

## Scénario Fleet Commander – Le combat des chefs

(V1.1 – proposé par Ainock)

Nécessite *Ignition*

Deux flottes s'affrontent en s'efforçant de détruire le vaisseau amiral ennemi pour désorganiser sa force...

### FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux dont 1 seul Cuirassé

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux dont 1 seul Cuirassé

### PREMIER JOUEUR

Le premier joueur est tiré au hasard. Il commencera la partie.

### SECTEURS SPECIAUX

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, peut ensuite mettre **1 Champ gravitationnel** uniquement sur les cases restées en blanc dans le schéma ci-dessous. Si vous avez l'extension *Beyond the gate*, vous pouvez rajouter un *Nuage de gaz* dans la case centrale du plateau.

### DÉPLOIEMENT

Chaque joueur, en commençant par le premier, place à tour de rôle un vaisseau dans sa zone de déploiement (voir schéma ci-contre)

### RÈGLES SPÉCIALES

*Aucune*

### CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie d'arrête dès qu'un joueur réussit à détruire le Cuirassé de l'adversaire. Il remporte la partie. En cas de destruction simultanée, la partie se solde par une égalité.

|                             |  |  |  |  |
|-----------------------------|--|--|--|--|
| Déploiement du joueur jaune |  |  |  |  |
|                             |  |  |  |  |
|                             |  |  |  |  |
|                             |  |  |  |  |
| Déploiement du joueur bleu  |  |  |  |  |

