

ASSAUT SUR LE RESEAU DE SATELLITES

OBJECTIFS DE LA MISSION

Prenez le contrôle du réseau de satellites avant que les forces ennemies ne le fassent.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

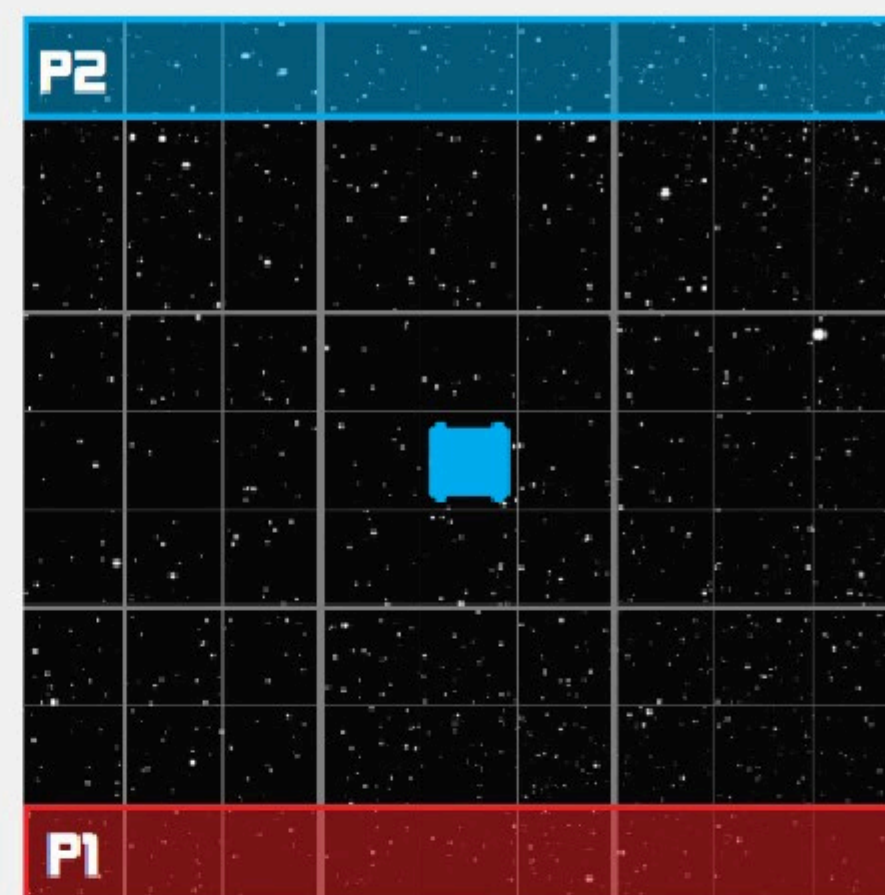
Zone de jeu : 3' x 3' (91 x 91 cm)

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

 : 5 satellites

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, en commençant par le premier joueur, les joueurs placent à tour de rôle les quatre satellites restants à la portée 3 du satellite central et au-delà de la portée 2 de chacun des autres satellites. Le premier satellite placé par chaque joueur doit être placé à portée 2-4 de son propre bord du plateau. Le second satellite placé par chaque joueur doit être placé à portée 2-4 du bord du plateau de son adversaire. Une fois que les cinq satellites ont été placés, les joueurs placent les obstacles comme indiqué dans le Guide de référence. Les obstacles ne peuvent pas être placés en chevauchement d'un satellite.



COMPTAGE DES POINTS

- Au début de la Phase de Dénouement, chaque joueur gagne 1 point de mission pour chaque satellite sous son contrôle. Un joueur contrôle un satellite s'il a plus de vaisseaux à portée 0-1 du satellite que n'importe quel autre joueur. Lors de la détermination du contrôle d'un satellite, les vaisseaux moyens et grands comptent chacun comme deux vaisseaux.
- 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 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.