Sumario de la ronda

Antes de comenzar la 2ª y 3ª Era *(rondas 3 y 7)*:
Puedes descartar la carta de dominación sin completar de tu mano para robar otra.
Al comienzo de la 3ª Era, debes robar tu segunda carta si todavía no has completado ninguna.

I. Movimiento y combate

En orden de turno:
(cada jugador resuelve 3 pasos en su turno)

1º) crear flotas *(en tus planetas)*
2º) mover naves
} antes del tercer paso puedes gastar **visiones** y/o reorganizar tus flotas

3º) batallas

II. Progreso:

1. Seleccionar 2+ fichas ovaladas de acción y 1 ficha cuadrada

2. Cambios de ética
(los jugadores que cambian su ética firman la paz con todos los demás)

3. Cambios en el orden de turno
(se aplican primero las "subidas", y luego en orden inverso las "bajadas")

4. Acciones de progreso
(cada jugador resuelve todo su turno)

III. Comercio:
Puedes aprender y enseñar 1 tecnología si estás en contacto (en paz) con otro jugador

IV. Puntuación de la ronda:
Según la Historia Galáctica y la Era actual.

Tamaño del planeta

(3) Puedes utilizarlo para activar un portal tipo 1.

(4) Puedes utilizarlo para construir en él tus naves (**planeta astillero**).

(5) Puedes utilizarlo para seleccionar una ficha ovalada (acción) extra, pagando 3 P.D. por ella
(el mundo capital no puede ser utilizado).

(6) El jugador que te quite el planeta puede aprender 2 niveles tecnológicos de ti (2 **robos tecnológicos**)

Anomalías

Asteroides:
Si tienes presencia de naves en la casilla, produces **1 nave más** cuando resuelves la acción de Construir Naves.

Nebulosa:
Entrar en ella cuesta 2 en el rango de movimiento de la nave. Comienzar el turno en la nebulosa otorga +2 de rango (para el turno)

Estrella de neutrones:
Solo accesible con Propulsión V o VI.
En ella puedes activar Portales tipo 2.

Reliquias ancestrales

Rayo Destructor
Durante el paso de mover tus naves, **destruyes 1 nave o disco de población enemigo** (en guerra contra el jugador) en un radio de 3 casillas desde aquí.

Súper Portal
Tus naves pueden **saltar aquí** desde **cualquiera** de tus planetas, y viceversa. Si tu Propulsión está en el nivel V, dicho salto también es inmune a los bloqueos.

Naves Enterradas
Obtienes **3 naves** aquí cuando ganas este planeta. Retira la ficha después.

Pirámide Ancestral
Cada ronda obtienes una **visión** extra (con la que puedes ver cualquier flota independientemente de tu nivel de Espiritualidad). También ganas una «réplica» aquí cuando resuelves tu acción de Incrementar la Población (cuenta para la limitación de 1 por planeta).

Malla de Defensa
Tus enemigos deben tener aquí **8 naves más** de las requeridas normalmente para quitarte el planeta. Cualquier disco o nave aquí está a salvo de la reliquia ancestral Rayo Destructor.

Tecnología Ancestral
Recibes **+1 nivel** en la correspondiente tecnología cuando ganas el planeta. Retira la ficha después.

Tipos de planeta neutral

Deshabitado:
Cualquier jugador puede **colonizar** el planeta.

Primitivo:
Los jugadores oscuros pueden **subyugar** el planeta.

Los jugadores luminosos respetan su independencia.

Avanzado:
Los jugadores oscuros pueden **conquistar** el planeta (con 4 naves).

Los jugadores luminosos pueden **aliarse** con él.