

RUNDENÜBERSICHT

Würfelphase: Würfeln. Median festlegen. Spieler wählen Würfel.

Aktionsphase: Spieler geben Würfel für Aktionen aus:



Mit Erkundungsschiff fliegen.



Einen Transmitter nehmen oder an einem vorhandenen arbeiten.



Ein Gyrodyne-Plättchen nehmen.



Eine Technologie patentieren lassen.



Ein Gyrodyne rotieren lassen.



Ein HQ-Projekt abschließen.



Einen Würfelmodifikator-Marker nehmen.



Jederzeit in deinem Zug darfst du eines deiner ungenutzten Gyrodyne-Plättchen auf einen nicht entwickelten Pulsar in deinem Besitz legen.



Jederzeit in deinem Zug darfst du 4 Technik-Cubes bezahlen, um 1 verbleibenden Würfel auf dem Würfel-Tableau zu kopieren und als Bonuswürfel zu nutzen. Du darfst maximal 1 Bonuswürfel pro Zug nutzen.

Produktionsphase:

1. Neue Zugfolge festlegen.
2. Technik-Cubes austeilen.
3. Strafen für Initiative- und Technikleiste abhandeln.
4. Punkte und Cubes für aktive Transmitter erhalten.
5. Punkte für rotierende Gyrodynes erhalten.
6. Punkte für bestimmte Technologien erhalten.
7. Übrige Transmitter abwerfen und 3 neue aufdecken.
8. Marker verschieben, um zweite Patente auf Technologien freizugeben.
9. Rundenanzeiger um 1 Reihe nach außen verschieben.



4



3



2



2x → 2

3x → 4

4x → 6

5x → 9

6x → 12

7x → 16

8x → 20

9x → 25

10x → 30

11x → 36

12x → 42

13x → 50

... → +3