

UNE CHANCE D'ENGAGEMENT


OBJECTIFS DE LA MISSION

Battez les forces ennemies pour forcer leur retraite du secteur.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

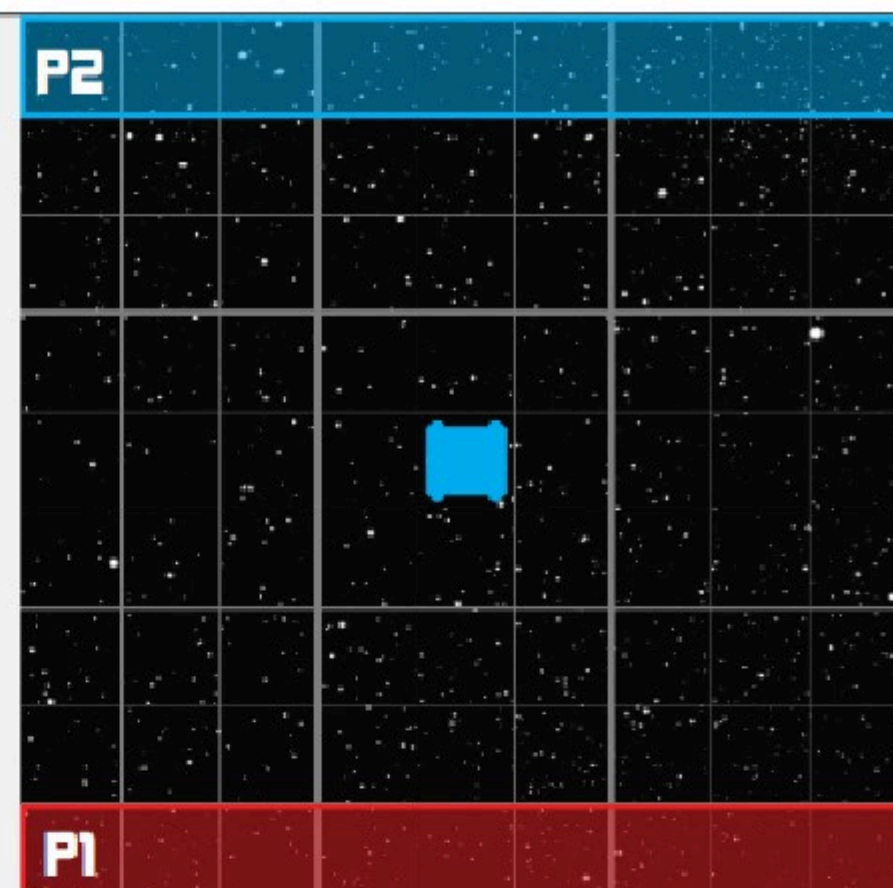
Zone de jeu : 3' x 3' (91 x 91 cm)

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

 : 1 satellite

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

Placer les obstacles : au début de l'étape Placer les obstacles de la Mise en place, placez un satellite au centre de la zone de jeu (centré à la portée 4,5 de tous les bords du plateau). Ensuite, les joueurs placent les obstacles comme indiqué dans le Guide de référence. Les obstacles ne peuvent pas être placés en chevauchement du satellite.



COMPTAGE DES POINTS

- Au début de la Phase de Dénouement, un joueur gagne 1 point de mission s'il contrôle le satellite. Un joueur contrôle le satellite s'il est le seul joueur ayant des vaisseaux à portée 0-2 du satellite.
- Lorsqu'un vaisseau est réduit à la moitié de sa santé (coque et boucliers totaux combinés, y compris toute modification de la coque et des boucliers via des cartes telles qu'Amélioration de la coque ou Amélioration des boucliers), le joueur adverse gagne immédiatement des points de mission égaux à la moitié de la valeur en points d'escadron du vaisseau, arrondie vers le bas.
- Lorsqu'un vaisseau est détruit ou retiré du jeu, le joueur adverse gagne des points de mission égaux à la moitié de la valeur en points d'escadron de ce vaisseau, arrondie vers le haut.
 - Si aucun point de mission n'a été marqué plus tôt dans le jeu du fait qu'un vaisseau qui vient d'être retiré avait été réduit à la moitié de sa santé, 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 se termine.
- À la fin du douzième round, la partie se termine.
- 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.

Satellite

Un satellite est une entité de scénario.