

ОГЛЯД РАУНДУ

Гравці виконують ходи по черзі. У свій хід виберіть одне:

**АКТИВУВАТИ
ВІДСІК**

АБО

**ЗАВЕРШИТИ
МІСІЮ**

або можете
спасувати.

Щойно всі спасують:

1. Перемістіть фігурки в службовий відсік, залишивши 3 в черзі.
2. Візьміть компоненти з треку раундів ігрового поля.
3. Поповніть незайняті станції.
4. Передайте маркер першого гравця.

ЕКІПАЖ ТА АРТЕФАКТИ



КАДЕТ



КОМАНДИР



РЕКРУТ

- **Перше завдання:** таке саме, як і в будь-якого рекрута.
- **Друге завдання:** виконайте додаткову роботу або віддайте наказ підлеглому.



АНДРОЇД




АРТЕФАКТИ



- Відповідає будь-якому кольору цілей у місіях.
- Не активує відсіків.
- Після використання його скидають.
- Два артефакти активують відсік спільного для обох кольору.
- Їх не використовують для місій.
- Після використання їх обидва скидають.


МЕДАЛІ



Ви можете навчати й підвищувати лише членів екіпажу зі свого **службового відсіку** і лише **на початку свого ходу**.


Навчання: заплатіть , щоб змінити колір кадета або рекрута.


Підвищення: заплатіть , щоб підвищити рекрута до командира.


 Можете виконати 1 переміщення. Пролетівши маршрутом, де є пірати, зазнайте 1 .





 Можете розмістити свій зореліт у будь-якій локації. Ігноруйте піратів.


 Можете битися з піратами на маршруті, що веде з вашої локації. Зазнайте , візьміть жетон переможених піратів і відповідну нагороду.


 Можете взяти карту технології з поля технологій. Покладіть її у вільну комірку технологій і застосуйте ефекти технобонусів, якщо такі утворилися.


 Те саме, що й ефект вище, але ви можете скинути одну зі своїх технологій і замінити її новою.


 Технобонуси. Якщо два символи збігаються:

 =   =   = 


 Можете відремонтувати 1 пошкодження.




 Зазнайте 1 пошкодження. Покладіть жетон у комірку вантажу. Обов'язково.


 Візьміть 1 жетон піратів.




 Візьміть 1 випадковий артефакт.




 Візьміть 1 медаль.




 Візьміть жетон піратів і розмістіть його на відповідному маршруті вашої локації (якщо там ще немає піратів). Обов'язково.




   Можете просунути вказаним треком уперед на 1 поділку.

 2 Виберіть трек фракції і просуньтеся ним уперед на 0–2 поділки.

   Перемістіть першу фігурку зі своєї черги у свій службовий відсік.

   Місія з щонайменше 1 ціллю зображеного кольору.

   Можете скинути зображений жетон, щоб отримати зображені вигоди.

 /   Скісна риска вказує, що ви вибираєте один із двох зображених варіантів.