

Scénario Fleet Commander – La 300^{ème} Flotte

(V1.0– proposé par Ainock)

Nécessite *Genesis* ou *Ignition+Beyond the gate*

Un système est sur le point d'être attaquée par une armada ennemie. Une flotte réduite (la fameuse 300^{ème}) est dépêchée sur place afin de contenir le plus longtemps possible un ennemi supérieur en nombre le temps que le système soit évacué.

FLOTTES

Joueur jaune : Le joueur jaune dispose des 6 vaisseaux suivants : 1 cuirassé, 1 croiseur, 1 destroyer, 3 frégates qu'il place devant lui hors du plateau de jeu.

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux.

ZONE DE COMBAT : 5x5

SECTEURS SPECIAUX

Chaque joueur, en commençant par le joueur jaune, peut placer alternativement 2 secteurs spéciaux uniquement sur les cases grisées dans le schéma ci-dessous.

DÉPLOIEMENT

Le joueur bleu se déploie intégralement en premier.

Le joueur jaune ne déploie aucun vaisseau.

Le joueur jaune joue en premier.

RÈGLES SPÉCIALES

Préparation : le joueur bleu jette 6 dés avant le premier tour du joueur jaune et stocke autant de dé que possible sur sa passerelle.

Vague : Au début de son tour (phase 1 du tour), y compris du premier, le joueur jaune lance 1 dé et déploie dans sa zone les vaisseaux indiqués parmi ceux à sa disposition :

Déploiement du joueur jaune				

Résultat	Vaisseaux déployés
	3 frégates
	1 destroyer et 1 frégate
	1 croiseur et 1 frégate
	1 cuirassé

Si au moins 1 de vaisseau ne peut pas être déployé (car ils sont déjà sur le plateau), le joueur jaune déploie les vaisseaux de la ligne du dessous (et ainsi de suite). La ligne « - 3 frégates » se trouve également sous la ligne « - 1 Cuirassé ».

Un vaisseau précédemment détruit peut revenir en jeu de cette manière. Si au début du tour, le joueur jaune dispose de ses 6 vaisseaux sur le plateau, il ne jette pas le dé.

CONDITIONS DE VICTOIRE : La partie s'arrête dès que le joueur bleu a perdu 10 classes.

Le joueur bleu gagne s'il a détruit :

Mode facile : 8 classes

Mode Normal : 10 classes

Mode Difficile : 12 classes