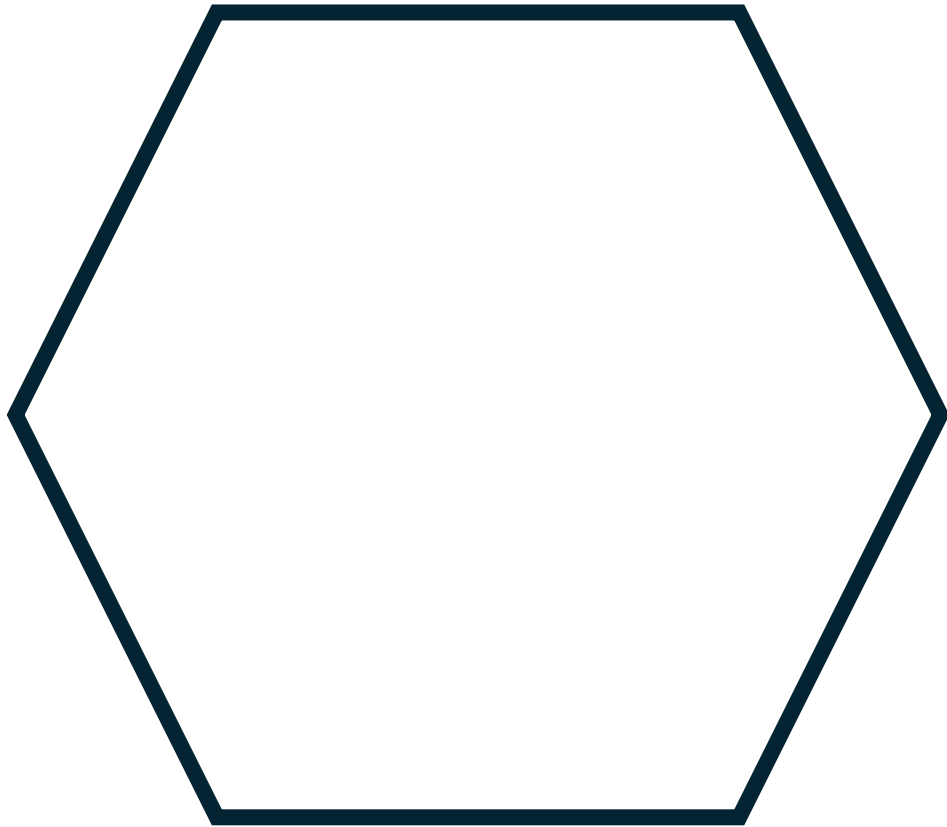


Sternenkinder - Das letzte Tor



Referenzbuch

Expertenspiel

2-6 Spieler

12 Jahre+

90min pro Spieler

Inhaltsverzeichnis

Seite

1. Politik-Phase

• Gesetzeskarten, Kosme-Flotte	2
• Autokratie	6
• Imperium	8
• Demokratie	9
• Föderation	10
• Plutokratie	11
• Korporatokratie	12
• Soziokratie	13
• Utopie	14
• Technokratie	15
• Logokratie, Weltraumwunder	16
• Lobbykratie, Kosmokratie, Anarchie	18
• Kletopkratie, Kakistokratie	22
• Berater	25
• Schwarzmarkt	28

2. Ökonomie-Phase

• Technologien	29
• Ausrüstung	31
• Waffen	33
• Baupläne	36
• Standardisierte Baupläne	39
• Neutrale Flotten	44

3. Bewegung-Phase

• Ereignisse und Beute	47
• Systeme	50
• Einheiten	51


4. Schlachten-Phase

• Flotten/Armeebogen	52
----------------------	----

5. Schluss-Phase


• Symbole und Spielhilfen	53
---------------------------	----


Gesetzeskarten




Abrüstung erzwingen: Immer, wenn dieses Gesetz angenommen wird, erhöht sich der Unterhalt aller Militärschiffe aller Spieler um +1 , selbst wenn die Schiffe keinen Unterhalt erzeugen würden. Kann nicht gleichzeitig mit Kriegsanleihen aktiv sein. Mehrfach.

Den Himmel herausfordern: Immer, wenn das Gesetz scheitert, lege einen weißen Würfel mit 1 Auge auf diese Karte/ erhöhe seine Augenzahl um +1. Seine Augen werden mit der Spieleranzahl multipliziert und zählen als Ja-Stimmen für die nächste Abstimmung über dieses Gesetz. Erreichen die Augen die doppelte Spieleranzahl oder wird es verabschiedet, erscheint die **Kosme-Flotte** im Galaktischen Zentrum. Immer.


Kosme-Flotte

Omega-Krise (alle anderen Siegbedingungen sind mit ihrem Erscheinen ausgesetzt). Die Kosme-Flotte bewegt sich in jeder Bewegungs-Phase mit 4  auf die Heimatwelt des Spielers mit den meisten Siegpunkten (bei Unentschieden wird gewürfelt). Sie ignoriert dabei Ereigniskarten, aber keine Supernovae. Erreicht sie sie und verliert der entsprechende Spieler die Schlacht, verliert er das Spiel. Dann bewegt sie sich zu dem Spieler mit den nächsthöchsten Siegpunktwert. Dies wiederholt sich, bis sie besiegt wurde oder alle Spieler das Spiel verloren haben. Alle anderen Siegbedingungen sind außer Kraft gesetzt. Wird sie besiegt, gewinnen alle anderen Spieler das Spiel. Werden Schiffe in der Flotte zerstört, bleiben sie zerstört. Die Flotte wird in Weltraumschlachten von einem Spieler kontrolliert, der bereits verloren hat. Ist das nicht der Fall, wird sie von dem Spieler mit den niedrigsten Siegpunkten kontrolliert. Die Flotte kann sich nicht zurückziehen.

Besiedlungsturm des Regens zulassen: Koloniestufenkosten werden halbiert (abgerundet). Auf jeden unkolonisierten Planeten befindet sich ab nun mit 2/4/8 neutrale Miliz Einheiten je nach 4/3/2 Entfernung zum Galaktischen Zentrum. Der Planet kann erst kolonisiert werden, wenn sich 2/2/3 Kolonieschiffe im System befinden. Entferne zur Kolonisierung alle, die Koloniestufe beginnt auf 1/2/3. Bekämpfst du die Miliz mit Bodentruppen, erhalte 8/16/ 32 . Kann nicht aufgehoben werden.

Einrichtung der Hochseminare: Alle Spieler erhalten +3 -Einkommen und +1 -Unterhalt. Besitzt ein Spieler Lobbykratie: Welle, erhält er stattdessen den -Unterhalt.

Expeditionsprämie: Immer, wenn du ein System erkundest, erhalte einen Rohstoff deiner Wahl.

Förderung des technologischen Wettbewerbs: Wurde eine Technologie bereits von einem Spieler entdeckt, kostet sie beim Erforschen für alle anderen Spieler -2  weniger (bis 1). Gilt nicht für Spionage.


Gebiet demilitarisieren: Der vorschlagende Spieler wählt ein System außer das Galaktische Zentrum oder den letzten Planeten eines Spielers. Lege einen roten Würfel hinein. Militärschiffe von Spielern dürfen das gewählte System nicht mehr betreten. Befinden sie sich bei Annahme des Gesetzes in diesem System, müssen sie sich sofort in ein benachbartes System ihrer Wahl bewegen. Mehrfach.

Geheimdienstbeschränkung: Solange dieses Gesetz gilt, kostet es zwei statt einer Institutionsaktion, um eine illegale Institutionsaktion durchzuführen. Jede illegale Institutionsaktion gilt als Kriegsgrund.

Gemeinsame Manöver: Spieler dürfen in der Politik-Phase jeweils eine Flotte oder Armee deklarieren, die sich diese Runde nicht bewegen darf. Diese dürfen in einer Kampfsimulation gegeneinander kämpfen (nur 1 Kampf, Flotten ordnen sich rot oder blau zu). Es dürfen beliebige Rohstoff-Beiträge als Gewinnsumme vor der Annäherungsphase auf den Ausgang abgeschlossen werden. Es findet eine reguläre Kampfsimulation statt (Berater wirken sich aus). Alle Spieler der Gewinnerseite erhalten 3 Rohstoffe ihrer Wahl.

Gesetz aufheben: Ein beliebiges, aktives Gesetz wird in den Stapel zurückgelegt oder ein Farbcube von einer Gesetzeskarte entfernt. Immer.


Grenzen schließen: Die Kabinettsaktion Delegation entsenden ist nicht mehr möglich. Betreten Einheiten von Spieler ohne Erlaubnis deine Planeten oder halten sie sich mindestens eine gesamte Bewegungsphase dort auf, besitzt du sofort einen Kriegsgrund gegen sie. Kann nicht zeitgleich mit Migrationsförderung aktiv sein.

Interportale Paraden (Wettbewerb): Alle Spieler zählen in der Schluss-Phase ihre Hüllenpunkte von Militäreinheiten (auch Bodeneinheiten) auf Planeten. 1. Platz: +1 Siegpunkt. Erhalte kostenfrei eine für dich kaufbare Militäreinheit deiner Wahl. Platziere sie auf einer deiner Planeten. 2. Platz: Rüste Baupläne deiner Wahl kostenfrei mit bis zu 3 Waffen oder Ausrüstungen aus. 3. Platz: Erhalte die Hüllenpunkte all deiner Armeen in .

Konkurrenzkrieg einfordern: Überfälle erzeugen keinen Kriegsgrund und keine Sanktionierung mehr.

Kopfgelder: Immer, wenn du eine neutrale Einheit oder eine von einem Spieler übernommene neutrale Einheit (etwa Piraten) zerstörst, erhalte ihre halben Kosten (aufgerundet). Hat sie keine Kosten, erhalte 5 Rohstoffe deiner Wahl. Immer wenn du eine solch eine Einheit zerstörst, lege hier deinen Farbcube hin. Liegen hier 5 deiner Farbcubes, entferne sie und erhalten +1 Siegpunkt.

Kosme-Sicherheitskräfte erbitten: Alle Spieler entfernen ihre Farbcubes von ihren Wachen (sie müssen kein Unterhalt mehr dafür zahlen, neue Wachen werden Kosme-Wachen). Ihre Stufe wird 6 und sie gelten mit fortschrittlichen Sensoren ausgerüstet. Jede Wache wird von 2 Kosme-Korvetten verteidigt. Entdecken sie sie in der Sensorreichweite getarnte Schiffe, die alleine oder Teil einer Flotte sind, und nicht zur Kosme gehören, fliegen sie in das System und greifen an. Ist es ein ziviles Schiff, wird es sofort festgenommen (siehe 1A). Wird die Wache zerstört, verschwindet die dazugehörige Flotte. Erscheint die Kosme-Flotte, entferne alle Korvetten. Sie schließen sich der Flotte an. Jede zerstörte Wache erhöht den Himmels Herausfordern um +1 Auge. Dieses Gesetz ist nicht mehr abwählbar.

Kriegsanleihen: Jeder Spieler erhält in seiner Ökonomie-Phase +1  und darf eine beliebige Ausrüstung kostenfrei einbauen (ist ein Spieler im Krieg, verdoppelt er beides), die er nur für den Kauf vom Militäreinheiten verwenden darf. Kann nicht zeitgleich mit Abrüstung erzwingen aktiv sein.

Migrationsförderung: Jeder Spieler erhält in der Ökonomie-Phase 5 🟢, die er nur für zivile Einheiten oder Koloniestufen ausgeben darf (der Rest verfällt). Institutionsaktionen auf Kolonien gelten jedoch als wäre dort ein Netzwerk der Stufe I. Der Effekt von Polizei gilt regulär. Um Institutionsaktionen durchzuführen, müssen sich die Spieler dennoch zuvor entdeckt haben. Kann nicht zeitlich mit Grenzen schließen aktiv sein.

Regelmäßige Gipfeltreffen: Alle Spieler erhalten +1 freie Politikaktion und +1 🗳️-Unterhalt.

Sanktionen (einfach): Der vorschlagende Spieler wählt einen Spieler, der in dieser oder der vorherigen Runde einen Krieg erklärt oder einen Vertrag beendet hat. Hat der Spieler jemanden überfallen, ist er sofort hiervon betroffen. Mit diesem Spieler dürfen keine neuen Handelsverträge abgeschlossen werden, seiner 🗳️-Unterhalt erhöht sich einmalig um +1, er verliert -1 Stimme bei Abstimmungen. Immer.

Sanktionen (schwer): Der vorschlagende Spieler wählt einen Spieler, der bereits von Sanktionen (einfach) betroffen ist. Zusätzlich zu Sanktionen (einfach) werden alle Verträge des Spielers beendet und er darf bis auf die Kriegserklärung keine neuen Verträge mehr eingehen. Er erhält zusätzlich einmalig +3 🗳️-Unterhalt und er verliert -3 Stimmen bei Abstimmungen. Immer.

Sanktionen (Kapitalverbrechen): Der vorschlagende Spieler wählt einen Spieler, der bereits von Sanktionen (schwer) betroffen ist, eine Heimatwelt eines anderen Spielers erobert hat oder nur noch 1-2 Siegpunkte zum Sieg benötigt. Zusätzlich zu Sanktionen (schwer) dürfen alle seine Einheiten und Kolonien auch ohne Krieg angegriffen werden. Er erhält zusätzlich +4 🗳️-Unterhalt (insgesamt 8 🗳️) verliert -6 Stimmen bei Abstimmungen. Immer.

Souverän bestimmen: Der vorschlagende Spieler bestimmt einen Spieler. Der gewählte Spieler gewinnt das Spiel. Es wird eine 2/3 Mehrheit benötigt. Ist der gewählte Spieler in einer Föderation wird eine 3/4 Mehrheit benötigt. Der gewählte Spieler muss sich zuerst Stimmen kaufen. Immer.

Tor-Monopol gestatten: Alle Handelsrouten verdoppeln ihr 🗳️-Einkommen (mit Lebenslinien wird es vervierfacht). Jede Bewegung, die auf einer Handelsroute stattfindet, kostet einen Spieler (Ausnahme: Spieler mit Lobbykratie: Tor) pro bewegten Hüllenpunkt 2 🗳️.

Vorrang für Reinmetall: Alle Schiffe und Ausrüstungen kosten nun -1 🗳️ weniger (bis 1). Für den Spieler mit der Schwarzmarktkarte Druckmittel gegen Reinmetall wird der Effekt verdoppelt.

Vernetzungsinitiative: Alle Spieler können, beginnen beim Startspieler, aussuchen, ob sie einen anderen Spieler entdecken wollen (wenn durch Ereignis ausgelöst). Die IA Netzwerk aufbauen wird kostenlos (Kostenerhöhung durch Polizei und Wachen gelten weiterhin).

Welle-Expeditionen: Alle Spieler erhalten für 3 Runden (für Lobbykratie: Welle immer sobald das Gesetz einmal in Kraft getreten ist) die Möglichkeit mit einem Forschungsschiff eine Expedition auf bereits erkundeten Systemen zu beginnen. Ein Forschungsschiff erkundet das System wie eine Anomalie der Stufe I




(gilt als Anomalie erforschen, mehrmals möglich) und zieht dann eine Ereigniskarte des entsprechenden Stapels. Lege in der Schluss-Phase einen weißen Würfel auf diese Karte/ erhöhe seine Augenzahl um +1. Hat er 3 Augen, entferne sie aus dem Spiel.

Wellen-Expo (Wettbewerb): Immer, wenn ein Spieler ein System erkundet, legt er einen Farbcube auf diese Karte. Hat er eine Anomalie erforscht, legt er für jede Stufe der Anomalie 2 Farbcubes auf diese Karte. 1. Platz: +1 Siegpunkt. Platziere einen Quantentunnel auf ein beliebiges System, das kein Planet ist oder Einheiten sowie Würfel aus Ereignissen enthält. 2. Platz: erhalte eine kostenlose Technologie, die für dich verfügbar ist. 3. Platz: erhalte die Anzahl deiner Farbcubes auf dieser Karte in Forschung.

Weltenwirtschaftsforum (Wettbewerb): Am Ende der Ökonomie-Phase können alle Spieler gleichzeitig wie bei einer Auktion von einem Rohstoff beliebig viele Cubes in die Hand nehmen. Sie sagen vor dem Aufdecken die Art des Rohstoffes an. Aller 3 ausgegebener Rohstoffe, dürfen sie dann einen Farbcube auf diese Karte platzieren. Die Anzahl der Farbcubes bestimmt die Platzierung. 1. Platz: +1 Siegpunkt, erhalte kostenfrei ein Zentrum. Es zählt nicht zur Zentrumsgröße. Du erhältst die dazugehörige Technologie. 2. Platz: +1 kostenfreie Koloniestufe auf einer deiner Kolonien, 3. Platz: ein kostenfreies Gebäude auf einer Kolonie deiner Wahl

Spezialgesetze

Sie kommen mit der Politikübernahme direkt auf die Hand und zählen nicht gegen das Handkartenlimit. Scheitern sie, werden sie aus dem Spiel entfernt.

Einforderung der Allgesetze: Jede Technologie muss an jeden Spieler geteilt werden. Für jede Technologie, die ein Spieler nicht teilen will, muss er zuerst 1 , dann 2 , 3  usw. zahlen.

Humanitäres Völkerrecht stärken: Bestimme eine Waffenart (Energie, Projektil, Rakete) oder eine Waffenbesonderheit. Die entsprechenden Waffen werden sofort bei allen Spielern aus den Schiffen eingebaut. Die Spieler erhalten die Kosten zurück. Sie dürfen nicht mehr eingebaut werden.

Politik achten: Eine bestimmte Politik verliert ihren Effekt, wird abgelegt und kann nicht mehr erworben werden. Betroffene Spieler erhalten die Kulturkosten dafür zurückerstattet. Hat keinen Effekt auf Politiken von Spezialregierungen.

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 deinen 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, stiehl im 1 🎵. Hat er keine 🎵 mehr, wähle einen anderen Rohstoff, den du ihm stiehlst. Geht er dadurch Bankrott, erhalte +1 Siegpunkt (löst einmal pro Runde aus).

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: Stiehl deinem Rivalen seine gesamte Kultur, aber mindestens 7 Rohstoffe. Hat er keine Kultur mehr, wähle Rohstoffe, die du ihm stiehlst. Geht er Bankrott, erhalte +1 Siegpunkt.

Siegermacht: Gewinne einen Krieg mit mindestens 2 Kriegszielen. Belohnung: +1 Siegpunkt.



Unbesiegbare Armada: Besitze eine Flotte, in der jede Größenklasse außer MK mindestens einmal vorkommt. Belohnung: Du erhältst die Gesamtkosten (ohne Unterhalt) dieser Flotte in Rohstoffe deiner Wahl.

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 -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. 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-Einheit (aufgewertete Gebäude 2 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 Sternbasen 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.

Himmliches 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 achten

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, gilt 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 Politikkarten 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 Politikkarten 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: Expansion vorbereiten: 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 20). Notiere dir X. Lege je investierter 20 🏛️ einen Farbcube auf diese Karte und nimm in jeder Schluss-Phase einen von ihnen herunter. Liegen keinen Farbcubes mehr darauf, erhalte die Belohnung. Belohnung: Du erhältst die Investitionsmenge mal Farbcubes als 🏛️ auf dein Konto.

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) und immer so viele 🏛️ zusätzlich, wie du mit dem Spieler, mit dem du handelst, an Handelsverträgen besitzt (nicht eigene Föderation).

Triaria-Einstufung: Erreiche ein 🏛️-Einkommen von 20+. 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. Für jedes Auge kostet die Kabinettsaktion Handelsinvestition für dich -1 🏛️ weniger (bis 5).

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)

Du kannst nun deine Handelsrouten mit Handelsrouten anderer Spieler verbinden. Erhalte für jede so verbundene Kolonie +🏛️-Einkommen in Höhe der Koloniestufen. Bist du mit diesem Spieler im Krieg, muss er jedes Mal, wenn er eine mit dir verbundene Handelsroute für eine Bewegung nutzt, dir für jedes nutzende Schiff 2 🏛️ zahlen (außer Lobbykratie: Tor). Hat ein Spieler das Unternehmen Tor aktiviert, gilt dieser Bonus auch für ihn (platziere einen Farbcube hierauf, um das anzuzeigen).

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 10 🪙) und legen in Zinshöhe Farbcubes auf dein Tableau. Zinsen: bei 1-5 🪙 = 1 🪙; bei 6-10 🪙 = 2 🪙 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 – Aktivierbar als Vertragsaktion: Du kannst auf Planeten anderer Spieler eine Filiale errichten, sofern du die Erlaubnis des Spielers hast. Eine Filiale kostet 5 🪙 und kein Unterhalt. Lege einen bronzernen 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 orangenen 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- erhält Sanktionen gegen dich +1 Stimme. Ist es ein gelber Würfel, steigt das 🪙-Einkommen aller Spieler um diesen Wert, ist es ein orangener 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.

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: Mindestens 3 deiner Kolonien besitzen am Ende der Ökonomie-Phase mindestens 3 Gebäude. Belohnung: Erhalte für jedes deiner Gebäude 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) +1 🎵-Einkommen.

Kosten: 7 🎵

Zivilgesellschaft (Soziokratie)

Erhalte in jeder Ökonomie-Phase kostenfrei eine zivile Einheit, ohne dass Kapazität für sie benötigt wird. Die Kosten zum Erhöhen der Koloniestufe sind um -3 🟢 reduziert.

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 auf diese Karte, 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: Wähle eine deiner Kolonien. Sie erhält +1 Koloniestufe.

Kosten: 4 🏛️

Leuchtfeuer 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: -

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 den 2 nächsten Heimatwelten zu deiner Heimatwelt 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. 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 Augen auf hierauf. Hast du 3 Augen hier, erhalte 1 Siegespunkt.

Kosten: 8 🎵

Freie Forschung (Technokratie)

Deine Forschungsgebäude haben -1 🟢 Unterhalt (bis 1, mit der Technologie Regenarbeitskräfte 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 Farbcuber 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 Siegpunkte).

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. 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. 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 und generiert von jedem Rohstoff 1, ab Stufe 2 besitzt er Koloniestufe 8 (2W4) und generiert von jedem Rohstoff 3. 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 Forschungsbäumen +3 .

Kosten: 10 

Transmutation (Logokratie)

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

Kosten: 8 

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 Gunst. 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 Weltraum- 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 ausgibst, 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.

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



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 Korporakratie 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)

Zähle 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 Augenzahl um +1. Ist sie 6+ und Anarchie ist aktiv, erhältst 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	6SP	6PP	6
<p>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 an der Heimatwelt eines Spielers beenden, bis dieser das Spiel verloren hat.</p> <p> : 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 rosa 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 rosa Würfel. Danach erhöht sich die Anzahl um +1, außer das Schiff gibt 1 Aktion aus. Überspringt es seine gesamte Runde, wird die Anzahl der Augen um -1 reduziert.</p> <p>Torraketenbatterie 2 3W6 3+, 1 Rakete, Nahbereich, Ausweichen 2, HE</p> <p>Resonanzgenerator 1 Autotreffer, alle Ziele um die Hegemonie werden getroffen. Die Waffe hat keinen Effekt, außer das Schiff besitzt einen rosa Würfel. Dann erleidet es pro Auge 2 , alle rosa Würfel werden entfernt, kolossal</p>					

Form (Unternehmen, Lobbykratie)

Muss über Tor oder Welle aktiviert werden. Immer, wenn du einen Planeten kolonisierst oder eine Kolonie 1 Stufe aufsteigt, platziere 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, 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 Treffen und +1  gegen alle Ziele, **Kosten:** 2 , 1  Unterhalt.

Efrelioniden: 1 Kreuzer mit 2SP, 2PP, Konkav- und Konvexgeschütz, 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), Minenräumung. 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. Verträge mit dir erhöhen die Sanktionsstufe deines Vertragspartners. 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. Ist die Augenzahl auf dieser Karte 5+, erscheint die Kosme-Flotte und wählt dich als 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. Sie haben keinen Agenten und keine Kosten zum Erstaten. 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.

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

Kosten: 10

Expansion des Piratenstaates (Maske, Kleptokratie)

Benötigt 3 Gunst (Maske) und alle Kläne sind aktiviert: Bringe die Kakistokratie ins Spiel (selbst wenn du noch nicht Politische Vision erforscht hast). Ersetze diese Karte 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 es 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)







Jedes Schiff, dass mit einem Agenten ausgerüstet ist, erhält in Weltraumschlachten Entermannschaft 3. Befindet es sich während einer Bodenschlacht im System, zerstöre 1 Bodeneinheit deiner Wahl.





3 Gunst (Syndikat): Immer, wenn du in dieser Runde Rohstoffe stiehlt, erhalte alle gestohlenen Rohstoffe noch einmal auf dein Konto.

Kosten: 10 

Berater

Mund der Zeugen (Kosten: 5 )	
Grundfähigkeit: Immer, wenn du eine Institutionsaktion durchführt hast, erhalte +3  .	
Stufe I (8 )	
-1  -Kosten für alle Institutionsaktionen (bis 0).	Die erste Institutionsaktion in der Runde hat keine Zusatzkosten durch Polizei und Wachen.
Stufe II (12 )	
Ein Forschungsschiff darf nach einer illegalen Institutionsaktion sofort nochmal eine Institutionsaktion durchführen (auch dieselbe, außer Netzwerk aufbauen oder entdecken).	Du führst Institutionsaktionen immer aus, als wäre ein Netzwerk der Stufe I vorhanden. Ist es vorhanden, gilt es wie ein Netzwerk der Stufe II usw.

Kosmoral (Kosten: 10 )	
Grundfähigkeit: Du kannst jede Weltraumkapazität für bis zu 2 Hüllenpunkte ausgeben.	
Stufe I (5 )	
Ist die  in Kämpfen gleich, fängst du immer zuerst an. Zerstört du Einheiten mit derselben  , sind diese nicht noch einmal am Zug, sondern werden direkt entfernt.	Eine Einheit deiner Wahl mit  : 0 erhält eine zusätzliche Angriffsaktion.
Stufe II (10 )	
In den ersten beiden Schlachtrunden (auch Bodenschlachten) treffen alle deine Einheiten um +1 besser.	Alle deine HS+ erhalten ihren größten Waffenplatz noch einmal zusätzlich.

Schülerin der Sanktis (Kosten: 3 )	
Grundfähigkeit: Einmal pro Runde: würde eine Einheit durch Schaden (nur innerhalb von Schlachten) zerstört werden, handle den kompletten Angriff ab und reduziere ihre  stattdessen auf 1.	
Stufe I (9 )	
Alle deine US- (außer Jäger und Bomber) gelten zusätzlich, als wären sie mit einem Logistikzentrum ausgerüstet.	Alle deine HS+ gelten zusätzlich, als wäre sie mit einem Stabsquartier und Rotationstriebwerk ausgerüstet.
Stufe II (13 )	
Alle deine US- (auch Jäger und Bomber) besitzen +1 Ausrüstungsplatz.	Alle deine HS+ erhalten ihren größten Schild- oder Panzerungsplatz noch einmal zusätzlich.

Welle-Koryphäe (Kosten: 5 🪙)	
Grundfähigkeit: Immer, wenn du eine Anomalie auf die Hand nimmst, erhältst du zusätzlich +3 🧪. Jede Anomalie auf deiner Hand generiert +1 🧪-Einkommen.	
Stufe I (10 🪙)	
Erhalte, immer wenn du eine Technologie erforscht hast, 2 🍌, 🍌 oder 🍌.	Dreimal im Spiel: wenn du eine Ereigniskarte ziehen solltest, durchsuche den Stapel und wähle eine Karte deiner Wahl. Mische danach (Würfel platzieren, um Nutzung anzuzeigen).
Stufe II (10 🪙)	
Du kannst 🧪 wie 🍌 verwenden.	Immer, wenn ein anderer Spieler eine Technologie erforscht, die du bereits erforscht hast, erhältst du 3 🍌 von ihm. Er muss die Kosten bezahlen können oder kann die Technologie nicht erforschen

UHA-Vorstand (Kosten: 7 🪙)	
Grundfähigkeit: Dein Kaufen/Verkaufen Verhältnis aller Rohstoffe (außer 🪙) kann nicht mehr schlechter als 3:1 sein.	
Stufe I (8 🪙)	
Alle deine 🍌- und 🍌-Rohstoffgebäude erzeugen +2 Einkommen.	Handelsrouten erzeugen nun so viel 🍌, wie sie 🍌 erzeugen.
Stufe II (10 🪙)	
Du kannst ein weiteres Zentrum bauen.	Du kannst dir einen weiteren Berater kaufen.

Gräfin des Schwans (Kosten: 15 🪙)	
Grundfähigkeit: Wenn du 30 🪙 in deiner Ökonomie-Phase ausgibst, erhältst du 1 Siegpunkt. Dies kannst du einmal pro Runde tun.	
Stufe I (15 🍌)	
Alle deine Gebäude (keine Spezial- und Verteidigungsgebäude) erzeugen +1 🪙, außer jene, die bereits 🪙 erzeugen.	Erhalte einmalig +45 🪙.
Stufe II (15 🍌)	
Du kannst in der Ökonomie-Phase deine Einheiten und Gebäude für ihre Kosten in 🪙 verkaufen. Nur +1 Siegpunkt statt 2 für Beraterstufe II.	Einmalig aktivierbar. Verdopple einmalig in der Ökonomie-Phase dein 🪙-Einkommen. Nur +1 Siegpunkt statt 2 für Beraterstufe II.

Tor-Kontakt (Kosten: 1 🪙)	
Grundfähigkeit: Einmalig zu Beginn der Bewegungsphase: alle Weltraumeinheiten eines Systems (auch Einheiten eines anderen Spielers), werden in ein beliebiges, erkundetes System deiner Wahl bewegt (sie verbrauchen dabei ihre Bewegung). Diese Bewegung darf keine Kämpfe auslösen. Es wird keine Ereigniskarte gezogen.	
Stufe I (5 🪙)	
Einmalig aktivierbar Politik-Phase. In dieser Runde dürfen sich nur deine und neutrale Einheiten bewegen. Nur deine Handelsrouten erzeugen Einkommen, außer du erlaubst dies auch für andere Spieler.	Erhalte einmalig in deiner Heimatwelt: Tor-Kreuzer : 3 : 3 : 2 : 2SP : 2PP : 2 : 2x Nox-Geschütz: : 2 1W6🎲+ 2🌟 EMP-Angriff 1 Hauptkampfschiff, Erfahrene Besatzung, Tarnung, 3 🪙 U
Stufe II (6 🪙)	
Einmalig aktivierbar. Wähle einen Berater eines anderen Spielers und bezahle ihm die Hälfte aller Beraterkosten in 🪙. Der Tor-Kontakt wird zu einer Kopie dieses Beraters (mitsamt freigeschalteter Stufen). Erhalte keine Siegpunkte durch Berater-Stufe II.	Einmalig aktivierbar. Wähle eine Flotte und bezahle ihre addierten Hüllenpunkte in 🪙. Erhalte eine Kopie dieser Flotte. Du erhältst nicht ihre Technologie. Sie nehmen deine Baupläne an. Erhalte keine Siegpunkte durch Berater-Stufe II.

Klanmitglied (Kosten: 6 🪙)	
Grundfähigkeit: Für jede nicht-zivile Einheit von dir auf der Handelsroute eines anderen Spielers, stiehlst du ihm in der Ökonomie-Phase 1 🪙 (nur 1 🪙 pro System mit Handelsroute).	
Stufe I (7 🪙)	
Du kannst die Effekte Ereignisse mit Piraten ignorieren. Sie ignorieren dich in ihren Systemen. Jedes Piratenschiff im Spiel erhöht dein 🪙-Einkommen um +1.	Du kannst die Effekte gefährlicher Systeme ignorieren.
Stufe II (12 🪙)	
Aktivierbar Politik-Phase. Wähle, ob alle, einige oder keine deiner Einheiten in dieser Runde als Freibeuter gelten. Tun sie das und blockieren sie Planeten, erhalte das gesamte 🪙-Einkommen von diesen Planeten in der Ökonomie-Phase.	Du darfst für jedes deiner Netzwerke eine Piraten-Einheiten kaufen. Platziere sie auf einem Netzwerk. Sie benötigen keine Kapazität und kosten so viel wie ihre Schiffsklasse regulär kosten würde. Das gilt auch für ihren Unterhalt (du benötigst aber keine Technologien dafür).


















Pionier von Form (Kosten: 3 🪙)	
Grundfähigkeit: Alle deine Planeten erzeugen +1 🌱, auch wenn sie zuvor keine 🌱 erzeugt haben.	
Stufe I (7 🪙)	
Zentren verdreifachen das Einkommen deiner 🌱-Gebäude, anstatt es nur zu verdoppeln. Sie wirken dann aber nur noch auf 🌱-Gebäude.	Du kannst in jeder Ökonomie-Phase ein kostenloses Zivileinheit erhalten. Sie braucht keine Kapazität. Zivileinheiten kosten keinen Unterhalt mehr.
Stufe II (15 🪙)	
Du kannst in jeder Ökonomie-Phase ein kostenloses Gebäude (alle freigeschalteten Gebäudearten sind erlaubt) erhalten. Es kostet keine Kapazität.	Erhalte immer, wenn du Gebäude abreißt oder Bodeneinheiten auflöst, ihre Kosten zurück.

Gesandte des Himmels (Kosten: 10 🪙)	
Grundfähigkeit: Sie zählt als eine Stimme. Mit Stufe I zählt sie als 2 Stimmen. Mit Stufe II zählt sie als 4 Stimmen.	
Stufe I (5 🪙)	
Jede deiner Stimmen erhöht deinen 🪙-Einkommen um +1.	Die Kosten für den Kauf von Stimmen ist für dich um -1 🪙 pro Stimme gesenkt.
Stufe II (10 🪙)	
Die Gesandte des Himmels verdoppelt ihre Stimmen und jede deiner Botschaften erzeugt +1 Stimme zusätzlich.	Du benötigst für die Abstimmung zum Souverän nur noch eine einfache Mehrheit. Bist du in einer Föderation, benötigst du nur noch eine 2/3 Mehrheit.

















Stimme der Okima (Kosten: 0 🪙)	
Grundfähigkeit: Wähle eine Prüfungsbedingung. Um eine Prüfung zu absolvieren, muss diese erfüllt sein. Die Stimme der Okima kann nicht über andere Effekte Stufen erlangen, sie kann nicht kopiert oder abgelegt werden. Ist die erste Prüfung erfüllt, erhalte +2 Siegpunkte. Ist die zweite Prüfung erfüllt, ist sie auf Stufe II und erzeugt +3 Siegpunkte (anstatt +2 Siegpunkte). Dieser Berater zählt nicht zur Berater-Grenze. Er kostet jedoch Unterhalt.	
Stufe I (1. Prüfung)	
Spieleranzahl an Gesetzen sind aktiv und alle Spieler sind im Frieden miteinander.	Du hast ein Forschungsgebiet vor jedem anderem Spieler abgeschlossen.
Stufe II (2. Prüfung)	
Besitze 4 Politiken, 1 Berater auf Stufe II und insgesamt mindestens 8 Koloniestufen.	Kontrolliere 1 Mega-Konstruktion für mindestens 2 Runden (bis Rundenende in der Schluss-Phase).














Schwarzmarktgegenstände

Mit (K) markierte Karten können von der Klan-Regierung übernommen werden.






























Manipulierte Zählmaschinen 🍏 Erhalte +1 Stimme, wenn sich ein eigener Agent auf einer Kolonie eines anderen Spielers befindet (nicht eigene Föderation).	Abduktor 🍏 Deine Einheiten erleiden -1  und -1  durch Stürme.	Repulsionsfeld 🍏 Aktivierbar Schlachtbeginn: Alle deine Schiffe erhalten für diese Schlacht Repulsion.
Schicht D 🍏 (K) Wähle beim Erhalt deines Einkommens eine Kolonie. Sie produziert doppelt. Zahle für jeden zusätzlich erzeugten Rohstoff 1  .	Gravimetrische Navigation 🍏 Ziehe bei schwarzen Löchern eine Ereigniskarte zusätzlich und wähle daraus 1 Karte.	Grimmiger Karneval 🍏 (K) Aktivierbar Beginn Ökonomie-Phase: Wähle beim Erhalt deines Einkommens eine Kolonie. Sie produziert ihre Rohstoffe in  .
Vier Winde 🍏 (K) Erhalte den Berater Gräfin des Schwans (teile die Kontrolle über sie, wenn sie bereits jemand besitzt, siehe Klanregierung). Sie kann nicht mehr abgelegt werden, solange du die Karte besitzt. Ist die Beratergrenze erreicht, ersetzt sie einen Berater. Du kannst einmal pro Runde in der Politik-Phase 7  ausgeben, um eine Einheit mit einem Charakter zerstören.	Skandalfotos 🍏 Aktivierbar Politik-Phase. Ist ein Diplomat auf der Heimatwelt eines anderen Spielers, darfst du ihn einen Vertrag aufzwingen (kein Waffenstillstand). Du bestimmst die Bedingungen. Lege diese Karte danach unter den Schwarzmarktkartenstapel.	Kooperation der Zeugen 🍏 (K) Findet eine Schlacht in oder benachbart zu einem System statt, in dem du ein Netzwerk besitzt, muss dein Gegner vor dir seine komplette Flotte aufstellen. Alternativ darfst du dich vor einer Schlacht zurückziehen.
Drei Augen 🍏 (K) Aktivierbar. +1 Institutionsaktion. Du kannst mit einem Netzwerk auf einem Planeten eine Bodenschlacht mit 1 Infanterie auslösen (sie löst sich nach der Schlacht wieder auf). Kosten: 2  .	Syndikat-Unterstützung 🍏 (K) Jede Netzwerkstufe auf einer Handelsroute eines anderen Spielers (muss mit Heimatwelt verbunden sein, nur einmal pro verbundenen Planeten) erzeugt +1  .	Namenlose 🍏 Aktivierbar. Erhalte noch vor Beginn der ersten Kampfunde/ Annäherungsphase bei einer beliebigen Weltraum-/Bodenschlacht 1 Jäger/Infanterie nur für diese Schlacht. Entscheide auf welcher Seite sie kämpft.
Maskenedikt 🍏 (K) Aktivierbar Ökonomie-Phase: erzeuge in einem System ohne Einheiten (außer Piraten), Gebäude und Kolonien 1 Piratenkorvette (+1 SP, +1 PP, Lichtgeschütz). Kosten: 4  .	Xolo!tWa 🍏 Aktivierbar. Verhindere allen Schaden eines Angriffs einer Einheit in einer Weltraum- oder Bodenschlacht.	Allschlagsystem 🍏 Aktivierbar Beginn Weltraum- oder Bodenschlacht mit eigenem Netzwerk, Agent oder eigener Einheit: füge einer beliebigen Einheit 1  zu. Danach: Den Himmel herausfordern +1 Auge.
Druckmittel gegen Reinmetall 🍏 Erzeuge in jeder Ökonomie-Phase 1 Einheit Panzer in einer deiner Kolonien ohne Kapazität zu verbrauchen. Kosten: 1  Unterhalt	Amok-Kode 🍏 Einmalig aktivierbar Ende Ökonomie-Phase: eine zufällige Kolonie jedes Spielers (auch eine von deinen), wird von 1 Einheit Kriegsdrohnen angegriffen. Verliert die Kolonie, wird sie zerstört. Entferne die Karte danach aus dem Spiel.	Gefälschte Beweise 🍏 Hast du einen Agenten auf der Heimatwelt eines Spielers, bestimme einen seiner Berater, er wird inaktiv, bis dir jemand diese Karte stiehlt.
Sklavenhandel 🍏 Aktivierbar Ökonomie-Phase: Bodenkapazität kann pro Runde für 2 BK in 1  umgewandelt werden (Imperium: 1:1). Deine Milizen kämpfen ab nun immer für den Angreifer.	Sprengumpf 🍏 Aktivierbar Beginn Weltraumschlacht: Eines deiner Schiffe erhält die Fähigkeit am Ende seiner Angriffsaktion seine verbliebene Hülle auf 0 zu reduzieren. Dies ist X. Alle benachbarten Schiffe (auch deine) erleiden 2 mal X  .	Infiltrationskommando 🍏 (K) Wähle zu einem beliebigen Zeitpunkt eine Militäreinheit. Sie gilt, als besäße sie einen Agenten (selbst wenn du die Technologie noch nicht erforscht hast). Kosten: 1  .
Muttersamen 🍏 Einmalig aktivierbar in der Politik-Phase mit Agenten auf Kolonie: Lege einen weißen Würfel auf das System und diese Karte. Die Kolonie kann nur noch Nahrung produzieren. Diese Produktion (Gebäude und Planet) erhöht sich um +2. Alle anderen Produktionen werden 0. Der Effekt bleibt bis Spielende.	Immersturm-Gefängnis 🍏 Aktivierbar Beginn einer Bodenschlacht mit Agenten oder Netzwerk im System: Runde 1 erleidet eine zufällige Einheit des Verteidigers 1 Energieschaden, Runde 2 eine des Angreifers. Wiederhole dies bis zum Ende der Bodenschlacht. Der Besitzer des SturmAuges bestimmt jede Runde das Ziel, wenn er teilt.	Kristallseuche 🍏 Aktivierbar Beginn beliebige Schlacht: eine beliebige Menge von eigenen Einheiten erhalten +1 Panzerung und dann zu Beginn jeder Runde +1 Panzerung (kann Maximum übersteigen). Ab Runde 3 verlieren sie jede Runde -1 Hülle. Der Besitzer des Resonators kann diese Einheiten ab Runde 1 -1 Hülle verlieren lassen, wenn er teilnimmt. Die Hegemonie gilt in diesem Fall als Resonator.
Asteroidenschnaps 🍏 Jedes Asteroidenfeld, das du kontrollierst, erzeugt +1  .	Fliegenfang-Virus 🍏 Aktivierbar zu Beginn einer Schlacht: Wähle eine Schlacht, alle Einheiten dürfen sich erst in der dritten Kampfunde zurückziehen.	Bestechung für Himmlische Spiele 🍏 Einmalig aktivierbar Beginn Ökonomie-Phase: für diese Runde gelten alle Spieler, als wären sie im Frieden (Kriegsmüdigkeit wird nicht gezahlt). Alle Spieler notieren sich verdeckt, wie viel  sie in die Spielvorbereitung investieren. Sie können dazu jederzeit in der Ökonomie-Phase  bezahlen. Zu Beginn der Schluss-Phase würfeln alle Spieler gegeneinander und addieren ihre Investition (je 1  erzeugt +1 auf ihren Wurf). Bei Gleichstand gewinnt keiner. Der Gewinner erhält +1 Siegpunkt.



















Technologien

Technologien	Effekt
Antriebe	Einfach: Schaltet Gebäude Handelsrouten und die Ausrüstung Manöverdüsen frei Verbessert: Schaltet die Ausrüstung Rotationstriebwerk und Tritium-Injektion frei, alle deine Schiffe (außer Jäger und Bomber) erhalten +1  (Fusionsantrieb) Fortschrittlich: Schaltet Gebäude Lebenslinien, künstliches Tor frei und alle deine Schiffe (außer Jäger und Bomber) dürfen sich für -1  zu deinen (bist du Lobbykratie: Tor zu allen) künstlichen Toren bewegen, als wären sie benachbart (Interportal-Antrieb)
Automatisierte Fabriken	Kapazitätsgebäude können auf +2 aufgewertet werden. Es kostet 3  , ein Kapazitätsgebäude aufzuwerten oder 6  ein aufgewertetes Kapazitätsgebäude zu bauen. Der Unterhalt von aufgewerteten Kapazitätsgebäuden ist 2  .
Diplomatischer Chor	Schaltet die Ausrüstung Diplomat frei.
Effiziente Bürokratie	Der Unterhalt von Politiken reduziert sich um -1  .
Energiewaffen	Einfach: Schaltet die Waffen Lichtgeschütz, Zielmarkierer frei Verbessert: Schaltet die Ausrüstung Frequenzmodulator und die Waffen Konkav- und Konkavgeschütz frei Fortschrittlich: Schaltet die Waffen Blitz-Flottenverteidigung, Fokusstrahl, Licht-Hauptgeschütz, Quantenlichtgeschütz, Ultra-relativistischer-Elektronenstrahl frei
Exotischer Materialienabbau	Jedes deiner Forschungsschiffe auf einem Asteroidenfeld produziert in der Ökonomie-Phase +2  und auf einem Nebel +2  (nur ein Schiff pro System). Alle deine Rohstoffgebäude (außer ) erhöhen ihr Einkommen um +1.
Experten-Rat	Schaltet die Ausrüstung Kommandozentrale und die Möglichkeit Berater zu kaufen frei.
Exzellenz-Initiative	Schaltet die Ausrüstung erfahrene Besatzung frei. Berater-Unterhalt wird um -1  reduziert. Berateraufwertungen sind um -3 Rohstoffe reduziert (bis 1).
Fortschrittliche Ausbeutung	Existiert in dem System ein Kapazitätsgebäude, gilt: alle Gebäude kosten -1 Rohstoff eigener Wahl (waren die Kosten ungerade, verringert sich die benötigte Kapazität um -1). Alle Baupläne (auch standardisierte) kosten -1  für jedes deiner Kapazitätsgebäude in diesem System (-2/-3 für aufgewertete Gebäude) weniger (bis 1).
Fortschrittliche Konstruktion	Schaltet die fortschrittlichen Baupläne für alle aufwertbaren Raumschiffe frei (außer Transporter).
Geheimdienst	Schaltet die Ausrüstung Agent und Störsender frei. +1 Institutionsaktion.
Himmliches Recht	Jede Polizei gilt als 2 Polizei, jede Wache gilt als +1 Stufe. +1 Gesetzaktion in der Politik-Phase
Hochindustrie	Rohstoff-/ Kapazitätsgebäude können auf +6/ +3 aufgewertet werden.
Hybrider Krieg	Schaltet die Ausrüstung E-Kriegszentrum, Tarnung, kriegsauslösende IA frei, +1 maximale Netzwerkstufe (von 3 auf 4), +1 Institutionsaktion
Hyperkommunikation	Ist eine Kolonie via Handelsroute mit deiner Heimatwelt verbunden, senken sich ihre Koloniestufenkosten zusätzlich um die Gebäudekosten all deiner verbundenen Kapazitätsgebäude (bis 1). Zahle 20  , um deine Staatsgröße um +1 zu erhöhen. Diese Kosten sind um die Koloniestufen aller deiner verbundenen Kolonie im Verhältnis 1:1 reduziert.
Interportale Gemeinschaft	Schaltet das Gebäude Botschaft frei. Geschenk: Jeder deiner abgeschlossenen Verträge erzeugt 1 Rohstoff eigener Wahl in der Ökonomie-Phase. Platziere entsprechende Würfel auf deinen Verträgen. Du kannst sie nicht für dich selbst, sondern nur für Verhandlungen mit anderen Spielern nutzen. Der Kauf von Stimmen kostet 3 statt 5  . +1 Vertragsaktion in der Politik-Phase.
Invasionstaktik	Schaltet die Bodeneinheiten Anti-Orbitalgeschütz, Kriegsdrohnen und die Ausrüstungen Entermannschaft, Sturmrampe frei
Kriegswirtschaft	Bist du im Krieg, kann jedes Kapazitätsgebäude kostenfrei eine gerade gebaute Militäreinheit in seinem System duplizieren (benötigt dennoch volle Kapazität).
Massenadministration	Deine maximale Staatsgröße erhöht sich um +1 Planeten. Schaltet die Ausrüstung Stabelfzentrum frei. Koloniestufen kosten für dich -3  weniger.
Massenproduktion	Jedes Kapazitätsgebäude reduziert alle Kapazitätskosten von Gebäuden und Einheiten, die in diesem System gebaut werden, einmal pro Runde um bis seine Gebäudestufe (ein auf 2 aufgewertetes Gebäude reduziert andere Käufe um bis -2 Kapazität, bis 0).
Metropolen	Koloniestufe III/IV erzeugt: +1/+2 Bauplätze.
Multipolare Wirtschaft	Du kannst 1 weiteres Zentrum bauen.
Optimierte Stadtplanung	Der Unterhalt von Rohstoffgebäuden wird um -1  gesenkt (bis 1  .

Politische Philosophie	Schaltet die politische Aktion Regierung reformieren frei. Du kannst die Regierungen der Stufe I/ Spezialregierungen und ihre zugehörigen Politiken kaufen.
Politische Vision	Schaltet die Regierungen der Stufe II und ihre zugehörigen Politiken frei.
Polymorphes Kabinett	Das Annehmen einer neuen Regierung kostet -3  , kostet keine politische Aktion mehr und alle Änderungen gelten sofort (nur einmal die Runde möglich).
Projektilwaffen	Einfach: Schaltet die Waffen kinetisches Geschütz, Jagdgeschütz frei Verbessert: Schaltet die Ausrüstung Schwachstellenanalysator und die Waffen Schnellfeuergeschütz, Schweres Geschütz frei Fortschrittlich: Schaltet die Waffen Autokanonen, Breitseitenkanonade, kinetische Artillerie, Massenbeschleuniger, Planetenbrecher, Stahlhagel-Flottenverteidigung frei
Raketen	Einfach: Schaltet die Ausrüstungen Minen und die Waffen Bomben, Raketenwerfer, Täuschkörper frei Verbessert: Schaltet das Gebäude Raketenbasis und die Waffen Schwarmrakete, Streubomben, Torpedos, Vulkanwerfer frei Fortschrittlich: Schaltet die Waffen Artillerietorpedo, Mehrkerntorpedos, Nox-Bomben, Sturmtorpedos, Torraketen und die Ausrüstung Makromagazin frei
Raffinerien	Rohstoffgebäude können auf +4 aufgewertet werden. Es kostet 3  , ein Rohstoffgebäude aufzuwerten oder 6  ein aufgewertetes Rohstoffgebäude zu bauen. Der Unterhalt von aufgewerteten Rohstoffgebäuden ist 2  .
Rechtslehre	Schaltet die Ausrüstung Polizei frei. +1 Gesetzesaktion in der Politik-Phase.
Robotronisierung	Schaltet die Ausrüstung Logistikzentrum frei. Der Unterhalt von Kapazitätsgebäuden wird um -1  gesenkt (bis 1 ). Kapazität kann bis zur Stufe aller Kapazitätsgebäude des Systems in Rohstoffe getauscht werden, die in dem System erzeugt werden.
Schiffe	Kleinkampfschiffe: Schaltet die Ausrüstung Hangar und die Weltraumeinheiten Bomber, Jäger, Korvette frei Unterstützungsschiffe: Schaltet Fregatte, Zerstörer frei Hauptkampfschiffe: Schaltet Kreuzer, Schlachtkreuzer frei Großkampfschiffe: Schaltet Schlachtschiff, Träger frei Megakonstruktionen: Schaltet Weltraumwunder, Titan frei
Schutz	Einfach: Schaltet die Ausrüstung Hologrammfeld, einfache Panzerung, einfacher Schild frei Verbessert: Schaltet die Ausrüstung Schildkondensatoren, Schwere Panzerung, verbesserte Panzerung, verbesserter Schild frei Fortschrittlich: Schaltet das Gebäude Planetarer Schild und die Ausrüstung Absorptionsschild, Gravitationsschild, Seidenstahlpanzerung, fortschrittliche Panzerung, fortschrittlicher Schild frei
Sensoren	Einfach: Schaltet die Ausrüstung Sensoren frei Verbessert: Enttarnung und Ereignisse, siehe Ausrüstung Sensoren Fortschrittlich: Reichweite und Ausrüstungsplatz, siehe Ausrüstung Sensoren
Strategische Infiltration	Schaltet die IA Netzwerk aufbauen frei.
Terrainformung	Schaltet die Ausrüstung Bergungsmodul und Stabilisatoren frei. Du kannst Rohstoffgebäude unabhängig von den Planetenrohstoffen bauen.
Tiefenkontakte	Alle deine Diplomaten gelten für die IA Untertauchen immer, als befinden sie sich auf einem Netzwerk der Stufe I (auch füreinander). Neue IAs für Diplomaten. +1 Vertragsaktion in der Politik-Phase.
Verbundene Waffen	Schaltet die Bodeneinheit: Artillerie, Luftwaffe, Schwere Infanterie und die Weltraumeinheit Transporter frei
Verteidigungstruppen	Schaltet die Bodeneinheiten Infanterie, Panzer, die Weltraumeinheit Sternenbasis und das Gebäude Festung frei
Vollendetes Regieren	Du kannst eine 4. Politik kaufen.
Wehrtechnischer-industrieller Komplex	Jedes Kapazitätsgebäude lässt dich zusätzlich einmal pro Runde seine Gebäudestufe in  oder  erzeugen, wenn du damit Einheiten oder Gebäude in ihrem System baust (ein auf 2 aufgewertetes Kapazitätsgebäude erzeugt entweder 2  oder 2  oder 1  und 1  , aber diese Rohstoffe müssen vollständig für den Bau von Einheiten und Gebäude verwendet werden). Die Produktionskosten für standardisierte Baupläne reduzieren sich um -1  (bis 1) pro Größenklasse (KS: -1, US: -2 usw.), wenn sich ein Kapazitätsgebäude auf dem System befindet, in dem die Einheit gebaut wird.
Wirtschaftszentrum	Schaltet das Gebäude Zentrum und die Ausrüstung Stabsquartier frei.

Ausrüstung und Waffen

Schutz	Effekte
Einfache Panzerung	+1  , 1 
Einfacher Schild	+1  , 1 
Verbesserte Panzerung	+2  , 2 
Verbesserter Schild	+2  , 2 
Schwere Panzerung	+1  Reduziert jeden  -Treffer auf 1  (außer kolossal), -1  , 2 
Schildkondensatoren	+1  Immer wenn die Einheit am Zug ist, stellt sie +1  wieder her, 2 
Fortschrittliche Panzerung	+4  , 4 
Fortschrittlicher Schild	+4  , 4 
Absorptionsschild	+1  , beliebiger Schaden lässt den Schild ausfallen, aber aller überschüssiger Schaden wird negiert, wirkungslos gegen kolossale Waffen, 2 
Seidenstahlpanzerung	+1  , +1  , 2 
Regenerative Panzerung	+2  , immer wenn die Einheit am Zug ist, stellt sie alle  wieder her, bis diese zum ersten Mal bei 0 ist, 3 
Gravitationsschild	Unberührbar, 3 

Ausrüstung	Effekt
Agent	Nur Forschungsschiffe: Die ausgerüstete Einheit kann Institutionsaktionen durchführen. Zählt für EMP-Angriffe nicht als Ausrüstung. Hast du Hybrider Krieg erforscht, sind die IAs Attentat, Rebellion und Terroranschlag freigeschaltet. Kosten: 2  / 1 
Bergungsmodul	Wird die ausgerüstete Einheit zerstört, erhalte die Hälfte aufgerundet ihrer  -Kosten zurück. Kosten: 1 
Diplomat	Nur Forschungsschiffe: Besitzt diplomatische Immunität: kann nur durch IAs, neutrale Einheiten, Freibeuter und Überfall angegriffen sowie zerstört werden. Das führt, außer durch Freibeuter, automatisch zur Sanktionierung, die nicht gegen die Sanktionierungsgrenze von einer Sanktionsstufe pro Runde zählt (ein Spieler kann hierdurch beliebig oft in einer Runde sanktioniert werden). Entdeckt die ausgerüstete Einheit einen anderen Spieler das erste Mal im Spiel, erhältst du +3  (hat dieser bereits andere Spieler entdeckt, entdeckst du diese auch, erhältst aber keine ). Sie kann zudem Diplomatieaktionen (IA) ausführen. Erhalte +1 Stimme, wenn sie sich auf der Heimatwelt eines anderen Spielers befindet (nur einmal pro Spieler). Verdopple den Effekt, wenn sich darauf deine Botschaft befindet. Zählt für EMP-Angriffe nicht als Ausrüstung. Kosten: 2  / 1 
E-Kriegszentrum	Hauptkampfschiffe und größer: Die ausgerüstete Einheit bestimmt zu Beginn ihres Zuges eine feindliche Einheit. 1W6 auf 2+: Gelingt der Wurf, verliert sie nach Wahl des kontrollierenden Spielers ihre Bewegungs- oder Angriffsaktion. Der Wurf wird für jedes Feld Entfernung zur Zieleinheit und für je 2 verbliebene  um -1 erschwert. Eine Zieleinheit kann mehrfach Ziel dieses Effekts sein. Kosten: 3 
Entermannschaft	Die ausgerüstete Einheit erhält Entermannschaft 2. Zählt für EMP-Angriffe nicht als Ausrüstung. Kosten: 2  / 1 
Erfahrene Besatzung	Die Einheit darf 1 Angriffswürfel pro Runde neu würfeln. Zählt für EMP-Angriffe nicht als Ausrüstung und besetzt keinen Ausrüstungsplatz. Kosten: 6  / 3 
Frequenzmodulator	Alle Energiewaffen haben +1.  Kosten: 3 
Hangar	Alle außer Zivil. Die ausgerüstete Einheit erhält Hangar 2. Kosten: 1 
Hologrammfeld	Unterstützungsschiffe und kleiner: Die ausgerüstete Einheit bestimmt in der Annäherungsphase oder zu Beginn ihres Zuges, das Hologrammfeld zu aktivieren oder zu deaktivieren. Ist es aktiviert, kann sie nicht angreifen (Punkt. vs. Nahb. anwendbar), alle Angriffe gegen sie sind im Treffen jedoch zusätzlich um -1 erschwert. Kosten: 2 

Kommandozentrale	Großkampfschiffe und größer: Die ausgerüstete Einheit bestimmt zu Beginn ihres Zuges ein Ziel (gelber Würfel darauf platzieren). Unterstützungsschiffe und kleiner erhalten gegen dieses Ziel mit allen Waffen HE. Waffen mit HE erzeugen bereits bei 5+ einen zusätzlichen Treffer. Kosten: 3 🟡
Logistikzentrum	Nur Fregatte oder Träger: Die ausgerüstete Einheit erhält Reparatur 1. Erhält sie weitere Reparatur-Fähigkeiten, addieren sich diese. Kosten: 3 🟡
Manövrierdüsen	+1 🕒. Benötigt keinen Ausrüstungsplatz, wenn Rotationstriebwerk ausgerüstet ist. Kosten: 2 🟡
Makromagazin	Die Ausgerüstete Einheit erhält pro Runde mit einer ihrer Raketenwaffen einen zusätzlichen Schuss (+1W6). Kosten: 3 🟡
Minen	Nur Forschungsschiff oder Korvette. Nimmt die ausgerüstete Einheit an einer Weltraumschlacht teil, dürfen, nachdem mögliche andere Plättchen auf der taktischen Karte platziert wurden, bis zu 4 Minenplättchen platziert werden. Sie dürfen nicht in der Aufstellungszone platziert werden. Beendet eine Einheit ihre Bewegung auf ein Minenplättchen oder fliegt sie durch dieses, entferne das Minenplättchen (Minen interagieren nicht mit KS und Tarnung). Es verursacht 3! Schaden. Gegen Hauptkampfschiffe +1! Schaden, gegen Großkampfschiffe +2! Schaden, gegen Megakonstruktionen +3! Schaden. Nimmt die ausgerüstete Einheit im Kampf teil, darf sie ihre Angriffsaktion nutzen, um Minen alle Minen in 3 🏠 zur ausgerüsteten Einheit zu entfernen. Kosten: 1 🟡
Polizeieinheit	Nur Forschungsschiffe. Führt ein anderer Spieler eine Institutionsaktion in dem System mit diesem Schiff aus, ist sie um +2 🏠 teurer, selbst wenn sie 0 🏠 kosten würde. Addiert sich mit weiteren Polizeieinheiten im System. Kosten: 2 🟡
Rotationstriebwerk	Die ausgerüstete Einheit dreht sich so, als wäre sie eine Größenklasse kleiner. Kosten: 1 🟡
Schwachstellenanalysator	Verursacht die ausgerüstete Einheit nach ihrer Angriffsaktion mindestens 1! an einer feindlichen Einheit, verursacht der nächste Projektilwaffentreffer in dieser Runde auf sie +1! (platziere einen orangenen Würfel auf sie). Kosten: 2 🟡
Sensoren	Nur Forschungsschiff oder Fregatte. Die ausgerüstete Einheit darf einmal pro Runde, wenn sie ein System erkunden möchte, sich das System zuvor anzusehen, um dann zu entscheiden, ob sie sich in das System bewegen will. Wurde Verbesserte Sensoren erforscht, erfasst sie automatisch alle getarnten, nicht eigenen Einheiten im selben System mit ihren Sensoren. Wenn du durch die Einheit eine Ereigniskarte (nur nicht gefährliche Systeme) ziehen würdest, ziehe 2 davon und führe eine aus. Wurde fortschrittliche Sensoren erforscht, gelten alle Effekte der verbesserten Sensoren auch für benachbarte Systeme. Sensoren benötigen keinen Ausrüstungsplatz mehr. Kosten: 2 🟡
Stabilisatoren	Die Einheit kann in der Annäherungsphase entscheiden, de-/stabilisiert zu sein. Ein Wechsel verbraucht die Angriffsaktion. Stabilisiert besitzt die Einheit keine Bewegungsaktion. Jede Waffe, die auf das gleiche Ziel schießt, erhält +1 🕒 und +1 🏠. Gilt nur für Energie und Projektilwaffen. Kosten: 3 🟡
Stabsquartier	Die Produktionskosten der ausgerüsteten Einheit reduzieren sich um -1 🟡 (bis 1) pro Größenklasse (KS: -1, US: -2 usw.). Kostet sie mehr als 1 🟡 Unterhalt pro Runde, reduziere diese Kosten um -1 🟡. Diese Effekte sind nicht stapelbar. Kosten: 1 🟡
Staffelzentrum	Nur Träger. Deine Jäger und Bomber-Einheiten treffen in 3 🏠 um die ausgerüstete Einheit um +1 besser. Kosten: 3 🟡
Störsender	Nur Fregatte oder Zerstörer. Die ausgerüstete Einheit bestimmt in der Annäherungsphase oder zu Beginn ihres Zuges, den Störsender zu aktivieren oder zu deaktivieren. Ist er aktiviert, können in 3 🏠 keine Ausrüstungen verwendet werden. Kosten: 2 🟡
Sturmrampe	Nur Einheiten mit Hangar. Jäger und Bomber-Einheiten dürfen frei in der Aufstellungszone platziert werden. Sie dürfen auch außerhalb der Aufstellungszone platziert werden, solange sie benachbart zur ausgerüsteten Einheit sind (kombinierbar mit Kundschafter). Die Ausrüstung benötigt keinen Ausrüstungsplatz, wenn die Einheit mit Hangar besitzt. Kosten: 2 🟡
Tarnung	Nur Forschungsschiff oder Zerstörer. Die ausgerüstete Einheit darf sich auf der strategischen Karte ungehindert von feindlichen Flotten bewegen. Solange sie nicht durch Sensoren erfasst wird, können andere Spieler (und ihre Charaktere) nicht mit ihr interagieren (sie erzeugen dann auch keinen Kriegsgrund). Ist sie Teil einer Flotte, die nicht vollständig mit der Ausrüstung ausgerüstet sind, kann sie sich entscheiden, am Kampf teilzunehmen oder ihn zu ignorieren. Nimmt sie teil, darf sie so lange nicht angegriffen werden, bis sie ihren ersten Angriff durchführt. Dieser trifft um +2 besser. Wurde sie von Sensoren erfasst, wird die Ausrüstung inaktiv, bis sie am Anfang der Bewegungsphase ihre gesamte Bewegung darauf aufwendet, um sie wieder zu aktivieren. Kosten: 3 🟡
Täuschkörper	Der erste Punktv. Treffer gegen alle Angriffe deiner Raketen in einer Runde wird ignoriert. Kosten: 3 🟡
Tritium-Injektion	Die ausgerüstete Einheit erhält Kundschafter. Kosten: 2 🟡

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

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

Projektilwaffe	Effekte
Kinetisches Geschütz (1☀)	1 1W6☉ 5+ 1☠ Projektil, Punktv. 1W6☉ vs Nahbereich 4+
Jagdgeschütz (1☀)	(nur Jäger) 1 1W6☉ 5+ 1☠ Projektil, Punktv., reduziert 1W6☉ vs Schwarm 4+ Ausweichen X um -1 (bis 0)
Schnellfeuergeschütz (2☀)	1 3W6☉ 6+ 1☠ Projektil, Punktv., reduziert 3W6☉ vs Nahb., Schwarm 4+ Ausweichen X um -1 (bis 0)
Schweres Geschütz (2☀)	1 1W6☉ 4+ 2☠ Projektil, Tödlich: KS
Autokanonen (4☀)	1 1W6☉ 4+ 1☠ Projektil, Punktv., Auto-Treffer 1: Nahbereich und Schwarm 1W6☉ vs Schwarm, Nahb. 3+
Breitseitenkanonade (5☀)	2 3W6☉ 4+ 1☠ Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front/ Heck-Felder, 2 Seiten wählen bei Einheiten ohne Front/Heck) pro Seite 1 Ziel wählen
Massebeschleuniger (6☀)	3 1W6☉ 3+ 3☠ Projektil, Feuerlinie, Tödlich: US, 1. Ziel erleidet 3☠, 2. Ziel 2☠, 3. Ziel 1☠
Stahlhagel-Flottenv. (4☀)	1 3W6☉ vs Nb., Schw. 3+ 1☠ Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4
Kinetische Artillerie (6☀)	4 1W6☉ vs US+ 6+ 3☠ Projektil, wirkungslos vs KS
Planetenbrecher (10☀)	10 1W6☉ vs KS+ 5+ 4☠ Projektil



Besonderheiten


Ausweichen X: Punktverteidigungen treffen die Einheit/Waffe um -X schwerer.

Auto-Treffer X: Y: Wird die Waffe gegen das passende Ziel Y eingesetzt, erzielt sie zusätzlich zu ihren Angriffen automatisch X Treffer.

Bombardierung: Die Waffe kann im Angriff gegen Planeten und bei Bombardierungen gegen Bodeneinheiten, Gebäuden und Koloniestufe eingesetzt werden. Sie treffen dann immer auf die 2+ und verdoppeln ihren Schaden. Flächenschaden wird einmalig addiert und springt über wie bei Artillerie.


EMP-Angriff X: Würde die Angriffsaktion der Einheit Schaden verursachen legt sie zusätzlich X blaue Würfel auf die Einheit. Erreichen sie die verbliebenen Hüllpunkte, erleidet das Ziel für jeden ausgerüsteten Ausrüstungsgegenstand 1 Hüllenschaden (einmal pro Schlacht). Die Ausrüstung wird deaktiviert und die Einheit erhält -1 aufs Treffen bis alle blauen Würfel entfernt sind. Diese reduzieren sich zum Beginn des Zuges der Einheit um -1 oder können per Reparatur entfernt werden.

Entermannschaft X: Die Einheit kann ihre Angriffsaktion nutzen, um ein benachbartes Ziel zu entern, anstatt ihre Waffen abzufeuern. Sie würfelt X Angriffswürfe, die auf die 4+ treffen. Jeder Treffer erzeugt ein Auge eines schwarzen Würfels auf der Einheit. Danach darf das angegriffene Schiff für jede verbliebene  oder mit Entermannschaften X XW6 würfeln. Wurde die  gewählt, trifft es auf 5+, wurden Entermannschaften gewählt, trifft es auf die 4+. Jeder Treffer reduziert ein Auge. In nachfolgenden Kampfrunden darf die betroffene Einheit ihre Angriffs- oder Bewegungsaktion aufgeben, um erneut zu würfeln.

Liegen zu irgendeinem Zeitpunkt, aber frühestens, nachdem das betroffene Schiff mindestens einmal dagegen würfeln durfte, mehr Augen auf dem Schiff, als es noch  übrig hat, übernimmt der Angreifer permanent die Kontrolle über das Schiff. Es gilt, als hätte der andere Spieler es verloren. Das Schiff nutzt für die Schlacht den Bauplan, den es vor dem Entern besaß. Nach der Schlacht nimmt es den Bauplan des Enternenden an. Erhalte jede unerforschte Technologie in dem Bauplan.

Feuerlinie: Die Waffe wird frontal in einer geraden Linie bis zur Reichweite abgeschossen (benötigt keine Sichtlinie). Alle Einheiten auf dieser Linie werden angegriffen (auch eigene). Für jedes angegriffene Ziel wird mit der maximalen Angriffsanzahl ein Angriff durchgeführt.



Flächenschaden X: Alle benachbarten Einheiten (auch eigene) zum Ziel werden ebenfalls mit X angegriffen (würfle für jede Einheit separat). In Bodenschlachten und Bombardierungen erhalten beim Treffer mit dieser Waffe zwei weitere Einheiten mit denselben Namen des Ziels den gleichen Schaden.

Flottenverteidigung X: die Punktverteidigung schützt alle eigenen Schiffe X mal gegen Nahbereichsangriffe in .

Freibeuter: Die Einheit darf Einheiten und Kolonien angreifen und von ihnen angegriffen werden, als wären sie im Krieg. Sie erzeugt niemals einen Kriegsgrund.

Hangar X: Die ausgerüstete Einheit darf X Jäger oder Bomber transportieren. Sie müssen in der Annäherungsphase um die ausgerüstete Einheit platziert werden oder verbleiben in ihr. Sie können jederzeit zu einer Einheit mit Hangar zurückkehren und vom Spielfeld genommen oder von so einer Einheit am Anfang ihres Zuges benachbart zu ihr platziert werden. Wurden sie so platziert, verbraucht das ihre Bewegungsaktion.

HE (Hochexplosiv): Jede beim Angriff gewürfelte 6 (bei HE+ 5 und 6) erzeugt einen zusätzlichen Treffer.

Klein: Für 1  kannst du bis zu 2 Schiffe bauen. Sind sie 1  neben GS+, gelten kleine Schiffe immer, als würden sie sich in dessen Heck befinden (Punktv. kann sie immer noch beschießen, außer sie sind in ihrem tatsächlichen Heck). Kleine Schiffe können beliebig zwischen Einheiten mit Hangar in einem System transferiert werden. Sie können von Trägern (nicht von anderen Schiffen mit Hangar) bis zur Hangargrenze gebaut werden.

Kundschafter: Die Einheit darf sich in der Annäherungsphase, nachdem alle Einheiten aufgestellt wurden, einmal normal bewegen oder sich vor der Aufstellung entscheiden, ob sie sich zurückziehen.

Lichtnachteil: Die Waffe ist wirkungslos, wenn Ziele sich in Nebeln oder hinter Nebeln befinden. Bei Angriffen in oder hinter Asteroidenfeldern gilt zusätzlich, dass das Treffen um -1 schwerer ist.



Massives Bombardement: Wenn die Einheit mit einer kolossalen Waffe ausgerüstet ist, kann sie sich dazu entscheiden, eine Kolonie, ganz gleich wie viel Gebäude, Einheiten oder Koloniestufen sie besitzt, zu zerstören.



Nahbereich: Der Angriff kann mit Punktverteidigung abgefangen werden. Für jeden Treffer der Punktverteidigung wird ein Angriff negiert. Punktverteidigung kann dann abgeschossen werden, wenn bekannt ist, wie viele Nahbereichsangriffe treffen würden.

Punktverteidigung: Eine oder mehrere Punktverteidigungen in Reichweite können nach einem Nahbereichsangriff aktiviert werden und handeln ihre Angriffe regulär ab. Jeder Treffer negiert einen Treffer des Nahbereichsangriffs. Waren die Quelle des Nahbereichsangriffs Bomber oder Jäger, kann ihnen der Waffenschaden zugeteilt werden, anstatt ihren Angriff zu negieren (etwa, weil er nicht getroffen hat oder bereits negiert wurde). Wurden sie dadurch zerstört, setzen sie ihren Angriff trotzdem fort. Anschließend werden X Farbcubes auf das Schiff gelegt, um anzuzeigen, dass es X seiner Punktverteidigungswaffen diese Runde nicht noch einmal benutzen darf (sowohl gegen Nahbereichsangriffe als auch für reguläre Angriffe).

Reparatur X: Lege dreimal X grüne Augen auf die Einheit. Sie kann zu Beginn des Zuges von einer benachbarten, eigenen Einheit bis zu X Hüllen-, Panzerungs- oder Schildpunkte wieder her (in der Reihenfolge) wiederherstellen. Reduziere danach die Augenanzahl entsprechend.

Repulsion: Die Einheit verzichtet darauf, in ihrer Angriffsaktion eine ihrer Waffen zu nutzen. Sie darf alle benachbarten Einheiten in Reichweite 1 um 1 Feld von sich wegstoßen (ohne sie zu drehen). Würden sie dadurch mit anderen Einheiten kollidieren, werden diese auch um 1 Feld bewegt. Einheiten halten am Kartenrand oder wenn sie mit Einheiten kollidieren würden, die sich dadurch nicht bewegen könnten.

Schwarm: wird um -1 schwerer getroffen (außer von vs Schwarm Waffen). Die Einheit lässt sich mit namensgleichen Einheiten auf einem Feld stapeln (maximal bis zu 6 Einheiten auf einem Feld). Sie addiert dann ihre  und Angriffe, als wäre sie eine Einheit. Mit jedem -Verlust verliert sie aber auch einen Angriff. Schwärme lassen sich in ihrer Bewegung auch wieder beliebig trennen. Ist ein solcher Schwarm aus mehreren Einheiten zusammengesetzt, erhalten Waffen, die explizit besser gegen Schwärme treffen, einen zusätzlichen Angriff je 2 zusammengesetzter Einheiten zu einem Schwarm.

Stabilisatoren: Die Einheit kann in der Annäherungsphase entscheiden, de-/stabilisiert zu sein. Ein Wechsel verbraucht die Angriffsaktion. Stabilisiert besitzt die Einheit keine Bewegungsaktion. Jede Waffe, die auf das gleiche Ziel schießt, erhält +1  und +1 . Gilt nur für Energie und Projektilwaffen.

Tödlich X: Verursacht gegen die Größenklasse doppelten Schaden (auf Schiffen: mit allen Waffen).

Unberührbar: Die Einheit bestimmt in der Annäherungsphase oder zu Beginn ihres Zuges sich selbst oder eine benachbarte Einheit. Diese gewählte Einheit kann in dieser Kampfrunde nicht angegriffen werden, außer von einer kolossalen Waffe.

Varianten: Entscheide dich beim Bau für die Ausrüstungsvariante 1 (ohne Farbcube) oder 2 (mit Farbcube auf dem Schiff). Diese Schiffe lassen sich nicht in ihre andere Variante während des Spiels umwandeln. Du kannst sie aber regulär aus- und umrüsten.

Zielmarkierung: Erleidet eine Einheit mit dieser Besonderheit Schaden, platziere einen weißen Würfel auf sie. Alle eigenen Einheiten, die in dieser Runde die markierte Einheit angreifen, treffen sie um +1 erleichtert. Eine Einheit kann nie mehr als einmal von den Effekt Zielmarkierung betroffen sein. Der Würfel wird am Ende der Runde wieder entfernt.

Baupläne aufwertbarer Weltraumeinheiten

<p>Jäger</p> <p> 3 3 0 0 0 1</p> <p> 1 (Jäger) 0</p> <p>Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, 1 </p>	<p>Variante 1 :</p> <p>Variante 2 :</p>
<p>Bomber</p> <p> 2 2 0 0 1 1</p> <p> 1 (Bomber, Rakete) 0</p> <p>Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, Varianten 1 </p>	<p>Variante 1 :</p> <p>Variante 2 :</p> <p> :</p>
<p>Korvette</p> <p> 3 2 1 1 1 1</p> <p> 1 0</p> <p>Kleinkampfschiff, 3 , ab 3: 1 U</p>	<p> :</p> <p> : :</p>
<p>Zerstörer</p> <p> 3 2 1 1 1 2</p> <p> 2 oder 1 (Rakete) 1</p> <p>Unterstützungsschiff, 5 , ab 2: 1 U</p>	<p> :</p> <p> : :</p> <p> :</p>
<p>Fregatte</p> <p> 2 2 1 1 1 2</p> <p> 1, 1 (Punktv.) 2</p> <p>Unterstützungsschiff, 5 , ab 2: 1 U</p>	<p> :</p> <p> : :</p> <p> :</p>
<p>Kreuzer</p> <p> 2 2 1 1 1 2</p> <p> 2 1</p> <p>Hauptkampfschiff, 8 , 1 U</p>	<p> :</p> <p> : :</p> <p> :</p>
<p>Schlachtkreuzer</p> <p> 1 2 1 1 1 2</p> <p> 3 (En., Pro.) oder 1 1 (En., Pro.) 1</p> <p>Hauptkampfschiff, 10 , 2 U</p>	<p> :</p> <p> : :</p> <p> :</p>
<p>Schlachtschiff</p> <p> 0 1 1 1 1 3</p> <p> 3 1</p> <p>Großkampfschiff, 14 , 3 U</p>	<p> :</p> <p> : :</p> <p> :</p>
<p>Träger</p> <p> 1 1 1 1 1 4</p> <p> 1 (Punktv.) 1</p> <p>Großkampfschiff, Hangar 6, 7 , 2 U</p>	<p> :</p> <p> : :</p> <p> :</p>
<p>Sternenbasis</p> <p> 1 0 0 1 1 5</p> <p> 1, 1, 1 (Punktv.) 2</p> <p>Großkampfschiff, einmal pro System, Hangar 3, wird durch ein Forschungsschiff in ein kontrolliertes System gebaut, hat kein Heck, +1 , 8 , 1 U</p>	<p> :</p> <p> : :</p> <p> :</p>
<p>Transporter</p> <p> 1 1 1 1 1 1</p> <p> 1 (Punktv.) 0</p> <p>Unterstützungsschiff, Hangar 3 (Boden), 2 </p>	<p> :</p> <p> : :</p>

<p>Fortschrittlicher Jäger</p> <p>⌚ 4 ➡ 4 🛡️ 0 🧯 1 📱 0 🛡️ 1 🔫 1 📱 (Energie, Projektil, Jäger) ⚙️ 0</p> <p>Ausweichen 2, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, 2 🟡</p>	<p>Variante 1 🔫 : Variante 2 🔫 :</p> <p>🧯:</p>
<p>Fortschrittlicher Bomber</p> <p>⌚ 2 ➡ 2 🛡️ 0 🧯 1 📱 1 📱 1 🛡️ 1 🔫 1 📱 (Bomber, Rakete) ⚙️ 0</p> <p>Klein, Kleinkampfschiff, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, 2 🟡</p>	<p>Variante 1 🔫 : Variante 2 🔫 :</p> <p>🧯: 📱:</p>
<p>Fortschrittliche Korvette</p> <p>⌚ 4 ➡ 3 🛡️ 2 🧯 1 📱 1 📱 1 🛡️ 1 🔫 1 📱 ⚙️ 1</p> <p>Kleinkampfschiff, Kundschafter, 4 🟡, ab 2: 1 🟡 U</p>	<p>🔫 : 🧯: 📱: ⚙️:</p>
<p>Fortschrittlicher Zerstörer</p> <p>⌚ 3 ➡ 2 🛡️ 1 🧯 1 📱 1 📱 1 🛡️ 2 🔫 3 📱 oder 2 📱 (Rakete) oder 1 📱 (Rakete) ⚙️ 2</p> <p>Unterstützungsschiff, EMP-Angriff 1, 6 🟡, 1 🟡 U</p>	<p>🔫 : 🧯: 📱: ⚙️:</p>
<p>Fortschrittliche Fregatte</p> <p>⌚ 2 ➡ 2 🛡️ 1 🧯 1 📱 1 📱 1 🛡️ 2 🔫 1 📱, 1 📱 (Punktv.) ⚙️ 4</p> <p>Unterstützungsschiff, Reparatur 1, 6 🟡, 1 🟡 U</p>	<p>🔫 : 🧯: 📱: ⚙️:</p>
<p>Fortschrittlicher Kreuzer</p> <p>⌚ 2 ➡ 2 🛡️ 1 🧯 1 📱 1 📱 1 🛡️ 2 🔫 2 📱 ⚙️ 2</p> <p>Hauptkampfschiff, Entermannschaften 2, 8 🟡, 1 🟡 U</p>	<p>🔫 : 🧯: 📱: ⚙️:</p>
<p>Fortschrittlicher Schlachtkreuzer</p> <p>⌚ 1 ➡ 2 🛡️ 1 🧯 1 📱 1 📱 1 🛡️ 2 🔫 4 📱 (En., Pro.) oder 1 📱 2 📱 1 📱 (En., Pro.) ⚙️ 1</p> <p>Hauptkampfschiff, Stabilisatoren, 12 🟡, 3 🟡 U</p>	<p>🔫 : 🧯: 📱: ⚙️:</p>
<p>Fortschrittliches Schlachtschiff</p> <p>⌚ 0 ➡ 1 🛡️ 1 🧯 2 📱 2 📱 2 🛡️ 4 🔫 3 📱 (Energie, Projektil, Rakete) ⚙️ 1</p> <p>Großkampfschiff, Unberührbar, 16 🟡, 3 🟡 U</p>	<p>🔫 : 🧯: 📱: ⚙️:</p>
<p>Fortschrittlicher Träger</p> <p>⌚ 1 ➡ 1 🛡️ 1 🧯 1 📱 1 📱 1 🛡️ 4 🔫 2 📱 (Punktv., Rakete) ⚙️ 2</p> <p>Großkampfschiff, Hangar 12, Repulsion, 9 🟡, 3 🟡 U</p>	<p>🔫 : 🧯: 📱: ⚙️:</p>
<p>Fortschrittliche Sternenbasis</p> <p>⌚ 2 ➡ 0 🛡️ 0 🧯 2 📱 2 📱 2 🛡️ 6 🔫 2 📱, 1 📱 ⚙️ 2</p> <p>Großkampfschiff, einmal pro System, Hangar 6, wird durch ein Forschungsschiff in ein kontrolliertes System gebaut, hat kein Heck, +2 🔫, 11 🟡, 2 🟡 U</p>	<p>🔫 : 🧯: 📱: ⚙️:</p>
<p>Fortschrittlicher Transporter (benötigt Transporter)</p> <p>⌚ 1 ➡ 1 🛡️ 1 🧯 1 📱 1 📱 1 🛡️ 2 🔫 1 📱 (Punktv.) ⚙️ 1</p> <p>Unterstützungsschiff, Hangar 6 (Boden), kann selbst mit aktivem planetarem Schild landen, 8 🟡</p>	<p>🔫 : 🧯: 📱:</p>

Baupläne nicht-aufwertbare Weltraumeinheiten und Bodeneinheiten

<p>Titan</p> <p>🕒 0 ➡ 1 🏠 1 🌐 2 📱 2 🛡 6</p> <p>🔫 5 oder 1 📱 und 3 🛡 2</p> <p>Megakonstruktion, Massives Bombardement, 20 🍏, 4 🍏 U</p>	<p>🔫 :</p> <p>🌐:</p> <p>🛡:</p>
<p>Forschungsschiff</p> <p>🕒 2 ➡ 2 🏠 1 🌐 1 📱 0 🛡 1</p> <p>🔫 0</p> <p>Zivil, Kleinkampfschiff, 3 🍏, ab 3: 1 🍏 U</p>	<p>Variante 1 (ohne Farbcube) 🛡:</p> <p>Variante 2 (mit Farbcube): 🛡:</p>
<p>Kolonieschiff</p> <p>🕒 0 ➡ 1 🏠 1 🌐 0 📱 0 🛡 1</p> <p>🔫 0</p> <p>Zivil, Großkampfschiff, 5 🍏, 1 🍏 U</p>	<p>🛡:</p>

Bodeneinheiten

<p>Miliz</p> <p>🕒 2 🛡 1</p> <p>🔫 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 4+: 1 🍏</p> <p>vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 5+: 1 🍏</p> <p>Infanterie, Milizen pro Koloniestufe x2 in Verteidigung</p>	<p>Infanterie</p> <p>🕒 3 🛡 1</p> <p>🔫 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 3+: 1 🍏</p> <p>vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 5+: 1 🍏</p> <p>Infanterie, 1 🍏</p>
<p>Schwere Infanterie</p> <p>🕒 2 📱 1 🛡 1</p> <p>🔫 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 4+: 1 🍏</p> <p>vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 3+: 1 🍏</p> <p>Infanterie; kann, anstatt anzugreifen, ein Fahrzeug um 1 📱 reparieren, 2 🍏</p>	<p>Panzer</p> <p>🕒 1 📱 2 🛡 1</p> <p>🔫 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 4+: 1 🍏</p> <p>vs Fahrzeuge: 2W6 ⊕ 4+: 2 🍏</p> <p>Fahrzeug, 3 🍏</p>
<p>Artillerie</p> <p>🕒 0 📱 1 🛡 1</p> <p>🔫 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 5+: 3 🍏</p> <p>vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 5+: 3 🍏</p> <p>Fahrzeug, überschüssiger Schaden wird auf namensgleiche Feindeinheiten verteilt. Kann nur durch Luftwaffe und Artillerie angegriffen werden, außer du hast keine Miliz, Infanterie, schwere Infanterie und Panzer mehr, ignoriert Schwarm.</p> <p>4 🍏</p>	<p>Kriegsdrohnen</p> <p>🕒 3 🛡 1</p> <p>🔫 vs Infanterie: 2W6 ⊕ 4+: 1 ✨</p> <p>vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 4+: 1 ✨</p> <p>Fahrzeug, Schwarm, kann, anstatt anzugreifen, einer Einheit +1 aufs Treffen geben.</p> <p>2 🍏</p>
<p>Luftwaffe</p> <p>🕒 4 📱 1 🛡 1</p> <p>🔫 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 5+: 2 🍏</p> <p>vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 3+: 2 ✨</p> <p>Fahrzeug, Luftwaffe, kann, anstatt anzugreifen, einer Einheit +2 oder 2 Einheiten +1 aufs Treffen geben. Tut sie das, kann sie nicht angegriffen werden (außer von Luftwaffe und Gebäuden).</p> <p>5 🍏</p>	<p>Antiorbitalgeschütz</p> <p>🕒 0 📱 3 🛡 1</p> <p>🔫 vs Schiffe: 🏠 3, 1W6 ⊕ 4+: 2 ✨</p> <p>Vs Luftwaffe: 🕒 5, 2W6 ⊕ 3+: 1 ✨</p> <p>Fahrzeug, Gebäude, benötigt kein Bauplatz, nimmt an der Weltraumschlacht im System teil. Kann mit Bombardierung-Waffen angegriffen werden, wenn der Planet angegriffen wird. Kann selbstständig Flotten im System angreifen. Können sie die Einheit nicht angreifen, müssen sie sich zurückziehen.</p> <p>5 🍏, 2 🍏 U</p>

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 0SP 0PP 1

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

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

Abfangjäger Sen-Ka-To

3 3 0 0SP 0PP 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 0SP 1PP 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 0SP 1PP 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

Sturmkreuzer Buryja

2 2 1 2SP 2PP 2

Hauptkampfschiff, Kundschafter, 21 , 1 Unterhalt

Tritium-Injektion (verleiht Kundschafter, das Schiff darf sich vor der ersten Kampfrunde einmal bewegen)

: Autokanonen: 1 1W6 4+ 1 Projektil, Punktv., Auto-Treffer 1:

Sturmtorpedos: 1 1W6 vs Schwarm, Nahb. 3+ Nahbereich und Schwarm
 3W6 vs KS+ 6+ 1 Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2

Großkampff-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 Projektil, Feuerline, Tödlich: US, 1. Ziel erleidet 3 , 2. Ziel 2 , 3. Ziel 1

Schnellfeuergeschütz: 1 3W6 5+ 1 Projektil, 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 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 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

Punktv., Flottenverteidigung 2, ignoriert Ausweichen

Sternenbasis Nexus

1 0 0 4SP 4PP 5

Großkampfschiff, einmal pro System, Hangar 3, 27 , 1 U

Kommandozentrale, Staffelzentrum, +1

: Stahlhagel-FV: 1 3W6 vs Nahb. 4+ 1

Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 1

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 Ausweichen

Sternenbasis Außenposten

1 0 0 0SP 0PP 5

Großkampfschiff, einmal pro System, Hangar 3, 6 , 1 U

Bergungsmodul, Stabsquartier, +1

: 6xGlatrohrkanone: 1 1W6 5+ 1

Projektil

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

Projektil

Fokusstrahl: 3 1W6 1. Ziel 3+ 2

Energie, Feuerlinie, Lichtnachteil

2. Ziel 4+, 3. Ziel 5+ Tödlich: KS

Mehrkerntorpedo: 2 1W6 vs KS+ 6+ 2 1

Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2






































































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























Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4

Neutrale Einheiten

Kosme-Flotte

















































6 FJä, 6 FBo, 1 FKor, 1 FZer, 1 FFre, 1 FKre, 1 FSKre, 1 FTr, 1 FSchS

Kosme-Jäger									
 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									
Kosme-Bomber									
 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 0, Nahbereich, Hüllenschaden x2									
Kosme-Korvette									
 5	 3	 2		 1SP	 1PP	 1			
Kleinkampfschiff, Kundschafter Absorptionsschild, Seidenstahlpanzerung, Erfahrene Besatzung									
 Minenräumung									
 : Aureliageschütz:  2 1W6⊕ 4+ 1✱ Energie, EMP-Angriff 0									
Kosme-Zerstörer									
 4	 3	 2		 1SP	 2PP	 2			
Unterstützungsschiff, EMP-Angriff 1, Absorptionsschild, Seidenstahlpanzerung									
 Makromagazin (schon eingerechnet), Tarnung, Täuschkörper									
 : Mehrkerntorpedo:  2 2W6⊕ vs KS+ 6+ 2  1✱ Rakete, Nahbereich, Hüllenschaden x2									
Kosme-Fregatte									
 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 3W6⊕ vs Nahb. 4+ 1  Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 1									
Kosme-Kreuzer									
 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									
Kosme-Schlachtkreuzer									
 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+									































































Kosme-Schlachtschiff									
 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					
Kosme-Träger									
 1	 1	 1					 4SP	 4PP	 4
Großkampfschiff, Hangar 12, Reparatur 1, Repulsion, Erfahrene Besatzung									
 Logistikzentrum, Staffelfzentrum, Sturmrampe									
 : 2x Blitz-FV:	 2	1W6⊕ vs Nahb. 2+	1*	Punktv., Flottenverteidigung 2, ignoriert Ausweichen					

Kult der Sieben-Flotte
























1 Jäg, 1 Kor, 1 Zer, 1 Fre

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

































Piraten-Einheiten



































Piraten-Jäger									
 3	 3	 0					 0SP	 0PP	 1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 1, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm									
 : Jagdgeschütz:	 1	1W6  5+	1 	Projektil, Punktv., reduziert					
			1W6  vs Schwarm 4+	Ausweichen X um -1 (bis 0)					
Piraten-Bomber									
 2	 2	 1					 0SP	 1PP	 1
Kleinkampfschiff, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm									
 : Nox-Bomben:	 1	1W6  vs KS+ 5+	1 	Bombardierung, EMP-Angriff 1					
Piraten-Korvette									
 3	 2	 1					 1SP	 1PP	 1
Kleinkampfschiff									
 : Lichtgeschütz:	 2	1W6  4+	1 	Energie, Lichtnachteil					
Piraten-Fregatte									
 2	 2	 1					 1SP	 1PP	 2
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					
Piraten-Sternenbasis									
 1	 0	 0					 4SP	 4PP	 5
Großkampfschiff, Hangar 3, Kommandozentrale, Staffelfzentrum, +1 									
 : Stahlhagel-FV:	 1	3W6  vs Nahb. 4+	1 	Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 1					
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					

GAV


















GAV-Jäger									
 4	 4	 0					 1SP	 0PP	 1
Kleinkampfschiff, Ausweichen 2, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, Absorptionsschild									
 : Zielmarkierer:	 2	1W6  3+	0 	Lichtnachteil, Zielmarkierung					
GAV-Zerstörer									
 3	 2	 1					 1SP	 1PP	 2
Unterstützungsschiff, EMP-Angriff 1, Makromagazin (noch nicht eingerechnet), Tarnung, Täuschkörper									
 : Sturmtorpedos:	 1	3W6  vs KS+ 6+	1 	Rakete, Nahbereich, Hüllenschaden x2					
Torrakete:	 2	1W6  3+	1 	Rakete, Nahbereich, Ausweichen 2, HE					

Ereigniskarten

Ereignisart	Effekt
Anomalie	Akademischeschiff: 2 Stufen: Erhalte die Technologie politische Philosophie. Besitzt du sie bereits, erhalte Politische Vision. Besitzt du diese bereits, darfst du einmalig kostenfrei deine Regierung ändern oder eine Politik erhalten.
Anomalie	Geisterhafte Übertragung: 2 Stufen: 1 kostenfreie Technologie eigener Wahl, die ein anderer Spieler bereits erforscht hat, aber du noch nicht und für die du die Voraussetzungen hast. Behalte diese Karte und löse sie aus, falls dies derzeit noch nicht der Fall ist.
Anomalie	Der Reisende: 3 Stufen: Sobald diese Karte 1 Stufe erhält, erhalte +2  , nimm sie und mische sie in das Sturm-Deck. Erhält sie dort auch wieder eine Stufe, mische sie in das Schwarze Loch-Deck. Besitzt sie 3 Stufen, erhält der erforschende Spieler 1 Siegpunkt und ein nicht veränderbares Großkampfschiff mit:  , 2,  , 2,  , 1,  , 3, +3SP, +3PP,  , 3, 2W6 auf 4+ mit 1  , kein Unterhalt
Anomalie	Neutronenblitz: 1 Stufe: Wähle eine zivile Einheit in bis zu 3 Systeme Entfernung zu dieser Anomalie. Die zivile Einheit wird zerstört. Alternativ erhalte +4  .
Anomalie	Quantentunnel (x3): 1 Stufe: Ersetze die Anomalie mit einem Wurmloch. Es ist automatisch mit jedem anderen Wurmloch verbunden. Erhalte +4  .
Anomalie	Stasiskapsel: 3 Stufen: Ziehe einen Berater. Du kannst diesen Berater sofort ins Spiel bringen oder ihn mit deinen derzeitigen ersetzen. Tust du das nicht, erhalte seine halben Kosten als Rohstoffe deiner Wahl.
Anomalie	Sterbender Stern: Lege mit ab dem Aufdecken in jeder Schluss-Phase einen schwarzen Würfel auf das System. Befinden sich hier 2 Würfel, ersetze die Anomalie mit einem Schwarzen Loch. 1 Stufe: Ersetze die Anomalie mit einer Supernova. Erhalte +6  .. Anomalie (ungefährlich)
Anomalie	Sternenkartographie: 1 Stufe: Ziehe zwei beliebige Ereigniskarten (nicht von gefährlichen Systemen).
Anomalie	Verlassener Kreuzer: 2 Stufen: Du erhältst die Technologie Hauptkampfschiffe. Besitzt du diese schon, erhältst du in diesem System einen Kreuzer.
Sturm	Auge des Sturms: Besitzt du das Sturmage, entferne diese Karte aus dem Spiel. Erhalte 1 Siegpunkt. Du bestimmst von nun an immer das Ereignis, wenn Einheiten eines Spielers einen Sturm betreten. Besitzt du das Sturmage nicht, geschieht nichts.
Sturm	Lebende Energie: Anomalie. 1 Stufe: Behalte diese Karte. Du kannst sie für einen beliebigen Spieler ausgeben, um nach einem Angriff das Schild eines Schiffes wiederherzustellen oder um ein Sturm-Ereignis zu ignorieren.
Sturm	Schwacher Partikelsturm: Alle Schiffe erleiden 1  .
Sturm	Starker Partikelsturm: Alle Schiffe erleiden 3  .
Sturm	Schwacher Ionensturm: Alle Schiffe erleiden 1  .
Sturm	Starker Ionensturm: Alle Schiffe erleiden 3  .
Sturm	Sturmwirbel: Alle Schiffe erleiden 1  und 1  .
Weltall	Einsiedelnde: Tausche 1  gegen 2 beliebige Rohstoffe außer Nahrung (bis zu zweimal möglich).
Weltall	Form-Flotte: Das Gesetz Expeditionsprämie wird aktiv.
Weltall	Geheimes Tor: Wenn du es benutzen willst, gelangt das Schiff auf die gegenüberliegende Seite der strategischen Karte und löst dort ein Ereignis aus.
Weltall	Kopfgeldjagd: Das Gesetz Kopfgelder wird aktiviert.
Weltall	Kultbegegnung: Ziehe dich zurück oder kämpfe gegen 2 Kult-Jäger (1 Auge). Gewinnst du, erhältst du 2  und 2  pro Auge. Verlierst du, lass 2 Kult-Jäger in einem beliebigen Weltraum-System (erhöhe die Augen im selben System um +1) entstehen. Sind dort andere Einheiten, kommt es sofort zum Kampf (das Ereignis wiederholt sich danach).
Weltall	Pioniere: Das Gesetz Vernetzungsinitiative wird aktiv.
Weltall	Rumpf des Ladens: Diese Karte bleibt liegen. Hier kannst du für 10  eine beliebige Schwarzmarktkarte aus der Auslage kaufen oder eine Schwarzmarktkarte für 5  oder 5  verkaufen.
Asteroiden	Beschädigtes Schiff: Bezahle 1  und erhalte in diesem System ein Forschungsschiff. Andernfalls wirf diese Karte ab.
Asteroiden	Eisschwarm (x2): Erhalte +2/4/6  , wenn du 4/3/2  zum GZ entfernt bist.
Asteroiden	Erzader (x2): Erhalte +2/4/6  , wenn du 4/3/2  zum GZ entfernt bist.
Asteroiden	Hydroponische Farm (x2): Bezahlst du 1  und 1  , behalte diese Karte. Erhöhe dein Einkommen um +2  (Einkommenswürfel und Farbcube in das System legen, kann durch Kontrolle erobert werden). Bezahlst du nicht, wirf diese Karte ab.
Asteroiden	Minenunternehmen (x2): Bezahlst du 2  , behalte diese Karte. Erhöhe dein Einkommen um +2  (Einkommenswürfel und Farbcube in das System legen, kann durch Kontrolle erobert werden). Bezahlst du nicht, wirf diese Karte ab.

Asteroiden	Piraten (x3): Diese Karte kommt mit einem schwarzen Würfel ins Spiel (1 Auge). Bezahle 3  pro Auge und lege diese Karte ab oder kämpfe gegen Piraten-Korvetten Höhe der Augenzahl. Besiegt du sie, nimm diese Karte und erhalte 2  pro Auge. Verlierst du, erhöhe die Augenzahl um +1. Durch Forschungsschiff entdeckt und nicht bezahlt? Würfle: 1-3: zerstört, 4-6: es zieht sich zurück. Hat es Schilde? 2-6: es zieht sich zurück. Subtrahiere -1 pro Auge auf das Würfelergebnis.
Asteroiden	Piratenbasis: Kämpfe gegen eine Piraten-Sternenbasis, 2 Piraten-Jäger, 1 Piraten-Bomber. Gewinnst du, erhalte 1 Siegpunkt. Entferne alle Piraten-Karten und Einheiten aus dem Spiel. Andernfalls platziere einen schwarzen Würfel auf diese Karte/ erhöhe seine Augenzahl um +1 sowie auf jede andere Piratenkarte im Spiel. Jedes Auge auf dieser Karte fügt 1 Piraten-Korvette dem System hinzu. Durch Forschungsschiff entdeckt? Würfle: 1-5: zerstört, 6: es zieht sich zurück. Hat es Schilde? 5-6: es zieht sich zurück. Wird die Karte abgelegt, mische sie zurück in den Asteroiden-Stapel.
Asteroiden	Rostflotte: Kämpfe gegen 2 Piraten-Korvetten und 1 Piraten-Fregatte. Besiegt du sie, erhalte 20  und + 5  pro Auge sowie diese Karte. Verlierst du, erhält jedes System mit Piraten-Einheiten +1 Piraten-Korvette. Lege dazu 1 schwarzen Würfel in das System/ erhöhe die Augenzahl um +1. Die Augen hier erhöhen die Anzahl der Piraten-Fregatten. Durch Forschungsschiff entdeckt? Würfle: 1-5: zerstört, 6: es zieht sich zurück. Hat es Schilde? 4-6: es zieht sich zurück.
Asteroiden	Schatzkarte: Auftrag: Immer, wenn eines deiner Forschungsschiffe andere Asteroiden betritt, lege einen Farbcube darauf (es darf noch keiner deiner Farbcubes dort liegen). Hat ein Spieler dadurch 3 Cubes auf Asteroiden, nimmt er diese Karte. Sie gilt als Sturmauge (dein nächstes Sturm-Ereignis wird Auge des Sturms). Du kannst sie für 12  verkaufen.
Nebel	Anormale Muster (x2): Auftrag: Immer, wenn eines deiner Forschungsschiffe einen anderen Nebel betritt, lege einen Farbcube darauf (es darf noch keiner deiner Farbcubes dort liegen). Hat ein Spieler dadurch 3 Cubes auf Nebeln, nimmt er diese Karte. Sie gilt als Resonator. Du kannst sie für 12  verkaufen.
Nebel	Astrolabor (x2): Bezahlst du 2  , behalte diese Karte. Erhöhe dein Einkommen um +2  (Einkommenswürfel und Farbcube in das System legen, kann durch Kontrolle erobert werden). Bezahlst du nicht, wirf diese Karte ab.
Nebel	Farbenpracht (x2): Erhalte +2/4/6  , wenn du 4/3/2  zum GZ entfernt bist.
Nebel	GAV-Söldner (x3): Ziehe dich zurück oder kämpfe gegen 1 GAV-Zerstörer und 1 GAV-Jäger. Gewinnst du, erhalte 5  , 5  und nimm diese Karte. Verlierst du, zahle 3  . Hast du Lobbykratie (Tor) nimm diese Karte ohne Kampf, erhalte keine Rohstoffe.
Nebel	Kreuzfahrtschiff (x2): Bezahlst du 1  und 1  , behalte diese Karte. Erhöhe dein Einkommen um +2  (Einkommenswürfel und Farbcube in das System legen, kann durch Kontrolle erobert werden). Bezahlst du nicht, wirf diese Karte ab.
Nebel	Kristallwesen: Das Kristallwesen (MK) ist passiv, bis es angegriffen wird. Es ist immobil mit  0,  6,  6, 1W6  2+ mit 1  . Bei Sieg: +12  . Besitzt du den Resonator, übernimmst du die Kontrolle darüber, sobald du sein System betrittst. Es erhält +1  und du +1  .
Nebel	Mandret & Sahna: Auftrag: Lege 1 GAV-Söldner-Karte von deiner Hand ab, um einen Farbcube hierauf zu platzieren. Erhalte für jede abgelegte Karte 5  . Der erste Spieler mit 2 Farbcubes auf dieser Karte erhält +1 Siegpunkt.
Nebel	Terrainformungs-gas: Auftrag: Wenn ein Forschungsschiff das Ereignis ausgelöst hat, platziere einen silbernen Cube auf es. Bringt es diesen zu einer Kolonie, darfst du 3  bezahlen und ihre Stufe sofort um 1 erhöhen. Wird das Schiff zerstört, verbleibt der Cube im System und kann erneut von einem Forschungsschiff aufgesammelt werden.
Nebel	Unbekannte Teilchen (x2): Erhalte +2/4/6  , wenn du 4/3/2  zum GZ entfernt bist.
Schwarzes Loch	Dunkle Materie: Anomalie. 1 Stufe: Behalte diese Karte. Du kannst sie in der Annäherungsphase eines beliebigen Kampfes einsetzen. Wähle ein Schiff, es erleidet 2  . Wirf die Karte danach ab. +4  .
Schwarzes Loch	Instrumentenausfall: Würfle für jede Einheit, die das System gerade betreten hat und addiere ihren  -Wert auf den Wurf. Jede Einheit, für die du keine 6 gewürfelt hast, wird zerstört.
Schwarzes Loch	Raumzeitverzerrung: Bewege alle Einheiten, die das System gerade betreten haben, auf diese Karte. Sie sind gefangen im Ereignishorizont. Ein Forschungsschiff, was das System betritt und für jede gefangene Einheit 1  ausgibt, kann sie von der Karte runternehmen. Sie sind wieder im Spiel. Sind keine Einheiten mehr auf der Karte, nimm die Karte auf die Hand.
Schwarzes Loch	Schleudersprung: Alle Einheiten, die das System gerade betreten haben, dürfen sich sofort 1 System weiterbewegen.
Schwarzes Loch	Stimmen aus der Tiefe: Gib X  aus und würfle. +X auf den Wurf. Bei einer 6 geschieht nichts, ansonsten wird jede Einheit zerstört. Jede Ausrüstung mit  Kosten erleichtert den Wurf zusätzlich um +1.

Beutekarten

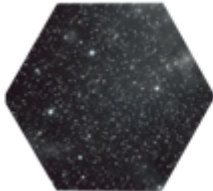
Stufe	Effekt
1	Datenspeicher: Erhalte 2  . Zähle alle deine Beute I Karten zusammen und erhalte einmalig zusätzlich für 1/2/3/4 weitere Karten 1/2/4/8 Rohstoffe deiner Wahl.
1	Seltene Erden: Erhalte 2  . Zähle alle deine Beute I Karten zusammen und erhalte einmalig zusätzlich für 1/2/3/4 weitere Karten 1/2/4/8 Rohstoffe deiner Wahl.
1	Treibgut: Erhalte 1  , 1  , 1  . Zähle alle deine Beute I Karten zusammen und erhalte einmalig zusätzlich für 1/2/3/4 weitere Karten 1/2/4/8 Rohstoffe deiner Wahl.
1	Trophäe: Erhalte 2  . Zähle alle deine Beute I Karten zusammen und erhalte einmalig zusätzlich für 1/2/3/4 weitere Karten 1/2/4/8 Rohstoffe deiner Wahl.
1	Vorräte: Erhalte 2  . Zähle alle deine Beute I Karten zusammen und erhalte einmalig zusätzlich für 1/2/3/4 weitere Karten 1/2/4/8 Rohstoffe deiner Wahl.
2	Ausschlachtung: Du kannst eigene, zerstörte Schiffe in dieser Schlacht wiederherstellen, indem du so viele Beutepunkte ausgibst, wie sie vollständig  hatten (du musst alle  wiederherstellen können oder sie bleiben zerstört). Die Beutepunktekosten dieser Karte werden dir zurückerstattet, wenn du diesen Effekt nutzt. Du kannst entscheiden auf andere Beute zu verzichten, um ihre Beutepunkte für diese Karte zu verwenden.
2	Erfahrungsschatz: Du kannst eine beliebige Einheit kostenfrei mit der Ausrüstung Erfahrene Besatzung ausrüsten, auch wenn du die Technologie dazu noch nicht erforscht hast. Du kannst zusätzlich auf Beute verzichten, um Beutepunkte zu erhalten. Für jeden weiteren hier ausgegeben Beutepunkt kannst du eine weitere Einheit so ausrüsten. Erhalte alternativ 4  .
2	Frachtraum: Erhalte zusätzlich 1 Beutepunkt. Die Beutepunktekosten dieser Karte werden dir zurückerstattet. Du kannst entscheiden, auf andere Beute zu verzichten und darfst danach noch weitere Käufe tätigen.
2	Geheimdienstdaten: Erhalte in dem System kostenfrei ein Netzwerk der Stufe 1 (benötigt die Technologie Strategische Infiltration). Du darfst im Anschluss sofort kostenfrei die Institutionsaktion Untertauchen von einem beliebigen System durchführen, in dem die Voraussetzungen dafür erfüllt sind. Erhalte alternativ 4  .
2	Illegale Fracht: Erhalte die oberste, verdeckte Schwarzmarktkarte.
2	Intakte Systeme: Du kannst eine beliebige Ausrüstung oder Waffe kostenfrei in einen deiner Baupläne eintragen, die dein Gegner benutzt hat (du musst die Technologie nicht erforscht haben, aber sie muss potenziell für dich erforschbar sein). Wiederhole den Effekt so oft, wie du Beute I Karten gezogen hast. Erhalte alternativ 4  .
2	Ruf des Ruhms: Erhalte sofort kostenfrei eine beliebige Söldnereinheit in deine Flotte, sie kostet keinen Unterhalt, du musst ihre  jedoch doppelt in Beutepunkte bezahlen (hast du die Politik Seele-Partnerschaft aktiv oder bist du eine Lobbykratie, die Seele bereits aktiviert hat, dann einfache Beutepunkte). Die Beutepunktekosten dieser Karte werden dir zurückerstattet, wenn du diesen Effekt nutzt. Du kannst entscheiden auf andere Beute zu verzichten, um ihre Beutepunkte für diese Karte zu verwenden.
3	Blaupausen: Erhalte eine für dich verfügbare Militär oder Außenpolitik-Technologie kostenfrei oder alternativ 7  .
3	Helium 3-Extraktion: Die Flotte darf sich sofort noch einmal ihren Bewegungswerten entsprechend weit bewegen und kann dadurch eine neue Schlacht auslösen.
3	Kosmoral gefangen: Nicht gegen neutrale Feinde verfügbar, ziehe dann neu. Du erhältst 1 Siegpunkt. Besitzt der Spieler, der die Schlacht verloren hat, den Berater Kosmoral oder Schülerin der Sanktis, kannst du einen von beiden nun stattdessen übernehmen (benötigt die Technologie Experten-Rat). Sie zählen regulär auf die Beratergrenze.
3	Regierungsmitglied gefangen: Nicht gegen neutrale Feinde verfügbar, ziehe dann neu. Du kannst einen Spieler sofort einen Vertrag, kein Krieg und Waffenstillstand, aufzwingen. Du bestimmst die Bedingungen. Erhalte alternativ 7  .
3	Rettungskapseln: Erhalte sofort einen Transporter (benötigt die Technologie Verbundene Waffen). Du kannst nun Beutepunkte im Verhältnis 1:1 für Nahrung ausgeben, um dir damit für dich verfügbare Bodeneinheiten vom Typ Infanterie zu kaufen. Die Kosten dieser Karte werden dir zurückerstattet, wenn du diesen Effekt nutzt. Erhalte alternativ 7  .
3	Ungetüm aus Rümpfen: Errichte sofort kostenfrei in dem System eine Sternenbasis (benötigt die Technologie Verteidigungstruppen). Erhalte alternativ 7  .

Systemsymbole



Nebel

Ziehe eine Ereigniskarte vom Nebel-Stapel



Weltall

Ziehe eine Ereigniskarte vom Weltall-Stapel



Supernova

Die entdeckende Einheit zieht sich sofort zurück. Für den Rest des Spiels kann das System nicht mehr betreten werden.



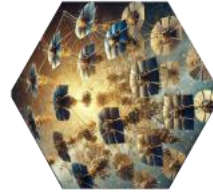
Anomalie

Entdeckt ein Forschungsschiff dieses System, ziehe eine Ereigniskarte vom Anomalie-Stapel. Markiere die Karte und das dazugehörige System mit einem Zahlmarker, bis die Anomalie erforscht wurde



Leerenhabitat

Siehe Spezialprojekte.



Stellar-Schwarm

Siehe Spezialprojekte.



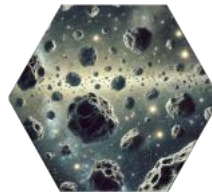
Heimatswelt

Werden beim Spielstart platziert.



Galaktisches Zentrum

Siehe Schlussphase Galaktisches Zentrum.



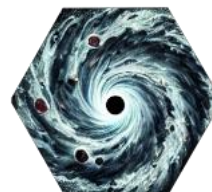
Asteroiden

Ziehe eine Ereigniskarte vom Asteroiden-Stapel.



Sturm

Gefährliches System. Ziehe eine Ereigniskarte vom Sturm-Stapel und lege sie danach unter den Stapel.



Schwarzes Loch

Gefährliches System. Ziehe eine Ereigniskarte vom Schwarzen Loch-Stapel und lege sie danach unter den Stapel.



Quantentunnel

Jeder Quantentunnel zählt zu jedem Quantentunnel als benachbartes System.



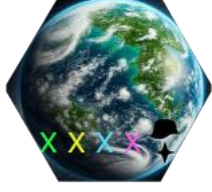
Singularitäts-Extraktion

Siehe Spezialprojekte.



Automatisierte Werft

Siehe Spezialprojekte.



Planet

Können kolonisiert werden. Werden bei benachbarten Planeten zurückgelegt. Dürfen für 3 ausgegebene Ereigniskarten statt eines erkundeten Systems gespielt werden.



Forschungsschiff



Kolonieschiff



Jäger



Bomber



Korvette



Zerstörer



Fregatte



Kreuzer



Schlachtschiff



Träger



Schlachtschiff



Titan



Sternenbasis



Flut-Kampfanzug



Transporter



Festung



Raketenbasis



Planetarer Schild



Der Reisende



Tor-Kreuzer



Hegemonie



Hybris



Kristallwesen

Flotten/Armeebogen

Flotte
Armee

For: Forschungsschiff, **Kol:** Kolonieschiff, **Jäg:** Jäger, **Bom:** Bomber, **Kor:** Korvette, **Zer:** Zerstörer, **Fre:** Fregatte, **Kre:** Kreuzer, **SK:** Schlachtkreuzer, **SchS:** Schlachtschiff, **SB:** Sternenbasis, **Trä:** Träger, **Tit:** Titan, **Tra:** Transporter, **Mil:** Miliz, **Inf:** Infanterie, **SInf:** Schwere Infanterie, **Pz:** Panzer, **Art:** Artillerie, **Luf:** Luftwaffe, **KDr:** Kriegsdrohnen, **AOG:** Antiorbitalgeschütz

For: 1, Zivil, KS, 3 , ab 3: 1 U	Kol: 1 Zivil, GS, 5 , 1 U	Jäg: 0, KS, 1
FJäg: 0, KS, 2	Bom: 0, KS, 1	FBom: 0, KS, 2
Kor: 1, KS, 3 , ab 3: 1 U	FKor: 2, KS, 4 , ab 2: 1 U	Zer: 1, US, 5 , ab 2: 1 U
FZer: 1, US, 6 , 1 U	Fre: 1, US, 5 , ab 2: 1 U	FFre: 1, US, 6 , 1 U
Kre: 1, HS, 8 , 1 U	FKre: 1, HS, 9 , 1 U	SK: 1, HS, 10 , 2 U
FSK: 1, HS, 12 , 3 U	SchS: 1, GS, 14 , 3 U	FSchS: 1, GS, 16 , 3 U
Trä: 1, GS, 7 , 1 U	FTrä: 1, GS, 9 , 2 U	SB: 0, GS, 11 , 2 U
FSB: 0, GS, 13 , 2 U	Tit: 1, MK, 20 , 4 U	Tra: 1, US, 2
FTra: 1, US, 4	Mil: 0 , 2x Koloniestufe, Infanterie	Inf: 1 , Infanterie
SInf: 2 , Infanterie	Pz: 3 , Fahrzeug	Art: 4 , Fahrzeug
KDr: 2 , Fahrzeug, Schwarm	Luf: 6 , Luftwaffe, Fahrzeug	AOG: 5 , 2 U Fahrzeug, Gebäude

Kurzübersicht

Rundenablauf

1. Politik-Phase

Vertragsaktion
Institutionsaktion
Gesetzesaktion
Regierungsaktion
Untergrund
Kabinett

2. Ökonomie-Phase

Einkommen
Technologien, Einheiten und Gebäude kaufen

3. Bewegung-Phase

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

4. Schlachten-Phase

Taktische Karte aufbauen
Annäherungsphase
Hauptkampfphase
Auswertungsphase

5. Schluss-Phase

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

Siegpunkte

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

Zusätzliche Siegbedingung

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

Produktion

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

Kriegsgrund

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

Symbole

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

Investorengesuche

Kläne: 1. Institutionsaktion
Kosme: 1. Militäreinheit im GZ
Form: 1. Kolonie der Stufe II
Himmel: 1. Politik
Seele: 1. Berater
Welle: 1. mit 2 Anomalie-Karten auf der Hand
Tor: 1. Handelsroutenverbindung
Krise (optional): Durchschnitt 5+ Koloniestufen
Oder mindestens ein Spieler mit 5+ Siegpunkte

Unterhalt

Rohstoffgebäude (**außer** 🟢): -1🟡/-2🟡/-3🟡
Kapazitätsgebäude: -1🟡/-2🟡/-3🟡
Botschaft, Künstliches Tor, Zentrum: -2🟢
Einheiten: bei Kosten mit U angegeben
Politiken: -2🎵
Berater: -3🎵
Jede Runde im Krieg (Angreifer): -1🎵 zusätzlich
Jede 2. Runde im Krieg (Verteidiger): -1🎵 zusätzlich

Kriegsziel

B zieht seine Forschungsschiffe zurück/ werden zerstört
B löst die Blockade des Systems auf
Rückeroberung eigener Kolonien/ Zerstörung Kolonie von B
Eroberung, Zerstörung beliebiger Kolonien oder X Schlachten-
siele (jedes X ist ein Ziel, Niederlagen zählen negativ) gegen B

