OPIS RUNDY

Faza kości. Rzut kośćmi. Określenie mediany. Gracze wybierają kości.

Faza akcji. Wydaj kości, aby wykonać akcje:

Lot statkiem badawczym.

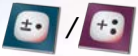
Wzięcie transmitera albo budowa wcześniej pozyskanego.

Wzięcie kafelka żyrostacji.

Opatentowanie technologii.

Uruchomienie żyrostacji.

Realizacja projektu centrali.



Wzięcie żetonu modyfikatora kości.

W dowolnym momencie swojej tury możesz umieścić nieużywaną żyrostację, którą posiadasz, na przejętym przez ciebie nieeksploatowanym pulsarze.

W dowolnym momencie swojej tury możesz wydać 4 kostki inżynierów, aby skopiować kość, która została na planszy i użyć jej jako kości premiowej (maks. jedna kość premiowa na turę).

Faza produkcji.

1. Ustalenie nowej kolejności graczy.
2. Rozdanie kostek inżynierów.
3. Otrzymanie kar z torów inicjatywy i inżynierów.
4. Otrzymanie punktów i kostek za działające transmitery.
5. Otrzymanie punktów za wirujące żyrostacje.
6. Otrzymanie punktów za określone technologie.
7. Odrzucenie niezabranych transmiterów i odkrycie 3 nowych.
8. Przesunięcie żetonów i odblokowanie drugiego patentu na technologiach.
9. Przesunięcie znacznika czasu.

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