

RUNDENÜBERSICHT

Ihr seid nacheinander am Zug.

Dabei muss eine dieser Möglichkeiten gewählt werden:

**EINEN RAUM
AKTIVIEREN**

ODER

**EINE MISSION
ABSCHLIESSEN**

oder **passen**.

Sobald alle gepasst haben:

1. Bewegt Figuren in den Bereitschaftsraum. Die letzten 3 Figuren bleiben im Pausenbereich.
2. Erhaltet Spielmaterial von der Rundenleiste des Hauptspielbretts.
3. Legt Stationsdreiecke auf Stationen ohne Schiffe.
4. Gebt den Startspielermarker weiter.

BESATZUNG UND ARTEFAKTE



KADETT



FÄHNRICH



COMMANDER

- **Erste Aktion:** Wie Fähnrich.
- **Zweite Aktion:** Doppelschicht **oder** einen Untergebenen befehlen.



ANDROID

- **Passt zu einer beliebigen Farbe einer Mission.**
- Kann keine Räume aktivieren.
- Wird nach Nutzung abgelegt.




ARTEFAKTE



- **Zwei Artefakte aktivieren einen Raum ihrer gemeinsamen Farbe.**
- Können keine Missionen erfüllen.
- Werden beide nach Nutzung abgelegt.


MEDAILLEN



Zu Beginn deines Zuges kannst du beliebig viele Figuren in deinem **Bereitschaftsraum** spezialisieren oder befördern.


Spezialisieren: Gib  aus, um die Farbe eines Kadetten oder Fähnrichs zu ändern.


Befördern: Gib  aus, um einen Fähnrich zum Commander zu befördern.



 Du kannst 1 Bewegung machen. Bewegst du dich entlang einer Route mit Pirat, erleide 1 .

 Du kannst dein Schiff auf einen Ort **deiner Wahl** setzen. Ignoriere Piraten.


 Du kannst einen Piraten auf einer Route, die zu deinem Standort führt, angreifen. Du erleidest  und erhältst Belohnung und Marker des Piraten.


 Du kannst dir 1 Technologie aus der Technologie-Auslage nehmen. Lege sie auf einen deiner freien Technologieplätze und führe mögliche Bonus-Effekte aus.

 Entspricht dem vorherigen Effekt, doch hierbei kannst du eine deiner Technologien ablegen und die neue in diesen Platz legen.


  Technologie-Boni. Passen sie zusammen, erhalte:




 Du kannst 1 Schaden entfernen.




 Erleide 1 Schaden. Lege ihn in einen Lagerplatz. Nicht optional.

 Erhalte 1 Piraten.


 Erhalte 1 zufälliges Artefakt.




 Erhalte 1 Medaille.




 Ziehe einen Piraten und lege ihn auf die passende Route deines Standorts (falls dort noch keiner ist). Nicht optional.




   Du kannst 1 Feld auf dem entsprechenden Fraktionspfad vorrücken.

 Du kannst 2 Felder auf einem Fraktionspfad deiner Wahl vorrücken.

 Bewege die vorderste Figur aus deinem Pausenbereich in den Bereitschaftsraum.

   Mission mit mindestens einer Zeile in der abgebildeten Farbe.

   Du kannst den abgebildeten Marker ablegen, um die abgebildeten Vorteile zu erhalten.

 /   Der Schrägstrich zeigt an, dass du die Wahl zwischen mehreren Optionen hast.