

SETI

ANLEITUNG

SETI ist ein Spiel der Erforschung und letztlich der Entdeckung. Ihr wisst, dass es dort draußen außerirdisches Leben gibt – ihr müsst es nur finden. Durch den umsichtigen Einsatz begrenzter Ressourcen werdet ihr Sonden starten, Planeten erforschen, den Sternen lauschen und die Wissenschaft der Exobiologie voranbringen.

Ihr alle leitet Raumfahrtorganisationen, die sich – mit Bezug auf reale Technologien und Entdeckungen – aufmachen, einige der größten Geheimnisse der Menschheit zu lüften.

► How-to-Play-Video
(Englisch)

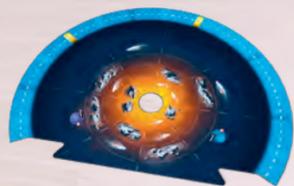


cge.as/se-htp

Schaut euch einen beliebigen Fleck am Himmel genau an und ihr werdet eine Million Galaxien finden, jede mit Milliarden von Sternen.

Sterne können Planeten haben; Planeten können Leben haben; Leben kann intelligent werden. Und das bedeutet, egal wohin ihr den Blick mit eurem Teleskop richtet, es könnte jemand zurückblicken.

SPIELPLAN



Solarsystem

OBJEKT #1



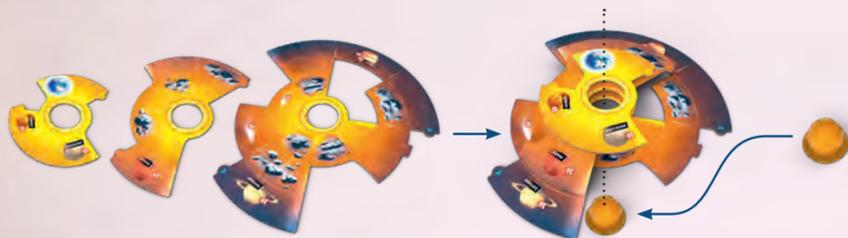
Technologietableau

OBJEKT #2



Planetentableau

OBJEKT #3



3 Solarsystemscheiben

OBJEKT #4

Sonne

OBJEKT #5



4 Sektorentableaus mit nahen Sternen

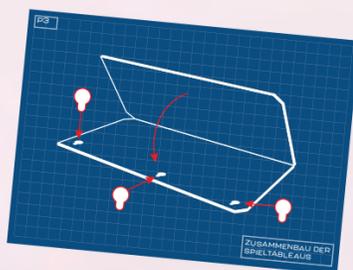
OBJEKT #6

EUER MATERIAL



4 Spieltableaus (Rivalentableaus auf der Rückseite)

OBJEKT #7



4 Übersichtsbogen

OBJEKT #8

PRO FARBE:



8 Sonden*

OBJEKT #9



30 Marker*

OBJEKT #10



1 Bekanntheitsmarker

OBJEKT #11



1 Wertungsmarker

OBJEKT #12



1 Punktemarker (100/200)

OBJEKT #13



1 Starteinkommenskarte

OBJEKT #14

SOLOMODUS



24 Zielplättchen

OBJEKT #15



19 Aktionskarten

OBJEKT #16

Diese Materialien benötigst du nur im Solomodus (siehe S. 22).

WEITERES



48 Technologieplättchen

OBJEKT #17



12 2-Punkte-Plättchen

OBJEKT #18



1 Startplättchen

OBJEKT #19



2 Drehplättchen

OBJEKT #20



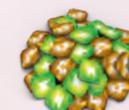
4 Gold-Wertungsplättchen

OBJEKT #21



138 Karten

OBJEKT #22



30 Credits und 30 Energie*

OBJEKT #23



70 Datensätze*
(Mit der Kurzform Daten sind stets mehrere Datensätze gemeint.)

OBJEKT #24

AUSSERIRDISCHE SPEZIES

MASCAMITEN

1 Mascamiten-Tableau

1 Regelbogen

10 Mascamiten-Karten

7 Mascamiten-Proben

OBJEKTE #25

Erste Entdeckung am: . . .

EXERTIANER

1 Exertianer-Tableau

1 Regelbogen

15 Exertianer-Karten

2 Exertianer-Meilensteine

OBJEKTE #28

Erste Entdeckung am: . . .

OUMUAMUA

1 Oumuamua-Tableau

1 Regelbogen

10 Oumuamua-Karten

1 Oumuamua-Teil

17 Exofossilien-Plättchen*

OBJEKTE #26

Erste Entdeckung am: . . .

CENTAURIANER

1 Centaurianer-Tableau

1 Regelbogen

10 Centaurianer-Karten

4 Nachricht-Meilensteine

OBJEKTE #29

Erste Entdeckung am: . . .

ANOMALIEN

1 Anomalien-Tableau

1 Regelbogen

10 Anomalien-Karten

3 Anomalien-Plättchen

OBJEKTE #27

Erste Entdeckung am: . . .

In jeder Partie könnt ihr 2 dieser 5 Spezies entdecken.

* Der Vorrat dieses Materials ist unbegrenzt. Ersetzt ihn durch geeignetes Material, falls er euch ausgeht. Ihr könnt z. B. eure Marker für Figuren derselben Farbe nutzen und umgekehrt.

1 SPIELPLAN

Setzt den Spielplan aus dem Planetentableau (A), dem Solarsystem (B) und dem Technologietableau (C) zusammen und legt ihn zwischen euch.

2 AUSSERIRDISCHE SPEZIES

Mischt die 5 Spezies-Tableaus verdeckt und legt 2 zufällige von ihnen an das Planetentableau an. Deckt die Spezies erst auf, sobald ihr sie entdeckt. Legt die übrigen 3 ungesehen in die Schachtel zurück. Lasst alle anderen Spezies-Materialien vorerst in der Schachtel.

3 SOLARSYSTEM

Richtet die 3 Scheiben in der Mitte des Solarsystems und die 4 Sektortableaus zu Beginn zufällig aus.

Ihr könnt diesen QR-Code nutzen, um eine zufällige Anordnung als Vorlage zu erhalten. Wichtig ist, dass ihr **die Scheiben so ausrichtet, dass sie 8 klar definierte Sektoren mit je einem nahen Stern zeigen.**

In der Partie dreht ihr die Scheiben, sodass die Planeten die Sonne umkreisen.



cge.as/seti-solarsystem

A - PLANETENTABLEAU

B - SOLARSYSTEM

C - TECHNOLOGIETABLEAU

7 GOLD-WERTUNGSPLÄTTCHEN

Die 4 Gold-Wertungsplättchen sind beidseitig bedruckt. Legt sie mit einer zufälligen Seite nach oben an den Spielplan an.

8 ENTDECKUNGS-MEILENSTEINE

Legt eurer Anzahl entsprechend Marker einer ungenutzten Farbe als Entdeckungs-Meilensteine in die Plätze über dem 20-Punkte-Feld und dem 30-Punkte-Feld.

Allein oder zu zweit: Legt je 2 Marker über die Felder.

Zu dritt: Legt je 1 Marker über die Felder.

Zu viert: Legt keine Marker über diese Felder.



10 ABSCHLUSSKARTEN

Bereitet 4 Abschlussstapel aus den Karten vor und legt diese an das Technologietableau an. Jeder der 4 Stapel enthält Spieleranzahl +1 Karten. *(Seid ihr z. B. zu dritt, enthält jeder Stapel 4 Karten.)*

Nach dem Passen wählt ihr in Runde 1, 2, 3 und 4 je 1 Karte des entsprechenden Abschlussstapels aus.

11 DREHPLÄTTCHEN

Legt 1 Drehplättchen auf das markierte Feld des Technologietableaus. Legt 1 Drehplättchen auf den 1. Abschlussstapel. Es dient als Erinnerung dafür, dass beim ersten Passen einer Runde das Solarsystem gedreht wird.



9 TECHNOLOGIEN

Es gibt 12 verschiedene Technologien, die euch bei der Suche nach intelligentem Leben helfen. Alle sind auf dem Technologietableau dargestellt – je 4 Technologien in 3 Farben. **Legt jeweils die 4 verschiedenen Technologien als Stapel in zufälliger Anordnung auf die Felder der passenden Farbe.** Legt auf jeden der 12 Technologiestapel ein 2-Punkte-Plättchen.



4 AUSLAGE

Mischt die 138 Karten verdeckt und legt sie als Stapel neben den Spielplan. Lasst daneben etwas Platz für einen Abwurfstapel. **Deckt die obersten 3 Karten auf und legt sie als Auslage daneben.**

5 CREDITS UND ENERGIE

Legt Credits und Energie neben den Spielplan.

6 DATEN

Füllt die Datenplätze aller nahen Sterne mit Daten auf. Einige Sterne haben mehr als andere. Legt die übrigen Daten neben den Spielplan.

Wählt je 1 Farbe, nehmt euch das Material dieser Farbe und 1 Übersichtsbogen. Legt alles gut erreichbar vor euch.



Wer zuletzt ein UFO gesehen hat, nimmt sich das Startplättchen und beginnt die Partie. Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Stellt eure Wertungsmarker wie folgt auf: Wer beginnt, stellt den eigenen Wertungsmarker auf 1. Wer danach folgt auf 2, usw.

STARTRESSOURCEN

Auf der Rückseite eurer **Starteinkommenskarte** findet ihr eure Startressourcen: 4 Bekanntheit, 4 Credits, 3 Energie und 5 Karten.

4 Eure Bekanntheit markiert ihr mit euren Bekanntheitsmarkern auf der Bekanntheitsleiste des Technologietableaus. Zu Beginn habt ihr alle je 4 Bekanntheit.

4 **3** Nehmt euch jeweils 4 Credits und 3 Energie aus dem allgemeinen Vorrat.

5 Zieht jeweils 5 Karten vom Stapel.

↑ Steigert dann mit 1 dieser Karten euer Einkommen.

Einkommen steigern

Indem du 1 deiner Handkarten nach unten versetzt unter dein Starteinkommen legst, erhöhst du dein Einkommen (↑). Die ausgelegte Karte erhöht dein Einkommen permanent. Erhalte sofort die Belohnung der rechten, unteren Ecke. **Die Belohnungen aller Karten in dieser Einkommensauslage erhältst du von nun an zu Beginn jeder Runde (ab Runde 2).**

Nutzt ihr Ressourcen, müsst ihr sie abwerfen.



Starteinkommenskarte



EINKOMMENS-AUSLAGE

Regelmäßiges Einkommen (ab Runde 2)

Belohnung beim Steigern des Einkommens und regelmäßiges Einkommen

Die Partie verläuft über 5 Runden. **Wer das Startplättchen hat, macht den 1. Zug dieser Runde.** Ihr führt eure Züge im Uhrzeigersinn durch. Dabei überspringt ihr alle, die in dieser Runde bereits gepasst haben. Am Ende der 5. Runde folgt die Abschlusswertung. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

ZUG

Führe in deinem Zug **1 Hauptaktion** aus:

FREIE AKTIONEN

In deinem Zug darfst du zusätzlich zur Hauptaktion weitere Dinge tun. Diese **freien Aktionen** findet ihr grün markiert in dieser Anleitung. Alle stehen auch auf euren Übersichtsbogen. **Freie Aktionen** dürft ihr jederzeit in eurem Zug ausführen – vor, nach oder während eurer Hauptaktion.

RUNDE

Hast du deine **Hauptaktion** und beliebig viele **freie Aktionen** ausgeführt, endet dein Zug. Handle dann erreichte **Meilensteine** und **entdeckte Spezies** ab. Danach ist am Zug, wer links von dir sitzt.

Ihr führt so lange nacheinander Züge aus, bis alle gepasst haben. Passt jemand, wechseln sich nur noch alle anderen mit ihren Zügen ab. Sobald alle gepasst haben, endet die Runde und ihr erhaltet euer Einkommen. Wer das Startplättchen hat, gibt es nun nach links weiter. Dadurch ändert sich, wer die nächste Runde beginnt.

HAUPTAKTIONEN

- STARTEN** einer Sonde
- UMKREISEN** eines Planeten
- LANDEN** auf einem Planeten oder Mond
- SCANNEN** naher Sterne
- DATENANALYSE**
- AUSSPIELEN** einer Karte für ihren Effekt
- ERFORSCHEN** einer Technologie
- PASSEN** bis zum Ende dieser Runde

KARTENAUFBAU

Du kannst nicht alles nutzen, was auf einer Karte steht. *Spielst du eine Karte z. B. für ihren Effekt als Hauptaktion aus, kannst du sie nicht als freie Aktion abwerfen.*

FREIE AKTION

Du darfst die Karte jederzeit in deinem Zug für die hier angegebene Belohnung abwerfen.

HAUPTAKTION

KOSTEN

Zahle diese Kosten nur, falls du sie als Hauptaktion ausspielst.

EFFEKT

Das ist der Effekt, falls du sie als Hauptaktion ausspielst.

MISSION

Einige Karten bringen dir zusätzliche Belohnungen ein, sobald du ihre Bedingungen erfüllst (siehe S. 15).



SEKTORENFARBE

Diese Farbe ist beim SCANNEN wichtig.

Jede Karte repräsentiert ein anderes wissenschaftliches Projekt – ein vergangenes oder für die Zukunft geplantes.

EINKOMMEN

Diese Ressource erhaltet ihr, falls ihr mit dieser Karte euer Einkommen steigert (↑).

Lernt hier mehr über die Projekte, die ihr ausspielt!



Zahle 2 Credits zum **Starten einer Sonde**. Stelle 1 deiner Sonden auf die **Erde** im Solarsystem.

Grundsätzlich könnt ihr jeweils max. 1 Sonde im All haben. Bist du am Sondenlimit, kannst du keine neue Sonde starten. („Im All“ meint alle Ringe des Solarsystems. Im Gegensatz dazu sind Sonden auf dem Planetentableau nicht „im All“.)



Durch die Sonne könnt ihr euch nicht bewegen!

Sonden auf Planeten darfst du zu  oder  **umwandeln** (siehe nächste Seite).

3 ... 2 ... 1 ... **ABFLUG!**

BEWEGUNG

Ihr dürft eure Sonden durchs All bewegen.

Bewege pro genutzter  eine deiner Sonden zu einem benachbarten Feld (nicht diagonal).



Asteroiden erschweren die Navigation. Zum Verlassen von Asteroidenfeldern benötigst du 1 zusätzliche Bewegung.

Tipp: Manchmal bewegt das Solarsystem die Sonden durch Drehung (siehe S. 16). Mit sorgsamer Planung kannst du das zu deinem Vorteil nutzen!

Bewegung erhaltet ihr auf verschiedene Arten:

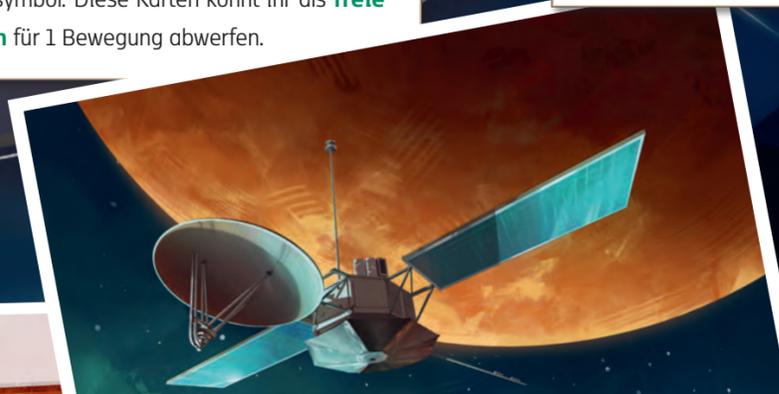
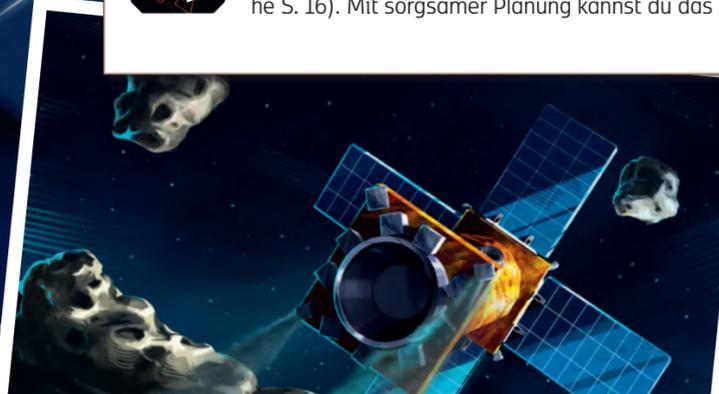
  Nutze 1 Energie für 1 Bewegung. Das ist eine **freie Aktion**. Nach dem Starten einer Sonde darfst du sie sofort bewegen. Natürlich kannst du auch warten und sie später bewegen.

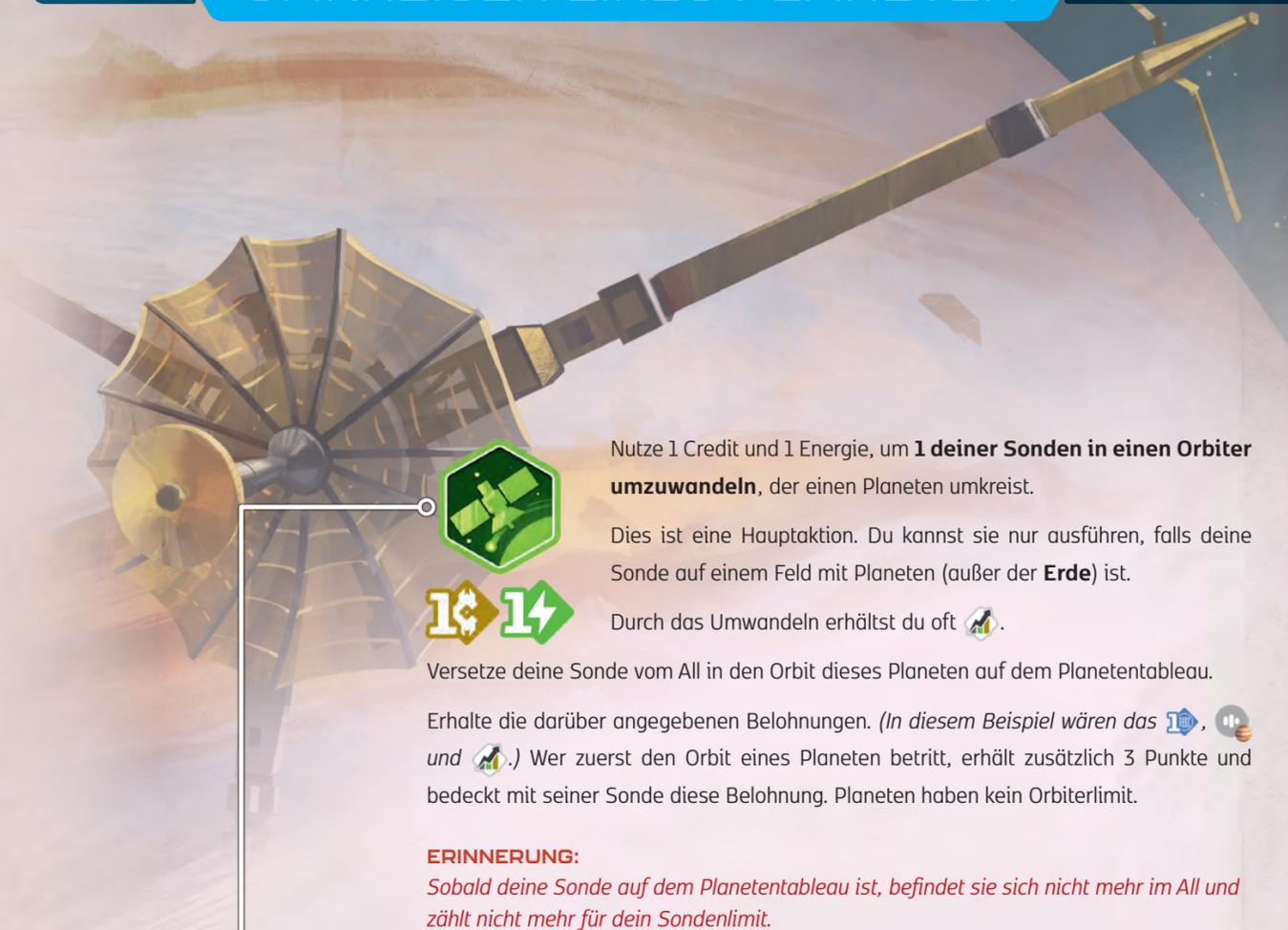


Auf einigen Karten ist oben links das Bewegungssymbol. Diese Karten könnt ihr als **freie Aktion** für 1 Bewegung abwerfen.

 Bewegst du deine Sonde zu einem Feld mit Bekanntheitsymbol, erhältst du 1 Bekanntheit. (Für das Besuchen der **Erde** erhaltet ihr keine Bekanntheit.)

*In diesem Beispiel erhält Grün insgesamt 3 Bekanntheit durch das Besuchen von einem Kometen, von **Venus** und von **Jupiter**.*





Nutze 1 Credit und 1 Energie, um **1 deiner Sonden in einen Orbiter umzuwandeln**, der einen Planeten umkreist.

Dies ist eine Hauptaktion. Du kannst sie nur ausführen, falls deine Sonde auf einem Feld mit Planeten (außer der **Erde**) ist.

Durch das Umwandeln erhältst du oft .

Versetze deine Sonde vom All in den Orbit dieses Planeten auf dem Planetentableau.

Erhalte die darüber angegebenen Belohnungen. (In diesem Beispiel wären das und .) Wer zuerst den Orbit eines Planeten betritt, erhält zusätzlich 3 Punkte und bedeckt mit seiner Sonde diese Belohnung. Planeten haben kein Orbiterlimit.

ERINNERUNG:

Sobald deine Sonde auf dem Planetentableau ist, befindet sie sich nicht mehr im All und zählt nicht mehr für dein Sondenlimit.



Einige Planeten haben einen oder mehrere Monde. Du kannst erst auf diesen landen, wenn dir ein Effekt oder eine Technologie dies erlaubt. Erhalte nach dem Landen auf einem Mond seine Belohnung. Jeder Mond hat nur Platz für 1 Lander.



Nutze 3 Energie, um **1 deiner Sonden in einen Lander umzuwandeln**. Dies ist eine Hauptaktion. Du kannst sie nur ausführen, falls deine Sonde auf einem Feld mit Planeten (außer der **Erde**) ist. Umkreist ein Orbiter bereits diesen Planeten, benötigst du nur 2 Energie. (Dabei ist es egal, wem dieser Orbiter gehört.)

Ihr erhaltet hauptsächlich durch das Landen auf Planeten .

Um auf einem Planeten zu landen, nimmst du deine Sonde aus dem All und stellst sie auf den Planeten auf dem Planetentableau.

Erhalte die auf dem Planeten angegebenen Belohnungen. Diese besteht immer aus und Punkten. Für das erste Landen auf einem Planeten erhältst du zusätzlich Daten als Belohnung. Die angegebene Belohnung wird durch deine Sonde abgedeckt, sodass spätere Lander sie nicht mehr erhalten. (Mars hat 2 solcher Felder. Hier erhalten die ersten beiden, die auf Mars landen, eine zusätzliche Belohnung und bedecken diese.)

Planetentableau haben kein Landerlimit.

Hinweis: Die NASA hat mehrere Sonden zur Erforschung von Gasriesen wie Jupiter und Saturn gestartet. Obwohl sie dem extremen Druck und den extremen Temperaturen auf diesen Planeten nicht standhalten können, haben die Sonden erfolgreich unschätzbare Daten gesammelt. Der Einfachheit halber bezeichnen wir auch diese Sonden in diesem Spiel als „Lander“.

Außerirdische Spuren



Erhältst du eines dieser Symbole, hast du Spuren einer außerirdischen Spezies gefunden! Unterhalb jedes Spezies-Tableaus sind 3 **Entdeckungsfelder**, die den 3 Spurenarten entsprechen. Lege einen deiner Marker auf ein passendes freies Entdeckungsfeld, falls möglich. Sind bereits beide Entdeckungsfelder besetzt (aber keine Spezies entdeckt), legst du deinen Marker auf das Überflussfeld darunter (siehe S. 20).

Erhalte 5 Punkte und 1 Bekanntheit bei Besetzen des Entdeckungsfelds. Bei Entdeckung der Spezies erhaltet ihr weitere Vorteile durch eure Marker auf Entdeckungsfeldern.

Dies ist eine universelle Spur: Mit ihr dürft ihr 1 beliebige der 3 Spurenarten finden.

Sobald ihr eine Spezies entdeckt (siehe S. 20), habt ihr plötzlich viel mehr Felder zum Besetzen für Spuren zur Verfügung.



Nutze 1 Credit und 2 Energie, um **nahe Sterne zu scannen**, indem du sie von der **Erde** aus mit Teleskopen beobachtest. Dies ist eine Hauptaktion. Mit ihr suchst du ohne Sonden nach Signalen (platzierst deine Marker in Sektoren) und erhältst Daten.

Dies ist die wichtigste Aktion, um zu erhalten.



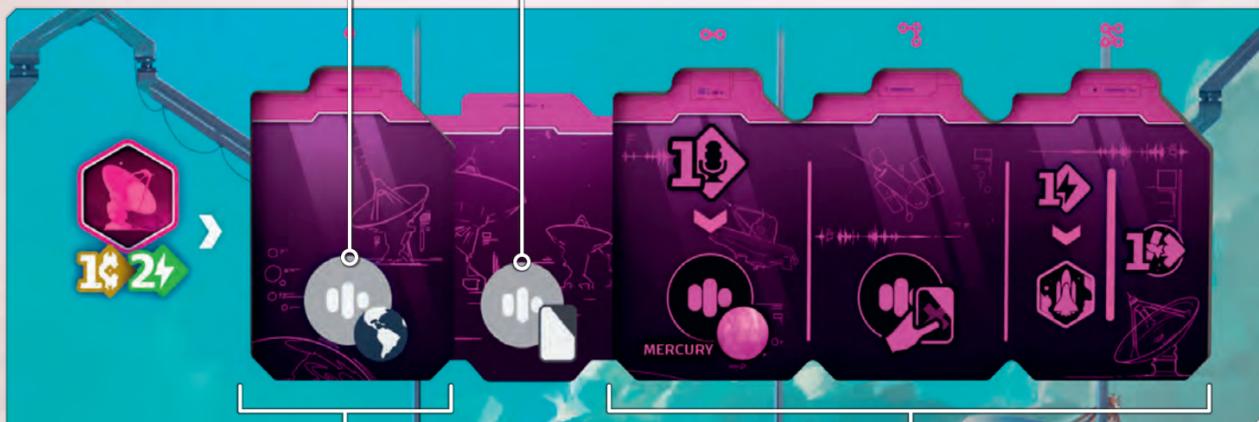
Löse beim Scannen die Felder deines Spieltableaus und die Technologien darauf in beliebiger Reihenfolge aus:



Wirf 1 Karte der Auslage ab und platziere 1 Signal in einem dazu passenden Sektor. Dies ist 1 der 2 Sektoren mit derselben Farbe wie die obere rechte Ecke.

Platziere 1 Signal im Sektor mit der **Erde** (siehe nächste Seite).

SPIELTABLEAU (RECHTS OBEN)



Aktiviere deine Teleskoptechnologien in beliebiger Reihenfolge (siehe S. 17). Vergiss nicht, dass ihre Aktivierung meist zusätzliche Kosten mit sich bringt.

Hinweis: Du platzierst beim Scannen mind. 2 Signale. Mit den richtigen Technologien kannst du sogar 4 platzieren.

Platzieren eines Signals

Während der Partie habt ihr mehrere Gelegenheiten, um Signale in einem Sektor zu platzieren. Oft geschieht dies durch Scannen – aber auch durch Karteneffekte.

Ersetze dazu den ersten Datensatz von links aus dem Sektor-Datenpool mit einem deiner Marker. Lege den entnommenen Datensatz in deinen Datenpool.

Ersetzt du den 2. Datensatz des Sektor-Datenpools, erhältst du sofort 2 Punkte.



Es kann vorkommen, dass du mehr Signale platzierst als ein Sektor fassen kann. Lege diese vorerst dazu.

Du erhältst dann keinen Datensatz. Zusätzliche Marker können dir aber dabei helfen, den Sektor bei seinem Abschluss zu gewinnen.

Daten ersetzt ihr immer von links nach rechts.

Abschließen eines Sektors

Ersetzt du den letzten Datensatz eines Sektors, schließt du diesen ab. Werte nach deiner Hauptaktion alle gerade abgeschlossenen Sektoren in beliebiger Reihenfolge aus.



Wer die meisten Marker in einem Sektor-Datenpool hat, erringt den Sektorensieg, legt einen seiner Marker auf das Feld oder in die Plätze oberhalb des Sektor-Datenpools und erhält die dort angegebene Belohnung.

Bei Gleichstand erringt den Sektorensieg, wer als letztes einen Marker im Sektor-Datenpool dieses Sektors platziert hat.

Zusätzliche Marker können dir zum Sektorensieg verhelfen.



Wer mind. 1 Marker im Sektor hat, erhält 1 Bekanntheit (auch wer den Sektorensieg errungen hat).



BEISPIEL: Alle haben 2 Marker im Sektor, doch Orange erringt wegen des zuletzt platzierten Markers den Sektorensieg (erhielt für diesen aber keine Daten). Grün, Violett und Orange erhalten je 1 Bekanntheit. Orange legt 1 Marker auf das Feld oberhalb des Sektor-Datenpools und platziert deshalb 1 (legt 1 Marker auf das einer Spezies).

Erneuerung eines Sektors

Wer die zweitmeisten Marker in einem Sektor-Datenpool hat, lässt 1 eigenen Marker auf dem ersten Feld des Sektor-Datenpools zurück.

Hier gilt dieselbe Gleichstandsregel.

Nehmt alle anderen Marker aus dem Sektor-Datenpool und füllt die übrigen Plätze mit neuen Daten (wie bei der Vorbereitung) auf.



Nun könnt ihr in diesem Sektor wieder Signale platzieren und Daten sammeln. Ihr könnt ihn auch erneut abschließen. Einige Sektoren bieten eine größere Belohnung beim 1. Sektorensieg als bei späteren.

Wer den Sektorensieg erringt, legt immer einen Marker oberhalb des Sektor-Datenpools ab. Einige Karten belohnen euch für Sektorensiege. (Ignoriert beim Abschließen eines Sektors die Siegesmarker oberhalb des Sektor-Datenpools.)



Nutze 1 Energie, um **deine gesammelten Daten zu analysieren**. Dies ist eine Hauptaktion. Du kannst sie nur ausführen, falls **die oberen Felder deines Computers komplett mit Daten belegt sind**. (Hast du Computertechnologien, hast du auch untere Felder, die jedoch leer sein dürfen.)

Dies ist die wichtigste Aktion, um zu erhalten.

Bei der Datenanalyse **wirfst du alle Daten deines Computers ab**. Daten in deinem Datenpool behältst du. **Platziere dann 1** bei einer der beiden Spezies. Deinen nun leeren Computer darfst du erneut mit Daten belegen.



SPIELTABELAU (UNTEN)



Daten platzieren

Du darfst jederzeit in deinem Zug als **freie Aktion** einen Datensatz aus deinem Datenpool nehmen und auf deinem Computer platzieren.

Belege die Plätze deines Computers dabei lückenlos von links nach rechts. Platzierst du Daten auf einem Feld mit Effekt, führe diesen sofort aus.



Belegst du dieses Feld mit einem Datensatz, erhältst du 1 Bekanntheit.

Belegst du dieses Feld mit einem Datensatz, darfst du dein Einkommen steigern, indem du 1 deiner Handkarten in deine Einkommensauslage legst. Du erhältst die Einkommensressource sofort und später als Teil deines regelmäßigen Einkommens.



Belegst du dieses Feld mit einem Datensatz, erhältst du 2 Punkte.

Du musst erst das obere Feld belegen, bevor du hier Daten platzieren kannst.

Computertechnologien erweitern deine Optionen (siehe S. 17).

Hier kannst du Daten platzieren, da das obere Feld bereits belegt ist.

Datenkapazität

Dein Datenpool kann max. 6 Datensätze fassen. Erhältst du zusätzliche Daten, musst du diese abwerfen.

Das Platzieren von Daten ist eine **freie Aktion**, die du jederzeit in deinem Zug machen darfst. Bist du nicht dran, ist dir das nicht möglich.



Dies ist eine Hauptaktion. Du darfst **1 Handkarte für ihren Effekt** (weißer Teil) ausspielen. Die Kosten stehen links davon. Gib dir diese Karte andere Aktionen (Starten einer Sonde, Scannen naher Sterne usw.), darfst du diese kostenfrei ausführen.

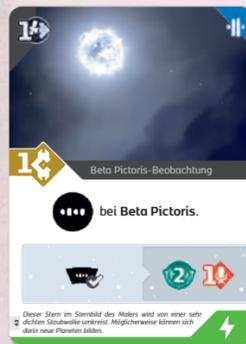
Lege die Karte nach dem Ausspielen entweder auf den Abwurfstapel oder lege sie vor dir aus, falls sie eine Mission oder Wertungskarte ist.



MISSIONEN

Behalte diese Karten nach dem Ausspielen offen vor dir.

Missionen mit Bedingung:



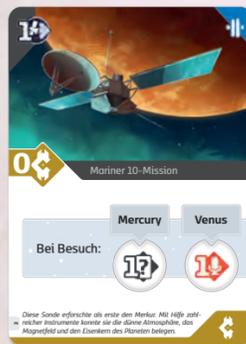
Diese haben stets eine Bedingung und eine Belohnung, sobald du sie erfüllst.

Du darfst jederzeit in deinem Zug als **freie Aktion** eine Mission erledigen, falls du ihre Bedingung erfüllst. Erhalte dann ihre Belohnung und drehe sie um.

Erfüllst du ihre Bedingung schon beim Ausspielen, darfst du die Mission sofort erledigen. Du musst jedoch keine Mission erledigen, sobald du ihre Bedingung erfüllst. Du darfst sie jederzeit nach dem Ausspielen in deinen Zügen erledigen, falls du ihre Bedingung erfüllst.

Sammle alle erledigten Missionen vor dir.

Auslösbare Missionen:



Diese werden durch deine Handlungen ausgelöst. Löst du sie aus, darfst du einen deiner Marker nutzen, um das Feld zu belegen und die angegebene Belohnung zu erhalten. Du kannst Missionen erst nach dem Ausspielen auslösen. Vorherige Handlungen zählen nicht. Du kannst jedes Feld einer auslösbaren Mission nur 1-mal belegen.

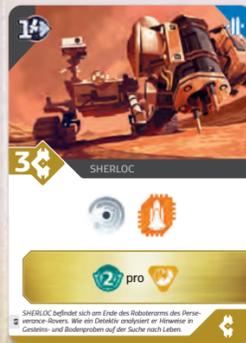
Hinweis: Einige Missionen kannst du auch außerhalb deines Zugs auslösen.

BEISPIEL: Ist deine Sonde bereits bei *Mercury* beim Ausspielen der *Mariner 10-Mission*, geschieht nichts. Sie wird erst ausgelöst, sobald du dich zu *Mercury* (oder *Venus*) bewegst. Bei Auslösen musst du keinen Marker darauflegen. Hast du z. B. schon 10 Bekanntheit und besuchst *Venus*, möchtest du dir den Effekt vielleicht für den nächsten Besuch aufheben. Du kannst trotzdem das Feld belegen (und die Bekanntheit verfallen lassen), um die Mission schneller zu erledigen. Das geschieht erst, sobald beide Felder belegt sind.

Löst eine Handlung mehrere Missionsfelder (auf mehreren oder derselben Karte) aus, wählst du, welches Feld du belegen möchtest. Du kannst immer nur 1 Feld pro Auslöser belegen. Du musst die Mission erneut auslösen, um weitere Felder auf ihr zu belegen.

Sobald alle Felder einer Mission belegt sind, ist sie automatisch erledigt. Lege sie dann verdeckt zu deinen erledigten Missionen.

WERTUNGSKARTEN



Karten mit einem goldenen Feld geben dir am Ende der Partie Punkte. Lege sie nach dem Ausspielen offen vor dir aus.





Dies ist eine Hauptaktion. Nutze 6 Bekanntheit, um eine **neue Technologie zu erforschen**. (Versetze deinen Bekanntheitsmarker 6 Felder nach unten.) Ist deine Bekanntheit nicht mindestens auf 6, kannst du diese Aktion nicht ausführen. Jedoch gibt es Karten, die du als freie Aktion für Bekanntheit abwerfen kannst.



Sobald du eine Technologie erforschst, drehst du das Solarsystem (siehe unten).

Wähle dann 1 Technologie, die du noch nicht hast. Nimm das oberste Technologieplättchen dieses Stapels.

Erforschst du die 1. Technologie eines Stapels, **erhältst du zusätzlich 2 Punkte** und wirfst das 2-Punkte-Plättchen ab.

Jede Technologie gibt einen Bonus an. Erhalte diesen sofort. Drehe dann das Plättchen um und lege es auf dein Spieltableau.



Sondentechnologien und Teleskoptechnologien haben besondere Felder auf euren Spieltableaus.

Computertechnologien dürft ihr in ein beliebiges freies Computerfeld legen. Ist dort bereits ein Datensatz, legt ihr diesen nach dem Einsetzen auf die Computertechnologie. Jedoch gilt dies nicht als Ablegen von Daten. Ihr erhaltet so keine 2 Punkte.

Karten mit diesen Symbolen  /  /  lassen euch eine bestimmte Technologie erforschen. Das funktioniert wie das normale Erforschen einer Technologie, gilt jedoch nur für diese spezifische Art. Zusätzlich erinnern euch diese Karten auch an das Drehen des Solarsystems. Ihr müsst beim Ausspielen solcher Karten keine Bekanntheit nutzen. Wer bereits alle 4 Technologien dieser Art erforscht hat, ignoriert das Symbol – dreht aber trotzdem das Solarsystem.

DREHEN DES SOLARSYSTEMS

Ihr dreht immer das Solarsystem, sobald ihr eine Technologie erforscht – egal ob durch Hauptaktion oder Karteneffekt. Wer in einer Runde zuerst passt, dreht ebenfalls das Solarsystem.

1. Dreht beim 1. Mal (gelb) die oberste, kleinste Scheibe.
 2. Dreht beim 2. Mal (orange) die mittlere Scheibe. Dabei dreht sich die oberste automatisch mit.
 3. Dreht beim 3. Mal (blau) die unterste, größte Scheibe. Dabei drehen sich die anderen beiden mit.
- ... Und dann dreht ihr wieder die oberste Scheibe.

Sonden drehen sich mit den Scheiben. Manchmal bewegen sich Sonden jedoch durch die Aussparungen der Scheiben nicht mit. Ab und an wird eine Sonde von einer drehenden Scheibe angestoßen. Dadurch bewegt sie sich auf das nächste Feld. (Solche Bewegungen sind kostenfrei. Bewegt sich deine Sonde so auf ein Feld mit Bekanntheit, erhältst du diese sofort.)



Das Drehplättchen gibt an, welche Scheibe ihr drehen müsst (das nächste Symbol, das es passiert). Versetze nach dem Drehen des Solarsystems das Drehplättchen auf das nächste Feld.



Ihr beginnt eure Partie z. B. so.



Dann dreht ihr beim 1. Mal nur die oberste Scheibe. Die grüne Sonde ist in einer Aussparung. Dadurch bewegt sie sich nicht.



Beim 2. Mal dreht ihr die mittlere Scheibe. Dadurch schiebt ihr die grüne Sonde auf einen Kometen. Grün erhält 1.



Beim 3. Mal dreht ihr die untere Scheibe. Alle Scheiben und die Sonde bewegen sich mit ihr.

SONDENTECHNOLOGIEN

Diese verbessern deine Sonden.



ST #01

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.



ST #02

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



ST #03

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



ST #04

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

TELESKOPTECHNOLOGIEN

Teleskoptechnologien kannst du nur während des Scannens aktivieren (siehe S. 12). Du darfst sie in beliebiger Reihenfolge aktivieren.



TT #01

Beim Scannen darfst du das Signal in einem zur **Erde** benachbarten Sektor statt im Sektor mit der **Erde** platzieren.

Durch die sofortige Belohnung dieser Technologie erhältst du 2 Daten.



TT #02

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



TT #03

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



TT #04

Beim Scannen darfst du 1 Energie nutzen, um eine Sonde zu starten ODER du erhältst 1 Bewegung.

COMPUTERTECHNOLOGIEN

Diese erweitern deinen Computer. Lege Computertechnologien in beliebige freie Felder (jedoch max. 1 jeder Art). Durch Ablegen von Daten auf dem oberen Feld erhältst du 2 Punkte. Das untere Feld gibt dafür die darauf angegebene Belohnung.

Du kannst nur Daten auf dem unteren Feld ablegen, falls das Feld darüber belegt ist. Für eine Datenanalyse musst du nur alle oberen Felder belegen. Es ist egal, ob die unteren vollständig belegt sind. Lege Daten immer von links nach rechts auf die oberen Felder. Bei den unteren Feldern musst du das nicht beachten. Für sie ist nur wichtig, dass das Feld darüber bereits belegt ist.

Bei der Datenanalyse wirfst du alle Daten deines Computers ab.



CT #01



CT #02



CT #03



CT #04

MEILENSTEINE

Einige Ereignisse werden durch das Erreichen oder Überschreiten von Punktwerten oder Plättchen auf der Wertungsleiste ausgelöst. Das geschieht zwischen euren Zügen, nachdem ihr all eure freien Aktionen ausgeführt habt.



GOLDENE MEILENSTEINE

Erreichst oder überschreitest du 25, 50 oder 70 Punkte, wählst du am Ende des Zugs 1 der Gold-Wertungsplättchen aus und legst einen deiner Marker darauf. Du musst eines wählen, das noch keinen deiner Marker hat.



Alle Gold-Wertungsplättchen haben mehrere Felder, die unterschiedliche Punkte wert sind (siehe S. 21). Wer ein Plättchen auswählt, belegt das freie Feld mit dem höchsten Wert. Ihr könnt

alle dasselbe Plättchen auswählen.

Hast du mind. 70 Punkte gesammelt, hast du bei der Abschlusswertung je einen Marker auf 3 der 4 Plättchen.

Hinweis: *Sammelst du mehr als 100 Punkte, kann es vorkommen, dass du diese Meilensteine erneut passierst. Sie haben dann jedoch keinen Effekt.*

MEHRERE MEILENSTEINE

Die Effekte von Meilensteinen führt ihr immer zwischen euren Zügen aus. Löst ihr mehrere Meilensteine im selben Zug aus, führt ihr sie im Uhrzeigersinn aus. Es beginnt, wer den Zug gerade beendet hat. Haben du und jemand anders in deinem Zug einen goldenen Meilenstein erreicht, darfst du zuerst ein Gold-Wertungsplättchen wählen.

Die Entdeckungs-Meilensteine gehören niemandem. Führt ihre Effekte immer als letzte aus.

Ressourcen tauschen

In deinem Zug darfst du jederzeit als **freie Aktion** 2 Karten, 2 Credits oder 2 Energie nutzen, um 1 Karte, 1 Credit oder 1 Energie zu erhalten.



So kannst du z. B. 2 Karten gegen 1 Credit, 1 Energie oder sogar 1 neue Karte eintauschen.

Die neue Karte darfst du entweder vom Stapel ziehen oder aus der Auslage nehmen.



ENTDECKUNGS-MEILENSTEINE

Spielt ihr max. zu dritt, befinden sich bei 20 und 30 Punkten Entdeckungs-Meilensteine. Erreicht oder passiert jemand von euch einen davon, erlangt eine fremde Forschungsgruppe am Ende dieses Zugs wichtige Erkenntnisse, die die Entdeckung einer Spezies vorantreiben. Jede Spezies hat 3 Felder, die zu ihrer Entdeckung führen. Ist davon mind. 1 Feld frei, versetzt ihr den Entdeckungs-Meilenstein auf das erste freie Entdeckungsfeld von links. Dadurch kann eine Spezies entdeckt werden (siehe S. 20).

Habt ihr bereits beide Spezies entdeckt, haben die Entdeckungs-Meilensteine keinen Effekt mehr. Ignoriert sie dann einfach.

Habt ihr alle Entdeckungs-Meilensteine versetzt, passiert bei 20 und 30 Punkten nichts Besonderes mehr.

In Partien zu viert gibt es keine Entdeckungs-Meilensteine.

Karte kaufen



In deinem Zug darfst du jederzeit als **freie Aktion** 3 Bekanntheit nutzen, um 1 Karte zu erhalten. Die neue Karte darfst du entweder vom Stapel ziehen oder aus der Auslage nehmen.



Dies ist eine Hauptaktion. Im selben Zug darfst du also auch noch freie Aktionen nutzen. Führe danach die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1

Wirf Handkarten ab, bis du max. 4 übrig hast.

2

Überprüfe, ob du das Solarsystem drehen musst. Liegt das Drehplättchen noch auf dem Abschlussstapel, lege es zur Seite und drehe das Solarsystem. (In Runde 5 drehst du das Solarsystem und wirfst das Drehplättchen ab.)

3

Wähle 1 Karte aus dem aktuellen Abschlussstapel. (Liegt das Drehplättchen nicht mehr auf dem Abschlussstapel, drehst du auch nicht das Solarsystem.) Je früher du in einer Runde passt, desto mehr Auswahl hast du im Abschlussstapel.

Hinweis: *Normalerweise ist für deine Auswahl nicht ausschlaggebend, was die anderen in ihren übrigen Zügen tun. Deshalb kannst du deine Auswahl treffen, bis jemand anders passt.*



Sobald alle gepasst haben, endet die Runde mit der Auswahl der vorletzten Karte des Abschlussstapels. Werft die übrige Karte ab.

ZWISCHEN DEN RUNDEN

Drei Dinge passieren zwischen den Runden.

1

Ihr alle erhaltet Einkommen. Nehmt dazu alle angegebenen Ressourcen eurer Einkommensauslage (Starteinkommen und alle Karten darunter).



2

Gebt das Startplättchen nach links weiter, sodass jemand anderes die nächste Runde beginnt.

3

Legt das **zur Seite gelegte Drehplättchen** auf den nächsten Abschlussstapel.

Um Zeit zu sparen, dürft ihr, nachdem ihr gepasst habt, sofort euer Einkommen erhalten.

Wie erhalte ich noch Karten?

Dieser Effekt lässt dich 1 Karte aus der Auslage nehmen oder vom Stapel ziehen. Ihr findet es auf einigen Technologien, als Karteneffekt und an anderen Stellen.

Im Gegensatz dazu lässt dich dieser Effekt nur 1 Karte vom Stapel ziehen (nicht aus der Auslage nehmen).

Die Auslage auffüllen

Sobald du eine Karte aus der Auslage nimmst, musst du sie sofort durch die oberste vom Stapel ersetzen. (Sollte der Stapel jemals leer sein, mischt ihr den Abwurfstapel und ersetzt ihn damit.)

Die entdeckbaren Spezies werden durch 2 verdeckte Spezies-Tableaus repräsentiert. Unterhalb jedes Spezies-Tableaus sind 3 Entdeckungsfelder. Sie markieren die Spuren außerirdischen Lebens, die ihr gemeinsam zur Entdeckung finden müsst.

- Diese Spuren findet ihr üblicherweise beim Scannen naher Sterne.
- Diese Spuren findet ihr üblicherweise beim Landen auf Planeten.
- Diese Spuren findet ihr üblicherweise bei der Datenanalyse.

Sobald alle 3 Entdeckungsfelder (egal, von wem) besetzt sind, entdeckt ihr die entsprechende Spezies.



Entdeckungsfelder

ENTDECKUNG

Sobald alle Entdeckungsfelder einer Spezies besetzt sind, macht ihr zwischen den Zügen (nach den Meilensteinen) eine Entdeckung.

1. Deckt dazu das Spezies-Tableau auf.
2. Lest euch die Regeln dieser Spezies durch.
3. Befolgt ihre spezifische Vorbereitung. Wer zur Entdeckung beigetragen hat, wird nun dafür belohnt.



Regelbogen der Spezies



Spezies-Karten

SPEZIES-KARTEN

Jede Spezies hat ihren eigenen Kartenstapel. Diese Karten haben stärkere Effekte als die normalen und ihr erhaltet sie nur von dieser Spezies. Habt ihr sie auf der Hand, gelten sie als normale Handkarten. (Die einzige Ausnahme dazu sind Exertianer-Karten.)

WEITERE FORSCHUNG

Jedes Spezies-Tableau bietet neue Forschungsmöglichkeiten. Diese funktionieren wie die Entdeckungsfelder. Erhältst du , , oder , legst du einen deiner Marker auf ein freies Feld dieser Farbe und erhältst die Belohnung.

Hinweis: Die Entdeckungs-Meilensteine belegen nur die 6 Entdeckungsfelder. Sie kommen niemals auf das Spezies-Tableau.

Überflussfelder

Der Bereich unter den 3 Entdeckungsfeldern ist für zusätzliche Spuren. Manchmal findet ihr eine Spur, aber alle Felder dieser Farbe sind bereits besetzt. In diesem Fall dürft ihr eure Marker auf einem entsprechenden Überflussfeld platzieren und erhaltet dafür 3 Punkte.

Fragt eine Karte nach platzierten Spuren einer Spezies, zählen dazu alle Marker auf ihrem Spezies-Tableau sowie auf ihren Entdeckungs- und Überflussfeldern.



Überflussfelder

Hinweis: Du darfst deinen Marker auch dann auf einem Überflussfeld platzieren, falls auf einem Spezies-Tableau ein passendes Feld frei ist.

Ihr müsst nicht die Regeln aller 5 Spezies kennen. Genießt lieber das Gefühl der Entdeckung, indem ihr die Regeln erst nach der Entdeckung lest.

Die Partie endet nach 5 Runden. Sobald alle in der 5. Runde gepasst haben, beginnt die Abschlusswertung:

Erhaltet Punkte für eure ausgespielten Wertungskarten (mit goldenem Feld).

+

Erhaltet Punkte für eure Marker auf Gold-Wertungsplättchen.

+

Erhaltet Punkte durch eine Spezies (falls in ihren Regeln angegeben).

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer größerer Fan von Carl Sagan ist. (Das ist natürlich nur ein Scherz. Im sehr seltenen Fall eines Gleichstands gewinnen alle daran Beteiligten.)

GOLD-WERTUNGSPLÄTTCHEN

Alle Gold-Wertungsplättchen haben zwei Seiten und belohnen euch für Sets. Pro Set erhaltet ihr die durch euren Marker angegebene Anzahl an Punkten.

TECHNOLOGIE



Erhalte Punkte pro Set aus Sonden-, Teleskop- und Computertechnologie. Zähle z. B. nach, wie viele Technologien jeder Art du hast. Werte dann den niedrigsten Wert.

MISSION



Erhalte Punkte pro erledigter Mission. Hierzu zählen sowohl ausgelöste Missionen als auch jene mit Bedingung.

ERHALTE PUNKTE PRO PAAR BELIEBIGER TECHNOLOGIEN



Erhalte Punkte pro Paar beliebiger Technologien. Zähle hierzu all deine Technologien und teile ihre Anzahl durch 2 (abgerundet).

ERHALTE PUNKTE PRO PAAR AUS ERLEDIGTEN MISSIONEN UND/ODER WERTUNGSKARTEN (MIT GOLDENEM FELDE)



Erhalte Punkte pro Paar aus erledigten Missionen und/oder Wertungskarten (mit goldenem Feld). Ein Paar darf aus 2 erledigten Missionen, 2 Wertungskarten oder je 1 davon bestehen.

EINKOMMEN



Erhalte Punkte pro Set aus Credit-, Energie- und Karten-Einkommen in deiner Einkommensauslage.

Ignoriere dabei die 3 Credits, 2 Energie und 1 zufällige Karte deines Starteinkommens.

ANDERES



Erhalte Punkte pro Set aller 3 Farben aus von dir besetzten Speziesfeldern. Zähle dazu deine Marker auf den Spezies-Tableaus, Entdeckungs- und Überflussfeldern.

ERHALTE PUNKTE PRO CREDIT- ODER ENERGIE-EINKOMMEN IN DEINER EINKOMMENS-AUSLAGE



Erhalte Punkte pro 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.

ERHALTE PUNKTE PRO PAAR AUS SEKTORENSIEG UND ORBITER/LANDER



Erhalte Punkte pro Paar aus Sektorensieg und Orbiter/Lander. Zähle auch mehrere Sektorensiege im selben Sektor.

Zähle Orbiter und Lander einfach zusammen. Werte dann diese Zahl oder die Sektorensiege, je nachdem, was niedriger ist.

Im Solomodus trittst du gegen ein rivalisierendes Forschungsinstitut an. Am Ende der Partie musst du eine höhere Punktzahl als dein Rivale haben.

RIVALENTABLEAU (RÜCKSEITE DER SPIELTABLEAUS)

SCHWIERIGKEITSGRAD
Es gibt 5 Schwierigkeitsgrade. Du erkennst sie an der Anzahl der Sterne.

COMPUTER

FORTSCHRITTSMARKER
Lege den Fortschrittsmarker deines Rivalen auf das markierte Feld.

MARKER UND SONDEN

RIVALEN-STARTKARTEN
4 Karten mit Basisaktionen (und 1 bessere Aktionskarte ab Schwierigkeit 3)

ZUSAMMENSTELLUNG DER ZIELE

VORBEREITUNG DES RIVALEN

Bereite die Partie wie üblich für 2 Personen vor.

Die Rivalentableaus sind auf den Rückseiten der Spieltableaus. Wähle einen Schwierigkeitsgrad für deinen Rivalen und lege das passende Rivalentableau aus. (Schwierigkeit 1 und 2 sind auf demselben Tableau.)

Wähle für deine 1. Partie am besten Schwierigkeitsgrad 1. Bei diesem gibt es noch keine Ziele, was dir den Einstieg ins Spiel erleichtert. Dein Rivale erhält alles Material einer Farbe. Lege einen Rivalenmarker auf das Startfeld der Fortschrittsleiste.

Bestimme per Zufall, wer anfängt. In jeder Runde wechselt ihr, wer beginnt.

Wie üblich erhält 1 Punkt, wer anfängt. Wer danach folgt, erhält 2 Punkte. Stelle eure Bekanntheitsmarker auf 4.

Aktionskarten

Dein Rivale nutzt Aktionskarten für seinen Zug. Nimm die 4 Basisaktionen (S.1–S.4) und mische sie. Lege sie als verdeckten Aktionsstapel neben das Rivalentableau.

Ab Schwierigkeitsgrad 3 mischst du 1 zufällige der übrigen Aktionen dazu (S.5–S.15). Dadurch hat dein Rivale einen stärkeren Aktionsstapel.

Mische die übrigen Aktionen und lege sie als verdeckten Verstärkungsstapel in Reichweite. Diese erhält dein Rivale in der Partie.

Für jede Spezies gibt es eine besondere Aktionskarte der entsprechenden Farbe. Lege diese zunächst beiseite.

Zielstapel

Hinweis: Überspringe diesen Abschnitt, falls du auf Schwierigkeit 1 spielst.

Ziele gibt es in 3 Stufen: I, II und III.

Mische die verschiedenen Zielplättchen nach Stufen getrennt und verdeckt. Mit ihnen bildest du den Zielstapel.

Der Stapel setzt sich so zusammen, wie es das Spieltableau angibt. Die genaue Anzahl der Ziele hängt von deinem gewählten Schwierigkeitsgrad ab. Lege entsprechend viele Ziele der Stufe III nach unten, der Stufe II darüber und der Stufe I darauf. Lege die übrigen Ziele in die Schachtel zurück.

Decke anschließend die obersten 3 Ziele auf. Dies sind deine ersten Ziele.



BEISPIEL: Auf Schwierigkeitsgrad 4 benötigst du 2 Ziele der Stufe I, 6 Ziele der Stufe II und 7 Ziele der Stufe III. Die obersten 3 deckst du auf.

RESSOURCEN DES RIVALEN

Fortschrittsleiste

Nutzt dein Rivale eine Aktion mit diesem Effekt, schreitet er 1 Feld auf der Fortschrittsleiste voran. Er folgt dabei immer den Pfeilen im Uhrzeigersinn.

Dein Rivale wird stärker, sobald der Fortschrittsmarker dieses Symbol erreicht. Lege dann 1 Karte vom Verstärkungsstapel auf seinen Aktionsstapel. (Diese nutzt er also in seinem nächsten Zug.) Sie gehört nun permanent zu seinen Aktionen.

Dein Rivale sammelt keine Ressourcen. Stattdessen schreitet er bei Erhalt von Ressourcen jeweils 1 Feld (pro Credit, Energie oder Karte) auf der Fortschrittsleiste voran. (Es ist egal, wodurch er Karten erhalten würde. Das gilt auch für und Karten, die er durch Passen oder Entdeckung erhalten würde.)

Erhält dein Rivale , schreitet er stattdessen 4 Felder auf der Fortschrittsleiste voran. Dies geschieht typischerweise, sobald er einen Orbiter platziert.

Dein Rivale kann auch auf der Fortschrittsleiste voranschreiten, falls du nicht genügend Ziele in einer Runde erfüllst (siehe S. 26).

Computer

Der Datenpool deines Rivalen hat kein Limit.

Sobald er Daten erhält, fügt er sie sofort seinem Computer hinzu. Ist dieser voll, sammelt er sie in seinem Datenpool. Belegt ein Datensatz ein Feld mit Belohnung, erhält er diese.

Bekanntheit

Wenn dein Rivale Bekanntheit erhält, versetze seinen Bekanntheitsmarker entsprechend. Er nutzt seine Bekanntheit zum Erforschen einer Technologie (siehe S. 24).

Rivalenpunkte

Wenn dein Rivale Punkte erhält, versetze seinen Wertungsmarker entsprechend.

Dein Rivale löst Entdeckungs- und goldene Meilensteine aus, besetzt aber nur das erste, wertvollste Feld auf Gold-Wertungsplättchen. Ist dieses auf mehreren Gold-Wertungsplättchen frei, wählt er dem Entscheidungspfeil oben auf seiner aktuellen Aktionskarte folgend das erste freie Feld von links bzw. rechts. Sind bereits alle wertvollsten Felder besetzt, besetzt er keines.

SEINE BEVORZUGTE TECHNOLOGIE

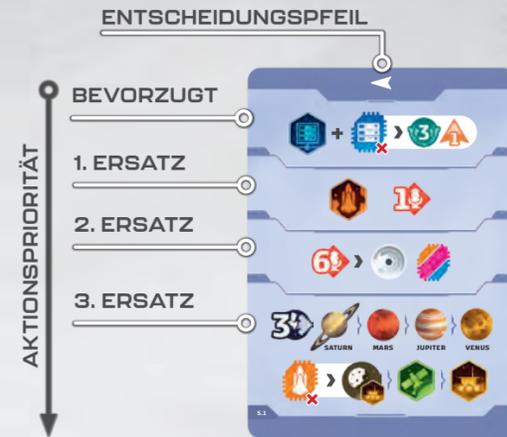


ZÜGE DES RIVALEN

Dein Rivale verhält sich wie eine Person in einer Partie zu zweit.

Er deckt in seinem Zug die oberste Karte seines Aktionsstapels auf. Er führt 1 Aktion dieser Karte aus. Dein Rivale bevorzugt die oberste, die ihm möglich ist. (Eine Aktion der Karte kann er immer ausführen.)

Nach dieser Aktion endet sein Zug.



AKTIONEN DES RIVALEN

ERFORSCHEN EINER TECHNOLOGIE



Er nutzt 6 Bekanntheit, um eine Technologie zu erforschen. Hat er nicht genügend Bekanntheit, ignoriert er diese Aktion und wählt einen Ersatz.

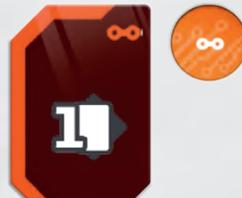


Einige Aktionskarten lassen ihn kostenfrei eine Technologie erforschen.

Wie üblich dreht dein Rivale dadurch das Solarsystem.

Er priorisiert die Technologien folgendermaßen:

1. Der Fortschrittsmarker gibt seine bevorzugte Technologie an. Gewährt ihm diese Technologie noch 2 Punkte, wählt er diese.
2. Falls nicht, wählt er die nächste im Uhrzeigersinn seiner Fortschrittsleiste mit 2 Punkten. Im seltenen Fall, dass keine Technologie mehr 2 Punkte gewährt, wählt er einfach die erste mögliche von seiner Fortschrittsleiste.
3. Er erhält die darauf angegebene Belohnung (und die 2 Punkte, falls die Technologie diese hatte).



Ausnahme: Dein Rivale erhält niemals oder durch Technologien.

TECHNOLOGIEN NUTZEN

Dein Rivale ignoriert die Effekte der Technologien und nutzt sie stattdessen wie Ressourcen. Im Unterschied zu dir darf er Technologien vom selben Stapel mehrmals haben. Viele Aktionen lassen deinen Rivale eine Technologie einer bestimmten Art abwerfen, um die Aktion zu verstärken.

Dazu gehören:

- **SONDENTECHNOLOGIE** – Landen auf einem Mond möglich
- **TELESKOPTECHNOLOGIE** – Platzieren eines zusätzlichen Signals der Auslage
- **COMPUTERTECHNOLOGIE** – 1 Fortschritt und 3 Punkte



Dein Rivale lagert seine Technologien auf seinem Spieltableau. Lege sie als Stapel auf die passenden Felder.

STARTEN EINER SONDE



Stelle 1 seiner Sonden auf die Erde.

Hat dein Rivale dort bereits eine Sonde, ignoriert er diese Aktion und wählt einen Ersatz.

UMKREISEN/LANDEN



Bewege die Sonde deines Rivalen von der Erde zu einem Planeten. Dabei wählt er den ersten Planeten (von links nach rechts), den er mit der angegebenen Bewegung erreichen kann. Auch dein Rivale nutzt beim Verlassen von Asteroiden 1 zusätzliche Bewegung. Berücksichtige dies bezüglich der Erreichbarkeit. Ist kein Planet erreichbar oder hat dein Rivale keine Sonde auf der Erde, ignoriert er diese Aktion und wählt einen Ersatz.

Nach der Bewegung erhält dein Rivale wie üblich Bekanntheit für das Besuchen von Planeten und Kometen. Kann er mit seiner Bewegung auf verschiedene Arten zum bevorzugten Planeten fliegen, wählt er die Route, die ihm die meiste Bekanntheit bringt.

Danach wandelt er die Sonde in einen Lander oder Orbiter um:



Hat der Planet einen Mond mit freiem Feld, wirft dein Rivale (falls möglich) eine Sondentechnologie ab, um darauf zu landen. Sind mehrere Monde verfügbar, wählt er dem Entscheidungspfeil folgend den ersten freien Mond ganz links bzw. ganz rechts.

Kann er nicht auf einem Mond landen, bevorzugt er das erste Orbiter- oder Landerfeld dieses Planeten. Sind beide Felder frei oder keines der beiden, wählt dein Rivale seiner Aktionskarte entsprechend.

In diesem Fall bevorzugt er Orbiter:

Anschließend erhält dein Rivale die angegebenen Punkte, Ressourcen und Spuren seines Orbiters oder Landers.

SPUREN

Platziert dein Rivale Spuren, musst du alle Spalten dieser Spezies überprüfen. Er bevorzugt das niedrigste freie Feld dieser Spalten. (Er ignoriert Überflussfelder, solange er eine andere Wahl hat.)

Bei musst du alle verfügbaren Spalten überprüfen.

Gibt es mehrere gleichniedrige Spalten, wählt dein Rivale dem Entscheidungspfeil folgend das erste freie Feld von links bzw. rechts.



SCANNEN NAHER STERNE



Platziere Signale deines Rivalen wie von der Aktion vorgegeben. Bei Signalen aus der Auslage wählt dein Rivale dem Entscheidungspfeil folgend die erste Karte von links bzw. rechts.

Hat er eine Teleskoptechnologie, wirft er diese ab, um 1 zusätzliches Signal zu platzieren.

Fülle Karten der Auslage nach seiner Aktion sofort wieder auf.

Kann er sein Signal in mehreren Sektoren platzieren, bevorzugt er sie folgendermaßen:

1. Führt das Platzieren zu **seinem Sektorensieg**, wählt er diesen Sektor.
2. Ist dies nicht möglich, sucht er nach Feldern, für die er **Punkte erhält**, weil er das 2. Signal im Sektor platziert.
3. Kann er weder den Sektorensieg noch Punkte erlangen, wählt er den Sektor, in dem er die **meisten Marker** hat.

Bei Gleichstand entscheidet er sich immer für den größeren Sektor (der mehr Daten aufnehmen kann).

Das Scannen naher Sterne ist deinem Rivale immer möglich.



BEISPIEL: Dein Rivale (weiß) will ein platzieren.

1. Er kann keinen Sektorensieg erlangen.
2. Er kann in keinem Sektor Punkte erhalten.
3. Also wählt er den Sektor mit seinen meisten Markern: **Procyon**.

DATENANALYSE



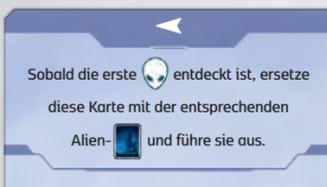
Diese Aktion ist deinem Rivale nur möglich, falls sein Computer voll ist. Ist er das nicht, ignoriert er diese Aktion und wählt einen Ersatz.

Entferne alle Daten von seinem Computer (nicht aus dem Datenpool). Dein Rivale erhält die auf der Aktionskarte angegebene Belohnung. Bei der Datenanalyse platziert er auch immer 1 .

Anschließend legt dein Rivale möglichst viele Daten aus seinem Datenpool auf seinem Computer ab. Er erhält sofort die dadurch belegten Belohnungen.

Hat er Computertechnologie, wirft er diese für 1 Fortschritt und 3 Punkte ab. (Pro Datenanalyse kann er max. 1 Computertechnologie abwerfen – egal, wie viele er hat.)

ENTDECKUNG



Einige Aktionskarten fragen ab, ob eine bestimmte Spezies bereits entdeckt wurde.

Wurde sie entdeckt, ersetzt dein Rivale diese Aktionskarte durch die der passenden Spezies. Handle dann die Spezies-Aktionskarte ab.

Wurde sie noch nicht entdeckt, ignoriert er diese Aktion und wählt einen Ersatz.

PASSEN

Beginnt dein Rivale seinen Zug mit einem leeren Aktionsstapel, passt er. Er entfernt die oberste Karte des aktuellen Abschlussstapels und schreitet dadurch auf der Fortschrittsleiste 1 Feld voran. Hat er in dieser Runde vor dir gepasst, dreht er außerdem das Solarsystem.

ZIELE

Jedes Ziel hat mind. 1 Aufgabe. Lege einen Marker auf erledigte Aufgaben. Sobald du alle Aufgaben erledigt hast, ist das Ziel abgeschlossen.

Sammele am Ende deines Zugs alle abgeschlossenen Ziele auf einem Stapel und ersetze sie durch neue vom Zielstapel. Du hast immer 3 Ziele – bis der Zielstapel leer ist.



Am Ende von Runde 1, 2, 3 und 4 musst du vor dem Einkommen der Runde entsprechend viele abgeschlossene Ziele abwerfen. (Entferne dazu 1, 2, 3 oder 4 Ziele von deinen abgeschlossenen.) Hast du zu wenige abgeschlossen, schreitet dein Rivale pro fehlendem abgeschlossenem Ziel 3 Felder auf der Fortschrittsleiste voran.

Zähle am Ende von Runde 5 alle nicht abgeschlossenen Ziele (sowohl die in der Zielauslage als auch die im Zielstapel). Dein Rivale erhält 5 Punkte pro nicht abgeschlossenem Ziel.

Bei Schwierigkeit 1 gibt es keine Ziele. Daher erhält dein Rivale durch sie weder Fortschritt noch Punkte.

Hinweis: Wie bei auslösbaren Missionen kannst du nur 1 Marker pro Auslöser platzieren. Hast du z. B. ein Ziel mit  und ein anderes mit , musst du wählen. Du kannst nicht beide durch ein Erforschen einer Technologie erledigen.

EIN SPIEL VON TOMÁŠ HOLEK

Entwicklung: Tomáš „Uhlík“ Uhlíř
Vít Vodička
Mín & Elwen
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

Grafikdesign: Radek „RBX“ Boxan
Tibor Vizi

Künstlerische Leitung: Jakub Politzer

Illustration: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jakub Lang,
Michaela Lovecká, Jiří Mikovec,
Jakub Politzer, Petra Ramešová,
Fanda Sedláček, Josef Surý, Petr Štich

Trailer & 3D-Assets: Radim „Finder“ Pech
Roman Bednář

Produktion: Vít Vodička

Anleitung: Jason Holt, Michael Murphy

Flavortexte: Milan Zborník, Gus Cook

Projektmanagement: Jan „Zvonda“ Zvoniček

Projektsteuerung: Petr Murmak

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Michael Csorba, Laura Renau

Redaktion: Sabine Machaczek

Besonderer Dank an: Andreas Boehm, Roland Goslar,
Andrea Mohra, Dennis Mohra,
Dirk Nielsen, Jan Reich

BESONDERER DANK AN:

Ich möchte mich bei allen Illustratoren und dem gesamten CGE-Team bedanken. Besonders danken möchte ich Radek „RBX“ Boxan und Jakub Politzer für ihren unermülichen Einsatz.

Ein großes Dankeschön geht an Uhlík, Vítek, Elwen und Mín, mit denen ich mich im Laufe des Jahres regelmäßig getroffen habe und die bei der Feinabstimmung der Spielmechanik geholfen haben. Eure Ratschläge, Ideen und Unterstützung waren entscheidend für die Fertigstellung und Verbesserung des gesamten Spiels.

Ich möchte mich auch bei Carl Sagan bedanken, dem ich es zu verdanken habe, dass ich mit der Arbeit an diesem Spiel begonnen habe. Sein lebenslanges Engagement für Astronomie, Wissenschaft und die Popularisierung dieser Bereiche sowie seine Pionierarbeit bei der Suche nach außerirdischem Leben haben mich sehr inspiriert.

Außerdem möchte ich Milan Zborník für seine hervorragenden Texte danken, die den Karten des Spiels eine einzigartige Atmosphäre verliehen haben, sowie für seine Beratung zu Weltraumprojekten, die zur Vielfalt des Spiels beigetragen haben.

Schließlich möchte ich mich von ganzem Herzen bei meiner Frau Evička und unserem Sohn Benjamin bedanken. Ich danke Evička für ihre Liebe, ihre ständige Unterstützung und ihre unendliche Geduld, die es mir ermöglicht haben, dieses Spiel zu vollenden. Ihr seid meine Quellen unendlicher Inspiration.

Ich möchte Adam Španěl für die Erstellung und Verwaltung des SETI-Spiels auf der CGO-Online-Testplattform danken. Dank seiner Bemühungen fand eine enorme Anzahl von Testsituationen statt, die eine gründliche Prüfung und Verbesserung des Spiels ermöglichten. Ich möchte auch Michael Murphy meinen Dank für seine unschätzbare Hilfe beim Testen des Spiels und für die Zusammenstellung einer großen Menge an Feedback aussprechen, sowohl von ihm selbst als auch von anderen, die das Spiel getestet haben.

Vielen Dank an alle bei CGE für ihre großen und kleinen Beiträge zu diesem Spiel.

DANK AN ALLE, DIE DAS SPIEL GETESTET HABEN:

Jeffrey Berman, Tomáš Krauz, Arien Malec, Joe Ritter, Katharina Schrempf, UtterMarcus, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Bryan Yan, Dirk Nielsen, Ruda Malý, Michal Ringer, Michal Mašek, Filip Murmak, Martin Sedmera, Michal Peichl, Jiří Bauma, Miloš Procházka, dillí, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Martin Havlát, Ondřej Sítař, Stanislav Kubeš, Aneta Plasová, Ondřej Plas, Ládá Pospěch, Ondřej Černocho, Juraj Sulík, Michaela Macková, Diana Laffersonová, Jan Šafra, Pavlína Prejsková, Daniel Knápek, Lenka Vargová, Martin Španěl, RBX, Youda, Pítr, Ozzy, Vladimír Suchý, Olda Rejl, Josef Ševců, Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jan Hřebejk, Jiří Janíček, Radomír Vychodil, sowie die Leute der Spieclubs District 5 (Hradec Králové), Kavenu (Plzeň) und Dekl (České Budějovice).

Ich möchte der SETI-Organisation meinen Dank für ihre wichtige Arbeit auf der Suche nach außerirdischem Leben aussprechen. Ihre Hingabe an die Erforschung des Unbekannten war eine enorme Inspiration für die Entwicklung dieses Spiels.
— T. H.

Aufgaben

Die meisten Symbole von Aufgaben kennst du bereits von auslösbaren Missionen. Tust du das Dargestellte, markiere die Aufgabe als erledigt. Aufgaben mit einem „/“ erledigst du durch Erfüllen einer der beiden Seiten.

Erläuterungen zu spezifischen Aufgaben:



Habe mind. 16 Punkte. Erledige diese Aufgabe sofort, falls du bereits ausreichend hast.



Habe mind. 5 Datensätze in deinem Datenpool. Erledige diese Aufgabe sofort, falls du bereits ausreichend hast. (Daten auf deinem Computer zählen nicht dazu.)



Habe 9 Bekanntheit. Erledige diese Aufgabe sofort, falls du bereits ausreichend hast.



Besuche mit einer Sonde Asteroiden. (Dies muss nach Aufdecken dieser Aufgabe geschehen.)



Besuche mit einer Sonde einen Kometen. (Dies muss nach Aufdecken dieser Aufgabe geschehen.)



Spieler eine Karte aus, die exakt 3 Credits kostet. (Du musst sie ausspielen und nicht für ihre freie Aktion nutzen.)



Erledige eine Mission. (Dies muss nach Aufdecken dieser Aufgabe geschehen.)

ENDE DER PARTIE

Nach 5 Runden endet die Partie. Werte wie üblich deine Punkte. Dein Rivale erhält keine Punkte durch Gold-Wertungsplättchen. Er erlangt jedoch 5 Punkte pro nicht abgeschlossenem Ziel. Hast du mehr Punkte als er, gewinnst du!



REGELERINNERUNGEN

- Drehe vor der Wahl deiner Technologie das Solarsystem.
- Für das Verlassen von Asteroiden benötigt ihr eine zusätzliche .
- Legst du eine Karte in die Einkommensauslage, erhältst du ihre Ressource sofort.
- Wer von euch zuerst passt, muss das Solarsystem drehen und wählt danach 1 Karte vom Abschlussstapel. Dreht das Solarsystem auch in der 5. Runde.
- Ignoriere Effekte, durch die du Bekanntheit erlangst, sobald du 10 Bekanntheit hast.
- Wirf überschüssige Daten ab, sobald dein Datenpool voll ist.
- Erreicht jemand einen Meilenstein, löst ihr dessen Effekt nach dem aktuellen Zug aus – nicht sofort.
- Ihr könnt keine freien Aktionen in fremden oder zwischen Zügen nutzen.
- Wer beim Sektorenabschluss die zweitmeisten Marker hat, lässt beim Auffüllen 1 der eigenen Marker im Sektor-Datenpool liegen. (Gehören alle Marker einer Person, bleibt kein Marker im Sektor-Datenpool zurück.)

TERMINOLOGIE VON KARTEN

 **bei einem Planeten:** Ein Lander oder Orbiter (Sonde) auf dem Planetentableau im Orbit des Planeten oder auf dem Planeten oder auf einem seiner Monde (ausgenommen sind Sonden im All)

 **in einem Sektor:** Platziere 1 Signal. (Die Karte gibt genauer an, wohin.)

 Wirf 1 Karte der Auslage ab und platziere 1 Signal in einem dazu passenden Sektor.

 Platziere 1 Signal in einem Sektor dieser Farbe.

 Sektorensieg in einem Sektor dieser Farbe

 Beliebiger Sektorensieg

Bewegung im selben Ring: Eine Bewegung, die die Distanz zur Sonne nicht verändert

Eigene    : Eine von dir besetzte  ,  oder 

Wirf 1 Karte für ihr Signal ab: Wirf 1 Handkarte ab. Platziere ein Signal in einem Sektor, der zur oberen, rechten Ecke dieser Karte passt.

Einen Planeten besuchen: Eine Sonde zum Feld mit diesem Planeten bewegen. (Müsst ihr für Missionen oder Aufgaben einen Planeten besuchen, muss die Bewegung dorthin nach dem Ausspielen bzw. Aufdecken dieser Karte erfolgen.)

BESONDERHEITEN DER VORBEREITUNG

- **Zu dritt:** Nutzt je 1 Entdeckungs-Meilenstein bei 20 und 30 Punkten.
- **Zu zweit:** Nutzt je 2 Entdeckungs-Meilensteine bei 20 und 30 Punkten.
- Wer beginnt, erhält 1 Punkt. Wer danach folgt, 2 Punkte usw.
- Erhältet sofort euer Starteinkommen.

HÄUFIGE FRAGEN

Wie funktioniert das Ignorieren des Sondenlimits im All?

Gestattet dir eine Karte das Starten einer Sonde und das Ignorieren des Sondenlimits, darfst du es für diese Aktion ignorieren, falls du dein Sondenlimit überschreitest. (Ein weiteres Starten einer Sonde ist dir erst möglich, falls du dabei das Sondenlimit einhältst.)

Darf ich 2 beliebige Ressourcen (z. B. 1 Karte und 1 Energie) gegen 1 andere tauschen?

Nein, das ist nicht möglich. Nur 2 gleiche Ressourcen sind eintauschbar gegen 1 andere. Jedoch gelten alle Handkarten als gleich. Du darfst z. B. 1 Spezies-Karte und 1 Karte nutzen, um 1 Credit zu erhalten. (Wichtig: Exertianer-Karten sind keine Handkarten!)

Hilft mir der Marker von einem Sektorensieg beim nächsten Sektorenabschluss?

Nein. Dieser Marker zeigt nur noch deinen Sektorensieg an.

Erhalte ich , falls das Solarsystem meine Sonde auf einen Kometen schiebt?

Ja. Sobald deine Sonden einen Himmelskörper besuchen, erhältst du  – auch in fremden Zügen.

Mir sind die Marker ausgegangen. Ist mir Scannen naher Sterne trotzdem möglich?

Ja. Für eure Marker gibt es kein Limit. Ersetzt fehlende gegebenenfalls durch geeignetes Material. Das können Marker einer Farbe sein, die niemand nutzt, übrige Sonden usw.

Ein Mascamit hat einen Regelbogen gefressen! Wo finde ich Ersatz?

Ihr könnt die Regeln hier herunterladen: czechgames.com

