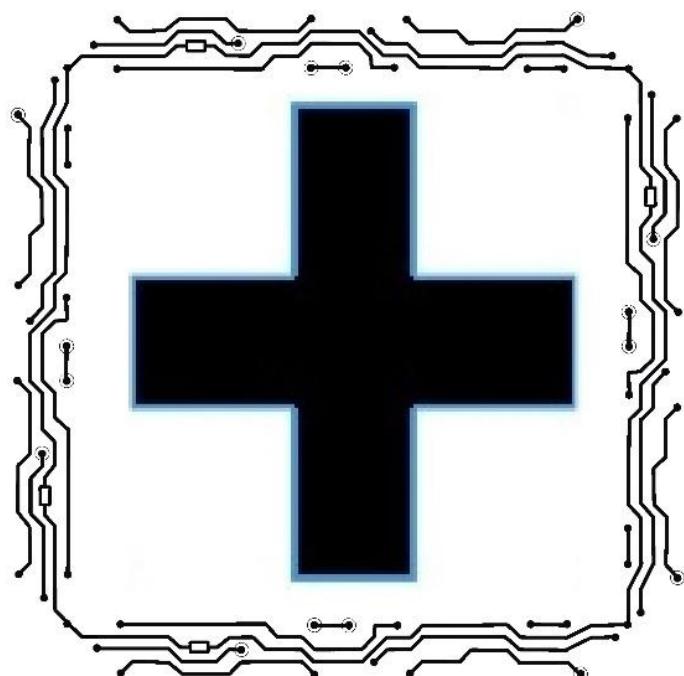


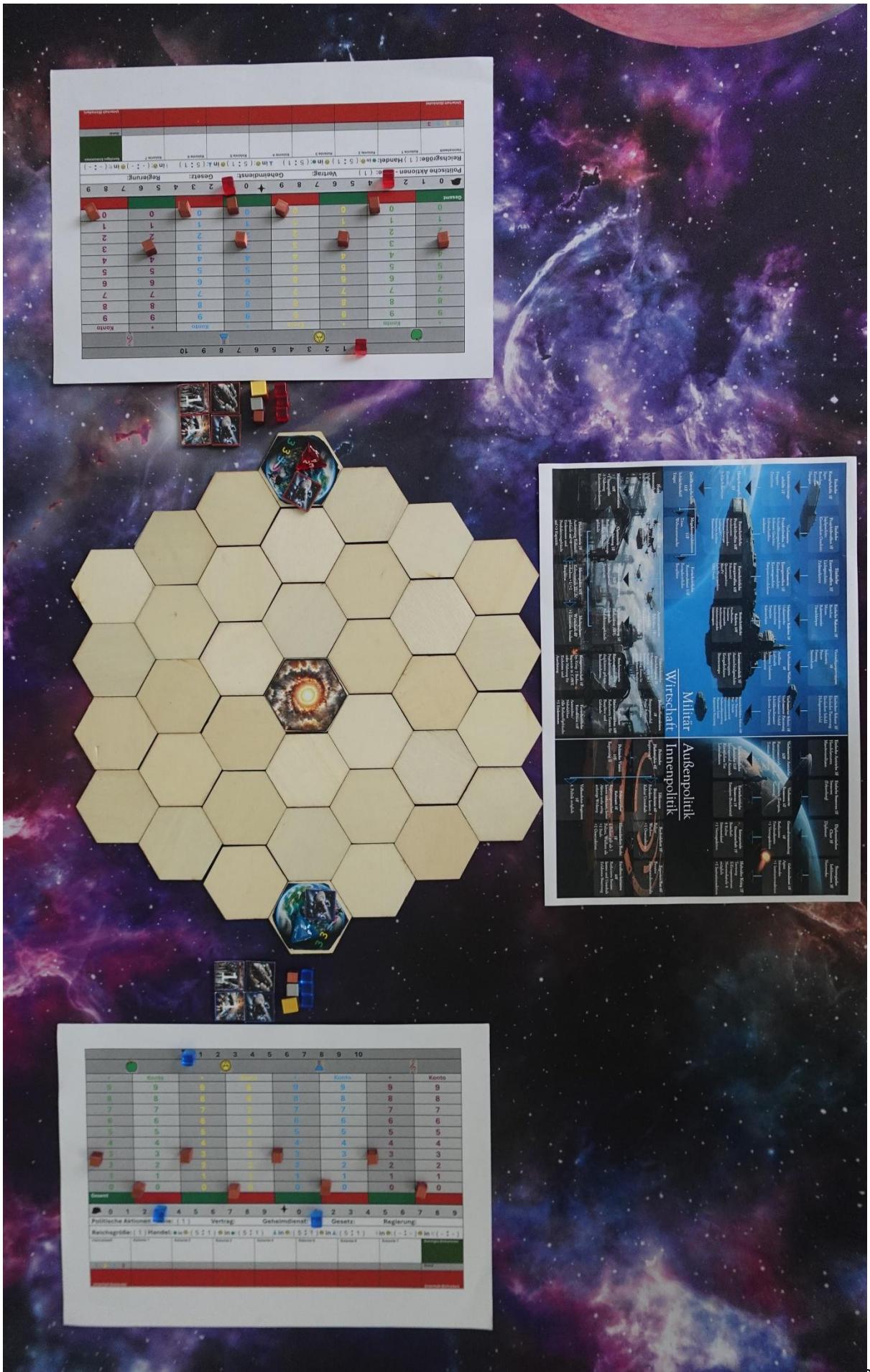
Inhaltsverzeichnis	Seite
1. Aufbau	
• Systeme	4
• Strategische Karte, Ringe	5
• App oder Spielertableau	6
2. Spielrunde	
• Ökonomiephase	7
• Bewegungsphase	9
• Schlachtenphase	11
• Schlussphase, Politikphase, Weiterspielen	12
3. Einstiegstipps und Strategien für das Spiel	19



Aufbau

Zu Beginn des Tutorials werden nur drei Dinge benötigt: 1. die strategische Karte (wird ab Seite 4 beschrieben), 2. der Technologiebaum und 3. das Material der teilnehmenden Spieler und bei einem Spiel ohne App zusätzlich das Spielertableau.





1. Strategische Karte: Nimm für den Aufbau folgende Systeme aus der Schachtel und sortiere sie.



Nebel

Ziehe eine Ereigniskarte vom Nebel-Stapel



Asteroiden

Ziehe eine Ereigniskarte vom Asteroiden-Stapel.



Weltall

Ziehe eine Ereigniskarte vom Weltall-Stapel



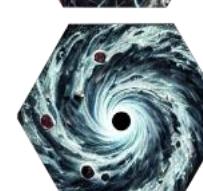
Sturm

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



Supernova

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



Schwarzes Loch

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



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.



Quantentunnel

Jeder Quantentunnel zählt zu jedem Quantentunnel als benachbartes System.



Heimatwelt

Werden beim Spielstart platziert.



Planet

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

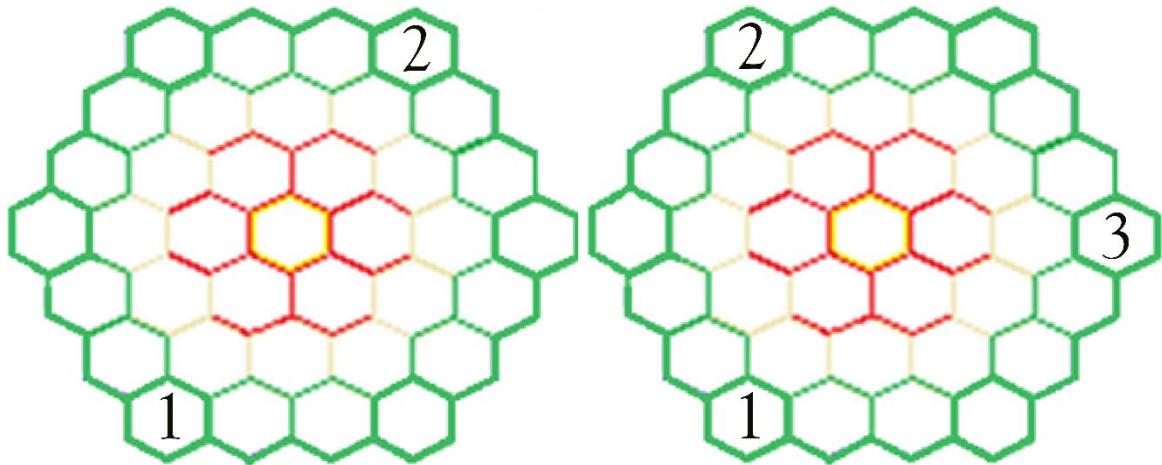


Galaktisches Zentrum

Siehe Schlussphase Galaktisches Zentrum.

Lege das galaktische Zentrum (GZ) in die Mitte des Tisches. Das gesamte Spiel wird nun darum aufgebaut.

Tutorial: 2-3 Spieler



Spie-leran-zahl	I (1)	II (6)	III (12)	IV (18)
2-3	GZ	3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 1 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	1/2 Anomalien 5 Asteroiden 2/3 Heimatwelten 5 Nebel 1 Planet 3 Weltall

Seid ihr eine größere Gruppe von Spielern, nutzt den standardmäßigen Aufbau ab Seite 4 im Grundregelwerk. Bedenkt aber, dass das Spiel dann länger geht und komplexer sein wird.

Aufbau der Ringe: Nachdem das galaktische Zentrum (GZ) platziert wurde, nimm die in der Tabelle oben angegebene Anzahl und Art von Systemen für den Ring II, dann III und IV. Erstelle aus ihnen jeweils einzelne Stapel, mische diese Stapel und beginne Ring II um das GZ zu verdeckt zu legen. Dies wiederholst du mit Ring III um Ring II und mit Ring IV um Ring III.

Heimatwelten: Die Zahlen in den Grafiken oben, zeigen die Positionen der Heimatwelten der einzelnen Spieler. Dies sind die Planeten, deren Rohstoffwerte alle 3 sind und die auf der Rückseite mit einem H gekennzeichnet sind. Sind sie an die korrekte Stelle gelegt, nimmt jeder Spieler 1W4 (Koloniestufe) aus seinem Spielermaterial und legt ihn darauf auf die 3. Er nimmt zudem ein Forschungsschiff und stellt es ebenfalls auf das System.

Technologiebaum: Zuletzt wird der Technologiebaum in Sichtweite aller Spieler platziert. Es ist nicht nötig, ihn zu lesen. Das Tutorial wird alle relevanten Technologien für die ersten Züge benennen.

Spielertableau

Es wird die App als Spielertableau empfohlen (<http://samyadaleh-script-hosting.s3-website.eu-central-1.amazonaws.com/ressourcen-skript.html>). Darin sie die Anfangswerte bereits eingestellt. Ein Klick auf den Knopf Einkommen erhalten, würde für jeden Spieler das Spiel beginnen lassen. Im unteren Bereich befinden sich Notizen, für Ausrüstungen in Bauplänen und Schiffe in Flotten, sowie ein Action Log, mit dem alle Handlungen nachverfolgt werden können. Andernfalls wird folgendes Tableau genutzt:

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

1 – Siegpunkte: Hier wird der aktuelle Siegpunktstand festgehalten. Im Tutorial reichen 6 für den Sieg.

2 – Rohstoffe: Hier werden das aktuelle Einkommen und Konto des jeweiligen Rohstoffs festgehalten. Die Einerstelle wird mit einem bronzenen, die Zehnerstelle mit einem silbernen, die hunderte Stelle mit einem goldenen Cube markiert (diese liegen den Spielermaterial bei, sie können von allen benutzt werden und sind theoretisch unbegrenzt)

3 – Gesamt: Hier wird das gesamte Einkommen (grün)/ der gesamte Unterhalt (rot) eines Rohstoffes festgehalten. Ihre Differenz ergibt das Einkommen. Die Zahlen ergeben sich aus den Werten unten.

4- Kapazität: Hier wird die aktuelle Produktionskapazität von Boden (links) und Weltraumeinheiten (rechts) festgehalten. Die Einerstelle wird mit einem bronzenen, die Zehnerstelle mit einem silbernen Cube markiert. Die orangenen Zahlen sind die Anfangswerte zu Spielbeginn. Um in dieser Runde verwendete Kapazität anzuzeigen, kannst du einen deiner Farbcubes auf die jeweils reduzierte Anzahl legen.

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

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

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

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

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

1. Spielrunde

Die erste Spielrunde überspringt die Politik-Phase, die ab der 2. Runde stets den Auftakt der neuen Runde darstellen wird. Ihr befindet euch in der Ökonomiephase.

Ökonomiephase

1. Erhalt von Einkommen

Klickt auf den Knopf in der App „Wende alle Einkommen an“ oder verschiebt auf euren Spieler-tableau eure Bronzecubes jedes Rohstoffes jeweils bei Konto auf 3.

Nachdem Erhalt des Einkommens würden noch Kolonieschiffe auf unbesiedelten Planeten entfernt und mit einer Kolonie der Stufe I ersetzt werden. Da dies für keinen von euch zutrifft, überspringen wir den Schritt und schließen das Einkommen damit ab.

2. Kauf von Technologien Einheiten und danach Gebäuden.

Das ist das Herz der Ökonomiephase. Ihr führt nun alle 1-2 Aktionen (wie in jeder Phase) durch oder passt. Ein Spieler, der gepasst hat, darf in der Phase keine Aktionen mehr durchführen. Ihr könnt so viele Aktionen maximal durchführen, wie ihr Rohstoffe besitzt.

Kurzzusammenfassung der relevantesten Aktionen zu Spielbeginn:

- **Technologie:** Einfache Sensoren (sichere Erkundung), Diplomatisches Chor (mit Spielern in Kontakt treten) ODER sparen auf: Politische Philosophie (Regierung ins Spiel bringen), Experten-Rat (Berater ins Spiel bringen) oder Raffinieren (Rohstoffgebäude aufwerten)
- **Bau:** zusätzliches Forschungsschiff oder beliebiges Rohstoffgebäude
- **Ausrüsten:** Forschungsschiff mit Sensoren und/oder Diplomaten

1. Technologie erforschen: Wähle eine Technologie aus dem Technologiebaum, die für dich erforschbar ist. Sie darf dazu nicht durch einen Pfeil durch eine andere Technologie bedingt sein. Ihre Kosten stehen hinter ihren Namen. Du bezahlst sie mit dem Rohstoff Forschung (💡). Lege einen Farbcube auf diese Technologie, sie ist sofort aktiv. Warst du der Erste, der sie erforscht hat, erhalte ihren Bonus (Referenzbuch ab S. 29). Sie ist nun für jeden anderen Spieler um -2💡 billiger. Es gibt weiter unten eine Empfehlungsliste für anfängliche Technologien.

2. Einheiten bauen/ausrüsten: Zu Beginn kannst du nur Forschungs- und Kolonieschiffe bauen. Kolonieschiffe benötigst du nur, wenn du Planeten entdeckt hast. Du kannst aber ein weiteres Forschungsschiff zu kaufen (Achtung, ab je 3 würdest du 1 Nahrung (🍏) Unterhalt zahlen). Es wird dir in Bewegungsphase helfen, Systeme zu entdecken und Entdeckungsboni wie zusätzliche Rohstoffe zu erhalten. Da Forschungsschiffe aber genauso viel kosten (3🍏), wie Rohstoffgebäude, musst du entscheiden, ob du schneller entdecken oder ein +2 höheres Einkommen eines beliebigen Rohstoffes haben willst.

Entscheidest du dich für den **Bau des Forschungsschiffes**, bezahle 3🍏 und reduziere deine Weltraumkapazität (✚) temporär um -1 (auf 0). Sie fungiert als industrielle Grenze von dem, was du in einer Runde herstellten kannst und füllt sich am Ende der Runde wieder auf ihren Maximalwert auf. Du kannst sie auch nutzen (1✚:1🌐, 1🌐:1🍏), um Kosten von Einheiten, Gebäuden und Ausrüstung zu reduzieren (bis 0). Platziere nun das Forschungsschiff auf ein System, welches ✚

produziert. Dies ist derzeit nur deine Heimatwelt. Es gibt keine Grenze dafür, wie viele Schiffe, Flotten oder Armeen sich auf einem System befinden dürfen. Die Einheit ist sofort aktiv und darf sich in der Bewegungsphase regulär bewegen.



Hast du **Ausrüstung**, wie etwa die Sensoren, erforscht, kannst du diese nun in einen erforschten Bauplan, hier dem Forschungsschiff, eintragen. Bezahl dazu die Kosten der Ausrüstung einmalig und notiere dir die Ausrüstung im Bauplan. Dies geht auf der App unter Notizen oder ohne App mit einem Bleistift auf den Bauplänen unter Forschungsschiff und Ausrüstungsplätze (⚙️). Sobald eine Ausrüstung (gilt auch für jede Ausrüstung wie Waffen oder Schilder) in einen Bauplan eingetragen ist, ist sofort jedes Schiff dieses Bauplans damit ausgerüstet. Bei dem Forschungsschiff gibt es noch die Besonderheit, dass es eine A und B Variante besitzt. Du kannst also die verschiedenen Varianten gleichzeitig verschieden ausgerüstet haben. Auf die B Variante wird einer deiner Farbcubes gelegt, um diese zu markieren.

3. Gebäude bauen: Gebäude baust du immer zuletzt. Beginnst du, ein Gebäude zu bauen, darfst du keine Einheiten mehr bauen. Du hast zu Spielbeginn nur die Option **Rohstoff- oder Kapazitätsgebäude** zu bauen. Erstere erhöhen dein Rohstoffeinkommen und Letztere deine Weltraum- (✚) und Bodenkapazität (█).

Neben den Rohstoffen und █ für ein Gebäude, benötigst du auch einen freien Bauplatz auf einen deiner Planeten. Du hast genauso so viele Bauplätze (und █), wie du Koloniestufen auf den Planeten besitzt. In diesem Fall wären das 3 Bauplätze und 3█. Außerdem darfst du nur ein Rohstoffgebäude der Rohstoffart bauen, die der Planet selbst produziert. Da deine Heimatwelt alle Rohstoffe produziert, darfst du dich frei für ein Rohstoffgebäude entscheiden. Empfehlungen dazu gibt es weiter unten bei den Einstiegstipps. Ein einfaches Rohstoffgebäude (aufgewertete Gebäude müssen erst erforscht werden) kostet 3●, 2█ (die Rechnung ist hier halbe Rohstoffkosten aufgerundet in █) sowie 1● Unterhalt (außer es ist ein ●-Rohstoffgebäude, dann kostet es keinen Unterhalt). Die █ gibst du wie die ✚ nur temporär aus. Sie füllt sich am Rundenende wieder auf ihr Maximum auf.



Aktualisiere danach dein Einkommen in der App/ auf dem Board um +2 der gewählten Rohstoffart, +1● Unterhalt (sofern kein ●-Rohstoffgebäude war) und wähle jeweils als Quelle Gebäude. Platziere einen kleinen Würfel der entsprechenden Rohstofffarbe (grün: Nahrung, gelb: AWE, blau: Forschung, rosa: Kultur) über die entsprechende Rohstoffzahl des Planeten. Drehe die Würfelzahl auf das erzeugte Einkommen (also 2). Ohne App platzierst du einen entsprechenden Würfel (du kannst hier auch die normal großen Würfel nutzen) in den unteren Bereich deines

Spielertableaus über die Rohstoffwerte deiner Heimatwelt. Für Farbe und angezeigte Zahl gelten hier die gleichen Regeln. Erhöhe im oberen Bereich entsprechend dein Einkommen und reduziere, sofern es kein -Rohstoffgebäude war, dein -Einkommen um -1 durch den Unterhalt. Um das anzuzeigen, platziere einen grünen Würfel mit einer 1 in den roten Bereich unter den Planetenrohstoffwerten.

Will niemand mehr etwas bauen, ist die Ökonomiephase abgeschlossen.

Rohstofferklärung

 - Nahrung, wird für Gebäude, zivile Einheiten (Forschungs- und Kolonieschiff), Kolonien, Bodeneinheiten und einen expansiven Spielstil benötigt.

 - AWE (Allgemeine Währungseinheit), wird für Kapazitätsgebäude, Militäreinheiten, Handelsrouten, Untergrundsaktionen und einen aggressiven Spielstil benötigt.

 - Forschung, wird ausschließlich für Technologien und einen optimierenden Spielstil benötigt.

 - Kultur, wird für politische Aktionen wie Verträge, Institutionen, Gesetze, Regierungen, Politiken, Berater und einen kooperativen Spielstil benötigt.

Bewegungsphase

In dieser Phase bewegen alle Spieler in Zugreihenfolge 1-2 Schiffe/Flotten. Schiffe sind einzelne zivile Einheiten und Flotten immer militärische Einheiten, deren Zusammensetzung geheim ist. Da das Tutorial mit einfachen Kampfmodus spielt, gibt es keine Geheimhaltung, da es keine Schiffstypen gibt. Die Bewegung ist zu Beginn immer 1 . Das heißt, die Einheit darf sich in ein benachbartes System bewegen.

Neues Material: Ab jetzt benötigt ihr die Ereigniskartenstapel der einzelnen Systeme. Nehmt sie aus der Schachtel und legt sie um die strategische Karte herum an.



Wenn sich eine Einheit bewegt, können nun die unten aufgeführten Möglichkeiten geschehen.

Kurzzusammenfassung der relevantesten Aktionen zu Spielbeginn:

- **Entdecken neuer Systeme (sicher):** Bewege dein Forschungsschiff am Rand zu einem benachbarten System
- **Entdecken neuer Systeme (riskant):** Bewege dein Forschungsschiff in Richtung des galaktischen Zentrums (größere Chance auf Anomalien und Planeten)

1. System wird entdeckt: Ist das benachbarte System unentdeckt, also liegt mit der Rückseite nach oben, drehe es um und ziehe eine Ereigniskarte des jeweiligen Systems. Handle die Ereigniskarte ab. War es ein gefährliches System (Sturm, Schwarzes Loch), lege die Karte unter den Ereigniskartenstapel (außer es war eine Anomalie, die das Schlüsselwort Stufen besitzt). War es das nicht, behalte die Karte auf deiner Hand, außer sie sagt etwas anderes. Würden durch sie neutrale Einheiten entstehen, platziere sie nur, wenn sie nicht benachbart zu einer Heimatwelt sind. Ansonsten lege die Karte unter den Stapel und zieh neu. Wird ein System entdeckt, verfallen nach der Entdeckung alle übrigen .

Planeten: Sobald du mindestens 3 Handkarten hast, kannst du diese bei der Entdeckung eines Systems ausgeben. Ersetze dann das gerade entdeckte System mit einem zufällig gezogenen Planeten. Beachte dabei folgende **Platzierungsregel:** Planeten dürfen nie benachbart zu einander sein. Entdeckst du einen benachbarten Planeten, lege ihn für dich zurück und würfle. Platziere bei 1-3 ein Asteroidenfeld oder bei 4-6 einen Nebel anstelle des Planeten. Sobald du legal durch eine Entdeckung einen Planeten platziertest, tausche das entdeckte System mit deinen zurückgelegten Planeten aus, außer es handelt sich um einen anderen Planeten. Dann bleibt der Planet liegen und du behältst deinen zurückgelegten Planeten.

Anomalien: Anomalien besitzen auf ihren Karten Stufen. Ziehst du eine Anomaliekarte, bleibt sie offen für alle sichtbar liegen. Markiere das System und die dazugehörige Anomaliekarte mit einem Würfel, um sie zuzuordnen. Der Effekt der Karte wird sofort ausgelöst, sobald sie die benötigten Stufen erreicht hat. Behalte danach diese Karte als Handkarte. Der Effekt wird von dem Spieler ausgelöst, der die letzte Stufe der Karte hinzufügt. Um eine Stufe hinzuzufügen, muss ein Forschungsschiff seine gesamte  in diesem System ausgeben (wenn es in das System transportiert wurde, etwa über eine Polizeipatrouille darf es sofort seine  ausgeben). Dann wird der Karte ein Farbcube hinzugefügt, der als eine Stufe gilt.

Handelsrouten: Sie gelten wie Weltraumstraßen. Betritt eine deiner Einheiten ein System mit einer Handelsroute, erhält sie einmalig in dieser Runde +1 , unabhängig davon, wer die Handelsroute gebaut hat (mit der Technologie Fortschrittliche Antriebe erhält sie immer diesen Bonus).

Spieler entdecken: Bist du am Ende einer Bewegung in einem System oder bist benachbart zu einer Kolonie oder Einheit eines anderen Spielers, entdecke ihn und jeden Spieler, den er bereits entdeckt hat. Ihr könnt von nun an Verträge in der Politikphase miteinander schließen und, sobald alle Spieler entdeckt wurden, Gesetze erlassen.

Hinweis: Wenn du Systeme entdecken willst, bedenke, dass der äußerste Ring an Systemen nie gefährliche Systeme beinhaltet. Dafür gibt es dort auch die wenigsten Anomalien und Planeten. Je näher du dem Zentrum kommst, desto höher wird zwar das Risiko aber auch die Chance auf die zwei Systemarten.

2. Blockieren: Befinden sich dort feindliche Einheiten (Piraten, Söldner, Spielereinheiten mit denen du im Krieg bist) oder willst du Einheiten blockieren, vergleicht die Hüllenpunkte aller Flotten (Militäreinheiten) in diesem System. Wer die meisten hat, darf den anderen blockieren und alle seine übrigen  verfallen lassen. Neutralen Einheiten, bei denen nicht explizit steht, dass sie passiv oder auf deiner Seite sind, werden dich immer blockieren. Ansonsten darf weitergeflogen werden. Befinden sich verfeindete Einheiten in einem System, kommt es dann in der Schlachtenphase zum Kampf.

Du kannst auch andere Kolonien blockieren, wenn du mehr Hüllenpunkte in Militäreinheiten als der Besitzer der Kolonie hast. Der Planet wird dadurch kein Einkommen für den Spieler erzeugen und keine Weltraumeinheiten bauen können, außer du erlaubst es. Die Blockade von Spielerplaneten ist ein Kriegsgrund. Das heißt, der betroffene Spieler kann dir sofort oder in der Politikphase den Krieg erklären.

Wurden die gewünschten Einheiten bewegt, endet die Bewegungshase und es wird nun geschaut, wo Schlachten stattfinden. Finden keine statt, überspringt diese Schlachtenphase.

Schlachtenphase (wird in der ersten Runde übersprungen)

Im Tutorial wird mit dem einfachen Kampfmodus gespielt. Darin kämpfen immer nur Flotten mit festen Werten gegeneinander. Ihre Werte werden durch deine Militärtechnologien definiert. Alle Schiffsausstattung und verschiedenen Schiffstypen werden inaktiv. Die taktische Karte wird für die Partie nicht gebraucht. Der Bodenkampf bleibt davon unberührt. Jede Flotte kann bis zu 3 Bodeneinheiten transportieren. Es kann genau 1 Söldnerflotte mit halben Kosten und doppeltem Unterhalt gekauft werden.

Jede Flotte gilt als eine militärische Einheit (1 Flotte in einem System gilt als Kleinkampfschiff, 2 im selben System als Unterstützungsschiff usw. – das ist für verschiedene Institutionsaktionen wichtig, Flotte allgemein bezieht sich auf alle deine Flotten in einem System). Ohne Technologie besitzt jede Flotte  1,  1 (Hüllenpunkte, sie sind das Leben der Flotte, erreicht es 0, ist sie zerstört), 1W6 Schüsse,  5+ (trifft auf), 1  (Schaden), 5  Kosten, 1  Unterhalt

Kampfrunde: Kommt es zum Kampf zwischen Flotten, stelle alle Flotten gegenüber. Jetzt würfeln beide Spieler (bei neutralen Flotten der Spieler zur Linken) gleichzeitig die summierten Schüsse und teilen den gewürfelten Treffern den jeweiligen Flotten zu. Der Schaden wird von den Hüllenpunkten abgezogen und eventuelle Verluste entfernt. Danach beginnt eine neue Runde.

Rückzug: Ein Rückzug einer Flotte ist mit Beginn der zweiten Runde möglich (die Feindflotte darf nicht noch einmal auf das sich zurückziehende Schiff schießen, es nimmt nicht mehr im Kampf teil und addiert seine Würfel auch nicht zu den Schüssen in der 2. Runde). Hat die sich zurückziehende Einheit die Schlacht erfolgreich verlassen, muss sie sich zur nächsten Kolonie oder Flotte von dir oder einem Föderationsmitglied bewegen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Werte anderer Militäreinheiten

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

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

Kultisten:  1, 1W6 Schüsse,  4+, 2

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

GAV:  3, 1W6 Schüsse,  3+, 3 

Kosme:  4, 4W6 Schüsse,  2+, 4

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

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

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

Schlussphase

Die Schlussphase ist eine Auswertungsphase, die die Runde beendet und die nächste Runde vorbereitet. Geht die unten stehenden Schritte durch.

Neues Material: Legt die Schwarzmarktkarten an die strategische Karte an



1. Siegpunkte: Prüfe, ob ein Spieler die erforderlichen Siegpunkte erreicht hat. Ist das der Fall, gewinnt er. Gewinnen mehrere Spieler gleichzeitig, stimmen sie über eine militärische oder wirtschaftliche Entscheidung ab. Näheres dazu findest du auf Seite 34 im Grundregelwerk.

2. Investorengesuche: Prüft der Reihe nach, ob ein oder mehrere Spieler das erste Mal die unten stehenden Bedingungen erfüllt haben:

Kolonie auf Stufe II: Erhöhe eine Kolonie um +1 Stufe

Politik eingeführt: führe kostenfrei noch eine Politik ein oder erhalte die Kosten der eingeführten Politik zurück

Institutionsaktion mit Agenten durchgeführt: führe kostenfrei eine Institutionsaktion mit einem Agenten durch (es kann dieselbe sein).

Militäreinheit im galaktischen Zentrum: Dupliziere eine Militäreinheit im galaktischen Zentrum

Kolonie via Handelsroute mit der Heimatwelt verbunden: Platziere kostenfrei 2 weitere Handelsrouten.

Zweite Anomalie erforscht: Erforsche kostenfrei eine für dich verfügbare Technologie deiner Wahl.

3. Krise (optional): Ist die durchschnittliche Kolonieanzahl 5+ oder besitzt ein Spieler 5+ Siegpunkte? Wenn ja, würfle eine Krise auf Seite 35 im Grundregelwerk aus.

4. Krieg: Auf Krieg-Karten wird ein schwarzer Würfel gelegt/ +1 Auge. Jedes Auge erhöht beim Angreifer den ♀-Unterhalt um +1 und beim Verteidiger aller 2 Augen um +1.

5. Schwarzmarkt: zieht 1 davon. Liegen irgendwann mehr als 3 aus, legt die unterste unter den Stapel.

6. Neuer Startspieler: Der Erster-Spieler-Marker wird weitergegeben und eine neue Runde beginnt.

Politikphase

Jeder von euch hat zu Beginn eine freie politische Aktion, die für jede Handlung in der Politikphase genutzt werden kann.

Kurzzusammenfassung der relevantesten Aktionen zu Spielbeginn:

- **Untergrund (beliebige Aktion):** Piratenkarten (System aufdecken, Piratengefahr), Schwarzmarkt (Gebot auf SM-Karten)
- **Kabinett (kostet keine Aktion):** Entbürokratisierung (Aktionsverkauf für 1¤), Delegation entsenden (Diplomaten zu Spieler schicken), Entwicklungshilfe beantragen (§ sparen und nächste +1 Einkommen auf alle Rohstoffe)
- **Vertrag (freie oder Vertragsaktion):** Vertrag mit entdeckten Spieler schließen (Vertrag auswählen, beide Spieler müssen sich einig sein, Kosten beliebig untereinander aufteilen)

Kategorie Untergrund (gibt irgendeine politische Aktion aus)

Piratenkarten: Entdecke unentdeckte Systeme, die benachbart zu deinen Einheiten oder Planeten sind. Bei gefährlichen Systemen geschieht nichts, außer dass sie entdeckt sind. Würfle bei nicht-gefährlichen Systemen: bei 6: löse regulär das Ereignis aus, bei 1-5: erzeuge stattdessen im System Piraten (suche aus dem Asteroidenstapel die erste Pirateneinheit heraus und löse sie aus, mische danach die Karte zurück in den Stapel, sind keine mehr im Stapel, erhalten alle Piraten +1 Auge). Das überschreibt die Regel, dass keine neutralen Einheiten benachbart zu Heimatwelten platziert werden dürfen. Kosten: 1+X¤ (jedes X erhöht das Würfelergebnis um +1)

Schwarzmarkt: Wähle eine Schwarzmarktkarte in der Auslage und beginne eine Auktion oder ziehe zwei Schwarzmarktkarten und wähle eine davon, um eine Auktion zu beginnen, die andere geht in die Auslage (bei mehr als 3: lege die unterste Karte unter den Stapel).

Bei einer Auktion wählt jeder Spieler, ob er für 1¤ mitbieten will. Bietet niemand mit, bezahle 1 des gezeigten Rohstoffes und nimm die Karte. Ansonsten nimmt jeder X Cubes verdeckt in seine Hand. Dies ist euer Gebot. Öffnet gleichzeitig die Hände. Nur das Höchstgebot muss bezahlen.

Kategorie Kabinett (ihr gebt keine politische Aktion aus)

Entbürokratisierung: Verkaufe deine politische Aktion für 1¤. Es ist meistens ratsamer die Aktion für irgendetwas, sei es nur das Ziehen von Gesetzen oder Beratern, zu nutzen.

Delegation entsenden: Entsende Diplomaten von der eigenen Heimatwelt zur Heimatwelt eines anderen Spielers. Kosten: 3¤. Das ist eine wichtige Aktion, wenn ihr schnell Spieler entdecken, Netzwerke etablieren und Gesetze verabschieden wollt. Ihr müsst dazu diplomatisches Chor erforscht und einen Diplomaten auf euer Forschungsschiff ausgerüstet haben.

Entwicklungshilfe beantragen: +1 Einkommen für jede Rohstoffart erhalten. Kosten: 5¤ + 5¤ für jede vorherige Nutzung + dreifache Anzahl deiner Siegpunkte in §. Wenn ihr zu viel Kultur habt, weil ihr nicht sofort auf eine Regierung und ihre Politiken geht, nutzt diesen Bonus. Er ist in der Frühphase des Spiels hilfreich.

Kategorie Vertrag (ihr gebt eine freie oder Vertragsaktion aus)

Vertrag schließen: Schließe entweder mit einem entdeckten Spieler (du kannst einen durch Delegation entsenden zuvor entdeckt haben) einen Vertrag ab oder wirb Söldner an. Da Söldner hohe ☰-Unterhalt kosten, wird dies aber nur empfohlen, wenn du für ☰ sonst keine Verwendung hast und schneller durch zusätzliche Schiffe entdecken willst. Willst du dagegen mit einem Spieler einen Vertrag abschließen, wähle einen Vertrag aus dem Vertragsstapel (es wird ein Handelsvertrag empfohlen) und schlage ihn vor. Akzeptiert der Vertragspartner, könnt ihr die Kosten des Vertrags beliebig aufteilen. Legt auf die Vertragskarte jeweils einen eurer Farbcubes. Der Effekt gilt nun einmal pro Runde (bei weiteren Verträgen auch öfter) für euch.

Selbstständig weiterspielen

Hat jeder Spieler seine politische Aktion verwendet, endet die Politikphase und die nächste Ökonomiephase beginnt. Jetzt kennt ihr den grundlegenden Rundenablauf und könnt selbstständig weiterspielen. Nutzt ab nun an unbedingt die Kurzübersichten und schaut für detaillierte Regelfragen in das Grundregelwerk und das Referenzbuch. Viel Spaß!

Neues Material

Holt das angegebene neue Material aus der Schachtel, sobald folgende Ereignisse eintreten:

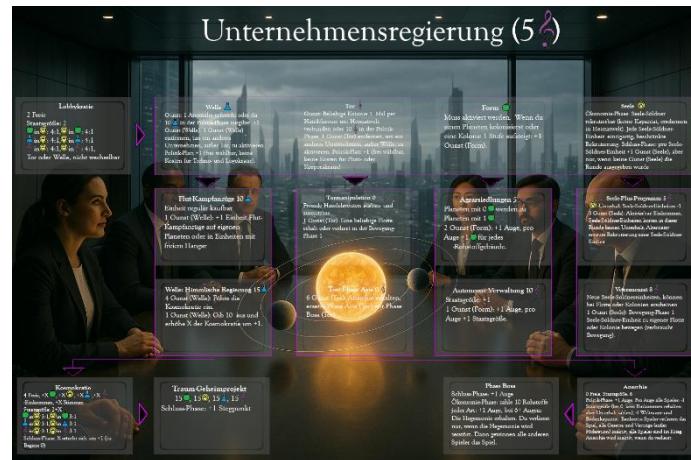
Politische Philosophie erforscht: nehmt den Regierungsbaum der Stufe I Regierungen und Ziele hervor (Spezialregierungen sind im Tutorial nicht empfohlen, wollt ihr sie dennoch ausprobieren, nehmt den Klan- und Unternehmensregierungsbaum hervor)



Ihr wollt zusätzlich mit Klan-Regierung spielen (nicht empfohlen):



Ihr wollt zusätzlich mit Klan-Regierung spielen (nicht empfohlen):



Experten-Rat erforscht: Nehmt den Berater-Stapel hervor, deckt die erste Karte auf.



Ein Spieler wurde entdeckt: Nehmt die Verträge hervor.



Alle Spieler wurden entdeckt: Nehmt die Gesetze hervor.



Politische Vision erforscht: Nehmt den Regierungsbaum der Stufe II hervor.



Bodenkampf findet statt: Nehmt die Bodenkampfkarte hervor.



Ansicht, nachdem alles Material platziert wurde (auch Spezialregierungen):



Allgemeine Spielhinweise

Langsam und politisch: Jede Strategie benötigt Zeit, um sich zu entfalten. Beginnt ihr, einen Ansatz zu verfolgen, rechnet damit, dass er erst in 2-3 Runden eine Wirkung zeigen wird. Jede eurer Handlungen sendet zudem ein Signal an eure Mitspieler. Baut ihr als erstes Militäreinheiten oder Agenten, erzeugt ihr für alle anderen Spieler ein Bedrohungsgefühl, auf das diese reagieren müssen. Ihr könnt damit ein Wettrüsten auslösen aber auch andere Spieler in eine Kooperation mit euch zwingen. Ein Spiel verändert sich maßgeblich darüber, wie Spieler miteinander kooperieren oder gegeneinander vorgehen.

Spielmöglichkeiten: Fast alles, was ihr tun wollt, müsst ihr erforschen. Es gibt Material, wie Berater, dass ihr zu Beginn schon auf die Hand nehmen könnt, aber bedenkt, dass ihr zum Spielen erst die entsprechende Technologie benötigt. Das gilt nicht für politische Aktionen.

Spezialisierung vs. Generalisierung: Wollt ihr schnell Siegpunkte erringen, spezialisiert euch auf einen Rohstoff. Bedenkt aber, dass ihr euch durch eine Spezialisierung verwundbar macht. Es gibt immer einen Weg, eure Strategie zu durchkreuzen (Agenten, Gesetze, Militär, Effekte durch Stufe 2 Regierungen). Generalisierung dauert zwar länger, ist aber der sichere Weg.

Einstiegtipps und Strategien für das Spiel

Erste Züge

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

1. Ich spiele gerne expansiv und baue meine Planeten auf.

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

2. Ich spiele gerne für mich und bevorzuge Optimierung.

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

3. Ich spiele gerne kooperativ und friedlich.

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

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

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

4. Ich spiele gerne aggressiv und mag es, meine Mitspieler zu ärgern.

Dann bieten sich für dich die Autokratie und die Kakistokratie an. Beide lassen sich über die Plutokratie ideal vorbereiten. Baue Runde 1 ein AWE-Rohstoffgebäude und erforsche nichts. In Runde 2 erforschst du Politische Philosophie. In Runde 3 führst du die Plutokratie ein und zielst darauf ab, die Politik Investitionsfond so schnell wie möglich einzuführen. Durch das gute Tauschverhältnis von 3:1 kannst du AWE für Nahrung und Forschung gut eintauschen. Baue dir zunächst eine AWE-Ökonomie auf. Erforsche Kleinkampfschiffe und nutze Korvetten oder Söldner zur Erkundung des Weltalls. Wichtig ist, dass du parallel Strategische Infiltration erforscht hast und mit Diplomaten oder Agenten Netzwerke errichtest. Sie sorgen über die IA Untertauchen für die Mobilität deiner Korvetten und können dir mit der IA Schmuggel ein gutes Nebeneinkommen ermöglichen. Alternativ setzt du für Mobilität und mehr Einkommen auf Handelsrouten und weitere Kolonien. Jetzt hängt alles davon ab, wie sich die Karte aufbaut. Sind 2+ Piratenflotten im Spiel, kann sich die Kakistokratie lohnen. Du übernimmst die Piraten und bedrohst Spieler durch deine hochmobilen Korvetten. Sie werden vor allem über AWE und Agenten gespielt. Die Autokratie spielt sich eher über einzelne, starke Flotten. Such dir im Vorfeld ein militärisch schwaches Opfer. Rüste deine Flotten so gut es geht aus und bewege sie vor die Grenze deines Ziels. Hat dein Opfer keinen nennenswerten Widerstand, erober dich bis zu seiner Heimatwelt durch und gewinne das Spiel. Könnte er dich abwehren, verhandle aus dieser Position heraus. Kriege sind teuer und Spieler sind meistens bereit dir einen Preis für den Frieden zu zahlen. Nutze alternativ mit den Piraten ihre Fähigkeit, Korvetten überall auftauchen zu lassen und schneide deinen Feinden die Versorgung ab. Agenten können Kolonien mit der IA Rebellion übernehmen. Hier hilft der Berater Mund der Zeugen sehr. Willst du weniger aggressiv, werde zum Imperium und befestige das Galaktische Zentrum. Nutze die Berater Schülerin von Sanktis oder Kosmoral um Schlachten zu gewinnen.

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

5. Ich will mich zu Beginn noch auf keine Spielweise festlegen.

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

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

Tipps für das Kampfsystem (Nicht einfacher Kampfmodus)

Für neue Spieler, die gerne den regulären Kampfmodus (siehe Grundregelwerk Seite 24) ausprobieren möchten, existieren folgende Tipps:

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

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

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

Projektilwaffen sind billiger, flexibel und haben die meiste Punktverteidigung. Ihre Reichweite ist aber gering. Sie sind ideal auf schnellen oder gut geschützten Schiffen, die die fehlende Reichweite überwinden können. Achtung: große Schiffe können sich mit geringen Reichweiten nicht mehr gegen wendigere Schiffe mit größeren Reichweiten wehren.

Energiewaffen sind teurer, aber besitzen die größten Reichweiten im Spiel. Wenn du die AWE hast, setze auf sie. Bedenke aber, dass du auch noch Punktverteidigung benötigst. Ab Hauptkampfschiffen wirst du ansonsten von Bombern und Jägern ausgekonzert werden.

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

4. Ungerüstet: Vermeide es unbedingt, wenig oder gar nicht aufgerüstete Schiffe in Kämpfe zu schicken. Nutze dann lieber standardisierte Baupläne, um zwar teure, aber dafür starke Schiffe zu kaufen.

5. Ausrüstungsplätze: Nutze die Ausrüstungsplätze an Schiffen, um deine Taktik zu unterstützen. Es folgt eine Auflistung von Schiffen und ihrer Ausrüstung für bestimmte Aufgaben:

Piratenjagd: Zerstörer mit 2 Vulkanwerfern/ 2 Schwere Geschütze oder Kreuzer mit Konkavgeschützen

Kristallwesen: 2 Zerstörer mit Torpedos, die Zerstörer benötigen keine weitere Ausrüstung

GAV-Söldner: 3 Korvetten mit kinetischem Geschütz, die sich gegenseitig mit Punktv. schützen

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

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

Kolonieeroberung: Nutze Infanterie in Höhe der Koloniestufe der anzugreifenden Kolonie in Transportern als Minimum. Eine Kombination aus Panzer (hält Schaden ab), Artillerie (verursacht Flächenschaden) und Luftwaffe (lässt Artillerie besser treffen) ist am wirkungsvollsten. Einheiten mit Hangar und Bombern sowie Bombern mit Streubomben bereiten den Angriff per Bombardement vor.

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

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

Flotten: Setze Fregatten mit Logistikzentrum und Punktverteidigung hinter größeren Schiffen wie Kreuzer oder Schlachtkreuzer ein. Diese nutzen Waffen gegen größere Schiffe und einen Hangar für kleinere Schiffe (ohne Träger) oder Ausrüstung, die ihre Feuerkraft erhöht (mit Träger). Jäger mit Zielmarkierer unterstützen, Korvetten flankieren die Flotte und behindern feindliche Schiffe in ihrer Bewegung, im Zentrum der eigenen Flotte steht ein Schlachtschiff mit Waffen der Reichweite 4-6.