

TWILIGHT IMPERIUM™

THIRD EDITION

Bearbeitung:
Übersetzung Spielregeln:

Frank Thomsen
www.Frank-Thomsen.com

Aktionskarten & Politikkarten
R. Lachs
Info@RL-Spiele.de

Übersicht

Damit Sie beim Lesen der Anleitung alles verstehen, fassen wir hier die verschiedenen Bestandteile zusammen.

Die Hexagone

Vor jedem Spiel von TWILIGHT IMPERIUM, bauen die Spieler mithilfe der Hexagonstücke ein Spielbrett. Jedes einzelne Stück wird ein „System“ genannt. Die Systeme von TWILIGHT IMPERIUM stellen jedes einen Bereich des Raumes, Planeten und/oder andere Elemente der Galaxie dar. Systeme mit gelben Rahmen sind Hauptsysteme, in denen die großen Rassen leben. Systeme mit roten Rahmen stellen spezielle Systeme dar und werden durch spezielle Regeln geregelt.

Die Spieleinheiten

Die Plastikteile (Einheiten) stellen das militärische Personal, die Werft, die Verteidigungssysteme und die Raumschiffe, die der Spieler befiehlt, dar. Die Einheiten, die nicht auf dem Spielbrett eingesetzt werden, werden als Verstärkung benutzt.

Die Planetenkarten

Die Planetenkarten werden von den Spielern benutzt um den Besitz einzelner Planeten anzuzeigen. Ferner geben sie die Anzahl der Ressourcen, den Einfluss des Planeten und zeigen symbolisch an, wenn die Ressourcen „erschöpft“ sind.

Die Technologiekarten



Am Anfang des Spiels erhält jeder Spieler identische, aber farblich getrennte Technologien, welche aus 24 Technologien bestehen.

Die Aktionskarten



Die Aktionskarten versehen das Spiel mit einer Vielzahl an Ereignissen, Manövern, Prämien und anderer Vorteile.

Die Politikkarten



Häufig müssen sich die Repräsentanten der großen Rassen in den geheiligten Hallen des galaktischen Rates auf **Mecatol Rex** zusammenfinden, um die Politik für den imperialen Aufsichtsrat zu entscheiden.

Jede politische Karte enthält eine Tagesordnung, für die alle Spieler ihre Stimme abgeben müssen. Die Effekte einer Tagesordnung können von einer kleinen Formalität, bis hin zu einer enormen Änderung in der Struktur des Spiels reichen.

Die Auftragskarten (öffentlich und geheim)



Um zu gewinnen, müssen Spieler 10 Siegpunkte ansammeln. Der primäre Weg für die Spieler diese zu empfangen, ist die Bedingungen der Auftragskarten zu erfüllen. Die Siegpunkte aus öffentlichen Auftragskarten sind für alle Spieler erreichbar, während jene aus geheimen Auftragskarten nur für einzelne Spieler sind.

Die Handelskarten



Jede Rasse hat 2 Karten mit Handelsverträgen, die sie benutzen können, um mit anderen Rassen Handelsabkommen abzuschließen. Jede Handelskarte hat einen numerischen Wert, der von Rasse zu Rasse unterschiedlich ist.

Die Strategiekarten



Jede der acht Strategiekarten stellt eine leistungsfähige kurzfristige Strategie dar. Während der Strategiephase jeder Spielrunde wählt jeder Spieler eine Strategiekarte und muss später dessen Primärfähigkeit verwenden. Jede Strategiekarte ermöglicht auch eine wichtige Sekundärfähigkeit, die andere Spieler durchführen können, nachdem die Primärfähigkeit verbraucht ist.

Die Bonuschips

Diese Chips werden nach der Auswahl der Strategiekarten auf die übrig Gebliebenen gelegt.

Vor dem Ende der Strategiephase erhalten die restlichen Strategiekarten einen Bonuschip, der auf die Strategiekarten gelegt wird.



Ein Spieler, der in einer späteren Runde eine Strategiekarte mit Bonuschip wählt, kann damit z. B. einen zusätzlichen Befehl erhalten, oder bessere Handelsergebnisse erzielen.

Der Kommandochip



Der Kommandochip ist das abstrakte Hilfsmittel, welches die innere Macht, den Etat, die Organisation und die Logistik Ihrer Rasse darstellt. Sie stellen demnach die Anzahl der möglichen Befehle bzw. Aktionen dar.

Die Kontrollchips



Am Anfang des Spiels erhält jeder Spieler eine Anzahl als Fahne gestaltete Kontrollchips, jeder Spieler mit dem Abzeichen der jeweiligen Rasse. Die Kontrollchips werden stellvertretend für die Rasse benutzt um z. B. auf der Siegpunktschiene den Punktestand, oder auf einem Planeten den Besitz zu markieren.

Die Handelsgüter



Die Handelsgüter stellen den Reichtum des interstellaren Handels dar. Die Handelsgüter eines Spielers können als Ersatz für Ressourcen, Einfluss, häufig als Währung unter Spielern, z. B. für Bestechungsgelder oder Ähnliches verwendet werden.

Die Siegpunktschiene



Die Siegpunktschiene wird benutzt, um die Siegpunkte der Spieler anzuzeigen. Beachten Sie bitte, dass die Hauptseite der Siegpunktschiene von 0 bis 10 und die Rückseite von 0 bis 14 nummeriert sind. Die Rückseite wird mit der optionalen Regel „Der lange Krieg“ verwendet.

Der Sprecherchip (erster Spieler)



Dieser Chip symbolisiert den ersten Spieler.

Bodentruppen und Jäger Ergänzungschip



Die Bodentruppen und Jäger sind die einzigen Einheiten im Spiel, welche die Spieler unbegrenzt kaufen können. Alle weiteren Typen sind auf die im Spiel mitgelieferte Anzahl begrenzt.

Der Ergänzungschip stellt entsprechend den Symbolen Extraeinheiten dar.

Die Rassenblätter



Es gibt 10 spielbare Rassen im Universum. Sobald jeder eine Rasse gewählt hat, erhält jeder Spieler das entsprechende Rassenblatt, das jeden Spieler mit Tabellen,

Rassenspezifischen und allgemeine Informationen versorgt.

Spieleranzahl

Diese Regeln sind so geschrieben, dass Sie TWILIGHT IMPERIUM mit 6 Spielern spielen können. Aber sie können ebenso mit weniger Spielern spielen. Für ein Spiel mit 3-5 Spielern finden Sie im nächsten Abschnitt ergänzende Regeln.

Spielaufbau

Bevor Sie anfangen, beachten Sie folgende Schritte:

1) Sortieren Sie die 10 Hauptsysteme von den anderen sechseckigen Spielbrettstücken aus und legen sie mit dem Gesicht nach unten hin.
Nun wählt jeder Spieler ein zufälliges System und damit auch welche Rasse ein Spieler während des Spiels steuert. Alle Spieler nehmen das Rassenblatt, Handelsskarten, Kontrollchip und Befehlschips, die ihren Rassen entsprechen.

2) Jeder Spieler wählt eine der sechs vorhandenen Farben, nimmt die Plastikeinheiten und die Technologien, die dieser Farbe entspricht.

3) Finden Sie einen Tischbereich, der für alle Spieler bequem erreichbar ist. Wir bezeichnen diesen Raum als „allgemeinen Spielbereich.“

Dann mischen Sie die Aktionskarten, den politischen Kartensatz und legen diese separat in den allgemeinen Spielbereich. Nun legen Sie ebenfalls die Jäger und Bodentruppen Ergänzungschips in den allgemeinen Spielbereich.

4) Jeder Spieler nimmt die einzelnen Planetenkarten, die den Planeten seines Hauptsystems entsprechen, und legt diese mit dem Gesicht nach oben in seinen Spielbereich.

Legen Sie die restlichen Planetenkarten welche nun am Anfang des Spiels neutrale Planeten darstellen ebenfalls in den allgemeinen Spielbereich.

5) Legen Sie alle Handelsgüter in den allgemeinen Spielbereich.

6) Legen Sie jetzt die 8 Strategiekarten nebeneinander in zahlenmäßiger Reihenfolge mit ihrer „aktiven“ Seite nach oben, in den allgemeinen Spielbereich.

7) Vorbereiten der Auftragskarten

Trennen Sie zuerst alle Auftragskarten in die 3 unterschiedlichen Arten: geheime Aufträge, allgemeine Aufträge Stufe I und II.

7 a) Mischen Sie die 10 geheimen Aufträge und geben jedem Spieler eine Karte verdeckt aus.
Alle Spieler sollten ihren geheimen Auftrag lesen und verdeckt in ihren Spielbereich legen. Egal aus welchem Grund, ein Spieler sollte nie zulassen, dass ein Konkurrent seinen geheimen Auftrag liest.

7 b) Jetzt nehmen Sie die 10 allgemeinen Aufträge Stufe II und entfernen die „**Imperium Rex**“ Karte. Mischen Sie die restlichen 9 Stufe II Karten und ziehen verdeckt 3 zufällige Karten.
Nachdem Sie die 3 Karten gezogen haben, nehmen Sie die „**Imperium Rex**“ Karte, vermischen sie mit den 3 zuvor gezogenen Karten und legen diese verdeckt auf einen Stapel im allgemeinen Spielbereich.

7 c) Dann mischen die 10 allgemeinen Stufe I Aufträge und ziehen verdeckt 6 Karten.
Legen Sie diese 6 Karten auf die 4 Stufe II Aufträge und

bilden im allgemeinen Spielbereich einen Stapel von 10 allgemeinen Auftragskarten.

Dieser Stapel besteht immer aus 6 zufälligen Stufe I Karten auf 4 zufälligen Stufe II Karten (von denen eine die „Imperium Rex“ Karte ist).
Dieser Stapel bildet die „allgemeinen Aufträge“.

Achtung: Legen Sie die restliche Stufe I, II und die geheimen Aufträge verdeckt in den Kasten und erlauben keinem Spieler sie vor und während des Spiels zu betrachten.

8) Jetzt legen Sie die Siegpunktschiene in den allgemeinen Spielbereich und legen einen Kontrollchip für jeden Spieler in den mit „0“ gekennzeichneten Raum.

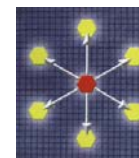
9) Die Spieler müssen jetzt die Galaxie aufbauen

Das aus mehreren Hexagonstücken (Systeme) bestehende Spielbrett wird zu Beginn in einer bestimmten Kombination zusammen gebracht.



Bevor ein Spiel anfängt, errichten die Spieler die Galaxie nach diesen Schritten:
9 a), nachdem alle Spieler ihre Hauptsysteme gezogen haben, legen Sie das **Mecatol Rex System** in die Tischmitte.
Dann ermitteln per Zufall den **ersten Spieler** und geben ihm den „**Sprecherchip**“. Nun mischt er die restlichen 32 Systeme, entfernt nach per Zufall 2 Systeme (legt sie ohne sie zu betrachten in den Kasten zurück) und gibt jedem Spieler verdeckt 5 Systeme.

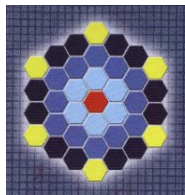
Aber sie sollten sie nicht den anderen Spielern zeigen.



9 b) Der „Sprecher“ wählt jetzt eine der Seite von **Mecatol Rex** und setzt sein Hauptsystem ungefähr 30-40cm in einer geraden Richtung zu sich weg (Bild).
Die Mitspieler folgen nun im Uhrzeigersinn und tun dasselbe.

Die Spieler sollten jetzt evtl. ihre Sitzplätze am Tisch verschieben, um die platzierten Hauptsysteme gut erreichen zu können.

9 c) Im Uhrzeigersinn legen nun alle nacheinander



jeweils offen ein einzelnes System an das Mecatol Rex System an, der Sprecher beginnt.

Ist der erste Ring um Mecatol gelegt, fahren die Spieler mit dem zweiten Ring und danach mit dem dritten Ring fort. Wenn alle Systeme gesetzt

wurden, ist die Galaxie erstellt.

Folgende Regeln sind bei der Platzierung zu beachten:

- Bevor der erste Ring um Mecatol Rex gelegt worden ist, kann kein System in den zweiten Ring gelegt werden. Ebenso kann kein Hexagonfeld in den dritten Ring gelegt werden, bevor der zweite Ring gelegt wurde (siehe Bild).
- Sobald die korrekte Position für Ihr Hauptsystem vorhanden ist, schließen Sie Ihr Hauptsystem an die Galaxie an seinem festgelegten Punkt an (der 3 Systeme von Mecatol Rex entfernt ist, Bild). Das Hauptsystem anzuschließen erfolgt automatisch und kostet keine Runde.
- Sie können kein spezielles System (roter Rand) neben einem anderen speziellen System setzen, es sei denn, Sie haben keine andere Wahl.
- Die Systemplatzierung erfolgt erst im Uhrzeigersinn und nach dem letzten Spieler entgegengesetzt usw. der Spieler, der das letzte System setzte, legt das erste System in der folgenden Runde (folglich 2 Systeme in Folge).
- Wenn Sie ein System ohne Planeten gesetzt haben, müssen Sie in der folgenden Runde ein System mit System setzen. Haben Sie keine Planetensysteme, decken Sie zur Kontrolle alle Systeme auf und setzen dann eins Ihrer vorhandenen Systeme. Die Form der Galaxie und die Position der Hauptsysteme hängen von der Spielerzahl ab.

Wenn Sie ein Spiel mit weniger als sechs Spielern spielen möchten, beachten Sie die optionalen Regeln weiter unten.

10) Nachdem die Galaxie erstellt worden ist, setzen alle Spieler wie durch die Rassenblätter angezeigt ihre

„Starteinheiten“ auf ihre Hauptsysteme. Wenn ein Hauptsystem mehrere Planeten besitzt, dürfen das Raumdock, die Bodentruppen oder die PDS nach Wunsch des Spielers gesetzt werden. Alle Spieler decken dann Ihre „Anfangstechnologien“ auf und legen diese offen in ihre Spielbereiche.

11) Alle Spieler nehmen jetzt von ihren Verstärkungen ihre Anfangskommandochips und setzen sie, wie folgt auf ihre Rassenblätter:

2 Kommandochips im Strategiebereich

3 Kommandochips im Befehlsbereich

3 Kommandochips im Flottenversorgungsbereich (mit dem „Flottensymbol“ oben).

Sie sind jetzt bereit, das Spiel zu beginnen.

VERSTÄRKUNGEN

Jeder Spieler hat einen „Verstärkungsbereich“ in dem seine ungenutzten Einheiten und Kommandochips lagern.

Wann immer ein Spieler eine Einheit produziert, wird sie von seinen Verstärkungen genommen und danach auf das Brett gesetzt.

Wann immer ein Spieler einen neuen Kommandochip erhält, wird er von seinen vorhandenen Verstärkungen genommen und in einen der 3 Bereiche (Kommando, Flottenversorgung oder Strategie) des Rassenblatts gelegt.

**optionale Regel
3,4 und 5 Spieler**

Das Spiel ist im Grunde für 6 Spieler gedacht und macht wahrscheinlich auch mit 6 Spielern am meisten Spaß. Dennoch, mit kleinen Änderungen können Sie das Spiel auch ab 3 Spielern spielen.

Dabei gilt generell:

Die Spieler ziehen die Rassen zufällig und legen die unbenutzten Heimatsysteme in den Kasten zurück.

Mecatol-Rex wird wie gewohnt in die Mitte des Tisches gelegt. Nach Verteilen der Systeme, abhängig von der Spieleranzahl, wird die Galaxie nach den abgebildeten Diagrammen aufgebaut.



Ein Spiel für 3 Spieler aufbauen

Vor dem Vermischen der 32 Systeme entfernen Sie 3 leere Systeme (ohne Planeten) und ein Asteroidenfeld, diese 4 Systeme legen Sie in den Kasten zurück. Nun vermischen Sie die verbleibenden 28 Systeme.

Nachdem die Systeme gemischt worden sind, entfernen Sie nochmals 4 zufällige Systeme und legen sie in den Kasten zurück. Dann verteilen Sie die verbleibenden 24 Systeme, sodass jeder Spieler 8 Systeme hat.

Strategiekarten

In der Strategiephase der **ersten** und **zweiten** Runde einer 3 Spieler Variante müssen die Spieler 2 Strategiekarten wählen (normalerweise nur eine). Da nun jeder Spieler 2 Strategiekarten hat, müssen die Spieler nun auch 2 getrennte strategische Aktionen während der Aktionsphase durchführen (eine für jede ihrer Strategiekarten), bevor ihnen das weiter ziehen erlaubt ist.

Jede individuelle strategische Aktion wird normal ausgelöst. Ein Spieler beginnt immer mit der niedrigsten Strategiekarte.

Ein Spiel für vier Spieler aufbauen



Mischen Sie die 32 Systeme und verteilen verdeckt je Spieler 8 Systeme.

Aktionskarten

Die Aktionskarten „**Strategische Flexibilität**“ und „**Strategische Verschiebung**“ sollten vor dem

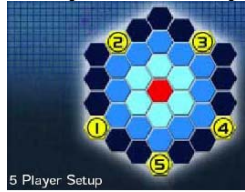
Starten entfernt werden.

Strategiekarten

Es gelten die gleichen Regeln wie in der 3 Spieler Variante, es bleiben jedoch keine Strategiekarten übrig. Deshalb wird bei der Variante für 4 Spieler auf die Bonuschips verzichtet.

Die Initiative Strategie darf vom selben Spieler nicht zweimal hintereinander ausgewählt werden, es sei denn, er hat keine andere Wahl.

Ein Spiel für fünf Spieler aufbauen



Durch den geometrischen Aufbau werden einige Spieler einander näher sein als andere. Um das auszugleichen, erhalten Spieler in der Position 1 und 4 vor Spielbeginn, vier Handelswaren und der Spieler mit der Position 5 erhält sechs Handelswaren, welche auf das Rassenblatt gelegt werden.

Strategiekarten

Es gelten dieselben Regeln wie im normalen Spiel für sechs Spieler. Jedoch bleiben, anders als bei der sechs Spieler Variante, 3 Strategiekarten übrig. Legen Sie einen Bonuschip auf jede übrig gebliebene Strategiekarte, so dass jede Runde statt 2 insgesamt 3 Bonuschips darauf liegen.

Spielerunde

Nachdem das Spiel erstellt wurde, fangen die Spieler die erste Runde mit der Strategiephase an. Jede Spielerunde wird nach folgenden Phasen gespielt:

- 1) **Die Strategiephase**
- 2) **Die Aktionsphase**
- 3) **Die Statusphase**

Nach jeder **Statusphase** wird geprüft, ob ein Spieler den Sieg erklären kann. Ansonsten startet einfach eine neue Runde in der Sie, wie immer mit der Strategiephase usw. beginnen. Auf diese Art wird das Spiel fortgeführt, bis ein Spieler 10 Siegpunkte oder eine andere Siegbedingung erfüllt hat. Siegpunkte werden im Allgemeinen während der Statusphase erlangt, sofern die Spieler die aufgedruckten Anforderungen auf der Öffentlichen bzw. den geheimen Auftragskarten erfüllt haben. Um die verschiedenen Zielsetzungen zu erreichen, müssen die Spieler versuchen ihre Reiche zu erweitern, Bündnisse mit anderen Rassen schmieden, für das beste Resultat des galaktischen Rates vermitteln und die optimalen Strategiekarten während der Strategiephase wählen.

DIE STRATEGIE PHASE

Strategiekarten

Während jeder Strategiephase muss jeder Spieler eine vorhandene Strategiekarte vom allgemeinen Spielbereich wählen (die gewählte Strategiekarte ermöglicht dem Spieler während der kommenden Aktionsphase eine spezielle Fähigkeit).

Am Anfang jeder Strategiephase gibt es 8 mögliche Strategiekarten bzw. „Strategien“ unter denen der Spieler wählen kann. Diese sind:

Kriegsführung
Politik
Handel
Initiative
Imperial
Logistik
Diplomatie
Technologie

Die Strategien liefern nicht nur eine wichtige Fähigkeit, sie beeinflussen auch das Spielverhalten bzw. die Reihenfolge der Runde.

Reihenfolge des Spiels

Jede Strategiekarte hat einen Initiativwert, die an seiner Oberseite aufgedruckt ist. Diese Zahl legt fest, welchen Rang sein Inhaber im Spiel hat. So ist der Spieler, der die Initiative Strategie (1) hat, immer Erster, gefolgt vom Spieler mit der Diplomatie-Strategie (2) usw. Die Reihenfolge des Spiels, die durch die Strategiekarten vorgeschrieben ist, ist wie folgt:

- 1 **Initiative Strategie**
- 2 **Diplomatische Strategie**
- 3 **Politische Strategie**
- 4 **Logistische Strategie**
- 5 **Handelsstrategie**
- 6 **Kriegsführungs-Strategie**
- 7 **Technologische Strategie**
- 8 **Imperiale Strategie**

Wenn in einer Runde eine Strategiekarte im allgemeinen Spielbereich nicht gewählt wurde, überspringen sie einfach die Zahl und fahren zur nächsten fort.

Beispiel: Wenn während der Strategiephase kein Spieler die Initiative Strategie gewählt hat, würde der Spieler mit der Diplomatie-Strategie der erste Spieler der Runde sein usw.

Am Anfang jeder Strategiephase kann der „Sprecher“ die erste Strategiekarte vom allgemeinen Spielbereich wählen und legt sie offen vor sich ab. Diese Karte ist jetzt nicht mehr für die anderen Spieler verfügbar. Anschließend wählen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn eine der restlichen Strategiekarten. Auf diese Art wählt jeder Spieler vor der Aktionsphase eine vorhandene Strategiekarte aus.

Hinweis: Der letzte Spieler, vom „Sprecher“ aus gesehen, hat im zunehmenden Maß begrenzte Auswahl an Strategien, bei 6 Spielern z. B. nur 3 Karten. Nachdem alle Spieler eine Karte gewählt haben, bleiben 2 Karten im allgemeinen Spielbereich übrig und der „Sprecher“ setzt nun je einen BONUS-Chip auf die restlichen ungewählten Strategiekarten.

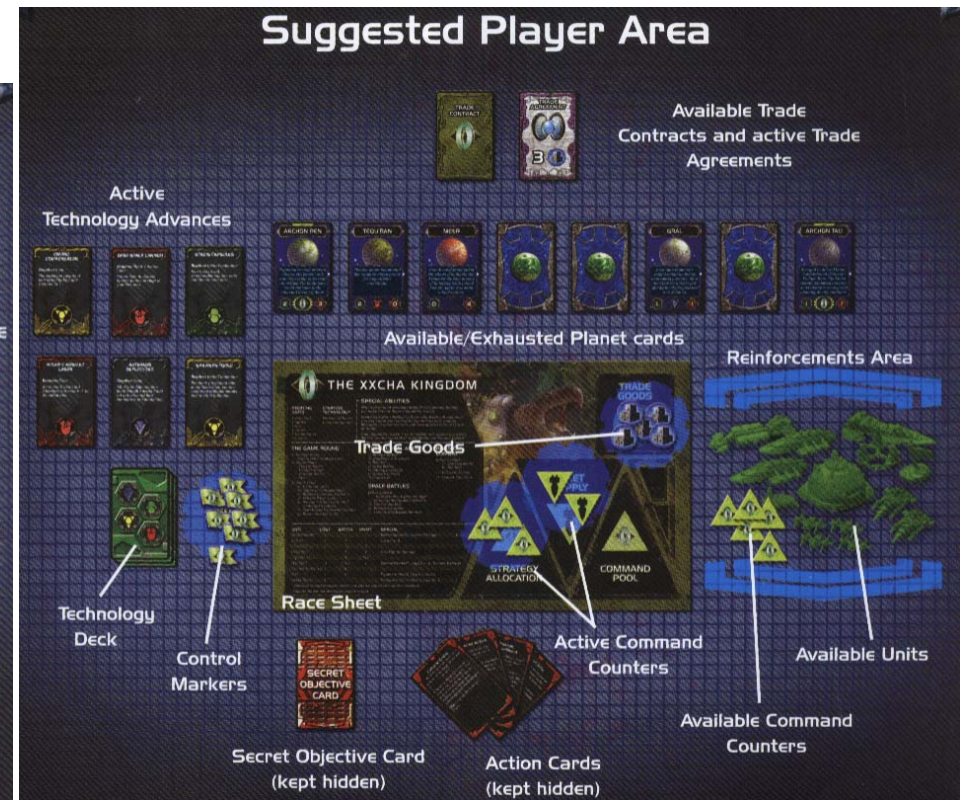


Bonuschips

So sammeln mehrfach nicht gewählte Strategiekarten unter Umständen einen mehrfachen BONUS an. Das Vorhandensein der Bonuschips macht demnach eine Strategiekarte für kommende Runden attraktiver.

Wenn ein Spieler eine Strategiekarte mit Bonuschips wählt, kann dieser **sofort** jeden Bonuschip gegen Handelsgüter oder Kommandochips eintauschen und auf das Rassenblatt legen. Nachdem alle Spieler ihre Strategien gewählt haben und die Bonuschips auf die restlichen Karten gesetzt worden sind, ist die Strategiephase beendet und das Spiel fährt mit der Aktionsphase fort.

Hinweis: Der Sprecher behält solange das „Sprecherzeichen“, bis ein anderer Spieler die Initiative Karte während einer zukünftigen Strategiephase wählt und der neue „Sprecher“ wird.



DIE AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase bildet das Herz von TWILIGHT IMPERIUM. Während der Aktionsphase werden die Spieler die speziellen Fähigkeiten ihrer Strategiekarten durchführen, neue Einheiten in den Docks produzieren, neue Planeten erobern und die Flotten in die Schlacht schicken.

Die Aktionsphase wird über mehrere Spielerrunden gehen in denen jeder Spieler einzelne Aktionen durchführen kann.

In jeder Spielerrunde wird wie in „**Reihenfolge des Spiels**“ (Seite 5) beschrieben die Reihenfolge festgestellt,

mit dem Ranghöchsten Spielers begonnen und entsprechend dem Rang einer nach dem anderen gespielt.

Nachdem der letzte Spieler, das ist, der Spieler mit der rangniedrigsten Strategiekarte, in der Reihenfolge seine Runde beendet hat, geht die erste Aktion wieder zum „Sprecher“ über, gefolgt vom zweiten Spieler und so weiter.

Auf diese Art erhalten die Spieler immer nur eine Aktion pro Runde und dies wird fortgeführt, bis alle Spieler die Aktionsphase beendet haben.

Derjenige Spieler, der momentan seine Aktionen durchführt, wird immer der **Aktive Spieler** genannt.

Die Spieleraktionen (Gelbe Überschriften)

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, **muss** er **eine** der folgenden Aktionen durchführen:

- 1) **Strategie**
- 2) **Taktik**
- 3) **Transfer**
- 4) **Passen**

Im Anschluss werden alle Aktionen im Detail beschrieben:

Strategische Aktion

Jeder Spieler muss an einigen Punkten während der Aktionsphase eine strategische Aktion durchführen (der Spieler mit der Initiative Strategie ausgenommen, er hat keine strategische Aktion).

Wenn ein Spieler seine strategische Aktion durchführen möchte, liest er die **primäre Fähigkeit** seiner Strategiekarte vor und löst sie anschließend aus.

Nachdem der Aktive Spieler die **primäre Fähigkeit** ausgelöst hat, können nun die anderen Spieler, im Uhrzeigersinn, einen Kommandochip aus dem Strategiebereich des Rassenblatts nehmen, um ihrerseits die **sekundäre Fähigkeit** dieser Strategienkarte durchzuführen.

Spezielle Regel: Spieler müssen keinen Kommandochip aus ihrem Strategiebereich ausgeben, wenn sie die sekundäre Fähigkeit der Logistik-Strategie ausführen.

Der aktive Spieler kann nie selbst die sekundäre Fähigkeit seiner eigenen Strategienkarte durchführen.

Nachdem alle Spieler die sekundäre Fähigkeit beendet (oder gepasst) haben, wird die Strategiekarte des aktiven Spielers auf seine „inaktive“ Seite gedreht und die Spieleraktion ist beendet.

Ein Spieler hat immer nur eine Strategie Aktion je Runde.

Ein Spieler kann immer nur einmal die sekundäre Fähigkeit einer Strategie anwenden. Er kann jedoch, wenn er genügend Kommandochips in seinem Strategiebereich hat, sich auch an den sekundären Fähigkeiten anderer Strategiekarten beteiligen.

Die Initiativenzahl der Strategienkarte bestimmt nur die Reihenfolge der Spieler, jedoch nicht die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Strategie Aktion durchführen. Es ist z. B. möglich, dass der Spieler der die **Handels-Strategie** besitzt, seine Strategieaktion vor dem Spieler mit der **Logistik Strategie** ausführen möchte, selbst

wenn die Logistik Strategie eine bessere Initiativenzahl hat.

Informationen über jede spezifische Strategienkarte können auf den letzten Seiten der Anleitung nachlesen werden.

„FREUND“ oder „FEIND“

Wenn sich Kartentexte oder die Regeln auf „befreundete“ Einheiten bzw. Planeten beziehen, sind ihre Einheiten und Planeten gemeint.

Wenn sich die Regeln auf „feindliche“ Planeten oder Einheiten beziehen, sind alle Einheiten oder Planeten gemeint, die nicht von Ihnen kontrolliert werden.

Obwohl Sie mit einem anderen Spieler ein Bündnis haben können, sind Sie im Sinne der TI-Regeln nur mit Ihren eigenen Einheiten und Planeten „befreundet“.

Taktische Aktion

Die taktische Aktion ist die primäre Funktion des gesamten Spiels.

Während einer taktischen Aktion bewegen Sie Ihre Flotten, beschäftigen sich mit Raumschlachten, transportieren Ihre Bodentruppen zu neuen Planeten oder bauen neue Einheiten usw.

Die taktische Aktion folgt immer der unteren „Aktivierungsreihenfolge“:

DIE AKTIVIERUNGS-REIHENFOLGE

- 1) **Ein System aktivieren**
- 2) **Schiffe in ein System bewegen**
- 3) **PDS Abwehrfeuer**
- 4) **Raumkampf**
- 5) **Planetarische Landungen**
- 6) **Invasionsgefecht**
- 7) **Einheiten produzieren**

Abgesehen vom ersten Schritt (die Aktivierung selbst) wird jeder individuelle Schritt der Aktivierungsfolge nur ausgelöst, wenn die jeweiligen Bedingungen erfüllt sind oder vom aktiven Spieler begonnen werden.

Ein Spieler kann z. B. ein System aktivieren, dort neue Einheiten herstellen (Schritt 7), muss aber nicht zwingend irgendwelche Schiffe ins System (Schritt 2) bewegen.

Oder, ein Spieler kann ein System aktivieren und Schiffe ins System bewegen, aber nur, wenn das System keine feindlichen Schiffe enthält, es also keinen Raumkampf (Schritt 4) gibt usw.

Andererseits kann Schritt 2 bis 7 nicht durchgeführt werden, wenn nicht die anfängliche Aktivierung durchgeführt worden ist.

Wenn ein Spieler keine Kommandochips in seinem Kommandobereich übrig hat, kann er keine Taktischen Aktion vornehmen und deshalb keine Schiffe bewegen, Kampfactionen beginnen und Einheiten produzieren usw.

Die AKTIVIERUNG-REIHENFOLGE im Detail

System aktivieren



Nehmen Sie einen vorhandenen Kommandochip aus Ihrem Kommandobereich und setzen Sie ihn direkt auf ein System um dieses System zu aktivieren. (Das Wappen Ihrer Rasse nach oben).

Sie können ein System nicht aktivieren, wenn durch vorherige Aktivierung oder andere Aktionen einer Ihrer Kommandochips bereits in das System gelegt wurde. Ein System, das bereits Kommandochips eines Spielers enthält, wird bereits als aktiviert betrachtet.

Sie können jedoch ein System aktivieren, das ein oder mehr Kommandochips von anderen Rassen enthält. (Sie können ihre Anwesenheit einfach ignorieren).

Zusammenfassung:

Wenn sich die TI-Regeln und Karten auf ein „aktiviertes“ System beziehen, bedeutet dies, dass ein System einen Kommandochip des fraglichen Spielers enthält.

Als generelle Regel für Aktivierung und Bewegung gilt, ein Spieler kann die Anwesenheit von Kommandochips anderer Spieler auf dem Brett ignorieren.

Das bedeutet, dass jede Rasse ein spezifisches System aktivieren kann und möglicherweise sogar von jeder Rasse Kommandochips enthalten könnte. Es also von allen Spielern als „aktiviert“ betrachtet würde. Das bedeutet, dass jeder Spieler die Kommandochips der anderen Spieler ignorieren kann und einen nicht darin beschränken ein System zu aktivieren.

Es kann sogar nützlich sein, zu beobachten, welche Systeme ein Gegner aktiviert hat, denn diese Systeme können von diesem Spieler in dieser Runde kein weiteres Mal aktiviert werden, noch kann er erneut seine Schiffe in diesem System bewegen.

Schiffe bewegen

Nachdem Sie ein System aktiviert haben, können Sie ihre Schiffe, innerhalb der Reichweite in das aktivierte System bewegen.

Hinweis: Nur Bewegungen in aktivierte Systeme sind erlaubt.

Die Regeln für Schiffsbewegungen während einer taktischen Aktion sind folgendermaßen:

- Jedes Schiff, abgesehen vom Jäger, das transportiert werden muss, hat einen Reichweitenwert, welcher auf dem Rassenblatt jedes Spielers steht.

Eine Reichweite „1“ bedeutet, dass sich ein Schiff von seinem gegenwärtigen System in ein angrenzendes System bewegen kann. Eine Reichweite „2“ bedeutet,

dass das Schiff sich bis zu 2 Systeme von seinem gegenwärtigen System bewegen kann usw.

- Ein Träger oder Kampfstern kann im Bewegungsschritt, vor, während und sogar im aktivierten System selbst, Bodentruppen, Jäger und PDS aufnehmen.

Bodentruppen und PDS Einheiten an Bord eines Trägers können jedoch nicht bis zur „Planetarischen Landung“ der Aktivierungsfolge „abgesetzt“ werden.



Wenn die letzte Bodentruppe eines Planeten von einem Träger aufgenommen wird, muss der Eigentümer zur Kennzeichnung des Planeten ein Kontrollchip auf den Planeten legen.

- Einem Schiff ist nicht erlaubt, sich durch ein System zu bewegen, das von feindlichen Schiffen (außer Jägern) besetzt ist. Die einzige Möglichkeit in ein System zu fliegen, das feindliche Schiffe enthält, ist, dieses System selbst aktivieren.

- Ein Schiff kann sich möglicherweise nicht bewegen, wenn es sich in einem System befindet, das bereits vom aktiven Spieler aktiviert worden ist (d. h. enthält einen vor der gegenwärtigen Aktivierung gelegten Kommandochip).

Es folgt daraus, dass sobald ein Schiff in ein aktiviertes System gezogen ist, die Kommandochips das Schiff davon abhalten, sich wieder während derselben Runde zu bewegen.

Ein **Durchflug** der eigenen Schiffe ist erlaubt.

Bestimmte Ereignisse die durch Strategien und Aktionskarten stattfinden, können Kommandochips vom Brett entfernen lassen und erlauben dadurch dem Spieler ein erneutes Aktivieren. Man darf also wieder eigene Einheiten in solch ein System hinein bewegen.

Zusammenfassung:

1. Nur Schiffe, die wirklich in ein aktiviertes System fliegen dürfen, können sich bewegen.
2. Schiffe, die außerhalb der Reichweite sind, durch ein mit feindlichen Einheiten besetztes System fliegen möchten oder sich in einem bereits aktivierten System befinden, können sich nicht bewegen.

Achtung, jede Schiffsbewegung **muss** immer in einem System enden, dass gerade aktiviert wurde.

Beispiel für Aktivierung und Bewegung



Im Beispiel oben hat der N'orr Spieler während der Aktionsphase eine taktische Aktion begonnen. Als ersten Schritt nimmt er einen Kommandochip von seinem Kommandobereich und legt ihn auf das System das von der Xxcha Flotte und deren Planeten besetzt ist. Nach dem Aktivieren des Systems geht er zum zweiten Schritt in der Aktivierungsfolge über.

Wie der N'orr Spieler nun Schiffe ins aktivierte System bewegen kann, sehen Sie hier:

1. Die Schlachtschiffe haben eine Reichweite „1“. Da das aktivierte System 2 Felder weg ist, kann das Schlachtschiff nicht in das zu weit entfernte aktivierte System fliegen.
2. Obwohl diese 2 Kreuzer in 2 verschiedenen Systemen sind, aber jeder eine Reichweite „2“ haben, können beide das aktivierte System erreichen und dürfen ins aktivierte System fliegen. Der obere

Kreuzer wird sich durch ein System bewegen, das einen anderen N'orr Kommandochips enthält, das jedoch vollkommen legitim ist.

3. Diese Flotte eines Zerstörers, eines Trägers und vier Jäger sind alle innerhalb der Reichweite und können alle ins aktivierte System fliegen. Wenn er wünscht, kann der N'orr Spieler die Flotte teilen und nur einige der Schiffe bewegen (obwohl die Jäger beim Träger bleiben sollten).
4. Diese 2 Zerstörer sind innerhalb der Reichweite des aktivierten Systems, aber ihr System wurde bereits vorher vom N'orr Spieler in dieser Runde aktiviert. Dies hält sie davon ab, sich zum aktivierten System zu bewegen.
5. Dieser N'orr Kreuzer ist zwar innerhalb der Reichweite und könnte das aktivierte System erreichen, aber er kann sich nicht durch die Supernova oder durch das System das 2 Xxcha Zerstörer enthält bewegen. Die Umstände halten also den Kreuzer davon ab, sich zum aktivierten System zu bewegen.

Nach den Bewegungen der Einheiten (er sollte sich hüten seine Flottenversorgung zu überschreiten), wird sich der N'orr Spieler nun mit dem nächsten Schritt, dem Raumkampf gegen die Xxcha Flotte beschäftigen.

PDS Abwehrfeuer

Nachdem der aktive Spieler aufgehört hat seine Schiffe ins aktivierte System zu bewegen, kommt die feindliche PDS an die Reihe und kann auf die Flotte des aktiven Spielers schießen. Für jeden „Erfolg“ muss der Aktive Spieler eine zerstörte Einheit von der Flotte entfernen. Achtung, Schlachtschiffe und Kampfsterne können bevor sie zerstört werden einen „Schaden“ nehmen.



Wenn ein Schlachtschiff oder ein Kampfstern seinen ersten Schaden nimmt, legen Sie die Einheit auf seine Seite um einen beschädigten Status anzuzeigen.

Nachdem alle in Reichweite befindlichen PDS Einheiten des Verteidigers geschossen haben, kann nun seinerseits jede in Reichweite befindliche PDS des aktiven Spielers auf feindliche Schiffe im aktivierten System feuern.

PDS Abwehrfeuer



Beispiel 1: Der N'orr Spieler hat gerade ein System aktiviert, das eine Xxcha Flotte enthält. Nachdem die N'orr Flotte ins aktivierte System geflogen ist kann der N'orr Spieler mit seiner PDS auf die Xxcha Flotte im angrenzenden System schießen. Dies ist erlaubt, weil der N'orr Spieler die „Tiefe Raumkanone“ Technologie besitzt, die seiner PDS erlaubt auf aktivierte angrenzende Systeme zu schießen.



Beispiel 2: Der N'orr Spieler hat ein Xxcha System mit 2 feindlichen PDS der Xxcha aktiviert. Nachdem die N'orr Flotte ins System geflogen ist, können die 2 Xxcha PDS Einheiten und andere evtl. in Reichweite befindliche Xxcha PDS auf die N'orr Flotte im System schießen.



Beispiel 3: Während der planetarischen Landungsphase der Aktivierungsfolge lässt der N'orr Spieler, 3 Bodentruppen auf dem Xxcha Planeten landen, der seinerseits eine Bodentruppe und ein PDS enthält. Bevor der Invasionskampf beginnt, kann die Xxcha PDS Einheit auf die eindringenden Bodentruppen schießen.

DEFINITION einer FLOTTE

Im Sinne der Regeln und Kartentexte werden alle Raumschiffe als eine Flotte (Jäger, Kreuzer, Träger, Schlachtschiffe, Zerstörer und Kampfsterne) bezeichnet, wenn sie von einer einzigen Rasse stammen und sich zum selben Zeitpunkt in einem System befinden.

Raumkampf

Wenn der aktive Spieler ein Schiff oder eine Flotte in ein System bewegt, das vom Gegner kontrollierte Schiffe enthält, muss zwischen den 2 Spielern ein Raumkampf begonnen werden. Ein Raumkampf wird bis nur noch ein Spieler Schiffe im System hat fortgeführt.

Wenn der Raumkampf beginnt, ist der aktive Spieler der Angreifer und der Spieler, dessen Schiffe vor Aktivierung im System waren der Verteidiger.

Vor dem Kampf

Bevor der eigentliche Raumkampf beginnt, werden alle Kampfeinleitende (Vorkämpfe) Aktionen wie Zerstörer-Anti Jäger Sperrfeuer und der Sabotagelauf durchgeführt.

optionale Regel Sabotagelauf

Obwohl der mächtige Kampfstern der unbestrittene König des Raums ist, hat die Geschichte gezeigt, dass die Überheblichkeit einer Entwicklung häufig einen tödlichen Fehler birgt, der durch das kleinste Raumfahrzeug ausgenutzt werden kann.

Wenn Sie diese optionale Regel verwenden, kann ein Jäger eine verzweifelte Chance nutzen und einen feindlichen Kampfstern im System angreifen. Dieser verzweifelte Angriff wird der „Sabotagelauf“ genannt.

Den Sabotagelauf ankündigen

Bevor der eigentliche Raumkampf beginnt, findet eine Sabotage sofort nach dem Zerstörer-Anti-Jäger Sperrfeuer statt.

Der Gegner des feindlichen Kampfsterns verkündet den Sabotageversuch, sollten beide Spieler einen Kampfstern im System haben, können beide eine Sabotage bekannt geben (Angreifer zuerst), dass sie eine Sabotage gegen den feindlichen Kampfstern durchführen werden.

Nach der Ankündigung einer Sabotage muss ein Spieler mehrere Jäger zur gefährlichen Aufgabe benennen. Nachdem mehrere Jäger gewählt worden sind, wird der Sabotagelauf durchgeführt und mehr als 2 todbringende Würfelrunden beginnen.

a) Die äußere Verteidigung

Würfeln Sie für jeden Jäger, den Sie für die Sabotage gewählt haben. Bei einem Ergebnis von 9 oder 10 schafft es der Jäger durch die äußere Verteidigung des Kampfsterns. Ein anderes Ergebnis bedeutet die Zerstörung des Jägers ohne Abwehrfeuer.

b) Die innere Verteidigung

Würfeln Sie für jeden Jäger, der es an der äußeren Verteidigung des Kampfsterns vorbei schafft. Wenn der Jäger ein Ergebnis von 10 hat, ist die Sabotage erfolgreich durchgeführt und der Kampfstern wird sofort

ohne Abwehrfeuer zerstört. Alle anderen Ergebnisse bedeuten die Zerstörung des Jägers ohne Abwehrfeuer.

Überlebende Jäger und Kampfstern sind im Stande, am nachfolgenden Raumkampf teilzunehmen.

Wenn ein Gegner 2 Kampfstern hat, wird dem Spieler erlaubt, gegen beide Kampfstern eine Sabotage durchzuführen. Er muss lediglich 2 getrennte Jägerstaffeln bilden und getrennt führen.

Zerstörer-Anti-Jäger Sperrfeuer

Vor der ersten Runde des Raumkampfes, würfeln Sie für jeden Zerstörer im Kampf 2 Würfel. Für jedes Ergebnis, das gleich oder höher als der Kampfwert des Zerstörers ist, muss der Gegner einen seiner Jäger als einen unmittelbaren Schaden nehmen. Die Jäger werden sofort entfernt und zu den Verstärkungen des Spielers gelegt. Die Jäger haben kein Abwehrfeuer.

Die Kampfrunde

Nach Beendigung der „Vorkämpfe“, setzen Sie den eigentlichen Kampf fort. Ein Raumkampf folgt immer der Raumkampffolge:

- 1) **Abzug/Rückzug anmelden**
- 2) **Kampf auswürfeln**
- 3) **Verluste entfernen**
- 4) **Abzug/Rückzug ausführen**

Sollten nach Schritt 4 beide Spieler noch Schiffe im System haben, wiederholen Sie solange die Raumkampffolge, bis nur noch ein Spieler Schiffe übrig hat, oder alle Schiffe im System zerstört worden sind.

a) Den Abzug/Rückzug anmelden

Der Angreifer hat zuerst die Möglichkeit den Abzug der Flotte aus dem Kampf bekanntzugeben.

Wenn der Angreifer keinen Abzug ankündigt, kann der Verteidiger einen Rückzug erklären. Sollte sich der Angreifer wirklich dafür entscheiden abziehen, muss der Verteidiger keinen Rückzug mehr erklären. Das bedeutet, dass alle Raumkämpfe mindestens eine Kampfrunde haben.

b) Den Kampf auswürfeln

Während dieses Schritts würfeln beide Spieler gleichzeitig, je Einheit mit einem Würfel, einen Kampf aus (3 Würfel für den Kampfstern).

Für jedes Ergebnis, das gleich oder höher als der Kampfwert seines Schiffes ist, wird ein Treffer vermerkt. Die Spieler müssen sich die Anzahl der Treffer merken, wenn sie sich zum folgenden Schritt begeben.

Beispiel: Der Angreifer hat eine Flotte von 3 Kreuzern und ein Schlachtschiff. Während des ersten Kampfs würfelt er für seine angreifenden Schiffe.

Er nimmt 3 Würfel für die Kreuzer (Kampfwert 7) und würfelt 2, 5, und eine 7, das ergibt einen Treffer.

Dann nimmt er einen Würfel für sein Schlachtschiff und würfelt eine 6 – das ergibt noch einen Treffer.

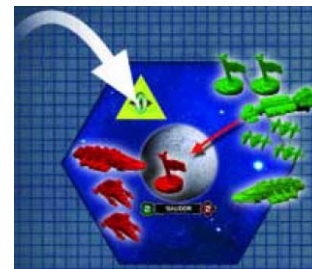
Der Angreifer gibt bekannt, dass er der verteidigenden Flotte insgesamt 2 Treffer zugefügt hat.

Der Verteidiger hat 2 Jäger (durch ein Raumdock im System unterstützt) und einen Zerstörer.

Er nimmt für die Jäger 2 Würfel und würfelt 3 und 5 – beide Angriffe verfehlt.

Dann nimmt er für seinen Zerstörer einen Würfel und würfelt mit 0 (10) einen Treffer.

Der Verteidiger gibt bekannt, dass er der angreifenden Flotte seinerseits einen Treffer zugefügt hat usw.

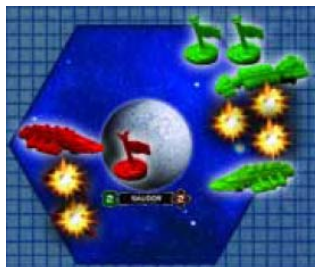


In diesem Beispiel hat der Xxcha Spieler gerade ein N'orr System aktiviert, seine Flotte mit einem Träger (2 Bodentruppen), 3 Jägern (vom Träger unterstützt) und einem Kreuzer in das System bewegt.

Da der N'orr Spieler 2 Zerstörer und der Xxcha Spieler Jäger im Kampf hat, können die N'orr das „Zerstörer-Anti-Jäger-Sperrfeuer“ anwenden und je 2 Würfel würfeln.

Die Ergebnisse sind 2, 2, 5, und 6 (alle verfehlt).

Die Spieler gehen nun zum ersten Schritt des eigentlichen Raumkampfes über. Der Xxcha kündigt keinen Abzug der Flotte an und die N'orr verkünden keinen Rückzug.



Der Xxcha Spieler würfelt jetzt die Kampfwürfel für seine Einheiten. Seine Jäger würfeln 3, 5, und 10 (ein Treffer), sein Träger 6 (verfehlt) und schließlich sein Kreuzer 8 (ein Treffer). Die Xxcha haben 2 Treffer erzielt.

Dann würfelt der N'orr Spieler 3 Kampfwürfel für seine Raumschiffe. Der N'orr Kreuzer würfelt eine 8 (ein Treffer) und die 2 Zerstörer würfeln 9 und 10 (2 Treffer). Die N'orr haben 3 Treffer erzielt.

Der Xxcha Spieler entscheidet sich dazu, die 3 Jäger zu zerstören. Der N'orr Spieler entfernt seine 2 Zerstörer.



Die zweite Runde des Raumkampfes beginnt. Beide Spieler erklären keinen Rückzug.

Der Xxcha Spieler greift mit seinem Kreuzer an und würfelt 9 (Treffer), sein Träger würfelt eine 1

(verfehlt).

Der N'orr Spieler würfelt für seinen Kreuzer 3 (verfehlt). Weil der N'orr Spieler nun seinen letzten Kreuzer zerstören muss, geht der Raumkampf mit den Xxcha als Gewinner zu Ende.

Während der planetarischen Landung der Aktivierungsfolge plant der Xxcha, die 2 Bodentruppen auf dem N'orr Planeten zu landen, um einen Invasionskampf zu beginnen.

c) Verluste entfernen

Jeder Spieler muss jetzt entsprechend der Trefferanzahl die er vom Gegner im *Abschnitt b)* hinnehmen musste seine Schiffe entfernen.

Es entfernt immer der Angreifer zuerst seine Verluste, erst danach der Verteidiger. Für jeden Treffer muss er ein Schiff seiner Wahl zerstören oder kann einen seiner Schlachtschiffe oder Kampfsterne beschädigen bzw. bei mehrmaligen Treffern zerstören. Zerstörte Schiffe werden zu den Verstärkungen des Spielers gelegt und sind wieder sofort für die Produktion verfügbar.

Da der Jäger die preiswerteste Einheit ist, stellen sie ein wirksames „Kanonenfutter“ dar und sind typischerweise unter den ersten zerstörten Einheiten.

d) Abzug bzw. Rückzug ausführen

Wenn während des *Abschnitts a)* des Raumkampfes, der Angreifer einen Abzug oder der Verteidiger einen Rückzug bekannt gab, kann der Spieler nun den Abzug/Rückzug nach folgenden Regeln durchführen.

- Ein Abzug oder Rückzug ist nicht erlaubt, wenn der gegenüberliegende Spieler keine Einheiten mehr im System übrig hat, selbst wenn ein Spieler einen Abzug oder Rückzug am Anfang des Kampfs bekannt gab. Der Abzug/Rückzug wird annulliert, und die Einheiten müssen im System bleiben.
- Wenn er einen Abzug oder Rückzug durchführt, muss sich seine komplette Flotte zu einem angrenzenden System zurückziehen, das vorher durch den Spieler aktiviert worden ist. Wenn ein Spieler vorher keine aktivierten Systeme neben dem bekämpften System hat, kann er sich nicht zurückziehen.
- Ein Spieler kann sich nur in ein vorher aktiviertes System, das keine feindlichen

Schiffe enthält, zurückziehen. Aber es kann feindliche Planeten mit Bodentruppen, PDS, und Raumdocks enthalten. (ERRATA)

Nach einem erfolgreichen Abzug bzw. Rückzug muss sicher gestellt sein, dass der Spieler die Richtlinien der Flottenversorgung einhält (siehe Flottenversorgung), und genügend Jägerkapazität (siehe Beschreibung der Einheiten) im neuen System hat. Wenn nicht, muss er sofort die überzähligen Schiffe zerstören.

Ende der Raumschlacht

Wenn der erste Raumkampf beendet ist und beide Spieler noch überlebende Schiffe im System haben, beginnt ein neuer Raumkampf. Dies wird solange fortgesetzt, bis nur noch ein Spieler Schiffe im System übrig hat oder die Schiffe von beiden Spielern zerstört worden sind.

Planetare Landung

Wenn ein System mehrere Planeten enthält, kann der aktive Spieler die Landungskräfte zwischen ihnen aufteilen, aber sobald der Invasionskampf beginnt, kann er nicht mehr seine Meinung ändern.

Es gibt 3 Typen von planetarischen Landungen.

Die freundliche Landung:

Ein Spieler landet Einheiten auf einem Planeten, der bereits unter seiner Kontrolle ist. Fügen Sie einfach die neuen Einheiten zu den evtl. Vorhandenen hinzu.

Die neutrale Landung:

Ein Spieler landet Einheiten auf einen Neutralen, nicht kontrollierten Planeten. Nach der Landung mit mindestens einer Bodentruppe nimmt der aktive Spieler die entsprechende Planetenkarte vom Planetenkarten Stapel und legt sie in seinen Spielerbereich.

Die feindliche Landung bzw. „Invasion“:

Ein Spieler landet Einheiten auf einem Planeten, der ein oder mehr Bodentruppen eines feindlichen Spielers enthält. Dies wird auf einen Invasionskampf hinauslaufen.

Wenn ein Spieler Einheiten auf einem Planeten landet,

der von einem Gegner kontrolliert wird, aber keine feindlichen Bodentruppen stationiert sind, fällt der Planet ohne Widerstand in die Hand der Invasoren. Der Eindringling entfernt einfach den Kontrollchip des Gegners, nimmt die entsprechende Planetenkarte vom Gegner und legt sie in seinen Spielbereich.

Hinweis: Nur Bodentruppen können einen Planeten übernehmen. Wenn eine PDS allein auf einem neutralen oder feindlichen Planeten landet, wird sie sofort zerstört.

Die Landung einer PDS während einer Invasion

Dem Angreifer ist es erlaubt, während der planetarischen Landung eine PDS gemeinsam mit seinen Bodentruppen zu landen. Diese PDS Einheiten nehmen jedoch nicht am Invasionskampf teil und können auch nicht als Verlust zerstört werden. Wenn während des Invasionskampfs die letzte Bodentruppe zerstört wird, geht auch die PDS verloren.

Invasionskampf

Nachdem der aktive Spieler während der planetarischen Landungsphase Bodentruppen gelandet hat und der Planet stationierte Bodentruppen hat, muss ein Invasionskampf stattfinden.

Der Invasionskampf wird wie der Raumkampf durchgeführt, mit der einzigen Ausnahme, dass kein Abzug bzw. Rückzug erlaubt ist.

VORKÄMPFE

Bevor der eigentliche Invasionskampf beginnt, können die Spieler, je nach Möglichkeit, die kampfeinleitenden Aktionen wie planetarische Bombardierung und PDS Abwehrfeuer durchführen.

Bombardierungen

Schlachtschiffe und Kampfsterne können in einem aktivierten System einen Planeten vor der Invasion bombardieren (Ausnahme: ein Kampfstern kann einen Planeten bombardieren, auch wenn keine Invasion stattfindet). Würfeln Sie einfach einen Kampfwürfel für jedes Schlachtschiff, 3 für jeden Kampfstern, und

entfernen für jedes Ergebnis gleich oder höher des Kampfwerts der bombardierenden Einheit eine feindliche Bodentruppe auf dem Planeten.

Beachten Sie, dass ein Schlachtschiff einen Planeten nicht bombardieren kann, solange mindestens eine feindliche PDS und ein planetarisches Schild vorhanden ist. Durch die Bombardierung zerstörte Bodentruppen werden sofort entfernt und werden am kommenden Invasionskampf nicht teilnehmen.

PDS Abwehrfeuer

Nachdem der Angreifer seine Bombardierung beendet hat, kann jede PDS des umkämpften Planeten einen einzelnen Schuss abfeuern.

Der Verteidiger würfelt für jede PDS einen Würfel, und für jedes Ergebnis, das gleich oder größer als der Kampfwert der PDS ist, wird eine Bodentruppe des Gegners zerstört.

Die Invasionskampfrunde

Nach jeder Bombardierung und PDS Abwehr gehen die Spieler zum Invasionskampf über.

Wie beim Raumkampf wird der Invasionskampf solange fortgeführt, bis einer oder beide Spieler keine Truppen mehr hat. Um einen Invasionskampf auszulösen, folgen Sie der Invasionskampfreihenfolge:

- 1) **Kriegswürfel werfen**
- 2) **Zerstörte Einheiten entfernen**

Die Reihenfolge im Detail:

1) Kriegswürfel werfen

Beide Spieler würfeln gleichzeitig für jede eigene Bodentruppe auf dem Planeten. Jedes Ergebnis gleich oder höher als der Kampfwert der jeweiligen Bodentruppe, ist ein „Treffer“.

Die Spieler müssen sich ihre Trefferanzahl merken, wenn sie den folgenden Schritt erreichen.

2) zerstörte Einheiten entfernen

Jeder Spieler muss jetzt die entsprechende Menge Bodentruppen aus dem Spiel nehmen, die der Trefferzahl vom Gegner aus Schritt 1 entspricht. Zerstörte Einheiten

kommen immer in den Nachschub bzw. Verstärkungsbereich des Spielers.

Wenn beide Spieler noch Bodentruppen auf dem Planeten haben, wird eine weitere Invasionskampfrunde begonnen usw.

Invasionserfolg?

Wenn alle Bodentruppen des Verteidigers zerstört wurden und mindestens eine Bodentruppe des Angreifers den Kampf überlebt, ist die Invasion ein Erfolg.

Jede PDS und jedes Raumdock des Verteidigers auf dem Planeten wird sofort zerstört. Der Angreifer fordert die Planetenkarte vom vorherigen Eigentümer und legt sie in seinen Spielerbereich.

Da der Kampf gleichzeitig abläuft, ist es möglich, dass von beiden Seiten alle Bodentruppen zerstört wurden. Wenn das der Fall ist, behält der Verteidiger die Kontrolle über den Planeten und legt einfach einen seiner Kontrollchips auf den Planeten.

Einheit produzieren

Als letzten Schritt einer taktischen Aktion kann der aktive Spieler in einem Raumdock eines aktivierten Systems neue Einheiten produzieren. Während dieses Schritts ist es für den aktiven Spieler auch möglich, auf einem Planeten im aktivierten System ein neues Raumdock zu bauen. Vorausgesetzt, dass der Planet für die komplette Runde unter der Kontrolle des Spielers gewesen war.

Für mehr Details lesen Sie bitte die genaue Beschreibung der einzelnen Einheiten im Anhang.

Abschließen einer taktischen Aktion

Nach Ablauf der Aktivierungsfolge (Systemaktivierung, Bewegung, PDS Abwehrfeuer, Raumkämpfe, planetarische Landungen, Invasionskampf und Produktion), ist die taktische Aktion zu Ende und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Bewegungsaktion

Die Bewegungsphase ermöglicht eine einfache Reorganisierung der Einheiten, die nicht durch die taktische Aktion angepasst werden konnte.

Die Bewegungsphase aktiviert gleichzeitig 2 angrenzende Systeme die Einheiten enthalten und dem aktiven Spieler gehören.

Es können sich nun gleichzeitig Einheiten zwischen diesen beiden Systemen bewegen und zusätzlich zu dieser Bewegung kann der aktive Spieler in einem der beiden Systeme produzieren, sofern in einem System ein Raumdock existiert.

Bewegungsreihenfolge:

- 1) 2 Systeme aktivieren
- 2) Bewegung zwischen den Systemen
- 3) PDS Abwehrfeuer
- 4) Planetarische Landung (keine Invasion)
- 5) Produktion (in einem System)

Die Bewegungsreihenfolge im Detail:

1) 2 Systeme aktivieren

Nach der Ankündigung einer Bewegung nimmt der aktive Spieler **einen** Kommandochip von seinem Kommandobereich und aktiviert **ein** System. Dann nimmt der aktive Spieler einen weiteren Kommandochip von seinen **Verstärkungen** und aktiviert ein benachbartes System, neben dem gerade aktivierten. Beide Systeme müssen mindestens von einer Einheit kontrolliert werden und dürfen keine feindlichen Einheiten (einschließlich Bodentruppen und PDS) enthalten.

2) Bewegung zwischen den Systemen

Es dürfen jetzt Schiffe zwischen den beiden aktivierten Systemen bewegt werden. Jäger, PDS und Bodentruppen müssen durch Träger oder Kampfsterne transportiert werden. Es ist kein pendeln der Schiffe erlaubt.

3) PDS Abwehrfeuer

Nachdem der aktive Spieler die Bewegung beendet hat, kann eine sich in Reichweite befindliche feindliche PDS auf die Flotte des aktiven Spielers in den aktivierten

Systemen schießen. PDS-Einheiten, die in der Reichweite von beiden aktivierten Systemen sind, können nur auf eines der Systeme schießen.

4) Planetarische Landung

An Bord eines Trägers befindliche Bodentruppen und PDS können in den aktivierten Systemen nur auf eigene Planeten landen.

5) Produktion

Wenn der aktive Spieler, in einem der beiden aktivierten Systeme eine Werft besitzt, darf er nun Einheiten bauen.

Passen

Wenn ein Spieler keine Aktionen ausführen möchte oder kann, darf er passen. Einem Spieler ist das Passen nur erlaubt, wenn er bereits seine strategischen Aktionen getätigt hat (abgesehen vom Spieler mit der **Initiative Strategie**, er hat keine strategische Aktion).

Alle Spieler müssen deshalb irgendwann während der Aktionsphase, ihre strategische Aktion benutzen und dadurch anderen Spielern erlauben, die sekundäre Fähigkeit der Strategiekarte des aktiven Spielers durchzuführen.

Nachdem ein Spieler gepasst hat, darf er in dieser Runde keine Aktionen mehr vornehmen. Er setzt folglich aus und wird übergangen.

Ausnahme: Ein Spieler, der gepasst hat, darf dennoch die sekundären Fähigkeiten der Strategiekarten ausführen, die nach seinem Passen gespielt werden.

Beispiel: Nach mehreren Aktionen, einschließlich seiner strategischen Aktion, entscheidet sich der Xxcha Spieler dafür zu passen. Nun geht das Spiel für mehrere Runden ohne ihn weiter, bis sich z. B. der Letnev Spieler dafür entscheidet, seine strategische Aktion zu benutzen.

Nachdem der Letnev Spieler die primäre Fähigkeit der Strategiekarte ausgelöst hat, wird den anderen Spielern, einschließlich des Xxcha Spielers, erlaubt, die sekundäre

Fähigkeit der Strategiekarte durchzuführen.

ENDE der AKTIONSPHASE

Die Aktionsphase wiederholt sich so lange, bis alle Spieler durchlaufen sind. Sobald alle Spieler durchlaufen sind, geht das Spiel zur Statusphase über.

DIE STATUS-PHASE

Während der Statusphase werden viele Spielfunktionen „neu gesetzt“, die Planetenkarten werden aufgefrischt, Kommandochips vom Brett genommen usw. So ist es auch während der Statusphase möglich, dass Spieler Siegpunkte erhalten können, indem sie den Anforderungen einer öffentlichen und/oder geheimen Auftragskarte entsprechen.

Status phase Reihenfolge:

- 1) Qualifizierung für öffentliche/geheime Auftragskarten
- 2) Schiffe reparieren
- 3) Kommandochips entfernen
- 4) Planetenkarten auffrischen
- 5) 1 Aktionskarte und 2 Kommandochips erhalten
- 6) Kommandobereich neu einteilen
- 7) Strategiekarten zurücklegen

Statusphasen Reihenfolge im Detail:

1) Qualifizierung für öffentliche/geheime Auftragskarten

Wenn sich ein Spieler für einen öffentlichen Auftrag qualifiziert hat, nimmt er einen Kontrollchip, legt ihn auf die entsprechende Karte, beweist seine Qualifizierung und rückt seinen Marker auf der Siegpunkteschiene weiter. Er kann sich nun für diesen öffentlichen Auftrag kein weiteres Mal qualifizieren.

Nach dem gleichen Prinzip wird auch der geheime Auftrag abgehandelt.

Wichtige Ausnahme: Ein Spieler kann sich für keinen öffentlichen oder geheimen Auftrag qualifizieren, wenn er nicht alle Planeten des Heimatsystems kontrolliert.

Das Spiel gewinnen

Wenn ein Spieler seinen Marker zum 10. Schritt der Siegpunktschiene vorrückt, hat er gewonnen. Er hat nun die Macht den Thron auf Mecatol Rex zu fordern. Die Winnaran Aufseher werden ihrem neuen Herrscher zur Seite stehen, der nun die Galaxie zu einem neuen Zeitalter des Wohlstands und Friedens führen wird.

Ganz gleich, ob ein anderer Spieler in derselben Runde 10 oder mehr Punkte erreicht hätte, der Spieler, der als erster 10 Punkte erreicht, ist Gewinner des Spiels.

Es ist auch alternativ für einen Spieler möglich, das Spiel anhand zweier Auftragskarten (Dominanz und Übermacht) zu gewinnen, vorausgesetzt, dass die Karten im allgemeinen Spielbereich vorhanden sind.

2) Schiffe reparieren

Alle beschädigten Schlachtschiffe und Kampfsterne werden in ihre normale aufrechte Position gestellt.

3) Kommandochips entfernen

Jeder Spieler entfernt jetzt alle seine Kommandochips vom Spielfeld und legt sie in seinen Verstärkungsbereich.

4) Planetenkarten erneuern

Jeder Spieler erneuert seine erschöpften Planetenkarten, indem er sie wieder aufdeckt.

5) 1 Aktionskarte und 2 Kommandochips erhalten

Jeder Spieler erhält jetzt eine Aktionskarte vom Deck der Aktionskarten und 2 Kommandochips aus seinen Verstärkungen und legt diese Kommandochips jeweils in einen der 3 Bereiche auf seinem Rasseblatt.

6) Kommandobereich neu einteilen

Jeder Spieler kann jetzt die Kommandochips zwischen den Bereichen Strategie, Kommando und Flottenversorgung des Rasseblatts neu verteilen. Wenn ein Spieler die Anzahl der Kommandochips in seiner Flottenversorgung reduziert, müssen Sie überprüfen, ob

alle seine Flotten auf dem Spielbrett mit seiner neuen maximalen Flottengröße übereinstimmen.

7) Strategiekarten zurücklegen

Jeder Spieler gibt jetzt seine Strategiekarte in den allgemeinen Spielbereich zurück. Hier werden die acht Strategiekarten für den Anfang der folgenden Runde bereitgelegt.

ENDE der Runde

Nachdem die Statusphase beendet worden ist, und vorausgesetzt dass kein Sieger feststeht, ist die Runde zu Ende und eine neue Runde beginnt mit einer neuen Strategiephase.

Auf diese Weise wird das Spiel über eine Vielzahl von Spielrunden gespielt, bis ein Sieger gefunden ist.

Wenn es ein Unentschieden gibt, wird der Gewinner nach folgender Hierarchie ermittelt:

1. Wer die meisten erledigten Aufträge hat.
2. Wer die meisten Planeten besitzt.
3. Wer über die meisten unbenutzten Kommandochips verfügt.
4. Wer die meisten Kommandochips auf dem Rassenblatt liegen hat.

Die „Imperium Rex“ Auftragskarte

Während die primäre Fähigkeit der Imperial Strategie ausgelöst wird, ist es möglich, dass die „Imperium Rex“ Auftragskarte vom Auftragsstapel gezogen wird. Wenn diese Karte gezogen wird, endet das Spiel sofort und ein Spieler wird zum Sieger erklärt. Der Gewinner ist, wer die meisten Siegpunkte hat (der aktive Spieler erhält nicht die 2 Siegpunkte der Strategie).

Spielkonzepte

Das System

Es gibt 3 Typen von Systemen.

Hauptsysteme (gelber Rahmen)



Diese vertreten die Heimatsysteme der 10 großen Rassen. Am Anfang des Spiels ziehen die Spieler zufällig eines dieser Systeme, um zu bestimmen, welche Rasse sie spielen werden.

Spezielle Systeme (roter Rahmen)

Die speziellen Systeme vertreten 3 einzigartige Typen des interstellaren Terrains, geregelt durch die folgenden Regeln:

Asteroidenfeld



Die Schiffe eines Spielers können sich nicht durch ein Asteroidenfeld bewegen, bevor dieser Spieler den Antimassendeflektor (blaue Technologie) erworben hat. Wenn ein Spieler die erforderliche Technologie hat, kann er seine Schiffe durch ein Asteroidenfeld bewegen, aber es ist für ein Schiff nie möglich, seine Bewegung in einem Asteroidenfeld zu beenden. Ein Asteroidenfeld darf nie aktiviert werden.

Nebel



Ein Nebel wird durch die folgenden Regeln geregelt:

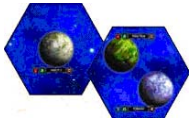
- Eine Flotte, die sich in einem Nebel verteidigt, erhält während eines Kampfs +1 zu seinen Kampfwerten.
- Schiffe können sich zwar durch Aktivierung in aber nie durch einen Nebel bewegen.
- Wenn ein Schiff einen Nebel verlässt, sinkt seine Bewegung auf 1 (unabhängig der Technologie, Modifikatoren oder Aktionskarten).

Supernova



Diese glühenden sterbenden Sterne sind unglaublich gefährlich und absolut unpassierbar. Eine Supernova darf nie aktiviert werden.

Regelmäßige Systeme



Regelmäßige Systeme sind entweder leer, oder enthalten einen bis 2 Planeten. Einige regelmäßige Systeme enthalten auch einen Zugang zu einem Wurmloch (Alpha oder

Beta). Die große Mehrheit der Galaxie besteht aus regelmäßigen Systemen und bilden damit die Schlachtfelder der großen Rassen.

Obwohl Mecatol Rex ebenfalls ein regelmäßiges System ist, wird es nie zufällig platziert. Es ist immer das Zentrum der Galaxie.

Die Planeten von TWILIGHT IMPERIUM



Die wirklich interessanten Punkte im TI sind seine Planeten. Jeder Planet wird mit seinem Ressourcenwert, Einfluss und evtl. einer Technologiespezialisierung dargestellt.

Wenn ein Spieler einen Planeten erobert, fordert er sofort die entsprechende Planetenkarte.

Ressourcen vertreten den Wirtschaftsüberschuss eines Planeten, der von seinem Eigentümer verwendet werden kann, um Einheiten und Technologie zu kaufen.

Einfluss vertritt die Bevölkerung, deren Kenntnisse und/oder die politische Wichtigkeit des Planeten. Einfluss wird verwendet, um Kommandochips zu erwerben, bestimmte Aktionskarten zu spielen und stellt Stimmen im galaktischen Rat zur Verfügung.

Technologiespezialisierungen vertreten bestimmte lokale Kenntnisse, ein spezifisches Gebiet der Wissenschaft oder wichtige Bodenschätze. Dies versorgt den Eigentümer des Planeten mit einer Vergünstigung beim Kauf von Fortschritten dieses Technologietyps.

Wurmlöcher



Wurmlöcher sind Raumanomalien, die entfernte Gebiete des Raums miteinander verbinden. Ein System, das ein Ende eines Wurmloches enthält, wird angrenzend zu einem System betrachtet, das ein anderes Ende seines Wurmlochtyps (Alpha oder Beta) enthält.

Zum Beispiel, kann sich ein Schiff mit einer Reichweite 1 von einem System, das ein Beta-Wurmloch enthält, zu einem anderen System, das ebenfalls ein Beta-Wurmloch enthält, bewegen.

Beachten Sie, dass die Bewegung ein Teil einer Aktivierungsfolge ist, in der Schiffe ihre Bewegung in einem aktivierten System beenden müssen. Wenn nur ein Wurmloch eines Typs im Spiel ist, wird es ignoriert, denn es führt ins Leere und hat keine Funktion.

Einheiten LIMIT

Abgesehen von Jägern und Bodentruppen werden Spieler auf die Zahl im Spiel zur Verfügung gestellten Einheiten begrenzt. Wenn alle Einheiten des Spielers eines spezifischen Typs auf dem Spielbrett sind, kann dieser Spieler keine zusätzliche Einheiten dieses Typs erzeugen, solange nicht, bis eine Einheit zerstört wird und in den Verstärkungsbereich des Spielers zurückgelegt wird.

Der Jäger und Bodentruppen Ergänzungschips



Anders als bei anderen Einheitstypen wird Spielern erlaubt, mehr Jäger und Bodentruppen zu bauen, als mit dem Spiel Figures geliefert werden. Um diese zusätzlichen Einheiten zu bauen, müssen Spieler den Jäger oder Bodentruppenchip verwenden. Diese Chips sind neutral, können von jedem Spieler verwendet werden und werden durch die folgenden Regeln geregelt:

Die Anwesenheit eines Ergänzungschips legt auf einfache Weise fest, dass „eine zusätzliche Einheit dieses Typs vorhanden ist!“

Es muss sich immer mindestens eine Plastikeinheit des jeweiligen Typs des jeweiligen Spielers im selben System oder auf demselben Planeten befinden. Am besten stapeln Sie die Chips und legen eine Plastikeinheit des gleichen Typs darauf.

Da immer mindestens eine reale Einheit vorhanden sein muss, werden bei Verlusten immer zuerst die Ergänzungschips entfernt und in den allgemeinen Bereich gelegt.

Die Spieler können jederzeit die Ergänzungschips durch reale Einheiten aus ihrer Verstärkung ersetzen.

Ein Spieler kann während der Produktion natürlich auch Ergänzungschips erzeugen, aber nur wenn das produzierende System/Planet, nachdem die Produktion abgeschlossen ist, mindestens eine reale Einheit dieses Typs enthält.

Die Ergänzungschips verhalten sich ansonsten wie ihr reales Gegenstück, sie haben die gleichen Auflagen, Stärken und Schwächen des jeweiligen Typs.

Beachten Sie, wenn Ergänzungschips von einem Träger oder Kampfstern transportiert werden sollen, mindestens eine reale Einheit dieses Typs vorhanden sein muss.

Wenn ein Ergänzungschip ohne reale Einheit angetroffen wird, wird er sofort ersatzlos entfernt.

Das Rassenblatt



Das Rassenblatt wird verwendet, um aktive Kommandochips eines Spielers zu führen.

1) Rasse und Symbol

Das Symbol und Titel der Rasse.

2) Die Starteinheiten und speziellen Fähigkeiten

Die Starteinheiten/Technologien und die Speziellen Fähigkeiten der Rasse.

3) Phasen and deren Reihenfolgen

Eine ausführliche Übersicht der wichtigen Phasen und Reihenfolgen des Spiels.

4) Einheiten Daten

Eine ausführliche Liste mit den Kosten, Kampfwerten, Reichweiten und spezielle Fähigkeiten jedes Einheitstyps.

5) Der Strategiebereich

Die Kommandochips können hier ausgegeben werden um die sekundären Fähigkeiten der Strategiekarten (und einige andere spezielle Funktionen) durchzuführen.

6) Die Flottenversorgung

Die Kommandochips werden hier zu ihrer „Flotte“ eingeteilt. Die Anzahl der Kommandochips bestimmt die zulässige Flottengröße eines Spielers.

7) Der Kommandobereich

Die Kommandochips von diesem Bereich werden ausgegeben, wenn Sie während einer Taktischen- oder Bewegungsaktion Systeme aktivieren.

8) Der Handelsgüterbereich

Wenn ein Spieler Handelsgüter erhält, werden sie in diesen Bereich gelegt. Ein Spieler kann Handelsgüter anderen Spielern z. B. als Bezahlung geben oder das Handelsgut als Ersatz für eine Ressource oder Einfluss verwenden.

Die Kommandochips

Am Anfang des Spiels erhält jeder Spieler insgesamt 16 Kommandochips. Während des Spiels werden diese Chips entweder auf dem Rassenblatt des Spielers oder bei seinen Verstärkungen sein.

Wenn ein Spieler einen Kommandochip von seinen Verstärkungen erhält, muss er ihn sofort in einem der 3 Bereiche des Rassenblatts legen. Die Bereiche werden im Anschluss erklärt:

- **Der Strategiebereich**
- **Die Flottenversorgung**
- **Der Kommandobereich**

Diese 3 Bereiche vertreten 3 ausgesprochen verschiedene Gebiete mit der Sie Ihre Rasse führen. Sobald ein Spieler einen Kommandochip in einen dieser Bereiche legt, kann er ihn nicht mehr vor einer kommenden Statusphase in ein anderes Gebiet verschieben. Die Entscheidung, wohin man sie zu legen hat und wofür man Kommandochips ausgibt, sind mitunter die wichtigsten Fragen, die sich ein Spieler während des Spiels stellen wird.

Wenn ein Spieler einen Kommandochip ausgibt, oder einen Kommandochip verwendet um ein System zu aktivieren, muss er den Chip vom passenden Bereich seines Rassenblatts entfernen und ihn in seine Verstärkungen zurückgeben.

Die Flottenversorgung

Die Anzahl der Kommandochips in der Flottenversorgung gibt die maximale Anzahl von Schiffen (exklusive Jäger), die ein Spieler in jedem System haben an. Ein Spieler kann keine Einheiten bewegen, oder in einem System bauen, wenn die Zahl der Schiffe die Zahl der Kommandochips überschreitet.

Wenn, aus irgendeinem Grund, die Zahl der Schiffe in einem System die Zahl der Kommandochips in der Flottenversorgung eines Spielers überschreiten sollte, muss der Eigentümer jener Schiffe sofort entsprechend

viele Schiffe vom jeweiligen System entfernen bzw. zerstören und in seine Verstärkung legen.



Wenn ein Spieler einen Kommandochip in seine Flottenversorgung legt, wird er mit dem „Flottensymbol“ nach oben gelegt, da er ein Teil der Flottenversorgung ist.

Auf diese Weise können andere Spieler das Flottenlimit erkennen, und es hilft ihnen, die Chips von den Kommandochips der beiden anderen Gebiete zu trennen. Sobald ein Spieler die Zahl der Kommandochips in seiner Flottenversorgung vergrößert, kann er die Größe seiner Flotten auf dem Spielbrett ebenfalls vergrößern.

***MERKE:** Ein Spieler kann eine beliebige Zahl aktiver Flotten auf dem Spielbrett haben, solange jede Flotte der Flottenversorgungsgrenze seines Eigentümers entspricht. Jäger zählen nicht zur Flottenversorgungsgrenze. Ein Spieler kann jede Anzahl von Jägern in einem System stationieren, solange er die Kapazität hat, um sie zu unterstützen (siehe Einheiten Beschreibungen).*



Der N'orr Spieler hat ein System aktiviert, das ein Raumdock enthält, und möchte als letzten Schritt der Aktivierungsfolge in diesem System Einheiten bauen. Er nimmt einen Träger, Zerstörer und Kreuzer von seinen Verstärkungen, laut seinem Rassenblatt kosten diese Einheiten: Träger 3, Zerstörer 2 und der Kreuzer 1 Ressource, also Gesamtkosten von 6 Ressourcen.

Der Planet kann bis zu 5 Einheiten bauen, so ist die Produktionskapazität des Planeten kein Problem. Um jedoch die 3 Einheiten bezahlen zu können, muss der N'orr Spieler 6 Ressourcen haben. Weil er keine Handelsgüter auf seinem Rassenblatt hat, nimmt der

N'orr Spieler 3 seiner vorbereiteten Planetenkarten, mit einem gesamten Ressourcenwert von 6, und erschöpft sie.

Nach Bezahlung der Produktionskosten nimmt der N'orr die 3 Einheiten und legt sie ins aktivierte System. Weil das aktivierte System bereits einen Träger enthält, hat er jetzt eine Flottenstärke von 4 Schiffen (Jäger zählen nicht zur Flottengröße) im System. Da der N'orr Spieler auf seiner Flottenversorgung 4 Kommandochips hat, ist die Flotte nicht über dem N'orr Flottenlimit.

Der Kommandobereich

Nachdem sich ein Spieler dafür entschieden hat, während der Aktionsphase eine taktische Aktion oder Bewegung durch Zuführen, muss er einen verfügbaren Kommandochip von seinem Kommandobereich nehmen, um ein System auf dem Spielbrett zu aktivieren. Wenn ein Spieler keine Kommandochips in seinem Kommandobereich hat, ist er nicht im Stande, taktische Aktionen oder Bewegungen durchzuführen. Mit anderen Worten, die Zahl der Kommandochips in seinem Kommandobereich gibt die Menge der möglichen Aktionen auf dem Spielbrett vor.

Der strategische Zuteilungsbereich

Allgemein werden Kommandochips im strategischen Zuteilungsbereich ausgegeben, um die sekundären Fähigkeiten von Strategiekarten durchzuführen. Einige Rassen haben spezielle Fähigkeiten bzw. einige Aktionskarten verlangen, dass deren Spieler Kommandochips aus ihrem strategischen Zuteilungsbereich für andere Effekte ausgeben.

Ressourcen und Einfluss ausgeben

Überall im Spiel werden Sie Ressourcen ausgeben und zu vielen verschiedenen Zwecken einsetzen müssen. Beides, Ressourcen und Einfluss werden durch die Planeten die unter Ihrer Kontrolle stehen, zur Verfügung gestellt und Sie sollten ihre entsprechenden Planetenkarten dazu verwenden, Ihren Verbrauch nachzuprüfen.



Ressource Planetenname Einfluss

Das Erschöpfen von Planeten

Wenn Sie Einfluss oder Ressourcen ausgeben möchten, müssen Sie die entsprechenden Planetenkarten mit der Vorderseite nach unten wenden. Dies versorgt Sie mit den entsprechenden Ressourcen oder dem Einfluss dieses Planeten. Jede Planetenkarte zeigt spezifische Informationen darüber, wie viel Ressourcen bzw. Einfluss, durch das Ausbeuten des Planeten gewonnen werden kann.

Wenn ein Planet erschöpft wurde, sind alle Ressourcen bis zur nächsten Statusphase aufgebraucht. Ein Planet wird immer komplett ausgebeutet, sie können die Ressourcen oder den Einfluss eines Planeten nicht teilweise verwenden und für später ansparen.

Merke: Ein Planet versorgt Sie entweder mit seinen Ressourcen oder mit seinem Einfluss, aber nicht mit beidem. Vor dem Ausbeuten eines Planeten müssen Sie bekannt geben, ob Sie seine Ressourcen oder Einfluss erhalten möchten.

Wann auch immer ein Spieler Ressourcen benötigt oder Einfluss ausgeben möchte, gibt er einfach die Summe von Ressourcen bzw. Einfluss bekannt, die er erhalten möchte, und beutet anschließend die entsprechende Anzahl Planeten (oder größer) aus. Wenn ein Spieler Ressourcen benötigt, ist er nicht gezwungen, seine gelagerten Handelswaren zu verwenden.

Um für die Produktionskosten auf einem bestimmten Planeten zu zahlen, muss man keine spezifische Planetenkarte ausbeuten. Man kann also jederzeit frei wählen, welche Planeten man ausbeutet.

Das Gesetz der Karten

Als beabsichtigter Nebeneffekt können Karten die Regeln des Spiels verändern, oder sogar komplett ersetzen. Generell gilt, der Kartentext stimmt immer.

Aktionskarten



Während des Spiels werden die Spieler in den Besitz von Aktionskarten kommen. Diese sollten immer vor den anderen Spielern verborgen gehalten werden. Eine Aktionskarte kann nur für die aufgedruckte spezifische Situation (oder Phase) verwendet werden.

Ein Spieler darf nie mehr als 7 Aktionskarten haben. Wenn er, nach Empfang zusätzlicher Karten, mehr als 7 Aktionskarten in seiner Hand hat, muss er sofort die entsprechende Übermenge wählen und verwerfen. Hat ein Spieler bereits 7 Karten und möchte dennoch zusätzliche Karten ziehen, sollte er eine Aktionskarte ziehen und zeitgleich eine verwerfen.

Ein Spieler darf nie 2 identische Aktionskarten für dieselbe Situation und/oder für dasselbe Vorhaben während einer Runde spielen.

Beispiel: Ein Spieler kann keine 2 „Flanken Geschwindigkeit“ Aktionskarten für die gleiche Flotte in einer Runde spielen. Der Spieler kann jedoch die „Flanken Geschwindigkeit“ auf 2 verschiedenen Flotten in derselben Runde spielen.

Wie wird eine Aktionskarte gespielt?

Möchte ein Spieler eine Aktionskarte spielen, muss er es **öffentlich ankündigen**. Dann können andere Spieler, in dieser Zeit, bekannt geben, dass sie ebenfalls eine Aktionskarte spielen möchten. Nachdem nun alle Spieler die Gelegenheit hatten, dass sie ebenfalls Aktionskarten spielen, werden alle Aktionskarten aufgedeckt und in Reihenfolge gespielt.

Wenn die Spieler keine Strategiekarten mehr haben, dann die werden Aktionskarten mit dem Sprecher beginnend im Uhrzeigersinn gespielt.

Die Sabotage Karte

Ein Spieler muss das Auspielen einer Sabotage Karte nicht ankündigen. Die Sabotage Karte wird einfach sofort, nachdem eine Aktionskarte aufgedeckt worden ist, gespielt. Die aufgedeckte Aktionskarte wird sofort wirkungslos und beide Karten werden verworfen.

„Als eine Aktion spielen“

Auf einigen Aktionskarten steht „als eine Aktion spielen“. Diese Aktionskarte muss, anstelle einer regulären Aktion, von seinem Eigentümer während der Aktionsphase gespielt werden.

Politische Karten und der galaktische Rat



Wenn der Spieler, der die Politik Strategie kontrolliert, seine strategische Aktion durchführt, muss er eine Politik Karte ziehen und der galaktische Rat kommt zusammen, um über diese Tagesordnung abzustimmen.

Die politische Tagesordnung

Jede Politikkarte enthält eine Tagesordnung, die eine Abstimmung im galaktischen Rat (die Spieler) verlangt. Als ersten Schritt, quasi um den galaktischen Rat einzuberufen, liest der aktive Spieler die gezogene Politikkarte vor und macht verständlich, welche Stimmenabgabe er erhofft.

Es gibt 2 Varianten von „Stimmen“:

„Wahlstimme“

Wenn eine politische Tagesordnung den galaktischen Rat darum bittet, wegen jemand oder einer Sache zu wählen, müssen alle Spieler ihre Stimme abgeben.

Jeder Spieler zählt nun den gesamten Einfluss seiner Planeten, sie ergeben die Stimmen des Spielers die diesem Thema zugeschrieben werden. Das Thema mit der höchsten Anzahl (nicht notwendigerweise die Mehrheit der Spieler) der Totalstimmen wird als gewählt

betrachtet. Folgen Sie danach den Instruktionen auf der Politikkarte.

„FÜR oder GEGEN“ Stimmen

Der überwiegende Teil der Tagesordnungen wird den galaktischen Rat darum bitten, für oder gegen eine bestimmte Sache zu stimmen. Jeder Spieler entscheidet sich nun entweder „für“ oder „gegen“ das zu Thema. Die Mehrheit der ganzen Stimmenabgabe entscheidet das Ergebnis.

Gesetze

Einige Tagesordnungen sind „Gesetze“. Gesetze vertreten dauerhafte Änderungen in den Regeln und/oder im Ablauf des Spiels. Die Auswirkungen dieser Karte sind jetzt dauerhaft.

- Wenn sich „für“ ein Gesetz entschieden wird, lösen Sie zuerst alle Auswirkungen die das Gesetz bewirkt aus und legen dann die Politikkarte lesbar in den allgemeinen Spielbereich.
- Wenn sich „dagegen“ entschieden wird, lösen Sie zuerst alle Auswirkungen die das „dagegen“ Ergebnis bewirkt aus und werfen anschließend die Karte.

Obwohl sich der galaktische Rat in einer früheren Runde für ein Gesetz entschieden hat, könnte sich z. B. im späteren Spielverlauf das Gleichgewicht der Macht verändern und ein Gesetz wird für einige Spieler unpopulär. Wenn das geschieht, wie kann der Rat das alte Gesetz umkehren?

Unter den Politikkarten gibt es Tagesordnungen die es erlauben ältere Gesetze entweder neu zu bewerten oder gänzlich zu verwerfen. Bedenken Sie jedoch das diese Karten selten sind und es im Laufe des Spiels viele Gesetze geben wird die dauerhaft bleiben.

Nutzen Sie also Ihre Stimme mit Bedacht.

Stimmabgabe im galaktischen Rat

Nachdem der aktive Spieler die Tagesordnung laut vorgelesen hat, muss der galaktische Rat die Tagesordnung folgendermaßen klären:

- 1) Die Spieler diskutieren miteinander, drohen, locken bestechen oder überzeugen einander, um in ihrem Sinne zu stimmen.
 - a. Handelsgüter können als „Bestechungsgelder“ verwendet.
 - b. Versprechungen und Abmachungen sind nicht bindend, selbst nach Empfang eines Bestechungsgeldes oder einer Belohnung.
- 2) Spieler stimmen dann auf die Tagesordnung. Die Abstimmung beginnt beim Spieler links vom Sprecher und wird einzeln im Uhrzeigersinn abgegeben. Der Sprecher darf immer die letzte Stimme abgeben.
Ein Spieler stimmt mit der **Summe aller Einflusswerte seiner unerschöpften Planeten** (Minimum von 1 Stimme) ab.

Ein Spieler muss entweder all seine Stimmen oder keine abgeben. Stimmen können nicht gesplittet werden.

Die Abstimmung verursacht keine Erschöpfung der Planetenkarten. Handelsgüter können nicht verwendet werden, um zusätzliche Stimmen zu gewinnen.

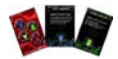
Der galaktische Rat ist dazu da, um eine willkommene aktive Verpflichtung zu sein, in der die Spieler Allianzen schmieden, ihre politische Fähigkeit verwenden, mit den Säbeln rasseln und sich „mit ihrer Rasse beschäftigen.“ Wenn dem Rat z. B. schwerwiegende Tagesordnungen zur Abstimmung vorgelegt werden, können sich nun auch schwächere Spieler darum bemühen, starke Nachbarn auf diplomatische Weise über politische Erlasse und Gesetze zu schwächen oder sie sogar durch andere Tagesordnungen zu schädigen.

Unentschieden und Stimmenthaltungen

Ein Spieler kann sich während jeder Abstimmung für eine Stimmenthaltung entschließen. Seine Stimme bzw. Stimmen werden einfach nicht gezählt.

Wenn die Abstimmung ein Unentschieden ergibt oder sich sogar alle Spieler enthalten haben, kann der Sprecher mit seiner Stimme die Abstimmung entscheidend verändern bzw. ein Unentschieden brechen.

Technologie Fortschritte



Bevor das Spiel beginnt, wird jeder Spieler mit einem identischen Deck von 24 Technologien versorgt. Jeder Spieler fängt das Spiel mit einer „Starttechnologie“ an.

Wenn ein Spieler erfolgreich ein Technologie erworben oder am Anfang des Spiels erhalten hat, nimmt er die jeweilige Technologiekarte und legt sie lesbar vor sich in den Spielbereich. Auf diese Weise sammeln die Spieler langsam einige Technologiekarten an, mit denen sie sich mit nützlichen Vorteilen versorgen, welche auf den Karten beschrieben sind.

Beispiel: Nach dem Erwerb der „Tiefen Raumkanone“ Technologie können die PDS Einheiten eines Spielers in angrenzende Systeme schießen.

Technologiekarten werden normalerweise beim Spielen der Technologiestrategie erworben, aber können auch über die bestimmte Aktion und politische Karten erworben werden.

Spieler können keine Technologien tauschen oder vergeben.

Es gibt vier verschiedene mit Farben gekennzeichnete Technologiegebiete:

- **Militärische Technologie = Rot**
- **Biotechnologie = Grün**
- **Antriebstechnik = Blau**
- **Allgemeine Technologie = Gelb**

Technologien erwerben

Wenn die Technologiestrategie während der Aktionsphase ausgeführt wird, können Technologien erworben werden. Der aktive Spieler erhält eine freie

Technologie und die anderen Spieler können 8 Handelsgüter bezahlen, um einen Technologie zu erwerben.

Viele Technologien erfordern Vorkenntnisse über andere Technologien. Bevor ein Technologie erworben werden kann, muss ein Spieler bereits alle erforderlichen auf der Karte gedruckten Technologien erworben haben. Diese Regel gilt auch, wenn z. B. Aktionskarten einen Kauf ermöglichen.

Beispiel: Die „Mikrotechnologie“ verlangt, dass ein Spieler entweder bereits die „Stasis Kapseln“ oder die „Sarween Werkzeuge“ Technologie besitzt. Wenn der Spieler keine dieser Vorbedingungen erfüllt, kann er nicht, die „Mikrotechnologie“ zu erwerben.

Spezielle planetare Technologien



Einige Planeten haben eine Technologiespezialisierung, die durch ein aufgedrucktes Technologiesymbol auf den Planeten und der Planetenkarte angezeigt wird. Spezialisierungen vertreten bestimmte lokale Kenntnisse oder stehen für Bodenschätze, welche für ein spezifisches Gebiet der Wissenschaft wichtig sind. Wenn die sekundäre Fähigkeit der Technologiestrategie gespielt wird, vergünstigt eine technologische Spezialisierung dem Eigentümer des Planeten, den Kauf einer Technologie des spezifischen Typs: Rot, grün oder blau, um 1. Wenn ein Spieler mehrere Planeten mit Technologiespezialisierungen derselben Farbe bzw. Typs kontrolliert, werden die Kosten entsprechend der Anzahl um jeweils 1 gesenkt.

Beispiel: Wenn ein Spieler 3 Planeten mit der grünen Technologiespezialisierung (Biotechnologie) kontrolliert, kann er beim Kauf von grünen Technologiekarten insgesamt 3 von den Kosten.

Der Gebrauch der Technologiespezialisierung beutet den Planeten nicht aus. Ist ein Planet jedoch als ausgebeutet markiert, kann er seine Spezialisierung nicht zur Verfügung stellen.

Handelsverträge und Handelsabmachungen



Der Handel ein wichtiger Weg für Spieler, um zusätzliche Ressourcen und Einfluss zu gewinnen. Handel kann als wichtiger politischer Einfluss gegen feindliche Spieler verwendet werden oder helfen, eine wichtige Allianz zu besiegeln.

Am Anfang des Spiels wird jede Rasse mit 2 Handelskarten, jede mit einem numerischen Handelswert und „Handelsabkommen“ bedruckt versorgt. Einige Rassen haben unterschiedliche Handelskarten und Handelswerte.

Am Anfang des Spiels sollten die Spieler diese Karten mit der „Handelsabkommen“ Seite vor sich ablegen. Diese Seite hat keinen verräterischen Handelswert, von dem andere Spieler etwas ableiten könnten.

Die Eröffnung von Handelsabkommen

Wenn während der Aktionsphase die primäre Fähigkeit der Handelsstrategie ausgelöst wird, kann der aktive Spieler sich und den erlauben, Handelsabkommen zu schmieden.

Ein Handelsabkommen wird zwischen 2 Spielern begonnen, die bereit sind, miteinander zu handeln. Nach der Zusage muss jeder der 2 Spieler dem Partner eine ihrer eigenen Handelskarten geben. Nach dem Empfang der Handelskarte des anderen Spielers sollte die Karte mit der „Handelsabkommen“ Seite nach oben vor sich abgelegt werden.

Da jede Rasse nur 2 Handelskarten hat, kann jeder Spieler **nur 2 aktive Handelsabkommen mit 2 verschiedenen Parteien** haben.

Jeder neue Vertrag muss zuerst vom aktiven Spieler genehmigt werden. Wird er genehmigt (das kann dem aktiven Spieler einige Bestechungsgelder bringen), können die Spieler die Handelskarten austauschen.

Ein Spieler kann beide Handelsabkommen während derselben Runde abschließen.

Der Empfang von Handelsgütern

Indem ein Spieler die primäre Fähigkeit der Handelsstrategie durchführt, erhält der erste Spieler Handelswaren für seine Handelsabkommen (und 3 extra Güter).

Nachdem der aktive Spieler die primäre Fähigkeit vollendet hat, können die anderen Spieler, im Uhrzeigersinn beginnend, die sekundäre Fähigkeit der Handelsstrategie durchführen und Handelswaren für ihre Handelsabkommen erhalten.

Hinweis: Es ist für die Spieler nicht möglich, ein Handelsabkommen während der primären Fähigkeit der Handelsstrategie zu abschließen und dann sofort in der sekundären Fähigkeit Handelseinkommen vom neuen Handelsabkommen zu sammeln.

Ein Spieler erhält Handelswaren im Gesamtwert aller Handelsabkommen in seinem Spielbereich. Der Spieler nimmt die entsprechende Menge Handelswaren vom allgemeinen Spielbereich und legt sie auf dem Handelsgüterbereich seines Rassenblatts.

Die Handelsgüter



Handelsgüter können in beliebiger Kombination als Ersatz für eine Ressource oder Einfluss ausgegeben werden. Wenn ein Spieler Handelsgüter ausgibt, bewegt er sie einfach von seinem Handelsgüterbereich in den allgemeinen Spielbereich. Den Spielern ist jederzeit erlaubt, anderen Spieler Handelswaren von ihrem Rassenblatt zu geben. Dies lässt die Handelswaren zu einer flexiblen Währung werden, mit der man, bestechen, bezahlen oder anderen Spielern wirtschaftlich helfen kann.

An Handelswaren knapp werden

Es gibt 40 Handelsgüter im Spiel, wenn der allgemeine Spielbereich leer ist, können Spieler solange **keine zusätzlichen Handelswaren** erhalten, bis ein Spieler einige ausgibt und sie in den allgemeinen Spielbereich zurückgibt. Da es eine begrenzte Anzahl von Handelswaren gibt, ist es wichtig, darauf zu achten, dass

alle Spieler die sekundäre Fähigkeit der Handelsstrategie ausführen, welche immer im Uhrzeigersinn vom aktiven Spieler ausgeht.

Handelsabkommen brechen

Handelsabkommen können während der Statusphase einseitig gebrochen werden. Es werden einfach die entsprechenden Handelsabkommen dem entsprechenden Besitzer verdeckt zurückgegeben. Handelspartner der Hacan Rasse können keine Handelsabkommen einseitig lösen.

Wenn 2 Handelspartner miteinander in einen offenen Krieg verwickelt werden, wird das Abkommen automatisch gebrochen und die Handelskarten kehren wie oben beschrieben zu ihren Eigentümern zurück. Nach Beendigung des Kampfes können die beiden Parteien wieder ein neues Handelsabkommen schließen. Hacan Spieler und seinem Handelspartner werden im Falle des offenen Krieges ebenfalls automatisch gebrochen.

Merke: Nur Raum- und Invasionskämpfe gelten als offene Kriegsaktionen die eine Handelsabmachung zwischen 2 Spielern automatisch beenden. Das Spielen von Aktionskarten oder PDS-Schüsse usw. führen zu keinem automatischen Bruch.

Das Eindringen in einen Planeten, der nur einen feindlichen Kontrollchip enthält, wird als Invasionskampf betrachtet und führt zur Annullierung des Handelsabkommens.

Die Macht der Händlergilden

Wenn ein Spieler die primäre Fähigkeit der Handelsstrategie ausführt, kann er anstatt den Reichtum anderer Rassen zu fördern, seine Kontrolle über die Großhändlergilde auf eine zerstörende Weise ausüben. Wie in der Option „b“ der Handelsstrategie beschrieben, kann der aktive Spieler, anstatt Handelsgüter zu erhalten und Handelsverhandlungen zu eröffnen, auch **jedes bestehende Handelsabkommen im Spiel annullieren**.

Wenn der aktive Spieler diese Option wählt, werden alle Handelskarten (einschließlich derjenigen der Hacan) zu ihren Eigentümern zurückgegeben.

Die Auftragskarten



Die Auftragskarten stellen den primären Weg für Spieler dar, Siegpunkte zu erhalten. Jede Auftragskarte, sowohl geheim als auch öffentlich, enthält eine Bedingung und eine Siegpunktangabe. Während des ersten Schritts der Statusphase können sich Spieler für die Bedingungen einer öffentlichen Auftragskarte qualifizieren und die entsprechenden Siegpunkte erhalten.

Hinweis: Kein Spieler kann von einer öffentlichen Auftragskarte Siegpunkte erhalten, die noch nicht aufgedeckt wurde. Einige Auftragskarten geben ein „Ich ... jetzt ...“ vor. Dies verlangt, dass ein Spieler die Bedingung während des ersten Schritts der Statusphase wirklich erfüllt.

Beispiel: In einer Auftragskarte steht „ich gebe jetzt 20 Ressourcen (2 Siegpunkte) aus.“

Um diese 2 Siegpunkte zu erhalten, muss der Spieler genug Handelsgüter besitzen bzw. unerschöpfte Planeten haben, um 20 Ressourcen während des ersten Schritts der Statusphase auszugeben.

Die geheime Auftragskarte

Am Anfang des Spiels erhält jeder Spieler eine geheime Auftragskarte. Es ist bis zur Erfüllung **nicht erlaubt**, anderen Spielern seine geheime Auftragskarte zu zeigen.

Ein Spieler, der seine geheime Auftragskarte aufdeckt, obwohl er sie nicht erfüllen kann, verliert die Karte, die sofort zurück in den Kasten gelegt wird. Solch ein Spieler wird für die gesamte Spieldauer nicht mehr im Stande sein, von einem geheimen Auftrag Punkte zu erhalten.

Während der Statusphase kann sich ein Spieler für einen öffentlichen Auftrag und/oder seinen geheimen Auftrag qualifizieren. Ein Spieler kann sich nicht für mehr als einen öffentlichen Auftrag je Runde qualifizieren.

Regeln für Einheiten



Das Raum Dock
Verfügbare Einheiten: 3
Kosten: 4
Kapazität: 3

Das Raumdock vertritt einen militärischen Industriekomplex, die Schiffswerft. Um Einheiten oder ein anderes Raumdock produzieren zu können, muss sich das Dock in der nahen Umlaufbahn eines spezifischen Planeten befinden.

Bauen eines neuen Raumdocks

Um auf einem Planeten ein neues Raumdock zu bauen, müssen die folgenden Anforderungen erfüllt werden:

- 1) Das System, der den Planeten enthält, auf dem Sie das Raumdock bauen wollen, ist gerade aktiviert worden und es ist zurzeit der „Produktionsschritt“ der Aktivierungs- oder Bewegungsfolge.
- 2) Der aktive Spieler muss den Planeten für die komplette gegenwärtige Runde kontrolliert haben. Es ist nicht möglich, ein Raumdock auf einem Planeten zu bauen, der in der aktuellen Runde erworben worden ist.
- 3) Der Planet enthält nicht bereits ein Raumdock (nur ein Raumdock pro Planeten).
- 4) Das System enthält keine feindlichen Schiffe.

Wenn diese Anforderungen erfüllt werden, kann der Aktive Spieler ein verfügbares Raumdock von seinen Verstärkungen nehmen, 4 Ressourcen ausgeben, und das Raumdock auf dem gewählten Planeten legen. Danach kann das Raumdock Einheiten produzieren.

Hinweis: Es ist wichtig zu wissen, dass ein Raumdock an einen spezifischen Planeten gebunden ist und das Dock nicht als „im Raum“ stationiert ansieht. Das Dock

nimmt demnach nicht an Raumnäpfen teil, noch kann es direkt durch feindliche Schiffe angegriffen werden.

Um in einem Raumdock neue Einheiten zu bauen, müssen Spieler über eine taktische Aktion- oder Bewegungsaktion, ein System aktivieren, das ein Raumdock enthält.

Als letzten Schritt in der Aktivierung des Systems kann der aktivierende Spieler Ressourcen ausgeben, um im Raumdock Einheiten zu bauen:

- Ein Raumdock kann nur Einheiten (unabhängig vom Typ) **gleich dem Ressourcenwert seines Planeten plus 2** bauen. Dies bedeutet, dass ein Raumdock auf einem Planeten mit einem Ressourcenwert 3 bis zu 5 verschiedene Einheiten (3 für den Quellenwert des Planeten, plus 2 für das Raumdock selbst) erzeugen kann. So kann der oben genannte Planet, unabhängig der Kosten, mit einer 5 als Produktionsgrenze z. B. 5 Schlachtschiffe oder 5 Jäger erzeugen.
- Merken Sie sich, dass Jäger und Bodentruppen paarweise produziert werden und dennoch nur 1 Ressource kosten.
- Jäger und Bodentruppen werden zwar paarweise bezahlt, werden aber dennoch durch die Produktionsgrenze geregelt. Dies kann bedeuten, dass man evtl. auf eine Einheit verzichten muss, obwohl man sie bezahlt hat.
- Durch die Produktionsgrenze verlorene Jäger oder Truppen können nicht gespart oder vermischt werden.
- Neu produzierte Raumschiffe (Jäger, Kreuzer, Träger, Zerstörer, Schlachtschiffe und Kampfsterne) befinden sich immer im Raum. Jedes System vertritt ein Gebiet des Raums.
- Bodentruppen, PDS und das Raumdock selbst, befinden sich immer auf dem produzierenden Planeten.
- Bodentruppen und PDS Einheiten können sich nicht zu einem anderen Planeten (einschließlich

anderer Planeten in demselben System) bewegen, wenn sie nicht durch einen Träger oder einen Kampfsterne transportiert werden.

Andere Regeln für Raumdocks

- Ein Raumdock hat die Kapazität, um 3 Jäger in seinem System zu unterstützen (siehe später).
- Wenn ein System mindestens ein feindliches Raumschiff enthält, werden alle Raumdocks in diesem System unter Blockade betrachtet und können keine Raumschiffe mehr produzieren. Ein Raumdock unter Blockade kann während des Produktionsschritts der Aktivierungsfolge jedoch noch Bodentruppen und PDS auf seinem Planeten bauen.

Strategietipp: Kreuzer und Zerstörer sind besonders nützlich, um aus der Ferne heran zustoßen, um feindliche Raumdocks zu blockieren.

Seien Sie also vorsichtig, wenn schnelle feindliche Schiffe innerhalb der Reichweite Ihrer Raumdocks sind und Sie sich gerade auf ein Raumdock und dessen Produktion verlassen.



Die Bodentruppen
Verfügbare Einheiten: 12
(Zzgl. Ergänzungszeichen)
Kosten: 1
(erzeugt 2 Bodentruppen)

Die Bodentruppe vertritt militärische und berufliche Einheiten des Spielers. Sie ist notwendig, um neutrale Planeten zu übernehmen, in feindliche Planeten einzufallen oder Ihre eigenen Planeten gegen eine feindliche Invasion zu verteidigen.

Bodentruppen werden durch folgende Regeln geregelt:

- Neu produzierte Bodentruppen werden auf den Planeten des Produzieren Raumdocks gelegt.
- Obwohl der Kampfstern und auch andere Schiffe durch bestimmte Technologien, Bodentruppen transportieren können, werden sie in erster Linie mit Trägern durch die Galaxie transportiert.
- Man betrachtet eine Bodentruppe nie als „im Raum“ befindlich, entweder ist sie auf einem Planeten stationiert oder wird von einem Kampfstern oder Träger transportiert.
- Ein Träger kann an jedem Punkt während seiner Bewegung Bodentruppen auf einem Planeten im befindlichen System absetzen bzw. auch aufnehmen (mehr Details bei der Träger Beschreibung).
- **Ausnahme: Wenn sich ein Träger durch ein bereits aktiviertes System bewegt, kann er dort keine Bodentruppen aufnehmen.**
- Während des planetarischen Landungsschritts der Aktivierungsfolge können Bodentruppen welche sich auf einem Träger befinden, direkt auf feindliche oder neutrale Planeten des aktuellen Systems landen.



Die Jäger
Verfügbare Einheiten: 10
(Zzgl. Ergänzungszeichen)
Kosten: 1
(erzeugt 2 Jäger)

Der Jäger ist das billigste Schiff im Arsenal eines Spielers. Jäger, die typischerweise durch Träger in den Kampf bewegt werden, können einen Feind durch ihre bloße Zahl überwältigen und sind lebenswichtig um eine Flotte gegen feindliches Feuer abzusichern.

Jäger werden durch die folgenden Regeln geregelt:

- Jäger können sich nicht selbst bewegen und müssen demnach von einem Träger transportiert werden.
- Jäger befinden sich immer im Raum, sogar wenn sie transportiert werden. So werden Jäger immer an jedem Raumkampf in ihrem System teilnehmen.
- Jäger verlangen zu jeder Zeit, dass ihr gegenwärtiges System genügend Kapazität hat, um sie zu unterstützen. So hat z. B. ein Raumdock genügend Kapazität für 3 Einheiten, ein Träger eine Kapazität von 6 und ein Kampfstern ebenfalls für 6. Wenn ein System jemals mehr Jäger enthält als seine Kapazität erlaubt, muss der Eigentümer entsprechend viele Jäger zerstören und in seine Verstärkung zurücklegen.

Hinweis: Die Jägerkapazität eines Systems ist während eines Raumkampfes nicht relevant.

Das bedeutet, dass Jäger, die an einem Raumkampf teilnehmen, ihren Kampf fortsetzen können, selbst wenn ihr Träger zerstört worden ist. Nachdem ein Raumkampf jedoch beendet ist, werden jedoch alle Jäger ohne Unterstützung bzw. Kapazität sofort zerstört und vom Spielfeld entfernt.

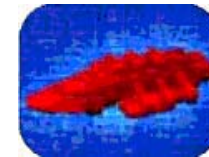


Der Zerstörer
Verfügbare Einheiten: 8
Kosten: 1
 Obwohl der Zerstörer im Kampf nicht so stark ist wie sein größerer

Bruder, ist er dennoch eine schnelle, günstige und vielseitige Waffe, die jeder feindlichen Flotte einen tödlichen Schlag versetzen kann, die sich zu sehr auf Jäger verlässt.

Das Zerstörer – Anti Jäger Speerfeuer

Bevor ein Raumkampf beginnt, kann jeder Zerstörer, sowohl der Angreifende als auch der Verteidigende, **einmalig** 2 Kampfwürfel werfen. Für jedes Ergebnis gleich oder höher als der Kampfwert des Zerstörers (normalerweise 9) muss der Gegner sofort einen Jäger zerstören. Zerstörte Jäger werden sofort ohne Erwiderungsfeuer entfernt.

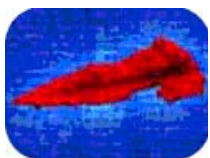


Der Kreuzer
Verfügbare Einheiten: 8
Kosten: 2

Der Kreuzer ist eines der wirksamsten Schiffe in der TWILIGHT-IMPERIUM-Galaxie.

Für einen angemessenen Preis liefert der Kreuzer im Kampf einen wirksamen Schlag und gibt seinem Eigentümer zusätzlich die Flexibilität der großen Reichweite.

Es gibt keine speziellen Regeln, die den Gebrauch der Kreuzer regeln.

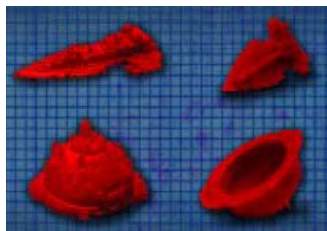


Das Schlachtschiff
Verfügbare Einheiten: 5
Kosten: 5

Keine Einheit in der Galaxie, abgesehen von dem legendären Kampfstern, kann die Feuerkraft und Stärke, die durch das Schlachtschiff erreicht wird, übertreffen. Seine massive Bewaffnung, die tödliche Bombardementoption und die mächtigen Schilde, macht es zum unumstrittenen Fundament jeder erfolgreichen Flotte.

Das Schlachtschiff stellt 2 einzigartige Eigenschaften zur Verfügung:

Trefferschaden nehmen



Ein Schlachtschiff kann, infolge eines Raumkampfes, PDS Beschuss oder Ähnliches, einen einzelnen Treffer absorbieren, bevor es zerstört wird.

Nach einem ersten

Treffer, drehen Sie das Schlachtschiff auf seine Seite und zeigen so seine Beschädigung an.

Wenn ein beschädigtes Schlachtschiff einen weiteren Treffer hinnehmen muss, wird es zerstört.

Während der Statusphase werden alle beschädigten Schiffe repariert und werden in ihre normale aufrechte Position zurückgelegt.

Planetares Bombardement

Schlachtschiffe können vor der Invasion, einen Planeten eines aktivierten Systems, bombardieren.

Würfeln Sie einfach für jedes Schlachtschiff einen Kampfwürfel und entfernen für jedes Ergebnis gleich oder höher des Kampfwerts des Schlachtschiffs eine feindliche Bodentruppe auf dem umkämpften Planeten. Beachten Sie, dass ein Schlachtschiff einen Planeten mit PDS oder planetaren Schild nicht bombardieren kann.

Durch die Bombardierung zerstörte Bodentruppen werden sofort entfernt und werden am kommenden Invasionskampf nicht teilnehmen.

Wenn ein Spieler ein System mit ein oder mehr Planeten aktiviert, muss er sich entscheiden, welchen Planeten er bombardiert.



Der Kampfstern
Verfügbare Einheiten: 2
Kosten: 12
Kapazität: 6

Der Kampfstern ist die ultimative Kampfeinheit der Galaxie und ist eher einer Flotte als einem bloßen Schiff ähnlich. Der Kampfstern rühmt sich einer fast unergründlichen Feuerkraft, starken Schilden, enormer Reichweite und großer Kapazität für Truppen und Jäger.

Der Kampfstern ist den folgenden Regeln unterworfen:

- Ein Spieler kann keinen Kampfstern bauen, bevor er nicht die „Kampfstern“ Technologie erworben hat.
- Ein Kampfstern kann, bevor er zerstört wird, einen einzelnen Treffer absorbieren. Nach einem ersten Treffer drehen Sie den Kampfstern auf seine Seite und zeigen so seine Beschädigung an. Wenn ein beschädigter Kampfstern einen weiteren Treffer hinnehmen muss, wird er zerstört.
- Während der Statusphase werden alle beschädigten Schiffe repariert und werden in ihre normale aufrechte Position zurückgelegt.
- Ein Kampfstern kann Planeten bombardieren. Anders als beim Schlachtschiff ignoriert ein Kampfstern die Anwesenheit eines planetarischen Schildes oder einer PDS-Einheit.
- Ein Kampfstern kann einen Planeten während des planetaren Landungsschritts der Aktivierungsfolge bombardieren, selbst wenn keine eigenen Bodentruppen einen Invasionsversuch auf dem Planeten ausführen.
- Ein Kampfstern rollt während Raumkämpfen und Beschießungen 3 Kampfwürfel.
- Der Kampfstern hat eine Kapazität von 6 und kann Bodentruppen, PDS als auch Jäger transportieren.



**Das planetare
Verteidigungssystem
(PDS-Planetary Defense System)**
Verfügbare Einheiten: 6
Kosten: 2

Die PDS vertritt sowohl Flotten- als auch planetarische Invasionsabwehr (Raketen und enorme Energiekanonen) sowie ein planetarisches Schild.

Die Regeln, um die verschiedenen Anlagen der PDS zu verwenden, sind wie folgt:

Planetares Schild

Während des Invasionskampfes der Aktivierungsfolge können feindliche Schlachtschiffe keinen Planeten bombardieren, der eine feindliche PDS enthält.

Raumkanone

Eine PDS ist dazu fähig, sein massives Arsenal in den Raum abzufeuern, um nahe gelegene feindliche Schiffe zu zerstören. Die grundlegende Reichweite der PDS reicht nur in sein eigenes System, aber indem sie die Technologie „Tiefe Raumkanone“ erwerben, können Spieler die Reichweite ihrer PDS in das angrenzende System erweitern.

PDS „Raumkanonenangriff“

Wird immer während des dritten Schritts der Aktivierungsfolge abgefeuert, und nur eine der 2 Bedingungen unten sind gegeben:

- Nachdem der Eigentümer der PDS ein System aktiviert und jede freundliche Schiffbewegung ins System stattgefunden hat, darf jede in Reichweite befindliche PDS des aktiven Spielers einen einmaligen Schuss abfeuern, bevor der eigentliche Raumkampf beginnt.
- Wenn ein Spieler ein System in Reichweite einer feindlichen PDS aktiviert, können alle nach der Bewegungsphase der Aktivierungsfolge, einmalig auf alle feindlichen Einheiten des aktivierenden Spielers schießen.

Hinweis: Es darf nur auf die feindlichen Einheiten des aktivierenden Spielers gefeuert werden. Es ist also nicht möglich, diese Situation für einen Angriff auf Dritte auszuweiten, selbst wenn sich Feinde im selben System oder in Reichweite befinden.

Invasionsabwehr

Bevor die erste Invasionskampfrunde beginnt, darf jede verteidigende PDS, welche auf einem Planeten bzw. in Reichweite ist, auf die eindringenden Bodentruppen feuern.

Dies ist ein einmaliger Vorkampfbonus und kommt in den anderen Runden des nachfolgenden Invasionskampfes nicht mehr vor.

Das PDS Feuer

Wenn Sie eine PDS abfeuern lassen wollen, rollen Sie einfach für jede PDS einen Kampfwürfel.

Für jedes Ergebnis gleich oder größer dem Kampfwert der PDS (normalerweise 6) muss die feindliche Flotte bzw. oder die eindringenden Bodentruppen, einen Treffer hinnehmen, ohne dass ein Erwidierungsfeuer gewährt wird.

PDS-Beschränkung

Ein Spieler kann nie mehr als 2 PDS Einheiten auf einem Planeten haben. Ein Planet, der bereits 2 PDS Einheiten stationiert hat, kann auch kein Drittes PDS erzeugen, selbst wenn es zum Weitertransport gedacht ist.

Die Einschränkung, 2 PDS je Planet gilt unabhängig davon, wie viele Planeten ein System hat.

Die PDS transportieren

PDS-Einheiten werden immer auf dem Planeten des produzierenden Raumdocks erzeugt. PDS-Einheiten können sich nicht bewegen. Wie die Bodentruppen müssen PDS Einheiten zu anderen Planeten über einen Träger oder ein Kampfstern transportiert werden.



optionale Regel Der lange Krieg

Einige Spieler können die 10 Siegpunkte Zielsetzung als zu kurz empfinden. Solche Spieler können eine längere und mehr epische Erfahrung wünschen.

Sie können diese Erfahrung schaffen, indem Sie die optionale Seite der Siegpunktschiene verwenden, die bis 14 Siegpunkte geht.

Außerdem wählen Sie zufällig aus den öffentlichen Aufträgen Folgendes:

- 5 Stufe II öffentliche Aufträge (statt 3) und zusätzlich die „Game over“ Karte.
- 8 Stufe I öffentliche Aufträge (statt 6)

So haben Sie einen Stapel von 14 statt 10 Auftragskarten.

Alternative Variante:

Wenn Sie die oben ausgewählten Auftragskarten verwenden, wird das Spiel irgendwo zwischen der 9. und 14. Runde enden.

Auf Wunsch können Sie die „Game over“ Karte vom Auftragsstapel einfach weglassen. Wenn Sie das tun, sollten Sie das Spiel beenden, sobald die letzte Auftragskarte aufgedeckt und die letzte Statusphase beendet ist.

optionale Regel Der alte Thron

Spielen Sie diese Option nicht mit der Variante „Stern in der Krone“.

Bei dieser Variante wird die 8. Strategiekarte durch 8a ersetzt und ist für Gruppen, deren Stil nicht das sofortige Bewilligen von Siegpunkten schätzt und eine eher zielbasiertere Annäherung wünscht.

Sie können diese Option auch mit „Age of Empire“ kombinieren.

optionale Regel Age of Empire

Das beschriebene Siegpunktsystem von TI belohnt Spieler, die ein Gleichgewicht zwischen Planung und Flexibilität haben. Einige Spieler können sich jedoch wünschen, dass die Siegbedingungen mehr vorhersehbar sind (was der Fall in den 2 vorherigen Ausgaben von TI war), sodass sie eine stabilere langfristige Strategie planen können.

Das wird folgendermaßen ermöglicht:

Nachdem Sie wie in den Regeln beschrieben den Stapel der Auftragskarten gebildet haben, ziehen Sie nacheinander die oberste Karte und legen sie aufgedeckt links beginnend nebeneinander im allgemeinen Spielbereich ab. Sollten Sie die „Game over“ Karte ziehen, legen Sie die übrigen Auftragskarten aus dem Stapel zurück in den Kasten, Sie benötigen sie nicht mehr.

Jetzt sollten Sie eine Straße von öffentlichen Auftragskarten aus 7 bis 10 Karten mit der „Game over“ Karte in der äußersten rechten Position haben.

Während des Spiels können sich nun die Spieler für die Siegpunkte von einigen der offenen Auftragskarten qualifizieren. Da keine weiteren öffentlichen Auftragskarten ins Spiel kommen werden, wissen die Spieler auf diese Weise genau, welche Ziele für die Dauer des Spiels ihnen Siegpunkte geben werden.

Nach der Statusphase dem Ende der ersten Spielrunde legen Sie einen „Rundenzähler“ (Glasperle oder Ähnliches) auf die äußerste linke Karte.

Nun rücken Sie nach jeder Runde den „Rundenzähler“ immer eine Karte nach rechts, bis der Rundenzähler letzten Endes auf der „Game over“ Karte liegt.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner des Spiels.

optionale Regel Stern in der Krone

Diese Option bezieht sich spezifisch auf Gruppen, denen die Strategiekarten ein wenig zu dominierend und Meta-mechanisch für ihre Spielgruppe sind.

Diese Variante treibt das Spiel vorwärts, aber ändert die Dynamik des Auswahlverfahrens ein bisschen.

Wird die primäre Fähigkeit der Imperial Strategiekarte durchgeführt, erhält der aktive Spieler statt 2 nur noch einen Siegpunkt.

Sie können diese Option auch mit „Age of Empire“ kombinieren.

optionale Regel Homeworld

Diese Variante wird gerne von einigen Gruppen (insbesondere die aggressiveren) in der Schlussphase genommen, denn sie erlaubt die militärische Intervention um einen Anspruch auf den Reichsthron zu stoppen.

Kontrolle Ihres Heimatsystems

Um irgendwelche Siegpunkte zu erhalten, unabhängig vom Ursprung, muss ein Spieler die Kontrolle jedes Planeten in seinem Heimatsystem besitzen.

Selbst wenn ein Spieler aufgrund seiner Siegpunkte im Stande wäre, das Spiel zu gewinnen, kann er es nicht, wenn er nicht alle Planeten in seinem Haussystem kontrolliert.

Auf solche Art verlorene Punkte werden nicht angesammelt und auch nicht rückwirkend gewährt, selbst wenn er die Kontrolle des Systems wieder erlangt. Sobald der Spieler die Kontrolle seiner Planeten wiedergewinnt, muss er sich noch einmal um die Siegpunkte bemühen.

optionale Regel Entfernte Sonnen



Im Spielmaterial werden Sie die „Ereignis Chips“ finden, die den Kern der Option „Entfernten Sonnen“ bilden.

Die Verwendung der Ereignis Chips verändert während der frühen Spielrunden drastisch die Strategie und symbolisiert die Gefahren aber auch Belohnungen der Raumerforschung und der Kolonisation.

Nachdem die Galaxie erstellt wurde, mischen Sie die Ereignis Chips und legen jeweils einen Chip verdeckt auf jeden neutralen Planeten des Spielfelds, jedoch nicht auf Heimatsysteme oder auf Mecatol Rex. Legen Sie die restlichen Marken verdeckt in den Kasten zurück.

Die Ereignis Chips

Ereignis Chips spiegeln die unbekannten Aspekte der tiefen Raumerforschung und der Kolonisation wieder:

- Der Ereignis Chip eines Planeten wird aufgedeckt und seine Auswirkungen ausgelöst, sobald ein Spieler während der „Planetarischen Landung“ alle seine Bodentruppen gelandet hat.
- Nachdem ein Ereignis Chip offenbart worden ist, kann der aktive Spieler während derselben Aktivierung keine zusätzlichen Bodentruppen auf dem Planeten landen.
- Das Symbol auf der Vorderseite der Ereignis Chips symbolisiert die Begegnung bzw. das Ereignis auf dem Planeten. Lösen Sie die Wirkung sofort aus.
- Wenn ein Spieler während einer taktischen Aktion kommt, um einen Planeten zu kontrollieren, ohne jedoch Truppen zu landen, wird der Ereignis Chip ignoriert und man legt sie ohne Wirkung in den Kasten zurück.
- Wenn, aus welchem Grund auch immer, ein Planet zur Neutralität zurückkehrt und erneut durch einen Spieler besetzt wird, legen Sie keinen neuen Ereignis Chip auf den Planeten.

Die Forschung

Sofort nach dem Bewegungsschritt einer taktischen Aktion (nicht einer Transferaktion) kann der aktive Spieler beschließen, die Ereignis Chips im aktivierten System zu erforschen, solange er mindestens einen Jäger im System hat.

Der Spieler kann in das System eindringen, um es zu erforschen und darf heimlich alle verdeckten Ereignis Chips des Systems betrachten. Nach der Erforschung muss er die Ereignis Chips wieder verdeckt am jeweiligen Planeten ablegen und darf sie kein weiteres Mal betrachten, selbst wenn der Spieler noch einmal während einer zukünftigen Aktivierung das System erforscht oder Bodentruppen auf dem Planeten landen.

Ein Spieler kann während derselben Aktivierung keine Bodentruppen auf einem Planeten landen, in der er den Planeten erforschte.

Spezielle Regel:

Wenn der Ereignis Chip „**Lazax Überlebende**“ erforscht wird, entfernen Sie den Marker sofort vom Spiel und der Spieler erhält sofort einen Siegpunkt und kann 3 Aktionskarten ziehen.

Auslöschen

Während der Invasionskampfphase einer taktischen Aktion kann ein Kampfsterne oder Schlachtschiff beschließen, einen unerforschten Ereignis Chip auszulöschen. Der aktive Spieler gibt einfach bekannt, dass er alles auf dem Planeten auslöscht, dann entfernt er den Ereignis Chip ohne seine Wirkungen anzuwenden, und gibt sie in den Kasten zurück.

Ein Kampfsterne oder ein Schlachtschiff können keine Ereignis Chips auslöschen, die bereits aufgedeckt worden sind.

Hinweis: Beachten Sie, dass ein einzelner Kampfsterne oder ein Schlachtschiff nur ein Ereignis Chip in seinem System auslöschen kann. Wenn ein Spieler 2 Ereignis

Chips im selben System während derselben Aktivierung auslöschen möchte, muss er mindestens 2 Schlachtschiffe oder Kampfsterne im System haben.

Ein Kampfsterne oder Schlachtschiff, das zum Auslöschen verwendet worden ist (oder wird), dürfen nicht mehr während derselben Aktivierung zur Bombardierung verwendet werden.

Nach der Auslöschung eines Planeten, übrigens einer sehr umstrittenen Tat, kann der Spieler nachteiligen Reaktionen von seinen eigenen Leuten und dem galaktischen Rat gegenüberstehen. Nach der Auslöschung eines Ereignis Chips muss der Spieler die Würfel rollen und in der folgenden Tabelle nachsehen.

Ergebnis Auswirkung

1-7 keine Wirkung.

8-9 verliert 3 zufällige Aktionskarten.

0 verliert 3 zufällige Aktionskarten und alle seine Planeten sind erschöpft.

Spezielle Regel:

Wenn ein Spieler den „**Lazax Überlebenden**“ Ereignis Chip auslöscht, muss er sofort alle seine Aktionskarten werfen, alle seine Planeten erschöpfen und verliert alle seine Handelswaren. Außerdem verliert er auf der nächsten Abstimmung einer politischen Tagesordnung das Stimmrecht und darf demnach nicht stimmen.

**Lebensbedrohung (4):**

Die lebensfeindliche Umwelt dieses Planeten macht eine Terraformung erforderlich. Die erste hier landende Bodentruppe wird immer vernichtet, wohingegen der Chip liegen bleibt. Sobald ein Spieler diesen Planeten erfolgreich erobert hat, muss er den Chip entfernen.

**Radioaktivität (4):**

Der Planet weist unerwartet hohe Strahlungswerte auf. Alle Bodentruppen der ersten Landung werden vernichtet, danach wird der Chip entfernt.

**Feindselige Bewohner (8):**

Die lokale Bevölkerung lässt sich nicht unterwerfen. Die angegebene Anzahl an lokalen Bodentruppen wird jeden Invasoren bekämpfen (ein Mitspieler würfelt die Kampfwürfe für die lokalen Kräfte aus). Falls ein Invasionsversuch fehlschlägt, erlangen die lokalen Kräfte wieder die volle angegebene Stärke. Sobald dieser Chip aufgedeckt wurde, darf er nicht mehr ausgelöscht werden. Nach erfolgreicher Invasion wird der Chip entfernt.

**LAZAX-Überlebende (2):**

Eine alte Prophezeiung wurde entdeckt. Du darfst diesen Chip an dich nehmen und erhältst damit 3 zusätzliche Stimmen bei allen künftigen politischen Abstimmungen. Besondere Regeln:

1. Wenn ein Spieler diesen Chip erforscht hat, wird der Chip entfernt. Der Spieler enthält 1 SP und darf 3 Aktionskarten ziehen.
2. Wenn ein Spieler diesen Chip auf einem Planeten auslöscht, muss er sofort alle Aktionskarten und Handelsgüter ablegen sowie alle seine Planeten erschöpfen. Außerdem darf dieser Spieler an der nächsten politischen Abstimmung nicht teilnehmen.

**Siedler (2):**

Bring alle deine Bodentruppen auf ihren Träger bzw. Kampfsterne zurück.

Würfe einmal. Bei einem Ergebnis von 6 oder mehr stationieren 2 kostenlose Bodentruppen aus deinem Vorrat auf dem Planeten.

Bei einem Ergebnis von 1 - 5 bestimme einen Gegner, der dann 2 kostenlose Bodentruppen aus seinem Vorrat auf dem Planeten stationiert. Danach wird der Chip entfernt.

**Entdeckung eines Wurmlochs (2):**

Ein neues Wurmloch wurde im System in der Nähe dieses Planeten entdeckt. Lege diesen Chip in die Mitte des Systems, um damit auf das Vorhandensein des Wurmlochs hinzuweisen. Dieses Wurmloch steht in Verbindung mit seinen Brüdern (Alpha bzw. Beta) gemäß den üblichen Regeln für Wurmlocher.

**Technologiereiche Gesellschaft (2):**

Der Spieler zu deiner Linken sieht dein Technologiedeck durch und gibt dir daraus eine kostenlose Technologie, für die du die notwendigen Voraussetzungen erfüllst. Danach wird der Chip entfernt.

**Natürlicher Reichtum (9):**

Dieser Planet besitzt sofort nutzbare Ressourcen. Du erhältst die angegebene Anzahl an Handelsgütern, sofern verfügbar. Danach wird der Chip entfernt.

**Industriegesellschaft (2):**

Ein arbeitsames und freundliches Volk heißt dich willkommen. Du darfst hier sofort eine kostenlose Raumwerft errichten; der Planet wird dadurch nicht erschöpft. Der Chip wird entfernt.

**Friedliche Eroberung (9):**

Die Landung verläuft ohne besondere Vorkommnisse. Der Chip wird entfernt.

optionale Regel Anführer

Im Spielinhalt befinden sich insgesamt 30 Anführer, 3 für jede Rasse. Diese vertreten außergewöhnliche Persönlichkeiten, die ihrer Rasse beim Kampf um den Thron helfen werden.



Es gibt fünf verschiedene Typen von Anführern: Generäle, Admiräle, Diplomaten, Agenten und Wissenschaftler.

Platzieren der Anführer

Wenn sie diese Spieloption verwenden, werden alle 3 Anführer einer Rasse ins Heimatsystem des jeweiligen Spielers gelegt.

Wie Bodentruppen und PDS auch, werden Anführer immer als Bodeneinheit betrachtet und müssen durch ein Schiff transportiert werden.

Im Unterschied zu Bodentruppen und PDS kann jedes Raumschiff, einschließlich der Jäger, einen oder mehr Anführer transportieren.

Es gelten die üblichen Regeln für den Transport von Bodentruppen, mit dem Unterschied, dass Anführer nicht zur Kapazität eines Schiffs zählen. Einem Anführer wird nicht erlaubt, auf einem neutralen oder feindlichen Planeten, sofern er nicht durch mindestens eine Bodentruppe begleitet wird, zu landen.

Wenn ein Anführer, Teil eines Invasionskampfs auf einen feindlichen Planeten eines Spielers ist (oder neutraler Planet, wenn Sie die „Entfernte Sonne“ Option verwenden), wird der Anführer automatisch bei einem Fehlschlag FESTGENOMMEN oder GETÖTET, wenn der Invasionskampf gegen einen neutralen Planeten fehlschlägt.

Anführer töten oder gefangen nehmen

Anführer sind eine starke Kraft und für ihre Gegner gibt es nichts Besseres, diese zu töten oder gefangen zu nehmen.

Im Raum

Wenn ein Schiff, das einen Anführer trägt, während eines Raumbekampfs zerstört wird.

Werfe einen Würfel:

- **1-5**
der Anführer wird GETÖTET und dauerhaft vom Spiel entfernt.
- **6-8**
der Anführer flüchtet und kann sofort auf jeden freundlichen Planeten (nicht unter der Blockade) abgelegt werden.
- **9-10**
der Anführer FESTGENOMMEN.

Wenn ein Schiff aus irgendeinem Grund außerhalb eines Raumbekampfs zerstört wird, wird der Anführer automatisch getötet und vom Spiel entfernt.

Auf einem Planeten

Wenn ein Planet, der einen Anführer enthält, von einem feindlichen Spieler erfolgreich angegriffen wird.

Werfe einen Würfel:

- **1-5**
Der Anführer wird FESTGENOMMEN.
- **6-9**
Der Anführer flüchtet und kann sofort auf jeden freundlichen Planeten (nicht unter der Blockade) abgelegt werden.
- **10**
Der Anführer wird GETÖTET und dauerhaft vom Spiel entfernt.

Wenn sich ein Anführer auf einem Planeten befindet, dessen Eigentumsrechte sich aus einem anderen Grund als Invasion ändern, entkommt der Anführer automatisch auf einen beliebigen freundlichen nicht unter Blockade stehenden Planeten.

Anführer können nicht alleine auf neutralen oder feindlichen Planeten überleben.

Gefangene Anführer

Wenn ein Spieler einen Anführer festnimmt, legt der festnehmende Spieler (Eroberer) den festgenommenen Anführer in seinen Spielerbereich.

Während der Statusphase kann ein Eroberer den Gefangenen an den Eigentümer frei übertragen und dieser darf ihn auf einen beliebigen freundlichen, nicht unter Blockade stehenden, Planeten setzen.

Anstatt den Gefangenen zu übergeben, kann der Eroberer beschließen, den Gefangenen eine weitere Runde zu behalten oder den Gefangenen zu exekutieren. Bei einer Exekution gibt der Eroberer die Ausführung bekannt und entfernt den erwähnten Anführer vom Spiel.

Die Befreiung eines gefangenen Anführers

Wenn irgendein Planet erfolgreich angegriffen wird und der Planet von einem Spieler kontrolliert wurde, der irgendwelche Anführer gefangen hält, werfe einen Würfel:

- **9 oder 10**
Der gefangene Anführer wurde vom Eindringling gefunden. Wenn mehr als ein Gefangener vom verlierenden Spieler festgehalten wird, kann der Eindringling wählen, welche der gefangenen Anführer er rettet bzw. er nun ebenfalls festhält.

Wenn der gerettete Anführer einer anderen Rasse gehört, ist der Eindringling jetzt sein neuer Eroberer und muss während der folgenden Statusphase wählen, was mit dem neuen Gefangenen zu tun ist. Wenn der gerettete Anführer dem Eindringling gehört, wird der Anführer sofort auf einen freundlichen, nicht unter Blockade stehenden, Planeten seiner Wahl gelegt.



Wissenschaftler

- Ein Planet, der eine Technologiespezialisierung und mindestens einen Wissenschaftler enthält, erhält einen Technologiepreinsnachlass von 2 statt 1 zur Verfügung.
- Ein Planet mit mindestens einem Wissenschaftler kann ein neues Raumdock zu einem Selbstkostenpreis von 2 statt 4 bauen.
- PDS-Einheiten auf einem Planeten mit mindestens einem Wissenschaftler erhalten +1 auf alle Würfe.
- Planeten mit mindestens einem Wissenschaftler und einer PDS dürfen nicht durch einen Kampfstern bombardiert werden (ein Kampfstern kann normalerweise das planetarische Schild, dass durch eine PDS zur Verfügung gestellt wird, ignorieren.)



Diplomat

- Wenn ein Diplomat auf einem Planeten der durch feindliche Bodentruppen während des planetarischen Invasionsschritts angegriffen wird, anwesend ist, kann der Diplomat die Invasion um eine Runde verzögern. Geben Sie einfach die feindlichen Bodentruppen in ihren Träger zurück.
Ein von einem Diplomaten geschützter Planet darf nicht wieder von einem Diplomaten für den Rest der Runde bzw. für die nächste Spielrunde geschützt werden.
- Eine Flotte, mit mindestens einem Diplomaten an Bord, kann sich durch Systeme bewegen, die gegnerische Schiffe enthält.
Aber nur wenn der Gegner seine Erlaubnis für den Durchflug bewilligt.



General

- Wenn ein General als der Angreifer an einem Invasionskampf teilnimmt und mit den Bodentruppen landet, kann der aktive Spieler bis zu 2 Würfel während jeder Runde dieses Invasionskampfs nochmals würfeln.
- Schlachtschiffe und Kampfstern erhalten -4 zu den Kampfwürfeln gegen einen Planeten, der mindestens einen General enthält.
- Alle verteidigenden Bodentruppen auf einem Planeten, der mindestens einen General enthält, erhalten +1 zu ihren Kampfwürfeln während des Invasionskampfs.



Admiral

- Wenn ein Admiral an einem Raumkampf teilnimmt (als Angreifer oder Verteidiger), kann sein Eigentümer einen zusätzlichen Würfel für das Schiff, das den Admiral trägt, werfen.
Hinweis: Beachten Sie, dass nur ein zusätzlicher Würfel geworfen wird, selbst wenn der Admiral auf einem Kampfstern ist.)
- Ein Schlachtschiff, das einen Admiral trägt, erhält +1 Reichweite.
- Wenn eine Flotte die einen Admiral enthält, eine Flotte angreift, kann sich die verteidigende Flotte nicht zurückziehen, es sei denn, die verteidigende Flotte enthält ebenfalls einen Admiral.



Agent

- Wenn ein Agent, als Teil eines Invasionskampfs auf einem feindlichen Planeten mit seinen Bodentruppen landet, kann die feindliche PDS nicht auf die eindringenden Bodentruppen schießen.
- Wenn ein Agent, als Teil eines Invasionskampfs **erfolgreich** auf einem feindlichen Planeten mit seinen Bodentruppen landet, kann der aktive Spieler jedes feindliche PDS und Raumdock auf dem Planeten mit seinen eigenen ähnlichen Einheiten ersetzen.
Normalerweise würden diese Einheiten zerstört.
- Ein Agent kann jederzeit als eine „Sabotage“ Aktionskarte geopfert werden. Sobald ein anderer Spieler seine Aktionskarte spielt, geben Sie einfach die Aktion bekannt und annullieren seine Wirkungen.
Dann verwerfen Sie sowohl die Aktionskarte als auch den Agenten.

Die Strategiekarten



1. Initiative Sondereigenschaft

Nach der Wahl dieser Strategiekarte nimmst du dir den Sprecherchip. Du brauchst dann während der Aktionsphase keine Kommandochips aus deinem Strategiebereich auszugeben, um sekundäre Eigenschaften von Strategiekarten nutzen zu können.

In der nächsten Strategiephase darfst du diese Strategie nicht noch einmal nehmen. Während der Aktionsphase kannst du keine strategische Aktion durchführen.



2. Diplomatie primäre Eigenschaft: Diplomatischer Gesandter

Benenne einen Gegner. Bis zum Ende dieser Phase dürfen weder du noch dieser Gegner ein System aktivieren, die Einheiten des anderen Spielers (Incl. Bodentruppen und PDS) enthält.

Sekundäre Eigenschaft: ökonomische Belebung
Gib einen Kommandochip aus deinem Strategiebereich aus, um bis zu 2 deiner erschöpften (nicht Heimatsystem-) Planetenkarten aufzufrischen.



3. Politik primäre Eigenschaft: Der galaktische Rat

Ziehe 3 Aktionskarten und nimm dir einen Kommandochip aus deinem Vorrat. Decke dann die oberste Karte des Politikdecks auf und arbeite ihre Tagesordnung ab. Ziehe danach die obersten 3 Karten des Politikdecks, lese sie insgeheim und lege anschließend eine der 3 Karten verdeckt auf das Deck und die anderen beiden verdeckt unter das Deck zurück.

Sekundäre Eigenschaft: Schicksalssuche
Gib einen Kommandochip aus deinem Strategiebereich aus, um eine Aktionskarte zu ziehen.



4. Logistik Primäre Eigenschaft: Umfangreiche Operationen

Nimm dir 4 Kommandochips vom Vorrat.

Sekundäre Eigenschaft: Innere Angelegenheit
Du kannst Einfluss-Punkte aufwenden, um Kommandochips aus deinem Vorrat nehmen zu können: Nimm dir einen Kommandochip für jeweils 3 aufgewendete Einfluss-Punkte.



5. Gewerbe primäre Eigenschaft: Einfluss auf die Handelsgilde

Wähle entweder a) oder b):

- a) Du erhältst sofort 3 Handelsgüter. Danach erhältst Du für jedes deiner aktiven Handelsabkommen die angegebene Menge an Handelsgütern. Eröffne zuletzt Vertragsverhandlungen zwischen allen Spielern. Neu abgeschlossene Handelsabkommen bedürfen deiner Zustimmung.
- b) Alle Handelsabkommen werden aufgehoben. Gib allen Spielern ihre Handelskarten zurück (auch HACAN).

Sekundäre Eigenschaft: Handel
Gib einen Kommandochip aus deinem Strategiebereich aus, um für jedes deiner aktiven Handelsabkommen die angegebene Menge an Handelsgütern zu erhalten.

6. Kriegführung primäre Eigenschaft: Hauptoffensive

Entferne sofort einen deiner Kommandochip vom Spielfeld und lege ihn zurück in den Befehlsbereich.

Sekundäre Eigenschaft: Patrouillen

Gib einen Kommandochip aus deinem Strategiebereich aus, um irgendwo auf dem Spielfeld einen oder 2 deiner Zerstörer/Kreuzer zu bestimmen. Jedes dieser Schiffe kann nun zu einem benachbarten, leeren System fliegen (kein Heimatsystem). Lege danach einen Kommandochip aus deinem Vorrat in jedes der Zielsysteme.



7. Technologie Primäre Eigenschaft: Technologischer Durchbruch

Du erhältst eine Technologie, für die du die notwendige Voraussetzung erfüllst.

Sekundäre Eigenschaft: Forschung und Entwicklung
Gib einen Kommandochip aus deinem Strategiebereich aus und wende 8 Ressourcen auf, um eine Technologie zu erhalten, für die du die notwendige Voraussetzung erfüllst.



8. Weltherrschaft primäre Eigenschaft: Imperialer Anspruch

Ziehe die oberste Karte vom Auftragsdeck und lege sie offen in den allgemeinen Spielbereich. Danach erhältst du 2 Siegpunkte.

Sekundäre Eigenschaft: schnelle Mobilmachung
Gib einen Kommandochip aus deinem Strategiebereich aus, um sofort in einem deiner Systeme (das eine oder mehrere deiner eigenen Raumwerften enthält) Einheiten produzieren zu können, auch wenn du dieses System bereits vorher aktiviert hattest. Solch eine Produktion von Einheiten führt nicht zur Aktivierung dieses Systems.

8a. Weltherrschaft (Spieloption: Der alte Thron) Primäre Eigenschaft: Imperialer Anspruch (neu)

Wähle entweder a) oder b):
a) Wenn du Mecatol Rex (Option: oder min. 18 Planeten) kontrollierst, erhältst du sofort 1 Siegpunkt. Außerdem, und zwar unabhängig von einer Kontrolle von Mecatol Rex (bzw. den Planeten), darfst du in der kommenden Statusphase die Aufgabenerfüllung von beliebig vielen Aufgabenkarten bekannt geben.

b) Nutze kostenlos die sekundäre Eigenschaft dieser Strategiekarte. Kein anderer Spieler darf danach ihre sekundäre Eigenschaft nutzen.

Sekundäre Eigenschaft (bleibt unverändert).

Aktionskarten

1) „Wähle ein System, einen Planeten bzw. einen Spieler“ usw. bedeutet, dass der Spieler der Karte ein beliebiges System, einen beliebigen Planeten bzw. Spieler usw. wählen muss.

2) Eine Zahl in Klammern bedeutet, dass die jeweilige Karte in mehreren Exemplaren im Spiel vorkommt.

1. Armistice:

„Soldaten sind schlechte Diplomaten. Lasst uns über Frieden zwischen unseren Völkern reden.“

Wähle einen Gegner und einen Planeten unter deiner Kontrolle. Der gewählte Gegner kann in dieser Runde auf dem gewählten Planeten keine Invasion durchführen.

Ausspielen: Als Aktion.

2. Chemical Warfare:

Deine Streitkräfte haben aus einem vergessenen Waffenlager heimlich einige alte Kanister Exterrix-Gas beschafft.

Wenn du ein Schlachtschiff in einem System hast, in dem ein Gegner einen Planeten kontrolliert, spiele diese Karte, um die Hälfte der verteidigenden Bodentruppen (aufgerundet) zu vernichten. **Chemical Warfare** ist unabhängig von gegnerischer PDS wirksam.

Ausspielen: Direkt vor einer Invasionsschlacht.

3. Civil Defense:

Deine Bevölkerung macht Überstunden, um ihren geliebten Planeten zu verteidigen.

Stationiere 2 kostenlose PDS auf einem Planeten unter deiner Kontrolle, der noch keine PDS besitzt.

Ausspielen: Als Aktion.

4. Command Summit:

Dein Oberkommando kommt zusammen, um die Strategie zu koordinieren und entscheidende Taktiken zu überprüfen.

Nimm dir 2 Kommandochips aus deinem Vorrat und lege sie in deinen Befehls-Pool.

Ausspielen: In der Strategie-Phase.

5. Corporate Sponsorship:

Ein mysteriöser Gönner hat sich bereit erklärt, bestimmte Forschungsschwerpunkte deines Imperiums zu finanzieren.

Du darfst eine grüne Technologie um 4 Ressourcen-Punkte billiger kaufen.

Ausspielen: Direkt vor dem Kauf einer neuen Technologie.

6. Council Dissolved:

Es gibt Gerüchte über eine Bombe in der Ratshalle, und die Senatoren rennen um ihr Leben. Gerüchte – welch eine subtile Waffe ...

Der Spieler, der die Strategiekarte **POLITICAL** gewählt hat, zieht keine Politikkarten.

Ausspielen: Sofort, wenn ein Spieler die Primäre Eigenschaft der Strategiekarte **POLITICAL** nutzt.

7. Cultural Crisis:

„Unsere Lebensart ist uns verloren gegangen! Als Volk wissen wir nicht mehr, wer wir sind!“

Wähle einen Spieler (auch dich selbst). Dieser Spieler verliert in dieser Runde alle seine Rasseeigenschaften, sowohl die Vorteile wie auch die Nachteile.

Ausspielen: In der Strategie-Phase.

8. Determine Policy:

Die anderen Rassen gewähren dir widerstrebend den Posten des Sprechers für eine Sitzung.

Wähle eine beliebige Tagesordnung aus dem Politikkarten-Deck, von den abgelegten Politikkarten oder von den im Spiel ausliegenden Gesetzen. Der Rat muss nun über diese Tagesordnung abstimmen, anstelle einer neuen Politikkarte zu ziehen. Wenn du eine Karte aus dem Deck gewählt hast, mische das Deck.

Ausspielen: Direkt, bevor eine Politikkarte gezogen wird.

9. Diplomatic Immunity:

Dein Diplomatisches Corps blockiert deine Gegner, um dir wertvolle Zeit zur Vorbereitung zu verschaffen.

Wähle ein System, in dem du mindestens ein Raumschiff hast. Nur du darfst in dieser Runde das gewählte System aktivieren.

Ausspielen: Als Aktion.

10. Direct Hit! (4):

Genau es zielen auf eine strukturelle Schwäche des gegnerischen Kriegsschiffs bewirkt eine katastrophale Kettenreaktion!

Zerstöre ein beschädigtes Schlachtschiff oder einen beschädigten Kampfstern.

Ausspielen: Direkt, nachdem das Schiff in einer Raumschlacht beschädigt wurde, an der du beteiligt bist (Errata!).

11. Disclosure:

In einem dreisten politischen Schachzug zwingst du deinen Gegner, seine Geheimnisse zu offenbaren.

Schaue dir alle Aktionskarten eines Gegners an.

Danach wähle eine davon aus und werfe sie ab.

Ausspielen: Jederzeit.

12. Discredit:

Manchmal werden mysteriöse Gelder auf den Konten von Senatoren gefunden. Wirklich mysteriös!

Verändere die Stimmabgabe eines Mitspielers in eine Enthaltung, selbst wenn die Politikkarte eine Wahl fordert.

Ausspielen: Direkt, nachdem ein Mitspieler seine Stimme bei der Abstimmung über eine Politikkarte abgegeben hat.

13. Dug In:

Deine Bodentruppen haben sich eingegraben und befestigt und sind auf das Schlimmste gefasst.

Wähle einen Planeten. Deine Bodentruppen auf diesem Planeten sind in dieser Runde immun gegen planetare Bombardierungen.

Ausspielen: Direkt vor einer Bombardierung.

14. Emergency Repairs (2):

Deine fachkundigen Ingenieure führen umfassende

Feldreparaturen an deinen beschädigten Hauptschiffen aus.

Wähle ein System. Repariere sofort alle deine Schlachtschiffe und Kampfsterne in dem gewählten System.

Ausspielen: Jederzeit.

15. Experimental Battlestation:

Du rüstest deine Raumwerft mit revolutionären, wenn auch nur kurzzeitig wirkenden Verteidigungs-Waffensystemen aus.

Wähle eine Raumwerft. Diese Raumwerft kann sofort dreimal auf eine gegnerische Flotte in Reichweite feuern, als wäre diese Raumwerft eines deiner PDS.

Ausspielen: Nachdem ein Gegner ein System aktiviert und Schiffe in das System bewegt hat.

16. Fantastic Rhetoric:

Einer deiner Diplomaten hält eine starke, bewegende Rede.

Du erhältst für eine Abstimmung 10 zusätzliche Einfluss-Punkte.

Ausspielen: Direkt, bevor du deine Stimme bei der Abstimmung über eine Politikarte abgibst.

17. Fighter Prototype:

Experimentelle Waffensysteme verleihen deinen Jägern kurzzeitig eine überraschende Feuerkraft.

Wähle ein System. Alle deine Jäger in diesem System erhalten für eine Kampfrunde einen Bonus von +2 auf alle Kampfwürfe.

Ausspielen: Direkt vor einer Raumschlacht.

18. Flank Speed (4):

Das Flaggschiff befiehlt alle verfügbaren Schiffe zu einem kritischen System.

Wähle ein System, das du gerade mit einem Kommandochips aktiviert hast. Erhöhe die Bewegungsweite aller Schiffe um 1, die sich zu diesem System hinbewegen.

Ausspielen: Direkt, nachdem du ein System mit einem Kommandochips aktiviert hast.

19. Focused Research:

Du bestehst darauf, dass es geschafft werden kann, und du weist den Laboratorien zusätzliche Gelder zu.

Wende sechs Ressourcen-Punkte auf, um eine erforderliche Technologie-Voraussetzung zu ignorieren.

Ausspielen: Direkt vor dem Kauf einer Technologie, die eine einzelne Technologie voraussetzt, die du nicht besitzt.

20. Ghost Ship:

„Kommandant, wir haben im Wurmloch-Sektor ein unidentifiziertes Schiff. Es sieht aus wie eins der unseren!“

Bringe aus deinem Vorrat einen kostenlosen Zerstörer in irgendein Wurmloch-System, das kein gegnerisches Schiff enthält.

Ausspielen: Als Aktion.

21. Good Year:

Das Wirtschaftsklima deiner produktivsten Großkonzerne ist gestiegen.

Du erhältst ein Handelsgut für jeden Planeten, den du außerhalb deines Heimatsystems kontrollierst.

Ausspielen: Als Aktion.

22. Grand Armada:

„Wir sollten die größte Flotte zusammenstellen, die die Galaxie je gesehen hat!“

In deinem Heimatsystem gibt es in dieser Runde für deine Schiffe kein Flottenversorgungs-Limit. Am Ende der Statusphase musst du alle Schiffe entfernen, die dein momentan geltendes Flottenversorgungs-Limit übersteigen.

Ausspielen: In der Strategie-Phase.

23. Influence in the Merchant's Guild:

Eine üppige Bestechung überzeugt die Händlergilde, allen Handel mit deinen Feinden zu boykottieren.

Löse ein beliebiges im Spiel befindliches Handelsabkommen.

Ausspielen: Als Aktion.

24. In the Silence of Space (3):

Ein erfahrener Admiral manövriert eine deiner Flotten unentdeckt durch gegnerisches Gebiet.

Wähle einer deiner Flotten. Alle Schiffe in dieser Flotte mit einer Bewegungsweite von 2 oder mehr können durch ein von gegnerischen Schiffen besetztes System hindurch fliegen (aber nicht darin stoppen).

Ausspielen: Direkt, nachdem du ein System mit einem Kommandochips aktiviert hast.

25. Insubordination:

„Kein Offizier, der seine Streifen wert ist, könnte Befehlen wie diesen folgen!“

Entferne einen Kommandochips aus dem Befehls-Pool eines Gegners.

Ausspielen: Als Aktion.

26. Into the Breach:

Das große Heldentum und die Aufopferung der Besatzung unseres Flaggschiffs inspirieren den Rest unserer Flotte.

Wähle ein Schlachtschiff. Alle Schiffe in der Flotte mit diesem Schlachtschiff erhalten einen Bonus von +1 auf alle Kampfwürfe bis zum Ende der Schlacht. Die ersten beiden Treffer gegen deine Flotte muss das gewählte Schlachtschiff auf sich nehmen.

Ausspielen: Vor Beginn einer Raumschlacht.

27. Local Unrest (4):

Die Politik deiner Rivalen hat die lokale Bevölkerung zur Rebellion getrieben!

Wähle einen Planeten in einem Nicht-Heimatsystem.

Erschöpfe diesen Planeten und vernichte eine Bodentruppe darauf, sofern möglich. Sind auf dem Planeten keine Bodentruppen mehr vorhanden, kehrt er zum neutralen Status zurück.

Ausspielen: Als Aktion.

28. Lucky Shot:

Ein herumfliegender Jäger deiner Flotte erwischt ein

gegnerisches Hauptschiff mit herabgelassenen Brückenschilden.

Zerstöre ein gegnerisches Schlachtschiff, einen Kreuzer oder einen Zerstörer in einem System, das einen Planeten unter deiner Kontrolle enthält.

Ausspielen: Als Aktion.

29. Massive Transport:

Ingenieure meistern die Verlegung einer gesamten Zivilgemeinde und einer Produktionsstätte.

Du darfst sofort eine deiner vorhandenen Raumwerften zu einem anderen freundlichen Planeten verlegen.

Zwischen beiden Planeten muss eine Route bestehen, die frei von gegnerischen Schiffen ist.

Ausspielen: Als Aktion.

30. Master of Trade:

Die Händlergilde billigt dein politisches Regime.

Nur spielbar, wenn du 2 Handelsabkommen besitzt.

Frische bis zu 2 deiner erschöpften Planeten auf.

Ausspielen: Jederzeit.

31. Minelayers:

Eine Invasion vorausahnend etablierst du ein äußerst wichtiges Netz von Raumminen.

Wähle ein System, das eine deiner Flotten enthält und in das eine gegnerische Flotte eingedrungen ist. Jeder deiner Kreuzer in dem System gibt vor der ersten Runde der Raumschlacht automatisch einen Treffer ab.

Ausspielen: Direkt, nachdem eine gegnerische Flotte in ein System eingedrungen ist.

32. Morale Boost (5):

Vor der Schlacht hältst du aus der Sicherheit deines Palastes eine leidenschaftliche Rede an deine tapferen Soldaten.

Für eine Kampfrunde (nicht für eine ganze Schlacht) erhalten alle deine Einheiten einen Bonus von +1 auf alle Kampfwürfe.

Ausspielen: Direkt vor einer Raum- oder Invasionsschlacht.

33. Multiculturalism:

„Wir haben viel von unseren Nachbarn in der Galaxie zu lernen. Ein mannigfaltiges Imperium ist ein starkes Imperium!“

Wähle eine Rasseneigenschaft eines deiner Gegner. Für diese Runde erhältst du die gewählte Eigenschaft.

Ausspielen: In der Strategie-Phase.

34. Opening the Black Box:

Deine militärischen Wissenschaftler haben die Funktionsweise von einem Teil der Lazax-Waffen entschlüsselt und die Ergebnisse sind erstaunlich!

Alle deine Planeten mit einem roten Technologie-Symbol gewähren dir einen Bonus von 2 (anstelle von 1) beim Kauf einer roten Technologie.

Ausspielen: Direkt vor dem Kauf einer Technologie.

35. Patrol:

Ansteigende Aktivität an unseren Grenzen macht eine erhöhte Sicherheit in den Tiefen des Weltraums erforderlich.

Bewege bis zu 2 Kreuzer oder Zerstörer von einem aktivierten System in ein leeres, angrenzendes System (bzw. in 2 angrenzende Systeme). Lege danach einen/2 Kommandochips aus deinem Vorrat in dieses System/diese Systeme.

Ausspielen: Als Aktion.

36. Plague:

Eine verheerende Krankheit breitet sich in den Reihen der Truppen deiner Gegner aus.

Wähle einen Planeten, den einer deiner Gegner kontrolliert. Werf einen Würfel für jede Bodentruppe auf diesem Planeten. Immer, wenn eine gerade Zahl gewürfelt wurde, wird die entsprechende Truppe vernichtet. Dein Gegner behält die Kontrolle über den

Planet, auch wenn alle seine Bodentruppen vernichtet sind.

Ausspielen: Als Aktion.

37. Policy Paralysis:

Die Ratsversammlung deines Rivalen ist blockiert und der Politikapparat seiner Regierung kommt zum völligen Stillstand.

Wähle einen Gegner. Dieser Gegner darf die Sekundäre Eigenschaft der momentan aktiven Strategiekarte nicht nutzen.

Ausspielen: Direkt, nachdem die Primäre Eigenschaft einer Strategiekarte genutzt wurde.

38. Political Stability:

Bleibe auf Kurs!

Behalte deine momentane Strategiekarte und gebe sie am Ende der Runde nicht ab. Du wählst dann in der Strategie-Phase der kommenden Runde keine neue Strategiekarte. Du kannst diese Karte nicht spielen, wenn du in dieser Runde die Strategiekarten **INITIATIVE** oder **IMPERIAL** gewählt hast.

Ausspielen: In der Statusphase.

39. Privateers:

Rücksichtslose Piraten machen sich auf die Jagd nach ungeschützten Handelsflotten deiner Rivalen.

Wähle einen Gegner. Nimm alle Handelsgüter aus dem Handels-Pool dieses Gegners und lege die Hälfte davon (abgerundet) in deinen Handels-Pool und den Rest zurück in den allgemeinen Vorrat.

Ausspielen: Als Aktion.

40. Productivity Spike:

Du führst deine Ressourcen und hellsten Köpfe für eine Industrieproduktion auf einem Planeten zusammen.

Wähle eine deiner Raumwerften. Die Produktionskapazität der gewählten Raumwerft erhöht sich in dieser Runde um einen Wert gleich den Einfluss-Punkten ihres Planeten.

Ausspielen: In der Strategie-Phase.

41. Public Disgrace:

Deine heimliche Schmutzkampagne zwingt einen prominenten Anführer, durch Skandal- und Korruptionsgerüchte zurückzutreten.

Nachdem ein Spieler eine Strategiekarte gewählt hat, spiele diese Karte, um den Spieler zu zwingen, die gewählte Strategiekarte zurückzulegen und eine neue zu wählen.

Ausspielen: Direkt, nachdem ein Spieler eine Strategiekarte gewählt hat.

42. Rally of the People:

Deine Bevölkerung scharf zusammen gegen die Bedrohung durch deine Feinde. Deine Schiffswerften machen Überstunden.

Bringe aus deinem Vorrat einen kostenlosen Zerstörer in dein Heimatsystem.

Ausspielen: Als Aktion.

43. Rare Mineral (3):

Nachdem du ein anderes kleines System unter deinen Schutz genommen hast, entdecken deine Wissenschaftler reiche Vorkommen eines seltenen und wertvollen Minerals.

Du erhältst 3 Handelsgüter.

Ausspielen: Direkt, nachdem du einen neutralen Planeten erfolgreich erobert hast.

44. Recheck (4):

Die erhaltene Information ist zweifelhaft, eine Überprüfung ist erforderlich.

Erzwinge die Wiederholung eines Kampfwurfs.

Ausspielen: Direkt, nachdem von dir oder einem Gegner ein Würfel in einer Raum- oder Invasionsschlacht, an der du beteiligt bist, geworfen wurde.

45. Reparations:

Der politische Druck im Rat gestattet dir eine genau gleiche ökonomische Revanche auf die Aggression deines Gegners.

Erschöpfe einen Planeten unter der Kontrolle eines Gegners, welcher dir gerade die Kontrolle über einen Planeten

abgenommen hat. Danach frische einen deiner Planeten mit einem gleichen oder geringeren Ressourcen-Wert auf.

Ausspielen: Direkt, nachdem du die Kontrolle über einen Planeten an einen Gegner verloren hast.

46. Rise of a Messiah:

Ein lokaler religiöser Anführer unterstützt dein wachsendes Imperium.

Du erhältst eine Bodentruppe auf jedem Planeten, den du kontrollierst.

Ausspielen: Als Aktion.

47. Ruinous Tariffs:

Diese Importe richten unsere heimischen Industrien zugrunde!

Wähle einen Spieler, mit dem du ein Handelsabkommen hast. Dieser Spieler muss dir die Hälfte der Handelsgüter (aufgerundet) aus seinem Handels-Pool abgeben.

Ausspielen: Direkt, nachdem der gewählte Spieler die Sekundäre Eigenschaft der Strategiekarte **TRADE** genutzt hat.

48. Sabotage (5):

Dein Gegner war sich so sicher über seinen endgültigen Erfolg, aber du und deine Infiltratoren wussten es besser!

Spiele diese Karte, um die Wirkung einer anderen, gerade gespielten Aktionskarte aufzuheben.

Lege danach beide Karten ab. Diese Karte kann die Wirkung einer anderen Sabotage-Karte nicht aufheben.

Ausspielen: Direkt, nachdem ein Mitspieler eine Aktionskarte ausgespielt hat.

49. Scientist Assassination:

Dein Geheimdienst verübt erfolgreich ein Attentat auf einen gegnerischen Wissenschaftler.

Wähle einen Spieler. Dieser Spieler kann in dieser Runde keine Technologie erwerben oder kaufen.

Ausspielen: In der Strategie-Phase.

50. Secret Industrial Agent:

Sympathisierende Saboteure platzieren eine Bombe im Schwerkraft-Generator der Raumwerft deines Gegners.

Zerstöre eine Raumwerft, die sich nicht in einem Heimatsystem befindet.

Ausspielen: Als Aktion.

51. Shields Holding:

„Wir können keinen weiteren Treffer wie diesen vertragen, Kapitän!“

Hebe bis zu 2 Treffer in einer Runde einer Raumschlacht auf, an der du beteiligt bist.

Ausspielen: Direkt, nachdem dein Gegner alle Kampfwürfel geworfen und bevor du deine Verluste entfernt hast.

52. Signal Jamming (4):

Einem deiner verborgenen Spionageschiffe ist es gelungen, einen bösartigen Virus in einen gegnerischen Kommunikationssatelliten einzuspeisen.

Wähle ein Nicht-Heimatsystem. Nimm einen Kommandochips aus dem Vorrat irgendeines Mitspielers und lege

ihn in das gewählte System.

Ausspielen: In der Strategie-Phase.

53. Skilled Retreat (4):

Ein geschickter Admiral manövriert deine verteidigende Flotte aus der Gefahr.

Wähle eine deiner Flotten, die an einer Raumschlacht beteiligt ist. Lege einen Kommandochips aus deinem Vorrat in ein freundliches oder leeres, nicht aktiviertes System angrenzend zu dieser Flotte. Bewege die gewählte Flotte in das System.

Ausspielen: Vor irgendeiner Runde einer Raumschlacht.

54. Spacedock Accident:

Ein „schrecklicher Unfall“ ereilt deinen Gegner.

Wähle eine Raumwerft in einem Nicht-Heimatsystem. Der Besitzer der gewählten Raumwerft darf in dieser Runde dort keine Einheiten produzieren.

Ausspielen: Als Aktion.

55. Star of Death:

Die Hauptwaffe deines Kampfsterns löscht alles Leben auf einem gegnerischen Planeten aus.

Wähle einen Planeten in einem System mit einem deiner Kampfsterne darin. Vernichte alle Bodentruppen, PDS und Raumwerften auf diesem Planeten und lege einen Domain Counter vom Typ **RADIATION** auf den Planeten. Der Planet kehrt sofort zum neutralen Status zurück.

Ausspielen: Direkt vor der Planetaren Landung innerhalb einer Taktischen Aktion.

56. Stellar Criminals:

Schmugglerbosse aus der Galaktischen Unterwelt manipulieren die Steuercomputer deiner Gegner.

Wähle einen Gegner. Dieser Gegner muss die Hälfte (abgerundet) seiner nicht erschöpften Planeten erschöpfen.

Ausspielen: Als Aktion.

57. Strategic Bombardment:

„Wir haben den Planeten auf dem Radarschirm, Sir. Wir erhöhen die Leistung des Hauptenergiefeldes!“

Nur spielbar, wenn du einen Kampfstern in einem System hast, das einen oder mehrere von einem Gegner kontrollierte Planeten enthalten. Erschöpfe diese(n) Planeten. Dann wirf einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1 - 5 wirf diese Karte ganz normal ab. Bei einem Ergebnis von 6 und höher nimm die Karte auf deine Hand zurück.

Ausspielen: Als Aktion.

58. Strategic Flexibility:

Es ist nicht zu spät, von diesem verhängnisvollen Kurs abzugehen!

Spiele diese Karte, um die von dir gewählte Strategiekarte zurückzulegen und durch eine andere der noch übrig gebliebenen zu ersetzen.

Ausspielen: In der Strategie-Phase, nachdem alle Spieler ihre Strategiekarten gewählt haben, jedoch bevor die Bonuschips auf die nicht gewählten Karten gelegt wurden.

59. Strategic Shift:

Sich ändernde Umstände diktieren andere Strategien.

Wähle eine Strategiekarte. Kein Spieler kann in dieser Runde diese Strategiekarte spielen.

Ausspielen: In der Strategie-Phase, bevor der erste Spieler eine Strategiekarte wählt.

60. Succesful Spy:

Einer deiner Agenten hat erfolgreich Staatsgeheimnisse von einem deiner üblen Gegner gestohlen.

Nimm dir von einem Gegner 2 zufällig gezogene Aktionskarten.

Ausspielen: Als Aktion.

61. Synchronicity:

Glück und Voraussicht haben dir die perfekte Gelegenheit gegeben!

Durchsuche das Aktionskarten-Deck und nimm eine Karte davon auf die Hand. Mische danach das Deck.

Ausspielen: In der Strategie-Phase.

62. Tech Bubble:

Von einer Technologie zur anderen.

Nur spielbar, wenn du in dieser Runde die Strategiekarte **TECHNOLOGY** gewählt hast. Nach dem Nutzen der Primäre Eigenschaft dieser Strategiekarte kannst du einen Kommandochips aus deinem Strategie-Pool ausgeben, um ebenfalls in dieser Runde ihre Sekundäre Eigenschaft zu nutzen. Du musst die üblichen Kosten der Technologie bezahlen, die du mit Hilfe dieser Karte kaufst.

Ausspielen: Direkt, nachdem du die Primäre Eigenschaft der Strategiekarte **TECHNOLOGY** genutzt hast.

63. Thugs:

Du kannst einen gegnerischen Senator davon überzeugen, sich während dieser Abstimmung woanders aufzuhalten.

Wähle einen Spieler. Dieser Spieler darf für den Rest der Runde nicht an der Abstimmung über Politikkarten teilnehmen.

Ausspielen: Direkt, nachdem der Text einer Politikkarte vorgelesen und bevor die erste Stimme abgegeben wird.

64. Touch of Genius:

Du erwachst eines Morgens mit einer Idee, die einfach ... brilliant ist!

Wende 3 Einfluss-Punkte auf, um den Effekt irgendeiner Aktionskarte vom Ablagestapel zu kopieren.

Ausspielen: Zu dem Zeitpunkt, der auf der kopierten Karte angegeben ist.

65. Trade Stop:

Du benutzt deine Verbindungen, um in der Händlergilde Verwirrung zu stiften.

Entferne alle aktiven Handelsabkommen im Spiel, auch deine eigenen.

Ausspielen: In der Strategie-Phase.

66. Transport:

Neue Ressourcen erlauben dir, eine wichtige planetare Garnison schnell zu verlegen.

Wähle einen Planeten unter deiner Kontrolle. Du kannst bis zu 3 Bodentruppen von dem gewählten Planeten zu einem anderen Planeten unter deiner Kontrolle bewegen. Zwischen beiden Planeten muss eine Route bestehen, die frei von gegnerischen Schiffen ist.

Ausspielen: Als Aktion.

67. Unexpected Action:

„Dies ist ein kühner Plan. Unsere Gegner werden ihn niemals kommen sehen!“

Entferne einen deiner Kommandochips vom Spielfeld und lege ihn zurück in deinen Vorrat.

Ausspielen: Als Aktion.

68. Uprising:

Deine Agenten haben Erfolg beim Anzetteln von Aufständen im Gebiet deiner Feinde.

Wähle ein Nicht-Heimatsystem. Erschöpfe jeden Planeten in diesem System, sofern möglich.

Ausspielen: Als Aktion.

69. Usurper:

„Solange sich der Rat auf meinem Planeten versammelt, wird er meine Worte vernehmen!“

Nur spielbar, wenn du Mecatol Rex kontrollierst. Lege diese Karte in das System Mecatol Rex. Solange sich diese Karte im Spiel befindet, erhältst du Stimmen in doppelter Höhe des Einfluss-Wertes von Mecatol Rex (anstelle des normalen Einfluss-Wertes), auch wenn der Planet erschöpft ist. Entferne diese Karte aus dem Spiel, wenn du die Kontrolle über Mecatol Rex verlierst.

Ausspielen: In der Strategie-Phase.

70. Veto:

Die vor dir liegende Tagesordnung ist für deine Bevölkerung völlig inakzeptabel. Du findest eine unklare Lücke und schaffst es, diese Tagesordnung abzuweisen.

Entferne die momentan vorliegende Tagesordnung. Der aktive Spieler muss eine neue Politikkarte ziehen.

Ausspielen: Nachdem eine Politikkarte vorgelesen wurde und bevor irgendein Spieler darüber abgestimmt hat.

71. Voluntary Annexation:

Deine direkten Nachbarn sind überwältigt von deinem beeindruckenden Regierungssystem.

Wähle einen neutralen Planeten in einem System, das an ein System mit einem Planeten unter deiner Kontrolle angrenzt. Stationiere dort 3 kostenlose Bodentruppen; du kontrollierst nun diesen Planeten.

Ausspielen: Als Aktion.

72. War Footing:

„Die Zeit der Diplomatie ist vorbei! Nun kommt der Krieg!“

Wähle ein System. Dein Flottenversorgungs-Limit in diesem System wird für den Rest der Runde um 2 erhöht. Am Ende der Statusphase musst du dann hier wieder alle Schiffe entfernen, die dein momentan geltendes Flottenversorgungs-Limit übersteigen.

Ausspielen: Als Aktion.

- **Focused** – Ich kontrolliere mindestens 4 Planeten mit dem gleichen Technologie-Bonus.
- **Forceful** – Ich kontrolliere Mecatol Rex, habe hier eine Raumwerft und mindestens 4 Schlachtschiffe im System Mecatol Rex.
- **Industrial** – Ich kontrolliere Mecatol Rex, habe alle meine 3 Raumwerften und alle meine 5 Schlachtschiffe auf dem Spielfeld.
- **Keeper of Gates** – Ich habe mindestens 1 Schiff (Nicht-Jäger) in jedem Wurmloch-System.
- **Master of Ships** – Ich kontrolliere Mecatol Rex, habe hier eine Raumwerft und mindestens 8 Schiffe (Nicht-Jäger) im System Mecatol Rex.
- **Merciless** – In diesem Zug habe ich erfolgreich die Kontrolle über denjenigen Planeten meines Nachbarn übernommen, auf dem sich seine letzte Raumwerft auf dem Spielfeld befand (mein Nachbar ist ein Mitspieler unmittelbar zu meiner Linken oder Rechten).
- **Technocrat** – Ich kontrolliere mindestens 6 Planeten mit einem Technologie-Bonus.
- **Usurper** – Ich kontrolliere Mecatol Rex, habe hier eine Raumwerft sowie mindestens 6 Bodentruppen.

2. Öffentliche Aufgabenkarten – Stufe 1 (10 x gelb) 1 Siegpunkt

- Alle meine 3 Raumwerften befinden sich auf dem Spielfeld.
- Ich habe Mecatol Rex während der gesamten Strategie- und Aktionsphase in dieser Runde kontrolliert.
- Ich kontrolliere 5 Planeten außerhalb meines Heimatsystems.
- Ich kontrolliere Planeten, die zusammengenommen über alle 3 Technologie-Boni verfügen.
- Ich besitze 5 Technologien.
- Ich besitze 3 Technologien der gleichen Farbe.
- Ich besitze Technologien in allen 4 Farben.
- Ich gebe jetzt 6 Handelsgüter ab.
- Ich wende jetzt 10 Ressourcen-Punkte auf.
- Ich wende jetzt 10 Einfluss-Punkte auf.

Auftragskarten

1. Geheime Aufgabenkarten (10 x rot)

2 Siegpunkte

- **Conqueror** – Ich kontrolliere alle Planeten im Heimatsystem eines Mitspielers.
- **Diversified** – Ich kontrolliere Mecatol Rex, habe hier eine Raumwerft und besitze mindestens 2 Technologien in jeder von 3 verschiedenen Farben.

3. Öffentliche Aufgabenkarten – Stufe 2 (10 x blau) 2 Siegpunkte

- Ich kontrolliere 10 Planeten außerhalb meines Heimatsystems.
- Ich besitze mindestens 9 Technologien.
- Ich gebe jetzt 12 Handelsgüter ab.
- Ich wende jetzt 20 Ressourcen-Punkte auf.
- Ich wende jetzt 20 Einfluss-Punkte auf.

3 Siegpunkte

- Ich kontrolliere das System Mecatol Rex und alle daran angrenzenden Systeme. (*Ich „kontrolliere ein System“, wenn ich mindestens ein Schiff (Nicht-Jäger) darin habe und jeden Planeten in dem System kontrolliere.*)
- Ich kontrolliere Planeten mit einem Gesamteinfluss, der größer ist als der Gesamteinfluss aller Planeten, die zusammen von meinen beiden Nachbarn (die Spieler unmittelbar zu meiner Linken und Rechten) kontrolliert werden.

Ich gewinne das Spiel

- **Domination!** – Ich kontrolliere alle Planeten in den Heimatsystemen zweier Mitspieler.
- **Supremacy!** – Ich kontrolliere 18 Planeten außerhalb meines Heimatsystems.
Spiel vorüber
- **Imperium Rex** – Sobald diese Karte aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Politikkarten Ereignis

Hinweis: „Wählt einen Planeten bzw. Spieler“ usw. bedeutet, dass ein beliebiger Planet bzw. Spieler usw. gewählt werden muss.

1) Aggressive Strategy :

„Wir müssen eine Vision haben und Stärke zeigen...“

Dafür: Jeder Spieler (in Spielerreihenfolge) darf sofort die Sekundäre Eigenschaft seiner eigenen Strategiekarte nutzen, ohne dafür einen Kommandochips aus seinem Strategiebereich auszugeben.

Dagegen: Kein Spieler darf für den Rest der Runde die Sekundäre Eigenschaft einer Strategiekarte nutzen.

2) Ancient Artifact:

„Sollen wir es aktivieren? Es kann eine Belohnung oder große Gefahr bescheren.“

Dafür: Werft einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 1-5 werden alle Einheiten und Schiffe im System **MECATOL REX** zerstört, und jede Flotte und planetare Einheit (*Klarstellungsvorschlag: und die Gesamtheit der Bodentruppen jedes Planeten*) in angrenzenden Systemen muss sofort 3 Kampfwürfe ertragen (Treffer bei einem Wurf von 5 oder höher). Bei einem Ergebnis von 6-0 erhalten alle Spieler sofort 2 Technologien ihrer Wahl (Voraussetzungen beachten).

Dagegen: Werft diese Karte ab.

3) Arms Reduction :

„Was willst du? Die Taschen derer füllen, die mit dem Tod handeln?“

Dafür: Jeder Spieler muss alle Zerstörer (bis auf 2) und alle Kreuzer (bis auf vier) zerstören; alle anderen Schiffsklassen sind nicht betroffen.

Dagegen: Alle Spieler müssen ihre Planeten erschöpfen, die einen Bonus auf rote Technologien geben.

4) Colonial Redistribution:

„Ungleichheit ist unmoralisch!“

Dafür: Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (bei Gleichstand wird zufällig ausgewählt) muss einen seiner Planeten auswählen und alle darauf befindlichen Bodentruppen zerstören, sofern möglich.

Der Spieler muss danach einen Spieler mit den wenigsten Siegpunkten wählen. Der gewählte Spieler darf sofort 3 kostenlose Bodentruppen auf diesem Planeten stationieren und übernimmt die Kontrolle über ihn.

Dagegen: Werft diese Karte ab.

5) Compensated Disarmament :

„Krieg muss um jeden Preis verhindert werden – koste es, was es wolle!“

Wählt einen Planeten.

Alle Bodentruppen auf diesem Planeten werden vernichtet, aber der den Planeten kontrollierende Spieler erhält für jede so vernichtete Truppe ein Handelsgut und behält die Kontrolle über den Planeten.

6) Cost Overruns :

„Es ist mir egal, wie du es machst, aber bringe das Budget unter Kontrolle!“

Dafür: Jeder Spieler muss für jeden Planeten, den er kontrolliert, ein Handelsgut aus seinem Handels-Pool ablegen, sofern möglich.

Dagegen: Werft diese Karte ab.

7) Dispute Resolution:

„Ihr beide beansprucht diese Planeten... So! Nun gehören sie niemandem! Und es gibt keinen Streit mehr!“

Wählt 2 Planeten.

Wählt 2 Planeten, die von 2 verschiedenen Spielern kontrolliert werden. Vernichtet alle Bodentruppen und PDS auf beiden Planeten. Die gewählten Planeten kehren zum neutralen Status zurück.

Weder **MECATOL REX** noch Planeten in Heimatsystemen dürfen gewählt werden.

8) Economic Revitalization :

„Wie können wir uns selbst zivilisiert nennen, wenn wir es zulassen, dass die Kinder unserer Brüder verhungern?“

Wählt einen Spieler.

Der gewählte Spieler erhält aus dem Handels-Pool eines jeden Gegners ein Handelsgut, sofern möglich.

9) Holder of Mecatol Rex:

„Dem Inhaber alle künftige und jetzige Ehre...“

Dafür: Derjenige Spieler, der **MECATOL REX** kontrolliert, darf sofort ein bislang geltendes Gesetz aussuchen und ablegen.

Dagegen: Derjenige Spieler, der **MECATOL REX** kontrolliert, darf 2 kostenlose Bodentruppen auf **MECATOL REX** stationieren.

10) Imperial Containment :

„Wir werden uns nicht der Tyrannei der Starken beugen!“

Dafür: Der Spieler (ggf. mehrere Spieler) mit den meisten Planeten außerhalb seines Heimatsystems muss für den Rest dieser Runde für jeden Kommandochips, den er während einer Taktischen Aktion platziert, einen Kommandochips aus seinem Befehls-Pool ablegen.

Dagegen: Werft diese Karte ab.

11) Imperial Mandate:

„Wir dürfen nicht zulassen, dass die Galaxie tiefer in den Krieg gerät. Das Imperium muss baldigst wiederhergestellt werden!“

Dafür: Jeder Spieler erhält 2 Siegpunkte.

Dagegen: Jeder Spieler verliert 1 Siegpunkt.

12) Mass Mobilization:

„Sie sind einberufen worden, ein jeder von ihnen! Und wenn es dir nicht passt, kannst du auch einberufen werden!“

Dafür: Teilt die gesamte Stimmenanzahl für diese Tagesordnung durch 5. Jeder Spieler darf eine dem Ergebnis entsprechende Anzahl an Bodentruppen auf Planeten unter seiner Kontrolle stationieren.

Dagegen: Kein Spieler darf für den Rest dieser Runde Bodentruppen kaufen.

13) New Constitution:

„Wir müssen die Zukunft revolutionieren, um unsere Vergangenheit zu bereinigen.“

Dafür: Alle momentan geltenden Gesetze werden abgelegt. Jeder Spieler muss 2 seiner Planeten erschöpfen, sofern möglich.

Dagegen: Der Spieler mit dem höchsten, nicht erschöpften Einfluss darf ein geltendes Gesetz seiner Wahl ablegen.

14) Official Sanction:

„Die Gräueltaten dieses Menschen sind eine erschreckende Tatsache. Er muss gestoppt werden!“

Wählt einen Spieler.

Der gewählte Spieler darf für den Rest der Runde keine Invasion auf einem neutralen Planeten oder auf einem Planeten unter der Kontrolle eines Gegners durchführen.

15) Open the Trade Routes:

„Wir müssen den Reichtum des Handels bis zu den entfernten Sonnen unserer Galaxie ausbreiten.“

Dafür: Alle Spieler erhalten 2 Handelsgüter.

Dagegen: In dieser Runde muss jeder Spieler alle erhaltenen Handelsgüter an den Spieler zu seiner Linken weitergeben (Errata!).

16) Prophecy of Ixth:

„Der Auserwählte wird mit Feuervögeln fliegen und nicht verbrennen.“

Wählt einen Spieler.

Die Jäger des gewählten Spielers erhalten für den Rest des Spieles einen Bonus von +1 auf alle Kampfwürfe. Der Spieler verliert diese Fähigkeit, wenn er nicht in jeder Spielrunde mindestens 2 neue Jäger kauft.

17) Public Execution:

„Für seine Verbrechen gegen den Rat muss er sterben; lasst seinen Tod ein Exempel sein...“

Wählt einen Spieler.

Der gewählte Spieler verliert alle Aktionskarten, seine Planeten werden erschöpft und seine Einheiten erhalten

für den Rest der Runde einen Malus von -1 auf alle Kampfwürfe.

18) Repeal:

„Es ist an der Zeit einzugestehen, dass dieser Rat nicht immer den Weitblick hat, weise seinen Kurs zu wählen.“

Wählt ein geltendes Gesetz.

Werft das gewählte Gesetz ab.

19) Revote:

„Es ist an der Zeit, unsere närrischen Aktionen der Vergangenheit zu überdenken!“

Wählt ein geltendes Gesetz.

Über das ausgewählte Gesetz wird erneut abgestimmt.

20) Subsidized Industry:

„Wohlhabende Nachbarn sind lohnende Handelspartner.“

Wählt einen Spieler.

Der gewählte Spieler darf sofort eine kostenlose Raumwerft auf einem Planeten unter seiner Kontrolle errichten.

21) Technology Investigation

„Wir wissen, es ist unsicher. Die Frage ist, wie unsicher ist es?“

Dafür: In dieser Runde dürfen keine Technologien gekauft werden.

Dagegen: Alle Spieler werfen eine zufällig gezogene Aktionskarte ab. Danach werden sofort 2 neue Politikkarten gezogen und in der Reihenfolge ihres Ziehens abgehandelt.

22) Trade Embargo:

„Seine Verbrechen gegen sein eigenes Volk sind abscheulich und unsäglich...“

Wählt einen Spieler.

Alle Handelsabkommen mit diesem Spieler werden gelöst und in dieser und in der nächsten Runde dürfen keine neuen Handelsabkommen mit ihm abgeschlossen werden.

Politikkarten Gesetze

1) Checks and Balances:

„Niemals wieder darf die aggressive Strategie einer einzelnen Rasse die Stabilität der Galaxie bedrohen.“

Dafür: Wenn ein Spieler in der Strategie-Phase eine Strategiekarte wählt, muss er die gewählte Karte sofort einem Mitspieler geben, der noch keine Strategiekarte hat.

Dagegen: Jeder Spieler muss sofort seine gegenwärtige Strategiekarte an den Spieler zu seiner Linken weitergeben.

2) Closing the Wormholes:

Ich habe Dämonen darin gesehen! Monster, die dein Schiff verschlingen wollen!“

Dafür: Flotten dürfen nicht länger durch Wurmlöcher fliegen.

Dagegen: Wenn ein Spieler eine Flotte in einem System mit einem Wurmloch hat, muss dieser Spieler ein Schiff (Nicht-Jäger) aus dieser Flotte entfernen.

3) Code of Honor:

„Lasst uns diesen Krieg kämpfen, wie es unsere erhabenen Vorfahren taten. Keine Himmelsgegend wird beansprucht und keine preisgegeben!“

Dafür: Flotten dürfen sich von Raumschlachten nicht zurückziehen.

Dagegen: Werft diese Karte ab.

4) Colonization Licensing :

„Hast du irgend eine Ahnung von dem Papierkram, der bei der Eroberung einer Zivilisation anfällt?“

Dafür: Vor der Landung auf einem neutralen Planeten müssen Spieler Ressourcen aufwenden, die mindestens dem Ressourcen-Wert des Planeten entsprechen.

Dagegen: Alle Spieler müssen sofort je einen Planeten ihrer Wahl erschöpfen für jeweils 3 Planeten (abgerundet) unter ihrer Kontrolle außerhalb ihres Heimatsystems, sofern möglich.

5) Conventions of War:

„Wir können nicht zulassen, dass die ökonomischen Eckpfeiler unserer Galaxie Ziele der Kriegsführung sind.“

Dafür: Schlachtschiffe und Kampfsterne können keine Planeten mit Raumwerft bombardieren.

Dagegen: Jeder Spieler, der gegen dieses Gesetz gestimmt hat, muss sofort eine Raumwerft außerhalb seines Heimatsystems wählen und in seinen Vorrat zurücklegen, sofern möglich.

6) Core Stability :

„Staatliche Politik und Programme sollten weitaus transparenter sein.“

Dafür: In jeder Statusphase werden alle Aktionskarten gezogen und offen auf den Tisch gelegt. Der Spieler mit dem höchsten, nicht erschöpften Einfluss darf seine Karte(n) zuerst auswählen, gefolgt von dem Spieler mit dem nächst höheren, nicht erschöpften Einfluss, usw.

Dagegen: In dieser Runde werden keine Aktionskarten gezogen.

7) Council Elder :

„Du hast mir diese Macht gegeben und nun werde ich sie ausüben!“

Wählt einen Spieler.

Gibt diese Karte an den gewählten Spieler. Dieser Spieler kann die Karte sofort abwerfen, nachdem eine Tagesordnung gezogen wurde, die eine Wahl vorschreibt. Nur die Stimmen des gewählten Spielers werden dann bei der Abstimmung über die Tagesordnung gezählt.

8) Council's Censure :

„Die ungezügelte Aggression dieses Schurken-Imperiums darf nicht andauern!“

Wählt einen Spieler.

Der gewählte Spieler muss 2 Kommandochips aus seinem Strategiebereich ausgeben, wenn er in der Strategie-Phase die Strategiekarte **IMPERIAL** wählt.

9) Crown of Thalnos:

„Die Massen verneigten sich vor dem Zeichen der Macht...“

Wählt einen Spieler.

Die Bodentruppen des gewählten Spielers erhalten ab jetzt einen Bonus von +1 auf ihre Kampfwürfe.

10) Fleet Regulations :

„Flotten solch enormer Größe sind nur für eine Sache bestimmt!“

Dafür: Kein Spieler darf mehr als 5 Kommandochips in seinem Flottenversorgungs-Pool haben.

Dagegen: Jeder Spieler erhält aus seinem Vorrat einen Kommandochip und muss ihn in seinen Flottenversorgungs-Pool legen.

11) Free Trade :

„Lasst die Schilde unten und lasst alle Rassen den Handel aufnehmen, denn er ist Quelle des Reichtums!“

Dafür: Jedes Mal, wenn ein Spieler Handelsgüter durch seine aktiven Handelsabkommen einnimmt, erhält er ein zusätzliches Handelsgut.

Dagegen: Alle Spieler müssen 2 Handelsgüter aus ihrem Handels-Pool entfernen, sofern möglich.

12) Forced Economic Independence :

„Es ist an der Zeit, dass sie lernten, sich selbst zu versorgen!“

Wählt 2 Spieler.

Legt Kontrollchip der gewählten Spieler auf dieses Gesetz. Die beiden gewählten Spieler können kein Handelsabkommen miteinander haben, solange sich dieses Gesetz im Spiel befindet. Wenn zwischen ihnen schon ein Handelsabkommen besteht, wird es sofort gelöst.

13) Holy Planet of Ixth:

„Ich sah die herrlichen Ruinen dort und ich wurde überwältigt von einer großen Ruhe und einem Staunen!“

Wählt einen Planeten (aber keinen Planeten in einem Heimatsystem). Dieser Planet darf für den Rest des Spiels keine Einheiten mehr produzieren.

14) Humane Labor:

„Sie sterben wie die Fliegen. Die Bedingungen sind schlecht und ganz und gar bedauernswert!“

Dafür: Das Produktionslimit aller Raumwerften wird auf 2 Einheiten herabgesetzt.

Dagegen: Keine Raumwerft darf für den Rest dieser Runde Einheiten produzieren.

15) Imperial Academy :

„Diese bedeutende Einrichtung wird die großen Führer von morgen ausbilden, und wir werden weiter gelangen als jemals zuvor.“

Dafür: Wenn die Sekundäre Eigenschaft der Strategiekarte **LOGISTICS** genutzt wird, können Spieler nun einen Kommandochips durch Aufwenden von nur 2 (anstelle von sonst 3) Einfluss-Punkten erhalten.

Dagegen: Werft diese Karte ab.

16) Imperial Peace :

„Wir müssen zumindest einen Ort des Friedens in einer brennenden Galaxie haben.“

Dafür: Spieler dürfen **MECATOL REX** nicht erobern.

Dagegen: **MECATOL REX** ist der einzige Planet, den Spieler in dieser Runde erobern dürfen.

17) Labor Force Politics :

„Sind die Arbeiter glücklich, sind auch die Politiker glücklich.“

Dafür: Die Einfluss- und Ressourcen-Werte aller Planeten werden vertauscht.

Dagegen: Spieler können für den Rest dieser Runde Einheiten nur an einer ihrer Raumwerften produzieren.

18) Limits to Individual Power:

„Wenigen darf nicht gestattet werden, viele zu tyrannisieren!“

Dafür: Alle Spieler müssen sofort alle bis auf 3 Aktionskarten ablegen. Wann immer ein Spieler eine neue Aktionskarte zieht, muss er sofort alle bis auf 3 Karten ablegen.

Dagegen: Alle Spieler müssen eine zufällig gezogene Aktionskarte ablegen, wenn möglich.

19) Minister of Commerce :

„Jemand muss all diesen Handel regeln. Und dieser jemand bin ich!“

Wählt einen Spieler.

Gebt diese Karte an den gewählten Spieler. Dieser Spieler erhält in jeder Statusphase ein Handelsgut von jedem Mitspieler, der zumindest ein aktives Handelsabkommen hat.

20) Minister of Exploration :

„Es gibt Wunder jenseits der Sterne und es ist mein Schicksal, sie zu entdecken.“

Wählt einen Spieler.

Gebt diese Karte an den gewählten Spieler. Dieser Spieler erhält jedes Mal ein Handelsgut, wenn ein Mitspieler erfolgreich eine planetare Landung auf einem neutralen Planeten durchführt.

21) Minister of Internal Security :

„Die Sicherheit des Rates ist wichtiger als die Rechte irgend eines Individuums.“

Wählt einen Spieler.

Gebt diese Karte an den gewählten Spieler. Dieser Spieler kann diese Karte jederzeit ablegen, um sofort bis zu vier Bodentruppen auf **MECATOL REX** zu vernichten.

22) Minister of Policy :

„Er ist so eingehüllt in seine rote Robe, er ist nahezu unantastbar!“

Wählt einen Spieler.

Gebt diese Karte an den gewählten Spieler. Dieser Spieler erhält in der Statusphase eine zusätzliche Aktionskarte.

23) Minister of War:

„Ich bin der Tod geworden, der Zerstörer der Welten.“

Wählt einen Spieler.

Der gewählte Spieler kann einen Kommandochips aus seinem Strategiebereich ausgeben, um automatisch vor der ersten Runde jeder Raumschlacht, an der er beteiligt ist, einen Treffer zu landen. Das Ziel dieses Treffers wird sofort bestimmt, ein Gegenschlag ist nicht erlaubt.

24) Planetary Conscription:

„Wir müssen einen besseren Job tun bei der Einbeziehung der Bevölkerungen der gesetzlosen Planeten, die wir befreien.“

Dafür: Jedes Mal, wenn ein Spieler die Kontrolle über einen neutralen Planeten übernimmt, kann er eine Bodentruppe aus seinem Vorrat auf dem Planeten stationieren.

Dagegen: Für den Rest der Runde darf kein Spieler eine planetare Landung auf einem neutralen Planeten durchführen.

25) Planetary Security:

„Diese Planeten sind gesetzlos und korrupt geworden! Wir müssen Schritte unternehmen, die Sicherheit unserer Kolonien zu sichern!“

Dafür: Planeten (außer in Heimatsystemen), auf denen nicht zumindest eine Bodentruppe stationiert ist, kehren sofort zum neutralen Status zurück.

Dagegen: Werft diese Karte ab.

26) Regressive Rhetoric:

„Dieses unerbittliche Streben nach Innovation wird uns unsere Seelen kosten!“

Dafür: Die Kosten für alle Technologien erhöhen sich um 2. Spieler, die nicht die Sekundäre Eigenschaft der Strategiekarte **TECHNOLOGY** nutzen, dürfen stattdessen eine kostenlose Aktionskarte ziehen.

Dagegen: Alle Spieler müssen sofort eine Aktionskarte ablegen, sofern möglich.

27) Regulated Conscription:

„Unsere Planeten haben einfach nicht die Kapazität, diese gewaltigen Armeen zu versorgen!“

Dafür: Jede Bodentruppe kostet nun 1 Ressourcen-Punkt. Der Sol-Spieler darf nur 1 Bodentruppe pro ausgegebenen Kommandochips stationieren, wenn er seine besondere Eigenschaft nutzt.

Dagegen: Werft diese Karte ab.

28) Research Grant :

„Wenn wir Durchbrüche erwarten, müssen wir bereit sein, den Preis zu zahlen.“

Dafür: Alle Planeten mit einem Technologie-Bonus erbringen diesen Bonus jetzt für alle Technologiefarben.

Dagegen: Für den Rest dieser Runde können keine allgemeinen (gelben) Technologien erworben oder gekauft werden.

29) Resource Management:

„Es ist eine Frage der Prioritätenentscheidung und Spezialisierungen. So einfach ist es, wirklich.“

Dafür: In der Statusphase dürfen Spieler die Kommandochips auf ihren Spielerblättern nicht neu verteilen.

Dagegen: Alle Spieler mit 3 oder mehr Aktionskarten müssen sofort 2 davon ablegen.

30) Short Term Truce:

„Lasst unsere Waffen ruhen, wenn auch nur für eine kurze Zeit...“

Dafür: In (optional: Ab) der nächsten Runde darf kein Spieler ein System aktivieren, das gegnerische Schiffe enthält, oder eine Invasion auf einem Planeten unter der Kontrolle eines Mitspielers durchführen. Jeder Spieler kann dieses Gesetz jederzeit durch Aufwenden von 10 Einfluss-Punkten ablegen.

Dagegen: Jeder Spieler, der gegen diese Tagesordnung gestimmt hat, muss einen Planeten erschöpfen. Der Planet wird vom Gegner zur Linken des jeweiligen Spielers ausgewählt.

31) Subsidized Studies:

„Wir sollten unsere begrenzten Ressourcen nur auf die wichtigsten Forschungsbereiche konzentrieren.“

Wählt eine Technologiefarbe.

Die Kosten für alle Technologien der gewählten Farbe verringern sich um 3. Die Kosten aller anderen Technologien erhöhen sich um 2.

32) Technology Buy-back:

„Die Kosten zur Reparatur dieser Maschinen sind unermesslich!“

Dafür: Spieler dürfen in der Statusphase eine ihrer Technologien zurücklegen und gegen 6 Handelsgüter eintauschen. Sie dürfen jedoch keine Technologie zurücklegen, die als Voraussetzung für eine andere Technologie erforderlich ist, die sie schon besitzen.

Dagegen: Spieler können in dieser Runde weder Technologien erwerben noch kaufen.

33) Technology Tariffs:

„Wenn du deine außerplanetare Ausrüstung hier veräußern willst, musst du den Preis zahlen.“

Dafür: Alle roten Technologien kosten beim Kauf +4 Ressourcen.

Dagegen: Grüne Technologien können für den Rest der Runde weder erworben noch gekauft werden.

34) Trade War:

„Wir werden unsere lukrativen Märkte nicht für minderwertige, fremde Waren öffnen.“

Dafür: Jedes Mal, wenn ein Spieler die Sekundäre Eigenschaft der Strategiekarte **TRADE** nutzt, darf er ein Handelsgut aus dem Handels-Pool eines Gegners entfernen.

Dagegen: Entfernt sofort ein Handelsgut aus den Handels-Pools aller Spieler.

35) Traffic Tariffs:

„Für die nächste Generation von Anführern müssen wir Ressourcen beiseite legen.“

Dafür: Um ein System zu aktivieren, das einen Planeten unter der Kontrolle eines Mitspielers enthält, muss ein Spieler ein Handelsgut ausgeben oder einen Planeten erschöpfen.

Dagegen: Jeder Spieler muss sofort einen Kommandochips aus seinem Befehls- oder Strategiebereich entfernen, sofern möglich.

36) Unconventional Weapons:

„Wir müssen diese Kreationen des Chaos sofort demontieren!“

Dafür: Alle Schlachtschiffe und Kampfsterne erhalten einen Malus von -2 auf alle Kampfwürfe.

Dagegen: Alle Spieler müssen für jedes Schlachtschiff und für jeden Kampfsterne, die sie im Spiel haben, einen ihrer Planeten erschöpfen, sofern möglich.

37) Science Community Speaker:

„Es ist eine Ehre, dem Rat mit meinem brillanten Intellekt zu dienen. Ihr habt gut gewählt.“

Wählt einen Spieler.

Der gewählte Spieler darf die Sekundäre Eigenschaft der Strategiekarte **TECHNOLOGY** nutzen, ohne einen Kommandochips aus seinem Strategiebereich ausgeben zu müssen. Außerdem werden seine Kosten beim Kauf von Technologien um 1 reduziert.

38) Wormhole Reconstruction:

„Wir müssen diese Himmels-Abkürzungen nutzen, um alle Winkel der Galaxie zu einen.“

Dafür: Alle Systeme mit Wurmlöchern werden als angrenzend zu allen anderen Systemen mit Wurmlöchern betrachtet.

Dagegen: Werft diese Karte ab.



Die Universitäten von JOL-NAR

2 Heimatplaneten

Besondere Eigenschaften:

- In Raum- und Invasionsschlachten erhältst du einen Malus von -1 auf deine Kampfwürfe.
- Wenn du die Sekundäre Eigenschaft der Strategiekarte **TECHNOLOGY** nutzt, kannst du auch ihre Primäre Eigenschaft nutzen. Du kannst sie sogar auch dann nutzen, wenn du die Sekundär- Eigenschaft zuvor nicht genutzt hast.
- Du kannst einen Kommandochip aus deinem Strategiebereich ausgeben, um sofort einen deiner Würfelwürfe zu wiederholen.

Starteinheiten:

2 Bodentruppen, 2 Transporter, 1 Jäger, 2 PDS, 1 Schlachtschiff, 1 Raumwerft

Starttechnologien:

Hylar V Assault Laser, Antimass Deflectors, Enviro Compensator, Sarween Tools

Anführer: Admiral, 2 Wissenschaftler



Das NAALU Kollektiv

2 Heimatplaneten

Besondere Eigenschaften:

- Die Initiativzahl der jeweils von dir gewählten Strategiekarte ist immer „0“ (die aufgedruckte Initiativzahl der Strategiekarte wird ersetzt). Dies bedeutet, dass du immer an erster Stelle in der Spielerreihenfolge stehst.
- Wird eine deiner Flotten angegriffen, kann sie sich vor Beginn der Raumschlacht zurückziehen (gemäß den Rückzugsregeln/ Einschränkungen).
- In Raumschlachten erhalten alle deine Jäger einen Bonus von +1 auf ihre Kampfwürfe.

Starteinheiten: 1 Raumwerft, 4 Bodentruppen, 1 PDS, 1 Transporter, 1 Kreuzer, 1 Zerstörer, 4 Jäger

Starttechnologien: Antimass Deflectors, Enviro Compensator

Anführer: Admiral, Agent, Diplomat



Die L1Z1X Kybernetikwesen

1 Heimatplaneten

Besondere Eigenschaften:

- Die Kosten deiner Schlachtschiffe betragen 4 statt üblicherweise 5.
- Deine Schlachtschiffe erhalten in Raumschlachten einen Bonus von +1. Und wenn deine Bodentruppen in einer Invasionsschlacht angreifen, erhalten sie ebenfalls einen Bonus von +1.
- Du beginnst das Spiel mit einem extra Kommandochip in deinem Strategie-Pool.

Starteinheiten: 1 Raumwerft, 1 Transporter, 5

Bodentruppen,

1 Schlachtschiff, 3 Jäger, 1 PDS

Starttechnologien: Enviro Compensator, Stasis Capsules, Cybernetics, Hylar V Assault Laser

Anführer: Agent, Diplomat, Wissenschaftler



Die MENTAK Koalition

1 Heimatplaneten

Besondere Eigenschaften:

- Du beginnst das Spiel mit einem extra Kommandochip in deinem Flottenversorgungsbereich.
- Vor einer Raumschlacht (an der du beteiligt bist) kannst du mit bis zu 2 Kreuzern und/oder Zerstörern feuern. Treffer sind vom Gegner ohne Gegenschlag zu entfernen.
- In der Strategiephase kannst du dir von bis zu 2 Mitspielern je ein Handelsgut nehmen. Ein davon betroffener Spieler muss jedoch mindestens 3 Handelsgüter auf seinem Rassenblatt liegen haben.

Starteinheiten: 1 Transporter, 3 Kreuzer, 1 Raumwerft, 1 PDS, 4 Bodentruppen

Starttechnologien: Hylar V Assault Laser, Enviro Compensator

Anführer: Admiral, Agent, Diplomat



Das Baronat von LETNEV

2 Heimatplaneten

Besondere Eigenschaften:

- Vor einer Kampfrunde in einer Raum- oder Invasionsschlacht kannst du 2 Handelsgüter ausgeben, um allen deinen Raumschiffen einen Bonus von +1 oder allen deinen Bodentruppen einen Bonus von +2 auf ihre Kampfwürfe in dieser Kampfrunde zu geben.
- Deine Flotten dürfen immer 1 Schiff mehr enthalten als die Anzahl der Kommandochips in deinem Flottenversorgungsbereich beträgt.

Starteinheiten: 1 Raumwerft, 1 Schlachtschiff, 1

Zerstörer, 1 Transporter, 3 Bodentruppen

Starttechnologien: Hylar V Assault Laser, Antimass Deflectors

Anführer: Admiral, Diplomat, General



Das Königreich von XXCHA

2 Heimatplaneten

Besondere Eigenschaften:

- Anstatt die Sekundäre Eigenschaft der Strategiekarte **DIPLOMACY** zu nutzen, kannst du auch ihre Primäre Eigenschaft nutzen.
- Sofort, nachdem eine Politikkarte gezogen und vorgelesen wurde, kannst du einen Kommandochip aus deinem Strategiebereich ausgeben, um den Abwurf dieser Karte und das Ziehen einer neuen Karte zu erzwingen.
- Während der ersten Kampfrunde in einer Raum- oder Invasionsschlacht erhalten deine Gegner einen Malus von -1 auf alle Kampfwürfe gegen dich.

Starteinheiten: 1 Raumwerft, 3 Jäger, 1 PDS, 1 Transporter, 2 Bodentruppen, 2 Kreuzer

Starttechnologien: Antimass Deflectors, Enviro Compensator

Anführer: Admiral, 2 Diplomaten



Die YSSARIL Stämme

2 Heimatplaneten

Besondere Eigenschaften:

- Du darfst deine Aktion während der Aktionsphase weglassen, jedoch nicht zweimal in 2 aufeinander folgenden Zügen.
- Du ziehst in jeder Statusphase eine zusätzliche Aktionskarte. Die Anzahl deiner Aktionskarten auf der Hand ist niemals begrenzt, und zwar ungeachtet der Spielregeln und ohne Rücksicht auf Aussagen irgendwelcher Politikkarten.
- Einmal in jeder Strategiephase kannst du dir die Aktionskarten auf der Hand eines anderen Spielers ansehen.

Starteinheiten: 1 Raumwerft, 5 Bodentruppen, 1 PDS, 2 Transporter, 1 Kreuzer, 2 Jäger

Starttechnologien: Antimass Deflectors, XRD Transporters

Anführer: Admiral, 2 Agenten



Die Emirate von HACAN

3 Heimatplaneten

Besondere Eigenschaften:

- Deine Handelsabkommen bedürfen nach den Vertragsverhandlungen keiner Zustimmung.
- Du brauchst keinen Kommandochip auszugeben, um die Sekundäre Eigenschaft der Strategiekarte **TRADE** zu nutzen. Wenn du Handelsgüter durch deine Handelsabkommen einnimmst, erhältst du pro Handelsabkommen ein weiteres Handelsgut.
- Kein Spieler kann mit dir geschlossene Handelsabkommen von sich aus kündigen; nur

bei einer kriegerischen Auseinandersetzung zwischen einem Spieler und dir werden eure Handelsabkommen gelöst.

- In der Statusphase kannst du mit anderen Spielern einen Aktionskarten-Handel durchführen.

Starteinheiten: 4 Bodentruppen, 2 Transporter, 1 Kreuzer, 2 Jäger, 1 Raumwerft

Starttechnologien: Enviro Compensator, Sarween Tools

Anführer: Diplomat, General, Wissenschaftler



Die SARDAKK N'ORR

2 Heimatplaneten

Besondere Eigenschaft:

- In Raum- und Invasionsschlachten erhältst du einen Bonus von +1 auf deine Kampfwürfe.

Starteinheiten: 5 Bodentruppen, 1 Transporter, 1 Kreuzer, 1 PDS, 1 Raumwerft

Starttechnologien: Hylar V Assault Laser, Deep Space Cannon

Anführer: Admiral, 2 Generäle



Die Föderation von SOL

1 Heimatplaneten

Besondere Eigenschaften:

- Anstelle einer Aktion kannst du einen Kommandochip aus deinem Strategiebereich ausgeben, um 2 kostenlose Bodentruppen auf einem Planeten unter deiner Kontrolle zu stationieren.
- In der Statusphase erhältst du einen extra Kommandochip.

Starteinheiten: 5 Bodentruppen, 2 Transporter, 1 Zerstörer, 1 Raumwerft

Starttechnologien: Antimass Deflectors, Cybernetics

Anführer: Admiral, Agent, Diplomat