

PRZEBIEG RUNDY

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze wybierz 1 opcję:

**AKTYWUJ
POMIESZCZENIE**

ALBO

**WYPEŁNIJ
MISJĘ**

albo **spasuj**.

Gdy wszyscy gracze spasują:

1. Przesuńcie figurki z kolejki do sali odpraw na swoich planszetchach statków, zostawiając w kolejce 3 ostatnie figurki.
2. Weźcie elementy przygotowane na torze rund na planszy głównej.
3. Umieśćcie kafelki stacji na stacjach niezajętych przez żadnego z graczy.
4. Dotychczasowy pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza osobie po lewej.

ZAŁOGA I ARTEFAKTY



KADET



KOMANDOR



CHORAŻY

- **Pierwsze zadanie.** Wykonuje je tak, jak chorąży.
- **Drugie zadanie.** Dodatkowa praca **albo** rozkaz dla podwładnego.



ANDROID

- Odpowiada każdemu kolorowi na kartach misji.
- Nie może aktywować pomieszczeń.
- Po wykonaniu zadania opuszcza statek.





ARTEFAKTY



- **2 artefakty z tym samym kolorem aktywują pomieszczenie w tym kolorze.**
- Nie można ich używać do wypełnienia misji.
- Użyte artefakty należy odrzucić.


MEDALE



Szkolić i awansować można tylko figurki znajdujące się w sali odpraw. Możesz to zrobić tylko na początku swojej tury.


Szkolenie. Wydaj , aby zmienić kolor kadeta albo chorążego.


Awans. Wydaj , aby awansować chorążego na komandora.



 Możesz wykonać 1 ruch. Jeśli na szlaku jest statek piracki, otrzymujesz 1 .

 Możesz umieścić swój statek na dowolnym obszarze na planszy. Zignoruj statki pirackie.


 Możesz walczyć ze statkiem pirackim na szlaku biegnącym z obszaru, na którym się znajdujesz. Otrzymujesz 1 , żeton pokonanego statku i premie, które zapewnia.


 Możesz wziąć 1 kartę technologii z centralnej planszy technologii. Umieść ją w pustej sekcji na swojej planszecie technologii i rozpatrz bonusy technologii, jeśli powstały pary symboli.


 Efekt taki sam jak poprzedni, ale najpierw możesz odrzucić 1 ze swoich kart technologii, a nową kartę umieścić w sekcji, w której się znajdowała ta odrzucona karta.


  Bonusy technologii. Gdy powstanie para symboli, otrzymujesz:


  =    =    = 


 Możesz naprawić 1 uszkodzenie.




 Otrzymujesz 1 uszkodzenie. Żeton uszkodzenia umieść w ładowni. Ten efekt nie jest opcjonalny.


 Otrzymujesz 1 żeton statku pirackiego.



 Otrzymujesz 1 losowy artefakt.




 Otrzymujesz 1 medal.




 Dobierz żeton statku pirackiego i umieść go na szlaku w tym samym kolorze biegnącym z obszaru, na którym się znajdujesz (chyba że jest tam już statek piracki). Ten efekt nie jest opcjonalny.




   Możesz przesunąć swój znacznik o 1 pole na odpowiednim torze frakcji.

 Możesz przesunąć swój znacznik o maksymalnie 2 pola na 1 dowolnym torze frakcji.

  Przesuń 1. figurkę z kolejki do sali odpraw.

   Misja z co najmniej 1 rzędem wskazanego koloru.

   Możesz odrzucić wskazany żeton, aby otrzymać wskazane korzyści.

 /   Ukośnik oznacza, że wybierasz 1 z 2 wskazanymi opcjami.