

# Dans l'espace on ne vous entend pas crier !

Un vaisseau de transport gr75 a lancé un signal de détresse et il transportait les plans de l'étoile noire dans un coffre. Mais le signal a été capté par plusieurs factions...les rebelles...l'empire...et des Pirates !

Les rebelles et les impériaux sortent de l'hyperespace au moment où les pirates sont en train de charger le YT2400.

## **Déploiement :**

Les pirates se déploient dans leur zone avant les autres factions.

Les rebelles et l'empire se déploient dans leurs zones respectivement deux par deux alternativement en commençant par les rebelles.

Respecter une distance de 2 réglettes.

Pour l'empire et les rebelles positionner trois objectifs (dans zone de déploiement adverses) séparer de deux réglettes mini qui vont déterminer l'arrivée des renforts : séparer flottes en deux ( 50% pts). Ils apparaissent à partir du tour 2 au choix du joueur.

## **Objectif :**

**Pirates** : s'échapper avec leur butin de la carte par le bord rebelles ou impérial

Caché sur un de leur vaisseau le butin ( écrire sur un bout de papier début du jeu où se trouve les plans).

**Rebelles**: récupérer les plans sans détruire le vaisseau pirate : réduire coque à 0 puis accoster ( prend 1 tour en chevauchant le vaisseau adverse et en mettant la dial entre deux indications).

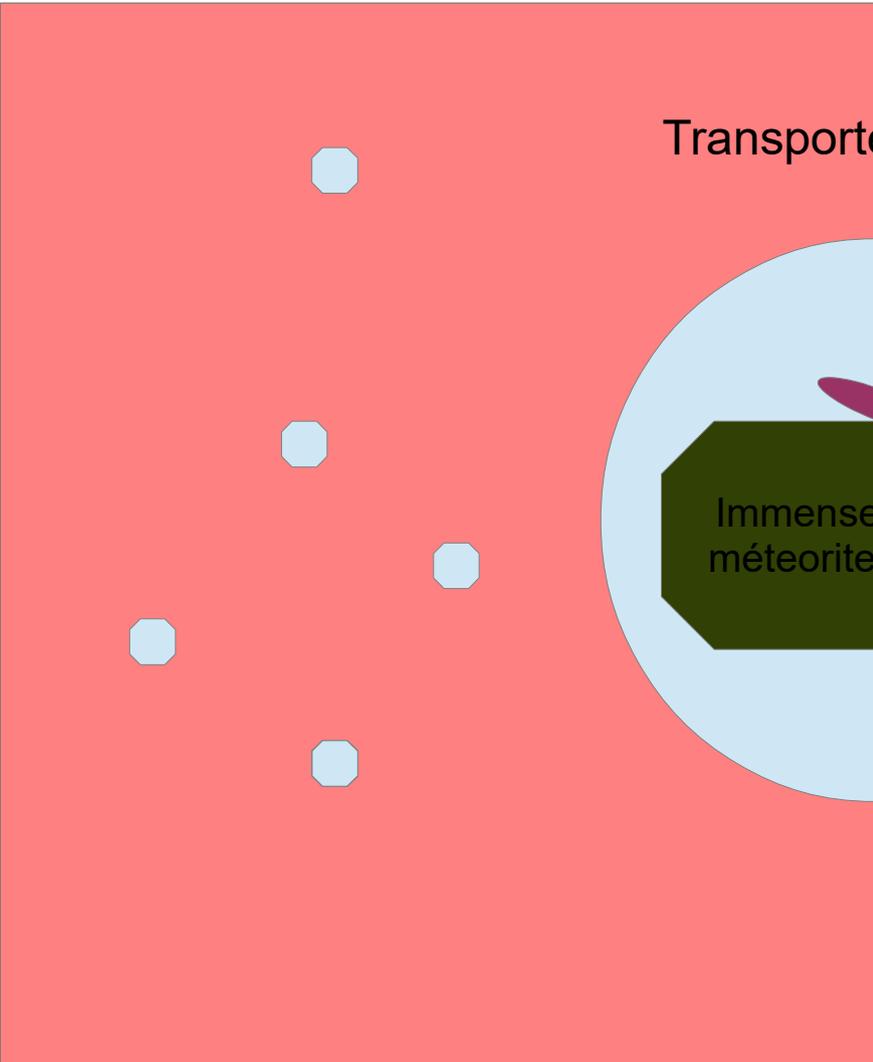
**Impériaux** : détruire soit le pirate qui a les plans ou les rebelles si ils les ont récupérés

*Victoire majeure : condition remplie ci dessus*

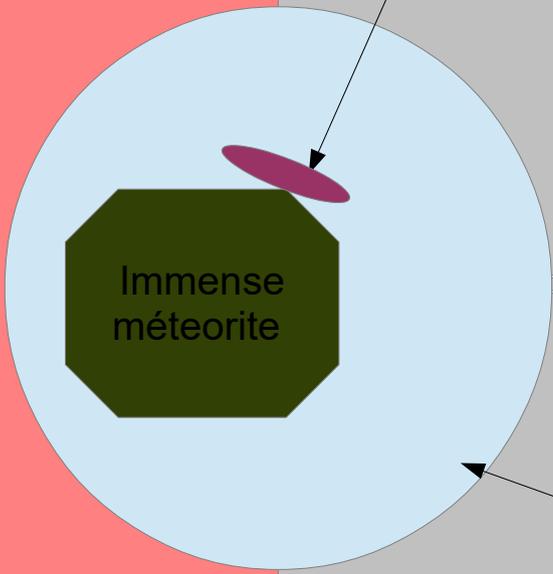
*Mineur : le jeu s'arrête au bout de 8 tours et décompte points de victoires si aucunes des parties ne remplis son objectif principal*

*Météorite centrale : si chevaucher prendre deux cartes dégâts critique découvertes !*

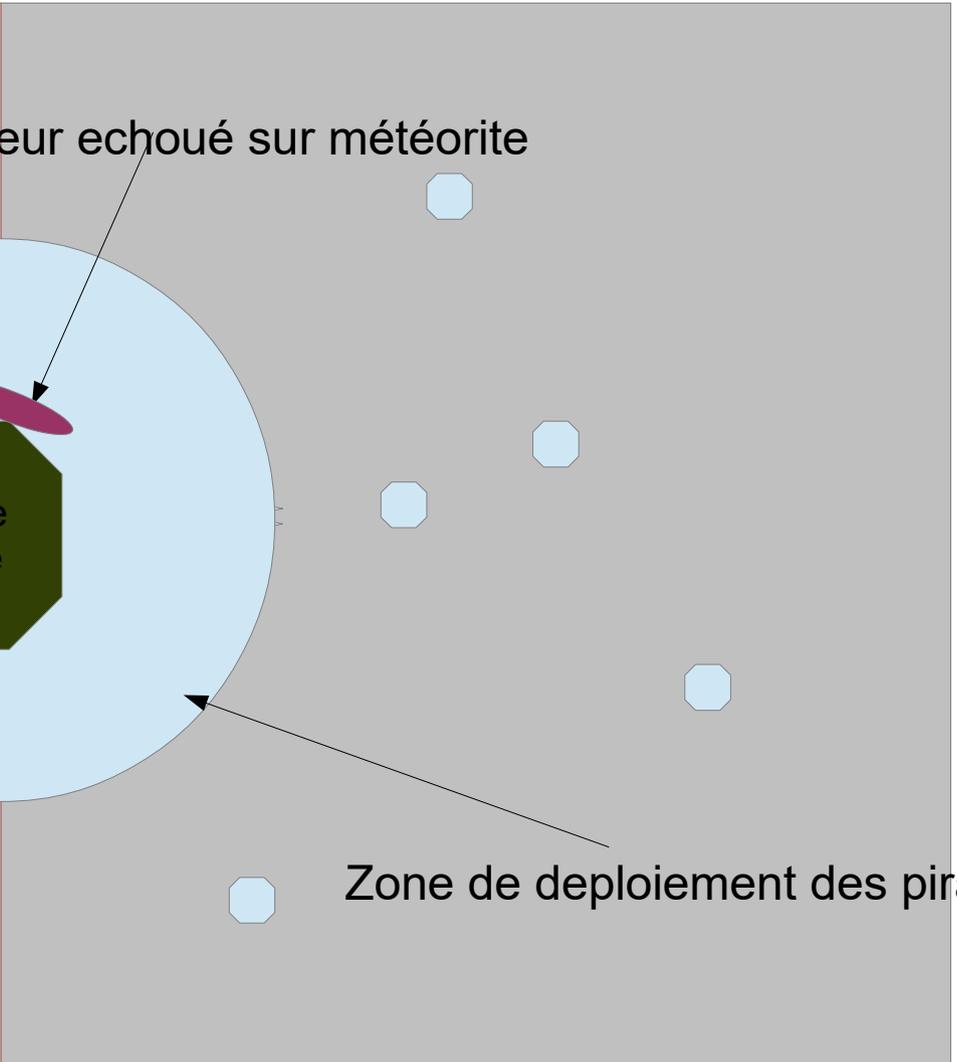
Zone de déploiement empire



Transporteur échoué sur météorite



Zone de déploiement des pirates



Zone de déploiement rebelles