

ÜBERSICHT: PLANETARE ZIELE

Mindestanforderung (Monde)

In diesem Beispiel sind die **Mindestanforderungen**: beliebig farbiger Gasplanet der Größe 2 mit drei Monden der Größe 1 (erdähnlich und/oder Asteroiden) in seiner Umlaufbahn.

Mindestanforderung (Planet)



Siegpunkte für das Erfüllen des Ziels

Farbenbonus (nur bei Gasriesen-Zielen): Diese Bonus-Siegpunkte erhältst du, wenn das Ziel an die Umlaufbahn eines Gasplaneten der entsprechenden Farbe angelegt ist.

Sofort-Belohnungen: Diese Belohnungen erhältst du sofort. Handle sie von oben nach unten ab. Nicht vollständig abgehandelte Belohnungen verfallen sofort.

Du kannst ein planetares Ziel nur dann aufdecken und an eine Umlaufbahn anlegen, wenn der Planet und die Monde in dieser Umlaufbahn die Mindestanforderungen erfüllen. Diese sind auf dem Zielplättchen selbst angegeben. Das Ziel gilt als erfüllt, wenn die Mindestanforderungen erreicht oder übertroffen werden. Das heißt, der Planet und/oder die Monde dürfen auch größer als das Minimum sein. Zudem dürfen sie, auch wenn das nicht erforderlich ist, über Wasser und Atmosphäre bzw. ein Ringsystem verfügen. Es dürfen sich auch mehr Monde als das Minimum in der Umlaufbahn befinden.



Gasplaneten beliebiger Farbe



Monde der Größe 1 bzw. 2, egal ob erdähnlich oder Asteroid, egal ob mit oder ohne Wasser und Atmosphäre. Nicht vergessen: Ein Asteroid, der sich in einer Umlaufbahn befindet, gilt als Mond der Größe 1.



Nimm einen Asteroiden aus dem Vorrat und lege ihn in deinen Asteroidengürtel. Dies hat keinen unmittelbaren Effekt. (Dies ist die Standardbelohnung aller planetaren Ziele und wird stets zuerst abgehandelt).



Nimm einen Kometen aus dem Vorrat und lege ihn in deinen Asteroidengürtel oder lasse ihn kollidieren – mit einem Gasriesen, um ihm Ringe zu verleihen, oder mit einem erdähnlichen Körper der Größe 3 oder 4, um ihm Wasser und Atmosphäre zu verleihen (siehe S. 7 der Anleitung).



Führe eine Nebenaktion durch (wähle eine der sieben möglichen Nebenaktionen; siehe S. 9-10 der Anleitung).



Nimm einen erdähnlichen Körper der Größe 1 aus dem Vorrat und verwende ihn, um einen Planeten zu erschaffen, einen Mond zu erschaffen oder ihn kollidieren zu lassen (siehe S. 6-7 der Anleitung).



Nimm einen kleinen Spielstein aus dem Vorrat und lege ihn auf das Bakterien-Feld eines erdähnlichen Planeten oder Mondes auf deiner Systemtafel, um anzuzeigen, dass dort Leben entstanden ist.



Rücke auf einem deiner Planeten oder Monde, die über Wasser und Atmosphäre verfügen und sich in der habitablen Zone deines Systems befinden, den Lebensanzeiger um 1 Feld vor.

ÜBERSICHT: ASTRONOMISCHE OBJEKTE

Jedes astronomische Objekt kann nur ein Mal pro Zug verwendet werden (mehrere verschiedene astronomische Objekte pro Zug sind jedoch erlaubt). Um ein astronomisches Objekt zu verwenden, entferne 1 kleinen Spielstein davon und lege ihn in den Vorrat zurück. Ein astronomisches Objekt ohne Spielsteine kann im Verlauf dieser Partie nicht mehr verwendet werden.



Kuipergürtel:

Zwei Mal pro Partie (in verschiedenen Spielzügen) kannst du einen Kometen aus dem Vorrat nehmen und ihn in deinen Asteroidengürtel legen oder kollidieren lassen – mit einem Gasriesen, um ihm Ringe zu verleihen, oder mit einem erdähnlichen Körper der Größe 3 oder 4, um ihm Wasser und Atmosphäre zu verleihen (siehe S. 7 der Anleitung).





Kosmischer Staub:

Zwei Mal pro Partie (in verschiedenen Spielzügen) kannst du einen kleinen Spielstein aus dem Vorrat nehmen und ihn auf das Bakterienfeld eines erdähnlichen Planeten oder Mondes auf deiner Systemtafel legen, um anzuzeigen, dass dort Leben entstanden ist.



Asteroiden:

Zwei Mal pro Partie (in verschiedenen Spielzügen) kannst du einen Asteroiden aus dem Vorrat nehmen, um einen Mond zu erschaffen oder ihn kollidieren zu lassen (siehe S. 6-7 der Anleitung). Die Symbole  /  erinnern daran, wofür du diese speziellen Asteroiden verwenden kannst.



Wurmloch:

Zwei Mal pro Partie (in verschiedenen Spielzügen) kannst du eine zusätzliche Nebenaktion durchführen (wähle eine der sieben möglichen Nebenaktionen auf S. 9-10 der Anleitung).





Evolutionsbeschleuniger:

Zwei Mal pro Partie (in verschiedenen Spielzügen) kannst du auf einem deiner Planeten oder Monde, die über Wasser und Atmosphäre verfügen und sich in der habitablen Zone deines Systems befinden, den Lebensanzeiger um 1 Feld vorrücken.



Kolonieschiff:

Dieses Objekt kannst du nur dann verwenden, wenn sich auf einem deiner erdähnlichen Planeten oder Monde, die über Wasser und Atmosphäre verfügen und sich in der habitablen Zone deines Systems befinden, bereits intelligentes Leben () entwickelt hat. Ist diese Anforderung erfüllt, kannst du einen anderen erdähnlichen Planeten oder Mond, der über Wasser und Atmosphäre verfügt und sich in der habitablen Zone deines Systems befindet, wählen und einen kleinen Spielstein direkt auf das Feld für intelligentes Leben setzen. Gab es auf diesem Planeten oder Mond bereits Leben in einer geringeren Evolutionsstufe, rückst du den vorhandenen Lebensanzeiger direkt auf .