OZEANGEBÄUDE (RUNDE 1-3)

ANGRIFFSKAPSEL
Besonderes Timing. Deine voll besetzte Angriffskapsel wird im „aktiviere vollbesetzte Ozeangebäude" -Schritt der Unterhaltsphase vor allen anderen Gebäuden aktiviert. (Falls mehr als ein Spieler eine Angriffskapsel hat, aktiviere sie entsprechend der Zugreihenfolge im Uhrzeigersinn, ausgehend vom Startspieler.) Wähle 1 Gegner; dieser verliert 3 Mineralien (an den allgemeinen Vorrat) und du erhältst 2 Energie aus dem allgemeinen Vorrat.

KRISTALLHÜTTE
Erhalte 1 Mineral aus dem allgemeinen Vorrat, +1 zusätzliches Mineral für jeden Ingenieur, der in deiner Kristallhütte platziert ist.

DROHNENDOCKS
Erhalte 1 Energie und 1 Mineral aus dem Vorrat.

EXPEDITIONSUMSCHLAGPLATZ
Besonderes Timing. Hier platzierte Siedler können auf Expeditionen geschickt werden, als wären sie in Unterkünften, jedoch **ohne** Ressourcenkosten. Der Expeditionsumschlagplatz muss nicht voll besetzt sein, um genutzt werden zu können. Nach dem Abhandeln einer Expedition kannst du deine Siedler von dort zurück zum Expeditionsumschlagplatz schicken. Das ist auch möglich, wenn die Siedler ursprünglich nicht vom Expeditionsumschlagplatz kamen. Ist dort kein Platz, gehen deine Siedler in deine Unterkünfte.

GEOTHERMISCHES DECK
Erhalte 2 Energie oder 2 Mineralien aus dem allgemeinen Vorrat.

MANUFAKTUR
Erhalte 2 Werkzeuge aus dem allgemeinen Vorrat.

BLASENSTÜTZPUNKT
Gib 2 Mineralien aus, um 1 SP zu erhalten.

SPÄHPOSTEN
Besonderes Timing. Falls dein Spähposten voll besetzt ist, wenn du einen Würfel auf einem Raucher oder dem Mineralienbruch platzierst, erhältst du sofort 1 Energie oder 1 Mineral von dort.

SENSOR
Gib 2 Energie aus, um 1 SP zu erhalten.

SHUTTLERAMPE
Besonderes Timing. Falls deine Shuttlerampe zu Beginn der Unterhaltsphase voll besetzt ist, kannst du in dieser Runde bis zu 2 Bewegen/Tauschen-Aktionen zu deinem Bewegen-/Tauschen-Schritt hinzufügen, auch wenn du dabei deine Ingenieure von deiner Shuttlerampe wegbewegst.

OBERFLÄCHENLEITUNG
Erhalte 1 zufälligen Siedler aus dem Stoffbeutel oder dem Schüttelschiff. Dieser muss direkt in einem Gebäude platziert werden, in dem Platz für ihn ist. Ist dies nicht möglich, muss der Siedler direkt in die Unterkünfte gehen. Ist ein Gebäude dadurch voll besetzt, kannst du es in dieser Runde aktivieren.

SYNTHESE-KOMPLEX
Lege 1-3 Energie ab und erhalte die gleiche Anzahl an Mineralien aus dem allgemeinen Vorrat und umgekehrt.

VULKANEXTRAKTION
Erhalte 1 Energie aus dem allgemeinen Vorrat und +1 Energie für jeden Ingenieur in diesem Gebäude.

OBERFLÄCHENGEBÄUDE (RUNDE 4-6)

WAFFENEXPERTE
Erhalte 1 SP und +1 SP (insgesamt maximal 4 SP) für jedes Werkzeug, das du besitzt.

GROSSER ENERGIESPEICHER
Erhalte 1 SP und +1 SP (insgesamt maximal 4 SP) pro 5 Energie, die du besitzt. Diese SP erhältst du zusätzlich zu den normalen SP, die du am Ende des Spiels für gespeicherte Energie bekommst.

BIODOM
Erhalte 4 SP.

BOTSCHAFT DER KOLONIE
Erhalte 4 SP.

KOMMANDOZENTRALE
Erhalte 1 SP und +1 SP für jedes Soldat-Verwalter-Paar in deiner gesamten Kolonie, unabhängig davon, ob sie sich in Gebäuden oder den Unterkünften aufhalten.

VEREIN FÜR ENTDECKUNGEN
Erhalte 1 SP und +1 SP für jedes Pionier-Paar in deiner gesamten Kolonie, unabhängig davon, ob sie sich in Gebäuden oder den Unterkünften aufhalten.

MINERALIENDOCK
Erhalte 1 SP und +1 SP (insgesamt maximal 4 SP) pro 5 Mieralien, die du besitzt. Diese SP erhältst du zusätzlich zu den normalen SP, die du am Ende des Spiels für gespeicherte Mineralien bekommst.

AUSSENPOSTEN
Erhalte 1 SP und +1 SP, falls dein Außenposten mit einem Verwalter besetzt ist.

WACHTURM
Erhalte 1 SP und +1 SP, falls dein Wachturm mit einem Soldaten besetzt ist.

PISTENRAUPENGARAGE
Erhalte 2 SP. Außerdem: Besonderes Timing. Falls deine Pistenraupengarage zu Beginn der Punktevergabe voll besetzt ist, kannst du vor dem Errechnen aller Punkte Werkzeuge ausgeben, um die gleiche Anzahl zusätzlicher Bewegen/Tauschen-Aktionen auszuführen. Du kannst diese Aktion nur solange ausführen, wie die Pistenraupengarage voll besetzt ist. (Falls mehr als ein Spieler eine Pistenraupengarage besitzt, werden sie im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem aktiven Spieler, abgehandelt.)

STÜTZPUNKT
Erhalte 4 SP.

„SCHWELLE"-ANKOPPELFLÄCHE
Erhalte 1 SP und +1 SP für jedes Ingenieur-Paar in deiner gesamten Kolonie, unabhängig davon, ob sie sich in Gebäuden oder den Unterkünften aufhalten.

WARMWOHNHEIM
Falls sich 3 identische Siedler in deinem Warmwohnheim befinden, erhältst du 3 SP.