

Spielmaterial

❖ Spielplan-Teile

- Solarsystem
- Technologietableau
- Planetentableau
- 3 Solarsystemscheiben mit Sonne
- 4 Sektortableaus
- 4 Spieltableaus

❖ Figuren (pro Spieler) [„unbegrenzt“]

- 8 Sonden
- 30 Marker
- 1 Bekanntheitsmarker
- 1 Wertungsmarker
- 1 Punktemarker (100/200)
- 1 Starteinkommenskarte

❖ Plättchen

- 48 (3 x 16) Technologieplättchen
- 12 2-Punkte-Plättchen
- 1 Startplättchen
- 2 Drehplättchen
- 4 Gold-Wertungsplättchen
- 30 Credits
- 30 Energie
- 70 Datensätze

❖ Karten

- 138 Karten
 - Freie Aktion
 - Sektorenfarbe
 - Kosten für Hauptaktion
 - Effekt
 - Mission
 - Mit Bedingung und Belohnung nach Erfüllung
 - Auslösbare Mission: Nach Handlung mit Marker belegen
 - Wertungskarten: Punkte bei Spielende
- Einkommen

❖ Außerirdische Spezies

- Standard: 1 Tableau, 1 Regelbogen, 10 Karten
- Anomalien
 - 3 Plättchen
- Centaurianer
 - 4 Nachricht-Meilensteine
- Exertianer
 - 15 Karten
 - 2 Meilensteine
- Mascamiten
 - 7 Proben
- Oumuamua
 - 1 Teil
 - 17 Exofossilien-Plättchen

Spielaufbau

❖ Spielplan

- Planetentableau, Solarsystem Technologietableau aufbauen
- 2 zufällige außerirdische Spezies
- Solarsystem zufällig aufbauen
- Karten mischen, neben den Spielplan und oberste 3 offen daneben
- Credits und Energie neben den Spielplan
- Datenplätze aller nahen Sterne mit Daten auffüllen
- Gold-Wertungsplättchen mit zufälliger Seite an den Spielplan anlegen
- Entdeckungs-Meilensteine über dem 20- und 30-Punkte-Feld
 - 1-2/3/4 Spieler: Je 2/1/0 Marker einer ungenutzten Farbe
- Alle Technologien als Stapel auf die passenden Felder
- Auf jeden Stapel ein 2-Punkte-Plättchen
- 4 Abschlussstapel aus den Karten an das Technologietableau anlegen
 - n Karten pro Stapel; $n = \#(\text{Spieler}) + 1$
- 1 Drehplättchen auf das Technologietableau
- 1 Drehplättchen auf den 1. Abschlussstapel

❖ Spieler

- Spielertableau, Material, Starteinkommenskarte und Übersichtsbogen
- Startspieler auslösen: Startplättchen und Wertungsmarker auf 1
- Wertungsmarker nacheinander auf 2, 3 bzw. 4
- Startressourcen lt. Starteinkommenskarte
 - Bekanntheitsmarker auf 4
 - 4 Credits nehmen
 - 3 Energie nehmen
 - 5 Karten vom Stapel ziehen
 - Mit 1 Karte das Einkommen steigern

Besondere Aktionen

❖ Computertechnologien

- Oberes Feld: 2 Punkte, unteres Feld: Unterschiedlich
- Jeder Typ nur einmal, unteres Feld darf frei bleiben, unteres nur, falls vorher oberes Feld belegt

❖ Drehen des Solarsystems

- Je nach Lage des Drehplättchens:
 1. Mal: oben, **gelb**
 2. Mal: mitte, **orange**
 3. Mal: unten, **blau**nach dem Drehen das Drehplättchen aufs nächste Feld verschieben

❖ Meilensteine

- Zwischen den Zügen, nach Ausführung aller Aktionen, beim Erreichen oder Überschreiten von 25, 50 und 70 bzw. 20 und 30 Punkten
- Mehrere Meilensteine im Uhrzeigersinn ausführen
- **Goldene Meilensteine**
 - Ein Plättchen auswählen und das Feld mit dem höchsten Wert belegen
- **Entdeckungs Meilensteine**
 - Jede Spezies hat 3 Felder, die zur Entdeckung führen. Ist mind. eines davon frei, kommt der Entdeckungsmeilenstein auf das erste freie Entdeckungsfeld von links.
 - Falls **beide** Spezies bereits entdeckt worden sind \Rightarrow kein Effekt

❖ Sondentechnologien

- Max. 2 Sonden im Solarsystem
- Asteroidenbewegung: +: Bekanntheit, -: Bewegung
- Landen von Sonden: -: Energie
- Mondlandung erlaubt

❖ Spezies entdecken

- Zusätzliche Spuren kommen ggf. auf die Überflussfelder \rightarrow 3 Punkte
- **▼**: Scannen, **▼**: Landen auf Planeten, **▼**: Datenanalyse

■ Entdeckung

- Nach den Meilensteinen: Spezies-Tableau aufdecken, Regeln lesen, Belohnung für Entdecker
- Eigener Kartenstapel: Karten gelten als normale Handkarten
 - Ausnahme: Exertianer

■ Weitere Forschung

- **▼** **▼** **▼** werden auf freie Felder der Spezies gelegt \rightarrow **Belohnung**

❖ Teleskoptechnologien

- Scannen auch neben Erde, 2 Daten
- 1 Bekanntheit für zusätzliches Signal im Mercury-Sektor
- 1 Handkarte abwerfen, um zusätzliches Scannen im Sektor
- 1 Energie zum Sonde starten **oder** 1 Bewegung

Spielablauf

❖ 5 Runden

- Nacheinander hat jeder **1 Hauptaktion** und **beliebig viele freie Aktionen**
- Am Ende des Zuges eines Spielers werden Meilensteine und entdeckte Spezies abgehandelt, dann ist der nächste Spieler an der Reihe
- Sobald alle gepasst haben, endet die Runde, alle erhalten Einkommen und das Startplättchen wird nach links weitergegeben

❖ Hauptaktionen

■ Starten einer Sonde

- **2 Credits**: 1 Sonde auf die Erde
 - Max. 1 Sonde im **All**

■ Umkreisen eines Planeten

- **1 Credit, 1 Energie**: **Sonde**: Sonde → Orbiter, **der** Planeten umkreist → [Siegpunkte], **Daten**, **Scann**, **Einkommen**

■ Landen auf **einem** Planeten oder **Mond**

- Planet
 - **3 Energie (2 falls bel. Orbiter)**: Sonde → Lander vom All auf den Planeten → [Daten], **Siegpunkte**, **außerirdische Spur** [▼]
- **Mond**
 - **Siegpunkte**, **unterschiedliche Vorteile**

■ Scannen naher Sterne

- **1 Credit, 2 Energie**: Scannen eines Sektors von der Erde aus. Eine Karte abwerfen und einen weiteren Sektor in der Farbe (rechte Ecke) der Karte scannen. Jeweils den ersten Datensatz durch einen eigenen Marker ersetzen. Datensatz in den eigenen Datenpool. Für den Einsatz des **zweiten** Datensatzes → **2 Punkte**
 - Falls kein Platz im Sektor, Marker zunächst danebenlegen
 - Datenpool kann max. 6 Daten fassen, zusätzliche Daten müssen abgeworfen werden **Datenanalyse**
- Wenn der letzte Datensatz ersetzt wird, **Sektor abschließen** und **Sektor erneuern**
 - **Meiste Marker** (bei Gleichstand: letzter Marker gelegt): Marker auf Feld oberhalb der Leiste Datensatzes → **außerirdische Spur** [▼] **Jeder** mit min. 1 Marker im Sektor → **1 Bekanntheit**

- **Zweitmeiste Marker** (Gleichstand wie oben). Eigenen Marker ins erste Feld, Rest mit Daten wieder auffüllen

■ Datenanalyse

- **1 Energie**: Analyse der gesammelten Daten. **Nur falls alle oberen** Felder komplett mit Daten **belegt** sind (Untere Felder (von Technologien) dürfen leer sein) → **außerirdische Spur** [▼]

■ Karte ausspielen

- **Kosten lt. Karte**: → Effekt (weißer Teil) sowie sonstige Aktionen (kostenfrei). Karte nach dem Ausspielen auf den Abwurfstapel oder vor sich ablegen (Mission oder Wertungskarte)
 - Mission mit Bedingung
 - Sobald die Bedingung erfüllt ist (auch beim Ausspielen) → **Belohnung**
 - **Auslösbare Mission(en)**
 - Missionen können erst **nach** dem Ausspielen erledigt werden – **auch außerhalb** des eigenen Zuges. Nach jeder Auslösung Feld mit **einem** Marker belegen → **Belohnung** Falls alle Felder belegt sind Karte verdeckt zu den erfüllten Missionen ablegen
 - Wertungskarten
 - Bei Spielende → **Punkte**

■ Erforschen einer Technologie

- **6 Bekanntheit**: 1 Technologie wählen, die noch nicht vorhanden ist, oberstes Plättchen vom Stapel nehmen, ggf. → **2 Punkte** für das 1. Plättchen eines Stapels, Plättchen umdrehen und → **Bonus**, Plättchen aufs Spielertableau (besondere Felder bzw. beliebiges Feld bei Computertechnologien). Anschließend **Solarsystem drehen**

■ Passen

- Freie Aktionen sind möglich
 1. Handkarten abwerfen, bis max. 4 übrig
 2. **Solarsystem drehen**, falls Drehplättchen noch auf dem Abschlussstapel liegt
 3. 1 Karte aus dem aktuellen Abschlussstapel auswählen
- Falls alle gepasst haben, endet die Runde nach dem Nehmen der vorletzten Karte aus dem Abschlussstapel

❖ Freie Aktionen

■ Sonde durchs All bewegen

- **1 Energie/2 Energien** (Asteroidefeld): Bewegung zum Nachbarplaneten → **1 Bekanntheitsymbol**

■ Karte für Bewegungssymbol abwerfen

- Statt eines Markers nutzen

■ Daten platzieren

- Datensatz aus Datenpool im Computer platzieren (von links nach rechts, unteres Feld nur **nach** oberem Feld) → ggf. **Vorteil**

■ Mission erledigen

- Mission einer Karte erledigen

■ Ressourcen tauschen

- Jeweils 2 → 1: Karten, Credits oder Energie
 - Neue Karte vom Stapel oder Auslage

■ Karte kaufen

- 3 Bekanntheit → 1 Karte von Stapel oder Auslage

❖ Zwischen den Runden

1. Alle erhalten Einkommen
2. Startplättchen nach links geben
3. Drehplättchen auf den nächsten Abschlussstapel

❖ Abschlusswertung

- Punkte für ausgespielte Wertungskarten mit goldenem Feld
- Punkte für Marker auf den Goldwertungsplättchen
- **Technologie**
 - Set aus Sonden-, Teleskop- und Computertechnologie
 - Paar aus bel. Technologien
- **Mission**
 - Pro erledigter Mission
 - Paar aus erledigten Missionen und/oder Wertungskarten mit goldenem Feld
- **Einkommen**
 - Set aus Credit-, Energie- und Karteneinkommen
 - Ohne Starteinkommen
 - Pro Credit- oder Energie-Einkommen
 - Ignoriere Art, von der du weniger hast
 - Ignoriere Starteinkommen
- **Anderes**
 - Set aller 3 Farben von besetzten Speziesfeldern
 - Paar aus Sektorsieg und/oder Orbiter/Lander
 - min(Orbiter + Lander, Sektorsiege)
- Punkte durch Spezies – lt. Regel