



# Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

**Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!**

**[patreon.boardgamefan.de](https://patreon.boardgamefan.de)**

**[paypal.boardgamefan.de](https://paypal.boardgamefan.de)**

Vielen Dank für deine Unterstützung!

## SETI + RAUMFAHRTORGANISATIONEN

- **Ziel:** Nach der Abschlusswertung die meisten Punkte haben. Bei Gleichstand gewinnen alle Beteiligten.
- **Enthält:** Grundspiel, Raumfahrtorganisationen-Erweiterung, **Signalplättchen**, Schnellstart-Karten, Organisationen und FAQ v2.1a.
- **Nicht enthalten:** Solo-Regeln, Kartenerklärungen, Glossare, vollständiger Aufbau.
- **Spezies-Regeln:** Allgemeine Entdeckungs- und Forschungsregeln sind enthalten. Spezies-spezifische Detailregeln werden beim Entdecken vom jeweiligen Spezies-Regelbogen/Tableau genommen.

Separate Spezies-Regelbögen lagen nicht vollständig als eigene Quellen vor.

## SPIELAUFBAU

- **Grundspiel:** Siehe Anleitung. Das Solarsystem muss 8 klar definierte **Sektoren** bilden.
- **Erweiterung:** Mischt die 42 Erweiterungskarten in den Grundspielstapel. Mischt die 3 neuen Spezies zu den Grundspiel-Spezies; wählt weiterhin 2 zufällige Spezies. Legt **Signalplättchen** als Vorrat bereit.
- **Startpunkte:** Startspieler 1 Punkt; danach im Uhrzeigersinn 2/3/4 Punkte.
- **Grundspiel-Startressourcen:** 4 Bekanntheit, 4 Credits, 3 Energie, 5 Karten.
- **Grundspiel-Start-Einkommen:** Vor Spielbeginn 1 Handkarte unter die Starteinkommenskarte legen und sofort die Belohnung unten rechts erhalten.
- **Entdeckungs-Meilensteine:** Solo/zu zweit je 2 Marker bei 20 und 30 Punkten; zu dritt je 1 Marker; zu viert keine.
- **Mit Organisationen:** Starteinkommenskarten bleiben in der Schachtel. Bereitet nur Abschlusskarten für Runde 2, 3 und 4 vor. Alle starten mit Bekanntheit 0. Jeder erhält 2 zufällige Organisationen, 3 zufällige Schnellstart-Karten und 4 Karten vom Stapel; wählt 1 Organisation und 2 Schnellstart-Karten.
- **Mit Organisationen:** Spielt nur die Runden 2, 3, 4 und 5. Organisationen sind für 4 Runden angepasst.
- **Erste Partie mit Organisationen:** Organisationen 1-4 verwenden; je nur 2 Schnellstart-Karten nehmen.

## SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Ressourcen:** Credits, Energie, Karten, Daten, Bekanntheit und Punkte. Genutzte **Ressourcen** werden abgegeben.
- **Sonde:** Eigener Spielstein im Solarsystem. Nur dort zählt er als **Sonde**.
- **Im All:** Alle Ringe des Solarsystems. **Sonden** auf dem Planetentableau sind nicht „im All“.
- **Orbiter:** Ehemalige **Sonde** im Orbit eines Planeten. Bleibt dort bis Spielende, kann nicht landen und nicht ins Solarsystem zurückkehren.
- **Lander:** Ehemalige **Sonde** auf Planet oder Mond. Zählt nicht mehr als **Sonde**.
- **Sektor:** Einer der 8 Bereiche des Solarsystems von der Sonne bis zum Rand.
- **Signal:** Eigener Marker im **Sektor-Datenpool**. Der Marker für einen **Sektorensieg** ist kein **Signal**.
- **Datenpool:** Persönlicher Vorrat erhaltener Datensätze.

- Daten dort liegen nicht auf dem **Computer**.
- **Computer:** Felder auf dem Spieltableau, auf die Daten als **freie Aktion** gelegt werden.
- **Spur:** Symbol/Fortschritt zur Spezies-Entdeckung oder weiteren Spezies-Forschung.
- **Entdeckungsfeld:** Eines der 3 Felder unter einem Spezies-Tableau. Sind alle 3 belegt, wird diese Spezies entdeckt.
- **Überflusfeld:** Ersatzfeld für **Spuren**, wenn keine passenden Felder mehr frei sind. Gibt 3 Punkte.
- **Mission:** Ausgespielte Karte mit Bedingung oder Auslöser. Bleibt offen liegen, bis sie erledigt wird.
- **Wertungskarte:** Karte mit goldenem Feld. Gibt Punkte in der Abschlusswertung.
- **Expertise:** Organisationsbedingung ähnlich einer **Mission**, zählt aber nicht als **Mission**.
- **Hauptaktion:** Genau 1 pro Zug.
- **Freie Aktion:** Beliebig oft im eigenen Zug, sofern Kosten/Bedingungen erfüllt sind. Darf vor, nach oder während der **Hauptaktion** ausgeführt werden.

## SPIELABLAUF

### [ 01 ] RUNDENRAHMEN

- **Grundspiel:** 5 Runden. Nach Runde 5 folgt die Abschlusswertung. Der normale Ablauf mit 5 Runden, Startplättchen, Zugreihenfolge und gepassten Spielern ist in der Anleitung beschrieben.
- **Mit Organisationen:** 4 Runden. Spielt nur die Runden 2-5.
- **Startplättchen:** Wer es hat, macht den 1. Zug der Runde.
- **Zugreihenfolge:** Im Uhrzeigersinn. Wer bereits gepasst hat, wird bis Rundenende übersprungen.

### [ 02 ] DEIN ZUG

01. **Freie Aktionen** vor der **Hauptaktion** möglich.
02. Genau 1 **Hauptaktion** ausführen.
03. **Freie Aktionen** während oder nach der **Hauptaktion** möglich.
04. Zug beenden.
05. Erreichte Meilensteine abhandeln.
06. Entdeckte Spezies abhandeln.
07. Nächste nicht gepasste Person links von dir ist am Zug.

**Freie Aktionen** dürfen eine **Hauptaktion** unterbrechen. Eine **freie Aktion** darf aber nicht durch eine andere **freie Aktion** unterbrochen werden; sie muss vollständig abgehandelt werden.

### [ 03 ] RUNDENENDE

Sobald alle gepasst haben:

01. Alle erhalten Einkommen aus Starteinkommen/Organisation und untergeschobenen Karten.
02. Mit Organisationen: Marker von Organisationsfähigkeiten entfernen.
03. Startplättchen nach links weitergeben.
04. Zur Seite gelegtes Drehplättchen auf den nächsten Abschlussstapel legen.

Die Anleitung nennt zwischen den Runden Einkommen, Weibergabe des Startplättchens und Zurücklegen des Drehplättchens.

## HAUPTAKTIONEN

### [ 04 ] SONDE STARTEN

- **Kosten:** 2 Credits.
- **Effekt:** Stelle 1 eigene **Sonde** auf die Erde im Solarsystem.
- **Sondenlimit:** Grundsätzlich max. 1 eigene **Sonde im All**. Mit ST #01 max. 2 eigene **Sonden im All**.
- **Nach dem Start:** Du darfst die **Sonde** sofort bewegen, musst aber nicht.
- **Limit erreicht:** Du darfst keine neue **Sonde** starten.
- **Temporär über Limit:** Erhöht ein Effekt deine **Sondenanzahl** über das Limit, bleibt das erlaubt; du darfst aber keine neue **Sonde** starten, bis du wieder unter/auf dem Limit bist.

**Orbiter** und **Lander** zählen nicht als **Sonden** und nicht als **Sonden im All**.

### [ 05 ] BEWEGUNG

- **Freie Aktion - Energie:** Gib 1 Energie für 1 Bewegung aus.
- **Freie Aktion - Karte:** Wirf 1 Karte mit Bewegungssymbol oben links ab, um 1 Bewegung zu erhalten.
- **Bewegung:** Bewege 1 eigene **Sonde** pro Bewegung auf ein orthogonal benachbartes Feld.
- **Nicht erlaubt:** Diagonal bewegen; auf die Sonne oder durch die Sonne bewegen.
- **Asteroiden:** Das Verlassen eines Asteroidenfeldes kostet 1 zusätzliche Bewegung.
- **Mehrere Sonden:** Bewegungspunkte dürfen auf mehrere **Sonden** verteilt werden.
- **Bekanntheit:** Bewegst du eine **Sonde** auf ein Feld mit Bekanntheitsymbol, erhältst du 1 Bekanntheit. Für die Erde gibt es keine Bekanntheit.
- **Mehrfachbesuch:** Besuchst du denselben Planeten mehrfach, erhältst du den Bekanntheitsbonus jedes Mal erneut.
- „Besuchen“: Eine **Sonde** muss sich auf ein Feld mit diesem Planeten bewegen. Eine bereits dort stehende **Sonde** zählt nicht als neu besucht.

### [ 06 ] SOLARSYSTEM DREHEN

- **Auslöser:** Beim Erforschen einer Technologie. Beim 1. Passen einer Runde. Durch Effekte, die Technologie geben/erforschen.
- **Reihenfolge:** Drehe das Solarsystem immer, bevor du die Technologie nimmst.
- **Drehplättchen:** Zeigt an, welche Scheibe als Nächstes gedreht wird; nach dem Drehen weitersetzen.
- **Scheibenfolge:** 1. Drehung kleinste Scheibe; 2. Drehung mittlere Scheibe plus obere; 3. Drehung größte Scheibe plus beide oberen; danach wieder kleinste.
- **Sondenbewegung:** **Sonden** bewegen sich mit der Scheibe, auf der sie stehen. Aussparungen können bewirken, dass eine **Sonde** nicht mitbewegt wird.
- **Angestoßene Sonde:** Wird eine **Sonde** durch eine Scheibe geschoben, bewegt sie sich auf das nächste Feld.
- **Kosten:** Bewegungen durch Drehung sind kostenlos.
- **Bekanntheit:** Bewegt sich eine **Sonde** durch Drehung auf ein Feld mit Bekanntheitsymbol, erhältst du Bekanntheit sofort.

Die Anleitung beschreibt die kostenlose Bewegung durch Drehung und den sofortigen Bekanntheiterhalt durch solche Bewegung.

### [ 07 ] UMKREISEN EINES PLANETEN

- **Kosten:** 1 Credit + 1 Energie.
- **Voraussetzung:** Eigene **Sonde** auf einem Feld mit Planet außer Erde.
- **Effekt:** Nimm die **Sonde** aus dem Solarsystem und stelle sie als **Orbiter** zum Planeten auf dem Planetentableau.
- **Belohnung:** Erhalte die angegebene Orbit-Belohnung. Falls es eine einmalige Belohnung ist, wird sie abgedeckt.
- **Orbiterlimit:** Falls der Planet keine freien **Orbiterplätze** mehr hat, kann dort kein weiterer **Orbiter** platziert werden.
- **Dauerhaft:** **Orbiter** bleibt dort bis Spielende.

Eine **Orbiter** kann nicht landen und nicht ins Solarsystem zurückkehren.

Eine **Orbiter** zählt nicht mehr als **Sonde** und nicht als **Sonde im All**.

### [ 08 ] LANDEN AUF PLANET ODER MOND

- **Kosten:** 3 Energie.
- **Ermäßigung:** Falls bereits ein **Orbiter** diesen Planeten umkreist, kostet Landen nur 2 Energie. Es ist egal, wem der **Orbiter** gehört.
- **Voraussetzung:** Eigene **Sonde** auf einem Feld mit Planet außer Erde.
- **Effekt:** Nimm die **Sonde** aus dem Solarsystem und stelle sie als **Lander** auf den Planeten auf dem Planetentableau.
- **Belohnung:** Erhalte die angegebenen Belohnungen, immer **Spur** und Punkte.
- **Erstlandung:** Falls du ein Erstlandungsfeld abdeckst, erhältst du zusätzlich die dortige Belohnung. Mars hat 2 solche Felder.
- **Limit:** Planeten haben kein **Landerlimit**.
- **Mondlandung:** Nur mit ST #04. Die Kosten sind gleich wie beim Landen auf dem Planeten.
- **Mond-Ermäßigungen:** **Orbiter**-Ermäßigung und ST #02 gelten auch für Mondlandungen.

**Lander** zählen nicht mehr als **Sonden** und nicht als **Sonden im All**.

### [ 09 ] SCANNEN NAHER STERNE

- **Kosten:** 1 Credit + 2 Energie.
- **Effekt:** Löse Scan-Felder deines Spieltableaus und Teleskoptechnologien in beliebiger Reihenfolge aus.
- **Kostenfreie Scan-Aktion:** Grundkosten entfallen nur, wenn ein Effekt ausdrücklich scannen lässt; Zusatzkosten von Technologien bleiben fällig.
- **Standard-Signal:** Platziere 1 **Signal** im **Sektor** mit der Erde.
- **Auslage-Signal:** Wirf 1 Karte aus der Auslage ab und platziere 1 **Signal** in einem dazu passenden **Sektor**.
- **Teleskoptechnologien:** Dürfen nur während des Scannens aktiviert werden. Meist haben sie Zusatzkosten.
- **Signalpflicht:** Wenn ein Effekt ein **Signal** platziert, musst du es platzieren.

- **Überfüllter Sektor:** Passt kein **Signal** mehr in den **Sektor-Datenpool**, lege es rechts auf das **Überflussfeld**. Dafür erhältst du keine Daten.
- **Auslage auffüllen:** Beim Scannen erst am Ende der gesamten Scan-Aktion auffüllen, auch wenn mehrere Karten aus der Auslage abgeworfen werden.
- **Sektorabschluss:** Ersetzt du den letzten Datensatz eines **Sektors**, schließt du diesen **Sektor** nach deiner **Hauptaktion** ab. Mehrere abgeschlossene **Sektoren** in beliebiger Reihenfolge auswerten.

Das Regelheft beschreibt Scannen als **Hauptaktion** mit 1 Credit + 2 Energie, **Signalplatzierung**, Datengewinn, Teleskoptechnologien und **Sektorabschluss**.

## [ 10 ] DATENANALYSE

- **Kosten:** 1 Energie.
- **Voraussetzung:** Alle 6 oberen **Computerfelder** sind mit Daten belegt.
- **Untere Felder:** Dürfen leer sein.
- **Effekt:** Lege alle Daten von deinem **Computer** zurück in den allgemeinen Vorrat. Daten im **Datenpool** bleiben liegen.
- **Danach:** Erhalte/platziere die angegebene **Spur** zur Spezies-Forschung.
- **Wichtig:** Datenanalyse ist die einzige Möglichkeit, Daten vom **Computer** zu entfernen.

Auf dem Aktionssymbol Datenanalyse liegen niemals Daten.

## [ 11 ] KARTE AUSSPIELEN

- **Kosten:** Zahle die Kosten links auf der Karte.
- **Effekt:** Führe den weißen **Hauptaktionseffekt** der Karte aus.
- **Nur eine Nutzung:** Eine Karte, die du für ihren Effekt ausspielst, kannst du nicht zusätzlich für **freie Aktion**, Einkommen oder anderes nutzen.
- **Normale Karte:** Nach dem Ausspielen auf den Abwurfstapel.
- **Mission/Wertungskarte:** Offen vor dir auslegen.
- **Kostenfreie Aktionen durch Karten:** Wenn eine Karte dich eine **Hauptaktion** ausführen lässt, zahlst du nur Kosten, die der Effekt ausdrücklich verlangt.

## [ 12 ] TECHNOLOGIE ERFORSCHEN

- Kosten zahlen:** Gib 6 Bekanntheit aus. Setze deinen Bekanntheitsmarker 6 Felder zurück. Ist deine Bekanntheit unter 6, kannst du diese **Hauptaktion** nicht wählen.
- Solarsystem drehen:** Immer zuerst.
- Technologie wählen:** Wähle 1 Technologie, die du noch nicht hast.
- Plättchen nehmen:** Nimm das oberste Plättchen des gewählten Technologiestapels.
- 2-Punkte-Plättchen:** Erforschst du die 1. Technologie eines Stapels, erhältst du zusätzlich 2 Punkte und entfernst das 2-Punkte-Plättchen.
- Sofortbonus:** Erhalte den Bonus der Technologie sofort.
- Plättchen platzieren:** Umdrehen und auf dein Spieltableau legen.

- **Sonden-/Teleskoptechnologien:** Müssen auf die passenden Felder.
- **Computertechnologien:** In ein beliebiges freies **Computertechnologiefeld** legen, nicht zwingend von links nach rechts.
- **Daten auf Feld:** Liegt dort bereits ein Datensatz, wird er auf die Technologie gelegt. Das zählt nicht als neues Datenplatzieren und gibt keine 2 Punkte.
- **Limit:** Max. 1 Technologie jeder Art.
- **Technologieeffekt von Karte:** Funktioniert wie Technologie erhalten/erforschen, aber ohne Bekanntheitskosten. Das Solarsystem wird trotzdem gedreht.
- **Alle Technologien einer Farbe vorhanden:** Ignoriere das Technologiesymbol; falls der Effekt das Drehen vorsieht, drehst du trotzdem.

Das Regelheft nennt 6 Bekanntheit, Drehen vor der Wahl, Technologieaufnahme, 2-Punkte-Plättchen, Sofortbonus und Platzierung.

## [ 12.1 ] TECHNOLOGIEN – KURZREFERENZ

- **ST #01:** Du darfst 2 **Sonden** gleichzeitig im Solarsystem haben.
- **ST #02:** Landen kostet 1 Energie weniger.
- **ST #03:** Bewegung zu Asteroiden gibt 1 Bekanntheit; Asteroiden zu verlassen kostet keine zusätzliche Bewegung mehr.
- **ST #04:** Du darfst für gleiche Kosten auf einem Mond statt auf dem Planeten landen.
- **TT #01:** Beim Scannen darfst du das **Signal** in einem zur Erde benachbarten **Sektor** statt im Erdsektor platzieren. Sofortbonus: 2 Daten.
- **TT #02:** Beim Scannen darfst du 1 Handkarte abwerfen, um 1 zusätzliches **Signal** im passenden **Sektor** zu platzieren.
- **TT #03:** Beim Scannen darfst du 1 Bekanntheit ausgeben, um 1 zusätzliches **Signal** im **Sektor** mit Mercury zu platzieren.
- **TT #04:** Beim Scannen darfst du 1 Energie ausgeben, um als Teil der Scan-Aktion eine **Sonde** zu starten oder 1 Bewegung zu erhalten. Normale Startkosten entfallen, die 1 Energie Zusatzkosten der Technologie bleibt.
- **Computertechnologien:** Oberes Feld gibt beim Belegen mit Daten 2 Punkte. Unteres Feld gibt die angegebene Belohnung.

## [ 13 ] PAssEN

Passen ist eine **Hauptaktion**. Im selben Zug darfst du **freie Aktionen** nutzen. Die Anleitung gibt dafür eine feste Schrittfolge vor.

- Handkartenlimit:** Wirf Handkarten ab, bis du max. 4 hast.
  - Drehprüfung:** Liegt das Drehplättchen noch auf dem Abschlussstapel, lege es zur Seite und drehe das Solarsystem.
  - Abschlusskarte:** Wähle 1 Karte aus dem aktuellen Abschlussstapel.
- **Auswahl:** Wer früher passt, hat mehr Auswahl im Abschlussstapel.
  - **Nicht erstes Passen:** Liegt das Drehplättchen nicht mehr auf dem Abschlussstapel, wird nicht gedreht.

- **Runde 5:** Drehe das Solarsystem und wirf das Drehplättchen ab.
- **Rundenende:** Sobald alle gepasst haben, endet die Runde mit der Auswahl der vorletzten Abschlusskarte. Die übrige Karte wird abgeworfen.
- **Nach dem Passen:** Du wirst bis Rundenende übersprungen.
- **Praxis:** Nach dem Passen darfst du dein Einkommen aus Zeitgründen bereits nehmen; regeltechnisch erhältst du es erst am Rundenende.

## Freie Aktionen & Effekte

### [ 14 ] Freie Aktionen

- **Bewegung:** 1 Energie für 1 Bewegung oder Karte mit Bewegungssymbol abwerfen.
- **Daten platzieren:** Lege Daten aus deinem **Datenpool** auf freie **Computerfelder**.
- **Ressourcen tauschen:** Gib 2 Karten, 2 Credits oder 2 Energie aus, um 1 Karte, 1 Credit oder 1 Energie zu erhalten.
- **Ressourcen tauschen – Karte:** Nimm die Karte vom Stapel oder aus der Auslage.
- **Karte kaufen:** Gib 3 Bekanntheit aus, um 1 Karte vom Stapel oder aus der Auslage zu nehmen.
- **Karte für freie Ecke abwerfen:** Erhalte die dort angegebene Belohnung.
- **Mission erledigen:** Falls Bedingung erfüllt oder Auslöser erfüllt wurde.
- **Organisationsfähigkeit:** 1× pro Runde, falls du mit Organisationen spielst.

**Freie Aktionen** nur in deinem eigenen Zug.

### [ 15 ] Effekte Abhandeln

- **Reihenfolge:** Effekte von links nach rechts abhandeln.
- **Nicht überspringbar:** Solarsystem drehen, **Signal** platzieren, Technologie erhalten, **Ressourcen** erhalten, Punkte erhalten, **Spur**-Feld belegen, erzwungene **Hauptaktion** ausführen, erreichte Meilensteine abhandeln.
- **Überspringbar:** Bewegung von **Sonden**; Einkommenserhöhung.
- **Nicht ausführbarer Effekt:** Überspringe nur diesen Effekt. Alle übrigen Effekte werden trotzdem abgehandelt.
- **Kartentext:** Lies Symbole und Text zusammen. Text kann erklären, wie vorherige Symbole aufgelöst werden.

## SEKTOREN, SIGNALE & DATEN

### [ 16 ] Signal Platzieren

- **Standard:** Ersetze den ersten Datensatz von links im **Sektor-Datenpool** mit deinem Marker.
- **Datengewinn:** Lege den entfernten Datensatz in deinen **Datenpool**.
- **Kein freier Platz:** Lege dein **Signal** rechts auf das **Überflussfeld**; du erhältst keine Daten.
- **Sektor eines Planeten:** Der **Sektor**, in dem sich dieser Planet aktuell befindet.
- **Sektorensieg-Marker:** Ist kein **Signal** und wird beim Zählen von **Signalen** ignoriert.

## [ 17 ] SEKTOR ABSCHLIESSEN

Wenn der letzte Datensatz eines **Sektors** ersetzt wurde:

- Ermittle, wer die meisten Marker im **Sektor-Datenpool** hat.
- Diese Person erringt den **Sektorensieg**.
- Sie legt 1 Marker oberhalb des **Sektor-Datenpools** ab.
- Sie erhält die angegebene Belohnung.
- Die Person mit den zweitmeisten Markern lässt 1 eigenen Marker auf dem ersten Feld des **Sektor-Datenpools** zurück.
- Entfernt alle anderen Marker aus dem **Sektor-Datenpool**.
- Füllt die übrigen Plätze mit neuen Daten auf.

- **Gleichstand beim Sieg:** Von den Gleichstehenden gewinnt, wer zuletzt ein **Signal** in diesem **Sektor** platziert hat.
- **Gleichstand bei Platz 2:** Gleiche Gleichstandsregel.
- **Erneuter Abschluss:** Ein **Sektor** kann später erneut abgeschlossen werden.
- **Sektorensieg-Belohnung:** Einige **Sektoren** geben beim 1. Sieg mehr als bei späteren.
- **Referenzen:** Karten und Gold-Wertungsplättchen können sich auf **Sektorensiege** beziehen.
- **Neutrale Signale:** Zählen beim Abschluss wie Marker einer fremden Person. Neutrale Marker können nicht gewinnen, da maximal 2 in einem **Sektor** liegen können.
- **Neutral auf Platz 2:** Hat neutral die zweitmeisten Marker, bleibt wie üblich 1 neutraler Marker im **Sektor**.

## COMPUTER

### [ 18 ] Daten auf den Computer legen

- **Quelle:** Daten kommen aus deinem **Datenpool**.
- **Obere Felder:** Immer von links nach rechts belegen.
- **Untere Felder:** Müssen nicht von links nach rechts belegt werden.
- **Voraussetzung unten:** Ein unteres Feld darf nur belegt werden, wenn das Feld darüber belegt ist.
- **Computertechnologie oben:** Beim Belegen mit Daten 2 Punkte.
- **Computertechnologie unten:** Beim Belegen angegebene Belohnung.
- **Daten entfernen:** Nur durch Datenanalyse.

## MEILENSTEINE

### [ 19 ] Meilensteine Abhandeln

- **Timing:** Zwischen Zügen, nachdem der aktive Spieler alle **freien Aktionen** beendet hat.
- **Mehrere Spieler:** Im Uhrzeigersinn abhandeln, beginnend mit der Person, die den Zug gerade beendet hat.
- **Gold vor Entdeckung:** Entdeckungs-Meilensteine gehören niemandem und werden immer zuletzt ausgeführt.
- **Gleichzeitig Gold:** Wenn aktiver Spieler und andere im selben Zug goldene Meilensteine erreichen, wählt der aktive Spieler zuerst.

## [ 20 ] GOLDENE MEILENSTEINE

- **Auslöser:** 25, 50 und 70 Punkte erreichen oder überschreiten.
- **Effekt:** Wähle 1 Gold-Wertungsplättchen, auf dem du noch keinen Marker hast.
- **Platzierung:** Lege deinen Marker auf das freie Feld mit dem höchsten Wert.
- **Mehrere Spieler:** Mehrere Spieler dürfen dasselbe Gold-Wertungsplättchen wählen.
- **Nach 70 Punkten:** Du hast Marker auf 3 der 4 Gold-Wertungsplättchen.
- **100+ Punkte:** Erneutes Überschreiten dieser Meilensteine hat keinen Effekt.

Diese Gold-Meilensteine und ihre Platzierungsregel sind im Regelheft beschrieben.

## [ 21 ] ENTDECKUNGS-MEILENSTEINE

- **Nur bei 1–3 Spielern:** Bei 20 und 30 Punkten. Bei 4 Spielern gibt es keine Entdeckungs-Meilensteine.
- **Auslöser:** Jemand erreicht/überschreitet einen Entdeckungs-Meilenstein.
- **Effekt:** Am Ende dieses Zugs wird der Meilenstein auf das erste freie **Entdeckungsfeld** von links gelegt, falls dort ein Feld frei ist.
- **Nicht bündeln:** Du darfst nicht beide Entdeckungs-Meilensteine auf dieselbe Spezies legen, statt der linken-freien-Feld-Regel zu folgen.
- **Nicht erlaubt:** Nie auf **Überflussfelder** oder Spezies-Tableaus.
- **Beide Spezies entdeckt:** Entdeckungs-Meilensteine haben keinen Effekt mehr.
- **Alle Meilensteine versetzt:** Bei 20/30 passiert nichts Besonderes mehr.

## SPEZIES

### [ 22 ] SPEZIES ENTDECKEN

- **Ausgangslage:** 2 verdeckte Spezies-Tableaus liegen aus.
- **Entdeckungsfelder:** Unter jedem Spezies-Tableau liegen 3 **Entdeckungsfelder**.
- **Spurenquellen:** Scannen, Landen und Datenanalyse liefern üblicherweise die 3 Arten von **Spuren**.
- **Entdeckung:** Sobald alle 3 **Entdeckungsfelder** einer Spezies belegt sind, wird diese Spezies zwischen den Zügen nach Meilensteinen entdeckt.

- 01. Spezies-Tableau aufdecken.
- 02. Regeln dieser Spezies lesen.
- 03. Spezifische Vorbereitung ausführen.
- 04. Wer beigetragen hat, erhält Entdeckungsbelohnungen.

- **Keine Überflussbelohnung:** Beim Entdecken gibt es Belohnungen nur für die 3 **Entdeckungsfelder**, nicht für **Überflussfelder**.

Die Grundregel beschreibt **Entdeckungsfelder**, Entdeckung zwischen Zügen und anschließende Spezies-Vorbereitung.

## [ 23 ] SPEZIES-KARTEN

- **Eigener Stapel:** Jede Spezies hat eigene Karten.
- **Auf der Hand:** Spezies-Karten gelten als normale Handkarten.
- **Ausnahme:** Exertianer-Karten.
- **Nicht Auslage:** Offen ausliegende Spezies-Karten gehören nicht zur Kartenauslage.
- **TT #02:** Spezies-Karten dürfen nur aus der Hand für TT #02 abgeworfen werden, falls keine Ausnahme greift.
- **Exertianer:** Exertianer-Karten dürfen niemals abgeworfen werden.

## [ 24 ] WEITERE SPEZIES-FORSCHUNG

- **Spezies-Tableau:** Bietet zusätzliche Forschungsfelder.
- **Spur erhalten:** Lege 1 eigenen Marker auf ein freies Feld der passenden Farbe und erhalte die Belohnung.
- **Reihenfolge:** Felder müssen nicht von unten nach oben belegt werden.
- **Entdeckungs-Meilensteine:** Belegen nur **Entdeckungsfelder**, nie Spezies-Tableaus.
- **Überfluss:** Sind alle Felder einer passenden Farbe besetzt, darfst du auf das passende **Überflussfeld** legen und 3 Punkte erhalten.
- **Freiwilliger Überfluss:** Du darfst auch dann ein **Überflussfeld** wählen, wenn auf dem Spezies-Tableau noch ein passendes Feld frei ist.
- **Zählung:** Marker auf Spezies-Tableaus, **Entdeckungsfeldern** und **Überflussfeldern** zählen als platzierte **Spuren** dieser Spezies.
- **Spezies wählen:** Jede Spezies hat eigene **Überflussfelder**; beim Platzieren musst du entscheiden, für welche Spezies du das **Überflussfeld** nutzt.

## [ 25 ] SPEZIES-SONDERFÄLLE AUS FAQ

- **'Oumuamua:** Exofossilien können nicht mit „**Ressourcen**“ eingetauscht werden.
- **'Oumuamua:** Ungenutzte Exofossilien sind am Spielende nichts wert.
- **Centaurianer:** Centaurianer-Karten zählen nicht als **Missionen**.
- **Exertianer:** Exertianer-Karten zählen nicht als **Missionen** oder **Wertungskarten**.
- **Exertianer:** Exertianer-Karten dürfen nicht mehrfach gewertet werden.

## MISSIONEN, WERTUNGSKARTEN & EXPERTISEN

### [ 26 ] MISSIONEN

- **Bedingte Mission:** Setzt einen Zustand voraus. Du darfst sie als **freie Aktion** erledigen, sobald die Bedingung erfüllt ist.
- **Bereits erfüllt:** Ist die Bedingung beim Ausspielen bereits erfüllt, darfst du sie sofort erledigen.
- **Nicht verpflichtend:** Eine erfüllte **Mission** muss nicht sofort erledigt werden.
- **Auslösbare Mission:** Benötigt eine bestimmte Aktivität nach dem Ausspielen der Karte.
- **Auslöser zählt erst danach:** Was vor dem Ausspielen passiert ist, zählt nicht.

- **Mehrere Missionen:** Eine Aktion kann mehrere auslösbare **Missionen** auslösen.
- **Gleiche Karte:** Pro Auslöser darf auf derselben Karte nur 1 **Missionsfeld** belegt werden, außer Kartentext sagt anderes.
- **Eigene Dinge:** Bedingungen beziehen sich nur auf deine Dinge, außer sie nennen ausdrücklich andere Personen.
- **Erledigen:** Erhalte die Belohnung und drehe die **Mission** um bzw. markiere das erfüllte **Missionsfeld**.
- **Erledigte Missionen:** Zählen für Gold-Wertung „**Mission**“ auch dann, wenn sie 0 Punkte gebracht haben.

## [ 27 ] WERTUNGSKARTEN

- **Goldene Wertungskarten:** mit goldenem Feld werden in der Abschlusswertung gewertet.
- **Offen:** Ausgespielte **Wertungskarten** bleiben vor dir liegen.
- **Gold-Wertung Mission/Paare:** **Wertungskarten** mit goldenem Feld können für das passende Gold-Wertungsplättchen zählen.

## [ 28 ] EXPERTISEN

- **Organisationen:** Manche Organisationen haben **Expertisen**.
- **Keine Missionen:** **Expertisen** zählen nicht als **Missionen**.
- **Gemeinsamer Auslöser:** Falls ein einzelner Auslöser zugleich eine **Mission** und eine **Expertise** erfüllt, darf beides markiert werden.

Die Erweiterungs-FAQ stellt klar, dass **Expertisen** keine **Missionen** sind, aber mit demselben Auslöser gemeinsam markiert werden können.

## RAUMFAHRTORGANISATIONEN

### [ 29 ] ORGANISATIONEN

- **Funktion:** Organisationen geben einzigartige Fähigkeiten, Startressourcen und Starteinkommen.
- **Runden:** Spielt nur Runden 2–5.
- **Starteinkommenskarten:** Bleiben in der Schachtel.
- **Bekanntheit:** Alle starten mit Bekanntheit 0.
- **Fähigkeit:** Organisationsfähigkeit ist eine **freie Aktion**.
- **Limit:** 1× pro Runde.
- **Marker:** Lege beim Nutzen 1 Marker auf das Fähigkeitsfeld.
- **Reset:** Entferne diesen Marker, wenn du Einkommen erhältst.
- **Einkommen:** Organisationseinkommen erhältst du nur zwischen den Runden.
- **5 Runden mit Organisationen:** Nicht empfohlen; Organisationen sind für 4 Runden angepasst.

## [ 30 ] SCHNELLSTART-KARTEN

- **Mit Organisationen:** Werden gemeinsam mit Organisationen genutzt.
- **Oberer Teil:** Platziert 1 **Orbiter**, 1 **Spur** oder **Signale** wie angegeben.
- **Keine Belohnungen:** Für Platzierungen durch Schnellstart-Karten erhältst du keine Effekte oder Belohnungen.

- **Unterer Teil:** Gewährt Startressourcen, Punkte oder andere Effekte.
- **Danach:** Genutzte Schnellstart-Karten, die nicht dein Einkommen steigern, kommen in die Schachtel zurück.
- **Einkommen steigern:** Nach dem Ausführen der Schnellstart-Karten und dem Erhalt der Startressourcen. Erhältst du dabei Karten, darfst du auch diese für Einkommen nutzen.
- **Mehrfach Einkommen steigern:** Geschieht nacheinander. Erhältst du dadurch eine Karte, darfst du sie für das nächste Einkommenssteigern verwenden.
- **Ohne Organisationen:** Schnellstart-Karten allein ersetzen nicht die 1. Runde. Falls ihr 4 Runden ohne Organisationen probiert, nutzt wie üblich Starteinkommenskarten.
- **Optional zu zweit:** Vor Auswahl 4 zufällige Schnellstart-Karten aufdecken.
- **Neutrale Schnellstart-Karten:** Platziert neutrale **Orbiter**, **Spuren** und **Signale** einer ungenutzten Farbe entsprechend dem oberen Kartenteil.
- **Neutral:** Unteren Teil neutraler Schnellstart-Karten ignorieren.

Die Erweiterung beschreibt Schnellstart-Karten mit oberem Platzierungsteil ohne Belohnungen und unterem **Ressourcen-teil**.

## [ 31 ] SIGNALPLÄTTCHEN

- **Erhalt:** Durch neue Karten, Spezies oder Organisationen.
- **Nutzung:** Beim Scannen 1–2 **Signalplättchen** abwerfen.
- **Pro Plättchen:** Zusätzlich 1 Karte aus der Auslage abwerfen und 1 **Signal** im passenden **Sektor** platzieren.
- **Max. 2:** Da die Auslage erst nach dem Scannen aufgefüllt wird, kannst du max. 2 **Signalplättchen** pro Scannen nutzen.
- **Nur echte Scan-Aktion:** Erlaubt, wenn ein Effekt dich scannen lässt.
- **Nicht erlaubt:** Effekte, die nur **Signale** platzieren, aber nicht scannen lassen, erlauben keine **Signalplättchen**.

Die Erweiterungs-FAQ definiert **Signalplättchen** genau so und grenzt Scannen von bloßer **Signalplatzierung** ab.

## [ 32 ] FUTURES PAN INSTITUTE

- **Vorbereiten:** Du kannst immer nur 1 Karte vorbereitet haben.
- **Keine Handkarte:** Eine vorbereitete Karte ist keine Handkarte.
- **Nutzung:** Du kannst sie nicht anders nutzen, als sie später kostenfrei auszuspielen, sobald du das geforderte Symbol/Ziel erreichst.
- **Fähigkeit:** Nur 1× pro Runde und nur, falls das geforderte Symbol auf der Wertungsleiste liegt.

## EINKOMMEN & KARTEN

### [ 33 ] EINKOMMEN STEIGERN

- **Grundspiel:** Lege 1 Handkarte unter deine Starteinkommenskarte.
- **Organisationen:** Lege 1 Handkarte unter deine Organisation.

- **Sofortbonus:** Erhalte die Belohnung unten rechts auf der untergeschobenen Karte sofort.
- **Dauerhaft:** Ab der nächsten Einkommensphase erhältst du dieses Einkommen zusätzlich.
- **Optional:** Einkommenserhöhung darf ausgelassen werden.
- **Karte nur einmal:** Untergeschobene Karte kann nicht später ausgespielt oder abgeworfen werden.

#### [ 34 ] KARTENAUSLAGE

- **Auslage:** 3 offene Karten.
- **Nachziehen:** Wenn eine Karte außerhalb einer Scan-Aktion aus der Auslage genommen/abgeworfen wird, sofort ersetzen.
- **Beim Scannen:** Erst am Ende der gesamten Scan-Aktion auffüllen.
- **Leerer Stapel:** Abwurfstapel mischen und als neuen Stapel nutzen.

### SPIELLENDE & WERTUNG

#### [ 35 ] SPIELLENDE

- **Grundspiel:** Nach 5 Runden. Sobald alle in Runde 5 gepasst haben, beginnt die Abschlusswertung.
- **Mit Organisationen:** Nach der gespielten Runde 5, also nach 4 Runden.
- **Gleichstand:** Alle daran Beteiligten gewinnen.

Die Grundregel nennt Spielende nach 5 Runden, Abschlusswertung und gemeinsamen Sieg bei Gleichstand.

#### [ 36 ] ABSCHLUSSWERTUNG

01. Punkte für ausgespielte **Wertungskarten** mit goldenem Feld erhalten.
02. Punkte für eigene Marker auf Gold-Wertungsplättchen erhalten.
03. Punkte durch Spezies-Regeln erhalten.
04. Höchste Punktzahl gewinnt.

#### [ 37 ] GOLD-WERTUNGSPLÄTTCHEN

Alle Gold-Wertungsplättchen belohnen Sets. Pro Set erhältst du die Punkte deines Markerfeldes.

- **Technologie – 3er-Set:** Punkte pro Set aus **Sonden**-, Teleskop- und **Computertechnologie**. Zähle die niedrigste Anzahl dieser 3 Arten.
- **Technologie – Paare:** Punkte pro Paar beliebiger Technologien. Zähle alle Technologien und teile durch 2, abgerundet.
- **Mission – erledigte Missionen:** Punkte pro erledigter **Mission**. Auslösbare **Missionen** und bedingte **Missionen** zählen. 0-Punkte-**Missionen** zählen ebenfalls.
- **Mission/Wertungskarten – Paare:** Punkte pro Paar aus erledigten **Missionen** und/oder **Wertungskarten** mit goldenem Feld. Ein Paar darf aus 2 **Missionen**, 2 **Wertungskarten** oder je 1 davon bestehen.
- **Einkommen – 3er-Set:** Punkte pro Set aus Credit-, Energie- und Karten-Einkommen in deiner Einkommensauslage. Starteinkommen ignorieren.

- **Einkommen – Credit/Energie:** Punkte pro Credit- oder Energie-Einkommen in deiner Einkommensauslage; ignoriere die Art, von der du weniger hast, sowie Starteinkommen.
- **Spezies:** Punkte pro Set aller 3 Farben aus von dir besetzten Speziesfeldern. Marker auf Spezies-Tableaus, **Entdeckungsfeldern** und **Überflussfeldern** zählen.
- **Anderes:** Punkte pro Paar aus **Sektorensieg** und **Orbiter/Lander**. Mehrere **Sektorensiege** im selben **Sektor** zählen. **Orbiter** und **Lander** werden zusammengezählt; werte die niedrigere Zahl aus **Sektorensiegen** und **Orbiter/Lander**-Anzahl.

Bei abweichender Plättchenseite gilt immer die sichtbare Symbolik des gewählten Gold-Wertungsplättchens.

#### HÄUFIGE FEHLER

- **Effekte nicht frei wählen:** Von links nach rechts abhandeln.
- **Signalplatzierung ist Pflicht:** Auch wenn es nur noch ins **Überflussfeld** geht.
- **Auslage beim Scannen:** Erst am Ende auffüllen.
- **Orbiter landen nie:** Ein **Orbiter** bleibt **Orbiter** bis Spielende.
- **Sonde ≠ Orbiter/Lander:** Sobald platziert auf Planetentableau, zählt der Spielstein nicht mehr als **Sonde**.
- **Datenanalyse:** Nur obere 6 **Computerfelder** müssen belegt sein.
- **Computer leeren:** Nur durch Datenanalyse.
- **Sektorensieg-Gleichstand:** Wer zuletzt ein **Signal** im **Sektor** platziert hat.
- **Entdeckungs-Meilensteine:** Immer zuletzt, nie auf Spezies-Tableaus oder **Überflussfelder**.
- **Spezies-Karten:** Offen ausliegende Spezies-Karten sind nicht die Auslage.
- **Expertisen:** Keine **Missionen**.
- **Signalplättchen:** Nur beim Scannen, nicht bei bloßer **Signalplatzierung**.
- **Schnellstart-Platzierung:** Keine Belohnungen oder Effekte dafür.