

POCKET IMPERIUM

DAVID J.
MORTIMER



LudiCreations

2-4

45'

12+

*Kriege sind im gesamten Imperium ausgebrochen!
Die raumfahrenden Völker konkurrieren um die Herrschaft
und entsenden Flotten von Raumschiffen in die Galaxie,
um die interessantesten Systeme zu erschließen und
zu kontrollieren.*

*Nur eine Fraktion wird erfolgreich expandieren, erforschen
und erschließen und somit siegreich aus diesem Wettrennen
im All hervorgehen!*

SPIELMATERIAL

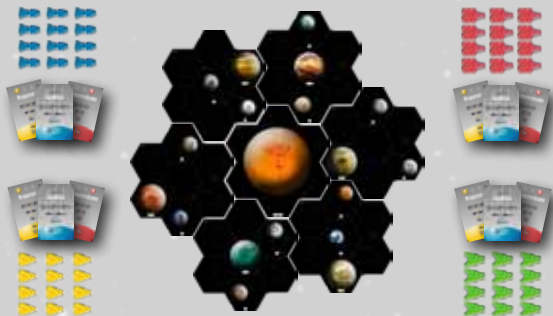
- 6 doppelseitige Sektorkarten mit einem Standardsektor auf der einen und einem erweiterten Sektor für das fortgeschrittene Spiel auf der Rückseite. Die Sektorkarten zeigen sechseckige Systeme mit Planeten der Stufe I (●) und II (●●) oder auch Systeme ohne Planeten.
- 1 doppelseitiges Sektorkartenteil des Sektors Tri-Prime / Quad-Prime
- 12 Kommandokarten, jeweils 4x **Expansion**, **Expedition** und **Invasion**
- 52 Schiffe, je 12 (+1 Ersatz) pro Farbe
- 45 Siegpunkteplättchen (22x 1SP, 5x 5SP, 14x 10SP, 4x Blankoplättchen)
- 1 Startspielerplättchen

Dieses Regelheft enthält ein paar Regeln, die im Spiel mit zwei Spielern zum Einsatz kommen. Diese sind mit einem 2 Symbol markiert und mit diesem dunkelgrauen Hintergrund versehen.

Bitte lest das gesamte Regelheft, bevor ihr mit dem Spiel beginnt!

SPIELAUFBAU

1. Entfernt die 4 Blankoplättchen und legt die Siegpunkteplättchen für alle Spieler erreichbar neben das Spielfeld. Jeder Spieler bekommt ein Set aus drei Kommandokarten (**Expansion**, **Expedition** und **Invasion**) und 12 Schiffe seiner Farbe.
2. Das Kartenteil mit dem Sektor Tri-Prime wird in die Mitte des Spielbereichs gelegt. Die anderen sechs Sektoren werden zufällig um diesen Sektor herum angelegt. Im ersten Spiel empfehlen wir, die Sektorkarten mit der Standardseite nach oben auszulegen.
3. Der Spieler, der zuletzt ein mindestens sechsstündiges komplexes Spiel im Weltall gespielt hat, beginnt das Spiel. Alternativ könnt ihr den Startspieler auch zufällig bestimmen. Dieser Spieler bekommt das Startspielerplättchen.
4. Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, platzieren die Spieler 2 Schiffe auf einem nicht besetzten System der Stufe I.
5. Danach, beginnend mit dem letzten Spieler, in umgekehrter Reihenfolge, stellen die Spieler erneut 2 Schiffe auf ein anderes, noch nicht besetztes System der Stufe I.



2 Im Spiel zu zweit erhält jeder Spieler 2 Sets Kommandokarten.



SPIELABLAUF

Ziel: Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Jede Runde besteht aus drei Phasen. Jede Phase wird zunächst von allen Spielern vollendet, bevor die folgende Phase beginnt.

1. **Planen:** Die Spieler überlegen sich die Reihenfolge ihrer Kommandos.
2. **Expansion, Expedition, Invasion:** Die Spieler decken ihre Kommandokarten auf und führen sie aus.
3. **Erschließen:** Die Spieler versorgen ihre Schiffe (oder nicht) und werten die Sektoren.

Die Spieler können die Anzahl Runden markieren, indem sie ein Siegpunkteplättchen auf die entsprechenden sechseckigen Felder auf der Rückseite der Spielschachtel legen.

1. Planen

In dieser Phase wählen alle Spieler gleichzeitig und geheim, in welcher Reihenfolge sie ihre Kommandos: **Expansion**, **Expedition** und **Invasion** ausführen wollen.

Um dies anzuzeigen, legen die Spieler ihre drei Kommandokarten in eine Reihe. Die Karte, die sie zuerst ausführen möchten, befindet sich links.

2 Die Spieler haben zweimal 3 Kommandokarten zur Verfügung und drehen jeweils 2 Kommandokarten um. Insgesamt spielen die Spieler jeweils sechs Kommandokarten in einer Runde.

2. Expansion, Expedition, Invasion

Dies ist die Hauptphase des Spiels. In dieser Phase setzen die Spieler ihre Verstärkung ein, bewegen ihre Raumschiffe und versuchen gegnerische Flotten zu eliminieren.

1. Alle Spieler drehen die linke Kommandokarte um und führen im Anschluss nacheinander die Aktion durch.
2. Die Kommandos werden in der Reihenfolge: **Expansion**, **Expedition**, **Invasion** durchgeführt.

Haben mehrere Spieler das gleiche Kommando ausgewählt, werden diese in der Reihenfolge der Spieler, beginnend mit dem Startspieler, ausgeführt.

Die Kommandos werden in galaktischem Maßstab durchgeführt, dementsprechend wird es immer schwieriger, je mehr Spieler die gleiche Aktion durchführen möchten.

- Da Rohstoffe limitiert sind, ist die Möglichkeit der **Expansion** für die verschiedenen Flotten eingeschränkt.
- Versuchen mehrere Flotten zur gleichen Zeit eine **Expedition**, durchzuführen, sind die interstellaren Flugwege überlastet und dementsprechend ist die Bewegung eingeschränkt.
- Stärkere Schiffsbewegungen durch **Invasion** bewirken eine Stärkung der Verteidigung, dementsprechend sind Angriffe weniger effektiv.

Kurz gesagt: Je mehr Spieler gleichzeitig das gleiche Kommando ausführen wollen, um so weniger effektiv ist es.

4

- ❗ Hat KEIN benachbarter Spieler ein übereinstimmendes Kommando gewählt, darf ein Spieler bis zu 3 Aktionen dieses Typs durchführen.
 - ❗ Hat EIN benachbarter Spieler ein übereinstimmendes Kommando gewählt, darf ein Spieler bis zu 2 Aktionen dieses Typs durchführen.
 - ❗ Haben BEIDE Nachbarn des Spielers das gleiche Kommando gewählt, darf ein Spieler nur maximal 1 Aktion dieses Typs durchführen.
3. Nachdem alle Spieler die Aktionen ihrer ersten Kommandokarte durchgeführt haben, decken die Spieler ihre zweite Kommandokarte auf und führen entsprechend die Aktionen durch.
 4. Sind auch diese Aktionen durchgeführt worden, decken die Spieler schließlich die dritte Kommandokarte auf und führen auch die letzten Aktionen entsprechend durch.

Ein Spieler muss nicht zwingend die Aktionen des gewählten Kommandos durchführen.

- ❗ Da bei zwei Spielern alle Kommandokarten im Spiel sind, ist ihre Effektivität eingeschränkt. Werden 4 gleiche Kommandokarten zur gleichen Zeit ausgespielt, kann kein Spieler ein Kommando ausführen.



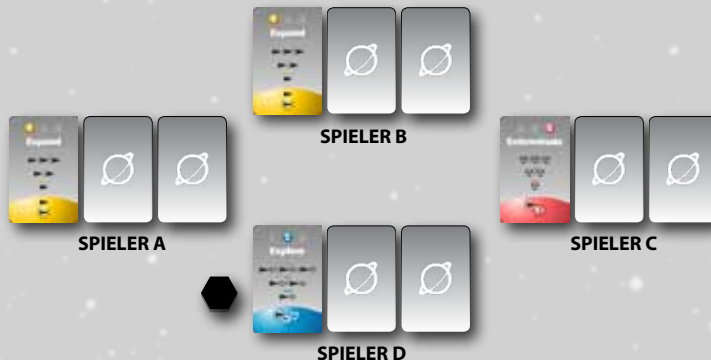
Die Kommandos werden weiterhin nacheinander ausgeführt, zunächst alle **Expansionen**, danach alle **Expeditionen** und schließlich alle **Invasionen**.

WICHTIG!

- ❗ In Spielen mit zwei oder drei Spielern wird die Effektivität gleicher Kommandokarten pro Übereinstimmung eingeschränkt.
- ❗ In Spielen mit vier Spielern wird die Effektivität einer Kommandokarte nur durch übereinstimmende Kommandos des linken und rechten Nachbarn eines Spielers eingeschränkt.

BEISPIEL:

Zu Beginn des Spiels decken die Spieler die linke Kommandokarte auf. Spieler D ist der Startspieler. Die Spieler A & B führen zwei Aktionen des Kommandos **Expansion** durch (beginnend mit Spieler A), danach folgen drei **Expeditionsaktionen** von Spieler D und schließlich drei **Invasionsaktionen** von Spieler C.

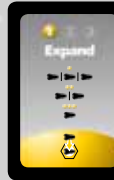


5

EXPANSION

Ein Spieler, welcher das Kommando **Expansion** ausführt, kann 1, 2 oder 3 Schiffe auf dem Spielplan platzieren.

- Schiffe können nur auf Systemen platziert werden, in denen sich bereits Schiffe des Spielers befinden.
- Schiffe dürfen auf unterschiedliche Systeme verteilt werden.
- Schiffe dürfen nicht auf leeren Feldern der Galaxie bzw. auf Systemen anderer Spieler platziert werden.
- Ein Spieler darf maximal 12 Schiffe auf dem Spielplan haben.



EXPEDITION

Ein Spieler, welcher das Kommando **Expedition** ausführt, kann 1, 2 oder 3 Schiffsflotten von Sechseck zu Sechseck bewegen.

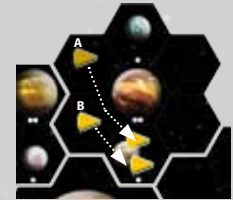
6 Alle oder einige Schiffe auf einem sechseckigen Feld dürfen zusammen als Flotte bis zu **2 Sechsecke** weit gezogen werden.

- Eine Flotte kann nicht durch oder auf ein Feld ziehen, welches bereits von einem anderen Spieler besetzt ist.
- Eine Flotte kann nicht durch den Sektor Tri-Prime ziehen, sie muss die Bewegung in diesem Sektor beenden.
- Eine Flotte, welche die Bewegung in einem bis dahin unbesetzten System beendet, kontrolliert dieses System ab diesem Zeitpunkt.
- Einzelne Schiffe dürfen einer Flotte zugefügt oder von einer Flotte abgezogen werden, während sich diese Flotte zu einem weiteren Feld bewegt.
- Jedes einzelne Schiff darf nur eine Bewegung während eines **Expeditionsmanövers** durchführen.



BEISPIEL: EXPEDITION

Gelb entscheidet sich dafür, ein Schiff (A) zwei Felder zu einem System der Stufe I zu schicken. Auf dem Weg dahin, schließt sich Schiff (B) der Flotte an und beide Schiffe beenden ihre Bewegung im Zielsystem.



Blau bewegt zwei der drei Schiffe (A) zwei Felder. Während der Bewegung lässt Blau eines der beiden Schiffe auf dem Weg in einem freien Feld (B) zurück, um den Zugriff auf das gerade besetzte System der Stufe 2 zu erschweren.



INVASION

Ein Spieler, der das **Invasionskommando** durchführt, darf 1, 2 oder 3 Systeme angreifen, die sich in direkter Nachbarschaft zu bereits besetzten Feldern befinden.

Um anzugreifen, muss ein Spieler eine oder mehrere Flotten seiner Schiffe aus den benachbarten Feldern in die Zielsechsecke ziehen.

Befinden sich Schiffe eines anderen Spielers bereits in diesem System, müssen die Spieler Schiffe entsprechend der Größe der kleineren Flotte aus dem System entfernen und in ihren Vorrat zurücklegen.

Beispiel: Bewegt ein Spieler 5 Schiffe in ein System, in dem sich bereits 3 Schiffe eines anderen Spielers befinden, müssen beide Spieler 3 Schiffe entfernen. Dem angreifenden Spieler verbleiben nun 2 Schiffe in diesem System.

- Das **Invasionskommando darf nicht genutzt werden, um leere Felder anzugreifen** (die keinerlei Systeme enthalten) oder um Schiffe darin zu zerstören.



- Spieler können keine Systeme angreifen, die sie bereits kontrollieren.
- Unkontrollierte Systeme können angegriffen werden.
- Tri-Prime darf angegriffen werden.
- Ein Spieler darf eine beliebige Anzahl Schiffe aus verschiedenen angrenzenden Feldern in einem Einsatz nutzen.
- Ein System darf mit weniger Schiffen angegriffen werden, als sich dort bereits befinden, um den kontrollierenden Spieler zu schwächen.
- Ein System darf in einer Runde von mehreren Spielern gleichzeitig angegriffen werden.
- Ein Schiff kann immer nur einen Angriff pro **Invasionskommando** durchführen.

BEISPIEL: INVASION

Gelb möchte gerne eine Invasion Richtung Tri-Prime durchführen.

Dieser Sektor wird derzeit von Rot mit 3 Schiffen kontrolliert.

Gelb hat 5 Schiffe in direkter Nachbarschaft zu Tri-Prime, möchte aber nur mit 4 Schiffen angreifen, um die Kontrolle über sein Stufe-II-System zu behalten. Beide Spieler müssen 3 Schiffe entfernen, so dass Gelb mit einem Schiff in Tri-Prime verbleibt.



3. Erschließen

In dieser Phase nutzen die Spieler ihre Ressourcen, um ihr Schiffe zu versorgen und um Sektoren zu werten.

SCHIFFE VERSORGEN

- Jedes freie Feld (mit Asteroiden, Sonnenstrahlen und vorbeifliegenden Nutella-Frachtern) – ein Sechseck ohne System darin – kann genutzt werden, um ein Schiff zu versorgen.

- Ein Sechseck mit einem Stufe-I-System kann bis zu 2 Schiffe versorgen.
- Ein Sechseck mit einem Stufe-II-System kann 3 Schiffe versorgen.
- Tri-Prime kann genutzt werden, um bis zu 4 Schiffe zu versorgen.

Jedes Schiff, das nicht versorgt werden kann, wird vom Spielplan genommen und in den Nachschub zurückgelegt.

SEKTOREN WERTEN

Im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler, entscheiden sich die Spieler für jeweils einen Sektor, den sie gerne sofort werten möchten.

- ❶ **Jeder Spieler, der in diesem Sektor ein System kontrolliert,** bekommt Punkte in Höhe der Stufe der kontrollierten Systeme. Daher können mehrere Spieler gleichzeitig Punkte bekommen.

Ein Stufe-I-System bringt 1 Punkt, für ein System der Stufe II bekommt man 2 Punkte.

Ein Spieler darf keinen Sektor werten, der leer ist oder der gerade von einem anderen Spieler gewertet wurde. Gibt es keinen besetzten Sektor mehr, wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann dieser keine Wertung durchführen.

Der Sektor Tri-Prime kann nicht gewertet werden. Der kontrollierende Spieler muss jedoch sofort nach der ersten Wertung der Sektoren einen weiteren Bonus-Sektor werten. Dieser Sektor darf nicht der Gleiche sein, den der Spieler im ersten Wertungsdurchgang gewertet hat.

Die Spieler nehmen sich entsprechend verdeckte Siegpunkteplättchen und wechseln, wenn es nötig sein sollte.

BEISPIEL: WERTUNG

Wird dieser Sektor gewertet, bekommt Blau 3 Punkte und Gelb 1 Punkt.



ENDE DER RUNDE

Hat ein Spieler am Ende einer Runde keine Schiffe mehr auf dem Spielplan, darf er 2 Schiffe auf ein beliebiges, freies Feld stellen, welches sich so nah wie möglich am Rand des Spielplans befindet. Trifft dies auf mehrere Spieler zu, führen alle Betroffenen diese Aktion im Uhrzeigersinn durch, beginnend mit dem Startspieler.

Das Startspielerplättchen wird zum nächsten Spieler weitergereicht, und eine neue Runde beginnt.

SPIELENDE

Ein Spiel mit zwei oder drei Spielern endet nach 6 Runden, das Spiel mit vier Personen endet nach 8 Runden. Am Ende des Spiels (nach der Wertung der letzten Runde) findet noch eine abschließende Wertungsrunde statt. Alle 7 Sektoren werden gewertet, es gibt erneut Punkte für alle Systeme, für den Sektor Tri-Prime bekommt der kontrollierende Spieler 3 Punkte; dieser Spieler kann jedoch keinen weiteren Sektor werten.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der Tri-Prime kontrolliert. Kontrolliert keiner dieser Spieler Tri-Prime, gewinnt der Spieler mit den meisten Stufe-II-Systemen; herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Stufe-I-Systemen. Sollte weiterhin Gleichstand herrschen, müssen die Spieler sich niederstarren oder erneut spielen.

GLOSSAR

Kommando: Spieler führen drei Kommandos aus: **Expansion**, **Expedition** und **Invasion**. Jeder Spieler hat eine Karte pro Kommando.

Kontrolliertes System: Ein System wird kontrolliert, sobald sich dort mindestens 1 Schiff befindet.

Flotte: Eine Flotte ist eine beliebige Menge an Schiffen eines Spielers in einem Feld.

Sechseck: In ein Sechseckfeld können Schiffe gestellt werden; ein Sechseck kann leer sein, ein System der Stufe I oder II oder Tri-Prime enthalten.

Sektor: Ein Sektor ist eines von 7 Kartenteilen, aus denen sich der Spielplan zusammensetzt. Ein Sektor (nicht jedoch Tri-Prime) besteht aus 7 Sechsecken.

Schiff: Ein Schiff wird durch eine hölzerne Schiffsfigur dargestellt. Ein Spieler hat maximal 12 Schiffe.

System: Ein System ist ein strategisch wichtiger Ort, zu welchem Schiffe mit dem **Expansionskommando** bewegt werden können. Ein System ist 1 oder 2 Punkte wert, abhängig von der Stufe des Systems (Stufe I oder II, symbolisiert durch • oder ••).

Tri-Prime: Dieses Stufe-III-System belegt einen ganzen Sektor und wird wie ein Sechseck behandelt. Eine Flotte muss die Bewegung beenden, wenn sie während eines **Expeditionskommando** in diesen Sektor hineinfliegt.

ERWEITERTE SEKTOREN

Alle Sektorkarten haben eine Standardseite A (mit durchgezogenen Linien zwischen den Sechsecken) und eine erweiterte Seite B (mit gepunkteten Linien).

Sektor **1B** beinhaltet Quad-Prime und wird ähnlich behandelt wie Tri-Prime. Am Ende der **Erschließungsphase** (nach der Wertung) jeder Runde, wird ein Schiff des Spielers, der diesen Sektor kontrolliert, zerstört. In der Abschlusswertung gibt es für den Sektor Quad-Prime 4 Punkte.

Sektor **2B** beinhaltet einen Asteroidengürtel. Schiffe können durch die drei Sechsecke des Gürtels fliegen, befindet sich nach der **3. Phase: Erschließung** noch ein Schiff auf einem der Asteroidenfelder, wird dieses zerstört.

In dem zentralen Sechseck des Sektors **3B** befindet sich ein schwarzes Loch. Kein Schiff kann in dieses schwarze Loch hinein oder darüber hinweg fliegen.

Für die Sektoren **4B**, **5B**, **6B** und **7B** gibt es keine speziellen Regeln, sie können jedoch genutzt werden, um das Spiel zu variieren.

1B: QUAD-PRIME



VARIANTEN

GALAKTISCHE PRÄMIE

Nach dem Spielaufbau nehmt ihr, wie nachfolgend aufgelistet, Siegpunkteplättchen und verteilt sie verdeckt und zufällig auf den nicht kontrollierten Systemen der Stufen I und II:

2 Spieler – 4x Blanko- & 10x 1-SP-Plättchen

3 Spieler – 4x Blanko- & 8x 1-SP-Plättchen

4 Spieler – 4x Blanko- & 6x 1-SP-Plättchen

Am Ende der Wertungsphase nimmt jeder Spieler die SP-Plättchen der Systeme, die er kontrolliert. Diese Siegpunkte werden den finalen Punkten hinzugefügt.

GALAXIEN - Weitere Gestaltungsmöglichkeiten des Spielplans findet ihr auf:
LudiCreations.com



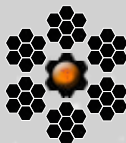
WOLKE
4 Spieler



PYRAMIDE
2-3 Spieler



RING
2 Spieler



RING IMPERIUM
2-4 Spieler

Die Spieleautoren bedanken sich bei ihren Testspielern:

Jacob und Adam Mortimer, Paul Harvey, David Laister und Tomas Roldan. Zusätzlicher Dank gilt Paul Dolman-Darrall und Michel von Playtest UK und Kevin Shaw, Alan Theobald, Andrew Roy, Andrew Weston und Chris Daniels von der Bath Gaming Group. Nicht zuletzt danke ich meiner Frau Rachael für ihre Unterstützung bei meiner fixen Idee, die ich ein Hobby nenne.

Danksagungen:

Spieldesign: David J. Mortimer

Illustration & Grafische Gestaltung: Todd Sanders

Illustration der Schachtelrückseite: Toni Heinonen

Vassal Modul: Mindy Getch

Redaktion der Regeln: W. Eric Martin, Corrie und Todd Walden

Übersetzung: Pierre Gaston und Alban Viard (Französisch), Daniel Stanke (Deutsch)

Entwicklung: LudiCreations

Besonderer Dank an: David Turczy, David Chircop, Richard Ham, David Minken,

Ken Grazier. Die Regeln und einige visuelle Elemente basieren auf Material von

Brett J. Gilbert (GoodLittleGames.co.uk)

Der Verlag bedankt sich bei Anniina dafür, dass sie so wahnsinnig toll ist!

©2015 Passport Game Studios™ und LudiCreations.

Alle Rechte vorbehalten. Für Kommentare, Fragen und Vorschläge könnt ihr uns kontaktieren: 1402 Auburn Way North #422, Auburn, WA 98002 USA oder unter: info@passportgamestudios.com.

Anleitungen und zusätzliche Informationen zum Spiel gibt es unter:

www.passportgamestudios.com und www.ludicreations.com.



LudiCreations

