

OPIS TURZY









W swojej turze wykonaj akcję PRZYWÓDZTWA lub ZWIADU.

PRZYWÓDZTWO: Zagraj kartę z ręki, kładąc ją odkrytą na lokację i aktywując zdolność przy zagrywaniu (jeśli istnieje). Następnie wykonaj jedną z poniższych akcji:

- Zyskaj wierzchnią kartę z innej lokacji, a następnie zyskaj bonus z tej lokacji.
- Zyskaj wierzchnią kartę ze stosu, a następnie rzuć specjalną kostką i zyskaj wyrzucony bonus.

ZWIAD: Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację. Zyskaj bonus z tej lokacji.

IKONY

		Wartość na koniec gry
	Przesuń się do przodu na torze Floty	PZ na torze
	Zyskaj 1 znacznik Helium	3 PZ za każdy
	Zyskaj (lub zatrzymaj) znacznik Suwerena	10 PZ
	Położ 1 znacznik Wpływu na Instytucie	4/2/1 PZ
	Na koniec gry	
	Odrzuć wierzchnią kartę z lokacji	
	Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację	
	Zablokuj akcję przeciwnika	

PRZYGOTOWANIE

Przetasuj stos i połóż go na planszy, razem ze specjalną kością. Połóż dwie odkryte karty na każdej z lokacji.

Każdy gracz dobiera 5 kart. Następnie zyskaj losową kartę Domu i 10 znaczników Wpływu w tym samym kolorze. Połóż swój znacznik Floty na polu 0 toru Floty.

KONIEC GRY

Gra się kończy, kiedy gracze łącznie spełnią wszystkie 3 poniższe warunki lub jeden z graczy spełni 2 spośród nich:

- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Helium
- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Wpływu na Instytucie
- Gracz osiągnął 7 lub dalsze pole na torze Floty

Zakończcie wykonywanie tur, kiedy każdy gracz wykona taką samą ilość tur. Jeśli w grze jest Apollo, wykonuje on swoją ostatnią turę (jako dodatkową turę w grze).

Podczas punktowania na koniec gry tracisz 10 PZ za każdą kartę na ręce powyżej siedmiu.

OPIS TURY









W swojej turze wykonaj akcję PRZYWÓDZTWA lub ZWIADU.

PRZYWÓDZTWO: Zagraj kartę z ręki, kładąc ją odkrytą na lokację i aktywując zdolność przy zagrywaniu (jeśli istnieje). Następnie wykonaj jedną z poniższych akcji:

- Zyskaj wierzchnią kartę z innej lokacji, a następnie zyskaj bonus z tej lokacji.
- Zyskaj wierzchnią kartę ze stosu, a następnie rzuć specjalną kostką i zyskaj wyrzucony bonus.

ZWIAD: Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację. Zyskaj bonus z tej lokacji.

IKONY

		Wartość na koniec gry
	Przesuń się do przodu na torze Floty	PZ na torze
	Zyskaj 1 znacznik Helium	3 PZ za każdy
	Zyskaj (lub zatrzymaj) znacznik Suwerena	10 PZ
	Położ 1 znacznik Wpływu na Instytucie	4/2/1 PZ
	Na koniec gry	
	Odrzuć wierzchnią kartę z lokacji	
	Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację	
	Zablokuj akcję przeciwnika	

PRZYGOTOWANIE

Przetasuj stos i połóż go na planszy, razem ze specjalną kością. Połóż dwie odkryte karty na każdej z lokacji.

Każdy gracz dobiera 5 kart. Następnie zyskaj losową kartę Domu i 10 znaczników Wpływu w tym samym kolorze. Połóż swój znacznik Floty na polu 0 toru Floty.

KONIEC GRY

Gra się kończy, kiedy gracze łącznie spełnią wszystkie 3 poniższe warunki lub jeden z graczy spełni 2 spośród nich:

- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Helium
- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Wpływu na Instytucie
- Gracz osiągnął 7 lub dalsze pole na torze Floty

Zakończcie wykonywanie tur, kiedy każdy gracz wykona taką samą ilość tur. Jeśli w grze jest Apollo, wykonuje on swoją ostatnią turę (jako dodatkową turę w grze).

Podczas punktowania na koniec gry tracisz 10 PZ za każdą kartę na ręce powyżej siedmiu.

OPIS TURZY









W swojej turze wykonaj akcję PRZYWÓDZTWA lub ZWIADU.

PRZYWÓDZTWO: Zagraj kartę z ręki, kładąc ją odkrytą na lokację i aktywując zdolność przy zagrywaniu (jeśli istnieje). Następnie wykonaj jedną z poniższych akcji:

- Zyskaj wierzchnią kartę z innej lokacji, a następnie zyskaj bonus z tej lokacji.
- Zyskaj wierzchnią kartę ze stosu, a następnie rzuć specjalną kostką i zyskaj wyrzucony bonus.

ZWIAD: Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację. Zyskaj bonus z tej lokacji.

IKONY

		Wartość na koniec gry
	Przesuń się do przodu na torze Floty	PZ na torze
	Zyskaj 1 znacznik Helium	3 PZ za każdy
	Zyskaj (lub zatrzymaj) znacznik Suwerena	10 PZ
	Położ 1 znacznik Wpływu na Instytucie	4/2/1 PZ
	Na koniec gry	
	Odrzuć wierzchnią kartę z lokacji	
	Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację	
	Zablokuj akcję przeciwnika	

PRZYGOTOWANIE

Przetasuj stos i połóż go na planszy, razem ze specjalną kością. Połóż dwie odkryte karty na każdej z lokacji.

Każdy gracz dobiera 5 kart. Następnie zyskaj losową kartę Domu i 10 znaczników Wpływu w tym samym kolorze. Połóż swój znacznik Floty na polu 0 toru Floty.

KONIEC GRY

Gra się kończy, kiedy gracze łącznie spełnią wszystkie 3 poniższe warunki lub jeden z graczy spełni 2 spośród nich:

- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Helium
- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Wpływu na Instytucie
- Gracz osiągnął 7 lub dalsze pole na torze Floty

Zakończcie wykonywanie tur, kiedy każdy gracz wykona taką samą ilość tur. Jeśli w grze jest Apollo, wykonuje on swoją ostatnią turę (jako dodatkową turę w grze).

Podczas punktowania na koniec gry tracisz 10 PZ za każdą kartę na ręce powyżej siedmiu.

OPIS TURY

W swojej turze wykonaj akcję PRZYWÓDZTWA lub ZWIADU.









PRZYWÓDZTWO: Zagraj kartę z ręki, kładąc ją odkrytą na lokację i aktywując zdolność przy zagrywaniu (jeśli istnieje). Następnie wykonaj jedną z poniższych akcji:

- Zyskaj wierzchnią kartę z innej lokacji, a następnie zyskaj bonus z tej lokacji.
- Zyskaj wierzchnią kartę ze stosu, a następnie rzuć specjalną kostką i zyskaj wyrzucony bonus.

ZWIAD: Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację. Zyskaj bonus z tej lokacji.

IKONY

Wartość na koniec gry

	Przesuń się do przodu na torze Floty	PZ na torze
	Zyskaj 1 znacznik Helium	3 PZ za każdy
	Zyskaj (lub zatrzymaj) znacznik Suwerena	10 PZ
	Położ 1 znacznik Wpływu na Instytucie	4/2/1 PZ
	Na koniec gry	
	Odrzuć wierzchnią kartę z lokacji	
	Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację	
	Zablokuj akcję przeciwnika	

PRZYGOTOWANIE

Przetasuj stos i połóż go na planszy, razem ze specjalną kością. Połóż dwie odkryte karty na każdej z lokacji.

Każdy gracz dobiera 5 kart. Następnie zyskaj losową kartę Domu i 10 znaczników Wpływu w tym samym kolorze. Połóż swój znacznik Floty na polu 0 toru Floty.

KONIEC GRY

Gra się kończy, kiedy gracze łącznie spełnią wszystkie 3 poniższe warunki lub jeden z graczy spełni 2 spośród nich:

- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Helium
- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Wpływu na Instytucie
- Gracz osiągnął 7 lub dalsze pole na torze Floty

Zakończcie wykonywanie tur, kiedy każdy gracz wykona taką samą ilość tur. Jeśli w grze jest Apollo, wykonuje on swoją ostatnią turę (jako dodatkową turę w grze).

Podczas punktowania na koniec gry tracisz 10 PZ za każdą kartę na ręce powyżej siedmiu.

OPIS TURY









W swojej turze wykonaj akcję PRZYWÓDZTWA lub ZWIADU.

PRZYWÓDZTWO: Zagraj kartę z ręki, kładąc ją odkrytą na lokację i aktywując zdolność przy zagrywaniu (jeśli istnieje). Następnie wykonaj jedną z poniższych akcji:

- Zyskaj wierzchnią kartę z innej lokacji, a następnie zyskaj bonus z tej lokacji.
- Zyskaj wierzchnią kartę ze stosu, a następnie rzuć specjalną kostką i zyskaj wyrzucony bonus.

ZWIAD: Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację. Zyskaj bonus z tej lokacji.

IKONY

		Wartość na koniec gry
	Przesuń się do przodu na torze Floty	PZ na torze
	Zyskaj 1 znacznik Helium	3 PZ za każdy
	Zyskaj (lub zatrzymaj) znacznik Suwerena	10 PZ
	Położ 1 znacznik Wpływu na Instytucie	4/2/1 PZ
	Na koniec gry	
	Odrzuć wierzchnią kartę z lokacji	
	Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację	
	Zablokuj akcję przeciwnika	

PRZYGOTOWANIE

Przetasuj stos i połóż go na planszy, razem ze specjalną kością. Połóż dwie odkryte karty na każdej z lokacji.

Każdy gracz dobiera 5 kart. Następnie zyskaj losową kartę Domu i 10 znaczników Wpływu w tym samym kolorze. Połóż swój znacznik Floty na polu 0 toru Floty.

KONIEC GRY

Gra się kończy, kiedy gracze łącznie spełnią wszystkie 3 poniższe warunki lub jeden z graczy spełni 2 spośród nich:

- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Helium
- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Wpływu na Instytucie
- Gracz osiągnął 7 lub dalsze pole na torze Floty

Zakończcie wykonywanie tur, kiedy każdy gracz wykona taką samą ilość tur. Jeśli w grze jest Apollo, wykonuje on swoją ostatnią turę (jako dodatkową turę w grze).

Podczas punktowania na koniec gry tracisz 10 PZ za każdą kartę na ręce powyżej siedmiu.

OPIS TURZY









W swojej turze wykonaj akcję PRZYWÓDZTWA lub ZWIADU.

PRZYWÓDZTWO: Zagraj kartę z ręki, kładąc ją odkrytą na lokację i aktywując zdolność przy zagrywaniu (jeśli istnieje). Następnie wykonaj jedną z poniższych akcji:

- Zyskaj wierzchnią kartę z innej lokacji, a następnie zyskaj bonus z tej lokacji.
- Zyskaj wierzchnią kartę ze stosu, a następnie rzuć specjalną kostką i zyskaj wyrzucony bonus.

ZWIAD: Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację. Zyskaj bonus z tej lokacji.

IKONY

		Wartość na koniec gry
	Przesuń się do przodu na torze Floty	PZ na torze
	Zyskaj 1 znacznik Helium	3 PZ za każdy
	Zyskaj (lub zatrzymaj) znacznik Suwerena	10 PZ
	Położ 1 znacznik Wpływu na Instytucie	4/2/1 PZ
	Na koniec gry	
	Odrzuć wierzchnią kartę z lokacji	
	Odstoń wierzchnią kartę ze stosu i połóż (nie zagraj) ją na dowolną lokację	
	Zablokuj akcję przeciwnika	

PRZYGOTOWANIE

Przetasuj stos i połóż go na planszy, razem ze specjalną kością. Połóż dwie odkryte karty na każdej z lokacji.

Każdy gracz dobiera 5 kart. Następnie zyskaj losową kartę Domu i 10 znaczników Wpływu w tym samym kolorze. Połóż swój znacznik Floty na polu 0 toru Floty.

KONIEC GRY

Gra się kończy, kiedy gracze łącznie spełnią wszystkie 3 poniższe warunki lub jeden z graczy spełni 2 spośród nich:

- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Helium
- Gracz posiada 7 lub więcej znaczników Wpływu na Instytucie
- Gracz osiągnął 7 lub dalsze pole na torze Floty

Zakończcie wykonywanie tur, kiedy każdy gracz wykona taką samą ilość tur. Jeśli w grze jest Apollo, wykonuje on swoją ostatnią turę (jako dodatkową turę w grze).

Podczas punktowania na koniec gry tracisz 10 PZ za każdą kartę na ręce powyżej siedmiu.