

Technologie A

Bei Spielende kannst du 2 Technik-Cubes bezahlen, um 9 Punkte zu erhalten. Nur 1x nutzbar.



Bei Spielende erhältst du 4 Punkte, wenn du ein rotierendes Gyrodyne hast, 8, wenn du 2 unterschiedliche, rotierende Typen hast oder 16, wenn du alle 3 Typen (rotierend) hast.



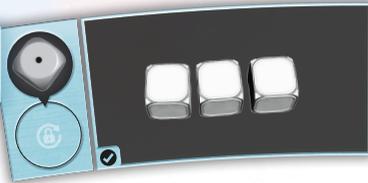
Bei Spielende darfst du 1 Zieltafel wählen und werten, als ob du deren Ziel erfüllt hättest. (Du darfst ebenfalls die Bonusse kaufen.)

Du erhältst sofort die angegebenen Würfel. Du musst in diesem Zug den roten Würfel als Bonuswürfel nutzen.



Bei Spielende erhältst du 3 Punkte pro rotem Würfel, der sich aus deinen aktiven Transmittern ergibt.

Du erhältst sofort 3 Technik-Cubes.



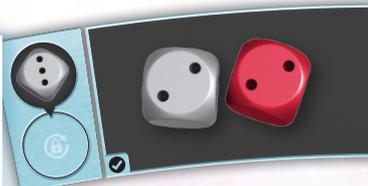
Ziehe sofort 2 Entdeckungsbonus-Plättchen und erhalte die angegebenen Modifikator-Marker.

Du erhältst sofort 1 Punkt für jede deiner Stationen.



Teleportiere dein Schiff sofort zu einem Planetensystem. Das gilt so, als ob du dort deinen Flug beendet hättest.

Du erhältst sofort die angegebenen Würfel. Du musst in diesem Zug den roten Würfel als Bonuswürfel nutzen.



In jeder Produktionsphase erhältst du 1 Punkt zusätzlich für jedes deiner rotierenden Gyrodynes.

Immer wenn du ein Gyrodyne rotieren lässt, erhältst du 3 Punkte. Du darfst die Kosten mit einem Würfel bezahlen, der um 1 höher oder niedriger als gefordert ist.

Nimm sofort 1 isolierten Pulsar in Besitz und nimm dir 1 beliebiges Gyrodyne.

Immer wenn du die Würfelkosten für das Nehmen oder den Bau eines Transmitter-Plättchens bezahlst, erhältst du 1 Punkt. Du darfst einen Würfel nutzen, der um 1 höher oder niedriger als gefordert ist.



Immer wenn du bei einem Flug mindestens ein grünes Tor besuchst, darfst du den Flug um 1 verlängern oder verkürzen. Auch bei verkürztem Flug musst du dennoch ein grünes Tor besuchen.



Immer wenn du eine Technologie patentierst (nach dieser), erhältst du 2 Punkte.

Immer wenn du einen Flug ausführst, erhältst du 3 Punkte pro besuchtem Pulsar.

Technologie B

Bei Spielende kannst du 3 Technik-Cubes bezahlen, um 16 Punkte zu erhalten. Nur 1x nutzbar.



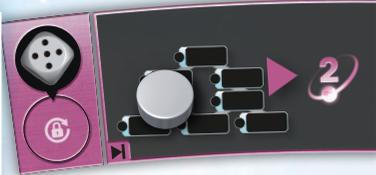
Bei Spielende erhältst du 3 Punkte für jedes deiner rotierenden Gyrodynes.



Bei Spielende erhältst du 2 Punkte für jeden deiner aktiven Transmitter.



Bei Spielende erhältst du 2 Punkte pro HQ-Projekt, das du abgeschlossen hast. (Abgeschlossene Sprungfolge-Projekte müssen nicht genutzt worden sein.)



Bei Spielende erhältst du 6 Punkte pro Zieltafel, bei der du alle Bonusse gekauft hast.



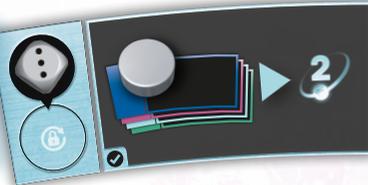
Ziehe sofort 1 Entdeckungsbonus-Plättchen und erhalte die angegebenen Modifikator-Marker.



Teleportiere dein Schiff sofort zu einem Planetensystem. Das gilt so, als ob du dort deinen Flug beendet hättest.



Du erhältst sofort 2 Punkte pro Technologie, die du bereits patentiert hast (inklusive dieser).



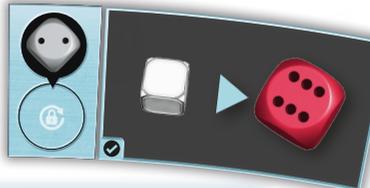
Du erhältst sofort die angegebenen Würfel. Du musst in diesem Zug den roten Würfel als Bonuswürfel nutzen.



In jeder Produktionsphase erhältst du Punkte für deine rotierenden kleinen Gyrodynes: 1 Punkt für eines, 3 Punkte für zwei und 6 Punkte für drei oder mehr.



Bezahle sofort 1 Technik-Cube, um eine rote 6 zu erhalten, die du in diesem Zug als deinen Bonuswürfel nutzen musst.



Nimm sofort 1 isolierten Pulsar in Besitz und erhalte 1 Technik-Cube.



Immer wenn du die Würfelkosten für das Nehmen oder den Bau eines Transmitter-Plättchens bezahlst, darfst du einen Würfel nutzen, der um 1 höher oder niedriger als gefordert ist.



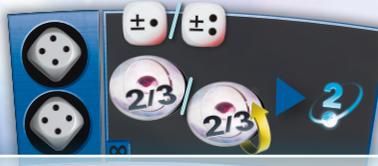
Immer wenn du eine Sprungfolge ausführst, erhältst du 1 Punkt zusätzlich pro Tor, das dir mindestens 1 Punkt liefert.



Immer wenn du eine Aktion mit einem Bonuswürfel bezahlst, erhältst du 2 Punkte.



Immer wenn du ein mittleres oder großes Gyrodyne kaufst oder umdrehst, erhältst du 2 Punkte. Du darfst die Kosten mit einem Würfel bezahlen, der um 1 oder 2 höher oder niedriger als gefordert ist.



Immer wenn du einen Entdeckungsbonus durch ein Planetensystem erhältst, erhältst du 3 Punkte. (Das gilt auch, wenn du stattdessen lieber ein Entdeckungsbonus-Plättchen ziehst.)



Technologie C

Du erhältst sofort die angegebenen Würfel. Du musst in diesem Zug den roten Würfel als Bonuswürfel nutzen.

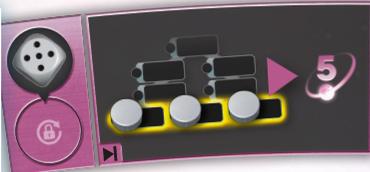


Bei Spielende erhältst du 5 Punkte pro Konstruktionsbonus, den du erhalten hast.



Bei Spielende erhältst du 3 Punkte pro aktivem Transmitter, mit dem du Punkte kaufen kannst oder der dir jede Runde Punkte liefert. (Jedoch nicht für solche, die nur Technik-Cubes produzieren.)

Bei Spielende erhältst du 5 Punkte pro Reihe deiner HQ-Pyramide, in der alle Projekte abgeschlossen sind. (Abgeschlossene Sprungfolge-Projekte müssen nicht genutzt worden sein.)



Bei Spielende erhältst du 2 Punkte zusätzlich pro Ziel, das du erfüllt hast, und pro Zieltafel-Bonus, den du kaufst.

Du erhältst sofort die angegebenen Modifikator-Marker.



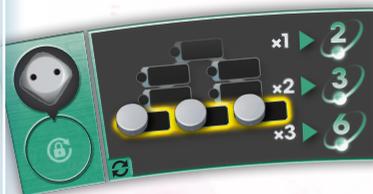
Teleportiere dein Schiff sofort zu einem Ort auf dem Spielplan (jedoch keinem isolierten Pulsar). Das gilt so, als ob du deinen Flug dort beendet hättest.

Immer wenn du ein Entdeckungsbonus-Plättchen ziehen würdest, ziehst du 2, wählst 1 und erhältst 2 Punkte.



Du erhältst sofort die angegebenen Würfel. Du musst in diesem Zug den roten Würfel als Bonuswürfel nutzen.

Während jeder Produktionsphase erhältst du Punkte für Reihen deiner HQ-Pyramide, in denen alle Projekte abgeschlossen sind: 2 Punkte für eine Reihe, 3 für zwei und 6 für drei oder mehr. (Abgeschlossene Sprungfolge-Projekte zählen auch, wenn sie nicht genutzt wurden.)



Immer, wenn du ein Gyrodyne rotieren lässt, erhältst du 4 Punkte.

Immer wenn du einen übrig gebliebenen Würfel als deinen Bonuswürfel nutzt, kostet er dich 3 Technik-Cubes statt 4.

Immer wenn du ein HQ-Projekt abschließt, erhältst du 2 Punkte. (Sprungfolge-Projekte zählen, wenn sie abgeschlossen werden, nicht wenn sie genutzt werden.)

Immer wenn ein Transmitter dir einen einmaligen Punktvorteil für seine Aktivierung verleiht, erhältst du 4 Punkte.

Immer wenn du bei einem Flug mindestens ein violettes Tor besuchst, darfst du den Flug um 1 verlängern oder verkürzen. Auch bei verkürztem Flug musst du dennoch ein violettes Tor besuchen.



Immer wenn du die Würfelkosten zum Patentieren einer Technologie nutzt, darfst du einen Würfel nutzen, der um 1 höher oder niedriger als gefordert ist. (Diese Technologie darf nicht genutzt werden, um sie selbst zu patentieren.)



Immer wenn du eine Station auf einem Planeten errichtest, erhältst du 1 Punkt.

Technologie D

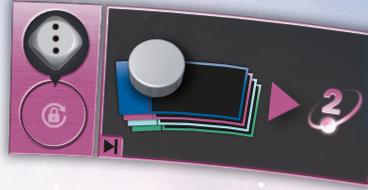
Ziehe sofort ein Entdeckungsbonus-Plättchen und erhalte 2 Punkte.



Bei Spielende erhältst du 3 Punkte pro Sprungfolge-Projekt, das du abgeschlossen und genutzt hast.



Bei Spielende erhältst du 2 Punkte für jede Technologie, die du patentiert hast.



Wenn du bei Spielende Stationen zählst, gilt diese Technologie als 2 Stationen zusätzlich. (Das gilt aber nicht bei Zieltafeln.)



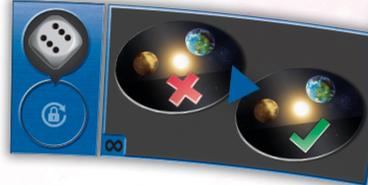
Während jeder Produktionsphase erhältst du 2 Punkte zusätzlich für jedes deiner rotierenden großen Gyrodynes.



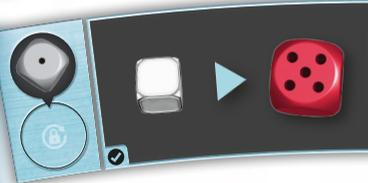
Teleportiere dein Schiff sofort zu irgendeinem nicht-isolierten Pulsar. Das gilt so, als ob du deinen Flug dort beendet hättest.



Immer wenn du eine Station auf einem Planeten einrichtest und keinen Entdeckungsbonus erhältst, erhältst du den Bonus trotzdem (oder ziehst 1 Entdeckungsbonus-Plättchen).



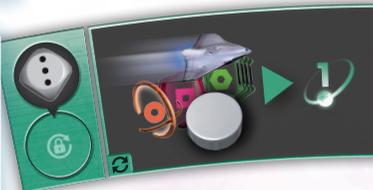
Bezahle sofort 1 Technik-Cube, um eine rote 5 zu erhalten, die du in diesem Zug als deinen Bonuswürfel nutzen musst.



Du erhältst sofort die angegebenen Würfel und den Modifikator-Marker. Du musst in diesem Zug den roten Würfel als Bonuswürfel nutzen.



Während jeder Produktionsphase erhältst du 1 Punkt pro Sprungfolge-Projekt, das du abgeschlossen und genutzt hast.



Nimm dir sofort 2 Gyrodyne-Plättchen (gleiche oder unterschiedliche).



Immer wenn du bei einem Flug mindestens ein orangefarbenes Tor besuchst, darfst du den Flug um 1 verlängern oder verkürzen. Auch bei verkürztem Flug musst du dennoch ein orangefarbenes Tor besuchen.

Während jeder Produktionsphase erhältst du Punkte für deine rotierenden mittleren Gyrodynes: 1 Punkt für eines, 3 Punkte für zwei oder 6 Punkte für drei oder mehr.

Immer wenn du eine Sprungfolge ausführst, erhältst du 4 Punkte.



Immer wenn du die Würfelkosten für das Abschließen eines HQ-Projekts bezahlst, darfst du einen Würfel nutzen, der um 1 höher oder niedriger als gefordert ist.



Immer wenn du bei einem Flug einen noch nicht in Besitz genommenen Pulsar besuchst, darfst du den Pulsar in Besitz nehmen.



Immer wenn du eine Station auf einem Planeten einrichtest und du keinen Entdeckungsbonus erhalten kannst, erhältst du 2 Punkte. Du erhältst diese 2 Punkte auch dann, wenn du den Bonus nur durch eine andere Technologie erhalten konntest.