Tecnologías A

Al final de la partida podrás gastar 2 cubos de ingeniería para conseguir 9 puntos. Solo se puede usar una vez.

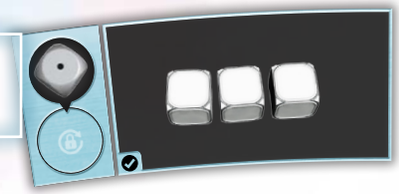
Al final de la partida ganarás 4 puntos si tienes un astrogiro activado; 8 si tienes dos tipos distintos activados; o 16 si tienes los tres tipos activados.

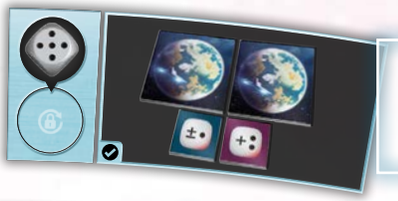
Al final de la partida podrás elegir un objetivo y considerar como si lo hubieras cumplido (también podrás adquirir las recompensas).

Consigue de inmediato los dados señalados. Durante este turno tendrás que usar el dado rojo como dado extra.

Al final de la partida conseguirás 3 puntos por cada dado rojo que formen tus transmisores activados.

Consigue de inmediato 3 cubos de ingeniería.





Roba de inmediato 2 fichas de recompensa por exploración y consigue los modificadores señalados.

Gana de inmediato 1 punto por cada planta que tengas.

Teletransporta de inmediato tu nave a un sistema planetario. Considéralo como si hubiera terminado su trayecto allí.

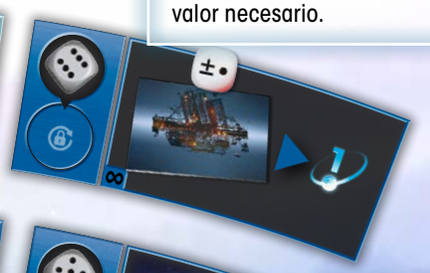
Consigue de inmediato los dados señalados. Durante este turno tendrás que usar el dado rojo como dado extra.

Durante cada fase de producción gana 1 punto más por cada astrogiro que tengas activado.

Cada vez que actives un astrogiro, gana 3 puntos. Puedes usar un dado que esté 1 punto por encima o por debajo del valor necesario.

Reclama de inmediato un púlsar aislado y quédate un astrogiro del tipo que desees.

Cada vez que gastes un dado para quedarte un transmisor o para construirlo, gana 1 punto. Puedes usar un dado que esté 1 punto por encima o por debajo del valor necesario.



Cada vez que uno de tus trayectos visite una puerta verde, puedes ampliar o reducir el trayecto en un tramo. El trayecto resultante seguirá teniendo que pasar al menos por una puerta verde.

Cada vez que patentes una tecnología (después de esta) gana 2 puntos.

Cada vez que realices un trayecto gana 3 puntos por cada púlsar que visites.

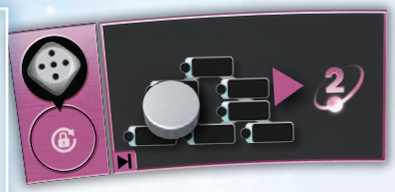
Tecnologías B

Al final de la partida podrás gastar 3 cubos de ingeniería para ganar 16 puntos. Solo se puede usar una vez.

Al final de la partida ganarás 3 puntos por cada astrogiro activado que tengas.

Al final de la partida ganarás 2 puntos por cada transmisor activado que tengas.

Al final de la partida ganarás 2 puntos por cada proyecto corporativo que hayas completado (los proyectos de ruta de saltos se considerarán completados aunque no hayas realizado la ruta).

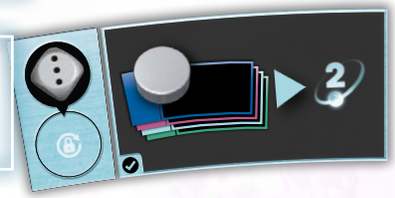


Al final de la partida ganarás 6 puntos por cada objetivo del cual adquieras todas sus recompensas.

Roba de inmediato 1 ficha de recompensa por exploración y consigue los modificadores señalados.

Teletransporta de inmediato tu nave a un sistema planetario. Considéralo como si hubiera terminado su trayecto allí.

Gana de inmediato 2 puntos por cada tecnología que hayas patentado (incluida esta).



Consigue de inmediato los dados señalados. Durante este turno tendrás que usar el dado rojo como dado extra.

Durante cada fase de producción gana puntos en función de los astrogiros pequeños que tengas activados: 1 punto si tienes uno; 3 puntos si tienes dos; o 6 puntos si tienes tres o más.

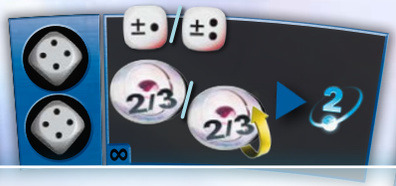
Gasta de inmediato 1 cubo de ingeniería para conseguir un dado rojo 6. Durante este turno tendrás que usarlo como dado extra.

Cada vez que gastes un dado para quedarte un transmisor o para construirlo, puedes usar un dado que esté 1 punto por encima o por debajo del valor necesario.

Reclama de inmediato 1 púlsar aislado y consigue 1 cubo de ingeniería.

Cada vez que realices una ruta de saltos gana 1 punto más por cada puerta que te aporte al menos 1 punto.

Cada vez que realices una acción con el dado extra, gana 2 puntos.



Cada vez que adquieras o voltees un astrogiro mediano o grande, gana 2 puntos. Puedes usar un dado que esté hasta 2 puntos por encima o por debajo del valor necesario.

Cada vez que consigas una recompensa por exploración en un sistema planetario, gana 3 puntos (también se aplica si decides robar una ficha de recompensa por exploración).

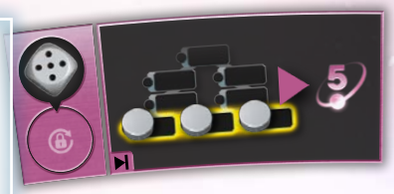
Tecnologías C

Consigue de inmediato los dados señalados. Durante este turno tendrás que usar el dado rojo como dado extra.

Al final de la partida ganarás 5 puntos por cada prima de desarrollo que tengas.

Al final de la partida ganarás 3 puntos por cada transmisor activado que te permitiera comprar puntos o que te aportara puntos durante cada ronda (sin contar aquellos que solo produjeran cubos de ingeniería).

Al final de la partida ganarás 5 puntos por cada fila de proyectos corporativos que hayas completado (los proyectos de ruta de saltos se considerarán completados aunque no los hayas usado).



Al final de la partida ganarás 2 puntos más por cada objetivo que hayas cumplido y por cada recompensa de objetivo que adquieras.

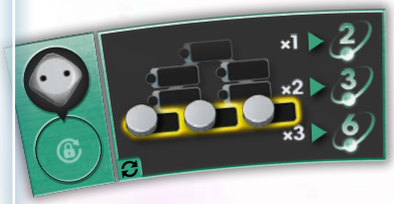
Consigue de inmediato los modificadores señalados.

Teletransporta de inmediato tu nave a cualquier lugar del tablero (excepto a un púlsar aislado). Considéralo como si hubiera terminado su trayecto allí.

Cada vez que robes una ficha de recompensa por exploración, roba dos, quédate con una y gana 2 puntos.

Consigue de inmediato los dados señalados. Durante este turno tendrás que usar el dado rojo como dado extra.

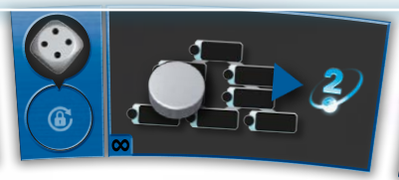
Durante cada fase de producción gana puntos por cada fila de proyectos corporativos que hayas completado: 2 puntos si tienes una fila completada; 3 puntos si tienes dos; o 6 puntos si tienes tres o más (los proyectos de ruta de saltos se consideran completados aunque no los hayas usado).



Cada vez que actives un astrogiro consigue 4 puntos.

Cada vez que completes un proyecto corporativo gana 2 puntos (los proyectos de ruta de saltos se contabilizan cuando se completan, y no cuando se usan).

Cada vez que copies un dado restante como dado extra, te costará 3 cubos de ingeniería en vez de 4.



Cada vez que un transmisor te aporte un beneficio inmediato al activarse, gana 4 puntos.

Cada vez que uno de tus trayectos visite una puerta violeta, puedes ampliar o reducir el trayecto en un tramo. El trayecto resultante seguirá teniendo que pasar al menos por una puerta violeta.

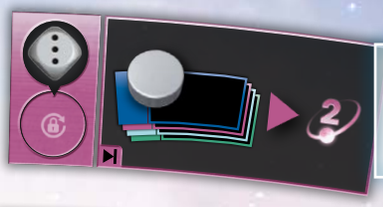
Cada vez que gastes un dado para patentar una tecnología, puedes usar un dado que esté 1 punto por encima o por debajo del valor necesario (el efecto no se puede aplicar para patentar esta misma tecnología).

Cada vez que erijas una central en un planeta, gana 1 punto.

Tecnologías D

Roba de inmediato una ficha de recompensa por exploración y gana 2 puntos.

Al final de la partida ganarás 3 puntos por cada proyecto de ruta de saltos que hayas completado y usado.

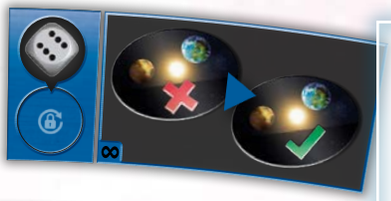


Al final de la partida ganarás 2 puntos por cada tecnología que hayas patentado.

Cuando contabilices las centrales al final de la partida, esta tecnología contará como 2 centrales más (pero no se aplicará a los objetivos).

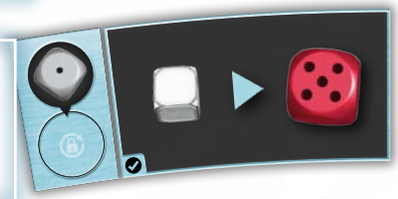
Durante cada fase de producción gana 2 puntos más por cada astrogiro grande activado que tengas.

Teletransporta de inmediato tu nave a cualquier púlsar no aislado. Considéralo como si hubiera terminado su trayecto allí.



Cada vez que erijas una central en un planeta y no consigas una recompensa por exploración, quédate la recompensa de todos modos (o bien roba una ficha de recompensa).

Gasta de inmediato 1 cubo de ingeniería para conseguir un dado rojo 5 que tendrás que usar como dado extra durante este turno.

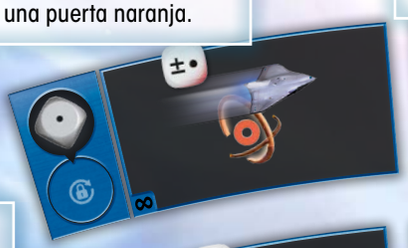


Consigue de inmediato los dados y el modificador señalados. Durante este turno tendrás que usar el dado rojo como dado extra.

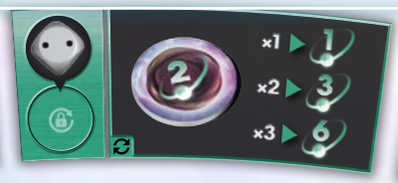
Durante cada fase de producción ganas 1 punto por cada proyecto de ruta de saltos que hayas completado y usado.

Quédate de inmediato 2 astrogiros (del mismo tipo o distintos).

Cada vez que uno de tus trayectos visite una puerta naranja, puedes ampliar o reducir el trayecto en un tramo. El trayecto resultante seguirá teniendo que pasar al menos por una puerta naranja.



Durante cada fase de producción ganas puntos en función de los astrogiros medianos que tengas activados: 1 punto si tienes uno; 3 puntos si tienes dos; o 6 puntos si tienes tres o más.



Cada vez que realices una ruta de saltos ganas 4 puntos.

Cada vez que gastes un dado para completar un proyecto corporativo, puedes usar un dado que esté 1 punto por encima o por debajo del valor necesario.

Cada vez que tu nave visite un púlsar que no haya sido reclamado, puedes reclamarlo.

Cada vez que erijas una central en un planeta y no puedas conseguir la recompensa por exploración, ganas 2 puntos. También ganarías los 2 puntos si consiguieras la recompensa gracias a otra tecnología.