

Astra Gloria

Erkunden, Erbauen, Erkämpfen, Erheben



Spielregeln

Expertenspiel

2-6 Spieler

14+ Jahre

120min pro Spieler

Inhaltsverzeichnis

Seite

1. Material	2
2. Spielaufbau	3
3. Spielkonzept	
• Hintergrund	9
• Siegbedingungen, Spielbeginn, Rundenablauf	10
4. Politik-Phase	
• Vertragsaktionen	12
• Institutionsaktionen (IA)	15
• Gesetzesaktionen	16
• Regierungsaktionen	18
• Berater, Untergrund, Kabinett	19
5. Ökonomie-Phase	
• Einkommen, Kaufen, Söldner	21
• Kolonien, Baupläne, Standardisierte Baupläne	22
• Gebäude	23
6. Bewegung-Phase	
• Strategische Bewegung, Erkunden	25
7. Schlachten-Phase	
• Taktische Karte, taktische Ziele	26
• Kampfphasen	32
• Beute, Rückzug, Bombardierung, Ferner Krieg, Bodenschlacht	40
8. Schluss-Phase	
• Investorengesuche, Spielende	44
• Krise	45
9. Optionale Module und Hilfen	
• Vereinfachungen, Komplexitätsreduktion, Modi	47
• Regierungen im Detail	50
• Spezialregierungen im Detail	60
• Übersicht Weltraumeinheiten	66
• Übersicht standardisierte Baupläne	68
• Übersicht neutrale Einheiten	72
• Glossar	76
• Symbole	77



Material



1x Bodenkampfkarte



126x Einheiten



60x Ereigniskarten



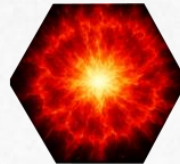
30x Taktische Plättchen



54x Armee



22x Regierungsziele



80x Systeme



18x Beutekarten



54x Flotte



60x Universalmarker



27x Schwarzmarktkarte



11x Berater



18x Neutrale Flotte



72x Rohstoffwürfel



28x Gesetze



30x Verträge



36x Forschungsschiff



18x Ferner Krieg-Karten



30x Handelsroute



48x Koloniestufenwürfel



18x Kolonieschiff



78x Planetenkarten



30x Unterhalt-/Produktionswürfel



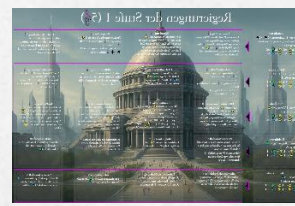
24x Netzwerkwürfel
24x Wachenwürfel



90x Farbcubes



6x Spielertableau



2x Regierungsbaum (I und II)



1x Klan-Regierungsbaum



1x Taktikkarte



1x Technologiebaum



1x Unternehmen-Regierungsbaum



1x Kartenleiste

Spielaufbau reguläres Spiel



1. Strategische Karte
3. Verträge
5. Gesetze
7. Berater
9. Regierungsbaum II
11. Klanregierung
13. Bodenkampfkarte

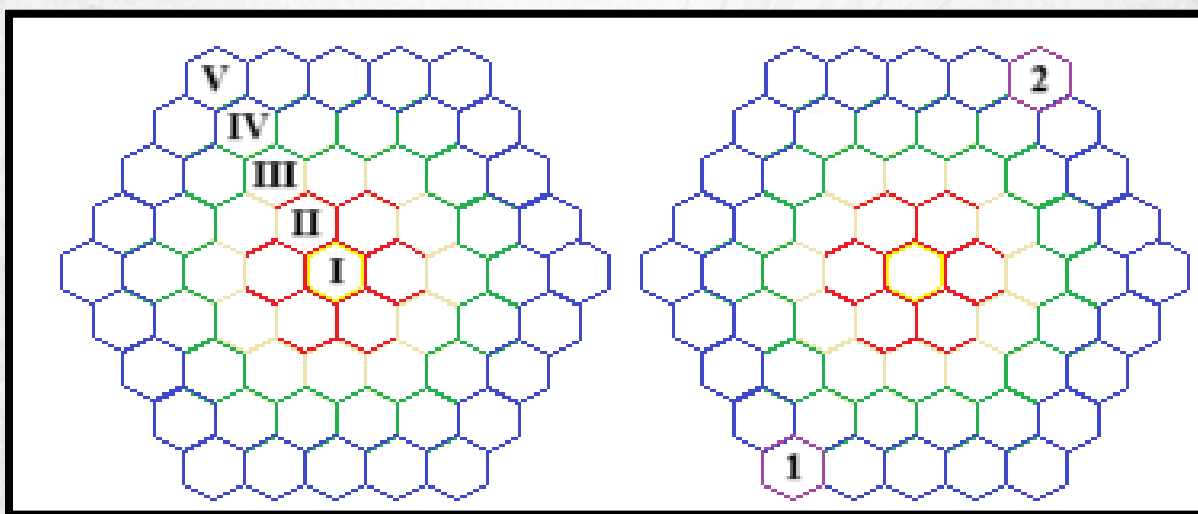
2. Ereigniskarten
4. Regierungsziele
6. Schwarzmarktkarten
8. Regierungsbaum I
10. Unternehmensregierung
12. Technologiebaum
14. Erster-Spieler-Marker

Baue das hier abgebildete Material um die strategische Karte auf. Spielst du nicht im einfachen Kampfmodus, füge noch die taktische Karte, Beutekarten, die Weltraumeinheiten und taktischen Plättchen hinzu. Anweisungen zum Aufbau der strategischen Karte findest du auf der nächsten Seite. Zusätzlich kannst du noch die Kartenleiste platzieren, damit du im Laufe des Spiels offen ausliegende Karte gemäß ihren Kategorien platzieren kannst. Sie hat sonst keinen Zweck, außer um die Karten zu ordnen.

Aufbau Strategische Karte

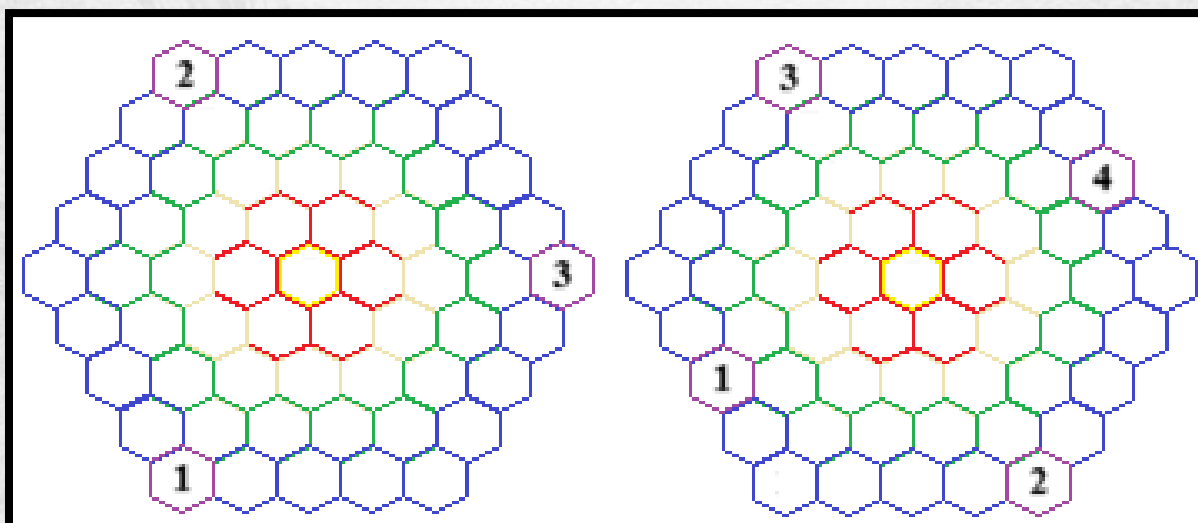
Beim Spielaufbau müssen je nach Spieleranzahl bestimmte Systeme in Ringen sortiert werden. In das Zentrum der Karte kommt immer das Galaktische Zentrum (I). Um dieses wird der II. Ring, um diesen der III. Ring usw. gelegt, bis alle 61 Systeme platziert wurden (übrige Systeme werden für Kämpfe und Ereignisse später noch benötigt). Die Heimatwelten sind in den Bildern unten violett und mit Zahlen markiert. **Achtung:** Es folgen Tabellen für die entsprechenden Spieleranzahlen. Sie sagen dir, welche Systeme jeder Ring enthalten muss. Suche dir die entsprechenden Systeme für jeden Ring heraus und bilde pro Ring einen separaten Stapel. Mische jeden Stapel und lege dann die Ringe in aufsteigender Reihenfolge verdeckt um das galaktische Zentrum. Nur Heimatwelten werden fest auf den Plätzen platziert, die mit arabischen Zahlen (1-6) markiert sind. Die römischen Zahlen stellen dagegen die Ringe dar.

Ringaufbau



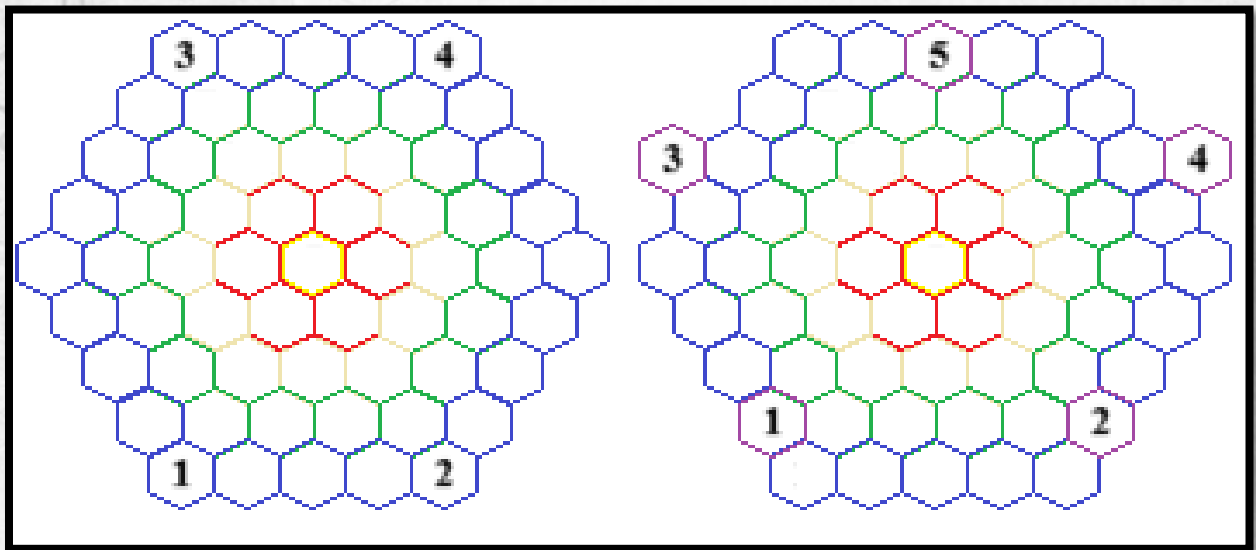
2-Spieler

3-Spieler



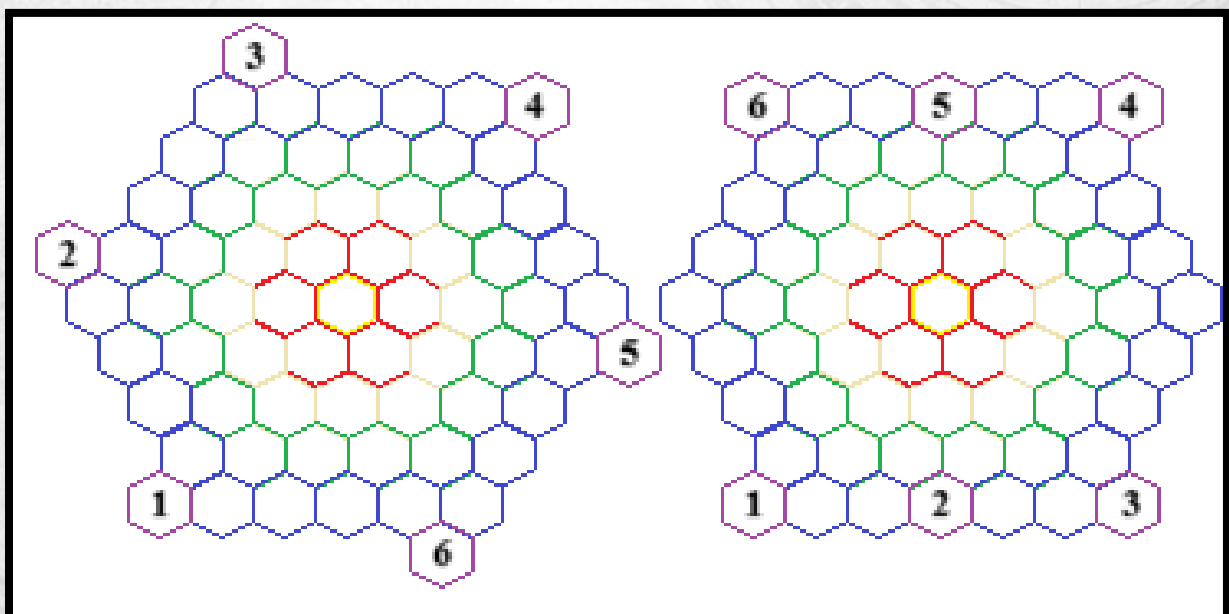
4-Spieler

2 vs 2 Spieler



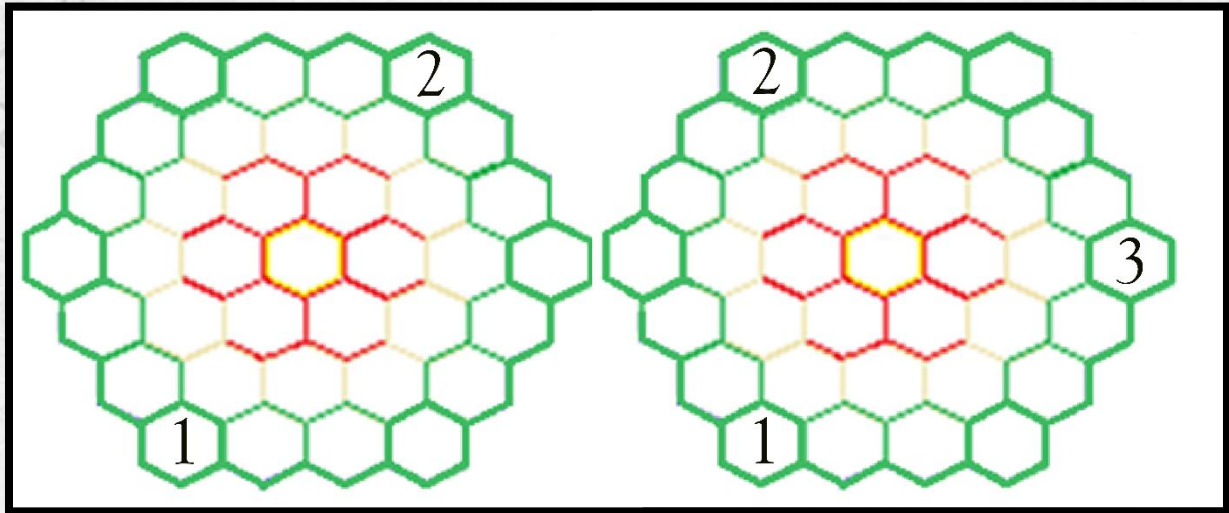
5-Spieler

6-Spieler



3 vs 3-Spieler

Einführungsspiel (siehe Tutorial) / kurzes Spiel: 2-3 Spieler



Spie- leran- zahl	I (1)	II (6)	III (12)	IV (18)
2-3	GZ	3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 1 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	1/2 Anomalien 5 Asteroiden 2/3 Heimatwelten 5 Nebel 1 Planet 3 Weltall

Erstes Spiel? Dann lies bitte das Tutorial und spiele die Probepartie.

Empfohlene Spielmodi: einfacher Kampfmodus (Seite 47), keine Krisen (Seite 48), keine planetaren Ereignisse (Seite 49), keine Strategien (Seite 49), keine Spezialregierungen

Veränderte Siegbedingungen: Der erste Spieler, der 6 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Besonderheiten des 2-Spieler-Spiels: Gesetze sind inaktiv, außer sie werden durch andere Karten (etwa Ereignisse) aktiviert.

Normales Spiel, 2-6 Spieler, Team-Varianten

Spieler-anzahl	I (1)	II (6)	III (12)	IV (18)	V (24)
2	GZ	1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 3 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 1 Planet 2 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 5 Asteroiden 5 Nebel 1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 2 Heimatwelten 6 Nebel 1 Planet 7 Weltall
3	GZ	2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 5 Asteroiden 5 Nebel 1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 3 Heimatwelten 6 Nebel 1 Planet 6 Weltall
4	GZ	2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 5 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 5 Asteroiden 4 Heimatwelten 5 Nebel 2 Planeten 6 Weltall
5	GZ	3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 1 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 5 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 5 Heimatwelten 6 Nebel 1 Planeten 6 Weltall
6	GZ	3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 1 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 4 Nebel 3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 8 Asteroiden 6 Heimatwelten (im 3vs3 nutzt du 7 Asteroiden und Nebel) 8 Nebel 6 Weltall

Team-Variante

In einem 2 vs 2 oder 3 vs 3 Spiel gelten alle Spieler als entdeckt. Die Teammitglieder gelten, als wären sie Teil einer unauflösbaren Föderation (sie benötigen entsprechend mehr Siegpunkte). Wählt ein Spieler die Regierung Föderation, übernimmt er automatisch die Teammitglieder in die Föderation.

Spielertableau oder App

Jeder Spieler erhält nun: 1. sein Spieltableau, 2. das Material in seiner Farbe, 3. legt einen bronzenen Cube bei allen Rohstoffeinkommen und Konto auf die drei, 4. platziert ein Forschungsschiff auf seine Heimatwelt, 5. nimmt die Spielerhilfen. Alternativ kann die App verwendet werden: <http://samyadaleh-script-hosting.s3-website.eu-central-1.amazonaws.com/ressourcen-skript.html> (siehe QR-Code auf Seite1)

Anatomie Spielerboard



1 – Siegpunkte: Hier wird der aktuelle Siegpunktstand festgehalten. Es gewinnt der Spieler, der zuerst die benötigte Siegpunktzahl erreicht hat.

2 – Rohstoffe: Hier werden das aktuelle Einkommen und Konto des jeweiligen Rohstoffs festgehalten. Die Einerstelle wird mit einem bronzenen, die Zehnerstelle mit einem silbernen, die hunderte Stelle mit einem goldenen Cube markiert.

3 – Gesamt: Hier wird das gesamte Einkommen (grün)/ der gesamte Unterhalt (rot) eines Rohstoffes festgehalten. Ihre Differenz ergibt das Einkommen.

4- Kapazität: Hier wird die aktuelle Produktionskapazität von Boden (links) und Weltraumeinheiten (rechts) festgehalten. Die Einerstelle wird mit einem bronzenen, die Zehnerstelle mit einem silbernen Cube markiert. Die orangenen Zahlen sind die Anfangswerte zu Spielbeginn.

5 – Regierungsfeld: Politische Aktionen, die Staatsgröße und das Handelsverhältnis wird hier mit entsprechenden Würfeln festgehalten. Die Zahlen im Klammer zeigen die Anfangswerte zu Spielbeginn. Sobald eine neue Regierung angenommen wurde, können entsprechende Würfel in die Leerstellen gelegt werden.

6 – Planeten: Hier werden die Rohstoffwürfel aller eigenen Planeten platziert. Dabei gilt:

Oberes Segment: alle Rohstoffgebäude werden hier platziert (alle anderen Gebäude werden auf der strategischen Karte auf dem Planeten platziert). Im sonstigen Einkommen wird jedes Einkommen festgehalten, was nicht über die eigenen Planeten erzeugt wird.

Mittleres Segment: hier werden mit Rohstoffwürfeln die natürlichen Rohstoffe des Planeten platziert und rechts die Gunst der Spezialregierungen festgehalten.

Unteres Segment: hier kommen rote Würfel für alle Unterhaltskosten des Planeten/ aller Einheiten hinein.

Hintergrund

Die Menschheit erwachte im Himmel – eine Welt, die weder Nacht noch Schrecken kannte. Sie wuchs unter der behutsamen Führung der Okima auf. Die Ersten des Himmels, wie sie auch genannt werden, kleideten sich als Menschen und geleiteten die Menschheit zur Größe. Als die nationalen Konflikte überwunden waren und sich der Himmel unter dem Hohen Rat vereinigte, da erlaubten die Okima die Nutzung ihrer Tore.

Die Menschen verbreiteten sich unter den Sternen, doch dies geschah in den vorherbestimmten Wegen der Tore. So entstanden die drei Kreise aus Himmel, der Heimatwelt der Menschheit, den Wolken, den industriellen Kernwelten, und des Regens, der kolonialen Peripherie.

Sehr bald schon erhoben sich neue, machtvolle Akteure, die sich nicht an die politische Führung des Hohen Rates gebunden sahen. In den Wolken waren das die Geschwister. Dies sind die vier größten Unternehmen der drei Kreise. Form, ein nachbarschaftlich organisiertes Konstruktions- und Terrainformungsunternehmen, das Söldnerunternehmen Seele, das Intelligenznetzwerk Welle und das Tor, welches die Kontrolle über die gesamte, interportale Infrastruktur besaß.

Es hieß, dass Tor die Geheimnisse der Okima-Tore von Welle stehlen konnte. Von da hatte es seine Machtposition gnadenlos ausgenutzt, um sich von Regierungseinflüssen zu befreien und eine Monopolstellung aufzubauen. Doch hinter Tor verbargen sich noch deutlich dunklere Geheimnisse. Mit dem Zyklus der tausend Wahrheiten versuchte es die Kontrolle über die Wolken zu erlangen. Doch es hatte die Einheit des Hohen Rates unterschätzt und wie schnell dieser eine eigene Armee aufbauen konnte. Die Kosme wurde durch den Krieg geboren und bezwang Tor. Durch die Drohung die Tore dauerhaft abzuschalten, gelang es dem Megaunternehmen einer Zerschlagung zu entgehen. Doch es musste viele Geheimnisse preis und Teile seines Monopols aufgeben. Welle begann in der Tor-Forschung aufzuholen und seinem verhassten Erzfeind die größte Trumpfkarte zu nehmen. Ein geheimer Krieg begann, der schließlich in den Konkurrenzkriegen und der Destabilisierung des Regens endete.

Durch all das Leid bildete sich hier ein Gegenpol zu den Unternehmen, namentlich die Piratenkläne angeführt von der zerbrochenen Maske. Ihre Anführerin, die Königin in Rot, kämpfte für die Unabhängigkeit des Regens von den Wolken. Ihr Piratenstaat Telsios konnte selbst von der Kosme nie erobert werden. Doch die ständigen Konfrontationen schwächten alle Parteien. Die Kläne waren zerstritten und kümmerten sich vor allem um ihr eigenes Auskommen, während die Kosme ihre ständigen Angriffe abwehren und gleichzeitig humanitäre Hilfe im Konkurrenzkrieg leisten musste. Sie war überdehnt und konnte keinen Frieden mehr garantieren. Die Hoffnungen des Hohen Rates, dass sich die Unternehmen im Konkurrenzkrieg gegenseitig zerfleischen würden, gingen nicht auf. Zwar war vor allem Tor gebunden, doch es stärkte andere Akteure, wie Form oder Seele, die eigene Ansprüche besaßen. Am Ende entstand zwischen den Großmächten der drei Kreise ein Patt.

Ein letztes Mal griffen die Okima in die Geschicke der Menschheit ein und öffneten das finale Tor für sie. Es führte in die See, einer Galaxie ohne Tore. Zum ersten Mal war die Menschheit wirklich frei. Die Okima haben sich nun zurückgezogen und überwachen, welchen Weg die Menschheit mit ihrer neuen Freiheit einschlagen wird. Menschen aus allen Schichten und Organisationen strömen in die See, um ihr eigenes Schicksal in die Hand zu nehmen. Es wird sich zeigen, welche ihrer Ideen den schönsten Morgen erträumen kann.

Die wichtigsten Begriffe

Himmel/ Wolken/ Regen: Heimatwelt der Menschheit/ Kernwelten/ Peripheriewelten

Okima: Erste, dominante Spezies des Himmels, leitet die Menschheit an, hat ihnen die Tore überlassen

Der Hohe Rat: Vertretung aller Planeten, die in einem Parlament tagen und Gesetze erlassen

Kosme: Der militärische Arm des Hohen Rates und nur diesem verpflichtet, führt einen geheimen Krieg gegen Tor

Tor: Größtes Unternehmen der Menschheit, kontrolliert die Tore und Infrastruktur, ist der Rivale zum Hohen Rat

Welle: Intelligenznetzwerk aus allen großen Wissenschaftenden, größter Technologieerzeuger, Erzfeind von Tor

Seele: Größtes Söldnerunternehmen, kämpft in den Konkurrenzkriegen

Form: aus Nachbarschaften organisierte soziale Bewegung aus Pionieren, die stetig wächst

Piratenkläne: Unter der zerbrochenen Maske formierte Piratennation, Feind der Wolken und seiner Unternehmen

Spielkonzept

Astra Gloria ist ein 4X (Explore, Expand, Exploit, Exterminate) Spiel. Die Spieler verwalten einen Staat mit Regierung, Politiken, Gesetzen, Gebäuden und Militär. Dazu werden die 4 Rohstoffe Nahrung 🍌 (Wachstum, Bevölkerung, zivile Projekte), AWE 🪙 (Allgemeine Währungseinheit, Finanzkraft), Forschung 🧪 (Ideen, Entdeckungen) und Kultur 📜 (diplomatischer Einfluss, außenpolitische Stärke, staatlicher Zusammenhalt, Verwaltung) eingesetzt. Diese drücken jeweils einen anderen Spielstil aus. Den Spielern wird damit die freie Wahl gelassen, wie sie (expansiv, wirtschaftlich, wissenschaftlich, kulturell) gewinnen wollen.

Siegbedingungen:

- **X Siegpunkte** (können zwischen 6 bis 15 eingestellt werden, standardmäßig 10) sammeln:

- feindliche Heimatwelt erobern und halten: 4 Siegpunkte (beinhaltet bereits alle anderen Siegpunkte)
 - jede Kolonie auf Stufe III/ IV: 1 Siegpunkt/ 2 Siegpunkte
 - jeder voll entwickelte Berater: 2 Siegpunkte
 - jedes abgeschlossene Weltraumwunder: 3 Siegpunkte
 - jedes beendete Forschungsgebiet: 2 Siegpunkte
 - Meilensteine (Investorengesuche): 1 Siegpunkt
 - je 2 Regierungsziele erfüllt: 1 Siegpunkt
 - Mehrfach: Halten des galaktischen Kerns für 2 Runden: 1 Siegpunkt
 - jede eroberte Kolonie: 1 Siegpunkt (die Siegpunkt für die Koloniestufe werden zusätzlich hierzu gewertet. Kolonien der Stufe 3/4 sind entsprechend 2/3 Siegpunkte wert)
 - Zerstörung eines Titans oder einer Spielerkolonie: 2 Siegpunkte
 - von Regierungen, Ereignissen, Gesetzen, Investorengesuchen und Beratern erzeugte Siegpunkte
- Verliert ein Spieler seinen **letzten Planeten**, endet das Spiel sofort und es werden Siegpunkte gezählt.
- Wahl zum **Souverän** (Gesetzesabstimmung zum Souverän gewinnen, im 2 Spieler-Spiel nicht verfügbar)
- Siegreiche **Föderation** und Mitglied darin (addierte Siegpunkte und Siegpunktanforderungen)
- **Kosme-Flotte** (Gesetz Den Himmel herausfordern) wurde besiegt
- die **Hegemonie** (Lobbykratie-Politik Phase Bosa – Tor) wurde zerstört. Trifft aus irgendeinem Grund die Kosme-Flotte auf die Hegemonie, löschen sich sofort beide gegenseitig aus, ohne, dass ein Spieler gewinnt. Der Spieler, der die Hegemonie kontrolliert hat, verliert trotzdem das Spiel).

Spielbeginn

Das Spiel beginnt mit der **Ökonomie-Phase**. Alle Rohstoffeinkommen sind 3, die Bodenkapazität (🏠) ist 3 und die Weltraumkapazität (🚀) ist 1. Der **Startspieler** wird zufällig mit einem Würfelwurf ermittelt.

Anfänglich freigeschaltet: Die Spieler können einfache Rohstoff- und Kapazitätsgebäude, Söldner sowie Forschungsschiffe und Kolonieschiffe bauen. Jeder Spieler besitzt 1 Forschungsschiff. Die Heimatwelt erzeugt zusätzlich +1 🚀.

Schnellstart: Jeder Spieler platziert einen zufälligen Planeten in Ring VI nicht weiter als 2 Systeme von seiner Heimatwelt entfernt. Auf diesem Planeten legt er eine Kolonie der Stufe 1. Er darf sich zudem 2 Gebäude kostenlos platzieren und sich eine Regierung auswählen (nur die Technologie Politische Philosophie ist für alle Spieler erforscht). Das Spiel beginnt auch hier mit der Ökonomie-Phase.

Rundenablauf

1. Politik-Phase (wird in der ersten Runde übersprungen)

- Politische Aktionen durchführen (durch die Regierungsform vorgegeben, 1 freie politische Aktion heißt, frei zwischen den 5 Möglichkeiten wählen zu dürfen)
 - **Vertrag:** Verträge mit entdeckten Spielern eingehen
 - **Institutionen:** Institutionsaktionen mit Agenten, Diplomaten und Polizei durchführen
 - **Gesetz:** Gesetze ziehen oder zur Abstimmung vorschlagen
 - **Regierung:** Regierungsform verändern, Politiken einführen, Berater rekrutieren oder entwickeln
 - **Untergrund:** Auftragsmord, geheime Routen Heuer bezahlen, Schwarzmarkt, Schmuggelnetzwerk, Zeugen anheuern
- Kabinettt** (unbegrenzt oft nutzbar): Entbürokratisierung, Delegation entsenden, Entdeckungen analysieren, Entwicklungshilfe beantragen, Expedition entsenden, Geschenk an den Hohen Rat, Handelsinvestition, Kommission gründen (bis zu 2-mal pro Runde), Kosme-Schutz erbitten, Maschinenteile importieren

2. Ökonomie-Phase

- **Einkommen erhalten:** das Konto wird um das Einkommen erhöht. Ist ein Einkommen negativ wird Bankrott geprüft (gleichzeitig für alle Spieler). Wurde die Staatsgröße überschritten, setzt der Spieler in der Ökonomie-Phase sein Einkommen aus (danach aller 2 Runden)
- **Technologien, Einheiten und Gebäude:** können jetzt beliebig gekauft werden. Beim Einsetzen für Einheiten muss auf die jeweilige Kapazität (Weltraum/ Boden) und bei Gebäuden auf Bauplätze geachtet werden. Bei militärischen Einheiten Veränderungen in Flotten und Bauplänen notieren. Auf in dieser Runde gebauten Gebäuden dürfen keine neu gekauften Einheiten platziert werden

3. Bewegung-Phase

- **Einheiten bewegen:** alle Einheiten werden mit ihrem -Wert bewegt. Zivile Einheiten bewegen sich für alle offen. Militärische Einheiten bewegen sich immer geheim in Flotten. Dafür werden nur Flottenmarker bewegt. Der Spieler hat notiert, welche Schiffe sich in welcher Flotte befinden. Schiffe können sich dabei beliebig aufteilen und bilden neue Flotten.
- **Erkunden:** betritt eine Einheit ein unentdecktes System, hält sie an und zieht eine Ereigniskarten passend zum System.
- **Blockieren:** betritt eine nicht getarnte Flotte ein System mit einer Flotte nennen beide die addierten  all ihrer Schiffe in der Flotte + Kolonie- und Wachstufen. Der Spieler mit den meisten Punkten (bei Unentschieden niemand) kontrolliert das System. Der kontrollierende Spieler kann sagen, ob er das System blockieren will (kein Einkommen und keine Produktion von Kolonien, Handelsrouten sind unterbrochen). Sind beide Spieler im Krieg, muss die nicht-kontrollierende Flotte anhalten. Die kontrollierende Flotte kann sich aussuchen, ob sie anhalten und kämpfen oder weiterfliegen will.

4. Schlachten-Phase

- **Schlachten:** der Angreifer bestimmt ihre Reihenfolge. Weltraum: Es wird die taktische Karte aufgebaut, die Schiffsmodelle der Flotten platziert und ein Kampf ausgetragen. Es kommt zu Rückzügen und Kontrollverlust. Boden: vereinfachter Kampf. Eroberung von Kolonien.

5. Schluss-Phase

- **Wertungen:** alle Spieler prüfen, ob sie Investorengesuche erfüllt haben. Auf Krieg-Karten wird ein schwarzer Würfel gelegt/ seine Zahl um 1 erhöht. Es wird eine neue Schwarzmarkt-Karte gezogen. Dann wird der 1-Spieler-Marker weitergeben und eine neue Runde beginnt.

Aktionen: Jede einzelne, abgeschlossene Spielerhandlung in einer Phase, ist eine Aktion. Beispiele: das Erforschen einer Technologie, der Kauf einer Einheit oder eines Gebäudes, die Bewegung einer Flotte

Aktionenfolge: Jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, führt im Uhrzeigersinn immer **1-2 Aktionen** aus, dann ist der nächste Spieler am Zug. Es gibt unbegrenzt viele Züge. Dies geschieht so lange, bis die Spieler passen. Haben sie gepasst, dürfen Spieler keine Aktion mehr in dieser Phase ausführen.

Politik-Phase:

Der erste Spieler beginnt, dann im Uhrzeigersinn: die Spieler handeln jeweils eine ihrer politischen Aktionen (siehe Regierung, zu Beginn 1 freie politische Aktion) nacheinander ab (wer nicht kann, passt).

1. Vertrag schließen (kostet eine Vertrag-Aktion)

Ein Spieler kann mit einem anderen entdeckten Spieler, mit dem er nicht im Krieg ist, einen Vertrag abschließen (Ausnahme: Waffenstillstand). Einigen sie sich auf einen Vertrag, nehmen beide Spieler diesen Vertrag und legen einen Cube in ihrer Spielerfarbe darauf. Verträge gelten so lange, bis ein Spieler seine politische Aktion nutzt, um diesen zu beenden. Die Verträge gelten noch die aktuelle Runde und werden dann in der Schluss-Phase abgelegt. Kulturkosten können zwischen Spieler A und B aufgeteilt werden.

Vertrag	Effekt
Bündnis	Wenn Spieler A oder B der Krieg erklärt wird, wird der anderen Seite automatisch auch der Krieg erklärt. Beide Spieler teilen sich die Unterhaltskosten des Krieges, anstatt sie einzeln zu bezahlen (sie entscheiden, wer von ihnen wie viel $\frac{1}{2}$ in der Ökonomie-Phase bezahlt). Beide können sich nicht den Krieg erklären oder überfallen. Kosten: 4 $\frac{1}{2}$
Föderation: Einladung	Benötigt Regierung Föderation. Spieler A lädt Spieler B in seine Föderation ein. Addiere die benötigten, aber auch vorhandenen Siegpunkte der Föderationsmitglieder. Sie gewinnen das Spiel zusammen. Es können nur so viele Spieler einer Föderation beitreten, bis sie die Hälfte der Spielerzahl ausmachen. Kosten: $\frac{1}{2}$ in Höhe der Anzahl an Siegpunkten mal 3, die Spieler B besitzt.
Föderation: Austreten	Spieler A verlässt die Föderation. Besteht diese dadurch aus nur noch einen Spieler, werden ihre Politikkarten erst wieder aktiv, wenn mindestens 2 Spieler Mitglied in ihr sind. Die übrigen Mitglieder erhalten die verlorenen Siegpunkte durch das ausgetretene Föderationsmitglied zurück. Kosten: $\frac{1}{2}$ in doppelter Höhe der eigenen Siegpunkte an den Föderationsgründer.
Geheimdienstabkommen	Beide Spieler behandeln die Netzwerke des jeweils anderen Spielers, als würden sie ihnen gehören. Kosten: 1 $\frac{1}{2}$ pro von A und B errichteten Netzwerk. Die Kosten können unter den Vertragsparteien beliebig aufgeteilt werden.
Handelsvertrag	Pro Handelsvertrag (Farbcube) darf Spieler A einmal in der Ökonomie-Phase einen Rohstoff in beliebiger Menge gegen andere Rohstoffe in beliebiger Menge von Spieler B tauschen. Kosten: 1 $\frac{1}{2}$
Krieg erklären	Siehe nächste Seite. Spieler A und B dürfen gegenseitig Einheiten und Kolonien des anderen angreifen.
Kultureller Austausch	Beide Spieler wählen jeweils einen eigenen Planeten, dessen Stabilität ($\frac{1}{2}$) mindestens 0 ist. Beide Planeten erhalten +1 $\frac{1}{2}$. Wird der Vertrag beendet, verliert ihr die $\frac{1}{2}$ nicht (nur einmal pro Runde pro Planeten). Legt deswegen keine Farbcubes auf diese Karte. Kosten: addierten Koloniestufen der Planeten in $\frac{1}{2}$
Rüstungskoope- ration	Spieler A und B besitzen einen gemeinsamen Weltraum- und Bodenkapazität und dürfen mit den Kapazitätsgebäuden des jeweils anderen produzieren. Kosten: 6 $\frac{1}{2}$
Söldner anwer- ben	Kauf dir eine beliebige Anzahl und Art von standardisierten Bauplänen (außer MK). Du benötigst keine Technologie dafür. Bezahle ihre halben Kosten (aufgerundet, es wird keine $\frac{1}{2}$ benötigt), platziere sie auf einem deiner Planeten. Sie kosten doppelten Unterhalt (mindestens 1 $\frac{1}{2}$). Du kannst eine beliebige Anzahl von ihnen mit einer Vertragsaktion wieder entlassen.
Vertrag beenden	Spieler A beendet einen oder mehrere seiner Verträge mit Spieler B. Die Verträge werden in der Schluss-Phase abgelegt. Kosten: Kosten des zu brechenden Vertrages +1 in $\frac{1}{2}$
Waffenstillstand	Spieler A bietet Spieler B X Rohstoffe, Einheiten oder Systeme an. Nimmt er an, herrscht zwischen beiden Frieden mindestens für diese, die nächste und übernächste Runde. Ist dieser Vertrag durch die Unterhaltskosten des Krieges erzwungen, herrscht sofort Frieden. Im Anschluss werden die Kriegsziele ausgewertet. Kosten: 0 $\frac{1}{2}$

Krieg erklären

Spieler befinden sich zu Beginn des Spiels alle im Frieden miteinander. Das heißt, selbst wenn ihre Einheiten sich im selben System befinden, können sie einander nicht angreifen. Falls Spieler A einen anderen Spieler B den Krieg erklären will, geht er wie folgt vor:

1. Verträge prüfen

Besitzt A mit B ein Bündnis, darf er ihm nicht den Krieg erklären. Er kann aber die politische Aktion nutzen, um das Bündnis aufzulösen (kostet Vertragskosten +1 $\frac{1}{2}$). Aufgelöste Verträge werden in der Schluss-Phase abgelegt. Er kann ihn also in der darauffolgenden Runde den Krieg erklären. Besitzen A oder B ein Bündnis werden ihren Bündnispartnern der Krieg erklärt. Alle eigenen Verträge mit B werden mit Kriegserklärung aufgelöst.

2. Kriegsgründe prüfen

Besitzt A einen Kriegsgrund gegen B darf er ihn sofort nach Erhalt oder in der kommenden Politik-Phase verwenden (danach verfällt er). Er kann B ohne Kosten und mit der Auswahl zusätzlicher Kriegsziele den Krieg erklären.

Erklärt A nur mit dem Kriegsgrund Hegemonie den Krieg, muss er zusätzlich X $\frac{1}{2}$ bezahlen, um seine Bevölkerung zu mobilisieren. X ist die Anzahl seiner Koloniestufen. Bezahlte er nicht, erleidet er für jedes Kriegsziel entweder -1 $\frac{1}{2}$ auf einen Planeten seiner Wahl oder +1 Kriegsmüdigkeit.

3. Kriegsziele bestimmen

Es muss mindestens ein Kriegsziel bei der Kriegserklärung genannt werden. Zutreffende Kriegsgründe erzeugen zusätzliche Kriegsziele zu Hegemonie, die dann ebenfalls gewählt werden können. Werden alle Kriegsziele erfüllt oder geht ein Spieler bankrott, endet der Krieg und die Kriegsziele werden ausgewertet. Für jedes erfüllte Kriegsziel erhält A 5 Rohstoffe eigener Wahl und für jedes nicht erfüllte Kriegsziel erhält B 5 Rohstoffe seiner Wahl. Es gilt:

Kriegsgrund	Kriegsziel
Hegemonie: Immer verfügbar.	Eroberung, Zerstörung beliebiger Kolonien oder X Schlachtensiege (jedes X ist ein Ziel, Niederlagen zählen negativ) gegen B.
Provokation: A wurde das Ziel von Attentat, Rebellion oder Terroranschlag durch B und das Forschungsschiff war nicht getarnt	Je ein Cube auf jedes Forschungsschiff von B, was sich auf einer Kolonie von A/ Netzwerk befindet. Verlässt eines der Schiffe das System oder wird es zerstört, ist das Ziel erfüllt.
Wirtschaftskrieg: Blockade eines Systems von A.	Je ein Cube pro durch B blockiertes System. Wird die Blockade des Systems aufgelöst, ist das Ziel erfüllt.
Katastrophe: Eroberung/ Zerstörung einer Kolonie von A oder eines Kolonieschiffes	Je ein Cube pro eroberte/zerstörte, eigene Kolonie durch B. Bei Rückeroberung/Zerstörung ist das Ziel erfüllt.

4. Kriegsmüdigkeit

Sie wird über die Augen der Spieler auf der Kriegskarte generiert. Kriegsmüdigkeit kann sich auch durch Institutionsaktionen und Siege/ Niederlagen erhöhen oder senken. Pro Auge gilt, dass der Angreifer (der, der den Krieg erklärt hat) +1 $\frac{1}{2}$ -Unterhalt erleidet. Je 2 Augen auf dieser Karte gilt, dass der Verteidiger +1 $\frac{1}{2}$ -Unterhalt erleidet. Sie wird vollständig entfernt, wenn der Krieg endet.

Zeit: In jeder Schluss-Phase erhöht sich die Zahl der Augen auf der Krieg-Karte um +1.

Siege und Niederlage: Jede verlorene/gewonnene Schlacht +/-1 Auge, jede verlorene/gewonnene Koloniestufe durch Eroberung +/-1 Auge, jede verlorene Zivileinheit +1 Auge auf Kriegsmüdigkeit.

5. Kriegsende

Ein Krieg endet sofort, wenn: 1. ein Spieler die Kosten der Kriegsmüdigkeit nicht mehr bezahlen kann, 2. es einen Waffenstillstand gibt, 3. alle Kriegsziele erreicht wurden. Dann werden die Kriegsziele ausgewertet. Der Angreifer erhält für jedes erfüllte Kriegsziel und der Verteidiger für jedes nicht erfüllte Kriegsziel 5 Rohstoffe seiner Wahl. Die Spieler befinden sich dann für diese und die nächste Runde in Frieden und können einander weder überfallen noch einmal den Krieg erklären oder Aktionen ausführen, die Kriegsgründe erzeugen würden.

Überfälle: Militäreinheiten dürfen auch ohne Kriegserklärung andere Einheiten angreifen. Dies gilt als Überfall. Der Angreifer legt sofort seinen Farbwürfel auf das Gesetz Sanktionen (einfach) oder liegt er dort bereits, dann auf die jeweils nächst höhere Sanktionsstufe. Ein Spieler kann beliebig viele Überfälle in einer Runde durchführen, ohne dass seine Sanktionsstufe erneut steigt. Alle Spieler erhalten einen beliebigen Kriegsgrund gegen den Angreifer.

Beispiel Kriegserklärung

A hat sich ein starkes Militär aufgebaut und will es nun einsetzen, um seine Gegenspieler zu schwächen. Er hat zu nächst drei Möglichkeiten: 1. er setzt sein Militär „friedlich“ ein, um die Kontrolle über wichtige Rohstoffsysteme seiner Mitspieler zu erhalten und diese dadurch zu blockieren (S. 22).

2. Ihm reicht ein gut vorbereiteter Schlag, der vollständig in einer Runde abgehandelt sein wird. Dann muss er keinen langwierigen Krieg erklären, sondern kann sich für einen Überfall entscheiden. Er wird dadurch zwar sanktioniert, was auf der ersten Sanktionsstufe geringe Strafen nach sich zieht, aber er hat nun eine Runde Zeit, um so viel Schaden wie möglich zu verursachen.

3. Er plant eine längere Kampagne, die ihm einen großen Vorteil in der Partie geben wird. Er hat entsprechende Rohstoffvorräte angelegt und hat einen klaren Plan, welche Kolonien er möglichst schnell erobern oder zerstören will. Dann lohnt sich der Krieg.

A entscheidet sich für die dritte Möglichkeit. In der Politik-Phase nutzt er seine freie Aktion als Vertragsaktion und prüft, wem er den Krieg erklären will. B und C sind zu ihm benachbart und er kann sie in 2 Runden mit seinen Flotten angreifen. B hat versäumt militärische Einheiten zu bauen, während C zumindest eine Verteidigungsflotte besitzt. Mit B besitzt A einen Handelsvertrag, mit C ein Bündnis. A müsste erst das Bündnis mit C brechen, um ihn den Krieg erklären zu dürfen. A entscheidet sich für B.

Da A keinen Kriegsgrund gegen B besitzt, gilt nur der Kriegsgrund Hegemonie. Er zählt jetzt seine Koloniestufen zusammen und zählt 7. Da A weder mit zusätzlicher Kriegsmüdigkeit oder negativer Stabilität den Krieg beginnen will, bezahlt er 7 $\frac{1}{2}$. Dies hätte er sich ersparen können, wenn er etwa durch Diplomaten (IA Druck ausüben) einen Kriegsgrund fingiert hätte. Dann würden ihn auch andere Kriegsziele zusätzlich zur Verfügung stehen.

Mit dem Kriegsgrund der Hegemonie wählt A eine Kolonie von B und 2 Siege als Kriegsziel. Er hätte beliebig viele nennen können, mindestens muss er jedoch eines auswählen. A markiert die Kolonie mit seinen Farbcube und legt zwei Farbcubes neben die taktische Karte.

In der ersten Runde zieht A seine Flotte zusammen, zerstört Handelsrouten von B und jagt dessen Forschungsschiffe. B produziert hastig Schiffe und bewegt sie zur Zielkolonie. Am Ende der Runde legen beide einen Farbcube auf die Kriegskarte, um ihre Kriegsmüdigkeit zu symbolisieren. Für B, als Verteidiger, hat nur jeder zweite Cube eine Auswirkung. Für A erhöht sich schon jetzt sein $\frac{1}{2}$ -Unterhalt um +1. In der zweiten Runde in der Politik-Phase schickt B einen Diplomaten auf die Heimatwelt von A, um Druck auszuüben und seine Kriegsmüdigkeit weiter zu erhöhen. A reagiert darauf und tötet den Diplomaten mit einem Agenten, wodurch er, trotz Krieg, eine Sanktionsstufe aufgrund der diplomatischen Immunität des Diplomaten erhält. B will einen Waffenstillstand aushandeln, A ist dagegen. Der Krieg geht weiter.

In der folgenden Bewegungsphase kommt es nun zu einer Weltraumschlacht in der Zielkolonie, die A gewinnt. Er nimmt damit einen seiner Farbcubes von der taktischen Karte, der er eine Schlacht bereits gewonnen hat. Er nimmt gleichzeitig durch den Sieg einen seiner Farbcubes von der Kriegsmüdigkeit und B muss einen seiner Farbcubes dort platzieren. Jetzt folgt die Bodenschlacht, die A ebenfalls gewinnt. Er reduziert seine Kriegsmüdigkeit nun um -3, 1 für den Sieg und 2 durch die Koloniestufen der eroberten Kolonie, und B erhöht seine um 3. Dann nimmt er den zweiten Farbcube von der taktischen Karte und den auf der Kolonie an sich. Er hat damit alle seine Kriegsziele erfüllt. Der Krieg endet sofort. Für jedes erfüllte Kriegsziel erhält er 5 Rohstoffe seiner Wahl.

Wäre die Bodenschlacht missglückt, hätte A einen seiner Farbcubes wieder auf die taktische Karte legen müssen, denn Siege des Verteidigers zählen negativ zu seinen Siegen. Er hätte auch seine Kriegsmüdigkeit um 1 erhöhen und der B seine um 1 senken müssen. Würde A nun, aufgrund der hohen $\frac{1}{2}$ -Kosten, gezwungen sein, einen Waffenstillstand mit B einzugehen, hätte A kein einziges Kriegsziel erfüllt, wodurch er keine Rohstoffe bekommt. B hingegen hätte alle 3 Kriegsziele verhindert und würde für jedes Kriegsziel nun 5 Rohstoffe seiner Wahl erhalten. Beide Spieler dürfen sich in dieser und der nächsten Runde weder überfallen noch sich erneut den Krieg erklären oder Aktionen ausführen, die Kriegsgründe erzeugen würden.

2. Institutionsaktionen (kostet eine Institution-Aktion)

Jeder **Charakter** (Agent, Diplomat, Polizei) darf pro Runde eine **Institutionsaktion (IA)** aus den unten folgenden Tabellen durchführen, ohne dass dies eine politische Aktion kostet. Du kannst darüber hinaus politische Aktionen nutzen, um noch weitere IAs durchzuführen. Diese dürfen aber nicht die gleichen IAs des Charakters sein, die er in dieser Runde schon durchgeführt hat. Entscheidest du dich für eine **Reaktion**, kannst du unmittelbar auf eine in der Reaktion vorgegebenen Handlung den Effekt der Reaktion auslösen. Dies kostet dich ebenfalls 1 IA.

Bestimmte IAs benötigen Technologien, wie eine Wache (weißer Würfel mit deinem Farbcube im System), einen Stabilitätswert oder ein Netzwerk (schwarzer Würfel mit deinen Farbcube im System). Diese müssen erforscht werden (Technologien Rechtslehre oder Strategische Infiltration), werden über IAs der Charaktere platziert und bleiben dort bestehen, selbst wenn das Forschungsschiff das System verlässt. Grundsätzlich kannst du dich für eine IA nicht selbst zum Ziel wählen, außer es ist explizit so beschrieben.

Ein **Netzwerk** in einem System erhöht die Reichweite einer **illegalen IA** um seine Stufe. Normalerweise muss sich der Charakter in dem System befinden, in dem er die Aktion ausführt. Mit einem Netzwerk der Stufe 1 kann er so aber auch eine Aktion in einem benachbarten System ausführen, mit einem Netzwerk der Stufe 2 in einem System, dass bis zu 2 Systeme zu ihm entfernt sein darf. Es gilt dann so, als würde der Charakter sich in dem System befinden, in dem er die Aktion ausführt. Allerdings gilt für jedes System Entfernung vom Charakter zum Zielsystem, als wäre die Netzwerkstufe um je -1 reduziert. Die Netzwerkstufe ist auf 3 begrenzt, kann aber durch Technologie und Politiken erhöht werden.

Beispiel Netzwerk: A hat ein Netzwerk der Stufe 2 benachbart zur Heimatwelt von B aufgebaut. Sein Agent steht auf dem Netzwerk und nutzt die IA Sabotage gegen ein Gebäude auf der Heimatwelt von B. Die Aktion gilt, als wäre sie von einem Netzwerk der Stufe 1 ausgeführt wurden. B hat Polizei auf seiner Heimatwelt und kann nun trotzdem darauf reagieren und den Agenten festnehmen, bevor er die IA ausführen kann. Denn der Agent gilt, als wäre er im System, in dem er die IA ausführt. Entsprechend sind auch die Kosten für die IA durch die Polizei von B erhöht.

Eine **Wache** gilt als ein Gebäude und besitzt dieselben Eigenschaften, wie der Charakter Polizei. Sie ist jedoch immobil und erzeugt keine eigene Aktion, die für eine IA verwendet werden könnte. Dafür darf sie immer Festnehmen, ohne dass es dich eine politische Aktion kosten würde.

Stabilität (♣♣): Sie gibt die Ordnung auf einem Planeten, die Stimmung in der Bevölkerung und ihre Produktivität an.

Jeder Planet besitzt eine eigene ♣♣. **Kolonien beginnen mit ♣♣: 0.** Lege dazu keinen Würfel auf die Planetenkarten. Wird sie positiv/negativ, lege einen weißen/roten Würfel darauf. Der **Maximalwert** von Stabilität ist ihre **Koloniestufe**. Erreicht er **+3**, erhalte hier, auch ohne Kapazitätsgebäude +1 ♣ (du kannst hier Weltraumeinheiten bauen). Heimatwelten besitzen den Effekt immer, er wird dadurch nicht verdoppelt. Erreicht er **-3**, wird sofort eine Bodenschlacht gegen Milizen in Höhe der doppelten Koloniestufe durchgeführt. Gewinnst du, erhöhe die ♣♣ um +1. Verlierst du, bieten sofort alle anderen Spieler gleichzeitig geheim mit ♣ gegeneinander. Alle Gebote müssen zahlen. Das höchste Gebot übernimmt die Kontrolle über die Kolonie. Die ♣♣ wird 0.

Veränderungen von Stabilität: 1. Durch die Stabilitätsfähigkeit deiner Regierung

2. Durch den Vertrag kultureller Austausch mit einem andren Spieler.

3. Durch die IAs: Einflusskampagne, Ordnung wiederherstellen, Terroranschlag, Zermürbung

4. Immer, wenn du ein Investorengesuch, Meilenstein oder Regierungsziel erfüllst, wähle einen deiner Planeten. Er erhält +1 ♣♣.

5. Den Erhalt von Bombardementschaden und dem Ziel der kritischen Infrastruktur.

Effektname	Positive ♣♣	Negative ♣♣
Produktivität	Jede ♣♣ erhöht  durch Koloniestufen +1 (bis zum doppelten Wert der Koloniestufe, Kapazitätsgebäude sind davon unberührt)	Jede ♣♣ reduziert  durch Koloniestufen um -1 (bis 0, Kapazitätsgebäude sind davon unberührt)
Zustimmung	Jede ♣♣ erhöht die Anzahl an Milizen, die an Kämpfen teilnehmen um +2	Jede ♣♣ senkt die Anzahl an Milizen, die an Kämpfen teilnehmen um -2
Ordnung	Jede ♣♣ senkt die Kosten für grüne IAs hier um -1  und erhöht die Kosten für rote IAs hier um +1 	Jede ♣♣ erhöht die Kosten für grüne IAs hier um +1  und senkt die Kosten für rote IAs hier um -1 

3. Sitzung des Hohen Rates einberufen (kostet eine Gesetz-Aktion)

Eine Sitzung des Hohen Rats kann erst einberufen werden, wenn jeder Spieler mindestens einmal von einem anderen Spieler entdeckt wurde. Kann der Hohe Rat einberufen werden erhalten alle Spieler die Anzahl all ihrer Koloniestufen in Stimmen (Veränderungen werden sofort aktualisiert).

Spieler entdecken: Ist zu irgendeinem Zeitpunkt eine Einheit oder Kolonie von dir benachbart oder im selben System mit einer Einheit oder Kolonie eines anderen Spielers, entdeckt ihr euch. Hat dieser bereits einen anderen Spieler entdeckt, gilt auch dieser andere Spieler als entdeckt. Diplomaten erzeugen nur ihren $\frac{1}{2}$ -Bonus, wenn ein Spieler erstmalig entdeckt wurde.

3 a) Gesetzesinitiative erringen: Ziehe 1 beliebige Gesetzeskarte vom Gesetzesstapel (nicht möglich für Karten mit dem Schlüsselwort Immer). Du darfst nicht mehr Gesetzeskarten auf der Hand haben, als du Gesetzesaktionen hast (eine freie politische Aktion gilt als 1 Gesetzesaktion). Ziehst du über dein Kartenlimit hinaus, wähle entsprechend viele Gesetzeskarten von deiner Hand und lege sie ab. Alternativ darf ein zuvor gescheitertes Gesetz wieder in den Gesetzesstapel gelegt werden.

3 b) Gesetzesvorschlag machen: Bist du der erste Spieler, der ein Gesetz verabschieden will, löst du die Ankündigungsrunde aus. Nun müssen alle anderen Spieler, die in dieser Runde auch ein Gesetz verabschieden wollen, dies ankündigen. Jeder Spieler, der ankündigt, muss eine Gesetz-Aktion oder freie Aktion ausgeben. Danach darf kein anderes Gesetz in dieser Runde mehr angekündigt und verabschiedet werden. Jeder Spieler erklärt dann sein Gesetz. Die Gesetze werden in Spielerreihenfolge abgehandelt.

Ist das bekannt, nehmen die Spieler die Cubes, die sie als Stimmen nutzen wollen in Hand. Nicht in die Hand genommene Stimmen stehen für andere Abstimmungen in dieser Politik-Phase zur Verfügung. Jetzt können die Spieler sich für 5 $\frac{1}{2}$ oder mit der Technologie Interportale Gemeinschaft für 4 $\frac{1}{2}$ noch temporär Stimmen kaufen. Sie sagen das in Spielerreihenfolge an, bezahlen die Kosten und passen ihre Cubes an.

Bronze Cubes sind Nein-Stimmen, **silberne Cubes** Ja-Stimmen und **Gold-Cubes** Enthaltungen, um sich mit Wirtschaftsvertretern im Himmel zu treffen. Eine einfache Mehrheit entscheidet, ob ein Gesetz angenommen wird oder nicht. Ein Gleichstand zählt als ein Scheitern des Gesetzes. Die Mehrheit bezieht sich immer auf die in dieser Abstimmung abgegebenen Stimmen.

Für je 2 Gold-Cubes erhält der entsprechende Spieler 1 Rohstoff seiner Wahl. Dies drückt den nutzbringenden Einsatz seines Einflusses im Rechtssystem aus.

Wird das **Gesetz angenommen**, tritt es in Kraft. Hast du es vorgeschlagen, lege deinen Farbcube darauf.

Scheitert es, wird das vorgeschlagene Gesetz offen neben den Gesetzesstapel in die Ablage gelegt (Gesetze mit dem Schlüsselwort Immer werden in den Gesetzesstapel zurückgelegt). Verabschiedete Gesetze werden offen ausgelegt, um ihre permanente Wirkung zu zeigen.

Schlüsselwörter Gesetze: Besitzt eine Gesetzeskarte das Schlüsselwort **Mehrfach**, kann ein Spieler, obwohl das Gesetz offen ausliegt, erneut darüber abstimmen lassen. Wird es wieder beschlossen, tritt sein Effekt erneut ein. Scheitert es, geschieht nichts. Die spezifische Wirkung wird mit einem weißen Würfel auf das System, der Technologie oder dem Spieler festgehalten (die Augenzahl erhöht sich bei mehrfacher Annahme). Besitzt eine Gesetzeskarte das Schlüsselwort **Immer**, darf über sie immer abgestimmt werden. Sie kann von keinem Spieler auf die Hand genommen werden. Über diese Gesetze muss immer zuerst abgestimmt werden. Es kann pro Runde nur über ein Gesetz mit dem Schlüsselwort Immer abgestimmt werden. Besitzt eine Gesetzeskarte das Schlüsselwort **Wettbewerb**, wird in der Schlussphase ein Auge auf sie gelegt. Liegen 2 Augen auf ihr, werden ihre Platzierungsbedingungen geprüft. Der Spieler mit der höchsten Bewertung erhält den 1. Platz usw. Gibt es ein Gleichstand, erhalten beide Spieler denselben Platz. Spieler erhalten den Bonus ihres Platzes und aller Plätze unter ihnen (der Spieler mit Platz 1 erhält den Bonus des 1., 2. und 3. Platzes, der Spieler mit Platz 2 erhält den Boni des 2. und 3. Platzes usw.). Bei 2 Spielern gibt es nur den 1. Platz, bei 3 Spielern nur den 1. und 2. Platz. Danach wird das Gesetz aus dem Spiel entfernt.

Souverän der See: Wird das Gesetz gewählt, darf kein anderes Gesetz in dieser Runde gewählt werden (es hat Vorrang). Scheitert es, platziere 6 Augen auf es. Es muss 1 Gesetzaktion ausgegeben werden, um 1 Auge darauf zu entfernen. Solange sich auf dieser Karte noch Augen befinden, darf darüber nicht noch einmal abgestimmt werden.

Sanktionen: Spieler erhalten durch bestimmte Handlungen (Überfall, Diplomatische Immunität gebrochen...) sofort Sanktionsstufen. Ihr Farbcube wird auf die entsprechende Gesetzeskarte gelegt. Wird die Sanktionsstufe erhöht, wird der Farbcube auf die nächstschwere Sanktion gelegt (leichte – schwer – Kapitalverbrechen). Es gelten nur die Effekte der aktuellen Sanktionskarte. Sie können pro Gesetzesabstimmung um eine Stufe wieder reduziert werden.

Beispiel Gesetz verabschieden

Spieler A beobachtet die Aufrüstungsspirale der anderen Spieler besorgt. Er hat zu wenig Kapazität und Rohstoffe, um mithalten zu können, deswegen entscheidet er sich für eine politische Lösung. Er nutzt seine Gesetz-Aktion in der Politik-Phase, um sich das Gesetz Abrüstung erzwingen herauszusuchen.

Er allein hat zu wenig Stimmen, um sich gegen alle anderen Spieler durchzusetzen. Deswegen fängt er an, mit ihnen zu sprechen und nach ihrer Unterstützung zu fragen. Die auf Militär fokussierten Spieler, eine Autokratie und eine Plutokratie, sind dagegen, der Spieler mit der Technokratie ist es egal und der Spieler mit der Demokratie befürwortet das Gesetz. Mit diesen Informationen versucht A die Technokratie nun mit Rohstoffangeboten oder einen Vertrag zu überzeugen. Die Technokratie wird von den anderen beiden Militärspielern bedroht, sich zu enthalten und lehnt das Angebot von A darauf ab.

A entscheidet sich dennoch dafür, seine zweite Aktion in der Politik-Phase dafür zu verwenden, über das Gesetz abstimmen zu lassen. Er nutzt dazu seine freie Aktion. Jetzt kündigt er den Effekt des Gesetzes an und jeder andere Spieler hat nun die Möglichkeit, ebenfalls einen Gesetzesvorschlag anzukündigen. Die Autokratie wurde in der Vorrunde wegen eines Überfalls sanktioniert und will seine Sanktionsstufe wieder auf 0 setzen. Sie kündigt an, dass er auf das Immer-Gesetz der Sanktion abstimmen lassen will und gibt darauf auch seine freie, politische Aktion aus. Sonst will keiner der Spieler über ein Gesetz abstimmen lassen.

Aufgrund des Schlüsselwortes Immer, muss über die Sanktionierung zuerst abgestimmt werden. Jeder Spieler zählt nun zunächst seine Koloniestufen. Dies sind die Stimmen, die ein Spieler für alle Abstimmungen in dieser Runde zur Verfügung hat. Die Spieler nehmen sich nun geheim von diesem Pool beliebig viele Stimmen für die erste Abstimmung. Da die Autokratie und Plutokratie in Konkurrenz zueinanderstehen, nimmt A keine seiner Stimmen in die Hand. Die Demokratie kündigt an, sich zusätzliche Stimmen für 5 pro Stimme zu kaufen und legt sie zu ihren Stimmenpool.

Nachdem alle Spieler bereit sind, öffnen sie alle gleichzeitig die Hände. Die Autokratie hat fast alle Stimmen für Ja, die Plutokratie die Hälfte ihrer Stimmen für Nein, die Technokratie alle ihre Stimmen für Enthaltung und die Demokratie einige Stimmen für Nein abgegeben. Damit erreicht die Autokratie keine einfache Mehrheit und die Sanktionsstufe bleibt erhalten. Da es sich um ein Immer-Gesetz handelt, geschieht nichts weiter mit dem Gesetz und es wird in den Immer-Gesetzesstapel zurückgelegt. Die Technokratie erhält nun die Hälfte ihrer für Enthaltung abgegebenen Stimmen in Rohstoffe ihrer Wahl.

Nun beginnt die zweite Abstimmung, für die übrigen Stimmen der Spieler genutzt werden. A hat mitgerechnet. Die Technokratie hat keine Stimmen mehr und selbst wenn die übrigen Stimmen der Autokratie und Plutokratie für Nein stimmen, kommt er mit seinen Stimmen und der Stimmen der Demokratie auf eine Mehrheit. Er entscheidet sich also, übrige Stimmen in Enthaltungen zu investieren, um ebenfalls Rohstoffe zu erhalten. Niemand kauft sich Stimmen.

Wieder werden die Cubes in die Hände genommen und gleichzeitig vorgezeigt. Die Autokratie und Plutokratie sehen keine Chance in dieser Abstimmung. Sie haben alle ihre Stimmen in Enthaltungen investiert. Das war jedoch ein Denkfehler, denn die Demokratie hat das ebenfalls getan. Hätten sie für Nein gestimmt, wäre das Gesetz gescheitert und abgelegt wurden. Es hätte dann eine politische Aktion (Gesetz oder frei) benötigt, um es wieder dem Gesetzesstapel hinzuzufügen.

So jedoch wird das Gesetz mit den wenigen Ja Stimmen von A verabschiedet. Er legt seinen Farbcube auf das Gesetz. Das verdeutlicht, dass er das Gesetz vorgeschlagen hatte und es nun in Kraft ist. Der Effekt des Gesetzes tritt sofort ein und erzeugt hohen Unterhalt für die Autokratie und die Plutokratie, sodass sie sich eine weitere Aufrüstung nicht mehr leisten können.

Die Autokratie will das Gesetz wieder abwählen lassen. Das ist in dieser Runde jedoch nicht mehr möglich, weil Gesetzesabstimmungen gemeinsam mit allen Spielern erfolgen. Es wäre nächste Runde möglich, darüber abstimmen zu können. Wenn dies Abstimmung gelingt, wird das aktive Gesetz in den Gesetzesstapel (nicht den Ablagestapel für Gesetze) zurückgelegt. Der Farbcube von A würde davon entfernt werden.

4. Regierung reformieren (kostet eine Regierungsaktion)

4 a) Regierung ändern: Wenn du deine Regierung verändern willst, bezahlst du die Kosten einer für dich freigeschalteten Regierung (Technologie: politische Philosophie/Vision). Tausche deine aktuelle Regierung mit der gekauften aus (lege einen Farbcube auf die entsprechende Regierung des Regierungsbaums). Alle Veränderungen treten vor dem Einkommen in der Ökonomie-Phase in Kraft. **Ausnahme:** Unternehmens- und Klanregierungen (Lobbykratie, Kleptokratie) können nur jeweils von einem Spieler eingeführt und nach der Einführung nicht mehr gewechselt werden.

4 b) Politik entwickeln: Du darfst eine Politik deiner aktuellen Regierung ins Spiel bringen (bis zu 3) oder eine deine Politiken wechseln. Jede deiner aktiven Politik kostet 2  Unterhalt. Lege einen Farbcube entsprechend auf die Politik.

4 c) Berater erbitten: Du darfst einen Berater auf deiner Hand oder einen ausliegenden Berater kaufen und direkt ins Spiel bringen (benötigt die Technologie Experten-Rat). Stattdessen darfst du 2 Berater ziehen, einen davon auf die Hand nehmen und den anderen in die Auslage legen. Hast du dadurch mehr als 1 Berater auf der Hand, lege andere Berater in die Auslage. Jeder ausgespielte Berater kostet 3  Unterhalt. Immer wenn mehr als 3 Berater in der Auslage liegen würden, lege den untersten zurück unter den Berater-Stapel und rücke die anderen auf. Du darfst nur 1 Berater haben.

Regierungen, Handel und Politiken (kostet keine politische Aktion)

Sobald eine Regierung aktiv ist, können für die Kosten dazugehörige Politiken ins Spiel gebracht werden. Diese bleiben im Spiel, selbst wenn er eine andere Regierung einsetzt. **Ausnahme: gebundene Politiken (G).** Diese werden dann inaktiv (verlieren ihre Wirkung), außer du hast die Folgeregierung (siehe Tabelle unten) eingeführt. Du kannst maximal 3, mit der Technologie Vollendetes Regieren 4, Politiken gleichzeitig aktiv haben.

Handel: Du kannst jederzeit (auch im Zug anderer Spieler) Rohstoffe im angezeigten Verhältnis tauschen.

Aktivierbare Politiken können nur einmal in einer Runde aktiviert werden. Lege zum Anzeigen einen Cube auf sie.

Stabilität: Zeigt die Bedingung der Regierung, um 1  für einen deiner Planeten zu generieren.

Lobby-Politiken: Enthält eine Politik das Wort Lobby, kostet sie keinen  Unterhalt, sofern das genannte Unternehmen durch eine Lobbykratie aktiviert wurde (ignoriere Lobby ansonsten). Wurde es von einem Spieler aktiviert, erhält er ebenfalls alle ihre Effekte, ohne etwas dafür zu zahlen oder einen Politik-Platz besetzen zu müssen.

Regierungsziele: Jede Stufe I Regierung besitzt Regierungsziele, die von allen Spielern mit dieser Regierung oder ihrer Nachfolgeregierung erfüllt werden können. Lege die Zielkarten offen aus. Erfüllst du eine, nimm sie dir sofort und erhalte ihre Belohnung sowie +1  für einen deiner Planeten deiner Wahl (dies gilt auf für das Erfüllen von Investorensuchen und Meilensteinen). Wechselst du die Regierung, wechseln auch deine Regierungsziele.

Gunst: Unternehmens- und Klan-Regierungen arbeiten mit Gunst. Gunst wird über spezielle Handlungen erhalten, schaltet weitere Regierungsfähigkeiten (Unternehmen/ Kläne) frei und kann jederzeit (außer es ist genauer definiert) für Fähigkeiten von Politik-Karten ausgegeben werden. Sie erhöht zudem ein bestimmtes Einkommen um +1.

Staatsgröße: Gibt an wie viele Planeten (Heimawelt zählt mit dazu) du ohne Strafe kontrollieren darfst. Überschreitest du sie, überspringst du die nächste Einkommensphase und dann jede 2. Einkommensphase.

Regierung/ Folgeregierung	Fokus – Spielstil – Sieg durch - Komplexität
Autokratie/ Imperium	Kapazität, Ausbreitung - Krieg stärkt Politiken und Einheitenproduktion, weniger Kriegsstrafen - Sieg durch Eroberung - niedrig
Demokratie/ Föderation	Kultur, Gesetze – Stärkung durch langen Frieden, kooperatives und friedliches Spiel - Sieg durch Souverän oder Kultur – mittel
Lobbykratie/ Anarchie/ Kosmokratie (Einmalig)	Spielmöglichkeiten - Flexibilität durch starke Gunstfähigkeiten - Sieg durch wirtschaftliche Überlegenheit oder selbst erzeugte Krise - hoch
Kleptokratie/ Kakistokratie (Einmalig)	Geheimdienstaktionen, Aggressivität - bewegliche Angriffseinheiten, Disruption, Diebstahl, Überfälle - Sieg durch Kleinkriege und Krise - hoch
Plutokratie/ Korporatokratie	AWE - Investition, langfristige Erträge, Handel und Verträge - Sieg durch Geldüberlegenheit - niedrig
Soziokratie/ Utopie	Nahrung - schnelle und friedliche Ausbreitung - Sieg durch stetiges Wachstum - niedrig
Technokratie/ Logokratie	Forschung - Technologie, Optimierung von Kolonien und Einheiten - Sieg durch Forschung - mittel

Spezialregierungen (nur für fortgeschrittene Spieler empfohlen)

Mit der Technologie Politische Philosophie kannst du dich auch dafür entscheiden, eine Spezialregierung (Klan-/ Unternehmensregierung) einzuführen. Du kannst die Regierung dann nicht mehr wechseln. Du erlangst über bestimmte Bedingungen Gunst. Mit ihr kannst du weitere Kläne/ Unternehmen freischalten (kostet 1 Gunst) oder besonderen Fähigkeiten der Kläne/Unternehmen bezahlen. Jede Gunst generiert 1 Rohstoff der Art, der hinter dem Namen des Klans/ des Unternehmens angezeigt ist als Einkommen. Schaltest du Kläne/ Unternehmen frei, kannst du von da an auch ihre Politiken einführen. Du hast jedoch immer nur 1 Regierungsziel aktiv. Es besitzt keine einmalige Bedingung, sondern generiert je nach Spielsituation eine unterschiedliche Anzahl von Siegpunkten.

Berater

Berater können über die politische Aktion Berater erbitten rekrutiert werden. Es herrscht eine Grenze von 1 Berater pro Spieler, die aber durch Politikarten und Berater verändert werden kann. Wird ein Berater rekrutiert, wird zunächst seine Grundfähigkeit aktiv. In jeder Politik-Phase kann ein Berater per politischer Aktion für seine Kosten aufgewertet werden. Dann wählt der Spieler eine von beiden neuen Fähigkeiten, die aktiv wird. Die andere ist danach nicht mehr verfügbar. Jeder vollständig aufgewertete Berater ist 2 Siegpunkte wert. Unterhalt: 3[€].

5. Untergrund (kostet eine beliebige politische Aktion)

Ist eine Klanregierung im Spiel, werden die Kosten an sie gezahlt. Sie kann die Preise für die Dienste jederzeit um +/-2  modifizieren, sie aber nicht selbst nutzen (die Fähigkeiten werden über die eigenen Klan-Politiken abgedeckt). Alle Untergrundaktionen sind illegal. Die Kostenerhöhung durch Polizei und Wachen werden in  angewandt, aber es sind keine Festnahmen möglich. Spieler müssen nicht entdeckt sein, um Ziel der Aktionen zu werden.

5 a) Auftragsmord: Wähle eine Einheit mit min. einen Charakter. Sie wird zerstört. Diplomatische Immunität führt regelmäßig zu Sanktionierung, außer du hast die Zusatzkosten bezahlt. Dann gilt es, als hättest du zusätzlich die IA Beweise fälschen genutzt (Seite 15). **Kosten:** 9 , Zusatzkosten: +6  - deiner Netzwerkstufe in diesem System.

5 b) Geheime Routen: Wähle eine deiner Flotten oder zivilen Einheiten. Du darfst sie sofort auf ein benachbartes, entdecktes System bewegen (nur einmal pro Runde pro Flotte/ Einheit, Bewegung endet hier), wenn du damit keine Schlachten auslöst. **Kosten:** 5  pro bewegtem  - deiner Netzwerkstufe in diesem System.

5 c) Heuer bezahlen: Wähle eine Piratenflotte. Übernimm für diese Runde die Kontrolle über sie (du kannst sie nicht zerstören oder in gefährliche Systeme fliegen oder mit ihnen erkunden). Lege einen Farbcube auf sie. Nicht möglich, wenn die Klanregierung im Spiel ist. Such dir alternativ das Ereignis Piraten aus dem Asteroidenstapel heraus, mische den Stapel, und mische das Ereignis unter die obersten zwei Karten. **Kosten:** 3 

5 d) Schmuggelnetzwerk: Erhalte zwei Netzwerke der Stufe 1. Das Erste erhältst du in deiner Heimatwelt oder einer deiner Kolonien und das Zweite in einem nicht-gefährlichem System, auf dem sich keine Einheiten oder Kolonien (außer deine eigenen) befinden. **Kosten:** 3 

5 e) Schwarzmarkt: Schwarzmarkt-Karten sind besondere Boni oder Aktionen, die ein Spieler zusätzlich er- und wieder versteigern kann. Sie können ansonsten nur durch Institutionsaktion gestohlen werden. Es wird immer 1 Karte in der Schlussphase gezogen. Liegen bereits 3 Karten in der Auslage, wird die äußerst linke Karte ersetzt und kommt unter dem Stapel. Die Karten rücken dann nach links auf und die neue Karte wird auf die Position ganz rechts gelegt. Entscheidest du dich für diese Aktion, wähle eine von beiden Optionen:

5 e) 1. Schwarzmarktkarte ziehen: Willst du um die Karten in der Schwarzmarktauslage nicht bieten, kannst du stattdessen eine Karte vom Schwarzmarkt-Stapel ziehen und sofort entscheiden, ob du darauf bieten willst oder nicht. Wenn ja, beginnt eine Auktion (siehe 2. Bieten). Wenn nicht, lege sie in die Auslage.

5 e) 2. Auktion: Wähle eine Karte in der Auslage oder eine Schwarzmarkt- oder Ereigniskarte, die du besitzt, sie wird das Auktionsobjekt. Jeder Spieler, der bei der Auktion teilnehmen will und nicht die Auktion ausgelöst hat, zahlt 1 . Alle Teilnehmer nehmen dann eine beliebige Anzahl von Metall-Cubes in die Hand (Bronze = 1, Silber = 5, Gold = 10). Es wird auf dem abgebildeten Rohstoff der Karte geboten. Die Spieler öffnen dann gleichzeitig ihre Hände und das höchste Gebot gewinnt. Bei Gleichstand erhält niemand den Gegenstand. Nur der Auktionsgewinner muss das Gebot bezahlen.

5 f) Zeugen anheuern: Wähle eines deiner zivilen Schiffe oder Transporter. Für diese Runde gilt es, als besäße es die Ausrüstung Agent. Du kannst alle mit Agenten möglichen IAs mit ihnen durchführen (auch wenn du die Technologie noch nicht erforscht hast), allerdings erzeugt es keine eigene IA (du musst eine entsprechende politische Aktion dafür ausgeben). Erhalte alternativ ein Forschungsschiff auf einem deiner Netzwerke. **Kosten:** 6 🟡 - deiner Netzwerkstufe in diesem System.

6. Kabinett (kostet keine politische Aktion)

6 a) Bürokratieabbau: Verzichte auf eine beliebige politische Aktion und erhalte +1 🟡.

6 b) Delegation entsenden: Befindet sich ein Schiff mit Diplomaten auf deiner Heimatwelt, platziere es auf eine beliebige Heimatwelt eines anderen Spielers, mit dem du nicht im Krieg bist. Es darf sich danach nicht mehr bewegen und kann keine Cubes dabei transportieren. Falls möglich, entdeckt es dabei den Spieler. **Kosten:** 3 🟡

6 c) Entdeckungen analysieren: Verkaufe eine Ereigniskarte auf deiner Hand für 3 🔵.

6 d) Entwicklungshilfe beantragen (wird inaktiv mit Spezialregierung): Erhalte +1 Einkommen auf jede Rohstoffart. **Kosten:** 5 🟡 + die dreifache Anzahl deiner Siegpunkte in 🟡. Die Nutzung dieser Aktion kostet jedes Mal 5 🟡 mehr (beim zweiten Mal 10 🟡, beim dritten Mal 15 🟡 usw.). Lege dazu einen weißen Würfel auf dein Spielertableau auf „Andere“.

6 e) Expedition entsenden: Gib 3 Ereigniskarten oder 10 🔵 (zusätzlich +5 🔵 pro von dir so gelegten Planeten) oder einen zurückgelegten Planeten aus. Ein Forschungsschiff im V. Ring darf sich sofort in den VI. Ring (im kurzen Spiel je ein Ring kleiner) begeben und dort ein Planet entdecken. Das Schiff darf sich diese Bewegungsphase nicht mehr bewegen. Die Planetenplatzierungsregeln müssen eingehalten werden. **Kosten:** 5 🟡

6 f) Geschenk an den Hohen Rat: Bezahle 45 Rohstoffe beliebiger Art (Kombination möglich) und erhalte +1 Siegpunkt.

6 g) Handelsinvestition: Verbessere ein beliebiges Handelsverhältnis um -1. Dieses Verhältnis wird in neue Regierungen übertragen und hinzuaddiert (es kann nicht besser als 2:1 werden). Es gilt immer für beide Richtungen, wenn möglich (etwa 🟡 zu 🔵 und 🔵 zu 🟡). **Kosten:** 5 🟡

6 h) Kommission gründen (bis zu zweimal möglich): Erhalte für diese Runde zusätzliche freie politische Aktionen. **Kosten:** 3 🟡 pro Aktion.

Du kannst alternativ eine deiner politischen Aktionen in eine andere umwandeln. **Kosten:** 1 🟡 pro Aktion.

6 i) Kosme-Schutz erbitten (nicht möglich mit Spezialregierungen): Wähle beliebige Kosme-Schiffe. Sie müssen unterschiedlich sein. Bezahle die 🟡-Kosten ihres Schiffstyps in 🟡 (Kosme-Schiffe nutzen die Preise für fortschrittliche Schiffe, Bsp: bei Kosme-Korvette 4 🟡, weil die fortschrittliche Korvette 4 🟡 kosten würde). Alle Kosme-Kosten sind nicht reduzierbar. Du kannst kein gleiches Schiff zweimal kaufen. Die Schiffe dürfen auf eigenen Planeten oder eigenen Wachen platziert werden. Sie stehen bis zur Schluss-Phase unter deiner Kontrolle. Danach werden sie vom Spielfeld entfernt. Zahle für jedes zerstörte Kosme-Schiff nochmals seine Kosten in 🟡. Diese Aktion ist nur einmal pro Runde für dich möglich und wird inaktiv, wenn die Kosme-Flotte im Spiel ist.

6 j) Maschinenteile importieren: Erhalte nur für diese Runde +1 🟡 und +1 🔵. **Kosten:** 5 🟡

Ökonomie-Phase

1. Einkommen

Alle Spieler erhalten gleichzeitig ihr Einkommen. Dazu addieren sie ihren Einkommenswert bei jedem Rohstoff auf das dazugehörige Konto. Ist der **Unterhalt** (jeder Unterhalt reduziert das Einkommen des entsprechenden Rohstoffs 1:1) eines Rohstoffs größer als dein Einkommen, wird es negativ und du verlierst Rohstoffe. Würde das Konto unter 0 fallen, droht der Spieler bankrott zu werden.

Staatsgröße: Sie gibt an, wie viel Planeten (Heimatwelt und Kolonien) du gleichzeitig verwalten kannst. Übersteigst du diese Zahl überspringst du dein nächstes Einkommen (du hast trotzdem Unterhalt) und danach jedes 2. Einkommen.

Bankrott: Jeder fehlende Rohstoff unter 0 muss sofort doppelt in einem anderen beliebigen Rohstoff gezahlt werden. Geht das nicht und ist der Spieler im Krieg, wird er zum Waffenstillstand gezwungen. Ist er nicht im Krieg, muss er sofort Einheiten und Gebäude an Spieler verkaufen. Die Spieler einigen sich auf einen Preis. Hat kein Spieler Interesse, müssen entsprechend viele Einheiten, Politiken, Berater oder Gebäude vom Spielplan genommen werden, bis ihre Gesamtkosten den negativen Kontowert entsprechen oder diesen überbietet. Es gibt dabei kein Wechselgeld.

2. Kaufen

1. Kolonieschiffe - Zuerst kannst du Kolonieschiffe in Systemen mit unkolonisierten Planeten durch eine Kolonie ersetzen. Erhalte dazu die Planetenkarte, lege 1W4 auf die Koloniestufe mit einer 1 oben. Erhalte die passende Planetenkarte, setze die $\frac{1}{12}$ auf 0 (kein Würfel) und passe dein Einkommen entsprechend an. In Zugreihenfolge können nun alle Spieler die Rohstoffe ihres Kontos ausgeben, um beliebig viele Käufe durchzuführen (Aktionsfolge von 1-2 Aktionen dann nächster Spieler gilt weiterhin). Die Koloniestufe kann einmal pro Runde um +1 erhöht werden (aber nicht, wenn die Kolonie in dieser Runde gegründet wurde). Siehe dazu Koloniestufen auf der nächsten Seite.

Einheiten: Um Einheiten zu bauen, müssen ihre Kosten bezahlt werden. Dazu benötigst du zusätzlich Kapazität in Höhe der  der Einheit. Ist eine Einheit gebaut, kann sie nur dort platziert werden, wo ihre Kapazität erhöht wird. Weltraumeinheiten benötigen Kapazitätsgebäude oder Sternenbasen, um platziert werden zu können, während Bodeneinheiten Kolonien benötigen. In dieser Runde gebaute Einheiten dürfen sich direkt bewegen. Ab einer bestimmten Anzahl von gleichen Einheiten kann es sein, dass du für sie Unterhalt bezahlen musst (dies steht bei ihren Kosten). Sowohl Weltraum- als auch Bodeneinheiten werden in Flotten/ Armeen platziert. Nutze dazu einen Zahlenmarker und notiere, in welcher Armee/ Flotte du welche Einheit platziert hast.

Ausrüstung (Begriff umfasst auch Waffen und Komponenten): Du bezahlst die Kosten der Ausrüstung und notierst dir die Ausrüstung auf einen freigeschalteten Bauplan deiner Wahl. Alle Einheiten mit dem Bauplan besitzen nun die neue Ausrüstung. Du kannst beliebig Ausrüstung austauschen, bezahle sie dann aber vollständig.

Technologie: Du kannst alle verfügbaren Technologien im Baum kaufen. Eine Technologie ist dann nicht verfügbar, wenn ein Pfeil auf sie zeigt und du die Technologie, von der der Pfeil beginnt, noch nicht besitzt. Mit Forschungsgebiet sind die 4 Bereiche Militär, Wirtschaft, Innen- und Außenpolitik gemeint. Wer zuerst eine Technologie erforscht, erhält ihren Bonus. Lege deinen Farbcube auf das Bonussymbol der Technologie. Diese Technologie kostet nun für alle Spieler -2  (bis 1). Der genaue Bonus steht in der Kurzübersicht ab Seite 13.



Tech-Beispiel: Auf dem Bild hat der grüne Spieler als erstes Politische Philosophie erforscht, deswegen hat er seinen Farbcube auf das Bonussymbol unten rechts gesetzt. Er musste 6  bezahlen, erhielt dafür aber auch den Tech-Bonus. Er konnte die Technologie erforschen, weil kein Pfeil auf sie gerichtet war und sie daher von keiner anderen Technologie bedingt wurde.

Der blaue Spieler, eine Technokratie, bezahlte nun für Politische Philosophie nur noch 4 . Sie erforschte außerdem Effiziente Bürokratie, die als Voraussetzung Politische Philosophie benötigt. Als Technokratie hat sie die Besonderheit Geheimhaltung. Sie kann zwar die vollen Forschungskosten bezahlen und den Tech-Bonus erhalten, aber die Technologie gilt für andere Spieler dann nicht als von einem anderen Spieler erforscht. Sie verdeckt nicht das Bonus-Feld damit. Würde der grüne Spieler sie erforschen wollen, müsste er auch wieder 6  und würde den Tech-Bonus erhalten.

Gebäude: Du kannst auf freien Bauplätzen deiner Kolonie Gebäude zu ihren Kosten errichten. Rohstoffgebäude kosten 3  und 1  Unterhalt. Sie aufzuwerten kostet 3  und zusätzlich 1  Unterhalt (außer -Einkommensgebäude, sie kosten keinen -Unterhalt). Aufgewertete Gebäude direkt zu bauen kostet 6  und 2  Unterhalt. Dasselbe gilt für Kapazitätsgebäude, nur dass diese die Kosten in  besitzen. Rohstoffgebäude erhöhen einen planetaren Rohstoff um +2/ +4/ +6 (aufgewertet). Kapazitätsgebäude erhöhen die Boden-  und Weltraumkapazität  um +1/+2/ +3 (aufgewertet). Rohstoffgebäude lassen sich nicht in einer Rohstoffart bauen, die der Planet nicht produziert. Unaufgewertete Rohstoff- und Kapazitätsgebäude können ohne Bedingungen gebaut werden, alle anderen müssen erforscht werden.

Gebäude werden als Letztes gebaut (keine Einheitenkäufe danach).

Koloniestufen

Du kannst in jeder Ökonomie-Phase eine Kolonie um 1 Stufe wachsen lassen, wenn du die angegebenen -Kosten zahlst. Eine Kolonie kann pro Ökonomie-Phase nicht mehr als 1 Stufe wachsen. Dies geht nicht in der Runde, in der du die Kolonie gegründet hast. Spielt ihr mit Planetenereigniskarten, kann es sein, dass das Wachstum einer Kolonie gesperrt ist. Hier kannst du die Koloniestufe über die Entscheidungen der Planetenereignisse erhöhen.

Jede Stufe erzeugt für die Kolonie +1 , +1 Bauplatz für Gebäude (außer Verteidigungsgebäude, diese benötigen keinen Bauplatz, aber du kannst nicht zweimal dasselbe Gebäude auf einen Planeten bauen) und +1 , wenn sie mit deiner Heimatwelt per Handelsroute verbunden ist. Auf Stufe III erzeugt sie zusätzlich +1 Siegpunkt, auf Stufe IV +2 Siegpunkte.

Kosten: Stufe I: Kolonieschiff (5 ) , **Stufe II:** Kosten: 10 , **Stufe III:** 15 , **Stufe IV:** 20  (benötigt Zentrum)

Blockierte Kolonien

Deine Kolonien können blockiert werden, sobald Militärschiffe die Kontrolle über das System mit der Kolonie erlangt haben (siehe unten). Ein Spieler muss mit dir nicht im Krieg sein, um dein System zu blockieren. Allerdings erzeugt eine Blockade einen Kriegsgrund (Blockaden).

Blockadeeffekte: - Kolonien erzeugen kein Einkommen und kein Gebäude-Unterhalt

- Handelsrouten zu blockierten Kolonien und von ihnen weg gelten als unterbrochen
- Es können keine Schiffe auf dem Planeten gebaut werden (Bodeneinheiten jedoch schon)
- Bei Heimatwelten gelten zusätzlich alle Handelsrouten des Spielers als unterbrochen. Keine Kolonie erzeugt noch Einkommen oder Unterhalt. Die Heimatwelt selbst behält ihr Einkommen und Unterhalt.
- Jeder blockierte Planet verliert temporär -1 . Endet die Blockade, wird auch der Malus entfernt
- Blockierte Flotten oder zivile Einheiten dürfen sich nicht bewegen, außer der Spieler, der das System kontrolliert, erlaubt es. Flotten (und zivile Einheiten auf demselben System wie sie) lassen sich nur mit Flotten blockieren.

Kontrolle: Addiere alle  von all deinen Militärschiffen, alle deine Koloniestufen und Wachstufen in diesem System. Ist die Zahl größer als die, aller anderer Spieler in diesem System, dann kontrollierst du es. Ist sie gleich groß, kontrolliert niemand das System. Kontrolle ist nur für bestimmte Effekte relevant und gibt dir nicht die tatsächliche Kontrolle über Einheiten in dem System.

Beispiele für Kontrolle

1. A nutzt eine Korvette, um ein Kolonieschiff von B zu blockieren. In dem System gibt es keine Kolonie oder Wache. Da A mit seiner Korvette der Einzige ist, der  von Flotten besitzt, kontrolliert er das System und kann damit bestimmen, ob das Kolonieschiff weiterfliegen darf oder nicht. Er entscheidet sich, dass es nicht weiterfliegen darf. Damit erzeugt er für B einen Kriegsgrund (Blockade). B zieht darauf seine eigene Korvette in das System. Jetzt besitzen A und B gleich viel  aus Flotten. Niemand kontrolliert das System und das Kolonieschiff von B kann weiterfliegen. Dies würde auch gelten, wenn sich beide Spieler im Krieg befunden hätten. Kontrolle ist vom Krieg unabhängig. Wären

beide Spieler aber im Krieg gewesen, käme es in der Schlachten-Phase zu einer Schlacht zwischen beiden, da sich ihre Einheiten im selben System befinden.

2. A bewegt seine Flotte mit 4  auf die Heimatwelt von B. Sie besitzt eine Koloniestufe von 3. Damit hat A die Kontrolle und blockiert sie. Alle anderen Kolonien, die ihre Waren zur Heimatwelt schicken, würden kein Einkommen generieren, alle Handelsrouten wären unterbrochen und B könnte hier keine Weltraumeinheiten mehr produzieren. Er entscheidet sich deshalb in der Politik-Phase eine Wache zu errichten. Da seine Kolonie- und Wachstufen addiert werden und gleichberechtigt mit  von Flotten gewertet werden, kontrolliert damit niemand das System und in der folgenden Einkommensphase erzeugen die Planeten von B regulär Einkommen.

3. Ein Forschungsschiff von A will zu einer Anomalie reisen und bewegt sich dabei über eine Kolonie von B. B entscheidet, da er das System kontrolliert, dass das Forschungsschiff in seinem Reich unerwünscht ist. Wenn A zur Anomalie will, dann nicht über seine Systeme. A bewegt sich trotzdem auf seine Kolonie und B erklärt, dass das Forschungsschiff hier nun blockiert wird. Er erzeugt damit einen Kriegsgrund (Blockade) für A. A schickt eine Korvette in das System. B hat immer noch die Kontrolle über das System. A könnte nun trotzdem sein Flotte mitsamt seines Forschungsschiffes aus dem System bewegen. Denn zivile Einheiten schließen sich in diesem Fall der Flotte an und Flotten lassen sich nur durch Flotten blockieren. Würde B jedoch ebenfalls eine Korvette in das System bewegen und hätte die Kontrolle, wären nun die Flotte und das Forschungsschiff von A blockiert.

Bauplan

Baupläne werden durch die Schiffsforschungen freigeschaltet. Erst wenn die entsprechenden Schiffe erforscht wurden, erhält der Spieler ihre Baupläne und kann diese ausrüsten. Alle Eigenschaften von Einheiten sind auf den Bauplänen vermerkt. Jede Einheit mit denselben Namen teilt alle Eigenschaften des Bauplans. Wird ein Bauplan verändert, etwa weil eine Ausrüstung ihm hinzugefügt wurde, werden sofort alle Schiffe mit denselben Namen verändert.

Fortschrittliche Baupläne: Um die Baupläne auf die fortschrittliche Seite zu drehen, muss Fortschrittliche Konstruktion erforscht sein. Diese Entscheidung kann in jeder Ökonomie-Phase getroffen werden, kostet nichts und ist nicht umkehrbar. Achtung, hierdurch kann sich ein erhöhter Unterhalt ergeben. Alle Einbauten werden auf die neuen Baupläne übernommen.

Standardisierte Baupläne: Wurde eine bestimmte Größenklasse erforscht, werden alle ihre standardisierten Baupläne freigeschaltet und können gebaut werden. Sie sind unveränderlich.

Ausrüstungen: Ausrüstungen können beliebig für ihre Kosten hinzugefügt und ausgetauscht werden, sobald sie erforscht wurden. Die Ausrüstungskosten müssen bei jedem Ausrüsten erneut gezahlt werden. Ausrüstungen werden im Bauplan notiert. Sie gelten für alle Schiffe mit gleichen Namen. Jede Ausrüstung benötigt Platz. Es gibt kleine (1 Platz) bis kolossale Ausrüstung (4 Platz). Beispiel: eine große Ausrüstung (3 Platz) kann auch mit 3 kleinen Ausrüstungen oder einer mittleren und einer kleinen Ausrüstung besetzt werden. Du kannst aber keine größere Ausrüstung einbauen, als im Bauplan angegeben ist.

Militärschiffe ohne Ausrüstung: Jedes Militärschiff besitzt immer kostenfrei auf jeden freien Waffenplatz:

Glattrohrkanone:  1 1W6  5+ 1  Projektil

Geheimhaltung

Kauft sich ein Spieler etwas, muss er ansagen, was er kauft (nicht wo er es platziert oder einbaut), damit andere Spieler die ausgegebenen Rohstoffe dafür nachvollziehen können.

Gebäude

Gebäude können während der Ökonomie-Phase gebaut werden. Sie benötigen einen **Bauplatz** auf einer Kolonie. Sie können abgerissen werden. Das kostet nichts, dabei gibt es allerdings auch keine Rohstoffe zurück. Handelsrouten können nicht abgerissen werden. Gebäude besitzen unterschiedliche Stufen (+2/+4/+6 für Rohstoff und +1/+2/+3 für Kapazitätsgebäude). Das Aufwerten von Gebäuden findet auf diese Stufen statt, die per Technologie freigeschaltet werden müssen.

Rohstoffgebäude: Sie erhöhen das Einkommen des jeweiligen Rohstoffes. Dieser Rohstoff muss auf dem Planeten vorkommen (er muss mindestens 1 sein). Es wird als Würfel in der Rohstofffarbe auf das Spielertableau der jeweiligen Kolonie gelegt.

Kapazitätsgebäude erhöhen die  - und  . Es wird als orangener Würfel auf die Symbole für Kapazität in das System gelegt.

Kapazität: Sie wird benötigt, um Einheiten und Gebäude bauen zu können. Es reicht nicht aus, die Objekte zu bezahlen, sie müssen auch produziert werden. Pro / kann 1 einer Einheit gebaut werden. Hat ein Spieler zu wenig Kapazität, um eine Einheit oder ein Gebäude (in den Kosten bereits verrechnet) zu bauen, kann er sie nicht kaufen. Kapazität gilt dabei global. Einheiten können überall dort aufgestellt werden, wo eigene Kapazität generiert wird, egal wie viel Kapazität dort generiert wird (Bodeneinheiten und Gebäude bei und Weltraumeinheiten bei). Kapazität regeneriert sich in der Schluss-Phase. Du kannst und aber auch zusätzlich ausgeben, um im Verhältnis 1:1 (für Bodeneinheiten und Gebäude, für Weltraumeinheiten und Ausrüstung) die Kosten für zivile Einheiten, militärische Einheiten, Bodeneinheiten, Gebäude oder Ausrüstungen zu senken (bis 0). Dies kannst du der Einfachheit halber auch am Ende mit der übrigen Kapazität tun.

Verteidigungsgebäude: Sie benötigen keinen Bauplatz und werden als Armee geführt (und in eine eingetragen). Maximal 1 Verteidigungsgebäude einer Art pro Kolonie.

Spezialgebäude (Botschaft, Künstliches Tor, Zentrum): Sie werden regulär gebaut (**einmal pro Planeten**) und mit Metallcubes (Künstliches Tor: Bronze, Botschaft: Silber, Zentrum: Gold) auf dem System markiert. Sie benötigen keinen Bauplatz.

Gebäude	Effekt
Kapazitätsgebäude	Erzeugt +1/2/3 und . Kosten: 3/6/9 , 2/3/5 ; 1/2/3 Unterhalt Aufwertungen zu höheren Gebäudestufen kosten die Differenz: 3/6 , 1/2 ; 1/2 Unterhalt
Rohstoffgebäude	Erzeugt +2/+4/+6 Einkommen eines Rohstoffes eigener Wahl. Kosten: 3/6/9 , 2/3/5 ; 1/2/3 Unterhalt, Aufwertungen zu höheren Gebäudestufen kosten die Differenz: 3/6 , 1/2 ; 1/2 Unterhalt
Botschaft (Silbercube)	Spezialgebäude. Diplomatische Immunität (siehe Diplomat), benötigt Diplomat im System. Sie erzeugt für je 10 Einkommen 1 Stimme. Jeder deiner Verträge und alle von dir verabschiedeten aktiven Gesetze erzeugen pro Botschaft +1 -Einkommen. Kosten: 6 , 3 ; 2 Unterhalt
Künstliches Tor (Bronze-cube)	Spezialgebäude (benötigt keinen Bauplatz, dafür 1). Alle deine künstlichen Tore (bist du Lobbykratie: Tor auch die aller anderen Spieler, gilt nicht umgekehrt) gelten als benachbart. Kann von Forschungsschiffen gebaut werden. Greift eine Einheit das Gebäude ohne verteidigende Flotte an, gilt es als zerstört. Kosten: 6 , 1
Zentrum (Goldcube)	Spezialgebäude. Nur einmal pro Spieler. Rohstoffeinkommen und Kapazität aller Gebäude des Systems (Bonis werden ignoriert) werden um ihre Gebäudestufe erhöht (ein +4-Rohstoffgebäude hat Gebäudestufe 2 und erhöht sein Einkommen damit um +2). Schaltet Koloniestufe 4 für den Planeten frei. Kosten: 6 , 3 ; 2 Unterhalt
Festung	Verteidigungsgebäude. Alle Milizen gelten für die Bodenschlacht, als wären sie Infanterie. In einer Bombardierung oder Bodenschlacht muss immer zuerst der Festung Schaden zugefügt werden (zählt zusätzlich als Fahrzeug), bevor andere Bodeneinheiten angegriffen werden können. Sie besitzt 3 . Kosten: 5 , 3
Planetarer Schild	Verteidigungsgebäude. Der Planet erhält 6 . Solange er nicht ausgefallen ist, ist keine Invasion des Planeten oder die Zerstörung von Verteidigungsgebäuden möglich. Er kann nicht repariert werden. Kosten: 3 , 2 ; 1 Unterhalt
Raketenbasis	Verteidigungsgebäude. Beteiligt sich an Weltraum- und Bodenschlachten im selben System mit : 0. Es darf eine erforschte Rakete eigener Wahl (kann jede Runde anders bestimmt werden, aber keine „nur Bomber“ Waffen) vom Planeten abgeschossen werden. Jeder Angriff (XW6) darf einer anderen Einheit zugeordnet werden. Bodeneinheiten gelten immer als KS, Gebäude als US. Sie besitzt 2 . Kosten: 3 , 2 ; 1 Unterhalt
Sternenbasis	Gilt als Militäreinheit (GS) und Gebäude, siehe Seite 4 KÜ. Sie kann auch von einem Forschungsschiff gebaut werden. Sie darf nicht mehr als einmal pro System gebaut werden. Ihre Kapazitätskosten sind, wenn sie in einem System mit einem deiner Planeten gebaut wird, in und in bezahlbar. Erzeugt +1 . Kosten: 3 /, 8 , 1 U
Handelsroute	Gebäude. Wird benachbart zu einer eigenen Kolonie, in einem System mit eigenem Forschungsschiff oder zu einer bereits gebauten Handelsroute gebaut (benötigt keinen Bauplatz aber 1). Einheiten, die sich auf eine Handelsroute bewegen, erhalten diese Runde einmalig +1 . Wenn Kolonien durch Handelsrouten mit der Heimatwelt verbunden sind, erhöht sich ihr -Einkommen um die Koloniestufe. Werden Handelsrouten auf gefährlichen Systemen gebaut (auch auf Supernova möglich, gilt dann als gefährlich), ignorieren Einheiten künftig die Effekte des Systems (sie gelten nicht mehr als gefährlich). Effekte von Handelsrouten gelten für alle Spieler, unabhängig davon, wer diese gebaut hat. Greift eine Einheit das Gebäude ohne verteidigende Flotte an, gilt es als zerstört. Planeten gelten mit der Technologie Einfache Antriebe automatisch als Handelsrouten. Sie können nicht abgerissen werden. Für eine Verbindung wird eine ununterbrochene Kette von ihnen bis zur Heimatwelt benötigt. Kosten: 5 (10 auf gefährlichen Systemen), 1 Aufwertung Lebenslinien: Handelsrouten verdoppeln zusätzliches -Einkommen auf die Koloniestufe. Zusätzlich gilt, bewegt sich eine Einheit auf eine Handelsroute erhält sie immer +1 (nicht nur einmal pro Runde).

Bewegungs-Phase

In dieser Phase dürfen sich alle Einheiten, die am Anfang der Phase auf der strategischen Karte waren, mit ihrem -Wert bewegen.

Zivile Einheiten bewegen sich für alle offen.

Militärische Einheiten bewegen sich immer geheim in Flotten. Dafür werden nur Flottenmarker bewegt. Der Spieler hat notiert, welche Schiffe sich in welcher Flotte befinden. Schiffe können sich dabei beliebig aufteilen. Tun sie das, bilden sie neue Flotten. Nur die Anzahl ihrer  ist eine offene Information.

Kontrolle prüfen: die Spieler im System addieren ihre  von Militäreinheiten + Wachstufen + Koloniestufen. Wer davon das meiste besitzt, kontrolliert das System. Er hat damit keine Kontrolle über Kolonien oder Einheiten eines anderen Spielers. Kontrolle bezieht sich auf bestimmte Effekte wie das Blockieren. Eine nicht-kontrollierende Flotte muss in einem blockierten System anhalten und darf sich darin nicht weiterbewegen, außer der kontrollierende Spieler erlaubt es ihr. Die kontrollierende Flotte kann regulär weiterfliegen. Kontrolle gilt immer im aktuellen Zug. Wenn sich die Verhältnisse verändern, kann die Kontrolle sofort wechseln.

Erkunden: Ziehe vom passenden Stapel 1 Karte, wenn du ein zuvor unentdecktes System betrittst (oder immer, wenn du ein gefährliches System betrittst). Führe den Karteneffekt aus. **Blaue** Karten behältst du (außer sie sagen etwas anderes), **rote** werden immer unter das entsprechende Deck gelegt, **graue** bleiben liegen und gelten offen für alle Spieler (sie können unter bestimmten Bedingungen auf die Hand genommen werden).

Planeten entdecken: wenn du ein System aufdeckst, kannst du 3 Ereigniskarten aus deiner Hand unter ihre jeweiligen Stapel zurücklegen, um das aufgedeckte System mit einem Planeten zu ersetzen. Das ausgetauschte System ist aus dem Spiel genommen. Planeten dürfen nicht zu anderen Planeten benachbart platziert sein.

Deckst du ein Planet auf, der benachbart zu einem anderen Planeten ist, würfle: 1-3 Nebel, 4-6 mit Asteroiden. Das ausgewürfelte System wird stattdessen platziert. Behalte den Planeten bei dir. Tausche **dein** nächstes entdecktes System mit dem Planeten aus, sofern dies möglich ist (nicht benachbart zu anderen Planeten).

Nicht-Gefährliche Systeme: Asteroiden, Nebel, Weltall: beim Aufdecken eine Ereigniskarte ziehen. Würden neutrale Flotten benachbart zu deiner Heimatwelt entstehen, misch die Karte wieder hinein und ziehe neu.

Gefährliche Systeme: Sturm, Schwarzes Loch: Hier muss immer eine Ereigniskarte gezogen und zurückgelegt werden, wenn Einheiten das System betreten (rote Karten).

Supernova: Ziehe dich zurück. Das System ist für den Rest des Spiels unbetretebar. Ziehe keine Karte.

Anomalien: Wird eine Anomalie von einer Einheit aufgedeckt, die kein Forschungsschiff ist, geschieht nichts. Betritt dein Forschungsschiff das System mit einer Anomalie, ziehe eine Anomalie-Karte. Lege einen blauen Würfel mit einer nicht vergebenen Zahl auf diese Karte und das Anomalie-System. Du kannst dich nun entscheiden, ob du die Anomalie erforschen willst. Andere Spieler können sie auch erforschen, falls sie in dem System ein Forschungsschiff besitzen. Falls du sie erforschen möchtest, muss dein Forschungsschiff zu Beginn der Bewegungs-Phase all seine Bewegung für die Anomalie ausgeben, damit diese am Ende der Bewegungs-Phase 1 Stufe erhält. Der Spieler, der die letzte Stufe hinzufügt, führt den Effekt der Anomalie aus. Er behält die Anomalie-Karte. Besitzen andere Karten das Anomalie-Schlüsselwort, behandle sie wie Anomalien.

Aufträge: Zieht ein Spieler eine Ereigniskarte mit dem Schlüsselwort Auftrag, wird diese zu den Gesetzen gelegt. Jeder Spieler kann diese Aufträge ab jetzt verfolgen. Wer sie zuerst beendet, erhält ihre Belohnung. Immer wenn eine Bedingung von einem Spieler erfüllt wurde, legt er seinen Farbcube auf den Auftrag.

Neutrale Flotten: Tauchen nicht benachbart zu Heimatwelten auf (neue Karte ziehen und ausführen). Ihre Karte bleibt liegen und wird beim Betreten des Systems immer wieder ausgelöst (mit Zahlen markieren). Der Spieler mit den niedrigsten Siegpunkten (bei Gleichstand zufällig bestimmen) übernimmt ihre Kontrolle.

Schlachten-Phase

Sind mindestens zwei Flotten verschiedener Spieler, die sich im Krieg miteinander befinden, im selben System, oder findet ein Kampf im Frieden (Ereignis, Freibeuter) statt, wird zu Beginn dieser Phase eine Schlacht eingeleitet. Gibt es mehrere Schlachten, werden sie beginnend vom Startspieler im Uhrzeigersinn abgehandelt. Der Angreifer bestimmt, welche Kämpfe er zuerst abhandeln möchte.

1. Aufbau taktische Karte

Es wird die taktische Karte aufgebaut. Findet der Kampf in einem System mit **Asteroiden** oder im **Nebel** statt, werden von den teilnehmenden Spielern abwechselnd bis zu **4 Asteroiden- oder Nebelplättchen** auf der taktischen Karte, aber nicht in den Aufstellungszonen verteilt (du kannst dazu System-Plättchen nutzen). Besitzt du **Minen**, darfst du nun bis 4 **Minenplättchen** zwischen den Aufstellungszonen platzieren.

Findet der Kampf in einem System mit einem **neutralen Planeten** oder **Schwarzen Loch** statt, werden sie ins **Zentrum** der taktischen Karte platziert. Gehört der Planet einem **Spieler**, darf er ihn überall, nur nicht in der **Aufstellungszone** seines Gegners, platzieren.

Danach werden **taktischen Ziele (2-4 spezielle und 2 allgemeine)** platziert. Spezielle Ziele sind Unterstützungseinheiten (genauer Einheiten, die keine anderen Ziele erobern können), die von Flotten (**wichtig: nicht zivile Einheiten**) mitgeführt werden oder die am Markt verfügbar sind, während allgemeine Ziele Orte in den Systemen sind. Jede Seite wählt und platziert abwechselnd, beginnend beim Angreifer, ein spezielles Ziel. Orientiere dich an folgender Tabelle:

Spieler	Ziele
2	Es werden 2 spezielle Ziele platziert und jede Seite übernimmt die Kontrolle über ihre Ziele.
3	Es werden 2 spezielle Ziele platziert. Der verteidigende Spieler übernimmt die Kontrolle über sein Ziel. Der angreifende Spieler übergibt die Kontrolle an dem dritten Spieler.
4	Es werden 2 spezielle Ziele platziert. Der verteidigende Spieler und der angreifende Spieler übergeben die Kontrolle über ihre Ziele an den dritten und vierten Spieler.
5	Es werden 4 spezielle Ziele platziert. Der verteidigende Spieler übergibt die Kontrolle über seine Ziele an den dritten Spieler. Der angreifende Spieler übergibt sie den vierten und fünften Spieler.
6	Es werden 4 spezielle Ziele platziert. Der verteidigende Spieler und der angreifende Spieler übergeben die Kontrolle über ihre Ziele an den dritten, vierten, fünften und sechsten Spieler.

Sie werden in der eigenen **Aufstellungszone** platziert. **Kein Ziel darf sich in der Schlacht doppelten**. Es dürfen alle Ziele gewählt werden, für die du die Bedingungen erfüllst oder die ein anderer Spieler erfüllt und dem du dafür 0-3 Rohstoffe bezahlst (zahlst du 3 muss er akzeptieren). Der Spieler muss dazu die Bedingungen seiner Ziele erfüllen und entdeckt sein. Das Ziel wird von einem Spieler übernommen. Wird ein spezielles Ziel in der Schlacht zerstört, wird es ersatzlos aus dem Kampf entfernt. Neutrale Flotten besitzen für sie vorgesehene spezielle Ziele. Besitzt eine Seite nur zivile Einheiten, wird ohne taktische Ziele gespielt.

Wurden die speziellen Ziele platziert, würfeln danach beide Spieler jeweils ein **allgemeines Ziel** aus und platzieren es **außerhalb der Aufstellungszonen**. Haben sie gleich gewürfelt, wird der Wurf wiederholt. Für alle Ziele gilt: Sie müssen mindestens **2 Felder voneinander entfernt** sein und dürfen nicht auf bereits gelegten Plättchen platziert werden. Ist das nicht mehr möglich, ersetze zuerst **Minen** und dann **Systemplättchen**. Gibt eine Einheit ihre **Bewegungs- oder Angriffsaktion** auf einem Ziel auf, platziere dort einen Farbcube. Es gehört nun dir. Das Ziel in deiner Aufstellungszone gehört von Beginn der Schlacht an dir. Sobald die aktuelle Kampfrunde endet, berechnet die Differenz der Farbcubes. Der Spieler mit der höheren Anzahl an Farbcubes erhält **1 taktischen Siegespunkt**. Lege dazu einen Farbcube neben das Brett. Hat eine Seite **3 taktische Siegespunkte** erreicht oder besitzt sie **alle taktischen Ziele**, gewinnt sie sofort die Schlacht. Die Einheiten der anderen Seite müssen sich zurückziehen oder werden zerstört, wenn es neutrale Einheiten waren. Alle Ziele blockieren Sichtlinien, außer für Einheiten, die sich auf ihnen befinden.

Kapitulation: Eine Seite kann jederzeit aufgeben, um das Spiel zu beschleunigen. All ihre Einheiten werden daraufhin zerstört. Wird eine neutrale Flotte von einer Flotte mit doppelt so vielen  angegriffen, wird die neutrale Flotte zerstört. Erhalte ihre  in Rohstoffen deiner Wahl.

Spezielle Ziele



Angriffsplattform: Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Autokratie, Imperium, Kleptokratie oder Unternehmen Tor aktiviert oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Wird es erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

🕒 2 ➡ 1 ➡ 0 🧩 1 📄 1 🛡 1; KS, Stabilisator

Schienenkanone: ➡ 3 1W6🎲4+ 1🔫 Projektil



Verteidigungsmatrix: Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Autokratie, Imperium, Kleptokratie oder Unternehmen Tor aktiviert oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Wird es erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

🕒 2 ➡ 2 ➡ 0 🧩 1 📄 1 🛡 1; KS

Explosivflächetten: ➡ 2 1W6🎲5+ 1🔫 Projektil, Flächen-schaden 1 (nicht während Punktv.), Punktv., reduziert Ausweichen um -1
1W6🎲 vs Nahb., Schwarm 3+



Himmelsträne: Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Demokratie, Föderation oder Kosmokratie oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Du kannst zu Beginn der Annäherungsphase benachbart zu diesem Ziel Kosme-Einheiten kaufen, die von anderen Spielern übernommen werden. Wird eine Kosme-Einheit zerstört, zahlt der kontrollierende Spieler 2☹, außer du stimmst zu, die Kosten zu übernehmen. Die Einheiten existieren nur für diese Schlacht. Wird das Ziel erobert oder zerstört, entferne die Kosme-Einheiten. Sie gelten als zerstört.

🕒 0 ➡ 0 ➡ 0 🧩 2 📄 2 🛡 2; HS, besitzt kein Heck



Gesandte: Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Demokratie, Föderation oder Kosmokratie oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Es kann seine Angriffsaktion nutzen, um ein Ziel in ➡ 1 seine Angriffsaktion für diese Kampfrunde überspringen lassen. Wird das Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

🕒 4 ➡ 4 ➡ 0 🧩 0 📄 0 🛡 1; KS, Ausweichen 2, diplomatische Immunität



Mobiles Dock: Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Soziokratie, Utopie, Kleptokratie, Unternehmen Form aktiviert oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Wird es erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

🕒 0 ➡ 1 ➡ 0 🧩 1 📄 1 🛡 2; US, Reparatur 3



Nachbarschaft: Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Soziokratie, Utopie, Kleptokratie, Unternehmen Form aktiviert oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Dieses Ziel erzeugt zu Beginn seines Zuges angrenzend zu sich einen Nachbarn, der auch von dem gewählten Spieler kontrolliert wird. Platziere dazu, sofern verfügbar, einen Bomber und lege deinen Würfel auf hin. Nachbarn haben keine Waffen, können aber blockieren und Ziele einnehmen. Wird dieses Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber und über jeden Nachbarn erhält.

Nachbarschaft: 🕒 0 ➡ 1 ➡ 0 🧩 1 📄 1 🛡 1; US

Nachbar: 🕒 2 ➡ 2 ➡ 0 🧩 0 📄 0 🛡 1; KS



Gravitrone: Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Technokratie, Logokratie, Unternehmen Welle aktiviert oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Es kann ein Feld in ➡ 4 wählen (benötigt dennoch Sicht dazu, das Feld muss nicht leer sein). Wähle: entweder werden alle benachbarten Einheiten 1 Feld davon weggestoßen oder alle Einheiten in exakt ➡ 2 werden 1 Feld zu diesem Feld hingezogen. Wird dieses Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

🕒 3 ➡ 2 ➡ 0 🧩 1 📄 1 🛡 1; US



Schildakkumulator: Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Technokratie, Logokratie, Unternehmen Welle aktiviert oder du bezahlst bis zu 3 an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Es kann ein Ziel in 1 von seinen übertragen. Es regeneriert pro Runde 2 . Wird es erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

1 2 0 4 1 1; HS



Signalgeber: Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Plutokratie, Korporatokratie, Kleptokratie Unternehmen Seele aktiviert oder du hast/ gehst jetzt einen beliebigen Vertrag mit dem Spieler ein, der die Bedingungen erfüllt. Du kannst zu Beginn der Annäherungsphase benachbart zu diesem Ziel Söldner-Einheiten kaufen, die von anderen Spielern übernommen werden. Die Einheiten existieren nur für diese Schlacht. Wird das Ziel erobert, übernimmt der erobernde Spieler die Kontrolle über deine Söldner-Einheiten (nicht die der anderen Spieler).

0 0 0 0 0 1; KS, kein Heck



Anwälte: Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Plutokratie, Korporatokratie, Kleptokratie Unternehmen Seele aktiviert oder du hast/ gehst jetzt einen beliebigen Vertrag mit dem Spieler ein, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Zu Beginn seines Zuges stiehst du der anderen Seite 1 , kämpfst du gegen neutrale Einheiten, erzeuge 1 . Geht die andere Seite dadurch bankrott, verliert sie die Schlacht. Das Ziel kann außerdem seine Angriffsaktion nutzen (es enttarnt sich dadurch), um die Unterhaltskosten (mindestens 1) einer feindlichen Einheit in 1 zu erhalten. Der Spieler, der das Ziel kontrolliert, entscheidet, welcher Spieler die erhält. Wird das Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

3 3 0 0 0 1; KS, Tarnung (kann auch mit aktiver Tarnung erobert werden)



Versteck (nur neutrale Piraten/Kult): Erhalte zu Beginn der Annäherungsphase so viele Piraten/Kult-Jäger oder Bomber und platziere sie um dieses Ziel, wie noch am Kampf unbeteiligte Spieler übrig sind. Jede dieser Einheiten wird nach Möglichkeit von einem anderem, nicht am Kampf beteiligtem Spieler gesteuert, ansonsten übernimmst du die Kontrolle. Wird das Versteck erobert, gewinnt dein Gegner. Gewinnt dein Gegner, erhält er zusätzlich +X Beutepunkte. X ist die Anzahl aller so erzeugten Einheiten. Gewinnst du, teilt unter eurer Seite die Beutepunkte auf.



Kettenbrocken (nur neutrale Piraten): Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Dieses Ziel und alle Piraten-Einheiten erhalten Entermannschaft 2, solange er es kontrolliert. Wird dieses Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle erhält. Es besitzt:

0 2 0 0 2 3; HS, Entermannschaft 1

Kettenharpunen: 1 1W6 4+ 1 Projektil, du kannst entweder mit dieser Waffe alle möglichen Einheiten in Reichweite angreifen und bei einem Treffer sofort einen Enterangriff gegen die Ziele durchführen oder du erhältst +2 sowie +1 und darfst eine einzelne Einheit angreifen. Triffst du sie, bewege bis zu 2 Felder zu dir. Erbeutete Einheiten werden nach der Schlacht zerstört und deine Seite teilt sich ihre Beutepunkte untereinander auf.



Gasabbaustation (nur neutrale GAV): Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Wird dieses Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle erhält. Es besitzt:

0 1 0 1 1 1; GS, besitzt kein Heck, Reparatur 1

Gas-Raketen: 2 1W6 4+ 1 Rakete, HE, Nahbereich

QL-Markierer: 3 1W6 3+ 0 Energie, Zielmarkierer

Wird die Gasabbaustation erobert, gewinnt dein Gegner. Gewinnt dein Gegner, erhält er zusätzlich eine Kopie der Ereigniskarte Terrainformungsgas und führt ihren Effekt sofort aus (Cube bleibt in dem System, wenn er nicht transportiert werden kann). Gewinnst du, teilt unter eurer Seite die Beutepunkte auf.



Nebelschemen (nur neutrale GAV): Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Lege immer zum Beginn des Zuges des Zieles (🕒: 3) +1 schwarzes Auge auf es. Du kannst in seinem Zug -X Augen entfernen, um irgendwo auf der taktischen Karte einen der folgenden Effekte auszulösen:

-1 Auge: Greif eine beliebige Einheit auf der Karte mit einem Zielmarkierer an.

-2 Augen: Greife eine beliebige Einheit auf der Karte mit der Waffe Torpedo an.

-3 Augen: Erhalte in jedem Zug +1 schwarzes Auge zusätzlich

Getarnte Einheiten dürfen sich nicht auf dieses Ziel bewegen oder hier platziert werden. Wird dieses Ziel erobert, verschwindet es und dein Gegner erhält, selbst wenn er verlieren sollte, am Ende der Schlacht +3 Beutepunkte. Gewinnst du, teilt unter eurer Seite die Beutepunkte auf.



Kriegsberichterstatter (nur Ferner Krieg, unabhängig): Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Bist du in 🏠 3, lege ein pinkes Auge hier rauf, wenn immer eines der folgenden Dinge geschieht: eine Einheit wird zerstört, ein einzelner Angriff verursacht mehr als 2 Schaden, ein Angriff mit mindestens 2 Treffern wird vollständig durch eine Punktverteidigung abgewehrt oder eine Einheit wird geentert. Am Ende der Schlacht erhältst du für jedes pinkes Auge hier 1🎲. Wird das Ziel erobert, halbiere deine Augen. Die erobernde Seite erhält sofort die halbierten Augen (aufgerundet) in 🎲. Wird das Ziel zerstört, entferne alle Augen. Ziehst du dich zurück, sicherst du deine Augen ab. Das Ziel besitzt:

🕒 3 🏠 2 🏠 0 🏠 1 🏠 1 🏠 1; US,



Plünderer (nur Ferner Krieg, unabhängig): Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Bist du in 🏠 1 zu einem Wrack oder bist du dort, wenn eine Einheit zerstört wird, dann lege hier 2 gelbe Augen hin. Am Ende der Schlacht erhältst du für jedes gelbe Auge hier 1🎲. Wird das Ziel erobert, halbiere deine Augen. Die erobernde Seite erhält sofort die halbierten Augen (aufgerundet) auf die erobernde Einheit. Die Seite erhält erst zum Ende der Schlacht die Augen in 🎲. Wird die Augen tragende Einheit oder das Ziel zerstört, liegen die Augen in dem Feld, wo es zerstört wurde und können von anderen Einheiten mit einer beliebigen Aktion aufgenommen werden. Ziehst du dich zurück, sicherst du deine Augen ab. Das Ziel besitzt:

🕒 2 🏠 2 🏠 0 🏠 0 🏠 4 🏠 2; US

Bergeausrüstung: 🏠 1 1W6🎲 3+ 1🎲 Projektil, besitzt das Angriffsziel gelbe Augen, stiehlt sie ihm.



Spionagesatellit (nur Ferner Krieg, unabhängig): Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Bestimme ein Ziel in 🏠 5. Solange sich dieses Ziel in deiner 🏠 befindet, du eine Sichtlinie zum ihm hast und es nicht zerstört wird, kannst du eine Aktion ausgeben, um hier X blaue Augen hinzulegen. Lege außerdem auf dein Ziel 1 blaues Auge. X ist die Anzahl der von dir platzierten blauen Augen auf dem Ziel. Entferne alle blauen Augen vom Ziel, wenn es außerhalb deiner 🏠 ist, du keine Sichtlinie ziehen kannst oder es zerstört wird. Wird das Ziel erobert, halbiere deine Augen. Die erobernde Seite erhält sofort die halbierten Augen (aufgerundet) in 🎲. Ziehst du dich zurück, sicherst du deine Augen in 🎲 ab. Das Ziel besitzt:

🕒 3 🏠 3 🏠 0 🏠 0 🏠 0 🏠 1; KS, Tarnung



Kriegstouristen (nur Ferner Krieg, unabhängig): Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Bist du in 🏠 2 zu einer Einheit oder einem Ziel, welches Schaden erleidet oder verursacht (nicht es selbst), erzeuge eine Korvette in der Aufstellungszone deiner Seite (einmal pro Runde möglich). Sie besitzt dieselben Eigenschaften und Werte wie dieses Ziel, kann aber nicht erobert werden. Immer, wenn dieser Effekt ein weiteres Mal aktiviert wird, lege 1 grünes Auge auf eine Kriegstouristen-Korvette deiner Wahl. Für jedes grüne Auge am Ende der Schlacht, welches du kontrollierst, erhältst du 1🎲 (ansonsten der erobernde Spieler). Wird das Ziel erobert, kommen weitere Korvetten unter der Kontrolle des erobernden Spielers ins Ziel und er verteilt die grünen Augen. Das Ziel besitzt:

🕒 2 🏠 2 🏠 0 🏠 0 🏠 0 🏠 1; KS, Tarnung

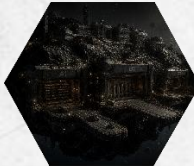
Allgemeine Ziele



1: Radar: Wähle, wenn du dieses Ziel erobert und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, eine eigene Einheit. Die $\leftrightarrow$ all ihrer Waffen erhöht sich um +1.



2: Treibstofflager: Wähle, wenn du dieses Ziel erobert und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, eine eigene Einheit. Ihre $\rightarrow$ erhöht sich um +1 und sie dreht sich, als wäre sie eine Größenklasse kleiner.



3: Munitionsdepot: Wähle, wenn du dieses Ziel erobert und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, eine eigene Einheit. Wenn sie angreift, erzeugt eine Waffe deiner Wahl einen zusätzlichen Schuss (1W6).



4: Verborgener Störsender: Wähle, wenn du dieses Ziel erobert und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, eine feindliche Einheit. Sie erleidet in dieser Runde auf all ihre Angriffe -1 $\oplus$ und ihre Komponenten sind inaktiv.



5: Relaisstation: Wähle, wenn du dieses Ziel erobert und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, eine feindliche Einheit. Sie verliert sofort, nach Wahl des kontrollierenden Spielers, ihre Bewegungs- oder Angriffsaktion.



6: Ziviler Raumhafen: Wähle, wenn du dieses Ziel erobert und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, alle eigenen Einheit in $\leftrightarrow$ 1. Sie werden um 1 Hülle/Panzerung/Schild (in der Reihenfolge) repariert.

Besondere taktische Plättchen



Wracks: Entstehen durch die Zerstörung von HS+, sofern sie keine anderen Plättchen überdecken (dann werden sie nicht platziert). Bei einem HS wird das Feld des zerstörten Schiffes mit einem Wrack ausgetauscht. Bei einem GS wird das Feld des zerstörten Schiffes und ein dazu benachbartes Feld (nach Wahl des zerstörenden Spielers) mit Wracks ausgetauscht. Bei einer MK wird das Feld des zerstörten Schiffes und alle Felder benachbart dazu mit Wracks ausgetauscht. Einheiten gelten dadurch, als würden sie sofort ein Asteroidenfeld betreten. KS erleiden 1 $\blacksquare$. Muss ein Schiff durch oder in ein Wrack schießen, wird das Treffen mit allen Waffen, außer Raketen, um -1 erschwert. Bewegt es sich hinein oder hindurch, gilt Folgendes:

Kleinkampfschiffe (KS) erleiden hier keinen Schaden außer Korvetten und Forschungsschiffe. Sie erleiden 1 Treffer mit 1 $\blacksquare$. Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden.

Unterstützungsschiffe (US) erleiden sie 2 Treffer mit je 1 $\blacksquare$. Punktv. nutzbar.

Hauptkampfschiffe erleiden 3 Treffer mit je 1 $\blacksquare$. Der Schaden kann mit Punktv. nutzbar.

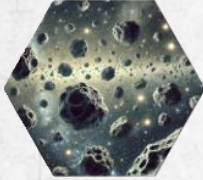
Großkampfschiffe erleiden 4 Treffer mit je 1 $\blacksquare$. Der Schaden kann mit Punktv. nutzbar.

Megakonstruktionen erleiden 6 Treffer mit je 1 $\blacksquare$. Der Schaden kann mit Punktv. nutzbar.



Minen: Beendet eine Einheit ihre Bewegung auf ein Minenplättchen oder fliegt sie durch dieses hindurch, entferne das Minenplättchen. Es verursacht 3 $\blacksquare$. Gegen Hauptkampfschiffe +1 $\blacksquare$, gegen Großkampfschiffe +2 $\blacksquare$, gegen Megakonstruktionen +3 $\blacksquare$. Wirkungslos gegen KS. Das Minenplättchen kann von jeder Waffe regulär als Ziel gewählt werden und wird bei einem Treffer auf die 6+ zerstört.

Systemplättchen (sie werden durch das System, in dem gekämpft wird, vorgegeben)



Asteroiden: Angreifer und Verteidiger platzieren jeweils 2 Plättchen zwischen den Aufstellungszonen. Es gibt keine Platzierungsbeschränkungen. Muss ein Schiff durch oder in ein Asteroidenfeld/ Wrack schießen, wird das Treffen mit allen Waffen, außer Raketen, um -1 erschwert. Bewegt es sich hinein oder hindurch, gilt Folgendes:

Kleinkampfschiffe (KS) erleiden hier keinen Schaden außer Korvetten und Forschungsschiffe. Sie erleiden 1 Treffer mit 1 $\blacksquare$. Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden.

Unterstützungsschiffe (US) erleiden sie 2 Treffer mit je 1 $\blacksquare$. Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden.

Hauptkampfschiffe erleiden 3 Treffer mit je 1 $\blacksquare$. Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden.

Großkampfschiffe erleiden 4 Treffer mit je 1 $\blacksquare$. Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden.

Megakonstruktionen erleiden 6 Treffer mit je 1 $\blacksquare$. Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden.

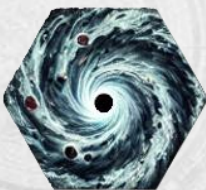


Nebel: Angreifer und Verteidiger platzieren jeweils 2 Plättchen zwischen den Aufstellungszonen. Es gibt keine Platzierungsbeschränkungen. Alle Waffen mit Lichtnachteil, die in einen Nebel hinein oder durch ihn hindurch schießen müssen (Feuerlinie), sind wirkungslos. Eine Sichtlinie endet im Nebel und geht nicht über ihn hinaus (außer das Schiff ist in diesem Nebel-Plättchen).



Planet: Wer den Planeten kolonisiert hat, platziert ihn wie eine Einheit. Ansonsten platziert ihn der Angreifer. Planeten blockieren die Sichtlinie aller Einheiten (aber nicht die Bewegung). Sie verlieren diesen Effekt, wenn sich Einheiten auf dem Planeten-Plättchen befinden. Sie werden dann von allen Seiten gesehen und sehen alle Seiten. Befinden sich Transporter auf dem Planeten-Plättchen, können sie sofort aus dem Kampf entfernt werden und führen im Anschluss ein Bodengefecht durch. Besitzt der Planet Verteidigungsgebäude, können diese mit Waffen mit Bombardierung auf die 2+ oder mit großen Waffen (keine Punktv.), die um -1 schlechter treffen, angegriffen werden.

Ist es nicht mehr möglich, die Verteidigungsgebäude anzugreifen und es existieren keine verteidigenden Schiffe mehr, gewinnt der Verteidiger (erst wenn der Angreifer außerhalb der Planetenreichweite ist). Der Angreifer zieht sich aber erst zurück, wenn er die mögliche Bodenschlacht im Anschluss verliert.



Schwarzes Loch: Der Angreifer platziert zwischen Aufstellungszonen in der Mitte der Felder das Schwarze Loch. Alle Einheiten werden zu Beginn jeder Kampfrunde, ohne zu drehen, 1 Feld in die Mitte des Schwarzen Loches gezogen. Erreichen sie diese, werden sie zerstört.

Alle Bewegungen vom Schwarzen Loch weg kostet 1 zusätzliche $\rightarrow$ (besitzt eine Einheit nur 1 $\rightarrow$, bewegt sie sich trotzdem, darf sich aber nicht drehen). Alle Bewegungen zum Schwarzen Loch hin, kosten keine Bewegung. Das Schwarze Loch blockiert Sicht und Bewegung, alle Angriffe sind in der Schlacht um -1 erschwert.



Sturm: Es werden keine gesonderten Systemplättchen platziert. Zum Ende der Annäherung wird eine Sturm-Karte gezogen und auf alle teilnehmenden Schiffe angewandt. Besitzt ein Spieler das Sturmauge, darf er sich die Karte aussuchen.



Weltall: Angreifer und Verteidiger würfeln selbstständig:

1-2: 1 Asteroidenplättchen platzieren, 3-4: 1 Nebelplättchen platzieren, 5-6: kein Plättchen platzieren.

Die Plättchen werden zwischen die Aufstellungszonen platziert.

2. Annäherungsphase

Wurde die taktische Karte aufgebaut, beginnen die Spieler nacheinander ihre Einheiten aufzustellen. Der Angreifer prüft seine Effekte für die Annäherungsphase, handelt diese nach Möglichkeit ab und beginnt in seiner Aufstellungszone seine erste Einheit aufzustellen. Dann stellt der Verteidiger eine Einheit auf. Dies geschieht so lange, bis alle Einheiten aufgestellt sind. Dann beginnt die erste Kampfrunde.

Es gibt immer Angreifer (rot) und Verteidiger (blau). Befinden sich Flotten von mehr als 2 Spielern im System und sind diese im Krieg, werden sie den Angreifern oder Verteidigern zugeordnet.

3. Hauptkampfphase

Die Zugreihenfolge der Einheiten wird über ihre  bestimmt, die am Antrieb des jeweiligen Bauplans abgelesen werden kann. Gibt es ein Unentschieden zieht zuerst der Angreifer eine Einheit und dann mit der gleichen  der Verteidiger, bis alle Einheiten der gleichen  gezogen wurden. Wollen Einheiten mit der gleichen  angreifen, schießen sie gleichzeitig. Sie werden, auch wenn sie zerstört wurden, nicht von der taktischen Karte entfernt, bis sie ihren Zug vollständig durchführen konnten. Das simuliert die Gleichzeitigkeit der Bewegung.

Ist eine Einheit am Zug, besitzt sie eine Bewegungs- und Angriffsaktion. Sie darf beide Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen oder überspringen.

Bewegungsaktion

Mit der Bewegungsaktion dreht sich eine Einheit und bewegt sich um ihren -Wert.

Drehung: Kleinkampfschiffe dürfen sich jederzeit in ihrem Zug drehen.

Unterstützungsschiffe dürfen sich zu Beginn oder am Ende ihrer Bewegung drehen.

Hauptkampfschiffe dürfen sich am Ende ihrer Bewegung drehen.

Großkampfschiffe dürfen sich entweder drehen oder sich bewegen.

Megakonstruktionen dürfen sich entweder drehen oder sich bewegen. Drehen sie sich, dürfen sie sich maximal um 60° (eine Hexfeldseite) drehen.

Bewegen: Einheiten bewegen sich bis zu ihrer taktischen Geschwindigkeit, die sich vom Antrieb des Bauplanes ablesen lässt, in die Richtung, in die sie gedreht sind. Eigene Einheiten blockieren die eigene Bewegung nicht. Sie können durchfliegen werden. Eine Einheit darf aber nicht auf demselben Feld wie eine andere Einheit enden. Feindliche Einheiten blockieren die Bewegung, außer sie sollen verdrängt werden.

Verdrängung: Schiffe mit gleicher oder größerer Schiffgröße dürfen beliebig während ihrer Bewegung mit benachbarten, feindlichen Schiffen die Position tauschen. Das verdrängte Schiff erhält sofort eine freie Drehung und darf mit einer Waffe gegen das verdrängende Schiff schießen.

Rückzug: Einheiten können sich zurückziehen, wenn sie sich frühestens ab der 2. Kampfrunde in der eigenen oder gegnerischen Aufstellungszone befinden. Sobald die Einheit am Zug ist, wird sie aus dem Kampf entfernt. Sie muss sich in ein benachbartes System in Richtung der nächsten Kolonie oder eigenen Flotte, aber nicht in das Ausgangssystem des Angreifers, bewegen. Das System darf keine feindlichen oder neutralen Flotten enthalten. Sie darf sich nur einmal pro

Runde zurückziehen. Wird sie gezwungen sich noch einmal zurückzuziehen oder kann sie sich nicht mehr zurückziehen, wird sie zerstört. Sie löst dadurch sofort eine Ereigniskarte aus, wenn das System gefährlich ist.

Angriffsaktion

1. Reichweite und Sichtlinien: Eine Einheit prüft ihre Reichweiten () und Sichtlinien (siehe Seite 39). Du musst eine Linie von einer beliebigen Seite (außer vom Heck) deiner Einheit zum Ziel ziehen können, sie muss so kurz wie möglich sein und sie darf nicht länger als die Waffenreichweite in Feldern sein. Gibt es mehrere mögliche Linien, suche dir eine davon aus. Du kannst für jede Waffe ein anderes Ziel wählen.

Achtung: Befindet sich eine Einheit deines Gegners (außer Schwarm) oder ein Ziel auf dieser Linie, ist die Sicht blockiert und du kannst nicht schießen. Du kannst jedoch Einheiten auf Zielen beschießen. So ähnlich verhält es sich auch mit Nebeln. Du kannst in den Nebel hineinschießen, aber danach endet deine Sichtlinie. Bei Asteroiden kannst du ebenfalls in das Feld hinein- und auch durch das Feld durchschießen, aber du erleidest -1 aufs Treffen, außer du nutzt Raketen (diese finden selbstständig einen Weg hindurch).

2. Waffen und Modifikatoren: Greift eine Einheit an, entscheidet sie, mit welchen Waffen sie auf welche Ziele schießt und prüft ihre Ausrüstung wegen etwaiger Boni. Wenn es nicht anders angegeben ist (z.B. Feuerlinie) können Schiffe überall hin schießen, nur nicht in die Felder in ihrem Heck. Wird ein Schiff im Heck beschossen, erhält der Angreifer +1 auf sein Treffen. Um zu überprüfen, wie ein Schiff treffen könnte, prüft der Spieler alle möglichen, direkten Wege zum Ziel. Er entscheidet sich dann für einen dieser Wege, der der kürzeste zum Ziel sein muss.

3. Treffer und Schaden: der Spieler nimmt die Würfelanzahl, die bei der Waffe angegeben ist, und würfelt. Unabhängig der Modifikatoren trifft eine 6 immer und eine 1 nie. War es ein Nahbereichsangriff, dürfen Punktverteidigungswaffen diesen noch abzuwehren versuchen. Nicht abgewehrte Treffer verursachen Schaden: zuerst an den Schilden (bronzene Cubes als Schadensmarker) und, wenn diese ausfallen, dann an der Panzerung (silberne Cubes als Schadensmarker).

Erst wenn die Panzerung durchbrochen wird, wird die  reduziert (goldene Cubes als Schadensmarker). Fällt die  eines Schiffs auf 0, wird es zerstört.

Wracks: War das zerstörte Schiff ein HS/GS/MK platziere an seine Stelle (bei mehreren auch dazu benachbart) 1/2/7 (ein Feld und alle Felder benachbart dazu) Wrackfelder. Der zerstörende Spieler platziert sie. Entstehen Wracks, werden sie nicht platziert, wenn sie dadurch ein anderes taktisches Plättchen überdecken würden. Ist eine Einheit auf dem Feld, wo ein Wrackfeld platziert werden würde, gilt sie sofort, als würde sie ein Asteroidenfeld betreten. KS erleiden stattdessen 1 . Sie haben die gleichen Eigenschaften wie Asteroidenfelder.

Energieschaden (E): Verursacht einfachen Schaden gegen Schilde und doppelten Schaden gegen Panzerung.

Projektilschaden (P): Verursacht doppelten Schaden gegen Schilde und einfachen Schaden gegen Panzerung.

Hüllenschaden (H): Verursacht Schaden gegen die Hülle eines Ziels und ignoriert Schilde und Panzerung.

Nahbereichsangriff (NB): Hat keinen weiteren Effekt, außer dass damit angezeigt wird, dass der Angriff mit Punktverteidigung abgewehrt werden kann.

Punktverteidigung (PV): PV-Waffen schützen das eigene Schiff und alle eigenen Schiffe in Reichweite vor Nahbereichsangriffen. Selbst wenn das Schiff seine Angriffsaktion bereits genutzt hat, darf es gegen einen NB-Angriff einmalig pro Runde seine PV-Waffen abfeuern. Das darf es allerdings nur, wenn es sie diese Runde noch nicht benutzt hat. Andersrum darf es bereits zur Punktverteidigung genutzte Waffen nicht mehr zum Angriff in dieser Runde verwenden. Markiere diese benutzten Waffen, indem du entsprechende Augen auf das Schiff legst. Für die Abwehr wird ein regulärer Angriff durchgeführt. Jeder Treffer verhindert einen feindlichen Treffer. Besaßen die Angreifer die Besonderheit Klein, darf ihnen, anstatt ihren Angriff abzuwehren, auch der Waffenschaden der genutzten PV-Waffen zugefügt werden. Gegen Angriffe ins Heck kann damit nicht reagiert werden.

Schlachtende

Die Kampfrunden gehen so lange weiter, bis eine Flotte vollständig zerstört wurde oder sich zurückgezogen hat. Dann beginnt die Auswertungsphase. Gibt es Situationen, die zu endlosem Vermeiden führen (unangreifbare Einheiten, Verteidigungsgebäude aber keine Bombardementfähigkeit) müssen beide Seiten einander nach Möglichkeiten angreifen oder sich zurückziehen. Der Kampf endet mit einer Niederlage für den Angreifer, wenn in 2 Runden kein neuer Angriff durchgeführt wurde.

Verstärkung

Besitzt eine Seite mehr Einheiten, als sie aufstellen kann, muss sie in den folgenden Kampfrunden warten, bis ein Feld in ihrer Aufstellungszone frei wird. Ist das der Fall, darf sie am Ende der aktuellen Kampfunde Einheiten in ihrer Aufstellungszone platzieren. Diese dürfen nicht mehr ziehen. Sie ziehen zu Beginn der nächsten Kampfunde regulär

Effekte taktische Karte

Blau: EMP-Schaden: Würde die Angriffsaktion der Einheit Schaden verursachen legt sie zusätzlich X blaue Würfelaugen auf die Einheit. Diese reduzieren sich zum Beginn des Zuges der Einheit um -1 oder können per Reparatur entfernt werden. Erreichen sie die verbliebenen Hüllenpunkte, erleidet das Ziel für jede ausgerüstete Komponente 1 Hüllenschaden (einmal pro Schlacht). Die Komponente wird deaktiviert und die Einheit erhält -1 aufs Treffen, bis alle Augen entfernt sind.

Gelb: Stabilisation: Die Einheit kann in der Annäherungsphase entscheiden, de-/stabilisiert zu sein. Ein Wechsel zwischen diesen Zuständen verbraucht die Angriffsaktion. Stabilisiert (gelber Würfel auf der Einheit) besitzt die Einheit keine Bewegungsaktion. Jede Waffe, die auf das gleiche Ziel schießt, erhält +1  und +1 . Gilt nur für Energie und Projektilwaffen.

Grün: Reparatur X: Lege dreimal X grüne Augen auf die Einheit. Sie kann zu Beginn des Zuges von einer benachbarten, eigenen Einheit bis zu X blaue EMP-Augen, Hüllen-, Panzerungs- oder Schildpunkte (in der Reihenfolge) wiederherstellen. Reduziere danach die grüne Augenanzahl entsprechend.

Orange: Feuerschaden. Für jeden Schaden, den diese Einheit verursacht, wird ein oranger Würfel auf das Ziel gelegt/ die Augenzahl um +1 erhöht. Immer, wenn die Einheit am Zug ist, erleidet sie 1  pro Auge. Reduziere die Augenzahl dann um -1. Orangene Augen können auch mit Reparatur entfernt werden (in der Reihenfolge vor EMP-Schaden).

Lila: Kristallisation. Hat das Ziel keine Schilde mehr und wird von dieser Waffe getroffen, wird ein lila Würfel auf es gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Es erleidet, immer wenn es am Zug ist X  und X ist die Anzahl der Augen der lila Würfel. Danach erhöht sich die Anzahl um +1, außer das Schiff gibt 1 Aktion aus. Überspringt es seinen gesamten Zug, wird die Anzahl der Augen um -1 reduziert.

Rosa: Tarnung. Lege einen rosa Würfel auf diese Einheit. Sie darf sie so lange nicht angegriffen werden, bis sie ihren ersten Angriff durchführt. Dieser trifft um +2 besser. Siehe die Komponente Tarnung für die strategischen Effekte auf S. 12 KÜ.

Rot: Punktverteidigung. Lege ein rotes Auge auf diese Einheit, für jede Punktverteidigungswaffe, die sie diese Runde bereits benutzt hat. Sie kann die Waffen in dieser Runde nicht noch einmal benutzen. Entferne die roten Augen am Ende der Kampfunde.

Schwarz: Entern. Eine Einheit von A mit Entermannschaften 3 steht benachbart zu einer Nicht-Schwarm Einheit von B. A entscheidet sich die Einheit zu entern. Dazu müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

1. die Schilde des Ziels müssen auf 0 sein
2. das Ziel darf keine Schwarm-Einheit sein. Die Panzerung wird ignoriert, da Entertruppen sich durch sie durchschweißen.
3. Die enternde Einheit gibt ihre Angriffsaktion auf, um X Angriffswürfe gegen das Ziel zu würfeln. X ist die Zahl bei Entermannschaften X. Jeder Würfel trifft auf die 3+ und kann mit erfahrener Besatzung wiederholt werden. Jeder Treffer erzeugt ein schwarzes Auge auf der Einheit. Selbst wenn die schwarzen Augen jetzt bereits die  überschritten haben, darf die Besatzung des angegriffenen Schiffs zuvor noch zurückkämpfen.
4. Ohne eigene Entertruppen erzeugt jeder  einen Angriffswurf, der auf die 4+ trifft. Mit eigenen Entertruppen werden jetzt zusätzlich nochmal X Angriffswürfe auf die 3+ gewürfelt. Jeder Treffer reduziert ein schwarzes Auge. In nachfolgenden Kampfunden darf die betroffene Einheit ihre Angriffs- und/oder Bewegungsaktion aufgeben, um erneut zu würfeln und weitere

schwarze Augen zu entfernen. Versucht A nochmals zu entern, zählen alle schwarzen Augen auf dem Ziel als zusätzliche Angriffswürfe.

5. Liegen zu irgendeinem Zeitpunkt, aber frühestens nachdem die Besatzung gegen den Enterangriff würfeln konnte, mehr Augen auf dem Schiff, als es noch  übrig hat, übernimmt der Angreifer permanent die Kontrolle über das Schiff. Es gilt, als hätte der andere Spieler es verloren. Das Schiff nutzt für die Schlacht den Bauplan, den es vor dem Entern besaß. Nach der Schlacht nimmt es den Bauplan von A an. A erhält jede für ihn unerforschte Technologie in dem Bauplan des Schiffes.

Weiß: Zielmarkierung. Erleidet eine Einheit mit dieser Besonderheit Schaden, platziere einen weißen Würfel auf sie. Alle eigenen Einheiten, die in dieser Runde die markierte Einheit angreifen, treffen sie um +1 erleichtert (nur einmal pro Einheit und Runde) und verstärkt HE (der Effekt wird auf die 5+ statt auf die 6+ aktiviert). Der Würfel wird am Ende der Runde wieder entfernt.

Bronze: Schild. Jeder Cube gibt einen verlorenen Schildpunkt an.

Silber: Panzerung. Jeder Cube gibt einen verlorenen Panzerungspunkt an.

Gold: Hülle. Jeder Cube gibt einen verlorenen Hüllenpunkt an.

Effekte strategische Karte Einheiten

Schwarz: Einheitenanzahl. Stärke der neutralen Flotte in einem System.

Bronze: Schmuggelgut. Die Einheit transportiert Schmuggelware. Sie stellt eine Gefahr für die Stabilität von Kolonien anderer Spieler dar, kann aber mit Polizei und Wachen aufgehalten werden. Siehe dazu IA Schmuggel S. 16 KÜ.

Silber: Terraformungsgase. Die Einheit transportiert einen Cube, der einer Kolonie eine Koloniestufe geben kann. Er kann der Einheit gestohlen werden, wenn sie zerstört wird.

Gold: Handelsgut. Die Einheit transportiert Handelsgüter, die dem kontrollierenden Spieler und dem, der die Handelsgüter erhält, AWE erzeugen.

Effekte strategische Karte Systeme

Farbcubes: zeigt an, welchem Spieler ein System gehört. Gibt im Kriegsfall Kriegsziele an. Dann entscheidet der Besitz der Planetenkarte, wem das System gehört.

Orange: Kapazitätsgebäude. In diesen Systemen können Weltraumeinheiten gebaut und platziert werden.

Schwarz: Netzwerke. Von hier beginnen schädliche IAs gegen andere Spieler. Siehe S. 15 GRW und S. 16 KÜ

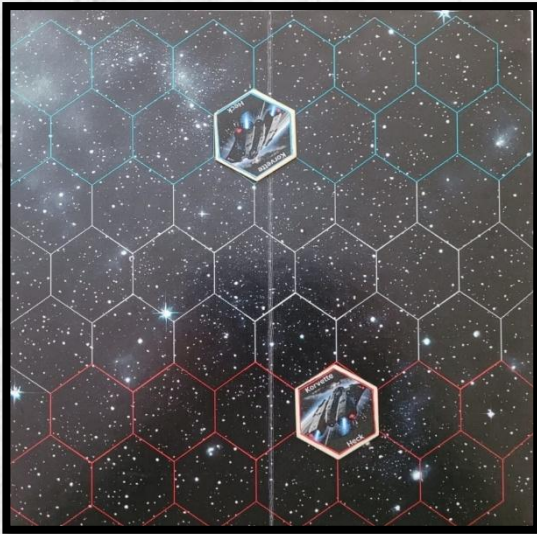
Weiß: Wachen. Schutzgebäude gegen schädliche IAs. Siehe S. 15 GRW und S. 16 KÜ. Auf Anomalien: Zuordnung des Anomaliesystems zu seinem Effekt.

Bronze: Künstliches Tor, siehe S. 23.

Silber: Botschaft, siehe S. 23.

Gold: Zentrum, siehe S. 23.

Grundlagenbeispiel Weltraumschlacht



Die Weltraumschlacht beginnt mit der Annäherungsphase. Zuerst stellt der Angreifer seine erste Einheit auf einem beliebigen Feld in seiner Aufstellungszone (rot) auf. Dann stellt der Verteidiger seine erste Einheit in seiner Aufstellungszone (blau) auf. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis alle Einheiten aufgestellt sind.

Als Nächstes wird geprüft, ob Effekte in der Annäherungsphase ausgelöst werden würden. Dies ist nicht der Fall. Damit ist die Annäherungsphase beendet.



Nun beginnt die Hauptkampfphase mit der ersten Kampfrunde. Die Initiative beider Korvetten ist gleich, damit beginnt der Angreifer zuerst zu ziehen. Er bewegt seine Korvette 2 Felder gerade aus, hat kein Ziel in Reichweite und beendet seinen Zug. Dann ist der Verteidiger an der Reihe, der dasselbe vorhat. Er prüft nun seine Bewaffnung. Seine Korvette besitzt ein Kinetisches Geschütz (↔ 1, 1W6⊕ 6+, vs Nahbereich 4+, 1■, Projektil, Punktv.) und ist mit ↔ 1 in Waffenreichweite.

Damit darf er 1W6 würfeln. Da das Ziel nicht das Schlüsselwort Nahbereich besitzt, trifft die Waffe nur auf die 6+. Der Schuss verfehlt, und der Zug ist beendet. Alle Einheiten haben ihren Zug beendet, damit endet die erste Kampfrunde und eine neue beginnt.



Der Angreifer darf bei gleicher Initiative zuerst schießen. Da die Korvette ein Kleinkampfschiff ist, darf sie sich jederzeit drehen. Sie bewegt sich so in das Heck des Verteidigers. Alle Waffen des Angriffs treffen nun um +1 besser und der Verteidiger darf nicht in die Felder seines Hecks schießen. Falls er den Angriff überlebt, müsste er sich also zum Angreifer drehen.

Erweitertes Beispiel für eine Weltraumschlacht

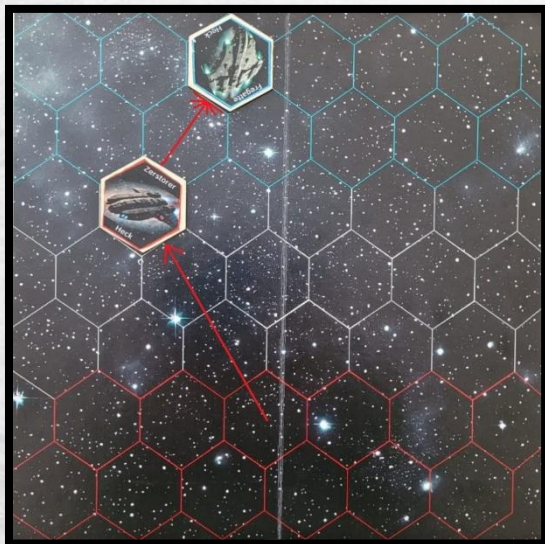
Fortschrittlicher Zerstörer 3 2 1 1 1 2 3 oder 2 (Rakete) oder 1 (Rakete) 2 Unterstützungsschiff, EMP-Angriff 1, 6 1 U	: 2xTorpedo : +1SP : +2PP : Tarnung, Tritium-Injektion
Fortschrittliche Fregatte 2 2 1 1 1 2 1, 1 (Punktv.) 4 Unterstützungsschiff, Reparatur 1, 6 1 U	: Lichtgeschütz, Schnellfeuergeschütz : +2SP : +1 PP : Hologrammfeld, Sensoren, Störsender



In der Annäherungsphase stellt der Angreifer seinen fortschrittlichen Zerstörer in die vordere Reihe auf. Der Verteidiger wiederum stellt seine fortschrittliche Fregatte in die hintere Reihe auf. Beide Spieler prüfen nun die ihrer Schiffe (nächste Seite).

Die des fortschrittlichen Zerstörers ist höher als die der Fregatte. Das erkennt der verteidigende Spieler und entschließt sich darauf am Ende der Annäherungsphase sein Hologrammfeld zu aktivieren (-1 aufs Treffen für feindliche Angriffe, Verlust der Angriffsaktion).

Dann beginnt die Hauptkampfphase. Der Zerstörer beginnt und kann nun seine Bewegungs- sowie Angriffsaktion beliebig nutzen.



Der Zerstörer hat durch die Tritium-Injektion +1 . Da er ein Unterstützungsschiff ist, kann er sich aussuchen, ob er sich zu Beginn oder am Ende seiner Bewegung drehen will. Er entscheidet sich für Letzteres. Dann bewegt er sich um 3 Felder und dreht seine Front zur Fregatte.

Der Zerstörer besitzt 2 Torpedos (2, 1W6 vs KS+ 6+, 2 Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2.) Das heißt, er hat Reichweite (2) und prüft nun die Sichtlinie zum Ziel. Diese ist nicht durchbrochen. Es gibt nur einen, kürzesten Feuerweg und dieser trifft nicht das Heck des Ziels.

Jeder Torpedowerfer gibt ihn 1W6. Er würfelt nun also 2W6. Diese treffen allerdings Kleinkampfschiffe (KS) nur auf die 6+ und jede Schiffsklasse größer um +1 besser (KS+). Die Fregatte ist ein Unterstützungsschiff und damit nur 1 Schiffsklasse größer als KS. Der Zerstörer trifft somit auf die 5+-. Allerdings wird das Treffen durch das aktivierte Hologrammfeld zusätzlich um -1 erschwert. Der Zerstörer trifft

damit nur noch auf die 6+. Sie würden damit auch den HE-Effekt auslösen.

Der Spieler hat Glück. Beide Würfel zeigen 6. Aus 2 Treffern werden durch HE 4 Treffer. Jetzt würden sie normalerweise Schaden zufügen. Da es sich bei den Waffen seines Gegners jedoch um Nahbereichswaffen handelt, darf die Fregatte nun würfeln, ob sie mit ihrer Punktverteidigung die Treffer abwehren kann. Der Spieler entscheidet sich dafür, seine Punktverteidigung zu verwenden und platziert einen roten Würfel mit einem Auge auf das Schiff, um das anzuzeigen.

Ihr Schnellfeuergeschütz gibt ihr dazu einmalig pro Runde 3W6, die auf die 4+ treffen. Jeder Treffer negiert einen feindlichen Treffer. Die Fregatte fängt 3 Torpedos ab.

Der andere verursacht nun 2 Projektilschaden (■). Da ■ sich gegen Schilde verdoppelt (sowie Energieschaden ✱ sich gegen Panzerung verdoppelt), reicht bereits der erste ■ aus, um die 2 Schildpunkte der Fregatte auf 0 zu reduzieren. Der überschüssige 1■ durchbricht darauf den Panzerungspunkt der Fregatte. Jeder weitere Schaden ist nun Hüllenschaden. Torpedos haben zudem die Eigenschaft, dass sich ihr Schaden gegen die 🛡 verdoppelt. Jeder weitere Torpedoschaden würde die Fregatte zerstören.

Nun ist die Fregatte am Zug.



Zu Beginn ihres Zuges entscheidet sie sich, ihr Hologrammfeld zu deaktivieren, um selbst angreifen zu können. Sie dreht sich vor ihrer Bewegung und bewegt sich auf Reichweite 1 an den Zerstörer heran. Sie greift nun mit ihren Waffen an. Da sie ihr Schnellfeuergeschütz bereits verwendet hat, um die Torpedos abzuwehren, greift sie mit ihrem Lichtgeschütz an. Sie hat einen Schuss, der auf die 4+ trifft.

Sie trifft. Da es sich nicht um Nahbereichsangriffe handelt, erleidet der Zerstörer 1 ✱. Dieser Schaden wird 1:1 vom Schild abgefangen. Hätte er gegen die Panzerung getroffen, wäre er ebenfalls verdoppelt worden und hätte diese durchbrochen.

Die erste Kampfrunde geht zu Ende. In der neuen Kampf-
runde beginnt der Zerstörer

Es ist, selbst mit deaktivierten Hologrammfeld, äußerst unwahrscheinlich einen Treffer gegen die Fregatte zu erzielen. Der Zerstörer dreht sich darauf vor seiner Bewegung und bewegt sich in seine Aufstellungszone zurück, um sich aus

der Schlacht zurückzuziehen (dies ist ab Kampf-
runde 2 möglich). Da er sich zu Beginn seines Zuges in der eigenen oder feindlichen Aufstellungszone dazu befinden muss, darf er sich diese Runde noch nicht zurückziehen.

Da die Fregatte nicht die Komponente Tritium-Injektion besitzt, dreht sie sich zwar auch ein und versucht den Zerstörer zu verfolgen, allerdings kann sie mit ihrer Waffe, die nur Reichweite 1 besitzt oder nur 1 Schaden verursachen, nicht sinnvoll angreifen. Damit ist folgend der Zerstörer wieder an der Reihe, der sich nun zurückzieht. Aller erlittener Schaden wird entfernt und er muss sich auf der strategischen Karte in Richtung der nächsten Flotte oder Kolonie bewegen. Auf keinen Fall darf er sich zum System bewegen, aus der der Angriff kam.

Sichtlinien im Detail



- 1: Der Schwarm jeder ist benachbart, aber durch die Eigenschaft Schwarm ist das Treffen gegen ihn um -1 erschwert.
- 2: Feindliche Einheiten blockieren Sichtlinien, außer es ist ein Schwarm. Der Jäger kann die Korvette nicht decken.
- 3: Der Zerstörer hat nur Reichweite 2 und kann deswegen nicht feuern, auch wenn er Sichtlinie hat.
- 4: Eigene Einheiten blockieren nicht die Sichtlinie, der Zerstörer kann schießen.
- 5: Es gibt zwei mögliche Sichtlinien, der blaue Spieler wählt die, durch die er keinen Nachteil erhält.
- 6: Es gibt nur eine mögliche Sichtlinie. Die Asteroiden würden den Angriff um -1 erschweren, wenn der Zerstörer keine Raketen abschießen würde.
- 7: Da der Zerstörer nicht über seine Heckfelder angreifen darf, muss er die Sichtlinie über die Asteroiden wählen.
- 8: Da Ziele Sicht blockieren, kann keine Sichtlinie zum Schlachtkreuzer gezogen werden.

Auswertungsphase

Beute: Der siegende Spieler erhält die  von allen feindlichen Schiffen, die er zerstört hat, in Beutepunkte. Diese kann er beliebig auf die drei Arten von Beutekarten aufteilen. Für Stufe I/II/III zahlt er 1/2/4 Beutepunkte und zieht eine entsprechende Karte verdeckt. Er muss zuerst alle Kartenkäufe tätigen und darf die Karten erst danach umdrehen. Die Effekte werden in beliebiger Reihenfolge abgehandelt und die Karten danach zurück gemischt.

Rückzug: Von allen Schiffen werden nun alle Schäden entfernt und die taktische Karte abgebaut. Die unterlegene Flotte muss sich auf der strategischen Karte in ein benachbartes System in Richtung der nächsten Kolonie oder Flotte, aber auf keinen Fall in die Richtung, aus der der Angriff kam, zurückziehen (unabhängig ihrer Bewegung). Ziehen sich Einheiten zurück, die sich bereits in dieser Phase zurückgezogen hat, werden sie stattdessen vollständig zerstört. Nach dem Rückzug kann nun, wenn vorhanden, der Angriff auf einen Planeten stattfinden. Es folgt nun das Bombardement und die Bodenschlacht.

Bombardierung: Fand das Gefecht in einem System mit Planeten statt, darf der Angreifer, wenn er die Weltraumschlacht gewonnen hat, bombardieren. Er führt einmal einen Angriff mit allen großen Waffen (keine Punktv.) mit -1 Treffererschwernis und allen Waffen mit Bombardierung-Schlüsselwort ohne Erschwernis auf die 2+ feuern (das Ziel gilt als MK) durch. Jeder Treffer erzeugt 1 Bombardementschaden, den der Angreifer verteilen kann (der Verteidiger darf ihn nur verteilen, wenn er durch eine andere Quelle als einem Spieler zugefügt wurde). Besitzt der Planet eine Festung oder einen planetaren Schild, müssen diese noch in der Schlacht zerstört werden oder sie absorbieren den Waffenschaden der Treffer regulär. Erst nach ihrer Zerstörung wird **Bombardementschaden** zugefügt. Du kannst das Bombardement auch auf eine Armee abfeuern (siehe Seite 41). Jeder Schaden kann auf folgende Planetenziele aufgeteilt werden:

Bevölkerungszentren: Lege 1 rotes Auge neben die Koloniestufe. Erreicht die Augenzahl die Koloniestufe, reduziere die Koloniestufe um -1. Gebäude ohne Bauplatz werden inaktiv. Fällt die Koloniestufe auf 0, zerstöre sie. Wurde in einer Runde keine Bombardierung durchgeführt, reduziere die Augenzahl des roten Würfels um -1.

Industrie: zerstöre ein Gebäude deiner Wahl.

Kritische Infrastruktur: Senk die  des Planeten um -1.

Ferner Krieg

Platziere zu Spielbeginn die zwei Stapel mit Ferne Kriege Boden und Weltraum geordnet nach ihren Zahlen, wobei die I Karten oben liegen. Entferne aus jedem Zahlenstapel 1 Karte aus dem Spiel. Decke zu Spielbeginn die jeweils erste Karte von beiden Stapeln auf.

In der Bewegungsphase kann eine Armee oder Flotte entfernt werden (darf sich noch nicht bewegt haben), um die ausliegende Schlacht auszutragen. Dabei handelt es sich um eine reguläre Schlacht und alle Fähigkeiten und Boni durch Berater, Politiken, Planetenereignissen oder Schwarzmarktkarten kommen zum Tragen. Wenn die Schlacht beendet wurde, kehren die Armeen und Flotten zu ihrem Ausgangssystem in der Schlussphase zurück. Es können mehrere Flotten und Armeen dafür deklariert werden, die dann als eine Flotte oder Armee kämpfen. Deklariert ein Spieler seine Einheiten für eine Ferne Krieg-Karte, ist diese für andere Spieler gesperrt, außer er besitzt ein Bündnis oder ist Mitglied in seiner Föderation. Die Schlachten finden außerhalb des regulären Spiels statt und Feinde gelten nicht als neutrale Einheiten. Sie sind so nicht von Effekten betroffen, die zusätzliche Rohstoffe genießen würden.

Wichtig: Ferner Krieg nutzt eigene, taktische Ziele. Steht auf einer fernen Kriegskarte, dass taktische Ziele aktiv sind, wird stattdessen mit den speziellen und allgemeinen Zielen gespielt, als wäre es eine reguläre Schlacht. Verteidiger und Angreifer wählen dann regulär ihre Ziele.

Bei Erfolg wird nur die Belohnung erhalten, die abgebildet ist. Entscheidet sich ein Spieler dafür, eine Schlacht auszutragen, wird sofort die nächste Karte gezogen, die vom nachfolgenden Spieler direkt genutzt werden kann. Die Karten bleiben so lange liegen, bis ihre Schlacht gespielt wird.

Bodenschlacht

Sind in der Weltraumschlacht bereits Bodentruppen gelandet oder haben diese bis zum Ende überlebt, können sie eine Bodenschlacht durchführen, auch wenn der Angreifer sich zurückziehen musste. Gewinnt der Angreifer, erhält er die gesamte Kolonie mit allen Gebäuden und entsprechende Siegpunkte.

Strategien (optional): Wenn mit diesem Modul gespielt wird, wählt der Angreifer vor der Bodenschlacht zuerst eine der links oder rechts angegebenen Strategien, deren Voraussetzungen er erfüllt. Danach wählt der Verteidiger eine der übrig gebliebenen. Sie gelten die gesamte Schlacht über. Mehrfachauswahl möglich, siehe S. 43.

Kampfphase

Platziere so viele Würfelaugen auf Bodeneinheiten, bis deine Armee vollständig abgebildet ist. Kämpfst du in deiner Kolonie, erhältst du die doppelte Anzahl deiner Koloniestufen in Milizen. Einheiten können sich nicht bewegen. Wollen sie sich zurückziehen, muss ein Transporter im System für sie verfügbar sein, der sie aufnehmen kann. Sie dürfen dann in ihrer Runde nicht angreifen und werden am Ende der Runde in den Transporter bewegt.

Sobald die erste Kampfrunde beginnt, werden sie nun ihrer Initiative (🕒) nach abgehandelt. Besitzen sie eine gleiche 🕒, werden ihre Angriffe gleichzeitig abgehandelt. Alle Einheiten befinden sich in Reichweite und Sichtlinie zueinander und können schießen. Dazu deklarierst du für jede Einheit ein Ziel und würfelst pro angreifende Einheit ihre angegebenen XW6. **Wichtig:** Bodeneinheiten haben verschiedene Profile, wenn Infanterie oder Fahrzeuge angreifen. Erreichst du den Trefferwert (🎯), verursachst du Schaden, an der deklarierten Einheit. Der Schaden reduziert zunächst die Panzerung (🛡️) und danach die Hülle (🛡️). Beachte, dass Energieschaden (⚡) gegen 🛡️ doppelten Schaden verursacht. Erreicht die 🛡️ 0, ist die Einheit zerstört. Entferne sie dann vom Bodenschlachtbrett. Besitzt eine Seite keine Bodeneinheiten mehr, ist die Schlacht vorüber.

Einheiten **kosten** wie Schiffe ihre 🛡️ in 🛡️. Sie können darüber hinaus noch folgende **Besonderheiten** besitzen:



Frontline: Wenn die letzte Einheit mit dieser Fähigkeit zerstört wurde, können Gebäude (außer die Festung, sie muss zuerst angegriffen werden) und die Artillerie regulär angegriffen werden. Kriegsdrohnen sowie Luftwaffe dürfen dann selbst beim Aufklärungsflug angegriffen werden.



Rücken: Die Einheit wird durch Einheiten mit Frontline geschützt. Grundsätzlich haben alle Gebäude Rücken mit Ausnahme der Festung, die immer zuerst angegriffen werden muss. Andere Verteidigungsgebäude aber auch alle anderen Gebäude der Kolonie können in einer Bodenschlacht angegriffen werden.



Reichweite: Die Einheit ignoriert Rücken.



Schwarm: Die Einheit ist um -1 schwerer zu treffen.



Streuung: Die Einheit ignoriert Schwarm.



Aufklärungsflug X (hier 2): Die Einheit darf, anstatt anzugreifen, X weiße Augen auf Einheiten verteilen. Jedes Auge erhöht ihr Treffen für diese Runde um +1. Tut sie das, kann sie nur von Anti-Orbitalgeschütz oder Luftwaffe angegriffen werden. Greift sie hingegen regulär an, kann sie von jeder Einheit angegriffen werden.



Feuerwalze: Überschüssiger Schaden darf auf namensgleiche Einheiten verteilt werden.



Reparatur: Die Einheit kann 1 Panzerung von einem deiner Fahrzeuge wiederherstellen, anstatt anzugreifen.

Name	🕒	Angriffswerte		Besonderheiten	Verteidigungswerte		Kosten in 🛡️
		vs Infanterie	vs Fahrzeuge		🛡️	🛡️	
Miliz	2	1W6 🎯 4+: 1 🛡️	1W6 🎯 5+: 1 🛡️	Frontline, Infanterie, bei Schlachten in deinen Kolonien erhältst du ihre Stufe x2 in Milizen	0	1	0
Schützen	3	1W6 🎯 3+: 1 🛡️	1W6 🎯 5+: 1 🛡️	Frontline, Infanterie, Klein (du kannst für 1 🛡️ zwei Einheiten bauen)	0	1	1
Pioniere	2	1W6 🎯 4+: 1 🛡️	1W6 🎯 3+: 1 🛡️	Frontline, Infanterie, Klein (du kannst für 1 🛡️ zwei Einheiten bauen), Reparatur	1	1	2
Panzer	1	1W6 🎯 4+: 1 🛡️	2W6 🎯 4+: 2 🛡️	Fahrzeug, Frontline	2	1	2
Artillerie	0	1W6 🎯 5+: 3 🛡️	1W6 🎯 5+: 3 🛡️	Fahrzeug, Feuerwalze, Reichweite, Streuung, Rücken	1	1	2
Kriegsdrohnen	3	2W6 🎯 4+: 1 🛡️	1W6 🎯 4+: 1 🛡️	Aufklärungsflug 1, Fahrzeug, Klein (du kannst für 1 🛡️ zwei Einheiten bauen), Schwarm	0	1	2
Luftwaffe	4	1W6 🎯 5+: 2 🛡️	1W6 🎯 3+: 2 🛡️	Aufklärungsflug 2, Fahrzeug, Reichweite, Streuung	1	1	3
Antiorbitalgeschütz	5	(1W6 🎯 4+: 2 🛡️) (Nur vs Schiffe nutzbar)	2W6 🎯 3+: 1 🛡️ (Nur vs Luftwaffe nutzbar)	Erster Waffenwert gegen Schiffe mit 3 🛡️, 0 🛡️ Gebäude, Fahrzeug, Gebäude, Rücken	3	1	5, 2 U

Beispiel Bombardierung und Bodenkampf

A hat die Weltraumschlacht über den Planeten gewonnen. Nachdem er seine Beute erhalten hat, entscheidet er sich dafür, den Planeten von B zu bombardieren und eine Invasion zu starten. Direkt im Anschluss an die Weltraumschlacht prüft er zunächst, wie viele Einheiten mit Bombardierung-Fähigkeit und große Waffe (keine Punktv.) er besitzt.

In diesem Fall hat er zwei Bomber und eine große Waffe. Er dürfte diese nun einmal den Planeten angreifen lassen. Da ein Planet als MK zählt, würde er auf die 2+ treffen und jeder Treffer würde einen Bombardementschaden verursachen. Er will die Kolonie jedoch nicht zerstören, sondern erobern. Er leitet damit den Bodenkampf ein.

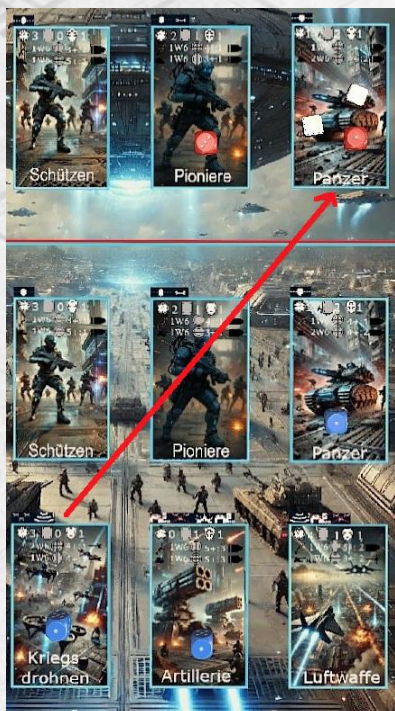
Beide Spieler platzieren nun ihre Einheiten auf die Bodenkampfkarte. Dabei stellen sie so viele Augen auf die entsprechenden Einheitenarten, wie sie in den Armeen besitzen. Der Verteidiger erhält mit Stabilität 0 noch seine Koloniestufe mal 2 zusätzlich in Milizen.

A hat: 3 Pioniere, 1 Panzer, 1 Artillerie; B hat: 1 Luftwaffe, 1 Drohne, 1 Panzer, 4 Milizen, 1 Artillerie

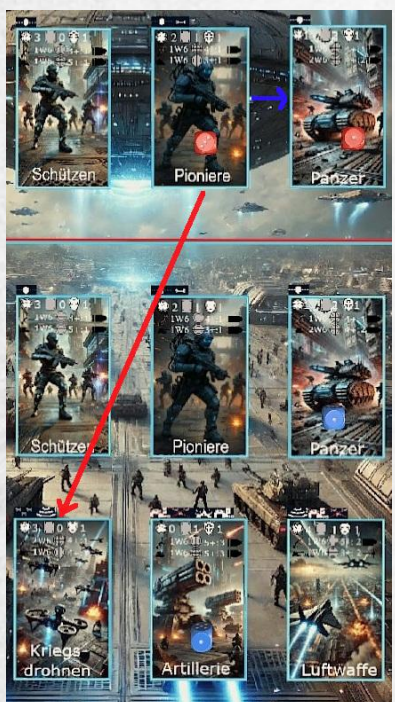


Bevor der Kampf beginnt, startet nun das Bombardement. Zuerst schießt die große Waffe von A. Er wählt sich mit ihr ein Ziel aus und handelt einen regulären Angriff ab. Da große Waffen ohne die Bombardierung-Fähigkeit nicht für diese Aufgabe konzipiert sind, treffen sie um -1 schlechter. Effekte von Bodeneinheiten werden ignoriert. Treffen sie, richten an der angesagten Einheit ihren regulären Schaden an.

Die Bomber von A besitzen jedoch Streubomben. Sie haben die Bombardierung-Fähigkeit, treffen auf die 2+ und ihr Schaden verdoppelt sich. Durch die Flächenangriff-Fähigkeit besitzen sie zudem Feuerwalze. Während die große Waffe die Luftwaffe von B zerstört, vernichten die Streubomben 4 Milizen von B, ohne dass dieser dagegen etwas tun konnte.



Erst jetzt beginnt die erste Bodenschlachttrunde. Die Einheit mit dem höchsten Initiativwert (🕒) beginnt. Da B bereits seine Luftwaffe verloren hat, wäre dies mit 🕒 3 seine Drohne. Sie schießt auf den Panzer von A. Alle Bodeneinheiten haben gegen Infanterie und gegen Fahrzeuge unterschiedliche Kampfwerte. Drohnen treffen Fahrzeuge auf die 4+ und verursachen 1✳️. B würfelt, weil er eine Drohne hat, 1W6 und trifft. Da der Panzer von 2🛡️ geschützt ist, wird der 1✳️ verdoppelt und durchdringt die Panzerung. A legt 2 silberne Cubes auf das Feld der Einheit. Anders als bei Weltraumschlachten lassen sich in Bodenschlachten nur die Einheitenart, aber nicht die einzelne Einheit auswählen. Erleidet die Panzer von A einen weiteren Schaden, wird er zerstört. Würde der Angriff 2✳️ verursachen, würde der zweite Schaden dadurch verloren gehen.



Nun sind die Pioniere von A mit 🕒 2 an der Reihe. Zwei davon greifen nicht an und reparieren stattdessen den Panzer wieder auf 2🛡️. Der dritte Pionier greift die Drohne an. Das darf er, obwohl noch eine Frontline von B besteht, weil die Drohne selbst angegriffen hat und sich damit in Reichweite befindet. Hätte sie nur einen Aufklärungsflug gestartet, um das Treffen der Artillerie zu verbessern, hätten die Pioniere sie nicht angreifen dürfen. Pioniere treffen Fahrzeuge auf die 3+, da es sich bei der Drohne um einen Schwarm handelt, auf die 4+. A würfelt mit dem einen Pionier, trifft und zerstört die Drohne.

Jetzt sind beide Panzer mit 🕒 1 an der Reihe und beschießen sich mit 2W6 gegenseitig. Sie fügen sich jeweils 1🔫 zu. Abschließend feuern die Artillerie-Einheiten von A und B auf die 5+ gleichzeitig. Beide treffen. B zerstört 1 Pionier und durch Feuerwalze springt noch ein weiterer Schaden auf den nächsten Pionier über. A zerstört den Panzer von B. Damit besitzt B nun keine Frontline mehr und in der nächsten Runde dürfen sowohl die Pioniere von A wie auch sein Panzer auf die Artillerie schießen.

Teilnahme mehrerer Spieler/ multiple Strategien: Hätten mehrere Spieler und Einheiten an der Schlacht teilgenommen, dürften sie eine Seite wählen. Die Streitkräfte der Seite wären von der Kontrolle her geteilt wurden und jeder Spieler hätte sich eine Strategie aussuchen dürfen. Dazu hätte der Angreifer die erste Strategie bestimmt, dann der Verteidiger eine usw. bis jeder Spieler eine Strategie ausgewählt hätte. Diese würde dann die gesamte Schlacht über gelten. Wenn die Strategie bestimmte Einheitenkombinationen erfordert, müssen die Armeen entsprechend sinnvoll an die verschiedenen Spieler aufgeteilt werden.

Schluss-Phase

1. Investorengesuch

Dies sind einmalige Bedingungen, die den ersten Spieler, der sie erfüllt, eine spezielle Belohnung geben. Erfüllen zwei oder mehr Spieler in derselben Runde das Investorengesuch, erhalten sie alle die Belohnung. Die Meilensteine geben als Belohnung immer 1 Siegpunkt. Mit der Belohnung für Investorengesuche und Meilensteine erhältst du immer auch +14 für einen deiner Planeten deiner Wahl.

Investorengesuche
Form: Du wertest die erste Kolonie auf Stufe II auf. Belohnung: werte diese Kolonie stattdessen auf Stufe III auf. Meilenstein: Besitze als Erster eine Kolonie mit Stufe IV und 4 Gebäuden.
Himmel: Du bist der Erste, der eine Politik einführt Belohnung: erhalte kostenfrei eine Politik dieser Regierung oder die Kosten deiner Politik zurück. Meilenstein: Besitze als Erster eine Regierung mit 4 aktiven Politiken.
Kläne: Du bist der Erste, der eine Institutionsaktion mit einem Agenten ausführt. Belohnung: Erhalte sofort kostenfrei ein Forschungsschiff und ein Netzwerk Stufe 1 in einem beliebigen System. Meilenstein: Besitze als Erster mindestens 3 Netzwerke der Stufe 3 oder höher.
Kosme: Du bewegst die erste Militäreinheit ins galaktische Zentrum . Belohnung: Erhalte +1 Siegpunkt. Meilenstein: Besitze als Erster einen Titanen.
Seele: Du bist der Erste, der einen Berater ins Spiel bringt. Belohnung: werte diesen sofort und kostenfrei um 1 Stufe auf. Meilenstein: Besitze als Erster einen Berater der Stufe 2 und gib einmalig 20 ⁶ aus.
Tor: Du bist der Erste, der eine Kolonie via Handelsroute mit seiner Heimatwelt verbindet. Belohnung: Erzeuge sofort 2 weitere Handelsrouten in Systemen deiner Wahl. Meilenstein: Besitze als Erster drei mit deiner Heimatwelt verbundene Kolonien
Welle: Du bist der Erste, der 2 Anomalie -Karten auf der Hand hat. Belohnung: Erhalte kostenfrei eine für dich erforschbare Technologie deiner Wahl. Meilenstein: Sei derjenige, der das letzte System auf der Karte entdeckt.
Optional: Krise: Durchschnittliche Koloniestufen (insgesamte Koloniestufen / Spieleranzahl) 5+ oder besitzt ein Spieler mindestens 5 Siegpunkte? Ja, dann Krise.

2. Schwarzmarkt aktualisieren: Ziehe eine Schwarzmarkt-Karte und lege sie ganz rechts in die Auslage. Ist diese voll, entferne die äußerst linke Karte und rücke die andere Karte nach links nach.

3. Wiederherstellung: alle eingesetzten, aktivierbaren Karten und Kapazitäten werden nun wiederhergestellt.

4. Im Krieg: Kriegsmüdigkeit erhöhen, dazu +1 Auge auf die Kriegskarte.

5. Galaktisches Zentrum: Kontrolliert ein Spieler es mit mindestens einer Flotte, legt er einen Farbcube hinein. Liegt bereits ein Farbcube hier, entferne ihn, der kontrollierende Spieler erhält +1 Siegpunkt.

6. Siegpunkte für Sieg prüfen: Hat ein Spieler die erforderlichen Siegpunkte erreicht, wird das Spielende eingeleitet.

7. Ersten-Spieler-Marker weitergeben

Spielende

Besitzt ein Spieler in dieser Phase die geforderten Siegpunkte, gewinnt er die Partie. Besitzen zwei oder mehr Spieler die geforderten Siegpunkte, kommt es zu einer letzten Abstimmung im Hohen Rat. Anstatt Ja oder Nein vor dem Öffnen der Hände zu sagen, können die Spieler sich mit ihren Stimmen für Wirtschaft oder Militär entscheiden.

Wirtschaft: Es folgt nun noch eine vollständige Spielrunde für euch. Ihr dürft sie regulär nutzen und jederzeit 45 Rohstoffe für 1 Siegpunkt ausgeben. Wer hier die meisten Siegpunkte generiert, gewinnt, ansonsten teilt ihr euch den Sieg.

Militär: es findet sofort eine Entscheidungsschlacht mit allen Flotten der gewinnenden Spieler statt. Wer hier gewinnt, gewinnt die Partie.

Krise

Wird in der Schluss-Phase festgestellt, dass die durchschnittliche Anzahl der Koloniestufen aller Spieler (alle Koloniestufen aller Spieler dividiert durch die Spieleranzahl) 5 oder größer ist oder ein Spieler 5 Siegpunkte hat, wird der Krisenwurf durchgeführt. Noch vor der nächsten Politik-Phase wird die ausgewürfelte Krise aktiv.

Krisenwurf

1-2: Kult des Adeptus Tek Thanis, **3-4:** Argäische Expansion, **5-6:** Ausbruch des Konkurrenzkriegs

Achtung: Falls ein Spieler die Regierung Lobbykratie gewählt und sich für das Unternehmen Tor entschieden hat, wird stattdessen die Krise Tor-Verschörung ausgelöst. Falls ein Spieler die Regierung Kleptokratie gewählt hat, wird die Krise der Kraken ausgelöst. Trifft beides zu, finden beide Krisen statt.

Kult des Adeptus Tek Thanis (Geheimdienstkrise)

Das Gesetz „Vernetzungsinitiative“ wird aktiv. Im galaktischen Zentrum entsteht ein Kult-Netzwerk der Stufe 2. Nimm dazu eine neutrale Flotte (sie besitzt jede Kult-Einheit einmal) und lege auf sie einen schwarzen Würfel mit 2 Augen. In jeder Schluss-Phase erhöht sich die Stufe aller Kult-Netzwerke um +1 (bis 4), außer jene Netzwerke, die diese Runde um mindestens -1 Stufe reduziert wurden. Prüfe danach, ob ein von einem Spieler kolonisierter Planet in Reichweite eines Kult-Netzwerkes ist. Dazu darf die Entfernung zum Planeten nicht größer als die Netzwerkstufe sein. Sind mehrere Planeten in Reichweite, wählt der erste Spieler den Planeten. Platziere dort ein Kult-Netzwerk der Stufe 1 (schwarzer Würfel ohne Farbcube). Jedes Kultnetzwerk gilt für jeden Spieler, als würde es ihm gehören. Immer wenn ein Kult-Netzwerk auf einen Planeten entsteht, darf der betroffene Spieler eine beliebige Kult-Einheit auf einem Kult-Netzwerk seiner Wahl platzieren. Kult-Einheiten greifen sofort andere Einheiten an und blockieren Systeme. Wird eine Kult-Einheit zerstört, erhält der Spieler die Kosten ihrer Schiffsart in . Die Krise endet, wenn die letzte Stufe des Kult-Netzwerkes im galaktischen Zentrum entfernt wurde. Entferne danach alle Kult-Netzwerke aus dem Spiel. Der Spieler, der die Krise beendet, erhält +1 Siegpunkt.

Argäische Expansion (Rohstoffkrise)

Das Gesetz „Besiedlungssturm des Regens zulassen“ wird aktiv. Angefangen vom ersten Spieler darf jeder Spieler eine Kolonie eines anderen Spielers benennen, die vom Effekt des Muttersamens betroffen ist (jedes Nicht--Rohstoffeinkommen durch Gebäude und Planet wird 0, -Rohstoffeinkommen durch Gebäude und Planet +2 für den Rest des Spiels) und legt einen grünen Würfel darauf. Es muss mindestens ein Planet pro Runde davon betroffen sein. Das wiederholt sich immer zu Beginn der Politik-Phase. Ist keine Kolonie mehr wählbar, darf die Heimatwelt gewählt werden. Die Schwarzmarktkarte Muttersamen wird in den Schwarzmarkt gelegt und besitzt immer die oberste Position. Erwirbt ein Spieler ihn, darf er einen grünen Würfel auf eines seiner Schiffe setzen, welches mit einem Charakter ausgerüstet ist. Wird das Schiff zerstört, bleibt der grüne Würfel in dem System liegen und kann in der Bewegungsphase von einem anderen Schiff mit einem Charakter wieder aufgenommen werden. Bringt es diesem zum galaktischen Zentrum, ist die Krise beendet und dieser Spieler darf entscheiden, auf welchen Planeten der Effekt des Muttersamens rückgängig gemacht wird. Ansonsten müssen die Spieler für den Effekt danach eigenständig in das galaktische Zentrum mit einem Charakter fliegen und 10  bezahlen.

Ausbruch des Konkurrenzkriegs (Diplomatiekrise)

Das Gesetz „Konkurrenzkrieg einfordern“ wird aktiv. Jeder Spieler entscheidet sich nach Zugreihenfolge am Ende der Bewegungsphase für eine neutrale Flotte. Jeder Spieler, beim ersten Spieler beginnend, kann beim Auslösen der Krise in einem beliebigen System ohne Spielereinheiten, Gebäude oder Kolonien 1 Piraten-Flotte mit 1 schwarzen Auge erzeugen oder einer neutralen Flotte +1 Auge hinzufügen. Ist ein Spieler in der Bewegungsphase nun am Zug, darf er entweder:

1. einer neutralen Flotte +1 schwarzes Auge hinzufügen (bei GAV-Söldnern ist das ein Zerstörer, bei Piraten eine Korvette, beim Kult 2 Jäger), solange es keine weiteren Einheiten oder Flotten auf ihrem System gibt

Oder:

2. diese bewegen und sofort in der Bewegungsphase angreifen lassen (der Klan-Spieler verliert in diesen Zügen die Kontrolle über die Piraten). Piraten können nicht mit GAV-Einheiten gemischt werden. Flotten können sich 1 System weit bewegen und greifen nicht ihre eigene Fraktion an (GAV greift keinen Spieler mit Unternehmensregierung und die Piraten-Fraktion greift keinen Spieler mit Klanregierung an). Die Piratenbasis kann sich nicht bewegen. Die Flotten ignorieren bei ihrer Bewegung Systemeigenschaften (unentdeckte Systeme sind nicht betretbar). Die Krise endet, wenn das Gesetz inaktiv wird oder keine neutralen Flotten mehr aktiv sind. Entferne dann die durch die Krise zusätzlich erstellten Einheiten. Kosme-Flotten ziehen sich für die Dauer der Krise von der strategischen Karte zurück und kehren wieder, sobald sie beendet wurde.

Tor-Verschörung (Mobilitätskrise)

Tritt nur ein, wenn ein Spieler mit der Regierung Lobbykratie Tor als Unternehmen ausgewählt hat. Jede Handelsroute kostet 1  Unterhalt (außer für den Tor-Spieler). Der Tor-Spieler erhält +1 -Einkommen pro Handelsroute im Spiel (auch für seine eigenen). Zusätzlich kann er die Handelsrouten beliebig aktivieren oder deaktivieren (er legt einen roten Würfel darauf, sie verlieren alle Vorteile). Die Krise endet, wenn der Tor-Spieler dies in der Politik-Phase unter Nutzung all seiner politischen Aktionen verkündet. Dann geschieht nichts.

Alternativ endet die Krise auch, wenn insgesamt 15  pro Spieler (mit Ausnahme des Tor-Spielers) an Welle (die  verschwinden) zu einem beliebigen Zeitpunkt der Ökonomie-Phase von einem oder mehreren Spielern gezahlt wurden. Die Krise ist dann sofort beendet und alle Spieler außer der Tor-Spieler (und seine Föderationsmitglieder) erhalten alle Antriebstechnologien kostenfrei und 1 Siegpunkt.

Der Kraken (Militärkrise)

Tritt nur ein, wenn ein Spieler die Regierung Kleptokratie ausgewählt hat. Der Piraten-Spieler wählt zu Beginn der Politik-Phase einen Spieler und stiehlt ihm für jede Krisenrunde 1  (1. Runde 1 , 2. Runde 2 , usw.). Die gestohlenen  werden mit gelben Würfeln außerhalb der Karte markiert und können vom Piraten-Spieler beliebig für neutrale Pirateneinheiten ausgegeben werden. Diese müssen auf die Piratenbasis gelegt werden. Ist sie noch nicht aufgedeckt, werden die gekauften Piraten ebenfalls außerhalb der Karte platziert. Sie sind noch nicht im Spiel. Wird die Piratenbasis zerstört, endet die Krise und der zerstörende Spieler erhält einen zusätzlichen Siegpunkt und alle übrigen gestohlenen  werden ausgezahlt (die Siegpunkte und  können die Spieler unter sich aufteilen). Wurde sie noch nicht entdeckt, zählt das Galaktische Zentrum als Asteroidenfeld, das jede Runde von jedem Spieler erneut entdeckt werden kann. Alle Ereigniskarten bis auf Piraten, Rostflotte und Piratenbasis werden ignoriert. Wurde die Piratenbasis schon zerstört, endet die Krise sofort.

Omega-Krise

Alle anderen Siegbedingungen sind mit ihrem Erscheinen ausgesetzt. Der erste Spieler, der sie besiegt, gewinnt. Er kann seinen Sieg allerdings mit beliebig vielen überlebenden Spielern teilen.

Modularer Spielaufbau

Astra Gloria ist ein sehr komplexes und zeitintensives Spiel. Deswegen soll es hier eine Übersicht über die verschiedenen Module des Spiels geben, die ihre Komplexität (K) und erforderliche Zeit (Z) in Minuten pro Spieler verdeutlichen. 1 K stellt dabei eine Handlung dar, etwa: im Regelwerk nachzuschlagen oder die Regel umzusetzen und im Blick zu behalten. Näheres zu den einzelnen Modulen findet sich weiter unten.

Modulname	K	Z
Basisspiel	24	120
Kriegsmodus	-7	-30
Einfacher Kampfmodus (schließt schneller Kampfmodus aus)	-4	-20
Schneller Kampfmodus (schließt einfacher Kampfmodus aus)	-2	-10
Ohne Spezialregierungen spielen	-1	-0
Ohne Schwarzmarktkarten spielen	-1	-0
Spiel verkürzen auf 6 Siegpunkte	-0	-20
Spielfeld verkürzen durch 4 statt 5 Ringe	-0	-10
Krisen aktivieren	+1	+10
Mit Bevölkerungsmehrheiten spielen	+1	+10
Mit planetaren Ereignissen spielen	+2	+20
Mit Strategien spielen	+0	+5

Kriegsmodus

Inhalt: Dies ist ein auf den Krieg reduzierter Modus, der sich nur um Kämpfe und Dominanz dreht. Es gibt keine Politikphase und damit keine Verträge, Regierungen, Gesetze, Charakter oder sonstige politische Aktionen mehr. Alle Spieler befinden sich immer im Krieg miteinander, ohne Kriegsmüdigkeit zu erleiden oder Kriegsziele setzen zu dürfen. Es gibt ebenso keine Staatsgröße mehr. Im Technologiebaum gibt es nur noch die Forschungsgebiete Militär und Wirtschaft sowie die Antriebs- und Sensorentchnologien. Der Rest ist gesperrt. Investorengesuche und Meilensteine, die nicht auf Politiken oder Berater abzielen, existieren noch.  ist ein reiner Tauschrohstoff und kann im Verhältnis 2:1 gegen jeden anderen beliebigen Rohstoff getauscht werden. Die Kontrolle des galaktischen Zentrums bringt jede Runde 1 Siegpunkt. In der Ökonomiephase können 30 beliebige Rohstoffe wiederholbar zu 1 Siegpunkt getauscht werden.

Vorteil: Auf den Krieg und Schiffbau konzentrierter Spielmodus, der enorm Komplexität und Spielzeit verringert.

Nachteil: Keine 4X Simulation mehr, gleichförmigeres Spiel mit deutlich geringeren Variationen und Strategien.

Einfacher Kampfmodus

Inhalt: Es gibt nur noch Flotten und keine Schiffe mehr. Alle Schiffsausrüstung und verschiedenen Schiffstypen werden inaktiv. Die taktische Karte wird für die Partie nicht gebraucht. Der Bodenkampf bleibt davon unberührt. Jede Flotte kann bis zu 3 Bodeneinheiten transportieren. Es kann genau 1 Söldnerflotte mit halben Kosten und doppeltem Unterhalt gekauft werden. In diesem Modus sind taktische Ziele inaktiv.

Begriffsänderungen: Jede Flotte gilt als eine militärische Einheit (1 Flotte in einem System gilt als KS, 2 im selben System als US usw., Flotte bezieht sich auf alle Flotten in einem System). Ohne Technologie besitzt jede Flotte  1,  1, 1W6 Schüsse,  5+, 1  Schaden, 5  Kosten, 1  Unterhalt

Kommt es zum Kampf zwischen Flotten, würfeln beide gleichzeitig die summierten Schüsse und teilen den gewürfelten Treffern den jeweiligen Flotten zu. Der Schaden wird regulär abgehandelt, danach beginnt eine neue Runde. Ein Rückzug ist hier auch erst mit Beginn der zweiten Kampfrunde möglich. Ohne Flotte werden zivile Einheiten in einen Kampf automatisch zerstört.

Folgende Technologien verlieren ihre ursprünglichen Freischaltungen und verändern die Eigenschaften der Flotten:

Schiffsgrößen: Jede Technologie, die eine Schiffsgröße freischalten würde, erhöht stattdessen die Anzahl maximal verfügbarer Flotten um +1 Flottengröße (beginnt bei 0).

Projektilwaffen: Jede Technologie, die Projektilwaffen freischalten würde, erhöht stattdessen die Anzahl der möglichen Schüsse pro Flotte um +1 Würfel.

Energiewaffen: Jede Technologie, die Energiewaffen freischalten würde, erhöht stattdessen das Ergebnis der Schüsse um +1 .

Raketen: Jede Technologie, die Raketen freischalten würde, erhöht stattdessen den Schaden aller getroffenen Schüsse um +1 .

Schutz: Jede Technologie, die Schutz freischalten würde, erhöht stattdessen die Anzahl der Hüllenpunkte pro Flotte um +1 .

Fortschrittliche Konstruktion: Verdoppelt die Anzahl der verfügbaren Flotten (bis 9). Erhöht den Unterhalt aller Flotten um +1 .

Verteidigungsgebäude: Sie besitzen keine besonderen Eigenschaften mehr, sondern zählen, jedes Verteidigungsgebäude für sich, als zusätzliche Flotte in der Verteidigung, die kein Unterhalt benötigt.

Achtung: Jeder der gerade aufgelisteten Technologien (außer Verteidigungsgebäude) erhöht die Kosten einer Flotte um +1  (nicht Unterhalt). Alle Effekte (aus Politiken, Regierungen, Berater usw.) gelten regulär

Söldner:  2, 2W6 Schüsse,  4+, 2 , 5  Kosten, 2  Unterhalt

Neutrale Flotten: es entstehen so viele neutrale Flotten in einem System, wie Einheiten durch den Effekt generiert werden würden. Für die einzelnen Feindarten gelten folgende Werte:

Kultisten:  1, 1W6 Schüsse,  4+, 2 

Piraten:  2, 3W6 Schüsse,  5+, 1  (Piratenbasis nur eine Flotte mit:  8, 4W6 Schüsse,  4+, 2 )

GAV:  3, 1W6 Schüsse,  3+, 3 

Kosme:  4, 4W6 Schüsse,  2+, 4 

Die Kabinettsaktion Kosme-Schutz erbitten: 10  für 1 Kosme-Flotte und nicht mehr als 1 Flotte.

Effekte, die Einheiten in Kämpfen erzeugen würden, erzeugen so je 1 Flotte pro erzeugter Einheit.

Sonstiges: Alle Effekte, die sich auf Waffenbesonderheiten, einzelne Einheiten oder den regulären Kampfmodus beziehen, werden inaktiv. Ignoriere entsprechende Karten und ziehe neu. Wenn einzigartige Schiffe (Souveränität, Seele-Söldner usw.) erzeugt werden würden, erzeuge stattdessen 1 Flotte (nimm eine neutrale Flotte und lege deinen Farbcube auf sie), die nicht zu deiner derzeitigen Flottengrenze gezählt werden.

Löschen sich gleichzeitig alle Flotten gegenseitig aus, gewinnt der Verteidiger. War der Verteidiger eine neutrale Flotte, entferne sie von der strategischen Karte, der Angreifer bekommt ihr Karte nicht. Mische sie stattdessen zurück in den Ereigniskartenstapel.

Schneller Kampfmodus

Inhalt: Der schnelle Kampfmodus kann jederzeit im regulären Kampfmodus aktiviert und deaktiviert werden. Es empfiehlt sich, ihn bei stark unausgebalancierten Schlachten einzusetzen, um diese schneller abzuhandeln. Es wird keine taktische Karte aufgebaut. Alle Schiffe befinden sich in Reichweite 1 zueinander (Jäger und Bomber gelten bei GS+ als wären sie im Heck, aber Punktv. kann gegen sie verwendet werden) und in ihrer Aufstellungszone. Sie werden nach Initiative abgehandelt. In diesem Modus sind taktische Ziele inaktiv.

Krisen deaktivieren

Inhalt: Die Krisen (nach Wahl auch die Omega-Krisen) werden inaktiv. Sie werden nicht ausgelöst, wenn ihre Bedingungen erfüllt sind.

Vorteil: Strategien können ohne Unterbrechung einer Krise fortgesetzt werden. Ein Punkt weniger, der Aufmerksamkeit benötigt. Es gibt kein sicher spielbeendendes Ereignis mehr.

Nachteil: Die Partie bleibt statischer. Spieler sind nicht zur Anpassung ihrer Strategie gezwungen. Es tun sich keine neuen Möglichkeiten für schwächere Spieler auf. Strategien, die auf Krisen aufbauen, sind nicht mehr anwendbar.

Bevölkerungsmehrheiten

Inhalt: Alle Spieler suchen sich eine Ethnie aus oder bekommen zufällig eine ausgeteilt. Alle Fähigkeiten werden noch vor dem Spielstart bis zum Spielende aktiv.

Vorteil: Weitere, experimentelle Spielstile, mehr Abwechslung, schnelleres Spiel, Spielgefühl für die verschiedenen Kulturen und Hintergründe der Welt

Nachteil: Verschiedene Spielstile schränken stark ein und verändern Spielbalance

Planetare Ereignisse

Inhalt: Sobald du einen Planeten kolonisierst, kannst du dich dazu entscheiden, die Kolonie regulär zu spielen oder stattdessen seine Ereigniskarte der Stufe I zu ziehen. Ziehst du eine Ereigniskarte, beachte fortlaufend die besonderen Regeln des Planeten. Alle Kolonieregeln, die nicht explizit durch die Karte verändert werden, funktionieren regulär. Die Regeln der verschiedenen Ereigniskarten sind additiv, außer sie ersetzen sich. Lege die Ereigniskarten eines Planeten nahe beieinander, da sie sich aufeinander beziehen können.

Möglichkeiten: Es werden immer A, B und C als Möglichkeiten der Kolonieentwicklung auf einer Ereigniskarte aufgelistet. Du kannst nun eine der Bedingungen von A, B oder C in der Ökonomiephase erfüllen, um die dazugehörige Belohnung zu erhalten. Das geschieht nicht automatisch mit Erfüllen der Bedingungen, sondern wenn du es ankündigst. Belohnungen können nur einmal erhalten werden, außer die Belohnung ist wiederholbar. Dann kannst du sie so oft erhalten, wie du ihre Bedingungen nochmals erfüllst. Markiere erhaltene Belohnungen mit einem Farbcube auf der Karte.

Entscheidungen: Steht eine Zahl vor der Möglichkeit (etwa B1) ist das eine Entscheidung. Entscheidungen schließen Buchstaben mit gleicher Zahl (etwa C1) aus, wenn sie auf derselben Ereigniskarte stehen. Steht keine Zahl davor, kannst du diese Möglichkeit immer erfüllen und die Belohnung dafür erhalten, selbst, wenn du bereits weitere Ereigniskarten desselben Planeten gezogen hast. Wenn nicht anders angegeben, wird die nächste Ereigniskarte mit Erreichen der nächsten höheren Koloniestufe gezogen. Eine neue Ereigniskarte wird immer erst mit dem Beginn der nächsten Runde aktiv (sie können vorher jedoch gezogen und sich jederzeit angesehen werden).

Zwangsentwicklung: Neue planetare Ereigniskarten werden gewöhnlich erst zu Beginn der nächsten Runde gezogen. Du kannst eine schnellere Entwicklung jedoch erzwingen und sofort eine neue Karte ziehen, wenn du die Möglichkeit dazu hast. Lege dafür einen roten Würfel auf deine aktuelle Ereigniskarte. Entferne den roten Würfel in der nächsten Ökonomiephase. Diese Kolonie generiert kein Einkommen.

Interventionen: Erobert ein Spieler deine Kolonie, erhält er die Ereigniskarten mit deinen bisherigen Entscheidungen und Belohnungen (außer einmaligen Belohnungen). Zerstört er sie und kolonisiert er neu, kann er von Ereigniskarte 1 beginnen oder den Planeten als reguläre Kolonie spielen. Hat er einen Diplomaten im System, darf er für dich oder ihr gemeinsam Bedingungen erfüllen. Du kannst die Belohnung darauf, wenn möglich, teilen. Hat er einen Agenten im System, kann er beliebige Rohstoffe und Kapazität, die von den Bedingungen gefordert sind, in dem Moment ausgeben, wenn du ankündigst, die Bedingung erfüllen zu wollen. Du musst diese Rohstoffe und Kapazität zusätzlich bezahlen, um die Bedingung zu erfüllen. Du kannst die Bedingung diese Runde ansonsten nicht mehr erfüllen (Polizei verhindert Interventionen).

Vorteil: Hoher Wiederspielwert. Spannung, welche Planeten gezogen werden. Individualisiert eigene Kolonien und erzeugt Geschichten ihres Aufbaus im Kopf. Starke Belohnungen ermöglichen weitere Strategien.

Nachteil: Kolonien sind nun mit zusätzlichen Kosten und Gefahren verbunden. Sie sind nicht mehr statisch für eine Strategie kalkulierbar. Eine Kolonie kann ohne höhere Investition durch Ereignisse zerstört werden. Erhöht den Glücksfaktor.

Strategien (Bodenschlachten)

Inhalt: Zuerst wählt der Angreifer aus den Listen neben der Bodenschlachtkarte eine Strategie aus und dann darf der Verteidiger sich eine der übrigen Strategien auswählen. Die Bedingungen der Strategie müssen erfüllt sein. Erfüllst du mehrere Bedingungen für Strategien kannst du, wie bei taktischen Zielen, die Kontrolle über die entsprechenden Einheiten an einen anderen Spieler abgeben, wenn möglich (ansonsten kontrollierst du sie). Deine Armee profitiert dann von mehreren Strategien. Ist das für die Gegenseite auch möglich, teilt die Armeen so auf, dass möglichst viele Spieler mitspielen können.

Regierungen im Detail



Autokratie (Stufe I, Kosten: 5 🪙)

Bonus: 1 freie politische Aktion, 1 Institutionsaktion, +1 ⚡, +1 🗨️ (wird im Krieg verdoppelt)

Staatsgröße: 4

Handel: 🍏 in 🪙: 6:1, 🍏 in 🍏: 6:1, 🍏 in 🍏: 6:1, 🍏 in 🍏: 6:1

Stabilität: +1 für je 2 Polizei/ Wachstufen, solange sie sich im System befinden.

Regierungsfähigkeit: Du kannst jederzeit in der Politik-Phase einen Spieler als **Rivalen** benennen (kostenlos). Der gewählte Spieler muss dazu gleich viel oder mehr Siegpunkte oder Planeten wie du besitzen (nicht eigene Föderation), ansonsten benenne niemanden. Erfüllt er die Bedingungen nicht mehr, ist er nicht mehr dein Rivale. Du kannst in der Politik-Phase 10 🪙 bezahlen, um einen anderen Spieler zu wählen. Es gibt immer nur 1 Rivalen. Bei militärischen Handlungen gegen einen Rivalen, ist die Politik Kriegsbeute aktiv, wenn du sie noch nicht eingeführt hast. Hast du sie eingeführt, verdoppelt sie ihre Wirkung. Kosten für illegale IAs sind gegen Rivalen halbiert (aufgerundet). Immer wenn du eine zivile Einheit deines Rivalen zerstörst, er gegen dich in Kämpfe eine Niederlage erleidet oder du erfolgreich eine IA gegen ihn durchführst, die ihm direkt schädigt (Rohstoffe reduziert, Einheiten/Gebäude zerstört) erhalte auf deinem Rivalen-Regierungsziel +1 Auge (du verlierst je einen, wenn du einen der genannten Effekte durch deinen Rivalen selbst erleidest).

Bist du der erste Spieler, der diese Regierung einführt, erhältst du von einem unbekannten Freund eine Korvette. Dieses Schiff ist die **Souveränität**. Lege auf ihr Hexagon stets einen Farbcube, um zu markieren, dass sie die Souveränität ist. Sie erzeugt keinen Unterhalt und besitzt die Ausrüstung einer Piraten-Korvette sowie erfahrene Besatzung. Erforschst du eine höhere Schiffsklasse, kannst du sie sofort kostenlos aufwerten. Dies geht auch noch später, wenn sie sich in einem System befindet, in dem du ⚡ produzierst. Übertrage in beiden Fällen alle Ausrüstung oder erhalte, falls dies nicht möglich ist, dafür die Kosten zurück. Hast du fortschrittliche Baupläne erforscht, wird auch die Souveränität zu einem fortschrittlichen Bauplan aufgewertet. Ihr Bauplan ist immer einzigartig und verändert keinen anderen Bauplan oder wird davon verändert.

Die Souveränität darf zudem Sternenbasen errichten (du benötigst die Technologie Verteidigungstruppen dafür). Sie darf in derselben Runde aufgewertet werden, in der sie eine Sternenbasis errichtet hat.

Wird die Souveränität zerstört, erhält der zerstörende Spieler +1 Siegpunkt. Sie ist für immer verloren. Du behältst die Souveränität auch bei einem Regierungswechsel, verlierst aber die Fähigkeit, sie aufstufen zu können. Sie ist dann immer noch 1 Siegpunkt für Feinde wert.

Ziel: Anerkannte Ordnungsmacht: Zerstöre mindestens 2 neutrale Flotten. **Belohnung:** Du kannst sofort ein Gesetz deiner Wahl (außer Immer-Gesetze) verabschieden.

Rivalen bezwingen: Immer, wenn du einen Zusatzeffekt bezüglich deines Rivalen auslösen würdest, lege hier einen Farbcube drauf. Liegen hier 3 deiner Farbcubes, erhalte die Belohnung. **Belohnung:** Stiehl deinem Rivalen seine gesamte Kultur, aber mindestens 7 Rohstoffe. Hat er keine Kultur mehr, wähle Rohstoffe, die du ihm stiehlst. Geht er bankrott, erhalte zusätzlich +1 Siegpunkt. Erhalte ansonsten +1 Siegpunkt.

Rüstungsmonopol: Erzeuge 5+ ⚡. **Belohnung:** Erhalte doppelt so viele beliebige Rohstoffe, wie du ⚡ erzeugst. Jedes Kapazitätsgebäude erzeugt von nun an +1 🪙 Einkommen pro Stufe.

Unbesiegbare Armada: Immer, wenn du ein Schiff mit einer Größenklasse besitzt, welche du zum ersten Mal in dieser Partie hast, lege auf diese Karte +1 Auge. Liegen hier 5+ Augen, erhalte die Belohnung. **Belohnung:** Du darfst sofort alle deine verfügbaren Baupläne kostenfrei mit für dich verfügbaren Waffen und Ausrüstungen ausrüsten.

Gerechter Krieg (Autokratie)

Aktivierbar in der Politik-Phase: Wähle einen Spieler. Du giltst, als hättest du einen Kriegsgrund (wähle aus den Kriegszielen beliebige) gegen ihn. Bezahle dafür 7 🪙. Im Krieg kannst du 🪙 statt 🪙 ausgeben, um Militäreinheiten zu rekrutieren und ihren Unterhalt zu bezahlen.

Kosten: 4 🪙

Kriegsbeute (Autokratie)

Immer, wenn du eine feindliche Einheit zerstörst, erhalte 2 🟡. War es eine zivile Einheit, erhalte stattdessen 2 🟡. Bist du im Krieg oder waren es neutrale Einheiten, verdopple diesen Bonus. Eroberst du eine Kolonie eines Spielers, mit dem du im Krieg bist, wähle eine Technologie, die dieser erforscht hat. Du erhältst diese. Du erhältst die Spieleranzahl in Stimmen für Abstimmungen über das Gesetz Kopfgelder.

Kosten: 3 🟡

Kriegskodex (Autokratie)

Kapazitätsgebäude kosten -1 🟡 und erzeugen zusätzlich 2 🟡/ aufgewertet 4/6 🟡-Einkommen. Bist du im Krieg, erhöht jedes deiner Kapazitätsgebäude deine 🟡 und 🟡 Kapazität und dein 🟡-Einkommen um +1.

Kosten: 5 🟡

Totale Überwachung (Autokratie)

Jeder Planet gilt, auch ohne Bodeneinheiten, als besäße er mindestens eine Polizei. Im Krieg gilt jede deiner Infanterie-Einheiten, außer Milizen, auf einen deiner Planeten als Polizei. Dieser Effekt kann maximal zweimal eintreten (1 Planet und 2 Infanterie-Einheiten gelten also als 3 Polizei).

Kosten: 3 🟡

Imperium (Stufe II, Kosten: 10 🟡)

Bonus: 1 freie politische Aktion, 2 Institutionsaktion, +1 🟡, +1 🟡 für jede deiner Sternenbasen (wird im Krieg verdoppelt), erfüllte Kriegsziele werden verdoppelt

Malus: alle deine 🟡-Kosten (außer Institutionsaktion) sind um +1 erhöht.

Staatsgröße: 99

Handel: 🟢 in 🟡: 5:1, 🟡 in 🟢: 5:1, 🟢 in 🟡: 5:1, 🟡 in 🟢: 5:1

Stabilität: +1 für je 2 🛡 an Bodeneinheiten, solange sie sich im System befinden.

Regierungsfähigkeit: Endlose Ausdehnung - Das Imperium besitzt keine Grenze für die Staatsgröße mehr. Hast du Technologien erforscht, die deine Reichsausdehnung erhöhen, erhalte ihre Forschungskosten zurück. Hast du sie noch nicht erforscht, gelten sie als erforscht, solange du diese Regierung besitzt. Wechselst du die Regierung, gelten die Forschungen als nicht mehr erforscht. Außerdem erhältst du ab nun jede Runde einen Siegpunkt (anstatt aller 2 Runden), wenn du das Galaktische Zentrum kontrollierst.



Flaggschiff (Imperium)

Bestimme ein HS oder größer (auch die Souveränität falls möglich). Es erhält +1 🛡 und darf einmal pro Runde mit 0 🕒 noch einmal schießen (nicht zu ähnlichen Fähigkeiten kumulativ). Es kostet keinen Unterhalt. Wird es zerstört, musst du in einer deiner Ökonomiephasen 10 🟡 bezahlen, um ein weiteres Flaggschiff zu bestimmen. Seine Zerstörung ist +1 Siegpunkt wert. Erhalte im einfachen Kampfmodus stattdessen eine Flotte, die nicht gegen die Flottengrenze zählt und keinen Unterhalt kostet. Sie hat sonst keine Effekte.

Kosten: 3 🟡

Imperiale Legion (Imperium, gebunden)

Jedes deiner Kapazitätsgebäude produziert am Ende der Ökonomiephase kostenfrei eine Bodeneinheit (aufgewertete Gebäude 2/3 Bodeneinheiten), jeder deiner Sternenbasen kostenfrei 1 Kleinkampfschiff. Alle deine Milizen werden in Kämpfen wie Infanterie behandelt.

Kosten: 5 🟡

Indoktrination (Imperium)

Du ignorierst deine ersten 2 Augen auf Kriegskarten. Für dich gilt immer, dass nur jedes zweite Auge zählt. Deine Armeen können nicht das Ziel der Institutionsaktionen Anwerben und Zermürbung sein.

Kosten: 4 

Sklavenarbeit (Imperium)

Erhalte die Anzahl all deiner Koloniestufen in + -Einkommen. Die -Kosten von Sternenbasen werden halbiert und sie kosten keinen Unterhalt mehr. Deine Miliz kämpft ab nun immer für den Angreifer (mit Imperiale Legion zählen sie als Infanterie). Du erhältst eine Sanktionsstufe.

Kosten: 4 

Demokratie (Stufe I, Kosten: 5)

Bonus: 1 freie politische Aktion, 1 Gesetzesaktion, +3 -Einkommen

Staatsgröße: 3

Handel:  in : 4:1,  in : 4:1,  in : 4:1,  in : 4:1

Stabilität: +1 einmalig für jedes deiner Bündnisse und von dir verabschiedeten Gesetze.

Regierungsfähigkeit: Von bestimmten Politiken profitieren auch Föderationsmitgliedern.

Diese werden nur einmalig gewertet, egal wie viele Föderationsmitglieder diese Politik besitzen.

Ziele: Ernennung oberster Richter: Gib mit einem Mal 30  in der Politik-Phase hierfür aus. **Belohnung:** 1 Gesetz eigener Wahl (du darfst es aus dem Gesetzesstapel suchen) wird sofort aktiv, als hättest du es vorgeschlagen (keine Imper-Gesetze).

Favorit des Hohen Rates: habe mit jedem Spieler mindestens 1 Vertrag und sei mit ihnen im Frieden. **Belohnung:** Erhalte für jeden Vertrag +5  auf dein Konto.

Himmliches Recht prägen: 3 Gesetze, die du vorgeschlagen hast, sind aktiv. **Belohnung:** +1 Siegpunkt.

Das große Forum gründen: Habe auf jeder Heimatwelt eines Spielers eine Botschaft. **Belohnung:** Du kannst jedem Spieler sofort einen Vertrag aufzwingen. Er hat für euch keine Kosten.



Judikative Macht (Demokratie)

Erhalte zusätzlich für alle goldenen Cubes bei erfolgreichen Abstimmungen deiner Gesetze 1 . Bei 5+ goldenen Cubes: verdopple den  Erhalt (bis 20). Waren es 10+ goldene Cubes: erhalte 1 Siegpunkt. Erhalte außerdem die 3 Spezialgesetze: Einforderung der Allgesetze, Humanitäres Völkerrecht stärken, Politik ächten

Kosten: 3 

Friedensdividende (Demokratie, gebunden)

Lege in der Schluss-Phase einen weißen Würfel auf diese Politik erhöhe seine Augenzahl um +1, wenn du im Frieden bist. Erhalte für jedes Auge darauf +1  +1  +1  +1 -Einkommen (bis 6 Augen). Entferne alle Augen und lege keine darauf, falls du dich im Krieg befindest. Bist du in einer Föderation, erhalten auch Föderationsmitglieder deine Dividende.

Kosten: 7 

Mitbestimmung (Demokratie)

Jeder deiner Koloniestufen gilt als eine Stufe höher (IV wird zu V), wenn es um die Bestimmung der Anzahl deiner Stimmen geht. Ist eine Kolonie Stufe III/ IV erzeugt sie zusätzlich +1/+2 Stimmen. Bist du in einer Föderation, gilt das auch für Föderationsmitglieder.

Kosten: 5 🎵

Gerechte Verfassung (Demokratie)

Alle Kabinettskosten (auch Kosme) sind um $-X \frac{\text{🎵}}{2}$ reduziert (bis zu 1). X ist die Anzahl von Politiken der Demokratie oder Föderation, die du eingeführt hast. Für jede solcher Politiken erzeugen 🎵-Rohstoffgebäude $+1 \frac{\text{🎵}}{2}$ Einkommen.

Kosten: 5 🎵

Föderation (Stufe II, Kosten: 10 🎵)

Bonus: 1 freie politische Aktion, 2 Gesetzesaktionen, $+2 \frac{\text{🎵}}{2}$ Einkommen für jedes aktive Gesetz

Malus: du darfst keinen Krieg erklären (ihn aber in einem Bündnis beitreten)

Staatsgröße: 3

Handel: 🍏 in 🍷: 4:1, 🍷 in 🍏: 4:1, 🧪 in 🍷: 4:1, 🍷 in 🧪: 4:1

Stabilität: $+1$ für jedes Föderationsmitglied zu jeden Rundenbeginn

Regierungsfähigkeit: Föderation gründen - Du kannst als Vertragsschluss einen anderen Spieler in deine Föderation einladen (wenn dadurch nicht mehr als die Hälfte der Spieler Teil der Föderation werden) und musst dafür 🎵 in Höhe der Siegpunkte mal 3 dieses Spielers bezahlen. Nimmt er an, wird er zu einem Föderationsmitglied. Beide Spieler gewinnen ab nun zusammen. Boni durch Politikarten der Föderation werden erst mit mindestens 2 Mitgliedern aktiv. Für jedes Föderationsmitglied werden die benötigten aber auch die bereits erworbenen Siegpunkte addiert (etwa bei 10 SP zum Sieg und 2 Mitgliedern zu 20 SP). Sie gelten, als hätten sie ein Bündnis geschlossen (alle anderen Verträge müssen regulär eingegangen werden).

Föderationsmitglieder können als Vertragsschluss aus der Föderation austreten. Besteht diese dadurch aus nur noch einen Spieler, werden ihre Politikarten erst wieder aktiv, wenn mindestens 2 Spieler Mitglied in ihr sind. Spieler können nur in einer Föderation Mitglied sein.



Die neuen Wolken (Föderation)

Bezahle in der Schluss-Phase pro Föderationsmitglied 10 🍏, 10 🍷, 10 🧪 und 10 🎵 und jedes Föderationsmitglied erhält 1 Siegpunkt.

Kosten: 10 🎵 pro Föderationsmitglied

Ökonomische Fusion (Föderation)

Für jede eurer Gebäudestufe erhaltet ihr während des Einkommens 1 Rohstoff eurer Wahl und für jedes Zentrum 4 Rohstoffe, die ihr frei in der Föderation verteilen könnt. Die Mitglieder müssen dafür durch eine Handelsroute verbunden sein. Mitglieder können jederzeit beliebig Rohstoffe miteinander tauschen.

Kosten: 5 🎵 pro Föderationsmitglied

Vereinte Flotten (Föderation)

Alle Föderationsmitglieder teilen sich alle positiven Effekte (Politiken, Berater...) für ihre Militäreinheiten. **Kosten:** 5 🎵 pro Föderationsmitglied.

Technologische Ebenbürtigkeit (Föderation)

Alle Föderationsmitglieder teilen ihre Technologien miteinander, als wären sie erforscht. Tritt ein Föderationsmitglied aus, verliert es die Technologien nicht. Jede geteilte Technologie erzeugt für jedes Mitglied einmalig $+2 \frac{\text{🧪}}{2}$.

Kosten: 5 🎵 pro Föderationsmitglied

Plutokratie (Stufe I, Kosten: 5 🪙)

Bonus: 1 freie politische Aktion, 1 Vertragsaktion, +3 🪙-Einkommen

Staatsgröße: 3

Handel: 🟢 in 🪙: 4:1, 🪙 in 🟢: 3:1, 🔵 in 🪙: 4:1, 🪙 in 🔵: 3:1

Stabilität: +1, wenn du 1 🪙 pro Koloniestufe ausgibst (einmal pro Runde).

Regierungsfähigkeit: -

Ziel: Den Markt dominieren: Besitze 5 🪙-Rohstoffgebäude (aufgebesserte zählen als 2/3). **Belohnung:** Für dein 🪙-Einkommen gelten alle deine 🪙-Rohstoffgebäude, als wäre in ihrem System ein Zentrum gebaut.

Großinvestitionen tätigen: Bezahle am Ende der Ökonomie-Phase X 🪙 (mindestens 10). Notiere dir X. Lege je investierter 10 🪙 einen Farbcube auf diese Karte. Nimm sie am Ende der nächsten Ökonomie-Phase herunter und erhalte die Belohnung. **Belohnung:** Du erhältst die Investitionsmenge mal Farbcubes als 🪙 auf dein Konto. Der Wert eines Farbcubes ist 0,5 und addiert sich (2 Cubes: mal 1, 3 Cubes: mal 1,5 usw.).

Panportales Handelsnetzwerk: Besitze am Ende der Politik-Phase mit jedem Spieler einen Handelsvertrag. **Belohnung:** Erhalte von nun an immer 5 🪙 zusätzlich für jeden Spieler, mit dem du in dieser Runde über einen Handelsvertrag (beliebige Rohstoffe und Mengen, aber nicht eigene Föderation) handelst.

Triaria-Einstufung: Erreiche ein 🪙-Einkommen von 30+. **Belohnung:** +1 Siegpunkt.

Effizientes Steuersystem (Plutokratie)

Bestimmte Quellen (jeder einmalige oder dauerhafte Rohstoffehalt durch Ereignisse, Ausrüstungen, Berater, Gesetze, Handelsrouten, Planeten, Politiken, Rohstoffgebäude), von der du in der Ökonomie-Phase 🪙 Einkommen erhältst, erzeugt +1 🪙 Einkommen.

Kosten: 8 🪙

Investitionsfond (Plutokratie)

Du kannst in der Ökonomiephase einmal 3 🪙 ausgeben. Wenn du dies tust, lege einen weißen Würfel auf diese Karte/ erhöhe die Augenzahl um +1. Erreichen die Augen 3+/9+, kannst du von nun an bis zu dreimal / beliebig oft 3 🪙 hier ausgeben, um die Augenzahl zu erhöhen. Erhöhe für jedes Auge dein 🪙-Einkommen um +1 (bis 18).

Kosten: 3 🪙

Seele-Partnerschaft (Plutokratie)

Du erhältst Zugriff auf Seele-Söldner (Welle und Tor). Alle Söldner-Einheiten (auch Seele-Söldner) kosten dich -1 🪙 Unterhalt (bis 0). Du benötigst keine Vertragsaktion mehr, sondern kaufst sie regulär in der Ökonomie-Phase.

Kosten: 6 🪙 (wird an den Spieler mit Lobbykratie gezahlt)

Tor-Partnerschaft (Plutokratie)

Platziere einmalig und sofort 2 Handelsrouten und einen Transporter (auch wenn du die Technologien dafür noch nicht besitzt). Verbindest du dich mit Handelsrouten anderer Spieler gilt es, als würden sie dir gehören (erhalte entsprechend des Einkommens der Koloniestufen anderer Spieler, die Planeten gelten für dich als verbunden). Transporter besitzen eine verdoppelte Transportzahl, wenn sie damit Handelsgüter bewegen. **Kosten:** 5 🪙 (wird an den Spieler mit Lobbykratie gezahlt)



Korporatokratie (Stufe II, Kosten: 10 🎵)

Bonus: 1 freie politische Aktion, 2 Vertragsaktionen, +2 🎵-Einkommen für jeden deiner Verträge

Spieler können in der Ökonomie-Phase 🎵 von deinem Konto leihen (bis 20 🎵) und legen in Zinshöhe Farbcubes auf dein Tableau. Zinsen: bei 1-5 🎵 = 1 🎵; bei 6-10 🎵 = 2 🎵, 11-15 🎵 = 4 🎵; bei 16-20 🎵 = 8 🎵 Zinsen. Die Zinsen reduzieren sich, wenn das Geld entsprechend zurückgezahlt wurde. Sie müssen dir jede Runde Zinsen zahlen (auch wenn sie bankrott gehen).



Malus: alle deine Militäreinheiten werden Söldner. Werden sie von anderen Spielern gemietet, gelten sie wie reguläre Söldner außer, dass sie mit dir immer in Frieden sind, dich nie blockieren, nie ohne deine Zustimmung aufgelöst, aufgeteilt oder in gefährliche Systeme geschickt werden können. Der mietende Spieler nutzt eine Vertragsaktion, zahlt dir sofort den Unterhalt der gewünschten Schiffe (mindestens 1 🎵 pro Schiff) und dann jede Runde ihren Unterhalt als Einkommen. Sie können zusätzlich regulär zum Beginn der Annäherungsphase durch Gebote ihre Kontrolle wechseln.

Staatsgröße: 3

Handel: 🍏 in 🎵: 3:1, 🎵 in 🍏: 2:1, 🧊 in 🎵: 3:1, 🎵 in 🧊: 2:1

Stabilität: +1, wenn du eine Filiale gründest

Regierungsfähigkeit: Filialen – Vertragsaktion: Du kannst auf Planeten anderer Spieler eine Filiale errichten, sofern du die Erlaubnis des Spielers hast oder ihm zu einem Vertrag zwingst, etwa durch die IA Druck ausüben. Das geht nicht bei eigener Föderation. Eine Filiale kostet 5 🎵 und kein Unterhalt. Lege einen bronzenen Cube unter das 🎵-Symbol des Planeten. Sie braucht keinen Bauplatz, zählt aber als Gebäude. Pro Planeten kann nur eine Filiale gebaut werden. Eine Filiale erzeugt 1 🎵 pro jede Filiale im Spiel (2 Filialen erzeugen 4 🎵, 3 Filialen 9 🎵 usw.) Jede Filiale erhöht das 🎵-Einkommen des Spielers, der den Planeten kontrolliert, um +2.

Blitzverträge (Korporatokratie)

Du kannst Söldner-Einheiten direkt beim Kauf deinen Flotten hinzufügen. Bezahle für jede so platzierte Einheit +1 🎵 für jedes System Entfernung bis zu deinem nächsten System mit Weltraumkapazität. **Kosten:** 3 🎵

Börsenmanipulation (Korporatokratie, gebunden)

Du kannst in der Schluss-Phase einen gelben oder roten Würfel auf diese Politik legen oder diesen Würfel um 3 Augen in eine beliebige Richtung verändern (bis 12). Für jedes Auge über 6+/- unter 6- erhalten Gesetze mit Sanktionen gegen dich +1 Stimme. Ist es ein gelber Würfel, steigt das 🎵-Einkommen aller Spieler um diesen Wert, ist es ein roter Würfel, erleidet jeder Spieler genauso viel 🎵-Unterhalt.

Kosten: 10 🎵

Immobilienpekulation (Korporatokratie)

Aktivierbar: Wähle ein System in deiner Politik-Phase. Du darfst ein Rohstoffgebäude darin kaufen, indem du mindestens seine Kosten +X in 🎵 an den kontrollierenden Spieler bezahlst. Dieser kann nun sofort mehr Geld als die Summe X ausgeben, um das zu verhindern. Tut er dies, geschieht nichts, die 🎵 beider Spieler sind verloren. Macht er das nicht, erhält er deine 🎵 und du das Gebäude (Farbcube legen). Du kannst dich sofort dazu entscheiden, es kostenlos in eine Filiale umzuwandeln (sie bleibt auf den Bauplatz).

Kosten: 8 🎵

Monetäre Herrschaft (Korporatokratie, gebunden)

Aktivierbar: Du kannst in der Ökonomie-Phase 30 🎵 ausgeben und 1 Siegpunkt zu erhalten.

Kosten: 10 🎵

Soziokratie (Stufe I, Kosten: 5 🎵)

Bonus: 1 freie politische Aktion, 1 Regierungsaktion, +3 🍏-Einkommen

Staatsgröße: 4

Handel: 🍏 in 🍷: 4:1, 🍷 in 🍏: 4:1, 🧪 in 🍷: 5:1, 🍷 in 🧪: 5:1

Stabilität: +1, wenn du einen Planeten kolonisierst.

Regierungsfähigkeit: -

Ziel: Dominierende Volkswirtschaft: Besitze mindestens 9 Gebäudestufen in Rohstoffgebäuden. **Belohnung:** Erhalte für jede deiner Gebäudestufen von Rohstoffgebäuden 3 🍏.

Heimat der Unterdrückten: Besitze 3+ Kolonien. **Belohnung:** Erhalte sofort 2 Koloniestufen, die du beliebig auf deine Kolonien verteilen kannst.

Unbekannte Welten besiedeln: Bewege je 1 Kolonieschiff über den äußersten Ring hinaus. Entferne es aus dem Spiel und lege hier einen Farbcube drauf. Liegen hier 3 Farbcubes, erhalte die Belohnung. **Belohnung:** +1 Siegpunkt.

Weltenernährungsprogramm: Gib 5 🍏 pro Spieler in der Politik-Phase aus (mindestens 20). **Belohnung:** Alle Kolonien aller Spieler erhalten +1 Koloniestufe (von Stufe III auf Stufe IV nur mit Zentrum).



Form-Partnerschaft (Soziokratie)

Erhalte immer, wenn du je 3 Rohstoffe für den Bau eines Gebäudes ausgibst, 1 Rohstoff davon zurück. Koloniestufe IV ist zusätzlich +1 Siegpunkt wert (gilt auch für die Heimatwelt, die dann 1 Siegpunkt erzeugen würde). Hat ein Spieler das Unternehmen Form aktiviert, gilt dieser Bonus auch für ihn (platziere einen Farbcube hierauf, um das anzuzeigen).

Kosten: 4 🎵 (wird an den Spieler mit Lobbykratie gezahlt)

Mobilitätsreform (Soziokratie)

Handelsrouten kosten -2 🍷 und benötigen keine Kapazität mehr.

Kosten: 2 🎵

Realisierung des Gleichheitsideals (Soziokratie)

Erhalte für jede Koloniestufe deiner Kolonien (nicht Heimatwelt) +1 🎵-Einkommen.

Kosten: 7 🎵

Zivilgesellschaft (Soziokratie)

Erhalte in jeder Ökonomie-Phase kostenfrei eine zivile Einheit, ohne dass Kapazität für sie benötigt wird.

Kosten: 10 🎵

Utopie (Stufe II, Kosten: 10 🎵)

Bonus: 1 freie politische Aktion, 2 Regierungsaktionen, +2 🍏-Einkommen für jede deiner Kolonien

Malus: der Unterhalt aller Militär-Weltraumeinheiten erhöht sich um +1 🍷. Steht dort: ab X Schiffen erhöht sich der 🍷-Unterhalt, kosten diese nun 1 🍷 Unterhalt pro Schiff.

Staatsgröße: 5

Handel: 🍏 in 🍷: 4:1, 🍷 in 🍏: 4:1, 🧪 in 🍷: 5:1, 🍷 in 🧪: 5:1

Stabilität: +1, wenn ein Planet eines anderen Spielers zum ersten Mal in deinem Einfluss ist.



Regierungsfähigkeit: Einfluss – Aktivierbar durch Regierungsaktion: Dein Einfluss beginnt auf Stufe 0. Jede Erhöhung des Einflusses kostet die neue Stufe mal 5 🍏. Lege einen weißen Würfel hier her, um die Stufenanzahl zu zeigen. Du kannst die Einflussstufe jede Runde einmal erhöhen. Pro Stufe erhöht sich die Einflussreichweite aller deiner Kolonien und deiner Heimatwelt um +1 🏠. Gerät ein unkolonisierter Planet in deine Einflussreichweite, gilt er, als befindet sich eines deiner Kolonieschiffe auf ihm. Liegt eine Kolonie eines anderen Spielers in Einflussreichweite, erhältst du die Miliz bei einer Bodenschlacht auf deine Seite (außer du hast Sklavenarbeit). Ist der Planet zu jeder Seite mit deinem Einfluss benachbart, kannst du einmalig zu Beginn der Schlachten-Phase eine Bodenschlacht einleiten. Liegt eine Heimatwelt (nicht eigene Föderation) in deiner Einflussreichweite, erhalte +1 Siegpunkt.

Argäische Harmonie (Utopie, gebunden)

Alle deine Planeten erzeugen einen zusätzlichen Bauplatz.

Kosten: 8 🎵

Förderung des Hohen Rates (Utopie, gebunden)

Du kannst einen weiteren Berater rekrutieren. Alle seine Effekten gelten gleichzeitig zu deinem anderen Berater.

Kosten: 7 🎵

Die große Zuflucht (Utopie)

Aktivierbar durch Regierungsaktion (einmal pro Runde): Wähle eine deiner Kolonien. Sie erhält +1 Koloniestufe.

Kosten: 4 🎵

Leuchtfeuer des Fortschrittes (Utopie)

Addiere in jeder Schluss-Phase die Koloniestufen aller Welten anderer Spieler, die in deiner Einflussreichweite liegen. Aller 6 Stufen erhältst du 1 Siegpunkt (sind sie nicht mehr in deiner Einflussreichweite, verlierst du ihre Siegpunkte wieder).

Kosten: 10 🎵

Technokratie (Stufe I, Kosten: 5 🎵)

Bonus: 1 freie politische Aktion, +4 🧪-Einkommen

Staatsgröße: 2

Handel: 🍏 in 🏠: 5:1, 🏠 in 🍏: 5:1, 🧪 in 🏠: 4:1, 🏠 in 🧪: 4:1

Stabilität: +1, wenn du eine Anomalie erforscht

Regierungsfähigkeit: Geheimhaltung - Von dir erforschte Technologien zählen für andere Spieler nicht als erforscht, außer du bezahlst +3 🧪 zusätzlich, wenn du eine Technologie erforscht. Ansonsten erhältst du trotzdem den Bonus, deckst ihn aber nicht ab.

Ziele: Die Menschheit voranbringen: Wähle am Ende der Ökonomie-Phase aus jedem Forschungsgebiet eine deiner erforschten Technologien, die noch kein Spieler außer dir erforscht hat. Schenke sie jedem Spieler. **Belohnung:** +1 Siegpunkt.

Kartographie der See: Hast du alle Systeme um deine Heimatwelt, einen Weg aus Systemen zum galaktischen Zentrum und mindestens einen Weg aus Systemen zu allen anderen Heimatwelten entdeckt, erhalte die Belohnung. **Belohnung:** Entdecke sofort Spieleranzahl an beliebigen Systemen. Ziehe nur Ereigniskarten, wenn es nicht gefährliche Systeme waren. Löse keine Kämpfe aus.

Technologische Marktführerschaft: Besitze in der Schluss-Phase mehr Technologien in jedem Forschungsgebiet als jeder einzelne andere Spieler. **Belohnung:** Erhalte pro anderen Spieler 5 🧪.



Welle-Standard erreichen: Beende ein Forschungsgebiet vor jedem anderen Spieler. **Belohnung:** Jede von dir erforschte Technologie in diesem Forschungsgebiet erzeugt für dich 2 Rohstoffe deiner Wahl (außer ).

Allumfassende Ausbildung (Technokratie)

Deine Militärschiffe gelten gleichzeitig als Forschungsschiffe mit all ihren Fähigkeiten, aber nur, wenn es vorteilhaft für sie ist (sie erzeugen keinen zusätzlichen Unterhalt und werden dadurch nicht angreifbarer). Forschungsschiffe erzeugen  in Höhe des Schadens, den sie in Kämpfen verursachen. Forschungsschiffe können zwei Stufen eines Weltraumwunders gleichzeitig abschließen (statt nur eine). Es müssen dann die kombinierten Kosten beider Stufen gezahlt werden.

Kosten: 6 

Experimentelle Methode (Technokratie)

Wenn eines deiner Forschungsschiffe eine Anomalie untersucht, erzeugt es sofort Stufe I. Immer wenn du eine Anomalie erforschst, lege +1 Auge auf hierauf. Für je 3 Augen hier, erhalte jeweils +1 Siegpunkt.

Kosten: 6 

Freie Forschung (Technokratie)

Deine -Rohstoffgebäude haben -1  Unterhalt (bis 1, mit der Technologie Optimierte Stadtplanung bis 0) und erzeugen +2 .

Kosten: 3 

Welle-Partnerschaft (Technokratie)

Jedes deiner Forschungsschiffe produziert +1  (bis +4). Entdeckt es ein System, erhalte zusätzlich +1 . Hat ein Spieler das Unternehmen Welle aktiviert, gilt dieser Bonus auch für ihn (platziere einen Farbcube hierauf, um das anzuzeigen).

Kosten: 5  (wird an den Spieler mit Lobbykratie: Welle gezahlt)

Logokratie (Stufe II, Kosten: 10)

Bonus: 2 freie politische Aktionen, +4 -Einkommen für jedes Forschung-Rohstoffgebäude

Malus: Geringe Staatsgröße

Staatsgröße: 2

Handel:  in : 5:1,  in : 5:1,  in : 3:1,  in : 3:1

Stabilität: +1, wenn du eine Stufe eines Weltraumwunders abschließt.

Regierungsfähigkeit: Weltraumwunder - Sobald Megakonstruktionen erforscht wurde, kann der Bau von einmaligen Weltraumwundern in der Ökonomie-Phase begonnen werden (solange das System unter deiner Kontrolle ist). Weltraumwunder werden immer in Stufen errichtet und pro Runde kann nur eine Stufe fertiggestellt werden (außer mit der Politik allumfassende Ausbildung). Pro fertiggestellte Stufe wird ein weißer Würfel auf das Weltraumwunder gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Diese zeigen die aktuelle Stufe an. Es ist nicht möglich, sie über andere Spezialeffekte zu übernehmen oder sie zu zerstören. Sie können durch Militäreinheiten erobert werden (du verlierst die Effekte, nicht die Siegpunkte).





Stellar-Schwarm – Benötigt ein Forschungsschiff benachbart zu einer Supernova. Sie muss nicht von dir kontrolliert werden. Sie wird durch den Beginn des Baus ersetzt.

3 Stufen: jede Stufe kostet 10 , 10 , 10  und 4 . Ab Stufe 1 werden +6 , ab Stufe 2 +12 , ab Stufe 3 +24  produziert und du erhältst 3 Siegpunkte.



Replikationswerft – Benötigt ein Forschungsschiff auf einem Asteroidenfeld unter deiner Kontrolle. Es wird mit dem Beginn des Baus ersetzt.

3 Stufen: jede Stufe kostet 10 , 20  und 4 . Ab Stufe: 1 werden +3  und alle Schiffe kosten -1  (bis 1) weniger, ab Stufe 2 +6  und alle Schiffe und Ausrüstungen kosten -2  (bis 1) weniger, ab Stufe 3 +12  und alle Schiffe und Ausrüstungen kosten -4  (bis 1) weniger und du erhältst 3 Siegpunkte.



Leerenhabitat – Benötigt ein Forschungsschiff auf einem Nebel unter deiner Kontrolle. Er wird mit dem Beginn des Baus ersetzt. Das Leerenhabitat zählt als Planet, der automatisch immer für dich die maximale Koloniestufe besitzt.

3 Stufen: Jede Stufe kostet 10 , 20  und 4 . Ab Stufe 1 besitzt das Leerenhabitat Koloniestufe 2 und generiert von jedem Rohstoff 1, Ab Stufe 2 besitzt es Koloniestufe 4 (erhalte keine Siegpunkte) und generiert von jedem Rohstoff 2; ab Stufe 3 besitzt es Koloniestufe 8 (2W4) und generiert von jedem Rohstoff 3 als Einkommen. Du erhältst 3 Siegpunkte (nicht mehr durch Koloniestufen, ansonsten gelten sie aber regulär).



Singularitätsextraktion – Benötigt ein Forschungsschiff auf einem Schwarzen Loch unter deiner Kontrolle oder ohne Kontrolle eines anderen Spielers). Es wird kein gefährliches Ereignis hier mehr ausgelöst, solange die Konstruktion andauert.

2 Stufen: jede Stufe kostet 10 . Ab Stufe 2 wird das Schwarze Loch mit einer Supernova ersetzt. Ziehe das Forschungsschiff zurück. Es erhält einen schwarzen Würfel. Wird es zerstört, kann der Würfel durch andere Forschungsschiffe aufgenommen werden. Zum Ende einer Schlachten-Phase kann der Würfel entfernt werden. Das Forschungsschiff und alle anderen Objekte (Einheiten, Gebäude, Koloniestufen, andere Marker) im selben und in

jedem benachbarten System werden zerstört. Das Zielsystem wird zu einem Schwarzen Loch. Du erhältst 3 Siegpunkte und Sanktionen (Kapitalverbrechen). Die Kosme-Flotte erscheint in der nächsten Runde und wählt dich als Ziel.

Das große Symposium (Logokratie)

Wähle einmalig ein Weltraumwunder und halbiere die Rohstoff- und Kapazitätskosten (außer ) aller Stufen. Ist das Weltraumwunder beendet, wähle ein neues Weltraumwunder.

Kosten: 10 

Ganzheitliches Denken (Logokratie)

Jede zweite von dir erforschte Technologie erhöht dein -Einkommen um +1.

Kosten: 10 

Hyperfokus (Logokratie, gebunden)

Wähle einmal im Spiel ein Forschungsgebiet und platziere dort deinen Farbcube. Alle Forschungskosten in diesem Forschungsgebiet sind für dich um die Hälfte (abgerundet) vergünstigt. Solange das Forschungsgebiet aber noch nicht vollständig von dir erforscht wurde, kosten alle anderen Technologien aus den anderen Forschungsgebieten +3 🔬.

Kosten: 10 🎵

Transmutation (Logokratie)

🧪 kann im Verhältnis 2:1 zu 🍏 oder 🍷 gehandelt werden. Alle deine Rohstoffgebäude, die 🍏 oder 🍷 erzeugen, erhöhen ihr Einkommen um +2.

Kosten: 8 🎵

Spezialregierungen im Detail

Lobbykratie (Stufe I, Kosten: 5 🎵)

Bonus: 2 freie politische Aktion

Staatsgröße: 2

Handel: 🍏 in 🍷: 4:1, 🍷 in 🍏: 4:1, 🧪 in 🍷: 4:1, 🍷 in 🧪: 4:1, 🎵 in 🍷: 4:1, 🍷 in 🎵: 4:1

Stabilität: +1, wenn ein anderer Spieler eine Lobby-Politik einführt

Regierungsfähigkeit: Wählst du diese Regierung, kannst du sie nicht mehr wechseln.

Aktiviere eines der Unternehmen: Tor oder Welle. Unternehmen gelten als eine Ergänzung deiner Regierungsfähigkeit. Diese bringen eigene Politiken mit sich, die normal erworben werden können. Durch bestimmte Handlungen sammelst du Gunst auf Unternehmen an, die dir je nach Unternehmen pro 1 Gunst 1 Einkommen generieren (nicht mehr als 10). Du kannst sie jederzeit für ihre Effekte ausgeben.

Ziel: Das große Spiel: Erhalte +1 temporären Siegpunkt für je 2 von jeder für dich verfügbaren Gunstart. Dieses Ziel gilt permanent.



Kosmokratie (Stufe II, Kosten: -)

Bonus: 4 freie politische Aktion, +X 🍏, +X 🍷, +X 🧪, +X 🎵-Einkommen, +X Stimmen

Malus: -

Staatsgröße: 2+X

Handel: 🍏 in 🍷: 3:1, 🍷 in 🍏: 3:1, 🧪 in 🍷: 3:1, 🍷 in 🧪: 3:1, 🎵 in 🍷: 3:1, 🍷 in 🎵: 3:1

Regierungsfähigkeit: In jeder Schluss-Phase wird auf diese Regierung ein weißer Würfel gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Die Augenzahl ist X. Erhöhe außerdem die 🧪 in jeder Schluss-Phase auf all deinen Planeten um +1.

Anarchie (Stufe II, Kosten: -)

Bonus: -

Malus: Lege in jeder Politik-Phase 1 schwarzen Würfel auf diese Karte/ erhöhe seine Augenzahl um +1, solange sie aktiv ist. Pro Auge gilt für alle Spieler: -1 Staatsgröße (bei 0 kein Einkommen erhalten, aber Unterhalt zahlen), -1 🧪 auf allen Planeten. Wer bankrott wird, verliert das Spiel. Alle Gesetze sind inaktiv und es können keine neuen Gesetze aktiviert werden. Alle Spieler befinden sich im Krieg. Alle Verträge sind inaktiv, bis auf Föderationsverträge. Die Anarchie wird erst inaktiv, wenn du das Spiel verlierst.

Staatsgröße: 6

Handel: -

Regierungsfähigkeit: -

Welle (Lobbykratie)

Ist Welle einmal aktiviert, kannst du dich nicht mehr für Tor entscheiden. Immer, wenn du eine Anomalie erforscht hast oder 10  in der Politik-Phase aus gibst, platziere +1 Auge auf diese Karte. Dies ist deine Gunst (Welle). Du kannst 1 Gunst (Welle) entfernen, um ein anderes Unternehmen, außer Tor, zu aktivieren. Dieses Unternehmen erzeugt einen zusätzlichen Politik-Platz. Er kann mit einer Politik einer beliebigen Regierung (außer Tor und Klan) besetzt werden. Wenn diese Politik aus Techno- oder Logokratie stammt, hat sie keine Kosten aber Unterhalt (muss trotzdem ungebunden sein). Jede Gunst (Welle) erzeugt +1  Einkommen.

Flut-Kampfanzüge (Welle, Lobbykratie)

Du kannst Flut-Kampfanzüge regulär kaufen.

Benötigt 1 Gunst (Welle): Erhalte 1 Einheit Flut-Kampfanzüge auf einer deiner Planeten oder in einer Einheit mit unbesetztem Hangar.



Flut-Kampfanzug					
 4	 2	 1	 1SP	 1PP	 1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 2, Klein, Nahbereich, Fahrzeug, Luftwaffe, Schwarm. Kosten: 8 					
 : Multiwaffen: 1  1W6  4+, gegen Infanterie 3+, gegen Fahrzeuge (auch Schiffe) 3+; 2  1  , Punktv.					

Kosten: 10 

Himmliche Regierung (Welle, Lobbykratie)

Benötigt 4 Gunst (Welle): Bringe die Kosmokratie ins Spiel (selbst wenn du noch nicht Politische Vision erforscht hast). 1 Gunst (Welle): Gib 10  aus und erhöhe X der Kosmokratie um +1.

Kosten: 15 

Traum-Geheimprojekt (Welle, Kosmokratie)

Du erhältst jede Runde 1 Siegpunkt zu Beginn der Politik-Phase.

Kosten: 15 , 15 , 15 , 15 

Tor (Unternehmen, Lobbykratie)

Ist Tor einmal aktiviert, kannst du dich nicht mehr für Welle entscheiden. Immer, wenn ein Spieler zum ersten Mal eine Kolonie per Handelsroute mit seiner Heimatwelt verbindet oder du 10  in der Politik-Phase aus gibst, platziere +1 Auge auf dieses Unternehmen. Dies ist deine Gunst (Tor). Du kannst 1 Gunst (Tor) entfernen, um ein anderes Unternehmen, außer Welle, zu aktivieren. Jede Gunst (Tor) erzeugt +1  Einkommen. Diese Unternehmen erzeugt einen zusätzlichen Politik-Platz. Er kann mit einer Politik einer beliebigen Regierung (außer Welle und Klan) besetzt werden und wenn diese Politik aus Pluto- oder Korporatokratie stammt, hat sie keine Kosten aber Unterhalt (muss trotzdem ungebunden sein).

Tormanipulation (Tor, Lobbykratie)

Alle Handelsrouten im Spiel gelten für dich, als gehörten sie dir, wenn du Vorteile von ihnen hättest oder sie ausbauen willst (du darfst sie trotzdem nicht zerstören). Du erhältst erst ihr Einkommen, wenn du sie mit deiner Heimatwelt verbunden hast.

1 Gunst (Tor): Eine beliebige Flotte erhält oder verliert in der Bewegung-Phase 1  (bis 0). Einmal pro Flotte pro Runde möglich, Kosten: 0 

Phase Aria (Tor, Lobbykratie)

Zahle als freie politische Aktion **6 Gunst (Tor)** und bring die Regierung Anarchie ins Spiel. Ersetze Phase Aria (Tor) mit Phase Bosa (Tor). **Kosten:** 0

Phase Bosa (Tor, Lobbykratie)

Lege in der Schluss-Phase, wenn Anarchie aktiv ist, einen weißen Würfel auf diese Karte/ erhöhe seine Augen um +1. Du kannst zusätzlich in der Ökonomiephase dafür auch 10 Rohstoffe jeder Art ausgeben. Bei 3+ Augen und aktiver Anarchie, erhältst du die Hegemonie (Omega-Krise siehe Kosme-Flotte) in deiner Heimatwelt. Du kannst das Spiel nicht mehr verlieren, außer die Hegemonie wird zerstört. Wird die Hegemonie zerstört, gewinnen alle anderen Spieler das Spiel.



Hegemonie			
1	0	3	8SP
		8PP	6
Megakonstruktion, Raumzeitkontrolle (die Hegemonie kann sich innerhalb von 2 auf ein beliebiges Feld bewegen und drehen) Entermannschaft 6, Massives Bombardement (trifft automatisch), Tarnung, Unberührbar, darf sich nicht zurückziehen und muss ihre Bewegung immer näher zur Heimatwelt eines vorher bestimmten Spielers beenden, bis dieser das Spiel verloren hat. : 2x Kristallinfektor: 1 1W6 4+, gegen Schwarm 3+, gegen Nahbereich 2+; Punktv., besitzt das Ziel noch Schilde, hat die Waffe keinen Effekt. Ansonsten wird ein lila Würfel auf das Ziel gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Es erleidet, immer wenn es am Zug ist X und X ist die Anzahl der Augen der lila Würfel. Danach erhöht sich die Anzahl um +1, außer das Schiff gibt 1 Aktion aus. Überspringt es seinen gesamten Zug, wird die Anzahl der Augen um -1 reduziert. Resonanzgenerator : 1 Autotreffer, alle Ziele um das Schiff werden getroffen. Punktv., die Waffe hat keinen Effekt, außer das Schiff besitzt einen lila Würfel. Dann erleidet es pro Auge 2 , alle lila Würfel werden entfernt. Kolossaler Waffeneffekt. Torraketenbatterie: 2 3W6 3+, 1 , Rakete, Nahbereich, Ausweichen 2, HE			

Form (Unternehmen, Lobbykratie)

Muss über Tor oder Welle aktiviert werden. Immer, wenn du einen Planeten kolonisierst oder +1 Koloniestufe erhältst, lege hier +1 Auge. Dies ist deine Gunst (Form). Jede Gunst (Form) erzeugt +1 Einkommen.

Agrarsiedlungen (Form, Lobbykratie)

Planeten mit 0 gelten, als hätten sie 1 .

2 Gunst (Form): Platziere einen weißen Würfel auf diese Karte/ erhöhe seine Augenzahl um +1. Jedes deiner -Rohstoffgebäude erzeugt pro Auge +1 (bis maximal +4).

Kosten: 5

Autonome Verwaltung (Form, Lobbykratie)

Deine Staatsgröße steigt um +1.

1 Gunst (Form): Platziere einen weißen Würfel auf diese Karte/ erhöhe seine Augenzahl um +1. Deine Staatsgröße ist für jedes Auge um +1 erhöht.

Kosten: 10

Seele (Lobbykratie)

Muss über Tor oder Welle aktiviert werden. Du kannst in der Ökonomie-Phase Seele-Söldner anwerben. Diese kosten keine Kapazität und erscheinen in deiner Heimatwelt (sie wechseln nie die Kontrolle). Jede Seele-Söldner-Einheit kann nur einmal auf dem Spielplan sein. Sie können in der Ökonomie-Phase wieder vom Bord genommen werden. Erhalte in der Schluss-Phase, für jede Seele-Söldner-Einheit auf der strategischen Karte 1 Gunst (Seele). Du erhältst sie nur, wenn du in dieser Runde keine Gunst (Seele) ausgegeben hast. Jede Gunst (Seele) erzeugt +1  Einkommen.

Alpha-Kollektiv: Zählt als Berater ohne  Unterhalt oder Beraterplatz. Wähle in deiner Politik-Phase einen der Effekte:

1: Einer deiner Planeten ohne Zentrum gilt, als hätte er diese Runde ein Zentrum (benötigt keinen Bauplatz, zählt nicht gegen die Zentrumsgränze, trotzdem nur ein Zentrum pro Planet).

2: Du erhältst kostenfrei eine für dich erforschbare Technologie.

3: Du kannst kostenfrei Spieler den Krieg erklären oder Frieden schließen. Sie können das nicht verhindern.

4: Du erhältst kostenfrei ein erforschtes Schiff deiner Wahl und benötigst keine Kapazität dafür (außer Titan).

Benötigt Politik Veteranenrat und die Unternehmenskarte Welle. **Kosten:** 14 , 7  Unterhalt.

Botschafterin Silber: Zählt als Berater ohne  Unterhalt oder Beraterplatz. Erhalte kostenfrei in jeder deiner Ökonomie-Phasen eine Botschaft, auch wenn du die Technologie noch nicht erforscht hast. Jede Botschaft erzeugt zusätzlich +1 -Einkommen und zählt als +1 Stimme zusätzlich. Benötigt Politik Veteranenrat. **Kosten:** 10 , 5  Unterhalt

Eddgars Eisenfresser: 1 Fortschrittlicher Transporter, 6 Infanterie. In der 2. Kampfphase sind die Bodeneinheiten im Nahkampf und erhalten +1 Treffen und +1  gegen alle Ziele, **Kosten:** 2 , 1  Unterhalt.

Efrelioniden: 1 Kreuzer mit 2SP, 2PP, Konkav- und Konkavgeschütz, Frequenzmodulator. Für jeden Schaden, den diese Einheit verursacht, wird ein oranger Würfel auf das Ziel gelegt/ die Augenzahl um +1 erhöht. Immer, wenn die Einheit am Zug ist, erleidet sie 1  pro Auge. Reduziere die Augenzahl dann um -1. Sie können auch mit Reparatur entfernt werden (in der Reihenfolge vor EMP-Schaden). Benötigt Politik Veteranenrat und die Unternehmenskarte Tor.

Kosten: 8 , 4  Unterhalt.

Regenpfeifer: 1 Korvette, 1SP, 1PP, 1 Lichtgeschütz. Kann auf jedem System ohne Flotten anderer Spieler platziert werden und gilt als Forschungsschiff mit Ausrüstung deines Forschungsschiff-Bauplans. **Kosten:** 4 , 2  Unterhalt.

Seidenorakel: 1 Fortschrittliche Fregatte mit Absorptionsschild, Seidenstahlpanzerung, Blitz-FV, Sensoren (Fortschrittlich), Minen. Die Flotte, in der sich diese Einheit befindet, darf sich unabhängig von der Zugreihenfolge, immer als erstes bewegen. **Kosten:** 6 , 3  Unterhalt

Seele-Plus-Programm (Seele, Lobbykratie)

Reduziere den -Unterhalt aller Seele-Söldner-Einheiten um -1 (bis 1).

3 Gunst (Seele): Aktivierbar während deines Einkommens. Deine Seele-Söldner-Einheiten kosten in dieser Runde keinen Unterhalt. Alternativ kannst du stattdessen eine Seele-Söldner-Einheit erneut anwerben, auch wenn sie vollständig zerstört wurde.

Kosten: 5 

Veteranenrat (Seele, Lobbykratie)

Schaltet neue Seele-Söldnereinheiten frei. Du kannst beim Kauf Seele-Söldner-Einheiten statt in deiner Heimatwelt auch in eine beliebige deiner Flotte oder Kolonien platzieren.

1 Gunst (Seele): Repositioniere zu Beginn der Bewegung-Phase eine Seele-Söldner-Einheit zu einer beliebigen eigenen Flotte oder Kolonie. Sie kann sich danach nicht mehr bewegen.

Kosten: 8 

Kleptokratie (Stufe I, Kosten: 5 🎲)

Bonus: 1 freie politische Aktion, 2 Institutionsaktion

Malus: Technologien kosten doppelt so viel 🎲 für dich. Die Institutionsaktion Spionage kostet immer 0 🎲 (außer durch die Kostenerhöhung durch Polizei und Wachen). Alle deine Einheiten werden Freibeuter. Handlungen, die die Sanktionsstufe von anderen Spielern erhöhen würden, kommen gegen dich nicht zum Tragen.

Staatsgröße: 3

Handel: -

Stabilität: alle deine Planeten haben immer Stabilität 0.

Regierungsfähigkeit: Wählst du diese Regierung, kannst du sie nicht mehr wechseln. Aktiviere den Klan: Die zerbrochene Maske. Kläne gelten als eine Ergänzung deiner Regierungsfähigkeit. Sobald du diese Regierung wählst, friere alle schwarzen Würfel für Piratenflotten ein. Du kannst keine Kabinettaktionen nutzen. Bestehende Verträge mit dir werden aufgelöst. Schließt ein Spieler mit dir einen Vertrag, wird automatisch seine Sanktionsstufe um 1 erhöht (mehrfach pro Runde möglich). Du kannst keine Sanktionsstufen erhalten und dir kann kein Krieg erklärt werden.

Ziel: Herrschaft in Rot: Immer, wenn es mindestens so viele Piraten-Einheiten wie Spieler (mindestens 4) gibt, erhältst du temporär einen +1 Siegpunkt (bei weniger, verlierst du ihn wieder). Dieses Ziel ist permanent aktiv.



Kakistokratie (Stufe II, Kosten: -)

Bonus: 1 freie politische Aktion, 4 Institutionsaktion, Politik-Phase: +X 🎲-Diebstahl von jedem Spieler

Malus: Alle Boni und Mali der Kleptokratie. Lege X Augen auf die Gesetzeskarte Den Himmel herausfordern. Erscheint die Kosme-Flotte, bist du ihr erstes Ziel.

Staatsgröße: 4

Handel: -

Regierungsfähigkeit: In jeder Schluss-Phase wird auf diese Regierung ein weißer Würfel gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Die Augenzahl ist X.

Die zerbrochene Maske (Klan, Kleptokratie)

Immer, wenn im Spiel eine Piraten-Einheit (Piraten-Fregatte, -Korvette, -Jäger, -Bomber, -Sternenbasis) platziert wird (etwa durch das Setzen/ Erhöhen von schwarzen Würfeln auf Ereigniskarten), du eine illegale Institutionsaktion ausführt, die einen anderen Spieler als Ziel hat, oder 10 🎲 in der Politik-Phase aus gibst, platziere +1 Auge. Dies ist deine Gunst (Maske). Du kannst 1 Gunst (Maske) entfernen, um einen anderen Klan (Schwan, Syndikat, Zeugen) zu aktivieren. Jede Gunst (Maske) erzeugt +1 🟢 Einkommen (bis 10).

Alle Piraten-Einheiten auf dem Spielplan werden von dir kontrolliert und regulär bewegt. Ihr Bauplan ist unveränderbar. Wird eine entsprechende Ereigniskarte gezogen, erhalte die Ereigniskarte und die Einheiten direkt als Flotte in dem System.

Dieser Klan erzeugt einen zusätzlichen Berater-Platz. Alle Politiken (Kleptokratie, Kakistokratie) kosten 🎲 und erzeugen keinen Unterhalt. Du kannst sie per Regierungsaktion kostenfrei erneut einführen, wenn sie einmal gekauft wurden. Spieler dürfen dir jederzeit X 🎲 Schutzgeld zahlen. Akzeptierst du, dürfen sie diese Runde nicht das Ziel deiner Angriffe oder Institutionsaktion werden.

Ruf der Königin in Rot (Maske, Kleptokratie)

Du kannst sofort die Kontrolle über die Karten: Drei Augen und Maskenedikt sowie den Berater Klan-Mitglied erhalten. Sie werden kostenfrei (Berater mit der Grundfähigkeit) ins Spiel gebracht. Befinden sie sich im Besitz anderer Spieler, kannst du sie nutzen, als würdest du sie ebenfalls kontrollieren (ein Berater im Besitz eines anderen Spielers nimmt auch bei dir einen Berater-Platz ein). Du kannst die Karten dem Spieler nicht stehlen oder ihn zwingen, sie abzulegen.

3 Gunst (Maske): Platziere in der Schluss-Phase 1 Piraten-Korvette in einem System deiner Wahl.

Kosten: 7 🎲

Die Hybris (Maske, Kakistokratie)

Zahle 6 Gunst (Maske): Erhalte die Hybris. Diese Politik wird inaktiv. Tausche sie danach mit einer beliebigen Politik der Kleptokratie oder Kakistokratie kostenfrei aus.



Hybris			
0	1	1	6SP
Großkampfschiff, Erfahrene Besatzung, Massives Bombardement, Sensoren (Fortschrittlich), Tarnung			
: 3x Schwarzlicht-Geschütz:	3 1W6 3+, 1	Energie, Schiltschaden x3	
Verachtung-Hauptgeschütz:	6 1W6 3+, 4	Energie, kolossal, Schiltschaden x3	

Kosten: 10

Expansion des Piratenstaates (Maske, Kleptokratie)

Benötigt alle Kläne sind aktiviert und du bezahlst 3 Gunst (Maske): Bringe die Kakistokratie ins Spiel (selbst wenn du noch nicht Politische Vision erforscht hast). Ersetze diese Politik dann mit einer beliebigen Kleptokratie-Politik deiner Wahl.

Kosten: 10

Die letzten Zeugen (Klan, Kleptokratie)

Muss über die zerbrochene Maske aktiviert werden. Immer, wenn du ein Netzwerk aufbaust oder um eine Stufe erhöhst, platziere hier +1 Auge. Dies ist deine Gunst (Zeugen). Jede Gunst (Zeugen) erzeugt +1 Einkommen (bis 10).

Ruf der letzten Grazie (Zeugen, Kleptokratie)

Du kannst sofort die Kontrolle über die Karten: Infiltrationskommando und Kooperation der Zeugen sowie den Berater Mund der Zeugen erhalten. Sie werden kostenfrei (Berater mit nur der Grundfähigkeit) ins Spiel gebracht. Befinden sie sich im Besitz anderer Spieler, kannst du sie nutzen, als würdest du sie ebenfalls kontrollieren (ein Berater im Besitz eines anderen Spielers nimmt auch bei dir einen Berater-Platz ein). Du kannst die Karten dem Spieler nicht stehlen oder ihn zwingen, sie abzulegen. Wer zuerst am Zug ist, kann sie zuerst nutzen.

3 Gunst (Zeugen): Platziere in der Schluss-Phase ein Netzwerk Stufe I/ erhöhe ein Netzwerk um +1 Stufe in einem System deiner Wahl.

Kosten: 7

Gesichtslose (Zeugen, Kakistokratie)

Netzwerke tarnen alle deine Schiffe und gelten für Bewegungen, als wären sie Handelsrouten. Du kannst neu produzierte Schiffe nun auch auf Netzwerken platzieren. Deine maximale Netzwerkstufe erhöht sich um +2 (bis 6).

1 Gunst (Zeugen): bewege 1 Schiff deiner Wahl von einem deiner Netzwerke zu einem anderem deiner Netzwerke.

Kosten: 10

Der schlafende Schwan (Klan, Kleptokratie)

Muss über die zerbrochene Maske aktiviert werden. Immer, wenn du in deinem Einkommen jeweils 8  erhältst oder 10  in der Politik-Phase für diese Karte aus gibst, platziere hier +1 Auge. Dies ist deine Gunst (Schwan). Jede Gunst (Schwan) erzeugt +1  Einkommen (bis 10).

Ruf der Zwillingenköniginnen (Schwan, Kleptokratie)

Du kannst sofort die Kontrolle über die Karten: Vier Winde und Grimmiger Karneval sowie den Berater Gräfin des Schwans erhalten. Sie werden kostenfrei (Berater mit nur der Grundfähigkeit) ins Spiel gebracht. Befinden sie sich im Besitz anderer Spieler, kannst du sie nutzen, als würdest du sie ebenfalls kontrollieren (ein Berater im Besitz eines anderen Spielers nimmt auch bei dir einen Berater-Platz ein). Du kannst die Karten dem Spieler nicht stehlen oder ihn zwingen, sie abzulegen. Wer zuerst am Zug ist, kann sie zuerst nutzen.

1 Gunst (Schwan): Erhalte in der Schluss-Phase 5 .

Kosten: 7 

Opulenz (Schwan, Kakistokratie)

Für je 3  auf deinem Konto, erhältst du jeweils +1 , +1  und +1  als Zusatzeinkommen (bis 10).

3 Gunst (Schwan): Erhalte eine beliebige, für dich erforschbare Technologie.

Kosten: 10 

Das Fassusthulla-Syndikat (Klan, Kleptokratie)

Muss über die zerbrochene Maske aktiviert werden. Immer, wenn du einem Spieler in einer Runde per Agent mindestens 1  stiehlt (pro Spieler pro Runde einmal auslösbar) platziere hier +1 Auge. Dies ist deine Gunst (Syndikat). Jede Gunst (Syndikat) erzeugt +1  Einkommen (bis 10).

Ruf des Emirs (Syndikat, Kleptokratie)

Du kannst sofort die Kontrolle über die Karten: Schicht D und Syndikat-Unterstützung sowie den Berater Tor-Kontakt erhalten. Sie werden kostenfrei (Berater mit nur der Grundfähigkeit) ins Spiel gebracht. Befinden sie sich im Besitz anderer Spieler, kannst du sie nutzen, als würdest du sie ebenfalls kontrollieren (ein Berater im Besitz eines anderen Spielers nimmt auch bei dir einen Berater-Platz ein). Du kannst die Karten dem Spieler nicht stehlen oder ihn zwingen, sie abzulegen. Wer zuerst am Zug ist, kann sie zuerst nutzen.

1 Gunst (Syndikat): Erhalte in der Schluss-Phase 5 .

Kosten: 7 

Der Hass (Syndikat, Kakistokratie)

Wähle in der Politikphase eines deiner Schiffe. Es gilt, als wäre es mit einem Agenten ausgerüstet. Jeder deiner Agenten im System kann zu Beginn der Schlachtenphase 1 Bodeneinheit deiner Wahl zerstören. Kannst du sie nicht bestimmen, weil du die Armeezusammensetzung nicht kennst, zerstöre stattdessen eine zufällige Bodeneinheit.

3 Gunst (Syndikat): Immer, wenn du von einem Planeten Rohstoffe stiehlt, kannst du einmal pro Runde X  ausgeben und eine Bodeneinheit deiner Wahl dort erhalten. X sind die doppelten Kosten der gewählten Bodeneinheit.

Kosten: 10 

Übersicht Weltraumeinheiten

Name									Besonderheiten	Kosten
Jäger	3	3	0	0	0	1	0	1 (Jäger)	Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Varianten	1
F. Jäger	4	4	0	1	0	1	0	1 (Energie, Projektil, Jäger)	Ausweichen 2, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Varianten	2
Bomber	2	2	0	0	1	1	0	1 (Bomber, Rakete)	Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, Varianten	1
F. Bomber	2	2	0	1	1	1	0	1 (Bomber, Rakete)	Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, Varianten	2
Korvette	3	2	1	1	1	1	0	1	KS	3, ab 3: 1 U
F. Korvette	4	3	2	1	1	1	1	1	KS, Kundschafter	4, ab 2: 1 U
Forsch.-schiff	2	2	1	1	0	1	2	0	KS, Varianten, Zivil	3, ab 3: 1 U
Zerstörer	3	2	1	1	1	2	1	2 / 1 (Rakete)	US	5, ab 2: 1 U
F. Zerstörer	3	2	1	1	1	2	2	3 / 2 (Rakete) / 1 (Rakete)	US, Tarnung	6, 1 U
Fregatte	2	2	1	1	1	2	2	1 1 (Punktv.)	US	5, ab 2: 1 U
F. Fregatte	2	2	1	1	1	2	4	1 1 (Punktv.)	US, Reparatur 1	6, 1 U
Transporter	1	1	1	1	1	1	1	1 (Punktv.)	US, Straßenbau, Transporter 3	2
F. Transporter	1	1	1	1	1	2	1	1 (Punktv.)	US, Straßenbau, Transporter 6, dringt durch planetaren Schild	8
Kreuzer	2	2	1	1	1	2	1	2	HS	8, 1 U
F. Kreuzer	2	2	1	1	1	2	2	2	HS, Entermann. 2	8, 1 U
Schlachtkreuzer	1	2	1	1	1	2	1	3 (Energie, Projektil) / 1 1 (Energie, Projektil)	HS	10, 2 U
F. Schlachtkreuzer	1	2	1	1	1	2	1	4 (Energie, Projektil) / 1 2 (Energie, Projektil)	HS, Stabilisatoren	12, 3 U
Kolonieschiff	0	1	1	0	0	1	1	0	GS, Zivil	5, 1 U
Schlachtschiff	0	1	1	1	1	3	1	3	GS	14, 3 U
F. Schlachtschiff	0	1	1	2	2	4	1	3	GS, Unberührbar	16, 3 U
Träger	1	1	1	1	1	4	1	1 (Punktverteidigung)	GS, Hangar 6	7, 2 U
F. Träger	1	1	1	1	1	4	1	2 (Punktv., Rakete)	GS, Hangar 12, Repulsion	9, 3 U
Sternenbasis	0	1	0	1	1	3	2	1 1 1 (Punktv.)	GS, Gebäude (einmal pro System baubar), Hangar 6, hat kein Heck, SB	8, 1 U
F. Sternenbasis	0	1	0	2	2	6	3	2 1 (Punktv.)	GS, Gebäude (einmal pro System baubar), Hangar 12, hat kein Heck, SB	10, 2 U
Titan	0	1	1	2	2	6	2	5 / 1 3	MK, massives Bombardement	20, 4 U

Standardisierte Baupläne

Schaltest du eine Schiffsklasse per Forschung frei, werden damit auch standardisierte Baupläne, die bereits Ausrüstung besitzen, freigeschaltet (gilt nicht für fortschrittliche Baupläne). Diese Baupläne sind teurer und nicht veränderbar. Sie benötigen jedoch keine weitere Technologie, um eingesetzt zu werden.

Kleinkampfschiffe (KS)

Unterstützungsjäger Haradim

3 3 0 0SP 0PP 1

Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, Nahbereich, Schwarm, 3

: Zielmarkierer: 2 1W6 3+ 0 Lichtnachteil, Zielmarkierung

Abfangjäger Sen-Ka-To

3 3 0 0SP 0PP 1

Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, Nahbereich, Schwarm, 3

: Jagdgeschütz: 1 1W6 5+ 1 Projektil, Punktv.
1W6 vs Nahbereich 4+

Strategischer Bomber Dämmerstern

2 2 0 0SP 1PP 1

Kleinkampfschiff, Klein, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, 4

: Streubomben: 1 1W6 vs US- 5+ 1 Bombardierung, vs HS+ wirkungslos, HE, Flächenschaden 1: 1

Taktischer Bomber Pilum

2 2 0 0SP 1PP 1

Kleinkampfschiff, Klein, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, 4

: Vulkanwerfer: 2 1W6 4+ 1 Rakete, Nahbereich, Ausweichen 1, HE

Überfallkorvette Kynzai

3 2 1 1SP 1PP 1

Kleinkampfschiff, 7 ab 3: 1 Unterhalt

: Lichtgeschütz: 2 1W6 4+ 1 Energie, Lichtnachteil

Massenkorvette K1

🕒 3 ➡ 2 🛡️ 1

👤 0SP

📄 0PP

🛡️ 1

Kleinkampfschiff, 4🟡 ab 3: 1🟡 Unterhalt

🔫: Kinetisches Geschütz:

↔️ 1

1W6🎯 5+

1🔫

Projektil, Punktv.

1W6🎯 vs Nahbereich 4+

Unterstützungsschiffe (US)

Großkampferstörer Siegard

🕒 3 ➡ 2 🛡️ 1

👤 1SP

📄 1PP

🛡️ 2

Unterstützungsschiff, 12🟡 ab 2: 1🟡 Unterhalt

⚙️ Makromagazin (schon eingerechnet)

🔫: Torpedo:

↔️ 2

2W6🎯 vs KS+ 6+

2🔫

Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2

Schwarmzerstörer Splittersturm

🕒 3 ➡ 2 🛡️ 1

👤 1SP

📄 1PP

🛡️ 2

Unterstützungsschiff, 13🟡 ab 2: 1🟡 Unterhalt

⚙️ Täuschkörper (erster Punktv. Treffer diese Runde gegen deinen Raketenangriff wird ignoriert)

🔫: Schwarmraketen:

↔️ 1

2W6🎯 4+

1🔫

Rakete, Nahbereich, HE

3W6🎯 vs Schwarm 3+

Aufklärungsfregatte Aragut

🕒 2 ➡ 2 🛡️ 1

👤 1SP

📄 1PP

🛡️ 2

Unterstützungsschiff, 16🟡 ab 2: 1🟡 Unterhalt

⚙️ Hologrammfeld (-1 Treffen auf alle feindlichen Angriffe, wenn aktiv, kann dann selbst nicht schießen, aktivierbar in Annäherungsphase oder wenn am Zug), fortschrittliche Sensoren (enttarnen bis zu einem System entfernt, bei nicht-gefährlichen Systemen 2 Ereignissenkarten ziehen und sich eine davon aussuchen)

🔫: Lichtgeschütz:

↔️ 2

1W6🎯 4+

1🌟

Energie, Lichtnachteil

Konvexgeschütz:

↔️ 2

2W6🎯 5+

1🌟

Energie, Punktv., Lichtnachteil

2W6🎯 vs Schwarm, Nahb. 3+

Bergefregatte Ai-Ta-Te

🕒 2 ➡ 2 🛡️ 1

👤 1SP

📄 1PP

🛡️ 2

Unterstützungsschiff, Reparatur 2, 17🟡 ab 2: 1🟡 Unterhalt

⚙️ 2xLogistikzentrum (schon eingerechnet)

🔫: Lichtgeschütz:

↔️ 2

1W6🎯 4+

1🌟

Energie, Lichtnachteil

Schnellfeuergeschütz:

↔️ 1

3W6🎯 6+

1🔫

Projektil, Punktv.

3W6🎯 vs Schwarm, Nahb. 4+

Trägerfregatte Vorbote



Unterstützungsschiff, Hangar 4, 11 ab 2: 1 Unterhalt

2xHangar (schon eingerechnet)

: Kinetisches Geschütz: 1 1W6 5+ 1 Projektil, Punktv.
1W6 vs Nahbereich 4+
Schnellfeuergeschütz: 1 3W6 6+ 1 Projektil, Punktv.
3W6 vs Schwarm, Nahb. 4+

Standardtransporter T2



Unterstützungsschiff, Transporter 3, Straßenbau, 3

: Kinetisches Geschütz: 1 1W6 5+ 1 Projektil, Punktv.
1W6 vs Nahbereich 4+

Hauptkampfschiffe (HS)

Mehrzweckkreuzer Aegis



Hauptkampfschiff, Kundschafter, 20 , 1 Unterhalt

E-Kriegszentrum (1 Ziel, 2+: Ziel verliert nach Wahl des betroffenen Spielers ihre Angriffs- oder Bewegungsaktion, -1 für jedes Feld Entfernung zum Ziel und aller 2 des Ziels)

: Konkavgeschütz: 2 1W6 4+ 2 Energie, Lichtnachteil
Schnellfeuergeschütz: 1 3W6 6+ 1 Projektil, Punktv.
3W6 vs Schwarm, Nahb. 4+

Breitseitenkreuzer Bombarnizo



Hauptkampfschiff, Kundschafter, 23 , 1 Unterhalt

Manövrierdüsen (schon eingerechnet), Rotationstriebwerk (dreht vor oder nach der Bewegung)

: 2x Breitseitenkanonade: 2 3W6 4+ 1 Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front oder Heck-Felder) pro Seite 1 Ziel wählen

Sturmkreuzer Buryja

2 3 1 2SP 2PP 2

Hauptkampfschiff, Kundschafter, 21 , 1 Unterhalt

Tritium-Injektion (verleiht Kundschafter, das Schiff darf sich vor der ersten Kampfrunde einmal bewegen und +1)

: Autokanonen:	1	1W6 4+	1	Projektile, Punktv., Auto-Treffer 1:
		1W6 vs Schwarm, Nahb. 3+ Nahbereich und Schwarm		
Sturmtorpedos:	1	3W6 vs KS+ 6+	1	Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2

Großkampf-Schlachtkreuzer Ma!JinJi

1 2 1 2SP 2PP 2

Hauptkampfschiff, 26 , 2 Unterhalt

Frequenzmodulator (schon eingerechnet)

: 3x Konkavgeschütz:	3	1W6 4+	2	Energie, Lichtnachteil
----------------------	---	---------	---	------------------------

Formationsbrecher-Schlachtkreuzer Ballista

1 2 1 2SP 2PP 2

Hauptkampfschiff, 23 , 2 Unterhalt

Schwachstellenanalysator (mit min. 1 durch einen Treffer an feindlichen Einheiten, erzeugt der nächste Angriff auf diese +1)

: Massebeschleuniger:	3	1W6 3+	3	Projektile, Feuerline, Tödlich: US, 1. Ziel erleidet 3 , 2. Ziel 2 , 3. Ziel 1
Schnellfeuergeschütz:	1	3W6 6+	1	Projektile, Punktv.
		3W6 vs Schwarm, Nahb. 4+		

Großkampfschiffe (GS)

Artillerieschlachtschiff Apex

0 1 1 4SP 4PP 3

Großkampfschiff, 44 , 3 U

Stabilisatoren (Wenn aktiv, unbeweglich aber: +1 und +1 , de/aktivieren Schussaktion nutzen)

: Artillerietorpedo:	4	1W6 vs US+ 6+ 3	Rakete, Nahbereich, vs KS+ wirkungslos, Flächenschaden: 1
Licht-Hauptgeschütz:	5	1W6 vs US 6+ 3	Energie, Lichtnachteil, wirkungslos vs KS
Kinetische Artillerie:	4	1W6 vs US+ 6+ 3	wirkungslos gegen KS, Projektile

Flottenträger Ferropolis

1 1 1 4SP 4PP 4

Großkampfschiff, Hangar 6, 24☀, 2☀ U

⚙️ **Staffelzentrum** (KS in 3⇄ erhalten +1⊕)

🔫: Blitz-FV: ⇄ 2 1W6⊕ vs Nahb. 2+ 1✳️ Punktv., Flottenverteidigung 2, ignoriert Ausweichen

Sternenbasis Nexus

1 0 0 4SP 4PP 5

Großkampfschiff, einmal pro System, Hangar 6, Sternenbasis, 27☀, 1☀ U

⚙️ **Kommandozentrale, Staffelzentrum**

🔫: Stahlhagel-FV: ⇄ 1 4W6⊕ vs Nb., Schw 3+ 1🔫 Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4

Breitseitenkanonade: ⇄ 2 3W6⊕ 4+ 1🔫 Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front/ Heck-Felder, 2 Seiten wählen bei Einheiten ohne Front/Heck) pro Seite 1 Ziel wählen

Vulkanwerfer: ⇄ 2 1W6⊕ 4+ 1🔫 Rakete, Nahbereich, Ausweichen 1, HE Ausweichen

Sternenbasis Außenposten

1 0 0 0SP 0PP 5

Großkampfschiff, einmal pro System, Hangar 6, Sternenbasis, 6☀, 1☀ U

⚙️ **Bergungsmodul, Stabsquartier**

🔫: 6xGlattrohrkanone: ⇄ 1 1W6⊕ 5+ 1🔫 Projektil

Megakonstruktion (MK)

Weltenbrand-Titan Invictus

1 1 1 4SP 6PP 6

Megakonstruktion, Massives Bombardement, Regenerative Panzerung, Unantastbar 67☀, 4☀ U

⚙️ **Erfahrene Besatzung** (1 Angriffswurf ist wiederholbar), Manövrierdüsen (schon eingerechnet), Rotationstriebwerk (dreht vor oder nach der Bewegung)

🔫: Planetenbrecher: ⇄ 10 1W6⊕ vs KS+ 5+ 4✳️ Projektil

 Fokusstrahl: ⇄ 3 1W6⊕ 1. Ziel 3+ 2✳️ Energie, Feuerlinie, Lichtnachteil

 2. Ziel 4+, 3. Ziel 5+ Tödlich: KS

 Mehrkerntorpedo: ⇄ 2 1W6⊕ vs KS+ 6+ 2🔫 1✳️ Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2

 Stahlhagel-FV: ⇄ 1 4W6⊕ vs Nb., Schw 3+ 1🔫 Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4

Neutrale Einheiten

Die **Kosme-Flotte** besteht aus 6 Jägern, 6 Bombern, 1 Korvette, 1 Zerstörer, 1 Fregatte, 1 Kreuzer, 1 Schlachtkreuzer, 1 Träger, 1 Schlachtschiff.

Kosme-Jäger (2¹)			
4	4	0	1SP 0PP 1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 2, Klein, Nahbereich, Schwarm, Absorptionsschild, Erfahrene Besatzung			
: Aureliajagdgeschütz:	1	1W6 [⊕] 4+	1 [✱] Energie
		1W6 [⊕] vs Schwarm 3+	2 [✱] Energie
Kosme-Bomber (2¹)			
3	2	0	1SP 1PP 1
Kleinkampfschiff, Klein, Nahbereich, Schwarm, Absorptionsschild, Seidenstahlpanzerung, Erfahrene Besatzung, Tödlich GS+			
: Weiße Lanze:	1	1W6 [⊕] vs KS+ 6+	3 [■] Rakete, EMP-Angriff 1, Nahbereich, Hüllenschaden x2
Kosme-Korvette (4¹)			
5	3	2	1SP 1PP 1
Kleinkampfschiff, Kundschafter Absorptionsschild, Seidenstahlpanzerung, Erfahrene Besatzung			
Minenräumung			
: Aureliageschütz:	2	1W6 [⊕] 4+	1 [✱] Energie, EMP-Angriff 1
Kosme-Zerstörer (6¹)			
4	3	2	1SP 2PP 2
Unterstützungsschiff, Absorptionsschild, Seidenstahlpanzerung, Erfahrene Besatzung			
Makromagazin, Tarnung, Täuschkörper (beides schon eingerechnet)			
: Mehrkerntorpedo:	2	2W6 [⊕] vs KS+ 6+	2 [■] 1 [✱] Rakete, Ausweichen 1, Nahbereich, Hüllenschaden x2
Kosme-Fregatte (6¹)			
3	2	1	2SP 1PP 2
Unterstützungsschiff, Reparatur 3, Seidenstahlpanzerung, Erfahrene Besatzung			
Hologrammfeld, 2x Logistikzentrum, Sensoren (Fortschrittlich), Störsender			
: Aureliageschütz:	2	1W6 [⊕] 4+	1 [✱] Energie, EMP-Angriff 1
Stahlhagel-FV:	1	4W6 [⊕] vs Nb., Schw 3+	1 [■] Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4
Kosme-Kreuzer (8¹)			
2	2	1	1SP 1PP 2
Hauptkampfschiff, Entermannschaften 2, Schildkondensator, Schwere Panzerung, Erfahrene Besatzung			
E-Kriegszentrum, Schwachstellenanalysator			
: Autokanonen:	1	1W6 [⊕] 4+	1 [■] Projektil, Punktv., Auto-Treffer 1: Nahbereich und Schwarm
		2W6 [⊕] vs Schwarm, Nahb. 3+	
Breitseitenkanonade:	2	3W6 [⊕] 4+	1 [■] Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front oder Heck-Felder) pro Seite 1 Ziel wählen
Kosme-Schlachtkreuzer (12¹)			
1	2	1	2SP 1PP 2
Hauptkampfschiff, Stabilisatoren, Schwere Panzerung, Erfahrene Besatzung			
Frequenzmodulator			
: 3x Sonnenfeuergeschütz:	3	1W6 [⊕] 4+	2 [✱] Energie, EMP-Angriff 2
Konvexgeschütz:	2	2W6 [⊕] 5+	1 [✱] Punktv., Lichtnachteil
		2W6 [⊕] vs Schwarm, Nahb. 3+	
Kosme-Schlachtschiff (16¹)			

0	1	1	5SP	6PP	4
Großkampfschiff, Unberührbar, Schildkondensatoren, Regenerative Panzerung, Erfahrene Besatzung					
Kommandozentrale					
: Artillerietorpedo:	4	1W6 ⊕ vs US+ 6+3	Rakete, Nahbereich, vs KS+ wirkungslos, Flächenschaden: 1		
Sonnenfeuer-Hauptgeschütz:	6	1W6 ⊕ 4+ 3	Energie, EMP-Angriff 3, vs US-wirkungslos		
Kinetische Artillerie:	4	1W6 ⊕ vs US+ 6+3	wirkungslos gegen KS, Projektil		
Kosme-Träger (9 ⁺)					
1	1	1	4SP	4PP	4
Großkampfschiff, Hangar 12, Reparatur 1, Repulsion, Erfahrene Besatzung					
Logistikzentrum, Staffelfzentrum, Sturmrampe					
: 2x Blitz-FV:	2	1W6 ⊕ vs Nahb. 2+ 1	Punktv., Flottenverteidigung 2, ignoriert Ausweichen		

Kult Flotte

1 Jäg, 1 Kor, 1 Zer, 1 Fre

Kultisten-Jäger					
3	3	0	0	0	1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm					
: Jagdgeschütz:	1	1W6 5+	1	Projektil, Punktv., reduziert Ausweichen X um -1 (bis 0)	
		1W6 vs Schwarm 4+			
Kultisten-Korvette					
3	2	1	1SP	1PP	1
Kleinkampfschiff					
: Lichtgeschütz:	2	1W6 4+	1	Energie, Lichtnachteil	
Kultisten-Zerstörer					
3	3	1	1SP	1PP	2
Unterstützungsschiff					
Täuschkörper (bereits eingerechnet)					
: Schwarmraketen:	1	2W6 4+	1	Rakete, Ausweichen 1, Nahbereich, HE	
		3W6 vs Schwarm 3+			
Kultisten-Fregatte					
2	2	1	1SP	1PP	2
Unterstützungsschiff, Reparatur 1					
Hologrammfeld, Logistikzentrum					
: Lichtgeschütz:	2	1W6 4+	1	Energie, Lichtnachteil	
Schnellfeuergeschütz:	1	3W6 6+	1	Projektil, Punktv.	
		3W6 vs Schwarm, Nahb. 4+			

Piraten-Einheiten

Piraten-Jäger							
 3	 3	 0			 0SP	 0PP	 1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, Nahbereich, Schwarm							
 : Jagdgeschütz:	 1	1W6  5+	1 	Projektil, Punktv., reduziert			
		1W6  vs Schwarm 4+		Ausweichen X um -1 (bis 0)			
Piraten-Bomber							
 2	 2	 1			 0SP	 1PP	 1
Kleinkampfschiff, Klein, Nahbereich, Schwarm							
 : Nox-Bomben:	 1	1W6  vs KS+ 5+	1 	Bombardierung, EMP-Angriff 1			
Piraten-Korvette							
 3	 2	 1			 1SP	 1PP	 1
Kleinkampfschiff							
 : Lichtgeschütz:	 2	1W6  4+	1 	Energie, Lichtnachteil			
Piraten-Fregatte							
 2	 2	 1			 1SP	 1PP	 2
Unterstützungsschiff, Entermannschaften 2, Reparatur 1							
 : Schnellfeuergeschütz:	 1	3W6  6+	1 	Projektil, Punktv., reduziert			
		3W6  vs Nahb., Schwarm 4+		Ausweichen X um -1 (bis 0)			
Lichtgeschütz:	 2	1W6  4+	1 	Energie, Lichtnachteil			
Piraten-Sternenbasis							
 1	 0	 0			 4SP	 4PP	 3
Großkampfschiff, Hangar 6, Kommandozentrale, Staffelzentrum, Sternenbasis							
 : Stahlhagel-FV:	 1	4W6  vs Nb., Schw 3+	1 	Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4			
Breitseitenkanonade:	 2	3W6  4+	1 	Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front/ Heck-Felder, 2 Seiten wählen bei Einheiten ohne Front/Heck) pro Seite 1 Ziel wählen			
Vulkanwerfer:	 2	1W6  4+	1 	Rakete, Nahbereich, Ausweichen 1, HE			

GAV

GAV-Jäger						
 3	 3	 0		 0SP	 0PP	 1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm						
 : Zielmarkierer:	 2	1W6  3+	0 	Lichtnachteil, Zielmarkierung		
GAV-Zerstörer						
 3	 2	 1		 1SP	 1PP	 2
Unterstützungsschiff, Tarnung, Täuschkörper (bereits einberechnet)						
 : 2xTorrakete:	 2	1W6  3+	1 	Rakete, Nahbereich, Ausweichen 3, HE, Tödlich: KS		

Glossar (KÜ = Kurzübersicht)

A

- Aktionen – S. 11, 32, 33
- Aktionsfolge – S. 11
- Anomalien – S. 25
- Asteroiden – S. 25, 31
- Ausrüstung – KÜ S. 7, 11

B

- Bankrott – S. 21
- Bauplan – S. 23
- Bauplatz – S. 22, 23
- Berater – S. 19
- Beute – S. 40
- Blockade – S. 22
- Bodenkampf – S. 40
- Bombardierung – S. 40
- Bewegungsphase – S. 25
- Bewegung (taktisch) – S. 32

E

- Einheiten – S. 21, 66ff.
- Einkommen – S. 21
- Entdecken (Spieler) – S. 16
- Entern – S. 34
- Ereigniskarten – S. 25
- Erkunden – S. 25

F

- Flotten – S. 25
- Ferner Krieg – S. 40
- Föderation – S. 53
- Forschungsgebiet – S. 21
- Freibeuter – KÜ S. 10

G

- Galaktisches Zentrum – S. 4, 44
- Gebäude/stufe – S. 23
- Gesetze – S. 16
- Gunst – S. 18

H

- Handelsrouten – S. 24
- Heimatwelt – S. 4, 10

I

- Immer – S. 16
- Institutionsaktionen – S. 15
- Investorengesuche/Meilensteine – S. 44

K

- Kabinett – S. 20
- Kampfphasen – S. 32
- Kapazität – S. 24
- Kolonie – S. 21
- Koloniestufen – S. 22
- Kontrolle – S. 22
- Krise – S. 45
- Krieg – S. 12
- Kriegsgründe – S. 13
- Kriegsziele – S. 13
- Kriegsmüdigkeit – S. 13

M

- Mehrfach – S. 16
- Milizen – S. 41

N

- Nebel – S. 25, 31
- Netzwerk – S. 15
- Neutrale Flotten – S. 25, 72

O

- Ökonomie-Phase – S. 11, 21
- Optionale Module – S. 47

P

- Politik-Phase – S. 11, 11

R

- Regierung – S. 18, 50ff.
- Regierungsbaum – S. 3
- Regierungsziele – S. 18
- Rohstoffe – S. 10
- Rundenablauf – S. 11
- Rückzug – S. 32

S

- Schlachten-Phase – S. 26
- Schluss-Phase – S. 11, 42
- Sanktionen – S. 16
- Schwarzmarkt – S. 19
- Siegbedingungen – S. 10
- Siegpunkte – S. 10
- Siegpunkte (taktisch) – S. 26
- Spielaufbau – S. 3–7
- Spezialregierungen – S. 19
- Staatsgröße – S. 18
- Stabilität – S. 15
- Standardisierte Baupläne – S. 23, 68
- Systeme – S. 25
- Symbole – S. 78
- Taktische Karte – S. 26

- Technologie(-Bonus) – S. 21, KÜ S. 13

- Technologie-Baum – S. 3

U

- Untergrund – S. 19
- Unterhalt – S. 21

V

- Überfälle – S. 14

- Verträge – S. 12

W

- Waffen(-Besonderheiten) – KÜ S. 8ff
- Wettbewerb – S. 16

- Wache – S. 15
- Weltraumwunder – S. 58

Z

- Ziele (Regierung) – S. 18, 50ff.
- Ziele (taktisch) – S. 26

Kurzübersicht

Rundenablauf

1. Politik-Phase

Vertragsaktion
Institutionsaktion
Gesetzesaktion
Regierungsaktion
Untergrund
Kabinett

2. Ökonomie-Phase

Einkommen
Technologien, Einheiten und Gebäude kaufen

3. Bewegung-Phase

Einheiten bewegen (↔-Wert)
Entdecken/ Blockieren durch Spielerflotte

4. Schlachten-Phase

Taktische Karte aufbauen
Annäherungsphase
Hauptkampfphase
Auswertungsphase

5. Schluss-Phase

Siegbedingungen prüfen
Investorengesuche prüfen
+1 Auge (schwarzer Würfel) auf Krieg-Karte
1 Schwarzmarkt-Karte ziehen
Galaktisches Zentrum prüfen
Erster-Spieler-Marker weitergeben

Siegpunkte

- feindliche Heimatwelt erobern 4 Siegpunkte
- jede Koloniestufe 3/4 gibt 1/2 Siegpunkte
- jeder voll entwickelte Berater 2 Siegpunkte
- Weltraumwunder abgeschlossen 3 Siegpunkte
- Forschungsgebiet beendet 2 Siegpunkte
- Halten des galaktischen Kerns 1 Siegpunkt
- Meilensteine (Investorengesuche) 1 Siegpunkt
- je 2 Regierungsziele abgeschlossen 1 Siegpunkt
- Eroberte Kolonie 1 Siegpunkt
- Zerstörung eines Titans/ Kolonie 2 Siegpunkte

Zusätzliche Siegbedingung

- Wahl zum Souverän (nicht bei 2 Spielern)
- Siegreiche Föderation (addierte Siegpunkte)

Gebäude

Botschaft: +1 🎭 pro Vertrag und Gesetz, IA S. 15
Handelsroute (verbunden): +1 bis +8 🏠, +1 🏠
Kapazitätsgebäude: +1/+2/+3 🏠+🎯
Künstliches Tor: Verbindet Systeme wie ein Quantentunnel.
Rohstoffgebäude: +2/+4/+6 🏠/🎯/🔬
Zentrum: x2 🏠/🎯/🔬/🎭/🎯 (1 pro Spieler)
Andere Karten mit Unterhalt

Symbole

	AWE (Geld)
	Nahrung
	Forschung
	Kultur
	Bodenkapazität
	Weltraumkapazität
	Stabilität
	Initiative
	taktische Bewegung
	strategische Bewegung
	Kleiner Ausrüstungsplatz
	Mittlerer Ausrüstungsplatz
	Großer Ausrüstungsplatz
	Kolossaler Ausrüstungsplatz
	Schild
	Panzerung
	Hülle
	Waffen
	Reichweite
	Treffen auf
	Projektilschaden
	Energieschaden
	Hüllenschaden
	Komponentenplätze
KS+/HS- Für jede Schiffsklasse größer/kleiner +1/-1	

Investorengesuche/ Meilensteine: Belohnung

Form: 1. Kolonie der Stufe II/ Stufe IV + 4 Gebäude:

+1 Koloniestufe auf der gerade erhöhten Kolonie

Himmel: 1. Politik/ 4 Politiken:

Kostenlose Politik oder Rohstoffe zurück

Kläne: 1. Institutionsaktion/ 3 Netzwerke 3+:

Forschungsschiff und Netzwerk Stufe 1 erhalten

Kosme: 1. Militäreinheit im GZ/ 1. Titan:

1 Siegpunkt

Seele: 1. Berater/ Berater Stufe II + 20%:

Beraterstufe kostenfrei um +1 erhöhen

Tor: 1. Handelsroutenverbindung/ 3 Verbindungen:

Kostenfrei 2 Handelsrouten erhalten

Welle: 1. mit 2 Anomaliekarten/ Forschungsgebiet fertig:

Verfügbare, kostenfreie Technologie erhalten

Krise (optional): Durchschnitt 5+ Koloniestufen / Siegpun.

Kosten und Unterhalt

6🏠, 3🎯; U: -2🏠

5/10 🏠 (bei gefährlichen Systemen), 1🎯; kein U

3/6/9 🏠, 2🎯; U: -1🏠/-2🏠/-3🏠

6🏠, 1🎯

3/6/9 🏠, 2/3/5 🎯; U: (außer 🏠): -1🏠/-2🏠/-3🏠

6🏠, 3🎯; U: -2🏠

Kriegsmüdigkeit: -1🎯 pro Auge/ Verteidiger 2 Augen

Politiken: -2🎯, Berater: -3🎯