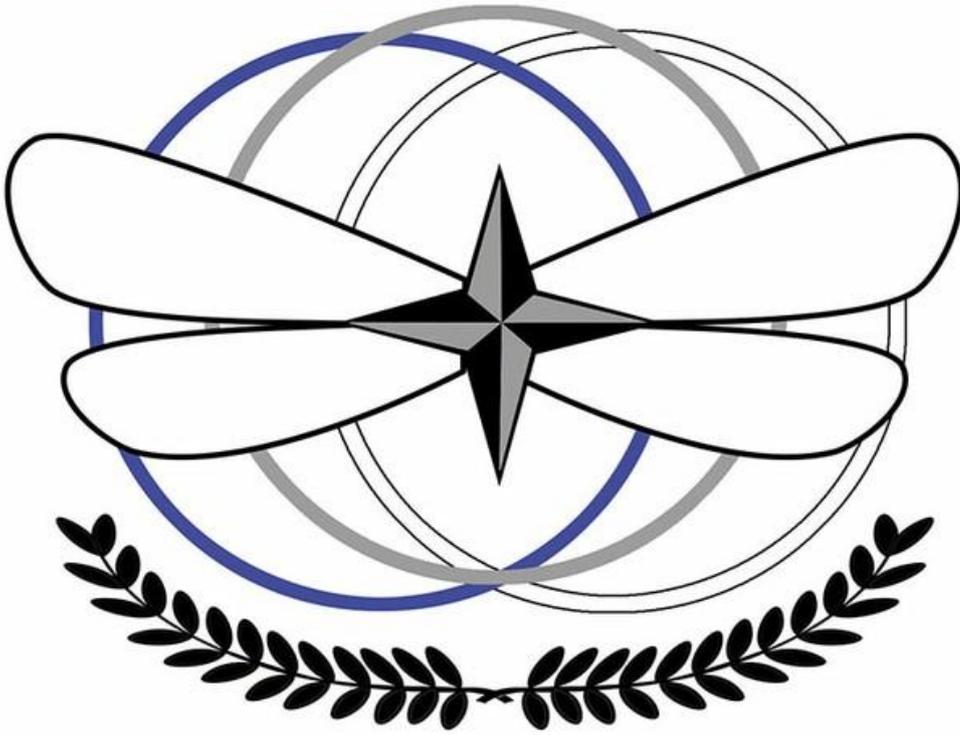


Sternenkinder - Das letzte Tor



Spielregeln

Expertenspiel

2-6 Spieler

12 Jahre+

90min pro Spieler

Inhaltsverzeichnis	Seite
1. Material	2
2. Spielaufbau	3
3. Spielkonzept	
• Hintergrund	9
• Siegbedingungen, Spielbeginn, Rundenablauf	10
4. Politik-Phase	
• Vertragsaktionen	12
• Institutionsaktionen (IA)	14
• Gesetzesaktionen	16
• Regierungsaktionen	17
• Berater, Schwarzmarkt	18
5. Ökonomie-Phase	
• Einkommen, Kaufen	19
• Kolonien, Baupläne	
• Gebäude	20
6. Bewegung-Phase	
• Strategische Bewegung, Erkunden	22
7. Schlachten-Phase	
• Taktische Karte	23
• Kampfphasen	24
• Bodenschlacht	30
8. Schluss-Phase	
• Investorengesuche, Spielende	31
• Krise	32
9. Symbole und Spielhilfen	
• Tipps und Hilfen für das Spiel	34
• Vereinfachungen, Komplexitätsreduktion, Modi	37
• Symbole	0

Material



1xBodenkampfkarte



150xUniversalmarker



200xRohstoffwürfel

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Werte
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

6xSpielertableau



1xTaktikkarte



126xEinheiten



80xSysteme



27xSchwarzmarktkarte



60xHandelsroute/
Netzwerk



60xUnterhalt-/
Produktionswürfel



12xEreigniskarten
(gefährliche Systeme)



43xEreigniskarte (unge-
fährliche Systeme)



11xBerater



29xVerträge



24xGesetze



48xKoloniestufenwürfel



50xSchwarzer Würfel/
Netzwerkwürfel



54x Armee



54x Flotte



18xNeutrale Flotte



36xForschungs-
schiff



18xKolonieschiff



150xFarbcubes



50xWeißer Würfel/
Markierungswürfel

Technische Fähigkeiten der Rassen		Wirtschaftliche Fähigkeiten der Rassen	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	100

7xRegierungsbaum

Technische Fähigkeiten der Rassen		Wirtschaftliche Fähigkeiten der Rassen	
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20
21	22	23	24
25	26	27	28
29	30	31	32
33	34	35	36
37	38	39	40
41	42	43	44
45	46	47	48
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	100

7xTechnologiebaum

Spielaufbau

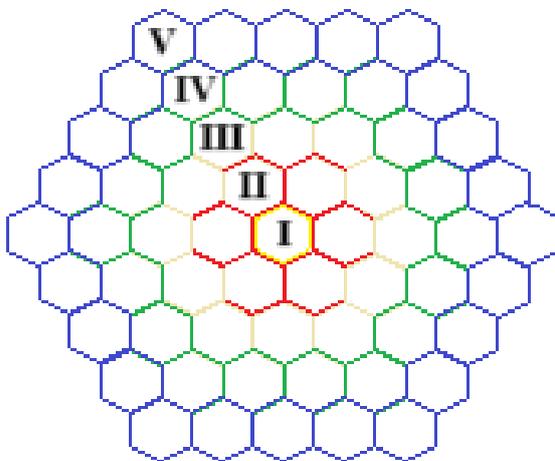


- | | | | |
|-------------------------|-------------------|----------------------|-------------------------|
| 1 Strategische Karte | 2 Taktische Karte | 3 Bodenschlachtkarte | 4 Einheiten und Systeme |
| 5 Erster-Spieler-Marker | 6 Rohstoffwürfel | 7 Spielertableau | 8 Regierungsbaum |
| 9 Technologiebaum | 10 Verträge | 11 Schwarzmarkt | 12 Berater |
| 13 Ereigniskarten | 14 Gesetze | | |

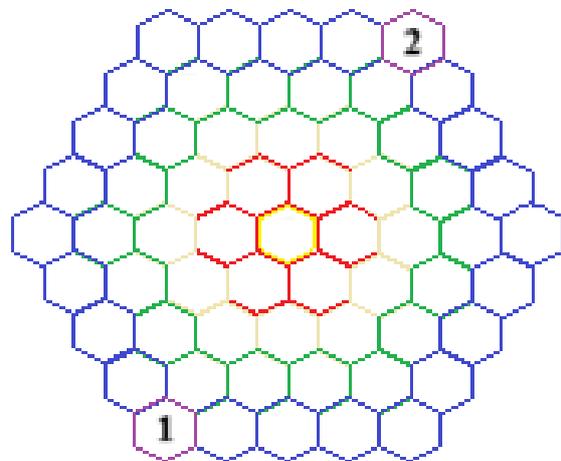
Aufbau Strategische Karte

Beim Spieldaufbau müssen je nach Spieleranzahl bestimmte Systeme in Ringen sortiert werden. In das Zentrum der Karte kommt immer das Galaktische Zentrum (I). Um dieses wird der II. Ring, um diesen der III. Ring usw. gelegt, bis alle 61 Systeme platziert wurden. Die Heimatwelten sind violett und mit Zahlen markiert. Werden sie in V platziert, tauschen sie die dortigen Plättchen aus. Diese werden für die Erkundung zurückgelegt. **Achtung:** im 5-Spieler-Spiel erhalten Spieler 3 und 4 nach Wahl ein Asteroiden- oder Nebelsystem, das sie sich benachbart zu ihrer Heimatwelt anlegen dürfen, falls beide IV-Systeme ein gefährliches System oder ein gefährliches System und eine Supernova sind.

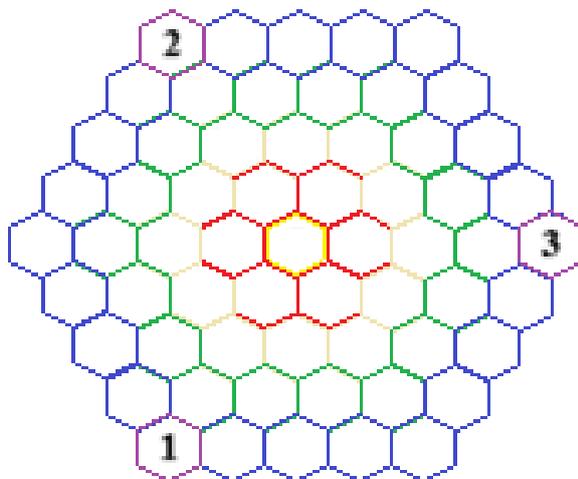
Ringaufbau



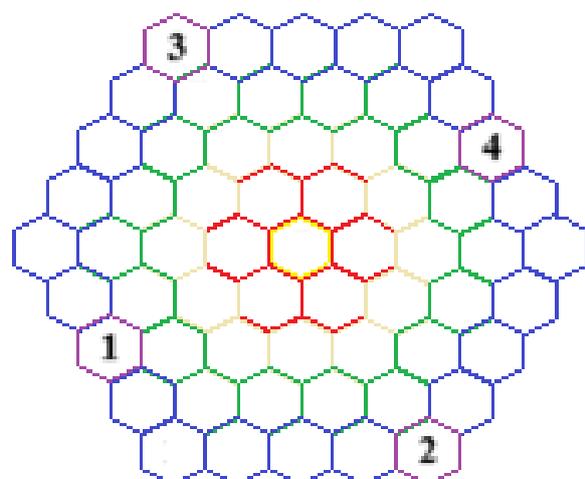
2-Spieler



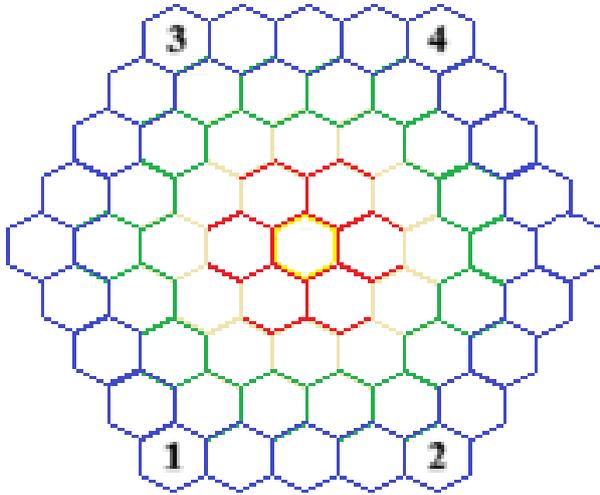
3-Spieler



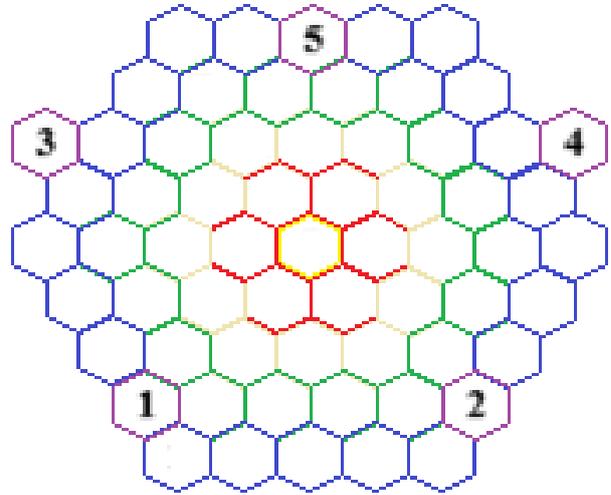
4-Spieler



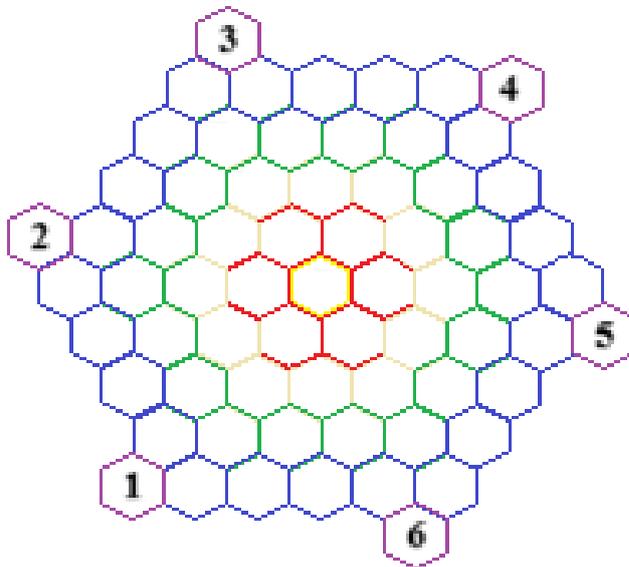
2 vs 2 Spieler



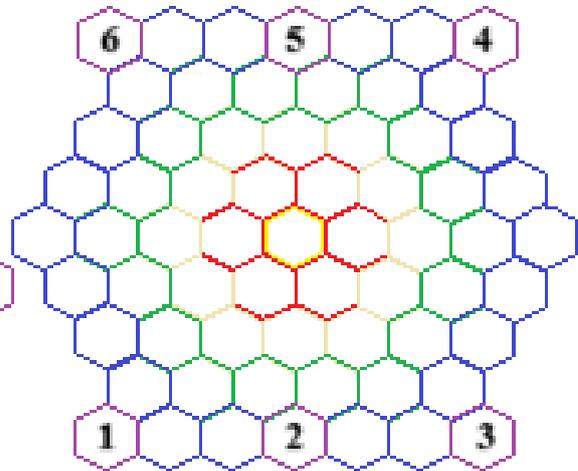
5-Spieler



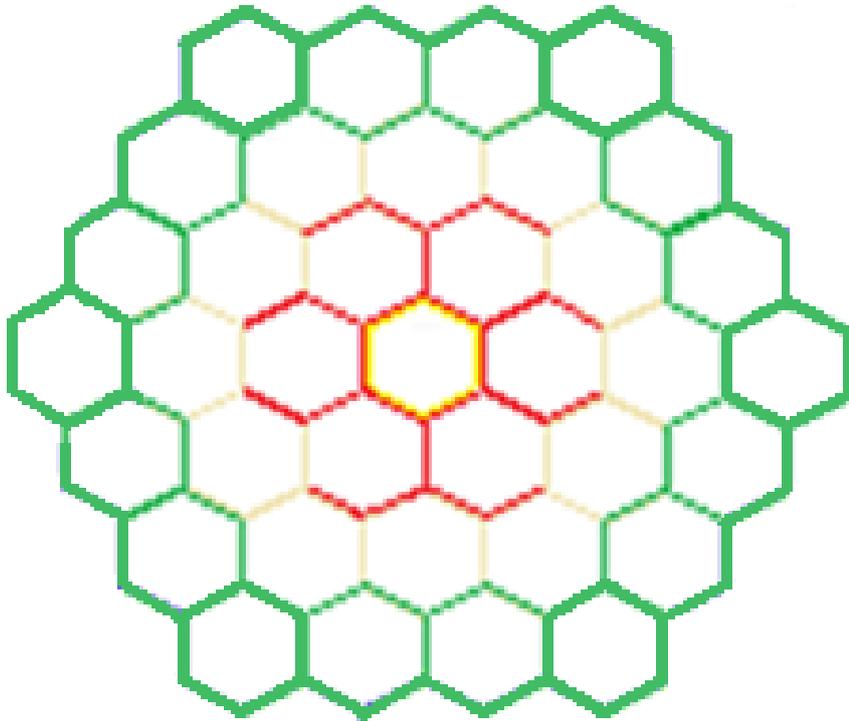
6-Spieler



3 vs 3-Spieler



Einführungsspiel/ kurzes Spiel: 2-4 Spieler, alle gegen alle oder 2 vs 2



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

Veränderte Startpositionsregeln: Jeder Spieler darf seine Heimatwelt am Rand der Karte anlegen. Andere Heimatwelten werden ihr symmetrisch gegenübergelegt. Ist das nicht möglich, müssen sie mindestens 3 Systeme entfernt von jeder anderen Heimatwelt gelegt werden.

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

Normales Spiel, 2-6 Spieler, Team-Varianten

Spieleranzahl	I (1)	II (6)	III (12)	IV (18)	V (24)
2	GZ	1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 3 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 1 Planet 2 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 5 Asteroiden 5 Nebel 1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 2 Heimatwelten 6 Nebel 1 Planet 7 Weltall
3	GZ	2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 5 Asteroiden 5 Nebel 1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 3 Heimatwelten 6 Nebel 1 Planet 6 Weltall
4	GZ	2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 5 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 5 Asteroiden 4 Heimatwelten 5 Nebel 2 Planeten 6 Weltall
5	GZ	3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 1 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 5 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 5 Asteroiden 3 Heimatwelten 5 Nebel 2 Planeten 6 Weltall
6	GZ	3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 1 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 4 Nebel 3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 6 Weltall 6 Nebel 3 Planeten 6 Weltall

Team-Variante

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

Spielertableau

Jeder Spieler erhält nun sein Spielertableau, das Material in seiner Farbe und legt einen bronzenen Cube bei allen Rohstoffen bei Einkommen und Konto auf die 3. Er platziert ein Forschungsschiff auf seine Heimatwelt und nimmt sich einen Bauplan und die Spielerhilfen.

Zentral über der strategischen Karte werden der Technologiebaum, der Regierungsbaum und die taktischen Karten, neben ihr die Berater und Gesetze, unter ihr die Ereigniskarten platziert. Jetzt seid ihr bereit, anzufangen.

Anatomie Spielerboard

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> ① 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 </div>								
② +	Konto	+	Konto	+	Konto	+	Konto	
9	9	9	9	9	9	9	9	
8	8	8	8	8	8	8	8	
7	7	7	7	7	7	7	7	
6	6	6	6	6	6	6	6	
5	5	5	5	5	5	5	5	
4	4	4	4	4	4	4	4	
3	3	3	3	3	3	3	3	
2	2	2	2	2	2	2	2	
1	1	1	1	1	1	1	1	
0	0	0	0	0	0	0	0	
Gesamt								
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> ④ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ↖ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 </div>								
Politische Aktionen - Freie: (1)		Vertrag:		Geheimdienst:		Gesetz: Regierung:		
⑤ Reichsgröße: (1) Handel: in : (5 : 1) in : (- : -) in : (- : -)								
⑥ Heimatwelt	Kolonie 1	Kolonie 2	Kolonie 3	Kolonie 4	Kolonie 5	Kolonie 6	Kolonie 7	Sonstiges Einkommen
3 3 3 3								Gunst
Unterhalt (Gebäude)							Unterhalt (Einheiten)	

1 – Siegpunkte: Hier wird der aktuelle Siegpunktstand festgehalten. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 10 Siegpunkte (normales Spiel)/ 15 Siegpunkte (langes Spiel) erreicht.

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

3 – Gesamt: Hier wird das gesamte Einkommen (grün)/ der gesamte Unterhalt (rot) eines Rohstoffes festgehalten. Ihre Differenz ergibt das Einkommen. Die Zahlen werden aus 6 berechnet.

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

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

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

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

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

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

Hintergrund

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

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

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

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

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

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

Spielkonzept

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

Siegbedingungen:

- **10 Siegpunkte** (können zwischen 4 bis 15 eingestellt werden) sammeln:
 - feindliche Heimatwelt erobern und halten: 4 Siegpunkte (beinhaltet bereits Koloniestufe und Eroberungssiegpunkte)
 - jede Kolonie auf Stufe III/ IV: 1 Siegpunkt/ 2 Siegpunkte
 - jeder voll entwickelte Berater: 2 Siegpunkte
 - jedes abgeschlossene Spezialprojekt: 3 Siegpunkte
 - jedes beendete Forschungsgebiet: 1 Siegpunkt
 - Regierung mit 4 Politiken: 2 Siegpunkte
 - jedes erfüllte Regierungsziel: 2 Siegpunkte
 - Mehrfach: Halten des galaktischen Kerns für 2 Runden: 1 Siegpunkt
 - erobern und halten einer Kolonie eines anderen Spielers: halbe Koloniestufe (aufgerundet) in Siegpunkte (beinhaltet NICHT die Siegpunkte für ihre Koloniestufe)
 - Zerstörung eines Titans: 1 Siegpunkt
 - von Regierungen, Ereignissen, Gesetzen und Beratern erzeugte Siegpunkte
- Wahl zum **Souverän** (Gesetzesabstimmung zum Souverän gewinnen, im 2 Spieler-Spiel nicht verfügbar)
- Siegreiche **Föderation** und Mitglied darin (benötigt Föderation-Politik Gemeinsames Schicksal)
- **Kosme-Flotte** (Gesetz Den Himmel herausfordern) wurde besiegt
- die **Hegemonie** (Lobbykratie-Politik Phase Bosa – Tor) wurde zerstört (trifft aus irgendeinem Grund die Kosme-Flotte auf die Hegemonie, löschen sich sofort beide gegenseitig aus, ohne, dass ein Spieler gewinnt. Der Spieler, der die Hegemonie kontrolliert hat, verliert trotzdem das Spiel).

Spielbeginn

Das Spiel beginnt mit der **Ökonomie-Phase**. Alle Rohstoffeinkommen sind 3, die Bodenkapazität ist 4 und die Welt- raumkapazität ist 1.

Anfänglich freigeschaltet: Die Spieler können einfache Rohstoff- und Produktionsgebäude sowie Forschungsschiffe und Kolonieschiffe bauen. Jeder Spieler hat die Regierung Oligarchie und besitzt 1 Forschungsschiff.

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

Rundenablauf

1. Politik-Phase

- Politische Aktionen durchführen (durch die Regierungsform vorgegeben, 1 freie politische Aktion heißt, frei zwischen den 5 Möglichkeiten wählen zu dürfen)
- **Vertrag:** Verträge mit entdeckten Spielern eingehen
- **Institutionen:** Institutionsaktionen mit Agenten, Diplomaten und Polizei durchführen
- **Gesetz:** Gesetze ziehen oder zur Abstimmung vorschlagen.
- **Regierung:** Regierungsform verändern, Politiken einführen, Berater rekrutieren oder entwickeln.
- **Kabinett:** SM-Karten ziehen, versteigern oder darum bieten, Kulturaktionen nutzen

2. Ökonomie-Phase

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

3. Bewegung-Phase

- **Einheiten bewegen:** alle Einheiten werden mit ihrem -Wert bewegt. Zivile Einheiten bewegen sich für alle offen. Militärische Einheiten bewegen sich immer geheim in Flotten. Dafür werden nur Flottenmarker bewegt. Der Spieler hat notiert, welche Schiffe sich in welcher Flotte befinden. Schiffe können sich dabei beliebig aufteilen und bilden neue Flotten.
- **Erkunden:** betritt eine Einheit ein unentdecktes System, hält sie an und zieht eine Ereigniskarte passend zum System.
- **Blockieren:** betritt eine ungetarnte Flotte ein System mit einer Flotte nennen beide die addierten  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

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

5. Schluss-Phase

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

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

Politik-Phase:

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

1. Vertrag schließen

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

Vertrag	Effekt
Bündnis	Wenn Spieler A oder B der Krieg erklärt wird, wird der anderen Seite automatisch auch der Krieg erklärt. Beide Spieler teilen sich die Unterhaltskosten des Krieges, anstatt sie einzeln zu bezahlen (sie entscheiden, wer von ihnen wie viel $\frac{1}{2}$ in der Ökonomie-Phase bezahlt). Beide können sich nicht den Krieg erklären. Kosten: 4 $\frac{1}{2}$
Handelsvertrag	Pro Handelsvertrag (Farbcube) darf Spieler A einmal in der Ökonomie-Phase einen Rohstoff in beliebiger Menge gegen andere Rohstoffe in beliebiger Menge von Spieler B tauschen. Kosten: 1 $\frac{1}{2}$
Krieg erklären	Siehe nächste Seite. Spieler A und B dürfen gegenseitig Einheiten und Kolonien des anderen angreifen.
Rüstungskooperation	Spieler A und B besitzen einen gemeinsamen Weltraum- und Bodenkapazität und dürfen mit den Produktionsgebäuden des jeweils anderen produzieren. Kosten: 6 $\frac{1}{2}$
Waffenstillstand	Spieler A bietet Spieler B X Rohstoffe, Einheiten oder Systeme an. Nimmt er an, herrscht zwischen beiden Frieden mindestens für diese, die nächste und übernächste Runde. Ist dieser Vertrag durch die Unterhaltskosten des Krieges erzwungen, herrscht sofort Frieden. Im Anschluss werden die Kriegsziele ausgewertet. Kosten: 0 $\frac{1}{2}$
Geheimdienstabkommen	Beide Spieler behandeln die Netzwerke des jeweils anderen Spielers, als würden sie ihnen gehören. Kosten: 1 $\frac{1}{2}$ pro von A und B errichteten Netzwerk. Die Kosten können unter den Vertragsparteien beliebig aufgeteilt werden.
Föderation: Einladung	Benötigt Regierung Föderation. Spieler A lädt Spieler B in seine Föderation ein. Beide Spieler gewinnen trotzdem für sich. Jedes Föderationsmitglied erzeugt +1 Siegpunkt für alle Föderationsmitglieder (2 Mitglieder erzeugen +2 Siegpunkte für einander), die zum Sieg zusätzlich benötigt werden. Es können nur so viele Spieler einer Föderation beitreten, bis sie die Hälfte der Spielerzahl ausmachen. Kosten: $\frac{1}{2}$ in Höhe der Anzahl an Siegpunkten, die Spieler B besitzt.
Föderation: Austreten	Spieler A verlässt die Föderation. Besteht diese dadurch aus nur noch einen Spieler, werden ihre Politikkarten erst wieder aktiv, wenn mindestens 2 Spieler Mitglied in ihr sind. Die übrigen Mitglieder erhalten die verlorenen Siegpunkte durch das ausgetretene Föderationsmitglied zurück. Kosten: $\frac{1}{2}$ in doppelter Höhe der eigenen Siegpunkte an den Föderationsgründer.
Vertrag beenden	Spieler A beendet einen oder mehrere seiner Verträge mit Spieler B. Die Verträge werden in der Schluss-Phase abgelegt. Kosten: Kosten des zu brechenden Vertrages + 1 in $\frac{1}{2}$

Krieg erklären

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

1. Verträge prüfen

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

Besitzt B ein Bündnis oder ist B in einer Föderation, werden zeitgleich weiteren Spielern der Krieg erklärt.

Alle eigenen Verträge werden mit B mit Kriegserklärung aufgelöst. Dies muss A berücksichtigen.

2. Kriegsgründe prüfen

Besitzt A einen Kriegsgrund gegen B und ist in dieser in dieser oder der letzten Runde entstanden (danach verfällt er), darf er sofort (das kann einmalig direkt nach der Aktion erfolgen, die den Kriegsgrund erzeugt hat oder in der anschließenden Politikaktion) und ohne Kosten B den Krieg erklären und B darf nichts dagegen tun.

Erklärt A ohne einen Kriegsgrund den Krieg, muss er zusätzlich X $\frac{1}{2}$ bezahlen. Spieler B darf nun die anderthalbe (abgerundet) Menge an $\frac{1}{2}$ bezahlen, um den Krieg zu verhindern (mit der Technologie Interportale Empathie bezahlt er nur die einfache Menge). Tut er dies, wird der Krieg diese Runde verhindert, ansonsten herrscht Krieg.

3. Kriegsziele bestimmen

Gibt es Kriegsgründe, muss A nun dazugehörige Kriegsziele nennen (rote Würfel auf die Systeme legen). Er darf auch weitere Kriegsziele (Ohne Kriegsgrund) nennen, aber die Kriegsziele des Kriegsgrundes müssen mindestens genannt werden. Werden alle Kriegsziele erfüllt oder geht ein Spieler bankrott, endet der Krieg und die Kriegsziele werden ausgewertet. Für jedes erfüllte Kriegsziel erhält A 5 Rohstoffe eigener Wahl und für jedes nicht erfüllte Kriegsziel erhält B 5 Rohstoffe seiner Wahl. Es gilt:

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

4. Kriegsmüdigkeit

In jeder Schluss-Phase erhöht sich die Zahl des schwarzen Würfels auf der Krieg-Karte um +1. Pro Auge auf dieser Karte gilt: der Angreifer (der, der den Krieg erklärt hat) erleidet +1 $\frac{1}{2}$ -Unterhalt. Je 2 Augen auf dieser Karte gilt, der Verteidiger erleidet +1 $\frac{1}{2}$ -Unterhalt. Ist es zu irgendeinem Zeitpunkt für den Angreifer nicht möglich, die Kosten zu bezahlen, endet der Krieg sofort und die Kriegsziele werden ausgewertet. Ist es zu irgendeinem Zeitpunkt für den Verteidiger nicht mehr möglich, die Kosten zu bezahlen, muss er, sofern möglich, die Kriegsziele der Kriegsgründe erfüllen (Einheiten aus Systemen bewegen oder Kolonien zurückgeben). Auch wenn dies nicht möglich ist, endet der Krieg sofort und die Kriegsziele werden ausgewertet. Der Verteidiger erhält keine Rohstoffe für nicht erfüllte Kriegsziele.

Überfälle

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

2. Institutionen

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

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

IA	Effekt
Anwerben (Diplomat)	Benötigt Netzwerk I: Illegal. Wähle so viele Bodeneinheiten, wie du Netzwerkstufe besitzt und bezahle ihre sechsfachen Kosten in 🎲 (hast du zuvor nicht aufgeklärt, bezahle blind und der andere Spieler überlässt dir nach seiner Wahl Einheiten bis zur Bezahlgrenze. Hast du zu viel bezahlt, sind die Rohstoffe verloren). Du übernimmst die Kontrolle über sie. Bist du mit dem Spieler im Frieden, werden sie auf einen deiner Planeten deiner Wahl gebracht. Bist du mit dem Spieler im Krieg, lösen sie sofort eine Bodenschlacht aus. Kosten: sechsmal die Kosten der ausgewählten Einheiten in 🎲. Die Kosten sind für die Einheiten um den 🎲 Unterhalt der Kriegsmüdigkeit des Zielspielers reduziert (bis 1).
Attentat (Agent)	Benötigt Netzwerk II und Technologie Hybrider Krieg: Kriegsgrund (Forschungsschiffe), illegal. Wähle einen Berater von Spieler B aus. Beide Spieler bieten, wie bei einer Schwarzmarktauktion, verdeckt 🎲 gegeneinander. 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: 2 🎲.
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 🎲
Botschafter ernennen (Diplomat)	Benötigt Technologie Interportale Gemeinschaft und Botschaft: Platziere das Forschungsschiff auf das Tableau des Spielers, dem der Planet gehört (B). Du kannst es mit einer IA wieder in das System der Botschafter legen. Mit Botschafter reduzieren sich Vertragskosten zwischen euch um -2 🎲 (bis 1). Er gilt als Diplomat auf der Heimatwelt von B (weiter nutzbar). Ihr erhaltet beide +1 Stimme und bei der IA Dialog zusätzlich +1 🎲. Pro Spieler darfst du nur einen Botschafter ernennen.
Dialog (Diplomat)	Erhalte 🎲 in Höhe der Koloniestufen des Zielplaneten. Der Zielspieler erhält 1 🎲. Befindet sich deine Botschaft dort, verdopple den Kulturerhalt. Kosten: 0 🎲
Diebstahl (Agent)	Illegal. Stiehlt eine X-beliebige Menge von Rohstoffen des betroffenen Spielers (außer 🎲). Ziehe es vom kommenden Einkommen des Spielers ab, falls er zu wenig besitzt (bis 0). Ziel kann ein Planet oder eine Handelsroute sein, die mit der Heimatwelt des Zielspielers verbunden ist. Stiehlt alternativ eine Schwarzmarkt-/Ereigniskarte. Kosten: 1 🎲 für je 1 gestohlenen Rohstoff. 5 🎲 für eine Schwarzmarkt oder Ereigniskarte eines Spielers.
Druck ausüben (Diplomat)	Befindet sich dein Diplomat in der Heimatwelt eines Spielers, mit dem du im Krieg bist, lege einen seiner Farbcubes auf die Kriegskarte. Sie zählt als zusätzliches Auge für ihn. Bist du im Frieden mit einem Spieler lege einen seiner Farbcubes auf die Kriegskarte. Liegen dort zu irgendeinen Zeitpunkt 3 Farbcubes, erhältst du einen Kriegsgrund gegen ihn. Alternativ kannst du einen Farbcube von der Kriegskarte entfernen. Eine Botschaft verdoppelt den Effekt. Kosten: 2 🎲.
Festnahme (Polizei)	Reaktion. Kostet keine politische Aktion. Findet eine illegale IA im System mit deiner Polizei/ Wache statt, bieten beide Spieler wie bei einer Schwarzmarktauktion gegeneinander mit 🎲. Sie ist danach für beide verloren. Gewinnt nicht die Polizei, wird die IA ausgeführt. Gewinnt die Polizei, wird die IA verhindert (ihre Kosten sind verloren) und die ausgerüstete Einheit mit dem Charakter wird von der strategischen Karte genommen, bis der kontrollierende Spieler 3 🎲 an den festnehmenden Spieler in der Ökonomie-Phase gezahlt hat. Dann wird sie in das eigene Heimatsystem platziert. Bietet bei Diplomaten nichts. Sie werden automatisch in das Heimatsystem des kontrollierenden Spielers platziert, falls sie bei einer illegalen Aktion festgenommen werden. Kosten: 0 🎲
Gegenspiionage (Agent)	Befindet sich ein Forschungsschiff eines anderen Spielers im selben System, kannst du es zu zerstören versuchen. Beide Spieler bieten, wie bei einer Schwarzmarktauktion, verdeckt 🎲 gegeneinander. Das höhere Ergebnis zerstört das jeweils andere Forschungsschiff. Bei Gleichstand werden beide Schiffe zerstört. Kosten: 1 🎲

IA	Effekt
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). Es darf keine weitere deiner IA diese Runde im System stattfinden. Kosten: 1 $\frac{1}{2}$ pro Stufe
Netzwerk entdecken (Agent, Polizei)	Benötigt Technologie Strategische Infiltration. Reduziere die Augenzahl eines beliebigen Netzwerkes um -1 (wird es 0, entferne es). Kosten: 1 $\frac{1}{2}$ pro Stufe, jede Polizei und Stufe einer Wache reduziert die Kosten um -1 (bis 0). Diese Aktion kann ebenfalls von einer Wache durchgeführt werden.
Sabotage (Agent)	Benötigt Netzwerk I: Illegal. Wähle eine zivile Einheit, eine Wache oder ein Gebäude des anderen Spielers. Das Ziel wird zerstört. Kosten: 3 $\frac{1}{2}$
Patrouille (Polizei)	Die ausgerüstete Einheit darf kostenfrei von einer eigenen Wache zu einer anderen eigenen Wache bewegt werden, aber nur so viele Systeme, wie die erste Wache Stufen besitzt. Kosten: 0 $\frac{1}{2}$
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 einen Kampf aus. Gewinnst du, eroberst du den Planeten. Kosten: 1 $\frac{1}{2}$ pro Miliz-Einheit (jede Polizeieinheit verteuert die Kosten pro Miliz-Einheit)
Schmuggel (Agent, Diplomat)	Illegal. Befindet sich die mit einem Agenten ausgerüstete Einheit auf einer deiner Planeten, lege einen bronzenen Cube auf die Einheit. Befindet sie sich am Ende der Bewegungsphase mit dem bronzenen/ goldenen Cube auf Planeten eines anderen Spielers (nicht eigene Föderation) oder eines deiner Netzwerke, wähle: 1. Du erhältst Koloniestufe deiner Zielkolonie +3 in \odot und entfernst den Cube oder du tauschst deinen bronze Cube gegen einen Goldcube aus. Der Goldcube kann nur für Effekt 2 oder 3 eingesetzt werden und verdoppelt diese. Wird er durch Polizei entfernt, verliere 6 statt 3 \odot . 2. Du erhältst Koloniestufe mal 6 deiner Zielkolonie in \odot . Platziere einen roten Würfel mit Augenzahl in Höhe der Koloniestufe auf das Ziel. So lange niemand hier noch einmal schmuggeln. Der Würfel erzeugt für den Zielspieler zusätzlichen \odot Unterhalt. Die Augen reduzieren sich in der Schluss-Phase um -1. Entferne den Cube. 3. Du platzierst sofort ein Netzwerk der Stufe I/ erhöhst es um +1 Stufe oder führst diese Handlung in einem benachbarten System aus. Entferne den Cube (benötigt Technologie Strategische Infiltration). Kosten: 3 $\frac{1}{2}$, außerhalb von Kolonien kann der bronzene Cube von Polizei entfernt werden, wenn sie sich zu irgendeinem Zeitpunkt im selben System mit deiner Einheit befinden. Sie stehlen dir dann 3 \odot .
Sonderrechte einklagen (Diplomat)	Benötigt Interportale Gemeinschaft: Illegal. Wähle X Einheiten. Sie erhalten für diese Runde die Besonderheit Freibeuter. Platziere einen schwarzen Würfel auf ihre Flotten, um dies anzuzeigen. Andere Spieler dürfen die gesamte Flotte angreifen, auch wenn nur eine Einheit darin Freibeuter ist. Kosten: die halben Kosten der gewählten Schiffe in $\frac{1}{2}$.
Spionage (Agent)	Illegal. Du erhältst eine Technologie des ausgewählten Spielers. Kosten: die Forschungskosten der ausgewählten Technologie durch 2 (abgerundet) in $\frac{1}{2}$. Der Spieler verliert genau so viel \odot .
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. Kosten: dreifache Koloniestufe in $\frac{1}{2}$
Überzeugen (Diplomat)	Benötigt Technologie Generalversammlung: Befindet sich ein Diplomat auf der Heimatwelt eines Spielers (nicht eigene Föderation), nimm einen seiner Farbcubes und lege ihn auf/ entferne ihn von einem Immer-Gesetz deiner Wahl. Für jeden Cube darfst du eine seiner Stimmen für dich nutzen. Der Effekt wird durch eine Botschaft verdoppelt.
Untertauchen (Agent, Diplomat)	Benötigt Netzwerk I: Du bewegst sofort ein Kleinkampfschiff (auch zivil mit Cubes) von einem deiner Netzwerke zu einem deiner Netzwerke. Die Einheiten dürfen sich danach nicht mehr bewegen. Kosten: 1 $\frac{1}{2}$ pro dadurch bewegtes System, die Kosten werden durch Polizei oder Wachen nicht erhöht
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 $\frac{1}{2}$ Kosten für illegale IAs anderer Spieler um +1. Wachen können in ihrem System festnehmen. Sie gelten, als hätten sie Sensoren ausgerüstet. Wachen gelten wie Gebäude. Sie können abgerissen und durch Kontrolle anderer Spieler zerstört werden (Ihre Stufe sind ihre Hüllenpunkte und diese zählen zu Kontrolle). Werden sie von Schiffen angegriffen, gelten diese wie im Heck der Wache und dürfen einmal in der Schlachten-Phase schießen. Der verursachte Schaden reduziert direkt ihre Stufe (greifen Freibeuter an, ist es kein Kriegsgrund). Mit einer politischen Aktion kann diese IA mehrmals hintereinander durchgeführt werden. Kosten: 1 $\frac{1}{2}$ pro Stufe, Unterhalt: 1 \odot je 2 Stufen
Zersetzung (Agent)	Benötigt Netzwerk I: Illegal. Wähle so viele Bodeneinheiten, wie du Netzwerkstufen besitzt und bezahle ihre dreifachen Kosten in $\frac{1}{2}$ (hast du zuvor nicht aufgeklärt, bezahle blind und der andere Spieler überlässt dir nach seiner Wahl Einheiten bis zur Bezahlungsgrenze. Hast du zu viel bezahlt, sind die Rohstoffe verloren). Diese Bodeneinheiten werden zerstört. Kosten: dreimal die Kosten der ausgewählten Einheiten in $\frac{1}{2}$. Die Kosten der ausgewählten Einheiten sind für die Einheiten sind um den $\frac{1}{2}$ Unterhalt der Kriegsmüdigkeit des Zielspielers reduziert (bis 1).

3. Sitzung des Hohen Rates einberufen

Eine Sitzung des Hohen Rats kann erst einberufen werden, wenn jeder Spieler mindestens einmal von einem anderen Spieler entdeckt wurde. Um als entdeckt zu gelten, muss zu irgendeinem Zeitpunkt ein System mit einer Einheit oder Kolonie eines Spielers benachbart zu einem System mit einer Einheit oder Kolonie eines anderen Spielers sein. Hat dieser bereits einen anderen Spieler entdeckt, gilt auch dieser andere Spieler als entdeckt.

Kann der Hohe Rat einberufen werden erhalten alle Spieler die Anzahl all ihrer Koloniestufen in bronzenen Cubes (Veränderungen werden sofort aktualisiert). Dies sind ihre Stimmen.

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

Alternativ darf ein zuvor gescheitertes Gesetz wieder in den Gesetzesstapel gelegt werden.

3 b) Gesetzesvorschlag machen: Ein Spieler kündigt an, einen Gesetzesvorschlag von einem Gesetz aus seiner Hand machen zu wollen. Darauf müssen **alle anderen Spieler**, die in dieser Runde auch einen Gesetzesvorschlag machen wollen, ihren Gesetzesvorschlag anzeigen und erklären. Gesetze werden in Zugreihenfolge abgehandelt.

Ist das bekannt, nehmen die Spieler die Cubes, die sie als Stimmen nutzen wollen in Hand. Nicht in die Hand genommene Stimmen stehen für andere Abstimmungen in dieser Politik-Phase zur Verfügung. Jetzt können die Spieler sich für 5 $\frac{1}{2}$ oder mit der Technologie Politische Einheit für 3 $\frac{1}{2}$ noch temporär Stimmen kaufen. Sie sagen das in Spielerreihenfolge an, bezahlen die Kosten und passen ihre Cubes an.

Bronze Cubes sind Nein-Stimmen, silberne Cubes Ja-Stimmen und Gold-Cubes Stimmen für Rohstoffe. Eine einfache Mehrheit entscheidet, ob ein Gesetz angenommen wird oder nicht. Ein Gleichstand zählt als ein Scheitern des Gesetzes. Die Mehrheit bezieht sich immer auf die in dieser Abstimmung abgegebenen Stimmen.

Haben sie Ja gesagt und das Gesetz wurde angenommen/ Nein gesagt und das Gesetz ist gescheitert, erhalten sie **für je 2 Stimme in der linken Hand 1 Rohstoff ihrer Wahl**. Dies drückt den nutzbringenden Einsatz ihres Einflusses im Rechtssystem aus, der das Gesetzesvorhaben als Möglichkeit genutzt hat.

Wird das **Gesetz angenommen**, tritt es in Kraft. Lege deinen Farbcube darauf. **Scheitert es**, wird das vorgeschlagene Gesetz offen neben den Gesetzesstapel in die Ablage gelegt (Gesetze mit dem Schlüsselwort Immer werden in den Gesetzesstapel zurückgelegt). Verabschiedete Gesetze werden offen ausgelegt, um ihre permanente Wirkung zu zeigen.

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

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

4. Regierung reformieren

4 a) Regierung ändern: Wenn du deine Regierung verändern willst, bezahlst du die Kosten einer für dich freigeschalteten Regierung und tauschst deine aktuelle Regierung mit der gekauften aus. Alle Veränderungen treten vor dem Einkommen in der Ökonomie-Phase in Kraft. Sobald die entsprechenden Regierungen erforscht wurden, können diese ohne Vorbedingungen gewählt werden. Ausnahme: Unternehmens- und Klanregierungen (Lobbykratie, Kleptokratie) können nur von einem Spieler eingeführt und nach der Einführung nicht mehr gewechselt werden.

4 b) Politik entwickeln: Du darfst eine Politik deiner aktuellen Regierung ins Spiel bringen (bis zu 3)/ eine deiner Politiken inaktiv werden (Farbcube entfernen, keine Erstattung). Jede ins Spiel gebrachte Politik kostet 2 $\frac{1}{2}$ Unterhalt.

4 c) Berater erbitten: Du darfst einen Berater auf deiner Hand oder einen ausliegenden Berater kaufen und direkt ins Spiel bringen (benötigt die Technologie Experten-Rat). Stattdessen darfst du 2 Berater ziehen, einen davon auf die Hand nehmen und den anderen in die Auslage legen. Hast du dadurch mehr als 1 Berater auf der Hand, nimm einen Berater auf der Hand und lege ihn in die Auslage. Jeder ausgespielte Berater kostet 3 $\frac{1}{2}$ -Unterhalt. Immer wenn mehr als 3 Berater in der Auslage liegen würde, lege den untersten zurück unter den Berater-Stapel. Die anderen rücken dann auf.

4 d) Kabinettsitzung: Du kannst eine Aktion auf den Schwarzmarkt oder eine Kulturaktion durchführen.

Regierungen und Politiken

Regierungen der Stufe I sind auf das Sammeln bestimmter Rohstoffe ausgelegt. Sie erhöhen meistens das Einkommen der Rohstoffe, auf die sie sich spezialisieren. Sie haben gegenüber der Startregierung nur Vorteile. Regierungen der Stufe II bringen einen Vorteil und einen Nachteil mit sich. Sie stellen spezialisierte Siegesstrategien dar.

Sobald eine Regierung aktiv ist, können für die Kosten dazugehörige Politiken ins Spiel gebracht werden. Diese bleiben bei dem Spieler im Spiel, selbst wenn er eine andere Regierung einsetzt. **Ausnahme: gebundene Politiken (G).** Diese werden dann inaktiv (verlieren ihre Wirkung), außer du hast die Folgeregierung (siehe Tabelle unten) eingeführt. Er kann aber nur maximal 3, mit der Technologie Vollendetes Regieren 4, Politiken gleichzeitig aktiv haben. Falls er eine weitere kauft, muss er eine in seinem Besitz wieder zurück in den Pool an kaufbaren Politiken legen. Jede Politik gibt es für einen Spieler nur einmal.

Aktivierbare Politiken können nur einmal in einer Runde aktiviert werden. Um das anzuzeigen, wird die aktivierte Karte um 90 Grad gedreht. Sie wird in der Schluss-Phase wiederhergestellt.

Regierungsziele: Jede Stufe I Regierung besitzt für dich, solange diese oder die darauffolgende Regierung (siehe Tabelle unten) eingeführt ist, ein Ziel. Ist es erfüllt, erhältst du einmalig +2 Siegpunkte (Zielmarker nehmen).

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

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

Berater

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

Schwarzmarkt

Schwarzmarkt-Karten (SM-Karten) benötigen eine beliebige politische Aktion. Sie sind besondere Boni oder Aktionen, die ein Spieler zusätzlich er- und wieder versteigern kann. Sie können ansonsten nur durch Institutionsaktion gestohlen werden. SM-Karten werden zu Spielbeginn nicht gezogen. Es wird immer 1 SM-Karte in der Schlussphase gezogen. Liegen bereits 3 SM-Karten in der Auslage, wird die äußerst linke ersetzt und kommt unter dem Stapel. Die rücken dann nach links auf und die neue Karte wird auf die Position ganz rechts gelegt.

1. Schwarzmarktkarte ziehen: Willst du um die SM-Ware in der Auslage nicht bieten, kannst du stattdessen eine Karte vom SM-Stapel ziehen und sofort entscheiden, ob du darauf bieten willst oder nicht. Wenn ja, beginnt eine Biet-Runde. Wenn nicht, lege sie in die Auslage.

2. Bieten: Wähle eine SM-Karte in der Auslage oder eine SM- oder Ereigniskarte, die du besitzt, sie wird das Auktionsobjekt. Jeder Spieler, der beim Bieten teilnehmen will und nicht die Aktion ausgelöst hat, zahlt 1 $\frac{1}{2}$. Er nimmt dann eine beliebige Anzahl von Metall-Cubes in die Hand (Bronze = 1, Silber = 5, Gold = 10). Es wird auf dem Rohstoff auf der SM-Karte geboten. Die Spieler öffnen dann gleichzeitig ihre Hände und das höchste Gebot gewinnt. Bei Gleichstand erhält niemand den Gegenstand. Nur der Aktionsgewinner muss das Gebot bezahlen.

Kabinett (kostet keine politische Aktion)

Bürokratieabbau: Verzichte auf eine beliebige politische Aktion und erhalte +1 $\frac{1}{2}$.

Delegation entsenden: Befindet sich ein Schiff mit Diplomaten auf deiner Heimatwelt, platziere es auf eine beliebige Heimatwelt eines anderen Spielers, mit dem du nicht im Krieg bist. Es darf sich danach nicht mehr bewegen und kann keine Cubes dabei transportieren. Falls möglich, entdeckt es dabei den Spieler. **Kosten:** 3 $\frac{1}{2}$

Entwicklungshilfe beantragen: Erhalte +1 Einkommen auf jede Rohstoffart. **Kosten:** 5 $\frac{1}{2}$ + die dreifache Anzahl deiner Siegpunkte in $\frac{1}{2}$. Die Nutzung dieser Aktion kostet jedes Mal 5 $\frac{1}{2}$ mehr (beim zweiten Mal 10 $\frac{1}{2}$, beim dritten Mal 15 $\frac{1}{2}$ usw.). Lege dazu einen weißen Würfel auf dein Spielertableau auf „Andere“.

Expedition entsenden: Gib 3 Ereigniskarten oder 5 $\frac{1}{2}$ (+5 $\frac{1}{2}$ pro von dir so gelegten Planet) oder einen zurückgelegten Planeten aus. Ein Forschungsschiff im V. Ring darf sich sofort in den VI. Ring (V. Ring im kurzen Spiel) begeben und dort ein Planet entdecken. Das Schiff darf sich diese Bewegungsphase nicht mehr bewegen. **Kosten:** 5 $\frac{1}{2}$

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

Kommission gründen: Erhalte für diese Runde zusätzliche freie politische Aktionen (bis 2). **Kosten:** 3 $\frac{1}{2}$ pro Aktion.

Kosme-Schutz erbitten (nicht möglich mit Spezialregierungen): Wähle beliebige Kosme-Schiffe und bezahle die -Kosten ihres Schiffstyps in $\frac{1}{2}$ (Kosme-Schiffe nutzen die Preise für fortschrittliche Schiffe, Bsp: bei Kosme-Korvette 4 $\frac{1}{2}$). Du kannst kein gleiches Schiff zweimal kaufen. Die Schiffe dürfen auf eigenen Planeten oder eigenen Wachen platziert werden. Sie stehen bis zur Schluss-Phase unter der Kontrolle des Spielers. Danach werden sie vom Spielfeld entfernt. Anstatt Schiffe zu kaufen, kannst du dir auch bis zu 2 $\frac{1}{2}$ für 5 $\frac{1}{2}$ pro $\frac{1}{2}$ kaufen. Diese Aktion ist nur einmal pro Runde für dich möglich und wird inaktiv, wenn die Kosme-Flotte im Spiel ist.

Wissenschaftlichen Rat einberufen: Verkaufe eine Ereigniskarte auf deiner Hand für 2 $\frac{1}{2}$.

Ökonomie-Phase

1. Einkommen

Alle Spieler erhalten gleichzeitig ihr Einkommen. Dazu addieren sie ihren Einkommenswert bei jedem Rohstoff auf das dazugehörige Konto. Ist dabei ein Einkommen negativ und würde das Konto unter 0 fallen, droht der Spieler bankrott zu werden.

Bankrott: Jeder Rohstoff unter 0 muss sofort doppelt in  oder dreifach in  bezahlt werden. Geht das nicht und ist der Spieler im Krieg, wird er zum Waffenstillstand gezwungen. Ist er nicht im Krieg, muss er sofort Einheiten und Gebäude an Spieler verkaufen. Diese können zum Kaufwert an die Spieler verkauft werden. Hat kein Spieler Interesse, müssen entsprechend viele Einheiten, Politiken, Berater und Gebäude vom Spielplan genommen werden, bis ihr Verkaufswert den negativen Kontowert entspricht oder diesen überbietet. Das Konto wird danach auf 0 gesetzt (es gibt kein Wechselgeld).

2. Kaufen

Zuerst werden Kolonieschiffe in Systemen mit unkolonisierten Planeten mit W4 auf der Seite 1 ersetzt. Passe dein Einkommen entsprechend an.

In Zugreihenfolge können nun alle Spieler die Rohstoffe ihres Kontos ausgeben, um beliebig viele Käufe durchzuführen.

Kolonie: Die Koloniestufe kann einmal pro Runde um +1 erhöht werden (aber nicht, wenn die Kolonie in dieser Runde gegründet wurde). Siehe dazu Koloniestufen auf der nächsten Seite.

Gebäude: Du kannst auf freien Bauplätzen deiner Kolonie Gebäude zu ihren Kosten errichten. Rohstoffgebäude kosten 3  und 1  Unterhalt. Sie aufzuwerten kosten 3  und zusätzlich 1  Unterhalt. Aufgewertete Gebäude direkt zu bauen kostet 6  und 2  Unterhalt. Dasselbe gilt für Produktionsgebäude, nur dass diese die Kosten in  besitzen. Rohstoffgebäude erhöhen einen planetaren Rohstoff um +2/ +4 (aufgewertet). Produktionsgebäude erhöhen die Boden-  und Weltraumkapazität  um +1/+2 (aufgewertet). Rohstoffgebäude lassen sich nicht in einer Rohstoffart bauen, die der Planet nicht produziert.

Unaufgewertete Rohstoff- und Produktionsgebäude können ohne Bedingungen gebaut werden, alle anderen müssen erforscht werden. **Gebäude werden als Letztes gebaut (keine Einheitenkäufe danach).**

Einheiten: Um Einheiten zu bauen, müssen ihre Kosten bezahlt werden und du benötigst so viel Kapazität noch übrig, wie die Einheit  hat. Kapazität wird jede Runde wiederhergestellt. Du gibst sie also nur temporär für den Bau von Einheiten aus. Ist eine Einheit gebaut, kann sie nur dort platziert werden, wo ihre Kapazität erhöht wird. Weltraumeinheiten benötigen Produktionsgebäude oder Sternenbasen, um platziert werden zu können, während Bodeneinheiten nur Bodenkapazität  benötigen. In dieser Runde gebaute Einheiten dürfen sich direkt bewegen. Ab einer bestimmten Anzahl von gleichen Einheiten kann es sein, dass du für sie Unterhalt bezahlen musst (dies steht bei ihren Kosten). Sowohl Weltraum- als auch Bodeneinheiten werden in Flotten/ Armeen platziert. Nutze dazu einen Zahlenmarker und notiere, in welcher Armee/ Flotte du welche Einheit platziert hast.

Ausrüstung: Sobald du einen Bauplan für eine Einheit freigeschaltet hast, kannst du diesen ausrüsten. Dazu bezahlst du die Kosten der Ausrüstung und notierst dir die Ausrüstung auf dem Bauplan. Alle Einheiten mit dem Bauplan besitzen nun die neue Ausrüstung. Du kannst beliebig Ausrüstung austauschen, musst sie dann aber erneut bezahlen.

Technologie: Du kannst alle verfügbaren Forschungen (Pfeilrichtungen beachten) kaufen. Eine Forschung ist dann nicht verfügbar, wenn ein Pfeil auf sie zeigt und du die Technologie, von der der Pfeil beginnt, noch nicht besitzt. Mit Forschungsgebiet sind die 4 Bereiche Militär, Wirtschaft, Innen- und Außenpolitik gemeint.

Kolonien und Koloniestufen

Um eine Kolonie zu gründen, muss sich dein Kolonieschiff in einem System mit einem Planeten ohne Kolonie befinden. In deiner Ökonomie-Phase, nachdem du Einkommen erhalten hast, entferne das Kolonieschiff und lege 1W4 mit einer 1 (Koloniestufe) sowie weiße Würfel in Höhe deines nächsten leeren Koloniefeldes auf dein Spielertableau (benenne die Kolonie) auf den Planeten. Passe dein Einkommen an. Du kannst in jeder Ökonomie-Phase eine Kolonie um 1 Stufe wachsen lassen, wenn du die angegebenen -Kosten zahlst. Eine Kolonie kann pro Ökonomie-Phase nicht mehr als 1 Stufe wachsen.

Koloniestufe

Jede Stufe erzeugt für die Kolonie +1 , +1 Bauplatz für Gebäude (außer Verteidigungsgebäude, diese kannst du pro Art eines unabhängig von der Stufe bauen) und +1 , wenn sie mit deiner Heimatwelt per Handelsroute verbunden ist. Auf Stufe III erzeugt sie zusätzlich +1 Siegpunkt, auf Stufe IV +2 Siegpunkte.

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

Blockierte Kolonien

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

Wird eine Kolonie blockiert, steuert sie ihr Einkommen und ihren Unterhalt nicht mehr bei, kann keine Einheiten mehr produzieren und kann keine Stimmen bei Gesetzesvorhaben abgeben. Sie gilt zudem nicht mehr mit deiner Heimatwelt verbunden, wenn sie über Handelsrouten verbunden wäre. Wird deine Heimatwelt blockiert, trägt sie noch ihr Einkommen bei und kann Einheiten produzieren. Jede andere Kolonie gilt aber nicht mehr mit ihr als verbunden und der Spieler kann gar keine Stimmen mehr bei Gesetzesvorhaben abgeben.

Bauplan

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

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

Ausrüstungen: Ausrüstungen können beliebig für ihre Kosten hinzugefügt und ausgetauscht werden, sobald sie erforscht wurden. Die Ausrüstungskosten müssen bei jedem Ausrüsten erneut gezahlt werden. Ausrüstungen werden im Bauplan notiert..

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

Glattrohrkanone:  1 1W6  5+ 1  Projektil

Geheimhaltung

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

Gebäude

Gebäude können während der Ökonomie-Phase gebaut werden. Sie benötigen einen Bauplatz auf einer Kolonie und je 2 / 2 eine Bodenkapazität (). Sie können durch die Institutionsaktion Sabotage, durch Bombardement-Waffen oder große Waffen (keine Punktv.) nach Weltraumschlacht zerstört werden. Sie können auch abgerissen werden. Dabei gibt es allerdings keine Rohstoffe zurück.

Rohstoffgebäude: Sie erhöhen das Einkommen des jeweiligen Rohstoffes um +2, aufgewertet um +4. Jedes Rohstoffgebäude kostet 3 (2) und 1 Unterhalt (-Gebäude kosten keinen Unterhalt), aufgewertet 6 (3) und 2 Unterhalt. Wird als Würfel in der Rohstofffarbe auf das Spielertableau gelegt.

Produktionsgebäude erhöhen die - und um +1, aufgewertet um +2. Jedes Produktionsgebäude kostet 3 (2) und 1 Unterhalt, aufgewertet 6 (3) und 2 Unterhalt. Wird als roter Würfel auf das System gelegt.

Kapazität: Sie wird benötigt, um Einheiten und Gebäude bauen zu können. Es reicht nicht aus, die Objekte zu bezahlen, sie müssen auch produziert werden. Pro kann oder kann 1 oder pro kann ein Gebäude mit 2 (ein einfaches Gebäude benötigt also 2) aufgestellt werden. Hat ein Spieler zu wenig Kapazität, um eine Einheit zu bauen, kann er sie nicht kaufen. Kapazität gilt dabei global. Einheiten können überall dort aufgestellt werden, wo eigene Kapazität generiert wird, egal wie viel Kapazität dort generiert wird. Kapazität regeneriert sich in der Schluss-Phase.

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

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

Gebäude	Effekt
Botschaft (Silbercube)	Gebäude. Diplomatische Immunität (siehe Diplomat), benötigt Diplomat im System. Jeder deiner Verträge und alle aktiven Gesetze erzeugen pro Botschaft +1 -Einkommen. Sie zählt als 1 Stimme +1 Stimme für je 5 , die sie generiert. Sie erzeugt für den Spieler, der dem Planeten besitzt, auf dem sie gebaut wurde, +1 -Einkommen Kosten: 6 , 2 Unterhalt, 3
Künstliches Tor (Bronzecube)	Gebäude (benötigt keinen Bauplatz, dafür 1). Alle deine künstlichen Tore (bist du Lobbykratie: Tor auch die aller anderen Spieler, gilt nicht umgekehrt) gelten als benachbart. Kann von Forschungsschiffen gebaut werden. Greift eine Einheit das Gebäude ohne verteidigende Flotte an, gilt es als zerstört. Kosten: 6 , 1
Rohstoffgebäude	Erzeugt +2 Einkommen eines Rohstoffes eigener Wahl. Kosten: 3 , 1 Unterhalt, 2 Aufgewertet +4 Einkommen, Kosten: 6 (Neubau)/3 (Aufwertung) , 2 Unterhalt, 3
Produktionsgebäude	Erzeugt +1 und . Kosten: 3 , 1 Unterhalt, 2 Aufgewertet +2 und , Kosten: 6 (Neubau)/3 (Aufwertung) , 2 Unterhalt, 3
Zentrum (Goldcube)	Gebäude. Nur einmal pro Spieler. Verdoppelt das Rohstoffeinkommen und die Kapazität aller Gebäude des Systems. Schaltet Koloniestufe 4 für den Planeten frei. Kosten: 6 , 2 Unterhalt, 3
Festung	Verteidigungsgebäude. Alle Milizen gelten für die Bodenschlacht, als wären sie Infanterie. In einer Bombardierung oder Bodenschlacht muss immer zuerst der Festung Schaden zugefügt werden (zählt zusätzlich als Fahrzeug), bevor andere Bodeneinheiten angegriffen werden können. Sie besitzt 3 . Kosten: 5 , 1 Unterhalt, 3
Raketenbasis	Verteidigungsgebäude. Beteiligt sich an Weltraum- und Bodenschlachten im selben System mit : 0. Es darf eine erforschte Rakete eigener Wahl (kann jede Runde anders bestimmt werden) vom Planeten abgeschossen werden. Sie besitzt 2 . Kosten: 5 , 1 Unterhalt, 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: 5 , 1 Unterhalt, 3
Handelsroute	Gebäude. Wird benachbart zu einer eigenen Kolonie oder zu einer bereits gebauten Handelsroute gebaut (benötigt keinen Bauplatz aber 1). Einheiten, die ihre gesamte Bewegung auf Systemen mit Handelsrouten ausgeben (es zählt dafür immer nur das System, welches sie betreten), erhalten : +1. Wenn Kolonien durch Handelsrouten mit der Heimatwelt verbunden sind, erhöht sich ihr -Einkommen um die Koloniestufe. Werden Handelsrouten auf gefährlichen Systemen gebaut, ignorieren Einheiten künftig die Effekte des gefährlichen Systems (sie gelten nicht mehr als gefährliche Systeme). 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. Kosten: 6 (10 auf gefährlichen Systemen), 1 Aufwertung Lebenslinien: Handelsrouten erhöhen ihren Boni auf -Einkommen auf die doppelte Koloniestufe. Zusätzlich gilt, bewegt sich eine eigene Einheit das erste Mal in dieser Runde auf eine Handelsroute, ist diese Bewegung kostenfrei.

Bewegung-Phase

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

Zivile Einheiten bewegen sich für alle offen.

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

Kontrolle: der Spieler hat die Kontrolle über ein System, der die meiste  von Militäreinheiten in einem System besitzt. Er hat damit keine Kontrolle über Kolonien oder Einheiten eines anderen Spielers. Kontrolle bezieht sich auf bestimmte Effekte wie das Blockieren.

Blockieren: will ein Spieler ein System blockieren, in dem sich ein anderer Spieler befindet, nennen beide die addierten  all ihrer Militärschiffe in dem System. Der Spieler mit den meisten Punkten (bei Unentschieden niemand) kontrolliert das System und kann es blockieren (auch im Frieden möglich). Kolonien erzeugen dadurch kein Einkommen und keine Weltraumproduktion (Bodeneinheiten sind noch rekrutierbar), Handelsrouten gelten als unterbrochen. Eine nicht-kontrollierende Flotte muss in einem blockierten System anhalten und darf sich darin nicht weiterbewegen, außer der kontrollierende Spieler erlaubt es ihr oder sie zieht sich zurück. Die kontrollierende Flotte kann regulär weiterfliegen.

Erkunden: Ziehe vom passenden Stapel 1 Karte, wenn du ein zuvor unentdecktes System betrittst (oder immer, wenn du ein gefährliches System betrittst). Führe den Karteneffekt aus. Steht nichts weiter da, behalte die Karte, ansonsten wirf sie ab. Ist der Stapel leer, mische den Abwurfstapel. Er wird der neue Nachziehstapel.

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

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

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

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

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

Anomalien: Wird eine Anomalie von einer Einheit aufgedeckt, die kein Forschungsschiff ist, geschieht nichts. Betritt dein Forschungsschiff das System mit einer Anomalie, ziehe eine Anomalie-Karte. Lege einen blauen Würfel mit einer nicht vergebenen Zahl auf diese Karte und das Anomalie-System. Du kannst dich nun entscheiden, ob du die Anomalie erforschen willst. Wenn nicht, können andere Spieler sie auch erforschen. Falls du sie erforschen möchtest, muss dein Forschungsschiff zu Beginn der Bewegung-Phase all seine Bewegung für die Anomalie ausgeben, damit diese am Ende der Bewegung-Phase 1 Stufe erhält. Ist die Stufe zu irgendeinem Zeitpunkt genauso groß, wie die Stufe, die auf der Anomalie-Karte angegeben ist, führe ihren Effekt aus und behalte die Anomalie-Karte. Platziere deinen Farbcube auf die erforschte Anomalie.

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

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

Schlachten-Phase

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

1. Aufbau taktische Karte

Es wird die taktische Karte aufgebaut. Findet der Kampf in einem System mit Asteroiden oder im Nebel statt, werden von den teilnehmenden Spielern abwechselnd bis zu 4 Asteroiden- oder Nebelplättchen auf der taktischen Karte, aber nicht in den Aufstellungszonen verteilt.

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

Besitzt ein Spieler Minen, darf er 4 Minenplättchen, nachdem alle anderen Plättchen platziert wurden, beliebig verteilen. Sie dürfen nicht in der Aufstellungszone oder auf andere Plättchen verteilt werden. Die Eigenschaften dieser Plättchen sind:

Asteroiden: Kleinkampfschiffe (KS) erleiden hier keinen Schaden. Sie erhalten Ausweichen +1 gegen Angriffe von US+, solange sie sich auf dem Plättchen befinden.

Unterstützungsschiffe (US) erleiden sie 2 Treffer mit je 1  Schaden. Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden. Sie erhalten Ausweichen +1 gegen Angriffe von HS+, solange sie sich auf dem Plättchen befinden.

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

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

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

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

Nebel: Alle Waffen mit Lichtnachteil, die in einen Nebel hinein oder durch ihn hindurch schießen müssen, sind wirkungslos.

Planet: Planeten blockieren die Sichtlinie aller Einheiten (aber nicht die Bewegung). Sie verlieren diesen Effekt, wenn sich Einheiten auf dem Planetenplättchen befinden. Sie werden dann von allen Seiten gesehen und sehen alle Seiten. Befinden sich Transporter oder Landungsschiffe auf dem Planetenplättchen, können sie sofort aus dem Kampf entfernt werden und führen im Anschluss ein Bodengefecht durch. Besitzt der Planet Verteidigungsgebäude, können diese mit Bombardierung normal oder mit großen Waffen (keine Punktv.), die um -1 schlechter treffen, angegriffen werden.

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

Schwarzes Loch: Alle Einheiten werden zu Beginn jeder Kampfrunde, ohne zu drehen, 1 Feld in die Mitte des Schwarzen Loches gezogen. Erreichen sie diese, werden sie zerstört. Alle Bewegungen vom Schwarzen Loch weg kostet 1 zusätzliche  (besitzt eine Einheit nur 1 , bewegt sie sich trotzdem, darf sich aber nicht drehen). Alle Bewegungen zum Schwarzen Loch hin, kosten keine Bewegung. Das Schwarze Loch blockiert Sicht und Bewegung, alle Angriffe sind in der Schlacht um -1 erschwert.

Sturm: Zum Ende jeder Runde wird eine Sturm-Karte gezogen und auf alle teilnehmenden Schiffe angewandt. Besitzt ein Spieler das Sturmauge, darf er sich die Karte aussuchen.

Weltall: Die taktische Karte ist leer und ohne weitere Effekte.

2. Annäherungsphase

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

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

3. Hauptkampfphase

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

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

Bewegungsaktion

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

Drehung: Kleinkampfschiffe dürfen sich jederzeit in ihrem Zug drehen.

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

Hauptkampfschiffe dürfen sich am Ende ihrer Bewegung drehen.

Großkampfschiffe dürfen sich entweder drehen oder sich bewegen.

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

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

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

Rückzug: Einheiten können sich zurückziehen, wenn sie sich frühestens ab der 2. Kampfunde in der eigenen oder gegnerischen Aufstellungszone befinden. Sobald die Einheit am Zug ist, wird sie aus dem Kampf entfernt und muss sich in ein benachbartes System in Richtung der nächsten Kolonie oder eigenen Flotte, aber nicht in das Ausgangssystem des Angreifers, bewegen. Sie darf sich nur einmal pro Runde zurückziehen. Kann sie sich nicht zurückziehen, wird sie zerstört. Sie verliert damit -1  für die nächste Runde (bis 1). Sie löst dadurch keine Ereigniskarten aus.

Angriffsaktion

1. Reichweite und Sichtlinien: Eine Einheit prüft ihre Reichweiten und Sichtlinien. Eigene Einheiten blockieren die Sicht nicht, feindliche Einheiten blockieren sie dagegen. Steht also eine feindliche Einheit vor dem Ziel, welches beschossen werden soll, kann es nicht beschossen werden.

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

3. Treffer und Schaden: der Spieler nimmt die Würfelanzahl, die bei der Waffe angegeben ist, und würfelt. Unabhängig der Modifikatoren trifft eine 6 immer und eine 1 nie. War es ein Nahbereichsangriff, dürfen Punktverteidigungswaffen diesen noch abzuwehren versuchen. Nicht abgewehrte Treffer verursachen Schaden: zuerst an den Schilden (bronzene Cubes als Schadensmarker) und, wenn diese ausfallen, dann an der Panzerung (silberne Cubes als Schadensmarker). Erst wenn die Panzerung durchbrochen wird, wird die  reduziert (goldene Cubes als Schadensmarker). Fällt die  eines Schiffs auf 0, wird es zerstört.

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

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

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

Punktverteidigung (PV): PV-Waffen schützen das eigene Schiff und alle eigenen, benachbarten Schiffe vor Nahbereichsangriffen. Selbst wenn das Schiff seine Angriffsaktion bereits genutzt hat, darf es gegen einen NB-Angriff einmalig pro Runde seine PV-Waffen abfeuern (bei KS vs KS ist das verboten). Dazu wird ein normaler Angriffswurf durchgeführt. Jeder Treffer verhindert einen feindlichen Treffer. Waren die Angreifer kleine Schiffe, wie Jäger oder Bomber, darf ihnen, anstatt ihren Angriff abzuwehren, auch der Waffenschaden der genutzten PV-Waffen zugefügt werden.

Schlachtende

Die Kampfunden gehen so lange weiter, bis eine Flotte vollständig zerstört wurde oder sich zurückgezogen hat. Dann beginnt die Auswertungsphase. Gibt es eine Situation, die zu endlosen Vermeiden führen (unangreifbare Luftwaffe, Verteidigungsgebäude) muss es zu Angriffen beider Seiten kommen oder, falls das nicht möglich ist, muss sich die angreifende Seite zurückziehen.

Verstärkung

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

Grundlagenbeispiel Weltraumschlacht



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

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



Nun beginnt die Hauptkampfphase mit der ersten Kampfrunde. Die Initiative beider Korvetten ist gleich, damit beginnt der Angreifer zuerst zu ziehen. Er bewegt seine Korvette 2 Felder gerade aus, hat kein Ziel in Reichweite und beendet seinen Zug. Dann ist der Verteidiger an der Reihe, der dasselbe vorhat. Er prüft nun seine Bewaffnung. Seine Korvette besitzt ein Kinetisches Geschütz (↔ 1, 1W6⊕ 5+, vs Nahbereich 4+, 1■, Projektiv, Punktv.) und ist mit ↔ 1 in Waffenreichweite.

Damit darf er 1W6 würfeln. Da das Ziel nicht das Schlüsselwort Nahbereich besitzt, trifft die Waffe nur auf die 5+. Der Schuss verfehlt, und der Zug ist beendet. Alle Einheiten haben ihren Zug beendet, damit endet die erste Kampfrunde und eine neue beginnt.



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

Erweitertes Beispiel für eine Weltraumschlacht



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

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

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

<p>Fortschrittlicher Zerstörer</p> <p>🕒 3 ➡ 2 🏠 1 🧊 1 📱 1 🛡️ 2</p> <p>🔫 3 oder 2 (Rakete) oder 1 (Rakete) ⚙️ 1</p> <p>Unterstützungsschiff, EMP-Angriff, 6 🟡, 1 🟡 U</p>	<p>🔫 : 2x Torpedo</p> <p>🧊 : +1SP 📱 : +1PP</p> <p>⚙️ : Fusionsantrieb</p>
<p>Fortschrittliche Fregatte</p> <p>🕒 2 ➡ 2 🏠 1 🧊 1 📱 1 🛡️ 2</p> <p>🔫 1, 1 (Punktiv.) ⚙️ 3</p> <p>Unterstützungsschiff, Reparatur 1, 6 🟡, 1 🟡 U</p>	<p>🔫 : Lichtgeschütz Schnellfeuergeschütz</p> <p>🧊 : +2SP 📱 : +1PP</p> <p>⚙️ : Hologrammfeld Sensoren Störsender</p>



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

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

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

Der Spieler hat Glück. Beide Würfel zeigen 6. Jetzt würden sie normalerweise Schaden zufügen. Da es sich bei den Waffen jedoch um Nahbereichswaffen handelt, darf die Fregatte darauf würfeln, sie mit ihrer Punktverteidigung abzuwehren.

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

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

Nun ist die Fregatte am Zug.



Zu Beginn ihres Zuges entscheidet sie sich, ihr Hologrammfeld zu deaktivieren, um selbst angreifen zu können. Sie dreht sich vor ihrer Bewegung und bewegt sich auf Reichweite 1 an den Zerstörer heran. Sie greift nun mit ihren Waffen an und entscheidet sich zuerst ihre Projektilwaffe abzufeuern. Sie greift 3W6 auf die 5+ an.

Auch sie hat Glück und alle 3 Angriffe treffen. Da es sich nicht um Nahbereichsangriffe handelt, erleidet der Zerstörer 3 Projektilschaden. Der erste Projektilschaden verdoppelt sich gegen seine Schilde. Da er nur 1 Schildpunkt hat, geschieht nichts weiter, außer dass die Schilde ausfallen. Der zweite Projektilschaden durch-

dringt die Panzerung und der dritte Projektilschaden fügt der  des Zerstörers 1 Schaden zu. Er hat damit nur noch 1  übrig. Das Lichtgeschütz verfehlt.

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

Es ist, selbst mit deaktivierten Hologrammfeld, äußerst unwahrscheinlich einen Treffer gegen die Fregatte zu erzielen. Der Zerstörer dreht sich darauf vor seiner Bewegung und bewegt sich in seine Aufstellungszone, um sich aus der Schlacht zurückzuziehen (dies ist ab Kampfrunde 2 möglich). Da er sich zu Beginn seines Zuges in der eigenen oder feindlichen Aufstellungszone dazu befinden muss, darf er sich diese Runde noch nicht zurückziehen.

Da die Fregatte nicht über einen Fusionsantrieb besitzt, dreht sie zwar auch ein und versucht den Zerstörer zu verfolgen, allerdings kann sie mit ihrer Waffe, die nur Reichweite 1 besitzt, nicht angreifen. Damit ist folgend der Zerstörer wieder an der Reihe, der sich nun zurückzieht. Aller erlittener Schaden wird entfernt und er muss sich auf der strategischen Karte in Richtung der nächsten Flotte oder Kolonie bewegen, aber auf keinen Fall zu einem Feld mit feindlichen Flotten.

Auswertungsphase

Wenn der Sieger bestimmt wurde, wird geprüft, ob jetzt im Anschluss noch eine Bodenschlacht stattfindet. Wenn nicht, werden nun alle Schäden von allen Schiffen entfernt und die taktische Karte abgebaut. Die unterlegene Flotte muss sich auf der strategischen Karte nun in ein benachbartes System in Richtung der nächsten Kolonie oder Flotte, aber auf keinen Fall in die Richtung, aus der der Angriff kam, zurückziehen. War es ein Angriff auf einen Planeten, folgt nun das Bombardement.

Bombardierung: Fand das Gefecht in einem System mit Planeten statt, darf der Angreifer, wenn er keine Bodentruppen eingesetzt und die Weltraumschlacht gewonnen hat, einmal mit allen großen Waffen (keine Punktiv.) mit -1 Treffererschwerwis und allen Waffen mit Bombardierung-Schlüsselwort ohne Erschwerwis feuern (das Ziel gilt als MK) angreifen. Jeder Treffer zerstört, nach Wahl des Angreifers, ein Gebäude oder fügt einer Bodeneinheit den Waffenschaden zu. Eine Festung absorbiert die Treffer, bis sie in einer Kampfrunde zerstört wurde (3 ). Besitzt die Kolonie keine Gebäude, so erzeugt jeder Treffer ein Auge auf einen roten Würfel, der neben die Koloniestufe gelegt wird. Übersteigen die Augen ihre derzeitige Stufe, wird sie um -1 Stufe reduziert. Würde sie dadurch auf das Kolonieschiff gedreht werden, ist sie zerstört. Die Bombardierung kann zum Ende jeder Schlachten-Phase erneut durchgeführt werden. Wurde in einer Runde keine Bombardierung durchgeführt, reduziere die Augenzahl des roten Würfels von der Kolonie um -1.

Bodenschlacht

Findet eine Bodenschlacht statt, findet ein vereinfachter Kampf statt. Zuerst werden alle Bodeneinheiten platziert (Würfel für die Einheitenanzahl auf die Abbildungen). Der Verteidiger erhält seine Koloniestufe mal 2 in Milizen als zusätzliche Bodeneinheiten. Die Kampfwerte von Bodeneinheiten sind fix. Sie können sich nicht zurückziehen. Die Kampfrunde folgt wieder die Reihenfolge nach der , aber alle Einheiten sind in Reichweite und in Sichtlinie.

Gewinnt der Angreifer, erhält er die gesamte Kolonie mit allen Gebäuden.

Beispiel: Eine Artillerie, Luftwaffe und einmal Kriegsdrohnen stehen 6 Milizen gegenüber. Die Luftwaffe beginnt mit : 4 und entscheidet sich der Artillerie +2 aufs Treffen zu geben. Sie kann diese Runde dadurch nur durch eine andere Luftwaffe angegriffen werden.

Dann sind die Milizen mit : 2 an der Reihe. Sie können die Artillerie nicht angreifen, weil sie erst angegriffen werden kann, wenn alle anderen Feindeinheiten zerstört sind. Das gilt nicht für Luftwaffen-Einheiten, die weder die Artillerie beschützen können noch durch die Artillerieregel eingeschränkt sind. Die Milizen haben 6 Würfel, verwunden Fahrzeuge aber nur auf die 6+. Durch großes Glück würfeln sie 4-mal eine 6, was die Kriegsdrohnen zerstört.

Nun ist die Artillerie am Zug, die durch die Luftwaffe auf die 3+ trifft. Sie trifft, verursacht einer Miliz 1P, wodurch diese zerstört wird. Der übrige Schaden verteilt sich auf 2 weitere Milizen, da sie denselben Namen tragen und die Artillerieregel dies besagt. Damit werden 3 Milizen zerstört.

Es folgt die nächste Runde. Zuerst ist die wieder Luftwaffe an der Reihe. Sie entscheidet sich für den Angriff auf die 4+ und trifft. Sie verursacht 2P, aber ihr Schaden springt nicht über, wodurch 1 Miliz zerstört wird.

Jetzt ist die Miliz dran, sie greift die nun ungeschützt Artillerie und Luftwaffe an, scheitert und wird folgend von der Artillerie zerstört.

Schluss-Phase

1. Investorengesuche

Dies sind einmalige Bedingungen, die den ersten Spieler, der sie erfüllt, eine spezielle Belohnung gibt. Erfüllen zwei oder mehr Spieler in derselben Runde das Investorengesuch, erhalten sie alle die Belohnung.

Investorengesuche
Form: Du wertest die erste Kolonie auf Stufe II auf. Belohnung: werte diese Kolonie stattdessen auf Stufe III auf.
Himmel: Du bist der Erste, der eine Politik einführt Belohnung: erhalte kostenfrei eine Politik dieser Regierung oder die Kosten deiner Politik zurück.
Kläne: Du bist der Erste, der eine Institutionsaktion mit einem Agenten ausführt. Belohnung: führe sofort nochmal und ohne Kosten eine Institutionsaktion durch (mit derselben Einheit möglich).
Kosme: Du bewegst die erste Militäreinheit ins galaktische Zentrum. Belohnung: dupliziere in dieser Flotte kostenlos eine Einheit, die keine Söldner oder einzigartige Einheit ist.
Seele: Du bist der Erste, der einen Berater ins Spiel bringt. Belohnung: werte diese sofort und kostenfrei um 1 Stufe auf.
Tor: Du bist der Erste, der eine Kolonie via Handelsroute mit seiner Heimatwelt verbindet. Belohnung: Erzeuge sofort 2 weitere Handelsrouten in Systemen deiner Wahl.
Welle: Du bist der Erste, der 2 Anomalie-Karten auf der Hand hat. Belohnung: Erhalte kostenfrei eine für dich erforschbare Technologie deiner Wahl.
Optional: Krise: Durchschnittliche Koloniestufen (insgesamte Koloniestufen / Spieleranzahl) 7+ oder besitzt ein Spieler mindestens 5 Siegpunkte? Ja, dann Krise.

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

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

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

5. Ersten-Spieler-Marker weitergeben

Spielende

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

Wirtschaft: Es finden 2 Bietrunden für jeden Rohstoff statt. Es wird pro Runde immer mit einem Rohstoff nach dem anderen geboten. Der Spieler, der die meisten Rohstoffe bietet, erhält einen Siegpunkt. Zu Beginn jeder Bietrunde erhalten die Spieler Einkommen. Wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt die Partie.

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

Krise

Wird in der Schluss-Phase festgestellt, dass die durchschnittliche Anzahl der Koloniestufen aller Spieler (alle Koloniestufen aller Spieler dividiert durch die Spieleranzahl) 7 oder größer ist oder ein Spieler 5 Siegpunkte hat, wird der Krisenwurf durchgeführt. Noch vor der nächsten Politik-Phase wird die ausgewürfelte Krise aktiv.

Krisenwurf

1-2: Kult der Sieben

3-4: Der Kraken (Piratenbasis darf noch nicht zerstört sein, ansonsten neu würfeln)

5-6: Konkurrenzkrieg

Achtung: Falls ein Spieler die Regierung Lobbykratie gewählt und sich für das Unternehmen Tor entschieden hat, wird stattdessen die Krise Tor-Verschwörung ausgelöst.

Kult der Sieben

Es entsteht in jedem System, welches benachbart zum Galaktischen Zentrum ist, eine Kultistenflotte pro Spieler. Jede Flotte ist einem Spieler zugeordnet und wird so nahe wie möglich an dessen Heimatwelt platziert (wird nicht platziert, wenn keine Heimatwelt unter seiner Kontrolle ist), ohne die Nachbarschaft zum Galaktischen Zentrum aufzulösen. Lege einen Farbcube des zugeordneten Spielers auf die Flotte (existierende neutrale Kultflotten wählen den Spieler, der am nächsten zu ihnen ist, bei Unentschieden wird gewürfelt). Gibt es kein oder zu wenig entdeckte Systeme, die benachbart zum Galaktischen Zentrum sind, platziere sie in unentdeckten Systemen. Sie ignorieren Systemregeln. Jede Flotte bewegt am Ende der Bewegungsphase mit 1  auf die zugeordnete Heimatwelt zu (bei gleichwertigen Bewegungen entscheidet der betroffene Spieler, in welches System sie fliegt) und greift in ihrem Weg alle Gebäude, Kolonien und Spielereinheiten an. Trifft sie andere neutrale Flotten, werden diese ignoriert. Erreichen sie die Heimatwelt, blockieren sie diese. Blockieren sie sie für 3 Runden, wird die Heimatwelt erobert und der Spieler verliert. Jedes zerstörte Kultistenschiff erzeugt +3  und +3 .

Der Kraken

Mit Ausnahme des Spielers mit der Klan-Regierung stiehlt der Kraken jedem Spieler jede Runde je +2  (1. Runde 2 , 2. Runde 4 , 3. Runde 6  usw.), solange die Piratenbasis nicht zerstört wurde. Die gestohlenen  werden gesammelt. Wird die Piratenbasis zerstört, erhält der Spieler einen zusätzlichen Siegpunkt und alle bisher gestohlenen  werden ausgezahlt (die Siegpunkte und  können die Spieler unter sich aufteilen). Wurde sie noch nicht entdeckt, zählt das Galaktische Zentrum als Asteroidenfeld, das jede Runde von jedem Spieler erneut entdeckt werden kann. Alle Ereigniskarten bis auf Piraten, Rostflotte und Piratenbasis werden ignoriert. Der Klan-Spieler darf die Piratenbasis

selbst auch angreifen. Er erhält keinen Siegpunkt, aber die 🚩, wenn er sie zerstört. Dafür werden keine Piraten-Einheiten aus dem Spiel entfernt.

Konkurrenzkrieg

Das Gesetz Konkurrenzkrieg einfordern wird aktiv. Jeder Spieler entscheidet sich nach Zugreihenfolge am Ende der Bewegungsphase für eine neutrale Flotte. Gibt es weniger neutrale Flotten als Spieler, erzeugen diese in einem beliebigen System ohne Spielereinheiten, Gebäude oder Kolonien 1 Korvette (Piraten) als Flotte. Ist ein Spieler nun am Zug, darf er entweder eine Korvette (bei GAV einen Zerstörer und einen Jäger) seiner Flotte hinzufügen oder diese bewegen und angreifen lassen (Piratenflotten können hierbei selbst mit Spieler der Klanregierung gewählt werden). Flotten können sich 1 System weit bewegen und greifen nicht ihre eigene Fraktion an (GAV greift keinen Spieler mit Lobbykratie: Tor und Piraten-Fraktion greift keinen Spieler mit Klanregierung an). Die Piratenbasis kann sich nicht bewegen. Die Flotten ignorieren bei ihrer Bewegung Systemeigenschaften (unentdeckte Systeme nicht betretbar). Die Krise endet, wenn das Gesetz inaktiv wird oder keine neutralen Flotten mehr aktiv sind. Kosme-Flotten ziehen sich für die Dauer der Krise von der strategischen Karten zurück und kehren wieder, sobald sie beendet wurde.

Tor-Verschwörung

Tritt nur ein, wenn ein Spieler mit der Regierung Lobbykratie Tor als Unternehmen ausgewählt hat. Jede Handelsrouten kostet 1 🚩 Unterhalt (außer für den Tor-Spieler). Der Tor-Spieler erhält +1 🚩-Einkommen pro Handelsroute im Spiel (auch für seine eigenen). Zusätzlich kann er die Handelsrouten beliebig aktivieren oder deaktivieren (er legt einen orangenen Würfel darauf, sie verlieren alle Vorteile). Die Krise endet, wenn der Tor-Spieler dies in der Politik-Phase unter Nutzung all seiner politischen Aktionen verkündet oder insgesamt 15 Forschung pro Spieler (mit Ausnahme des Tor-Spielers) an Welle (die Forschung verschwindet einfach) zu einem beliebigen Zeitpunkt der Ökonomie-Phase gezahlt wurden. Die Krise ist sofort beendet und alle Spieler außer der Tor-Spieler erhält alle Antriebstechnologien kostenfrei.

Omega-Krise

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

Tipps und Hilfen für das Spiel

Erste Züge

Es gibt im Spiel drei entscheidende Punkte, in der die eigene Spielweise bestimmt wird: 1. die Wahl der Anfangsgebäude, 2. die Wahl der ersten Regierung, 3. die Wahl des Beraters. Wie der beste Beginn ist, hängt davon ab, was dein bevorzugter Spielstil ist:

1. Ich spiele gerne expansiv, aber nicht notwendig militärisch.

Dann bietet sich die Soziokratie für dich an. Baue Runde 1 ein Nahrungsrohstoffgebäude und forsche nicht. Runde 2 erforscht du Politische Philosophie und baust ein Produktionsgebäude. Maximiere deine Forschungsschiffsanzahl, um möglichst schnell Planeten zu entdecken. Handelsrouten oder der Fusionsantrieb (beides unter Antriebe) helfen dir, deine Kolonieschiffe schnell zu Planeten zu bewegen. Sehr nützlich wird für dich der Berater Pionier von Form. Du gewinnst das Spiel durch die Aufwertung deiner Kolonien auf Stufe 3 und im Spätspiel durch den Wechsel auf Utopie.

2. Ich spiele gerne für mich und bevorzuge Optimierung.

Dann bietet sich die Technokratie für dich an. Baue Runde 1 ein Forschungsrohstoffgebäude, erforsche Einfache Sensoren und rüste diese gleich an deinem Forschungsschiff aus. Nun kannst du recht sicher, das Universum erkunden. In der zweiten Runde erforscht du Politische Philosophie, spare dir die anderen Rohstoffe auf. In Runde drei erforscht du Raffinerien, Einfacher Schutz, baust ein einfaches Nahrungsgebäude und rüstest dein Forschungsschiff mit einfachen Schilden aus. Ab Runde 4 kannst du nun deine Gebäude verbessern und Politiken einführen. Du wirst nicht mehr als 1-2 Kolonien haben. Deswegen ist es entscheidend, dass du möglichst schnell ein Zentrum baust oder per Fortschrittlicher Extraktion an die zusätzlichen Rohstoffe gelangst. Baue deine Gebäude rechtzeitig aus und sichere dir mit Forschungsschiffen frühe Siegpunkte. Bleib mit künstlichen Toren mobil und sichere dir Gebiete, um deine späteren Weltraumwunder mit der Logokratie zu bauen und so das Spiel zu gewinnen. Der Berater Koryphäe von Welle wird stark für dich empfohlen.

3. Ich spiele gerne kooperativ und friedlich.

Dann bietet sich die Demokratie für dich an. Baue Runde 1 ein Forschungsschiff, bewege es aber nicht von deiner Heimatwelt. Erforsche Diplomatisches Chor und rüste Diplomat an deinem Forschungsschiffsbauplan aus. Runde zwei schickst du in der Politik-Phase per Diplomatischer Delegation dein Forschungsschiff zu einem Spieler und erntest den Entdeckungsbonus. Schließe nach Möglichkeit einen Handelsvertrag mit dem Spieler ab. Baue ein Kulturrohstoffgebäude und spare Forschung, bis du in Runde 3 Politische Philosophie erforschen kannst. Versuche schnellstmöglich Entwicklungshilfe zu beantragen. Fahre mit den diplomatischen Delegationen und Handelsverträgen fort, bis du Gesetz verabschieden kannst. Hast du nicht genügend Stimmen, verhandle mit deinen Mitspielern. Biete ihnen deine Unterstützung für andere Gesetze oder versprich ihm Rohstoffe über den Handelsvertrag, damit sie für dich günstige Gesetze unterstützen. Ziele die Technologie Interportale Gemeinschaft an und bau Botschaften. Beschwichtige die anderen Spieler, in dem du mit deinen Diplomaten die IA Dialog durchführst. Mit der gewonnenen Kultur kannst du entweder durch den Berater Gräfin des Schwans Siegpunkte generieren oder du nutzt sie, um eine

Föderation aufzubauen und gemeinsam mit anderen Spielern zu gewinnen. In dem Fall bietet sich der Berater Gesandte des Himmels an.

Achtung, eine Demokratie ist gerade im Frühspiel militärisch eher schwach. Verteidige dich mit Kosme-Flotten und biete einen potenziellen Föderationspartner eine Rüstungs Kooperation an, damit er dich schützen kann.

4. Ich spiele gerne aggressiv und ärgere gerne meine Mitspieler.

Dann bieten sich für dich die Autokratie und die Kakistokratie an. Beide lassen sich über die Plutokratie ideal vorbereiten. Baue Runde 1 ein AWE-Rohstoffgebäude und erforsche nichts. In Runde 2 erforschst du Politische Philosophie. In Runde 3 führst du die Plutokratie ein und zielst darauf ab, die Politik Investitionsfond so schnell wie möglich einzuführen. Durch das gute Tauschverhältnis von 3:1 kannst du AWE für Nahrung und Forschung gut eintauschen. Baue dir zunächst eine AWE-Ökonomie auf. Erforsche Kleinkampfschiffe und nutze Korvetten zur Erkundung des Weltalls. Wichtig ist, dass du parallel Strategische Infiltration erforscht hast und mit Diplomaten oder Agenten Netzwerke errichtest. Sie sorgen über die IA Untertauchen für die Mobilität deiner Korvetten und können dir mit der IA Schmuggel ein gutes Nebeneinkommen ermöglichen. Alternativ setzt du für Mobilität und mehr Einkommen auf Handelsrouten und weitere Kolonien. Jetzt hängt alles davon ab, wie sich die Karte aufbaut. Sind 2+ Piratenflotten im Spiel, kann sich die Kakistokratie lohnen. Du übernimmst die Piraten und vor allem über AWE und Agenten spielen, solltest du eine gute Grundlage für sie gelegt haben. Ist das nicht der Fall, such dir ein militärisch schwaches Opfer. Rüste deine Flotten so gut es geht aus und bewege sie vor die Grenze deines Ziels. Erforsche die Runde vor deinem Angriff Polymorphes Kabinett, führe die Autokratie ein, nutze gleich ihre Regierungsfähigkeit einen unvermeidbaren Krieg zu erklären und erbeute so viele Kolonien wie möglich, um dir den Sieg zu sichern. Nutze Alternativ mit den Piraten ihre Fähigkeit, Korvetten überall auftauchen zu lassen und schneide deinen Feinden die Versorgung ab. Agenten können Kolonien mit der IA Rebellion übernehmen. Hier hilft der Berater Mund der Zeugen sehr. Willst du weniger aggressiv, aber dennoch militärisch spielen, werde zum Imperium und befestige das Galaktische Zentrum. Die Berater Schülerin von Sanktis oder Kosmoral helfen dabei sehr.

Willst du mit der Plutokratie gewinnen, wechsle bei 15+ AWE Einkommen zur Korporakratie. Jetzt kannst du 30 AWE in 1 Siegpunkt umwandeln. Schwäche Feinde, in dem du ihre Gebäude abkaufst und Filialen dort baust.

5. Ich weiß noch nicht, was ich machen will und lasse mich überraschen.

Dann bietet sich für dich die flexible Lobbykratie an. Baue in der ersten Runde ein Nahrungsrohstoffgebäude und forsche nicht. Erforsche in der zweiten Runde Politische Philosophie. Führst du die Lobbykratie ein, musst du dich entscheiden, ob du eher friedlich mit Welle oder aggressiv mit Tor spielen willst. Beide Regierungen besitzen einen weiteren Politik-Platz, der sich mit allen Politiken (außer das gegenteilige Unternehmen und Kläne) befüllen lässt. Tor konzentriert sich auf AWE und Welle auf Forschungsakkumulation. Tor kann leichter Söldner einsetzen, Welle hat Zugriff auf die mächtigen Flut-Kampfanzüge.

Achtung, wählst du Tor, wirst du zur Mittelspielkrise und kannst zur Spätspielkrise werden.

Kampfsystem

Für neue Spieler, die gerne den regulären Kampfmodus ausprobieren möchten, aber eine Orientierung bei der Schiffsausrüstung möchten, existieren folgende Tipps:

1. Schiffstyp: Überlege, welcher Schiffstyp für dich gerade am vorteilhaftesten ist. Benötigst du billige, kleine Schiffe, um andere Spieler an verschiedenen Punkten zu bedrohen, setze auf Korvetten. Willst du große Schiffe jagen, nutze Zerstörer mit Torpedos und Tarnung. Willst du Planeten angreifen, benötigst du Träger mit Bombern oder Transporter mit Bodentruppen.

2. Schutz: Rüste deine Schiffe nach Möglichkeit immer mit Schilden und Panzerung aus, selbst wenn du dir nur die einfachste leisten kannst. Das erhöht ihre Überlebensfähigkeit enorm.

3. Waffen: Jede Waffenart hat Vor- und Nachteile. Entscheide je nach Feinden, denen du gegenüberstehst, was du einsetzen willst.

Projektilwaffen sind billiger, flexibel und haben die meiste Punktverteidigung. Ihre Reichweite ist aber gering. Sie sind ideal auf schnellen oder gut geschützten Schiffen, die die fehlende Reichweite überwinden können.

Energiewaffen sind teurer, aber besitzen die größten Reichweiten im Spiel. Wenn du die AWE hast, setze auf sie. Bedenke aber, dass du auch noch Punktverteidigung benötigst.

Raketen haben das größte Schadenspotential, lassen sich aber leicht mit Punktverteidigungswaffen abfangen. Nutze sie gegen große Schiffe und fokussiere ihre Angriffe, um die feindliche Punktverteidigung zu überlasten.

4. Ungerüstet: Vermeide es unbedingt, wenig oder gar nicht aufgerüstete Schiffe in Kämpfe zu schicken.

5. Ausrüstungsplätze: Nutze die Ausrüstungsplätze an Schiffen, um deine Taktik zu unterstützen. Hangar für Jäger oder Logistikzentrum für Fregatten sind universale Taktiken.

Es folgt eine Auflistung von Schiffen und ihrer Ausrüstung für bestimmte Aufgaben:

Piratenjagd: Zerstörer mit 2 Vulkanwerfern/ 2 Lichtgeschütz oder Kreuzer mit Konkavgeschützen

Kristallwesen: 2 Zerstörer mit Torpedos

GAV-Söldner: 3 Korvetten mit kinetischem Geschütz

Kultistenbegegnung: 1 Fregatte mit Schnellfeuergeschütz oder 2 Korvetten mit kinetischem Geschütz

Kolonieblockade: Korvetten mit Fusionsantrieb, Stabsquartier oder Bergungsmodul, beweglich über Netzwerke (IA Untertauchen) und durch Diplomaten (IA Sonderrechte einklagen) bedrohlich für feindliche Infrastruktur, ohne einen Kriegsgrund zu generieren.

Kolonieeroberung: Koloniestufe der anzugreifenden Kolonie an Infanterie in Transporter als Minimum und das je nach verteidigender Armee aufstocken, Kombination aus Panzer (hält Schaden ab), Artillerie (verursacht Flächenschaden) und Luftwaffe (lässt Artillerie besser treffen) am wirkungsvollsten, Einheiten mit Hangar und Bomber, Bomber mit Streubomben

Anti-Schwarm: Zerstörer mit Schwarmraketen, Fregatte mit Schnellfeuergeschütz oder Konkavgeschütz

Gegen große Schiffe: Jäger und Bomber mit Trägerschiff, Zerstörer mit Torpedos, Kreuzer mit Konkavgeschütz oder Schwerem Geschütz, Schlachtschiff mit großen Waffen

Flotten: Fregatte mit Logistikzentrum und Punktverteidigung hinter größeren Schiffen wie Kreuzer oder Schlachtkreuzer mit Waffen gegen größere Schiffe und Hangar für kleinere Schiffe (ohne Träger) oder mit Ausrüstung, die Feuerkraft erhöht (mit Träger), Jäger mit Zielmarkierer, Korvetten flankieren Flotte und behindern feindliche Schiffe in ihrer Bewegung, im Zentrum der eigenen Flotte Schlachtschiff mit Waffen der Reichweite 5-6.

Optionale Module

In einer normalen Partie sind diese Module aktiviert. Um das Spiel zu verkürzen oder auch die Komplexität zu balancieren, können sich die Spieler für verschiedene Module entscheiden.

Einfacher Kampfmodus

Vorteil: Komplexität und Umfang einer Partie wird massiv verringert. Schlachten benötigen nur noch sehr wenig Zeit.

Nachteil: Kämpfe werden stärker glücksabhängig. Keine Schiffsanpassungen mehr. Einschränkung zahlreicher Militärstrategien.

Inhalt: Es gibt nur noch Flotten und keine Schiffe mehr. Alle Schiffsausrüstung und verschiedenen Schiffstypen werden inaktiv. Die taktische Karte wird für die Partie nicht gebraucht. Der Bodenkampf bleibt davon unberührt.

Jede Flotte gilt als eine militärische Einheit. Ohne Technologie besitzt jede Flotte  1,  1, 1W6 Schüsse,  5+, 1  Schaden, 5  Kosten, 1  Unterhalt

Kommt es zum Kampf zwischen Flotten, würfeln beide gleichzeitig die summierten Schüsse und teilen den gewürfelten Treffern den jeweiligen Flotten zu. Der wird Schaden regulär abgehandelt, danach beginnt eine neue Runde. Ein Rückzug ist hier auch erst mit Beginn der zweiten Kampfunde möglich.

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

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

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

Energiewaffen: Jede Technologie, die Energiewaffen freischalten würde, erhöht stattdessen die gewürfelte Zahl aller Angriffe um +1 .

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

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

Antriebe: Jede Technologie, die Antriebe freischalten würde, schaltet alles frei, was keine Ausrüstung ist und erhöht statt der Ausrüstung die strategische Bewegung jeder Flotte um +1 .

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

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

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

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

Kultisten: 🏠1, 1W6 Schüsse, 🎯4+, 2🚢

Piraten: 🏠2, 3W6 Schüsse, 🎯5+, 1🚢 (Piratenbasis: 🏠4, 2W6 Schüsse, 🎯4+, 2🚢)

GAV: 🏠3, 1W6 Schüsse, 🎯3+, 3🚢

Kosme: 🏠5, 5W6 Schüsse, 🎯2+, 5🚢

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

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

Krisen

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

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

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

Schnellstart

Vorteil: Die ersten 4-5 Spielrunden werden übersprungen, wodurch Zeit eingespart wird.

Nachteil: Das frühe Spiel und die anfänglichen Entscheidungen werden vorweggenommen. Das Spiel beginnt mit deutlich mehr Spielmöglichkeiten und kann Spielneulinge leichter überfordern.

Inhalt: Ergänzend zu den regulären Spielstart, erhält jeder Spieler eine Stufe 1 Kolonie, die er sich in Ring 6 platzieren darf, die aber nicht weiter als 2 Felder von seiner Heimatwelt entfernt ist. Das System dazwischen ist erkundet. Jeder würfelt: bei 1-2: Asteroiden, 3-4: Nebel, 5-6: Weltall. Dort ist das Forschungsschiff aller Spieler. Jeder Spieler hat die Technologie Politische Philosophie erforscht und bereits eine Regierung nach eigener Wahl eingeführt. Jeder Spieler hat zudem 2 Gebäude nach Wahl auf seiner eigenen Heimatwelt gebaut und besitzt 9 Rohstoffe jeder Art auf seinem Konto.

Spiellänge

Vorteil: Je nach Spiellust und Zeit kann die Spiellänge angepasst werden.

Nachteil: Je kleiner die Spielzeit werden soll, je weniger Spielmöglichkeiten und Strategien können sinnvoll gespielt werden.

Inhalt: Passe die Siegpunkte für die gewünschte Spielzeit an:

75min pro Spieler: 4 Siegpunkte

90min pro Spieler: 6 Siegpunkte

100min pro Spieler: 8 Siegpunkte

120min pro Spieler: 10 Siegpunkte

150min pro Spieler: 15 Siegpunkte

Kurzübersicht

Rundenablauf

1. Politik-Phase

Vertragsaktion
Institutionsaktion
Gesetzesaktion
Regierungsaktion

2. Ökonomie-Phase

Einkommen
Technologien, Einheiten und Gebäude kaufen

3. Bewegung-Phase

Einheiten bewegen (🏠-Wert)
Erkunden
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
Erster-Spieler-Marker weitergeben

Siegpunkte

- feindliche Heimatwelt erobern 4 Siegpunkte
- jede voll entwickelte Kolonie 1/2 Siegpunkt
- jeder voll entwickelte Berater 2 Siegpunkte
- Spezialprojekt abgeschlossen 3 Siegpunkte
- Forschungsgebiet beendet 1 Siegpunkte
- Halten des galaktischen Kerns 1 Siegpunkt
- Regierung mit 4 Politiken 2 Siegpunkte
- Regierungsziel abgeschlossen 2 Siegpunkte
- Eroberte Kolonie 1 Siegpunkt
- Zerstörung eines Titans 1 Siegpunkt

Zusätzliche Siegbedingung

- Wahl zum Souverän
- Siegreiche Föderation

Produktion

Rohstoffgebäude: +2/+4 🏠/🍏/🔬/🎵
Produktionsgebäude: +1/+2 🏠+🎵
Zentrum: x2 🏠/🍏/🔬/🎵/🛡️/🚀 (1 pro Spieler)
Handelsroute (verbunden): +1 bis +4 🏠, +1 🏠

Kriegsgrund

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

Symbole

🏠	AWE (Geld)
🍏	Nahrung
🔬	Forschung
🎵	Kultur
🛡️	Bodenkapazität
🚀	Weltraumkapazität
🏠	Siegpunkte
🕒	Initiative
👉	taktische Bewegung
🏠	strategische Bewegung
📱	Klein
📱	Mittel
📱	Groß
📱	Kolossal
🛡️	Schild
📱	Panzerung
🛡️	Hülle
🔫	Waffen
👉	Reichweite
🎯	Treffen auf
📱	Projektilschaden
🌟	Energieschaden
🌟	Hüllenschaden
⚙️	Ausrüstungsplätze

KS+/HS- Für jede Schiffsklasse größer/kleiner +1/-1

Investorengesuche

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

Unterhalt

Rohstoffgebäude (**außer** 🍏): -1🍏/-2🍏
Produktionsgebäude: -1🏠/-2🏠
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

