

Scénario Fleet Commander – Le combat des chefs

(V1.2 – proposé par Ainock)

Nécessite *Ignition* ou *Genesis*

Deux flottes s'affrontent en s'efforçant de détruire le vaisseau amiral ennemi pour désorganiser sa force...

FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux dont 1 seul Cuirassé

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux dont 1 seul Cuirassé

Variante : entre 9 et 15 points de classe. Possibilité de jouer à 4 joueurs ou plus.

ZONE DE COMBAT : 5x5. *Variantes : 5x6, 6x6, 2 zones de 4x4. Dupliquer si 4 joueurs ou +.*

SECTEURS SPECIAUX

Le premier joueur est tiré au hasard. Il commencera la partie. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut ensuite, à tour de rôle mettre jusqu'à 2 secteurs parmi les *champs gravitationnels* ou les *nuages de gaz* uniquement sur les cases restées en blanc dans le schéma ci-dessous.

DÉPLOIEMENT

Chaque joueur, en commençant par le premier, place à tour de rôle un vaisseau dans sa zone de déploiement (voir schéma ci-contre)

RÈGLES SPÉCIALES

Aucune

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie d'arrête dès qu'un joueur réussit à détruire le Cuirassé de l'adversaire (ou les Cuirassés en multi-joueurs). Il remporte la partie. En cas de destruction simultanée, la partie se solde par une égalité.

Déploiement du joueur jaune				
Déploiement du joueur bleu				

