Tecnologie A

Alla fine della partita puoi pagare 2 cubi ingegneria per ottenere 9 punti. Utilizzabile una sola volta.

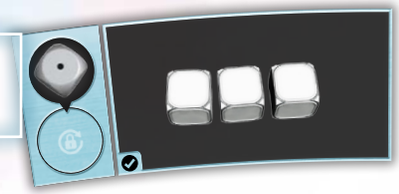
Alla fine della partita ottieni 4 punti se hai un tipo di giroscopio in rotazione, 8 punti se hai due tipi diversi di giroscopi in rotazione oppure 16 punti se hai tutti e tre i tipi di giroscopi in rotazione.

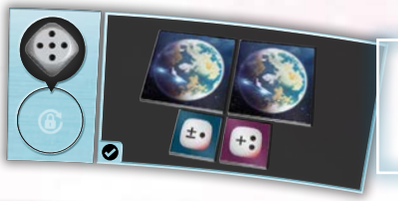
Alla fine della partita puoi scegliere una tessera bonus e trattarla come se avessi completato quell'obiettivo (puoi anche acquistarne i bonus).

Ottieni immediatamente i dadi indicati. Devi utilizzare il dado rosso come dado bonus per questo turno.

Alla fine della partita ottieni 3 punti per ciascun dado rosso formato dai tuoi trasmettitori attivi.

Ottieni immediatamente 3 cubi ingegneria.





Pesca immediatamente 2 tessere bonus di esplorazione e ottieni i modificatori indicati.

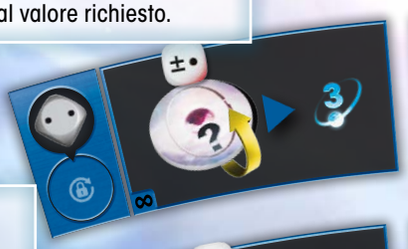
Ottieni immediatamente 1 punto per ogni stazione in tuo possesso.

Teletrasporta immediatamente la tua nave in un sistema planetario e trattalo come se avessi appena terminato un movimento su di esso.

Ottieni immediatamente i dadi indicati. Devi utilizzare il dado rosso come dado bonus per questo turno.

Durante ciascuna Fase Produzione ottieni un punto addizionale per ogni tuo giroscopio in rotazione.

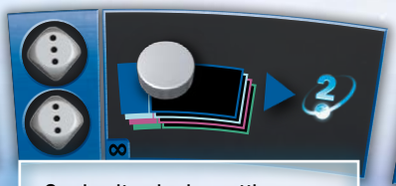
Ottieni 3 punti ogni volta che metti in rotazione un giroscopio. Puoi pagarne il costo con un dado di valore più alto o più basso di 1 rispetto al valore richiesto.



Rivendica immediatamente 1 pulsar isolata e prendi 1 tessera giroscopio di qualsiasi tipo.

Ottieni un punto ogni volta che paghi il costo per prendere o costruire una tessera trasmettitore. Puoi usare un dado di valore più alto o più basso di 1 rispetto al valore richiesto.

Ogni volta che effettui un movimento che visiti un portale verde puoi allungare o accorciare il movimento di uno. Il movimento risultante deve comunque visitare almento un portale verde.



Ogni volta che brevetti una tecnologia (dopo questa) ottieni 2 punti.

Ogni volta che effettui un movimento ottieni 3 punti per ciascuna pulsar visitata in quel movimento.

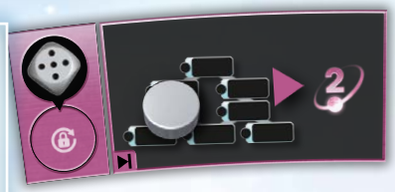
Tecnologie B

Alla fine della partita puoi pagare 3 cubi ingegneria per ottenere 16 punti. Utilizzabile una sola volta.

Alla fine della partita ottieni 3 punti per ogni tuo giroscopio in rotazione.

Alla fine della partita ottieni 2 punti per ogni tuo trasmettitore attivo.

Alla fine della partita ottieni 2 punti per ciascun progetto QG da te completato (conta anche i progetti corsa iperluce completati ma inutilizzati).

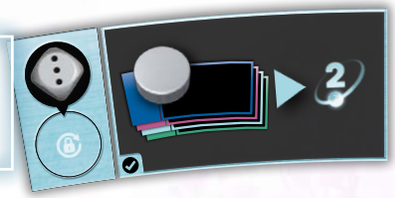


Alla fine della partita ottieni 6 punti per ogni tessera obiettivo della quale hai acquistato tutti i bonus.

Pesca immediatamente 1 tessera bonus di esplorazione e ottieni le tessere modificatore indicate.

Teletrasporta immediatamente la tua nave in un sistema planetario e trattalo come se avessi appena terminato un movimento su di esso.

Ottieni immediatamente 2 punti per ogni tecnologia che hai già brevettato (inclusa questa).



Ottieni immediatamente i dadi indicati. Devi utilizzare il dado rosso come dado bonus per questo turno.

Durante ogni Fase Produzione ottieni punti per i tuoi giroscopi piccoli in rotazione: 1 punto per uno, 3 punti per due o 6 punti per tre o più.

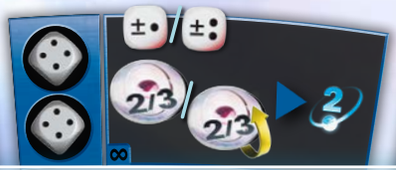
Paga immediatamente 1 cubo ingegneria per ottenere un 6 rosso, che dovrai usare come dado bonus durante questo turno.

Ogni volta che paghi il costo per costruire o prendere una tessera trasmettitore puoi usare un dado di valore più alto o più basso di 1 rispetto al valore richiesto.

Rivendica immediatamente 1 pulsar isolata e ottieni 1 cubo ingegneria.

Ogni volta che esegui una corsa iperluce ottieni 1 punto addizionale per ciascun portale che ti dia almeno 1 punto.

Ogni volta che paghi un'azione con un dado bonus ottieni 2 punti.



Ottieni 2 punti ogni volta che acquisti o metti in rotazione un giroscopio medio o grande. Puoi pagare il costo con un dado di valore più alto o più basso di 1 o 2 rispetto al valore richiesto.

Ottieni 3 punti ogni volta che ottieni un bonus di esplorazione da un sistema planetario (si applica anche se scegli di pescare una tessera bonus di esplorazione).

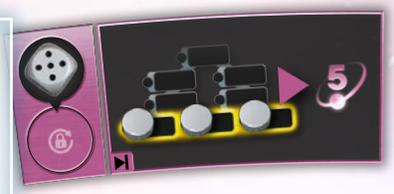
Tecnologie C

Ottieni immediatamente i dadi indicati. Devi utilizzare il dado rosso come dado bonus per questo turno.

Alla fine della partita ottieni 5 punti per ogni tessera premio di costruzione che hai ottenuto.

Alla fine della partita ottieni 3 punti per ogni trasmettitore in funzione che ti consenta di comprare punti o generi punti ad ogni round (ma non per quelli che generano solo cubi ingegneria).

Alla fine della partita ottieni 5 punti per ogni riga della tua piramide progetti QG in cui hai completato tutti i progetti (conta anche i progetti corsa iperluce completati ma inutilizzati).



Alla fine della partita ottieni 2 punti addizionali per ogni obiettivo che soddisfi e per ogni bonus delle tessere obiettivo che compri.

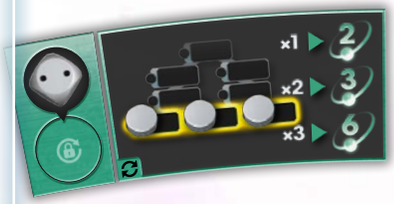
Ottieni immediatamente le tessere modificatore indicate.

Teletrasporta immediatamente la tua nave in un qualsiasi luogo del tabellone (ma non in una pulsar isolata). Tratta il luogo scelto come se avessi appena terminato un movimento su di esso.

Ogni volta che dovresti pescare una tessera esplorazione bonus, pescane invece due, scegline una e ottieni 2 punti.

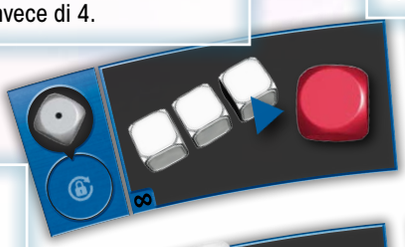
Ottieni immediatamente i dadi indicati. Devi utilizzare il dado rosso come dado bonus per questo turno.

Durante ogni Fase Produzione ottieni punti per le righe della tua piramide progetti QG in cui hai completato tutti i progetti: 2 punti per una riga, 3 per due righe o 6 per tre o più righe (conta anche i progetti corsa iperluce completati ma inutilizzati).

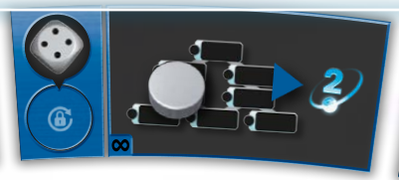


Ottieni 4 punti ogni volta che metti in rotazione un giroscopio.

Ogni volta che paghi per usare un dado residuo come tuo dado bonus paghi solo 3 cubi ingegneria invece di 4.



Ottieni 2 punti ogni volta che completi un progetto QG (conta anche i progetti corsa iperluce completati ma inutilizzati).



Ottieni 4 punti aggiuntivi ogni volta che un trasmettitore genera punti alla sua attivazione.

Ogni volta che effettui un movimento che visiti un portale viola puoi allungare o accorciare il movimento di uno. Il movimento risultante deve comunque visitare almento un portale viola.

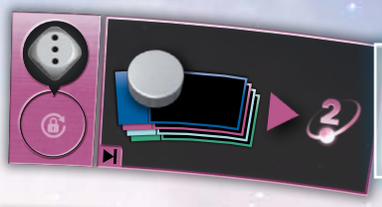
Ogni volta che paghi il costo per brevettare una tecnologia puoi usare un dado di valore più alto o più basso di 1 rispetto al valore richiesto (l'effetto non si applica a questa tecnologia).

Ottieni 1 punto ogni volta che stabilisci una stazione su un pianeta.

Tecnologie D

Pesca immediatamente una tessera bonus di esplorazione e ottieni 2 punti.

Alla fine della partita ottieni 3 punti per ogni progetto corsa iperluce che hai completato e utilizzato.

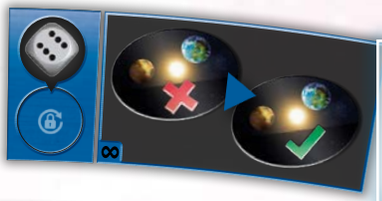


Alla fine della partita ottieni 2 punti per ogni tecnologia che hai brevettato (inclusa questa).

Durante il conteggio finale delle stazioni tratta questa tecnologia come se si trattasse di 2 stazioni supplementari (non si applica alle tessere obiettivo).

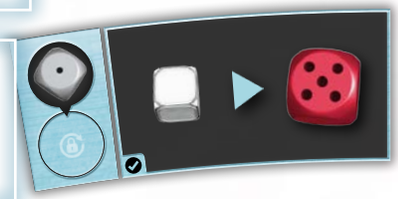
Durante ogni Fase Produzione ottieni 2 punti addizionali per ogni tuo giroscopio grande in rotazione.

Teletrasporta immediatamente la tua nave in una pulsar non isolata qualsiasi. Trattala come se avessi appena terminato un movimento su di essa.



Ogni volta che stabilisci una stazione su un pianeta e non ottieni un bonus di esplorazione, ottieni comunque il bonus (o pesca una tessera bonus)

Paga immediatamente 1 cubo ingegneria per ottenere un dado rosso da 5, che devi utilizzare come dado bonus per questo turno.

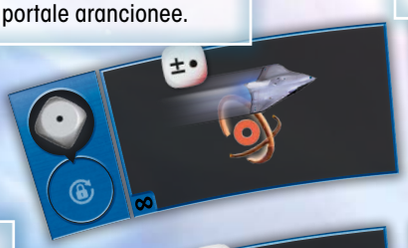


Ottieni immediatamente i dadi indicati. Devi utilizzare il dado rosso come dado bonus per questo turno.

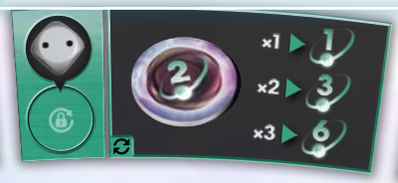
Durante ogni Fase Produzione ottieni 1 punto per ogni progetto corsa iperluce che hai completato ed utilizzato.

Prendi immediatamente 2 tessere giroscopio (dello stesso tipo o di tipo diverso).

Ogni volta che effettui un movimento che visiti un portale arancione puoi allungare o accorciare il movimento di uno. Il movimento risultante deve comunque visitare almento un portale arancionee.



Durante ogni Fase Produzione ottieni punti per i tuoi giroscopi medi in rotazione: 1 punto per uno, 3 punti per due o 6 punti per tre o più.



Ottieni 4 punti ogni volta che esegui una corsa iperluce.

Ogni volta che paghi il costo di completamento di un progetto QG puoi usare un dado di valore più alto o più basso di 1 rispetto al valore richiesto.

Ogni volta che visiti una pulsar, durante un movimento, puoi rivendicarla.

Ogni volta che stabilisci una stazione su un pianeta e non puoi ottenere il relativo bonus di esplorazione, ottieni 2 punti. Ottieni 2 punti anche se, grazie a un'altra tecnologia, ottieni comunque un bonus di esplorazione.