

WARP'S EDGE

Chasseurs stellaires / Vaisseau mère / Cartes Ennemis / Cartes Tactique / Jetons Dégâts
Pion Intégrité / Pion Boucliers / Pion Warp (Portail de distorsion) / Pion Vaisseau mère

Vaisseau mère \neq Ennemi / Cible = Vaisseau mère + Ennemi
Chaque manche (Warp) est divisée en tours de 4 étapes

1 – ARRIVEE DES ENNEMIS

Piocher des Cartes Ennemi jusqu'à compléter la ligne d'assaut (4 Cartes)

2 – ACTIONS (autant de fois que possible)

- Déplacer des jetons de la zone de ressources vers la soute et inversement
- **Tir de lasers** : Assigner un jeton Laser à un ennemi en le plaçant en bas de la carte → L'ennemi est **neutralisé** (détruit immédiatement si total laser \geq seuil d'intégrité → Récompense (jeton placé dans le sac) → **Défausser** carte et jetons
- **Manoeuvrer** : Idem Tir de lasers avec total jetons Manoeuvre \geq seuil de vitesse (L'ennemi n'est pas détruit, il est esquivé)
- **Réparer les boucliers** : **Défausser** un jeton énergie → Augmenter jauge de boucliers du double de la valeur du jeton
- **Utiliser un P.O.W.E.R**
- **Acheter des jetons** : **Défausser** un/des jeton(s) énergie et gagner un jeton de la réserve à placer dans le sac
- **Activer une tactique** : Assigner un/des jeton(s) à une carte Tactique en un tour pour l'activer
- **Utiliser une tactique activée** : **Défausser** les jetons (**Retirer du jeu** si effet persistant) → appliquer effet → incliner la carte (sauf effet persistant)

Défausser Jetons inutilisés de la zone de ressources

3 – ATTAQUE DES ENNEMIS (De gauche à droite)

- Les ennemis **neutralisés** n'attaquent pas
- Réduire jauge de boucliers de 1 pour chaque dégât reçu (réduire jauge d'intégrité si 0 boucliers)
- **Retirez du jeu** un jeton de la défausse pour chaque dégât reçu (sur les boucliers)
- Déplacer les jetons du bas des cartes ennemis vers le haut (fin de la neutralisation mais toujours assignés)
- Attaque du vaisseau mère (pour chacune de ses sections) le cas échéant

4 – PLANIFICATION

Piocher 5 jetons et les placer dans la zone de ressources → Nouveau tour
Si le sac se vide avant d'avoir pioché 5 jetons → Fin du Warp

FIN DU WARP

- 1 – Récupérer tous les jetons en jeu (zone de ressources, défausse, assignés à des ennemis, vaisseau mère, cartes tactique) et les placer dans le sac
- 2 – Mélanger les cartes ennemi de la ligne d'assaut et de la défausse et les replacer sur le deck ennemi
- 3 – Redresser cartes tactique inclinées → Piocher 2 cartes, en garder une, placer l'autre sous le deck tactique
- 4 – Avancer jeton Warp sur la piste Warp
- 5 – Piocher 5 jetons et les placer dans la zone de ressources → Nouveau tour

FIN DE PARTIE

Immédiatement si toutes les sections du Vaisseau mère détruites (victoire) ou fin du dernier Warp ou jauge d'intégrité à 0 (défaite)