

Aktionsfolge

Jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, führt im Uhrzeigersinn immer **1-2 Aktionen** aus, bis der nächste Spieler am Zug ist. Dies geschieht so lange, bis die Spieler keine Aktionen mehr haben und passen. Haben sie gepasst, dürfen Spieler keine Aktion mehr in dieser Phase ausführen. Haben alle Spieler gepasst, beginnt die nächste Phase.

Rundenablauf

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

Du nutzt hier deine politischen Aktionen, die durch deine Regierung erzeugt werden (zu Beginn 1 Freie)

Folgende Aktionen sind ohne Bedingungen möglich:

- **Regierung (kostet eine Regierungsaktion):**
Regierungswechsel: Führe eine Regierung ein (benötigt Technologie Politische Philosophie) und bezahle ihre Kosten. Der Effekt wird zum Ende der Politik-Phase aktiv. Erhalte die Zielkarten der Regierung (offen und für alle mit derselben Regierung erfüllbar). Politiken mit (G) sind nach einem Regierungswechsel nur bei der Nachfolgeregierung aktiv.
Politikreform: Führe eine Politik deiner derzeitigen Regierung ein und bezahle ihre Kosten. Sie sind sofort aktiv. Du kannst bis zu 3 Politiken gleichzeitig aktiviert haben (auch aus unterschiedlichen Regierungen). 2 Unterhalt pro Politik.
Berater auswählen: Ziehe 2 Berater, behalte einen von ihm auf der Hand und lege den anderen in die Auslage (bei mehr als 3: lege den untersten Berater unter den Stapel). Dein Handkartenlimit für Berater ist immer 1. Hast du mehr, lege ihn in die Auslage.
Rekrutiere einen Berater (benötigt Technologie Experten-Rat) aus der Auslage oder von deiner Hand und bezahle seine Kosten. Lege ihn aus, die Grundfähigkeit ist sofort aktiv. Jeder Berater kostet 3 Unterhalt. Dein Beraterlimit ist 1.
Werte einen Berater auf: Bezahle die Stufenkosten und wähle eine von beiden Fähigkeiten. Lege einen Farbcube auf sie, die andere ist nicht mehr verfügbar. Hat er Stufe 3 erreicht, erhalte 2 Siegpunkte.
- **Untergrund (kostet eine beliebige politische Aktion, Polizei erhöht um 6 statt 3 , keine Festnahmen, Klanregierung bestimmt +/-2 Kosten):**
- **Auftragsmord:** Wähle eine Einheit mit min. einen Charakter. Sie wird zerstört. Diplomatische Immunität führt regulär 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 hier
- **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 hier

- **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). 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
- **Schmuggelnetzwerk:** Erhalte zwei Netzwerke der Stufe 1. Das Erste erhältst du auf einen deiner Planeten und das Zweite in einem nicht-gefährlichem System, auf dem sich keine Einheiten oder Kolonien (außer deine eigenen) befinden. **Kosten:** 3
- **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). Baue alternativ ein Forschungsschiff auf einem deiner Netzwerke. **Kosten:** 6 - deiner Netzwerkstufe hier
- **Kabinett (kostet keine politische Aktion):**
Entbürokratisierung: Verkaufe deine politische Aktion für 1
Delegation entsenden: Entsende Diplomaten von der eigenen Heimatwelt zur Heimatwelt eines anderen Spielers. **Kosten:** 3
Entdeckungen analysieren: Verkaufe deine Handkarten für 3 pro Handkarte.
Entwicklungshilfe beantragen: +1 Einkommen für jede Rohstoffart erhalten. **Kosten:** 5 + 5 für jede vorherige Nutzung + dreifache Anzahl deiner Siegpunkte in
Expedition entsenden: Entdecke einen Planeten hinter dem äußersten Ring, bewege dazu ein Forschungsschiff auf dem neu entdeckten Planeten (es darf sich in der Bewegungsphase dann nicht mehr bewegen). **Kosten:** 10 (+10 für jede weitere Nutzung) oder 3 Handkarten oder einen zurückgelegten Planeten und zusätzlich immer 5
Geschenk an den Hohen Rat: Kauf für 45 beliebige Rohstoffe +1 Siegespunkt
Handelsinvestition: Verbessere gegenseitig ein Handelsverhältnis um -1 (bis 2:1), **Kosten:** 5
Kommission gründen (bis zu 2): Kauf eine freie politische Aktion/ wandle eine dazu um. **Kosten:** 3/1
Kosme-Schutz erbitten: Kauf für diese Runde Kosme-Einheiten, Bezahle die Kosten fortschrittlicher Schiffe in . Du kannst pro Schiffsklasse nur ein Schiff kaufen.
Maschinenteile importieren: Erhalte nur für diese Runde +1 und . **Kosten:** 5

Folgende Aktionen benötigen entdeckte Spieler:

- **Begriff Entdeckung:** Als entdeckt gilt, wenn ein System mit einer Einheit oder Planeten eines Spielers zu irgendeinem Zeitpunkt mindestens benachbart zu einer Einheit oder einen Planeten eines anderen Spielers war, gleichzeitig werden von diesen Spielern bereits entdeckte Spieler geteilt
- **Vertrag (kostet eine Vertragsaktion, dein Vertragspartner muss zustimmen):**
Bündnis: Krieg gegen einen von euch ist ein Krieg gegen euch beide, geteilte Kriegsmüdigkeit. Kosten: 4 🏹
Geheimdienstabkommen: ihr teilt Netzwerke miteinander. Kosten: 1 🏹 pro Netzwerk beider Spieler
Handelsvertrag: Pro Handelsvertrag 1 Rohstoff gegen 1 anderen zwischen den Spielern in der Ökonomie-Phase tauschbar. Kosten: 1 🏹
Krieg: Krieg ohne Kriegsgrund: X 🏹 bezahlen, der Spieler muss das 1,5-fache bezahlen, um ihn zu verhindern. Wenn nicht, beliebige Kriegsziele benennen. Mit Kriegsgrund: sofort und kostenlos Krieg erklären und entsprechend des Kriegsgrund X Kriegsziele benennen.
Rüstungskoooperation: Ihr teilt Kapazitäten und Produktionsstandorte miteinander. Kosten: 6 🏹
Söldner anheuern: Beliebige Schiffe aus den standardisierten Bauplänen auswählen. Zahle die halben Kosten und den doppelten Unterhalt (mindestens 1). Söldner können von anderen Spielern in Schlachten abgekauft werden.
- **Gesetz (kostet eine Gesetzesaktion, alle Spieler müssen entdeckt sein)**
Gesetzesvorlage vorbereiten: Ziehe ein beliebiges Gesetz und nimm es auf die Hand (dein Handkartenlimit für Gesetze ist die Anzahl deiner Gesetzesaktionen + Freien Aktionen)
Über Gesetzesvorlage abstimmen: Schlage ein Immer-Gesetz oder ein Gesetz von deiner Hand zur Abstimmung vor. Kündige dies laut an. Alle Spieler müssen nun Gesetze verabschieden, wenn sie dies diese Runde wünschen. Jeder Spieler darf sich in Zugreihenfolge nun für je 5 🏹 1 Stimme kaufen. Nehmt eure Stimmen (Gesamtheit eurer Koloniestufen) und wählt, wie viel ihr für Ja, Nein oder Enthaltungen für die einzelnen Gesetz nutzen wollt. Zur Verabschiedung wird eine einfache Mehrheit benötigt. Je 2 Enthaltungen erhält der Spieler 1 Rohstoff seiner Wahl.

Folgende Aktionen benötigen einen Charakter

- **Begriff Charakter:** Agent, Diplomat, Polizist. Sie erzeugen für sich selbst eine Institutionsaktion. Zusätzlich dazu können weitere Institutionsaktionen investiert werden, um weitere, aber nicht gleiche Effekte mit einem Charakter auszulösen

- **Institutionsaktionen:** Agenten, Diplomaten und Polizei besitzen eigene Aktionen, siehe dazu S. 15 Grundregelwerk)

2. Ökonomie-Phase

- **1. 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). Erhalte kein Einkommen von blockierten Systemen (siehe Bewegungsphase).
- **2. Kolonien gegründet:** Kolonieschiffe werden auf unbewohnten Planeten mit Kolonien der Stufe 1 ersetzen (denke daran den 🌱-Unterhalt anzupassen). Du kannst dich jetzt dazu entscheiden, die Ereigniskarte I für den Planeten zu ziehen oder die Kolonie regulär ohne Ereignisse zu spielen.
- **3. Technologien und Einheiten kaufen:** beides kann jetzt beliebig gekauft werden. Jeder Kauf gilt als 1 Aktion.

Technologie muss anhand der Pfeilrichtungen gekauft werden. Besitzt eine Technologie kein Pfeil, der auf sie zeigt, kann sie ohne Vorbedingungen für 🏹 gekauft werden. Bist du der Erste, erhalte ihren Bonus, wurde sie schon erforscht, kostet sie -2 🏹.

Einheiten (und Gebäude) benötigen für ihren Kauf zusätzlich noch Kapazität. Du musst temporär für Bodeneinheiten/ Weltraumeinheiten pro Hüllenpunkt eine 🏹/ ⚡ ausgeben (sie füllt sich in der nächsten Runde wieder auf ihr Maximum auf). Sie werden in ein System platziert, dass ihre Kapazitätsart produziert (jede Kolonie erzeugt pro Koloniestufe 1 🏹, die Heimatwelt einmalig 1 ⚡). Baust du Einheiten, kannst du zusätzlich Kapazität ausgeben, um die Kosten um -1 🌱 je 1 🏹 oder -1 je 1 🏹 mit ⚡ zu senken (dies geht auch für Gebäude und Ausrüstung). Flottenzusammensetzung und Ausrüstung sind geheim. Zivile Einheiten werden offen gespielt.

Zivile Einheiten sind: Forschungsschiff (3 🌱, ab je 3 Schiffen 1 🌱 Unterhalt), Kolonieschiff (5 🌱, 1 🌱 Unterhalt)

Baupläne (reguläre Einheiten) werden durch die jeweiligen Schiffsgrößentechnologien freigeschaltet. Die gebauten Schiffe kosten nur die 🏹 für ihren Rumpf. Sie besitzen keine weitere Ausrüstung und müssen erst ausgestattet werden. Alle eingebaute Ausrüstung gilt für alle Schiffe dieselben Bauplans. Ausrüstungskosten sind einmalig. Bezahlst du die Kosten für den Schiffsrumpf, erhältst du eine Einheit des entsprechenden Bauplans, die alle eingebauten Ausrüstungen besitzt. Wenn nicht anders ausgerüstet, besitzt jeder Bauplan in jedem Waffenplatz nur eine Notfallwaffe (Seite 21

Grundregelwerk). Immer wenn Ausrüstung eingebaut oder überschrieben wird, müssen die Kosten der Ausrüstung bezahlt werden.

Standardisierte Einheiten: Sobald du die entsprechende Schiffsgröße erforscht hast, kannst du auf alle Einheiten der entsprechenden Schiffsgröße aus der vorgegebenen Auswahl kaufen. Sie sind alle vorausgerüstet und können nicht verändert werden. Du benötigst keine weiteren Technologien für sie.

4. Gebäude bauen: Du benötigst zunächst einen freien Bauplatz. Eine Kolonie besitzt ihre Koloniestufe an Bauplätzen. Bezahle dann die Kosten des Gebäudes und gib temporär die entsprechende  im Verhältnis aller 2 Rohstoffkosten: 1  (aufgerundet) aus. Sie füllt sich in der nächsten Runde wieder auf ihr Maximum auf. Für Aufwertungen von Gebäuden muss nur die Differenz gezahlt werden. Die Effekte von Gebäuden treten sofort in Kraft.

Rohstoffgebäude: der Planet muss den gewünschten Rohstoff produzieren. Erhöht das Einkommen des Rohstoffs um +2/+4/+6, je nach Aufwertungsstufe des Gebäudes. Kostet 3/6/9  und 2/3/5  sowie 1/2/3 -Unterhalt (Nahrungsgebäude kosten keinen Unterhalt).

Kapazitätsgebäude: Erhöht die  und  um +1/+2/+3, je nach Aufwertungsstufe des Gebäudes. Kostet 3/6/9  und 2/3/5 Bodenkapazität sowie 1/2/3 -Unterhalt. Hier kannst du Schiffe bauen.

Handelsroute: wird benachbart zu einer Handelsroute oder einem deiner Planeten oder im System eines Forschungsschiffs gebaut. Erhöht die strategische Bewegung von Schiffen einmalig in der Runde um +1. Verbindet Kolonien mit deiner Heimatwelt, wenn die Verbindung durchgehend ist. Erhöht dann dein -Einkommen um die Koloniestufe. Kostet 6  auf ungefährlichen und 10  auf gefährlichen Systemen sowie 1 .

Spezialgebäude und Verteidigungsgebäude sowie Gebäude allgemein stehen auf Seite 23 im Grundregelwerk.

3. Bewegungsphase

- **Einheiten bewegen:** alle Einheiten werden mit ihrer strategischen Bewegung bewegt. Zivile Einheiten bewegen sich für alle offen. Militärische Einheiten bewegen sich immer geheim in Flotten. Schiffe können sich dabei beliebig aufteilen und bilden neue Flotten. Bodeneinheiten oder Einheiten ohne strategische Bewegung müssen von Einheiten mit Hangar X aufgenommen werden.
- **Erkunden:** betritt eine Einheit ein unentdecktes System, hält sie an und zieht eine Ereigniskarte passend zum System. Ist es ein gefährliches System (Sturm, Schwarzes Loch) lege die Karte danach unter den Stapel. Ansonsten behalte sie, wenn nicht anders angegeben, auf deiner Hand. Neben Heimatwelten dürfen durch Ereignisse nie neutrale

Einheiten erscheinen. Ziehe dann neu. Du kannst 3 Karten ausgeben, um statt des Systems einen zufälligen Planeten zu entdecken.

- **Blockieren:** betritt eine ungetarnte Flotte ein System mit einer Flotte nennen beide die addierten Hüllenpunkte all ihrer Schiffe in der Flotte. 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:** Je nach gewählten Kampfmodus kämpfen hier feindliche Flotten gegeneinander. Näheres dazu steht auf Seite 25 im Grundregelwerk.

5. Schluss-Phase

- **1. Siegpunkte:** Prüfe, ob ein Spieler die erforderlichen Siegpunkte erreicht hat. Ist das der Fall, gewinnt er. Gewinnen mehrere Spieler gleichzeitig, stimmen sie über eine militärische oder wirtschaftliche Entscheidung ab. Näheres dazu findest du auf Seite 34 im Grundregelwerk.
- **2. Investorengesuche/Meilensteine:** Prüft der Reihe nach, ob ein oder mehrere Spieler das erste Mal die auf der nächsten Seite unten stehenden Bedingungen erfüllt haben. Wenn ja:
Form: Erhöhe eine Kolonie um +1 Stufe
Himmel: führe kostenfrei noch eine Politik ein oder erhalte die Kosten der eingeführten Politik zurück
Klan: führe kostenfrei eine Institutionsaktion mit einem Agenten durch.
Kosme: Dupliziere eine Militäreinheit im galaktischen Zentrum
Tor: Platziere kostenfrei 2 weitere Handelsrouten.
Welle: Erforsche kostenfrei eine für dich verfügbare Technologie deiner Wahl.
Meilensteine: alle erfüllten Meilensteine geben dir +1 Siegpunkt.
- **3. Krise (optional):** Ist die durchschnittliche Kolonienanzahl 5+ oder besitzt ein Spieler 5+ Siegpunkte? Wenn ja: S. 35 Grundregelwerk Krise auswürfeln.
- **4. Krieg:** Auf Krieg-Karten wird ein schwarzer Würfel gelegt/ +1 Auge. Jedes Auge erhöht beim Angreifer den -Unterhalt um +1 und beim Verteidiger aller 2 Augen um +1.
- **5. Schwarzmarkt:** 1 Schwarzmarktkarte ziehen. Liegen danach mehr als 3 aus, lege die unterste unter den Stapel.
- **6. Planetare Ereignisse:** Prüfe nach Effekten.
- **7. Neuer Startspieler:** Der Erster-Spieler-Marker wird weitergegeben und eine neue Runde beginnt.

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 voll entwickelte Kolonie 1/2 Siegpunkt
- jeder voll entwickelte Berater 2 Siegpunkte
- Weltraumwunder abgeschlossen 3 Siegpunkte
- Forschungsgebiet beendet 1 Siegpunkte
- Halten des galaktischen Kerns 1 Siegpunkt
- Meilensteine (Investorengesuch) 1 Siegpunkt
- je 2 Regierungsziele abgeschlossen 1 Siegpunkt
- Eroberte Kolonie 1 Siegpunkt
- Zerstörung eines Titans 1 Siegpunkt

Zusätzliche Siegbedingung

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

Produktion

Rohstoffgebäude: +2/+4/+6 🏠/🌱/🔬/🎭
Kapazitätsgebäude: +1/+2/+3 🏠/🌱/🔬/🎭
Zentrum: x2 🏠/🌱/🔬/🎭/🌟 (1 pro Spieler)
Handelsroute (verbunden): +1 bis +4 🏠, +1 ↔

Kriegsgrund

Attentat, Rebellion, Terroranschlag gegen A
Blockade eines Systems von A
Eigene Kolonie wurde von A erobert/zerstört
Ohne Grund oder mit Gerechter Krieg

Symbole

🏠	AWE (Geld)
🌱	Nahrung
🔬	Forschung
🎭	Kultur
🏠	Bodenkapazität
🌟	Weltraumkapazität
🕒	Siegpunkte
🕒	Initiative
↔	taktische Bewegung
↔	strategische Bewegung
📱	Klein
📱	Mittel
📱	Groß
📱	Kolossal
🛡️	Schild
🛡️	Panzerung
🛡️	Hülle
🔪	Waffen
↔	Reichweite
🎯	Treffen auf
💣	Projektilschaden
💣	Energieschaden
💣	Hüllenschaden
⚙️	Ausrüstungsplätze
KS+/HS- Für jede Schiffsklasse größer/kleiner +1/-1	

Investorengesuche/ Meilensteine

Kläne: 1. Institutionsaktion/ 3 Netzwerke 3+
Kosme: 1. Militäreinheit im GZ/ 1. Titan
Form: 1. Kolonie der Stufe II/ Stufe IV + 4 Gebäude
Himmel: 1. Politik/ 4 Politiken
Seele: 1. Berater/ Berater Stufe II + 20🎭
Welle: 1. mit 2 Anomaliekarten/ Forschungsgebiet fertig
Tor: 1. Handelsroutenverbindung/ 3 Verbindungen
Krise (optional): Durchschnitt 5+ Koloniestufen
Oder mindestens ein Spieler mit 5+ Siegpunkte

Unterhalt

Rohstoffgebäude (**außer** 🌱): -1🏠/-2🏠/-3🏠
Kapazitätsgebäude: -1🏠/-2🏠/-3🏠
Botschaft, Künstliches Tor, Zentrum: -2🌱
Einheiten: bei Kosten mit U angegeben
Politiken: -2🎭
Berater: -3🎭
Jede Runde im Krieg (Angreifer): -1🎭 zusätzlich
Jede 2. Runde im Krieg (Verteidiger): -1🎭 zusätzlich

Kriegsziel

B zieht seine Forschungsschiffe zurück/ werden zerstört
B löst die Blockade des Systems auf
Rückeroberung eigener Kolonien/ Zerstörung Kolonie von B
Eroberung, Zerstörung beliebiger Kolonien oder X Schlachten-
siele (jedes X ist ein Ziel, Niederlagen zählen negativ) gegen B

Baupläne aufwertbarer Weltraumeinheiten

Jäger Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, 1	Variante 1 : Variante 2 :
Bomber Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Tödlisch: GS+, Varianten 1	Variante 1 : Variante 2 : :
Korvette Kleinkampfschiff, 3 , ab 3: 1 U	: : :
Zerstörer Unterstützungsschiff, 5 , ab 2: 1 U	: : :
Fregatte Unterstützungsschiff, 5 , ab 2: 1 U	: : :
Kreuzer Hauptkampfschiffschiff, 8 , 1 U	: : :
Schlachtkreuzer 1 (En., Pro.), 1 Tech."/> Hauptkampfschiffschiff, 10 , 2 U	: : :
Schlachtschiff Großkampfschiffschiff, 14 , 3 U	: : :
Träger Großkampfschiffschiff, Hangar 6, 7 , 2 U	: : :
Sternenbasis Großkampfschiffschiff, Gebäude (Kapazitätskosten in Boden- und Weltraumkapazität zahlbar) einmal pro System, Hangar 6, wird durch ein Forschungsschiff in ein kontrolliertes System gebaut, hat kein Heck, +1 , 8 , 1 U	: : :
Transporter Unterstützungsschiff, Transporter 3 (Boden), 2	: : :

Fortschrittlicher Jäger 4 4 0 1 0 1 1 (Energie, Projektil, Jäger) 0 Ausweichen 2, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, 2	Variante 1 : Variante 2 : :
Fortschrittlicher Bomber 2 2 0 1 1 1 1 (Bomber, Rakete) 0 Klein, Kleinkampfschiff, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, 2	Variante 1 : Variante 2 : : :
Fortschrittliche Korvette 4 3 2 1 1 1 1 1 Kleinkampfschiff, Kundschafter, 4 , ab 2: 1 U	: : : :
Fortschrittlicher Zerstörer 3 2 1 1 1 2 3 oder 2 (Rakete) oder 1 (Rakete) 2 Unterstützungsschiff, EMP-Angriff 1, 6 , 1 U	: : : :
Fortschrittliche Fregatte 2 2 1 1 1 2 1, 1 (Punkt.) 4 Unterstützungsschiff, Reparatur 1, 6 , 1 U	: : : :
Fortschrittlicher Kreuzer 2 2 1 1 1 2 2 2 Hauptkampfschiff, Entermannschaften 2, 8 , 1 U	: : : :
Fortschrittlicher Schlachtkreuzer 1 2 1 1 1 2 4 (En., Pro.) oder 1 2 1 (En., Pro.) 1 Hauptkampfschiff, Stabilisatoren, 12 , 3 U	: : : :
Fortschrittliches Schlachtschiff 0 1 1 2 2 4 3 (Energie, Projektil, Rakete) 1 Großkampfschiff, Unberührbar, 16 , 3 U	: : : :
Fortschrittlicher Träger 1 1 1 1 1 4 2 (Punkt., Rakete) 2 Großkampfschiff, Hangar 12, Repulsion, 9 , 3 U	: : : :
Fortschrittliche Sternenbasis 2 0 0 2 2 6 2, 2 3 Großkampfschiff, Gebäude (Kapazitätskosten in Boden- und Weltraumkapazität zahlbar), einmal pro System, Hangar 12, wird durch ein Forschungsschiff in ein kontrolliertes System gebaut, hat kein Heck, +2 , 10 , 2 U	: : : :
Fortschrittlicher Transporter (benötigt Transporter) 1 1 1 1 1 2 1 (Punkt.) 2 Unterstützungsschiff, Transporter 6, kann selbst mit aktivem planetarem Schild landen, 8	: : :

Baupläne nicht-aufwertbare Weltraumeinheiten und Bodeneinheiten

Bodeneinheiten

Titan 0 1 1 2 2 6 5 oder 1 und 3 2 Megakonstruktion, Massives Bombardement, 20 4 U	: : : :
Forschungsschiff 2 2 1 1 0 1 0 2 Zivil, Kleinkampfschiff, 3 , ab 3: 1 U	Variante 1 (ohne Farbcube) : Variante 2 (mit Farbcube): :
Kolonieschiff 0 1 1 0 0 1 0 1 Zivil, Großkampfschiff, 5 , 1 U	:
Miliz 2 1 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 4+: 1 vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 5+: 1 Infanterie, Milizen pro Koloniestufe x2 in Verteidigung	Infanterie 3 1 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 3+: 1 vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 5+: 1 Infanterie, 1
Schwere Infanterie 2 1 1 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 4+: 1 vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 3+: 1 Infanterie; kann, anstatt anzugreifen, ein Fahrzeug um 1 reparieren, 2	Panzer 1 2 1 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 4+: 1 vs Fahrzeuge: 2W6 ⊕ 4+: 2 Fahrzeug, 3
Artillerie 0 1 1 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 5+: 3 vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 5+: 3 Fahrzeug, überschüssiger Schaden wird auf namensgleiche Feindeinheiten verteilt. Kann nur durch Luftwaffe und Artillerie angegriffen werden, außer du hast keine Miliz, Infanterie, schwere Infanterie und Panzer mehr, ignoriert Schwarm. 4	Kriegsdrohnen 3 1 vs Infanterie: 2W6 ⊕ 4+: 1- vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 4+: 1- Fahrzeug, Schwarm, kann, anstatt anzugreifen, einer Einheit +1 aufs Treffen geben. 2
Luftwaffe 4 1 1 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 5+: 2 vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 3+: 2- Fahrzeug, Luftwaffe, kann, anstatt anzugreifen, einer Einheit +2 oder 2 Einheiten +1 aufs Treffen geben. Tut sie das, kann sie nicht angegriffen werden (außer von Luftwaffe und Gebäuden). 5	Antiorbitalgeschütz 0 3 1 vs Schiffe: 3, 1W6 ⊕ 4+: 2- Vs Luftwaffe: 5, 2W6 ⊕ 3+: 1- Fahrzeug, Gebäude, benötigt kein Bauplatz, nimmt an der Weltraumschlacht im System teil. Kann mit Bombardierung-Waffen angegriffen werden, wenn der Planet angegriffen wird. Kann selbstständig Flotten im System angreifen. Können sie die Einheit nicht angreifen, müssen sie sich zurückziehen. 5 , 2 U

Notizen

Armeen und Flotten	

Gebäude	Effekt
Botschaft (Silbercube)	Gebäude. 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, 2 Unterhalt, 3
Künstliches Tor (Bronzecube)	Gebäude (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
Rohstoffgebäude	Erzeugt +2/+4/+6 Einkommen eines Rohstoffes eigener Wahl. Kosten: 3/6/9, 1/2/3 Unterhalt, 2/3/5
Kapazitätsgebäude	Erzeugt +1/2/3 und . Kosten: 3/6/9, 1/2/3 Unterhalt, 2/3/5
Zentrum (Goldcube)	Gebäude. Nur einmal pro Spieler. Verdoppelt das Rohstoffeinkommen und die Kapazität aller Gebäude des Systems (nachdem alle Boni angewandt wurden). Schaltet Koloniestufe 4 für den Planeten frei. Du darfst mit Bau des Zentrums auf Koloniestufe 4 aufwerten, um kein Gebäude abreißen zu müssen. Dies geschieht nach den üblichen Regeln (Koloniestufe darf diese Runde nicht erhöht wurden sein). Kosten: 6, 2 Unterhalt, 3
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
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) vom Planeten abgeschossen werden. Sie besitzt 2. Kosten: 3, 1 Unterhalt, 2
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, 1 Unterhalt, 2
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. Handelsrouten können auch auf Planeten gebaut werden. Für eine Verbindung zur Heimatwelt reicht es jedoch, dass sie benachbart zu einem Planeten und zur Heimatwelt liegen. Sie kann nicht abgerissen werden. Kosten: 6 (10 auf gefährlichen Systemen), 1 Aufwertung Lebenslinien: Handelsrouten erhöhen ihren Boni auf Einkommen auf die doppelte Koloniestufe. Zusätzlich gilt, bewegt sich eine Einheit auf eine Handelsroute erhält sie immer +1.

Ausrüstung und Waffen

Schutz	Effekte
Einfache Panzerung	+1, 1
Einfacher Schild	+1, 1
Verbesserte Panzerung	+2, 2
Verbesserter Schild	+2, 2
Schwere Panzerung	+1 Reduziert jeden -Treffer auf 1 (außer kolossal), -1, 2
Schildkondensatoren	+1 Immer wenn die Einheit am Zug ist, stellt sie +1 wieder her, 2
Fortschrittliche Panzerung	+4, 4
Fortschrittlicher Schild	+4, 4
Absorptionsschild	+1, beliebiger Schaden lässt den Schild ausfallen, aber aller überschüssiger Schaden wird negiert, wirkungslos gegen kolossale Waffen, 2
Seidenstahlpanzerung	+1, +1, 2
Regenerative Panzerung	+2, immer wenn die Einheit am Zug ist, stellt sie alle wieder her, bis diese zum ersten Mal bei 0 ist, 3
Gravitationsschild	Unberührbar, 3

Raketen	Effekte
Raketenwerfer (1☺)	1 1W6⊕ 4+ 1 Rakete, Nahbereich, HE
Bomben (1☺)	(nur Bomber) 1 1W6⊕ vs KS+ 6+ 2 Bombardierung, HE+
Streubomben (2☺)	(nur Bomber) 1 1W6⊕ vs US- 4+ 1 1W6⊕ vs Schwarm 3+ Bombardierung, vs HS+ wirkungslos, HE+, Flächenschaden 1: 1
Schwarmraketen (3☺)	1 2W6⊕ 4+ 1 3W6⊕ vs Schwarm 3+ Rakete, Nahbereich, HE
Torpedo (2☺)	2 1W6⊕ vs KS+ 6+ 2 Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2
Vulkanwerfer (2☺)	2 1W6⊕ 4+ 1 Rakete, Nahbereich, Ausweichen 1, HE
Artillerietorpedo (6☺)	4 1W6⊕ vs US+ 6+ 3 1 Rakete, Bombardierung, Nahbereich, HE, vs KS wirkungslos, Flächenschaden 1: 1
Mehrkerntorpedo (4☺)	2 1W6⊕ vs KS+ 6+ 2 1 Rakete, Nahbereich, HE+, Hüllenschaden x2
Nox-Bomben (2☺)	(nur Bomber) 1 1W6⊕ vs KS+ 5+ 1 Bombardierung, EMP-Angriff 1
Sturmtorpedos (3☺)	1 3W6⊕ vs KS+ 5+ 1 Rakete, Nahbereich, HE+, Hüllenschaden x2
Torrakete (5☺)	2 1W6⊕ 3+ 1 Rakete, Nahbereich, Ausweichen 2, HE+, Tödlich: KS

Energiewaffe	Effekte
Lichtgeschütz (2☺)	2 1W6⊕ 4+ 1 Energie, Lichtnachteil
Zielmarkierer (2☺)	(nur Jäger) 2 1W6⊕ 3+ 0 Lichtnachteil, Zielmarkierung
Konvexgeschütz (3☺)	2 2W6⊕ 5+ 1 2W6⊕ vs Schwarm, Nahb. 3+ Energie, Punktv., Lichtnachteil
Konkavgeschütz (3☺)	2 1W6⊕ 4+ 2 Energie, Lichtnachteil
Quantenlichtgeschütz (3☺)	2 1W6⊕ 3+ 1 Energie
Blitz-Flottenv. (6☺)	2 1W6⊕ vs Nahb. 2+ 1 Energie, Punktv., Flottenverteidigung 2, ignoriert Ausweichen
Fokusstrahl (6☺)	3 1W6⊕ 1. Ziel 3+ 2 2. Ziel 4+, 3. Ziel 5+ Energie, Feuerlinie, Lichtnachteil, Tödlich: KS
Licht-Hauptgeschütz (7☺)	5 1W6⊕ vs US 6+ 3 Energie, Lichtnachteil, wirkungslos vs KS
URE-Strahl (10☺)	10 1W6⊕ 1. Ziel 2+ 2 2. Ziel 3+ usw. Energie, Feuerlinie

Projektilwaffe	Effekte
Kinetisches Geschütz (1☺)	1 1W6⊕ 5+ 1 1W6⊕ vs Nahbereich 4+ Projektil, Punktv.
Jagdgeschütz (1☺)	(nur Jäger) 1 1W6⊕ 5+ 1 1W6⊕ vs Schwarm 4+ Projektil, Punktv., reduziert Ausweichen X um -1 (bis 0)
Schnellfeuergeschütz (2☺)	1 3W6⊕ 6+ 1 3W6⊕ vs Nahb., Schwarm 4+ Projektil, Punktv., reduziert Ausweichen X um -1 (bis 0)
Schweres Geschütz (2☺)	1 1W6⊕ 4+ 2 Projektil, Tödlich: KS
Autokanonen (4☺)	1 1W6⊕ 4+ 1 1W6⊕ vs Schwarm, Nahb. 3+ Projektil, Punktv., Auto-Treffer 1: Nahbereich und Schwarm
Breitseitenkanonade (5☺)	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
Massebeschleuniger (6☺)	3 1W6⊕ 3+ 3 Projektil, Feuerlinie, Tödlich: US, 1. Ziel erleidet 3, 2. Ziel 2, 3. Ziel 1
Stahlhagel-Flottenv. (4☺)	1 3W6⊕ vs Nb., Schw. 3+ 1 Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4
Kinetische Artillerie (6☺)	4 1W6⊕ vs US+ 6+ 3 Projektil, wirkungslos vs KS
Planetenbrecher (10☺)	10 1W6⊕ vs KS+ 5+ 4 Projektil

Ausrüstung

Ausrüstung	Effekt
Agent	Nur Forschungsschiffe: Die ausgerüstete Einheit kann Institutionsaktionen durchführen. Zählt für EMP-Angriffe nicht als Ausrüstung. Hast du Hybrider Krieg erforscht, sind die IAs Attentat, Rebellion und Terroranschlag freigeschaltet. Kosten: 2 / 1
Bergungsmodul	Wird die ausgerüstete Einheit zerstört, erhalte die Hälfte aufgerundet ihrer -Kosten zurück. Kosten: 1
Diplomat	Nur Forschungsschiffe: Besitzt diplomatische Immunität: kann nur durch IAs, neutrale Einheiten, Freibeuter und Überfall angegriffen sowie zerstört werden. Das führt, außer durch Freibeuter, automatisch zur Sanktionierung, die nicht gegen die Sanktionierungsgrenze von einer Sanktionsstufe pro Runde zählt (ein Spieler kann hierdurch beliebig oft in einer Runde sanktioniert werden). Entdeckt die ausgerüstete Einheit einen anderen Spieler das erste Mal im Spiel, erhältst du +3 (hat dieser bereits andere Spieler entdeckt, entdeckst du diese auch, erhältst aber keine). Sie kann zudem Diplomatieaktionen (IA) ausführen. Erhalte +1 Stimme, wenn sie sich auf der Heimatwelt eines anderen Spielers befindet (nur einmal pro Spieler). Verdopple den Effekt, wenn sich darauf deine Botschaft befindet. Zählt für EMP-Angriffe nicht als Ausrüstung. Kosten: 2 / 1
E-Kriegszentrum	Hauptkampfschiffe und größer: Die ausgerüstete Einheit bestimmt zu Beginn ihres Zuges eine feindliche Einheit. 1W6 auf 2+: Gelingt der Wurf, verliert sie nach Wahl des kontrollierenden Spielers ihre Bewegungs- oder Angriffsaktion. Der Wurf wird für jedes Feld Entfernung zur Zieleinheit und für je 2 verbliebene um -1 erschwert. Eine Zieleinheit kann mehrfach Ziel dieses Effekts sein. Kosten: 3
Entermannschaft	Die ausgerüstete Einheit erhält Entermannschaft 2. Zählt für EMP-Angriffe nicht als Ausrüstung. Kosten: 2 / 1
Erfahrene Besatzung	Die Einheit darf 1 Angriffswürfel pro Runde neu würfeln. Zählt für EMP-Angriffe nicht als Ausrüstung und besetzt keinen Ausrüstungsplatz. Kosten: 6 / 3
Frequenzmodulator	Alle Energiewaffen haben +1. Kosten: 3
Hangar	Alle außer Zivil. Die ausgerüstete Einheit erhält Hangar 2. Kosten: 1
Hologrammfeld	Unterstützungsschiffe und kleiner: Die ausgerüstete Einheit bestimmt in der Annäherungsphase oder zu Beginn ihres Zuges, das Hologrammfeld zu aktivieren oder zu deaktivieren. Ist es aktiviert, kann sie nicht angreifen (Punktv. vs Nahb. anwendbar), alle Angriffe gegen sie sind im Treffen jedoch zusätzlich um -1 erschwert. Kosten: 2
Kommandozentrale	Großkampfschiffe und größer: Die ausgerüstete Einheit bestimmt zu Beginn ihres Zuges ein Ziel (gelber Würfel darauf platzieren). Unterstützungsschiffe und kleiner erhalten gegen dieses Ziel mit allen Waffen HE. Waffen mit HE erzeugen bereits bei 5+ einen zusätzlichen Treffer. Kosten: 3
Logistikzentrum	Nur Fregatte oder Träger: Die ausgerüstete Einheit erhält Reparatur 1. Erhält sie weitere Reparatur-Fähigkeiten, addieren sich diese. Kosten: 3
Manövrierdüsen	+1 . Benötigt keinen Ausrüstungsplatz, wenn Rotationstriebwerk ausgerüstet ist. Kosten: 2
Makromagazin	Die ausgerüstete Einheit erhält pro Runde mit einer ihrer Raketenwaffen einen zusätzlichen Schuss (+1W6). Kosten: 3
Minen	Nur Forschungsschiff oder Korvette. Nimmt die ausgerüstete Einheit an einer Weltraumschlacht teil, dürfen, nachdem mögliche andere Plättchen auf der taktischen Karte platziert wurden, bis zu 4 Minenplättchen platziert werden. Sie dürfen nicht in der Aufstellungszone platziert werden. Beendet eine Einheit ihre Bewegung auf ein Minenplättchen oder fliegt sie durch dieses, entferne das Minenplättchen (Minen interagieren nicht mit KS und Tarnung). Es verursacht 3 Schaden. Gegen Hauptkampfschiffe +1 Schaden, gegen Großkampfschiffe +2 Schaden, gegen Megakonstruktionen +3 Schaden. Nimmt die ausgerüstete Einheit im Kampf teil, darf sie ihre Angriffsaktion nutzen, um Minen alle Minen in 3 zur ausgerüsteten Einheit zu entfernen. Kosten: 1
Polizeieinheit	Nur Forschungsschiffe. Führt ein anderer Spieler eine Institutionsaktion in dem System mit diesem Schiff aus, ist sie um +2 teurer, selbst wenn sie 0 kosten würde. Addiert sich mit weiteren Polizeieinheiten im System. Kosten: 2
Rotationstriebwerk	Die ausgerüstete Einheit dreht sich so, als wäre sie eine Größenklasse kleiner. Kosten: 1
Schwachstellenanalysator	Verursacht die ausgerüstete Einheit nach ihrer Angriffsaktion mindestens 1 an einer feindlichen Einheit, verursacht der nächste Projektilwaffentreffer in dieser Runde auf sie +1 (platziere einen orangenen Würfel auf sie). Kosten: 2
Sensoren	Nur Forschungsschiff oder Fregatte. Die ausgerüstete Einheit darf einmal pro Runde, wenn sie ein System erkunden möchte, sich das System zuvor anzusehen, um dann zu entscheiden, ob sie sich in das System bewegen will. Wurde Verbesserte Sensoren erforscht, erfasst sie automatisch alle getarnten, nicht eigenen Einheiten im selben System. Wenn du durch die Einheit eine Ereigniskarte (nur nicht gefährliche Systeme) ziehen würdest, die keine neutrale Einheiten erzeugen, ziehe 2 davon und führe 1 aus. Ansonsten musst du dich für ein Ereignis entscheiden, welches neutrale Einheiten erzeugt. Wurde fortschrittliche Sensoren erforscht, gelten alle Effekte der verbesserten Sensoren auch für benachbarte Systeme. Sensoren benötigen keinen Ausrüstungsplatz mehr. Kosten: 2
Stabilisatoren	Die Einheit kann in der Annäherungsphase entscheiden, de-/stabilisiert zu sein. Ein Wechsel verbraucht die Angriffsaktion. Stabilisiert besitzt die Einheit keine Bewegungsaktion. Jede Waffe, die auf das gleiche Ziel schießt, erhält +1 und +1 . Gilt nur für Energie und Projektilwaffen. Kosten: 3
Stabsquartier	Die Produktionskosten der ausgerüsteten Einheit reduzieren sich um -1 (bis 1) pro Größenklasse (KS: -1, US: -2 usw.). Kostet sie mehr als 1 Unterhalt pro Runde, reduziere diese Kosten um -1 . Diese Effekte sind nicht stapelbar. Kosten: 1
Staffelzentrum	Nur Träger. Deine Jäger und Bomber-Einheiten treffen in 3 um die ausgerüstete Einheit um +1 besser. Kosten: 3
Störsender	Nur Fregatte oder Zerstörer. Die ausgerüstete Einheit bestimmt in der Annäherungsphase oder zu Beginn ihres Zuges, den Störsender zu aktivieren oder zu deaktivieren. Ist er aktiviert, können in 3 keine Ausrüstungen verwendet werden. Kosten: 2
Sturmrampe	Nur Einheiten mit Hangar. Jäger und Bomber-Einheiten dürfen frei in der Aufstellungszone platziert werden. Sie dürfen auch außerhalb der Aufstellungszone platziert werden, solange sie benachbart zur ausgerüsteten Einheit sind (kombinierbar mit Kundschafter). Die Ausrüstung benötigt keinen Ausrüstungsplatz, wenn die Einheit mit Hangar besitzt. Kosten: 2
Tarnung	Nur Forschungsschiff, Transporter oder Zerstörer. Die ausgerüstete Einheit darf sich auf der strategischen Karte ungehindert von feindlichen Flotten bewegen. Solange sie nicht durch Sensoren erfasst wird, können andere Spieler (und ihre Charaktere) nicht mit ihr interagieren (sie erzeugen dann auch keinen Kriegsgrund). Ist sie Teil einer Flotte, die nicht vollständig mit der Ausrüstung ausgerüstet sind, kann sie sich entscheiden, am Kampf teilzunehmen oder ihn zu ignorieren. Nimmt sie teil, darf sie so lange nicht angegriffen werden, bis sie ihren ersten Angriff durchführt. Dieser trifft um +2 besser. Wurde sie von Sensoren erfasst, wird die Ausrüstung inaktiv, bis sie am Anfang der Bewegungsphase ihre gesamte Bewegung darauf aufwendet, um sie wieder zu aktivieren. Verbraucht keinen Ausrüstungsplatz. Kosten: 3
Tauschkörper	Der erste Punktv. Treffer gegen alle Angriffe deiner Raketen in einer Runde wird ignoriert. Kosten: 3
Tritium-Injektion	Die ausgerüstete Einheit erhält Kundschafter. Kosten: 2

Technologien

Technologien	Effekt
Antriebe	Einfach: Schaltet Gebäude Handelsrouten und die Ausrüstung Manöverdüsen frei Verbessert: Schaltet die Ausrüstung Rotationstriebwerk und Tritium-Injektion frei, alle deine Schiffe (außer Jäger und Bomber) erhalten +1  (Fusionsantrieb) Fortschrittlich: Schaltet Gebäude Lebenslinien, künstliches Tor frei und alle deine Schiffe (außer Jäger und Bomber) dürfen sich für -1  zu deinen (bist du Lobbykratie: Tor zu allen) künstlichen Toren bewegen, als wären sie benachbart (Interportal-Antrieb) Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos eine Handelsroute bauen/ alle freigeschalteten Ausrüstungen beliebig einbauen/ 2 künstliche Tore in Systemen mit eigenem Forschungsschiff oder eigener Kolonie erhalten.
Automatisierte Fabriken	Kapazitätsgebäude können auf +2 aufgewertet werden. Es kostet 3 , ein Kapazitätsgebäude aufzuwerten oder 6  ein aufgewertetes Kapazitätsgebäude zu bauen. Der Unterhalt von aufgewerteten Kapazitätsgebäuden ist 2 . Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Kapazitätsgebäude auf +2 aufwerten.
Diplomatischer Chor	Schaltet die Ausrüstung Diplomat frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Forschungsschiff auf deiner Heimatwelt erhalten und den Bauplan mit Diplomat ausrüsten.
Effiziente Bürokratie	Der Unterhalt von Politiken reduziert sich um -1 . Bonus: Erhalte für jede deiner aktiven Politiken 4 .
Energiewaffen	Einfach: Schaltet die Waffen Lichtgeschütz, Zielmarkierer frei Verbessert: Schaltet die Ausrüstung Frequenzmodulator und die Waffen Konkav- und Konvexgeschütz frei Fortschrittlich: Schaltet die Waffen Blitz-Flottenverteidigung, Fokusstrahl, Licht-Hauptgeschütz, Quantenlichtgeschütz, Ultra-relativistischer-Elektronenstrahl frei Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos beliebige freigeschaltete Baupläne mit einer gerade freigeschalteten Ausrüstung ausrüsten.
Exotischer Materialienabbau	Jedes deiner Forschungsschiffe auf einem Asteroidenfeld produziert in der Ökonomie-Phase +2  und auf einem Nebel +2  (nur ein Schiff pro System). Alle deine Rohstoffgebäude (außer ) erhöhen ihr Einkommen um +1. Bonus: du kannst sofort kostenlos bis zu 2 Forschungsschiffe auf Asteroidenfeldern oder Nebeln erhalten, die benachbart zu deinen Einheiten oder Kolonien sind und die keine Einheiten anderer Spieler oder neutrale Einheiten enthalten.
Experten-Rat	Schaltet die Ausrüstung Kommandozentrale und die Möglichkeit Berater zu kaufen frei. Bonus: durchsuche den Beraterstapel oder die Beraterauslage nach einem Berater deiner Wahl und nimm ihn auf die Hand.
Exzellenz-Initiative	Schaltet die Ausrüstung erfahrene Besatzung frei. Berater-Unterhalt wird um -1  reduziert. Berateraufwertungen sind um -3 Rohstoffe reduziert (bis 1). Bonus: du kannst sofort kostenlos die gerade freigeschaltete Ausrüstung an einem freigeschalteten Bauplan deiner Wahl ausrüsten.
Fortschrittliche Ausbeutung	Kapazitätsgebäude reduzieren dauerhaft die Kosten für standardisierte Baupläne und Gebäude um ihre Gebäudestufe (+1/+2/+3 reduziert um -1/-2/-3 Rohstoffe bis zu einem Minimum von 1). Bonus: Du kannst sofort kostenfrei ein für dich verfügbares Kapazitätsgebäude deiner Wahl bauen.
Fortschrittliche Konstruktion	Schaltet die fortschrittlichen Baupläne für alle aufwertbaren Raumschiffe frei. Bonus: erhalte die halben Kosten (aufgerundet) all deiner Schiffe in .
Geheimdienst	Schaltet die Ausrüstung Agent und Störsender frei. +1 Institutionsaktion. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Forschungsschiff auf einem deiner Netzwerke oder Planeten deiner Wahl erhalten und den Bauplan mit Agent ausrüsten.
Himmliches Recht	Jede Polizei gilt als 2 Polizei, jede Wache gilt als +1 Stufe. +1 Gesetzaktion in der Politik-Phase. Bonus: du kannst sofort kostenlos bis zu dreimal eine Wache der Stufe 1 errichten und/oder eine Wache um +1 Stufe erhöhen und/oder ein Forschungsschiff auf einer deiner Wachen oder Planeten erhalten und dem Bauplan mit Polizei ausrüsten.
Hochindustrie	Rohstoff-/ Kapazitätsgebäude können auf +6/ +3 aufgewertet werden. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Rohstoff-/Kapazitätsgebäude auf +6/+3 aufwerten.
Hybrider Krieg	Schaltet die Ausrüstung E-Kriegszentrum, Tarnung, kriegsauslösende IA frei, +1 maximale Netzwerkstufe (von 3 auf 4), +1 Institutionsaktion. Bonus: du kannst sofort kostenlos eines deiner Netzwerke auf Stufe 4 erhöhen.
Hyperkommunikation	Ist eine Kolonie via Handelsroute mit deiner Heimatwelt verbunden, senken sich ihre Koloniestufenkosten zusätzlich um die Gebäudestufen all deiner verbundenen Kapazitätsgebäude (bis 1). Zahle 20 , um deine Staatsgröße um +1 zu erhöhen. Diese Kosten sind um die Koloniestufen aller deiner verbundenen Kolonien im Verhältnis 1:1 reduziert. Bonus: erhöhe deine Staatsgröße um +1.
Interportale Gemeinschaft	Schaltet das Gebäude Botschaft frei. Der Kauf von Stimmen kostet 4 statt 5 . +1 Vertragsaktion in der Politik-Phase. Bonus: du kannst sofort kostenlos eine Botschaft errichten.
Invasionstaktik	Schaltet die Bodeneinheiten Anti-Orbitalgeschütz, Kriegsdrohnen und die Ausrüstungen Entermannschaft, Sturmrampe frei Bonus: du kannst sofort kostenlos beide, der gerade freigeschalteten Bodeneinheiten, in eine deiner Armeen erhalten oder damit eine Armee aufstellen.
Kriegswirtschaft	Bist du im Krieg, kann jedes Kapazitätsgebäude kostenfrei eine gerade gebaute Militäreinheit in seinem System duplizieren (benötigt dennoch volle Kapazität). Bonus: du kannst sofort kostenlos eine beliebige, reguläre Militäreinheit von dir duplizieren.
Massenadministration	Deine maximale Staatsgröße erhöht sich um +1 Planeten. Schaltet die Ausrüstung Staffelfzentrum frei. Koloniestufenkosten für dich -3  weniger. Bonus: du kannst sofort kostenlos eine Koloniestufe von 1 auf 2 erhöhen.
Massenproduktion	Jedes Kapazitätsgebäude reduziert alle Kapazitätskosten von Gebäuden und Einheiten, die in diesem System gebaut werden, einmal pro Runde um bis zu seiner Gebäudestufe (ein auf 2 aufgewertetes Gebäude reduziert andere Käufe um bis -2 Kapazität, bis 0). Bonus: Erhalte sofort deine gesamte, von Gebäuden produzierte  mal 3 in  oder . Du darfst damit sofort, ohne Aktions- oder -Kosten, Gebäude aufwerten oder bauen. Bleiben Rohstoffe übrig, verfallen diese danach.
Metropolen	Koloniestufe III/IV erzeugt: +1/+2 Bauplätze. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein beliebiges Gebäude bauen.
Multipolare Wirtschaft	Du kannst 1 weiteres Zentrum bauen. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Zentrum bauen.
Optimierte Stadtplanung	Der Unterhalt von Rohstoffgebäuden wird um -1  gesenkt (bis 1 . Bonus: erhalte für jedes deiner Rohstoffgebäude der Stufe +4/+6 jeweils 2/4 .

Politische Philosophie	Schaltet die politische Aktion Regierung reformieren frei. Du kannst die Regierungen der Stufe I/ Spezialregierungen und ihre zugehörigen Politiken kaufen. Bonus: du kannst sofort kostenlos eine Regierung der Stufe I einführen.
Politische Vision	Schaltet die Regierungen der Stufe II und ihre zugehörigen Politiken frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos eine Regierung der Stufe II einführen.
Polymorphes Kabinett	Das Annehmen einer neuen Regierung kostet -3  , kostet keine politische Aktion mehr und alle Änderungen gelten sofort (nur einmal die Runde möglich). Bonus: du kannst sofort kostenlos eine andere Regierung einführen.
Projekttilwaffen	Einfach: Schaltet die Waffen kinetisches Geschütz, Jagdgeschütz frei Verbessert: Schaltet die Ausrüstung Schwachstellenanalysator und die Waffen Schnellfeuergeschütz, Schweres Geschütz frei Fortschrittlich: Schaltet die Waffen Autokanonen, Breitseitenkanonade, kinetische Artillerie, Massenbeschleuniger, Planetenbrecher, Stahlhagel-Flottenverteidigung frei Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos beliebige freigeschaltete Baupläne mit einer gerade freigeschalteten Ausrüstung ausrüsten.
Raketen	Einfach: Schaltet die Ausrüstungen Minen und die Waffen Bomben, Raketenwerfer, Täuschkörper frei Verbessert: Schaltet das Gebäude Raketenbasis und die Waffen Schwarmrakete, Streubomben, Torpedos, Vulkanwerfer frei Fortschrittlich: Schaltet die Waffen Artillerietorpedo, Mehrkernrtorpedos, Nox-Bomben, Sturmtorpedos, Torraketen und die Ausrüstung Makromagazin frei Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos beliebige freigeschaltete Baupläne mit einer gerade freigeschalteten Ausrüstung ausrüsten.
Raffinerien	Rohstoffgebäude können auf +4 aufgewertet werden. Es kostet 3  , ein Rohstoffgebäude aufzuwerten oder 6  ein aufgewertetes Rohstoffgebäude zu bauen. Der Unterhalt von aufgewerteten Rohstoffgebäuden ist 2  . Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Rohstoffgebäude auf +4 aufwerten.
Rechtslehre	Schaltet die Ausrüstung Polizei frei. +1 Gesetzesaktion in der Politik-Phase. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Forschungsschiff auf einem deiner Planeten erhalten und den Bauplan mit Polizei ausrüsten.
Robotronisierung	Schaltet die Ausrüstung Logistikzentrum frei. Der Unterhalt von Kapazitätsgebäuden wird um -1  gesenkt (bis 1 ). Kapazität kann bis zur Stufe aller Kapazitätsgebäude des Systems in Rohstoffe getauscht werden, die in dem System erzeugt werden. Bonus: Erhalte für jedes deiner Kapazitätsgebäude der Stufe +2/+3 jeweils 2/4  .
Schiffe	Kleinkampfschiffe: Schaltet die Ausrüstung Hangar und die Weltraumeinheiten Bomber, Jäger, Korvette frei Unterstützungsschiffe: Schaltet Fregatte, Zerstörer frei Hauptkampfschiffe: Schaltet Kreuzer, Schlachtkreuzer frei Großkampfschiffe: Schaltet Schlachtschiff, Träger frei Megakonstruktionen: Schaltet Weltraumwunder, Titan frei Bonus KS/US/HS/GS/MK: du kannst sofort kostenlos ein Schiff der gerade erforschten Größenklasse erhalten. Es muss in ein System platziert werden, in dem du Kapazität produzierst.
Schutz	Einfach: Schaltet die Ausrüstung Hologrammfeld, einfache Panzerung, einfacher Schild frei Verbessert: Schaltet die Ausrüstung Schildkondensatoren, Schwere Panzerung, verbesserte Panzerung, verbesserter Schild frei Fortschrittlich: Schaltet das Gebäude Planetarer Schild und die Ausrüstung Absorptionsschild, Gravitationsschild, Seidenstahlpanzerung, fortschrittliche Panzerung, fortschrittlicher Schild frei Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos beliebige freigeschaltete Baupläne mit einer gerade freigeschalteten Ausrüstung ausrüsten.
Sensoren	Einfach: Schaltet die Ausrüstung Sensoren frei Verbessert: Entarnung und Ereignisse, siehe Ausrüstung Sensoren Fortschrittlich: Reichweite und Ausrüstungsplatz, siehe Ausrüstung Sensoren Bonus einfach/verbessert/fortschrittlich: du kannst ein zu deinem Forschungsschiff benachbartes System entdecken/ du kannst ein Forschungssystem das System, in dem es gerade steht, nochmal entdecken lassen. Ist es eine Anomalie, füge +1 Stufe hinzu oder ziehe noch eine Anomalie/ alle deine Forschungsschiffe können den Bonus von verbesserten Sensoren sofort nochmal ausführen.
Strategische Infiltration	Schaltet die IA Netzwerk aufbauen frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Netzwerk der Stufe I in einem beliebigen System platzieren.
Terrainformung	Schaltet die Ausrüstung Bergungsmodul und Stabilisatoren frei. Du kannst Rohstoffgebäude unabhängig von den Planetenrohstoffen bauen. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Rohstoffgebäude deiner Wahl bauen.
Tiefenkontakte	Alle deine Diplomaten gelten für die IA Untertauchen immer, als befinden sie sich auf einem Netzwerk der Stufe I (auch füreinander). Neue IAs für Diplomaten. +1 Vertragsaktion in der Politik-Phase. Bonus: du kannst sofort kostenlos die IA Untertauchen beliebig oft nutzen, aber nur einmal pro Schiff mit Charakter.
Verbundene Waffen	Schaltet die Bodeneinheit: Artillerie, Luftwaffe, Schwere Infanterie und die Weltraumeinheit Transporter frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos jede der gerade freigeschalteten Bodeneinheiten in eine deiner Armeen erhalten.
Verteidigungsgruppen	Schaltet die Bodeneinheiten Infanterie, Panzer, die Weltraumeinheit Sternenbasis und das Gebäude Festung frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos jede der gerade freigeschalteten Einheiten/Gebäude in eine deiner Armeen erhalten oder damit eine Armee aufstellen. Alternativ kannst du eine Sternenbasis in einem System mit eigenem Forschungsschiff oder eigener Kolonie erhalten.
Vollendetes Regieren	Du kannst eine 4. Politik kaufen. Bonus: du kannst sofort kostenlos eine Politik einführen.
Wehrtechnischer-industrieller Komplex	Du kannst nun  oder  X-mal ausgeben, wenn du eine Einheit ausrüstest. Du darfst die Ausrüstung dann X-mal am gleichen oder an verschiedenen Bauplänen kostenlos ausrüsten. Die Produktionskosten für standardisierte Baupläne reduzieren sich um -1  (bis 1) pro Größenklasse (KS: -1, US: -2 usw.), wenn sich ein Kapazitätsgebäude auf dem System befindet, in dem sie gekauft werden. Bonus: Erhalte für jede deiner Einheiten, jeder Ausrüstung und Waffe im Bauplan 1  und für jede Stufe von jedem deiner Gebäude 1  (Stufe 2/3 geben 2/3 ).
Wirtschaftszentrum	Schaltet das Gebäude Zentrum und die Ausrüstung Stabsquartier frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Zentrum erhalten.

Institutionsaktionen

Charaktere (Agent, Diplomat, Polizei) dürfen pro Runde eine Institutionsaktion (IA) ihrer Art (der Charaktername steht hinter der Aktion) durchführen. Dies kostet keine IA und sie kann auch nicht verkauft werden. Nutzt du eine IA dürfen sie eine zusätzliche IA durchführen. Sie muss aber eine andere IA sein als die, die sie in dieser Runde schon durchgeführt haben. Bestimmte IAs benötigen Technologien, eine Wache oder ein Geheimdienstnetzwerk. Diese müssen erforscht werden (Strategische Infiltration/ Rechtslehre) und werden dann als schwarzer/weißer Würfel mit einem Cube deiner Spielerfarbe auf ein System platziert. Er bleibt dort bestehen, selbst wenn das Forschungsschiff das System verlässt.

Ein Netzwerk in einem System erhöht die Reichweite einer IA um seine Stufe. Normalerweise muss sich der Charakter in dem System befinden, in der sie die Aktion ausführt. Mit einem Netzwerk der Stufe I kann er sich etwa für die Aktion aber in einem benachbarten System, mit einem Netzwerk der Stufe II einem 2 Systeme entfernten System befinden und so weiter. Er gilt dann, als wäre er im angezielten System. Allerdings gilt die Netzwerkstufe für die Aktion, pro System Entfernung, um je -1 reduziert.

IA	Effekt
Anwerben (Diplomat)	Benötigt Tiefenkontakte: Illegal. Ist dein Diplomat im gleichen System oder benachbart zu einer neutralen Einheit, die aufgrund ihrer Schiffsklasse Kosten haben könnte, kannst du ihre doppelten Kosten bezahlen und die Kontrolle über sie übernehmen. Sind es mehrere neutrale Einheiten, musst du all Schiffsklassenkosten bezahlen, um sie zu übernehmen. Ist die Kriegsmüdigkeit eines Spielers so hoch, wie die Kosten einer Militäreinheit, kannst du sie mit der IA auch von ihm abwerben. Wenn du die Kosten nicht kennst, bezahle blind. Überschüsse sind verloren. Kosten: zweimal die Kosten der ausgewählten Schiffsklasse/ Bodeneinheit in
Bestechung (Diplomat)	Benötigt Technologie Tiefenkontakte: Illegal. Befindet sich ein Diplomat auf der Heimatwelt eines Spielers (nicht eigene Föderation), wähle einen seiner Berater (nicht die Stimme der Okima) und nutze einer seiner nicht-einmaligen Fähigkeiten diese Runde für dich. Sie wird für den Zielspieler inaktiv. Kosten: Halbe Kosten der Beraterstufe der Fähigkeit (abgerundet).
Botschafter ernennen (Diplomat)	Benötigt Technologie Interportale Gemeinschaft und Botschaft: Platziere das Forschungsschiff auf das Tableau des Spielers, dem der Planet gehört (B). Du kannst es mit einer IA wieder in das System der Botschaft legen. Auf allen Planeten von B kannst du nun Botschaften bauen. Überall, wo sich eine Botschaft von dir befindet, gilt, es befände sich dort ein Diplomat von dir. Pro Spieler darfst du nur einen Botschafter ernennen.
Dialog (Diplomat)	Erhalte in Höhe der Koloniestufen des Zielplaneten. Der Zielspieler erhält 1 . Befindet sich deine Botschaft dort, verdopple den Effekt. Kosten: 0
Druck ausüben (Diplomat)	Benötigt Technologie Tiefenkontakte: Befindet sich dein Diplomat in der Heimatwelt eines Spielers, lege einen seiner Farbcubes auf die Kriegskarte oder auf eine Vertragskarte. Bist du im Frieden mit ihm und hast 2 Farbcubes auf einer Karte, erhalte einen Kriegsgrund/ zwingen ihm zu dem Vertrag, du bezahlst die Gesamtkosten. Alternativ kannst du einen deiner Farbcubes von der Kriegs- oder einer Vertragskarte entfernen (Vertrag kann so nicht aufgelöst werden). Bist du im Krieg mit ihm, erhöhe stattdessen seine Kriegsmüdigkeit um +1 Auge. Eine Botschaft verdoppelt den Effekt. Kosten: 2
Politische Unterstützung (Diplomat)	Reaktion. Kostet keine politische Aktion. Reagiert auf den aktuellen Spieler am Zug, auf dessen Planeten sich einer deiner Diplomaten befindet. Du kannst ihm beliebige politische Aktionen, Schwarzmarkt oder Ereigniskarten von dir schenken. Hast du einen Botschafter bei ihm, kannst du ihm auch beliebig viel von dir schenken.
Stimmenkampf (Diplomat)	Benötigt Technologie Tiefenkontakte: Befindet sich ein Diplomat auf der Heimatwelt eines Spielers (nicht eigene Föderation), nimm einen seiner Farbcubes und lege ihn auf/ entferne ihn von einem Immer-Gesetz deiner Wahl. Für jeden Cube darfst du eine seiner Stimmen für dich nutzen. Der Effekt wird durch eine Botschaft verdoppelt.
Aufklärung (Agent, Diplomat)	Du siehst dir alle Armeen und Flotten und ihre Ausrüstung eines Spielers an. Ziel kann ein Planet oder eine Handelsroute des Zielspielers sein. Kosten: 0
Netzwerk aufbauen (Agent, Diplomat)	Benötigt Technologie Strategische Infiltration: Illegal. Lege 1 schwarzen Würfel zusammen mit deinem Farbcube in das System. Er gilt als Netzwerk der Stufe I. Liegt dort bereits ein solcher, erhöhe seine Augenzahl um +1 (bis 3). Diese IA darf deine einzige illegale IA in dieser Runde in dem gewählten System sein, außer du kontrollierst das System. Kosten: 1 pro Stufe
Schmuggel (Agent, Diplomat)	Illegal. Befindet sich die ausgerüstete Einheit auf einer deiner Planeten, lege einen bronzenen Cube auf die Einheit. Befindet sie sich am Ende der Bewegungsphase mit dem bronzenen/ goldenen Cube auf Planeten eines anderen Spielers (nicht eigene Föderation) oder eines deiner Netzwerke und wähle: 1. Du erhältst die Koloniestufe deiner Zielkolonie mal 3 in und sie verliert für die kommende Ökonomie-Phase 1 Boden- und Weltraumkapazität. Tausche den bronze Cube gegen einen Goldcube aus. Der Goldcube kann nur für Effekt 2 oder 3 eingesetzt werden und verdoppelt diese. Wird er durch Polizei entfernt, verliere 6 statt 3 2. Du erhältst Koloniestufe mal 6 (12 mit Goldcube) deiner Zielkolonie in . Platziere einen roten Würfel mit Augen in Höhe der Koloniestufe (x2 mit Goldcube) des Ziels. So lange kann niemand hier noch einmal schmuggeln. Der Würfel reduziert Boden- und Weltraumkapazität des Zielspielers pro Auge um -1. Die Augen werden reduziert, indem der betroffene Spieler 2 pro Auge bezahlt (er kann sie alle auf einmal abbezahlen). Entferne den Cube. 3. Du platzierst sofort ein Netzwerk der Stufe I/ erhöhst es um +1 Stufe (+2 Stufen mit Goldcube) oder führst diese Handlung in einem benachbarten System aus. Benötigt Technologie Strategische Infiltration. Entferne den Cube. Kosten: 3 , außerhalb von Kolonien kann der bronzene und goldene Cube von Polizei entfernt werden, wenn sie sich zu irgendeinem Zeitpunkt im selben System mit deiner Einheit befinden. Sie stehlen dir dann 3 .
Untertauchen (Agent, Diplomat)	Benötigt Netzwerk I: Du bewegst sofort ein Kleinkampfschiff (auch zivil mit Cubes) von einem deiner Netzwerke zu einem deiner Netzwerke. Die Einheiten dürfen sich danach nicht mehr bewegen. Alternativ: bewege es auf ein benachbartes, entdecktes System. Kosten: 1/2 (abgerundet) pro bewegtes System, die Kosten werden durch Polizei oder Wachen nicht erhöht und durch die Netzwerkstufe, von dem du die IA ausführst, 1:1 gesenkt.
Attentat (Agent)	Benötigt Netzwerk III und Technologie Hybrider Krieg: Kriegsgrund (Forschungsschiffe), illegal. Muss auf einen Planeten von B zielen. Wähle einen Berater von ihm aus. Beide Spieler bieten, wie bei einer Schwarzmarktaktion, verdeckt gegeneinander. Jede Polizei und Wachstufe erzeugen +2 auf das Gebot. Hast du mehr ausgegeben als der betroffene Spieler, wird der ausgewählte Berater abgelegt. Hast du gleich viel oder weniger ausgegeben, geschieht nichts. Alle ausgegebene ist verloren. Kosten: X (Gebot).

Diebstahl (Agent)	Illegal. Die IA muss einen Planeten oder eine Handelsroute des Spielers anzielen. Stiehlt eine X-beliebige Menge von Rohstoffen des betroffenen Spielers. Stiehlt alternativ eine Schwarzmarkt-/Ereigniskarte. Kosten: 1  für je 1 gestohlenen Rohstoff. 5  für eine Schwarzmarkt oder Ereigniskarte eines Spielers.
Fluchtplan ausführen (Agent)	Reaktion. Bewegt eine Einheit eines anderen Spielers in das System der ausgerüsteten Einheit, darf diese und jede weitere deiner Einheiten in diesem System, sich zurückziehen (wenn möglich), ohne dass ihnen daraus ein Nachteil entsteht. Ziehe alternativ eines deiner Netzwerke in diesem System zurück (behandle es, als wäre es eine deiner Einheiten). Kosten: 1  pro bewegtem  / Netzwerkstufe.
Haupttrouten verminen (Agent)	Benötigt Technologie Einfache Raketen: Illegal. Die IA muss ein Asteroidenfeld oder eine Handelsroute anzielen. Platziere einen roten Würfel und deinen Farbcube in das System. Notiere dir geheim 1,2 oder 3 dafür. Das ist X. Betritt oder verlässt eine Einheit eines anderen Spielers dieses Systems (bei mehreren Einheiten wird es zufällig ausgewürfelt), entferne den Würfel. Sie erleidet X  . Der Würfel kann mit der Ausrüstung Minen gefahrlos geräumt werden (Kosten müssen dann bezahlt werden). Kosten: X  . Bezahle erst die Kosten beim Auslösen. Du kannst dich dafür entscheiden, nichts zu bezahlen, dann geschieht nichts). Nur 1 Würfel von dir pro System.
Korruption fördern (Agent)	Wähle den Planeten eines anderen Spielers (nicht Föderation) als Ziel. Erhalte für jedes Rohstoffgebäude X Rohstoffe des entsprechenden Gebäudes. X ist die Gebäudestufe. Kosten: 0 
Lage sondieren (Agent)	Befindet sich der Agent auf einen deiner Netzwerke, erhalte die Netzwerkstufe in  . Kosten: 0 
Sabotage (Agent)	Benötigt Netzwerk I: Illegal. Wähle eine zivile Einheit, eine Wache oder ein Gebäude des anderen Spielers. Das Ziel wird zerstört. Kosten: 3 
Rebellion (Agent)	Benötigt Netzwerk II und Technologie Hybrider Krieg: Kriegsgrund (Forschungsschiffe). Illegal. Wähle einen Planeten eines anderen Spielers. Du übernimmst die Kontrolle über alle seine Milizeinheiten und führst sofort eine Schlacht aus. Gewinnst du, eroberst du den Planeten. Geschieht das, erhöhe zusätzlich die Kriegsmüdigkeit des Zieles, um die Koloniestufen der Kolonie (falls im Krieg). Kosten: 1  pro Miliz-Einheit (jede Polizeieinheit erhöht die Kosten pro Miliz-Einheit). Jeder  -Unterhalt für Kriegsmüdigkeit reduziert die Kosten um -1 (bis 0).
Systeme stören (Agent)	Benötigt Technologie Hybrider Krieg: Die IA muss eine zivile Einheit auf einem beliebigen System oder Einheiten (auch Flotten) in einem Nebel anzielen. Diese gewählten Einheiten erleiden -1  . Du musst zuvor die IA Aufklärung durchgeführt haben, wenn du eine Flotte als Ziel wählst. Kosten:  der Ziele in  .
Spionage (Agent)	Illegal. Die IA muss ein System anzielen, in dem der Spieler  -Einkommen erzielt. Du erhältst eine Technologie des ausgewählten Spielers. Kosten: die Forschungskosten der ausgewählten Technologie durch 2 (abgerundet) in  . Der Spieler verliert genau so viel  (nur max. bis 0).
Terroranschlag (Agent)	Benötigt Netzwerk II und Technologie Hybrider Krieg: Kriegsgrund (Forschungsschiffe). Illegal. Wähle eine Kolonie eines anderen Spielers. Die Koloniestufe wird um 1 reduziert (fällt sie unter 1, wird die Kolonie zerstört). Zerstöre ebenfalls Gebäude, die nicht mehr durch die Koloniestufe unterstützt werden. Erhöht zusätzlich die Kriegsmüdigkeit des Ziels um +1 (falls im Krieg). Kosten: dreifache Koloniestufe in 
Zersetzung (Agent)	Benötigt Technologie Hybrider Krieg: Illegal. Die IA muss einen Planeten eines Spielers im Krieg anzielen. Erhöhe seine Kriegsmüdigkeit um +1. Kosten: 5  - der aktuellen Kriegsmüdigkeit (bis 0). Ziele alternativ eine seiner Einheiten (auch im Frieden) an. Sie wird zerstört. Du musst zuvor die IA Aufklärung durchgeführt haben. Kosten: Einheitenkosten in  x2 - Kriegsmüdigkeit (bis 0).
Netzwerk entdecken (Agent, Polizei)	Benötigt Technologie Strategische Infiltration. Reduziere die Augenzahl eines beliebigen Netzwerkes um -1 (wird es 0, entferne es). Kosten: 1  pro Stufe, jede Polizei und Stufe einer Wache reduziert die Kosten um -1 (bis 0). Diese Aktion kann ebenfalls von einer Wache durchgeführt werden.
Beweise fälschen (Polizei)	Reaktion. Kostet 1 IA (je 2 Wachstufen und für jede Polizei erhöhen sich die Kosten um +1 IA). Befindet sich die Polizei in einem System, in dem du eine illegale IA durchführst, die einen Kriegsgrund/ Sanktionsstufen erzeugt, wähle einen Spieler (nicht das Opfer), gegen ihn gilt nun der Kriegsgrund/ die Sanktionierung. Zusätzlich senkst du mit jeder Wachstufe und Polizei in diesem System 1:1 Zusatzkosten und Effekte gegen deine illegalen IAs, durch Wachstufen oder Polizei anderer Spieler.
Festnahme (Polizei)	Reaktion. Kostet 1 IA. Findet eine illegale IA im System mit deiner Polizei/ Wache statt, kannst du diese IA wählen. Jede Polizei und jede Wache kann jederzeit festnehmen, solange du noch Institutionsaktionen besitzt (eine Wache ist kein Charakter, kann aber auch ohne Institutionsaktion festnehmen). Beide Spieler bieten wie bei einer Schwarzmarktauktion gegeneinander mit  . Jede Wachstufe und jede Polizei erhöhen dein Ergebnis um +1, ohne dass du dafür  ausgeben musst. Ausgegebene  ist danach für beide Spieler verloren. Gewinnt nicht die Polizei, wird die IA ausgeführt. Gewinnt die Polizei, wird die IA verhindert (ihre Kosten sind verloren) und die ausgerüstete Einheit wird in das Heimatsystem des Spielers platziert. Kosten: X  (Gebot)
Patrouille (Polizei)	Die ausgerüstete Einheit und so viele Hüllenpunkte an Einheiten (mit min. 1 ) in Wachstufen von der du die IA ausführst, dürfen kostenfrei von einer eigenen Wache zu einer anderen eigenen Wache bewegt werden. Kosten: 0 
Wache errichten (Polizei)	Lege 1 weißen Würfel zusammen mit deinem Farbcube in das System. Er gilt als Wache (zivil, GS) der Stufe 1. Liegt dort bereits ein solcher, erhöhe seine Augenzahl um +1 (bis 6). Jedes Auge erhöht die  Kosten für illegale IAs anderer Spieler um +1. Wachen können in ihrem System festnehmen. Sie gelten, als hätten sie Sensoren ausgerüstet. Wachen gelten wie Gebäude. Sie können abgerissen und durch Kontrolle anderer Spieler zerstört werden (Ihre Stufe sind ihre Hüllenpunkte und diese zählen zu Kontrolle). Werden sie von Schiffen angegriffen, gelten diese wie im Heck der Wache und dürfen einmal in der Schlachten-Phase schießen. Der verursachte Schaden reduziert direkt ihre Stufe (greifen Freibeuter an, ist es kein Kriegsgrund). Mit einer politischen Aktion kann diese IA mehrmals hintereinander durchgeführt werden. Kosten: 1  /2  je Stufe, Unterhalt: 1  je 2 Stufen