

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) Esplora esagoni sconosciuti	1	0	1	0	V	6	6	Civile
Trasportatore (Trn) Serve per il bonus del trasporto	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)	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