

BATTLESTAR GALACTICA™

STARSHIP BATTLES

Ce scénario pour **Battlestar Galactica Starship Battles** permet l'utilisation de la nouvelle règle d'Exploration d'un planétoïde en orbite.

SCÉNARIO

L'OASIS SPATIAL

Un Raptor a pour mission d'explorer un planétoïde en orbite pour identifier des gisements d'eau. Il est escorté par 2 Vipers Mk.II lorsque 2 Raiders Cylons les attaquent.

Nombre de joueurs : 2 à 5.

Vaisseaux :

- Joueur(s) Colonial : 1 Raptor, 2 Vipers Mk.II.
- Joueur(s) Cylon : 2 Raiders.

Autres éléments nécessaires :

- **Inclus dans la boîte de base :** 4 petites tuiles **Planétoïde**.
- **Fournis avec ce scénario :** 1 tuile **Planétoïde en orbite**, 1 carte **Manœuvre** pour le planétoïde en orbite, 1 marqueur **Eau**.

Zone de jeu : 90 x 70 cm.

Les camps Colonial et Cylon se situent dans la longueur de la zone de jeu, l'un en face de l'autre.

Mise en place : placez la tuile **Planétoïde en orbite**, comme indiqué sur l'illustration, à 15 cm du bord du camp Cylon et à 5 cm du bord droit de la zone de jeu et posez dessus le marqueur **Eau**, face sans icône.

Le joueur Cylon place ses 2 Raiders le long du bord du camp Cylon et à moins de 10 cm de son côté gauche.

Le joueur Colonial place son Raptor et ses 2 Vipers le long du bord du camp Colonial et à moins de 15 cm de son côté droit.

Puis il place les 4 tuiles **Planétoïdes** où il souhaite sur la zone de jeu mais à au moins 10 cm les unes des autres et de la tuile **Planétoïde en orbite**.



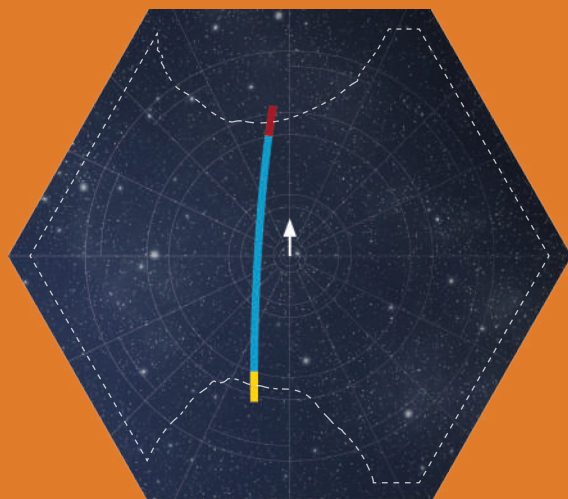
Règles spéciales :

Des règles spécifiques pour le planétoïde en orbite et pour l'exploration d'un planétoïde sont présentées dans la partie suivante. Le Saut à Vitesse Lumière (FTL en VO) ne peut pas être utilisé dans ce scénario.

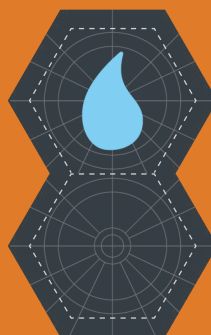
FIN DE PARTIE :

La partie se termine lorsque tous les vaisseaux d'un même camp ont été éliminés ou ont quitté la zone de jeu.

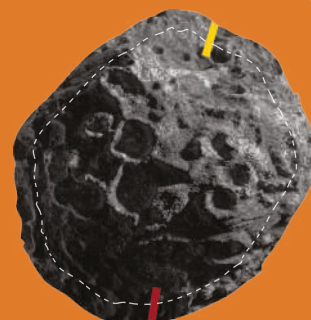
ÉLÉMENTS SPÉCIFIQUES À DÉCOUPER



CARTE MANŒUVRE DU PLANÉTOÏDE EN ORBITE



MARQUEUR
EAU



PLANÉTOÏDE EN ORBITE

Les accessoires présentés ci-dessus ne peuvent être utilisés que pour un usage personnel.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

- Le camp Colonial remporte une victoire stratégique si le Raptor effectue à deux reprises une exploration du planétoïde en orbite, puis quitte la zone de jeu par le bord du camp Colonial à moins de 10 cm du côté droit de de camp. Les Vipers peuvent ensuite quitter la zone de jeu par le bord du camp Colonial **sur toute sa longueur**, lors du même tour que le Raptor ou lors d'un tour ultérieur sans être considérés comme éliminés.
- Le camp Colonial remporte également une victoire stratégique **si les 2 Raiders sont éliminés**. Dans ce cas, on considère que la mission d'exploration du Raptor est un succès puisqu'il ne reste plus d'opposition à sa réalisation.
- Le camp Cylon remporte une victoire tactique si le Raptor est éliminé avant d'avoir effectué à deux reprises une exploration du planétoïde en orbite. Il remporte une victoire stratégique si les deux Vipers ont été également éliminés.
- Si le Raptor est éliminé après avoir effectué à 2 reprises l'exploration du planétoïde en orbite : le camp Colonial remporte une victoire mineure si les 2 Raiders sont éliminés et aucun des 2 Vipers n'a été éliminé ; les 2 camps sont à égalité si les 2 Raiders et 1 Viper sont éliminés ; le camp Cylon remporte une victoire mineure si les deux Vipers sont éliminés.

Variante

Si aucun joueur ne possède de Raptor, ce vaisseau peut être remplacé par un troisième Viper Mk.II, spécialement équipé de systèmes électroniques d'exploration de planétoïdes.

À cause de la surcharge en équipement, le joueur contrôlant ce Viper doit :

- retirer du paquet de cartes **Manceuvre** toutes les cartes **Propulsion** sauf la carte **Propulsion** en ligne droite.
- retrancher 1 au résultat de chaque dé lors de ses attaques.

RÈGLES SPÉCIFIQUES

EXPLORATION DE PLANÉTOÏDES

Pour explorer le planétoïde, le Raptor doit se trouver à la fin d'un tour à moyenne portée du planétoïde (entre 10 et 20 cm) et à vitesse lente ►, moyenne ►► ou rapide ►►► sans avoir programmé de carte **Propulsion** lors de ce tour.

Dans ce scénario, le planétoïde en orbite doit être exploré à deux reprises. À l'issue de la seconde exploration, le marqueur **Eau** est retourné face icône visible, indiquant ainsi le gisement d'eau.

PLANÉTOÏDES EN ORBITE

Le planétoïde en orbite se déplace de manière permanente sur la zone de jeu le long d'une orbite.

Le planétoïde en orbite possède sa propre carte **Manceuvre**.

À chaque tour, lors de la phase **Déplacement** (ou lors de la première phase **Déplacement** avec les Règles Complètes), la carte **Manceuvre** est placée devant le planétoïde, en alignant le repère jaune de la carte avec celui sur le planétoïde ; puis le planétoïde est déplacé en le plaçant du côté opposé de la carte **Manceuvre** en alignant le repère rouge de la carte avec celui sur le planétoïde.

- Si un vaisseau chevauche le planétoïde en orbite, la règle standard de chevauchement de planétoïdes s'applique (page 26 du livret de règles).
- Si le planétoïde en orbite chevauche un autre planétoïde ou un champ d'astéroïdes, aucun effet ne s'applique, les 2 éléments étant supposés s'éviter.



VERSION FRANÇAISE R160920

Traduction : **Simon "Monse" GUIBERT**

Mise en page : **Olivier "WellDone" CHANRY**

Retrouvez la communauté du Cirque Volant sur :
<http://wingsofwar.1fr1.net>

ASYNCRON games 4 rue Gambetta 37000 TOURS

www.asyncron.fr [facebook/asyncron.games](https://facebook.com/asyncron.games)

twitter.com/ASYNCRON_games