

Scénario Fleet Commander – C’est un piège !

(V1– proposé par Ainock)

Nécessite *Pirate*

Une flotte patrouille dans un secteur rempli d’astéroïde quand soudain elle se fait attaquer par surprise...

FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux de Pirates + la tuile pirate choisie.

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux + 1 commander ou 2 points de classe de plus

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

ZONE DE COMBAT : 5x5. *Variantes : 5x6 ou 6x6. Dupliquer si 4 joueurs ou plus.*

SECTEURS SPECIAUX

Placer une ligne de champs d’astéroïdes comme indiqué sur le schéma.

DÉPLOIEMENT

Le joueur bleu se déploie intégralement en premier. Il ne peut placer plusieurs vaisseaux sur 1 même case, que si l’ensemble des cases « bleues » contiennent déjà au moins 1 vaisseau.

Le joueur jaune déploie ensuite l’ensemble de ses vaisseaux et commence la partie.

RÈGLES SPÉCIALES

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

	Champs d’astéroïdes			

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie s’arrête dès qu’un joueur élimine 2/3 de classes de vaisseaux adverses. Ce joueur gagne la partie.

