

# SETI

## HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Dies ist die PDF-Version der deutschen Übersetzung der offiziellen FAQ zu SETI, die du hier findest:

<http://www.boardgamegeek.com/thread/3392878>

Engl. BGG Version



## AKTIONEN



### ALLGEMEIN

---

#### F1. Muss ich alle Effekte ausführen? Darf ich einen Bonus auch ignorieren?

Diese Frage bezieht sich normalerweise auf die Erhöhung des Einkommens. Bei der Bewertung dieses Effekts darfst du entscheiden, eine Karte nicht abzulegen. Dies kann vor allem in der letzten Runde des Spiels eine sinnvolle Entscheidung sein, wenn du die Karte gegen eine andere Ressource austauschen möchtest. Manchmal möchtest du vielleicht alle deine Karten behalten, um sie später ausspielen zu können, aber bedenke, dass es sich zu Beginn des Spiels nur selten lohnt, die Einkommenserhöhung auszulassen.

Folgende Effekte kannst du **nicht überspringen**:

- Drehen des Sonnensystems
- Platzieren eines Signals
- Erhalt einer Technologie
- Erhalt von Ressourcen (einschließlich Karten und Datensätze)
- Erzielen von Punkten
- Belegen eines Spur-Feldes (beachte: Das Platzieren der Marker auf den 3-Punkte-Überflussfeldern ist immer möglich)
- Ausführen einer Hauptaktion, wenn dich eine Karte dazu auffordert
- Abhandlung erreichter Meilensteine

Folgende Effekte darfst du bspw. **überspringen**:

- Bewegen deiner Sonden (du kannst auch keine Sonden bewegen)
- Einkommenserhöhung

#### F2. Was ist, wenn ich einen Effekt nicht auflösen kann?

Das kann passieren, wenn du z. B.

- keine Karte hast, die du als Einkommen einsetzen kannst.
- keine Sonde hast, die du bewegen kannst.
- bereits das Limit an Sonden erreicht hast.
- eine neue Sonde starten sollst.
- wenn du bereits alle 4 Technologien einer Farbe hast und eine weitere erhältst.

In diesen Fällen überspringst du diesen Effekt einfach. Die anderen Effekte löst du trotzdem aus (z. B. drehst du das Sonnensystem, auch wenn du die Technologie nicht nehmen konntest).

#### F3. Muss ich die Effekte von links nach rechts abwickeln?

Ja. In den Regeln ist dies nicht explizit erwähnt, aber der Autor des Spiels hat dies so vorgesehen. Die Reihenfolge spielt oft keine Rolle. Die Effekte sind aber so angeordnet, dass die, bei denen du keine Entscheidung treffen musst, zuerst kommen, und erst danach die Effekte, bei denen du Entscheidungen treffen musst (bspw. die Erhöhung deines Einkommens).

In einigen Fällen ist die Reihenfolge auch wichtig. Du musst bspw. das Sonnensystem immer drehen, bevor du dir 1 Technologie nimmst.

Bei Karten musst du die gesamte Karte im Kontext betrachten. Der Text auf dem unteren Teil einiger Karten gibt an, wie du die Effekte, die vor dem Text stehen, auflösen sollst.

#### F4. Wann genau darf ich freie Aktionen ausführen? Darf ich sie während der Hauptaktion ausführen?

Freie Aktionen kannst du nur während deines Zuges ausführen: entweder vor, nach oder sogar während deiner Hauptaktion. Du darfst deine Hauptaktion mit einer freien Aktion unterbrechen. Du kannst eine freie Aktion jedoch nicht mit einer anderen freien Aktion unterbrechen. Den Effekt einer freien Aktion musst du zuerst vollständig abwickeln.

**Beispiel 1:** Beim Ausführen der Scan-Aktion platzierst du die ersten beiden Signale und erhältst 2 Datensätze. Du darfst die Scan-Aktion unterbrechen, um mit den Datensätzen die ersten beiden Felder deines Computers zu belegen. Danach setzt du die Scan-Aktion fort und darfst bspw. die soeben durch die freie Aktion erhaltene Bekanntheit einsetzen, um ein zusätzliches Signal im Sektor mit Merkur zu platzieren (vorausgesetzt, du hast die entsprechende Technologie).

**Beispiel 2:** Du legst 1 Datensatz auf das 4. Feld deines Computers und löst damit den Effekt der Einkommenserhöhung aus. Von deinen Handkarten möchtest du jedoch keine für die Einkommenssteigerung verwenden. Du könntest aber durch das Belegen weiterer Datenfelder als Bonus eine neue Karte bekommen. Diese kannst du jedoch nicht zur Erhöhung deines Einkommens verwenden, da du zuerst die Einkommenserhöhung vollständig abhandeln musst (als Teil der freien Aktion), bevor du eine weitere freie Aktion ausführen kannst, in diesem Fall das Platzieren weiterer Datensätze.



## LANDEN

### F5. Darf ich mit einem Orbiter landen?

Nein. Sobald du die Sonde in die Umlaufbahn eines Planeten gebracht hast, wird sie zum Orbiter und bleibt für den Rest des Spiels dort liegen. Sie kann nicht auf dem Planeten landen und auch nicht zum Sonnensystem zurückkehren.

### F6. Gilt die Ermäßigung beim Landen auch bei gegnerischen Orbitern?

Ja, sobald ein Orbiter den Planeten umkreist, reduzieren sich die Landekosten für diesen Planeten. Dabei ist es egal, wem dieser Orbiter gehört.

### F7. Gilt die Ermäßigung auch für Landungen auf Monden?

Ja. Die Landung auf dem Mond unterscheidet sich nur darin, dass du dafür die entsprechende Sondentechnologie benötigst. Umkreist ein Orbiter den Planeten, kostet die Landung auf einem Mond dieses Planeten 1 Energie weniger. Hast du die Sondentechnologie, die Landungen reduziert, gilt diese auch für die Landung auf Monden.



## SCANNEN

### F8. Ist der Marker, mit dem ich den Sektorengewinn kennzeichne, ein Signal?

Nein. Dieser Marker zeigt nur an, dass du in diesem Sektor bereits gewonnen hast und deckt u. U. einmalige Belohnungen ab. Einige Karten und Gold-Wertungsplättchen beziehen sich auf Siege in bestimmten Sektoren. Aber er ist kein Signal.

### F9. Muss ich Signale platzieren?

Ja. Ein Signal musst du immer platzieren, auch wenn keine Signale mehr in das Sektorenfeld passen. In diesem Fall legst du weitere Signale rechts neben das Sektorenfeld auf das Überflussfeld (ohne dafür Daten zu erhalten).

### F10. Was bedeutet ein „Sektor“?

Das Sonnensystem ist in 8 verschiedene Sektoren unterteilt (getrennt durch die weißen Linien). Ein Sektor erstreckt sich von der Sonne bis zum Rand des Spielplans. Ist auf einer Karte von einem Sektor die Rede, bezieht sich das zumeist auf das Platzieren von Signalen. Jeder Sektor hat ein Feld, auf das man die Signale legen kann.

### F11. Was bedeutet „ein Signal im Sektor eines bestimmten Planeten platzieren“?

Auf dem Spielplan gibt es 8 Sektoren (Procyon, Vega, usw.), in denen du Signale platzieren kannst. Sollst du bspw. ein Signal im Sektor mit der Erde platzieren, legst du einen Marker als Signal in den Sektor, in dem sich aktuell die Erde befindet.

### F12. Wann muss ich die Kartenreihe während der Scan-Aktion auffüllen?

Anders als sonst füllst du die Auslage erst am Ende der Scan-Aktion wieder auf. Scannst du in einem Zug mehrere Sektoren mithilfe von Karten aus der Auslage, füllst du diese erst auf, nachdem du das letzte Signal platziert hast. Gleiches gilt, wenn du Karteneffekte abhandelst, bei denen du mehrere Sektoren scannst.

**F13. Wer erringt den Sektorensieg bei einem Gleichstand?**

Von den am Gleichstand Beteiligten gewinnt, wer als Letztes ein Signal in diesem Sektor platziert hat.

**DATENANALYSE****F14. Wann darf ich die Datenanalyse ausführen?**

Sobald sich auf allen 6 oberen Feldern deines Computers Datensätze befinden. Die unteren Felder dürfen frei sein. Auf das Aktionssymbol Datenanalyse liegen niemals Datensätze.

**F15. Wie kann ich Datensätze von meinem Computer entfernen?**

Beim Ausführen der Datenanalyse-Aktion legst du alle Datensätze von deinem Computer zurück in den allgemeinen Vorrat (Datensätze im Datenpool bleiben liegen!). Dies ist die einzige Möglichkeit, Datensätze von deinem Computer zu entfernen, um dessen Felder später wieder belegen zu können.

**SONDEN / ORBITER / LANDER****F16. Was ist der Unterschied zwischen Sonden, Orbitern und Landern?**

Solange sich ein Sonden-Spielstein im Sonnensystem befindet, ist er eine Sonde. Sobald du ihn zu einem Planeten, Mond oder Orbit bewegst, ist er ein Lander bzw. Orbiter. Sobald eine Sonde ein Lander oder Orbiter ist, berücksichtigst du sie nicht mehr bei Effekten, die sich auf Sonden beziehen.

**F17. Gelten Orbiter/Lander als Sonden in einem Sektor?**

Nein. Orbiter und Lander sind keine Sonden mehr, und du berücksichtigst sie nicht mehr bei Effekten, die sich auf Sonden in Sektoren beziehen.

**F18. Wenn ich eine Karte spiele, bei der ich „einen bestimmten Planeten besuchen“ muss, zählen dann die Orbiter/Lander auf dem Planeten-Tableau?**

Nein. „Einen bestimmten Planeten besuchen“ bedeutet, dass du eine Sonde auf ein Feld mit diesem Planeten im All bewegen musst. Befindet sich beim Ausspielen der Karte bereits eine Sonde auf dem Feld mit dem Planeten, gilt dies nicht. Die Sonde muss sich zum Besuchen nach dem Ausspielen der Karte auf das Feld bewegen.

**F19. Wie bewege ich eine Sonde?**

Die Sonde kannst du nur orthogonal auf angrenzende Felder bewegen. Du kannst Sonden weder auf die Sonne noch über sie hinwegbewegen. Sonden kannst du nicht diagonal bewegen.

**F20. Darf ich Bewegungspunkte auf mehrere Sonden verteilen?**

Ja, darfst du. Bei 4 Bewegungspunkten darfst du bspw. eine Sonde um 3 Felder und die andere um 1 Feld bewegen.

**F21. Wenn ich denselben Planeten in derselben Runde mehrmals besuche, erhalte ich dann jedes Mal den Bekanntheitsbonus?**

Ja.

**TECHNOLOGIEN****F22. Muss ich die freien Computertechnologiefelder meines Spieltableaus von links nach rechts füllen?**

Nein, du darfst bei jeder neuen Computertechnologie ein beliebiges freies Computertechnologiefeld wählen (auch eines, auf dem ein Datensatz liegt). Generell empfiehlt es sich, die Felder von links nach rechts zu belegen, da du so schneller die

Belohnungen der Plättchen erhältst. Befindet sich auf einem linken, freien Feld aber bereits ein Datensatz, kann es von Vorteil sein, das neue Technologieplättchen auf ein Feld ohne Datensatz zu legen, um schneller dessen 2-Punkte-Belohnung zu erhalten. Sonden- und Teleskoptechnologien musst du auf das zugehörige Feld deines Spieltableaus legen. Aber auch hier darfst du frei wählen, welche Technologie von den verbleibenden Technologien du kaufen möchtest (aber nicht dieselbe 2x).

### F23. Darf ich eine Computertechnologie auf ein Feld legen, auf dem bereits ein Datensatz liegt?

Ja. In diesem Fall legst du den Datensatz im Anschluss auf den 2-Punkte-Bonus des neuen Plättchens, ohne den Bonus zu erhalten.

### F24. Sondentechnologie 2 Sonden



Diese Technologie erhöht die Anzahl der Sonden, die du gleichzeitig im Sonnensystem haben darfst. Hast du dein Limit erreicht, musst du zuerst eine Sonde in einen Orbiter/Lander verwandeln, bevor du weitere starten kannst. Die Aktion „Sonde starten“ startet jedoch auch mit dieser Technologie nur eine einzige Sonde.

### F25. Teleskoptechnologie Sondenstart während der Scan-Aktion



Das Starten einer Sonde mit dieser Technologie kostet nur 1 Energie - du musst nicht die 2 Credits bezahlen, die die Aktion „Sonde starten“ normalerweise kostet.

Beachte, dass du eine Sonde nur für 1 Energie als Teil der Scan-Aktion starten kannst. Die Basisaktion Sonde starten kostet weiterhin noch 2 Credits.

## MISSIONEN

### F26. Was ist der Unterschied zwischen einer „Mission mit Bedingung“ und einer „auslösbaren Mission“?



**Bedingte Missionen** setzen einen bestimmten Zustand voraus. Normalerweise musst du eine bestimmte Anzahl von etwas ansammeln (z. B. 1 Orbiter oder 1 Lander auf der Venus haben, mindestens 3 lila Spuren besetzt haben, usw.).



**Auslösbare Missionen** erfordern eine bestimmte Art von Aktivität, die erst noch ausgelöst werden muss (z. B. eine Scan-Aktion ausführen, eine blaue Spur erhalten, einen bestimmten Planeten besuchen). Hierbei wertest du nur Handlungen, die nach dem Ausspielen der Karte getätigt wurden.

### F27. Beziehen sich die Bedingungen nur auf Dinge, die ich getan habe oder berücksichtige ich auch die anderer Personen (z. B. Punkte für jeden Orbiter/Lander auf dem Jupiter)?

Die Karten beziehen sich immer nur auf deine Handlungen und deine Dinge, außer es ist ausdrücklich anders angegeben.

## AUSLÖSBARE MISSIONEN

### F28. Wenn ich die Bedingung für eine Mission auslöse, muss ich dann zwingend auf das zugehörige Feld einen Marker legen und mir die Belohnung nehmen?

Nein, musst du nicht. Um die Belohnung später zu erhalten, musst du die Mission jedoch erneut auslösen.

### F29. Kann ich mit einer einzigen Aktion die Belohnungen für mehrere auslösbare Missionen auf einmal erhalten?

Nein. Löst ein Effekt mehrere Missionen aus (auf derselben Karte oder auf verschiedenen Karten), musst du dich entscheiden, welches Missions-Feld du belegst, von dem du dann die Belohnung erhältst. Zum Abdecken des anderen Missions-Feldes, musst du die Mission erneut auslösen.

Dies gilt auch für Auslöser, die sich sowohl auf eine einzige Sache (wie 1 bestimmte Spur, 1 Technologie, 1 Planet oder 1 Sektor) als auch auf etwas Allgemeines (jede Spur, jede Technologie, jeder Planet oder jeder Sektor) beziehen. Dies löst immer nur genau 1 Mission aus, und du kannst somit auch immer nur 1 Missions-Feld belegen.

## MEILENSTEINE

### F30. Platziere ich beide Entdeckungs-Meilensteine, wenn ich einen Entdeckungs-Meilenstein erreiche?

Nein, du platzierst nur einen. Sobald eine andere Person ebenfalls diesen Meilenstein erreicht, legt diese den zweiten Entdeckungs-Meilenstein (falls vorhanden).

### F31. Wo genau platziere ich den Entdeckungs-Meilenstein?

Du legst ihn auf das erste freie Entdeckungsfeld von links. Es gibt 6 Entdeckungsfelder, 3 unter dem linken Spezies-Tableau und 3 unter dem rechten. Sind bspw. alle 6 Felder frei, legst du den Marker auf das violette Entdeckungsfeld der linken Spezies. Erst wenn alle 3 Felder unter der linken Spezies besetzt sind (bei diesen erhält man 5 Punkte und 1 Bekanntheit), legst du den Entdeckungs-Meilenstein auf das freie Feld ganz links unter der zweiten Spezies.

Sind bereits alle 6 Entdeckungsfelder besetzt, platzierst du keinen Entdeckungs-Meilenstein, sondern nimmst ihn aus dem Spiel. Entdeckungs-Meilensteine legt ihr weder auf Überflussfelder noch auf die Felder der Spezies-Tableaus.

### F32. Wann genau handle ich einen Meilenstein ab?

Meilensteine handelst du immer am Ende des Zuges ab, in dem du ihn erreicht hast. Du kannst nach dem Abhandeln des Meilensteins keine freien Aktionen mehr ausführen, da dein Zug bereits beendet ist. Dies gilt für alle Meilensteine, auch die Entdeckungs-Meilensteine.

Erreichen mehrere Personen im selben Zug Meilensteine, handelt ihr sie in Spielerreihenfolge ab, beginnend bei der Person, die soeben am Zug war.

## GOLD-WERTUNGSPLÄTTCHEN

### F33. Mission: 2 abgeschlossene Missionen und/ oder Wertungskarten



Du berücksichtigst ausschließlich abgeschlossene Missionen, auch wenn du für diese 0 Punkte erhalten hast.

### F34. Einkommen: Credit-Energie-Karten-Einkommens-Set



Es zählen nur die Karten, die unter deiner Starteinkommenskarte liegen (Ressourcen, die auf der Starteinkommenskarte abgebildet sind, zählen nicht). Bestimmte außerirdische Spezies liefern auch andere Arten von Einkommen (außer Credits, Energie oder Zufallskarten). Diese Einkommensarten zählen nicht für das Gold-Wertungsplättchen.

**Beispiel:** Du hast 4 Karten mit 1 Credit-Einkommen, 2 Karten mit 1 Energie-Einkommen und 3 Karten mit 1 zufälligen Karten-Einkommen. Du hast also 2 für dieses Gold-Plättchen gültige Sets und erhältst die doppelte, unter dem von dir besetzten Feld abgebildete Punktzahl.

### F35. Einkommen: Kredit-/Energieeinkommen



Es zählen nur die Karten, die unter deiner Starteinkommenskarte liegen (Ressourcen, die auf der Starteinkommenskarte abgebildet sind, zählen nicht).

**Beispiel:** Du hast 5 Karten mit Credit-Einkommen und 2 Karten mit Energieeinkommen. In diesem Fall solltest du die 5 Krediteinkommenskarten werten, denn dadurch erhältst du die 5-fache, unter dem von dir besetzten Feld abgebildete Punktzahl (andernfalls nur die 2-fache).

### F36. Anderes: Sektorensieg und Orbiter/Lander



Hier zählen 2 Paartypen: 1 Sektorensieg + 1 Orbiter, 1 Sektorensieg + 1 Lander (egal ob der Lander auf einem Mond oder Planeten steht). Bei der Bestimmung der Sektorensiege zählst du alle deine Marker, auch wenn du die mehrere Siege in demselben Sektor hast. Jeden Sektorensieg kannst du nur für genau ein Paar verwenden!

**Beispiel:** Du hast 4 Sektorensiege und 2 Orbiter sowie 3 Lander platziert. Das sind 4 gültige Paare und du erhältst somit die 4-fache, unter dem von dir besetzten Feld abgebildete Punktzahl.

## AUSSERIRDISCHE SPEZIES

### **F37. Bekomme ich beim Entdecken einer außerirdischen Spezies auch eine Belohnung für Marker auf den Überflussfeldern?**

Nein. Belohnungen gibt es nur für die 3 Entdeckungsfelder unterhalb des Spezies-Tableaus der soeben entdeckten Spezies.

### **F38. Zählen die Entdeckungsfelder und Überflussfelder als belegte Spuren für diese Spezies?**

Ja. Bezieht sich eine Karte auf eine Spur einer bestimmten außerirdischen Spezies, zählen die Marker auf dem Überflussfeld und dem Entdeckungsfeld zu denen des Spezies-Tableaus. Jede Spezies hat ihre eigenen Überflussfelder. Wenn du ein Überflussfeld markierst, musst du dich entscheiden für welche Spezies du das tust.

### **F39. Muss ich die Felder auf den Spezies-Tableaus von unten nach oben belegen?**

Nein. Du darfst freie Felder der zugehörigen Farbe beliebig belegen.

### **F40. Darf ich Spezies-Karten für die Scan-Aktion nutzen?**

Nur, wenn du die entsprechende Teleskoptechnologie hast, die es dir erlaubt, eine Karte aus deiner Hand für ein Signal abzuwerfen. Ausnahme: Exertianer-Karten, die kannst du niemals abwerfen. Offen ausliegende Spezies-Karten gehören nicht zur Auslage und du kannst sie nicht für die Scan-Aktion abwerfen.

## 'OUMUAMUA

### **F41. Darf ich bei der freien Aktion „Ressourcen tauschen“ auch Exofossil-Plättchen gegen andere Ressourcen eintauschen?**

Nein. Exofossilien nutzt du nur zum Besetzen bestimmter Felder des 'Oumuamua-Tableaus oder für Effekte einiger 'Oumuamua-Karten.

### **F42. Nutzen mir ungenutzte Exofossilien-Plättchen am Ende des Spiels etwas?**

Nein. Ungenutzte Exofossilien sind am Ende des Spiels nichts wert.

## CENTAURIANER

### **F43. Zählen die Centaurianer-Karten als Missionen?**

Nein.

## EXERTIANER

### **F44. Zählen die Exertianer-Karten als Missionen oder Wertungskarten am Ende des Spiels?**

Nein. Auch wenn du die Karten am Ende des Spiels auswertest, berücksichtigst du sie nicht bei der Auswertung der Gold-Wertungsplättchen.

### **F45. Darf ich Exertianer-Karten mehrfach werten (z. B. 3 Orbiter gefordert und ich habe 6)?**

Nein. Erfüllst du die Bedingung, erhältst du die angegebene Belohnung genau 1x, auch wenn du diese öfter erfüllen könntest.

**KARTEN****F46. Gibt es ein Handkartenlimit?**

Während der Runde darfst du beliebig viele Karten auf der Hand haben. Beim Passen musst du deren Anzahl dann auf 4 reduzieren. Denk auch daran, dass du alle Karten für deren freie Aktion (linke, obere Ecke) abwerfen darfst. Überlege also vor dem Passen, ob es nicht effektiver ist, diese Karten noch rasch abzuwerfen.

**F47. Wie oft kann ich das Sonnensystem mit Karten drehen, die sowohl einen Dreh- als auch einen Technologie-Effekt haben?**

Jedes Mal, wenn du eine Technologie erforschst, drehst du zuerst das Sonnensystem. Das Rotationssymbol auf diesen Karten ist nur eine Erinnerung daran, dies zu tun. Du drehst das Sonnensystem nur einmal.

FAQ für einzelne Karten findest du ab S. 11

## SOLOSPIEL

**F48. Erhält der Rivale Einkommen?**

Nein. Der Rivale erhält niemals Einkommen. Er hat keine Einkommenskarte und erhält beim Spielaufbau weder Credits, Energie noch Karten. Soll der Rivale sein Einkommen erhöhen (normalerweise geschieht das beim Platzieren von Orbitern), rückt er stattdessen 4 Felder auf der Fortschrittsleiste vor.

**F49. Wie funktionieren die Gold-Wertungsplättchen beim Rivalen?**

Der Rivale belegt immer nur das erste Feld eines Gold-Wertungsplättchens. Erreicht der Rivale einen goldenen Meilenstein und alle ersten Felder der Gold-Wertungsplättchen sind besetzt, belegt er kein Gold-Wertungsplättchen.

Der Rivale wertet keine Gold-Wertungsplättchen - er blockiert nur deren ersten Felder. Stattdessen erhält der Rivale am Ende des Spiels 5 Punkte für jedes Ziel, das der Spieler nicht erreicht hat.

**F50. Darf ich mit einer einzigen Aktion sowohl eine Ziel-Aufgabe als auch ein Feld einer auslösbaren Mission abschließen?**

Ja. Auslösbare Missionen und Ziele sind unterschiedliche Dinge.

Beispiel: Du hast eine Mission mit dem Auslöser „Erforsche eine Teleskoptechnologie“ und ein Ziel mit genau derselben Aufgabe. Erforschst du jetzt eine Teleskoptechnologie, darfst du sowohl das Missionsfeld als auch die Aufgabe des Ziels belegen.

**F51. Scannt der Rivale 'Oumuamua'?**

Der Rivale scannt das 'Oumuamua-Plättchen ausschließlich mit seiner Spezies-Aktionskarte.

Wenn der Rivale die Aktion mit dem Scan-Symbol mit einer kleinen 'Oumuamua-Darstellung ausführt, platziert er das Signal immer auf dem 'Oumuamua-Plättchen. Bei allen anderen Scan-Aktionen platziert der Rivale niemals Signale auf dem 'Oumuamua-Plättchen.

## AUSSERIRDISCHE SPEZIES - AKTIONSKARTEN

**#S.15 – Mascamiten**

Die untere Aktion kann der Rivale immer ausführen, da entweder Saturn mit max. 4 Bewegungsschritten oder Jupiter mit max. 5 Bewegungsschritten von der Erde aus erreichbar ist.

Landet der Rivale auf Saturn oder Jupiter (oder einem ihrer Monde), nimmt er 1 zufälliges Proben-Plättchen von dort, dreht es um und legt es auf ein freies, blaues Proben-Feld. Auf dieses Feld könnt ihr ab sofort blaue Spurenmarker legen. Für das Abliefern der Probe erhält der Rivale keine Belohnung.

Gibt es auf dem Planeten, auf dem der Rivale gelandet ist, kein Proben-Plättchen, kann er auch keins mehr nehmen und ausliefern.

**#S. 16 - Anomalien**

Ermittle zuerst die Farbe der als nächstes ausgelösten Anomalie - also die des Sektors, der dem mit der Erde entgegen dem Uhrzeigersinn als nächstes kommt. Hat der Rivale auf dem Anomalien-Tableau die oberste Spur in der zugehörigen Spuren-Spalte (Entdeckungs- und Überflussfelder zählen nicht), führt er die obere Aktion der Karte aus, andernfalls die untere.

Beim Ausführen der oberen Aktion platziert der Rivale wie üblich 1 Marker auf dem untersten freien Feld des Anomalien-Tableaus für die zu Beginn des Zuges ermittelte Spurenart. Anschließend erhält er die angegebene Belohnung des Feldes sowie 3 Punkte.

**#S.17 - 'Oumuamua**

Bei der oberen Aktion versucht der Rivale 1 Sonde im All auf das 'Oumuamua-Plättchen zu bewegen, um anschließend auf dem 'Oumuamua-Planeten ('Oumuamua-Tableau) zu landen oder diesen zu umkreisen. Hat der Gegner keine Sonde im All oder reichen die 4 Bewegungspunkte nicht, um das 'Oumuamua-Plättchen zu erreichen, führt der Rivale stattdessen die untere Aktion aus.

Bei der unteren Aktion platziert der Rivale das dritte Signal (Scan-Aktion mit 'Oumuamua-Symbol) auf dem 'Oumuamua-Plättchen.

**#S.18 - Centaurianer**

Entdeckt ihr die Centaurianer, platziert jeder von euch den Nachricht-Meilenstein 15 Felder vor eurem Wertungsmarker auf der Wertungsleiste. Der Rivale erhält zudem die beiden übrig gebliebenen Nachricht-Meilensteine. Diese platziert er mit der oberen Aktion der Karte.

Die obere Aktion führt der Rivale nur aus, wenn er keinen Nachricht-Meilenstein auf der Wertungsleiste hat. Er muss zuerst seinen aktuellen Nachrichten-Meilenstein auf der Wertungsleiste erreichen, bevor er einen weiteren legen kann. Hat der Gegner keine Nachrichten-Meilensteine mehr im Vorrat (er hat also bereits das 3. platziert), führt er immer die untere Aktion aus.

**#S.19 - Exertianer**

Der Rivale kann nur mit der oberen Aktion dieser Karte Exertianer-Karten ausspielen. Beim Entdecken der Exertianer erhält er keine Exertianer-Karte, sondern wie üblich 1 Fortschritt auf der Fortschrittsleiste. Der Rivale führt die obere Aktion aus, falls die Summe der Anzahl seiner Exertianer-Karten und der Anzahl seiner Spuren-Marker auf dem Exertianer-Tableau kleiner als 5 ist. Beim Ermitteln der Anzahl an Spuren-Markern ignoriert der Rivale die Entdeckungs- und Überflussfelder unterhalb des Exertianer-Tableaus - er zählt nur die Marker, die später bei der Bestimmung der Gefahren relevant sind.

Hat der Rivale bspw. 2 Exertianer-Karten und 3 Spuren auf dem Exertianer-Tableau, führt er die obere Aktion nicht mehr aus.

Spielt der Rivale eine geheime Exertianer-Karte aus, legt er die oberste Karte des Exertianer-Stapels verdeckt und ungesehen in seinen Spielbereich.

## EINZELNE KARTEN

#1 Pioneer 11-Mission / #2 Mariner 10-Mission /  
#3 Voyager 2-Mission / #4 Galileo-Mission

Das Ausspielen dieser Karte für ihren Effekt ist eine Hauptaktion, auch wenn die Karte 0 Credits kostet.

Für den „Besuch eines Planeten“ musst du deine Sonde auf ein Feld des Planeten bewegen. Steht eine deiner Sonden beim Ausspielen der Karte auf dem Planeten, erfüllt das die Bedingung nicht, da du sie schon vor dem Ausspielen erfüllt hast. Du musst also erneut eine Sonde zu dem Planeten bewegen, um die Belohnung zu erhalten.

Ein Orbiter oder Lander auf dem geforderten Planeten zu haben, gilt ebenfalls nicht als Besuch des Planeten.

## #9 Falcon Heavy



Standardmäßig darfst du nur 1 Sonde gleichzeitig im Sonnensystem haben. Die Karte setzt dieses Limit für den Start der beiden Sonden außer Kraft. Hast du beim Ausspielen der Karte bereits eine 1 Sonde im Sonnensystem, hast du danach 3 Sonden im Sonnensystem. Mit der Doppel-Sonden-Sondentechnologie könntest du sogar 4 Sonden gleichzeitig im Sonnensystem haben.

Möchtest du weitere Sonden starten, musst du jedoch das normale Limit wieder einhalten und zuerst die überzähligen Sonden im Sonnensystem in Orbiter oder Lander umwandeln.

## #11 Fördermittel



Der Effekt der freien Eck-Aktion bezieht sich auf die linke, obere Ecke der Karte.

Diese Karte erlaubt es dir, 1 Karte aus der Auslage oder die oberste Karte vom Stapel zu ziehen. Wählst du die Karte vom Stapel, riskierst du, dass du den Effekt der freien Eck-Aktion nicht nutzen kannst.

## #15 Atmosphärentritt



Entfernst du den Orbiter vom 1. Platz (mit der zusätzlichen 3-Punkte-Belohnung), ist dieses Feld wieder verfügbar, auch wenn sich bereits weitere Orbiter in der Umlaufbahn des Planeten befinden – diese bleiben, wo sie sind, wenn der 1. Platz frei wird. Der nächste Orbiter dieses Planeten belegt das freigewordene Feld und erhält die Belohnung.

## #16 Dragonfly



Du platzierst den Lander auf dem nächsten freien Feld, erhältst aber die Belohnung eines bereits besetzten Feldes (und nur die). Das gilt auch für Monde, falls du die entsprechende Sondentechnologie hast.

#17 OSIRIS-REx



Du darfst auch eine Sonde wählen, die auf keinem Asteroidenfeld steht. Tust du das, erhältst nur 1 Datensatz pro orthogonal angrenzendem Asteroidenfeld.

#19 Schwerkraftumlenkung



„Einen Planeten besuchen“ bedeutet, dass du deine Sonde auf ein Feld mit einem Planeten bewegst. Du erhältst keine Belohnung für den Planeten, auf dem du dich beim Ausspielen der Karte befindest. Da der Effekt für deinen gesamten Zug gilt, erhältst du die Belohnung auch noch nach dem Abhandeln der Karte, wenn du mit freien Aktionen deine Sonde auf Planetenfelder bewegst.

#20 Merkur- / #21 Venus- / #22 Mars- / #23 Jupiter- / #24 Saturn-Vorbeiflug



„Einen Planeten besuchen“ bedeutet, dass du deine Sonde auf ein Feld mit einem Planeten bewegst. Du erhältst keine Belohnung für den Planeten, auf dem du dich beim Ausspielen der Karte befindest. Du erhältst die abgebildeten Punkte nur einmal, auch wenn du den Planeten in dieser Runde mehrmals besuchst.

#25 Sonnensegel



„Einen Planeten besuchen“ bedeutet, dass du deine Sonde auf ein Feld mit einem Planeten bewegst. Du erhältst keine Belohnung für den Planeten, auf dem du dich beim Ausspielen der Karte befindest. „Einzigartig“ im Effekt dieser Karte bedeutet, dass du den 1 Punkt nur für verschiedene Planeten erhältst. Besuchst du einen Planeten in diesem Zug zwei Mal, erhältst du für diesen trotzdem nur 1 Punkt.

#26 Durch den Asteroidengürtel



„Bewegungseinschränkungen durch Asteroiden ignorieren“ bedeutet, dass es dich das Verlassen eines Asteroidenfeldes nur 1 Bewegung kostet (so, als hättest du die entsprechende Sondentechnologie).

#27 Hubble- / #28 Kepler- / #29 James-Webb-Weltraumteleskop



Du musst die Bewegung ausführen, bevor du den Sektor scannst! Die Sonde muss sich im Sonnensystem befinden (Orbiter und Lander auf den Planeten/Monden gelten nicht).

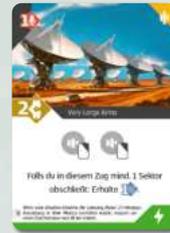
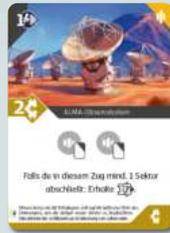
**#30 Great Observatories-Projekt**



Die Sonden müssen sich im Sonnensystem befinden (Orbiter und Lander auf den Planeten/Monden gelten nicht).

Beachte, dass du mit der entsprechenden Sondentechnologie bis zu 2 Sonden gleichzeitig im Sonnensystem haben kannst, was dir helfen kann, das volle Potenzial dieser Karte zu nutzen.

**#45 Allen Telescope Array / #46 ALMA Observatorium / #47 Very Large Array**



Führe zuerst die 2 Scan-Aktionen aus (wobei du 2 der 3 Karten der Auslage abwirfst) und fülle danach die Kartenreihe wieder auf.

**#50 Square Kilometre Array**



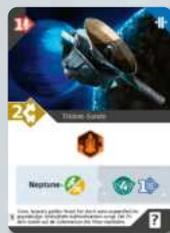
Führe zuerst die 3 Scan-Aktionen aus (wobei du die 3 Karten der Auslage abwirfst) und fülle danach die Kartenreihe wieder auf. Scannst du dabei 1/2/3 verschiedene Sektoren, erhältst du 2/4/6 Punkte.

**#51 Lovell-Teleskop / #52 Parkes-Observatorium / #53 Deep Synoptic Array / #54 VERITAS-Teleskope / #55 Arecibo-Observatorium**



Die Grundkosten für die Scan-Aktion fallen weg. Setzt du die Teleskoptechnologien ein, musst du deren Zusatzkosten dennoch bezahlen.

**#58 Uranus-Orbiter und -Sonde / #60 Trident-Sonde**



Hier fehlt die Klarstellung, dass die Missionsbedingung den Mond miteinschließt.

**#65 Bau des FAST- Radioteleskops**

Führe zuerst die beiden Scan-Aktionen aus, bei denen du 2 von den 3 Karten der Auslage abwirfst. Fülle dann die Auslage wieder auf, drehe das Sonnensystem und wähle abschließend 1 Technologieplättchen. Die Reihenfolge ist bspw. dann von Bedeutung, wenn du dir als Bonus des Technologie-Plättchens 1 Karte aus der Auslage nehmen darfst (und dir somit eine volle Auslage zur Auswahl steht).

**#67 Bau des Yevpatoria-Radioteleskops**

Wirfst du 1 Handkarte für ihr Signal ab, platzierst du 1 Signal in einem Sektor mit der Farbe der oberen, rechten Ecke dieser Karte.

**#73 Clean Space Initiative**

Der Effekt der Freien Eck-Aktion bezieht sich auf die obere, linke Ecke der Karte.  
Wirf auch die Karten ab, von denen du die Freie Eck-Aktion nicht nutzen kannst/möchtest.

**#74 Tests vor dem Start**

Der Effekt der Freien Eck-Aktion bezieht sich auf die obere, linke Ecke der Karte.

**#78 SETI-Institut / #79 ISS / #80 Cape Canaveral SFS**

Du darfst pro Start nur 1 beliebiges Feld belegen.

**#81 Internationale Zusammenarbeit**

Du erhältst zwar nicht die üblichen sofortigen Belohnungen des Technologieplättchens (3 Punkte, 1 Werbung, 1 Energie oder 1 Karte), aber – falls vorhanden – den kostenlosen Start einer Sonde bzw. die 2 Datensätze.

**#84 Sample Return-Mission**



Entfernst du den Lander vom 1. Platz (mit der zusätzlichen 3-Punkte-Belohnung), ist dieses Feld wieder verfügbar, auch wenn sich bereits weitere Lander auf dem Planeten befinden – diese bleiben, wo sie sind, wenn der 1. Platz frei wird. Der nächste Lander dieses Planeten belegt dann das freigewordene Feld und erhält die Belohnung.

**#88 Chandra-Weltraumobservatorium**



Die Sonde muss sich im Sonnensystem befinden (Orbiter und Lander auf den Planetentafeln gelten nicht). Die 4 Signale, die für die Missionsbedingungen erforderlich sind, müssen bei Abschluss der Mission im Sonnensystem vorhanden sein. Zuvor platzierte Signale, die nach der Auflösung eines Sektors zurückgenommen wurden, zählen nicht mehr.

Du kannst jedoch die 2 Signale mit dem Effekt dieser Karte platzieren und die Mission abschließen, bevor du den Sektor auflöst, den diese beiden Signale möglicherweise abgeschlossen haben.

**#89 NIAC-Programm**



Exertianer-Karten zählen nicht zu den Handkarten; ignoriere sie für die Bedingung der Mission.

**#91 Fusionsreaktor / #92 NASA-Bild des Tages / #93 Staatliche Förderung**



Erhalte zuerst die abgebildeten Belohnungen für Karten mit dem entsprechenden Symbol in deiner Einkommensauslage. Lege dann diese Karte ebenfalls als Einkommenskarte aus und nimm dir wie gewohnt sofort deren Einkommen.

**#98 Koronaler Spektrograf / #99 Elektronenmikroskop / #100 Exascale Supercomputer**



Bereits von dir belegte Entdeckungs- und Überflussfelder zählen zu den Feldern, die du bereits hast, dazu.

**#101 Teleskop-Zeitzuweisung**

Wenn du die für die Mission erforderliche Scan-Aktion ausführst, kannst du nur 1 beliebige der Belohnungen belegen.

Wenn du einen Sektor mit der Scan-Aktion abschließt, kannst du dich entscheiden, eine der Missionsbelohnungen der Karte zu belegen und das dadurch erhaltene Signal auf dem Überflussfeld des Sektors zu platzieren. Das ist dann sinnvoll, wenn das zusätzliche Signal dazu beiträgt, dass du den Sektorensieg erhältst.

**#103 Westerbork Synthese Radio Telescoop**

Die Missionsbedingung verlangt, dass du den Sektorensieg im selben Sektor 2x erreichst.

**#106 Strategische Planung**

Um die Bedingung der Mission auszulösen, musst du 1 Karte als Hauptaktion ausspielen, und diese Karte muss 1, 2 oder 3 Credits kosten. Das Ablegen der Karte für den Effekt ihrer freien Eck-Aktion oder auf andere Weise gilt nicht.

**#107 Erstes Schwarzes-Loch-Foto**

Wenn du eine für die Mission erforderliche blaue Spur erhältst, darfst du eine beliebige der beiden Belohnungen belegen.

**#112 Planetare geologische Kartierung**

Hier fehlt die Klarstellung, dass die Missionsbedingung den Mond miteinschließt.

**#113 Solvay-Konferenz**

In jedem Spiel sollte man 3 der 4 Gold-Wertungsplättchen belegen können. Die Wertungsbedingung dieser Karte erlaubt es dir, das Gold-Wertungsplättchen zu werten, das du nicht belegt hast. Werte es, als ob du das Feld ganz rechts belegt hättest.

Hast du während des Spiels weniger als 3 Gold-Wertungsplättchen belegt, kannst du dir aussuchen, welches der nicht belegten Gold-Wertungsplättchen du wertest.

**#114 Planetenjäger**

Legst du 1 Karte für ein Signal aus deiner Hand ab, musst du ein Signal in einem Sektor platzieren, der die Farbe der oberen rechten Ecke der Karte besitzt.

**#116 Kontrollzentrum**

Du kannst in einer Scan-Aktion auch mehrere Belohnungen dieser Mission auslösen (oder mit einer Karte, die es erlaubt, mehrere Signale zu platzieren), solange du Signale in den Sektoren der angegebenen Farben platzierst. Zuvor platzierte Signale können diese Mission nicht auslösen.

Denke daran, dass du dich entscheiden kannst, die Belohnung nicht zu belegen, wenn du sie auslöst (bspw. um sie für das nächste Mal aufzusparen). Das kann praktisch sein, wenn du keine Sonde im Sonnensystem hast, die du bewegen kannst.

**#117 Lunar Orbital Platform-Gateway**

Führst du die für die Mission erforderliche Orbiter- oder Landeraktion aus, kannst du nur 1 der Belohnungen belegen.

**#118 PLATO**

Du platzierst die Signale in Sektoren mit deinen Sonden, erhältst dafür aber nicht die freigewordenen Datensätze. Diese legst du zurück in den allgemeinen Vorrat.

Diese Karte eignet sich hervorragend, um Marker auf Überschussfelder zu platzieren, da du mit dem Effekt dieser Karte ohnehin keine Datensätze für das Platzieren von Signalen erhältst.

**#119 PIXL**

Da es möglich ist, eine Hauptaktion mit einer freien Aktion zu unterbrechen, erlaubt diese Karte einige clevere Aktionen. Du kannst bspw. eine Computertechnologie nehmen, die auf ihrem unteren Feld die Belohnung von 2 Bekanntheit hat. Platziere mit einer freien Aktion Datensätze, um diese Bekanntheit zu erhalten und erhalte dank des Karteneffekts 2 zusätzliche Punkte.

**#120 Orbit am Lagrange-Punkt**

Die Sonde muss sich im Sonnensystem befinden (Orbiter und Lander auf den Planetentafeln gelten nicht). Um die Karte wieder auf die Hand nehmen zu können, darfst du vor dem Ausspielen der Karte kein Signal in diesem Sektor haben.

Schließt das gelegte Signal den Sektor ab, darfst du dennoch die Karte zurück auf die Hand nehmen, solange es zu diesem Zeitpunkt dein einziges in diesem Sektor war.

**#122 Amateur-Astronomen**

Das Ablegen einer Karte für ein Signal bedeutet, dass du ein Signal in einem Sektor platzierst, der die Farbe der oberen rechten Ecke der Karte besitzt. Diese 3 Signale müssen nacheinander aufgelöst werden - du musst das Signal der ersten Karte platzieren, bevor du die nächste anschaust usw. Denk daran, dass das Platzieren eines Signals nicht optional ist. Du musst alle 3 Signale platzieren, auch wenn dies zum Vorteil deiner Gegner geschieht.

**#123 Asteroiden-Vorbeiflug**

Das Ausspielen dieser Karte für ihren Effekt ist eine Hauptaktion, auch wenn die Karte 0 Credits kostet. Beim „Besuch von Asteroiden“ musst du deine Sonde auf ein Feld mit Asteroiden bewegen. Befindet sich die Sonde zum Zeitpunkt des Ausspielens der Karte auf einem Feld mit Asteroiden, erhältst du dafür keinen Datensatz.

Du erhältst den 1 Datensatz nur einmal, auch wenn du in diesem Zug mehrmals Asteroiden besuchst.

**#124 Kometen-Begegnung**

Bei „Einen Kometen besuchen“ musst du deine Sonde auf ein Feld mit einem Kometen bewegen. Befindet sich die Sonde zum Zeitpunkt des Ausspielens der Karte auf einem Feld mit einem Kometen, erhältst du dafür keine 4 Punkte.

Du erhältst die 4 Punkte nur einmal, auch wenn du in diesem Zug mehrere Kometen besuchst.

**#125 Flugbahnkorrektur**

„Sich innerhalb desselben Rings bewegen“ bedeutet, dass sich durch die Bewegung der Abstand der Sonde zur Sonne nicht ändert.

**#126 Bau des Euclid-Teleskops**

Du darfst entweder 1 Sondentechnologie oder 1 Teleskoptechnologie nehmen. Zuvor drehst du das Sonnensystem.

**#127 NEAR Shoemaker**

Um die 13 Punkte bei Spielende zu erhalten, musst du bei Spielende eine Sonde auf einem Feld mit Asteroiden haben (du kannst diese Sonde also nicht in einen Orbiter/Lander verwandeln). Denk dran, dass andere Personen das Sonnensystem drehen dürfen, auch wenn du das Spiel bereits beendet hast. Das kann dazu führen, dass deine Sonde von einem Asteroidenfeld heruntergeschoben wird - in diesem Fall erfüllst du die Bedingung der Karte nicht. Es kann aber auch passieren, dass jemand deine Sonde auf ein Asteroidenfeld schiebt, dann erfüllst du die Bedingung.

**#128 Verbessertes Navigationssystem**

„Einen Planeten besuchen“ bedeutet, dass du deine Sonde auf ein Feld mit einem Planeten bewegst. Du erhältst keine Belohnung für den Planeten, auf dem du dich beim Ausspielen der Karte befindest. Besuchst du einen Planeten, kannst du genau 1 beliebige Missionsbelohnung belegen. Du kannst mehrere Felder für den Besuch desselben Planeten belegen, du musst diesen dann aber auch mehrmals besuchen.

**#129 Asteroidenforschung**

Das Ausspielen dieser Karte für ihren Effekt ist eine Hauptaktion, auch wenn die Karte 0 Credits kostet. Der „Besuch von Asteroiden“ erfordert, dass du deine Sonde auf ein Feld mit Asteroiden bewegst. Eine Sonde auf einem Raum mit Asteroiden zu haben, wenn die Karte gespielt wird, gilt nicht. Du kannst mehrere Belohnungen für den Besuch derselben Asteroiden belegen, musst diese aber auch mehrmals besuchen. Wenn du das Sonnensystem drehst und deine Sonde dadurch zu den Asteroiden geschoben wird, löst das die Mission aus. Aber wenn du in der Runde eines anderen Spielers zu Asteroiden geschoben wirst, gilt das nicht, weil du die Asteroiden in deiner Runde besuchen musst.

**#133 Optimales Startfenster**

Diese Karte gibt dir 1 Bewegung für jeden Planeten und jeden Kometen, der sich im Sektor mit der Erde befindet. Auf diese Weise kannst du bis zu 3 Bewegungen erhalten (das ist der Fall, wenn jeweils 1 Planet oder 1 Komet in jedem der 3 Sektorenfelder vor der Erde sind).

**#134 Herschel-Weltraumobservatorium**

Die Sonde muss sich im Sonnensystem befinden (Orbiter und Lander auf den Planetentafeln gelten nicht). Die 4 Signale, die für die Missionsbedingungen erforderlich sind, müssen bei Abschluss der Mission auf der Tafel sein. Zuvor platzierte Signale, die nach dem Auflösen eines Sektors zurückgenommen wurden, zählen nicht mehr. Du kannst jedoch die 2 Signale mit dem Effekt dieser Karte platzieren und die Mission abschließen, bevor der Sektor aufgelöst wird, den diese beiden Signale möglicherweise abgeschlossen haben.

**#135 Noto-Radioobservatorium**

Die Grundkosten für die Scan-Aktion fallen weg. Setzt du Teleskoptechnologien ein, musst du deren Zusatzkosten dennoch bezahlen.

**#136 Algonquin-Radioobservatorium**

Du platzierst die Signale in Sektoren mit deinen Sonden, erhältst dafür aber nicht die freigewordenen Datensätze. Diese legst du zurück in den allgemeinen Vorrat.

Diese Karte eignet sich hervorragend, um Marker auf Überschussfelder zu platzieren, da du mit dem Effekt dieser Karte ohnehin keine Datensätze für die Platzierung von Signalen erhältst.

**#138 Cornell Universität**

„Sobald du eine Handkarte für diese Aktion abwirfst“ führt dazu, dass du den Effekt der Freien Eck-Aktion in der oberen linken Ecke dieser Karte erhältst. Dieser Effekt kann entweder 1 Bekanntheit, 1 Datensatz oder 1 Bewegung sein, wobei jeder dieser Effekte eine der Belohnungen der Mission auslöst.

Spezies-Karten kombinieren oft Bekanntheit, Datensatz und Bewegung mit einer zusätzlichen Belohnung. Auch die stärkeren Effekte im freien Aktions-Eck kommen in Frage, sofern sie die für die Mission erforderliche Belohnung enthalten.

SPEZIES-KARTEN

#ET.1 Erster Kontakt / #ET.2 Rover-Erkundung /  
 #ET.3 Sammlung von Massenproben / #ET.4 Mars-Quarantänelabor



Mit diesen Karten darfst du auf jedem Planeten landen (oder bei #ET.3 optional jeden Planeten umkreisen). Proben kannst du aber nur abholen, wenn du dabei auf Jupiter oder Saturn (oder deren Monde) landest und falls dort noch Proben-Plättchen liegen. Um eine Probe abzuliefern, muss sich die Probenkapsel im Sonnensystem auf dem Feld mit der Erde befinden (bei #ET.4: mit dem Mars). Du musst die Mission nicht sofort abschließen, sobald du die Probenkapsel auf das Feld bewegst. Du darfst sie auch zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt als freie Aktion abschließen. Einzige Bedingung: Die Probenkapsel muss sich auf dem Zielort befinden.

#ET.5 Ökosystem-Studie



Deine Sonde muss sich im All auf Jupiter oder Saturn befinden, damit du dir die Belohnung eines Proben-Plättchens nehmen kannst. Ein Orbiter oder Lander auf dem Planeten ist dabei nicht erforderlich. Zeige den anderen das gewählte Probe-Plättchen, nimm dir dessen Belohnung und lege es anschließend wieder zurück auf den Planeten. Du zeigst nur das gewählte Plättchen, die anderen bleiben geheim.

#ET.6 Die Königin / #ET.7 Fortpflanzungsprobe



Mit diesen Karten darfst du auf jedem Planeten landen. Proben kannst du aber nur abholen, wenn du dabei auf Jupiter oder Saturn (oder deren Monde) landest und falls dort noch Proben-Plättchen liegen.

Um eine Probe abzuliefern, muss sich die Probenkapsel im Sonnensystem auf dem Feld mit der Erde befinden (bei #ET.4: mit dem Mars). Du musst die Mission nicht sofort abschließen, sobald du die Probenkapsel auf das Feld bewegst. Du darfst sie auch zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt als freie Aktion abschließen. Einzige Bedingung: Die Probenkapsel muss sich auf dem Zielort befinden.

Bei #ET.7 erhältst du die Belohnung für der gelieferten Probe 2x.

#ET.13 Besorgte Leute



Pro Technologie, die du erforschst, kannst du nur 1 Feld markieren. Die Felder darfst du in beliebiger Reihenfolge besetzen.

**#ET.14 Aufmerksam zuhören**

Die Grundkosten fürs Scannen fallen weg. Zusatzkosten etwaiger genutzter Teleskoptechnologien musst du jedoch bezahlen.

**#ET.15 Teil des alltäglichen Lebens**

Ziehe zuerst 3 Karten vom Stapel und

- lege 1 der 3 Karten ab und führe die Freie Eck-Aktion der Karte aus.
- lege 1 der beiden übrigen Karten ab und erhalte die dort angegebene Einkommens-Ressource (Credit, Energie oder Karte).
- füge die übriggebliebene Karte deinen Handkarten hinzu.

**#ET.20 Erstaunliche Ungewissheit**

Platziere 1 Signal in einem beliebigen Sektor. Erhalte anschließend Punkte für alle deine Signale in drei Sektoren, in denen ein Anomalien-Plättchen liegt (einschließlich des soeben platzierten Signals, falls du es in einen dieser Sektoren platziert hast).

Schließt du beim Platzieren des Signals einen Sektor ab, erhältst du erst die Punkte durch die Karte und schließt dann den Sektor ab.

**#ET.21 Besucher im Himmel**

Die Grundkosten fürs Scannen fallen weg. Zusatzkosten etwaiger genutzter Teleskoptechnologien musst du jedoch bezahlen.

Du erhältst 2 Punkte pro Signal, das du während der Scan-Aktion der Karte auf 'Oumuamua-Plättchen platziert hast.

Die Missionsbedingung erfordert, dass du mindestens eines der 25-Punkte-Felder markierst, deren Markierung dich 4 Exofossil-Plättchen kosten, oder eines der immer verfügbaren 6-Punkte-Felder, deren Markierung dich 1 Exofossil-Plättchen kosten.

**#ET.22 Veränderte Flugbahn**

Die Grundkosten fürs Scannen fallen weg. Zusatzkosten etwaiger genutzter Teleskoptechnologien musst du jedoch bezahlen.

Du erhältst 1 Exofossil-Plättchen, wenn du während dieser Scan-Aktion mindestens 1 Signal auf dem 'Oumuamua-Plättchen platziert.

**#ET.23 Exofossilien-Entdeckung**

Beim Scannen des 'Oumuamua-Sektors darfst du das Signal entweder auf dem 'Oumuamua-Plättchen oder dem Sektor mit 'Oumuamua platzierten.

**#ET.27 Perfektes Timing**



Für den „Besuch bei 'Oumuamua“ musst du 1 Sonde 'Oumuamua bewegen. Bereits beim Ausspielen der Karte auf 'Oumuamua stehende Sonden gelten nicht. Du musst sie zuvor erneut auf das Feld bewegen, um den Effekt auszulösen.

Ein Signal auf 'Oumuamua zu haben bedeutet, dass sich mindestens 1 deiner Marker auf dem 'Oumuamua-Plättchen liegt.

**#ET.29 Vergleichende Analyse**



Pro Spur, die du markierst, kannst du nur 1 Feld markieren. Die Felder darfst du in beliebiger Reihenfolge besetzen.

**#ET.31 Schiffskonstruktionen / #ET.32 Exocomputer / #ET.33 Infocluster / #ET.38 Hivemind-Konzept / #ET.39 Teleskop-Blaupausen / #ET.40 Torrent-Ketten-Signal**



Denk daran, dass du beim Erreichen des Nachricht-Markers als Belohnung die Karte deiner Einkommensauslage hinzufügst und die angegebene Ressource sofort erhältst.

Als Handkarte darfst du die Karte auch bei regulären Einkommenssteigerungen verwenden.

Die Bekanntheits- und Dateneinnahmen zählen nicht für das Einkommen-Gold-Wertungsplättchen, da dieses nur die Einnahmen aus Credits, Energie und Karten berücksichtigt.

**PROMO-KARTE**

**#SE DE 01 - Kein Planet seit 2006**



Pluto hat keinen eigenen Platz im Sonnensystem, du kannst ihn also nicht mit deiner Sonde besuchen (um Werbung zu machen usw.). Wenn du jedoch eine Sonde auf einem beliebigen Feld des äußersten Rings hast, kannst du eine Orbiter- oder Landeraktion ausführen, um diese Sonde in einen Orbiter oder Lander auf Pluto zu verwandeln. Versetze die Sonde vom Sonnensystem auf das entsprechende Feld auf der Karte.

Nur du kannst auf dem Pluto 1 Orbiter und 1 Lander platzieren.

Die Aktion Orbiter kostet 1 Credit und 1 Energie, die Aktion Lander kostet 3 Energie (oder 2 Energie, wenn du bereits einen Orbiter auf Pluto hast). Die Landerkosten kannst du mit der entsprechenden Sondentechnologie reduzieren.

Lass dich nicht vom Namen der Karte täuschen - Pluto zählt für andere Spieleffekte immer noch als Planet. Pluto mag zwar 2006 zu einem Zwergplaneten herabgestuft worden sein, aber in unseren Herzen ist er immer noch ein Riese, denn er hat uns in unserem ganzen Schulleben begleitet.

Ein Orbiter und ein Lander auf dem Pluto zählen für das Gold-Wertungsplättchen, das Punkte für Paare von Sektorsiegen und Orbiter/Lander vergibt. Sie gelten auch für Missionen, die einen Orbiter oder Lander erfordern.

Die Karten **#15 Atmosphäreneintritt** und **#84 Sample Return-Mission** können einen Orbiter/Lander vom Pluto entfernen, sodass du ein zweites Mal auf dem Pluto einen Orbiter oder Lander platzieren kannst.

Die Karte **#16 Dragonfly** erlaubt dir ebenfalls, ein zweites Mal auf Pluto zu landen.



v2.0a (Stand: 16. November 2024)  
Deutsche Version: Sören Textor