

Es werden mehrere Runden wie folgt gespielt:

1) RAUMSTATION drehen:

- ◆ Der Startspieler dreht die Raumstation beliebig weit (0 - x), so daß aber sein Sektor-Marker danach auf einen einzigen Sektor (mit 1 - 2 Stapeln) zeigt.
- ◆ Jeder Spieler wählt in Reihenfolge 1 der beiden Plättchen aus dem Sektor mit eigenem Sektor-Marker. Ausprobieren ist vor der endgültigen Wahl erlaubt.

2) PLÄTTCHEN PLATZIEREN:

- ◆ Das gewählte Plättchen wird auf dem eigenen Planeten platziert. Es gelten folgende Legeregeln:
 - ➔ Das 1. Plättchen muss man an den Rand des Planetenrasters legen.
 - ➔ Weitere Plättchen müssen an mind. 1 anderes orthogonal angrenzen.
 - ➔ Plättchen dürfen sich nicht überlappen.
 - ➔ Plättchen dürfen nicht über das Planetenraster hinausragen.
 - ➔ Plättchen müssen an den Linien des Rasters ausgerichtet sein.
 - ➔ Überdeckt man Rettungskapseln / Rover, kommen diese in die Schachtel.

Das Plättchen darf auf die Rückseite gedreht werden (ist identisch).

Ist ein Meteorit abgebildet, muss sofort 1 **Meteorit** darauf gelegt werden.

BEACHTTE: Reihen/Spalten mit Meteorit WERTEN NICHT zum Spielende.

Jedes Plättchen besteht aus 2 Abschnitten mit je einer Gebiets-Art und zeigt in jedem Gebiet 1 dazu passende Ressource.

- ◆ Jeder entsprechende eigene **Ressourcen-Marker** zieht auf Eurem Konzern **um 1 Feld voran**. Energie (Solarpanel) hat keinen Marker (s. Sonderregel).
- ◆ **Der Startspieler-Marker wird nach LINKS gereicht.**

Spielende tritt ein:

ENTWEDER kann ein Spieler kein Plättchen aus seinem Sektor regelkonform platzieren. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt. Alle die Spieler, die nicht regelkonform legen können, wählen trotzdem 1 Plättchen aus ihrem Sektor und rücken Ressourcen-Marker vor. Zeigt das Plättchen Energie, zieht der Marker der anderen Ressource doppelt vor. Wasser bringt den Wasser-Marker voran.

ODER ein Sektor ist leer, nachdem das letzte Plättchen daraus genommen wurde. Die Runde wird normal zu Ende gespielt.

RESSOURCEN-LEISTEN:

- ➔ Jede Leiste bringt je nach Position des Ressourcen-Markers die höchstmögliche Anzahl an Medaillen, die der Marker erreicht/passiert hat.
- ➔ Erreicht/überschreitet man ein Synergieschub-Symbol, rückt man auf 1 beliebigen Leiste um 1 Feld vor. Dadurch evtl. ausgelöste weitere Boni gelten nun auch.
- ➔ Ist ein Ressourcen-Marker ganz oben auf seiner Leiste angekommen, macht er keine Fortschritte mehr. Das gilt nicht für den ROVER-Marker.



Könntest Du Deinen ROVER-Marker vorrücken und er steht schon ganz oben, erhältst Du so viel Rover-Bewegungen, wie über der Leiste angezeigt sind.

LEISTE "BEVÖLKERUNG":

Meilenstein: Kommst Du auf/über einen Meilenstein, nimmst Du den Stapel der Bevölkerungs-Karten der entsprechenden Stufe. Wähle nun 1 Karte davon aus und lege den Stapel zurück. Erreichen mehrere Spieler in selber Runde gleichen Meilenstein, gilt die Spielerreihenfolge (beginnend beim Startspieler) .



Kartenhinweis "SOFORT" = Erhalte den angegebenen Bonus.

Kartenhinweis "SPIELEND" = Geheim halten bis zum Spielende.

LEISTE "WASSER":

- ➔ Um auf der Leiste vorzurücken, muss mind. 1 Wasserfeld des Plättchens ein Eisfeld des Planeten abdecken. Erfolgt die Abdeckung nicht, ziehst Du nicht vor. Alle blauen Planetenfelder sind Eisfelder.

LEISTE "BIOMASSE":

Meilenstein: Kommst Du auf/über einen Meilenstein, erhältst Du 1 grünes BONUS-Plättchen und legst es nach den üblichen Legeregeln sofort auf Deinen Planeten.

LEISTE "ROVER":

Meilenstein: Kommst Du auf/über einen Meilenstein, stelle sofort 1 Rover vom Konzern auf 1 beliebiges Feld Deines soeben gelegten Plättchens. Liegt dort ein Meteorit, kannst Du den Rover darauf stellen und legst den Meteoriten auf Deinen Konzern.

Ein erhaltener Rover kommt immer auf das zuletzt gelegte Plättchen.

ROVER-BEWEGUNG:

- ➔ Kommt Dein Rover-Marker auf/über ein Feld mit Zahl, erhältst Du entsprechend viele Rover-Bewegungen und darfst diese insgesamt max. so viele Felder weit bewegen. Bewegung ist auf mehrere Rover aufteilbar.
- ➔ 1 Rover-Bewegung = 1 Feld im Planetenraster, nicht diagonal, vor/zurück. Auf 1 Feld kann gleichzeitig nur 1 Rover stehen.
- ➔ Könntest Du Deinen ROVER-Marker vorrücken und er steht schon ganz oben, erhältst Du so viele Rover-Bewegungen, wie über der Leiste angezeigt sind.
- ➔ Bei Bewegung auf/über Meteoriten / Rettungskapseln sammelst Du diese ein und legst sie auf den Wertungsbereich auf Deinem Konzern.

ROVER wird ABGEDECKT: ➔ In einem solchen Fall kommt der Rover in die Schachtel zurück.

LEISTE "TECHNOLOGIE":

Meilenstein: Kommst Du auf/über einen Meilenstein, schaltest Du eine Technologie frei, die bis zum Spielende gilt (i. d. Regel).
Fällt Dein Technologie-Marker unter den Meilenstein zurück, ist die Technologie zunächst nicht mehr nutzbar.

Standard-Technologien:

- Stufe 1: Du musst Plättchen nicht mehr angrenzend legen.
Stufe 2: Du darfst Bonus-Plättchen aufbewahren und am Spielende legen.
Stufe 3: Erhältst Du Roverbewegungen, gibt es 1 mehr.
Stufe 4: Beim Legen von Wasser-Plättchen rückst Du 2 statt 1 Felder vor mit Deinem Wasser-Marker.
Diese Technologie gilt nur beim LEGEN von Plättchen.
Stufe 5: Du legst bei Meteoriten-Symbolen keine Meteoriten mehr aus.

Alle bereits erworbenen Stufen gelten weiterhin, solange der Technologie-Marker nicht unterhalb der jeweiligen Stufenfelder zurückfällt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.07.23

ENERGIE:

- Es gibt keine Ressourcen-Leiste für Energie. Als Ersatz darf man:
- ENTWEDER auf der Leiste der anderen Ressource des gelegten Plättchens um 1 Feld voranziehen.
ODER 1 beliebige Ressource* aus einem Gebiet wählen, das senkrecht oder waagrecht an das gesamte Gebiet mit der Energie-Ressource des soeben gelegten Plättchens angrenzt. *Deren Marker zieht 1 Feld vor.
- Bei Wahl eines WASSERFELDES muss es nicht auf einem Eisfeld liegen.
- Gebiet = orthogonal zusammenh. Gruppe auf Feldern derselben Gebietsart.

WERTUNG:

Zunächst sind folgende Schritte auszuführen:

- Legt evtl. aufbewahrte Bonus-Plättchen nun auf Eurem Planeten an.
- Nutzt Technologien mit dem Hinweis "Spielende".
- Nutzt die Bevölkerungs-Karten mit Hinweis "Spielende", die auch Ressourcen-Marker vorrücken lassen.

Zählt, wie viele Medaillen Ihr habt:

- A) Erhalte für jede Reihe und Spalte Deines Planeten OHNE leeres Feld UND OHNE Meteoriten 1 / 2 / 3 Medaillen (wie viele, ist am Rand aufgedruckt). Ein Feld mit Rettungskapsel gilt als leer.
- B) Erhalte Medaillen vom obersten Feld, das Dein Ressourcen-Marker erreicht oder überschritten hat. Das gilt für jede Ressourcen-Leiste.
- C) Erhalte 1 Medaille je eingesamelter Rettungs-Kapsel UND 1 Medaille für je 3 eingesammelte Meteoriten (abgerundet). Bestimmte Bevölkerungs-Karten können die Anzahl der Medaillen erhöhen.
- D) Erhalte Medaillen Deiner Bevölkerungs-Karten mit Hinweis "Spielende".
- E) Erhalte Medaillen Deiner erfüllten Einzelziele (falls im Solomodus oder im Einzelziel-Modus gespielt).
- F) Erhalte Medaillen von Nachbarzielen. Vergleiche Deinen Planeten mit dem Planeten links bzw. rechts von Dir (nicht im Solomodus).

Zählt Eure erhaltenen Medaillen zusammen:

Wer die meisten Medaillen hat, gewinnt das Spiel.

*Patt: Der Beteiligte mit weniger leeren Feldern in seinem Planetenraster siegt.
Bei weiterem Patt gewinnt, wer von den Beteiligten weniger Meteoriten auf seinem Planeten liegen hat.*