Iconografía

- Ficha ovalada extra
- Ética (ambas/en general)
- Reliquia ancestral
- "En paz"
- "En guerra"
- Batalla/Combate
- Vencedor del combate
- «Réplica» de población *(tecn. Genética)*
- En contacto con otro jugador
- Valor de combate (V.C.)
- Declarar la guerra
- Puntos de destino (P.D.)
- Puntos de destino al final de partida
- Carta de dominación
- Final de partida
- Flota (o de la flota)
- Hito Galáctico
- Historia Galáctica
- Acción: Construir Naves
- Acción: Ganar un Planeta
- Acción: Incrementar la Población
- Acción: Investigar
- Acción: Cambiar de Ética
- Mundo capital
- Planeta neutral avanzado
- Planeta neutral primitivo
- Planeta neutral deshabitado
- Cancelar / eliminar / sin presencia de...
- Jugador
- Disco de población de otro jugador
- Disco de población tuyo
- Planeta quitado a otro jugador
- Ética/Era Luminosa
- Ética/Era Oscura
- Visión *(tecn. Espiritualidad)*
- Rango de movimiento
- Sector
- Nave de otro jugador
- Nave tuya
- Planeta
- Portal *(tecn. Propulsión)*
- Tecnología: Genética
- Tecnología: Poder Militar
- Tecnología: Propulsión
- Tecnología: Robótica
- Tecnología: Espiritualidad
- Comercio de tecnologías
- Número en el orden de turno
- Agujero de gusano

Referencia de combate

1.) ¿Algún jugador se retira antes del combate?
(Solo se pueden retirar ahora los jugadores con niveles de Espiritualidad y/o Propulsión superiores a los del atacante, o bien sus flotas "**E**". De hacerlo, se retiran todas las naves.)

2.) Revela las flotas y toda su información oculta.
(Las flotas "**E**" en defensa con una táctica avanzada "**x2**" se pueden retirar tras ver las flotas del enemigo)

3.) Calcula la fuerza de combate en cada bando.
(= **Nº naves** multiplicado por el valor de combate [ ] gracias al **Poder Militar** + bonificaciones de las flotas)

4.) Vence el bando con la fuerza de combate más alta.
Si hay empate, vence el bando con el mayor **Poder Militar**.
Si persiste el empate, vence el bando defensor.

5.) El vencedor puede destruir las naves enemigas que quiera.
(puede destruirlas todas, ninguna o elegir cuáles)

6.) El vencedor tambien puede perder naves en la batalla.
Si ha vencido por menos del **triple** de fuerza, el vencedor pierde tantas naves como la mitad (redondeando ↑) de las que ha destruido.

7.) ¿Han sobrevivido naves del jugador derrotado?
Deben retirarse (en conjunto) hacia cualquier casilla adyacente en la que no haya presencia de naves enemigas.