

RESUMEN DE LA RONDA

Se juega por turnos. En tu turno, elige una de estas opciones:

ACTIVAR UNA SALA

O

CUMPLIR UNA MISIÓN

o bien **pasar**.

Cuando todos hayan pasado:

1. Se desplazan las figuras hacia el puente de mando, dejando 3 en la cola.
2. Se reparte lo que hubiera en el marcador de rondas del tablero central.
3. Se reponen las estaciones espaciales donde no hubiera nadie.
4. Se pasa el indicador de jugador inicial.

TRIPULACIÓN Y ARTEFACTOS



CADETE



ALFÉREZ



COMANDANTE

- **Primera tarea:** Igual que un alférez.
- **Segunda tarea:** Realizar un trabajo extra
O BIEN mandar a un subordinado.



ANDROIDE

- **Equivale a cualquier color en una misión.**
- No puede activar salas.
- Se va después de usarlo.





ARTEFACTOS



- **Dos artefactos activan una sala con uno de los colores que compartan.**
- No se pueden usar para misiones.
- Se descartan los dos artefactos tras usarlos.


MEDALLAS



Solo puedes formar o ascender a las figuras que tengas en tu puente de mando, y solo puedes hacerlo cuando empiece tu turno.


Formación: Gasta  para cambiar el color de un cadete o de un alférez.


Ascenso: Gasta  para ascender un alférez a comandante.


 Puedes hacer 1 movimiento. Si te cruzas con un pirata, recibes 1 .

 Puedes poner tu nave en la localización que quieras. Ignora a los piratas.

 Puedes luchar contra un pirata que esté en una ruta junto a tu localización. Recibes , la recompensa del pirata y la ficha del pirata derrotado.


 Puedes quedarte una tecnología del tablero central de tecnologías. Ponla en un recuadro vacío de tu nave y resuelve cualquier bonificación de tecnología que consiguieras.


 Igual que el efecto anterior, pero tienes la opción de descartarte de una tecnología que tuvieras previamente y poner ésta en su lugar.


 Bonificaciones de tecnología. Al emparejarlas consigues lo indicado.





 Puedes reparar 1 daño.


 Recibes 1 daño que deberás colocar en un compartimento de carga. No es opcional.


 Recibes 1 ficha de pirata.


 Recibes 1 artefacto al azar.


 Recibes 1 medalla.


 Descubre un pirata y sitúalo en la ruta que corresponda junto a tu localización (siempre y cuando no estuviera ocupada). No es opcional.


 Puedes avanzar 1 casilla en el marcador correspondiente.

 Elige un marcador de facción y avanza 2 casillas allí.

 Mueve la primera figura de tu cola al puente de mando.

 Misión que tenga al menos una línea del color indicado.

 Puedes descartarte de la ficha indicada para conseguir el beneficio señalado.

 La barra indica que deberás elegir entre una de las dos opciones.