

ラウンドの概要

プレイヤーは順に自分のターンをプレイする。自分のターンにどれかひとつを選ぶ：

ルームひとつを
起動する

または

ミッションひとつを
達成する

または パスする。

プレイヤー全員がパスしたら：

1. 待ち行列内に最後尾の3個を残し、コマを乗員待機室へとスライドさせる。
2. メインボード上部のラウンド進行トラックから補給物資を取る。
3. 占拠されていない宇宙基地に補充する。
4. スタートプレイヤー・マーカーを左隣に渡す。


乗組員と遺宝

 候補生

 士官

 上級士官

- 第一業務：士官と同じ。
- 第二業務：残業を行うか、または部下1人に命令する。

 アンドロイド


- ミッションのどの色にも一致する。
- ルームを起動できない。
- 使用後に艦を降りる。


 遺宝



- 遺宝2個を使用し、双方に共通した色のルームを起動する。
- ミッションには割り当てられない。
- 使用後は2個とも捨て札とする。


勲章



訓練または昇進できるのは乗員待機室にあるコマに限られ、また、自分のターン開始時にしか行うことができない。


訓練： を消費して、候補生1個または士官1個の色を変更する。


昇進： を消費して、士官1個を上級士官1個へと昇進させる。



 自分の宇宙艦を1回移動させてよい。もしも宇宙海賊を通過したら1  を受ける。

 自分の宇宙艦を **どこでも**望むロケーションに配置してよい。宇宙海賊は無視する。


 自分のロケーションから出る航路上にある宇宙海賊と戦ってよい。  を受け、その宇宙海賊の報酬、および撃破した宇宙海賊トークンを受け取る。


 メイン技術ボードから技術1枚を取ってよい。それを空きスロットに配置し、アイコンが一致する技術ボーナスを解決する。


 上記の効果と同じだが、空きスロットの代わりに、自分の技術1枚を捨て札として、空いたスロットに新たな技術を配置してもよい。


  技術ボーナス。アイコンが一致する場合は、以下を獲得：





 1ダメージを修理してよい。




 1ダメージを受ける。これは貨物スロットに配置される。強制。


 宇宙海賊トークン1個を獲得する。




 ランダムに遺宝1個を獲得する。




 勲章1個を獲得する。




 宇宙海賊1個を引き、あなたの現在のロケーションから出る、色の一致する航路上に(既に配置されていなければ)配置する。強制。





   該当する勢力トラックを1スペース進めてよい。

 勢力トラックひとつを選び、それを2スペースまで進めてよい。

   待ち行列の先頭のコマを、乗員待機室へ移動させる。

   表記の色の横列が最低1列含まれるミッション。

   表記のトークンを捨て札として、表記の利益を獲得してよい。

 /    斜線は、選択肢のどれかひとつを選ぶことを意味する。