TOUR DE JEU

Phase de Préparation : Lancez les dés. Déterminez la Médiane. Les joueurs choisissent 2 dés.

Phase d'Actions : Dépensez vos dés pour réaliser des actions :

Déplacer votre Navette

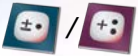
Acheter ou activer un Transmetteur

Prendre un jeton Girodyne

Breveter une Technologie

Mettre un Girodyne en rotation

Compléter un projet de votre QG



Prendre un jeton Modificateur

À tout moment durant votre tour, vous pouvez placer l'un de vos jetons Girodyne disponibles sur un Pulsar non développé que vous avez revendiqué.

À tout moment durant votre tour, vous pouvez dépenser 4 cubes Ingénierie pour copier un dé restant sur le plateau Préparation et l'utiliser comme un dé bonus. Vous ne pouvez utiliser qu'un dé bonus par tour.

Phase de Production :

1. Déterminez le nouvel ordre du tour.
2. Gagnez les cubes Ingénierie.
3. Appliquez les pénalités d'Initiative et d'Ingénierie.
4. Gagnez les PVs et cubes Ingénierie de vos Transmetteurs activés.
5. Gagnez les PVs de vos Girodynes en rotation.
6. Gagnez les PVs de vos Technologies.
7. Défaussez les Transmetteurs restants et révélez-en 3 nouveaux.
8. Faites glisser vers le bas les jetons de brevet des Technologies.
9. Avancez le marqueur Temps.

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