

## Scénario Fleet Commander – Traque

(V.1.0 - proposé par Ainock )

Nécessite *Avatar*

*Une flotte est envoyée pour débusquer une base secrète ennemie. Pour l'instant, l'ennemi n'est pas encore repéré, mais cela ne saurait tarder...*

### FLOTTES

Joueur jaune : 9 classes de vaisseaux, uniquement de classe 3 (maximum 1), 2 et 1. Le joueur utilise des pions signaux dont 1 seul pion leurre.

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux **dont 1 seul cuirassé muni d'Ogives Gamma.**

**ZONE DE COMBAT : 5x5**

### SECTEURS SPECIAUX :

Le joueur bleu est le premier joueur. Il commencera la partie. Les joueurs, en commençant par le joueur bleu, peuvent placer à tour de rôle jusqu'à **2 secteurs spéciaux** chacun hors des zones de déploiement.

### DÉPLOIEMENT

Le joueur bleu se déploie en premier. Puis le joueur jaune déploie ses pions signaux dans sa zone de déploiement.

### RÈGLES SPÉCIALES

Jouez avec les règles des pions signaux.

*Station spatiale* : Le pion leurre correspond à une station spatiale. Elle ne peut pas se déplacer mais le joueur jaune peut la révéler à tout moment.

Elle contient 4 intercepteurs. Elle suit les règles de « porte-nef ».

	Pions signaux			
Déploiement joueur bleu				

### CONDITIONS DE VICTOIRE

Détruire 8 points de classe. La station spatiale peut être détruite (nécessite 3 touches avec le cuirassé doté d'ogives gamma. Attaquer avec les ogives gamma ne permet pas d'être soutenu). Elle compte comme 4 classes de perdu.

