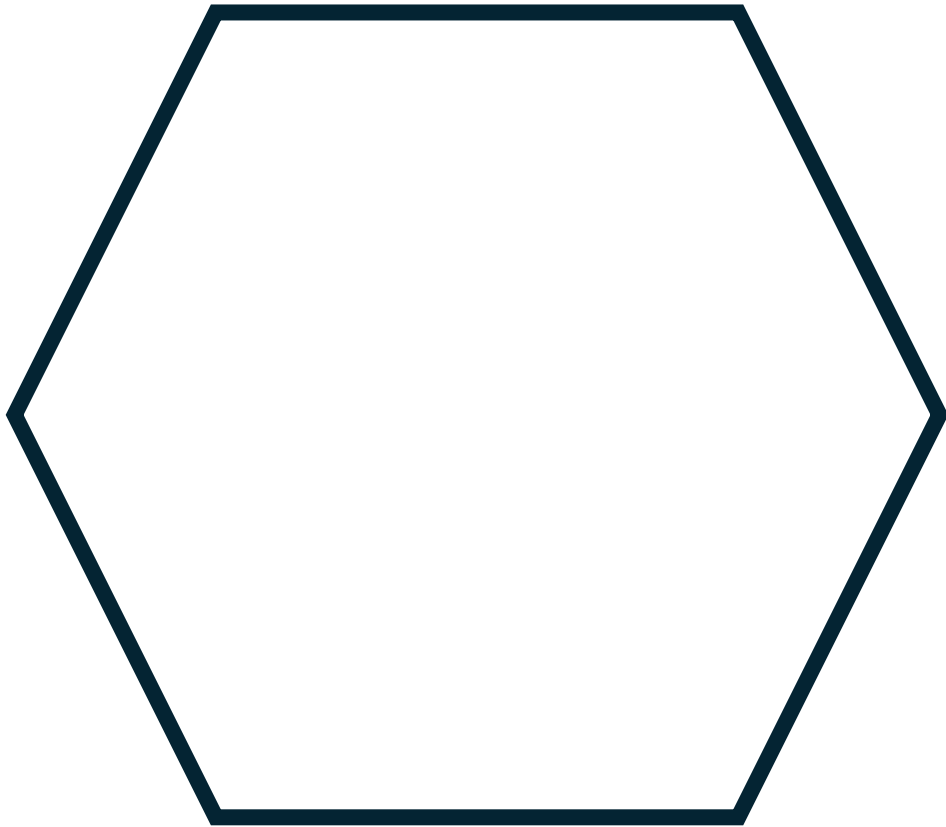


Sternenkinder - Das letzte Tor



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	32
• Waffen	34
• Baupläne	37
• Standardisierte Baupläne	40
• Neutrale Flotten	45

3. Bewegung-Phase

• Ereignisse und Beute	48
• Ferner Krieg	51
• Planetare Ereignisse	52
• Bevölkerungsmehrheiten	62
• Systeme	64
• Einheiten	65

4. Schlachten-Phase

• Flotten/Armeebogen	66
----------------------	----

5. Schluss-Phase

• Symbole und Spielhilfen	67
---------------------------	----

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 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 5  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 befinden sich ab nun 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 sie zur Kolonisierung alle, die Koloniestufe beginnt auf 1/2/3. Bekämpfst du die Miliz mit Bodentruppen, erhalte 4/8/16 . Kann nicht aufgehoben werden.

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

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

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 Schlacht statt (Berater wirken sich aus). Alle Spieler der Gewinnerseite erhalten zusätzlich 3 Rohstoffe ihrer Wahl. Zerstörte Einheiten werden danach wiederhergestellt.

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 zeitlich 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 einen deiner Planeten. 2. Platz: Rüste alle deine Baupläne kostenfrei mit für dich verfügbaren 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 Beutepunkte nochmals. 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 IA). 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 kann nicht aufgehoben werden.

Kriegsanleihen: Jeder Spieler erhält in seiner Ökonomie-Phase +1  und darf eine beliebige Ausrüstung kostenfrei einbauen (ist ein Spieler im Krieg, verdoppelt er beides). Kann nicht zeitlich 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.

Mitigierung des technologischen Wettbewerbs: Wurde eine Technologie bereits von einem Spieler entdeckt, kannst du bei ihrer Erforschung zusätzlich +3  zahlen und ihren Bonus trotzdem beanspruchen.

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, sein -Unterhalt erhöht sich 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 +2 -Unterhalt und er verliert -2 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 +3 -Unterhalt und verliert -3 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 gilt es ab jetzt immer) 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 nicht als Anomalie erforschen und geht nicht auf Anomalien, 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 🏆.

Weltenwirtschaftsforum (Wettbewerb): Am Ende jeder 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 ächten: Wähle eine bestimmte Politik. Sie wird inaktiv und kann nicht mehr aktiviert 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, erhalte auf deinem Rivalen-Regierungsziel +1 Auge. Stiehl ihm 1+ X🎲, X ist die Anzahl der Augen. Hat er keine 🎲 mehr, wähle einen anderen Rohstoff.

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

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

Wird die Souveränität zerstört, erhält der zerstörende Spieler +1 Siegpunkt. Sie ist für immer verloren. Du behältst die Souveränität auch bei einem Regierungswechsel, verlierst aber die Fähigkeit, sie aufzustufen 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. +1 Siegpunkt.

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

Unbesiegbare Armada: Immer, wenn du ein Schiff mit einer Größenklasse besitzt, welche du zum ersten Mal in dieser Partie hast, lege auf diese Karte +1 Auge. Liegen hier 5+ Augen, erhalte

die Belohnung. Belohnung: Du darfst sofort alle deine verfügbaren Baupläne kostenfrei mit für dich verfügbaren Waffen und Ausrüstungen ausrüsten.

Gerechter Krieg (Autokratie)

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

Kosten: 4 

Kriegsbeute (Autokratie)

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

Kosten: 3 

Kriegskodex (Autokratie)

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

Kosten: 5 

Totale Überwachung (Autokratie)

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

Kosten: 3 

Imperium (Stufe II, Kosten: 10 🪶)

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

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

Staatsgröße: 99

Handel: 🍏 in 🪶: 5:1, 🪶 in 🍏: 5:1

🧪 in 🪶: 5:1, 🪶 in 🧪: 5:1

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

Flaggschiff (Imperium)

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

Kosten: 3 🪶

Imperiale Legion (Imperium, gebunden)

Jedes deiner Kapazitätsgebäude produziert am Ende der Ökonomiephase kostenfrei eine Bodeneinheit (aufgewertete Gebäude 2 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, 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 Kabinettkosten (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.

Kosten: 3 🪙

Seele-Partnerschaft (Plutokratie)

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

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

Tor-Partnerschaft (Plutokratie)

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

Korporatokratie (Stufe II, Kosten: 10 🎵)

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

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

Blitzverträge (Korporakratie)

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

Börsenmanipulation (Korporakratie, gebunden)

Du kannst in der Schluss-Phase einen gelben oder orangene 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 (sie bleibt auf den Bauplatz).

Kosten: 8 🎵

Monetäre Herrschaft (Korporakratie, gebunden)

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

Kosten: 10 🎵

Soziokratie (Stufe I, Kosten: 5 🎵)

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

Staatsgröße: 4

Handel: 🟢 in 🟡: 4:1, 🟡 in 🟢: 4:1

🔬 in 🟡: 5:1, 🟡 in 🔬: 5:1

Regierungsfähigkeit: -

Ziel: Dominierende Volkswirtschaft: 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 Geheimhaltung: Von dir erforschte Technologien zählen für andere Spieler nicht als erforscht, außer du bezahlst +3 🧪 zusätzlich (erst dann den Bonus abdecken).

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

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

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

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

Allumfassende Ausbildung (Technokratie)

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

Kosten: 6 🎲

Experimentelle Methode (Technokratie)

Wenn eines deiner Forschungsschiffe eine Anomalie untersucht, erzeugt es sofort Stufe I. Immer wenn du eine Anomalie erforschst, lege +1 Auge auf hierauf. Für je 2 Augen hier, erhalte jeweils +1 Siegpunkt.

Kosten: 6 🎲

Freie Forschung (Technokratie)

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

Kosten: 3 🎲

Welle-Partnerschaft (Technokratie)

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

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

Logokratie (Stufe II, Kosten: 10 🪙)

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

Malus: Geringe Staatsgröße

Staatsgröße: 2

Handel: 🍏 in 🪙: 5:1, 🪙 in 🍏: 5:1

🧪 in 🪙: 3:1, 🪙 in 🧪: 3:1

Regierungsfähigkeit: Weltraumwunder - Sobald Megakonstruktionen erforscht wurde, kann der Bau von einmaligen Weltraumwundern in der Ökonomie-Phase begonnen werden (solange das System unter deiner Kontrolle ist). Weltraumwunder werden immer in Stufen errichtet und pro Runde kann nur eine Stufe fertiggestellt werden. Pro fertiggestellte Stufe wird ein weißer Würfel auf das Weltraumwunder gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Diese zeigen die aktuelle Stufe an. Es ist nicht möglich, sie über andere Spezialeffekte zu übernehmen oder sie zu zerstören. Sie können durch Militäreinheiten erobert werden (du verlierst die Effekte, nicht die 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 Forschungsgebieten +3 .

Kosten: 10 

Transmutation (Logokratie)

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

Kosten: 8 

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+; 2  1  , Punktv.											

Kosten: 10 

Himmlische Regierung (Welle, Lobbykratie)

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

Kosten: 15 

Traum-Geheimprojekt (Welle, Kosmokratie)

Du erhältst jede Runde 1 Siegpunkt.

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)

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

Phase Bosa (Tor, Lobbykratie)

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

Hegemonie					
1	0	3	8SP	8PP	6
Megakonstruktion, Raumzeitkontrolle (die Hegemonie kann sich innerhalb von 2 auf ein beliebiges Feld bewegen und drehen) Entermannschaft 6, Massives Bombardement (trifft automatisch), Tarnung, Unberührbar, darf sich nicht zurückziehen und muss ihre Bewegung immer näher zur Heimatwelt eines vorher bestimmten Spielers beenden, bis dieser das Spiel verloren hat. : 2x Kristallinfektor: 1 1W6 4+, gegen Schwarm 3+, gegen Nahbereich 2+; Punktv., besitzt das Ziel noch Schilde, hat die Waffe keinen Effekt. Ansonsten wird ein lila Würfel auf das Ziel gelegt/ seine Augenzahl um +1 erhöht. Es erleidet, immer wenn es am Zug ist X und X ist die Anzahl der Augen der lila Würfel. Danach erhöht sich die Anzahl um +1, außer das Schiff gibt 1 Aktion aus. Überspringt es seinen gesamten Zug, wird die Anzahl der Augen um -1 reduziert. Resonanzgenerator: 1 Autotreffer, alle Ziele um das Schiff werden getroffen. Punktv., die Waffe hat keinen Effekt, außer das Schiff besitzt einen lila Würfel. Dann erleidet es pro Auge 2 , alle lila Würfel werden entfernt. Kolossaler Waffeneffekt. Torraketenbatterie: 2 3W6 3+, 1 , Rakete, Nahbereich, Ausweichen 2, HE					

Form (Unternehmen, Lobbykratie)

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

Agrarsiedlungen (Form, Lobbykratie)

Planeten mit 0 gelten, als hätten sie 1 .

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

Kosten: 5

Autonome Verwaltung (Form, Lobbykratie)

Deine Staatsgröße steigt um +1.

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

Kosten: 10

Seele (Lobbykratie)

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

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

1: Einer deiner Planeten ohne Zentrum gilt, als hätte er diese Runde ein Zentrum (benötigt keinen Bauplatz, 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 Kabinettaktionen nutzen. Bestehende Verträge mit dir werden aufgelöst. Schließt ein Spieler mit dir einen Vertrag, wird automatisch seine Sanktionsstufe um 1 erhöht (mehrfach pro Runde möglich). Du kannst keine Sanktionsstufen erhalten und dir kann kein Krieg erklärt werden.

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

Kakistokratie (Stufe II, Kosten: -)

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

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

Staatsgröße: 4

Handel: -

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

Die zerbrochene Maske (Klan, Kleptokratie)

Immer, wenn im Spiel eine Piraten-Einheit (Piraten-Fregatte, -Korvette, -Jäger, -Bomber, -Sternenbasis) platziert wird (etwa durch das Setzen/ Erhöhen von schwarzen Würfeln auf Ereigniskarten), du eine illegale Institutionsaktion ausführt, 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	4
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 Politik dann mit einer beliebigen Kleptokratie-Politik deiner Wahl.

Kosten: 10

Die letzten Zeugen (Klan, Kleptokratie)

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

Ruf der letzten Grazie (Zeugen, Kleptokratie)

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

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

Kosten: 7

Gesichtslose (Zeugen, Kakistokratie)

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

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

Kosten: 10

Der schlafende Schwan (Klan, Kleptokratie)

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

Ruf der Zwillingköniginnen (Schwan, Kleptokratie)

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

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

Kosten: 7 

Opulenz (Schwan, Kakistokratie)

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

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

Kosten: 10 

Das Fasssthulla-Syndikat (Klan, Kleptokratie)

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

Ruf des Emirs (Syndikat, Kleptokratie)

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

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

Kosten: 7 

Der Hass (Syndikat, Kakistokratie)

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

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

Kosten: 10 

Berater

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 sind für dich um -1 🪙 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.

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 +30 🪙.
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.	Aktivierbar. Verdopple einmalig in der Ökonomie-Phase dein 🪙-Einkommen. Nur +1 Siegpunkt statt 2 für Beraterstufe II.

Klanmitglied (Kosten: 6 🪙)	
Grundfähigkeit: Für jede nicht-zivile Einheit von dir auf der Handelsroute eines anderen Spielers, stiehst du ihm in der Ökonomie-Phase 1 🟡 (nur 1 🟡 pro System mit Handelsroute).	
Stufe I (7 🪙)	
Du kannst die Effekte des Ereignis Piraten (Asteroiden) ignorieren. Piraten unterstützen dich, wenn in dem System, in dem sie liegen, gekämpft wird. Jedes Piratenschiff im Spiel erhöht das 🟡-Einkommen dieses Beraters um +1	Du kannst die Effekte gefährlicher Systeme ignorieren.
Stufe II (12 🪙)	
Politik-Phase: Wähle ob deine Einheiten in dieser Runde als Freibeuter gelten. Tun sie das und blockieren sie Planeten, erhalte das gesamte Einkommen von 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 ohne den Zusatz Piraten (gilt auch für ihren Unterhalt).

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. Zerstörst du Einheiten mit derselben ⌚, sind diese nicht noch einmal am Zug, sondern werden direkt entfernt.	Eine Einheit deiner Wahl darf mit ⌚: 0 noch mal eine Angriffsaktion ausführen.
Stufe II (10 🪙)	
In den ersten beiden Schlachtrunden (auch Bodenschlachten) treffen alle deine Einheiten um +1 besser.	Deine HS+ erhalten ihren größten Waffenplatz noch einmal.

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).	Deine erste Institutionsaktion in dieser Runde hat keine zusätzlichen Kosten Wachen oder Polizei.
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 durch, als wäre dort ein Netzwerk der Stufe 1 vorhanden. Ist es bereits vorhanden, behandle es, als wäre es 1 Stufe höher.

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.

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 US+ 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.

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).

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 : 2x Nox-Geschütz: : 2 1W6 ⊕ 4+ 2 EMP-Angriff 0 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 einmalig 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.

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 einen weiteren Berater kaufen.

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 nimm eine Karte deiner Wahl. Mische ihn 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 2 von ihm. Er muss die Kosten bezahlen können oder kann die Technologie nicht erforschen

Schwarzmarktgegenstände

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

Abduktor 🚀 Deine Einheiten erleiden -1🛡️ und -1🌟 durch Stürme.	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.	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.
Asteroidenschnaps 🌟 Jedes Asteroidenfeld, das du kontrollierst, erzeugt +1 🌟.	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 Schlusss-Phase würfeln alle Spiele gegeneinander und addieren ihre Investition (je 1 🌟 erzeugt +1 auf ihren Wurf). Bei Gleichstand gewinnt keiner. Der Gewinner erhält +1 Siegpunkt.	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🌟
Druckmittel gegen Reinmetall 🌟 Erzeuge in jeder Ökonomie-Phase 1 Einheit Panzer in einer deiner Kolonien ohne Kapazität zu verbrauchen. Kosten: 1🌟 Unterhalt	Fliegenfang-Virus 🌟 Aktivierbar zu Beginn einer Schlacht: Wähle eine Schlacht, alle Einheiten dürfen sich erst in der dritten Kampfrunde zurückziehen.	Gefälschte Beweise 🌟 Hast du einen Agenten auf der Heimatwelt eines Spielers, bestimme einen seiner Berater, er wird inaktiv, bis dir jemand diese Karte stiehlt.
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 🌟.	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 Sturmmauges bestimmt jede Runde das Ziel, wenn er teilnimmt.
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🌟	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.	Kristallseuche 🌟 Aktivierbar Beginn beliebige Schlacht: beliebige eigene 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.
Manipulierte Zählmaschinen 🌟 Erhalte +1 Stimme, wenn sich ein eigener Agent auf einer Kolonie eines anderen Spielers befindet (nicht eigene Föderation).	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🌟	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.
Namenlose 🌟 Aktivierbar. Erhalte noch vor Beginn der ersten Kampfrunde/ Annäherungsphase bei einer beliebigen Weltraum-/Bodenschlacht 1 Jäger/ Infanterie nur für diese Schlacht. Entscheide auf welcher Seite sie kämpft.	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 🌟.
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.	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 die Gegenseite.	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 🛡️.
Syndikat-Unterstützung 🌟 (K) Jede Netzwerkstufe auf einer Handelsroute eines anderen Spielers (muss mit Heimatwelt verbunden sein, nur einmal pro verbundenen Planeten) erzeugt +1 🌟.	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.	Xolo!tWa 🌟 Aktivierbar. Verhindere allen Schaden eines Angriffs einer Einheit in einer Weltraum- oder Bodenschlacht.

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) Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos eine Handelsroute bauen/ alle freigeschalteten Ausrüstungen beliebig einbauen/ 2 künstliche Tore in Systemen mit eigenem Forschungsschiff oder eigener Kolonie erhalten.
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 . Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Kapazitätsgebäude auf +2 aufwerten.
Diplomatischer Chor	Schaltet die Ausrüstung Diplomat frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Forschungsschiff auf deiner Heimatwelt erhalten und den Bauplan mit Diplomat ausrüsten.
Effiziente Bürokratie	Der Unterhalt von Politiken reduziert sich um -1 . Bonus: Erhalte für jede deiner aktiven Politiken 4 .
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 Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos beliebige freigeschaltete Baupläne mit einer gerade freigeschalteten Ausrüstung ausrüsten.
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. Bonus: du kannst sofort kostenlos bis zu 2 Forschungsschiffe auf Asteroidenfeldern oder Nebeln erhalten, die benachbart zu deinen Einheiten oder Kolonien sind und die keine Einheiten anderer Spieler oder neutrale Einheiten enthalten.
Experten-Rat	Schaltet die Ausrüstung Kommandozentrale und die Möglichkeit Berater zu kaufen frei. Bonus: durchsuche den Beraterstapel oder die Beraterauslage nach einem Berater deiner Wahl und nimm ihn auf die Hand.
Exzellenz-Initiative	Schaltet die Ausrüstung erfahrene Besatzung frei. Berater-Unterhalt wird um -1 reduziert. Berateraufwertungen sind um -3 Rohstoffe reduziert (bis 1). Bonus: du kannst sofort kostenlos die gerade freigeschaltete Ausrüstung an einem freigeschalteten Bauplan deiner Wahl ausrüsten.
Fortschrittliche Ausbeutung	Kapazitätsgebäude erhöhen um ihre Gebäudestufe (1/2/3 in +2/+4/+6) das Einkommen eines Rohstoffgebäudes deiner Wahl auf demselben Planeten. Bonus: Du kannst sofort kostenfrei ein für dich verfügbares Kapazitätsgebäude deiner Wahl bauen.
Fortschrittliche Konstruktion	Schaltet die fortschrittlichen Baupläne für alle aufwertbaren Raumschiffe frei. Bonus: erhalte die halben Kosten (aufgerundet) all deiner Schiffe in .
Geheimdienst	Schaltet die Ausrüstung Agent und Störsender frei. +1 Institutionsaktion. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Forschungsschiff auf einem deiner Netzwerke oder Planeten deiner Wahl erhalten und den Bauplan mit Agent ausrüsten.
Himmliches Recht	Jede Polizei gilt als 2 Polizei, jede Wache gilt als +1 Stufe. +1 Gesetzaktion in der Politik-Phase. Bonus: du kannst sofort kostenlos bis zu dreimal eine Wache der Stufe 1 errichten und/oder eine Wache um +1 Stufe erhöhen und/oder ein Forschungsschiff auf einer deiner Wachen oder Planeten erhalten und dem Bauplan mit Polizei ausrüsten.
Hochindustrie	Rohstoff-/ Kapazitätsgebäude können auf +6/ +3 aufgewertet werden. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Rohstoff-/Kapazitätsgebäude auf +6/+3 aufwerten.
Hybrider Krieg	Schaltet die Ausrüstung E-Kriegszentrum, Tarnung, kriegsauslösende IA frei, +1 maximale Netzwerkstufe (von 3 auf 4), +1 Institutionsaktion. Bonus: du kannst sofort kostenlos eines deiner Netzwerke auf Stufe 4 erhöhen.

Hyperkommunikation	Ist eine Kolonie via Handelsroute mit deiner Heimatwelt verbunden, senken sich ihre Koloniestufenkosten zusätzlich um die Gebäudekosten aller deiner verbundenen Kapazitätsgebäude (bis 1). Zahle 20🍀, um deine Staatsgröße um +1 zu erhöhen. Diese Kosten sind um die Koloniestufen aller deiner verbundenen Kolonien im Verhältnis 1:1 reduziert. Bonus: erhöhe deine Staatsgröße um +1.
Interportale Gemeinschaft	Schaltet das Gebäude Botschaft frei. Der Kauf von Stimmen kostet 4 statt 5🍀. +1 Vertragsaktion in der Politik-Phase. Bonus: du kannst sofort kostenlos eine Botschaft errichten.
Invasionstaktik	Schaltet die Bodeneinheiten Anti-Orbitalgeschütz, Kriegsdrohnen und die Ausrüstungen Entermannschaft, Sturmrampe frei Bonus: du kannst sofort kostenlos beide, der gerade freigeschalteten Bodeneinheiten, in eine deiner Armeen erhalten oder damit eine Armee aufstellen.
Kriegswirtschaft	Bist du im Krieg, kann jedes Kapazitätsgebäude kostenfrei eine gerade gebaute Militäreinheit in seinem System duplizieren (benötigt dennoch volle Kapazität). Bonus: du kannst sofort kostenlos eine beliebige, reguläre Militäreinheit von dir duplizieren.
Massenadministration	Deine maximale Staatsgröße erhöht sich um +1 Planeten. Schaltet die Ausrüstung Staf-felzentrum frei. Koloniestufen kosten für dich -3🍀 weniger. Bonus: du kannst sofort kostenlos eine Koloniestufe von 1 auf 2 erhöhen.
Massenproduktion	Jedes Kapazitätsgebäude reduziert alle Kapazitätskosten von Gebäuden und Einheiten, die in diesem System gebaut werden, einmal pro Runde um bis zu seiner Gebäudestufe (ein auf 2 aufgewertetes Gebäude reduziert andere Käufe um bis -2 Kapazität, bis 0). Bonus: Erhalte sofort deine gesamte, von Gebäuden produzierte 🍀 mal 3 in 🍀 oder 🍀. Du darfst damit sofort, ohne Aktions- oder 🍀-Kosten, Gebäude aufwerten oder bauen. Bleiben Rohstoffe übrig, verfallen diese danach.
Metropolen	Koloniestufe III/IV erzeugt: +1/+2 Bauplätze. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein beliebiges Gebäude bauen.
Multipolare Wirtschaft	Du kannst 1 weiteres Zentrum bauen. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Zentrum bauen.
Optimierte Stadtplanung	Der Unterhalt von Rohstoffgebäuden wird um -1🍀 gesenkt (bis 1🍀). Bonus: erhalte für jedes deiner Rohstoffgebäude der Stufe +4/+6 jeweils 2/4🍀.
Politische Philosophie	Schaltet die politische Aktion Regierung reformieren frei. Du kannst die Regierungen der Stufe I/ Spezialregierungen und ihre zugehörigen Politiken kaufen. Bonus: du kannst sofort kostenlos eine Regierung der Stufe I einführen.
Politische Vision	Schaltet die Regierungen der Stufe II und ihre zugehörigen Politiken frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos eine Regierung der Stufe II einführen.
Polymorphes Kabinett	Das Annehmen einer neuen Regierung kostet -3🍀, kostet keine politische Aktion mehr und alle Änderungen gelten sofort (nur einmal die Runde möglich). Bonus: du kannst sofort kostenlos eine andere Regierung einführen.
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 Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos beliebige freigeschaltete Baupläne mit einer gerade freigeschalteten Ausrüstung ausrüsten.
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 Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos beliebige freigeschaltete Baupläne mit einer gerade freigeschalteten Ausrüstung ausrüsten.
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🍀. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Rohstoffgebäude auf +4 aufwerten.
Rechtslehre	Schaltet die Ausrüstung Polizei frei. +1 Gesetzesaktion in der Politik-Phase. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Forschungsschiff auf einem deiner Planeten erhalten und den Bauplan mit Polizei ausrüsten.

Robotronisierung	Schaltet die Ausrüstung Logistikzentrum frei. Der Unterhalt von Kapazitätsgebäuden wird um -1 🟡 gesenkt (bis 1 🟡). Bonus: Erhalte für jedes deiner Kapazitätsgebäude der Stufe +2/+3 jeweils 2/4 🟡.
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 Bonus KS/US/HS/GS/MK: du kannst sofort kostenlos ein Schiff der gerade erforschten Größenklasse erhalten. Es muss in ein System platziert werden, in dem du Kapazität produzierst.
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 Bonus bei einfach/ verbessert/ fortschrittlich: du kannst sofort kostenlos beliebige freigeschaltete Baupläne mit einer gerade freigeschalteten Ausrüstung ausrüsten.
Sensoren	Einfach: Schaltet die Ausrüstung Sensoren frei Verbessert: Enttarnung und Ereignisse, siehe Ausrüstung Sensoren Fortschrittlich: Reichweite und Ausrüstungsplatz, siehe Ausrüstung Sensoren Bonus einfach/verbessert/fortschrittlich: du kannst ein zu deinem Forschungsschiff benachbartes System entdecken/ du kannst ein Forschungssystem das System, in dem es gerade steht, nochmal entdecken lassen. Ist es eine Anomalie, füge +1 Stufe hinzu oder ziehe noch eine Anomalie/ alle deine Forschungsschiffe können den Bonus von verbesserten Sensoren sofort nochmal ausführen.
Strategische Infiltration	Schaltet die IA Netzwerk aufbauen frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Netzwerk der Stufe I in einem beliebigen System platzieren.
Terrainformung	Schaltet die Ausrüstung Bergungsmodul und Stabilisatoren frei. Du kannst Rohstoffgebäude unabhängig von den Planetenrohstoffen bauen. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Rohstoffgebäude deiner Wahl 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. Bonus: du kannst sofort kostenlos die IA Untertauchen beliebig oft nutzen, aber nur einmal pro Schiff mit Charakter.
Verbundene Waffen	Schaltet die Bodeneinheit: Artillerie, Luftwaffe, Schwere Infanterie. Bonus: du kannst sofort kostenlos jede der gerade freigeschalteten Bodeneinheiten in eine deiner Armeen erhalten.
Verteidigungsgruppen	Schaltet die Bodeneinheiten Infanterie, Panzer, die Weltraumeinheiten Sternenbasis, Transporter und das Gebäude Festung frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos jede der gerade freigeschalteten Einheiten/Gebäude erhalten. Alternativ kannst du eine Sternenbasis in einem System mit eigenem Forschungsschiff oder eigener Kolonie erhalten.
Vollendetes Regieren	Du kannst eine 4. Politik kaufen. Bonus: du kannst sofort kostenlos eine Politik einführen.
Wehrtechnischer-industrieller Komplex	Du kannst nun 🟡 oder ✨ X-mal ausgeben, wenn du eine Einheit ausrüstest. Du darfst die Ausrüstung dann X-mal am gleichen oder an verschiedenen Bauplänen kostenlos ausrüsten. 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 sie gekauft werden. Bonus: Erhalte für jede deiner Einheiten, jeder Ausrüstung und Waffe im Bauplan 1 🟡 und für jede Stufe von jedem deiner Gebäude 1 🟢 (Stufe 2/3 geben 2/3 🟢).
Wirtschaftszentrum	Schaltet das Gebäude Zentrum und die Ausrüstung Stabsquartier frei. Bonus: du kannst sofort kostenlos ein Zentrum erhalten.

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, Fregatte 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 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. Wenn du durch die Einheit eine Ereigniskarte (nur nicht gefährliche Systeme) ziehen würdest, die keine neutrale Einheiten erzeugen, ziehe 2 davon und führe 1 aus. Ansonsten musst du dich für ein Ereignis entscheiden, welches neutrale Einheiten erzeugt. 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, Transporter 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. Verbraucht keinen Ausrüstungsplatz. 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 KS+ 6+ 2 Bombardierung, 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 (3☀)	1 3W6☉ vs KS+ 5+ 1 Rakete, Nahbereich, HE+, Hüllenschaden x2
Torrakete (5☀)	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 Auto-Treffer: Nahb. 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: Du kannst bis zu X Punktverteidigungstreffer gegen die Einheit/Waffe neu würfeln lassen.

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

Bodeneinheiten: Gelten als eine Stufe kleiner als KS. Flächenschaden hat den Effekt von Artillerie.

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 schwarzes Auge auf der Einheit. Besitzt das angegriffene Schiff auch Entertruppen, darf es nun zurückkämpfen. Jeder Treffer reduziert hier 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.

Gebäude: Ein Gebäude ist immer unbeweglich, auch wenn es einer Armee angehört. Es wird in der Zielauswahl wie ein Fahrzeug behandelt. Gebäude werden durch den ersten Bombardementschaden zerstört, außer sie besitzen Kampfwerte, wie andere Einheiten. Dann wird der Bombardementschaden wie regulärer  verrechnet.

Hangar X: Die ausgerüstete Einheit darf X KS 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 (ein solches Schiff gibt auch nur einen halben Beutepunkt und es wird abgerundet). 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, unabhängig ihrer Stufe, Einheiten oder Gebäude, zu zerstören.

Nahbereich: Der Angriff kann mit Punktverteidigung abgefangen werden. Für jeden Treffer der Punktverteidigung wird ein Angriff negiert (Sie wird nach den Angriffen abgehandelt). Siehe Punktverteidigung.

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 (, du bestimmst die Richtung, keine Drehungen). 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: Einheit 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 zusammengelegter 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.

Straßenbau (Benötigt einfache Antriebe, um aktiv zu sein): Bewegt sich die Einheit auf ein System (ist es unentdeckt, handle erst das Ereignis ab), kannst du sofort 3  (bei gefährlichen Systemen 6 ) ausgeben, um dort eine Handelsroute zu errichten (es kostet keine Kapazität). Wiederholbar in einer Runde.

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

Transporter X: Wie Hangar (siehe oben) für Bodeneinheiten. Die Einheit kann zusätzlich alle Arten von Cubes transportieren (etwa Schmuggelgut). Cubes können im selben System ohne Bewegungskosten zwischen Einheiten mit dieser Eigenschaft oder Forschungsschiffen übergeben werden. Besitzt die Einheit mindestens einen Platz, der nicht durch Bodeneinheiten besetzt ist, kannst du zu Beginn der Ökonomiephase einen Farbcube auf sie legen, wenn sie sich auf einem deiner Planeten befindet (Handels Güter). Erreicht sie eine Kolonie (darf noch keinen Cube erhalten haben) eines anderen Spielers, erhalte ihre unbesetzten Plätze mal 2 in  und der andere Spieler erhält die Hälfte davon (abgerundet). Entferne den Cube. Zerstört ein Spieler die Einheit mit Cube, stiehlt er dir die leeren Plätze in .

Unberührbar: Die Einheit bestimmt in der Annäherungsphase oder zu Beginn ihres Zuges sich selbst oder eine benachbarte Einheit. Diese gewählte Einheit kann in dieser Kampfphase 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

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

Fortschrittlicher Jäger 4 4 0 1 0 1 1 (Energie, Projektil, Jäger) 0 Ausweichen 2, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm, 2 ☹️	Variante 1 : Variante 2 : :
Fortschrittlicher Bomber 2 2 0 1 1 1 1 (Bomber, Rakete) 0 Klein, Kleinkampfschiff, Nahbereich, Schwarm, Tödlich: GS+, 2 ☹️	Variante 1 : Variante 2 : : :
Fortschrittliche Korvette 4 3 2 1 1 1 1 1 Kleinkampfschiff, Kundschafter, 4 ☹️, ab 2: 1 ☹️ U	: : : :
Fortschrittlicher Zerstörer 3 2 1 1 1 2 3 oder 2 (Rakete) oder 1 (Rakete) 2 Unterstützungsschiff, EMP-Angriff 1, 6 ☹️, 1 ☹️ U	: : : :
Fortschrittliche Fregatte 2 2 1 1 1 2 1, 1 (Punktv.) 4 Unterstützungsschiff, Reparatur 1, 6 ☹️, 1 ☹️ U	: : : :
Fortschrittlicher Kreuzer 2 2 1 1 1 2 2 2 Hauptkampfschiff, Entermannschaften 2, 8 ☹️, 1 ☹️ U	: : : :
Fortschrittlicher Schlachtkreuzer 1 2 1 1 1 2 4 (En., Pro.) oder 1 2 1 (En., Pro.) 1 Hauptkampfschiff, Stabilisatoren, 12 ☹️, 3 ☹️ U	: : : :
Fortschrittliches Schlachtschiff 0 1 1 2 2 4 3 (Energie, Projektil, Rakete) 1 Großkampfschiff, Unberührbar, 16 ☹️, 3 ☹️ U	: : : :
Fortschrittlicher Träger 1 1 1 1 1 4 2 (Punktv., Rakete) 2 Großkampfschiff, Hangar 12, Repulsion, 9 ☹️, 3 ☹️ U	: : : :
Fortschrittliche Sternenbasis 2 0 0 2 2 6 2, 2 3 Großkampfschiff, Gebäude (Kapazitätskosten in Boden- und Weltraumkapazität zahlbar), einmal pro System, Hangar 12, wird durch ein Forschungsschiff in ein kontrolliertes System gebaut, hat kein Heck, +2 , 10 ☹️, 2 ☹️ U	: : : :
Fortschrittlicher Transporter (benötigt Transporter) 1 1 1 1 1 2 1 (Punktv.) 2 Unterstützungsschiff, Transporter 6, Straßenbau, kann selbst mit aktivem planetarem Schild landen, 8 ☹️	: : :

Baupläne nicht-aufwertbare Weltraumeinheiten und Bodeneinheiten

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

Bodeneinheiten

Miliz 🕒 2 🛡 1 🚀 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 4+: 1 🍏 vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 5+: 1 🍏 Infanterie, Milizen pro Koloniestufe x2 in Verteidigung	Infanterie 🕒 3 🛡 1 🚀 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 3+: 1 🍏 vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 5+: 1 🍏 Infanterie, 1 🍏
Schwere Infanterie 🕒 2 📱 1 🛡 1 🚀 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 4+: 1 🍏 vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 3+: 1 🍏 Infanterie; kann, anstatt anzugreifen, ein Fahrzeug um 1 📱 reparieren, 2 🍏	Panzer 🕒 1 📱 2 🛡 1 🚀 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 4+: 1 🍏 vs Fahrzeuge: 2W6 ⊕ 4+: 2 🍏 Fahrzeug, 3 🍏
Artillerie 🕒 0 📱 1 🛡 1 🚀 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 5+: 3 🍏 vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 5+: 3 🍏 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. 4 🍏	Kriegsdrohnen 🕒 3 🛡 1 🚀 vs Infanterie: 2W6 ⊕ 4+: 1 ✨ vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 4+: 1 ✨ Fahrzeug, Schwarm, kann, anstatt anzugreifen, einer Einheit +1 aufs Treffen geben. 2 🍏
Luftwaffe 🕒 4 📱 1 🛡 1 🚀 vs Infanterie: 1W6 ⊕ 5+: 2 🍏 vs Fahrzeuge: 1W6 ⊕ 3+: 2 ✨ 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). 5 🍏	Antiorbitalgeschütz 🕒 0 📱 3 🛡 1 🚀 vs Schiffe: 🏠 3, 1W6 ⊕ 4+: 2 ✨ Vs Luftwaffe: 🕒 5, 2W6 ⊕ 3+: 1 ✨ 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. 5 🍏, 2 🍏 U

Standardisierte Baupläne

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

Kleinkampfschiffe (KS)

Unterstützungsjäger Haradim

3
 3
 0

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, HE, Flächenschaden 1: 1

1W6 vs Schwarm 3+

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

Kleinkampfschiff, 4⚡ ab 3: 1⚡ Unterhalt
 ⚔ : Kinetisches Geschütz: ↔ 1 1W6⊕ 5+ 1🗑 Projektile, Punktv.
 1W6⊕ vs Nahbereich 4+

3 2 1 1SP 1PP 2

Unterstützungsschiff, 12 ab 2: 1 Unterhalt

Makromagazin (schon eingerechnet)

: Torpedo: 2 2W6 vs KS+ 6+ 2 Rakete, Nahbereich, HE, Hüllenschaden x2

3
 2
 1
 1SP
 1PP
 2

Unterstützungsschiff, 13 ab 2: 1 Unterhalt

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

: Schwarmraketen:
 1
 2W6 4+
 1 Rakete, Nahbereich, HE

3W6 vs Schwarm 3+

2
 2
 1
 1SP
 1PP
 2

Unterstützungsschiff, 16 ab 2: 1 Unterhalt

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

	Lichtgeschütz:	2	1W6 4+	1	Energie, Lichtnachteil
	Konvexgeschütz:	2	2W6 5+	1	Energie, Punktv., Lichtnachteil
			2W6 vs Schwarm, Nahb. 3+		

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 U

Staffelfzentrum (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 6, 27 U

Kommandozentrale, Staffelfzentrum, +1

: Stahlhagel-FV: 1 3W6 vs Nb., Schw 3+ 1 Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4

Breitseitenkanonade: 2 3W6 4+ 1 Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front/ Heck-Felder, 2 Seiten wählen bei Einheiten ohne Front/Heck) pro Seite 1 Ziel wählen

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

Sternenbasis Außenposten

1 0 0

 0SP 0PP 5

Großkampfschiff, einmal pro System, Hangar 6, 6 U

Bergungsmodul, Stabsquartier, +1

: 6xGlattrohrkanone: 1 1W6 5+ 1 Projektil

Megakonstruktion (MK)

Weltenbrand-Titan Invictus

1 1 1

 4SP 6PP 6

Megakonstruktion, Massives Bombardement, Regenerative Panzerung, Unantastbar 67 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, Erfahrene Besatzung									
 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 Nb., Schw 3+ 1  Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4									
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+ 1  Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front oder Heck-Felder) pro Seite 1 Ziel wählen									
Breitseitenkanonade:  2 3W6⊕ 4+ 1 									
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						0SP	0PP	1
3	3	0	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						0SP	1PP	1
2	2	1	Kleinkampfschiff, Klein, KS, Nahbereich, Schwarm					
: Nox-Bomben:			1	1W6 vs KS+ 5+	1	Bombardierung, EMP-Angriff 1		
Piraten-Korvette						1SP	1PP	1
3	2	1	Kleinkampfschiff					
: Lichtgeschütz:			2	1W6 4+	1	Energie, Lichtnachteil		
Piraten-Fregatte						1SP	1PP	2
2	2	1	Unterstützungsschiff, Entermannschaften 2, Reparatur 1					
: Schnellfeuergeschütz:			1	3W6 5+	1	Projektil, Punktv., reduziert		
				3W6 vs Nahb., Schwarm 4+		Ausweichen X um -1 (bis 0)		
Lichtgeschütz:			2	1W6 4+	1	Energie, Lichtnachteil		
Piraten-Sternenbasis						4SP	4PP	3
1	0	0	Großkampfschiff, Hangar 6, Kommandozentrale, Staffelfzentrum, +1					
: Stahlhagel-FV:			1	3W6 vs Nb., Schw 3+	1	Projektil, Punktv., Flottenverteidigung 4		
Breitseitenkanonade:			2	3W6 4+	1	Projektil, kann nur seitlich angreifen (keine Front/ Heck-Felder, 2 Seiten wählen bei Einheiten ohne Front/Heck) pro Seite 1 Ziel wählen		
Vulkanwerfer:			2	1W6 4+	1	Rakete, Nahbereich, Ausweichen 1, HE		

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	Akademieschiff: 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 einführen.
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  pro Stufe, 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	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.
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 in Höhe der Augenzahl. Besiegst du sie, erhalte für jedes Auge +1 Beutepunkt. 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 -2 pro zusätzliches Auge auf das Würfelergebnis.
Asteroiden	Piratenbasis: Kämpfe gegen eine Piraten-Sternenbasis, 3 Piraten-Jäger, 3 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? Es ist zerstört. Hat es Schilde? Würfle: 1-4: es ist zerstört, 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 2 Piraten-Fregatten. Besiegst du sie, erhalte zusätzlich +2 Beutepunkte und je +1 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: 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 zusätzlich +2 Beutepunkte 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 Siegpunkt.
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  und  . Der erste Spieler mit 2 Farbcubes auf dieser Karte erhält +1 Siegpunkt.
Nebel	Terrainformungs-gas: 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/Transporter aufgesammelt werden. War es kein Forschungsschiff, wirf die Karte ab.
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. Erhalte +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.
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	Eilmeldung aus den Wolken: Wählt zufällig einen Wettbewerb (Gesetzeskarten) aus. Er wird aktiv.
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 +1 Beutepunkt. Verlierst du oder ziehst du dich zurück, lass 2 Kult-Jäger in einem beliebigen Weltall-System entstehen und erhöhe die Augenzahl in diesem System um +1 (+2 Jäger). 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.

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, um ihre Beutepunkte für diese Karte zu verwenden. Du 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 – keine einzigartigen Ausrüstungen). 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 Verteidigungstruppen). 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  .

Ferner Krieg

Stufe	Effekt
1 B	Aufstandsunterdrückung - Feinde: 3 Milizen, Sonderregeln: Verdopple am Rundenende die Anzahl der Feinde. Belohnung: 6 🟢
1 B	Dessateure - Feinde: 1 Panzer, Sonderregeln: Schlacht scheitert am Ende der 2. Kampfrunde. Belohnung: 2 🟢, 6 🟡
1 B	Datenbergung - Feinde: 2 Kriegsdrohnen, Sonderregeln: Am Ende jeder Kampfrunde steigt die Belohnung um +2 🟡. Schlacht scheitert am Ende der 3. Kampfrunde. Der Feind greift nicht an. Belohnung: 4 🟡
1 B	Kampfpatrouille - Feinde: 2 Infanteristen, 1 Schwere Infanterie, Sonderregeln: Zu Beginn der 3. Kampfrunde wird der Feind durch eine Luftwaffe verstärkt. Endet der Kampf vorher, erscheint sie nicht. Belohnung: 6 🟢, 2 🟡
2B	Linie halten - Feinde: 3 Panzer, 1 Infanterie, 2 Schwere Infanterie, Sonderregeln: Am Ende jeder Kampfrunde wird der Feind durch 1 Panzer und 1 Infanterie verstärkt. Die Schlacht scheitert, sobald deine vordere Reihe zerstört wurde. Du gewinnst, wenn dies zum Ende der 3. Kampfrunde nicht eingetreten ist. Belohnung: 17 🟢, 4 🟡, 5 🟣
2B	Lufttheit erringen - Feinde: 3 Infanterie, 1 Panzer, 1 Anti-Orbitalgeschütz, 2 Kriegsdrohnen, 2 Luftwaffe, Sonderregeln: Ist das Anti-Orbitalgeschütz zerstört, erhalte am Ende der Kampfrunde 2 Luftwaffe permanent in deine Armee. Belohnung: 15 🟢, 8 🟡
2B	Über den Fluss - Feinde: 5 Infanteristen, 2 Kriegsdrohnen, 2 Artillerie, Sonderregeln: Panzer und schwere Infanterie dürfen die hintere Reihe von Feinden nicht angreifen. Feindliche Kriegsdrohnen greifen nur an, wenn sie andere Einheiten nicht verbessern können. Belohnung: 15 🟢, 4 🟡, 2 🟣
3B	Angriff auf das Hauptquartier - Feinde: 1 Festung, 1 Raketenbasis (alle Raketen erforscht), 4 Schwere Infanterie, 2 Anti-Orbitalgeschütze, 4 Artillerie, 4 Kriegsdrohnen, Sonderregeln: Hast du bereits Entscheidungsschlacht erfolgreich beendet, erhalte +1 Siegpunkt. Belohnung: +1 Siegpunkt, 25 Rohstoffe eigener Wahl
3B	Entscheidungsschlacht - Feinde: 5 Infanteristen, 3 Schwere Infanterie, 3 Panzer, 3 Artillerie, 3 Kriegsdrohnen, 2 Luftwaffe, Sonderregeln: Hast du bereits Angriff auf das Hauptquartier erfolgreich beendet, erhalte +1 Siegpunkt. Belohnung: +1 Siegpunkt, 25 Rohstoffe eigener Wahl
1W	Schutz himmlischer Ausrüstung - Feinde: KS: 1 Haradim, 1 Sen-Ka-To, 1 Pillum, Sonderregeln: Ziele sind aktiv. Belohnung: 2 🟡 pro zerstörtem 🛡️, 1 Beutepunkt
1W	Welle-Test aufhalten - Feinde: 1 Flut-Kampfanzug (S. 19 Referenzbuch), Sonderregeln: Ziele aktiv. Asteroidenfeld. Belohnung: 8 🟡, 1 Beutepunkt
1W	Piratenhinterhalt - Feinde: KS: 1 Kynzai, 1 Haradim, Sonderregeln: Asteroidenfeld, Feind setzt Minen ein. Belohnung: 2 🟡, 2 🟡, 1 Beutepunkt
1W	Schrecken eines alten Krieges - Feinde: 1 Schlachtschiff mit 🛳️ 0, 🛳️ 2, 🛡️ 3, 2x Lichtgeschütz, 7x Kinetisches Geschütz, Sonderregeln: Platziert 4 Wracks, wird der Feind ohne Panzerung im Heck getroffen, ist er sofort zerstört. Belohnung: 3 Beutepunkte
2W	Angriff auf die Forschungsfregatte - Feinde: KS: 2 Dämmerstern, 2 Pillum, US: 1 Vorbote, Sonderregeln: Schwarzes Loch. Wird die Fregatte zerstört, beendest du die Schlacht erfolgreich. Belohnung: 2 🟡, 8 🟡, 3 Beutepunkte, erhalte eine Anomaliekarte aus dem Schwarze Loch Stapel, sie ist sofort erforscht.
2W	Durchbruch verhindern - Feinde: US: Ai-Ta-Te, HS: Bombarnizo, Sonderregeln: Erreicht der Kreuzer deine Aufstellungszone, ist die Schlacht gescheitert. Belohnung: 8 🟡, 5 🟣, 3 Beutepunkte
2W	Jäger im Nebel - Feinde: US: 1 Sigurd, 1 Splittersturm, Sonderregeln: Nebel mit doppelten Nebelplättchen, alle Feinde gelten, als wären sie getarnt. Belohnung: 10 🟡, 3 Beutepunkte
3W	Das Flaggschiff ausschalten - Feinde: KS: 4 Haradim, US: 1 Ai-Ta-Te, 1 Vorbote, HS: 1 Buryja, 1 Ma!JinJi, GS: 1 Apex, Sonderregeln: Apex ist das Flaggschiff (S. 8 Referenzbuch). Ist es zerstört, hast du die Schlacht erfolgreich beendet. Belohnung: +1 Siegpunkt, 10 Beutepunkte
3W	Zerstörung der Konzernzentrale - Feinde: KS: 2 Pillum, 1 Dämmerstern, 3 Sen-Ka-To, US: 1 Aragust, HS: 1 Ballista, GS: Nexus, Planet mit Planetaren Schild, Festung, Raketenbasis und 1 Antiorbitalgeschütz, Sonderregeln: Planet. Sind alle Gebäude auf dem Planeten zerstört oder dort ein Transporter landet, hast du die Schlacht erfolgreich beendet. Belohnung: +1 Siegpunkt, 10 Beutepunkte

Planetare Ereignisse (Ereigniskarten 1, 2 und 3)

Meteoritenregen (Bastion) - Regeln: Bastion kann in seiner Koloniestufe nicht steigen. Bodentruppen und Gebäude werden hier in der Schlussphase zerstört. Hast du A, B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte.

A Bunker errichten - Gib einmalig 3  aus. **Belohnung:** Gebäude und Bodeneinheiten werden nicht mehr durch den Meteoritenregen zerstört.

B1 Silberfalken ansiedeln - Erhalte die Erlaubnis vom Spieler mit Klanregierung oder gib in der Politik-Phase 1 beliebige politische Aktion und 5  aus. **Belohnung:** Erhalte sofort kostenfrei ein durch den Meteoritenregen unzerstörbares +2 -Rohstoffgebäude, das mit dem Beenden folgender Möglichkeiten (B2, B3) sofort kostenfrei um +2 aufgewertet wird.

C1 Proben bergen - Besitze hier Militäreinheiten, die zusammen mit mindestens einer Projektil- und einer Energie- waffe ausgerüstet sind. **Belohnung:** Erhalte für Militäreinheit hier, außer Jäger und Bomber, zusätzlich +1  und +1 -Einkommen (bis jeweils +4).

Ein Planetenbrecher naht (Bastion) - Regeln: Lege auf diese Karte einen roten Würfel mit 3 Augen. Reduziere in jeder Schlussphase die Augen um -1. Liegen keine Augen mehr, zerstöre die Kolonie und alle Einheiten darauf. Tausche das System mit einem Asteroidenfeld aus. Hast du A, B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte.

A Frachtverkehr einrichten - Verbinde Bastion via Handelsroute mit einem oder mehreren Planeten, die insgesamt 7+ -Einkommen erzeugt. **Belohnung:** Bastion kann in seiner Koloniestufe regulär steigen.

B2 Piloten ausbilden - Habe hier 4+ Jäger/Bomber. **Belohnung:** Jeder von dir kontrollierte Jäger/Bomber gilt, als besitzt er die Ausrüstung Erfahrene Besatzung.

C2 Abwehrwaffen konstruieren - Erforsche eine der drei fortschrittlichen Waffentechnologien. **Belohnung:** Erhalte sofort kostenfrei die Technologie Invasionstaktik und 2 durch den Meteoritenregen unzerstörbare Anti-Orbitalge- schütze, die keinen Unterhalt kosten.

Gegenschlag (Bastion) - Regeln: Der Planetenbrecher gilt als MK und besitzt 8 . Der Angriff kann in einer beliebigen Schlachtenphase ausgelöst werden, dann dürfen die in B oder C genannten Einheiten genau einmal schießen. Scheitert das, geschieht nichts (nächste Runde wiederholbar). Ist es erfolgreich, wird Belohnung ausgelöst. Hast du B oder C beendet, verhindere den Effekt von Ereigniskarte 2.

A Kolonie evakuieren - Löse die Kolonie auf und verteile sofort die Koloniestufen und Gebäude auf andere Kolonien. Du kannst damit Koloniestufe IV ohne Zentrum erreichen (kostet 2 Koloniestufen).

B3 Falken der See - Löse den Angriff mit deinen Jägern/Bombern aus. **Belohnung:** Wandle jeden Schaden, auch den, der die 8  überstiegen hat, in 2  um. Deine Jäger/Bomber besitzen ab nun einen zusätzlichen . Außerdem besitzen sie ab nun 1 , wenn sie sich zu einem benachbarten Planeten oder einer Handelsroute bewegen wollen.

C3 Bastion des Widerstands - Löse den Angriff mit all deinen Einheiten aus, die Weltraumziele angreifen dürfen. **Belohnung:** Wandle jeden Schaden, der die 8 überstiegen hat, in 4  um. Verteidigungsgebäude und Sternenbasen kosten für dich keinen Unterhalt mehr und kosten hier nur noch die Hälfte (ein Viertel, falls sie bereits die Hälfte kos- ten).

Leuchtende Ringe (Heliox) - Regeln: Die Kolonie funktioniert regulär.

A Tourismus Branche aufbauen - Besitze hier ein -Rohstoffgebäude. **Belohnung:** Werte das Gebäude sofort kos- tenlos auf die nächste Stufe auf (von +2 auf +4 oder von +4 auf +6).

B Habitate mit gläsernen Dächern - Gib pro Koloniestufe 2  aus. **Belohnung:** Jede Koloniestufe hier erhöht dein -Einkommen um +2.

C Die Ringe erforschen - Besitze ein Forschungsschiff in diesem System **Belohnung:** Erhalte +4 .

Atemberaubender Himmel (Heliox)

A Weltraumhafen errichten - Besitze hier ein +2 Kapazitäts-gebäude. **Belohnung:** Erhöhe die Koloniestufe um +1.

B Öffentliche Observatorien errichten - Besitze hier +4 -Gebäudeeinkommen. **Belohnung:** -Rohstoffgebäude erzeugen ihr halbes Einkommen (aufgerundet) in .

C Wasser aus den Ringen ernten - Besitze hier Transporter in der Höhe der aktuellen Koloniestufe. **Belohnung:** Er- halte 15 .

Welt der Farben (Heliox)

A Kreuzfahrtflotte bauen - Gib 4  aus. **Belohnung:** Erhöhe dein - und dein -Einkommen um +4.

B Interportale Werbekampagne durchführen - Bezahle 15 . **Belohnung:** Erhalte +1 Koloniestufe.

C Interkulturelles Zentrum errichten - Besitze hier ein Zentrum. **Belohnung:** Verdopple deine Stimmen hier.

Gefrorene Weite (Isslot) - Regeln: Isslot kann in der Koloniestufe nicht steigen. Lege einen roten Würfel auf diese Karte. Dies ist die Winterkälte. Sie beginnt mit 1 Auge. Sie senkt hier das -Rohstoffgebäudeeinkommen und erhöht jeden -Unterhalt um X. X ist die Anzahl ihrer Augen (bis 6). Erhöhe in jeder Schlussphase ihre Augen um +1. Hast du C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte.

A Kältresistenten Samen züchten - Gib 3  aus. **Belohnung:** Erhalte hier regulär Einkommen aus -Rohstoffge- bäuden.

B Blockheizkraftwerke - Besitze hier ein beliebiges Kapazitätsgebäude. **Belohnung:** Senke die Winterkälte einmalig um deine derzeitige Koloniestufe (senke sie weiter, wenn deine Kolonie wächst). Der Effekt gilt nur so lange, wie du mindestens ein Kapazitätsgebäude hier besitzt. Isslot kann ab nun in der Koloniestufe steigen.

C Expeditionstrupps entsenden - Besitze hier 3 Infanterie. **Belohnung:** Erhalte 6 .

Swörbjornylag (Isslot) - Regeln: Verliere sofort 2 Infanteristen hier. Der letzte, überlebende Trupp berichtet von zwei rivalisierenden Sippen - dem Torkyndellag und dem Ohdwyndellag. In jeder Schlussphase wirst du hier von X Swörbjorn-Infanterie angegriffen. X ist die Anzahl der Augen auf Ereigniskarte 1. Die Swörbjorn-Infanterie kann in der ersten Runde nicht angreifen, verbessert ihren Trefferwürfel und ihrem Schaden ab der zweiten Runde aber um +1. Hast du B1 oder C1 beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte.

A Lokalen Handel etablieren - Besitze hier einen Diplomaten im System. **Belohnung:** Du kannst hier, solange der Diplomat vor Ort ist, im Verhältnis 1 🟡 gegen 1 🟢 tauschen (pro Ökonomiephase bis zu sechsmal).

B1 Dem Ohdwyndellag beistehen - Besiege eine Festung mit 9 Swörbjorn-Infanterie. **Belohnung:** Erhalte die Schwarzmarktkarte Namenlose, falls verfügbar. Erhalte ansonsten eine Kopie. Du kannst diese Karte zweimal in einer Runde aktivieren (auch hintereinander). Erhöhe deine Koloniestufe um +1 und erhalte hier eine Festung.

C1 Dem Torkyndellag beistehen - Führe hier die IA Attentat aus. **Belohnung:** Alle deine Agenten werden nun von einer Godi begleitet. Sie besitzen damit diplomatische Immunität. Jeder Agent erzeugt von nun an +1 💰-Einkommen. Erhöhe deine Koloniestufe hier sofort um +1 und erhalte hier sofort kostenfrei ein +4 🟢-Rohstoffgebäude.

Der Sommer naht (Isslot) - Regeln: Ab nun reduziert sich die Winterkälte in jeder Schlussphase auf Ereigniskarte um -1 anstatt zu steigen (bis 0). Du wirst nicht mehr durch Ereigniskarte 2 angegriffen.

A Geheimnisse der Winterernte erlernen - Besitze hier ein beliebiges 🟢-Rohstoffgebäude. **Belohnung:** Erhalte die Augen auf Ereigniskarte 1 als 🟢-Einkommen.

B2 Das Namensfest feiern - Erkläre einem Spieler den Krieg. **Belohnung:** Erhalte sofort kostenfrei hier eine Kopie der Seele-Söldner Eddgars Eisenfreier, sie kosten dich keinen Unterhalt. Du kannst nun immer, wenn du Bodeneinheiten mit dem Schlüsselwort Infanterie baust, entscheiden, vor ihren Namen Swörbjorn zu schreiben. Sie können in der ersten Runde nicht angreifen, erhalten ab der zweiten Runde aber +1 auf ihren Trefferwurf und Schaden.

C2 Die Königshochzeit einleiten - Besitze einen Agenten auf der Heimatwelt eines Spielers, mit dem du nicht im Krieg bist, in der Politikphase. **Belohnung:** Deine Godi zwingen dem Spieler zur Hochzeit in deine Familie. Ihr gelltet nun, als wärt ihr in einer Föderation, ohne die Regierung besitzen zu müssen. Der andere Spieler kann nicht austreten, außer du erlaubst es. Ist dies aufgrund der Spieleranzahl nicht möglich, erhalte +1 Siegpunkt. Du kannst ihm nun einen Vertrag deiner Wahl aufzwingen (kein Krieg). Du bestimmst die Bedingungen.

Reich der Farben (Khalante) - Regeln: Khalante kann in der Koloniestufe nicht steigen. Alle Bauplätze sind gesperrt. Die Technologie Terrainformung ist hier wirkungslos. Dein Kolonieschiff bleibt erhalten, setze keine Koloniestufe in das System.

A1 Das Kolonieschiff zur Orbitalstation ausbauen - Entferne dein Kolonieschiff und gib zusätzlich 3 🟢 aus. **Belohnung:** Erhalte hier sofort kostenlos eine Sternenbasis und ihre dazugehörige Technologie (ohne Tech-Bonus). Wird zu irgendeinem Zeitpunkt die Sternenbasis zerstört, wird auch die Kolonie zerstört. Lege Koloniestufe 1 auf den Planeten. Schaltet 1 Bauplatz frei. +1 🪐 Sternenbasis.

A2 Habitatring konstruieren - Gib 3 🌟 und 3 🟢 aus. **Belohnung:** Erhöhe die Koloniestufe um +1 und schalte 1 Bauplatz frei. Die Sternenbasis hier erhält +1 🪐.

B Observationsdeck montieren - Gib 1 🌟 und 2 🟢 aus. **Belohnung:** Erhalte sofort kostenlos ein +2 💰 Rohstoffgebäude hier. Alle 🟢-Rohstoffgebäude hier erzeugen zusätzlich ihr halbes Einkommen in 🪐 (abgerundet). Du benötigst für die Belohnung einen freien Bauplatz. Löse sie ansonsten erst aus, wenn du ihn besitzt. Die Sternenbasis hier erhält +1 🪐.

Farborakel (Khalante) - Regeln: Ein himmlisches Farborakel ist erschienen und deutet das Schicksal. Lege hier einen grünen Würfel mit 1 Auge drauf (die Würfel können nicht unter 1 Auge fallen, du kannst dieses letzte Auge nicht ausgeben). Dies sind Pilger. Jeder Pilger erhöht dein 💰-Einkommen aber auch dein 🟢-Unterhalt um je +1. In der Schlussphase erhöht sich jeder grüne Würfel +1 Auge (bis 6) / erhältst du 1 grünen Würfel mit 1 Auge. Lege in der Schlussphase aller 2 grünen Würfel 1 Auge auf die Gesetzeskarte Den Himmel herausfordern.

A Wohnsphären einsetzen - Gib 5 🌟 und 5 🟢 oder 5 grüne Augen aus. **Belohnung:** Erhöhe die Koloniestufe um +1 und schalte 1 Bauplatz frei. Die Sternenbasis hier erhält +1 🪐.

B1 Die Farbreligion begrüßen - Erhalte hier einen grünen Würfel mit 6 Augen. **Belohnung:** Du kannst von nun an hier grüne Augen anstatt 🟢 ausgeben, um Gebäude und Bodeneinheiten zu bauen oder um die Koloniestufe zu erhöhen.

C1 Die Pilger vertreiben - Löse hier sofort die Ferne Krieg-Karte Aufstandsunterdrückung aus. Die Anzahl der Milizen sind alle grünen Augen und deine Koloniestufe hier. Verlierst du, wird deine Kolonie zerstört, deine Sternenbasis wird neutral. Gewinnst du, erhältst du die Belohnung. **Belohnung:** Entferne alle grünen Würfel und konfiszieren den Besitz der Pilger. Erhalte ihre Augenanzahl mal 2 in Rohstoffen deiner Wahl. Erhalte zusätzlich die reguläre Belohnung der Ferne Krieg-Karte.

Vereint in Farbe (Khalante)

A Nebelspeisen kreieren - Gib 8 🪐 aus. **Belohnung:** Deine 🟢-Rohstoffgebäude und deine Pilger erzeugen ihr halbes 💰-Einkommen in 🟢 (abgerundet).

B2 Ein Sanktuarium aufbauen - Besitze hier ein Zentrum. **Belohnung:** Deine Pilger erhöhen nicht mehr die Den Himmel herausfordern Gesetzeskarte. In der Schlussphase erhöhen sich all deine grünen Würfel auf Ereigniskarte 2 um +2 statt +1 Auge. Befinden sich hier mindestens 8 Pilger, darfst du alle grünen Würfel auf Ereigniskarte 1 auf 1 Auge runter drehen. Erhöhe die Koloniestufe um +1 und erhalte reguläre einen Bauplatz. Die Sternenbasis hier erhält +1 🪐.

C2 Khalante kommerzialisieren - Besitze hier keine Rohstoffgebäude in Transportern und besitze mindestens ein -Gebäudeeinkommen von 6. Belohnung: Jeder Transporter erzeugt hier +2 und +1. Du kannst nur so viele Transporter werten, wie du hier Stufen an Rohstoffgebäuden (+2/+4/+6 heißt 1/2/3 Transporter) besitzt. Du kannst die Koloniestufe nun regulär erhöhen und erhältst dafür regulär einen Bauplatz. Die Sternenbasis hier erhält +1.
Seltsame Energiesignatur (Kryox) - Regeln: Kryox kann in seiner Koloniestufe nicht steigen. Lege einen roten Würfel mit 6 Augen auf diese Karte. Entferne in jeder Schlussphase -1 Augen. Sind keine Augen mehr auf dieser Karte, löse die Regeln von Ereigniskarte 3 aus. Hast du B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte. A Kälteisoliertes Habitat errichten - Gib 5 und 5 aus. Belohnung: Erhöhe die Koloniestufe um +1 Stufe. B1 Energieanomalie untersuchen - Diese Karte gilt wie eine Anomalie mit 1 Stufe. Hast du sie erforscht, erhalte die Belohnung. Belohnung: Du entdeckst hochgradig gefährliche Neutronenstrahlung unter dem Eis. Erhalte 10. C1 Die Eiswüste untersuchen - Du kannst hier einen Bodenkampf gegen 1 Flut-Kampfanzug (Referenzbuch, S. 19) durchführen. Gewinnst du, erhältst du die Belohnung. Belohnung: Du entdeckst einen verlassenen aber voll funktionsfähigen Forschungskomplex von Welle. Erhalte hier sofort kostenlos ein 6+ Rohstoffgebäude. Es kostet dich keinen Unterhalt. Hast du eine Unternehmensregierung und Welle gewählt, erhalte 1 Gunst (Welle).
Rasant ansteigende Werte (Kryox) - Regeln: Immer, wenn ein Auge von Ereigniskarte 1 entfernt wird, wähle: Zerstöre hier Bodeneinheiten im Wert von 2 oder verliere 5 oder verliere hier -1 Koloniestufe. Entferne sofort -1 Auge auf Ereigniskarte 1. Hast du B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte. A Heizdom errichten - Gib 7 und 7 aus. Belohnung: Erhöhe die Koloniestufe um +1 Stufe. B2 Eis zu Eindämmungskammern verdichten - Erforsche die Technologie Terraininformation und gib 6 aus. Belohnung: Ignoriere den Effekt von Ereigniskarte 2. Du kannst die Koloniestufe um +1 regulär erhöhen. C2 Wellenforschung beenden - Gib 15 aus. Belohnung: Du kannst die Neutronenenergie nun nutzen. Alle Rohstoffgebäude hier erzeugen +2. Hast du eine Unternehmensregierung und Welle gewählt, erhalte 1 Gunst (Welle).
Sterilisation (Kryox) - Regeln: Befinden sich keine Augen mehr auf Ereigniskarte 1, ohne dass B oder C beendet wurden, zerstöre alle Einheiten im System und die Koloniestufe. Alle Gebäude bleiben bestehen und werden bei erneuter Kolonisation wieder aktiv. A Kolonie evakuieren - Löse die Kolonie auf und verteile sofort die Koloniestufen und Gebäude auf andere Kolonien. Du kannst damit Koloniestufe IV ohne Zentrum erreichen (kostet 2 Koloniestufen). B2 Anomaliekern extrahieren - Erforsche die Technologie Exotischer Materialienabbau und besitze 1 Forschungsschiff im System. Belohnung: Ignoriere den Effekt von Ereigniskarte 1 und lege einen schwarzen Würfel auf das Forschungsschiff. Er hat dieselben Eigenschaften, wie die Singularitätsextraktion (Referenzbuch, Seite 16). Du erhältst nur 1 statt 3 Siegpunkte (beim Waffeneinsatz). C2 Ixiox fertigstellen - Gib 10 und 6 aus. Belohnung: Ignoriere von nun an die Regeln der Ereigniskarte 1, 2 sowie 3 und lege die verbliebenen Augen hier her. Du kannst sie jederzeit in der Schlachtenphase verwenden. Reduziere um -1 Auge und wähle: 1. alle Weltraumeinheiten eines Systems werden zerstört, 2. eine Kolonie verliert -1 Koloniestufe (Gebäudeplätze werden inaktiv), 3. du erhältst 7. Die Reichweite entspricht den übrigen Augen+1 in Systemen. Ixiox gilt wie ein Gebäude und kann regulär zerstört werden.
Undurchdringliches Dickicht (Neu-Sylvar) - Regeln: Alle Bauplätze sind gesperrt. Du kannst die Koloniestufe nicht erhöhen. A Bauplatz frei sprengen - Füge in der Schlachtenphase dem Planeten 2 Bombardierungsschaden zu oder besitze hier 2 Schwere Infanterie. Belohnung: Ein Bauplatz wird freigeschaltet. Du kannst die Koloniestufe um +1 erhöhen. B Holzwirtschaft etablieren - Besitze hier ein beliebiges Rohstoffgebäude. Belohnung: Das Holz ist exquisit und erzielt Höchstpreise. Alle Rohstoffgebäude erzeugen hier zusätzlich +1 Einkommen pro Gebäudestufe (+2/+4/+6 erzeugt +1/+2/+3). C1 Nach dem Vorbild Monumentorions bauen - Erforsche die Technologie Optimierte Stadtplanung. Belohnung: Alle Gebäude werden auf Holzplattformen unter den Baumkronen errichtet. Ein Bauplatz wird freigeschaltet. Du kannst die Koloniestufe um +1 erhöhen.
Zähmung der Natur (Neu-Sylvar) A Brandrodung durchführen - Lege in der Ökonomiephase einen roten Würfel mit 1 Auge auf den Planeten. Er blockiert einen freien Bauplatz, ist keiner frei, zerstöre ein Gebäude deiner Wahl hier. Entferne ihm an Ende deiner nächsten Ökonomiephase und erhalte die Belohnung. Belohnung: Ein Bauplatz wird freigeschaltet. Alle Rohstoffgebäude erhöhen hier ihr Einkommen um +2. B1 Sylven heimkehren lassen - Lege von nun an zu jeder Schlussphase +1 Auge auf die Gesetzeskarte Den Himmel herausfordern. Belohnung: Du erhältst hier sofort +1 Koloniestufe. Du kannst nun auch Koloniestufe 3 und 4 regulär erreichen. Du erhältst die Technologie Terraininformation. C2 Kosme-Ausbildungs- und Sportstätten errichten: Erzeuge hier +4 und gib in der Politikphase 1 freie politische Aktion sowie 3 aus. Belohnung: Du kannst für Bodeneinheiten mit dem Schlüsselwort Infanterie bei ihrem Bau je +1 ausgeben. Sie erhält vor ihren Namen Elite- und trifft alle Ziele um +1 besser sowie erhält +1.
Weltenwald (Neu-Sylvar) B2 Den Sylven eine Heimat bauen - Baue hier ein Zentrum. Lege von nun an zu jeder Schlussphase +1 Auge auf die Gesetzeskarte Den Himmel herausfordern. Belohnung: Erhalte mit dem Bau +1 Bauplatz (kann für das Zentrum verwendet werden) und +1 Koloniestufe.

B3 Sylvanische Kultur erblühen lassen - Erreiche Koloniestufe 4 und baue min. ein +4 -Rohstoffgebäude. Lege von nun an zu jeder Schlussphase +1 Auge auf die Gesetzeskarte Den Himmel herausfordern. Belohnung: Alle deine -Rohstoffgebäude erzeugen +2 Einkommen zusätzlich. Du kannst den Hohen Rat von der Vertreibung der Sylven überzeugen, wenn du 6 ausgibst. Ignoriere dann alle Effekte auf Ereigniskarte 2 und 3, die Augen auf Den Himmel herausfordern legen würden. C3 Die Spiele der See ausrufen - Rufe in einer beliebigen Politikphase die Spiele zum Ende der nächsten Ökonomiephase aus. Jeder Spieler darf bis zu 5 Bodeneinheiten schicken. Die Spielerarmeen tragen nacheinander nach einem KO-System (immer 1 Armee von 2 Spielern kommt in die nächste Runde, bei ungeraden Zahlen auch Kämpfe gegen Armeen, die verloren haben) Bodenschlachten gegeneinander aus und zählen ihre Siege. Die Armee mit den meisten Siegen (bei Gleichstand beide) erhalte die Belohnung. Zerstörte Einheiten werden nach den Schlachten wiederhergestellt. Belohnung: +1 Siegpunkt. Wiederholbar.
Endlose, blaue Weite (Ocyria) - Regeln: Ocyria kann in seiner Koloniestufe nicht steigen. Alle Bauplätze sind gesperrt. Du erhältst kein Planeteneinkommen. Bodeneinheiten werden hier sofort zerstört. A1 Seeplattform errichten - Gib 3 aus. Belohnung: Du schaltest einen Bauplatz frei. Bodeneinheiten werden nicht mehr zerstört. A2 Fischereibetriebe aufbauen - Besitze hier ein -Rohstoffgebäude. Belohnung: Du erhältst das Planeteneinkommen. A3 Seeplattform mit Habitaten erweitern - Gib 5 aus. Belohnung: Erhalte +1 Koloniestufe.
Unergründliche Tiefe (Ocyria) - Regeln: Sobald du Unterwasser baust, ist diese Kolonie immun gegen Bombardementschaden (außer Verteidigungsgebäude). Dafür steigt mit jedem Gebäude der Druck. Lege hier einen roten Würfel mit Augen in Höhe all deiner Gebäudestufen drauf. Für jedes Auge erhöhen sich die Kosten von Gebäuden um +1 / und +1 . A Unterwasserkuppeln konstruieren - Gib 5 und 3 aus. Belohnung: Schalte ein Bauplatz frei. Du kannst die Koloniestufe nun regulär erhöhen und regulär Bauplätze freischalten (du baust jetzt Unterwasser). B1 Massenabfischung beginnen - Besitze hier min ein +4 -Rohstoffgebäudeeinkommen. Belohnung: Werte alle -Rohstoffgebäude sofort kostenfrei auf +6 auf. C1 Tiefenexpedition unternehmen - Besitze hier min ein +4 -Rohstoffgebäudeeinkommen, aber keine -Rohstoffgebäude mehr. Belohnung: Du entdeckst einen gewaltigen Leviathan, der nur als der Weiße bezeichnet wird. Er scheint außergewöhnliche intelligent zu besitzen und reagiert sensibel auf deinen Fischfang. Erhalte 10 .
Blaue Perle (Ocyria) A Druckbeständige Materialien entwickeln - Gib 3 aus. Wiederholbar. Belohnung: Reduziere den Druck um -1. B2 Restaurants- und Hotelketten etablieren - Besitze hier ein Zentrum. Belohnung: Erhalte dein halbes -Einkommen (abgerundet) hier, als -Einkommen. C2 Mit dem Weißen kommunizieren - Behandle diese Karte wie eine Stufe 3 Anomalie. Ist sie erforscht, erhalte die Belohnung. Belohnung: Er leuchtet so hell, dass er vom Orbit aus sichtbar ist. Sein Licht bewirkt eine gezielte DNS-Veränderung von Organismen. Es passt die Kolonisten an das Leben unter den Wellen an. Setze den Druck auf 0. Hier die Koloniestufe zu erhöhen, kostet nur noch die Hälfte (aufgerundet). Erhöhe dein -Einkommen hier um +6.
Kahler Fels (Otso) - Regeln: Otso kann in seiner Koloniestufe nicht steigen. -Unterhalt für Gebäude ist hier verdoppelt. -Rohstoffgebäude erzeugen nur halbes Einkommen. Drei Bauplätze sind von Beginn an aktiv. Hast du A, B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte. A Agrarimportvertrag - Bezahle dein aktuelles Handelsverhältnis für doppelt. Belohnung: Der -Unterhalt normalisiert sich (nicht das Einkommen). Erhalte hier ein +2 -Rohstoffgebäude. B1 Automatisierung vorantreiben - Erzeuge hier 3+ . Belohnung: Alle Gebäude kosten hier nun ihren regulären Unterhalt und diesen in . Erhalte die Technologie Automatisierte Fabriken. C1 Prospektoren entsenden - Du musst zu Beginn deiner Ökonomiephase bestimmen, dass du ab jetzt hier nichts mehr bauen kannst. Behandle diese Karte wie eine Anomalie mit 2 Stufen. Hast du sie erforscht, erhalte die Belohnung. Belohnung: Du hast enorme Vorkommen an Helium-3 entdeckt Erhalte +6 .
Die Verwandlung (Otso) - Regeln: Hast du A, B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte. A Künstliches Ökosystem entwickeln - Erforsche die Technologie Terrainformung und erreiche hier ein -Einkommen von 3+. Belohnung: Das Einkommen von -Rohstoffgebäuden normalisiert sich hier. B2 Drohnenarbeitskräfte bauen - Besitze hier 3 Kriegsdrohnen. Belohnung: Kapazitätsgebäude erzeugen hier +1 Kapazität. Kriegsdrohnen können in gekauft werden und kosten -1 . C2 Treibstoffraffinerien konstruieren - Du kannst regulär wieder auf dem Planeten bauen. Erforsche die Technologie Fortschrittliche Ausbeutung. Belohnung: Dieser Planet und jeder Planet, der mit ihm per Handelsroute verbunden ist, erzeugen zusätzlich einmal in der Runde für alle Einheiten, die ihm oder ein mit ihm verbundenes System betreten, +1 . Jede deiner Handelsrouten erzeugt +1 -Einkommen.
Industriewelt (Otso) A Habitatkuppeln errichten - Gib einmalig 9 aus. Belohnung: Erhalte hier +1 Koloniestufe. Du kannst von nun an die Koloniestufe regulär erhöhen.

B3 Maschinenmatrix etablieren - Baue ein Zentrum. **Belohnung:** Werte alle Kapazitätsgebäude hier kostenfrei auf deine maximal verfügbare Stufe auf. Du kannst / nun ausgeben um die Kosten von Einheiten, Ausrüstungen und Gebäude um 2 statt 1 zu reduzieren.

C3 Helium-3-Monopol beanspruchen - Baue ein Zentrum. **Belohnung:** Alle deine Einheiten (außer Jäger und Bomber) erhalten +1 permanent. Du kannst einer beliebigen Flotte (auch anderen Spielern, sie dürfen dir sofort beliebige Rohstoffe dafür zahlen) +1 geben.

Kristallwelt (Patria) - Regeln: Patria kann in seiner Koloniestufe nicht steigen. Kristallisierung: Am Ende der Schlussphase lege auf alle Armeen und Gebäude hier ein lila Würfel mit einem Auge/ füge +1 Auge hinzu. Alle Bodeneinheiten darin erhalten +1 pro Auge. Alle deine Bodeneinheiten hier müssen in einer einzigen Armee sein. Erreicht er 3 Augen, zerstöre die Armee. Gebäude benötigen pro Auge zusätzlich 1 Bombardementschaden mehr, um zerstört zu werden. Erreicht er 3 Augen, wird das Gebäude inaktiv und kann nicht abgerissen werden. Lila Würfel können nicht regulär entfernt werden. Hast du B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte.

A Kristalle manuell entfernen - Gib X aus. Wiederholbar. **Belohnung:** Reduziere X Augen von lila Würfeln hier (bis 0).

B1 Resonanzstruktur der Kristalle erforschen - Besitze hier min. 3 Augen auf lila Würfeln. **Belohnung:** Erhalte für jedes Auge auf einen lila Würfel hier +1 .

C1 Kristallverwertbarkeit erforschen - Entferne die Kristalle zweimal manuell (A). **Belohnung:** Du kannst bis zu zweimal pro Schlussphase verhindern, dass eine Armee oder ein Gebäude hier einen lila Würfel oder +1 Auge auf einen lila Würfel erhält. Erhalte immer, wenn du das tust, +1 . Du kannst die Koloniestufe nun um +1 erhöhen.

Expansion (Patria) - Regeln: Lila Würfel erhöhen sich in jeder Schlussphase zusätzlich um +1 für jeden weiteren lila Würfel (bis 6) in deiner Kolonie. Hast du B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte.

A Kristallschmuck auf dem Schwarzmarkt anbieten - Lege +1 Auge auf die Gesetzeskarte Den Himmel herausfordern (einmal pro Runde möglich). **Belohnung:** Du kannst -1 Auge von einem lila Würfel entfernen und dafür 3 $\frac{1}{2}$ oder eine Schwarzmarktkarte in der Auslage erhalten.

B2 Resonanzfrequenz erforschen - Besitze hier ein +4 -Rohstoffgebäude und gib 12 aus. **Belohnung:** Lila Würfel erhöhen ihre Augen nicht mehr in der Schlussphase und du erhältst darin keine neuen mehr. Verbessere auf Ereigniskarte 1 das manuelle Entfernen von Kristallen so, dass mit 1 bis zu 3 lila Augen entfernt werden können. Die Kolonie funktioniert nun regulär.

C2 Ernte- und Umwandlungsprozesse einrichten - Besitze hier ein +4 -Rohstoffgebäude. **Belohnung:** Immer, wenn du einen lila Würfel auf Ereigniskarte 1 um -1 Auge reduzierst oder verhinderst, dass einer um +1 Auge erhöht wird, erhalte zusätzlich +2 . Erhalte einmalig und sofort die Anzahl der roten Augen hier in und mal 3. Setze den roten Würfel hier danach auf 1 Auge, er erhöht sich nicht mehr. Du kannst nun die Koloniestufe um +1 erhöhen.

Kristallmacht (Patria)

A Kristalle energetisch bestrahlen - Gib X mal 2 aus. Wiederholbar. **Belohnung:** Erhöhe X Augen von lila Würfeln auf Ereigniskarte 1.

B3 Kommunikation mit den Mutterkristallen - Erforsche die Technologie Hyperkommunikation. **Belohnung:** Erhalte 1 Siegpunkt und 1 Kristallwesen hier, falls verfügbar. Erhalte ansonsten 20 statt dem Kristallwesen. Du kannst ab jetzt -6 lila Augen von Ereigniskarte 1 entfernen, um 1 Kristallwesen zu erschaffen. Befindet sich mehr als ein Kristallwesen in einem System, zerstören sie sich sofort durch die Resonanz (ein Kristallwesen besitzt 6 lila Würfel im Kampf für Resonanzeffekte.)

C3 Kristallarsenal entwickeln - Erzeuge hier 6+ . **Belohnung:** Schalte folgende Waffen frei. Wenn du sie ausrüstet, reduziere pro Waffe als Kosten -2 Augen von lila Würfeln auf Ereigniskarte 1. Du kannst auch das Wort Kristall vor deine Bodeneinheiten schreiben. Dies kostet -1 Auge. Die Bodeneinheit erhält +1 und regeneriert am Rundenende 1 .

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

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

Schmelztiegel (Pythor) - Regeln: Pythor kann in seiner Koloniestufe nicht steigen. Alle Bauplätze sind gesperrt. Du erhältst kein Planeteneinkommen. Bodeneinheiten werden hier sofort zerstört. Lege hier einen roten und einen grünen Würfel drauf. Der rote ist die Temperatur und beginnt mit 2 Augen, der grüne ist das Hitzeschild und beginnt mit 1 Auge. Ist die Temperatur höher, reduziere in der Schlussphase das Hitzeschild um die Differenz der Augen (bis 1). Sind noch Augen übrig, erhält deine Kolonie so viel Bombardementschaden.

A Inseln über Stickstoffbomben schaffen - Verursache 1 Bombardementschaden oder gib 2 aus. **Belohnung:** Schalte 1 Bauplatz frei. Du kannst die Koloniestufe regulär erhöhen.

B Materialien aus der Sonnensee - Zahle X $\frac{1}{2}$ an den Spieler mit der Unternehmensregierung Welle oder 2 mal X in der Ökonomiephase. X sind die Augen des Hitzeschildes. Wiederholbar. **Belohnung:** Hitzeschild +1 Auge.

C Automatisierte Arbeitsmaschinen bauen - Errichte ein Kapazitätsgebäude. **Belohnung:** Du erhältst das Planeteneinkommen.

Eruptionen (Pythor) - Regeln: Würfle 1W6 in der Schlussphase: 1-2: +1 Temperatur, 3-4: Temperatur +2, 5-6: Temperatur: +3 (max. bis 12). Hast du B beendet, ziehe eine neue Ereigniskarte.

A Kühlwasserimport - Verbinde Pythor mit einem Planeten, der min. 4  Einkommen besitzt. Wiederholbar. **Belohnung:** -1 auf dem Temperaturwurf.

B Obsidianisierung beginnen - Erforsche die Technologie Terraininformation und gib 8  aus. **Belohnung:** Schalte 2 Bauplätze frei.

C Metallindustrie aufbauen - Besitze hier min. ein -Rohstoffgebäude und ein +2 Kapazitätsgebäude. **Belohnung:** Für Kapazitäts- und -Rohstoffgebäude gilt, als besitzt Pythor ein Zentrum, ohne dass es gegen deine Zentrums-grenze rechnet oder Kosten für dich entstehen. Du kannst hier kein Zentrum bauen.

Bändigung des Feuers (Pythor)

A Magmaströme kontrollieren - Erforsche die Technologie Fortschrittliche Ausbeutung und gib 12  aus. **Belohnung:** Die Effekte von Ereigniskarte 2 sind nun 1-3: -1 Temperatur, 4-6: es geschieht nichts.

B Hochschmieden konstruieren - Erforsche die Technologie Wehrtechnisch-industrieller Komplex und erzeuge hier min. +6 . **Belohnung:** Erzeuge hier am Ende der Schlussphase, außer der Planet ist blockiert, kostenlos 1 KS deiner Wahl. Der Einbau von Ausrüstung ist immer um -1  (bis 0) reduziert. Immer wenn du eine Weltraumeinheit baust, kannst du nochmal ihre halben Kosten und Kapazität bezahlen, um sie hier ebenfalls zu bauen.

C Den Reichtum erschließen - Erforsche die Technologie Exotischer Materialienabbau. **Belohnung:** Alle deine -Rohstoffgebäude werden hier immer sofort kostenfrei auf 6+ aufgewertet. Zusätzlich erzeugen sie ab nun in jedem deiner Systeme +2 .

Felsen und Sand (Quasrimal) - Regeln: Lege hier einen roten und blauen Würfel mit je einem Auge drauf. Dies sind der Durst und dein Wasser. In der Schlussphase wird dein Wasser um die Augen des Dursts reduziert (bis 0). Für jedes Auge, welches nicht durch deinen Wasservorrat gedeckt werden kann, erleidet die Kolonie 1 Bombardement-schaden. Der Durst erhöht sich mit jeder Koloniestufe und mit jeder Stufe (+2, +4, +6) von -Rohstoffgebäuden so wie mit jedem anderen Gebäude um +1.

A Wasser importieren - Gib X  aus. **Belohnung:** Erhöhe deinen Wasservorrat um X.

B Nach Wasseradern suchen - Besitze ein Forschungsschiff mit min. Verbesserten Sensoren in diesem System.

Belohnung: Dein Wasser wird in der Schlussphase zusätzlich um +2 erhöht.

C Bewässerungssystem aufbauen - Reduziere dein Wasser um -2 und gib noch zusätzlich 3  aus. **Belohnung:** -Rohstoffgebäude erzeugen keinen Durst mehr. Ihr -Einkommen senkt dagegen hier die Kosten für die nächste Koloniestufe.

Schatzsuchende (Quasrimal) - Regeln: Wenn du eine Klan-Regierung beim Aufdecken dieser Karte besitzt, erhalte in dem System 2 Piraten-Korvetten und +1 Gunst (Syndikat). Ist das nicht der Fall, erscheinen 2 feindliche Piraten-Korvetten. Sie blockieren nicht das System, stehlen jedoch in der Schlussphase pro Korvette -1 Wasser.

A1 Freunde dich mit den Piraten an - Besitze eine Klan-Regierung oder ein Forschungsschiff mit einem Diplomaten im System. **Belohnung:** Sie verraten dir, dass ein Rivale von ihnen auf dem Planeten einen Schatz vergraben hat. Die Piraten-Korvetten verschwinden dann von der Karte, wenn sie nicht dir gehören.

B1 Piraten eliminieren - Zerstöre alle Piraten in diesem System. **Belohnung:** Erhalte +2 Wasser, +1 Beutepunkt zusätzlich.

C Eine Oase erblühen lassen - Erforsche die Technologie Terraininformation und reduziere dein Wasser um -4. **Belohnung:** Dein Wasser wird in der Schlussphase zusätzlich um +3 erhöht. Du erzeugst für jedes zweite Auge Wasser zusätzlich +1  (bis +6).

Grün und Gold (Quasrimal)

A2 Den Schatz finden - Erhalte den Asteroiden-Auftrag Schatzkarte. Ist er nicht mehr verfügbar, erhalte eine Kopie. Du beginnst bereits mit einem Farbcube darauf. Beendest du den Auftrag, erhalte die Belohnung. **Belohnung:** Erhalte die reguläre Belohnung. Erhöhe dein Wasser zusätzlich um +7. Dein Sturmauge ist das wahre, ein anderes kann nur noch verkauft werden. Du darfst einmal im Spiel am Ende der Aufstellungsphase in einer deiner Weltraum-schlachten zufällige eine Sturmkarte ziehen. Das Ergebnis trifft nur auf den Gegner zu.

B2 Das Piratenversteck angreifen - Gewinne eine Bodenschlacht gegen eine Festung, 3 Infanteristen, 1 Schwere Infanterie, 1 Panzer, 1 Artillerie. Siegst du, erhältst du die Belohnung, verlierst du, ist die Option nicht mehr verfügbar. **Belohnung:** Ziehe 2 Ferne Krieg-Karte der Stufe 2 und erhalte ihre Belohnung. Erhalte +7 Wasser.

C Die grüne Wüste: Reduziere deinen Wasservorrat um -10. **Belohnung:** Der Wasserkreislauf trägt sich von nun an selbst und offenbart fruchtbarsten Wüstenboden. Alle -Rohstoffgebäude erzeugen hier +2  und +2  Einkommen zusätzlich.

Rostroter Sand (Rostmor) - Regeln: Die Kolonie funktioniert regulär. Lege einen roten Würfel auf diese Karte, seine Augen sind X. X ist 1. Alle Unterhaltskosten sind hier um +X Rohstoff erhöht. Hast du B oder C beendet, dann ziehe eine neue Ereigniskarte.

A Säuberungskräfte einstellen - Besitze hier so viel Infanterie, wie du Gebäude hier besitzt. **Belohnung:** Reduziere die Unterhaltskosten aller Gebäude hier um -1 Rohstoff.

B1 Nach wertvollen Metallen schürfen - Besitze hier ein beliebiges Kapazitäts-gebäude. **Belohnung:** Erhalte sofort kostenlos ein -Rohstoffgebäude. Es hat die Stufe deines höchsten Kapazitätsgebäudes hier. Steigt dein Kapazitätsgebäude in der Gebäudestufe, steigt es auch gleichermaßen mit. Du erhältst +1 Bauplatz.

C1 Bodenproben analysieren - Du darfst hier keine Gebäude bauen oder besitzen. Besitze hier ein Forschungsschiff mit mindestens verbesserten Sensoren. **Belohnung:** Du entdeckst, dass der Sand korrosive Eigenschaften besitzt. Erhalte 9 .

Rostseuche (Rostmor) - Regeln: Für B1 ist X 2, ansonsten ist es 1. X erhöht sich in jeder Schlussphase und mit jedem neuem Gebäude um +1. Fahrzeuge werden hier zusätzlich sofort zerstört.

A Roststahl importieren - Erhalte die Erlaubnis des Spielers mit Klanregierung (ihr könnt sofort beliebige Rohstoffe handeln) oder gib in der Politikphase eine Vertragsaktion und 5  pro Gebäude hier aus. **Belohnung:** X wird um -1 reduziert und kann nicht weiter durch die Schlussphase steigen.

B2 Unterirdischen Industriekomplex anlegen - Gib 6  aus und erhöhe X um +1. **Belohnung:** Erhalte sofort kostenlos einen zusätzlichen Bauplatz (zählt nicht zu den regulären Bauplätzen) mit einem hier baubaren Rohstoffgebäude deiner Wahl. Es hat die Stufe deines höchsten Kapazitätsgebäudes hier. Steigt dein Kapazitätsgebäude in der Gebäudestufe, steigt es auch gleichermaßen mit. Du kannst hier maximal 6 Bauplätze haben.

C2 Anti-Korrosionsmittel entwickeln: Erforsche die Technologie Fortschrittlicher Schutz. **Belohnung:** Ignoriere die negativen Regeln von Ereigniskarte 1 und 2. Die Kolonie funktioniert regulär. Deine Fahrzeuge werden hier nicht mehr zerstört.

Rotes Gold (Rostmor)

A Instandsetzungsdrohnen einsetzen - Besitze hier so viele Kriegsdrohnen, wie du Gebäude hier besitzt. **Belohnung:** Reduziere X um die Anzahl deiner Gebäude hier.

B3 Kavernensprengungen für ein Industriezentrum veranlassen - Erhöhe X um +1 und auf Ereigniskarte 1 wird unabhängig aller anderen Effekte X mindestens 1 (es kann aber durch andere Effekte auch höher als 1 sein). **Belohnung:** Erhalte sofort kostenlos einen zusätzlichen Bauplatz (zählt nicht zu den regulären Bauplätzen) mit einem Zentrum. Du kannst hier maximal 6 Bauplätze haben.

C3 Eigene Roststahlproduktion aufbauen - Erzeuge hier +6 . **Belohnung:** Alle Untergrundaktionen sind für dich um -2  günstiger. Verliert eines deiner Schiffe 1 , darfst du alle benachbarten Schiffe (nicht deine Schiffe) ebenfalls 1  verlieren lassen. Jedes deiner Militärschiffe (außer KS) erzeugt seine  in .

Rückkehr der größten Schande (Ruin) - Regeln: Die Kolonie funktioniert regulär, außer du besitzt eine Unternehmensregierung und hast Tor gewählt. Dann ist für dich der A-Pfad wählbar und in jeder Schlussphase wird ab nun +1 Auge auf die Gesetzkarte Den Himmel herausfordern gelegt. Hast du A, B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte.

A1 Zeugen verschwinden lassen - Die Ferne Krieg-Karte Aufstandsunterdrückung wird exklusiv für dich verfügbar, selbst wenn sie schon gespielt wurde. Siege darin und erhalte ihre und diese Belohnung. **Belohnung:** Entferne -1 Auge von Den Himmel herausfordern und erhalte +1 Gunst (Tor).

B1 Archäologische Ausgrabungen beginnen - Besitze hier ein +4 -Gebäudeeinkommen. **Belohnung:** Erhalte hierauf +2 Augen. Du kannst -1 Auge jederzeit ausgeben für: 1. +2 Stimmen in einer Abstimmung, 2. +3  und +3  3. eine kostenlose, temporäre Kosme-Einheit auf einem deiner Planeten. Du bezahlst ihre Hülle in Augen statt -1 Augen zu reduzieren. Du hast das alte Tor-HQ entdeckt.

C1 Die verlassenen Paläste erkunden - Die Ferne Krieg-Karte Kampfpatrouille wird exklusiv für dich verfügbar, selbst wenn sie schon gespielt wurde. Siege darin und erhalte ihre und diese Belohnung. **Belohnung:** Erhalte die Schwarzmarktkarte Druckmittel gegen Reinmetall. Ist sie nicht mehr verfügbar, dann 10 .

Großangriff der Kriegsbanden (Ruin) - Regeln: Ruin erhebt sich. Am Ende der nächsten Ökonomiephase wird der Angriff ausgelöst. Das ist die Ferne Krieg-Karte die Linie halten. Verlierst du, wird deine Kolonie zerstört. Gewinnst du, erhalte die reguläre Belohnung der Ferne Krieg-Karte und die Belohnung deines Pfades. Beendest du A, B oder C, ziehe die nächste Ereigniskarte.

A2 Authentifiziere dich dem Wächter - Gib 2 Gunst (Tor) aus. **Belohnung:** Entferne -1 Auge von Den Himmel herausfordern und verhindere den Angriff.

B2 Stürme das alte Tor-HQ und schotte es ab - Löse hier zu einem beliebigen Zeitpunkt vor dem Angriff eine Schlacht gegen 2 Kampfdrohnen und eine Festung aus. Siegst du, erhalte hier sofort kostenfrei eine Festung. Verlierst du oder ignorierst du den Kampf, erhält der Feind beim Angriff zusätzlich jede Kampfrunde 1 Kampfdrohne.

Belohnung: Du hast die Tor-KI entdeckt, die alle Konflikte auf dem Planeten steuert, den Wächter des Nordens. Du erhältst auf B1 +2 Augen.

C2 Die Paläste zu Festungen ausbauen - Baue eine Festung (du bezahlst nur die halben, abgerundeten Kosten für sie) und überlebe den Angriff. **Belohnung:** Die Banden erkennen dich als neuen Vertigo an. Erhalte hier in jeder Schlussphase kostenfrei 1 Infanterie und 1 Schwere Infanterie.

Aus Schande wird Stolz (Ruin) - Regeln: B2: Der Wächter will dich vernichten. Am Ende der nächsten Ökonomiephase wird der Angriff der Fernen Krieg-Karte Entscheidungsschlacht ausgelöst. Für Sieg und Niederlage gelten alle Regeln von Ereigniskarte 2.

A3 Vereine die Wächter - Verbinde Ruin mit deiner Heimatwelt und erforsche die Technologie Hyperkommunikation. **Belohnung:** Ignoriere den negativen Effekt von Ereigniskarte 1. In jeder Schlussphase erhältst du hier oder auf einen mit Ruin verbundenen Planeten 2 Kriegsdrohnen. Du kannst Kriegsdrohnen beliebig über Handelsrouten bewegen. Erhalte die Schwarzmarktkarte Amok-Kode. Ist sie nicht verfügbar, erhalte eine Kopie von ihr. Du bist von der Karte nie betroffen. Gunst (Tor): +2.

B3 Zerstöre den Wächter - Du kannst jederzeit vor dem Angriff den Kampf gegen eine Festung, eine Raketenbasis (alle Technologie erforscht) und 4 Kriegsdrohnen durchführen, wobei in jeder Kampfrunde 2 Kriegsdrohnen

feindliche Verstärkung kommen. Siegst du, erhalte die Belohnung. Belohnung: Verhindere den Angriff. Du wirst ein Held des Himmels. Erhalte +2 Augen auf B1, Stimmen in Höhe der Spieleranzahl. Die Kosme ist nun mit dir verbündet (du gewinnst mit ihr). Kosme-Einheiten gelten jetzt für dich permanent gekauft. Erhöchst du die Augen von Den Himmel herausfordern, verlierst du diese Effekte. C2 Ruin wiederaufbauen - Erreiche Koloniestufe 3. Belohnung: Erhalte sofort kostenfrei ein Zentrum (es zählt nicht gegen deine Zentrumsgränze) und +1 Koloniestufe.
Planetarer Sturm (Su-Sa-No) - Regeln: Sturmschaden: Würfle in jeder der Schlussphase 1W6. 1-2: es geschieht nichts, 3-4: 1 Bombardementschaden, 5-6: 1W3 Bombardementschaden hier. Jedes deiner Forschungsschiffe in dem System reduziert den Schaden um -1 (bis 0). Du kannst die Koloniestufe von Su-Sa-No nicht erhöhen. Hast du B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte. A Kolonie befestigen - Baue eine Festung. Belohnung: Reduziere den Sturmschaden permanent um -1. Die Kolonie funktioniert regulär. B1 Sturm jagen - Besitze hier ein -Rohstoffgebäude. Belohnung: Du erhältst so viel , wie du Bombardementschaden (vor der Reduzierung) ausgewürfelt hast. Deine Forschungsschiffe reduzieren nun den Sturmschaden um -2 pro Schiff. Die Kolonie funktioniert regulär. C1 Mobile Kolonie - Gib 3 aus. Belohnung: Ab jetzt würfelst du beim Sturmschaden 1W6 und reduzierst diesen um die gleiche Anzahl. Ist der Schaden 0 und es sind aber noch Augen auf deinem Würfel übrig, wandle die restlichen Augen 1:1 in Rohstoffe deiner Wahl um. Aber es kann nie mehr als 1 Gebäude gebaut werden. Möglichkeit A auf dieser Karte wird inaktiv.
Aufkommender Untergang (Su-Sa-No) - Regeln: Neue Würfelergebnisse: 1-2: 1 Bombardement schaden, 3-4: 1W3 Bombardementschaden, 5-6: 1W6 Bombardementschaden hier. Hast du B oder C beendet, ziehe die nächste Ereigniskarte. A Sturmschild errichten - Baue einen planetaren Schild. Belohnung: Reduziere den Sturmschaden zusätzlich permanent um -2. B2 Die Quelle des Sturms finden - Behandle diese Karte wie eine Anomalie mit 2 Stufen und erforsche sie. Belohnung: Die Quelle ist lebendige Energie. Erhalte +10 . C2 Geschützte Orte finden - Habe ein Forschungsschiff mit fortschrittlichen Sensoren in dem System. Belohnung: Du bist auf Asserant gestoßen. Jedes deiner Forschungsschiffe im System erhöht deinen Wurf gegen Sturmschaden um +2 (mit Fortschrittlichen Sensoren um +3). Wandle die Augen 1:2 in Rohstoffe deiner Wahl um.
Der Sturmgott erwacht (Su-Sa-No) - Regeln: Würfle nicht mehr, erleide jetzt immer 2W3+X. X ist die Anzahl der Augen auf dieser Karte. Lege 2 Augen in der Schlussphase auf diese Karte. A Kolonie evakuieren - Löse die Kolonie auf und verteile sofort die Koloniestufen und Gebäude auf andere Kolonien. Du kannst damit Koloniestufe IV ohne Zentrum erreichen (kostet 2 Koloniestufen). B3 Bändige den Sturm - Gib 5 und 5 aus. Belohnung: Der Sturm löst sich auf. Würfle nicht mehr. Alle deine Einheiten können keinen Schaden mehr durch Sturm-Ereigniskarten im Weltall nehmen. Wenn sie verfügbar ist, erhältst du die Sturmereigniskarte: Lebendige Energie. Erhalte ansonsten eine Kopie. Die Kolonie funktioniert regulär. C3 Fahrende Asserantstädte - Gib 6 und 6 aus. Belohnung: Der Sturmschaden wird 0, du kannst nicht mehr dagegen würfeln. Jedes Auge auf dieser Karte erhöht dein - und -Einkommen jeweils um +1. Erhalte +1 Koloniestufe. Die Kolonie funktioniert regulär.
Seismischer Ausschlag (Tektonis) - Regeln: Lege einen roten Würfel auf diese Karte, er hat 1 Auge. Dies ist die Bebenstärke. Sie fügt in der Schlussphase hier zufällig den Gebäuden (und nur Gebäuden) X rote Würfel/ Augen zu. Sie erhöht sich nach jedem Beben um +1 Auge (bis 3). X ist die Anzahl der Augen hier. Hat ein Gebäude 1/2/3 Augen, ist sein Unterhalt verdoppelt/ ist es inaktiv/ ist es zerstört. Du kannst in doppelter Augenzahl der Gebäude ausgeben, um sie zu reparieren. Entferne dann die Augen. Die Kolonie funktioniert regulär. A Seismografen installieren - Gib in doppelter Höhe der Koloniestufe aus. Belohnung: Du darfst dir aussuchen, auf welches Gebäude Augen durch Beben erhält. Erhalte +3 . B Erdbeben geschütztes Land formen - Erforsche die Technologie Terrainformung. Belohnung: Erhalte ab jetzt immer -1 Auge (bis 0) durch Beben. Erhalte +3 . C1 Tektonik erforschen - Besitze hier ein -Rohstoffgebäude. Belohnung: Du entdeckst, dass enorme Energiemengen aber auch Reichtümer mit jedem Beben freigesetzt werden. Erhalte +4 und +4 .
Brechender Boden (Tektonis) - Regeln: Die Bebenstärke erhöht sich nun immer +2 statt +1 in der Schlussphase. Das Maximum des Bebenschadens ist nun 6. A Flexible Architektur einführen - Jedes Gebäude und jede Gebäudeaufwertung hier kostet ab nun immer +1 . Belohnung: Erhalte ab jetzt immer -2 Augen (bis 0) durch Beben B1 Beben für bessere Ausbeute verstärken - Erforsche die Technologie Fortschrittliche Ausbeutung und erhöhe die Bebenstärke um +1. Belohnung: Erhalte in Höhe der Bebenstärke hier. C2 Energieabsorption erforschen - Erforsche die Technologie Fortschrittlichen Schutz. Belohnung: Erhalte ab jetzt immer -1 Auge (bis 0) durch Beben. Erhalte in Höhe der Bebenstärke hier.
Epizentrum (Tektonis) A Seismische Resonatoren aufstellen - Gib die Bebenstärke in aus. Wiederholbar. Belohnung: Du erhöhst die Bebenstärke permanent um +1 (bis 8).

B2 Fliegende Schürfstädte - Erhalte alle Rohstoffe deiner Gebäudekosten hier zurück. Alle Bauplätze werden gesperrt. Belohnung: Erhalte  in Höhe der Bebenstärke mal deiner Koloniestufe nach jedem Beben hier. C3 Energieabsorber konstruieren - Gib alle Kapazitätskosten deiner jetzigen Gebäude hier auf einmal aus. Belohnung: Reduziere ab jetzt die Bebenstärke immer nach einem Beben um -3 (bis 0). Erhalte zusätzlich nach jedem Beben alle Stufen deiner Gebäude in  (jede Stufe erzeugt +1 ). Bevor du die Bebenstärke reduzierst, erhalte sie in .
Giftige Gaswelt (U!Kufa) - Regeln: Lege einen roten Würfel mit einem Auge auf diese Karte. Dies ist die Toxizität. In jeder Schlussphase steigt sie +1 Auge an. Erreicht sie zu irgendeinen Zeitpunkt 3/4/5+, verliere sofort -1/2/3 Koloniestufen. U!Kufa kann in seiner Koloniestufe nicht steigen. Alle Bauplätze sind gesperrt. Du erhältst kein Planeteneinkommen. Bodeneinheiten werden hier sofort zerstört. A1 Fliegende Strömungsplattformen von Calyx importieren - Gib 3  und 3  aus. Belohnung: Schalte 1 Bauplatz frei. A2 Toxizität analysieren - Baue ein beliebiges -Rohstoffgebäude. Belohnung: Erhalte das Planeteneinkommen und 8 . A3 Luftkuppeln mit angepassten Filtern konstruieren - Gib 3  und 3  aus. Belohnung: Reduziere die Toxizität in der Schlussphase ab nun um -1 (geschieht vor dem Anstieg). Erhöhe die Koloniestufe um +1. Bodeneinheiten werden hier nicht mehr zerstört. Du kannst zusätzlich 10  ab nun ausgeben, um alle Filter und die Luft zu tauschen und so die Toxizität zusätzlich um -1 zu senken (wiederholbar).
Tödliche Winde (U!Kufa) - Regeln: Durch die größere Bevölkerung beginnen die Strömungsplattformen zu treiben. Würfel zusätzlich in der Schlussphase (vor dem Toxizitätsanstieg): 1: Toxizität -1; 2-3: +2 Einkommen für jedes -Rohstoffgebäude hier, 4-6: +1 Toxizität. Koloniestufe 2/3/4 erhöht den Wurf um +1/2/3. A Turbinenproduktion aufbauen - Gib hier 6  aus. Belohnung: Du kannst bis zu -2 auf den Wurf oben zur Bestimmung, wohin die Strömungsplattformen treiben, rechnen. B1 Weitere Gasexperimente durchführen - Besitze hier ein -Gebäudeeinkommen von min. 8. Belohnung: Du entdeckst, dass die Gase transmutierende Eigenschaften auf organische Stoffe besitzen. Du erhältst ein neues Handelsverhältnis:  in : 2:1. C Konstruktion weiterer Plattformen - Gib 3  und 6  aus. Belohnung: Schalte 1 Bauplatz frei. Erhöhe die Koloniestufe um +1.
Wolkenstadt (U!Kufa) A Meteorologische Kontrolle erlangen - Besitze hier ein Zentrum. Belohnung: Du bestimmst das Ergebnis des Wurfes auf Ereigniskarte 2. B2 Giftatmosphäre in Terrainformungsgas umwandeln - Erhöhe deine Toxizität um +1. Belohnung: Befindet sich ein Forschungsschiff eines beliebigen Spielers in dem System, darfst du dort einen Silbercube platzieren. Es gelten alle Regeln aus dem Ereignis Terrainformungsgas (Referenzbuch, S. 49) C Zusammenschluss aller Plattformen zur Wolkenstadt - Gib 9  und 9  aus. Belohnung: Bauplätze funktionieren nun regulär. Erhöhe die Koloniestufe um +1.
Die große Herde (Umla!Khulu) - Regeln: Die Kolonie funktioniert regulär. Alle Bauplätze sind freigeschaltet und mit einer Herde belegt. Lege entsprechend viele grüne Würfel mit jeweils 1 Auge auf diese Karte. Du kannst mit Bodeneinheiten in Höhe der Augen pro Schlachtenphase eine Herde schlachten und erhältst ihre Augen in  mal 3. Der Bauplatz ist danach frei. A Freilandzuchten aufbauen - Gib pro Auge auf den Herden 2  aus. Belohnung: Am Ende jeder Schlussphase kannst du die Augen einer Herde um +X erhöhen. X ist die Anzahl der höchsten derzeit aktiven Planetenereigniskarte. B1 Ökologische Jagden organisieren - Erhalte sofort die Belohnung, sie gilt aber nur so lange, wie du keine Rohstoff- oder Kapazitätsgebäude hier baust. Belohnung: Erhalte +1 Auge auf einer Herde. Die Herden erzeugen ihre halben Augen (abgerundet) in -Einkommen. C Schlachtbetriebe errichten - Schlachte eine beliebige Herde. Belohnung: Du erhältst sofort kostenlos ein -Rohstoffgebäude. Seine Stufe entspringt den Augen der geschlachteten Herde (1/2/4+ Augen sind +2/+4/+6 Einkommen).
Könige der Savanne (Umla!Khulu) - Regeln: Platziere unter jeder Herde einen roten Würfel mit der halben Augenzahl der Herde (aufgerundet), unter der er platziert wurde. Dies sind Löwen. Am Ende der Schlussphase werden die Augen der Herden um die Augen der Löwen unter ihnen reduziert. Füge dann pro Würfel +1 Löwen hinzu. Gibt es keine Herde mehr, verteile die Augen der Löwen gleichmäßig auf die anderen Löwen. Gibt es nur noch Löwen, verhungern sie. Reduziere alle Würfel auf 1 Auge. Löwen lassen sich nur über Bodeneinheiten schlachten und geben nur 1  pro Auge. A Jagdtechniken der Wanda vermitteln - Gib 3  aus. Belohnung: Jede Infanterie gilt wie zwei Bodeneinheiten, wenn es um das Schlachten von Herden oder Löwen geht. Schlachte sofort so viele Tiere, wie du hier Infanterie besitzt. B2 Gezielte Repopulation - Besitze hier ein -Rohstoffgebäude. Belohnung: Immer, wenn du ein Auge schlachtest, kannst du 3  bezahlen und es wird nicht abgezogen (dieser Effekt gilt nur, solange das Gebäude hier bestehen bleibt). C Pelzhandel aufbauen - Gib 6  aus. Belohnung: Erhalte immer, wenn du schlachtest, die geschlachteten Augen bei Herden mal 1, bei Löwen mal 3 in .

Der ewige Kreis (Umla!Khulu)

A Ökologisches Gleichgewicht ausbalancieren - Gib pro Auge auf Ereigniskarte 1 2🟢 aus. **Belohnung:** Löwen reduzieren Herden nun nicht mehr. Sind die Augen von einer Herde und ihrer Löwen gleich, erhalte ihre Augenzahl in 🟢.

B3 Bestände klonen - Gib X mal 4 🟡 aus. Wiederholbar. **Belohnung:** Verteile +X Auge auf eine Herde oder Löwen (bis 3).

C Zoo eröffnen - Besitze hier ein 🟡-Rohstoffgebäude. **Belohnung:** Immer, wenn du ein Auge schlachten würdest, kannst du es stattdessen einen lila Würfel hier platzieren und seine Augen entsprechend erhöhen. Stammt das Auge von einer Herde, erhöhe ihn um +1, stammt es von einem Löwen erhöhe ihn um +2 (bis 6). Die lila Augen erhöhen dein 🟡-Einkommen jeweils um +1 (dieser Effekt gilt nur, solange das Gebäude hier bestehen bleibt).

Kalter Empfang (Wildgarten) - Regeln: Platziere eine neutrale Armee auf das System. Sie beinhaltet 2 Infanterie, 1 Schwere Infanterie, 1 Panzer, 4 Milizen. Du kannst die Koloniestufe nicht erhöhen.

A1 Einheimische ignorieren - Die Kolonie funktioniert regulär.

B1 Preemptivschlag durchführen - Zerstöre die neutralen Einheiten. **Belohnung:** Die Kolonie funktioniert regulär. Erhalte 10 🟢 und 10 🟡.

C1 Verhandlungen beginnen - Besitze in diesem System eine Einheit mit der Ausrüstung Diplomat und gib 3 🟡 in der Politikphase aus. **Belohnung:** Die Einheimischen sind ein Zusammenschluss verschiedener Söldner, die einem mysteriösen Kult dienen. Einige der Kultisten sind bereit, dich "erblühen" zu lassen, wenn du ihre Lebensweise achtest. Wenn du dich dafür entscheidest, gilt: alle deine verfügbaren Bauplätze erhalten hier immer sofort kostenlos ein +2 🟢-Rohstoffgebäude. Wird eines davon aufgewertet, zerstört oder abgerissen, wird sofort A2 ausgelöst. Du kannst die Koloniestufe regulär erhöhen. Entscheidest du dich dagegen, wird A1 ausgelöst.

Wehrfähiger Garten (Wildgarten) - Regeln: A1: platziere zusätzlich 2 Infanterie, 1 Panzer, 1 Kult-Zerstörer und -Freigatte und führe sofort A2 aus, B: Platziere ein Netzwerk der Stufe 2 hier und führe sofort B2 aus, C: nichts geschieht

A2 Überraschungsangriff - Erleide sofort einen Angriff von der neutralen Flotte und Armee im System. Besiegst du beide, erhalte die Belohnung. Verlierst du, wird die Kolonie zerstört. **Belohnung:** Erhalte +2 Beutepunkte und 10 🟢.

B2 Kleinkrieg - du erleidest in der Politik-Phase hier folgende IAs (Spieler links neben dir bestimmt die Effekte): 1. Runde 1x Sabotage, 2. Runde 1x Terroranschlag (IAs sind regulär aufhaltbar, es werden pro IA immer 4 🟡 geboten). Wiederhole dies ab nun jede Runde immer einmal häufiger als in der Vorrunde. Du unterbrichst die IAs durch das Entfernen des Netzwerkes und erhältst damit die Belohnung. **Belohnung:** Du erhältst hier sofort kostenfrei die Technologie Rechtslehre, Himmlisches Recht und eine Wache der Stufe 3. Erhalte +5 🟡.

C2 Kult-Audienz: Errichte hier eine Botschaft. **Belohnung:** Der Kult offenbart sich als Kinder der Argäa und bietet dir eine Kooperation an. Du erhältst die Kontrolle über deine Bauplätze hier und kannst die Gebäude nun ohne Strafe ändern. Löse C3 aus.

Die Wiege erblüht (Wildgarten) - Regeln: A2 kann sich jederzeit für B3 entscheiden, ansonsten gilt für A2 und B2: Die Ferner Krieg-Karte III (Boden): Angriff auf das Hauptquartier ist exklusiv für dich verfügbar, selbst wenn sie bereits gespielt wurde. Solange sie das ist, wirst du in jeder Schlachtenphase von 2 Infanterie und 1 Panzer multipliziert mit der Augenzahl auf dieser Karte angegriffen. Nach jeder Schlachtenphase erhält die Karte +1 Auge. Sie beginnt mit 1 Auge. Du erhältst die reguläre Belohnung.

A3 Waffenstillstand verhandeln - Besitze insgesamt ein Gebäudeeinkommen in 🟢 von 6+. **Belohnung:** Die Regel für diese Ereigniskarte wird unwirksam. Die Kolonie funktioniert regulär.

B3 Die Wiege verbrennen - Siege auf der fernen Krieg-Karte. **Belohnung:** Erhalte einen zusätzlichen Siegpunkt. Die Regel für diese Ereigniskarte wird unwirksam. Die Kolonie funktioniert regulär.

C3 Gemeinsam erblühen - Du erhältst den Muttersamen, wenn verfügbar, ansonsten erhältst du eine Kopie davon. Du kannst ihn einsetzen, wenn sich eines deiner Forschungsschiffe in der Schlussphase im galaktischen Zentrum befindet. Erhalte dann die Belohnung. **Belohnung:** Wähle Spieleranzahl an Planeten, keine Heimatwelten, die den Effekt von Muttersamen für den Rest des Spiels erleiden (lege deinen Farbcube auf das Nahrungssymbol des Planeten). Alle deine 🟢-Rohstoffgebäude werden auf Wildgarten sofort kostenfrei auf +6 aufgewertet. Du erhältst die Kontrolle über die Kult-Einheiten hier.

Bevölkerungsmehrheiten

Avanter

Die größte aller Ethnien: Du kannst immer, auch ohne Zentrum, die Koloniestufe auf 4 erhöhen. Deine Heimatwelt beginnt auf Koloniestufe 4.

Geschenke aus Farbe: Du beginnst mit +3 Rohstoffen jeder Art auf deinem Konto.

Einheit kennt keine Schwächen: Die Avanter besitzen keinen Nachteil. Sie sind für Spielneulinge empfohlen. Für ein schnelleres und trotzdem ausgeglichenes Spiel empfiehlt es sich, dass alle Spieler Avanter spielen.

Ha-Nh

Weg des Wassers: Bewegst du in der Bewegungsphase mindestens eine Flotte oder eine zivile Einheit und löst der -Bonus von Handelsrouten aus, erzeugen sie zusätzlich +1  als Bonus. +1 Auge auf diesen Absatz (bis 6). Bewegst du in dieser Bewegungsphase keine Flotte, erhalte an ihrem Ende eine kostenfreie Handelsroute (benötigt Technologie Einfache Antriebe). -1 Auge auf diesen Absatz (nicht möglich mit 0 Augen).

Beständigkeit des Steins: Baust/Verbesserst du in dieser Ökonomie-Phase das erste Mal ein Gebäude, kostet es keine Bodenkapazität und 1 Rohstoff deiner Wahl weniger. +1 Auge auf diesen Absatz (bis 6). Baust du in der Ökonomie-Phase kein Gebäude, erhalte das Einkommen (mit allen Modifikatoren wie Zentrum) eines einzelnen Gebäudes sofort auf dein Konto. -1 Auge auf diesen Absatz (nicht möglich mit 0 Augen).

Harmoniesuche: Besitzen Weg des Wassers und Beständigkeit des Steins zu Beginn deiner Politik-Phase (erst ab Runde 3) eine andere Differenz als 0, musst du 2  mal der Höhe dieser Differenz sofort bezahlen. Du kannst 3  bezahlen, um einmal pro Politik-Phase auf diesen Absatz +1 Auge zu platzieren. Die straffreie Differenz zwischen beiden Würfeln wird pro Auge um +1 erhöht.

Hostati

Haupttruppensteller: Die Kosten des temporären Kaufs von Kosme-Einheiten sind für dich halbiert. Die Kosme-Flotte ist mit dir verbündet und du gewinnst oder verlierst mit ihr das Spiel. Du darfst nicht das Gesetz „Den Himmel herausfordern“ vorschlagen. Du kannst in der Ökonomie-Phase eine Wache kostenfrei um +1 Stufe erhöhen. Wachen besitzen keine Unterhaltskosten für dich.

Raub der Salene: Du besitzt immer einen beliebigen Kriegsgrund gegen den Quotel-Spieler. Ein Krieg gegen ihn verursacht für keinen von euch Kriegsmüdigkeit. Hast du das erste Mal Frieden mit ihm geschlossen, wird diese Fähigkeit inaktiv.

Anspruch der Besten: Für jedes Investorengesuch, dass du erfüllst, lege +1 Auge auf diesen Absatz. Bist du der Einzige, der es erfüllt, lege +2 Augen auf diese Karte. Liegen hier 3+ Augen, erhalte sofort einen Siegpunkt. Ist es der erste Siegpunkt im Spiel, erhalte sofort einen zweiten. Jedes hier liegende Auge erhöht das Einkommen aller deiner Rohstoffe um +1

Bürde der Besten: Reduziere die Anzahl der Augen auf den Absatz Anspruch der Besten immer um -1, wenn ein anderer Spieler vor dir ein Investorengesuch abgeschlossen hat. Liegen dort keine Augen mehr, platziere auf diesen Absatz +1 Auge. Jedes hier platzierte Auge senkt das Einkommen aller deiner Rohstoffe um -1.

Kaliman

Gotteshäuser: Deine -Rohstoffgebäude erhalten die Fähigkeit Gotteshäuser: Jede Koloniestufe erzeugt +1 -Einkommen, wenn sich auf ihren Planeten ein Gotteshaus befindet. Jedes zerstörte Gotteshaus erzeugt sofort einen beliebigen Kriegsgrund gegen den zerstörenden Spieler.

Heilige Krieger: Du kannst auf Planeten mit Gotteshäusern  2:1 gegen /  tauschen, wenn du damit die Kosten für ein Schiff/Bodeneinheit bezahlst. Du kannst diese Fähigkeit so oft in einer Runde einsetzen, wie du Gotteshäuser besitzt (aufgewertete Gebäude zählen als 2/3 Gotteshäuser).

Mission: Diplomaten dürfen mit der IA Dialog zusätzlich ein Gotteshaus zu den normalen Bedingungen (der Spieler muss zustimmen, es wird ein Bauplatz benötigt und du musst die Kosten dafür bezahlen), bauen. Wenn du ein Gebäude in eine Filiale umwandeln würdest (Korporakratie), kannst du sie stattdessen in Gotteshaus umwandeln. Euer beider Einkommen wird durch dadurch erhöht. Befinden sich auf der Mehrzahl der Koloniestufen eines Spielers Gotteshäuser von dir, konvertiert er (nicht umkehrbar) und darf die Fähigkeit Heilige Krieger nun ebenfalls nutzen. Erhalte +2 Siegpunkte für jeden konvertierten Spieler (nicht eigene Föderation).

Ewige Rivalen: Kaliman haben immer einen beliebigen Kriegsgrund gegen Swörtbjorn und umgekehrt.

Sünden des Syndikates: Piratenflotten erhalten immer, wenn du ihr System betrittst oder sie aufdeckst, +1 schwarzen Würfel und greifen dich an. Du kannst keine Klanregierung annehmen.

Quotel

Überall zuhause: Wenn du einen Spieler entdeckst/ Immer, wenn ein von dir entdeckter Spieler einen Planeten entdeckt, platziere sofort und kostenfrei auf seiner Heimatwelt/ auf den Planeten ein Netzwerk der Stufe 1.

Schätze aus Geschichten: jedes Netzwerk auf Planeten erzeugt +1  Einkommen. Du kannst jederzeit deine Netzwerke Spieler schenken und als Geschenk erhalten (hast du bereits dort ein Netzwerk addieren sich die Netzwerkstufen).

Die große Familie: Besitzt du insgesamt auf Planeten eines Spielers so viel Netzwerkstufen, wie er insgesamt Koloniestufen besitzt, schließt sich seine Bevölkerung der großen Familie an (nicht umkehrbar). Er darf dir keinen Krieg mehr erklären und Verträge zwischen euch kosten keine Kultur mehr. Du erhältst 2 Siegpunkte (nicht eigene Föderation).

Die kleinste aller Ethnien: Deine Heimatwelt beginnt auf Stufe 1. Du hast doppelte Nahrungskosten zum Erhöhen von Koloniestufen. Du selbst oder ein für dich entdeckter Spieler kann dir ein Kolonieschiff permanent aus seinem Vorrat geben. Lege es unter einen deiner Koloniestufenwürfel (einmal pro Runde pro Planet möglich). Die Koloniestufe steigt sofort um 1. Wird die Koloniestufe gesenkt, werden entsprechend Schiffe wieder frei.

Swörtbjorn

Kosme-Veteranen: Du beginnst das Spiel mit einer Kosme-Korvette anstatt mit einem Forschungsschiff. Verdoppelst du die Kosten beim Kauf von Kosme-Einheiten, gehören sie dir permanent. Besitzt du insgesamt 6 Hüllpunkte in Kosme-Einheiten (keine Jäger und Bomber), bist du mit der Kosme-Flotte verbündet und du gewinnst oder verlierst mit ihr das Spiel. Du darfst nicht das Gesetz „Den Himmel herausfordern“ vorschlagen.

Namenlose Plünderer: Du beginnst das Spiel mit der Schwarzmarktkarte Namenlose. Wann immer du sie in Schlachten einsetzt, gilt, dass für diese Schlacht die Politik Kriegsbeute für dich aktiv ist, auch wenn du sie nicht besitzt.

Gestahlte Krieger: Alle deine Schiffe besitzen zusätzlich Entermannschaft 1. Ab der zweiten Kampfrunde erhalten deine Infanterie-Einheiten +1 aufs Treffen gegen andere Infanterie-Einheiten.

Ewige Rivalen: Kaliman haben immer einen beliebigen Kriegsgrund gegen Swörtbjorn und umgekehrt.

Rückständig: Du beginnst mit +1  Unterhalt und nur 2 . Du kannst keine Technokratie/Logokratie annehmen.

Wanda

Ahnenkult: Immer, wenn eine Militäreinheit von einem Spieler (auch dir) zerstört wird (gilt nicht für Milizen), und einer deiner Transporter in der Schlacht beteiligt war, darfst du ihre Kosten in  bezahlen und hier +1 Auge hinlegen. Jedes Auge erzeugt +1  Einkommen (bis 12) für dich.

Rituelle Jagdgemeinschaft: Für je 2 Augen auf Ahnenkult erzeugen  Rohstoffgebäude +1 . Du kannst auch auf Planeten mit 0  diese bauen.

Galaktischer Notdienst: Erhalte die Schwarzmarktkarte Xolo!tWa. Alle deine Transporter besitzen die Fähigkeit Notdienst: War diese Einheit im selben System, wie eine Schlacht, darfst du an ihrem Ende sofort X  ausgeben, um X  an zerstörten Bodeneinheiten wiederzubeleben (verdreifache die Kosten bei Schiffen). Sie lösen keine neue Schlacht aus. Erhalte sie als eigene Einheiten mit deinen Bauplänen (gilt auch für neutrale Einheiten, inaktiv bei einzigartigen Einheiten) oder schenke sie Spielern. Spieler können dir dazu sofort beliebige Rohstoffe zahlen. Deine Transporter besitzen, sofern sie keine Bodentruppen geladen haben, diplomatische Immunität und dürfen per diplomatischer Delegation entsandt werden. Deine Transporter besitzen einen zusätzlichen  Unterhalt von 1.

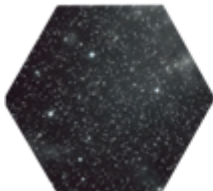
Nie wieder: Du musst einen Spieler kostenfrei und sofort den Krieg erklären, wenn dieser die Politik Sklavenarbeit oder die Schwarzmarktkarte Sklavenhandel aktiviert. Kriegsziel ist ihre Deaktivierung. Du darfst beides nicht aktivieren.

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.



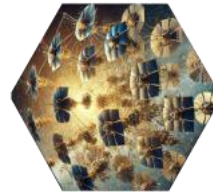
Anomalie

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.



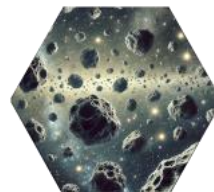
Heimatswelt

Werden beim Spielstart platziert.



Galaktisches Zentrum

Siehe Schlussphase Galaktisches Zentrum.



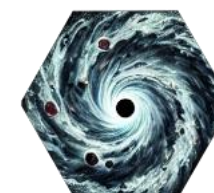
Asteroiden

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



Schlachtkreuzer



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, 8 , 1 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/ Meilensteine

Kläne: 1. Institutionsaktion/ 3 Netzwerke 3+
Kosme: 1. Militäreinheit im GZ/ 1. Titan
Form: 1. Kolonie der Stufe II/ Stufe IV + 4 Gebäude
Himmel: 1. Politik/ 4 Politiken
Seele: 1. Berater/ Berater Stufe II + 20🎵
Welle: 1. mit 2 Anomaliekarten/ Forschungsgebiet fertig
Tor: 1. Handelsroutenverbindung/ 3 Verbindungen
Krise (optional): Durchschnitt 5+ Koloniestufen
Oder mindestens ein Spieler mit 5+ Siegpunkte

Unterhalt

Rohstoffgebäude (**außer** 🏠): -1🏠/-2🏠/-3🏠

Kapazitätsgebäude: -1🏠/-2🏠/-3🏠

Botschaft, Künstliches Tor, Zentrum: -2🏠

Einheiten: bei Kosten mit U angegeben

Politiken: -2🎵

Berater: -3🎵

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

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

Kriegsziel

B zieht seine Forschungsschiffe zurück/ werden zerstört

B löst die Blockade des Systems auf

Rückeroberung eigener Kolonien/ Zerstörung Kolonie von B

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

