

PRZEBIEG TURU

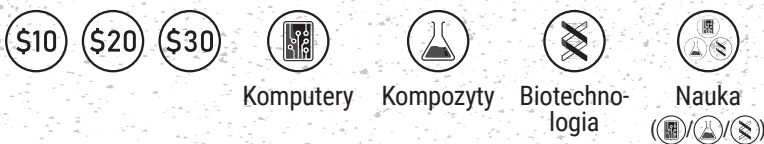
1. Wykonaj dowolną liczbę akcji.
2. (opcjonalnie) wystrzel Misję.
3. Uzupełnij karty na ręce do limitu.

AKCJE

● ZAKUP KART Z RYNKU



Zapłać wskazany koszt   , używając:





- Komponentów z kart na twojej ręce



i/lub

- znaczników Osiągnięć na twojej planszecie gracza.

    Dowolny z zaznaczonych Komponentów (lub lub) możesz użyć raz na turę (nie odrzucaj go po użyciu, odwróć na drugą stronę).

    \$20 możesz użyć raz na turę (nie odrzucaj go po użyciu, odwróć na drugą stronę).

Umieść wszystkie zakupione karty oraz karty użyte do ich zakupu na swoim Obszarze Gry.

Natychmiast uzupełnij karty na Rynku.

LIMIT: Można kupić tylko 1 kartę Silnika podczas swojej tury.

Koszt kart Zagrożeń wzrasta podczas rozgrywki dla każdego z graczy osobno tak jak jest to zaznaczone na torze Punktacji.

● UMIEŚĆ KARTY NA

- *Planie Misji (jedna karta)*
Zapłać \$10. Karty, które posiadają wartość pieniężną, mogą płacić same za siebie.
- *Stanowisku startowym (tylko jeśli masz kartę na Planie Misji)*
Zapłać \$10 za umieszczenie każdej karty. Karty, które posiadają wartość pieniężną, mogą płacić same za siebie.
Możesz zapłacić jedną kartą za umieszczenie tutaj kilku kart.

Ograniczenia:

Nie możesz kłaść kart, które nie mają żadnego Komponentu (np. karty Zagrożeń).

- ▶ Nie możesz użyć więcej niż jednej karty Zasobów o tej samej nazwie.
- ▶ Pieniądze z jednej karty lub znacznika mogą być wydane wyłącznie na zakup nowych kart albo umieszczenie kart.

● ODRZUCENIE KART

Możesz odrzucić dowolne karty z ręki oraz Stanowiska startowego.

Możesz odrzucić kartę z Planu Misji (ale musisz odrzucić także wszystkie karty ze swojego Stanowiska startowego).

WYSTRZELENIE MISJI

1. WYBIERZ CEL MISJI



3

Ziemia



4

Księżyc



5

Mars

2. POLICZ PUNKTY RAKIET







- z kart na twoim Stanowisku startowym
- ze znaczników Osiągnięć



Punkty Rakiet

Jeżeli suma Punktów Rakiet, jest niższa niż wymagana, to Wystrzelenie się nie powiodło i natychmiast kończysz turę. W innym przypadku przejdź do kolejnego punktu.




3. PRZESUŃ ZNACZNIK RAKIETY

Przesuń o jedno pole za każdy , kiedy lecisz na ,
, kiedy lecisz na ,
i , kiedy lecisz na .

Ponadto możesz przesunąć znacznik o jedno pole za każdy nieużyty znacznik Nauki. Możesz użyć efektów kart na twoim Stanowisku startowym z napisem *podczas startu*.

4. POTASUJ TALIĘ KART POWODZENIA MISJI

5. DOBIERZ KARTY POWODZENIA MISJI

- Przesuń znacznik Rakiety o tyle pól, ile wskazuje karta. Następnie wybierz:
 - ▶ Kontynuuj Misję (dobierz kolejną kartę Powodzenia Misji).
 - ▶ Przerwij Misję – odrzuć tyle kart ze Stanowiska startowego, ile kart Powodzenia Misji dobrałeś minus jedna karta.
- Po dobraniu kilku kart Powodzenia Misji:
 - ▶ Jeżeli nie udało Ci się dolecieć do celu,
=8, =10, =13
musisz odrzucić wszystkie karty ze Stanowiska startowego.
- Możesz odrzucić lub zatrzymać swoją kartę Misji.
 - ▶ Jeżeli Misja zakończyła się sukcesem, otrzymujesz znacznik Osiągnięcia i umieszczasz go w odpowiednim miejscu na planszecie gracza. Otrzymujesz też Punkty Zwycięstwa.
 - ▶ Usuwasz kartę Misji na Złomowisko, a wszystkie karty ze Stanowiska Startowego są odrzucane na twój Obszar Gry.

6. PRZESUŃ ZNACZNIK RAKIETY NA POLE „0” TORU MISJI.

KONIEC TURY

- Przesuń wszystkie karty z Obszaru Gry do Magazynu.
- Dobierz na rękę karty z Centrum Dowodzenia do twojego limitu (6 kart*).
- Jeżeli w Centrum Dowodzenia nie ma wystarczającej liczby kart, przetasuj Magazyn i utwórz nową talię kart Centrum Dowodzenia.

* Możesz zwiększyć limit kart na rękę dzięki Osiągnięciom.