RUNDENÜBERSICHT

Würfelphase: Würfeln. Median festlegen. Spieler wählen Würfel.

Aktionsphase: Spieler geben Würfel für Aktionen aus:

Mit Erkundungsschiff fliegen.

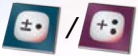
Einen Transmitter nehmen oder an einem vorhandenen arbeiten.

Ein Gyrodyne-Plättchen nehmen.

Eine Technologie patentieren lassen.

Ein Gyrodyne rotieren lassen.

Ein HQ-Projekt abschließen.



Einen Würfelmodifikator-Marker nehmen.

Jederzeit in deinem Zug darfst du eines deiner ungenutzten Gyrodyne-Plättchen auf einen nicht entwickelten Pulsar in deinem Besitz legen.

Jederzeit in deinem Zug darfst du 4 Technik-Cubes bezahlen, um 1 verbleibenden Würfel auf dem Würfel-Tableau zu kopieren und als Bonuswürfel zu nutzen. Du darfst maximal 1 Bonuswürfel pro Zug nutzen.

Produktionsphase:

1. Neue Zugfolge festlegen.
2. Technik-Cubes austeilen.
3. Strafen für Initiative- und Technikleiste abhandeln.
4. Punkte und Cubes für aktive Transmitter erhalten.
5. Punkte für rotierende Gyrodynes erhalten.
6. Punkte für bestimmte Technologien erhalten.
7. Übrige Transmitter abwerfen und 3 neue aufdecken.
8. Marker verschieben, um zweite Patente auf Technologien freizugeben.
9. Rundenanzeiger um 1 Reihe nach außen verschieben.

1
1
1
4
7
4
2
3
7
4
2
7
4
2
2×
2
3×
4
4×
6
5×
9
6×
12
7×
16
8×
20
9×
25
10×
30
11×
36
12×
42
13×
50
...
+3