



MILLENNIUM



SIMULATION
GAMES



CONTENU

- Livre des règles : page 1**
- Livre d' exemples : page 13**
- Tableaux : page 18**

R E G L E M E N T

M I L L E N I U M

SOMMAIRE

I INTRODUCTION	P. 1
II MATERIEL	P. 1
III PREPARATION DU JEU	P. 2
IV BUT DU JEU	P. 3
V DEROULEMENT DE LA PARTIE	P. 3
VI ENTREE DES FLOTTES DE RESERVE	P. 4
VII PHASE STRATEGIQUE	
A. MOUVEMENTS STRATEGIQUES	P. 4
B. CONQUETE DES PLANETES	P. 5
VIII PHASE TACTIQUE	
A. DISPOSITION DES PIECES	P. 6
B. DEROULEMENT D'UN TOUR TACTIQUE	P. 7
C. MOUVEMENTS TACTIQUES	P. 7
D. COMBATS TACTIQUES	P. 8
IX CALCUL ET UTILISATION DES POINTS DE PRODUCTION	P. 10
X FIN DE LA PARTIE	P. 11

I INTRODUCTION

L'HISTOIRE

Le développement technique des civilisations terrestres, en permettant la colonisation spatiale de la galaxie, avait créé un système impérial qui dominait avec plus ou moins d'efficacité toute une série de systèmes solaires.

Inévitablement, l'activité de cette région de l'espace éveilla l'intérêt d'une civilisation semblable à celle qui avait eu son origine sur la 3ème planète du soleil. Dans une rencontre entre empires en expansion, intérêt ne peut signifier qu'affrontement.

C'est ainsi que naquit la première bataille spatiale de l'histoire de l'homme, comme il est fait mention dans le message parvenu au palais impérial à l'aube du 15 mai 2896 : "Des astronefs étrangers armés et hostiles sont entrés dans la zone du système extérieur F ; 2 bases orbitales ont été attaquées et détruites..."

II MATERIEL

- 2 cartes :

Le jeu se déroule sur 2 cartes : une carte pour le jeu stratégique, divisée en zones et secteurs (fig. 1) ; dans certains d'entre-eux se trouvent des systèmes solaires colorés. Pour simuler la caractéristique tridimensionnelle de l'espace, la carte stratégique possède 7 niveaux identifiés par des couleurs différentes (TAB 3). Les systèmes solaires sont colorés selon le niveau de l'espace auquel ils appartiennent. L'autre carte, couverte d'hexagones, est utilisée pendant la phase tactique pour résoudre les mouvements et combats.

- 3 tableaux :

- le TAB 1 est utilisé comme feuille de jeu par chaque joueur.
- le TAB 2 est utilisé en phase stratégique pour la résolution des conquêtes et en phase tactique pour les combats.
- le TAB 3 est utilisé en phase stratégique pour la résolution des déplacements en hyper-espace et le calcul des niveaux.

- 1 jeu de fiches "identification des systèmes" :

Elles seront utilisées par le joueur de l'empire. Elles indiquent le niveau de fidélité à l'empire de chaque système solaire, sa position et le nombre de planètes qui le compose (fig. 4).

- les pions :

Ils sont de 2 couleurs ; vert pour le joueur extraterrestre et jaune pour le joueur de l'empire. On distingue 2 séries de pions pour chaque joueur : une série pour le jeu stratégique et une série pour le jeu tactique.

- Les pions du jeu stratégique :

- les flottes : sur ces pions se trouve la représentation stylisée du nombre de navires qui la compose et de sa lettre d'identification.
- les niveaux : ce sont les pions de couleurs qui correspondent aux niveaux abstraits de la carte stratégique et que l'on place au-dessous des pions flottes.

- Les pions du jeu tactique :

- les navires : ils sont représentés individuellement. On distingue les vaisseaux, les frégates, les corvettes, les porte-intercepteurs, les intercepteurs, les navires de colonisation et les bases.
- les pions RT, D, explosion sont des marqueurs et les 2 pièces de carton à cercle jaune représentent des planètes.

- 1 dé à 6 faces

III PREPARATION DU JEU

La carte stratégique est mise en place. Chaque joueur prend une feuille TAB 1 et dispose ses pions flottes et navires devant lui.

- ATTRIBUTION DU NIVEAU DE FIDELITE AUX SYSTEMES SOLAIRES

Sur le bord de la carte stratégique se trouvent 24 compartiments correspondant aux 24 systèmes planétaires présents sur la carte marqués d'une lettre. Le joueur de l'empire dispose ses fiches d'identification sur les compartiments, face cachée, attribuant ainsi pour toute la durée du jeu aux différents systèmes solaires la fidélité et la disposition des planètes correspondant à la fiche placée. Il reporte ces données sur son TAB 1. Il établit aussi en secret la position de la planète impériale qui devra appartenir à un des 3 systèmes solaires de niveau de fidélité 6.

- PROGRAMME DE CONQUETE

Le joueur extraterrestre inscrit en secret dans les espaces prévus sur son TAB 1 "production et fidélité des systèmes", les systèmes qu'il entend conquérir et coloniser, au minimum 18 systèmes.

- COMPOSITION DES FLOTTES

Chaque joueur établit en secret et en reportant sur son TAB 1 la composition de 6 flottes en tenant compte des limitations inscrites sur la légende du tableau.

Le nombre total de flottes est limité à 9 : 4 petites, 3 moyennes, 2 grandes.

Le nombre de flottes à employer au début du jeu est limité à 6. Les 3 flottes restantes, appelées flottes de réserve seront rendues opérationnelles pendant le jeu par l'introduction de navires construits avec les points de production fournis par les différentes planètes.

- PLACEMENT SUR LA CARTE STRATEGIQUE

Le joueur de l'empire commence par disposer librement ses 6 flottes sur la carte, en plaçant sous chacune d'elle le pion correspondant au niveau désiré.

Après le placement de l'empire, l'extraterrestre dispose ses 6 flottes sur 1 ou plusieurs bords de la carte, comme il le désire. Elles entreront toutes sur la carte, au niveau 4, en mouvement stratégique normal uniquement, pendant le 1er tour de jeu de la partie, lors de la phase "Entrée des flottes de réserve".

IV BUT DU JEU

- POUR LE JOUEUR EXTRATERRESTRE :

Réaliser intégralement son programme de conquête à la fin du 20e tour de jeu, ou réussir à occuper la planète impériale.

- POUR LE JOUEUR DE L'EMPIRE :

Empêcher l'extraterrestre de mener à terme son programme de conquête en défendant ses systèmes solaires et en reprenant les planètes conquises par l'adversaire.

Une partie de MILLENIUM consiste pour chacun des joueurs en présence à défendre ses intérêts. Pour cela chaque joueur peut ruser et tromper l'adversaire sur ses intentions pendant la phase stratégique. Mais les affrontements seront inévitables et constitueront souvent les moments décisifs du jeu.

V DEROULEMENT DE LA PARTIE

- Le joueur extraterrestre commence la partie.

- La partie dure 20 tours de jeu. L'extraterrestre coche les cases du calendrier du TAB 1.

- Chaque joueur joue un tour de jeu à tour de rôle : 1er tour, extraterrestre, 2e tour empire, etc...

- Chaque tour de jeu se divise en 4 phases :

- ENTREE DES FLOTTES DE RESERVE
- PHASE STRATEGIQUE :
 - mouvements stratégiques
 - conquête des planètes
- PHASE TACTIQUE
 - mouvements tactiques
 - combats tactiques
- CALCUL ET UTILISATION DES POINTS DE PRODUCTION

VI ENTREE DES FLOTTES DE RESERVE

- Les flottes de réserve peuvent se mettre en place à partir du 2e tour.
- Elles peuvent entrer par n'importe quel bord de la carte stratégique en suivant les règles d'arrivée en mouvement en hyper-espace en provenance d'une distance maximum (voir chap. VII A. 2).

VII PHASE STRATEGIQUE

A. MOUVEMENTS STRATEGIQUES

- Pendant son tour, on peut bouger toutes ou partie de ses flottes, dans n'importe quelle direction sauf en diagonale, de n'importe quel nombre de secteur, niveau ou zone, en respectant les règles sur les mouvements.
- Quand une flotte change de niveau, le joueur remplace le pion de couleur par le pion correspondant au nouveau niveau.
- Le mouvement stratégique peut se faire de 2 façons :

1) Mouvement normal :

Le mouvement maximum est de 5 points : 1 secteur = 1 point, 1 niveau = 2 points (fig. 7).

On peut placer ensemble plusieurs flottes jusqu'à obtenir l'équivalent d'une grande flotte dans un même secteur, mais jamais 2 flottes ou plus qui feraient un total de plus de 7 navires.

2) Mouvement en hyper-espace :

Il faut choisir la zone d'arrivée, déposer la flotte au centre de celle-ci, puis compter les zones parcourues (minimum 6). (fig. 8) En mouvement en hyper-espace, chaque niveau compte pour une zone. En fonction du nombre de zones parcourues, on consulte le TAB 3 qui, si nécessaire en lançant le dé, donne la déviation, c'est-à-dire la différence en nombre de zones entre la zone préselectionnée et la zone réelle d'arrivée. On relance le dé pour établir alors dans quelle direction la flotte devra se déplacer par rapport à la zone d'arrivée préselectionnée (rose DR). On relance un dé pour déterminer dans la zone d'arrivée effective, le secteur d'arrivée, qui doit toujours être extérieur (rose SA). Le résultat "libre" (LB) permet au joueur de placer librement sa flotte sur 1 des 4 secteurs extérieurs.

Plusieurs flottes partant d'un même secteur effectuent leur bond dans l'hyper-espace avec des calculs séparés.

Si une flotte, suite à la déviation dans l'hyper-espace, finit en dehors de la carte, elle se place à l'extérieur de la zone par laquelle elle est sortie, et est obligée de rester immobile pendant 1 tour si elle a disparu de la carte de 1 ou 2 zones, et 2 tours si elle a disparu de plus de 2 zones. Une fois ce temps écoulé, la flotte peut rentrer sur la carte de 2 façons :

- en mouvement normal, en partant du 1er secteur, sur le bord de la carte, de la zone de sortie.
- en mouvement en hyper-espace, en suivant les règles d'entrée des flottes de réserve.

Règles particulières :

- Les navires endommagés (voir VIII C) qui désirent se déplacer en hyper-espace doivent le faire en choisissant une distance maximum, et s'ils sortent de la carte, ils sont détruits.

B. CONQUETE DES PLANETES

- Pour conquérir une planète, il faut se déplacer en mouvement normal uniquement, dans le secteur intérieur de celle-ci.

- Pour débarquer sans affrontement sur une planète, il faut dépenser 2 points supplémentaires de mouvement pour valider le débarquement.

- Quand le joueur extraterrestre se trouve dans le secteur extérieur d'une zone contenant un système solaire, il a le droit de consulter la fiche qui indique la fidélité et disposition des planètes de ce système. Cette fiche restera retournée et visible pour le reste de la partie.

- Le joueur de l'empire n'est pas obligé de déclarer la présence de la planète impériale, sauf en cas de conquête.

- Une fois que la fiche d'identification des planètes a été découverte, 3 cas peuvent se présenter :

1) la planète a une fidélité de 0 : la flotte, si elle dispose suffisamment de points de mouvement peut l'occuper directement.

2) la planète a une fidélité de 1, 2 ou 3 : le joueur doit, pour pouvoir occuper la planète, calculer la valeur totale des navires de sa flotte (TAB 2) et calculer le rapport, arrondi en faveur du défenseur, entre cette valeur et la fidélité de la planète, sur le TAB 2 "Demande de reddition", puis jeter un dé pour déterminer le résultat ; un point orange : la planète se rend, le joueur peut l'occuper, en respectant les règles du débarquement. Un point bleu : la planète refuse de se rendre.

3) la planète a une fidélité de 4, 5 ou 6 : elle refuse automatiquement les demandes de reddition.

- Si une flotte stationne dans un secteur contenant des planètes amies, celles-ci refusent automatiquement tout ordre de reddition.

- Une fois la phase stratégique achevée, on passe à la phase tactique.

Règles particulières :

- Pour qu'une planète rapporte des points de production et qu'elle compte dans le calcul pour la victoire finale si elle a été programmée par l'extraterrestre, il faut dans tous les cas de figure (conquête pacifique, reddition, combats sur la carte tactique) qu'un navire de colonisation soit présent dans la flotte.

- Les planètes conquises par l'extraterrestre ont une nouvelle valeur de fidélité à celui-ci, calculée en fonction du nombre de bases restant sur la planète après la conquête.

- Si une planète, ayant une fidélité de 4 ou plus, conquise par le joueur extraterrestre, est reconquise par l'empire, et si le nombre de bases restant après le combat est inférieur à 4, cette planète reprend alors une valeur fixe de fidélité 4, même si auparavant elle valait 5 ou 6.

- Les planètes de fidélité 1 et plus appartenant à l'empire au début du jeu, sont automatiquement considérées comme conquises et colonisées par celui-ci pour le reste de la partie, tant que le joueur extraterrestre n'essaie pas d'en prendre possession.

VIII PHASE TACTIQUE

- Le joueur extraterrestre ne peut pas attaquer de planètes pendant le 1er tour de jeu.

A. DISPOSITION DES PIÈCES SUR LA CARTE TACTIQUE

- Une fois que les mouvements, réditions et débarquements ont été effectués sur la carte stratégique, si l'attaquant (celui qui a effectué des mouvements stratégiques) décide d'attaquer une planète qui refuse la rédition, ou si 2 flottes ennemies stationnent dans le même secteur, on passe à la phase tactique, l'attaquant choisissant l'ordre dans lequel les affrontements se dérouleront en cas de conflits sur plusieurs points de la carte.

- Les 2 joueurs reportent alors leur flotte sur la carte tactique en respectant les compositions et limitations du TAB 1. 3 cas peuvent se présenter :

1) attaque à une planète : elle sera placée au centre de la carte (s'il y a 2 planètes, elles seront placées sur les signes spéciaux, inscrits sur la carte). La planète sera entourée, dans ses hexagones adjacents, par ses bases, dont le nombre correspond à sa fidélité (fig. 9).

Les bases peuvent se déplacer d'un hexagone par tour, mais ne peuvent pas s'éloigner de la planète, elles peuvent seulement tourner autour.

2) Attaque à 1 ou 2 planètes défendues par une flotte : les navires de cette flotte seront placés à une distance de 1 à 5 hexagones autour de chaque planète.

3) Attaque contre une autre flotte : le défenseur (celui qui n'a pas effectué de mouvements stratégiques) se place au centre de la carte (fig. 10).

- Dans les 3 cas, l'attaquant entre tous ses navires pendant sa 1ère phase de mouvements, à partir d'un ou plusieurs cotés de la carte, au choix, après avoir vu la disposition des pièces de l'adversaire. Il positionne ses navires sur les bords de la carte, chaque navire face à l'hexagone par lequel il entrera.

- Chaque affrontement de la phase tactique se décompose en tours de jeu successifs où les adversaires vont se déplacer et combattre.

B. DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU TACTIQUE

- L'attaquant stratégique devient le joueur offensif pour le 1er tour de jeu, puis son adversaire joue le 2e tour de jeu en devenant à son tour joueur offensif, et ainsi de suite jusqu'à ce que les 2 joueurs aient effectué chacun 3 tours de jeu minimum.

- Un tour de jeu tactique se déroule en 4 phases :

- mouvement du joueur offensif
- tir du joueur défensif
- tir du joueur offensif avec réductions éventuelles
- enlèvement des pertes éventuelles

- La phase tactique prend fin quand tous les affrontements sur tous les points de la carte ont été résolus. Un affrontement se termine quand :

- en cas d'attaque à une planète, celle-ci a été conquise ou quand l'attaquant quitte la carte.
- en cas d'affrontement entre flottes, l'un des joueurs quitte la carte ou n'a plus de navires en jeu.
- Les 2 joueurs mettent à jour leur TAB 1 au fur et à mesure des combats en cochant les navires perdus et endommagés.

C. MOUVEMENTS SUR LA CARTE TACTIQUE

- Pendant son tour, on peut bouger tout ou partie de ses navires, dans n'importe quelle direction, en respectant les règles sur le mouvement et les restrictions liées à chaque type de navire.

- L'attaquant stratégique calcule son mouvement à partir du 1er hexagone du côté par lequel il entre sur la carte.

- Le TAB 2 donne les mouvements maximaux de chaque navire, exprimé en nombre d'hexagones.

- Tout changement de direction supérieur à un côté d'hexagone coûte un point de mouvement (fig. 11).

- On peut passer et tirer au-dessus de ses propres unités ou celles de l'adversaire.

- On peut terminer son mouvement dans un hexagone contenant des unités, à condition qu'elles soient amies.

- On ne peut pas passer par-dessus les planètes.

- Une fois que les joueurs ont effectué chacun leurs 3 tours de jeu obligatoires, si l'un d'eux décide de quitter la carte, il le fait selon les règles du mouvement en hyper-espace, en recomposant sa flotte.

Règles particulières :

- Les navires endommagés au combat qui quittent la carte tactique doivent le faire individuellement et en mouvement en hyper-espace d'une distance maximum. S'ils se dispersent à l'extérieur de la carte, ils sont définitivement détruits.

- Ils doivent, pendant leur phase stratégique, essayer de rejoindre un de leur système. Ils pourront être réparés gratuitement s'ils font halte pendant 1 phase stratégique dans un secteur contenant une de leur planète, conquise et colonisée. Les porte-intercepteurs peuvent récupérer les chasseurs perdus de la même manière.

- Les intercepteurs : chaque porte-intercepteur transporte 6 intercepteurs qui peuvent être utilisés s'ils sont lancés avant le déplacement de leur porte-intercepteur. Ils ne peuvent pas rester en vol plus de 3 tours consécutifs sous peine d'être détruits. Ils peuvent être ravitaillés en passant un tour à bord de leur porte-intercepteur, après lequel ils sont à nouveau utilisables. Il n'est pas obligatoire de lancer ou ravitailler tous les intercepteurs en même temps.

D. COMBATS TACTIQUES

- Le combat entre les navires se règle avec les tirs de lasers et missiles des combattants.

- On considère que les tirs sont simultanés : un navire qui se fait détruire peut, s'il a encore la possibilité de tirer pendant le tour, riposter avant d'être retiré du jeu.

- On se réfère au TAB 2 pour résoudre les combats. Il contient les données suivantes :

- le tableau "caractéristique des vaisseaux" : il précise le nombre d'armes à bord, la protection (le facteur de défense) contre les missiles et lasers, les contre-mesures utilisables contre les missiles (la 1^{ère} lettre se réfère au navire en conditions normales, la 2^e en cas de dommage. S'il n'y a qu'une lettre, elle s'applique dans les 2 cas).

- le tableau "points offensifs des armes" : il donne le facteur d'attaque de chaque arme.

- le "tableau de combat" : il donne le résultat des combats.

- le tableau "modificateur du dé" : il résume les éléments modifiant le dé sur le tableau de combat.

1) Déroulement d'un combat

- On calcule la valeur de son arme en fonction de la distance sur le tableau "points offensifs des armes" et l'on obtient son facteur d'attaque.

- On compare ce chiffre à la protection (facteur de défense) du navire adverse. Le rapport s'arrondit toujours en faveur de l'attaqué.

- On consulte le "tableau de combat". L'intersection entre ce rapport et le lancer du dé avec modifications éventuelles donne le résultat du combat (les modifications du dé seront expliquées plus loin).

2) Le résultat du combat

Il peut être :

- nul.

- réduction temporaire : superposer le pion "RT".

- dommage : superposer le pion "D".

- destruction : superposer le pion "explosion".

- Le résultat destruction pour un navire est valable pour tous les navires se trouvant sur la même case.

- 2 dommages successifs pour un navire entraînent sa destruction.

- 1 dommage pour un intercepteur entraîne sa destruction.

3) Les éléments modifiant le résultat du dé sur le tableau de combat

a) le navire qui tire est en état de réduction temporaire :

-1 au résultat du dé en tir offensif. Valable 1 tour. Se retire à la phase "enlèvement des pertes".

b) le navire qui tire est endommagé : -1 au résultat du dé en tir offensif pour le reste de la partie (voir chap. "mouvements tactiques-règles particulières).

c) le navire qui tire est détruit : -1 au résultat du dé en tir offensif. Le navire est ensuite retiré du jeu à la phase "enlèvement des pertes".

- a, b et c ne sont pas cumulables : on ne soustrait toujours que 1 point au résultat du dé.

d) le navire tire un missile sur une cible qui possède des contre-mesures : -1 au résultat du dé si "X" et -2 si "Y".

e) le navire tire sur plusieurs cibles avec ses lasers : -1 au résultat du dé à chaque lancer.

f) le navire tire sur plusieurs cibles avec ses 2 systèmes d'armes : -2 à chaque lancer.

g) le navire tire sur une cible avec 1 ou 2 systèmes d'armes : pas de pénalités (sauf contre-mesures).

Règles particulières :

- chaque navire ne peut utiliser qu'une fois par tour ses armes. De plus, chaque navire ne peut lancer qu'un missile par tour.

- tous les tirs doivent être déclarés à l'adversaire avant d'être effectués.

- les munitions en missiles et lasers sont illimités, sauf pour les intercepteurs qui ne disposent que d'un missile (retourner le pion quand il est lancé). S'ils se ravitaillent, ils disposent à nouveau d'un missile.

- Les intercepteurs à bord d'un porte-intercepteur endommagé sont indemnes mais le temps de ravitaillement passe à 2 tours.

- Les missiles sont inefficaces contre les intercepteurs.

- En cas d'attaque à une planète, quand pendant le combat le nombre des bases, par conséquent la fidélité à l'empire, descend à 3 ou moins, l'attaquant peut provoquer une "demande de reddition" selon les règles précédemment décrites. S'il échoue, il peut tenter à nouveau pendant le même tour, seulement s'il détruit une autre base. Les planètes appuyées en défense par une flotte refusent toujours la reddition tant que la flotte est présente.

IX CALCUL ET UTILISATION DES POINTS DE PRODUCTION

- CALCUL

A la fin de chaque tour de jeu, les joueurs inscrivent sur leur TAB 1 les points de production obtenus comme suit :

- l'extraterrestre reçoit 1 point par tour pour chaque système dont il a conquis et colonisé au moins 1 planète, indépendamment des facteurs de fidélité.

- l'empire suit ces règles, mais selon le schéma suivant : 1er tour, aucun point. 2e tour, 1 point par système de fidélité 6. 3e tour, 1 point par système de fidélité 5 ou 6. 4e tour et les suivants, 1 point par système de fidélité 4, 5 ou 6.

Si, en cours de jeu, une planète d'un système fournissant des points de production à un joueur est conquise par l'adversaire, celle-ci cesse de fournir des points à ce joueur. Cependant le joueur peut, si le système possède plusieurs planètes, en conquérir ou reconquérir une autre et la coloniser. Cette nouvelle planète rapportera à nouveau des points de production. On peut donc se retrouver dans la situation d'un système à plusieurs planètes rapportant des points de production aux 2 joueurs en même temps.

- UTILISATION

Quand on a accumulé un nombre suffisant de points de production, on peut construire de nouveaux navires avec lesquels former les flottes de réserve inscrites sur le TAB 1, et combler les vides causés par les combats, à l'intérieur des flottes.

Le coût de chaque navire, en points de production, est inscrit sur le TAB 1.

Les points, au fur et à mesure qu'ils sont utilisés, doivent naturellement être éliminés du TAB 1. Ils peuvent être retirés de n'importe quel système, au choix du joueur.

Dans le cas d'une flotte existante qui a besoin de nouveaux navires à cause des pertes subies, ceux-ci entreront sur la carte stratégique en suivant les règles d'entrée des flottes de réserve, en utilisant toutefois les pions navires, et ils seront tenus de rejoindre le plus rapidement possible leur flotte. Ces navires, ainsi que les navires endommagés, sont les seuls qui puissent se déplacer individuellement sur la carte stratégique.

Les flottes complètement détruites au combat pourront être reconstruites avec l'utilisation des points de production, et pourront rentrer en jeu en suivant les règles d'entrée des flottes de réserve.

X FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine à la fin du 20e tour.

La victoire ou la défaite du joueur extraterrestre se calcule en faisant la différence entre les points-victoire conquis et perdus :

- l'extraterrestre gagne 1 point-victoire pour chaque système inscrit sur son programme de conquête, conquis et colonisé pendant au moins 1 tour de jeu.

- l'extraterrestre perd 2 points-victoire pour chaque système inscrit sur son programme qu'il n'aura pas réussi à conquérir et coloniser.

- l'extraterrestre perd 2 points-victoire pour chaque système inscrit sur son programme, conquis et colonisé, mais dont la planète a été reconquise et recolonisée par l'empire à la fin du jeu.

- l'extraterrestre perd 1 point-victoire pour chaque système inscrit sur son programme, conquis et colonisé, mais dont la planète a été reconquise uniquement, par l'empire à la fin du jeu.

Si le joueur extraterrestre conquiert et colonise un système qui n'était pas inscrit sur son programme, ce système lui fournira des points de production, mais ne comptera pas dans le calcul de la victoire finale.

- Un score positif donne la victoire à l'extraterrestre.

- Un score négatif donne la victoire à l'empire.

- L'extraterrestre gagne automatiquement la partie s'il occupe la planète impériale.

■ ■
EXAMPLES

MILLENNIUM



**SIMULATION
GAMES**

fig.1

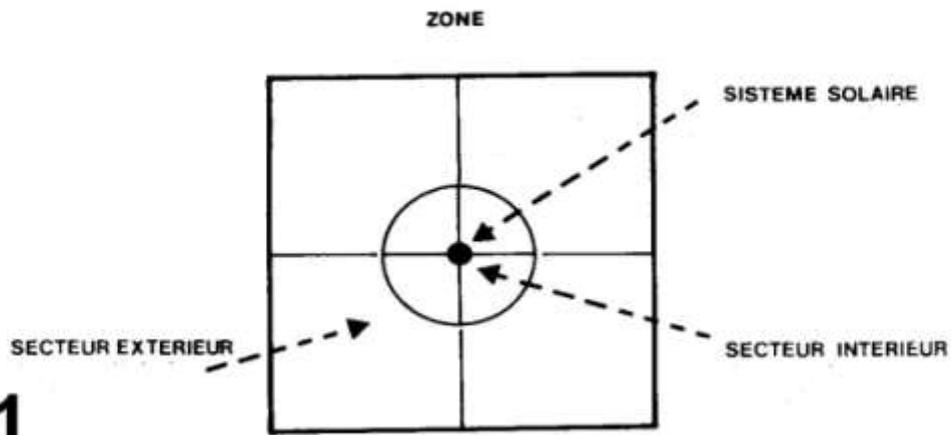


fig.2

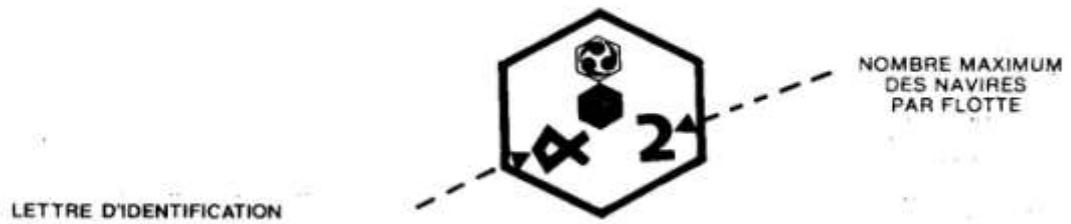


fig.3



FIDELITE 5



fig.4



fig.5

COMPARTMENT CODE SYSTEME

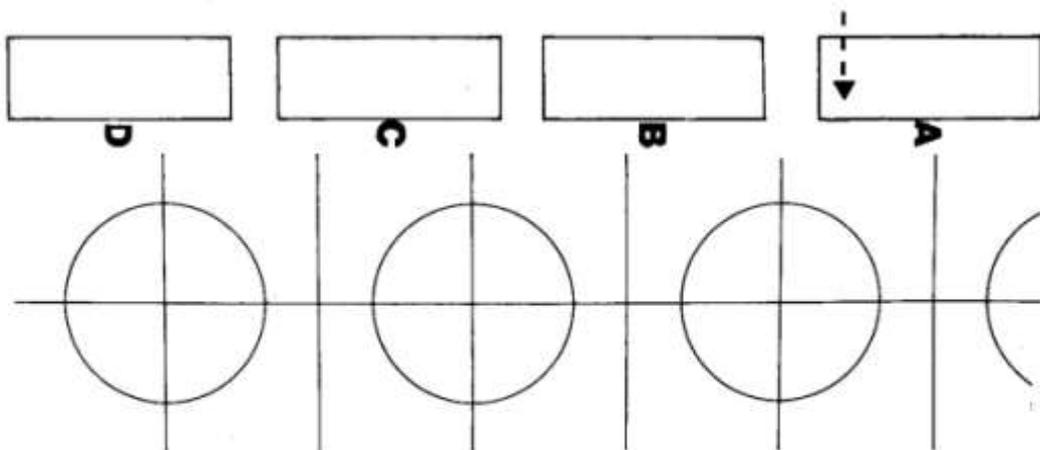


fig.6

fig.7

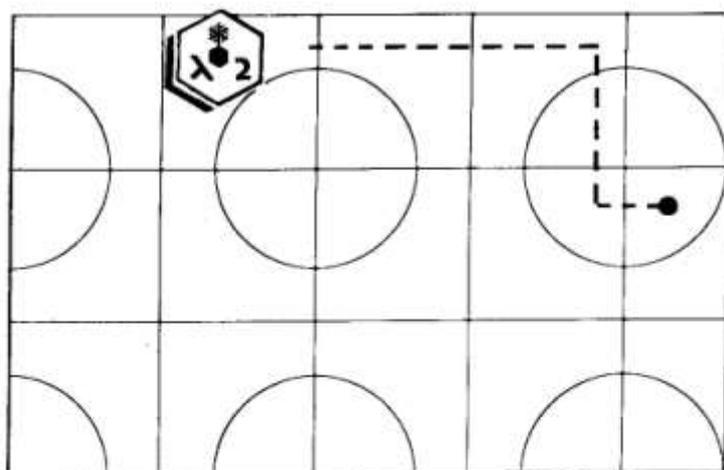
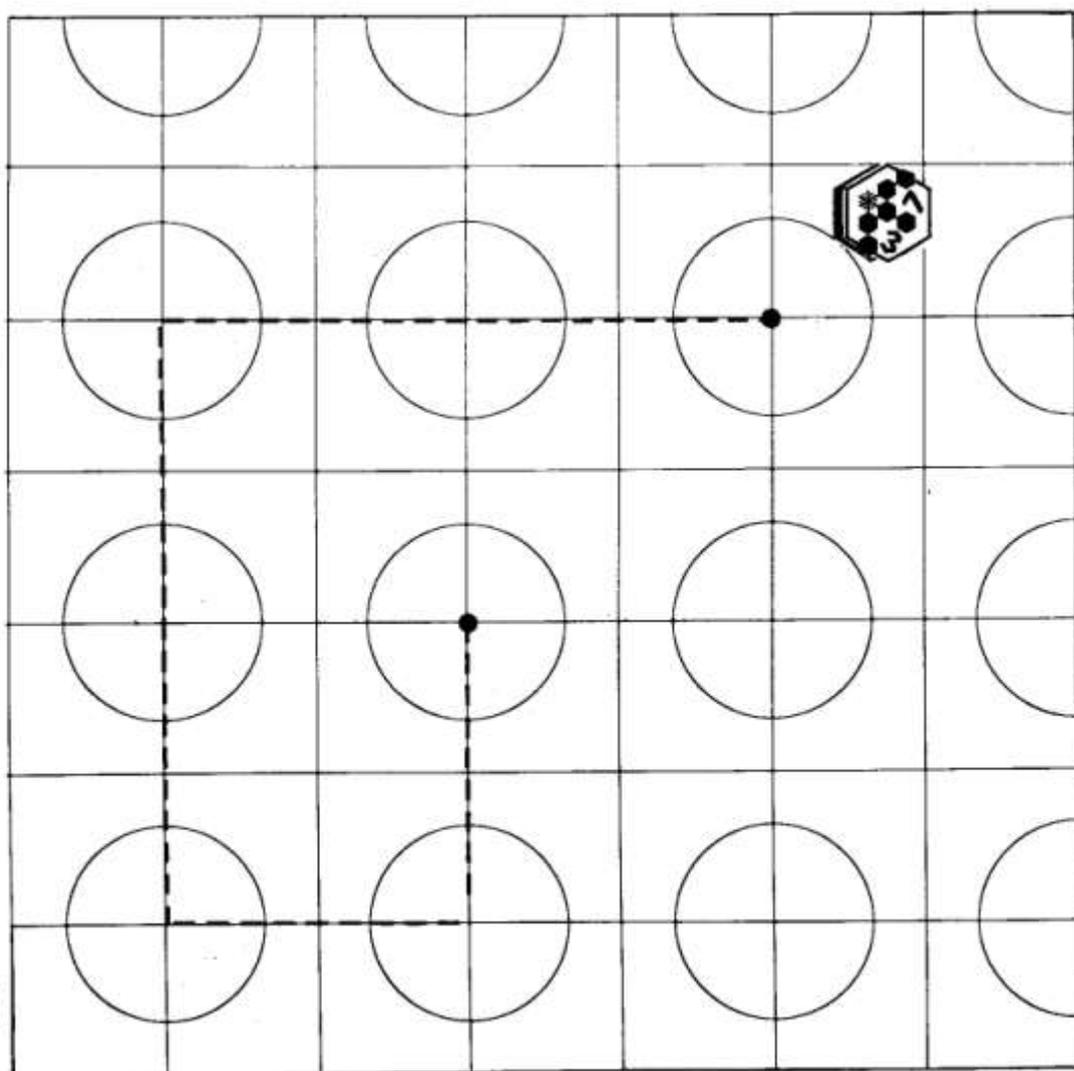


fig.8



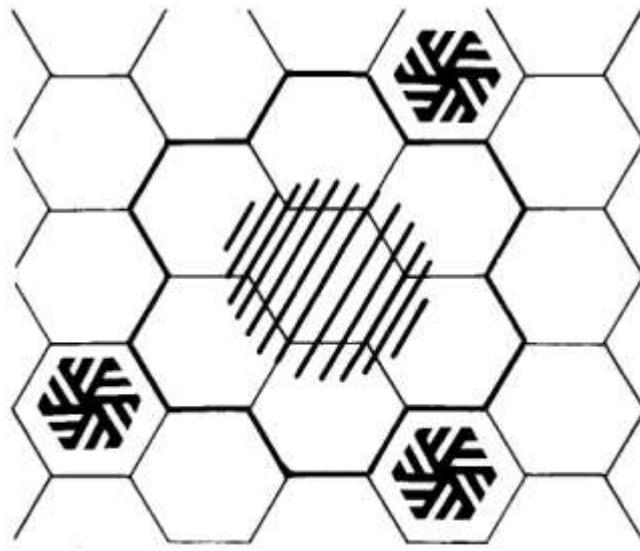


fig.9

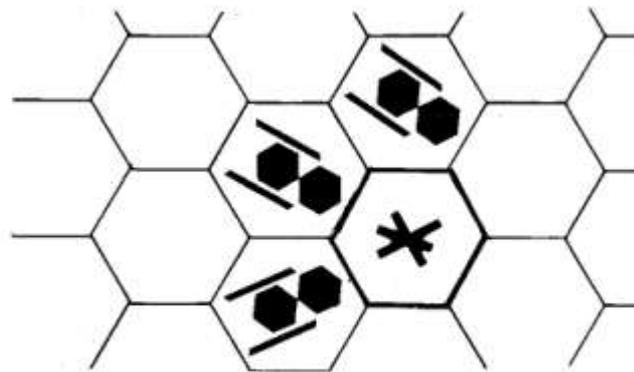


fig.10

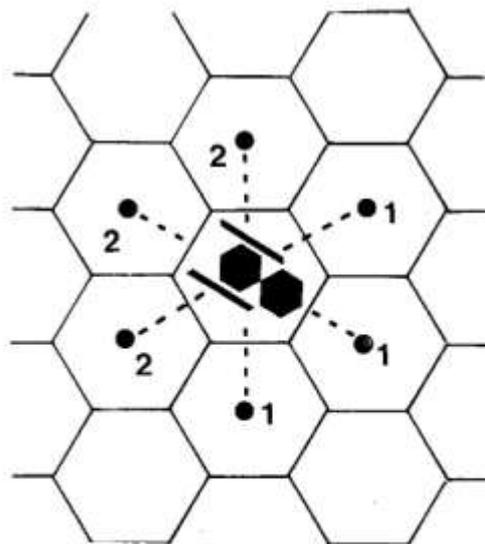


fig.11

fig.12

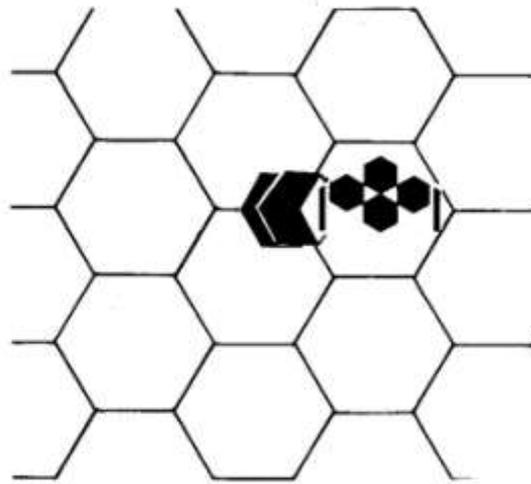
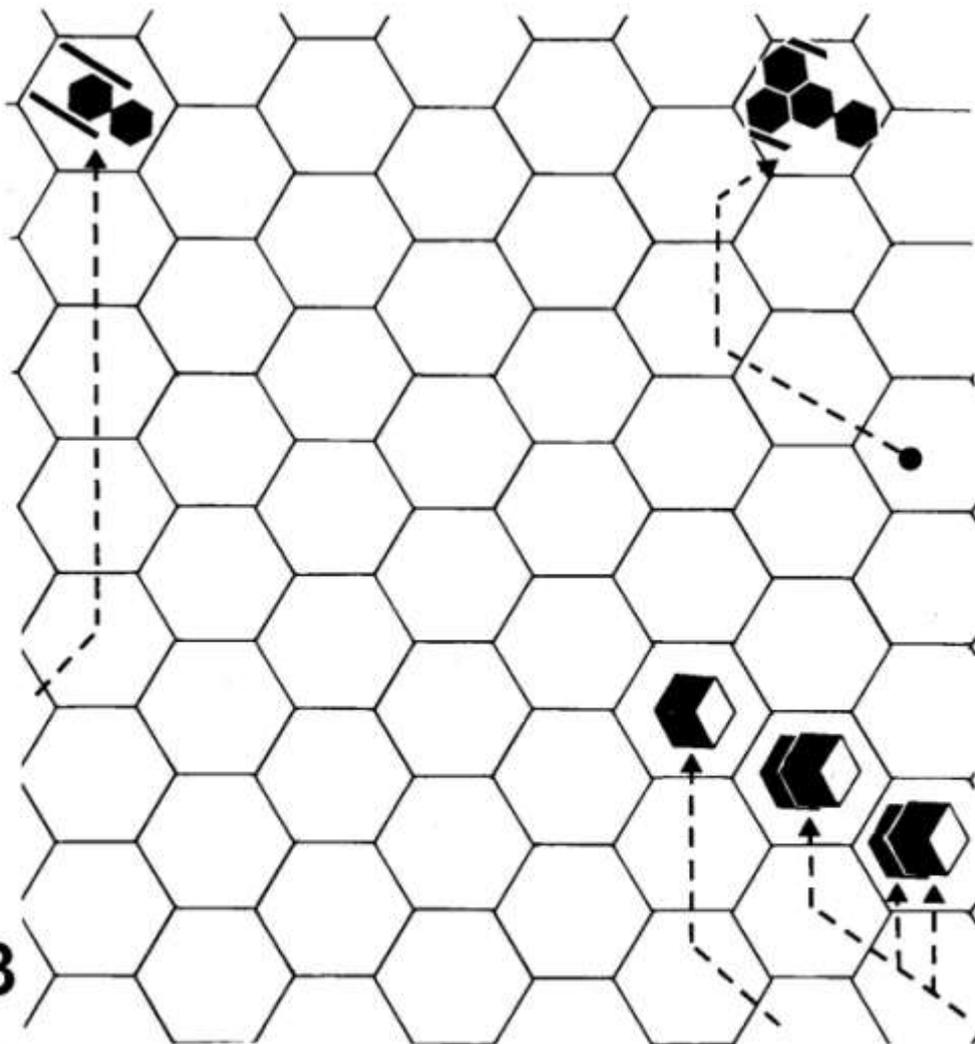


fig.13



DES SYSTEMES SOLAIRES

SYSTEME
FIDELITE
planètes
PRODUCTION
PROGRAMME

A B C D E F G H I L M N O P Q R S T U V W X Y Z

LEGENDE	NOMBRE MAXIMUM DES NAVIRES PRESENTS EN MEME TEMPS	NOMBRE MAXIMUM DES NAVIRES PAR FLOTTE	NOMBRE INITIAL DES NAVIRES	COÛT DE CHAQUE NAVIRE EN POINTS
	6	4	28	2
	6	2	8	4
	2	2	4	6
	2	2	8	6
	3	2	18	3

TABLEAU DES COMPOSITIONS DES FLOTTES

FLOTTE	CAPACITE	RESERVE	CORVETTE	FREGATE	VAISSEAU	PORTE-INTERCEPTEUR	NAVIRE DE COLONISATION
A	2						
B	2						
X	2						
δ	4						
ε	4						
K	7						
λ	2						
κ	4						
ω	7						

CALENDRIER

20
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

□ INTACT
■ ENDOMMAGE

TABLEAU 1
MILLENNIUM

CARACTERISTIQUES DES VAISSEAUX

VALEUR DES VAISSEAUX

CONTREMESURES (INCIDENCE SUR LE DE)

NOMBRE DES ARMES A BORD

PROTECTION (POINTS DE DEFENSE)

MOVEMENT TACTIQUE

TYPE

10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1

0	-1	-2
0	-1	-2
0	-1	-2
0	-1	-2
0	-1	-2
0	-1	-2
0	-1	-2
0	-1	-2
0	-1	-2
0	-1	-2

DOUBBLE SYSTEME DES ARMES CONTRE 1 CIBLE

SYSTEME UNIQUE DES ARMES CONTRE 2 O PLUSIEURS CIBLES

DOUBLE SYSTEME DES ARMES CONTRE 3 OU PLUSIEURS CIBLES

CONTREMESURES

CONTREMESURES

VAISSEAU

ANTI LASER

MISILE

ANTI MISSILES

LASER

LEGENDE

10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1
10	7	5	5	5	4	3	2	1

LA PLANETE NE DEPEND PAS

LA PLANETE SE REPO

TABEUAU DE DEMANDE DE REDDISION

DOMMAGE

REDUCTION TEMPORAIRE

RESTRUCTION

RIEN

TABEUAU DE COMBAT

DE

RAPPORT ENTRE LES FACTEURS D'ATTQUE ET DE DEFENSE

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

RAPPORT ENTRE LES POINTS-VAISSEAU ET LA FIDELITE

DE

TABEUAU DE DEMANDE DE REDDISION

LA PLANETE NE DEPEND PAS

LA PLANETE SE REPO

TABEUAU DE COMBAT

DE

RAPPORT ENTRE LES FACTEURS D'ATTQUE ET DE DEFENSE

POINTS OFFENSIFS DES ARMES

MILLENNIUM 2

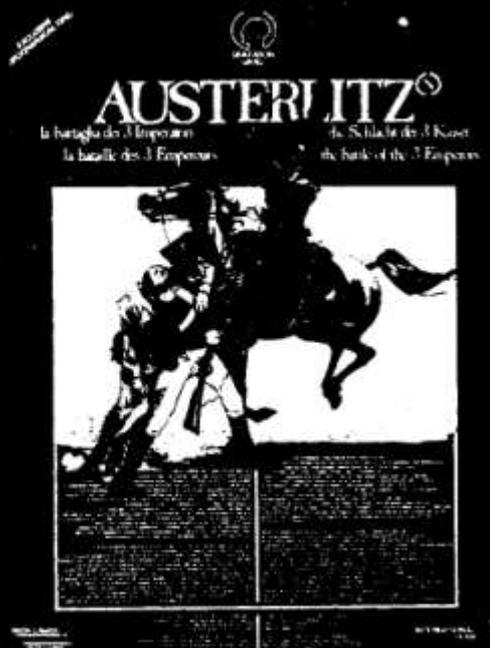
TABEUAU 2





the last glory in Kasserine
 la dernière gloire à Kasserine
 das letzte Ruhm in Kasserine
 l'ultima gloria a Kasserine

ROMMEL



INTERNATIONAL TEAM