

# Echappez de Hoth : le blocus

Déploiement :

Le déploiement se fait de façon alterné deux vaisseaux par deux vaisseaux en commençant par l'empire

- l'empire : 200 points

Les Rebelles se déploient dans leur zone deux réglettes du bord

- 140 points plus GR75 préparé pour le combat

*Objectif :*

*Le GR75 survit ou bout de 8 tours.*

Les chasseurs Tie uniques tués reviennent au contact du croiseur mais en version de base à la fin du tour.

Vaisseau impérial :

Utiliser le vaisseau impérial – pour délimiter la zone de jeu !

Règles de bombardement voir ci contre!

- **Bombardements lourds** : au début de chaque phase de dénouement, le joueur impérial peut poser un de ses marqueurs de turbolaser restants dans la zone de jeu. Il doit le poser à portée 1-2 d'un des deux bords neutres de la zone de jeu, et ne peut pas le glisser sous un vaisseau. Ensuite, le joueur rebelle peut poser un de ses marqueurs de salve ionique restants de la même façon.



*Marqueur de turbolaser*

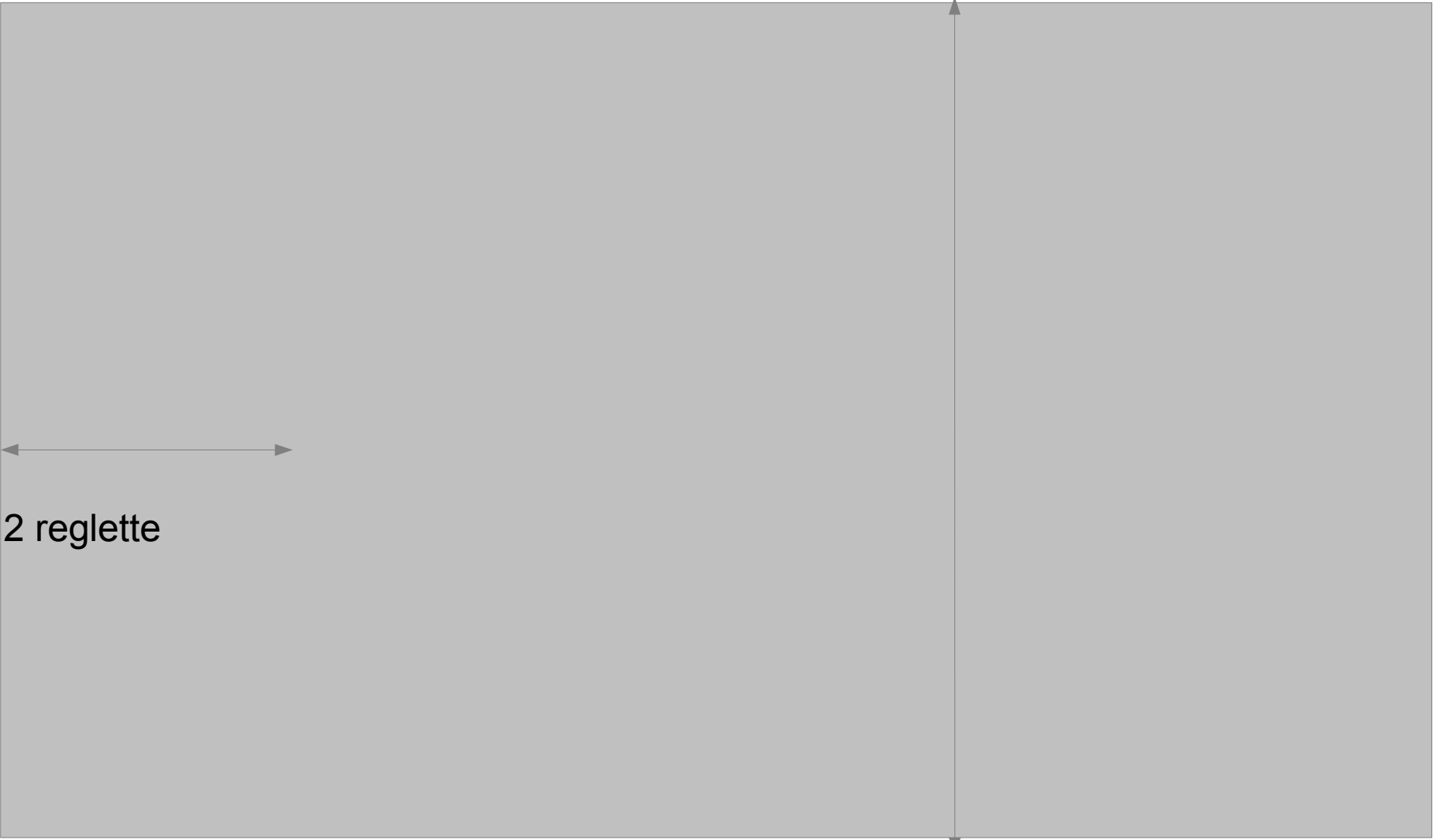


*Marqueur de salve ionique*

- **Feux croisés** : à la fin de chaque phase d'activation, chaque vaisseau situé à portée 1-2 d'un marqueur de turbolaser (et dans son arc de tir) lance 3 dés d'attaque et subit 1 dégât par résultat (\*). Chaque vaisseau à portée 1-2 d'un marqueur de salve ionique (et dans son arc de tir) reçoit 1 marqueur ionique, lance 2 dés d'attaque et subit 1 dégât par résultat (\*). Ensuite, retirez tous les marqueurs de turbolaser et de salve ionique de la zone de jeu et remettez-les dans la boîte. Un vaisseau qui chevauche un marqueur de turbolaser ou de salve ionique en subit aussi l'effet, même s'il est en dehors de son arc de tir.

Deploiement rebelles

Deploiement rebelles



2 reglette

Deploiement rebelles

Deploiement Croiseur imperial

120