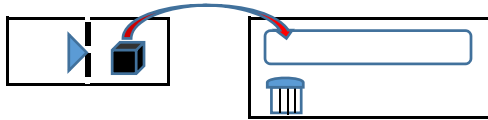


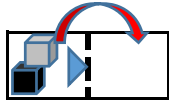
Es werden 5 Runden zu je 3 Phasen gespielt. Sauerstoff = O2

1) Produktions-Phase: *gleichzeitig* Runde 1: Die Phase überspringen.

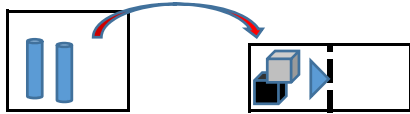
A Erze (Eisen und Titan) lagern und abbauen:



- Erze, rechts auf Förderband liegend, kommen auf die Abfall-Leiste.



- Alle Erze ganz links werden nach rechts versetzt.



- Jede eingesetzte eigene Sonde bringt 1 Eisen bzw. 1 Titan auf Dein Förderband, linke Seite.

B SOLAR-Energie:

- In Runde 3 und 5 erhält man 3 (gelbe) Solar-Würfel in sein Batterie-Feld. LAGER-LIMIT: 6



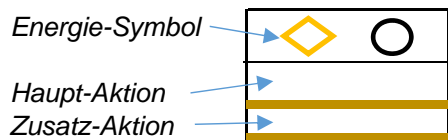
2) Aktions-Phase: *In Zugreihenfolge immer 1 Zug machen, bis alle Spieler gepasst haben.*

- Man wählt immer EINE der 3 Möglichkeiten (A / B / C):

A Ein Modul nutzen:

Rohstoffe sind unbegrenzt.

- Wähle 1 Hand-Karte und lege sie offen (Abwurfstapel) neben Dein Tableau.
- Wähle dazu 1 Modul der gespielten Karte UND ziehe Deinen Astronauten von seinem aktuellen Modul in das gewählte Modul.
- Jedes Betreten eines Moduls auf dem Weg ins Zielmodul verbraucht 1x O2. Versetze Deinen O2-Marker entsprechend nach rechts.
 - ➔ Der O2-Marker darf bis max. oberhalb Deines Stress-Markers ziehen.
- Auf dem Ziel-Modul darfst Du 1 Aktion ausführen.



- Ist das Energie-Symbol schon besetzt, erhält der fremde Spieler mit Astronaut dort 1 SP. Ist es frei, setze Deinen Astronauten dorthin. Zahle 1 Energie.

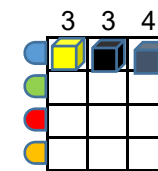
*das kostet auch 1 Forscher-Spezialisierung

- Manche Module zeigen eine **ZUSATZ**-Aktion. Du kannst bei der Modul-Nutzung wählen, was Du nutzen willst: Haupt-Aktion / Zusatz-Aktion / beide Aktionen (in freier Reihenfolge)

- ... Die **Zusatz-Aktion** ist zu beliebigem Zeitpunkt in Deinem Zug ausführbar. Das kann im Modul sein, wo Dein Astronaut startet* / seine Bewegung endet.
- ... Nur Energie-Kosten der Zusatz-Aktion zahlen, egal ob Modul aktiv / inaktiv ist.
- ... Die im Zug gespielte Forscher-Karte zählt für den ganzen Spiel-Zug.
- ... Führt Du nur die Zusatz-Aktion aus, muss Dein Astronaut danach neben das Energie-Feld ziehen, wenn er darauf stand.

Das selbe MODUL mit Deinem Astronauten erneut zu nutzen, ist möglich,

- ... wenn Du 1 Forscher-Karte spielst, die das Modul zeigt.
- ... wenn Du 1x O2 zahlst (der Astronaut atmet auch ohne Bewegung).
- ... wenn es nicht im selben Spielzug ist.
- ! Wenn Du auf dem Energie-Feld stehst, erhältst Du nicht wie üblich 1 SP.



NOTFALL-DEPOT:

Jederzeit darf man aus der Reihe der eigenen Farbe 1 - 3 der anfangs 3 Rohstoffe = Energie / Eisen / Wasser nehmen. Jede Entnahme kostet 3 bzw. 4 SP (wie aufgedruckt).

BATTERIE LEER?



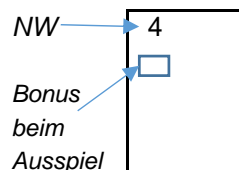
Hast Du keinen Energie-Würfel mehr, kannst Du ggf. das Notfall-Depot nutzen ODER nur Aktionen ohne Energie-Aufwand nutzen ODER "Feierabend machen".

AUSRÜSTUNG:

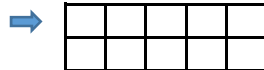
- Zu Spielbeginn hat jeder Spieler ein persönliches Ausrüstungs-Plättchen erhalten. Diese Ausrüstung ist einem bestimmten Modul zugeordnet.
- Die Ausrüstung ändert für den Spieler individuell die Modul-Regel (optional). Nach Nutzung ist das Ausrüstungs-Plättchen vorerst umzudrehen = INaktiv.

B Forscher ernähren (Du nimmst 1 - x Forscher wieder auf die Hand):

- Spiele 0 - x Nahrungs-Karten auf einen gemeinsamen Abwurfstapel aus.
- Du darfst so viele Forscher nach Wahl aus Deinem Abwurf-Stapel auf die Hand nehmen, wie der Nährwert (NW) der gespielten Nahrungs-Karten ist.



- **Spielst Du mehr NW** aus, als die Anzahl der Forscher ausmacht, musst Du die Differenz als Abfall entsorgen. Dazu legst Du je 1 Eisen vom allg. Vorrat in Deine nächste freie Position Deiner 2 Abfallzeilen.



- Wann immer **Abfall** das drittletzte oder vorletzte Feld der Abfall-Leiste belegt, rückst Du auf der CO2-Leiste um 1 Feld hoch (wenn möglich). Wann immer Abfall das letzte Feld der Abfall-Leiste belegt, zieht Dein Stress-Marker (wenn möglich) um 1 Feld nach links. Ist Dein Abfall-Bereich voll, bekommst Du keinen weiteren Abfall. Es gibt Möglichkeiten im Spiel, Abfall abzubauen.
- Zum Spielende verlierst Du 1 SP für den 1. Abfall, 2 SP für jeden weiteren.



Sonderfall: Du hast **NULL Nahrungs-Karten** ausgespielt (weil Du keine hast):



- Für je 2 SP Verlust darfst Du 1 Forscher wieder auf die Hand nehmen.
- Es ist nicht möglich, unter 0 SP auf der SP-Leiste zu ziehen. Hast Du zu Beginn von "Forscher ernähren" nur 1 SP oder 0 SP, dann darfst Du genau 1 Forscher-Karte von Deinem Abwurf-Stapel auf die Hand nehmen. Dein SP-Marker steht danach auf jeden Fall auf "0".

ENDE DEINES ZUGES nach Phase 2B:

- Steht Dein Astronaut auf dem Energie-Feld eines Moduls und Du führst die Aktion "Forscher ernähren" aus, stelle den Astronauten dann neben das Energie-Feld. Das Modul ist nun INaktiv.
- Hast Du alle **BONI** von Deinen ausgespielten Nahrungs-Karten erhalten, ist **der nächste Spieler in Spielerreihenfolge am Zug**.

C Feierabend machen = PASSEN.

- Du darfst jederzeit passen bzw. musst passen, wenn Du keine Aktion ausführen kannst.
- Steht Dein Astronaut auf dem Energie-Feld eines Moduls, stelle ihn daneben. Versetze Deine Scheibe von der Zugfolgeleiste in die Leiste für die nächste Runde, möglichst weit links. Ggf. bekommst Du einen sofortigen Bonus:
 - ➔ Das kann 1 offen ausliegende Nahrungs-Karte im Saatbeet sein ODER 1 bis 2 Energie-Würfel.

3) Aufräum-Phase:

Rundenende

- Es gibt SP für Bohr-Sonden: Für 2 / 3 / 4+ eigene zusammenhängende Sonden sind das 1 / 2 / 3 SP.
- Erhältet SP gemäß Eurer Position auf der CO2-Leiste. Es wird von oben begonnen mit dem Verteilen. Beispiel: Zu zweit und dritt verliert der letzte Platz 1 SP und der 1. Platz gewinnt 1 SP. *Patt: siehe Seite 15 der Spielregel*
- Erhältet 1 SP für jedes von Euch gebaute verbesserte Modul.
- Reaktiviert Eure Ausrüstung, falls inaktiv. Sauerstoff-Zähler auf Null setzen!
- Liegen alle Scheiben in der Sanduhr-Zeile der Zugreihenfolge: SPIELENDEN. Andernfalls geht es weiter mit einer neuen Runde.

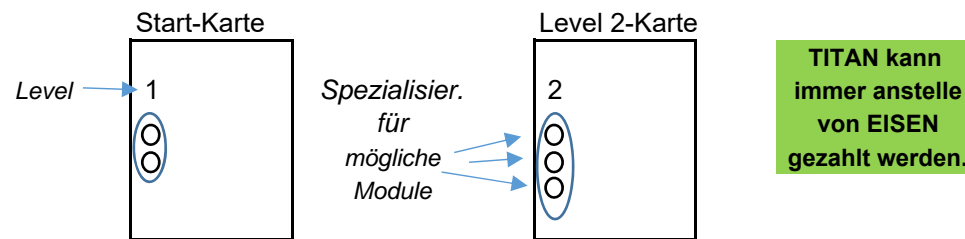
Spielende: *Es gibt noch viele weitere SP.*

- Stress-Zähler: Unterhalb Feld 8 / 7 der O2-Leiste = 5 bzw. 2 SP.
- Forscher der Stufe 2 in Besitz: je 2 SP
- **Vielfalt:** Zählt ungenutzte Nahrungs-Karten. Wer die meisten unterschiedlichen Namen auf der Hand hat, erhält 8 SP. Folgeplätze: 5 bzw. 2 SP
Patt: Beteiligte addieren SP der Ränge und teilen diese abgerundet auf.
z.B.: 2 Spieler mit den meisten Namen: $8+5 / 2 = 6$ SP je Beteiligtem
- **Nährwert:** Addiert die Nährwerte Eurer ungenutzten Nahrungs-Karten. Wertet wie bei Vielfalt.
- Je nach Position auf CO2-Leiste verliert man 5 / 2 SP ... erhält 0 bis 8 SP.
- Erfüllte Aufträge: 0 / 1 / 2 / 3 / 4+ bringen -5 / 0 / 3 / 5 / 8 SP.
- Gelagerte Rohstoffe: Erhalte 1 SP für je 2 Rohstoffe.
- Angehäufert Abfall: Der 1. Abfall kostet 1 SP, jeder weitere je 2 SP.

Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

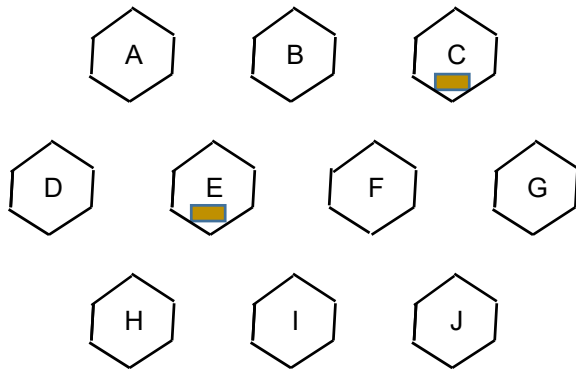
Patt: Der Beteiligte mit mehr erfüllten Aufträgen siegt. Nächste Kategorie: bessere Position auf CO2-Leiste zählt. Ansonsten = geteilter Sieg.

Forscher-Karten:



Level-2-Forscher dürfen bis zu 2 ihrer Module in EINEM Zug nutzen, bevor sie erschöpft sind und abgeworfen werden.

Spielplan-Anordnung der MODULE

 Zusatzaktion


- A Müllverwertungsanlage
- B Quartiere
- C Labor
- D Kraftwerke
- E Industriekomplex
- F Kommunikationsraum
- G Luftschleuse
- H Minenkontrollraum
- I Raumhafen
- J Gewächshaus

- A** • Je nach Deiner Position auf der Nachhaltigkeits-Leiste wählst Du aus 1 - 4 Nutzungs-Möglichkeiten. Bereits erreichte Level verfallen nicht.
- a. Lege 1 Müll von der Abfalleiste auf 1. Feld vom Förderband.
 - b. Lege 1 Müll von der Abfalleiste in allg. Vorrat. Nimm 3 Energie.
 - c. Lege 1 Müll von der Abfalleiste in allg. Vorrat. Nimm 1 Wasser.
 - d. Nutze 2 verschiedene Aktionen (a / b / c). Besitzt Du die Ausrüstung für dieses Modul, darfst Du sie als eine der beiden Aktionen nutzen.
- B** • Dieses Modul braucht keinen bestimmten Forscher.
Lege 0 - x Forscher-Karten von der Hand auf Deinen Abwurfstapel. Start-Forscher (Level 1) senken Stress um 1, Stufe-2-Forscher um 2.
- Hast Du vorher einen Level-2-Forscher für genau 1 Aktion genutzt, darfst Du ihn für 1 Stress-Reduzierung abwerfen.
 - Der neue Stress-Level gilt sofort. Dein Zug endet nun.
- C** • Rücke um 1 Schritt vor auf einer Leiste: Extraktion / Nachhaltigkeit. Nutzungsmöglichkeiten bereits erreichter Level verfallen nicht.
- Erreichst Du die 5. Stufe einer Leiste, erhältst Du 5 SP UND einen beliebigen verfügbaren Bonus der Auswahlleiste dort:
Lege 1 Scheibe auf den genutzten Bonus.
Statt 3 Abfall kannst Du weniger entsorgen, wenn Du keine 3 hast.
Hast Du beide Top-Positionen erreicht, ist diese Aktion tabu.
- ZUSATZ-Aktion: Wähle 1 verbessertes (verfügbares) Modul und lege es auf das entsprechende Modul des Spielplans.
Kosten dafür: 2 Titan und 1 Energie.
Lege 1 Scheibe auf das nächste freie Feld der Bauleiste (am oberen Rand des Spielplans). Erhalte 9 / 7 / 6 / 4 SP Bonus.

- D** • Es fallen KEINE Aktivierungs-Kosten in Energie an.
• Gib 1 Eisen ab und erhalte 2 Energie + 1 SP.
ODER
- Gib 1 Wasser + 1 Abfall von Deiner Abfalleiste ab.
Erhalte dafür 4 Energie + 1 SP.
- E** • Nutze die Extraktions-Leiste mit 1 Aktion innerhalb der von Dir bisher erreichten Level dort.
- ZUSATZ-Aktion: Gib bis zu 2 Energie ab und setze Deine Scheibe auf CO2-Leiste je gezahlter Energie um 1 Feld nach unten. Du musst das Modul nicht aktiviert haben (Dein Astronaut kann daneben stehen).
- F** • Wähle 1 Forscher-Karte vom Bewerber-Markt und zahle 1 - 2 Eisen.
• Nimm die Karte auf die Hand, sie ist nutzbar ab dem nächsten Zug.
• Verschiebe übrige Karten im Markt nach rechts und fülle ihn auf.
- G** • Erhöhe Deinen Stress um 1, wenn möglich. Sonst ist die Aktion tabu.
• Nimm 1 Sonde von oben (von Deinem Tableau) und setze sie auf ein beliebiges, freies Abbau-Feld des Minenbereichs. Angrenzend zu eigenen Sonden ist besser für SP am Rundenende.
• Erhalte den Bonus, der neben dem Entnahme-Feld der Sonde steht. Hast Du keinen Lagerplatz für den Bonus, verfällt er.
Titan wird ebenso wie Eisen beim Abbau auf das Förderband gelegt.
- H** • Erze abbauen: Alle Deine Sonden im Einsatz bringen Erz / Titan, was jeweils auf das Förderband links kommt.
ODER
- Eisenerz anreichern:
Lege 1 Eisen von beliebiger Position des Förderbandes auf die Abfall-Leiste und nimm 2 Titan, die links aufs Förderband kommen.
Erhalte 1 Müll.
- I** • Wähle 1 verfügbares Auftrags-Plättchen.
• Gib die abgebildeten Rohstoffe in den allgemeinen Vorrat zurück.
• Erhalte abgebildete Belohnung + lege den Auftrag neben Dein Tableau.
• Decke das nächste Plättchen auf, wenn möglich.
- J** • Nimm 1 offene Karte vom Saatbeet auf die Hand
ODER
- Gib 1 Wasser ab + nimm 3 offene Karten auf die Hand + 1 SP.
 - Fülle zum Zugende das Saatbeet auf.