

MicroSpace Empire

[v.92] par Robert Bartelli

Traduit par Nicolas "Qeladan" Malacher

MicroSpace Empire est un jeu solo et court dans le style jeu "Express". C'était un participant au concours QPnP (Quick Print and Play) ; il a été conçu pour être imprimé et assemblé rapidement, pour que vous soyez prêt à jouer aussi tôt que possible !

Ce dont vous aurez besoin pour jouer :

- ◆ Ces règles.
- ◆ Le paquet de cartes Exploration.
- ◆ Le paquet de cartes Evènement (de préférence imprimées sur un papier de couleur différente de celui des cartes Systèmes).
- ◆ La fiche de joueur.
- ◆ Des jetons (pièces, boutons, jetons plastiques, etc.).
- ◆ Un dé à 6 faces.

Objectif :

Le but du jeu est de survivre et d'accumuler autant de Points de Victoire que possible. Les Points de Victoire sont gagnés pour chaque système dans votre Empire à la fin du jeu, pour chaque technologie que vous aurez recherché et pour d'autres bonus.

Mise en Place :

- ◆ Trouvez la carte Système de Monde Natal et placez-la, face découverte, au milieu de la surface de jeu. C'est votre carte de départ.
- ◆ Séparez les cartes Exploration en deux catégories : Systèmes Proches (7) et Systèmes Lointains (3).
- ◆ Mélangez chaque paquet de cartes Exploration et placez-les à portée de main.
- ◆ Placez la fiche de joueur devant vous ou à tout autre endroit que vous jugerez opportun et facile d'accès.
- ◆ Sur la fiche de joueur, placez un jeton sur : 0 Stock de Métal, 0 Stock de Crédits et 0 Puissance Militaire.
- ◆ Sur la fiche de joueur, placez un jeton sur : +1 Production de Métal et +1 Production de Crédits pour votre Monde Natal.
- ◆ Mélangez les cartes Evènement et placez-les face cachée. Défaussez la première carte sans la regarder.

Vous êtes maintenant prêt à commencer. La séquence du tour est la suivante :

1. Explorer – Attaquer / Conquérir / Passer.

Vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes :

Explorer et Attaquer : Révélez la première carte du paquet Exploration. Vous ne pouvez pas explorer un Système Lointain avant d'avoir acquis la technologie Avant-postes Spatiaux ET que tous les Systèmes révélés en jeu fassent partie de votre Empire (c'est-à-dire qu'il ne doit plus rester de Systèmes Sans Allégeance. Voir plus bas). Cela ne veut pas nécessairement dire que tous les systèmes doivent être en jeu, seulement que tous ceux que vous avez explorés doivent faire partie de votre Empire.

La carte d'Exploration que vous révélez possède une valeur de Résistance. Lancez un dé et ajoutez-y votre Puissance Militaire. Si le total est supérieur ou égal à la Résistance du Système, alors vous avez conquis ce Système et pouvez l'ajouter à votre Empire.

Placez la carte dans votre zone de jeu. Si le Système produit du Métal ou des Crédits, ajustez votre niveau de Production en conséquence pour refléter votre Production totale de Métal et de Crédits.

Si le total de votre jet de dé plus votre Puissance Militaire était inférieur à la Résistance du Système, votre tentative de conquête a échoué. **Réduisez votre Puissance Militaire de 1.** Votre Puissance Militaire ne peut pas être inférieure à zéro. Le Système a été exploré mais ne fait pas partie de votre Empire. Ce Système est Sans Allégeance. Tournez cette carte de côté sur votre zone de jeu pour représenter cela. Notez qu'une Attaque est une action obligatoire après une action d'Exploration. Vous ne pouvez pas révéler une carte et décider de ne pas attaquer.

Conquérir : Au lieu de révéler une carte Exploration, vous pouvez tenter de conquérir un Système Sans Allégeance déjà exploré. Le déroulement est le même qu'au-dessus sauf que vous ne révélez pas de carte Exploration bien sûr ; à la place vous choisissez quel Système Sans Allégeance vous allez attaquer. Souvenez-vous de réduire votre Puissance Militaire si vous échouez.

Passer : Ne révélez pas de carte Exploration et n'attaquez pas un Système déjà exploré ; à la place, sautez complètement cette phase. Vous n'ajoutez pas de nouveau système à votre Empire mais, de ce fait, vous ne risquez pas de perdre une bataille et de réduire votre Puissance Militaire.

2. Collecter Métal et Crédits.

Ajoutez le Métal et les Crédits (les deux sont des "Ressources") à votre stock en fonction de la production de vos Systèmes. Les niveaux de production à droite de la fiche de joueur vous montrent combien de Métal et de Crédits vous produisez à chaque tour. Ajoutez ces quantités à vos stocks sur la gauche de votre fiche de joueur. Notez que la limite est de 3 pour chaque jusqu'à ce que vous découvriez la technologie Banque Interstellaire, après quoi la limite sera de 5. Tout surplus au-delà de votre limite de stockage est perdu.

Durant la dernière partie de cette phase, si vous avez la technologie Commerce Interspèce vous pouvez réduire votre stock de Métal de 2 pour gagner 1 Crédit OU l'inverse. Cela ne peut être fait qu'une fois par tour et uniquement lors de cette phase.

3. Construction Militaire et/ou Recherche Technologique.

Vous pouvez effectuer une ou les deux actions suivantes, dans n'importe quel ordre :

Construction Militaire : Réduisez votre Métal et vos Crédits de 1 pour augmenter votre Puissance Militaire de 1. Cela ne peut être fait qu'une fois par tour. C'est-à-dire que vous ne pouvez augmenter votre Puissance Militaire que de 1 par tour. Notez que la Puissance Militaire est limitée à 3 jusqu'à ce que vous découvriez la technologie Vaisseaux Mères, après quoi la limite sera de 5.

Recherche Technologique : Réduisez vos Crédits du montant indiqué sur la Table des Technologies pour gagner l'effet correspondant pour le reste de la partie. Pour les technologies sur la même ligne, vous devez découvrir la première pour accéder à la seconde. Par exemple, vous devez avoir Vaisseaux Mères avant de pouvoir découvrir Avant-postes Spatiaux. Placez un jeton sur cette technologie pour montrer que vous l'avez acquise. Une seule technologie peut être découverte par tour.

Technologies

Vaisseaux Mères : Nécessaire pour augmenter la Puissance Militaire au-delà de 3.

Avant-postes Spatiaux : Nécessaire pour explorer et conquérir les Systèmes Lointains.

Ouvriers Robots : Recevez la moitié des Ressources au lieu de zéro durant l'évènement Grève.

Défenses Planétaires : Ajoutez 1 à la Résistance durant les évènements Invasion.

Hyper Télévision : Ajoutez 1 à la Résistance durant les évènements Révolte.

Diplomatie Interstellaire : Dans le tour qui suit la découverte de cette technologie vous avez une phase 1 normale mais vous pouvez explorer-attaquer ou conquérir un Système sans lancer le dé. Cela ne peut être fait qu'une fois, lors des tours suivants la phase 1 se déroulera normalement.

Commerce Interspèces : Vous pouvez échanger du Métal pour des Crédits et des Crédits pour du Métal comme expliqué à la fin de la phase 2.

Banque Interstellaire : Nécessaire pour augmenter les Stocks de Métal et de Crédits au-delà de 3.

4. Phase Evènement.

Révélez la première carte du paquet Evènement. Lisez la section concernant l'année durant laquelle vous êtes (Année 1 ou 2). Les évènements possibles sont :

Vaisseau Abandonné / Astéroïde : Ajoutez la ressource indiquée à votre Stock. Si votre Stock est à son maximum, la ressource est perdue et l'évènement ignoré. Notez que vous ne pouvez pas utiliser le Commerce Interespèces durant cette phase.

Grève : Ne collectez aucune Ressource lors du prochain tour. Si vous avez la technologie Ouvriers Robots, collectez la moitié des Ressources, arrondies au supérieur.

Révolte : Choisissez le Système de votre Empire avec la Résistance la plus basse. S'il y a une égalité, choisissez au hasard. Lancez le dé et ajoutez-y la Force indiquée sur la carte Evènement. Si le résultat est inférieur à la Résistance du Système, la Révolte échoue. Si le résultat est supérieur ou égal à la Résistance du Système, la Révolte réussit, le Système quitte votre Empire et devient Sans Allégeance. Tournez la carte de côté pour montrer son nouveau statut et si elle produisait des Ressources, ajustez vos niveaux de Production. Ce Système peut être récupéré lors d'une action de Conquête réussie lors de la phase 1. Ajoutez 1 à la Résistance du Système si vous avez la technologie Hyper Télévision. Les Systèmes facilement conquis sont facilement perdus !

Si vous êtes Année 1 et qu'il n'y a aucun Système dans votre Empire autre que votre Monde Natal, ignorez cet évènement. Si vous êtes Année 2 et qu'il n'y a aucun Système dans votre Empire autre que votre Monde Natal, il se révolte et vous perdez la partie.

Invasion : Un Empire adverse tente de conquérir l'un de vos Systèmes. Choisissez le Système le plus récemment ajouté à votre Empire. Lancez le dé et ajoutez-y la Force indiquée sur la carte Evènement. Si le résultat est inférieur à la Résistance du Système, l'Invasion échoue. S'il est supérieur ou égal, l'Invasion réussit et le Système quitte votre Empire et devient Sans Allégeance. Tournez la carte de côté pour montrer son nouveau statut et si elle produisait des Ressources, ajustez vos niveaux de Production. Ce Système peut être récupéré lors d'une action de Conquête réussie lors de la phase 1. ajoutez 1 à la Résistance du Système si vous avez la technologie Défenses Planétaires. Les Systèmes facilement conquis sont facilement conquis par les autres Empires !

Si vous êtes Année 1 et qu'il n'y a aucun Système dans votre Empire autre que votre Monde Natal, ignorez cet évènement. Si vous êtes Année 2 et qu'il n'y a aucun Système dans votre Empire autre que votre Monde Natal, il est conquis et vous perdez la partie.

Calme et Tranquille : Pas d'évènement.

S'il reste des cartes Evènement dans la pile, commencez un nouveau tour.

Le jeu commence Année 1. Lorsque vous avez pioché le dernier évènement durant l'Année 1, mélangez toutes les cartes Evènement, même celle qui a été écartée lors de la mise en place. Défaussez 2 cartes sans les regarder. C'est maintenant l'Année 2, commencez un nouveau tour. Lorsque vous arrivez au bout de la pioche Evènement durant l'Année 2, la partie prend fin.

Score

Après avoir épuisé le paquet de cartes Evènement durant l'Année 2, calculez vos points de la manière suivante :

- ◆ Ajoutez les Points de Victoire indiqués sur les cartes des Systèmes de votre Empire. Ignorez les Systèmes Sans Allégeance.
- ◆ Ajoutez 1 Point de Victoire par Technologie découverte.
- ◆ Bonus d'Exploration : 1 Point de Victoire supplémentaire si vous avez Exploré tous les Systèmes du jeu (révélé toutes les cartes). Même s'ils ne font pas partie de votre Empire.
- ◆ Bonus Scientifique : 1 Point de Victoire supplémentaire si vous avez découvert toutes les Technologies.
- ◆ Bonus Militaire : 3 Points de Victoire supplémentaires si vous avez conquis tous les Systèmes du jeu (si toutes les cartes font partie de votre Empire).