

Erwecke 1 deiner Einheiten.
 Heile 1 deiner Einheiten.

2 ENERGIE UMLEITEN Aktionen und 4 Energiezylinder für den farblich dargestellten Generatorraum/Reaktor.
 Umleite 2 zusätzliche Energiezylinder von kontrollierten Reaktoren.

Umbauen – Vertausche zwei Räume miteinander (keine Transporter). Spielkomponenten innerhalb der Räume (Einheiten, Zylinder etc.) bleiben im jeweiligen Raum auch nach dem Tausch erhalten. **Versiegelte Türen befinden sich nicht innerhalb des Raumes und bleiben daher an Ort und Stelle.**

Bewege beliebig viele Einheiten aus einem Raum in einen angrenzenden Raum. Transporter gelten als benachbart.

Bewege beliebig viele Einheiten aus einem Raum zu einem Transporter oder in deine Biosphäre.

Bewege beliebig viele Einheiten aus einem Raum zu einem beliebigen Raum.

Führe die Aktionen aus einer horizontalen Reihe **eines** beliebigen Biosphärenbereiches aus. Dein Aktionsmarker verbleibt auf dem Bereich, der es dir erlaubte die Artefaktkarte zu spielen.

Zahle die Ressourcen und platziere einen Kontrollwürfel in einem Raum der **nur von dir**, und nicht von anderen Spielern beansprucht wird.

Zahle die Ressourcen und platziere einen Kontrollwürfel in einem beliebigen Raum der **nicht** von einem anderen Spieler beansprucht wird. Du musst den Raum nicht selbst beanspruchen.

Platziere einen Kontrollwürfel ohne die Ressourcen dafür zu zahlen.

Platziere einen Kontrollwürfel **in deine Biosphäre** ohne die Ressourcen dafür zu zahlen.

Passiver Bonus der alle Limitierungen "maximal 4 Fabriken" aufhebt.

werden benötigt um 1 Powertoken in von **dir beanspruchten** Räumen zu platzieren.

Zahle 4 Militärstärke um eine Tür zwischen einem Raum den **du beanspruchst** und einem **nicht von einem generischen Spieler beanspruchten** Raum zu versiegeln/entsperren.

Zahle 16 Militärstärke um einen gegnerischen Kontrollwürfel aus einem Raum zu entfernen den **du beanspruchst**.

Erhalte 2 BEWEGUNG zu Beginn deines Zuges die sofort verwendet werden können.

LUFTSCHLEUSE ÖFFNEN – Öffnet die Luftschleuse eines Raumes und verwundet alle Einheiten innerhalb. (auch eigene) Die Einheiten werden in die jeweiligen Krankenstationen verlegt.

... pro kontrollierter Fabrik (maximal 4).

... pro **erweckter** aktiver Einheit. Neutrale und verwundete Einheiten werden nicht mitgezählt.

/ ... pro 1 / 2 aktiver Einheiten. Neutrale Einheiten werden mitgezählt – verwundete Einheiten gelten nicht als aktiv.

Erhöhe deine Militärstärke um 2.

Erhöhe deine Militärstärke um 3 je 2 eigener Einheiten.

Erhöhe deine Militärstärke um 2 pro von dir kontrollierter Fabrik.

+5 Verteidigung.

/ +1 Kampfstärke / +1 Verteidigung pro eigener Einheit im umkämpften Raum.

+2 Kampfstärke und +2 Verteidigung wenn du wenigstens 1 Kontrollwürfel im umkämpften Raum platziert hast.

Produziert 1 Metamorphit (Mt).

Produziert 1 Mt pro kontrollierter Fabrik.

Produziert 1 Mt pro aktiver, unverletzter Einheit.

Plündere +2 ressourcen aus jeder von dir kontrollierten Fabrik (maximal 4).

Ziehe 3 Artefaktkarten und behalte 1.

Ziehe und behalte 1 Artefaktkarte pro aktiver, unverletzter Einheit.

Spiele eine Artefaktkarte um den einmaligen Bonus zu erhalten **oder um eine Biosphärensektion zu bauen.**