






IKONY


 1 żeton kredytów

 1 żeton energii


 1 losowa karta (z talii)


 1 karta z rządu kart albo 1 losowa karta

 1 poziom rozgłosu

 1 żeton danych



 1 PZ


 Przesuń swoją sondę o 1 pole.

 1 karta **tego** gatunku obcych (odkryta lub losowa)


Wsuń kartę z ręki jako dochód. **Natychmiast weź przedstawiony na niej zasób.**







  Weź kafelek technologii wskazanego rodzaju i otrzymaj związaną z nią premię.


 Weź kafelek technologii dowolnego rodzaju i otrzymaj związaną z nią premię.


Przypomnienie. Nie możesz mieć 2 kafełków technologii z tego samego stosu.


 Przesuń żeton obrotu i obróć odpowiedni dysk Układu Słonecznego o 1 sektor przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara.


 Oznacz sygnał. (Weź żeton danych z sektora i położyć na jego miejscu własny znacznik).



   Oznacz sygnał w żółtym/czerwonym/niebieskim sektorze.

 Oznacz sygnał w czarnym sektorze. (To rzadki przypadek).


 Oznacz sygnał w sektorze ze wskazaną planetą. (W tym przypadku w sektorze z Ziemią).


 Odrzuć kartę z rządu kart i oznacz jej sygnał.


 (Uzupełnij rząd kart po rozegraniu akcji w całości).


  Dominacja w sektorze danego koloru.

 Dominacja w sektorze dowolnego koloru.

 Ślady obcych form życia w Układzie Słonecznym, odkrywane najczęściej po lądowaniu na planetach.


 Ślady życia w innych układach gwiazdnych, odkrywane najczęściej w wyniku zdobycia dominacji w sektorze.

 Ślady obcych form życia odkrywane w ramach analizy danych.

 Dowolna spośród 3 ikon wskazanych powyżej.

 orbiter

 lądownik



 orbiter **lub** lądownik

MISJA UKOŃCZONA

Misje wymagające aktywacji. Misje aktywujesz działaniami wykonanymi po zagraneniu karty danej misji. Po aktywacji misji możesz zakryć swoim znacznikiem pole misji, by otrzymać widoczną na nim nagrodę. Misja zostaje ukończona z chwilą zakrycia wszystkich pól.

Misje warunkowe. Jeśli w dowolnym momencie spełniasz warunek, możesz otrzymać nagrodę. Jest to akcja dodatkowa i możesz wykonać ją natychmiast, o ile w chwili zagrywania karty z misją warunkową spełniasz jej warunek.

PUNKTACJA NA KONIEC GRY

 3 za każdy 

Na zakończenie gry policz PZ zgodnie z tekstem na karcie.

AKCJE GŁÓWNE (1 NA TURĘ)

ZAGRANIE KARTY



Rozpatrz białą część karty.

WYSTRZELENIE SONDY



Wystrzel sondę z Ziemi.

WEJŚCIE NA ORBITĘ



LĄDOWANIE



SKANOWANIE



Oznacz sygnały (weź pod uwagę swoje technologie).

ANALIZOWANIE DANYCH



Usuń wszystkie żetony danych ze swojego komputera, by oznaczyć

OPRACOWANIE TECHNOLOGII



Obróć dyski Układu Słonecznego. Otrzymaj kafelek technologii i widoczną na nim premię.

PASOWANIE



1. Odrzuć tyle kart, by na ręce zostały Ci 4 karty.
2. Obróć dysk Układu Słonecznego, jeśli jesteś 1. graczem pasującym w tej rundzie.
3. Wybierz 1 kartę ze stosu kart końca rundy.

Możesz ulepszyć te akcje, jeśli wykorzystasz technologie.

AKCJE DODATKOWE (BEZ LIMITU)

UMIĘSZCZANIE ŻETONÓW DANYCH






Umieść żeton danych w swoim komputerze. Rozpatrz ikony, które zakryjesz swoimi żetonami danych.

UKOŃCZENIE MISJI



Jeśli spełnisz warunek misji, możesz ją ukończyć i otrzymać nagrodę.

RÓG AKCJI DODATKOWEJ

Odrzuć kartę z ręki, by rozpatrzeć efekt z jej pola akcji dodatkowej (zazwyczaj ,  albo ).

RUCH



Opłać koszt w postaci 1 żetonu energii, by wykonać 1 ruch.

KUPNO KARTY



Opłać koszt w postaci 3 poziomów rozgłosu, aby dobrać kartę z rzędu kart albo losową kartę z wierzchu talii.

WYMIANA ZASOBÓW

Wymień 2 sztuki tego samego zasobu na 1 sztukę zasobu dowolnego rodzaju.



KONIEC RUNDY

Pomiędzy rundami:

- Uzyskaj dochód.
- Przekaż kolejnemu graczowi znacznik pierwszego gracza zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Ten gracz rozpoczyna kolejną rundę.
- Przenieś żeton obrotu przypominający o tym, by obrócić dysk Układu Słonecznego, na stos kart końca rundy kolejnej rundy.



TECHNOLOGIE SONDY



Na planyzy Układu Słonecznego możesz mieć jednocześnie nie więcej niż 2 sondy. Dotyczy to również premii natychmiastowej związanej z tą technologią, która pozwala wystrzelić sondę bez opłacania jej kosztu.



Koszt lądowania zostaje zmniejszony o 1 żeton energii. (Jeśli na orbicie tej planety jest orbitera, koszt lądowania to 1 żeton energii, a jeśli orbitera nie ma – 2 żetony energii).



Po dotarciu do pola z planetoidami zwiększ swój poziom rozgłosu o 1.

Przesuwając swoją sondę z pola z planetoidami, nie musisz już opłacać dodatkowego kosztu w postaci 1 ruchu.



Od teraz możesz wylądować na księżycu planety zamiast na niej samej. By wylądować na księżycu planety, musisz opłacić taki sam koszt jak w przypadku lądowania na planecie.



TECHNOLOGIE TELESKOPU



Podczas akcji skanowania pobliskich gwiazd można oznaczyć sygnał w sektorze sąsiadującym z sektorem z Ziemią, zamiast oznaczać sygnał w sektorze z Ziemią. Jako premię natychmiastową związaną z tą technologią otrzymujesz 2 żetony danych.



Podczas akcji skanowania pobliskich gwiazd możesz odrzucić 1 z kart na ręce, aby oznaczyć dodatkowy sygnał w sektorze tej karty.



Podczas akcji skanowania pobliskich gwiazd możesz opłacić koszt w postaci 1 poziomu rozgłosu, by oznaczyć dodatkowy sygnał w sektorze z Merkurem.



Podczas akcji skanowania pobliskich gwiazd możesz opłacić koszt w postaci 1 żetonu energii, by wystrzelić sondę, albo możesz wykonać 1 ruch.



TECHNOLOGIE KOMPUTERA



Technologia komputera zastępuje górne pole gniazda w komputerze. Dolne pole gniazda może, ale nie musi zostać wypełnione. Za umieszczenie żetonu danych na górnym polu otrzymujesz 2 PZ.

Nie musisz wypełniać dolnych pól po kolei. Nie możesz jednak wypełnić dolnego pola, jeśli pole powyżej jest puste.

Gdy przeprowadzasz analizę danych, wszystkie górne pola muszą być wypełnione. Dolne pola mogą być puste. Po przeprowadzeniu analizy danych usuń żetony danych ze wszystkich pól.

ZŁOTE KAFELKI PUNKTACJI



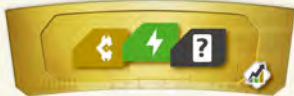
Gdy 1. raz Twój znacznik punktacji na torze punktacji znajdzie się na polu ze złotym kamieniem milowym lub je minie, oznacz wolne pole na 1 ze złotych kafelków punktacji. Każdy kafelek możesz oznaczyć tylko raz. Na koniec gry pomnóż oznaczone przez siebie PZ przez to, ile razy spełniasz warunek przedstawiony na kafelku.



Za każdy zestaw składający się z 3 technologii: sondy, teleskopu i komputera.



Za każde 2 kafelki technologii (niezależnie od ich rodzaju).



Za każdy zestaw kart zapewniających żetony kredytów, energii i karty wsunięty jako dochód pod kartę dochodu (każda karta powinna zapewniać inny zasób). (Nie wliczaj do tego ikon przedstawionych na karcie dochodu).



Za każdą kartę zapewniającą żetony kredytów albo energii wsuniętą jako dochód (zależnie od tego, których kart masz więcej). (Nie wliczaj do tego ikon przedstawionych na karcie dochodu).



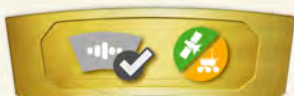
Za każdą kartę ukończonej misji. (Misje wymagające aktywacji licz jako ukończone tylko wtedy, gdy wszystkie ich pola zostały zakryte).



Za każde 2 karty ukończonych misji lub karty punktowane na koniec gry (ze złotymi polami).



Za każdy zestaw 3 różnych (różniących się kolorami) oznaczonych przez Ciebie śladów życia. (Zestaw ma zawierać po 1 śladzie każdego koloru. Nie ma znaczenia, do jakiego gatunku obcych należą ślady).



Za każdą parę elementów: dominację w sektorze i lądownik albo orbiter. (Na przykład jeśli udało Ci się zdobyć dominację w 2 sektorach, z czego w 1 udało Ci się zdobyć ją 2 razy i masz 1 lądownik i 1 orbiter, to w sumie masz 3 dominacje, 1 orbiter i 1 lądownik. Masz zatem 2 punktowane zestawy, za które otrzymujesz PZ).