

◆ラウンドの進行

I 手番順フェイズ	
1st プレイヤーマーカーを時計回りで隣のプレイヤーに渡し、世代マーカーを1ステップ進める	
II 研究開発フェイズ	
1st プレイヤーから順に山札からプロジェクトカードを4枚引き、どれを手札に入れるか選択する。(カード1枚につき3クレジット) 手札枚数に上限は無い。 手札に入れなかったカードは捨て札置き場に捨てる。山札が無くなったら捨て札をシャッフルして山札に。	
III アクションフェイズ	
1st プレイヤーから順に以下のアクションを1~2回実行するか、パスをする。全員がパスしたらアクションフェイズが終了する。(ハードパス) 同じアクションを2回実行しても構わないし、いずれかのアクションを1回だけでも構わない。 A. 手札からカードを1枚プレイ B. 標準プロジェクトを1つ実行 C. 称号の獲得(最大3つ) D. 褒章の有効化(最大3つ) E. プレイ済みの青カードのアクションを1つ実行 F. 植物8個を消費して緑地タイルを配置 G. 発熱8個を消費して気温を1段階上昇	
☆ 電力変換フェイズ	
個人ボード上の電力リソースを全て熱に移動させる	
IV. 産出フェイズ	
個人ボード上の生産力に応じて各種リソースを獲得する。 クレジットのみ、ボード上の生産力+TRの値で計算する。	

◆各タイルの配置ルールとVP

海洋タイル	
ボード上で背景が青い場所にしか配置できない。 配置後に1TRを得る。配置している海洋タイルに隣接していずれかのタイルを配置した場合、隣接する海洋タイル1枚ごとに2クレジット得る。	
緑地タイル	
可能であれば必ず自身のタイルに隣接させて配置する。配置後に酸素を1%上昇させ、1TRを得る。ゲーム終了時に1枚につき1VP。	
都市タイル	
他の都市に隣接して配置できない。 ゲーム終了時に隣接する緑地タイルに1枚につき1VP。(誰の緑地タイルでも良い)	

◆ゲームの終了

産出フェイズの終了後、気温・酸素・海洋タイルの全てが上限に達していればゲームが終了する。
以下の手順で得点計算を行なう。

- ①1st プレイヤーから順に「植物8個を消費して緑地タイルを配置」を任意の回数実行してもよい
- ②TR、褒章、称号、ボード上に配置したタイル、プレイ済みカードから得られる得点を合計し、合計点が高いプレイヤーが勝利する。同点であれば所有クレジットが多いプレイヤーが勝利する。

TR	TRはそのままVPになる
褒章	1位は5VP、2位は2VPを得る。
称号	1個につき5VP。
ボード	上記各タイルのVPを参照。
カード	プレイしたカードに描かれているVP(タグを参照する場合、赤のイベントカードは除外)