RESUMO DA RODADA (RONDA)

Fase de Dados. Jogue os dados. Ajuste o mediano. Os jogadores escolhem os dados.

Fase de Ação. Use os dados para realizar ações:

Faça um voo com a sua nave de sondagem.

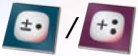
Pegue um transmissor ou trabalhe num que já tenha.

Pegue uma ficha de girodinamo.

Patenteie uma tecnologia.

Faça um girodinamo girar.

Complete um projeto do QG.



Pegue uma ficha modificadora de dado.

A qualquer momento durante o seu turno, você pode pegar uma ficha de girodinamo que possua e não tenha sido usada e colocá-la num pulsar não desenvolvido que você tenha apropriado.

A qualquer momento durante o seu turno, você pode pagar 4 cubos de engenharia para copiar um dado que restou no tabuleiro de dados e usá-lo como o seu dado bônus. Pode usar, no máximo, um dado bônus por turno.

Fase de Produção.

1. Determine a nova ordem de jogo.
2. Distribua os cubos de engenharia.
3. Sofra penalidades de iniciativa e de engenharia.
4. Ganhe pontos e cubos por transmissores online.
5. Ganhe pontos por girodinamos que giram.
6. Ganhe pontos por certas tecnologias.
7. Descarte os transmissores restantes e vire 3 novos.
8. Mova os marcadores para destrancar as segundas patentes das tecnologias.
9. Avance o indicador de 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