

Alte Ruinen



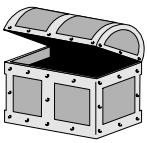
Die Entdeckung von alten Ruinen führt zu starken technologischen Vorteilen. Die Tech Level Kosten für diesen Planeten werden so berechnet, als wäre der Ziv-Level 1 höher.

Vergnügungs-Welt



Psycho-Aktive Chemikalien in der Luft machen Deine Kolonisten glücklich, aber dumm. Wenn der Tech Level dieser Welt erhöht wird, berechne die Kosten so, als wenn der Ziv-Level 1 niedriger ist als tatsächlich. Es gibt keinen Effekt, wenn der Ziv-Level 1 ist.

Verlorener Schatz



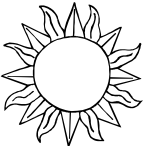
Deine Kolonisten entdecken den sagenhaften verlorenen Schatz des Raum-Piraten Mack M'Ahn. Diese Kolonie startet mit 12 zusätzlichen IPE's, also zusammen 18 IPE.

Paradies



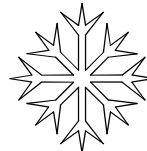
Die idyllische Umgebung auf diesem Planeten bringt Deine Kolonisten dazu, ihn furchtlos zu verteidigen. Solange Du diese Kolonie kontrollierst haben Deine Wachboote eine Kampfrate von 2 in diesem Hex.

Schöne Welt



Das Ideale Klima dieses Planeten fördert das Wachstum und die Entwicklung der Kolonie. Bei einer Erhöhung des Industrie Levels berechne die Kosten, als wenn der Tech Level 1 höher ist als tatsächlich.

Eiswelt



Das kalte, brutale Klima dieser Welt stört das Wachstum und die Entwicklung der Kolonie. Wenn der Industrie Level dieser Welt erhöht wird, berechne die Kosten so, als wenn der Tech Level 1 niedriger ist als tatsächlich. Es gibt keinen Effekt, wenn der Tech Level 1 ist.

Mineralien Welt



Die extremen Mineralien Ressourcen dieses Planeten lassen ihn immer Erz produzieren. Wenn die Kolonie Erz produziert wird nicht mit 2 Würfeln gewürfelt. Die Kolonie hat immer Erz.

Grüne Welt



Das Fehlen von Mineralien verhindert den Bergbau auf diesem Planeten. Die Kolonie produziert niemals Erz.



Fehlstart !

Deine Kolonisten haben die falschen Geräte für diese Welt eingepackt.
Die Kolonie startet mit 0 IPE's, Industrie Level 1 und Tech Level 1.



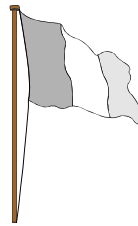
Pioniergeist

Deine Kolonisten sind besonders hart und arbeitswillig.
Diese Kolonie startet mit 6 IPE's, Industrie und Tech Level starten mit 2.



Gefährliche Eingeborene

Die Kolonie kann ihren Industrie und Tech Level nur erhöhen, wenn sich in diesem Hex ein eigenes Kriegsschiff oder ein Landungsboot befindet.



Rebellen*

Die Kolonie erklärt sofort ihre Unabhängigkeit von der Heimatwelt.
Alle Einheiten, die sich im Moment in diesem Hex befinden laufen zu den Rebellen über.
Details in den Fortgeschrittenen Regeln.



Kolonisation



Kolonisation



Kolonisation



Kolonisation



Kolonisation



Kolonisation



Kolonisation



Kolonisation