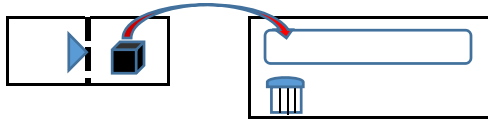


Es werden 5 Runden zu je 3 Phasen gespielt. Sauerstoff = O2

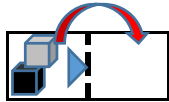
1) Produktions-Phase: *gleichzeitig*

Runde 1: Die Phase überspringen.

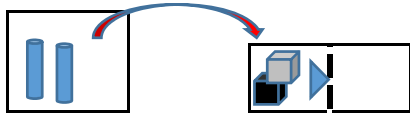
**A Erze (Eisen und Titan) lagern und abbauen:**



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



- Alle Erze werden von links nach rechts versetzt.



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

**B SOLAR-Energie:**

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

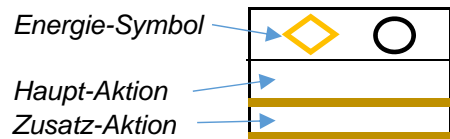


2) Aktions-Phase: *In Zugreihenfolge immer 1 Zug machen.*

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

**A Ein Modul nutzen:**

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



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

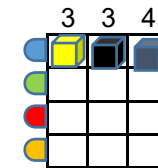
- Manche Module zeigen eine **ZUSATZ**-Aktion. Du kannst bei der Modul-Nutzung wählen, was Du nutzen willst: Haupt-Aktion / Zusatz-Aktion / beide Aktionen (in freier Reihenfolge)



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

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

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



**NOTFALL-DEPOT:**

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

**BATTERIE LEER?**



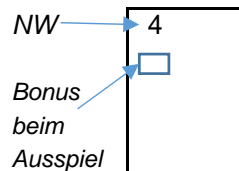
Hast Du keinen Energie-Würfel mehr, kannst Du ggf. das Notfall-Depot nutzen ODER nur Aktionen ohne Energie-Aufwand nutzen ODER "Feierabend machen".

**AUSRÜSTUNG:**

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

**B Forscher ernähren:**

Spiele 0 - x Nahrungs-Karten auf einen gemeinsamen Abwurfstapel aus.



- Du darfst so viele Forscher nach Wahl aus Deinem Abwurf-Stapel auf die Hand nehmen, wie der Nährwert (NW) der gespielten Nahrungs-Karten ist.
- Steht Dein Astronaut auf Energiefeld eines Moduls, stelle ihn jetzt daneben. Es ist nun inaktiv.

- Nimmst Du **weniger Forscher**, als der gespielte NW ausmacht, musst Du die Differenz als Abfall entsorgen. Dazu legst Du je 1 Eisen vom allg. Vorrat in Deine nächste freie Position Deiner 2 Abfallzeilen.
- Wann immer **Abfall** das drittletzte oder vorletzte Feld der Abfall-Leiste belegt, rückst Du auf der CO2-Leiste um 1 Feld hoch (wenn möglich). Wann immer Abfall das letzte Feld der Abfall-Leiste belegt, zieht Dein Stress-Marker (wenn möglich) um 1 Feld nach links. Ist Dein Abfall-Bereich voll, bekommst Du keinen weiteren Abfall. Es gibt Möglichkeiten im Spiel, Abfall abzubauen.
- Zum Spielende verlierst Du 1 SP für den 1. Abfall, 2 SP für jeden weiteren.



### Sonderfall: Du hast **NULL Nahrungs-Karten** ausgespielt:

Für je 2 SP Verlust darfst Du 1 Forscher wieder auf die Hand nehmen. Es ist nicht möglich, unter 0 SP auf der SP-Leiste zu ziehen. Hat man nicht genug SP zum Reduzieren, kann kein Forscher genommen werden.

### C Feierabend machen = PASSEN.

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

### 3) Aufräum-Phase:

Rundenende

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

### Spielende: *Es gibt noch viele weitere SP.*

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

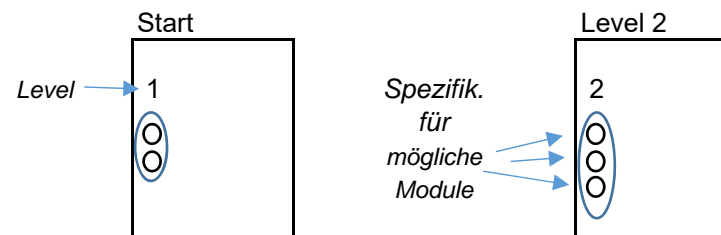
Wer die meisten SP erzielt, gewinnt die Partie.

*Patt: Der Beteiligte mit mehr erfüllten Aufträgen siegt.*

*Nächste Kategorie: bessere Position auf CO2-Leiste zählt.*

*ansonsten: geteilter Sieg*

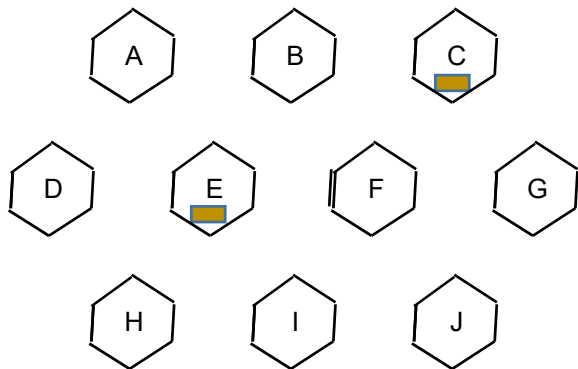
### Forscher-Karten:



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

**TITAN kann immer anstelle von EISEN gezahlt werden.**

## Spielplan-Anordnung der MODULE

 Zusatzaktion


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

- A** Je nach Deiner Position auf der Nachhaltigkeits-Leiste hast Du 1 - 4 Nutzungsmöglichkeiten. Bereits erreichte Level verfallen nicht.
- B** Lege 0 - x Forscher-Karten von der Hand auf Deinen Abwurfstapel. Start-Forscher (Level 1) senken Stress um 1, Stufe-2-Forscher um 2. Hast Du vorher einen Level-2-Forscher für genau 1 Aktion genutzt, darfst Du ihn für 1 Stress-Reduzierung abwerfen. Der neue Stress-Level gilt sofort. Dein Zug endet nun.
- C** Rücke um 1 Schritt vor auf einer Leiste: Extraktion / Nachhaltigkeit. Nutzungsmöglichkeiten bereits erreichter Level verfallen nicht. Erreichst Du die oberste Stufe einer Leiste, erhältst Du 5 SP UND einen beliebigen verfügbaren Bonus der Auswahlleiste dort. Lege 1 Scheibe auf den genutzten Bonus.  
*Statt 3 Abfall kannst Du weniger entsorgen, wenn Du keine 3 hast.* Hast Du beide Top-Positionen erreicht, ist diese Aktion tabu.
- ZUSATZ-Aktion: Wähle 1 verbessertes (verfügbares) Modul und lege es auf das entsprechende Modul des Spielplans. Kosten dafür: 2 Titan und 1 Energie. Lege 1 Scheibe auf das nächste freie Feld der Bauleiste (am oberen Rand des Spielplans). Erhalte 9 / 7 / 6 / 4 SP Bonus.
- D** Esfallen KEINE Aktivierungs-Kosten in Energie an. Gib 1 Eisen ab und erhalte 2 Energie + 1 SP.  
ODER  
Gib 1 Wasser + 1 Abfall von Deiner Abfalleiste ab. Erhalte dafür 4 Energie + 1 SP.

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