
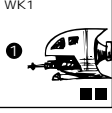
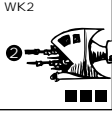
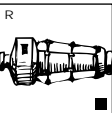
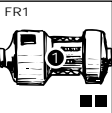
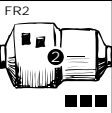
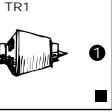
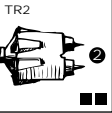
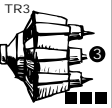
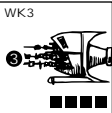
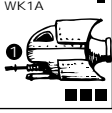
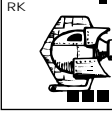



Standard-Module


- 
EK Erkundungs-Kopf-Modul (EK)
 Dieses Kopf-Modul bietet sich für Schiffe an, die für friedliche Missionen geplant werden.
- 
WK1 Waffenkopf-1-Modul (WK1)
 Dieses Kopf-Modul ist mit Waffen der Feuerstärke 1 ausgestattet. Bei einem Feuerwechsel darf dafür 1 Würfel geworfen werden.
- 
WK2 Waffenkopf-2-Modul (WK2)
 Dieses Kopf-Modul ist mit Waffen der Feuerstärke 2 ausgestattet. Bei einem Feuerwechsel dürfen dafür 2 Würfel geworfen werden.
- 
R Rumpf-Modul (R)
 Dieses einfache Rumpf-Modul ist die minimalste Ausstattung für einen Rumpf. Es ist preisgünstig, besitzt jedoch keine Frachtkapazität.
- 
FR1 Fracht-Rumpf-1-Modul (FR1)
 Dieses Rumpf-Modul hat eine Frachtkapazität von 1. Es kann 1 Frachtgut zum Transport aufnehmen.
- 
FR2 Fracht-Rumpf-2-Modul (FR2)
 Dieses Rumpf-Modul hat eine Frachtkapazität von 2. Es kann 2 Frachtgüter zum Transport aufnehmen.
- 
TR1 Triebwerk-1-Modul (TR1)
 Ein Schiff mit diesem Triebwerk kann pro Spielzug eine Position weiter bewegt werden.
- 
TR2 Triebwerk-2-Modul (TR2)
 Ein Schiff mit diesem Triebwerk kann pro Spielzug 2 Positionen weiter bewegt werden.
- 
TR3 Triebwerk-3-Modul (TR3)
 Ein Schiff mit diesem Triebwerk kann pro Spielzug 3 Positionen weiter bewegt werden.


Erweiterungs-Module

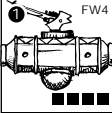
- 
WK3 Waffenkopf-3-Modul (WK3)
 Dieses Kopf-Modul ist mit Waffen der Feuerstärke 3 ausgestattet. Bei einem Feuerwechsel dürfen dafür 3 Würfel geworfen werden.
- 
WK1-A Waffenkopf-Modul-1 Armiert (WK1-A)
 Diese Kopf-Modul ist mit Waffen der Feuerstärke 1 ausgestattet. Bei einem Feuerwechsel darf dafür 1 Würfel geworfen werden. Dieses Modul ist gepanzert und kann von Feuerwaffen nicht zerstört werden.

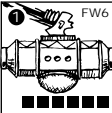
- 
RAMK Rammkopf-Modul (RAMK)
 Mit diesem Kopf-Modul kann Ihr Schiff ein fremdes Schiff rammen. Dazu muß es auf die gleiche Position bewegt werden. Zuvor kann das angegriffene Schiff seine Waffen einsetzen um zu versuchen, den Angreifer zu zerstören. Mißlingt die Abwehr, wird das angegriffene Schiff zerstört. Das Rammkopf-Modul ist gepanzert und kann von Feuerwaffen nicht zerstört werden. Der Rammkopf kann nicht bei der Verteidigung eingesetzt werden.


- 
RA Rumpf-Modul Armiert (RA)
 Dieses Modul ist gepanzert und kann von Feuerwaffen nicht zerstört werden. Es besitzt keine Frachtkapazität.

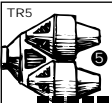
- 
FR1A Fracht-Rumpf-1-Modul Armiert (FR1A)
 Dieses Modul ist gepanzert und kann von Feuerwaffen nicht zerstört werden. Es besitzt eine Frachtkapazität von 1.

- 
FR2A Fracht-Rumpf-2-Modul Armiert (FR2A)
 Dieses Modul ist gepanzert und kann von Feuerwaffen nicht zerstört werden. Es besitzt eine Frachtkapazität von 2.

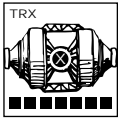
- 
FW4 Fernwaffen-4-Modul (FW4)
 Mit diesem Fernwaffen-Modul können Sie Schiffe angreifen, die bis zu 4 Positionen von Ihrem Schiff entfernt sind. Das Modul besitzt die Feuerstärke 1 (1 Würfel). Fernwaffen können nicht über blockierte Positionen hinweg eingesetzt werden. Jedoch ist es unerheblich, ob die Schußbahn gerade, gekrümmt oder im Zick-Zack verläuft.

- 
FW6 Fernwaffen-6-Modul (FW6)
 Mit diesem Fernwaffen-Modul können Sie Schiffe angreifen, die bis zu 6 Positionen von Ihrem Schiff entfernt sind. Das Modul besitzt die Feuerstärke 1.

- 
TR4 Triebwerk-4-Modul (TR4)
 Das Triebwerk-4-Modul erlaubt es dem Raumschiff sich 4 Positionen weit zu bewegen.

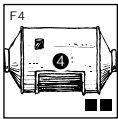
- 
TR5 Triebwerk-5-Modul (TR5)
 Das Triebwerk-5-Modul erlaubt es dem Raumschiff sich 5 Positionen weit zu bewegen.

Erweiterungs-Module



TRX

Sprungtriebwerk-Modul (TRX)
Mit diesem Modul kann Ihr Schiff einen Raumsprung ausführen. Der Sprung kann zu einer beliebigen, nicht blockierten Position hin erfolgen. Der Sprung darf nicht zu einer Position unmittelbar neben einem Planeten oder einer Kolonie erfolgen.
Ein mit einem Sprungtriebwerk ausgestattetes Raumschiff muß ein weiteres Abschluß-Triebwerk besitzen. Wird der Raumsprung in Anspruch genommen, so kann das Schiff keine weitere Bewegung mit dem anderen Triebwerk ausführen.



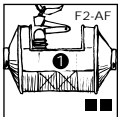
F4

Fracht-Modul (F4)
Mit diesem Fracht-Modul kann Ihr Schiff 4 Frachtgüter aufnehmen und transportieren.



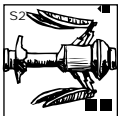
F4A

Frachtmodul Armiert (F4A)
Mit diesem Fracht-Modul kann Ihr Schiff 4 Frachtgüter aufnehmen und transportieren. Das Modul ist gepanzert und kann von keiner Waffe zerstört werden.



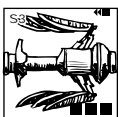
F2-AF

Fracht- und Asteroiden-Förder-Modul (F2-AF)
Dieses Modul ist ein Frachtmodul mit der Kapazität 2. Zusätzlich ist es jedoch mit einem Greifarm zum Abbau von Rohstoffen an Asteroiden ausgestattet. Sie erhalten pro Runde, in der Ihr mit einem F2-AF-Modul ausgestattete Schiff an einem Asteroiden verweilt, 1 Rohstoff. Diesen können Sie entweder direkt in Ihre Kasse legen oder als Frachtgut auf das Schiff verladen.
Der Greifarm dieses Moduls erlaubt außerdem das Verladen von Frachtgütern auf andere Schiffe.



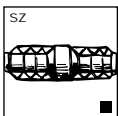
S2

Schild-2-Modul (S2)
Der Schild-2 schützt sein eigenes Modul und das Modul vor ihm. Diese Module können von keiner Feuerwaffe zerstört werden.



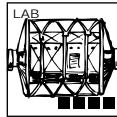
S3

Schild-3-Modul (S3)
Der Schild-3 schützt sein eigenes Modul und die beiden Module vor ihm. Diese Module können von keiner Feuerwaffe zerstört werden.



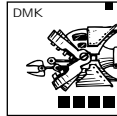
SZ

Selbstzerstörungs-Modul (SZ)
Sie können das Selbstzerstörungsmodul nur zünden, wenn Sie selbst am Zuge sind. Das Selbstzerstörungsmodul zerstört Ihr eigenes Schiff und alle Schiffe in seiner Nähe.



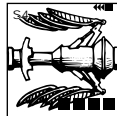
LAB

Labor-Modul (LAB)
Für jedes existierende Schiff mit einem Labor-Modul erhalten Sie bei der Entwicklung eines neuen Erweiterungs-Modul einen kostenlosen Versuch. Würfeln Sie zunächst einmal für jedes bestehende Labor, bevor Sie selbst Rohstoffe für die Entwicklung von Erweiterungs-Modulen ausgeben.



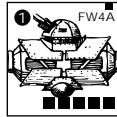
DMK

Demontage-Kopf-Modul (DMK)*
Mit diesem Kopf-Modul kann Ihr Schiff ein fremdes Schiff demontieren. Dazu muß es auf die gleiche Position bewegt werden. Zuvor kann das angegriffene Schiff seine Waffen einsetzen um zu versuchen, den Angreifer zu zerstören. Mißlingt die Abwehr, wird das angegriffene Schiff zerstört. Sie erhalten dann die (abgerundete) Hälfte der für das zerstörte Schiff eingesetzten Rohstoffe, die sie entweder auf ihr Schiff verladen (sofern es Frachtkapazität besitzt) oder direkt in ihre Kasse legen. Das Modul ist gepanzert und kann von Feuerwaffen nicht zerstört werden. Der Rammkopf kann nicht bei der Verteidigung eingesetzt werden.



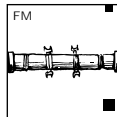
S4

Schild-4-Modul (S4)*
Der Schild-4 schützt sein eigenes Modul und die beiden Module vor ihm. Diese Module können von keiner Feuerwaffe zerstört werden.



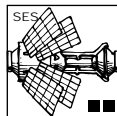
FW4A

Fernwaffen-4-Modul Armiert (FW4A)*
Mit diesem Fernwaffen-Modul können Sie Schiffe angreifen, die bis zu 4 Positionen von Ihrem Schiff entfernt sind. Das Modul besitzt die Feuerstärke 1 (1 Würfel). Das Modul ist gepanzert und kann von Feuerwaffen nicht zerstört werden.



FM

Frei-Modul (FM)*
Dieses Modul können Sie in Ihre Schiffe einbauen, um an Stelle dieses Moduls später ein anderes Modul einzufügen. Endstücke können nicht eingefügt werden. Um sie umzurüsten müssen sich alle Schiffe dieser Klasse an Kolonien befinden. Die Module werden einfach ausgetauscht, ohne daß dabei zusätzliche Kosten entstehen. Das Modul ist gepanzert und kann von Feuerwaffen nicht zerstört werden.



SES

Sonnen-Energie-Sammel-Modul (SES)*
Mit diesem Modul können Sie Rohstoffe an Sonnen gewinnen. Sie erhalten pro Runde, in der sich Ihr mit einem SES-Modul ausgestattete Schiff in einem Abstand von mind. 4 Positionen zu einer Sonne befindet, 1 Rohstoff. Diesen können Sie entweder direkt in Ihre Kasse legen oder als Frachtgut auf das Schiff verladen.

* Diese Module sind im Spiel nicht enthalten. Sie können nachbestellt werden.