

BARAQUEMENTS



FORMATION DES RECRUES (Rang 3)

1. TRANSFÉREZ OU RENVOYEZ DES MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Vous pouvez Transférer vos Membres d'équipage disponibles entre les Sections, au ratio de 1 contre 1 : pour ce faire, échangez la pochette de Rang de chaque Membre Transféré contre une pochette de Rang de sa nouvelle Section.

Un Membre de Rang 2 ou 3 perd 1 Rang lors du Transfert (par exemple, vous devez insérer une carte de Membre de Rang 3 dans une pochette de Rang 2 de sa nouvelle Section). Le Transfert n'est pas autorisé si aucune pochette du Rang approprié n'est disponible.

Vous pouvez aussi faire des échanges avec les Membres d'équipage inactifs. Dans ce cas, placez le Membre échangé (dans sa nouvelle pochette de rang) — dans « Équipage inactif » (Boîtier B).

Enfin, vous pouvez Renvoyer des Membres disponibles ou de l'Équipage inactif : retirez leur carte Membre de leur pochette de Rang, remettez la pochette dans son compartiment de Section et rangez la carte Membre dans « Recrues » (Boîtier B).

2. FORMATION DES RECRUES

Vous pouvez affecter 1 ou plusieurs Membres d'équipage disponibles de Rang 3 à la Formation des Recrues ; chaque Membre affecté promeut un Membre de Rang 1 de sa Section au Rang 2. Placez le Membre affecté à la formation et celui promu dans « Equipage inactif » (Boîtier B).

3. RECRUTEZ DE NOUVEAUX MEMBRES D'ÉQUIPAGE

Prenez 5 cartes au hasard parmi les « Recrues » (Boîtier B) et placez-les face visible à proximité.

Remarque : Si le niveau actuel du Moral (voir carte en page 3) est « élevé », prenez 6 cartes à la place ; s'il est « bas » ou « très bas », ne prenez que 4 cartes. S'il n'y a pas assez de cartes, prenez toutes celles disponibles.

Ensuite, dans l'ordre déterminé par le joueur qui contrôle la Section Sécurité, chaque joueur choisit un des Membres d'équipage révélés de sa section et l'insère dans une pochette de Rang 1 de la Section correspondante, avant de l'ajouter à sa main.

Remettez les éventuels Membres non recrutés dans « Recrues » (Boîtier B).

- Si une Section ne dispose d'aucune pochette de Rang 1 disponible, le joueur qui la contrôle peut retirer un Membre d'équipage disponible d'une pochette de sa Section, placer le Membre dans « Recrues » (Boîtier B), puis insérer le nouveau Membre d'équipage dans la pochette,

4. CHOISISSEZ L'INSTALLATION SUIVANTE À ACTIVER

Revenez à la page 6 du Classeur du Vaisseau.