REZUMATUL UNEI RUNDE

Faza zarurilor. Aruncă zarurile. Determină mediana. Jucătorii își aleg zaruri.

Faza de acțiuni. Folosește zarurile pentru a efectua acțiuni:

Zboară la bordul aeronavei.

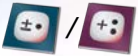
la un trasnmițător sau lucrează la unul deja luat.

Cumpără o girodină.

Patentează o tehnologie.

Activează o girodină.

Completează un proiect la sediul central.



Cumpără un modificator de zar.

Oricând în tura ta, poți pune un jeton girodină nefolosit pe care îl deții pe un pulsar revendicat de tine și care nu a fost dezvoltat.

Oricând în tura ta, poți plăti 4 cuburi de inginerie pentru a copia un zar rămas pe tabla de zaruri și să îl folosești ca zarul tău bonus. Poți folosi doar un zar bonus în fiecare tură.

Faza de producție.

1. Determină noua ordine de joc.
2. Distribuie cuburi de inginerie.
3. Aplică penalizările de inițiativă și inginerie.
4. Obține puncte și cuburi pentru transmițătoarele active.
5. Obține puncte pentru girodine active.
6. Obține puncte pentru unele tehnologii.
7. Decartează transmițătoarele rămase și întoarce altele 3.
8. Mută jetoane pentru a debloca al doilea patent pe tehnologii.
9. Avansează marcatorul de timp.

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