



TWILIGHT IMPERIUM[®]

VIERTE EDITION

REFERENZHANDBUCH



VERWENDUNG DES REFERENZHANDBUCHES

Dieses Dokument ist das ultimative Nachschlagewerk für alle Regelfragen zu *Twilight Imperium: Vierte Edition*. Vor der Lektüre dieses Dokuments sollte man die Spielregel vollständig durchgelesen und verstanden haben. Falls während des Spiels Fragen auftauchen, kann im Referenzhandbuch nachgeschlagen werden.

Das Referenzhandbuch ist in 2 Kapitel unterteilt: Weiterführende Konzepte und Glossar. Das erste Kapitel enthält allgemeine Spielregeln, die nach der ersten Partie gelesen und angewandt werden sollten, darunter auch die Regeln für den vollständigen Spielaufbau.

Im Glossar werden alle Regeln in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt und detailliert beschrieben. Der Index auf S. 30 hilft beim schnellen Auffinden eines bestimmten Themas.

WEITERFÜHRENDE KONZEPTE

DIE GOLDENEN REGELN

Die Goldenen Regeln sind das Fundament, auf dem alle anderen Spielregeln aufbauen.

- Bei Widersprüchen zwischen Referenzhandbuch und Spielregel hat das Referenzhandbuch stets Vorrang.
- Widerspricht eine Kartenfähigkeit dem Referenzhandbuch, hat die Karte stets Vorrang. Wenn möglich, sollten sowohl Kartentext als auch Regeln befolgt werden.
- Bei Karten- und Fraktionsfähigkeiten bezeichnet „nicht dürfen“ ein absolutes Verbot, das von anderen Fähigkeiten nicht umgangen werden darf.

TIMING

Wollen mehrere Spieler gleichzeitig Fähigkeiten während der Aktionsphase abhandeln, kommen sie in Initiativreihenfolge, beginnend mit dem aktiven Spieler, an die Reihe und dürfen jeweils eine Fähigkeit abhandeln. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Spieler alle Fähigkeiten abgehandelt haben, die sie zu diesem Zeitpunkt abhandeln wollen.

Wollen mehrere Spieler gleichzeitig Fähigkeiten während der Strategie- oder Agendaphase abhandeln, kommt zuerst der Sprecher an die Reihe, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn. Dieser Vorgang wird wiederholt, bis alle Spieler alle Fähigkeiten abgehandelt haben, die sie zu diesem Zeitpunkt abhandeln wollen. Mehr zum Thema Timing und Abhandlung von Fähigkeiten unter „Fähigkeiten“ auf S. 11.

VOLLSTÄNDIGER AUFBAU

Dieser Abschnitt beschreibt den Aufbau unter Verwendung aller Regeln für Fortgeschrittene. Dieser unterscheidet sich in einigen Punkten vom „Aufbau der ersten Partie“ aus der Spielregel.

SCHRITT 1 – SPRECHER ERNENNEN: Ein Spieler wird nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Er erhält den Sprechermarker und ist ab jetzt der Sprecher.

SCHRITT 2 – FRAKTIONEN WÄHLEN: Jeder Spieler wählt einen Fraktionsbogen aus; dies ist seine Fraktion für diese Partie.

SCHRITT 3 – FRAKTIONSSPEZIFISCHES SPIELMATERIAL

NEHMEN: Jeder Spieler nimmt sich das folgende Spielmaterial passend zu seiner Fraktion. Dann platziert jeder Spieler seinen Fraktionsbogen und sein gesamtes fraktionspezifisches Spielmaterial in seinem Spielbereich. Unbenutztes fraktionspezifisches Spielmaterial kommt in die Spielschachtel zurück.

- 1 Heimat-Systemtafel
- 17 Kontrollmarker
- 16 Kommandomarker
- 1 fraktionspezifische Vertragskarte
- 2 fraktionspezifische Technologiekarten
- fraktionspezifische Marker

HINWEIS: Nur das Naalu-Kollektiv, das Nekro-Virus und die Geister von Creuss haben fraktionspezifische Marker.

SCHRITT 4 – SPIELERFARBE WÄHLEN: Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe aus und nimmt sich das folgende Spielmaterial in dieser Farbe. Dann platziert jeder Spieler seine Plastikeinheiten und seinen Kommandobogen in seinem Spielbereich.

- 59 Plastikeinheiten
- 1 Kommandobogen
- 25 Technologiekarten
- 4 Vertragskarten

Jeder Spieler bildet aus seinen farbspezifischen und fraktions-spezifischen Technologiekarten einen Technologiestapel; aus seinen farbspezifischen und fraktions-spezifischen Vertragskarten bildet er einen Vertragsstapel. Beide Stapel platziert er in seinem Spielbereich.

SCHRITT 5 – STARTPLANETENKARTEN VERTEILEN: Jeder Spieler nimmt sich die Planetenkarten, die zu den Planeten seines Heimat-Systems gehören, und platziert sie offen in seinem Spielbereich.

SCHRITT 6 – SPIELPLAN ZUSAMMENSETZEN: Das Mecatol-Rex-System wird in der Mitte des gemeinsamen Spielbereichs platziert – es stellt das Zentrum der Galaxie dar. Später wird sich die Galaxie in 3 Ringen um Mecatol Rex erstrecken. Die Heimat-Systeme der Spieler erhalten festgelegte Positionen im äußeren Ring. Anhand der Abbildung „Aufbau des Spielplans“ kann abgeschätzt werden, wo die Heimat-Systeme der Spieler platziert werden. Dann wird der Spielplan in folgenden Schritten zusammengesetzt:

- SYSTEME SORTIEREN:** Die Systemtafeln werden nach den Farben ihrer Rückseiten sortiert, sodass ein blauer und ein roter Stapel entstehen. Tafeln mit grünen Rückseiten sind Heimat-Systeme und bilden keinen eigenen Stapel.
- SYSTEMTAFELN AUSTEILEN:** Beide Stapel werden verdeckt gemischt. Dann werden je nach Spieleranzahl Systemtafeln an die Spieler ausgeteilt:
 - **DREI SPIELER:** Jedem Spieler werden 6 blaue und 2 rote Tafeln ausgeteilt.
 - **VIER SPIELER:** Jedem Spieler werden 5 blaue und 3 rote Tafeln ausgeteilt.
 - **FÜNF SPIELER:** Jedem Spieler werden 4 blaue und 2 rote Tafeln ausgeteilt.
 - **SECHS SPIELER:** Jedem Spieler werden 3 blaue und 2 rote Tafeln ausgeteilt.

HINWEIS: Bei 5 Spielern wird 1 zusätzliche Systemtafel benötigt. Vor dem Platzieren der Tafeln zieht der Sprecher eine zufällige Systemtafel mit roter Rückseite und platziert sie offen auf einem beliebigen Feld, das an Mecatol Rex angrenzt.

iii. **SYSTEMTAFELN PLATZIEREN:** Zuerst schätzen die Spieler die Positionen ihrer Heimat-Systeme in der Galaxie ab und platzieren ihre Tafeln ungefähr dort. Dann platziert jeder Spieler, beginnend mit dem Sprecher und weiter im Uhrzeigersinn, jeweils 1 Systemtafel offen im ersten Ring um Mecatol Rex. Der letzte Spieler platziert nach seiner ersten Tafel sofort eine zweite. Die Spielreihenfolge wird umgekehrt und geht gegen den Uhrzeigersinn weiter, bis sie wieder beim Sprecher ankommt, der nun 2 Tafeln platziert. Erneut kehrt sich die Spielreihenfolge um und geht weiter im Uhrzeigersinn. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis alle Spieler ihre Tafeln platziert haben.

Jeder Ring um Mecatol Rex muss vollständig geschlossen werden, bevor eine Tafel im nächsten Ring platziert werden kann. Systeme mit Anomalien dürfen **nicht** nebeneinander platziert werden, es sei denn, es gibt keine andere Möglichkeit. Ebenso dürfen Systeme mit gleichartigen Wurmlöchern **nicht** nebeneinander platziert werden, es sei denn, es gibt keine andere Möglichkeit. Nach dem Platzieren aller ausgeteilten Systemtafeln fügen die Spieler ihre Heimat-Systeme an den Rest der Galaxie an.

HINWEIS: Bei 5-Spieler-Partien haben 3 Spieler einen kleinen Nachteil durch den Standort ihres Heimat-Systems. Nach der Zusammensetzung des Spielplans bekommen diese Spieler einen Ausgleich in Form von Handelswaren. Wie viele das sind, ist der Abbildung zu entnehmen.

SCHRITT 7 – HÜTERMARKER PLATZIEREN: Der Hütermarker wird im Zentrum des Spielplans auf Mecatol Rex platziert.

SCHRITT 8 – GEMEINSAME STAPEL MISCHEN: Aktionskarten, Agendakarten, Stufe-I-Auftragskarten, Stufe-II-Auftragskarten und geheime Auftragskarten werden separat gemischt und im gemeinsamen Spielbereich platziert.

SCHRITT 9 – VORRAT BILDEN: Handelswarenmarker, Jägermarker und Infanteriemarker werden sortiert und als Vorrat im gemeinsamen Spielbereich platziert.

SCHRITT 10 – STRATEGIEKARTEN AUSLEGEN: Alle 8 Strategiekarten werden offen im gemeinsamen Spielbereich in Reichweite des Sprechers platziert.

SCHRITT 11 – STARTMATERIAL NEHMEN: Jeder Spieler erhält die Starttechnologien und Starteinheiten, die auf der Rückseite seines Fraktionsbogens aufgelistet sind. Die Technologiekarten werden offen neben dem Fraktionsbogen und die Starteinheiten im Heimat-System des jeweiligen Spielers platziert.

Jeder Spieler platziert 3 Kommandomarker in seinem Taktikpool, 3 Kommandomarker in seinem Flottenpool und 2 Kommandomarker in seinem Strategiepool.

AUFBAU DES SPIELPLANS



AUFBAU FÜR 6 SPIELER



AUFBAU FÜR 5 SPIELER



AUFBAU FÜR 4 SPIELER



AUFBAU FÜR 3 SPIELER



SCHRITT 12 – AUFTRAGSKARTEN VORBEREITEN:

Die Auftragskarten werden wie folgt vorbereitet:

- i. Jeder Spieler zieht 2 geheime Auftragskarten und wählt 1 aus, die er behalten will. Alle nicht ausgewählten Karten werden verdeckt in den geheimen Auftragsstapel zurückgemischt.
- ii. Die Siegpunkteleiste wird neben dem Spielplan platziert. Dabei entscheiden die Spieler als Gruppe, ob sie mit der 10er- oder der 14er-Seite spielen wollen. Jeder Spieler platziert einen seiner Kontrollmarker auf Feld „0“ der Leiste.
- iii. Der Sprecher zieht verdeckt 5 Stufe-I-Auftragskarten und platziert sie in einer Reihe oberhalb der Siegpunkteleiste. Dann zieht er verdeckt 5 Stufe-II-Auftragskarten und platziert sie in einer Reihe unterhalb der Siegpunkteleiste.
- iv. Der Sprecher deckt die ersten beiden Stufe-I-Auftragskarten auf.

GLOSSAR

Das Glossar enthält detaillierte Regeln für *Twilight Imperium: Vierte Edition*, alphabetisch nach Themen sortiert. Der Index auf S. 30 hilft beim schnellen Auffinden des gewünschten Themas.

1 AGENDAKARTE

Agendakarten stellen galaktische Resolutionen und Gesetzesentwürfe dar. Während jeder Agendaphase wird über die Alternativen von 2 Agendakarten abgestimmt.



- 1.1 Es gibt 2 Arten von Agendakarten: Gesetze und Verordnungen.
- 1.2 Gesetze können die Spielregeln dauerhaft verändern.
- 1.3 Sobald ein Gesetz abgehandelt wird, bei dem die „Dafür“-Alternative die meisten Stimmen erhalten oder eine Wahl stattgefunden hat, wird die Fähigkeit des Gesetzes zum dauerhaften Bestandteil des Spiels. Die gewählte Alternative wird abgehandelt, dann wird die Agendakarte im gemeinsamen Spielbereich oder im Spielbereich eines Spielers platziert, je nachdem was auf der Karte steht.
- 1.4 Liegt ein Gesetz im Spielbereich eines Spielers (und nicht im gemeinsamen Spielbereich), besitzt dieser Spieler das Gesetz.
- 1.5 Wird ein Gesetz aus dem Spiel abgelegt, ist die Fähigkeit des Gesetzes nicht mehr in Kraft. Die Karte wird oben auf dem Agendakarten-Ablagestapel platziert.
- 1.6 Erhält die „Dagegen“-Alternative eines Gesetzes die meisten Stimmen, wird die Alternative abgehandelt und die Agenda abgelegt.
- 1.7 Verordnungen enthalten einmalige Spieleffekte.

- 1.8 Sobald eine Verordnung abgehandelt wird, handelt man die Alternative ab, welche die meisten Stimmen erhalten hat, und legt die Agendakarte anschließend ab.

VERWANDTE THEMEN: Agendaphase, Anlegen, Siegpunkte

2 AGENDAPHASE

Während der Agendaphase stimmen die Spieler über Agenden ab, welche die Spielregeln verändern können.

- 2.1 Am Anfang der Partie wird die Agendaphase noch übersprungen. Erst nachdem der Hütermarker von Mecatol Rex entfernt worden ist, wird die Agendaphase zum Spielrundenverlauf hinzugefügt. Um die Agendaphase abzuhandeln, werden folgende Schritte durchgeführt:
- 2.2 **SCHRITT 1 – ERSTE AGENDA:** Die erste Agenda wird in folgenden Schritten abgehandelt:

- i. **AGENDA AUFDECKEN:** Der Sprecher zieht 1 Agendakarte vom Stapel und liest sie einschließlich aller Alternativen laut vor.
- ii. **ABSTIMMEN:** Jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler links von dem Sprecher und dann weiter im Uhrzeigersinn, kann Stimmen für eine Alternative der aktuellen Agenda abgeben.
- iii. **GEWÄHLTE ALTERNATIVE ABHANDELN:** Nach Auszählung der abgegebenen Stimmen wird die Alternative mit den meisten Stimmen abgehandelt.

- 2.3 **SCHRITT 2 – ZWEITE AGENDA:** Der Schritt „Erste Agenda“ wird für die zweite Agenda wiederholt.

- 2.4 **SCHRITT 3 – PLANETEN SPIELBEREIT MACHEN:** Jeder Spieler macht alle seine erschöpften Planeten wieder spielbereit. Dann beginnt eine neue Spielrunde mit der Strategiephase.

2.5 ABSTIMMEN

Immer wenn während der Agendaphase abgestimmt wird, können die Spieler Stimmen für eine bestimmte Alternative einer Agenda abgeben.

- 2.6 Wer Stimmen abgeben will, erschöpft beliebig viele seiner Planeten und entscheidet sich für eine Alternative. Die Anzahl der abgegebenen Stimmen für diese Alternative entspricht der Summe der Einflusswerte der soeben erschöpften Planeten.
 - Sobald man einen Planeten zur Stimmabgabe erschöpft, muss man alle Stimmen abgeben, die dieser Planet gewährt.
- 2.7 Ein Spieler darf seine Stimmen nicht auf mehrere Alternativen derselben Agenda verteilen. Er muss mit jeder seiner Stimmen dieselbe Alternative wählen.
- 2.8 Bei manchen Agenden gibt es die Alternativen „Dafür“ und „Dagegen“. Sobald man über eine solche Agenda abstimmt, muss man seine Stimmen für Dafür oder Dagegen abgeben.
- 2.9 Manche Agenden erfordern die Wahl eines Spielers oder Planeten. Sobald man über eine solche Agenda abstimmt, muss man seine Stimmen für einen infrage kommenden Spieler oder Planeten abgeben.

- 2.10 Bei der Wahl eines Spielers kann man auch für sich selbst stimmen.
- Beim Abhandeln von derartigen Agenden ist der „gewählte Spieler“ immer derjenige, der die meisten Stimmen auf sich vereinen konnte.
- 2.11 Bei der Wahl eines Planeten kann man nur für einen Planeten stimmen, der von einem Spieler kontrolliert wird.
- Beim Abhandeln von derartigen Agenden ist der „gewählte Planet“ immer derjenige, der die meisten Stimmen auf sich vereinen konnte.
- 2.12 Sobald man Stimmen abgibt, muss man laut und deutlich bekanntgeben, für welche Alternative man stimmt.
- 2.13 Handelswaren dürfen nicht zur Stimmabgabe ausgegeben werden.
- 2.14 Es gibt auch die Möglichkeit der Enthaltung, d. h. keine Stimmen abzugeben.
- 2.15 Manche Spieleffekte gestatten einem Spieler das Abgeben zusätzlicher Stimmen für eine Alternative. Mit diesen darf er nicht für eine andere Alternative stimmen als mit den übrigen Stimmen, die er abgegeben hat.
- 2.16 Darf ein Spieler aufgrund eines Spieleffekts über eine Agenda nicht abstimmen, darf er bei dieser Agenda keinerlei Stimmen abgeben, weder durch das Erschöpfen von Planeten noch durch andere Spieleffekte.

2.17 ALTERNATIVEN

- 2.18 Um eine Alternative abzuhandeln, befolgt der Sprecher die Anweisungen der Agendakarte.
- 2.19 Bei Stimmengleichheit entscheidet der Sprecher, welche der Alternativen mit gleicher Stimmenanzahl abgehandelt wird.
- 2.20 Wurde die Alternative „Wählt ein(en) X“ oder „Dafür“ eines Gesetzes abgehandelt, bleibt die Karte im Spiel und wirkt sich dauerhaft auf das Spielgeschehen aus.
- 2.21 Wurde die Alternative „Dagegen“ eines Gesetzes abgehandelt, wird die Karte auf dem Agendakarten-Ablagestapel platziert.
- 2.22 Manche Spieleffekte verlangen eine Prognose von einem Spieler. Dazu muss er laut und deutlich bekanntgeben, welche Alternative seiner Meinung nach die meisten Stimmen erhalten wird. Die Prognose wird nach dem Aufdecken der Agenda, aber noch vor der Abstimmung abgegeben.
- Die prognostizierte Alternative muss eine mögliche Alternative der aufgedeckten Agenda sein.
 - Nachdem die gewählte Alternative der Agenda abgehandelt worden ist, werden sämtliche Fähigkeiten abgehandelt, die abhängig von Prognosen sind.

VERWANDTE THEMEN: Hütermarker, Spielrunde, Einfluss

3 AKTIONSKARTEN

Aktionskarten gewähren verschiedene Fähigkeiten. Wie diese abgehandelt werden, ist auf der jeweiligen Karte beschrieben.



- 3.1 Während jeder Statusphase zieht jeder Spieler 1 Aktionskarte.
- 3.2 Durch Abhandlung der Primär- und Sekundärfähigkeit der Strategiekarte „Politik“ können weitere Aktionskarten gezogen werden.
- 3.3 Sobald man eine Aktionskarte zieht, nimmt man die oberste Karte des Aktionsstapels und fügt sie der eigenen Hand hinzu.
- 3.4 Jeder Spieler kann maximal **7 Aktionskarten** gleichzeitig auf seiner Hand halten. Hat ein Spieler jemals mehr als 7 Aktionskarten, muss er 7 Karten auswählen die er behalten möchte und den Rest ablegen.
- Spieleffekte können das Handkartenlimit eines Spielers erhöhen oder verringern.
- 3.5 Bis zu ihrem Ausspielen werden die Aktionskarten auf der Hand vor den anderen Spielern geheim gehalten.
- 3.6 Der erste Absatz jeder Aktionskarte ist fettgedruckt und beschreibt den Zeitpunkt, zu dem die Karte abgehandelt werden kann.
- Enthält eine Aktionskarte das Stichwort „Aktion“, muss man während der Aktionsphase eine Materialaktion verwenden, um die Fähigkeit abhandeln zu können. Eine Materialaktion darf nicht abgehandelt werden, wenn eine vollständige Abhandlung ihrer Fähigkeit nicht möglich ist.
 - Es ist nicht erlaubt, innerhalb eines Zeitfensters mehrere **gleichnamige** Aktionskarten zu spielen, welche dieselben Einheiten oder Spielmechanik betreffen.
- 3.7 Um eine Aktionskarte zu spielen, liest man den Fähigkeitstext der Karte laut vor und handelt ihn ab. Anschließend wird die Karte abgelegt und auf dem Aktionskarten-Ablagestapel platziert.
- 3.8 Falls eine Aktionskarte negiert wird, hat sie keinen Effekt und wird abgelegt.
- 3.9 Falls **während der Strategiephase oder Agendaphase** mehrere Aktionskarten gleichzeitig abgehandelt werden sollen, kommen die Spieler der Reihe nach mit dem Abhandeln zum Zug, beginnend mit dem Sprecher, gefolgt von den anderen Spielern im Uhrzeigersinn. Es wird so lange weiter reihum gespielt, bis jeder Spieler alle Aktionskarten abgehandelt hat, die er innerhalb dieses Zeitfensters abhandeln will.

- 3.10 Falls **während der Aktionsphase** mehrere Aktionskarten gleichzeitig abgehandelt werden sollen, kommen die Spieler der Reihe nach mit dem Abhandeln zum Zug, beginnend mit dem aktiven Spieler und dann weiter in Initiativreihenfolge. Es wird so lange in Initiativreihenfolge weitergespielt, bis jeder Spieler alle Aktionskarten abgehandelt hat, die er innerhalb dieses Zeitfensters abhandeln will.

VERWANDTE THEMEN: Fähigkeiten, Materialaktion, Politik, Statusphase

4 AKTIONSPHASE

Während der Aktionsphase kommen die Spieler in Initiativreihenfolge zum Zug. Wer am Zug ist, führt eine einzelne Aktion durch. Nachdem jeder Spieler am Zug war, kommt der erste Spieler in der Initiativreihenfolge wieder zum Zug. Auf diese Weise wird weitergespielt, bis alle Spieler gepasst haben.

- 4.1 Ein Spieler darf während seines Zuges eine der folgenden 3 Aktionsarten durchführen: Strategieaktion, Taktikaktion oder Materialaktion.
- 4.2 Kann ein Spieler keine Aktion durchführen, muss er passen.
- 4.3 Nachdem ein Spieler gepasst hat, darf er während dieser Aktionsphase keine weiteren Aktionen durchführen.
- Wer bereits gepasst hat, darf immer noch die Sekundärfähigkeiten der Strategiekarten der anderen Spieler abhandeln.
 - Es ist möglich, während der Aktionsphase mehrere Aktionen hintereinander durchzuführen, falls alle anderen Spieler bereits gepasst haben.
- 4.4 Passen darf man erst dann, wenn man seine Strategieaktion bereits durchgeführt hat.
- Bei 3-Spieler-Partien oder 4-Spieler-Partien darf ein Spieler erst dann passen, wenn seine beiden Strategiekarten erschöpft sind.
- 4.5 Nachdem alle Spieler gepasst haben, geht es weiter mit der Statusphase.

VERWANDTE THEMEN: Materialaktion, Spielrunde, Statusphase, Strategieaktion, Taktikaktion

5 AKTIVER SPIELER

Der aktive Spieler ist derjenige, der während der Aktionsphase gerade am Zug ist.

- 5.1 Während der Aktionsphase wird der erste Spieler in der Initiativreihenfolge auch als Erster zum aktiven Spieler.
- 5.2 Nachdem der aktive Spieler seinen Zug ausgeführt hat, wird der nächste Spieler in der Initiativreihenfolge zum aktiven Spieler.
- 5.3 Nachdem der letzte Spieler in der Initiativreihenfolge seinen Zug ausgeführt hat, wird der erste Spieler in der Initiativreihenfolge wieder zum aktiven Spieler und es wird in Initiativreihenfolge weitergespielt; Spieler, die bereits gepasst haben, werden dabei übersprungen.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsphase, Initiativreihenfolge

6 AKTIVES SYSTEM

Das aktive System ist das System, das während einer Taktikaktion aktiviert wird.

- 6.1 Sobald ein Spieler eine Taktikaktion durchführt, aktiviert er ein System, indem er einen Kommandomarker aus seinem Taktikpool nimmt und ihn in dem ausgewählten System platziert. Dieses System ist ab jetzt das aktive System.
- 6.2 Enthält ein System bereits 1 Kommandomarker des aktiven Spielers, darf er es **nicht** aktivieren.
- 6.3 Enthält ein System die Kommandomarker anderer Spieler, **darf** der aktive Spieler es aktivieren.
- 6.4 Für die Dauer der Taktikaktion, in der das System aktiviert wurde, bleibt es das aktive System.

VERWANDTE THEMEN: Bewegung, Taktikaktion

7 ANGRENZEND

2 Systemtafeln grenzen aneinander an, wenn sie sich an beliebigen Kanten berühren.

- 7.1 Ein System mit einem Wurmloch gilt als angrenzend zu einem System mit einem gleichartigen Wurmloch.
- 7.2 Eine Einheit oder ein Planet ist angrenzend zu allen Systemtafeln, die an die Systemtafel angrenzen, welche die Einheit oder den Planeten enthält.

VERWANDTE THEMEN: Bewegung, Nachbarn, Wurmlöcher

8 ANOMALIEN

Eine Anomalie ist eine Systemtafel, für die besondere Regeln gelten.

- 8.1 Anomalien erkennt man an den roten Ecken am Rand der Tafeln.
- 8.2 Es gibt vier Arten von Anomalien: Asteroidenfelder, Nebel, Supernovae und Gravitationsstrudel.
- 8.3 Man erkennt sie an ihren Illustrationen:



Asteroidenfeld



Nebel



Supernova



Gravitationsstrudel

VERWANDTE THEMEN: Asteroidenfeld, Gravitationsstrudel, Bewegung, Nebel, Supernova, Systemtafeln

9 ANGREIFER

Während eines Kampfes ist der aktive Spieler der Angreifer.

VERWANDTE THEMEN: Verteidiger, Einmarsch, Raumkampf

10 ANLEGEN

Manche Spieleffekte geben die Anweisung, eine Karte an eine Planetenkarte anzulegen. Angelegte Karten modifizieren die Planetenkarte in irgendeiner Form.

- 10.1 Um eine Karte an eine Planetenkarte anzulegen, schiebt man die Karte mit dem Anlegen-Effekt halb unter die Planetenkarte.
- 10.2 Erlangt oder verliert ein Spieler die Kontrolle über einen Planeten mit angelegter Karte, bleibt die angelegte Karte bei diesem Planeten.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarte, Kontrolle, Planeten

11 ASTEROIDENFELD

Ein Asteroidenfeld ist eine Anomalie, welche die Bewegung einschränkt.

- 11.1 Ein Schiff darf sich nicht in ein Asteroidenfeld hinein- oder durch es hindurchbewegen.

VERWANDTE THEMEN: Anomalien

12 AUFTRAGSKARTEN

Auftragskarten kann man werten, um Siegpunkte zu erhalten.

- 12.1 Es gibt 2 Arten von Auftragskarten: öffentliche und geheime.
 - Jeder öffentliche Auftrag hat eine I oder II auf der Rückseite; alle anderen Aufträge sind geheime Aufträge.
- 12.2 Auf jeder Auftragskarte ist angegeben, wie viele Siegpunkte man für das Werten dieses Auftrags erhält.
- 12.3 Auf jeder Auftragskarte ist angegeben, in welcher Phase man den Auftrag werten kann – entweder in der Statusphase oder in der Aktionsphase.
- 12.4 Auf jeder Auftragskarte ist beschrieben, welche Anforderungen man erfüllen muss, um den Auftrag werten zu können.
- 12.5 Erfüllt ein Spieler die Anforderungen einer Auftragskarte, kann er sie zum angegebenen Zeitpunkt (Aktionsphase oder Statusphase) werten.
 - Will ein Spieler während der Statusphase eine Auftragskarte werten, muss er die Anforderungen während des Schrittes „Aufträge werten“ der Statusphase erfüllen.
 - Will ein Spieler während der Aktionsphase eine Auftragskarte werten, kann er dies jederzeit während dieser Phase tun.
- 12.6 Pro Statusphase kann jeder Spieler maximal 1 öffentlichen und 1 geheimen Auftrag werten.
- 12.7 Während eines Zuges der Aktionsphase können beliebig viele Aufträge gewertet werden; allerdings kann jeder Spieler pro Kampf nur 1 Auftrag werten.
 - Innerhalb einer Taktikaktion kann man während des Raumkampfes einen Auftrag werten und einen weiteren

während des Bodenkampfes.

- 12.8 Jeder Spieler kann jeden Auftrag nur ein Mal pro Partie werten.
- 12.9 Verlangt ein Auftrag das Zerstören von Einheiten, kann dies durch erzielte Treffer, gespielte Aktionskarten, verwendete Technologien und alle weiteren Fähigkeiten, die den Begriff „zerstören“ verwenden, erreicht werden.
 - Muss ein Spieler aufgrund des Verlustes von Kommando-markern in seinem Flottenpool Einheiten vom Spielplan entfernen, gelten diese Einheiten nicht als zerstört.
- 12.10 Für manche Aufträge muss man Ressourcen, Einfluss oder Marker ausgeben, je nach Angabe auf der Auftragskarte. Um einen solchen Auftrag werten zu können, muss man die genannten Kosten zum angegebenen Zeitpunkt bezahlen.

12.11 ÖFFENTLICHE AUFTRÄGE

Ein öffentlicher Auftrag ist eine Auftragskarte, die für alle Spieler offen ausliegt.

- 12.12 Sobald ein Spieler einen öffentlichen Auftrag wertet, platziert er 1 seiner Kontrollmarker auf der Auftragskarte und rückt dann seinen Kontrollmarker auf der Siegpunkteleiste um so viele Felder vor, wie er Siegpunkte erhalten hat.
- 12.13 In jeder Partie gibt es 5 öffentliche Stufe-I-Auftragskarten und 5 öffentliche Stufe-II-Auftragskarten. Während des Spielaufbaus werden sie vom Sprecher verdeckt neben der Siegpunkteleiste platziert.
 - 2 der Stufe-I-Auftragskarten werden noch während des Spielaufbaus vom Sprecher aufgedeckt. Alle anderen Auftragskarten bleiben zunächst verdeckt.
- 12.14 Während jeder Statusphase deckt der Sprecher eine verdeckte öffentliche Auftragskarte auf.
 - Stufe-II-Auftragskarten können erst dann aufgedeckt werden, wenn alle Stufe-I-Auftragskarten bereits aufgedeckt sind.
- 12.15 Wenn der Sprecher einen verdeckten öffentlichen Auftrag aufdecken muss, dies aber nicht tun kann, weil alle öffentlichen Auftragskarten bereits aufgedeckt sind, endet die Partie sofort.
 - Der Spieler mit den meisten Siegpunkten wird zum Sieger gekürt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten, der in der Initiativreihenfolge weiter vorn steht.
- 12.16 Kontrolliert ein Spieler nicht alle Planeten seines Heimat-Systems, darf er keine öffentlichen Aufträge werten.



12.17 GEHEIME AUFTRÄGE

Ein geheimer Auftrag ist eine Auftragskarte, die von 1 Spieler kontrolliert und bis zu ihrer Wertung vor den anderen Spielern geheim gehalten wird.

- 12.18 Sobald ein Spieler einen geheimen Auftrag wertet, deckt er den Auftrag auf und legt ihn offen in seinen Spielbereich. Dann platziert er 1 seiner Kontrollmarker auf der Auftragskarte und rückt seinen



Kontrollmarker auf der Siegpunkteleiste um so viele Felder vor, wie er Siegpunkte erhalten hat.

- 12.19 Jeder Spieler kann ausschließlich seine eigenen geheimen Aufträge werten; geheime Aufträge, die von anderen Spielern aufgedeckt wurden, dürfen nicht gewertet werden.
- 12.20 Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 1 geheimen Auftrag.
- 12.21 Jeder Spieler kann **insgesamt 3** gewertete und nicht-gewertete geheime Aufträge haben.
- Zieht ein Spieler einen vierten geheimen Auftrag, muss er einen seiner nicht-gewerteten geheimen Aufträge wählen und auf den Stapel zurücklegen. Dieser wird anschließend gemischt.
- 12.22 Geheime Aufträge erhält man durch Abhandlung der Primär- oder Sekundärfähigkeit der Strategiekarte „Imperium“.

VERWANDTE THEMEN: Imperium, Statusphase, Siegpunkte

13 AUFWERTUNGEN FÜR EINHEITEN

Aufwertungen für Einheiten sind eine Art von Technologiekarten.

- 13.1 Aufwertungen für Einheiten haben denselben Namen wie das aufgedruckte Feld der Einheit auf dem Fraktionsbogen, gefolgt von einer höheren römischen Ziffer. Beispiel: Die aufgedruckte Einheit „Träger I“ kann mit der Technologiekarte „Träger II“ aufgewertet werden.
- Die Fraktion Nekro-Virus darf ihre Einheiten mit Aufwertungstechnologien derselben Art (z. B. „Schlachtschiff“ oder „Infanterie“) aufwerten, auch wenn ihre Namen nicht identisch sind. Erhält das Nekro-Virus eine Aufwertungstechnologie für eine Einheitenart, für die es bereits eine Aufwertungstechnologie hat, wird die bisherige Aufwertung überschrieben und es muss denselben Valefar-Assimilator verwenden, den es bereits zum Kopieren der vorherigen Aufwertung verwendet hat.
- 13.2 Erhaltene Aufwertungen für Einheiten werden offen auf dem Fraktionsbogen platziert, sodass sie die Felder der gleichnamigen Einheiten überdecken.
- 13.3 Auf dem Fraktionsbogen zeigt ein weißer Pfeil neben einem Attribut an, dass dieses Attribut sich durch eine Aufwertung der Einheit verbessern würde.
- 13.4 Nachdem ein Spieler eine Aufwertungskarte für eine Einheit erhalten hat, werden alle seine Einheiten dieser Art so behandelt, als hätten sie die aufgedruckten Attribute und Fähigkeiten der Karte. Alle vorherigen Attribute der Einheit (die z. B. auf dem Fraktionsbogen aufgedruckt sind) werden überschrieben.

VERWANDTE THEMEN: Technologie

14 AUSGESCHIEDENE SPIELER

Ausgeschiedene Spieler nehmen nicht mehr am Spiel teil.

- 14.1 Sobald ein Spieler **alle** folgenden Bedingungen erfüllt, ist er ausgeschieden:
- Der Spieler hat keine Bodentruppen auf dem Spielplan.
 - Der Spieler hat keine Einheit mit der Fähigkeit „Produktion“.

- Der Spieler kontrolliert keine Planeten.

- 14.2 Sobald ein Spieler ausscheidet, werden alle Einheiten, Kommandomarker, Kontrollmarker, Vertragskarten, Technologien, der Kommandobogen sowie der Fraktionsbogen seiner Farbe oder Fraktion in die Spielschachtel zurückgelegt. Dies betrifft auch das Spielmaterial in seinem Nachschub.
- 14.3 Sobald ein Spieler ausscheidet, werden alle Agendakarten in seinem Besitz abgelegt.
- 14.4 Sobald ein Spieler ausscheidet, werden alle Vertragskarten anderer Spielerfarben oder -fraktionen im Besitz des ausgeschiedenen Spielers an ihre ursprünglichen Besitzer zurückgegeben.
- Alle Vertragskarten des ausgeschiedenen Spielers werden in die Spielschachtel zurückgelegt, auch wenn sie im Besitz anderer Spieler sind.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarte, Kontrolle, Bodentruppen, Produktion, Vertragskarten

15 BEWEGUNG

Während der Aktionsphase kann der aktive Spieler eine Taktikaktion abhandeln, um seine Schiffe zu bewegen. Darüber hinaus gibt es einige Fähigkeiten, mit denen Einheiten auch unabhängig von Taktikaktionen bewegt werden können.

15.5 BEWEGUNG DURCH EINE TAKTIKAKTION

- 15.6 Die meisten Schiffe haben einen Bewegungswert, angegeben auf ihrem Fraktionsbogen oder ihren Technologiekarten. Dieser Wert bestimmt, wie weit sich das Schiff von seinem aktuellen System wegbewegen kann.

Eine Bewegung wird in folgenden Schritten abgehandelt:

- 15.7 **SCHRITT 1 – SCHIFFE BEWEGEN:** Der aktive Spieler kann beliebig viele seiner infrage kommenden Schiffe in das aktive System bewegen. Dabei gelten folgende Regeln:
- Das Schiff muss seine Bewegung im aktiven System beenden.
 - Das Schiff darf sich nicht durch Systeme bewegen, die Nicht-Jäger-Schiffe eines anderen Spielers enthalten.
 - Ein Schiff darf sich **nicht** bewegen, wenn es seine Bewegung in einem anderen System beginnen würde, das einen Kommandomarker seiner Fraktion enthält.
 - Das Schiff **kann** sich durch Systeme mit Kommandomarkern seiner Fraktion hindurchbewegen.
 - Das Schiff **kann** sich aus dem **aktiven** System hinaus- und wieder hineinbewegen, vorausgesetzt, sein Bewegungswert ist hoch genug.
 - Die Flugroute des Schiffs muss durch angrenzende Systeme führen, wobei die Anzahl der Systeme, in die es einfliegt, seinen Bewegungswert nicht überschreiten darf.
- 15.8 Sobald ein Schiff mit Kapazität bewegt wird oder sich bewegt, darf es Bodentruppen und Jäger transportieren.
- 15.9 Alle Schiffe des aktiven Spielers bewegen sich gleichzeitig.

15.10 **SCHRITT 2 – OFFENSIVFEUER DER WELTRAUMKANONE:** Nach dem Schritt „Schiffe bewegen“ können alle Spieler die Fähigkeit „Weltraumkanone“ ihrer Einheiten im aktiven System verwenden.

15.11 BEWEGUNG DURCH EINE FÄHIGKEIT

15.12 Wird ein Schiff unabhängig vom Schritt „Bewegung“ einer Taktikaktion durch eine Fähigkeit bewegt, gelten die Regeln der jeweiligen Fähigkeit; weder der Bewegungswert noch die oben genannten Regeln spielen hierbei eine Rolle.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsphase, Aktives System, Kapazität, Weltraumkanone, Taktikaktion, Transportieren

16 BEWEGUNGSWERT (ATTRIBUT)

Manche Einheiten haben das Attribut Bewegungswert, angegeben auf ihrem Fraktionsbogen oder ihrer Technologiekarte.

16.1 Der Bewegungswert einer Einheit bestimmt, wie weit sie sich während des Schrittes „Bewegung“ einer Taktikaktion von ihrer aktuellen Position wegbewegen kann.

VERWANDTE THEMEN: Bewegung, Taktikaktion

17 BLOCKIERT

Eine Einheit mit der Fähigkeit „Produktion“ ist blockiert, falls sie sich in einem System befindet, das Schiffe eines anderen Spielers und keine Schiffe ihres eigenen Spielers enthält.

17.1 Blockierte Einheiten dürfen nicht zum Produzieren von Schiffen verwendet werden; man kann sie jedoch zum Produzieren von Bodentruppen verwenden.

VERWANDTE THEMEN: Einheiten produzieren, Schiffe

18 BODENKAMPF

Entsendet der aktive Spieler während des Schrittes „Einmarsch“ einer Taktikaktion Bodentruppen zur Landung auf einem Planeten, der Bodentruppen eines anderen Spielers enthält, wird dort ein Bodenkampf abgehandelt. Dazu werden folgende Schritte durchgeführt:

18.1 **SCHRITT 1 – KAMPFWÜRFE AUSFÜHREN:** Jeder Spieler wirft 1 Würfel für jeden Bodentrupp, den er auf dem Planeten hat; dies wird als Kampfwurf bezeichnet. Liegt ein Würfelergebnis auf oder über dem Kampfwert der Einheit, hat dieser Wurf einen Treffer erzielt.

- Stehen neben dem Kampfwert einer Einheit 2 oder mehr Explosionssymbole, wirft man stattdessen 1 Würfel pro Explosionssymbol.

18.2 **SCHRITT 2 – TREFFER ZUWEISEN:** Jeder Spieler muss für jeden Treffer, den sein Gegner erzielt hat, 1 seiner Bodentruppen auf dem Planeten wählen und zerstören.

- Sobald eine Einheit zerstört wird, entfernt ihr kontrollierender Spieler sie vom Spielplan und platziert sie in seinem Nachschub.

18.3 Nachdem die Treffer zugeteilt worden sind, wird überprüft, ob beide Spieler noch immer Bodentruppen auf dem Planeten haben. Wenn ja, wird eine neue Kampfunde abgehandelt, beginnend mit dem Schritt „Kampfwürfe ausführen“.

18.4 Hat einer der Spieler (oder beide) keine Bodentruppen mehr auf

dem Planeten, endet der Kampf.

- Nach Ende des Kampfes ist der Spieler, der noch mindestens 1 Bodentrupp auf dem Planeten hat, der Gewinner des Kampfes; der andere Spieler ist der Verlierer des Kampfes.
- Haben beide Spieler keine Bodentruppen mehr auf dem Planeten, gibt es keinen Gewinner; der Kampf endet mit einem Unentschieden.

VERWANDTE THEMEN: Einmarsch, Planeten

19 BODENTRUPPEN

Ein Bodentrupp ist ein Einheitentyp. Alle Infanterieeinheiten im Spiel sind Bodentruppen. Einige Völker haben besondere Infanterieeinheiten.

19.1 Bodentruppen befinden sich entweder auf Planeten oder auf Schiffen mit Kapazitätswert.

19.2 Bodentruppen, die von Schiffen transportiert werden, platziert man neben dem transportierenden Schiff im Weltraumbereich des Systems.

19.3 Man kann beliebig viele Bodentruppen auf einem Planeten haben.

VERWANDTE THEMEN: Kapazität, Kontrolle, Infanteriemarker, Transportieren, Einheiten

20 BOMBARDEMENT (EINHEITENFÄHIGKEIT)

Eine Einheit mit der Fähigkeit „Bombardement“ darf während eines Einmarschs versuchen, die Bodentruppen eines anderen Spielers zu zerstören. Während des Schrittes „Bombardement“ eines Einmarsches werden folgende Schritte durchgeführt:

20.1 **SCHRITT 1 –** Der aktive Spieler wählt für jede seiner Einheiten mit der Fähigkeit „Bombardement“ einen Planeten aus, den er bombardieren will. Dann würfelt er für jede dieser Einheiten; dies wird als Bombardement-Wurf bezeichnet. Jedes Würfelergebnis, das größer oder gleich dem Bombardement-Wert der Einheit ist, erzielt einen Treffer.

- Ob eine Einheit die Fähigkeit „Bombardement“ hat, steht auf ihrem Fraktionsbogen oder ihren Technologiekarten.
- Die Fähigkeit „Bombardement“ hat das Format „Bombardement X (Y)“. X ist das minimale Würfelergebnis, das zum Erzielen eines Treffers nötig ist; Y ist die Anzahl der geworfenen Würfel. Nicht alle „Bombardement“-Fähigkeiten haben einen (Y)-Wert; ohne diesen Wert besteht der Bombardement-Wurf aus 1 Würfel.
- Spieleffekte, mit denen Kampfwürfe wiederholt, modifiziert oder anderweitig manipuliert werden, haben keine Auswirkung auf Bombardement-Würfe.
- Es ist möglich, mehrere Planeten in einem System zu bombardieren, allerdings muss man vor dem Bombardement-Wurf ansagen, welche Einheit welchen Planeten bombardiert.
- Die Fähigkeit „Geißel“ der L1Z1X hat keine Auswirkung auf die eigenen Bodentruppen des L1Z1X-Spielers.
- Planeten, die eine Einheit mit der Fähigkeit „Planetarer Schild“ enthalten, dürfen nicht bombardiert werden.

20.2 **SCHRITT 2** – Der kontrollierende Spieler des bombardierten Planeten wählt für jeden Treffer, der durch den Bombardement-Wurf erzielt wurde, eine seiner Bodentruppen auf diesem Planeten aus und zerstört sie.

- Müsste ein Spieler mehr Treffer zuweisen, als er Bodentruppen hat, verfallen die überschüssigen Treffer wirkungslos.

VERWANDTE THEMEN: Einmarsch, Planetarer Schild

21 DIPLOMATIE (STRATEGIEKARTE)

Die Strategiekarte „Diplomatie“ kann präventiv verwendet werden, um zu verhindern, dass andere Spieler ein bestimmtes System aktivieren. Außerdem kann man mit ihr Planeten spielbereit machen. Die Initiative dieser Karte ist 2.

- 21.1 Falls der aktive Spieler die Strategiekarte „Diplomatie“ hat, kann er während der Aktionsphase die Primärfähigkeit dieser Karte abhandeln.
- 21.2 Um die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Diplomatie“ abzuhandeln, wählt der aktive Spieler ein System aus, in dem er einen Planeten kontrolliert (außer dem Mecatol-Rex-System), und macht alle seine erschöpften Planeten in diesem System spielbereit. Dann platziert jeder andere Spieler einen Kommandomarker aus seinem Nachschub im ausgewählten System.
- Hat ein Spieler keine Kommandomarker in seinem Nachschub, wählt er einen Marker von seinem Kommandobogen aus und platziert diesen.
 - Hat ein Spieler bereits einen Kommandomarker im ausgewählten System, platziert er keinen weiteren.
- 21.3 Nachdem der aktive Spieler die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Diplomatie“ abgehandelt hat, darf jeder andere Spieler (beginnend mit dem Spieler links von dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn) 1 Kommandomarker aus seinem Strategiepool ausgeben, um bis zu 2 erschöpfte Planeten unter seiner Kontrolle spielbereit zu machen.

VERWANDTE THEMEN: Aktives System, Kommandomarker, Initiativreihenfolge, Planeten, Spielbereit, Strategieaktion, Strategiekarte

22 EINFLUSS

Der Einfluss stellt die politische Macht eines Planeten dar. Beim Verwenden der Strategiekarte „Führungsstärke“ kann man Einfluss ausgeben, um Kommandomarker zu erhalten; während der Agendaphase verwendet man den Einfluss der Planeten, um Stimmen abzugeben.

- 22.1 Einfluss ist der rechte, blau umrandete Wert auf Planetenkarte und Systemtafel des Planeten.
- 22.2 Man kann den Einfluss eines Planeten ausgeben, indem man die zugehörige Planetenkarte erschöpft.
- 22.3 Eine Handelsware kann ausgegeben werden, als wäre sie 1 Einfluss.
- Während der Agendaphase darf man keine Handelswaren ausgeben, um Stimmen abzugeben.

VERWANDTE THEMEN: Agendaphase, Erschöpft, Führungsstärke

23 EINHEITEN

Jede Einheit wird durch eine Plastikfigur dargestellt.

- 23.1 Es gibt 3 Typen von Einheiten: Schiffe, Bodentruppen und Gebäude.
- 23.2 Von jeder Spielerfarbe gibt es folgende Plastikeinheiten:
- 3 Raumwerften
 - 6 PVS-Einheiten
 - 8 Zerstörer
 - 8 Kreuzer
 - 2 Kriegssonnen
 - 12 Infanterie
 - 10 Jäger
 - 4 Träger
 - 5 Schlachtschiffe
 - 1 Flaggsschiff
- 23.3 Einheiten können sich entweder auf dem Spielplan oder im Nachschub eines Spielers befinden.

VERWANDTE THEMEN: Bodentruppen, Schiffe, Gebäude

24 EINHEITEN PRODUZIEREN

Die Produktion neuer Einheiten geschieht hauptsächlich durch Abhandlung der Einheitenfähigkeit „Produktion“ im Rahmen einer Taktikaktion. Es gibt jedoch auch andere Spieleffekte, mit denen Einheiten produziert werden können.

- 24.1 Jede produzierbare Einheit hat einen Kostenwert, angegeben auf ihrem Fraktionsbogen oder ihrer Technologiekarte. Wer eine Einheit produzieren will, muss von den Planeten unter seiner Kontrolle mindestens so viele Ressourcen ausgeben, wie die Einheit kostet.
- Zu viel bezahlte Ressourcen verfallen.
 - Werden mehrere Einheiten gleichzeitig produziert, können ihre Kosten vor dem Ausgeben von Ressourcen addiert und als Gesamtkosten bezahlt werden.
- 24.2 Stehen neben den Kosten 2 Symbole – normalerweise für Jäger oder Bodentruppen – produziert man für die angegebenen Kosten zwei Exemplare dieser Einheit.
- Jede der 2 Einheiten wird auf das Produktionslimit angerechnet.
 - Es besteht auch die Möglichkeit, nur 1 Einheit zu produzieren, allerdings muss man trotzdem die vollen Kosten bezahlen.
- 24.3 Verwendet ein Spieler während einer Taktikaktion die Fähigkeit „Produktion“ seiner Einheiten, um eine neue Einheit zu produzieren, befolgt er die Regeln der Fähigkeit „Produktion“, um zu bestimmen, wo die neue Einheit im aktiven System platziert wird.
- 24.4 Verwendet ein Spieler unabhängig von einer Taktikaktion eine Fähigkeit, um eine neue Einheit zu produzieren, konsultiert er die Fähigkeit, um zu bestimmen, wie viele Einheiten er produziert und wo er sie platzieren kann.
- 24.5 Jeder Spieler ist auf die Einheiten in seinem Nachschub beschränkt.
- Hat ein Spieler nicht genügend Einheiten in seinem Nachschub, kann er Einheiten aus beliebigen Systemen, in denen er keine Kommandomarker hat, entfernen und in seinem Nachschub

platzieren. Anschließend kann er die entfernten Einheiten produzieren. Ein derartiges Entfernen einer Einheit ist nur dann erlaubt, wenn man sofort eine Einheit derselben Art produziert.

- Sobald ein Spieler eine Jäger- oder eine Infanterieeinheit produziert, kann er statt einer Plastikfigur auch einen Jäger- bzw. Infanteriemarker aus dem Vorrat verwenden.

24.6 Blockierte Einheiten dürfen nicht zum Produzieren von Schiffen verwendet werden, zum Produzieren von Bodentruppen jedoch schon.

VERWANDTE THEMEN: Blockiert, Kosten, Jägermarker, Infanteriemarker, Produktion, Raumwurf, Taktikaktion

25 EINMARSCH

Einmarsch ist ein Schritt der Taktikaktion. Während dieses Schrittes kann der aktive Spieler Bodentruppen auf Planeten landen lassen, um die Kontrolle über sie zu erlangen.

Um einen Einmarsch abzuhandeln, werden folgende Schritte durchgeführt:

- 25.1 **SCHRITT 1 – BOMBARDEMENT:** Der aktive Spieler darf die Fähigkeit „Bombardement“ von beliebig vielen seiner Einheiten im aktiven System verwenden.
- 25.2 **SCHRITT 2 – BODENTRUPPEN ENTSENDEN:** Falls der aktive Spieler Bodentruppen im Weltraumbereich des aktiven Systems hat, darf er beliebig viele davon zur Landung auf beliebigen Planeten in diesem System entsenden.
- Der aktive Spieler entsendet einen Bodentrupp auf einen Planeten, indem er ihn auf diesem Planeten platziert.
 - Der Planet darf Bodentruppen eines anderen Spielers enthalten.
 - Möchte der aktive Spieler keine Bodentruppen entsenden, geht es weiter mit dem Schritt „Produktion“ der Taktikaktion.
- 25.3 **SCHRITT 3 – DEFENSIVFEUER DER WELTRAUMKANONE:** Falls der aktive Spieler Bodentruppen auf einen Planeten entsendet, auf dem sich Einheiten mit der Fähigkeit „Weltraumkanone“ befinden, kann diese Fähigkeit gegen die entsandten Bodentruppen verwendet werden.
- Entsendet der aktive Spieler Bodentruppen zur Landung auf mehreren Planeten, die Einheiten mit der Fähigkeit „Weltraumkanone“ enthalten, entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge die Fähigkeiten „Weltraumkanone“ abgehandelt werden.
- 25.4 **SCHRITT 4 – BODENKAMPF:** Falls der aktive Spieler Bodentruppen zur Landung auf einem Planeten entsendet, auf dem sich die Bodentruppen eines anderen Spielers befinden, wird dort ein Bodenkampf abgehandelt.
- Müssen auf mehreren Planeten Kämpfe abgehandelt werden, entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge die Kämpfe abgehandelt werden.
- 25.5 **SCHRITT 5 – KONTROLLE ÜBERNEHMEN:** Der aktive Spieler erlangt die Kontrolle über jeden Planeten, auf den er Bodentruppen entsandt hat und der immer noch mindestens 1 seiner Bodentruppen enthält.

- Sobald ein Spieler die Kontrolle über einen Planeten erlangt, werden alle Gebäude anderer Spieler auf diesem Planeten zerstört.
- Sobald ein Spieler die Kontrolle über einen Planeten erlangt, erhält er die zugehörige Planetenkarte und erschöpft sie.
- Es ist nicht möglich, die Kontrolle über einen Planeten zu erlangen, den man bereits kontrolliert.
- Falls ein Kampf stattgefunden hat und alle Einheiten beider Spieler zerstört wurden, behält der Spieler, welcher der Verteidiger war, die Kontrolle über den Planeten und platziert einen seiner Kontrollmarker darauf.

VERWANDTE THEMEN: Bombardement, Kampf, Kontrolle, Bodenkampf, Bodentruppen, Gegner, PVS, Planeten

26 ERSCHÖPFT

Manche Karten können erschöpft werden. Die Fähigkeiten einer erschöpften Karte dürfen nicht abgehandelt werden und ihr Einfluss sowie ihre Ressourcen dürfen nicht ausgegeben werden.

- 26.1 Um eine Karte zu erschöpfen, dreht man sie auf ihre verdeckte Seite.
- 26.2 Während des Schrittes „Spielbereit machen“ der Statusphase macht jeder Spieler alle seine erschöpften Karten wieder spielbereit, indem er sie auf die offene Seite dreht.
- 26.3 Ein Spieler kann seine Planetenkarten erschöpfen, um **entweder** deren Ressourcen **oder** deren Einfluss auszugeben.
- 26.4 Manche Fähigkeiten (z. B. von Technologiekarten) verlangen das Erschöpfen einer Karte zum Abhandeln der Fähigkeit. Bereits erschöpfte Karten dürfen nicht noch einmal erschöpft werden.
- 26.5 Nach dem Durchführen einer Strategieaktion erschöpft man die jeweilige Strategiekarte.

VERWANDTE THEMEN: Einfluss, Planeten, Ressourcen, Statusphase

27 FÄHIGKEITEN

Karten und Fraktionsbögen haben Fähigkeiten, die man abhandeln kann, um diverse Spieleffekte auszulösen.

- 27.1 Jede Fähigkeit beschreibt, wann und wie man sie abhandeln kann.
- 27.2 Hat eine Karte mehrere Fähigkeiten, sind sie durch Absätze voneinander abgetrennt.
- 27.3 Enthält eine Fähigkeit das Stichwort „Aktion“, muss man während der Aktionsphase eine Materialaktion verwenden, um sie abhandeln zu können.
- 27.4 Enthält eine Fähigkeit eine Form von „nicht dürfen“, ist dieses Verbot absolut.
- 27.5 Sobald eine Fähigkeit abgehandelt wird, muss man sie vollständig abhandeln. Enthalten einzelne Bestandteile der Fähigkeit eine Form von „dürfen“, sind sie optional, d. h. man darf sich entscheiden, sie nicht abzuhandeln.
- 27.6 Die Fähigkeiten von Spielmaterial, das im Spiel bleibt, sind verpflichtend, es sei denn, sie enthalten eine Form von „dürfen“.

27.7 Hat eine Fähigkeit mehrere Effekte, die durch ein „und“ abgetrennt sind, muss man möglichst viele von ihnen abhandeln. Ist eine Abhandlung aller Effekte der Fähigkeit nicht möglich, darf man so viele wie möglich abhandeln.

27.8 KOSTEN

27.9 Manche Fähigkeiten haben Kosten, auf die ein Effekt folgt. Die Kosten einer Fähigkeit sind durch die Formulierung „um zu“ oder durch ein Semikolon vom Effekt abgetrennt. Derartige Fähigkeiten dürfen nicht abgehandelt werden, wenn man nicht in der Lage ist, ihre Kosten zu bezahlen.

27.10 Kosten können das Ausgeben von Ressourcen, Handelswaren oder Kommandomarkern sowie das Erschöpfen von Karten oder das Aktivieren bestimmter Systeme beinhalten.

27.11 TIMING

27.12 Beschreibt eine Fähigkeit einen Zeitpunkt mit „nachdem“, tritt der Effekt der Fähigkeit unmittelbar nach dem beschriebenen Timing-Ereignis ein.

- Beispiel: Wird eine Fähigkeit abgehandelt, „nachdem ein Schiff zerstört worden ist“, muss sie unmittelbar nach der Zerstörung des Schiffes abgehandelt werden und nicht zu einem späteren Zeitpunkt während des Zuges oder der Runde.

27.13 Beschreibt eine Fähigkeit einen Zeitpunkt mit „sobald“, tritt der Effekt der Fähigkeit gleichzeitig mit dem beschriebenen Timing-Ereignis ein.

- Meistens ersetzt oder verändert eine solche Fähigkeit das Timing-Ereignis auf irgendeine Weise.

27.14 Effekte, die eintreten, „sobald“ etwas passiert, haben Vorrang vor Effekten, die eintreten, „nachdem“ etwas passiert ist.

27.15 Enthält eine Fähigkeit das Wort „dann“, muss zuerst der Effekt vor dem „dann“ abgehandelt werden und anschließend der Effekt nach dem „dann“.

27.16 Jede Fähigkeit kann pro Eintreten ihres Timing-Ereignisses ein Mal abgehandelt werden. Beispielsweise kann man eine Fähigkeit, die „zu Beginn eines Kampfes“ abgehandelt werden kann, zu Beginn jedes Kampfes ein Mal abhandeln.

27.17 REGELN FÜR BESTIMMTE SPIELMATERIALIEN

27.18 Auf Aktionskarten beschreibt der erste Absatz jeder Fähigkeit, zu welchem Zeitpunkt die Fähigkeit abgehandelt werden kann.

27.19 Auf Vertragskarten beschreibt der erste Absatz der meisten Fähigkeiten, zu welchem Zeitpunkt die Fähigkeit der Karte abgehandelt werden kann.

- Manche Vertragskarten haben Fähigkeiten, die unmittelbar nach Erhalt der Karte ausgelöst werden.

27.20 Fähigkeiten auf Agendakarten entsprechen einer Alternative. Sie werden während der Agendaphase abgehandelt, nachdem eine Alternative von den Spielern mehrheitlich gewählt worden ist.

27.21 Jede Fraktion verfügt über Fraktionsfähigkeiten, angegeben auf ihrem Fraktionsbogen. Zudem hat jedes Flaggschiff mindestens 1 einzigartige Fähigkeit. Manche Fähigkeiten gewähren dauerhafte Effekte.

27.22 Manche Einheiten verfügen über Einheitenfähigkeiten.

Diese stehen als Stichwörter oberhalb der Attribute auf dem Fraktionsbogen oder der Technologiekarte der Einheit. Für jede Einheitenfähigkeit gelten einzigartige Regeln, was den Zeitpunkt ihrer Abhandlung betrifft. Folgende Fähigkeiten sind Einheitenfähigkeiten:

- Jägerabwehr
- Produktion
- Bombardement
- Weltraumkanone
- Planetarer Schild
- Schadensresistenz

27.23 Wenn in einer Einheitenfähigkeit von „diesem System“ oder „diesem Planeten“ die Rede ist, bezieht sie sich auf das System bzw. den Planeten, auf dem sich die Einheit befindet.

VERWANDTE THEMEN: Aktionskarten, Vertragskarten, Strategiekarte, Technologie

28 FLOTTENPOOL

Der Flottenpool ist ein Bereich auf dem Kommandobogen eines Spielers.

28.1 Die Anzahl der Kommandomarker im Flottenpool eines Spielers bestimmt, wie viele Nicht-Jäger-Schiffe der Spieler maximal in einem System haben kann.

28.2 Kommandomarker werden mit der Schiffseite nach oben im Flottenpool platziert.

28.3 Hat ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt mehr Schiffe in einem System als Marker in seinem Flottenpool, wählt er so viele seiner Schiffe aus und zerstört sie, bis er das Maximum wieder einhält.

28.4 Die Kommandomarker in diesem Pool werden niemals ausgegeben.

VERWANDTE THEMEN: Kommandobogen, Kommandomarker, Schiffe, Systemtafeln

29 FÜHRUNGSSTÄRKE (STRATEGIEKARTE)

Mit der Strategiekarte „Führungsstärke“ kann man Kommandomarker erhalten. Die Initiative dieser Karte ist 1.

29.1 Falls der aktive Spieler die Strategiekarte „Führungsstärke“ hat, kann er während der Aktionsphase eine Strategieaktion durchführen, um die Primärfähigkeit der Karte abzuhandeln.

29.2 Beim Abhandeln der Primärfähigkeit der Strategiekarte „Führungsstärke“ erhält der aktive Spieler 3 Kommandomarker. Dann kann er beliebig viel Einfluss ausgeben, um für jeweils 3 ausgegebene Einflusspunkte 1 Kommandomarker zu erhalten.

29.3 Nachdem der aktive Spieler die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Führungsstärke“ abgehandelt hat, darf jeder andere Spieler (beginnend mit dem Spieler links von dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn) beliebig viel Einfluss ausgeben, um für jeweils 3 ausgegebene Einflusspunkte 1 Kommandomarker zu erhalten.

29.4 Sobald man Kommandomarker erhält, wählt man für jeden erhaltenen Marker einen Pool auf dem Kommandobogen aus und platziert ihn dort.

VERWANDTE THEMEN: Kommandobogen, Kommandomarker, Einfluss, Initiativreihenfolge, Strategieaktion, Strategiekarte

30 GEBÄUDE

Ein Gebäude ist ein Einheitentyp, der PVS-Einheiten und Raumwerften umfasst.

- 30.1 Gebäude werden stets auf Planeten platziert.
 - Die fraktionsspezifische Raumwerft „Schwebefabrik“ des Clans der Zaar wird im Weltraumbereich eines Systems platziert.
- 30.2 Gebäude werden in erster Linie durch Verwendung der Strategiekarte „Infrastruktur“ auf Planeten platziert.
- 30.3 Gebäude dürfen weder bewegt noch transportiert werden.
- 30.4 Jeder Spieler kann maximal **1** Raumwerft auf jedem Planeten haben.
- 30.5 Jeder Spieler kann maximal **2** PVS-Einheiten auf jedem Planeten haben.

VERWANDTE THEMEN: Infrastruktur, PVS, Einheiten, Raumwerft

31 GEGNER

Während eines Kampfes bezeichnet man den anderen Spieler, der zu Beginn des Kampfes Schiffe im System bzw. Bodentruppen auf dem Planeten hat, als Gegner.

- 31.1 Ein Spieler, der auf keiner Seite des Kampfes Einheiten hat, gilt nicht als Gegner. Er darf keine Fähigkeiten verwenden, die gegen Gegner verwendet werden, und auch nicht zum Ziel solcher Fähigkeiten werden.

VERWANDTE THEMEN: Bodenkampf, Einmarsch, Raumkampf

32 GESCHÄFTE

Ein Geschäft ist eine Abmachung zwischen 2 Spielern. Diese kann, muss aber nicht, eine Transaktion beinhalten, bei der greifbare Spielmaterialien den Besitzer wechseln.

- 32.1 Geschäfte können jederzeit getätigt werden, auch von Spielern, die keine Nachbarn sind. Beinhaltet ein Geschäft eine Transaktion, gelten jedoch die Regeln für Transaktionen, die unter anderem eine Nachbarschaft der beteiligten Spieler voraussetzen.
- 32.2 Geschäfte können bindend oder nicht bindend sein, je nachdem, welche Vereinbarungen getroffen werden.
- 32.3 Falls die Vereinbarungen sofort abgehandelt werden können, ist das Geschäft bindend. Sobald ein Geschäft bindend ist, müssen sich die Spieler an ihren Teil der Abmachung (und der Transaktion, falls vereinbart) halten.
- 32.4 Falls die Vereinbarungen nicht sofort abgehandelt werden können, ist das Geschäft nicht bindend. Sobald das Geschäft nicht bindend ist, ist man nicht dazu verpflichtet, sich an seinen Teil der Abmachung zu halten.

VERWANDTE THEMEN: Vertragskarten, Handelswaren

33 GRAVITATIONSSTRUDEL

Ein Gravitationsstrudel ist eine Anomalie, die sich auf die Bewegung auswirkt.

- 33.1 Bewegt sich ein Schiff im Zuge seiner Bewegung aus einem Gravitationsstrudel hinaus oder durch ihn hindurch, wendet es +1 auf seinen Bewegungswert an.

- Auf diese Weise kann das Schiff größere Entfernungen als normal zurücklegen, um das aktive System zu erreichen.

- 33.2 Jedes Schiff, das sich aus einem Gravitationsstrudel hinaus- oder durch ihn hindurchbewegt, wirft nach dem Bewegen einen Würfel; bei einem Ergebnis von 1 – 3 wird das Schiff zerstört.

VERWANDTE THEMEN: Anomalien, Bewegung

34 HANDEL (STRATEGIEKARTE)

Mit der Strategiekarte „Handel“ kann man Handelswaren erhalten und Massenprodukte auffüllen. Die Initiative dieser Karte ist 5.

- 34.1 Falls der aktive Spieler die Strategiekarte „Handel“ hat, kann er während der Aktionsphase eine Strategieaktion durchführen, um die Primärfähigkeit der Karte abzuhandeln. Dazu handelt es folgende Effekte der Reihe nach ab:

- 34.2 **SCHRITT 1** – Der aktive Spieler erhält 3 Handelswaren.

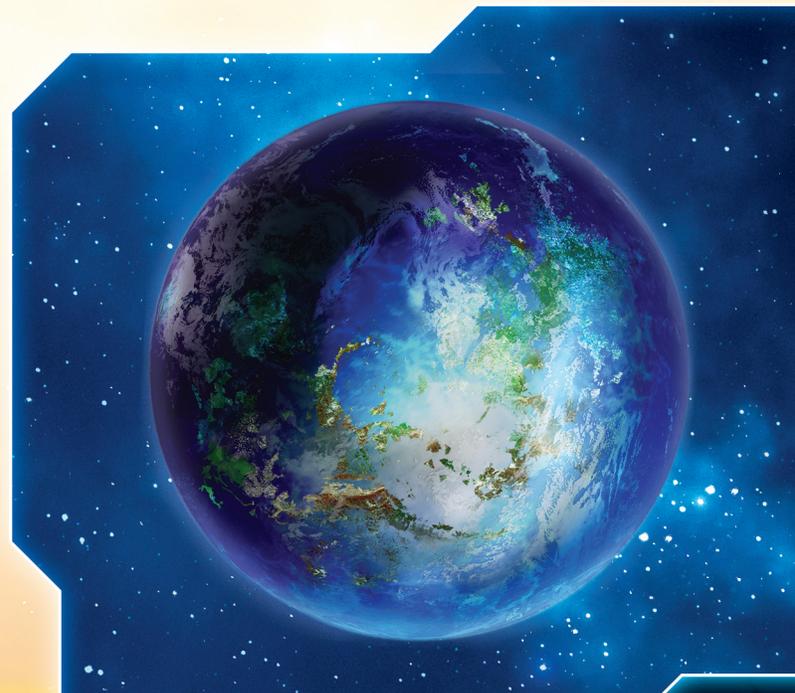
- 34.3 **SCHRITT 2** – Der aktive Spieler füllt seine Massenprodukte auf, d. h. er nimmt sich so viele Massenproduktmarker, bis er insgesamt Marker in Höhe des Massenproduktwerts auf seinem Fraktionsbogen hat. Dann platziert er diese Marker auf dem Massenproduktfeld seines Fraktionsbogens.

- Niemand darf mehr Massenprodukte haben als der aufgedruckte Massenproduktwert auf seinem Fraktionsbogen angibt.

- 34.4 **SCHRITT 3** – Der aktive Spieler wählt beliebig viele andere Spieler aus. Diese Spieler verwenden die Sekundärfähigkeit der Strategiekarte, ohne einen Kommandomarker auszugeben.

- Die ausgewählten Spieler **müssen** die Sekundärfähigkeit verwenden.

- Die ausgewählten Spieler können die Sekundärfähigkeit nur ein Mal verwenden und dürfen keine Kommandomarker ausgeben, um sie erneut zu verwenden.



- 34.5 Nachdem der aktive Spieler die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Handel“ abgehandelt hat, darf jeder andere Spieler (beginnend mit dem Spieler links von dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn) 1 Kommandomarker aus seinem Strategiepool ausgeben, um seine Massenprodukte aufzufüllen.

VERWANDTE THEMEN: Kommandomarker, Massenprodukte, Initiativreihenfolge, Strategieaktion, Strategiekarte, Handelswaren

35 HANDELSWAREN

Handelswaren stellen die Wirtschaftskraft eines Spielers unabhängig von den Bodenschätzen seiner Planeten dar.



- 35.1 Handelswaren und Massenprodukte sind 2 Seiten desselben Markers.
- 35.2 Sobald ein Spieler eine Handelsware erhält, nimmt er einen Handelswarenmarker aus dem Vorrat und platziert ihn mit der Handelswareseite nach oben auf dem Handelswarenfeld seines Kommandobogens.
- 35.3 Handelswaren können jederzeit ausgegeben werden.
- 35.4 Eine Handelsware kann zu einem der folgenden Zwecke ausgegeben werden:
- Anstelle 1 Ressource.
 - Anstelle 1 Einfluss. Allerdings dürfen während der Agendaphase keine Handelswaren zur Stimmabgabe ausgegeben werden.
 - Um einen Effekt abzuhandeln, der ausdrücklich das Ausgeben einer Handelsware verlangt.
- 35.5 Während einer Transaktion kann man Handelswaren mit anderen Spielern tauschen.
- 35.6 Sobald man von einem anderen Spieler einen Massenproduktmarker bekommt, dreht man ihn auf die Handelswareseite und platziert ihn auf das Handelswarenfeld des eigenen Kommandobogens.
- Ab sofort ist der Marker kein Massenproduktmarker mehr, sondern ein Handelswarenmarker.
- 35.7 Handelswarenmarker gibt es in den Werten 1 und 3. Diese können je nach Bedarf ausgetauscht werden.

VERWANDTE THEMEN: Massenprodukte, Geschäfte, Einfluss, Ressourcen, Transaktionen

36 HÜTERMARKER

Bei Spielbeginn liegt der Hütermarker auf Mecatol Rex. Er stellt den Orden dar, der geschworen hat, den Sitz der Kaiser zu beschützen und zu bewahren, bis eines Tages eines der Großen Völker erneut den Thron besteigt.



- 36.1 Einheiten können sich gemäß den normalen Regeln in das System von Mecatol Rex bewegen; allerdings dürfen keine Bodentruppen zur Landung auf Mecatol Rex entsandt werden, solange der Hütermarker dort liegt.

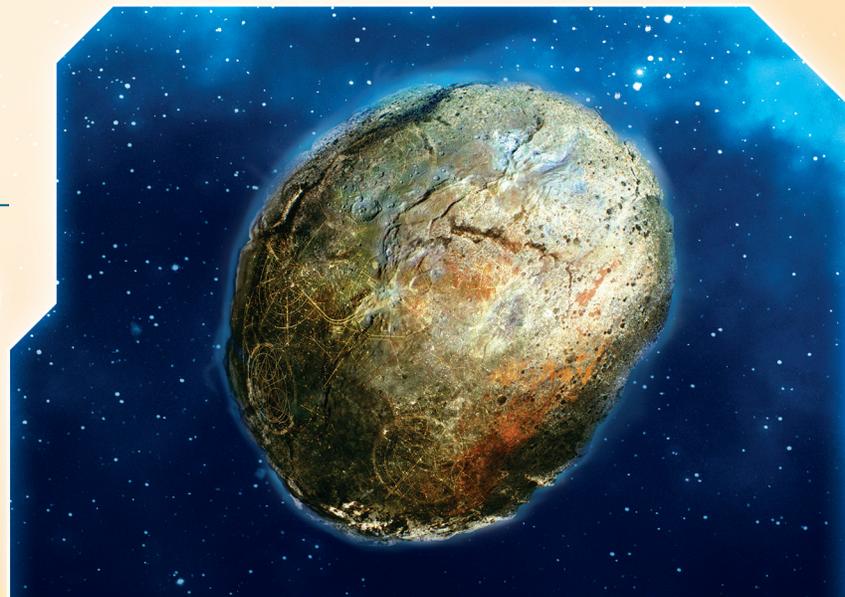
- 36.2 Vor dem Schritt „Bodentruppen entsenden“ eines Einmarsches kann der aktive Spieler 6 Einfluss ausgeben, um den Hütermarker von Mecatol Rex zu entfernen. Dann muss er mindestens 1 Bodentrupp zur Landung auf den Planeten entsenden.
- Kann er keine Bodentruppen zur Landung auf Mecatol Rex entsenden, darf er den Hütermarker nicht entfernen.
- 36.3 Sobald ein Spieler den Hütermarker von Mecatol Rex entfernt, nimmt er ihn vom Spielplan und platziert ihn in seinem Spielbereich. Dann erhält er 1 Siegpunkt.
- 36.4 Nachdem ein Spieler den Hütermarker von Mecatol Rex entfernt hat, wird die Agendaphase dem Spielrundenverlauf hinzugefügt. Dies betrifft die Spielrunde, in welcher der Hütermarker von Mecatol Rex entfernt wurde, sowie alle kommenden Spielrunden.

VERWANDTE THEMEN: Agendaphase, Einfluss, Siegpunkte

37 IMPERIUM (STRATEGIEKARTE)

Mit der Strategiekarte „Imperium“ kann man Siegpunkte erhalten und geheime Auftragskarten ziehen. Die Initiative dieser Karte ist 8.

- 37.1 Falls der aktive Spieler die Strategiekarte „Imperium“ hat, kann er während der Aktionsphase eine Strategieaktion durchführen, um die Primärfähigkeit dieser Karte abzuhandeln.
- 37.2 Beim Abhandeln der Primärfähigkeit der Strategiekarte „Imperium“ kann der aktive Spieler einen öffentlichen Auftrag seiner Wahl werten, dessen Anforderungen er erfüllt. Falls er Mecatol Rex kontrolliert, erhält er dann 1 Siegpunkt; andernfalls kann er eine geheime Auftragskarte ziehen.
- 37.3 Nachdem der aktive Spieler die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Imperium“ abgehandelt hat, darf jeder andere Spieler (beginnend mit dem Spieler links von dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn) 1 Kommandomarker aus seinem Strategiepool ausgeben, um eine geheime Auftragskarte zu ziehen.
- 37.4 Hat ein Spieler nach dem Ziehen einer geheimen Auftragskarte mehr als 3 geheime Auftragskarten, muss er 1 seiner **nicht-gewerteten** geheimen Aufträge wählen und auf den geheimen Auftragsstapel zurücklegen. **Sowohl** die geheimen



Auftragskarten auf der Hand **als auch** die bereits gewerteten zählen zu diesem Maximum hinzu. Anschließend wird der geheime Auftragsstapel gemischt.

VERWANDTE THEMEN: Initiativreihenfolge, Auftragskarten, Strategieaktion, Strategiekarte

38 INFANTERIEMARKER

Ein Infanteriemarker funktioniert in allen Belangen wie eine Infanteriefigur aus Plastik.



- 38.1 Sobald man eine Infanterieeinheit produziert, kann man statt einer Plastikfigur auch einen Infanteriemarker aus dem Vorrat verwenden.
- 38.2 Infanteriefiguren aus Plastik können jederzeit gegen Marker ausgetauscht werden.
- 38.3 Hat ein Spieler einen Infanteriemarker auf einem Planeten, auf dem er keine Infanteriefigur aus Plastik hat, oder im Weltraumbereich eines Systems, in dem er keine Infanteriefigur aus Plastik hat, muss er den Marker durch eine Infanteriefigur aus Plastik aus seinem Nachschub ersetzen.
- Ist dies nicht möglich, wird die Einheit zerstört.
- 38.4 Infanteriemarker gibt es in den Werten 1 und 3. Diese können nach Bedarf ausgetauscht werden.

VERWANDTE THEMEN: Jägermarker, Einheiten produzieren

39 INFRASTRUKTUR (STRATEGIEKARTE)

Mit der Strategiekarte „Infrastruktur“ können die Spieler auf von ihnen kontrollierten Planeten Gebäude bauen. Die Initiative dieser Karte ist 4.

- 39.1 Falls der aktive Spieler die Strategiekarte „Infrastruktur“ hat, kann er während der Aktionsphase die Primärfähigkeit dieser Karte abhandeln.
- 39.2 Beim Abhandeln der Primärfähigkeit der Strategiekarte „Infrastruktur“ darf der aktive Spieler entweder ein PVS oder eine Raumwerft auf einem Planeten unter seiner Kontrolle platzieren. Dann darf er ein zusätzliches PVS auf einem Planeten unter seiner Kontrolle platzieren.
- Die Gebäude können auf dem gleichen oder auf verschiedenen Planeten platziert werden.
 - Die Gebäude können in beliebigen Systemen platziert werden, egal ob diese Systeme einen Kommandomarker des aktiven Spielers enthalten oder nicht.
- 39.3 Nachdem der aktive Spieler die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Infrastruktur“ abgehandelt hat, darf jeder andere Spieler (beginnend mit dem Spieler links vom aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn) einen Kommandomarker aus seinem StrategiepooL in einem beliebigem System platzieren. Falls dort bereits einer seiner Kommandomarker liegt, wird der ausgegebene Marker stattdessen in seinen Nachschub zurückgelegt. Dann platziert er entweder ein PVS oder 1 Raumwerft auf einem Planeten, den er in diesem System kontrolliert.
- 39.4 Sobald ein Spieler mittels der Strategiekarte „Infrastruktur“ ein PVS oder 1 Raumwerft platziert, nimmt er das PVS bzw. die Raumwerft aus seinem eigenen Nachschub.

- Hat ein Spieler nicht genügend Einheiten in seinem Nachschub, kann er Einheiten aus beliebigen Systemen, in denen er keine Kommandomarker hat, entfernen und in seinem Nachschub platzieren. Dann muss er die Einheit gemäß dem Effekt, der zum Platzieren der Einheit aufgefordert hat, auf dem Spielplan platzieren.

VERWANDTE THEMEN: Initiativreihenfolge, Strategieaktion, Strategiekarte, Gebäude

40 INITIATIVREIHENFOLGE

Die Initiativreihenfolge ist die Reihenfolge, in der die Spieler die einzelnen Schritte der Aktionsphase und Statusphase abhandeln.

- 40.1 Die Initiativreihenfolge wird durch die Initiative-Zahlen der Strategiekarten bestimmt.
- 40.2 Die Initiativreihenfolge beginnt mit dem Spieler, der die Strategiekarte mit der niedrigsten Initiative hat, und geht weiter mit dem Spieler, der die Strategiekarte mit der nächsthöheren Initiative hat.
- Nur die Strategiekarten, die während der Strategiephase ausgewählt wurden, werden für die Bestimmung der Initiativreihenfolge herangezogen. Nicht ausgewählte Strategiekarten werden ignoriert.
- 40.3 Bei Partien mit 3 oder 4 Spielern zählt bei jedem Spieler die ausgewählte Strategiekarte mit der niedrigeren Initiative.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsphase, Strategiekarte, Statusphase

41 JÄGERABWEHR (EINHEITENFÄHIGKEIT)

Eine Einheit mit der Fähigkeit „Jägerabwehr“ darf zu Beginn der ersten Runde eines Raumkampfes versuchen, gegnerische Jäger zu zerstören. Während des Schrittes „Jägerabwehr“ eines Raumkampfes werden folgende Schritte durchgeführt:

- 41.1 **SCHRITT 1** – Jeder Spieler würfelt für jede seiner Einheiten mit der Fähigkeit „Jägerabwehr“ im Kampf; dies wird als Jägerabwehr-Wurf bezeichnet. Jedes Würfelergebnis, das größer oder gleich dem Jägerabwehr-Wert der Einheit ist, erzielt einen Treffer.
- Ob eine Einheit die Fähigkeit „Jägerabwehr“ hat, steht auf ihrem Fraktionsbogen oder ihren Technologiekarten.
 - Die Fähigkeit „Jägerabwehr“ hat das Format „Jägerabwehr X (Y)“. X ist das minimale Würfelergebnis, das zum Erzielen eines Treffers nötig ist; Y ist die Anzahl der geworfenen Würfel.
 - Spieleffekte, mit denen Kampfwürfe wiederholt, modifiziert oder anderweitig manipuliert werden, haben keine Auswirkung auf Jägerabwehr-Würfe.
- 41.2 **SCHRITT 2** – Jeder Spieler muss für jeden Treffer, den sein Gegner mit dessen Jägerabwehr-Wurf erzielt hat, einen seiner Jäger im aktiven System wählen und zerstören.
- Müsste ein Spieler mehr Treffer zuweisen, als er Jäger im aktiven System hat, verfallen die überschüssigen Treffer wirkungslos.

VERWANDTE THEMEN: Zerstört, Raumkampf

42 JÄGERMARKER

Ein Jägermarker funktioniert in allen Belangen wie eine Jägerfigur aus Plastik.



- 42.1 Sobald man eine Jägereinheit produziert, kann man statt einer Plastikfigur auch einen Jägermarker aus dem Vorrat verwenden.
- 42.2 Jägerfiguren aus Plastik können jederzeit gegen Marker ausgetauscht werden.
- 42.3 Hat ein Spieler einen Jägermarker in einem System, in dem er keine Jägerfigur aus Plastik hat, muss er den Marker durch eine Jägerfigur aus Plastik aus seinem Nachschub ersetzen.
 - Ist dies nicht möglich, wird die Einheit zerstört.
- 42.4 Jägermarker gibt es in den Werten 1 und 3. Diese können nach Bedarf ausgetauscht werden.

VERWANDTE THEMEN: Infanteriemarker, Einheiten produzieren

43 KAPAZITÄT (ATTRIBUT)

Manche Einheiten haben das Attribut Kapazität. Dies ist auf ihrem Fraktionsbogen oder ihrer Technologiekarte angegeben.

- 43.1 Der Kapazitätswert einer Einheit bestimmt, wie viele Jäger und Bodentruppen (in beliebiger Kombination) sie maximal transportieren kann.
- 43.2 Die Summe der Kapazitätswerte aller Schiffe eines Spielers in einem System bestimmt, wie viele Jäger und Bodentruppen er im Weltraumbereich dieses Systems haben kann.
- 43.3 Hat ein Spieler jemals mehr Jäger und Bodentruppen im Weltraumbereich eines Systems als die Summe der Kapazität aller seiner Schiffe in diesem System, muss er überschüssige Einheiten wählen und zerstören.
 - Bodentruppen, die sich auf Planeten befinden, werden nicht auf die Kapazität angerechnet.
 - Während eines Kampfes kann die Anzahl der Jäger und Bodentruppen die Kapazität überschreiten. Nach dem Kampf werden überschüssige Einheiten jedoch zerstört.
- 43.4 Jäger und Bodentruppen sind nicht bestimmten Schiffen zugeteilt, es sei denn, sie werden gerade transportiert.

VERWANDTE THEMEN: Bewegung, Kapazität, Transportieren

44 KAMPF (ATTRIBUT)

Manche Einheiten haben das Attribut Kampf. Dies ist auf ihrem Fraktionsbogen oder ihrer Technologiekarte angegeben.

- 44.1 Während eines Kampfes bestimmt der Kampfwert, ab welchem Würfelergebnis der Kampfwurf der Einheit einen Treffer erzielt.
- 44.2 Stehen neben dem Kampfwert einer Einheit 2 oder mehr Explosionssymbole, wird für jedes Explosionssymbol ein Würfel geworfen, sobald die Einheit einen Kampfwurf ausführt (und nicht wie normal ein einzelner Würfel).

VERWANDTE THEMEN: Bodenkampf, Einmarsch, Raumkampf

45 KOMMANDOBOGEN

Jeder Spieler hat einen Kommandobogen, der einen Strategiepoo, einen Taktikpool, einen Flottenpool, ein Handelswarenfeld und eine Kurzübersicht enthält.



- 45.1 Jeder Spieler platziert seine Kommandomarker in seinen 3 Pools. Von dort aus kann er sie verwenden, um Strategie- und Taktikaktionen durchzuführen und sein Maximum an Schiffen pro System zu erhöhen.
- 45.2 Jeder Spieler platziert seine Handelswaren auf seinem Handelswarenfeld. Von dort aus können sie als Ressourcen, Einfluss oder zum Abhandeln spezieller Spieleffekte ausgegeben werden.
- 45.3 Erfahrene Spieler können die Kurzübersicht unter ihren Fraktionsbögen schieben.

VERWANDTE THEMEN: Kommandomarker, Flottenpool, Strategieaktion, Taktikaktion, Handelswaren

46 KOMMANDOMARKER

Kommandomarker sind die Währung, mit der Aktionen durchgeführt und Flotten vergrößert werden.



- 46.1 Zu Spielbeginn hat jeder Spieler 8 Kommandomarker auf seinem Kommandobogen: 3 in seinem Taktikpool, 3 in seinem Flottenpool und 2 in seinem Strategiepoo.
 - Im Strategie- und Taktikpool werden die Kommandomarker mit dem Fraktionssymbol nach oben platziert.
 - Im Flottenpool werden die Kommandomarker mit dem Schiffssymbol nach oben platziert.
- 46.2 Sobald ein Spieler einen Kommandomarker erhält, entscheidet er sich, in welchem seiner 3 Pools auf dem Kommandobogen er ihn platziert.
- 46.3 Jeder Spieler ist auf die Kommandomarker in seinem Nachschub beschränkt.
 - Wenn ein Spieler einen Kommandomarker erhalten würde, jedoch keinen mehr in seinem Nachschub hat, darf er den Kommandomarker nicht erhalten.
- 46.4 Während der Aktionsphase kann man eine Taktikaktion durchführen, indem man einen Kommandomarker aus seinem Taktikpool ausgibt und in einem System platziert.
- 46.5 Nachdem ein Spieler während der Aktionsphase eine Strategieaktion durchgeführt hat, kann jeder andere Spieler die Sekundärfähigkeit der Strategiekarte abhandeln, indem er einen Kommandomarker aus seinem eigenen Strategiepoo ausgibt.

- Zum Abhandeln der Sekundärfähigkeit der Strategiekarte „Führungsstärke“ muss kein Kommandomarker ausgegeben werden.

VERWANDTE THEMEN: Flottenpool, Führungsstärke, Nachschub, Strategieaktion, Taktikaktion

47 KONTROLLE

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler die Kontrolle über die Planeten in seinem Heimat-System. Im Laufe der Partie können die Spieler die Kontrolle über weitere Planeten erlangen.

- 47.1 Sobald ein Spieler die Kontrolle über einen Planeten erlangt, nimmt er sich die zugehörige Planetenkarte und platziert sie in seinem Spielbereich; jene Planetenkarte ist erschöpft.
- Ist er der erste Spieler, der diesen Planeten kontrolliert, nimmt er die Planetenkarte aus dem Planetenstapel.
 - Wurde der Planet zuvor von einem anderen Spieler kontrolliert, nimmt er die Planetenkarte aus dessen Spielbereich.
- 47.2 Es ist nicht möglich, die Kontrolle über einen Planeten zu erlangen, den man bereits kontrolliert.
- 47.3 Solange ein Spieler einen Planeten kontrolliert, bleibt die zugehörige Planetenkarte in seinem Spielbereich liegen, bis er die Kontrolle über den Planeten wieder verliert.
- 47.4 Es ist möglich, einen Planeten zu kontrollieren, auf dem man keine Einheiten hat; in diesem Fall platziert man einen Kontrollmarker auf dem Planeten, um anzuzeigen, dass man ihn kontrolliert.
- 47.5 Die Kontrolle über den Planeten geht verloren, wenn ein anderer Spieler Einheiten auf dem Planeten hat und man selbst nicht.
- Der Spieler, der die Einheiten auf dem Planeten platziert hat, erlangt die Kontrolle über den Planeten.
- 47.6 Auch durch Spieleffekte ist es möglich, die Kontrolle über einen Planeten zu verlieren.
- 47.7 Falls man die Kontrolle über einen Planeten verliert, der einen Kontrollmarker enthält, entfernt man den Kontrollmarker von dem Planeten.

VERWANDTE THEMEN: Anlegen, Erschöpft, Einmarsch, Planeten

48 KOSTEN (ATTRIBUT)

Manche Einheiten haben das Attribut Kosten. Dies ist auf ihrem Fraktionsbogen oder ihrer Technologiekarte angegeben. Die Kosten einer Einheit legen fest, wie viele Ressourcen man ausgeben muss, um diese Einheit zu produzieren.

- 48.1 Um eine Einheit zu produzieren, muss man mindestens Ressourcen in Höhe der Kosten der produzierten Einheit ausgeben.
- 48.2 Stehen neben den Kosten 2 Symbole – normalerweise für Jäger oder Bodentruppen – produziert man für die angegebenen Kosten 2 Exemplare der Einheit.
- 48.3 Hat eine Einheit keine Kosten, darf sie nicht produziert werden.
- Gebäude haben keine Kosten und werden normalerweise durch Abhandlung der Strategiekarte „Infrastruktur“ platziert.

VERWANDTE THEMEN: Einheiten produzieren, Ressourcen

49 KRIEGSFÜHRUNG (STRATEGIEKARTE)

Mit der Strategiekarte „Kriegsführung“ kann man einen Kommandomarker vom Spielplan entfernen und die Kommandomarker in die Pools umverteilen. Die Initiative dieser Karte ist 6. Falls der aktive Spieler die Strategiekarte „Kriegsführung“ hat, kann er während der Aktionsphase eine Strategieaktion durchführen, um die Primärfähigkeit der Karte abzuhandeln.

Um die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Kriegsführung“ abzuhandeln, führt der aktive Spieler die folgenden Schritte durch:

- 49.1 **SCHRITT 1** – Der aktive Spieler entfernt 1 beliebigen seiner Kommandomarker vom Spielplan. Dann erhält er diesen Kommandomarker und platziert ihn in einem der Pools auf seinem Kommandobogen.
- 49.2 **SCHRITT 2** – Der aktive Spieler kann die Kommandomarker in den Pools seines Kommandobogens umverteilen.
- 49.3 Nachdem der aktive Spieler die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Kriegsführung“ abgehandelt hat, darf jeder andere Spieler (beginnend mit dem Spieler links von dem aktiven Spielers und dann weiter im Uhrzeigersinn) 1 Kommandomarker aus seinem Strategiepool ausgeben, um die Fähigkeit „Produktion“ einer Raumwerft in seinem Heimat-System abzuhandeln.
- Der Kommandomarker wird **nicht** im Heimat-System des Spielers platziert.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsphase, Kommandomarker, Initiativreihenfolge, Strategiekarte, Strategieaktion

50 MASSENPRODUKTE

Massenprodukte sind Güter, die in der eigenen Fraktion in Hülle und Fülle vorhanden sind, von anderen Völkern jedoch heiß begehrt werden. Ein Massenprodukt hat an sich keinen Spieleffekt. Gibt man es jedoch einem anderen Spieler oder bekommt man es von einem anderen Spieler, wird es in eine Handelsware umgewandelt.



- 50.1 Massenprodukte und Handelswaren sind 2 Seiten desselben Markers.
- 50.2 Der Massenproduktwert auf dem Fraktionsbogen gibt an, wie viele Massenprodukte man maximal haben kann.
- 50.3 Sobald ein Effekt zum Auffüllen der Massenprodukte auffordert, nimmt man sich so viele Massenproduktmarker, bis man Massenprodukte in Höhe des Massenproduktwerts auf dem Fraktionsbogen hat. Diese legt man offen auf das Massenproduktfeld des Fraktionsbogens.
- 50.4 Sobald ein Spieler seine Massenprodukte auffüllt, nimmt er die Marker aus dem Vorrat.
- 50.5 Der Handel mit Massenprodukten erfolgt über die Regeln für Transaktionen. Sobald man von einem anderen Spieler ein Massenprodukt bekommt, wandelt man es in eine Handelsware um, indem man den Marker auf die Handelswareseite dreht und ihn auf dem Handelswarefeld des eigenen Kommandobogens platziert.

- Ab sofort ist der Marker kein Massenproduktmarker mehr, sondern ein Handelswarenmarker.
 - Vor dem Abhandeln eines Spieleffekts zum Auffüllen der Massenprodukte kann man noch mit Massenproduktmarkern handeln.
- 50.6 Führt ein Spieleffekt dazu, dass ein Spieler einem anderen Spieler ein Massenprodukt geben muss, wird das Massenprodukt dadurch in eine Handelsware umgewandelt.
- 50.7 Massenprodukte dürfen nicht ausgegeben werden, man kann nur im Rahmen von Transaktionen mit ihnen handeln.
- 50.8 Massenproduktmarker gibt es in den Werten 1 und 3. Diese können je nach Bedarf gewechselt werden.

VERWANDTE THEMEN: Geschäfte, Handelswaren, Transaktionen

51 MATERIALAKTION

Eine Materialaktion ist eine Art von Aktion, die ein Spieler während seines Zuges in der Aktionsphase durchführen kann.

- 51.1 Materialaktionen finden sich auf diversen Spielmaterialien, z. B. Aktionskarten, Technologiekarten und Fraktionsbögen. Jede Materialaktion wird durch das Stichwort „Aktion“ eingeleitet.
- 51.2 Um eine Materialaktion durchzuführen, liest man den Text der Aktion laut vor und befolgt die darin beschriebenen Anweisungen.
- 51.3 Kann die Fähigkeit einer Materialaktion nicht vollständig abgehandelt werden, darf die Materialaktion nicht durchgeführt werden.
- 51.4 Wird eine Materialaktion negiert, ist die Aktion des aktiven Spielers dadurch nicht verbraucht.

VERWANDTE THEMEN: Fähigkeiten, Aktionskarten, Aktionsphase, Technologie

52 MATERIALBESCHRÄNKUNG

Geht im Laufe der Partie eine Sorte von Spielmaterial zur Neige, gelten folgende Regeln:

- 52.1 **WÜRFEL:** Würfel sind in unbegrenzter Anzahl verfügbar. Reichen die im Spielumfang enthaltenen Würfel nicht aus, würfelt man so viele wie möglich, notiert die Ergebnisse und würfelt nach Bedarf erneut.
- 52.2 **MARKER:** Marker sind auf die im Spielumfang enthaltene Menge beschränkt. Ausgenommen hiervon sind:
- Kontrollmarker
 - Handelswarenmarker
 - Jägermarker
 - Infanteriemarker
- 52.3 Geht eine der oben genannten Markerarten zur Neige, wird ein geeigneter Ersatz (z. B. Münzen oder Glassteine) verwendet.
- 52.4 **EINHEITEN:** Einheiten sind auf die im Spielumfang enthaltene Menge beschränkt. Ausgenommen hiervon sind Jäger und Bodentruppen.
- Hat ein Spieler beim Produzieren von Einheiten nicht genügend Einheiten in seinem Nachschub, kann er Einheiten aus beliebigen Systemen, in denen er keine Kommandomarker hat, entfernen und in seinem Nachschub platzieren. Dann kann

er die gerade entfernten Einheiten produzieren. Ein derartiges Entfernen einer Einheit ist nur dann erlaubt, wenn man sofort eine Einheit derselben Art produziert.

- Sobald ein Spieler einen Jäger oder eine Infanterieeinheit produziert, kann er statt einer Plastikfigur auch einen Jäger- bzw. Infanteriemarker aus dem Vorrat verwenden. Diese Marker müssen stets von mindestens einer Plastikfigur derselben Art begleitet werden; Jäger- und Infanteriemarker dürfen jederzeit gegen Plastikfiguren ausgetauscht werden.

- 52.5 **KARTEN:** Sobald ein Kartenstapel aufgebraucht ist, mischt man seinen Ablagestapel und platziert ihn verdeckt, um einen neuen Stapel zu bilden.

VERWANDTE THEMEN: Einheiten produzieren, Einheiten

53 MECATOL REX

Mecatol Rex ist der Name des Planeten, der während des Spielaufbaus in der Mitte des Spielplans platziert wird.

- 53.1 Während des Spielaufbaus wird der Hütermarker auf Mecatol Rex platziert. Dieser Marker hindert den aktiven Spieler am Entsenden von Bodentruppen zur Landung auf dem Planeten, es sei denn, er gibt vorher 6 Einfluss aus, um den Marker zu entfernen.

VERWANDTE THEMEN: Hütermarker

54 MODIFIKATOREN

Ein Modifikator ist eine Addition oder Subtraktion, die auf den Attributwert einer Einheit oder auf das Ergebnis eines Würfelwurfs angewandt wird.

- 54.1 Modifikatoren bestehen aus einer Form von „anwenden“ und einem numerischen Wert mit einem vorangestellten Plus- oder Minuszeichen.
- 54.2 Steht vor dem Modifikator ein „+“, so wird er zum modifizierten Attribut oder Würfelergebnis addiert; steht vor dem Modifikator ein „-“, so wird er von dem modifizierten Attribut oder Würfelergebnis subtrahiert.

VERWANDTE THEMEN: Kampfwert, Kosten, Bewegungswert

55 NACHBARN

2 Spieler gelten als Nachbarn, falls sie beide im selben System mindestens 1 Einheit haben oder einen Planeten kontrollieren. Spieler, die in angrenzenden Systemen mindestens 1 Einheit haben oder einen Planeten kontrollieren, sind ebenfalls Nachbarn.

- 55.1 Benachbarte Spieler können Transaktionen abhandeln.
- 55.2 Nachbarschaft besteht auch dann, wenn die fraglichen Systeme aufgrund eines Wurmlochs aneinander angrenzen.
- 55.3 Nachbarschaft mit den Geistern von Creuss besteht auch dann, wenn die Geister von Creuss die fraglichen Systeme aufgrund ihrer Fähigkeit „Quantenverschränkung“ wie angrenzende Systeme behandeln.

VERWANDTE THEMEN: Nachbarn, Vertragskarten, Transaktionen

56 NACHSCHUB

Der Nachschub ist der persönliche Vorrat eines Spielers, in dem er alle seine Einheiten und Kommandomarker aufbewahrt, die gerade nicht auf dem Spielplan oder anderweitig in Verwendung sind.

- 56.1 Das Spielmaterial im Nachschub eines Spielers ist auf die vorhandene Menge beschränkt.

VERWANDTE THEMEN: Kommandomarker, Materialbeschränkung, Einheiten

57 NEBEL

Ein Nebel ist eine Anomalie, die sich auf Bewegung und Kampf auswirkt.

- 57.1 Ein Schiff kann sich nur dann in einen Nebel hineinbewegen, wenn er das aktive System ist.
- Ein Schiff darf sich nicht durch einen Nebel hindurchbewegen, d. h. es darf nicht in den Nebel einfliegen und ihn während derselben Bewegung wieder verlassen.
- 57.2 Ein Schiff, das zu Beginn des Schrittes „Bewegung“ einer Taktikaktion in einem Nebel ist, behandelt seinen Bewegungswert für die Dauer dieses Schrittes, als wäre er 1.
- Andere Fähigkeiten und Effekte können diesen Wert erhöhen.
- 57.3 Findet in einem Nebel ein Raumkampf statt, wendet der Verteidiger während dieses Kampfes +1 auf die Ergebnisse aller Kampfwürfe seiner Schiffe an.

VERWANDTE THEMEN: Anomalien

58 PVS

Ein PVS (Planetares Verteidigungssystem) ist ein Gebäude, mit dem man sein Territorium gegen fremde Invasoren verteidigt.

- 58.1 Jedes PVS hat die Fähigkeit „Weltraumkanone“.
- 58.2 PVS-Einheiten erwirbt man in erster Linie durch die Abhandlung der Primär- oder Sekundärfähigkeit der Strategiekarte „Infrastruktur“.
- 58.3 PVS-Einheiten werden auf Planeten platziert. Auf jedem Planeten können maximal 2 PVS-Einheiten stehen.
- 58.4 Hat ein Spieler eine PVS-Einheit, aber keine Bodentruppen auf einem Planeten, der eine Einheit eines anderen Spielers enthält, wird das PVS zerstört.

VERWANDTE THEMEN: Gebäude, Weltraumkanone

59 PLANETEN

Planeten liefern Ressourcen und Einfluss. Jeder Planet befindet sich auf einer Systemtafel und hat einen Namen, einen Ressourcenwert und einen Einflusswert. Manche Planeten verfügen zudem über ein Merkmal.

- 59.1 Die Ressourcen eines Planeten werden durch die gelb umrandete Zahl links oben dargestellt.
- 59.2 Der Einfluss eines Planeten wird durch die blau umrandete Zahl rechts unten dargestellt.



- 59.3 Das Merkmal eines Planeten hat an sich keinen Effekt, allerdings gibt es Spieleffekte, die sich auf Planetenmerkmale beziehen. Es gibt 3 verschiedene Merkmale: kulturell, gefährlich und industriell.



Kultureller Planet



Gefährlicher Planet



Industrieller Planet

- 59.4 Manche Planeten verfügen über eine Technologie-Spezialisierung und können erschöpft werden, um beim Erforschen von Technologien eine Voraussetzung zu erfüllen.

59.5 PLANETENKARTE

Zu jedem Planeten gibt es eine Planetenkarte, auf der Name, Ressourcenwert, Einflusswert und Merkmal des Planeten (falls vorhanden) aufgeführt sind. Solange ein Spieler einen Planeten kontrolliert, bewahrt er die zugehörige Planetenkarte in seinem Spielbereich auf.

- 59.6 Planetenkarten können spielbereit oder erschöpft sein. Spielbereite Planetenkarten liegen offen aus, erschöpfte Planetenkarten sind verdeckt.
- 59.7 Ressourcen und Einfluss eines spielbereiten Planeten können ausgegeben werden.
- 59.8 Ressourcen und Einfluss eines erschöpften Planeten dürfen nicht ausgegeben werden.

VERWANDTE THEMEN: Kontrolle, Erschöpft, Einfluss, Spielbereit, Ressourcen, Systemtafeln, Technologie

60 PLANETARER SCHILD (EINHEITENFÄHIGKEIT)

Befindet sich auf einem Planeten eine Einheit mit der Fähigkeit „Planetarer Schild“, darf die Fähigkeit „Bombardement“ gegen diesen Planeten nicht verwendet werden.

- 60.1 Die Fähigkeit „Planetarer Schild“ verhindert nicht, dass ein Planet die Auswirkungen der Technologie „Bakterieller Kampfstoff X-89“ erleidet.
- 60.2 Die Fähigkeit „Planetarer Schild“ hindert den LIZIX-Spieler am Verwenden der Fähigkeit „Geißel“.
- 60.3 Befindet sich eine Kriegssonne in einem System mit beliebig vielen Einheiten anderer Spieler, die über die Fähigkeit „Planetarer Schild“ verfügen, werden diese Einheiten behandelt, als hätten sie jene Fähigkeit nicht.
- Einheiten, die behandelt werden, als hätten sie die Fähigkeit „Planetarer Schild“ nicht, dürfen die Technologie „Magen-Abwehrschirm“ nicht verwenden.
 - Kriegssonnen können ihre Fähigkeit „Bombardement“ auch gegen Planeten verwenden, die Einheiten mit der Fähigkeit „Planetarer Schild“ enthalten.

VERWANDTE THEMEN: Bombardement

61 POLITIK (STRATEGIEKARTE)

Mit der Strategiekarte „Politik“ kann man Aktionskarten ziehen. Außerdem bestimmt der aktive Spieler einen neuen Sprecher und darf sich die obersten Karten des Agendastapels ansehen. Die Initiative dieser Karte ist 3.

- 61.1 Falls der aktive Spieler die Strategiekarte „Politik“ hat, kann er während der Aktionsphase eine Strategieaktion durchführen, um die Primärfähigkeit der Karte abzuhandeln.
- 61.2 Um die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Politik“ abzuhandeln, führt der aktive Spieler die folgenden Schritte der Reihe nach durch:
 - i. Der aktive Spieler wählt einen beliebigen Spieler aus, der nicht den Sprechermarker hat. Auch sich selbst darf er wählen, solange er nicht im Besitz des Sprechermarkers ist. Der ausgewählte Spieler platziert den Sprechermarker in seinem Spielbereich; ab jetzt ist er der Sprecher.
 - ii. Der aktive Spieler zieht 2 Aktionskarten.
 - iii. Im Geheimen sieht sich der aktive Spieler die obersten 2 Karten des Agendastapels an. Dann platziert er jede Karte entweder auf oder unter den Stapel. Platziert er beide Karten oben oder unten, kann er die Reihenfolge frei bestimmen.
- 61.3 Nachdem der aktive Spieler die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Politik“ abgehandelt hat, darf jeder andere Spieler (beginnend mit dem Spieler links von dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn) einen Kommandomarker aus seinem Strategiepool ausgeben, um 2 Aktionskarten zu ziehen.

VERWANDTE THEMEN: Aktionskarten, Agendakarte, Initiativreihenfolge, Sprecher, Strategiekarte, Strategieaktion

62 PRODUKTION (EINHEITENFÄHIGKEIT)

Während des Schrittes „Produktion“ einer Taktikaktion kann der aktive Spieler die Fähigkeit „Produktion“ aller Einheiten, die er im aktiven System hat, abhandeln, um Einheiten zu produzieren.

- 62.1 Auf dem Fraktionsbogen ist hinter der Fähigkeit „Produktion“ einer Einheit immer ein Wert angegeben. Dieser bestimmt, wie viele Einheiten die Einheit maximal produzieren kann.
 - Hat der aktive Spieler mehrere Einheiten mit der Fähigkeit „Produktion“ im aktiven System, bestimmt die Summe ihrer Produktionswerte, wie viele Einheiten er maximal produzieren kann.
 - Beim Produzieren von Jägern und Infanterie wird jedes einzelne Exemplar auf das Produktionslimit der Raumwerft angerechnet. Kann ein Spieler nur noch 1 Einheit produzieren, hat er die Möglichkeit, nur ein Exemplar zu produzieren, wobei er trotzdem die vollen Kosten bezahlen muss.
- 62.2 Sobald ein Spieler die Fähigkeit „Produktion“ zum Produzieren von Schiffen verwendet, muss er sie im aktiven System platzieren.
- 62.3 Sobald ein Spieler Bodentruppen produziert, muss er sie auf Planeten platzieren. Diese Planeten müssen eine Einheit enthalten, die ihre Fähigkeit „Produktion“ verwendet hat.

- 62.4 Verwendet ein Spieler die Fähigkeit „Produktion“ einer Einheit im Weltraumbereich eines Systems zum Produzieren von Bodentruppen, darf er diese Bodentruppen entweder im Weltraumbereich des Systems platzieren oder auf einem Planeten, den er in diesem System kontrolliert.
 - Platziert ein Spieler einen Bodentrupp im Weltraumbereich eines Systems, darf er seine Kapazität in diesem System nicht überschreiten.

VERWANDTE THEMEN: Blockiert, Einheiten produzieren, Raumwerft

63 RAUMKAMPF

Nach Abhandlung des Schrittes „Offensivfeuer der Weltraumkanone“ einer Taktikaktion wird überprüft, ob 2 Spieler Schiffe im aktiven System haben. Wenn ja, müssen sie einen Raumkampf abhandeln.

- 63.1 Ist der aktive Spieler der einzige Spieler mit Schiffen im aktiven System, überspringt er den Schritt „Raumkampf“ der Taktikaktion und geht direkt zum Schritt „Einmarsch“ über.
- 63.2 Tritt eine Fähigkeit „vor dem Kampf“ ein, wird sie unmittelbar vor dem Schritt „Jägerabwehr“ abgehandelt.

Um einen Raumkampf abzuhandeln, werden folgende Schritte durchgeführt:

- 63.3 **SCHRITT 1 – JÄGERABWEHR:** Falls dies die erste Raumkampfrunde ist, dürfen die Spieler gleichzeitig die Fähigkeit „Jägerabwehr“ ihrer Einheiten im aktiven System verwenden.
 - Hat 1 (oder haben beide) Spieler nach Abhandlung dieses Schrittes keine Schiffe mehr im aktiven System, endet der Raumkampf unverzüglich.
 - In allen folgenden Raumkampfrunden darf die Fähigkeit „Jägerabwehr“ nicht mehr abgehandelt werden.
- 63.4 **SCHRITT 2 – RÜCKZUG ANKÜNDIGEN:** Jeder Spieler, beginnend mit dem Verteidiger, darf einen Rückzug ankündigen.
 - Ein Rückzug findet nicht sofort statt; erst am Ende der Kampfrunde werden sich die Einheiten zurückziehen.
 - Kündigt der Verteidiger einen Rückzug an, darf der Angreifer während dieser Kampfrunde keinen Rückzug ankündigen.
 - Hat ein Spieler, der sich zurückziehen will, noch Bodentruppen auf den Planeten des aktiven Systems, darf er sie während dieses Schrittes im Weltraumbereich des aktiven Systems platzieren.
- 63.5 **SCHRITT 3 – KAMPFWÜRFE AUSFÜHREN:** Jeder Spieler wirft 1 Würfel für jedes Schiff, das er im aktiven System hat; dies wird als Kampfwurf bezeichnet. Ist das Würfelergebnis größer oder gleich dem Kampfwert der Einheit, erzielt der Wurf einen Treffer.
 - Stehen neben dem Kampfwert einer Einheit 2 oder mehr Explosionssymbole, wirft man stattdessen einen Würfel pro Explosionssymbol.
 - Hat ein Spieler Schiffe mit unterschiedlichen Kampfwerten im aktiven System, würfelt er separat für sie.

- Zuerst würfelt er für alle seine Einheiten mit einem Kampfwert von 1. Dann würfelt er für alle seine Einheiten mit einem Kampfwert von 2, dann 3 usw., bis er für alle seine Schiffe gewürfelt hat.
- Jeder Spieler führt Buch über die Treffer, die er mit seinen Kampfwürfen erzielt. Die Gesamtsumme der erzielten Treffer wird während des Schrittes „Treffer zuweisen“ Einheiten zerstören.
- Hat ein Spieler eine Fähigkeit, die einen Würfelwurf wiederholt oder nach dem Würfeln manipuliert, muss er sie unmittelbar nach dem Würfeln abhandeln. Beispiel: Ein Spieler hat einen Kampfwurf für sein Schlachtschiff ausgeführt. Jetzt muss er sofort entscheiden, ob er seine Fähigkeit zum Wiederholen des Wurfes verwenden will, noch bevor er den Kampfwurf für seinen Zerstörer ausführt.
- Während dieses Schrittes werden alle Kampfwürfe des Angreifers vor denen des Verteidigers ausgeführt. Diese Reihenfolge ist wichtig für Fähigkeiten, welche die Wiederholung eines gegnerischen Würfelwurfs erlauben.

63.6 **SCHRITT 4 – TREFFER ZUWEISEN:** Jeder Spieler muss für jeden erzielten Treffer des Gegners 1 seiner Schiffe im aktiven System wählen und zerstören.

- Vor dem Zuweisen von Treffern darf man die Fähigkeit „Schadensresistenz“ verwenden, um Treffer zu negieren.
- Sobald eine Einheit zerstört wird, entfernt ihr kontrollierender Spieler sie vom Spielplan und platziert sie in seinem Nachschub.

63.7 **SCHRITT 5 – ZURÜCKZIEHEN:** Hat ein Spieler während des ersten Schrittes der Kampfunde einen Rückzug angekündigt, muss er sich jetzt zurückziehen.

- Dazu nimmt er alle seine am Kampf beteiligten Schiffe und bewegt sie in ein angrenzendes System.
- Das System, in das sich die Einheiten zurückziehen, muss mindestens 1 Einheit des Spielers oder einen von ihm kontrollierten Planeten (oder beides) enthalten. Des Weiteren darf es keine Schiffe anderer Spieler enthalten.
- Nach dem Rückzug muss der Spieler einen Kommandomarker aus seinem Nachschub im System, in das er sich zurückgezogen hat, platzieren. Enthält dieses System bereits einen seiner Kommandomarker, platziert er keinen weiteren. Hat der Spieler keine Kommandomarker in seinem Nachschub, muss er stattdessen 1 von seinem Kommandobogen verwenden.

63.8 Haben nach dem Schritt „Zurückziehen“ beide Spieler noch Schiffe im aktiven System, handeln sie eine weitere Raumkampfunde ab, beginnend mit dem Schritt „Rückzug ankündigen“.

63.9 Der Raumkampf endet, sobald nur noch 1 Spieler – oder keiner – Schiffe im aktiven System hat.

63.10 Nach Ende des Kampfes ist der Spieler, der noch mindestens 1 Schiff im System hat, der Gewinner des Kampfes; der andere Spieler ist der Verlierer des Kampfes. Haben beide Spieler keine Schiffe mehr, endet der Kampf mit einem Unentschieden und es gibt keinen Gewinner.



- Hat der Gewinner des Kampfes mehr Jäger und/oder Bodentruppen im Weltraum, als die Kapazität seiner Schiffe im aktiven System erlaubt, muss er überschüssige Einheiten wählen und zerstören.

VERWANDTE THEMEN: Kapazität, Flottenpool, Gegner, Schadensresistenz, Taktikaktion, Transportieren

64 RAUMWERFT

Eine Raumwerft ist ein Gebäude, in dem man Einheiten produzieren kann.

- 64.1 Jede Raumwerft verfügt über die Fähigkeit „Produktion“. Diese gibt an, wie viele Einheiten die Raumwerft produzieren kann.
- 64.2 Raumwerften erwirbt man in erster Linie durch Abhandlung der Primär- oder Sekundärfähigkeit der Strategiekarte „Infrastruktur“.
- 64.3 Raumwerften werden auf Planeten platziert. Auf jedem Planeten kann maximal **1** Raumwerft sein.
- 64.4 Hat ein Spieler eine Raumwerft, aber keine Bodentruppen auf einem Planeten, der eine Einheit eines anderen Spielers enthält, wird die Raumwerft zerstört.
- Die fraktionsspezifische Raumwerft „Schwebefabrik“ des Clans der Zaar wird zerstört, sobald sie blockiert ist, sprich: sobald in ihrem System Schiffe eines anderen Spielers und keine Schiffe ihres eigenen Spielers sind.

VERWANDTE THEMEN: Infrastruktur, Einheiten produzieren, Gebäude

65 RESSOURCEN

Ressourcen stellen die Bodenschätze und Industrie eines Planeten dar. Für viele Spieleffekte, z. B. zum Produzieren von Einheiten, müssen Ressourcen ausgegeben werden.

- 65.1 Die Ressourcen eines Planeten sind der linke, gelb umrandete Wert auf der Planetenkarte und Systemtafel des Planeten.
- 65.2 Man kann die Ressourcen eines Planeten ausgeben, indem man die zugehörige Planetenkarte erschöpft.
- 65.3 Eine Handelsware kann ausgegeben werden, als wäre sie 1 Ressource.

VERWANDTE THEMEN: Erschöpft, Planeten, Einheiten produzieren, Handelswaren

66 SCHADENSRESISTENZ (EINHEITENFÄHIGKEIT)

Manche Einheiten haben die Fähigkeit „Schadensresistenz“. Unmittelbar vor dem Zuweisen von Schaden kann man die Fähigkeit „Schadensresistenz“ seiner Einheiten im aktiven System verwenden.

- 66.1 Pro verwendeter „Schadensresistenz“-Fähigkeit wird 1 Treffer, den die Einheiten eines anderen Spielers erzielt haben, negiert. Dann wird jede Einheit zur Seite gekippt, die diese Fähigkeit verwendet hat, um anzuzeigen, dass sie beschädigt ist.
- 66.2 Eine beschädigte Einheit hat keinerlei Einschränkungen und funktioniert genau wie eine unbeschädigte Einheit mit der Ausnahme, dass sie die Fähigkeit „Schadensresistenz“ nicht mehr verwenden darf.

- 66.3 Eine beschädigte Einheit darf die Fähigkeit „Schadensresistenz“ nicht mehr verwenden, bis sie repariert wird (entweder während der Statusphase oder durch einen anderen Spieleffekt).
- 66.4 Immer wenn ein Treffer gegen eine Einheit mit der Fähigkeit „Schadensresistenz“ erzielt wird, kann diese Einheit ihre Fähigkeit verwenden. Es spielt keine Rolle, ob die Treffer während eines Kampfes oder durch eine Einheitenfähigkeit wie z. B. „Weltraumkanone“ erzielt wurden.
- Eine Einheit kann die Fähigkeit „Schadensresistenz“ nur dann verwenden, wenn sie für einen Treffer infrage kommt. Beispielsweise darf die „Schadensresistenz“ eines Schlachtschiffs nicht verwendet werden, um einen Treffer zu negieren, der durch die Fähigkeit „Jägerabwehr“ erzielt wurde.
- 66.5 Die Fähigkeit „Schadensresistenz“ darf nicht verwendet werden, um einen Effekt zu negieren, der eine Einheit direkt zerstört.
- 66.6 Mit der fraktionsspezifischen Technologie „Nichteuclidischer Schutzschild“ des Baronats von Letnev können Einheiten mit der Fähigkeit „Schadensresistenz“ bis zu 2 Treffer negieren (anstatt 1).

VERWANDTE THEMEN: Fähigkeiten, Bodenkampf, Raumkampf

67 SCHIFFE

Ein Schiff ist ein Einheitentyp, der Träger, Kreuzer, Schlachtschiffe, Zerstörer, Jäger sowie Kriegssonnen umfasst. Darüber hinaus verfügt jedes Volk über ein spezielles Flaggschiff.

- 67.1 Schiffe werden immer im Weltraum platziert.
- 67.2 Ein Spieler kann maximal so viele Schiffe in einem System haben, wie er Kommandomarker in seinem Flottenpool hat.
- Jäger werden nicht auf das Limit des Flottenpools angerechnet, sondern auf die Kapazität ihres Spielers.
- 67.3 Ein Schiff kann eine beliebige Anzahl der folgenden Attribute haben: Kosten, Kampf, Bewegung und Kapazität. Diese Attribute stehen auf dem Fraktionsbogen oder den Technologiekarten des Schiffs.

VERWANDTE THEMEN: Kapazität, Kosten, Kampf, Flottenpool, Bewegungswert, Raumkampf, Einheiten

68 SIEGPUNKTE

Der erste Spieler, der 10 Siegpunkte erhalten hat, gewinnt das Spiel.

- 68.1 Es gibt mehrere Möglichkeiten, Siegpunkte zu erhalten. Die gängigste Methode ist das Werten von Aufträgen.
- 68.2 Jeder Spieler verwendet die Siegpunkteleiste, um anzuzeigen, wie viele Siegpunkte er bereits erhalten hat.
- Wird mit der Siegpunkteleiste mit 14 Feldern gespielt, endet die Partie erst, wenn ein Spieler 14 Siegpunkte erhalten hat (und nicht schon bei 10).
- 68.3 Während des Spielaufbaus platziert jeder Spieler 1 seiner Kontrollmarker auf Feld 0 der Siegpunkteleiste.
- 68.4 Sobald ein Spieler Siegpunkte erhält, rückt er seinen Kontrollmarker um entsprechend viele Felder nach vorne.

- Die Kontrollmarker auf der Siegpunkteleiste müssen stets anzeigen, wie viele Siegpunkte die jeweiligen Spieler während dieser Partie bereits erhalten haben. Ein Spieler darf nicht mehr als 10 (bzw. 14) Siegpunkte haben.

- 68.5 Bezieht sich eine Fähigkeit auf den Spieler mit den „meisten“ oder den „wenigsten“ Siegpunkten, sind im Falle eines Gleichstands alle Spieler mit den meisten bzw. wenigsten Siegpunkten von dem Effekt betroffen.
- 68.6 Erhält ein Spieler aufgrund eines Gesetzes einen Siegpunkt, wird dieser Siegpunkt nicht wieder abgezogen, falls das Gesetz abgelegt wird.
- 68.7 Die Partie endet, sobald ein Spieler 10 Siegpunkte hat. Würden 2 Spieler während derselben Statusphase 10 Siegpunkte erreichen, gewinnt der Spieler, der in der Initiativreihenfolge weiter vorne steht, da er zuerst die Gelegenheit zum Werten von Aufträgen bekommt.
- 68.8 Endet die Partie, weil der Sprecher keine Auftragskarte mehr aufdecken kann, wird der Spieler mit den meisten Siegpunkten zum Sieger gekürt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten, der in der Initiativreihenfolge weiter vorne steht.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarte, Imperium, Auftragskarten

69 SPIELBEREIT

Karten können in spielbereitem Zustand sein, d. h. man kann sie erschöpfen oder ihre Fähigkeiten abhandeln.

- 69.1 Eine spielbereite Karte wird offen im Spielbereich eines Spielers platziert; eine erschöpfte Karte wird verdeckt im Spielbereich eines Spielers platziert.
- 69.2 Spielbereite Planetenkarten kann man erschöpfen, um ihre Ressourcen oder ihren Einfluss auszugeben.
- 69.3 Einige spielbereite Technologiekarten kann man erschöpfen, um ihre Fähigkeiten abzuhandeln.
- Bei diesen Technologiekarten gehört das Erschöpfen zu den Kosten ihrer Fähigkeiten und wird ausdrücklich gefordert.
- 69.4 Ist eine Karte erschöpft, darf man ihre Fähigkeiten nicht abhandeln und ihre Ressourcen und ihren Einfluss nicht ausgeben, bis sie wieder spielbereit gemacht wird.
- 69.5 Während des Schrittes „Spielbereit machen“ macht jeder Spieler alle seine erschöpften Karten spielbereit, indem er sie auf die offene Seite dreht.
- 69.6 Sobald ein Spieler eine Strategieaktion durchführt, erschöpft er seine ausgewählte Strategiekarte.
- Jene Karte wird später während der Statusphase spielbereit gemacht.

VERWANDTE THEMEN: Fähigkeiten, Erschöpft, Statusphase

70 SPIELPLAN

Der Spielplan besteht aus allen im Spiel befindlichen Systemtafeln.

- 70.1 Alle Systemtafeln, die während des Spielaufbaus platziert wurden, sind Teil des Spielplans, auch wenn ihre Ränder keine anderen Systemtafeln berühren (wie das Heimat-System der Geister von Creuss).

VERWANDTE THEMEN: Systemtafeln

71 SPIELRUNDE

Eine Spielrunde besteht aus den folgenden 4 Phasen:

1. Strategiephase
2. Aktionsphase
3. Statusphase
4. Agendaphase

- 71.1 Am Anfang der Partie wird die Agendaphase noch übersprungen. Erst nachdem der Hütermarker von Mecatol Rex entfernt worden ist, wird die Agendaphase zum Spielrundenverlauf hinzugefügt.
- 71.2 Spielzüge finden während der Aktionsphase statt.
- 71.3 Fähigkeiten, die bis zum Ende eines Zuges andauern, bestehen nicht für die Dauer der Spielrunde oder in anderen Phasen dieser Runde. Ihre Wirkung endet am Ende des jeweiligen Zuges, noch bevor der Zug des nächsten Spielers beginnt.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsphase, Agendaphase, Hütermarker, Statusphase, Strategiephase

72 SPRECHER

Der Sprecher ist der Spieler, der den Sprechermarker hat.

- 72.1 Während der Strategiephase wählt der Sprecher als Erster eine Strategiekarte aus.
- 72.2 Während der Agendaphase deckt der Sprecher vor jeder Abstimmung die oberste Agendakarte auf. Er ist immer der Letzte, der seine Stimmen abgibt, und entscheidet bei Stimmengleichheit, welche Alternative abgehandelt wird.
- 72.3 Während des Spielaufbaus legt der Sprecher die Auftragskarten bereit.
- 72.4 Während der Statusphase deckt der Sprecher eine öffentliche Auftragskarte auf.
- 72.5 Vor Spielbeginn, während des Spielaufbaus, wird ein zufälliger Spieler ausgelost und erhält den Sprechermarker.
- 72.6 Falls während der Aktionsphase die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Politik“ abgehandelt wird, wählt der aktive Spieler einen Spieler aus (außer dem amtierenden Sprecher). Dieser erhält den Sprechermarker.

VERWANDTE THEMEN: Agendakarte, Agendaphase, Auftragskarten, Politik, Strategiephase

73 STATUSPHASE

Während der Statusphase werden Aufträge gewertet und Vorbereitungen für die nächste Spielrunde getroffen. Um die Statusphase abzuhandeln, führt man die folgenden Schritte durch:

- 73.1 **SCHRITT 1 – AUFTRÄGE WERTEN:** In Initiativreihenfolge darf jeder Spieler bis zu 1 öffentlichen Auftrag und 1 geheimen Auftrag werten, der während der Statusphase erfüllt werden kann. Um einen Auftrag werten zu können, muss man die Anforderungen der Auftragskarte erfüllen; tut man das, erhält man so viele Siegpunkte wie auf der Karte angegeben.
- 73.2 **SCHRITT 2 – ÖFFENTLICHEN AUFTRAG AUFDECKEN:** Der Sprecher deckt einen noch nicht aufgedeckten öffentlichen Auftrag auf, indem er die Karte auf die offene Seite dreht.
- Der Sprecher darf keine Stufe-II-Auftragskarte aufdecken, solange nicht alle Stufe-I-Auftragskarten aufgedeckt sind.
 - Gibt es zu Beginn dieses Schrittes keine nicht aufgedeckten öffentlichen Aufträge, endet das Spiel.
- 73.3 **SCHRITT 3 – AKTIONSKARTEN ZIEHEN:** In Initiativreihenfolge zieht jeder Spieler 1 Aktionskarte.
- 73.4 **SCHRITT 4 – KOMMANDOMARKER ENTFERNEN:** Jeder Spieler entfernt alle seine Kommandomarker vom Spielplan und legt sie in seinen Nachschub zurück.
- 73.5 **SCHRITT 5 – KOMMANDOMARKER ERHALTEN UND UMVERTEILEN:** Jeder Spieler erhält 2 Kommandomarker aus seinem Nachschub. Dann kann er alle Kommandomarker auf seinem Kommandobogen (einschließlich der gerade erhaltenen) umverteilen, d. h. zwischen Strategie-, Taktik- und Flottenpool hin- und herschieben.
- Nach jeder Verkleinerung des Flottenpools sollte in allen Systemen die Anzahl der Schiffe überprüft werden.
 - Normalerweise kann dieser Schritt von allen Spielern gleichzeitig abgehandelt werden. Kommt es zu Timing-Konflikten, werden sie in Initiativreihenfolge gelöst.
- 73.6 **SCHRITT 6 – SPIELBEREIT MACHEN:** Jeder Spieler macht alle seine erschöpften Karten sowie seine Strategiekarten spielbereit.
- 73.7 **SCHRITT 7 – EINHEITEN REPARIEREN:** Jeder Spieler repariert alle seine Einheiten mit der Fähigkeit „Schadensresistenz“, indem er sie wieder aufrecht stellt.
- 73.8 **SCHRITT 8 – STRATEGIEKARTEN ZURÜCKLEGEN:** Jeder Spieler legt seine Strategiekarten in den gemeinsamen Spielbereich zurück. Falls der Hütermarker von Mecatol Rex entfernt wurde, geht es anschließend weiter mit der Agendaphase. Andernfalls beginnt eine neue Spielrunde mit der Strategiephase.

VERWANDTE THEMEN: Aktionskarten, Agendaphase, Hütermarker, Kommandomarker, Spielrunde, Auftragskarten, Spielbereit, Schadensresistenz, Strategiekarte, Strategiephase

74 STRATEGIEAKTION

Während der Aktionsphase darf der aktive Spieler eine Strategieaktion durchführen, um die Primärfähigkeit seiner Strategiekarte abzuhandeln.

- 74.1 Nachdem der aktive Spieler die Primärfähigkeit seiner Strategiekarte abgehandelt hat, darf jeder andere Spieler, beginnend mit dem Spieler links von dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, die Sekundärfähigkeit der Strategiekarte abhandeln.
- Es besteht keine Pflicht, die Sekundärfähigkeit der Strategiekarte des aktiven Spielers abzuhandeln.
- 74.2 Nachdem jeder Spieler die Gelegenheit zum Abhandeln der Sekundärfähigkeit der Strategiekarte gehabt hat, erschöpft der aktive Spieler seine Strategiekarte, d. h. er dreht sie auf die verdeckte Seite – dadurch zeigt er an, dass diese Karte in dieser Runde nicht mehr verwendet werden darf und dass er ab jetzt in einem späteren Zug passen kann.
- Bei Partien mit 3 oder 4 Spielern muss man mit beiden ausgewählten Strategiekarten eine Strategieaktion abgehandelt haben, um passen zu können.
- 74.3 Sobald ein Spieler die Primär- oder Sekundärfähigkeit einer Strategiekarte abhandelt, handelt er alle Effekte der Fähigkeit von oben nach unten ab.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsphase, Auftragskarten, Strategiekarte, Siegpunkte

75 STRATEGIEKARTE

Strategiekarten bestimmen die Initiativreihenfolge und verleihen jedem Spieler eine mächtige Fähigkeit, die er ein Mal während der Aktionsphase verwenden kann.

- 75.1 Während der Strategiephase wählt jeder Spieler eine Strategiekarte aus dem gemeinsamen Spielbereich aus und platziert sie offen in seinem Spielbereich.
- 75.2 Jede Strategiekarte hat eine spielbereite und eine erschöpfte Seite.
- Auf der spielbereiten Seite stehen Name, Initiative und Fähigkeiten der Karte.
 - Auf der erschöpften Seite steht nur die Initiative der Karte.
- 75.3 Das Abhandeln der **Primärfähigkeit** ist nur bei **eigenen** Strategiekarten möglich.
- 75.4 Das Abhandeln der **Sekundärfähigkeit** ist nur bei den Strategiekarten **der anderen Spieler** möglich.
- 75.5 Es gibt 8 verschiedene Strategiekarten mit unterschiedlichen Namen und Initiativen.
- 75.6 Die Initiativen der ausgewählten Strategiekarten bestimmen die Initiativreihenfolge für Aktions- und Statusphase.
- 75.7 Jede Strategiekarte hat eine Primär- und eine Sekundärfähigkeit. Diese werden im Rahmen einer Strategieaktion abgehandelt.



75.8 Eine Strategiekarte kann entweder im gemeinsamen Spielbereich oder im Spielbereich eines Spielers liegen.

- Die Strategiekarten im gemeinsamen Spielbereich sind während der Strategiephase für die Spieler auswählbar.
- Eine Strategiekarte im Spielbereich eines Spielers gehört diesem Spieler, bis sie während der Statusphase in den gemeinsamen Spielbereich zurückgelegt wird.

VERWANDTE THEMEN: Infrastruktur, Diplomatie, Initiativreihenfolge, Imperium, Führungsstärke, Politik, Strategiephase, Technologie (Strategiekarte), Handel, Kriegsführung

76 STRATEGIEPHASE

Während der Strategiephase wählt jeder Spieler eine Strategiekarte aus, die er während dieser Runde verwenden will.

Um die Strategiephase abzuhandeln, werden folgende Schritte durchgeführt:

- 76.1 **SCHRITT 1** – Beginnend mit dem Sprecher und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler 1 der Strategiekarten im gemeinsamen Spielbereich aus und platziert sie offen in seinem Spielbereich.
- Wählt ein Spieler eine Strategiekarte aus, auf der 1 oder mehrere Handelswarenmarker liegen, erhält er diese Handelswaren.
 - Strategiekarten, die während der aktuellen Strategiephase bereits von anderen Spielern ausgewählt wurden, dürfen nicht mehr ausgewählt werden.
 - Bei Partien mit 3 oder 4 Spielern wählt jeder Spieler 2 Strategiekarten aus. Nachdem der letzte Spieler seine erste Strategiekarte bekommen hat, wählt jeder Spieler, beginnend mit dem Sprecher und dann weiter im Uhrzeigersinn, eine zweite Strategiekarte aus.
- 76.2 **SCHRITT 2** – Der Sprecher platziert auf jeder nicht ausgewählten Strategiekarte 1 Handelsware aus dem Vorrat.
- Bei 4-Spieler-Partien werden alle Strategiekarten ausgewählt, d. h. es werden keine Handelswarenmarker auf Strategiekarten platziert.

Dann geht es weiter mit der Aktionsphase.

VERWANDTE THEMEN: Spielrunde, Sprecher, Strategiekarte, Handelswaren

77 SUPERNOVA

Eine Supernova ist eine Anomalie, welche die Bewegung einschränkt.

77.1 Ein Schiff darf sich nicht in eine Supernova hinein- oder durch sie hindurchbewegen.

VERWANDTE THEMEN: Anomalien, Bewegung

78 SYSTEMTAFELN

Eine Systemtafel stellt einen Bereich der Galaxie dar. Während des Spielaufbaus wird der Spielplan aus Systemtafeln zusammengesetzt.

78.1 Die Rückseiten der Systemtafeln sind grün, blau oder rot eingefärbt.

78.2 Systemtafeln mit grünen Rückseiten sind Heimat-Systeme. Jede Fraktion verfügt über ein eigenes, einzigartiges Heimat-System.

78.3 Systemtafeln mit blauen Rückseiten enthalten 1 oder mehrere Planeten.

78.4 Systemtafeln mit roten Rückseiten sind Anomalien oder planetenlose Systeme.

78.5 Planeten befinden sich in Systemen. Bodentruppen und Gebäude werden auf Planeten platziert.

78.6 Der Bereich einer Systemtafel außerhalb der Planeten ist der Weltraum. Schiffe werden stets im Weltraumbereich platziert.

VERWANDTE THEMEN: Angrenzend, Anomalien, Planeten, Schiffe, Wurmlöcher

79 TAKTIKAKTION

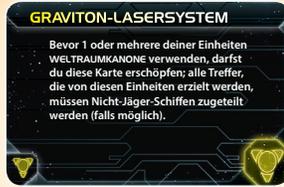
Die Taktikaktion ist die gängigste Methode, um Einheiten zu produzieren, Schiffe zu bewegen und das eigene Einflussgebiet zu vergrößern. Um eine Taktikaktion durchzuführen, führt der aktive Spieler die folgenden Schritte durch:

- 79.1 **SCHRITT 1 – AKTIVIERUNG:** Der aktive Spieler muss ein System aktivieren, in dem er keinen Kommandomarker hat.
- Dazu platziert er einen Kommandomarker aus seinem Taktikpool in diesem System. Ab jetzt ist es das aktive System.
 - Kommandomarker anderer Spieler hindern den aktiven Spieler nicht am Aktivieren eines Systems.
- 79.2 **SCHRITT 2 – BEWEGUNG:** Der aktive Spieler darf beliebig viele Schiffe mit ausreichendem Bewegungswert aus beliebig vielen Systemen, in denen er keine Kommandomarker hat, in das aktive System bewegen. Dabei gelten die Regeln für Bewegung.
- Schiffe mit Kapazität können beim Bewegen Bodentruppen und Jäger transportieren.
 - Der aktive Spieler darf auch beschließen, keine Schiffe zu bewegen.
 - Nach dem Schritt „Schiffe bewegen“ können alle Spieler die Fähigkeit „Weltraumkanone“ ihrer Einheiten im aktiven System verwenden.
- 79.3 **SCHRITT 3 – RAUMKAMPF:** Haben 2 Spieler Schiffe im aktiven System, müssen sie einen Raumkampf abhandeln.
- Hat der aktive Spieler als Einziger Schiffe im aktiven System, überspringt er diesen Schritt.
- 79.4 **SCHRITT 4 – EINMARSCH:** Der aktive Spieler darf die Fähigkeit „Bombardement“ verwenden, Einheiten zur Landung auf Planeten entsenden und Bodenkämpfe gegen die Einheiten anderer Spieler abhandeln.
- 79.5 **SCHRITT 5 – PRODUKTION:** Der aktive Spieler darf die Fähigkeit „Produktion“ seiner Einheiten im aktiven System abhandeln.
- Dies darf er auch dann, wenn er während dieser Taktikaktion keine Einheiten bewegt oder Bodentruppen gelandet hat.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsphase, Aktives System, Jägerabwehr, Bombardement, Kommandobogen, Bodenkampf, Einmarsch, Bewegung, Einheiten produzieren, Transportieren, Weltraumkanone, Raumkampf

80 TECHNOLOGIE

Technologiekarten ermöglichen die Aufwertung von Einheiten und verleihen mächtige Fähigkeiten.



- 80.1 Jeder Spieler platziert seine erhaltenen Technologien offen neben seinem Fraktionsbogen. Für die Dauer der Partie **besitzt** er diese Karten und kann ihre Fähigkeiten verwenden.
- 80.2 Die Technologiekarten im eigenen Technologiestapel besitzt man nicht.
- 80.3 Um eine Technologiekarte aus dem Technologiestapel zu erhalten, muss man sie erforschen.
- Sowohl die Primär- als auch die Sekundärfähigkeit der Strategiekarte „Technologie“ erlaubt das Erforschen einer Technologie.
- 80.4 Nicht erhaltene Technologien bleiben im Technologiestapel. Der eigene Technologiestapel darf jederzeit durchgesehen werden.
- 80.5 Besagt eine Fähigkeit, dass ein Spieler eine Technologie **erhält**, erforscht er sie nicht, sondern nimmt sie aus seinem Technologiestapel und platziert sie in seinem Spielbereich, ohne ihre Voraussetzungen zu beachten.
- 80.6 Manche Technologien sind Aufwertungen für Einheiten. Sie haben denselben Namen wie eine aufgedruckte Einheit auf einem Fraktionsbogen.
- Alle erhaltenen Aufwertungen für Einheiten werden offen auf dem Fraktionsbogen platziert, sodass sie das Feld der gleichnamigen Einheit überdecken.
- 80.7 Jede Technologie, die keine Aufwertung für eine Einheit ist, hat ein farbiges Symbol unten rechts auf der Karte sowie auf der Kartenrückseite. Dies gibt die Farbe der Technologie an.
- Die Farbe einer Technologie hat selbst keinen Spieleffekt; allerdings erfüllt jede Technologie, die man besitzt, beim Erforschen neuer Technologien eine Voraussetzung der entsprechenden Farbe.
 - Aufwertungen für Einheiten haben keine Farben und erfüllen keine Voraussetzungen.
 - Es gibt folgende 4 Technologiefarben:



Biotechnik



Kriegsführung



Antriebs-
technik



Kybernetik

- 80.8 Die meisten Technologiekarten haben unten links eine Spalte mit farbigen Symbolen. Jedes dieser Symbole stellt eine Voraussetzung dar.
- Die Voraussetzungen einer Technologiekarte besagen, wie viele Technologien welcher Farbe man besitzen muss, um diese Technologiekarte erforschen zu können.

80.9 TECHNOLOGIEN ERFORSCHEN

Während der Aktionsphase kann man Technologien erforschen, indem man die Primär- oder Sekundärfähigkeit der Strategiekarte „Technologie“ abhandelt. Andere Spieleffekte können ebenfalls zum Erforschen einer Technologie auffordern.

- 80.10 Wer eine Technologie erforscht, erhält eine Technologiekarte aus seinem Technologiestapel und platziert sie in seinem Spielbereich, neben dem Fraktionsbogen.
- Erhält man Aufwertungen für Einheiten, platziert man sie offen auf dem Fraktionsbogen, sodass sie die Felder der gleichnamigen Einheiten überdecken.
- 80.11 Fraktionspezifische Technologien anderer Fraktionen dürfen nicht erforscht werden.
- 80.12 Sobald man eine Technologie erforscht, muss man jede Voraussetzung dieser Technologie erfüllen. Dazu muss man für jedes Voraussetzungssymbol der zu erforschenden Technologiekarte eine Technologie der entsprechenden Farbe besitzen.
- Die Voraussetzungssymbole stehen in einer Spalte unten links auf der Technologiekarte.
 - Aufwertungstechnologien für Einheiten haben keine Farben und erfüllen keine Voraussetzungen.
 - Bestimmte Fähigkeiten und Technologie-Spezialisierungen können verwendet werden, um einen Teil der Voraussetzungen zu ignorieren.

80.13 TECHNOLOGIE-SPEZIALISIERUNGEN

Eine Technologie-Spezialisierung ist ein Technologiesymbol, das auf manchen Planeten abgebildet ist.

- 80.14 Sobald ein Spieler eine Technologie erforscht, kann er einen von ihm kontrollierten Planeten mit Technologie-Spezialisierung erschöpfen, um 1 entsprechendes Voraussetzungssymbol der zu erforschenden Technologiekarte zu ignorieren.
- 80.15 Ist die Planetenkarte bereits erschöpft, darf sie nicht zum Ignorieren einer Voraussetzung verwendet werden.

VERWANDTE THEMEN: Kommandomarker, Erschöpft, Initiativreihenfolge, Ressourcen, Strategieaktion, Strategiekarte, Technologie (Strategiekarte), Aufwertungen für Einheiten

81 TECHNOLOGIE (STRATEGIEKARTE)

Mit der Strategiekarte „Technologie“ kann man neue Technologien erforschen. Die Initiative dieser Karte ist 7.

- 81.1 Falls der aktive Spieler die Strategiekarte „Technologie“ hat, kann er während der Aktionsphase eine Strategieaktion durchführen, um die Primärfähigkeit der Karte abzuhandeln.
- 81.2 Beim Abhandeln der Primärfähigkeit der Strategiekarte „Technologie“ kann der aktive Spieler 1 Technologie wählen und erforschen. Dann darf er 6 Ressourcen ausgeben um 1 zusätzliche Technologie auszuwählen und zu erforschen.
- 81.3 Nachdem der aktive Spieler die Primärfähigkeit der Strategiekarte „Technologie“ abgehandelt hat, darf jeder andere Spieler

(beginnend mit dem Spieler links von dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn) 1 Kommandomarker aus seinem StrategiepooL sowie 4 Ressourcen ausgeben, um eine Technologie auszuwählen und zu erforschen.

VERWANDTE THEMEN: Initiativreihenfolge, Ressourcen, Strategieaktion, Strategiekarte, Technologie

82 TRANSAKTIONEN

Transaktionen geben den Spielern die Möglichkeit, Massenprodukte, Handelswaren und Vertragskarten miteinander zu tauschen.

- 82.1 Der aktive Spieler darf während seines Zuges mit jedem seiner Nachbarn bis zu 1 Transaktion abhandeln.
- Transaktionen können jederzeit während des Spielzugs abgehandelt werden, sogar während eines Kampfes.
- 82.2 Beim Abhandeln einer Transaktion gibt man beliebig viele Handelswaren und Massenprodukte sowie bis zu 1 Vertragskarte an einen Nachbarn im Austausch gegen beliebig viele Handelswaren und Massenprodukte sowie bis zu 1 Vertragskarte.
- 82.3 Nur Massenprodukte, Handelswaren und Vertragskarten können getauscht werden, andere Arten von Karten oder Markern nicht.
- Die Emirate der Hacan können im Rahmen einer Transaktion auch Aktionskarten mit anderen Spielern tauschen.
- 82.4 Eine Transaktion muss kein fairer Tausch sein. Man darf Spielmaterial in unterschiedlicher Menge und Wertigkeit tauschen oder sogar Spielmaterial hergeben, ohne etwas im Gegenzug zu erhalten.
- Bevor das Spielmaterial den Besitzer wechselt, müssen sich beide Spieler auf die Bedingungen der Transaktion einigen. Nach dem Austausch des Spielmaterials darf die Transaktion nicht mehr rückgängig gemacht werden.
- 82.5 Eine Transaktion kann im Rahmen eines Geschäfts abgehandelt werden.
- 82.6 Während der Agendaphase darf man in jedem Schritt „Abstimmen“ eine Transaktion mit jedem anderen Spieler durchführen, auch wenn er kein Nachbar ist.

VERWANDTE THEMEN: Massenprodukte, Geschäfte, Nachbarn, Vertragskarten, Handelswaren

83 TRANSPORTIEREN

Sobald ein Schiff sich bewegt, darf es eine beliebige Kombination aus Jägern und Bodentruppen transportieren, allerdings darf die Gesamtzahl der transportierten Einheiten die Kapazität des Schiffes nicht überschreiten.

- 83.1 Die Mitnahme von Jägern und Bodentruppen erfolgt, sobald das Schiff sich bewegt. Während einer Taktikaktion kann es Einheiten aus dem aktiven System, aus dem System, in dem es seine Bewegung begonnen hat, und aus allen Systemen, durch die es sich hindurchbewegt, mitnehmen und transportieren.
- Absetzen kann es die transportierten Einheiten nur im aktiven System.

- 83.2 Alle transportierten Jäger und Bodentruppen müssen sich mit ihrem Transportschiff mitbewegen und bleiben bei ihm im Weltraumbereich eines Systems.
- 83.3 Jäger und Bodentruppen **können nicht** aus einem System mitgenommen werden, das einen Kommandomarker ihrer Fraktion enthält (mit Ausnahme des aktiven Systems).
- 83.4 Während des Schrittes „Einmarsch“ einer Taktikaktion kann der aktive Spieler Bodentruppen auf einem Planeten im aktiven System landen.

VERWANDTE THEMEN: Kapazität, Einmarsch, Bewegung, Taktikaktion

84 VERTEIDIGER

Während eines Raum- oder Bodenkampfes ist der Spieler, der gerade nicht der aktive Spieler ist, der Verteidiger.

VERWANDTE THEMEN: Angreifer, Einmarsch, Nebel, Raumkampf

85 VERTRAGSKARTEN

Bei Spielbeginn hat jeder Spieler 1 besondere und 4 allgemeine Vertragskarten, die er anderen Spielern geben kann.

- 85.1 Jede Vertragskarte enthält einen Timing-Text und einen Fähigkeitstext. Ein Spieler kann jede Vertragskarte in seinem Besitz abhandeln, indem er ihren Kartentext befolgt.
- Die Abhandlung einer Vertragskarte ist **nicht** verpflichtend, es sei denn, auf der Karte ist etwas Gegenteiliges angegeben.
- 85.2 Eigene Vertragskarten darf man nicht spielen. Da die Karten nur für andere Spieler einen Wert haben, können sie bei Verhandlungen als mächtiges Faustpfand dienen.



- 85.3 Soll eine Vertragskarte an ihren ursprünglichen Spieler zurückgegeben werden, geschieht dies erst nach vollständiger Abhandlung ihrer Fähigkeiten.
- 85.4 Wird eine Vertragskarte an einen Spieler zurückgegeben, darf dieser sie im Rahmen einer zukünftigen Transaktion wieder an einen anderen Spieler geben.
- Nicht aufgedeckte Vertragskarten sind nicht von den Effekten ihrer eigenen Fähigkeitstexte betroffen, durch die sie unter bestimmten Umständen an einen Spieler zurückgegeben werden.
- 85.5 Beim Abhandeln einer Transaktion kann jeder Spieler maximal 1 Vertragskarte von seiner Hand an den Transaktionspartner geben, auch wenn diese Karte ursprünglich einem anderen Spieler gehört hat.
- Mit Vertragskarten im Spielbereich darf nicht gehandelt werden.
- 85.6 Vertragskarten auf der Hand werden vor den anderen Spielern geheim gehalten.
- 85.7 Scheidet ein Spieler aus, werden alle Vertragskarten seiner Farbe und Fraktion in die Spielschachtel zurückgelegt, auch wenn sie gerade im Spiel oder im Besitz anderer Spieler sind.
- Die Vertragskarten anderer Spieler werden an diese zurückgegeben.

VERWANDTE THEMEN: Fähigkeiten, Ausgeschiedene Spieler, Nachbarn, Transaktionen

86 WIEDERHOLUNGSWÜRFEL

Manche Spieleffekte erlauben das Wiederholen eines Würfelwurfs.

- 86.1 Sobald ein Würfelwurf wiederholt wird, gilt das neue Ergebnis anstatt des vorherigen Ergebnisses.

- 86.2 Eine einzelne Fähigkeit darf nicht verwendet werden, um den Wurf eines Würfels mehrmals zu wiederholen, allerdings können mehrere Fähigkeiten zum Wiederholen desselben Würfelwurfs verwendet werden.
- 86.3 Der Wiederholungswurf muss unmittelbar nach dem Würfeln erfolgen, bevor andere Fähigkeiten oder Würfelwürfe abgehandelt werden.

VERWANDTE THEMEN: Fähigkeiten, Aktionskarten, Bodenkampf, Raumkampf

87 WELTRAUMKANONE (EINHEITENFÄHIGKEIT)

Eine Einheit mit der Fähigkeit „Weltraumkanone“ kann diese in 2 verschiedenen Schritten der Taktikaktion eines Spielers verwenden: nach dem Unterschritt „Schiffe bewegen“ (Offensivfeuer der Weltraumkanone) und während eines Einmarsches (Defensivfeuer der Weltraumkanone).

- 87.1 Man muss **nicht** der aktive Spieler sein, um die Fähigkeit „Weltraumkanone“ seiner Einheiten verwenden zu können.

87.2 OFFENSIVFEUER DER WELTRAUMKANONE

Während einer Taktikaktion können alle Spieler nach dem Unterschritt „Schiffe bewegen“ des Schritts „Bewegung“ die Fähigkeit „Weltraumkanone“ ihrer Einheiten abhandeln, indem sie folgende Schritte durchführen:

- 87.3 **SCHRITT 1** – Beginnend mit dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler mit allen Einheiten, die er im aktiven System hat, die Fähigkeit „Weltraumkanone“ verwenden, indem er für jede dieser Einheiten würfelt; dies wird als Weltraumkanonen-Wurf bezeichnet. Jedes Würfelergebnis, das größer oder gleich dem Weltraumkanonen-Wert der Einheit ist, erzielt einen Treffer.
- Ob eine Einheit die Fähigkeit „Weltraumkanone“ hat, steht auf ihrem Fraktionsbogen oder ihren Technologiekarten.
 - Die Fähigkeit „Weltraumkanone“ hat das Format „Weltraumkanone X (Y)“. X ist das minimale Würfelergebnis, das zum Erzielen eines Treffers nötig ist; Y ist die Anzahl der geworfenen Würfel. Nicht alle „Weltraumkanone“-Fähigkeiten haben einen (Y)-Wert; ohne diesen Wert besteht der Weltraumkanonen-Wurf aus einem Würfel.
 - Wer die Technologie „Tiefraumkanone“ hat, kann die Fähigkeit „Weltraumkanone“ seiner PVS-Einheiten in angrenzenden Systemen verwenden. Trotzdem werden die Treffer Einheiten im aktiven System zugeteilt.

- Spieleffekte, mit denen Kampfwürfe wiederholt, modifiziert oder anderweitig manipuliert werden, haben keine Auswirkung auf Weltraumkanonen-Würfe.

87.4 Diese Fähigkeit kann auch dann verwendet werden, wenn während des Schritts „Schiffe bewegen“ keine Schiffe bewegt worden sind.

87.5 **SCHRITT 2** – Der aktive Spieler muss für jeden Treffer, der gegen seine Einheiten erzielt wurde, eines seiner Schiffe im aktiven System wählen und zerstören.

- Verwendet der aktive Spieler die Fähigkeit „Weltraumkanone“ seiner Einheiten, wählt er einen Spieler aus, der Schiffe im aktiven System hat. Dieser Spieler muss für jeden erzielten Treffer des Weltraumkanonen-Wurfs 1 seiner Schiffe im aktiven System wählen und zerstören.

87.6 DEFENSIVFEUER DER WELTRAUMKANONE

Nachdem der aktive Spieler während des Schrittes „Einmarsch“ einer Taktikaktion Bodentruppen zur Landung auf Planeten entsandt hat, dürfen alle Spieler außer dem aktiven Spieler die Fähigkeit „Weltraumkanone“ ihrer Einheiten auf diesen Planeten verwenden, indem sie folgende Schritte durchführen:

87.7 **SCHRITT 1** – Jeder Spieler darf die Fähigkeit „Weltraumkanone“ seiner Einheiten auf dem Planeten, auf dem der Einmarsch stattfindet, verwenden, indem er für jede dieser Einheiten würfelt; dies wird als Weltraumkanonen-Wurf bezeichnet. Jedes Würfelergebnis, das größer oder gleich dem Weltraumkanonen-Wert der Einheit ist, erzielt einen Treffer.

- Ob eine Einheit die Fähigkeit „Weltraumkanone“ hat, steht auf ihrem Fraktionsbogen oder ihren Technologiekarten.
- Die Fähigkeit „Weltraumkanone“ hat das Format „Weltraumkanone X (Y)“. X ist das minimale Würfelergebnis, das zum Erzielen eines Treffers nötig ist; Y ist die Anzahl der geworfenen Würfel. Nicht alle „Weltraumkanone“-Fähigkeiten haben einen (Y)-Wert; ohne diesen Wert besteht der Weltraumkanonen-Wurf aus 1 Würfel.
- Spieleffekte, mit denen Kampfwürfe wiederholt, modifiziert oder anderweitig manipuliert werden, haben keine Auswirkung auf Weltraumkanonen-Würfe.
- Spieleffekte, welche die Verwendung der Fähigkeit „Weltraumkanone“ gegen Schiffe in angrenzenden Systemen erlauben, haben während des Defensivfeuers der Weltraumkanone keine Wirkung.

87.8 **SCHRITT 2** – Der aktive Spieler muss für jeden erzielten Treffer des Weltraumkanonen-Wurfs 1 seiner Bodentruppen auf dem Planeten wählen und zerstören.

- Die Treffer können nur Einheiten zugeteilt werden, die auf denselben Planeten entsandt wurden, auf dem sich die Einheiten befinden, welche die Fähigkeit „Weltraumkanone“ verwendet haben.

VERWANDTE THEMEN: Aktives System, Angreifer, Verteidiger, Zerstört, Einmarsch, Schadensresistenz, Bewegung, Taktikaktion

88 WURMLÖCHER

Manche Systeme enthalten Wurm Löcher. Systeme mit gleichartigen Wurm Löchern gelten als angrenzend.

- 88.1 Es gibt 2 grundlegende Arten von Wurm Löchern: Alpha und Beta.
- 88.2 PVS-Einheiten, die mit der Aufwertungstechnologie „PVS II – Tiefraumkanone“ aufgewertet sind, können die Fähigkeit „Weltraumkanone“ auch durch Wurm Löcher hindurch verwenden.
- 88.3 Wurm Löcher können dazu führen, dass 2 Spieler Nachbarn sind und Transaktionen durchführen können.
- 88.4 Es gibt eine erweiterte Art von Wurmloch: Delta. Für dieses Wurmloch gelten alle normalen Wurmlochregeln.
 - Das Delta-Wurmloch befindet sich auf der Systemtafel Tor von Creuss sowie auf der Heimat-Systemtafel der Geister von Creuss.

VERWANDTE THEMEN: Angrenzend, Bewegung, Nachbarn, Systemtafeln

89 ZERSTÖRT

Verschiedene Spieleffekte können zur Zerstörung einer Einheit führen. Sobald eine Einheit zerstört wird, entfernt man sie vom Spielplan und legt sie in den Nachschub ihres Spielers zurück.

- 89.1 Sobald ein Spieler Treffer zuweist, die gegen seine Einheiten erzielt wurden, wählt er pro erzieltem Treffer eine seiner Einheiten aus und zerstört sie.
- 89.2 Muss ein Spieler aufgrund des Verlustes von Kommandomarkern in seinem Flottenpool eine Einheit vom Spielplan entfernen, gilt diese Einheit nicht als zerstört.

VERWANDTE THEMEN: Jägerabwehr, Bombardement, Weltraumkanone, Raumkampf, Schadensresistenz

INDEX

Der folgende Index verweist nicht auf Seitenzahlen, sondern auf Absatznummern. Jede Zahl hinter einem Listeneintrag entspricht einer Absatznummer im Glossar. In diesem Absatz, bzw. in dem dahinter genannten Unterpunkt, finden sich relevante Informationen zum Thema des jeweiligen Listeneintrags.

- A**
- Abstimmen,2.5
 - Abstimmen bei Wahlen,2.9–2.11
 - Abstimmen über
 - Alternativen,2.7, 2.8
 - Alternative bekanntgeben,2.12
 - Enthaltung,2.14
 - Handelswaren,2.13
 - Nicht abstimmen dürfen,2.16
 - Planeten erschöpfen,2.6
 - Stimmgleichheit,2.19
 - Zusätzliche Stimmen abgeben,2.15
 - Agendakarten,1.0
 - Abhandlung,2.2
 - Abstimmen,2.5
 - Agendaphase,2.0
 - Alternativen,2.17
 - Arten,1.1
 - Gesetze,1.2–1.6
 - Anlegen,10.0
 - Besitzen,1.4
 - „Dagegen“-Alternativen abhandeln,1.6
 - „Dafür“-Alternativen abhandeln,1.3
 - Verordnungen,1.7, 1.8
 - Abhandlung,1.8
 - Agendaphase,2.0
 - Abhandlung,2.2–2.4
 - Abstimmen,2.5–2.16
 - Agenda aufdecken,2.2
 - Erste Agenda,2.2
 - Planeten spielbereit machen,2.4
 - zum Spielrundenverlauf
 - hinzufragen,36.4
 - Zunächst überspringen,2.1
 - Zweite Agenda,2.3
 - Aktionskarten,3.0
 - Geheim halten,3.5
 - Handkartenlimit,3.4
 - Materialaktion,51.1
 - Mehrere gleichzeitig abhandeln,3.9, 3.10
 - Negieren,3.8
 - Spielen,3.7
 - Ziehen,3.1–3.3
 - „Aktion“-Effekte
 - Materialaktion,51.1
 - Aktionsphase,4.0
 - Aktiver Spieler,5.1
 - Bewegung,15.0
 - Initiativreihenfolge,40.0
 - Materialaktion,51.0
 - Passen,4.2–4.5
 - Spielzüge,4.0
 - Strategieaktion,74.0
 - Taktikaktion,79.0
 - Zugreihenfolge,4.0
 - Aktionen
 - Materialaktion,51.0
 - Strategieaktion,74.0
 - Taktikaktion,79.0
 - Aktivierung,79.1
 - Aktiver Spieler,5.0
 - Aktives System,6.0
 - Aktivierung,6.1–6.3
 - Dauer,6.4
 - Alternativen,2.17
 - Abhandlung,2.18
 - Prognose,2.22
 - Stimmgleichheit,2.19
 - Angreifer,9.0
 - Angrenzend,7.0
 - Angrenzende Einheiten und Planeten,7.2
 - Angrenzende Systeme,7.0
 - Nachbarn,55.0
 - Wurmloch,7.1
 - Anlegen,10.0
 - Karten anlegen,10.1
 - Anomalien,8.0
 - Arten,8.2, 8.3
 - Asteroidenfeld,11.0
 - Gravitationsstrudel,33.0
 - Nebel,57.0
 - Supernova,77.0
 - Asteroidenfeld,11.0
 - Bewegung von Schiffen,11.1
 - Attribut
 - Bewegungswert,16.0
 - Kampfwert,44.0
 - Kapazität,43.0
 - Kosten,48.0
 - Auftragskarten,12.0
 - Anforderungen,12.4
 - Arten,12.1
 - Geheime Aufträge,12.17
 - Erhalten,12.20, 12.21
 - Limit,37.4
 - Öffentliche Aufträge,12.11
 - Kann nicht aufgedeckt werden,12.15
 - Kontrolle des Heimatsystems,12.16
 - Organisation,12.13–12.15
 - Aufdecken,12.14
 - Werten,12.12
 - Siegpunkte,12.2
 - Timing,12.3
 - Werten
 - Allgemeines,12.5–12.8
 - Einschränkungen,12.6–12.8
 - Öffentliche Aufträge,12.12
 - Geheime Aufträge,12.18, 12.19
 - Aufwertungen für Einheiten,13.0
 - Bewegungswert,16.0
 - Effekte,13.4
 - Kampfwert,44.0
 - Kapazität,43.0
 - Kosten,48.0
 - Nekro-Virus,13.1
 - Platzierung,13.2
 - Weißer Pfeile,13.3
 - Ausschiedene Spieler,14.0
 - Agenden im Besitz des Spielers,14.3
 - Bedingungen für das Ausscheiden,14.1
 - Spielmaterial des Spielers,14.2
 - Vertragskarten,14.4
- B**
- Beschädigte Einheiten,66.0–66.2
 - Bewegung,15.0
 - Bewegung durch eine Fähigkeit,15.11, 15.12
 - Bewegung durch eine Taktikaktion,15.2
 - Bewegungswert,15.3, 15.4
 - Einschränkungen,15.4
 - Transportieren,83.1
 - Blockiert,17.0
 - Bodenkampf,18.0
 - Abhandlung,18.1, 18.2
 - Angreifer,9.0
 - Einheiten zerstören,18.2
 - Ende des Kampfes,18.4
 - Kontrolle,25.5
 - Gegner,31.0
 - Kampfwurf,18.1
 - Kampfwürfe ausführen,18.1
 - Treffer zuweisen,18.2
 - Übrige Einheiten
 - Beide Spieler,18.3
 - Ein Spieler,18.4
 - Kein Spieler,18.4
 - Verteidiger,84.0
 - Bodentruppen,19.0
 - Bodentruppen entsenden,25.2
 - Limit,19.3
 - Platzierung,19.1, 19.2
 - Bombardement,20.0
 - Abhandlung,20.1, 20.2
 - Bombardement-Wurf,20.1
 - Fähigkeit „Geißel“,20.1
 - Mehrere Planeten,20.1
 - Planetarer Schild,60.0
 - Treffer zuweisen,20.2
 - Werte,20.1
 - Wiederholungswürfe,20.1
- D**
- Defensivfeuer der Weltraumkanone
 - Weltraumkanonen-Wurf,87.7
 - „Diplomatie“ (Strategiekarte),21.0
 - Primärfähigkeit,21.1, 21.2
 - Abhandlung,21.2
 - Sekundärfähigkeit
 - Abhandlung,21.3
 - Drei-Spieler-Partie
 - Initiativreihenfolge,40.3
 - Passen,4.4
 - Strategiekarten wählen,76.1
 - „Dürfen“-Effekte,27.5
- E**
- Einfluss,22.0
 - Einfluss ausgeben,22.2
 - Abstimmen,2.6
 - Aufträge,12.10
 - Hütermarker,36.2
 - Handelswaren ausgeben,22.3
 - Wert,22.1
 - Einheiten,23.0
 - Arten,23.1
 - Schaden
 - Beschädigt,66.0–66.2
 - Bodentruppen,19.0
 - PVS,58.0
 - Anzahl pro Planet,30.5
 - Erwerben,58.4
 - Platzierung,58.4
 - Tiefraumkanone,88.2
 - Produktion,24.0
 - Reparatur,73.7
 - Schiffe,67.0
 - Anzahl pro System,67.2
 - Platzierung,67.1
 - Raumwerft,64.0
 - Erwerben,64.2
 - Anzahl pro Planet,30.4
 - Platzierung,64.3
 - Einheiten produzieren,24.0
 - Blockierte Raumwerften,24.6
 - Kosten,24.1
 - Jäger,24.2
 - Bodentruppen,24.2
 - Nachschubbeschränkung,24.5
 - Platzierung,24.3, 24.4
 - Einheitenfähigkeiten
 - Bombardement,20.0
 - Jägerabwehr,41.0
 - Planetarer Schild,60.0
 - Schadensresistenz,66.0
 - Weltraumkanone,87.0
 - Einmarsch,25.0
 - Abhandlung,25.1–25.5
 - Bodenkampf,18.0
 - Abhandlung,18.1
 - Bodentruppen entsenden,25.2
 - Bombardement,20.0
 - Abhandlung,25.1, 25.2
 - Defensivfeuer
 - der Weltraumkanone,87.6
 - Abhandlung,87.7, 87.8
 - Kontrolle übernehmen,25.5
 - Ende der Partie
 - Auftrag kann nicht aufgedeckt werden,12.15
 - Ende der Partie,68.7, 68.8
 - Erschöpfung,26.0
 - Einfluss ausgeben,26.3
 - Karten erschöpfen,26.1
 - Planetenkarten,59.6
 - Spielbereit machen,26.2
 - Ressourcen ausgeben,26.3
 - Strategiekarten,26.5
- F**
- Fähigkeiten,27.19
 - Agendakarte,27.20
 - „Aktion“-Effekte,27.3
 - Aktionskarte,3.6
 - Bewegung,15.11, 15.12
 - „Bis zum Ende des Zugs“-Effekte,71.3
 - „Dieses System/dieser Planet“-Effekte,27.23
 - Einheitenfähigkeiten,27.9
 - Jägerabwehr,41.0
 - Bombardement,20.0
 - Fraktionsfähigkeiten,27.21
 - Gegner,31.1
 - Kosten,27.9, 27.10
 - Aufträge,12.10
 - Materialaktion,27.3
 - „Nachdem“-Effekte,27.14
 - „Nicht dürfen“-Effekte,27.4
 - „Sobald“-Effekte,27.13, 27.14
 - Teilweise Abhandlung,27.7
 - Timing,27.11
 - Verpflichtend,27.6
 - Vertragskarten,85.1–85.3
 - Vollständige Abhandlung,27.7, 27.8
 - Flottenpool,28.0
 - Limit für
 - Schiffe (außer Jägern),28.1
 - Kommandobogen,45.0
 - Kommandomarker ausgeben,28.4
 - Platzierung von Kommandomarkern,28.2
 - Schiffe zerstören,28.3
 - Fraktionsbögen
 - Bewegungswert,16.0
 - Kampfwert,44.0
 - Kapazität,43.0
 - Kosten,48.0
 - Massenprodukte,50.2
 - Materialaktion,51.1
 - Weißer Pfeile,13.3
 - „Führungsstärke“ (Strategiekarte) 29.0
 - Abhandlung,29.2
 - Platzierung der Kommandomarker,29.4
 - Primärfähigkeit,29.1, 29.2
 - Sekundärfähigkeit,29.3
- G**
- Gebäude,30.0
 - Bewegung,30.3
 - Platzierung,30.1
 - PVS,58.0
 - Anzahl pro Planet,30.5
 - Erwerben,58.4
 - Platzierung,58.4
 - Tiefraumkanone,88.2
 - Raumwerft,64.0
 - Anzahl pro Planet,30.4
 - Erwerben,64.2
 - Platzierung,64.3
 - Gefährlicher Planet,59.3
 - Gegner,31.0
 - Geheime Aufträge,12.17
 - Erhalt,12.20
 - Limit,37.4
 - Werten,12.18, 12.19
 - Geschäfte,32.0
 - Bindend,32.3
 - Mit Transaktionen,32.1
 - Nicht bindend,32.4
 - Timing,32.1
 - Gesetze,1.2–1.6
 - Anlegen,10.0
 - Besitz,1.4
 - „Dafür“-Alternativen abhandeln,1.3
 - „Dagegen“-Alternativen abhandeln,1.6
 - Effekte nach dem Ablegen,1.5
 - Wahlen abhandeln,1.3
 - Gravitationsstrudel,33.0
 - Bewegung von Schiffen,33.1
 - Schiffe zerstören,33.2
- H**
- Handelswaren,35.0
 - Ausgeben,35.3, 35.4
 - Erhalten,35.2
 - Kommandobogen,45.0
 - Marker,35.1
 - Strategiephase,76.2
 - Transaktion,35.5
 - Umwandeln,50.5, 50.6
 - „Handel“ (Strategiekarte) 34.0
 - Handelswaren erhalten,34.2
 - Massenprodukte auffüllen,34.3
 - Primärfähigkeit,34.1
 - Abhandlung,34.2–34.4
 - Sekundärfähigkeit,34.5
 - Abhandlung,34.5
 - Hütermarker,36.0
 - Bewegung,36.1
 - Einmarsch,36.2
 - Entfernung,36.2, 36.3
 - Platzierung,53.1
 - Siegpunkt,36.3
- I**
- „Imperium“ (Strategiekarte) 37.0
 - Abhandlung,37.2
 - Limit für geheime Aufträge,37.4
 - Sekundärfähigkeit,37.3
 - Industrieller Planet,59.3
 - Infanterie,19.0
 - Infanteriemarker,38.0
 - Infanteriemarker,38.0
 - Initiativreihenfolge,40.0
 - „Infrastruktur“ (Strategiekarte) 39.0
 - Gebäudeplatzierung,39.4
 - Primärfähigkeit,39.1, 39.2
 - Abhandlung,39.2
 - Sekundärfähigkeit,39.3
 - Abhandlung,39.3
- J**
- Jäger
 - Jägermarker,42.0
 - Jägerabwehr,41.0
 - Abhandlung,41.1, 41.2
 - Jägerabwehr-Wurf,41.1
 - Treffer zuweisen,41.2
 - Werte,41.1
 - Wiederholungswürfe,41.1
 - Jägermarker,42.0
- K**
- Kampf
 - Angreifer,9.0
 - Attribut,44.0
 - Explosionssymbole,44.2
 - Bodenkampf,18.0
 - Gegner,31.0
 - Raumkampf,63.0
 - Verteidiger,84.0
 - Kapazität,43.0
 - Beschränkungen,43.2
 - Transportieren,43.1
 - Überschüssige Einheiten,43.3
 - Karten
 - Aktionskarten,3.0
 - Agendakarte,1.0
 - Mit Auftragskarten,12.0
 - Planetenkarten,59.5
 - Strategiekarten,75.0
 - Diplomatie,21.0
 - Führungsstärke,29.0
 - Infrastruktur,39.0
 - Technologiekarten,80.0
 - Vertragskarten,85.0
 - Kommandobogen,45.0

Flottenpool,	28.0	Kommandomarker,	46.0	Beschädigte Einheiten,	66.1–66.3	Gravitationsstrudel,	8.0	Ergebnisse von	
Handelswaren,	45.2	Materialbeschränkung,	46.3	Timing,	66.4	Nebel,	8.0	Wiederholungswürfen,	86.1
Kommandomarker,	45.1	Nebel,	57.0	Treffer negieren,	66.1	Supernova,	8.0	Mehrere	
Platzierung,	45.3	Bewegung von Schiffen,	57.1, 57.2	Zerstört,	66.5	Planeten,	59.0	Wiederholungswürfe,	86.2
Kommandomarker,	46.0	Verteidiger,	84.0	Schiffe,	67.0	Spielplan,	70.0	Timing von	
Aktivierung eines Systems,	6.1	Negieren		Anzahl pro System,	67.2	Zuordnung,	78.1–78.4	Wiederholungswürfen,	86.3
Erhalt,	46.2, 46.3	Aktionskarten,	3.8	Attribute,	67.3			Wurmlöcher,	88.0
Kommandobogen,	45.0	O		Platzierung,	67.1	T		Arten,	88.1
Kommandomarker entfernen,	73.4	Öffentliche Aufträge,	12.11	Sekundärfähigkeit,	75.7	Taktikaktion,	79.0	Geister von Creuss	
Platzierung,	46.1	Aufdecken,	12.14	Siegpunkte,	68.0	Abhandlung,	79.1–79.6	Delta-Wurmloch,	88.4
Strategieaktion,	46.5	Kann nicht		Auftragskarten,	12.2	Bewegung,	15.2	Nachbarn,	55.3
Taktikaktion,	46.4	aufgedeckt werden,	12.15	Die meisten,	68.5	Einmarsch,	25.0	Nachbarn,	55.2
Transportieren,	83.3	Kontrolle des		Die wenigsten,	68.5	Offensivfeuer		Tiefraumkanone,	88.2
Umverteilung,	73.5	Heimat-Systems,	12.16	Gesetze,	68.6	der Weltraumkanone,	87.2	Würfe	
Kontrolle		Organisation,	12.13	Hütermarker,	36.3	Produktion,	62.0	Bombardement-Wurf,	20.1
Planeten,	47.0	Werten,	12.12	Siegpunkte erhalten,	68.4	Raumkampf,	63.0	Jägerabwehr-Wurf,	41.1
Gebäude anderer Spieler,	25.5	P		Siegpunkteleiste,	68.2	Kampfwurf		Bodenkampf,	18.1
Kontrolle anzeigen,	47.3	Passen		„Sobald“-Effekte,	27.13, 27.14	Bodenkampf,	18.1	Weltraumkanonen-Wurf	
Kontrolle erlangen,	47.1, 47.2	Aktionsphase,	4.2–4.5	Spielbereit,	69.0	Offensivfeuer		der Weltraumkanone,	87.3
Kontrolle verlieren,	47.5–47.7	Phasen		Spielbereit machen,	69.5	der Weltraumkanone,	87.3	Weltraumkanonen-Würfe	
Kontrollmarker		Agendaphase,	2.0	Spielplan,	70.0	Defensivfeuer		der Weltraumkanone,	87.7
Geheime Aufträge,	12.18	Aktionsphase,	4.0	Geister von Creuss,	70.1	Weltraumkanonen-Würfe		Defensivfeuer	
Öffentliche Aufträge,	12.12	Statusphase,	73.0	Mecatol Rex,	53.0	der Weltraumkanone,	87.7	Würfel	
Planeten ohne Einheiten,	47.4	Strategiephase,	76.0	Spielrunde,	71.0	Bombardement-Wurf,	20.1	Jägerabwehr-Wurf,	41.1
Siegpunkteleiste,	68.3	Planetare Schilde		Agendaphase,	2.0	Kampfwurf		Bodenkampf,	18.1
Kosten		Kriegssonne,	60.3	Abhandlung,	81.3	Materialbeschränkung,	52.1	Bombardement-Wurf,	20.1
Attribut,	48.0	Planetarer Schild,	60.0	Aktionsphase,	81.3	Jägerabwehr-Wurf,	41.1	Kampfwurf	
Bodentruppen,	24.2	Fähigkeit „Geißel“,	60.2	Statusphase,	73.0	Bodenkampf,	18.1	Materialbeschränkung,	52.1
Einheiten produzieren,	24.1	X-89-Bakterienwaffe,	60.1	Strategiephase,	76.0	Bodenkampf,	18.1		
Fähigkeiten,	27.9	Planeten,	59.0	Spieleigenschaft,	68.7, 68.8	Materialbeschränkung,	52.1		
Aufträge,	12.10	Einfluss,	59.2	Auftrag kann nicht					
Erschöpfen,	26.4	Ausgeben,	59.7	aufgedeckt werden,	12.15				
Gebäude,	48.3	Merkmale,	59.3	Spielzüge,	4.0				
Jäger,	24.2	Ressource,	59.1	Initiativreihenfolge,	40.0				
„Kriegsführung“ (Strategiekarte)	49.0	Ressourcen,	65.0	Sprecher,	72.0				
Kommandomarker,	49.1	Ausgeben,	59.8	Öffentliche Aufträge					
Marker umverteilen,	49.2	Technologie-Spezialisierung,	59.4	Aufdecken,	12.14				
Primärfähigkeit,	49.1	Planetenkarte,	59.5	Kann nicht					
Abhandlung,	49.1, 49.2	Anlegen,	10.1, 10.2	aufgedeckt werden,	12.16				
Sekundärfähigkeit,	49.3	Erschöpft,	59.6	Organisation,	12.13				
Abhandlung,	49.3	Kontrolle,	59.5	Stimmengleichheit,	2.19				
Kultureller Planet,	59.3	Spielbereit,	59.6	Stapel					
M		„Politik“ (Strategiekarte)	61.0	Aufgebraucht,	52.5				
Marker		Primärfähigkeit,	61.1, 61.2	Statusphase,	73.0				
Ausgeben		Abhandlung,	61.2	Abhandlung,	73.1–73.8				
Aufträge,	12.10	Sekundärfähigkeit,	61.3	Aktionskarten ziehen,	73.3				
Handelswarenmarker,	35.0	Abhandlung,	61.3	Auftrag werten,	73.1				
Hütermarker,	36.0	Primärfähigkeit,	37.1, 37.2	Einheiten reparieren,	73.7				
Infanteriemarker,	38.0	Produktion,	62.0	Kommandomarker entfernen,	73.4				
Jägermarker,	42.0	Blockiert,	17.1	Kommandomarker erhalten,	73.5				
Kommandomarker,	46.0	Platzierung		Kommandomarker					
Kontrollmarker		von Einheiten,	62.2–62.4	umverteilen,	73.5				
Geheimer Auftrag,	12.18	Wert,	62.1	Öffentlichen Auftrag					
Öffentliche Aufträge,	12.12	Prognosen,	2.22	aufdecken,	73.2				
Planeten ohne Einheiten,	47.4	PVS,	58.0	Spielbereit machen,	73.6				
Siegpunkteleiste,	68.3	Anzahl pro Planet,	30.5	Strategiekarten zurücklegen,	73.8				
Massenproduktmarker,	50.0	Erwerben,	58.2	Stimmenabgabe,	2.6–2.17				
Massenprodukte,	50.0	Platzierung,	58.3	Strategieaktion,	74.0				
Auffüllen,	50.3, 50.4	Strategiekarte „Infrastruktur“,	58.2	Primärfähigkeit,	74.0				
Ausgeben,	50.7	Tiefraumkanone,	88.2	Sekundärfähigkeit,	74.1				
Fraktionsbogen,	50.2	R		Strategiekarte abhandeln,	74.3, 74.4				
Marker,	50.1	Raumkampf,	63.0	Strategiekarten,	75.0				
Strategiekarte „Handel“,	34.3	Abhandlung,	63.3–63.7	„Diplomatie“,	21.0				
Transaktion,	50.5	Angreifer,	9.0	„Erschöpft“,	75.2				
Umwandlung,	50.5, 50.6	Anzahl pro Planet,	30.4	„Führungsstärke“,	29.0				
Materialaktion,	51.0	Gegner,	31.0	„Handel“,	34.0				
Abhandlung,	51.2, 51.3	Jägerabwehr,	87.8	„Imperium“,	37.0				
Vollständige Abhandlung,	51.3	Kampfwurf,	63.5	Initiative,	75.5, 75.6				
Materialbeschränkung,	52.0	Rückzug ankündigen,	63.4	„Infrastruktur“,	39.0				
Einheiten,	52.4	Treffer zuweisen,	63.6	„Kriegsführung“,	49.0				
Karten,	52.5	Verteidiger,	84.0	Platzierung,	75.8				
Marker,	52.2	Zurückziehen,	63.7	„Politik“,	61.0				
Würfel,	52.1	Raumwurf,	64.0	Primärfähigkeiten,	75.7				
Mecatol Rex,	53.0	Erwerben,	64.2	Sekundärfähigkeiten,	75.7				
Merkmale,	59.3	Fähigkeit „Produktion“,	64.1	Spielbereit,	75.2				
Modifikatoren,	54.0	Platzierung,	64.3	„Technologie“,	81.0				
Bewegung		Reparieren,	73.7	Wählen,	75.1				
Gravitationsstrudel,	33.1	Ressourcen,	65.0	Strategiephase,	76.0				
Raumkampf		Handelswaren ausgeben,	65.3	Abhandlung,	76.1, 76.2				
Nebel,	57.3	Ressourcen ausgeben		Handelswaren platzieren,	76.2				
Schreibweise,	54.1, 54.2	Aufträge,	12.10	Strategiekarten wählen,	76.1				
N		Rückzug,	63.7	Strategiepool					
Nachbarn,	55.0	S		Kommandobogen,	45.0				
Geister von Creuss,	55.3	Schadensresistenz,	66.0	Supernova,	77.0				
Wurmlöcher,	55.2	Abhandlung,	66.1	Bewegung von Schiffen,	77.1				
Nachschub,	56.0			Systeme					
Einheiten,	23.3			Systemtafeln,	78.0				
				Aktivierung,	79.1				
				Anomalien,	8.0				
				Asteroidenfelder,	8.0				



CREDITS

ENTWICKLUNG DER VIERTEN EDITION: Dane Beltrami mit Corey Konieczka

NACH EINEM SPIEL VON: Christian T. Petersen

REGELTEXTE: Adam Baker

PRODUZENT: Jason Walden

REDAKTION UND LEKTORAT: Mark Pollard

ABTEILUNGSLEITER BRETTSPIELE: James Kniffen

TWILIGHT IMPERIUM-STORYTEAM: Matt Newman, Katrina Ostrander und Sam Stewart

GRAFIKDESIGN: Christopher Hosch mit WiL Springer

ABTEILUNGSLEITER GRAFIKDESIGN: Brian Schomburg

SCHACHTELILLUSTRATION: Scott Schomburg

ILLUSTRATION DER SPIELPLANTEILE: Schritthen Somers

SONSTIGE ILLUSTRATIONEN: Cristi Balanescu, Anders Finér, Tomasz Jedruszek, Alex Kim und David Auden Nash

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Andy Christensen

MODELLIERUNG: Neil Hagre mit Bexley Andrajack und Akshay Pathak

KOORDINATION MODELLIERUNG: Niklas Norman

ABTEILUNGSLEITERIN KUNST: Melissa Shetler

KOORDINATION QUALITÄTSSICHERUNG: Zach Tewalthomas

LEITENDER PROJEKTMANAGER: John Franz-Wichlacz

LEITENDER PRODUKTENTWICKLUNGSMANAGER: Chris Gerber

KREATIVDIREKTOR: Andrew Navaro

PRODUKTIONSKOORDINATION: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren und Johanna Whiting

PRODUKTIONSMANAGEMENT: Megan Duehn und Jason Beaudoin

TESTSPIELER: Jason Aiken, Maxwell Andersen, Victor Andrade, Michael Beck, Tyler Beckett, Thomas Black, Zach Blomme, Brandon Bockhold, Michael Bomholt, JS Bragg, Ben Burch, Jonathan Bush, Stefano Carlino, Andrew Carr, Matt Carter, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Roy Chartier, Daniel Lovat Clark, John Clarke, Kevin Collins, Rebecca Corner, Glenn Cullen, Hayden Cunningham, Caterina D'Agostini, Stuart Day, Chris J Davis, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Pablo Densen, Ariel Dominelli, Tony Fanchi, Andrew Fischer, Simon Forsbrook, Alix Talbot Gagner, David Gagner, Ian Gillings, Molly Glover, Tino Gouvras, Chris Hardin, Alex Hartman, Ben Hodgson, Grace Holdinghaus, Chris Huter, Nate Kaplan, Daniel Keith, Erik Kemnitz, Jason Kerr, Jewel Kerr, Kees-jan Kleef, Lawrence Keohane, Ben Kline, Oli Lan, Jamie Lewis, Josh Lewis, Scott Lewis, Mark Larson, Ty Lunch, Kenneth Mackinnon, Greg Mahlum, Federico Martínez, Pim Mauve, Chris Mayfield, Michael McFadgen, Sam McGrath, Max McLaughlin-Callan, Sawyer Meegan, Mihai Georgescu, Troy Miller, Peter Leo Minor, Glenn Mondro, Riley Mullins, Will Mundy, Nathan Neeson, Ken Nelson, Eli Ninnemann, Ciaran O'Sullivan, Spencer Palmer, Robert Parkinson, Ryan Peck, Brandon Perdue, Ben Pletcher, Alex Porter, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Scott Randolph, Mike Reynolds, Daniel Smith, Joshua Stocks, Kramer Straube, Taylor Swain, AJ Swanson, Zach Tedford, Zeb Tedford, James Thorne, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Aaron Uchytill, Jan-cees Voogd, Joris Voogd, Mark Wilkie und Brandon Williams

Vielen Dank an alle Betatester.

ASMODEE DEUTSCHLAND

REDAKTION: Yvonne Distelkämper

ÜBERSETZUNG: Susanne Kraft

LAYOUT & GRAFISCHE BEARBEITUNG: Thomas Kramer

UNTER MITARBEIT VON: Christian Schepers, Niklas Bungardt, Michael Gelker, Thomas Pulm, Roland Knade, Ralf Schemmann, Jan Fehrenberg und Patrice Mundinar

REDAKTIONSLEITUNG: Marco Reinartz

© 2017 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is TM of Fantasy Flight Games, Inc. Fantasy Flight Games, *Twilight Imperium*, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. **Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.** This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of age or younger. Made in China.

