

Aktionenfolge

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.

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 2 statt , 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 minus 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.
 - Rüstungskooperation:** 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 🟢 U) **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 5  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/Transporter 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:** 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.

Baupläne aufwertbarer Weltraumeinheiten

<p>Jäger</p> <p> 3 3 0 0 0 1</p> <p> 1 (Jäger) 0</p> <p>Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, 1 </p>	<p>Variante 1 :</p> <p>Variante 2 :</p>
<p>Bomber</p> <p> 2 2 0 0 1 0</p> <p> 1 (Bomber, Rakete) 0</p> <p>Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, Varianten 1 </p>	<p>Variante 1 :</p> <p>Variante 2 :</p> <p> :</p>
<p>Korvette</p> <p> 3 2 1 1 1 0</p> <p> 1</p> <p>Kleinkampfschiff, 3 , ab 3: 1 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Zerstörer</p> <p> 3 2 1 1 2 1</p> <p> 2 oder 1 (Rakete) 1</p> <p>Unterstützungsschiff, 5 , ab 2: 1 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Fregatte</p> <p> 2 2 1 1 2 2</p> <p> 1, 1 (Punktiv.) 2</p> <p>Unterstützungsschiff, 5 , ab 2: 1 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Kreuzer</p> <p> 2 2 1 1 2 1</p> <p> 2 1</p> <p>Hauptkampfschiff, 8 , 1 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Schlachtkreuzer</p> <p> 1 2 1 1 2 1</p> <p> 3 (En., Pro.) oder 1 1 (En., Pro.) 1</p> <p>Hauptkampfschiff, 10 , 2 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Schlachtschiff</p> <p> 0 1 1 1 3 1</p> <p> 3 1</p> <p>Großkampfschiff, 14 , 3 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Träger</p> <p> 1 1 1 1 4 1</p> <p> 1 (Punktiv.) 1</p> <p>Großkampfschiff, Hangar 6, 7 , 2 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Sternenbasis</p> <p> 1 0 0 1 3 2</p> <p> 1, 1, 1 (Punktiv.) 2</p> <p>Großkampfschiff, 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</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Transporter</p> <p> 1 1 1 1 1 1</p> <p> 1 (Punktiv.) 1</p> <p>Unterstützungsschiff, Transporter 3 (Boden), 2 </p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>

<p>Fortschrittlicher Jäger</p> <p> 4 4 0 1 0 1</p> <p> 1 (Energie, Projektil, Jäger) 0</p> <p>Ausweichen 2, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, 2 </p>	<p>Variante 1 :</p> <p>Variante 2 :</p> <p> :</p>
<p>Fortschrittlicher Bomber</p> <p> 2 2 0 1 1 1</p> <p> 1 (Bomber, Rakete) 0</p> <p>Klein, Kleinkampfschiff, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, 2 </p>	<p>Variante 1 :</p> <p>Variante 2 :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Fortschrittliche Korvette</p> <p> 4 3 2 1 1 1</p> <p> 1 1</p> <p>Kleinkampfschiff, Kundschafter, 4 , ab 2: 1 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Fortschrittlicher Zerstörer</p> <p> 3 2 1 1 1 2</p> <p> 3 oder 2 (Rakete) oder 1 (Rakete) 2</p> <p>Unterstützungsschiff, EMP-Angriff 1, 6 , 1 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Fortschrittliche Fregatte</p> <p> 2 2 1 1 1 2</p> <p> 1, 1 (Punktiv.) 4</p> <p>Unterstützungsschiff, Reparatur 1, 6 , 1 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Fortschrittlicher Kreuzer</p> <p> 2 2 1 1 1 2</p> <p> 2 2</p> <p>Hauptkampfschiff, Entermannschaften 2, 8 , 1 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Fortschrittlicher Schlachtkreuzer</p> <p> 1 2 1 1 1 2</p> <p> 4 (En., Pro.) oder 1 2 1 (En., Pro.) 1</p> <p>Hauptkampfschiff, Stabilisatoren, 12 , 3 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Fortschrittliches Schlachtschiff</p> <p> 0 1 1 2 2 4</p> <p> 3 (Energie, Projektil, Rakete) 1</p> <p>Großkampfschiff, Unberührbar, 16 , 3 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Fortschrittlicher Träger</p> <p> 1 1 1 1 1 4</p> <p> 2 (Punktiv., Rakete) 2</p> <p>Großkampfschiff, Hangar 12, Repulsion, 9 , 3 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Fortschrittliche Sternenbasis</p> <p> 2 0 0 2 2 6</p> <p> 2, 2 3</p> <p>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</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Fortschrittlicher Transporter (benötigt Transporter)</p> <p> 1 1 1 1 1 2</p> <p> 1 (Punktiv.) 2</p> <p>Unterstützungsschiff, Transporter 6, kann selbst mit aktivem planetarem Schild landen, 8 </p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>

Baupläne nicht-aufwertbare Weltraumeinheiten und Bodeneinheiten

<p>Titan</p> <p> 0 1 1 2 2 6</p> <p> 5 oder 1 und 3 2</p> <p>Megakonstruktion, Massives Bombardement, 20 , 4 U</p>	<p> :</p> <p> :</p> <p> :</p> <p> :</p>
<p>Forschungsschiff</p> <p> 2 2 1 1 0 1</p> <p> 0 2</p> <p>Zivil, Kleinkampfschiff, 3 , ab 3: 1 U</p>	<p>Variante 1 (ohne Farbcube) :</p> <p>Variante 2 (mit Farbcube): :</p>
<p>Kolonieschiff</p> <p> 0 1 1 0 0 1</p> <p> 0 1</p> <p>Zivil, Großkampfschiff, 5 , 1 U</p>	<p> :</p>

Bodeneinheiten

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 erhöhst du ihre Stufe x2 in Milizen	0	1	0
Infanterie	3	1W6 3+ : 1	1W6 5+ : 1	Frontline, Infanterie, Klein (du kannst für 1 zwei Einheiten bauen)	0	1	1
Schwere Infanterie	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)	2W6 3+ : 1	Erster Waffenwert gegen Schiffe mit 3 , 0	3	1	5, 2 U
		(Nur vs Schiffe nutzbar)	(Nur vs Luftwaffe nutzbar)	Gebäude, Fahrzeug, Gebäude, Rücken			



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.

Notizen

Armeen und Flotten	

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. Muss über die IA Botschaft errichten gebaut werden. Kosten: 6 ; 3 ; 2 Unterhalt
Künstliches Tor (Bronzecube)	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 (Boni 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
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 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 Bombardierung, vs HS+ wirkungslos, HE, Flächenschaden 1: 1 1W6⊕ vs Schwarm 3+
Schwarmraketen (3☺)	1 2W6⊕ 4+ 1 Rakete, Nahbereich, HE 3W6⊕ vs Schwarm 3+
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 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 Energie, Lichtnachteil, Zielmarkierung
Konvexgeschütz (3☺)	2 2W6⊕ 5+ 1 Energie, Punktv., Lichtnachteil 2W6⊕ vs Schwarm, Nahb. 3+
Konkavgeschütz (3☺)	2 1W6⊕ 4+ 2 Energie, Lichtnachteil
Quantenlichtgeschütz (3☺)	2 1W6⊕ 3+ 1 Energie
Blitz-Flottenv. (6☺)	2 1W6⊕ vs Nahb. 2+ 1 Auto-Treffer: Nahb. 1, Energie, Punktv., Flottenverteidigung 2, ignoriert Ausweichen
Fokusstrahl (6☺)	3 1W6⊕ 1. Ziel 3+ 2 Energie, Feuerlinie, Lichtnachteil, Tödlich: KS 2. Ziel 4+, 3. Ziel 5+
Licht-Hauptgeschütz (7☺)	5 1W6⊕ vs US+ 6+ 3 Energie, Lichtnachteil, wirkungslos vs KS
URE-Strahl (10☺)	10 1W6⊕ 1. Ziel 2+ 2 Energie, Feuerlinie 2. Ziel 3+ usw.

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

Besonderheiten

Ausweichen X: Du kannst bis zu X Punktverteidigungstreffer gegen die Einheit/Waffe neu würfeln lassen.

Auto-Treffer X: Y: Wird die Waffe gegen das passende Ziel Y eingesetzt, erzielt sie zusätzlich zu ihren Angriffen automatisch X Treffer.


Bodeneinheiten: Gelten als eine Stufe kleiner als KS. Flächenschaden hat den Effekt von Artillerie.

Bombardierung: Die Waffe kann im Angriff gegen Planeten und bei Bombardierungen gegen Bodeneinheiten, Gebäuden und Koloniestufe eingesetzt werden. Sie treffen dann immer auf die 2+ und verdoppeln ihren Schaden. Flächenschaden wird einmalig addiert und springt über wie bei Artillerie.

Breitseite: Die Waffe kann nur seitlich angreifen. Sie kann weder die Felder in ihrer Front noch ihrem Heck beschießen. Wähle für ihren Angriff jeweils ein Ziel pro Seite, welches gleichzeitig von allen Angriffen der Waffe angegriffen werden kann. Besitzt die ausgerüstete Einheit kein Heck, wird diese Seite für den Angriff ebenfalls verfügbar. Die gewählten Seiten müssen unterschiedlich sein.


EMP-Angriff X: 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 Hüllpunkte, 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.

Entermannschaft X: Die Einheit kann ihre Angriffsaktion nutzen, um ein benachbartes Ziel zu entern, anstatt ihre Waffen abzufeuern. Sie würfelt X Angriffswürfe, die auf die 4+ treffen. Jeder Treffer erzeugt ein schwarzes Auge auf der Einheit. Besitzt das angegriffene Schiff auch Entertruppen, darf es nun zurückkämpfen. Jeder Treffer reduziert hier ein Auge. In nachfolgenden Kampfrunden darf die betroffene Einheit ihre Angriffs- oder Bewegungsaktion aufgeben, um erneut zu würfeln.


Liegen zu irgendeinem Zeitpunkt, aber frühestens, nachdem das betroffene Schiff mindestens einmal dagegen würfeln durfte, 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 des Enterrnden an. Erhalte jede unerforschte Technologie in dem Bauplan.

Feuerlinie: Die Waffe wird frontal in einer geraden Linie bis zur Reichweite abgeschossen (benötigt keine Sichtlinie). Alle Einheiten auf dieser Linie werden angegriffen (auch eigene und getarnte Einheiten). Für jedes angegriffene Ziel wird mit der maximalen Angriffsanzahl ein Angriff durchgeführt.

Flächenschaden X: Alle benachbarten Einheiten (auch eigene) zum Ziel werden ebenfalls mit X angegriffen (würfle für jede Einheit separat). In Bodenschlachten und bei Bombardierungen gilt diese Besonderheit wie die Besonderheit Feuerwalze.



Flottenverteidigung X: die Punktverteidigung schützt alle eigenen Schiffe X mal gegen Nahbereichsangriffe in .

Freibeuter: Die Einheit darf Einheiten und Kolonien angreifen und von ihnen angegriffen werden, als wären sie im Krieg. Sie erzeugt niemals einen Kriegsgrund oder Sanktionen.

Gebäude: Ein Gebäude ist immer unbeweglich, auch wenn es einer Armee angehört. Es wird in der Zielauswahl wie ein Fahrzeug behandelt. Gebäude werden durch den ersten Bombardementschaden zerstört, außer sie besitzen Kampfwerte, wie andere Einheiten. Dann wird der Bombardementschaden wie regulärer  verrechnet.

Hangar X: Die ausgerüstete Einheit darf X KS transportieren. Sie müssen in der Annäherungsphase um die ausgerüstete Einheit platziert werden oder verbleiben in ihr. Sie können jederzeit zu einer Einheit mit Hangar zurückkehren und vom Spielfeld genommen oder von so einer Einheit am Anfang ihres Zuges benachbart zu ihr platziert werden. Wurden sie so platziert, verbraucht das ihre Bewegungsaktion.

HE (Hochexplosiv): Jede beim Angriff gewürfelte 6 erzeugt einen zusätzlichen Treffer. Ist das Ziel markiert, auf 5+.

Klein: Für 1  kannst du bis zu 2 Schiffe bauen (ein solches Schiff gibt auch nur einen halben Beutepunkt und es wird abgerundet). Sind sie 1  neben GS+, gelten kleine Schiffe immer, als würden sie sich in dessen Heck befinden (Punktv. kann sie immer noch beschießen, außer sie sind in ihrem tatsächlichen Heck). Kleine Schiffe können beliebig zwischen Einheiten mit Hangar in einem System transferiert werden. Sie können von Trägern und Sternbasen (nicht von anderen Schiffen mit Hangar) bis zur Hangargrenze gebaut werden.

Kundschafter: Die Einheit darf sich in der Annäherungsphase, nachdem alle Einheiten aufgestellt wurden, einmal normal bewegen oder sich vor der Aufstellung entscheiden, ob sie sich zurückzieht.

Lichtnachteil: Die Waffe ist wirkungslos, wenn Ziele sich in Nebeln oder hinter Nebeln befinden. Bei Angriffen in oder hinter Asteroidenfeldern gilt zusätzlich, dass das Treffen um -1 schwerer ist.



Massives Bombardement: Wenn die Einheit mit einer kolossalen Waffe ausgerüstet ist, kann sie sich dazu entscheiden, eine Kolonie, unabhängig ihrer Stufe, Einheiten oder Gebäude, zu zerstören.



Nahbereich: Der Angriff kann mit Punktverteidigung abgefangen werden. Für jeden Treffer der Punktverteidigung wird ein Angriff negiert (Sie wird nach den Angriffen abgehandelt). Siehe Punktverteidigung.



Punktverteidigung: Eine oder mehrere Punktverteidigungen in Reichweite können nach einem Nahbereichsangriff aktiviert werden und handeln ihre Angriffe regulär ab. Jeder Treffer negiert einen Treffer des Nahbereichsangriffs. Waren die Quelle des Nahbereichsangriffs Bomber oder Jäger, kann ihnen der Waffenschaden zugeteilt werden, anstatt ihren Angriff zu negieren (etwa, weil er nicht getroffen hat oder bereits negiert wurde). Wurden sie dadurch zerstört, setzen sie ihren Angriff trotzdem fort. Anschließend werden X Farbcubes auf das Schiff gelegt, um anzuzeigen, dass es X seiner Punktverteidigungswaffen diese Runde nicht noch einmal benutzen darf (sowohl gegen Nahbereichsangriffe als auch für reguläre Angriffe).

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 wieder her (in der Reihenfolge) wiederherstellen. Reduziere danach die Augenanzahl entsprechend.

Repulsion: Die Einheit verzichtet darauf, in ihrer Angriffsaktion eine ihrer Waffen zu nutzen. Sie darf alle benachbarten Einheiten in Reichweite 1 um 1 Feld von sich wegstoßen (, du bestimmst die Richtung, keine Drehungen). Würden sie dadurch mit anderen Einheiten kollidieren, werden diese auch um 1 Feld bewegt. Einheiten halten am Kartenrand oder wenn sie mit Einheiten kollidieren würden, die sich dadurch nicht bewegen könnten.



Schwarm: Einheit wird um -1 schwerer getroffen (außer von vs Schwarm Waffen). Die Einheit lässt sich mit namensgleichen Einheiten auf einem Feld stapeln (maximal bis zu 6 Einheiten auf einem Feld). Sie addiert dann ihre  und Angriffe, als wäre sie eine Einheit. Mit jedem -Verlust verliert sie aber auch einen Angriff. Schwärme lassen sich in ihrer Bewegung auch wieder beliebig trennen. Ist ein solcher Schwarm aus mehreren Einheiten zusammengelegt, erhalten Waffen, die explizit besser gegen Schwärme treffen, einen zusätzlichen Angriff je 2 zusammengelegter Einheiten zu einem Schwarm.

Stabilisatoren: 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.

Straßenbau (Benötigt einfache Antriebe, um aktiv zu sein): Bewegt sich die Einheit auf ein System (ist es unentdeckt, handle erst das Ereignis ab), kannst du sofort 3  (bei gefährlichen Systemen 6 ) ausgeben, um dort eine Handelsroute zu errichten (es kostet keine Kapazität). Wiederholbar in einer Runde.

Tarnung: Lege einen lila 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. 33.

Tödlich X: Verursacht gegen die Größenklasse doppelten Schaden.




























Transporter X: Wie Hangar (siehe oben) für Bodeneinheiten. Die Einheit kann zusätzlich alle Arten von Cubes transportieren (etwa Schmuggelgut). Cubes können im selben System ohne Bewegungskosten zwischen Einheiten mit dieser Eigenschaft oder Forschungsschiffen übergeben werden. Besitzt die Einheit mindestens einen Platz, der nicht durch Bodeneinheiten besetzt ist, kannst du zu Beginn der Ökonomiephase einen Farbcube auf sie legen, wenn sie sich auf einem deiner Planeten befindet (Handelsgüter). Erreicht sie eine Kolonie (darf noch keinen Cube erhalten haben) eines anderen Spielers, erhalte ihre unbesetzten Plätze mal 2 in  und der andere Spieler erhält die Hälfte davon (abgerundet). Entferne den Cube. Zerstört ein Spieler die Einheit mit Cube, stiehlt er dir die leeren Plätze in .



























Unberührbar: Die Einheit bestimmt in der Annäherungsphase oder zu Beginn ihres Zuges sich selbst oder eine benachbarte Einheit. Diese gewählte Einheit kann in dieser Kampfphase nicht angegriffen werden, außer von einer kolossalen Waffe.

Varianten: Entscheide dich beim Bau für die Ausrüstungsvariante 1 (ohne Farbcube) oder 2 (mit Farbcube auf dem Schiff). Diese Schiffe lassen sich nicht in ihre andere Variante während des Spiels umwandeln. Du kannst sie aber regulär aus- und umrüsten.













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 R. Der Würfel wird am Ende der Runde wieder entfernt).

Ausrüstung

Komponente	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: der Angriff und die Zerstörung der Einheit durch IAs, übernommene neutrale Einheiten, im Krieg oder Überfälle, führt, außer durch Freibeuter, automatisch zur Sanktionierung. Diese zählt nicht gegen die Sanktionierungsgrenze von einer Sanktionsstufe pro Runde (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 entsprechende Institutionsaktionen (IA) ausführen. 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 Komponentenplatz. 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 Annährungsphase oder zu Beginn ihres Zuges, das Hologrammfeld zu aktivieren oder zu deaktivieren. Ist es aktiviert, kann sie nicht angreifen (Punkt v. 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 Komponentenplatz, 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, Fregatte 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 alle Minen in 3  zur ausgerüsteten Einheit zu entfernen. Kosten: 1 
Polizeieinheit	Nur Forschungsschiffe. Führt ein anderer Spieler eine illegale 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 in 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 Komponentenplatz mehr. Kosten: 2 
Stabilisatoren	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. 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. Störsender haben keinen Effekt auf andere Störsender. 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. 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, lege einen lila Würfel auf sie. Sie 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 sich wieder außerhalb der Sensorreichweite befindet. Einmal im Kampf enttarnt, bleibt sie enttarnt. Verbraucht keinen Komponentenplatz. Kosten: 3 
Täuschkörper	Erhöht Ausweichen all deiner Angriffe mit Raketen um +1. Kosten: 3 
Tritium-Injektion	Die ausgerüstete Einheit erhält Kundschafter und +1  . Kosten: 2 



























































Technologien

Technologien	Effekt
Antriebe	<p>Einfach: Schaltet Gebäude Handelsrouten und die Ausrüstung Manöverdüsen frei</p> <p>Verbessert: Schaltet die Ausrüstung Rotationstriebwerk und Tritium-Injektion frei, alle deine Schiffe (außer Jäger und Bomber) erhalten +1  (Fusionsantrieb)</p> <p>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)</p> <p>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.</p>
Automatisierte Fabriken	<p>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 .</p> <p>Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Kapazitätsgebäude auf +2 aufwerten.</p>
Diplomatischer Chor	<p>Schaltet die Ausrüstung Diplomat frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Forschungsschiff auf deiner Heimatwelt erhalten und den Bauplan mit Diplomat ausrüsten.</p>
Effiziente Bürokratie	<p>Der Unterhalt von Politiken reduziert sich um -1 .</p> <p>Bonus: Erhalte für jede deiner aktiven Politiken 4 .</p>
Energiewaffen	<p>Einfach: Schaltet die Waffen Lichtgeschütz, Zielmarkierer frei</p> <p>Verbessert: Schaltet die Ausrüstung Frequenzmodulator und die Waffen Konkav- und Konkavgeschütz frei</p> <p>Fortschrittlich: Schaltet die Waffen Blitz-Flottenverteidigung, Fokusstrahl, Licht-Hauptgeschütz, Quantenlichtgeschütz, Ultra-relativistischer-Elektronenstrahl frei</p> <p>Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos beliebige freigeschaltete Baupläne mit einer gerade freigeschalteten Ausrüstung ausrüsten.</p>
Exotischer Materialabbau	<p>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.</p> <p>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.</p>
Experten-Rat	<p>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.</p>
Exzellenz-Initiative	<p>Schaltet die Ausrüstung erfahrene Besatzung frei. Berater-Unterhalt wird um -1  reduziert. Berateraufwertungen sind um -3 Rohstoffe reduziert (bis 1).</p> <p>Bonus: du kannst sofort kostenlos die gerade freigeschaltete Ausrüstung an einem freigeschalteten Bauplan deiner Wahl ausrüsten.</p>
Fortschrittliche Ausbeutung	<p>Kapazitätsgebäude erhöhen um ihre Gebäudestufe (1/2/3 in +2/+4/+6) das Einkommen eines Rohstoffgebäudes deiner Wahl auf demselben Planeten. Um das zu markieren, lege einen farbigen Würfel entsprechend des produzierten Rohstoffes über das Kapazitätsgebäude. Bonus: Du kannst sofort kostenfrei ein für dich verfügbares Kapazitätsgebäude deiner Wahl bauen.</p>
Fortschrittliche Konstruktion	<p>Schaltet die fortschrittlichen Baupläne für alle aufwertbaren Raumschiffe frei. Bonus: erhalte die halben Kosten (aufgerundet) all deiner Schiffe in .</p>
Geheimdienst	<p>Schaltet die Ausrüstung Agent und Störsender frei. +1 Institutionsaktion.</p> <p>Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Forschungsschiff auf einem deiner Netzwerke oder Planeten deiner Wahl erhalten und den Bauplan mit Agent ausrüsten.</p>
Himmlisches Recht	<p>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.</p>
Hochindustrie	<p>Rohstoff-/ Kapazitätsgebäude können auf +6/ +3 aufgewertet werden. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Rohstoff-/Kapazitätsgebäude auf +6/+3 aufwerten.</p>
Hybrider Krieg	<p>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.</p>

Hyperkommunikation	Ist eine Kolonie via Handelsroute mit deiner Heimatwelt verbunden, senken sich ihre Koloniestufenkosten zusätzlich um die Gebäudekosten aller 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 Entermansschaft, 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 Stafelzentrum frei. Koloniestufen kosten 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.
Projektilewaffen	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, Bomben, Raketenwerfer, Täuschkörper frei Verbessert: Schaltet das Gebäude Raketenbasis und die Waffen Schwarmrakete, Streubomben, Torpedos, Vulkanwerfer frei Fortschrittlich: Schaltet die Waffen Artillerietorpedo, Mehrkerntorpedos, 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 🟡). 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: Enttarnung in Sensorreichweite und zwei Karten bei Ereignissen ziehen sowie eine davon wählen Fortschrittlich: Reichweite der Sensoren nun auf benachbarte Systeme und die Komponente kostet keinen Komponentenplatz mehr 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. Bonus: du kannst sofort kostenlos jede der gerade freigeschalteten Bodeneinheiten in eine deiner Armeen erhalten.
Verteidigungsgruppen	Schaltet die Bodeneinheiten Infanterie, Panzer, die Weltraumeinheiten Sternenbasis, Transporter und das Gebäude Festung frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos jede der gerade freigeschalteten Einheiten/Gebäude erhalten. 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.

	Effekt	Beschreibung
	Anwerben (Diplomat)	Benötigt Technologie Tiefenkontakte: Illegal. Ist dein Diplomat im gleichen System oder benachbart zu einer neutralen oder einer Spielereinheit, die aufgrund ihrer Schiffsklasse Kosten hat, kannst du ihre doppelten Kosten in  bezahlen (an den Spieler, falls es eine Spielereinheit war) und die Kontrolle über sie übernehmen. Kosten: zweimal die Kosten der ausgewählten Schiffsklasse/ Bodeneinheit in  . Jedes Auge Kriegsmüdigkeit des kontrollierenden Spielers reduziert die Kosten für die Aktion 1:1.
	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 oder einmalige Fähigkeiten) und nutze einer seiner nicht-einmaligen Fähigkeiten diese Runde für dich. Sie wird für den Zielspieler diese Runde inaktiv. Kosten: Halbe Kosten der Beraterstufe der Fähigkeit (abgerundet).
	Botschaft errichten (Diplomat)	Benötigt Technologie interportale Gemeinschaft. Du kannst die Botschaft auch regulär in der Ökonomie-Phase bauen, sofern dein Diplomat im System ist. Benötigt keinen Bauplatz, Spezialgebäude, Diplomatische Immunität. Platziere einen silbernen Cube. Für jeden deiner Verträge und jedes von dir verabschiedete Gesetz erhältst du 1  Einkommen. Für je 10  -Einkommen erhältst du 1 Stimme. Kosten: 6  , 3  , 2  U
	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 3 Farbcubes auf einer Karte, erhalte einen Kriegsgrund/ zwingt 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 eine Botschaft bei ihm, gilt das auch umgekehrt.
	Einflusskampagne (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 Gesetz deiner Wahl. Für jeden Cube darfst du eine seiner Stimmen für dich nutzen. Besitzt du dort eine Botschaft, darfst du die Cubes auch auf Immer-Gesetze legen. Kosten: 3  .
	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) 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 eingestetzt 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. Kosten: 3  , außerhalb von Kolonien kann der bronzenen 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) im gewähltem System mit dem Charakter 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 ausführt, 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 Schwarzmarktauktion, 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. Stiehl eine X-beliebige Menge von Rohstoffen des betroffenen Spielers. Stiehl alternativ eine Schwarzmarkt-/Ereigniskarte. Kosten: 1  für je 1 gestohlenen Rohstoff, 5  für eine Schwarzmarkt- oder Ereigniskarte eines Spielers.

	Effekt	Beschreibung
 	Fluchtplan ausführen (Agent)	Reaktion. Wird eine Einheit eines anderen Spielers in das System der ausgerüsteten Einheit bewegt, darf sich die ausgerüstete Einheit 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.
 	Hauptrouten 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 als Ziel. Erhalte für jedes Rohstoffgebäude X Rohstoffe des entsprechenden Gebäudes. X ist die Gebäudestufe. Kosten: 1 
 	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. Hast du Hybrider Krieg erforscht, erleidest du bei Diplomaten keine Sanktionierung. 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, erobertst 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 Schwarzmarktaktion 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 ausführt, 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 am Ende der Schlachten-Phase auf die Wache schießen. Der verursachte Schaden reduziert direkt ihre Stufe. Mit einer politischen Aktion kann diese IA mehrmals hintereinander durchgeführt werden. Kosten: 1  /2  je Stufe, Unterhalt: 1  je 2 Stufen

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 (Investorengesuche) 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)

Gebäude

Botschaft: +1 🗨️ pro Vertrag und Gesetz, IA S. 14
 Handelsroute (verbunden): +1 bis +4 🗨️, +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
	Siegpunkte
	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

Welle: 1. mit 2 Anomaliekarten/ Forschungsgebiet fertig:

Verfügbare, kostenfreie Technologie erhalten

Tor: 1. Handelsroutenverbindung/ 3 Verbindungen:

Kostenfrei 2 Handelsrouten 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👤