

# Sternenkinder

## Das letzte Tor



# Spielregeln

Expertenspiel

2-6 Spieler

12 Jahre+

90min pro Spieler

<b>Inhaltsverzeichnis</b>	<b>Seite</b>
<b>1. Material</b>	2
<b>2. Spielaufbau</b>	3
<b>3. Spielkonzept</b>	
• Hintergrund	9
• Siegbedingungen, Spielbeginn, Rundenablauf	10
<b>4. Politik-Phase</b>	
• Vertragsaktionen	12
• Institutionsaktionen (IA)	14
• Gesetzesaktionen	17
• Regierungsaktionen	18
• Berater, Untergrund, Kabinett	19
• Regierungen im Detail	21
• Spezialregierungen im Detail	30
<b>5. Ökonomie-Phase</b>	
• Einkommen, Kaufen, Söldner	38
• Kolonien, Baupläne, Standardisierte Baupläne	39
• Gebäude	40
<b>6. Bewegung-Phase</b>	
• Strategische Bewegung, Erkunden	41
<b>7. Schlachten-Phase</b>	
• Taktische Karte, taktische Ziele	42
• Kampfphasen	44
• Beute, Rückzug, Bombardierung, Ferner Krieg, Bodenschlacht	53
• Übersicht Weltraumeinheiten	55
• Übersicht standardisierte Baupläne	56
• Übersicht neutrale Einheiten	61
<b>8. Schluss-Phase</b>	
• Investorengesuche, Spielende	64
• Krise	65
<b>9. Optionale Module und Hilfen</b>	
• Vereinfachungen, Komplexitätsreduktion, Modi	67
• Glossar	70
• Symbole	71



**Material**



1xBodenkampfkarte



126xEinheiten



60xEreigniskarten



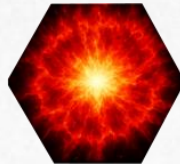
30x Taktische Plättchen



54x Armee



22xRegierungsziele



80xSysteme



18xBeutekarten



54x Flotte



60xUniversalmarker



27xSchwarzmarktkarte



11xBerater



18xNeutrale Flotte



72xRohstoffwürfel



28xGesetze



28xVerträge



36xForschungsschiff



18x Ferner Krieg-Karten



30xHandelsroute



48xKoloniestufenwürfel



18xKolonieschiff



54x Planetare Ereignisse



30xUnterhalt-/Produktionswürfel



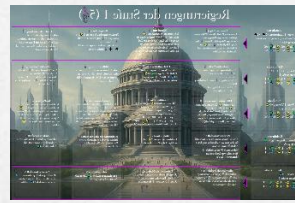
24xNetzwerkwürfel  
24x Wachenwürfel



90xFarbcubes



6xSpielertableau



2xRegierungsbaum (I und II)



1xKlan-Regierungsbaum



1xTaktikkarte



1xTechnologiebaum



1xUnternehmen-Regierungsbaum



1x Kartenleiste

## Spielaufbau



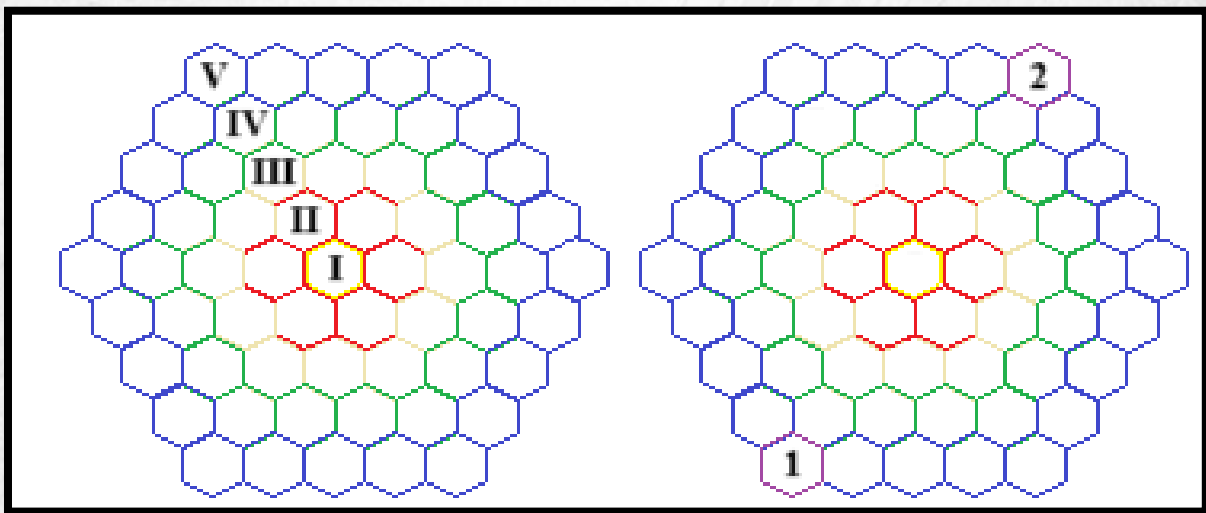
1. Strategische Karte
2. Ereigniskarten
3. Verträge
4. Regierungsziele
5. Gesetze
6. Schwarzmarktkarten
7. Berater
8. Regierungsbaum I
9. Regierungsbaum II
10. Unternehmensregierung
11. Klanregierung
12. Technologiebaum
13. Bodenkampfkarte
14. Erster-Spieler-Marker

Baue das hier abgebildete Material um die strategische Karte auf. Spielst du nicht im einfachen Kampfmodus, füge noch die taktische Karte, Beutekarten, die Weltraumeinheiten und taktischen Plättchen hinzu. Anweisungen zum Aufbau der strategischen Karte findest du auf der nächsten Seite. Zusätzlich kannst du noch die Kartenleiste platzieren, damit du im Laufe des Spiels offen ausliegende Karte gemäß ihren Kategorien platzieren kannst. Sie hat sonst keinen Zweck, außer um die Karten zu ordnen.

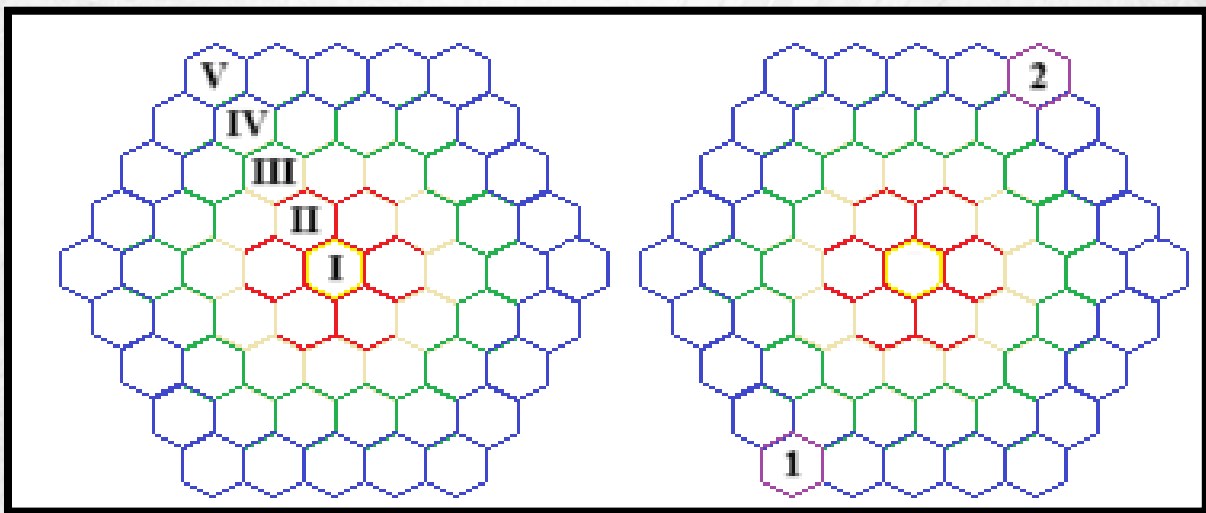
## Aufbau Strategische Karte

Beim Spieldaufbau müssen je nach Spieleranzahl bestimmte Systeme in Ringen sortiert werden. In das Zentrum der Karte kommt immer das Galaktische Zentrum (I). Um dieses wird der II. Ring, um diesen der III. Ring usw. gelegt, bis alle 61 Systeme (übrige Systeme werden für Kämpfe und Ereignisse später noch benötigt) platziert wurden. Die Heimatwelten sind in den Bildern unten violett und mit Zahlen markiert. **Achtung:** Es folgen Tabellen für die entsprechenden Spieleranzahlen. Sie sagen dir, welche Systeme jeder Ring enthalten muss. Suche dir die entsprechenden Systeme für jeden Ring heraus und bilden pro Ring einen separaten Stapel. Mische jeden Stapel und legen dann die Ringe in aufsteigender Reihenfolge verdeckt um das galaktische Zentrum. Nur Heimatwelten werden fest auf den Plätzen platziert, die mit arabischen Zahlen (1-6) markiert sind. Die römischen Zahlen stellen dagegen die Ringe dar.

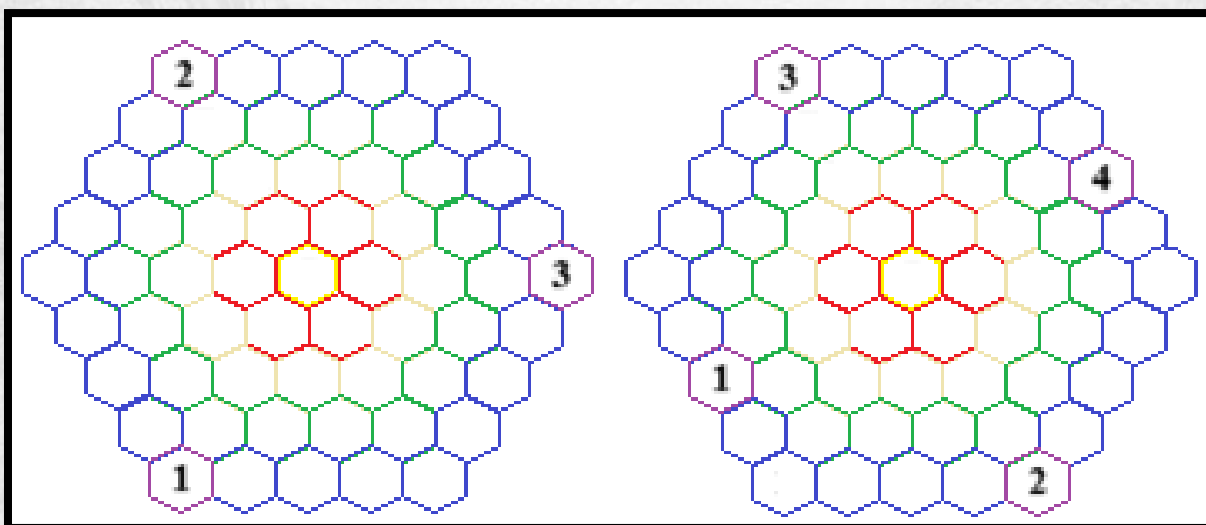
### Ringaufbau



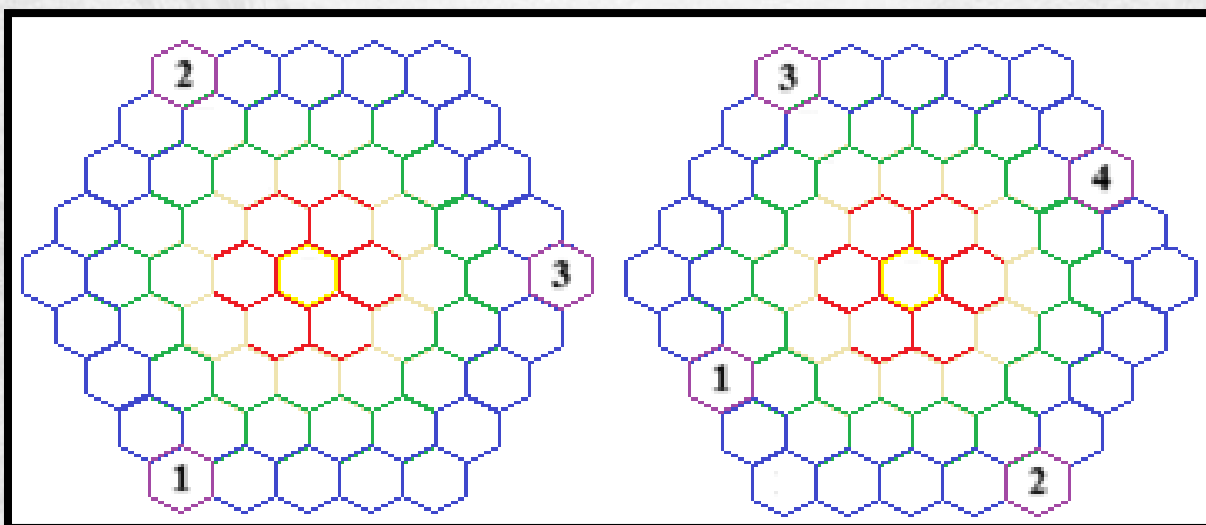
### 2-Spieler



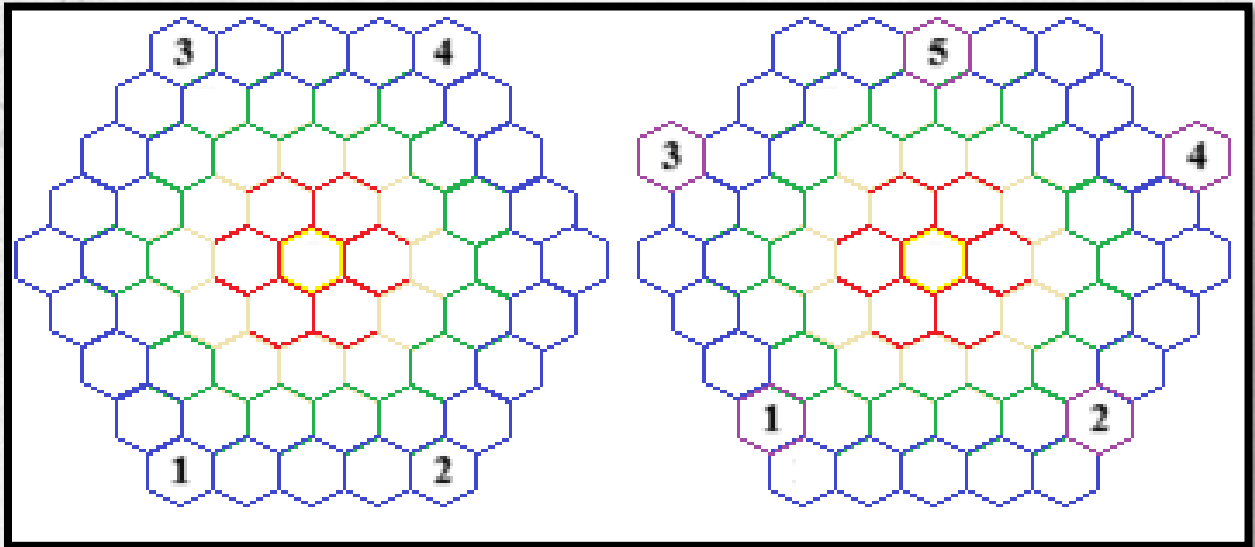
### 3-Spieler



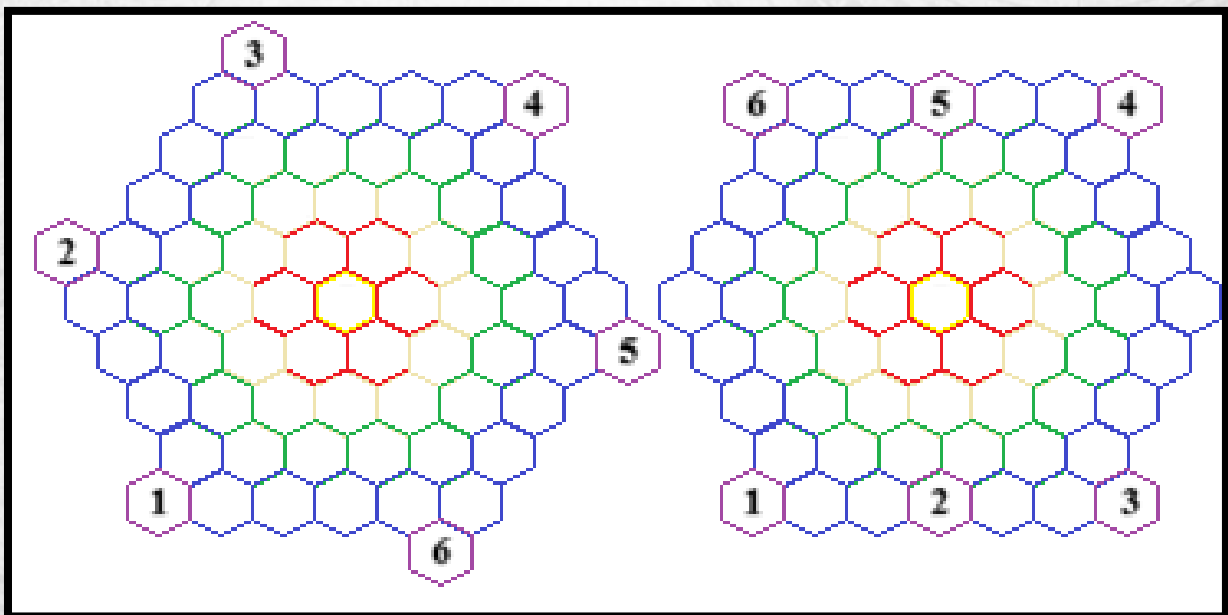
### 4-Spieler



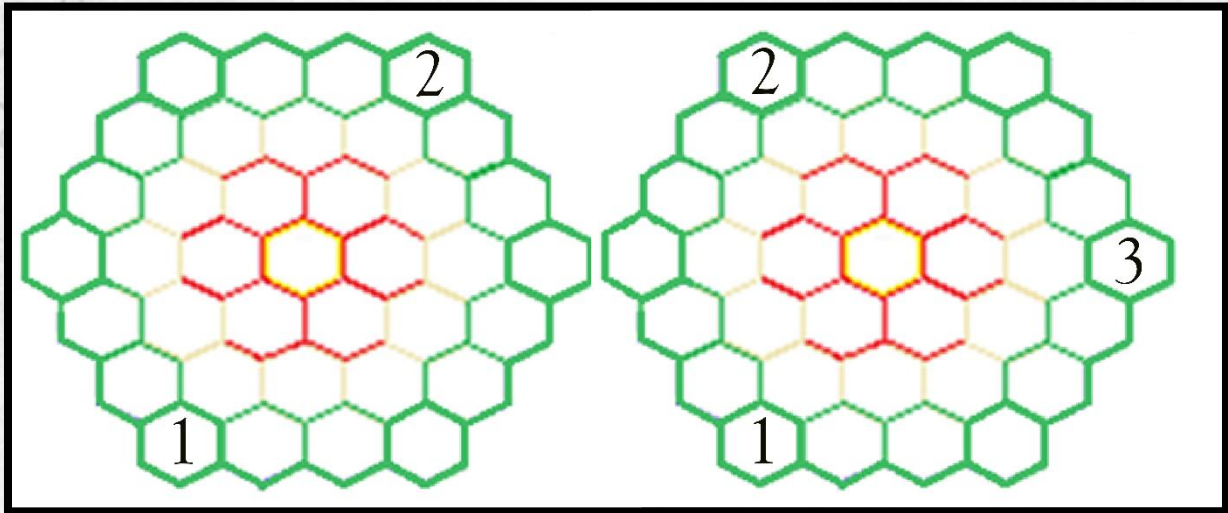
2 vs 2 Spieler



6-Spieler



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



Spie- leran- 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

Spieleranzahl	I (1)	II (6)	III (12)	IV (18)	V (24)
2	GZ	1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 3 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 1 Planet 2 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 5 Asteroiden 5 Nebel 1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 2 Heimatwelten 6 Nebel 1 Planet 7 Weltall
3	GZ	2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 5 Asteroiden 5 Nebel 1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 3 Heimatwelten 6 Nebel 1 Planet 6 Weltall
4	GZ	2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 5 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 5 Asteroiden 4 Heimatwelten 5 Nebel 2 Planeten 6 Weltall
5	GZ	3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 1 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 5 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 5 Heimatwelten 6 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 8 Asteroiden 6 Heimatwelten (im 3vs3 nutzt du 7 Asteroiden und Nebel) 8 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 Spielertableau, das Material in seiner Farbe und legt einen bronzenen Cube bei allen Rohstoffen bei Einkommen und Konto auf die 3. Er platziert ein Forschungsschiff auf seine Heimatwelt und nimmt die Spielerhilfen. Alternativ kann die App verwendet werden: <http://samyadaleh-script-hosting.s3-website.eu-central-1.amazonaws.com/ressourcen-skript.html> (siehe QR-Code auf Seite 1)

## Anatomie Spielerboard



**1 – Siegpunkte:** Hier wird der aktuelle Siegpunktstand festgehalten. Es gewinnt der Spieler, der zu erst die benötigte Siegpunktzahl erreicht hat.

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

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

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

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

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

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

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

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

## Hintergrund

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

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

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

*Es hieß, dass das mächtige Unternehmen das Wissen der Tore von Welle stehlen konnte. Von da hatte es seine Machtposition gnadenlos ausgenutzt, um sich von Regierungseinflüssen zu befreien und eine Monopolstellung aufzubauen. Doch hinter Tor verbargen sich noch deutlich dunklere Geheimnisse. Mit dem Zyklus der tausend Wahrheit versuchte es die Kontrolle über die Wolken zu erlangen. Doch es hatte die Einheit des Hohen Rates unterschätzt und wie schnell dieser eine eigene Armee aufbauen konnte. Die Kosme wurde durch den Krieg geboren und bezwang Tor. Durch die Drohung die Tore dauerhaft abzuschalten, gelang es dem Megaunternehmen einer Zerschlagung zu entgehen. Doch es musste viele Geheimnisse preis und Teile seines Monopols aufgeben. Welle begann in der Tor-Forschung aufzuholen und seinen verhassten Erzfeind seine größte Trumpfkarte zu nehmen. Ein geheimer Krieg begann, der schließlich in den Konkurrenzkrieg 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, standardmäßig 10) sammeln:
  - feindliche Heimatwelt erobern und halten: 4 Siegpunkte (beinhaltet bereits den Eroberungssiegpunkt)
  - 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
  - Meilensteine (Investorengesuche): 1 Siegpunkt
  - je 2 Regierungsziele erfüllt: 1 Siegpunkt
  - 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 entsprechend 2/3 Siegpunkte wert)
  - Zerstörung eines Titans oder einer Spielerkolonie: 1 Siegpunkt
  - von Regierungen, Ereignissen, Gesetzen, Investorengesuchen 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 3 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 (wird in der ersten Runde übersprungen)

- 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:** Auftragsmord, geheime Routen Heuer bezahlen, Schwarzmarkt, Schmuggelnetzwerk, Zeugen anheuern  
**Kabinett** (unbegrenzt oft nutzbar): Entbürokratisierung, Delegation entsenden, Entdeckungen analysieren, Entwicklungshilfe beantragen, Expedition entsenden, Geschenk an den Hohen Rat, Handelsinvestition, Kommission gründen (bis zu 2-mal pro Runde), Kosme-Schutz erbitten, Maschinenteile importieren

### 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 Staatsgröße 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.

**Aktionen:** Jede einzelne, abgeschlossene Spielerhandlung in einer Phase, ist eine Aktion. Beispiele: das Erforschen einer Technologie, der Kauf einer Einheit oder eines Gebäudes, die Bewegung einer Flotte

**Aktionenfolge:** Jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, führt im Uhrzeigersinn immer **1-2 Aktionen** aus, dann ist der nächste Spieler am Zug. Es gibt unbegrenzt viele Züge. Dies geschieht so lange, bis die Spieler passen. Haben sie gepasst, dürfen Spieler keine Aktion mehr in dieser Phase ausführen.

## 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. <b>Kosten:</b> 4 $\frac{1}{2}$
Föderation: Einladung	<b>Benötigt Regierung Föderation.</b> Spieler A lädt Spieler B in seine Föderation ein. Addiere die benötigten, aber auch vorhandenen Siegpunkte der Föderationsmitglieder. Sie gewinnen das Spiel zusammen. Es können nur so viele Spieler einer Föderation beitreten, bis sie die Hälfte der Spielerzahl ausmachen. <b>Kosten:</b> $\frac{1}{2}$ in Höhe der Anzahl an Siegpunkten mal 3, 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. <b>Kosten:</b> $\frac{1}{2}$ in doppelter Höhe der eigenen Siegpunkte an den Föderationsgründer.
Geheimdienstabkommen	Beide Spieler behandeln die Netzwerke des jeweils anderen Spielers, als würden sie ihnen gehören. <b>Kosten:</b> 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. <b>Kosten:</b> 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. <b>Kosten:</b> 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 $\star$ benötigt), platziere sie auf einem deiner Planeten. 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. <b>Kosten:</b> 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. <b>Kosten:</b> 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

Besitz 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 mit B werden mit Kriegserklärung aufgelöst.

### 2. Kriegsgründe prüfen

Besitzt A einen Kriegsgrund gegen B und ist in dieser in dieser oder der letzten Runde entstanden, darf er (das kann einmalig direkt nach der Aktion erfolgen, die den Kriegsgrund erzeugt hat oder in der anschließenden Politikaktion, danach verfällt der Kriegsgrund) 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 beliebig weitere Kriegsziele nennen (sofern die Bedingung dafür gegeben – Forschungsschiffe von B müssen sich auf Kolonien von A befinden, um das Ziel mit zu 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 <b>Attentat, Rebellion oder Terroranschlag</b> 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.
<b>Blockade</b> eines Systems von A	Je ein Cube pro durch B blockiertes System. Wird die Blockade des Systems aufgelöst, ist das Ziel erfüllt.
<b>Eroberung/ Zerstörung</b> einer Kolonie von A	Je ein Cube pro eroberte/zerstörte, eigene Kolonie durch B. Bei Rückeroberung/Zerstörung ist das Ziel erfüllt.
<b>Ohne Kriegsgrund</b> 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 Sie/ Niederlagen erhöhen oder senken. Pro Auge gilt, dass der Angreifer (der, der den Krieg erklärt hat) +1 $\frac{1}{2}$ -Unterhalt erleidet. Je 2 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.

**Sieg/ Niederlage:** Jede verlorene/gewonnene Schlacht +/-1 Auge, jede verlorene/gewonnene Koloniestufe +/-1 Auge, jede verlorene Zivileinheit +1 Auge.

### 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. Institutionsaktionen

Jeder **Charakter** (Agent, Diplomat, Polizei) darf pro Runde eine **Institutionsaktion (IA)** aus den unten folgenden Tabellen durchführen, ohne dass dies eine politische Aktion kostet. Du kannst darüber hinaus politische Aktionen nutzen, um noch weitere IAs durchzuführen. Sie muss aber eine andere IA sein als die, die sie in dieser Runde schon durchgeführt haben.

Entscheidest du dich für eine **Reaktion**, kannst du unmittelbar auf eine in der Reaktion vorgegebenen Handlung den Effekt der Reaktion auslösen. Dies kostet dich ebenfalls 1 IA.

Bestimmte IAs benötigen Technologien, wie eine Wache (weißer Würfel mit deinem Farbcube im System) oder ein Netzwerk (schwarzer Würfel mit deinen Farbcube im System). Diese müssen erforscht werden (Technologien Rechtslehre oder Strategische Infiltration), werden über IAs der Charaktere platziert und bleiben 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 dem er die Aktion ausführt. Mit einem Netzwerk der Stufe 1 kann er so aber auch eine Aktion in einem benachbarten System ausführen, mit einem Netzwerk der Stufe 2 in einem System, dass bis zu 2 Systeme zu ihm entfernt sein darf. Es gilt dann so, als würde der Charaktere sich im dem System befinden, in dem er die Aktion ausführt. Allerdings gilt die Netzwerkstufe für die Aktion pro 1 System Entfernung, als um je -1 reduziert.

Eine **Wache** gilt als ein Gebäude und besitzt dieselben Eigenschaften, wie der Charakter Polizei. Sie ist jedoch immobil und erzeugt keine eigene Aktion, die für eine IA verwendet werden könnte. Dafür darf sie

**Tabellenerklärung:** Die folgenden Tabellen geben eine Übersicht über alle möglichen Aktionen. Die Farbe der Zeilen Rot/ blau/ grün geben an, ob die Aktion aggressiv/ neutral/ kooperativ ist. Das erste, kleine Symbol gibt den Charakter an, der diese Aktion ausführen kann, während das zweite Symbol das Ziel der Aktion darstellt. Die Symbole bedeuten Folgendes:



Rohstoffe



Einheiten



Bewegung



Agent



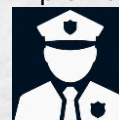
Karten im Spiel



Gebäude





























































Diplomat



Polizei

	Effekt	Beschreibung
	<b>Anwerben</b> (Diplomat)	Benötigt Technologie Tiefenkontakte: Illegal. Ist dein Diplomat im gleichen System oder benachbart zu einer neutralen oder einer Spielereinheit, die aufgrund ihrer Schiffsklasse Kosten hat, kannst du ihre doppelten Kosten in  bezahlen (an den Spieler, falls es eine Spielereinheit war) und die Kontrolle über sie übernehmen. Kosten: zweimal die Kosten der ausgewählten Schiffsklasse/ Bodeneinheit in . Jedes Auge Kriegsmüdigkeit des kontrollierenden Spielers reduziert die Kosten für die Aktion 1:1.
	<b>Bestechung</b> (Diplomat)	Benötigt Technologie Tiefenkontakte: Illegal. Befindet sich ein Diplomat auf der Heimatwelt eines Spielers (nicht eigene Föderation), wähle einen seiner Berater (nicht die Stimme der Okima oder einmalige Fähigkeiten) und nutze einer seiner nicht-einmaligen Fähigkeiten diese Runde für dich. Sie wird für den Zielspieler diese Runde inaktiv. Kosten: Halbe Kosten der Beraterstufe der Fähigkeit (abgerundet).
	<b>Botschaft errichten</b> (Diplomat)	Benötigt Technologie interportale Gemeinschaft. Du kannst die Botschaft auch regulär in der Ökonomie-Phase bauen, sofern dein Diplomat im System ist. Benötigt keinen Bauplatz, Spezialgebäude. Diplomatische Immunität. Platziere einen silbernen Cube. Für jeden deiner Verträge und jedes von dir verabschiedete Gesetz erhältst du 1  Einkommen. Für je 10  Einkommen erhältst du 1 Stimme. Kosten: 6 , 3 , 2  U
	<b>Dialog</b> (Diplomat)	Erhalte  in Höhe der Koloniestufen des Zielplaneten. Der Zielspieler erhält 1 . Befindet sich deine Botschaft dort, verdopple den Effekt. Kosten: 0 .
	<b>Druck ausüben</b> (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/ zwinge 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 .
	<b>Politische Unterstützung</b> (Diplomat)	Reaktion. Kostet keine politische Aktion. Reagiert auf den aktuellen Spieler am Zug, auf dessen Planeten sich einer deiner Diplomaten befindet. Du kannst ihm beliebige politische Aktionen, Schwarzmarkt oder Ereigniskarten von dir schenken. Hast du eine Botschaft bei ihm, gilt das auch umgekehrt.
	<b>Einflusskampagne</b> (Diplomat)	Benötigt Technologie Tiefenkontakte: Befindet sich ein Diplomat auf der Heimatwelt eines Spielers (nicht eigene Föderation), nimm einen seiner Farbcubes und lege ihn auf/ entferne ihn von einem Gesetz deiner Wahl. Für jeden Cube darfst du eine seiner Stimmen für dich nutzen. Besitzt du dort eine Botschaft, darfst du die Cubes auch auf Immer-Gesetze legen. Kosten: 3 .
	<b>Aufklärung</b> (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 .
	<b>Netzwerk aufbauen</b> (Agent, Diplomat)	Benötigt Technologie Strategische Infiltration: Illegal. Lege 1 schwarzen Würfel zusammen mit deinem Farbcube in das System. Er gilt als Netzwerk der Stufe I. Liegt dort bereits ein solcher, erhöhe seine Augenzahl um +1 (bis 3). Diese IA darf deine einzige illegale IA in dieser Runde in dem gewählten System sein, außer du kontrollierst das System. Kosten: 1  pro Stufe
	<b>Schmuggel</b> (Agent, Diplomat)	Illegal. Befindet sich die ausgerüstete Einheit auf einer deiner Planeten, lege einen bronzene Cube auf die Einheit. Befindet sie sich am Ende der Bewegungsphase mit dem bronzene/ goldenen Cube auf Planeten eines anderen Spielers (nicht eigene Föderation) wähle: 1. Du erhältst die Koloniestufe deiner Zielkolonie mal 3 in  und sie verliert für die kommende Ökonomie-Phase 1 Boden- und Weltraumkapazität. Tausche den bronze Cube gegen einen Goldcube aus. Der Goldcube kann nur für Effekt 2 oder 3 eingestetzt werden und verdoppelt diese. Wird er durch Polizei entfernt, verliere 6 statt 3. 2. Du erhältst Koloniestufe mal 6 (12 mit Goldcube) deiner Zielkolonie in . Platziere einen roten Würfel mit Augen in Höhe der Koloniestufe (x2 mit Goldcube) des Ziels. So lange kann niemand hier noch einmal schmuggeln. Der Würfel reduziert Boden- und Weltraumkapazität des Zielspielers pro Auge um -1. Die Augen werden reduziert, indem der betroffene Spieler 2  pro Auge bezahlt (er kann sie alle auf einmal abbezahlen). Entferne den Cube. Kosten: 3 , außerhalb von Kolonien kann der 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 .
	<b>Untertauchen</b> (Agent, Diplomat)	Benötigt Netzwerk I: Du bewegst sofort ein Kleinkampfschiff (auch zivil mit Cubes) im gewähltem System mit dem Charakter von einem deiner Netzwerke zu einem deiner Netzwerke. Die Einheiten dürfen sich danach nicht mehr bewegen. Alternativ: bewege es auf ein benachbartes, entdecktes System. Kosten: 1/2  (abgerundet) pro bewegtes System, die Kosten werden durch Polizei oder Wachen nicht erhöht und durch die Netzwerkstufe, von dem du die IA ausführst, 1:1 gesenkt.
	<b>Attentat</b> (Agent)	Benötigt Netzwerk III und Technologie Hybrider Krieg: Kriegsgrund (Forschungsschiffe), illegal. Muss auf einen Planeten von B zielen. Wähle einen Berater von ihm aus. Beide Spieler bieten, wie bei einer Schwarzmarktauktion, verdeckt  gegeneinander. Jede Polizei und Wachstufe erzeugen +2 auf das Gebot. Hast du mehr  ausgegeben als der betroffene Spieler, wird der ausgewählte Berater abgelegt. Hast du gleich viel oder weniger  ausgegeben, geschieht nichts. Alle ausgegebene  ist verloren. Kosten: X  (Gebot).
	<b>Diebstahl</b> (Agent)	Illegal. Die IA muss einen Planeten oder eine Handelsroute des Spielers anzielen. Stihl eine X-beliebige Menge von Rohstoffen des betroffenen Spielers. Stihl alternativ eine Schwarzmarkt-/Ereigniskarte. Kosten: 1  für je 1 gestohlenen Rohstoff. 5  für eine Schwarzmarkt oder Ereigniskarte eines Spielers.

	Effekt	Beschreibung
 	<b>Fluchtplan ausführen</b> (Agent)	Reaktion. Wird eine Einheit eines anderen Spielers in das System der ausgerüsteten Einheit bewegt, darf sich die ausgerüstete Einheit und jede weitere deiner Einheiten in diesem System, sich zurückziehen (wenn möglich), ohne dass ihnen daraus ein Nachteil entsteht. Ziehe alternativ eines deiner Netzwerke in diesem System zurück (behandle es, als wäre es eine deiner Einheiten). Kosten: 1  pro bewegtem  / Netzwerkstufe.
 	<b>Hauptrouuten verminen</b> (Agent)	Benötigt Technologie Einfache Raketen: Illegal. Die IA muss ein Asteroidenfeld oder eine Handelsroute anzielen. Platziere einen roten Würfel und deinen Farbcube in das System. Notiere dir geheim 1, 2 oder 3 dafür. Das ist X. Betritt oder verlässt eine Einheit eines anderen Spielers dieses Systems (bei mehreren Einheiten wird es zufällig ausgewürfelt), entferne den Würfel. Sie erleidet X  Schaden. Der Würfel kann mit der Ausrüstung Minen gefahrlos geräumt werden (Kosten müssen dann bezahlt werden). Kosten: X  . Bezahle erst die Kosten beim Auslösen. Du kannst dich dafür entscheiden, nichts zu bezahlen, dann geschieht nichts). Nur 1 Würfel von dir pro System.
 	<b>Korruption fördern</b> (Agent)	Wähle den Planeten als Ziel. Erhalte für jedes Rohstoffgebäude X Rohstoffe des entsprechenden Gebäudes. X ist die Gebäudestufe. Kosten: 1   .
 	<b>Lage sondieren</b> (Agent)	Befindet sich der Agent auf einen deiner Netzwerke, erhalte die Netzwerkstufe in  . Kosten: 0  .
 	<b>Sabotage</b> (Agent)	Benötigt Netzwerk I: Illegal. Wähle eine zivile Einheit, eine Wache oder ein Gebäude des anderen Spielers. Das Ziel wird zerstört. Hast du Hybrider Krieg erforscht, erleidest du bei Diplomaten keine Sanktionierung. Kosten: 3  .
 	<b>Rebellion</b> (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).
 	<b>Systeme stören</b> (Agent)	Benötigt Technologie Hybrider Krieg: Die IA muss eine zivile Einheit auf einem beliebigen System oder Einheiten (auch Flotten) in einem Nebel anzielen. Diese gewählten Einheiten erleiden -1  Schaden. Du musst zuvor die IA Aufklärung durchgeführt haben, wenn du eine Flotte als Ziel wählst. Kosten:  der Ziele in  .
 	<b>Spionage</b> (Agent)	Benötigt Netzwerk I: Illegal. Die IA muss auf ein System zielen, in dem der Spieler  -Einkommen erzielt. Du erhältst eine Technologie des ausgewählten Spielers. Kosten: Die Forschungskosten der ausgewählten Technologie durch 2 (abgerundet) in  . Der Spieler verliert genau so viel  (bis 0).
 	<b>Terroranschlag</b> (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  .
 	<b>Zersetzung</b> (Agent)	Benötigt Technologie Hybrider Krieg: Illegal. Die IA muss einen Planeten eines Spielers im Krieg anzielen. Erhöhe seine Kriegsmüdigkeit um +1. Kosten: 5  der aktuellen Kriegsmüdigkeit (bis 0). Ziele alternativ eine seiner Einheiten (auch im Frieden) an. Sie wird zerstört. Du musst zuvor die IA Aufklärung durchgeführt haben. Kosten: Einheitenkosten in $\times 2$ - Kriegsmüdigkeit (bis 0).
 	<b>Netzwerk entdecken</b> (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.
 	<b>Beweise fälschen</b> (Polizei)	Reaktion. Kostet 1 IA (je 2 Wachstufen und für jede Polizei erhöhen sich die Kosten um +1 IA). Befindet sich die Polizei in einem System, in dem du eine illegale IA durchführst, die einen Kriegsgrund/ Sanktionsstufen erzeugt, wähle einen Spieler (nicht das Opfer), gegen ihn gilt nun der Kriegsgrund/ die Sanktionierung. Zusätzlich senkst du mit jeder Wachstufe und Polizei in diesem System 1:1 Zusatzkosten und Effekte gegen deine illegalen IAs, durch Wachstufen oder Polizei anderer Spieler.
 	<b>Festnahme</b> (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. Ausgegeben ist danach für beide Spieler verloren. Gewinnt nicht die Polizei, wird die IA ausgeführt. Gewinnt die Polizei, wird die IA verhindert (ihre Kosten sind verloren) und die ausgerüstete Einheit wird in das Heimatsystem des Spielers platziert. Kosten: X  (Gebot)
 	<b>Patrouille</b> (Polizei)	Die ausgerüstete Einheit und so viele Hüllenpunkte an Einheiten (mit min. 1  in Wachstufen von der du die IA ausführt, dürfen kostenfrei von einer eigenen Wache zu einer anderen eigenen Wache bewegt werden. Kosten: 0  .
 	<b>Wache errichten</b> (Polizei)	Lege 1 weißen Würfel zusammen mit deinem Farbcube in das System. Er gilt als Wache (zivil, GS) der Stufe 1. Liegt dort bereits ein solcher, erhöhe seine Augenzahl um +1 (bis 6). Jedes Auge erhöht die  Kosten für illegale IAs anderer Spieler um +1. Wachen können in ihrem System festnehmen. Sie gelten, als hätten sie Sensoren ausgerüstet. Wachen gelten wie Gebäude. Sie können abgerissen und durch Kontrolle anderer Spieler zerstört werden (Ihre Stufe sind ihre Hüllenpunkte und diese zählen zu Kontrolle). Werden sie von Schiffen angegriffen, gelten diese wie im Heck der Wache und dürfen einmal am Ende der Schlachten-Phase auf die Wache schießen. Der verursachte Schaden reduziert direkt ihre Stufe. Mit einer politischen Aktion kann diese IA mehrmals hintereinander durchgeführt werden. Kosten: 1  / 2  je Stufe, Unterhalt: 1  je 2 Stufen

### 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:** Bist du der erste Spieler, der ein Gesetz verabschieden will, kündige es an. Nun müssen alle anderen Spieler, die in dieser Runde auch ein Gesetz verabschieden wollen, dies ankündigen. Danach darf kein anderes Gesetz in dieser Runde mehr angekündigt und verabschiedet werden. 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.

**Schlüsselwörter Gesetze:** 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 Schlussphase 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 will, bezahlt du die Kosten einer für dich freigeschalteten Regierung (Technologie: politische Philosophie/Vision) und tauscht deine aktuelle Regierung mit der gekauften aus (lege einen Farbcube auf die entsprechende Regierung des Regierungsbaums). 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  $\frac{1}{2}$  Unterhalt. Lege einen Farbcube entsprechend auf die Politik.

**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  $\frac{1}{2}$  Unterhalt. Immer wenn mehr als 3 Berater in der Auslage liegen würde, lege den untersten zurück unter den Berater-Stapel. Die anderen rücken dann auf. Du darfst nur 1 Berater haben.

## 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  $\frac{1}{2}$ -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.

**Staatsgröße:** Gibt an wie viele Planeten (Heimatwelt zählt mit dazu) du ohne Strafe kontrollieren darfst. Überschreitest du sie, überspringst du die nächste Einkommensphase und dann jede 2. Einkommensphase.

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



## Spezialregierungen (nur für fortgeschrittene Spieler empfohlen)



Mit der Technologie Politische Philosophie kannst du dich auch dafür entscheiden, eine Spezialregierung (Klan-/ Unternehmensregierung) einzuführen. Du kannst die Regierung dann nicht mehr wechseln. Du erlangst über bestimmte Bedingungen Gunst, mit der du weitere Kläne/ Unternehmen freischalten (kostet 1 Gunst) oder die besonderen Fähigkeiten von ihnen nutzen kannst. Jede Gunst generiert 1 Rohstoff der Art, der hinter dem Name des Klans/ des Unternehmens angezeigt ist als Einkommen. Schaltest du Kläne/ Unternehmen frei, kannst du von da an auch ihre Politiken einführen. Du hast jedoch immer nur 1 Regierungsziel aktiv. Es besitzt keine einmalige Bedingung, sondern generiert je nach Spielsituation eine unterschiedliche Anzahl von Siegpunkten.



## Berater


Berater können über die politische Aktion Berater erbitten 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<sup>€</sup>.


## 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  angewandt, aber es sind keine Festnahmen 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 die IA Beweise fälschen genutzt (Seite 15). **Kosten:** 9 , Zusatzkosten: +6  - deiner Netzwerkstufe in diesem System.

**Geheime Routen:** Wähle eine deiner Flotten oder zivilen Einheiten. Du darfst sie sofort auf ein benachbartes, entdecktes System bewegen (nur einmal pro Runde pro Flotte/ Einheit, Bewegung endet hier), wenn du damit keine Schlachten auslöst. **Kosten:** 5  pro bewegtem  - deiner Netzwerkstufe in diesem System.

**Heuer bezahlen:** Wähle eine Piratenflotte. Übernimm für diese Runde die Kontrolle über sie (du kannst sie nicht zerstören oder in gefährliche Systeme fliegen oder mit ihnen erkunden). Lege einen Farbcube auf sie. Nicht möglich, wenn die Klanregierung im Spiel ist. Such dir alternativ das Ereignis Piraten aus dem Asteroidenstapel heraus, mische den Stapel, und mische das Ereignis unter die obersten zwei Karten. **Kosten:** 3 

**Schmuggelnetzwerk:** Erhalte zwei Netzwerke der Stufe 1. Das Erste erhältst du in deiner Heimatwelt oder einer deiner Kolonien und das Zweite in einem nicht-gefährlichem System, auf dem sich keine Einheiten oder Kolonien (außer deine eigenen) befinden. **Kosten:** 3 

**Zeugen anheuern:** Wähle eines deiner zivilen Schiffe oder Transporter. Für diese Runde gilt es, als besäße es die Ausrüstung Agent. Du kannst alle mit Agenten möglichen IAs mit ihnen durchführen (auch wenn du die Technologie noch nicht erforscht hast), allerdings erzeugt es keine eigene IA (du musst eine entsprechende politische Aktion dafür ausgeben). Erhalte alternativ ein Forschungsschiff auf einem deiner Netzwerke. **Kosten:** 6  - deiner Netzwerkstufe in diesem System.

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

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

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

## Kabinett (kostet keine politische Aktion)

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

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

**Entdeckungen analysieren:** Verkaufe eine Ereigniskarte auf deiner Hand für 3  $\frac{1}{2}$ .

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

**Expedition entsenden:** Gib 3 Ereigniskarten oder 10  $\frac{1}{2}$  (zusätzlich +5  $\frac{1}{2}$  pro von dir so gelegten Planet) oder einen zurückgelegten Planeten aus. Ein Forschungsschiff im V. Ring darf sich sofort in den VI. Ring (im kurzen Spiel je ein Ring kleiner) begeben und dort ein Planet entdecken. Das Schiff darf sich diese Bewegungsphase nicht mehr bewegen.

**Kosten:** 5  $\frac{1}{2}$

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

**Handelsinvestition:** Verbessere ein beliebiges Handelsverhältnis um -1. Dieses Verhältnis wird in neue Regierungen übertragen und hinzu addiert (es kann nicht besser als 2:1 werden). Es gilt immer für beide Richtungen, wenn möglich (etwa  $\frac{1}{2}$  zu  $\frac{1}{2}$  und  $\frac{1}{2}$  zu  $\frac{1}{2}$ ). **Kosten:** 5  $\frac{1}{2}$

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

Du kannst alternativ eine deiner politischen Aktionen in eine andere umwandeln. **Kosten:** 1  $\frac{1}{2}$  pro Aktion.

**Kosme-Schutz erbitten** (nicht möglich mit Spezialregierungen): Wähle beliebige Kosme-Schiffe und bezahle die  $\frac{1}{2}$ -Kosten ihres Schiffstyps in  $\frac{1}{2}$  (Kosme-Schiffe nutzen die Preise für fortschrittliche Schiffe, Bsp: bei Kosme-Korvette 4  $\frac{1}{2}$ ). 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  $\frac{1}{2}$ . 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  $\frac{1}{2}$  und +1  $\frac{1}{2}$ . **Kosten:** 5  $\frac{1}{2}$



## 5. Regierungen im Detail



### Autokratie (Stufe I, Kosten: 5 🪙)

**Bonus:** 1 freie politische Aktion, 1 Institutionsaktion, +1 🚀, +1 🛡️ (wird im Krieg verdoppelt)

**Staatsgröße:** 4

**Handel:** 🟢 in 🟡: 6:1, 🟡 in 🟢: 6:1, 🔵 in 🟡: 6:1, 🟡 in 🔵: 6:1

**Regierungsfähigkeit:** Du kannst jederzeit in der Politik-Phase einen Spieler als **Rivalen** benennen (kostenlos). Der gewählte Spieler muss dazu gleich viel oder mehr Siegpunkte oder Planeten wie du besitzen, ansonsten benenne niemanden. Du kannst in der Politik-Phase 10 🪙 bezahlen, um einen anderen Spieler zu wählen. Du kannst immer nur einen Rivalen gleichzeitig haben. Bei militärischen Handlungen gegen einen Rivalen, ist die Politik Kriegsbeute aktiv, wenn du sie noch nicht eingeführt hast. Hast du sie eingeführt, verdoppelt sie ihre Wirkung. Kosten für illegale IAs sind gegen Rivalen halbiert. Immer wenn du eine Einheit deines Rivalen zerstörst oder erfolgreich eine IA gegen ihn durchführst, die ihm direkt schädigt (Rohstoffe reduziert, Gebäude zerstört usw.) erhalte auf deinem Rivalen-Regierungsziel +1 Auge. Stiehle ihm 1+ X 🪙. X ist die Anzahl der Augen. Hat er keine 🪙 mehr, wähle einen anderen Rohstoff.

Mit Einführung dieser Regierung erhältst du eine Korvette. Dieses Schiff ist die **Souveränität**. Sie erzeugt keinen Unterhalt und besitzt die Ausrüstung einer Piraten-Korvette sowie erfahrene Besatzung. Du kannst sie einmal in der Runde für 1 🚀 in der Ökonomiephase zu einem Schiff einer höheren Größenklasse aufwerten. Dazu muss sie sich in einem deiner Systeme befinden, in dem du 🚀 produzierst. Die Aufwertung muss stufenweise erfolgen. Du kannst sie nicht zu Megakonstruktionen aufwerten. Dies geht auch, wenn du die Technologie noch nicht erforscht hast, dann musst du jedoch die vollen Kosten der nächsten Schiffsklasse bezahlen. Hast du die Technologie erforscht, bezahle nur die Differenz der Kosten zur nächsten Schiffsklasse. Übertrage in beiden Fällen alle Ausrüstung oder erhalte, falls dies nicht möglich ist, dafür die Kosten zurück. Hast du fortschrittliche Baupläne erforscht, wird auch die Souveränität zu einem fortschrittlichen Bauplan aufgewertet und du musst dann die Kosten für fortschrittliche Baupläne bezahlen, um sie weiter aufzuwerten.

Die Souveränität darf zudem Sternenbasen errichten (du benötigst die Technologie Verteidigungstruppen dafür). Sie darf in derselben Runde aufgewertet werden, in der sie eine Sternenbasis errichtet hat.

Wird die Souveränität zerstört, erhält der zerstörende Spieler +1 Siegpunkt. Sie ist für immer verloren. Du behältst die Souveränität auch bei einem Regierungswechsel, verlierst aber die Fähigkeit, sie aufstufen zu können. Sie ist dann immer noch 1 Siegpunkt für Feinde wert.

**Ziel: Anerkannte Ordnungsmacht:** Zerstöre mindestens 3 neutrale Flotten. Belohnung: Du kannst sofort ein Gesetz deiner Wahl (außer Immer-Gesetze) verabschieden.

**Rivalen bezwingen:** Immer, wenn du einen Zusatzeffekt bezüglich deines Rivalen auslösen würdest, lege hier einen Farbcube drauf. Liegen hier 3 deiner Farbcubes, erhalte die Belohnung. Belohnung: Stiehle deinem Rivalen seine gesamte Kultur, aber mindestens 7 Rohstoffe. Hat er keine Kultur mehr, wähle Rohstoffe, die du ihm stiehlest. Geht er bankrott, erhalte zusätzlich +1 Siegpunkt. Erhalte ansonsten +1 Siegpunkt.

**Rüstungsmonopol:** Erzeuge 5+ 🚀. Belohnung: Erhalte doppelt so viele beliebige Rohstoffe, wie du 🚀 erzeugst. Jedes Kapazitätsgebäude erzeugt von nun an +1 🟡 Einkommen pro Stufe.

**Unbesiegbare Armada:** Immer, wenn du ein Schiff mit einer Größenklasse besitzt, welche du zum ersten Mal in dieser Partie hast, lege auf diese Karte +1 Auge. Liegen hier 5+ Augen, erhalte die Belohnung. Belohnung: Du darfst sofort alle deine verfügbaren Baupläne kostenfrei mit für dich verfügbaren Waffen und Ausrüstungen ausrüsten.

### Gerechter Krieg (Autokratie)

Aktivierbar in der Politik-Phase: Wähle einen Spieler. Du giltst, als hättest du einen Kriegsgrund (wähle aus den Kriegszielen beliebige) gegen ihn. Bezahle dafür 7 🪙. Im Krieg kannst du 🪙 statt 🟡 ausgeben, um Militäreinheiten zu rekrutieren und ihren Unterhalt zu bezahlen.

**Kosten:** 4 🪙

### Kriegsbeute (Autokratie)

Immer, wenn du eine feindliche Einheit zerstörst, erhalte 2 . War es eine zivile Einheit, erhalte stattdessen 2 . Bist du im Krieg oder waren es neutrale Einheiten, verdopple diesen Bonus. Eroberst du eine Kolonie eines Spielers, mit dem du im Krieg bist, wähle eine Technologie, die dieser erforscht hat. Du erhältst diese. Du erhältst die Spieleranzahl in Stimmen für Abstimmungen über das Gesetz Kopfgelder.

**Kosten:** 3

### Kriegskodex (Autokratie)

Kapazitätsgebäude kosten -1 und erzeugen zusätzlich 2 /aufgewertet 4/6 -Einkommen. Bist du im Krieg, erhöht jedes deiner Kapazitätsgebäude deine und Kapazität und dein -Einkommen um +1.

**Kosten:** 5

### Totale Überwachung (Autokratie)

Jeder Planet gilt, auch ohne Bodeneinheiten, als besäße er mindestens eine Polizei. Im Krieg gilt jede deiner Infanterie-Einheiten, außer Milizen, auf einen deiner Planeten als Polizei. Dieser Effekt kann maximal zweimal eintreten (1 Planet und 2 Infanterie-Einheiten gelten also als 3 Polizei).

**Kosten:** 3

### Imperium (Stufe II, Kosten: 10 )

**Bonus:** 1 freie politische Aktion, 2 Institutionsaktion, +1 , +1 für jede deiner Sternbasen (wird im Krieg verdoppelt), erfüllte Kriegsziele werden verdoppelt

**Malus:** alle deine -Kosten (außer Institutionsaktion) sind um +1 erhöht.

**Staatsgröße:** 99

**Handel:** in : 5:1, in : 5:1, in : 5:1, in : 5:1

**Regierungsfähigkeit: Endlose Ausdehnung** - Das Imperium besitzt keine Grenze für die Staatsgröße mehr. Hast du Technologien erforscht, die deine Reichsausdehnung erhöhen, erhalte ihre Forschungskosten zurück. Hast du sie noch nicht erforscht, gelten sie als erforscht, solange du diese Regierung besitzt. Wechselst du die Regierung, gelten die Forschungen als nicht mehr erforscht. Außerdem erhältst du ab nun jede Runde einen Siegpunkt (anstatt aller 2 Runden), wenn du das Galaktische Zentrum kontrollierst.

### Flaggschiff (Imperium)

Bestimme ein HS oder größer (auch die Souveränität falls möglich). Es erhält +1 und darf einmal pro Runde mit 0 noch einmal schießen (nicht zu ähnlichen Fähigkeiten kumulativ). Es kostet keinen Unterhalt. Wird es zerstört, musst du in einer deiner Ökonomiephasen 10 bezahlen, um ein weiteres Flaggschiff zu bestimmen. Seine Zerstörung ist +1 Siegpunkt wert. Erhalte im einfachen Kampfmodus stattdessen eine Flotte, die nicht gegen die Flottengrenze zählt und keinen Unterhalt kostet. Sie hat sonst keine Effekte.

**Kosten:** 3

### Imperiale Legion (Imperium, gebunden)

Jedes deiner Kapazitätsgebäude produziert am Ende der Ökonomiephase kostenfrei eine Bodeneinheit (aufgewertete Gebäude 2/3 Bodeneinheiten), jeder deiner Sternbasen kostenfrei 1 Kleinkampfschiff. Alle deine Milizen werden in Kämpfen wie Infanterie behandelt.

**Kosten:** 5 🎲

### Indoktrination (Imperium)

Du ignorierst deine ersten 2 Augen auf Kriegskarten. Für dich gilt immer, dass nur jedes zweite Auge zählt. Deine Armeen können nicht das Ziel der Institutionsaktionen Anwerben und Zermürbung sein.

**Kosten:** 4 🎲

### Sklavenarbeit (Imperium)

Erhalte die Anzahl all deiner Koloniestufen in +🎲-Einkommen. Die 🎲-Kosten von Sternenbasen werden halbiert und sie kosten keinen Unterhalt mehr. Deine Miliz kämpft ab nun immer für den Angreifer (mit Imperiale Legion zählen sie als Infanterie). Du erhältst eine Sanktionsstufe.

**Kosten:** 4 🎲

### Demokratie (Stufe I, Kosten: 5 🎲)

**Bonus:** 1 freie politische Aktion, 1 Gesetzesaktion, +3 🎲-Einkommen

**Staatsgröße:** 3

**Handel:** 🍏 in 🎲: 4:1, 🎲 in 🍏: 4:1, 🧪 in 🎲: 4:1, 🎲 in 🧪: 4:1

**Regierungsfähigkeit:** Von bestimmten Politiken profitieren auch Föderationsmitgliedern. Diese werden nur einmalig gewertet, egal wie viele Föderationsmitglieder diese Politik besitzen.

**Ziele: Ernennung oberster Richter:** Gib mit einem Mal 30🎲 in der Politik-Phase hierfür aus. Belohnung: 1 Gesetz eigener Wahl (du darfst es aus dem Gesetzesstapel suchen) wird sofort aktiv, als hättest du es vorgeschlagen (keine Immer-Gesetze).

**Favorit des Hohen Rates:** habe mit jedem Spieler mindestens 1 Vertrag und sei mit ihnen im Frieden. Belohnung: Erhalte für jeden Vertrag +5🎲 auf dein Konto.

**Himmlisches Recht prägen:** 3 Gesetze, die du vorgeschlagen hast, sind aktiv. Belohnung: +1 Siegpunkt.

**Das große Forum gründen:** Habe auf jeder Heimatwelt eines Spielers eine Botschaft. Belohnung: Du kannst jedem Spieler sofort einen Vertrag aufzwingen. Er hat für euch keine Kosten.

### Judikative Macht (Demokratie)

Erhalte zusätzlich für alle goldenen Cubes bei erfolgreichen Abstimmungen deiner Gesetze 1 🎲. Bei 5+ goldenen Cubes: verdopple den 🎲 Erhalt (bis 20). Waren es 10+ goldene Cubes: erhalte 1 Siegpunkt. Erhalte außerdem die 3 Spezialgesetze: Einforderung der Allgesetze, Humanitäres Völkerrecht stärken, Politik ächten

**Kosten:** 3 🎲

### Friedensdividende (Demokratie, gebunden)


Lege in der Schluss-Phase einen weißen Würfel auf diese Politik erhöhe seine Augenzahl um +1, wenn du im Frieden bist. Erhalte für jedes Auge darauf +1 🍏, +1 🎲, +1 🧪, +1 🎲-Einkommen (bis 6 Augen). Entferne alle Augen und lege keine darauf, falls du dich im Krieg befindest. Bist du in einer Föderation, erhalten auch Föderationsmitglieder deine Dividende.

**Kosten:** 7 🎲




### Mitbestimmung (Demokratie)




Jeder deiner Koloniestufen gilt als eine Stufe höher (IV wird zu V), wenn es um die Bestimmung der Anzahl deiner Stimmen geht. Ist eine Kolonie Stufe III/ IV erzeugt sie zusätzlich +1/+2 Stimmen. Bist du in einer Föderation, gilt das auch für Föderationsmitglieder.


**Kosten:** 5 

### Gerechte Verfassung (Demokratie)

Alle Kabinettskosten (auch Kosme) sind um  $-X$   reduziert (bis zu 1). X ist die Anzahl von Politiken der Demokratie oder Föderation, die du eingeführt hast. Für jeder solche Politiken erzeugen  Rohstoffgebäude +1  Einkommen.


**Kosten:** 5 


### Föderation (Stufe II, Kosten: 10 )

**Bonus:** 1 freie politische Aktion, 2 Gesetzesaktionen, +2  Einkommen für jedes aktive Gesetz

**Malus:** du darfst keinen Krieg erklären (ihn aber in einem Bündnis beitreten)





**Staatsgröße:** 3


**Handel:**  in : 4:1,  in : 4:1,  in : 4:1,  in : 4:1

**Regierungsfähigkeit: Föderation gründen** - Du kannst als Vertragsschluss einen anderen Spieler in deine Föderation einladen (wenn dadurch nicht mehr als die Hälfte der Spieler Teil der Föderation werden) und musst dafür  in Höhe der Siegpunkte dieses Spielers bezahlen. Nimmt er an, wird er zu einem Föderationsmitglied. Beide Spieler gewinnen ab nun zusammen. Boni durch Politikarten der Föderation werden erst mit mindestens 2 Mitgliedern aktiv. Für jedes Föderationsmitglied wird 10 Siegpunkte mehr für den Sieg benötigt. Es werden alle Siegpunkte aller Föderationsmitglieder addiert (auch über 10). Sie gelten, als hätten sie ein Bündnis geschlossen (alle anderen Verträge müssen regulär eingegangen werden).

Föderationsmitglieder können als Vertragsschluss aus der Föderation austreten. Besteht diese dadurch aus nur noch einen Spieler, werden ihre Politikarten erst wieder aktiv, wenn mindestens 2 Spieler Mitglied in ihr sind. Spieler können nur in einer Föderation Mitglied sein.


### Die neuen Wolken (Föderation)

Bezahle in der Schluss-Phase pro Föderationsmitglied 10 , 10 , 10  und 10  und jedes Föderationsmitglied erhält 1 Siegpunkt.


**Kosten:** 10  pro Föderationsmitglied

### Ökonomische Fusion (Föderation)

Alle Föderationsmitglieder teilen alle Einkommen und Unterhalte miteinander (Einkommenspolitiken für alle Föderationsmitglieder wie die Politik Friedensdividende zählen dann nur einmalig). Alle Rohstoffgebäude aller Föderationsmitglieder erzeugen +1 Einkommen pro Mitglied (Zentrum verdoppelt danach).


**Kosten:** 5  pro Föderationsmitglied

### Vereinte Flotten (Föderation)


Jedes FM zahlt immer 50% pro FM mehr für eine Einheit (aufgerundet). Jedes andere FM erhält ein Duplikat dieser Einheit ohne zusätzliche Kapazität zu benötigen. Alle Einheiten können bei Föderationsmitgliedern gebaut werden und sie können ihre Kapazität für einander nutzen. **Kosten:** 10  pro Föderationsmitglied.

### Technologische Ebenbürtigkeit (Föderation)









Alle Föderationsmitglieder teilen ihre Technologien miteinander, als wären sie erforscht. Tritt ein Föderationsmitglied aus, verliert es die nicht erforschten Technologien wieder. Darauf aufbauende Technologien werden inaktiv, bis der Spieler die Bedingungen dieser Technologien erforscht.

**Kosten:** 7  pro Föderationsmitglied




### Plutokratie (Stufe I, Kosten: 5 )




**Bonus:** 1 freie politische Aktion, 1 Vertragsaktion, +3 -Einkommen



**Staatsgröße:** 3


**Handel:**  in : 4:1,  in : 3:1,  in : 4:1,  in : 3:1

**Regierungsfähigkeit:** -



**Ziel: Den Markt dominieren:** Besitze 5 -Rohstoffgebäude (aufgebesserte zählen als 2/3). **Belohnung:** Diese Karte zählt als 5 -Quellen, die jeweils 1  erzeugen (Effizientes Steuersystem gilt hier).


**Großinvestitionen tätigen:** Bezahle am Ende der Ökonomie-Phase X  (mindestens 10). Notiere dir X. Lege je investierter 10  einen Farbcube auf diese Karte. Nimm sie am Ende der nächsten Ökonomie-Phase herunter und erhalte die Belohnung. **Belohnung:** Du erhältst die Investitionsmenge mal Farbcubes als  auf dein Konto. Der Wert eines Farbcubes ist 0,5 und addiert sich (2 Cubes: mal 1, 3 Cubes: mal 1,5 usw.)

**Panportales Handelsnetzwerk:** Besitze am Ende der Politik-Phase mit jedem Spieler einen Handelsvertrag. **Belohnung:** Erhalte einmalig 4  pro von dir geschlossenen Handelsvertrag (es gelten auch mehrere Verträge mit einem Spieler). Erhalte zusätzlich immer so viele  zusätzlich, wie du mit dem Spieler, mit dem du gerade handelst, an Handelsverträgen besitzt (nicht eigene Föderation).



**Triaria-Einstufung:** Erreiche ein -Einkommen von 30+. **Belohnung:** +1 Siegpunkt.


### Effizientes Steuersystem (Plutokratie)

Bestimmte Quellen (jeder einmalige oder dauerhafte Rohstoffehalt durch Ereignisse, Ausrüstungen, Berater, Gesetze, Handelsrouten, Planeten, Politiken, Rohstoffgebäude), von der du in der Ökonomie-Phase  Einkommen erhältst, erzeugt +1  Einkommen.


**Kosten:** 8 


### Investitionsfond (Plutokratie)

Du kannst in der Ökonomiephase bis zu zweimal 3  ausgeben. Wenn du dies tust, lege einen weißen Würfel auf diese Karte/ erhöhe die Augenzahl um +1. Erreichen die Augen 3+/9+, erhalte zusätzlich +2/+4 Augen, von nun an kannst du 3/4 Investitionen in einer Runde tätigen. Erhöhe für jedes Auge den Einkommen/Kapazität-Bonus deiner Regierung (nur Stufe I Regierungen) um +1 (bis +18). Besitzt du eine Stufe II/ Unternehmens- /Klan-Regierung, erhöht jedes Auge auf dieser Karte stattdessen dein -Einkommen um +1.

**Kosten:** 3 


### Seele-Partnerschaft (Plutokratie)

Du erhältst Zugriff auf Seele-Söldner (Welle und Tor). Alle Söldner-Einheiten (auch Seele-Söldner) kosten dich -1  Unterhalt (bis 0). Du benötigst keine Vertragsaktion mehr, sondern kaufst sie regulär in der Ökonomie-Phase.


**Kosten:** 6  (wird an den Spieler mit Lobbykratie gezahlt)











### Tor-Partnerschaft (Plutokratie)




Platziere einmalig und sofort 2 Handelsrouten und einen Transporter (auch wenn du die Technologien dafür noch nicht besitzt). Verbindest du dich mit Handelsrouten anderer Spieler gilt es, als würden sie dir gehören (erhalte entsprechend das Einkommens der Koloniestufen anderer Spieler, die Planeten gelten für dich als verbunden). Transporter besitzen eine verdoppelte Transportzahl, wenn sie damit Handelsgüter bewegen. **Kosten:** 5  (wird an den Spieler mit Lobbykratie gezahlt)

## Korporatokratie (Stufe II, Kosten: 10 )







**Bonus:** 1 freie politische Aktion, 2 Vertragsaktionen, +2 -Einkommen für jeden deiner Verträge

Spieler können in der Ökonomie-Phase  von deinem Konto leihen (bis 20 ) und legen in Zinshöhe Farbcubes auf dein Tableau. Zinsen: bei 1-5  = 1 ; bei 6-10  = 2 ; bei 11-15  = 4 ; bei 16-20  = 8  Zinsen. Die Zinsen reduzieren sich, wenn das Geld entsprechend zurückgezahlt wurde. Sie müssen dir jede Runde Zinsen zahlen (auch wenn sie bankrott gehen).



**Malus:** alle deine Militäreinheiten werden Söldner. Sie gelten wie reguläre Söldner mit dem Unterschied, dass sie mit dir immer in Frieden sind, dich nie blockieren, nie ohne deine Zustimmung aufgelöst, aufgeteilt oder in gefährliche Systeme geschickt werden können. Der mietende Spieler nutzt eine Vertragsaktion, zahlt dir sofort den Unterhalt der gewünschten Schiffe (mindestens 1  pro Schiff) und dann jede Runde ihren Unterhalt als Einkommen. Sie können zusätzlich regulär zum Beginn der Annäherungsphase durch Gebote ihre Kontrolle wechseln.

**Staatsgröße:** 3



**Handel:**  in : 3:1,  in : 2:1,  in : 3:1,  in : 2:1


**Regierungsfähigkeit: Filialen – Vertragsaktion:** Du kannst auf Planeten anderer Spieler eine Filiale errichten, sofern du die Erlaubnis des Spielers hast (geht nicht bei eigener Föderation). Eine Filiale kostet 5  und kein Unterhalt. Lege einen bronzenen Cube unter das -Symbol des Planeten. Sie braucht keinen Bauplatz, zählt aber als Gebäude. Eine Filiale erzeugt 1  pro jeder Filiale im Spiel (2 Filialen erzeugen 4 , 3 Filialen 9  usw.) Jede Filiale erhöht das -Einkommen des Spielers, der den Planeten kontrolliert, um +2.

## Blitzverträge (Korporakratie)




Du kannst Söldner-Einheiten direkt beim Kauf deinen Flotten hinzufügen. Bezahle für jede so platzierte Einheit +1  für jedes System Entfernung bis zu deinem nächsten System mit Weltraumkapazität. **Kosten:** 3 


## Börsenmanipulation (Korporakratie, gebunden)

Du kannst in der Schluss-Phase einen gelben oder roten Würfel auf diese Politik legen oder diesen Würfel um 3 Augen in eine beliebige Richtung verändern (bis 12). Für jedes Auge über 6+ / unter 6- erhalten Gesetze mit Sanktionen gegen dich +1 Stimme. Ist es ein gelber Würfel, steigt das -Einkommen aller Spieler um diesen Wert, ist es ein roter Würfel, erleidet jeder Spieler genauso viel -Unterhalt.


**Kosten:** 10 


## Immobilienpekulation (Korporakratie)

**Aktivierbar:** Wähle ein System in deiner Politik-Phase. Du darfst ein Rohstoffgebäude darin kaufen, indem du mindestens seine Kosten +X in  an den kontrollierenden Spieler bezahlst. Dieser kann nun sofort mehr Geld als die Summe X ausgeben, um das zu verhindern. Tut er dies, geschieht nichts, die  beider Spieler sind verloren. Macht er das nicht, erhält er deine  und du das Gebäude (Farbcube legen). Du kannst dich sofort dazu entscheiden, es kostenlos in eine Filiale umzuwandeln (sie bleibt auf den Bauplatz).


**Kosten:** 8 

## Monetäre Herrschaft (Korporakratie, gebunden)









**Aktivierbar:** Du kannst in der Ökonomie-Phase 30  ausgeben und 1 Siegpunkt zu erhalten.

**Kosten:** 10 


### Soziokratie (Stufe I, Kosten: 5 )

**Bonus:** 1 freie politische Aktion, 1 Regierungsaktion, +3 -Einkommen

**Staatsgröße:** 4

**Handel:**  in : 4:1,  in : 4:1,  in : 5:1,  in : 5:1


**Regierungsfähigkeit:** -

**Ziel: Dominierende Volkswirtschaft:** Besitze mindestens 9 Gebäudestufen in Rohstoffgebäuden. Belohnung: Erhalte für jede deiner Gebäudestufen von Rohstoffgebäuden 3 .




**Heimat der Unterdrückten:** Besitze 3+ Kolonien. Belohnung: Erhalte sofort 2 Koloniestufen, die du beliebig auf deine Kolonien verteilen kannst.

**Unbekannte Welten besiedeln:** Bewege je 1 Kolonieschiff über den äußersten Ring hinaus. Entferne es aus dem Spiel und lege hier einen Farbcube drauf. Liegen hier 3 Farbcubes, erhalte die Belohnung. Belohnung: +1 Siegpunkt.


**Weltenernährungsprogramm:** Gib 5  pro Spieler in der Politik-Phase aus (mindestens 20). Belohnung: Alle Kolonien aller Spieler erhalten +1 Koloniestufe (von Stufe III auf Stufe IV nur mit Zentrum).


### Form-Partnerschaft (Soziokratie)

Erhalte immer, wenn du je 3 Rohstoffe für den Bau eines Gebäudes ausgibst, 1 Rohstoff davon zurück. Koloniestufe IV ist zusätzlich +1 Siegpunkt wert (gilt auch für die Heimatwelt, die dann 1 Siegpunkt erzeugen würde). Hat ein Spieler das Unternehmen Form aktiviert, gilt dieser Bonus auch für ihn (platziere einen Farbcube hierauf, um das anzuzeigen).


**Kosten:** 4  (wird an den Spieler mit Lobbykratie gezahlt)


### Mobilitätsreform (Soziokratie)

Handelsrouten kosten -2  und benötigen keine Kapazität mehr.

**Kosten:** 2 

### Realisierung des Gleichheitsideals (Soziokratie)

Erhalte für jede Koloniestufe deiner Kolonien (nicht Heimatwelt) +2 -Einkommen.


**Kosten:** 7 




### Zivilgesellschaft (Soziokratie)

Erhalte in jeder Ökonomie-Phase kostenfrei eine zivile Einheit, ohne dass Kapazität für sie benötigt wird.

**Kosten:** 10 

### Utopie (Stufe II, Kosten: 10 )

**Bonus:** 1 freie politische Aktion, 2 Regierungsaktionen, +2 -Einkommen für jede deiner Kolonien

**Malus:** der Unterhalt aller Militär-Weltraumeinheiten erhöht sich um +1 . Steht dort: ab X Schiffen erhöht sich der -Unterhalt, kosten diese nun 1  Unterhalt pro Schiff.

**Staatsgröße:** 5

**Handel:**  in : 4:1,  in : 4:1,  in : 5:1,  in : 5:1

**Regierungsfähigkeit: Einfluss – Aktivierbar durch Regierungsaktion:** Dein Einfluss beginnt auf Stufe 0. Jede Erhöhung des Einflusses kostet die neue Stufe mal 5 🟢. Lege einen weißen Würfel hier her, um die Stufenanzahl zu zeigen. Du kannst die Einflussstufe jede Runde einmal erhöhen. Pro Stufe erhöht sich die Einflussreichweite aller deiner Kolonien und deiner Heimatwelt um +1 🏠. Gerät ein unkolonisierter Planet in deine Einflussreichweite, gilt er, als befindet sich eines deiner Kolonieschiffe auf ihm. Liegt eine Kolonie eines anderen Spielers in Einflussreichweite, erhältst du die Miliz bei einer Bodenschlacht auf deine Seite. Ist der Planet zu jeder Seite mit deinem Einfluss benachbart, kannst einmalig zu Beginn der Schlachten-Phase eine Bodenschlacht einleiten. Liegt eine Heimatwelt (nicht eigene Föderation) in deiner Einflussreichweite, erhalte +1 Siegpunkt.

### Argäische Harmonie (Utopie, gebunden)

Alle deine Planeten erzeugen einen zusätzlichen Bauplatz.

**Kosten:** 8 🎵

### Förderung des Hohen Rates (Utopie, gebunden)

Du kannst einen weiteren Berater rekrutieren. Alle seine Effekten gelten gleichzeitig zu deinem anderen Berater.

**Kosten:** 7 🎵

### Die große Zuflucht (Utopie)

**Aktivierbar durch Regierungsaktion (einmal pro Runde):** Wähle eine deiner Kolonien. Sie erhält +1 Koloniestufe.

**Kosten:** 4 🎵

### Leuchtfener des Fortschrittes (Utopie)

Addiere in jeder Schluss-Phase die Koloniestufen aller Welten anderer Spieler, die in deiner Einflussreichweite liegen. Aller 6 Stufen zählen als 1 Siegpunkt (sind sie nicht mehr in deiner Einflussreichweite, verlierst du ihre Siegpunkte wieder).

**Kosten:** 10 🎵

### Technokratie (Stufe I, Kosten: 5 🎵)

**Bonus:** 1 freie politische Aktion, +4 🧪-Einkommen

**Staatsgröße:** 2

**Handel:** 🟢 in 🟡: 5:1, 🟡 in 🟢: 5:1, 🧪 in 🟡: 4:1, 🟡 in 🧪: 4:1


**Regierungsfähigkeit: Geheimhaltung** - Von dir erforschte Technologien zählen für andere Spieler nicht als erforscht, außer du bezahlst +3 🧪 zusätzlich, wenn du eine Technologie erforschst. Ansonsten erhältst du trotzdem den Bonus, deckst ihn aber nicht ab.

**Ziele: Die Menschheit voranbringen:** Wähle am Ende der Ökonomie-Phase aus jedem Forschungsgebiet eine deiner erforschten Technologien, die noch keiner Spieler außer dir erforscht hat. Schenke sie jedem Spieler. Belohnung: +1 Siegpunkt.


**Kartographie der See:** Hast du alle Systeme um deine Heimatwelt, einen Weg aus Systemen zum galaktischen Zentrum und mindestens einen Weg aus Systemen zu allen anderen Heimatwelten entdeckt, erhalte die Belohnung. Belohnung: Entdecke sofort Spieleranzahl an beliebigen Systemen. Ziehe nur Ereigniskarten, wenn es nicht gefährliche Systeme waren. Löse keine Kämpfe aus.


**Technologische Marktführerschaft:** Besitze in der Schluss-Phase mehr Technologien in jedem Forschungsgebiet als jeder einzelne andere Spieler. Belohnung: Erhalte pro anderen Spieler 5 🧪.



**Welle-Standard erreichen:** Beende ein Forschungsgebiet vor jeden anderen Spieler. Belohnung: Jede von dir erforschte Technologie in diesem Forschungsgebiet erzeugt für dich 2 Rohstoffe deiner Wahl (außer .


### Allumfassende Ausbildung (Technokratie)

Deine Militärschiffe gelten gleichzeitig als Forschungsschiffe mit all ihren Fähigkeiten, aber nur, wenn es vorteilhaft für sie ist (sie erzeugen keinen zusätzlichen Unterhalt und werden dadurch nicht angreifbarer). Forschungsschiffe erzeugen  in Höhe des Schadens, den sie in Kämpfen verursachen. Forschungsschiffe können zwei Stufen eines Weltraumwunders gleichzeitig abschließen (statt nur eine). Es müssen dann die kombinierten Kosten beider Stufen gezahlt werden.




**Kosten:** 6 


### Experimentelle Methode (Technokratie)

Wenn eines deiner Forschungsschiffe eine Anomalie untersucht, erzeugt es sofort Stufe I. Immer wenn du eine Anomalie erforschst, lege +1 Auge auf hierauf. Für je 3 Augen hier, erhalte jeweils +1 Siegespunkt.



**Kosten:** 6 


### Freie Forschung (Technokratie)

Deine -Rohstoffgebäude haben -1  Unterhalt (bis 1, mit der Technologie Optimierte Stadtplanung bis 0) und erzeugen +2 .


**Kosten:** 3 

### Welle-Partnerschaft (Technokratie)

Jedes deiner Forschungsschiffe produziert +1  (bis +4). Entdeckt es ein System, erhalte zusätzlich +1 . Hat ein Spieler das Unternehmen Welle aktiviert, gilt dieser Bonus auch für ihn (platziere einen Farbcube hierauf, um das anzuzeigen).









**Kosten:** 5  (wird an den Spieler mit Lobbykratie: Welle gezahlt)

### Logokratie (Stufe II, Kosten: 10 )

**Bonus:** 2 freie politische Aktionen, +4 -Einkommen für jedes Forschung-Rohstoffgebäude

**Malus:** Geringe Staatsgröße







**Staatsgröße:** 2

**Handel:**  in : 5:1,  in : 5:1,  in : 3:1,  in : 3:1

**Regierungsfähigkeit: Weltraumwunder** - Sobald Megakonstruktionen erforscht wurde, kann der Bau von einmaligen Weltraumwundern in der Ökonomie-Phase begonnen werden (solange das System unter deiner Kontrolle ist). Weltraumwunder werden immer in Stufen errichtet und pro Runde kann nur eine Stufe fertiggestellt werden. Pro fertiggestellte Stufe wird ein weißer Würfel auf das Weltraumwunder gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Diese zeigen die aktuelle Stufe an. Es ist nicht möglich, sie über andere Spezialeffekte zu übernehmen oder sie zu zerstören. Sie können durch Militäreinheiten erobert werden (du verlierst die Effekte, nicht die Siegespunkte).












**Stellar-Schwarm** – Benötigt ein Forschungsschiff auf einen Planeten unter deiner Kontrolle oder benachbart zu einer Supernova. Die Systeme müssen nicht von dir kontrolliert werden. Das System wird durch den Beginn des Baus ersetzt. War es ein Planet, wird alles auf ihm zerstört (keine Schiffe).

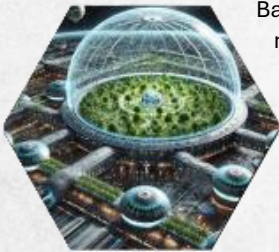
**3 Stufen:** jede Stufe kostet 30 , 15  und 6 . Ab Stufe 1 werden +12 , ab Stufe 2 +25 , ab Stufe 3 +50  produziert und du erhältst 3 Siegpunkte.






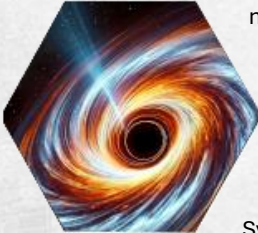
**Replikationswerft** – Benötigt ein Forschungsschiff auf einem Asteroidenfeld unter deiner Kontrolle. Es wird mit dem Beginn des Baus ersetzt.

**3 Stufen:** jede Stufe kostet 20 , 10  und 4 . Ab Stufe: 1 werden +3  und alle Schiffe kosten -1  (bis 1) weniger, ab Stufe 2 +6  und alle Schiffe und Ausrüstungen kosten -2  (bis 1) weniger, ab Stufe 3 +12  und alle Schiffe und Ausrüstungen kosten -4  (bis 1) weniger und du erhältst 3 Siegpunkte.


**Leerenhabitat** – Benötigt ein Forschungsschiff auf einem Nebel unter deiner Kontrolle. Er wird mit dem Beginn des Baus ersetzt. Das Leerenhabitat zählt als Planet, der automatisch immer für dich die maximale Koloniestufe besitzt.




**2 Stufen:** Jede Stufe kostet 20 , 20  und 6 . Ab Stufe 1 besitzt das Leerenhabitat Koloniestufe 4 (erhalte keine Siegpunkte) und generiert von jedem Rohstoff 1, ab Stufe 2 besitzt er Koloniestufe 8 (2W4) und generiert von jedem Rohstoff 3 als Einkommen. Du erhältst 3 Siegpunkte.




**Singularitätsextraktion** – Benötigt ein Forschungsschiff auf einem Schwarzen Loch unter deiner Kontrolle). Es wird kein gefährliches Ereignis hier mehr ausgelöst, solange die Konstruktion andauert.


**2 Stufen:** jede Stufe kostet 40 . Ab Stufe 2 wird das Schwarze Loch mit einer Supernova ersetzt. Das Forschungsschiff erhält einen schwarzen Würfel. Zum Ende einer Schlachten-Phase kann der Cube entfernt werden. Das Forschungsschiff und alle anderen Objekte (Einheiten, Gebäude, Koloniestufen, andere Marker) im selben und in jedem benachbarten System werden zerstört. Das Zielsystem wird zu einem Schwarzen Loch. Du erhältst 3 Siegpunkte und Sanktionen (Kapitalverbrechen). Die Kosme-Flotte erscheint in der nächsten Runde und wählt dich als Ziel.


### Das große Symposium (Logokratie)

Wähle einmalig ein Weltraumwunder und halbiere die Rohstoff- und Kapazitätskosten (außer ) aller Stufen. Ist das Weltraumwunder beendet, wähle ein neues Weltraumwunder.


**Kosten:** 10 


### Ganzheitliches Denken (Logokratie)

Jede zweite von dir erforschte Technologie erhöht dein -Einkommen um +1.






**Kosten:** 10 


### Hyperfokus (Logokratie, gebunden)

Wähle einmal im Spiel ein Forschungsgebiet und platziere dort deinen Farbcube. Alle Forschungskosten in diesem Forschungsgebiet sind für dich um die Hälfte (abgerundet) vergünstigt. Solange das Forschungsgebiet aber noch nicht vollständig von dir erforscht wurde, kosten alle anderen Technologien aus den anderen Forschungsgebieten +3 .

**Kosten:** 10 

### Transmutation (Logokratie)

 kann im Verhältnis 2:1 zu  oder  gehandelt werden. Alle deine Rohstoffgebäude, die  oder  erzeugen, erhöhen ihr Einkommen um +2.

**Kosten:** 8 

## 6. Spezialregierungen im Detail

### Lobbykratie (Stufe I, Kosten: 5

**Bonus:** 2 freie politische Aktion

**Staatsgröße:** 2

**Handel:**  in : 4:1,  in : 4:1,  in : 4:1,  in : 4:1,  in : 4:1,  in : 4:1





**Regierungsfähigkeit:** Wählst du diese Regierung, kannst du sie nicht mehr wechseln.

Aktiviere eines der Unternehmen: Tor oder Welle. Unternehmen gelten als eine Ergänzung deiner Regierungsfähigkeit. Diese bringen eigene Politiken mit sich, die normal erworben werden können. Durch bestimmte Handlungen sammelst du Gunst auf Unternehmen an, die dir je nach Unternehmen pro 1 Gunst 1 Einkommen generieren (nicht mehr als 10). Du kannst sie jederzeit für ihre Effekte ausgeben.

**Ziel: Das große Spiel:** Erhalte +1 temporären Siegpunkt für je 2 von jeder für dich verfügbaren Gunstart. Dieses Ziel gilt permanent.



### Kosmokratie (Stufe II, Kosten: -)

**Bonus:** 4 freie politische Aktion, +X , +X , +X , +X -Einkommen, +X Stimmen

**Malus:** -

**Staatsgröße:** 2+X

**Handel:**  in : 3:1,  in : 3:1,  in : 3:1,  in : 3:1,  in : 3:1,  in : 3:1

**Regierungsfähigkeit:** In jeder Schluss-Phase wird auf diese Regierung ein weißer Würfel gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Die Augenzahl ist X.

### Anarchie (Stufe II, Kosten: -)

**Bonus:** -



**Malus:** Lege in jeder Politik-Phase 1 schwarzen Würfel auf diese Karte/ erhöhe seine Augenzahl um +1, solange sie aktiv ist. Pro Auge gilt für alle Spieler: -1 Staatsgröße (bei 0 kein Einkommen erhalten, aber Unterhalt zahlen), -1 Welt- und Bodenkapazität. Wer bankrott wird, verliert das Spiel. Alle Gesetze sind inaktiv und es können keine neuen Gesetze aktiviert werden. Alle Spieler befinden sich im Krieg. Alle Verträge sind inaktiv, bis auf Föderationsverträge. Die Anarchie wird erst inaktiv, wenn du das Spiel verlierst.

**Staatsgröße:** 6

**Handel:** -

**Regierungsfähigkeit:** -

## Welle (Lobbykratie)

Ist Welle einmal aktiviert, kannst du dich nicht mehr für Tor entscheiden. Immer, wenn du eine Anomalie erforscht hast oder 10  in der Politik-Phase aus gibst, platziere +1 Auge auf diese Karte. Dies ist deine Gunst (Welle). Du kannst 1 Gunst (Welle) entfernen, um ein anderes Unternehmen, außer Tor, zu aktivieren. Dieses Unternehmen erzeugt einen zusätzlichen Politik-Platz. Er kann mit einer Politik einer beliebigen Regierung (außer Tor und Klan) besetzt werden und wenn diese Politik aus Techno- oder Logokratie stammt, hat sie keine Kosten aber Unterhalt (muss trotzdem ungebunden sein). Jede Gunst (Welle) erzeugt +1  Einkommen.


## Flut-Kampfanzüge (Welle, Lobbykratie)

Du kannst Flut-Kampfanzüge regulär kaufen.


Benötigt 1 Gunst (Welle): Erhalte 1 Einheit Flut-Kampfanzüge auf einer deiner Planeten oder in einer Einheit mit unbesetztem Hangar.




 4	 2	 1	<b>Flut-Kampfanzug</b>	 1SP	 1PP	 1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 2, Klein, Nahbereich, Fahrzeug, Luftwaffe, Schwarm. Kosten: 8 						
 : <b>Multiwaffen:</b> 1  1W6  4+, gegen Infanterie 3+, gegen Fahrzeuge (auch Schiffe) 3+; 2  1  , Punktv.						

**Kosten:** 10 





## Himmlische Regierung (Welle, Lobbykratie)

**Benötigt 4 Gunst (Welle):** Bringe die Kosmokratie ins Spiel (selbst wenn du noch nicht Politische Vision erforscht hast). **1 Gunst (Welle):** Gib 10  aus und erhöhe X der Kosmokratie um +1.



**Kosten:** 15 

## Traum-Geheimprojekt (Welle, Kosmokratie)

Du erhältst jede Runde 1 Siegpunkt zu Beginn der Politik-Phase.



**Kosten:** 15 , 15 , 15 , 15 

## Tor (Unternehmen, Lobbykratie)

Ist Tor einmal aktiviert, kannst du dich nicht mehr für Welle entscheiden. Immer, wenn ein Spieler zum ersten Mal eine Kolonie per Handelsroute mit seiner Heimatwelt verbindet oder du 10  in der Politik-Phase aus gibst, platziere +1 Auge auf dieses Unternehmen. Dies ist deine Gunst (Tor). Du kannst 1 Gunst (Tor) entfernen, um ein anderes Unternehmen, außer Welle, zu aktivieren. Jede Gunst (Tor) erzeugt +1  Einkommen. Diese Unternehmen erzeugt einen zusätzlichen Politik-Platz. Er kann mit einer Politik einer beliebigen Regierung (außer Welle und Klan) besetzt werden und wenn diese Politik aus Pluto- oder Korporokratie stammt, hat sie keine Kosten aber Unterhalt (muss trotzdem ungebunden sein).

## Tormanipulation (Tor, Lobbykratie)

Alle Handelsrouten im Spiel gelten für dich, als gehörten sie dir, wenn du Vorteile von ihnen hättest oder sie ausbauen willst (du darfst sie trotzdem nicht zerstören). Du erhältst erst ihr Einkommen, wenn du sie mit deiner Heimatwelt verbunden hast.

**1 Gunst (Tor):** Eine beliebige Flotte erhält oder verliert in der Bewegung-Phase 1  (bis 0). Einmal pro Flotte pro Runde möglich, **Kosten:** 0 

### Phase Aria (Tor, Lobbykratie)

Zahle als freie politische Aktion **6 Gunst (Tor)** und bring die Regierung Anarchie ins Spiel. Ersetze Phase Aria (Tor) mit Phase Bosa (Tor). **Kosten:** 0

### Phase Bosa (Tor, Lobbykratie)

Lege in der Schluss-Phase, wenn Anarchie aktiv ist, einen weißen Würfel auf diese Karte/ erhöhe seine Augen um +1. Du kannst zusätzlich in der Ökonomiephase dafür auch 10 Rohstoffe jeder Art ausgeben. Bei 3+ Augen und aktiver Anarchie, erhältst du die Hegemonie (Omega-Krise siehe Kosme-Flotte) in deiner Heimatwelt. Du kannst das Spiel nicht mehr verlieren, außer die Hegemonie wird zerstört. Wird die Hegemonie zerstört, gewinnen alle anderen Spieler das Spiel.



**Hegemonie**

🕒 1   ➡ 0   🎲 3   🧊 8SP   📄 8PP   🛡️ 6

Megakonstruktion, Raumzeitkontrolle (die Hegemonie kann sich innerhalb von 2 ↔ auf ein beliebiges Feld bewegen und drehen)  
Entermannschaft 6, Massives Bombardement (trifft automatisch), Tarnung, Unberührbar, darf sich nicht zurückziehen und muss ihre Bewegung immer näher zur Heimatwelt eines vorher bestimmten Spielers beenden, bis dieser das Spiel verloren hat.

🔪: 2x **Kristallinfektor**: 📄, 1 ↔ 1W6⊕4+, gegen Schwarm 3+, gegen Nahbereich 2+; Punktv., besitzt das Ziel noch Schilde, hat die Waffe keinen Effekt. Ansonsten wird ein lila Würfel auf das Ziel gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Es erleidet, immer wenn es am Zug ist X 🟣 und X ist die Anzahl der Augen der lila Würfel. Danach erhöht sich die Anzahl um +1, außer das Schiff gibt 1 Aktion aus. Überspringt es seinen gesamten Zug, wird die Anzahl der Augen um -1 reduziert.

**Resonanzgenerator** : 📄, 1 ↔ Autotreffer, alle Ziele um das Schiff werden getroffen. Punktv., die Waffe hat keinen Effekt, außer das Schiff besitzt einen lila Würfel. Dann erleidet es pro Auge 2 🟣, alle lila Würfel werden entfernt. Kolossaler Waffeneffekt.

**Torraketenbatterie**: 2 ↔ 3W6⊕3+, 1 🟣, Rakete, Nahbereich, Ausweichen 2, HE

### Form (Unternehmen, Lobbykratie)

Muss über Tor oder Welle aktiviert werden. Immer, wenn du einen Planeten kolonisiert oder +1 Koloniestufe erhältst, lege hier +1 Auge. Dies ist deine Gunst (Form). Jede Gunst (Form) erzeugt +1 🟢 Einkommen.

### Agrarsiedlungen (Form, Lobbykratie)

Planeten mit 0 🟢 gelten, als hätten sie 1 🟢.

**2 Gunst (Form):** Platziere einen weißen Würfel auf diese Karte/ erhöhe seine Augenzahl um +1. Jedes deiner 🟢-Rohstoffgebäude erzeugt pro Auge +1 🟢 (bis maximal +4).

**Kosten:** 5


### Autonome Verwaltung (Form, Lobbykratie)


Deine Staatsgröße steigt um +1.

**1 Gunst (Form):** Platziere einen weißen Würfel auf diese Karte/ erhöhe seine Augenzahl um +1. Deine Staatsgröße ist für jedes Auge um +1 erhöht.

**Kosten:** 10

### Seele (Lobbykratie)

Muss über Tor oder Welle aktiviert werden. Du kannst in der Ökonomie-Phase Seele-Söldner anwerben. Diese kosten keine Kapazität und erscheinen in deiner Heimatwelt (sie wechseln nie die Kontrolle). Jede Seele-Söldner-Einheit kann nur einmal auf dem Spielplan sein. Sie können in der Ökonomie-Phase wieder vom Bord genommen werden. Erhalte in der Schluss-Phase, für jede Seele-Söldner-Einheit auf der strategischen Karte 1 Gunst (Seele). Du erhältst sie nur, wenn du in dieser Runde keine Gunst (Seele) ausgegeben hast. Jede Gunst (Seele) erzeugt +1  Einkommen.



**Alpha-Kollektiv:** Zählt als Berater ohne  Unterhalt oder Beraterplatz. Wähle in deiner Politik-Phase einen der Effekte:





**1:** Einer deiner Planeten ohne Zentrum gilt, als hätte er diese Runde ein Zentrum (benötigt keinen Bauplatz, zählt nicht gegen die Zentrumsgrenze, trotzdem nur ein Zentrum pro Planet).




**2:** Du erhältst kostenfrei eine für dich erforschbare Technologie.




**3:** Du kannst kostenfrei Spieler den Krieg erklären oder Frieden schließen. Sie können das nicht verhindern.



**4:** Du erhältst kostenfrei ein erforschtes Schiff deiner Wahl und benötigst keine Kapazität dafür (außer Titan).



Benötigt Politik Veteranenrat und die Unternehmenskarte Welle. **Kosten:** 14 , 7  Unterhalt.

**Botschafterin Silber:** Zählt als Berater ohne  Unterhalt oder Beraterplatz. Erhalte kostenfrei in jeder deiner Ökonomie-Phasen eine Botschaft, auch wenn du die Technologie noch nicht erforscht hast. Jede Botschaft erzeugt zusätzlich +1 -Einkommen und zählt als +1 Stimme zusätzlich. Benötigt Politik Veteranenrat. **Kosten:** 10 , 5  Unterhalt


**Eddgars Eisenfresser:** 1 Fortschrittlicher Transporter, 6 Infanterie. In der 2. Kampfrunde sind die Bodeneinheiten im Nahkampf und erhalten +1  gegen alle Ziele, **Kosten:** 2 , 1  Unterhalt.

**Efrelioniden:** 1 Kreuzer mit 2SP, 2PP, Konkav- und Konkavgeschütz, Frequenzmodulator. Für jeden Schaden, den diese Einheit verursacht, wird ein orangen Würfel auf das Ziel gelegt/ die Augenzahl um +1 erhöht. Immer, wenn die Einheit am Zug ist, erleidet sie 1  pro Auge. Reduziere die Augenzahl dann um -1. Sie können auch mit Reparatur entfernt werden. Benötigt Politik Veteranenrat und die Unternehmenskarte Tor. **Kosten:** 8 , 4  Unterhalt.


**Regenpfeifer:** 1 Korvette, 1SP, 1PP, 1 Lichtgeschütz. Kann auf jedem System ohne Flotten anderer Spieler platziert werden und gilt als Forschungsschiff mit Ausrüstung deines Forschungsschiff-Bauplans. **Kosten:** 4 , 2  Unterhalt.

**Seidenorakel:** 1 Fortschrittliche Fregatte mit Absorptionsschild, Seidenstahlpanzerung, Blitz-FV, Sensoren (Fortschrittlich), Minen. Die Flotte, in der sich diese Einheit befindet, darf sich unabhängig von der Zugreihenfolge, immer als erstes bewegen. **Kosten:** 6 , 3  Unterhalt

### Seele-Plus-Programm (Seele, Lobbykratie)

Reduziere den -Unterhalt aller Seele-Söldner-Einheiten um -1 (bis 1).


**3 Gunst (Seele):** Aktivierbar während deines Einkommens. Deine Seele-Söldner-Einheiten kosten in dieser Runde keinen Unterhalt. Alternativ kannst du stattdessen eine Seele-Söldner-Einheit erneut anwerben, auch wenn sie vollständig zerstört wurde.

**Kosten:** 5 

### Veteranenrat (Seele, Lobbykratie)

Schaltet neue Seele-Söldnereinheiten frei. Du kannst beim Kauf Seele-Söldner-Einheiten statt in deiner Heimatwelt auch in eine beliebige deiner Flotte oder Kolonien platzieren.

**1 Gunst (Seele):** Repositioniere zu Beginn der Bewegung-Phase eine Seele-Söldner-Einheit zu einer beliebigen eigenen Flotte oder Kolonie. Sie kann sich danach nicht mehr bewegen.

**Kosten:** 8 

## Kleptokratie (Stufe I, Kosten: 5 🎲)

**Bonus:** 1 freie politische Aktion, 2 Institutionsaktion

**Malus:** Technologien kosten doppelt so viel 🎲 für dich. Die Institutionsaktion Spionage kostet immer 0 🎲 (außer durch die Kostenerhöhung durch Polizei und Wachen). Alle deine Einheiten werden Freibeuter. Handlungen, die die Sanktionsstufe von anderen Spielern erhöhen würden, kommen gegen dich nicht zum Tragen.

**Staatsgröße:** 3

**Handel:** -

**Regierungsfähigkeit:** Wählst du diese Regierung, kannst du sie nicht mehr wechseln. Aktiviere den Klan: Die zerbrochene Maske. Kläne gelten als eine Ergänzung deiner Regierungsfähigkeit. Sobald du diese Regierung wählst, friere alle schwarzen Würfel für Piratenflotten ein. Du kannst keine Kabinetttaktionen nutzen. Bestehende Verträge mit dir werden aufgelöst. Schließt ein Spieler mit dir einen Vertrag, wird automatisch seine Sanktionsstufe um 1 erhöht (mehrfach pro Runde möglich). Du kannst keine Sanktionsstufen erhalten und dir kann kein Krieg erklärt werden.

**Ziel: Herrschaft in Rot:** Immer, wenn es mindestens so viele Piraten-Einheiten wie Spieler (mindestens 4) gibt, erhältst du temporär einen +1 Siegpunkt. Dieses Ziel ist permanent aktiv.



## Kakistokratie (Stufe II, Kosten: -)

**Bonus:** 1 freie politische Aktion, 4 Institutionsaktion, Politik-Phase: +X 🎲-Diebstahl von jedem Spieler

**Malus:** Alle Boni und Mali der Kleptokratie. Lege X Augen auf die Gesetzeskarte Den Himmel herausfordern. Erscheint die Kosme-Flotte, bist du ihr erstes Ziel.

**Staatsgröße:** 4

**Handel:** -

**Regierungsfähigkeit:** In jeder Schluss-Phase wird auf diese Regierung ein weißer Würfel gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Die Augenzahl ist X.

### Die zerbrochene Maske (Klan, Kleptokratie)

Immer, wenn im Spiel eine Piraten-Einheit (Piraten-Fregatte, -Korvette, -Jäger, -Bomber, -Sternenbasis) platziert wird (etwa durch das Setzen/ Erhöhen von schwarzen Würfeln auf Ereigniskarten), du eine illegale Institutionsaktion ausführst, die einen anderen Spieler als Ziel hat, oder 10 🎲 in der Politik-Phase aus gibst, platziere +1 Auge. Dies ist deine Gunst (Maske). Du kannst 1 Gunst (Maske) entfernen, um einen anderen Klan (Schwan, Syndikat, Zeugen) zu aktivieren. Jede Gunst (Maske) erzeugt +1 🟢 Einkommen (bis 10).

Alle Piraten-Einheiten auf dem Spielplan werden von dir kontrolliert und regulär bewegt. Ihr Bauplan ist unveränderbar. Wird eine entsprechende Ereigniskarte gezogen, erhalte die Ereigniskarte und die Einheiten direkt als Flotte in dem System.

Dieser Klan erzeugt einen zusätzlichen Berater-Platz. Alle Politiken (Kleptokratie, Kakistokratie) kosten 🎲 und erzeugen keinen Unterhalt. Du kannst sie per Regierungsaktion kostenfrei erneut einführen, wenn sie einmal gekauft wurden. Spieler dürfen dir jederzeit X 🎲 Schutzgeld zahlen. Akzeptierst du, dürfen sie diese Runde nicht das Ziel deiner Angriffe oder Institutionsaktion werden.

### Ruf der Königin in Rot (Maske, Kleptokratie)

Du kannst sofort die Kontrolle über die Karten: Drei Augen und Maskenedikt sowie den Berater Klan-Mitglied erhalten. Sie werden kostenfrei (mit der Grundfähigkeit) ins Spiel gebracht. Befinden sie sich im Besitz anderer Spieler, kannst du sie nutzen, als würdest du sie ebenfalls kontrollieren (ein Berater im Besitz eines anderen Spielers nimmt auch bei dir einen Berater-Platz ein). Du kannst die Karten dem Spieler nicht stehlen oder ihn zwingen, sie abzulegen.

**3 Gunst (Maske):** Platziere in der Schluss-Phase 1 Piraten-Korvette in einem System deiner Wahl.

**Kosten:** 7 🎲

### Die Hybris (Maske, Kakistokratie)

**Zahle 6 Gunst (Maske):** Erhalte die Hybris. Diese Politik wird inaktiv. Tausche sie danach mit einer beliebigen Politik der Kleptokratie oder Kakistokratie kostenfrei aus.



0	1	1	<b>Hybris</b>		6SP	6PP	4
Großkampfschiff, Erfahrene Besatzung, Massives Bombardement, Sensoren (Fortschrittlich), Tarnung							
: <b>3x Schwarzlicht-Geschütz:</b> 3  1W6  3+, 1							
<b>Verachtung-Hauptgeschütz:</b> 6  1W6  3+, 4							
Energie, Schiltschaden x3							
Energie, kolossal, Schiltschaden x3							

**Kosten:** 10

### Expansion des Piratenstaates (Maske, Kleptokratie)

**Benötigt alle Kläne sind aktiviert und du bezahlst 3 Gunst (Maske):** Bringe die Kakistokratie ins Spiel (selbst wenn du noch nicht Politische Vision erforscht hast). Ersetze diese Politik dann mit einer beliebigen Kleptokratie-Politik deiner Wahl.

**Kosten:** 10

### Die letzten Zeugen (Klan, Kleptokratie)

Muss über die zerbrochene Maske aktiviert werden. Immer, wenn du ein Netzwerk aufbaust oder um eine Stufe erhöhst, platziere hier +1 Auge. Dies ist deine Gunst (Zeugen). Jede Gunst (Zeugen) erzeugt +1 Einkommen (bis 10).

### Ruf der letzten Grazie (Zeugen, Kleptokratie)

Du kannst sofort die Kontrolle über die Karten: Infiltrationskommando und Kooperation der Zeugen sowie den Berater Mund der Zeugen erhalten. Sie werden kostenfrei (mit nur der Grundfähigkeit) ins Spiel gebracht. Befinden sie sich im Besitz anderer Spieler, kannst du sie nutzen, als würdest du sie ebenfalls kontrollieren (ein Berater im Besitz eines anderen Spielers nimmt auch bei dir einen Berater-Platz ein). Du kannst die Karten dem Spieler nicht stehlen oder ihn zwingen, sie abzulegen. Wer zuerst am Zug ist, kann sie zuerst nutzen.

**3 Gunst (Zeugen):** Platziere in der Schluss-Phase ein Netzwerk Stufe I/ erhöhe ein Netzwerk um +1 Stufe in einem System deiner Wahl.

**Kosten:** 7

### Gesichtslose (Zeugen, Kakistokratie)

Netzwerke tarnen alle deine Schiffe und gelten für Bewegungen, als wären sie Handelsrouten. Du kannst neu produzierte Schiffe nun auch auf Netzwerken platzieren. Deine maximale Netzwerkstufe erhöht sich um +2 (bis 6).

**1 Gunst (Zeugen):** bewege 1 Schiff deiner Wahl von einem deiner Netzwerke zu einem anderem deiner Netzwerke.


**Kosten:** 10


### Der schlafende Schwan (Klan, Kleptokratie)

Muss über die zerbrochene Maske aktiviert werden. Immer, wenn du in deinem Einkommen jeweils 8 erhältst oder 10 in der Politik-Phase für diese Karte aus gibst, platziere hier +1 Auge. Dies ist deine Gunst (Schwan). Jede Gunst (Schwan) erzeugt +1 Einkommen (bis 10).





### Ruf der Zwillingköniginnen (Schwan, Kleptokratie)

Du kannst sofort die Kontrolle über die Karten: Vier Winde und Grimmiger Karneval sowie den Berater Gräfin des Schwans erhalten. Sie werden kostenfrei (mit nur der Grundfähigkeit) ins Spiel gebracht. Befinden sie sich im Besitz anderer Spieler, kannst du sie nutzen, als würdest du sie ebenfalls kontrollieren (ein Berater im Besitz eines anderen Spielers nimmt auch bei dir einen Berater-Platz ein). Du kannst die Karten dem Spieler nicht stehlen oder ihn zwingen, sie abzulegen. Wer zuerst am Zug ist, kann sie zuerst nutzen.


**1 Gunst (Schwan):** Erhalte in der Schluss-Phase 5 .

**Kosten:** 7 .



### Opulenz (Schwan, Kakistokratie)

Für je 3  auf deinem Konto, erhältst du jeweils +1 , +1  und +1  als Zusatzeinkommen.

**3 Gunst (Schwan):** Erhalte eine beliebige, für dich erforschbare Technologie.


**Kosten:** 10 .


### Das Fasssthulla-Syndikat (Klan, Kleptokratie)

Muss über die zerbrochene Maske aktiviert werden. Immer, wenn du einem Spieler in einer Runde per Agent mindestens 1  stiehlt (pro Spieler pro Runde einmal auslösbar) platziere hier +1 Auge. Dies ist deine Gunst (Syndikat). Jede Gunst (Syndikat) erzeugt +1  Einkommen (bis 10).

### Ruf des Emirs (Syndikat, Kleptokratie)


Du kannst sofort die Kontrolle über die Karten: Schicht D und Syndikat-Unterstützung sowie den Berater Tor-Kontakt erhalten. Sie werden kostenfrei (mit nur der Grundfähigkeit) ins Spiel gebracht. Befinden sie sich im Besitz anderer Spieler, kannst du sie nutzen, als würdest du sie ebenfalls kontrollieren (ein Berater im Besitz eines anderen Spielers nimmt auch bei dir einen Berater-Platz ein). Du kannst die Karten dem Spieler nicht stehlen oder ihn zwingen, sie abzulegen. Wer zuerst am Zug ist, kann sie zuerst nutzen. Wer zuerst am Zug ist, kann sie zuerst nutzen.


**1 Gunst (Syndikat):** Erhalte in der Schluss-Phase 5 .

**Kosten:** 7 .

### Der Hass (Syndikat, Kakistokratie)

Wähle in der Politikphase eines deiner Schiffe, es gilt, als wäre es mit einem Agenten ausgerüstet. Jeder deiner Agenten im System zerstört zu Beginn der Schlachtenphase 1 Bodeneinheit deiner Wahl.

**3 Gunst (Syndikat):** Immer, wenn du von einem Planeten Rohstoffe stiehlt, kannst du einmal pro Runde X  ausgeben und eine Bodeneinheit deiner Wahl dort erhalten. X sind die doppelten Kosten der gewählten Bodeneinheit.



**Kosten:** 10 .

# Ökonomie-Phase

## 1. Einkommen

Alle Spieler erhalten gleichzeitig ihr Einkommen. Dazu addieren sie ihren Einkommenswert bei jedem Rohstoff auf das dazugehörige Konto. Ist der **Unterhalt** (jeder Unterhalt reduziert das Einkommen des entsprechenden Rohstoffs 1:1) eines Rohstoffs größer als dein Einkommen, wird es negativ und du verlierst Rohstoffe. Würde das Konto unter 0 fallen, droht der Spieler bankrott zu werden.










**Staatsgröße:** Sie gibt an, wie viel Planeten (Heimatwelt und Kolonien) du gleichzeitig verwalten kannst. Übersteigst du diese Zahl überspringst du dein nächstes Einkommen (du hast trotzdem Unterhalt) und danach jedes 2. Einkommen.


**Bankrott:** Jeder fehlende Rohstoff unter 0 muss sofort doppelt in  oder 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. Es gibt dabei kein Wechselgeld.


## 2. Kaufen

**1. Kolonieschiffe** - 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 (Aktionsfolge von 1-2 Aktionen dann nächster Spieler gilt weiterhin).


**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. 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 Kolonien 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 (Begriff umfasst auch Waffen und Komponenten):** Du bezahlst die Kosten der Ausrüstung und notierst dir die Ausrüstung auf einen freigeschalteten Bauplan deiner Wahl. Alle Einheiten mit dem Bauplan besitzen nun die neue Ausrüstung. Du kannst beliebig Ausrüstung austauschen, bezahle sie dann aber vollständig.





**Technologie:** Du kannst alle verfügbaren Technologien im Baum kaufen. Eine Technologie 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. Wer zuerst eine Technologie erforscht, erhält ihren Bonus. Lege deinen Farbcube auf das Bonussymbol der Technologie. Diese Technologie kostet nun für alle Spieler -2  (bis 1). Der genaue Bonus steht im Referenzbuch ab Seite 29.

## 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 (siehe unten). 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 der sie sofort Kosme-Streitkräfte rufen darf. Übrige  verfällt danach.

**Kontrolle:** Addiere alle  von all deine Militärschiffe, alle deine Koloniestufen und Wachstufen in diesem System. Ist die Zahl größer als die, aller anderer Spieler in diesem System, dann kontrollierst du es. Ist sie gleich groß, kontrolliert niemand das System. Kontrolle ist nur für bestimmte Effekte relevant und gibt dir nicht die tatsächliche Kontrolle über Einheiten in dem System.

### 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 demselben Namen wieder Bauplan teilt alle Eigenschaften des Bauplans. Wird ein Bauplan verändert, etwa weil eine Ausrüstung ihm hinzugefügt werden, werden sofort alle Schiffe mit demselben 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 (1 Platz) bis kolossale Ausrüstung (4 Platz). Beispiel: eine große Ausrüstung (3 Platz) kann auch mit 3 kleinen Ausrüstungen oder einer mittleren und einer kleinen Ausrüstung besetzt werden. Du kannst aber keine größere Ausrüstung einbauen, als im Bauplan angegeben ist.

**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. Sie können abgerissen werden. Das kostet nichts, dabei gibt es allerdings auch keine Rohstoffe zurück. Handelsrouten können nicht abgerissen werden. Gebäude besitzen unterschiedliche Stufen (+2/+4/+6 für Rohstoff und +1/+2/+3 für Kapazitätsgebäude). Das Aufwerten von Gebäuden findet auf diese Stufen statt, die per Technologie freigeschaltet werden müssen.

**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 1 einer Einheit gebaut werden. Hat ein Spieler zu wenig Kapazität, um eine Einheit oder ein Gebäude (in den Kosten bereits verrechnet) 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. Du kannst und aber auch zusätzlich ausgeben, um im Verhältnis 1:1 ( für Bodeneinheiten und Gebäude, für Weltraumeinheiten) die Kosten für zivile Einheiten, militärische Einheiten, Bodeneinheiten, Gebäude oder Ausrüstungen zu senken (bis 0). Dies kannst du der Einfachheit halber auch am Ende mit der übrigen Kapazität tun.

**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. Sie benötigen keinen Bauplatz.


Gebäude	Effekt
Kapazitätsgebäude	Erzeugt +1/2/3  und  . <b>Kosten:</b> 3/6/9  , 2/3/5  ; 1/2/3  Unterhalt Aufwertungen zu höheren Gebäudestufen kosten die Differenz: 3/6  , 1/2  ; 1/2  Unterhalt
Rohstoffgebäude	Erzeugt +2/+4/+6 Einkommen eines Rohstoffes eigener Wahl. <b>Kosten:</b> 3/6/9  , 2/3/5  ; 1/2/3  Unterhalt, Aufwertungen zu höheren Gebäudestufen kosten die Differenz: 3/6  , 1/2  ; 1/2  Unterhalt
Botschaft (Silbercube)	Spezialgebäude. Diplomatische Immunität (siehe Diplomat), benötigt Diplomat im System. Sie erzeugt für je 10  Einkommen 1 Stimme. Jeder deiner Verträge und alle von dir verabschiedeten aktiven Gesetze erzeugen pro Botschaft +1  -Einkommen. Muss über die IA Botschaft errichten gebaut werden. <b>Kosten:</b> 6  , 3  ; 2  Unterhalt
Künstliches Tor (Bronzecube)	Spezialgebäude (benötigt keinen Bauplatz, dafür 1  ) Alle deine künstlichen Tore (bist du Lobbykratie: Tor auch die aller anderen Spieler, gilt nicht umgekehrt) gelten als benachbart. Kann von Forschungsschiffen gebaut werden. Greift eine Einheit das Gebäude ohne verteidigende Flotte an, gilt es als zerstört. <b>Kosten:</b> 6  , 1
Zentrum (Goldcube)	Spezialgebäude. Nur einmal pro Spieler. Rohstoffeinkommen und Kapazität aller Gebäude des Systems (Boni werden ignoriert) werden um ihre Gebäudestufe erhöht (ein +4-Rohstoffgebäude hat Gebäudestufe 2 und erhöht sein Einkommen damit um +2). Schaltet Koloniestufe 4 für den Planeten frei. <b>Kosten:</b> 6  , 3  ; 2  Unterhalt
Festung	Verteidigungsgebäude. Alle Milizen gelten für die Bodenschlacht, als wären sie Infanterie. In einer Bombardierung oder Bodenschlacht muss immer zuerst der Festung Schaden zugefügt werden (zählt zusätzlich als Fahrzeug), bevor andere Bodeneinheiten angegriffen werden können. Sie besitzt 3  . <b>Kosten:</b> 5  , 3
Planetarer Schild	Verteidigungsgebäude. Der Planet erhält 6  . Solange er nicht ausgefallen ist, ist keine Invasion des Planeten oder die Zerstörung von Verteidigungsgebäuden möglich. Er kann nicht repariert werden. <b>Kosten:</b> 3  , 2  ; 1  Unterhalt
Raketenbasis	Verteidigungsgebäude. Beteiligt sich an Weltraum- und Bodenschlachten im selben System mit  : 0. Es darf eine erforschte Rakete eigener Wahl (kann jede Runde anders bestimmt werden, aber keine „nur Bomber“ Waffen) vom Planeten abgeschossen werden. Jeder Angriff (XW6) darf einer anderen Einheit zugeordnet werden. Bodeneinheiten gelten immer als KS, Gebäude als US. Sie besitzt 2  . <b>Kosten:</b> 3  , 2  ; 1  Unterhalt
Handelsroute	Gebäude. Wird benachbart zu einer eigenen Kolonie, in einem System mit eigenem Forschungsschiff oder zu einer bereits gebauten Handelsroute gebaut (benötigt keinen Bauplatz aber 1  ). Einheiten, die sich auf eine Handelsroute bewegen, erhalten diese Runde einmalig +1  . Wenn Kolonien durch Handelsrouten mit der Heimatwelt verbunden sind, erhöht sich ihr  -Einkommen um die Koloniestufe. Werden Handelsrouten auf gefährlichen Systemen gebaut (auch auf Supernova möglich, gilt dann als gefährlich), ignorieren Einheiten künftig die Effekte des Systems (sie gelten nicht mehr als gefährlich). Effekte von Handelsrouten gelten für alle Spieler, unabhängig davon, wer diese gebaut hat. Greift eine Einheit das Gebäude ohne verteidigende Flotte an, gilt es als zerstört. Planeten gelten mit der Technologie Einfache Antriebe automatisch als Handelsrouten. Sie können nicht abgerissen werden. Für eine Verbindung wird eine ununterbrochene Kette von ihnen bis zur Heimatwelt benötigt. <b>Kosten:</b> 5  (10  auf gefährlichen Systemen), 1 <b>Aufwertung Lebenslinien:</b> 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 (bis 9 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. **Blaue** Karten behältst du (außer sie sagen etwas anderes), **rote** werden immer unter das entsprechende Deck gelegt, **graue** bleiben liegen und gelten offen für alle Spieler (sie können unter bestimmten Bedingungen auf die Hand genommen werden).

**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 (rote Karten).

**Supernova:** Ziehe dich zurück. Das System ist für den Rest des Spiels unbetrebar. 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. Andere Spieler können sie auch erforschen, falls sie in dem System ein Forschungsschiff besitzen. 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, führt der Spieler ihren Effekt aus, der ihre letzte Stufe hinzugefügt hat. Er behält die Anomalie-Karte. Besitzen andere Karten das Anomalie-Schlüsselwort, behandle sie wie Anomalien.

**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 (du kannst dazu System-Plättchen nutzen).

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.


Danach werden **taktischen Ziele (2-4 spezielle und 2 allgemeine)** platziert. Spezielle Ziele sind Unterstützungseinheiten, die Flotten (**wichtig: nicht zivile Einheiten**) mitführen oder die am Markt verfügbar sind, während allgemeine Ziele Orte in den Systemen sind. Jede Seite wählt und platziert abwechselnd, beginnend beim Angreifer, ein spezielles Ziel. Bei 5+ Spielern werden zwei spezielle Ziele ausgewählt (bei 5 Spielern übernimmt dann ein Spieler 2 Ziele). Sie werden in der eigenen **Aufstellungszone** platziert. **Kein Ziel darf sich in der Schlacht doppeln**. Es dürfen alle Ziele gewählt werden, für die ein Spieler die Bedingungen erfüllt oder für die er einen entdeckten Spieler, der die Bedingungen erfüllt, entsprechende Rohstoffe bezahlt (von 0-3, zahlst du 3 muss er akzeptieren). Das Ziel wird von einem Spieler übernommen, der an deiner Seite kämpft, außer es ist unabhängig. Dann kämpft der Spieler nur für seine eigene Seite. Wird ein spezielles Ziel in der Schlacht zerstört, wird es ersatzlos aus dem Kampf entfernt. Neutrale Flotten für sie vorgesehene spezielle Ziele. Besitzt eine Seite nur zivile Einheiten, wird ohne taktische Ziele gespielt.

Wurden die speziellen Ziele platziert, würfeln danach beide Spieler jeweils ein **allgemeines Ziel** aus und platzieren es **außerhalb der Aufstellungszonen**. Haben sie gleich gewürfelt, wird der Wurf wiederholt. Für alle Ziele gilt: 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. Es 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 **1 taktischen Siegespunkt**. Hat eine Seite (Angreifer oder Verteidiger) **3 taktische Siegespunkte** erreicht oder besitzt sie **alle taktischen Ziele**, gewinnt sie sofort die Schlacht und die Einheiten der anderen Seite müssen sich zurückziehen oder werden zerstört, wenn es neutrale Einheiten waren. Alle Ziele blockieren Sichtlinien, außer für Einheiten, die sich auf ihnen befinden.


**Kapitulation:** Eine Seite kann jederzeit aufgeben, um das Spiel zu beschleunigen. All ihre Einheiten werden daraufhin zerstört.

### Spezielle Ziele



**Angriffsplattform:** Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Autokratie, Imperium, Kleptokratie oder Unternehmen Tor aktiviert oder du bezahlst bis zu 3  an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Wird es erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.



Schienenkanone:  3

1W6  4+



Projektil



**Verteidigungsmatrix:** Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Autokratie, Imperium, Kleptokratie oder Unternehmen Tor aktiviert oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Wird es erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

☹ 2    ↗ 2    ↖ 0    ☹ 1    🗃 1    🛡 1; KS

Explosivflachetten: ↗ 2    1W6☹ 5+    1☹    Projektil, Flächen-

1W6☹ vs Nahb., Schwarm 3+    schaden 1 (nicht während

Punkt.), Punkt., reduziert  
Ausweichen um -1



**Himmelsträne:** Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Demokratie, Föderation oder Kosmokratie oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Du kannst benachbart zu diesem Ziel Kosme-Einheiten kaufen, die von anderen Spielern übernommen werden. Wird eine Kosme-Einheit zerstört, zahlt der kontrollierende Spieler 2☹, außer du stimmst zu, die Kosten zu übernehmen. Die Einheiten existieren nur für diese Schlacht. Wird das Ziel erobert oder zerstört, entferne die Kosme-Einheiten. Sie gelten als zerstört.

☹ 0    ↗ 0    ↖ 0    ☹ 2    🗃 2    🛡 2; HS, besitzt kein Heck

**Gesandte:** Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Demokratie, Föderation oder Kosmokratie oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Es kann seine Angriffsaktion nutzen, um ein Ziel in ↗ 1 seine Angriffsaktion für diese Kampfrunde überspringen lassen. Wird das Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

☹ 4    ↗ 4    ↖ 0    ☹ 0    🗃 0    🛡 1; KS, Ausweichen 2, diplomatische Immunität

**Mobiles Dock:** Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Soziokratie, Utopie, Kleptokratie, Unternehmen Form aktiviert oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Wird es erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

☹ 0    ↗ 1    ↖ 0    ☹ 1    🗃 1    🛡 2; US, Reparatur 3



**Nachbarschaft:** Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Soziokratie, Utopie, Kleptokratie, Unternehmen Form aktiviert oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Dieses Ziel erzeugt zu Beginn seines Zuges angrenzend zu sich einen Nachbarn, der auch von dem gewählten Spieler kontrolliert wird. Platziere dazu, sofern verfügbar, einen Bomber und lege deinen Würfel auf hin. Nachbarn haben keine Waffen, können aber blockieren und Ziele einnehmen. Wird dieses Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber und über jeden Nachbarn erhält.

Ziel: ☹ 0    ↗ 1    ↖ 0    ☹ 1    🗃 1    🛡 1; US

Nachbar: ☹ 2    ↗ 2    ↖ 0    ☹ 0    🗃 0    🛡 1; KS



**Gravitron:** Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Technokratie, Logokratie, Unternehmen Welle aktiviert oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Es kann ein Feld in ↗ 4 wählen (benötigt dennoch Sicht dazu, das Feld muss nicht leer sein). Wähle: entweder werden alle benachbarten Einheiten 1 Feld davon weggestoßen oder alle Einheiten in exakt ↗ 2 werden 1 Feld zu diesem Feld hingezogen. Wird dieses Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

☹ 3    ↗ 2    ↖ 0    ☹ 1    🗃 1    🛡 1; US

**Schildakkumulator:** Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Technokratie, Logokratie, Unternehmen Welle aktiviert oder du bezahlst bis zu 3☹ an den Spieler, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Es kann ein Ziel in ↗ 1 X☹ von seinen ☹ übertragen. Es regeneriert pro Runde 2☹. Wird es erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

☹ 1    ↗ 2    ↖ 0    ☹ 4    🗃 1    🛡 1; HS



**Signalgeber:** Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Plutokratie, Korporokratie, Kleptokratie Unternehmen Seele aktiviert oder du hast/ gehst jetzt einen beliebigen Vertrag mit dem Spieler ein, der die Bedingungen erfüllt. Du kannst benachbart zu diesem Ziel Söldner-Einheiten kaufen, die von anderen Spielern übernommen werden. Die Einheiten existieren nur für diese Schlacht. Wird das Ziel erobert, übernimmt der erobernde Spieler die Kontrolle über deine Söldner-Einheiten (nicht die der anderen Spieler).

☹ 0    ↗ 0    ↖ 0    ☹ 0    🗃 0    🛡 1; KS, kein Heck

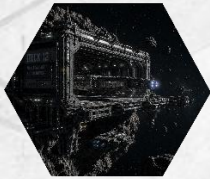


**Anwälte:** Du benötigst eine der folgenden Bedingungen: Plutokratie, Korporokratie, Kleptokratie Unternehmen Seele aktiviert oder du hast/ gehst jetzt einen beliebigen Vertrag mit dem Spieler ein, der die Bedingungen erfüllt. Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Zu Beginn seines Zuges stiehst du der anderen Seite 1☹, kämpfst du gegen neutrale Einheiten, erzeuge 1☹. Geht die andere Seite dadurch bankrott, verliert sie die Schlacht. Das Ziel kann außerdem seine Angriffsaktion nutzen (es enttarnt sich dadurch), um die Unterhaltskosten (mindestens 1☹) einer



feindlichen Einheit in  $\leftarrow$  1 zu erhalten. Der Spieler, der das Ziel kontrolliert, entscheidet, welcher Spieler die  $\odot$  erhält. Wird das Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle darüber erhält.

$\odot$  3  $\leftarrow$  3  $\leftarrow$  0  $\odot$  0  $\odot$  0  $\odot$  1; KS, Tarnung (kann auch mit aktiver Tarnung erobert werden)



**Piratenversteck (nur neutrale Piraten):** Erhalte so viele Piraten-Jäger oder Bomber und platziere sie um dieses Ziel, wie dein Gegner spezielle Ziele einsetzt. Jede dieser Einheiten wird nach Möglichkeit von einem anderem, nicht am Kampf beteiligtem Spieler gesteuert, ansonsten übernimmst du die Kontrolle. Wird das Piratenversteck erobert, gewinnt dein Gegner. Gewinnt dein Gegner, erhält er zusätzlich +X Beutepunkte. X ist die Anzahl aller so erzeugten Einheiten. Gewinnst du, teilt unter eurer Seite die Beutepunkte auf.



**Kettenbrocken (nur neutrale Piraten):** Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Dieses Ziel und alle Piraten-Einheiten erhalten Entermannschaft 2, solange du es kontrollierst. Wird dieses Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle erhält. Es besitzt:

$\odot$  0  $\leftarrow$  2  $\leftarrow$  0  $\odot$  0  $\odot$  2  $\odot$  3; HS

Kettenharpunen:  $\leftarrow$  1 1W6  $\odot$  4+  $\bullet$  1 Projektil, du kannst entweder mit dieser Waffe alle möglichen Einheiten in Reichweite angreifen und bei einem Treffer sofort einen Entenangriff gegen die Ziele durchführen oder du erhältst +2  $\leftarrow$  sowie +1  $\odot$  und darfst eine einzelne Einheit angreifen. Triffst du sie, bewege bis zu 2 Felder zu dir. Erbeutete Einheiten werden nach der Schlacht zerstört und deine Seite teilt sich ihre Beutepunkte untereinander auf.



**Gasabbaustation (nur neutrale GAV):** Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Dieses Ziel besitzt Reparatur 1. Wird dieses Ziel erobert, entscheidet der erobernde Spieler, welcher andere Spieler die Kontrolle erhält. Es besitzt:

$\odot$  0  $\leftarrow$  1  $\leftarrow$  0  $\odot$  1  $\odot$  1  $\odot$  1; GS, besitzt kein Heck

Gas-Raketen:  $\leftarrow$  2 1W6  $\odot$  4+  $\bullet$  1 Rakete, HE, Nahbereich

QL-Markierer:  $\leftarrow$  3 1W6  $\odot$  3+  $\odot$  \* Energie, Zielmarkierer

Wird die Gasabbaustation erobert, gewinnt dein Gegner. Gewinnt dein Gegner, erhält er zusätzlich eine Kopie der Ereigniskarte Terraininformationsgas und führt ihren Effekt sofort aus (Cube bleibt in dem System, wenn er nicht transportiert werden kann). Gewinnst du, teilt unter eurer Seite die Beutepunkte auf.



**Nebelschemen (nur neutrale GAV):** Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Lege immer zum Beginn des Zuges des Zieles  $\odot$  3 +1 schwarzes Auge auf es. Du kannst in seinem Zug -X Augen entfernen, um irgendwo auf der taktischen Karte einen der folgenden Effekte auszulösen:

-1 Auge: Greif eine beliebige Einheit auf der Karte mit einem Zielmarkierer an.

-2 Augen: Greife eine beliebige Einheit auf der Karte mit einem Torpedo an.

-3 Augen: Erhalte in jedem Zug +1 schwarzen Würfel zusätzlich

Getarnte Einheiten dürfen sich nicht auf dieses Ziel bewegen oder hier platziert werden. Wird dieses Ziel erobert, verschwindet es und dein Gegner erhält, selbst wenn er verlieren sollte, am Ende der Schlacht +3 Beutepunkte. Gewinnst du, teilt unter eurer Seite die Beutepunkte auf.



**Kriegsberichterstatter (nur Ferner Krieg, unabhängig):** Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Bist du in mindestens  $\leftarrow$  3, wenn Folgendes geschieht: eine Einheit wird zerstört, ein einzelner Angriff verursacht mehr als 3 Schaden, ein Angriff mit mindestens 2 Treffern wird vollständig durch eine Punktverteidigung abgewehrt, eine Einheit wird geentert, dann lege hier 1 pinkes Auge hin. Am Ende der Schlacht erhältst du für jedes pinkes Auge hier 1  $\odot$ . Wird das Ziel erobert, halbiere deine Augen. Die erobernde Seite erhält sofort die halbierten Augen (aufgerundet) in  $\odot$ . Wird das Ziel zerstört, entferne alle Augen. Ziehst du dich zurück, sicherst du deine Augen ab. Das Ziel besitzt:

$\odot$  3  $\leftarrow$  2  $\leftarrow$  0  $\odot$  1  $\odot$  1  $\odot$  1; US,

**Plünderer (nur Ferner Krieg, unabhängig):** Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Bist du in  $\leftarrow$  1 zu einem Wrack oder bist du dort, wenn eine Einheit zerstört wird, dann lege hier 2 gelbe Augen hin. Am Ende der Schlacht erhältst du für jedes gelbe Auge hier 1  $\odot$ . Wird das Ziel erobert, halbiere deine Augen. Die erobernde Seite erhält sofort die halbierten Augen (aufgerundet) auf die erobernde Einheit. Die Seite erhält erst zum Ende der Schlacht die Augen in  $\odot$ . Wird die Augen tragende Einheit oder das Ziel zerstört, liegen die Augen in dem Feld, wo es zerstört wurde und können von anderen Einheiten mit einer beliebigen Aktion aufgenommen werden. Ziehst du dich zurück, sicherst du deine Augen ab. Das Ziel besitzt:

$\odot$  2  $\leftarrow$  2  $\leftarrow$  0  $\odot$  0  $\odot$  4  $\odot$  2; US

Bergeausrüstung:  $\leftarrow$  1 1W6  $\odot$  3+  $\bullet$  1 Projektil, besitzt das Angriffsziel gelbe Augen, stiehlt sie ihm.





**Spionagesatellit (nur Ferner Krieg, unabhängig):** Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Bestimme ein Ziel in  $\leftrightarrow$ 5. Solange sich dieses Ziel in deiner  $\leftrightarrow$  befindet, du eine Sichtlinie zum ihm hast und es nicht zerstört wird, kannst du eine Aktion ausgeben, um hier X blaue Augen hinzulegen. Lege außerdem auf dein Ziel 1 blaues Auge. X ist die Anzahl der von dir platzierten blauen Augen auf dem Ziel. Entferne alle blauen Augen vom Ziel, wenn es außerhalb deiner  $\leftrightarrow$  ist, du keine Sichtlinie ziehen kannst oder es zerstört wird. Wird das Ziel erobert, halbiere deine Augen. Die erobernde Seite erhält sofort die halbierten Augen (aufgerundet) in  $\triangle$ . Ziehst du dich zurück, sicherst du deine Augen in  $\triangle$  ab. Das Ziel besitzt:

$\text{🕒}$  3  $\text{👉}$  3  $\text{🏠}$  0  $\text{👥}$  0  $\text{📱}$  0  $\text{🛡️}$  1; KS, Tarnung



**Kriegstouristen (nur Ferner Krieg, unabhängig):** Ein Spieler deiner Wahl, der nicht an diesem Kampf beteiligt ist, übernimmt dieses Ziel. Bist du in  $\leftrightarrow$ 2 zu einer Einheit oder einem Ziel, welches Schaden erleidet oder verursacht, erzeuge eine Korvette in der Aufstellungszone deiner Seite. Sie besitzt dieselben Eigenschaften und Werte wie dieses Ziel, kann aber nicht erobert werden. Für jede Korvette am Ende der Schlacht, die überlebt oder sich zurückgezogen hat, erhältst du 1  $\text{🟢}$ . Wird das Ziel erobert, kommen weitere Korvetten unter der Kontrolle des erobernden Spielers ins Ziel. Das Ziel besitzt:

$\text{🕒}$  2  $\text{👉}$  2  $\text{🏠}$  0  $\text{👥}$  0  $\text{📱}$  0  $\text{🛡️}$  1; KS, Tarnung

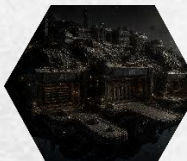
## Allgemeine Ziele



**1: Radar:** Wähle, wenn du dieses Ziel erobertst und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, eine eigene Einheit. Die  $\leftrightarrow$  all ihrer Waffen erhöht sich um +1.



**2: Treibstofflager:** Wähle, wenn du dieses Ziel erobertst und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, eine eigene Einheit. Ihre  $\leftrightarrow$  erhöht sich um +1 und sie dreht sich, als wäre sie eine Größenklasse kleiner.



**3: Munitionsdepot:** Wähle, wenn du dieses Ziel erobertst und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, eine eigene Einheit. Wenn sie angreift, erzeugt eine Waffe deiner Wahl einen zusätzlichen Schuss (1W6).



**4: Verborgener Störsender:** Wähle, wenn du dieses Ziel erobertst und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, eine feindliche Einheit. Sie erleidet in dieser Runde auf all ihre Angriffe -1  $\text{🕒}$  und ihre Komponenten sind inaktiv.



**5: Relaisstation:** Wähle, wenn du dieses Ziel erobertst und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, eine feindliche Einheit. Sie verliert sofort, nach Wahl des kontrollierenden Spielers, ihre Bewegungs- oder Angriffsaktion.



**6: Ziviler Raumhafen:** Wähle, wenn du dieses Ziel erobertst und fortlaufend immer zu Beginn der Runde, alle eigenen Einheit in  $\leftrightarrow$  1. Sie werden um 1 Hülle/Panzerung/Schild/ (in der Reihenfolge) repariert.

## Besondere taktische Plättchen



**Wracks:** Muss ein Schiff durch oder in ein Asteroidenfeld/ Wrack schießen, wird das Treffen mit allen Waffen, außer Raketen, eventuell um -1 erschwert (siehe unten). Bewegt es sich hinein oder hindurch, gilt Folgendes:

Kleinkampfschiffe (KS) erleiden hier keinen Schaden außer Korvetten und Forschungsschiffe. Sie erleiden 1 Treffer mit 1 $\blacksquare$ . Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden.

Unterstützungsschiffe (US) erleiden sie 2 Treffer mit je 1 $\blacksquare$ . Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden.

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

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

Megakonstruktionen erleiden 6 Treffer mit je 1 $\blacksquare$ . 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 gegen KS. Das Minenplättchen kann als Ziel gewählt werden und wird bei 6+ zerstört.

## Systemplättchen

Diese Plättchen werden aufgrund des Systems platziert, in dem gekämpft wird. Sie werden durch Systemplättchen auf der taktischen Karte dargestellt.

**Asteroiden:** Sie besitzen dieselben Eigenschaften wie Wracks, nur werden sie bereits in der Annäherungsphase platziert und nicht, wenn eine HS+ Einheit zerstört wird.

**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 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 der Annäherung wird eine Sturm-Karte gezogen und auf alle teilnehmenden Schiffe angewandt. Besitzt ein Spieler das Sturmauge, darf er sich die Karte aussuchen.





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

## 2. Annäherungsphase

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


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

## 3. Hauptkampfphase

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

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

### Bewegungsaktion

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

**Drehung:** Kleinkampfschiffe dürfen sich jederzeit in ihrem Zug drehen.

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


Hauptkampfschiffe dürfen sich am Ende ihrer Bewegung drehen.

Großkampfschiffe dürfen sich entweder drehen oder sich bewegen.

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

**Bewegen:** Einheiten bewegen sich bis zu ihrer taktischen Geschwindigkeit, die sich vom Antrieb des 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 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. Entstehen Wracks, werden sie nicht platziert, wenn sie dadurch ein anderes taktisches Plättchen überdecken würden. 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.

**Hüllenschaden (H):** Verursacht Schaden gegen die Hülle eines Ziels und ignoriert Schilde und 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, allerdings nur, wenn es sie diese Runde noch nicht benutzt hat. Andersrum darf es bereits zur Punktverteidigung genutzte Waffen nicht mehr zum Angriff in dieser Runde verwenden. 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. Gegen Angriffe ins Heck kann damit nicht reagiert werden.

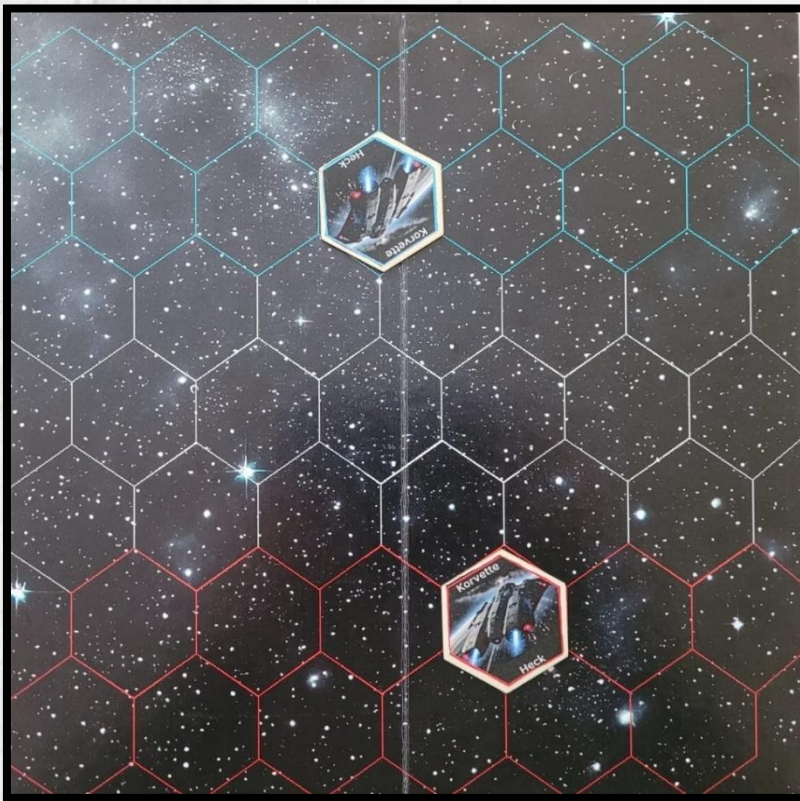
## Schlachtende

Die Kampfunden 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 Kampfunden warten, bis ein Feld in ihrer Aufstellungszone frei wird. Ist das der Fall, darf sie am Ende der aktuellen Kampfunde Einheiten in ihrer Aufstellungszone platzieren. Diese dürfen nicht mehr ziehen. Sie ziehen zu Beginn der nächsten Kampfunde regulär

## Grundlagenbeispiel Weltraumschlacht



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

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



Nun beginnt die Hauptkampfphase mit der ersten Kampfrunde. Die Initiative beider Korvetten ist gleich, damit beginnt der Angreifer zuerst zu ziehen. Er bewegt seine Korvette 2 Felder gerade aus, hat kein Ziel in Reichweite und beendet seinen Zug. Dann ist der Verteidiger an der Reihe, der dasselbe vorhat. Er prüft nun seine Bewaffnung. Seine Korvette besitzt ein Kinetisches Geschütz (☞ 1, 1W6⊕6+, vs Nahbereich 4+, 1☐, Projektil, Punktiv.) 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 6+. Der Schuss verfehlt, und der Zug ist beendet. Alle Einheiten haben ihren Zug beendet, damit endet die erste Kampfrunde und eine neue beginnt.




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

### Erweitertes Beispiel für eine Weltraumschlacht



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

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

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

<p><b>Fortschrittlicher Zerstörer</b></p> <p>🕒 3 ➡ 2 🛡️ 1 🧊 1 📱 1 🛡️ 2</p> <p>🚀 3 📱 oder 2 📱 (Rakete) oder 1 📱 (Rakete) ⚙️ 1</p> <p>Unterstützungsschiff, EMP-Angriff, 6 ⚡, 1 ⚡ U</p>	<p>🚀 : 2x Torpedo</p> <p>🧊 : +1SP 📱 : +1PP</p> <p>⚙️ : Tritium-Injektion</p>
<p><b>Fortschrittliche Fregatte</b></p> <p>🕒 2 ➡ 2 🛡️ 1 🧊 1 📱 1 🛡️ 2</p> <p>🚀 1 📱, 1 📱 (Punktv.) ⚙️ 3</p> <p>Unterstützungsschiff, Reparatur 1, 6 ⚡, 1 ⚡ U</p>	<p>🚀 : Lichtgeschütz Schnellfeuergeschütz</p> <p>🧊 : +2SP 📱 : +1PP</p> <p>⚙️ : Hologrammfeld Sensoren Störsender</p>



Der Zerstörer hat durch die Tritium-Injektion +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, HE, 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 Kleinkampfschiffe (KS) nur auf die 6+ und jede Schiffsklasse größer um +1 besser (KS+). Die Fregatte ist ein Unterstützungsschiff und damit nur 1 Schiffsklasse größer als KS. Der Zerstörer trifft somit auf die 5+. Allerdings wird das Treffen durch das aktivierte Hologrammfeld zusätzlich um -1 erschwert. Der Zerstörer trifft damit nur noch auf die 6+. Sie würden damit auch den HE-Effekt auslösen.

Der Spieler hat Glück. Beide Würfel zeigen 6. Aus 2 Treffern werden durch HE 4 Treffer. 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 3 Torpedos ab.



Der andere verursacht nun 2 Projektilschaden (📱). Da 📱 sich gegen Schilde verdoppelt (sowie Energieschaden sich gegen Panzerung verdoppelt), reicht bereits der erste 📱 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 **LD** abzufeuern. Sie greift 3W6 auf die 6+ an.

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


zweite **LD** durchdringt die Panzerung und der dritte **LD** 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 die Komponente Tritium-Injektion besitzt, dreht sie sich 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 Treffererschwerwis und allen Waffen mit Bombardierung-Schlüsselwort ohne Erschwernis 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.

## Ferner Krieg

Platziere zu Spielbeginn die zwei Stapel mit Ferne Kriege Boden und Weltraum geordnet nach ihren Zahlen, wobei die I Karten oben liegen. Entferne aus jedem Zahlenstapel 1 Karte aus dem Spiel. Decke zu Spielbeginn die jeweils erste Karte von beiden Stapeln auf.

In der Bewegungsphase kann eine Armee oder Flotte entfernt werden (darf sich noch nicht bewegt haben), um die ausliegende Schlacht auszutragen. Dabei handelt es sich um eine reguläre Schlacht und alle Fähigkeiten und Boni durch Berater, Politiken, Planetenereignissen oder Schwarzmarktkarten kommen zum Tragen. Wenn die Schlacht beendet wurde, kehren die Armeen und Flotten zu ihrem Ausgangssystem in der Schlussphase zurück. Es können mehrere Flotten und Armeen dafür deklariert werden, die dann als eine Flotte oder Armee kämpfen. Deklariert ein Spieler seine Einheiten für eine Ferne Krieg-Karte, ist diese für andere Spieler gesperrt, außer er besitzt ein Bündnis oder ist Mitglied in seiner Föderation. Die Schlachten finden außerhalb des Spiels statt und Feinde gelten nicht als neutrale Einheiten. Sie sind so nicht von Effekten betroffen, die zusätzliche Rohstoffe genießen würden.

**Wichtig:** Ferner Krieg nutzt eigene, taktische Ziele. Steht auf einer fernen Kriegskarte, dass taktische Ziele aktiv sind, wird stattdessen mit den speziellen und allgemeinen Zielen gespielt, als wäre es eine reguläre Schlacht. Der verteidigende Spieler, der dem Spieler gegenübertritt, der die Karte ausgelöst hat, darf sich zum einen Spieler mit einem taktischen Ziel des Fernen Krieges wählen. Er erhält ebenso viele Rohstoffe, wie der gewählte Spieler.

Bei Erfolg wird nur die Belohnung erhalten, die abgebildet ist. Entscheidet sich ein Spieler dafür, eine Schlacht auszutragen, wird sofort die nächste Karte gezogen, die vom nachfolgenden Spieler direkt genutzt werden kann. Die Karten bleiben so lange liegen, bis ihre Schlacht gespielt wird.

## 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).

## Kampfphase

Platziere so viele Würfelaugen auf Bodeneinheiten, bis deine Armee vollständig abgebildet ist. Kämpfst du in deiner Kolonie, erhältst du die doppelte Anzahl deiner Koloniestufen in Milizen. Einheiten können sich nicht bewegen. Wollen

sie sich zurückziehen, muss ein Transporter im System für sie Verfügbar sein, der sie aufnehmen kann. Sie dürfen dann in ihrer Runde nicht angreifen und werden am Ende der Runde in den Transporter bewegt.

Sobald die erste Kampfrunde beginnt, werden sie nun ihrer Initiative (🕒) nach abgehandelt. Besitzen sie die 🕒, werden ihre Angriffe gleichzeitig abgehandelt. Alle Einheiten befinden sich in Reichweite und Sichtlinie zueinander und können schießen. Dazu deklarierst du für jede Einheit ein Ziel und würfelst pro angreifende Einheit ihre angegebenen XW6. **Wichtig:** Bodeneinheiten haben verschiedene Profile, wenn Infanterie oder Fahrzeuge angreifen. Erreichst du den Trefferwert (🎯), verursachst du den Schaden, an der deklarierten Einheit, die hinter dem Trefferwert steht. Der Schaden reduziert zunächst die Panzerung (🛡️) und danach die Hülle (🛡️). Beachte, dass Energieschaden (⚡) gegen 🛡️ doppelten Schaden verursacht. Erreicht die 🛡️ 0, ist die Einheit zerstört. Entferne sie dann vom Bodenschlachtbrett. Besitzt eine Seite keine Bodeneinheiten mehr, ist die Schlacht vorüber.

Einheiten **kosten** wie Schiffe ihre 🛡️ in 🗑️. Sie können darüber hinaus noch folgende **Besonderheiten** besitzen:



**Frontline:** Wenn die letzte Einheit mit dieser Fähigkeit zerstört wurde, können Gebäude (außer die Festung, sie muss zuerst angegriffen werden) und die Artillerie regulär angegriffen werden. Kriegsdrohnen sowie Luftwaffe dürfen dann selbst beim Aufklärungsflug angegriffen werden.



**Rücken:** Die Einheit wird durch Einheiten mit Frontline geschützt. Grundsätzlich haben alle Gebäude Rücken mit Ausnahme der Festung, die immer zuerst angegriffen werden muss. Andere Verteidigungsgebäude aber auch alle anderen Gebäude der Kolonie können in einer Bodenschlacht angegriffen werden.



**Reichweite:** Die Einheit ignoriert Rücken.



**Schwarm:** Die Einheit ist um -1 schwerer zu treffen.



**Streuung:** Die Einheit ignoriert Schwarm.



**Aufklärungsflug X (hier 2):** Die Einheit darf, anstatt anzugreifen, X weiße Augen auf Einheiten verteilen. Jedes Auge erhöht ihr Treffen für diese Runde um +1. Tut sie das, kann sie nur von Anti-Orbitalgeschütz oder Luftwaffe angegriffen werden. Greift sie hingegen regulär an, kann sie von jeder Einheit angegriffen werden.



**Feuerwalze:** Überschüssiger Schaden darf auf namensgleiche Einheiten verteilt werden.



**Reparatur:** Die Einheit kann 1 Panzerung von einem deiner Fahrzeuge wiederherstellen, anstatt anzugreifen.

Name	🕒	Angriffswerte		Besonderheiten	Verteidigungswerte		Kosten in 🍏
		vs Infanterie	vs Fahrzeuge		🛡️	🛡️	
Miliz	2	1W6 🎯 4+: 1 🗑️	1W6 🎯 5+: 1 🗑️	Frontline, Infanterie, bei Schlachten in deinen Kolonien erhältst du ihre Stufe x2 in Milizen	0	1	0
Infanterie	3	1W6 🎯 3+: 1 🗑️	1W6 🎯 5+: 1 🗑️	Frontline, Infanterie, Klein (du kannst für 1 🗑️ zwei Einheiten bauen)	0	1	1
Schwere Infanterie	2	1W6 🎯 4+: 1 🗑️	1W6 🎯 3+: 1 🗑️	Frontline, Infanterie, Klein (du kannst für 1 🗑️ zwei Einheiten bauen), Reparatur	1	1	2
Panzer	1	1W6 🎯 4+: 1 🗑️	2W6 🎯 4+: 2 🗑️	Fahrzeug, Frontline	2	1	2
Artillerie	0	1W6 🎯 5+: 3 🗑️	1W6 🎯 5+: 3 🗑️	Fahrzeug, Feuerwalze, Reichweite, Streuung, Rücken	1	1	2
Kriegsdrohnen	3	2W6 🎯 4+: 1 🗑️	1W6 🎯 4+: 1 ⚡	Aufklärungsflug 1, Fahrzeug, Klein (du kannst für 1 🗑️ zwei Einheiten bauen), Schwarm	0	1	2
Luftwaffe	4	1W6 🎯 5+: 2 🗑️	1W6 🎯 3+: 2 ⚡	Aufklärungsflug 2, Fahrzeug, Reichweite, Streuung	1	1	3
Antiorbitalgeschütz	5	(1W6 🎯 4+: 2) ⚡ (Nur vs Schiffe nutzbar)	2W6 🎯 3+: 1 ⚡ (Nur vs Luftwaffe nutzbar)	Erster Waffenwert gegen Schiffe mit 3 🗑️, 0 🗑️ Gebäude, Fahrzeug, Gebäude, Rücken	3	1	5, 2 U

## Übersicht Weltraumeinheiten

Name									Besonderheiten	Kosten
Jäger	3	3	0	0	0	1	0	1  (Jäger)	Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Varianten	1
F. Jäger	4	4	0	1	0	1	0	1  (Energie, Projektil, Jäger)	Ausweichen 2, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Varianten	2
Bomber	2	2	0	0	1	1	0	1  (Bomber, Rakete)	Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, Varianten	1
F. Bomber	2	2	0	1	1	1	0	1  (Bomber, Rakete)	Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, Varianten	2
Korvette	3	2	1	1	1	1	0	1	KS	3, ab 3: 1 U
F. Korvette	4	3	2	1	1	1	1	1	KS, Kundschafter	4, ab 2: 1 U
Forsch.-schiff	2	2	1	1	0	1	2	0	KS, Varianten, Zivil	3, ab 3: 1 U
Zerstörer	3	2	1	1	1	2	1	2  / 1  (Rakete)	US	5, ab 2: 1 U
F. Zerstörer	3	2	1	1	1	2	2	3  / 2  (Rakete) / 1  (Rakete)	US, Tarnung	6, 1 U
Fregatte	2	2	1	1	1	2	2	1 , 1  (Punktv.)	US	5, ab 2: 1 U
F. Fregatte	2	2	1	1	1	2	4	1 , 1  (Punktv.)	US, Reparatur 1	6, 1 U
Transporter	1	1	1	1	1	1	1	1  (Punktv.)	US, Straßenbau, Transporter 3	2
F. Transporter	1	1	1	1	1	2	1	1  (Punktv.)	US, Straßenbau, Transporter 6, dringt durch planetaren Schild	8
Kreuzer	2	2	1	1	1	2	1	2	HS	8, 1 U
F. Kreuzer	2	2	1	1	1	2	2	2	HS, Entermann. 2	8, 1 U
Schlachtkreuzer	1	2	1	1	1	2	1	3  (Energie, Projektil) / 1 , 1  (Energie, Projektil)	HS	10, 2 U
F. Schlachtkreuzer	1	2	1	1	1	2	1	4  (Energie, Projektil) / 1 , 2  (Energie, Projektil)	HS, Stabilisatoren	12, 3 U
Kolonieschiff	0	1	1	0	0	1	1	0	GS, Zivil	5, 1 U
Schlachtschiff	0	1	1	1	1	3	1	3	GS	14, 3 U
F. Schlachtschiff	0	1	1	2	2	4	1	3	GS, Unberührbar	16, 3 U
Träger	1	1	1	1	1	4	1	1  (Punktverteidigung)	GS, Hangar 6	7, 2 U
F. Träger	1	1	1	1	1	4	1	2  (Punktv., Rakete)	GS, Hangar 12, Repulsion	9, 3 U
Sternenbasis	0	1	0	1	1	3	2	1 , 1 , 1  (Punktv.)	GS, Gebäude (einmal pro System baubar), Hangar 6, hat kein Heck, +1	8, 1 U
F. Sternenbasis	0	1	0	2	2	6	3	2 , 1  (Punktv.)	GS, Gebäude (einmal pro System baubar), Hangar 12, hat kein Heck, +2	10, 2 U
Titan	0	1	1	2	2	6	2	5  / 1 , 3	MK, massives Bombardement	20, 4 U

## Standardisierte Baupläne

Schaltest du eine Schiffsklasse per Forschung frei, werden damit auch standardisierte Baupläne, die bereits Ausrüstung besitzen, freigeschaltet (gilt nicht für fortschrittliche Baupläne). Diese Baupläne sind teurer und nicht veränderbar. Sie benötigen jedoch keine weitere Technologie, um eingesetzt zu werden.

## Kleinkampfschiffe (KS)

**Unterstützungsjäger Haradim**

3    3    0    0OSP    0OPP    1

Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, Nahbereich, Schwarm, 3

: Zielmarkierer:    2    1W6 3+    0\*    Lichtnachteil, Zielmarkierung

**Abfangjäger Sen-Ka-To**

3    3    0    0OSP    0OPP    1

Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, Nahbereich, Schwarm, 3

: Jagdgeschütz:    1    1W6 5+    1    Projektil, Punktv.  
1W6 vs Nahbereich 4+

**Strategischer Bomber Dämmerstern**

2    2    0    0OSP    1OPP    1

Kleinkampfschiff, Klein, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, 4

: Streubomben:    1    1W6 vs HS- 6+    1    Bombardierung, vs HS+ wirkungslos,  
1W6 vs Schwarm 3+    HE, Flächenschaden 1: 1

**Taktischer Bomber Pilum**

2    2    0    0OSP    1OPP    1

Kleinkampfschiff, Klein, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, 4

: Vulkanwerfer:    2    1W6 4+    1    Rakete, Nahbereich, Ausweichen 1, HE

**Überfallkorvette Kynzai**

3    2    1    1SP    1PP    1

Kleinkampfschiff, 7 ab 3: 1 Unterhalt

: Lichtgeschütz:    2    1W6 4+    1\*    Energie, Lichtnachteil

### Massenkorvette K1

🕒 3   ➡ 2   🏠 1

👥 0SP

📄 0PP

🛡️ 1

Kleinkampfschiff, 4🟡 ab 3: 1🟡 Unterhalt

🔫 : Kinetisches Geschütz:

↔ 1

1W6🟢 5+

1🔫

Projekt, Punktv.

1W6🟢 vs Nahbereich 4+

## Unterstützungsschiffe (US)

### Großkampferstörer Siegard

🕒 3   ➡ 2   🏠 1

👥 1SP

📄 1PP

🛡️ 2

Unterstützungsschiff, 12🟡 ab 2: 1🟡 Unterhalt

⚙️ Makromagazin (schon eingerechnet)

🔫 : Torpedo:

↔ 2

2W6🟢 vs KS+ 6+

2🔫

Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2

### Schwarmzerstörer Splittersturm

🕒 3   ➡ 2   🏠 1

👥 1SP

📄 1PP

🛡️ 2

Unterstützungsschiff, 13🟡 ab 2: 1🟡 Unterhalt

⚙️ Täuschkörper (erster Punktv. Treffer diese Runde gegen deinen Raketenangriff wird ignoriert)

🔫 : Schwarmraketen:

↔ 1

2W6🟢 4+

1🔫

Rakete, Nahbereich, HE

3W6🟢 vs Schwarm 3+

### Aufklärungsfregatte Aragust

🕒 2   ➡ 2   🏠 1

👥 1SP

📄 1PP

🛡️ 2

Unterstützungsschiff, 16🟡 ab 2: 1🟡 Unterhalt

⚙️ Hologrammfeld (-1 Treffen auf alle feindlichen Angriffe, wenn aktiv, kann dann selbst nicht schießen, aktivierbar in Annäherungsphase oder wenn am Zug), fortschrittliche Sensoren (enttarnen bis zu einem System entfernt, bei nicht-gefährlichen Systemen 2 Ereignissenkarten ziehen und sich eine davon aussuchen)

🔫 : Lichtgeschütz:

↔ 2

1W6🟢 4+

1🌟

Energie, Lichtnachteil

Konvexgeschütz:

↔ 2

2W6🟢 5+

1🌟

Energie, Punktv., Lichtnachteil

2W6🟢 vs Schwarm, Nahb. 3+

### Bergefregatte Ai-Ta-Te

🕒 2   ➡ 2   🏠 1

👥 1SP

📄 1PP

🛡️ 2

Unterstützungsschiff, Reparatur 2, 17🟡 ab 2: 1🟡 Unterhalt

⚙️ 2xLogistikzentrum (schon eingerechnet)

🔫 : Lichtgeschütz:

↔ 2

1W6🟢 4+

1🌟

Energie, Lichtnachteil

Schnellfeuergeschütz:

↔ 1

3W6🟢 5+

1🔫

Projekt, Punktv.

3W6🟢 vs Schwarm, Nahb. 4+

### Trägerfregatte Vorbote

2   2   1

1SP

1PP

2

Unterstützungsschiff, Hangar 4, 11 ab 2: 1 Unterhalt

2xHangar (schon eingerechnet)

: Kinetisches Geschütz:   1   1W6 5+   1 Projektil, Punktv.

1W6 vs Nahbereich 4+

Schnellfeuergeschütz:   1   3W6 5+   1 Projektil, Punktv.

3W6 vs Schwarm, Nahb. 4+

### Standardtransporter T2

1   1   1

1SP

1PP

1

Unterstützungsschiff, Transporter 3, Straßenbau, 3

: Kinetisches Geschütz:   1   1W6 5+   1 Projektil, Punktv.

1W6 vs Nahbereich 4+

## Hauptkampfschiffe (HS)

### Mehrzweckkreuzer Aegis

2   2   1

2SP

2PP

2

Hauptkampfschiff, Kundschafter, 20 , 1 Unterhalt

E-Kriegszentrum (1 Ziel, 2+: Ziel verliert nach Wahl des betroffenen Spielers ihre Angriffs- oder Bewegungsaktion, -1 für jedes Feld Entfernung zum Ziel und aller 2 des Ziels)

: Konkavgeschütz:   2   1W6 4+   2 Energie, Lichtnachteil

Schnellfeuergeschütz:   1   3W6 5+   1 Projektil, Punktv.

3W6 vs Schwarm, Nahb. 4+

### Breitseitenkreuzer Bombarnizo

3   2   1

2SP

2PP

2

Hauptkampfschiff, Kundschafter, 23 , 1 Unterhalt

Manövrierdüsen (schon eingerechnet), Rotationstriebwerk (dreht vor oder nach der Bewegung)

: 2x Breitseitenkanonade:   2   3W6 4+   1 Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front oder Heck-Felder) pro Seite 1 Ziel wählen

### Sturmkreuzer Buryja

🕒 2   ➡ 3   🏠 1

👥 2SP

📄 2PP

🛡️ 2

Hauptkampfschiff, Kundschafter, 21 ⚡, 1 ⚡ Unterhalt

⚙️ Tritium-Injektion (verleiht Kundschafter, das Schiff darf sich vor der ersten Kampfrunde einmal bewegen und +1 ➡)

🔫 : Autokanonen:

↔ 1

1W6 ⊕ 4+

1 🛡️

Projektile, Punktv., Auto-Treffer 1:

1W6 ⊕ vs Schwarm, Nahb. 3+ Nahbereich und Schwarm

Sturmtorpedos:

↔ 1

3W6 ⊕ vs KS+ 6+

1 🛡️

Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2

### Großkampf-Schlachtkreuzer Ma!JinJi

🕒 1   ➡ 2   🏠 1

👥 2SP

📄 2PP

🛡️ 2

Hauptkampfschiff, 26 ⚡, 2 ⚡ Unterhalt

⚙️ Frequenzmodulator (schon eingerechnet)

🔫 : 3x Konkavgeschütz:

↔ 3

1W6 ⊕ 4+

2 ✨

Energie, Lichtnachteil

### Formationsbrecher-Schlachtkreuzer Ballista

🕒 1   ➡ 2   🏠 1

👥 2SP

📄 2PP

🛡️ 2

Hauptkampfschiff, 23 ⚡, 2 ⚡ Unterhalt

⚙️ Schwachstellenanalysator (mit min. 1 🛡️ durch einen Treffer an feindlichen Einheiten, erzeugt der nächste Angriff auf diese +1 🛡️)

🔫 : Massebeschleuniger:

↔ 3

1W6 ⊕ 3+

3 🛡️

Projektile, Feuerline, Tödlich: US, 1. Ziel erleidet 3 🛡️, 2. Ziel 2 🛡️, 3. Ziel 1 🛡️

Schnellfeuergeschütz:

↔ 1

3W6 ⊕ 5+

1 🛡️

Projektile, Punktv.

3W6 ⊕ vs Schwarm, Nahb. 4+

## Großkampfschiffe (GS)

### Artillerieschlachtschiff Apex

🕒 0   ➡ 1   🏠 1

👥 4SP

📄 4PP

🛡️ 3

Großkampfschiff, 44 ⚡, 3 ⚡ U

⚙️ Stabilisatoren (Wenn aktiv, unbeweglich aber: +1 ↔ und +1 ⊕, de/aktivieren Schussaktion nutzen)

🔫 : Artillerietorpedo:

↔ 4

1W6 ⊕ vs US+ 6+ 3 🛡️

3 🛡️

Rakete, Nahbereich, vs KS+ wirkungslos, Flächenschaden: 1 🛡️

Licht-Hauptgeschütz:

↔ 5

1W6 ⊕ vs US 6+

3 ✨

Energie, Lichtnachteil, wirkungslos vs KS

Kinetische Artillerie:

↔ 4

1W6 ⊕ vs US+ 6+ 3 🛡️

3 🛡️

wirkungslos gegen KS, Projektil

### Flottenträger Ferropolis

🕒 1   ➡ 1   🏠 1

👥 4SP   📄 4PP   🛡️ 4

Großkampfschiff, Hangar 6, 24🟡, 2🟡 U

⚙️ Staffelzentrum (KS in 3↔ erhalten +1🟡)

🔫 : Blitz-FV: ↔ 2   1W6🟡 vs Nahb. 2+   1\*

Punkt., Flottenverteidigung 2, ignoriert Ausweichen

### Sternenbasis Nexus

🕒 1   ➡ 0   🏠 0

👥 4SP   📄 4PP   🛡️ 5

Großkampfschiff, einmal pro System, Hangar 6, 27🟡, 1🟡 U

⚙️ Kommandozentrale, Staffelzentrum, +1 ⬆

🔫 : Stahlhagel-FV: ↔ 1   3W4🟡 vs Nb., Schw 3+   1🔫

Projektile, Punkt., Flottenverteidigung 4

Breitseitenkanonade: ↔ 2   3W6🟡 4+

1🔫 Projektile, kann nur seitlich angreifen (keine Front/ Heck-Felder, 2 Seiten wählen bei Einheiten ohne Front/Heck) pro Seite 1 Ziel wählen

Vulkanwerfer: ↔ 2   1W6🟡 4+

1🔫 Rakete, Nahbereich, Ausweichen 1, HE Ausweichen

### Sternenbasis Außenposten

🕒 1   ➡ 0   🏠 0

👥 0SP   📄 0PP   🛡️ 5

Großkampfschiff, einmal pro System, Hangar 6, 6🟡, 1🟡 U

⚙️ Bergungsmodul, Stabsquartier, +1 ⬆

🔫 : 6xGlattrrohrkanone: ↔ 1   1W6🟡 5+   1🔫 Projektile

## Megakonstruktion (MK)

### Weltenbrand-Titan Invictus

🕒 1   ➡ 1   🏠 1

👥 4SP   📄 6PP   🛡️ 6

Megakonstruktion, Massives Bombardement, Regenerative Panzerung, Unantastbar 67🟡, 4🟡 U

⚙️ Erfahrene Besatzung (1 Angriffswurf ist wiederholbar), Manövrierdüsen (schon eingerechnet), Rotationstriebwerk (dreht vor oder nach der Bewegung)

🔫 : Planetenbrecher: ↔ 10   1W6🟡 vs KS+ 5+

4\* Projektile

Fokusstrahl: ↔ 3   1W6🟡 1. Ziel 3+  
2. Ziel 4+, 3. Ziel 5+

2\* Energie, Feuerlinie, Lichtnachteil  
Tödlich: KS

Mehrkerntorpedo: ↔ 2   1W6🟡 vs KS+ 6+

2🔫 1\* Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2

Stahlhagel-FV: ↔ 1   4W6🟡 vs Nb., Schw 3+

1🔫 Projektile, Punkt., Flottenverteidigung 4

## Neutrale Einheiten

Die **Kosme-Flotte** besteht aus 6 Jägern, 6 Bombern, 1 Korvette, 1 Zerstörer, 1 Fregatte, 1 Kreuzer, 1 Schlachtkreuzer, 1 Träger, 1 Schlachtschiff.

<b>Kosme-Jäger</b>			
⌚ 4	➡ 4	🛡️ 0	👤 1SP    📄 0PP    🛡️ 1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 2, Klein, Nahbereich, Schwarm, Absorptionsschild, Erfahrene Besatzung			
🔫 : Aureliajagdgeschütz:	↔️ 1	1W6⊕ 4+	1* Energie
		1W6⊕ vs Schwarm 3+	2* Energie
<b>Kosme-Bomber</b>			
⌚ 3	➡ 2	🛡️ 0	👤 1SP    📄 1PP    🛡️ 1
Kleinkampfschiff, Klein, Nahbereich, Schwarm, Absorptionsschild, Seidenstahlpanzerung, Erfahrene Besatzung			
🔫 : Weiße Lanze:	↔️ 1	1W6⊕ vs KS+ 6+	3🔫 Rakete, EMP-Angriff 1, Nahbereich, Hüllenschaden x2
<b>Kosme-Korvette</b>			
⌚ 5	➡ 3	🛡️ 2	👤 1SP    📄 1PP    🛡️ 1
Kleinkampfschiff, Kundschafter Absorptionsschild, Seidenstahlpanzerung, Erfahrene Besatzung			
⚙️ Minenräumung			
🔫 : Aureliageschütz:	↔️ 2	1W6⊕ 4+	1* Energie, EMP-Angriff 1
<b>Kosme-Zerstörer</b>			
⌚ 4	➡ 3	🛡️ 2	👤 1SP    📄 2PP    🛡️ 2
Unterstützungsschiff, Absorptionsschild, Seidenstahlpanzerung, Erfahrene Besatzung			
⚙️ Makromagazin, Tarnung, Täuschkörper (beides schon eingerechnet)			
🔫 : Mehrkerntorpedo:	↔️ 2	2W6⊕ vs KS+ 6+	2🔫 1* Rakete, Ausweichen 1, Nahbereich, Hüllenschaden x2
<b>Kosme-Fregatte</b>			
⌚ 3	➡ 2	🛡️ 1	👤 2SP    📄 1PP    🛡️ 2
Unterstützungsschiff, Reparatur 3, Seidenstahlpanzerung, Erfahrene Besatzung			
⚙️ Hologrammfeld, 2x Logistikzentrum, Sensoren (Fortschrittlich), Störsender			
🔫 : Aureliageschütz:	↔️ 2	1W6⊕ 4+	1* Energie, EMP-Angriff 1
Stahlhagel-FV:	↔️ 1	4W6⊕ vs Nb., Schw 3+	1🔫 Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4
<b>Kosme-Kreuzer</b>			
⌚ 2	➡ 2	🛡️ 1	👤 1SP    📄 1PP    🛡️ 2
Hauptkampfschiff, Entermannschaften 2, Schildkondensator, Schwere Panzerung, Erfahrene Besatzung			
⚙️ E-Kriegszentrum, Schwachstellenanalysator			
🔫 : Autokanonen:	↔️ 1	1W6⊕ 4+	1🔫 Projektil, Punktv., Auto-Treffer 1: Nahbereich und Schwarm
		2W6⊕ vs Schwarm, Nahb. 3+	
Breitseitenkanonade:	↔️ 2	3W6⊕ 4+	1🔫 Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front oder Heck-Felder) pro Seite 1 Ziel wählen
<b>Kosme-Schlachtkreuzer</b>			
⌚ 1	➡ 2	🛡️ 1	👤 2SP    📄 1PP    🛡️ 2
Hauptkampfschiff, Stabilisatoren, Schwere Panzerung, Erfahrene Besatzung			
⚙️ Frequenzmodulator			
🔫 : 3x Sonnenfeuergeschütz:	↔️ 3	1W6⊕ 4+	2* Energie, EMP-Angriff 2
Konvexgeschütz:	↔️ 2	2W6⊕ 5+	1* Punktv., Lichtnachteil
		2W6⊕ vs Schwarm, Nahb. 3+	

<b>Kosme-Schlachtschiff</b>						
0	1	1		5SP	6PP	4
Großkampfschiff, Unberührbar, Schildkondensatoren, Regenerative Panzerung, Erfahrene Besatzung						
Kommandozentrale						
: Artillerietorpedo:	4	1W6⊕ vs US+ 6+3		Rakete, Nahbereich, vs KS+ wirkungslos, Flächenschaden: 1		
Sonnenfeuer-Hauptgeschütz:	6	1W6⊕ 4+	3*	Energie, EMP-Angriff 3, vs US-wirkungslos		
Kinetische Artillerie:	4	1W6⊕ vs US+ 6+3		wirkungslos gegen KS, Projektil		
<b>Kosme-Träger</b>						
1	1	1		4SP	4PP	4
Großkampfschiff, Hangar 12, Reparatur 1, Repulsion, Erfahrene Besatzung						
Logistikzentrum, Staffelfeld, Sturmrampe						
: 2x Blitz-FV:	2	1W6⊕ vs Nahb. 2+	1*	Punkt., Flottenverteidigung 2, ignoriert Ausweichen		

### Kult Flotte

1 Jäg, 1 Kor, 1 Zer, 1 Fre

<b>Kultisten-Jäger</b>						
3	3	0		0	0	1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm						
: Jagdgeschütz:	1	1W6⊕ 5+	1	Projektil, Punkt., reduziert Ausweichen X um -1 (bis 0)		
1W6⊕ vs Schwarm 4+						
<b>Kultisten-Korvette</b>						
3	2	1		1SP	1PP	1
Kleinkampfschiff						
: Lichtgeschütz:	2	1W6⊕ 4+	1*	Energie, Lichtnachteil		
<b>Kultisten-Zerstörer</b>						
3	3	1		1SP	1PP	2
Unterstützungsschiff						
Täuschkörper (bereits eingerechnet)						
: Schwarmraketen:	1	2W6⊕ 4+	1	Rakete, Ausweichen 1, Nahbereich, HE		
3W6⊕ vs Schwarm 3+						
<b>Kultisten-Fregatte</b>						
2	2	1		1SP	1PP	2
Unterstützungsschiff, Reparatur 1						
Hologrammfeld, Logistikzentrum						
: Lichtgeschütz:	2	1W6⊕ 4+	1*	Energie, Lichtnachteil		
Schnellfeuergeschütz:	1	3W6⊕ 5+	1	Projektil, Punkt.		
3W6⊕ vs Schwarm, Nahb. 4+						

## Piraten-Einheiten

3    3    0 Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, Nahbereich, Schwarm 🗡️: Jagdgeschütz:    1   1W6⊕5+   1🔫   Projektil, Punktv., reduziert 1W6⊕ vs Schwarm 4+   Ausweichen X um -1 (bis 0)	<b>Piraten-Jäger</b>	0SP    0PP    1
2    2    1 Kleinkampfschiff, Klein, Nahbereich, Schwarm 🗡️: Nox-Bomben:    1   1W6⊕ vs KS+ 5+   1🔫   Bombardierung, EMP-Angriff 1	<b>Piraten-Bomber</b>	0SP    1PP    1
3    2    1 Kleinkampfschiff 🗡️: Lichtgeschütz:    2   1W6⊕4+   1*   Energie, Lichtnachteil	<b>Piraten-Korvette</b>	1SP    1PP    1
2    2    1 Unterstützungsschiff, Entermannschaften 2, Reparatur 1 🗡️: Schnellfeuergeschütz:    1   3W6⊕5+   1🔫   Projektil, Punktv., reduziert 3W6⊕ vs Nahb., Schwarm 4+   Ausweichen X um -1 (bis 0) Lichtgeschütz:    2   1W6⊕4+   1*   Energie, Lichtnachteil	<b>Piraten-Fregatte</b>	1SP    1PP    2
1    0    0 Großkampfschiff, Hangar 6, Kommandozentrale, Staffelzentrum, +1 🚀 🗡️: Stahlhagel-FV:    1   4W6⊕ vs Nb., Schw 3+   1🔫   Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4 Breitseitenkanonade:    2   3W6⊕4+   1🔫   Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front/ Heck-Felder, 2 Seiten wählen bei Einheiten ohne Front/Heck) pro Seite 1 Ziel wählen Vulkanwerfer:    2   1W6⊕4+   1🔫   Rakete, Nahbereich, Ausweichen 1, HE	<b>Piraten-Sternenbasis</b>	4SP    4PP    3

## GAV

3    3    0 Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm 🗡️: Zielmarkierer:    2   1W6⊕3+   0*   Lichtnachteil, Zielmarkierung	<b>GAV-Jäger</b>	0SP    0PP    1
3    2    1 Unterstützungsschiff, Tarnung, Täuschkörper (bereits einberechnet) 🗡️: 2xTorrakete:    2   1W6⊕3+   1🔫   Rakete, Nahbereich, Ausweichen 3, HE	<b>GAV-Zerstörer</b>	1SP    1PP    2

# Schluss-Phase

## 1. Investorengesuch

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. Die Meilensteine geben als Belohnung immer 1 Siegpunkt.

Investorengesuche
<b>Form:</b> Du wertest die erste <b>Kolonie</b> auf Stufe II auf. <b>Belohnung:</b> werte diese Kolonie stattdessen auf Stufe III auf. <b>Meilenstein:</b> Besitze als Erster eine Kolonie mit Stufe IV und 4 Gebäuden.
<b>Himmel:</b> Du bist der Erste, der eine <b>Politik</b> einführt <b>Belohnung:</b> erhalte kostenfrei eine Politik dieser Regierung oder die Kosten deiner Politik zurück. <b>Meilenstein:</b> Besitze als Erster eine Regierung mit 4 aktiven Politiken.
<b>Kläne:</b> Du bist der Erste, der eine <b>Institutionsaktion</b> mit einem Agenten ausführt. <b>Belohnung:</b> Erhalte sofort kostenfrei ein Forschungsschiff und ein Netzwerk Stufe 1 in einem beliebigen System. <b>Meilenstein:</b> Besitze als Erster mindestens 3 Netzwerke der Stufe 3 oder höher.
<b>Kosme:</b> Du bewegst die erste Militäreinheit ins <b>galaktische Zentrum</b> . <b>Belohnung:</b> Erhalte +1 Siegpunkt. <b>Meilenstein:</b> Besitze als Erster einen Titanen.
<b>Seele:</b> Du bist der Erste, der einen <b>Berater</b> ins Spiel bringt. <b>Belohnung:</b> werte diesen sofort und kostenfrei um 1 Stufe auf. <b>Meilenstein:</b> Besitze als Erster einen Berater der Stufe 2 und gibst einmalig 20% aus.
<b>Tor:</b> Du bist der Erste, der eine Kolonie via <b>Handelsroute</b> mit seiner Heimatwelt verbindet. <b>Belohnung:</b> Erzeuge sofort 2 weitere Handelsrouten in Systemen deiner Wahl. <b>Meilenstein:</b> Besitze als Erster drei mit deiner Heimatwelt verbundene Kolonien
<b>Welle:</b> Du bist der Erste, der 2 <b>Anomalie</b> -Karten auf der Hand hat. <b>Belohnung:</b> Erhalte kostenfrei eine für dich erforschbare Technologie deiner Wahl. <b>Meilenstein:</b> Sei derjenige, der das letzte System auf der Karte entdeckt.
<b>Optional: Krise:</b> Durchschnittliche Koloniestufen (insgesamte Koloniestufen / Spieleranzahl) 5+ oder besitzt ein Spieler mindestens 5 Siegpunkte? Ja, dann Krise.

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

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

**4. Im Krieg:** Kriegsmüdigkeit erhöhen, dazu +1 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:** Argäische Expansion, **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.





### Argäische Expansion (Rohstoffkrise)

Das Gesetz „Besiedlungssturm des Regens zulassen“ wird aktiv. Angefangen vom ersten Spieler darf jeder Spieler eine Kolonie eines anderen Spielers benennen, die vom Effekt des Muttersamens betroffen ist (jedes Nicht--Rohstoffeinkommen durch Gebäude und Planet wird 0, -Rohstoffeinkommen durch Gebäude und Planet +2 für den Rest des Spiels) und legt einen grünen Würfel darauf. Es muss mindestens ein Planet pro Runde davon betroffen sein. Das wiederholt sich immer zu Beginn der Politik-Phase. Ist keine Kolonie mehr wählbar, darf die Heimatwelt gewählt werden. Die Schwarzmarktkarte Muttersamen wird in den Schwarzmarkt gelegt und besitzt immer die oberste Position. Erwirbt ein Spieler ihn, darf er einen grünen Würfel auf eines seiner Schiffe setzen, welches mit einem Charakter ausgerüstet ist. Wird das Schiff zerstört, bleibt der grüne Würfel in dem System liegen und kann in der Bewegungsphase von einem anderen Schiff mit einem Charakter wieder aufgenommen werden. Bringt es diesem zum galaktischen Zentrum, ist die Krise beendet und dieser Spieler darf entscheiden, auf welchen Planeten der Effekt des Muttersamens rückgängig gemacht wird. Ansonsten müssen die Spieler für den Effekt danach eigenständig in das galaktische Zentrum mit einem Charakter fliegen und 10  bezahlen.







### **Ausbruch des Konkurrenzkriegs** (Diplomatiekrise)

Das Gesetz „Konkurrenzkrieg einfordern“ wird aktiv. Jeder Spieler entscheidet sich nach Zugreihenfolge am Ende der Bewegungsphase für eine neutrale Flotte. Jeder Spieler, beim ersten Spieler beginnend, kann beim Auslösen der Krise in einem beliebigen System ohne Spielereinheiten, Gebäude oder Kolonien 1 Piraten-Flotte mit 1 schwarzen Auge erzeugen oder einer neutralen Flotte +1 Auge hinzufügen. 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, beim Kult 2 Jäger), 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 Handelsrouten kostet 1  Unterhalt (außer für den Tor-Spieler). Der Tor-Spieler erhält +1 -Einkommen pro Handelsroute im Spiel (auch für seine eigenen). Zusätzlich kann er die Handelsrouten beliebig aktivieren oder deaktivieren (er legt einen 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  verschwinden) 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 (und seine Föderationsmitglieder) erhalten alle Antriebstechnologien kostenfrei und 1 Siegpunkt.

### **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 de/aktiviert werden:

### 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. In diesem Modus sind taktische Ziele inaktiv.


**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  Schaden, 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  Schaden

**Piraten:** 2, 3W6 Schüsse, 5+, 1  Schaden (Piratenbasis nur eine Flotte mit: 8, 4W6 Schüsse, 4+, 2  Schaden)

**GAV:** 3, 1W6 Schüsse, 3+, 3  Schaden

**Kosme:** 4, 4W6 Schüsse, 2+, 4  Schaden

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 un- ausgeglichenen 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 GS+ als wären sie im Heck, aber Punktv. kann gegen sie verwendet werden) und in ihrer Aufstellungszone. Sie werden nach Initiative abgehandelt. In diesem Modus sind taktische Ziele inaktiv.

**Vorteil:** Kämpfe produzieren deutlich weniger Leerlauf für andere Spieler.

**Nachteil:** Die Balance wird verändert. Manche Ausrüstung nutzlos. Schlachten 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 Möglichkeit für schwächere Spieler auf. Strategien, die auf Krisen aufbauen, sind nicht mehr anwendbar.

## 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

## Planetare Ereignisse

**Inhalt:** Sobald du einen Planeten kolonisiert, kannst du dich dazu entscheiden, die Kolonie regulär zu spielen oder stattdessen seine Ereigniskarte der Stufe I zu ziehen. Ziehst du eine Ereigniskarte, beachte fortlaufend die besonderen Regeln des Planeten. Alle Kolonieregeln, die nicht explizit durch die Karte verändert werden, funktionieren regulär. Die Regeln der verschiedenen Ereigniskarten sind additiv, außer sie ersetzen sich. Lege die Ereigniskarten eines Planeten nahe bei einander, da sie sich aufeinander beziehen können.

**Möglichkeiten:** Es werden immer A, B und C als Möglichkeiten der Kolonieentwicklung auf einer Ereigniskarte aufgelistet. Du kannst nun eine der Bedingungen von A, B oder C in der Ökonomiephase erfüllen, um die dazugehörige Belohnung zu erhalten. Das geschieht nicht automatisch mit Erfüllen der Bedingungen, sondern wenn du es ankündigst. Belohnungen können nur einmal erhalten werden, außer die Belohnung ist wiederholbar. Dann kannst du sie so oft erhalten, wie du ihre Bedingungen nochmals erfüllst. Markiere erhaltene Belohnungen mit einem Farbcube auf der Karte.

**Entscheidungen:** Steht eine Zahl vor der Möglichkeit (etwa B1) ist das eine Entscheidung. Entscheidungen schließen Buchstaben mit gleicher Zahl (etwa C1) aus, wenn sie auf derselben Ereigniskarte stehen. Steht keine Zahl davor, kannst du diese Möglichkeit immer erfüllen und die Belohnung dafür erhalten, selbst, wenn du bereits weitere Ereigniskarten desselben Planeten gezogen hast. Wenn nicht anders angegeben, wird die nächste Ereigniskarte mit Erreichen der nächsten höheren Koloniestufe gezogen. Eine neue Ereigniskarte wird immer erst mit dem Beginn der nächsten Runde aktiv (sie können vorher jedoch gezogen und sich jederzeit angesehen werden).

**Zwangsentwicklung:** Neue planetare Ereigniskarten werden gewöhnlich erst zu Beginn der nächsten Runde gezogen. Du kannst eine schnellere Entwicklung jedoch erzwingen und sofort eine neue Karte ziehen, wenn du die Möglichkeit dazu hast. Lege dafür einen roten Würfel auf deine aktuelle Ereigniskarte. Entferne den roten Würfel in der nächsten Ökonomiephase. Diese Kolonie generiert kein Einkommen.

**Interventionen:** Erobert ein Spieler deine Kolonie, erhält er die Ereigniskarten mit deinen bisherigen Entscheidungen und Belohnungen (außer einmaligen Belohnungen). Zerstört er sie und kolonisiert er neu, kann er von Ereigniskarte 1 beginnen oder den Planeten als reguläre Kolonie spielen. Hat er einen Diplomaten im System, darf er für dich oder ihr gemeinsam Bedingungen erfüllen. Du kannst die Belohnung darauf, wenn möglich, teilen. Hat er einen Agenten im System, kann er beliebige Rohstoffe und Kapazität, die von den Bedingungen gefordert sind, in dem Moment ausgeben, wenn du ankündigst, die Bedingung erfüllen zu wollen. Du musst diese Rohstoffe und Kapazität zusätzlich bezahlen, um die Bedingung zu erfüllen. Du kannst die Bedingung diese Runde ansonsten nicht mehr erfüllen (Polizei verhindert Interventionen).

**Vorteil:** Hoher Wiederspielwert. Spannung, welche Planeten gezogen werden. Individualisiert eigene Kolonien und erzeugt Geschichten ihres Aufbaus im Kopf. Starke Belohnungen ermöglichen weitere Strategien.

**Nachteil:** Kolonien sind nun mit zusätzlichen Kosten und Gefahren verbunden und nicht mehr statisch für eine Strategie kalkulierbar. Eine Kolonie kann ohne höhere Investition durch Ereignisse zerstört werden. Erhöht den Glücksfaktor.

## Kriegsmodus

**Inhalt:** Dies ist ein extrem reduzierter Modus, der sich nur um Kämpfe und Dominanz dreht. Es gibt keine Politikphase und damit keine Verträge, Regierungen, Gesetze, Charakter oder sonstige politische Aktionen mehr. Alle Spieler befinden sich immer im Krieg miteinander, ohne Kriegsmüdigkeit zu erleiden oder Kriegsziele setzen zu dürfen. Es gibt ebenso keine Staatsgröße mehr. Im Technologiebaum gibt es nur noch die Forschungsgebiete Militär und Wirtschaft sowie die Antriebs- und Sensorentechnologien. Der Rest ist gesperrt. Investorengesuche und Meilensteine, die nicht auf Politiken oder Berater abzielen, existieren noch. ⚙️ ist ein reiner Tauschrohstoff und kann im Verhältnis 2:1 gegen jeden anderen beliebigen Rohstoff getauscht werden. Die Kontrolle des galaktischen Zentrums bringt jede Runde 1 Siegpunkt. In der Ökonomiephase können 30 beliebige Rohstoffe wiederholbar zu 1 Siegpunkt getauscht werden.

**Vorteil:** Auf den Krieg und Schiffbau konzentrierter Spielmodus, der enorm Komplexität und Spielzeit verringern.

**Nachteil:** Keine 4X Simulation mehr, gleichförmigeres Spiel mit deutlich geringeren Variationen und Strategie

## 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

## Glossar (KÜ = Kurzübersicht)

### A

- Aktionen – S. 11, 47, 48
- Aktionsfolge – S. 11
- Anomalien – S. 23
- Asteroiden – S. 41, 46
- Ausrüstung – KÜ S. 7, 11

### B

- Bankrott – S. 38
- Bauplan – S. 39
- Bauplatz – S. 39, 40
- Berater – S. 18
- Blockade – S. 41
- Bodenkampf – S. 53
- Bewegungsphase – S. 41
- Bewegung (taktisch) – S. 47

### E

- Einheiten – S. 38, 53ff
- Einkommen – S. 38
- Ereigniskarten – S. 41
- Erkunden – S. 41

### F

- Flotten – S. 41
- Forschungsgebiet – S. 38

### G

- Galaktisches Zentrum – S. 4
- Gebäude/stufe – S. 40
- Gesetze – S. 16

### H

- Handelsrouten – S. 40
- Heimatwelt – S. 4, 10

### I

- Immer – S. 17
- Institutionsaktionen – S. 14

### K

- Kabinett – S. 19
- Kampfphasen – S. 44
- Kapazität – S. 40
- Kolonie – S. 39
- Koloniestufen – S. 39
- Kontrolle – S. 39
- Krise – S. 65
- Krieg – S. 13
- Kriegsgründe – S. 13
- Kriegsziele – S. 13
- Kriegsmüdigkeit – S. 13

### M

- Mehrfach – S. 17

### N

- Nebel – S. 41, 46
- Neutrale Flotten – S. 41, 61

### O

- Ökonomie-Phase – S. 11, 38
- Optionale Module – S. 67

### P

- Politik-Phase – S. 11, 12

### R

- Regierung – S. 18, 21ff
- Regierungsbaum – S. 2
- Regierungsziele – S. 18
- Rohstoffe – S. 10
- Rundenablauf – S. 11

### S

- Schlachten-Phase – S. 42
- Schluss-Phase – S. 11, 64
- Siegbedingungen – S. 10
- Siegpunkte – S. 10
- Siegpunkte (taktisch) – S. 42
- Spielaufbau – S. 3–8
- Staatsgröße – S. 18
- Standardisierte Baupläne – S. 39, 56
- Systeme – S. 41
- Symbole – S. 71

### T

- Taktische Karte – S. 42
- Technologie(-Bonus) – S. 38, KÜ S. 13
- Technologie-Baum – S. 2

### U

- Untergrund – S. 19
- Unterhalt – S. 38

### V

- Verträge – S. 12

### W

- Waffen(-Besonderheiten) – KÜ S. 8ff
- Wettbewerb – S. 16

### Z

- Ziele (Regierung) – S. 18, 21ff
- Ziele (taktisch) – S. 42

## Kurzübersicht

### Rundenablauf

#### 1. Politik-Phase

Vertragsaktion  
 Institutionsaktion  
 Gesetzesaktion  
 Regierungsaktion  
 Untergrund  
 Kabinett

#### 2. Ökonomie-Phase

Einkommen  
 Technologien, Einheiten und Gebäude kaufen

#### 3. Bewegung-Phase

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

#### 4. Schlachten-Phase

Taktische Karte aufbauen  
 Annäherungsphase  
 Hauptkampfphase  
 Auswertungsphase

#### 5. Schluss-Phase

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

### Siegpunkte

- feindliche Heimatwelt erobern 4 Siegpunkte
- jede voll entwickelte Kolonie 1/2 Siegpunkt
- jeder voll entwickelte Berater 2 Siegpunkte
- Weltraumwunder abgeschlossen 3 Siegpunkte
- Forschungsgebiet beendet 1 Siegpunkte
- Halten des galaktischen Kerns 1 Siegpunkt
- Meilensteine (Investorengesuche) 1 Siegpunkt
- je 2 Regierungsziele abgeschlossen 1 Siegpunkt
- Eroberte Kolonie 1 Siegpunkt
- Zerstörung eines Titans 1 Siegpunkt

### Zusätzliche Siegbedingung

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

### Gebäude

Botschaft: +1 🗨️ pro Vertrag und Gesetz, IA S. 14  
 Handelsroute (verbunden): +1 bis +4 🗨️, +1 🏠  
 Kapazitätsgebäude: +1/+2/+3 🏠+👤  
 Künstliches Tor: Verbindet Systeme wie ein Quantentunnel.  
 Rohstoffgebäude: +2/+4/+6 🏠/🌱/🔬/👤  
 Zentrum: x2 🗨️/🌱/🔬/👤/👤 (1 pro Spieler)  
 Andere Karten mit Unterhalt

### Symbole

	AWE (Geld)
	Nahrung
	Forschung
	Kultur
	Bodenkapazität
	Weltraumkapazität
	Siegpunkte
	Initiative
	taktische Bewegung
	strategische Bewegung
	Kleiner Ausrüstungsplatz
	Mittlerer Ausrüstungsplatz
	Großer Ausrüstungsplatz
	Kolossaler Ausrüstungsplatz
	Schild
	Panzerung
	Hülle
	Waffen
	Reichweite
	Treffen auf
	Projektilschaden
	Energieschaden
	Hüllenschaden
	Komponentenplätze
	KS+/HS- Für jede Schiffsklasse größer/kleiner +1/-1

### Investorengesuche/ Meilensteine: Belohnung

**Form:** 1. Kolonie der Stufe II/ Stufe IV + 4 Gebäude:

+1 Koloniestufe auf der gerade erhöhten Kolonie

**Himmel:** 1. Politik/ 4 Politiken:

Kostenlose Politik oder Rohstoffe zurück

**Kläne:** 1. Institutionsaktion/ 3 Netzwerke 3+:

Forschungsschiff und Netzwerk Stufe 1 erhalten

**Kosme:** 1. Militäreinheit im GZ/ 1. Titan:

1 Siegpunkt

**Seele:** 1. Berater/ Berater Stufe II + 20👤:

Beraterstufe kostenfrei um +1 erhöhen

**Welle:** 1. mit 2 Anomaliekarten/ Forschungsgebiet fertig:

Verfügbare, kostenfreie Technologie erhalten

**Tor:** 1. Handelsroutenverbindung/ 3 Verbindungen:

Kostenfrei 2 Handelsrouten erhalten

**Krise (optional):** Durchschnitt 5+ Koloniestufen / Siegpun.

### Kosten und Unterhalt

6🌱, 3👤; U: -2🌱

5/10 🗨️ (bei gefährlichen Systemen), 1👤; kein U

3/6/9 🗨️, 2👤; U: -1🗨️/ -2🗨️/ -3🗨️

6🗨️, 1👤

3/6/9 🌱, 2/3/5 👤; U: (außer 🌱): -1🌱/ -2🌱/ -3🌱

6🌱, 3👤; U: -2🌱

Kriegsmüdigkeit: -1👤 pro Auge/ Verteidiger 2 Augen

Politiken: -2👤, Berater: -3👤