

InterSpace

Kampfkraft -2 kein Punktfuer Schaden	Verteidiger Zone 2	Kampfkraft -1 Noch weniger Einheiten	Verteidiger Zone 1	Kampfkraft -0 Weniger Einheiten	Verteidiger Zone 0	Max. Anzahl Einheiten	Verteidiger Schaden zuerst hier	Max. Anzahl Einheiten	Verteidiger Schaden erst hier	Kampfkraft -0 Weniger Einheiten	Angreifer Zone 0	Punktfuer Schaden hier Verteidiger Schaden dann hier	Kampfkraft -1 Noch weniger Einheiten	Angreifer Zone 1	Punktfuer Schaden hier Verteidiger Schaden zuletzt hier	Kampfkraft -2 Zivile Schiffe hier	Angreifer Zone 2	kein Punktfuer Schaden
---	---------------------------	---	---------------------------	------------------------------------	---------------------------	-----------------------	---------------------------------	-----------------------	-------------------------------	------------------------------------	-------------------------	---	---	-------------------------	--	--------------------------------------	-------------------------	------------------------

<p>Ökonomie Phase Alle Spieler führen gleichzeitig die Geschäfte ihrer Rasse</p> <p>Platzierung Planeten können neue Einheiten in ihr Hex verlegen</p> <p>Produktion Planeten/Kolonien produzieren IPE's = Ind-Level. Kolonien produzieren Erz = Ind-Level/2 dann Prüfung: 3W6 <= Ind-Level : Erz erschöpft Transporter in Asteroiden können Erz abbauen.</p> <p>Kaufen Planeten können Einheiten mit tech Level <= Planeten Tech Level kaufen</p> <p>Investition Planeten können Industrie und Tech-Level um 1 erhöhen oder verringern</p> <p>Konvertierung 1 Erz + 2 IPE = 1-6 IPE's (würfeln) Handelswaren kaufen für IPE 1:1 eigene Handelswaren konvertieren zu IPE's 1:1 Alien Handelswaren konvertieren zu 1-6 IPE's (würfeln) Einheiten verkaufen für die Hälfte ihrer Kosten</p>	<p>Aktions Phase Spieler bewegen Einheiten, erforschen Raum, kolonisieren Planeten und stellen Kontakt her</p> <p>Bewegung Spieler Einheiten könne sich in erforschten Hex-Feldern innerhalb ihrer Support Reichweite bewegen. Kreuzer können Support ignorieren. Scouts und Kreuzer können unbekannten Raum erforschen. Frachter können Ressourcen laden/entladen. Ein Frachter muß seine Bewegung beenden, wenn er läd. Wachboote müssen jeden zweiten Zug zu einem freundlichen Planeten/Station . Dannach bewegen sich freie Einheiten</p> <p>Erforschung Scouts und Kreutzer in unerforschten Hex Felden ziehen nun ein neues Hex</p> <p>Kolonisieren Kolonie Schiffe können auf unbewohnten Planeten eine neue Kolonie gründen.</p> <p>Kontakt Einheite können fremde Einheiten im gleichen Hex-Feld angreifen oder sich mit ihnen verbünden.</p>
---	--

<p>Kampf</p> <ol style="list-style-type: none"> Flotte ordnen Zerstörer für Punktfuer bekannt geben erst der Verteidiger, dann der Angreifer Erstes Feuer für Einheiten mit höchstem Tech Level Treffer Auflösung: Schaden sofort Zweites Feuer Treffer Auflösung: Schaden gleichzeitig Rückzug in angrenzendes Hex Abschirmende Einheiten zurück lassen <p>Kampfende: ein Seite weg Kein Treffer in 3 aufeinander folgenden Runden</p>	<p>Nach dem Kampf</p> <ol style="list-style-type: none"> Gegenangriff oder Rückzug Richtung Heimatwelt Bombardierung Schlachtschiff Schaden >= Ind Level : Erfolgreich Ind-Level -1, alle neuen Einheiten weg Planeten Eroberung Landungsboote wählen Planeten Kampfkraft = Tech Level/2 aufgerundet Planet würfelt pro Ind Level 1 x Pro Treffer ein Landungsboot weg (Schilde ignorieren) Landungsboot überlebt = Planet erobert IPE, Erz, HW bleibt, alle neuen Einheiten weg
--	---

Einheiten Tabelle							
Einheit	Tech	Atk	Def	Shd	Move	Kst	
Handelsware	1	nv	nv	nv	nv	1	
Scout	1	0	1	0	V	6	
Set	Kann unbekannte Hex-Felder erkunden						
Frachter	1	0	1	0	V	4	
Fr	Transportiert bis zu 6 IOU's, Erze, Waren						
Kolonie Schiff	2	0	0	0	V/2	8	
Kol	Kolonisiert unbewohnte Planeten						
Wachboot	2	1	1	0	V+1	2	
WB	Muss jeden 2.ten Zug zu Basis zurück						
System Station	3	0	2	2	V/2	6	
SS	Support für Schiffe bis 4 Hex entfernt						
Landungsboot	4	2	2	1	V	6	
LB	Kann Planeten erobern						
Zerstörer	5	3	3	2	V	10	
Z	Punktfeuer bei Schildopferung						
Region Station	5	0	4	4	V/2	12	
RS	Support für Schiffe bis 6 Hex entfernt						
Kreuzer	6	4	4	3	V	14	
KR	Kann erforschen, braucht kein Support						
Schlachtschiff	7	5	5	4	V	18	
SLS	Bombadiert Planeten						
Galaxy Station	8	0	6	6	V/2	24	
GS	Support für Schiffe bis 8 Hex entfernt						

Variable Bewegungs Rate (V)*								
Zivilisations Level								
	1	2	3	4	5	6	7	8
V	1	1	2	2	3	3	4	4
V/2	1	1	1	1	2	2	2	3

* Nicht bei Durchbruch Karten (optionale Regeln), dann werden die Antriebs-Verbesserungs Karten statt dieser Tabelle benutzt

Transport Bonus		(nur beim Basisspiel)
Frachter Standort	IPE-Bonus	
Eigene Heimatwelt	Kein Bonus, aber benötigt	
Eigene Kolonie	2 IPE's	
Asteroiden	4 IPE's	
Alien Welt	8 IPE's	

Rebellen Aktion
1-2 kleinerer Level + bei gleichem: Tech
3-4 Station bauen größte mögliche bei Tech 1-2: +Tech
5-6 Kriegsschiff bauen größtes mögliche bei Tech 1: + Tech

Support Reichweite
Heimatwelt 2
Kolonie 2
System Station 4
Region Station 6
Galaxy Station 8

Konvertierung
Erz + 2 IPE = 1-6 IPE

Handel
Eigene HW = 1 IPE
Alien HW = 1-6 IPE

Asteroiden Bergbau
Würfeln + Anzahl der Frachter - 1 für jeden anderen Spieler, der im Hex Asteroiden abbaut
Ergebnis
<= 2 1 Frachter zerstört
3 kein Erz
4 - 6 2 Erz abgebaut
>= 7 4 Erz abgebaut

Tech Level Investition		
Tech Level	Ziv Level	IPE Kost
1 zu 2	1	4
	2	2
	3+	1
2 zu 3	2	9
	3	4
	4	2
	5+	1
3 zu 4	3	16
	4	8
	5	4
	6	2
	7+	1
4 zu 5	4	25
	5	12
	6	6
	7	3
	8	1
5 zu 6	5	36
	6	18
	7	9
	8	4
6 zu 7	6	49
	7	24
	8	12
7 zu 8	7	64
	8	32

Zug Reihenfolge
1. Berserker
2. Ionen Sturm
3. Wahnsinn
4. Piraten
5. Plage Einheiten
6. Plünderer
7. Erz Diebe
8. Raum Amöben
9. Händler

Ind. Level Investition		
Ind Level	Tech Level	IPE Kost
1 zu 2	1	4
	2	2
	3+	1
2 zu 3	1	9
	2	4
	3	2
	4+	1
3 zu 4	1	16
	2	8
	3	4
	4	2
	5+	1
4 zu 5	1	25
	2	12
	3	6
	4	3
	5+	1
5 zu 6	1	36
	2	18
	3	9
	4	4
	5	2
	6+	1
6 zu 7	1	49
	2	24
	3	12
	4	6
	5	3
	6+	1
7 zu 8	1	64
	2	32
	3	16
	4	8
	5	4
	6	2
	7+	1

InterSpace

Gebiets Regeln

Gebiet	Kosten	Sonstige Effekte
Andere Region	nv	Ersetze das Hex durch LeerRaum und folge der Andere Region Anleitung
Asteroiden	1-Stop	Frachter: Basis Spiel: 4 IOU-Bonus, Standart Spiel: Erz abbauen
Schwarzes Loch	0-Stop	Würfel beim verlassen: Ergebniss <= der Bewegungsrate :Einheit kann ins nächste Hex,dort stoppen
Staubnebel	2	keine
Leerer Raum	1	keine
Nebel	1-Stop	Kein Kampf erlaubt, beim verlassen max 1 Hex weit; Station im Nebel:kein Support möglich
Neutronen Stern	0	Rein und raus in einen Zug = + 1 Bewegungspunkt
Null Raum	1-Stop	Alle Einheiten werden zerstört
Planet	1	Ein neu entdeckter Planet ist unbewohnt und kann kolonisiert werden
Pulsar	1	1 x würfeln für jede Einheit ohne Schild: gerades Ergebnis: Einheit zerstört
Unbekanntes Hex	1-Stop	kann nur durch Scout oder Kreuzer betreten werden (+ Einheiten bei ihnen)
Wurmloch	1	1 Punkt von Wurmloch zu Wurmloch zu Wurmloch, danach normal weiter bewegen.