



verwendet hat: SCHADENSRESISTENZ Nachdem 1 deiner Einheiten

ware erhalten. Du darfst 1 Handels



SILBERSCHWINGEN-ALLIANZ

Einheitenfähigkeit würfeln:

deiner Einheiten für eine Sobald 1 oder mehrere

lichen Würfel wirft. auswählen, die 1 zusätz-Du darfst 1 dieser Einheiten











NAALU-ALLIANZ HOFZAUBERIN





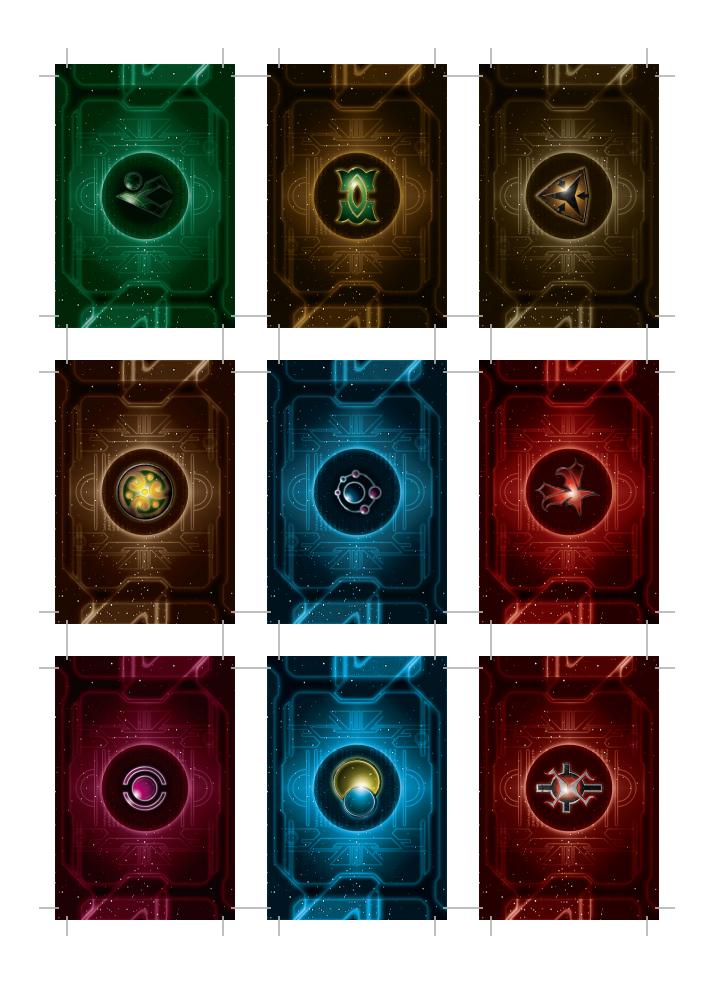
angerechnet.

BESTE FREUNDE FÜRS LEBEN

MENTAK-ALLIANZ









Was eigentlich Wohlstand bringen sollte,

ক্ত

42

Dart und Tai waren wie hypnotisiert von der wirbelnden Masse. Keiner von beiden wusste genau, was es war, abei sie waren sich beide sicher, dass sie sich bald zur Ruhe setzen konnten.





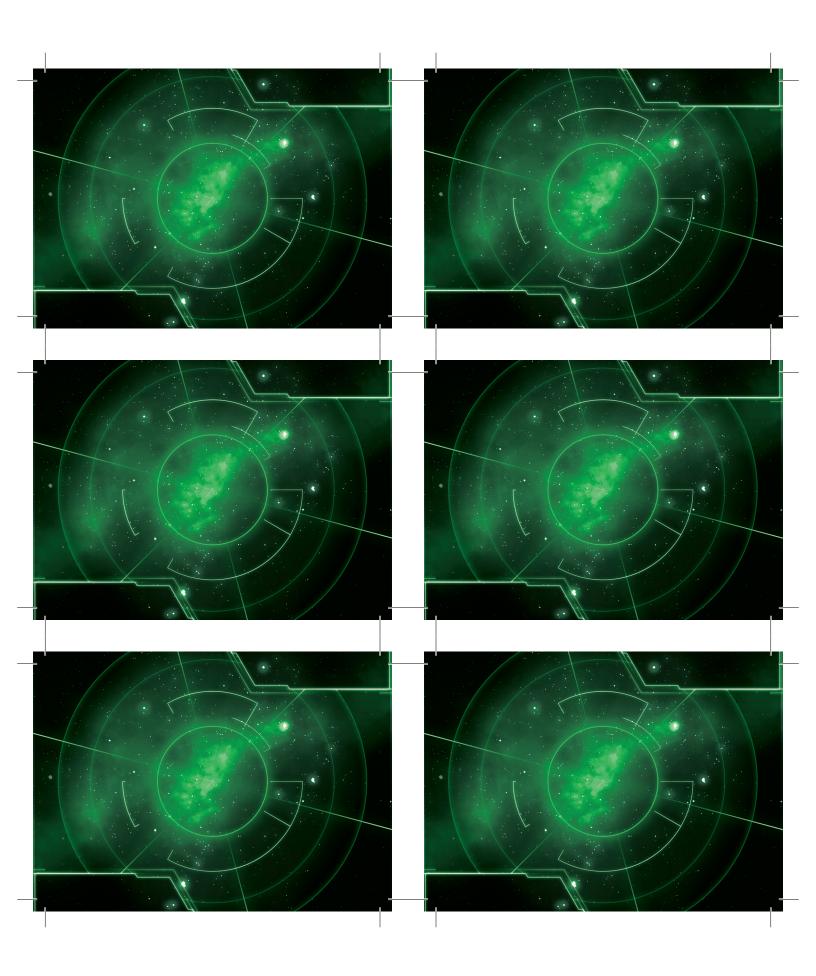














DIE EMIRATE VON HACAN

HANDELSMAGNATEN

STARTTECHNOLOGIEN

▼ Antimassen-Deflektoren

Kann Handelswaren

für einen Bonus im

Kampf ausgeben.

STARTEINHEITEN

2 Träger 4 Infanterie

1 Kreuzer 1 Raumwerft 2 Jäger

- Kommandomarker auszugeben. · Du kannst mit Spielern handeln. die nicht deine Nachbarn sind.
- · Du kannst Aktionskarten mit anderen Spielern tauschen

VERTRAG FLAGGSCHIFF

Lässt den Empfänger mit Nicht-Nachbarn handeln.

- Gibt dir oder einem anderen Spieler Massenprodukte. • Lässt dich Handelswaren in
- Stimmen umwandeln. Senkt für eine Produktion die Kosten aller Einheiten auf 0.

месн

Lässt dich Planeten-

karten mit anderen

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- Gibt dir und einem anderen Spieler Handelswaren.
- · Tauscht deine Strategiekarte mit einem anderen Spieler

HEIMAT-SYSTEM Arretze: 20 Hercant: 00

0

Spielern tauschen Kamdorn: 🧿 🕕 KOMPI EXITÄT



VERTRAG

die nächste

Technologie, die

du erforschst.

Alle deine Einheiten sind

· Es ist für dich günstiger,

etwas schwächer im Kampf

DIE UNIVERSITÄTEN VON JOL-NAR GENIALE WISSENSCHAFTLER

STARTEINHEITEN

1 Schlachtschiff

2 Träger

1 Jäger

STARTTECHNOLOGIEN

- Neurostimulator
 Antimassen-Deflektoren
- Sarween-Werkzeuge

Plasmahrenner

FRAKTIONSANFÜHRER

- Kann beim Erforschen Infanterie opfern, statt Ressourcen auszugeben
- Technologien zu erforschen Beim Erforschen von Nichtfür Einheitenfähigkeiten. Aufwertungstechnologien ignorierst du 1 Voraussetzung.

· Lässt dich deine erforschten Technologien auswechseln.

FLAGGSCHIFF Gibt dem Empfänger Gewürfelte 9er und 10er erzielen mehr Treffer.

Gibt Wiederholungswürfe

месн Stärkt deine Infanterie auf dem Planeten.

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

2 PVS

· Gibt dir Handelswaren, wenn andere deine

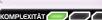
2 Infanterie

1 Raumwerft

Systeme aktivieren. Verbindet alle Systeme, in denen du Einheiten hast

HEIMAT-SYSTEM Jol: 🚺 🔁

Nar: 🛭 🛢





DAS LIZIX-GEDANKENNETZ

DIE LETZTEN LAZAX

STARTTECHNOLOGIEN

Neurostimulator * Plasmabrenner

STARTEINHEITEN

1 Schlachtschiff 5 Infanterie

1 Träger 3 Jäger

l Raumwerft 1 PVS

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

- Nach einem Einmarsch über
- nimmst du gegnerische Gebäude. · Deine Schiffe können nach jeder Kampfrunde erneut bombardieren.
- Deine Schlachtschiffe können mehr Einheiten transportieren.

VERTRAG FLAGGSCHIFF

Gibt dem Empfänger 1 Kommandomarker.

FRAKTIONSANFÜHRER

- Macht Infanterie zu Mechs
- · Ignoriert Einheiten, die ein
- beliebig viele Schlachtschiffe in irgendein System ohne
- Bombardement verhindern würden.

 Bewegt dein Flaggschiff und
- gegnerische Schiffe.

MECH Seine Treffer müssen Kann Bombardement

verwenden, als wäre er ein Schiff.

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- Das Bombardement deiner Schlachtschiffe wird effektiver.
- · Lässt dich Techno logie-Voraussetzungen ignorieren.

HEIMAT-SYSTEM

[0.0.0]: 😉 🧿 Ð

KOMPLEXITÄT



DAS BARONAT VON LETNEV

MILITARISTISCHE BÜROKRATEN

STARTTECHNOLOGIEN STARTEINHEITEN

Antimassen-Deflektoren

Plasmabrenner

1 Schlachtschiff

1 Träger

1 Zerstörer

- FRAKTIONSANFÜHRER Gibt einem Schiff im
- Raumkampf 1 Würfel mehr. Gibt 1 Handelsware, wenn du mit einem Schiff Wiederholungswürfe ausgeben.
 - Ignoriert für eine komplette

VERTRAG

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

Du kannst im Raumkampf

Handelswaren für

Systemen um 2 höher

Gibt dem Empfänger Wiederholungswürfe im Raumkampf.

· Dein Flottenlimit ist in allen Schadensresistenz verwendest.

FLAGGSCHIFF Repariert sich selbst. Ignoriert Einheiten.

die ein Bombardement

verhindern würden

Runde das Flottenlimit. MECH

 Schützt einmarschierende Einheiten vor Weltraumkanonen. · Deine Schadens-

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

1 Jäger

3 Infanterie

1 Raumwerft

resistenz negiert 2 Treffer statt 1.

HEIMAT-SYSTEM

Kann 1 deiner Arc Prime: **4** 🧿 Infanterie ersetzen Wren Terra: **②** 0





DIE MAHACTANISCHEN GEN-HEXER WAHNSINNIGE KÖNIGE DER URZEIT



Nicht-Jäger-Schiffen

zugeteilt werden

Bio-Stims

FLAGGSCHIFF

noch nicht hast.

Stärker gegen Spieler,

deren Fähigkeit du

STARTEINHEITEN

1 Schlachtschiff Träger 1 Kreuzer

2 Jäger 3 Infanterie 1 Raumwerft

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

- Du kannst keine Allianzen eingehen, aber jeder gewonnene Kampf erhöht dein Flottenlimit und kopiert eine Fähigkeit
- des besiegten Spielers. Deine Infanterie wird zum Massenprodukt, wenn sie stirbt.

Blockiert ein System

für alle Spieler, deren

Fähigkeit du hast.

VERTRAG

FRAKTIONSANFÜHRER

- Nutzt die platzierten Kommando-marker anderer Spieler für dich. Kann ein bereits aktiviertes System
- nochmals aktivieren und deine Kommandomarker entfernen.
- Zwingt zwei andere Spieler zu einem Raumkampf gegeneinander. MECH

Kann den Zug eines

Fähigkeit du hast

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- Wenn deine Infanterie deinem Heimat-System
- wiederbelebt. Lässt dich entscheiden, 🌯 wie ein Spieler abstimmt.

HEIMAT-SYSTEM

Ixth: 📵 🖨 Spielers beenden, dessen





FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

- Wenn ein Nachbar Handelswaren erhält oder eine
- Deine Kreuzer und Zerstörer können zu Kampfbeginn aus

VERTRAG

Schützt den

Empfänger gegen

dein Plündern.

Transaktion macht, kannst du

bei ihm Handelswaren plündern. dem Hinterhalt angreifen.

FLAGGSCHIFF Verhindert, dass

Schiffe im System Schadensresistenz verwenden.

 Lässt dich und den Spieler, bei dem du geplündert hast, ieweils 1 Aktionskarte ziehen Zwingt einen besiegten Gegner,

FRAKTIONSANFÜHRER

3 Jäger

truppen auf dem Planeten

densresistenz

месн

verwenden.

dir einen Vertrag zu geben. Ersetzt im Kampf zerstörte gegne rische Schiffe durch deine eigenen

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

1 PVS

Gibt dir nach dem Raumkampf Handels waren und lässt dich ggf.

4 Infanterie

1 Raumwerft

ein Schiff nachbauen Verdoppelt den Wert deiner Handelswaren.



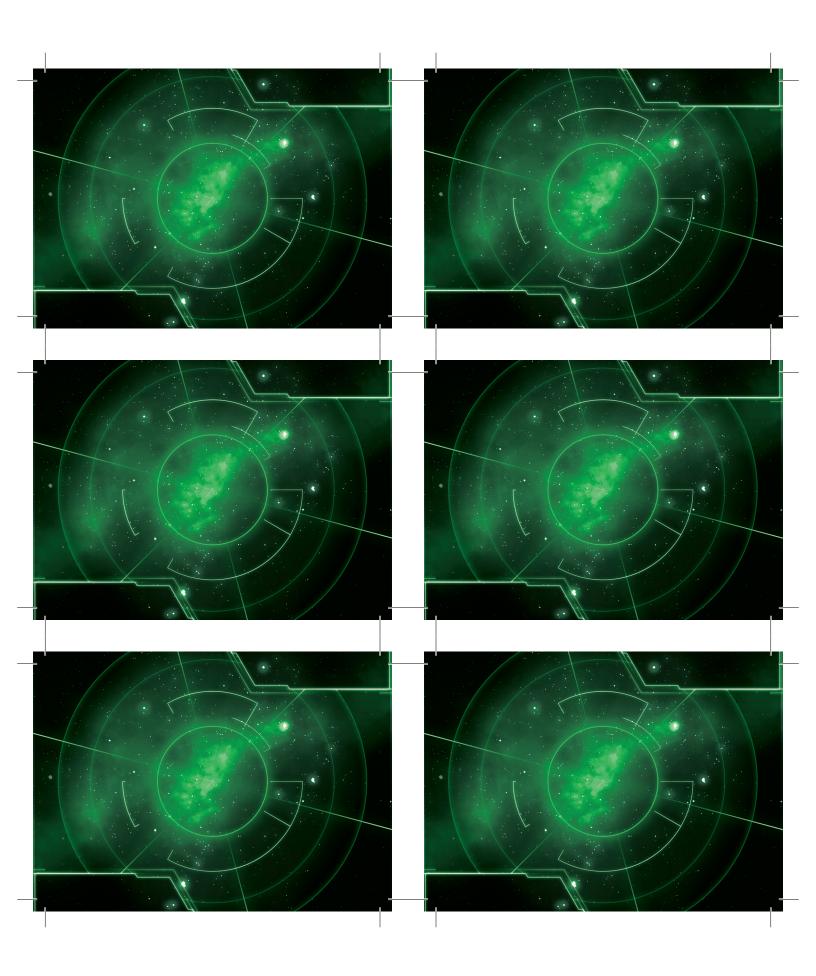














DAS NAALU-KOLLEKTIV

MANIPULATIVE TELEPATHINNEN

STARTTECHNOLOGIEN

Neurostimulator Sarween-Werkzeuge

FLAGGSCHIFF

Jäger können an

Bodenkämpfen

teilnehmen

STARTEINHEITEN

1 Träger 1 Kreuzer 4 Infanterie 1 Raumwerft

1 Zerstörer

1 PVS

3 Jäger

- Du stehst immer am Anfang der Initiativreihenfolge.
- Wenn andere ihre Schiffe in dein System bewegen. kannst du als Reaktion deine Schiffe hinausbewegen.
- Deine Jäger sind stärker.

Stellt den Empfänger

an den Anfang der

Initiativreihenfolge.

VERTRAG

FRAKTIONSANFÜHRER

- Lässt dich die oberste Karte
- des Agendastapels ansehen.

 Lässt dich über dein Produktions limit hinaus Jäger produzieren. • Zwingt jeden anderen Spieler
- dazu, dir einen Vertrag zu geben.

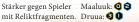
месн

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- Jäger zählen nur als halbes Schiff für
- dein Flottenlimit. Gegner verlieren 1 Marker aus ihrem Flottenpool, wenn sie dich angreifen.

HEIMAT-SYSTEM

9









DIE NAAZ-ROKHA-ALLIANZ

KOOPERATIVE ARCHÄOLOGEN

STARTTECHNOLOGIEN

PsychoarchäologieKI-Entwicklungs-

STARTEINHEITEN 1 Mech

2 Träger

1 Zerstörer 2 Jäger

3 Infanterie 1 Raumwerft

algorithmus

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

- Du hast zwei Karten zur Auswahl, wenn du mit Mechs Planeten erkundest
- Relikte kosten dich nur
- 2 Fragmente statt 3. · Überschüssige Fragmente werden zu Kommandomarkern

FRAKTIONSANFÜHRER

- Erkundet 1 deiner Planeten. • Erkundet 1 Planeten, den du gerade erobert hast.
- Erschafft 1 Relikt aus dem Nichts

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- Gibt deinen
- Einheiten einen Bonus im Kampf.
- Macht erkundete Planeten spielbereit.

VERTRAG FLAGGSCHIFF Lässt den Empfänger

2 Fragmente zu 1 Relikt machen Mechs im System haben im Kampf 1 Würfel mehr

месн

Hat im Kampf 1 Würfel mehr und kann sich in ein Schiff verwandeln.

HEIMAT-SYSTEM

STARTEINHEITEN

1 Flaggschiff

1 Träger 1 Zerstörer Naazir: 🔁 🛈 Rokha: 🍎 🖨





DAS NEKRO-VIRUS

WIEDERKEHRENDE PLAGE

STARTTECHNOLOGIEN

Daxcive Animatoren Valefar-Assimilator X Valefar-Assimilator Y

STARTEINHEITEN

1 Schlachtschiff 2 Jäger 1 Träger 2 Infanterie 1 Raumwerft

- FRAKTIONSFÄHIGKEITEN Du darfst nicht abstimmen und
- keine Technologien erforschen. · Du kopierst Technologien, indem du Einheiten zerstörst
- und Abstimmungen vorhersagst. · Statt Technologien zu erforschen, bekommst du Kommandomarker.

VERTRAG Schützt den

Empfänger gegen dein Technologie-Kopieren.

FRAKTIONSANFÜHRER

- und Kommandomarker in Handelswaren um.
- · Gibt dir 1 Aktionskarte nach dem Erhalt von Technologie.
- für Technologie und Handelswaren.

FLAGGSCHIFF Bodentruppen können an Raum-

- Wandelt Aktionskarten
- · Zerstört alles auf einem Planeten

deren Technologie kämpfen teilnehmen. du kopiert hast.

MECH Stärker gegen Spieler, Mordai II: **4** 🧿

KOMPLEXITÄT

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN Kann bis zu

2

2 Fraktionstechnologien anderer Spieler kopieren.

HEIMAT-SYSTEM

4 Infanterie

1 Raumwerft

Leiht dem Empfänger dein Flaggschiff für 1 Kampf.

VERTRAG

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

Du hast 2 weitere Anführer.

· Du erhältst Handelswaren,

wenn du Abstimmungen

aufrüstbares Flaggschiff

· Du hast ein starkes,

gewinnst oder vorhersagst.

FLAGGSCHIFF Kann zwischen Systemen mit deinen Mechs springen

FRAKTIONSANFÜHRER

DER NOMADE

ZEITWANDERER STARTTECHNOLOGIEN

Slingshot-Relais

- Verdoppelt erhaltene Handelswaren. · Bewegt Bodentruppen
- auf andere Planeten.
- · Setzt eine Kampfrunde zurück.
- Baut kostenlos dein Flaggschiff neu.
- Erlaubt deinem Flaggschiff, sich

mehrmals pro Runde zu bewegen

MECH

Kann deine Schiffe im System vor Schaden schützen

HEIMAT-SYSTEM Arcturus: 4

Ø

spielbereit machen.

3 Jäger

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

Dein Flaggschiff

wird noch stärker.

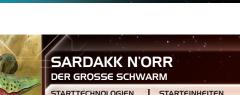
• Du kannst den Agenten

eines beliebigen Spielers

4 Infanterie

1 Raumwerft

KOMPLEXITÄT



FRAKTIONSFÄHIGKEITEN Du erhältst 1 Handelsware. wenn du einen

3 🛢

- Planeten eroberst. • Du kannst Aufträge werten, auch wenn dein Heimat-System erobert wurde
- · Deine Raumwerften sind mobil.

FLAGGSCHIFF VERTRAG Der Empfänger kann dich Verfügt über zwingen, einen Planeten, Jägerabwehr. auf dem du einmarschiert bist, aufzugeben.

FRAKTIONSANFÜHRER

DER CLAN DER ZAAR

NOMADISCHE INGENIEURE

STARTTECHNOLOGIEN

Antimassen-Deflektoren

Beschleunigt ein langsames Schiff.Lässt dich neu produzierte Jäger

месн

werden.

Raumwerft platzieren. · Zerstört alle Infanterie

und Jäger in 1 System.

STARTEINHEITEN

2 Träger

2 Jäger

1 Kreuze

- FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN Deine Raumwerften und Infanterie auf irgendeiner können sich weiter
 - bewegen Andere dürfen deine Asteroidenfelder
 - nicht aktivieren HEIMAT-SYSTEM







FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

keine

Alle deine Einheiten sind stärker im Kampf. Deine Schlachtschiffe

VERTRAG

Der Empfänger

1 Bodenkampf

deinen Bonus.

bekommt für

haben mehr Würfel beim Bombardement.

FLAGGSCHIFF

im System einen

Bonus im Kampf

Gibt anderen Schiffen

- FRAKTIONSANFÜHRER Platziert kostenlos Infanterie.
- Lässt Bodentruppen aus der Nähe an einem Einmarsch teilnehmen.
- Lässt dich den Raumkampf überspringen und deine Bodentruppen direkt einmarschieren

schiffe können sich opfern, um Schiffe zu zerstören. Reflektiert Treffer

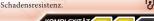
2 Träger

1 Kreuzei

5 Infanterie

месн Reflektiert Treffer beim Verwenden von

HEIMAT-SYSTEM Tren'lak: 🐧 🧿



KOMPLEXITÄT



1 Raumwerft

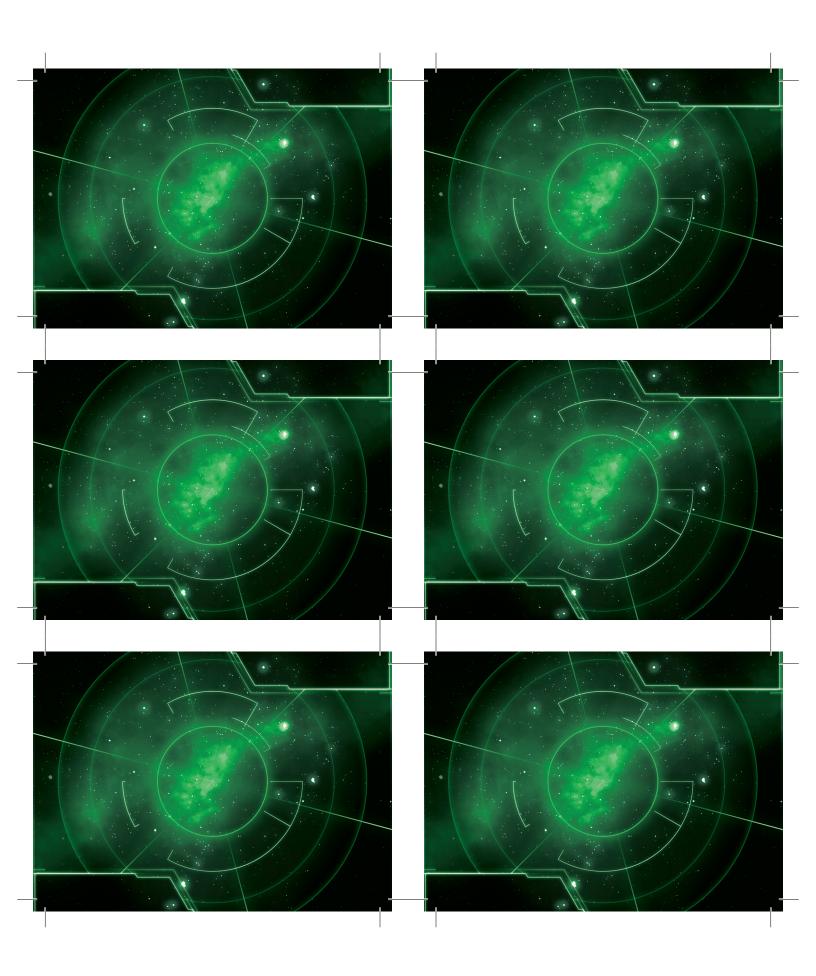
1 PVS

FRAKTIONS.

TECHNOLOGIEN

bei Bodenkämpfen.

· Deine Schlacht-





FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

1 weiteren Kommandomarker.

• Deine Infanterie ist stärker.

transportieren mehr

Lässt den Empfänger

Infanterie auf einem

seiner Planeten

· Deine Träger

VERTRAG

platzieren.

DIE SOL-FÖDERATION

DAS LICHT VON JORD

STARTTECHNOLOGIEN

- Neurostimulator
- Antimassen-Deflektoren

STARTEINHEITEN

- 2 Träger 5 Infanterie
- 1 Zerstörer 1 Raumwerft

3 Jäger

FRAKTIONSANFÜHRER

Du kannst für Kommando Gibt einem Bodentrupp 1 marker Infanterie platzieren Würfel mehr im Kampf. · Du bekommst jede Spielrunde

FLAGGSCHIFF

Runde 1 kostenlose

Platziert jede

Infanterie.

• Platziert 1 Infanterie, wenn jemand auf deinen Planeten einmarschiert. • Entfernt alle deine Kommando-

месн

Kann zusammen

marker vom Spielplan.

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- Sehr wahrscheinlich wird deine Infanterie in deinem Heimat-
- System wiederbelebt. Deine Träger haben Schadensresistenz.

HEIMAT-SYSTEM Iord: 4 2

Ø

mit neuer Infanterie platziert werden





DIE TITANEN DES UL

URALTE KONSTRUKTE

STARTTECHNOLOGIEN

FLAGGSCHIFF

Kann ein PVS in

dieses Flaggschiff

verwandeln

▼ Antimassen-Deflektoren Scanlink-Drohnennetz

STARTEINHEITEN

- 1 Schlachtschiff 3 Infanterie 2 Kreuzer
- 2 Jäger

1 Raumwerft

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

- Du kannst auf erkundeten Planeten lebendige PVS erwecken. • Deine PVS können Einheiten
- produzieren und als Bodentruppen kämpfen
- Deine Kreuzer können Einheiten transportieren

VERTRAG

Terraformt einen

Werte verbessert.

Planeten, was dessen

FRAKTIONSANFÜHRER

- Negiert Treffer. · Gibt dir Handelswaren, wenn deine
- Einheiten Produktion verwenden. Verbessert deinen Heimat-
- Planeten und gibt ihm eine Weltraumkanone.

месн

Kann alternativ

statt eines PVS

erweckt werden

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- Deine Kreuzer haben Schadensresistenz.
- Deine PVS werden stärker im Bodenkampf.

HEIMAT-SYSTEM







VERTRAG

Lässt den Empfänger

von deiner Strategie-

karte profitieren

DIE WINNU **ERBEN VON REX**

STARTTECHNOLOGIEN

Wähle 1 beliebige Technologie ohne Voraussetzungen.

FLAGGSCHIFF

Hat im Kampf

mehr Würfel für

jedes gegnerische

Nicht-Jäger-Schiff.

STARTEINHEITEN

1 Träger 2 Infanterie 1 Kreuzer

1 Raumwerft 1 PVS 2 Jäger

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

- Du kannst Mecatol Rex erobern ohne Einfluss auszugeben.
- Du bekommst kostenlos 1 PVS und 1 Raumwerft, wenn du Mecatol Rex eroberst.

FRAKTIONSANFÜHRER

- Senkt die Produktionskosten von Einheiten.
- · Gibt einen Bonus im Kampf um Mecatol Rex, deine Heimat und legendäre Planeten.
- beliebigen Strategiekarte durch.

Führt die Primärfähigkeit einer

MECH

Platziert 1 PVS oder 1 Raumwerft auf eroberten Planeten

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- Erschafft ein Wurm-
- loch auf Mecatol Rex. Tauscht die
- Ressourcen- und Einflusswerte von Planeten.

HEIMAT-SYSTEM Winnu: 📵 🔕

0





DAS XXCHA-KÖNIGREICH

HERZ DES GALAKTISCHEN RATES

STARTTECHNOLOGIEN

STARTEINHEITEN Graviton-Lasersystem 1 Träger

4 Infanterie 2 Kreuzer 1 Raumwerft 3 Jäger

1 PVS

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

- Strategiekarte "Diplomatie"
- leere Planeten übernehmen.

 Du kannst für Kommandomarker eine Agendakarte ablegen und eine neue ziehen.

FRAKTIONSANFÜHRER

- Macht einen Planeten spielbereit
- und entfernt Infanterie davon • Gibt dir zusätzliche Stimmen
- pro erschöpftem Planeten. Handelt 2 zusätzliche Agenden nach deinem Wunsch ab.

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- Beendet den Zug eines 🥞 Spielers, der dein System aktiviert.
- Negiert eine gespielte Aktionskarte eines anderen Spielers.

VERTRAG

Lässt den Empfänger eine Agenda ablegen.

FLAGGSCHIFF Kann mit der Welt-

raumkanone auf Schiffe in angrenzenden Systemen schießer

MECH

DIE YSSARIL-STÄMME

FRAKTIONSANFÜHRER Kopiert den Text aller anderen Agenten.

Spioniert die Karten der Spieler

SCHATTENAGENTEN

STARTTECHNOLOGIEN

Neurostimulator

Kann mit der Weltraum kanone auf Schiffe in angrenzenden Systemer schießen

HEIMAT-SYSTEM

Archon Ren: 2 8 Archon Tau: 0 0





FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

Du kannst feindliche Infan-

terie auf deine Seite ziehen.

und Zerstörer opfern, um Treffer zu erzielen.

· Du kannst nach jeder

Kampfrunde Kreuzer

DIE YIN-BRUDERSCHAFT

KINDER VON MOYIN

STARTTECHNOLOGIEN Sarween-Werkzeuge

STARTEINHEITEN

- 2 Träger 1 Zerstörei
- 4 Infanterie 1 Raumwerft

- 4 Jäger

FRAKTIONSANFÜHRER

- Kann zerstörte Kreuzer und Zerstörer in Jäger verwandeln · Produziert mehr Infanterie und
- zählt als grüne Technologie. Macht deine Planeten entweder spielbereit oder verdoppelt deine Infanterie darauf.

FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

- · Kann vor dem Kampf Schiffe opfern, um Treffer zu erzielen
- Produziert mehr Infanterie, wenn du Einheiten produzierst.

HEIMAT-SYSTEM







Zug zu verzögern. • Du ziehst mehr Aktionsaus, die deine Systeme aktivieren. karten und entscheidest, Zwingt alle anderen Spieler, dir 1 Aktionskarte zu geben welche du behältst.

VERTRAG Der Empfänger kann deine Aktionskarten ansehen und 1 nehmen

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN

Du kannst eine Aktionskarte

· Du hast kein Handkartenlimit

ablegen, um deinen

FLAGGSCHIFF Kann sich durch

Systeme mit Schiffen anderer Spieler hindurchbewegen

oder 3 abzulegen месн

Kann nach dem Verzögern kostenlos platziert werden

karten eines Spielers ansehen und 1 nehmen. HEIMAT-SYSTEM Retillion: 🔁 🖹

5 Infanterie

1 Raumwerft 1 PVS

Shalloq: 0 @

STARTEINHEITEN

2 Träger

1 Kreuzei

2 Jäger



FRAKTIONS-TECHNOLOGIEN

• Wer gepasst hat, darf

in deinen Zügen keine Aktionskarten spielen.

· Lässt dich die Aktions-

KOMPLEXITÄT

deine "Missionieren'

FLAGGSCHIFF VERTRAG

Verleiht dem Empfänger Explodiert, wenn es zerstört wird, und zerstört damit alle Schiffe in der Nähe.

MECH Ersetzt für Einfluss die feindliche Infanterie, die du auf deine Seite gezogen hast.

KOMPLEXITÄT 📶

