



MASCAMITEN

Auf den Monden von Jupiter und Saturn haben wir eine neue Spezies entdeckt. Ihr Name leitet sich von ihrer Ernährung ab. Sie fressen das seltene Mondmineral Mascagnit. Ihr Sozialverhalten weist Ähnlichkeiten zu dem von Insekten auf der Erde auf. Die Untersuchung von Proben wird ihre wahre Natur offenbaren.



10x



7x

KARTEN



Sobald ihr diese Spezies entdeckt, mischt ihren Stapel. Wer Entdeckungsfelder besetzt, erhält Karten dieser Spezies: **1 Karte pro eigenem Marker.**

Legt den Stapel neben das Mascamiten-Tableau. Deckt die oberste Karte auf und legt sie neben den Stapel.



Felder mit diesem Symbol lassen dich 1 Mascamiten-Karte ziehen. Du darfst dir entweder **die oberste Karte vom Stapel** oder **die offen ausliegende Karte** nehmen und mit einer Karte vom Stapel ersetzen.

Hinweis: Diese Karten darfst du auch mit der entsprechenden Aktion in die Einkommensauslage legen oder für ihre freien Eck-Aktionen abwerfen. Sie zählen zum Handkartenlimit.

PROBEN



Mischt diese Plättchen verdeckt. Legt auf dem Sonnensystem **3 zu Jupiter** und **3 zu Saturn**. Sie können durch Mascamiten-Karten gesammelt werden.



Deckt das übrige Plättchen auf und legt es auf sein Feld des Spezies-Tableaus.

PROBENBELOHNUNGEN





PROBEN SAMMELN



Du kannst nur Proben sammeln, falls du eine entsprechende Karte hast. Durch einige Mascamiten-Karten landest du auf einem Planeten (oder Mond) und sammelst eine Probe, indem du dir alle Proben-Plättchen dieses Planeten ansiehst und 1 davon auswählst. Lege die anderen verdeckt zurück.

Du darfst mit diesen Karten auch auf Planeten ohne Proben landen. Dann sammelst du jedoch keine Mascamiten-Probe. Behalte die Karte für den Fall vor dir, dass du sie später erledigen kannst.

Lege 1 deiner Marker auf die von dir gewählte Probe. Dieser Stapel ist eine Probenkapsel, die du wie eine Sonde durch das Sonnensystem bewegen kannst. Sie startet auf dem Feld, von dem du das Plättchen hast.



PROBEN BEWEGEN

Wenn du eine Sonde bewegen darfst, kannst du stattdessen deine Probenkapsel bewegen. Du erhältst Bekanntheit, falls du sie auf entsprechend markierte Felder bewegst, und sie unterliegt denselben Bewegungseinschränkungen durch Asteroiden wie deine Sonden.

Für alle Karten und Technologien zählt die Probenkapsel als Sonde, aber sie hat keinen Einfluss auf dein Sondenlimit. Du kannst sie weder in einen Orbiter noch in einen Lander umwandeln.

PROBEN ABLIEFERN

Ist deine Probenkapsel am Ziel einer deiner Mascamiten-Karten, darfst du sie als freie Aktion abliefern und die Mission erledigen.



Entferne dazu die Probenkapsel vom Spielplan, decke die Probe auf und erhalte die darauf angegebene Belohnung.



Behalte die Mascamiten-Karte als erledigte Mission. Lege das genutzte Proben-Plättchen danach aufgedeckt auf das nächste entsprechende Feld des Mascamiten-Tableaus. Es wird zu einem neuen blauen Feld.



BLAUE FELDER MIT PROBEN

Sobald eine Probe auf einem blauen Feld liegt, könnt ihr es wie üblich belegen. Erhalte die Belohnung der Probe, sobald du es belegst.

MEHRERE KAPSELN

Du darfst mehrere Kapseln steuern und musst nicht nachverfolgen, welche Karte zu welcher Probe gehört. Hast du z. B. 2 Missionen, die dich Proben zur Erde bringen lassen, darfst du dir bei der Ablieferung aussuchen, welche davon du erledigst. (Die andere Mission kannst du erst durch die Ablieferung einer weiteren Probe erledigen.)

In unserem Sonnensystem sind drei riesige, stark reflektierende Objekte entdeckt worden. Diese „Anomalien“ verzerren die Raumzeit um sie herum, was auf eine Verbindung zu weit entfernten Beobachtern schließen lässt. Ihre Anwesenheit hat Proteste, Anbetung und ein neues Gefühl der globalen Einheit ausgelöst. Wir studieren sie. Tun sie das gleiche mit uns?



10x



3x

KARTEN



Sobald ihr diese Spezies entdeckt, mischt ihren Stapel. Wer Entdeckungsfelder besetzt, erhält Karten dieser Spezies: **1 Karte pro eigenem Marker.**

Legt den Stapel neben das Anomalien-Tableau. Deckt die oberste Karte auf und legt sie neben den Stapel.



Felder mit diesem Symbol lassen dich 1 Anomalien-Karte ziehen. Du darfst dir entweder **die oberste Karte vom Stapel** oder **die offen ausliegende Karte** nehmen und mit einer Karte vom Stapel ersetzen.

Hinweis: Diese Karten darfst du auch mit der entsprechenden Aktion in die Einkommensauslage legen oder für ihre freien Eck-Aktionen abwerfen. Sie zählen zum Handkartenlimit.

ANOMALIEN



Legt die 3 Anomalien-Plättchen mit einer zufälligen Seite nach oben auf diese Felder im äußersten Ring des Sonnensystems:

- im Sektor mit der Erde
- 3 Sektoren von der Erde gegen den Uhrzeigersinn entfernt
- 3 Sektoren von der Erde im Uhrzeigersinn entfernt



(Achtet darauf, dass ihr nicht **Neptune** oder **Uranus** mit den Plättchen verdeckt.)

ANOMALIEN AUSLÖSEN



Prüft nach jeder Drehung des Sonnensystems, ob die Erde nun im selben Sektor wie eine Anomalie ist. Trifft dies zu, löst sofort die Anomalie aus.

Jede Anomalie entspricht entweder ,  oder .

Prüft die zur ausgelösten Anomalie passende Spalte des Anomalien-Tableaus. Wer das höchste Feld der entsprechenden Spalte besetzt, erhält die auf der Anomalie angegebene Belohnung.

Ist kein Feld dieser Spalte besetzt, erhält niemand die Belohnung. (Ignoriert dabei Felder unterhalb des Anomalien-Tableaus.)

Hinweis: Für das Besuchen von Anomalien mit Sonden gibt es keine Belohnung.



Das oberste Feld bringt nur 2 Punkte ein, aber ihr dürft es beliebig oft besetzen. Ist dieses Feld bereits besetzt, platziert du deinen Marker oberhalb davon.



Löst ihr eine Anomalie mit  aus, erhält **Grün** ihre Belohnung.
Löst ihr eine Anomalie mit  aus, erhält **niemand** eine Belohnung, da nur das Feld unterhalb des Tableaus besetzt ist. Löst ihr eine Anomalie mit  aus, erhält **Violett** ihre Belohnung.



'OUMUAMUA

Dieser 400 Meter lange Asteroid ist das erste extrasolare Objekt, das in unserem Sonnensystem beobachtet wurde. Auf seiner Oberfläche haben wir eine erstaunliche Entdeckung gemacht: die versteinerten Überreste extraterrestrischen Lebens. Die weitere Untersuchung dieser Exofossilien könnte unser Verständnis von Leben im Universum für immer verändern.

KARTEN



Sobald ihr diese Spezies entdeckt, mischt ihren Stapel. Wer Entdeckungsfelder besetzt, erhält Karten dieser Spezies: **1 Karte pro eigenem Marker.**

Legt den Stapel neben das 'Oumuamua-Tableau. Deckt die oberste Karte auf und legt sie neben den Stapel.



Felder mit diesem Symbol lassen dich 1 'Oumuamua-Karte ziehen. Du darfst dir entweder **die oberste Karte vom Stapel** oder **die offen ausliegende Karte** nehmen und mit einer Karte vom Stapel ersetzen. Falls ihr keine 'Oumuamua-Karten mehr ziehen könnt, hat dieses Symbol keinen Effekt.

Hinweis: Diese Karten darfst du auch mit der entsprechenden Aktion in die Einkommensauslage legen oder für ihre freien Eck-Aktionen abwerfen. Sie zählen zum Handkartenlimit.



10x



17x



1x

'OUMUAMUA

Legt das 'Oumuamua-Teil auf das passende Feld von Scheibe 3. (Befindet sich auf diesem Feld eine deiner Sonden, legst du diese auf 'Oumuamua und erhältst sofort 1 Bekanntheit.)

Legt 3 Datenmarker in die Datenplätze von 'Oumuamua.



Legt die Exofossilien-Plättchen neben das 'Oumuamua-Tableau.



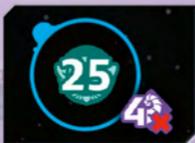


'OUMUAMUA

EXOFOSSILIEN



Bedeutung: **Erhalte 1 Exofossil.**



Um einige Felder des 'Oumuamua-Tableaus zu besetzen, müsst ihr **Exofossilien nutzen (abwerfen)**. Wer zu wenige Exofossilien hat, kann das Feld nicht besetzen.



Ihr dürft das oberste Feld beliebig oft besetzen. Ihr müsst dazu jedoch jedes Mal 1 Exofossil nutzen.

'OUMUAMUA ALS PLANET

'Oumuamua zählt für andere Karten als Planet. Jedes Mal, wenn du **'Oumuamua** mit einer deiner Sonden besucht, erhältst du **1P**.

Du darfst Lander und Orbiter wie üblich für **'Oumuamua** nutzen.

SOLOREGELN



Auch dein Rivale sammelt und nutzt Exofossilien. Wie du kann er nur Felder besetzen, falls er die entsprechende Anzahl an Exofossilien besitzt. Ansonsten ignoriert er sie.



Dieses Symbol lässt deinen Rivalen ein Signal auf **'Oumuamua** platzieren.

SIGNALE

Platzierst du ein Signal im Sektor mit **'Oumuamua** (z. B. wie hier gezeigt im **1P**-Sektor), wählst du, ob du es im Sektor oder auf **'Oumuamua** platzierst.



Genauso erlaubt dir dieses Symbol, entweder ein Signal im Sektor mit **'Oumuamua** oder auf **'Oumuamua** zu platzieren.

Wer den 1. und den 3. Datenplatz von **'Oumuamua** besetzt, erhält dafür 1 bzw. 2 Punkte.

'Oumuamua schließt ihr wie jeden anderen Sektor durch Entnehmen des letzten Datensatzes ab. Alle, die **'Oumuamua** besetzt haben, erhalten 1 Exofossil. Ermittelt keinen Sektorsieg. Entfernt danach alle Marker und füllt **'Oumuamua** mit Daten auf.

Wir haben Kontakt mit einer intelligenten Zivilisation aufgenommen, die 4,5 Lichtjahre entfernt ist. Ihre Technologie ist vergleichbar mit der unseren, was bedeutet, dass wir neun Jahre auf ihre Antwort warten müssen. In der Zwischenzeit arbeiten Astronomen und Wissenschaftler auf der Erde eifrig daran, ihre Botschaften zu entschlüsseln.



10x



4x

KARTEN



Sobald ihr diese Spezies entdeckt, mischt ihren Stapel. Wer Entdeckungsfelder besetzt, erhält Karten dieser Spezies: **1 Karte pro eigenem Marker.**

Legt den Stapel neben das Centaurianer-Tableau. Deckt die oberste Karte auf und legt sie neben den Stapel.



Felder mit diesem Symbol lassen dich 1 Centaurianer-Karte ziehen. Du darfst dir entweder **die oberste Karte vom Stapel** oder **die offen ausliegende Karte** nehmen und mit einer Karte vom Stapel ersetzen.

Hinweis: Diese Karten darfst du auch mit der entsprechenden Aktion in die Einkommensauslage legen oder für ihre freien Eck-Aktionen abwerfen. Sie zählen zum Handkartenlimit.

NACHRICHT-MEILENSTEINE



Sobald ihr diese Spezies entdeckt, erhaltet ihr alle das Nachricht-Plättchen eurer Farbe. Legt es als Meilenstein 15 Punkte vor eurer aktuellen Position auf die Wertungsleiste.



ERREICHEN DES NACHRICHT-MEILENSTEINS



Erreichst du deinen Nachricht-Meilenstein, wähle eine der freien Belohnungen auf dem Centaurianer-Tableau. Lege dein Nachricht-Plättchen darauf, sodass niemand anders dieselbe Belohnung erhalten kann.

NACHRICHT-KARTEN



Für Centaurianer-Karten nutzt ihr Energie statt Credits.

Spielst du eine dieser Karten für ihren Effekt aus, lege einen deiner Marker als Nachricht-Marker 15 Punkte vor deinen Wertungsmarker. Befolge den restlichen weißen Teil der Karte und lege sie vor dich. Erhalte die im grünen Teil der Karte angegebene Belohnung, sobald du deinen Marker erreichst.

Einige Centaurianer-Karten werden zu einer besonderen Art von Einkommen. Beim Auslegen in die Einkommensauslage erhältst du wie üblich 1 der angegebenen Ressourcen sofort. Werft Centaurianer-Karten, die ihr nicht in die Einkommensauslage legt, nach dem Ausspielen ab.

Centaurianer-Karten sind keine Missionen.

ERINNERUNG: Handelt Meilensteine immer am Ende des Zugs ab, in dem ihr sie erreicht oder passiert. Gelingt dies mehreren, befolgt ihr eure Spielreihenfolge und es beginnt, wessen Zug gerade endet. Niemand kann zu diesem Zeitpunkt freie Aktionen ausführen.

Mehrere Nachrichten

Erhältst du mehrere Nachricht-Karten, platziert du auch mehrere Nachricht-Marker. Lege die neueste Nachricht-Karte immer unter die anderen. Handle Nachrichten immer in der Reihenfolge ab, in der du sie erhalten hast.

DATEN NUTZEN



Für einige Felder des Centaurianer-Tableaus nutzt ihr Daten. Wirf dazu die entsprechende Anzahl an Datensätzen aus deinem Datenpool ab. (Datensätze aus deinem Computer kannst du dazu nicht nutzen.) Hast du zu wenige Daten, kannst du das Feld nicht besetzen.



Ihr dürft das oberste Feld beliebig oft besetzen. Ihr müsst dazu jedoch jedes Mal 1 Datensatz nutzen.

SOLOREGELN



Sobald die Centaurianer entdeckt werden, legen du und dein Rivale je einen Nachricht-Meilenstein aus. Außerdem erhält er alle übrigen Nachricht-Meilensteine. Diese kann er mit seiner Spezies-Aktionskarte nutzen.

Bei Erreichen des Nachricht-Meilensteins legt dein Rivale diesen dem Entscheidungspfeil folgend auf das freie am weitesten linke oder rechte Feld.

Dein Rivale besetzt Felder mit Datenkosten nur dann, falls sein Computer bereits voll ist und er genügend Daten besitzt.



EXERTIANER

Wir fanden die Exertianer durch ihre zurückgelassenen Leuchtfeuer. Sie gewannen Energie aus Planetenkernen durch fortschrittliche Bergbautechnologie. Der dauerhafte Einsatz davon führte schließlich zu ihrem Untergang. Die Nutzung dieser Technologie muss mit Vorsicht erfolgen. Ihr übermäßiger Einsatz könnte zu einem Aufbegehren der Öffentlichkeit führen.



15x

2x

EXERTIANER-KARTEN



Sobald ihr diese Spezies entdeckt, mischt ihren Stapel. Ihr erhaltet davon alle **je 3 Karten**. Wer Entdeckungsfelder besetzt, erhält **zusätzlich 1 Karte pro eigenem Marker**. Legt alle übrigen Exertianer-Karten in die Schachtel zurück.

Wer zusätzliche Karten erhalten hat, **darf jetzt entsprechend viele Exertianer-Karten ausspielen**. Ihr spielt sie verdeckt aus und deckt sie erst bei der Abschlusswertung auf.

Exertianer-Karten gelten nie als auf eurer Hand. (Ignoriert sie beim Handkartenlimit. Ihr könnt sie niemals abwerfen.)

EXERTIANER-MEILENSTEINE

Diese Plättchen sind neue Meilensteine. Wer einen davon erreicht, darf 1 zusätzliche Exertianer-Karte ausspielen.



Wer aktuell am meisten Punkte hat, legt diesen Meilenstein 20 Punkte vor den eigenen Marker ...

und diesen Meilenstein 40 Punkte vor den eigenen Marker.



ZUSÄTZLICHE EXERTIANER-KARTEN AUSSPIELEN



Passierst du einen Exertianer-Meilenstein, darfst du 1 deiner Exertianer-Karten auswählen und verdeckt vor dich legen. Dies ist auch dann möglich, falls du keine Spur auf einem Feld dieser Spezies hast.



Das Ausspielen einer Exertianer-Karte kostet dich beim zweiten Meilenstein 1 Credit. Hast du keine Credits bei Erreichen dieses Meilensteins, kannst du keine Exertianer-Karte ausspielen. Du kannst dies nicht später nachholen.

Zusammenfassung: Ihr alle erhaltet je mind. 3 Exertianer-Karten und habt mind. 2 Möglichkeiten, diese auszuspielen. Pro von dir besetztem Entdeckungsfeld dieser Spezies erhältst du 1 zusätzliche Exertianer-Karte und darfst sofort 1 ausspielen. (Hast du z. B. 2 besetzt, erhältst du 5 Exertianer-Karten und darfst sofort 2 ausspielen.)

SOLOREGELN



Dein Rivale erhält und spielt Exertianer-Karten nur durch seine Aktionskarte dieser Spezies. Er ignoriert Exertianer-Meilensteine.

Bei Entdeckung der Exertianer erhält er keine ihrer Karten und kann auch keine davon ausspielen. Jedoch schreitet er auf der Fortschrittsleiste pro eigenem Marker auf Entdeckungsfeldern voran.

Am Ende der Partie gelten alle ausgespielten Exertianer-Karten deines Rivalen als erledigt und er erhält für sie alle Punkte.

Danach addiere und vergleiche die Gefahrenstufen wie üblich.

GEFAHR



Alle Exertianer-Karten haben eine **GEFAHRENSTUFE**  von 0 bis 9. Spielst du solch eine Karte verdeckt aus, stellst du dich entsprechend großer Gefahr. Alle außer dir erfahren den genauen Wert erst am Ende der Partie.

Erfüllst du die Bedingung, erhältst du am Ende der Partie außerdem die angegebenen Punkte. Exertianer-Karten sind keine Missionen oder Wertungskarten.



Zusätzlich **erhöht sich deine GEFAHRENSTUFE**  **durch das Besetzen von Feldern des Exertianer-Tableaus.** Für jeden eigenen Marker steigt deine Gefahrenstufe: auf den unteren Feldern um je 3, auf den mittleren um je 2 und auf den oberen um je 1.

Am Ende der Partie deckt ihr alle ausgespielten Exertianer-Karten auf. Addiert jeweils eure Gefahrenstufen der Karten zu der eurer besetzten Felder auf dem Exertianer-Tableau.



Wer die höchste Gefahrenstufe hat, verliert 10% der eigenen Gesamtpunkte (abgerundet). Hast du z. B. 168 Punkte, verlierst du 16 davon. Alle anderen verlieren

keine Punkte. Haben mehrere von euch die höchste Gefahrenstufe, verlieren alle davon 10% ihrer Punkte.

Zieht die 10% erst nach der Wertung aller anderen Punkte (auch durch Exertianer-Karten) ab.