

图标索引



1 信用点



1点 能量



1张 随机卡牌
(从主牌库抽取)



从主牌库或卡牌
供应区抽取1张卡牌



1点 推广



1 数据



1 分



移动你的探测器1格



1张 此外星生物卡牌
(正面朝上卡牌或牌库顶牌)



选择1张手牌插入起始收入牌下方
作为收入，立即获得其收入奖励。



获得1个图示种类的科技
并获得其奖励。



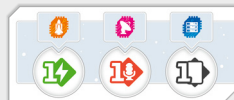
获得一个任意种类的科技
并获得其奖励。



提醒：你不可以从同一叠中获得多个科技。
推进太阳系公转标记并将对应太
阳系板块逆时针旋转一个扇区。



完成任务



触发任务：只有在卡牌打出后才能触发对应的奖励。触发奖励后标记对应奖励，全部奖励被标记后任务完成。



条件任务：在玩家满足条件后就会获得任务奖励。获得任务奖励为免费行动，若满足条件可以在打出卡牌的瞬间执行。



终局计分

每有一个 就获得

在游戏结束时，按照卡牌效果获得分数。



标记一个信号(从扇区拿取一个数据
标记并用自己的玩家标记填补空位)。



在一个黄色/红色/蓝色
扇区标记一个信号。



在一个黑色扇区标记一个信号
(较为罕见)。



在指定行星所在的扇区标记一个信号
(图示中为地球)。



从卡牌供应区中弃置1张卡牌，并在其
对应的扇区标记一个信号。
完成整个行动后填补卡牌供应区。



赢得对应颜色的扇区一次。



赢得任意颜色的扇区一次。



在太阳系中发现的外星生物生命迹象，
主要通过通过在行星上着陆获得。



在其他星系中发现的外星生物生命迹象，
主要通过赢得扇区获得。



主要通过分析数据获得的外星生物生命
迹象。



任意一种生命迹象。



人造卫星



着陆器



人造卫星 或 着陆器

主要行动 (每回合1次)



打出一张卡牌



结算卡牌白色区域的效果。



发射一个探测器



从地球发射一个探测器。



绕行一个行星



在一个行星或卫星上着陆



扫描邻近恒星



按照已有科技的效果标记信号。



分析数据



移除计算机区域中所有的数据以标记一个。



研究一个科技



执行太阳系公转。
获得一个新科技及其奖励。



跳过

1. 保留4张手牌并弃置其他手牌。
2. 若你是本轮第一个跳过的玩家，执行太阳系公转。
3. 选择本轮的1张一轮结束牌获得。

这些行动
可以通过
科技增强。

免费行动 (无数量限制)

放置数据



用数据覆盖计算机位置，
获得覆盖位置上的奖励。

完成任务



若你已经满足了一个任务的条件，
则可以完成此任务并获得其奖励。

卡牌免费行动

弃置一张卡牌以获得其左上角所示的免费
行动奖励(通常为 , , 或 )。

购买移动力



支付1点能量以获得1点
移动力。

购买卡牌



支付3点推广以获得
卡牌供应区中1张卡牌
或主牌库顶牌。

资源转换

支付2个相同资源以获得1个资源。



一轮结束

- 所有人获得收入。
- 向左传递起始玩家标记。
- 将太阳系公转标记放在下一叠一轮结束牌上。



探测器科技



你可以同时在太空中拥有2个探测器。在执行此科技板块的一次性奖励免费发射探测器时，玩家就可以使用此板块的效果增加探测器上限。



着陆所需的能量减少1点(在有人造卫星的情况下为1点，没有人造卫星的情况下为2点)。



移动进入小行星位置时获得1点推广，离开小行星不再需要额外1点移动力。



从现在开始你可以选择在卫星上着陆。在卫星上着陆所需的能量与行星相同。



望远镜科技



在执行扫描行动时，玩家可以选择不在地球所在的扇区标记一个信号，而是在一个与地球所在扇区相邻的扇区标记一个信号。此科技的一次性奖励会提供2数据。



在执行扫描行动时，玩家可以弃置自己手中的一张卡牌以在其对应的扇区额外标记一个信号。



在执行扫描行动时，玩家可以支付1点推广以在水星所在的扇区额外标记一个信号。



在执行扫描行动时，玩家可以支付1点能量以发射一个探测器，或选择获得1点移动力。

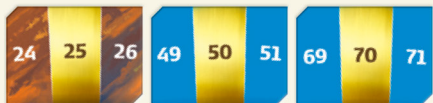


计算机科技



放入玩家计算机区域的计算机科技带有一个上方位置和一个可选下方位置。将数据填入上方位置会给玩家提供2分，下方位置不需要从左往右填入数据，但只能在该科技板块上方位置已有数据时被填入数据。当玩家分析数据时，计算机区域中所有的上方位置必须被填满，但是下方位置可以没有数据。分析数据之后移除计算机区域中所有的数据。

金色里程碑板块



你第一次经过分数记录条上每个金色里程碑标记时，选择一个金色里程碑板块放置一个自己的标记。每位玩家只能选择同一个金色里程碑一次。在游戏结束时，你标记所在位置下方的分数乘以你完成里程碑成就的次数就是你从此金色里程碑板块中获得分数。



此面朝上时，计算玩家三种不同科技板块为一组的数量。



此面朝上时，此板块计算玩家成对科技板块的数量。
不计算科技板块的类型。



计算玩家三种不同收入卡牌为一组的数量。
(在计算时起始收入牌上的3信用点，2点能量，以及1张随机卡牌不会被算在内。)



此面朝上时，计算玩家插入的某种收入卡牌的数量：信用点或能量中最多的一种。
(在计算时起始收入牌上的3信用点与2点能量不会被算在内。)



计算玩家完成任务牌的数量(触发任务牌上所有的奖励都被标记后视为被完成)。



计算玩家成对完成的任务&游戏结束记分牌的数量。
一对卡牌可以是2张任务牌，2张游戏结束记分牌，或是两种卡牌各1。



计算玩家三种不同生命迹象为一组的数量。
每一组需包含三种不同颜色，不用考虑生命迹象对应哪个外星生物。



计算玩家赢得的扇区的次数与持有的人造卫星/着陆器一组的数量。
举例来说，3个赢得的扇区 + 1个人造卫星 + 1个着陆器视为2组。