DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Les joueurs jouent à tour de rôle. À votre tour, choisissez une option :

ACTIVER UNE SALLE **OU** **ACCOMPLIR UNE MISSION** ou vous pouvez **passer**.

Une fois que tout le monde a passé :

1. Faites avancer vos figurines vers votre salle de préparation, en en laissant 3 dans la file d'attente.
2. Attribuez les éléments de la piste Décompte du plateau principal.
3. Réapprovisionnez les stations inoccupées.
4. Passez le marqueur Premier joueur.

ÉQUIPAGE ET ARTÉFACTS

CADET

ENSEIGNE

COMMANDANT

- **Première tâche :** identique à celle d'un enseigne.
- **Deuxième tâche :** effectuer une tâche supplémentaire **ou** commander un subalterne.

ANDROÏDE

- **Correspond à n'importe quelle couleur lors des missions.**
- Ne peut pas activer les salles.
- S'en va après utilisation.

ARTÉFACTS

- **Deux artéfacts activent une salle de leur couleur commune.**
- Ne peuvent pas être envoyés en mission.
- Défaussez les deux après utilisation.

MÉDAILLES

Seules les figurines de votre **salle de préparation** peuvent être formées ou promues, et vous ne pouvez le faire **qu'au début de votre tour**.

Formation : Dépensez pour changer la couleur d'un cadet ou d'un enseigne.

Promotion : Dépensez pour promouvoir un enseigne en commandant.

Vous pouvez effectuer 1 déplacement. Si vous croisez un pirate, subissez 1 .

Vous pouvez placer votre vaisseau sur **n'importe quel lieu**. Ignorez les pirates.

Vous pouvez combattre un pirate sur une route menant à votre lieu. Subissez 1 , prenez la récompense du pirate et le jeton du pirate vaincu.

Vous pouvez prendre 1 technologie du plateau Technologie central. Placez-la sur un emplacement vide et résolvez les bonus technologiques correspondants.

Identique à l'effet ci-dessus, mais vous pouvez défausser l'une de vos technologies et placer la nouvelle sur l'emplacement libéré.

Bonus technologique. Lorsque deux symboles adjacents correspondent, gagnez :

= = =

Vous pouvez réparer 1 dégât.

Subissez 1 dégât. Il va dans un emplacement Cargaison. Obligatoire.

Prenez 1 jeton Pirate.

Prenez 1 jeton Artéfact au hasard.

Prenez 1 jeton Médaille.

Piochez 1 pirate et placez-le sur la route correspondante menant à votre lieu (si elle n'est pas déjà occupée). Obligatoire.

1 1 1 Vous pouvez avancer de 1 case sur la piste Faction correspondante.

2 Choisissez une piste Faction et avancez jusqu'à 2 cases sur celle-ci.

Déplacez la première figurine de votre file d'attente vers votre salle de préparation.

Mission avec au moins une ligne de la couleur indiquée.

Vous pouvez défausser le jeton représenté pour obtenir les avantages indiqués.

/ 2 La barre oblique indique que vous choisissez l'une de ces deux options.