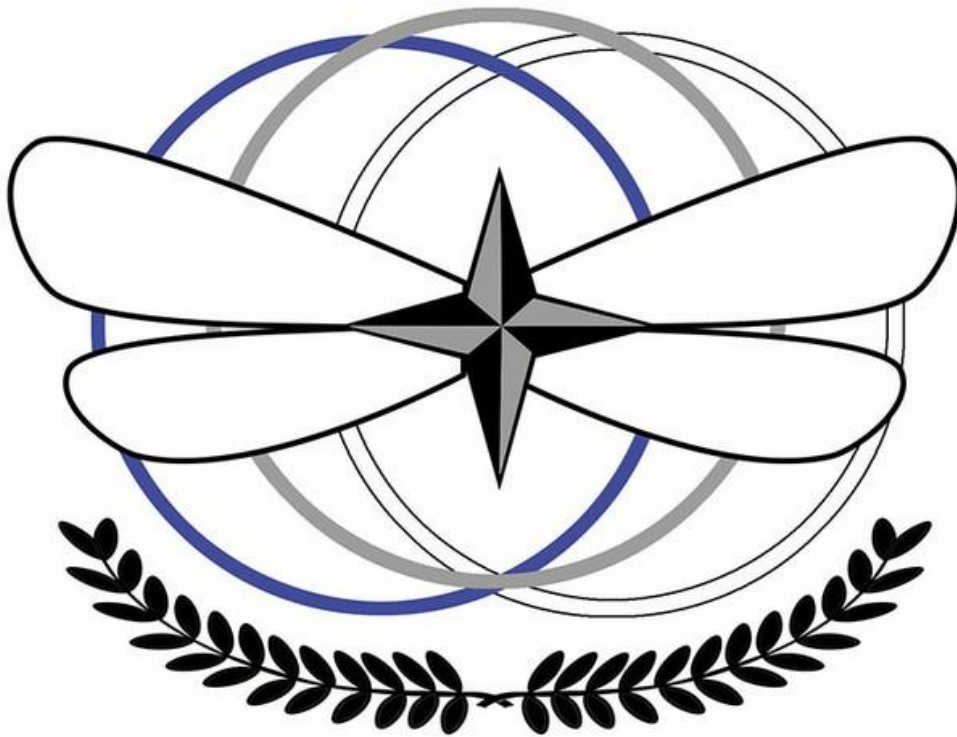


Sternenkinder - Das letzte Tor



Spielregeln

Expertenspiel

2-6 Spieler

12 Jahre+

90min pro Spieler

Inhaltsverzeichnis	Seite
1. Material	2
2. Spielaufbau	3
3. Spielkonzept	
• Hintergrund	9
• Siegbedingungen, Spielbeginn, Rundenablauf	10
4. Politik-Phase	
• Vertragsaktionen	12
• Institutionsaktionen (IA)	14
• Gesetzesaktionen	16
• Regierungsaktionen	17
• Berater, Untergrund, Kabinett	18
5. Ökonomie-Phase	
• Einkommen, Kaufen, Söldner	20
• Kolonien, Baupläne, Standardisierte Baupläne	21
• Gebäude	22
6. Bewegung-Phase	
• Strategische Bewegung, Erkunden	23
7. Schlachten-Phase	
• Taktische Karte	24
• Kampfphasen	26
• Beute, Rückzug, Bombardierung, Bodenschlacht	32
8. Schluss-Phase	
• Investorengesuche, Spielende	33
• Krise	34
9. Optionale Module und Hilfen	
• Vereinfachungen, Komplexitätsreduktion, Modi	36
• Glossar	39
• Symbole	40



Material



1xBodenkampfkarte



22xRegierungsziele



120xUniversalmarker



75xRohstoffwürfel



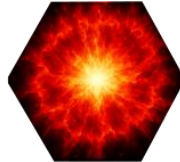
18x Ferner Krieg-Karten



54x Planetare Ereignisse



126xEinheiten



80xSysteme



27xSchwarzmarktkarte



28xGesetze



30xHandelsroute



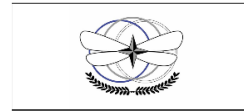
20xUnterhalt-/
Produktionswürfel



60xEreigniskarten



18xBeutekarten



11xBerater



29xVerträge



48xKoloniestufenwürfel



25xNetzwerkwürfel
25x Wachenwürfel



54x Armee



54x Flotte



18xNeutrale Flotte



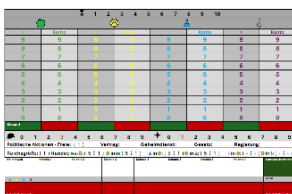
36xForschungsschiff



18xKolonieschiff



180xFarbcubes



6xSpielertableau



2xRegierungsbaum (I und II)



1xKlan-Regierungsbaum



1xTaktikkarte



1xTechnologiebaum



1xUnternehmen-
Regierungsbaum

Spielaufbau



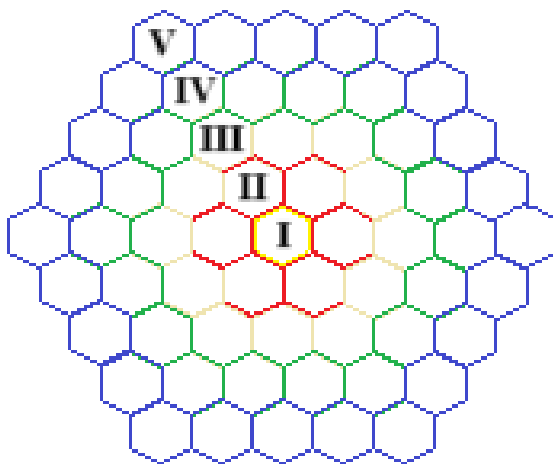
- 1. Strategische Karte
- 3. Verträge
- 5. Gesetze
- 7. Berater
- 9. Regierungsbaum II
- 11. Klanregierung
- 13. Bodenkampfkarte

- 2. Ereigniskarten
- 4. Regierungsziele
- 6. Schwarzmarktkarten
- 8. Regierungsbaum I
- 10. Unternehmensregierung
- 12. Technologiebaum
- 14. Erster-Spieler-Marker

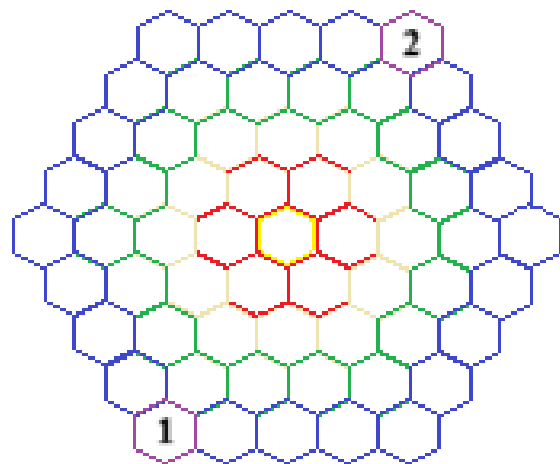
Aufbau Strategische Karte

Beim Spielaufbau müssen je nach Spieleranzahl bestimmte Systeme in Ringen sortiert werden. In das Zentrum der Karte kommt immer das Galaktische Zentrum (I). Um dieses wird der II. Ring, um diesen der III. Ring usw. gelegt, bis alle 61 Systeme platziert wurden. Die Heimatwelten sind violett und mit Zahlen markiert. Werden sie in V platziert, tauschen sie die dortigen Plättchen aus. Diese werden für die Erkundung zurückgelegt. **Achtung:** im 5-Spieler-Spiel erhalten Spieler 3 und 4 nach Wahl ein Asteroiden- oder Nebelsystem, das sie sich benachbart zu ihrer Heimatwelt anlegen dürfen, falls beide IV-Systeme ein gefährliches System oder ein gefährliches System und eine Supernova sind.

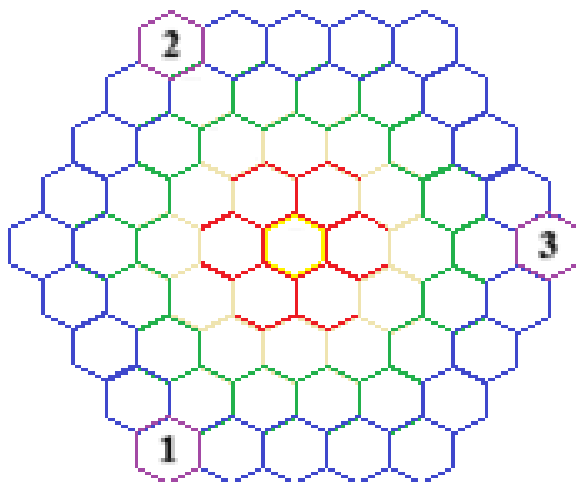
Ringaufbau



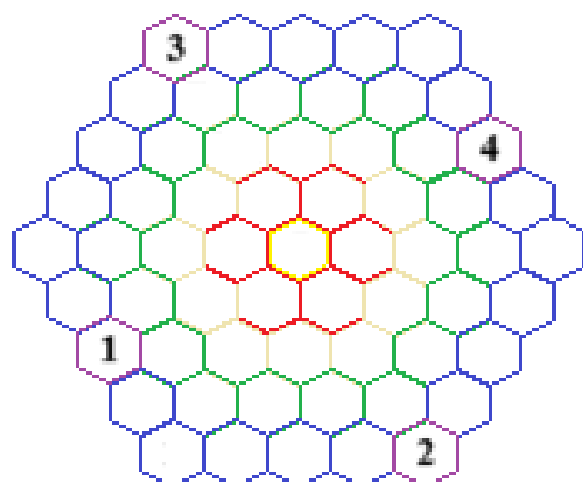
2-Spieler



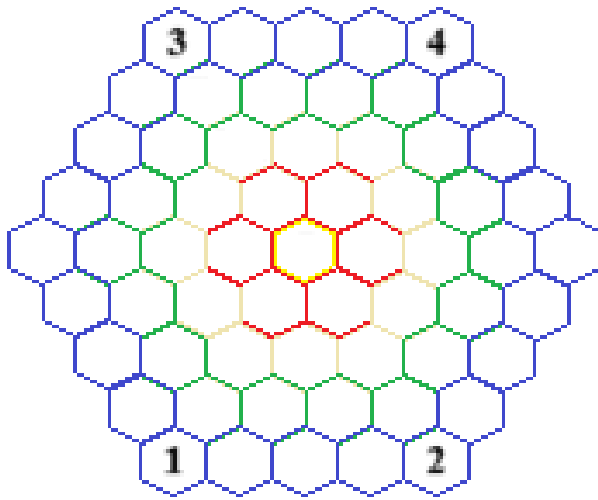
3-Spieler



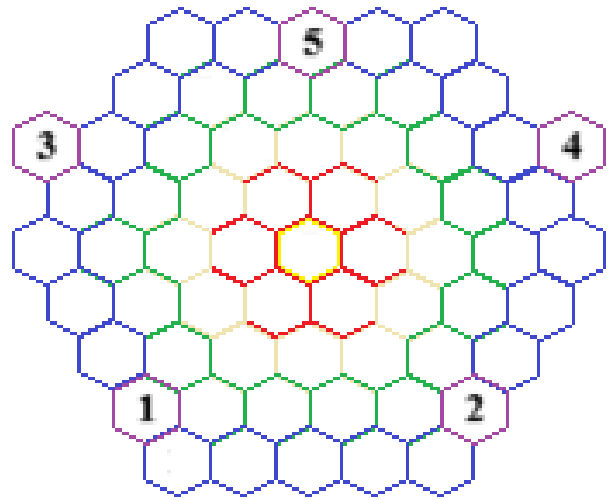
4-Spieler



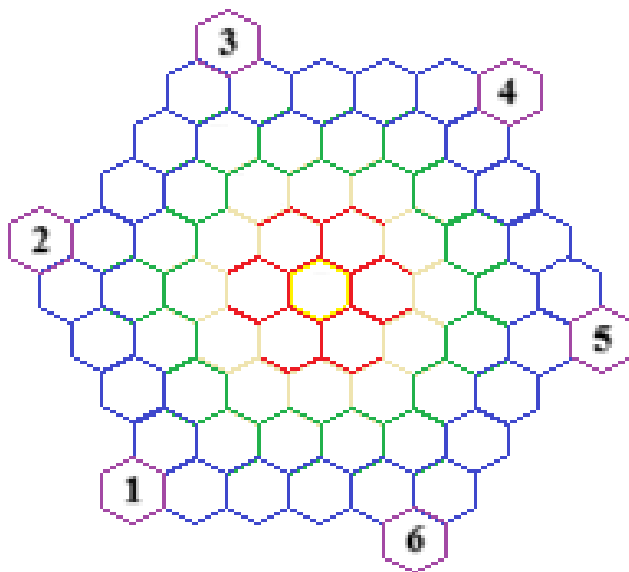
2 vs 2 Spieler



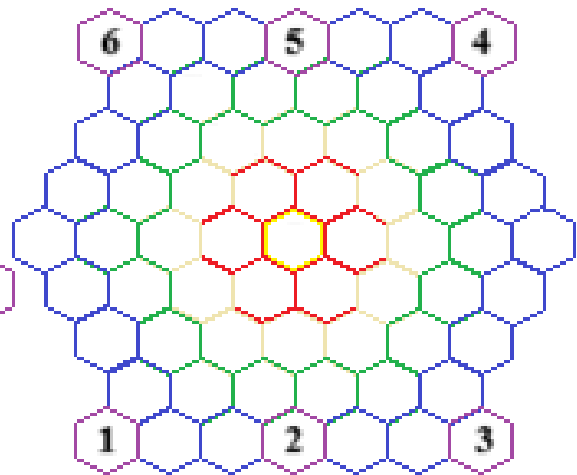
5-Spieler



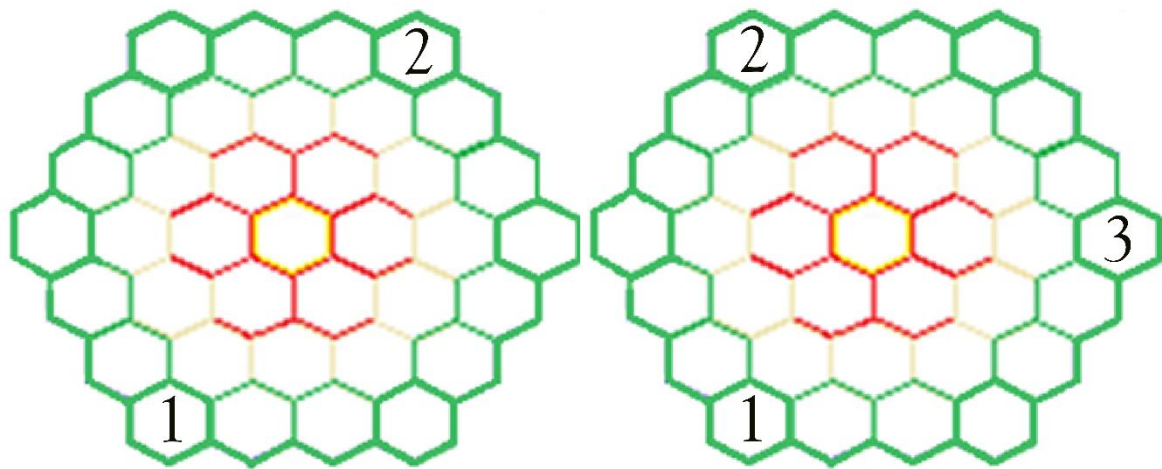
6-Spieler



3 vs 3-Spieler



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



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

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

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

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

Normales Spiel, 2-6 Spieler, Team-Varianten

Spieler- anzahl	I (1)	II (6)	III (12)	IV (18)	V (24)
2	GZ	1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 3 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 1 Planet 2 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 5 Asteroiden 5 Nebel 1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 2 Heimatwelten 6 Nebel 1 Planet 7 Weltall
3	GZ	2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 5 Asteroiden 5 Nebel 1 Planet 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 6 Asteroiden 3 Heimatwelten 6 Nebel 1 Planet 6 Weltall
4	GZ	2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 1 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 5 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 5 Asteroiden 4 Heimatwelten 5 Nebel 2 Planeten 6 Weltall
5	GZ	3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 1 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 5 Nebel 2 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 5 Asteroiden 5 Heimatwelten 5 Nebel 1 Planeten 6 Weltall
6	GZ	3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 1 Sturm	4 Anomalien 1 Asteroiden 3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	3 Anomalien 4 Asteroiden 4 Nebel 3 Planeten 1 Schwarzes Loch 1 Supernova 2 Sturm	2 Anomalien 5 Asteroiden 6 Heimatwelten 5 Nebel 6 Weltall

Team-Variante

In einem 2 vs 2 oder 3 vs 3 Spiel gelten alle Spieler füreinander als entdeckt und als wären sie Teil einer unauflösbaren Föderation (sie benötigen entsprechend mehr Siegpunkte). Wählt ein Spieler die Regierung Föderation, übernimmt er die Föderation.

Spielertableau oder App

Jeder Spieler erhält nun sein Spieltableau, das Material in seiner Farbe und legt einen bronzenen Cube bei allen Rohstoffen bei Einkommen und Konto auf die 3. Er platziert ein Forschungsschiff auf seine Heimatwelt und nimmt die Spielerhilfen. Alternativ kann die App verwendet werden: <http://samyadaleh-script-hosting.s3-website.eu-central-1.amazonaws.com/ressourcen-skript.html> (siehe QR-Code auf Seite1)

Zentral über der strategischen Karte werden der Technologiebaum, der Regierungsbaum und die taktischen Karten, neben ihr die Berater und Gesetze, unter ihr die Ereigniskarten platziert. Jetzt seid ihr bereit, anzufangen.

Anatomie Spielerboard

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hintergrund

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

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

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

Es hieß, dass das mächtige Unternehmen das Wissen der Tore von Welle stehlen konnte. Von da hatte es seine Machtposition gnadenlos ausgenutzt, um sich von Regierungseinflüssen zu befreien und eine Monopolstellung aufzubauen. Doch hinter Tor verbargen sich noch deutlich dunklere Geheimnisse. Mit dem Zyklus der tausend Wahrheit versuchte es die Kontrolle über die Wolken zu erlangen. Doch es hatte die Einheit des Hohen Rates unterschätzt und wie schnell dieser eine eigene Armee aufbauen konnte. Die Kosme wurde durch den Krieg geboren und bezwang Tor. Durch die Drohung die Tore dauerhaft abzuschalten, gelang es dem Megaunternehmen einer Zerschlagung zu entgehen. Doch es musste viele Geheimnisse preis und Teile seines Monopols aufgeben. Welle begann in der Tor-Forschung aufzuholen und seinen verhassten Erzfeind seine größte Trumpfkarte zu nehmen. Ein geheimer Krieg begann, der schließlich in den Konkurrenzkriegen und der Destabilisierung des Regens endete.

Durch all das Leid bildete sich hier ein Gegenpol zu den Unternehmen, namentlich die Piratenkläne angeführt von der zerbrochenen Maske. Ihre Anführerin, die Königin in Rot, kämpfte für die Unabhängigkeit des Regens von den Wolken. Ihr Piratenstaat Telsios konnte selbst von der Kosme nie erobert werden. Doch die ständigen Konfrontationen schwächten alle Parteien. Die Kläne waren zerstritten und kümmerten sich vor allem um ihr eigenes Auskommen, während die Kosme ihre ständigen Angriffe abwehren und gleichzeitig humanitäre Hilfe im Konkurrenzkrieg leisten musste. Sie war überdehnt und konnte keinen Frieden mehr garantieren. Die Hoffnungen des Hohen Rates, dass sich die Unternehmen im Konkurrenzkrieg gegenseitig zerfleischen würden, gingen nicht auf. Zwar war vor allem Tor gebunden, doch es stärkte andere Akteure, wie Form oder Seele, die eigene Ansprüche besaßen. Am Ende entstand zwischen den Großmächten der drei Kreise ein Patt.

Ein letztes Mal griffen die Okima in die Geschicke der Menschheit ein und öffneten das finale Tor für sie. Es führte in die See, einer Galaxie ohne Tore. Zum ersten Mal war die Menschheit wirklich frei. Die Okima haben sich nun zurückgezogen und überwachen, welche Weg die Menschheit mit ihrer neuen Freiheit einschlagen wird. Menschen aus allen Schichten und Organisationen strömen in die See, um ihr eigenes Schicksal in die Hand zu nehmen. Es wird sich zeigen, welche ihrer Ideen den schönsten Morgen erträumen kann.

Spielkonzept

Das letzte Tor ist ein 4X (Explore, Expand, Exploit, Exterminate) Spiel. Die Spieler verwalten einen Staat mit Regierung, Politiken, Gesetzen, Gebäuden und Militär. Dazu werden die 4 Rohstoffe Nahrung 🍌 (Wachstum, Bevölkerung, zivile Projekte), AWE 🪙 (Allgemeine Währungseinheit, Finanzkraft), Forschung 🔬 (Ideen, Entdeckungen) und Kultur 📜 (diplomatischer Einfluss, außenpolitische Stärke, staatlicher Zusammenhalt, Verwaltung) eingesetzt. Diese drücken jeweils einen anderen Spielstil aus. Den Spielern wird damit die freie Wahl gelassen, wie sie (expansiv, wirtschaftlich, wissenschaftlich, kulturell) gewinnen wollen.

Siegbedingungen:

- **X Siegpunkte** (können zwischen 3 bis 15 eingestellt werden, standardmäßig 10) sammeln:

- feindliche Heimatwelt erobern und halten: 4 Siegpunkte (beinhaltet bereits den Eroberungssiegpunkt)
 - jede Kolonie auf Stufe III/ IV: 1 Siegpunkt/ 2 Siegpunkte
 - jeder voll entwickelte Berater: 2 Siegpunkte
 - jedes abgeschlossene Weltraumwunder: 3 Siegpunkte
 - jedes beendete Forschungsgebiet: 1 Siegpunkt
 - Meilensteine (Investorengesuche): 1 Siegpunkt
 - je 2 Regierungsziele erfüllt: 1 Siegpunkt
 - Mehrfach: Halten des galaktischen Kerns für 2 Runden: 1 Siegpunkt
 - jede eroberte Kolonie: 1 Siegpunkt (die Siegpunkte für die Koloniestufe werden zusätzlich hierzu gewertet. Kolonien der Stufe 3/4 sind entsprechend 2/3 Siegpunkte wert)
 - Zerstörung eines Titans oder einer Spielerkolonie: 1 Siegpunkt
 - von Regierungen, Ereignissen, Gesetzen, Investorengesuchen und Beratern erzeugte Siegpunkte
- Verliert ein Spieler seinen **letzten Planeten**, findet sofort eine Wahl (regulär mit den Stimmen aller Spieler) statt, ob das Spiel beendet und Siegpunkte gezählt werden oder regulär weitergespielt wird.
- Wahl zum **Souverän** (Gesetzesabstimmung zum Souverän gewinnen, im 2 Spieler-Spiel nicht verfügbar)
- Siegreiche **Föderation** und Mitglied darin (addierte Siegpunkte und Siegpunktanforderungen)
- **Kosme-Flotte** (Gesetz Den Himmel herausfordern) wurde besiegt
- die **Hegemonie** (Lobbykratie-Politik Phase Bosa – Tor) wurde zerstört (trifft aus irgendeinem Grund die Kosme-Flotte auf die Hegemonie, löschen sich sofort beide gegenseitig aus, ohne, dass ein Spieler gewinnt. Der Spieler, der die Hegemonie kontrolliert hat, verliert trotzdem das Spiel).

Spielbeginn

Das Spiel beginnt mit der **Ökonomie-Phase**. Alle Rohstoffeinkommen sind 3, die Bodenkapazität ist 3 und die Weltraumkapazität ist 1.

Anfänglich freigeschaltet: Die Spieler können einfache Rohstoff- und Kapazitätsgebäude, Söldner sowie Forschungsschiffe und Kolonieschiffe bauen. Jeder Spieler hat die Regierung Oligarchie und besitzt 1 Forschungsschiff.

Schnellstart: Jeder Spieler platziert einen zufälligen Planeten in Ring VI nicht weiter als 2 Systeme von seiner Heimatwelt entfernt. Auf diesem Planeten legt er eine Kolonie der Stufe 1. Er darf sich zudem 2 Gebäude kostenlos platzieren und sich eine Regierung auswählen (nur die Technologie Politische Philosophie ist für alle Spieler erforscht). Das Spiel beginnt auch hier mit der Ökonomie-Phase.

Rundenablauf

1. Politik-Phase (wird in der ersten Runde übersprungen)

- Politische Aktionen durchführen (durch die Regierungsform vorgegeben, 1 freie politische Aktion heißt, frei zwischen den 5 Möglichkeiten wählen zu dürfen)
- **Vertrag:** Verträge mit entdeckten Spielern eingehen
- **Institutionen:** Institutionsaktionen mit Agenten, Diplomaten und Polizei durchführen
- **Gesetz:** Gesetze ziehen oder zur Abstimmung vorschlagen
- **Regierung:** Regierungsform verändern, Politiken einführen, Berater rekrutieren oder entwickeln
- **Untergrund:** Auftragsmord, geheime Routen Heuer bezahlen, Schwarzmarkt, Schmuggelnetzwerk, Zeugen anheuern
- **Kabinettt** (unbegrenzt oft nutzbar): Entbürokratisierung, Delegation entsenden, Entdeckungen analysieren, Entwicklungshilfe beantragen, Expedition entsenden, Geschenk an den Hohen Rat, Handelsinvestition, Kommission gründen (bis zu 2-mal pro Runde), Kosme-Schutz erbitten, Maschinenteile importieren

2. Ökonomie-Phase

- **Einkommen erhalten:** das Konto wird um das Einkommen erhöht. Ist ein Einkommen negativ wird Bankrott geprüft (gleichzeitig für alle Spieler). Wurde die Staatsgröße überschritten, setzt der Spieler in der Ökonomie-Phase sein Einkommen aus (danach aller 2 Runden)
- **Technologien, Einheiten und Gebäude:** können jetzt beliebig gekauft werden. Beim Einsetzen für Einheiten muss auf die jeweilige Kapazität (Weltraum/ Boden) und bei Gebäuden auf Bauplätze geachtet werden. Bei militärischen Einheiten Veränderungen in Flotten und Bauplänen notieren. Auf in dieser Runde gebauten Gebäuden dürfen keine neu gekauften Einheiten platziert werden

3. Bewegung-Phase

- **Einheiten bewegen:** alle Einheiten werden mit ihrem -Wert bewegt. Zivile Einheiten bewegen sich für alle offen. Militärische Einheiten bewegen sich immer geheim in Flotten. Dafür werden nur Flottenmarker bewegt. Der Spieler hat notiert, welche Schiffe sich in welcher Flotte befinden. Schiffe können sich dabei beliebig aufteilen und bilden neue Flotten.
- **Erkunden:** betritt eine Einheit ein unentdecktes System, hält sie an und zieht eine Ereigniskarten passend zum System.
- **Blockieren:** betritt eine ungetarnte Flotte ein System mit einer Flotte nennen beide die addierten  all ihrer Schiffe in der Flotte. Der Spieler mit den meisten Punkten (bei Unentschieden niemand) kontrolliert das System. Der kontrollierende Spieler kann sagen, ob er das System blockieren will (kein Einkommen und keine Produktion von Kolonien, Handelsrouten sind unterbrochen). Sind beide Spieler im Krieg, muss die nicht-kontrollierende Flotte anhalten. Die kontrollierende Flotte kann sich aussuchen, ob sie anhalten und kämpfen oder weiterfliegen will.

4. Schlachten-Phase

- **Kämpfe:** der Angreifer bestimmt ihre Reihenfolge. Weltraum: Es wird die taktische Karte aufgebaut, die Schiffsmodelle der Flotten platziert und ein Kampf ausgetragen. Es kommt zu Rückzügen und Kontrollverlust. Boden: vereinfachter Kampf. Eroberung von Kolonien.

5. Schluss-Phase

- **Wertungen:** alle Spieler prüfen, ob sie Investorengesuche erfüllt haben. Auf Krieg-Karten wird ein schwarzer Würfel gelegt/ seine Zahl um 1 erhöht. Es wird eine neue Schwarzmarkt-Karte gezogen. Dann wird der 1-Spieler-Marker weitergeben und eine neue Runde beginnt.

Aktionenfolge: Jeder Spieler, beginnend beim Startspieler, führt im Uhrzeigersinn immer **1-2 Aktionen** aus, bis der nächste Spieler am Zug ist. Dies geschieht solange, bis die Spieler keine Aktionen mehr haben und passen. Haben sie gepasst, dürfen Spieler keine Aktion mehr in dieser Phase ausführen.

Politik-Phase:

Der erste Spieler beginnt, dann im Uhrzeigersinn: die Spieler handeln jeweils eine ihrer politischen Aktionen (siehe Regierung, zu Beginn 1 freie politische Aktion) nacheinander ab (wer nicht kann, passt).

1. Vertrag schließen

Ein Spieler kann mit einem anderen entdeckten Spieler, mit dem er nicht im Krieg ist, einen Vertrag abschließen (Ausnahme: Waffenstillstand). Einigen sie sich auf einen Vertrag, nehmen beide Spieler diesen Vertrag und legen einen Cube in ihrer Spielerfarbe darauf. Verträge gelten so lange, bis ein Spieler seine politische Aktion nutzt, um diesen zu beenden. Die Verträge gelten noch die aktuelle Runde und werden dann in der Schluss-Phase abgelegt. Kulturkosten können zwischen Spieler A und B aufgeteilt werden.

Vertrag	Effekt
Bündnis	Wenn Spieler A oder B der Krieg erklärt wird, wird der anderen Seite automatisch auch der Krieg erklärt. Beide Spieler teilen sich die Unterhaltskosten des Krieges, anstatt sie einzeln zu bezahlen (sie entscheiden, wer von ihnen wie viel  in der Ökonomie-Phase bezahlt). Beide können sich nicht den Krieg erklären oder überfallen. Kosten: 4 
Föderation: Einladung	Benötigt Regierung Föderation. Spieler A lädt Spieler B in seine Föderation ein. Beide Spieler gewinnen trotzdem für sich. Jedes Föderationsmitglied erzeugt +1 Siegpunkt für alle Föderationsmitglieder (2 Mitglieder erzeugen +2 Siegpunkte für einander), die zum Sieg zusätzlich benötigt werden. Es können nur so viele Spieler einer Föderation beitreten, bis sie die Hälfte der Spielerzahl ausmachen. Kosten:  in Höhe der Anzahl an Siegpunkten, die Spieler B besitzt.
Föderation: Austreten	Spieler A verlässt die Föderation. Besteht diese dadurch aus nur noch einen Spieler, werden ihre Politikkarten erst wieder aktiv, wenn mindestens 2 Spieler Mitglied in ihr sind. Die übrigen Mitglieder erhalten die verlorenen Siegpunkte durch das ausgetretene Föderationsmitglied zurück. Kosten:  in doppelter Höhe der eigenen Siegpunkte an den Föderationsgründer.
Geheimdienstabkommen	Beide Spieler behandeln die Netzwerke des jeweils anderen Spielers, als würden sie ihnen gehören. Kosten: 1  pro von A und B errichteten Netzwerk. Die Kosten können unter den Vertragsparteien beliebig aufgeteilt werden.
Handelsvertrag	Pro Handelsvertrag (Farbcube) darf Spieler A einmal in der Ökonomie-Phase einen Rohstoff in beliebiger Menge gegen andere Rohstoffe in beliebiger Menge von Spieler B tauschen. Kosten: 1 
Krieg erklären	Siehe nächste Seite. Spieler A und B dürfen gegenseitig Einheiten und Kolonien des anderen angreifen.
Rüstungskoope- ration	Spieler A und B besitzen einen gemeinsamen Weltraum- und Bodenkapazität und dürfen mit den Kapazitätsgebäuden des jeweils anderen produzieren. Kosten: 6 
Söldner anwer- ben	Kauf dir eine beliebige Anzahl und Art von standardisierten Bauplänen (außer MK). Du benötigst keine Technologie dafür. Bezahle ihre halben Kosten (aufgerundet, es wird keine  benötigt), platziere sie auf einem deiner Planeten. Sie kosten doppelten Unterhalt (mindestens 1 ). Du kannst eine beliebige Anzahl von ihnen mit einer Vertragsaktion wieder entlassen. Jeder Spieler außer du kann zu Beginn der Annäherungsphase für sie ein Gebot abgeben. Es muss mindestens so hoch wie ihr gesamter Unterhalt sein. Sie gehören danach dem bezahlenden Spieler (er sucht sich die Seite aus, auf der sie kämpfen). Das Bieten findet in Zugreihenfolge statt. Am Ende hat der ursprünglich kontrollierende Spieler nochmal die Chance, sie zurückzukaufen. Nur das höchste Gebot muss zahlen. Wer zahlt übernimmt permanent die Kontrolle über die Söldner. Es wird immer auf alle Söldner-Einheiten gleichzeitig geboten.
Vertrag beenden	Spieler A beendet einen oder mehrere seiner Verträge mit Spieler B. Die Verträge werden in der Schluss-Phase abgelegt. Kosten: Kosten des zu brechenden Vertrages +1 in 
Waffenstillstand	Spieler A bietet Spieler B X Rohstoffe, Einheiten oder Systeme an. Nimmt er an, herrscht zwischen beiden Frieden mindestens für diese, die nächste und übernächste Runde. Ist dieser Vertrag durch die Unterhaltskosten des Krieges erzwungen, herrscht sofort Frieden. Im Anschluss werden die Kriegsziele ausgewertet. Kosten: 0 

Krieg erklären

Spieler befinden sich zu Beginn des Spiels alle im Frieden miteinander. Das heißt, selbst wenn ihre Einheiten sich im selben System befinden, können sie einander nicht angreifen. Falls Spieler A einen anderen Spieler B den Krieg erklären will, geht er wie folgt vor:

1. Verträge prüfen

Besitzt A mit B ein Bündnis, darf er ihm nicht den Krieg erklären. Er kann aber die politische Aktion nutzen, um das Bündnis aufzulösen (kostet Vertragskosten +1 $\frac{1}{2}$). Aufgelöste Verträge werden in der Schluss-Phase abgelegt. Er kann ihn also in der darauffolgenden Runde den Krieg erklären. Besitzt B ein Bündnis oder ist B in einer Föderation, werden zeitgleich weiteren Spielern der Krieg erklärt. Alle eigenen Verträge mit B werden mit Kriegserklärung aufgelöst.

2. Kriegsgründe prüfen

Besitzt A einen Kriegsgrund gegen B und ist in dieser in dieser oder der letzten Runde entstanden, darf er (das kann einmalig direkt nach der Aktion erfolgen, die den Kriegsgrund erzeugt hat oder in der anschließenden Politikaktion, danach verfällt der Kriegsgrund) und ohne Kosten B den Krieg erklären und B darf nichts dagegen tun.

Erklärt A ohne einen Kriegsgrund den Krieg, muss er zusätzlich X $\frac{1}{2}$ bezahlen. Spieler B darf nun die anderthalbe (abgerundet) Menge an $\frac{1}{2}$ bezahlen, um den Krieg zu verhindern (mit der Technologie Interportale Empathie bezahlt er nur die einfache Menge). Tut er dies, wird der Krieg diese Runde verhindert, ansonsten herrscht Krieg.

3. Kriegsziele bestimmen

Gibt es Kriegsgründe, muss A nun dazugehörige Kriegsziele nennen (rote Würfel auf die Systeme legen). Er darf auch beliebig weitere Kriegsziele nennen (sofern die Bedingung dafür gegeben – Forschungsschiffe von B müssen sich auf Kolonien von A befinden, um das Ziel mit zu nennen), aber die Kriegsziele des Kriegsgrundes müssen mindestens genannt werden. Werden alle Kriegsziele erfüllt oder geht ein Spieler bankrott, endet der Krieg und die Kriegsziele werden ausgewertet. Für jedes erfüllte Kriegsziel erhält A 5 Rohstoffe eigener Wahl und für jedes nicht erfüllte Kriegsziel erhält B 5 Rohstoffe seiner Wahl. Es gilt:

Kriegsgrund	Kriegsziel
A wurde das Ziel von Attentat, Rebellion oder Terroranschlag durch B und das Forschungsschiff war nicht getarnt	Je ein Cube auf jedes Forschungsschiff von B, was sich auf einer Kolonie von A/ Netzwerk befindet. Verlässt eines der Schiffe das System oder wird es zerstört, ist das Ziel erfüllt.
Blockade eines Systems von A	Je ein Cube pro durch B blockiertes System. Wird die Blockade des Systems aufgelöst, ist das Ziel erfüllt.
Eroberung/ Zerstörung einer Kolonie von A	Je ein Cube pro eroberte/zerstörte, eigene Kolonie durch B. Bei Rückeroberung/Zerstörung ist das Ziel erfüllt.
Ohne Kriegsgrund oder mit Gerechter Krieg	Eroberung, Zerstörung beliebiger Kolonien oder X Schlachtensiege (jedes X ist ein Ziel, Niederlagen zählen negativ) gegen B.

4. Kriegsmüdigkeit

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

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

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

5. Kriegsende

Ist es zu irgendeinem Zeitpunkt für einen Spieler nicht möglich, die Kosten zu bezahlen, gab es einen Waffenstillstand oder wurden alle Kriegsziele erreicht, endet der Krieg sofort und die Kriegsziele werden ausgewertet. Ist es zu irgendeinem Zeitpunkt für den Verteidiger nicht mehr möglich, die Kosten zu bezahlen, muss er, sofern möglich, die Kriegsziele der Kriegsgründe erfüllen (Einheiten aus Systemen bewegen oder Kolonien zurückgeben). Auch wenn dies nicht möglich ist, endet der Krieg sofort und die Kriegsziele werden ausgewertet. Der Verteidiger erhält keine Rohstoffe für nicht erfüllte Kriegsziele.

Überfälle

Militäreinheiten dürfen auch ohne Kriegserklärung andere Einheiten angreifen. Dies gilt als Überfall. Der Angreifer legt sofort seinen Farbwürfel auf das Gesetz Sanktionen (einfach) oder liegt er dort bereits, dann auf die jeweils nächst höhere Sanktionsstufe. Ein Spieler kann beliebig viele Überfälle in einer Runde durchführen, ohne dass seine Sanktionsstufe steigt. Führt er in der nächsten Runde wieder einen Überfall durch, steigt die Sanktionsstufe erneut. Alle Spieler erhalten einen beliebigen Kriegsgrund gegen den Angreifer.

2. Institutionen

Charaktere (Agent, Diplomat, Polizei) dürfen pro Runde eine Institutionsaktion (IA) ihrer Art (der Charaktername steht hinter der Aktion) durchführen. Dies kostet keine IA und sie kann auch nicht verkauft werden. Nutzt du eine IA dürfen sie eine zusätzliche IA durchführen. Sie muss aber eine andere IA sein als die, die sie in dieser Runde schon durchgeführt haben. Bestimmte IAs benötigen Technologien, eine Wache oder ein Geheimdienstnetzwerk. Diese müssen erforscht werden (Strategische Infiltration/ Rechtslehre) und werden dann als schwarzer/weißer Würfel mit einem Cube deiner Spielerfarbe auf ein System platziert. Er bleibt dort bestehen, selbst wenn das Forschungsschiff das System verlässt.

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

IA	Effekt
Anwerben (Diplomat)	<u>Benötigt Technologie Tiefenkontakte</u> : Illegal. Ist dein Diplomat im gleichen System oder benachbart zu einer neutralen Einheit, die aufgrund ihrer Schiffsklasse Kosten hat, kannst du ihre doppelten Kosten bezahlen und die Kontrolle über sie übernehmen. Sind es mehrere neutrale Einheiten, musst du all Schiffsklassenkosten bezahlen, um sie zu übernehmen. Ist die Kriegsmüdigkeit eines Spielers so hoch, wie die Kosten einer dieser Militäreinheiten, kannst du sie mit der IA auch von ihm abwerben. Wenn du die Kosten nicht kennst, bezahle blind. Überschüsse sind verloren. Kosten : zweimal die Kosten der ausgewählten Schiffsklasse/ Bodeneinheit in
Bestechung (Diplomat)	<u>Benötigt Technologie Tiefenkontakte</u> : Illegal. Befindet sich ein Diplomat auf der Heimatwelt eines Spielers (nicht eigene Föderation), wähle einen seiner Berater (nicht die Stimme der Okima) und nutze einer seiner nicht-einmaligen Fähigkeiten diese Runde für dich. Sie wird für den Zielspieler inaktiv. Kosten : Halbe Kosten der Beraterstufe der Fähigkeit (abgerundet).
Botschafter ernennen (Diplomat)	<u>Benötigt Technologie Interportale Gemeinschaft und Botschaft</u> : Platziere das Forschungsschiff auf das Tableau des Spielers, dem der Planet gehört (B). Du kannst es mit einer IA wieder in das System der Botschaft legen. Auf allen Planeten von B kannst du nun Botschaften bauen. Überall, wo sich eine Botschaft von dir befindet, gilt, es befände sich dort ein Diplomat von dir. Pro Spieler darfst du nur einen Botschafter ernennen.
Dialog (Diplomat)	Erhalte in Höhe der Koloniestufen des Zielplaneten. Der Zielspieler erhält 1 . Befindet sich deine Botschaft dort, verdopple den Effekt. Kosten : 0
Druck ausüben (Diplomat)	<u>Benötigt Technologie Tiefenkontakte</u> : Befindet sich dein Diplomat in der Heimatwelt eines Spielers, lege einen seiner Farbcubes auf die Kriegskarte oder auf eine Vertragskarte. Bist du im Frieden mit ihm und hast 2 Farbcubes auf einer Karte, erhalte einen Kriegsgrund/ zwingen ihm zu dem Vertrag, du bezahlst die Gesamtkosten. Alternativ kannst du einen deiner Farbcubes von der Kriegs- oder einer Vertragskarte entfernen (Vertrag kann so nicht aufgelöst werden). Bist du im Krieg mit ihm, erhöhe stattdessen seine Kriegsmüdigkeit um +1 Auge. Eine Botschaft verdoppelt den Effekt. Kosten : 2
Politische Unterstützung (Diplomat)	Reaktion . Kostet keine politische Aktion. Reagiert auf den aktuellen Spieler am Zug, auf dessen Planeten sich einer deiner Diplomaten befindet. Du kannst ihm beliebige politische Aktionen, Schwarzmarkt oder Ereigniskarten von dir schenken. Hast du einen Botschafter bei ihm, kannst du ihm auch beliebig viel von dir schenken.
Stimmenkampf (Diplomat)	<u>Benötigt Technologie Tiefenkontakte</u> : Befindet sich ein Diplomat auf der Heimatwelt eines Spielers (nicht eigene Föderation), nimm einen seiner Farbcubes und lege ihn auf/ entferne ihn von einem Immer-Gesetz deiner Wahl. Für jeden Cube darfst du eine seiner Stimmen für dich nutzen. Der Effekt wird durch eine Botschaft verdoppelt.
Aufklärung (Agent, Diplomat)	Du siehst dir alle Armeen und Flotten und ihre Ausrüstung eines Spielers an. Ziel kann ein Planet oder eine Handelsroute des Zielspielers sein. Kosten : 0
Netzwerk aufbauen (Agent, Diplomat)	<u>Benötigt Technologie Strategische Infiltration</u> : Illegal. Lege 1 schwarzen Würfel zusammen mit deinem Farbcube in das System. Er gilt als Netzwerk der Stufe I. Liegt dort bereits ein solcher, erhöhe seine Augenzahl um +1 (bis 3). Diese IA darf deine einzige illegale IA in dieser Runde in dem gewählten System sein, außer du kontrollierst das System. Kosten : 1 pro Stufe
Schmuggel (Agent, Diplomat)	Illegal. Befindet sich die ausgerüstete Einheit auf einer deiner Planeten, lege einen bronzenen Cube auf die Einheit. Befindet sie sich am Ende der Bewegungsphase mit dem bronzenen/ goldenen Cube auf Planeten eines anderen Spielers (nicht eigene Föderation) oder eines deiner Netzwerke und wähle: 1. Du erhältst die Koloniestufe deiner Zielkolonie mal 3 in und sie verliert für die kommende Ökonomie-Phase 1 Boden- und Weltraumkapazität. Tausche den bronze Cube gegen einen Goldcube aus. Der Goldcube kann nur für Effekt 2 oder 3 eingesetzt werden und verdoppelt diese. Wird er durch Polizei entfernt, verliere 6 statt 3 2. Du erhältst Koloniestufe mal 6 (12 mit Goldcube) deiner Zielkolonie in . Platziere einen roten Würfel mit Augen in Höhe der Koloniestufe (x2 mit Goldcube) des Ziels. So lange kann niemand hier noch einmal schmuggeln. Der Würfel reduziert Boden- und Weltraumkapazität des Zielspielers pro Auge um -1. Die Augen werden reduziert, indem der betroffene Spieler 2 pro Auge bezahlt (er kann sie alle auf einmal abbezahlen). Entferne den Cube. 3. Du platziest sofort ein Netzwerk der Stufe I/ erhöht es um +1 Stufe (+2 Stufen mit Goldcube) oder führst diese Handlung in einem benachbarten System aus. <u>Benötigt Technologie Strategische Infiltration</u> . Entferne den Cube. Kosten : 3 , außerhalb von Kolonien kann der bronzene und goldene Cube von Polizei entfernt werden, wenn sie sich zu irgendeinem Zeitpunkt im selben System mit deiner Einheit befinden. Sie stehlen dir dann 3 .
Untertauchen (Agent, Diplomat)	<u>Benötigt Netzwerk I</u> : Du bewegst sofort ein Kleinkampfschiff (auch zivil mit Cubes) von einem deiner Netzwerke zu einem deiner Netzwerke. Die Einheiten dürfen sich danach nicht mehr bewegen. Alternativ: bewege es auf ein benachbartes, entdecktes System. Kosten : 1/2 (abgerundet) pro bewegtes System, die Kosten werden durch Polizei oder Wachen nicht erhöht und durch die Netzwerkstufe, von dem du die IA ausführst, 1:1 gesenkt.
Attentat (Agent)	<u>Benötigt Netzwerk III und Technologie Hybrider Krieg</u> : Kriegsgrund (Forschungsschiffe), illegal. Muss auf einen Planeten von B zielen. Wähle einen Berater von ihm aus. Beide Spieler bieten, wie bei einer

	Schwarzmarktauktion, verdeckt gegeneinander. Jede Polizei und Wachstufe erzeugen +2 auf das Gebot. Hast du mehr ausgegeben als der betroffene Spieler, wird der ausgewählte Berater abgelegt. Hast du gleich viel oder weniger ausgegeben, geschieht nichts. Alle ausgegebene ist verloren. Kosten: X (Gebot).
Diebstahl (Agent)	Illegal. Die IA muss einen Planeten oder eine Handelsroute des Spielers anzielen. Stiehlt eine X-beliebige Menge von Rohstoffen des betroffenen Spielers. Stiehlt alternativ eine Schwarzmarkt-/Ereigniskarte. Kosten: 1 für je 1 gestohlenen Rohstoff. 5 für eine Schwarzmarkt oder Ereigniskarte eines Spielers.
Fluchtplan ausführen (Agent)	Reaktion. Wird Einheit/ Netzwerk eines anderen Spielers in das System der ausgerüsteten Einheit bewegt/ entsteht dort, darf diese und jede weitere deiner Einheiten in diesem System, sich zurückziehen (wenn möglich), ohne dass ihnen daraus ein Nachteil entsteht. Ziehe alternativ eines deiner Netzwerke in diesem System zurück (behandle es, als wäre es eine deiner Einheiten). Kosten: 1 pro bewegtem / Netzwerkstufe.
Haupttrouten verminen (Agent)	Benötigt Technologie Einfache Raketen: Illegal. Die IA muss ein Asteroidenfeld oder eine Handelsroute anzielen. Platziere einen roten Würfel und deinen Farbcube in das System. Notiere dir geheim 1,2 oder 3 dafür. Das ist X. Betritt oder verlässt eine Einheit eines anderen Spielers dieses Systems (bei mehreren Einheiten wird es zufällig ausgewürfelt), entferne den Würfel. Sie erleidet X . Der Würfel kann mit der Ausrüstung Minen gefahrlos geräumt werden (Kosten müssen dann bezahlt werden). Kosten: X . Bezahle erst die Kosten beim Auslösen. Du kannst dich dafür entscheiden, nichts zu bezahlen, dann geschieht nichts). Nur 1 Würfel von dir pro System.
Korruption fördern (Agent)	Wähle den Planeten eines anderen Spielers (nicht Föderation) als Ziel. Erhalte für jedes Rohstoffgebäude X Rohstoffe des entsprechenden Gebäudes. X ist die Gebäudestufe. Kosten: 0
Lage sondieren (Agent)	Befindet sich der Agent auf einen deiner Netzwerke, erhalte die Netzwerkstufe in . Kosten: 0
Sabotage (Agent)	Benötigt Netzwerk I: Illegal. Wähle eine zivile Einheit, eine Wache oder ein Gebäude des anderen Spielers. Das Ziel wird zerstört. Kosten: 3
Rebellion (Agent)	Benötigt Netzwerk II und Technologie Hybrider Krieg: Kriegsgrund (Forschungsschiffe). Illegal. Wähle einen Planeten eines anderen Spielers. Du übernimmst die Kontrolle über alle seine Milizeinheiten und führst sofort eine Schlacht aus. Gewinnst du, eroberst du den Planeten. Geschieht das, erhöhe zusätzlich die Kriegsmüdigkeit des Zieles, um die Koloniestufen der Kolonie (falls im Krieg). Kosten: 1 pro Miliz-Einheit (jede Polizeieinheit erhöht die Kosten pro Miliz-Einheit). Jeder -Unterhalt für Kriegsmüdigkeit reduziert die Kosten um -1 (bis 0).
Systeme stören (Agent)	Benötigt Technologie Hybrider Krieg: Die IA muss eine zivile Einheit auf einem beliebigen System oder Einheiten (auch Flotten) in einem Nebel anzielen. Diese gewählten Einheiten erleiden -1 . Du musst zuvor die IA Aufklärung durchgeführt haben, wenn du eine Flotte als Ziel wählst. Kosten: der Ziele in .
Spionage (Agent)	Illegal. Die IA muss ein System anzielen, in dem der Spieler -Einkommen erzielt. Du erhältst eine Technologie des ausgewählten Spielers. Kosten: die Forschungskosten der ausgewählten Technologie durch 2 (abgerundet) in . Der Spieler verliert genau so viel (nur max. bis 0).
Terroranschlag (Agent)	Benötigt Netzwerk II und Technologie Hybrider Krieg: Kriegsgrund (Forschungsschiffe). Illegal. Wähle eine Kolonie eines anderen Spielers. Die Koloniestufe wird um 1 reduziert (fällt sie unter 1, wird die Kolonie zerstört). Zerstöre ebenfalls Gebäude, die nicht mehr durch die Koloniestufe unterstützt werden. Erhöht zusätzlich die Kriegsmüdigkeit des Ziels um +1 (falls im Krieg). Kosten: dreifache Koloniestufe in
Zersetzung (Agent)	Benötigt Technologie Hybrider Krieg: Illegal. Die IA muss einen Planeten eines Spielers im Krieg anzielen. Erhöhe seine Kriegsmüdigkeit um +1. Kosten: 5 - der aktuellen Kriegsmüdigkeit (bis 0). Ziele alternativ eine seiner Einheiten (auch im Frieden) an. Sie wird zerstört. Du musst zuvor die IA Aufklärung durchgeführt haben. Kosten: Einheitenkosten in x2 – Kriegsmüdigkeit (bis 0).
Netzwerk entdecken (Agent, Polizei)	Benötigt Technologie Strategische Infiltration. Reduziere die Augenzahl eines beliebigen Netzwerkes um -1 (wird es 0, entferne es). Kosten: 1 pro Stufe, jede Polizei und Stufe einer Wache reduziert die Kosten um -1 (bis 0). Diese Aktion kann ebenfalls von einer Wache durchgeführt werden.
Beweise fälschen (Polizei)	Reaktion. Kostet 1 IA (je 2 Wachstufen und für jede Polizei erhöhen sich die Kosten um +1 IA). Befindet sich die Polizei in einem System, in dem du eine illegale IA durchführst, die einen Kriegsgrund/ Sanktionsstufen erzeugt, wähle einen Spieler (nicht das Opfer), gegen ihn gilt nun der Kriegsgrund/ die Sanktionierung. Zusätzlich senkst du mit jeder Wachstufe und Polizei in diesem System 1:1 Zusatzkosten und Effekte gegen deine illegalen IAs, durch Wachstufen oder Polizei anderer Spieler.
Festnahme (Polizei)	Reaktion. Kostet 1 IA. Findet eine illegale IA im System mit deiner Polizei/ Wache statt, kannst du diese IA wählen. Jede Polizei und jede Wache kann jederzeit festnehmen, solange du noch Institutionsaktionen besitzt (eine Wache ist kein Charakter, kann aber auch ohne Institutionsaktion festnehmen). Beide Spieler bieten wie bei einer Schwarzmarktauktion gegeneinander mit . Jede Wachstufe und jede Polizei erhöhen dein Ergebnis um +1, ohne dass du dafür ausgeben musst. Ausgegebene ist danach für beide Spieler verloren. Gewinnt nicht die Polizei, wird die IA ausgeführt. Gewinnt die Polizei, wird die IA verhindert (ihre Kosten sind verloren) und die ausgerüstete Einheit wird in das Heimatsystem des Spielers platziert. Kosten: X (Gebot)
Patrouille (Polizei)	Die ausgerüstete Einheit und so viele Hüllenpunkte an Einheiten (mit min. 1) in Wachstufen von der du die IA ausführst, dürfen kostenfrei von einer eigenen Wache zu einer anderen eigenen Wache bewegt werden. Kosten: 0
Wache errichten (Polizei)	Lege 1 weißen Würfel zusammen mit deinem Farbcube in das System. Er gilt als Wache (zivil, GS) der Stufe 1. Liegt dort bereits ein solcher, erhöhe seine Augenzahl um +1 (bis 6). Jedes Auge erhöht die Kosten für illegale IAs anderer Spieler um +1. Wachen können in ihrem System festnehmen. Sie gelten, als hätten sie Sensoren ausgerüstet. Wachen gelten wie Gebäude. Sie können abgerissen und durch Kontrolle anderer Spieler zerstört werden (Ihre Stufe sind ihre Hüllenpunkte und diese zählen zu Kontrolle). Werden sie von Schiffen angegriffen, gelten diese wie im Heck der Wache und dürfen einmal in der Schlachten-Phase schießen. Der verursachte Schaden reduziert direkt ihre Stufe (greifen Freibeuter an, ist es kein Kriegsgrund). Mit einer politischen Aktion kann diese IA mehrmals hintereinander durchgeführt werden. Kosten: 1 /2 je Stufe, Unterhalt: 1 je 2 Stufen

3. Sitzung des Hohen Rates einberufen

Eine Sitzung des Hohen Rats kann erst einberufen werden, wenn jeder Spieler mindestens einmal von einem anderen Spieler entdeckt wurde. Kann der Hohe Rat einberufen werden erhalten alle Spieler die Anzahl all ihrer Koloniestufen in bronzenen Cubes (Veränderungen werden sofort aktualisiert). Dies sind ihre Stimmen.

Spieler entdecken: Um als entdeckt zu gelten, muss zu irgendeinem Zeitpunkt ein System mit einer Einheit oder Kolonie eines Spielers benachbart zu einem System mit einer Einheit oder Kolonie eines anderen Spielers sein. Hat dieser bereits einen anderen Spieler entdeckt, gilt auch dieser andere Spieler als entdeckt.

3 a) Gesetzesinitiative erringen: Ziehe 1 beliebige Gesetzeskarte vom Gesetzesstapel (nicht möglich für Karten mit dem Schlüsselwort Immer). Du darfst nicht mehr Gesetzeskarten auf der Hand haben, als du Gesetzesaktionen hast (eine freie politische Aktion gilt als 1 Gesetzesaktion). Ziehst du über dein Kartenlimit hinaus, wähle entsprechend viele Gesetzeskarten von deiner Hand und lege sie ab.

Alternativ darf ein zuvor gescheitertes Gesetz wieder in den Gesetzesstapel gelegt werden.

3 b) Gesetzesvorschlag machen: Alle Spieler, die in dieser Runde ein Gesetz verabschieden wollen, müssen dies ankündigen und durchführen, nachdem der erste Spieler über ein Gesetz abstimmen will. Jeder Spieler erklärt dann sein Gesetz. Die Gesetze werden in Spielerreihenfolge abgehandelt.

Ist das bekannt, nehmen die Spieler die Cubes, die sie als Stimmen nutzen wollen in Hand. Nicht in die Hand genommene Stimmen stehen für andere Abstimmungen in dieser Politik-Phase zur Verfügung. Jetzt können die Spieler sich für 5  oder mit der Technologie Politische Einheit für 3  noch temporär Stimmen kaufen. Sie sagen das in Spielerreihenfolge an, bezahlen die Kosten und passen ihre Cubes an.

Bronze Cubes sind Nein-Stimmen, silberne Cubes oder eigene Farbcubes Ja-Stimmen und Gold-Cubes Stimmen für Rohstoffe. Eine einfache Mehrheit entscheidet, ob ein Gesetz angenommen wird oder nicht. Ein Gleichstand zählt als ein Scheitern des Gesetzes. Die Mehrheit bezieht sich immer auf die in dieser Abstimmung abgegebenen Stimmen.

Haben sie Ja gesagt und das Gesetz wurde angenommen/ Nein gesagt und das Gesetz ist gescheitert, erhalten sie **für je 2 Stimme in der linken Hand 1 Rohstoff ihrer Wahl**. Dies drückt den nutzbringenden Einsatz ihres Einflusses im Rechtssystem aus, der das Gesetzesvorhaben als Möglichkeit genutzt hat.

Wird das **Gesetz angenommen**, tritt es in Kraft. Lege deinen Farbcube darauf. **Scheitert es**, wird das vorgeschlagene Gesetz offen neben den Gesetzesstapel in die Ablage gelegt (Gesetze mit dem Schlüsselwort Immer werden in den Gesetzesstapel zurückgelegt). Verabschiedete Gesetze werden offen ausgelegt, um ihre permanente Wirkung zu zeigen.

Schlüsselwörter Gesetze: Besitzen eine Gesetzeskarte das Schlüsselwort **Mehrfach**, kann ein Spieler, obwohl das Gesetz offen ausliegt, erneut darüber abstimmen lassen. Wird es wieder beschlossen, tritt sein Effekt erneut ein. Scheitert es, geschieht nichts. Die spezifische Wirkung wird mit einem weißen Würfel auf das System, der Technologie oder dem Spieler festgehalten (die Augenzahl erhöht sich bei mehrfacher Annahme). Besitzt eine Gesetzeskarte das Schlüsselwort **Immer**, darf über sie immer abgestimmt werden. Sie kann von keinem Spieler auf die Hand genommen werden. Über diese Gesetze muss immer zuerst abgestimmt werden. Es kann pro Runde nur über ein Gesetz mit dem Schlüsselwort Immer abgestimmt werden. Besitzt eine Gesetzeskarte das Schlüsselwort **Wettbewerb**, wird in der Schluss-Phase ein Auge auf sie gelegt. Liegen 2 Augen auf ihr, werden ihre Platzierungsbedingungen geprüft. Der Spieler mit der höchsten Bewertung erhält den 1. Platz, der Zweihöchste den 2. Usw. Gibt es ein Gleichstand, erhalten beide Spieler diesen Platz. Spieler erhalten ihren Platz-Boni und alle Boni aller niedrigeren Plätze unter ihnen (1. erhält alles, 2. noch den 3. Boni). Danach wird das Gesetz aus dem Spiel entfernt.

Souverän der See: Wird das Gesetz gewählt, darf kein anderes Gesetz in dieser Runde gewählt werden (es hat Vorrang). Scheitert es, platziere 6 Augen auf es. Es muss 1 Gesetzaktion ausgegeben werden, um 1 Auge darauf zu entfernen. Solange sich auf dieser Karte noch Augen befinden, darf darüber nicht noch einmal abgestimmt werden.

4. Regierung reformieren

4 a) Regierung ändern: Wenn du deine Regierung verändern will, bezahlst du die Kosten einer für dich freigeschalteten Regierung (Technologie: politische Philosophie/Vision) und tauschst deine aktuelle Regierung mit der gekauften aus (lege einen Farbcube auf die entsprechende Regierung des Regierungsbaums). Alle Veränderungen treten vor dem Einkommen in der Ökonomie-Phase in Kraft. **Ausnahme:** Unternehmens- und Klanregierungen (Lobbykratie, Kleptokratie) können nur jeweils von einem Spieler eingeführt und nach der Einführung nicht mehr gewechselt werden.

4 b) Politik entwickeln: Du darfst eine Politik deiner aktuellen Regierung ins Spiel bringen (bis zu 3) oder eine deine Politiken wechseln. Jede deiner aktiven Politik kostet 2  Unterhalt. Lege einen Farbcube entsprechend auf die Politik.

4 c) Berater erbitten: Du darfst einen Berater auf deiner Hand oder einen ausliegenden Berater kaufen und direkt ins Spiel bringen (benötigt die Technologie Experten-Rat). Stattdessen darfst du 2 Berater ziehen, einen davon auf die Hand nehmen und den anderen in die Auslage legen. Hast du dadurch mehr als 1 Berater auf der Hand, lege andere Berater in die Auslage. Jeder ausgespielte Berater kostet 3  Unterhalt. Immer wenn mehr als 3 Berater in der Auslage liegen würde, lege den untersten zurück unter den Berater-Stapel. Die anderen rücken dann auf. Du darfst nur 1 Berater haben.

Regierungen, Handel und Politiken

Sobald eine Regierung aktiv ist, können für die Kosten dazugehörige Politiken ins Spiel gebracht werden. Diese bleiben im Spiel, selbst wenn er eine andere Regierung einsetzt. **Ausnahme: gebundene Politiken (G).** Diese werden dann inaktiv (verlieren ihre Wirkung), außer du hast die Folgeregierung (siehe Tabelle unten) eingeführt. Du kannst maximal 3, mit der Technologie Vollendetes Regieren 4, Politiken gleichzeitig aktiv haben.

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

Aktivierbare Politiken können nur einmal in einer Runde aktiviert werden. Um das anzuzeigen, wird die aktivierte Karte um 90 Grad gedreht. Sie wird in der Schluss-Phase wiederhergestellt.

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

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

Gunst: Unternehmens- und Klan-Regierungen arbeiten mit Gunst. Gunst wird über spezielle Handlungen erhalten, schaltet weitere Regierungsfähigkeiten (Unternehmen/ Kläne) frei und kann jederzeit (außer es ist genauer definiert) für Fähigkeiten von Politik-Karten ausgegeben werden und zwar so oft, wie der Spieler Gunst besitzt. Jede Gunst erhöht zudem ein bestimmtes Einkommen um +1.

Regierung/ Folgeregierung	Fokus – Spielstil – Sieg durch - Komplexität
Autokratie/ Imperium	Kapazität, Ausbreitung - Krieg stärkt Politiken und Einheitenproduktion, weniger Kriegsstrafen - Sieg durch Eroberung - niedrig
Demokratie/ Föderation	Kultur, Gesetze – Stärkung durch langen Frieden, kooperatives und friedliches Spiel - Sieg durch Souverän oder Kultur – mittel
Lobbykratie/ Anarchie/ Kosmokratie (Einmalig)	Spielmöglichkeiten - Flexibilität durch starke Gunstfähigkeiten - Sieg durch wirtschaftliche Überlegenheit oder selbst erzeugte Krise - hoch
Kleptokratie/ Kakistokratie (Einmalig)	Geheimdienstaktionen, Aggressivität - bewegliche Angriffseinheiten, Disruption, Diebstahl, Überfälle - Sieg durch Kleinkriege und Krise - hoch
Plutokratie/ Korporakratie	AWE - Investition, langfristige Erträge, Handel und Verträge - Sieg durch Geldüberlegenheit - niedrig
Soziokratie/ Utopie	Nahrung - schnelle und friedliche Ausbreitung - Sieg durch stetiges Wachstum - niedrig
Technokratie/ Logokratie	Forschung - Technologie, Optimierung von Kolonien und Einheiten - Sieg durch Forschung - mittel

Berater

Berater können über die politische Aktion Berater erbitten rekrutiert werden. Es herrscht eine Grenze von 1 Berater pro Spieler, die aber durch Politikkarten und Berater verändert werden kann. Wird ein Berater rekrutiert, wird zunächst seine Grundfähigkeit aktiv. In jeder Politik-Phase kann ein Berater per politischer Aktion für seine Kosten aufgewertet werden. Dann wählt der Spieler eine von beiden neuen Fähigkeiten, die aktiv wird. Die andere ist danach nicht mehr verfügbar. Jeder vollständig aufgewertete Berater ist 2 Siegpunkte wert. Unterhalt: 3%.

Untergrund (kostet eine beliebige politische Aktion)

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

Auftragsmord: Wähle eine Einheit mit min. einen Charakter. Sie wird zerstört. Diplomatische Immunität führt regulär zu Sanktionierung, außer du hast die Zusatzkosten bezahlt. Dann gilt es, als hättest du zusätzlich die IA Beweise fälschen genutzt (Seite 15). **Kosten:** 9 , Zusatzkosten: +6  - deiner Netzwerkstufe in diesem System.

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

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

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

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

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

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

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

Kabinett (kostet keine politische Aktion)

Bürokratieabbau: Verzichte auf eine beliebige politische Aktion und erhalte +1 .

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

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

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

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

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

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

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

Du kannst alternativ eine deiner politischen Aktionen in eine andere umwandeln. **Kosten:** 1  pro Aktion.

Kosme-Schutz erbitten (nicht möglich mit Spezialregierungen): Wähle beliebige Kosme-Schiffe und bezahle die -Kosten ihres Schiffstyps in  (Kosme-Schiffe nutzen die Preise für fortschrittliche Schiffe, Bsp: bei Kosme-Korvette 4 ). Alle Kosme-Kosten sind nicht reduzierbar. Du kannst kein gleiches Schiff zweimal kaufen. Die Schiffe dürfen auf eigenen Planeten oder eigenen Wachen platziert werden. Sie stehen bis zur Schluss-Phase unter deiner Kontrolle. Danach werden sie vom Spielfeld entfernt. Zahle für jedes zerstörte Kosme-Schiff nochmals seine Kosten in . Diese Aktion ist nur einmal pro Runde für dich möglich und wird inaktiv, wenn die Kosme-Flotte im Spiel ist.

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

Ökonomie-Phase

1. Einkommen

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

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

Bankrott: Jeder fehlende Rohstoff unter 0 muss sofort doppelt in  oder in  bezahlt werden. Geht das nicht und ist der Spieler im Krieg, wird er zum Waffenstillstand gezwungen. Ist er nicht im Krieg, muss er sofort Einheiten und Gebäude an Spieler verkaufen. Diese können zum Kaufwert an die Spieler verkauft werden. Hat kein Spieler Interesse, müssen entsprechend viele Einheiten, Politiken, Berater und Gebäude vom Spielplan genommen werden, bis ihr Verkaufswert den negativen Kontowert entspricht oder diesen überbietet. Es gibt dabei kein Wechselgeld.

2. Kaufen

1. Kolonieschiffe - Zuerst werden Kolonieschiffe in Systemen mit unkolonisierten Planeten mit W4 auf der Seite 1 ersetzt. Passe dein Einkommen entsprechend an. In Zugreihenfolge können nun alle Spieler die Rohstoffe ihres Kontos ausgeben, um beliebig viele Käufe durchzuführen (Aktionsfolge von 1-2 Aktionen dann nächster Spieler gilt weiterhin).

Kolonie: Die Koloniestufe kann einmal pro Runde um +1 erhöht werden (aber nicht, wenn die Kolonie in dieser Runde gegründet wurde). Siehe dazu Koloniestufen auf der nächsten Seite.

Gebäude: Du kannst auf freien Bauplätzen deiner Kolonie Gebäude zu ihren Kosten errichten. Rohstoffgebäude kosten 3  und 1  Unterhalt. Sie aufzuwerten kosten 3  und zusätzlich 1  Unterhalt. Aufgewertete Gebäude direkt zu bauen kostet 6  und 2  Unterhalt. Dasselbe gilt für Kapazitätsgebäude, nur dass diese die Kosten in  besitzen. Rohstoffgebäude erhöhen einen planetaren Rohstoff um +2/ +4 (aufgewertet). Kapazitätsgebäude erhöhen die Boden-  und Weltraumkapazität  um +1/+2 (aufgewertet). Rohstoffgebäude lassen sich nicht in einer Rohstoffart bauen, die der Planet nicht produziert. Unaufgewertete Rohstoff- und Kapazitätsgebäude können ohne Bedingungen gebaut werden, alle anderen müssen erforscht werden. **Gebäude werden als Letztes gebaut (keine Einheitenkäufe danach).**

Einheiten: Um Einheiten zu bauen, müssen ihre Kosten bezahlt werden und du benötigst so viel Kapazität noch übrig, wie die Einheit  hat. Ist eine Einheit gebaut, kann sie nur dort platziert werden, wo ihre Kapazität erhöht wird. Weltraumeinheiten benötigen Kapazitätsgebäude oder Sternenbasen, um platziert werden zu können, während Bodeneinheiten Kolonien benötigen. In dieser Runde gebaute Einheiten dürfen sich direkt bewegen. Ab einer bestimmten Anzahl von gleichen Einheiten kann es sein, dass du für sie Unterhalt bezahlen musst (dies steht bei ihren Kosten). Sowohl Weltraum- als auch Bodeneinheiten werden in Flotten/ Armeen platziert. Nutze dazu einen Zahlenmarker und notiere, in welcher Armee/ Flotte du welche Einheit platziert hast.

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

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

Technologie: Du kannst alle verfügbaren Technologien im Baum kaufen. Eine Technologie ist dann nicht verfügbar, wenn ein Pfeil auf sie zeigt und du die Technologie, von der der Pfeil beginnt, noch nicht besitzt. Mit Forschungsgebiet sind die 4 Bereiche Militär, Wirtschaft, Innen- und Außenpolitik gemeint. Wer zuerst eine Technologie erforscht, erhält ihren Bonus. Lege deinen Farbcube auf das Bonussymbol der Technologie. Diese Technologie kostet nun für alle Spieler -2  (bis 1). Der genaue Bonus steht im Referenzbuch ab Seite 29.

Kolonien und Koloniestufen

Um eine Kolonie zu gründen, muss sich dein Kolonieschiff in einem System mit einem Planeten ohne Kolonie befinden. In deiner Ökonomie-Phase, nachdem du Einkommen erhalten hast, entferne das Kolonieschiff und lege 1W4 mit einer 1 (Koloniestufe) sowie weiße Würfel in Höhe deines nächsten leeren Koloniefeldes auf dein Spielertableau (benenne die Kolonie) auf den Planeten. Passe dein Einkommen an. Du kannst in jeder Ökonomie-Phase eine Kolonie um 1 Stufe wachsen lassen, wenn du die angegebenen -Kosten zahlst. Eine Kolonie kann pro Ökonomie-Phase nicht mehr als 1 Stufe wachsen.

Koloniestufe

Jede Stufe erzeugt für die Kolonie +1 , +1 Bauplatz für Gebäude (außer Verteidigungsgebäude, diese kannst du pro Art eines unabhängig von der Stufe bauen) und +1 , wenn sie mit deiner Heimatwelt per Handelsroute verbunden ist. Auf Stufe III erzeugt sie zusätzlich +1 Siegpunkt, auf Stufe IV +2 Siegpunkte.

Kosten: Stufe I: Kolonieschiff (5 ) , Stufe II: Kosten: 10 , Stufe III: 15 , Stufe IV: 20  (benötigt Zentrum)

Blockierte Kolonien

Deine Kolonien können blockiert werden, sobald Militärschiffe die Kontrolle über das System mit der Kolonie erlangt haben (siehe unten). Ein Spieler muss mit dir nicht im Krieg sein, um dein System zu blockieren. Allerdings erzeugt eine Blockade einen Kriegsgrund (Blockaden).

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

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

Bauplan

Baupläne werden durch die Schiffsforschungen freigeschaltet. Erst wenn die entsprechenden Schiffe erforscht wurden, erhält der Spieler ihre Baupläne und kann diese ausrüsten. Alle Eigenschaften von Einheiten sind auf den Bauplänen vermerkt. Jede Einheit mit demselben Namen wieder Bauplan teilt alle Eigenschaften des Bauplans. Wird ein Bauplan verändert, etwa weil eine Ausrüstung ihm hinzugefügt werden, werden sofort alle Schiffe mit demselben Namen verändert.

Fortschrittliche Baupläne: Um die Baupläne auf die fortschrittliche Seite zu drehen, muss Fortschrittliche Konstruktion erforscht sein. Diese Entscheidung kann in jeder Ökonomie-Phase getroffen werden, kostet nichts und ist nicht umkehrbar. Achtung, hierdurch kann sich ein erhöhter Unterhalt ergeben. Alle Einbauten werden auf die neuen Baupläne übernommen.

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

Ausrüstungen: Ausrüstungen können beliebig für ihre Kosten hinzugefügt und ausgetauscht werden, sobald sie erforscht wurden. Die Ausrüstungskosten müssen bei jedem Ausrüsten erneut gezahlt werden. Ausrüstungen werden im Bauplan notiert. Sie gelten für alle Schiffe mit gleichen Namen. Jede Ausrüstung benötigt Platz. Es gibt kleine bis kolossale Ausrüstung. Eine große Ausrüstung ist so viel wie 3 kleine Ausrüstung. Anstatt einen großen Ausrüstungsplatz mit einer großen Ausrüstung zu belegen, kannst du stattdessen auch eine mittlere und eine kleine oder drei kleine Ausrüstungen einbauen.

Militärschiffe ohne Ausrüstung: Jedes Militärschiff besitzt immer kostenfrei auf jeden freien Waffenplatz:

Glattrohrkanone:  1 1W6  5+ 1  Projektil

Geheimhaltung

Kauft sich ein Spieler etwas, muss er ansagen, was er kauft (nicht wo er es platziert oder einbaut), damit andere Spieler die ausgegebenen Rohstoffe dafür nachvollziehen können.

Gebäude

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

Rohstoffgebäude: Sie erhöhen das Einkommen des jeweiligen Rohstoffes. Dieser Rohstoff muss auf dem Planeten vorkommen (er muss mindestens 1 sein). Es wird als Würfel in der Rohstofffarbe auf das Spielertableau der jeweiligen Kolonie gelegt.

Kapazitätsgebäude erhöhen die - und . Es wird als orangener Würfel auf die Symbole für Kapazität in das System gelegt.

Kapazität: Sie wird benötigt, um Einheiten und Gebäude bauen zu können. Es reicht nicht aus, die Objekte zu bezahlen, sie müssen auch produziert werden. Pro / kann 1 einer Einheit gebaut werden. Hat ein Spieler zu wenig Kapazität, um eine Einheit oder ein Gebäude (in den Kosten bereits verrechnet) zu bauen, kann er sie nicht kaufen. Kapazität gilt dabei global. Einheiten können überall dort aufgestellt werden, wo eigene Kapazität generiert wird, egal wie viel Kapazität dort generiert wird. Kapazität regeneriert sich in der Schluss-Phase. Du kannst und aber auch zusätzlich ausgeben, um im Verhältnis 1:1 (1 für 1 , 1 für 1) die Kosten für zivile Einheiten, militärische Einheiten, Bodeneinheiten, Gebäude oder Ausrüstungen zu senken (bis 0). Dies kannst du der Einfachheit halber auch am Ende mit der übrigen Kapazität tun.

Verteidigungsgebäude: Sie benötigen keinen Bauplatz und werden als Armee geführt (und in eine eingetragen). Maximal 1 Verteidigungsgebäude einer Art pro Kolonie.

Spezialgebäude (Botschaft, Künstliches Tor, Zentrum): Sie werden regulär gebaut (**einmal pro Planet**) und mit Metallcubes (Künstliches Tor: Bronze, Botschaft: Silber, Zentrum: Gold) auf dem System markiert.

Gebäude	Effekt
Botschaft (Silbercube)	Gebäude. Diplomatische Immunität (siehe Diplomat), benötigt Diplomat im System. Sie erzeugt für je 10% Einkommen 1 Stimme. Jeder deiner Verträge und alle von dir verabschiedeten aktiven Gesetze erzeugen pro Botschaft +1 -Einkommen. Kosten: 6 , 3 ; 2 Unterhalt
Künstliches Tor (Bronze cube)	Gebäude (benötigt keinen Bauplatz, dafür 1). Alle deine künstlichen Tore (bist du Lobbykratie: Tor auch die aller anderen Spieler, gilt nicht umgekehrt) gelten als benachbart. Kann von Forschungsschiffen gebaut werden. Greift eine Einheit das Gebäude ohne verteidigende Flotte an, gilt es als zerstört. Kosten: 6 , 1
Rohstoffgebäude	Erzeugt +2/+4/+6 Einkommen eines Rohstoffes eigener Wahl. Kosten: 3/6/9 , 2/3/5 ; 1/2/3 Unterhalt, Aufwertungen zu höheren Gebäudestufen kosten die Differenz: 3/6 , 1/2 ; 1/2 Unterhalt
Kapazitätsgebäude	Erzeugt +1/2/3 und . Kosten: 3/6/9 , 2/3/5 ; 1/2/3 Unterhalt, Aufwertungen zu höheren Gebäudestufen kosten die Differenz: 3/6 , 1/2 ; 1/2 Unterhalt
Zentrum (Goldcube)	Gebäude. Nur einmal pro Spieler. Verdoppelt das Rohstoffeinkommen und die Kapazität aller Gebäude des Systems (nachdem alle Boni angewandt wurden). Schaltet Koloniestufe 4 für den Planeten frei. Du darfst mit Bau des Zentrums auf Koloniestufe 4 aufwerten, um kein Gebäude abreißen zu müssen. Dies geschieht nach den üblichen Regeln (Koloniestufe darf diese Runde nicht erhöht wurden sein). Kosten: 6 , 3 ; 2 Unterhalt
Festung	Verteidigungsgebäude. Alle Milizen gelten für die Bodenschlacht, als wären sie Infanterie. In einer Bombardierung oder Bodenschlacht muss immer zuerst der Festung Schaden zugefügt werden (zählt zusätzlich als Fahrzeug), bevor andere Bodeneinheiten angegriffen werden können. Sie besitzt 3 . Kosten: 5 , 3
Raketenbasis	Verteidigungsgebäude. Beteiligt sich an Weltraum- und Bodenschlachten im selben System mit : 0. Es darf eine erforschte Rakete eigener Wahl (kann jede Runde anders bestimmt werden) vom Planeten abgeschossen werden. Sie besitzt 2 . Kosten: 3 , 2 ; 1 Unterhalt
Planetarer Schild	Verteidigungsgebäude. Der Planet erhält 6 . Solange er nicht ausgefallen ist, ist keine Invasion des Planeten oder die Zerstörung von Verteidigungsgebäuden möglich. Er kann nicht repariert werden. Kosten: 3 , 2 ; 1 Unterhalt
Handelsroute	Gebäude. Wird benachbart zu einer eigenen Kolonie, in einem System mit eigenem Forschungsschiff oder zu einer bereits gebauten Handelsroute gebaut (benötigt keinen Bauplatz aber 3 / 1). Einheiten, die sich auf eine Handelsroute bewegen, erhalten diese Runde einmalig +1 . Wenn Kolonien durch Handelsrouten mit der Heimatwelt verbunden sind, erhöht sich ihr -Einkommen um die Koloniestufe. Werden Handelsrouten auf gefährlichen Systemen gebaut (auch auf Supernova möglich, gilt dann als gefährlich), ignorieren Einheiten künftig die Effekte des Systems (sie gelten nicht mehr als gefährlich). Effekte von Handelsrouten gelten für alle Spieler, unabhängig davon, wer diese gebaut hat. Greift eine Einheit das Gebäude ohne verteidigende Flotte an, gilt es als zerstört. Planeten gelten mit der Technologie Einfache Antriebe automatisch als Handelsrouten. Sie können nicht abgerissen werden. Für eine Verbindung wird eine ununterbrochene Kette von ihnen bis zur Heimatwelt benötigt. Kosten: 5 (10 auf gefährlichen Systemen), 3 / 1 Aufwertung Lebenslinien: Handelsrouten erhöhen ihren Boni auf -Einkommen auf die doppelte Koloniestufe. Zusätzlich gilt, bewegt sich eine Einheit auf eine Handelsroute erhält sie immer +1 .

Bewegung-Phase

In dieser Phase dürfen sich alle Einheiten, die am Anfang der Phase auf der strategischen Karte waren, mit ihrem -Wert bewegen.

Zivile Einheiten bewegen sich für alle offen.

Militärische Einheiten bewegen sich immer geheim in Flotten. Dafür werden nur Flottenmarker bewegt. Der Spieler hat notiert, welche Schiffe sich in welcher Flotte befinden. Schiffe können sich dabei beliebig aufteilen. Tun sie das, bilden sie neue Flotten.

Kontrolle: der Spieler hat die Kontrolle über ein System, der die meiste  von Militäreinheiten in einem System besitzt. Er hat damit keine Kontrolle über Kolonien oder Einheiten eines anderen Spielers. Kontrolle bezieht sich auf bestimmte Effekte wie das Blockieren.

Blockieren: will ein Spieler ein System blockieren, in dem sich ein anderer Spieler befindet, nennen beide die addierten  all ihrer Militärschiffe in dem System. Der Spieler mit den meisten Punkten (bei Unentschieden niemand) kontrolliert das System und kann es blockieren (auch im Frieden möglich). Kolonien erzeugen dadurch kein Einkommen und keine Weltraumproduktion (Bodeneinheiten sind noch rekrutierbar), Handelsrouten gelten als unterbrochen. Eine nicht-kontrollierende Flotte muss in einem blockierten System anhalten und darf sich darin nicht weiterbewegen, außer der kontrollierende Spieler erlaubt es ihr oder sie zieht sich zurück. Die kontrollierende Flotte kann regulär weiterfliegen.

Erkunden: Ziehe vom passenden Stapel 1 Karte, wenn du ein zuvor unentdecktes System betrittst (oder immer, wenn du ein gefährliches System betrittst). Führe den Karteneffekt aus. Steht nichts weiter da, behalte die Karte, ansonsten wirf sie ab. Ist der Stapel leer, mische den Abwurfstapel. Er wird der neue Nachziehstapel.

Planeten entdecken: wenn du ein System aufdeckst, kannst du 3 Ereigniskarten unter ihre jeweiligen Stapel zurücklegen, um das aufgedeckte System mit einem Planeten zu ersetzen. Das ausgetauschte System ist aus dem Spiel genommen. Planeten dürfen nicht zu anderen Planeten benachbart platziert sein.

Deckst du ein Planet auf, der benachbart zu einem Planeten ist, würfle: tausche das System bei 1-3 mit einem Nebel, bei 4-6 mit Asteroiden aus. Das ausgewürfelte System wird stattdessen platziert. Tausche **dein** nächstes entdecktes System mit einem Planeten aus, sofern dies möglich ist (nicht benachbart zu anderen Planeten).

Nicht-Gefährliche Systeme: Asteroiden, Nebel, Weltall: beim Aufdecken eine Ereigniskarte ziehen. Würden neutrale Flotten benachbart zu deiner Heimatwelt entstehen, misch die Karte wieder hinein und ziehe neu.

Gefährliche Systeme: Sturm, Schwarzes Loch: Hier muss immer eine Ereigniskarte gezogen und zurückgelegt werden, wenn Einheiten das System betreten.

Supernova: Ziehe dich zurück. Das System ist für den Rest des Spiels unbetretbar. Ziehe keine Karte.

Anomalien: Wird eine Anomalie von einer Einheit aufgedeckt, die kein Forschungsschiff ist, geschieht nichts. Betritt dein Forschungsschiff das System mit einer Anomalie, ziehe eine Anomalie-Karte. Lege einen blauen Würfel mit einer nicht vergebenen Zahl auf diese Karte und das Anomalie-System. Du kannst dich nun entscheiden, ob du die Anomalie erforschen willst. Andere Spieler können sie auch erforschen, falls sie in dem System ein Forschungsschiff besitzen. Falls du sie erforschen möchtest, muss dein Forschungsschiff zu Beginn der Bewegung-Phase all seine Bewegung für die Anomalie ausgeben, damit diese am Ende der Bewegung-Phase 1 Stufe erhält. Ist die Stufe zu irgendeinem Zeitpunkt genauso groß, wie die Stufe, die auf der Anomalie-Karte angegeben ist, führt der Spieler ihren Effekt aus, der ihre letzte Stufe hinzugefügt hat. Er behält die Anomalie-Karte.

Aufträge: Zieht ein Spieler eine Ereigniskarte mit dem Schlüsselwort Auftrag, wird diese zu den Gesetzen gelegt. Jeder Spieler kann diese Aufträge ab jetzt verfolgen. Wer sie zuerst beendet, erhält ihre Belohnung. Immer wenn eine Bedingung von einem Spieler erfüllt wurde, legt er seinen Farbcube auf den Auftrag.

Neutrale Flotten: Tauchen nicht benachbart zu Heimatwelten auf (neue Karte ziehen und ausführen). Ihre Karte bleibt liegen und wird beim Betreten des Systems immer wieder ausgelöst (mit Zahlen markieren). Der Spieler mit den niedrigsten Siegpunkten (bei Gleichstand zufällig bestimmen) übernimmt ihre Kontrolle.

Schlachten-Phase

Sind mindestens zwei Flotten verschiedener Spieler, die sich im Krieg miteinander befinden, im selben System, oder findet ein Kampf im Frieden (Ereignis, Freibeuter) statt, wird zu Beginn dieser Phase eine Schlacht eingeleitet. Gibt es mehrere Schlachten, werden sie beginnend vom Startspieler im Uhrzeigersinn abgehandelt. Der Angreifer bestimmt, welche Kämpfe er zuerst abhandeln möchte.

1. Aufbau taktische Karte

Es wird die taktische Karte aufgebaut. Findet der Kampf in einem System mit **Asteroiden** oder im **Nebel** statt, werden von den teilnehmenden Spielern abwechselnd bis zu **4 Asteroiden- oder Nebelplättchen** auf der taktischen Karte, aber nicht in den Aufstellungszonen verteilt.

Findet der Kampf in einem System mit einem **neutralen Planeten** oder **Schwarzen Loch** statt, werden sie ins **Zentrum** der taktischen Karte platziert. Gehört der Planet einem **Spieler**, darf er ihn überall, nur nicht in der **Aufstellungszone** seines Gegners, platzieren.

Besitzt ein Spieler **Minen**, darf er 4 Minenplättchen, nachdem alle anderen Plättchen platziert wurden, beliebig verteilen. Sie dürfen nicht in der Aufstellungszone oder auf andere Plättchen verteilt werden.

Taktische Ziele: Um die Gewalt bei Weltraumschlachten einzuschränken, unterliegen sie (außer bei neutralen Flotten) himmlischen Regeln. Ein Spieler kann sich einseitig dafür entscheiden, die Ziele zu ignorieren. Tut er das, werden sie nicht platziert und alle anderen Spieler (nicht eigene Föderation) erhalten nach der Schlacht 5⁶. Stimmen beide Spieler überein, sie zu ignorieren, erhält keiner der Spieler 5⁶.

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

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

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

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

Unterstützungsschiffe (US) erleiden sie 2 Treffer mit je 1 . Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden. Alle Angriffe von HS+ erleiden Treffen -1, solange sie sich auf dem Plättchen befinden.

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

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

Megakonstruktionen erleiden 6 Treffer mit je 1 . Der Schaden kann mit Punktv. verhindert werden.

Minen: Beendet eine Einheit ihre Bewegung auf ein Minenplättchen oder fliegt sie durch dieses hindurch, entferne das Minenplättchen. Es verursacht 2 $\blacksquare$. Gegen Hauptkampfschiffe +1 $\blacksquare$, gegen Großkampfschiffe +2 $\blacksquare$, gegen Megakonstruktionen +3 $\blacksquare$. Wirkungslos auf KS. Das Minenplättchen kann als Ziel gewählt werden und wird bei 6+ zerstört.

Nebel: Alle Waffen mit Lichtnachteil, die in einen Nebel hinein oder durch ihn hindurch schießen müssen (Feuerlinie), sind wirkungslos. Eine Sichtlinie endet im Nebel und geht nicht über ihn hinaus (außer das Schiff ist in diesem Nebel-Plättchen).

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

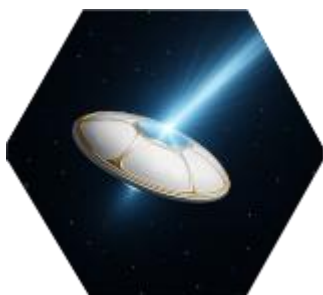
Ist es nicht mehr möglich, die Verteidigungsgebäude anzugreifen und es existieren keine verteidigenden Schiffe mehr, gewinnt der Verteidiger (erst wenn der Angreifer außerhalb der Planetenreichweite ist). Der Angreifer zieht sich aber erst zurück, wenn er die mögliche Bodenschlacht im Anschluss verliert.

Schwarzes Loch: Alle Einheiten werden zu Beginn jeder Kampfrunde, ohne zu drehen, 1 Feld in die Mitte des Schwarzen Loches gezogen. Erreichen sie diese, werden sie zerstört. Alle Bewegungen vom Schwarzen Loch weg kostet 1 zusätzliche $\Rightarrow$ (besitzt eine Einheit nur 1 $\Rightarrow$, bewegt sie sich trotzdem, darf sich aber nicht drehen). Alle Bewegungen zum Schwarzen Loch hin, kosten keine Bewegung. Das Schwarze Loch blockiert Sicht und Bewegung, alle Angriffe sind in der Schlacht um -1 erschwert.

Sturm: Zum Ende jeder Runde wird eine Sturm-Karte gezogen und auf alle teilnehmenden Schiffe angewandt. Besitzt ein Spieler das Sturmauge, darf er sich die Karte aussuchen.

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

Taktische Plättchen (alle anderen werden von den Systemplättchen genommen)



Taktische Ziele



Wrack



Minenfeld

2. Annäherungsphase

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

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

3. Hauptkampfphase

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

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

Bewegungsaktion

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

Drehung: Kleinkampfschiffe dürfen sich jederzeit in ihrem Zug drehen.

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

Hauptkampfschiffe dürfen sich am Ende ihrer Bewegung drehen.

Großkampfschiffe dürfen sich entweder drehen oder sich bewegen.

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

Bewegen: Einheiten bewegen sich bis zu ihrer taktischen Geschwindigkeit, die sich vom Antrieb des Bauplans ablesen lässt, in die Richtung, in die sie gedreht sind. Eigene Einheiten blockieren die eigene Bewegung nicht. Sie können durchfliegen werden. Eine Einheit darf aber nicht auf demselben Feld wie eine andere Einheit enden. Feindliche Einheiten blockieren die Bewegung, außer sie sollen verdrängt werden.

Verdrängung: Schiffe mit gleicher oder größerer Schiffsgröße dürfen beliebig während ihrer Bewegung mit benachbarten, feindlichen Schiffen die Position tauschen. Das verdrängte Schiff erhält sofort eine freie Drehung und darf bis zu einer Waffe gegen das verdrängende Schiff nutzen.

Rückzug: Einheiten können sich zurückziehen, wenn sie sich frühestens ab der 2. Kampfrunde in der eigenen oder gegnerischen Aufstellungszone befinden. Sobald die Einheit am Zug ist, wird sie aus dem Kampf entfernt und muss sich in ein benachbartes System in Richtung der nächsten Kolonie oder eigenen Flotte, aber nicht in das Ausgangssystem des Angreifers, bewegen. Sie darf sich nur einmal pro Runde zurückziehen. Kann sie sich nicht zurückziehen, wird sie zerstört. Sie verliert damit -1  für die nächste Runde (bis 1). Sie löst dadurch keine Ereigniskarten aus.

Angriffsaktion

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

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

2. Waffen und Modifikatoren: Greift eine Einheit an, entscheidet sie, mit welchen Waffen sie auf welche Ziele schießt und prüft ihre Ausrüstung wegen etwaiger Boni. Wenn es nicht anders angegeben ist (z.B. Feuerlinie) können Schiffe überall hin schießen, nur nicht in die Felder in ihrem Heck. Wird ein Schiff ein Schiff im Heck beschossen, erhält der Angreifer +1 auf sein Treffen. Um zu überprüfen, wie ein Schiff treffen könnte, prüft der Spieler alle möglichen, direkten Wege zum Ziel. Er entscheidet sich dann für einen dieser Wege, der der kürzeste zum Ziel sein muss.

3. Treffer und Schaden: der Spieler nimmt die Würfelanzahl, die bei der Waffe angegeben ist, und würfelt. Unabhängig der Modifikatoren trifft eine 6 immer und eine 1 nie. War es ein Nahbereichsangriff, dürfen Punktverteidigungswaffen diesen noch abzuwehren versuchen. Nicht abgewehrte Treffer verursachen Schaden: zuerst an den Schilden (bronzene Cubes als Schadensmarker) und, wenn diese ausfallen, dann an der Panzerung (silberne Cubes als Schadensmarker). Erst wenn die Panzerung durchbrochen wird, wird die  reduziert (goldene Cubes als Schadensmarker). Fällt die  eines Schiffs auf 0, wird es zerstört.

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

Energieschaden (E): Verursacht einfachen Schaden gegen Schilde und doppelten Schaden gegen Panzerung.

Projektilschaden (P): Verursacht doppelten Schaden gegen Schilde und einfachen Schaden gegen Panzerung.

Nahbereichsangriff (NB): Hat keinen weiteren Effekt, außer dass damit angezeigt wird, dass der Angriff mit Punktverteidigung abgewehrt werden kann.

Punktverteidigung (PV): PV-Waffen schützen das eigene Schiff und alle eigenen, benachbarten Schiffe vor Nahbereichsangriffen. Selbst wenn das Schiff seine Angriffsaktion bereits genutzt hat, darf es gegen einen NB-Angriff einmalig pro Runde seine PV-Waffen abfeuern (bei KS vs KS ist das verboten). Dazu wird ein normaler Angriffswurf durchgeführt. Jeder Treffer verhindert einen feindlichen Treffer. Waren die Angreifer kleine Schiffe, wie Jäger oder Bomber, darf ihnen, anstatt ihren Angriff abzuwehren, auch der Waffenschaden der genutzten PV-Waffen zugefügt werden.

Schlachtende

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

Verstärkung

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

Grundlagenbeispiel Weltraumschlacht



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

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



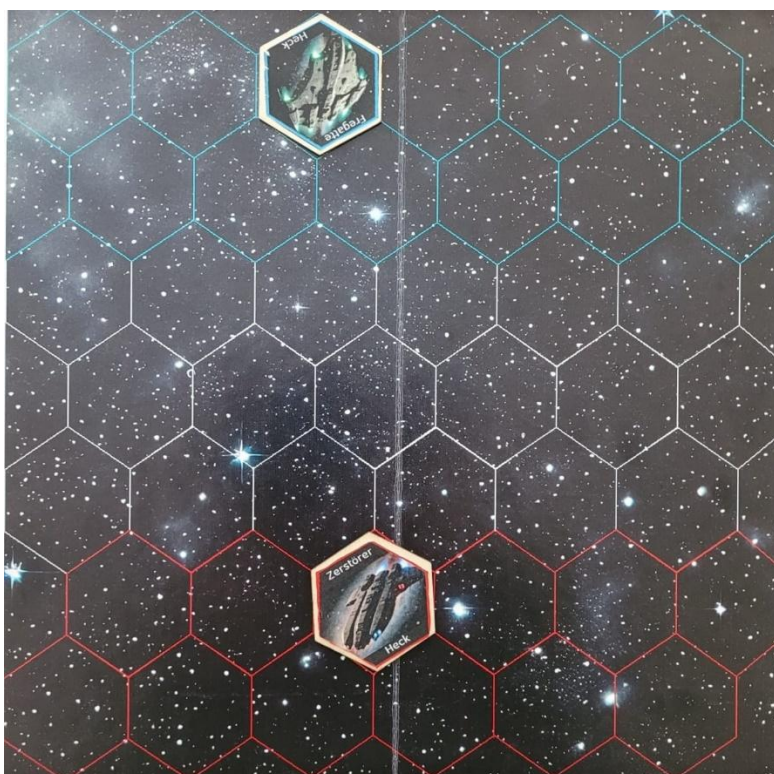
Nun beginnt die Hauptkampfphase mit der ersten Kampfrunde. Die Initiative beider Korvetten ist gleich, damit beginnt der Angreifer zuerst zu ziehen. Er bewegt seine Korvette 2 Felder gerade aus, hat kein Ziel in Reichweite und beendet seinen Zug. Dann ist der Verteidiger an der Reihe, der dasselbe vorhat. Er prüft nun seine Bewaffnung. Seine Korvette besitzt ein Kinetisches Geschütz (↔ 1, 1W6⊕ 5+, vs Nahbereich 4+, 1■, Projektil, Punktv.) und ist mit ↔ 1 in Waffenreichweite.

Damit darf er 1W6 würfeln. Da das Ziel nicht das Schlüsselwort Nahbereich besitzt, trifft die Waffe nur auf die 5+. Der Schuss verfehlt und der Zug ist beendet. Alle Einheiten haben ihren Zug beendet, damit endet die erste Kampfrunde und eine neue beginnt.



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

Erweitertes Beispiel für eine Weltraumschlacht



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

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

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

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



Der Zerstörer hat durch den Fusionsantrieb +1 . Da er ein Unterstützungsschiff ist, kann er sich aussuchen, ob er sich zu Beginn oder am Ende seiner Bewegung drehen will. Er entscheidet sich für Letzteres. Dann bewegt er sich um 3 Felder und dreht seine Front zur Fregatte.

Der Zerstörer besitzt 2 Torpedos (2, 1W6 vs KS+ 6+, 2 Rakete, Nahbereich, Hüllenschaden x2.) Das heißt, er hat Reichweite (2 und prüft nun die Sichtlinie zum Ziel. Diese ist nicht durchbrochen. Es gibt nur einen, kürzesten Feuerweg und dieser trifft nicht das Heck des Ziels.

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

schiffe (KS) nur auf die 6+ und jede Schiffsklasse größer um +1 besser (KS+). Die Fregatte ist ein Unterstützungsschiff und damit nur 1 Schiffsklasse größer als KS. Der Zerstörer trifft somit auf die 5+- Allerdings wird das Treffen durch das aktivierte Hologrammfeld zusätzlich um -1 erschwert. Der Zerstörer trifft damit nur noch auf die 6+.

Der Spieler hat Glück. Beide Würfel zeigen 6. Jetzt würden sie normalerweise Schaden zufügen. Da es sich bei den Waffen jedoch um Nahbereichswaffen handelt, darf die Fregatte darauf würfeln, sie mit ihrer Punktverteidigung abzuwehren.

Ihr Schnellfeuergeschütz gibt ihr dazu einmalig pro Runde 3W6, die auf die 4+ treffen. Jeder Treffer negiert einen feindlichen Treffer. Die Fregatte fängt einen Torpedo ab.

Der andere verursacht nun 2 Projektilschaden. Da Projektilschaden sich gegen Schilde verdoppelt (sowie Energieschaden sich gegen Panzerung verdoppelt), reicht bereits der erste Projektilschaden aus, um die 2 Schildpunkte der Fregatte auf 0 zu reduzieren. Der überschüssige 1P durchbricht darauf den Panzerungspunkt der Fregatte. Jeder weitere Schaden ist nun Hüllenschaden. Torpedos haben zudem die Eigenschaft, dass sich ihr Schaden gegen die verdoppelt. Jeder weitere Torpedoschaden würde die Fregatte zerstören.

Nun ist die Fregatte am Zug.



Zu Beginn ihres Zuges entscheidet sie sich, ihr Hologrammfeld zu deaktivieren, um selbst angreifen zu können. Sie dreht sich vor ihrer Bewegung und bewegt sich auf Reichweite 1 an den Zerstörer heran. Sie greift nun mit ihren Waffen an und entscheidet sich zuerst ihre Projektilwaffe abzufeuern. Sie greift 3W6 auf die 5+ an.

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

dringt die Panzerung und der dritte Projektilschaden fügt der  des Zerstörers 1 Schaden zu. Er hat damit nur noch 1  übrig. Das Lichtgeschütz verfehlt.

Die erste Kampfrunde geht zu Ende. In der neuen Kampfrunde beginnt der Zerstörer

Es ist, selbst mit deaktivierten Hologrammfeld, äußerst unwahrscheinlich einen Treffer gegen die Fregatte zu erzielen. Der Zerstörer dreht sich darauf vor seiner Bewegung und bewegt sich in seine Aufstellungszone, um sich aus der Schlacht zurückzuziehen (dies ist ab Kampfrunde 2 möglich). Da er sich zu Beginn seines Zuges in der eigenen oder feindlichen Aufstellungszone dazu befinden muss, darf er sich diese Runde noch nicht zurückziehen.

Da die Fregatte nicht über einen Fusionsantrieb besitzt, dreht sie sich zwar auch ein und versucht den Zerstörer zu verfolgen, allerdings kann sie mit ihrer Waffe, die nur Reichweite 1 besitzt, nicht angreifen. Damit ist folgend der Zerstörer wieder an der Reihe, der sich nun zurückzieht. Aller erlittener Schaden wird entfernt und er muss sich auf der strategischen Karte in Richtung der nächsten Flotte oder Kolonie bewegen, aber auf keinen Fall zu einem Feld mit feindlichen Flotten.

Auswertungsphase

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

Rückzug: Von allen Schiffen werden nun alle Schäden entfernt und die taktische Karte abgebaut. Die unterlegene Flotte muss sich auf der strategischen Karte nun in ein benachbartes System in Richtung der nächsten Kolonie oder Flotte, aber auf keinen Fall in die Richtung, aus der der Angriff kam, zurückziehen (unabhängig ihrer Bewegung). Ziehen sich Einheiten zurück, die sich bereits in dieser Phase zurückgezogen hat, werden sie stattdessen vollständig zerstört. Nach dem Rückzug kann nun, wenn vorhanden, der Angriff auf einen Planeten stattfinden. Es folgt nun das Bombardement und die Bodenschlacht.

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

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

Zuerst werden alle Bodeneinheiten platziert (Würfel für die Einheitenanzahl auf die Abbildungen legen). Der Verteidiger erhält seine Koloniestufe mal 2 in Milizen als zusätzliche Bodeneinheiten. Die Kampfwerte von Bodeneinheiten sind fix. Sie können sich nicht zurückziehen. Die Kampfrunde folgt wieder die Reihenfolge nach der , aber alle Einheiten sind in Reichweite und in Sichtlinie. Dabei gelten folgende Ausnahmen:

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

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

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

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

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

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

Schluss-Phase

1. Investorengesuch

Dies sind einmalige Bedingungen, die den ersten Spieler, der sie erfüllt, eine spezielle Belohnung gibt. Erfüllen zwei oder mehr Spieler in derselben Runde das Investorengesuch, erhalten sie alle die Belohnung. Die Meilensteine geben als Belohnung immer 1 Siegpunkt.

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

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

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

4. Im Krieg: Kriegsmüdigkeit erhöhen, dazu +1 Auge auf die Kriegskarte.

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

6. Ersten-Spieler-Marker weitergeben

Spielende

Besitzt ein Spieler in dieser Phase die geforderten Siegpunkte, gewinnt er die Partie. Besitzen zwei oder mehr Spieler die geforderten Siegpunkte, kommt es zu einer letzten Abstimmung im Hohen Rat. Anstatt Ja oder Nein vor dem Öffnen der Hände zu sagen, können die Spieler sich mit ihren Stimmen für Wirtschaft oder Militär entscheiden.

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

Militär: es findet sofort eine Entscheidungsschlacht mit allen Flotten der gewinnenden Spieler statt. Wer hier gewinnt, gewinnt die Partie.

Krise

Wird in der Schluss-Phase festgestellt, dass die durchschnittliche Anzahl der Koloniestufen aller Spieler (alle Koloniestufen aller Spieler dividiert durch die Spieleranzahl) 5 oder größer ist oder ein Spieler 5 Siegpunkte hat, wird der Krisenwurf durchgeführt. Noch vor der nächsten Politik-Phase wird die ausgewürfelte Krise aktiv.

Krisenwurf

1-2: Kult des Adeptus Tek Thanis, **3-4:** Argäische Expansion, **5-6:** Ausbruch des Konkurrenzkriegs

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

Kult des Adeptus Tek Thanis (Geheimdienstkrise)

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

Argäische Expansion (Rohstoffkrise)

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

Ausbruch des Konkurrenzkriegs (Diplomatiekrise)

Das Gesetz „Konkurrenzkrieg einfordern“ wird aktiv. Jeder Spieler entscheidet sich nach Zugreihenfolge am Ende der Bewegungsphase für eine neutrale Flotte. Jeder Spieler, beim ersten Spieler beginnend, kann beim Auslösen der Krise in einem beliebigen System ohne Spielereinheiten, Gebäude oder Kolonien 1 Piraten-Flotte mit 1 schwarzen Auge erzeugen oder einer neutralen Flotte +1 Auge hinzufügen. Ist ein Spieler in der Bewegungsphase nun am Zug, darf er entweder einer neutralen Flotte +1 schwarzes Auge hinzufügen (bei GAV-Söldnern ist das ein Zerstörer, bei Piraten eine Korvette, beim Kult 2 Jäger), solange es keine weiteren Einheiten oder Flotten auf ihrem System gibt, oder diese bewegen und sofort in der Bewegungsphase angreifen lassen (der Klan-Spieler verliert in diesen Zügen die Kontrolle über die Piraten). Piraten können nicht mit GAV-Einheiten gemischt werden. Flotten können sich 1 System weit bewegen und greifen nicht ihre eigene Fraktion an (GAV greift keinen Spieler mit Unternehmensregierung und die Piraten-Fraktion greift keinen Spieler mit Klanregierung an). Die Piratenbasis kann sich nicht bewegen. Die Flotten ignorieren bei ihrer Bewegung Systemeigenschaften (unentdeckte Systeme sind nicht betretbar). Die Krise endet, wenn das Gesetz inaktiv wird oder keine neutralen Flotten mehr aktiv sind. Entferne dann die durch die Krise zusätzlich erstellten Einheiten. Kosme-Flotten ziehen sich für die Dauer der Krise von der strategischen Karte zurück und kehren wieder, sobald sie beendet wurde.

Tor-Verschwörung (Mobilitätskrise)

Tritt nur ein, wenn ein Spieler mit der Regierung Lobbykratie Tor als Unternehmen ausgewählt hat. Jede Handelsroute kostet 1  Unterhalt (außer für den Tor-Spieler). Der Tor-Spieler erhält +1 -Einkommen pro Handelsroute im Spiel (auch für seine eigenen). Zusätzlich kann er die Handelsrouten beliebig aktivieren oder deaktivieren (er legt einen roten Würfel darauf, sie verlieren alle Vorteile). Die Krise endet, wenn der Tor-Spieler dies in der Politik-Phase unter Nutzung all seiner politischen Aktionen verkündet oder insgesamt 15  pro Spieler (mit Ausnahme des Tor-Spielers) an Welle (die  verschwinden) zu einem beliebigen Zeitpunkt der Ökonomie-Phase von einem oder mehreren Spielern gezahlt wurden. Die Krise ist sofort beendet und alle Spieler außer der Tor-Spieler (und seine Föderationsmitglieder) erhalten alle Antriebstechnologien kostenfrei und 1 Siegpunkt.

Der Kraken (Militärkrise)

Tritt nur ein, wenn ein Spieler die Regierung Kleptokratie ausgewählt hat. Der Piraten-Spieler wählt zu Beginn der Politik-Phase einen Spieler und stiehlt ihm für jede Krisenrunde 1  (1. Runde 1 , 2. Runde 2 , usw.). Die gestohlenen  werden mit gelben Würfeln außerhalb der Karte markiert und können vom Piraten-Spieler beliebig für neutrale Pirateneinheiten ausgegeben werden. Diese müssen auf die Piratenbasis gelegt werden. Ist sie noch nicht aufgedeckt, werden die gekauften Piraten ebenfalls außerhalb der Karte platziert. Sie sind noch nicht im Spiel. Wird die Piratenbasis zerstört, endet die Krise und der zerstörende Spieler erhält einen zusätzlichen Siegpunkt und alle übrigen gestohlenen  werden ausgezahlt (die Siegpunkte und  können die Spieler unter sich aufteilen). Wurde sie noch nicht entdeckt, zählt das Galaktische Zentrum als Asteroidenfeld, das jede Runde von jedem Spieler erneut entdeckt werden kann. Alle Ereigniskarten bis auf Piraten, Rostflotte und Piratenbasis werden ignoriert. Wurde die Piratenbasis schon zerstört, endet die Krise sofort.

Omega-Krise

Alle anderen Siegbedingungen sind mit ihrem Erscheinen ausgesetzt. Der erste Spieler, der sie besiegt, gewinnt. Er kann seinen Sieg allerdings mit beliebig vielen überlebenden Spielern teilen.

Optionale Module

In einer normalen Partie sind diese Module aktiviert. Um das Spiel zu verkürzen oder auch die Komplexität zu balancieren, können sich die Spieler für verschiedene Module entscheiden. Folgende Module können deaktiviert werden:

Einfacher Kampfmodus

Inhalt: Es gibt nur noch Flotten und keine Schiffe mehr. Alle Schiffsausrüstung und verschiedenen Schiffstypen werden inaktiv. Die taktische Karte wird für die Partie nicht gebraucht. Der Bodenkampf bleibt davon unberührt. Jede Flotte kann bis zu 3 Bodeneinheiten transportieren. Es kann genau 1 Söldnerflotte mit halben Kosten und doppeltem Unterhalt gekauft werden.

Begriffsänderungen: Jede Flotte gilt als eine militärische Einheit (1 Flotte in einem System gilt als KS, 2 im selben System als US usw., Flotte bezieht sich auf alle Flotten in einem System). Ohne Technologie besitzt jede Flotte  1,  1, 1W6 Schüsse,  5+, 1  Schaden, 5  Kosten, 1  Unterhalt

Kommt es zum Kampf zwischen Flotten, würfeln beide gleichzeitig die summierten Schüsse und teilen den gewürfelten Treffern den jeweiligen Flotten zu. Der wird Schaden regulär abgehandelt, danach beginnt eine neue Runde. Ein Rückzug ist hier auch erst mit Beginn der zweiten Kampfrunde möglich. Ohne Flotte werden zivile Einheiten in einen Kampf automatisch zerstört.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Kultisten:  1, 1W6 Schüsse,  4+, 2 

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

GAV:  3, 1W6 Schüsse,  3+, 3 

Kosme:  4, 4W6 Schüsse,  2+, 4 

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

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

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

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

Schneller Kampfmodus

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

Vorteil: Kämpfe produzieren deutlich weniger Leerlauf für andere Spieler.

Nachteil: Die Balance wird verändert. Manche Ausrüstung nutzlos. Schlachten weniger taktisch.

Ferner Krieg

Inhalt: Platziere zu Spielbeginn die zwei Stapel mit Ferne Kriege Boden und Weltraum geordnet nach ihren Zahlen, wobei die I Karten oben liegen. Entferne aus jedem Zahlenstapel 1 Karte aus dem Spiel. Decke zu Spielbeginn die jeweils erste Karte von beiden Stapeln auf. In der Bewegungsphase kann eine Armee oder Flotte entfernt werden (darf sich noch nicht bewegt haben), um die ausliegende Schlacht auszutragen. Wenn die Schlacht beendet wurde, kehren die Armeen und Flotten zu ihrem Ausgangssystem am Ende der Bewegungsphase zurück. Die Schlachten finden außerhalb des Spiels statt und gelten nicht als neutrale Einheiten. Bei Erfolg wird nur die Belohnung erhalten, die abgebildet ist. Entscheidet sich ein Spieler dafür, eine Schlacht auszutragen, wird sofort die nächste Karte gezogen, die vom nachfolgenden Spieler direkt genutzt werden kann. Lege in der Schlussphase 1 Auge auf die aufgedeckte Karte. Anstatt eine Karte zu wählen, kann ein Spieler einmal pro Runde ein weiteres Auge auf eine Karte platzieren. Werden Augen in Höhe der Spieleranzahl auf einer Karte platziert, entferne sie.

Vorteil: Für kampffaffine Spieler geeignet, die gerne Schlachten spielen oder Designs testen möchten.

Nachteil: Nicht im einfachen Kampfmodus nutzbar, bevorteilt militärische Strategien

Krisen deaktivieren

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

Vorteil: Strategien können ohne Unterbrechung einer Krise fortgesetzt werden. Ein Punkt weniger, der Aufmerksamkeit benötigt. Es gibt kein sicher spielbeendendes Ereignis mehr.

Nachteil: Die Partie bleibt statischer. Spieler sind nicht zur Anpassung ihrer Strategie gezwungen. Es tun sich nicht neue Möglichkeit für schwächere Spieler auf. Strategien, die auf Krisen aufbauen, sind nicht mehr anwendbar.

Bevölkerungsmehrheiten

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

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

Nachteil: Verschiedene Spielstile schränken stark ein und verändern Spielbalance

Planetare Ereignisse

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

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

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

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

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

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

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

Spiellänge

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

120min pro Spieler: 4 Siegpunkte/ 8 Runden

130min pro Spieler: 6 Siegpunkte/ 9 Runden

140min pro Spieler: 8 Siegpunkte/ 10 Runden

150min pro Spieler: 10 Siegpunkte/ 11 Runden

180min pro Spieler: 15 Siegpunkte/ 15 Runden

Vorteil: Je nach Spiellust und Zeit kann die Spiellänge angepasst werden.

Nachteil: Je kleiner die Spielzeit werden soll, desto weniger Strategien können sinnvoll gespielt werden.

Glossar

A

- Aktionenfolge – S. 11
- Anomalien – S. 23
- Asteroidensysteme – S. 24

B

- Bankrott – S. 20
- Bauplan – S. 21
- Berater – S. 18
- Blockade – S. 23
- Bodenkampf – S. 32
- Bewegung-Phase – S. 23

E

- Einheiten – S. 20
- Einkommen – S. 20
- Ereigniskarten – S. 23
- Erkunden – S. 23

F

- Flotten – S. 24
- Forschungsgebiet – S. 20

G

- Galaktisches Zentrum – S. 4, 33
- Gebäude/stufe – S. 22
- Gesetze – S. 16

H

- Handelsrouten – S. 22
- Heimatwelt – S. 4, 10

I

- Immer – S. 16

- Institutionsaktionen – S. 14

K

- Kabinett – S. 19
- Kampfphasen – S. 26
- Kapazität – S. 22
- Kolonie – S. 21
- Koloniestufen – S. 21
- Kontrolle – S. 21
- Krise – S. 34
- Krieg – S. 13
- Kriegsgründe – S. 13
- Kriegsziele – S. 13
- Kriegsmüdigkeit – S. 13

M

- Mehrfach – S. 16

O

- Ökonomie-Phase – S. 11, 20
- Optionale Module – S. 36

P

- Politik-Phase – S. 11, 12

R

- Regierung – S. 17
- Regierungsbaum – S. 2
- Regierungsziele – S. 17
- Rohstoffe – S. 10
- Rundenablauf – S. 11

S

- Schlachten-Phase – S. 11, 24
- Schluss-Phase – S. 11, 33
- Siegbedingungen – S. 10
- Siegpunkte – S. 10
- Siegpunkte (taktisch) – S. 24
- Spielaufbau – S. 3–8
- Spielmodi – S. 36–38
- Staatsgröße – S. 20
- Standardisierte Baupläne – S. 21
- Systeme – S. 23
- Symbole – S. 39

T

- Taktische Karte – S. 24
- Technologie – S. 20
- Technologie-Baum – S. 2

U

- Untergrund – S. 18
- Unterhalt – S. 20

V

- Vereinfachungen – S. 36
- Verträge – S. 12

W

- Wettbewerb – S. 16

Z

- Ziele (taktisch) – S. 17, 24–25

Kurzübersicht

Rundenablauf

1. Politik-Phase

Vertragsaktion
Institutionsaktion
Gesetzesaktion
Regierungsaktion
Untergrund
Kabinett

2. Ökonomie-Phase

Einkommen
Technologien, Einheiten und Gebäude kaufen

3. Bewegung-Phase

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

4. Schlachten-Phase

Taktische Karte aufbauen
Annäherungsphase
Hauptkampfphase
Auswertungsphase

5. Schluss-Phase

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

Siegpunkte

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

Zusätzliche Siegbedingung

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

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

