

# STARS CIVILIZATIONS

**Aux confins de la Voie Lactée, des milliers d'années après l'avènement de l'Anti-Grav, de l'arme Laser, et de la découverte par le Pr.Astone de la technologie FTLs (Faster Than LightSpeed), la lutte pour la survie dans un univers hostile fait rage...**

2 à 8 joueurs

## BUT DU JEU

Développer la technologie de victoire n°20 ou détruire tous ses ennemis en colonisant leurs planètes-bases, tout en évitant un endettement trop important.

## DÉBUT DE PARTIE

On sépare les cartes « Vaisseaux de base » des autres cartes, qui sont mélangées et déposées sur la pioche face cachée. Les cartes défaussées seront placées durant la partie sur la case « défausse », face visible.

Chaque joueur lance les dés. Ce lancer de dés détermine l'ordre de jeu (le joueur ayant obtenu le plus haut lancer commence, et ainsi de suite). Le premier joueur choisit une galaxie et la pose devant lui, un Vaisseau de base (une race et une couleur de pion lui sont associées) et sa planète-base, gagne 20 Crédits Galactiques ou CG (l'unité monétaire spatiale), pioche 3 cartes, et se munit d'une feuille de route. Les autres joueurs font de même en respectant l'ordre déterminé par les dés. Les tours se déroulent ensuite toujours dans ce même ordre.

Lors d'une partie à plus de 4 joueurs, les 5ème, 6ème, 7ème et 8ème joueurs choisissent des planètes-bases sur des galaxies déjà choisies.

Le Vaisseau de base blanc est un vaisseau pouvant être choisi par n'importe quel joueur de n'importe quelle race. Le joueur choisit alors une couleur de pions.

## LES RACES

On peut choisir de représenter 4 peuples différents dans Star Civilisations :

– **les Humains** : Depuis la fabrication des premiers vaisseaux capables de se déplacer plus vite que la lumière, les Hommes se sont installés hors de leur Système Solaire natal, dont ils ont depuis bien longtemps épuisé toutes les ressources...

La race Humaine possède de formidables capacités d'adaptation. Leurs Chasseurs sont également les plus équilibrés.

– **les Droïdes** : Quelques siècles avant la FTLs, la création de l'Intelligence Artificielle Autonome avait permis aux hommes de mener une vie presque oisive, les machines qu'ils avaient construites faisant pour eux leur travail. Mais les vaisseaux interstellaires donnèrent aux Droïdes l'occasion qu'ils attendaient : s'émanciper et détruire

toute forme de vie, pour un univers sous domination mécanique...

Leurs Chasseurs sont plutôt équilibrés, malgré une petite faiblesse en défense.

– **les Aliens Primitifs** : Cette race représentent tous les monstres recouverts de poils, de tentacules ou d'yeux, géants, armés jusqu'aux dents, et à l'agressivité particulièrement développée. Ce sont les représentants de cette race qui ont fait obstacle aux Hommes qui tentaient de coloniser de nouvelles planètes.

Les Chasseurs des Aliens Primitifs sont faits pour tuer et détruire, au détriment de toutes les autres capacités du vaisseau.

– **les Aliens Évolués** : Êtres translucides et lumineux, invisibles, au crâne proéminent, dotés de capacités de télépathie ou de guérison, et surtout à l'intelligence fulgurante, voici comment on pourrait décrire les Aliens Évolués.

Les Aliens Évolués sont à l'opposé des Aliens Primitifs : ils privilégient la stratégie au lieu de la barbarie, la défense au lieu de l'attaque. Les Chasseurs des Aliens Évolués ont un blindage très développé, et donc une défense élevée, mais une faible force de frappe.

la défense.

## CHASSEURS DE BASE

Chaque Chasseur possède 3 chiffres caractéristiques : X/Y/Z

Le premier ( X ) est le chiffre symbolisant la force de frappe, la puissance et le nombre des armes, la précision du pilote... en bref, la force.

Le deuxième ( Y ) est le chiffre symbolisant l'épaisseur du blindage, la résistance des moteur, la capacité du pilote à esquiver les rayons... en bref, la défense.

Le troisième ( Z ) est le chiffre symbolisant la vitesse et la maniabilité du vaisseau, déterminant lors des batailles spatiales équilibrées. Nous l'appellerons la vitesse.

## LES CARTES

Les couleurs des cartes piochées ont des significations différentes selon leur couleur :

– Les cartes vertes sont les cartes de type économique et représentent la découverte de mines de matières précieuses, les fluctuations de la bourse, la confiance et les prêts des banques, ainsi que les coups du sort divers. Elles sont actives un tour seulement, et partent à la défausse une fois ce tour passé.

– Les cartes rouges sont les cartes de type action, représentant les tactiques militaires, les harangues de vos généraux à vos pilotes, le moral des troupes, et autres coups d'éclat de

quelques missions d'infiltration. Elles sont actives un tour seulement, et partent à la défausse une fois ce tour passé.

– Les cartes bleues sont les cartes de type Secret technologique, représentant le fruit de recherches secrètes dans des laboratoires camouflés. Les cartes « Secret technologique » ont deux effets : elles offrent une réduction sur certaines technologies ainsi qu'un bonus spécial unique propre à chaque carte. Les cartes bleues restent en jeu durant toute la partie une fois posées.

Les cartes qu'il reste à piocher vont sur le tapis de cartes côté « pioche », face cachée. Celles qui sont utilisées ou qui sont dites « défaussées » vont sur le côté « défausse », face visible. Si la pioche se vide entièrement pendant la partie, on mélange le tas de cartes défaussées qui constituera une nouvelle pioche.

## ORDRE D'UN TOUR

Les joueurs jouent selon l'ordre déterminé au départ par le lancer de dé.

Déroulement du tour d'un joueur :

– pioche  
– pose des cartes (n'importe quel joueur peut jouer des cartes durant cette phase, les cartes du joueur dont c'est le tour prennent effet d'abord, puis celles du joueur suivant, etc)

– revenus (par les ressources) du joueur

– phase de développement technologique (le joueur dont c'est le tour peut acheter le nombre de technologies qu'il souhaite)

– phase de colonisation (une seule planète colonisée par tour)

– défausse des cartes jouées ce tour

## Coloniser des PLANÈTES

Vous ne pouvez coloniser qu'une seule planète par tour, à moins d'acheter la technologie 19.

Sur le plateau de jeu, un système se compose d'une étoile et des planètes ainsi que de leurs orbites autour de cette étoile. Lorsque vous avez colonisé une planète (au premier tour, vous avez colonisé votre planète-base), vous pouvez tenter de coloniser une planète dont l'orbite est située à côté de celle de votre planète. Par exemple, si vous possédez la planète Faat, vous pouvez livrer un combat contre la planète Aldenaï ou contre la planète Oa.

Pour coloniser une lune, il faut posséder la planète « principale ». Si vous choisissez comme planète-base la lune Reï-Pens, vous devrez impérativement, avant de tenter de coloniser des planètes plus éloignées, coloniser la planète principale, Shtaa.

**Le débarquement dans d'autres systèmes** : lorsque vous achetez les technologies 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7, vous pouvez « aller coloniser des planètes dans d'autres systèmes ». Lorsqu'on

« débarque » dans un système, on ne peut coloniser que la planète dont l'orbite est la plus éloignée de son étoile (orbite n°1). Par exemple, si vous achetez la technologie « Vers C.S.P.A. », vous ne pouvez tenter de coloniser que la planète Desler Gizh. Cette règle ne concerne pas la colonisation des lunes (lorsque vous possédez la planète principale, vous pouvez tenter de coloniser n'importe quelle lune de cette planète).

Le combat que vous livrez symbolise la lutte des autochtones pour conserver leur lieu de vie. Si la planète est déjà colonisée, c'est un combat contre la flotte du joueur qui la possède qu'il vous faudra engager. Si vous voulez coloniser une planète-base non occupée, il vous faudra combattre la flotte du joueur situé à votre gauche.

À chaque fois que vous lancez dans une guerre de colonisation, vous devez payer 3CG, représentant la production de nouveaux vaisseaux pour votre flotte, l'engagement d'hommes et leur entraînement, le coût du carburant, etc. Si le combat tourne à votre désavantage, vous pouvez décider de payer à nouveau les 3CG et recommencer le combat à zéro. Vous ne pouvez employer cette technique que trois fois à la suite.

Si vous remportez finalement le combat, vous pouvez mettre un jeton de votre couleur sur cette planète : vous l'avez colonisée et vous contrôlez ses ressources.

COMBAT

Pour coloniser des planètes, vous devez combattre les autochtones ou le joueur qui l'occupe. Voici comment se déroule un combat :

– Caractéristiques de la flotte attaquante : le joueur attaquant lance les dés. Il ajoute le résultat du plus gros dé à la caractéristique de force de sa flotte, et celui du dé le plus petit dé à la caractéristique de défense de sa flotte.

– Caractéristiques de la flotte attaquée : le joueur ou les autochtones qui se défendent effectuent la même opération (un autre joueur que le joueur attaquant lance le dé pour les autochtones, le cas échéant).

– Résolution : on compare les valeurs de force et de défense des opposants : une flotte remporte la victoire si son total d'attaque est supérieur au total de défense de la flotte adverse, sans que celle-ci soit dans le même cas. Si les deux flottes se détruisent, ou si aucune des deux ne le fait c'est la flotte la plus rapide qui l'emporte. Si là encore il y a égalité, c'est le joueur défenseur, ou l'autochtone, le cas échéant, qui l'emporte.

GAIN DE L'ARGENT

Les planètes sont de couleurs différentes. Ce n'est pas une simple question esthétique : chaque couleur représente une ressource que fournit la

planète. Vous trouverez en annexe le tableau des correspondances Couleur/Ressource. Plus une ressource est précieuse, plus elle vaut d'argent, et plus vous gagnerez de CG. Si vous possédez plus d'une planète fournissant la même ressource, vos revenus vont être multipliés.

Par exemple, si vous possédez une planète fournissant du cristal, vous gagnez 4CG par tour. Si vous en colonisez une deuxième, vous gagnerez 12CG par tour. Et si une troisième vient s'ajouter à votre palmarès, vous gagnerez 24CG par tour.

Un conseil logique que l'on peut alors donner est de se « spécialiser » dans la colonisation de planètes fournissant le même type de ressources, de préférence le plus précieux possible, afin d'optimiser vos gains. Nous vous conseillons également, pour ne pas compter vos planètes à chaque tour, d'inscrire le montant de vos gains par tour dans la case prévue à cet effet, et de placer un jeton de votre couleur sur les cases du tableau correspondant à vos gains sur la feuille de route.

Lorsqu'une planète ou une lune est bicolore, cela signifie qu'elle fournit les deux types de ressources indiqués par ces couleurs. C'est un avantage important. Cependant, les autochtones de cette planète sont sans doute développés et défendront farouchement leurs biens.

ÉLIMINATION D'UN JOUEUR

Pour éliminer un joueur, il faut coloniser sa planète-base « originale », en dépensant 15CG dans la tentative. Il n'y a d'ailleurs pas de deuxième tentative en cas d'échec. Attention, les planètes-bases inoccupées puis colonisées par la suite ne comptent pas comme des planètes-bases de départ. C'est bien la planète-base « originale » qu'il faut coloniser pour éliminer un joueur, celle avec laquelle il a commencé la partie.

Lorsqu'un joueur est éliminé, il retire tous ses pions des planètes qu'il avait colonisées, qui redeviennent neutres.

DETTES

Les dettes sont possibles jusqu'à - 10CG. Si le joueur accumule un plus gros déficit, il est éliminé (voir chapitre précédent).

ALLIANCES

Toute alliance entre joueurs est possible, à condition qu'elle se fasse oralement et que tous les joueurs soient au courant. Une alliance permet d'aboutir par exemple à un pacte de non-agression, ou d'une autorisation de passage en ce qui concerne la colonisation (un joueur peut coloniser une lune dont la planète-mère est colonisé par son allié, ou peut

coloniser une planète d'orbite 4 si il possède la planète d'orbite 2 et que la planète d'orbite 3 a été colonisée par son allié). Une alliance permet de bénéficier pleinement du système du commerce (voir Annexes). En aucun cas deux joueurs alliés ne peuvent se montrer ou s'échanger les cartes qu'ils ont en main, ou s'échanger de l'argent.

TECHNOLOGIES

Les technologies améliorent votre flotte, votre économie, vos secrets technologiques, ou peuvent avoir toutes sortes d'effets. Certaines cartes réduisent le prix des technologies. Certaines technologies sont nécessaires pour en pouvoir acheter d'autres, de la même famille (par exemple : il est nécessaire d'avoir acheté les technologies 6 et 7 pour acheter la technologie 8).

Pour connaître à tout moment le nombre et l'effet de vos technologies, nous vous conseillons de cocher la petite case en bas à droite de la technologie lorsque vous l'avez achetée.

L'achat de la technologie 20 met un terme à la partie en déclarant son acheteur vainqueur.

NOM DE LA RESSOURCE	GAIN PAR TOUR					
	MÉTHANE	PHOSPHORE	CRISTAL	URANIUM	FER	CYCLOGAZ
IMPOSSIBLUM	2	3	4	5	6	7
	6	9	12	15	18	21
	12	18	24	30	36	42
	24	36	48	60	72	84
	36	54	72	90	108	116
	40	60	80	100	110	130
						144
						150

# STARS CIVILIZATIONS

annexes

## LISTE DES PLANÈTES ET LUNES PAR SYSTÈME

### Système Sienar :

Orbite 1 : Mos Nytram (4/2/3). Fournit du fer.  
Lunes : Creo (3/5/3). Fourni du charbon et du cuivre.

Mos Ket (4/2/2). Fournit

de l'uranium.

Orbite 2 : IM-6 (3/2/4). Fournit du cristal.  
Orbite 3 : Aether (3/3/3). Fournit du cuivre.  
Orbite 4 : Marea (Planète-base). Fournit du cristal.  
Lune : Nato (2/3/6). Fournit de l'uranium.  
Orbite 5 : Shtaa (1/4/2). Fournit du phosphore.  
Lune : Reï-Pens (Lune-base). Fournit du charbon.  
Orbite 6 : Delta-7 (1/5/2). Fournit du phosphore.

### Système Pun Worcca (système Worccien) :

Orbite 1 : LH-T416 (4/2/2). Fournit du phosphore.  
Orbite 2 : Koro-2 (3/4/1). Fournit du cuivre.  
Lunes : Incom-61 (3/4/1). Fournit du charbon.

Outcom-62 (2/3/6). Fourni du

phosphore.

Orbite 3 : Therian (2/3/2). Fournit du cristal.  
Lune : Zephyr (1/4/3). Fournit du charbon.  
Orbite 4 : Niobe (Planète-base). Fournit du cristal.  
Lune : GM-28F (5/4/3). Fournit de

l'uranium.

Orbite 5 : Falme (3/6/2). Fournit du charbon et du fer.  
Orbite 6 : Worccen (Planète base). Fournit du phosphore.

### Système Aldena-36 (système aldénien) :

Orbite 1 : Celeborn (2/3/4). Fournit du cristal.  
Lune : Qu'Pan (3/3/3). Fournit du cuivre.  
Orbite 2 : Oa (Planète-base). Fournit du charbon.  
Lune : Tufi-Issos (5/5/3). Fournit de

l'uranium.

Orbite 3 : Faat (1/2/4). Fournit du charbon.  
Lunes : Dwarf (2/3/4). Fournit du cuivre.  
Dool (3/6/2). Fournit de l'uranium.

Orbite 4 : Aldenaï (Planète-base). Fournit du phosphore.

Orbite 5 : AFK-8M (3/5/2). Fournit du fer.  
Lune : Yloyä (6/2/4). Fournit du phosphore et du cristal.

### Centre du Système Post-Astéroïdes (système de CSPA) :

Orbite 1 : Desler Gizh (3/3/3). Fournit du charbon.  
Orbite 2 : Greyshade (4/5/3). Fournit du cuivre.  
Orbite 3 : Thömil (Planète-base). Fournit du cristal.  
Lune : ASN-121 (4/2/1). Fournit du fer.  
Orbite 4 : Zhee (2/3/3). Fournit du phosphore.  
Lunes : Tuo-Kua (5/3/2). Fournit du fer.  
Peed (3/5/3). Fournit de l'uranium.  
Orbite 5 : Laedo (3/3/2). Fournit du fer.  
Lune : Anteo (3/4/5). Fournit du cuivre et du cristal.  
Orbite 6 : Theed (Planète-base). Fournit du phosphore.

## BONUS RACIAUX

### (RÈGLE OPTIONNELLE POUR JOUEURS AVANCÉS)

En fonction des vaisseaux choisis en début de partie, une race est attribuée à chaque joueur. Ces distinctions raciales peuvent apporter différents bonus (voire malus).

- **Humains** : équilibrés, les humains ne bénéficient pas des avantages ni des inconvénients de cette règle supplémentaire.
- **Droïdes** : spécialisés dans l'informatique et la mécanique, ils bénéficient d'une réduction de 5CG sur les technologies 4, 7 et 10, ainsi qu'une réduction de 10CG sur la technologie 18. Ils subissent par contre une augmentation de 10CG sur les technologies 1, 2 et 15, ce qui traduit leur manque de mobilité.
- **Aliens primitifs** : ils bénéficient d'une réduction de 5CG sur les technologies 3, 4 et 5 due à leur agressivité naturelle. Ils ont également le sens du sacrifice, ce qui leur permet de réduire de 15CG le coût de la technologie 23. Ils subissent en revanche une augmentation de 5CG des coûts des technologies 7, 8 et 9, car ils combattent sans prendre en compte les risques encourus, et de 10CG pour la technologie 17, car ces Aliens ont quelques difficultés à être compris en public.
- **Aliens évolués** : leur sens de la protection génère une réduction de 5CG sur les technologies 7, 8 et 9. Ils savent estimer les faiblesses d'une attaque ennemie, ce qui réduit de 5CG le coût de leur technologie 21. Ils ne connaissent pas vraiment la haine, ce qui augmente de 5CG le prix de leurs technologies 3, 4 et 5.

## COLONIES SPÉCIALES

### (RÈGLE OPTIONNELLE POUR JOUEURS AVANCÉS)

Il existe 4 colonies spéciales, une par plateau/système : le Champ d'astéroïdes AS-22W, le Cimetière des carcasses spatiales, la Zone des vents astraux et la Comète de Sossen. Ces 3 colonies fournissent respectivement du cristal, du fer, de l'uranium et du phosphore. Pour pouvoir tenter une colonisation, il faut posséder la technologie 2. Le combat à effectuer est symbolique et se fait contre la flotte du joueur situé à votre gauche.

## COMMERCE

### (RÈGLE OPTIONNELLE POUR JOUEURS AVANCÉS)

Deux joueurs alliés peuvent décider d'échanger les ressources de leurs planètes colonisées afin de s'avantager mutuellement. Deux joueurs voulant faire du commerce doivent posséder la technologie 2.

Par exemple, le joueur 1 possède deux planètes de phosphore et une planète de cuivre, tandis que le joueur 2 (son allié) possède deux planètes de cuivre et une de phosphore, et les 2 joueurs possèdent la technologie 2. Les deux joueurs peuvent, sans perdre le contrôle de leur planète respective, s'échanger les ressources, afin de gagner plus d'argent chacun de leur côté. Un échange « ressource de planète » contre « ressource de planète » est donc possible, mais tout échange (ressource contre argent, contre aide systématique lors des combats (voir chapitre précédent), ou même contre carte « secret technologique », etc.) est également réalisable.

## RENFORTS ALLIÉS

### (RÈGLE OPTIONNELLE POUR JOUEURS AVANCÉS)

Lors d'un combat mené par un joueur, un allié peut dépenser 2CG lors de l'attaque (avant le jet des dés), donnant ainsi un bonus de +1/+1/+0 à son allié. Si le joueur attaquant aidé perd la bataille et décide de recommencer le combat en payant 3CG, l'allié doit lui aussi déboursier 2CG à nouveau pour faire profiter son allié du bonus.