

TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez choisir une des deux séquences suivantes et la résoudre dans l'ordre :

SÉQUENCE A

1



Jouer une carte autour de votre plateau individuel (facultatif).

2



Réaliser une action avec un dé, soit sur le plateau Black Angel, soit sur le plateau Espace.

3



Piocher une carte de la couleur du dé utilisé et replacer ce dé dans sa réserve (règles avancées : choisir une carte parmi 2).



Acheter un dé à un adversaire coûte 1 ressource.



Retourner un de vos dés coûte 1 débris.

SÉQUENCE B

1



Relancer vos dés.

2



Réinitialiser votre plateau individuel.

3



Faire progresser le Black Angel vers Spes.



Réserver un et un seul de vos dés coûte 1 ressource.

Attention : vous ne pouvez pas retourner un dé acheté à un adversaire !



2

TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez choisir une des deux séquences suivantes et la résoudre dans l'ordre :

SÉQUENCE A

1



Jouer une carte autour de votre plateau individuel (facultatif).

2



Réaliser une action avec un dé, soit sur le plateau Black Angel, soit sur le plateau Espace.

3



Piocher une carte de la couleur du dé utilisé et replacer ce dé dans sa réserve (règles avancées : choisir une carte parmi 2).



Acheter un dé à un adversaire coûte 1 ressource.



Retourner un de vos dés coûte 1 débris.



SÉQUENCE B

1



Relancer vos dés.

2



Réinitialiser votre plateau individuel.

3



Faire progresser le Black Angel vers Spes.



Réserver un et un seul de vos dés coûte 1 ressource.

Attention : vous ne pouvez pas retourner un dé acheté à un adversaire !



3

TOUR DE JEU

À votre tour, vous devez choisir une des deux séquences suivantes et la résoudre dans l'ordre :

SÉQUENCE A

1



Jouer une carte autour de votre plateau individuel (facultatif).

2



Réaliser une action avec un dé, soit sur le plateau Black Angel, soit sur le plateau Espace.

3



Piocher une carte de la couleur du dé utilisé et replacer ce dé dans sa réserve (règles avancées : choisir une carte parmi 2).



Acheter un dé à un adversaire coûte 1 ressource.



Retourner un de vos dés coûte 1 débris.



SÉQUENCE B

1



Relancer vos dés.

2



Réinitialiser votre plateau individuel.

3



Faire progresser le Black Angel vers Spes.



Réserver un et un seul de vos dés coûte 1 ressource.

Attention : vous ne pouvez pas retourner un dé acheté à un adversaire !

TOUR DE JEU



4

À votre tour, vous devez choisir une des deux séquences suivantes et la résoudre dans l'ordre :

SÉQUENCE A

1



Jouer une carte autour de votre plateau individuel (facultatif).

2



Réaliser une action avec un dé, soit sur le plateau Black Angel, soit sur le plateau Espace.

3



Piocher une carte de la couleur du dé utilisé et replacer ce dé dans sa réserve (règles avancées : choisir une carte parmi 2).



Acheter un dé à un adversaire coûte 1 ressource.



Retourner un de vos dés coûte 1 débris.

SÉQUENCE B

1



Relancer vos dés.

2



Réinitialiser votre plateau individuel.

3



Faire progresser le Black Angel vers Spes.



Réserver un et un seul de vos dés coûte 1 ressource.

Attention : vous ne pouvez pas retourner un dé acheté à un adversaire !

ACTIONS



Action de découverte technologique

1 activation = prendre 1 tuile Technologie

Attention : il faut 2 activations pour prendre une des 2 tuiles du début de l'étalage ou une tuile Technologie avancée.



Action de réparation du Black Angel

1 activation = enlever 1 cube Dégât et le placer comme débris soit sur une tuile Technologie pour activer son effet soit dans la zone de stockage de votre plateau individuel.



Action de destruction des Ravageurs

1 activation = détruire 1 carte Ravageur

Attention : les cartes Ravageur présentes sur un même emplacement doivent être détruites en même temps.



Action de commande de vos vaisseaux

1 activation = 1 déplacement d'une case maximum

- 1 Déplacer **un de vos vaisseaux**.
- 2 Placer **une carte Mission** de la couleur du dé choisi sur un territoire Alien de la même couleur. Placer 1 robot et prendre la récompense.
- 3 Apparition des **Ravageurs**. Placer autant de cartes Ravageur autour du Black Angel que d'icônes Vaisseau Ravageur visibles sur les cases adjacentes.
- 4 Apparition de nouvelles **tuiles Technologie**.



Action sur le plateau Espace

1 activation = appliquer 1 fois l'effet de la carte
Le dé est placé sur la carte activée.

Attention : seules les cartes avec des missions d'activation peuvent être activées. Vous devez utiliser un dé de la même couleur que la mission. Vous devez avoir un robot ou un vaisseau sur cette carte.