



Nie musisz czytać tej instrukcji! Obejrzyj film prezentujący zasady.



INSTRUKCJA

JEST ROK 2075. ZARAZ PO PRZEJĘCIU KONTROLI NAD ŚWIATEM, KOTY ZNALAZŁY NOWY CEL WYPRAW - KOSMOS. NAJLEPSZE ZESPOŁY KOCICH SPECJALISTÓW RYWALIZUJĄ O ZYSKANIE PRZEWAGI W PRZESTRZENI KOSMICZNEJ I NAWET BRAK KCIUKÓW NIE POWSTRZYMA ICH PRZED PRÓBĄ SIĘGNIĘCIA GWIAZD. KTO WYGRA TEN ZACIEKŁY WYŚCIG PEŁEN KOCICH KŁACZKÓW ORAZ WYBUCHAJĄCYCH RAKIET I POŁOŻY ŁAPKĘ NA NIESKOŃCZONYCH SKARBACH DROGI MLECZNEJ?

ELEMENTY



1 plansza rakiety



4 żetony celów



64 żetony punktów (20 o wartości 1,
20 o wartości 3, 12 o wartości 5, 12 o wartości 10)



1 pionek rakiety



6 kości



1 kosmiczna mata



5 planszetek gracza (w 5 kolorach)



1 żeton
kosmicznej porażki



40 żetonów astronautów (w 5 kolorach)



WARIANT ODKRYCIA:



20 żetonów odkryć

WARIANT TAJNE MISJE:



20 żetonów tajnych misji

WARIANT UFO:



5 żetonów UFO



14 żetonów wyprawy



1 pionek UFO

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

A Umieśćcie kosmiczną matę na środku stołu.

B Połóżcie 4 żetony celów obok kosmicznej maty.



C Umieśćcie wszystkie żetony punktów w zasięgu graczy, tworząc ich pule.



D Umieśćcie żeton kosmicznej porażki na pierwszym polu toru kosmicznych porażek.



F

Osoba, która jako ostatnia sprzątała kufek, zostaje graczem rozpoczynającym pierwszą wyprawę kosmiczną. Gracz rozpoczynający umieszcza przed sobą planszę rakiety, pionek rakiety i wszystkie kości.

**E**

Każdy z graczy bierze planszетkę gracza i żetony astronautów w jednym kolorze. Żetony umieszcza na planszетce w dowolnej kolejności.



Wszystkie pozostałe komponenty zostawcie w pudełku.

**UWAGA!**

Żetony odkryć, tajnych misji, UFO i wypraw, a także pionek UFO wykorzystywane są w wariantach zaawansowanej rozgrywki. Nie zalecamy stosowania ich podczas pierwszej rozgrywki.



CEL GRY

Wcielacie się w liderów jednego z pięciu kocich ośrodków kosmicznych. Waszym zadaniem jest wysłanie waszych astronautów na planety, księżyce i do dalekiego kosmosu w nowo odkrytym systemie planetarnym. Gra składa się z szeregu następujących po sobie wypraw kosmicznych, podczas których będziecie wybierać po jednym ze swoich astronautów-specjalistów, by wysłać go w kosmos. Róbcie to z rozważą, gdyż każdy z nich posiada specjalną umiejętność, którą możecie wykorzystać na swoją korzyść. Im dalej uda wam się nimi dotrzeć, tym więcej punktów zdobędziecie, ale uważajcie, gdyż rakieta, w której znajdują się wasi astronauta, może się rozbić, co pokrzyżuje wasze plany. Gra kończy się w momencie, gdy jeden z was umieści wszystkich swoich astronautów w przestrzeni kosmicznej lub rakieta rozbije się 11 razy. Wygra ta osoba, której astronauta zapewnią najwięcej punktów.

3... 2... 1... 0. Misja się rozpoczyna.



WYPRAWA KOSMICZNA

Jedna wyprawa kosmiczna składa się z fazy startu i kilku następujących po sobie faz lotu i faz lądowania. Kosmiczna wyprawa kończy się w momencie, kiedy wszyscy astronauta wysiedli z rakiety lub rakieta rozbiła się.

Po zakończeniu wyprawy kosmicznej gracz, który ją rozpoczął, przekazuje planszę rakiety graczowi siedzącemu po jego lewej stronie – ten gracz będzie rozpoczynał następną wyprawę kosmiczną.

Faza startu

Gracz rozpoczynający wyprawę umieszcza pionek rakiety na polu 0 na kosmicznej macie.

Następnie wybiera jednego ze swoich astronautów i umieszcza go na pierwszym polu na planszy rakiety.



Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, pozostali gracze wybierają po jednym ze swoich dostępnych astronautów i umieszczają ich na kolejnych wolnych miejscach na planszy rakiety. Gracz rozpoczynający wyprawę zostaje **dowódcą wyprawy** i będzie pełnił tę funkcję, dopóki jego astronauta nie wysiądzie z rakiety albo rakieta się nie rozbije.

UWAGA! Każdy z astronautów posiada unikatową funkcję. Ich opis znajduje się w dalszej części instrukcji (patrz s. 12).

Faza lotu

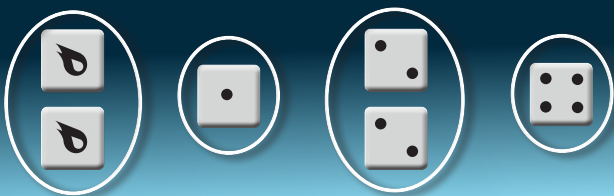
Faza lotu składa się z następujących kroków:

Krok 1.

Dowódca wyprawy rzuca wszystkimi dostępnymi kośćmi (w pierwszej fazie lotu będzie ich 6). Następnie grupuje je według wyrzuconych wyników (może zdarzyć się, że w grupie będzie tylko 1 kość).

Przykład

4 grupy kości po rzucie dowódcy 6 kośćmi.




Kości z wynikami, które nie odpowiadają wynikowi przy polu, na którym znajduje się pionek rakiety, **nie mogą** zostać użyte do lotu rakiety (w tej fazie lotu).

Przykład



Krok 2.

Z pozostałych kości (których wyniki odpowiadają wynikowi przy polu, na którym znajduje się pionek rakiety) dowódca wybiera grupę lub grupy kości, których chce użyć do lotu. Jeśli dowódca wybierze grupę, w której znajduje się kilka kości, to musi użyć ich **wszystkich**. Rakieta poruszy się o tyle pól, ile wynosi suma wartości na wybranych kościach.

UWAGA! Wartość dla kości z symbolem dopalacza  określona jest przy polu, na którym znajduje się pionek rakiety.



ruch
o 1 pole



ruch
o 2 pola



ruch
o 3 pola

Przykład



Dowódca decyduje się użyć obu grup kości do wykonania lotu. Porusza pionek rakiety o 3 pola ($1 \times \text{kość z 1 kropką} + 2 \times \text{kość z dopalaczem}$), gdyż kość z dopalaczem pozwala poruszyć się o 1 pole. Alternatywnie dowódca mógłby też wybrać jedną z tych grup i poruszyć pionek rakiety o mniej pól.

Przykład

Żaden z wyników na kościach nie odpowiada wartościom i symbolowi obok pola, przy którym znajduje się rakieta. Dochodzi do rozbicia rakiety. Dowódca przesuwa żeton kosmicznej porażki na torze kosmicznych porażek.



Faza lądowania

Po każdej fazie lotu, jeśli nie doszło do rozbicia rakiety, następuje faza lądowania. Dowódca wyprawy, a następnie każdy pozostały gracz (zgodnie z kolejnością miejsc na planszy rakiety, od góry do dołu), decyduje, czy jego astronauta kontynuuje wyprawę i pozostaje w rakiecie, czy też z niej wysiada. Na polach od 0 do 5 nie ma księżyców ani planet, na których można wysiąść – jeśli pionek rakiety znajduje się na tych polach, należy pominąć fazę lądowania.

Wysiadanie na księżycach

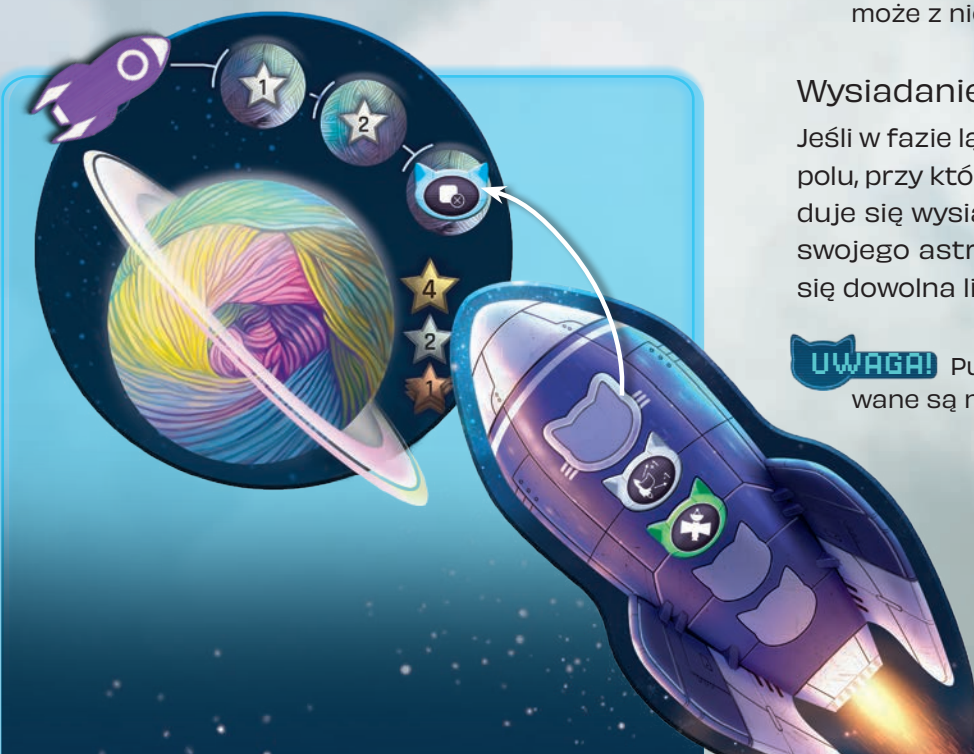
Jeśli w fazie lądowania pionek rakiety znajduje się na polu, przy którym jest księżyc, to gracz, który zdecydował się wysiąść z rakiety, umieszcza żeton swojego astronauty na niezajętym księżycu, najdalej od pionka rakiety (o największej punktacji). Gracz kontrolujący tego astronautę natychmiast otrzymuje liczbę punktów wskazaną na tym księżycu.

UWAGA! Na 1 księżycu może znajdować się tylko 1 astronauta. Jeśli wszystkie księżyce obok pola z pionkiem rakiety są zajęte, żaden astronauta nie może z niej wysiąść.

Wysiadanie na planetach

Jeśli w fazie lądowania pionek rakiety znajduje się na polu, przy którym jest planeta, to gracz, który zdecydował się wysiąść z rakiety, umieszcza na niej żeton swojego astronauty. Na planecie może znajdować się dowolna liczba astronautów graczy.

UWAGA! Punkty za obecność na planetach przyznawane są na koniec rozgrywki.



Na planetę może wysiąść dowolna liczba astronautów. Na planecie astronautów należy układać od góry do dołu, aby wskazać, w jakiej kolejności astronauta na nią przybyli.

W następujących fazach lądowania:

- jeśli astronauta w kolorze gracza znajdują się już na planecie, to należy dołożyć nowych obok już umieszczonych, tworząc rząd,
- jeśli to pierwszy astronauta gracza na tej planecie, należy dołożyć go na dole, tworząc nowy rząd.



Wysiadanie w dalekim kosmosie

Jeśli pionek rakiety doleci do dalekiego kosmosu (ostatnie pole na torze na kosmicznej macie), wtedy wszyscy astronauta muszą wysiąść z rakiety. Astronauta dowódcy wyprawy umieszczony jest na komecie i natychmiast otrzymuje 7 punktów, a wszyscy pozostali gracze umieszczają astronautów w galaktyce i natychmiast otrzymują po 5 punktów.



Zarówno na komecie, jak i w galaktyce może znajdować się więcej niż 1 astronauta.

Zmiana dowodzenia

Jeśli dowódca wysiądzie z rakiety, jego rola natychmiast przechodzi na następnego gracza, zgodnie z kolejnością miejsc w rakiecie. Nowy dowódca otrzymuje nieodłożone kości i od teraz to on wykonuje rzuty i wybiera wyniki, które zostaną użyte w fazie lotu. Plansza rakiety pozostaje przed pierwotnym dowódcą, aby nie zakłócać porządku gry.

Zakończenie wyprawy kosmicznej

Wyprawa kosmiczna kończy się, gdy wszyscy astronauta wysiądą z rakiety albo rakieta rozbije się.

Cele

Pierwszy z graczy, który podczas fazy lądowania spełni warunek określony na żetonie celu, zabiera go dla siebie. Na koniec gry żeton celu jest wart 5 punktów. Inni gracze **nie mogą** już zdobyć tego żetonu.



Pierwszy gracz, który umieści 4 astronautów na **4 różnych** planetach.



Pierwszy gracz, który umieści 3 astronautów na **1** planecie.



Pierwszy gracz, który umieści 4 astronautów na 4 księżycach.



Pierwszy gracz, który umieści 2 astronautów w dalekim kosmosie (nie ma znaczenia, czy na komecie, czy w przestrzeni kosmicznej).

KONIEC GRY

Gra kończy się w jednym z dwóch przypadków:

- gdy żeton kosmicznej porażki dotrze do ostatniego pola na torze,
- gdy któryś z graczy umieści na kosmicznej macie wszystkich 8 astronautów. Wówczas należy dokończyć aktualną wyprawę kosmiczną.

Liczenie punktów

Zaczynając od planety najbliższej początku toru, należy rozpatrzyć punktację za każdą z nich. Obok każdej planety przedstawione są punkty, które należy przyznać graczom posiadającym na niej najwięcej astronautów.



Klepsydra przypomina, że te punkty należy przyznać na koniec rozgrywki!



Punkty dla gracza z **największą** liczbą astronautów na planecie.

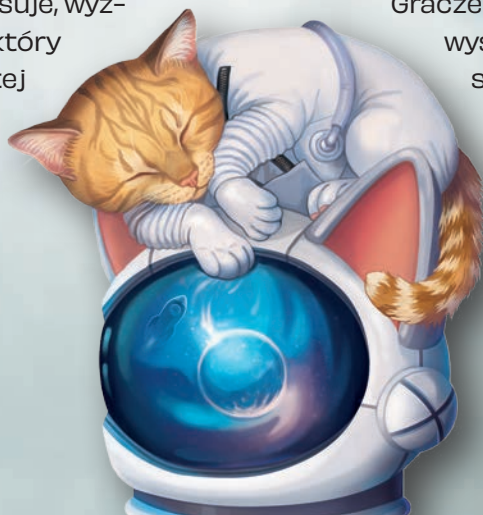


Punkty dla gracza z drugą największą liczbą astronautów na planecie.



Punkty dla pozostałych graczy, którzy mają na planecie przynajmniej 1 astronautę.

Jeśli dwóch albo więcej graczy remisuje, wyższe punkty należą się graczowi, który wcześniej umieścił astronautę na tej planecie. Trzecie miejsce należy się każdemu innemu graczowi, który ma przynajmniej jednego astronautę na tej planecie.



Przykład

Niebieski gracz umieścił na tej planecie najwięcej astronautów. Otrzymuje 5 punktów za zajęcie pierwszego miejsca. Inni gracze mają na tej planecie po 1 astronautę, ale to żółty był na niej pierwszy. Jemu należą się 3 punkty. Pozostali gracze, którzy mają na tej planecie swoich astronautów, biorą po 2 punkty.



Gracze sumują zdobyte w trakcie gry punkty (za wysiadanie na księżycach, w dalekim kosmosie oraz za zrealizowane cele) z punktami otrzymanymi za obecność na planetach. Gracz z najwyższą sumą punktów zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



FUNKCJE ASTRONAUTÓW

Każdy gracz ma identyczny zestaw 8 astronautów o następujących funkcjach:



Jeśli taki astronauta zostanie umieszczony na planszy rakiety, pionek rakiety rozpoczyna wyprawę z pola oznaczonego satelitą (3 pole).

UWAGA! Jeśli w rakiecie znajduje się dwóch albo więcej takich astronautów, rakieta nadal startuje z pola oznaczonego satelitą.



Podczas fazy lądowania astronauta może wsiąść z rakiety, tak jakby jej pionek znajdował się o jedno pole wyżej (+1) albo o jedno pole niżej (-1) od jego aktualnej pozycji.

UWAGA! Jeśli astronauta wsiądzie z pola 25 do dalekiego kosmosu, gracz natychmiast otrzymuje tylko 5 punktów.



Jeśli rakieta się rozbije, astronauta nadal może z niej wsiąść na dostępny, niezajęty księżyc albo planetę (przy polu, na którym rozbiła się rakieta).

UWAGA! Jeśli nie ma dla niego miejsca na aktualnej pozycji albo rakieta rozbije się na polach 0-5, albo gracz nie wsiądzie z rakiety, astronauta wraca do gracza.



Kiedy astronauta wsiądzie na księżycu, gracz podwaja liczbę punktów, które za niego zdobywa.



Podczas liczenia punktów na końcu gry gracz podwaja liczbę punktów za planetę, na której się znajduje.



Kiedy astronauta wsiądzie w dalekim kosmosie, gracz otrzymuje dwa razy więcej punktów (czyli odpowiednio 14 i 10).



Kiedy astronauta wsiądzie z rakiety, obecny dowódca odrzuca jedną kość (tak jakby użył jej w trakcie lotu). Należy pamiętać, że ostatnia kość zawsze pozostaje przy rakiecie i dowódcy.



Dopóki ten astronauta znajduje się w rakiecie, dowódca może w czasie fazy lotu użyć przedstawioną na jego żetonie kość z jednym oczkiem, niezależnie od wyrzuczonych kości. Podczas wyprawy dowódca może tylko raz wykorzystać zdolność takiego astronauty. Jeśli w rakiecie jest kilku takich astronautów, dowódca może zdecydować, których użyje (podczas 1 fazy lotu może użyć ich więcej niż 1). Po użyciu żeton jest odwracany rewersem do góry.

UWAGA! Aby użyć tej umiejętności, rakieta musi znajdować się na polu, obok którego widnieje symbol kości z 1 oczkiem.

UWAGA! Jeśli żaden z wyników na wyrzuczonych kościach nie odpowiada symbolom przy polu, na którym znajduje się pionek rakiety, a dowódca użyje funkcji tego astronauty do wykonania lotu, to rakieta nie rozbija się.

WARIANTY ROZGRYWKI ZA AWANSOWANEJ

Gracze, którzy zagraли już w wersję podstawową i chcą urozmaicić swoją rozgrywkę, mogą dodać do gry podstawowej następujące rozszerzenia. Warianty mogą być dodawane niezależnie od siebie, w dowolnej kombinacji.

UFO

Podczas przygotowania rozgrywki, oprócz kroków opisanych na stronach 4-5, dodatkowo należy potasować wszystkie żetony wyprawy i utworzyć z nich zakryty stos. Następnie należy ustawić pionek UFO na ostatnim polu na kosmicznej macie (oznaczonej symbolem „+”). Żetony UFO trzeba ustawić obok maty, w stosie, od najwyższej wartości do najniższej (tak aby na wierzchu był żeton o wartości 5).



Na początku każdej z wypraw dowódca odkrywa wierzchni żeton wyprawy i kładzie go obok planszy rakiety. Każdy żeton wyprawy zawiera następujące informacje:

- **Ruch UFO:** Należy poruszyć pionek UFO o od 0 do 3 pól w kierunku początku toru. Po każdej kolejnej wyprawie pionek UFO będzie coraz bliżej początku toru.
- **Liczba kości:** Dowódca rozpoczyna wyprawę z 4, 5 albo 6 kośćmi. Nieużywane kości dowódca odrzuca.
- **Umiejętność dodatkowa:** Występują 3 rodzaje umiejętności dodatkowych, z których może skorzystać dowódca w trakcie wyprawy.



Dodatkowe kości: Dodatkowe kości na żetonie wyprawy mogą zostać użyte niezależnie od wyrzuconych kości. Kiedy dowódca korzysta z tej umiejętności dodatkowej, musi wykorzystać **wszystkie** kości z tego żetonu, które są przedstawione przy polu, na którym aktualnie znajduje się pionek rakiety.



UWAGA! Jeśli na wyrzuconych kościach żaden z wyników nie odpowiada symbolem temu przy polu, na którym znajduje się pionek rakiety, a dowódca użyje dodatkowych kości do wykonania lotu, to rakieta nie rozbija się.



Zatrzymaj kości: Kości użyte w tej fazie lotu **nie są** odrzucane.



Przerzut: Dowódca może raz przerzucić **wszystkie** dostępne kości. Dowódca musi zastosować wynik nowego rzutu.

Umiejętność dodatkowa może być użyta **tylko raz**. Po jej użyciu żeton wyprawy należy odrzucić do pudełka. Jeśli podczas wyprawy nastąpi zmiana dowódcy, a żeton wyprawy nie został wykorzystany, to nowy dowódca może z niego skorzystać.





Kontakt z UFO: Jeśli rakieta **zakończy** fazę lotu na tym samym polu co pionek UFO, dowódca otrzymuje wierzchni żeton ze stosu żetonów UFO (jeśli jeszcze jakiś tam został). Dowódca odkłada ten żeton przed siebie (zakryty). Zapewni on mu dodatkowe punkty na koniec gry (znajdujące się na nim punkty należy dodać do wyniku końcowego).

Odkrycia

Podczas przygotowania rozgrywki, oprócz kroków opisanych na stronach 4-5, dodatkowo należy potasować żetony odkryć i utworzyć z nich zakryty stos. Należy odsłonić pięć żetonów odkryć i umieścić je odkryte na odpowiadających im polach na kosmicznej macie.



Kiedy rakieta **zakończy** fazę lotu na polu z żetonem odkryć, żeton ten jest natychmiast aktywowany.

UWAGA! Po aktywacji należy usunąć żeton, a następnie odkryć i umieścić nowy, tak aby na kosmicznej macie zawsze było pięć żetonów odkryć. Kiedy stos żetonów odkryć zostanie wyczerpany, nie można już dokładać kolejnych.

Rodzaje żetonów odkryć:



1, 2 lub 3 punkty: Dowódca otrzymuje żeton i umieszcza go zakryty na swojej planszecie. Wartości punktowe na tym żetonie są dodawane do całkowitego wyniku gracza na koniec gry.



Kość: Dowódca odzyskuje 1 z odrzuconych kości. Jeśli w chwili aktywacji tego żetonu dowódca dysponuje wszystkimi 6 kośćmi, żeton ten należy odrzucić bez wprowadzania efektu. Po użyciu należy odrzucić żeton do pudełka.

UWAGA! Należy pamiętać, że dowódca najpierw odkłada użyte kości, a dopiero później rozpatruje efekt tego żetonu.



Tunel czasoprzestrzenny: Dowódca rakiety natychmiast porusza pionek rakiety o 4 pola. Dopiero potem kończy się faza lotu. Jeśli po tym ruchu rakieta znajduje się na polu z kolejnym żetonem odkryć, to zostaje on aktywowany.

Tajne misje

Podczas przygotowania rozgrywki, oprócz kroków opisanych na stronach 4-5, dodatkowo należy potasować żetony tajnych misji i rozdać każdemu z graczy po 4 żetony. Każdy gracz wybiera 3, które chce zatrzymać, a pozostałe odrzuca do pudełka. Żetony trzyma w ukryciu. Aby ukończyć tajną misję, gracz musi umieścić astronautę na księżycu albo planecie wskazanych na danym żetonie tajnej misji. Numery na żetonie określają pola, przy których znajduje się cel tajnej misji.

Liczba ukończonych tajnych misji wpływa na całkowity wynik gracza. Punkty z ukończonych tajnych misji należy dodać do wyniku końcowego.

Przykładowe żetony tajnych misji

księżyc



numery pól, przy których znajduje się cel tajnej misji

planeta



Punkty za ukończone tajne misje

dodatkowe punkty



liczba ukończonych tajnych misji

Opracowanie

Autor gry: Reiner Knizia

Ilustracje: Joanna Rzepecka

Projekt graficzny: Joanna Rzepecka,
Bartłomiej Kordowski

Rozwój gry: Andrzej Olejarczyk,
Michał Szewczyk,
Przemek Wojtkowiak

Instrukcja: Studio Rebel

Koordynacja produkcji: Sławomir Gacal

Redakcja i korekta: Monika Doerre

Skład: Ka Leszczyńska,
Artur Mikucki

Podziękowania

Dziękuję wszystkim testerom, którzy przyczynili się do powstania tej gry. Specjalne podziękowania niech przyjmą: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Margret Klinkhammer, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Andreas Stamer, Dominik Volland, Peter Wimmer i Philipp Winter.

Studio Rebel dziękuje grupie testerskiej Roboty Planszowe w składzie: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał.

© Dr Reiner Knizia, 2023.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



OBJAŚNIENIE IKON

Funkcje astronautów



Jeśli taki astronauta zostanie umieszczony na planszy rakiety, pionek rakiety rozpoczyna wyprawę z pola oznaczonego satelitą (3 pole).



Podczas fazy lądowania astronauta może wsiąść z rakiety, tak jakby jej pionek znajdował się o jedno pole wyżej (+1) albo o jedno pole niżej (-1) od jego aktualnej pozycji.



Jeśli rakieta się rozbija, astronauta nadal może z niej wsiąść na dostępny, niezajęty księżyc albo planetę (przy polu, na którym rozbiła się).



Kiedy astronauta wsiądzie na księżycu, gracz podwaja liczbę punktów, które za niego zdobywa.



Podczas liczenia punktów na końcu gry gracz podwaja liczbę punktów za planetę, na której się znajduje.



Kiedy astronauta wsiądzie w dalekim kosmosie, gracz otrzymuje dwa razy więcej punktów (czyli odpowiednio 14 i 10).



Kiedy astronauta wsiądzie z rakiety, obecny dowódca odrzuca jedną kość (tak jakby użył jej w trakcie lotu). Należy pamiętać, że ostatnia kość zawsze pozostaje przy rakiecie i dowódcy.



Dopóki ten astronauta znajduje się w rakiecie, dowódca może w czasie fazy lotu użyć przedstawioną na jego żetonie kość z jednym oczkiem, niezależnie od wyrzuconych kości. Podczas wyprawy dowódca może tylko raz wykorzystać zdolność takiego astronauty. Jeśli w rakiecie jest kilku takich astronautów, dowódca może zdecydować, których użyje (podczas 1 fazy lotu może użyć ich więcej niż 1). Po użyciu żeton jest odwracany rewersem do góry.

Cele



Pierwszy gracz, który umieści 4 astronautów na **4 różnych** planetach.



Pierwszy gracz, który umieści 3 astronautów na **1** planecie.



Pierwszy gracz, który umieści 4 astronautów na 4 księżycach.



Pierwszy gracz, który umieści 2 astronautów na obszarze mgławicy (nie ma znaczenia, czy na kometcie, czy w przestrzeni kosmicznej).

UFO – żetony wyprawy



Dodatkowe kości: Dodatkowe kości na żetonie wyprawy mogą zostać użyte niezależnie od wyrzuconych kości. Kiedy dowódca korzysta z tej umiejętności dodatkowej, musi wykorzystać wszystkie kości z tego żetonu, które są przedstawione przy polu, na którym aktualnie znajduje się pionek rakiety.



Zatrzymaj kości: Kości użyte w tej fazie lotu nie są odrzucane.



Przerzut: Dowódca może raz przerzucić wszystkie dostępne kości. Dowódca musi zastosować wynik nowego rzutu.

Żetony odkryć



1, 2 lub 3 punkty: Dowódca otrzymuje żeton i umieszcza go zakryty na swojej planszecie. Wartości punktowe na tym żetonie są dodawane do całkowitego wyniku gracza na koniec gry.



Kość: Dowódca odzyskuje 1 z odrzuconych kości. Jeśli w chwili aktywacji tego żetonu dowódca dysponuje wszystkimi 6 kośćmi, żeton ten należy odrzucić bez wprowadzania efektu. Po użyciu należy odrzucić żeton do pudełka.



Tunel czasoprzestrzenny: Dowódca rakiety natychmiast porusza pionek rakiety o 4 pola. Dopiero potem kończy się faza lotu. Jeśli po tym ruchu rakieta znajduje się na polu z kolejnym żetonem odkryć, to zostaje on aktywowany.