

Feuille de route

Stars Civilizations

1. Barge de transport. 20CG. Choisissez un système différent du votre. Vous pouvez désormais coloniser des planètes dans ce système, en commençant par l'orbite 1.	5. Armes à plasma. 50CG. Votre flotte gagne un bonus permanent de +1/+0/+0. Nécessite la technologie 4.	9. Réacteur à combustion. 15CG. Votre flotte gagne un bonus permanent de +0/+0/+1.	13. Repli stratégique. 40CG. Lors d'un combat défensif, votre flotte gagne un bonus de +0/+2/+0	17. Sénat Galactique. 40CG. Pendant votre tour, lors de la phase de pioche, vous pouvez payer 5CG et piocher une carte supplémentaire.
2. Cargo interstellaire. 60CG. Permet de coloniser des planètes dans n'importe quel système. Autorise la pratique du commerce (optionnel). Nécessite la technologie 1.	6. Blindage lourd. 15CG. Votre flotte gagne un bonus permanent de +0/+1/+0.	10. Réacteur à impulsion. 25CG. Votre flotte gagne un bonus permanent de +0/+0/+1. Nécessite la technologie 9.	14. Piratage informatique. 125CG. Vous bénéficiez des bonus des Secrets technologiques adverses.	18. Sacrifice commercial. 25CG. En défaussant un de vos Secrets technologiques déjà en jeu, vous gagnez 150CG.
3. Armes à laser. 15CG. Votre flotte gagne un bonus permanent de +1/+0/+0.	7. Bouclier à maillage. 25CG. Votre flotte gagne un bonus permanent de +0/+1/+0. Nécessite la technologie 6.	11. Propulsion hyperspace. 50CG. Votre flotte gagne un bonus permanent de +0/+0/+1. Nécessite la technologie 10.	15. Espionnage industriel. 100CG. Vous bénéficiez des réductions technologiques des Secrets technologiques adverses.	19. Ordinateur centralisé. 110CG. Vous pouvez tenter de coloniser une planète de plus par tour.
4. Armes à ions. 25CG. Votre flotte gagne un bonus permanent de +1/+0/+0. Nécessite la technologie 3.	8. Bouclier absorbant. 50CG. Votre flotte gagne un bonus permanent de +0/+1/+0. Nécessite la technologie 7.	12. Coque de puissance. 50CG. Votre flotte gagne un bonus permanent de +1/+1/+1. Nécessite les technologies 5, 8 et 10.	16. Usines de traitement. 75CG. Choisissez une ressource. Elle vous rapportera désormais le double de ce qu'elle devrait vous rapporter.	20. Domination globale. 150CG. Vous gagnez la partie. Nécessite toutes les autres technologies.

Ordre d'un tour

- pioche
- pose des cartes (n'importe quel joueur peut poser des cartes)
- revenus des ressources
- phase de développement technologique
- phase de technologique
- défausse des cartes jouées ce tour

Notes

NOM DE LA RESSOURCE	GAIN PAR TOUR					
MÉTHANE	2	6	12	24	36	40
PHOSPHORE	3	9	18	36	54	60
CRISTAL	4	12	24	48	72	80
URANIUM	5	15	30	60	90	100
FER	6	18	36	72	108	110
IMPOSSIBLIUM	7	21	42	84	116	130

Crédits Galactiques actuels

Gains par tour

Caractéristiques de la flotte

/ /