

Nome	Mov	Effetto
Asteroidi	1-Stop	I trn possono estrarre risorse
Buco Nero [Black Hole]	0-Stop	Quando ci si muove da un buco nero tira un dado, se il risultato è pari o inferiore al movimento dell'unità allora puoi spostarti in un altro esagono, ma poi DEVI fermarti nel prossimo esagono
Nuvola Stellare [Dust Cloud]	2	(un'unità con movimento pari a 1 può entrare in questo esagono spendendo l'unico punto movimento)
Spazio Normale	1	Niente [Empty Space]
Nebulosa [Nebula]	1-Stop	Non si può combattere in quest'esagono. Quando ti sposti dalla Nebulosa DEVI fermarti nel prossimo esagono
Stella al Neutrone	0	Niente [Neutron Star]
Antimateria	1-Stop	Tutte le unità vengono distrutte [Null Space]
Pulsar	1	tira un dado per ogni unità senza scudi [unshielded] che inizia il suo movimento in questo esagono o che entra in questo esagono, se il risultato è pari l'unità è distrutta
Worm Hole	1	Puoi viaggiare da un worm hole ad un altro al prezzo di 1 punto movimento e poi continuare a muoverti liberamente (ma si può anche muoversi normalmente verso gli esagoni adiacenti, senza attraversare il worm hole)

Tech : livello di tecnologia necessario per costruire quella nave su un pianeta

Att : durante il combattimento, l'attaccante tira un dado, se esce un numero pari o inferiore al numero indicato allora il difensore subisce tanti colpi [hits] pari al numero uscito sul dado

Dif : durante il combattimento, il difensore tira un dado, se esce un numero pari o inferiore al numero indicato allora l'attaccante subisce tanti colpi [hits] pari al numero uscito sul dado

Movimento : determinato dal livello di civilizzazione secondo questa tabella

Costo : risorse necessarie per costruire quell'unità

Num Max : numero massimo di unità che si possono avere (limite determinato dai segnalini)

Unità	Tech	Att	Dif	Scudi	Movimento	Costo	Num Max	Tipo
Scout (Sct) Esplora esagoni sconosciuti	1	0	1	0	V	6	6	Civile
Trasportatore (Trn) Trasporta risorse	1	0	1	0	V	4	12	Civile
Colonizzatrice (Col) Colonizza nuovi pianeti	2	0	0	0	V/2	8	6	Civile
Caccia Leggero (PB) Ha movimento particolare	2	1	1	0	V+1	2	18	Militare
Nave d'Assalto (AB) Conquista pianeti	4	2	2	1	V	6	14	Militare
Destroyer (DD) Fuoco di penetrazione	5	3	3	2	V	10	10	Militare
Cruiser (CA): Esplora esagoni sconosciuti, ignora il supporto	6	4	4	3	V	14	4	Militare
Nave da Guerra (BB) Bombarda i pianeti	7	5	5	4	V	18	2	Militare
System Station (SS) Supporto fino a 4 esagoni	3	0	2	2	V/2	6	10	Stazione
Region Station (RS) Supporto fino a 6 esagoni	5	0	4	4	V/2	12	4	Stazione
Galaxy Station (GS) Supporto fino a 8 esagoni	8	0	6	6	V/2	24	2	Stazione

Supporto: TUTTE le navi (tranne il CA) DEVONO trovarsi in un esagono che è entro il raggio di supporto dei propri pianeti (pianeta madre o colonie) o delle proprie stazioni. Nessuna nave può volontariamente spostarsi in un esagono in cui non avrebbe più Supporto. Se una nave si trova al di fuori del raggio di supporto, i suoi scudi diventano 0, e il suo attacco e difesa diventano 1.

Estrarre minerali: tira un dado, aggiungi 1 per ogni TUO trn nell'esagono, sottrai 1 per ogni *avversario* (che ha almeno un trn) nell'esagono

Risultato	Effetto
1 o 2	1 trn distrutto
3	0 minerali
4, 5 o 6	2 minerali
7 o più	4 minerali

Tabella movimento (non usare questa tabella se usi le carte Breakthrough)

Liv. Civ.	V	V/2	V+1
1,2	1	1	2
3,4	2	1	3
5,6	3	2	4
7,8	4	2	5