

SPACE EMPIRES — Règles du jeu



# SPACE EMPIRES

By Rodger B. MacGowan ©2011

# LIVRET DE REGLES

Version 1.1



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 · Hanford, CA 93232-1308 · [www.GMTGames.com](http://www.GMTGames.com)

— SEPT 2011

## TABLE DES MATIERES

|  |    |
|--|----|
| 1.0 Introduction . . . . .                                 | 2  |
| 2.0 Matériel de jeu . . . . .                              | 2  |
| 3.0 Séquence de jeu . . . . .                              | 4  |
| 4.0 Mouvement . . . . .                                    | 4  |
| 5.0 Combat . . . . .                                       | 5  |
| 6.0 Exploration . . . . .                                  | 7  |
| 7.0 Phase économique. . . . .                              | 8  |
| 8.0 Unités spéciales . . . . .                             | 9  |
| 9.0 Technologie . . . . .                                  | 10 |
| <b>REGLES AVANCEES</b>                                     |    |
| 10.0 Vaisseaux marchands . . . . .                         | 11 |
| 11.0 Transports, Chasseurs & Défense antiaérienne. . . . . | 11 |
| 12.0 Raiders: Camouflage et Scanners . . . . .             | 12 |
| 13.0 Mines and Démineurs . . . . .                         | 13 |
| 14.0 Aliens . . . . .                                      | 13 |
| <b>REGLES OPTIONNELLES</b>                                 |    |
| 15.0 Règles Optionnelles mineures . . . . .                | 14 |
| 16.0 Distorsions spatiales ( <i>Warp points</i> ). . . . . | 14 |
| 17.0 Machines du Jugement Dernier . . . . .                | 14 |
| 18.0 Limitation de la Recherche . . . . .                  | 15 |
| 19.0 Recherche Imprévisible . . . . .                      | 15 |
| Crédits . . . . .  | 15 |

Note du traducteur : j'ai souhaité traduire la majorité des termes en français mais j'ai du parfois reprendre les expressions originales par commodité (*Doomsday Machines*, *Warp points*, etc.). Dans cette traduction française, l'abréviation hex signifie évidemment hexagone et PC signifie Points de Construction. Le texte en bleu se rapporte aux modifications de septembre 2011. **Bon jeu!**

## 1.0 Introduction

*Space Empires* est un jeu dit "4X" : eXploration, eXpansion, eXploitation et eXtermination. Chaque joueur va devoir bâtir un empire spatial et tenter de l'emporter en éliminant les autres joueurs. L'échelle de temps de ce jeu est très étendue — au moins une année terrestre entre chaque phase économique. Cela vous aidera à comprendre certains aspects des règles. Le jeu se joue de un à quatre joueurs. Nous recommandons de n'utiliser que les règles de base pour vos premières parties. Lorsque vous maîtriserez suffisamment les mécanismes de jeu, vous pourrez ajouter les règles avancées.

### GLOSSAIRE DES TERMES FREQUEMMENT UTILISES:

**Coloniser** : le fait d'installer une Colonie sur une planète pendant la phase de mouvement (cf 4.4) ou de combat (cf 5.10.3) et de poursuivre ce processus lors de la phase économique (cf 7.0).

**Point de Construction (PC)**: Les planètes mères et les colonies fournissent des points de construction, utilisables lors de la phase économique pour acheter des unités, entretenir les vaisseaux et développer des technologies. Un tableau de production est fourni pour faciliter la gestion des PC.

**Ennemi** : une unité qui appartient à un adversaire.

**Groupe** : de un à six vaisseaux du même type, représenté par un pion de groupe. Les pions ont un marqueur numérique sous eux qui indique le nombre de vaisseaux dans chaque groupe (de un à six).

Les Vaisseaux Colonie, les Vaisseaux Miniers et les Vaisseaux Marchands sont les seules exceptions à cette règle car ils représentent toujours un seul vaisseau.

**Système d'origine** : désigne les hexagones où sont placés les Planètes mères (cf 2.7) et les marqueurs de système d'origine au début du jeu.

**Vaisseau Spatial** : ou "vaisseau". Les vaisseaux sont toujours représentés par un marqueur de Groupe, même si seul un vaisseau est présent (exception cf 2.5).

Ne vous laissez pas induire en erreur par ce terme de "Groupe". Seuls les vaisseaux du même type et du même niveau technologique peuvent faire partie d'un même groupe.

**Système** : une grande zone d'espace représentée dans le jeu par un hexagone imprimé sur le plateau de jeu.

**Unité** : Groupe, Leurre, Vaisseau minier, Vaisseau Colonie, Vaisseau Marchand, Base ou Arsenal.

## 2.0 Matériel de jeu

Chaque joueur choisit une couleur pour représenter son empire naissant et reçoit des pions Système et Groupe de la couleur correspondante.

### 2.1 MARQUEURS DE SYSTEME

Lors du placement, triez les marqueurs de système en fonction du contour imprimé au dos. Les marqueurs au contour blanc représentent l'espace profond (*deep space*).

Les pions aux bords colorés seront placés dans les systèmes d'origine de chaque joueur. Le joueur rouge posera les marqueurs aux bords rouge dans son système d'origine, le joueur bleu les marqueurs bleus, etc. Les marqueurs système doivent être placés aléatoirement, la face cachée ne doit pas être connue des joueurs. Tournez tous les marqueurs de la même couleur face cachée (seule la face comportant un contour coloré sera visible) et mélangez les soigneusement.

Puis chaque joueur les place au hasard sur le plateau, un par hexagone dans son système d'origine. Les marqueurs système aux contours blancs occupent les hex situés entre les Système d'origine de chaque joueur Mettez de côté tous les marqueurs blancs non utilisés; vous n'en aurez plus besoin. Référez vous au livret de Scénarios pour plus de détails sur le placement des marqueurs au début de chaque scénario



### 2.2 PLANETES



Une planète n'a aucun effet sur le jeu jusqu'à ce qu'elle soit colonisée. La colonisation commence lors de la phase de mouvement (cf 4.4.1), ou si possible à la fin du combat (cf 5.10.3), et se poursuit dans la phase économique (cf 7.0).

La technologie de Terraformation est nécessaire pour coloniser les planètes arides (*barren*) (cf 9.7). Dans les règles avancées, les planètes arides de l'espace profond sont habitées par des aliens hostiles (cf 14.1).

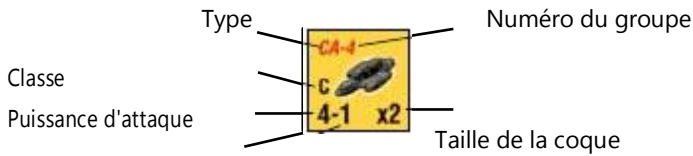


### 2.3 GROUPES

**2.3.1 Généralités** : Les pions de Groupe sont représentés par plusieurs vaisseaux et contiennent de 1 à 6 vaisseaux du même type et du même niveau de technologie. Placez un marqueur numérique sous le pion pour indiquer le nombre de vaisseaux dans ce groupe.

Les vaisseaux du même type et de même niveau technologique peuvent intégrer ou quitter les groupes quand ils le souhaitent tant qu'ils ne dépassent pas les limites autorisées.

Les marqueurs de groupe ont deux faces—la face arrière permet de cacher le type de vaisseau et ses caractéristiques. Les marqueurs de groupe **et leur marqueur numérique** sont cachés aux autres joueurs et ne sont révélés que lors des combats. L'autre face contient les infos suivantes: Type, Classe, Puissance d'Attaque, Valeur de Défense, Taille de la coque et numéro d'identification du groupe.



Valeur de Défense

**2.3.2 Type:** Le type de vaisseau est indiqué par les deux lettres majuscules en haut à gauche des marqueurs. Les types de vaisseau sont les suivants:

- |                                |                       |
|--------------------------------|-----------------------|
| <b>BB:</b> Vaisseaux de combat | <b>F:</b> Chasseurs*  |
| <b>BC:</b> Croiseurs de combat | <b>R:</b> Raiders*    |
| <b>CA:</b> Croiseurs           | <b>SC:</b> Eclaireurs |
| <b>CV:</b> Transports*         | <b>SW:</b> Démineurs* |
| <b>DD:</b> Destroyers          | <b>SY:</b> Arsenaux   |
| <b>DN:</b> Cuirassés           |                       |

\*Ces vaisseaux sont disponibles dans les règles avancées.



**2.3.3 Classe:** Cette lettre permet de déterminer quel vaisseau tire en premier lors du combat (A fait feu avant B).

**2.3.4 Puissance d'attaque:** La valeur nécessaire pour toucher (un 4 signifie que vous avez besoin d'un 4 ou moins pour toucher la cible).

**2.3.5 Valeur de Défense:** La Défense est indiquée à côté de la valeur d'attaque. Un destroyer par exemple a une valeur de défense de "0". Ce nombre modifie le dé de l'attaquant; donc plus cette valeur est élevée, plus il est difficile de toucher ce vaisseau en combat.

**2.3.6 Taille de la coque:** La taille de la coque est la valeur indiquée après le "x". Elle indique le nombre de touches requises pour détruire un vaisseau dans le groupe. Par exemple, la taille de coque d'un destroyer est "1": il est détruit s'il est touché une fois. La coque d'un croiseur est de 2, donc deux touches sont requises pour détruire un croiseur. La taille de la coque détermine aussi le coût de maintenance du vaisseau, la quantité de technologie qu'un vaisseau peut transporter et la capacité de construction nécessaire

pour construire un vaisseau dans un arsenal. La taille de la coque est imprimée sur le marqueur de groupe mais cette valeur s'applique à chaque vaisseau du groupe.

**2.3.7 Numéro d'identification du groupe:** Utiliser cette valeur pour identifier le groupe dans le tableau des technologies des vaisseaux.

## 2.4 MARQUEURS NUMERIQUES



Chaque groupe en jeu doit comporter un marqueur numérique afin d'indiquer le nombre de vaisseaux représentés par ce marqueur.

*EXEMPLE:* S'il y a 2 croiseurs de même niveau technologique dans un groupe de croiseurs, placez un marqueur 2 sous le groupe. Même s'il n'y a qu'un seul vaisseau dans le groupe, placez un marqueur 1 en dessous. Votre adversaire devra deviner combien de vaisseaux comporte ce groupe.

## 2.5 VAISSEAUX ISOLES (NON GROUPES)

Les vaisseaux colonie, les vaisseaux marchands\* et les vaisseaux miniers sont des vaisseaux "non groupés". Ils représentent un seul vaisseau — ne placez jamais de marqueur numérique sous ces pions et placez-le toujours face visible.

\* Les vaisseaux marchands (MS Pipeline) ne sont utilisés que dans les règles avancées.



## 2.6 MARQUEURS DE DEGATS



Placez un marqueur de dégâts sur un groupe pour repérer facilement les touches subies par ce groupe lors de la phase de combat. Retirez tous les marqueurs de dégâts à la fin de la phase de combat (cf 5.6).

## 2.7 PLANETES MERES (HOME)



Une planète mère représente la planète d'origine de chaque joueur ainsi que les possibles installations sur les lunes et les planètes d'un même système solaire. Chaque joueur commence avec une planète mère à partir de laquelle il va explorer la galaxie. Ce monde commence avec une capacité de production de 20 PC. Les règles qui s'appliquent aux colonies s'appliquent aussi aux planètes mères.

## 2.8 MARQUEURS NUMERIQUES DE COLONIES



Ce sont des marqueurs qui portent la mention "Colony" et qu'il faut placer sur les colonies pour visualiser la croissance de celle-ci sur une planète. Plusieurs de ces pions contiennent le mot "Home"; utilisez-les lorsque votre planète mère subit des dégâts.

## 2.9 DES

Le jeu est fourni avec plusieurs dés à dix faces que vous utiliserez pour tous les lancers dans le jeu. Un résultat "0" représente un 10.

## 3.0 Séquence de Jeu

Au premier tour de jeu, les joueurs lancent un dé pour déterminer le premier joueur (ordre de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre). Après le premier tour, l'ordre de jeu est déterminé par une enchère lors de la phase économique (7.4). Voici la Séquence de jeu:

### A. Détermination du premier joueur (7.4)

#### B. Tour 1:

##### *Joueur 1:*

- Mouvement (4.0)
- Combat (5.0)
- Exploration (6.0)

*Joueur(s) 2-4:* identique au joueur 1

#### C. Tour 2: même séquence que dans le tour 1

#### D. Tour 3: même séquence que dans le tour 1

**E. Phase économique (7.0)**— Tous les joueurs exécutent cette phase simultanément, pas dans l'ordre de jeu.

Indiquez le tour actuel grâce au marqueur de tour sur la piste de tour du plateau de jeu. Après la phase économique, le marqueur de tour est remis sur 1. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte.

## 4.0 Mouvement

### 4.1 PROCEDURE DE MOUVEMENT

Les unités se déplacent de système en système (d'hex à hex). La distance à laquelle une unité peut se déplacer est déterminée par le niveau de technologie de mouvement du vaisseau et se mesure en hex. Le mouvement est volontaire; un joueur peut déplacer un, plusieurs ou tous ses groupes, voire aucun, dans la même phase de mouvement. **Les unités peuvent être déplacées ensemble ou séparément.** Au début du jeu, le niveau de technologie de tous les joueurs est de "1" : donc chaque unité ne peut bouger que d'un hex pendant la phase de mouvement de chaque tour. Si vous développez votre technologie de mouvement (lors de la phase économique, 7.5) et que vous améliorez le vaisseau (9.10.4), vous augmenterez le nombre d'hex que pourra parcourir chaque vaisseau dans un tour, comme suit:

- **Niveau 2:** Les vaisseaux se déplacent d'1 hex aux deux premiers tours et de 2 au troisième tour.
- **Niveau 3:** Les vaisseaux se déplacent d'1 hex au premier tour, mais peuvent se déplacer de 2 hex au deuxième et au troisième tour.
- **Niveau 4:** Les vaisseaux se déplacent de 2 hex à chaque tour.
- **Niveau 5:** Les vaisseaux se déplacent de 2 hex aux deux premiers tours, et de 3 au troisième tour.
- **Niveau 6:** Les vaisseaux se déplacent de 2 hex au premier tour, mais peuvent se déplacer de 3 hex au deuxième et au troisième tour.

**Vaisseaux miniers, Vaisseaux colonie, Vaisseaux marchands et mines :** Quel que soit votre niveau technologique de mouvement, ces vaisseaux ne se déplacent que d'1 seul hexagone à chaque tour.

**Bases et Arsenaux:** Ces unités ne peuvent se déplacer.

**Leurres:** Les leurres se déplacent à la vitesse actuelle du niveau de Technologie du joueur.

### 4.2 RESTRICTIONS AU MOUVEMENT

Une unité ne peut entrer dans un hex qui contient un marqueur de système caché (non exploré), une Nébuleuse ou des Astéroïdes, *sauf* si elle commence son tour adjacente. De plus, le fait d'entrer dans un hex qui contient un de ces marqueurs termine le mouvement de l'unité, quel que soit son niveau technologique de mouvement.

*EXEMPLE: Un groupe qui pourrait se déplacer de 2 hex commence son mouvement adjacent à un hex contenant un marqueur d'astéroïdes. Il peut pénétrer dans l'hex mais il doit s'arrêter ensuite.*

Les unités qui n'ont pas de puissance d'attaque (vaisseaux colonie, leurres, vaisseaux miniers) ne peuvent pas pénétrer dans un hex qui contient un marqueur non exploré, une unité ennemie, ou une colonie ennemie **à moins qu'un vaisseau avec une valeur d'attaque pénètre aussi dans cet hex (il n'a pas besoin d'avoir débuté son mouvement à partir du même hex)**

### 4.3 HEXAGONES OCCUPES PAR L'ENNEMI

Les unités doivent cesser immédiatement tout mouvement lorsqu'elles entrent dans un hex occupé par des unités ennemies avec une puissance d'attaque et doivent de plus les attaquer lors de la phase de combat. Si une unité entre dans un système qui ne contient que des unités ennemies sans puissance d'attaque (leurre, vaisseau colonie, etc.), ces unités sans défense sont éliminées et n'arrêtent pas le mouvement (**ni ne révèlent les vaisseaux ou la technologie**). Les unités attaquant peuvent continuer leur mouvement. Les unités peuvent ignorer les colonies ennemies sur une planète et traverser l'hexagone ou s'y arrêter. Si une unité s'arrête dans un hex contenant une colonie ennemie, cette unité peut attaquer lors de la phase de combat.

### 4.4 PLANETES ET COLONISATION

Une planète sans colonie n'a pas d'effet sur le mouvement. Une planète non colonisée peut l'être par un vaisseau colonie (8.4).

Une planète colonisée ne peut être colonisée à nouveau tant que la précédente colonie n'a pas été détruite (5.10.3).

#### 4.4.1 Démarrer un processus de Colonisation



Placez le vaisseau colonie (face visible) sur le marqueur de planète. Vous pouvez faire cette action au même tour où le vaisseau colonie s'est déplacé dans cet hex, ou après une attaque réussie dans cet hex. Dès que vous annoncez une colonisation de cette façon, le vaisseau colonie ne peut plus se déplacer. La colonisation a commencé et le vaisseau colonie s'est démantelé afin de fournir tout le matériel nécessaire aux colons. **A partir de cet instant, c'est une nouvelle colonie.** La colonisation prend du temps et la colonie va se développer lors des prochaines phases économiques (7.7).

#### 4.4.2 Coloniser les planètes arides (Barren)



Certaines planètes sont des planètes dites "arides" (barren). Il est impossible de les coloniser sans la technologie de terraformation (9.7).

Lorsqu'une planète aride est colonisée, la planète fonctionne comme n'importe quelle autre planète. Elle fournit des ressources et se développe comme toute autre planète non aride. Si une colonie sur une planète aride est détruite, la planète redevient immédiatement une planète aride (barren).

## 5.0 Combat

### 5.1 PROCEDURE DE COMBAT

**5.1.1 Généralités :** Le combat a lieu lors de la phase de combat dès que des unités de plusieurs joueurs sont dans le même hex. Le combat est obligatoire et se déroule dans un hex. Le joueur dont les unités sont entrées dans un hex et ont initié le combat est l'attaquant; l'autre joueur est le défenseur. S'il y a plus d'une bataille, l'attaquant détermine l'ordre de résolution des combats. Les unités de l'attaquant et du défenseur peuvent faire feu, souvent plusieurs fois lors du combat, et le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un seul joueur ait encore des unités dans l'hex.

**5.1.2 Déplacement des unités hors de la carte :** Déplacez toutes les unités engagées en combat hors du plateau vers un endroit adapté. Posez un marqueur de bataille sur le système où a lieu le combat.

Les belligérants révèlent leurs unités et les positionnent en "ligne de bataille". Les leurres sont retirés et éliminés avant le début du combat. Chaque ligne de combat doit être organisée en fonction de la classe des vaisseaux (les classes A d'un côté, les B à côté, etc.).

**5.1.3 Détermination de la protection en combat (Combat screening):** Ensuite, chaque joueur compte le nombre de ses vaisseaux (avec une valeur d'attaque) impliqués dans la bataille. Le joueur qui en possède le plus a la possibilité de faire en sorte que certains de ses vaisseaux soient protégés par d'autres : il s'agit de la protection en combat (cf 5.7).

**5.1.4 Détermination du bonus de taille de flotte:** Si un joueur aligne deux fois plus d'unités (sans compter les unités protégées) de combat, que son adversaire, ses unités attaquantes bénéficient d'un bonus de +1 à leur valeur d'attaque. Déterminez ce bonus au début de chaque tour de combat. Il est possible en effet qu'au fil de la bataille et en fonction des vaisseaux détruits ou en retraite, la différence de taille entre les flottes change. Ainsi, un joueur qui bénéficie de ce bonus en début de combat, pourrait le perdre, et vice versa.

Le camp qui possède le moins de vaisseau ne subit aucun malus à ses tirs.

**5.1.5 Résolution du combat :** Les joueurs résolvent le combat en commençant par les unités de classe A, puis de classe B, puis C... jusqu'à ce que tous les vaisseaux aient pu tirer.

Un vaisseau ne peut pas tirer plus d'une fois en combat mais peut être la cible de plusieurs tirs.

**5.1.6 Répétition de la procédure si nécessaire:** Si les deux camps ont toujours des vaisseaux dans l'hex après le premier tour de combat, commencez un deuxième tour de combat en commençant par la phase de protection des vaisseaux (cf 5.1.3). Il n'y a pas de limite de tours à un combat. A la fin du premier tour, une unité qui a une opportunité de tir sur une cible a la possibilité de retraire au lieu de tirer (cf 5.9).

### 5.2 ORDRE DE TIR

Le tir lors d'un combat n'est JAMAIS simultané. Les vaisseaux de classe A tirent avant ceux de classe B, ceux de classe B tirent avant ceux de classe C, etc. Si les deux joueurs s'affrontent avec des groupes de même classe, le groupe appartenant au joueur possédant le niveau de technologie Tactiques le plus élevé tire en premier. Si la classe et le niveau de Tactique est identique chez les deux joueurs, alors le groupe du défenseur tire en premier. Si le combat a lieu dans un système comportant des astéroïdes ou une nébuleuse, la classe de tous les vaisseaux est E, quelle que soit leur valeur imprimée sur le pion (cf Conditions spéciales 5.8).

*NOTE: Il est possible que toutes les unités d'un joueur puissent tirer avant même que son adversaire n'ait pu lancer les dés. Il est aussi possible qu'un vaisseau soit détruit avant même qu'il ait pu tirer une seule fois. Le niveau de développement de la technologie Tactiques est alors déterminant.*

### 5.3 QUI PEUT TIRER

Seules les unités possédant une puissance d'attaque peuvent tirer. Une unité de combat peut tirer sur toutes les unités ennemies du système sauf les unités protégées (cf 5.7). Si les vaisseaux font partie d'un même groupe, ils peuvent tout de même faire feu individuellement sur des cibles différentes. Dans les règles avancées, les escadrons de chasseurs peuvent aussi tirer (cf 11.2), et ce indépendamment des Transports (cf 11.1).

### 5.4 UNITES NON COMBATTANTES

Les vaisseaux qui ne possèdent pas de puissance d'attaque (Vaisseaux Colonie, Vaisseaux Miniers et Vaisseaux Marchands) ne peuvent pas retraire et sont automatiquement détruits s'ils sont capturés seuls ou si tous les vaisseaux de combat qui les accompagnent sont éliminés ou retrairent. Les colonies (sur les planètes) n'ont pas non plus de potentiel de combat, mais ne sont pas automatiquement détruites (cf 5.10).

### 5.5 RESOLUTION DU TIR

- Sélectionnez une unité qui tire et une cible. Additionnez la puissance d'attaque de l'unité qui tire à son niveau de technologie d'attaque (9.2). Ce résultat est la puissance d'attaque totale.

*Par exemple : un croiseur de combat a une puissance d'attaque de 5 et s'il possède un niveau de technologie d'attaque de 1, son potentiel de combat final est de 6.*

- Augmentez le potentiel de combat de l'attaquant de +1 si le bonus de taille de Flotte (5.1.4) s'applique.

- Ensuite, additionnez la valeur de défense de la cible à son niveau de technologie de défense et soustrayez ce résultat du potentiel d'attaque total pour obtenir la valeur "pour toucher". L'attaquant jette un dé pour chaque vaisseau dans le groupe et si le lancer de dé est égal ou inférieur au nombre nécessaire pour toucher, l'attaquant a touché la cible. Un lancer de dé de 1 est TOUJOURS un succès, quelle que soit la valeur nécessaire requise. Les dés peuvent être lancés un par un pour chaque vaisseau et les résultats peuvent être consultés avant de décider quelle sera la prochaine cible.

*EXEMPLE: si une cible a une valeur de défense de 1 et une technologie de défense de 1, il faut soustraire 2 de la valeur totale d'attaque..*

*Si le croiseur de combat de l'exemple précédent est l'unité qui tire, il aurait besoin d'un 4 ou moins pour toucher.*

**Important:** Le modificateur dû à la technologie d'attaque et de défense ne peut excéder la taille de la coque du vaisseau (cf 9.2).

### 5.6 ENREGISTRER LES DEGATS



Les dégâts sont cumulatifs et sont identifiés par le placement de marqueurs de dégâts sur ou à côté du marqueur de groupe lors de la bataille. Quand un vaisseau reçoit des touches égales à la taille de sa coque, il est détruit. Ajustez le marqueur numérique sous le marqueur de groupe pour refléter la perte du vaisseau. Si le groupe n'avait qu'un seul vaisseau, retirer le marqueur de groupe du jeu.

*EXEMPLE: Le groupe de croiseur #1 a 2 croiseurs. Donc, au début du combat, il y a un marqueur numérique 2 sous le groupe. Pendant le combat, un des croiseurs subit un dégât, on place donc un marqueur de dégâts 1 sur le*

marqueur de groupe pour enregistrer la touche. Plus tard dans le combat, le même croiseur reçoit une deuxième touche. On retire le marqueur de dégâts 1 et on retourne le marqueur numérique sous le marqueur de groupe sur 1 pour montrer qu'il ne reste qu'un seul croiseur dans le groupe. Si le croiseur est détruit ensuite, retirez les marqueurs de groupe et numérique.

Il n'est pas possible d'endommager en même temps deux ou plusieurs vaisseaux d'un même groupe; tous les dégâts doivent être appliqués à un seul vaisseau tant que celui-ci n'est pas détruit. Lorsque c'est le cas, il est alors autorisé d'endommager un autre vaisseau dans le même groupe.

Sauf à être détruit, les dégâts ne diminuent en rien les capacités d'un vaisseau. **S'il en a la possibilité, un vaisseau endommagé peut être positionné sous un nouveau groupe et peut retraire (5.9) ou être protégé (5.7).** A la fin d'un combat, si un vaisseau a subi des dégâts mais n'est pas détruit, tous les dégâts sont retirés. Ainsi, les vaisseaux sont considérés comme étant automatiquement réparés après combat (le tour représente une longue période de temps lors de laquelle l'équipage peut réparer les dommages subis).

**EXEMPLE:** Un vaisseau de combat du groupe BB #2 subit 2 dégâts en combat. Ces dommages sont retirés à la fin du combat en cours.

## 5.7 PROTECTION EN COMBAT

Au début de chaque phase de tir, si un joueur a plus de vaisseau avec un potentiel de combat que son adversaire, il peut protéger certains vaisseaux.

Le joueur peut protéger un nombre de vaisseaux égal à la différence avec son ennemi. Cette manœuvre de protection est toujours volontaire.

**EXEMPLE:** Si l'attaquant a 10 vaisseaux capables de se battre et que le défenseur en a 5, alors l'attaquant pourra protéger jusqu'à 5 de ses vaisseaux.

Avant de lancer les dés pour résoudre le tir, mettez de côté les vaisseaux protégés, s'il y en a. Ils ne pourront pas tirer ou être pris pour cible. Ils ne pourront retraire que lorsque ce sera leur tour de manœuvrer (cf 5.9). Les joueurs peuvent changer la composition des vaisseaux protégés au début de chaque tour de combat—donc des unités qui ont tiré au premier tour peuvent être protégées ensuite et vice versa.

Tous les vaisseaux qui n'ont pas de capacités de combat sont automatiquement protégés lors des batailles (cf 5.9.1).

## 5.8 CONDITIONS SPECIALES



**5.8.1 Astéroïdes:** Si le combat a lieu dans un système qui comporte des astéroïdes, le niveau de technologie d'attaque de toutes les unités est considéré comme étant de 0, quel que soit le niveau réel de technologie. De plus, la classe de tous les vaisseaux engagés en combat est considérée comme étant E,

quelle que soit la valeur imprimée sur le pion. L'ordre de tir des vaisseaux n'est déterminé que par la technologie Tactique des unités impliquées. Cela représente la protection supplémentaire fournie par les astéroïdes et les difficultés à se battre efficacement et à mettre en œuvre son armement de façon optimale dans un champ d'astéroïdes.

**Note :** la valeur d'attaque d'un vaisseau n'est pas affectée.



**5.8.2 Nébuleuse :** Si le combat a lieu dans un système qui comporte une nébuleuse, le niveau de technologie de défense de toutes les unités est considéré comme étant de 0, quel que

soit le niveau réel de technologie. De plus, la classe de tous les vaisseaux est considérée comme étant E. Cela représente les difficultés à se battre à très courte portée. L'ordre de tir n'est déterminé que par le niveau de technologie Tactique des joueurs impliqués.

**Note** La valeur de défense d'un vaisseau n'est pas affectée.

## 5.9 RETRAITES

**5.9.1 Généralités:** La retraite est une action volontaire. A tout moment **après** le premier tour de tir, un vaisseau peut choisir de retraire au lieu de tirer. Il ne peut faire cette action que lorsque son tour de tirer est venu. Un joueur peut avoir à placer un nouveau marqueur de groupe sur le plateau en cas de retraite (c'est-à-dire si un vaisseau du groupe retraire en laissant le reste du groupe dans l'hex). Les bases **et les arsenaux** ne peuvent retraire et doivent rester dans l'hex. **UNITES NON COMBATTANTES:** Les vaisseaux colonie, miniers et marchands ne peuvent retraire — ils sont trop lents pour s'échapper du combat. Si ces vaisseaux sont abandonnés par les unités de combat, ils sont détruits.

**5.9.2 Vers où retraire?:** Un vaisseau en retraite doit être déplacé dans un hex adjacent. L'hex ne doit pas contenir d'unités ennemies (y compris des colonies ou des unités non combattantes). Un vaisseau en retraite ne peut être déplacé dans un système qui n'a pas encore été exploré. Un vaisseau **doit** retraire dans un hex qui est à égale distance ou plus proche d'une des colonies que l'hex dont il se retire (**sans compter une éventuelle colonie dans l'hexagone duquel le vaisseau retraire**).

Si, en fonction des conditions énoncées ci-dessus, aucune voie de retraite n'est possible, alors le vaisseau ne peut pas retraire.

## 5.10 COLONIES & COMBAT

**5.10.1 Procédure:** Un vaisseau dans un système occupé par une colonie ennemie peut attaquer la colonie, mais seulement après que tous les combats avec d'éventuels vaisseaux sont résolus. Si tous les vaisseaux ennemis ont été détruits ou ont retraire, alors la colonie peut être attaquée. Chaque vaisseau ne peut tirer qu'une seule fois sur la colonie, et la colonie ne peut pas répliquer. Un vaisseau ne peut tirer sur une colonie que lors de sa phase de combat (pas lors de la phase de combat du joueur qui possède la colonie), mais il peut tirer lors de chaque tour qu'il passe dans l'hex. Chaque colonie a une valeur de défense de 0 et n'a aucune technologie de défense. Seule la puissance de combat combinée à la technologie d'attaque est utilisée pour la détermination des chances de toucher. Le modificateur de taille de flotte (5.1.4) est ignoré lors du tir sur une colonie.

**5.10.2 Effet des dégâts:** un tir réussi sur une colonie réduit la valeur de celle-ci d'un cran. Une colonie avec 5 PC est réduite à 3 PC, une colonie à 3 PC est réduite à 1 PC. Une colonie à 1 PC qui reçoit un dégât est détruite (retirez le marqueur de colonie — désormais la planète peut être colonisée à nouveau par un autre vaisseau colonie). **Une planète nouvellement colonisée – le vaisseau colonie a été placé sur la planète mais n'a pas encore été retourné sur sa face colonie – nécessite aussi un seul dégât pour être détruit.** Si la planète mère d'un joueur est touchée, les PC de celle-ci sont réduits par incréments de 5. Le premier dégât réduit la planète mère à 15 PC, puis à 10, et enfin à 5. Une planète mère avec un marqueur 5 PC est détruite dès qu'elle subit un nouveau dégât.

**5.10.3 Colonies endommagées:** Les colonies réduites fonctionnent normalement. Elles fournissent des PC (comme indiqué sur le marqueur) et se développent lors de la phase économique.

Si elle est réduite complètement, et donc détruite, la planète peut être recolonisée. Si le joueur attaquant a un vaisseau colonie dans l'hex, il peut immédiatement initier le processus de colonisation (cf 4.4.1).

### 5.11 L'APRES COMBAT

Les vaisseaux révélés en combat sont remis sur la carte mais restent face visible et peuvent être examinés (capacités des vaisseaux et valeurs numériques) par les autres joueurs à tout moment. Si ces vaisseaux commencent un tour dans le même hex que l'une de leurs colonies, ils peuvent à nouveau être retournés sur leur face cachée (les marqueurs numériques sont cachés également) avant de se déplacer. Ils demeurent cachés jusqu'au prochain combat auquel ils participeront.

## 6.0 Exploration

A part les planètes mères, au début du jeu, tous les systèmes sont inexplorés. Les marqueurs système sont positionnés face cachée lors du placement.

### 6.1 PROCEDURE D'EXPLORATION



Si, lors de la phase d'exploration, une unité s'arrête dans un hex comportant un marqueur de système inexploré, elle doit explorer ce système. Retournez le marqueur et révélez son identité à tous les joueurs. Appliquez immédiatement les effets. Les croiseurs équipés de la technologie Exploration peuvent modifier cette procédure et explorer pendant le mouvement.

### 6.2 PLANETES, NEBULEUSES ET ASTEROIDES

Ces marqueurs restent sur l'hex et affectent le déroulement de la partie.

- Planètes: Peuvent être colonisées (4.4)
- Nébuleuses et astéroïdes: Affectent le mouvement (4.2) et le combat (5.8).

### 6.3 TROUS NOIRS



Une unité qui se déplace dans un hex contenant un trou noir doit momentanément s'arrêter et vérifier qu'elle survit au trou noir. Chaque vaisseau du groupe doit être testé individuellement. Sur un lancer de 1-6, le vaisseau est intact; sur un lancer de 7-10, il est détruit. Cette procédure révélera évidemment le nombre de vaisseaux qui ont pénétré dans l'hex. Ce lancer de dé est fait dès que l'unité pénètre dans le trou noir. Les unités qui commencent leur phase de mouvement dans un trou noir n'ont pas à lancer les dés à nouveau, sauf s'ils en sortent pour y entrer à nouveau. Si l'unité survit à la rencontre avec le trou noir, elle peut continuer à bouger (en fonction de ce que permet son niveau de technologie de mouvement). Le trou noir reste dans l'hex jusqu'à la fin du jeu.

### 6.4 DANGER!



L'espace est dangereux, surtout les zones inexplorées. Quand ce marqueur est révélé, toutes les unités dans l'hex sont détruites. Le marqueur est retiré du jeu et l'hex reste vide.

### 6.5 SUPERNOVA



Une supernova domine ce secteur de l'espace. Une unité qui révèle une supernova doit immédiatement retraiter vers l'hex qu'elle vient juste de quitter. La supernova reste en jeu jusqu'à la fin de la partie. Aucune unité ne peut passer ou retraiter par ce système.

### 6.6 PERDU DANS L'ESPACE



Quand une unité révèle ce marqueur, le joueur à la droite du joueur qui a révélé ce marqueur déplace immédiatement l'unité d'1 hex dans n'importe quelle direction. Si plus d'une unité est dans l'hex, toutes les unités présentes doivent être déplacées ensemble empilées.

Si la ou les unités sont placées dans un hex comportant un système inexploré, ce système doit immédiatement être exploré. Si la ou les unités sont déplacées sur des unités ennemies, un combat se déclenche immédiatement. Le marqueur "Perdu dans l'espace (*Lost in space*) est retiré du jeu après l'action de déplacement des unités. L'hex reste vide.

### 6.7 MINERAI

Ce marqueur représente une ressource précieuse et vitale.

**6.7.1 Caractéristiques:** Le marqueur n'a aucun effet sur le mouvement ou le combat et reste dans l'hex jusqu'à ce qu'il soit tracté par un vaisseau minier. Les minerais ne peuvent pas être volontairement détruits. S'il est tracté vers une colonie ou une planète mère, le marqueur Minerai est retiré du jeu lors de la phase économique et génère un bonus unique (une seule fois) de PC égal à la valeur imprimée sur le marqueur (si la colonie ou la planète mère n'est pas sous blocus—cf 7.1).



**6.7.2 Procédure de remorquage:** Seul un vaisseau minier peut remorquer un marqueur de Minerai. Un vaisseau minier ne peut transporter qu'un marqueur de minerai à la fois. Pour indiquer que le minerai est remorqué, placez le marqueur sur le vaisseau minier concerné. Cette action ne coûte rien et peut être effectuée à tout moment. Quand le vaisseau et sa cargaison atteignent un hex de colonie (même une colonie à peine formée) ou la planète mère, le minerai peut être "déposé" sur la planète; il y restera jusqu'à la phase économique. Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs de minerai qui peuvent être déposés sur la même planète colonisée. Un marqueur de minerai, une fois remorqué par un vaisseau minier, laisse l'hex vide. Un vaisseau minier ne peut pas se débarrasser de sa cargaison dans l'espace pour tracter une plus grande quantité de minerai.

**6.7.3 Destruction:** Si un vaisseau minier est détruit alors qu'il remorque un marqueur de minerai (ou une épave spatiale), le minerai/épave spatiale est détruit aussi. Par conséquent, si une colonie sur laquelle ont été déposés du minerai ou une épave spatiale est détruite avant la phase économique, le minerai ou l'épave sont détruits aussi.

### 6.8 EPAVE SPATIALE (SPACE WRECK)



Un vaisseau spatiale hors d'état appartenant à une civilisation avancée a été découvert.

Ce vaisseau peut être remorqué vers une planète mère ou une colonie de la même façon que le minerai (6.7.2).

Au lieu d'un bonus en PC, l'épave donne une technologie gratuite lors de la phase économique (cf 7.2).

Pour déterminer quelle technologie est acquise, lancez un dé et consultez la table de technologie des épaves spatiales.

Si la technologie obtenue suite au lancer de dé est déjà à son niveau maximum dans cette catégorie, le bonus gratuit est perdu. Quel que soit le résultat, retirez le marqueur d'épave spatiale du jeu à la fin de la phase économique. Les épaves spatiales ne peuvent être volontairement détruites.

## 6.9 DISTORSIONS DE L'ESPACE (WARP POINTS) ET MACHINES DU JUGEMENT DERNIER (DOOMSDAY MACHINES)

Ces marqueurs ne sont utilisés que dans les règles optionnelles (16.0 et 17.0). Retirez le marqueur du jeu si un marqueur *Warp point* ou *Doomsday Machine* est révélé. Nous déconseillons leur utilisation avant que vous n'ayez quelques parties au compteur!

## 7.0 Phase Economique

La phase économique a lieu à la fin de tous les troisièmes tours de jeu. Cette phase consiste en une séquence d'actions que les joueurs accomplissent secrètement et simultanément:

- Collectez les revenus des colonies (7.1)
- Collectez les revenus du Minerai (7.2)
- Collectez les revenus des vaisseaux marchands (10.1.2) *Règles avancées seulement*
- Déduisez le coût lié à la maintenance (7.3)
- Enchérissez pour déterminer le premier joueur (7.4)
- Achetez les unités et les technologies (7.5)
- Placez les unités achetées dans les colonies aptes à les accueillir (7.6)
- Ajustez les marqueurs des colonies afin de refléter leur développement (7.7)

Une feuille de production est fournie; elle liste les différentes étapes à accomplir et vous permet d'enregistrer les points de construction (PC) produits et dépensés pour chaque action.

### 7.1 COLLECTE DES REVENUS DES COLONIES

Chaque pion colonie comporte une valeur qui représente sa valeur en PC. Au début de la phase économique, additionnez les PC de toutes vos colonies et notez la somme obtenue sur votre feuille de production : il s'agit de vos revenus.

*EXEMPLE: Un joueur a colonisé 2 mondes en plus de sa planète mère. Il obtient 20 PC pour la planète mère et 5 PC pour chaque colonie. Au total, ses revenus se montent à 30 PC, qu'il inscrit sur sa feuille de production.*

Un vaisseau colonie vaut 0 PC et restera sans valeur tant qu'il ne sera pas retourné sur sa face "Colonie" (cf 7.7).

**Blocus:** Une colonie sur laquelle se trouvent des unités ennemies (et aucune unité amie, dans le cas d'un Raider ennemi) ne produit aucun revenu, mais se développe tout de même normalement (cf 7.7). **Seules les unités possédant une puissance d'attaque peuvent opérer un blocus sur une colonie ennemie.**

### 7.2 COLLECTE DES REVENUS DU MINERAI

Additionnez la valeur de tous les marqueurs de minerai transportés par les vaisseaux miniers vers vos colonies sans blocus depuis la précédente phase économique. Notez cette somme sur la feuille de production et retirez les marqueurs minerai du jeu.

C'est un bonus immédiat et non permanent. Si le joueur a récupéré une épave spatiale (6.8), lancez maintenant le dé de gain de technologie sur la table correspondante.

### 7.3 MAINTENANCE

**7.3.1 Coût de Maintenance :** Chaque vaisseau a une valeur de maintenance égale à la taille de sa coque. Additionnez la taille de coque de tous vos vaisseaux

et notez la somme sur votre feuille de production. Les bases, colonies, vaisseaux colonie, vaisseaux miniers et arsenaux n'ont pas de coût de maintenance.

Soustrayez la maintenance de vos revenus. Si le coût total de maintenance excède les revenus d'un joueur, le revenu net du joueur est de 0.

*EXEMPLE: Un joueur possède un groupe de 3 croiseurs. Chaque croiseur a un coût de maintenance de 2 PC (taille de coque = 2); donc le groupe nécessite 6 PC pour être entretenu. Le joueur soustrait cette valeur de ses revenus et note le reliquat sur sa feuille de production.*

**7.3.2 Retirez du jeu certains vaisseaux :** A tout moment pendant son tour, un joueur peut retirer du jeu certaines de ses unités sur le plateau (ces vaisseaux retirés du jeu peuvent être construits à nouveau et revenir en jeu). Cette action permet de ne pas payer les coûts de maintenance des vaisseaux retirés. Cette action permet aussi de "faire de la place" dans les flottes pour de nouveaux vaisseaux plus récents et technologiquement avancés.

### 7.4 ENCHERES POUR DETERMINER LE PREMIER JOUEUR

*Cela représente les ressources, le ravitaillement, les moyens et le capital dépensé pour accélérer les délais de production, etc.*

Notez un nombre de PC sur votre feuille de production. La plus haute enchère aura le privilège de déterminer l'ordre de jeu pour le prochain tour. Cette enchère est optionnelle; vous pouvez proposer 0 PC et il n'y a pas de limites (à part le nombre total de PC dont disposent les joueurs). Le gagnant de l'enchère choisit quel joueur commencera le tour suivant. L'ordre du tour se fera dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette ordre reste effectif jusqu'à la prochaine phase économique. Quel que soit le joueur qui a emporté l'enchère, tous les joueurs doivent soustraire le montant de leur enchère de leur total de PC. En cas d'égalité (même une égalité à 0), le joueur qui était déjà premier joueur à ce tour (parmi les joueurs à égalité) l'emporte. Les enchères sont révélées après la phase économique. Au premier tour, l'ordre de jeu est déterminé aléatoirement.

### 7.5 ACHAT DES UNITES ET DES TECHNOLOGIES

**7.5.1 Procédure:** Les joueurs peuvent maintenant dépenser des PC pour acheter de nouveaux niveaux de technologie et des vaisseaux. Les coûts correspondants sont listés sur le tableau des technologies et de la recherche. Notez chaque achat sur votre feuille de production. S'il vous reste des PC à l'issue de cette phase, vous les conservez pour le tour suivant.

**7.5.2 Limites de construction initiales :** Au début du jeu, un joueur ne peut construire que des Eclaireurs, des vaisseaux colonie, des vaisseaux miniers, **des leurres**, et des arsenaux. Les autres types de vaisseaux ne pourront être construits que lorsqu'un joueur aura un niveau de technologie suffisamment avancé.

**7.5.3 Niveau de technologie du vaisseau :** Quand vous achetez un vaisseau, il est automatiquement doté des dernières avancées technologiques à votre disposition. Si vous achetez un niveau de technologie et un vaisseau dans la même phase économique, le nouveau niveau de technologie s'appliquera au vaisseau nouvellement construit.

Néanmoins, les vaisseaux déjà en jeu ne sont pas automatiquement améliorés.



Utilisez votre tableau des technologies pour repérer les niveaux de technologie de tous vos groupes.

**7.5.4 Limites aux achats :** Si tous les pions Groupe d'un type de vaisseau sont déjà en jeu, vous ne pouvez plus construire de vaisseaux de ce type (sauf si vous retirez des vaisseaux d'un de vos groupes afin de réutiliser le marqueur pour les vaisseaux nouvellement construits).

## 7.6 PLACEZ LES UNITES ACHETÉES

**7.6.1 Procédure:** les unités achetées sont placées dans les arsenaux (*Ship Yards*). Au niveau 1 de technologie des arsenaux, un seul vaisseau avec une coque de x1 peut être placé sur chaque arsenal. Si 2 arsenaux de niveau 1 occupent le même système, deux points de coque peuvent être placés sur l'arsenal (soit un vaisseau de coque x2, soit 2 vaisseaux de coque x1). Il n'y a pas de limite au nombre d'arsenaux qui peuvent occuper le même système. Pour acheter un vaisseau, vous devez disposer de la capacité d'arsenal nécessaire. Cette capacité peut être augmentée en développant la technologie des arsenaux (9.6). [Les nouveaux vaisseaux peuvent être ajoutés aux groupes existant dans le même hex s'ils sont du même type et du même niveau technologique.](#)

*EXEMPLE: Si un joueur a 2 arsenaux et un niveau de technologie d'arsenal de 1, il ne peut y placer que 2 DD (destroyers) ou 2 vaisseaux colonie, ou 2 démineurs, ou un 1 C (croiseurs) A, ou 1 escadron de chasseurs et un démineur, etc.*

**7.6.2 Unités cachées :** Les unités de combat sont placées face cachée lorsqu'elles sont construites et ne sont pas révélées tant qu'un combat n'a pas lieu (cf 5.11).

*NOTE DE CONCEPTION: Il est évident que les autres joueurs vous verront manipuler les pions, mais vous n'avez pas à annoncer ce que vous construisez ou retirez. Les groupes cachés ainsi que leurs marqueurs numériques ne peuvent pas être examinés par les autres joueurs avant qu'ils ne soient engagés en combat.*

## 7.7 AJUSTEZ LES REVENUS DES COLONIES

Une colonie doit se développer pour atteindre sa capacité maximale. Lors de la phase économique, la capacité de toutes les colonies est augmentée pour simuler ce développement. Les colonies avec 3 PC deviennent des colonies de 5 PC (taille maximale). Les colonies avec 1 PC deviennent des colonies de 3 PC. Enfin, les vaisseaux colonie sur les planètes sont retournés sur leur face colonie et un marqueur Colonie 1 est placé sur ces colonies.

*EXEMPLE : lors du mouvement, un joueur colonise une planète en plaçant son pion vaisseau colonie sur la planète. Lors de la phase économique qui suit, la planète ne fournit aucun PC, mais le marqueur est retourné sur sa face colonie. A la phase économique suivante, cette colonie vaudra 1 PC lors du calcul des revenus.*

**7.7.1 Planètes mères endommagées:** Lors de la phase économique, une planète mère endommagée (cf 5.10.2) se développe de 5 PC. Ainsi, une planète mère qui produit 5 PC sera remplacée par un 10 PC, etc.

## 7.8 HAUSSE ET BAISSÉ DE LA MAINTENANCE

La feuille de production contient un espace qui vous permet de noter les (futurs) coûts de maintenance supplémentaires dus aux achats lors de cette phase économique ainsi que les baisses de coût de maintenance dues aux pertes de vaisseaux entre 2 phases économiques. Cela vous permet de ne pas recompter votre maintenance à chaque phase économique.

## 8.0 Unités spéciales

### 8.1 BASES



Une base représente un système de défense conçu pour protéger une colonie d'une attaque. Au contraire des vaisseaux et des groupes, une base peut être construite dans n'importe quelle planète amie comportant une colonie qui produit des revenus ([pas dans les nouvelles colonies ou celles sous blocus](#)). Les bases ne sont pas construites par les arsenaux. On ne peut construire qu'une seule base par hex. Une fois en jeu, une base ne peut se déplacer. Une base participe au combat comme un groupe, sauf qu'elle ne peut pas retraiter. Elles n'ont aucun coût de maintenance.

### 8.2 ARSENAUX (SHIP YARDS)

*Les arsenaux représentent des installations et des infrastructures nécessaires à la construction des vaisseaux spatiaux.*

**8.2.1 Généralités:** Vos unités nouvellement construites entrent en jeu dans un hex comportant un arsenal. Dans certains cas, plus d'un arsenal est nécessaire pour construire un seul vaisseau (cf 7.6.1). Les arsenaux n'ont pas de coût de maintenance.



**8.2.2 Construction des arsenaux:** Les arsenaux ne peuvent être construits que sur les planètes qui produisent des revenus (pas sur les nouvelles colonies ni sur [les colonies sous blocus](#)). Une colonie peut construire à la fois un arsenal et une base lors de la même phase économique. Les arsenaux peuvent être achetés et placés sur plusieurs planètes, mais à raison d'un arsenal par planète par phase économique. Les arsenaux sont produits par les colonies elles-mêmes et ne nécessitent donc aucun autre arsenal pour être construits. [Etant donné que les arsenaux sont placés au même moment que les autres unités, ils ne peuvent être utilisés pour les constructions au tour où ils sont produits.](#)

*NOTE DE JEU: Permettre à votre ennemi de détruire vos arsenaux peut être désastreux!*

### 8.2.3 Unités ne nécessitant pas d'arsenaux pour être construites:

Les seules unités qui ne requièrent pas d'arsenal pour être construites sont les leurres, les bases et les arsenaux eux-mêmes.

### 8.3 LEURRES



**8.3.1 Description:** Les leurres sont des vaisseaux désarmés, sans valeur destinés à tromper vos adversaires et à leur faire croire qu'il s'agit de plus gros vaisseaux ou de groupes de combat complets.

Ils se déplacent comme les groupes et vous devriez placer un marqueur numérique sous ces pions pour que la ruse soit complète.

**8.3.2 Caractéristiques:** Les leurres ne peuvent pas explorer. Ils bougent à la vitesse du niveau de technologie de mouvement et leur niveau de technologie de mouvement est automatiquement augmenté. Les leurres ne peuvent ni attaquer ni se défendre. S'ils sont seuls dans un hex dans lequel entre un groupe d'un autre joueur, révélez les et retirez les du plateau pendant le mouvement de l'autre joueur. Le groupe attaquant n'est pas révélé. Si un leurre est dans un hex avec un groupe qui subit une attaque, les leurres sont automatiquement éliminés avant la résolution du combat.

**8.3.3 Achat et Maintenance:** Les leurres peuvent être placés sur n'importe quelle colonie lors de la phase économique au coût de 1 PC. Ils ne nécessitent aucun arsenal pour être construits et n'ont aucun coût de maintenance.

## 8.4 VAISSEAUX COLONIE & COLONIES



Les marqueurs de vaisseaux colonie (*Colony Ship*) représentent soit un vaisseau unique, soit une colonie sur une planète. Quand un vaisseau colonie colonise une planète (cf 4.4), il est retourné sur sa face colonie à la phase économique suivante. Les mondes arides (*barren*) ne peuvent être colonisés, sauf si la technologie de terraformation a été développée par le joueur (cf 9.7). La vitesse de mouvement d'un vaisseau colonie est de 1 hex, quel que soit le niveau de technologie de mouvement du joueur. Les vaisseaux colonie sont toujours uniques et ne prennent pas de marqueurs numériques. Les vaisseaux colonie sont placés face visible.

## 8.5 VAISSEAUX MINIERES



Chaque camp possède des vaisseaux miniers qui permettent de remorquer les marqueurs minerais (6.7) ou les épaves spatiales (6.8). La vitesse de mouvement d'un vaisseau minier est de 1, quel que soit le niveau de technologie de mouvement. Les vaisseaux miniers représentent toujours un seul vaisseau et ne prennent pas de marqueur numérique. Ils n'ont pas de coût de maintenance.

## 9.0 Technologie

### 9.1 ACHAT DE TECHNOLOGIE

Les joueurs peuvent dépenser des PC pour améliorer leurs technologies. Les technologies sont acquises par niveau, chaque niveau coûte des PC comme indiqué sur la table de recherche. Lorsque vous achetez un niveau de technologie, entourez le chiffre approprié sur le tableau de production. Les niveaux doivent être achetés par ordre numérique et seul un niveau technologique peut être acheté dans chaque catégorie par phase économique (bien qu'un joueur puisse acheter des niveaux dans 2 ou plusieurs technologies en même temps).

*EXEMPLE: Le niveau de technologie d'attaque 2 doit être acheté avant le niveau 3; il est de plus impossible d'acheter ces niveaux lors de la même phase économique.*

### 9.2 TECHNOLOGIES D'ATTAQUE ET DE DEFENSE

L'amélioration de ces niveaux de technologie améliore le potentiel de combat de vos vaisseaux (cf 5.5). Les vaisseaux ne peuvent jamais être équipés d'une technologie de défense ou d'attaque plus importante que leur valeur de taille de coque. Ce sont les seules technologies qui sont limitées par la taille de la coque.

*EXEMPLE: Les éclaireurs, les destroyers et les arsenaux ne peuvent jamais avoir une technologie d'attaque supérieur au niveau 1, même si le joueur a acheté une technologie d'attaque supérieure.*

### 9.3 TECHNOLOGIE TACTIQUE

Cette technologie affecte quel vaisseau tire en premier en combat lorsqu'ils sont de même classe (cf 5.2). Cela représente à la fois l'entraînement tactique des unités du joueur, mais aussi certains aspects de la technologie. La technologie tactique n'est pas limitée par la valeur de la taille de coque. **Comme les autres technologies, la valeur de tactique est spécifique à un groupe.**

### 9.4 TECHNOLOGIE DE TAILLE DE VAISSEAU

Augmenter ce niveau de technologie vous permet d'acheter de plus gros vaisseaux. Le tableau de recherche indique quels vaisseaux peuvent être achetés à chaque niveau technologique.

Cette technologie peut être utilisée lors de la phase économique où elle est acquise.

*EXEMPLE: Un joueur vient d'acheter le niveau 3 de technologie de taille de vaisseau. A cette même phase économique, il peut commencer l'achat de croiseurs (CA).*

## 9.5 TECHNOLOGIE DE MOUVEMENT

Cela représente la vitesse de mouvement d'un vaisseau (cf 4.0).

## 9.6 TECHNOLOGIE DES ARSENAUX

Chaque joueur commence le jeu avec un niveau de technologie d'arsenal de 1 (production d'1 point de coque de vaisseaux à chaque phase économique). Au niveau 2, chaque arsenal produit 1.5 points de taille de coque chaque phase économique (arrondi à l'inférieur). Au niveau 3, chaque arsenal produit 2 points de coque.

*EXEMPLE: un joueur a développé le niveau 2 de technologie d'arsenal, et il possède 2 vaisseaux dans le même hex. Ces arsenaux peuvent désormais construire un total de 3 points de coque chaque phase économique.*

## 9.7 TECHNOLOGIE DE TERRAFORMATION

Quand cette technologie est achetée, vos vaisseaux colonie peuvent coloniser des planètes arides (*barren*) (cf 4.4.2). Les vaisseaux colonie achetés avant le gain de cette technologie ne disposent pas de cette nouvelle capacité.

## 9.8 TECHNOLOGIE D'EXPLORATION

Cette technologie augmente sensiblement les systèmes de radars et autres équipement nécessaires à l'exploration. Seuls les croiseurs peuvent en être équipés. Lors de la phase de mouvement, chaque croiseur équipé peut observer UN marqueur de système inexploré adjacent avant de se déplacer. Le joueur peut reposer le marqueur face cachée ou le révéler. **Si le marqueur est révélé et qu'il s'agit d'un marqueur à effet unique et immédiat (Danger!, etc.), il est retiré. Que le marqueur soit révélé ou non, tout effet négatif occasionné par ce marqueur n'affecte pas le croiseur qui explore. Le croiseur peut également se déplacer normalement à cette phase de mouvement (et peut explorer un hex différent selon 6.1). Un croiseur qui utilise cette technologie d'exploration n'est pas révélé.**

*NOTE DE JEU: Cela signifie qu'un croiseur équipé de cette technologie d'exploration peut explorer 2 hex chaque tour (un grâce à sa technologie d'exploration, et un en se déplaçant dans un hex de façon classique).*

## 9.9 REVELER LA TECHNOLOGIE

Les technologies sont révélées par les joueurs lorsqu'elles sont utilisées. Par conséquent, au début d'un combat, chaque joueur doit révéler les technologies de tactiques, de défense et d'attaque des vaisseaux engagés dans cette bataille.

**Si un joueur ne détruit que des vaisseaux qui ne sont pas des vaisseaux de combat (leurres, vaisseaux miniers, etc.), il n'a pas à révéler ses vaisseaux ou ses technologies. Il devrait cependant les révéler s'il était amené à ouvrir le feu sur une colonie.**

La technologie de scanner ne sera révélée que si des Raiders sont présents; la défense antiaérienne ne sera révélée que si des chasseurs sont présents.

La technologie de mouvement sera révélée lors de la phase de mouvement lorsqu'elle est utilisée, etc. **Il n'est pas utile de révéler la technologie d'arsenal lorsqu'elle est utilisée. Pour révéler une technologie, il suffit pour un joueur de l'annoncer. Les joueurs n'ont pas à montrer leur feuille de production jusqu'à la fin du jeu.**

## 9.10 NOUVEAUX NIVEAUX DE TECHNOLOGIE

**9.10.1 Généralités:** Les technologies équipent les vaisseaux achetés dans la même phase (et les phases suivantes) économique, mais pas aux vaisseaux achetés les phases économiques précédentes. Ainsi, si vous achetez le niveau d'attaque 2 au tour où vous achetez également un vaisseau de combat, ce nouveau vaisseau est équipé du niveau d'attaque 2 (mais les anciens vaisseaux n'en sont pas équipés).

**9.10.2 Uniformité des groupes:** Les vaisseaux d'un même groupe doivent avoir les mêmes niveaux technologiques (niveau d'attaque, de tactique, etc.). Si un joueur possède 2 vaisseaux du même type mais aux niveaux de technologie différents, ils doivent être représentés par des marqueurs de groupe différents.

**9.10.3 Enregistrement des améliorations:** Notez le niveau technologique d'un groupe sur le tableau de technologie des vaisseaux en utilisant chaque numéro d'identification des groupes. Quand vous achetez un vaisseau, entourez les technologies dont il est équipé sur la ligne du groupe dans le tableau. Il est inutile d'effacer les cercles sur la feuille puisqu'un niveau de technologie d'un joueur ne diminue jamais.

**9.10.4 Améliorations:** Un vaisseau peut être amélioré jusqu'au niveau de technologie actuel d'un joueur. Le vaisseau doit être dans un système doté d'un arsenal. Il n'y a pas de limite au nombre de vaisseaux qui peuvent être améliorés dans un seul arsenal. Le vaisseau ne doit pas bouger pendant un tour complet (il doit commencer et terminer son tour dans l'arsenal) et cela coûte des PC. Le montant de PC à payer dépend de la quantité d'améliorations:

- Si vous payez l'équivalent de la valeur de taille de coque d'un vaisseau, vous pouvez améliorer 1 technologie de 1 niveau.
- Si vous payez l'équivalent du double de la valeur de taille de coque d'un vaisseau, vous pouvez améliorer toutes les technologies sur ce vaisseau jusqu'au niveau actuel de recherche (dans la limite de la taille de la coque). Cela signifie qu'un joueur doit avoir conservé des PC lors de la précédente phase économique pour améliorer des vaisseaux.

**9.10.5 Améliorations automatiques:** Les bases et les arsenaux sont automatiquement et instantanément améliorés au niveau technologique le plus récent sans aucun coût. Les arsenaux peuvent de plus utiliser un niveau de technologie qui vient d'être acheté.

*NOTE DE JEU : Les joueurs qui souhaitent éviter toute la gestion nécessaire à ces points de règles peuvent utiliser la règle optionnelle 15.1.*

## Règles Avancées

*Nous ne recommandons pas l'utilisation des règles avancées avant que vous ne soyez familiarisés aux mécanismes du jeu de base. Ces règles avancées peuvent être utilisées en partie ou dans leur intégralité.*

## 10.0 Vaisseaux marchands (MS pipelines)

Les marqueurs de vaisseaux marchands (Merchant Ship Pipeline) représentent des groupes de vaisseaux peu rapides ainsi que des zones de navigation et des portions d'espace qui ont été répertoriées et balisées pour les voyages spatiaux.

### 10.1 VAISSEAUX MARCHANDS

**10.1.1 Caractéristiques:** Les vaisseaux marchands représentent toujours un réseau commercial unique —ne placez jamais un marqueur numérique sous ces pions.

Les vaisseaux marchands se déplacent d'1 hex par tour et ne bénéficient d'aucune amélioration du niveau technologique de mouvement. Ces unités peuvent être achetées et placées dans des arsenaux de façon habituelle. Ils n'ont aucun potentiel de combat et sont détruits instantanément s'ils sont attaqués (sauf s'ils sont protégés). Les vaisseaux marchands ne peuvent pas retraiter lors du combat et n'ont aucun coût de maintenance.



**10.1.2 Chaîne de vaisseaux marchands:** Les vaisseaux marchands peuvent être organisés en "chaînes", un réseau commercial connectant les planètes et d'autres régions de l'espace. 2 ou plusieurs vaisseaux marchands adjacents sont considérés comme formant une chaîne (un pipeline). Les bénéfices d'un tel dispositif sont les suivants:

· **MOUVEMENT:** Toute unité, y compris un autre vaisseau marchand, qui commence son mouvement sur une chaîne de vaisseaux marchands amis et dépense tout son potentiel de mouvement sur une même chaîne peut bouger d'un hex supplémentaire, si cet hex fait également partie de la chaîne. Si un vaisseau augmente son mouvement de cette façon, aucun des vaisseaux marchands de la chaîne ne pourront bouger ce tour. Pour visualiser plus facilement quels vaisseaux marchands n'ont pas bougé, les marqueurs de vaisseaux marchands ont une face notée "active". Retournez le marqueur sur sa face "Moved" jusqu'au début du prochain tour si le vaisseau marchand s'est déplacé. Les vaisseaux marchands qui réussissent à échapper à un hex de trou noir, peuvent permettre, aux prochains tours, aux vaisseaux amis qui se déplacent le long d'une chaîne d'entrer dans l'hex de trou noir sans lancer les dés pour vérifier qu'ils en réchappent (en d'autres termes, une chaîne peut s'étendre dans un hex de trou noir). Les vaisseaux marchands permettent aussi aux vaisseaux amis voyageant sur une chaîne d'ignorer les limitations de mouvement liées aux nébuleuses et aux astéroïdes..

· **COMMERCE:** Toute colonie amie (même une à peine établie) connectée à la planète mère par une chaîne de vaisseaux marchands produit 1 PC de bonus lors de la phase économique (la planète mère ne produit pas de PC bonus, seules les colonies y ont droit). Un marqueur de vaisseau marchand doit se trouver dans chaque hex de planète, y compris celui de la planète mère, et dans chaque hex qui les séparent. Un nombre illimité de colonies peut être connecté à la planète mère de cette manière; chacun fournit un PC bonus grâce à cette chaîne. Les vaisseaux marchands peuvent contribuer à cette chaîne même s'ils ont bougé lors de ce tour. Chaque colonie ne donne ce bonus qu'une fois par phase économique, quel que soit le nombre de connexions.

*NOTE DE JEU: Attention aux raiders camouflés dans vos chaînes de vaisseaux commerciaux!*

## 11.0 Transports, Chasseurs & Défense antiaérienne

La technologie des chasseurs vous permet de construire des vaisseaux de transports (Carrier Vessels, CV) et des escadres de chasseurs. La technologie de défense antiaérienne ne s'applique qu'aux éclaireurs (Scouts) et n'affecte que leurs attaques contre les escadres de chasseurs.

### 11.1 TRANSPORTS (CV)

**11.1.1 Caractéristiques:** Un transport peut transporter un maximum de 3 escadres de chasseurs. Les transports peuvent participer aux combats, mais ne peuvent pas être pris pour cible avant que tous les chasseurs amis ( pas seulement ceux transportés par un transport en particulier) participant à la bataille ne soient détruits (même si le transport n'est pas protégé). Les transports perdent cette "immunité" si leur propriétaire protège des escadres de chasseurs.



**11.1.2 Retraites des transports:** les transports qui retraitent ne peuvent "abandonner" des chasseurs en combat. Un transport peut retraire avec moins d'escadres de chasseurs qu'il en transportait au début du combat, mais seulement s'il y a d'autres transports (ou une colonie amie) dans le système qui pourront absorber les chasseurs laissés en arrière.

## 11.2 CHASSEURS



**11.2.1 Caractéristiques:** Les chasseurs sont achetés en escadres et vous devez utiliser les marqueurs numériques sous les pions d'escadres de chasseurs pour indiquer le nombre d'escadres représentées par ce pion. Notez qu'il n'est pas nécessaire que les marqueurs d'escadres de chasseurs soit empilés sur un transport; il suffit qu'ils soient dans le même hex.

*EXEMPLE: Un hex peut contenir un groupe de transport avec un 2 sous le pion et un groupe de chasseurs avec un 6 sous le pion, ce qui représentera 2 transports chargés au maximum.*

**11.2.2 Mouvement des chasseurs:** Les chasseurs sont de petits vaisseaux qui n'ont aucun potentiel de mouvement par eux-mêmes. Les escadres de chasseurs ne peuvent donc pas se déplacer d'hex en hex; ils doivent être transportés. Seul un transport (CV) peut embarquer des chasseurs. Par conséquent, une escadre doit demeurer dans l'arsenal où elle a été placée lors de la phase économique ou doit être transférée dans un transport dans le même hex.

**11.2.3 Transfert :** Une ou plusieurs escadres de chasseurs peuvent être transférées d'une planète colonisée vers un transport ou vice versa, ou encore entre transports situés dans le même hex. Les transferts peuvent avoir lieu à tout moment lors du mouvement ou du combat d'un transport; le transport ne paye aucun point de mouvement supplémentaire.

**11.2.4 Chasseurs et Combat :** dans un combat, les chasseurs peuvent ouvrir le feu et être pris pour cible. Pour la règle particulière de la protection en combat, un chasseur est considéré comme 1 vaisseau capable de combattre.

Une escadre de chasseurs ne peut pas retraire, mais peut être transportée à l'écart d'un hex de bataille par un transport qui retraite.

**11.2.5 Chasseurs et Colonies :** Il n'y a aucune limite au nombre de chasseurs qui peuvent se trouver dans une colonie. Les chasseurs basés dans une colonie doivent participer à tout combat qui a lieu dans leur hex.

**11.2.6 Technologie des chasseurs et améliorations :** Tous les chasseurs représentés par le même groupe de chasseurs doivent avoir le même niveau technologique. La technologie des chasseurs augmente la valeur d'attaque et de défense des chasseurs (comme précisé dans le tableau des technologies des vaisseaux). Si un transport passe un tour entier dans un hex comportant un arsenal, chaque escadre de chasseurs dans le transport peut améliorer toutes ses technologies vers le niveau actuel au coût de 1 PC. Donc, un transport avec 3 escadres de chasseurs paierait 3 PC pour toutes les améliorer vers le niveau actuel de technologie des chasseurs et de tactique. *Les chasseurs bénéficient à la fois de la technologie d'attaque et de défense (ceci est limité par la taille de la coque, bien sûr).*

## 11.3 TECHNOLOGIE DE DEFENSE ANTIAERIENNE

*Cette technologie ne s'applique qu'aux éclaireurs (scouts) opposés aux escadres de chasseurs.*

**11.3.1 Eclaireurs (Scouts):** La technologie de défense antiaérienne améliore les capacités d'un éclaireur face aux chasseurs. Un éclaireur doté de cette technologie a une valeur de classe de "A" et une valeur d'attaque supérieure (en fonction du niveau de technologie de défense antiaérienne).

Cela ne s'applique *que* lors du tir contre les escadres de chasseurs; toutes les autres valeurs sont inchangées. En combat, un Eclaireur doté de la défense antiaérienne qui ouvre le feu sur une cible autre qu'un chasseur tire avec sa classe normale "E". Il ne tire avec une classe "A" que face à des chasseurs.

Exception: dans des astéroïdes ou des nébuleuses, les vaisseaux équipés de la défense antiaérienne tirent avec une classe "E" comme tous les autres vaisseaux.

**11.3.2 Eclaireurs et Technologie d'attaque/défense :** La technologie de défense antiaérienne peut être combinée avec la technologie d'attaque et de défense lorsque les éclaireurs combattent les chasseurs — dans la limite de leur taille de coque, qui est de 1 dans tous les cas.

*EXEMPLE: Un éclaireur (Classe = E, Valeur d'attaque = 3) doté de la technologie de défense antiaérienne de niveau 1 (Classe A et 6 contre les chasseurs) ET du niveau 1 de technologie d'attaque (+1 à la valeur d'attaque) tirerait sur une escadre de chasseurs avec une valeur d'attaque de 7 et tirerait sur les autres unités avec une classe E et une valeur de 4.*

## 12.0 Raiders: Camouflage et Scanners

### 12.1 RAIDERS (R)



**12.1.1 Généralités:** La technologie de camouflage permet l'achat de raiders. Ces unités se comportent comme tous les autres vaisseaux mais ont la capacité supplémentaire de se "camoufler". Le camouflage fournit à un groupe de raiders un avantage lors de la phase de mouvement et de combat. Lorsque la technologie de camouflage d'un raider est supérieure à la technologie de scanner d'un ennemi (12.2), ou que l'ennemi ne possède aucun scanner, alors le raider est considéré comme étant "camoufflé".

**12.1.2 Avantage de Mouvement :** Un raider camoufflé peut se déplacer dans un hex occupé par une unité ennemie et peut continuer à se déplacer. Il n'a pas à s'arrêter. *Il peut même occuper un hex et ne déclencher aucun combat. Si un raider camoufflé est dans le même hex qu'un vaisseau et qu'une colonie ennemie, la colonie n'est pas considérée comme étant sous blocus. Le raider camoufflé devrait vaincre en combat le(s) vaisseau(x) ennemi(s) pour entamer un blocus d'une colonie.*

**12.1.3 Avantage de défense :** Au début d'un combat, les raiders camoufflés ont la possibilité de retraire après que les flottes ont été révélées et avant les premiers tirs ou *la détonation des mines*. Dans ce cas, s'il ne reste aucun vaisseau engagé effectivement en combat, les informations relatives à la technologie adverse ne seront pas révélées.

**12.1.4 Avantage d'attaque :** En combat, les raiders camoufflés ont une valeur de classe de A et lors du premier tour de tir (seulement) voient leur valeur d'attaque augmentée de +1. Un raider non camoufflé utilise la valeur de classe "D".

**12.1.5 Niveaux de technologie de camouflage :** Un joueur peut augmenter sa technologie de camouflage jusqu'à "2". Les scanners de niveau 1 sont inefficaces contre le niveau 2 de technologie de camouflage.

**12.1.6 Camouflage dans les nébuleuses :** Les systèmes de camouflage ne fonctionnent pas dans les nébuleuses. Tous les raiders sont traités comme des vaisseaux normaux dans une nébuleuse.

## 12.2 SCANNERS



Pour contrer la technologie de camouflage, un joueur peut rechercher la technologie des scanners. Elle équipe les destroyers et leur permet de repérer les raiders. Cela annule tous les avantages de camouflage des raiders. Quand un destroyer équipé de scanners est présent, traitez tous les raiders ennemis (de niveau de camouflage égal ou inférieur) comme des vaisseaux normaux. Une tactique classique est de détruire les destroyers au début du combat afin que les vaisseaux camouflés conservent leur avantage. Si tous les destroyers dotés de scanners sont éliminés, les vaisseaux camouflés ne récupèrent pas leurs aptitudes avant le début du tour de combat suivant. Pour éviter cette situation, un joueur peut protéger un Destroyer aussi longtemps qu'il est en supériorité. Un destroyer protégé ne peut participer au combat, mais permet tout de même à sa flotte de bénéficier des avantages liés aux scanners.

*EXEMPLE: Un joueur déplace ses raiders dans un hex occupé par une flotte ennemie. Il veut éviter le combat et aîl annonce donc qu'il possède des raiders. L'adversaire veut combattre et annonce donc qu'il possède des scanners Le joueur qui possède les raiders annonce camouflage 2, son adversaire pourrait ici annoncer Scanners 2.*

## 13.0 Mines et Démineurs

### 13.1 MINES



**13.1.1 Généralités:** Les mines sont des armements puissants et difficiles à détecter, au potentiel de mouvement limité. La technologie Mines doit être recherchée avant que des mines puissent être achetées et placées sur le plateau de jeu.

Un marqueur de mines fonctionne comme n'importe quel autre groupe, un marqueur numérique doit être placé sous lui pour indiquer le nombre de mines représentées par le pion. Les mines n'ont aucun coût de maintenance.

**13.1.2 Mouvement des mines:** Chaque marqueur de mines représente aussi un type de vaisseau capable de poser les mines (même s'il n'est pas représenté sur le pion). Il n'y a aucun coût particulier pour ce vaisseau, il est compris dans le prix des mines. Cela permet au marqueur de se déplacer de lui-même, mais son mouvement est limité à un hex, quel que soit le niveau technologique de mouvement.

**13.1.3 Restrictions de mouvement:** Les mines ne peuvent ni explorer ni pénétrer dans un hex occupé par l'ennemi (y compris un hex de colonie ennemie) — même s'il est accompagné par d'autres unités amies. Si un vaisseau ennemi entre dans un hex contenant des mines, celles-ci sont considérées comme étant automatiquement déployées et activées.

**13.1.4 Mines et combat:** Avant le début du combat, tous les démineurs (voir plus bas) retirent autant de mines qu'ils le peuvent. Toutes les mines non retirées explosent immédiatement (retirez le marqueur de mines du plateau) et détruisent chacune un vaisseau (quel que soit son type). Le choix du vaisseau détruit est déterminé par le joueur qui contrôle les mines (oui, je choisis le cuirassé!!). Si un transport est détruit par une mine, les chasseurs qu'il transporte ne seront détruits aussi que s'il n'y a pas assez de places disponibles dans les autres transports. Après le déminage et la déflagration des mines, le combat se poursuit normalement.

**13.1.5 Explosion obligatoire des mines :** Si des vaisseaux ennemis sont présents, les mines *doivent* exploser — elles ne peuvent choisir d'ignorer un vaisseau. Une stratégie efficace est donc de tenter de nettoyer les mines en attaquant seulement avec des éclaireurs. S'il y a plus de mines que de vaisseaux en attaque, les mines en excès restent dans l'hex. Sauf s'il s'agit de vaisseaux camouflés, les mines et les vaisseaux ennemis ne doivent jamais rester dans le même hex après le déminage et l'explosion des mines.

**13.1.6 Mines et Raiders:** Les mines ne fonctionnent que sur les raiders si un destroyer doté de la technologie de scanners appropriée est présent. Il s'agit de la seule exception à la règle précédente relative à la présence des mines dans le même hex que des vaisseaux ennemis après l'explosion. Si un destroyer doté de la technologie des scanners pénètre dans l'hex, les mines s'activeront en combat de façon normale. Pendant le combat (pas le mouvement), un vaisseau camouflé peut décider de se sacrifier et d'abandonner son camouflage pour permettre aux mines d'exploser sur lui, mais si d'autres vaisseaux sont présents, le propriétaire des mines a toujours le choix de la cible de la mine.

### 13.2 DEMINEURS

La technologie de déminage permet l'achat et le placement d'unités de déminage. Les démineurs se déplacent selon la technologie de mouvement du joueur (ils ne sont pas limités à 1 point de mouvement). Les démineurs dotés d'une technologie de déminage de niveau 1 retirent une mine chacun avant leur détonation. Les démineurs dotés d'une technologie de déminage de niveau 2 retirent deux mines chacun avant leur détonation. Note : les démineurs peuvent être choisis comme cible d'une mine qui explose, mais ce n'est pas obligatoire.



## 14.0 Aliens

### 14.1 PLACEMENT



Le centre du plateau (Espace profond, *Deep Space*) est habité par des aliens. Lorsqu'un marqueur de système dans l'espace profond est révélé et qu'il s'agit d'une planète aride (*barren*), prenez au hasard 4 pions vaisseau aliens et placez les sur la planète. Ces aliens attaquent tout vaisseau qui entre dans leur hex, y compris le vaisseau qui a exploré. Résolez le combat normalement. Si cette planète a été découverte par un croiseur doté de la technologie de l'exploration, les aliens sont placés face cachée, sans les regarder, et ne peuvent être examinés.

### 14.2 COMPORTEMENT DES ALIENS

Les aliens ne quittent jamais leur hex, ne retraitent jamais et combattent toujours jusqu'à la mort (bien que les joueurs peuvent retraire d'un combat contre les aliens normalement). Les vaisseaux aliens ont une taille de coque de 1, ont une valeur tactique de 1. Tous les vaisseaux aliens, quel que soit leur type, sont de plus équipés de la technologie de défense antiaérienne 2 et peuvent choisir de tirer sur les chasseurs avec une classe A et une puissance d'attaque de 7 au lieu de tirer sur un vaisseau. En combat, le joueur à la gauche du joueur actif prend les décisions pour les aliens (c'est-à-dire qu'il choisit les cibles). Si vous jouez en équipe, un joueur de l'autre équipe choisit les cibles quel que soit l'endroit où il est assis.

### 14.3 CONQUERIR LES PLANETES ALIENS

Les aliens n'ont jamais de vaisseaux supplémentaires et sont considérés comme vaincus dès qu'ils perdent leur dernier vaisseau en combat. La planète alien peut désormais être colonisée normalement par un joueur doté de la technologie de terraformation.

## REGLES OPTIONNELLES

*La plupart de ces règles optionnelles peuvent largement modifier le jeu. Nous vous recommandons de ne pas les utiliser avant que vous ne soyez familiarisés avec le jeu, mais elles peuvent constituer des changements notables et agréables lorsque vous serez plus expérimentés. Libre à vous de les utiliser toutes, en partie, ou pas du tout.*

### 15. Règles optionnelle mineures

#### 15.1 AMELIORATION INSTANTANEE DE TECHNOLOGIE

Les joueurs qui n'aiment pas la microgestion relative à l'amélioration des technologies peuvent s'accorder sur la règle suivante : tous les vaisseaux existants sont immédiatement améliorés vers le niveau de technologie nouvellement acquis. Il est possible de considérer que chaque vaisseau est équipé d'aptitudes lui permettant de mettre à jour leur technologie en se basant sur des informations communiquées par la planète mère. Ces améliorations ont donc lieu entre chaque tour (qui font à peu près une année).

#### 15.2 PROPULSION POUR ECHAPPER AUX TROUS NOIRS

Un vaisseau qui entre dans un système comportant un trou noir déjà révélé peut déclarer qu'il va tenter de se propulser hors du trou noir. Cela doit être annoncé avant le lancer de dé qui détermine si le vaisseau va être perdu dans le trou noir. Si le joueur déclare une propulsion, modifier le jet pour échapper au trou noir de +2 (un vaisseau a 20% de chances en plus d'être détruit s'il tente de se propulser hors de l'attraction du trou noir). S'il en réchappe, le vaisseau gagne un point de mouvement supplémentaire pour ce tour seulement. Cela représente les vaisseaux qui se déplacent plus près de l'horizon des événements (plus risqué) afin de bénéficier de propriétés gravitationnelles leur permettant de se propulser rapidement en avant. **Il n'est pas possible de combiner les bonus de mouvement liés aux chaînes de vaisseaux commerciaux avec le bonus obtenu par une propulsion réussie.**

### 16.0 Distorsions de l'espace (Warp Points)

#### 16.1 DISPONIBILITE DES MARQUEURS "WARP POINT"



Le jeu comporte 6 marqueurs "Warp point" — 3 "Warp Point 1" et 3 "Warp Point 2". Les joueurs peuvent s'accorder de les utiliser tous ou en partie.

#### 16.2 UTILISATION DES WARP POINTS

Ces distorsions de l'espace, ou Warp points, ne peuvent être utilisées avant qu'un autre pion identique n'ait été découvert. Dans les parties où les 3 pions "Warp point" avec le même numéro ont été découverts, ils sont considérés comme interconnectés. Un vaisseau situés sur une zone distorsion de l'espace peut sauter directement vers l'une des deux autres zones avec le même chiffre. Si aucune autre zone "Warp point" n'a été découverte, le marqueur est ignoré (traitez la zone d'espace comme étant vide).

#### 16.3 MOUVEMENT ENTRE LES ZONES "WARP POINT"

Les distorsions de l'espace permettent aux vaisseaux de voyager à travers elles. Si un vaisseau se trouve dans un système contenant un tel marqueur, il peut se déplacer vers n'importe quel autre système contenant une zone "Warp point" ayant le même chiffre, quelle que soit la distance parcourue, comme si les deux systèmes étaient adjacents. Ce déplacement est optionnel.

*EXEMPLE : Un vaisseau qui peut se déplacer de 3 hex commence son tour adjacent à un marqueur "Warp point". Il se déplace d'abord vers le système contenant la zone de "Warp point". Là, il peut continuer à se déplacer vers un système adjacent comme si la zone de "Warp point" n'était pas présente ou il peut se déplacer vers un système contenant une autre zone de "Warp point" avec le même chiffre. S'il choisit cette option, il lui restera un point de mouvement après ce voyage entre ces 2 marqueurs interconnectés.*

#### 16.4 "WARP POINT" ET RESEAUX COMMERCIAUX

Les chaînes de réseaux de vaisseaux commerciaux peuvent se connecter à travers une zone de "Warp Point" car ces zones sont considérées comme étant adjacentes à tout moment. Donc, si deux distorsions spatiales (avec le même chiffre) partagent toutes les deux leur hex avec un vaisseau marchand, la chaîne s'étend à travers la zone de "Warp point", comme si c'était un hex adjacent.

#### 16.5 "WARP POINT" ET RETRAITE

Les zones de "Warp Point" avec le même chiffre sont considérées comme étant adjacentes en tous points, et permettent donc les retraites.

### 17. Machines du Jugement Dernier (Doomsday Machines)

#### 17.1 DISPONIBILITE DES "DOOMSDAY MACHINE"



Le jeu comporte 3 Machines du Jugement Dernier (*Doomsday Machines* ou DM) parmi les marqueurs de système de l'espace profond. Les joueurs doivent s'accorder sur le nombre de DM qu'ils voudront inclure dans le jeu. Lorsque vous jouez avec cette règle optionnelle, une DM n'est pas retirée lorsqu'elle est retournée mais reste active sur la carte jusqu'à sa destruction.

#### 17.2 COMBAT DES "DOOMSDAY MACHINE"

Si une DM est révélée par une exploration normale, elle attaque immédiatement le ou les vaisseaux qui explorent. Une DM bénéficie de 2 attaques de classe C par tour, a une puissance d'attaque de 9, une défense de 2 et une taille de coque de 3. Les joueurs ne reçoivent pas le bonus de taille de flotte (5.1.4) en combat contre une DM. (ne faites pas de lancer sur la table des faiblesses des DM à la page 8 du livret de scénario). Sauf pour le jeu en solitaire, les DM récupèrent de tous leurs dégâts à la fin du combat. **Les DM sont immunisées aux mines, au camouflage et aux chasseurs.**

#### 17.3 MOUVEMENT DES "DOOMSDAY MACHINE"

Les DM se déplacent à chaque tour après que tous les autres joueurs se sont déplacés (y compris au tour où la DM est révélée). Les DM se déplacent de 1 ou 2 hex et se déplacent vers la planète, l'astéroïde ou vaisseau le plus proche dans la limite de 2 hex (en comptant le marqueur planète, astéroïde ou vaisseau). S'il y a plus d'une destination possible, car à égale distance de la DM, alors jetez un dé pour déterminer vers quel objectif se dirige la DM. Chaque destination possible a une chance égale d'attirer la DM. **Si une DM se déplace vers une planète alien, elle attaquera les aliens normalement.** Une DM ne cesse pas son mouvement sur un hex inexploré ou sur un hex qui contient une autre DM, mais elle peut passer à travers. S'il n'y a aucune planète, astéroïde, ou vaisseau à 2 hex de distance, la DM se déplace d'un seul hex dans une direction au hasard et termine son tour.

### 17.4 EFFETS DES "DOOMSDAY MACHINE"

Si des vaisseaux se trouvent dans un hex en même temps qu'une DM, la DM les attaquera immédiatement. Les DM peuvent être attaquées par d'autres joueurs normalement. Si, après le combat, une DM se trouve dans un hex d'astéroïde ou de planète (avec ou sans colonie), il détruira ce système. Retirez du jeu le marqueur et toute colonie détruite. Les DM ne retirent aucun bénéfice de la destruction des planètes ou des astéroïdes. Tout autre terrain n'a aucun effet sur les DM.

### 17.5 EQUILIBRAGE DU JEU

Une DM ne se déplacera jamais dans un hex qui faisait partie du système d'origine d'un joueur (qui ne contenait pas à l'origine un marqueur d'espace profond). Cela ne s'applique pas évidemment aux scénarios de carte aléatoire.

## 18. Limitation de la recherche

*Il est peu probable qu'un empire passe d'un investissement nul en technologies de recherche à un investissement massif du jour au lendemain.*

Par rapport à la phase économique précédente, un joueur ne pourra dépenser que 10 points de recherche supplémentaire. Par exemple, un joueur a dépensé 15 PC en recherche. A la phase économique suivante, il aurait le droit de dépenser de 0 à 25 PC en recherche. Notez que s'il dépense 0, il ne pourra dépenser que 10 maximum à la phase économique suivante.

## 19. Recherche imprévisible

*Cette règle introduit un élément de hasard dans le développement technologique. Il n'y a aucune garantie que vos scientifiques pourront faire cette découverte importante que vous souhaitez, au moment où vous le souhaitez! Lorsque vous utilisez cette règle spéciale, les joueurs n'utilisent pas la feuille de production normale, mais doivent faire une copie de la feuille spéciale fournie dans le livret de scénario.*

### 19.1 FINANCEMENT DE LA RECHERCHE

Lors de la phase économique, au lieu d'acheter un niveau de technologie (cf 7.5), vous devez dépenser des PC pour financer la recherche. Vous pouvez faire cela par incréments de 5 PC, et chaque incrément est désigné par le terme "dotation". Chaque dotation vous donne droit à un lancer de dé. Par exemple, si vous dépensez 10 PC en financement, vous jetez deux dés. Le financement doit être spécifique pour chaque technologie. Vous devez noter sur votre feuille de production le nombre de dotations allouées à chaque type de technologie (tactiques, mouvement, attaque, etc.). **Vous devez allouer tous vos lancers de technologie à des technologies différentes AVANT de lancer les dés.**

### 19.2 RESULTATS

Après avoir effectué vos lancers de dé permis par vos dotations, notez la somme des lancers sur la feuille de production. Si la somme est égale ou supérieure au coût du niveau technologique, vous obtenez cette technologie immédiatement (vous pouvez en équiper les vaisseaux achetés dans le même tour).

*EXEMPLE: Un joueur qui achète 5 dotations de recherche tente d'obtenir le niveau d'attaque 1. Il dépense 25 PC et alloue 4 dotations à cette technologie (il entoure les chiffres 1, 2, 3, 4 sous "Attaque 1" sur la feuille de production). Il alloue la 5<sup>ème</sup> dotation à une technologie différente. Il lance les 4 premiers dés et obtient 7, 5, 6, 8 pour un total de 26.*

*Puisqu'il n'a besoin que de 20 PC pour obtenir Attaque 1, la recherche de ce niveau technologique a abouti et il entoure Attaque 1. Les 6 points supplémentaires (20 à 26) sont perdus. S'il avait obtenu 7, 5, 6 et 1 (pour un total de 19), la recherche n'aurait pas abouti. A la phase économique suivante, il aurait du acheter une autre dotation de recherche et aurait du l'allouer à Attaque 1 (en entourant le chiffre 5). Dans ce cas, la réussite aurait été certaine au tour suivant car il n'aurait besoin que d'1 point pour arriver à 20. Il est parfois sage d'allouer plus de lancers de recherche que vous penseriez nécessaire si vous voulez absolument obtenir une technologie précise à un tour précis.*

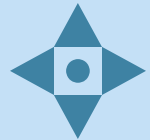
### 19.3 LIMITES DE FINANCEMENT DE LA RECHERCHE

Un empire ne passe pas d'un investissement nul en technologies de recherche à un investissement massif du jour au lendemain. Pour cette raison, un joueur ne peut acheter qu'un maximum de 2 dotations de recherche supplémentaires qu'il n'en a achetées à la phase économique précédente.

*EXEMPLE: Un joueur a dépensé 15 PC pour acheter 3 dotations de recherche. Le tour suivant, il pourra acheter de 0 à 5 dotations de recherche. Notez que s'il n'achète aucune dotation de recherche, le tour suivant il ne pourra acheter qu'un maximum de 2 dotations.*

Un boîte complète de *Space Empires* contient:

- Un plateau de jeu
- Quatre planches de marqueurs
- Un livret de scénarios
- Un carnet de feuille de production
- Quatre cartes de référence identiques
- Quatre dés à 10 faces
- Ce livret de règles



## CREDITS

**Design du jeu:** Jim Krohn

**Développement:** Martin Scott

**Test du jeu:** Oliver Upshaw, Jerry White, Mark Asstrid, Andrew Tuttle, Scott Humphries, Eric Olsen, Mike Bertucelli, Tim Wilcox, Martin Burke, William Hyatt, Caleb Krohn and Bart Selby.

**Couverture et conception du package:** Rodger B. MacGowan

**Dessin carte et marqueurs:** Mark Simonitch

**Relecture:** Diane Upshaw, Hans Korting, Richard Walter

**Coordination de la Production:** Tony Curtis

**Producteurs:** Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

**Remerciements spéciaux** à "Strategy First Computer Games" ([www.strategyfirst.com](http://www.strategyfirst.com)) pour avoir fourni le graphisme des pions

**Traduction française :** Christophe Tarquinio

**Relecture :** Noël Haubry

SEQUENCE DE JEU

**A. Déterminez l'ordre de jeu** (7.4)

**B. Tour Un:**

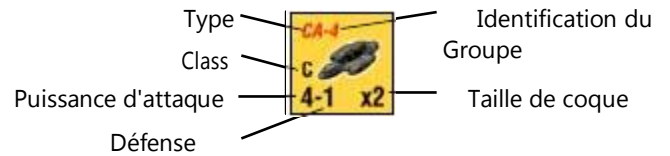
- Joueur 1:**
- Mouvement (cf 4.0)
  - Combat (cf 5.0)
  - Exploration (cf 6.0)

**Joueur(s) 2-4:** Même séquence que le joueur 1

**C. Tour Deux:** (comme le tour un)

**D. Tour Trois:** (comme le tour un)

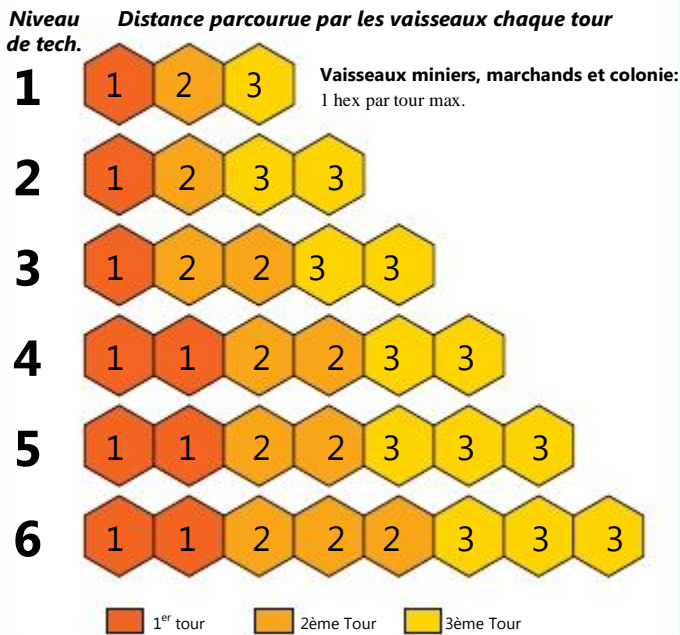
**E. Phase économique** (cf section 7.0)—Tous les joueurs agissent simultanément, et non dans l'ordre de jeu.



- BB:** Vaisseaux de guerre
- BC:** Croiseurs de combat
- CA:** Croiseurs
- CV:** Transports\*
- DD:** Destroyers
- DN:** Cuirassé
- F:** Chasseurs\*
- R:** Raiders\*
- SC:** Eclaireur
- SW:** Démineurs\*
- SY:** Arsenaux

\*Ces vaisseaux sont introduits dans les règles avancées

TABLEAU DE TECHNOLOGIE DE MOUVEMENT



ECHAPPER AUX TROUS NOIRS

| Dé   | Résultat    |
|------|-------------|
| 1-6  | Pas d'effet |
| 7-10 | Détruit     |

Modificateur: +2 si vous tentez un jet de propulsion (15.2)

TABLE DE TECHNOLOGIE D'EPAVE SPATIALE (6.8)

| Dé  | Amélioration gratuite de technologie |
|-----|--------------------------------------|
| 1-2 | Taille de vaisseau                   |
| 3-4 | Attaque                              |
| 5-6 | Défense                              |
| 7   | Tactiques                            |
| 8-9 | Mouvement                            |
| 10  | Arsenal                              |

SEQUENCE DE COMBAT ABREGEE

**1. Déplacez les vaisseaux hors-carte**

- Eliminez les leurres
- Révélez les unités
- L'attaquant effectue les opérations de déminage
- Le défenseur fait exploser les mines
- Formez les lignes de bataille

**2. Déterminez la protection en combat**

Le joueur qui possède le plus grand nombre de vaisseaux aptes au combat peut protéger certains vaisseaux (5.7). Les vaisseaux non combattants sont protégés automatiquement jusqu'au terme du combat.

**3. Déterminez le bonus de taille de flotte**

+1 à la valeur d'attaque si un joueur a deux fois de vaisseaux de combat que son adversaire.

**4. Résolvez le combat**

Les vaisseaux de classe A tirent les premiers, suivis des classes B, etc. Utilisez les niveaux de tactiques pour départagez les égalités. Si l'égalité persiste, le défenseur tire en premier. Les tirs ne sont jamais simultanés.

**5 Répétez si nécessaire**

Reprenez à la phase de protection des vaisseaux. A la fin du premier tour de combat, une unité qui a peut tirer sur une cible peut retraiter au lieu de faire feu (cf 5.9).

PROCEDURE DE RESOLUTION DU TIR

- Choisissez une unité qui tire et une cible.
- Additionnez la puissance d'attaque de l'unité qui tire à son niveau de technologie d'attaque. Notez que ce niveau ne peut excéder la taille de coque (9.2).
- Augmentez la puissance d'attaque de +1 si le bonus de taille de Flotte est atteint (5.1.4).
- Soustrayez la valeur de défense et le niveau de technologie de défense de la valeur totale d'attaque. Notez que la technologie de défense ne peut dépasser la taille de coque (9.2). Le résultat obtenu est le lancer nécessaire pour toucher. Il faut obtenir moins ou autant que la valeur finale avec un lancer de dé. Un lancer de 1 est toujours un succès. La taille de coque détermine combien de dégâts un vaisseau peut subir avant d'être détruit.