

SETI = Search for ExtraTerrestrial Intelligence (NGO SETI-Institut)

Die Partie dauert 5 Runden im Uhrzeigersinn. Jede Runde geht solange, bis alle Spieler irgendwann nach x Haupt-Aktionen gepasst haben.

Ablauf eines Spielzuges:

★ FÜHRE GENAU 1 HAUPT-AKTION von 7 möglichen aus oder PASSE.

★ JEDERZEIT vor / nach / während der Haupt-Aktion sind FREIE Aktionen in beliebiger Anzahl möglich.

★ Am Ende des Zuges handelt man erreichte MEILENSTEINE und entdeckte SPEZIES ab. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

★ Haben alle Spieler GEPASST, endet die aktuelle Runde und es gibt EINKOMMEN. Der Startspieler-Marker geht nach LINKS.

UMKREISEN
eines PLANETEN:

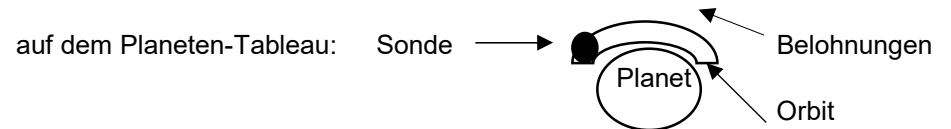
1-mal in der Haupt-Aktion möglich.



- NUTZE 1 Credit + 1 Energie, um GENAU 1 deiner Sonden in einen ORBITER umzuwandeln, der einen Planeten umkreist. **Deine Sonde MUSS** auf einem Feld mit Planeten sein (nicht die Erde). Durch das Umwandeln erhältst du oft Einkommens-Steigerungen.

- VERSETZE deine Sonde vom ALL (Sonnensystem-Ringe) in den ORBIT (Umlaufbahn) dieses Planeten auf dem Planeten-Tableau, wo sie verbleibt.

- ERHALTE die oben im Orbit darüber angegebenen Belohnungen. **Wer zuerst den Orbit** eines Planeten betritt, erhält extra 3 Punkte + bedeckt mit der Sonde diese Belohnung. Planeten haben kein Orbiter-Limit (Anzahl).



HAUPT-AKTIONEN: Technologien verbessern diese.

STARTEN
einer SONDE:

- ZAHLE 2 Credits.
- STELLE 1 Sonde auf die Erde* im SONNEN-System.
Jeder Spieler kann max. 1 Sonde im All haben.
ALL: bedeutet hier Ringe des Sonnen-Systems
- BEACHTE dein Sonden-Limit!

FREIE
AKTION:

BEWEGUNG:

- ➔ GIB je 1 Energie ab für 1 Bewegung einer Sonde. Nach dem Starten einer Sonde darfst du sie sofort bewegen. Bewegst du sie zu einem Feld mit Bekanntheits-Symbol (ROT mit Mikrofon), erhältst du 1 Bekanntheit**. Ein Besuch der Erde bringt keine Bekanntheit. ... Die Erde liegt auf der kleinsten Sonnensystem-Scheibe neben der Venus.

- ➔ Manche Karten geben oben links 1 freie Bewegung. Nach Nutzung (FREIE AKTION) wirft man die Karte ab.

- Je Bewegung darf 1 Sonde zu einem benachbarten Feld (nicht diagonal) fliegen. Das **Verlassen von Asteroid-Feldern** kostet 1 Extra-Bewegung.
- Sonden auf Planeten darfst du zu ORBITERN / LANDERN umwandeln. Siehe dazu die beiden nächsten Haupt-Aktionen.

LANDEN auf einem Planeten oder Mond:

Diese Haupt-Aktion bringt voran.

- NUTZE 3 Energie, um GENAU 1 deiner Sonden in einen LANDER umzuwandeln.



Deine Sonde muss auf einem Feld mit Planeten sein (nicht die Erde) auf einem Ring im Sonnen-System. Umkreist ein Orbiter (Sonde) bereits diesen Planeten auf dem Planeten-Tableau, benötigst du nur 2 Energie (egal, wem der Orbiter gehört).

- NIMM deine Sonde aus dem All (vom Ring im Sonnensystem) und stelle sie auf entspr. Planeten auf dem Planeten-Tableau. ERHALTE die auf dem Planeten angegebenen Belohnungen (Punkte und außerirdische Spuren). **Für das 1. Landen auf einem Planeten erhältst du zusätzlich DATEN.** Deine Sonde deckt diese Belohnung ab, die nun nicht mehr verfügbar ist.

Planeten haben kein Limit für LANDER dort.

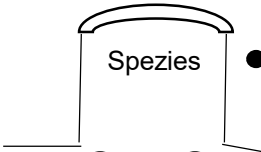
- Einige Planeten haben 1 oder mehrere MONDE. Du brauchst einen Effekt oder TECHNOLOGIE, die eine Landung dort erlaubt. Nach dem Landen gibt es eine Belohnung. Jeder MOND hat nur Platz für 1 LANDER.

**Innerer (kleinster) Kreis im Sonnen-System:
Erde - Mercury - Venus
**Ziehe dazu auf entspr. Tabelle deinen Marker vor.*

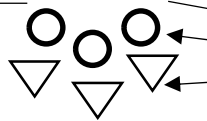
AUSSERIRDISCHE SPUREN:



- ERHÄLTST du ein solches Symbol, hast du SPUREN einer außerirdischen Spezies gefunden.
- Unterhalb jedes Spezies-Tableaus sind 3 Entdeckungsfelder, die den 3 Spuren-Arten entsprechen.



- LEGE 1 deiner Marker auf ein passendes freies Entdeck.-Feld, falls möglich. Sind alle 3 Entdeckungsfelder belegt (aber keine Spezies entdeckt), legst du deinen Marker



auf das darunter liegende Überflussfeld (unlimitiert).
Dafür gibt es 3 SP.

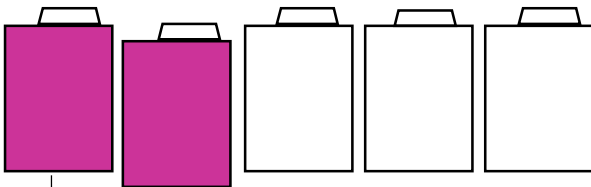
- Sobald ihr eine SPEZIES entdeckt, habt ihr plötzlich viel mehr Felder zum Besetzen von Spuren zur Verfügung.

SCANNEN naher STERNE:

Du platzierst 2 bis 4 Signale. Diese Haupt-Aktion bringt voran.

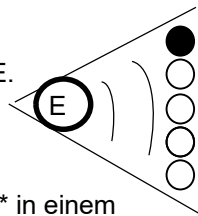
- NUTZE 1 Credit + 2 Energie, um nahe Sterne zu scannen. Du suchst HNE SONDEN nach Signalen + erhältst Daten durch Beobachtung von der ERDE mit TELESKOP. Du hast dazu einen eigenen Teleskop-Bereich. SIGNALE = Platzierung von eigenen Markern in Sektoren. LÖSE beim Scannen die Felder deines Spiel-Tableaus und die Technologien darauf in beliebiger Reihenfolge aus. Die beiden links sind immer vorhanden.

Teleskop-Bereich mit 5 Technologien



AKTIVIERE deine Teleskop-Technologien in beliebiger Reihenfolge. Es entstehen KOSTEN.

PLATZIERE 1 SIGNAL im Sektor der ERDE. ... Du schaust, welcher der 8 Sektoren aktuell zur Erde anliegt.



WIRF 1 Karte der Auslage ab + PLATZIERE 1 SIGNAL*** in einem dazu passenden Sektor. Dies ist 1 der 2 Sektoren mit derselben Farbe wie die obere rechte Ecke der Karte, FÜLLE die Auslage danach auf.

SEKTOREN:



Datensätze

*****PLATZIERE 1 SIGNAL:**

- SIGNALE zu platzieren ist ZWINGEND.
- Ein SIGNAL ist, den am weitesten LINKS liegenden blauen Datensatz aus dem Sektor-Datenpool zu ersetzen. Dazu LEGE 1 eigenen Marker in den Pool. LEGE entnommenen Datensatz in deinen Datenpool (auf Tableau unten links).
- Ersetzt du den **2. Datensatz** des blauen Datenpools, ERHALTE sofort 2 SP.
- Platzierst du MEHR SIGNALE, als ein Sektor fassen kann, dann lege diese baw. dazu, erhalte aber keine Datensätze. Deine Datensätze nutzen dir später.

SEKTOR ABSCHLIESSEN:

- ERSETZT du den **LETZTEN** Datensatz eines Sektors, SCHLIESST du ihn ab. WERTE nach deiner Haupt-Aktion alle gerade abgeschlossenen Sektoren in beliebiger Reihenfolge aus.


SEKTOR-Sieg: Wer die meisten Marker in jeweiligem Sektor-Datenpool hat, legt 1 Marker auf Feld / Plätze oberhalb des Sektor-Datenpools UND erhält dortige BELOHNUNG.
Patt-Vorteil = wer von den Beteiligten zuletzt hier platzierte.

BELOHNUNG allgemein: Wer mind. 1 Marker im Sektor hat, erhält 1 BEKANNTHEIT (auch, wer den Sektor-Sieg errungen hat).

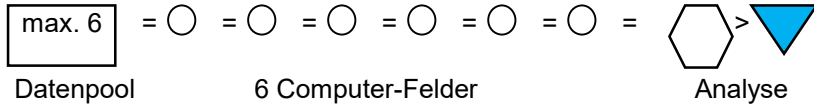
SEKTOR ERNEuern:

- Wer die ZWEITMEISTEN Marker in einem abgeschlossenen Datenpool hat, lässt 1 eigenen Marker auf dem 1. Feld des Sektor-Datenpools zurück. Haben alle Marker dieselbe Farbe, bleiben keine liegen.
Patt: Regelung wie zuvor
- ENTNEHMT alle anderen Marker und FÜLLT die übrigen Plätze mit neuen Daten (BLAU) wie bei der Vorbereitung auf.
- NEUE SEKTOR-Siege bringen teilweise eine Belohnung wie im Feld RECHTS oberhalb des Sektor-Datenpools ODER genau so wie beim ersten Sieg.

DATEN-ANALYSE:

Diese Haupt-Aktion bringt  voran.

- NUTZE 1 Energie, um deine gesammelten Daten zu analysieren.
- Die OBEREN Felder deines Computers MÜSSEN KOMPLETT mit Daten belegt sein. Es gibt u.U. Technologien mit 2 Feldern untereinander.
- Du WIRFST alle Daten deines Computers ab, außer die im Datenpool dort. PLATZIERE 1 BLAUE SPUR bei einer der beiden ausliegenden SPEZIES.



FREIE AKTION:

- JEDERZEIT in deinem Zug darfst du einen Datensatz aus deinem Datenpool nehmen + auf deinem Computer platzieren, d.h., von LINKS nach RECHTS ohne Lücken.
- Dabei BELEGTE Effekte SOFORT ausführen. Dein Datenpool kann max. 6 Datensätze fassen. Ggf. zusätzliche abwerfen.

1 KARTE AUSSPIELEN:

 = 1 Karte vom Stapel ziehen.

- SPIELE 1 Handkarte für ihren Effekt (weißer Text) aus. KOSTEN stehen links davon. Gibt die Karte andere Aktionen, sind die gratis.
- LEGE danach die Karte auf den Abwurf-Stapel ODER vor dir aus, falls sie eine MISSION / WERTUNGS-Karte ist.

Missionen mit Bedingung:

JEDERZEIT darfst du in deinem Zug Mission(en) erfüllen. ERHALTE ihre Belohnung und drehe die Karte um. Ist die Bedingung schon beim Ausspiel erfüllt, darfst du sofort erfüllen.

Missionen, auslösbar:

Diese werden durch deine Handlungen ausgelöst. Dadurch darfst du 1 Marker nutzen, um das Bonus-Feld zu belegen und die gezeigte Belohnung zu erhalten. Missionen erst nach dem Ausspiel auslösen. Jedes Feld einer auslösbaren Mission ist 1-mal verfügbar.

Wertungs-Karten:

Karten mit goldenem Feld bringen am Spielende Punkte und beziehen sich oft auf Materialien / (zukünftige) Handlungen.

FREIE AKTION:

JEDERZEIT darfst du in deinem Zug 1 Hand-Karte ABWERFEN und ihre Belohnung (oben links) erhalten.

ERFORSCHEN 1 TECHNOLOGIE:

- NUTZE 6 Bekanntheit zur Erforschung einer neuen Technologie.
- DREHE das SONNEN-System:

Gedreht wird immer um 1 Sektor weiter **gegen** den Uhrzeigersinn. Die Farbe des nächsten Symbols für das Dreh-Plättchen benennt die Scheibe, die gedreht wird.

GELB: DREHE die oberste (kleine) Scheibe.

ORANGE: DREHE die mittlere Scheibe.

Die oberste Scheibe dreht sich automatisch mit.

BLAU: DREHE die unterste Scheibe.

Die anderen beiden Scheiben drehen sich automatisch mit.

- Wird beim Drehen eine Sonde auf ein Feld mit Bekanntheit geschoben, so ERHALTE diese Bekanntheit.

- WÄHLE 1 Technologie, die du noch nicht hast, vom Technologie-Stapel. Wer die 1. Technologie eines Stapels erforscht, ERHÄLT 2 SP. Du nimmst immer das oberste Plättchen (Rückseiten sind unterschiedlich).



Jede Technologie bringt **sofort einen Bonus**. Drehe das Plättchen um und lege es auf auf das passende Feld auf deinem Tableau.

⇒ **SONDEN**-Technologien (orange) und **TELESKOP**-Technologien (lila) haben besondere Felder auf euren Tableaus.

⇒ **COMPUTER**-Technologien dürft ihr auf ein beliebiges freies Computer-Feld legen. Ist dort schon ein Datensatz, schiebt ihr die Technologie darunter, was aber nicht als Ablegen von Daten gilt.

- **KARTEN** mit entsprech. Symbolen lassen euch eine bestimmte Technologie erforschen. Das funktioniert wie das reguläre Erforschen. Das Ausspielen kostet keine Bekanntheit, GEDREHT wird aber auch. Hat man schon alle 4 Technologien erforscht, dreht man trotzdem.

Karten-Auslage: Nach Entnahme sofort vom Stapel auffüllen.

MEILENSTEINE auf der SP-Zählleiste:

Am Ende deines Zuges.

- Erreichst / überschreitest du 25, 50 oder 75 SP, wählst du am Ende deines Zuges 1 der goldenen Wertungs-Plättchen aus + LEGST 1 eig. Marker darauf. Je Plättchen darfst du max. 1 Marker haben. Wähle immer das beste Feld.

Partie zu zweit/dritt: 4 Entdeckungs-Meilensteine sind dabei.

Erreicht / überschreitet jemand 20 oder 30 SP, wird die Entdeckung einer Spezies vorangetrieben wird.

- 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 Entdeckungs-Feld von links. Dadurch kann ggf. 1 Spezies entdeckt werden.
- Sind schon beide Spezies der Partie entdeckt, IGNORIERT ihr o.a. Regeln.
- Falls mehrere Meilensteine im selben Zug anfallen, werden diese beginnend mit dem Spieler am Zug und dann im Uhrzeigersinn versetzt. Entdeckungs-Meilensteine gehören niemanden, ihre Effekte zuletzt ausführen.

FREIE AKTIONEN: TAUSCHEN / KARTE KAUFEN


- JEDERZEIT in deinem Zug darfst du 2 Karten / 2 Credits / 2 Energie nutzen, um 1 Karte / 1 Credit / 1 Energie zu erhalten.
Beispiel: Tausche 2 Karten in 1 Credit.
Eine neue Karte darf immer aus der Auslage / vom Stapel kommen.
- JEDERZEIT in deinem Zug darfst du 3 Bekanntheit nutzen, um 1 Karte zu erhalten. Sie darf aus der Auslage / vom Stapel kommen.

PASSEN:*Im selben Zug sind noch FREIE Aktionen möglich.*

- WIRF Handkarten ab, bis max. 4 übrig sind.
- ÜBERPRÜFE, ob du das Sonnen-System drehen musst: Liegt das Dreh-Plättchen noch auf dem Abschluss-Stapel, lege es beiseite und DREHE das Sonnen-System.
- WÄHLE 1 Karte aus dem aktuellen Abschluss-Stapel (Nr. 1 - 4).

Haben alle gepasst, endet die Runde. Werft die übrige Karte ab.

Ende einer Runde:

- 1) EINKOMMEN: Ihr erhaltet Einkommen lt. eurer Einkommens-Auslage, alle Starteinkommen + alle zusätzlichen Karten darunter.
Wo kommen zusätzliche Karten her? Das geht über das Symbol:
 Damit DARFST du 1 Handkarte nach unten versetzt unter dein Starteinkommen legen. Erhalte sofort die Belohnung rechts unten dort.
- 2) START-Plättchen: Gebt es nach LINKS weiter.
- 3) DREH-Plättchen: LEGT es auf den nächsten Abschluss-Stapel.

SPEZIES ENTDECKEN: (siehe auch Seite 2 der KSR)

⇒ Sobald alle 3 Entdeckungs-Felder einer Spezies besetzt sind, macht ihr direkt nach eurem Zug (nach den Meilensteinen) eine Spezies-Entdeckung.

- 1) DECKT dazu das SPEZIES-Tableau auf.
- 2) LEST euch die Regeln dieser Spezies durch.
- 3) BEFOLGT ihre spezifische Vorbereitung. Wer zur Entdeckung per Marker beigetragen hat, wird nun dafür belohnt mit Spezies-Karten.

⇒ Jede Spezies hat ihren **eigenen Karten-Stapel**, die ihr als normale Hand-Karten betrachten könnt, wenn ihr sie erhaltet.

⇒ Jedes Spezies-Tableau bietet **neue FORSCHUNG**-Möglichkeiten. Diese funktionieren wie die Entdeckungs-Felder.

⇒ Erhältst du SPUREN, legst du 1 deiner Marker auf ein freies Feld dieser Farbe und erhältst die Belohnung.

⇒ Entdeckungs-Meilensteine belegen nur einige der 6 Entdeckungs-Felder der beiden Spezies, aber niemals Felder auf einem Spezies-Tableau. Diese Meilensteine gehören niemandem und bringen keinen Ertrag.

⇒ Überfluss-Felder darf man belegen, auch wenn ein Spezies-Tableau ein passendes Feld frei hätte.

Spielende:

Nach 5 Runden beginnt die Abschluss-Wertung:

- a. Erhaltet SP für eure ausgespielten Wertungs-Karten (mit goldenem Feld).
- b. Erhaltet SP für eure Marker auf Gold-Wertungs-Plättchen.
- c. Erhaltet SP durch eine Spezies (falls in deren Regeln angegeben).

Der/die Spieler mit den meisten SP gewinnen die Partie.