

Es werden diverse Runden im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Den Stationsmarker auf die aktive Station stellen.  
Das ist zu Beginn einer Runde die erste Station, die im Uhrzeigersinn auf das Energiezentrum folgt.
- ◆ Spielerreihenfolge erfolgt nach Energiemenge der Spieler an aktiver Station.  
Wer die meiste Energie hat, führt seine Aktion als Erster aus usw..  
Patt: Im Stapel ist der Marker oben vorrangig vor Marker darunter usw..
- ◆ Wer am Zug ist, setzt seinen Energie-Marker von der INNEREN Leiste (Energie) auf das direkt benachbarte Feld der ÄUSSEREN Leiste.  
Ggf. landet er oben auf dort schon liegenden Markern.
- ◆ Der Spieler wählt genau 1 von 5 möglichen Aktionen:



Symbol  
Energie-  
Zentrum

- Energie auffüllen:** Für jede Karte mit Symbol der aktiven Station gibt es beim Ausspielen je 1 Energie auf Außenleiste dort.
- Energie verschieben:** Für jede Karte in Farbe einer der beiden Energiebrücken an der aktiven Station gibt es beim Ausspielen einen Energie-Transfer:  
*MINUS 1 Energie auf Außenleiste der aktiven Station,*  
*PLUS 1 Energie auf Innenleiste der verbundenen Station.*  
Man kann für 1 / beide Brücken 1 - x Karten spielen.
- Karte tauschen:** Genau 1 Handkarte abwerfen und 1 Karte aus der Auslage nehmen ODER oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen.
- Passen:** Der Spieler verzichtet auf seinen Zug UND setzt nur seinen Energie-Marker von innen nach außen.  
Der nächste Spieler ist am Zug.
- Stations-Aktionen:** Der Spieler kann aus der aktiven Station Energie ausgeben, um Stations-Aktionen (s.o.) durchzuführen.  
Er setzt entsprechend seinen Energie-Marker auf der äußeren Leiste dort zurück.

Die STATIONS-Aktionen (Die Station muss zur Nutzung aber AKTIV sein):

- Maschinendeck:** *(Zahnräder)* Pro gezahlter Energie = 1 - 2 symbolgleiche Karten einer anderen\* Station spielen + je Karte die Energie dort um 1 verbessern. Man kann auch in mehr als 1 Station die Energie verbessern, wenn man passende Karten spielt.
- Kommando-Zentrale:** *(Kopfhörer)* Pro gezahlter Energie = 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen und/oder aus der Auslage nehmen.  
Der Spieler muss sich direkt entscheiden, wie viel Energie er insgesamt in Karten tauschen will.
- Biotop:** *(Pflanze)* Nach Zahlung von 1 Energie verteilt man den Rest oder Teile davon im / gegen den Uhrzeigersinn\*\* auf die benachbarte/n Station/en. Jede Station erhält 1 Energie. Stationen mit bereits 7 Energie werden übergangen.
- Raumhafen:** *(Shuttle)* Pro gezahlter Energie = 1 Shuttle (neben Kartenstapel) an einer beliebigen Station andocken.  
Bereits angedockte Shuttles sind bis zum Rundenende unverrückbar.
- Kantine:** *(Glas)* Pro gezahlter Energie = 1 Karte bei einem Mitspieler verdeckt a. d. Hand ziehen + verdeckt vor sich ablegen.  
Limit: Im selben Zug max. 1-mal bei jedem Spieler.  
Haben alle Spieler ihre Aktion hier gespielt, kommen die verdeckten Karten nun auf die Hand.
- Energiezentrum:** *(Sonne)* Pro gezahlter Energie = 1 Energie VON einer Station mit angedocktem Shuttle AUF den Laser verschieben.  
Es wird auch je 1 Karte in Farbe des Shuttles benötigt.  
An der angedockten Station fällt die Energie um 1 und am Laser (Spielfeldmitte) steigt sie um 1.  
Man darf mit dieser Aktion auch an verschiedenen Shuttles Energie zum Laser schicken, wenn man auch die passenden Karten und Energie besitzt.
- Ende des Zuges:**
  - ◆ Für je 2 im Zug abgespielte Karten erhält der Spieler 1 neue Karte vom Nachziehstapel oder aus der Auslage.
  - ◆ Offene Kartenauslage auf 3 Karten auffüllen.
  - ◆ Handlimit checken: 7 Karten. Ggf. beliebige Karten abwerfen.

- ◆ Haben alle Spieler ihre Aktionen gemacht, schiebt man die Energie-Marker der aktiven Station auf ihre benachbarten Felder (Innenleiste). Evtl. Stapel von Markern werden dabei unverändert verschoben.
- ◆ Die nächste Station im Uhrzeigersinn wird aktiviert.  
Jede der 6 Stationen wird in jeder Runde 1-mal aktiviert.

#### Rundenende:

- ◆ Die Shuttles kommen neben den Nachziehstapel zurück.
- ◆ Oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen und die Energiebrücken an der gezogenen Station zufällig gegen die 2 abseits liegenden Brücken tauschen. Das sind die überzähligen Brücken, die aktuell nicht im Spiel eingebaut sind.
- ◆ Jeder Spieler erhält 1 Karte vom Nachziehstapel für jede Station, an der er 0 - 1 Energie besitzt.
- ◆ Anschließend muss wieder das Handlimit von 7 Karten geprüft werden.

#### Spielende:

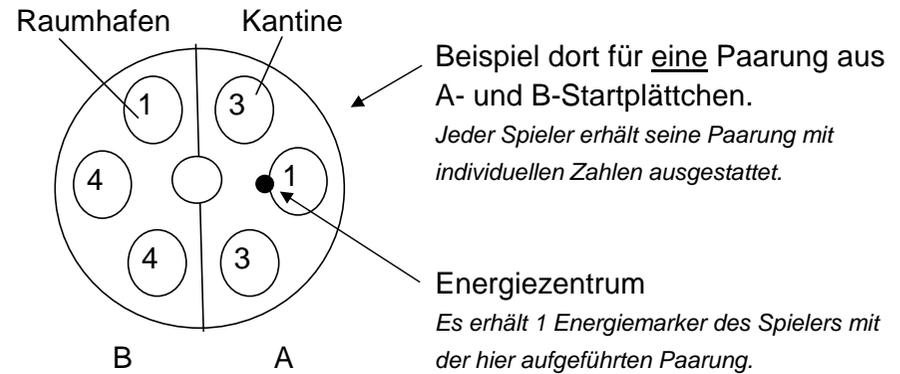
- ◆ Hat mind. ein Spieler zum Ende einer Runde 7 oder mehr Energie am Laser gesammelt, endet das Spiel.
- ◆ Wer nun die meiste Energie angesammelt hat, gewinnt die Partie.  
Patt: Der Beteiligte mit mehr Energie am Energiezentrum führt.  
Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

\*Laut Nachfrage bei den Autoren:

Es dürfen hier auch mehrmals für die gleiche Station Karten gespielt werden.

\*\*Je zu verteiler Energie-Einheit kann man individuell jeweils im oder gegen den Uhrzeiger an die nächste noch unberücksichtigte Station weiterverteilen.

#### Verdeutlichung zum Spielaufbau wie auf Seite 3 der Spielregel:



Im Uhrzeigersinn lege nach dem Energiezentrum ...

je 1 Energie-Marker auf u.a. Feld-Nr. der Innenleiste:

auf der Station:  
Maschinendeck  
Kommandozentrale  
Biotop  
Raumhafen  
Kantine



3  
4  
4  
1  
3