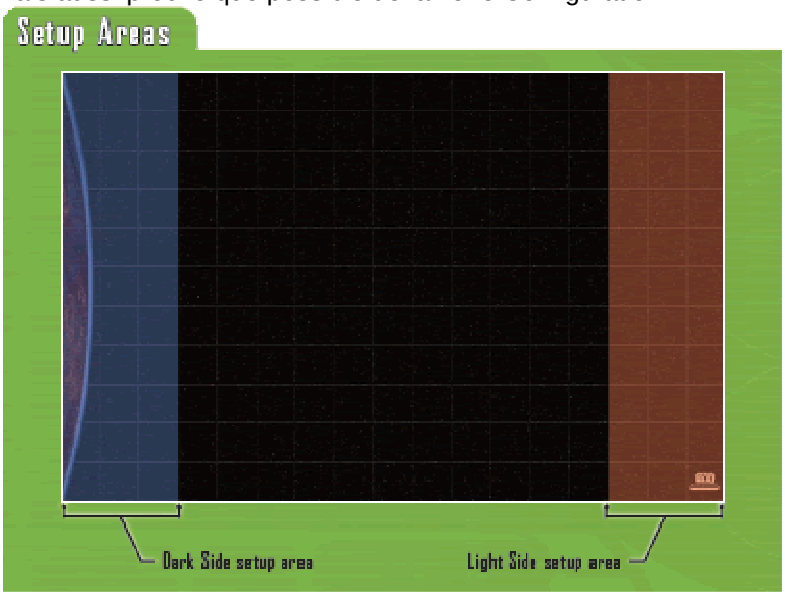
# JEDI COUNSELING 106

Nous allons aborder certaines questions à propos du jeu Starship.Battle

**Q:** Le livre de règle indique que vous êtes censé mettre votre flotte dans la zone de départ. Que se passe-t-il si vous ne pouvez pas y placer tous vos navires ?
**R:** Votre objectif est de mettre en place votre flotte en utilisant un nombre minimum de cases en dehors de la zone d'installation, à l'aide de la procédure suivante :

1. Commencez par placer tous les vaisseaux de classe 1 et de classe 2 aussi proches que possible les uns aux autres. Généralement, cela signifie que chaque navire cité seront adjacent.
2. Continuer à placer les navires de classe 1 et de classe 2 dans la zone de configuration tant qu'il est possible de le faire. S'il n'y a pas assez de place pour placer un navire, vous devez le placer en utilisant une méthode qui prend le moins d'espace possible en dehors de la zone de configuration mais aussi proche que possible de la zone Configuration.

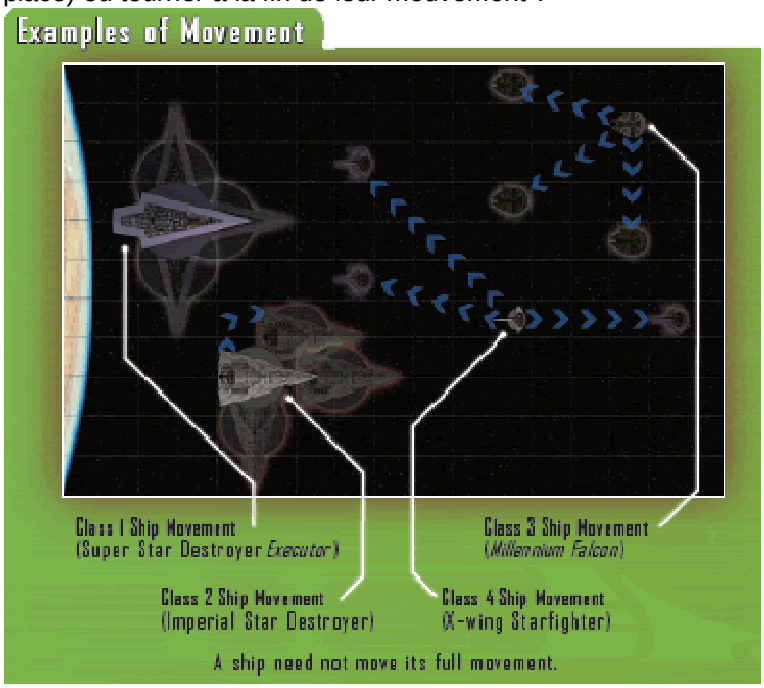



3. Une fois que vous avez placé tous les navires de classe 1 et de classe 2, placez tous les navires de classe 3. Encore une fois, vous devez remplir les espaces dans la zone de départ avant que vous ne pouviez placer un navire en dehors de la zone de configuration, et tous les navires en dehors de la zone de configuration doivent être aussi proches que possible de la dite zone.

Vous ne pouvez pas mal positionner vos navire de manière intentionnelle de sorte que vous pouvez adapter moins d'entre eux dans la zone de configuration. Par exemple, vous ne pouvez pas laisser une case vide entre deux vaisseaux de classe 2 (cet espace étant trop petit pour y insérer un autre classe 2) pour forcer certains de vos navires à être en dehors de la zone de configuration. Si votre adversaire décrit une méthode pour organiser vos navires qui consomme moins d'espace en dehors de la zone de paramétrage, vous devez réorganiser votre flotte jusqu'à ce que vous preniez aussi peu d'espace qu'il ou elle a décrit.
Bien entendu, rien de tout cela ne s'applique si vous pouvez ajuster votre flotte entière à l'intérieur de la zone d'installation.

**Q:** Un navire qui se déplace en diagonale peut mettre fin à son mouvement la proue en diagonale (en d'autres termes, avec sa proue face à un coin) ?
**R:** Non. Il y a seulement quatre face disponibles et la proue du navire (l'avant) doit toujours être face à un côté d'un carré, pas le coin.

Q:Pouvons nous faire tourner les navires de classe 1 ou de classe 2 sans les déplacer (en d'autres termes, pivoter sur place) ou tourner à la fin de leur mouvement ?




**R:** Non et Non. Un navire de classe 1 ou de classe 2 peut pivoter uniquement s'il se déplace d'une case immédiatement après. Simplement, le fait de pivoter est la première partie de l'action du mouvement, donc il ne peut être séparé du déplacement ou passer dans ordre différent. Ainsi, on ne peut pas pivoter sur place et ni même après le mouvement.

**Q:** Conformément aux règles, lorsqu'un navire de classe 1 ou de classe 2 déplace un combattant ennemi, Le chasseur doit être déplacé sur la distance la plus courte possible. Que se passe-t-il si le chasseur ennemi est au bord de la carte et la distance la plus courte possible serait d'aller en dehors de la carte ? Le chasseur s'en va?
**R:** Non. Vous déplacer toujours la distance la plus courte possible, mais légalement le chasseur doit se déplacer dans un case. Si cette situation·arrive, recherchez la case légale la plus proche (en d'autres termes, le chasseur doit être sur la carte, il ne peut pas être occupé par d'autre navire, etc.) et écarter le chasseur à cette case.

**Q:**Quand un chasseur se déplace dans une case adjacente a un chasseur ennemis, il s'arrête. Peut il se déplacer lors du prochain tour, ou est-il incapable de se déplacer tant que le chasseur ennemi reste adjacent ?
**R:** La règle est qu'un chasseur s'arrête au moment où il se déplace dans une case adjacente à un chasseur ennemi. Rien ne limite le déplacement en dehors de la case au début de son tour même s'il est adjacent à un chasseur ennemi.
Bien entendu, si la première case de mouvement du chasseur est adjacente à un chasseur ennemi à nouveau (Cela peu même être le même chasseur ennemi), il faut s'arrêter à nouveau. Mais il peut toujours se déplacer d'au moins une case avant que cela ne survienne.

Q: Disons que vous avez un navire de classe 3 ou supérieur adjacent à un chasseur ennemi. Vous déplacez un de vos chasseur via la case de votre navire plus grand, mais la case que vous parcourez est donc adjacente à un chasseur. Les règles disent que vous devez arrêter, mais vous ne pouvez pas stopper sur la même case occupée par un autre navire. Que se passe-t-il ? Est votre chasseur est déplacé comme lorsqu'un vaisseau de classe 1 ou de classe 2 entre dans une case ?
A: En réalité, cette démarche serait illégale. Avant de pénétrer dans une case, vous devez déterminer si cela briserait toutes les règles. Dans ce cas, entrer dans cette case vous oblige à stopper votre mouvement mais vous ne pouvez pas stopper à l'intérieur d'une case occupée par un navire de classe 2 ou supérieur. Par conséquent, vous ne pouvez pas avancer dans cette case en premier lieu.

Traduit par RAF Park