

I. DESTRUCTION A LA DEMANDE

(Destruction by numbers)

Présentation :

Les Amiraux sont engagés dans une course contre la montre pour compléter le plus d'objectifs possibles.

Mise en place :

Standard.

Objectif :

Avant le début de la partie, les joueurs forment un deck de 4 cartes objectifs avec 4 des 6 objectifs fournis dans les starters V2 (*Thin their ranks*, *Break their backs*, *Vital asset destruction*, *Commodore's discretion*).

Au début du tour 1, après avoir lancé les dés pour l'initiative, on tire une carte au hasard du paquet d'objectifs.

- all smalls (*Thin their ranks*) : détruire un escadron de petites figurines
- all mediums (*Break their backs*) : détruire un escadron de figurines moyennes
- all larges/massives (*Vital asset destruction*) : détruire une figurine grande / massive
- *commodore's discretion* : le joueur actuellement avec le moins de points de scénario choisit l'un des 3 objectifs disponibles. En cas d'égalité, le joueur qui vient de marquer un point laisse ce choix à son adversaire. Au premier tour, c'est le joueur avec l'avantage stratégique qui choisit.

Quand un joueur remplit l'objectif en cours, il marque 1 point de scénario (1 PS), remet la carte d'objectif correspondant dans le deck, le mélange et retire une carte au hasard. Si l'un des joueurs n'est plus en mesure de remplir l'objectif, la carte est retirée du paquet pour le reste de la partie (plus d'escadron de la taille indiquée chez l'adversaire par exemple). S'il n'y a plus d'objectifs dans le deck, la partie continue tout de même jusqu'au tour 4 sans qu'aucun point de scénario supplémentaire ne soit marqué.

Un objectif est décompté à la fin de l'étape de la phase d'activation durant laquelle il est atteint. Il est donc possible de marquer un objectif pendant la phase de mouvement (destruction sur éperonnage par exemple), de tirer un nouvel objectif et de le marquer durant la phase de tir.

Si un objectif est marqué par les deux joueurs au même moment (durant la phase de résolution des effets persistants par exemple), les deux joueurs remportent le point de scénario.

Victoire :

A la fin du tour 4, le joueur avec le plus de points de scénario est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, on utilise les pertes infligées (en points de flotte) pour déterminer une victoire marginale.

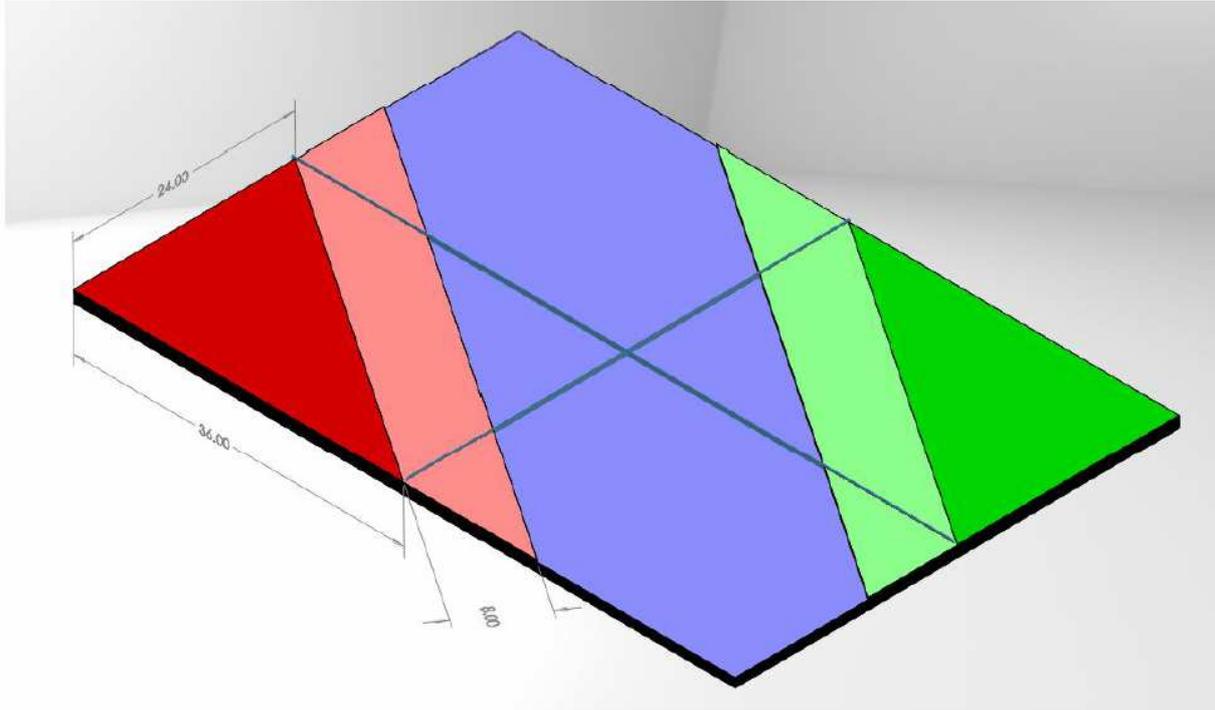
II. VAISSEaux DE LIGNE (Ships of the line)

Présentation :

Les amiraux s'affrontent pour le contrôle des 4 zones du terrain des opérations.

Mise en place :

Le joueur qui a remporté l'avantage stratégique choisit l'une des deux diagonales du plateau pour servir de ligne centrale. Il choisit ensuite quel sera son coin de déploiement (voir schéma). L'autre joueur choisit son flanc de renfort normalement (qui sera un petit côté du plateau de jeu). Le déploiement des unités se fait normalement.



Objectif :

La table est séparée en 4 parties égales du centre de la zone de jeu à chaque coin de table.

A la fin du tour 4, chaque joueur marque 1 point de scénario pour chaque zone qu'il peut revendiquer et un bonus de 1 point de scénario supplémentaire s'il contrôle la zone de départ de son adversaire.

Pour vérifier le contrôle d'une zone, on fait la somme des forces de chaque joueur dans cette zone. Une figurine à cheval sur plusieurs zones compte dans le décompte de la zone où se trouve sa proue. Pour les figurines avec un mouvement à 360°, on regarde où se trouve son centre.

Victoire :

Le joueur avec le plus de points de scénario remporte la partie. En cas d'égalité, on utilise les pertes infligées (en points de flotte) pour déterminer une victoire marginale.

III. ANEANTISSEMENT CIBLE (Focal annihilation)

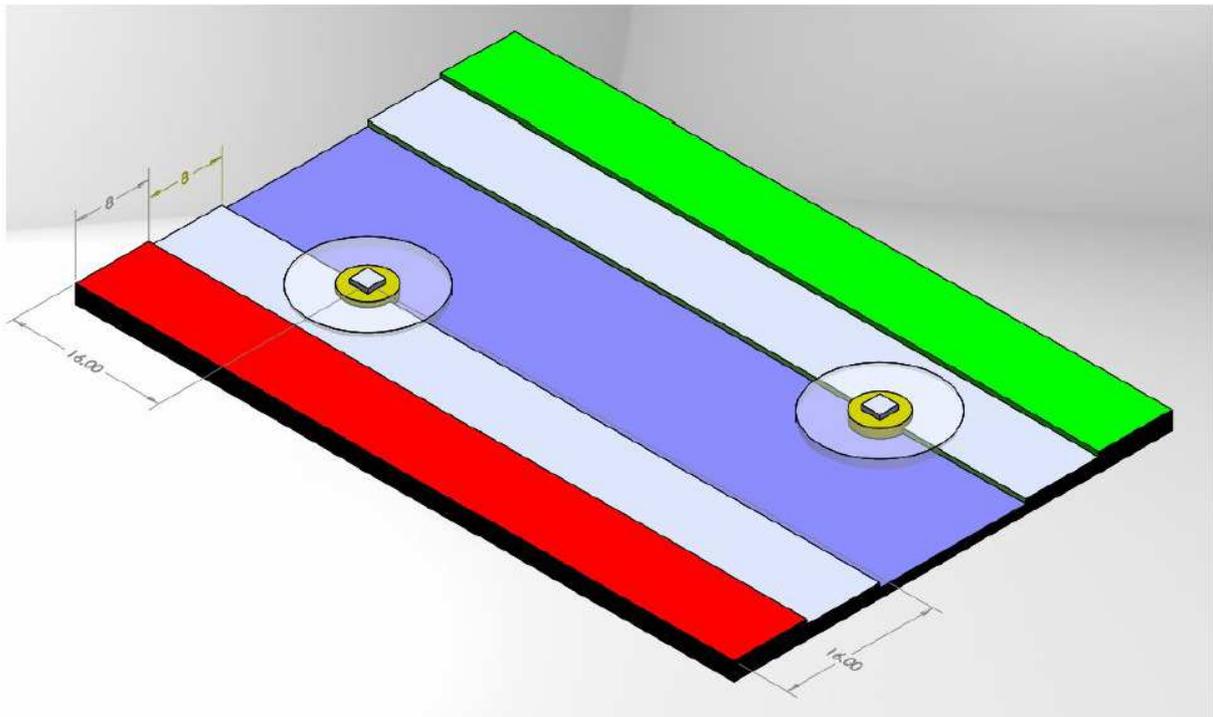
Présentation :

Les deux forces ont établi des points fortifiés dans un archipel contesté en vue d'un siège.

Mise en place :

Avant le déploiement, placez 2 îles d'environ 12 cm de diamètre diagonalement opposés à 40 cm le long du grand côté et à 40 cm le long du petit côté des coins choisis (voir schéma). Sur chaque île se trouve un grand bunker d'infanterie (large infantry bunker).

Le déploiement se déroule normalement. Chaque joueur contrôle la fortification placée sur son côté de table.



Règles spéciales :

Le bunker ne rapporte aucun point de victoire (pas pris en compte pour le total de pertes) s'il est détruit ou capturé, mais rapporte des points de scénario.

Il ne fournit aucune unité d'infanterie.

Objectif :

A la fin du tour 4, les joueurs marquent des points de scénario (PS) en fonction des objectifs qu'ils ont réussi à accomplir :

- 1 PS s'ils ont au moins une unité à 10 cm de l'île adverse + 1 PS s'il n'y a aucune unité ennemie à 10 cm de cette île
- 2 PS s'ils ont détruit le bunker adverse
- 3 PS s'ils ont capturé le bunker adverse

Victoire :

Le joueur avec le plus de points de scénario et au moins 2 points de scénario remporte la partie. Sinon on utilise les pertes infligées (en points de flotte) pour déterminer une victoire marginale.