

Scénario Fleet Commander – Conquête

(V1.0 – proposé par Ainock)

Nécessite *Ignition*

Deux flottes sont envoyées pour conquérir une planète recelant d'étranges trésors oubliés d'une civilisation disparue...

FLOTTES

Joueur jaune : 12 classes de vaisseaux.

Joueur bleu : 12 classes de vaisseaux.

PREMIER JOUEUR

Le premier joueur est tiré au hasard.

SECTEURS SPECIAUX

Une planète est positionnée au centre sur le plateau (voir schéma – utiliser le secteur « anomalie radar » de l'extension *Beyond the gate* ou imprimer le décors en page 2 de ce document et coller-le sur du carton fort). 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

Planète : Les vaisseaux peuvent y stationner et la traverser sans pénalité. En revanche les attaques à distance (et les armes spéciales) ne peuvent pas la traverser.

		Planète		

CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie dure **10 tours**. A la fin de la partie chaque vaisseau sur une **case adjacente** à la planète ne contenant aucun secteur spécial rapporte sa **classe en points** de victoire. De plus, le joueur qui a au moins 1 vaisseau **sur la planète** 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

