

SYMBOLE



1 Credit



1 Energie



1 zufällige Karte
(vom Stapel)



1 Karte aus der Auslage
oder 1 zufällige Karte
(vom Stapel)



1 Bekanntheit



1 Datensatz



1 Siegpunkt



Bewege deine Sonde
um 1 Feld.



1 Karte **dieser** Spezies
(offen ausliegend oder zufällig)



Lege 1 Handkarte in deine
Einkommensauslage. **Erhalte die
angegebene Ressource sofort.**



Erhalte die angegebene
Technologie und ihre
Belohnungen.



Erhalte eine beliebige
Technologie und ihre
Belohnungen.

Erinnerung: Du kannst keine 2 Technologien
vom selben Stapel haben.



Versetze das Drehplättchen
und drehe die entsprechende
Solarsystemscheibe 1 Sektor gegen
den Uhrzeigersinn.



Platziere 1 Signal. (Nimm 1 Datensatz aus
einem Sektor und ersetze ihn durch einen
deiner Marker.)



Platziere 1 Signal in einem
gelben/roten/blauen Sektor.



Platziere 1 Signal in einem schwarzen
Sektor. (*Selten!*)



Platziere 1 Signal in einem Sektor mit dem
angegebenen Planeten (*hier: Erde*).



Wirf 1 Karte der Auslage ab und platziere
1 Signal in einem dazu passenden Sektor.
(Fülle **danach** die Auslage wieder auf.)



Sektorensieg in einem Sektor
dieser Farbe



Beliebiger Sektorensieg



Meist durch Landen auf Planeten entdeckte
Spuren von Leben in unserem Solarsystem



Meist durch Sektorensieg entdeckte Spuren
von Leben in anderen Solarsystemen



Meist durch Datenanalyse entdeckte
Spuren von Leben



Beliebiges der 3 vorhergehenden Symbole



Orbiter



Lander



Orbiter **oder** Lander



MISSION ERLEDIGT



Auslösbare Missionen: Belohnungen lösen
erst nach dem Ausspielen der Karte aus. Du
darfst nach dem Auslösen die Belohnung
belegen. Die Mission ist erledigt, sobald alle
Belohnungen belegt sind.



Mission mit Bedingungen: Erfüllst du die
Bedingung, erhältst du die Belohnung. Dies
ist eine freie Aktion. Falls du die Bedingungen
beim Ausspielen erfüllst, darfst du die Mission
sofort erledigen.



ABSCHLUSSWERTUNG



Erhaltet am Ende der Partie so viele
Punkte wie angegeben.

HAUPTAKTIONEN (1 PRO ZUG)

AUSSPIELEN EINER KARTE



Führe den weißen Teil der Karte aus.

STARTEN EINER SONDE



Starte eine Sonde von der Erde.

UMKREISEN



LANDEN



SCANNEN



Platziere Signale (entsprechend deiner Technologien).

DATENANALYSE



Entferne alle Daten von deinem Computer, um  zu platzieren.

ERFORSCHEN EINER TECHNOLOGIE



Drehe das Solarsystem. Erhalte 1 neue Technologie und die darauf angegebenen Belohnungen.

PASSEN



1. Wirf Karten ab, bis du max. 4 hast.
2. Drehe das Solarsystem, falls du als 1. in dieser Runde passt.
3. Wähle 1 Karte vom aktuellen Abschlussstapel.

Diese Aktionen könnt ihr durch Technologien aufwerten.

FREIE AKTIONEN (BELIEBIG OFT)

DATEN PLATZIEREN



Platziere Daten auf deinem Computer. Erhalte die Belohnung, die dadurch abgedeckt wird.

MISSION ERLEDIGEN



Erfüllst du die Bedingungen einer Mission, darfst du diese erledigen und ihre Belohnung erhalten.

FREIE ECK-AKTION

Wirf eine Karte von deiner Hand für ihre freie Eck-Aktion ab (z.B. , , or ).

BEWEGUNG KAUFEN



Für 1 Energie erhältst du 1 Bewegung.

KARTE KAUFEN



Für 3 Bekanntheit erhältst du 1 Karte aus der Auslage oder 1 zufällige (vom Stapel).

RESSOURCEN TAUSCHEN

Für 2 gleiche Ressourcen erhältst du 1 beliebige Ressource.



ENDE DER RUNDE

- Erhältet alle Einkommen.
- Reicht das Startplättchen nach links weiter.
- Versetzt das Drehplättchen auf den nächsten Abschlussstapel.



SONDENTECHNOLOGIE



Du kannst max. 2 Sonden gleichzeitig im Solarsystem haben. Dies gilt auch für die sofortige Belohnung dieser Technologie, die dich eine Sonde kostenfrei starten lässt.



Du verbrauchst beim Landen 1 Energie weniger. (Ist beim Planeten ein Orbiter brauchst du 1 Energie zum Landen – ist dort kein Orbiter 2 Energie.)



Bewegst du dich zu Asteroiden, erhältst du 1 Bekanntheit. Asteroiden zu verlassen, kostet dich keine zusätzliche 1 Bewegung mehr.



Ab jetzt darfst du für die gleichen Kosten auf dem Mond eines Planeten landen anstatt auf dem Planeten selbst.



TELESKOPTECHNOLOGIE



Beim Scannen darfst du das Signal in einem zur Erde benachbarten Sektor statt im Sektor mit Erde platzieren. Durch die sofortige Belohnung dieser Technologie erhältst du 2 Daten.



Beim Scannen darfst du 1 Handkarte abwerfen, um 1 zusätzliches Signal im dazu passenden Sektor zu platzieren.



Beim Scannen darfst du 1 Bekanntheit nutzen, um 1 zusätzliches Signal im Sektor mit Mercury zu platzieren.



Beim Scannen darfst du 1 Energie nutzen, um eine Sonde zu starten oder 1 Bewegung zu erhalten.



COMPUTERTECHNOLOGIE



Computertechnologien ersetzen einen Platz auf deinem Computer und haben 1 oberes und zusätzlich 1 unteres Feld. Platzierst du einen Datensatz auf dem oberen Feld, erhältst du 2 Punkte.

Du musst die unteren Felder nicht von links nach rechts belegen. Aber du kannst nur untere Felder füllen, falls das Feld darüber bereits belegt ist.

Bei der Datenanalyse müssen alle oberen Felder belegt sein – jedoch dürfen die unteren frei sein. Entferne danach alle Daten von allen Feldern.

GOLD-WERTUNGSPLÄTTCHEN



Erreichst du zum ersten Mal ein goldenes Feld der Wertungsleiste, besetze ein freies Feld der Wertungsplättchen. Du kannst jedes Plättchen nur 1× besetzen. Ermittle am Ende der Partie, wie oft du die Bedingung des Plättchens erfüllt hast. Multipliziere diese Zahl mit den von dir gemachten Punkten.



Habe ein Set aus Sonden-, Teleskop- und Computertechnologie.



Habe 2 beliebige Technologien.



Habe ein Set aus Credit-, Energie- und Karten-Einkommen in deiner Einkommensauslage. (Ignoriere dabei die 3 Credits, 2 Energie und 1 zufällige Karte deines Starteinkommens.)



Habe Credit- oder Energie-Einkommen in deiner Einkommensauslage. (Ignoriere dabei die Art, von der du weniger hast und die 3 Credits und 2 Energie deines Starteinkommens.)



Habe eine erledigte Mission. (Auslösbare Missionen gelten nur als erledigt, falls alle Kreise belegt sind.)



Habe insgesamt 2 Karten mit erledigten Missionen und/oder einem goldenen Wertungsfeld.



Habe ein Set dieser Symbole besetzt. (Pro Set benötigst du jede Farbe 1-mal. Die dazugehörige Spezies spielt keine Rolle.)



Habe ein Set aus einem Sektorensieg und 1 Orbiter/1 Lander. (3 Sektorensiege, 1 Lander und 1 Orbiter ergäben 2 Sets.)