

SCÉNARIO - NETTOYAGE

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Avant-garde et occupation de territoires.

DÉCORS

- Diviser la table en carrés de 60 cm de coté.
- Sélectionner 12 éléments de décor.
- Placer de 0 à 4 éléments par carré.
- Rajouter autant de routes que nécessaire.

CHOIX DE LA ZONE D'ENTRÉE

- Le champ de bataille est divisé en 12 territoires.
- Le joueur avec la plus haute valeur stratégique choisit deux territoires adjacents, dont l'un est situé dans un coin du champs de bataille, comme zone de déploiement (lancer un dé en cas d'égalité).
- L'autre joueur prend les deux territoires opposés par rapport au centre de la table comme zone de déploiement.
- Les trois territoires adjacents à la zone de déploiement des joueurs forment leur zones de déploiement de l'avant-garde respectives.

DÉPLOIEMENT

1 Déploiement des fortifications.

2 Déploiement des vaisseaux spatiaux.

3 Déploiement des unités en assaut planétaire.

4 Déploiement de l'avant-garde.

En commençant par le joueur ayant la plus haute valeur stratégique, les joueurs placent, en alternance, leurs formations d'avant-garde dans leur zone de déploiement de l'avant-garde.

5 Désignation des formations en réserve.

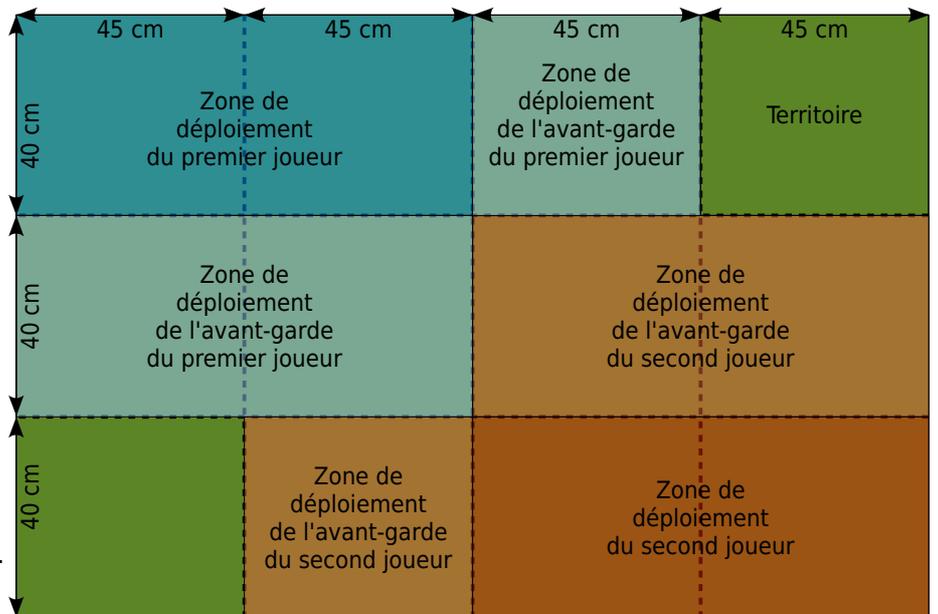
6 Déploiement des autres formations.

En commençant par le joueur ayant la plus haute valeur stratégique, les joueurs placent, en alternance, leurs formations dans leur zone de déploiement.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Occuper deux territoires de plus que l'adversaire à la fin du 3^{ème} ou 4^{ème} tour.

A la fin du 4^{ème} tour, si les conditions de victoire n'ont pas été remplies, la partie prend fin et on procède au décompte des points de victoire.



AVANT-GARDE

La somme des points d'armée des formations faisant partie de l'avant-garde ne peut excéder un tiers de la totalité des points d'armée.

De plus les formation pouvant faire partie de l'avant-garde sont limités en fonction de leur composition :

- Une formation dont l'unité la plus lente à un mouvement supérieur à 20cm (les unités transportées sont ignorées) peut faire partie de l'avant-garde.
- Une formation dont la moitié des unités dispose de la règle spéciale *éclairé* (un engin de guerre compte comme autant d'unités que sa capacité de dommage de départ) peut faire partie de l'avant garde.
- Une formation qui inclut une unité avec la règle spéciale *Commandant suprême* **ne peut pas** faire partie de l'avant garde.
- Une formation qui inclut une unité avec la règle spéciale *Tir indirect* **ne peut pas** faire partie de l'avant garde.

OCCUPATION DE TERRITOIRES

Pour occuper un territoire, il faut avoir au moins un formation dont plus de la moitié des unités soient situées sur le territoire (un engin de guerre compte comme autant d'unité que leur capacité de dommage de départ).

Si au moins une unité de l'adversaire d'une formation non-démoralisée est présente dans le territoire, alors celui-ci n'est pas occupé.

Les unités des formations ne pouvant pas contrôler un objectif, démoralisées ou ayant une seule unité pour effectif ne comptent pas pour l'occupation d'un objectif.

Une même formation peut empêcher l'occupation de plusieurs territoires mais ne peut en occuper qu'un seul.

POINTS DE VICTOIRE

Le gain des points de victoire dépend de l'état des formations adverses :

- Une formation détruite fournit sa valeur en points d'armée.
- Une formation démoralisée fournit la moitié de sa valeur en points d'armée.
- Une formation qui a subi au moins autant de pertes ou dégâts que la moitié de ses effectifs de départ fournit la moitié de sa valeur en points d'armée.