

PANORAMICA DEL ROUND

I giocatori svolgono i loro turni alternandosi in senso orario. Nel proprio turno ciascun giocatore sceglie una delle seguenti opzioni:

**ATTIVARE
UNA STANZA**

o

**COMPLETARE
UNA MISSIONE**

oppure **passare**.

Una volta che tutti i giocatori hanno passato:

1. Fate scorrere i vostri membri dell'equipaggio nella stanza attiva, lasciandone 3 in coda.
2. Prendete i nuovi componenti dal tracciato conta-round del tabellone.
3. Spostate i segnalini stazione sulle rispettive stazioni, se non è presente un segnalino nave.
4. Passate il segnalino primo giocatore.

EQUIPAGGIO E ARTEFATTI



- **Può essere usato su righe missione di qualsiasi colore.**
- Non può attivare le stanze.
- Dopo l'uso abbandona la nave.




- **Primo compito:** come un guardiamarina.
- **Secondo compito:** svolge lavoro extra **oppure** convoca un subordinato.





- **Due artefatti attivano la stanza del colore in comune.**
- Non possono essere usati per completare le missioni.
- Dopo l'uso sono scartati.


MEDAGLIE



Solo i membri nella vostra **stanza attiva** possono essere addestrati o promossi e solo **all'inizio del vostro turno**.


Addestramento: spendete  per cambiare il colore di un guardiamarina o trasformare un cadetto in un guardiamarina.


Promozione: spendete  per promuovere un guardiamarina a comandante.


 Potete eseguire 1 movimento. Se muovete attraverso una rotta dove c'è una nave pirata, subite 1 .

 Potete posizionare il vostro segnalino nave in qualsiasi luogo. Ignorate le navi pirata.


 Potete combattere una nave pirata su una rotta intorno al luogo in cui si trova il vostro segnalino nave. Prendete: , il segnalino nave pirata sconfitto e la sua ricompensa.


 Potete prendere una tecnologia dalla plancia tecnologia generale. Mettetela in uno spazio libero e prendete i bonus tecnologia dalle icone appaiate.


 Come l'effetto sopra; tuttavia, potete anche scartare una tecnologia dalla vostra plancetta per mettere quella nuova nel suo spazio.


 Bonus tecnologici. Quando le icone sono appaiate, ottenete:





 Potete riparare 1 danno.


 Subite 1 danno. Va in uno spazio stiva. Effetto obbligatorio.


 Ottenete 1 segnalino nave pirata.


 Ottenete 1 artefatto casuale.


 Ottenete 1 medaglia.


 Pescate un segnalino nave pirata e posizionatelo sulla rotta corrispondente connessa alla posizione attuale del vostro segnalino nave (se sul posto non c'è una nave pirata). Effetto obbligatorio.


 Potete avanzare di 1 spazio sul tracciato fazione corrispondente.

 Scegliete un tracciato fazione e avanzate fino a 2 spazi su di esso.

 Spostate il primo membro dell'equipaggio della vostra coda nella stanza attiva.

 Missione con almeno una riga del colore raffigurato.

 Potete scartare il segnalino raffigurato per ottenere i benefici indicati.

 La barra indica che dovete scegliere una delle due opzioni raffigurate.