

LA CONQUÊTE DES COLONIES

« Deux flottes ennemies s'approchent d'une zone fortement colonisées. Les belligérants devront faire appel aux troupes d'assaut transportés dans leurs vaisseaux pour s'emparer de ces colonies... »

Format : 12 à 15 classes.

Zone de combat : 5x5 secteurs.

Secteurs Spéciaux : déployez 4 Colonies (voir schéma).

Règles spéciales

Déploiement caché impossible.

Chaque flotte transporte 12 groupes d'assaut représentés par des marqueurs « Signal » : 5 marqueurs de valeurs 1, 2 marqueurs de valeur 2 et 1 marqueur de valeur 3 (2 marqueurs de valeur 3 si le format de la bataille est de 15 classes).

Au début de la partie, les joueurs doivent répartir ces pions entre les vaisseaux de leur flotte, chaque vaisseau ne pouvant transporter que 3 marqueurs au maximum.

Un vaisseau peut débarquer ses troupes dans une Colonie en s'y amarrant : il dépose alors tout ou partie des marqueurs « Signal », face cachée, du groupe de vaisseaux sur la tuile. Il est impossible de réembarquer des troupes.

Un vaisseau qui s'amarré à une Colonie peut révéler les marqueurs « Signal » adverses présents sur le Secteur.

A l'origine, « La Conquête des Colonies » a été publiée dans le livret de campagne exclusif du Kick Starter Fleet Commander Genesis.

Ce scénario en est une version améliorée proposée par l'auteur.

Merci à Cyrilcyrilcyril et bob_bob pour leurs commentaires éclairés.

Conditions de Victoire

La partie se termine à la fin du 10ème tour de jeu du second joueur. On vérifie chaque Colonie : le joueur qui a la valeur cumulée (en marqueurs "Signal") la plus élevée en fait la conquête. Le joueur qui a conquis le plus de colonies l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a détruit le plus de classes de vaisseau qui l'emporte.

Compteur de Tours : pour faciliter le suivi des tours, utilisez un pion ou un dé sur le compteur de tours ci-dessous. Déplacez-le d'un cran au début de chacun des tours du Premier Joueur.

