

FLEET COMMANDER ORBIT



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

CABSICUM
GAMES



INTRODUCTION



Avec Orbit, étendez vos affrontements aux systèmes solaires. La présence d'un soleil au centre de la bataille va totalement changer l'espace temps dans lequel évoluent vos vaisseaux.

CE QUI CHANGE

Tout change. Il y a maintenant 32 cases, ce qui augmente la taille du champ de bataille. Mais ne croyez pas être plus tranquille pour autant, car la distance la plus longue reste de 4 cases. Votre œil sera trompeur, car ce qui semblera proche sera peut-être loin et ce qui semble loin sera plus proche que vous ne le penserez.

Pour les champs, à la place des tuiles carrées de Deep Space (le plateau en damier), utilisez les pions circulaires fournis dans cette extension et dans Fleet Commander 2 - Beyond the gate.



Et rien ne change. Toutes les règles de Fleet Commander restent les mêmes. Chaque case d'Orbit est en connexion avec des cases orthogonales et diagonales. Vous pouvez donc utiliser vos dés de la même manière que sur le plateau d'origine. En fait, Orbit n'introduit aucune règle spéciale, si ce n'est les zones de déploiement pour chaque scénario (voir page 3 et 4).

Orbit est entièrement compatible avec tout Fleet Commander. En mode multi-joueur n'hésitez pas à mixer des zones de combat Orbit et Deep Space.

Les directions possibles depuis une case



Il est interdit de passer au travers du soleil



DÉPLOIEMENTS DES SCÉNARIOS

Tous les scénarios de Fleet Commander sont jouables avec Orbit. Seules les zones de déploiement changent. Pour chaque scénario, elles sont représentées en couleurs dans les schémas ci-dessous. Les champs sont toujours placés n'importe où en dehors des zones de déploiement.

BATAILLE RANGÉE

C'est le scénario de base de Fleet Commander 1 - Ignition.
Vous pouvez choisir deux types de déploiement.



DANS LA CEINTURE D'ASTÉROÏDE



LE PIÈGE



DÉPLOIEMENT DES SCÉNARIOS

LA CAPTURE



LE SAUVETAGE



LE PASSAGE*



CONTRÔLE*



BONNE CHANCE FLEET COMMANDER



INTRODUCTION



With Orbit, extend your confrontations to solar systems. The presence of a sun at the center of the battle will totally change the space-time within which your ships evolve.

CHANGES

Everything changes. There are now 32 squares, which increases the size of the battlefield. But do not think it will get easier, because the longest distance on the board remains 4 squares. Your eyes will mislead you. What seems to be close might be far away, and what seems to be distant might be much closer than you think.

For fields, instead of the tiles used in Deep Space (the checkered game board) use the circular counters provided in this expansion and Fleet Commander 2 - Beyond the gate.



And nothing changes. All the rules remain the same as in Fleet Commander. Each square of the Orbit game board is in connection with orthogonal and diagonal squares. So you can use your dice in the same way as on the original game board. In fact, Orbit adds no special rules, except the zones of deployment for each scenario (see page 6 and 7).

Orbit is fully compatible with all Fleet Commander games. When in multiplayer mode, do not hesitate to mix Deep Space and Orbit combat zones.

Possible directions from a given square



It is forbidden to go through the sun





DEPLOYMENT FOR SCENARIOS



All scenarios are playable with Fleet Commander Orbit. Only the zones of deployment change. For each scenario, they are represented in color in the diagrams below. The fields are placed anywhere, as long as it's outside the deployment zones.

PITCHED BATTLE

It is the standard battle from Fleet Commander 1 - Ignition.
You can choose between two deployments.



IN THE ASTEROID BELT



THE TRAP





DEPLOYMENT FOR SCENARIOS



THE CAPTURE



THE RESCUE



THE PASSAGE*



CONTROL*



GOOD LUCK FLEET COMMANDER

* Scenarios from Fleet Commander 2 - Beyond the Gate

CRÉDITS / CREDITS

Une extension de / An expansion by
Henri Redici

Illustrations
Antoine Schindler

3D Design
Antoine Bergerat

English Translation by

