

PŘEHLED KOLA

Hráči se střídají na tahu. Ve svém tahu si vyber jednu z možností:

AKTIVOVAT MÍSTNOST

NEBO

SPLNIT MISI

nebo **pasovat**.

Poté, co všichni pasují:

1. Sesuňte figurky tak, aby ve frontě zůstaly jen poslední 3.
2. Rozeberte si bonusy z počítadla kol.
3. Doplňte neobsazené stanice.
4. Posuňte žeton začínajícího hráče.

POSÁDKA A ARTEFAKTY



KADET



PORUČÍK



VELITEL

- **První akce:** Stejně jako poručík.
- **Druhá akce:** Práce navíc **nebo** poslat podřízeného zpět do služby.



ANDROID

- **Odpovídá libovolné barvě na misích.**
- Nemůže aktivovat místnosti.
- Po použití odchází.




ARTEFAKTY



- **2 artefakty aktivují místnost té barvy, kterou mají společnou.**
- Nelze je vyslat na misi.
- Po použití oba odhodíte.


MEDAILE



Trénovat nebo povýšit lze pouze figurky na **můstku**.
Lze to udělat pouze **na začátku tahu**.


Trénink: Zaplat . Změň barvu kadeta nebo poručíka.


Povýšení: Zaplat . Povýš poručíka na velitele.

 Můžeš provést 1 pohyb. Pokud letíš přes piráty, dostaneš 1 .

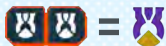
 Můžeš přemístit svou loď na **libovolnou** lokaci. Piráty ignoruj.


 Můžeš sestřelit 1 pirátskou loď na cestě vedoucí z tvé lokace. Dostaneš , odměnu vyobrazenou na pirátovi a jeho žeton.

 Můžeš si vzít technologii z nabídky. Umístí ji do prázdného slotu a vyhodnoť propojené technologické bonusy.


 Stejně jako výše, jen s tím rozdílem, že můžeš odhodit jednu ze svých technologií a novou umístit do uvolněného slotu.


  Propojené technologické bonusy:





 Můžeš opravit 1 poškození.




 Dostaneš 1 poškození. Musíš ho umístit do skladiště.



 Vezmi si 1 žeton pirátské lodi.

 Vezmi si 1 náhodný artefakt.




 Vezmi si 1 medaili.




 Umístí náhodného piráta na cestu, která vede z tvé lokace a barvou odpovídá pirátovi (pokud již není obsazená).




   Můžeš postoupit o 1 pole na odpovídající stupnici.

  Zvol si jednu stupnici frakce a postup na ní až o 2 pole.

 Posuň první figurku z fronty na můstek.

   Mise s alespoň jedním řádkem příslušné barvy.

   Můžeš odhodit příslušný žeton, abys získal uvedenou odměnu.

 /   Lomítko znamená, že si můžeš vybrat jen jednu možnost.