

SPACEPAPER

THE STELLAR 2.5X GAME IN SPACE



TABLE DES MATIÈRES

A propos du jeu.....	4
Création.....	4
Licence et gratuité.....	4
L'univers Spacepaper.....	4
Imprimer le jeu.....	5
Composition du jeu.....	5
Les règles du jeu.....	6
Les concepts de base.....	6
But du jeu.....	6
Les races.....	7
Les Humains.....	7
Les Ethers.....	7
Les Mécas.....	7
Les Brachiès.....	8
Les Vulcains.....	8
Les Kelvins.....	8
Organisation de l'espace de jeu.....	9
Les ressources.....	11
Les ressources stratégiques.....	11
Les ressources minières.....	11
Les technologies.....	13
Armement.....	13
Propulsion.....	13
Adaptation.....	14
Le plateau de civilisation.....	15
Caractéristiques de race.....	15
Autres éléments.....	15
Les plateaux de ressources.....	16
Les réserves.....	16
La production.....	16
Le plateau galaxie.....	17
Les planètes.....	17
Grandes planètes.....	17
Moyennes planètes.....	17
Petites planètes.....	17
Les types de planètes.....	17
Les Vaisseaux.....	18
Types.....	18
Caractéristiques.....	18

Construction.....	19
Revente.....	19
Déplacements.....	19
Stationnement.....	20
Combats.....	20
La politique.....	20
Les systèmes.....	20
Les tendances.....	20
Changer de système.....	21
Politique favorite.....	21
Effets de bord de régression.....	21
Les tuiles d'évolution.....	23
Normales.....	23
Majeures.....	23
La résolution des combats.....	24
Cartes de tactique.....	24
Initiative.....	24
Emplacements.....	24
Bonus tactique.....	25
Manches de combat.....	25
Les colonies.....	27
La colonisation.....	27
Fiche de colonie.....	27
Ressources minières.....	27
Population.....	27
Énergie.....	28
Bonus de colonisation.....	28
Fiche d'infrastructure.....	28
Les bâtiments.....	28
Lignes d'énergie.....	29
Pertes des colonies.....	29
Abandon.....	29
Revente.....	29
Reprise de la colonie.....	30
Les âges.....	31
Gains de points de victoire.....	31
Restrictions/bonus technologiques & économiques.....	31
Prix des bâtiments.....	31
Les AV.....	33
Acquisition des AV.....	33
Sénat galactique.....	33
Le marché noir.....	34

Échanges.....	34
Remise à zéro.....	34
Une partie.....	35
mise en place du jeu.....	35
Phases de jeu.....	36
[Phase des âges].....	36
Phase de revenus.....	36
Phase d'actions.....	37
[Phase de décompte].....	37
Fin des âges.....	37
Décompte final.....	38
Planches à imprimer.....	39
Sur papier noir & blanc.....	39
1 exemplaire.....	39
2 exemplaires.....	39
3 exemplaires.....	39
Sur papier coloré.....	39
1 seul exemplaire.....	39

A PROPOS DU JEU

CRÉATION

Spacepaper est né le 7 juin 2018 dans l'esprit d'un trentenaire fanatique de jeux de plateau et autres jeux vidéos 2x ou encore 4x (eXploration, eXpansion, eXploitation et eXtermination). L'idée initiale était de calquer la profondeur stratégique d'un jeux vidéo 4x sur un jeux de plateau tout en gardant la possibilité de pouvoir l'imprimer aisément sur du simple papier coloré. Seuls quelques marqueurs seront utiles afin de jouer une partie de Spacepaper.

LICENCE ET GRATUITÉ



Spacepaper est gratuit et il peut être modifié (règle et visuel) et republié sous un autre nom du moment que le nom Spacepaper apparaisse dans le titre. Exemple : « Spacepaper, un nouvel horizon » ou « Spacepaper II ». Il ne doit en aucun cas faire l'objet de commerce ou de toute autre activité lucrative que ce soit.

Vous pouvez être donc libre de l'imprimer et d'y jouer en tout sérénité sans vous acquitter de la moindre somme d'argent.

Pour plus d'informations - Licence Creative Commons CC-BY-NC-SA :
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

L'UNIVERS SPACEPAPER

Spacepaper se déroule en 2120 après J.C, à l'aube du voyage interstellaire. Plusieurs races sont sur le point de partir à la conquête de notre galaxie. Ainsi, les Terriens, les Ethers, les Vulcains, les Kelvins et les Mécas se préparent à lancer leurs premiers vaisseaux vers de nouveaux systèmes planétaires. Le jeu est basé sur 2 ressources stratégiques à optimiser (science et culture) ainsi que 3 ressources minières d'importance mineure (or, uranium et acier). C'est un jeu de 2 à 4 joueurs dans lequel l'immensité du monde à explorer devient rapidement écrasante ! A vous de manier correctement les 9 systèmes politiques afin d'assurer la stabilité et la prospérité de vos colonies. A bord de 3 types de vaisseaux (transport, croiseur, chasseur), vous découvrirez les 6 types de planètes qui peuplent l'univers au fur-et-à-mesure de votre progression. 3 orientations technologiques : propulsion, armement et adaptation, vous permettrons de développer votre civilisation dans 6 grandes

spécialités. Vous arpentez la galaxie en recherche de fortune, de connaissance afin de de voguer progressivement vers la victoire !

IMPRIMER LE JEU

Pour imprimer le jeu il faut se rendre en fin de manuel afin d'y trouver les planches nécessaires à l'impression. Il est préférable d'utiliser au minimum une couleur différente par joueur afin de rendre les parties plus lisibles.

COMPOSITION DU JEU

Le jeux se compose de (pour 5 joueurs) :

- 30 cartes à jouer
 - 1 jeu de 10 cartes de victoire
 - 2 jeu de 10 cartes de tactique
- 1 plateau galaxie
- 84 marqueurs vaisseau (3 colons+8 croiseurs+10 chasseurs en 6 couleurs)
- 120 jetons qui peuvent être des pions ou de simples cailloux (6 couleurs différentes).
- 2 plateaux identiques de formation de combat
- 16 fiches d'infrastructures
- 24 fiches de colonie
- 40 tuiles d'évolution normales
- 20 tuiles d'évolution majeures
- 1 table des affinités
- 1 table des âges
- 1 plateau de technologie / marché noir / sénat
- 6 plateaux de civilisations différents
- 1 plateau de ressources minières
- 1 plateau de ressources stratégiques

LES RÈGLES DU JEU

LES CONCEPTS DE BASE

BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer le nombre de points de victoire le plus important. La partie se déroule en 6 âges (ou 2 périodes) durant lesquels les contextes technologique et économique vont progressivement évoluer.

Lors de la mise en place du jeu, deux cartes de victoire sont piochées au hasard dans l'optique de couvrir les 2 périodes (une période dure 3 âges) du jeu. Chaque joueur piochera aussi une carte victoire qu'il tiendra secrète jusqu'à la fin du jeu.

Un plateau central appelé plateau galaxie représente l'univers connu. Les joueurs, qui incarnent une des 6 races du jeu Spacepaper , évoluent sur ce plateau de jeu à partir de 3 types vaisseaux. Au fil des âges, les joueurs colonisent des planètes afin de les rendre profitables pour y puiser des ressources. Grâce aux ressources accumulées, ils construisent des bâtiments d'amélioration dans leur colonies afin d'accélérer leur développement technologique et économique.

A la fin de chaque période, un décompte de point de victoire selon les règles de calcul de la carte de victoire associée doit être réalisé. Ces règles de calcul s'appuient par exemple sur la quantité d'unité de ressources minière accumulée ou encore sur la quantité de points de technologie générée. Il est donc important d'ajuster son économie afin de calquer au mieux les règles de score imposées par les cartes victoire. Les joueurs additionnerons ainsi les points de victoire gagnés durant les deux périodes de jeu.

Un décompte final de point est réalisé selon des règles fixes en fin de partie lors de la fin des âges. Chaque joueur en plus de cela doit appliquer un décompte de points selon les règles de calcul imposées par sa carte secrète de victoire dont il ajoutera la moitié à ce qui deviendra son score final. En cas d'égalité, tous les joueurs æquo se partagent la victoire !

LES RACES

Chaque joueur choisi une race en début de partie. Les races orientent plus ou moins la stratégie que vous aller pouvoir employer durant la partie. Ce choix est donc déterminant, cependant certaines races sont plus polyvalentes que d'autres...

Les Humains

Les humains sont avides de colonisation et de découverte et disposent de bonnes conditions pour y parvenir. Ils exploitent or, acier et uranium de façon équilibrée sur leur planète natale : la Terre. C'est un peuple neutre qui s'installera plus volontiers sur des planètes propices à la vie : telluriques, océaniques ou encore gelées. C'est une civilisation qui dispose d'une faculté d'adaptation particulièrement développée.

Les Ethers

C'est une race qui se plaît sur les planètes froides et relativement peu accueillantes à la vie. Les ethers sont grands et minces, et leur peau est bleutée et celle-ci est aussi malléable que le métal qu'ils extraient compulsivement du centre de leur planète. Ils vivent préférentiellement sur des planètes gazeuse comme la géante d'où ils sont natif. Cette race aime voyager afin de découvrir les lointaines étendues de l'univers.

Les Mécas

Il s'agit de la race agressive par excellence...les méca s'installent plus aisément sur des planètes sans vie. Ils préfèrent les planètes stériles et inaccueillantes au possible, leur planète natale est une naine stérile. Ils sont issus d'une vie totalement artificielle qui s'organise sous forme d'un gouvernement très autoritaire basé sur une hiérarchie complexe. Une forme de méta-intelligence dirige chaque méca, on ne sait pas grand-chose sur le fonctionnement des mécas. Leur appétence pour la destruction est sans pareil, et les ressources de leur planète natale leur est favorable à un développement militaire. Décrire les mécas est difficile car il existe autant de modèles que de tâches à effectuer sur leur planète d'origine. Chez les mécas, tout est fait pour accroître au maximum la productivité de chaque individu.

Les Brachiès

Il n'y a pas de race plus intelligente dans SpacePaper. Ils s'organisent souvent sous forme d'un gouvernement qui favorise au maximum la recherche scientifique. Ils sont capables de s'adapter aisément aux planètes de températures chaudes ou tempérées...il ont une nette préférence pour les environnements humides car leur planète natale est une planète océanique. Ce sont de grands explorateurs et ils sont de nature particulièrement pacifiste. Leur planète natale dispose de ressources permettent de développer des technologies d'exploration. Leurs nombreuses tentacules leur octroie une adresse considérable mais il est difficile pour eux de se mouvoir hors d'un milieu liquide.

Les Vulcains

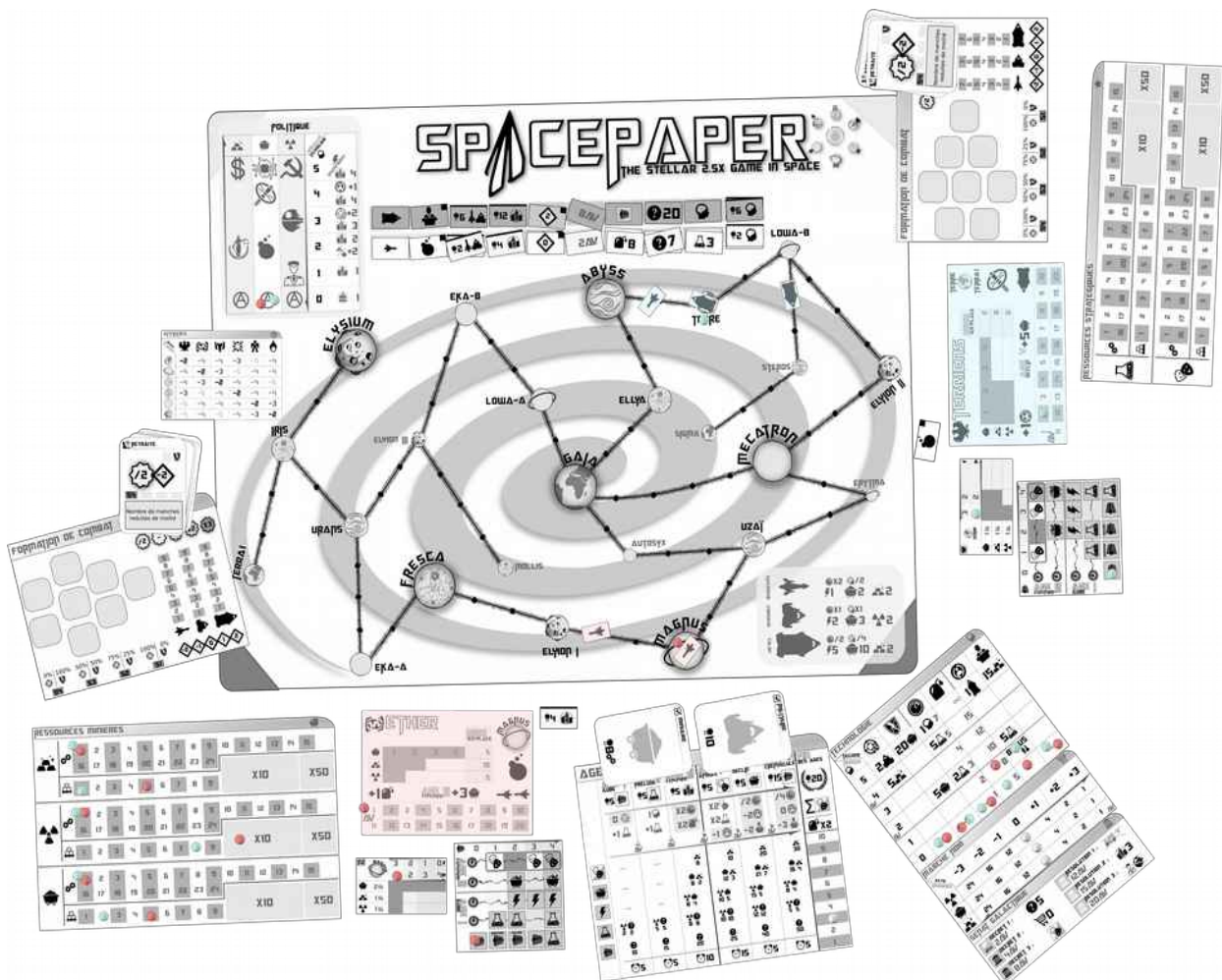
C'est une race au sang chaud qui préfère les planètes de températures importantes mais guère très adaptées à la vie. C'est une civilisation qui n'hésitera pas à faire usage de la force pour parvenir à ses fins. Leur planète natale abrite de grandes quantités d'uranium, ce qui catalyse leur développement dans les technologies militaires. Petits, surmontés d'un encéphale volumineux et à la peau sombre...difficile de ne pas les reconnaître. Leur planète d'origine est la planète de lave.

Les Kelvins

Leur colonie de choix sont des planètes froides ou tempérées. Le berceau de leur civilisation se situe sur une planète gelée. C'est un peuple obsédé par l'or qui met tout en œuvre politiquement pour s'enrichir au maximum. Ils sont plutôt pacifiques mais c'est un peuple secret dont on ne sait que peu de choses car ils ne vivent qu'entre eux et n'ont que peu de contact avec l'extérieur. C'est une civilisation adaptable qui empruntera le chemin que le dirigeant leur frayera !

ORGANISATION DE L'ESPACE DE JEU

- Le plateau de technologie permet de visualiser et mémoriser la progression technologique de chaque joueur dans les 3 différents domaines comportant eux-même 2 spécialités. Sur ce même plateau figurent le marché noir mais aussi le sénat galactique que nous détaillerons plus tard dans ce manuel.
- Le plateau galaxie est l'espace où les joueurs déplacent leurs unités au fil de la partie. Ce plateau intègre aussi la situation politique de tous les joueurs en haut à droite.
- Le plateau de civilisation, qui est propre à chaque race (et de couleur différente) assure principalement la possibilité de marquer les AV (voir Chapitre « AV ») et présente les conditions de départ de la civilisation.
- les fiches de colonie permettent d'ajuster la population de vos colonies.
- Les fiches d'infrastructure, toujours attachées à une fiche colonie permet de



construire des bâtiments afin d'améliorer la productivité de celle-ci dans différents domaines : ressources stratégiques et minières.

- Les cartes de victoire déterminent les règles de décompte de point pour la période en cours, elles sont apposées horizontalement sur la table des âges afin de couvrir physiquement une période de 3 âges. Chaque joueur en dispose aussi d'une qu'il tient secrète.
- Les marqueurs de vaisseau matérialisent l'emplacement de chaque unité sur le plateau galaxie lors de voyages interplanétaire.
- Les cartes de tactique sont utilisées lors des combats entre plusieurs vaisseaux afin de concevoir une stratégie en corrélation avec le plateau de formation de combat.
- Le plateau de formation de combat permet aux joueur d'agencer leurs unités lors d'un combat selon la carte tactique choisie.
- Les tuiles évolutions, gagnées en construisant certains bâtiments d'amélioration dans les colonies, vous feront bénéficier de bonus permanents ou ponctuels.
- La table des âges donne le rythme de la partie, elle informe les joueurs de l'âge en cours et de ses particularités. Elle permet de décompte des tours de jeu et rappelle de façon synthétique les moyens de marquer de points de victoire.
- Des plateau ressources minières et ressources stratégiques qui permettent de marquer le niveau de production et de stockage des ressources de tous les joueurs.

LES RESSOURCES

LES RESSOURCES STRATÉGIQUES

2 grands types de ressources stratégiques sont représentées dans le jeu Spacepaper :

1. La science, disponible dès l'age I : Prélude, permet d'acquérir de nouvelles technologies afin de bénéficier de différents bonus tout au long de la partie.
2. La culture qui n'est accessible qu'à partir de l'age III:Expansion et dont le principal objet est de marquer de points de victoire.

Ces ressources ne sont pas marchandables et ne peuvent être que produites par les bâtiments installés sur les colonies ou exceptionnellement par des gains ponctuels provenant de tuiles d'évolution ou de la fiche civilisation.

Les ressources stratégiques se comptent en points.

Les joueurs ne débutent la partie avec aucune ressource stratégique.

LES RESSOURCES MINIÈRES

Dans l'univers Spacepaper, elles sont au nombre de 3. Tout aussi essentielles que les ressources stratégiques, elles constituent la base de l'économie à partir de laquelle le joueur pourra se développer afin de remplir les objectifs de victoire tant convoités.

- L'Or, de symbole Au et de numéro atomique 79, est un métal noble et précieux qui est utilisé partout dans l'univers afin d'effectuer des transactions financières.
- L'Acier ou acier au carbone est un alliage de fer et de carbone, permettant de fabriquer des structures résistantes à des contraintes mécaniques importantes.
- L'Uranium, élément chimique de symbole U et de numéro atomique 92, de la famille des actinides est couramment utilisé pour ses propriétés radioactives afin de produire de grandes quantités d'énergie.

Les ressources minières se comptent en unités.



Les ressources minières peuvent provenir de différentes sources et peuvent faire l'objet d'échange par le biais du marché noir.

En début de partie, les joueurs commencent avec la quantité de ressources portée en haut de leur fiche de civilisation.

LES TECHNOLOGIES

Le développement technologique de tout les joueurs est géré à partir d'un plateau unique où chaque joueur pourra marquer son état d'avancement dans chaque spécialité technologique à partir d'un pion de la couleur de sa civilisation.

Afin de pouvoir avancer dans différentes spécialités du plateau technologie, il est d'abord impératif de disposer points de sciences. 10 points de sciences permettrons d'augmenter le niveau technologique d'une spécialité.



Au fil des acquisitions de points technologies, n'oubliez pas de mouvementer correctement votre pion d'une case dans la spécialité de votre choix. Une spécialité technologique acquise est disponible immédiatement.

Le plateau de technologie se décompose en 3 domaines se divisant elle-même en 2 spécialités.

Armement

- La puissance militaire. Elle peut, lors des phases de combats entre vaisseaux, être répartie de façon défensive ou offensive afin de s'ajuster à des situation militaires différentes. Plus un vaisseau dispose d'une grande puissance militaire, plus il sera susceptible de pouvoir infliger ou absorber une quantité importante de dommages.
- Les boucliers, contrairement à la puissance militaire, ne sont pas à géométrie variable : ils permettent uniquement d'absorber des dommages.

Propulsion

- La vitesse. Comme son nom l'indique celle-ci influe sur la vitesse de déplacement des vaisseaux sur le plateau galaxie.
- L'autonomie mesure la capacité des vaisseaux à s'éloigner des colonies détenues par votre civilisation.

Adaptation

- La politique permet de débloquent différents systèmes politiques. Chacun d'entre eux ont des caractéristiques particulières. Le nombre maximal de colonie que votre civilisation peut entretenir est le critère le plus important.
- L'affinité ou encore capacité d'adaptation à des milieux différents permet, si vous investissez suffisamment dans cette spécialité, de pouvoir coloniser plus facilement de nouvelles planètes. Une croissante beaucoup plus forte de votre population et à l'automatisation de la construction d'habitats vous permettra de vous conquérir l'univers de Spacepaper beaucoup plus vite !

LE PLATEAU DE CIVILISATION

Le plateau de civilisation est propre à chaque race représenté dans Spacepaper, chaque plateau est donc différent même si leur structure générale reste identique.

Caractéristiques de race

Les caractéristiques de race sont détaillées dans la première partie du plateau. Il s'agit justement de cette partie du plateau qui diffère entre chaque race. Majoritairement, les données présentes ici décrivent l'état initial de la civilisation du joueur en début de partie. Les informations suivantes sont visibles :

- Le nom de la race et le logo de la faction auquel il appartient.
- Le montant en unités des ressources minières dont le joueur disposera en début de partie.
- Un ou plusieurs nom et type de planète qui pourra être choisi comme capitale de départ. Certaines civilisations n'ont pas la possibilité de choisir leur planète initiale, celle-ci est imposée.
- La politique favorite de la civilisation, nous détaillerons les effets de cette politique favorite dans le chapitre consacré à cet effet.
- Les vaisseaux attribués gratuitement en début de partie.
- Les bonus permanents sont ceux qui sont inhérents aux spécificités de chaque civilisation, il sont acquis dès le début de la partie. Le développement gratuit d'une spécialité technologique doit donc être acté à lors de la mise en place du jeu.
- Les bonus récurrents, eux, ne s'appliquent durant l'âge spécifié.
- Sous forme d'un graphique, sont précisés les montants maximum de production minières. Chaque race, en augmentant la population de la planète ne peut y puiser plus de ressources que les montants spécifiés pour ce graphique hormis en construisant des bâtiments d'amélioration miniers.

Autres éléments...

D'autres éléments sont visibles mais ils seront détaillés ultérieurement dans AV et Vaisseaux → Construction.

LES PLATEAUX DE RESSOURCES

Deux plateaux permettent de marquer les réserves et la production de chacune des ressources stratégiques et minières du jeu. Les plateau est séparé en 2 zones matérialisées par des icônes différents représentant la réserve et la production.

Les réserves

Cette partie du plateau sert à compter/décompter les réserves pour toutes les ressources minières ou stratégiques (selon le plateau). Des pions à la couleur des différentes civilisations permet de départager les ressources entre les différents joueurs. 2 sous zones sont présentes dans cette parties, indiquant la valeur individuelle de chaque pion y étant déposé (x10 ou x50).

La production

Cette partie du plateau sert à compter/décompter la production pour toutes les ressources minières ou stratégiques (selon le plateau). Des pions à la couleur des différentes civilisation permet de départager les ressources entre les différents joueurs.

LE PLATEAU GALAXIE

LES PLANÈTES

Dans Spacepaper, le voyage interstellaire n'est pas représenté en raison des différences d'échelles qui rendrait le jeu illisible, aussi seules les planètes sont représentées sur le plateau de jeu. Il existe 6 types de planètes différents assortis de 3 tailles : petites, moyennes et grandes.

Grandes planètes

Les grandes planètes autorisent le joueur à développer la population des colonies jusqu'au niveau 4, et leur permet donc de profiter d'une production plus importante de ressources. Il n'existe néanmoins qu'une seule grande planète par type dans la galaxie Spacepaper. Ces planètes sont aisément reconnaissables sur le plateau de jeu par leur taille plus imposante mais aussi par le halo noir de gravité qui les entoure.

Moyennes planètes

Représenté au nombre 2 par type de planète sur le plateau de jeu, les planètes moyennes ne peuvent supporter qu'une population de niveau 2 et limitent donc la productivité de celle-ci.

Petites planètes

Les petites planète n'existe qu'en un unique exemplaire par type de planète. Leur capacité de population est limitée à 1, ce qui rend leur productivité très faible. Ces planètes sont aisément reconnaissable sur le plateau de jeu par leur petite taille mais aussi par la couleur grise utilisée pour écrire le nom de la planète.

Les types de planètes

Les 6 types de planètes présentes dans Spacepaper sont :

1. Stériles ;
2. Telluriques ;
3. Gazeuses ;
4. Volcaniques ;

5. Gelées ;
6. Océaniques.

Les types de planètes se différencient par leur capacité de production en ressources minières (Voir « Fiches de colonie »).

LES VAISSEAUX

Les vaisseaux sont les seules unités qui peuvent se déplacer sur le plateau de galaxie d'une planète à une autre.

Types

3 types de vaisseaux sont utilisés dans Spacepaper :

1. Les chasseurs, des vaisseaux rapides capables de mobiliser une puissance militaire faible. Ils sont utilisés pour mobiliser rapidement une puissance de feu, ils peuvent être utiles pour intercepter un colon. Ils sont limités à 10 exemplaires par joueur.
2. Les croiseurs, plus lents mais qui disposent d'une puissance militaire plus importante. Ces vaisseaux sont des unités dédiées au combat. Ils sont limités à 8 exemplaires par joueur.
3. Les colons ou transporteurs de colons, qui sont des vaisseaux lents et qui mobilisent une puissance de feu nulle. Leur principale utilité est de permettre la colonisation de nouvelles planètes. Ils sont limités à 3 exemplaires par joueur.

Caractéristiques

3 caractéristiques différencient donc les vaisseaux dans Spacepaper :

1. Le multiplicateur (ou diviseur) de déplacement du vaisseau. Pour obtenir la vitesse finale de déplacement d'un type de vaisseau il convient de multiplier cette valeur avec votre niveau technologique de spécialité «propulsion» (arrondie à la décimale supérieure). Ainsi, si vous avez développé la technique propulsion au niveau 4 et que vous désirez déplacer un colon, votre vitesse de déplacement sera de $4/2 = 2$. Celle-ci s'exprime en point de déplacement.
2. Le multiplicateur de puissance militaire. Afin de calculer la puissance militaire disponible, il faut multiplier cette valeur avec votre niveau technologique de

spécialité « puissance militaire ». Par exemple si vous devez calculer la puissance militaire d'un croiseur et que votre niveau technologique de spécialité « puissance militaire » est de 3, votre puissance militaire disponible est de $2 \times 3 = 6$.

3. Le coût en ressource minière est propre à chaque unité.

La 4ème caractéristique, qui est indépendante du type de vaisseau, est l'autonomie. C'est à dire la distance maximale qui sépare un vaisseau de la colonie « amie » la plus proche. Celle-ci est conditionnée uniquement par le niveau technologique de la spécialité « autonomie », elle s'exprime en point de déplacement.

Construction

Voir chapitre « Les colonies ».

Revente

Il est possible de vendre un vaisseau pour une action standard, le prix de vente est de 1/5ème du prix d'achat.

Déplacements

Les vaisseaux sont déplacés exclusivement sur le plateau galaxie. Leur capacité de mouvement est déterminée par les caractéristiques précédemment abordées : autonomie et vitesse de déplacement. Tout mouvement ne peut débuter et se terminer que sur 2 éléments du plateau :

1. Une planète,
2. Une ancre, matérialisée par un carré aux coins arrondis.

Lors du déplacement d'un vaisseau, chaque segment franchi qui sépare 2 ancres ou planètes compte tel un point de déplacement.



Il est impossible d'utiliser plus de points de déplacement que ne dispose un vaisseau. Il est aussi impossible de s'éloigner de plus de points de déplacement d'une de vos colonies que ce que permet votre niveau d'autonomie.

Un joueur peut déplacer plusieurs vaisseaux d'un seul coup s'il le souhaite pour réaliser un déplacement dit « en pile ». Dans ce cas, c'est la vitesse de déplacement du vaisseau le plus lent qui sera appliquée pour l'ensemble de la pile d'unités.

Stationnement

Les vaisseaux peuvent stationner de façon infinie sur une ancre ou une planète.

Combats

Un combat est incontournable lorsque 2 vaisseau qui appartiennent à 2 civilisations différentes stationnent sur la même planète ou sur la même ancre.



Lorsqu'un combat intervient, à la fin d'une action de déplacement, sa résolution doit être immédiate avant de débiter une autre action.

Voir le chapitre « Résolution des combats ».

LA POLITIQUE

La politique occupe une place importante dans le jeu Spacepaper, négliger cet aspect du jeu conduira inexorablement à une cuisante défaite.

Les systèmes

9 systèmes politiques différents cohabitent dans Spacepaper. Chaque système est représenté par un symbole unique.



Tous les joueurs en début de partie commence avec l'absence de système politique dit « Anarchie ». Celui-ci se caractérise par l'impossibilité d'entretenir plus d'une colonie, vous ne pouvez avoir qu'une planète capitale.

Les tendances

Chaque système politique s'inscrit dans une des 3 tendances majoritaires correspondant aux 3 ressources minières du jeu :

- Or : Démocratie, Démocrature ;
- Métal : Fédération, Colonialisme, Technocratie ;
- Uranium : Dictature, Empire galactique, Communisme.



Il est plus facile de changer de système politique que de tendance.

Changer de système

Il est possible, au début de son tour de jeu, en tant que première action, de changer le système politique en vigueur. Pour le faire, il est impératif de disposer du niveau technologique suffisant dans la spécialité « politique ».

Deux cas de figure existent en cas de changement de système politique :

1. c'est une régression vers un système de niveau technologique plus faible, auquel cas le joueur pourra ensuite jouer ses actions normalement. Lors d'une régression, il est possible de changer de tendance en même temps que de système politique.
2. c'est une évolution vers un système de niveau technologique plus élevé, auquel cas le joueur ne pourra plus jouer d'autres actions ce tour (il passera son tour), laissant le ou les autres joueurs jouer leurs actions sans lui (exception faite du système favorisé). Lors d'une évolution, il est impossible de changer de tendance !

Après un changement de système politique, l'application des bonus inhérents à celui-ci est immédiat. S'en suit aussi, selon les cas, de la perte de bonus qui doivent s'appliquer de façon tout aussi immédiate.

Les bonus d'un système politique sont cumulatifs sur toute la tendance. C'est à dire que s'appliquent les bonus du système choisi mais aussi de tous les autres systèmes de niveau technologique inférieur et de même tendance.

Politique favorite

Chaque race de Spacepaper affectionne un système politique dit « favorisé ». Celui-ci est visible en haut de la fiche civilisation de chaque joueur par la présence d'un symbole. Si un joueur change de système politique vers le système favori de sa civilisation, il pourra jouer normalement sa phase d'action sans aucune pénalité.

Effets de bord de régression

Parfois le changement de système politique n'est pas le choix du joueur mais il est imposé par les conséquences d'une action d'un autre joueur telle que l'application

d'une résolution 3 (voir le chapitre «Sénat galactique») ou encore par les restrictions technologiques d'un changement d'âge (voir le chapitre « Les âges »).

Quelque en soit l'origine, l'application de cette régression doit être immédiat et il implique l'ajustement du nombre maximal de colonie à entretenir. 2 cas de figures existent :

1. Le joueur dispose de moins ou d'autant de colonies que le maximum autorisé par son gouvernement auquel cas il ne se produit rien.
2. Le joueur dispose de plus de colonie que le maximum autorisé par son gouvernement auquel cas il doit abandonner immédiatement les colonies (voir chapitre « Les colonies » - Abandon des colonies) excédentaires et ajuster ensuite ses niveaux de production sur les plateaux de ressources en conséquence.

LES TUILES D'ÉVOLUTION

Les tuiles d'évolution sont disposées sur le plateau galaxie lors de la mise en place du jeu. Elles seront ensuite acquise par les joueurs qui construisent des bâtiments de divertissement dans leurs colonies.

Quelque soit le type de carte, leurs bonus s'appliquent pas toujours de la même façon :

- Un carré noir est présent en haut à droite. Auquel cas l'application du bonus peut avoir lieu à tout moment. Une fois le bonus appliqué par le joueur, la carte est écartée hors du jeu.
- Un liserait épais en bas est dessiné. L'application du bonus est permanent. Il convient de garder la tuile proche du plateau civilisation pour se souvenir de son effet.
- Aucun des 2 cas précédent. Le bonus s'applique dès que la carte est acquise par le joueur et elle est écartée hors du jeu immédiatement.

Normales

Ce sont les tuiles les plus nombreuses à fond clair. Elles peuvent fournir des 10 types de bonus différents et sont disponibles en plusieurs exemplaires (de 2 à 4, selon le nombre de joueurs).

Majeures

Ce sont les tuiles à fond foncé. Elles sont acquises par les joueurs qui ont construit l'ensemble des bâtiments de divertissement et donc qui ont construit le dernier exemplaire réservé aux colonies de population de niveau 4. Les bonus acquis par ses dernière sont plus conséquents que par les tuiles d'évolution dite « Normales ». Elles sont disponible normalement en un seul exemple sauf lorsque l'on joue à 4 joueur ou elles sont doublées.

LA RÉOLUTION DES COMBATS

Dans les combats entre vaisseaux, interviennent différentes notions qu'il est important de maîtriser pour maximiser ses chances de victoire.

CARTES DE TACTIQUE

Au moment où le combat commence, chaque joueur choisira une carte de tactique. Cette carte tactique déterminera l'initiative, les emplacements disponibles à l'ajout d'unité, ou encore les bonus tactiques qui s'appliqueront.



Les joueurs doivent révéler leurs intentions simultanément, ainsi les cartes tactiques sont révélées en même temps par les 2 joueurs.



Certaines cartes tactiques peuvent être utilisées uniquement lors de l'attaque et d'autres uniquement durant la défense. Une icône de bouclier et de viseur permettent de connaître leur domaine d'usage.

INITIATIVE

L'initiative est un avantage majeur car il va déterminer le joueur qui fera feu en premier.

L'attaquant possède toujours une initiative de 0 et le défenseur de 1. Cette valeur sera ajustée ensuite en fonction de la carte tactique choisie par le joueur. Après ajustement, le joueur dont l'initiative est la plus élevée portera la première attaque.

Exemple: Le joueur qui a attaqué a joué la carte « Assaut » et dispose donc d'une initiative de $0-1=-1$. Le joueur qui défend utilise la carte tactique « Barricade » et bénéficie donc d'une initiative de $1-1=0$. Le joueur défenseur conserve donc l'initiative et ouvrira donc le combat.

EMPLACEMENTS

Quand le combat est déclaré, chaque joueur prend un plateau de formation de combat et dispose ses unités engagées dans les emplacements de son choix. Les emplacements les plus en avant S1, S2 privilégient l'usage de la puissance militaire en tant que puissance offensive et les S2 et S3 privilégient plutôt l'absorption des dommages. Lorsque l'on empile plusieurs vaisseaux sur un même emplacement, on additionne leurs puissances militaires et selon leurs situations (Sx) on ajuste leur

puissance offensive ou défensive. Vient s'ajouter systématiquement le niveau technologique de la spécialité « boucliers » pour compléter la puissance défensive.

Exemple : Le joueur met en S1 dans l'unique emplacement 2 croiseurs et son niveau technologique d'armement est de 3 et celui des boucliers de 1. La puissance militaire de l'ensemble est de $2 \times 3 = 6$. Et la répartition entre la puissance offensive et défensive est respectivement de 100 % et 0 %. La puissance offensive finale est de $100/100 \times 6 = 6$ et la puissance défensive est de $0/100 \times 6 + 1 = 1$. Le joueur 1 a pu peupler l'emplacement S1 grâce au fait qu'il utilisait la carte « Assaut ».

BONUS TACTIQUE

Lorsque les joueurs ont choisi leur carte tactique, puis positionnés leurs vaisseaux dans les emplacements adaptés. Il doivent ensuite calculer (mentalement ou avec une calculatrice) les puissances offensives et défensives finales en appliquant le bonus tactique porté sur leurs cartes respectives.

Exemple : En reprenant notre exemple précédent la puissance offensive finale est de $100/100 \times 2 \times 3 \times 3 = 18$.

MANCHES DE COMBAT

4 principes importants ne doivent pas être oubliés :

1. Un emplacement ne peut mobiliser sa puissance offensive qu'une seule fois et en intégralité.
2. Un emplacement peut mobiliser sa puissance défensive autant de fois que celle-ci demeure positive et non nulle.
3. Un emplacement n'est accessible par le feu de l'ennemi uniquement si aucun emplacement plus en avant n'est occupé par une unité. Ainsi pour frapper en S2, il est impératif que S1 soit totalement vide.
4. Un emplacement dont la puissance défensive est réduite à zéro est considéré comme détruit et tout les vaisseaux qui y figurent sont immédiatement retirés du jeu.

A commencer par le joueur qui dispose de l'initiative, chaque joueur choisi, à tour de rôle, un emplacement qui va faire feu. A chaque fois, il sera nécessaire de choisir aussi un emplacement cible accessible. A l'issue du tir, il faudra soustraire la

puissance offensive de la puissance défensive de l'emplacement ciblé. Puis réitérer les manches d'attaque jusqu'à ce que tous les emplacements disposants d'une puissance offensive supérieure à zéro aient tous fait feu. Quand un emplacement fait feu, il conviendra de le marquer d'un jeton afin de s'en souvenir. Lorsqu'un emplacement reçoit le feu ennemi et fait l'objet de dommages, il conviendra de marquer la puissance défensive finale restante par des jetons de couleur différentes de ceux marquant une attaque. Un emplacement ne comportant aucun jeton est donc réputé intact et n'ayant pas encore fait feu.



Certaines cartes de tactique produisent des effets particuliers qu'il conviendra d'interpréter.

LES COLONIES

LA COLONISATION

Dés lors qu'un vaisseau colon se trouve sur une planète et que le joueur déclenche une action de colonisation, le joueur créé une colonie sur celle-ci. Toutes les planètes sont colonisables à l'exception de celles qui appartiennent déjà à un autre joueur.



Il est impératif durant chaque colonisation de prendre une fiche de colonie et de marquer par un jeton de la couleur de votre civilisation la planète colonisée sur le plateau galaxie.

Lorsqu'un joueur vient de coloniser une planète, sa population est nulle. Il faudra ensuite construire des bâtiments d'habitation afin d'augmenter la population. Lorsque la population de la planète est non nulle, on dit qu'elle devient profitable. Dés lors, celle-ci produira de l'énergie et des ressources minières.

FICHE DE COLONIE

Plusieurs informations essentielles sont portées sur la fiche de colonie.

Ressources minières

La quantité de ressources minières produites par la planète dépend de la population et du type de planète. Pour augmenter la production minière, il est possible soit :

- D'augmenter sa population mais des limitations liés à la race qui exploite la planète peut limiter cette production.
- De construire des bâtiments miniers qui auront besoin d'énergie pour fonctionner.

Population

La population est marquée grâce à un jeton, celle-ci nous est donnée par la quantité d'habitats construits sur la fiche infrastructure. La population est égale au nombre de bâtiments d'habitat moins 1.

Énergie

L'énergie produite par la planète permet soit :

- de construire des vaisseaux,
- d'alimenter des lignes d'énergie qui alimentent des bâtiments d'amélioration sur les fiche d'infrastructure.

Seuls les planètes profitables produisent de l'énergie mais celle-ci diminue de concert avec le niveau de population qui l'occupe. Pour augmenter l'énergie, il est donc parfois nécessaire de construire des bâtiments d'amélioration : centrale.

Bonus de colonisation

Les bonus de colonisation sont immédiatement perçus si le joueur qui colonise une nouvelle planète avait, par ailleurs, déjà développé la spécialité technologique « Affinité » à un niveau 1 ou supérieur.

FICHE D'INFRASTRUCTURE

Les fiches d'infrastructure sont indispensables à partir du moment où le joueur construit un bâtiment d'amélioration dans sa colonie. Le premier bâtiment constructible dans une colonie est le bâtiment d'habitat.

Les bâtiments

Il existe 5 type de bâtiments d'amélioration dans Spacepaper :

1. Les bâtiments d'habitats qui permettent d'augmenter la population de la colonie.
2. Les laboratoires qui produisent des points de sciences (+1 point de science).
3. Les centrales qui produisent de l'énergie (+1 point d'énergie).
4. Les bâtiments miniers qui produits des ressources minières (+1 production d'unité pour un type de ressource minière, il convient de choisir et de rajouter un jeton sur la fiche de colonie sur la barre de production concernée). Ceux-ci ne sont disponibles qu'à partir de l'age III: expansion.
5. Les bâtiments de divertissement qui produisent de la culture (+1). Ceux-ci ne sont disponibles qu'à partir de l'age III: expansion.



Il n'est possible de construire les bâtiments de la colonne 1 qu'à partir du moment où la population a atteint le niveau 1.



Par extension, Il n'est possible de construire les bâtiments de la colonne n qu'à partir du moment où la population a atteint le niveau n. Il est toujours possible de construire les bâtiments de la colonne 0.

Lignes d'énergie

La construction seule d'un bâtiment d'amélioration (hormis habitats) ne suffit à lancer la production de ressources stratégiques ou minières. En effet, il est impératif de mettre ceux-ci en énergie par le biais des lignes d'énergie.

Une ligne d'énergie est reliée à tous les bâtiments du même type. Pour activer une ligne d'énergie, il faut utiliser de l'énergie disponible sur la planète. Puis, matérialiser cette activation par le biais d'un jeton sur le cercle inscrit d'un symbole d'éclair.



Il n'est pas possible d'activer une ligne s'il ne reste plus assez d'énergie disponible sur la planète.



S'il ne reste plus aucune unité d'énergie disponible sur une planète et que le joueur augmente la population de celle-ci en construisant une habitation ; le niveau d'énergie disponible devient négatif ! Il est alors impératif de supprimer l'activation d'une ligne d'énergie pour équilibrer la production et la consommation.

PERTES DES COLONIES

Abandon

Il est possible qu'un joueur soit contraint d'abandonner une de ses colonies. L'abandon d'une colonie ne détruit pas les bâtiments qui s'y trouvent mais provoque le départ de toute la population. Afin de ne pas confondre une colonie abandonnée avec une colonie non profitable, il convient de retourner la fiche colonie.

Revente

Il est possible qu'un joueur choisisse volontairement de vendre une de ses colonies avant que celle-ci ne soit abandonnée d'office en raison d'une cause extérieure. La vente d'une colonie affecte tous les bâtiments qui s'y trouvent

(démantèlement) ainsi que le départ de toute la population. La fiche de colonie et la fiche d'infrastructure est écartée du jeu pour revenir dans la réserve. Les prix de ventes sont de 1/5ème du prix d'achat de l'âge en cours pour chaque bâtiment.

Reprise de la colonie

Si ultérieurement l'ancienne colonie est à nouveau colonisée, les bâtiments sont réhabilités et la population reprend immédiatement son niveau antérieur. Si l'ancienne colonie est reprise par un autre joueur, la population repart du niveau 0.

LES ÂGES

Une partie de Spacepaper se déroule sur 6 âges :

1. Age I : Aube ;
2. Age II : Prélude ;
3. Age III : Expansion ;
4. Age IV : Apogée ;
5. Age V : Declin ;
6. Age VI : Crépuscule.

Chaque age dure un nombre de tour déterminé de façon arbitraire et indiqué par une icône d'horloge sur le plateau des âges.

Gains de points de victoire

Chaque age se caractérise aussi par des conditions différentes d'obtention de points de victoire. Si un joueur remplit les conditions d'obtention de points de victoire, il les perçoit immédiatement. Par exemple : durant l'age I, la construction d'un bâtiment d'habitat rapporte immédiatement 5 points de victoire au joueur.

Restrictions/bonus technologiques & économiques

Des restrictions ou bonus technologiques et économiques apparaissent et disparaissent au fil des âges.

Les effets à fond sombre ne s'appliquent que durant l'age en cours et n'impactent pas directement les niveaux technologiques mais sont soustraits lors de l'usage de la spécialité technologique. Exemple : Au dernier âge, un -2 sur la spécialité politique signifie, que si vous avez développé la politique au niveau 5, vous ne pourrez l'utiliser que jusqu'à niveau 3 mais vous gardez le bénéfice des niveaux passés en cas de décompte de point sur les niveaux technologiques en fin d'âge.

Prix des bâtiments

Le coût de chaque bâtiment d'amélioration est indiqué age par age sous forme de tableau. Un point d'interrogation symbolise, tel un joker, une ressource minière

quelconque : le joueur peut donc s'acquitter du coût indiqué avec n'importe quelle ressource minière.

LES AV

Les AV qui sont la contraction du mot avantage, octroie au joueur qui en bénéficie un avantage non négligeable. En accumulant les AV, celui-ci pourra ultérieurement les dépenser pour activer des décrets ou résolutions ayant de puissants effets. Les AV sont marqués sur le plateau civilisateur de chaque joueur.

Acquisition des AV

Il existe plusieurs manières d'acquérir des AV :

1. Lors du dépassement du niveau 1 et du niveau 3 de technologie d'une spécialité.
2. En gagnant une carte évolution avec un bonus en AV.
3. Lorsque le joueur adverse utilise le marché noir, vous percevez immédiatement un AV.
4. En début de partie ; le deuxième, troisième et quatrième joueur perçoivent respectivement 2,3 et 4 AV pour compenser leurs absences de choix.
5. A la fin des âges I et II, le joueur qui a accumulé le plus de points de science, gagne un AV. Lors de la fin des âges III,IV et V, c'est le joueur qui a accumulé la plus grande quantité de culture qui perçoit un AV.

Sénat galactique

Le Sénat galactique est l'unique moyen de dépenser des AV afin d'acquérir un réel avantage. Il existe 2 types de dépense possible en AV :

- Les décrets qui peuvent être utilisés une fois par âge.
- Les résolutions, plus coûteuses mais aux effets très importants et surtout définitifs !

Comme action il est possible d'utiliser des AV pour activer l'effet d'un décret ou d'une résolution lors du tour du joueur.

LE MARCHÉ NOIR

Telle une action, le marché noir permet d'échanger une ressource minière contre une autre.

Échanges

L'échange au marché noir n'est que rarement équitable, plus vous échangez une ressource donnée : plus le cours de celle-ci s'effondre et les échanges ultérieurs deviennent peu intéressants.



A chaque fois qu'un joueur effectue un échange au marché noir, il fait percevoir un AV à chacun des autres joueurs. Ses AV ne sont cependant pas affectés.

Exemple : Ainsi lors d'un échange d'Or contre du Métal, lors de la première tractation au marché noir, le ratio est de 8/8 (valeur jeton Or/valeur jeton Métal). Si vous échangez 20 unités d'or, vous pouvez prendre immédiatement $8/8 * 20 = 20$ unités de métal. Puis vous devez mouvementer le jeton ratio de l'Or vers +1 et celui du Métal vers -1. Si un autre joueur veut échanger de l'Uranium vers de l'Or. Il devra mouvementer le jeton ratio de l'Uranium vers +1 et devoir appliquer un taux de change de 8/4 à l'échange ($20 * 8/4$ unités uranium => 40 unités d'Or), puis mouvementer à nouveau le jeton ratio Or vers 0.

Remise à zéro

Il est possible, par l'activation du décret n°2, de réinitialiser le marché, pour une action et un coût de 4 AV. Tous les jetons ratio seront à nouveau positionnés sur 0 et les taux de change neutralisés à 1/2.

UNE PARTIE...

MISE EN PLACE DU JEU

1. Mettre en place le plateau galaxie et les 2 plateaux de ressources,
2. Disposer les tuiles évolutions normale et majeure sur leurs emplacements respectifs. 1 jeu de tuiles évolutions majeure à 1,2 et 3 joueurs et 2 jeux à 4 joueurs. Autant de jeu de tuiles évolution normale que de joueurs.
3. Mettre les jetons colorés de chaque civilisation sur la ligne anarchie de la table politique du plateau galaxie.
4. Mettre en place le plateau de technologie. Positionner 3 jetons sur la colonne ratio 0 du marché noir.
5. Mettre en place le plateau des âges, et piocher 2 cartes de victoire qui seront révélées et apposés horizontalement pour couvrir les 2 périodes de la table des âges. Chaque joueur pioche une carte de victoire qu'il consulte et conserve secrètement.
6. Le premier joueur sera le joueur le plus grand (physiquement), puis au fil des parties les plus petits jouerons en premier à leur tour jusqu'à revenir au plus grand.
7. Le premier joueur choisi sa civilisation. Prend le plateau civilisation idoine et le positionne en prenant soin de mettre ses jetons colorés sur le plateau de technologie en prenant en compte des bonus inhérents à sa civilisation.
8. Puis il choisi une des planètes capitales proposé par sa fiche civilisation, positionne un jeton coloré sur la plateau galaxie où se trouve sa planète natale. Il y adjoindra le ou les vaisseau(x) gratuit(s) indiqué(s) par sa fiche civilisation.
9. Le joueur prend ensuite une fiche de colonie qu'il appose à côté de sa fiche civilisation. Il marque par un jeton la population de 1 (toute capitale commence à 1).
10. Le joueur appose une fiche d'infrastructure sous sa fiche colonie et marque d'un jeton le bâtiment d'habitat de la colonne 1.

11. Le joueur initialise ses jetons de la réserve du plateau de ressources minière afin de corroborer les conditions de départ de sa fiche civilisation. Puis il initialise sa production minière afin de corroborer les valeurs portées sur sa fiche de colonie au niveau de population 1. Aucune réserve ou production n'est mise en place sur le plateau de ressources stratégiques.
12. Le deuxième joueur (et les suivants) réitère les opérations 7 à 11, puis les autres joueurs à leur tour. Ils doivent prendre respectivement 2,3 ou 4 AV compensatoires.
13. La mise en place est terminée.

PHASES DE JEU

Le jeu se déroule ensuite en plusieurs phases dont seul 2 se produisent systématiquement. Le tour de jeu, symbolisé par une petite horloge, rythme le déroulement des âges, il sera donc important de compter le nombre de tour durant chaque âge afin d'en déterminer la fin. Une jauge prévue à cet effet est présente sur le plateau des âges sous la fin des âges.

[Phase des âges]

La phase des âges se produit uniquement lorsque vous débutez un nouvel âge, le premier âge compte comme un nouvel âge.

- Il faut appliquer les restrictions/bonus technologiques du nouvel âge et retirer ceux de l'âge précédent s'il existe.
- Remettre à zéro (retirer les jetons) les décrets du Sénat galactique.

Phase de revenus

La phase de revenus intervient systématiquement à chaque tour de jeu. Durant cette phase, chaque joueur mouvementera les pions de sa réserve en fonction des niveaux de production de sa fiche de civilisation.

Durant cette phase les joueurs vont retourner leurs marqueurs vaisseaux afin d'indiquer qu'aucun d'entre eux n'a été déplacé durant ce tour de jeu.

Phase d'actions

Le joueur actif jouera en premier et choisira de faire une des actions suivantes :

1. Changer de système politique (premier tour d'action uniquement).
2. Déplacer un vaisseau ou une pile (retourner le(s) marqueur(s) vaisseau pour se remémorer qu'il a été déplacé).
3. Construire un bâtiment d'amélioration.
4. Coloniser une planète.
5. Dépenser un point de technologie dans une spécialité.
6. Payer un décret ou une résolution avec des AV.
7. Passer son tour d'action (ne pourra plus jouer durant ce tour de jeu).
8. Effectuer un échange au marché noir.
9. Vendre ou abandonner une colonie.
10. Construire un vaisseau ou poursuivre la construction d'un vaisseau.

Les joueurs joueront ensuite tour à tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Jusqu'à ce que l'ensemble des joueurs aient choisi de passer.

[Phase de décompte]

S'il s'agit du dernier tour d'une période, il est impératif de réaliser un décompte de points en fonction des règles de calcul de la carte de victoire associée à l'âge en cours. Chaque joueur voit son nombre de points de victoire crédité du montant de ce décompte.

Fin des âges

Un décompte particulier a lieu durant la fin des âges. Le joueur qui possède le nombre maximal de bâtiment de divertissement dans un rayon correspondant à son maximum de points de déplacement (sans pénalité) gagne immédiatement 20 points de victoire.

Décompte final

Chaque joueur ajoute la moitié des points de victoire générés par le décompte de sa carte de victoire secrète. Le joueur qui a accumulé le maximum de points de victoire est le gagnant de la partie. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire !

PLANCHES À IMPRIMER

SUR PAPIER NOIR & BLANC

1 EXEMPLAIRE

- Planche « combats » page 40
- Planche « victoire » page 41
- Planche « technologie » page 42
- 8 Planches « plateau » page 43-51
- Planche « affinité » page 52
- Planche « ages » page 53
- Planche « marqueurs » page 54
- Planche « colonie » page 55-57
- Planche « ressource1 » page 58
- Planche « ressource2 » page 59

2 EXEMPLAIRES

- Planche « engagement » page 60

3 EXEMPLAIRES

- Planche « infrastructure » page 61

SUR PAPIER COLORÉ

1 SEUL EXEMPLAIRE

- 6 Planches « civilisation » page 63-67

FORMATION DE COMBAT

0% 100%	50% 50%	75% 25%	100% 0%
S4	S3	S2	S1



9	9	9
8	8	8
7	7	7
6	6	6
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1



FORMATION DE COMBAT

0% 100%	50% 50%	75% 25%	100% 0%
S4	S3	S2	S1



9	9	9
8	8	8
7	7	7
6	6	6
5	5	5
4	4	4
3	3	3
2	2	2
1	1	1



MINIAIRE



 **8** 

MILITAIRE



 **15**

TECHNOLOGIQUE



 **5**

COLONIALE



 **25**

ECONOMIQUE



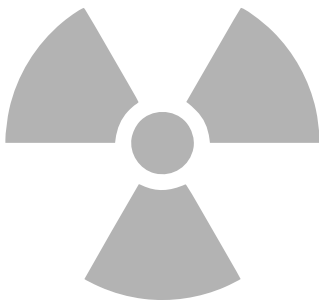
 **8** 

CULTURELLE



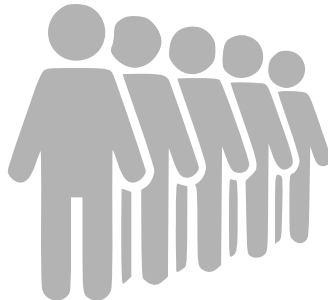
 **4** 

NUCLEAIRE



 **8** 

DÉMOGRAPHIQUE



 **10**

SCIENTIFIQUE



 **8** 

TECHNOLOGIE



TECHNO NIVEAU						
5	2	20	1 7	∞	1	15
4	5		5 5	15		
3			4	12		
2		5	2 3	10	5	
1			2	8	BONUS 	
0	-	-	- 1	- 5	-	-

MARCHE NOIR



RATIO RESSOURCE	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
	24	16	12	8	4	2	1
	24	16	12	8	4	2	1
	24	16	12	8	4	2	1

SENAT GALACTIQUE



DECRET 1 :
2AV



RESOLUTION 1 :
12AV



DECRET 2 :
4AV



RESOLUTION 2 :
15AV



DECRET 3 :
8AV



RESOLUTION 3 :
20AV

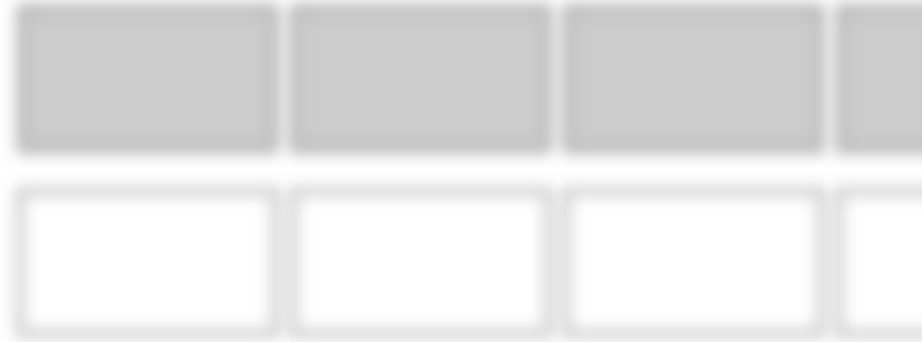




POLITIQUE

			SPECIALITE TECHNOLOGIE 		TRANSFORMEE		n
				5		n	
			4		n		+2
			3		3		2
			2		+2		2
			1		1		1
			0		1		1

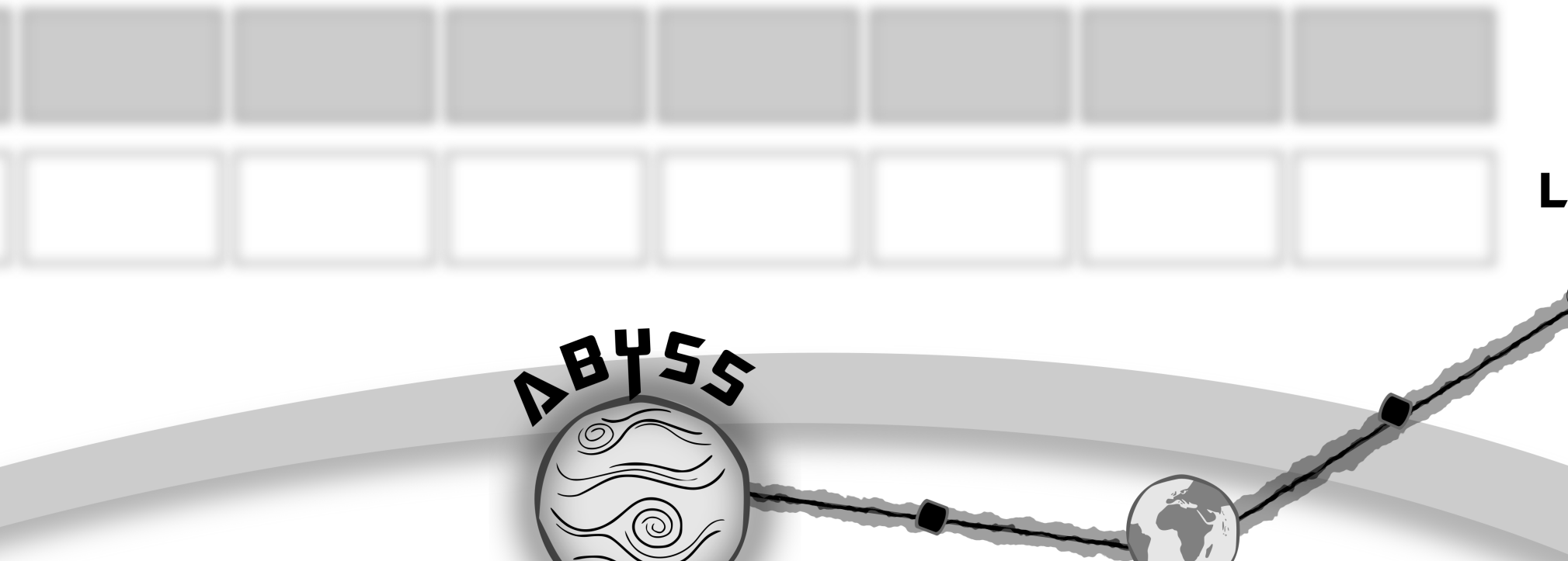
SP



EKA-B

ACEPAPER

THE STELLAR 2.5X GAME

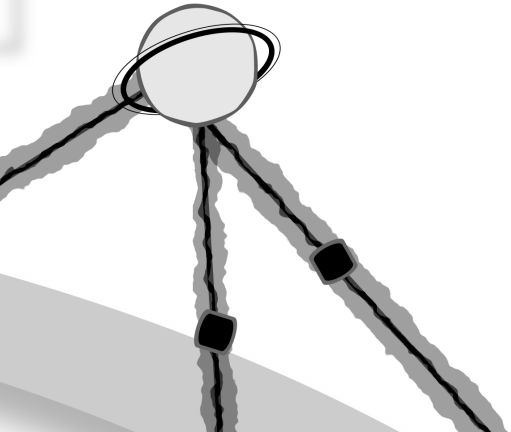


ER

E IN SPACE



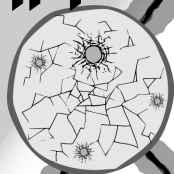
LOWA-B



ELYSIUM



IRIS



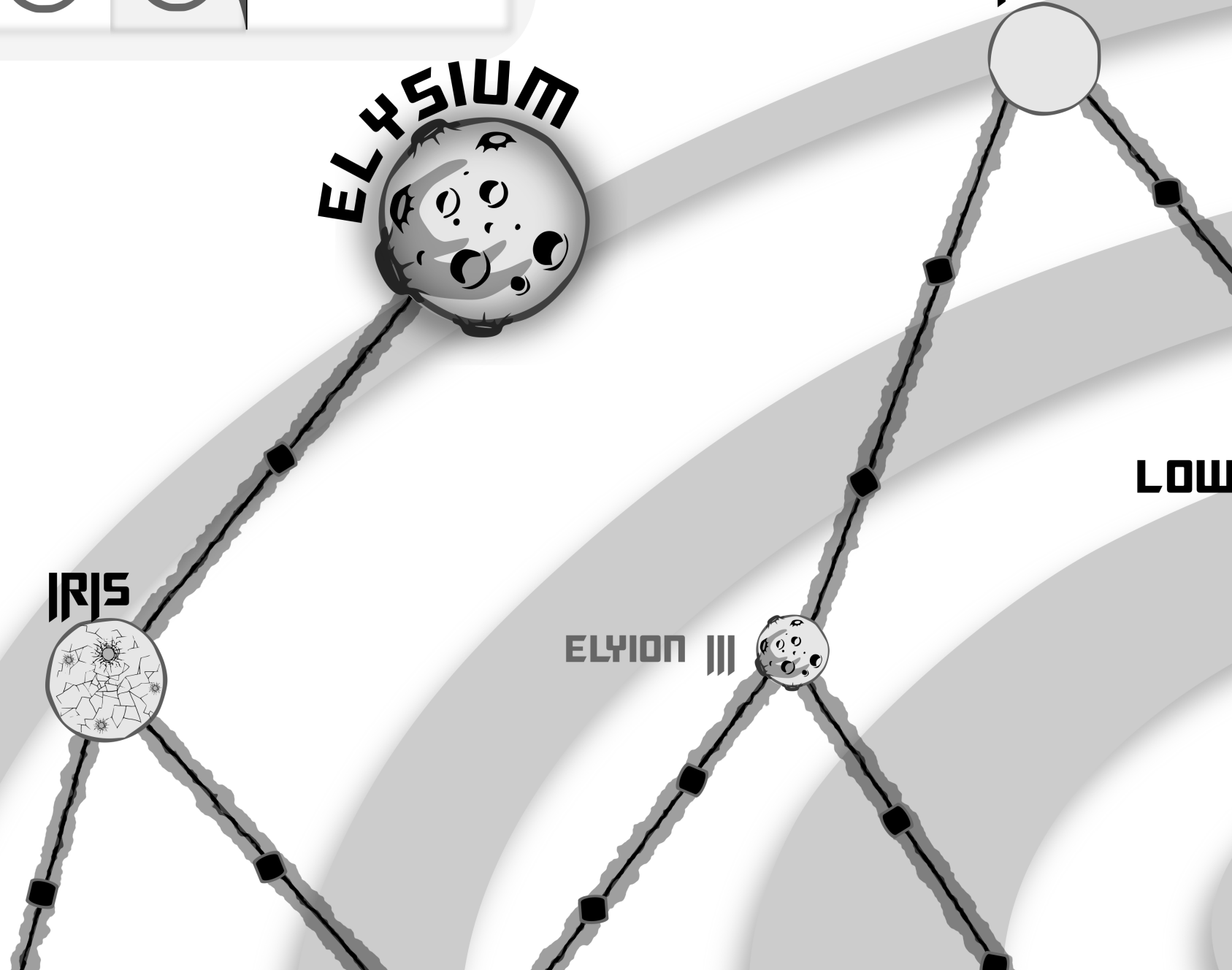
ELYION III

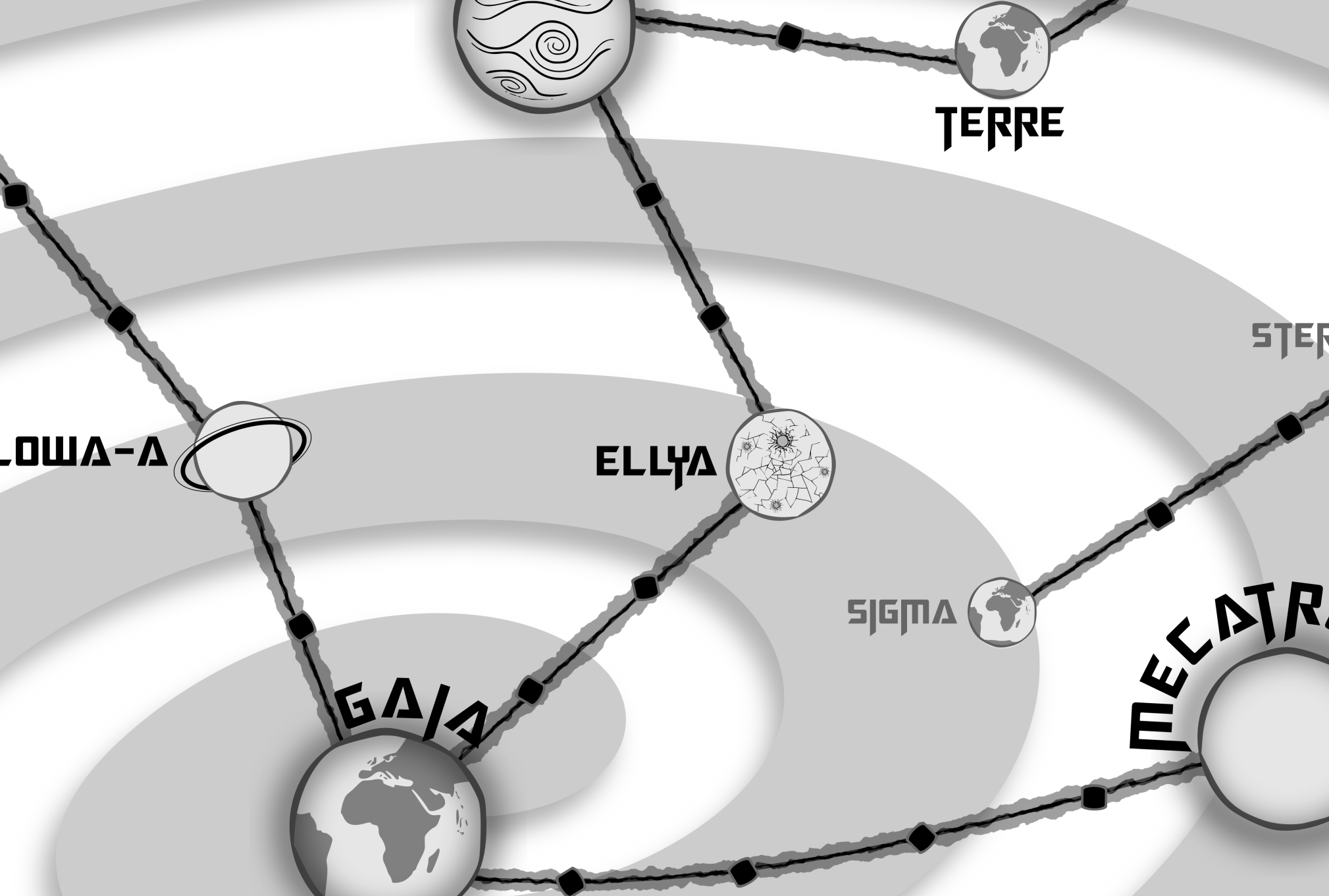


ERA-8



LOW





TERRE

LOWA-A

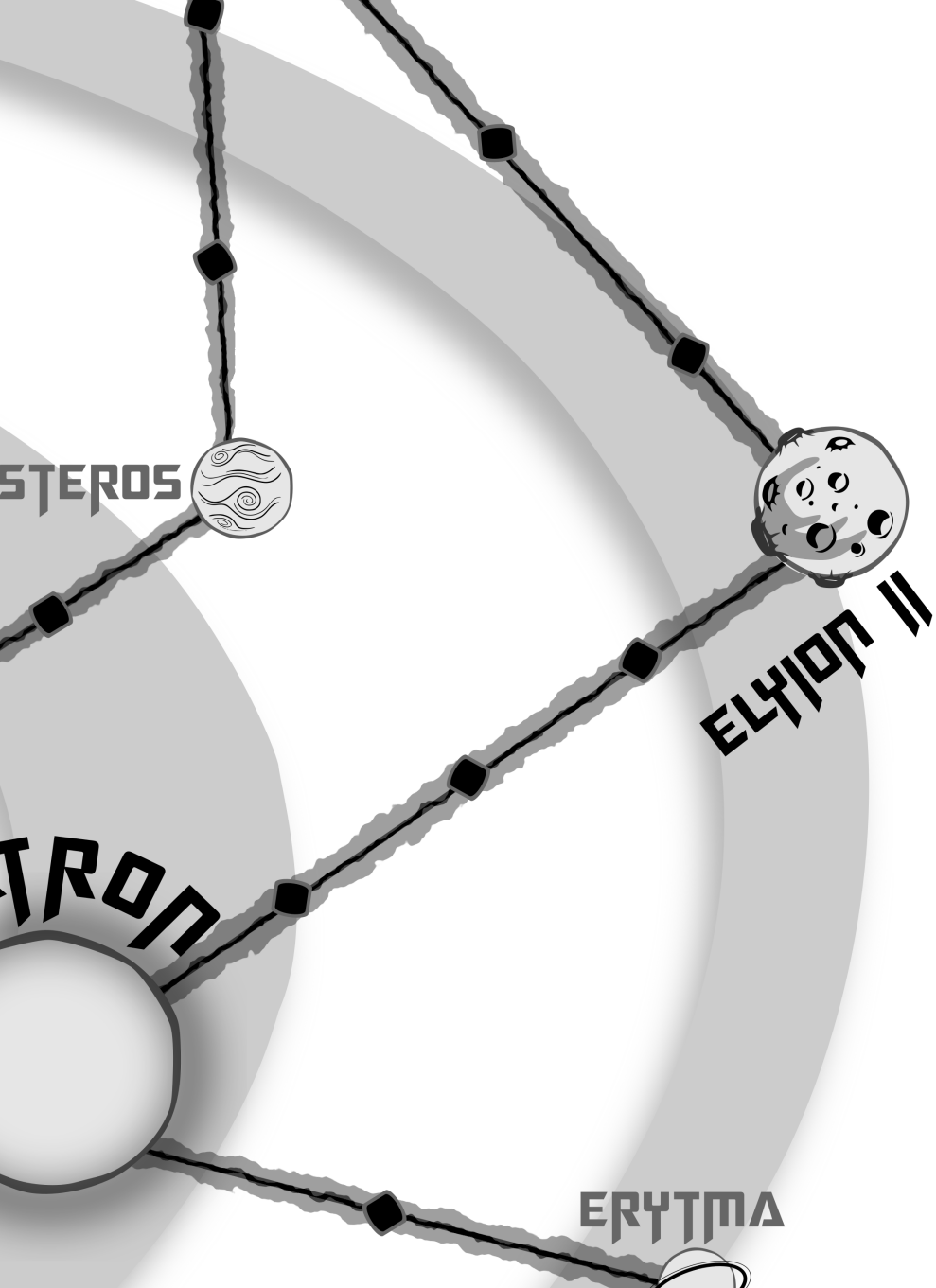
ELLYA

SIGMA

GAIA

MECATRA

STER



TERRA1



URANS

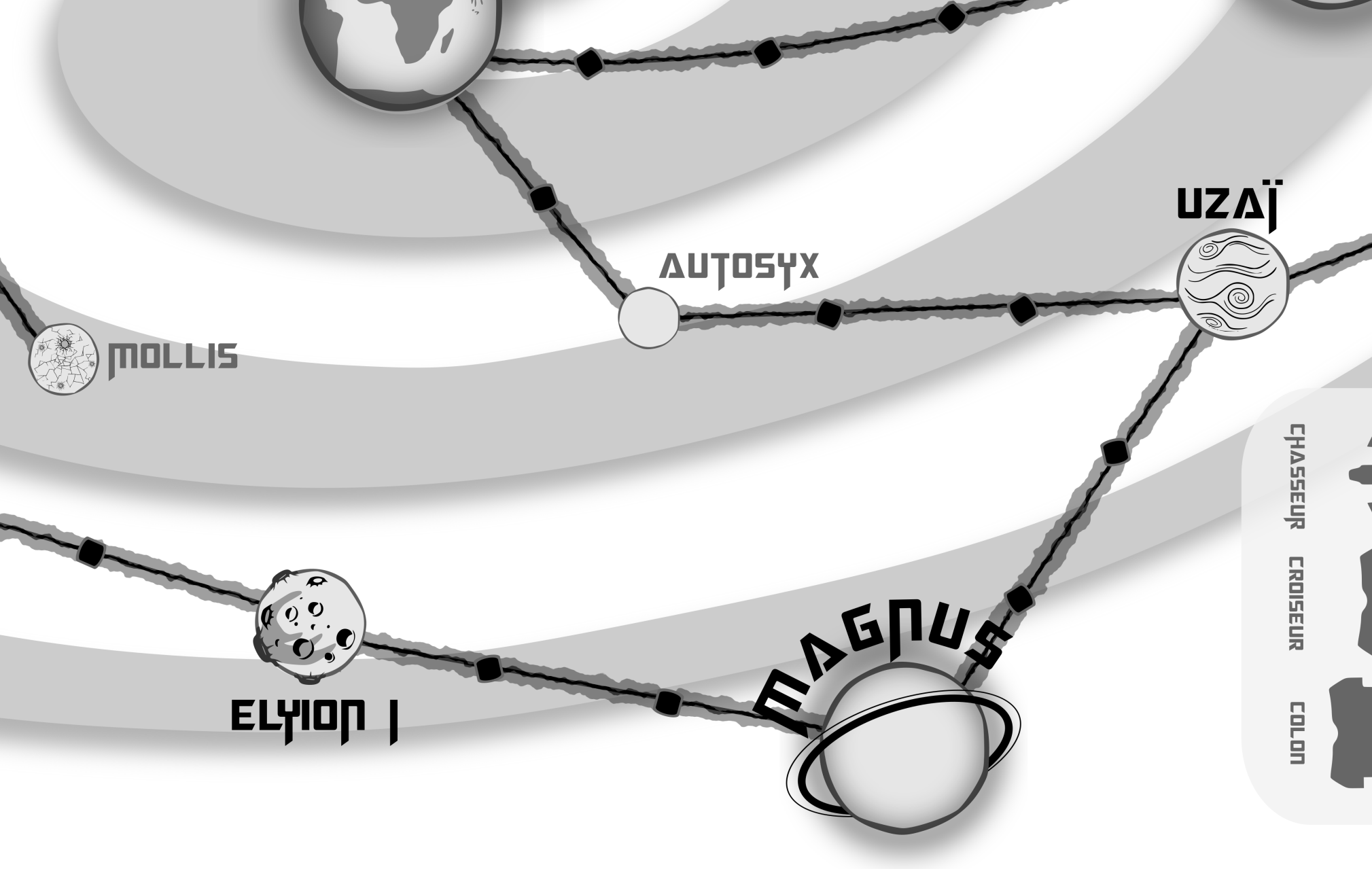


FRESCA



EKA-A





CHASSEUR
CROISEUR
COLON

ЕРҮТМА

СНАСЕРИИ



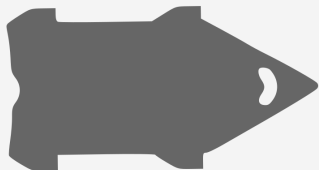
X2	/2		
1	2	2	

СРОИСЕРИИ



X1	X1		
2	3	2	

СРОИ



/2	0		
5	10	2	

ECRASANTE

30

RETRAITE

54

Une seule manche

AFFINITES

RACES PLANETES						
	-2	-4	-4	-3	-5	-4
	-4	-2	-3	-5	-4	-4
	-4	-3	-2	-4	-4	-5
	-3	-5	-4	-2	-4	-4
	-5	-4	-4	-4	-2	-3
	-4	-4	-5	-4	-3	-2











































































































X2 **STOP**

RETRAITE









































































54

















































































Une seule manche













































































AGES

AGES							FIN DES AGES
AGE I AUBE	AGE II PRELUDE	AGE III EXPANSION	AGE IV APOGEE	AGE V DECLIN	AGE VI CREPUSCULE		
 5	 5	 5	 5	 5	 15		
 0	 1	 X2	 X2	 1/2	 1/4		
 +1	 +1	 X2	 X2	 -2	 0		
 AV	 AV	 AV	 -1	 -2	 -3		
							
—	—	 8	 10	 20	 30	10	10
—	—	 8 2	 12 3	 21 7	 16 4	9	9
—	—	 8 4	 10 5	 15 5	 8 4	8	8
—	—	 8 8	 10 10	 12 12	 5 5	7	7
 2 2	 5 5	 5 5	 10 10	 12 12	 5 5	6	6
 2 2	 5 5	 5 5	 10 10	 12 12	 5 5	5	5
 10	 15	 20	 25	 40	 50	4	4
 5	 5	 10	 15	 5	 5	3	3
 5	 5	 10	 15	 5	 5	2	2
 5	 5	 10	 15	 5	 5	1	1
 5	 5	 10	 15	 5	 5	2	2
 5	 5	 10	 15	 5	 5	1	1

20	6		X3 2	
6		12	8 ΔV	
20	6		X3 2	
6		12	8 ΔV	
2	4	2	7	2 ΔV
	5		X3 0	8
2	4	2	7	2 ΔV
	5		X3 0	8
2	4	2	7	2 ΔV
	5		X3 0	8
2	4	2	7	2 ΔV
	5		X3 0	8

		3	2	1	0 ⚡			3	2	1	0 ⚡
		1	2	3	4 			1	2	3	4 
	0 						2 				
	0 						1 				
	2 						1 				
		4	2		⚡			3	2		⚡
		1	2					1	2		
	0 						1 				
	0 						1 				
	1 						1 				
		4	2		⚡			3	2		⚡
		1	2					1	2		
	0 						1 				
	0 						1 				
	1 						1 				
		5			⚡			3			⚡
		1						1			
	0 						1 				
	0 						0 				
	1 						0 				

		3	2	1	0 			3	2	1	0 
		1	2	3	4 			1	2	3	4 
	0 						2 				
	2 						1 				
	1 						1 				
		3	2					3	2		
		1	2					1	2		
	0 						2 				
	1 						0 				
	1 						0 				
		3	2					3	2		
		1	2					1	2		
	0 						2 				
	1 						0 				
	1 						0 				
		2						3			
		1						1			
	0 						1 				
	1 						0 				
	0 						0 				

	 ELYSEUM	3	2	1	0		 ABYSS	3	2	1	0	
		1	2	3	4			1	2	3	4	
	0 							0 				
	1 							2 				
	2 							1 				
	 ELYSIUM I	3	2				 URANUS	3	2			
		1	2					1	2			
	1 							0 				
	0 							1 				
	1 							1 				
	 ELYSIUM II	3	2				 UZAI	3	2			
		1	2					1	2			
	1 							0 				
	0 							1 				
	1 							1 				
	 ELYSIUM III	5					 STEROS	3				
		1						1				
	0 							0 				
	0 							1 				
	1 							0 				

RESSOURCES MINIERES



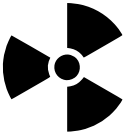
1	2	3	4	5	6	7	8	9
16	17	18	19	20	21	22	23	24

10 11 12 13 14 15

X10 X50



1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



1	2	3	4	5	6	7	8	9
16	17	18	19	20	21	22	23	24

10 11 12 13 14 15

X10 X50



1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---



1	2	3	4	5	6	7	8	9
16	17	18	19	20	21	22	23	24

10 11 12 13 14 15

X10 X50



1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

RESSOURCES STRATEGIQUES



1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15

X10

X50

1 2 3 4 5 6 7 8 9



1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15





1 2 3 4 5 6 7 8 9

X10

X50

♟ NORMAL

X2 **0**

S4 **S3** **S2** **S1**

Aucune spécificité

♟ ASSAUT



X3 **-1**

S1

Aucune spécificité

♟ TORTUE



X2 **1**

S4 **S3**

Aucune spécificité

♟ ATTAQUE SURPRISE





X1.5 **1**

S2 **S1**

Aucune spécificité

♟ TIR FOCALISÉ

- **-1**

S2 **S1**

Cible unique
rendue accessible
quelque soit son
emplacement

♟ KAMIKAZE

X3 **2**

S1

La flotte est détruite
après le combat

♟ BARRICADE



X3 **-1**

S4

Aucune spécificité

♟ ESCORTE



- **0**

S3 **S2** **S1**

X3

Un vaisseau
en slot 3 avec
bonus X3.

♟ GUERRILLA



X2 **-1**

S3

Aucune spécificité

AGE EXPANSION III

0	1	2	3	4

AGE I

	MOYENNE	GRANDE		

AGE EXPANSION III

0	1	2	3	4

AGE I

	MOYENNE	GRANDE		

AGE EXPANSION III

0	1	2	3	4

AGE I

	MOYENNE	GRANDE		

AGE EXPANSION III

0	1	2	3	4

AGE I

	MOYENNE	GRANDE		

AGE EXPANSION III

0	1	2	3	4

AGE I

	MOYENNE	GRANDE		

AGE EXPANSION III

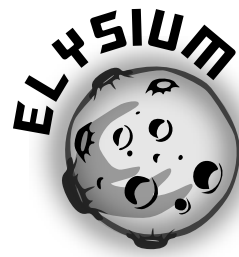
0	1	2	3	4




AGE I

	MOYENNE	GRANDE		

VULCAIN

WSE
EN PLACE



	1	2	3	4	5
					20
					0



+1 

AVX2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AV	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

