

Our Support for Ukraine

To the Russian players who have bought some of our games in the past: we strongly believe the vast majority of you do not support the acts of war your president and government have unleashed upon Ukraine.

We totaled all of the profit we have ever received from Russian copies of CGE games and we have sent all of this money to help Ukraine.

We hope you won't mind this decision. Perhaps you may even welcome it. Thank you again for buying, playing, and enjoying our games—in addition to the fun we hope you had with them, it will now also help a just cause.

ИГРОВОЙ РАУНД

Игроки ходят по очереди. В свой ход выберите одно:

АКТИВИРОВАТЬ
ОТСЕК

ИЛИ

ВЫПОЛНИТЬ
МИССИЮ

ИЛИ СПАСОВАТЬ.

Когда все игроки спасовали:

1. Сдвиньте из очередей в дежурные отсеки все фигурки, кроме последних 3.
2. Распределите поровну между игроками ресурсы с ячейки нового раунда.
3. Поместите жетоны станций со шкалы раундов на незанятые станции.
4. Передайте жетон первого игрока по часовой стрелке.

ЭКИПАЖ И АРТЕФАКТЫ



КАДЕТ



ЭНСИН



КОММАНДЕР

- **Первая задача:** такая же, как у энсина.
- **Вторая задача:** дополнительное действие **или** приказ подчинённому.



АНДРОИД

- Соответствует любому цвету строки миссии.
- Не может активировать отсеки.
- Покидает вас после использования.



АРТЕФАКТЫ



- 2 артефакта активируют отсек общего для них цвета.
- Сбрасываются после использования.
- Не могут назначаться на миссии.


МЕДАЛИ



В начале вашего хода можете обучить и/или повысить сколько угодно членов своего экипажа, находящихся в дежурном отсеке.


Обучение: сбросьте , чтобы изменить цвет кадета или энсина.


Повышение: сбросьте , чтобы сделать энсина командером.


 Можете совершить 1 перелёт. Если на маршруте был пират, получите .

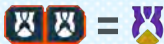
 Можете поместить свой корабль в любую локацию.


 Можете выбрать пирата на маршруте, ведущем от вашей локации, получить , жетон этого пирата и награду за него.


 Можете взять карту технологии с центрального планшета, установить её в пустую ячейку своего планшета и получить бонусы технологии.


 То же самое что и предыдущий эффект, но вы можете установить новую технологию взамен уже имеющейся.


 Бонусы технологий. При совпадении:




 Можете убрать 1 жетон урона.




 Поместите 1 жетон урона в ячейку трюма. Обязательный эффект.


 Возьмите 1 жетон пирата.




 Возьмите 1 случайный артефакт.




 Возьмите 1 медаль.




 Возьмите нового пирата и поместите на маршрут соответствующего цвета, ведущий из вашей локации (только если там ещё нет пирата). Обязательный эффект.




   Можете передвинуть свой маркер на 1 ячейку вперёд по шкале указанного цвета.

 Можете передвинуть свой маркер на 2 ячейки вперёд по одной любой шкале.

   Сдвиньте первую фигурку из своей очереди в дежурный отсек.

   Миссия с хотя бы одной строкой указанного цвета.

   Можете сбросить указанный жетон, чтобы получить указанную награду.

 /   Выберите один из вариантов, разделённых косой чертой.