

Scénario Fleet Commander – Attaque furtive

(V.1.0 - proposé par Ainock)

Nécessite *Genesis*

Une avant-garde a repéré un cuirassé ennemi isolé du reste de sa flotte et s'en approche furtivement pour lui faire un maximum de dégât avant de prendre la fuite...

FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux, uniquement de classe 3 (maximum 2), 2 et 1. Le joueur utilise des pions signaux dont 2 leurres.

Joueur bleu : 15 classes de vaisseaux **dont 1 seul cuirassé.**

ZONE DE COMBAT : 5x5.

SECTEURS SPECIAUX

Le joueur jaune est le premier joueur. Chaque joueur, en commençant par le jaune, peut placer à tour de rôle **2** secteurs spéciaux hors des zones de déploiement.

DÉPLOIEMENT

Le joueur bleu déploie un Cuirassé au centre du plateau et le reste de sa flotte sur un bord du plateau (voir schéma)

Le joueur jaune déploie ensuite ses pions signaux dont les 2 leurres à l'extrémité opposée.

	Pions signaux			
		Cuirassé		
	Reste de la flotte			

RÈGLES SPÉCIALES

Jouez avec les règles des pions signaux.

Détection : Tant qu'au moins un vaisseau adverse n'est pas détecté (présent sur le plateau) au début de son tour, le joueur bleu est restreint aux actions suivantes :

- Bouger son cuirassé sur la ligne médiane
- Tenter des détection des signaux sur les **cases adjacentes** à son cuirassé
- Il ne peut ni lancer de dé bouclier, ni activer le reste de sa flotte, ni utiliser d'arme spéciale. Il peut en revanche se replier ou contre-attaquer en cas d'attaque.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Chaque vaisseau détruit rapporte sa classe en point de victoire.

Le cuirassé endommagé (au moins 1 dégât) rapporte 2 points de victoire, 6 si il est détruit au joueur jaune.

La partie dure jusqu'à ce qu'un joueur ait 8 points de victoire, auquel cas il remporte la partie.