

SCÉNARIO - TENIR COÛTE QUE COÛTE

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Garnisons, renforts et occupation d'objectifs.

DÉCORS

- Placer un élément de décor au centre de la table, il s'agit de l'objectif du scénario.
- 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 DES RÔLES ET 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 (lancer un dé en cas d'égalité).

MISE EN PLACE DES OBJECTIFS

L'objectif du scénario est l'élément de décor central.

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 la zone de déploiement des garnisons du défenseur.

La moitié des formations en **garnison** peuvent être placées en *état d'alerte*.

5 Désignation des formations en réserve.

Toutes les formations du défenseur qui ne sont pas en garnison sont placées en réserve et, si elles ne disposent pas d'une règle spéciale, seront déployées avec la règle spéciale **renfort**.

6 Déploiement des autres formations.

Placez, hors du champ de bataille et en contact de la zone d'entrée de l'attaquant, une unité de chacune des autres formations de l'attaquant.

Cette unité indique le point de départ des mouvements de sa formation pour le premier tour.

Si plusieurs formations veulent entrer par le même point, placez simplement les unités, les unes derrière les autres et mesurez les mouvements à partir du bord de table.

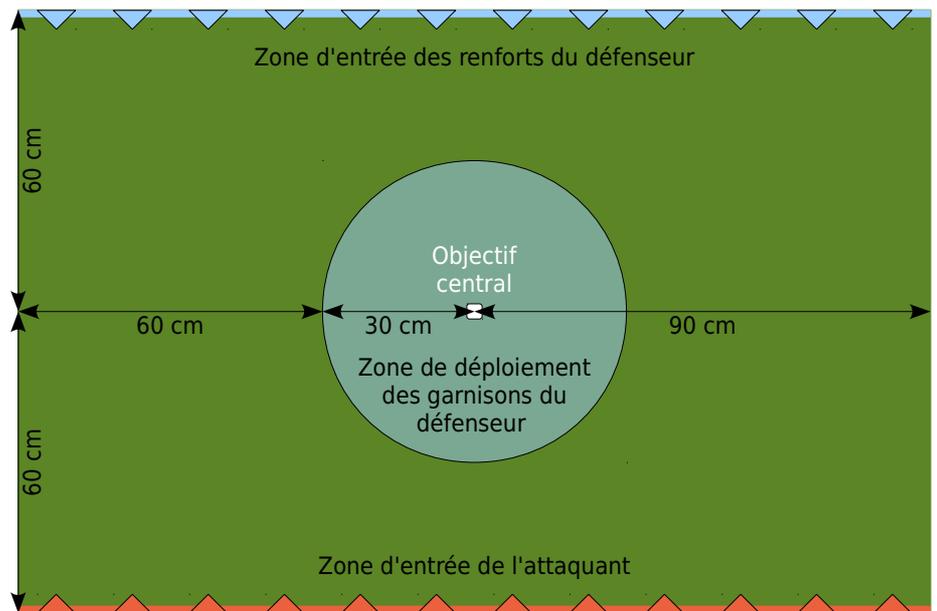
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Au premier tour, l'attaquant remporte automatiquement le jet de stratégie.
- Au début de chaque tour, le défenseur peut faire rentrer ses formations en réserve par la règle spéciale **renfort**, si elles y sont autorisés.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Occuper l'objectif central à la fin du 4^{ème}, 5^{ème} ou 6^{ème} tour.

A la fin du 6^{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.



GARNISONS

Seules les formations correspondant à, 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

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 renforts du joueur, une unité de la formation.

Cette unité indique le point de départ des mouvements de sa formation pour le début du tour où elle est disponible.

OCCUPATION D'OBJECTIFS

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

Si au moins une unité de l'adversaire est plus proche de l'objectif, alors l'objectif n'est pas occupé.

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

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.