

**LUFTSCHLEUSE**

- Aktivieren: 1 Energie, 1 passender Forscher
- Hauptaktion: Platziere 1 Zylinder Deiner Farbe im Abbaufeld, verschiebe den Stresszähler 1 Position nach links.

**KOMMUNIKATIONSRAUM**

- Aktivieren: 1 Energie, 1 passender Forscher
- Hauptaktion: Nimm 1 zusätzlichen Forscher, gib 1 oder 2 Kohle in allg. Vorrat ab.

**RAUMHAFEN**

- Aktivieren: 1 Energie, 1 passender Forscher
- Hauptaktion: Nimm 1 Aufgabenplättchen (I / II / III / IIII), gib geforderte Rohstoffe in allg. Vorrat ab, erhalte Belohnung und/oder SP.

**LABOR**

- Aktivieren: 1 Energie, 1 passender Forscher
- Hauptaktion: Rücke 1 Stufe auf Forschungsleiste (Nachhaltigkeit ODER Extraktion) vor.
- Zusatzaktion(optional): Nimm 1 verbessertes Modul, gib geforderte Rohstoffe in allg. Vorrat ab, platziere 1 Plättchen auf 1. freier Position von links in Modul-Bauleiste und erhalte SP. Erreichen höchster Position Bauleiste -> in Aufräumphase 1 SP pro eigenem verbessertem Modul + Auswahl Forschungsbonus (einmalig, Scheibe bleibt, bis Spielende)

**INDUSTRIEKOMPLEX**

- Aktivieren: 1 Energie, 1 passender Forscher
- Hauptaktion: Führe 1 der verfügbaren Aktion entsprechend der Position auf Extraktionsleiste aus.
Verfügbare Aktionen -> auf gleicher Höhe, oder unterhalb der Position Deiner Scheibe
- Zusatzaktion(optional): Gib 1 / 2 Energie in den allgemeinen Vorrat ab und gehe 1 / 2 Schritte auf der CO₂-Leiste nach unten.

**MINENKONTROLLRAUM**

- Aktivieren: 1 Energie, 1 passender Forscher
- Hauptaktion: Wähle 1 der folgenden Optionen...
#1: Nimm Rohstoffe = Anzahl Deiner Zylinder, absetzen auf Förderband links. Verschiebe keine Rohstoffe in rechten Teil des Förderbands.
#2: Versetze 1 Kohle vom Förderband in den Abfallbereich, nimm 2 Titan aus dem allgemeinen Vorrat und setze sie auf Förderband links.

**MÜLLVERWERTUNGSANLAGE**

- Aktivieren: 1 Energie, 1 passender Forscher
- Hauptaktion: Führe 1 verfügbare Aktion, entsprechend Position auf Forschungsleiste Nachhaltigkeit aus. *Verfügbare Aktionen -> auf gleicher Höhe, oder unterhalb der Position Deiner Scheibe*
- Zusatzaktion(optional): Gib 1 / 2 Energie in den allgemeinen Vorrat ab und gehe 1 / 2 Schritte auf der CO₂-Leiste nach unten. *Kommt das verbesserte Modul ins Spiel, ändern sich ggf. die Belohnungen.*

**KRAFTWERKE**

- Aktivieren: Energie NICHT notwendig, 1 passender Forscher
- Hauptaktion: Wähle 1 der folgenden Optionen...
#1: Gib 1 Kohle in den allgemeinen Vorrat ab, erhalte 2 Energie und 1 SP
#2: Gib 1 Wasser und 1 Abfall ab, erhalte 4 Energie und 1 SP.

**GEWÄCHSHAUS**

- Aktivieren: 1 Energie, 1 passender Forscher
- Hauptaktion: Wähle 1 der folgenden Optionen...
#1: Nimm 1 Pflanze aus dem Saatbeet.
#2: Gib 1 Wasser ab, nimm 3 Pflanzen aus dem Saatbeet.

**QUARTIERE** (Zug endet danach sofort)

- Aktivieren: 1 Energie, PASSENDE Forscher NICHT notwendig
- Hauptaktion: Lege beliebig viele Forscher aus Deiner Hand auf den Ablagestapel und rücke den Stresszähler für jeden abgegebenen Forscher, abhängig von seiner Stufe (1 oder 2) um 1 oder 2 Positionen nach rechts. Hat ein Forscher Stufe 2 schon vorher eine Modulaktion gemacht, kann er den Stresszähler nur noch 1 Position verbessern.



- Gegnerischer Spieler oder Bot (Solospiel) steht schon auf dem Energiefeld des Moduls -> Das Modul ist bereits aktiviert, Du musst keine Energie abgeben.
- Nutzt Du nur die Zusatzaktion des Moduls -> keine Energie abgeben, aber passende Forscherkarte für das Modul ablegen.
- Verbesserte Module oder die verbesserte Nachhaltigkeitsleiste können die verfügbaren Aktionen ändern.
- Zusatzaktionen: beliebig im Zug ausführbar, die Kosten für diese müssen vollständig bezahlt werden (incl. Energie)

Spielende und Wertung

(SP= Siegpunkte)

Stresszähler:

auf Feld 8 = 5 SP / Feld 7 = 2 SP

Anzahl Forscher Stufe 2: je 2 SP**Abfalleiste:**

erster Abfall -1 SP, jeder weitere -2 SP

Rohstoffe: 2 Rohstoffe = 1 SP**Nahrung:** SP je Rang des Spielers in 2 Kategorien der Nahrungs-Handkarten:

- Anzahl unterschiedliche Handkarten
 - Addierte Nährwerte Handkarten
- 1.Rang =8 SP / 2.Rang =5 SP/ 3.Rang =2 SP
Bsp: Spieler Chris: 1xRang 1, 1xRang 3 = 10 SP

CO₂-Leiste: SP gemäß Position**Erlidigte Aufträge:**

0 = -5 SP/ 1 = 0 SP/ 2 = 3 SP/ 3 = 5 SP/ 4 = 8 SP

1. Produktionsphase

- A: Erze verschieben (Förderband li.->Förderband re.->Abfalleiste)
B: Energie nehmen (rundenabhängig)

**2. Aktionsphase (A, B oder C)**

A: Modul nutzen

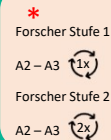
A1: Forscher ausspielen, Stufe 1 oder 2

A2: Astronaut bewegen* (O₂ verbrauchen)

A3: Modul aktivieren*, ggf. Energie abgeben, Rohstoffe für Aktion bezahlen, Aktion(en) ausführen.

B: Forscher ernähren (Nahrung ablegen oder SP abgeben)

C: Feierabend machen (Modul deaktivieren, 1 Pos. ↓ Zugfolgeleiste)



Freie Aktionen

**3. Aufräumphase****1.) Produktionsphase**

A: Verschiebe alle Erze (Eisen, Titan) von der rechten Förderbandseite auf die Abfalleiste. Verschiebe dann alle Erze von der linken Förderbandseite auf die rechte Seite. Nimm die Erze, die der Anzahl der, im Abbaufeld platzierten, Zylinder Deiner Farbe entspricht und lege sie auf die linke Seite des Förderbands

B: Energie nehmen (3. und 5. Runde) – siehe Zugreihenfolgenleiste

2.) Aktionsphase (1 Aktion A, B oder C auswählen)

A: Modul nutzen (das gleiche Modul nur 1x pro Zug)

A1: Einen Forscher mit Stufe 1 oder 2 von der Hand ausspielen, Anzahl möglicher Modul-Nutzungen entspricht der Stufe des Forschers (Forscher Stufe 2 kann 2 verschiedene Module nutzen). Die Symbole der Zielmodule müssen auf der Forscherkarte abgebildet sein.

A2: Astronaut bewegen, Sauerstoff verbrauchen (Marker O₂-Leiste nach rechts verschieben)

A3: Ziel-Modul aktivieren, dazu 1 Energie abgeben und Modulaktion ausführen. Wenn ein anderer Spieler das Modul aktiviert (Energiesymbol besetzt), KEINE Energie abgeben, dieser Spieler erhält jedoch 1 SP.

B: Forscher ernähren

- Nahrungskarten ablegen, ggf. Boni erhalten. Kartenwert = Anzahl der Forscher, die auf die Hand zurückgenommen werden dürfen. Kartenwert entspricht Anzahl ernährter Forscher, die Stufe der Forscher spielt KEINE Rolle.
 - Option, wenn keine Nahrungskarten verfügbar: Ernährung durch Ausgeben von SP, pro Forscher auf die Hand zurück -2SP
- Modul deaktivieren (Astronaut vom Energiefeld nehmen)

C: Feierabend machen (Passen) – danach sind in dieser Runde keine weiteren eigenen Züge möglich

- Astronaut neben Energiesymbol stellen (Modul deaktivieren)
- Marker auf der Zugfolgeleiste nach unten setzen (auf die erste freie Position), Bonus erhalten

3.) Aufräumphase (alle Aktivitäten in beliebiger Reihenfolge)

- Siegpunkte nehmen für Anzahl eigener zusammenhängender Zylinder (Bohrsonden) auf dem Abbaufeld
2 = 1 SP / 3 = 2 SP / 4 = 3 SP
- Siegpunkte nehmen für CO₂-Beseitigung (abhängig von Spielerzahl und Position auf der CO₂-Leiste)
2+3 Spieler: Letzter -1 SP / Erster +1 SP / 4 Spieler: Letzter -1 SP, Zweiter +1 SP, Erster +2 SP / Alle gleichauf 0 SP
- Siegpunkte nehmen für verbesserte Module (1 SP pro eigener Marker auf Modulbauleiste)
- Ausrüstung reaktivieren
- Sauerstoffzähler auf max. Level (ganz nach links setzen)

Freie Aktionen (jederzeit im eigenen Zug möglich)

- Notfalldepot nutzen, dazu gewünschte Rohstoffe von der Leiste nehmen und die entsprechenden Siegpunkte abgeben (3 oder 4), Notfalldepot wird NICHT wieder aufgefüllt
- Aktion auf dem Ausrüstungsplättchen nutzen (einmalig pro Spielzug !), danach umdrehen