

SCÉNARIO - PERCÉE

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Avant-garde, missions, garnisons, renforts et contrôle d'objectifs.

DÉCORS

- Diviser la table en carrés de 60 cm de côté.
- Sélectionner 2 éléments de décor par carré.
- Placer de 0 à 4 éléments par carré.
- Rajouter autant de routes que nécessaire.

CHOIX DE LA ZONE D'ENTRÉE

- Chaque joueur lance un dé et ajoute la valeur stratégique de son armée.
Le plus haut résultat décide d'être soit l'attaquant, soit le défenseur.
- Le joueur avec la plus haute valeur stratégique choisit un des longs bords de table comme zone d'entrée de l'attaquant (lancer un dé en cas d'égalité).

MISE EN PLACE DES OBJECTIFS

- 1 L'attaquant place deux objectifs dans la moitié de table du défenseur, hors des zones de déploiement et à plus de 30 cm de la zone d'entrée de l'avant-garde des renforts.
- 2 Le défenseur place un objectif n'importe où en contact de sa zone d'entrée de l'avant-garde des renforts. Ce dernier objectif représente le point d'approche du défenseur.

DÉPLOIEMENT

- 1 **Déploiement des fortifications.**
- 2 **Déploiement des vaisseaux spatiaux.**
- 3 **Déploiement des unités en assaut planétaire.**
- 4 **Déploiement des garnisons du défenseur.**

Il n'y a pas de limite au nombre de formations placées en **garnison**, mais elles doivent être déployées dans leur intégralité dans les zones de déploiement du défenseur. Jusqu'à 2 formations en **garnison** peuvent être placées en *état d'alerte*.

- 5 **Déploiement des formations en avant-garde.**

Chaque joueur désigne les formations qui forment son avant-garde.

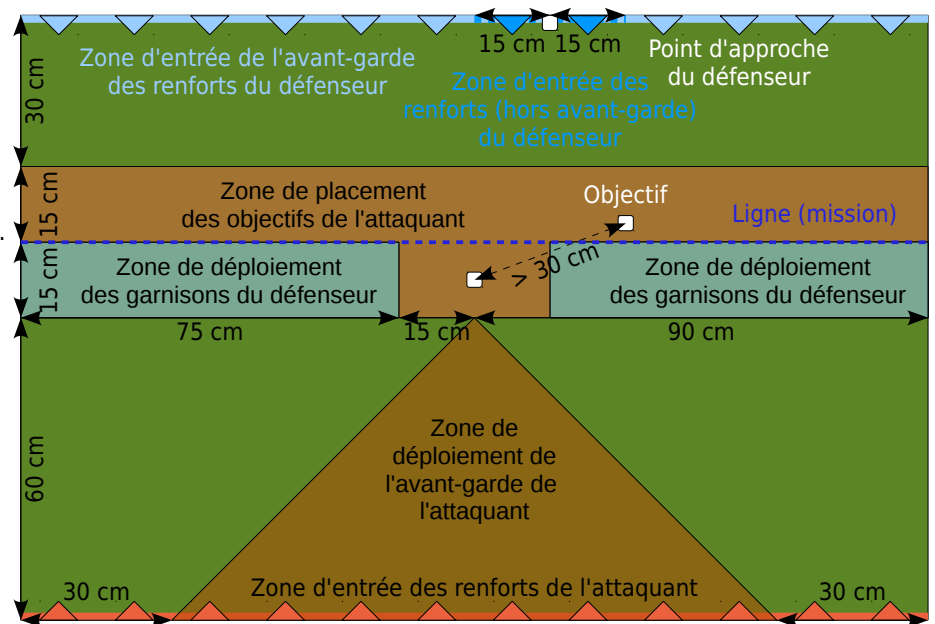
L'attaquant déploie ses formations d'**avant-garde** dans sa zone de déploiement.

Toutes les formations d'**avant-garde** du défenseur sont placées en réserves et, si elles ne disposent pas d'une règle spéciale, seront déployées avec la règle spéciale **renforts retardés** d'un tour.

- 6 **Désignation des formations en réserve.**

Toutes les autres formations du défenseur sont placées en réserves et, si elles ne disposent pas d'une règle spéciale, seront déployées avec la règle spéciale **renforts retardés** d'un tour.

Toutes les formations de l'attaquant qui ne sont pas en avant-garde sont placées en réserves et, si elles ne disposent pas d'une règle spéciale, seront déployées avec la règle spéciale **renforts**.



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 *éclaireur* (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* ou *Tir indirect* **ne peut pas** faire partie de l'avant garde.

GARNISONS

Seules les formations correspondant a au moins un des critères suivants peuvent être déployées comme garnison :

- Formation où au moins la moitié des unités sont des *éclaireurs*.
- Formation ne comprenant pas plus d'une unité avec un mouvement > 15 cm et ne comprenant aucun engin de guerre.
- Formation comprenant au moins une unité avec mouvement immobile ou 0 cm

RENFORTS ET RENFORTS RETARDÉS

Les formations en réserve peuvent entrer en jeu à partir d'un tour défini suivant leur composition :

Tour 1 : Une formation dont l'unité la plus lente a un mouvement supérieur à 30cm (les unités transportées sont ignorées).

Tour 2 : Une formation dont l'unité la plus lente a un mouvement supérieur à 15cm (les unités transportées sont ignorées).

Tour 3 : Toute formation.

Pour faire entrer une formation en renfort, placez, hors du champ de bataille et en contact de la zone d'entrée des renfort du joueur, une unité de au début du tour où elle est disponible.

Cette unité indique le point de départ des mouvements de sa formation pour le tour d'entrée sur le champ de bataille.

Les renforts peuvent être retardés, auquel cas, ils ne pourront se déployer qu'à partir du tour suivant le tour défini suivant leur composition.

SCÉNARIO - PERCÉE

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

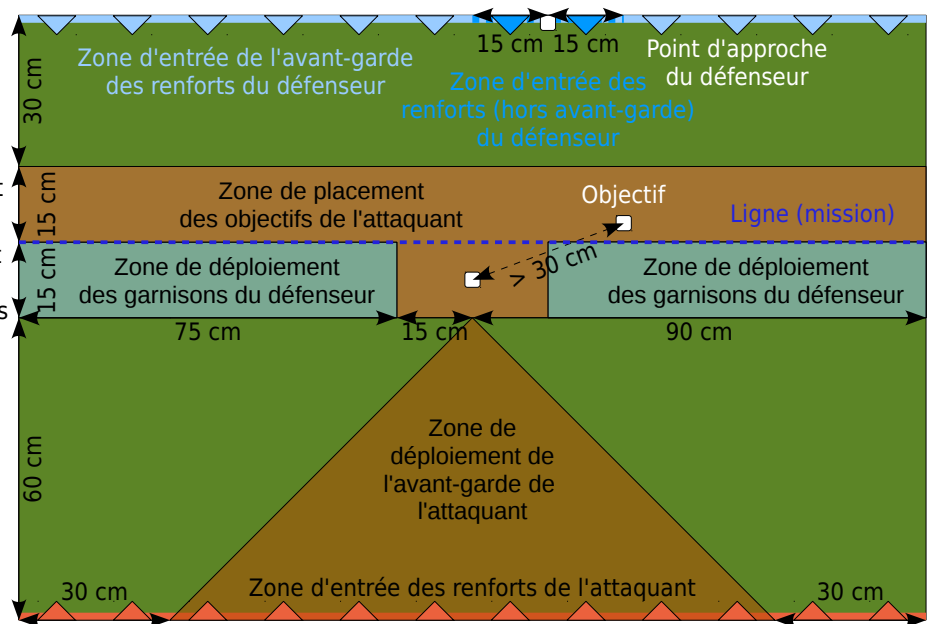
- Au début de chaque tour, l'attaquant peut faire rentrer ses formations en réserve par la règle spéciale **renforts**, si elles y sont autorisés.

La zone d'entrée des renforts de l'attaquant comprend la totalité du long bord de table.

- Au début de chaque tour, le défenseur peut faire rentrer ses formations en réserve par la règle spéciale **renforts retardés**, si elles y sont autorisés.

La zone d'entrée des **renforts** faisant parti de l'**avant-garde** du défenseur comprend la totalité du bord de table du défenseur.

La zone d'entrée des **renforts** ne faisant pas parti de l'**avant-garde** du défenseur comprend la section du bord de table du défenseur dans un rayon de 15cm du point d'approche.



CONDITIONS DE VICTOIRE

- Pour l'attaquant, remplir au moins 2 missions et 1 de plus que son adversaire à la fin du 3^{ème} ou 4^{ème} tour, parmi les mission suivantes :
 - Brisez leur moral** : la formation ennemie la plus coûteuse est détruite. Si plusieurs formations ont la même valeur, la destruction de l'un d'entre elle suffit.
 - Percée** : plus de formations non démoralisées que le défenseur dans la moitié de table du défenseur.
 - Prendre et tenir** : contrôler 2 objectifs de la moitié de table de l'adversaire.
 - Submergez les** : deux formations contrôlent le point d'approche ennemi.
- Pour le défenseur, remplir au moins 2 missions et 1 de plus que son adversaire à la fin du 3^{ème} ou 4^{ème} tour, parmi les mission suivantes :
 - Brisez leur moral** : la formation ennemie la plus coûteuse est détruite. Si plusieurs formations ont la même valeur, la destruction de l'un d'entre elle suffit.
 - Défendre le drapeau** : contrôler tous les objectifs de votre moitié de table.
 - Scellez la brèche** : une formation non-démoralisée et de plus d'une unité est présente dans la zone de déploiement de l'avant-garde de l'attaquant.
 - Tenez la ligne** : aucune formation ennemie non-démoralisée entre la ligne et le bord de table du défenseur.

CONTRÔLE D'OBJECTIFS

Pour contrôler un objectif, il faut avoir au moins une formation dont une unité est située à moins de 15 cm de cet objectif à la fin d'un tour.

Si une unité d'une formation ennemie est située à moins de 15 cm du même objectif à la fin d'un tour, alors l'objectif est seulement contesté, et n'est contrôlé par aucune des formations.

Les unités des formations démoralisées, ralliées dans ce tour ou ayant une seule unité pour effectif ne comptent pas pour le contrôle et la contestation des objectifs.

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.

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 à subit 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.