

SPIELVERLAUF

1. Führe so viele Aktionen aus, wie du willst
2. (optional) Starte eine Mission
3. Füll deine Hand auf

AKTIONEN

● KAUFE KARTEN AUS DER AUSLAGE

Zahle die angegebenen Kosten    mit:

- auf Karten auf deiner Hand aufgelisteten Ressourcen



Computer



Verbund-
Werkstoffe



Biotech-
nologie






Wissenschaft


und/oder

- Erfolgsmarkern auf deinem Spielertableau.



Jede der drei Ressourcen ( oder  oder ) kannst du einmal pro Zug nutzen (nach Gebrauch nicht ablegen, sondern umdrehen).



\$20 kannst du einmal pro Zug nutzen (nach Gebrauch nicht ablegen, sondern umdrehen).

Lege alle genutzten und gekauften Karten in deinen Spielbereich.

Ziehe sofort eine neue Karte, um die aus der Auslage gekaufte zu ersetzen.

LIMIT: Du kannst nur eine Antriebskarte pro Zug kaufen.

Der Preis von Gefahrenkarten erhöht sich während des Spiels und für jeden Spieler individuell, wie auf der Siegpunkteleiste angegeben.

● PLATZIERE KARTEN AUF

- *Missionsplan (eine Karte)*
Zahle **\$10**. Karten mit Geldwert können für sich selbst, aber auch für andere Karten zahlen.
- *Startrampe (nur wenn sich eine Karte auf dem Missionsplan befindet)*
Zahle **\$10** für jede platzierte Karte. Karten mit Geldwert können für sich selbst, aber auch für andere Karten zahlen.
Du kannst mit einer Karte für mehrere Platzierungen zahlen.

Einschränkungen:

Du kannst keine Karte platzieren, die keine Ressource zeigt (z.B. Gefahrenkarten).

- ▶ Du kannst nicht mehr als eine Vorteilskarte mit dem gleichen Namen platzieren.
- ▶ Du kannst das Geld von einer Karte oder einem Erfolgsmarker nicht zwischen dem Kaufen und Platzieren von Karten aufteilen.

● KARTEN ABLEGEN

Du kannst beliebig viele Karten von deiner Hand oder deiner Startrampe ablegen. Du kannst auch deine auf dem Missionsplan liegende Missionskarte ablegen (wobei dann auch alle Karten auf deiner Startrampe mit abgelegt werden).

EINE MISSION STARTEN

1. WÄHLE DEIN ZIEL



Erde



Mond



Mars

2. ZÄHLE DEINE RAKETENPUNKTE AUF


- den Karten auf deiner Startrampe und
- deinen Erfolgsmarkern.



Raketenpunkte

Wenn die Summe niedriger als benötigt ist, dann kann die Mission nicht gestartet werden und dein Zug endet sofort. Ansonsten machst du mit dem nächsten Schritt weiter.

3. RÜCKE DEN RAKETENMARKER VOR

Rücke ein Feld für jedes  wenn du zum  fliegst,
 wenn du zum  fliegst,
und  wenn du zum  fliegst.

Außerdem kannst du für jeden ungenutzten Wissenschaftsmarker ein Feld vorrücken. Du kannst jeden der *während* des Starts-Effekte der Karten auf deiner Startrampe nutzen.

4. MISCH DAS MISSIONSERFOLG-DECK

5. ZIEHE EINE MISSIONSERFOLG-KARTE

- Rücke den Raketenmarker so viele Felder vor wie die gezogene Karte angibt. Dann entscheide:
 - ▶ Fahre mit der Mission fort (ziehe eine weitere Missionserfolg-Karte bis das Ziel-Limit erreicht ist).
 - ▶ Bricht die Mission ab – lege so viele Karten von der Startrampe ab, wie du Missionserfolg-Karten gezogen hast minus 1.
- Nach dem Ziehen aller Missionserfolg-Karten:
 - ▶ Wenn du dabei **versagst** die Zielzahl an Feldern zu erreichen,

$$\text{Erde} = 8, \text{Mond} = 10, \text{Mars} = 13$$

musst du alle Karten auf deiner Startrampe ablegen.

- Du kannst deine Missionskarte liegen lassen oder ablegen.
 - ▶ Bist du erfolgreich, erhältst du den Erfolgsmarker und legst einen Missionsmarker auf das entsprechende Feld auf deinem Spielertableau. Füge SP hinzu.
 - ▶ Die Missionskarte wird auf den Schrottplatz verschoben und alle Karten auf deiner Startrampe werden verschrottet.

6. LEGE DEN RAKETENMARKER AUF DAS „0“-FELD DER MISSIONSLEISTE ZURÜCK.

ENDE DES ZUGS

- Verschiebe alle Karten aus dem Spielbereich ins Lagerhaus.
- Ziehe Karten vom HQ, um deine Hand aufzufüllen (6 Karten*).
- Wenn nicht ausreichend Karten in deinem HQ sind, dann ziehe so viele wie du kannst und mische dein Lagerhaus neu, um so ein neues verdecktes HQ-Deck zu bilden.

* Du kannst dein Handlimit durch Erfolge vergrößern.