RIASSUNTO DEL ROUND

Fase Dadi. Il Primo Giocatore tira i dadi. Determinate la Mediana. I giocatori scelgono i dadi.

Fase Azioni. Spendi i tuoi dadi per svolgere le azioni:

Muovi la tua Nave da Ricognizione.

Prendi una tessera Trasmettitore oppure lavora su un Trasmettitore già in tuo possesso.

Prendi una tessera Giroscopio.

Brevetta una Tecnologia.

Inizia la rotazione di un Giroscopio.

Completa un Progetto QG.

Prendi un segnalino Modificatore.

In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi piazzare una tessera Giroscopio inutilizzata in tuo possesso su una Pulsar non sviluppata che hai già rivendicato.

In qualsiasi momento durante il tuo turno, puoi pagare 4 Cubi Ingegneria per copiare un dado rimasto sulla Plancia Dadi e usarlo come Dado Bonus. Puoi usare al massimo 1 Dado Bonus per turno.

Fase Produzione.

1. Determinate il nuovo ordine di gioco.
2. Assegnate Cubi Ingegneria.
3. Applicate le penalità dei tracciati Ingegneria e Iniziativa.
4. Ottenete punti e Cubi per i Trasmettitori attivi.
5. Ottenete punti per i Giroscopi in rotazione.
6. Ottenete punti per le Tecnologie.
7. Scartate le tessere Trasmettitore rimaste e piazzate 3 nuove tessere.
8. Spostate i segnalini per sbloccare la seconda casella Brevetto sulle Tecnologie brevettate.
9. Spostate in avanti il segnalino Tempo.

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