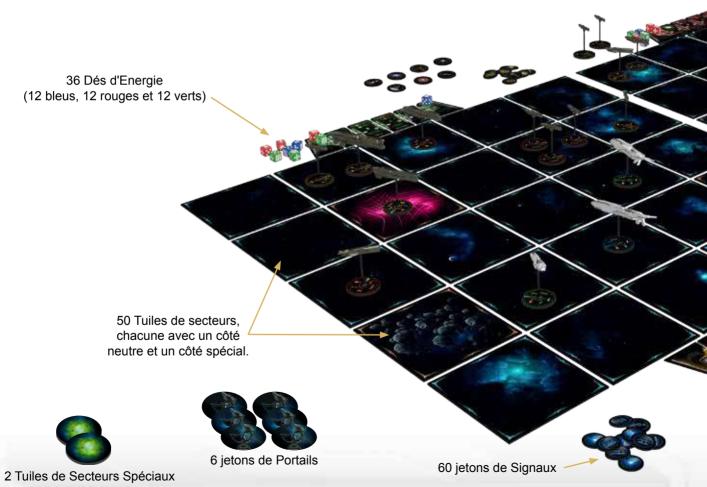


Les siècles ont passé depuis que l'humanité a découvert les ondes gravitationnelles. Portés par elles, de nouveaux empires se sont dressés loin de leur berceau usé. Leur puissance est devenue terrifiante, leur foi en eux-mêmes est inébranlable et leurs ambitions semblent sans limite.

Leurs bras armés sont des flottes spatiales de vaisseaux de combat commandées par l'élite de leurs officiers : les Fleet Commanders. Devenez l'un d'eux et menez à la bataille Destroyers, Croiseurs et Cuirassés dans un conflit épique où les armes monstrueuses des bâtiments de ligne labourent l'espace au milieu du ballet rapide des Frégates. Vos choix au cœur des combats et votre sens tactique feront la différence. Apprenez à utiliser au mieux les différents vaisseaux, à tirer parti des obstacles de la zone de combat, et la victoire sera pour vous.



# BIENVENUE À BORD

Fleet Commander est un jeu de bataille spatiale dans lequel chaque joueur prend le commandement d'une flotte de vaisseaux variant en taille et en puissance dans une Zone de Combat représentée par un quadrillage de secteurs. A son tour, chaque joueur choisit 3 dés parmi ses Dés d'Energie et les lance. Il peut alors jouer les actions correspondant aux résultats obtenus ou les conserver sur sa Passerelle de commandement pour les tours suivants. Les dés représentent les 3 types principaux d'actions du jeu : déplacement, attaque et défense. A vous de les utiliser de manière avisée ou audacieuse pour mener votre flotte à la victoire!



## VOTRE PREMIÈRE PARTIE : LA BATAILLE RANGÉE

BUT DU JEU

La section suivante vous explique comment débuter à Fleet Commander grâce à un affrontement classique à 2 joueurs : la Bataille Rangée. Par la suite, vous pourrez faire varier la taille de vos flottes et la durée de la partie, jouer à plus de 2 ou vous essayer aux différents scénarios (pages 24 à 29) et expérimenter ainsi une multitude de nouvelles stratégies.

Dans un premier temps, la Bataille Rangée à 2 joueurs vous permettra de découvrir les mécanismes du jeu. Son but est simple ; chaque joueur commence la partie avec une flotte de 12 points de classe répartis entre ses différents vaisseaux ; dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 4 points de classe ou moins, son adversaire l'emporte. Si au terme de la même action, les 2 joueurs se trouvent en situation de défaite, la partie se solde par une égalité. Toutefois, si au terme de cette action un joueur a plus de points de flotte que l'autre, il gagne la bataille.



## MISE EN PLACE

Pour commencer, prenez chacun 9 Dés d'Energie (3 rouges pour l'attaque, 3 bleus pour le mouvement et 3 verts pour les boucliers), et placez-les devant vous pour former votre Réserve













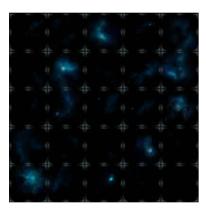






Le dernier joueur ayant observé des ondes gravitationnelles commence. A défaut, lancez tous vos dés, celui qui obtient le plus de résultats spéciaux 🔀 sera le premier ioueur.

#### INSTALLEZ LA ZONE DE COMBAT



La Zone de Combat est composée de secteurs reliés aux secteurs voisins de manière orthogonale ou diagonale. Utilisez les tuiles de secteurs pour former un carré de 5 par 5, faces neutres visibles (avec le cadre bleu).

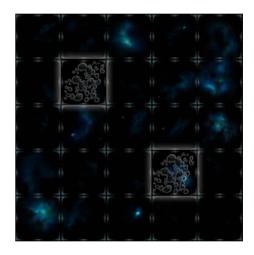
- → Pour vos prochaines Batailles Rangées, vous pouvez former une zone de combat de 5x6. 6x6. ou encore 2 Zones de Combat de 4x4 reliées par des Portails. Consultez la Base de Connaissances page 21 pour plus de détails sur les Portails.
- → Consultez les Scénarios, pages 24 à 29, pour découvrir d'autres tailles et formes de Zones de Combat. ou mieux encore. imaginez-les vousmêmes. Nous vous conseillons d'utiliser entre 12 et 15 secteurs par joueur.

#### PLACEZ LES SECTEURS SPÉCIAUX

Il existe une multitude d'anomalies et d'obstacles que les vaisseaux peuvent rencontrer dans le vide galactique comme les Champs d''Astéroïdes ou les Nuages de Gaz. Ce sont les Secteurs Spéciaux.

→ Consultez la Base de Connaissances page 20 pour plus de détails sur les Secteurs Spéciaux.

Pour cette première Bataille Rangée, nous vous conseillons de ne poser que 2 Champs d'Astéroïdes, comme illustré ci-dessous.



→ Pour vos autres Batailles Rangées, avant d'installer la Zone de Combat, chaque joueur (en commençant par le premier) met de côté 2 tuiles de Secteurs Spéciaux. Après avoir placé la Zone de Combat, chaque joueur (en commençant par le premier) peut à tour de rôle remplacer un secteur neutre en dehors des Zones de Déploiement par un de ses 2 Secteurs Spéciaux, ou passer. On effectue cette procédure 2 fois. Il y a ainsi entre 0 et 4 Secteurs Spéciaux dans la Zone de Combat.

#### LES VAISSEAUX

Les vaisseaux de votre flotte varient en taille, en résistance et en Puissance de Feu. Chaque type de vaisseaux (Frégate, Destroyer, Croiseur ou Cuirassé) possède aussi une Capacité Spéciale qui lui est propre. Toutes ces informations sont indiquées sur les socles des vaisseaux.

La Capacité Spéciale est propre à chaque type de vaisseaux. Consultez la Base de Connaissances pages 18 et 19 pour plus de détails.

combien de dégâts le vaisseau inflige lorsqu'il participe à un combat. Consultez les pages 10 et 11 pour plus de détails sur les combats.

ďun La Classe vaisseau représente sa taille, sa puissance et sa valeur. Les points de classe sont utilisés pour constituer des flottes équilibrées, déterminer le nombre maximum de vaisseaux dans un secteur et souvent pour décider de la victoire.

Le type du Vaisseau.

**Points** Coque Les de représentent les dégâts que le vaisseau peut subir avant sa destruction. Un vaisseau qui n'a plus de points de coque est détruit et retiré du jeu. Faites tourner le disque supérieur pour tenir le compte des points de coque restants.

La Puissance de Feu indique

La Faction à laquelle appartient le vaisseau est représentée par un emblême.

pour la Lique de Phébé.

pour l'Hégémonie d'Amyclès.

#### COMPOSEZ VOTRE FLOTTE

La taille d'une flotte est calculée en additionnant les points de classe des vaisseaux qui la constituent. Pour votre première partie, nous vous conseillons cette composition de flotte : 4 Frégates (classe 1), 2 Destroyers (classe 2) et 1 Cuirassé (classe 4).

- → Pour vos autres Batailles Rangées, vous pourrez composer votre flotte comme bon vous semblera, dans la limite de 12 points de classe par joueur.
- → D'autres scénarios vous proposeront différentes compositions de flotte ou des compositions libres, entre 9 et 15 points de classe par joueur.

Une fois vos vaisseaux sélectionnés, tournez leur disque de socle pour mettre leurs points de coque au maximum.

Chaque Cuirassé est équipé d'une Arme Spéciale. Pour votre première partie, équipez de Missiles Vortex celui de la Ligue de Phébé, et de Rayon Proton celui de l'Hégémonie d'Amyclès. Ces armes ne peuvent être ni changées ni transférées vers d'autres vaisseaux en cours de partie. Une Arme Spéciale est perdue si le vaisseau qui la porte est détruit.

- → Consultez la page 12 pour savoir comment activer les Armes Spéciales.
- → Par la suite, vous pourrez choisir votre Arme Spéciale. Consultez la Base de Connaissances pages 22-23 pour toutes les découvrir.
- → Si vous souhaitez exploiter les Capacités Spéciales de tous vos vaisseaux, consultez la Base de Connaissances page 19.

#### PRÉPAREZ VOTRE PASSERELLE

Prenez une tuile Passerelle pour chaque type de vaisseaux de votre flotte et une pour chacun de vos Cuirassés. Placez-les entre les deux tuiles d'extrémité pour former votre Passerelle. Placez les tuiles d'Armes Spéciales sur les tuiles des Cuirassés correspondant (chaque tuile et chaque socle de Cuirassé est reconnaissable par une lettre grecque les associant). Exemple de Passerelle page 9.

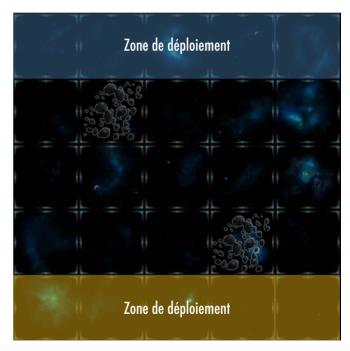
#### OCCUPEZ DES SECTEURS

Avant de déployer votre flotte, précisons ces deux points :

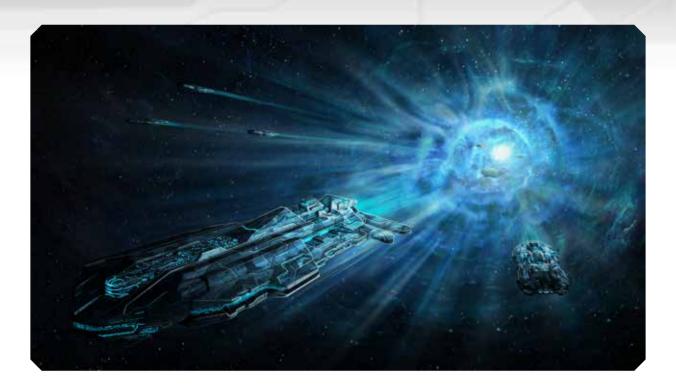
- La somme des points de classe des vaisseaux occupant un secteur ne peut jamais dépasser 5.
- Il est impossible de déplacer une figurine sur un secteur occupé par une figurine ennemie.

#### DÉPLOYEZ VOTRE FLOTTE

En commençant par le premier joueur, chaque joueur pose à tour de rôle 1 vaisseau de sa flotte dans un secteur de sa Zone de Déploiement.



Lorsque tous les vaisseaux ont été déployés, vous êtes parés pour le combat, la partie peut commencer !



# 🖐 LA LIGUE DE PHÉBÉ 🏰

Les premières sociétés marchandes à avoir exploité les ondes gravitationnelles ne mirent pas longtemps avant de dépasser en puissance les états de leur système d'origine. Réunies en une fédération prospère après de longues périodes de tensions, elles constituent l'incontournable et opulente Ligue de Phébé.

Son influence économique porte jusqu'aux confins de la galaxie. Ceux qui ne veulent pas acheter ses produits ou menacent ses marchés auront tôt ou tard à faire avec une « flotte de la paix » : ces corps expéditionnaires remplis d'experts civils et militaires destinés à digérer définitivement le système cible. Il ne faut guère qu'une génération ou deux pour que les produits culturels de la Ligue et le réel développement économique qu'elle amène mettent au pas les nouveaux systèmes clients.

La direction des flottes de guerre est assurée par un Commandeur, héritier d'une puissante famille marchande de la Ligue. Les recherches phebéennes en génétique ont fait d'eux des êtres hors-normes, calibrés comme des produits technologiques. Eux-mêmes se considèrent comme une méta-humanité, porteuse d'un message de prospérité pour les « Non-Evolués », ceux qui n'ont pas été conçus artificiellement.

# DÉROULEMENT DU TOUR

Le tour d'un joueur est composé de 4 phases. A tour de rôle, chaque joueur effectue les guatre phases de son tour.

#### PHASE 1 - DÉBUT DE TOUR

Résolvez dans cet ordre les effets :

- · des scénarios.
- · des Secteurs Spéciaux.
- · des Armes Spéciales.

Pour connaître le détail des différents effets, reportez-vous à la Base de Connaissances en page 20, et 22 à 29.

#### PHASE 2 - AFFECTATION D'ÉNERGIE

Le joueur choisit 3 dés de sa Réserve. Ils peuvent être de n'importe quelle combinaison de couleurs. Il les lance et obtient des résultats qui seront utilisés lors de la prochaine phase Actions des Dés ou stockés sur la Passerelle du joueur pendant la phase Passerelle.

### Chaque Passerelle est composée de :

- 1. une aile droite contenant 2 emplacements pour stocker uniquement les résultats spéciaux des dés : 👪.
- 3. une tuile de rappel pour chaque Cuirassé de votre flotte, chacune avec son jeton d'Arme Spéciale.
- 4. une tuile de rappel pour chaque autre type de vaisseaux de votre flotte.

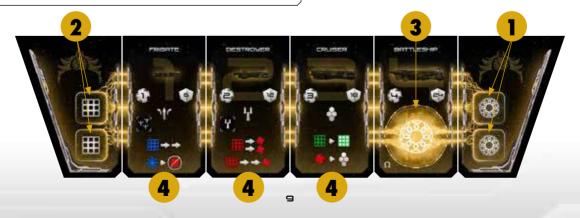
#### PHASE 3 - ACTIONS DES DÉS

Le joueur peut utiliser les résultats des dés obtenus pendant sa phase Affectation d'Energie, ainsi que les dés conservés sur sa Passerelle. Il utilise chaque résultat de dé sur un secteur occupé par ses vaisseaux pour en faire agir tout ou partie comme décrit plus loin. Il n'y a pas de contrainte à l'ordre ni au nombre d'actions que peuvent effectuer des vaisseaux pendant un tour. Les dés utilisés sont remis dans la Réserve du joueur et seront utilisables dès son prochain tour.

#### PHASE 4 - PASSERELLE

Pendant cette phase, le joueur peut :

- retirer autant de dés que voulu de sa Passerelle pour les remettre dans sa Réserve



# DÉTAILS DES ACTIONS

Quelle que soit leur couleur, les dés ont les mêmes faces qui indiquent soit des directions soit un symbole spécial.



Indique les directions orthogonales.



Indique les directions orthogonales 

ou diagonales 

, au choix du joueur.



Indique les directions diagonales.



Symbole spécial. N'indique aucune direction.

Chaque résultat de dé est à jouer à partir d'un secteur où se trouvent un ou plusieurs de vos vaisseaux, vers un autre secteur.

#### DÉPLACEMENTS

Les résultats des dés de mouvement , , ou sont joués pendant la phase Actions des Dés du joueur pour déplacer des vaisseaux, ou stockés sur sa Passerelle pendant la phase Passerelle. Un résultat de dé de mouvement permet de déplacer tout ou partie des vaisseaux d'un secteur vers un autre secteur adjacent dans l'une des directions indiquées.



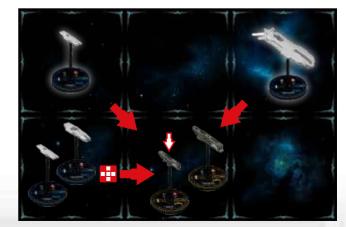
#### ATTAQUES

Les résultats des dés d'attaque , , ou sont joués pendant la phase Actions des Dés du joueur pour lancer des attaques, ou stockés sur sa Passerelle pendant la phase Passerelle. Un résultat de dé d'attaque permet de lancer une attaque grâce à tous les vaisseaux d'un secteur vers un vaisseau situé sur un secteur adjacent, dans l'une des directions indiquées.



Pour lancer une attaque, suivez cette séguence :

- · désignez le vaisseau que vous souhaitez cibler.
- déclarez quels vaisseaux participent à l'attaque, et quels vaisseaux la soutiennent.



#### SOUTIEN

Quand une attaque est lancée, chaque vaisseau du joueur qui se trouve sur un secteur adjacent à la cible peut participer à l'attaque sans dépenser de dé supplémentaire, quelle que soit sa positon par rapport à la cible. Chaque vaisseau peut soutenir un nombre d'attaques illimité.

#### BOUCLIERS & RÉACTIONS

En réponse à une attaque, le joueur visé peut choisir une (et seulement une) de ces 3 réactions, en utilisant le résultat d'un dé stocké sur sa Passerelle :

- utiliser un ou plusieurs résultats de boucliers 

  , ou 

  , chacun bloquant totalement les dégâts venant d'un seul secteur indiqué par ses directions.
- utiliser un résultat spécial bleu pour engager une manoeuvre de repli (consultez la section Repli page 12).
- utiliser un résultat spécial rouge pour lancer une Contre-Attaque (consultez la section Contre-Attaque page 12).

#### DÉGÂTS

La somme des Puissances de Feu de tous les vaisseaux participant à l'attaque (soutiens y compris) est déduite des points de coque du vaisseau pris pour cible. Tournez le disque supérieur de son socle pour indiquer les points de coque restants. Dès que les points de coque d'un vaisseau tombent à zéro, il est détruit et retiré de la partie. Tout dégât excédant la valeur restante des points de coque de la cible est perdu.

#### ATTAQUES À DISTANCE

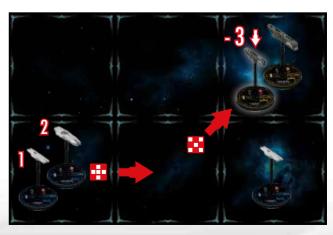
Il est possible d'attaquer une cible sans être adjacent au secteur où elle se trouve. Pour ce faire, utilisez autant de résultats de dés que la distance séparant les vaisseaux attaquant de leur cible, en respectant les directions des dés. Une attaque à distance n'a pas nécessairement besoin d'être droite, mais ne doit passer que par des secteurs vides (sans vaisseau, ni Secteur Spécial, ni Signal).

Une attaque à distance ne bénéficie jamais de soutien.

Un résultat de bouclier stocké sur la Passerelle peut bloquer les dégâts venant d'une attaque à distance si la direction indiquée est celle du dernier secteur parcouru par l'attaque avant de toucher la cible.







# UTILISER LES RÉSULTATS SPÉCIAUX

Les résultats spéciaux 👪 n'indiquent aucune direction. Ils peuvent être utilisés des six manières suivantes :

#### 1 - ACTIVATION DE L'ARME SPÉCIALE

En utilisant 2 résultats spéciaux de de n'importe quelle couleur, qu'ils soient déjà stockés sur sa Passerelle et/ou obtenus directement pendant la phase Affectation d'Energie, un joueur peut choisir de déclencher l'effet de son Arme Spéciale, comme décrit page 22.





#### 2 - RELANCE DE RÉSULTATS SPÉCIAUX

S'il n'a pas de Cuirassé dans sa flotte ou s'ils ont tous été détruits, un joueur ayant 2 résultats spéciaux 🔀 🔀 peut, à tout moment de sa phase Actions des Dés, les relancer et jouer normalement les nouveaux résultats.

#### 3 - CHANGEMENT DE DIRECTION

Un joueur peut utiliser un résultat spécial pour changer la direction d'un autre de ses résultats de dés, de même couleur. Dans ce cas, les deux dés sont remis dans la Réserve du joueur. Notez qu'il s'agit ici de changer la direction (orthogonale en diagonale ou l'inverse) et non d'obtenir un résultat multi-directionnel ou spécial .

















#### 4 - RÉACTION - REPLI



Pendant le tour de l'adversaire, un résultat spécial de mouvement permet d'engager une manoeuvre de Repli. Ces manoeuvres étant lentes pour les immenses vaisseaux impliqués, les dégâts de l'attaque sont encaissés, puis tous les vaisseaux du sec-

teur pris pour cible sont déplacés vers un secteur adjacent pouvant les accueillir.

#### 5 - RÉACTION - CONTRE-ATAQUE



Pendant le tour de l'adversaire, un résultat spécial d'attaque permet de lancer une Contre-Attaque. Les dégâts de l'attaque sont encaissés, mais le joueur attaqué peut infliger des dégâts à un vaisseau qui l'a attaqué. Les dégâts infligés par la Contre-Attaque

sont égaux aux Puissances de Feu cumulées de tous les vaisseaux présents sur le secteur attaqué. La Contre-Attaque ne peut pas être contrée avec des boucliers, ni avec une réaction. La Contre-Attaque ne fonctionne pas en réponse aux attaques à distance. Enfin la Contre-Attaque étant simultanée à l'attaque, si un vaisseau doit être détruit par une attaque, il peut quand même Contre-Attaquer avant d'être détruit.

#### 6 - DRAIN





# # HÉGÉMONIE D'AMYCLÈS #

L'Hégémonie domine le bras de Laconie depuis le début de la grande expansion. Sa stricte discipline sociale et militaire lui a permis de créer un puissant empire en dominant une sphère de peuples soumis à sa loi autour de son système mère. Alors qu'Amyclès, la planète-mère, assemble les plus puissants de ses Cuirassés et accueille la brillante académie spatiale de Lysander, ses systèmes vassaux fournissent de nombreuses escadres de Frégates. Les peuples soumis, appelés Péregrins par l'Hégémonie, ne peuvent pas espérer se révolter uniquement avec ces bâtiments légers. Mais nombreux sont ceux qui, parmi eux, espèrent obtenir la citoyenneté grâce à un fait d'armes.

Plusieurs commandeurs de flotte amycléens ont fait leurs premières armes dans une Frégate pérégrine. Dans cette société martiale, leur prestige permet d'avoir voix au chapitre quand il s'agit de décider des destinées de civilisations entières. La victoire d'un Commandeur peut remodeler toute la hiérarchie interne de l'Hégémonie. Le récit de ces ascensions par le mérite militaire est d'ailleurs amplement diffusé dans les populations soumises, afin d'exalter leur enthousiasme guerrier et leur loyauté.

## **GRANDE BATAILLE**

## LE JEU À 4 JOUEURS OU PLUS

Vous pouvez opposer plusieurs Fleet Commanders en équipe. Chaque joueur contrôle une flotte, sa Passerelle et ses 9 Dés d'Energie.

**Flottes**: chaque joueur compose sa flotte avec 9 (partie plus courte), 12, ou 15 (partie plus longue) points de classe de vaisseaux.

**Zone de Combat :** formez une ou plusieurs Zones de Combat totalisant entre 10 et 15 tuiles de secteurs par joueur.

**Secteurs Spéciaux** : chaque joueur place jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux comme pour une Bataille Rangée.

**Déploiement** : déterminez pour chaque joueur 4 secteurs de déploiement sur un bord de la Zone de Combat. Dans le cas de Zones de Combat multiples, reportez-vous à la partie Batailles sur plusieurs zones page 15.

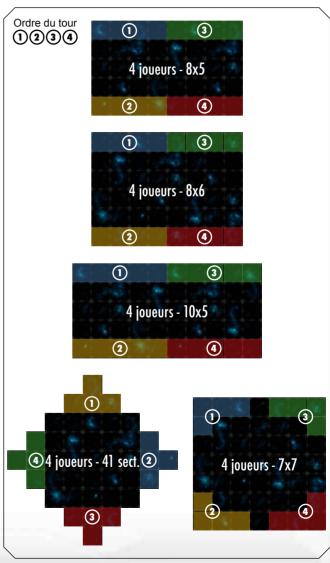
**Ordre du Tour :** déterminez l'ordre du tour de jeu de façon à ce que chaque camp joue alternativement et que chaque joueur joue une fois. Si un joueur n'a plus de vaisseau, il passe simplement son tour mais peut toujours participer aux réflexions stratégiques et tactiques de son équipe.

#### Interactions:

- Chaque joueur contrôle uniquement les vaisseaux de sa flotte. Il ne peut pas appliquer ses résultats de dés sur les vaisseaux de ses alliés, ni donner de dés à ses alliés.
- On ne peut pas déplacer ses vaisseaux sur un secteur occupé par les vaisseaux de ses alliés.
- Quand une attaque est déclenchée, tous les vaisseaux alliés sur les secteurs adjacents peuvent ajouter leur Puissance de Feu à l'attaque, en suivant la règle de soutien.

**Victoire** : dès qu'un camp ne compte plus que 1/3 de sa flotte de départ (en points de classe), l'autre camp remporte immédiatement la bataille.

Exemple: à 4 joueurs avec 12 points de classes chacun (soit 24 points pour chaque équipe), la défaite arrive quand un camp a perdu 16 points de classe de vaisseaux.



# LE JEU À 3 JOUEURS OU PLUS CHACUN POUR SOI

Vous pouvez aussi jouer en chacun pour soi. Alternez les tours des joueurs en sens horaire. Dans ce cas, les règles sont les mêmes que pour le jeu en équipe, mais dans le cas d'une attaque, les vaisseaux des autres joueurs adjacents à la cible peuvent choisir de soutenir l'attaque ou non. Ce choix a lieu pour chaque dé d'attaque, et peut être différent dans un même tour.

Un joueur qui perd 2/3 ou plus des points de classe de sa flotte de départ perd la partie et retire ses vaisseaux encore en jeu, ainsi que ses éventuels jetons, de la/les Zone(s) de Combat. Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en jeu, il remporte la bataille!



## BATAILLES SUR PLUSIEURS ZONES

Il est possible que le combat ait lieu sur plusieurs Zones de Combat. Dans ce cas, vous pouvez passer d'une zone à une autre en utilisant des Portails disposé sur certains secteurs. Consultez la Base de Connaissances page 21 pour plus de détails sur les Portails.

**Attention**: Vous ne pouvez maintenir une Arme Spéciale que sur la Zone de Combat où se trouve le Cuirassé qui possède l'Arme. Par exemple, si un vaisseau attaqué par des Drones utilise un Portail pour quitter la Zone de Combat, les Drones reviennent sur le Cuirassé. De même si un Cuirassé qui a lancé un Interdictor quitte la Zone de Combat, l'Interdictor est désactivé automatiquement. Consultez la Base de Connaissances page 22 pour plus de détails sur les Armes Spéciales.



15

# RÈGLES OPTIONNELLES

Ces règles optionnelles cultivent le secret et la tromperie, deux atouts que tout Fleet Commander doit savoir utiliser à son avantage. Vous pouvez les utiliser à votre convenance, ensemble ou séparément, et pour chaque scénario (sauf indication contraire dans le scénario).

#### ARMES SPÉCIALES SECRÈTES

Vous pouvez choisir de garder vos Armes Spéciales secrètes avant leur première utilisation. Pour cela, mélangez les jetons d'Armes Spéciales face cachée. Pour chaque Cuirassé de sa flotte, chaque joueur en pioche 4 au hasard et en conserve une de son choix. Chaque Arme Spéciale est placée face cachée sur la Passerelle du joueur et sera révélée dès sa première utilisation.

A vous de créer les conditions nécessaires pour surprendre votre adversaire et ainsi prendre l'avantage de façon décisive!



#### DÉPLOIEMENT CACHÉ

En début de partie, les vaisseaux constituant les flottes sont inconnus des adversaires.

- Lors du déploiement, pendant la mise en place, les vaisseaux sont remplacés par des jetons Signaux. La face cachée d'un jeton Signal indique la classe qui n'est connue que du joueur contrôlant la flotte.
- Deux jetons Leurres, ne correspondant donc à aucun vaisseau, sont ajoutés à chaque flotte.
- Seules les ailes gauches et droites des Passerelles sont posées en début de partie. Chaque autre tuile de Passerelle n'est placée qu'au moment où un vaisseau du type concerné est dévoilé. Si c'est un Cuirassé, dévoilez son Arme Spéciale à ce moment-là, ou

utilisez la règle optionnelle Armes Spéciales Secrètes.

- Les Signaux occupent les secteurs et sont déplacés comme les vaisseaux qu'ils représentent.
- Il est impossible d'infliger des dégâts à un vaisseau qui n'est pas dévoilé. Il est impossible d'aller sur un secteur occupé par un Signal ennemi ou d'y faire passer une attaque à distance.
- Pour dévoiler des signaux ennemis, vous devez scanner le secteur. Cette action est réalisée avec un résultat de dé d'attaque ♣, ♣, ➡ et peut être effectuée à distance avec plusieurs résultats de dés comme pour une attaque à distance. Aucun point de dégâts n'est infligé à cette occasion mais tous les Signaux du secteur sont dévoilés. Il est possible d'utiliser 1 bouclier pour déjouer cette tentative de détection.
- · Par ailleurs, un jeton Signal est dévoilé quand :
  - Il subit des dégâts (par exemple à cause des effets d'un Secteur Spécial ou d'une Arme Spéciale).
  - Il lance ou soutient une attaque.
  - Il utilise une Capacité Spéciale. Consultez la Base de Connaissances page 19 pour plus de détails.



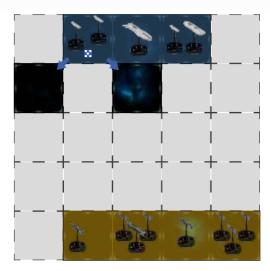
# RÈGLES OPTIONNELLES

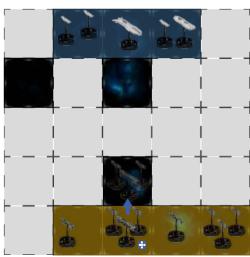
#### BROUILLARD DE GUERRE

"A cause de perturbations spatiales, il arrive que les scanners de la flotte ne puissent pas identifier la Zone de Combat avant l'engagement."

- 1. Ne posez pas les secteurs de la Zone de Combat pendant la mise en place.
- 2. Pour commencer, mettez-vous d'accord sur la taille et la forme de la Zone de Combat.
- 3. Formez une pioche avec le nombre de secteurs nécessaires pour la Zone de Combat, en les mélangeant et en les posant face neutre visible.
- 4. Pour chaque joueur, piochez les premiers secteurs de la pioche pour former suffisamment de secteurs de déploiement neutres pour y déployer ses vaisseaux.
- En consommant un résultat de dé de mouvement, vous pouvez scanner tous les secteurs adjacents dans les directions indiquées au lieu de vous déplacer.
- 6. Pour chaque secteur scanné, lancez un dé : si le résultat est un spécial ∰, alors le secteur est un Secteur Spécial : prenez la première tuile de secteur de la pioche et placez-la côté spécial visible. Sur un autre résultat ∰, ∰, ∰, le secteur est vide : prenez la première tuile de secteur de la pioche et placez-la côté neutre visible.
- Vous pouvez pénétrer avec vos vaisseaux dans un secteur non scanné. Effectuez la procédure décrite en 6 pour ce secteur. Si c'est un Secteur Spécial, appliquez ses effets.

Ni les attaques à distance, ni les Armes Spéciales ne peuvent passer par des secteurs non découverts.





FIN DES RÈGLES >

VOUS ÊTES DÉSORMAIS PRÊT À ACCÉDER À LA BASE DE CONNAISSANCES.

## BASE DE CONNAISSANCES : VAISSEAUX

## FRÉGATE





Classe: 1

Puissance de Feu: 1
Points de Coque: 6

Capacité Spéciale: Propulsion Ionique 1

### DESTROYER





Classe: 2

Puissance de Feu : 2
Points de Coque : 12

Capacité Spéciale: Armes Multipoint 111

## CROISEUR





Classe:

Puissance de Feu: 3

Points de Coque : 18

Capacité Spéciale: Boucliers Dépolarisés &

# CUIRASSÉ





Classe: 4

Puissance de Feu: 4

Points de Coque : 24

Capacité Spéciale: Arme Spéciale 🏶

## BASE DE CONNAISSANCES : CAPACITÉS SPÉCIALES

#### PROPULSION IONIQUE



« Afin de tirer avantage de leur petite taille, les Frégates embarquent un dispositif permettant d'augmenter leur accélération et leur maniabilité. Elles deviennent alors de redoutables éclaireurs, capables de se tirer d'un mauvais pas, et de porter des attaques où bon leur semble. »

Un résultat de dé de mouvement , ou utilisé sur un secteur ne comportant que des vaisseaux équipés de Propulsion Ionique peut être joué deux fois de suite pour se déplacer jusqu'à 2 secteurs de distance. De plus, si une manoeuvre de Repli est jouée sur un secteur contenant uniquement des vaisseaux équipés de Propulsion Ionique, ceux-ci ne subissent aucun point de dégâts.

## **BOUCLIERS DÉPOLARISÉS**



« Développés initialement pour jouer un rôle d'escorteur, les Croiseurs sont équipés de Boucliers Dépolarisés qui utilisent bien plus facilement l'énergie qui leur est affectée. »

Un résultat de dé de bouclier utilisé sur un secteur contenant un vaisseau équipé de Boucliers Dépolarisés peut bloquer les dommages venant de n'importe quelle direction, quelles que soient les directions indiquées sur le dé de bouclier.



De plus, un vaisseau équipé de Boucliers Dépolarisés peut obliger l'adversaire à le prendre pour cible parmi les vaisseaux du secteur attaqué.

#### ARMES MULTIPOINT



« Grâce à leur système d'armes avancé, les Destroyers peuvent bombarder les flottes ennemies en dépensant beaucoup moins d'énergie que les autres vaisseaux, faisant d'eux de redoutables ennemis, à courte comme à longue distance. »

Un résultat de dé d'attaque ♠, ♠, ou ∰ utilisé par un vaisseau équipé d'Armes Multipoint qui se trouve seul sur son secteur peut être joué deux fois de suite pour soit :

- attaquer à 2 secteurs de distance, en suivant les directions indiquées par le résultat de dé pour chaque secteur traversé.
- effectuer 2 attaques successives sans soutien sur un même secteur adjacent, tant qu'il vise 2 cibles différentes.

### ARME SPÉCIALE



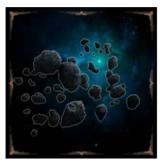
« Les gigantesques vaisseaux tels que les Cuirassés sont les seuls capables de contenir les systèmes d'armes les plus avancés des flottes combattantes. L'arme que contient son Cuirassé détermine souvent l'attitude d'un Fleet Commander face à l'ennemi »

Un vaisseau avec la capacité Arme Spéciale est équipé d'une Arme Spéciale qui peut être activée avec deux résultats spéciaux . comme indiqué en page 12. Consultez la page 22 de la Base de Connaissances pour plus de détails sur les Armes Spéciales.

## BASE DE CONNAISSANCES : SECTEURS SPÉCIAUX

Les vaisseaux peuvent entrer librement dans les Secteurs Spéciaux. Quel que soit le Secteur Spécial, aucune attaque à distance ne peut le traverser. Les règles suivantes vous permettent de savoir quoi faire en fonction des différentes situations dans ces secteurs. Si une situation n'est pas décrite, c'est qu'il n'y a aucun effet.





« Il est fréquent de découvrir des amas de roches ou d'épaves dérivant dans l'espace. Dans de tels refuges où aucun système de visée ne fonctionne, les pilotes n'ont d'autre choix que de tenter de sauver leur peau à l'affût d'un moment plus propice. »

Entrée dans le secteur : lancez un dé. Sur un résultat spécial , chaque vaisseau qui se trouve dans le Champ d'Astéroïdes subit autant de points de dégâts que sa classe.

**Dans le secteur :** d'ici, les vaisseaux ne peuvent pas attaquer, soutenir une attaque, être ciblés, ni utiliser d'Armes Spéciales.

**Début de Tour**: lancez un dé pour chaque Champ d'Astéroïdes occupé par un ou plusieurs de vos vaisseaux. Pour chaque résultat spécial , chaque vaisseau qui se trouve dans le Champ d'Astéroïdes concerné subit autant de points de dégâts que sa classe.

### CHAMP GRAVITATIONNEL

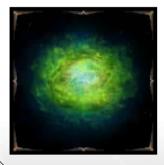


« Il arrive que les ondes gravitationnelles génèrent des points singuliers appelés Champs Gravitationnels. Les pilotes ont appris à utiliser la gravitation extrême de ces points pour se déplacer plus rapidement au milieu des combats. »

Entrée dans le secteur : lancez un dé pour déterminer la direction du mouvement de sortie. Sur un résultat spécial , chaque vaisseau sur le Champ Gravitationnel subit 1 point de dégâts et retourne sur son secteur d'origine. Tout autre résultat permet d'effectuer un mouvement gratuit vers un des secteurs indiqués en fonction des règles normales de mouvement. Ce mouvement est obligatoire. Si aucune sortie n'est possible, les vaisseaux retournent dans leur secteur d'origine.

Dans le secteur : aucun vaisseau ne peut y stationner.

### NUAGE DE GAZ



« Il arrive parfois qu'un secteur soit entièrement occupé par un nuage de gaz qui peut brouiller les transmissions, et par conséquent les attaques soutenues. »

Dans le secteur : si des vaisseaux dans un nuage de gaz sont attaqués, le joueur qui les contrôle peut immédiatement lancer un dé bouclier de sa Réserve. Si son résultat ne peut pas être joué pour contrer l'attaque en cours, le dé est immédiatement remis dans la Réserve du joueur. Si le joueur n'a aucun dé bouclier dans sa Réserve, il ne peut pas profiter de ce bonus. Les Boucliers Dépolarisés n'ont pas d'effet sur ce bonus. D'ici, les vaisseaux peuvent attaquer sans bénéficier de soutien, mais ne peuvent pas soutenir une attaque, ni utiliser d'Armes Spéciales ou être ciblés par autre chose qu'une attaque standard.

### BASE DE CONNAISSANCES : PORTAILS

Les Portails permettent de passer d'une Zone de Combat à une autre. Ils fonctionnent par paires marquées par la même lettre (X, Y, Z), chaque Portail de la paire communiquant avec l'autre. Un Portail sert à la fois d'entrée et de sortie. Autrement dit, les Portails fonctionnent dans les deux sens.

#### PLACEMENT DES PORTAILS

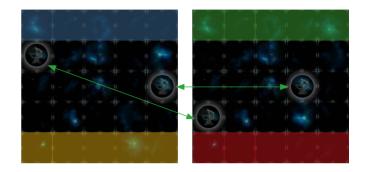
Sauf si le scénario précise leur position, les joueurs doivent placer des Portails pour une bataille sur plusieurs Zones de Combat en procédant comme ceci :

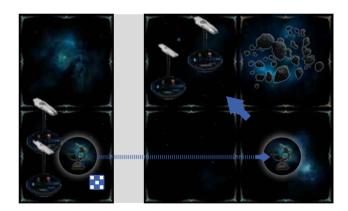
- 1. Après avoir placé les tuiles de Secteurs Spéciaux, chaque camp prend un Portail de chaque paire.
- A tour de rôle, en commençant par le camp du premier joueur, chaque camp place un Portail sur un secteur neutre de son choix.
- 3. L'autre camp place à son tour un Portail, dans une autre Zone de Combat. et ainsi de suite.

A la fin de cette procédure, chaque Zone de Combat doit être reliée à au moins une autre Zone de Combat par un Portail. Si ce n'est pas le cas, reprenez une des paires de Portails retirée de la partie et répétez la procédure pour son placement.

#### UTILISATION DES PORTAILS

- Pour utiliser un Portail, des vaisseaux doivent se trouver sur un secteur en contenant un.
- 2. Le joueur qui contrôle les vaisseaux utilise un résultat de dé de mouvement █, █, Œ, qui indique la direction de sortie choisie à partir du Portail d'arrivée.
- 3. Il place tout ou partie des vaisseaux sur un secteur adjacent au Portail de sortie dans la direction choisie.
- 4. Sur un résultat spécial [3], il place tout ou partie des vaisseaux sur le secteur du Portail de sortie.
- 5. Si la sortie se fait sur un Secteur Spécial, le joueur en applique immédiatement les effets.
- 6. Les vaisseaux qui viennent d'emprunter un Portail peuvent attaquer et se déplacer dans le même tour.





Note: Si vous construisez une unique Zone de Combat pour jouer à 4 ou 6 joueurs (par exemple 5x10 secteurs), vous pouvez aussi placer une ou deux paires de Portails dans la zone pour créer des raccourcis. Suivez simplement la procédure ci-dessus, sans contrainte de nombre ou d'emplacement de Portails.

## BASE DE CONNAISSANCES : ARMES SPÉCIALES

Sauf exception, aucun bouclier ni autre forme de réaction n'est possible face au fantastique potentiel d'une Arme Spéciale. Notez bien que sont considérés comme obstacles les vaisseaux, Secteurs Spéciaux, Portails et Signaux.



#### RAYON PROTON

Le joueur cible un vaisseau jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé. Il ne doit y avoir aucun obstacle entre le Cuirassé et sa cible. Ce vaisseau subit autant de points de dégâts que 2 fois sa classe.



### BOMBE MAGNÉTIQUE

Un adversaire au choix du joueur remet immédiatement tous les dés de sa Passerelle dans sa Réserve.



#### INTERDICTOR

Le joueur cible un secteur vide jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé et y place le jeton de l'Interdictor. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et le secteur cible. Ce secteur devient impraticable pour tous les vaisseaux et les tirs des deux flottes. Cet effet disparaît dès que le joueur rejoue l'Interdictor sur un autre secteur, le désactive pendant sa phase Actions des Dés, ou quand le vaisseau lanceur est détruit ou quitte la Zone de Combat.



### PORTE VORTEX

Le joueur cible un secteur adjacent au Cuirassé, ou celui du Cuirassé. Il téléporte tout ou partie des vaisseaux de ce secteur vers n'importe quel secteur vide de n'importe quelle Zone de Combat, à l'exception des secteurs adjacents aux vaisseaux ainsi téléportés.



#### MISSILES VORTEX

Le Cuirassé inflige 4 points de dégâts à un seul vaisseau ciblé dans n'importe quel secteur de la Zone de Combat, sauf dans ceux adjacents au Cuirassé.



### NANO-RÉPARATEUR

Un vaisseau ciblé sur le secteur du Cuirassée ou dans un secteur adjacent regagne 4 points de coque sans dépasser son maximum. Le vaisseau ciblé peut être le Cuirassé lui-même.



#### DRONES

Le joueur cible un vaisseau jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et sa cible. Placez le jeton Drones près du vaisseau ciblé. A chaque Début de Tour du joueur à qui appartient le vaisseau ciblé, celui-ci subit 2 points de dégâts jusqu'à ce qu'il utilise un résultat d'attaque multi-directionnel pour faire cesser les attaques de Drones, qui reviennent alors sur la Passerelle du joueur les contrôlant.

- Les Drones suivent le vaisseau cible dans ses déplacements.
- Ils disparaissent à sa destruction, ainsi qu'à celle de leur vaisseau lanceur ou lorsqu'il quitte la Zone de Combat.
- En déclenchant à nouveau son Arme Spéciale, le joueur contrôlant les Drones peut décider de les affecter à une autre cible à portée.

22

## BASE DE CONNAISSANCES : ARMES SPÉCIALES



#### EXO-BOMBE

Le joueur cible un secteur jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé et y place le jeton de l'Exo-Bombe. Il peut y avoir des obstacles entre le Cuirassé et le secteur cible. Tous les vaisseaux situés sur ce secteur et sur tous les secteurs adjacents, alliés comme ennemis, subissent immédiatement 1 point de dégâts, y compris ceux situés dans des Secteurs Spéciaux.



#### RAYON TRACTEUR

Le joueur cible un vaisseau (allié ou ennemi) jusqu'à 2 secteurs de distance de son Cuirassé. Il ne doit y avoir aucun obstacle entre le Cuirassé et sa cible. Le joueur déplace ce vaisseau sur n'importe quel secteur adjacent valide. S'il est déplacé vers un Secteur Spécial, appliquez immédiatement son effet.



FIN DE LA BASE DE CONNAISSANCES > IL EST TEMPS D'ACCÉDER AUX BRIEFINGS DES MISSIONS ET DE PRENDRE VOTRE COMMANDEMENT.

### BATAILLE RANGÉE (2 JOUEURS)

« Les radars se remplissent de signaux hostiles. Plus de doute, la flotte ennemie est en train d'arriver dans le secteur. Le combat va enfin commencer et vous n'attendiez que cela. Un signe de votre part et les alarmes retentissent sur toutes les passerelles de votre flotte. »

Qu'il s'agisse d'escarmouches d'avant-gardes ou d'un engagement massif de flottes de guerre, ce scénario est adapté à de nombreuses situations.

**Flottes** : 12 points de classe de vaisseaux par joueur. Variantes : entre 9 et 15 points de classe.

**Zone de combat** : 5x5 secteurs. Variantes : 5x6, 6x6, 2 zones de 4x4.

Secteurs Spéciaux : entre 0 et 2 par joueur.

**Victoire** : dès que la flotte d'un joueur ne compte plus que 4 points de classe ou moins (ou 1/3 de ses points de classe de départ, arrondi à l'inférieur), son adversaire remporte la bataille.

Si au terme de la même action, les 2 joueurs se trouvent en situation de défaite, la partie se solde par une égalité. Toutefois, si au terme de cette action un joueur a plus de points de flotte que l'autre, il gagne la bataille.



### BATAILLE RANGÉE (4 JOUEURS)

**Flottes** : 12 points de classe de vaisseaux par joueur. Variantes : entre 9 et 15 points de classe.

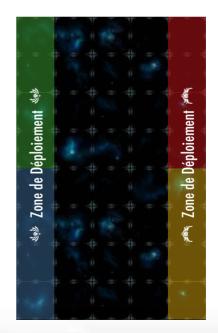
Zone de combat : 5x8 secteurs. Variantes : 5x10. 7x7.

2 zones de 5x5.

Secteurs Spéciaux: entre 0 et 2 par joueur.

**Victoire** : dès que la flotte d'un camp ne compte plus que 8 points de classe ou moins (ou 1/3 de ses points de classe de départ, arrondi à l'inférieur), le camp adverse remporte la bataille.

Si au terme de la même action, les 2 camps se trouvent en situation de défaite, la partie se solde par une égalité. Toutefois, si au terme de cette action un camp a plus de points de flotte que l'autre, il gagne la bataille.



### DANS LA CEINTURE D'ASTÉROÏDES (2 À 4 JOUEURS)

« Cette zone de l'espace est remplie de débris et ils sont très instables. C'est une folie d'engager le combat ici. A moins que cela ne devienne un avantage. Un scénario idéal pour introduire un peu de chaos dans la bataille ».

Ce scénario se déroule comme une Bataille Rangée avec les modifications suivantes :

- Les joueurs posent obligatoirement 2 Champs d'Astéroïdes chacun.
- Au début de sa Phase Début de Tour, le joueur désigne un Champ d'Astéroïdes puis lance un dé. Il doit déplacer le Champ d'Astéroïdes dans l'un des secteurs indiqués par le dé. Un résultat spécial an ne génère aucun déplacement.
- Si un Champ d'Astéroïdes se déplace vers un secteur occupé par des vaisseaux, ceux-ci doivent faire le test de dégâts comme s'ils étaient eux-mêmes entrés dans le secteur.



## LE PIÈGE (2 JOUEURS)

« Une flotte de guerre tombe dans une embuscade et ses ennemis l'attendent de pied ferme. Saura-t-elle s'en sortir ? Ici les vaisseaux sont très proches dès le début et il faut agir vite ».

Ce scénario se déroule comme une Bataille Rangée avec les modifications suivantes :

- Avant la partie, le joueur Amyclès lance 6 dés et peut conserver les résultats qu'il souhaite sur sa Passerelle. Les dés non retenus sont défaussés dans sa Réserve.
- Le joueur Amyclès doit déployer sa flotte des deux côtés du plateau.
- Le joueur Phébé se déploie sur la ligne médiane.
- · Le joueur Amyclès commence la partie.



### LE SAUVETAGE (2/4 JOUEURS)

« De nombreux containers remplis de matières précieuses sont éparpillés sur la zone. Vous devez en récupérer un maximum avant que l'adversaire n'en fasse de même. Il est impensable qu'il en ramène plus que vous, alors n'hésitez pas à détruire ses vaisseaux si l'occasion se présente. »

**Flottes**: 12 points de classe de vaisseaux par joueur. Variantes: entre 9 et 15 points de classe.

Zone de combat : 5x5 secteurs.

Secteurs Spéciaux : avant de placer les Secteurs Spéciaux, placez 11 jetons Signaux qui représentent chacun un container sur les secteurs médians de la Zone de Combat, à raison de 2 jetons par secteur et 3 sur le secteur central. Chaque joueur place ensuite jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux en dehors de la ligne médiane et des Zones de Déploiement.

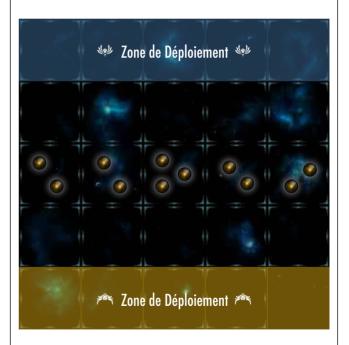
**Victoire** : lorsqu'il n'y a plus aucun vaisseau dans la Zone de Combat, le joueur ayant évacué le plus de containers gagne la partie. D'autre part, dès qu'un joueur a réussi à évacuer 6 containers, la partie prend fin et il est déclaré vaingueur.

Les containers : ils sont considérés comme des obstacles, indestructibles. L'utilisation des Armes Multipoint et de la Propulsion Ionique à partir d'un secteur où se trouvent un ou plusieurs containers est impossible.

**Déplacer un container**: un vaisseau doit commencer son tour sur le même secteur pour pouvoir le déplacer. Il ne peut donc pas arriver sur le secteur et repartir avec le container pendant le même tour. Chaque vaisseau peut déplacer un seul container à la fois. Plusieurs vaisseaux sur un même secteur peuvent donc déplacer chacun un container.

Evacuer un container: le vaisseau qui transporte le container doit se trouver dans sa Zone de Déploiement. Le joueur utilise un résultat directionnel de dé de mouvement (, , , ou ). La figurine et le container sont définitivement retirés de la Zone de Combat avec son container.

Variante à 4 joueurs : 8x5 secteurs. 21 jetons Signaux sur les secteurs médians (4 par secteur et 5 sur le secteur central). Dès qu'un camp évacue 11 containers, il gagne la partie immédiatement.



### LE PASSAGE (2 JOUEURS)

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

#### Flottes:

- 12 points de classe de vaisseaux par joueur.
- Le joueur Phébé ajoute un Croiseur endommagé (6 points de coque, 0 de Puissance de Feu et pas de Boucliers Dépolarisés).

Zone de Combat : 5x5 secteurs.

Secteurs Spéciaux : placez 2 Portails, ➤ et IJ, aux extrémités de la ligne médiane. Puis chaque joueur place jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux sur n'importe lesquels des autres secteurs.

Déploiement : ne déployez pas le Croiseur endommagé lors de la mise en place. Au Début de Tour du joueur Phébé, celui-ci lance un dé. Sur un résultat spécial , le Croiseur endommagé apparaît sur le secteur du Portail X. On ne peut pas jouer de dé de mouvement sur le Croiseur endommagé lors du tour où il arrive en jeu. C'est le joueur Phébé qui commence la partie.

#### Victoire:

- Dès qu'il arrive à faire fuir son Croiseur endommagé, le joueur Phébé gagne la partie. Pour faire fuir le Croiseur endommagé, il suffit de jouer un dé de mouvement directionnel (♣, ♣, ou ♠) en étant dans le secteur du Portail ➡.
- Le joueur Amyclès gagne la partie dès que le Croiseur endommagé est détruit.







# LA CAPTURE (2 JOUEURS)

« Une flotte légère escortant une navette diplomatique vient de tomber dans un piège. Parviendra-t-elle à s'échapper ? Un scénario tout en finesse qui favorise la réflexion aux muscles ».

Flotte Phébé: 8 points de classe de vaisseaux sans Croiseur ni Cuirassé et une navette diplomatique représentée par un pion « Signal ». Considérez la navette diplomatique comme un vaisseau de classe 1 avec 2 points de coque. Pour cela utilisez un jeton Signal avec le chiffre 2 au départ et remplacez-le par un jeton Signal avec le chiffre 1 si la navette prend un point de dégâts, notamment dans les Champs d'Astéroïdes.

Flotte Amyclès : 12 points de classe de vaisseaux. Zone de Combat : 5x5 secteurs.

**Déploiement :** consultez le schéma ci-contre. La navette diplomatique commence la partie sur le secteur central.

Avant la partie, le joueur Amyclès lance 6 dés et peut conserver les résultats qu'il souhaite sur sa Passerelle. Les dés non retenus sont défaussés dans sa Réserve. Le joueur Amyclès commence la partie.

#### Victoire:

- Dès qu'il arrive à faire fuir la navette diplomatique, le joueur Phébé gagne la partie. Pour faire fuir la navette diplomatique, il suffit de jouer un dé de mouvement directionnel (♠, ♣, ou ⊞) en étant dans l'un des 4 secteurs de coin.
- Le joueur Amyclès gagne s'il arrive à capturer la navette diplomatique et à la faire fuir par l'un des secteurs de coin, de la même manière que le joueur Phébé.
- Si la navette diplomatique est détruite, aucun camp ne gagne la partie.

Capturer la navette diplomatique : pour capturer la navette diplomatique, il suffit qu'elle doit seule sur un secteur, et de déplacer l'un de ses vaisseaux sur ce secteur.

**Restriction**: on ne peut pas cibler la navette diplomatique.



## CONTRÔLE (2 JOUEURS)

« 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. »

**Flottes**: 12 points de classe de vaisseaux par joueur. Variantes: entre 9 et 15 points de classe.

**Zone de Combat** : 5x5 secteurs. Variantes : 5x6, 6x6.

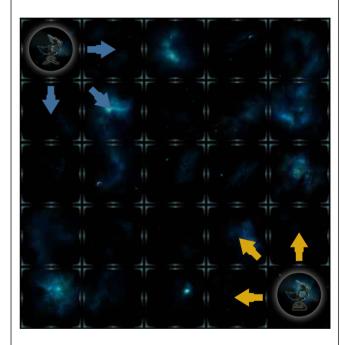
**Secteurs Spéciaux :** placez 1 Portail sur 2 secteurs en bout d'une même diagonale, comme illustré sur le schéma. Puis, chaque joueur place jusqu'à 2 Secteurs Spéciaux sur n'importe lesquels des autres secteurs.

**Déploiement** : Les vaisseaux commencent la partie hors de la Zone de Combat en attendant d'être téléportés par le Portail le plus proche du joueur. Les joueurs doivent utiliser un résultat de dé de mouvement pour faire arriver des vaisseaux sur la Zone de Combat (jusqu'à un maximum de 5 points de classe par dé) par le Portail, comme indiqué en page 21.

**Victoire** : Le premier joueur qui a au moins un de ses vaisseaux sur chaque Portail à son Début de Tour gagne la partie.









## EXEMPLES DE TOUR DE JEU

#### TOUR 1 - JOUEUR AMYCLÈS

C'est au joueur Amyclès (en haut) de jouer.

Phase 1 - Début de Tour : avant de choisir les dés qu'il va lancer, il doit faire un test pour sa Frégate qui se trouve dans le Champ d'Astéroïdes à droite du plateau. Il fait un te et ne subit par conséquent aucun point de dégâts.

Phase 3 - Actions des Dés : il décide d'utiliser le 🖶 pour déplacer son Cuirassé.

Phase 4 - Passerelle : il conserve les deux autres résultats de dés 
☐ usur sa Passerelle.

Son tour est terminé.

### TOUR 1 - JOUEUR PHÉBÉ

C'est au tour du joueur Phébé (en bas)

Début de Tour : RAS.

Affectation d'Energie : il décide de lancer 2 dés de mouvement et 1 dé d'attaque. Il obtient : ## ##.

Actions de Dés: avec i, il déplace ses 4 Frégates, puis avec lance une attaque avec son Destroyer vers le Cuirassé amycléen. Ses Frégates qui sont maintenant adjacentes à la cible soutiennent gratuitement l'attaque qui peut faire subir au Cuirassé ennemi 6 points de dégât au total : 2 venant du Destroyer et 1 par Frégate.

**Réaction**: le joueur Amyclès décide d'utiliser le bouclier qui se trouve sur sa Passerelle et bloque les dégâts venant du Destroyer. Pour autant, il subit les 4 points de dégâts des Frégates et tourne son disque de points de coque en conséquence. Notez qu'il ne pouvait pas annuler les dégâts venant des Frégates, les directions de son bouclier ne le permettant pas.

Passerelle : le joueur Phébé conserve son dernier dé 

sur sa Passerelle et termine ainsi son tour.



## EXEMPLES DE TOUR DE JEU

### TOUR 2 - JOUEUR AMYCLÈS

Le joueur Amyclès commence par tester le Champ d'Astéroïdes et obtient un 🗟 ! Sa Frégate subit 1 point de dégâts. Ensuite il décide de lancer 1 dé d'attaque et 2 dés de mouvement. Il obtient : 🔀 📆

Avec et l'autre qui se trouvent sur sa Passerelle, il lance deux attaques consécutives grâce à son Cuirassé vers les Frégates phébéennes qui n'ont pas de bouclier. Il concentre son tir sur une Frégate qui est détruite car elle subit 8 points de dégâts (2 fois 4), soit plus que ses 6 points de coque. Evidemment, les deux points de dégâts supplémentaires ne se reportent pas sur les autres Frégates et sont donc perdus. Le Cuirassé aurait pu effectuer 2 attaques successives sur 2 Frégates différentes, leur infligeant chacune 4 points de dégât.

Enfin, le joueur Amyclès joue ses 2 résultats de dés de mouvement pour éloigner son Cuirassé de la ligne de feu de son adversaire. En effet, sans bouclier sur sa Passerelle, le Cuirassé aurait été une cible idéale

### TOUR 2 - JOUEUR PHÉBÉ

Il regroupe d'abord ses 3 Frégates avec son Destroyer en faisant un mouvement avec ...

Puis il lance à partir de ce secteur une attaque à distance vers le Cuirassé ennemi, qui se trouve à deux secteurs de distance. Il peut en effet parcourir le chemin qui est libre vers la cible avec et et ...

Comme le Cuirassé n'a pas de bouclier à jouer, il subit 5 points de dégâts.

Le joueur Phébé conserve à nouveau le sur sa Passerelle et finit son tour.

(La Frégate amycléenne dans le Champ d'Astéroïdes ne peut pas être attaquée, heureusement pour elle, car avec ces dés, le joueur Phébé aurait pu la détruire en un tour.)





Un jeu de Didier Dincher

Adaptation et conception graphique Pierre Steenebruggen

> Illustrations Antoine Schindler

Conception 3D
Antoine Bergerat

© - 2016 - Capsicum Games

