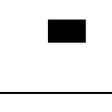


<b>Round di gioco</b>		<b>Calcolo punti produzione</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinazione sequenza di gioco</li> <li>• Turni dei giocatori divisi in: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Produzione</li> <li>b) Movimenti</li> <li>c) Combattimenti</li> </ul> </li> <li>• Punti Vittoria</li> </ul>		6 x Solo per la propria capitale se ancora controllata. 3 x Per ogni centro produzione posseduto fino ad un massimo pari al numero di VK posseduti. Punti produzioni indicati sulla carta giocata all'inizio del round	
	Usabile all'inizio di un combattimento prima del lancio dei dadi. Si possono ritirare parte o tutte le proprie unità. L'attaccante non recupera il Punto Combattimento utilizzato.	<b>Punti vittoria</b>	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 Punti Vittoria per le Capitali</li> <li>• 2 Punti Vittoria per ogni gettone Supremazia: Centri di Produzione, Aree di terra, Aree di Mare.</li> <li>• 1 Punto Vittoria ogni 3 Giacimenti VK.</li> </ul>	
	Solo una volta per turno. Si tira 1 dado x ogni unità distrutta x ogni vuoto la si può ritirare.		Usabile sia in attacco che in difesa per tutta la durata del combattimento. Tutte le unità aeree aumentano di 1 la loro Potenza di Fuoco.
	Non usabile contro unità della capitale o prive di via di ritirata. Prima di lanciare i dadi. Tutte le unità nemiche si ritirano.		Usabile durante la produzione x aggiungere un Robot gratis che non viene calcolato nel limite di 5 unità per Centro di Produzione.
	Usabile solo nella propria fase di produzione. Crea una tregua bilaterale per 1 round con un altro giocatore a scelta.		Usabile una sola volta per combattimento, sia in attacco che in difesa. Ripeti il lancio di tutti i dadi dell'ultimo lancio che sono andati a vuoto.
	Rilancio di tutti i dadi in una battaglia se possiedi almeno 1 unità di terra		Usabile all'inizio del turno di un avversario, per giocare prima di lui il proprio turno.
	Usando 1 Punto Combattimento, si prendono propri Robot da qualsiasi area e per un attacco in qualsiasi punto del Piano di gioco. Gli attaccanti non possono ritirarsi o fare un attacco congiunto.		Non usabile contro le capitali. Usando 1 Punto Combattimento si effettua attacco con tanti dadi quanti sono i propri Centri di Produzione su una qualunque area ignorando le regole di "protezione".

			
	<b>2</b>		<b>0</b>
	<b>3</b>		<b>1</b>
	<b>4</b>		<b>-</b>
	<b>5</b>		<b>1</b>
	<b>6</b>		<b>1</b>
	<b>6</b>		<b>-</b>
	<b>6</b>		<b>-</b>
	<b>-</b>		<b>∞</b>
	<b>1</b>		<b>-</b>