

Civile : non può attaccare (ma può difendersi da un attacco) Militare : può attaccare

| Unità                                                   | Tech | Att | Dif | Scudi | Movimento | Costo | Num Max | Tipo     |
|---------------------------------------------------------|------|-----|-----|-------|-----------|-------|---------|----------|
| Scout (Sct)<br>Esplora esagoni sconosciuti              | 1    | 0   | 1   | 0     | V         | 6     | 6       | Civile   |
| Trasportatore (Trn)<br>Serve per il bonus del trasporto | 1    | 0   | 1   | 0     | V         | 4     | 12      | Civile   |
| Colonizzatrice (Col)<br>Colonizza nuovi pianeti         | 2    | 0   | 0   | 0     | V/2       | 8     | 6       | Civile   |
| Caccia Leggero (PB)<br>ha movimento particolare         | 2    | 1   | 1   | 0     | V+1       | 2     | 18      | Militare |
| Nave d'Assalto (AB)                                     | 4    | 2   | 2   | 1     | V         | 6     | 14      | Militare |
| Destroyer (DD)                                          | 5    | 3   | 3   | 2     | V         | 10    | 10      | Militare |
| Cruiser (CA)                                            | 6    | 4   | 4   | 3     | V         | 14    | 4       | Militare |
| Nave da Guerra (BB)                                     | 7    | 5   | 5   | 4     | V         | 18    | 2       | Militare |
| System Station (SS)                                     | 3    | 0   | 2   | 2     | V/2       | 6     | 10      | Stazione |
| Region Station (RS)                                     | 5    | 0   | 4   | 4     | V/2       | 12    | 4       | Stazione |
| Galaxy Station (GS)                                     | 8    | 0   | 6   | 6     | V/2       | 24    | 2       | Stazione |

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)

| 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   |

**Bonus del trasporto** [Transport Bonus] : nella fase economica [economy step] puoi costruire unità sul tuo pianeta madre che ha (come tutti gli altri pianeti) un numero di risorse pari al livello di industrializzazione, ma SOLO il pianeta madre può ricevere un bonus a seconda degli esagoni in cui ci sono i tuoi Trn. Basta avere un trasporto in ogni esagono, metterne altri nello stesso esagono non aumenterà il bonus.

\* se il proprietario del pianeta madre si rifiuta di commerciare con te (in genere è così), non ricevi il bonus di 8 risorse, ovviamente anche tu puoi rifiutarti di commerciare con un giocatore che ha un Trn sul tuo pianeta madre per non garantirti il bonus di 8 risorse

| Luogo del Trn             | Bonus Risorse         |
|---------------------------|-----------------------|
| Tuo pianeta madre         | Nessuno ma necessaria |
| Tua colonia               | 2                     |
| Asteroidi                 | 4                     |
| Pianeta madre avversario* | 8                     |

**Movimento Caccia Leggero (PB)** : quando questa nave si muove da un esagono in cui è presente un pianeta o una stazione alleata può muoversi liberamente, se invece parte da un esagono in cui NON è presente un pianeta o una stazione alleata DEVE terminare il suo movimento in un esagono in cui è presente un pianeta o una stazione alleata, altrimenti è distrutta

| Nome                         | Mov    | Effetto                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Asteroidi                    | 1-Stop | Se c'è un trasportatore si riceve un bonus di 4 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 <b>DEVI fermarti nel prossimo esagono</b> |
| 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      | (stessa cosa per pianeti e pianeta madre) [Empty Space]                                                                                                                                                 |
| Nebulosa [Nebula]            | 1-Stop | Non si può combattere in quest'esagono Quando ti sposti dalla Nebulosa <b>DEVI fermarti nel prossimo esagono</b>                                                                                        |
| 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 muoversi liberamente (ma si può anche muoversi normalmente verso gli esagoni adiacenti)                    |

Mov: indica quanti punti movimento bisogna spendere per entrare in quell'esagono, se è c'è scritto anche "stop" vuol dire che dopo che si entra in quell'esagono bisogna fermarsi