



RÉF. RAPIDE
Boîte de Base

CONSTRUCTION DE LA PIOCHE







Arme Principale **x5**
 Arme Secondaire #1 **x4**
 Arme Secondaire #2 **x4**
 Déploiement **x5** (jusqu'à)
 Orb., Réaction, Manœuvre **=25** (au total)

DÉROULEMENT DU TOUR

- DÉPLOIEMENT**
PLACEZ VOS UNITÉS
- MOUVEMENT**
DÉPLACEZ VOS UNITÉS
- COMBAT**
LES UNITÉS COMBATTENT!
- TAG**
PLACEZ DES HOLO-PUBS
- RESET**
RÉINIT. DE FIN DE TOUR

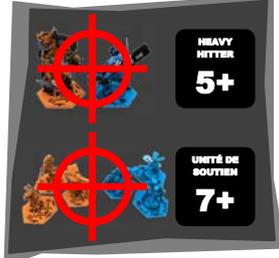
COÛT DÉPLOIEMENT

VALEUR DE CIBLAGE

MODIFICATEURS


 AVEC UNE CARTE DE DÉPLOIEMENT **2**


 SANS CARTE DE DÉPLOIEMENT **4**


 HEAVY HITTER **5+**
 UNITÉ DE SOUTIEN **7+**

VALEUR D'ARMURE HH
5+

COUVERT PARTIEL **+1**
 TIR EMBUSQUÉ **+2**
 CONTOURNEMENT **-1**



RÉF. RAPIDE
Boîte de Base

CONSTRUCTION DE LA PIOCHE







Arme Principale **x5**
 Arme Secondaire #1 **x4**
 Arme Secondaire #2 **x4**
 Déploiement **x5** (jusqu'à)
 Orb., Réaction, Manœuvre **=25** (au total)

DÉROULEMENT DU TOUR

- DÉPLOIEMENT**
PLACEZ VOS UNITÉS
- MOUVEMENT**
DÉPLACEZ VOS UNITÉS
- COMBAT**
LES UNITÉS COMBATTENT!
- TAG**
PLACEZ DES HOLO-PUBS
- RESET**
RÉINIT. DE FIN DE TOUR

COÛT DÉPLOIEMENT

VALEUR DE CIBLAGE

MODIFICATEURS


 AVEC UNE CARTE DE DÉPLOIEMENT **2**


 SANS CARTE DE DÉPLOIEMENT **4**


 HEAVY HITTER **5+**
 UNITÉ DE SOUTIEN **7+**

VALEUR D'ARMURE HH
5+

COUVERT PARTIEL **+1**
 TIR EMBUSQUÉ **+2**
 CONTOURNEMENT **-1**



RÉF. RAPIDE
Boîte de Base

CONSTRUCTION DE LA PIOCHE







Arme Principale **x5**
 Arme Secondaire #1 **x4**
 Arme Secondaire #2 **x4**
 Déploiement **x5** (jusqu'à)
 Orb., Réaction, Manœuvre **=25** (au total)

DÉROULEMENT DU TOUR

- DÉPLOIEMENT**
PLACEZ VOS UNITÉS
- MOUVEMENT**
DÉPLACEZ VOS UNITÉS
- COMBAT**
LES UNITÉS COMBATTENT!
- TAG**
PLACEZ DES HOLO-PUBS
- RESET**
RÉINIT. DE FIN DE TOUR

COÛT DÉPLOIEMENT

VALEUR DE CIBLAGE

MODIFICATEURS


 AVEC UNE CARTE DE DÉPLOIEMENT **2**


 SANS CARTE DE DÉPLOIEMENT **4**


 HEAVY HITTER **5+**
 UNITÉ DE SOUTIEN **7+**

VALEUR D'ARMURE HH
5+

COUVERT PARTIEL **+1**
 TIR EMBUSQUÉ **+2**
 CONTOURNEMENT **-1**



RÉF. RAPIDE
Boîte de Base

CONSTRUCTION DE LA PIOCHE







Arme Principale **x5**
 Arme Secondaire #1 **x4**
 Arme Secondaire #2 **x4**
 Déploiement **x5** (jusqu'à)
 Orb., Réaction, Manœuvre **=25** (au total)

DÉROULEMENT DU TOUR

- DÉPLOIEMENT**
PLACEZ VOS UNITÉS
- MOUVEMENT**
DÉPLACEZ VOS UNITÉS
- COMBAT**
LES UNITÉS COMBATTENT!
- TAG**
PLACEZ DES HOLO-PUBS
- RESET**
RÉINIT. DE FIN DE TOUR

COÛT DÉPLOIEMENT

VALEUR DE CIBLAGE

MODIFICATEURS


 AVEC UNE CARTE DE DÉPLOIEMENT **2**


 SANS CARTE DE DÉPLOIEMENT **4**


 HEAVY HITTER **5+**
 UNITÉ DE SOUTIEN **7+**

VALEUR D'ARMURE HH
5+

COUVERT PARTIEL **+1**
 TIR EMBUSQUÉ **+2**
 CONTOURNEMENT **-1**

PHASE DE DÉPLOIEMENT

PLACEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN :

1. Le Glory Hound commence, puis chaque joueur à tour de rôle dans le sens horaire.
2. Chaque joueur peut Déployer 1 Unité de Soutien. 
3. Une Unité de Soutien ne peut être posée que sur un hexagone inoccupé, jusqu'à 2 hexagones de distance de son Heavy Hitter.
4. Les cartes de Déploiement consomment 2 points d'Énergie . Les joueurs doivent les soustraire de leur niveau d'Énergie immédiatement et Défausser la carte.
5. Si un joueur ne possède pas de carte de Déploiement, il peut quand même Déployer une Unité de Soutien pour un coût plus élevé de 4 points d'Énergie .

PHASE DE MOUVEMENT

MOUVEMENT DES HEAVY HITTERS.

MOUVEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN :

- Unité de Combat : Glory Hound, joueur suivant, ...
- Unité de Réparation : Glory Hound, joueur suivant, ...
- Unité de Reconnaissance : Glory Hound, joueur suivant, ...

CONDITIONS DE SUCCÈS

 Devenir le Glory Hound durant la Phase de Réinitialisation.

 Réussir un Tir de Ruelle ou un Tir de Contournement.

 Démolir un immeuble.

 Avoir 3 Unités de Soutien sur le plateau à la fin de la Phase de Combat.

PHASE DE COMBAT

1. DÉCLARATION DES ATTAQUES
2. DÉCOUVERTE DES ATTAQUES DÉCLARÉES (dépendre l'Énergie  immédiatement)
3. ORDRE DES ATTAQUES SELON LA VITESSE DES ARMES
4. SÉLECTION D'UNE CIBLE VALIDE
5. ATTAQUE DE LA CIBLE 

PHASE DE TAG

1. TAG DES IMMEUBLES
2. DISTRIBUTION DES CARTES SPONSOR
3. DESTRUCTION DES IMMEUBLES 

PHASE DE RÉINITIALISATION

1. RECHARGE DU RÉACTEUR (retour à +5 d'Énergie )
2. COMPLÉTEZ VOTRE MAIN
3. DÉTERMINEZ QUI EST LE GLORY HOUND 

PHASE DE DÉPLOIEMENT

PLACEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN :

1. Le Glory Hound commence, puis chaque joueur à tour de rôle dans le sens horaire.
2. Chaque joueur peut Déployer 1 Unité de Soutien. 
3. Une Unité de Soutien ne peut être posée que sur un hexagone inoccupé, jusqu'à 2 hexagones de distance de son Heavy Hitter.
4. Les cartes de Déploiement consomment 2 points d'Énergie . Les joueurs doivent les soustraire de leur niveau d'Énergie immédiatement et Défausser la carte.
5. Si un joueur ne possède pas de carte de Déploiement, il peut quand même Déployer une Unité de Soutien pour un coût plus élevé de 4 points d'Énergie .

PHASE DE MOUVEMENT

MOUVEMENT DES HEAVY HITTERS.

MOUVEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN :

- Unité de Combat : Glory Hound, joueur suivant, ...
- Unité de Réparation : Glory Hound, joueur suivant, ...
- Unité de Reconnaissance : Glory Hound, joueur suivant, ...

CONDITIONS DE SUCCÈS

 Devenir le Glory Hound durant la Phase de Réinitialisation.

 Réussir un Tir de Ruelle ou un Tir de Contournement.

 Démolir un immeuble.

 Avoir 3 Unités de Soutien sur le plateau à la fin de la Phase de Combat.

PHASE DE COMBAT

1. DÉCLARATION DES ATTAQUES
2. DÉCOUVERTE DES ATTAQUES DÉCLARÉES (dépendre l'Énergie  immédiatement)
3. ORDRE DES ATTAQUES SELON LA VITESSE DES ARMES
4. SÉLECTION D'UNE CIBLE VALIDE
5. ATTAQUE DE LA CIBLE 

PHASE DE TAG

1. TAG DES IMMEUBLES
2. DISTRIBUTION DES CARTES SPONSOR
3. DESTRUCTION DES IMMEUBLES 

PHASE DE RÉINITIALISATION

1. RECHARGE DU RÉACTEUR (retour à +5 d'Énergie )
2. COMPLÉTEZ VOTRE MAIN
3. DÉTERMINEZ QUI EST LE GLORY HOUND 

PHASE DE DÉPLOIEMENT

PLACEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN :

1. Le Glory Hound commence, puis chaque joueur à tour de rôle dans le sens horaire.
2. Chaque joueur peut Déployer 1 Unité de Soutien. 
3. Une Unité de Soutien ne peut être posée que sur un hexagone inoccupé, jusqu'à 2 hexagones de distance de son Heavy Hitter.
4. Les cartes de Déploiement consomment 2 points d'Énergie . Les joueurs doivent les soustraire de leur niveau d'Énergie immédiatement et Défausser la carte.
5. Si un joueur ne possède pas de carte de Déploiement, il peut quand même Déployer une Unité de Soutien pour un coût plus élevé de 4 points d'Énergie .

PHASE DE MOUVEMENT

MOUVEMENT DES HEAVY HITTERS.

MOUVEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN :

- Unité de Combat : Glory Hound, joueur suivant, ...
- Unité de Réparation : Glory Hound, joueur suivant, ...
- Unité de Reconnaissance : Glory Hound, joueur suivant, ...

CONDITIONS DE SUCCÈS

 Devenir le Glory Hound durant la Phase de Réinitialisation.

 Réussir un Tir de Ruelle ou un Tir de Contournement.

 Démolir un immeuble.

 Avoir 3 Unités de Soutien sur le plateau à la fin de la Phase de Combat.

PHASE DE COMBAT

1. DÉCLARATION DES ATTAQUES
2. DÉCOUVERTE DES ATTAQUES DÉCLARÉES (dépendre l'Énergie  immédiatement)
3. ORDRE DES ATTAQUES SELON LA VITESSE DES ARMES
4. SÉLECTION D'UNE CIBLE VALIDE
5. ATTAQUE DE LA CIBLE 

PHASE DE TAG

1. TAG DES IMMEUBLES
2. DISTRIBUTION DES CARTES SPONSOR
3. DESTRUCTION DES IMMEUBLES 

PHASE DE RÉINITIALISATION

1. RECHARGE DU RÉACTEUR (retour à +5 d'Énergie )
2. COMPLÉTEZ VOTRE MAIN
3. DÉTERMINEZ QUI EST LE GLORY HOUND 

PHASE DE DÉPLOIEMENT

PLACEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN :

1. Le Glory Hound commence, puis chaque joueur à tour de rôle dans le sens horaire.
2. Chaque joueur peut Déployer 1 Unité de Soutien. 
3. Une Unité de Soutien ne peut être posée que sur un hexagone inoccupé, jusqu'à 2 hexagones de distance de son Heavy Hitter.
4. Les cartes de Déploiement consomment 2 points d'Énergie . Les joueurs doivent les soustraire de leur niveau d'Énergie immédiatement et Défausser la carte.
5. Si un joueur ne possède pas de carte de Déploiement, il peut quand même Déployer une Unité de Soutien pour un coût plus élevé de 4 points d'Énergie .

PHASE DE MOUVEMENT

MOUVEMENT DES HEAVY HITTERS.

MOUVEMENT DES UNITÉS DE SOUTIEN :

- Unité de Combat : Glory Hound, joueur suivant, ...
- Unité de Réparation : Glory Hound, joueur suivant, ...
- Unité de Reconnaissance : Glory Hound, joueur suivant, ...

CONDITIONS DE SUCCÈS

 Devenir le Glory Hound durant la Phase de Réinitialisation.

 Réussir un Tir de Ruelle ou un Tir de Contournement.

 Démolir un immeuble.

 Avoir 3 Unités de Soutien sur le plateau à la fin de la Phase de Combat.

PHASE DE COMBAT

1. DÉCLARATION DES ATTAQUES
2. DÉCOUVERTE DES ATTAQUES DÉCLARÉES (dépendre l'Énergie  immédiatement)
3. ORDRE DES ATTAQUES SELON LA VITESSE DES ARMES
4. SÉLECTION D'UNE CIBLE VALIDE
5. ATTAQUE DE LA CIBLE 

PHASE DE TAG

1. TAG DES IMMEUBLES
2. DISTRIBUTION DES CARTES SPONSOR
3. DESTRUCTION DES IMMEUBLES 

PHASE DE RÉINITIALISATION

1. RECHARGE DU RÉACTEUR (retour à +5 d'Énergie )
2. COMPLÉTEZ VOTRE MAIN
3. DÉTERMINEZ QUI EST LE GLORY HOUND 