

TOUR DE JEU

- 1 Lancer de dés pour la production de matières premières de tous les joueurs
- 2 Carte supérieure de la pile des réserves si le joueur dont c'est le tour a moins de 9 points de victoire
- 3 Commerce et constructions dans l'ordre désiré pour le joueur dont c'est le tour
- 4 Déterminer la vitesse de base ("lancer" du vaisseau-mère):

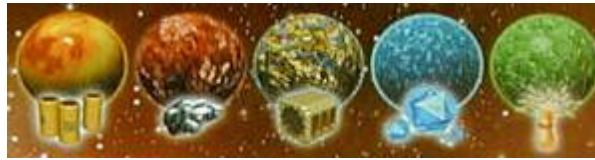


Le voisin de gauche lit la première carte rencontre.
VITESSE DE BASE: 3



Déplacer les vaisseau du total vitesse de base + propulseurs

MATIERES PREMIERES



Carburant Minerai Biens de Commerce Diamant Nourriture

VALEUR DES BILLES



0



1

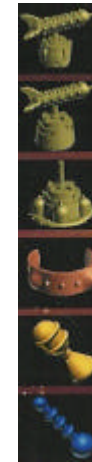


2



3

CONSTRUCTION



VAISSEAU COMMERÇANT

VAISSEAU COLONIE

SPATIOPORT

ANNEAU DE CARGAISON

PROPULSEUR

CANON DE BORD



TOUR DE JEU

- 1 Lancer de dés pour la production de matières premières de tous les joueurs
- 2 Carte supérieure de la pile des réserves si le joueur dont c'est le tour a moins de 9 points de victoire
- 3 Commerce et constructions dans l'ordre désiré pour le joueur dont c'est le tour
- 4 Déterminer la vitesse de base ("lancer" du vaisseau-mère):

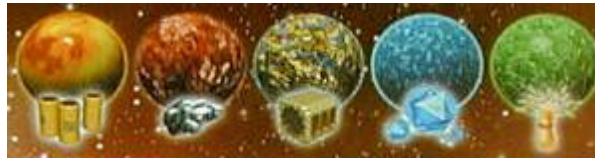


Le voisin de gauche lit la première carte rencontre.
VITESSE DE BASE: 3



Déplacer les vaisseau du total vitesse de base + propulseurs

MATIERES PREMIERES



Carburant Minerai Biens de Commerce Diamant Nourriture

VALEUR DES BILLES



0



1

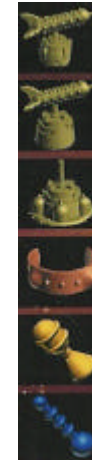


2



3

CONSTRUCTION



VAISSEAU COMMERÇANT

VAISSEAU COLONIE

SPATIOPORT

ANNEAU DE CARGAISON

PROPULSEUR

CANON DE BORD

