



Grande Guerre Galactique

Histoire

Votre civilisation vient d'entrer dans l'âge spatial en construisant son premier astro-bâtiment entièrement en orbite. Au même moment, vous liez un contact avec d'autres formes de vies, les seules présentes à des parsec de vide stellaire, dans la galaxie formée autour du trou noir Nyx Megalos. Vous comprenez qu'une course à l'évolution vient de commencer, c'est la Grande Guerre Galactique.

Les planètes génèrent des ressources à chaque tour sur leurs emplacements centraux. Ces ressources sont déplacées sur les parcours tracés par la géographie de votre planète. Vous devez fabriquer des astro-bâtiments en orbite autour de votre planète, vous permettant d'augmenter votre production, d'avoir des défenses spatiales, de fabriquer des vaisseaux, de coloniser d'autres planètes, de créer une StarGate, et d'attaquer l'autre civilisation afin de l'anéantir.

Le plan est clair : augmenter votre population jusqu'à arriver à l'énergie infinie en découvrant le mystère de la vitesse Tesla, puis faire essaimer votre peuple à travers les planètes de votre Galaxie. Mais peut-être trouverez-vous un autre moyen d'obtenir les faveurs de Éons, dont vous entendez les plaintes pulser depuis l'obscurité du trou noir Nyx Megalos.

But du Jeu

- Escarmouche (1-2h): Obtenez 11 Faveurs des Éons avec le commerce, la guerre, la colonisation, ou détruisez toutes les civilisations adverses pour gagner.
- Campagne (2-3h): Obtenez 27 Faveurs des Éons avec le commerce, la guerre, la colonisation, ou détruisez toutes les civilisations adverses pour gagner.
- Empire (3-4h): Détruisez tous les jetons de vie adverses pour gagner. Ce mode de jeu ne prend pas en compte les Faveur de Éons et est beaucoup plus long.

Dans tous les cas, à tout moment, lorsqu'un joueur n'a plus de jetons de vie dans son empire, il perd la partie.

Mise en place

Organisez les jetons de ressources par couleur, les astro-bâtiments par niveau, mettez Nyx Megalos au centre de la table, dans l'espace vide. Chaque joueur pioche une planète de naissance, puis il choisit un astro-bâtiment de niveau 1 et les assemble devant lui. Il pose à côté de son empire 10 jetons d'énergie et 1 de vitesse Tesla.



Déroulement d'un tour

Le tour est divisé en trois phases : la génération, la gestion et la guerre. Les joueurs jouent en même temps chaque phase, et chaque étape de jeu, en expliquant à haute voix ce qu'ils font. Ils demandent à chaque étape si les autres joueurs sont prêts à avancer dans le tour de jeu. Lors de la Génération, les 5 étapes se jouent de façon séquencée, avec tous les joueurs en même temps. Lors de la Gestion, chaque joueur peut faire les différentes actions jusqu'à épuisement de ses possibilités de jeu. Si plusieurs joueurs veulent faire une phase de Guerre, ils tirent des dés pour connaître l'ordre des annonces des conflits puis des déplacements interstellaires.

Génération :

Production : Les planètes avec un astro-bâtiment attaché, les astro-bâtiments, même dans le warp, et les vaisseaux, génèrent une ressource pour chacun des symboles avec un emplacements vides dans leur zone. Un emplacement plein ne génère pas de nouveau jeton dans le centre de la planète, mais chaque astro-bâtiment et ses vaisseaux peuvent générer ses ressources sur tous les emplacements libres à bord, ou sur la partie de la planète en contact avec lui, c'est leur zone. Vous pouvez choisir de ne pas générer une ressource. Les trois emplacements de ressources proches des Astro-bâtiments ne génèrent pas de jetons tant que rien n'est attaché à ce dock, mais elles peuvent servir à stocker.

Population : Vérifiez si vous avez bien un jeton de plante et un jeton d'eau pour chaque jeton de vie, en isolant chaque planète au sein de votre empire galactique. Si ce n'est pas le cas, détruisez les jetons de vie que vous ne pouvez pas soutenir. Les jetons de vie qui sont sur un astro-bâtiment qui n'est pas attaché à un emplacement orbital sont détruits s'il n'y a pas une plante et une eau dans les cargos. Lors de cette étape, si vous n'avez plus de jetons de vie sur une planète de votre empire, vous détruisez tous vos astro bâtiments en orbite et vous la reposez dans l'espace vide. A tout moment du jeu, si vous n'avez plus de jetons de vie dans votre empire ou vos astronaves, vous perdez la partie.

Colonisation : Les planètes restent dans l'espace vide tant qu'elles ne sont pas colonisées. Pour coloniser une planète, un joueur doit avoir un de ses Astro-bâtiments et 1 jeton de vie dans les cargos qui survit à la phase de population. Il est impossible de coloniser une planète tant qu'un astro-bâtiment adverse y est attaché. Si une planète perd tous ses jetons de vie à la phase de population, elle n'est plus colonisée et retourne dans l'espace vide, sans ressources. Si une planète vient d'être colonisée pour la première fois, sa civilisation gagne 3 Faveurs des Éons.

Énergie : vous prenez autant de jetons d'énergie que vous avez de jetons vie dans votre empire. Les jetons de vie dans des astronave isolés génèrent aussi des jeton d'énergie. Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 jetons d'énergie.

Vitesse Tesla : Si vous avez 10 jetons d'énergie, vous prenez ou gardez le jeton de vitesse Tesla. Dans ce cas là vos déplacements sont illimités sur chaque planète lors de la phase de gestion. Si vous avez 9 jetons d'énergie ou moins, vous perdez la vitesse Tesla.



Gestion

Si vous n'avez pas le jeton de vitesse Tesla au début de la phase de gestion, comptez vos jetons d'énergie: vos déplacements de ressources sont limités à ce nombre et doivent suivre les chemins de la planète. Vous pouvez faire ces 4 différentes actions jusqu'à épuisement de vos possibilités de jeu.

Déplacement de ressource : Vous avez autant de déplacements que de jetons d'énergie au début de la phase de gestion. Déplacer une ressource d'un emplacement à un autre est toujours possible. Vous pouvez passer sans vous arrêter sur un autre jeton avec deux mouvements, choisir de le détruire le jeton du dessous en posant le nouveau jeton dessus, transformer ces deux jetons en un jeton matériau, ou transformer 2 jetons matériau en n'importe quel jeton de ressource. Lorsque vous n'avez plus de déplacements, vous pouvez dépenser un jeton d'énergie pour obtenir 1D6 points de mouvement en plus. Un astronaute qui apporte une ressource autre que de l'Aether sur Nyx Megalos, tant qu'il reste dans l'espace vide, gagne 1 Faveur de Éons. Vous pouvez manipuler les ressources de toutes les planètes ou vous avez un astro-bâtiment attaché. Utiliser une StarGate avec un jeton ressource compte pour un déplacement de ressource.

Construction : Lorsqu'une de vos ressources arrive au bout d'un chemin et arrive à un emplacement orbital de la planète ou un dock vide, vous pouvez commencer à construire un nouvel astro-bâtiment ou un vaisseau. Le passage de chaque ressource en orbite compte comme un mouvement normal. Prenez la tuile que vous voulez, soit en ayant fait une recherche préalable, soit depuis l'espace vide, et posez là à proximité du chemin, sans assembler la pièce avec le reste de votre planète. Posez ce premier jeton de ressource sur la tuile du bâtiment en construction, et continuez d'accumuler la totalité des ressources nécessaires à sa fabrication. Lorsque vous les aurez toutes déplacées sur la tuile, vous pourrez l'assembler avec votre empire, retirer toutes les ressources dessus et l'utiliser comme faisant partie de votre planète. Une tuile en construction à 0 en défense. On peut détruire son propre astro-bâtiment ou son vaisseau et obtenir un jeton de matériau dans sa zone. Les coûts de construction se déduisent des capacités des vaisseaux. Faites bien attention aux encoches latérales qui représentent les perturbations orbitales, il ne vous est pas possible d'installer les bâtiments sans qu'ils soient compatibles. Il est possible de déplacer un bâtiment en construction orbitale comme un astronaute. Lorsque vous construisez une StarGate vous gagnez 8 Faveur de Éons.

Déplacements spatiaux : Pour déplacer un vaisseau d'un dock à un autre autour de la même planète, de même que pour déplacer un astronaute ou un astro-bâtiment en construction sur un autre emplacement orbital de la planète, de même que pour utiliser une StarGate avec un astro-bâtiment, vous devez dépenser 1 jeton d'énergie. Pour échanger 2 tuiles autour de la même planète, vous devez dépenser 2 jetons d'énergie.

Recherche : Vous pouvez faire des recherches à tout moment lors de la phase de Gestion en dépensant des jetons d'énergie. Pour les planètes, vous dépensez 2 jetons d'énergie, choisissez la tuile que vous voulez, et la posez dans l'espace vide. Pour les constructions, vous devez dépenser 1 jeton d'énergie, mélanger la pioche et prendre 3 tuiles d'astro-bâtiment du même âge ou 3 tuiles de vaisseau. Vous devez en garder une et commencer à la construire avant la fin de votre phase de gestion, en posant une autre dans



l'espace vide, et remettre la troisième dans la pioche correspondante. Les niveaux d'Astro-bâtiment que vous pouvez rechercher dépendent de votre civilisation : vous avez accès au niveau 2 si vous avez déjà eu le jeton de vitesse Tesla et au niveau 3 si vous avez colonisé une autre planète. Si la tuile que vous avez réservée après votre recherche n'est pas construite à la fin de la phase de Gestion, vous la placez dans l'espace vide. Tous les joueurs peuvent commencer à construire les tuiles de l'espace vide en dépensant 1 jeton d'énergie. Si un autre joueur veut construire une tuile qui vient d'être choisie, il peut surenchérir en payant 1 jeton d'énergie en plus.

Guerre

La guerre utilise les symboles d'attaque et de défense.

Déclaration des conflits : Lorsque que au moins 2 civilisations sont en orbite autour d'une même planète, il y a un conflit. Si il y a plusieurs conflits, chaque joueur ayant une civilisation en conflit lance un dé. Les conflits seront résolus par ordre décroissant des attaquants, et peuvent s'arranger de façon diplomatique.

Batailles : Pour chaque astronave en orbite sur une planète hors de son empire, l'attaquant peut choisir de lancer une bataille ou non. Elle sera composée de plusieurs assauts potentiels, puis d'une éventuelle réplique. Lorsqu'un attaquant ne veut plus lancer de batailles, c'est le joueur suivant qui devient l'attaquant pour résoudre le prochain conflit.

Assauts : L'attaquant déclare l'assaut et place son astronave en opposition à une tuile d'Astro-bâtiment adverse. Il annonce un nombre de dés, inférieur ou égal au total des points d'attaque de son astro-bâtiment et des vaisseaux de ses docks, et il dépense autant de jetons d'énergie. Il lance les dés et peut répartir ce total de dégâts sur le total de défense qui compose la zone de tuile en opposition. Lorsque vous répartissez au moins autant de points de dégât que la zone à de points de défense en additionnant l'astro-bâtiment et les vaisseaux, elle est détruite. Si vous infligez strictement moins de dégâts que le total de la défense en opposition, rien n'est détruit. Si vous détruisez l'astro-bâtiment contre lequel vous avez lancé l'assaut, vous gagnez 1 Faveur de Éons et vous pouvez dépenser 1 jeton d'énergie pour commencer un nouvel assaut avec le même astronave, en opposition à un autre astro-bâtiment adverse, et sur la même orbite. Un astro-bâtiment en construction ou sans symbole de défense doit être attaqué avec 1 dé pour être détruit à tous les coups. Un vaisseau en construction ne peut être attaqué, hormis en détruisant l'astro-bâtiment qui l'héberge. Si une planète perd son dernier astro-bâtiment défenseur, détruisez toutes les ressources à sa surface, l'attaquant gagne 1 Faveur des Éons et le défenseur en perd 1 et puis place la planète dans l'espace vide. L'astronave attaquant victorieux s'attache à un de ses emplacements orbitaux.

Réplique : A la fin des assaut successifs de l'attaquant sur sa planète, un défenseur survivant peut choisir de répliquer en lançant des dés d'attaques contre l'astronave adverse qui mène la bataille avec chacun de ses astro-bâtiments, un par un, restant en orbite de la planète. Pour chaque dé, correspondant à un point d'attaque, il dépense un jeton d'énergie. Après la réplique, l'attaquant décide, s'il a un autre astronave engagé dans un conflit, de la prochaine bataille.



Déplacements interstellaires : Cela consiste à faire passer un astronave et les vaisseaux de ses docks, d'une planète à une autre, lorsqu'elles n'ont pas de StarGate. Tous les joueurs qui veulent déplacer un vaisseau dans le vide interstellaire doivent l'annoncer au début de cette étape. Si il y a plusieurs déplacements, chaque joueur lance un dé. Les déplacements sont annoncés par ordre décroissants, joueur après joueur. Ce type de déplacement vous demande de dépenser 1 jeton d'Aether qui doit être dans le cargo de l'astronave. Pour cela décrochez l'astronave de l'emplacement orbital de sa planète et placez-le à proximité de la planète annoncée. Si c'est une des vôtres ou qu'elle est dans l'espace vide sans astronave, vous devez accrocher l'astronave à un dock. Si un emplacement orbital de la planète est déjà occupé par un astro-bâtiment d'une civilisation adverse, alors vous placez votre astronave en opposition à la planète. Si il y a une autre civilisation, alors il y aura un conflit lors de la phase de guerre du prochain tour. Un astronave qui ne transporte pas d'Aether ou un vaisseau isolé ne peuvent pas se déplacer entre les étoiles.

Accessoires

La planche contient les tuiles nécessaires pour faire une Escarmouche de 2 à 4 joueurs, mais seulement pour faire une campagne à 2 joueurs. Une deuxième planche est nécessaire pour la campagne jusqu'à 4 joueurs.

Tuiles

Planètes : Elles ont une forme d'hexagone. Une planète qui ne génère pas de vie, d'eau ou de plante sera plus difficile à coloniser. Certaines ont des spécificités, comme Ecto Gyro qui n'a que 5 Emplacements Orbitaux, ou Micro Mesis qui n'a que 20 Cargos. On les décompose en 5 espaces : l'orbite et ses 6 zones, la croûte, le manteau et le noyau. La croûte est parcourue de tracés qui représentent les routes dessinées dans la géographie naturelle de la planète, isolant certaines ressources ou facilitant les déplacements sur d'autres. C'est le long de ces routes que se déplacent les ressources venues du manteau, lors de la phase de Gestion.

Astro-Bâtiments : Ils sont séparés en 3 niveaux, et s'assemblent sur les emplacements orbitaux des tuiles de planètes. Ils ont une forme de trapèze isocèle. Sur leur côté sont les encoches de perturbations orbitales qui définissent des contraintes de construction.

Astronave : C'est un type spécifique d'astro-bâtiment. Ils ont des attaches spéciales qui leur permettent de se détacher de leur emplacement orbital afin de faire des voyages interstellaires, et ils ont aussi une petite encoche à leur contact avec la planète. Ce sont des astro-bâtiments de niveau 2.



Astroports : C'est un type spécifique d'astro-bâtiment. Ils ont deux docks et une encoche entre eux, permettant d'unir deux planètes par une StarGate. Ce sont des astro-bâtiments de niveau 3.

StarGate : Elles permettent d'unir deux planètes avec des Astroport afin de déplacer des ressources et des tuiles entre elles sans passer par le warp. C'est un astro-bâtiment de niveau 3. Il ne peut pas être attaqué, mais si l'on détruit un des deux astroports auquel il est lié, il est détruit. Pour le construire il faut 1 jeton matériau, 8 jetons Aether.

Vaisseaux : Ils ont une forme de triangle équilatéral, avec des angles à arrondis différents pour en indiquer le sens. Ils ne peuvent être isolés, et doivent toujours être attachés au dock d'un astro-bâtiment.

Jetons

Vie (cœur rose): Cette ressource est indispensable pour coloniser les planètes et maintenir votre empire. Si vous n'avez plus de jeton de vie, vous perdez la partie. C'est une forme animale adaptée à la planète où elle réside, qui a besoin d'eau et de plantes pour se développer. Chaque jeton représente une branche entière et unique du vivant dans votre civilisation, avec sa culture, son histoire et sa génétique.

Eau (goutte bleu): Cette ressource sert à construire des bâtiments qui génèrent des ressources (1 eau pour 2 ressources). Pour chaque jeton de vie sur une planète de votre empire, vous devez avoir un jeton de plante. Ce solvant stable et très réactif est indispensable à l'existence de la vie et des plantes, mais il est aussi la clef de la transformation chimique.

Plante (fleur verte): Cette ressource est indispensable pour construire des astro-bâtiments (les astro-bâtiments ont un coût de base de 1 plante et 1 matériau). Pour chaque jeton de vie sur une planète de votre empire, vous devez avoir un jeton d'eau. C'est une ressource captant la lumière du soleil pour survivre, pousser et se reproduire, avec toutes formes de tissus ou d'organes aux propriétés particulières. L'utilisation d'un jeton de cette ressource représente la destruction d'une forêt continentale, la transformation d'une masse considérable de matière végétale par l'industrie, et permet la conquête spatiale par la construction d'astro-bâtiments.

Minéral (diamant violet): Cette ressource sert à construire des bâtiments avec des Docks ou des Cargo (1 minéral pour 1 dock ou 1 cargo). Il s'agit de matières cristallisées en formes périodiques et symétriques. Chaque jeton représente une région minière de la planète dont les filons seront épuisés, les sous sols vidés, et les montagnes creusées.

Métal (poutres rouges): Cette ressource sert à construire des bâtiments avec de la défense (1 métal pour 3 défenses). Ces substances ont été produites dans les étoiles, à partir d'hydrogène et d'hélium, par fusion nucléaire, formant un réseau tridimensionnel d'atomes baignant dans un fluide d'électrons très mobiles. Dans l'ère spatiale, les besoins en métaux peuvent entraîner le forage du manteau en fusion de la planète afin de trouver cette matière rare en abondance.



Gaz (explosion jaune): Cette ressource sert à construire des bâtiments avec de l'attaque (2 gaz pour 1 attaque). La planète est entourée d'une enveloppe de Gaz devenant de plus en plus ténue depuis la surface de la croûte, avant de s'évanouir complètement dans l'espace de l'orbite. Les différents gazs sont continuellement brassés entre eux, et un jeton représente la portion d'une de ses couches devenue pure par un processus chimique spécifique à la planète.

Matériau (caisse transparente): Cette ressource est indispensable pour construire des astro-bâtiments et des vaisseaux (ils ont 1 matériau dans leur coût de base). Elle n'est produite par aucune planète, et vous pouvez toujours la produire en déplaçant deux ressources sur le même cargo. Il s'agit de ressources transformées par votre civilisation pour en faire des composantes technologiques spécifiques. Un jeton représente la production annuelle des usines de toute la planète. Si vous déplacez deux jetons matériaux sur le même cargo pour les fusionner, vous pouvez générer à la place n'importe quelle ressource.

Aether (étoile noire): Cette ressource est indispensable pour les déplacements interstellaires. Elle n'est pas produite par les planètes de base et n'est accessible qu'après avoir atteint la vitesse Tesla. Pour la construction, un jeton d'Aether peut remplacer n'importe quel jeton, mais pas pour l'étape de population. Cette ressource que votre civilisation découvre en se détachant de la gravité de la planète, n'est pas réellement incarnée dans le monde matériel. Chaque jeton représente un embranchement quantique astral découvert par vos scientifiques, permettant d'ouvrir une porte dans le temps et l'espace.

Énergie (pile fluo): Cette ressource limite vos déplacements sur les planètes, et elle est nécessaire pour faire des recherches et des attaques. Vous ne pouvez pas stocker plus de 10 jetons d'énergie. L'énergie ne représente pas seulement les forces présentes dans le circuit industriel de votre planète comme l'électricité, mais l'ensemble des mouvements, des phénomènes et des échanges qui viennent de la vie de votre civilisation. Chaque jeton représente une impulsion cinétique spirituelle de votre civilisation, entraînant la découverte de l'univers et les élans impériaux.

Vitesse Tesla : Ce jeton ne peut s'obtenir ou se perdre que lors de la phase de Génération à l'étape de la Vitesse Tesla, si vous avez 10 jetons d'Énergie. Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton de vitesse Tesla. Ce jeton représente un niveau industriel où la civilisation rentre en harmonie avec son environnement par une synergie sage, stable et vertueuse.

Faveurs des Éons : Ces jetons ne sont utiles que dans le mode Escarmouche ou Campagne. Ils s'obtiennent en faisant du commerce de ressources avec Nyx Megalos, sauf l'Aether, en détruisant des astro-bâtiments adverses, en colonisant de nouvelles planètes, en détruisant les colonies adverses et en construisant des portes des étoiles. Ces jetons représentent le lien de votre civilisation avec les forces ancestrales spirituelles qui ont créé la galaxie, et votre passage vers un niveau de vie supérieur.



Le Prix de la Guerre :

Coûts de construction des astro-bâtiments & vaisseaux

Coûts de base :

Astro-batiment = 1 matériau et 1 plante

Vaisseau = 1 matériau

Ajouter pour chaque capacité :

Construire X = coût

1 cargo = 1 minéral

1 dock = 1 minéral

2 ressources produites = 1 eau

1 point d'attaque = 2 gazs

3 points de défense = 1 métal

Coûts en énergie :

Rechercher une technologie : 1 énergie

Rechercher une planète : 2 énergies

Lancer 1 dé d'attaque : 1 énergie

Déplacer un astro-bâtiment sur un autre emplacement orbital : 1 énergie

Déplacer un vaisseau sur un autre dock de la même orbite : 1 énergie

Échanger l'emplacement de 2 astro-bâtiments de la même orbite : 2 énergies

Gagner 1D6 point de déplacement de ressource supplémentaires : 1 énergie

Points de victoire :

Vendre 1 ressource (autre que Aether) à Nyx Megalos : 1 Faveur des Éons

Détruire un astro-bâtiment adverse : 1 Faveur des Éons

Détruire 1 colonie adverse : 1 Faveur des Éons

Perdre 1 colonie contre 1 adversaire : perte d'1 Faveur des Éons

Coloniser une nouvelle planète, pour la première fois : 3 Faveur des Éons

Construire 1 Stargate : 8 Faveur des Éons