

ESCADRON TACTIQUE SUPERIEUR 2EVENEMENT
VOTRE PHASE D'ACTION

Jouez cette carte avant d'activer un escadron de petits vaisseaux de l'ISN. Ajoutez +1 à la force de l'arme primaire de l'escadron activé pour le reste de ce tour.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**PATROUILLE DE F-47 HAWKS** 0EVENEMENT
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

Déplacez un escadron de F-47 Hawks sous votre contrôle jusqu'à 4 cases chacun.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**APPUI AERIEEN DES SPARROWS** 1EVENEMENT
VOTRE PHASE D'ACTION

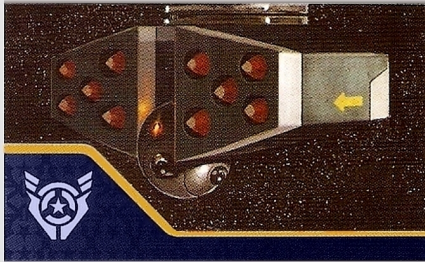
Jouez cette carte immédiatement après avoir achever l'activation d'un escadron de Sparrows sous votre contrôle. Choisissez un vaisseau solo ISN sous votre contrôle se situant jusqu'à 4 cases d'un des Sparrows activés. Vous pouvez déplacer le vaisseau choisi jusqu'à un nombre de cases égal à sa valeur actuelle de mouvement.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**COMMANDO D'INTERVENTION** 3SABOTAGE SOLO
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

Vous ne pouvez rattacher cette carte qu'à un vaisseau moyen ou large adjacent à un vaisseau de l'ISN moyen ou large sous votre contrôle. A chaque fois que ce vaisseau est activé, vous pouvez lancer un D8 : sur 1-2, défaussez cette carte ; sur 3-6, ajoutez 1 dégât direct Impulsion à ce vaisseau ; sur 7+, ajoutez 3 dégâts directs Impulsion à ce vaisseau puis défaussez cette carte. Un vaisseau ne peut avoir qu'une carte Commando d'Intervention rattachée à lui.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**LANCE-ROQUETTES TWIN SR2** 4ARME ADDITIONNELLE SOLO
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

ARME ADDITIONNELLE
LANCE-ROQUETTES TWIN SR2
CHARGE 0 PORTEE 2 ATTAQUE 2 FORCE 2

Quand vous attaquez un vaisseau avec le lance-roquette Twin SR2, si la première attaque échoue, vous ne pouvez pas utiliser la seconde attaque.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**OGIVE NUCLEAIRE LR5** 3ARME ADDITIONNELLE SOLO
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

ARME ADDITIONNELLE
OGIVE NUCLEAIRE LR5
CHARGE 0 PORTEE 5 ATTAQUE 1 FORCE 3

Si le vaisseau ciblé reçoit des dommages de cette arme, lancez un D8 pour chaque vaisseau se situant jusqu'à 2 cases du vaisseau ciblé : sur 5+, ce vaisseau reçoit 2 dégâts directs Nucléaire. Après avoir attaqué avec cette arme, défaussez-la.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**PROPULSEURS DE GUIDAGE** 1AMELIORATION VAISSEAU SOLO
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

Cette carte ne peut être rattachée qu'à des vaisseaux petits ou moyens. Durant votre phase de déploiement, vous pouvez dépenser 2 énergies pour déplacer ce vaisseau de 3 cases. Vous ne pouvez utiliser cette carte qu'une fois pendant votre phase de déploiement. Un vaisseau ne peut avoir qu'une seule carte Propulseurs de Guidage rattachée à lui.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**NAVETTE DE TRANSPORT ISN** 2AMELIORATION VAISSEAU SOLO
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

Quand cette carte est rattachée à ce vaisseau, jouer une carte Héros coûte 2 énergies de moins. Cette réduction ne doit pas rendre le coût de la carte Héros inférieur à 1. Une fois par tour pendant votre phase de déploiement, vous pouvez retirer une carte Héros d'un vaisseau sous votre contrôle et la rattacher à ce vaisseau ; ou vous pouvez retirer une carte Héros de ce vaisseau et la rattacher à n'importe quel vaisseau sous votre contrôle sans payer son coût en énergie.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**ISN TORRENT EN ALERTE** 3EVENEMENT
PHASE D'ACTION DE L'ADVERSAIRE

Jouez cette carte quand un vaisseau sous votre contrôle se situant jusqu'à 5 cases de l'ISN Torrent sous votre contrôle est touché par une attaque. Ignorez tous les dommages causés par cette attaque, de plus vous pouvez déplacer le vaisseau touché jusqu'à 2 cases.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



CHARLES YEBOAH
HEROS
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

2
★



Expert en Energie : Ce vaisseau coûte 1 énergie de moins pour son activation. Cette réduction ne doit pas rendre le coût d'activation de ce vaisseau inférieur à 1.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



ERIN CHO
HEROS
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

4
★



Réplication Moléculaire : Une fois durant chacune de vos phases de déploiement, vous pouvez dépenser 2 énergies pour récupérer n'importe quelle arme additionnelle ISN solo de votre pile de défausse vers votre main.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



BRONSON SKILES
HEROS
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

4
★



Expert en Arme Primaire : Ce vaisseau ajoute 1 à la force de son arme primaire.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



SYMBOLES

- VAISSEAU SOLO
- ⊕ ESCADRON
- CAPACITE
- ▲ AMELIORATION VAISSEAU
- ⊕ ARME ADDITIONNELLE
- ★ HEROS
- ▶ EVENEMENT
- ✕ SABOTAGE



TOUR DE JEU

1) PHASE D'ENERGIE

- Augmentez votre énergie de 10. (Au 1er tour, le joueur qui commence ne gagne que 5 énergies sur sa première phase d'énergie.)
- Piochez une carte tactique.

2) PHASE DE DEPLOIEMENT

Vous pouvez payer le coût en énergie nécessaire pour lancer n'importe lesquels de vos vaisseaux.

3) PHASE D'ACTION

Vous pouvez payer le coût d'activation nécessaire pour activer n'importe lesquels de vos vaisseaux. Dès qu'ils sont activés, vos vaisseaux peuvent se déplacer et attaquer.



SYMBOLES

- VAISSEAU SOLO
- ⊕ ESCADRON
- CAPACITE
- ▲ AMELIORATION VAISSEAU
- ⊕ ARME ADDITIONNELLE
- ★ HEROS
- ▶ EVENEMENT
- ✕ SABOTAGE



PLAN DE DETOURNEMENT
EVENEMENT
VOTRE PHASE D'ACTION

6
▶



Choisissez un vaisseau avec une carte Abordage Wretch rattachée à lui et lancez un D8 : sur 1-7, infligez 3 dégâts directs Brèche au vaisseau choisi et reprenez cette carte en main ; sur 8, remettez toutes les cartes Abordage Wretch rattachées au vaisseau choisi sur leurs propres piles de défausse et prenez le contrôle de ce vaisseau.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



RESURGENCE SPECTRALE
EVENEMENT
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

2
▶



Vous pouvez ramener immédiatement sur le champ de bataille un de vos chasseurs Tougu précédemment détruit en le replaçant sur n'importe quelle case libre adjacente à un autre chasseur Tougu sous votre contrôle.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



RECOMPENSE DU DESTIN
EVENEMENT
VOTRE PHASE D'ACTION

2
▶



Quand vous attaquez avec un vaisseau Wretch sous votre contrôle, vous pouvez jouer cette carte après un tir raté, et relancer les dés de coordonnées.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



KRALL DRAXUSHEROS
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

4



Dernière chance 7 : Quand ce vaisseau reçoit des dommages qui devraient le détruire lors d'une attaque, vous pouvez lancer un D8 : sur 7+, ignorez tous les dommages reçus.

Adversaire Vengeur : Quand ce vaisseau attaque avec son arme primaire, ajoutez 1 à la force de cette attaque pour chaque héros rattaché au vaisseau ciblé.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**CANON PLAXMA LR5**ARME ADDITIONNELLE SOLO
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

4



ARME ADDITIONNELLE
CANON PLAXMA LR5
CHARGE 2 PORTEE 5 ATTAQUE 1 FORCE 5

Le Canon Plaxma LR5 ne peut être rattaché qu'à des vaisseaux moyens ou larges. Avant de lancer les dés de coordonnées lors d'une attaque avec le Canon Plaxma LR5, comptez le nombre de cases séparant le vaisseau attaquant de sa cible. Soustrayez ce nombre de la force de l'attaque.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**ABORDAGE WRETCH**SABOTAGE SOLO
VOTRE PHASE D'ACTION

2



Vous ne pouvez rattacher cette carte qu'à un vaisseau adjacent à un vaisseau Wretch moyen ou large sous votre contrôle.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**DETONATEUR DE CHAMP VECTON**EVENEMENT
VOTRE PHASE D'ACTION

3



Choisissez un vaisseau ennemi se situant jusqu'à 2 cases d'un Fuvu sous votre contrôle. Le vaisseau choisi reçoit 3 dégâts directs Bouclier Vecton.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**CAPITAINE VULCHAR**HEROS
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

4



Tacticien Impitoyable 5 : Pendant votre phase de déploiement, vous pouvez récupérer une carte événement Wretch de la pile de défausse. Lancez un D8 : sur 4-, remettez la carte choisie dans la pile de défausse ; sur 5+, ajoutez la carte à votre main. Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir qu'une fois par tour.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**COLLECTEUR DE BOUCLIER**AMELIORATION VAISSEAU SOLO
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

4

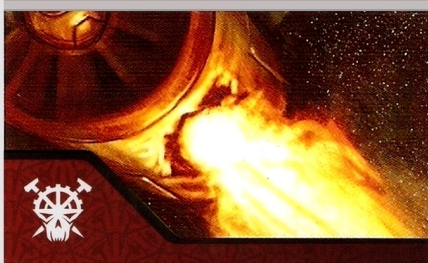


Une fois par tour, si ce vaisseau inflige au moins 1 dégât aux boucliers lors d'une attaque avec son arme primaire, vous pouvez ajouter 1 pion Bouclier à ce vaisseau. Un vaisseau ne peut avoir qu'un seul Collecteur de Bouclier rattaché à lui.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**EXPLOITATION DE POINT FAIBLE**EVENEMENT
VOTRE PHASE D'ACTION

2

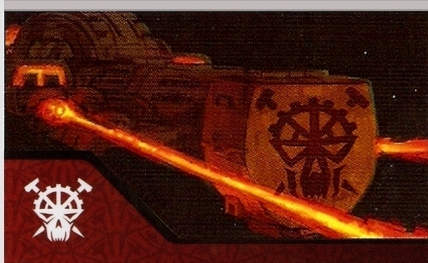


Jouez cette carte quand un vaisseau Wretch sous votre contrôle cible un vaisseau ennemi pour une attaque avec son arme primaire. Si le vaisseau ciblé possède une carte Abordage Wretch rattachée à lui, ou s'il a déjà reçu des dégâts à la coque, ajoutez 2 à la force de cette attaque.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**PORTEES DU FATE**EVENEMENT
VOTRE PHASE D'ACTION

2



Ajoutez 4 à la portée de l'arme primaire du Vapor's Fate pour le reste de ce tour.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro

**CANON EVENTREUR LR5**ARME ADDITIONNELLE SOLO
VOTRE PHASE DE DEPLOIEMENT

4



ARME ADDITIONNELLE
CANON EVENTREUR LR5
CHARGE 1 PORTEE 5 ATTAQUE 1 FORCE 2

Quand les dés de coordonnées ont été lancés lors d'une attaque avec le Canon Eventreur LR5, tous les effets d'une touche contre une localisation spéciale sont appliqués, même si les boucliers du vaisseau ciblé sont encore actifs.

Battleship Galaxies © 2011 Hasbro



