

HOW TO SAVE A WORLD

WER RETTET DEN PLANETEN VOR DER VOLLKOMMENEN ZERSTÖRUNG?

EIN SPIEL VON YUVAL GRINSUN MIT ILLUSTRATIONEN VON FAHED ALRAJIL & TITHI LUADTHONG

Die Regeln für den Solo-Modus findet
ihr auf dem separaten Solo-Bogen.

WARNUNG: ASTEROID AUF KOLLISIONSKURS!

Viele Lichtjahre von der Erde entfernt hat die Menschheit den Planeten *Alarria* entdeckt, den *bisher einzigen*, auf dem komplexes Leben zu finden ist! Wissenschaftler wurden entsandt, um die fremdartigen Spezies zu erforschen. Um das Ökosystem möglichst wenig zu stören, wurde eine gemeinsame Forschungsstation auf dem nahen Mond *Fortuna* errichtet.

Doch es droht Tag X: Der **Asteroid** *Leviathan* steht auf Kollisionskurs mit Alarria. Rasch entstehen **drei Pläne**, wie Alarria vor der Zerstörung bewahrt werden kann: Zum einen könnte ein gewaltiger **Laser** den Asteroiden zertrümmern. Zum anderen könnte ein gigantischer Orbital-**Schild** den Asteroiden auf Alarrias Mond lenken. Und wenn alle Stricke reißen, ist die **Evakuierung** in die künstlichen Lebensräume auf Fortuna der letzte Ausweg.

Alle drei Projekte zeigen Potenzial, doch die Experten sind sich uneins, welches Projekt am Ende den Schlüssel zum Erfolg birgt. Jeder von euch führt eine Organisation, die im Wettlauf mit der Zeit den Drahtseilakt zwischen diesen drei Projekten vollführen. Die Organisation, die am meisten zur Rettung dieser einzigartigen Welt beiträgt, wird in die Annalen der Astronomie eingehen.

★★★ ZIEL DES SPIELS ★★★

Ihr bemüht euch zwar, gemeinsam den Planeten und seine Bewohner zu retten, aber ihr verfolgt auch eure eigenen Ziele, denn am Ende der Partie gewinnt, wer die **meisten Punkte** (★★) hat. Innerhalb der Partie werdet ihr ab und zu ein paar (*vielleicht entscheidende*) Punkte sammeln, den Löwenanteil eurer Punkte erhaltet ihr aber erst am **Ende der Partie**:

Die meisten Punkte erhaltet ihr entsprechend eurer Platzierung auf den **3 Leisten für die Arbeit an Projekten**, wobei das **Rettungsprojekt die meisten Punkte bringt**.

Welches Projekt das **Rettungsprojekt** ist, stellt sich erst am Ende der Partie heraus: Als erstes feuert ihr den **Laser** (🔴); schafft dieser es, den Asteroiden zu zertrümmern, ist er das Rettungsprojekt. Wenn nicht, versucht ihr mit dem Orbital-**Schild** (🛡️) den (*vielleicht vom Laser geschwächten*) Asteroiden vom Kollisionskurs abzubringen. Klappt das, ist der Schild das Rettungsprojekt. Hilft auch der Schild nichts, steht Alarria vor dem Untergang. In diesem Falle wird die **Evakuierung** (🌱) **automatisch** zum Rettungsprojekt.

Jede **Spezieskarte** hat unterschiedliche Kriterien, nach denen sie am Ende der Partie Punkte bringt. Wenn du Spezieskarten kauft, die gut zu deiner Strategie passen, bringen sie dir vielleicht genug Punkte für den Sieg, auch wenn du bei den Projekten nicht so gut abgeschnitten hast.



SPIELMATERIAL

1 SPIELPLAN

JE 1 LEISTE FÜR DIE ARBEIT AM ...

... LASER-PROJEKT
... SCHILD-PROJEKT
... EVAKUIERUNGS-PROJEKT

1 ORT

3 AKTIONS-FELDER VON 1 ORT

ABFLUG-AKTIONS-FELD

BLEIBE-AKTIONS-FELD

DER PLANET (ALARRIA) UND SEINE ORTE

ANKUNFTSZONE DES PLANETEN

FELD FÜR GEFAHREN-STUFE-PLÄTTCHEN

KOSTEN FÜR DAS EXPRESS-SHUTTLE

FELD DER ASTEROIDEN-LEISTE

PUNKTE-LEISTE

FÜHRUNGS-BONUS

FELDER FÜR BELOHNUNGS-PLÄTTCHEN

REGELKASTEN ZU AKTIONS-FELD

UNBESCHRÄNKTES AKTIONS-FELD

(DAS EINZIGE) WÄRTE-AKTIONS-FELD

DER MOND (FORTUNA) UND SEINE ORTE

ANKUNFTSZONE DES MONDS

BAUPLATZ (PLATZ FÜR JE 1 BAUWERK)

ASTEROIDEN-LEISTE

1 FORTSCHRITTSPLAN

FORTSCHRITT LASER

FORTSCHRITT SCHILD

FORTSCHRITT EVAKUIERUNG

TAG X

BRUCHFELD

ENDWERTUNG FÜR DAS RETTUNGS-PROJEKT

ENDWERTUNG FÜR DIE 2 ANDEREN PROJEKTE

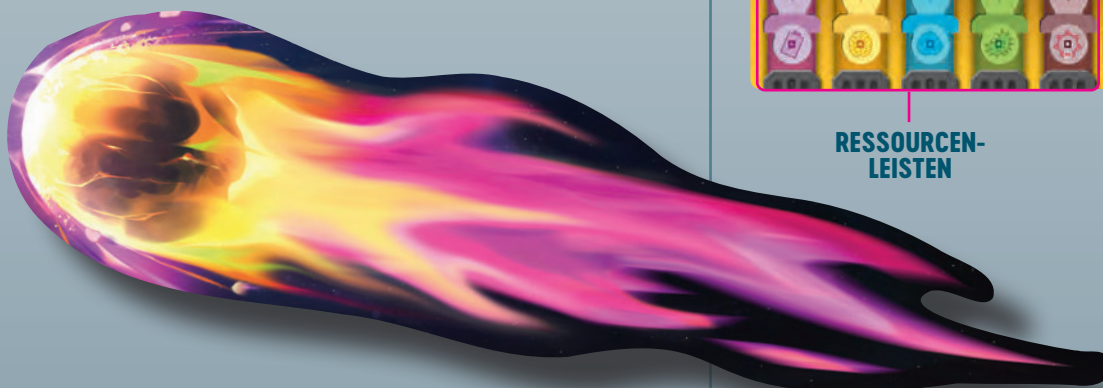
4 SPIELERTABLEAUS

LABOR

RESSOURCEN-LEISTEN

PLÄTZE FÜR ABZEICHEN-PLÄTTCHEN

1 ASTEROID



34 AKTIONSKARTEN

INKL. 6 STARTKARTEN (ERKENNBAR AN ⚡)



28 REAKTIONSKARTEN

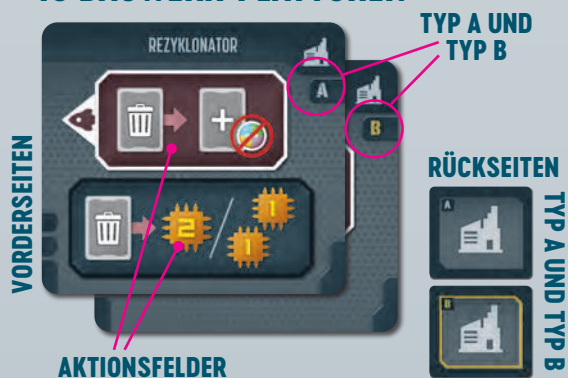
INKL. 4 STARTKARTEN (ERKENNBAR AN ⚡)



27 SPEZIESKARTEN



10 BAUWERK-PLÄTTCHEN



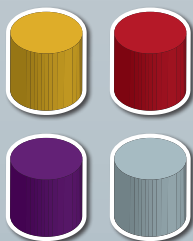
60 ABZEICHEN-PLÄTTCHEN



6 GEFAHRENSTUFE-PLÄTTCHEN

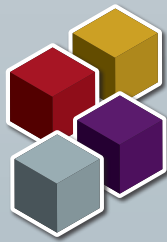


20 RESSOURCEN-ANZEIGER



5 PRO FARBE

48 TECHNOLOGIE-WÜRFEL



12 PRO FARBE

Unbegrenzt
(nutzt geeigneten Ersatz,
sollten sie ausgehen)

16 SCHEIBEN



4 PRO FARBE

12 RAUMFÄHREN



3 PRO FARBE

20 ERTRAGS-LINIEN



5 PRO SPIELER

6 NEUTRALE SCHEIBEN



1 REFERENZ-BOGEN



9 BELOHNUNGS-PLÄTTCHEN



3 LASER

(RÜCKSEITE)



3 SCHILD

(RÜCKSEITE)



3 EVAKUIERUNG

(RÜCKSEITE)

144 PROJEKTWÜRFEL



40 LASER



40 SCHILD



40 EVAKUIERUNG



24 ASTEROID

1 START-ORDEN



1 BEUTEL



2 SPIELÜBERSICHTEN



11 SiMu-KARTEN

Nur für den Solo-Modus (siehe Solo-Bogen)



ALLGEMEINER SPIELAUFBAU

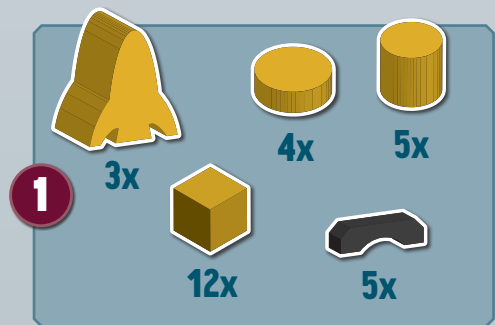
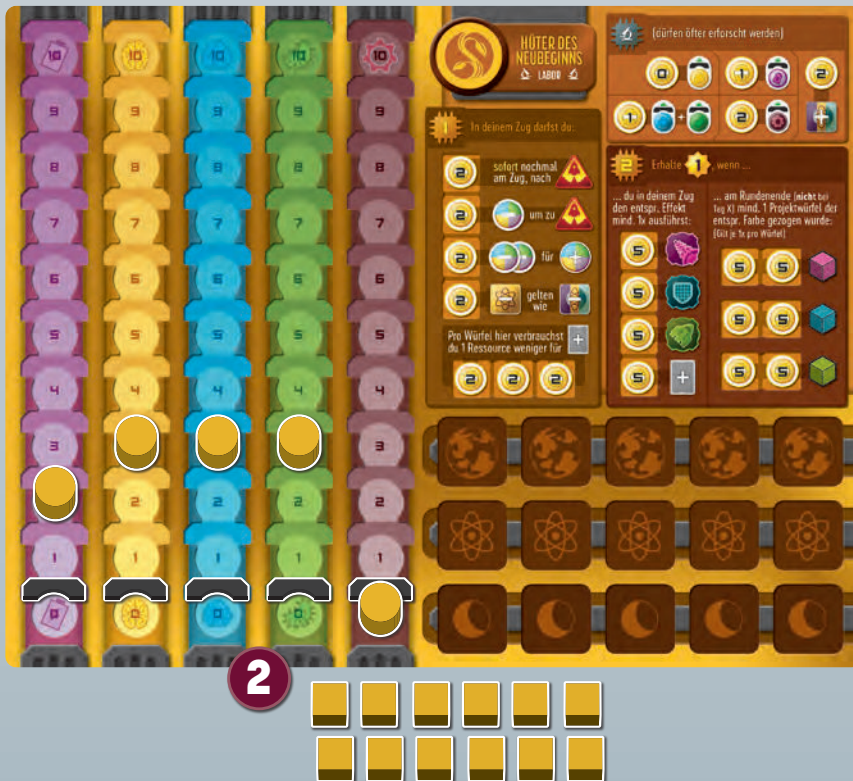
- 1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
- 2 Bereitet jede der 3 **Leisten für die Arbeit an Projekten auf dem Spielplan** wie folgt vor:
Nehmt die 3 zum Projekt zugehörigen **Belohnungs-Plättchen** (in der passenden Farbe) und stapelt sie offen auf dem letzten Feld der entsprechenden Leiste (wie auf dem Feld angegeben: ganz unten , dann  und ganz oben ).
 - 2 : Legt jeweils 1 **neutrale Scheibe** auf das Feld mit dem Symbol  und auf das Feld mit dem Symbol .
 - 3 : Legt 1 **neutrale Scheibe** auf das Feld mit dem Symbol .
 - 4 : Legt **keine neutralen Scheiben** aus.
- 3 Trennt die **Bauwerk-Plättchen** in Typ A und Typ B, mischt sie nach Typ getrennt und legt sie als 2 verdeckte Stapel aus.
- 4 Legt die **Abzeichen-Plättchen** nach Typ sortiert als 3 Vorräte bereit.
- 5 Stapelt alle 6 **Gefahrenstufe-Plättchen** in aufsteigender Reihenfolge (ganz unten die 8, ganz oben die 3) offen auf dem Feld für Gefahrenstufe-Plättchen. Das oberste Plättchen zeigt immer die aktuelle Gefahrenstufe.
- 6 Legt die **Start-Aktionskarten** (erkennbar an ) und die **Start-Reaktionskarten** (erkennbar an ) erst mal beiseite.
Mischt die restlichen **Aktionskarten**, die restlichen **Reaktionskarten** und alle **Spezieskarten** getrennt voneinander und legt sie als 3 verdeckte Stapel aus. Zieht die obersten 3 Karten von jedem Stapel und legt sie jeweils in einer Reihe als **offene Auslage** rechts neben ihren Stapel. Lasst genug Platz neben jeder Reihe für einen verdeckten **Ablagestapel**.
- 7 Legt den **Fortschrittsplan** in die Nähe des Spielplans und legt die **Projektwürfel** als 4 getrennte Vorräte daneben.
- 8 Legt den **Asteroid** so auf den Spielplan, dass er auf der Asteroidenleiste **nur das „START“-Feld** bedeckt. Er **fliegt nach links**.
Führt das verdeckte  aus: Werft so viele schwarze **Asteroidenwürfel** () aus dem Vorrat in den **Beutel**, wie ihr Spieler seid.
- 9 Legt den **Beutel** neben den Fortschrittsplan.

Beispiel für eine Partie zu 3. zu Beginn der Partie



PERSÖNLICHER SPIELAUFBAU

- 1 Nimm dir sämtliches **Material deiner Farbe**:
1 **Tableau**, 3 **Raumfähren**, 5 **Ressourcen-Anzeiger**, 12 **Technologie-Würfel**, 4 **Scheiben** sowie 5 (schwarze) **Ertragslinien**.
- 2 Lege zwischen Feld 0 und Feld 1 jeder der 5 Ressourcenleisten auf deinem **Tableau** 1 **Ertragslinie** und lege deine **Ressourcen-Anzeiger** auf die jeweiligen Startfelder (erkennbar an ). Lege deine **Technologie-Würfel** neben dein **Tableau**.
- 3 Stelle 2 deiner **Raumfähren** auf die **Ankunftszone des Planeten** und 1 auf die **Ankunftszone des Mondes**.
- 4 Lege 1 deiner **Scheiben** auf das Startfeld der **Punkteleiste** (das mit dem großen ) und die anderen 3 (je 1) auf die 3 Startfelder (die mit den großen Projektsymbolen) der 3 **Leisten für die Arbeit an den Projekten**.
- 5 Zieh 1 zufällige **Start-Reaktionskarte** () und 1 zufällige **Start-Aktionskarte** (). Legt dann übrige Startkarten zurück in die Schachtel.
Ziehe 2 **Karten vom Speziestapel**. Wähle davon 1, die du behältst, und lege die andere verdeckt unter den Stapel zurück. Du hast jetzt 3 Karten. Nimm sie auf die Hand (und halte sie vorerst geheim).
- 6 Wer von euch hat sich zuletzt für das Gute eingesetzt? Nimm dir den **Startorden**. Du wirst dadurch zum Startspieler. Verteilt folgenden Reihenfolgeausgleich:
 - Wer als 2. am Zug ist, darf seinen -Anzeiger um 1 Feld hochschieben;
 - Wer als 3. am Zug ist (falls vorhanden), darf seinen - und -Anzeiger um je 1 Feld hochschieben.
 - Wer als 4. am Zug ist (falls vorhanden), darf seinen , - und -Anzeiger um je 1 Feld hochschieben.



IHR SPIELT AN EINEM LÄNGLICHEN TISCH?

Die auf Seite 4 gezeigte Anordnung eignet sich gut für einen quadratischen Tisch. Spielt ihr an einem schmalen, länglichen Tisch, empfehlen wir, das Spielmaterial wie hier gezeigt anzuordnen, damit alle gut an alles herankommen.



SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über mehrere **Runden**.

In einer **Runde** ist jeder von euch (beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn) **nacheinander solange am Zug**, bis alle gepasst haben.

Sobald alle gepasst haben, führt ihr das **Rundenende** durch:

Dort nähert sich der Asteroid dem Planeten an und die Projekte machen (hoffentlich) Fortschritt. Wird dadurch **Tag X** (🔥) erreicht, **endet die Partie**.

Ermittelt dann das **Rettungsprojekt** und führt die **Endwertung** durch.

ABLAUF EINES ZUGES

Bist du am Zug, wählst du 1 von 3 Optionen aus.

Kannst du oder willst du keine davon ausführen, musst du passen.

Sobald du gepasst hast, wirst du für den Rest der Runde übersprungen.

In deinem Zug, wählst du somit immer 1 davon:

A Express-Shuttle benutzen

B Aktionskarte spielen

C Raumfähre einsetzen

D Passen

Egal, welche Art von Zug du ausführst (nicht beim Passen!), darfst du dabei immer **Abzeichen** verbrauchen, **Reaktionskarten** spielen sowie entwickelte **Technologien** einsetzen, wann immer es möglich ist (siehe entsprechende Abschnitte auf den nächsten Seiten).



A EXPRESS-SHUTTLE BENUTZEN



Verbrauche 1 **Energie** (⚡), um 1 deiner Raumfähren von der **Ankunftszone** ihrer Welt zur Ankunftszone der **anderen** Welt (Planet ↔ Mond) zu bewegen.

Hinweis: Das war dann schon dein gesamter Zug.



Die gepunktete Linie auf dem Spielplan zeigt an, dass das Shuttle zwischen den beiden Ankunftszone hin und her fliegt. Zur Erinnerung stehen daneben die Energie-Kosten für die Benutzung des Express-Shuttles.

B AKTIONSKARTE SPIELEN



Verbrauche 1 **Energie** (⚡), um 1 **Aktionskarte** deiner Wahl von deiner **Hand** zu spielen. Wenn du eine Aktionskarte spielst, führst du ihren Effekt im unteren Teil der Karte aus. Lege sie dann offen auf deinen Ablagestapel.



Du könntest z. B. 1 Energie verbrauchen, um die Aktionskarte **Produktion steigern** zu spielen. Führe dann ihren Effekt (2x eine Standard-Ertragslinie erhöhen) aus.



C RAUMFÄHRE EINSETZEN



Nimm 1 deiner Raumfähren von 1 der 2 **Ankunftszone**n und stelle sie auf ein **ansteuerbares** Aktionsfeld **derselben** Welt. Führe dann die Effekte dieses Aktionsfeldes aus.

2

Zu 2. gilt ein Aktionsfeld als **ansteuerbar**, wenn auf **keinem** Aktionsfeld von dessen Ort eine Raumfähre steht **oder** wenn es **unbeschränkt** ist.

3-4

Zu 3. und 4. gilt ein Aktionsfeld als **ansteuerbar**, wenn **darauf** keine Raumfähre steht **oder** wenn es **unbeschränkt** ist.

Alle Aktionsfelder (auf dem Spielplan und auf Bauwerken) sowie deren Aktionen werden auf dem separaten **Referenz-Bogen** erklärt.



Beispiel: In dieser Partie zu dritt hättest du 3 Aktionsfelder ohne Raumfähre und 1 **unbeschränktes** Aktionsfeld (rundes Feld) zur Auswahl, auf dem du deine gelbe Raumfähre einsetzen könntest.

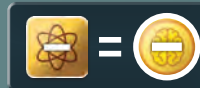
WELTEN, ORTE UND AKTIONSFELDER

Der Planet (*Alarria*) und sein Mond (*Fortuna*) sind die 2 **Welten** dieses Spiels. Die großen grauen Kästen auf jeder Welt (auch die **Bauwerke** auf dem Mond) heißen **Orte**. Jeder Ort hat 1 oder mehr **Aktionsfelder**.

REGELKÄSTEN FÜR AKTIONSFELDER

Einige Aktionsfelder haben Kästen, in denen spezielle Regeln angegeben sind, die für diese Aktionsfelder gelten.

Auf dem **Referenz-Bogen** werden alle diese Regeln erklärt.



Beispiel: Diese Regel besagt, dass du auf diesem Aktionsfeld Wissenschafts-Abzeichen verbrauchen darfst, als wären sie Wissen.

EFFEKTE MIT ABZEICHEN

Einige Effekte darfst du mehrfach – abhängig von der Anzahl dafür verbrauchter Abzeichen – ausführen (siehe **Abzeichen verbrauchen** auf Seite 9). Erhältst du durch solch einen Effekt weitere Abzeichen-Plättchen, darfst du sie **nicht** sofort verbrauchen, um den Effekt erneut auszuführen.



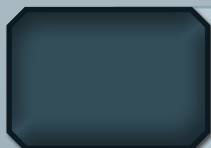
Beispiel: An diesem Aktionsfeld erhältst du 2 Biomasse pro Planeten-Abzeichen, das du dafür verbrauchst.

ABFLUG-, BLEIBE- UND WARTE-AKTIONSFELDER

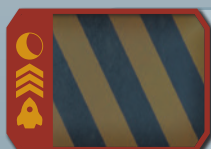
Es gibt 3 Arten von Aktionsfeldern (Färbung, Hintergrund und Rand). Die Art eines Aktionsfeldes gibt vor, was am Ende der Runde mit auf dem Aktionsfeld eingesetzten Raumfähren passiert:



Raumfähren auf **Abflug-Aktionsfeldern** bewegt du zu Beginn der folgenden Runde in die Ankunftszone der **anderen** Welt.



Raumfähren auf **Bleibe-Aktionsfeldern** (auch **alle unbeschränkten** Aktionsfelder) stellst du zu Beginn der folgenden Runde in die Ankunftszone **dieser** Welt (also der dieses Bleibe-Aktionsfeldes).



Es gibt nur genau 1 **Warte-Aktionsfeld**. Steht dort – nachdem alle (auch du!) gepasst haben – deine Raumfähre, führst du damit am Rundenende 1 letzten Zug aus: Dabei **musst** du die Raumfähre vom Warte-Aktionsfeld auf 1 **anderes ansteuerbares Aktionsfeld des Mondes** bewegen. Führe dann dessen Effekt(e) wie üblich aus.



EFFEKTE DER AKTIONSFELDER

Die meisten Effekte (auf Aktionsfeldern und Karten) werden durch Symbole dargestellt. Einige komplexere Effekte bestehen auch aus Text.

RESSOURCEN ERHALTEN

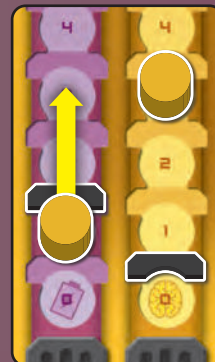


Pro Symbol dieser Art schiebst du deinen entsprechenden **Ressourcen-Anzeiger** um **1 Feld nach oben**. Du darfst Ressourcen-Anzeiger dabei über die Ertragslinie hinweg bewegen.

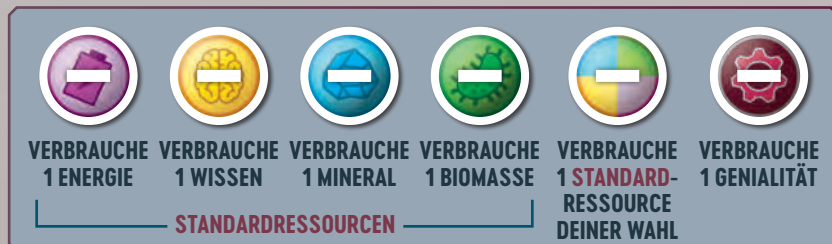
Der aktuelle Stand eines Ressourcen-Anzeigers gibt an, wie viel dieser Ressource du aktuell besitzt. Von jeder Ressource kannst du maximal 10 besitzen. Würdest du mehr dieser Art erhalten, gehen diese verloren.



Beispiel: Auf diesem Aktionsfeld erhältst du 2 Energie. Setzt du deine Raumschiff hier ein, schiebst du deinen Energie-Anzeiger also um 2 Felder nach oben.



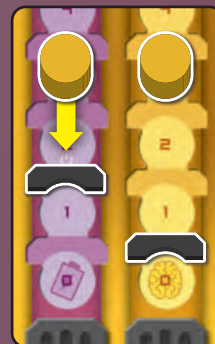
RESSOURCEN VERBRAUCHEN



Pro Symbol dieser Art schiebst du deinen entsprechenden **Ressourcen-Anzeiger** um **1 Feld nach unten**. Du darfst Ressourcen-Anzeiger dabei über die Ertragslinie hinweg bewegen. Ist eine Ressource bereits auf 0, kannst du keine weitere Ressource dieser Art verbrauchen.

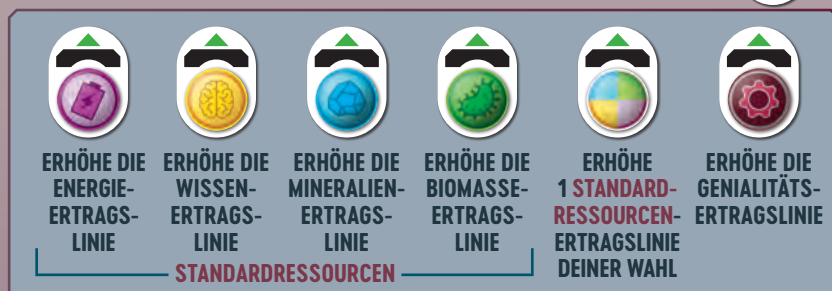


Beispiel: Diese Aktionskarte zu spielen, kostet dich 1 Energie. Um sie zu spielen, musst du also deinen Energie-Anzeiger um 1 Feld nach unten schieben.



Genialität ist eine besondere Ressource: Du darfst **jederzeit** 1 Genialität verbrauchen, **anstatt** 1 Standard-ressource zu verbrauchen.

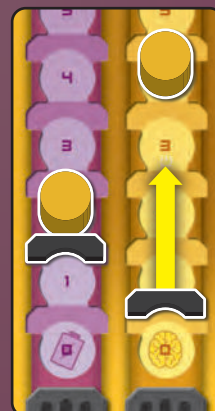
ERTRAGSLINIEN ERHÖHEN



Pro Symbol dieser Art schiebst du die **Ertragslinie** der entsprechenden Ressource um **1 Feld nach oben**. Der aktuelle Stand einer Ertragslinie gibt an, wie viel dieser Ressource du zu Beginn der folgenden Runde **mindestens** haben wirst. Jede Ertragslinie kann maximal auf 10 erhöht werden. Würdest du mehr dieser Art erhalten, gehen diese verloren.



Beispiel: Mit dieser Aktionskarte darfst du 2x 1 Standard-Ertragslinie erhöhen. Du darfst dich entscheiden, ob du dabei 2 verschiedene je 1x erhöhst oder 1 einzige direkt 2x erhöhst (wie rechts in der Abbildung gezeigt).



ABZEICHEN-PLÄTTCHEN ERHALTEN



ERHALTE 1
PLANETEN-
ABZEICHEN-
PLÄTTCHEN



ERHALTE 1
WISSENSCHAFTS-
ABZEICHEN-
PLÄTTCHEN



ERHALTE 1
MOND-
ABZEICHEN-
PLÄTTCHEN



ERHALTE 1 MOND-
ODER PLANETEN-
ABZEICHEN-
PLÄTTCHEN



ERHALTE 1
ABZEICHEN-
PLÄTTCHEN
DEINER WAHL

Wenn du ein **Abzeichen-Plättchen** erhältst, nimm es dir aus dem Vorrat und lege es – **mit der aktiven (bunten) Seite** nach oben – auf einen freien Platz in deinem Tableau. Du darfst maximal 5 Abzeichen-Plättchen jedes Typs haben. Würdest du mehr dieser Art erhalten, gehen diese verloren.

ABZEICHEN VERBRAUCHEN (VON PLÄTTCHEN UND/ODER KARTEN)



VERBRAUCHE 1
PLANETEN-
ABZEICHEN



VERBRAUCHE 1
WISSENSCHAFTS-
ABZEICHEN



VERBRAUCHE 1
MOND-
ABZEICHEN



VERBRAUCHE 1
PLANETEN- ODER
MOND-ABZEICHEN



VERBRAUCHE 1
ABZEICHEN
DEINER WAHL

Wenn du ein **Abzeichen verbrauchen** möchtest, hast du **2 Möglichkeiten**:

- A** Drehe ein entsprechendes **aktives Abzeichen-Plättchen** auf deinem Tableau auf seine **verbrauchte** (rote) Seite.
- B** Wirf eine **Karte von deiner Hand** ab, die oben links (auch) **dieses Abzeichen** zeigt. (Du darfst **alle** Abzeichen der Karte verbrauchen, sofern du sie für den Effekt deines Zuges auch nutzen kannst).

Du darfst auch mischen (also Plättchen und/oder Karten verbrauchen).

- Wenn du eine Aktions- oder Reaktionskarte **abwirfst**, um ihre Abzeichen zu verbrauchen, erhältst du **nicht** auch noch den Effekt der Karte! Dasselbe gilt auch umgekehrt: Wenn du eine Karte für ihren Effekt spielst, erhältst du **nicht** zusätzlich ihre Abzeichen.
- Die meisten **Aktionskarten** haben **keine** Abzeichen, **Reaktionskarten** haben meist 2 Abzeichen **desselben Typs** und **Speziesskarten** haben immer je 1 Abzeichen **jeden Typs**.

PUNKTE ERHALTEN



ERHALTE
1 PUNKT



ERHALTE
3 PUNKTE

Wenn du **Punkte erhältst**, schiebst du deine Scheibe auf der **Punkteleiste** um entsprechend viele Felder vor.

Die Punkteleiste geht bis 50 Punkte. Erhältst du mehr Punkte, beginnst du einfach wieder bei 1 und legst 1 deiner ungenutzten Technologie-Würfel auf die Scheibe, um anzuzeigen, dass du 50 Punkte mehr hast, als sie anzeigt.

DEN STARTORDEN NEHMEN



Nimm dir den **Startorden** (egal, wo er liegt) bzw. behalte ihn, wenn du ihn bereits hast. In der nächsten Runde bist du Startspieler.



Beispiel: Als Belohnung für deine Arbeit am Laser (siehe S. 10) erhältst du 1 Abzeichen-Plättchen (du entscheidest dich für 1 Mond-Abzeichen-Plättchen). Also nimmst du dir 1 Mond-Abzeichen-Plättchen aus dem Vorrat und legst es – mit der aktiven Seite nach oben – auf einen freien Mond-Platz in deinem Tableau.

Beispiel: Auf diesem Aktionsfeld darfst du pro Mond-Abzeichen, das du dafür verbrauchst, je 1x am Schild arbeiten.

Wenn du dein 1 Mond-Abzeichen-Plättchen auf die verbrauchte (rote) Seite drehst sowie diese 2 Karten (mit insgesamt 3 Mond-Abzeichen) von der Hand abwirfst, verbrauchst du insgesamt 4 Mond-Abzeichen: Du darfst also bis zu 4x am Schild arbeiten.

Hinweis: Es gibt eine Stufe 1 Technologie, mit der du Wissenschafts-Abzeichen wie Abzeichen deiner Wahl nutzen darfst. Hättest du diese bereits entwickelt, hättest du zusätzlich auch das Wissenschafts-Abzeichen der Speziesskarte (als Mond-Abzeichen) verbrauchen dürfen, um den Effekt sogar insgesamt bis zu 5x auszuführen. So aber verfallen das Planet- und das Wissenschafts-Abzeichen der Karte ungenutzt.



Beispiel: Du (Gelb) erhältst 2 Punkte durch eine Technologie, die du entwickelt hast. Du schiebst deine Scheibe auf der Punkteleiste also um 2 Felder vor.



Beispiel: Auf dem Aktionsfeld **Vorbild-Funktion** erhältst du (unter anderem) den Startorden. Liegt er schon vor dir, behältst du ihn. Liegt er woanders, nimm ihn dir.

AM PROJEKT ARBEITEN

Jedes der 3 Projekte hat oben links auf dem Spielplan je 1 Leiste. Dort haltet ihr fest, **wie viel** jeder einzelne Spieler **bisher** an den jeweiligen Projekten **gearbeitet** haben.



AM LASER
ARBEITEN



AM SCHILD
ARBEITEN



AN DER EVAKUIERUNG
ARBEITEN



AN 1 PROJEKT
DEINER WAHL ARBEITEN

Für jeden solchen Effekt (den die Karte oder das Aktionsfeld dir gibt) führst du **genau 1x** nacheinander die folgenden 3 Schritte aus:

- 1 **Verbrauche Ressourcen** entsprechend dem **nächsten** Feld **vor** deiner **Scheibe** (auf dieser Leiste). Die **Ressourcenart** wird durch die **Leiste** vorgegeben, die **Anzahl**, der für **dieses** Feld zu verbrauchenden Ressource, steht **darunter** (unter dem Feld).

Jedes Projekt
verbraucht
andere
Ressourcen:



Die ersten 3 Felder einer Leiste verbrauchen je 1 Ressource, die nächsten 3 Felder je 2, die 3 Felder danach je 3, und die letzten 4 Felder jeweils 4, 5, 6 und 7 Ressourcen.

- 2 Hast du **entsprechend Ressourcen verbraucht**? Dann **schiebe** jetzt **deine Scheibe** auf dieser Leiste auf das nächste Feld. Liegen auf diesem Feld bereits andere Scheiben? Lege deine **oben drauf**.
- 3 Hast du deine Scheibe auf das **nächste Feld geschoben**? Dann wirf jetzt **1 Projektwürfel** der zum Projekt **passenden Farbe** in den **Beutel**.

LASER-
WÜRFEL



SCHILD-
WÜRFEL



EVAKUIERUNGS-
WÜRFEL



Darfst du in diesem Zug **nochmal am Projekt arbeiten**? Dann gehe wieder zu **1** (folge dem Pfeil).

Ansonsten: Führe abschließend nacheinander die Schritte 4-6 aus.

Hinweis: Du darfst die Schritte 1-3 also maximal so oft ausführen (siehe Beispiel rechts), wie es der Effekt erlaubt.

- 4 Erhalte die **Belohnung**, die auf dem **obersten Belohnungs-Plättchen** am Ende dieser Leiste zu sehen ist.
- 5 Ist deine Scheibe die **erste** Scheibe eines **Spielers** (ignoriert neutrale Scheiben), die ein Feld mit **Führungsbonus** (☀️) auf dieser Leiste **erreicht** (oder passiert)? Dann erhalte die dort angegebenen Punkte.
- 6 Ist deine Scheibe die **erste** Scheibe eines **Spielers** (ignoriert neutrale Scheiben), die ein Feld mit **erreicht** (oder passiert)? Dann entferne das **oberste Belohnungs-Plättchen** dieser Leiste aus dem Spiel. Ab jetzt (aber noch nicht für diesen Effekt hier) gibt das **neu aufgedeckte Belohnungs-Plättchen** die Belohnung für dieses Projekt vor.



So oft am Laser arbeiten, wie Mond-Abzeichen verbraucht

Beispiel: Du setzt deine Raumschiffe auf diesem Aktionsfeld ein, verbrauchst insgesamt 3 Mond-Abzeichen und darfst daher 3x am Laser arbeiten. Du führst also Schritt 1-3 insgesamt 3x aus:



- 1 Für das nächste Feld vor deiner Scheibe verbrauchst du 1 Energie (steht darunter).
- 2 Da du die Ressourcen verbraucht hast, schiebst du deine Scheibe auf dieses (nächste) Feld.
- 3 Da du deine Scheibe verschoben hast, wirfst du 1 Laserwürfel in den Beutel.

Da du insgesamt 3x am Laser arbeitest, startest du wieder bei **1**:

- 1 Das nächste Feld vor deiner Scheibe kostet nun 2 Energie. Du hast noch genau 2 Energie und verbrauchst diese hierfür.
- 2 Du schiebst deine Scheibe auf das nächste Feld ...
- 3 ... und wirfst noch 1 Laserwürfel in den Beutel.

Du hast 2x am Laser gearbeitet, bleibt noch 1 letztes Mal:

- 1 Das nächste Feld kostet wieder 2 Energie, aber du hast keine mehr. Zum Glück hast du noch 2 Genialität und verbrauchst diese dafür.
- 2 Du schiebst deine Scheibe auf das nächste Feld ...
- 3 ... und wirfst einen 3. Laserwürfel in den Beutel.

Du hast jetzt 3x am Laser gearbeitet. Da der Effekt maximal 3x am Laser arbeiten zuließ, gehst du jetzt zu Schritt 4 über:

- 4 Du erhältst die Belohnung des aktuellen Laser-Belohnungs-Plättchens: 1 Wissenschafts-Abzeichen-Plättchen.
- 5 Deine Scheibe war die erste, die diesen Führungsbonus (3 Punkte) erreicht hat, also erhältst du 3 Punkte.
- 6 Deine Scheibe war die erste, die erreicht hat, also legst du das oberste Laser-Belohnungs-Plättchen in die Schachtel. Das nächste Belohnungs-Plättchen wird sichtbar und gilt ab jetzt.

FORSCHEN



Durch verschiedene Aktionsfelder oder Karten erhältst du den Effekt **Forschen** (🔬). Für jedes **Forschen** darfst du **1 Entwicklung** machen (und musst dafür entsprechend **Wissen** verbrauchen (⊖)).

Du kannst in deinem Labor 3 verschiedene Arten von Entwicklungen machen: **Grundlagen**, **Stufe 1 Technologien** und **Stufe 2 Technologien**.



GRUNDLAGEN 🔬

Grundlagen bringen dir entweder Ertragslinien-Erhöhrungen oder Abzeichen-Plättchen.

Entwickelst du eine Grundlage, verbrauche die dort angegebene Menge Wissen (0-2 (⊖)) und erhalte **sofort** den **entsprechenden Effekt**. Du darfst jede Grundlage im Laufe der Partie – und sogar pro Zug – **mehrmals** entwickeln (brauchst dafür aber natürlich jedes Mal einen neuen Forschungseffekt).

TECHNOLOGIEN 1 2

Stufe 1 Technologien machen einige deiner Effekte effizienter, Stufe 2 Technologien schalten dir weitere Möglichkeiten frei, während der Partie Punkte zu erhalten.

Entwickelst du eine Technologie, verbrauche die dort angegebene Menge Wissen (je 5 (⊖)) und lege 1 deiner **Technologie-Würfel** auf das Kostenfeld der **entsprechenden Technologie**. Damit zeigst du an, dass du diese jetzt **entwickelt** hast: Sie gibt dir für den Rest der Partie Vorteile. Du darfst eine Technologie nur dann entwickeln, wenn dort **noch freie Felder** ohne Technologie-Würfel sind.

Alle Entwicklungen werden auf dem separaten **Referenz-Bogen** erklärt.



Beispiel: Wenn du die Karte **KI-Forschungsassistent** spielst, darfst du bis zu 2x Forschen. Du hast bis zu 6 Wissen zur Verfügung, die du frei auf die 2 zu erforschenden Entwicklungen verteilen darfst.

Mit der 1. Forschung verbrauchst du 1 Wissen für 1 Grundlage, durch die du deine Ertragslinien für Mineralien und Biomasse um je 1 erhöhst.



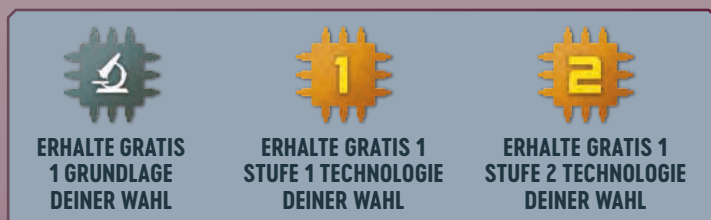
Mit der 2. Forschung verbrauchst du 5 Wissen für die Stufe 2 Technologie, die dir jedes Mal 1 Punkt bringt, wenn du in deinem Zug mindestens 1x am Laser arbeitest. Dazu legst du 1 deiner Technologiewürfel auf das Kostenfeld dieser Technologie.



ENTWICKLUNG GRATIS ERHALTEN



Dieser Effekt „schenkt“ dir 1 Entwicklung (die Kategorie ist aber vorgegeben). Du musst dafür **kein Wissen verbrauchen** (⊖).



Beispiel: Als Belohnung für deine Arbeit am Schild erhältst du 1 Stufe 1 Technologie.

Du hast die Technologie, mit der du das Express-Shuttle mit 1 Ressource deiner Wahl bezahlen darfst, bereits in einem früheren Zug entwickelt.

Du entscheidest dich diesmal für die Technologie, mit der du direkt nachdem du das Express-Shuttle benutzt hast, die gerade bewegte Raumfähre einsetzen darfst, denn die beiden scheinen gut zusammen zu passen.



KARTEN KAUFEN



Darfst du durch einen Effekt **1 oder mehr Karten kaufen**, führe (für jede Karte einzeln) nacheinander die folgenden 3 Schritte aus:

1 Wähle 1 Karte aus der offenen Auslage, die du kaufen möchtest.

2 Verbrauche so viele **zum Kartentyp passende Ressourcen** (siehe Kasten rechts), wie du **insgesamt** bereits Karten (deine Handkarten **und** dein Ablagestapel zusammen) hast.

3 Nimm die gekaufte Karte direkt **auf die Hand**.



Am Ende deines Zuges füllst du die Auslage wieder auf: Schiebe alle Karten in der Auslage so weit wie möglich nach rechts und fülle dann die Lücken mit Karten der entsprechenden Stapel auf.

Wichtig: Du darfst Karten **nicht** mehr in dem Zug spielen, in dem du sie gekauft hast (weder für Abzeichen noch für ihren Effekt).



Wenn du dieses Symbol ausführst, erhältst du 1 Karte **ohne** Ressourcen zu verbrauchen. **Überspringe** also einfach **2**.

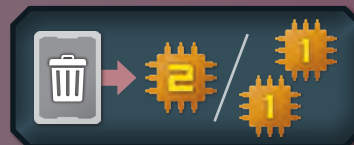
KARTE ENTFERNEN



Entferne 1 Karte deiner Wahl (von der Hand **oder** deinem Ablagestapel) **aus dem Spiel**. Meist erhältst du dafür aber auch einen Effekt: Der rote



Pfeil hinter dem „Karte entfernen“-Symbol zeigt auf den Effekt, den du dafür erhältst. Du darfst diesen Effekt aber **nur dann** ausführen, wenn du vorher 1 Karte entfernst.



Beispiel: Auf diesem Aktionsfeld darfst du 1 Karte entfernen und erhältst danach dann entweder 1 Stufe 2 Technologie oder 2 Stufe 1 Technologien. Du musst dafür kein Wissen verbrauchen.

REAKTIONSKARTE SPIELEN



Jede Reaktionskarte enthält 1 „**Spielbar wenn:**“-Bedingung. Hast du die Bedingung einer Reaktionskarte **in deinem Zug** erfüllt, darfst du diese spielen (und ihren Effekt ausführen). Du darfst in deinem Zug so viele Reaktionskarten spielen, wie du willst (solange deren Bedingungen jeweils erfüllt sind). Der Effekt einer Reaktionskarte **kann** auch die Bedingung einer anderen erfüllen.

Bei Reaktionskarten ist es nicht relevant **wie** ihre Bedingung erfüllt wird (nur **dass**). Zum Beispiel  gilt als **erfüllt**, sobald du **irgendeine Standardressource** erhältst (egal wodurch!). Du **musst** die Ressource also **nicht** über einen Effekt mit genau diesem Symbol  erhalten.

Die Bedingung gilt als erfüllt, wenn ...



... irgendeine Standardressource erhältst.



... irgendeine Standard-Ertragslinie erhöhst.



... irgendein Abzeichen-Plättchen erhältst.



... an irgendeinem Projekt arbeitest.



Beispiel: Nachdem du am Laser gearbeitet hast, spielst du die Reaktionskarte **Dynamo-Testlauf**, die dir erlaubt, deine Energie-Ertragslinie 2x zu erhöhen.

Du hast auch die Reaktionskarte **Turbo-Extraktionsteam** auf der Hand, die du spielen darfst, wenn du eine Standard-Ertragslinie erhöhst. Mit der Erhöhung deiner Energieertragslinie durch den **Dynamo-Testlauf** ist auch die „**Spielbar wenn:**“-Bedingung für das **Turbo-Extraktionsteam** erfüllt. Also spielst du auch diese Reaktionskarte und erhältst dadurch 2 Energie.



D PASSEN

Du passt. In diesem Zug führst du nichts weiteres aus. Du wirst in dieser Runde ab jetzt immer übersprungen. Sobald **alle** am Tisch gepasst haben, führt ihr gemeinsam das **Rundenende** durch.

RUNDENENDE

Führt nacheinander folgende 4 Schritte aus:

- 1 **ÜBERSTUNDEN:** Steht deine Raumfähre auf dem **Warte-Aktionsfeld** von **Vorbild-Funktion**? Dann führe damit **jetzt** 1 letzten Zug aus. Du musst sie dabei auf einem **anderen ansteuerbaren** Aktionsfeld auf dem **Mond** einsetzen (führe dessen Effekt(e) wie üblich aus).

- Für diesen letzten Zug gelten alle **normalen Regeln** (Reaktionen spielen, Abzeichen verbrauchen, Technologien nutzen usw.).
- Dieser Zug ist **in jedem Fall** der **letzte Zug der Runde**, selbst wenn du in diesem Zug z. B. noch neue Aktionskarten kaufst.

- 2 **ANNÄHERN:** Schiebt den Asteroiden auf der Asteroidenleiste um **1 Feld Richtung Planeten**. Sind auf diesem Feld Symbole, führt sie jetzt aus:



Werft so viele schwarze **Asteroidenwürfel** in den **Beutel**, wie ihr Spieler seid.



Zieht 1 neues **Bauwerk** vom Bauwerke-Stapel der dem aktuellen Feld des Asteroiden entspricht (**A oder B**). Legt es offen auf 1 **leeren** Bauplatz auf dem Mond. Jedes Bauwerk auf dem Spielplan zählt als eigener **Mondort** mit 1 oder mehr Aktionsfeldern.



Werft von **allen 3 Kartenreihen** der Auslage jeweils die **rechteste Karte** (auf getrennte Ablagestapel) ab. **Schiebt** dann alle verbliebenen Karten so weit wie möglich nach rechts und füllt dann von links mit Karten der entsprechenden Stapel auf.

Abwerfen:



Nach rechts:



Lücken füllen:



- 3 **PROJEKTFORTSCHRITT:** Ihr benötigt hierfür den separaten **Fortschrittsplan**. Schüttelt den Beutel gut und zieht daraus zufällige Würfel: Die Anzahl der so gezogenen Würfel entspricht der **aktuellen Gefahrenstufe** (die Zahl auf dem obersten Gefahrenstufe-Plättchen). Geht für jeden gezogenen Würfel wie folgt vor:

- Ist es ein **Laser-** (pink), **Schild-** (blue) oder **Evakuierungswürfel** (green)? Legt ihn auf dem **Fortschrittsplan** auf das linke freie Feld der entsprechenden **Fortschrittsleiste**.
- Ist es ein schwarzer **Asteroidenwürfel** (black)? Legt ihn **nicht** auf den Fortschrittsplan, sondern schiebt stattdessen den Asteroiden auf der Asteroidenleiste um **1 Feld Richtung Planeten**. Sind auf diesem Feld Symbole, führt sie jetzt aus.

Habt ihr alle notwendigen Würfel gezogen und ausgeführt? Werft dann alle gezogenen schwarzen **Asteroidenwürfel** (und nur diese!) wieder **in den Beutel** zurück.

- 4 **SCHICKSAL:** Liegt der Asteroid auf dem Spielplan oder Würfel auf 1 oder mehr Projektleisten auf dem Feld mit **Tag X** (auf Seite 14) über. **Andernfalls:** geht zu **Eine neue Runde beginnt** (auf Seite 14) über.

Beispiel für ein Rundenende:

- 1 Lila hat eine Raumfähre auf dem Aktionsfeld **Vorbild-Funktion**. Sie hat mehrere ansteuerbare Aktionsfelder zur Auswahl; sie entscheidet sich für das untere Aktionsfeld auf dem Ultrastruktur-Generator und führt die dortige Aktion aus (Karte kaufen).



- 2 Ihr bewegt den Asteroiden auf das nächste Feld der Asteroidenleiste. Dort erreicht er ein **+B** Symbol. Unter dem Symbol steht ein B, also zieht ihr ein B-Bauwerk vom Stapel und legt es auf 1 leeren Bauplatz. Es ist der **Impuls-Konverter**. Ab der folgenden Runde könnt ihr auch hier Raumfähren einsetzen.



- 3 Die Gefahrenstufe beträgt 4, also zieht ihr 4 Würfel aus dem Beutel. Ihr zieht:

Diese Würfel legt ihr auf die dazugehörigen Fortschrittsleisten.



Durch den 1 gezogenen **Asteroidenwürfel** bewegt sich der Asteroid noch 1 weiteres Feld weiter. Dort überdeckt er die Symbole **+B** und **+S**, also werft ihr pro Person noch 1 Asteroidenwürfel aus dem Vorrat in den Beutel und erneuert die Kartenauslage. Dann werft ihr den gezogenen **Asteroidenwürfel** zurück in den Beutel.

- 4 Noch wurde nirgends **Tag X** erreicht, also geht ihr zum Start einer neuen Runde über.

EINE NEUE RUNDE BEGINNT

Führt die folgenden Schritte nacheinander durch (erst ab Runde 2):

- 1 Stellt alle **Raumfähren auf die Ankunftszone**. Auf welche? Das hängt von dem **Aktionsfeld** ab, auf dem sie standen:



Raumfähren auf **Abflug-Aktionsfeldern** bewegt ihr in die Ankunftszone der jeweils **anderen Welt**.



Raumfähren auf **Bleibe-Aktionsfeldern** (auch von *unbeschränkten Aktionsfeldern*) bewegt ihr in die Ankunftszone ihrer **aktuellen Welt**.

- 2 Entfernt das oberste **Gefahrenstufe-Plättchen** aus dem Spiel. War es das letzte (ist jetzt sichtbar )? Dann geht sofort zu **Tag X** über.
- 3 **Reaktiviert** alle eure **Abzeichen-Plättchen**, indem ihr sie wieder auf die aktive Seite dreht.
- 4 Nehmt alle **Karten vom Ablagestapel** zurück auf die Hand.
- 5 Schiebt alle **Ressourcen-Anzeiger** hoch auf **das Feld direkt unterhalb** ihrer jeweiligen Ertragslinie. **Ressourcen-Anzeiger**, die **über** ihrer Ertragslinie liegen, bleiben wo sie sind.

Beginnt dann eine **neue Runde**. Wer den **Startorden** hat, macht den ersten Zug, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.



TAG X



Es ist so weit: **Tag X** ist gekommen. Jetzt wird sich zeigen, welches der 3 Projekte uns retten wird! Ihr benötigt hierfür den separaten **Fortschrittsplan**.

- 1 **FEUERT DEN LASER!** Zieht 10 zufällige Würfel aus dem Beutel: Legt alle gezogenen **Laserwürfel** () und **diesmal auch alle schwarzen Asteroidenwürfel** () auf die linken freien Felder der Laser-Fortschrittsleiste auf dem **Fortschrittsplan**.

Liegt dann ein Würfel auf ? Der Laser ist das **Rettungsprojekt!** Geht sofort zur **Endwertung** (auf Seite 15) über.

Ist der **Laser** jetzt nicht das **Rettungsprojekt**? Dann schiebt alle Würfel von **Bruchfeldern** () der Laser-Fortschrittsleiste (entlang der Pfeile) auf die entsprechenden **Felder der Schild-Fortschrittsleiste** (nur wenn das Zielfeld noch ohne Würfel ist).

Dann werft alle gezogenen **Schild-** und **Evakuierungswürfel** ( & ) zurück in den Beutel und geht über zu 2. Der Laser konnte den Asteroiden zwar nicht zertrümmern, hat aber Risse verursacht!

- 2 **AKTIVIERT DEN SCHILD!** Zieht 10 zufällige Würfel aus dem Beutel: Legt alle gezogenen **Schildwürfel** () und **diesmal auch alle schwarzen Asteroidenwürfel** () auf die linken freien Felder der Schild-Fortschrittsleiste auf dem **Fortschrittsplan**.

Liegt dann ein Würfel auf ? Der Schild ist das **Rettungsprojekt!** Geht sofort zur **Endwertung** (auf Seite 15) über.

Ist der **Schild** jetzt nicht das **Rettungsprojekt**? Geht über zu 3. Der Schild konnte der Wucht des Asteroiden nicht standhalten!

- 3 **WIR MÜSSEN EVAKUIEREN!** Zieht keine Würfel mehr aus dem Beutel: Die **Evakuierung** wird automatisch zum **Rettungsprojekt**. Weder Laser noch Schild konnten verhindern, dass der Asteroid auf Alarria einschlägt. Ihr müsst evakuieren!

14 Geht sofort zur **Endwertung** (auf Seite 15) über.

- 1 Als Erstes feuert ihr den **Laser**. 7 Würfel liegen schon auf der Laser-Fortschrittsleiste. Wenn ihr 7 weitere Laser- und/oder Asteroidenwürfel zieht, wird der Laser zum Rettungsprojekt. Ihr zieht diese 10 Würfel:



Das sind leider 3 Würfel zu wenig.



Der Laser ist also nicht stark genug und wird nicht zum Rettungsprojekt. Jetzt ermittelt ihr aber noch, ob der Laser Risse verursachen konnte: Ihr schiebt die 2 Würfel von den Bruchfeldern der Laser-Fortschrittsleiste auf die Schild-Fortschrittsleiste.



Dann werft ihr alle gezogenen Schild- und Evakuierungswürfel zurück in den Beutel.

- 2 Jetzt **aktiviert ihr den Schild**. Ihr braucht mindestens 5 Schild- und/oder Asteroidenwürfel, damit der Schild zum Rettungsprojekt wird. Ihr zieht diese 10 Würfel:



Gerade noch! Mit dem letzten gezogenen Würfel füllt sich die Schild-Fortschrittsleiste ... **der Schild ist das Rettungsprojekt!**



ENDWERTUNG

ARBEIT AN PROJEKTEN:

Überprüft nun wer **am meisten an den Projekten gearbeitet** hat. Dafür habt ihr ja eure Arbeit auf den **Leisten auf dem Spielplan** festgehalten.

Ihr erhaltet jetzt Punkte **für alle 3 Projekte**, je nachdem ob ihr daran am meisten (🏆), am zweitmeisten (🥈) oder am drittmeisten (🥉) gearbeitet habt (wer mit seiner Scheibe auf einer Leiste weiter vorgerückt ist, hat mehr an diesem projekt gearbeitet).

Liegen mehrere Scheiben **auf demselben Feld**, gilt die **weiter unten liegende** Scheibe als **weiter** vorgerückt.

RETTUNGSPROJEKT



DIE ANDEREN 2 PROJEKTE (vergeht für beide einzeln Punkte)



- **Neutrale Scheiben** werden bei der Platzierung **berücksichtigt**. Würden sie Punkte erhalten, verfallen diese aber einfach. *Das ist tatsächlich der **einzig** Sinn und Zweck der neutralen Scheiben.*
- Du musst mind. 1x an einem Projekt gearbeitet haben, um Punkte dafür erhalten zu können.

GERETTETE SPEZIES:

Deckt jetzt **alle eure Spezieskarten** auf und erhaltet dafür entsprechend Punkte:

Jede Spezieskarte hat ihre **eigene Punktwertung**, die entsprechend auf ihr angegeben ist.



Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie!

Bei Gleichstand gewinnt, wer von den am Gleichstand Beteiligten mehr am **Rettungsprojekt** gearbeitet hat.

BESONDERE BEGRIFFE

Dein **schlechtestes** / **bestes** Projekt:

Das Projekt, an dem du **am wenigsten** / **am meisten** gearbeitet hast

Das **älteste** / **neueste** Bauwerk (nur für den *Solo-Modus* relevant):

Das Bauwerk, das bereits am **längsten** / **kürzesten** offen auf einem Bauplatz ausliegt.

Beispielwertung der Projekte:



Der Schild ist das Rettungsprojekt. Gelb und Lila sind auf der Schildleiste gleichauf, aber Gelb liegt unten, belegt also den 1. und Lila den 2. Platz. Die neutrale Scheibe belegt den 3. Platz, also erhält Rot keine Punkte für das Rettungsprojekt.



Beim Laser belegt Rot den 1., Gelb den 2. und Lila den 3. Platz.



Bei der Evakuierung erzielt Rot den 1. Platz, die neutrale Scheibe den 2. und Lila den 3.



Beispielwertung für Spezieskarten:

Du hast 1 **Zweighörnchen**. Es bringt dir 1 Punkt pro Wissenschafts-Abzeichen-Plättchen. Du hast 3, also erhältst du 3 Punkte für diese Karte.

Dein **Säbelzahn-Flusspferd** bringt dir 1 Punkt pro Ressourcenart, deren Ertragslinie höchstens auf 4 steht. Auf 3 deiner Ertragslinien trifft das zu, also erhältst du 3 Punkte für diese Karte.

Dein **Schauermaos** bringt dir Punkte für noch übriges Wissen. Du hast noch 7 Wissen, also erhältst du 5 Punkte für diese Karte.

Insgesamt bringen dir deine Spezieskarten somit 11 Punkte.



KURZÜBERSICHTEN

AM PROJEKT ARBEITEN

1. Ressourcenanzahl (Art von Leiste vorgegeben) unterhalb des nächsten Feldes verbrauchen.
2. Eigene Scheibe auf der Leiste auf das (nächste) Feld schieben.
3. 1 Würfel des entsprechenden Projekts (🟡, 🟢 oder 🟠) in den Beutel werfen.
Darfst du nochmal am Projekt arbeiten?
4. Belohnung des Projekts erhalten (vorgegeben durch oberstes Belohnungs-Plättchen der Leiste).
5. Erster auf/über Feld mit Führungsbonus (🌟) auf der Leiste? Entsprechend Punkte erhalten.
6. Erster auf/über Feld mit 🏠 auf der Leiste? Oberstes Belohnungs-Plättchen der Leiste entfernen.

RUNDENENDE

1. Letzter Zug mit der Raumfähre vom Ort *Vorbild-Funktion*.
2. Asteroid um 1 Feld vorschieben (erreichte Symbole ausführen).
3. Würfel (Anzahl = Gefahrenstufe) aus dem Beutel ziehen.
🟡, 🟢 & 🟠 auf Leisten, pro 🏠 Asteroid um 1 Feld vorschieben.
4. 🌟 erreicht? Tag X. Ansonsten: Eine Neue Runde beginnt.

EINE NEUE RUNDE BEGINNT (Startorden macht 1. Zug)

1. Raumfähren auf Ankunftszone (der passenden Welt) stellen.
2. Oberstes Gefahrenstufe-Plättchen entfernen.
3. Alle Abzeichen-Plättchen reaktivieren.
4. Alle Karten vom Ablagestapel auf die Hand nehmen.
5. Ressourcen auf Ertragslinien hochschieben (nur wenn drunter).

TAG X

🌟 10 Würfel ziehen: 🟡 & 🟠 auf Laser-Fortschrittsleiste. Dann Würfel auf 🌟? **Laser** ist Rettungsprojekt (sofort Endwertung)! Ansonsten: Würfel von 🌟 auf Schild-Fortschrittsleiste, 🟡 & 🟠 zurück in Beutel. Dann ...

🛡️ 10 Würfel ziehen: 🟢 & 🟠 auf Schild-Fortschrittsleiste. Dann Würfel auf 🌟? **Schild** ist Rettungsprojekt (sofort Endwertung)! Ansonsten: ...

🚁 Die **Evakuierung** wird automatisch zum Rettungsprojekt (sofort Endwertung)!

ENDWERTUNG

1. Arbeit an Projekten Rettungsprojekt:



Jeweils die 2 anderen Projekte:



2. Spezieskarten (jeweils wie darauf angegeben)

Am Ende Gleichstand? Es gewinnt, wer mehr am Rettungsprojekt gearbeitet hat.

Autor: Yuval Grinspun • Grafikdesign: Josh Cappel • Illustrationen: Fahed Alrajil & Tithi Luadthong

DEUTSCHE VERSION / V1.0

Grafikdesign: Anna Spiess • Redaktion: Robin Eckert • Übersetzung & Lektorat: Stephan Rothschuh & Lines J. Hutter • Verlagsleitung: Benjamin Schöneheiter

© 2025 Frosted Games Spielverlag GmbH, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, frostedgames.de/kontakt
2025 FROSTED GAMES SPIELVERLAG GMBH unter der Lizenz von © Burnt Island Games. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein Ersatzteil?

Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de/kontakt/!

Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!



[WWW.FROSTEDGAMES.DE](https://www.frostedgames.de)



discord.frostedgames.de



@FROSTEDGAMES