Heimatwelt

KOLONIE-LEISTE

Wurmloch-Technologie

Energie

Materie

AKTIONEN

- **Aufrüstung**
  Baue 1 oder 2 Militäreinheiten auf Heimatwelt und/oder eigenen Kolonien.
  Kosten je Einheit: 1 & 1 .
- **Flottenbewegung**
  Bewege beliebig viele Flotten. Kosten: 1 pro Flotte und Verbindung.
  Kosten der Bewegung durch Wurmlöcher (falls verfügbar): 1 pro Flotte.
- **Besiedlung**
  Bezahle 1 für einen Außenposten auf einem eigenen unbesiedelten System.
  Bezahle 3 für eine Kolonie auf einem eigenen bewohnbaren System ohne Kolonie. Ziehe dann einen Entwicklungsmarker.
  Lege Systemkarte auf Abwurfstapel!
- **Technologie-Upgrade**
  Erwerbe eine Technologie-Karte und fülle die Auslage nach.
- **Kartenaktion nutzen**
  Betrifft nur 'Aktions'-Karten.
- **Eine Karte entfernen**
- **Karten abwerfen**
  Beliebig viele Karten aus der Hand und/oder Reserve.
- **Reserve auffüllen**
  Beliebig viele Handkarten.
- **Passen**

Bevölkerung

Forschung

Erste Reserve

Dieser Reserve-Platz fasst Karten beliebigen Typs. Sie sind auch für die Gegner einsehbar.

Reguläres Limit: 2 Karten.

Du kannst die Karten in deiner Reserve zu jeder Zeit so nutzen, als würden sie sich in deiner Hand befinden.

Zugstapel

Wenn du eine Karte ziehen musst, während der Zugstapel leer ist, vollziehe die folgenden Schritte:

1. Mische den Abwurfstapel zu deinem neuen Zugstapel.
2. Drehe deine verbrauchten Entwicklungsmarker auf ihre aktive Seite.
3. Bewege den Spielendemarker auf der Misch-Leiste ein Feld weiter.

Abwurfstapel

Ausgespielte und abgeworfene Karten werden sofort hier abgelegt.

Ausnahme: Karten, die für ihre 'Einmal-Aktion' genutzt wurden, werden aus dem Spiel entfernt.

Variante: Karten, die für ihre 'Freie Aktion' genutzt wurden, werden erst am Ende des Zuges auf den Abwurfstapel gelegt.

Zweite Reserve

Dieser Reserve-Platz fasst nur Karten des Typs 'Reserve'. Sie sind auch für die Gegner einsehbar.

Reguläres Limit: 2 Karten.

Du kannst die Karten in deiner Reserve zu jeder Zeit so nutzen, als würden sie sich in deiner Hand befinden.