

MILITÄRTECHNOLOGIEN

Neutron Bombs: Wenn du die Bevölkerung eines Sektors angreift, werden alle Bevölkerungsmarker entfernt (siehe Seite 21).

Raumstation: Du darfst Raumstationen bauen.

Plasmakanone: Du darfst das Schiffsteil **PLASMAKANONE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Phasenschild: Du darfst das Schiffsteil **PHASENSCHILD** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Bessere Förderung: Du darfst Bevölkerungsmarker auf den verbesserten Bevölkerungsfeldern für Materialien platzieren.

Tachyonenreaktor: Du darfst das Schiffsteil **TACHYONENREAKTOR** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Gluonencomputer: Du darfst das Schiffsteil **GLUONENCOMPUTER** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Plasmarakete: Du darfst das Schiffsteil **PLASMARKETE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

RASTERTECHNOLOGIEN

Gausschild: Du darfst das Schiffsteil **GAUSSCHILD** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Fusionsreaktor: Du darfst das Schiffsteil **FUSIONSREAKTOR** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Verbesserte Hülle: Du darfst das Schiffsteil **VERBESSERTE HÜLLE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Positronencomputer: Du darfst das Schiffsteil **POSITRONENCOMPUTER** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Bessere Wirtschaft: Du darfst Bevölkerungsmarker auf den verbesserten Bevölkerungsfeldern für Geld platzieren.

Tachyonenantrieb: Du darfst das Schiffsteil **TACHYONANTRIEB** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Antimateriekanone: Du darfst das Schiffsteil **ANTIMATERIEKANONE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Quantengitter: Du erhältst 2 zusätzliche Einflusssteine. Lege sie sofort auf deine Einflusssteine. (Staple sie ggf. auf dem am weitesten links befindlichen Feld.) Du darfst diese Einflusssteine wie gewohnt einsetzen.

NANOTECHNOLOGIEN

Nanoroboter: Dein Aktivierungswert für die Aktion Bauen erhöht sich um 1.

Fusionsantrieb: Du darfst das Schiffsteil **FUSIONSANTRIEB** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Orbital: Du darfst Orbitale bauen.

Bessere Automation: Du erhältst 1 zusätzliche Einflusssteine. Lege sie sofort auf deine Einflusssteine. Du darfst diese Einflusssteine wie gewohnt einsetzen.

Bessere Labore: Du darfst Bevölkerungsmarker auf den verbesserten Bevölkerungsfeldern für Forschung platzieren.

Monolith: Du darfst Monolithe bauen.

Wurmlochgenerator: Du darfst die Aktionen Erkunden, Bewegen und Beeinflussen auch zwischen 2 Sektoren ausführen, zwischen denen sich nur ein Wurmlochfragment befindet (siehe Seite 10).

Artefaktschlüssel: Erhalte für jedes Artefakt in von dir kontrollierten Sektoren sofort jeweils 5 Ressourcen von 1 Typ deiner Wahl. Du darfst für jedes Artefakt eine andere Ressource wählen.

SELTENE TECHNOLOGIEN

Antimateriepalter: Zerstört der Schaden deiner Antimateriekanonen das Schiff, dem der Würfel zugeordnet ist, darfst du überzähligen Schaden anderen Schiffen zuweisen, bei denen der entsprechende Würfel auch ein Treffer gewesen wäre.

Conifold-Hülle: Du darfst das Schiffsteil **CONIFOLD-HÜLLE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Neutronenabsorber: Gegnerische **NEUTRONENBOMBEN** haben keinen Effekt, wenn deine Bevölkerung angegriffen wird. Anmerkung: Dies beeinflusst nicht die Spezies-Sonderregel der Planta.

Absorptionsschild: Du darfst das Schiffsteil **ABSORPTIONSSCHILD** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Tarnvorrichtung: Für jedes deiner Schiffe sind 2 gegnerische Schiffe nötig, um es festzuhalten (siehe Seite 13).

Bessere Logistik: Dein Aktivierungswert für die Aktion Bewegen erhöht sich um 1.

Organische Hülle: Du darfst das Schiffsteil **ORGANISCHE HÜLLE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Risskanone: Du darfst das Schiffsteil **RISSKANONE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupause legen).

Solitonkanone: Du darfst das Schiffsteil **SOLITONKANONE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Wechselantrieb: Du darfst das Schiffsteil **WECHSELANTRIEB** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Warpportal: Lege das Warpportal sofort auf einen Sektor, den du kontrollierst. Dieser Sektor besitzt nun ein Warpportal und ist benachbart zu allen anderen Sektoren mit einem Warpportal. Wer diesen Sektor am Spielende kontrolliert, erhält für das Warpportal 1 SP.

Flux-Rakete: Du darfst das Schiffsteil **FLUX-RAKETE** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Pico-Modulator: Dein Aktivierungswert für die Aktion Verbessern erhöht sich um 2.

Antiker-Labore: Ziehe sofort 1 Entdeckung und entscheide dich, ob du die Belohnung oder die 2 SP erhalten willst (siehe Seite 9). (Lege den Antiker-Kreuzer bzw. das Antiker-Orbital ggf. in deinen Startsektor.)

Nullpunktreaktor: Du darfst das Schiffsteil **NULLPUNKTREAKTOR** in deine Schiffe einbauen (auf deine Blaupausen legen).

Metasynthese: Du darfst Bevölkerungsmarker auf allen verbesserten Bevölkerungsfeldern platzieren.

AKTIONSPHASE

- ERK** Lege 1 Sektor neben deinen Sektor/dein Schiff oder lege ihn ab. Lege ggf. 1 Einflusssscheibe darauf.
- FOR** Nimm 1 Technologie, zahle Forschung .
- VER** Entferne Schiffsteile und/oder lege 1 Schiffsteil auf eine Blaupause.
- BAU** Baue 1 Schiff/Struktur in einem deiner Sektoren, zahle Materialien .
- BEW** Bewege 1 deiner Schiffe (max. Gesamtwert der Antriebe).
- EIN** Verschiebe 1 Einflusssscheibe. Drehe insgesamt 2 Kolonieschiffe auf die Vorderseite.

• Nach dem Passen: Erneut Passen oder Reaktion ausführen

KAMPFPHASE

GEFECHE BESTIMMEN Bestimmt alle Sektoren mit Schiffen von mindestens 2 Parteien.

GEFECHE ABHANDeln (in absteigender Sektornummer)

- Reihenfolge bestimmen. Wer zuletzt ankam, kämpft zuerst.
- Verteidiger bestimmen. Wer zuerst ankam/neutrales Schiff ist Verteidiger.
- Initiative bestimmen
- Raketen abfeuern

= Treffer
 ≥ 6 = Treffer
 = Fehlschuss

GEFECHE ABHANDeln

- Schiffe in absteigender Initiative aktivieren. Angreifen oder zurückziehen. Ggf. Würfeln, Würfel zuordnen, Treffer und Schaden bestimmen.
- Ansehen ziehen. Wer zuerst ankam, zieht zuerst.
- Schiffe zurücklegen

NACHWIRKUNGEN ABWICKeln

- Bevölkerung angreifen: Schiffe greifen gegnerische Bevölkerungsmarker an.
- Sektoren besetzen: Entferne ggf. gegnerische Einflusssscheibe, lege eigene Einflusssscheibe (jeweils in Sektoren mit deinen Schiffen).
- Entdeckungen machen: Nimm 1 Entdeckung (in Sektoren mit deinen Schiffen).
- Schaden reparieren: Entferne alle Schadensmarker von Schiffen.

SCHIFFSTEILE

WAFFEN



COMPUTER



SCHILDE

HÜLLEN



ANTRIEBE



ENERGIEQUELLEN



UNTERHALTSPHASE

- Setzt Kolonieschiffe ein (nur in Sektoren ohne gegnerische Schiffe).
- Bestimmt Einkommen und Unterhalt. Zahle/erhalte Geld / .
- Erhalte Materialien und Forschung .

AUFRÄUMPHASE

- Return Influence Discs

	2	3	4	5	6
	5	6	7	8	9

- Legt Einflusssscheiben von der Aktions- auf die Einflussleiste zurück.
- Dreht alle Kolonieschiffe und Kurzzusammenfassungen auf die Vorderseite, rückt den Rundenmarker vor.

ENTDECKUNGEN



Plättchen mit Ressourcen: Erhalte die angegebenen Ressourcen (einmalig).

- Antiker-Orbital:** Lege 1 Orbital auf den Sektor, in dem du diese Entdeckung erhalten hast und erhalte 2 Materialien (einmalig).
- Antiker-Monolith:** Lege 1 Monolith auf den Sektor, in dem du diese Entdeckung erhalten hast (einmalig).
- Antiker-Kreuzer:** Lege 1 deiner Kreuzer aus dem Vorrat auf den Sektor, in dem du diese Entdeckung erhalten hast. (Einmalig)
- Antiker-Technologie:** Nimm dir 1 Technologie deiner Wahl mit den geringsten Kosten, die du noch nicht besitzt, von der Forschungsleiste. Lege sie auf dein Tableau, ohne die Kosten zu zahlen. (Einmalig)



Antiker-Schiffsteile: Wähle eines: Lege das Schiffsteil auf eine deiner Blaupausen auf ein Schiffsteilfeld deiner Wahl. Befindet sich auf dem gewünschten Feld der Blaupause bereits ein Schiffsteil, lege dieses in den Vorrat zurück ODER lege das Schiffsteil neben dein Tableau und lege es mit einer späteren Aktion Verbessern auf eine Blaupause. Entfernst du Antiker-Schiffsteile von einer Blaupause, lege sie in die Schachtel (nicht in den Vorrat) zurück.

Myonenreaktor: Dieses Schiffsteil wird außerhalb der Schiffsteilfelder an eine Blaupause gelegt.

Antiker-Warpportal: Lege es in den Sektor, in dem du es erhalten hast. Dieser Sektor enthält nun ein Warpportal. Wer diesen Sektor am Spielende kontrolliert, erhält 2 SP für dieses Plättchen.