

라운드 요약

플레이어들은 돌아가면서 차례를 갖습니다. 자신의 차례에 다음 중 하나를 선택합니다.

선실 하나 활성화

혹은

임무를 완료

하거나 차례를 넘길 수 있습니다.

모든 플레이어가 차례를 넘겼다면:

1. 대기열에 3개의 말을 남기고, 다른 모든 말을 대기실에 밀어 넣습니다.
2. 메인 보드 위, 라운드 표시 트랙에 있는 보급을 가져옵니다.
3. 비어있는 정거장을 채웁니다.
4. 시작 플레이어 마커를 넘깁니다.

승무원과 유물



생도



소위



안드로이드

- 임무에 있는 모든 색깔과 일치함
- 선실 활성화 불가능
- 사용 후 우주선을 떠남



사령관

- 첫 번째 업무: 소위와 동일
- 두 번째 업무: 추가 근무 혹은 하급자에게 명령 하달



유물

- 유물 두 개를 사용해, 유물이 공유하는 색깔과 일치하는 선실 하나를 활성화
- 임무에 사용 불가능
- 사용 후 두 유물 모두 버림

메달

오직 자신의 차례가 시작했을 때만, 대기실에 있는 말을 훈련 혹은 진급할 수 있습니다.

훈련: 을 사용해 생도나 소위의 색깔을 바꿀 수 있습니다.

진급: 을 사용해 소위를 사령관으로 진급시킬 수 있습니다.

 이동을 한 번 할 수 있습니다. 만약 해적을 지나쳤다면, 1 를 받습니다.

 우주선을 원하는 장소에 놓을 수 있습니다. 해적은 무시합니다.

 현재 위치한 장소의 경로에 있는 해적 하나와 전투할 수 있습니다. 를 받고, 물리친 해적의 보상과 해적 토큰을 획득합니다.

 중앙 기술 보드에서 기술 하나를 가져옵니다. 이를 빈칸에 놓고, 일치시킨 기술 보너스를 해결합니다.

 위와 동일한 효과를 가졌지만, 이미 보유한 기술을 버리고 새로운 기술을 해당 칸에 놓을 수도 있습니다.

 기술 보너스. 일치시켰다면, 다음을 획득합니다.

 =   =   = 

 1 피해를 수리할 수 있습니다.

 1 피해를 받습니다. 받은 피해는 화물칸에 놓습니다. 반드시 해야 합니다.

 해적 토큰 1개를 획득합니다.

 무작위 유물 1개를 획득합니다.

 메달 1개를 획득합니다.

 해적을 하나 뽑아 현재 위치한 장소의 경로와 일치하는 곳에 놓습니다. (비어 있다면) 반드시 해야 합니다.

   해당하는 트랙을 1칸 전진할 수 있습니다.

 파벌 트랙을 하나 정하고 트랙을 2칸까지 전진합니다.

 대기열에 있는 첫 번째 말을 대기실로 보냅니다.

   해당 색깔의 행이 적어도 한 개는 있는 임무

   해당 토큰을 버리고 혜택을 얻을 수 있습니다.

 /   사선(/)은 둘 중 하나를 고를 수 있음을 의미합니다.