

Aktionenfolge

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: Zerstöre das Schiff eines Charakters/ +IA Beweise fälschen. Kosten: 9/15 ⚡

Heuer: im Spiel vorhandene Piraten für diese Runde anheuern, Kosten: 2x ihre Hüllenpunkte in ⚡ oder gegen Klanregierung bieten.

Piratenkarten: Entdecke unentdeckte Systeme, die benachbart zu deinen Einheiten oder Planeten sind. Bei gefährlichen Systemen geschieht nichts, außer dass sie entdeckt sind. Würfle bei nicht-gefährlichen Systemen: bei 6: löse regulär das Ereignis aus, bei 1-5: erzeuge stattdessen im System Piraten (suche

aus dem Asteroidenstapel die erste Pirateneinheit heraus und löse sie aus, mische danach die Karte zurück in den Stapel, sind keine mehr im Stapel, erhalten alle Piraten +1 Auge). Kosten: 1+X ⚡ (jedes X erhöht das Würfelergebnis um +1)

Schwarzmarkt: Wähle eine Schwarzmarktkarte in der Auslage und beginne eine Auktion oder ziehe zwei Schwarzmarktkarten und wähle eine davon, um eine Auktion zu beginnen, die andere geht in die Auslage (bei mehr als 3: lege die unterste Karte unter den Stapel).

Bei einer Auktion wählt jeder Spieler, ob er für 1 ⚡ mitbieten will. Bietet niemand mit, bezahle 1 des gezeigten Rohstoffes und nimm die Karte. Ansonsten nimmt jeder X Cubes verdeckt in seine Hand. Nur das Höchstgebot muss bezahlt werden.

Schmuggelnetzwerk: Errichte zwei Netzwerke, eines auf einem deiner Planeten und eines auf einem Asteroidenfeld ohne Einheiten anderer Spieler (benötigt nicht die Technologie Strategische Infiltration). Kosten: 5 ⚡

- **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 einer freien politischen 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 +1 ⚡. Kosten: 5 ⚡

Folgende Aktionen benötigen entdeckte Spieler:

- **Begriff Entdeckung:** ein System mit einer Einheit oder Planeten eines Spielers war zu irgendeinem Zeitpunkt mindestens benachbart zu einer Einheit

oder einen Planeten eines anderen Spielers, 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 Gesetze 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, erhältst du einen 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 Hüllennpunkt 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 Schiffsgroßentechnologien 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. Bezahl 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 Ereigniskarten 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 aller 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:** Prüft der Reihe nach, ob ein oder mehrere Spieler das erste Mal die unten stehenden Bedingungen erfüllt haben:

Kolonie auf Stufe II: Erhöhe eine Kolonie um +1 Stufe

Politik eingeführt: führe kostenfrei noch eine Politik ein oder erhalte die Kosten der eingeführten Politik zurück

Institutionsaktion mit Agenten durchgeführt: führe kostenfrei eine Institutionsaktion mit einem Agenten durch.

Militäreinheit im galaktischen Zentrum: Dupliziere eine Militäreinheit im galaktischen Zentrum

Kolonie via Handelsroute mit der Heimatwelt verbunden: Platziere kostenfrei 2 weitere Handelsrouten.

Zweite Anomalie erforscht: Erforsche kostenfrei eine für dich verfügbare Technologie deiner Wahl.

- 3. Krise (optional):** Ist die durchschnittliche Kolonieanzahl 5+ oder besitzt ein Spieler 5+ Siegpunkte? Wenn ja, würfle eine Krise auf Seite 35 im Grundregelwerk aus.

- 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
- Regierung mit 4 Politiken 2 Siegpunkte
- 2 Regierungsziele abgeschlossen 2 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
bullet	Projektilschaden
☀	Energieschaden
☀	Hüllenschaden
⚙	Ausrüstungsplätze
KS+/HS- Für jede Schiffsklasse größer/kleiner +1/-1	

Investorengesuche

Kläne: 1. Institutionsaktion

Kosme: 1. Militäreinheit im GZ

Form: 1. Kolonie der Stufe II

Himmel: 1. Politik

Seele: 1. Berater

Welle: 1. mit 2 Anomalie-Karten auf der Hand

Tor: 1. Handelsroutenverbindung

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-siege (jedes X ist ein Ziel, Niederlagen zählen negativ) gegen B

Baupläne aufwertbarer Weltraumeinheiten

<p>Jäger</p>	<p>Variante 1 :</p> <p>Variante 2 :</p>
<p>Bomber</p>	<p>Variante 1 :</p> <p>Variante 2 :</p> <p>:</p>
<p>Korvette</p>	<p>:</p> <p>:</p> <p>:</p>
<p>Zerstörer</p>	<p>:</p> <p>:</p> <p>:</p> <p>:</p>
<p>Fregatte</p>	<p>:</p> <p>:</p> <p>:</p> <p>:</p>
<p>Kreuzer</p>	<p>:</p> <p>:</p> <p>:</p> <p>:</p>
<p>Schlachtkreuzer</p>	<p>:</p> <p>:</p> <p>:</p> <p>:</p>
<p>Schlachtschiff</p>	<p>:</p> <p>:</p> <p>:</p> <p>:</p>
<p>Träger</p>	<p>:</p> <p>:</p> <p>:</p> <p>:</p>
<p>Sternenbasis</p>	<p>:</p> <p>:</p> <p>:</p> <p>:</p>
<p>Transporter</p>	<p>:</p> <p>:</p> <p>:</p>

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

Baupläne nicht-aufwertbare Weltraumeinheiten und Bodeneinheiten

Bodeneinheiten

<p>Titan</p> <p>0 → 1 ⚡ 1 ⚡ 2 ⚡ 2 ⚡ 6 5 ⚡ oder 1 ⚡ und 3 ⚡ Megakonstruktion, Massives Bombardement, 20 ⚡, 4 ⚡ U</p>	<p>→ :</p> <p>⚡:</p> <p>⚙:</p>
<p>Forschungsschiff</p> <p>2 → 2 ⚡ 1 ⚡ 0 ⚡ 1 0 ⚡ 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 ⚡ 0 ⚡ 0 ⚡ 1 0 ⚡ Zivil, Großkampfschiff, 5 ⚡, 1 ⚡ U</p>	<p>⚙:</p>
<p>Miliz</p> <p>2 ⚡ 1 ⚡ vs Infanterie: 1W6 ⚡ 4+: 1 ⚡ vs Fahrzeuge: 1W6 ⚡ 5+: 1 ⚡ Infanterie, Milizen pro Koloniestufe x2 in Verteidigung</p>	<p>Infanterie</p> <p>3 ⚡ 1 ⚡ vs Infanterie: 1W6 ⚡ 3+: 1 ⚡ vs Fahrzeuge: 1W6 ⚡ 5+: 1 ⚡ Infanterie, 1 ⚡</p>
<p>Schwere Infanterie</p> <p>2 ⚡ 1 ⚡ 1 ⚡ vs Infanterie: 1W6 ⚡ 4+: 1 ⚡ vs Fahrzeuge: 1W6 ⚡ 3+: 1 ⚡ Infanterie; kann, anstatt anzugreifen, ein Fahrzeug um 1 ⚡ reparieren, 2 ⚡</p>	<p>Panzer</p> <p>1 ⚡ 2 ⚡ 1 ⚡ vs Infanterie: 1W6 ⚡ 4+: 1 ⚡ vs Fahrzeuge: 2W6 ⚡ 4+: 2 ⚡ Fahrzeug, 3 ⚡</p>
<p>Artillerie</p> <p>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</p>	<p>Kriegsdrohnen</p> <p>3 ⚡ 1 ⚡ vs Infanterie: 2W6 ⚡ 4+: 1 ⚡ vs Fahrzeuge: 1W6 ⚡ 4+: 1 ⚡ Fahrzeug, Schwarm, kann, anstatt anzugreifen, einer Einheit +1 aufs Treffen geben.</p>
<p>Luftwaffe</p> <p>4 ⚡ 1 ⚡ 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), überschüssiger Schaden wird auf namensgleiche Feindeinheiten verteilt.</p>	<p>Antiorbitalgeschütz</p> <p>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 Bombardierungswaffen angegriffen werden, wenn der Planet angegriffen wird (0 SP). Kann selbstständig Flotten im System angreifen. Können sie die Einheit nicht angreifen, müssen sie sich zurückziehen.</p>

Flotten/Armeebogen

Flotte

Armee

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

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

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