TWILIGHT IMPERIUM
THIRD EDITION
SHATTERED EMPIRE
EXPANSION

The Shattered Empire Symbol

Damit man alle Karten dieser Erweiterung von Ihrem Grundspiel unterscheiden kann, sind alle Karten auf der Vorderseite mit dem Shattered Empiresymbol gekennzeichnet.

Das Shattered Empire Symbol

ERSATZKARTEN
In dieser Erweiterung sind mehrere Ersatzkarten für das Grundspiel eingeschlossen. Einige dieser Karten sind revidiert worden, um die Errata zu korrigieren, während andere revidiert worden sind, um das Spiel mit dieser Erweiterung zu verbessern. Um die Ersatzkarten zu verwenden, entfernen Sie einfach die ursprünglichen Karten und ersetzen sie durch die neuen Versionen. Die Ersatzkarten sind:

Technologiekarten
6 Advanced Fighters (1 in jeder Farbe) 6 Micro Technology (1 in jeder Farbe) 6 Assault Cannon (1 in jeder Farbe)
Aktionskarten
4 Direct Hit Cards 1 Ruinous Tariff Card
Politische Karten
1 Open the Trade Routes Card

Übersicht

Unten sind kurze Beschreibungen jedes Bestandteils.

Neue Systeme

Es gibt 28 neue Systemteile im SHATTERED EMPIRE, einschließlich Ionenstürme (ein neuer Typ des speziellen Systems). Hope's End, das imperiale Trainingscenter ist auch unter den neuen Systemen. Eines der neuen Systeme ist das Nexus Wurmloch (Verknüpfung) das durch seine nichtsechseckige Gestalt leicht zu erkennen ist. Der Gebrauch dieses Systems ist optional und wenn sich dieses Regelwerk auf "Systeme" bezieht, ist das Nexus Wurmloch ausgeschlossen.

Neue Rasseblätter

Vier nie zuvor gesehene Rassen schließen sich, dem Kampf um die Galaxie an. Zusätzliche Kontrollchips, Befehlszähler, Anführer und Handelsverträge werden für jede der vier neuen Rassen zur Verfügung gestellt. Die Funktion ist die gleiche wie im Grundspiel.

Neue Plastikeinheiten

Zwei neue zusätzliche Farben erlauben es, bis zu acht Spielern teilnehmen zu lassen.

Neue Strategiekarten und die Imperialkarte Variante

SHATTERED EMPIRE bringt einen neuen Kartensatz mit acht verschiedenen Strategien ins Spiel. Außerdem gibt es einen High Alert (Alarmbereitschaft) Chip, den man mit der neuen Warfare II Strategie-Karte verwendet. ***Weitere Details der neuen Strategiekarten finden Sie auf den Seiten 10-12.***

Die Variante der Imperialstrategiekarte, mit einem schwarzen Hintergrund kann mit dem ursprünglichen Satz von Strategiekarten optional verwendet werden. ***Details dieser Karte können auf der Seite 12 gefunden werden.***

Der High Alert Chip

Neue Technologiekarten

Für jeden Spieler werden vier neue Technologien sowie zwei zusätzliche Decks in Grau und orange bereitgestellt.

Rassenspezifische Technologien
Jede der 14 Rassen hat jetzt eine rassenspezifische Technologie. Diese optionalen Technologien können nur von der passenden Rasse erworben werden ***(Option 4).***

Neue Aktions- & Politikkarten

Zusätzliche Politik und Aktionskarten versorgen die Spieler mit einer größeren Vielfalt an Tagesordnungen des galaktischen Rats und neuen Ereignissen. Um diese Karten zu verwenden, werden sie zu den entsprechenden Decks gegeben und vermischt.

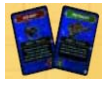
Neue Auftragskarten

Es werden ebenfalls 3 neue Geheimaufträge zur Verfügung gestellt, sie werden mit dem ursprünglichen Satz gemischt.
Weiterhin sind Spezialaufträge für den Gebrauch mit zwei neuen optionalen Regeln integriert worden:
Artefakte (*Artefacts - Option 5*) und Stimme des Rats (*Voice of the Council* - Option *14*).
Die neuen Sätze der Öffentliche Ziele Stufe I & II können statt des ursprünglichen Auftragsdecks optional verwendet werden. Diese Karten neigen dazu, sich mehr auf den militärischen Konflikt zu konzentrieren, als dies der ursprüngliche Satz tut ***(Option 3)***.

Neue Planetkarten

Diese Karten entsprechen den Planeten der neuen Systeme.

Einrichtungskarten



Diese Karten vertreten Raffinerien und Kolonien, die ein Spieler auf einen Planeten bauen kann. Diese erhöhen die Ressourcen oder den Einflusswert des Planeten ***(Option 9)***.

Einheiten Referenzkarte

Die Referenzkarte zeigt ein Bild jedes Einheitstyps und deren Werte an.

Stoßtrupp Chips

Stoßtruppen vertreten kampferprobte Veteranen. Diese speziellen Bodentruppen sind viel stärker und haben spezielle Regeln ***(Option 6)***.

Minenfelder Chips

Mit der neuen Minenfelder Option sind Kreuzer in der Lage Minenfelder einzusetzen. Schiffe die in ein System mit Minenfeldern ziehen, können zerstört werden *(Option 6)*.

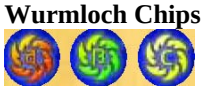
Mecatol Rex Wächter Chips

Diese optionalen Chips vertreten Wächter des Mecatol Rex *(Option 13)*.

Artefakt Chips and Auftragskarten

Diese Chips vertreten vier alte Reliquien der Macht, die irgendwo in der Galaxie verborgen sind. Jedes Artefakt hat eine entsprechende spezielle Auftragskarte, die dem Eigentümer 1 Siegespunkt bringt *(Option 5)*.

Wurmloch Chips



Bodentruppen und Jäger Chips

Diese Chips haben die gleiche Funktion wie im Grundspiel, haben jedoch den Wert 3.

Ereignis Chips

Die neuen Ereignis Chips werden mit der optionalen Regel „Entfernte Sonnen“ verwendet *(Option 11)*.

Handelsgüter

Diese zusätzlichen Handelswaren erweitern die begrenzten Handelswaren.

Neue Erweiterungen

SHATTERED EMPIRE fügt ihrem Twilight Imperium fünf Ergänzungen hinzu.
Die folgenden Seiten berichten ausführlich über diese Erweiterungen, die neuen Rassen, neue Teile und Wirkungen der neuen Karten.

Neue Technologiekarten

Die Erweiterung beinhaltet 7 neue Technologiekarten pro Farbe, die entsprechende alte Versionen ersetzen und 2 volle Sets für den 7. Bzw. 8. Spieler.
Die 2 neuen Decks bedürfen keiner Modifizierungen.
Ein Technologiebaum, der die 4 neuen Technologien einschließt, kann am Ende der Regeln gefunden werden.

Neue Rassen

Diese Erweiterung beinhalte vier Rassen ein, welche in der Twilight Imperium Galaxie neu sind:
Die Bruderschaft des Yin, der Clan von Saar, die Embers von Muaat und die Winnu.

Wenn Sie die Erweiterung spielen möchten, sind die Heimatsysteme der neuen Rassen ebenfalls enthalten. Sie werden unter die bisherigen Karten gemischt und können wie gewohnt verdeckt gezogen werden.
Folgende Komponenten werden für jede neue Rasse zur Verfügung gestellt:

- 1 Rassenkarte
- 1 Heimatsystem
- 16 Kommandozähler
- 15 Kontrollchips
- 2 Handelsverträge
- 3 Anführer

Die gelbe Technologiespezialisierung der Winnaran

Der Winnaran Heimatplanet ist einzigartig, er ist der einzige Planet mit einer gelben (allgemeinen) Technologiespezialisierung. Diese gelbe Technologiespezialisierung arbeitet genau wie die roten, grünen und blauen Technologiespezialisierungen, jedoch mit dem Unterschied, dass die gelbe Technologiespezialisierung beim Erfüllen eines Auftrags nicht zählt.

Saar Raumdocks

Wie auf ihrer Rassekarte beschrieben, haben die Raumdocks des Clans von Saar eine Grundbewegung von 1. folgende Regeln betreffen ebenfalls die Raumdocks von Saar:

- Saarraumdocks können nur in einem System gebaut werden, das einen Planeten enthält, den Sie eine komplette Spielrunde kontrolliert haben.
- Saarraumdocks zählen nicht als Schiffe, zählen deshalb nicht zur Flottenversorgung und nehmen nicht an Raumkämpfen teil.
- Saarraumdocks können nie unter Blockade stehen; sie werden in Gegenwart feindlicher Schiffe einfach zerstört.
- Bodentruppen und PDS Einheiten, welche in Systemen mit einem Saarraumdock gebaut werden, können auf jeden Träger oder Planeten gelegt werden, den Sie im System kontrollieren. Wenn Sie keinen Planeten oder Träger im System haben, der Einheiten aufnehmen kann dürfen Sie nicht sie bauen.

Neue Systemteile

Diese Erweiterung beinhaltet 28 neue Systemteile. Es gibt z. B. 2 Teile, die den neuen speziellen Systemtyp Ionensturm darstellen. Außerdem haben viele der neuen regelmäßigen Systeme eine neue Refresh Fähigkeit und/oder Handelsstationen. Über diese neuen Elemente wird unten ausführlich berichtet.

Ionenstürme

Der Ionensturm ist ein neuer spezieller Systemtyp (roter Rand) und wird wie folgt geregelt:

- Schiffe können sich nie durch einen Ionensturm bewegen (Schiffe können jedoch durch eine normale Aktivierung in einen Ionensturm ziehen).
- PDS-Kanonen dürfen nie auf Schiffe die sich in einem Ionensturm feuern.
- Jäger würfeln keine Würfel während eines Kampfs innerhalb eines Ionensturms. Jedoch können Jäger noch als Schaden genommen werden.

Refresh Fähigkeit

Einige regelmäßige Systeme haben eine Refresh Fähigkeit, die während der Statusphase angewendet werden kann. Die Refresh Fähigkeit wird auf der Hexagonkarte durch ein Symbol rechts vom Planetennamen angezeigt und wird im Text der entsprechenden Planetenkarte ausführlich beschrieben.

Während der Statusphase, sofort nach dem Refresh der Planetenkarten, können Sie einen oder mehr Planeten mit der Refresh Fähigkeit erschöpfen, um die speziellen auf ihren Planetenkarten verzeichneten Fähigkeiten zu erhalten. Wenn Sie einen Planeten erschöpfen, um seine Fähigkeit zu erhalten gewinnen Sie nicht seine Ressourcen.

Die Refresh Fähigkeit kann 2 Handelswaren, 2 Stoßtruppen, 2 Bodentruppen oder 2 Jäger zur Verfügung stellen. Wenn ihnen die Refresh Fähigkeit Einheiten zur Verfügung stellt, müssen die Einheiten um sie zu erzeugen, auf den Planeten gelegt werden, der erschöpft wurde. Wenn Sie nicht mit der Stoßtruppen Option spielen ***(Option 6)***, dann werden stattdessen Bodentruppen zur Verfügung gestellt.

Die Refresh Fähigkeit von Hope's End erlaubt seinem Besitzer 2 Stoßtruppen zu erzeugen.

Beispiel: Der Muaat Spieler kontrolliert Hope´s End. Während der Statusphase gleich nach dem Refresh der Planetenkarten entscheidet er sich dafür sofort den Planet Hope´s End zu erschöpfen, um so 2 Stoßtruppen zu gewinnen. Er nimmt sie und muss sie sofort auf Hope´s End legen.

Handelsstation

Zwei regelmäßige Systeme enthalten Handelsstationen (Tsion und Sumerer). Handelsstationen haben ein weißes Namensfeld und einen Raum für einen Kontrollchip. Handelsstationen haben folgende Regeln:

- Es warden keine Domain Chips in die Handelsstation gelegt.
- Handelsstationen haben eine spezielle Refresh Fähigkeit, die dem Besitzer während der Statusphase 2 Handelswaren für das erschöpften gibt. Siehe Refresh Fähigkeit (oben).
- Handelsstationen dürfen nie angegriffen werden. Wird die Station jedoch nicht durch Schiffe bewacht, geht sie kampflos in den Besitz des Spielers mit anwesenden Schiffen über und dieser erhält die entsprechende Planetenkarte in seinem erschöpften Zustand. Der Kontrollchips bleibt nun solange auf der Station, bis ein anderer die Kontrolle übernimmt.
  Auf Handelsstationen befindliche Kontrollchips können durch bestimmte Fähigkeiten und Karten entfernt werden.
- Die Übernahme einer Handelsstation von einem Gegner bricht keine Handelsabmachung mit diesem Gegner.
- Bodentruppen, Raumdocks und PDS dürfen nicht auf Handelsstationen platziert werden.
- Abgesehen von den oben genannten Ausnahmen werden Handelsstationen als Planeten (mit Planetenkarten) betrachtet und werden für Fähigkeiten und Karten als gewöhnliche Zielplaneten angesehen.

  Zum Beispiel kann ein Spieler eine Handelsstation mit der friedlichen Annexion, eine Macht auf der neuen Diplomatie-Strategie-Karte in dieser Erweiterung, oder der lokalen Unruheaktionskarte ins Visier nehmen. Beachten Sie jedoch, dass diese Fähigkeit der Friedliche Annexion ihnen zwar die Kontrolle über eine Handelsstation geben würde, ein anderer Spieler aber evtl. der Einzige mit Schiffen im System ist und deshalb die Kontrolle sofort zurück gewinnt.

Andere neue Systeme

Unter den neuen Hexagonfeldern befinden sich 4 neue Heimatsysteme für die neuen Rassen und 1 Nexus-Wurmloch, ein neues, einzigartiges System, dass nur verwendet wird, wenn mit der Nexus Wurmloch Option gespielt wird ***(Option 8)***.

Spielaufbau mit den neuen Systemen

Wegen der vielen zusätzlichen Systeme werden die Spieler vor dem Aufbau der Galaxie mehr Systeme als gewohnt und wie in der Basisregel angegeben entfernen müssen. Die zufällig ausgewählten Systeme sollten wieder unbetrachtet in den Kasten zurückgelegt werden.

Die Angaben aus den bekannten Basisregeln werden ersetzt, bitte entfernen Sie folgende Systeme:
3 Spieler: Entfernen Sie 7 leere Systeme, 6 spezielle Systeme und 18 regelmäßige Systeme (mit Planeten).

4 Spieler: Entfernen Sie 4 leere Systeme, 5 spezielle Systeme und 14 regelmäßige Systeme (mit Planeten).

5 Spieler: Entfernen Sie 4 leere Systeme, 5 spezielle Systeme, 14 regelmäßige Systeme (mit Planeten) und 1 zufälliges System.

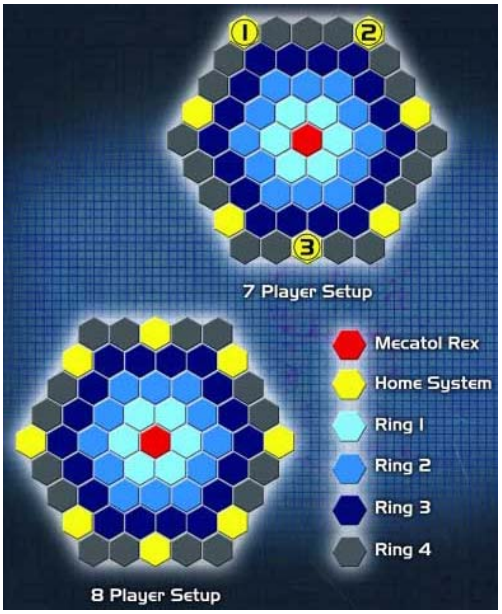
6 Spieler: Entfernen Sie 4 leere Systeme, 5 spezielle Systeme, 14 regelmäßige Systeme (mit Planeten) und 2 zufällige Systeme.

Größere Galaxien (optional)
Mit fünf oder sechs Spielern können die Spieler optional einen zusätzlichen Außenring aufstellen. Um das zu tun, werden während des Aufbaus weniger Systeme entfernt.

5 Spieler: Mischen und verteilen sie alle Systeme, sodass jeder Spieler 11 Hexagone erhält. Nun bauen sie in gewohnter Weise die Galaxie auf. (Anders wie in der Basisregel beschrieben, wird kein zufälliges System neben das Mecatol Rex System gelegt.)
6 Spieler: Entfernen Sie 1 zufälliges Hexagonfeld und verteilen den Rest, sodass jeder Spieler 9 Systeme hat. Dann erstellen sie wie in der Basisregel beschrieben die Galaxie. Jedoch legen sie nach Schritt 3 einen zusätzlich vierten Ring um das Mecatol Rex System.

Für optionale Spielaufbauten welche man unter: www.fantasyflightgames.com oder www.frank-thomsen.com finden kann, wurden spezielle Wurmloch Chips beigefügt (siehe Anhang, Stand 03/2007).

Der 7 und 8 Spieler Aufbau



In der Erweiterung sind alle nötigen Bestandteile vorhanden um ein Spiel mit 7 oder 8 Spielern zu spielen. Wenn Sie ein entsprechendes Spiel starten, sind folgende Regeländerungen bzw. Einstellungen nötig:
Entfernen Sie zuerst 2 zufällige Systeme.

Dann mischt der erste Spieler die verbleibenden 55 Systeme. Er zieht 2 (7-Spieler-Spiel) oder noch 3 zufällige Systeme (8-Spieler-Spiel) um sie verdeckt in den Kasten zurück zulegen.
Der erste Spieler legt dann verdeckt 4 zufällige Hexagone in eine Position seiner Wahl neben Mecatol Rex ab. Danach werden die restlichen Hexagone unter den Spielern verteilt.
7 Systeme mit 7 Spielern, oder 6 Systeme, wenn mit 8 Spielern gespielt wird.

Die Spieler erschaffen nun wie üblich die Galaxie, zum Vergleich können sie das abgebildete Diagramm ansehen.

Sobald der Aufbau beendet wurde, drehen sie die 4 verdeckten Systeme, die um Mecatol Rex liegen um.

Aufgrund der ungleichmäßigen Verteilung in einem Aufbau mit 7 Spielern, erhalten die Spieler in Positionen 1 und 2 bevor das Spiel beginnt 4 und der Spieler in der Position 3 erhält 6 Handelswaren.

Strategiekarten in einem 7-8 Spieler Spiel
Die 7 und 8 Spieler Spiele verwenden dieselben Regeln wie im Standardspiel mit 6 Spielern.

Jedoch werden alle Strategiekarten im 8-Spieler-Spiel ausgewählt. Das 8-Spieler-Spiel ist deshalb dem 4-Spieler-Spiel ähnlich und die Aktionskarten "Strategische Flexibilität" und "Strategische Verschiebung" sollten vor dem Starten eines 8-Spieler-Spiels (laut der Errata für 4-Spieler-Spiele auf der Seite 10) entfernt werden.

Neue Aktions-, Politikkarten und geheime Aufträge

Diese Erweiterung beinhaltet 40 neue Aktionskarten, 32 neue politische Karten und 3 neue geheime Auftragskarten.

Um sie zu verwenden, mischen Sie die Karten einfach in die entsprechenden Decks.

Option 2: Die alternative Strategiekarte

Wie schon in TWILIGHT IMPERIUM bringt auch SHATTERED EMPIRE einige neue optionale Regeln mit. Klären sie bereits vor Spielbeginn ab, welche Spieloptionen in ihrer Runde gespielt werden sollen.

Option 1: Die alternative Imperial Strategiekarte

Shattered Empire beinhaltet eine Zweite Imperial II Strategiekarte für den Gebrauch mit dem Basisspiel. Wenn Sie die neue Imperial II Karte verwenden möchten, ersetzen Sie einfach die Karte aus dem Basisspiel. Außerdem müssen Sie auch die "Age of Empire" Option aus dem Basisspiel verwenden.

Beachten Sie, dass die Zweite Imperial II Strategiekarte nur ein optionaler Ersatz für die ursprüngliche Imperial Strategiekarte ist. Sie ist kein Teil des neuen Strategiekarten Satzes, wie sie unten in Option 2 besprochen wird.

Option 2: Die alternative Strategiekarte

Diese Erweiterung beinhaltet 8 neue Strategiekarten, sie unterscheiden sich durch einen weißen Hintergrund, wohingegen die ursprünglichen Strategiekarten und die Optionale Imperial II Strategiekarte einen schwarzen Hintergrund haben.
Die Spieler können sich entscheiden, mit welchem Kartensatz sie spielen. Während die meisten dieser Karten den gleichen Zweck wie die Originale erfüllen, haben

einige Karten andere Funktionen und geben dem Spiel einen anderen Stil.
Wenn mit den optionalen Strategienkarten gespielt wird, müssen sie folgende Änderungen beachten:

- Jeder Spieler erhält am Anfang des Spiels 2 politische Karten. Die Spieler werden also eine zusätzliche Auswahl an politischen Karten zu der Auswahl an Aktionskarten haben.
  Diese Karten werden in Verbindung mit den neuen Strategiekarten gespielt ***(Seiten 10-12)***.
- Wenn Sie das Auftragsdeck (Schritt 7 des Aufbaus) bilden, fügen Sie ein Extradeck Stufe II Auftrag zum Stufe II Deck hinzu.
- Nach dem Sie das Auftragskarten Decks gebildet haben, decken Sie die oberste Karte auf und legen sie lesbar in den allgemeinen Bereich.

Wenn sich Fähigkeiten oder Karten auf Strategiekarten ohne römisch II beziehen, wird dennoch die optionale Strategiekarte II angesprochen. Sie tritt also ausnahmslos an deren Stelle.

Wie auf der ***Seite 12*** beschrieben, empfehlen wir, dass die Spieler mit 1 Siegespunkt weniger spielen, wenn sie mit der neuen Bürokratie-Strategiekarte (Bureaucracy) spielen ***(Seiten 11-13)***.

Merke: Wenn zu irgendeiner Zeit ein Spieler eine Aktionskarte oder eine politische Karte zieht, die sich auf eine nicht verwendete Strategiekarte bezieht, wird sie verworfen und eine neue Karte gezogen.

Optionaler Strategiekartenaustausch
Ein Spieler kann mit dem ursprünglichen Satz der Strategiekarten spielen, aber trotzdem die Technologie Karten durch die neue Technologie II und/oder die Imperial Strategie mit der neuen Imperial II ersetzen.

Spieler können auch versuchen, nur einige der neuen Karten mit ihren ursprünglichen Karten zu ersetzend. Auf jeden Fall sollten Sie immer nur Karten, insbesondere bei Strategiekarten, die Karten desselben Namens tauschen.

Option 3: alternative Aufträge

Diese Erweiterung beinhaltet zwei neue verschiedene Auftragsdecks. Die neuen Aufträge konzentrieren sich mehr auf den Krieg und fördern somit mehr die Konflikte als die ursprünglichen Aufträge.
Spieler, die diese Ziele verwenden möchten, sollten sowohl Stufe I als auch Stufe II anstelle der ursprünglichen Auftragskarten verwenden.
Die mit dieser Erweiterung mitgelieferten speziellen Aufträge sind von den neuen öffentlichen Aufträgen getrennt.

Die speziellen Auftragskarten werden nur verwendet, wenn mit den „Artefakten“ ***(Option 5)***, oder mit „Die Stimme des Rates“ ***(Option 14)*** Optionen gespielt wird.

Option 4: rassespezifische Technologien

Spieler, die sich verschiedenere Fähigkeiten für die Rassen wünschen, werden die Auswahl genießen. Jede Rasse hat eine rassespezifische Technologiekarte, die statt einer regelmäßigen Technologiekarte gekauft werden kann. Wann auch immer Sie berechtigt sind, eine Technologie zu kaufen, können Sie statt einer Normalen Ihre rassespezifische Technologie kaufen.

Die Kosten der rassespezifischen Technologie sind davon abhängig, was sie derzeit für eine Standard Technologie zahlen müssten, **plus die Kosten, die auf der rassespezifischen Technologiekarte abgebildet sind**.

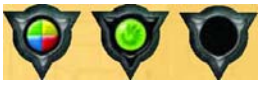
Beispiel: Der Sardakk N'orr Spieler benutzt die primäre Fähigkeit der Technologie Strategiekarte. Er wählt seine rassespezifische Technologie, „Berserker Genom“, die Kosten betragen 5. Er muss nun 5 Ressourcen ausgeben, um die Technologie „Berserker Genom“ zu erwerben. Wenn der Sardakk N'orr Spieler die sekundäre Fähigkeit der Technologie Strategiekarte durchführen würde, würde er 13 Ressourcen müssen.

Rassespezifischen Technologiekarten haben keine Vorbedingungen, haben keine Technologiefarbe und deren Kosten dürfen auch nicht durch Technologiespezialisierungen oder politische Karten reduziert werden.

Option 5: Artefakte

Diese Erweiterung beinhaltet 8 Artefakt Chips mit 4 entsprechenden speziellen Auftragskarten.
Wenn Sie mit dieser Option spielen, müssen die 4 spezial Auftragskarten einbeziehen. Sie haben ein Artefaktbild auf der Vorderseite.
Wie auf den 4 speziellen "Artefakt" Auftragskarten beschrieben sind Artefakte 1 Siegespunkt wert. Der Spieler der den Planeten, auf dem sich das Artefakt befindet, kontrolliert erhält den Siegespunkt.
Artefakte können nie bewegt oder zerstört werden.

Vier der Artefakt Chips vertreten wirkliche Artefakte, während die anderen 4 lediglich "Dummy" Chips sind.



V. l. Rückseite des Artefakt Chips, grünes fossiles Artefakt und “Dummy”

Wenn es kein farbiges Symbol auf der Vorderseite eines Artefakt Chips gibt, ist es ein Dummy. Bedeutet also, dass es kein Artefakt auf dem Planeten gibt.

Verteilen der Artefakte
Am Anfang des Spiels, sofort nach Aufbau der Karte (Schritt 9 des Aufbaus), wählt jeder Spieler (mit dem Sprecher beginnend), einen Planeten.
Die Spieler dürfen nicht den Mecatol Rex, kein System neben einem Heimatsystem oder einen Planeten in einem System wählen das einen Planeten enthält das bereits gewählt worden. Legen Sie einen zufälligen gewählten Artefakt Chip mit dem Gesicht nach unten auf den gewählten Planeten.

Mit den Artefakten spielen
Wenn ein Spieler, die Kontrolle eines Planeten übernimmt und sich ein verdeckter Artefakt Chip darauf befindet, dreht er in sofort um.
Wenn der Chip tatsächlich ein Artefakt ist, dann fordert der Spieler sofort die entsprechende Spezialauftragskarte, legt sie vor sich ab und erhält einen Siegpunkt. Wenn der Spieler die Kontrolle über den Planeten verliert und deshalb nicht mehr die Bedingung des Spezialauftrags erfüllt, verliert er sofort die Auftragskarte und den Siegpunkt. Sollte er die Kontrolle durch einen Gegner verlieren, übergibt er die Auftragskarte und dieser erhält den Siegpunkt.

Sobald ein Artefakt aufgedeckt wurde, bleibt es für den Rest des Spiels offen. Aufgedeckte "Dummy" Chips können entfernt werden.

Option 6: Stoßtruppen

Weil die Twilight Kriege bereits fortgeschritten sind und sich Krieger im Kampf bewährten, sind aus einigen Bodentruppen die Stoßtruppen entstanden. Stoßtruppen stellen eine für Gegner Furcht einflößende Eliteeinheit dar. Die Regeln für Stoßtruppen sind wie folgt:

- Wenn eine Bodeneinheit im Kampf eine 10 würfelt, wird sie, nachdem alle Verluste entfernt wurden, am Ende der Kampfrunde zur Stoßtruppe. Ersetzen Sie die Bodeneinheit durch einen Stoßtruppe Chip.
  Wenn keine Stoßtruppen Chips verfügbar sind, bleibt die Einheit eine Bodeneinheit.

Stoßtruppen verwenden

- Stoßtruppen haben einen Kampfwert 5 (eine enorme Zunahme gegenüber der üblichen 8 der Standardbodentruppen).
- Wenn nach einer erfolgreichen Invasion, mindestens eine Stoßtruppe zusammen mit mindestens einer Bodentruppe den Kampf überlebt hat, kann der Angreifer das feindliche Raumdock und die PDS Einheiten des Planeten übernehmen und darf sie ohne Kosten durch eigene Einheiten ersetzen.
  Normalerweise würden solche Einheiten nach einer erfolgreichen Invasion zerstört.

Stoßtruppen Beschränkung

- Stoßtruppen müssen bei einem Invasionskampf immer vor allen anderen Bodentruppen als Verlust genommen werden. Das schließt aus, dass eine Bodentruppe als Verlust (Beschießung und PDS-Feuer, zum Beispiel) genommen würde.
- Stoßtruppen müssen immer mit mindestens einer befreundeten, Plastik Bodentruppe anwesend sein. Wenn ein Stoßtrupp jemals allein gelassen wird, wird sie zu einer normalen Bodentruppe und der Stoßtrupp Chip wird durch eine Plastik Bodentruppe der Farbe des Eigentümers ersetzt.

Stoßtruppen werden für alle Karten und Fähigkeiten als Bodentruppen behandelt.

Beachten Sie, dass es auch andere Möglichkeiten gibt, Stoßtruppen (wie auf Hope´s End oder bestimmten Aktionskarten) zu erwerben.

Option 7: Minenfelder

Im späteren Verlauf des Krieges wurde es klar, dass PDS Kanonen nicht mehr genug waren, um die Kernsysteme zu verteidigen. Weltraumminen - Explosivstoffe, die sich selbstständig auf die Registrierungssignale der Großschiffe einklinken, versuchen feindliche Ziele zum Explodieren zu bringen – sie wurden entwickelt, um die Verteidigung zu ergänzen.

Weltraumminen erzeugen
Während des Produktionsschritts einer Aktivierung in einem System, das einen freundlichen Kreuzer enthält, kann der aktive Spieler 2 Ressourcen ausgeben, um im System 1 Mine zu erzeugen, er legt einen Minen Chip im System ab und legt seine Kontrollchips darauf ab.

Kein Spieler kann Minen erzeugen, wenn keine Chips verfügbar sind. Spieler können während einer einzelnen Aktivierung nie mehr als eine Mine erzeugen.

Beispiel: Der Muaat Spieler aktiviert sein Heimatsystem und bewegt einen angrenzenden Kreuzer hinein. Während des Produktionsschritts der Aktivierung erzeugt er mit seinem Kreuzer eine Mine und legt seinen Kontrollchips darauf.

Das Auslösen der Minen
Nach dem „PDS-Feuer“ Schritt einer Aktivierung, in der ein Spieler Schiffe in ein System mit feindlichen Minen bewegt, muss er jedes Nicht Jäger Schiff einen Würfel werfen. Er muss vor jedem Wurf bekannt geben, für welches Schiff er würfelt.
Für jede gewürfelte 9 oder 10 wird das Schiff sofort zerstört. Nachdem für alle Schiffe gewürfelt worden ist, wird ein Minenchip vom System entfernen und die Handlung wird fortgesetzt.

Ein Spieler würfelt immer nur auf eine Mine, ganz gleich viele Minen sich im System befinden. Sollten mehrere Minen im System sein, entscheidet der aktive Spieler, welche Minen er entfernt.

Wichtig: Spieler müssen nur für Minen würfeln, wenn die Bewegung in einem System mit gegnerischen Minen endet. Spieler können sich also ohne jegliche Auswirkung durch ein vermintes System bewegen.

Beispiel: Der Saar Spieler entscheidet sich dafür, 1 Dreadnought, 1 Träger und 2 Jäger in ein vermintes System zu bewegen.
Er rollt 1 Würfel für den Dreadnought (Ergebnis 10) und 1 Würfel für den Träger (Ergebnis 9).
Der Träger wird zerstört und die Dreadnought wird beschädigt.
Obwohl er für die Jäger nicht würfeln musste, werden sie jetzt zerstört, denn sie werden nicht von einem Träger, einem Raumdock (oder der fortgeschrittenen Jägertechnologie) unterstützt.

Option 8: Nexus Wurmloch

Das Wurmloch Nexus vertritt ein einzigartiges System außerhalb der bekannten Galaxie. Dieses Hexagon wird außerhalb des Spielbretts gelegt und die Spieler können nur über ein Alpha oder ein Betawurmloch dorthin gelangen. Die Spieler haben immer die Wahl, ob sie zum Nexus oder zum anderen Ende eines passenden Wurmloches reisen wollen.

Das Wurmloch Nexus liegt zwar fern des Spielbretts, wird aber wie jedes andere System behandelt, und befindet sich im Prinzip neben jedem System, das ein Alpha- oder Betawurmloch enthält.

Merke: Um den Spezialauftrag „Wächter der Tore“ zu erfüllen, muss man nicht das Wurmloch Nexus kontrollieren. Aber es kann evtl. den Weg zum Ziel erleichtern.

Option 9: Einrichtungen

V. links: Einrichtung, Planet mit Einrichtung, erschöpfter Planet mit Einrichtung

Spieler, die Spiele mit reichlich Ressourcen bevorzugen, können diese Option verwenden. Diese Erweiterung beinhaltet 16 Einrichtungskarten: 8 Kolonien und 8 Raffinerien. Diese Einrichtungen können auf jeden Planeten außerhalb des Heimatsystems des Spielers gebaut werden und kosten 1 Ressource.

Kolonien vergrößern den Einflusswert eines Planeten um 1, während Raffinerien den Ressourcenwert eines Planeten um 1 erhöhen.

Einrichtungen bauen
Ein Spieler kann Einrichtungen während des Produktionsschritts einer taktischen Aktion bauen. Einrichtungen unterliegen den gleichen Regeln wie die Raumdocks und können nur auf einem Planeten gebaut werden, der die komplette Spielrunde kontrolliert wurde.

Es können keine Einrichtungen gebaut werden, wenn sich gegnerische Schiffe im System befinden oder wenn es keine Einrichtungen des gewählten Typs mehr gibt. Einrichtungen dürfen nicht auf Handelsstationen gebaut werden.

Wichtig: Das Bauen einer Einrichtung auf einem Planeten erschöpft den Planeten, es sei denn, er ist bereits erschöpft. Um eine Einrichtung auf einen Planeten bauen zu können, erschöpfen sie zwar den Planeten, aber Sie erhalten in dieser Runde weder den Extraeinfluss noch die Ressourcen.

Wenn die Einrichtung gebaut wurde, legen Sie die Einrichtungskarte so unter die Planetenkarte das am unteren Rand der zusätzliche Einfluss (Kolonie) oder Ressourcenwert (Raffinerie) zu sehen ist.

Jeder Planet kann nur eine Einrichtung enthalten. Wird ein Planet mit einer Einrichtung erobert, wird die Einrichtung sofort zerstört.

Ausnahme: Eine Einrichtung kann wie ein Raumdock von Agenten oder Stoßtruppen erobert werden.

Option 10: taktischer Rückzug

Mit dieser Option fügen Sie den Regeln einen Rückzug hinzu:
Wenn ein Verteidiger einen Rückzug bekannt gibt, kann er einen Befehlchip von seinem Strategiezuteilungsgebiet verwenden, um ein angrenzendes, unaktiviertes System zu aktivieren, das er kontrolliert oder das leer ist. Am Ende der Kampfrunde muss er sich zu diesem System zurückziehen. Spieler können auch normale Rückzüge versuchen.

Option 11: Neue Distant Suns (entfernte Sonnen) Domainmarker

Diese Erweiterung beinhaltet mehr Domainchips, die Sie verwenden können, wenn sie in größeren Galaxien spielen oder mehr Würze ins Spiel bringen wollen.

Die Domainchips werden am Ende des Regelbuchs beschrieben.

Option 12: Territorial Distant Suns

Diese Erweiterung erhält den Reiz von Distant Suns, indem sie die Gefahr der frühen Expansion reduziert. Folgen Sie diesen Instruktionen, anstatt die Domainchips wie normal aufzustellen:

1. Machen Sie einen Stapel, der alle folgenden Domainchips enthält. Dies ist der "Niedrig-Risiko" Stapel:
   - Peaceful Annexation (friedliche Annektion)
   - (2-Quality) Natural Wealth (natürlicher Reichtum)
   - Native Intelligence (Einheimische Intelligenz)
   - (1-Strength) Hostile Locals (feindliche Bürger)
   - Biohazard (Biologisches Risiko)
   - Hostage Situation (Geiselnahme)
   - (1-Strength) Fighter Ambush (Jäger Hinterhalt)
   - Settlers (Siedler)
2. Legen Sie alle anderen Domainchips in einen getrennten Stapel.
3. Legen Sie die Domainchips vom "Niedrigrisiko"-Stapel auf alle anderen Planeten im Außenring sowie den Planeten neben den Heimatsystemen.
4. Vermischen Sie alle restlichen Domainchips und verteilen sie zufällig unter den restlichen Planeten.

Option 13: Die Mecatol Rex Aufseher

Wenn Sie diese Erweiterung verwenden, kann eine einzelne Bodentruppe nicht mehr in Mecatol Rex einfallen. Jetzt werden die Winnaran Aufseher die Hauptstadt mit aller Kraft und Standhaftigkeit schützen. Wenn Sie diese Variante verwenden, legen Sie während des Spielaufbaus beide der Mecatol Rex-Aufseher-Chips auf Mecatol Rex. Die Aufseher des Mecatol Rex haben 2 Bodentruppen und 3 Jäger, die den Planeten vor einfallenden Spielern schützen werden.

Ein Spieler, der versucht in Mecatol Rex einzufallen, muss zuerst einen Hinterhalt der Jäger überstehen und dann die feindlich gesonnenen Einwohner mit seinen Bodentruppen bekämpfen. Die Regeln, wenn Sie auf diese Chips stoßen, sind dieselben wie die für die Domainchips.

Sobald diese Chips überwunden wurden, werden sie entfernt. Wenn Sie die Option „Distant Suns“ (entfernte Sonnen) mit dieser Option gemeinsam spielen, legen Sie keinen Domainchips auf Mecatol Rex.

Option 14: Stimme des Rats

Spieler, die den Nutzen des Einflusses und der politischen Karten erhöhen möchten, können die beinhaltete spezielle Auftragskarte „Stimme des Rats“ verwenden. Dieses spezielle Ziel funktioniert wie folgt:

Vor Aktivierung der primären Fähigkeit der politischen Strategie- oder der Assembly-Strategiekarte kann der aktive Spieler eine Abstimmung verlangen um bestimmen, wer die „Stimme des Rats“ wird. Alle Spieler stimmen dann für irgendeinen Spieler (wie bei einer Tagesordnungsabstimmung). Der Spieler, der die meisten Stimmen (ein Gleichstand wird durch den Sprecher entschieden) erhält, gewinnt die Kontrolle über „Stimme des Rats“ Auftragskarte und legt sie vor sich ab. Er gewinnt sofort 1 Siegespunkt und der vorherige Eigentümer des Auftrags verliert 1 Siegespunkt.

Option 15: Simulierte Erstbewegungen

Diese Erweiterung ist für Spieler, die das frühere Spiel beschleunigen möchten. Wenn Sie diese Erweiterung verwenden, können Spieler schnell entscheiden, wo sie sich früh im Spiel ausbreiten möchten. Um diese Erweiterung zu verwenden, führen Sie das folgende Verfahren sofort nach dem standardmäßigen Spielaufbau durch:

1. Territorium beanspruchen
Nach dem Spielaufbau darf jeder, mit dem Sprecher beginnend, im Uhrzeigersinn einen Befehlchip von seinen Verstärkungen nehmen und auf ein System neben seinem Heimatsystem legen. Nachdem jeder Spieler einen Befehlchip gelegt hat, kann jeder Spieler, in gleicher Reihenfolge, einen zweiten Befehlchip legen. Die Spieler können den zweiten Befehlchip neben ihrem Heimatsystem oder neben dem System in das Sie den ersten Befehlchip gelegt haben, legen.

2. Einheiten produzieren und Technologie kaufen
Mit dem Sprecher beginnend erhält jeder Spieler im Uhrzeigersinn die ressourcen seines Heimatsystems +3. Diese können verwendet werden, um zusätzliche Starteinheiten und/oder 1 Technologiefortschritt zu kaufen. Jeder Spieler kann einen Technologiefortschritt für 4 Ressourcen erwerben. Diese Kosten dürfen nicht reduziert werden, der Spieler muss die notwendigen Vorbedingungen haben und die Spieler können keine Rassespezifische Technologien kaufen. Alle unbenutzten Ressourcen gehen verloren.

3. Einheiten platzieren
Mit dem Sprecher beginnend legt jeder Spieler im Uhrzeigersinn seine Starteinheiten in sein Heimatsystem und/oder in irgendwelche andere Systeme, in die er einen Befehlchip gelegt hat.
Es gibt zwei wichtige Einschränkungen:

1) Ein Spieler muss sein Raumdock auf einem seiner Heimatsystemplaneten legen.
2) Ein Spieler kann frei entscheiden, ob er Bodentruppen und PDS auf Planeten in seinem Heimatsystem oder außerhalb legt. Es muss jedoch genügend Schiffe mit der entsprechenden Transportkapazität und/oder der Technologie (z. B. Stasiskapseln) im jeweiligen System sein.

4. Planeten erhalten
Jeder Spieler fordert die entsprechenden Planetkarten, die er mit seinen Bodentruppen besetzt hat, ein, entfernt anschließend seinen Befehlchip und legt ihn zu seinen Verstärkungen zurück.

5. Auftrag aufdecken
Decken Sie die oberste Karte vom öffentlichen Auftragsdeck auf und legen ihn in den allgemeinen Spielbereich.

6. Die abgekürzte erste Statusphase
Jeder Spieler erhält 1 Aktionskarte und frischt seine Planeten auf. Dann geht das Spiel wie gewohnt mit der ersten Strategiephase weiter.

Merke: Spieler können während dieses Durchgangs keine speziellen Fähigkeiten verwenden (behandeln Sie die "Speziellen Fähigkeiten" ihrer Rasse, als wären sie nicht vorhanden). Spieler, die mit Handelswaren anfangen, können diese verwenden, indem sie zusätzliche Starteinheiten kaufen.

Errata

Karten
Politikkarte: *Ancient Artifact*
Der Begriff „planetarische Einheit“ sollte durch „planetarische Kampftruppe“ ersetzt werden.
Eine planetarische Kampftruppe wird als eine Verbindung von Bodentruppen und Stoßtruppen auf dem Planeten angesehen. Auf diese Weise erhalten die Bodentruppen auf einem betroffenen Planeten eine Kombination von drei Würfeln, wohingegen die alte Formulierung aussagen würde, dass jede Bodeneinheit drei Würfel erhalten würde.

PDS und Raumdocks sind von dieser Würfelregelung nicht betroffen.

Außerdem, wenn ein Spieler ein Ergebnis von 6-10 würfelt, werden die zwei Technologiekarten, die jedem Spieler zuerkannt werden, nacheinander genommen, sodass die erste Technologie eine Vorbedingung für die Zweite sein kann.
Wenn mit der Option "Anführer" gespielt wird, werden Anführer bei einem Ergebnis von 1-5 zerstört und sind in der Definition der planetarischen Kampftruppe eingeschlossen.

Rassenblatt
PDS Kosten sind wie in den Regeln beschrieben 2.

The Xxcha Ability (Xxcha Fähigkeit)
Die richtige Formulierung der speziellen Fähigkeit ist: "Wenn Sie die sekundäre Fähigkeit der Diplomatie-Strategie durchführen, können Sie stattdessen die primäre Fähigkeit durchführen."

Regelbuch
4 Spieler Spiel: Die Aktionskarten *strategische Flexibilität* und *strategische Bewegung* sollte vor dem Starten eines Vierer Spiels entfernt werden.

Die "Age of Empire" Option
Spieler können sich während der ersten drei Runden nicht für die Stufe II Ziele qualifizieren.
Kampfwürfel
Wenn sich ein Würfelbonus auf eine bestimmte Kampfsituation (z. B. Raum-, Invasionskampf) bezieht, gilt dieser Bonus ausschließlich für diese Situation und hat in einer anderen Kampfsituation wie z. B. Vorkämpfe, PDS Feuer, Bombardement etc. keine Wirkung.
Ist keine Kampfsituation genannt, gilt dieser als Standardbonus.

- Der Sardakk N'Orr "Sie erhalten +1 auf Ihre Kampfwürfel."
- Der Jol-Nar "Sie erhalten -1 auf Ihre Kampfwürfel".

Bemerkung: Sabotageläufe gegen Kriegssonnen sind generell ausgeschlossen.

Die "Distant Suns" (entfernte Sonnen) Option
Razing (Auslöschen) sollte am Anfang der planetarischen Landung vorkommen und nicht während des Invasionskampfs.

Eliminierung
Ein Spieler, der keine Planeten kontrolliert und keine Einheiten auf dem Spielfeld hat, wird vom Spiel entfernt. Er kann keine Aktionskarten spielen oder Strategiekarten wählen.
Nachdem ein Spieler entfernt worden ist, setzen die anderen Spieler das Spiel ohne Änderungen der Strategiekartenanzahl die genommen wird fort.

Rückzug
Ein Spieler kann sich nur in ein vorher aktiviertes System, das keine feindlichen Schiffe enthält, zurückziehen (aber es kann feindliche Planeten mit Bodentruppen, PDS, und Raumdocks enthalten).

Reihenfolge im 3 und 4 Spieler Spiel
Jeder Spieler hat in dieser Variante 2 Strategiekarten und verwendet die niedrigere Karte, um die Reihenfolge zu bestimmen.

1. Die LEADERSHIP Strategie (Führung)
Die Führungsstrategie stellt zwei wichtige strategische Vorteile zur Verfügung. Zuerst erlaubt es dem Spieler, der Erste in der Runde zu sein, was entscheidend sein kann.
Zweitens versorgt die Führungsstrategie den aktiven Spieler mit 3 Befehlchips, die immer lebenswichtig sind.
Diese Strategiekarte erlaubt auch dem aktiven Spieler die sekundäre Fähigkeit der Karte zu verwenden (normalerweise verboten). Das kann einem Spieler potenziell erlauben bis zu 6 Befehlchip zu erhalten (er bekommt 3 umsonst und er kann noch bis zu 3 kaufen).
Die sekundäre Fähigkeit der Führungsstrategie ist der allgemeine Weg für andere Spieler um mehr Befehlchip anzusammeln. Es ist preiswerter als bei der Logistikstrategie, aber die Spieler sind darin beschränkt, wie viele Chips sie kaufen können.

WICHTIG: SPEZIELLE REGEL FÜR DIE FÜHRUNGSSTRATEGIE:
Anders als bei den meisten anderen Strategiekarten brauchen Spieler keinen Befehlchip von ihrem Strategie Zuteilungsbereich auszugeben, um die sekundäre Fähigkeit durchzuführen.

2. Die DIPLOMACY II Strategie (Diplomatie II)
Option "a" die primäre Fähigkeit erlaubt dem aktiven Spieler von jedem Mitspieler einen Befehlchip aus der Verstärkung zu nehmen, ein System zu wählen und die Chips dorthin zu legen.
Diese Aktion macht es den anderen Spieler unmöglich dieses System während dieser Runde zu aktivieren. Wenn ein Spieler keine Befehlchips in seiner Verstärkung übrig hat, muss dieser Spieler einen Befehlchip aus einem Gebiet seiner Rassekarte wählen und es ins System legen.

Option "b" erlaubt dem aktiven Spieler sofort die sekundäre Fähigkeit zu verwenden, ohne Einfluss oder Befehlchip zu bezahlen.

Unabhängig, welche Option der aktive Spieler wählt, können die anderen Spieler dann die sekundäre Fähigkeit dieser Karte verwenden.
Diese Fähigkeit erlaubt Spielern einen Befehlchip und 3 Einflusspunkte auszugeben, um einen leeren Planeten (ohne Bodentruppen, Anführer, PDS oder Raumdocks) neben einem System zu fordern, das sie kontrollieren, selbst wenn ein anderer Spieler den Zielplaneten bereits kontrolliert.

Sobald ein Spieler diese Fähigkeit durchführt, legt er sofort einen Kontrollchip, auf den Planet und fordert, die entsprechende Planetenkarte (erschöpfter Zustand).
Wichtig: Mecatol Rex und Planeten, die ein anderer Spieler in dieser Runde annektiert hat, können nicht gewählt werden.

Der Xxcha und Diplomatie II:
Wenn der Xxcha Spieler seine spezielle Fähigkeit verwendet um die primäre Fähigkeit der Diplomatie II Karte durchzuführen, muss er einen Befehlchip von seinem Strategie Zuteilungsbereich ausgeben. (Wenn er Auswahl "b" der primären Fähigkeit wählt, ist der einzige Vorteil, dass er den Einfluss nicht bezahlen muss.)

3. Die ASSEMBLY-Strategie (Aufbau)
Die primäre Fähigkeit dieser Karte stellt 1 politische Karte und 2 Aktionskarten zur Verfügung. Noch wichtiger jedoch, sie erlaubt einem Spieler zu kontrollieren, welche Agenda gewählt wird oder er gewinnt den wertvollen Sprecherchip.
Der aktive Spieler entscheidet sich entweder für **a)** wird sofort Sprecher, muss dann einen anderen Spieler wählen der eine Politische Karte von seiner oder eigener Hand spielt oder **b)** wählt einen anderen Spieler außer sich selbst oder den gegenwärtigen Sprecher, um der neue Sprecher zu werden, dann spielt der aktive Spieler eine politische Karte von seiner eigenen Hand.

Wichtig: Option "a" darf nicht gewählt werden, wenn der Spieler bereits der Sprecher ist.

Die sekundäre Fähigkeit der Assembly Strategiekarte erlaubt dem Spieler einen Befehlchip auszugeben, um jede Anzahl Planetenkarten aufzufrischen (einschließlich eines Heimatsystems), solange die gesamte Summe der Einfluss- und Ressourcenwerte aller Planeten 6 oder weniger ist.

Beispiel: Der Yssaril Spieler benutzt die sekundäre Fähigkeit der Assembly Strategie aus und entscheidet sich dazu folgende Planetenkarten aufzufrischen: Arretze (2 Ressourcen, 0 Einfluss), Dal Bootha (0 Ressourcen, 2 Einfluss) und Gral (1 Ressource, 1 Einfluss). Ergibt einen Gesamtwert von 6.

Die Xxcha und die Assembly:
Nachdem die politische Karte laut vom gewählten Spieler vorgelesen wird, kann der Xxcha Spieler seine spezielle Fähigkeit verwenden (einen Befehlchip ausgeben), um eine politische Karte zu annullieren.

POLITISCHE KARTEN UND DIE ASSEMBLY STRATEGIE KARTE
Wenn die neue Assembly Strategiekarte verwendet wird, funktionieren die politischen Karten etwas anders als im ursprünglichen Spiel.

Politische Karten spielen
Jeder Spieler fängt das Spiel mit 2 politischen Karten auf der Hand an. Diese werden nur gespielt, wenn die Assembly Strategiekarte gespielt wird. Die politischen Karten arbeiten auf die folgende Weise.

1) Abhängend davon, welche Option der Assemblykarte gewählt wird, wird ein Spieler die politische Karte seiner Wahl von seiner Hand spielen müssen. Wenn der Spieler keine politischen Karten in seiner Hand hat, zieht und spielt er die obere Karte des politischen Decks.
2) Der Spieler, der die politische Karte gespielt hat, liest sie laut vor und die Agenda wird wie normal aufgelöst (Seite 23 Basisregeln).

Die Anzahl der politischen Karten ist auf 5 beschränkt. Überzählige Karten werden verworfen.

Politische Karten als Handelswaren ausgeben
Ein Spieler kann jederzeit eine politische Karte von seiner Hand anstelle eines Handelguts ausgeben.

4. Die PRODUCTION-Strategie (Produktion)
Die Produktionsstrategie erlaubt dem aktiven Spieler Einheiten an einem oder mehr seiner Raumdocks zu erzeugen, ohne das System aktivieren zu müssen. Außerdem erhält der Spieler zwei zusätzliche Ressourcen, die er zum Bau einsetzen kann. Der aktive Spieler kann sogar Einheiten an einem Raumdock in einem aktivierten System erzeugen.

Das ist sowohl in offensiven als auch in defensiven Situationen äußerst nützlich. Ein Spieler könnte zum Beispiel Schiffe bauen und sich mit ihnen in derselben Runde bewegen.

Die sekundäre Fähigkeit erlaubt den anderen Spielern bis zu 3 Einheiten an eigenen Raumdocks zu bauen (aktiviert oder unaktiviert).

Wichtig: Ein Spieler darf bei der primären oder sekundären Fähigkeit nicht die Kapazität des Planeten überschreiten.

5. Die TRADE II Strategie (Handel)
Die neue Handelsstrategiekarte unterscheidet sich vom Original auf mehrere Weisen. Zuerst hat der aktive Spieler die Wahl entweder der unmittelbaren Gewinnung von 3 Handelswaren oder das Annullieren von bis zu 2 Handelsabkommen.
Wenn man Handelsabkommen annulliert, wird jeder Vertrag seinem Eigentümer zurückgegeben.
Beachten Sie, dass Handelsabkommen der Hacan wegen deren Fähigkeit nicht gebrochen werden dürfen.

Zweitens erhält jeder Spieler Handelswaren von seinen aktiven Handelsabkommen, ohne einen Befehlchip auszugeben. Während der aktive Spieler alle Handelswaren gemäß seiner Handelsabkommen erhält, müssen die anderen Spieler 1 Handelsware abziehen.

Schließlich können mit der Zustimmung des aktiven Spielers neue Handelsabkommen eröffnet werden. Die Handel II Strategiekarte hat keine sekundäre Fähigkeit.

6. Die WARFARE II Strategie (Kriegsführung)
Die neue Kriegsführung Strategiekarte erlaubt dem aktiven Spieler, eines seiner Systeme auf Alarmbereitschaft zu versetzen, dies wird mit dem „High Alert“ Chip angezeigt.
Alle Schiffe des aktiven Spielers, die sich in einem alarmbereiten System befinden, erhalten +1 Bewegung und +1 während des Raumkampfs.
Wenn sich Schiffe aus einem alarmbereiten System bewegen, kann der aktive Spieler den "High Alert" Chip mit den Schiffen bewegen lassen. Der Chip wird am Anfang der Status Phase entfernt.

Die sekundäre Fähigkeit der Kriegsführung II erlaubt den anderen Spielern, zwei ihrer Schiffe in unaktivierte angrenzende Systeme oder eigene Systeme zu bewegen. Dies aktiviert nicht das Zielsystem und bedeutet demnach, dass sich die bewegten Schiffe in dieser Runde wie gewohnt (nochmals) bewegen dürfen.
Weil das Zielsystem nicht aktiviert wird, löst diese Bewegung auch kein PDS-Kanonenfeuer aus.

Wichtig: Bodentruppen können nur während einer Taktischen- oder Transferaktion aufgenommen bzw. gelandet werden. Wenn sie die sekundäre Fähigkeit verwenden, können die Spieler keine Bodentruppen aufnehmen oder landen.

7. THE TECHNOLOGY II STRATEGY (Technologie II)
Die Technologie II Strategie erlaubt Spielern, Technologien schneller und billiger, als mit der ursprünglichen Karte zu erhalten.
Die primäre Fähigkeit stellt nicht nur eine freie Technologie zur Verfügung sondern gibt auch dem aktiven Spieler die Option für 8 Ressourcen eine zweite Technologie zu kaufen.

Wichtig: Ein Spieler kann nur eine Technologiekarte erwerben, wenn er die notwendigen erforderlichen Technologien hat. Wenn ein Spieler die primäre Fähigkeit verwendet um zwei Technologien zu kaufen, kann die Erste dazu verwendet werden, um die Vorbedingung für die Zweite zu erfüllen.

Die Sekundärfähigkeit der Strategiekarte erlaubt den anderen Spielern für 6 Ressourcen einen Technologiefortschritt zu kaufen (bei der ursprünglichen Technologiekarte sind es 8 Ressourcen).

Die Jol-Nar und die Technologie II Strategiekarte:
Der Jol-Nar Spieler kann seine spezielle Fähigkeit verwenden, indem er die sekundäre Technologie II Fähigkeit durchführt, um so eine freie Technologie zu erhalten. Er kann dann eine zweite Technologie für 6, und eine dritte Technologie für 8 Ressourcen kaufen.

8. THE BUREAUCRACY STRATEGY (Bürokratie)
Wichtig: Wenn auf der Bürokratiestrategie Bonuschips liegen und diese Strategie gewählt wird, werden sofort die gleiche Menge Auftragskarten aufgedeckt, die der Menge der Bonuschips entspricht.

Die primäre Fähigkeit der Bürokratiestrategie gibt dem aktiven Spieler einen Befehlchip, die Kontrolle darüber, welche Auftragskarten aufgedeckt werden und dann die Fähigkeit einen öffentlichen Auftrag außerhalb der Statusphase zu erfüllen. Um einen Auftrag zu erfüllen, muss der aktive Spieler den Anforderungen des Ziels entsprechen.
Er legt dann seinen Kontrollchips auf den Auftrag und gewinnt den Siegespunkt. Wenn dies dem aktiven Spieler genug Siegespunkte bringt, um das Spiel zu gewinnen, endet das Spiel sofort. (Er kann jedes aufgedeckte Ziel erfüllen und ist nicht auf neu aufgedeckte Ziele beschränkt.)

Ein Spieler, der die Bürokratiestrategie verwendet um ein öffentliches Ziel zu erfüllen, kann noch ein anderes öffentliches Ziel in der Statusphase erfüllen. Ein Spieler kann nicht die Bürokratiestrategie dazu verwenden, um ein geheimes Ziel zu erfüllen. Während diese Strategie keine "freie" Siegespunkte zur Verfügung stellt, gibt es dennoch dem aktiven Spieler eine Chance sich für ein Extraziel zu qualifizieren. Weil die zusätzlichen Siegpunkte der Imperial Strategiekarte wegfallen, wird es empfohlen, wenn sie mit der Bürokratiestrategie spielen, dass die Spieler 1 Siegespunkt niedriger spielen.

Merke: Wenn der öffentliche Auftrag "Imperium-Rex", aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort, bevor der aktive Spieler ein Ziel erfüllt.

Die sekundäre Fähigkeit erlaubt anderen Spielern, einen Befehlchip auszugeben, um 1 Aktionskarte und 1 politische Karte zu ziehen.

Optionale Imperial II Strategiekarte

Die Optionale Imperial II Strategiekarte:
Wie auf der ***Seite 9*** besprochen, müssen Sie um diese Karte zu verwenden, auch die Option "Age of Empire" der Seite 33 des Basisregelwerks verwenden.
Diese Karte ist ein optionaler Ersatz für die ursprüngliche Imperialkarte und kann nicht mit der Bürokratiestrategiekarte getauscht werden.

8. THE IMPERIAL II STRATEGY (Imperial II)
Die primäre Fähigkeit, der Imperial II Strategie bietet, dem aktiven Spieler eine Wahlmöglichkeit:
a) sie gibt dem aktiven Spieler während der folgenden Statusphase die Fähigkeit, mehrfache Ziele zu erfüllen und stellt 1 Siegespunkt zur Verfügung, wenn der aktive Spieler den Mecatol Rex kontrolliert. Beides, erlaubt einem Spieler entscheidende Extrapunkte zu gewinnen.

b) Diese Option der primären Fähigkeit erlaubt dem aktiven Spieler sofort die sekundäre Fähigkeit zu benutzen, ohne irgendwelche Befehlchips bezahlen zu müssen. Wenn diese Option gewählt wird, können diese Runde keine anderen Spieler die sekundäre Fähigkeit durchführen.

Die sekundäre Fähigkeit, der Imperial II Strategie ist, die gleiche wie die ursprüngliche Karte:
Jeder Spieler kann 1 Befehlchip ausgeben, um in einem System, das er bereits aktiviert hat oder auch nicht, Einheiten zu produzieren.

Optionale Regel: Distant Suns (entfernte Sonnen)

Das Spiel beinhaltet "Ereignischips“ die den Kern der "Distant Suns (entfernten Sonnen)" bilden.
Die Verwendung der Ereignis Chips verändert während der frühen Spielrunden drastisch die Strategie und symbolisiert die Gefahren aber auch Belohnungen der Raumerforschung und der Kolonisation.

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

Die Ereignischips
Ereignischips spiegeln die unbekannten Aspekte der tiefen Raumerforschung und der Kolonisation wieder:
Der Ereignischip eines Planeten wird aufgedeckt und seine Auswirkungen ausgeführt, sobald ein Spieler alle seine Bodentruppen während der "Planetarischen Landung" gelandet hat.
Nachdem ein Ereignischip aufgedeckt worden ist, kann der aktive Spieler während derselben Aktivierung keine zusätzlichen Bodentruppen auf dem Planeten landen.
Das Symbol auf der Vorderseite der Ereignischips symbolisiert die Begegnung bzw. das Ereignis auf dem Planeten. Lösen Sie die Wirkung sofort aus.
Wenn ein Spieler während einer taktischen Aktion kommt, um einen Planeten zu kontrollieren, ohne jedoch Truppen zu landen, wird der Ereignischip ignoriert und man legt sie ohne Auswirkung in den Kasten zurück.
Wenn, aus welchem Grund auch immer, ein Planet zur Neutralität zurückkehrt und erneut durch einen Spieler besetzt wird, legen Sie keinen neuen Ereignischip auf den Planeten.

Die Forschung
Sofort nach dem Bewegungsschritt einer taktischen Aktion (nicht eine Bewegungsaktion), kann der aktive Spieler, solange er mindestens einen Jäger im System hat, Ereignischips im aktivierten System erforschen.

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

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

Spezielle Regel:
Wenn die Ereignischips **"Lazax Überlebende"** erforscht werden, entfernen Sie den Chips sofort vom Spiel und der Spieler erhält sofort einen Siegpunkt und kann 3 Aktionskarten ziehen.

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

Ein Kampfstern oder Schlachtschiff kann keine Ereignischips auslöschen, die bereits aufgedeckt wurden.

Hinweis: Beachten Sie, dass ein einzelner Kampfstern oder ein Schlachtschiff nur ein Ereignischip in seinem System auslöschen kann. Wenn ein Spieler zwei Ereignis Chips im selben System während derselben Aktivierung auslöschen möchte, muss er mindestens zwei Schlachtschiffe oder Kampfsterne im System haben.

Ein Kampfstern oder Schlachtschiff, das zur „Auslöschung“ verwendet worden ist, kann nicht mehr während derselben Aktivierung zur Bombardierung verwendet werden.

Nach der Auslöschung eines Planeten, einer sehr umstrittenen Tat, muss der Spieler nachteilige Reaktionen von seinen eigenen Leuten und dem galaktischen Rat erwarten.
Nach der Auslöschung eines Ereignischips muss der Spieler die Würfel werfen und in der folgenden Tabelle nachsehen.

Ergebnis	Auswirkung
1-7	keine Wirkung
8-9	verliert 3 zufällige Aktionskarten.
0	verliert 3 zufällige Aktionskarten und alle seine Planeten sind erschöpft.

Spezielle Regel:
Wenn ein Spieler die **"Lazax Überlebenden"** Ereignischip auslöscht, muss er sofort alle seine Aktionskarten verwerfen, alle seine Planeten erschöpfen und verliert alle seine Handelswaren.
Außerdem darf dieser Spieler auf der nächsten politischen Tagesordnung nicht stimmen.

Lebensbedrohung (4):
Die lebensfeindliche Umwelt dieses Planeten macht eine Terraformung erforderlich. Die erste hier landende Bodentruppe wird immer vernichtet, wohingegen der Chip liegen bleibt. Sobald ein Spieler diesen Planeten erfolgreich erobert hat, muss er den Chip entfernen.

Radioaktivität (4):
Der Planet weist unerwartet hohe Strahlungswerte auf. Alle Bodentruppen der ersten Landung werden vernichtet, danach wird der Chip entfernt.

Feindselige Bewohner (8):
Die lokale Bevölkerung lässt sich nicht unterwerfen. Die angegebene Anzahl an lokalen Bodentruppen wird den Invasoren bekämpfen (ein Mitspieler würfelt die Kampfwürfe für die lokalen Kräfte aus). Falls ein Invasionsversuch fehlschlägt, erlangen die lokalen Kräfte wieder die volle angegebene Stärke. Sobald dieser Chip aufgedeckt wurde, darf er nicht mehr ausgelöscht werden.
Nach erfolgreicher Invasion wird der Chip entfernt.

LAZAX-Überlebende (2):
Eine alte Prophezeiung wurde entdeckt. Du darfst diesen Chip an dich nehmen und erhältst damit 3 zusätzliche Stimmen bei allen künftigen politischen Abstimmungen.

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

Siedler (2):
Bring all deine Bodentruppen auf ihren Träger/Kampfstern zurück.
Würfele einmal. Bei einem Ergebnis von 6 oder mehr stationieren 2 kostenlose Bodentruppen aus deinem Vorrat auf dem Planeten.
Bei einem Ergebnis von 1 - 5 bestimme einen Gegner, der dann 2 kostenlose Bodentruppen aus seinem Vorrat auf dem Planeten stationiert. Danach wird der Chip entfernt.

Entdeckung eines Wurmlochs (2):
Ein neues Wurmloch wurde im System in der Nähe dieses Planeten entdeckt. Lege diesen Chip in die Mitte des Systems, um damit auf das Vorhandensein des Wurmlochs hinzuweisen. Dieses Wurmloch steht in Verbindung mit seinen Brüdern (Alpha bzw. Beta),

Gemäß den üblichen Regeln für Wurmlöcher.

Technologiereiche Gesellschaft (2):
Der Spieler zu deiner Linken sieht dein Technologiendeck durch und gibt dir daraus eine kostenlose Technologie, für die du die notwendigen Voraussetzungen erfüllst. Danach wird der Chip entfernt.

Natürlicher Reichtum (9):
Dieser Planet besitzt sofort nutzbare Ressourcen. Du erhältst die angegebene Anzahl an Handelsgütern, sofern verfügbar. Danach wird der Chip entfernt.

Industriegesellschaft (2):
Ein arbeitsames und freundliches Volk heißt dich willkommen. Du darfst hier sofort eine kostenlose Raumwerft errichten; der Planet wird dadurch nicht erschöpft. Der Chip wird entfernt.

Friedliche Eroberung (9):
Die Landung verläuft ohne besondere Vorkommnisse. Der Chip wird entfernt.

Natürliche Intelligenz:
Die einheimische Rasse hier bietet ihre (Spionage) Dienstleistungen an. Schauen Sie auf jedem Planeten Ihrer Wahl, heimlich auf irgendwelche verdeckten Ereignischips. Dann verwerfen Sie diesen Chip.

Verborgene Fabrik:
Sie graben eine alte, aufgegebene Sternenschiff Fabrik aus. Sie erhalten sofort kostenlos, jede beliebige Anzahl an (Plastik) Schiffen, welche jedoch nicht den Wert von 2 Ressourcen übersteigen dürfen. Legen Sie die Schiffe in dieses System und dann verwerfen Sie diesen Chip.

Geiselnahme:
Ihre landende Seite wird von den lokalen Einwohnern als Geisel genommen. Entweder sie bezahlen sofort die gleiche Menge Handelswaren wie Bodentruppen gelandet sind oder sie verlieren sofort alle Bodentruppen der anfänglichen Landung und der Planet bleibt unkontrolliert. Dann verwerfen Sie diesen Chip.

Automatisches Verteidigungssystem:
Werfen Sie 2 Würfel. Für jede Zahl über 6 verlieren Sie im System 1 Schiff und eine Landungseinheit. Sind keine Bodentruppen übrig, bleibt der Planet unkontrolliert. Der erste Spieler, der diesen Planeten erfolgreich erobert, entfernt diesen Chip und kann eine freie PDS-Einheit auf den Planeten legen.

Jäger Hinterhalt:
Nach der Landung beginnt im System sofort ein Raumkampf. Die angezeigte Zahl stellt die Menge lokaler Jäger dar. Es findet keine Anti-Jägerabwehr statt. Wird der Raumkampf verloren, gehen alle landenden Bodentruppen verloren und die Jäger des Chips werden erneuert. Entfernen Sie diesen Chip nach einem erfolgreichen Raumkampf.

1 - Leadership
Primäre Fähigkeit: Kommandoübernahme
du erhältst 3 Kommandochips aus deinem Vorrat. Du darfst danach die Sekundärfunktion dieser Karte nutzen.

Sekundäre Fähigkeit: Hervorragender Taktiker
du darfst Einflusspunkte ausgeben, um bis zu 3 Kommandochips zu erwerben. Du erhältst 1 Kommandochip für 2 Einflusspunkte, die du ausgibst.

2 - Diplomacy II
Primäre Fähigkeit: Demilitarisierte Zone
wähle a) oder b):
a) Wähle ein System, welches einen Planeten enthält, den du kontrollierst. Jeder Gegner muss einen Kommandochip aus seinem Vorrat in dieses System legen.
b) Führe die sekundäre Fähigkeit dieser Strategiekarte aus, ohne einen Kommandochip oder Einflusspunkte zu zahlen.

Sekundäre Fähigkeit: Friedliche Annektierung
gib einen Kommandochip aus deiner Strategiereserve und 3 Einflusspunkte aus, um einen leeren Planeten zu übernehmen, der an ein von dir kontrolliertes System angrenzt. Platziere einen Kontrollchip auf dem Planeten.

3 - Assembly
Primäre Fähigkeit: Senat
Ziehe 1 Politikkarte und 2 Aktionskarten. Wähle dann Option a) oder b). Du darfst Option a) nicht wählen, wenn du der Sprecher bist.
a) Beanspruche den Sprecher-Chip für dich und wähle einen anderen Spieler aus. Dieser spielt eine seiner Politikkarten aus und arbeitet deren Tagesordnung ab.
b) Wähle einen anderen Spieler, der den Sprecher-Chip erhält. Spiele dann eine Politikkarte aus deiner Hand und arbeite deren Tagesordnung ab.

Sekundäre Fähigkeit: Moralschub
gib 1 Kommandochip aus deinem Strategievorrat aus und frische eine beliebige Anzahl deiner Planeten auf, solange deren Einfluß- und Ressourcenwerte insgesamt nicht höher als 6 sind.

4 – Production
Primäre Fähigkeit: Enge Fristen
in einem von dir kontrollierten System, in dem sich mindestens einer deiner Raumdocks befindet, erhältst du sofort eine zusätzliche Produktionsphase, unabhängig davon, ob das System bereits in dieser Runde aktiviert wurde oder nicht. Für diese Produktionsphase erhältst du 2 zusätzliche Ressourcen. Das Bauen von Einheiten führt nicht zu einer Aktivierung des Systems.

Sekundäre Fähigkeit : Verdoppelte Anstrengungen
gib 1 Kommandochip aus deinem Strategievorrat aus, und baue sofort bis zu 3 Einheiten in einem von dir kontrollierten System, welches mindestens einen deiner Raumhäfen enthält, auch wenn dieses System in dieser Runde bereits von dir aktiviert wurde. Das Bauen von Einheiten führt nicht zu einer Aktivierung des Systems.

5 – Trade II
Primäre Fähigkeit: Freier Handel
du erhältst 3 Handelsgüter ODER kannst bis zu zwei Handelsabkommen annullieren (Ausnahme: Handelsabkommen der Hacan).
Dann erhalten alle Spieler Handelsgüter aus ihren aktiven Handelsabkommen. Alle Spieler mit Ausnahme des aktiven Spielers erhalten 1 Handelsgut weniger, als der Wert ihrer Handelsabkommen beträgt.
Eröffne danach zwischen allen Spielern die Handelsvertragsverhandlung. Neue Handelsabkommen bedürfen deiner Zustimmung.

Diese Strategiekarte hat keine sekundäre Fähigkeit.

6 – Warfare II
Primäre Fähigkeit: Hohe Alarmbereitschaft
platziere den Alarmbereitschaft Chip in ein System. Deine Schiffe in diesem System erhalten +1 Bewegungsweite und +1 auf alle Kampfwürfe. Bewegst du irgendwelche Schiffe aus diesem System heraus, so kannst du den Chip mit Ihnen mit bewegen. Entferne den Chip zu Beginn der nächsten Statusphase vom Spielbrett.

Sekundäre Fähigkeit: Verstärken
gebe 1 Kommandochip aus deinem Strategievorrat aus, um bis zu zwei deiner Schiffe aus nicht aktivierten Systemen in angrenzende, von dir kontrollierte Systeme zu bewegen. Dies aktiviert die Zielsysteme nicht.

7 – Technology II
Primäre Fähigkeit : Technologischer Fokus
du erhältst eine Technologie. Du darfst dann eine zweite Technologie für 8 Ressourcen kaufen. Du musst für jeden Fortschritt die notwendigen Technologievoraussetzungen erfüllen.

Sekundäre Fähigkeit : Fortgeschrittene Entwicklung
gebe 1 Kommandochip aus deinem Strategievorrat und 6 Ressourcen aus, um eine Technologie zu erwerben, für welchen du die notwendigen Technologievoraussetzungen erfüllst.

8 – Bureaucy *SPECIAL*
Nach dem Du diese Strategiekarte gewählt hast, lege so viele Karten vom Aufgabenstapel offen, wie sich Bonus-Chips auf dieser Karte befinden.

Primäre Fähigkeit : Kontrolle des Senats
du erhältst 1 Kommandochip aus deinem Vorrat. Ziehe dann die beiden obersten Karten vom Auftragsstapel. Lege eine davon offen aus und die andere auf den Auftragsstapel zurück. Du darfst anschließend sofort die Erfüllung eines öffentlichen Auftrags bekannt geben, für die du die Voraussetzungen erfüllst.

Sekundäre Fähigkeit : Neue Agenda
gib 1 Kommandochip aus deinem Strategievorrat aus, um eine Politik- und eine Aktionskarte zu ziehen.