

MISSION DE SAUVETAGE

OBJECTIFS DE LA MISSION

Récupérez autant de caches de ravitaillement que possible avant l'ennemi.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

Zone de jeu : 3' x 3' (91 x 91 cm)

Obstacles: 6 (Astéroïdes, Nuages de débris, Nuages de gaz)

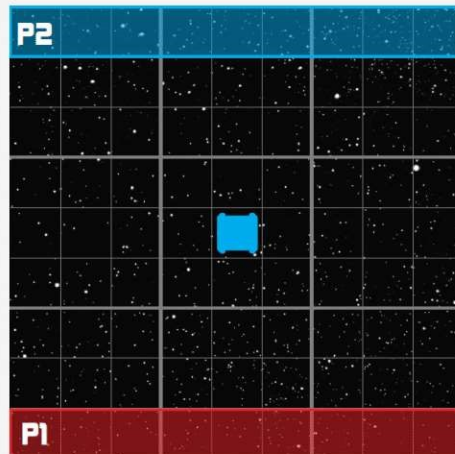


: 5 caches de ravitaillement

Les joueurs suivent les règles de Mise en place présentes dans le Guide de référence, avec les exceptions ci-dessous :

Déterminer l'Ordre des joueurs : à la fin de l'étape Déterminer l'Ordre des joueurs de la Mise en place, le premier joueur devient le joueur rouge, et le second joueur devient le joueur bleu. Chaque joueur retourne son Marqueur de joueur sur la face colorée correspondante.

Placer les obstacles : au début de l'étape Placer les obstacles de la Mise en place, placez une cache de ravitaillement au centre de la zone de jeu (centrée à la portée 4,5 de tous les bords du plateau). Ensuite, en commençant par le premier joueur, les joueurs placent à tour de rôle les quatre caches de ravitaillement restantes à la portée 3 du marqueur de la cache centrale et au-delà de la portée 2 de chacune des autres caches. La première cache placée par chaque joueur doit être placée à portée 2-4 de son propre bord du plateau. La seconde cache placée par chaque joueur doit être placée à portée 2-4 du bord du plateau de son adversaire. Une fois que les cinq caches ont été placées, les joueurs placent les obstacles comme indiqué dans le Guide de référence. Les obstacles ne peuvent pas être placés en chevauchement d'une cache de ravitaillement.



COMPTAGE DES POINTS

- Au début du jeu, chaque joueur gagne des points de mission égaux au déficit de leur adversaire.
- A partir du deuxième round, au début de la Phase de Dénouement, chaque joueur gagne 1 point de mission pour chaque cache de ravitaillement présente sur la carte d'un vaisseau amical **tallié sur les cartes VF1**.
- Lorsqu'un vaisseau est détruit ou retiré du jeu, le joueur adverse gagne des points de mission égaux à la valeur en points d'escadron de ce vaisseau.

VICTOIRE

- À la fin de la Phase de Dénouement, si un seul joueur a encore des vaisseaux dans la zone de jeu, il gagne immédiatement la partie.
- À la fin de la Phase de Dénouement, si un joueur a 20 points de mission ou plus et a plus de points de mission que son adversaire, la partie prend fin.
- A la fin du douzième round, la partie prend fin.
- À la fin de la partie, si les deux joueurs ont au moins un vaisseau restant dans la zone de jeu, le joueur avec le plus de points de mission gagne.

RÈGLES DU SCÉNARIO

Entité de scénario

Une entité de scénario est un type de marqueur qui est placé dans la zone de jeu pour faciliter le jeu en scénario. Les entités de scénario sont des objets mais elles ne peuvent pas être déplacées, attaquées, endommagées, verrouillées ou détruites sauf indication contraire dans une règle du scénario. Les entités de scénario n'obstruent pas les attaques.

Cache de ravitaillement

Une cache de ravitaillement est une entité de scénario. **Les vaisseaux peuvent utiliser l'action de scénario pour interagir avec ces entités de scénario à partir du deuxième round.**

Action de scénario [remorquage]

Les actions de scénario sont des actions blanches qui sont disponibles pour chaque vaisseau présent dans la zone de jeu durant le jeu en scénario. Un vaisseau ne peut effectuer une action de scénario que lors de son étape Effectuer une action. Par conséquent, un vaisseau ne peut pas effectuer une action de scénario si une action lui est accordée à tout autre moment.

Remorquage : lorsqu'un vaisseau effectue une action de remorquage, choisissez une cache de ravitaillement à portée 0-1. Retirez la cache de ravitaillement choisie de la zone de jeu et placez-la sur la carte du vaisseau. Un vaisseau ne peut avoir qu'une seule cache de ravitaillement sur sa carte. Ensuite, placez un de vos Marqueurs de joueur à côté de la figurine du vaisseau pour indiquer qu'il remorque une cache de ravitaillement. **S'il n'y a pas de cache de ravitaillement à portée, l'action échoue. Après qu'un vaisseau a effectué une action de remorquage, il retire tous les jetons d'occultation qu'il possède.**

À la fin de l'activation d'un vaisseau, un vaisseau peut choisir de larguer sa cache de ravitaillement. Si c'est le cas, retirez la cache de ravitaillement de la carte du vaisseau, puis le joueur adverse la place sur la zone de jeu n'importe où à portée 1 de ce vaisseau.

Lorsqu'un vaisseau remorque une cache de ravitaillement, il ne peut pas effectuer d'actions  ou  ou  ou  ou gagner des jetons d'occultation.

Lorsqu'un vaisseau **qui remorque** une cache de ravitaillement subit un dommage  ou est détruit, la cache de ravitaillement est larguée. Retirez la cache de ravitaillement de la carte du vaisseau, puis le joueur adverse place le marqueur dans la zone de jeu à portée 1 de ce vaisseau.

Lorsqu'un vaisseau qui remorque une cache de ravitaillement est placé en réserve, la cache de ravitaillement est larguée depuis la position du vaisseau avant que le vaisseau soit placé sur sa carte de vaisseau.

Lorsqu'un vaisseau qui remorque une cache de ravitaillement fuit le champ de bataille, la cache de ravitaillement est larguée depuis la position du vaisseau avant que le vaisseau n'exécute sa manœuvre.