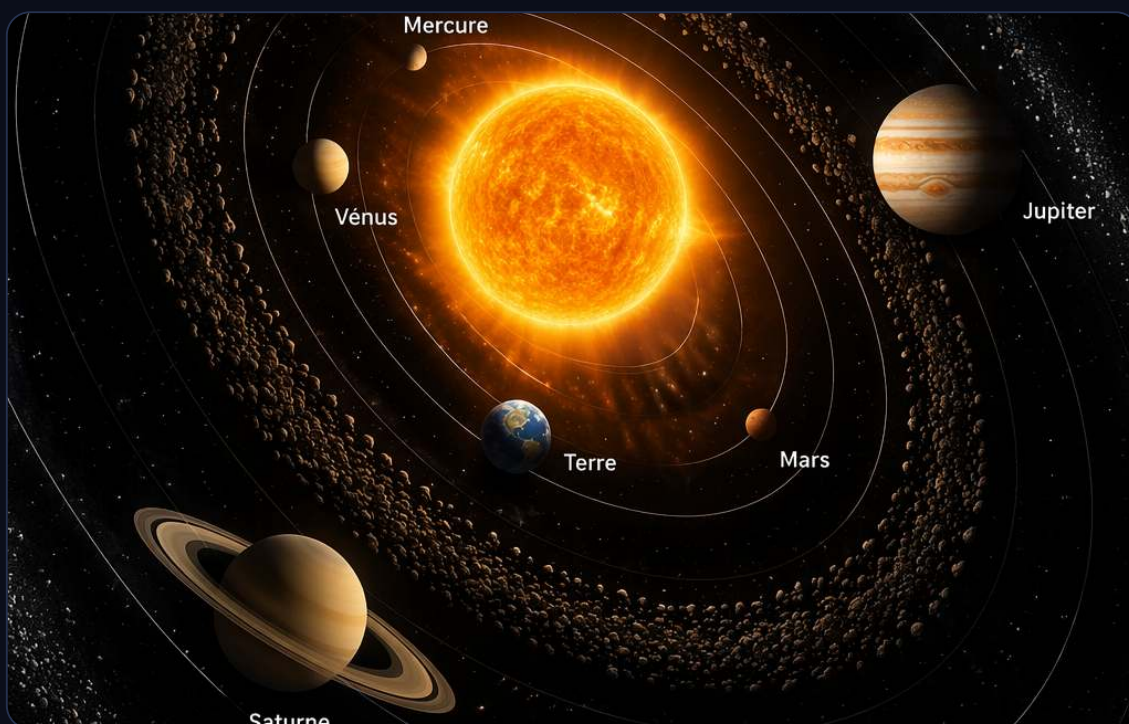


SOLAR CONQUEST

Livret de règles — l'essentiel



2 à 4 nations · 10 tours · à la conquête du système solaire

Colonise des lunes et des planètes, développe tes technologies, commerce ou fais la guerre — et accumule le plus de **Points de Victoire** avant la fin du tour 10.

Les peuples du système solaire

Trois siècles d'exil ont façonné quatre humanités, chacune marquée par sa planète.



L'expansion vers l'espace

La Terre étouffant sous le nombre, il est devenu logique pour l'espèce humaine de coloniser l'espace : pour survivre, pour vivre une aventure, pour trouver des ressources, notamment minières, qui commençaient à s'épuiser sur Terre.

Ce fut d'abord l'ère des méga-corporations : chinoises, japonaises et coréennes en premier, puis américaines et européennes, enfin brésiliennes et indiennes. Pendant plus d'un siècle, les corporations menèrent la danse, créant des stations orbitales autour de Mars, de Jupiter, de Saturne et dans les ceintures d'astéroïdes.



Jupitériens

Assez rapidement, un conglomérat, issu de diverses fusions successives, devint le leader mondial de l'exploration et de l'exploitation spatiales : Mitsubishi-Samsung-Fosun, ou MSF. Il devint un gouvernement dans le gouvernement. Sa spécialité : l'extraction de l'hélium-3 (He3) de Jupiter, indispensable aux moteurs des vaisseaux. La société proposa à ses employés, tous asiatiques, d'éditer leur code génétique pour ne plus jamais être malades, être toujours beaux et avoir une taille adaptée à l'exiguïté des stations orbitales. Ils obtinrent ainsi des individus très moraux, équilibrés et peu émotifs — les autres peuples leur reprochent cependant leur manque d'imagination. Très vite, cela devint une obligation : les enfants étaient tous des bébés-éprouvette, les parents ayant l'obligation de n'en avoir qu'un. MSF créa un réseau de sept gigantesques stations orbitales autour de Jupiter pour exploiter les richesses de la planète. Peu à peu, la compagnie devint un gouvernement qui fit sécession de la Terre ; tout naturellement, ils se surnommèrent les Jupitériens. Leur langue est un mélange de divers idiomes asiatiques. Avec le temps, ils colonisèrent aussi les lunes de Jupiter, en commençant par Io. Ils devinrent rapidement les rois du système et soutinrent un temps la rébellion des Martiens et des Ceinturiens, avant de revenir en arrière. Ils aiment cultiver une langue difficile à décrypter pour les autres nations, ainsi que des vaisseaux et des stations adaptés à des individus de petite taille. Leur taille dépasse rarement 1,60 m ; le plus souvent, ils mesurent entre 1,40 m et 1,60 m. Toutes ces modifications sont vues comme idéales en cas d'attaque d'autres nations. Ils se considèrent comme peu envahissants, car tout serait difficile pour des individus plus grands qu'eux. Seuls les Ceinturiens représentent une réelle menace pour eux.



Martiens

Dans le même temps, des groupements européens, africains, américains et sud-américains colonisèrent la surface de Mars. Comme partout, les entreprises commirent des exactions et des abus de pouvoir, et une certaine révolte s'organisa chez les salariés. Peu à peu, une identité martienne se mit à émerger. Jupiter était trop loin pour mater la révolte, mais Mars restait accessible : les gouvernements terrestres firent tout leur possible pour en reprendre le contrôle, et ce pendant des années — mais la rébellion était lancée et l'identité des Martiens s'était affirmée. Pour eux, la Terre est un gouvernement colonial insupportable qui ne comprend rien à l'identité de Mars. La planète eut un effet puissant sur tous les enfants nés sur son sol, qui se mirent à grandir jusqu'à dépasser facilement les deux mètres. Les Martiens devinrent les champions des sports dangereux et acrobatiques, possibles seulement dans leur faible gravité et leur atmosphère raréfiée. Mars est aussi le champion de la terraformation, commencée très tôt. Pour se libérer de la Terre et des conglomérats, ils durent créer une armée de vaisseaux et accélérer leur formation militaire : là-bas, le service militaire est obligatoire et dure plusieurs années. Les enfants sont des bébés naturels — ils n'aiment pas l'idée du bébé-éprouvette —, mais ils bénéficient d'améliorations génétiques, notamment contre les fortes accélérations des vaisseaux, difficiles à supporter pour eux en raison de leur fragilité osseuse. Très grands, ils ont dû aussi construire des vaisseaux très hauts de plafond, ce qui n'est pas simple. Ils préfèrent également les chasseurs pilotés par IA ou à distance, comme des drones, ce qui permet d'ignorer la gravité dans les manœuvres de combat. D'un tempérament belliqueux et fier, les Martiens sont difficilement supportés par les autres peuples du système.



Ceinturiens

Pendant la phase d'expansion, les plus pauvres des Terriens furent mis au travail dans les deux ceintures d'astéroïdes du système, qui regorgeaient de métaux précieux, d'énergie, voire d'eau. Exploités, réduits à une forme d'esclavage impossible à supporter, les Ceinturiens développèrent leur propre langue, facilitant ainsi leur rébellion future — à l'instar des esclaves africains déportés aux États-Unis, qui créèrent le créole. Leur identité se développa plus fortement dans la ceinture de Kuiper, la plus externe : là-bas, à très grande distance de la Terre, il était possible de vivre un peu comme on le voulait, sans supervision. Le coût en fut cependant élevé : soleil rare, os fragiles par manque de vitamine D, pénurie d'eau et d'oxygène. Ils durent survivre pendant des années, dépendant des grandes corporations et de l'aide épisodique de la Terre ou des Jupitériens, qui n'aidaient que pour mieux exploiter. Le système D, la piraterie, leurs facultés d'adaptation à différentes langues et technologies, et une soumission feinte : telles étaient leurs armes. Peu à peu, une nation se développa, et c'est très récemment qu'ils prirent leur indépendance. Habituels à vivre avec peu, endurants malgré leur fragilité, l'esprit rebelle et batailleur, ils ont commencé à constituer un réseau de stations orbitales, colonisant les astéroïdes puis, finalement, Éris, le dernier planétoïde du système. Parmi eux se trouvent de nombreux pirates, qui pillent les routes commerciales et les colonies émergentes des autres nations pour survivre. Ce faisant, ils se sont aliéné tout le monde, et les autres peuples ont tendance à les détester.



Terriens

Quant aux Terriens, débarrassés de leur population en surnombre, ils retombèrent à un chiffre plus raisonnable de cinq milliards. De très nombreux efforts furent faits pour replanter des forêts et lutter contre le gaz carbonique et le réchauffement. Des cités volantes, souvent stationnées sur les océans, virent le jour : d'abord peuplées de gens venus des zones côtières submergées par la montée des eaux, puis, de plus en plus, de populations riches et aisées qui pouvaient ainsi profiter d'une vue exceptionnelle. Ces cités peuvent se déplacer lentement d'un point à un autre, évitant ainsi les ouragans et d'autres formes de danger. En de nombreux endroits du globe, d'immenses parcs naturels furent créés, où les animaux purent, grâce aux biologistes, faire renaître leur espèce. Tout n'est pas parfait, mais la guerre n'est plus qu'un lointain souvenir, car le danger vient désormais de l'espace ; la Terre n'est plus qu'une seule nation, avec une seule langue, mélange d'anglais, de français et d'espagnol. Les autres langues existent encore, mais tendent à disparaître, remplacées par « la commonway », aussi appelée « common ». Les Terriens sont ainsi les spécialistes du bien-vivre, de la végétation et de la culture, qu'ils ont portées au plus haut niveau. Ce bénéfice a évidemment été réalisé sur le dos des « esclaves » envoyés dans l'espace pour les enrichir. Les Terriens, et leur orgueil de premier peuple, sont donc peu appréciés des autres.

Aujourd'hui — la partie commence

Les échanges entre nations sont nombreux, surtout d'ordre commercial ; mais les vacances, les déplacements, les visites entre membres de familles éloignées — entre la Terre, Mars, Jupiter et leurs lunes — sont fréquents, alors qu'ils restent quasi inexistantes avec les peuples de la ceinture : les Ceinturiens.

Au moment du jeu, chaque nation est devenue indépendante, et il faut trouver de nouveaux moyens de se partager le système solaire. La guerre est proche : on convoite parfois les mêmes lunes, les mêmes astéroïdes ou planétoïdes. Chaque nation doit se réinventer, trouver une forme de gouvernement, et la course aux technologies est vive. Tout le monde a peur de la guerre — mais la fierté et l'orgueil nationaliste sont des moteurs dangereux...

Les quatre nations



Terriens



Base : la Lune

2 Énergie

6 Matériaux

3 Savoir

5 Moral

5 Force

Passif — Moral ≥ 5 : +1 point de Gouvernement par tour.

Pouvoir gratuit — **Diplomatie Verte** : +3
Gouvernement (0 AC, coûte 3 Matériaux).



Martiens



Base : Phobos

4 Énergie

4 Matériaux

2 Savoir

3 Moral

5 Force

Passif — Cartes militaires -1 Énergie. Colonisation -1
Matériaux -1 Énergie.

Pouvoir gratuit — **Surtension** : +1 AC ce tour (coûte 2
Énergie).

Les quatre nations



☐ Jupitériens



Base : Io

5 Énergie

2 Matériaux

3 Savoir

3 Moral

4 Force

Passif — Colonies joviennes (Io, Europe, Ganymède, Callisto) : +1 Énergie par tour.

Pouvoir gratuit — **Forge Orbitale** : améliore une colonie jovienne 1→2 (0 AC, coûte 1 Matériaux 1 Énergie).



☾ Ceinturiens



Base : Éris

6 Énergie

4 Matériaux

1 Savoir

2 Moral

3 Force

Passif — Raids à 1 jeton Force. +1 Énergie/tour (réserves de la ceinture). Immunisés contre les pirates.

Pouvoir gratuit — **Commerce avec les pirates** : 1×/tour — 75 % → +2 ressources, 20 % → +1, 5 % → rien.

Les ressources

- **Énergie** — le carburant. Sert aux actions, à l'entretien des colonies et des routes.
- **Matériaux** — la construction. Coloniser, tracer des routes, améliorer.
- **Savoir** — la recherche. Sert à acheter les cartes de technologie.
- **Moral** — la stabilité. Protège tes revenus et tes actions. À 0 : guerre civile (aucun revenu). À 1 : revenus divisés par deux.
- **Jetons Force** — la puissance militaire. Combats, raids, et protection des routes contre les pirates.

Plafonds de stockage

12 Énergie · 20 Matériaux · 10 Savoir · 10 Moral. Tu peux **produire au-delà pendant le tour** : l'excédent est écrêté en fin de tour (gaspillage, stockage limité...).

Les Actions de Commandement (AC)

Chaque tour, tu dépenses des **AC** pour agir. AC de base = niveau de Gouvernement + 1 : **2 au départ**, jusqu'à **5**. Améliore ton Gouvernement (technologies, cartes civiques, formes de gouvernement) pour en avoir plus.

Le déroulement d'un tour

- 1 **Annonce de l'événement** — l'événement du prochain tour est révélé pour que tu t'y prépares.
- 2 **Carte Stratégie** — un petit bonus pour le tour (la nation la plus faible choisit en premier).
- 3 **Actions** — toi et les IA agissez à tour de rôle en dépensant vos AC.
- 4 **Fin de tour**, dans l'ordre : tension populaire → combats éventuels → **revenus** → **entretien** → pirates → résolution de l'événement.

Les actions possibles

Coloniser

Améliorer

Établir une route

Raid

Accord commercial

Attaquer

Acheter une carte

Pouvoir gratuit

Chaque action coûte en général **1 AC** plus des ressources. Le **pouvoir gratuit** de ta nation ne coûte pas d'AC et s'utilise 1×/tour.

Le moral, à surveiller

Les pénalités de moral se calculent **à la fin de ta phase d'actions** : une chute due à une guerre subie ne te pénalise qu'au tour suivant — tu as un tour pour le remonter.

Les trois familles de cartes

☐ Technologies (arbre tech)

7 branches × 3 niveaux. Effets **permanents et puissants**, et elles rapportent des **Points de Victoire**. Seules les cartes de **niveau 3** sont exclusives (un seul acheteur) ; les niveaux 1 et 2 sont accessibles à toutes les nations. Dès qu'une nation achète le niveau 1 d'une branche, le niveau 2 s'ouvre pour tous — mais il faut posséder soi-même le niveau 2 pour pouvoir acheter le niveau 3.

☐ Actions civiles

Cartes **sociales** (moral, savoir), **formes de gouvernement** (plus d'AC, points de Gouvernement) et la Réforme institutionnelle. Souvent utilisables une seule fois, parfois répétables.

✂ Actions militaires

Des **renforts de jetons Force** (souvent temporaires, perdus au tour suivant) et le **Supercroiseur**, une puissance permanente réservée à la guerre.

Astuce : les technologies construisent ton économie et ton score sur la durée ; les actions civiles et militaires répondent à un besoin **immédiat**.

Gagner la partie

La nation avec le plus de **Points de Victoire (VP)** à la fin du **tour 10** l'emporte.

D'où viennent les VP ?

- Tes **colonies** (selon leur niveau) et tes **routes**.
- Tes **technologies** achetées (chaque carte porte sa valeur).
- Ton **agenda secret** — un objectif personnel choisi au tour 2 (ex. 5 colonies, 5 routes, plus de techs...).
- Les **événements** compétitifs (le meilleur d'une catégorie gagne des VP) et de bons **revenus**.

Coloniser, chercher, commercer, guerroyer —
à toi de trouver ta voie vers la victoire.