

Regierungen und Politiken der Stufe I (5 🗳️)

Demokratie

1 Freie, 1 Gesetz, +3 🗳️
Staatsgröße: 3
🟢 in 🟡: 4:1, 🟡 in 🟢: 4:1
🔵 in 🟡: 4:1, 🟡 in 🔵: 4:1, einmal Frieden erzwingen
Ziel: 3 Gesetze aktiv (1 von dir)

Technokratie

1 Freie, +4 🔵
Staatsgröße: 2
🟢 in 🟡: 5:1, 🟡 in 🟢: 5:1
🔵 in 🟡: 4:1, 🟡 in 🔵: 4:1
Ziel: 20 Technologien

Autokratie

1 Freie, 1 Institution, +1 ⚔️, +1 🗑️
(x2 im Krieg)
Staatsgröße: 4
🟢 in 🟡: 6:1, 🟡 in 🟢: 6:1
🔵 in 🟡: 6:1, 🟡 in 🔵: 6:1
Ziel: Krieg durch Ziele gewinnen.

Soziokratie

1 Freie, 1 Regierung, +3 🟢
Staatsgröße: 4
🟢 in 🟡: 4:1, 🟡 in 🟢: 4:1
🔵 in 🟡: 5:1, 🟡 in 🔵: 5:1
Ziel: insgesamt 10 Koloniestufen

Plutokratie

1 Freie, 1 Vertrag, +3 🟡
Staatsgröße: 3
🟢 in 🟡: 4:1, 🟡 in 🟢: 3:1
🔵 in 🟡: 4:1, 🟡 in 🔵: 3:1
Ziel: 40 AWE auf dem Konto

Judikative Macht 3 🗳️

X Enthaltungen und +X 🗳️, wenn dein Gesetz verabschiedet wird.
X: 5+ verdopple 🗳️ (bis 20), X: 10+ erhalte 1 Siegpunkt. Erhalte Spezialgesetze.

Allumfassende Ausbildung 6 🗳️

Militärschiffe gelten als Forschungsschiffe, Forschungsschiffe: erzeugen 🔵 in Höhe des Schadens, den sie in Kämpfen verursachen.

Gerechter Krieg 4 🗳️

Aktivierbar Politik-Phase: Wähle einen Spieler: beliebiger Kriegsgrund (beliebige Kriegsziele). Kostet 7 🗳️. Im Krieg: 🗳️ statt 🟡 um Militäreinheiten zu rekrutieren und Unterhalt zu bezahlen

Form-Partnerschaft 4 🗳️

Erhalte immer, wenn du je 3 Rohstoffe für den Bau eines Gebäudes ausgibst, 1 Rohstoff davon zurück. Lobby.

Börsenmanipulation (G) 10 🗳️

Schluss-Phase: entweder Unterhalt- oder 🟡-Einkommenwürfel bis zu 3 verändern (bis 12). Hier platzieren. 🟡-Einkommen aller Spieler anpassen. Ab 7+ Sanktionen.

Friedensdividende (G) 7 🗳️

Schluss-Phase: +1 Auge auf Friedenskarte. Pro Auge: +1 🟢, +1 🟡, +1 🔵, +1 🗳️ (bis 6). Krieg: Augen entfernen. Gilt für Föderation.

Experimentelle Methode 7 🗳️

Anomalie entdecken sofort +1 Stufe. Erforschte Anomalien: +1 Auge. 3 Augen: +1 Siegespunkt

Kriegsbeute 3 🗳️

Jede zerstörte Feindeinheit: 2 🟡 (Militär)/ 2 🗳️ (Zivil), x2 im Krieg oder bei neutral, eroberte Kolonie: Technologie kostenfrei von Spieler. Zusatzstimmen für Kopfgelder.

Mobilitätsreform 2 🗳️

Handelsrouten kosten -2 🟡 und benötigen keine Kapazität mehr.

Effizientes Steuersystem 8 🗳️

Bestimmte 🟡-Quellen, erzeugen +1 🟡.

Mitbestimmung 5 🗳️

Jede Kolonie erzeugt +1 Stimme. Ist eine Kolonie Stufe III/ IV erzeugt sie zusätzlich +1/+2 Stimmen. Gilt für Föderation.

Freie Forschung 3 🗳️

Forschungsgebäude: -1 🟢 Unterhalt (bis 0) und erzeugen +2 🔵.

Kriegskodex 5 🗳️

Produktionsgebäudekosten -1 🟡, erzeugen +2½/ aufgewertet 4 🗳️-Einkommen. Im Krieg: Produktionsgebäude +1 🗑️, ⚔️ 🗳️-Einkommen

Realisierung des Gleichheitsideals 7 🗳️

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

Investitionsfond 3 🗳️

Ökonomie-Phase: 3 🟡 bezahlen: +1 Auge. Weitere Boni ab 5+ und 12+ Augen. Pro Auge +1 auf Einkommen/Kapazität-Bonus deiner Regierung I (bis +18). Stufe II Regierung: pro Auge +1 🟡.

Gerechte Verfassung 5 🗳️

Alle Kabinettskosten -X 🗳️, X ist die Anzahl von Politiken der Demokratie/ Föderation. Für jede solcher Politiken: 🗳️-Rohstoffgebäude +1 🗳️ Einkommen

Welle-Partnerschaft 5 🗳️

Forschungsschiffe produzieren +1 🔵 (bis +4). Entdeckt es ein System, erhalte zusätzlich +1 🔵. Lobby.

Totale Überwachung 3 🗳️

Jeder Planet gilt als Polizei. Im Krieg: Jede Infanterie-Einheit (außer Milizen) auf Planeten gilt zusätzlich als Polizei (bis 2).

Zivilgesellschaft 10 🗳️

Ökonomie-Phase: 1 kostenfrei zivile Einheit (keine Kapazität) Jede Koloniestufe -3 🟢

Tor-Partnerschaft 5 🗳️

Handelsrouten verbinden mit Handelsrouten anderer Spieler: +🟡-Einkommen als gehörten die Planeten dir. Im Krieg: anderer Spieler zahlt dir für jede Bewegung mit jedem Schiff auf verbundenen Handelsrouten 2 🟡. Lobby.