

Scénario Fleet Commander – Conquête

(V1.1 – proposé par Ainock)

Nécessite *Salvation*

Une colonie scientifique située dans une zone en bordure de la galaxie et en charge de sonder l'espace à la recherche de signaux extra-terrestres, ne répond plus. Deux flottes sont envoyées pour comprendre ce soudain silence...

FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux.

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux.

Variante : Entre 9 et 15 points de classe.

ZONE DE COMBAT : 5x5

SECTEURS SPECIAUX

Le premier joueur est tiré au hasard. Une colonie est positionnée au centre. Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut ensuite placer **1** seul secteur spécial uniquement sur les cases en blanc.

DÉPLOIEMENT

Chaque joueur, en commençant par le premier, place à tour de rôle un vaisseau dans sa zone de déploiement .

RÈGLES SPÉCIALES

Colonie : Cette colonie ne dispose pas de la règle spéciale « Réparation ». On peut s'amarrer à elle. Sinon elle suit les règles des secteurs spéciaux.

		Colonie		

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie dure **10 tours**. A la fin de la partie chaque vaisseau sur une **case adjacente** à la colonie ne contenant aucun secteur spécial rapporte sa **classe en points** de victoire. De plus, le joueur qui a au moins 1 vaisseau **amarrée à la colonie** gagne **1 point** de victoire supplémentaire. **Un vaisseau fortement endommagé (si sa zone de dégât est dans le rouge) n'est jamais pris en compte et ne rapporte aucun point de victoire.**

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de classes de vaisseaux (même fortement endommagés) qui gagne. En cas d'égalité de nouveau, la partie se solde effectivement par une égalité.

Vous pouvez utiliser le compte-tour ci-dessous en y plaçant un pion :

Tour 1	Tour 1	Tour 2	Tour 2	Tour 3	Tour 3	Tour 4	Tour 4	Tour 5	Tour 5
Tour 6	Tour 6	Tour 7	Tour 7	Tour 8	Tour 8	Tour 9	Tour 9	Tour 10	Tour 10