

Scénario Fleet Commander – Fuite feinte

(V1.2 – proposé par Ainock)

Nécessite *Ignition* ou *Genesis*

Un groupe de vaisseau est envoyé au cœur d'un système adverse pour ce qui semble être une attaque éclair. Cette attaque incite l'ennemi à le poursuivre. Ce que ce dernier ignore, c'est que ce groupe n'est pas aussi seul dans l'immensité de l'espace...

FLOTTES

Joueur jaune (poursuivants) : 12 classes de vaisseaux

Joueur bleu (poursuivis) : Un groupe de 4 frégates. 8 classes en renfort.

ZONE DE COMBAT : 5x5.

SECTEURS SPECIAUX

Chaque joueur, en commençant par le joueur bleu, peut placer jusqu'à 2 secteurs spéciaux. Exception, il ne peut pas y avoir de secteurs spéciaux dans la case centrale ni dans la zone de déploiement du joueur jaune.

DÉPLOIEMENT

Le groupe de 4 frégates en fuite est placé sur la case centrale du plateau. Le joueur jaune déploie ensuite ses vaisseaux dans sa zone de déploiement (voir schéma). Les renforts du joueur bleu entrent en jeu par le bord de table qui lui fait face et potentiellement par les bords latéraux en fonction du tour où ils arrivent. Le joueur bleu joue en premier.

Déploiement du joueur jaune						
R	Tour 4			Tour 4	R	
e	Tour 3		4	Tour 3	e	
n			frégates		n	
f	Tour 2			Tour 2	f	
o					o	
r	Tour 1	Tour 1	Tour 1	Tour 1	Tour 1	r
t						t
s						s

Renforts du joueur bleu

RÈGLES SPÉCIALES

Renforts : Les renforts du joueur bleu (8 classes de vaisseaux) peuvent entrer en jeu au début de n'importe quel tour (phase 1 du tour), même du premier. S'ils entrent en jeu après le premier tour, ils pourront être déployés sur les cases latérales du plateau, à raison d'une case de plus par tour supplémentaire (voir schéma). Par exemple, un cuirassé entre en jeu au tour 3, il pourra être placé sur l'une des cases colorées en bleu marquées tour 1, tour 2 ou tour 3.

Le joueur bleu n'est pas obligé de faire rentrer ses renforts tous en même temps.

Surprise : Tant que le joueur bleu n'a pas fait rentrer de renfort, le joueur jaune ne peut pas lancer de dé « bouclier ».

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie dure jusqu'à ce qu'une flotte perde 8 classes de vaisseaux. Ce joueur a perdu. Si, à n'importe quel moment du jeu, le joueur bleu n'a pas de vaisseau sur le plateau de jeu, il perd la partie.