

BROUILLER LES TRANSMISSIONS

OBJECTIFS DE LA MISSION

Brouillez les transmissions des satellites pour priver les forces ennemies d'informations précieuses.

MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

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

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

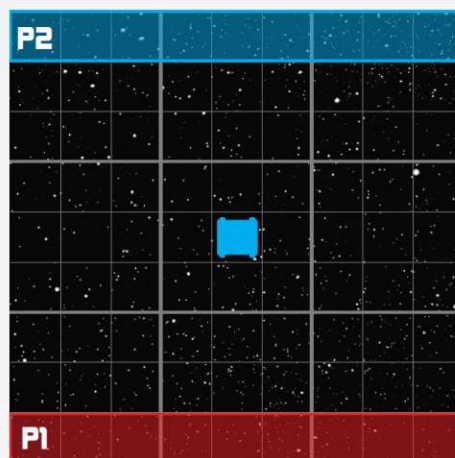


: 3 satellites

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 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 deux satellites restants à la portée 3 du satellite central. Lorsqu'un joueur place un satellite, il doit le placer à portée 2-4 du bord du plateau de son adversaire. Une fois que les trois 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 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 satellite sous son contrôle. Le joueur dont le marqueur est sur un satellite contrôle cet objectif.
- 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.

Satellite

Un satellite est une entité de scénario qui ne peut avoir qu'un seul marqueur de joueur à la fois. Les vaisseaux peuvent utiliser l'action de scénario pour interagir avec ces entités de scénario à partir du deuxième round.

Action de scénario [brouillage]

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.

Brouillage : lorsqu'un vaisseau effectue une action de brouillage, choisissez un satellite à portée 0-1 et placez l'un de vos Marqueurs de joueur sur le satellite choisi. Si le satellite choisi porte le marqueur d'un autre joueur, retirez-le avant de placer le vôtre. S'il n'y a pas de satellite à portée, l'action échoue.

Tant qu'un satellite est marqué par le Marqueur d'un joueur, ce joueur contrôle ce satellite.

