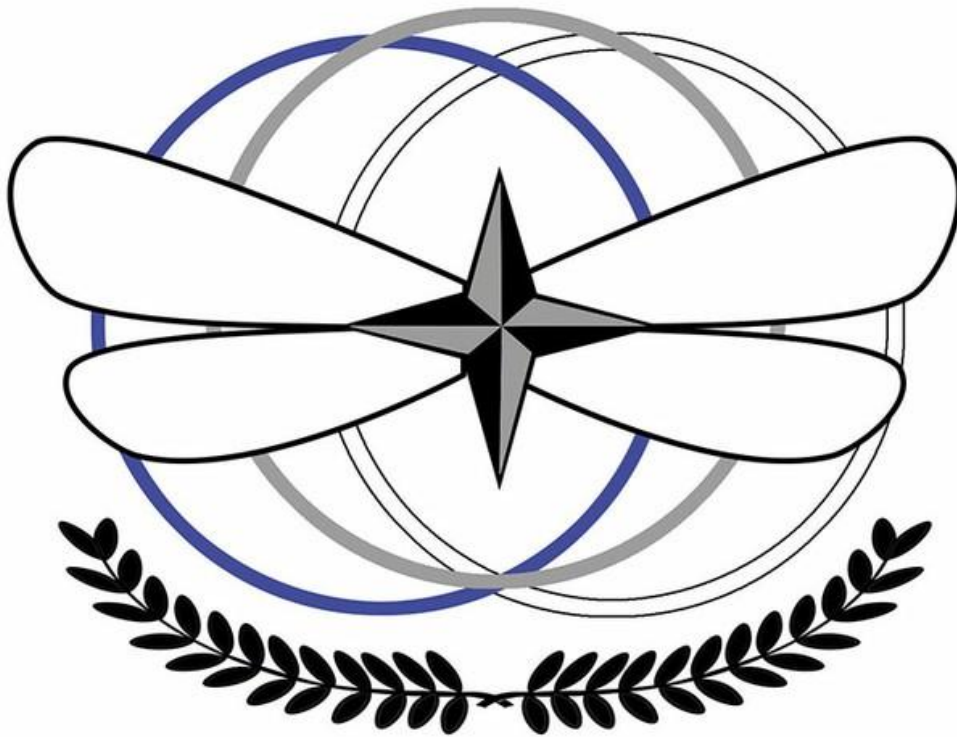


Sternenkinder - Das letzte Tor



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, Untergrund, Kabinett	18
5. Ökonomie-Phase	
• Einkommen, Kaufen, Söldner	20
• Kolonien, Baupläne, Standardisierte Baupläne	21
• Gebäude	22
6. Bewegung-Phase	
• Strategische Bewegung, Erkunden	23
7. Schlachten-Phase	
• Taktische Karte	24
• Kampfphasen	25
• Bodenschlacht	32
8. Schluss-Phase	
• Investorengesuche, Spielende	33
• Krise	34
9. Optionale Module und Hilfen	
• Vereinfachungen, Komplexitätsreduktion, Modi	36
• Symbole	39

Material



1xBodenkampfkarte



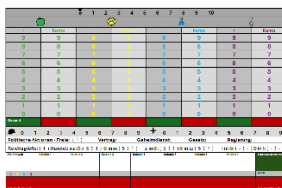
22xRegierungsziele



150xUniversalmarker



200xRohstoffwürfel



6xSpielertableau



1xTaktikkarte



126xEinheiten



80xSysteme



27xSchwarzmarktkarte



60xHandelsroute



60xUnterhalt-/Produktionswürfel



60xEreigniskarten



18xBeutekarten



11xBerater



29xVerträge



28xGesetze



54x Armee



54x Flotte



18xNeutrale Flotte



36xForschungsschiff



18xKolonieschiff



48xKoloniestufenwürfel



50xSchwarzer Würfel/Netzwerkwürfel



150xFarbcubes



50xWeißer Würfel/Markierungswürfel



2xRegierungsbaum (I und II)



1xKlan-Regierungsbaum



1xTechnologiebaum



1xUnternehmen-Regierungsbaum

Spielaufbau

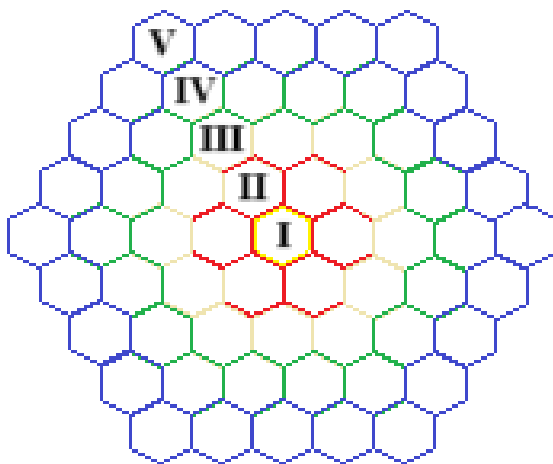


- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1. Strategische Karte | 2. Ereigniskarten |
| 3. Verträge | 4. Regierungsziele |
| 5. Gesetze | 6. Schwarzmarktkarten |
| 7. Berater | 8. Regierungsbaum I |
| 9. Regierungsbaum II | 10. Unternehmensregierung |
| 11. Klanregierung | 12. Technologiebaum |
| 13. Bodenkampfkarte | 14. Erster-Spieler-Marker |

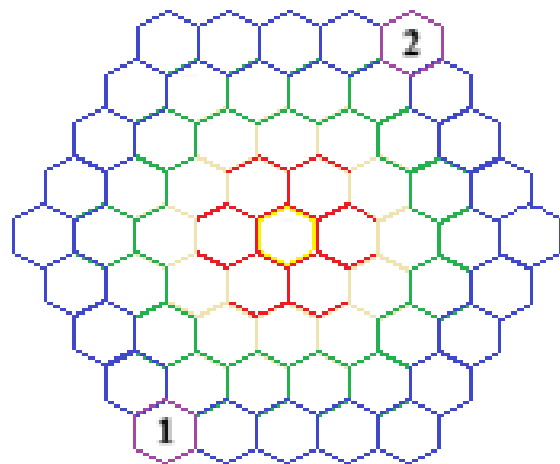
Aufbau Strategische Karte

Beim Spielaufbau 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.

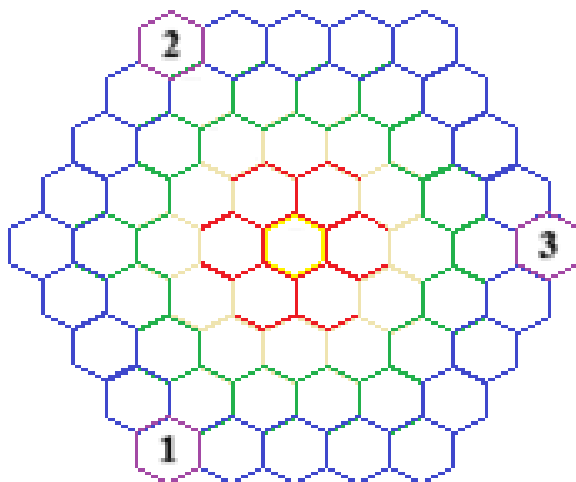
Ringaufbau



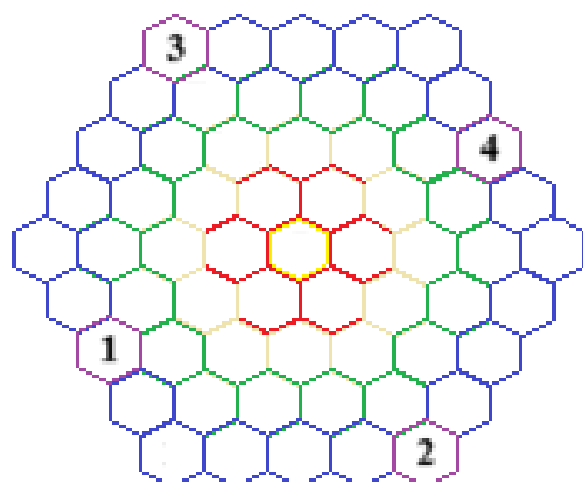
2-Spieler



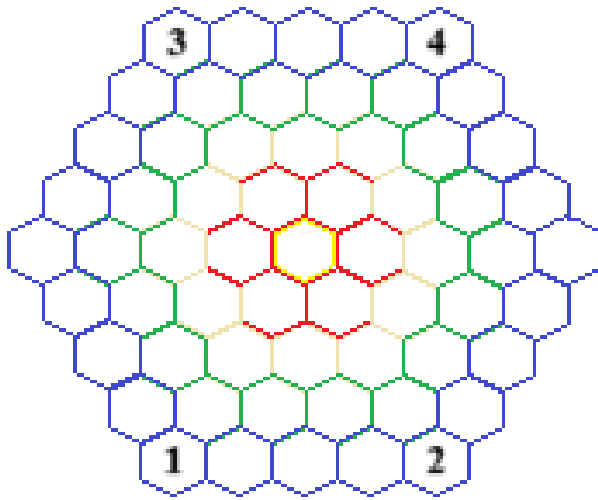
3-Spieler



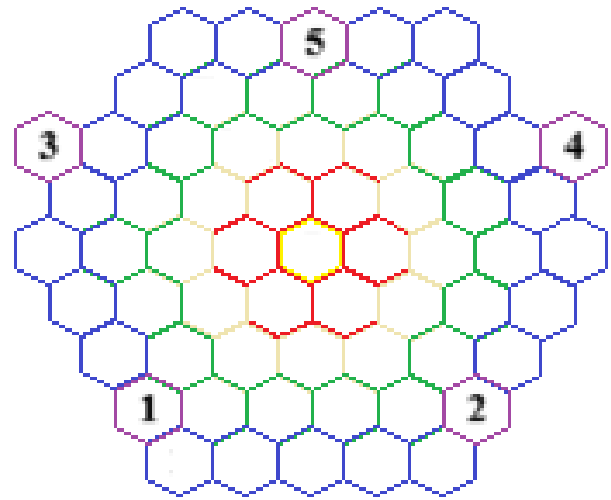
4-Spieler



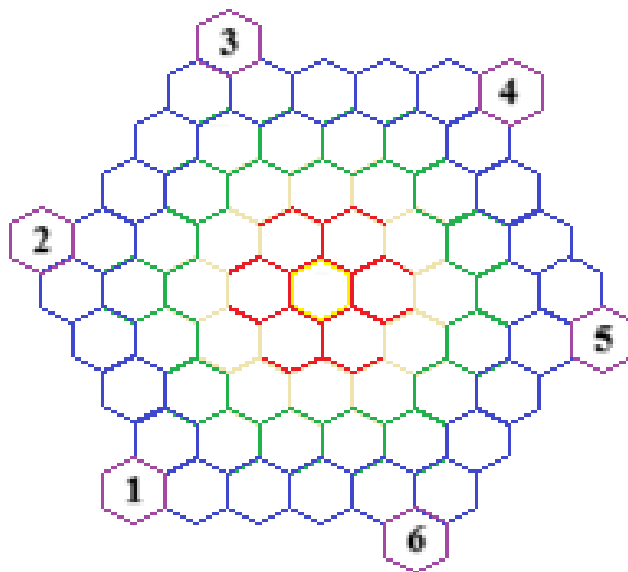
2 vs 2 Spieler



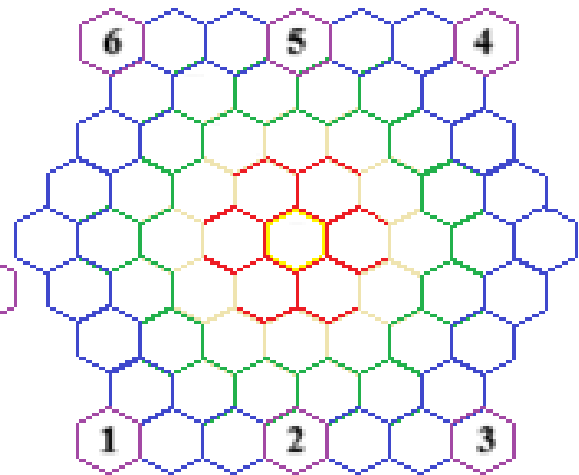
5-Spieler



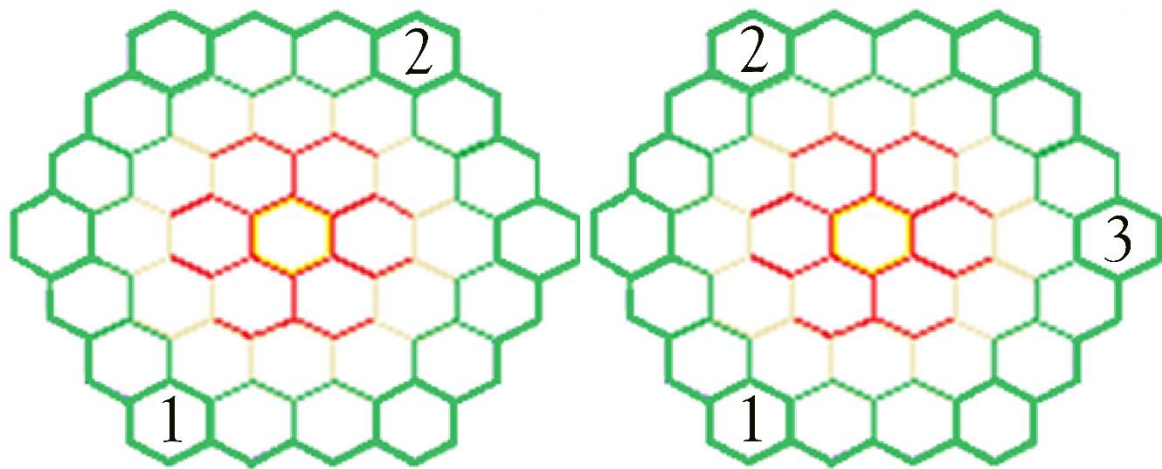
6-Spieler



3 vs 3-Spieler



Einführungsspiel (siehe Tutorialheft)/ kurzes Spiel: 2-3 Spieler



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	1/2 Anomalien 5 Asteroiden 2/3 Heimatwelten 5 Nebel 1 Planet 3 Weltall

Erstes Spiel? Dann lies bitte das Tutorial-Heft und spiele die Probepartie.

Empfohlene Spielmodi: einfacher Kampfmodus (Seite 36), Krisen inaktiv (Seite 37)

Veränderte Siegbedingungen: Der erste Spieler, der 6 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel. Für ein sehr kurzes Spiel empfehlen sich 3 Siegpunkte.

Normales Spiel, 2-6 Spieler, Team-Varianten

Spieler- anzahl	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 5 Heimatwelten 5 Nebel 1 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 5 Asteroiden 6 Heimatwelten 5 Nebel 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 oder App

Jeder Spieler erhält nun sein Spieltableau, 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 die Spielerhilfen. Alternativ kann die App verwendet werden: <http://samyadaleh-script-hosting.s3-website.eu-central-1.amazonaws.com/ressourcen-skript.html>

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.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
🍏 ⚙️ 🧪 🎵									
② +	Konto	+	Konto	+	Konto	+	Konto	+	Konto
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Gesamt									
🗳️ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 🌟 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9									
④ Politische Aktionen - Freie: (1) Vertrag: Geheimdienst: Gesetz: Regierung:									
⑤ Reichsgröße: (1) Handel: 🌱 in 🌱: (5 : 1) 🌱 in 🌱: (5 : 1) 🌱 in 🌱: (5 : 1) 🌱 in 🌱: (5 : 1) 🌱 in 🌱: (- : -) 🌱 in 🌱: (- : -)									
Heimatwelt	Kolonie 1	Kolonie 2	Kolonie 3	Kolonie 4	Kolonie 5	Kolonie 6	Kolonie 7	Sonstiges Einkommen	
								Gunst	
								Unterhalt (Einheiten)	
Unterhalt (Gebäude)									

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:

- **X Siegpunkte** (können zwischen 3 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 Weltraumwunder: 3 Siegpunkte
- jedes beendete Forschungsgebiet: 1 Siegpunkt
- Regierung mit 4 Politiken: 2 Siegpunkte
- je 2 erfüllte Regierungsziele: 2 Siegpunkte
- Mehrfach: Halten des galaktischen Kerns für 2 Runden: 1 Siegpunkt
- jede eroberte Kolonie: 1 Siegpunkt (die Siegpunkt für die Koloniestufe werden zusätzlich hierzu gewertet. Kolonien der Stufe 3/4 sind 2 Siegpunkte wert)
- Zerstörung eines Titans: 1 Siegpunkt
- von Regierungen, Ereignissen, Gesetzen und Beratern erzeugte Siegpunkte
- Verliert ein Spieler seinen **letzten Planeten**, findet sofort eine Wahl (regulär mit den Stimmen aller Spieler) statt, ob das Spiel beendet und Siegpunkte gezählt werden oder regulär weitergespielt wird.
- Wahl zum **Souverän** (Gesetzesabstimmung zum Souverän gewinnen, im 2 Spieler-Spiel nicht verfügbar)
- Siegreiche **Föderation** und Mitglied darin (addierte Siegpunkte und Siegpunktanforderungen)
- **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 Weltraumkapazität ist 1.

Anfänglich freigeschaltet: Die Spieler können einfache Rohstoff- und Kapazitätsgebäude, Söldner 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 Heimatwelt 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.
- **Untergrund:** Attentat, Heuer, Karten, Schwarzmarkt, Schmuggel
- **Kabinettt:** unbegrenzte Aktionen deines Kabinetts nutzbar

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 Ereigniskarten 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 oder überfallen. Kosten: 4 $\frac{1}{2}$
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.
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.
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.
Rüstungskoope- ration	Spieler A und B besitzen einen gemeinsamen Weltraum- und Bodenkapazität und dürfen mit den Kapazitätsgebäuden des jeweils anderen produzieren. Kosten: 6 $\frac{1}{2}$
Söldner anwer- ben	Kauf dir eine beliebige Anzahl und Art von standardisierten Bauplänen (außer MK). Du benötigst keine Technologie dafür. Bezahle ihre halben Kosten (aufgerundet, es wird keine $\frac{1}{2}$ benötigt), platziere sie in deiner Heimatwelt. Sie kosten doppelten Unterhalt (mindestens 1 $\frac{1}{2}$). Du kannst eine beliebige Anzahl von ihnen mit einer Vertragsaktion wieder entlassen. Jeder Spieler außer du kann zu Beginn der Annäherungsphase für sie ein Gebot abgeben. Es muss mindestens so hoch wie ihr gesamter Unterhalt sein. Sie gehören danach dem bezahlenden Spieler (er sucht sich die Seite aus, auf der sie kämpfen). Das Bieten findet in Zugreihenfolge statt. Am Ende hat der ursprünglich kontrollierende Spieler nochmal die Chance, sie zurückzukaufen. Nur das höchste Gebot muss zahlen. Wer zahlt übernimmt permanent die Kontrolle über die Söldner. Es wird immer auf alle Söldner-Einheiten gleichzeitig geboten.
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 $\frac{1}{2}$
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 $\frac{1}{2}$

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

Sie wird über die Augen der Spieler auf der Kriegskarte generiert. Kriegsmüdigkeit kann sich auch durch Institutionsaktionen und Erfolge/ Misserfolge erhöhen oder senken. Pro Cube und Augen gilt, dass der Angreifer (der, der den Krieg erklärt hat) +1 $\frac{1}{2}$ -Unterhalt erleidet. Je 2 Cubes und Augen auf dieser Karte gilt, dass der Verteidiger +1 $\frac{1}{2}$ -Unterhalt erleidet.

Zeit: In jeder Schluss-Phase erhöht sich die Zahl der Augen auf der Krieg-Karte um +1.

Erfolge/ Misserfolge: Jede verlorene/gewonnene Schlacht +/-1 Cube, jede verlorene/gewonnene Koloniestufe +/-1 Cube, jede verlorene Zivilinheit +/-1 Cube.

5. Kriegsende

Ist es zu irgendeinem Zeitpunkt für einen Spieler nicht möglich, die Kosten zu bezahlen, gab es einen Waffenstillstand oder wurden alle Kriegsziele erreicht, 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 sie kann auch nicht verkauft werden. Nutzt du eine IA dürfen sie eine zusätzliche IA durchführen. Sie muss aber eine andere IA sein als die, die sie in dieser Runde schon durchgeführt haben. Bestimmte IAs benötigen Technologien, eine Wache oder ein Geheimdienstnetzwerk. Diese müssen erforscht werden (Strategische Infiltration) und werden dann als schwarzer/weißer Würfel mit einem Cube deiner Spielerfarbe auf ein System platziert. Er bleibt dort bestehen, selbst wenn das Forschungsschiff das System verlässt.

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

IA	Effekt
Anwerben (Diplomat)	Benötigt Tiefenkontakte: Illegal. Ist dein Diplomat im gleichen System oder benachbart zu einer neutralen Einheit, die aufgrund ihrer Schiffsklasse Kosten haben könnte, kannst du ihre doppelten Kosten bezahlen und die Kontrolle über sie übernehmen. Sind es mehrere neutrale Einheiten, musst du all Schiffsklassenkosten bezahlen, um sie zu übernehmen. Du kannst auch Spielereinheiten übernehmen (bezahle den Spieler). Hast du vorher nicht die IA Aufklärung verwendet, musst du für die Spielerflotte aber blind einen Beitrag bezahlen. Hast du zu wenig gezahlt, geschieht nichts (war es genug für einige aber nicht alle Einheiten, entscheidet der Zielspieler, welche du erhältst). Hast du zu viel gezahlt, sind die überschüssigen Rohstoffe verloren. 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 Schlacht aus. Kosten: zweimal die Kosten der ausgewählten Schiffsklasse/ Bodeneinheit in . Die Kosten sind für die Einheiten um den $\frac{1}{2}$ -Unterhalt der Kriegsmüdigkeit des Zielspielers reduziert (bis 1).
Botschafter ernennen (Diplomat)	Benötigt Technologie Interportale Gemeinschaft und Botschaft: Platziere das Forschungsschiff auf das Tableau des Spielers, dem der Planet gehört (B). Du kannst es mit einer IA wieder in das System der Botschaft legen. Mit Botschafter besitzen Verträge zwischen euch keine $\frac{1}{2}$ -Kosten mehr. Er gilt als Diplomat auf der Heimatwelt von B (weiter regulär nutzbar, du kannst dir bei seiner IA einen Planeten von B als Standort wählen). Ihr erhältet beide +1 Stimme und bei der IA Dialog zusätzlich +1 $\frac{1}{2}$. Pro Spieler darfst du nur einen Botschafter ernennen.
Dialog (Diplomat)	Erhalte $\frac{1}{2}$ in Höhe der Koloniestufen des Zielplaneten. Der Zielspieler erhält 1 $\frac{1}{2}$. Befindet sich deine Botschaft dort, verdopple den Effekt. Kosten: 0 $\frac{1}{2}$
Druck ausüben (Diplomat)	Benötigt Technologie Tiefenkontakte: Befindet sich dein Diplomat in der Heimatwelt eines Spielers, lege einen seiner Farbcubes auf die Kriegskarte oder auf eine Vertragskarte. Bist du im Frieden mit ihm und hast 3 Farbcubes auf einer Karte, erhalte einen Kriegsgrund/ zwingt ihm zu dem Vertrag, du bezahlst die Gesamtkosten. Alternativ kannst du einen deiner Farbcubes von der Kriegs- oder einer Vertragskarte entfernen (Vertrag kann so nicht aufgelöst werden). Bist du im Krieg mit ihm, erhöhe stattdessen seine Kriegsmüdigkeit um +1 Auge. Eine Botschaft verdoppelt den Effekt. Kosten: 2 $\frac{1}{2}$
Politische Unterstützung (Diplomat)	Reaktion. Kostet keine politische Aktion. Reagiert auf den aktuellen Spieler am Zug, auf dessen Planeten sich einer deiner Diplomaten befindet. Du kannst ihm beliebige politische Aktionen, Gesetze, Schwarzmarkt oder Ereigniskarten von dir schenken. Hast du einen Botschafter bei ihm, kannst du ihm auch beliebig viel $\frac{1}{2}$ von dir schenken.
Sonderrechte schenken (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 $\frac{1}{2}$.
Stimmenkampf (Diplomat)	Benötigt Technologie Tiefenkontakte: Befindet sich ein Diplomat auf der Heimatwelt eines Spielers (nicht eigene Föderation), nimm einen seiner Farbcubes und lege ihn auf/ entferne ihn von einem Immer-Gesetz deiner Wahl. Für jeden Cube darfst du eine seiner Stimmen für dich nutzen. Der Effekt wird durch eine Botschaft verdoppelt.
Aufklärung (Agent, Diplomat)	Du siehst dir alle Armeen und Flotten und ihre Ausrüstung eines Spielers an. Ziel kann ein Planet oder eine Handelsroute des Zielspielers sein. Kosten: 0 $\frac{1}{2}$
Netzwerk aufbauen (Agent, Diplomat)	Benötigt Technologie Strategische Infiltration: Illegal. Lege 1 schwarzen Würfel zusammen mit deinem Farbcube in das System. Er gilt als Netzwerk der Stufe I. Liegt dort bereits ein solcher, erhöhe seine Augenzahl um +1 (bis 3). Diese IA darf deine einzige illegale IA in dieser Runde in dem gewählten System sein, außer es ist dein eigener Planet. Kosten: 1 $\frac{1}{2}$ pro Stufe
Schmuggel (Agent, Diplomat)	Illegal. Befindet sich die ausgerüstete Einheit auf einer deiner Planeten, lege einen bronzenen Cube auf die Einheit. Befindet sie sich am Ende der Bewegungsphase mit dem bronzenen/ goldenen Cube auf Planeten eines anderen Spielers (nicht eigene Föderation) oder eines deiner Netzwerke und wähle: 1. Du erhältst die Koloniestufe deiner Zielkolonie mal 3 in und sie verliert für die kommende Ökonomie-Phase 1 Boden- und Weltraumkapazität. Tausche den bronze Cube gegen einen Goldcube aus. Der Goldcube kann nur für Effekt 2 oder 3 eingesetzt werden und verdoppelt diese. Wird er durch Polizei entfernt, verliere 6 statt 3 2. Du erhältst Koloniestufe mal 6 (12 mit Goldcube) deiner Zielkolonie in . Platziere einen roten Würfel mit Augen in Höhe der Koloniestufe (x2 mit Goldcube) des Ziels. So lange kann niemand hier noch einmal schmuggeln. Der Würfel reduziert Boden- und Weltraumkapazität des Zielspielers pro Auge um -1. Die Augen werden reduziert, indem der betroffene Spieler 3 pro Auge bezahlt (er kann sie alle auf einmal abbezahlen). Entferne den Cube. 3. Du platziest sofort ein Netzwerk der Stufe I/ erhöhst es um +1 Stufe (+2 Stufen mit Goldcube) oder führst diese Handlung in einem benachbarten System aus. Benötigt Technologie Strategische Infiltration. Entferne den Cube. Kosten: 3 $\frac{1}{2}$, außerhalb von Kolonien kann der bronzene und goldene Cube von Polizei entfernt werden, wenn sie sich zu irgendeinem Zeitpunkt im selben System mit deiner Einheit befinden. Sie stehlen dir dann 3 .

IA	Effekt
Untertau- chen (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 pro dadurch bewegtes System, die Kosten werden durch Polizei oder Wachen nicht erhöht und durch die Stufe deines Netzwerkes, von dem du die IA ausführst, 1:1 gesenkt.
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 .
Diebstahl (Agent)	Illegal. Stiehl 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. Stiehl alternativ eine Schwarzmarkt-/Ereigniskarte. Kosten: 1 für je 1 gestohlenen Rohstoff. 5 für eine Schwarzmarkt oder Ereigniskarte eines Spielers.
Gegenspio- nage (Agent)	Reaktion. Kostet keine politische Aktion. Versucht ein Agent im selben System eine IA auszuführen, kannst du diese IA ausführen. 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 .
Sabotage (Agent)	Benötigt Netzwerk I: Illegal. Wähle eine zivile Einheit, eine Wache oder ein Gebäude des anderen Spielers. Das Ziel wird zerstört. Kosten: 3 .
Rebellion (Agent)	Benötigt Netzwerk II und Technologie Hybrider Krieg: Kriegsgrund (Forschungsschiffe). Illegal. Wähle einen Planeten eines anderen Spielers. Du übernimmst die Kontrolle über alle seine Milizeinheiten und führst sofort eine Schlacht aus. Gewinnst du, eroberst du den Planeten. Geschieht das, erhöhe zusätzlich die Kriegsmüdigkeit des Zieles, um die Koloniestufen der Kolonie (falls im Krieg). Kosten: 1 pro Miliz-Einheit (jede Polizeieinheit erhöht die Kosten pro Miliz-Einheit). Jeder -Unterhalt für Kriegsmüdigkeit reduziert die Kosten um -1 (bis 0).
Spionage (Agent)	Illegal. Du erhältst eine Technologie des ausgewählten Spielers. Kosten: die Forschungskosten der ausgewählten Technologie durch 2 (abgerundet) in . Der Spieler verliert genau so viel (nur max. bis 0).
Terroran- schlag (Agent)	Benötigt Netzwerk II und Technologie Hybrider Krieg: Kriegsgrund (Forschungsschiffe). Illegal. Wähle eine Kolonie eines anderen Spielers. Die Koloniestufe wird um 1 reduziert (fällt sie unter 1, wird die Kolonie zerstört). Zerstöre ebenfalls Gebäude, die nicht mehr durch die Koloniestufe unterstützt werden. Erhöht zusätzlich die Kriegsmüdigkeit des Ziels um +1 (falls im Krieg). Kosten: dreifache Koloniestufe in .
Zersetzung (Agent)	Benötigt Netzwerk I: Illegal. Wähle so viele Militäreinheiten, wie du Netzwerkstufen im System besitzt und bezahle ihre Kosten in . Hast du zuvor nicht die IA Aufklärung durchgeführt, bezahle blind und der andere Spieler wählt Einheiten bis zur Bezahlgrenze (Einheiten müssen vollständig bezahlt werden oder die Rohstoffe sind verloren). Diese Einheiten werden zerstört. Zusätzlich oder alternativ kannst du die Kriegsmüdigkeit eines Spielers um +1 Auge erhöhen (Agent muss auf seinen Planeten sein, Ziel muss im Krieg sein). Kosten: die Kosten der ausgewählten Einheiten in und für die Erhöhung der Kriegsmüdigkeit 5 . Die Kosten beider Ziele sind um den -Unterhalt der Kriegsmüdigkeit des Zielspielers reduziert (bis 1).
Netzwerk ent- decken (Agent, Polizei)	Benötigt Technologie Strategische Infiltration. Reduziere die Augenzahl eines beliebigen Netzwerkes um -1 (wird es 0, entferne es). Kosten: 1 pro Stufe, jede Polizei und Stufe einer Wache reduziert die Kosten um -1 (bis 0). Diese Aktion kann ebenfalls von einer Wache durchgeführt werden.
Beweise fäl- schen (Poli- zei)	Reaktion. Kostet 1 IA (je 2 Wachstufen und für jede Polizei erhöhen sich die Kosten um +1 IA). Befindet sich die Polizei in einem System, in dem du eine illegale IA durchführst, die einen Kriegsgrund/ Sanktionsstufen erzeugt, wähle einen Spieler (nicht das Opfer), gegen ihn gilt nun der Kriegsgrund/ die Sanktionierung. Stattdessen kannst du die Kosten der IA nochmal bezahlen (Erhöhung durch Polizei gilt) und sie verliert die Eigenschaft illegal.
Festnahme (Polizei)	Reaktion. Kostet 1 IA. Findet eine illegale IA im System mit deiner Polizei/ Wache statt, kannst du diese IA wählen. Jede Polizei und jede Wache kann jederzeit festnehmen, solange du noch Institutionsaktionen besitzt (eine Wache ist kein Charakter, kann aber auch ohne Institutionsaktion festnehmen). Beide Spieler bieten wie bei einer Schwarzmarktauktion gegeneinander mit . Jede Wachstufe und jede Polizei erhöhen dein Ergebnis um +1, ohne dass du dafür ausgeben musst. Ausgegebene ist danach für beide Spieler verloren. Gewinnt nicht die Polizei, wird die IA ausgeführt. Gewinnt die Polizei, wird die IA verhindert (ihre Kosten sind verloren) und die ausgerüstete Einheit 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 Heimatsystem des Spielers platziert. Bietet bei Diplomaten nichts. Sie werden automatisch in das Heimatsystem des kontrollierenden Spielers platziert, falls sie bei einer illegalen Aktion festgenommen werden. Kosten: X .
Patrouille (Polizei)	Die ausgerüstete Einheit und so viele Hüllenpunkte an Einheiten (mit min. 1) in Wachstufen von der du die IA ausführst, dürfen kostenfrei von einer eigenen Wache zu einer anderen eigenen Wache bewegt werden. Sie dürfen sich aber maximal nur so viele Systeme bewegen, wie die erste Wache Stufen besitzt. Kosten: 0 .
Wache er- richten (Poli- zei)	Lege 1 weißen Würfel zusammen mit deinem Farbcube in das System. Er gilt als Wache (zivil, GS) der Stufe 1. Liegt dort bereits ein solcher, erhöhe seine Augenzahl um +1 (bis 6). Jedes Auge erhöht die Kosten für illegale IAs anderer Spieler um +1. Wachen können in ihrem System festnehmen. Sie gelten, als hätten sie Sensoren ausgerüstet. Wachen gelten wie Gebäude. Sie können abgerissen und durch Kontrolle anderer Spieler zerstört werden (Ihre Stufe sind ihre Hüllenpunkte und diese zählen zu Kontrolle). Werden sie von Schiffen angegriffen, gelten diese wie im Heck der Wache und dürfen einmal in der Schlachten-Phase schießen. Der verursachte Schaden reduziert direkt ihre Stufe (greifen Freibeuter an, ist es kein Kriegsgrund). Mit einer politischen Aktion kann diese IA mehrmals hintereinander durchgeführt werden. Kosten: 1 /2 je Stufe, Unterhalt: 1 je 2 Stufen

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. 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.

Spieler entdecken: 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.

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: Alle Spieler, die in dieser Runde ein Gesetz verabschieden wollen, müssen dies ankündigen und durchführen, nachdem der erste Spieler über ein Gesetz abstimmen will. Jeder Spieler erklärt dann sein Gesetz. Die Gesetze werden in Spielerreihenfolge 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  oder mit der Technologie Politische Einheit für 3  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 oder eigene Farbcubes 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 (Technologie: politische Philosophie/Vision) und tauscht deine aktuelle Regierung mit der gekauften aus. Alle Veränderungen treten vor dem Einkommen in der Ökonomie-Phase in Kraft. **Ausnahme:** Unternehmens- und Klanregierungen (Lobbykratie, Kleptokratie) können nur jeweils 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) oder eine deine Politiken wechseln. Jede deiner aktiven Politik kostet 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, lege andere Berater in die Auslage. Jeder ausgespielte Berater kostet 3 -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. Du darfst nur 1 Berater haben.

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

Regierungen, Handel und Politiken

Sobald eine Regierung aktiv ist, können für die Kosten dazugehörige Politiken ins Spiel gebracht werden. Diese bleiben 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. Du kannst maximal 3, mit der Technologie Vollendetes Regieren 4, Politiken gleichzeitig aktiv haben.

Handel: Du kannst jederzeit (auch im Zug anderer Spieler) Rohstoffe im angezeigten Verhältnis tauschen.

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.

Lobby-Politiken: Enthält eine Politik das Wort Lobby, kostet sie keinen -Unterhalt. Allerdings erhält der Spieler mit Lobbykratie und Folgeregierungen ebenfalls alle ihre Effekte, ohne etwas dafür zahlen oder besetzen zu müssen.

Regierungsziele: Jede Stufe I Regierung besitzt Regierungsziele, die von allen Spielern mit dieser Regierung oder ihrer Nachfolgeregierung erfüllt werden können. Lege die Zielkarten offen aus. Erfüllst du eine, nimm sie dir und erhalte ihre Belohnung.

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 oder Kultur – 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 erbiten rekrutiert werden. Es herrscht eine Grenze von 1 Berater pro Spieler, die aber durch Politikarten 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[♠].

Untergrund (kostet eine beliebige politische Aktion)

Ist eine Klanregierung im Spiel, werden die Kosten an sie gezahlt. Sie kann die Preise für die Dienste jederzeit um +/-2[♠] modifizieren, sie aber nicht selbst nutzen (die Fähigkeiten werden über die eigenen Klan-Politiken abgedeckt). Alle Untergrundaktionen sind illegal. Die Kostenerhöhung durch Polizei und Wachen werden in [♠]x2 angewandt, aber es sind keine Festnahme möglich. Spieler müssen nicht entdeckt sein, um Ziel der Aktionen zu werden.

Auftragsmord: Wähle eine Einheit mit min. einen Charakter. Sie wird zerstört. Diplomatische Immunität führt regulär zu Sanktionierung, außer du hast die Zusatzkosten bezahlt. Dann gilt es, als hättest du zusätzlich Beweise gefälscht (Seite 15). **Kosten:** 9[♠], Zusatzkosten: +6[♠]

Heuer bezahlen: Wähle eine Piratenflotte. Übernimm für diese Runde die Kontrolle über sie (du kannst sie nicht zerstören oder in gefährliche Systeme fliegen). Ist eine Klanregierung im Spiel, bietet ihr wie bei einer Schwarzmarktauktion um diese Flotte. **Kosten:** [♠] mal 2 in [♠]/ Bieten

Kauf von Piratenkarten: Wähle ein unentdecktes System, welches zu einer deiner Einheiten oder Systeme benachbart ist. Entdecke das System (ohne Bewegung hinein). Ist es ein gefährliches System, ziehe keine Karte. Ist es ein nicht-gefährliches System, würfle. Bei 6 löst du regulär eine Ereigniskarte des entsprechenden Stapels aus. Bei 1-5 suche im Asteroidenstapel nach der ersten Piratenkarte und löse sie aus. Dies überschreibt die Regel, dass benachbart zum Heimatgebiet, keine neutralen Flotten platziert werden können. Gibt es keine Piratenflotten im Asteroidenstapel mehr, erhöhe alle schwarzen Würfel um +1. Mische anschließend den Asteroidenstapel. Du kannst X[♠] bezahlen, um das Würfelergebnis um +X zu erhöhen. Wird ein Spieler zur Klan-Regierung, entferne so erzeugte Piraten-Einheiten. **Kosten:** 1+X[♠]

Schmuggelnetzwerk: Erhalte ein Netzwerk der Stufe 1 in der Heimatwelt oder einer deiner Kolonien und ein weiteres auf einem Asteroidenfeld deiner Wahl, auf dem sich keine Einheiten anderer Spieler befinden. **Kosten:** 5[♠]

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 . 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 .

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 .

Entdeckungen analysieren: Verkaufe eine Ereigniskarte auf deiner Hand für 3 .

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

Expedition entsenden: Gib 3 Ereigniskarten oder 10 (zusätzlich +5 pro von dir so gelegten Planet) oder einen zurückgelegten Planeten aus. Ein Forschungsschiff im V. Ring darf sich sofort in den VI. Ring (im kurzen Spiel je ein Ring kleiner) begeben und dort ein Planet entdecken. Das Schiff darf sich diese Bewegungsphase nicht mehr bewegen. **Kosten:** 5 .

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

Handelsinvestition: Verbessere ein beliebiges Handelsverhältnis um -1. Dieses Verhältnis wird in neue Regierungen übertragen (hast du die -1 gekauft und wechselst von 5:1 zu 4:1 ist das Handelsverhältnis der neuen Regierung 3:1, es kann nicht besser als 2:1 werden) **Kosten:** 10 .

Kommission gründen: Erhalte für diese Runde zusätzliche freie politische Aktionen (bis 2). **Kosten:** 3 pro Aktion.

Kosme-Schutz erbitten (nicht möglich mit Spezialregierungen): Wähle beliebige Kosme-Schiffe und bezahle die -Kosten ihres Schiffstyps in (Kosme-Schiffe nutzen die Preise für fortschrittliche Schiffe, Bsp: bei Kosme-Korvette 4). Alle Kosme-Kosten sind nicht reduzierbar. 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 deiner Kontrolle. Danach werden sie vom Spielfeld entfernt. Zahle für jedes zerstörte Kosme-Schiff nochmals seine Kosten in . Diese Aktion ist nur einmal pro Runde für dich möglich und wird inaktiv, wenn die Kosme-Flotte im Spiel ist.

Maschinenteile importieren: Erhalte nur für diese Runde +1 und +1 . **Kosten:** 5 .

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 Kapazitätsgebäude, nur dass diese die Kosten in  besitzen. Rohstoffgebäude erhöhen einen planetaren Rohstoff um +2/ +4 (aufgewertet). Kapazitätsgebäude 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 Kapazitätsgebäude 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 Kapazitätsgebäude 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.

Söldner: Mit einer Vertragsaktion können sich für die halben Kosten aber den doppelten Unterhalt (mindestens 1 ) beliebige Schiffe aus den standardisierten Bauplänen gekauft und auf die eigene Heimatwelt platziert werden. Sie gelten wie eigene Einheiten und können nur mit einer Vertragsaktion wieder aufgelöst werden.

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 Schiffe mehr produzieren und keine Stimmen bei Gesetzesvorhaben erzeugen. Sie gilt zudem nicht mehr mit deiner Heimatwelt verbunden. Wird eine Heimatwelt blockiert, wandelt sich stattdessen ihr gesamtes Einkommen in temporäre  um, mit dem sie sofort Kosme-Streitkräfte rufen darf. Übrige  verfällt danach.

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.

Standardisierte Baupläne: Wurde eine bestimmte Größenklasse erforscht, werden alle ihre standardisierten Baupläne freigeschaltet und können gebaut werden. Sie sind unveränderlich.

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. Sie gelten für alle Schiffe mit gleichen Namen. Jede Ausrüstung benötigt Platz. Es gibt kleine bis kolossale Ausrüstung. Eine große Ausrüstung ist so viel wie 3 kleine Ausrüstung. Anstatt einen großen Ausrüstungsplatz mit einer großen Ausrüstung zu belegen, kannst du stattdessen auch eine mittlere und eine kleine oder drei kleine Ausrüstungen einbauen.

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. Dieser Rohstoff muss auf dem Planeten vorkommen (er muss mindestens 1 sein). Es wird als Würfel in der Rohstofffarbe auf das Spielertableau der jeweiligen Kolonie gelegt.

Kapazitätsgebäude erhöhen die - und . Es wird als orangener Würfel auf die Symbole für Kapazität in 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. Sie erzeugt für je 10 Einkommen 1 Stimme. Jeder deiner Verträge und alle von dir verabschiedeten aktiven Gesetze erzeugen pro Botschaft +1 -Einkommen. Kosten: 6 , 2 Unterhalt, 3
Künstliches Tor (Bronze-cube)	Gebäude (benötigt keinen Bauplatz, dafür 1) Alle deine künstlichen Tore (bist du Lobbykratie: Tor auch die aller anderen Spieler, gilt nicht umgekehrt) gelten als benachbart. Kann von Forschungsschiffen gebaut werden. Greift eine Einheit das Gebäude ohne verteidigende Flotte an, gilt es als zerstört. Kosten: 6 , 1
Rohstoffgebäude	Erzeugt +2/+4/+6 Einkommen eines Rohstoffes eigener Wahl. Kosten: 3/6/9 , 1/2/3 Unterhalt, 2/3/5 Aufwertungen zu höheren Gebäudestufen kosten die Differenz: 3/6 , 1/2 Unterhalt, 1/2
Kapazitätsgebäude	Erzeugt +1/2/3 und . Kosten: 3/6/9 , 1/2/3 Unterhalt, 2/3/5 Aufwertungen zu höheren Gebäudestufen kosten die Differenz: 3/6 , 1/2 Unterhalt, 1/2
Zentrum (Goldcube)	Gebäude. Nur einmal pro Spieler. Verdoppelt das Rohstoffeinkommen und die Kapazität aller Gebäude des Systems (nachdem alle Boni angewandt wurden). Schaltet Koloniestufe 4 für den Planeten frei. Du darfst mit Bau des Zentrums auf Koloniestufe 4 aufwerten, um kein Gebäude abreißen zu müssen. Dies geschieht nach den üblichen Regeln (Koloniestufe darf diese Runde nicht erhöht wurden sein). Kosten: 6 , 2 Unterhalt, 3
Festung	Verteidigungsgebäude. Alle Milizen gelten für die Bodenschlacht, als wären sie Infanterie. In einer Bombardierung oder Bodenschlacht muss immer zuerst der Festung Schaden zugefügt werden (zählt zusätzlich als Fahrzeug), bevor andere Bodeneinheiten angegriffen werden können. Sie besitzt 3 . Kosten: 4 , 1 Unterhalt, 2
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: 4 , 1 Unterhalt, 2
Planetarer Schild	Verteidigungsgebäude. Der Planet erhält 6 . Solange er nicht ausgefallen ist, ist keine Invasion des Planeten oder die Zerstörung von Verteidigungsgebäuden möglich. Er kann nicht repariert werden. Kosten: 4 , 1 Unterhalt, 2
Handelsroute	Gebäude. Wird benachbart zu einer eigenen Kolonie oder zu einer bereits gebauten Handelsroute gebaut (benötigt keinen Bauplatz aber 1). Einheiten, die sich auf eine Handelsroute bewegen, erhalten diese Runde einmalig +1 . Wenn Kolonien durch Handelsrouten mit der Heimatwelt verbunden sind, erhöht sich ihr -Einkommen um die Koloniestufe. Werden Handelsrouten auf gefährlichen Systemen gebaut, 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. Handelsrouten können auch auf Planeten gebaut werden. Für eine Verbindung zur Heimatwelt reicht es jedoch, dass sie benachbart zu einem Planeten und zur Heimatwelt liegen. Kosten: 6 (10 auf gefährlichen Systemen), 1 Aufwertung Lebenslinien: Handelsrouten erhöhen ihren Boni auf -Einkommen auf die doppelte Koloniestufe. Zusätzlich gilt, bewegt sich eine Einheit auf eine Handelsroute erhält sie immer +1 .

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.

Ziele: Um die Gewalt bei Weltraumschlachten einzuschränken, unterliegen sie (außer bei neutralen Flotten) himmlischen Regeln. Ein Spieler kann sich einseitig dafür entscheiden, die Ziele zu ignorieren. Tut er das, werden sie nicht platziert und alle anderen Spieler (nicht eigene Föderation) erhalten nach der Schlacht 5 . Stimmen beide Spieler überein, sie zu ignorieren, erhält keiner der Spieler .

Nachdem alle anderen Weltraumobjekte platziert wurden, werden nun **4 Ziele**, beginnend beim Angreifer und dann abwechselnd, platziert. Jeweils einer muss in je einer Aufstellungszone und die anderen beiden zwischen den Aufstellungszonen platziert werden. Sie müssen immer mindestens weiter als **2 Felder voneinander entfernt** sein und dürfen nicht auf bereits gelegten Plättchen platziert werden. Ist das nicht mehr möglich, ersetze zuerst Minen und dann Systemplättchen.

Gibt eine Einheit ihre **Bewegungs- oder Angriffsaktion** auf einem Ziel auf, platziere dort einen Farbcube. Er gehört nun dir. Das Ziel in deiner Aufstellungszone gehört von Beginn der Schlacht an dir. Sobald die aktuelle Kampfrunde endet, berechnet die Differenz der Farbcubes. Der Spieler mit der höheren Anzahl an Farbcubes erhält diese Differenz entweder in Schlachtpunkte oder reduziert mit ihr die Schlachtpunkte seines Gegners (nicht kleiner als 0). Hat ein Spieler **3 Schlachtpunkte** erreicht oder besitzt er **alle Ziele**, gewinnt er sofort die Schlacht und der andere Spieler muss sich zurückziehen.

Asteroiden/Wracks: Muss ein Schiff durch ein Asteroidenfeld schießen, wird das Treffen mit allen Waffen, außer Raketen, um -1 erschwert. Schießt es in ein Asteroidenfeld oder bewegt es sich hinein, gilt Folgendes:

Kleinkampfschiffe (KS) erleiden hier keinen Schaden außer Korvetten. Korvetten erleiden 1 Treffer mit 1  Schaden. Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden. Alle Angriffe von US+ erleiden Treffen: -1, solange sie sich auf dem Plättchen befinden.

Unterstützungsschiffe (US) erleiden sie 2 Treffer mit je 1  Schaden. Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden. Alle Angriffe von HS+ erleiden Treffen -1, 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 $\blacksquare$. Gegen Hauptkampfschiffe +1 $\blacksquare$, gegen Großkampfschiffe +2 $\blacksquare$, gegen Megakonstruktionen +3 $\blacksquare$. 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 (Feuerlinie), sind wirkungslos. Eine Sichtlinie endet im Nebel und geht nicht über ihn hinaus (außer das Schiff ist in diesem Nebel-Plättchen).

Planet: Planeten blockieren die Sichtlinie aller Einheiten (aber nicht die Bewegung). Sie verlieren diesen Effekt, wenn sich Einheiten auf dem Planeten-Plättchen befinden. Sie werden dann von allen Seiten gesehen und sehen alle Seiten. Befinden sich Transporter oder Landungsschiffe auf dem Planeten-Plättchen, können sie sofort aus dem Kampf entfernt werden und führen im Anschluss ein Bodengefecht durch. Besitzt der Planet Verteidigungsgebäude, können diese mit Waffen mit Bombardierung auf die 2+ oder mit großen Waffen (keine Punktv.), die um -1 schlechter treffen, angegriffen werden.

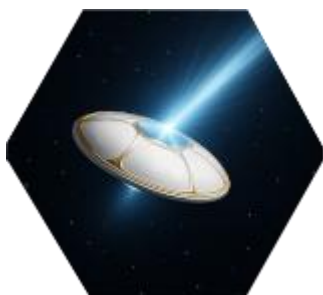
Ist es nicht mehr möglich, die Verteidigungsgebäude anzugreifen und es existieren keine verteidigenden Schiffe mehr, gewinnt der Verteidiger (erst wenn der Angreifer außerhalb der Planetenreichweite ist). Der Angreifer zieht sich aber erst zurück, wenn er die mögliche Bodenschlacht im Anschluss verliert.

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 $\Rightarrow$ (besitzt eine Einheit nur 1 $\Rightarrow$, 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.

Taktische Plättchen (alle anderen werden von den Systemplättchen genommen)



Ziel



Wrack



Minenfeld

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 Bauplans 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. Du musst eine Linie von einer beliebigen Seite (außer vom Heck) deiner Einheit zum Ziel ziehen können und sie darf nicht länger als die Waffenreichweite in Feldern sein. Gibt es mehrere mögliche Linien, suche dir eine davon aus.

Achtung: Befindet sich eine andere Einheit von dir oder deinem Gegner (außer Schwarm) auf dieser Linie, ist die Sicht blockiert und du kannst nicht schießen.

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.

Wracks: War das zerstörte Schiff ein HS/GS/MK platziere an seine Stelle (bei mehreren auch dazu benachbart) 1/2/7 (ein Feld und alle Felder benachbart dazu) Wrackfelder. Der zerstörende Spieler platziert sie. Ist eine Einheit auf dem Feld, wo ein Wrackfeld platziert werden würde, gilt sie sofort, als würde sie ein Asteroidenfeld betreten. KS erleiden stattdessen 1 . Sie haben die gleichen Eigenschaften wie Asteroidenfelder.

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 Kampfrunden gehen so lange weiter, bis eine Flotte vollständig zerstört wurde oder sich zurückgezogen hat. Dann beginnt die Auswertungsphase. Gibt es Situationen, die zu endlosem Vermeiden führen (unangreifbare Luftwaffe, Verteidigungsgebäude aber keine Bombardementfähigkeit) müssen beide Seiten einander nach Möglichkeiten angreifen oder sich zurückziehen. Der Kampf endet mit einer Niederlage für den Angreifer, wenn in 2 Runden kein neuer Angriff durchgeführt wurde.

Verstärkung

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

Fortschrittlicher Zerstörer 3 2 1 1 1 2 3 oder 2 (Rakete) oder 1 (Rakete) 1 Unterstützungsschiff, EMP-Angriff, 6 1 U	: 2x Torpedo : +1SP : +1PP : Fusionsantrieb
Fortschrittliche Fregatte 2 2 1 1 1 2 1, 1 (Punktv.) 3 Unterstützungsschiff, Reparatur 1, 6 1 U	: Lichtgeschütz Schnellfeuergeschütz : +2SP : +1PP : Hologrammfeld Sensoren Störsender



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 ihn 1W6. Er würfelt nun also 2W6. Diese treffen allerdings Kleinkampf-

schiffe (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

Beute: Der siegende Spieler erhält die  von allen feindlichen Schiffen, die er zerstört hat, in Beutepunkte. Diese kann er beliebig auf die drei Arten von Beutekarten aufteilen. Für Stufe I/II/III zahlt er 1/2/4 Beutepunkte und zieht eine entsprechende Karte verdeckt. Er muss zuerst alle Kartenkäufe tätigen und darf die Karten erst danach umdrehen. Die Effekte werden in beliebiger Reihenfolge abgehandelt und die Karten danach zurück gemischt.

Rückzug: Von allen Schiffen werden nun alle Schäden 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 (unabhängig ihrer Bewegung). Ziehen sich Einheiten zurück, die sich bereits in dieser Phase zurückgezogen hat, werden sie stattdessen vollständig zerstört. Nach dem Rückzug kann nun, wenn vorhanden, der Angriff auf einen Planeten stattfinden. Es folgt nun das Bombardement und die Bodenschlacht.

Bombardierung: Fand das Gefecht in einem System mit Planeten statt, darf der Angreifer, wenn er die Weltraumschlacht gewonnen hat, einmal mit allen großen Waffen (keine Punktv.) mit -1 Treffererschwerbis und allen Waffen mit Bombardierung-Schlüsselwort ohne Erschwerbis feuern (das Ziel gilt als MK). Jeder Treffer zerstört, nach Wahl des Angreifers, ein Gebäude oder fügt einer Bodeneinheit den Waffenschaden zu. Eine Festung absorbiert die Treffer, bis sie zerstört wurde (3 ). Besitzt die Kolonie keine Gebäude, so erzeugt jeder Treffer ein Auge auf einen roten Würfel, der neben die Koloniestufe gelegt wird. Erreichen die Augen ihre derzeitige Stufe, wird sie um -1 Stufe reduziert (entferne die roten Augen). Fällt sie auf 0, wird 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 um -1.

Bodenschlacht: Sind in der Weltraumschlacht bereits Bodentruppen gelandet, können diese eine Bodenschlacht durchführen, auch wenn der Angreifer sich zurückziehen musste. Gewinnt der Angreifer, erhält er die gesamte Kolonie mit allen Gebäuden und entsprechende Siegpunkte (1 durch Eroberung und eventuell weitere für Koloniegröße oder Heimatwelt).

Zuerst werden alle Bodeneinheiten platziert (Würfel für die Einheitenanzahl auf die Abbildungen legen). 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. Dabei gelten folgende Ausnahmen:

Anti-Orbitalgeschütz: Kämpft im Weltraumschlachten mit, kann in Bodenschlachten nur gegen Luftwaffe eingesetzt werden. Darf nicht angegriffen werden, solange die vordere Reihe von Einheiten noch steht (es reicht, wenn nur eine Einheit darin lebt). Feindliche Luftwaffe und Artillerie dürfen sie immer angreifen.

Artillerie: Darf nicht angegriffen werden, solange die vordere Reihe von Einheiten noch steht (es reicht, wenn nur eine Einheit darin lebt). Feindliche Luftwaffe und Artillerie dürfen sie immer angreifen.

Kriegsdrohnen: Anstatt anzugreifen, kann sie einer Einheit +1 auf das Treffen geben (gilt so lange, bis wieder am Zug ist). Lege entsprechend viele weiße Augen auf die Einheiten. Ihre Schwarmfähigkeit erschwert das Treffen gegen sie um -1 (wird nur von Artillerie ignoriert).

Luftwaffe: Anstatt anzugreifen, kann sie einer Einheit +2 oder 2 Einheiten +1 auf das Treffen geben (gilt so lange, bis sie wieder am Zug ist). Lege entsprechende viele weiße Augen auf die Einheiten. Tut sie das, kann sie nur von Anti-Orbitalgeschütz, Artillerie oder Luftwaffe angegriffen werden. Greift sie hingegen regulär an, kann sie von jeder Einheit angegriffen werden.

Schwere Infanterie: Anstatt anzugreifen, kann sie pro Einheit 1 Panzerung von verbündeten Einheiten reparieren. Entferne entsprechende Schadenscubes (Schaden muss immer so aufgeteilt werden, dass so viele Einheiten wie möglich zerstört werden).

Miliz, Infanterie, Panzer: Sie besitzen keine gesonderten Regeln zum Angreifen oder angegriffen werden.

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 kostenfrei 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) 5+ oder besitzt ein Spieler mindestens 5 Siegpunkte? Ja, dann Krise.

2. Regierungsziele: Prüfe, ob du die Bedingungen von deinen Regierungszielen erfüllen könntest.

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 Auge auf die Kriegskarte.

5. Galaktisches Zentrum: Kontrolliert ein Spieler es mit mindestens einer Flotte, legt er einen Farbcube hinein. Liegt bereits ein Farbcube hier, entferne ihn, der kontrollierende Spieler erhält +1 Siegpunkt.

6. 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: Ihr könnt euch nur noch für 45 beliebige Rohstoffe 1 Siegpunkt kaufen. Ihr könnt euch so viele Siegpunkte wie möglich kaufen. Könnt ihr euch keine weiteren Siegpunkte kaufen, endet die erste Entscheidungsphase. Ihr erhaltet Einkommen und kommt danach in die 2. Entscheidungsphase. Setzt das so lange fort, bis einer von euch 3 Siegpunkte gekauft hat. Dieser Spieler gewinnt. Geschieht das immer noch in derselben Entscheidungsphase, teilt den Sieg.

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) 5 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 des Adeptus Tek Thanis

3-4: Regensturm

5-6: Ausbruch des Konkurrenzkriegs

Achtung: Falls ein Spieler die Regierung Lobbykratie gewählt und sich für das Unternehmen Tor entschieden hat, wird stattdessen die Krise Tor-Verschörung ausgelöst. Falls ein Spieler die Regierung Kleptokratie gewählt hat, wird die Krise der Kraken ausgelöst. Trifft beides zu, finden beide Krisen statt.

Kult des Adeptus Tek Thanis (Geheimdienstkrise)

Das Gesetz „Vernetzungsinitiative“ wird aktiv. Im galaktischen Zentrum entsteht ein Kult-Netzwerk der Stufe 2. Nimm dazu eine neutrale Flotte (sie besitzt jede Kult-Einheit einmal) und lege auf sie einen schwarzen Würfel mit 2 Augen. In jeder Schluss-Phase erhöht sich die Stufe aller Kult-Netzwerke um +1 (bis 4), außer jene Netzwerke, die diese Runde um mindestens -1 Stufe reduziert wurden. Prüfe danach, ob ein von einem Spieler kolonisierter Planet in Reichweite eines Kult-Netzwerkes ist. Dazu darf die Entfernung zum Planeten nicht größer als die Netzwerkstufe sein. Sind mehrere Planeten in Reichweite, wählt der erste Spieler den Planeten. Platziere dort ein Kult-Netzwerk der Stufe 1 (schwarzer Würfel ohne Farbcube). Jedes Kultnetzwerk gilt für jeden Spieler, als würde es ihm gehören. Immer wenn ein Kult-Netzwerk auf einen Planeten entsteht, darf der betroffene Spieler eine beliebige Kult-Einheit auf einem Kult-Netzwerk seiner Wahl platzieren. Kult-Einheiten greifen sofort andere Einheiten an und blockieren Systeme. Wird eine Kult-Einheit zerstört, erhält der Spieler die Kosten ihrer Schiffsart in . Die Krise endet, wenn die letzte Stufe des Kult-Netzwerkes im galaktischen Zentrum entfernt wurde. Entferne danach alle Kult-Netzwerke aus dem Spiel. Der Spieler, der die Krise beendet, erhält +1 Siegpunkt.

Regensturm (Expansionskrise)

Das Gesetz „Besiedlungssturm des Regens zulassen“ wird aktiv. Zusätzlich erhalten alle Spieler kostenfrei ein zufällig ausgewürfeltes Rohstoffgebäude, für das sie keinen Unterhalt zahlen muss (würfle 1W4, 1: , 2: , 3: , 4:  und leg die neutrale Flotte unter das Gebäude) auf jeden freien Bauplatz, den sie besitzen. Diese Gebäude dürfen nicht aufgewertet werden. Sie besitzen diplomatische Immunität. Willst du sie abreißen, wirst du jedes Mal sanktioniert, wenn du eines von ihnen abreißt (du kannst über die IA Beweise fälschen und Sabotage die Gebäude gefahrlos zerstören).

Unkolonisierte Planeten erhalten jeweils eine neutrale Flotte. Sie beinhaltet die Einheiten: Sternenbasis Außenposten und je 3/2/1 taktische Bomber Pilum und Abfangjäger Sen-Ka-To für 2/3/4 Abstand zum galaktischen Zentrum. Sie bleiben passiv, außer sie werden angegriffen und verhindern die Kolonisierung des Planeten. Die Krise endet nach 3 Runden (Würfel platzieren), solange bleibt das Gesetz aktiv. Die neutralen Einheiten bleiben erhalten.

Ausbruch des Konkurrenzkriegs (Diplomatiekrise)

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, erzeugt jeder Spieler, beim ersten Spieler beginnend, beim Auslösen der Krise in einem beliebigen System ohne Spielereinheiten, Gebäude oder Kolonien 1 Piraten-Flotte mit 1 schwarzen Auge. Ist ein Spieler in der Bewegungsphase nun am Zug, darf er entweder einer neutralen Flotte +1 schwarzes Auge hinzufügen (bei GAV-Söldnern ist das ein Zerstörer, bei Piraten eine Korvette), solange es keine weiteren Einheiten oder Flotten auf ihrem System gibt, oder diese bewegen und sofort in der Bewegungsphase angreifen lassen (der Klan-Spieler verliert in diesen Zügen die Kontrolle über die Piraten). Piraten können nicht mit GAV-Einheiten gemischt werden. Flotten können sich 1 System weit bewegen und greifen nicht ihre eigene Fraktion an (GAV greift keinen Spieler mit Unternehmensregierung und die Piraten-Fraktion greift keinen Spieler mit Klanregierung an). Die Piratenbasis kann sich nicht bewegen. Die Flotten ignorieren bei ihrer Bewegung Systemeigenschaften (unentdeckte Systeme sind nicht betretbar). Die Krise endet, wenn das Gesetz inaktiv wird oder keine neutralen Flotten mehr aktiv sind. Entferne dann die durch die Krise zusätzlich erstellten Einheiten. Kosme-Flotten ziehen sich für die Dauer der Krise von der strategischen Karte zurück und kehren wieder, sobald sie beendet wurde.

Tor-Verschwörung (Mobilitätskrise)

Tritt nur ein, wenn ein Spieler mit der Regierung Lobbykratie Tor als Unternehmen ausgewählt hat. Jede Handelsroute 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 roten 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  pro Spieler (mit Ausnahme des Tor-Spielers) an Welle (die  verschwindet) zu einem beliebigen Zeitpunkt der Ökonomie-Phase von einem oder mehreren Spielern gezahlt wurden. Die Krise ist sofort beendet und alle Spieler außer der Tor-Spieler erhält alle Antriebstechnologien kostenfrei.

Der Kraken (Militärkrise)

Tritt nur ein, wenn ein Spieler die Regierung Kleptokratie ausgewählt hat. Der Piraten-Spieler wählt zu Beginn der Politik-Phase einen Spieler und stiehlt ihm für jede Krisenrunde 1  (1. Runde 1 , 2. Runde 2 , usw.). Die gestohlenen  werden mit gelben Würfeln außerhalb der Karte markiert und können vom Piraten-Spieler beliebig für neutrale Pirateneinheiten ausgegeben werden. Diese müssen auf die Piratenbasis gelegt werden. Ist sie noch nicht aufgedeckt, werden die gekauften Piraten ebenfalls außerhalb der Karte platziert. Sie sind noch nicht im Spiel. Wird die Piratenbasis zerstört, endet die Krise und der zerstörende Spieler erhält einen zusätzlichen Siegpunkt und alle übrigen 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. Wurde die Piratenbasis schon zerstört, endet die Krise sofort.

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.

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. Folgende Module können deaktiviert werden:

Einfacher Kampfmodus: Seite 39

Schneller Kampfmodus, Krisen, Schnellstart, Bevölkerungsmehrheiten: Seite 40

Startgesetze, Spiellänge, Vernichtung: Seite 41

Einfacher Kampfmodus

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 kann bis zu 3 Bodeneinheiten transportieren. Es kann genau 1 Söldnerflotte mit halben Kosten und doppeltem Unterhalt gekauft werden.

Begriffsänderungen: Jede Flotte gilt als eine militärische Einheit (1 Flotte in einem System gilt als KS, 2 im selben System als US usw., Flotte bezieht sich auf alle Flotten in einem System). 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 Kampfrunde möglich. Ohne Flotte werden zivile Einheiten in einen Kampf automatisch zerstört.

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 möglichen Schüsse pro Flotte um +1 Würfel.

Energiewaffen: Jede Technologie, die Energiewaffen freischalten würde, erhöht stattdessen das Ergebnis der Schüsse um +1 .

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

Schutz: Jede Technologie, die Schutz freischalten würde, erhöht stattdessen die Anzahl der Hüllenpunkte pro 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

Söldner:  2, 2W6 Schüsse,  4+, 2  , 5  Kosten, 2  Unterhalt

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 nur eine Flotte mit:  8, 4W6 Schüsse,  4+, 2 

GAV:  3, 1W6 Schüsse,  3+, 3 

Kosme:  4, 4W6 Schüsse,  2+, 4 

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.

Sonstiges: Alle Effekte, die sich auf Waffenbesonderheiten, einzelne Einheiten oder den regulären Kampfmodus beziehen, werden inaktiv. Ignoriere entsprechende Karten und ziehe neu. Wenn einzigartige Schiffe (Souveränität, Seele-Söldner usw.) erzeugt werden würden, erzeuge stattdessen 1 Flotte (nimm eine neutrale Flotte und lege deinen Farbcube auf sie), die nicht zu deiner derzeitigen Flottengrenze gezählt werden.

Löschen sich gleichzeitig alle Flotten gegenseitig aus, gewinnt der Verteidiger. War der Verteidiger eine neutrale Flotte, entferne sie von der strategischen Karte, der Angreifer bekommt ihr Karte nicht. Mische sie stattdessen zurück in den Ereigniskartenstapel.

Schneller Kampfmodus

Inhalt: Der schnelle Kampfmodus kann jederzeit aktiviert und deaktiviert werden. Es empfiehlt sich, ihn bei stark unausgebalancierten Schlachten einzusetzen, um diese schneller abzuhandeln. Es wird keine taktische Karte aufgebaut. Alle Schiffe befinden sich in Reichweite 1 zueinander (Jäger und Bomber gelten bei HS+ als wären sie im Heck, aber Punktv. kann gegen sie verwendet werden) und in ihrer Aufstellungszone. Sie werden nach Initiative abgehandelt.

Vorteil: Kämpfe produzieren deutlich weniger Leerlauf für andere Spieler.

Nachteil: Die Balance wird verändert, weil der Bewegungsnachteil größerer Schiffe keine Rolle mehr spielt. Bestimmte Ausrüstungen verlieren ihren Sinn und die Gefechte werden weit weniger taktisch.

Krisen deaktivieren

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

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.

Schnellstart

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. Investorengesuche sind inaktiv.

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 überfordern.

Bevölkerungsmehrheiten

Inhalt: Alle Spieler spielen entweder Avanter (schnellerer Spielstart) oder jeder sucht sich eine Ethnie aus/ bekommt zufällig eine ausgeteilt. Alle Fähigkeiten werden noch vor dem Spielstart bis Spielende aktiv.

Vorteil: Weitere, experimentelle Spielstile, mehr Abwechslung, schnelleres Spiel, Spielgefühl für die verschiedenen Kulturen und Hintergründe der Welt

Nachteil: Verschiedene Spielstile schränken stark ein und verändern Spielbalance

Startgesetze

Inhalt: Alle Spieler entscheiden sich bis zu 2 Gesetzen, die zu Beginn der Partie aktiv sind.

Vorteil: Die Spieler können so bestimmte Aspekte des Spiels fördern, die sie gerne spielen. Das kann zu einer Beschleunigung des Spiels beitragen

Nachteil: Demokratien und bestimmte Gesetzesstrategien könnten schwerer gespielt werden, weil attraktive Gesetze bereits in Kraft sind.

Spiellänge

Inhalt: Passe die Siegpunkte an oder führe eine maximale Rundenanzahl für die gewünschte Spielzeit ein:

120min pro Spieler: 4 Siegpunkte/ 8 Runden

130min pro Spieler: 6 Siegpunkte/ 9 Runden

140min pro Spieler: 8 Siegpunkte/ 10 Runden

150min pro Spieler: 10 Siegpunkte/ 11 Runden

180min pro Spieler: 15 Siegpunkte/ 15 Runden

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.

Vernichtung

Inhalt: Als einziges Spielziel gilt es, als einziger Spieler oder in einer Föderation, seine Heimatwelt noch zu besitzen. Siegpunkte werden deaktiviert. Immer, wenn ein Spieler einen Siegpunkt erhalten würde, erhält er stattdessen 10 Rohstoffe seiner Wahl. Ein Spieler scheidet aus dem Spiel aus, wenn er seine Heimatwelt verliert.

Vorteil: Konzentration auf militärische Spielweise und Heimatwelten.

Nachteil: Dominante Spieler walzen unaufhaltbar über schwächere Spieler.

Kurzübersicht

Rundenablauf

1. Politik-Phase

Vertragsaktion
Institutionsaktion
Gesetzesaktion
Regierungsaktion
Untergrund
Kabinett

2. Ökonomie-Phase

Einkommen
Technologien, Einheiten und Gebäude kaufen

3. Bewegung-Phase

Einheiten bewegen (↔-Wert)
Entdecken/ Blockieren durch Spielerflotte

4. Schlachten-Phase

Taktische Karte aufbauen
Annäherungsphase
Hauptkampfphase
Auswertungsphase

5. Schluss-Phase

Siegbedingungen prüfen
Investorengesuche prüfen
+1 Auge (schwarzer Würfel) auf Krieg-Karte
1 Schwarzmarkt-Karte ziehen
Galaktisches Zentrum prüfen
Erster-Spieler-Marker weitergeben

Siegpunkte

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

Zusätzliche Siegbedingung

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

Produktion

Rohstoffgebäude: +2/+4/+6 🟡/🟢/🔬
Kapazitätsgebäude: +1/+2/+3 🏠/🚀/⚡
Zentrum: x2 🟡/🟢/🔬/🏠/🚀/⚡ (1 pro Spieler)
Handelsroute (verbunden): +1 bis +4 🟡, +1 ↔

Kriegsgrund

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

Symbole

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

Investorengesuche

Kläne: 1. Institutionsaktion

Kosme: 1. Militäreinheit im GZ

Form: 1. Kolonie der Stufe II

Himmel: 1. Politik

Seele: 1. Berater

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

Tor: 1. Handelsroutenverbindung

Krise (optional): Durchschnitt 5+ Koloniestufen
Oder mindestens ein Spieler mit 5+ Siegpunkte

Unterhalt

Rohstoffgebäude (**außer** 🟢): -1🟡/-2🟡/-3🟡

Kapazitätsgebäude: -1🟡/-2🟡/-3🟡

Botschaft, Künstliches Tor, Zentrum: -2🟢

Einheiten: bei Kosten mit U angegeben

Politiken: -2🎵

Berater: -3🎵

Jede Runde im Krieg (Angreifer): -1🎵 zusätzlich

Jede 2. Runde im Krieg (Verteidiger): -1🎵 zusätzlich

Kriegsziel

B zieht seine Forschungsschiffe zurück/ werden zerstört

B löst die Blockade des Systems auf

Rückeroberung eigener Kolonien/ Zerstörung Kolonie von B

Eroberung, Zerstörung beliebiger Kolonien oder X Schlachten-siege (jedes X ist ein Ziel, Niederlagen zählen negativ) gegen B

