

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

REGLES

L'AN 4000

La Guerre des Astres

REGISTRE DES REGLES DU JEU

Le temps aura bientôt 2000 ans ...

Les hommes vivent maintenant sur les planètes d'autres étoiles situées à de nombreuses années lumière de la Terre. La rivalité entre eux a conduit à la guerre, une guerre qui aura lieu dans l'espace avec des flottes de vaisseaux spatiaux.

Chaque joueur, de son Étoile Individuelle, dirige ses vaisseaux dans des voyages vers d'autres étoiles – pour acquérir leurs ressources, pour livrer bataille à des flottes ennemies, et finalement conquérir les Étoiles Individuelles de l'ennemi

Le mouvement en l'an 4000 est basé sur l'idée du voyage entre les étoiles d'après la science-fiction. Quand les vaisseaux spatiaux traversent les vastes distances d'une étoile à l'autre, ils voyagent plus vite que la vitesse de la lumière. En faisant ceci, ils entrent et voyagent dans une sorte d'espace vectoriel, appelé "Hyperspace".

Pendant que les vaisseaux sont dans l'hyperespace, ils ne peuvent pas être détectés. Après qu'une flotte a quitté une étoile, l'ennemi ne peut pas connaître la direction dans laquelle elle se déplace, ni sa destination, jusqu'à ce qu'elle arrive, hors de l'hyperespace à une autre étoile.

Les joueurs, dans le cours de la partie, enverront leurs vaisseaux en des voyages dont les objectifs seront inconnus de leurs adversaires. Mais les principes du mouvement permettent aux joueurs en tous temps d'imaginer les positions possibles et les objectifs de toute flotte ennemie en mouvement. Sans élément de chance, les caractéristiques font du Jeu de l'an 4000 un jeu unique – un des plus passionnants jeux de stratégies contraires auxquels vous avez pu jouer.

Le Jeu de l'an 4000 peut être mené de deux façons différentes. Dans le jeu par alliances – pour 2 ou 4 joueurs – les joueurs se divisent en deux équipes d'alliés et le conflit s'établit entre une alliance et l'autre. Dans le jeu des Indépendants – pour 2, 3 ou 4 joueurs – Chaque joueur est hostile à tous les autres, et les joueurs individuels sont éliminés jusqu'à ce qu'il en reste un seul. Dans ce Registre des Règles du Jeu, toutes les règles communes aux deux versions sont données d'abord; elles sont suivies par les différentes règles pour chaque version de Jeu.

Quand on apprend l'un ou l'autre jeu, les règles devraient être connues à fond avant qu'on se réfère aux discussions de stratégie du Registre de Stratégie. Un astérisque dans la marge signifie que l'arrière-plan de cette règle est décrit dans la section : "Faits scientifiques & Fiction" du Registre de Stratégie.

LA TABLE DE JEU

Assembler les deux moitiés de la table de jeu. La table est composée de deux régions principales : le *Champ d'Étoile* du Centre et les *Chemins de l'Hyperespace* qui l'entourent.

Le Champ d'Étoile

Chaque Étoile sur la table représente 1'équivalent de notre propre Système Solaire – une Étoile avec une ou plusieurs planètes – (les planètes ne sont pas représentées). Certaines planètes contiennent une population humaine et/ou des matières premières utiles. Quand les règles se réfèrent à l'occupation ou aux ressources d'une étoile, cela signifie : de ses planètes.

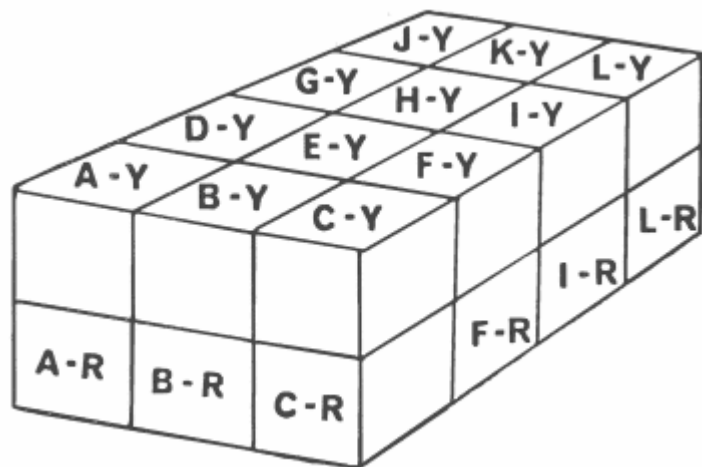
Chaque étoile porte son nom au centre. Au-dessus du nom se trouve la lettre représentant le secteur auquel appartient l'étoile. Les symboles au-dessous du nom représentent les ressources de l'étoile.

DIVISION EN SECTEURS DU CHAMP DE L'ÉTOILE

Les étoiles sur la table varient en "profondeur". Ainsi, la distance et les voyages des vaisseaux entre elles sont à la fois horizontaux et verticaux.

Une illusion visuelle de profondeur a été créée de la manière suivante : les étoiles qui sont généralement plus proches de l'observateur ou "plus hautes" sont plus grandes et plus brillantes (Jaunes) de sorte qu'elles se distinguent et semblent plus proches. Les étoiles qui sont plus éloignées de l'observateur ou "plus basses" sont plus petites et plus sombres (rouges) de sorte qu'elles s'éloignent de l'œil et semblent plus éloignées.

Considérez le champ de l'étoile comme un volume dans l'espace, divisé en 24 secteurs cubiques, 4 en long, 3 en large, et 2 en profondeur.



Les lignes en travers de la table divisent le champ de l'étoile en secteurs horizontalement. La division entre les secteurs supérieurs et inférieurs ne peut pas être représentée sur la table, puisqu'elle est située à une profondeur plus basse – entre les étoiles jaunes et rouges.

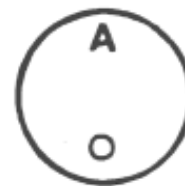
Ainsi il y a 12 secteurs le long du niveau le plus haut et 12 le long du niveau le plus bas. Quand on regarde chaque région carrée contenant 4 étoiles, il est nécessaire d'avoir un cube au sommet contenant les 2 étoiles jaunes et un autre cube directement au-dessous contenant les 2 étoiles rouges.

Les 12 secteurs dans le niveau supérieur sont appelés A-jaune à L-Jaune comme ils contiennent les étoiles jaunes. Les 12 secteurs dans le niveau inférieur sont appelés A-rouge à L-rouge comme ils contiennent les étoiles rouges. Ainsi le secteur A-jaune est directement au-dessus du secteur A-rouge, B-Jaune au-dessus de B-rouge, etc.

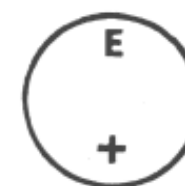
Chaque étoile porte la lettre de son secteur et sa couleur la place dans le niveau soit supérieur soit inférieur. Par exemple, Algol est dans le secteur A-jaune, Rigel dans le secteur B-rouge, etc.

Ressources des Étoiles

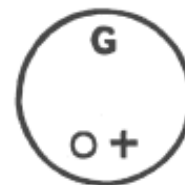
Les symboles au-dessous des noms d'étoiles indiquent quelles ressources sont contenues dans ses planètes.



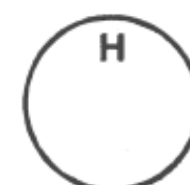
Les étoiles avec un cercle ont une population humaine.



Les étoiles avec une croix ont des matières premières (nécessaires pour la construction de vaisseaux).



Les étoiles avec les 2 symboles ont à la fois population et mat, premières.



Les étoiles sans aucun symbole n'ont pas de ressources, seulement une valeur stratégique.

Ces ressources sont gagnées tous les deux tours (tour appelé : "Tour de Production" et sont utilisées pour construire de nouveaux vaisseaux spatiaux.

ETOILES INDIVIDUELLES

Les quatre étoiles en guerre sont appelées "Étoiles Individuelles". Elles sont :

Algol (secteur A-Jaune)	Pavo (secteur J-rouge)
Regulus (secteur C-Jaune)	Antarès (secteur L-rouge)

Seules les Étoiles Individuelles ont des flottes de guerre. Toutes les autres étoiles – même celles qui sont habitées – sont, au commencement du jeu, sans défenses.

Chaque joueur a une Étoile Individuelle (sauf dans la partie b 2 joueurs - Voir "Nombre de Joueurs" dans chaque version du Jeu pour la distribution des Étoiles Individuelles,

Les Chemins de l'Hyperespace

Il y a quatre chemins de l'hyperespace. Chaque chemin comprend un "Espace d'Entrée" suivi par les espaces de 1 à 7.

Les chemins sont la base des mouvements cachés des vaisseaux du jeu, Quand les vaisseaux font un voyage, ils sont pris du champ de l'étoile et déplacés le long de leur chemin. Mais le chemin n'indique pas une direction de voyage ni une destination. Les espaces sur le chemin indiquent seulement le nombre de tours pendant lesquels les vaisseaux ont été dans l'hyperespace depuis qu'ils ont commencé leur voyage.

Chaque Étoile Individuelle a son propre chemin – Celui qui est le plus proche d'elle.
– (Algol, par exemple, utilise toujours le chemin partant à côté de son secteur.)
Quand un joueur accomplit un voyage, quelle que soit l'étoile dont il s'éloigne, il déplace toujours ses vaisseaux le long de son propre chemin dans l'hyperespace.

LES PIÈCES DU JEU

Vaisseaux Spatiaux

Il y a quatre séries de vaisseaux spatiaux : vert foncé, vert clair, rouge foncé, rouge clair. Chaque joueur utilise une couleur différente.

Chacune des plus petites pièces représente un vaisseau spatial. Chacune des pièces plus grandes représente 5 vaisseaux. Pour plus de facilités une grande pièce peut être utilisée, à la discrétion du joueur, pour remplacer 5 vaisseaux spatiaux (et vice-versa). Quand on déplace une flotte de plus de dix vaisseaux Il est conseillé d'utiliser au moins une pièce de 5 vaisseaux.

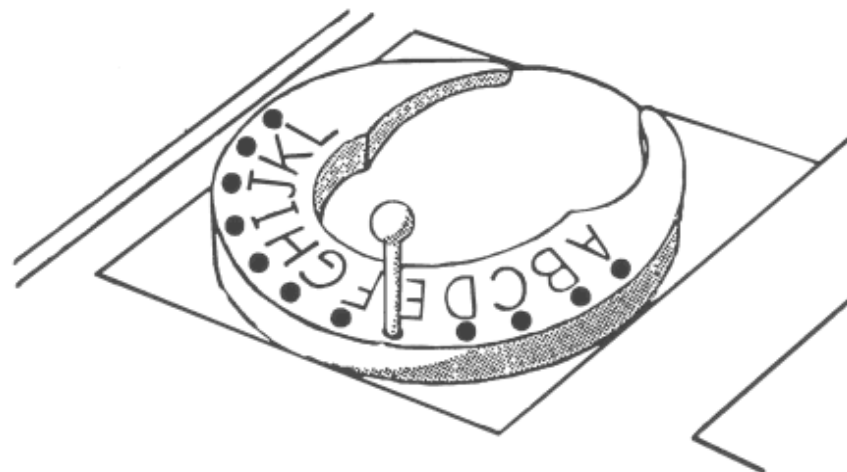
Au début de la partie, chaque joueur prend 15 vaisseaux (tout en pièces d'un vaisseau) et les positionne autour de son Étoile Individuelle. (Ne jamais placer les vaisseaux sur une étoile de façon à recouvrir ses marques distinctives). Les vaisseaux placés autour d'une étoile représentent l'occupation de ses planètes.

Vecteurs d'Hyperespace avec Marqueurs

Le vecteur d'hyperespace sert pour transporter les vaisseaux quand ils se déplacent le long du chemin de l'hyperespace. (La partie ouverte fait face en avant), Le vecteur enregistre aussi le secteur de l'étoile d'où les vaisseaux sont partis quand ils ont commencé leur voyage.

Chaque joueur prend deux vecteurs, et pour chaque vecteur il prend un marqueur jaune et un rouge.

Quand il commence un voyage, le marqueur de la couleur appropriée doit être inséré dans le trou au-dessus de la lettre du secteur de l'étoile de départ. Dans le diagramme, par exemple, si le marqueur est jaune, le vecteur enregistre que ces vaisseaux sont partis d'une étoile du secteur "E-jaune"



VOYAGES ENTRE LES ÉTOILES

Un voyage se fait toujours d'une étoile à une autre étoile et suit cet ordre :

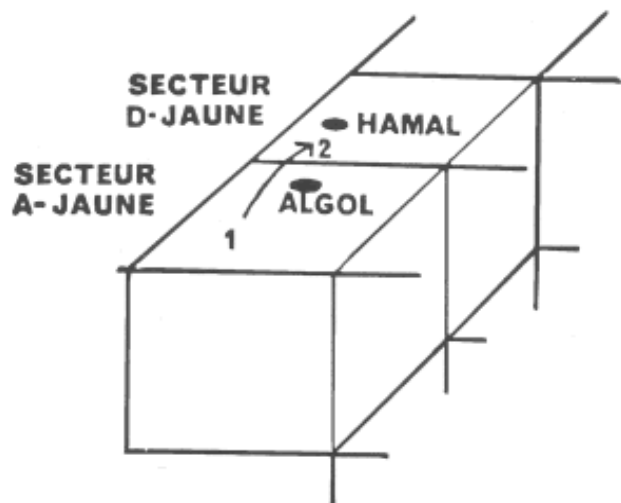
- (1) – Départ : de l'étoile de départ et entrée dans l'hyperespace,
- (2) – Voyage dans l'hyperespace,
- (3) – Arrivée : retour à l'espace normal à l'étoile d'arrivée.

Calcul de la longueur du voyage

Le nombre de tours de jeu qu'un voyage nécessitera est égal au nombre de secteurs de l'étoile de départ à l'étoile d'arrivée. La méthode de calcul est la suivante :

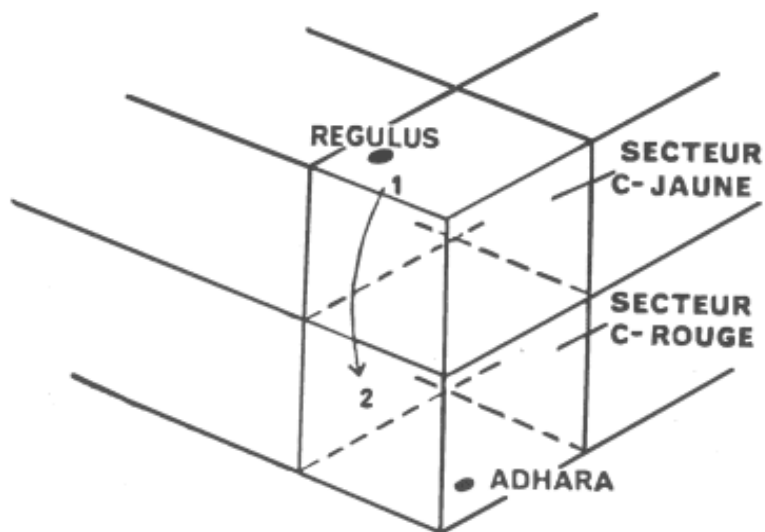
Partez du secteur (y compris) contenant l'étoile de départ et comptez jusqu'à ce que vous atteigniez le secteur (y compris) contenant l'étoile d'arrivée. *Comptez toujours en lignes droites et tournez, si nécessaire, à angle droit, horizontalement ou verticalement. Ne comptez jamais diagonalement, et ne faites jamais plus d'un tour horizontal et un vertical.* Le nombre de secteurs ainsi compté est le nombre de tours qu'un voyage entre ces deux étoiles nécessitera. Par exemple :

(1) – D'Algol (Secteur A-jaune) à Hamal (Secteur D-Jaune)



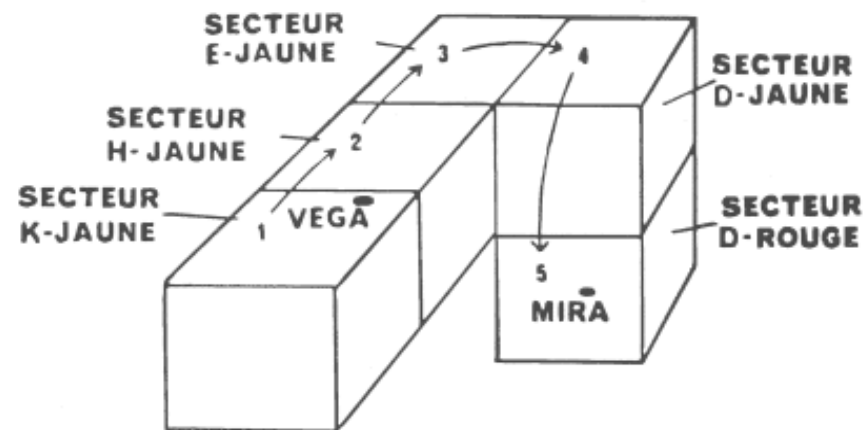
Comptez du secteur A-jaune (contenant l'étoile de départ) en droite ligne jusqu'au secteur D-jaune (contenant l'étoile d'arrivée). Deux secteurs comptés. Ce voyage nécessite deux tours.

(2) – De Regulus (Secteur C-Jaune) à Adhara (Secteur C-rouge)



Comptez du Secteur C-jaune (contenant l'étoile de départ) en droite ligne verticale en descendant au secteur C-rouge (contenant l'étoile d'arrivée). Deux secteurs comptés – Ce voyage nécessite deux tours.

(3) – De Vega (secteur K-Jaune) à Mira (Secteur D-rouge) : Comptez du secteur K-jaune au secteur H-jaune, au secteur E-Jaune. Tournez et continuez à D-Jaune. Ensuite tournez – verticalement – et continuez en descendant au secteur D-rouge. Cinq secteurs comptés. Ce voyage nécessite cinq tours.



Quelquefois un comptage peut être fait en plus d'une manière et malgré cela produire le même nombre.

En règle générale, il est préférable quand on compte de rester au même niveau de secteurs que celui de départ. Comptez dans une direction, ensuite tournez, si nécessaire, vers la droite ou la gauche; ensuite, si l'étoile d'arrivée est à un niveau différent, tournez en montant ou en descendant, suivant le cas.

La méthode de comptage, quand il est nécessaire de tourner à angle droit ne représente pas le chemin réel du voyage lui-même. Mais le calcul doit être fait de cette façon en comptant le moins possible de secteurs, qui représenteront alors la longueur du voyage en ligne droite entre les deux étoiles.

Quand les deux étoiles sont dans le même secteur

Si l'étoile de départ et l'étoile d'arrivée sont toutes deux dans le même secteur, un secteur seulement est compté, et le voyage complet prend seulement un tour.

Exécution du voyage

Un voyage a été calculé comme nécessitant un certain nombre de tours de jeu. A chaque tour du voyage, le vecteur transportant les vaisseaux effectuera un voyage d'un espace en avant le long du chemin. Le Départ a lieu au commencement du premier tour ; l'Arrivée à la fin du dernier tour.

Par exemple : un voyage de Vega à Mira (voir l'exemple 3 ci-dessus) a été calculé comme étant de cinq tours en longueur.

Premier Tour : Tour de départ : Prenez les vaisseaux de l'étoile de Départ : Vega, et placez les sur le Vecteur dans l'espace d'Entrée – Enregistrez le secteur de l'étoile de départ en insérant le marqueur jaune au-dessus de la lettre "K". Poussez le vecteur dans l'espace "1".

Deuxième Tour : Poussez le vecteur dans l'espace "2".

Troisième Tour : Poussez le vecteur dans l'espace "3".

Quatrième Tour : Poussez le vecteur dans l'espace "4",

Cinquième Tour : Tour d'Arrivée : Poussez le vecteur dans l'espace "5". C'est maintenant le nombre entier de tours nécessaire pour le voyage, Les vaisseaux sont immédiatement enlevés du chemin et placés à l'étoile d'arrivée, Mira. Retournez le vecteur à l'Espace d'Entrée ou dans son voisinage.

Note : Le vecteur peut être utilisé comme une "pelle" pour transporter les vaisseaux à l'aller comme au retour du chemin.

Entre les Deux Étoiles dans le même Secteur :

Le Départ, le Voyage et l'Arrivée ont tous lieu en un seul tour. Dans ce cas, le transfert des vaisseaux à l'aller et au retour du chemin n'est effectué que théoriquement et les vaisseaux peuvent être déplacés directement d'une étoile à l'autre. Cependant, il est obligatoire d'utiliser théoriquement un vecteur, et s'il n'y a pas de vecteur disponible pendant ce tour, le voyage ne peut être effectué.

Tous les vaisseaux dans un vecteur doivent partir d'une seule étoile et arriver à une seule étoile.

Un voyage suit toujours théoriquement une ligne droite et les vaisseaux ne tournent pas dans l'hyperespace. Si un vecteur voyageait à travers trop d'espaces, de sorte qu'il se soit déplacé au-delà du secteur le plus éloigné sur la table de son secteur de départ, les vaisseaux se trouvant sur ce vecteur seraient perdus et feraient retour à la boîte).

Pour faire une analyse de la manière dont sont utilisées les règles de mouvement ci-dessus dans le jeu et la stratégie de la partie, voir le paragraphe "Mouvement et Stratégie" dans le Registre de Stratégie.

MOUVEMENTS A CHAQUE TOUR

Pour l'ordre des tours, voir "Marche à suivre du Jeu" dans les règles pour chaque version de jeu.

Quand chacun des joueurs prend son tour, il peut exécuter plusieurs mouvements qui font partie de différents voyages. Ils doivent être réalisés dans l'ordre suivant :

S'il a un ou les deux vecteurs déjà sur le chemin, il déplace le vecteur de tête d'abord en le poussant en avant dans l'espace suivant. Ensuite :

(a) – S'il s'agit d'un voyage à continuer, Il le laisse simplement sur place. ou

(b) – s'il est parvenu à une Arrivée, il transfère les vaisseaux qu'il transporte à l'étoile qu'il a atteinte et enlève le vecteur de la table.

S'il y a un second vecteur déjà sur le chemin, il est traité de la même manière.

Si, cependant, les deux vecteurs doivent arriver pendant ce tour à la même étoile, pour faire une combinaison contre une flotte ennemie, alors :

(c) – les deux vecteurs sont poussés en avant ensemble et font une Arrivée simultanée. (Voir Flottes d'Attaque Multiples).

S'il y a maintenant un vecteur vide disponible, alors le joueur peut aussi :

(d) – faire un départ d'une étoile. Cela peut comprendre tous les vaisseaux à cette étoile ou n'importe quel nombre d'entre eux.

Exécution d'un départ

Placez les vaisseaux dans le vecteur à l'Espace d'Entrée, insérez le marqueur pour enregistrer le secteur de l'étoile de départ et poussez le vecteur dans l'espace "1". Si ce voyage doit dépasser un tour, les mouvements de ce joueur doivent s'arrêter ici.

Cependant, si ce voyage, nécessite un tour seulement, (les deux étoiles étant dans le même secteur), les vaisseaux arriveront aussi immédiatement. Comme expliqué ci-dessus, un tel voyage peut se faire sans utiliser le chemin.

Un joueur ne peut faire qu'un seul départ de n'importe quel genre dans un tour. Si les deux vecteurs sont sur le chemin en voyage à continuer, Il n'y en a donc pas de disponible et aucun départ d'aucune sorte ne peut avoir lieu.

Batailles :

Quand une arrivée est effectuée, s'il s'agit d'une étoile occupée par des vaisseaux ennemis, la bataille aura lieu immédiatement.

Arrivée et Départ Immédiat : Si les vaisseaux d'un joueur arrivent à une étoile dans la première partie de son tour, son départ peut avoir lieu de cette étoile avec tous les mêmes vaisseaux ou seulement une partie d'entre eux, à moins que, dès leur arrivée, ils soient engagés dans une bataille. Dans ce cas, aucun de ces vaisseaux ne peut partir avant son prochain tour.

OCCUPATION D'AUTRES ETOILES

Une étoile qui n'est pas défendue peut être occupée par un joueur quelconque qui lui envoie au moins un vaisseau. Il continue à l'occuper aussi longtemps qu'il s'y trouve au moins un vaisseau. Une étoile occupée par un ennemi ne peut être conquise qu'en battant la force ennemie sur cette étoile.

RESSOURCES ET CONSTRUCTION DE NOUVEAUX VAISSEAUX

Les ressources en hommes et en matériaux dans les étoiles occupées par un joueur sont supposées être continuellement retransmises à son Étoile Individuelle au moyen d'un Système de Transmission des Matériaux. Ces ressources sont utilisées dans l'Étoile Individuelle pour construire de nouveaux vaisseaux pour la flotte.

Les nouveaux vaisseaux sont pris à chaque tour de production, qui a lieu un tour sur deux. On peut en conserver la trace en utilisant une pièce de monnaie : au départ du jeu, placez la pièce sur la table côté pile. Après chaque tour sur la table, retournez la pièce de monnaie. Quand la pièce est côté pile (excepté le premier tour du jeu), il s'agit d'un tour de production. Quand c'est le côté face, ce n'en est pas un. (Pour l'ordre à observer en prenant de nouveaux vaisseaux, voyez "Marche à suivre du Jeu" dans les Règles pour chaque Version de Jeu).

Il est nécessaire d'avoir des matériaux et de la population pour construire un nouveau vaisseau (pour la construction et l'équipage). Chaque joueur prend un nouveau vaisseau pour chaque paire de cercles et de croix parmi les étoiles qu'il occupe avec ses vaisseaux – y compris son Étoile Individuelle – Il n'est pas nécessaire que le cercle et la croix soient ensemble sur la même étoile, ni dans le même secteur. Un surplus d'un symbole n'a aucune valeur. Les nouveaux vaisseaux de la couleur d'un joueur sont pris dans la boîte et placés à son Étoile Individuelle seulement.

Perte d'une Étoile Individuelle

Un joueur qui perd son Étoile Individuelle, mais n'est pas éliminé du jeu ne peut pas continuer à construire de nouveaux vaisseaux. Mais Il reprend la production s'il la reconquiert.

Le joueur qui capture une Étoile individuelle ennemie ne peut tirer d'elle que ses propres ressources. Il ne peut y apporter ses propres ressources ni les autres ressources de son ennemi et il ne peut pas y construire de nouveaux vaisseaux pour lui-même.

Un joueur peut choisir de retirer tous ses vaisseaux de sa propre Étoile Individuelle, mais elle reste sa propriété ; il peut y apporter ses ressources et y construire de nouveaux vaisseaux. Il la perd si un ennemi l'occupe (sans bataille).

BATAILLE

La bataille a lieu seulement à une étoile dans l'espace normal. La flotte la plus nombreuse détruit toujours totalement la plus petite flotte, sans perte pour elle-même, Si les deux sont égales, elles n'engagent pas la bataille.

Pour vaincre une flotte ennemie à une étoile, un joueur doit attaquer avec au moins un vaisseau de plus que la force de défense. La bataille a lieu dès l'arrivée, et les vaisseaux de la défense sont détruits (remis dans la boîte). Le vainqueur occupe maintenant l'étoile et les ressources de celle-ci vont à son Étoile Individuelle.

Pour défendre une étoile contre une attaque attendue, un joueur doit y avoir ou y envoyer assez de vaisseaux pour égaler ou surpasser la force ennemie, de sorte qu'elle n'attaquera pas. Si le défenseur est surpassé en nombre et ne peut soutenir sa force en temps voulu, il peut partir de l'étoile et éviter la bataille.

Si les deux forces sont égales, l'attaquant peut ne pas déboucher de l'hyperespace à cette étoile, mais il pourra en sortir à l'autre étoile dans le même secteur.

Aucune partie d'une flotte qui gagne une bataille ne peut partir lors du même tour du jeu – quelle que soit l'importance du surpassement sur la flotte ennemie.

Flottes d'attaque multiples

Une force normale d'attaque serait une simple flotte qui dépasse le nombre des vaisseaux ennemis. Mais un joueur peut aussi envoyer à l'étoile ennemie deux flottes différentes, chacune d'elles plus petite que la force ennemie, provenant de deux étoiles différentes. Il calculera leurs voyages de façon à ce qu'elles arrivent toutes deux dans le même tour. Elles feront leurs arrivées ensemble (comme cela est expliqué dans "Mouvements dans chaque tour") combineront leurs forces et surpasseront en nombre les vaisseaux ennemis, gagnant ainsi la bataille.

En faisant le plan d'une telle action, le joueur doit tenir compte qu'il ne peut faire qu'un seul départ par tour. Les deux voyages doivent commencer à des tours différents et ils doivent donc partir de deux étoiles qui sont à des distances différentes du but. Il faut ensuite combiner les arrivées simultanées des deux voyages, calculer la différence en tours entre la longueur de chacun d'eux, commencer le plus long voyage d'abord et le second plus tard, d'après le nombre nécessaire de tours. Voir le Registre de Stratégie pour une discussion plus complète de la Stratégie des flottes multiples.

ALLIANCES

Nombre de Joueurs et Distribution des Étoiles Individuelles

Les Alliances peuvent être jouées, soit par 2, soit par 4 joueurs. Les Alliances des Étoiles Individuelles sont Algol et Regulus contre Pavo et Antarès. Chaque allié dans une alliance peut agir aussi indépendamment qu'il le désire, mais des actions de coopération entre eux peuvent être entreprises. La partie est gagnée par l'Alliance qui capture les deux Étoiles Individuelles de l'Alliance ennemie.

Pour 4 joueurs :

Divisez les en deux alliances, Chaque joueur a une Étoile Individuelle.

Une alliance utilise les vaisseaux rouges, l'autre les vaisseaux verts. Chaque allié à l'intérieur de l'alliance utilise une nuance différente de leur couleur.

Pour 2 joueurs :

Chaque joueur joue une alliance complète. Ses deux Étoiles Individuelles seront deux alliées Indépendantes, avec lui-même comme Commandant en Chef.

Chaque joueur prend une flotte de 15 vaisseaux, deux vecteurs avec marqueurs et un chemin dans l'hyperespace pour chacune de ses Étoiles Individuelles. (Les deux flottes seront de nuances différentes). Toutes les règles s'appliqueront comme si ses deux Étoiles Individuelles appartenaient à des joueurs séparés. Quand son tour arrive, il fait une série complète de mouvements pour chacune de ses Étoiles Individuelles.

MARCHE A SUIVRE POUR LE JEU

Une alliance prend son tour, puis l'autre alliance. Pendant le tour de chaque alliance, voici la marche à suivre :

(a) – S'il s'agit d'un tour de production, les deux alliés prennent leurs nouveaux vaisseaux, avant que chacun d'eux fasse ses mouvements voir : ("Ressources").

(b) – Chaque allié séparément – toujours dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table – fait ses mouvements.

ACTIONS DE COOPERATION ENTRE ALLIES

Mouvements Alliés faits ensemble :

Quand une action de coopération entre Alliés nécessite l'arrivée de leurs flottes au même tour à la même étoile, dans le but d'attaquer ensemble une flotte ennemie, les deux Alliés font alors ensemble ces mouvements d'arrivée (voir Flottes d'Attaque Multiples – Alliés). Leurs autres mouvements de ce tour sont faits séparément, comme d'habitude.

S'il est nécessaire pour un allié, dans le but de faire un mouvement et une arrivée simultanés, d'accomplir un de ses autres mouvements en dehors de l'ordre ou du tour normaux (pour enlever un vaisseau de la route) il peut le faire.

Deux Alliés à la même étoile

Un allié peut envoyer des vaisseaux à une étoile déjà occupée par un autre allié – sans sa permission. Mais si c'est à l'Étoile Individuelle d'un allié, sa permission est alors nécessaire.

Si les vaisseaux de deux alliés occupent la même étoile, celui qui l'a occupée le premier a droit à ses ressources. Cependant, ils peuvent décider que le second en disposera, ou que les deux alliés pourront en disposer à différents tours de production. Si tous les deux arrivent au même tour, ils doivent prendre les décisions entre eux,

L'un des alliés ne peut envoyer à un autre allié les ressources d'une étoile qu'il occupe seul. L'autre doit envoyer au moins un vaisseau à cette étoile.

Les vaisseaux alliés se trouvant à la même étoile sont toujours sous le commandement séparé de chacun des alliés. Mais ils forment une force pour la défense et s'ils sont attaqués et surpassés en nombre, tous sont détruits.

Flottes Combinées

D'une étoile qu'ils occupent tous les deux, un allié peut partir avec une flotte comprenant ses propres vaisseaux et ceux de son allié (avec la permission de son allié) en utilisant ses propres vecteur et chemin. Elle formera une seule flotte pour l'attaque. L'autre allié peut réclamer ses vaisseaux à n'importe quel moment (sauf pendant qu'ils sont dans l'hyperespace) par l'intermédiaire d'un mouvement de départ normal.

Un allié ne peut pas déplacer une flotte composée uniquement des vaisseaux de l'autre allié, Au moins un de ses propres vaisseaux doit se trouver parmi eux. A aucun moment, un allié ne peut transférer la propriété permanente de ses vaisseaux à l'autre allié.

Flottes d'Attaque Multiples - Alliés

Les deux alliés peuvent chacun envoyer une flotte contre une seule étoile ennemie, calculée pour arriver au même tour. Le programme et le mouvement seront les mêmes que pour un joueur isolé (Voir page 8) Mais, dans ce cas les deux voyages peuvent aussi être de la même longueur, puisque les deux départs peuvent avoir lieu sur le même tour, un pour chaque allié. De plus, chaque allié peut utiliser plus d'une flotte, de sorte que jusqu'à quatre flottes peuvent être dirigées vers un seul objectif ennemi.

De tels mouvements d'arrivée sont tous faits ensemble (comme expliqué dans la "Marche à suivre du Jeu") de sorte que tous les vaisseaux forment une combinaison pour la bataille.

Note : dans la partie à deux joueurs, chaque joueur établit ses programmes et mouvements pour deux "alliés". Les actions de coopération entre ses Étoiles Individuelles seront une partie naturelle de sa stratégie. Dans le programme de flottes multiples, il aura quatre flottes sous son commandement La partie à deux joueurs contient ainsi la gamme la plus large de potentiel de stratégie pour des joueurs individuels.

Conférences

Les actions de coopération entre joueurs ne peuvent pas être mises en oeuvre, naturellement, sans une discussion préalable. Un joueur prévoyant une stratégie quelconque peut demander une conférence. L'alliance opposée doit se retirer à une certaine distance pour permettre au joueur de discuter son plan à la table de jeu, avec son allié. Une limite de durée pour de telles conférences devrait faire l'objet d'un accord avant la partie.

GAIN DE LA PARTIE

L'Alliance qui capture les deux Étoiles Individuelles de l'ennemi gagne la partie. La partie est terminée aussitôt que la seconde Étoile Individuelle de l'ennemi est capturée.

La capture d'une seule Étoile Individuelle n'est jamais permanente. A moins qu'il ne possède plus de vaisseaux, le joueur n'est pas éliminé de la partie. Il peut essayer de la récupérer, soit par lui-même, soit avec l'aide de son allié. Son allié peut aussi la récupérer pour lui sans son aide.

La partie peut être concédée par l'une ou l'autre alliance à n'importe quel moment,

Les Alliances peuvent être conclues avec cette règle facultative : l'Alliance qui capture les deux Étoiles Individuelles ennemies ne doit pas avoir perdu l'une de ses Étoiles Individuelles à ce moment-là. Pour gagner, elles doivent récupérer leur Étoile Individuelle perdue, tout en conservant celles de l'ennemi. Cette règle prolongera habituellement la durée de la partie,

INDEPENDANTS

Nombre de Joueurs et Distribution des Étoiles Individuelles

La partie peut être jouée par 3 ou 4 joueurs Indépendants. Quand il y a 2 joueurs, jouer toujours par alliances. Chaque joueur est un ennemi pour tous les autres, et les joueurs sont éliminés par la perte de leurs Étoiles Individuelles, jusqu'à ce qu'il en reste un qui gagne la partie.

Pour 4 Joueurs :

Chaque joueur prend une Étoile Individuelle et une couleur différente de vaisseaux. Les deux nuances d'une couleur seront sans rapport.

Pour 3 Joueurs :

Quand la partie comprend 3 joueurs, utilisez une série différente d'Étoiles Individuelles : utilisez Régulus et Antares, mais prenez Mira (Secteur D-rouge) comme troisième Étoile Individuelle. Algo et Pavo deviendront alors des étoiles normales non défendues. De cette façon, toutes les Étoiles Individuelles seront équidistantes l'une de l'autre (5 secteurs). Seulement trois couleurs de vaisseaux seront utilisées.

Marche à suivre du Jeu

Le tour se déplace autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre. Au tour de production, chaque joueur prend ses nouveaux vaisseaux au commencement de son propre tour, avant de faire ses mouvements.

CAPTURE D'UNE ETOILE INDIVIDUELLE

Quand l'Étoile Individuelle d'un joueur est capturée, s'il ne peut la reconquérir lors de son très prochain tour, il est éliminé de la partie. S'il ne la récupère pas, il doit pendant ce prochain tour, faire arriver n'importe quelle flotte(s) qu'il peut avoir dans l'hyperespace à une étoile de son propre choix. Ces flottes et chacune des autres flottes déjà à une étoile feront alors leur "reddition" individuellement au premier joueur qui enverra au moins un vaisseau à cette étoile. Si un autre joueur est déjà à l'étoile, elles se rendent à lui. Ce joueur les échange alors à cette étoile contre des vaisseaux de sa propre couleur, qui deviennent partie de sa flotte à cet endroit.

Notez que les vaisseaux de ce joueur éliminé ne se rendent pas avant qu'il prenne son tour après la capture de son Étoile Individuelle.

Il y a un autre moyen pour un joueur de récupérer son Étoile Individuelle perdue et d'éviter l'élimination. Au très prochain tour, il peut capturer l'Étoile Individuelle du joueur qui a capturé la sienne. Il peut alors persuader l'autre joueur d'accepter une mutuelle retraite. L'autre joueur doit accepter ou envisager lui-même l'élimination, à moins qu'il soit en position de recapturer son Étoile Individuelle à son tout prochain tour. S'ils sont d'accord pour battre en retraite, chacun doit le faire, quand son prochain tour reviendra.

GAIN DE LA PARTIE

Le gagnant est le joueur qui reste seul, après que tous les autres joueurs ont été éliminés.

Si la partie est terminée avant que le gain définitif soit obtenu une alliance de paix est établi entre tous les joueurs qui restent. Le joueur qui occupe le plus grand nombre d'étoiles (sans tenir compte du nombre des vaisseaux) est le gagnant. Si le nombre des étoiles occupées est égal, le joueur avec le plus grand total de vaisseaux est le gagnant.

FORMATION D'ALLIANCES DANS LA VERSION "INDEPENDANTS"

Une dimension supplémentaire peut être ajoutée à la Version "Indépendants" du jeu, en introduisant l'option facultative de former des Alliances. Un joueur peut proposer une alliance à un autre joueur à n'importe quel moment ou la terminer sans avis préalable. Les termes et la stratégie pour une alliance peuvent être discutés loin de la table si les deux joueurs le désirent. A leur retour ils ne sont pas obligés d'annoncer s'ils ont formé une alliance ou non, jusqu'à ce qu'une action en coopération ait lieu.

Pendant le temps où ils agissent comme alliés, toutes les règles concernant les alliés leur sont applicables, comme indiqué dans la version Alliances ; l'occupation commune d'une étoile et l'exploitation de ses ressources, le déplacement d'une flotte combinée par un allié, et les stratégies engageant l'arrivée de leurs flottes ensemble à un seul objectif (y compris les conférences).

Aucun accord conclu entre les alliés n'est contraignant. Un allié peut attaquer l'autre à n'importe quel moment. Cependant, dès que les deux flottes sont ensemble à la même étoile ou arrivent ensemble pour engager la bataille avec une troisième force, aucune de ces flottes ne peut attaquer l'autre pendant qu'elles sont là ensemble. Ni l'un des joueurs ne peut envoyer une autre flotte à cet endroit pour attaquer la force de son allié pendant qu'il y est encore lui-même.

Tout acte de trahison mettra naturellement fin à une alliance.

Un joueur dont l'Étoile Individuelle est capturée peut la regagner au prochain tour avec l'aide d'un allié, mais au moins un vaisseau lui appartenant doit être parmi la force de reconquête. Dans un accord de retraite mutuelle, toutes forces alliées engagées doivent aussi se retirer.

Dans la version "Indépendants" la partie ne peut pas être gagnée par une alliance.

ALL RIGHTS RESERVED COPYRIGHT 1972©
HOUSE OF GAMES CORPORATION LTD.
BRAMALEA, ONTARIO
PRINTED IN CANADA

Règles originales.

Mise en ligne par François Haffner pour <http://jeuxsoc.free.fr> – septembre 2004

REGISTRE DE STRATEGIE

1. STRATEGIE DE LA PARTIE ET TUYAUX POUR LE JEU

2. FAITS SCIENTIFIQUES et FICTION EN L'AN 4000 après J.C.

3. LISTE DES ETOILES - GUIDE DE LA PRONONCIATION

Lisez le Registre des Règles pour les Instructions du Jeu
avant de vous référer au Registre de Stratégie.

STRATEGIE DE LA PARTIE

Mouvement et Stratégie

Le Mouvement et la Stratégie en l'an 4000 après J.C. sont soumis à deux principes de voyage dans l'hyperespace.

UN – Les vaisseaux spatiaux voyageant dans l'hyperespace se déplacent à la même vitesse fixe (des milliers de fois plus vite que la lumière) qui ne varie pas pendant tout leur voyage. Ainsi nous pouvons dire que chaque espace parcouru par les vaisseaux le long du Chemin, représente une certaine distance parcourue de leur étoile de départ. Cette distance est mesurée en secteurs, comme dans la méthode de calcul d'un voyage. C'est-à-dire : Au premier tour, déplacés dans l'espace "1", les vaisseaux sont encore dans le premier secteur, celui du départ. Au second tour, déplacés dans l'espace "2" ils sont à 2 secteurs de distance (en comptant le secteur de départ). Au troisième tour, dans l'espace "3" ils sont à 3 secteurs de distance, etc.

"Secteurs de distance" ne signifie pas toujours que le parcours est effectué en ligne droite seulement – il peut comprendre des virages à angle droit (Disons encore que ceci est une méthode de calcul et ne représente pas le chemin que suivent les vaisseaux).

DEUX – Une fois dans l'hyperespace, les vaisseaux spatiaux peuvent se mouvoir dans n'importe quelle direction et potentiellement dans TOUTES les directions. C'est pourquoi, bien qu'il soit possible à n'importe quel tour de connaître la distance qu'ils ont parcourue depuis leur étoile de départ, (en termes de secteurs) il n'est pas possible de savoir dans quelle direction spécifique cela pourrait être.

Ces principes régissant les mouvements et stratégies d'un joueur de la manière suivante :

Pour le joueur qui effectue le voyage:

Il peut choisir une destination, calculer la longueur du voyage, et l'accomplir sur le nombre nécessaire de tours, comme expliqué dans les règles de mouvements.

Cependant, le joueur peut avoir dans l'esprit une destination, mais en changer à mi-voyage vers une autre étoile dans un secteur différent. Il peut n'avoir aucune destination en vue - ou il peut en avoir plusieurs – mais Il peut attendre et voir ce qui se passe et se décider relativement à une destination pendant que ses vaisseaux sont dans l'hyperespace. Du fait que les vaisseaux peuvent se mouvoir dans n'importe quelle direction, le joueur peut les enlever de l'hyperespace dans n'importe quelle direction de leur étoile de départ. Il peut aussi les enlever à tout moment – mais en raison de ce qu'ils se déplacent à une vitesse fixe, ce doit être vers une étoile dont la distance de l'étoile de départ (nombre de secteurs par la méthode de comptage) est égale au nombre d'espaces que les vaisseaux ont parcouru dans le chemin de l'hyperespace. Ainsi, tandis que le principe du calcul et de l'exécution d'un voyage est toujours le même, la manière dans laquelle le joueur l'accomplit varie largement et est la base de la stratégie offensive.

Pour l'ennemi observant le voyage :

Etant donné qu'il connaît le point de départ (la secteur est enregistré sur le vecteur), il peut calculer à combien de secteurs de distance de ce point les vaisseaux ont voyagé à chaque tour pendant leur voyage. Mais du fait que ce peut être dans n'importe quelle direction, il peut seulement imaginer tous les secteurs possibles où la flotte opposante peut se trouver au tour en cours, ou à tout autre futur tour. Naturellement il ne peut savoir avec certitude quand et où son opposant les retirera de l'hyperespace.

Cependant, cette possibilité de calculer où une flotte ennemie peut ou ne peut pas être est la base de la stratégie opposante de défense et de contre mouvement.

Flottes d'attaque multiples

La stratégie de flottes multiples a l'avantage d'être plus difficile à percevoir pour l'ennemi et pour prendre les contre-mesures de défense. En voici un exemple :

Un joueur décide d'attaquer une force ennemie de 8 vaisseaux à une certaine étoile. Plutôt que d'envoyer une flotte de 9 ou 10 vaisseaux contre elle, il utilise deux flottes plus petites : 6 vaisseaux d'une étoile qui est à quatre secteurs de distance de l'objectif et 3 vaisseaux d'une étoile qui est à deux secteurs de distance du but. Chacune de ces flottes, par elle-même, est trop petite pour attaquer la flotte de 8 vaisseaux de l'ennemi.

La différence entre la longueur des deux voyages (4 moins 2) est de deux tours. Il commence le plus long voyage et met les 6 vaisseaux d'une Étoile dans l'hyperespace. Deux tours après cela, il met les 3 vaisseaux de l'autre étoile dans l'hyperespace. A ce moment là, la première flotte a voyagé pendant deux tours et est à deux tours du but, et cela coïncide avec le voyage de deux tours de la seconde flotte. Deux tours plus tard, elles seront toutes deux dans le même secteur et arriveront à la même étoile. Ensemble, elles surpassent en nombre la flotte ennemie et la détruisent.

Voilà l'exemple en un diagramme :

Si le plan le permet, un ou plusieurs voyages pourraient être effectués entre les deux départs du plan pour aider à camoufler la liaison entre les deux voyages. Entre une telle diversion et l'activité normale qui se manifeste autour de la table, une stratégie de flottes multiples bien programmée, peut raisonnablement espérer prendre l'ennemi par surprise.

Voici quelques simples supputations pour faire coïncider les voyages de deux flottes contre un seul but :

Avant de donner le départ d'un voyage quelconque :

soustraire la longueur du plus petit voyage de la longueur du voyage le plus long. Commencer le plus long voyage d'abord. Donner le départ du plus court à autant de tours plus tard que la différence trouvée.

Une flotte déjà dans l'hyperespace :

Compter le pleine longueur de son voyage, du départ à l'objectif. Soustraire la longueur du second voyage (ce doit être le plus court) du premier voyage. Au tour où la première flotte, avant qu'elle ne soit déplacée en avant, est sur l'espace égal au résultat de la soustraction, donner le départ du second voyage. Si celui-ci est déjà en avance sur cet espace, il est trop tard. (Ceci peut aussi être utilisé pour vérifier quand il est temps d'effectuer le départ d'un plan établi à l'avance.)

Deux flottes déjà dans l'hyperespace :

Compter la longueur de chaque voyage du départ au but. Soustraire le plus court voyage du plus long. Si les deux flottes sont éloignées d'autant d'espaces sur le chemin (ou sur les chemins, s'il y a des alliés différents) elles coïncideront, pourvu que le plus long voyage soit en avance sur l'autre (et pourvu qu'elles n'aient pas déjà voyagé trop loin).

Tuyaux pour le Jeu

(1) Les mouvements du début peuvent être une lente expansion pour se procurer des ressources, tout en évitant le contact avec l'ennemi, ou des pénétrations immédiates plus profondes pour se procurer des bases avancées et faire des attaques rapides, ou une combinaison des deux. Tandis que cette dernière, à elle seule peut constituer une force vive pour l'offensive, elle a le désavantage de procurer peu de ressources et de nouveaux vaisseaux pendant les tours de début.

(2) Quand on est sur le point de faire une arrivée, c'est une bonne idée d'annoncer à haute voix le nombre de tours de voyage depuis le secteur de départ (par exemple "5 tours de K-rouge") et de compter les secteurs entre les étoiles avec un mouvement de la main. Cela est clair pour tous et aide à éviter les erreurs de calcul.

(3) Avant d'arriver à une étoile quelconque, il y a lieu de vérifier si cette étoile peut être attaquée au prochain tour par une flotte ennemie plus importante se trouvant déjà dans l'hyperespace.

(4) Quand vous vérifiez la position d'une flotte ennemie dans l'hyperespace pendant que c'est votre tour, ce que vous désirez savoir c'est où elle pourra être quand l'ennemi exécutera son prochain mouvement. Notez que le vecteur sera un espace en avant de sa position présente, puisqu'il doit d'abord le pousser en avant quand son tour viendra.

(5) Pour gagner en un tour les deux étoiles à ressources seulement (une avec croix; l'autre avec cercle) dans le même secteur, envoyez au moins deux vaisseaux à l'une des étoiles. Quand ils arriveront, utilisez le départ de ce tour-là pour en envoyer une partie à l'autre étoile et ils arriveront dans le même tour.

(6) Les attaques sur étoiles ennemies sont quelquefois mieux exécutées en occupant des étoiles voisines, d'où peut partir l'attaque. Une bonne base d'attaque est une étoile qui est équidistante de deux objectifs possibles de sorte que si des contre-mesures sont prises pour l'un, l'autre peut être attaqué. Par exemple : une base sur Castor est équidistante des Etoiles Individuelles Regulus et Algol.

(7) La seule manière pour augmenter la force d'une flotte au cours d'un voyage est d'arriver à une étoile déjà occupée, d'y ajouter des vaisseaux de là et de partir à nouveau immédiatement. Si cette étape est en "ligne directe" de la destination visée, aucun tour ne sera perdu. D'autre part, une étape peut être utile pour retarder un voyage, pour le faire coïncider avec un autre, contre un seul objectif.

(8) Quand on retire une flotte d'une étoile qui est menacée par une grande force ennemie, c'est quelquefois un avantage d'y laisser un vaisseau. L'ennemi doit alors décider, soit d'engager sa grande flotte en une attaque sur un vaisseau, soit de diriger sa flotte sur d'autres objectifs par ailleurs – en laissant le vaisseau isolé occuper encore l'étoile et ses ressources. Un vaisseau oblige aussi l'ennemi à engager la bataille s'il veut occuper l'étoile. Cela retarde d'un tour le départ de la flotte entière, ce qui peut valoir la peine de faire le sacrifice d'un vaisseau.

(9) Il y a une variation spéciale de la stratégie des flottes multiples, qui peut aussi utiliser l'étoile sans ressources. Si un ennemi occupe une étoile avec un certain nombre de vaisseaux, un joueur peut envoyer à l'autre étoile de ce secteur le même nombre de vaisseaux. Ni l'un, ni l'autre, ne peuvent alors faire un voyage d'un tour pour attaquer l'autre, puisque les deux flottes sont égales. Mais un joueur peut envoyer des vaisseaux supplémentaires à son étoile, qui rejoindront ceux qui sont déjà sur place et partiront immédiatement pour l'autre étoile. Ils arriveront dans le même tour, surpassant maintenant en nombre les vaisseaux ennemis, et les détruiront en une bataille.

FAITS SCIENTIFIQUES ET FICTION EN L'AN 4000

Arrière-Plan Historique

Pendant les siècles au cours desquels les hommes se multipliaient à travers le Système Solaire, le voyage aux étoiles était empêché par les vastes distances de l'espace extérieur. Puis, assez tôt au cours du trentième siècle, le voyage à travers l'hyperespace fut développé, car on pouvait propulser des vaisseaux spatiaux à une vitesse bien supérieure à la vitesse de la lumière, et les nations de la Terre commencèrent une longue et continue expansion au-delà de leur propre système. Pendant presque un millier d'années, de nouvelles étoiles et planètes furent explorées, leurs ressources exploitées, les mondes colonisés, jusqu'à ce que l'homme se répande à travers mille années lumière de la galaxie et la Terre devint une planète mineure d'un soleil mineur. Au travers de cette longue période d'expansion, les relations pacifiques furent maintenues, mais comme l'an 4000 approchait, une rivalité et une ambition croissantes se manifestant parmi les mondes puissants conduisit à des hostilités. Avec leurs déclarations de guerre entre eux, le premier conflit interstellaire de l'humanité avait pris naissance.

Le Champ des Étoiles

La région de la galerie contenant le champ des étoiles s'étend jusqu'à plusieurs centaines d'années lumières, dans toutes les directions de la Terre et de son Soleil. (Le nom "Sol" pour notre Soleil est utilisé largement en science-fiction). A l'intérieur de cette limite de l'expansion de l'homme en l'an 4000, aucune vie intelligente étrangère n'avait été rencontrée.

Les étoiles sur la table ne sont pas toutes les étoiles réelles dans ces régions, mais seulement celles supposées (pour l'intérêt du jeu) avoir des planètes sur lesquelles l'homme peut prendre pied. La taille et la couleur de chaque étoile n'est qu'un moyen de percevoir la profondeur et aucune représentation spéciale n'a été faite pour des étoiles doubles ou multiples. Le plan horizontal du champ d'étoiles est à peu près parallèle au plan de l'équateur de la Terre et toutes les étoiles sont généralement dans leur propre position par rapport au Soleil. (Les distances relatives ne peuvent être qu'approximatives, étant donné la mesure incertaine des distances supérieures à environ 30 années lumières.)

Pour l'intérêt du jeu, les étoiles dans chaque secteur sont toujours considérées plus proches l'une de l'autre que de n'importe quelle autre étoile en dehors du secteur.

Chemins de l'hyperespace

L'hyperespace ne s'étend pas en dehors ou séparément de la région de l'espace normal. Tous deux sont présents dans une seule et même région, comme l'idée de "dimensions" différentes et les vaisseaux spatiaux passent de l'un dans l'autre quand ils traversent la vitesse de la lumière. La séparation des deux sur la table est utilisée pour représenter cette entrée et cette sortie entre l'espace normal et l'hyperespace.

Vecteurs de l'hyperespace

Le vecteur de l'hyperespace ne représente pas un objet matériel ou un dispositif réel de transport. Le terme "vecteur" se réfère au champ d'énergie engendrée entourant les vaisseaux pendant qu'ils sont dans l'hyperespace. Un vaisseau isolé peut engendrer un vecteur, mais quand deux ou plusieurs vaisseaux voyagent ensemble, ils fusionnent leurs vecteurs en un seul.

FAITS SCIENTIFIQUES ET FICTION en l'AN 4000 après J.C.

Le Système de Transmission des Matériaux

Quand les vaisseaux occupent une étoile, un transmetteur de matériaux est monté sur place qui peut transmettre seulement au terminal récepteur à l'Étoile individuelle. Les hommes et les matériaux peuvent être transmis par ce Système, mais il ne peut pas manutentionner quelque chose d'aussi grand qu'un vaisseau spatial entier. Si un autre joueur occupe l'étoile, il monte son propre transmetteur pour son Étoile Individuelle. Les ressources particulières d'une étoile sont considérées comme inépuisables.

BATAILLE

Quand une bataille a lieu entre deux flottes de vaisseaux spatiaux, chaque flotte engendre un champ d'énergie de combat qui est égal en force au nombre de vaisseaux qui l'engendrent. Le champ le plus fort détruit toujours totalement le champ le plus faible et les vaisseaux qui l'engendrent sans aucun dommage pour lui-même. Une flotte n'en attaquera pas une autre de même taille, car l'effet produit par la rencontre de deux champs égaux peut s'avérer fatal à la structure d'un vaisseau.

La Nature du Mouvement dans l'Hyperespace

(Mouvement et Stratégie)

Dans l'hyperespace, les lois du mouvement et de la direction diffèrent de celles de l'univers normal. Quand des vaisseaux accélèrent pour atteindre la vitesse de la lumière (la vitesse à laquelle ils font irruption dans l'hyperespace), ils voyagent sur une courte distance dans l'espace normal, dans une certaine direction. Mais quand ils entrent dans l'hyperespace, ils ne continuent pas dans cette direction spécifique.

Leur direction de voyage à partir de ce point peut être comparée au mouvement d'une sphère en expansion comme lorsque l'air est soufflé dans un ballon : au-dehors dans toutes directions du point de départ central. Cela ne veut pas dire que le vecteur qui contient les vaisseaux se dilate ou est simultanément à toutes ces différentes positions sur la "surface" qui se développe mais qu'il est "potentiellement" à n'importe laquelle de ces positions. Et il voyage dans une "ligne droite" dans le sens que tous les rayons possibles d'une sphère sont des lignes droites.

Cette sphère à un emplacement potentiel se dilate à une vitesse fixe (approximativement 10^4 x lumière) qui ne peut pas varier pendant sa durée. Etant donné que sa vitesse est fixe, sa position peut être mesurée relativement à l'espace normal, à tout moment. Une commande contenue dans le système moteur de chacun des vaisseaux choisit, au moment désiré, une coordonnée parmi ces positions qui se développent. (La communication est possible entre l'espace normal et l'hyperespace). Ainsi le vecteur se brise et les vaisseaux émergent à une position définie dans l'espace normal. (Note : il y a beaucoup de théories différentes relatives à la nature du voyage hyper-spatial en science-fiction. La théorie expliquée ici indique le mieux le mouvement des vaisseaux spatiaux dans le jeu de l'an 4000).

LISTE DES ETOILES – GUIDE DE PRONONCIATION

Ce qui suit est une liste des étoiles du jeu donnant le nom de chacune d'elles, la constellation dans laquelle elle se trouve, et la prononciation acceptée de chaque nom. Les noms modernes de la plupart des étoiles ont été dérivés de l'arabe, car les Arabes étaient les grands astronomes du Moyen Age. D'autres noms dérivent du Grec et du Latin. Le nombre placé près de la constellation signifie le rang de brillance de l'étoile dans la constellation (Par exemple "3" signifie la troisième étoile la plus brillante).

Nom de l'étoile	Constellation	Prononciation	Nom de l'étoile	Constellation	Prononciation
A			G		
Algol	Parseus 2	AL-gol	Markab	Pegasus 1	MAR-kab
Mirfak	Parseus 1	MIR-fak	Alpheratz	Andromeda 1	al-FEE-rats
Aldebaran	Taurus 1	al-DE-ba-ran	Fomalhaut	Piscis Austrinus 1	FO-mal-ote
Menkar	Cetus 1	MEN-kar	Algenib	Pegasus 3	al-JEE-nib
B			H		
Betelgeuse	Orion 1	BET-el-jooze	Gemma	Corona Borealis 1	GEM-ma
Bellatrix	Orion 3	bel-LA-triks	Altair	Aquila 1	al-TARE
Rigel	Orion 2	RY-jel	Sol (Earth's Sun)	–	SOLE
Canopus	Carina 1	ka-NO-pus	Alpha Centauri	Centaurus 1	AL-fa-sen-TOR-ee
C			I		
Regulus	Leo 1	REG-yoo-lus	Arcturus	Bootes 1	ark-TEW-rus
Alhena	Gemini 3	al-HEN-a	Alkald	Ursa Major 7	al-KADE
Adhara	Canis Major 5	a-DA-ra	Spica	Virgo 1	SPY-ka
Avior	Carina	AY-vee-or	Acrux	Crux 1	A-krooks
D			J		
Polaris	Ursa Minor 1	po-LA-ris	Deneb	Cygnus 1	DEN-eb
Hamal	Arias 1	HAM-al	Alderamin	Cepeheus 1	al-der-RA-min
Mira	Cetus 15	MEE-ra	Pavo	Pavo 1	PA-vo
Achernar	Eridanus 1	A-ker-nar	Enif	Pegasus 5	EN-if
E			K		
Castor	Gemini 1	KAS-tor	Vega	Lyra 1	VAY-ga
Capella	Auriga 1	ka-PEL-la	Albireo	Cygnus 2	al-BEER-ee-o
Procyon	Canis Minor 1	PRO-see-on	Sargas	Scorpius 20	SAR-gaz
Sirius	Canis Minor 1	SEER-ee-us	Sabik	Ophluchus 7	SA-bik
F			L		
Merak	Ursa Major 2	MEE-rak	Rutilicub	Hercules 2	roo-TIL-li-cus
Pollux	Gemini 2	POL-luks	Thuban	Draco 1	THOO-ban
Alphard	Hydra 1	AL-fard	Antares	Scorpius 1	an-TAR-eez
Denebola	Leo 2	de-NEB-o-la	Atria	Triangulum Australe 1	A-tree-a