

**MILLENNIUM**



SIMULATION  
GAMES

**Le jeu comprend:**  
 1 carte stratégique,  
 1 carte tactique,  
 1 tableau 1 (TAB 1),  
 1 tableau 2 (TAB 2),  
 1 tableau 3 (TAB 3),  
 des pions pour le jeu stratégique,  
 des pions pour le jeu tactique,  
 1 jeu de fiches "identification des systèmes",  
 1 dé,  
 1 porte-pions,  
 1 règlement.

### L'HISTOIRE

Le développement technique des civilisations terrestres, en permettant la colonisation spatiale de la galaxie, avait créé un système impérial qui dominait avec plus ou moins d'efficacité toute une série de systèmes solaires.

Inévitablement, l'activité de cette région de l'espace éveilla l'intérêt d'une civilisation semblable à celle qui avait eu son origine sur la troisième planète du soleil.

Dans une rencontre entre empires en expansion, intérêt ne peut signifier qu'affrontement.

C'est ainsi que naquit la première bataille spatiale de l'histoire de l'homme, comme il est fait mention dans le message parvenu au palais impérial à l'aube du 15 mai 2896: "des astronefs étrangers armés et hostiles sont entrés dans la zone du système extérieur F; deux bases orbitales ont été attaquées et détruites...".

### LES CARTES

Le jeu se déroule sur 2 cartes. Une carte pour le jeu stratégique, divisée en zones et en secteurs (Fig.1); dans certains d'entre-eux se trouvent des systèmes solaires colorés selon leur niveau.

L'autre carte, couverte d'hexagones, est utilisée pour résoudre les combats au niveau tactique.

Pour simuler la caractéristique tridimensionnelle de l'espace, la carte stratégique possède 7 niveaux identifiés par des couleurs différentes (voir TAB 3). Les systèmes solaires sont colorés selon le niveau de l'espace auquel ils appartiennent.

### LES PIÈCES DU JEU

Dans le jeu "Millenium" se trouvent 2 séries de pions; une série pour le jeu tactique et une pour le jeu stratégique, que ce soit pour le joueur extraterrestre ou pour le joueur de l'empire.

Les pions du jeu stratégique sont de 3 types.

### Les flottes:

sur ces pions se trouve la représentation stylisée du nombre maximum de navires qui composent les 3 différents types de flottes dont on dispose: petite, moyenne et grande (TAB 1, colonne capacité), plus une lettre d'identification (Fig.2).

### Les niveaux:

ce sont des pions plus grands que les autres et de différentes couleurs qui correspondent aux niveaux abstraits de la carte stratégique et que l'on utilise en les plaçant au dessous des flottes pour identifier le niveau auquel elles se trouvent (Fig.3).

### Les fiches d'identification des systèmes solaires:

elles indiquent le niveau de fidélité à l'empire de chaque système solaire, sa position et le nombre de planètes qui le composent (Fig.4).

Les pions pour le jeu tactique représentent individuellement chaque navire de l'empire et des extraterrestres. Ces pions peuvent être des vaisseaux (V), des frégates (F), des covettes (C), des porte-intercepteurs (PI), des intercepteurs (I), des navires de colonisation (NC) et des bases (B).

Au dos de chaque pion, de couleur plus claire, est représenté le même navire endommagé au combat, sauf en ce qui concerne l'intercepteur représenté au dos comme il est après le lancement de son unique missile (Fig.5).

Les autres pions pour le jeu tactique sont les planètes et les pions "RT" et "D" dont l'utilisation sera expliquée dans les paragraphes spéciaux.

### PREPARATION DU JEU

Une fois que les cartes sont étendues sur la table, le joueur de l'empire attribue les niveaux de fidélité aux systèmes, choisit la planète impériale, compose les flottes et les dispose sur la carte stratégique là où il veut et sur les niveaux de l'espace qu'il veut.

Le joueur extraterrestre inscrit son programme de conquêtes et compose les flottes qui entreront par un ou par plusieurs côtés de la carte au niveau 4, pendant le premier tour du jeu.

Voyons maintenant ces phases en détail.

### Attribution du niveau de fidélité aux systèmes solaires

Sur le bord de la carte stratégique se trouvent 24 compartiments qui correspondent aux 24 systèmes planétaires présents sur la carte, et marqués de la même lettre que ceux-ci.

Le joueur de l'empire dispose sur ces compartiments les fiches d'identification, face cachée, attribuant ainsi pour toute la durée du jeu aux différents systèmes solaires la fidélité et la disposition des planètes correspondant à la fiche placée (Fig.6).

### Choix de la planète impériale

Le joueur de l'empire établit en secret sur le TAB 1 quelle planète appartenant à un des trois systèmes solaires ayant un niveau de fidélité de 6, sera la planète impériale.

### Composition des flottes

Chaque joueur établit secrètement, en l'inscrivant sur le TAB 1, combien et quels navires composeront chacune des 6 flottes dont il dispose au début du jeu en tenant compte des limitations imposées par le tableau lui-même et qui sont inscrites dans la légende à côté.

Le nombre total de flottes disponibles est limité à 9, ainsi réparties:  
4 petites, 3 moyennes, 2 grandes.

Ceci pour simuler la difficulté de trouver dans le laps de temps où se déroule le jeu les officiers capables d'assumer le commandement d'une flotte.

Le nombre des flottes à employer dès le début du jeu est limité à 6 (les 3 autres restant en réserve), toujours pour simuler les conditions normales d'un système économique qui en temps de paix ne maintient pas tous ses cadres militaires au complet.

Il y a donc 3 flottes de réserve, aussi bien pour l'empire que pour l'extraterrestre, une de chaque type. Elles seront rendues opérationnelles pendant le jeu par l'introduction de navires construits avec les points de production spéciaux fournis par les différentes planètes (voir paragraphe spécial).

### PROGRAMME DE CONQUETE

Le joueur extraterrestre inscrit en secret dans les espaces prévus sur le TAB 1 (productivité et fidélité des systèmes solaires) les systèmes planétaires qu'il entend conquérir, et qui devront être au minimum 18.

### CALENDRIER ET BUT DU JEU

Le jeu se termine après 20 tours stratégiques. Sur le TAB 1 se trouve un calendrier sur lequel le joueur extraterrestre avant de commencer son tour coche un espace-temps pour tenir compte du déroulement des tours stratégiques. La victoire se calcule en faisant la différence entre les points victoire conquis et perdus par le joueur extraterrestre.

Il obtient 1 point-victoire pour chaque système conquis et colonisé durant le jeu, pourvu qu'il soit inscrit sur son programme de conquête.

Il perd 2 points-victoire pour chaque système inscrit sur son programme qu'il n'aura pas réussi à conquérir et à coloniser.

Il perd 2 points-victoire pour chaque planète reconquise et recolonisée par l'empire.

Il perd 1 point-victoire pour chaque système reconquis par l'empire mais pas recolonisé.

Exemple:  
le joueur extraterrestre avait programmé la conquête et la colonisation de 20 systèmes planétaires. A la fin du 20<sup>e</sup> tour, il a conquis et colonisé 19 systèmes, c'est-à-dire 19 points-victoire desquels il lui faudra déduire les 2 points pour le système programmé mais non conquis et non colonisé.

De ces systèmes, 5 ont été reconquis et recolonisés par l'empire ( $-2 \times 5 = -10$ ) et

un système seulement reconquis par l'empire ( $-1$ ).

En définitive:  $+19 - 2 - 10 - 1 = +6$ .  
Un score positif donne la victoire au joueur extraterrestre.

Si le joueur extraterrestre conquiert et colonise un système qui n'était pas inscrit sur son programme de conquête, ce système lui fournira des points-construction, mais ne comptera pas dans le calcul de la victoire finale.

Seule exception à ce qui a été dit précédemment sur les conditions de la victoire, le joueur extraterrestre gagne la partie si pendant n'importe quel tour du jeu il occupe la planète impériale (pas le système où est la planète).

### LE JEU

Subdivision d'un coup

1) phase du joueur extraterrestre

A) entrée des flottes sur la carte stratégique

B) mouvements sur la carte stratégique et demande de reddition aux planètes

C) mouvements sur la carte tactique et résolution sur cette même carte de tous les combats établis au niveau stratégique

D) calcul des points-production de ses systèmes pendant ce tour et leur emploi éventuel

2) phase du joueur de l'empire (comme ci-dessus)

A) entrée des flottes sur la carte stratégique

Elle se produit seulement dans 2 cas: au 1<sup>er</sup> tour du jeu pour le joueur extraterrestre où elle est considérée comme un mouvement stratégique normal (voir le paragraphe spécial), et, second cas, entrée des flottes de réserve formées par les navires construits pendant le jeu avec les points-production spéciaux (voir TAB 1).

Ces flottes, selon la règle, entrent dans n'importe quel point de la carte stratégique en suivant les règles d'arrivée de l'hyper-espace comme si elles parvenaient d'une distance maximum (VOIR CHAPITRE MOUVEMENT STRATEGIQUE).

B) mouvement sur la carte stratégique règles générales

Pendant chaque coup on peut bouger toutes ses flottes dans n'importe quelle direction (même en zig-zag), de n'importe quel nombre de secteurs ou de niveaux, à condition de rester dans les limites de mouvement de ces flottes (Fig.7).

Il n'est toutefois pas obligatoire de les bouger toutes et d'utiliser tout leur facteur de mouvement; on peut n'en bouger que quelques-unes ou même aucune.

Toutes les fois qu'une flotte change de niveau, il faut se souvenir de remplacer le pion de couleur par le pion de la couleur qui correspond au nouveau niveau.

Le mouvement stratégique des flottes peut être de 2 types: normal ou bien dans l'hyper-espace.

a) Dans le premier cas, le mouvement maximum est de 5 secteurs, compte tenu

que chaque niveau compte pour 2 secteurs (le mouvement maximum peut être par exemple de 3 secteurs + 1 niveau). On ne peut pas passer en diagonale d'un secteur à un autre.

On peut placer ensemble plusieurs flottes jusqu'à obtenir l'équivalent d'une grande flotte dans chaque secteur (par exemple 1 petite flotte + 1 flotte moyenne) mais jamais 2 flottes ou plus de 2 flottes qui feraient un total de plus de 7 navires.

b) Dans le mouvement en hyper-espace, il faut au contraire choisir la zone d'arrivée, déposer la flotte au centre de celle-ci, puis compter les zones parcourues (qui doivent être au moins 6), (Fig.8). On ne peut pas passer d'une zone à une autre en diagonale. En ce qui concerne le mouvement en hyper-espace, chaque niveau compte pour une zone.

En fonction de cette donnée (nombre de zones parcourues), on consulte le TAB 3 qui, si nécessaire à l'aide d'un lancer de dé, donnera la déviation c'est-à-dire la différence en nombre de zones entre la zone pré-sélectionnée et la zone réelle d'arrivée. Par un autre lancer de dé, toujours contrôlé sur le TAB 3, on établit alors dans quelle direction la flotte devra se déplacer par rapport à la zone d'arrivée pré-sélectionnée. Un dernier lancer de dé indiquera, dans la zone d'arrivée effective, le secteur d'arrivée qui doit toujours être extérieur.

Pour le calcul du secteur d'arrivée, le résultat "libre" signifie que le joueur qui a effectué le bond choisit librement un des 4 secteurs extérieurs pour y placer sa flotte.

Exemple:

Une flotte qui stationne dans le système A effectue un bond dans l'hyper-espace pour tenter de se transférer dans le système G.

On compte les zones et les niveaux à parcourir pour effectuer le bond (dans cet exemple au moins 10) et on place la flotte au centre de la zone qui contient le système G.

En consultant le TAB 3, on peut voir que pour un bond de 10 zones ou niveaux (DS 9-11) la déviation n'est pas fixe mais est établie au moyen d'un lancer de dé. Si le résultat du dé est 6, la flotte subira une déviation de 2 zones ou niveaux. On doit alors relancer le dé pour établir dans quelle direction la flotte subira la déviation de 2 zones calculée précédemment. Pour ce faire, on consulte la rose DR qui se trouve sur la carte.

Avec un résultat du dé de 3, la direction dans laquelle il faut déplacer la flotte de 2 zones est le sud (avec un résultat de 5 sur le dé, il faudrait déplacer la flotte vers le haut, et la déplacer vers le bas avec un résultat de 6). Dans notre exemple, la flotte se trouvera donc en fin de compte dans les zones du système D au niveau 4.

Avec un dernier lancer de dé, on établira dans quel secteur de cette zone on doit placer la flotte (consulter la rose SA pour la détermination des secteurs).

Plusieurs flottes partant d'un même secteur effectuent leur bond dans l'hyper-espace avec des calculs séparés.

Les navires individuels, rescapés d'attaques tactiques, et qui ont le droit de le faire (voir le paragraphe spécial), se déplacent en utilisant le pion navire et non le pion flotte, et en suivant les règles en vigueur pour les flottes.

Si une flotte, suite à la dispersion dans l'hyper-espace, finit en dehors de la carte, elle se place à l'extérieur de la zone par laquelle elle est sortie, et est obligée de rester immobile pendant un tour si elle a disparu de la carte de 1 ou 2 zones, et immobile pendant 2 tours si elle a disparu de la carte de plus de 2 zones.

Une fois ce temps écoulé, la flotte peut rentrer sur la carte d'une des 2 façons suivantes:

— en parcourant jusqu'à un maximum de 5 secteurs (ou l'équivalent en secteurs + niveaux), en partant du premier secteur de la zone sur le bord de la carte où la flotte est sortie, — ou en effectuant un bond dans l'hyper-espace en suivant les règles d'entrée des forces de réserve (voir paragraphe **ENTRÉE DES FLOTTES SUR LA CARTE STRATÉGIQUE**).

Un navire individuel endommagé pendant un combat qui passe à un déplacement dans l'hyper-espace, le fait toujours en utilisant le tableau de distance maximum, et s'il se disperse à l'extérieur de la carte, il est considéré comme détruit.

#### Règles particulières

Quand le joueur extraterrestre se trouve dans le secteur externe d'une zone contenant un système planétaire, il a le droit de consulter la fiche qui indique la fidélité et la disposition des planètes de ce système. Cette fiche, à partir de ce moment, restera retournée et visible pendant tout le reste du jeu.

Le joueur de l'empire n'est pas obligé de déclarer la présence de la planète impériale jusqu'à sa conquête éventuelle.

Le débarquement pour la colonisation, c'est-à-dire le fait d'entrer dans des secteurs ayant des planètes en effectuant le débarquement et en le déclarant, coûte deux points mouvement.

#### B) DEMANDE DE REDDITION ET CONQUÊTE DES PLANÈTES

Une fois que la fiche d'identification des planètes a été découverte, 3 cas peuvent se présenter.

La planète a une fidélité 0: la flotte, si elle le souhaite et si elle dispose des 2 points mouvement nécessaires pour le débarquement, peut l'occuper directement. La planète a une fidélité 1, 2 ou 3: dans ce cas le joueur doit, pour pouvoir occuper la planète, calculer la valeur de ses propres navires présents dans ce secteur (TAB 2 "caractéristiques des navires", colonne "valeur des navires"), calculer le rapport existant entre cette valeur et la fidélité de la planète, et lancer le dé en contrôlant le résultat à l'intersection des lignes du rapport et du dé sur le TAB 2 "demande de reddition aux planètes".

Si le résultat est un point vert, la planète se rend; si c'est un point rouge, elle ne se rend pas.

Exemple:

Une flotte moyenne composée de 3 corvettes et 1 frégate stationne dans le même secteur qu'une planète ayant une fidélité de 3 et lui intime l'ordre de reddition. La valeur globale des navires est  $1 + 1 + 1 + 2 = 5$ ; le rapport, qui est toujours arrondi à l'avantage du défenseur, est donc de 5-3, c'est-à-dire 1-1.

Si la planète ne se rend pas, on peut de nouveau donner l'ordre de reddition pendant le tour stratégique suivant, ou passer directement à l'attaque pendant la phase tactique de ce même coup.

la planète a une fidélité de 4, 5 ou 6; dans ce cas, une fois que tous les mouvements stratégiques que l'on veut effectuer sont achevés, on passe à la phase tactique.

#### Règles particulières

Le joueur extraterrestre ne peut pas attaquer de planètes pendant le premier tour du jeu.

Au cas où dans un secteur contenant des planètes stationnerait aussi une flotte ennemie, ces planètes refusent automatiquement tout ordre de reddition tant que la flotte est présente. On peut toutefois attaquer une flotte et une planète en même temps pendant la phase tactique.

Pour pouvoir coloniser une planète, c'est-à-dire pour que cette planète fournisse des points de production (voir paragraphe spécial) et pour qu'elle compte dans le calcul pour la victoire finale (si elle a été programmée), elle devra être atteinte par un navire de colonisation après avoir été conquise. Ce navire peut déjà faire partie de la flotte qui attaque la planète; dans ce cas, la colonisation coïncide avec la conquête.

Une planète conquise pendant un coup peut être colonisée pendant un coup ultérieur. Les planètes conquises par les extraterrestres ont une nouvelle valeur de fidélité à l'extraterrestre, valeur calculée en fonction du nombre de bases restées à la planète après la conquête.

Au cas où une planète ayant une fidélité de 4 ou plus de 4, conquise par le joueur extraterrestre serait reconquise par le joueur de l'empire, et si le nombre de bases qui lui restent après le combat est inférieur à 4, cette planète reprend, si elle est colonisée à nouveau, la valeur fixe de fidélité de 4, même si auparavant elle valait 5 ou 6 (éventuellement en remplaçant les bases détruites).

C) DISPOSITION, MOUVEMENT ET  
RESOLUTION DES COMBATS SUR LA  
CARTE TACTIQUE, IMPOSES AU NIVEAU  
STRATEGIQUE

#### Disposition des pièces sur la carte tactique

Une fois que tous les mouvements sont terminés sur la carte stratégique, que les redditions ont été déclarées et que les débarquements éventuels ont été effectués, si un joueur décide d'attaquer une planète qui refuse la reddition, ou bien si 2 flottes

ennemies stationnent dans le même secteur, on passe à la phase de résolution tactique des combats, une fois pour chaque attaque.

Pour passer à la phase tactique, il faut reporter les flottes sur la deuxième carte prévue à cet effet, comme elles avaient été composées sur le TAB 1.

Dans le cas d'attaque à une planète, celle-ci sera placée au centre de la carte (s'il y a 2 planètes, elles seront placées sur les signes spéciaux inscrits sur la carte), et elle sera entourée, dans les hexagones adjacents, par ses propres bases, dont le nombre correspond à la fidélité (Fig.9). Les bases peuvent se déplacer d'un hexagone par coup, mais ne peuvent pas s'éloigner de la planète; elles peuvent seulement tourner autour d'elle.

S'il y a aussi une flotte pour défendre la planète, les navires de cette flotte seront placés à une distance de 1 à 5 hexagones de la planète (Fig.10).

En cas de simple combat entre flottes, le défenseur, c'est-à-dire celui qui n'a pas effectué de mouvement stratégique pour commencer le combat, se place au centre de la carte.

Dans les deux cas (attaque d'une planète ou d'une flotte), l'attaquant entre par un ou plusieurs côtés de la carte, à son choix, après avoir vu la disposition des pièces de l'adversaire.

#### Schema d'un coup de la phase tactique

##### MOUVEMENT

1) mouvement du joueur A (attaquant stratégique)

##### COMBAT

2) tir du joueur B (tir défensif)

3) tir du joueur A (tir offensif avec éventuelles réductions)

4) enlèvement des pertes éventuelles

##### MOUVEMENT

5) mouvements du joueur B (défenseur stratégique)

6) tir du joueur A (tir défensif)

##### COMBAT

7) tir du joueur B (tir offensif avec éventuelles réductions)

8) enlèvement des pertes éventuelles

Ce schéma doit être suivi fidèlement; il représente le déroulement d'une phase tactique pendant un coup du jeu.

Voyons maintenant en détails le déroulement de chaque phase.

#### Mouvements sur la carte tactique

##### Règles générales

On peut déplacer tous les pions qui sont en jeu durant n'importe quel coup. Il n'est pourtant pas obligatoire de les bouger tous; on peut n'en déplacer que quelques-uns ou même aucun.

Pour savoir comment se déplacent les navires, on a recours au TAB 2 qui, à la rubrique "caractéristiques des navires", suivant le type (2° colonne), donne le mouvement maximum de chaque navire pendant un tour, exprimé en nombre d'hexagones.

La carte tactique (couverte d'hexagones), contrairement à la carte stratégique, n'est pas tridimensionnelle mais bidimensionnelle. Pendant la phase tactique, tous les navires combattent donc sur le même niveau; par conséquent, tant qu'ils restent sur la carte tactique, il n'y aura pas de mise en place des pions de couleur (niveaux) qui sont utilisés exclusivement sur la carte stratégique.

#### Règles particulières

Le premier à se déplacer est logiquement le joueur qui attaque: il calcule son mouvement à partir du 1<sup>er</sup> hexagone du côté par lequel il entre sur la carte.

Par règle, le joueur attaqué, avant de pouvoir effectuer un bond dans l'hyper-espace, unique moyen de décrocher d'un combat, doit maintenir ses navires sur la carte tactique au moins pendant 3 coups tactiques.

La même règle est valable pour celui qui attaque au cas où, après avoir vu les forces de son adversaire ou à cause des pertes subies, estime qu'il vaut mieux ne pas continuer le combat.

Tout changement de direction supérieur à un côté d'hexagone entraîne la perte de 1 point de mouvement (Fig.11).

Chaque porte-intercepteur transporte 6 intercepteurs (Fig.12).

Les intercepteurs peuvent être utilisés s'ils sont lancés avant que le porte-intercepteur ne se déplace. Ils ne peuvent pas rester en vol, c'est-à-dire hors des porte-intercepteurs, pendant plus de 3 tours consécutifs sous peine d'être détruits.

Ils peuvent toutefois être ravitaillés s'ils rentrent sur le porte-intercepteur avant la fin des 3 tours.

Ce ravitaillement comporte la perte d'un tour, après lequel les intercepteurs sont à nouveau utilisables.

Il n'est pas obligatoire de lancer ou de ravitailler les intercepteurs tous ensemble.

A cause de la caractéristique tridimensionnelle de l'espace, on peut transiter et tirer au-dessus de ses propres unités ou de celles de l'adversaire.

On peut terminer son mouvement dans un hexagone contenant des unités amies, mais ce fait entraîne un désavantage dans le combat qui sera exposé dans le paragraphe spécial.

On ne peut pas terminer son mouvement dans un hexagone qui contient des unités ennemies.

On ne peut pas passer à travers les planètes.

Une fois que les 3 tours de permanence obligatoire sur la carte ont été effectués, si un des deux joueurs décide de se décrocher du combat il le fait selon les règles du bond en hyper-espace, en recomposant les flottes auxquelles appartenaient les navires individuels, exceptés les navires endommagés qui effectuent le bond à distance maximum avec toutes les conséquences que cela comporte (voir le chapitre "mouvements sur la carte stratégique"). On ne peut pas sortir de la

carte tactique par des mouvements normaux.

Les navires endommagés doivent chercher, par le mouvement tactique, à rejoindre une flotte qui puisse les englober ou une planète amie qui puisse les réparer. Les mouvements sur la carte tactique finissent quand un des deux adversaires abandonne la carte en faisant un bond dans l'hyper-espace, ou en étant complètement détruit.

Si on se trouve dans un de ces deux cas, les adversaires mettent à jour le TAB 1 en cochant les navires perdus et en inscrivant les navires endommagés.

Ensuite, on passe à un autre combat tactique imposé éventuellement durant la phase stratégique précédente, et ce jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de combats.

Les tours de combats tactiques ont une durée infinitésimale par rapport aux tours stratégiques, et de cette façon n'ont aucune incidence sur le calendrier et sur le programme.

Les navires endommagés pendant un combat peuvent être réparés sans pour autant dépenser des points de production, s'ils font halte pendant 1 tour dans un secteur où se trouve une de leurs planètes (conquise et colonisée). Ceci est aussi valable pour les porte-intercepteurs qui reconstruisent même les chasseurs perdus en combattant pendant un tour stratégique.

#### Combat sur la carte tactique

##### Règles générales

Le combat entre les navires se produit dans le jeu avec les lasers et les lancers de missiles.

La portée, et par conséquent l'efficacité de chaque arme, est reportée sur le TAB 2 au paragraphe "point offensifs des armes".

Toujours sur le TAB 2, parmi les caractéristiques des navires, on trouve le nombre d'armes se trouvant à bord, nombre qui varie selon le type de navire. On trouve aussi la valeur défensive (Ecrans) de chaque navire, respectivement pour les missiles (AM) et pour les lasers (AL) et la classe des contre-mesures utilisables en défense contre les missiles lancés contre le navire par l'adversaire.

Dans le cas où il y aurait 2 lettres dans la colonne "contre-mesures" la première se réfère au navire en conditions normales, et la deuxième au même navire mais endommagé. S'il n'y a qu'une seule lettre, elle s'applique dans les deux cas.

Les intercepteurs et les navires de colonisation n'ont pas de contre-mesure pour les missiles.

Le résultat du combat s'obtient en calculant la valeur de son arme en fonction de la distance (FACTEUR D'ATTAQUE) et en le rapportant à la valeur de l'écran approprié (FACTEUR DE DEFENSE) de l'adversaire. Ce rapport s'arrondit toujours en faveur de l'attaqué. Par exemple, un rapport de 10/6 devient 1,5/1.

Sur le TAB 2 "résultats des combats", l'intersection entre ce rapport et le lancer du dé calculé avec les modifications reportées plus loin, nous donne le résultat du tir.

Ce résultat peut être nul (point bleu), réduction temporaire (point jaune: superposer au pion navire le pion RT), endommagement (point blanc: retourner le pion), destruction (point vert: superposer au pion navire le pion D).

Dans le cas où dans un hexagone se trouvent plusieurs navires, le résultat "destruction", même pour un seul navire, entraîne l'élimination de tous.

2 endommagements successifs entraînent l'élimination de celui qui les subit.

Pour les intercepteurs, un résultat d'endommagement pendant un combat équivaut à l'élimination.

Les éléments qui modifient le résultat du dé en ce qui concerne le tableau "résultats des combats" sont les suivants:

a) le navire qui tire est en état de réduction temporaire (pion RT): le navire, bien que n'ayant pas été atteint par le feu défensif de l'adversaire, n'est pas en état pendant ce tour de conduire une action offensive très efficace. Cet état est simulé par la soustraction de 1 point au résultat du dé quand il effectue un tir offensif. Le signal RT ne s'utilise que pendant un tour: il est en effet enlevé du navire pendant la phase "enlèvement des pertes".

b) le navire qui tire est endommagé (pion retourné). Le navire, touché précédemment par le tir offensif ou défensif de l'adversaire, n'est plus en état pour le reste du jeu (ou jusqu'à ce qu'il soit réparé) de conduire une action offensive efficace. Ce fait est simulé dans le jeu par la soustraction de 1 point au résultat du dé.

c) le navire qui tire est détruit (pion D). Avant d'être retiré du jeu, (voir le schéma d'un coup de la phase tactique) les navires détruits ont le droit, si c'est possible, à une dernière phase de tir offensif. Pendant cette phase, ils doivent de toute façon soustraire 1 point au résultat du dé.

Les éléments modificateurs a, b et c ne sont pas cumulables; c'est-à-dire que par exemple un navire endommagé qui serait également réduit temporairement ne soustrait toujours de toute façon que 1 point au résultat du dé.

d) le navire contre lequel on lance des missiles possède des contre-mesures de classe X ou Y. Dans ce cas, le joueur qui lance le missile soustrait selon le type de contre-mesures dont dispose l'adversaire, un point (X) et deux points (Y) au résultat du dé.

e) le navire qui tire engage pendant le même coup plus d'un objectif avec ses lasers: il lui faudra soustraire 1 point au résultat de chaque lancer de dé.

f) le navire qui tire engage plusieurs objectifs avec plusieurs systèmes d'armes: il lui faudra soustraire 2 points au résultat de chaque lancer de dé. S'il tire avec plusieurs systèmes d'armes (missiles et lasers) sur le même objectif, il ne devra au contraire effectuer aucune soustraction.

#### Règles particulières

A chaque tour, chaque navire peut utiliser seulement une fois toutes les armes qui sont à sa disposition. La valeur des armes, dans

le cas où l'on tire sur un seul objectif, ne peut pas être accumulée.

Tous les tirs doivent être précédemment déclarés à l'adversaire avant d'être effectués.

Il n'y a pas de limites à la dotation en missiles et en lasers des navires.

L'unique exception à cette règle est représentée par les intercepteurs qui ne disposent que de 1 missile.

Ceci est mis en évidence par le fait que une fois le missile lancé, le pion intercepteur qui a effectué le lancement doit être retourné du côté plus clair, où il est représenté sans missile.

Les intercepteurs qui ont utilisé leur missile, une fois rentrés sur le porte-intercepteurs et ravitaillés (1 tour durant lequel le pion est retourné), disposent de nouveau de leur missile quand ils repartent.

Si le porte-intercepteur est détruit, les intercepteurs en vol ne peuvent pas être ravitaillés et seront considérés comme détruits à la fin de leurs trois tours d'autonomie.

Les intercepteurs embarqués partagent le sort du porte-intercepteur en cas de destruction de ce dernier.

Si le porte-intercepteurs est endommagé, les intercepteurs embarqués sont indemnes, mais le temps de ravitaillement double (il devient 2 tours).

Les intercepteurs ne peuvent pas être atteints par les missiles.

En cas d'attaque portée à une planète, quand dans le cours du combat le nombre des bases — et par conséquent la fidélité de cette planète à l'empire — descend à 3 ou moins de 3, à la fin du tour de mouvement et de combat l'attaquant peut intimer l'ordre de reddition à la planète selon le processus précédemment décrit.

S'il échoue, il peut tenter à nouveau pendant le même tour, mais seulement après avoir détruit une autre base.

Les planètes de l'empire appuyées en défense par une flotte impériale refusent toujours la reddition tant que cette flotte est présente.

#### Exemple de combat tactique entre navires

a) mouvement du joueur A: 4 intercepteurs à peine envolés d'un porte-intercepteurs et une corvette attaquant une frégate (Fig.13).

b) tir du joueur B: le joueur à qui appartient la frégate déclare qu'il lancera un missile contre la corvette et que ses 4 lasers tireront sur les intercepteurs  $I_1$ ,  $I_2$ ,  $I_3$  et  $I_4$ .

Voyons comment déterminer l'issue de notre tir.

La valeur du missile est 10 tandis que l'écran antimissile de la corvette vaut 5. Le rapport entre les facteurs d'attaque et de défense est donc  $10/5$  c'est-à-dire  $2/1$ . Le dé donne un résultat de 5 duquel il faut soustraire 1 point car la corvette utilise des contre-mesures de classe X et 2 points car la frégate engage avec deux systèmes d'armes deux objectifs différents (la corvette avec le missile et les intercepteurs avec les lasers). Le résultat corrigé du dé est donc  $5-1-2=2$ . En consultant le tableau, à l'intersection du

résultat modifié du dé et de la colonne du rapport 2/1, on trouve comme résultat du combat un point jaune. Ce qui signifie que la corvette est temporairement réduite. On lui superpose le pion RT et on passe aux tirs contre les intercepteurs. La valeur du laser à une distance de 5 à 6 hexagones est 2 tandis que l'écran anti-laser des intercepteurs vaut 1. Le rapport entre les facteurs d'attaque et de défense est donc 2/1. Le seul élément modifiant le résultat du dé est -2 car le vaisseau engagé avec deux systèmes plus d'un objectif. Le résultat des 4 lancers de dé sont les suivants: contre  $I_1$ ,  $5-2=3$ : point blanc (endommagement, qui pour un intercepteur signifie destruction: lui superposer le pion D). Contre  $I_2$ :  $3-2=1$ : point jaune (réduction temporaire: placer sur l'intercepteur le pion RT). Contre  $I_3$ :  $3-2=1$ : point jaune (réduction temporaire: superposer le pion RT). Contre  $I_4$ :  $6-2=4$ : point blanc (endommagement qui pour l'intercepteur signifie destruction: lui superposer le pion D). Les intercepteurs  $I_3$  et  $I_4$  se trouvant dans le même hexagone, la destruction de  $I_4$  vaut également pour  $I_3$  (superposer aux deux le pion D).

c) feu du joueur A: le joueur A déclare que la corvette et les intercepteurs  $I_1$ ,  $I_2$ ,  $I_3$  et  $I_4$  lanceront chacun un missile contre la frégate. Les pions représentant  $I_1$ ,  $I_2$ ,  $I_3$  et  $I_4$  sont donc retournés pour rappeler que le missile a été lancé. La valeur du missile est 10 tandis que l'écran antimissile de la frégate vaut 5. Le rapport entre les facteurs est donc 10/5 c'est-à-dire 2/1. Le résultat du lancer du dé pour le missile de la corvette est 6, duquel il faut soustraire 2 car la frégate utilise des contre-mesures de classe Y et 1 car la corvette est RT. Donc,  $6-2-1=3$ ; en consultant le tableau à la colonne 2/1, on trouve un point blanc qui signifie que la frégate est endommagée (le pion est retourné).

Les éléments modifiant le résultat du dé pour le lancer des missiles des intercepteurs sont les suivants: -2 car la frégate utilise des contre-mesures de classe Y et -1 car les intercepteurs sont RT. Les résultats des dés deviennent:  $5-3=2$ , point jaune (réduction temporaire, mais on ne superpose pas le pion RT car la frégate est déjà endommagée).  $5-3=2$ , point jaune (réduction temporaire, mais on ne superpose pas le pion RT car la frégate est déjà endommagée).  $6-3=3$ , point blanc (endommagement, superposer le pion D — destruction — car la frégate était déjà endommagée).

d) enlèvement des pertes éventuelles: sont enlevés du jeu la frégate,  $I_1$ ,  $I_2$  et  $I_4$ , ainsi que le signal RT de  $I_2$  et de la corvette (Fig.13).

#### D) CALCUL DES POINTS DE PRODUCTION

A la fin de chaque coup, les deux joueurs doivent inscrire sur leur propre TAB 1 "productivité et fidélité des systèmes

solaires", les points de production obtenus qui sont comptés de la façon suivante: l'extraterrestre reçoit un point de production par tour de chaque système dont il a conquis et colonisé au moins 1 planète (même si c'est dans le tour qui vient de se terminer), indépendamment des facteurs de fidélité. L'empire reçoit 1 point de production selon le schéma suivant:

1<sup>er</sup> tour aucun point  
2<sup>e</sup> tour 1 point par système ayant une fidélité de 6  
3<sup>e</sup> tour 1 point par système ayant une fidélité de 5 ou 6  
4<sup>e</sup> tour 1 point par système ayant une fidélité de 4, 5 ou 6

#### D) UTILISATION DES POINTS DE PRODUCTION

Quand on a accumulé un nombre suffisant de points de production, on peut construire de nouveaux navires avec lesquels former les flottes de réserve inscrites sur le TAB 1, et combler les vides causés par les combats à l'intérieur des flottes.

Le coût de chaque navire en points de production et le nombre maximum de navires de chaque type présents sur le champ de bataille pendant le jeu sont inscrits sur le TAB 1 (voir légende).

Les points, au fur et à mesure qu'ils sont utilisés, doivent naturellement être éliminés du TAB 1. Ils peuvent être éliminés de n'importe quel système, ou de plusieurs systèmes si on le désire.

Si au cours du jeu une planète d'un système qui fournit des points de production à l'un ou l'autre joueur est conquise par l'adversaire, elle cesse de fournir des points dès ce tour.

Si elle est reconquise et recolonisée (pas nécessairement la même planète à l'intérieur du système), elle recommence à fournir des points. Toutefois, les points fournis jusqu'à présent par le système et inscrits sur le TAB 1 ne sont pas perdus et restent disponibles pour la construction des navires.

Dans le cas où les points sont utilisés pour construire des navires à insérer dans une flotte de réserve, on suivra les critères normaux de composition des flottes initiales pour composer cette flotte de réserve. Pour l'entrée en jeu des flottes de réserve, on suivra les règles spéciales (chapitre A). En revanche, dans le cas d'une flotte qui existe déjà mais qui a besoin de nouveaux navires à cause des pertes subies, ces nouveaux navires entreront sur la carte stratégique avec les règles en usage pour les flottes (chapitre A), en utilisant toutefois les pions navires, et ils seront tenus de rejoindre le plus rapidement possible une flotte qui pourra les englober. Ces navires, avec les navires endommagés, sont les seuls qui puissent se déplacer individuellement sur la carte stratégique. On ne peut pas produire plus de navires que nécessaire pour compléter les flottes sur le champ de bataille; pour cela, il faut toujours tenir présentes les limitations normales exposées dans le chapitre "composition des flottes".

Les flottes complètement détruites au combat pourront être reconstruites avec des navires construits à l'aide des points de production, et pourront rentrer en jeu en suivant les règles valables pour les flottes de réserve.

#### **ERRATA CORRIGE**

Les pions réduits ne doivent pas être retournés: on superpose un pion explosion.