

1. Choisissez un chasseur pour accueillir un pilote d'élite.

Ce chasseur peut changer de direction pendant son déplacement autant de fois qu'il le souhaite.

Quand l'élite de l'escadron se déplace, déplacez ce chasseur du nombre exact d'hexagones dans n'importe quelle direction.

Puis choisissez l'orientation finale avant de tirer normalement.

Le chasseur peut tirer deux fois avant de mourir.

2. Vos escadrons de chasse ont une portée de tir de 10 hexagones !

Vous pouvez également tirer à travers les astéroïdes.

3. Une fois par partie un de vos chasseurs peut s'autodétruire.

Tout les vaisseaux se trouvant sur une distance de deux hexagones à partir du chasseur prennent 1 point de dégât.

Un destroyer prend 2 points de dégâts si les deux hexagones sur lesquels il se trouve sont à porté.

1. Déplacez un astéroïde par tour d'1 hexagone , aussi longtemps qu'il se trouve à une distance de 3 hexagones de l'un de vos destroyers.

Vous récupérez les vaisseaux détruits de cette manière.

Si l'astéroïde frappe un destroyer en bon état, le destroyer est endommagé, et l'astéroïde détruit.

2. Chaque vaisseau de l'escadron de chasseurs que vous déplacez peut se déplacer du double du nombre d'hexagones.

Les vaisseaux venant de doubler leurs déplacements ne pourront pas tirer ce tour.

Vous pouvez doubler le déplacement de n'importe quel nombre de chasseurs de l'escadron actif.

3. Une fois par partie, un de vos escadron peut se téléporter au lieu de se déplacer normalement.

L'escadron se déplace jusqu'à 6 hexagones dans n'importe quelle direction, en ignorant l'orientation du navire.

Tout les chasseurs de l'escadron doivent se déplacer dans la même direction et la même distance.

Après la téléportation l'escadron tire et peut faire une rotation comme d'habitude.

1. Tous vos destroyers se déplacent de 2 hexagones supplémentaires.

2. Vos deux destroyers ont des lasers de combat très puissants ainsi que des tourelles :

Lorsque vous tirez avec un destroyer, vous pouvez tirer normalement ou tirer tout droit sur une distance de 9 hexagones.

3. Une fois par partie, un de vos destroyers peut utiliser un super tir.

Le super tir inflige 1 point de dégât en ligne droite à chaque hexagone dans une zone de 3 cases de larges sur 3 cases de long à l'avant du vaisseau.

1. Un de vos destroyers a un blindage de défense et devient indestructible ! Il peut même foncer sur les astéroïdes et les chasseurs pour les détruire et les récupérer comme points de victoires (mais pas les destroyers, ce serait trop puissant).

Le pouvoir doit être activé pendant votre tour ou le tour d'un autre joueur lorsque votre destroyer subit des dégâts POUR LA PREMIERE FOIS.

Les 3 jetons de blindage sont placés sur la carte lorsqu'elle est activée et un est retiré à la fin de chaque tour des Dreckach. Quand le dernier jeton est retiré, le bouclier n'est plus actif.

2. Une fois par partie, à la fin d'un tour, vous pouvez ressusciter des vaisseaux qui ont été détruits par un escadron de chasse.

Les vaisseaux sont replacés dans des espaces vides dans votre zone de départ.

Les ennemis ne reçoivent pas de points des navires ressuscités.

3. Piochez 2 cartes supplémentaires.

Vous choisissez 1 de vos cartes à chaque tour parmi vos 3 cartes en main.

Vous jouer toujours chaque carte 1 seule fois (votre main sera plus faible sur les deux derniers tours du jeu).