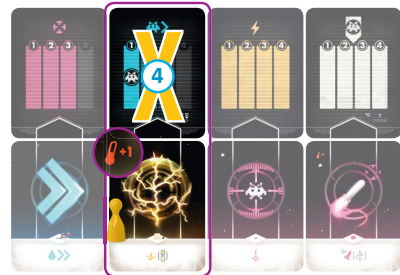
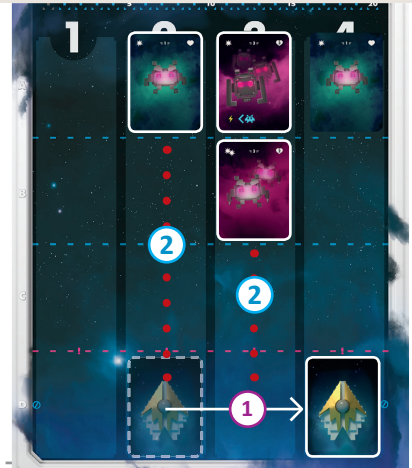


EXEMPLE DE MANCHE

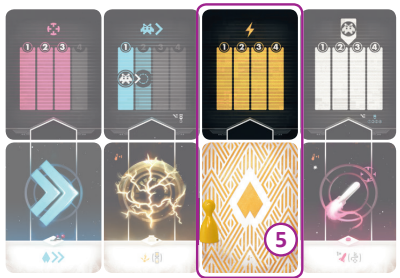
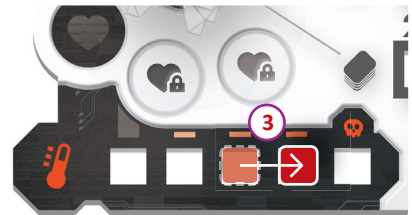


4 Cartes de danger ont été dévoilées. Les joueurs ont joué 4 Cartes de commande et les ont disposées sur la Chronologie. Il est temps de les activer.

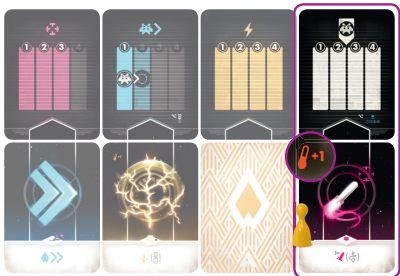
- 1/ Déplacez le Vaisseau de 2 places à droite.
- 2/ Les Cartes ennemis des colonnes 1, 2 et 3 attaquent. Le vaisseau des joueurs n'est pas là et n'est donc pas endommagé.



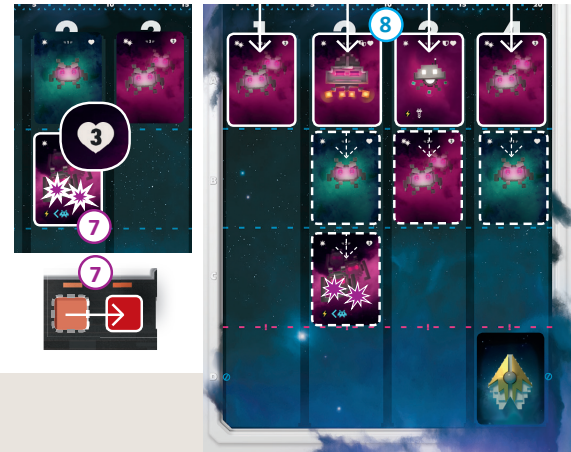
- 3/ EMP vous permet d'ignorer la Carte de danger suivante. Cela chauffe aussi – **heat** le vaisseau. Déplacez le marqueur rouge sur le Plateau d'améliorations d'un espace vers la droite.
- 4/ Comme vous avez passé cette Carte de danger, n'exécutez pas son effet. Passez à la Carte de commande suivante.



- 5/ Retourner la Carte de commande fera ignorer son effet, mais reculez le **Heat** d'un espace.
- 6/ Il y a une seule carte avec l'Effet d'activation ⚡. Elle indique de déplacer la carte d'un espace vers la gauche. Placez-la sur la 1ère place disponible de la 2nde colonne. Déplacez aussi la carte en dessous pour compléter l'espace.



- 7/ Lancez un missile pour endommager le vaisseau le plus bas dans la colonne choisie (ici la 2nde). Un missile amélioré inflige 2 dommages. C'est insuffisant pour battre cette carte. N'oubliez pas d'ajouter du **Heat**.
- 8/ Déplacez toutes les Cartes ennemi d'une place vers le bas et ajoutez 4 nouvelles Cartes ennemi.



CONTENU DU JEU



1 plateau de jeu



8 x



2 x



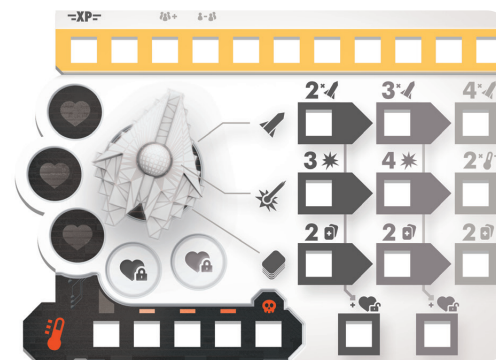
1 x



1 pion



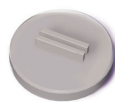
5 jetons de vie



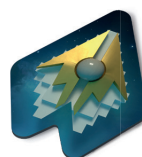
1 plateau d'amélioration



5 postes de Boss



1 support de poste



1 Jeton vaisseau



5 jetons de dommage



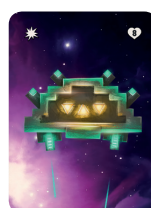
1 jeton de Capitaine de manche



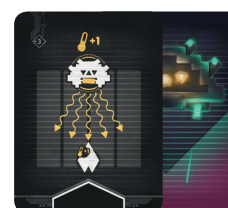
34 Cartes de commande



6 Cartes de commande avancées



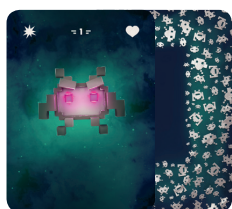
5 Cartes Boss



20 Cartes danger Boss (4 chaque)



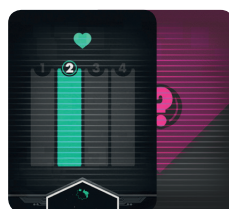
5 Cartes équipage



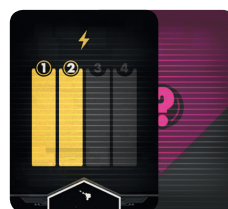
34 Cartes ennemi



12 Cartes de danger



4 Cartes de danger faciles



4 Cartes de danger difficiles



4 Cartes de danger extrême