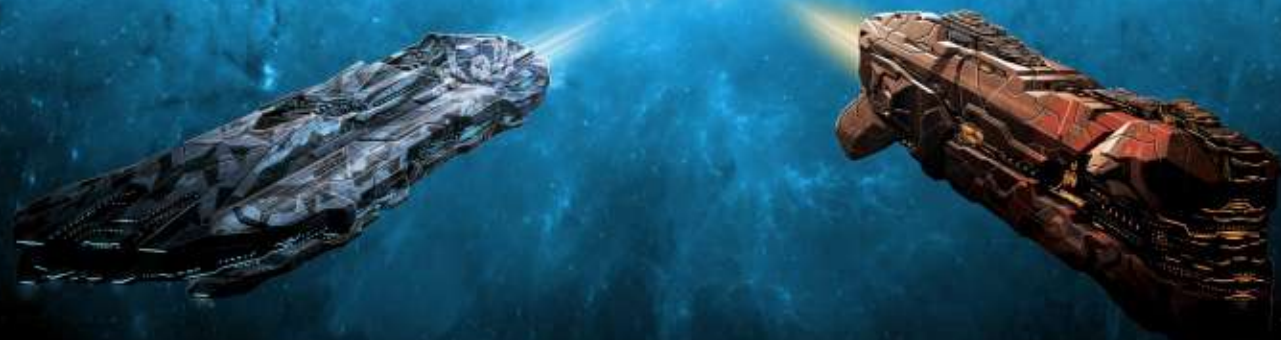


>> EXPANSION MANUAL -- MANUEL DE L'EXTENSION <<

# FLEET COMMANDER

2 - BEYOND THE GATE



CAPSICUM  
GAMES

# FÉLICITATION COMMANDEUR

Si vous lisez ces lignes, c'est que vous avez survécu à vos premières batailles. Maintenant vous souhaitez sans doute découvrir de nouvelles possibilités tactiques et faire un pas de plus sur le chemin du commandement de flotte spatiale. Vous êtes au bon endroit. Avec Fleet Commander 2 - Beyond the gate, vous allez affirmer votre puissance et faire disparaître vos ennemis dans l'immensité du vide interstellaire.

## > p.3 CROISEURS

Un nouveau vaisseau est disponible pour votre flotte. Le Croiseur est un vaisseau de Classe 3, avec un système avancé de boucliers et la capacité d'escorter d'autres vaisseaux.

## > p.4 TERRAINS & ARMES SPECIALES

Les Anomalies Radar et Nuages de Gaz vont apparaître sur vos écrans de contrôle.

Equipez également vos Cuirassés avec une Porte Vortex, un Interdictor ou des Exo-Bombes afin de varier les manières de pulvériser vos adversaires.

## > p.5 BATAILLES MULTI-SECTEURS

Engagez le combat avec des flottes gigantesques, commandées par plusieurs joueurs pour des affrontements épiques sur plusieurs secteurs de l'espace. Ce mode de jeu nécessite autant de boîtes de base "1 - Ignition" que de paires de joueurs.

## > p.8 SCÉNARIOS

Retrouvez enfin les Portails de saut sectoriel dans de nouveaux scénarios haletants.



> THE RULES IN ENGLISH START PAGE 9



# CROISEURS

Les Croiseurs sont des vaisseaux de Classe 3 équipés de systèmes avancés de boucliers et de la capacité d'attirer les attaques sur eux plutôt que sur les vaisseaux occupant la même case. Résistants et relativement puissants, ils sont idéaux pour manœuvrer en solitaire ou bien pour escorter vos frégates qui pourront tenir plus longtemps devant le feu ennemi.



Classe : 3  
Puissance d'attaque : 3  
Points de coque : 18



## RÈGLE AVANCÉE

### BOUCLIERS DÉPOLARISÉS



*"Développés initialement pour jouer le rôle d'escorteurs, les croiseurs sont équipés de boucliers dépolarisés qui utilisent bien plus facilement l'énergie affectée à la protection. Très résistants, ils gardent une puissance de feu redoutable."*

Un dé de bouclier utilisé sur une case contenant un croiseur (même accompagné) peut bloquer les dommages venant d'une case dans n'importe quelle direction, quelle que soit la direction indiquée sur le dé.

De plus, un croiseur peut obliger l'adversaire à le prendre pour cible parmi les vaisseaux de la case attaquée. L'attaquant ne peut plus choisir sa cible et tous les dégâts sont infligés au croiseur.

## COMMENT INTÉGRER 1 OU 2 CROISEURS À VOTRE FLOTTE.

Comme vous le verrez plus loin dans ces règles, les flottes sont équilibrées en fonction de la somme des classes des vaisseaux qui la constituent. Il suffit donc de retirer 3 classes de vaisseaux par croiseur que vous voulez intégrer à votre flotte. Si vous voulez prendre 2 croiseurs c'est donc possible, à condition de retirer l'équivalent de 6 classes de vaisseaux à la flotte initiale. Les combinaisons sont nombreuses. A vous de trouver celle qui vous convient le mieux. Vous pouvez par exemple avoir une flotte avec un 1 cuirassé et 2 croiseurs qui seront alors accompagnés par 2 frégates ou par 1 destroyer, ou encore une flotte avec 2 croiseurs, 2 destroyers et 2 frégates pour un maximum de flexibilité. Si vous ne prenez pas de cuirassé (classe 4), n'oubliez pas de jouer la règle de relance des dés spéciaux car vous n'avez pas d'arme spéciale. (page 8 du livret du jeu de base).



# TERRAINS

Deux nouveaux types de champs (ou terrains) sont maintenant disponibles. Lors de l'installation du terrain, mélangez les 5 tuiles puis faites-en une pile: A tour de rôle et 2 fois chacun, les joueurs prennent la première tuile de la pile et décident de la poser sur la face de son choix ou de la défausser.

## NUAGE DE GAZ

Si des vaisseaux dans un nuage de gaz sont attaqués, le joueur qui les contrôle peut immédiatement lancer un dé bouclier et le jouer. Ce dé doit être joué si possible, sinon il est défaussé et ne peut pas être conservé sur la passerelle. Si les trois dés bouclier sont sur la passerelle, le bonus est annulé.

Il est possible de lancer une attaque depuis un nuage de gaz, mais il y est impossible de soutenir une attaque lancée par d'autres vaisseaux. Les attaques à distance ne peuvent pas passer à travers un nuage de gaz.

Il est impossible d'utiliser une arme spéciale depuis ou vers un nuage de gaz.

## ANOMALIE RADAR

Lorsqu'un premier vaisseau entre dans une anomalie radar, le joueur qui le contrôle lance un dé dont le résultat donne la nature de la case :

- ⊕ > champ d'astéroïdes,
- ⊞ > champ gravitique,
- ⊞ > le joueur choisit y compris nuage de gaz, ou vide,
- ⊞ > la case est vide.

Le joueur y place la tuile correspondante et en joue immédiatement les effets.

# ARMES SPÉCIALES

Vous pouvez équiper votre cuirassé avec une de ces trois nouvelles armes spéciales. Elles suivent les mêmes règles que celles de la boîte de base. Pour utiliser la règle optionnelle "Arme spéciale secrète", mélangez les 9 pions faces cachées puis chaque joueur en prend 3 parmi lesquels il choisira secrètement l'arme qu'il souhaite. Les autres sont laissées de côté, faces cachées.



## INTERDICTOR

Placez le pion de l'arme sur une case vide à deux cases maximum du cuirassé. Elle devient impraticable pour les vaisseaux et les tirs des deux flottes. Cet effet disparaît dès que le joueur rejoue l'arme, la désactive pendant son tour, ou quand le vaisseau lanceur est détruit.



## PORTE VORTEX

Permet de téléporter l'ensemble ou une partie des vaisseaux d'une case adjacente au cuirassé vers n'importe quelle case vide du plateau (sans vaisseau ni champ), à l'exception des cases adjacentes aux vaisseaux ainsi téléportés.  
Peut aussi être lancée sur la case même du cuirassé.



## EXO-BOMBE

Se lance sur une case sans terrain jusqu'à deux cases de distance du cuirassé. Elle fait subir 1 point de dégât à tous les vaisseaux, même amis, se trouvant sur la case cible et toutes les cases adjacentes, y compris dans les champs d'astéroïdes.





# BATAILLE MULTI-SECTEURS



En regroupant plusieurs boîtes de Fleet Commander, vous pouvez passer à la dimension supérieure avec le jeu multi-secteurs à plusieurs joueurs. Il devient alors possible de commander plus de vaisseaux, de constituer vos flottés comme vous le voulez et de vous affronter sur plusieurs secteurs (plateaux) à la fois. Vous pouvez jouer en multi-secteurs avec les règles de base ou avancées et les règles optionnelles.

Avec 2 boîtes, vous pouvez jouer jusqu'à 4 joueurs, ou à 2 ou 3 joueurs mais avec plus de vaisseaux et 2 secteurs de batailles. Vous pouvez aussi combiner 3 ou 4 boîtes pour des batailles encore plus épiques jusqu'à 8 joueurs sur de nombreux plateaux en moins de trois heures.

Cette section décrit un affrontement avec deux camps opposés. Il est aussi possible de jouer en 'tous contre tous'.

Fleet Commander 2 - Beyond the gate fournit les pions nécessaires à ces batailles massives : 4 portails, et 24 marqueurs recto-verso permettant de différencier jusqu'à 4 flottés.

## CONSTITUER DES FLOTTES MASSIVES

Chaque joueur constitue un groupe de combat comprenant entre 8 et 14 classes de vaisseaux, rattachés à sa passerelle et ses 9 dés de commandement. Utilisez les marqueurs fournis en les glissant sur les mâts des socles pour identifier facilement les vaisseaux d'un même joueur. Chaque camp, quelque soit le nombre de joueurs, doit au final comprendre le même nombre de classes.

Choisissez librement la composition des flottés. Les combinaisons sont vastes. Jouez avec 8 frégates ou 2 cuirassés devient possible et vous pouvez organiser des déséquilibres entre les joueurs d'un même camp.



## CAS DES CUIRASSÉS

Si un joueur contrôle plusieurs cuirassés de classe 4, faites attention à ce que les affectations des armes spéciales de chaque cuirassé soient bien identifiées. Vous pouvez par exemple poser le pion de l'arme spéciale à côté ou sous la figurine du cuirassé qui la possède.

Si un joueur ne contrôle aucun cuirassé, vous pouvez jouer la règle de relance des 2 spéciaux normalement. (page 8 du livret du jeu de base).

## INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS

Des vaisseaux du même camp mais de joueurs différents ne peuvent pas se trouver sur une même case. Par contre les attaques combinées prennent en compte tous les vaisseaux amis, même ceux d'un autre joueur.

> En 'tous contre tous', chaque joueur décide si ses vaisseaux soutiennent l'attaque d'un autre camp à chaque fois que le cas se présente. Ce choix n'est jamais définitif et peut changer d'un dé d'attaque à l'autre, y compris dans un même tour.

Si un joueur contrôle plusieurs passerelles, il ne pourra pas utiliser les dés de l'une d'elles pour donner des ordres aux vaisseaux rattachés à l'autre, ou faire glisser ses dés d'une passerelle à une autre. La même chose est valable entre deux joueurs.

L'ordre de jeu est fixé de façon aléatoire par passerelle en alternant les camps. Vous pouvez très bien avoir des vaisseaux sur différents secteurs et leur donner des ordres avec vos dés.







# PLATEAUX ET PORTAILS



Une fois vos flottes constituées, il vous faut disposer le terrain. Une première solution est de coller les uns aux autres les plateaux pour former de grands secteurs et de jouer comme pendant une partie normale.

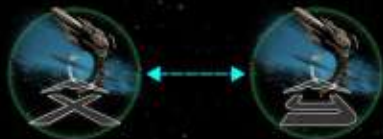


Une autre solution, plus originale, est de considérer chaque plateau comme un secteur indépendant de l'espace. Les secteurs sont reliés entre eux par des portails. Les vaisseaux peuvent alors utiliser ces portails pour « sauter » d'un secteur à un autre.



Les portails fonctionnent par paires. Quand on entre dans un portail, on ressort forcément à l'autre portail de la paire. Utilisez les lettres des portails si vous voulez faire plus de 2 liens entre secteurs.

Vous pouvez soit constituer des paires de lettres si vous avez deux boîtes de 'Beyond the gate', soit convenir avec vos adversaires d'associer, par exemple, les portails X et Y d'une part et W et Z, d'autre part.



## PLACEMENT DES TERRAINS ET DES PORTAILS

Les terrains sont posés à tour de rôle comme indiqué dans les règles de base, sans dépasser 4 tuiles par plateau.

Mettez-vous d'accord sur le nombre de paires de portails qui seront placées. Un bon équilibre est de prendre autant de paires de portails que de plateaux, ou une de moins. Chaque camp prend alors un portail de chaque paire et les place à tour de rôle sur n'importe quelle case libre (sans terrain) des plateaux. Il est obligatoire d'avoir les portails d'une même paire sur des plateaux différents et chaque plateau doit avoir au moins un portail.

## DÉPLOIEMENT

Le déploiement se fait vaisseau par vaisseau, à tour de rôle, comme dans les règles de base. La seule contrainte est que tous les vaisseaux d'un même joueur doivent apparaître sur un même côté d'un même secteur.

Pour un affrontement standard, les zones de déploiement ne sont pas fixées au début du jeu. Le premier vaisseau posé d'une flotte détermine le côté où vont apparaître les autres vaisseaux de cette flotte. S'il est sur une case de coin, alors un des deux bords concernés peut devenir le bord de déploiement. Cela dépendra du déploiement du prochain vaisseau sur ce secteur.

Notez que comme il n'y a pas de zone de déploiement au moment où vous posez les terrains, ceux-ci peuvent se retrouver sur un bord où des vaisseaux peuvent apparaître. Pour autant, il n'est pas possible de faire apparaître un vaisseau sur un terrain.

Il n'est pas exclu d'avoir ainsi deux flottes d'un même camp sur un même secteur au début de la partie. Le hasard va créer de nombreuses situations différentes. A vous de savoir les gérer, mais il sera difficile de faire deux fois la même bataille.

Une case avec un portail peut être occupée par des vaisseaux, comme une autre case vide, sans conséquence particulière. De même pour les armes spéciales, un portail n'est pas considéré comme un vaisseau ou un terrain.





# UTILISATION DES PORTAILS



## ENTRÉE

Pour entrer dans un portail, il suffit qu'un ou plusieurs vaisseaux se trouvent sur sa case et que le joueur dépense n'importe quel résultat de dé de mouvement sauf spécial. Tout ou partie des vaisseaux de la case peuvent alors entrer dans le portail et sortir par le portail de sortie associée.



En déploiement caché, prendre un portail ne dévoile pas un signal (page 11 du livret de base).

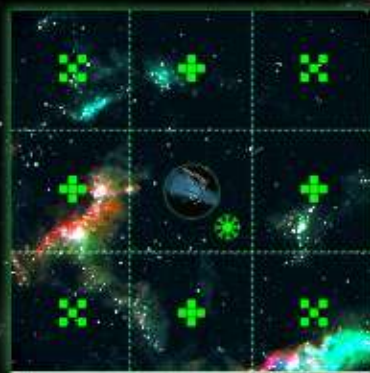
Attention : Vous ne pouvez activer ou maintenir une arme spéciale que sur le secteur où se trouve le cuirassé qui possède l'arme. La cible doit aussi être sur le même secteur, même pour Missiles Vortex ou Porte Vortex. Par exemple, si un vaisseau attaqué par des Drones utilise un portail pour quitter le secteur, les Drones l'abandonnent et reviennent sur le cuirassé. De même si un cuirassé qui a lancé un Interdictor quitte le secteur, l'Interdictor est désactivé automatiquement.

## SORTIE

Les perturbations des champs rendent la position de sortie des vaisseaux incertaine. Lancez un dé pour l'ensemble des vaisseaux traversant pour déterminer la direction de sortie. Un résultat spécial désigne la case où se trouve le portail de sortie. Le joueur choisit alors une des cases indiquées en respectant les règles d'occupation des cases. Si aucune case indiquée par le dé ne peut être occupée par les vaisseaux, alors le mouvement n'a pas lieu et les vaisseaux restent sur la case du portail d'entrée. Si au moins une case de sortie peut être occupée, elle doit l'être obligatoirement.

La sortie peut se faire dans n'importe quel type de terrain. Jouez-en alors tout de suite les conséquences.

Les vaisseaux qui viennent d'emprunter un portail peuvent jouer normalement des attaques ou des mouvements.



## FIN D'UNE PARTIE

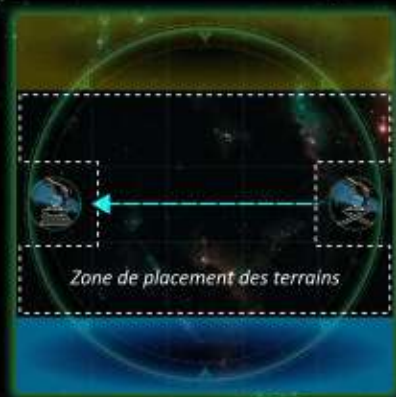
Comme avec un seul plateau, la partie cesse quand l'un des camps a perdu les deux tiers des classes de sa flotte. Un joueur peut avoir perdu plus des deux tiers de sa flotte sans quitter le jeu, du moment que son camp n'a pas perdu ses deux tiers.

Vous pouvez aussi adapter l'un des scénarios au mode multi-secteurs.

Essayer par exemple de déclarer qu'un des secteurs est une ceinture d'astéroïdes et suivre les règles de ce scénario. De nombreuses combinaisons sont maintenant à votre disposition, à votre imagination de faire le reste.

## LE PASSAGE

« Protéger le passage d'une frégate diplomatique entre deux portails, c'est une mission de routine, sauf quand l'ennemi est dans le secteur et que vous ne savez pas exactement quand la frégate se présentera ! Un scénario plein de suspens et de tension pour lequel il faut avoir les nerfs solides. »



Le joueur jaune constitue sa flotte comme il le souhaite. Le joueur bleu également, à laquelle il ajoute une frégate diplomatique (6 points de coque, 0 en puissance de feu et sans bonus de mouvement). Vous pouvez reconnaître cette frégate avec un marqueur multi-joueurs. C'est le joueur bleu qui commence.

Chaque joueur positionne jusqu'à 2 terrains comme pour une partie normale en évitant les cases aux extrémités de la ligne médiane où deux portails X et Y sont placés.

Les flottes sont déployées comme pour une partie normale.

À chaque début de tour du joueur bleu, celui-ci lance un dé. Sur un résultat spécial, le croiseur endommagé apparaît par le portail X. Le joueur bleu doit alors le faire sortir du plateau par le portail Y. Pendant le tour où le croiseur endommagé est apparu, il est interdit de jouer un dé mouvement sur celui-ci.

Le joueur jaune doit détruire ce vaisseau.

## CONTRÔLE

« Le contrôle des portails d'un secteur est primordial pour assurer la mobilité des flottes dans les affrontements massifs. Votre mission ici est de contrôler les deux portails de ce secteur avant que la flotte ennemie ne le fasse. Il faudra faire des choix, aller vite sans découvrir ses arrières. »



Chaque joueur choisit une flotte et positionne jusqu'à 2 terrains comme pour une partie normale en évitant les cases aux extrémités d'une diagonale où deux portails sont placés. Les vaisseaux sont considérés hors du secteur prêt à utiliser le portail du côté du joueur.

Lancez vos dés normalement. Vous pouvez les conserver sur votre passerelle ou consommer un dé de mouvement pour faire passer des vaisseaux (maximum 5 classes) par le portail.

Le premier joueur qui place un de ses vaisseaux sur chaque portail a gagné la partie.





# CONGRATULATIONS COMMANDER



If you are reading these lines, it means you've survived your first battles. Now you probably want to discover new tactical possibilities and take a step forward on the path to space fleet command. You are at the right place. With Fleet Commander 2 - Beyond the Gate, you will assert your power and eliminate your enemies within the vastness of the interstellar void.

## > p.10 CRUISERS

A new ship is available for your fleet. The Cruiser is a ship of Class 3 with an advanced shield system and the capacity to escort other vessels.

## > p.11 FIELDS AND SPECIAL WEAPONS

Radar Anomalies and Gas Clouds will appear on your control monitors.

Enhance your Battleship equipment with a Vortex Jump, an Interdictor or Exo-Bombs to vary the ways you make your opponents disappear.

## > p.12 MULTI-SECTOR BATTLES

Engage in combat with gigantic fleets, commanded by multiple players in epic battles on several sectors of the space. This game mode requires as many boxes "1 - Ignition" as pairs of players in action.

## > p.15 SCENARIOS

Finally, use jump gates in 2 palpitating scenarios.





# CRUISERS



Cruisers are Class 3 vessels equipped with advanced shield systems and with the ability to engage and concentrate attacks on them rather than on the other vessels occupying the same square. Durable and relatively powerful they are the ideal ships to manoeuvre alone or to escort frigates and enable them to hold longer on the battle lines.



Class : 3  
 Fire Power : 3  
 Hull Points : 18



## ADVANCED RULES

### DEPOLARIZED SHIELDS



*"Initially developed to act as escort ships, cruisers are equipped with depolarized shields that use the energy allocated to protection much more easily. Very resistant, they wield a formidable firepower."*

A shield die used on a square containing a cruiser (even accompanied) can block the damages coming from one square in any direction, regardless of the direction indicated on the die.

Furthermore, a cruiser can force the opponent to take it as target among the vessels on the attacked square. The attacker cannot choose its target and all the damage is done to the cruiser.

### HOW TO INTEGRATE 1 OR 2 CRUISERS TO YOUR FLEET.

As you will see later in these rules, fleets are balanced and based on the sum of the classes of vessels that constitute the fleet. Consequently, you just need to remove 3 classes of vessels for each cruiser you want to include in your fleet.

If you want to take 2 cruisers, it is possible, provided you remove the equivalent of 6 classes of vessels from the initial fleet. There are many combinations. Find the one that suits you best. You can for instance have a fleet with 1 battleship and 2 cruisers, which will be accompanied by 2 frigates or 1 destroyer, or a fleet with 2 cruisers, 2 destroyers and 2 frigates for maximum flexibility.

If you do not take a Battleship (class 4), do not forget to play the rule that allows you to reroll 2 special rolls (see page 8 of the basic game booklet).







# FIELDS

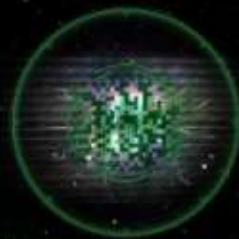


Two new types of fields are now available. During the setup of the fields, mix the 5 tiles and make a stack. In turn and 2 times each, players take the first tile off the stack and put it on the board on the face of their choice or discard it.



### GAS CLOUD

If vessels in a gas cloud are attacked, the player who controls them can immediately roll a shield die and play it. The roll has to be played if possible; otherwise it is discarded and cannot be stored on the command bridge. If all three dice of a shield are on the command bridge, the bonus is cancelled. It is possible to launch an attack from a gas cloud, but it is impossible to support an attack launched by other vessels. Distant attacks cannot pass through a gas cloud. It is impossible to use a special weapon from or towards a gas cloud.



### RADAR ANOMALY

When a vessel enters into a radar anomaly for the first time, the player controlling it rolls a die to determine the nature of the square :

- ⊕ > an asteroid field,
- ⊞ > a gravitic field,
- ⊞⊞ > the player chooses, including gas cloud; or empty,
- ⊞⊞⊞ > the square is empty.

The player places the corresponding tile and plays its results immediately.

# SPECIAL WEAPONS

You can equip your battleship with one of the three new special weapons below. They follow the same rules as described in the basic box booklet. To use the optional rule "Special Secret Weapon", mix the 9 tokens face down, with each player taking three, among which he secretly chooses the one he wants. The others are left aside, face down.



### INTERDICTOR

Put the token on an empty square up to two squares away from the battleship. The square becomes impractical for all ships and shots from the two fleets.

This effect disappears when the player plays the weapon somewhere else, turns it off during its turn, or when the launcher ship is destroyed.



### VORTEX JUMP

Allows you to teleport all or part of the vessels from a square next to the battleship to any empty square on the board (without ship or field), except the squares adjacent to the teleported vessels.

Can also be launched on the battleship square itself.



### EXO-BOMB

Can be launched on a square without a field up to two squares away from the battleship. The bomb deals 1 point of damage to all vessels, even friends, being on the target square and all adjacent squares, including any fields.





# MULTI-SECTOR BATTLES



By grouping several boxes of Fleet Commander 1, you can move up a size with the multi-sector battle modus for multi-player games. It becomes possible to control more ships, build your fleet as you want and bring the battle to several sectors (gameboards) at a time. You can play multi-sector battles with the basic or advanced rules, with or without optional rules.

With 2 boxes, you can play with up to 4 players, or 2 or 3 players but with more vessels and 2 sectors. You can also combine 3 or 4 boxes for even more epic battles of up to 8 players on up to 4 gameboards. It works out great and can be completed in less than 3 hours.

This section describes a confrontation of two opposing sides. But it is also possible to play 'all against all', as explained below.

Fleet Commander 2 - Beyond the gate provides the material needed for these massive battles: 4 gates, and 24 double-sided markers to differentiate up to 4 fleets.

## BUILD MASSIVE FLEETS

Each player builds a battle group between 8 and 14 classes of vessels, attached to his command bridge and its 9 command dice. Use the markers provided by sliding them onto masts of the bases to easily identify all the vessels of a player.

You can freely choose the composition of the fleet. There are countless combinations. Playing with 8 frigates or 2 battleships becomes possible and you can organize imbalances between the players of the same side. Each side, regardless of the number of players, must ultimately include the same number of classes.



## FOR BATTLESHIPS

If a player controls several battleships of class 4, make certain that the assignments of every special weapon are properly identified. For instance, you can put the token of the special weapon besides or under the battleship miniature of the player who commands it.

If a player doesn't control any battleships, don't forget to play the special rule of rerolling 2 special rolls for free (page 8 of the base game booklet).

## INTERACTIONS BETWEEN PLAYERS

Vessels of the same side but belonging to different players cannot be positioned on the same square. However, combined attacks take into account all friendly vessels, even those of another player.

> In total 'all against all' battles, each player decides whether his ships support an attack of another player every time this happens. This choice is never final and can change from one attack die to another, even in the same turn.

If a player controls several command bridges, he cannot use dice of one of them to give orders to the vessels attached to another, or drag the dice from one command bridge to another. The same is true between two players.

The order of play is determined randomly between players, alternating sides. You may have vessels on different sectors and give them orders with your dice.







# GAMEBOARDS AND GATES



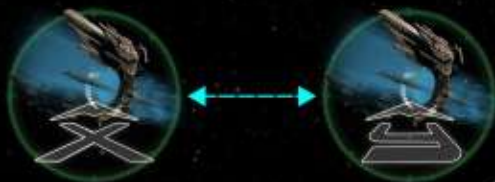
Once your fleets have been built, you need to set up the field. One solution is to stick the gameboards to each other to form large surface areas and play as in a normal game.



A more creative solution is to consider each gameboard as an independent sector of space. The sectors are interconnected by gates. The vessels can then use these gates to "jump" from one sector to another.



The gates operate in pairs. When you enter one gate, you necessarily come out of the other gate. Use the token with letters if you want more than 2 links between sectors.



## PLACEMENT OF FIELDS AND GATES

The fields are laid out in turn as described in the basic rules, without exceeding 4 tiles per gameboard. Agree together on the number of pairs of gates that will be placed. A good balance is to place as many pairs of gates as gameboards, or one less. Each side takes one gate of each pair and puts it in turn on any free squares (without fields).

It is mandatory to have the gates of one pair on a different gameboard and each gameboard must have at least one gate.

## DEPLOYMENT

The deployment is done vessel by vessel, in turn, as in the basic rules. The only constraint is that all the vessels of one player must appear on the same side of the same sector.

For a standard battle, deployment areas are not fixed at the beginning of the game. The first ship of a player determines on which side will emerge the rest of his fleet. If it is on a corner square, one of the two edges can become the deploying edge of the player. This will depend on the deployment of the next ship in this sector.

Note that as there is no reserved deployment area when you set up the fields, there may be fields on an edge where vessels may appear. However, it is not possible to deploy a ship on a square containing a field. It is possible to have 2 fleets of the same side on one sector at the beginning of the game. Chance will create many different situations you will have to deal with, and it will be difficult to generate the same battle start twice.

A square with a gate can be occupied by vessels, just as any other empty square with no particular consequence. Similarly, for special weapons, a gate is not considered as a vessel or a field.



# USE OF GATES



## WAY IN

To enter a gate, you need to have one or more vessels on the same square as the gate and execute any movement die roll except the special one. All or part of the vessels on the square can then enter the gate and exit the linked one.



In the optional hidden deployment rule, going through a gate does not reveal a signal (page 11 of the basic booklet).

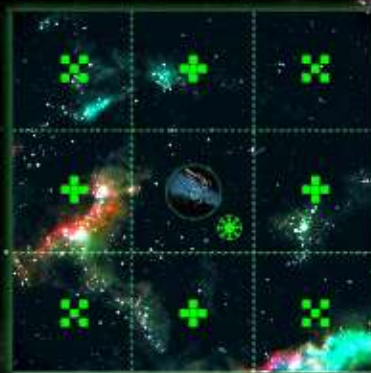
Warning: You can only activate or maintain a special weapon on the sector where the battleship that has the weapon is positioned. The target must be on the same sector, even for Vortex Missiles or Vortex Jumps. For instance, if a ship attacked by drones uses a gate to leave the sector, drones drop out and then return to the battleship. Similarly, if a battleship that has launched an Interdictor leaves the sector, the Interdictor is disabled automatically.

## WAY OUT

Right after the entrance, the player rolls a die to designate on which square adjacent to the exit gate of the pair he can place all the vessels having gone through the gate. A special roll means directly the square where the exit gate is located. The player then chooses one of the squares indicated, limited by the rules of square occupation. If no square indicated by the roll can be occupied by the vessels, then the 'jump' does not take place and the vessels remains on the square of the entrance gate. If at least one exit square can be occupied, it has to be occupied.

The sortie can occur in any type of field. Play the consequences of the entry onto the field immediately.

Vessels that went through a gate can play attacks or movements instantly.



# END OF THE BATTLE

As with a single gameboard, the battle ends when one of the sides has lost two-thirds of the classes of its fleet. A player may have lost more than two thirds of its battle group without leaving the game as long as his side has not lost two-thirds of the total.

You can also adapt one of the scenarios to a multi-sector mode. Try, for instance, to declare that one sector is an asteroid belt and follow the rules of this scenario. Many combinations are now available to you, your imagination will do the rest.





# SCENARIOS



## THE PASSAGE

*"Protecting the escape of a diplomatic frigate between two gates is a routine mission, except when the enemy is in the area and you do not know exactly when the frigate will come! A scenario full of suspense and tension that needs strong nerves."*



The yellow player builds his fleet as he wishes. The blue player as well, to which he adds a diplomatic frigate (6 hull points, 0 firepower and without movement bonus). Place a multi-player marker on the frigate to recognize it. The blue player starts. Each player places up to 2 fields as for a normal battle, avoiding the squares at the ends of the centreline where two gates X and Y are placed. Fleets are deployed in the same way as in a normal game.

At the beginning of each turn of the blue player, he rolls a die. On a special roll, the damaged cruiser appears through the gate X. The blue player must get it off the game board by using the gate Y. If the damaged cruiser appeared during the turn, it is not allowed to play a die of movement on it. The yellow player must destroy the damaged cruiser.

## CONTROL

*"The control of gates on a sector is critical to ensure the mobility of fleets during massive battles. Your mission here is to control the two gates of the sector before the enemy fleet does. You will have to make choices, go fast and keep your back covered."*



Each player chooses a fleet and sets up two fields anywhere on the board, except on the squares at the ends of a diagonal where two gates are placed. The vessels are considered out of the game board sector, ready to use the gate placed in front of the player. Start to roll your dice normally. You can keep them on your command bridge or use a movement die to pass up to 5 classes of vessels through the gate.

The first player that places one of his vessels on each gate is declared the winner.



## CRÉDITS / CREDITS

Un jeu de / A game by  
Henri Redici & Elwin Charpentier

Illustrations  
Antoine Schindler

3D Design  
Antoine Bergerat

English Translation by

