

NEBULA

Les Règles

Version du 11/07/1999
Réalisée par D.LEVEUGLE
leveugle@club-internet.fr

Version du 14/09/2002
Réalisée par S.CHARLIER
ishar@swarmofheroes.com

INTRODUCTION A LA VERSION 2002	4
I . PRESENTATION DU JEU.	5
II . PRINCIPE DU JEU.	5
III. LE MONDE DE NEBULA	6
III.1. LES MONDES	6
III.1.1 <i>La dénomination des mondes</i>	6
III.1.2. <i>Les connexions entre mondes</i>	6
III.1.3. <i>Le propriétaire</i>	6
III.1.4. <i>Les Industries</i>	7
III.1.5. <i>Les Populations</i>	7
III.1.6. <i>Les Matières premières ou MP</i>	8
III.2. LES MONDES DE DEPART.....	9
III.3. LES TROUS NOIRS	9
III.4. LES FLOTTES	9
III.5. LES VAISSEAUX	10
III.5.1. <i>Les vaisseaux de combat ou VC</i>	10
III.5.2. <i>Les vaisseaux de transport ou VT</i>	10
III.5.3. <i>VT ou VC ?</i>	11
III.6. LES TRESORS	11
IV LA PRODUCTION.	13
IV.1. LA PRODUCTION DE VAISSEAUX.....	14
IV.2. L'EMIGRATION.	14
IV.3. LA RECHERCHE TECHNOLOGIQUE.	15
IV3.1. <i>Le déplacement (DEP)</i>	16
IV.3.2. <i>L'attaque (ATT)</i>	16
IV.3.3. <i>La défense (DEF)</i>	16
IV.3.4. <i>Le radar (RAD)</i>	17
IV.3.5. <i>La cargaison (CAR)</i>	18
IV.3.6. <i>La connaissance des aliens (ALI)</i>	18
IV.4. LES ESPIONS.....	18
IV.5. LA CONSTRUCTION D'INDUSTRIES	20
IV.6. L'AUGMENTATION DE LA LIMITE DE POPULATION ET LA SURPOPULATION	21
IV.7. LA PRESENCE D'UN ENNEMI.....	21
V. LES AUTRES ORDRES	22
V.1. LES SONDAGES	22
V.2. LE PILLAGE.....	22
V.3. LE CHARGEMENT ET DECHARGEMENT	23
V.4. LES TRANSFERTS	25
V.5. LES DEPLACEMENTS	25
VI. LES DIFFERENTES CLASSES DE PERSONNAGE	27
VI.1. L'EMPEREUR.....	27
VI.2. LE PIRATE	27
VI.2.1. <i>Le Pillage</i>	27
VI.2.2. <i>Le Piratage</i>	28
VI.3. L'ANTIQUAIRE.....	28
VI.3.1. <i>Les familles de trésors et les musées.</i>	29
VI.4. LE MISSIONNAIRE.....	29
VI.4.1. <i>Le Jihad</i>	29
VI.4.2. <i>La conversion</i>	30
VI.4.3. <i>La déconversion</i>	31

VI.5. LE ROBOTRON	31
VI.5.1. <i>La Robotisation et les attaques de robots.</i>	31
VI.6. L'EXPLORATEUR.....	32
VI.6.1. <i>Localisation et Observation d'un monde.</i>	33
VI.6.2. <i>La MEVA.</i>	33
VI.6.3. <i>Localisation des trous noirs</i>	35
VI.7. LE MARCHAND.....	35
VI.7.1. <i>Transformation de VC en VT.</i>	35
VII. LES RELATIONS ENTRE JOUEURS	36
VII.1. LES COMBATS	36
VII.1.1. <i>Les tirs.</i>	36
VII.1.2. <i>Résolution des tirs</i>	36
VII.1.3. <i>Les tirs conditionnels</i>	38
VII.1.4. <i>La Bombe</i>	39
VII.1.5. <i>L'embuscade.</i>	39
VII.1.6. <i>La fuite</i>	40
VII.2. LE JOUEUR NEUTRE.....	41
VII.3. LES DECLARATIONS.	41
VII.3.1. <i>Déclaration Allié - Ennemi</i>	42
VII.3.2. <i>Déclaration Chargeur - Non chargeur de Matières Premières</i>	42
VII.3.3. <i>Déclaration Chargeur - Non chargeur de Population</i>	42
VII.3.4. <i>Déclaration flotte en paix - flotte en guerre.</i>	43
VII.3.5. <i>Annulation d'embuscade</i>	43
VII.3.6. <i>Les cadeaux.</i>	43
VII.4. LES CONDITIONS DE CAPTURE.....	44
VIII. DEROULEMENT D'UN TOUR ET CONDITIONS DE VICTOIRE.....	45
VIII.1. <i>EVALUATION D'UN TOUR ET TRAITEMENT DES ORDRES.</i>	46
ANNEXES	48
LISTE DES ORDRES	48
NOTATIONS DU COMPTE RENDU.	51
LE SERVEUR DE MAIL	53
1. <i>Message</i>	53
2. <i>Ordres</i>	54
3. <i>Configuration</i>	55
4. <i>Informations</i>	56

INTRODUCTION A LA VERSION 2002

Si vous êtes nouveau à Nébula, vous n'avez pas particulièrement besoins de lire cette page. Les autres, que vous n'avez fait qu'une partie ou que vous soyez vieux routards, continuez : j'aborde ici les changements de règle qui prendront effet dès la prochaine saison et qu'il vous faut connaître.

Le principal changement dans cette version concerne les règles de conversion des missionnaires. Suite aux discussions ayant eu lieu sur la ML, il a été décidé que les conversions seraient moins aléatoires. Cela modifie aussi les règles de conflits entre missionnaires, et avec les robotrons.

Outre cette modification, quelques points ont été clarifiés : les effets de la capture d'un monde, l'émigration de convertis,...

Quelques erreurs ont aussi été corrigées (points obtenus par les explorateurs) ; si vous êtes un habitué du jeu, rien que vous ne connaissiez normalement déjà :).

I . Présentation du jeu.

Nébula est un jeu par correspondance d'exploration, de gestion et de diplomatie. A l'origine un jeu par courrier, le jeu se déroule maintenant entièrement par email. Toutes les discussions avec les autres joueurs se font par email, et c'est aussi par cette voix que vous recevez un compte rendu de la situation du jeu et que vous envoyez vos 'ordres' à vos flottes et à vos mondes.

Le jeu commence par une conquête spatiale, chaque joueur essayant dans un premier temps de contrôler le plus de mondes possible. Pour vous donner une idée très rapide du jeu, voici résumés les points sur lesquels il repose.

La galaxie dans laquelle se déroule la partie est composée de mondes. Les mondes sont connectés entre eux. L'univers de jeu (l'ensemble des mondes) est un espace torique, c'est-à-dire que si vous étalez à plat le plan, les mondes d'en haut sont connectés avec ceux d'en bas et les mondes de droite avec ceux de gauche.

Pour se déplacer d'un monde à un autre, les joueurs utilisent des flottes sur lesquelles ils placent des vaisseaux car seule une flotte peut se déplacer de monde en monde, en utilisant les connexions entre ceux-ci. Les flottes sont une notion un peu 'abstraite' ; dans Nébula, elles ne peuvent pas être détruites, seuls les vaisseaux qu'elles contiennent le peuvent.

Très vite, chaque joueur va rencontrer "les autres". Il sera alors possible de coopérer, de s'ignorer ou de se faire la guerre. Il existe 7 classes de personnages différentes :

- L'empereur dont l'objectif est de posséder le plus de mondes possible. Pour arriver à ses fins, il devra se montrer un redoutable conquérant ou alors être un fin diplomate.
- Le pirate qui a pour but de piller le plus de mondes possible et de posséder le plus de flottes possible. La souplesse et la vitesse de ses vaisseaux lui permettent de capturer des flottes adverses sans forcément les détruire et de réutiliser les vaisseaux ainsi capturés.
- L'antiquaire qui collectionne les trésors, reliques d'anciennes civilisations qui jonchent l'univers.
- Le missionnaire qui veut étendre sa Foi en convertissant les populations de la galaxie. Il possède une arme redoutable en déclarant le Jihad à ses ennemis.
- Le robotron qui est un robot dont l'objectif est de détruire toute vie en la remplaçant par des robots.
- L'explorateur qui poursuit un seul et unique but : connaître tous les recoins de l'univers. De par ses connaissances, il permet aux mondes de se développer plus rapidement.
- Le marchand qui tire son avantage à transporter des matières premières entre les mondes.

Les 7 classes de personnages ne gagnent pas leurs points de la même façon, ce qui peut permettre des alliances.

Le jeu repose donc autant sur ses aspects stratégiques et tactiques que diplomatiques. Souvent, les joueurs se construisent un personnage avec sa propre personnalité (comme dans les jeux de rôle). Il n'est donc pas rare de voir des alliances se faire et se défaire pour des raisons un peu floues, de voir des traîtres surgir, etc. Comme pour le jeu de rôle, l'objectif premier est de s'amuser. Nébula pourrait passer pour un jeu cruel (" l'art de la diplomatie, c'est savoir rompre une alliance au meilleur moment "), mais c'est –entre autres- ce qui le rend vivant et passionnant.

II . Principe du jeu

Le jeu est organisé en tours. Au début de chaque tour, les joueurs reçoivent un compte rendu de leur situation. Avant la date limite fixée par l'arbitre, les joueurs doivent rendre leurs ordres décrivant les actions qu'effectuent leurs mondes, flottes, vaisseaux.... Un programme d'aide à la rédaction des ordres (Nébutil) vous sera fourni. Il effectue diverses vérifications qui évitent 90% des erreurs. Ce programme fonctionne sous Windows. Si vous ne l'avez pas au début de la partie, pensez à le réclamer auprès de l'arbitre.

Il est indispensable de rendre vos ordres à temps. Si ce n'est pas le cas, vous serez déclarés ONR (Ordres Non Rendus) et ne ferez rien ce tour. Il est très handicapant de rater un tour dans ce jeu et il vous est fortement conseillé de prévenir l'arbitre en cas de problème. Il sera alors, peut-être, plus clément.

La durée entre deux tours est de une semaine ce qui permet aux joueurs de se contacter afin de nouer des alliances ou au contraire de se déclarer la guerre. Un tour final est déterminé dès le début de la partie en faisant la moyenne du numéro final (entre 10 et 30) demandé par chaque joueur. Ce numéro restera secret jusqu'à la fin de la

partie. Ainsi personne ne saura quand la partie se terminera exactement mais tout le monde en aura une idée approximative.

III. Le Monde de Nébula

Dans ce chapitre nous allons passer en revue tous les éléments qui constituent la galaxie, c'est-à-dire les mondes, les flottes et les vaisseaux. Ceci vous permettra de vous familiariser avec les notations du compte rendu qui apparaîtront dans le texte comme suit :

Voici une ligne du compte rendu.

Si vous êtes perdu, faites appel au chapitre notations du compte rendu situé à la fin de ce document.

III.1. Les Mondes

Les mondes représentent l'élément le plus important de Nébula. Il est primordial de bien comprendre quels sont les éléments qui les composent, ce qu'on peut y faire et également la façon de lire leur description sur le compte rendu.

Voici un exemple de description d'un monde comme il apparaît sur le compte rendu :

M_15 (13,75,584) "Maxtor:5" [I=2]=3 [P=86(167)]=1 MP=7(+1)

Afin de décrypter correctement cette ligne de compte rendu, il suffit de prendre les éléments un par un c'est-à-dire en la découpant suivant les espaces.

III.1.1 La dénomination des mondes

Elle se fait au moyen d'un chiffre situé juste après la lettre M, ainsi :

M_15 indique que ce monde est le monde numéro 15.

Tous les mondes sont repérés par un numéro ce qui permet aux joueurs de diriger leurs flottes et vaisseaux en indiquant le numéro du monde sur lequel ils se rendent. Cependant, il vous est possible de nommer vos mondes afin d'ajouter une touche personnelle à votre empire. Pour cela il vous faudra utiliser l'ordre suivant :

|| M_m = "Nom" Le Monde m possède désormais un nom.

Seul le propriétaire d'un monde peut le nommer. Le nom peut contenir tout type de caractère excepté des guillemets " et le caractère @. Le nombre de caractères est illimité mais l'ordre doit tenir sur une seule ligne. Chaque ordre de ce type annule et remplace le précédent.

III.1.2. Les connexions entre mondes

Elles sont indiquées par une suite de chiffres entre parenthèses, ainsi :

(13,75,584) signifie que le monde est connecté aux mondes 75, 584 et 13. Ainsi on pourra se rendre au monde 75 en passant par le monde 15. Le nombre de connexions est compris entre 1 et 8 et varie d'un monde à l'autre bien évidemment. Certains mondes sont connectés à 5 ou 6 mondes voire plus, tandis que certains ne sont connectés qu'à un seul. Il s'agit alors de "culs-de-sac".

III.1.3. Le propriétaire

Il est signalé entre guillemets à la suite des connexions.

"Maxtor:5" : indique que le monde appartient à Maxtor depuis 5 tours consécutifs. Le compteur est important car il influe sur l'évolution du monde.

III.1.4. Les Industries

Nous abordons un des points essentiels de la description des mondes : les industries. Leur présence est indiquée par la séquence **I=2**. Ce monde possède **2** industries ce qui constitue un avantage car seules les industries vous permettent de construire des vaisseaux, sous certaines conditions. Ces conditions seront explicitées dans le chapitre Production.

Ces industries sont situées à la surface du monde et donc peuvent subir l'attaque d'un ennemi se trouvant en orbite sur ce monde. C'est pourquoi, il est possible de leur adjoindre **des vaisseaux de protection d'industries** ou **VI** qui permettront de défendre celles-ci en cas d'attaque.

En résumé :

[I=2]=3 signifie que le monde possède 2 industries qui peuvent produire et que ces deux industries sont protégées par 3 vaisseaux de protection d'industries encore appelés VI.

Remarque : Il est possible de disposer des VI sur un monde ne possédant aucune industrie. La description du monde apparaît alors sous la forme :

[]=2 Le monde ne possède aucune industrie mais il y a **2 VI**.

III.1.5. Les Populations

Elles aussi sont essentielles car elles permettent, entre autres, de faire fonctionner les industries d'un monde. Elles sont caractérisées par deux chiffres représentant successivement le nombre de populations se trouvant sur le monde et le nombre maximal qu'elles pourront atteindre sur ce monde. La population d'un monde croît régulièrement de 10% par tour de jeu selon la règle suivante :

Soit p la population d'un monde, on calcule $p/10$. La partie entière de $p/10$ correspond au nombre N de populations supplémentaires présentes sur ce monde au tour prochain. La partie décimale représente quant à elle la probabilité qu'une population de plus que N soit présente au tour suivant. Voici quelques exemples :

Tour N :

M_25 (54,86,365) P=50 (70) . . .

Le monde 25 aura 55 populations au tour $N+1$.

M_103 (2,9,57) P=63 (257) . . .

Le monde 103 aura au moins 6 populations de plus au tour $N+1$. Il y a 30% de chances qu'il en ait 7 de plus.

M_223 (12,45) P=7 (8) . . .

Le monde 223 a 70% de chance de posséder 1 population supplémentaire le tour prochain.

La population n'augmente toutefois pas lorsqu'un monde change de propriétaire, sauf dans le cas d'un cadeau. Autrement dit, un monde qui se fait capturer ne voit pas sa population augmenter.

Dans le cas d'une Mise en Valeur de Population (cf.VI.6.2. La MEVA.), le taux de croissance de la population peut être augmenté. La population d'un monde arrêtera de croître lorsqu'elle aura atteint le maximum. Dans certains cas, il est possible d'avoir des populations au-delà de ce maximum, mais elles ne survivront pas très longtemps, exception faite des robots. (cf. IV.6. L'augmentation de la limite de population et la surpopulation).

Il existe trois types différents de population:

- Les Non Convertis : ils représentent la majorité des populations dans Nébula.

- Les Convertis : ce sont des populations qui, sous l'action d'un joueur missionnaire, ont été converties à sa Foi.
- Les Robots : seul un joueur robotron peut construire des robots sur un monde. Cela implique nécessairement qu'il ait détruit toutes les populations humaines vivantes sur ce monde. En effet des robots et des populations humaines ne peuvent coexister sur un même monde.

Voici comment ces diverses populations apparaissent sur le compte rendu :

M_15 (13,75,584) "Maxtor:5" [I=2]=3 [P=86(167)]=1 MP=7(+1)

Ce monde possède 86 populations non converties.

M_15 (13,75,584) "Maxtor:5" [I=2]=3 [P=86(167)/12C:"Miria"]=1 MP=7(+1)

Ce monde possède 86 populations dont 12 ont été converties par le joueur Miria.

M_15 (13,75,584) "Maxtor:5" [I=2]=3 [P=25R(167)]=1 MP=7(+1)

Ce monde possède 25 robots..

Lorsqu'un monde abrite à la fois des convertis et des non-convertis, l'augmentation de population se fait toujours en non-convertis. Autrement dit, sur un monde avec 99 convertis et 1 non converti, la population augmentera de 10 non-convertis. Une fois le monde entièrement converti, en revanche, l'augmentation de population se fait en convertis.

Sujettes elles aussi aux attaques ennemies, les populations peuvent être protégées par des **vaisseaux de protection de population** ou **VP**.

En résumé :

[P=86(167)]=1 signifie que ce monde compte 86 populations non converties et que le maximum de population sur ce monde est de 167. Ces 86 populations sont protégées par 1 vaisseau de protection de population ou VP.

III.1.6. Les Matières premières ou MP

Les matières premières sont extraites du sous-sol des mondes. Elles sont l'unique source d'énergie qui permette aux industries de produire. Elles sont signalées sur le compte rendu par :

MP=7(+2) : ceci signifie qu'il y a 7 Matières Premières en stock sur ce monde. La capacité d'extraction minière de ce monde est de 2. Elle représente le nombre de matières premières qui seront produites à chaque tour. L'opération d'extraction nécessite l'embauche d'une population, ainsi pour produire 2 MP à chaque tour, notre monde a besoin d'au moins 2 populations. L'extraction d'une matière première (1 MP) occupe une population pendant un tour complet. Le calcul du nombre de MP se fait à la fin du tour en regardant le nombre total de populations auquel on ôte le nombre de populations qui ont effectué une tâche (production, émigration,...).

Un monde neutre ne produit pas de MP. Un monde qui change de propriétaire ne produit pas de MP, sauf dans le cas d'un cadeau. Lorsqu'un joueur possède un monde depuis 7 tours consécutifs, la capacité minière de ce monde augmente de 1. La production maximale de MP que peut atteindre un monde est de 10. Un monde à capacité minière nulle ne possède pas de compteur de possession et ne voit pas sa capacité minière augmenter. Seul l'explorateur peut augmenter la capacité minière d'un monde qui ne produit aucune MP (cf. VI.6.2. La MEVA.).

Exemples :

M_24 (12,25,685) "Maxtor:4" P=2(2) MP=5(+8)

Malgré une capacité minière de 8, le monde 24 de Maxtor ne verra son stock de MP s'accroître que de 2 MP. En effet il n'y a pas assez de populations pour extraire 8 MP par tour.

M_456 (95,465) "Maxtor :3" I=8 P=11(25) MP=10(+5)

Les 8 industries du monde 456 de Maxtor produisent; elles embauchent donc 8 populations. Il ne reste donc que 3 populations inoccupées pour extraire des MP. Seulement 3 MP seront donc extraites à ce tour.

M_125 (56,94,129) "Maxtor:6" P=20 (25) MP=5 (+2)

Le monde 125 appartient à Maxtor depuis 6 tours. Au tour prochain, si Maxtor est toujours le propriétaire de ce monde, la capacité minière aura augmenté de une unité, comme suit :

M_125 (56,94,129) "Maxtor:7" P=22 (25) MP=8 (+3)

Remarque : Tous les mondes ne possèdent pas forcément tous ces éléments. Ainsi la majorité des mondes ne possèdent pas d'industries. Certains ne produisent aucune matière première.

III.2. Les Mondes de départ

Les mondes de départ sont des mondes particuliers car ils sont rares et constituent la principale richesse de chaque joueur. C'est sur un monde de ce type que chaque joueur débute la partie et il existe donc autant de mondes de départ que de joueurs dans la partie. Ils sont très riches et vous n'en trouverez pas d'équivalent lors de votre exploration de la galaxie sauf si, bien sûr, vous débarquez sur le monde de départ d'un infortuné voisin. Ces mondes sont principalement caractérisés par le grand nombre d'industries présentes.

Md_127 (48,123,287) "Maxtor" [I=30]=1 [P=50 (100)]=1 MP=30 (+2)

Ce monde est le monde de départ (**Md**) de Maxtor et il est très industrialisé (30 industries).

III.3. Les trous noirs

Les trous noirs sont des mondes qui ne possèdent ni population, ni extraction minière, ni industrie. Leur seule utilité est de vous envoyer, aléatoirement, sur un autre monde de la galaxie. De plus le passage par un trou noir est risqué, en effet ceux-ci détruisent aléatoirement de 0 à 100% des vaisseaux de chaque flotte qui le traverse.

Le problème est que personne ne sait, en début de partie, où se trouvent les trous noirs. Ils ne sont pas indiqués sur le compte rendu tant qu'ils n'ont pas été trouvés. Si l'un de vos mondes est connecté à un trou noir, vous ne le saurez que lorsque vous passerez par ce trou noir. Il apparaîtra ainsi sur votre compte rendu :

M_65 * Trou noir *****

Exception : L'explorateur, de par sa grande connaissance de la galaxie, connaît par avance la localisation des trous noirs sans avoir à les traverser. Voici comment ils apparaissent sur le compte rendu de l'explorateur :

M_12 (18, 65@)

Le monde 12 est relié aux mondes 18 et 65; et le monde 65 est un trou noir (@). La description du même monde sur le compte rendu d'un joueur non-explorateur serait :

M_12 (18,65)

III.4. Les flottes

Les flottes sont des entités qui permettent de regrouper des vaisseaux et de les faire voyager. Elles sont indestructibles et ne peuvent être créées. Elles permettent aux vaisseaux de se déplacer et par conséquent elles-mêmes ne peuvent se déplacer si elles ne contiennent aucun vaisseau. Il en existe un certain nombre, dès le départ du jeu, disséminées dans la galaxie. Chaque joueur en possède 5 au départ du jeu. Voici donc le compte rendu complet concernant le monde de départ de Maxtor au début du jeu :

Md_127 (48,123,287) "Maxtor" [I=30]=1 [P=50 (100)]=1 MP=30 (+2)
F_57 "Maxtor"
F_128 "Maxtor"

F_157 "Maxtor"
F_240 "Maxtor"
F_301 "Maxtor"

D'après ce compte rendu, on voit que les flottes 57, 128, 157, 240 et 301 appartiennent à Maxtor. **Ces flottes ne contiennent pas de vaisseaux et donc ne peuvent se déplacer.** Maxtor peut donc donner l'ordre à ses industries de produire des vaisseaux sur ses différentes flottes afin de les faire voyager vers les mondes 48, 123 ou 287. Lorsqu'une flotte contient des vaisseaux, elle apparaît comme suit :

F_57 "Maxtor" []=10
La flotte 57 de Maxtor contient 10 vaisseaux.

III.5. Les Vaisseaux

Les vaisseaux sont la puissance même de chaque joueur. Ce sont eux qui permettent de se défendre ou d'attaquer. Ils permettent aussi, lorsqu'ils sont sur une flotte, de transporter des MP ou des populations.

Il existe deux grandes catégories de vaisseaux, les vaisseaux de combat (VC) et les vaisseaux de transport (VT). Ils ont chacun une vocation différente, comme leur nom l'indique. Tous ne peuvent bénéficier des mêmes avantages technologiques. Nous verrons donc chaque type de vaisseau séparément. Mais dès cette introduction, on peut déjà dire que les vaisseaux de combat sont plus polyvalents que les vaisseaux de transport, bien que ceux-ci aient leur utilité.

III.5.1. Les vaisseaux de combat ou VC

Les vaisseaux de combat sont les vaisseaux les plus souvent rencontrés car ce sont les vaisseaux les plus polyvalents. Ils se rencontrent sous trois formes :

- Les VI, vaisseaux de protection d'industrie, sont fort utiles afin d'éviter qu'une flotte ennemie située sur un de vos mondes industrialisés n'empêche vos industries de produire.
- Les VP, vaisseaux de protection de population, bien qu'étant supposés défendre les populations, sont également les seuls à pouvoir tirer sélectivement sur les convertis ou les non-convertis d'un monde.
- Les VC, ce sont les seuls vaisseaux de combat qui peuvent exister sur les flottes.

Tous ces vaisseaux sont polyvalents car ils peuvent être construits sur une planète pour la protéger, ou sur une flotte. Leurs capacités d'attaque et de défense peuvent être augmentées durant la partie et de plus ils peuvent transporter une cargaison égale à 1. Cependant, cette capacité de transport ne peut être augmentée; c'est pourquoi on peut alors construire des vaisseaux de transport plutôt que des vaisseaux de combat.

Remarque : Il n'existe aucune différence (mise à part leur dénomination) entre les VI, VP et VC. Il sera donc possible d'en changer les rôles très facilement. Ainsi un VI pourra être transféré vers une flotte ou bien transféré en VP et réciproquement. Nous verrons ceci dans le paragraphe Transferts.

III.5.2. Les vaisseaux de transport ou VT

Les vaisseaux de transport sont spécialisés dans le transport des matières premières et/ou populations. Au début de la partie, leur capacité de transport est égale à celle des VC, c'est-à-dire 1. Cependant en investissant dans la recherche technologique sur la cargaison (cf. IV.3. La recherche technologique), on peut énormément accroître leur capacité de transport. En effet, la capacité de chargement d'un VT est égale au niveau technologique en cargaison du joueur à qui il appartient. Ainsi un joueur ayant un niveau en cargaison de 3 peut charger 3 MP, 3 populations ou une combinaison des deux égale à 3 dans chaque VT qu'il possède. Ces vaisseaux deviennent donc très intéressants lorsqu'on a de grosses quantités de marchandises à transporter.

Le problème est que ces vaisseaux sont ultra-spécialisés dans le transport et qu'ils ne sont pas très efficaces en combat. Leur capacité de défense est supérieure au départ à celle des VC mais cela cache le fait qu'ils sont plus gros donc plus difficiles à abattre, tandis que leur capacité d'attaque est très inférieure à celle des VC. De

plus aucune de ces deux caractéristiques ne peut être augmentée durant la partie. Ce sont donc de piètres combattants.

Il faut aussi signaler que les VT ne peuvent être stockés sur un monde. En effet, ils sont bien trop lourds pour rester au sol et ils sont donc directement construits sur une flotte, là où ils sont en orbite. Il faut donc nécessairement disposer de flottes pour construire des VT.

III.5.3. VT ou VC ?

Une question se pose : est-il intéressant de construire des VT ?

Il n'est pas obligatoire de construire des VT pour bien réussir dans Nébula. En fait cela va dépendre des goûts de chacun. Voici quelques éléments qui vous permettront peut-être de trancher.

Pour que les industries d'un monde de départ puissent produire chaque tour, il faut pouvoir ramener 28 MP chaque tour (en supposant que la capacité minière du monde est de 2). Il faut donc avoir une rotation de flottes sur deux tours où 28 MP sont amenées sur le monde, tandis que des flottes d'une capacité égale s'en vont rechercher des MP pour le tour suivant. Cela fait donc une cargaison de 56 MP occupée par le ravitaillement du monde de départ. Quel est le coût d'une telle opération ?

Si on utilise que des VC, il faut avoir 56 vaisseaux. Si on utilise des VT et que leur niveau de cargaison est de 2 alors, il ne faut que 28 VT. Soit un gain de 28 vaisseaux, ce qui représente beaucoup plus que le coût du passage de la cargaison 1 à 2. Avec des VT possédant une capacité de cargaison de 3, le gain est quasiment équivalent à celui du niveau 2. Cependant, il peut arriver à certains joueurs d'avoir besoin d'effectuer de grands mouvements de population. Si quelqu'un désire transporter 200 populations d'un monde vers un autre, il est alors très intéressant d'avoir un niveau en cargaison élevé et d'avoir construit des VT.

Cependant n'oubliez jamais que les VT combattent très mal et qu'ils ne participent jamais aux attaques spéciales des joueurs (cf. VI. Les différentes classes de personnage). Ils sont très bons en transport mais il ne faut pas leur demander autre chose.

III.6. Les trésors

Les trésors sont des artefacts laissés par d'anciennes civilisations. Ils ont un effet plus ou moins grand sur le jeu. Généralement ils influent sur le score. Le nombre de trésors dans la galaxie peut aller jusqu'à 200. La dénomination d'un trésor comporte un nom et un adjectif. Il existe 13 noms et 14 adjectifs différents soit 182 trésors 'normaux' auxquels s'ajoutent 18 trésors 'spéciaux'.

Voici comment un trésor apparaît sur votre compte rendu :

```
M_124 (65,258,804) "Maxtor:2" [P=12(12)]=1 MP=3
  T_57 <La machine perdue>
```

Le trésor 57 nommé "La machine perdue" se trouve sur le monde 124 appartenant à Maxtor.

ou encore

```
F_25 "Maxtor" [] = 2
  T_57 <La machine perdue>
```

Le trésor 57 nommé "La machine perdue" se trouve sur la flotte 25 appartenant à Maxtor.

Le nombre de points qu'apporte un trésor 'normal' à un joueur dépend de la classe de son personnage. Pour chacune des classes, il existe :

- Un trésor dit "le plus recherché". Ils sont regroupés dans le tableau ci-dessous.

Classe du personnage	Trésor le plus recherché
Empereur	La couronne royale
Pirate	L'épée brillante
Missionnaire	La croix sacrée
Antiquaire	La statue ancienne
Robotron	La machine noire
Explorateur	L'arche perdue
Marchand	La monnaie d'or

- Des trésors dits "recherchés". Ce sont les trésors dont l'appellation contient soit le même nom, soit le même adjectif que le trésor "le plus recherché". Ils sont regroupés dans le tableau suivant.

Classe du personnage	Trésors recherchés
Empereur	Toutes les couronnes Tous les trésors royaux
Pirate	Toutes les épées Tous les trésors brillants
Missionnaire	Toutes les croix Tous les trésors sacrés
Antiquaire	Toutes les statues Tous les trésors anciens
Robotron	Toutes les machines Tous les trésors noirs
Explorateur	Toutes les arches Tous les trésors perdus
Marchand	Toutes les monnaies Tous les trésors dorés

- Des trésors maudits. Ce sont les trésors dont l'adjectif est "maudit".
Exemples : la serpe maudite, la couronne maudite, la statue maudite, l'épée maudite,....
- Des trésors non recherchés. Ce sont tous ceux qui ne rentrent pas dans les trois catégories précédentes.

Voici ce qu'apporte chaque type de trésor au score des joueurs qui les possèdent. Les points apportés s'accumulent à chaque tour que le trésor est possédé.

Trésor	Points	Points antique
Le plus recherché	+15	+90
Recherché	+5	+30
Non recherché	0	+15
Maudit	-10	0

Notez qu'un trésor peut à la fois être maudit et appartenir à l'une des autres catégories. Ainsi un trésor recherché peut être aussi un trésor maudit. Dans ce cas, les points s'ajoutent.

Exemple : l'antiquaire gagne 15 points par tour en possédant la couronne maudite (non recherché et maudit) tandis qu'un empereur en perd 5 (recherché et maudit).

D'une manière générale, on regarde d'abord si le trésor est un trésor non recherché ou recherché. Ensuite au nombre de points obtenus, on ajoute les points du maudit (-10 ou 0) si le trésor l'est.

Il existe également **18 trésors spéciaux**.

Trésor	Points	Points antiquaire
Le petit diamant	+10	+30
Le grand diamant	+20	+30
Le très grand diamant	+30	+40
Le diamant gigantesque	+40	+40
Le petit mangeur de points	-15	+30
Le grand mangeur de points	-30	+30
Le très grand mangeur de points	-35	+40
Le mangeur de points gigantesque	-40	+40
Tomes magiques (au nombre de 9)	0	+30

Le 18^{ème} trésor spécial est nommé <La Chose>. Cette chose effectue des actions parfois bénéfiques, parfois beaucoup moins agréables. De plus, c'est un trésor qui se déplace à son gré. Et lorsqu'elle le souhaite elle ne fait rien. C'est donc un trésor régi par le chaos.

Si en fin de partie, vous possédez un certain nombre de trésors et que vous n'êtes pas antiquaire, vous pourrez vous voir attribuer certains bonus de points. Ceci concerne uniquement les tomes magiques que renferme l'univers de Nébula. Les bonus sont les suivants :

	Antiquaire	Autre classe
Tous les trésors d'une catégorie recherchée (*)	1500	500
Les 9 tomes magiques	3500	3500
8 des 9 tomes	3000	3000
7 des 9 tomes	2500	2500
6 des 9 tomes	2000	2000
5 des 9 tomes	1500	1500
4 des 9 tomes	1000	1000
3 des 9 tomes	500	500

(*) : Par exemple cela signifie pour un missionnaire posséder toutes les croix ou tous les trésors sacrés. (cf. VI. Les différentes classes de personnage p.27)

Après avoir vu l'ensemble des éléments qui composent le monde de Nébula, nous allons maintenant nous intéresser aux mécanismes régissant la galaxie, ainsi qu'aux actions que les joueurs peuvent entreprendre à chaque tour.

IV La Production

La production est un des aspects les plus importants du jeu. Elle permet à chaque joueur de protéger son territoire en construisant des VI et VP, d'explorer et de conquérir la galaxie au moyen de VC ou de populations émigrées et également d'améliorer les performances de ses troupes au moyen de la recherche technologique, etc...

En résumé, une bonne compréhension en est donc indispensable.

La production combine trois éléments :

- les industries
- les populations
- les matières premières

Seules les industries permettent la production, mais elles ont besoin de population pour les faire fonctionner et elles consomment des MP. Pour pouvoir produire, une industrie nécessite une MP et une population (seule la MP est détruite durant le processus de production). Pour que toutes les industries d'un monde puissent produire, il faut donc qu'il y ait autant de MP et de populations qu'il y a d'industries. Si ce n'est pas le cas, seules quelques industries seront en mesure de fonctionner. Ceci sera consigné dans le compte rendu de la manière suivante :

Md_100 (234,345) "Miria:7" [I=25/30]=1 [P=100(100)]=3 MP=25(+3)

Seules 25 industries sur les 30 présentes sur ce monde peuvent produire. En effet, il n'y a que 25 MP disponibles.

Md_100 (234,345) "Miria:7" [I=22/30]=1 [P=22(100)]=3 MP=35(+3)

Seules 22 industries sur les 30 présentes sur ce monde peuvent produire. En effet, il n'y a que 22 populations pour les faire fonctionner alors qu'il y a suffisamment de MP disponibles.

Les MP sont généralement ce qui manque le plus pour la production d'un monde et notamment le monde de départ car elles sont consommées à chaque tour. Il faut donc veiller à ce que les mondes industrialisés soient bien ravitaillés à chaque tour. Pour ravitailler un monde, il faut utiliser des flottes. Ce sont leurs vaisseaux qui transporteront les MP.

Lorsque toutes les conditions sont réunies, une industrie transforme une MP en **une Unité de Production (UP)**. Une UP est un objet abstrait qui représente ce qu'une industrie qui fonctionne peut produire en un tour. Cela permet de chiffrer le coût global des divers objets qui peuvent être produits. Par exemple, un VC ou un VT coûte 1 UP, la construction d'une industrie coûte entre 4 et 6 UP, etc.

Détaillons maintenant les divers aspects de la production.

IV.1. La production de vaisseaux

Pour pouvoir produire un vaisseau (quelque soit son type), il faut une industrie, une population et une MP; en effet la production d'un vaisseau coûte une UP.

Il existe quatre types de vaisseau et donc l'ordre de construction doit préciser quel type de vaisseau on souhaite produire. Les ordres correspondants sont les suivants :

M_m C x VC F_f	le Monde m Construit x VC sur la Flotte f
M_m C x VT F_f	le Monde m Construit x VT sur la Flotte f
M_m C x VI	le Monde m Construit x VI
M_m C x VP	le Monde m Construit x VP

Remarque : Les VT ne peuvent être construits que sur des flottes.

Attention : La notation Md du compte rendu ne doit pas être reproduite dans vos ordres. Les ordres le concernant doivent donc avoir exactement la même syntaxe que ceux de tout autre monde c'est-à-dire par exemple **M_m C x VI** et non **Md_m C x VI**.

IV.2. L'émigration

Un monde industrialisé peut émigrer de la population sur un monde voisin. Cette opération **coûte 1 UP par population émigrée**. Les populations vont augmenter la population du monde où elles arrivent. Elles vont rapporter ce qui s'y passe le tour suivant au joueur qui les a envoyées. **Si le monde où elles arrivent est neutre, c'est-à-dire n'appartient à aucun joueur, le joueur le capturera, à condition qu'il soit le seul à avoir émigré des populations sur ce monde au même tour**. Dans le cas contraire, le nouveau propriétaire est celui qui a émigré le plus de populations. En cas d'égalité le monde reste neutre (cf. VII.4. Les conditions de capture p.44).

Si le monde où les populations arrivent n'est pas neutre, il ne sera pas capturé, il restera à son ancien propriétaire.

Il est possible d'émigrer tous les types de populations, aussi bien des populations normales que des convertis ou des robots. Il faut noter que l'émigration de robots est traitée comme une attaque de robots sur le monde où ils arrivent (cf. VI.5. Le robotron). Cela signifie que s'il n'y a pas assez de robots pour tuer toute la population et/ou qu'il ne reste pas au moins un robot après l'émigration, le monde ne sera pas capturé.

Dans tous les cas, il est important de noter que le résultat de l'émigration est déterminé au moment même de l'émigration. Il est donc fort possible de capturer un monde par émigration au début d'un tour et d'utiliser ses éventuels VP et VI... mais aussi de se le faire reprendre avant la fin de ce même tour (cf. VIII. Déroulement d'un tour et conditions de victoire).

Les ordres d'émigration sont les suivants :

M_m E x P M_n	le M onde m E migre x P opulations sur le M onde n
M_m E x C M_n	le M onde m E migre x C onvertis sur le M onde n
M_m E x N M_n	le M onde m E migre x populations N on converties sur le M onde n
M_m E x R M_n	le M onde m E migre x R obots sur le M onde n

Remarque : Les mondes m et n doivent être voisins. C'est-à-dire qu'il doit y avoir une connexion entre les deux mondes. L'ordre M_m E x P M_n dit que vous émigrez indifféremment des convertis ou des non-convertis. Le programme se fera un plaisir de choisir à votre place. En tant que propriétaire du monde, vous pouvez émigrer des convertis d'un autre joueur, mais dans ce cas c'est le propriétaire des convertis émigrés qui capture le monde s'il est neutre (i.e. pour résoudre l'émigration, on considère que c'est le propriétaire des convertis qui a émigré et non le joueur qui a donné l'ordre d'émigration).

Note : si vous émigrez vers un trou noir, les populations émigrées sont perdues. Elles ne sont pas envoyées vers un monde au hasard !

IV.3. La recherche technologique

Il existe 6 catégories de niveaux technologiques. Une bonne maîtrise de ceux-ci est une des clés de la victoire dans Nébula. Les différentes catégories sont :

- Déplacement (DEP)
- Attaque (ATT)
- Défense (DEF)
- Radar (RAD)
- Cargaison (CAR)
- Connaissance des aliens (ALI)

Pour progresser dans une technologie donnée, il faut y allouer des facteurs de production. Pour ceci, vous aurez besoin d'UP. Ces facteurs de production ne doivent pas être obligatoirement alloués en une seule fois. La recherche peut être effectuée en plusieurs tours et sur plusieurs mondes différents. Il est toutefois impossible de transférer des facteurs de production d'une technologie vers une autre.

Les ordres de recherche sont les suivants :

M_m C x XXX le **M**onde m alloue x UP à la recherche en **XXX**

XXX représente l'abréviation de trois lettres donnée à chaque technologie.

Par exemple pour donner l'ordre au monde 23 d'allouer 7 UP à la recherche en attaque, il faut rédiger l'ordre suivant :

M_23 C 7 ATT

Voici comment apparaissent vos niveaux technologiques sur votre compte rendu :

Vos niveaux technologiques :
DEplacement : 4 (+4/10)
ATtaque : 1 (10), **Votre CA est de** : 50
DEfense : 1 (10), **Votre CD est de** : 100
RADar : 1 (5)
Connaissance des ALIens : 0 (+2/5)
CARgaison : 1 (10)

Le joueur a un niveau en déplacement de 4. Le coût pour passer à un niveau supérieur est de 10 UP, mais il en a déjà dépensé 4 (+4/10). Il lui faudra encore dépenser 6 UP pour passer au niveau 5.

Le niveau en attaque est de 1 et le joueur n'a rien dépensé pour passer au niveau 2. Il lui faudra encore dépenser 10 UP pour l'atteindre (10).

Il est toujours au niveau 0 en connaissance des aliens mais a déjà alloué 2 UP à cette recherche. Il lui faudra encore allouer 3 UP pour passer au niveau 1.

Vous trouverez dans ce qui suit une description de chaque technologie. Les coûts et niveaux maximums de chaque technologie sont susceptibles de varier d'une partie à l'autre et d'une classe de personnage à l'autre. Les coûts et les niveaux maximums indiqués ici sont ceux qui ont été employés dans la dernière partie, mais l'arbitre peut les ajuster selon son désir.

IV.3.1. Le déplacement (DEP)

Niveau initial : 3

Niveau maximal : 7

Coût d'un niveau : 9 pour le pirate, 8 pour le marchand, 6 pour l'explorateur, 10 pour les autres personnages.

|| **Ordre de recherche** : $M_m C \times DEP$

Cette technologie indique de combien de mondes consécutifs peuvent se déplacer vos flottes dans un même tour. Plus vous allouerez de fonds, plus vos flottes pourront se déplacer loin. Très vite vous vous apercevrez que la limite initiale de déplacement de 3 mondes par tour de vos flottes est un frein à votre expansion et au ravitaillement de vos mondes en MP.

IV.3.2. L'attaque (ATT)

Niveau initial : 1

Niveau maximal : 12 pour l'empereur, 9 pour l'explorateur et le marchand, 10 pour les autres personnages

Coût d'un niveau : 5 pour l'empereur, 12 pour l'explorateur et le marchand, 10 pour les autres personnages.

|| **Ordre de recherche** : $M_m C \times ATT$

Lorsque vous lirez le chapitre consacré aux combats, vous verrez que chaque joueur a un coefficient d'attaque appelé CAtt. Ce coefficient affecte directement votre capacité à toucher les vaisseaux ennemis lors d'un tir. Plus il est grand et plus vous toucherez de vaisseaux ennemis à chaque tir. Lorsque ce coefficient est supérieur à 100, certains de vos vaisseaux toucheront deux vaisseaux adverses !

Votre niveau de recherche en ATT détermine directement la valeur de CAtt suivant le tableau ci-dessous. Au niveau 1, le CAtt de chaque joueur est de 50. A chaque fois que vous progressez d'un niveau, votre CAtt sera augmenté d'un dixième de sa valeur.

Niveau en ATT	CAtt
1	50
2	55
3	61
4	67
5	73
6	81
7	89
8	97
9	107
10	118
11	130
12	143

Remarque : Les VT ne voient pas leur CAtt modifié par la recherche en attaque.

IV.3.3. La défense (DEF)

Niveau initial : 1

Niveau maximal : 12 pour l'antiquaire, 9 pour l'explorateur, 8 pour le marchand, 10 pour les autres personnages

Coût d'un niveau : 5 pour l'antiquaire, 11 pour le pirate, 12 pour l'explorateur et le marchand, 10 pour les autres.

|| **Ordre de recherche** : $M_m C \times DEF$

La défense est pour le CDef ce que l'attaque est pour le CAtt. Lors d'un combat, le CDef permet de savoir le pourcentage de vaisseaux touchés qui sont détruits. Plus il est bas, mieux les vaisseaux du joueur encaissent les coups.

Au niveau 1 en défense, le CDef vaut 100. A chaque niveau supérieur, il est diminué d'un dixième de sa valeur.

Le tableau suivant indique la progression du CDef en fonction du niveau en défense :

Niveau en DEF	CDef
1	100
2	90
3	81
4	73
5	66
6	59
7	53
8	48
9	43
10	39
11	35
12	31

Remarque : Les VT ne voient pas leur CDef modifié par la recherche en défense.

IV.3.4. Le radar (RAD)

Niveau initial : 0

Niveau maximal : 3

Coût d'un niveau : 4 pour l'explorateur, 5 pour les autres personnages.

|| **Ordre de recherche** : $M_m C \times RAD$

Le radar permet de savoir à quel endroit exact de la galaxie se trouve un monde donné. Lorsqu'on explore l'univers, on ne connaît que les numéros des mondes auxquels le monde sur lequel on se trouve est connecté. Si les connexions sont compliquées, il devient rapidement difficile de s'y repérer.

Au niveau 1, le radar indique les coordonnées exactes des mondes que l'on **possède**. Au niveau 2, il indique les coordonnées des mondes que l'on **voit**. Au niveau 3, il est possible de voir la position des mondes connectés aux mondes que l'on voit (ceci n'est possible qu'avec Nebutil).

Avoir les coordonnées exactes permet de faire un plan plus précis et peut donner des indications sur les mondes qu'il est préférable d'explorer pour les capturer avant ses futurs voisins.

Si vous utilisez le programme Nebutil, celui-ci vous dessinera votre plan seulement si vous avez au minimum un niveau de 1 en radar. Seuls les mondes dont vous connaissez les coordonnées apparaîtront. En cliquant sur un monde du plan, vous verrez apparaître un compte rendu de la situation de ce monde telle qu'elle apparaît sur votre compte rendu. Cela permet d'analyser plus rapidement la situation et vous fera gagner du temps. Le radar est un gadget fort utile.

Lecture du compte rendu :

M_342 (45,89,245,368) "Gaskor:3" [P=49(78)]=1 MP=3 (+1) [12,7]

Le monde 342 appartenant à GASKOR est situé aux coordonnées (12;7) dans la galaxie.

IV.3.5. La cargaison (CAR)

Niveau initial : 1

Niveau maximal : illimité

Coût d'un niveau : 5 pour le marchand, 8 pour l'antiquaire, 10 pour les autres personnages.

|| **Ordre de recherche** : M_m C x CAR

Ce niveau indique le nombre de MP et/ou populations que peut contenir un vaisseau de transport. Au départ, les VT peuvent transporter la même cargaison que les VC c'est-à-dire une MP ou une population par vaisseau. Si un joueur atteint le niveau 3, chacun de ses VT pourra transporter 3 MP et/ou 3 populations, ou n'importe quelle combinaison des deux pour un total de 3. Ainsi une flotte avec 4 VC et 2 VT pourrait charger $4 + 2 \times 3 = 10$ MP et/ou populations.

IV.3.6. La connaissance des aliens (ALI).

Niveau initial : 0

Niveau maximal : illimité

Coût d'un niveau : 3 pour l'explorateur, 4 pour l'antiquaire, 5 pour les autres personnages.

|| **Ordre de recherche** : M_m C x ALI

Cette technologie représente plus un effort de documentation que de la technologie. Elle permet d'obtenir des informations sur les niveaux en attaque et en défense des autres joueurs qu'il connaît.

Au niveau 1, le joueur voit de quoi sont constituées les flottes des autres joueurs. Il peut voir le nombre de VC et de VT qui composent sa flotte. Au niveau 0, il ne voit que le total des deux :

F_124 "LE BARBARE TABATABA" [?]=24?

Sur son listing GASKOR sait que la flotte 124 du BARBARE TABATABA transporte 24 vaisseaux au total, mais il ne sait pas si ce sont des VT, des VC ou un mélange des deux.

Au tour suivant GASKOR, vexé, a alloué 5 UP à la recherche en ALI et est donc passé au niveau 1. Il peut alors voir la flotte du BARBARE plus précisément :

F_124 "LE BARBARE TABATABA" [?]=6+18T

Ainsi la flotte 124 du BARBARE lui sert essentiellement au transport; en effet elle possède 18 VT. Mais comme il est prudent, les 18 VT sont escortés par 6 VC.

Au niveau 2, le joueur apprend le niveau en défense des joueurs qu'il connaît. Au niveau 3, il apprend le niveau en attaque des joueurs qu'il connaît.

Les niveaux supérieurs représentent en fait l'efficacité de votre contre-espionnage. A partir du niveau 4, tout joueur ayant un niveau en connaissance des aliens inférieur (strictement) au votre ne verra plus ni votre niveau en attaque ni votre niveau en défense.

IV.4. Les espions

Il est bien connu que le nerf de la guerre est, en plus de la force brute, la collecte de renseignements. Chaque joueur voit au début de son compte rendu des statistiques le concernant. Regardons un extrait du compte rendu de "TAPIMOKET" :

Statistiques

Capacité minière : 34
Populations : 1247
Convertis : 0
Robots : 0
Cargaison transportée : 13
Mondes : 13
Flottes : 14

Industries : 45
Industries actives : 16
Vaisseaux : 32
Trésors : 2

TAPIMOKET a une capacité minière de 34 (ses mondes peuvent produire 34 MP en tout par tour), le total des populations de ses mondes est de 1247 (notez que les robots ne sont pas pris en compte dans ce total). Il ne possède aucun converti, ni robot. Pour la cargaison transportée, cette statistique donne le nombre total de MP et/ou populations qui sont transportées.

Les industries actives représentent le nombre d'industries qui peuvent effectivement produire. C'est un bon moyen de savoir si on est bien organisé ou non. Il est normal lors des premiers tours, d'avoir un nombre d'industries actives assez bas, mais il faut faire de son mieux pour rapprocher cette statistique le plus près possible du nombre d'industries.

Pour l'instant, les seules informations qui apparaissent ne concernent que TAPIMOKET. Il est possible d'envoyer des espions pour avoir des informations supplémentaires concernant une statistique particulière.

L'ordre d'espionnage est le suivant :

|| **M_m C x E y** le Monde m dépense x UP pour Espionner dans la catégorie y

Les différentes catégories d'espionnage sont les suivantes :

Catégorie de statistique	N° de catégorie d'espion
Capacités minières	1
Populations	2
Cargaison transportée	3
Mondes	4
Flottes	5
Industries	6
Vaisseaux	7
Trésors	8
Industries actives	9

Plus le nombre d'espions envoyés est important, plus leur rapport est précis. Le tableau suivant décrit la précision du rapport des espions en fonction de leur nombre :

Nombre d'espions	Erreur
1	50%
2	30%
3	20%
4	10%
5	5%
6	2%
7+	0%

Exemple :

TAPIMOKET voudrait savoir où il se situe en nombre de populations contrôlées. Il va investir dans des espions pour le prochain tour. Il rédige donc l'ordre suivant :

M_254 C 4 E 2 Le Monde 254 envoie 4 Espions pour s'informer dans la catégorie populations (catégorie 2).

Ses statistiques donnent au tour suivant :

Statistiques
Capacité minière : 37
Populations : 1:1624 4:"TAPIMOKET":1299 7:"Maxtor":1057 12:"LE BARBARE TABATABA":896 16:453 M : 1051 [Erreur=10%]

Cargaison transportée : 13
Mondes : 15
Flottes : 16
Industries : 45
Industries actives : 15
Vaisseaux : 68
Trésors : 2

Les espions de TAPIMOKET l'informent que, selon eux, TAPIMOKET se classe quatrième en contrôlant 1299 populations. Maxtor est septième avec 1057 et le BARBARE TABATABA douzième avec 896 populations. Le premier joueur possède 1624 populations, le dernier en possède 453 et la moyenne des populations par joueur est de 1051.

Les espions donnent des renseignements sur tous les joueurs connus par TAPIMOKET, ainsi que sur le premier et le dernier s'ils ne sont pas connus par le joueur (mais leur identité reste secrète dans ce cas). Dans notre exemple TAPIMOKET ne connaît pas grand monde. La moyenne quant à elle est effectuée sur tous les joueurs.

Le problème est que ces renseignements ne sont précis qu'à 10% près sauf en ce qui concerne TAPIMOKET qui voit exactement les renseignements le concernant. Le programme calcule pour chaque joueur une variation aléatoire de sa statistique pouvant aller de -10% à +10%. C'est en se basant sur ces statistiques que le programme effectue le classement qui ne correspond donc pas forcément à la réalité.

L'espionnage est donc un très bon moyen d'obtenir des renseignements sur les autres joueurs. Cela permet aussi de se situer par rapport aux autres. Cependant, ces renseignements ne sont valables que le tour durant lequel l'espionnage est réalisé et n'apparaît plus sur les comptes rendus suivants.

IV.5. La construction d'industries

Si vous pensez qu'il n'y a pas assez d'industries sur un monde, il est possible d'en construire. C'est en général une tâche longue et compliquée, mais qui peut être payante en fin de partie.

Il y a deux solutions :

- S'il y a déjà des industries sur le monde en nombre suffisant, vous pouvez directement construire d'autres industries. Le coût sera de 4 ou 5 UP l'industrie, selon la classe de personnage du propriétaire du monde.
- S'il n'y a pas ou pas assez d'industries, il est possible de transformer des VI en industries. Pour ceci, il faut transférer des vaisseaux en VI, même s'il n'y a pas d'industrie. Au tour d'après, on transforme les VI en industries. Il faut entre 4 et 6 VI pour construire une industrie.

Ordres de construction d'industries :

M_m C x I	le Monde m Construit x Industries. Attention il faut dépenser entre 4x et 6x UP pour la construction.
VI M_m C x I	les VI du Monde m sont transformés en x Industries

Voici les coûts de construction des industries en fonction des classes :

Classe	Construction d'une industrie	Transformation de VI en industrie
Empereur	4 UP	4 VI
Pirate	5 UP	6 VI
Antiquaire	5 UP	6 VI
Robotron	5 UP	6 VI
Missionnaire	5 UP	5 VI
Explorateur	5 UP	6 VI
Marchand	5 UP	6 VI

Les industries doivent être produites sur le monde où elles seront installées. Il n'est pas possible de les construire sur un monde et de les envoyer sur un autre monde. De plus cette construction doit s'effectuer en un seul tour. Il n'est pas possible de construire ½ industrie lors d'un tour et de la finir plus tard.

IV.6. L'augmentation de la limite de population et la surpopulation

Il est possible d'augmenter la limite de population d'un monde. Pour ce faire, vous avez besoin d'au moins une industrie pouvant produire. Augmenter la limite de population de 1 coûte 1 UP.

L'ordre est le suivant :

|| **M_m C x P** le Monde m augmente de x la limite de Population

Les industries doivent se trouver sur le monde dont la limite est augmentée.

Les explorateurs peuvent également augmenter la limite de population d'un monde en effectuant une MEVA de population sur le monde (cf. VI.6.2. La MEVA. p.33.)

Outre ces deux possibilités, il est tout de même possible de décharger ou d'émigrer des populations sur un monde dont la limite de population est atteinte. De cette manière, la limite de population peut être dépassée de 10 populations. Toutes ces populations survivront au moins un tour. Puis à chaque tour, des populations vont mourir par surpopulation jusqu'à ce que le monde ait retrouvé son nombre maximal de population. Les populations qui meurent à chaque tour par surpopulation sont tirées au hasard et au prorata de la composition de la population en non-convertis/convertis (s'il y a deux fois plus de convertis que de non-convertis, il y a deux chances sur trois pour que chaque population tuée soit un converti).

En résumé :

Soit P la population maximale et p le nombre de population.

Si $p > P$, on détermine au hasard les $P-p$ populations susceptibles de mourir (en tenant compte de la répartition C / NC) Chacune de ces populations a une chance sur deux de mourir. Ainsi, en moyenne, la moitié de la population en trop meurt à chaque tour.

IV.7. La présence d'un ennemi

La production d'un monde peut être suspendue partiellement ou totalement, non seulement par manque de MP et/ou de populations, mais aussi par la simple présence d'un ennemi sur ce monde. Ainsi sans aucun tir, toute flotte ennemie (non alliée) peut empêcher vos industries de produire. Cependant, le nombre d'industries paralysées dépend du rapport de force en présence selon la règle suivante :

On regarde le nombre total de VC du propriétaire du monde. Les VI comptent double. Ensuite, on calcule ce même total pour les ennemis en présence. Pour chaque VC ennemi dépassant le nombre de VC du propriétaire, une industrie ne peut pas produire.

Ex :

**Md_100 (234,345) "Miria:7" [I=22/30]=3 [P=100 (100)]=1 MP=25 (+3)
F_25 "Gaskor" []=10 du M_234**

Ici la flotte de Gaskor 10 VC dépasse de 3 VC le total de 7 VC (3 VI*2 + 1 VP) obtenu pour Miria. Il y a donc 3 industries qui ne peuvent produire.

Attention, un joueur vous ayant déclaré allié ne compte pas dans le total du propriétaire du monde. Il est tout simplement ignoré et ne gêne donc pas la production.

Ainsi se termine la section concernant la production et les actions qui nécessitent l'utilisation d'UP pour les réaliser. Nous allons maintenant nous intéresser aux autres ordres que les joueurs peuvent passer, par exemple, les ordres de déplacement, tir, pillage, sondage, transferts...

V. Les autres ordres

Ces ordres ne nécessitent aucune production d'UP et peuvent donc être donnés quelles que soient les ressources industrielles du joueur. D'autre part, parmi les ordres suivants, certains sont exclusifs. Lorsqu'un vaisseau ou une flotte a reçu un ordre exclusif, il ne leur est pas possible d'effectuer un deuxième ordre exclusif dans ce même tour. Ils pourront en revanche effectuer autant d'ordres non exclusifs que le joueur souhaite.

V.1. Les sondages

Un monde peut envoyer un de ses vaisseaux de protection sonder un monde qui lui est voisin. Le vaisseau sera détruit lors de cette opération mais aura le temps de faire un rapport sur ce qu'il a découvert. C'est un bon moyen pour voir ce qui se passe à côté de chez soi sans y envoyer une flotte.

Les ordres de sondages sont les suivants :

	VI M_m S M_n	les VI du Monde m Sondent le Monde n
	VP M_m S M_n	les VP du Monde m Sondent le Monde n

Il faut noter que le nombre de VI et VP sera diminué de 1. De plus, le VI ou VP doit être déjà présent sur le monde au début du tour pour pouvoir sonder.

Il est également possible d'effectuer un sondage au moyen d'un VC (les VT ne sondent pas) situé sur une flotte. L'ordre de sondage est alors :

	F_f S M_m	la Flotte f Sonde le Monde m
--	------------------	--

Le nombre de VC de cette flotte se voit donc diminué de 1.

Cette opération ne laisse pas de trace sur le compte rendu du monde sondé et n'est donc pas décelable par les voisins que vous y découvrez.

Note : Si le monde que vous sondez est un trou noir, le vaisseau envoyé n'ira pas sonder un monde au hasard ! Il sera simplement perdu et le monde apparaître comme un TN sur votre compte rendu.

V.2. Le pillage

Il est possible à tout joueur de piller un ou plusieurs de ses mondes. Faire ceci rend stérile le monde pendant 4 tours de jeu et provoque la disparition de populations sur ce monde (voir § Pillage dans la description du Pirate). S'il y a des industries sur le monde, elles peuvent toujours produire. Mais tant que le monde n'a pas récupéré du pillage, les mines ne pourront plus produire. Donc le monde aura une capacité minière de 0 pendant 4 tours.

M_106 (109,156,348) "Miria:5"P [P=18(27)]=1 MP=2(+1) Pi=1/4

Le monde 106 vient d'être pillé ("**Miria:5"P**), c'est la première fois (**Pi=1** . . .) et il aura récupéré dans 4 tours (.../4). Lorsque l'indicateur de pillage indiquera que le monde aura récupéré dans un tour (**Pi=1/1**), il sera possible de le piller à nouveau. Ce ne sera pas possible avant.

Le joueur doit cependant être le propriétaire du monde pour le piller. Pour donner l'ordre de pillage, il faut écrire l'ordre suivant :

|| M_m P le Monde m est Pillé

Piller un monde rapporte des points aux pirates. Tout joueur d'une autre classe pillant un de ses mondes sera pénalisé de 40 points.

V.3. Le chargement et déchargement

Les vaisseaux placés sur une flotte peuvent transporter une cargaison. Cette cargaison peut être composée de MP, de populations non converties, de convertis ou de robots. Il est possible de transporter plusieurs types de cargaison sur la même flotte; et ceci même si elles sont incompatibles (Ex : populations et robots).

Lecture du compte rendu :

F_176 "Miria" [5]=5

La flotte 176 de Miria contient 5 VC transportant 5 MP

F_98 "Miria" [7N]=6T

La flotte 98 de Miria contient 6 VT transportant 7 populations non converties.

F_189 "Miria" [2,7N,3C,2R]=4+6T

La flotte 189 de Miria contient 4 VC et 6 VT. Elle transporte 2 MP, 7 non-convertis, 3 convertis et 2 robots.

Rappels : Les MP et les populations ont un encombrement de 1. Chaque VC peut transporter une cargaison de 1. Chaque VT peut transporter une cargaison égale au niveau technologique de son propriétaire en cargaison. (cf. IV.3.5. La cargaison (CAR)).

Les ordres de chargement sont les suivants :

F_f C (x) MP	la Flotte f Charge x MP . Si x n'est pas spécifié, la cargaison la plus grande possible est chargée.
F_f C (x) P	la Flotte f Charge x (le plus possible) Populations
F_f C (x) N	la Flotte f Charge x (le plus possible) populations Non converties
F_f C (x) C	la Flotte f Charge x (le plus possible) populations Converties
F_f C (x) R	la Flotte f Charge x (le plus possible) Robots

Attention : ce qui est entre parenthèses est optionnel. En aucun cas, les parenthèses ne doivent apparaître dans l'ordre donné.

Tous ces ordres obéissent à des règles strictes ne permettant pas à n'importe quel joueur de charger n'importe quelle cargaison à partir de n'importe quel monde. Les règles de chargement sont les suivantes :

- Pour charger une cargaison, il faut être propriétaire du monde.
- Si le monde ne vous appartient pas, il faut que le propriétaire du monde vous ait déclaré chargeur. (cf. Les déclarations)
- Si vous avez été déclaré chargeur de matières premières, vous pourrez charger des MP.
- Si vous avez été déclaré chargeur de populations, vous pourrez charger des populations non converties.
- Un missionnaire est le seul à pouvoir charger ses convertis.
- Si un missionnaire a été déclaré chargeur de populations, il pourra charger non seulement ses convertis mais également des non-convertis.

A l'inverse, les ordres de déchargement ainsi que les règles auxquelles ils obéissent sont les suivants :

F_f D (x) MP	la Flotte f Décharge x MP . Si x n'est pas spécifié, tous les MP transportés sont déchargés.
F_f D (x) PC	la Flotte f Décharge x MP sous forme de PC . Si x n'est pas spécifié, tous les MP transportés sont déchargés.
F_f D (x) P	la Flotte f Décharge x (toutes les) Populations
F_f D (x) N	la Flotte f Décharge x (toutes les) populations Non converties
F_f D (x) C	la Flotte f Décharge x (tous les) Convertis
F_f D (x) R	la Flotte f Décharge x (tous les) Robots

- Il est possible de décharger des MP sur n'importe quel monde.
- Pour les populations, convertis ou robots, il faut soit être propriétaire du monde, soit avoir été déclaré déchargeur de populations par le propriétaire du monde, soit être en présence d'un monde n'ayant aucune population (ni même un robot). Dans ce dernier cas, le monde sera capturé.
- Il est possible de décharger plus de populations que le monde ne peut en supporter. (cf. IV.6. L'augmentation de la limite de population et la surpopulation)
- Le déchargement de PC a pour but de déconvertir la population.

Remarques :

- Si des robots sont déchargés sur un monde, les robots et les populations vont s'entre-tuer. Il en va de même si des populations humaines sont déchargées sur un monde robotisé. Attention, si des robots d'un autre joueur sont déchargés sur un monde robotisé, il y aura aussi conflit entre les robots déchargés et les robots du monde. N'oubliez pas aussi qu'il faut, soit être propriétaire du monde, soit avoir été déclaré déchargeur de populations pour pouvoir décharger de la population ou des robots dessus. Le déchargement ne peut donc pas servir d'arme pour envahir quelqu'un.

- Dans les deux ordres F_f C (x) P et F_f D (x) P, la population est vue comme une combinaison de convertis et de non-convertis (par opposition aux robots). Le programme chargera ou déchargera des convertis et des non-convertis en conservant le rapport avec lequel ils sont présents.

Les flottes peuvent aussi transporter des trésors. **Le trésor ayant un encombrement nul, il est donc possible d'en transporter un ou plusieurs, même sur une flotte vide.** Pour pouvoir charger un trésor, il faut utiliser l'ordre :

T_t F_f le Trésor t est chargé sur la Flotte f

Il faut savoir que cet ordre n'est possible que si le trésor se trouve sur le monde où se trouve la flotte au début du tour et si le monde et la flotte appartiennent tous deux au joueur qui donne l'ordre de chargement. Déclarer quelqu'un chargeur n'est pas suffisant.

Exceptions :

- L'antiquaire peut transférer un trésor d'une flotte sur une autre flotte.
- Tout le monde peut mettre un trésor d'un de ses mondes ou d'une de ses flottes sur la flotte d'un antiquaire se trouvant sur le même monde. C'est toujours au propriétaire du trésor de donner l'ordre de transfert.

Il est aussi possible pour une flotte de larguer un trésor qu'elle transporte sur le monde où elle se trouve. Il n'est pas nécessaire d'être propriétaire du monde pour cela. Il suffit juste d'être le propriétaire de la flotte.

T_t M Le Trésor t est largué sur le Monde (où se trouve la flotte au début du tour).

Exemple:

M_105 (102,324,421) "Miria:3" [P=123(176)]=2 MP=17(+5)
T_57 <La machine invisible>
F_44 "Miria" [4]=2+1T
T_77 <La potion invisible>
F_233 "B. BROTHER" [?]=3
T_56 <La machine noire>
F_301 "BACKCHICHE" [?]=5T

Miria le pirate, B. BROTHER l'antiquaire et BACKCHICHE le missionnaire sont ensemble sur le monde 105. La machine invisible, qui est le trésor numéro 57 se trouve sur son monde. Le trésor 77 se trouve sur la flotte 44 de Miria. Le trésor 56 se trouve sur la flotte 233 de B. BROTHER.

Miria pourrait charger le trésor 57 sur sa flotte 44 avec l'ordre T_57 F_44. Miria pourrait larguer le trésor 77 avec l'ordre T_77 M, de la même façon B. BROTHER pourrait larguer le trésor 56 sans problème.

Par contre BACKCHICHE ne pourrait pas charger le trésor 57 sur sa flotte 301 car le monde ne lui appartient pas. Miria ne pourrait pas non plus donner le trésor à BACKCHICHE en le changeant sur sa flotte 301. Cependant il serait possible à Miria de donner l'ordre de charger le trésor 57 (ainsi que le trésor 77 s'il l'a préalablement déchargé sur le monde) sur la flotte 233 de B. BROTHER car celui-ci est un antiquaire.

V.4. Les transferts

Il est possible de transférer des vaisseaux, ils ne sont pas bloqués sur le monde ou sur la flotte où ils ont été construits. Il est même possible de transférer des vaisseaux à d'autres joueurs sans avoir besoin de donner une flotte ou un monde. Il suffit de posséder les vaisseaux auxquels s'applique l'ordre de transfert, il n'y a pas besoin de posséder la flotte ou le monde qui reçoit les vaisseaux.

Cependant, tous les transferts sont simultanés, il est donc impossible qu'un vaisseau soit transféré deux fois dans le même tour. Ainsi un joueur qui transfère des vaisseaux à un autre joueur ne risque pas de voir ses vaisseaux transférés à un troisième joueur par le joueur à qui il les avait transférés.

Les ordres de transferts sont :

M_m T x VI VP le Monde m Transfère x VI aux VP.
M_m T x VP VI le Monde m Transfère x VP aux VI.
M_m T x VI F_f le Monde m Transfère x VI vers la Flotte f. Ces vaisseaux seront des VC.
M_m T x VP F_f le Monde m Transfère x VP vers la Flotte f. Ces vaisseaux seront des VC.
F_f T x VC VI la Flotte f Transfère x VC en VI sur le monde.
F_f T x VC VP la Flotte f Transfère x VC en VP sur le monde.
F_f T x VC F_g la Flotte f Transfère x VC sur la Flotte g.
F_f T x VT F_g la Flotte f Transfère x VT sur la Flotte g.

On s'aperçoit donc que les VC, VI et VP sont interchangeable à volonté; alors que les VT ne peuvent être que sur des flottes.

V.5. Les déplacements

Une flotte étant faite pour transporter des vaisseaux et des marchandises, les ordres de déplacements sont donc très importants. Vous les utiliserez à tous les tours.

Pour pouvoir se déplacer, une flotte doit au moins transporter un vaisseau. Ainsi une flotte vide ne peut pas se déplacer.

Pour se déplacer, une flotte peut sauter de monde en monde en utilisant les connexions qui les relient. Le nombre de mondes que peut parcourir une flotte en un tour est limité par le niveau technologique en déplacement (cf.IV3.1. Le déplacement (DEP) p.16).

L'ordre de déplacement est le suivant :

|| **F_f MM m n ... o** La Flotte f passe par les Mondes m, n, ... pour arriver au monde o.

Cet ordre peut être rédigé d'une autre façon qui lui est totalement équivalente :

|| **F_f M_m M_n ... M_o**

Vous pouvez utiliser la syntaxe qui vous plaît le plus pour vos déplacements.

Prenons l'exemple du monde de départ de Maxtor :

```
Md_127 (48,123,287) "Maxtor" [I=30]=1 [P=50(100)]=1 MP=30(+2)
  F_57 "Maxtor"
  F_128 "Maxtor"
  F_157 "Maxtor"
  F_240 "Maxtor"
  F_301 "Maxtor"
```

Maxtor pourrait construire 10 vaisseaux sur trois flottes différentes et les envoyer explorer chacun des mondes voisins :

```
M_127 C 10 VC F_57
M_127 C 10 VC F_128
M_127 C 10 VC F_157
F_57 M_48
F_128 M_123
F_157 M_287
```

Voyons ce que voit Maxtor sur son compte rendu le tour suivant :

```
M_48 (127,256,304) "Maxtor"! P=89(120) MP=3(+5)
  F_57 "Maxtor" [=]10 du M_127

Md_127 (48,123,287) "Maxtor:1" [I=2/30]=1 [P=55(100)]=1 MP=2(+2)
  F_240 "Maxtor"
  F_301 "Maxtor"
  {F_57 "Maxtor" vers M_48}
  {F_128 "Maxtor" vers M_123}
  {F_157 "Maxtor" vers M_287}
```

Maxtor est devenu propriétaire du monde 48. Il l'a capturé comme l'indique le point d'exclamation derrière son nom. Le compte rendu indique que sa flotte 57 s'est déplacée et vient du monde 127.

Maintenant Maxtor aimerait bien continuer son exploration un peu plus loin. Il ne connaît ni le monde 256 ni le monde 304. Il va envoyer sa flotte 57 explorer le monde 256. Pour le monde 304, il va construire 2 vaisseaux sur la flotte 240 avec les industries du monde 127, puis il va envoyer cette flotte au monde 304.

```
F_57 M_256
M_127 C 2 VC F_240
F_240 MM 48 304
```

A ce tour, la flotte 240 se déplacera de 2 mondes. Initialement les flottes ne peuvent pas se déplacer de plus de 3 mondes. En augmentant votre technologie en déplacement vous pourrez traverser jusqu'à 7 mondes.

VI. Les différentes classes de personnage

Il existe plusieurs classes de personnage dans Nébula. Chaque classe a des objectifs et des propriétés spéciales différents. Selon sa classe, chaque participant ne jouera pas de la même manière et ne gagnera pas des points de la même manière. Chaque classe possède également un trésor le plus recherché (cf. III.6. Les trésors).

VI.1. L'empereur

L'empereur est celui qui ne comprend le mot puissance qu'en fonction des mondes qu'il possède. Plus il en a, plus il est heureux. C'est donc un expansionniste forcené.

Propriété spéciale : Il est plus facile pour lui de construire des industries (cf. IV.5. La construction d'industries p.20) et d'investir en technologie d'attaque (cf. IV.3.2. L'attaque (ATT) p.16).

Trésor le plus recherché : La couronne royale

Points :

- 1 point par tour pour 10 populations contrôlées
- 1 point par tour par industrie possédée
- 1 point par tour par industrie active possédée (cumulable avec le nombre d'industrie possédée). Ainsi une industrie active possédée par un empereur lui rapporte 2 points.
- 1 point par tour par capacité minière possédée.
- Il perd un point par population (convertie ou non convertie) détruite.

L'expérience montre qu'il est impossible à un empereur de gagner sans posséder un nombre vraiment très important de mondes.

VI.2. Le pirate

Le pirate se contente pour vivre de piller les mondes et de pirater les flottes des autres. C'est un véritable corsaire de l'espace qui est redoutable en combat tant ses vaisseaux sont rapides.

Propriété spéciale : Il peut capturer des flottes non vides (Piratage).

Trésor le plus recherché : L'épée brillante.

Points :

- 80 points lorsqu'il pille un monde pour la première fois. 50 points la seconde, puis 40 pts, puis 30 pts. 20 points ensuite pour chaque pillage supplémentaire.
- 5 points par tour par flotte possédée.
- Il perd un point par population (convertie ou non convertie) détruite.

VI.2.1. Le Pillage

Lors d'un pillage, un tiers des populations disparaissent (elles n'augmentent pas le tour du pillage), et la production minière est bloquée. La population se remet à croître normalement le tour suivant, mais les mines ne se remettent à produire qu'un fois que le monde a récupéré du pillage (4 tour après).

Le pillage laisse toujours au moins une population.

Les robots ne comptent pas comme des populations dans ce cas et ne disparaissent donc pas suite à un pillage.

Sur un monde possédant des convertis, la disparition des populations se fait au prorata du rapport entre les convertis et les non-convertis. Il est donc possible qu'un monde pillé devienne entièrement converti après le pillage alors qu'il ne l'était pas avant. A la fin du tour, ce monde, bien qu'entièrement converti, n'appartient pas au missionnaire propriétaire des convertis.

Exemple :

P=30 (30) MP=6 (+3)

Ce monde pillé pour la première fois va se retrouver avec 10 populations de moins (ce qui en laisse 20). Le pirate gagnera 80 points à le piller.

Il est possible de déclarer un joueur pilleur :

PI : j	Le joueur j est déclaré pilleur
NPI : j	Le joueur j est déclaré non pilleur (annule la déclaration précédente)

Lorsqu'un pirate veut piller un monde, il doit :

- soit être propriétaire du monde au moment de la phase de pillage
- soit, s'il n'est pas propriétaire du monde, avoir possédé le monde au début du tour et que le nouveau propriétaire l'ait déclaré pilleur.

NOTE : cette déclaration permet le pillage des mondes entièrement convertis. Si un pirate possède un monde entièrement converti par un missionnaire au début d'un tour, le monde va passer sous le contrôle du missionnaire avant la phase de pillage. Si le missionnaire déclare le pirate pilleur, le pillage aura quand même lieu.

VI.2.2. Le Piratage

Le piratage permet au pirate de capturer des flottes et des vaisseaux ennemis sans même donner un seul ordre d'attaque. Il lui suffit pour cela de remplir les conditions suivantes :

- Il y a piratage si le pirate dispose de 3 fois plus de VC en guerre que les vaisseaux (VC et VT) ennemis et alliés.
- Les VT ainsi que les VI et VP ne piratent pas.
- Les VC et VT ennemis se trouvant sur des flottes en paix ne comptent pas. Il est donc possible à un pirate de pirater 15 VC ennemis sur une flotte en paix avec un seul des siens.
- Les VI et VP du monde où se déroule le piratage entrent dans le décompte de la partie défensive si le monde n'appartient pas au pirate.

Lorsque ces conditions sont remplies, le piratage a lieu. Le pirate capture alors toutes les flottes présentes sur le monde avec leur contenu, sauf celles appartenant aux joueurs qu'il a déclaré alliés (mais elles comptent contre lui dans le décompte pour savoir s'il y a piratage quand elles ne sont pas en paix).

Il n'y a aucun ordre à donner pour le piratage, tout se fait automatiquement au grand désagrément des victimes. Il n'existe pas d'ordre pour l'annuler. Si le pirate ne veut pas pirater, il doit se mettre en paix.

VI.3. L'antiquaire

C'est un collectionneur passionné. Il recherche les trésors qui furent laissés par l'ancienne civilisation. Son objectif suprême est de créer des musées et des familles de trésors.

Propriété spéciale : Il peut transférer des trésors de flotte à flotte.

Il ne perd pas de points en possédant un trésor maudit. Bien au contraire.

Il peut augmenter plus facilement son coefficient de défense (cf.IV.3.3. La défense (DEF) p.16)

Trésor le plus recherché : La statue ancienne

Points :

- Il gagne des points pour chaque trésor possédé. (cf. III.6. Les trésors p.11)
- Il gagne 100 points par tour par musée possédé et 1000 points par musée possédé en fin de partie.
- Il gagne des points en réunissant des familles de trésors.
- Il perd un point par population (convertie ou non convertie) détruite.

VI.3.1. Les familles de trésors et les musées.

- Un musée est constitué lorsqu'un antiquaire a réuni 12 trésors quelconques sur un même monde.
- Une famille de trésors est constituée de trésors portant le même nom ou le même adjectif. Exemples : les couronnes, les trésors perdus....
- Une famille complète de même nom comporte 13 trésors alors qu'une famille complète de même adjectif comporte 14 trésors.
- Un même trésor peut compter pour la famille sur son nom et sur son adjectif.
- Pour obtenir les points correspondants, un antiquaire doit réunir la famille de trésors sur un monde. Toute famille réunie sur une flotte ne lui rapporte aucun point.
- Les points accordés pour une famille sont fonction de sa taille.

Nombre de trésors de la famille	Bonus de fin de partie	Nombre de points par tour
5	100	10
6	150	15
7	250	25
8	400	40
9	600	60
10	850	85
11	1150	115
12	1500	150
13	1900	190
14(*)	2350	235

(*) uniquement possible avec les familles de trésors de même adjectif.

VI.4. *Le missionnaire*

Le missionnaire a eu la révélation divine et il essaye d'étendre sa Foi parmi les populations de la galaxie. (Certains, encore plus illuminés se prennent pour des dieux). Il est pacifique et perd des points lors des combats. Cependant, attention à sa furie s'il venait à vous déclarer le Jihad, ou guerre sainte.

Propriété spéciale : La conversion, le Jihad.

Trésor le plus recherché : La croix sacrée

Points :

- 5 points par tour par monde possédé
- 20 points supplémentaires si le monde est entièrement converti.
- 1 point par tour pour 10 convertis possédés.
- 2 points par martyr *. Un martyr est une population convertie tuée par un autre joueur.
- Contre l'adversaire à qui il a déclaré le Jihad : 2 points par population ou vaisseau ennemi ou industrie détruit. Larguer la bombe sur un des mondes de cet ennemi ne lui fait plus perdre de points. (cf.VII.1.4. La Bombe p.39)
- Il perd un point par vaisseau, population ou par industrie qu'il détruit en combat sauf s'il a déclaré le Jihad à cet adversaire.

* Sauf si la personne tuant le converti est celle à qui le missionnaire a déclaré le Jihad.

VI.4.1. Le Jihad

Le missionnaire est en général un personnage pacifique, cherchant plus à convertir les populations qu'à combattre ses ennemis. En effet, il perd des points dès lors qu'il détruit des vaisseaux ou des populations. Cependant, lorsqu'un ennemi farouche se déclare, il peut lui déclarer le Jihad ou guerre sainte. Alors, tout vaisseau ou population détruite et appartenant à cet ennemi rapportera des points au missionnaire.

L'ordre de déclaration de Jihad est le suivant :

J : j le Jihad est déclaré au joueur j

Lorsque le missionnaire déclare le Jihad, il dispose de +4 en ATT contre son ennemi, quel que soit son niveau d'ATT. Ainsi un missionnaire peut avoir une ATT de 10. Dans ce cas lorsqu'il tire sur son Jihad, il a une ATT de 14.

En Jihad le missionnaire gagne des points en détruisant des vaisseaux appartenant à son ennemi mais aussi en détruisant des vaisseaux et populations situés sur un monde ayant été corrompu par son ennemi. Un monde est corrompu si l'une des conditions suivantes est respectée :

- L'ennemi a été le premier à capturer le monde
- L'ennemi est le propriétaire actuel du monde
- L'ennemi a possédé 5 tours ou plus le monde (pas forcément consécutivement)

Un tel monde est indiqué clairement dans le CR du joueur juste en-dessous du nom du monde (s'il y en a un).

Attention : Le missionnaire peut changer son Jihad 5 tours après l'avoir déclaré. Il n'y a pas de limite au nombre de Jihads pouvant être déclarés sachant que la déclaration de Jihad envers un ennemi annule la précédente déclaration (un seul Jihad à la fois).

VI.4.2. La conversion

Tout comme le piratage pour le pirate, la conversion est un phénomène automatique et aucun ordre ne doit être passé par le missionnaire pour convertir des populations. La conversion obéit aux règles suivantes :

- Chaque population convertie et chaque VC en guerre (sauf les VI) convertit 0,25 population n'ayant pas encore trouvé la Foi et ceci même chez ceux que le missionnaire a déclaré alliés. Le nombre de convertis est arrondi de manière aléatoire, la partie décimale du nombre de convertis donnant la probabilité d'arrondir au supérieur (3.75 convertis donne 75% de chance d'arrondir au supérieur).

- Les flottes en paix ainsi que les VT ne convertissent pas.

- Un monde entièrement converti passe automatiquement sous le contrôle du missionnaire (sauf dans le cas d'un monde dont une partie des non-convertis a disparue lors du pillage cf. Pillage dans la description du pirate.).

- Mettre des VP sur un monde ne peut pas empêcher une flotte de convertir. Par contre les VP peuvent tirer sélectivement sur les convertis ou les non-convertis, ce qu'une flotte ne peut pas faire. (cf.VII.1.1. Les tirs p.36).

- Un monde qui passe sous le contrôle du missionnaire car entièrement converti est capturé avec ses protections.

Lorsque des convertis de plusieurs missionnaires se trouvent sur un même monde, il y a un conflit : il ne peut rester des convertis que d'une seule Foi. Ce conflit se déroule en trois étapes :

- chaque missionnaire convertit comme s'il était seul sur le monde, et ce sans s'occuper du nombre de populations présentes. A la fin de cette étape, il est donc possible d'avoir plus de convertis que de populations.

- La probabilité de garder ses convertis aux dépens des autres missionnaires présents est proportionnelle au nombre de convertis. La formule utilisée est la suivante :

Soit m le nombre moyen de convertis présents sur le monde

Soit cX le nombre de convertis du joueur X

Soit S la somme des convertis présents

La probabilité pour que le joueur X garde ses convertis est :

$$P = ((cX-m)*2 + m) / S$$

Pour simplifier, sachez que cela avantage toujours le missionnaire qui a le plus de convertis, même s'il a moins de 50% des convertis du monde.

Exemple 1 :

Sur le monde 111, Gehowa et Jason, tous deux missionnaires, convertissent. Le premier a 60 convertis potentiels, le deuxième 40. Nous avons donc m=50 et S=100. La probabilité que Gehowa gardent ses convertis est donc de $((60-50)*2+50)/100 = 70 \%$.

Exemple 2 :

Gehowa et Jason sont aussi en train de convertir le monde 666, mais Maître Infâme est aussi de la partie. Ils ont respectivement 10, 5 et 3 convertis potentiels.

Gehowa a $((10-6)*2+6)/18 = 78\%$ de chance de l'emporter

Jason a $((5-6)*2+6)/18 = 22\%$ de chance de l'emporter

Maitre Infâme a $((3-6)*2+6)/18 = 0\%$ de chance de l'emporter

-le gagnant du conflit garde tous ses convertis, le reste de la population étant composé uniquement de non-convertis. S'il y a plus de convertis que la population totale, le monde est considéré comme entièrement converti et garde son nombre de populations.

Vous remarquerez que dans un conflit entre deux missionnaires, si l'un a trois fois plus de convertis potentiels que l'autre, il est assuré de gagner. Un pourcentage inférieur à 0 est considéré comme un échec automatique et de la même manière, un pourcentage supérieur à 100 est considéré comme une réussite automatique.

VI.4.3. La déconversion

Il est souvent très gênant d'avoir des convertis d'un autre joueur sur un de ses mondes. Non seulement ceux-ci se font un plaisir d'informer le missionnaire de tout ce qui s'y passe, mais en plus ils communiquent leur Foi à d'autres populations et peuvent finir par devenir réellement envahissants. Il existe un moyen de leur faire perdre leur Foi. Pour ceci, il est possible à une flotte transportant des MP de décharger ceux-ci sous forme de Produits de Consommation (PC).

|| **F_f D x PC** la Flotte f Décharge x PC. Si x n'est pas spécifié, toute la cargaison est déchargée.

Les MP déchargés de cette façon ont chacun une chance sur deux de déconvertir un converti. Les MP sont ensuite perdus. Ils sont consommés par la population. Ils ne peuvent donc servir pour alimenter les industries.

VI.5. Le robotron

Le robotron est une Intelligence Artificielle ayant survécu à son créateur. Il en a logiquement conclu que toute vie biologique est inférieure et doit donc être détruite. Son objectif est de tuer le plus de populations possible. L'utilisation de la bombe lui fait gagner des points, contrairement aux autres joueurs.

Propriété spéciale : La robotisation, l'attaque de robots.

Trésor le plus recherché : La machine noire

Points :

- 2 points par population détruite
- 2 points par industrie détruite
- 2 points par vaisseau détruit.
- 200 points par bombe larguée.
- 20 points par tour par monde robotisé possédé.

VI.5.1. La Robotisation et les attaques de robots.

Les robots et les populations ne s'entendent pas du tout : ils s'entre-tuent. Cependant, les robots sont beaucoup plus forts. De fait, lorsque des robots et des populations sont mis en présence sur un monde, 1 robot tue 4 populations et réciproquement 4 populations tuent 1 robot.

Le robotron peut utiliser l'attaque de robots pour tuer la population d'un monde et mettre des robots à leur place. C'est son but premier et c'est une façon qui peut être pratique pour capturer un monde. L'attaque de robots est effectuée par ses flottes qui transforment 1 VC en deux robots lancés sur le monde.

|| F_f T x R la Flotte f Transforme x/2 VC en **R**obots

Si à la fin du combat des populations contre les robots il reste des robots, le robotron capture le monde s'il ne le possédait déjà. Si ce sont les populations qui restent, il ne se passe rien. Un robotron peut également utiliser l'attaque de robots pour augmenter le nombre de robots qu'il possède sur un monde s'il estime que le nombre de robots est insuffisant.

Il est aussi possible d'utiliser cette attaque pour essayer de capturer un monde robotisé appartenant à quelqu'un d'autre. La victoire n'est pas assurée. On regarde le nombre de robots largués pour l'attaque et le nombre de robots du propriétaire du monde. Les robots, au contraire des missionnaires, fonctionnent suivant une froide logique binaire : celui qui a le plus de robots l'emporte, tout simplement. Ce dernier aura alors sur le monde en question autant de robots que la différence entre lui et son adversaire.

Exemple :

Léo largue 60 robots sur le monde de INBOX, qui a 40 robots. Léo a plus de robots que INBOX, et remporte donc le conflit. Il capture le monde sur lequel il aura $60-40 = 20$ robots.

Si une flotte qui fait une attaque de robots, essuie simultanément des tirs, ce sont les vaisseaux qui devaient se transformer en robots qui seront détruits en premier. Comme les tirs et les attaques de robots ont lieu simultanément, il est donc possible que le nombre de robots largués sur le monde soit inférieur à celui indiqué par le joueur dans ses ordres.

Un robotron peut également construire directement des robots à partir de ses industries en donnant l'ordre :

|| M_m C x R le Monde m Construit x **R**obots

Remarque : Dans ce cas le coût d'un robot est de 1 UP alors que l'attaque de robot permet de fabriquer 2 robots avec 1 VC. La deuxième solution peut paraître plus avantageuse mais elle nécessite l'immobilisation d'une flotte.

Enfin le robotron est le seul à pouvoir à l'inverse construire des VC à partir de ses robots. Il peut également construire des industries.

M_m T x R I	les R obots du M onde m se T ransforment en x/12 I ndustries
M_m T x R F_f	les R obots du M onde m se T ransforment en x/2 V C sur la flotte f
M_m T x R VI	les R obots du M onde m se T ransforment en x/2 V I
M_m T x R VP	les R obots du M onde m se T ransforment en x/2 V P

VI.6. L'explorateur

L'explorateur est un curieux impénitent. Son objectif est de découvrir le plus de mondes et de civilisations possibles. Ses instruments de navigation sont très développés, ce qui lui permet de détecter les trous noirs et d'explorer un monde dans ses moindres recoins. Grâce à cela, le monde pourra optimiser ses productions de MP et sa population aura une croissance plus élevée.

Propriété spéciale : La MEVA (Mise En Valeur Accélérée), la détection des trous noirs.

Trésor le plus recherché : L'arche perdue

Points :

- 20 points par monde localisé.
- $40-(X*10)$ points par monde observé. X représente le nombre de MEVA qui ont déjà été faites sur ce monde.
- 20 points par MEVA effectuée.
- Autant de points que le potentiel d'exploration (PE) du monde par monde de départ observé (excepté le sien bien sur). Seuls les mondes de départ ont un PE ; il commence à 0 et augmente de 100 tous les tours. Un explorateur ne peut pas obtenir plus de 300 points par tour sur un MD donné, même si le PE du monde est à plus de 300. Lorsqu'un explorateur marque des points, le PE du monde est diminué d'autant.

Exemple 1 :

M_440 (13,75,584) "Maxtor:6" [I=7/30]=3 [P=86(100)]=1 MP=7(+2) PE=300
E=1/8
F_111 "Petipas" [=1 du M_13

Petipas est un explorateur, et vient d'arriver sur le monde de départ de Maxtor. Il a marqué 300 points ce tour-ci pour avoir observé un MD. Ces 300 points ont été prélevés sur le PE, qui est passé à 300. Le tour suivant, le PE de ce monde sera de : 300 – 300 (les points marqués par Petipas s'il reste sur le monde) + 100 (le PE d'un MD augmente de 100 tous les tours) = 100. Si une de ses flottes se trouve encore au-dessus du monde, Petipas marquera 200 points à nouveau le tour d'après (les 100 points restants plus l'augmentation de 100 points), et le PE du monde passera à 0.

Remarque : Si plusieurs explorateurs arrivent sur un monde de départ au même moment, ils marquent chacun le même nombre de points. Si le PE du monde est suffisant pour leur donner chacun 300 points, ils marquent 300 points.

Exemple 2 :

M_440 (13,75,584) "Maxtor:6" [I=7/30]=3 [P=86(100)]=1 MP=7(+2) PE=300
E=1/8
F_111 "Petipas" [=1
F_777 ("Ishar (Maxtor) ") C

Dans cet exemple, deux explorateurs sont en orbite autour du monde de départ de Maxtor. Un maximum de 400 points pourra-être gagné ce tour-ci sur ce MD (les 300 points restants plus l'augmentation habituelle de 100 points), répartie entre les explorateurs présents (à condition que la flotte 777 reçoive au moins un vaisseau), soit 200 points chacun.

Notez que si le PE avait été de 700, le nombre maximum de points aurait été de 800, mais parce qu'il n'est pas possible de gagner plus de 300 points par tour sur un MD donné, les deux explorateurs auraient empoché chacun 300 points et le PE du monde serait passé à 200 (700 + 100 – 300*2).

- Il perd un point par population (convertie ou non convertie) détruite.

VI.6.1. Localisation et Observation d'un monde.

Un joueur **localise un monde** quand il le **voit pour la première fois sur son compte rendu**.

Un joueur **observe un monde** quand **un de ses vaisseaux est présent pour la première fois** à la fin d'un tour **sur ce monde**. Cela a pour effet d'augmenter de 1 le compteur d'exploration du monde.

Donc, par exemple, un monde inconnu capturé par un explorateur (ou offert à cet explorateur), sans que celui-ci y ait de flottes, est localisé et il n'est considéré comme observé que si le monde en question possède au moins un vaisseau de protection (VI ou VP).

Un trou noir est, à ce titre, localisable mais on ne peut pas l'observer.

De même, le sondage d'un monde permet de marquer des points de localisation, mais pas d'observation.

Les points de Md sont marqués pour l'observation et non pour la localisation ! Il faut donc que l'explorateur ait un vaisseau dessus.

VI.6.2. La MEVA.

Un ordre non exclusif permet à l'explorateur de sacrifier des VC pour mettre en valeur (effectuer une MEVA) un monde. Chaque VC sacrifié permet de mettre en valeur 1/8 du monde. Un indicateur visible par tous montrera le nombre de MEVA déjà effectuées sur ce monde. Chaque première exploration d'un monde par un explorateur augmente le compteur d'exploration de 1 sans que cela génère d'augmentation de population ou de production de MP.

M_50 (23,160) "Maxtor:2:8" P=10(20) MP=3(+5) E = 3/8

Le monde 50 a déjà fait l'objet de 2 MEVA de CM.

On peut réaliser toutes les MEVA possibles en un seul tour ou plusieurs.

L'effet de la MEVA sur le monde consiste en un accroissement de la population ou de la recherche minière.

- Une MEVA de population augmente de 2,5% par VC sacrifié le taux de croissance de la population et de 5 par VC sacrifié la population maximale de ce monde . Ces augmentations sont permanentes.

- Une MEVA de recherche minière avancera de trois tours par VC sacrifié la prochaine augmentation de la capacité minière du monde considéré.

- Les 8 MEVA possibles sur un monde peuvent être toutes du même type ou non.

Les ordres de MEVA sont les suivants :

F_f E x VC P	la Flotte f Explore le monde sur lequel elle se trouve en sacrifiant x VC et met en valeur la Population.
F_f E x VC CM	la Flotte f Explore le monde sur lequel elle se trouve en sacrifiant x VC et met en valeur la Capacité Minière du monde.

Notations du compte rendu :

Mise en Valeur Accélérée de recherche minière :

M_50 (23,160) "Miranda:3:9" P=10 (20) MP=3 (+5) E=3/8

Le monde 50 appartient depuis 3 tours à Miranda mais en ce qui concerne la capacité minière, tout se passe comme s'il lui appartenait depuis 9 tours. Il y a donc eu deux VC sacrifiés pour mettre en valeur les capacités minières. Il est encore possible de faire une exploration avec 5 VC.

Lors du cadeau d'un monde, seule la différence de compteur n'ayant pas encore servi à augmenter la capacité minière sera indiquée. Le nombre de MEVA déjà effectué ne bougera pas, par contre.

Remarque : une mise en valeur accélérée de recherche minière d'un monde dont la capacité minière est nulle déclenche le compteur de possession de ce monde, et c'est d'ailleurs le seul moyen de le faire !.

Exemple :

M_55 (12,253,658,667) "Miranda:0:3" P=15 (254) MP=1 E=2/8

La MEVA d'un VC effectuée sur le monde 55 a déclenché le compteur de possession. Si Miranda reste le propriétaire de ce monde pendant encore 4 tours, la capacité minière passera à +1. Si Miranda offre ce monde avant, le compteur disparaîtra.

Mise en valeur accélérée de population :

M_50 (23,160) "Miranda:3" P=10 (35) MP=3 (+5) +Pop=+17.5% E=4/8

Le Monde 50 appartient depuis trois tours à Miranda. Ce dernier a sacrifié 3VC pour mettre en valeur la population du monde. Ainsi, le taux de croissance de la population de ce monde est passé de 10% à 17.5% de façon permanente (+Pop=+17.5%). De plus la population maximale est passée de 20 à 35.

Cas particulier :

Si plusieurs explorateurs veulent faire des MEVA sur un monde en même temps, il y a un risque que plus de VC que possible soient utilisés. Dans ce cas voici ce qui se passe.

Supposons E1 et E2, 2 explorateurs sur le même monde à 2 MEVA. Ils passent les ordres suivants :

E1 : F_50 E 4 VC CM
 E2 : F 45 E 2 VC P
 F 75 E 3 VC CM

En ce qui concerne les points, ils sont distribués au prorata du nombre de VC sacrifiés; c'est-à-dire que E1 va gagner 4/9 des 120 points possibles et E2 les 5/9 restants.

Les deux joueurs perdent tous les VC sacrifiés. E1 en perd 4 et E2 en perd donc 5.

En ce qui concerne la MEVA réellement accomplie, on détermine au hasard 6 VC parmi les 9 dépensés pour savoir ce qu'il va se passer sur le monde. Donc il y aura peut-être 6 VC en CM mais pourquoi pas 4 VC en CM et 2 en P.

VI.6.3. Localisation des trous noirs

Pour un explorateur, les trous noirs sont directement indiqués sur son compte rendu.

M_45 (23, @56, 67) signifie que le monde 56 est un trou noir. L'explorateur n'a donc pas besoin de passer dedans pour découvrir que c'est un trou noir. Ça ne l'empêche pas s'il le souhaite, de passer à travers pour aller explorer d'autres coins de la galaxie.

VI.7. Le marchand

Les marchands sont des gens sympathiques, toujours prêts à rendre service. Ils sont spécialisés dans les technologies concernant le transport de marchandises et c'est pour ça que la technologie de cargaison leur coûte moins cher qu'aux autres. En contrepartie ils sont moins doués pour le combat mais leur capacité à se ravitailler très tôt fait qu'ils ont souvent pas mal de vaisseaux sous la main.

Propriété spéciale : Il peut transformer des VC en VT à tout moment (l'inverse est impossible). Il est plus facile pour lui d'investir en technologie de cargaison (5 UP/niveau).

Trésor le plus recherché : La monnaie d'or

Points :

- 7 points par MP déchargée sur un monde industrialisé ne lui appartenant pas (dans la limite du double des industries présentes sur le monde). Les MP déchargées et rechargées dans le même tour n'apportent aucun point au marchand.
- 1 point par PC déchargé s'il ne déconvertit pas de population.
- 15 points par PC déchargé s'il déconvertit une population.
- Il perd un point par population (convertie ou non convertie) détruite.

Exemple :

Si un marchand décharge 10 MP sur un monde possédant 4 industries ne lui appartenant pas, il ne gagnera des points que pour les 8 (double des industries) premières MP déchargées à chaque tour. Ainsi cela lui fera un gain de 56 points.

Si un marchand A décharge 60 MP et un marchand B 30 sur un monde possédant 30 industries, le marchand A va gagner $7 * 60 * (60/90) = 280$ points (au lieu de 420) et le marchand B $7 * 30 * (60/90)$ soit 140 points (au lieu de 210).

VI.7.1. Transformation de VC en VT.

Seul le marchand peut transformer des VC en VT. Pour cela, il peut transférer des VC d'une flotte en VT, des VI en VT sur une flotte ou encore des VP en VT sur une flotte. Les ordres correspondants sont les suivants :

F_f T x VC VT	la Flotte f Transforme x VC en VT. Les VT restent sur la flotte f.
F_f T x VC VT F_g	la Flotte f Transforme x VC en VT qui sont placés sur la Flotte g.
M_m T x VI VT F_f	le Monde m Transforme x VI en VT qui sont placés sur la Flotte

M_m T x VP VT F_f f.
le **Monde m** **Transforme x VP** en **VT** qui sont placés sur la **Flotte**
f.

VII. Les relations entre joueurs

VII.1. Les combats

Très vite après avoir rencontré ses voisins, beaucoup vont s'apercevoir qu'il n'y a pas de place pour tout le monde dans la galaxie et ce qui était inévitable finira par arriver : la guerre !

VII.1.1. Les tirs

Nébula offre un système très simple de combat. Les flottes, les VI et les VP ont le droit de tirer sur une cible. Les cibles diffèrent selon la nature des vaisseaux qui tirent :

Vaisseaux sur une flotte (VC ou VT)

- Autre flotte
- Les vaisseaux de protection d'un monde
- Les populations (sans distinction de convertis et de non-convertis) Les VP seront détruits avant les populations. Une population est équivalente à un vaisseau au niveau des dommages.
- Les industries du monde. Les VI seront détruits avant les industries. Une industrie est équivalente à un vaisseau au niveau des dommages.

VP :

- Une flotte
- Les convertis d'un monde
- Les non-convertis d'un monde

VI :

- Une flotte

Les ordres de tirs sont les suivants :

F_f * F_g	La Flotte f tire sur la Flotte g
F_f * M	La Flotte f tire sur les vaisseaux de protection du Monde
F_f * P	La Flotte f tire sur les Populations du monde
F_f * I	La Flotte f tire sur les Industries du monde
VP M_m * F_f	Les VP du Monde m tirent sur la Flotte f
VP M_m * N	Les VP du Monde m tirent sur les Non-convertis
VP M_m * C	Les VP du Monde m tirent sur les Convertis
VI M_m * F_f	Les VI du Monde m tirent sur la Flotte f

Remarque : Le tir sur les vaisseaux de protection du monde, à la différence du tir sur les industries ou sur les populations, présente l'avantage de ne tirer QUE sur les vaisseaux de protection. Cela permet de ne pas abîmer le monde pour mieux pouvoir l'exploiter par la suite.

VII.1.2. Résolution des tirs

Voici la procédure utilisée afin de calculer les pertes en vaisseaux à la suite d'un tir :

- * Chaque joueur a un coefficient d'attaque (CAtt) et un coefficient de défense (CDef).

* Le CAtt et le CDef d'un VC sont donnés par les niveaux respectifs du joueur dans les technologies attaque et défense. (cf. IV.3. La recherche technologique)

- Le CAtt et le CDef d'un VT sont fixes et valent respectivement 30 et 70.

En adoptant les notations suivantes, la résolution du tir d'une flotte 1 sur une flotte 2 se déroule en deux étapes :

N_t^1, N_t^2 = Nombre de vaisseaux de transport des flottes 1 et 2.

N_c^1, N_c^2 = Nombre de vaisseaux de combat des flottes 1 et 2.

n = nombre de vaisseaux de la flotte 2 touchés lors du tir

N_d = nombre de vaisseaux de la flotte 2 détruits.

CAC = CAtt des vaisseaux de combat de la flotte 1.

CAT = CAtt des vaisseaux de transport de la flotte 1 = 30.

CDC = CDef des vaisseaux de combat de la flotte 2.

CDT = CDef des vaisseaux de transport de la flotte 2 = 70.

C = Cargaison de la flotte 2 (nombre de MP et de pop transportes)

C_m = Capacité maximale de la flotte 2 ($C \leq C_m$)

CAR = Niveau technologique de cargaison = contenance d'un vaisseau de transport

CD = coefficient de défense de la flotte 2.

1° - Calcul du nombre de vaisseaux de la flotte 2 touchés : n .

$$n = \frac{N_c^1 \times CAC + N_t^1 \times CAT}{100}$$

A ce stade, n est arrondi au nombre entier supérieur.

2° - Calcul du coefficient de défense de la flotte 2 : CD.

$$CD = \frac{N_c^2 \times CDC + N_t^2 \times CDT}{N_c^2 + N_t^2} \times \left(1 + \frac{C}{C_m}\right)$$

3° - Calcul du nombre de vaisseaux détruits de la flotte 2 : N_d

$$N_d = n \times \frac{CD}{100}$$

A ce stade, N_d est arrondi au nombre entier supérieur. Si la flotte 2 comprend des VC et des VT, les VC sont détruits en premier de façon à ce que la plus grande cargaison soit conservée.

NE FUYEZ PAS !

Ces formules peuvent sembler un peu barbares, mais rassurez-vous, il n'y a pas besoin d'avoir fait math sup' pour pouvoir jouer à Nébula. Pour comprendre quels sont les facteurs qui influent sur les tirs, nous allons partir du cas le plus simple :

En début de partie, chaque joueur a 1 en ATT et 1 DEF. Donc en début de partie, un tir détruit Nombre de vaisseaux de l'attaquant sur 2 (arrondi au supérieur) vaisseaux adverses. Facile !

Maintenant avançons dans la partie. Les valeurs d'ATT et de DEF augmentent. Or ceci n'est valable que pour les VC, les VT sont considérés comme ayant 1 dans ces deux technologies. A ce niveau il est facile de comprendre qu'une valeur plus élevée en ATT permet de détruire plus de vaisseaux lorsqu'on tire avec des

vaisseaux de combat, et qu'une valeur plus élevée en DEF permet de subir moins de dommages lorsqu'on se défend avec des vaisseaux de combat. Pour connaître l'ATT ou la DEF d'une flotte, il faut faire la moyenne de l'ATT ou de la DEF de *chaque* vaisseau présent sur la flotte, sachant que les VC ont autant que votre niveau technologique et les VT toujours 1.

Il arrive souvent que l'on tire sur une flotte transportant une cargaison. Plus la flotte transporte de chose, plus les dégâts sont importants. Pour être plus précis, c'est le % de la capacité de transport de votre flotte occupé par de la cargaison qui influe. Autrement dit, une cargaison de 5 sur un maximum de 10 influe de la même manière sur les dégâts qu'une cargaison de 2 sur un maximum de 4. N'oubliez pas que si votre flotte comporte des VT, la technologie CAR influe sur votre capacité maximale de transport, donc sur les dégâts subis.

L'important est de connaître les facteurs qui rentrent en compte dans un combat ; Nébutil dispose d'un " simulateur de combat " qui vous permettra de faire des calculs précis quand vous en aurez besoin sans avoir à appliquer les formules ci-dessus...

Exemple :

Miria est en contact avec GASKOR. Ils ne sont pas du tout amis et vont s'entre-tuer :

```
M_505 (10,23,89) P=254 (356) MP=15 (+4)
  F_128 "Miria" []=18
  F_258 "GASKOR" [12]=4+13T
```

Miria donne l'ordre suivant : F_128 * F_258
GASKOR donne l'ordre suivant : F_258 * F_128.

Calculons les dégâts que vont infliger Miria et GASKOR.

Leurs CAtt sont : Miria : 67, GASKOR : 55
Les CDef de leurs VC sont : Miria : 90, GASKOR : 100
Le CDef d'un VT est toujours de 70, son CAtt de 30.
Le niveau de cargaison de GASKOR est 2.

Miria touche donc $18 \cdot 67 / 100 = 12.06$ soit 13 vaisseaux de GASKOR.

La cargaison maximale de la flotte de GASKOR est $4 + 13 \cdot 2 = 30$.
Son CD est donc de $((4 \cdot 100 / 100 + 13 \cdot 70 / 100) / (4 + 13)) \cdot (1 + 12 / 30) = 1.078...$

La flotte de GASKOR perd $13 \cdot 1.078... = 14.02$ soit 15 vaisseaux détruits
Les VC sont détruits en premier et la flotte essaye de garder le plus de cargo possible.

Pendant le même temps, GASKOR touche $4 \cdot 55 / 100 + 13 \cdot 30 / 100 = 6.1$ soit 7 de Miria.

Le CD de sa flotte est de 90 car il n'a que des VC et n'a aucune cargaison.

Le flotte de Miria perd $7 \cdot 90 / 100 = 6.3$ soit 7 vaisseaux détruits.

```
M_505 (10,23,89) P=254 (356) MP=15 (+4)
  F_128 "Miria" []=11 * F_258
  F_258 "GASKOR" [4]=2T * F_128
```

Comme on peut le voir, Miria est sur le point de remporter la bataille si GASKOR n'apporte pas de renfort.

VII.1.3. Les tirs conditionnels

Lorsqu'on se méfie de quelqu'un mais qu'on n'a pas envie de se battre avec lui, il est possible d'effectuer des tirs conditionnels (lorsqu'on est un joueur prévoyant). Ces ordres sont les mêmes que les ordres de tirs normaux mais il faut remplacer l'étoile "*" par un point d'interrogation "?".

Une flotte ou un monde recevant un ordre de tir conditionnel tirera si le propriétaire de la cible désignée effectue une agression contre la personne ayant donné l'ordre conditionnel ou contre un de ses alliés. Est considéré comme une agression tout tir ou une attaque de robots.

Par exemple l'ordre suivant :

VI M_5 ? F_291

Donne l'ordre aux VI du monde de tirer sur la flotte 291 seulement si la flotte 291 tire sur le propriétaire du monde ou un de ses alliés, ou bien si cette flotte effectue une attaque de robots.

Attention : l'ordre de tir conditionnel est lui aussi un ordre exclusif. Il n'est donc pas possible d'en effectuer un puis de se déplacer au même tour. Il faut choisir.

VII.1.4. La Bombe

La Bombe est l'arme ultime. C'est une spécialité des robotrons mais tout le monde peut la fabriquer et l'utiliser. Attention : tout joueur non robotron utilisant la bombe se verra pénalisé de 100 points. La seule exception à cette règle est le missionnaire en Jihad.

Pour construire la bombe, il faut transformer 25 VC se trouvant sur une flotte en bombe. La flotte transporte alors la bombe. Lorsque la bombe est larguée sur un monde, celui-ci est entièrement détruit.

Toute vie qui s'y trouvait est entièrement et instantanément tuée, les industries retombent à zéro, les VP et VI disparaissent et la limite de population devient 0. Seuls les éventuels trésors qui étaient sur le monde restent. Comme il n'y a plus de population, le monde devient forcément neutre. Les flottes qui se trouvent sur un monde qui se fait bomber ne prennent pas de dégâts.

Les ordres de construction et de largage de bombe sont les suivants :

F_f C BOMBE	la Flotte f utilise 25 de ses VC pour Construire la BOMBE .
F_f L BOMBE	la Flotte f Largue la BOMBE .

L'ordre de largage de bombe est exclusif. Cet ordre peut être donné à une flotte vide (sans vaisseaux). Autrement dit, il n'est pas possible d'empêcher une flotte de larguer sa bombe même en tirant dessus.

La construction de la bombe n'est pas exclusive elle. Si vous voulez que votre flotte n'ait pas de problème, prévoyez au moins un vaisseau de plus que nécessaire. En effet la construction de la bombe diminue de 25 VC le nombre de VC de la flotte. Si une flotte transportant la bombe se fait capturer, le nouveau propriétaire peut disposer de la bombe. Il n'est pas possible de se débarrasser d'une bombe autrement que par son utilisation.

Les notations du compte rendu sont les suivantes :

```
M_51 (8,541,26) " Maxtor:5" [P=351 (351) ]=3 MP=2 (+3) Pi=2
F#48 "Miria" [] = 2
```

La flotte 48 de Miria transporte la bombe (#). Si Miria donne l'ordre : F_48 L BOMBE, le compte rendu du monde 51 deviendra au tour suivant :

```
M#51 (8,541,26) P=0{-351} (0)
F_48 "Miria" [] = 2 * B
```

La flotte de Miria a largué la Bombe (* B). Le monde 51 a donc été rasé et porte la marque des mondes bombés (#).

Remarque : Un monde bombé est considéré comme vierge de pillage.

VII.1.5. L'embuscade.

L'embuscade est un moyen efficace de se protéger d'une intrusion. En plus cette défense ne demande pas d'ordre particulier de la part des joueurs puisqu'elle est automatique. Au contraire, il existe des ordres pour ne pas

faire d'embuscade.

Il y a embuscade lorsqu'un joueur traverse un monde où se trouvent des vaisseaux en guerre appartenant à un autre joueur et n'ayant pas eu d'ordre exclusif au même tour. On veut dire par traverser un monde qu'une flotte effectue un déplacement en passant par ce monde sans s'y arrêter. En bref le monde est traversé par la flotte si lors de son mouvement la flotte passe par ce monde et qu'il n'est ni au départ ni à l'arrivée du déplacement.

Exemple :

Maxtor donne l'ordre à sa flotte 73 qui se trouve au monde 125 d'aller au monde 123 avec l'ordre suivant :

F_73 MM 54 463 247 123

La flotte part du monde 125, traverse les mondes 54, 463 et 247 puis s'arrête au monde 123. Il y a risque d'embuscade seulement sur les trois mondes traversés.

Les vaisseaux qui effectuent l'embuscade ne doivent pas avoir eu d'ordre exclusif au même tour. Cela signifie qu'ils ne doivent pas avoir tiré ou avoir reçu d'ordre de tir conditionnel et ne doivent pas s'être déplacés s'ils sont sur une flotte. En bref ils ne doivent avoir rien fait.

Effets de l'embuscade :

Les vaisseaux effectuant une embuscade ont le droit à un tir gratuit sur chaque flotte prise en embuscade et voient leur CAtt doublé pour cette opération. Si beaucoup de vaisseaux font une embuscade, les dégâts risquent d'être énormes, surtout si plusieurs flottes sont prises en embuscade en même temps, puisque chacune se prendra les dégâts.

Pour éviter de se prendre une embuscade, un agresseur est contraint à des déplacements de un monde par tour pour éviter de traverser des mondes adverses.

Enlever l'embuscade :

Il arrive qu'on ne veuille pas faire une embuscade. Suite à un accord il peut être utile de laisser passer quelqu'un sur un monde particulier ou alors on veut pouvoir autoriser un autre joueur à se déplacer librement chez soi.

Il existe un ordre d'annulation d'embuscade :

|| **Z m** désactive l'embuscade sur le monde m
Z désactive les embuscades sur tous les mondes

Lorsque l'on désactive l'embuscade sur un monde, tous les vaisseaux s'y trouvant, VI, VP, VC et VT reçoivent l'ordre de laisser passer tout le monde. Ainsi personne ne se prendra d'embuscade sur le ou les mondes où elles auront été désactivées.

D'autres ordres permettent de désactiver les embuscades. (cf.VII.3.1.Déclaration Allié - Ennemi p.42)

Lecture du compte rendu :

Voyons ce qui est arrivé à la flotte que Maxtor voulait déplacer :

M_463 (54,247,400) "Miria:4" []=4 [P=10 (23)]=1*F_124 MP=3 (+1) Pi=2/2
 F_124 "Maxtor []=10*M
 {F_73 "Maxtor" du M_54 vers M_247}**

Les VI du monde 463 ont fait une embuscade (***) à la flotte 73. Cependant celle-ci avait suffisamment de vaisseaux pour pouvoir continuer sa route. Si suite à une embuscade une flotte devient vide, elle est immobilisée et reste sur le monde où elle a subi l'embuscade. Elle devient alors soit neutre ou est capturée selon la situation.

VII.1.6. La fuite

Lorsqu'un joueur se trouve sur un monde en fâcheuse posture, il peut donner l'ordre à ses flottes de s'enfuir. La fuite est en fait un simple déplacement. Toute flotte qui était présente sur un monde et qui le quitte au tour suivant est considérée comme étant en fuite. La flotte n'est en fuite que sur le monde d'où elle part. Pour le reste de son trajet elle peut subir une embuscade.

Quand une flotte est en fuite, elle voit son CDef divisé par deux. Cela signifie qu'elle prend deux fois moins de dégâts que si elle était restée sur place à faire front.

Exemple :

Reprenons l'exemple du combat entre les deux "amis" Miria et GASKOR. Si au lieu de rester sur place GASKOR s'était enfui :

```
M_505 (10,23,89) P=254 (356) MP=15 (+4)
  F_128 "Miria" []=18
  F_258 "GASKOR" [12]=4+13T
```

Miria donne l'ordre suivant :

```
F_128 * F_258
```

GASKOR donne l'ordre suivant :

```
F_258 M_10
```

Le résultat est le suivant :

Au lieu d'être de 1.078..., le CDef de GASKOR est de 0.539... En refaisant les calculs des dégâts infligés à GASKOR, au lieu d'obtenir 14.02 vaisseaux, on obtient 7.01 qu'on arrondit à 8 vaisseaux détruits.

```
M_505 (10,23,89) "Miria"! P=254 (356) MP=15 (+4)
  F_128 "Miria" []=18*F_258

M_10 (45,505) "GASKOR:2" [P=320 (353)] =1 MP=3 (+2)
  F_258 "GASKOR" [12]=9T du M_505
```

Comme vous pouvez le voir, GASKOR a pris bien moins de dégâts que dans l'exemple initial. Par contre il n'a pas pu tirer sur Miria puisque les tirs et les déplacements sont des ordres exclusifs.

Si pendant sa fuite une flotte perd tous ses vaisseaux, elle est alors interceptée avant d'avoir pu finir de se sauver. Son déplacement n'a donc pas lieu et la flotte est immobilisée. Quel triste sort l'attend ?

VII.2. Le Joueur Neutre

Tous les mondes et flottes qui n'appartiennent à personne sont dits neutres. Ils appartiennent en fait au joueur neutre. Ce joueur n'est d'aucune classe spéciale, ne donne aucun ordre et est en guerre avec tout le monde. Cela signifie que si vous trouvez un monde neutre protégé par des VI ou des VP, il faudra tirer dessus pour le capturer (ou émigrer). Le joueur neutre ne se défend jamais. Cependant, il fera des embuscades avec ses vaisseaux. De plus si jamais, par mégarde, vous transférez des vaisseaux sur une flotte neutre, cette flotte pourrait empêcher la capture d'un monde ou le capturer lui-même car le joueur neutre est un joueur à part entière.

Il est impossible de faire un cadeau au joueur neutre ou de le déclarer allié ou chargeur. Toute flotte neutre est toujours en guerre.

VII.3. Les déclarations.

Jusqu'à présent, nous avons vu comment combattre les autres joueurs que vous croiserez, mais vous vous rendez vite compte que l'on ne peut pas faire la guerre à tous ses voisins et que le commerce et les accords en tout genre sont tout aussi bénéfiques que l'expansionnisme forcené. C'est pourquoi, il vous sera utile de pouvoir faire des déclarations d'alliance, de paix...

Les ordres de déclarations concernant des autres joueurs, ainsi que les cadeaux ne peuvent être donnés

que lorsque vous connaissez de nom le joueur visé. Il doit apparaître sur votre compte rendu dans la rubrique :

Vous connaissez de nom : "Miria":7 , "Backchiche":9...

VII.3.1. Déclaration Allié - Ennemi

Par défaut, tous les autres joueurs sont considérés comme ennemis. Cela signifie qu'ils prendront des embuscades s'ils se déplacent chez vous. De plus si vous avez des flottes en guerre sur des mondes industrialisés qui appartiennent à un ennemi, vous pouvez empêcher ses industries de produire. (cf. IV.7. La présence d'un ennemi p.21). Si vous voulez qu'un joueur particulier n'ait pas tous ces inconvénients, vous pouvez le déclarer allié :

|| A : j Le joueur numéro j est déclaré Allié.

La déclaration d'allié a les effets suivants :

- Vos vaisseaux ne lui feront plus d'embuscade. Il pourra donc se déplacer librement chez vous.
- Vous n'empêcherez plus ses industries de produire si vous avez des flottes en guerre sur des mondes industrialisés lui appartenant.
- Vous ne lui capturerez pas un monde lui appartenant, même si les conditions de capture sont respectées.
- Si vous donnez un ordre de tir conditionnel, vos vaisseaux et ceux de votre allié seront considérés comme les vôtres et il y aura donc tir si la personne visée agresse votre allié.

Si plus tard vous regrettez cette déclaration, il est possible de l'annuler :

|| E : j Le joueur numéro j est déclaré Ennemi.

VII.3.2. Déclaration Chargeur - Non chargeur de Matières Premières

Normalement vous êtes le seul à pouvoir charger les MP qui sont stockées sur vos mondes. Cependant, il existe des situations où vous voudrez autoriser un autre joueur à charger des MP chez vous. Pour cela, il suffit de déclarer ce joueur comme étant chargeur :

|| C : j Le joueur numéro j est déclaré Chargeur.

Notez bien que vous n'aurez aucun contrôle sur la quantité chargée par le joueur déclaré comme tel.

Cette déclaration peut être annulée par la suite :

|| N : j Le joueur numéro j est déclaré Non chargeur.

VII.3.3. Déclaration Chargeur - Non chargeur de Population

De façon similaire aux matières premières, vous pouvez autoriser un joueur à charger ou décharger des populations sur vos mondes. Pour cela, il faut le déclarer chargeur et/ou déchargeur de population, comme suit :

|| CP : j Le joueur j est déclaré Chargeur de Population.
|| DP : j Le joueur j est déclaré Déchargeur de Population.

Ces ordres peuvent être respectivement annulés par :

|| NCP : j Le joueur j est déclaré Non - Chargeur de Population.
|| NDP : j Le joueur j est déclaré Non - Déchargeur de Population.

VII.3.4. Déclaration flotte en paix - flotte en guerre.

Dans certains cas particuliers, les déclarations d'allié ne suffisent pas à ce qu'aucune interférence n'ait lieu entre deux joueurs. L'exemple le plus classique est la conversion. En effet, les vaisseaux se trouvant sur des flottes en guerre d'un missionnaire convertissent et ce même si ces flottes sont sur un monde appartenant à un joueur allié. De fait si la conversion du monde est totale, le missionnaire capturera le monde bien qu'appartenant à un de ses alliés. Ceci peut être évité en plaçant ses flottes en paix :

F_f P	la Flotte f est mise en Paix
F_f G	la Flotte f est mise en Guerre

Les caractéristiques d'une flotte en paix sont les suivantes :

- Une flotte en paix ne peut participer à la capture d'un monde et est considérée comme n'étant pas là.
- Une flotte en paix ne fait pas d'embuscade.
- Les VC d'une flotte en paix ne convertissent pas
- Les VC d'une flotte en paix d'un pirate ne piratent pas. En outre, une flotte en paix est considérée comme n'ayant pas de vaisseaux pour le piratage; donc un pirate pourra pirater une flotte en paix de 20 vaisseaux, avec 1 seul des siens.
- Les VC d'une flotte en paix n'empêchent plus les industries ennemies de produire.
- Les vaisseaux d'une flotte en paix peuvent tirer si on leur en donne l'ordre.

Notations du compte rendu :

F_104 "Miria" []=5
F_214 ("Backchiche") []=7

La flotte 214 de Backchiche est en paix alors que la flotte 104 de Miria est en guerre.

VII.3.5. Annulation d'embuscade

Il arrive que l'on ne veuille pas faire d'embuscade. Suite à un accord, il peut être utile de laisser passer quelqu'un sur un monde particulier ou on veut pouvoir autoriser un joueur à se déplacer librement chez soi.

Pour cela deux ordres d'annulation d'embuscade existent :

Z m	déZactive l'embuscade sur le monde m
Z	déZactive les embuscades sur tous les mondes

Lorsque l'on désactive l'embuscade sur un monde, tous les vaisseaux s'y trouvant (VI, VP, VC et VT) reçoivent l'ordre de laisser passer tout le monde. Ainsi personne ne se prendra d'embuscade sur le ou les mondes où elles auront été désactivées. D'autre part la désactivation ne dure que le tour ou l'ordre a été donné; cela signifie qu'il n'y a pas d'ordre d'activation d'embuscade et qu'il vous faut passer l'ordre de désactivation à chaque tour si vous le souhaitez ou bien déclarer le joueur allié.

VII.3.6. Les cadeaux.

Lorsque les relations avec un autre joueur sont au beau fixe, il peut vous arriver de vouloir faire des cadeaux. Il est ainsi possible d'offrir un monde ou une flotte à un autre joueur.

F_f C : j	la Flotte f est offerte en Cadeau au joueur numéro j.
------------------	---

|| **M_m C : j** le Monde m est offert en Cadeau au joueur numéro j.

L'ordre de cadeau est exclusif. Il est donc impossible de déplacer ou de faire tirer une flotte et de l'offrir au même tour.

Une flotte offerte en cadeau est automatiquement mise en paix.

Un monde donné en cadeau ne produit pas de MP pendant le tour où il est offert.

Lorsqu'une flotte ou un monde est offert, tout ce qui se trouve sur la flotte ou à la surface du monde est offert également, notamment les trésors.

VII.4. Les conditions de capture

Un des objectifs premiers de Nébula est quand même la capture de mondes et de flottes. Il faut réunir un certain nombre de conditions bien particulières pour parvenir à cette capture.

Précision de vocabulaire :

On appelle vaisseau en guerre tout vaisseau (VC ou VT) se trouvant sur une flotte en guerre ou tout vaisseau de protection du monde (VI ou VP). Ainsi un joueur peut volontairement mettre une flotte en paix pour pouvoir laisser un autre joueur capturer le monde où ils se trouvent.

On appelle monde protégé, un monde qui possède au moins un VI ou un VP.

La capture se fait monde par monde; cela signifie que ce qui se passe sur le monde d'à côté n'a aucune influence sur ce qui peut se passer sur un monde donné.

La règle de base de la capture est assez simple :

Pour capturer un monde, il faut être **le seul joueur à avoir des vaisseaux (VC ou VT) en guerre sur ce monde.**

Si cette condition est remplie, le monde est capturé ainsi que toutes les flottes vides qui s'y trouvent.

Cette règle souffre cependant de beaucoup d'exceptions et de cas particuliers propres à chaque classe de personnage :

- Les mondes conquis et protégés appartiennent à leur propriétaire tant qu'il reste des vaisseaux de protection.
- Un monde non protégé reste à son propriétaire tant qu'aucun ennemi ne débarque avec des vaisseaux en guerre.
- Un monde non protégé sur lequel débarquent deux ennemis avec des vaisseaux en guerre reste ou devient neutre.
- Les flottes, elles, sont capturées à chaque tour. Ainsi toute flotte vide se retrouvant sur un monde où il n'y a pas un seul vaisseau en guerre deviendra neutre; même si elle vous appartenait le tour précédent.
- Le joueur neutre ne peut capturer de monde de son plein gré. Cependant, le transfert d'un vaisseau sur une flotte neutre pourrait permettre au joueur neutre de capturer le monde s'il n'est pas protégé. Il faut donc bien faire attention de ne pas le faire par erreur.
- Un monde neutre peut être capturé avec ses protections par émigration. Si vous êtes plusieurs à émigrer des populations au même tour sur un même monde neutre, celui qui aura émigré le plus de populations prendra possession du monde. En cas d'égalité, le monde n'est capturé par personne et reste neutre.
- Un monde sans population est toujours neutre et ne peut être capturé sans ajout de populations ou de robots et ce même si vous êtes le seul à posséder des vaisseaux en guerre sur ce monde.
- Tout monde capturé ne produit pas de MP au tour où il est capturé.
- Un robotron peut capturer un monde avec ses protections s'il réussit à faire une attaque de robots (cf. VI.5.1. La Robotisation et les attaques de robots.) L'émigration de robots est traitée comme une attaque de robots. Le monde ne peut être capturé que si les robots émigrés détruisent toute la population et qu'au moins un robot survit. Et cela même si d'autres joueurs ont des vaisseaux en guerre sur ce monde.
- Un monde où la population est entièrement convertie est automatiquement capturé par le missionnaire

auquel appartiennent les convertis. Si le monde lui appartenait déjà, il ne se passe rien. Un tel monde ne peut plus être capturé à moins de déconvertir une partie de la population ou de robotiser le monde.

- Contrairement aux mondes entièrement convertis, un monde entièrement robotisé n'est pas automatiquement capturé par le robotron qui a robotisé ce monde.
- Un monde robotisé ne peut être capturé sans détruire les robots qui le peuplent en tirant sur les populations ou bien en réussissant une attaque de robots.
- Le pirate peut capturer les flottes non vides sur un monde sans réunir toutes les conditions de la capture. Il s'agit alors d'un piratage(cf. VI.2.2. Le Piratage).

VIII. Déroulement d'un tour et conditions de victoire

Voici résumé comment se déroule un tour d'une partie.

Tout d'abord vous recevez par courrier électronique trois fichiers de la part de l'arbitre. Le premier (extension .TXT) est votre compte rendu. Il contient tout ce que vous devez savoir sur votre personnage (nombre de points, statistiques) mais également le nom de vos voisins, alliés, ennemis... et enfin la description de tous les mondes et flottes que vous possédez ou que vous avez croisé ce tour-ci.

Le deuxième et le troisième fichiers (.AVD et .NBT) sont des fichiers utiles uniquement si vous utilisez Nebutil (programme d'aide à la rédaction et à l'envoi de vos ordres à l'arbitre) ou bien un autre utilitaire à la rédaction des ordres.

A partir de cela, il vous faudra rédiger vos ordres; ce qui n'est jamais une tâche facile. Cependant vous trouverez ci-dessous l'ordre chronologique des événements qui auront lieu en un tour ainsi que le détail de toutes les étapes de l'évaluation d'un tour. Il n'y a pas d'exceptions et un examen de ce qui suit vous permettra de savoir si tel ou tel groupe d'actions est possible ou non. Vous verrez très vite que cet ordre est primordial et que l'on peut faire beaucoup de choses en un tour.

- 1 Déclarations: d'allié, de chargeur, d'ennemi, d'annulation d'embuscade, etc.
- 2 Sondages.
- 3 Construction de vaisseaux, de robots. Transformation de robots en vaisseaux. Recherche technologique.
- 4 Augmentation de la limite de population
- 5 Emigration, déchargements de populations. Résolution des conflits en découlant.
- 6 Construction d'industries, Transformation de robots en industries.
- 7 Transformation de vaisseaux en industries.
- 8 Déchargement de matières premières.
- 9 Déchargement de Produits de Consommation, déconversion.
- 10 Déchargement de trésors.
- 11 Transferts, transformation de VC en VT.
- 12 Chargement de trésors et Exploration.
- 13 Chargement de Matières Premières et de populations.
- 14 Combats (simultanément) : - tirs
 - attaque de robots
 - largage de bombe **(ces ordres sont exclusifs)**
 - mouvements (fuite).
- 15 Construction de bombe.
- 16 Conversion.
- 17 Captures.
- 18 Pillages.
- 19 Piratages de flottes.
- 20 Cadeaux **(cet ordre est exclusif)**

On notera que les ordres d'attaque, de mouvement et de cadeaux sont mutuellement exclusifs. Parmi les ordres qu'une flotte peut recevoir, il ne peut y avoir qu'un seul de ces ordres : tir (conditionnel ou non), mouvement, attaque de robots, largage de bombe ou bien cadeau.

Cependant, les vaisseaux d'un monde offert en cadeau ne sont pas considérés comme ayant reçu un ordre exclusif, ils peuvent donc tirer ou faire une embuscade. Par contre, une flotte offerte en cadeau peut au tour où elle est offerte faire une embuscade mais elle ne peut pas tirer ni se déplacer.

VIII.1. Evaluation d'un tour et traitement des ordres.

Les ordres sont triés selon leur poids. Pour un poids donné l'ordre n'a plus d'importance.

Voici la liste des étapes de l'évaluation avec le poids des ordres qui leur sont associés. Certaines étapes n'ont pas d'ordres associés donc pas de poids (* à la place).

*** *Initialisation***

Chaque population au-delà de la limite de population a une chance sur deux de mourir.

1. Déclarations

Elles sont immédiatement actives

2. Sondages

Le VC est dépensé immédiatement (avant le transfert !). Le monde sera vu tel qu'il sera à la fin du tour.

3. Constructions

de VC, VT, VI, VP, Robots, Espions et Technologies

Transformation de robots en VC, VI et VP

Les technologies sont immédiatement disponibles pour la suite de l'évaluation

4. Augmentation de la limite de population

5. Emigration et déchargements de populations

On note le nombre de N, C et R émigrés sur chaque monde et qui les émigre.

Les robots appartiennent au propriétaire du monde d'où il vient, pas forcément au robotron qui les a créés

Les populations et robots déchargés par les flottes sont comptés comme des populations émigrées

Les robots qui ont été construits en 3. sont également comptés comme étant émigrés

*** *Résolution des conflits issus de l'émigration***

Pour chaque monde on regarde le nombre de populations/robots qui ont été émigrés et qui les a émigrés. L'éventuel nouveau propriétaire du monde est déterminé.

Un monde capturé par émigration est immédiatement disponible pour les ordres qui suivent.

6. Constructions d'industries

7. Transformation de VI en industries

8. Déchargement des MP

9. Déchargement des PC

On note juste les déchargements. Rien ne se passe.

*** *Résolution des déchargements de PC***

On détermine quels sont les PC qui déconvertissent ou non.

Décompte des points de déconversion pour les marchands

10. Déchargements des trésors

11. Transferts

Transfert de VC, VI, VP, VT

Transformation de VC, VI, VP en VT pour les marchands

12. Chargement des trésors et explorations (CM et pop)

13. Chargements

Matières premières (MP)
Populations (N, C, R)

- * **Résolution des conflits lors du chargement**
(ex : plusieurs joueurs veulent charger tous les MP d'un même monde).
- * **Décompte des points pour les déchargements de MP des marchands**
On a besoin de savoir combien de MP ont été chargés sur le même monde pour cela.
- * **On note les ordres de cadeaux de flotte.**
Sert à déterminer s'il y a deux ordres exclusifs pour la même flotte

14. Combats et déplacements

Complexe, se fait en plusieurs passes (lecture de tous les ordres)

Pour chaque flotte et chaque monde effectuant un acte de combat (tir, tir conditionnel, attaque de robots, largage de bombe) ou un déplacement on le note ainsi que les dégâts potentiels (si le tir a lieu, sans tenir compte du nombre de vaisseaux restant à la cible).

- * **Résolution des combats**
On détermine si les tirs conditionnels doivent finalement se déclencher ou non.
On applique les dégâts :
 - phase 1 : on détruit les vaisseaux de protection
 - phase 2 : on fait le reste des dégâts
- * **Résolution des déplacements (Reste-t-il des vaisseaux à la flotte ? Embuscades)**
- * **Résolution des conflits issus des attaques de robots et des tirs sur les populations.**

15. Constructions des bombes

- * **Actions de la Chose...**
- * **Conversion**
- * **Capture**

16. Pillages et nommages des mondes

Il faut être propriétaire du monde (ou être déclaré pilleur par le nouveau propriétaire). Attention, la capture a déjà eu lieu.

- * **Piratages**
Après la capture. Si le monde est neutre, il le reste même si le piratage réussit.

17. Cadeaux

Juste après les pillages et piratages.

- **MiseAuPoint :**
on note
 - Qui est en contact avec qui
 - Les nouvelles rencontres
 - Les observations de mondes
 - Les mondes qui sont localisés
 - On augmente les compteurs (possession, corruption de mondes)
 - On augmente la pop des mondes dont la population est strictement inférieure au maximum de pop
 - Les MP sont extraits, à concurrence du nombre de populations dispos et de la capacité minière
 - On regarde combien il reste de populations inutilisées et on détermine le nombre d'industries actives le tour suivant

* *DecomptePoints*

Voilà, une fois vos ordres rédigés et envoyés avant la limite temporelle indiquée par l'arbitre, vous n'avez plus qu'à attendre le résultat du tour.

Comme vous l'aurez peut-être compris tout au long de ces règles, est déclaré vainqueur le joueur qui possède le plus de points à la fin du dernier tour de jeu. Ce dernier tour n'est connu précisément d'aucun des joueurs de la partie mais chacun en a une idée assez vague. En effet, lors de votre inscription à une partie, chaque joueur remplit un formulaire dont voici un exemple :

1^{er} choix :

Classe : Empereur
Pseudonyme : BOF III
Tour final : 19

2^{ème} choix :

Classe : Pirate
Pseudonyme : Miria
Tour final : 15

3^{ème} choix :

Classe : Antiquaire
Pseudonyme : B. BROTHER
Tour final : 18

L'arbitre essayera, dans la mesure du possible, de donner le premier choix à chaque joueur. Dans certains cas il pourra être amené à donner le deuxième ou troisième choix. L'arbitre fera la moyenne des tours finals choisis par chaque joueur. Le nombre obtenu, arrondi à l'entier le plus proche donnera le numéro du tour auquel la partie s'arrêtera. Le tour final doit être compris entre 10 et 30 mais cela peut changer d'une partie à l'autre si l'arbitre précise autre chose au moment de votre inscription.

Bonne chance!

Annexes

Liste des ordres

Vous trouverez dans ce chapitre un récapitulatif exhaustif des ordres qu'il est possible de donner. Tout ordre ne se trouvant pas dans cette liste n'existe pas et générera une erreur. Ils sont listés par type.

Précisions :

- Les tirets "_" sont facultatifs dans la rédaction des ordres, ils peuvent être remplacés par un espace.
- Les lettres entre parenthèses sont facultatives. Il ne faut pas mettre les parenthèses dans vos ordres.
- Cette liste est exhaustive donc tout ordre ne se trouvant pas explicitement dans ce qui suit n'existe pas.

Dénomination des mondes

|| M_m = "Nom" Le Monde m possède désormais un nom.

Ordres de déclarations

||| A : j Le joueur numéro j est déclaré **Allié**.
||| E : j Le joueur numéro j est déclaré **Ennemi**.
||| C : j Le joueur numéro j est déclaré **Chargeur de matières premières**.
||| N : j Le joueur numéro j est déclaré **Non chargeur de matières premières**.
||| CP : j Le joueur j est déclaré **Chargeur de Population**.

NCP : j	Le joueur j est déclaré Non - Chargeur de Population .
DP : j	Le joueur j est déclaré Déchargeur de Population .
NDP : j	Le joueur j est déclaré Non - Déchargeur de Population .
F_f P	la Flotte f est mise en Paix
F_f G	la Flotte f est mise en Guerre
Z m	dé Z active l'embuscade sur le monde m
Z	dé Z active les embuscades sur tous les mondes
J : j	le Jihad est déclaré au joueur j (réservé au missionnaire)
PI : j	Le joueur j est déclaré Pilleur
NPI : j	Le joueur j est déclaré Non Pilleur

Ordres de sondage :

VI M_m S M_n	les VI du Monde m Sondent le Monde n
VP M_m S M_n	les VP du Monde m Sondent le Monde n
F_f S M_m	la Flotte f Sonde le Monde m

Ordres d'émigration

M_m E x P M_n	le Monde m Emigre x Populations sur le Monde n
M_m E x C M_n	le Monde m Emigre x Convertis sur le Monde n
M_m E x N M_n	le Monde m Emigre x populations Non converties sur le Monde n
M_m E x R M_n	le Monde m Emigre x Robots sur le Monde n

Ordres de construction :

M_m C x VC F_f	Le Monde m Construit x VC sur la Flotte f
M_m C x VT F_f	Le Monde m Construit x VT sur la Flotte f
M_m C x VI	Le Monde m Construit x VI
M_m C x VP	Le Monde m Construit x VP
M_m C x I	le Monde m Construit x Industries . Attention il faut dépenser entre 4x et 6x UP pour la construction.
VI M_m C x I	les VI du Monde m sont transformés en x Industries
M_m C x P	le Monde m augmente de x la limite de Population
M_m C x R	le Monde m Construit x Robots
M_m T x R I	les Robots du Monde m se Transforment en x/12 Industries
M_m T x R F_f	les Robots du Monde m se Transforment en x/2 VC sur la flotte f
M_m T x R VI	les Robots du Monde m se Transforment en x/2 VI
M_m T x R VP	les Robots du Monde m se Transforment en x/2 VP
F_f C BOMBE	la Flotte f utilise 25 de ses VC pour Construire la BOMBE .

Ordres d'espionnage :

M_m C x E y	le Monde m dépense x UP pour Espionner dans la catégorie y
--------------------	--

Ordres de recherche technologique :

M_m C x DEP	le Monde m alloue x UP à la recherche en DEPlacement .
M_m C x ATT	le Monde m alloue x UP à la recherche en ATTaque .
M_m C x DEF	le Monde m alloue x UP à la recherche en DEFense .
M_m C x RAD	le Monde m alloue x UP à la recherche en RADar .

M_m C x CAR le Monde m alloue x UP à la recherche en **CAR**gaison.
M_m C x ALI le Monde m alloue x UP à la recherche en connaissance des **ALI**ens.

Ordres de déchargement :

F_f D (x) MP la Flotte f **D**écharge x **MP**. Si x n'est pas spécifié, tous les MP transportés sont déchargés.
F_f D (x) PC la Flotte f **D**écharge x **MP** sous forme de **PC**. Si x n'est pas spécifié, tous les MP transportés sont déchargés.
F_f D (x) P la Flotte f **D**écharge x (toutes les) **Populations**
F_f D (x) N la Flotte f **D**écharge x (toutes les) populations **Non** converties
F_f D (x) C la Flotte f **D**écharge x (tous les) **Converties**
F_f D (x) R la Flotte f **D**écharge x (tous les) **Robots**
T_t M Le **T**résor t est largué sur le **M**onde (où se trouve la flotte au début du tour).

Ordres de transfert :

M_m T x VI VP le Monde m **T**ransfère x **VI** aux **VP**.
M_m T x VP VI le Monde m **T**ransfère x **VP** aux **VI**.
M_m T x VI F_f le Monde m **T**ransfère x **VI** vers la Flotte f. Ces vaisseaux seront des **VC**.
M_m T x VP F_f le Monde m **T**ransfère x **VP** vers la Flotte f. Ces vaisseaux seront des **VC**.
F_f T x VC VI la Flotte f **T**ransfère x **VC** en **VI** sur le monde.
F_f T x VC VP la Flotte f **T**ransfère x **VC** en **VP** sur le monde.
F_f T x VC F_g la Flotte f **T**ransfère x **VC** sur la Flotte g.
F_f T x VT F_g la Flotte f **T**ransfère x **VT** sur la Flotte g.
F_f T x VC VT la Flotte f **T**ransforme x **VC** en **VT**. Les **VT** restent sur la flotte f.
F_f T x VC VT F_g la Flotte f **T**ransforme x **VC** en **VT** qui sont placés sur la Flotte g.
M_m T x VI VT F_f le Monde m **T**ransforme x **VI** en **VT** qui sont placés sur la Flotte f.
M_m T x VP VT F_f le Monde m **T**ransforme x **VP** en **VT** qui sont placés sur la Flotte f.

Ordres de chargement

F_f C (x) MP la Flotte f **C**harge x **MP**. Si x n'est pas spécifié, la cargaison la plus grande possible est chargée.
F_f C (x) P la Flotte f **C**harge x (le plus possible) **Populations**
F_f C (x) N la Flotte f **C**harge x (le plus possible) populations **Non** converties
F_f C (x) C la Flotte f **C**harge x (le plus possible) populations **Converties**
F_f C (x) R la Flotte f **C**harge x (le plus possible) **Robots**
T_t F_f le **T**résor t est chargé sur la Flotte f

Ordres d'exploration :

F_f E x VC P la Flotte f **E**xplore le monde sur lequel elle se trouve en sacrifiant x **VC** et met en valeur la **P**opulation.
F_f E x VC CM la Flotte f **E**xplore le monde sur lequel elle se trouve en sacrifiant x **VC** et met en valeur la **C**apacité **M**inière du monde.

Ordres de tirs :

F_f * F_g	La Flotte f tire sur la Flotte g
F_f * M	La Flotte f tire sur les vaisseaux de protection du Monde
F_f * P	La Flotte f tire sur les Populations du monde
F_f * I	La Flotte f tire sur les Industries du monde
VP M_m * F_f	Les VP du Monde m tirent sur la Flotte f
VP M_m * N	Les VP du Monde m tirent sur les Non convertis
VP M_m * C	Les VP du Monde m tirent sur les Convertis
VI M_m * F_f	Les VI du Monde m tirent sur la Flotte f

Ces tirs sont des tirs inconditionnels. On obtient un tir conditionnel en remplaçant l'étoile "*" par un point d'interrogation "?".

Ordres de mouvement :

F_f MM m n ... o	La Flotte f passe par les Mondes m, n, ... pour arriver au monde o.
F_f M_m M_n ... M_o	

Ordres d'attaques spéciales :

F_f L BOMBE	la Flotte f Largue la BOMBE.
F_f T x R	la Flotte f Transforme x/2 VC en Robots
M_m P	le Monde m est Pillé

Ordres de cadeaux :

F_f C : j	la Flotte f est offerte en Cadeau au joueur numéro j.
M_m C : j	le Monde m est offert en Cadeau au joueur numéro j.

Notations du compte rendu.

"BOF III":7	- BOF III est le joueur numéro 7.
M_110 (12, 26, 175)	- Le monde 110 est connecté à trois mondes : 12, 26 et 175.
M_21 (189)	- Le monde 21 est connecté seulement au monde 189. C'est un cul-de-sac.
F#102	- La flotte 102 transporte la BOMBE.
M#28	- Le monde 28 a été détruit par la BOMBE " Au moins une fois. "
"Miria(Maxtor) "	- La flotte ou le monde a changé de propriétaire, l'ancien propriétaire est entre parenthèses.
" (BACKCHICHE) "	- Le monde ou la flotte qui appartenait à BACKCHICHE au tour précédent est devenu neutre.
"GASKOR:21"	- Le monde appartient à GASKOR depuis 21 tours.
"GASKOR:2:5"	- Le monde appartient à GASKOR depuis 2 tours, mais en ce qui concerne la capacité minière tout se passe comme s'il lui

	appartenait depuis 5 tours..
M_13 (...) "...!"	- Le monde a été capturé à ce tour.
M_289 (...) "..."C	- Le monde a été offert en Cadeau à ce tour.
M_111 (...) "..."P	- Le monde a été Pillé à ce tour.
M_10 (...) ... [10,7]	- Le monde est situé aux coordonnées (10 ; 7)
I=5	- Il y a 5 Industries au monde et toutes peuvent produire.
I=1/5	- Il y a 5 Industries au monde mais 1 seule peut produire à ce tour.
[I=5]=2	- Il y a deux VI (vaisseaux de protection d'industries) qui protègent les industries.
[]=4	- Il y a 4 VI sur ce monde qui ne possède aucune industrie
P=14 (26)	- Il y a 14 populations sur le monde dont le seuil maximum est de 26.
P=14C (26)	- Le monde de 14 populations est entièrement converti.
P=14 (26) /8C:Gehowa	- Il y a 14 populations sur le monde dont 8 ont été converties par Gehowa qui n'est pas le propriétaire du monde.
P=14 (26) /5C	- Il y a 14 populations sur le monde dont 5 ont été converties par le propriétaire du monde en personne.
P=50R (26)	- Le monde est robotisé, il y a 50 robots (ce qui dépasse le seuil maximum, mais c'est possible pour des robots).
[P=14 (26)]=3	- Il y a trois VP (vaisseaux de protection de populations) qui protègent les populations.
{-6P}	- 6 populations non converties sont mortes à ce tour.
{-2C}	- 2 populations converties sont mortes à ce tour.
{-7R}	- 7 robots sont morts à ce tour.
MP=3	- Il y a 3 MP en stock mais pas de production.
MP=(+2)	- Ce monde a une production de 2 MP par tour, mais n'a pas de stock.
MP=10 (+1)	- Ce monde a 10 MP en stock et une production de 1 MP par tour.
PC=2	- 2 fois sur ce monde des PC ont été déchargés.
Pi=2/4	- Le monde a été pillé deux fois. Il aura récupéré dans 4 tours.
Pi=1	- Le monde a été pillé une fois. Il a déjà récupéré.
PE=600	- Ce monde a cumulé 600 points d'exploration
E=7/8	- 7 VC ont été sacrifiés pour l'exploration de ce monde. Un seul peut encore être sacrifié.
F_1 ("...")C	- La flotte 1 a été offerte en cadeau à ce tour et est donc en paix.
F_18 "... "D	- La flotte 18 a déchargé des PC à ce tour.
F_45 "... "P	- La flotte 45 a été piratée à ce tour.
F_14 "... "!	- La flotte 14 a été capturée à ce tour.
F_27 ("...")	- La flotte 27 est en paix.
F_2 "... " []]=5	- La flotte 2 est composée de 5 VC et ne transporte aucune cargaison.
F_5 "... " [1]=2+3T	- La flotte 5 est composée de 2 VC et de 3 VT. Elle a une cargaison de 1 MP.
F_8 "... " [4N]=3T	- La flotte 8 est composée de 3 VT et a une cargaison de 4 populations non converties.
F_12 "... " [2, 3N, 2C, 1R]=10T	- La flotte 12 est composée de 10 VT et a une cargaison composée de 2 MP, 3 populations non converties, 2 convertis et de 1 robot.
F_17 "... " [?]=3	- La flotte 17 est composée de 3 VC. Vous ne pouvez voir son

F_20 "... " [?]=10?	chargement (elle ne vous appartient donc pas). - La flotte 20 a un total de 10 vaisseaux. Vous ne pouvez voir ni la composition en vaisseaux de la flotte ni sa cargaison.
F_1 "... " [...] =2 du M_124 {F_4 "... " vers M_58}	- La flotte 1 vient d'arriver du monde 124. - La flotte 4 vient de quitter ce monde pour s'en aller vers le monde 58. Ceci est une trace.
{F_9 "... " du M_12 vers M_441}	- La flotte 9 a traversé ce monde. Elle venait du monde 12 et allait vers le monde 441. Ceci est une trace.
{F_12 "... " du M_? Vers M_120}	- La flotte 12 a traversé ce monde. Vous ne pouvez voir d'où elle vient mais savez qu'elle est partie vers le monde 120.
[...] =5*N [...] =5*C	- Les VP ont exécuté les non-convertis. - Les VP ont exécuté les convertis.
[...] =5** [...] =5*F_43	- Les vaisseaux (flotte ou monde) ont fait une embuscade. - Les vaisseaux (flotte ou monde) ont tiré sur la flotte 43.
[...] =5*P [...] =5*I [...] =5*M	- Les vaisseaux de la flotte ont tiré sur la population du monde. - Les vaisseaux de la flotte ont tiré sur les industries du monde. - Les vaisseaux de la flotte ont tiré sur les vaisseaux de protection du monde.
[...] =5*R [...] =5*B F_12 *M	- Les vaisseaux de la flotte ont fait une attaque de robots. - La flotte a largué la bombe à ce tour. - La flotte 12 a tiré sur les vaisseaux de protection du monde mais tous les vaisseaux de la flotte ont été détruits.
F_210 *F_12	- La flotte 210 a tiré sur la flotte 12 mais tous les vaisseaux de la flotte ont été détruits.

Le serveur de mail

Vocabulaire : si on vous parle du "SM" il s'agit du Serveur de Mail.

Un mail au serveur se compose de 2 parties, le sujet et le corps.

Le sujet va contenir la commande, l'identification ainsi qu'éventuellement la liste des destinataires. Le corps contient le message ou bien une liste de commandes (une par ligne). Ce qui se trouve dans le corps du mail doit systématiquement être entouré par DEBUT et FIN placés en début de ligne. Cela évite, par exemple, d'envoyer par erreur une signature non voulue à un autre joueur.

Vous pouvez envoyer 4 types de messages au serveur :

Envoyer un message

Envoyer ses ordres

Changement de sa configuration

Récupération des informations

1. Message

Message PARTIE J MotDePasse {A|M} <{Num|Pseudo|All} [, ...]>

Vous êtes le joueur **J** dans la partie **PARTIE**. Votre mot de passe est **MotDePasse**.

Vous pouvez spécifier optionnellement les fonctions particulières d'envoi **A** (votre message est anonyme) ou **M** (votre message ira à plusieurs destinataires. Cette liste n'est pas cachée et toute réponse à ce message ira à l'ensemble des destinataires originaux du message ainsi que son auteur).

La liste des destinataires se trouve entre < et >. Chaque joueur peut être présenté par son numéro de joueur (conseillé) ou par son pseudo (respectez les accents et les majuscules). La liste des destinataires est séparée par des virgules. Notez <All> qui représente l'intégralité des joueurs de la partie.

Note : il est possible d'envoyer des attachements avec le message. Cela pose quelques problèmes car certains logiciels de mails placent automatiquement une signature en attachement ou bien une carte de visite

virtuelle qui pourrait identifier l'auteur d'un message. Pour ces raisons le serveur de mail filtre certains types d'attachement. Ne passeront pas les fichiers HTML attachés et certains types e fichiers texte..

Exemple 1 : message du joueur 4 aux joueurs 2 et 3.

```
Message KARNAJ 4 toto M <2,3>
DEBUT
On va gagner !
FIN
```

Si 3 répond à ce message la réponse sera transmise aux joueurs 2 et 4.

Exemple 2 : Message anonyme du joueur 4 à tous les joueurs (on appelle ça une rumeur)

```
Message KARNAJ 4 toto A <All>
DEBUT
C'est moi le plus fort
FIN
```

2. Ordres

Ordres PARTIE J MotDePasse ("Message A Envoyer lors de l'AR")

Vous êtes le joueur **J** dans la partie **PARTIE**. Votre mot de passe est **MotDePasse**.

Stocke les ordres contenus dans le corps du message, encadrés par DEBUT et FIN sur le serveur de mail.

Vous recevrez un accusé de réception listant les ordres stockés et vous rappelant le message que vous avez passé dans le sujet. Ce message à saisir **entre guillemets** est optionnel. Il vous permettra de différencier les différents accusés de réceptions que vous recevrez si vous envoyez vos ordres plusieurs fois.

Note : Si vous envoyez vos ordres plusieurs fois, seule la dernière version de vos ordres reçue par le serveur de mail est stockée. Les anciens ordres sont oubliés. Prenez garde à bien envoyer l'intégralité de vos ordres à chaque fois.

Faites attention aussi lorsque vous envoyez plusieurs versions de vos ordres deux coups de suite il se peut que la deuxième version des ordres arrive au serveur de mail avant la première (ce sont les joies d'Internet). Dans ce cas c'est la première version de vos ordres qui sera stockée et la deuxième perdue. Surveillez bien vos accusés de réception. Ce problème sera probablement amélioré dans une prochaine version du serveur.

Exemple :

```
ORDRES KARNAJ 4 toto
DEBUT
#####
# Ordres saisis avec Nebutil 2000 #
#####

J : 3 ; surprise !!!
F 5 * M
FIN
```

3. Configuration

Config PARTIE J MotDePasse

Permet de régler sa configuration et ses préférences pour la **PARTIE**. Le corps du message contient une suite de commandes encadrées par **DEBUT** et **FIN**.

Les commandes existantes sont les suivantes :

- **PASSWORD MonNouveauPassword** Vous permet de changer de mot de passe.
- **MSGGEN <Y|N>** Cette option permet de spécifier si vous voulez recevoir les messages généraux. Cette option est activée par défaut.
- **COPIE <Y|N>** Cette option permet de spécifier si vous voulez recevoir une copie de tous les mails que vous envoyez. Cette option est désactivée par défaut.
- **RUMEUR <Y|N>** Cette option permet de spécifier si vous voulez recevoir les rumeurs. Cette option est activée par défaut.
- **EMAIL MonNouvelEmail** Cette option vous permet de changer votre Email. Vous recevrez automatiquement un mail à cette nouvelle adresse pour confirmation. Vous devrez renvoyer ce mail afin d'activer votre changement. Vous pouvez spécifier plusieurs adresses Email d'un coup en les séparant par des virgules.
- **ADDEMAIL UnEmailDePlus** Cette option vous permet d'ajouter une nouvelle adresse email. De la même manière que **EMAIL**, vous devrez renvoyer le mail de confirmation.

Attention :

Lorsque l'option **EMAIL** ou **ADDEMAIL** est spécifiée il ne peut y avoir qu'une seule commande par mail. N'envoyez pas d'autre commande **EMAIL** ou **ADDEMAIL** avant d'avoir répondu à la confirmation.

Exemples :

```
Config KARNAJ 4 toto
DEBUT
RUMEURS Y
MSGGEN N
COPIE N
PASSWORD titi
FIN
```

```
Config KARNAJ 4 titi
DEBUT
EMAIL titi@tata.com
FIN
```

```
Config KARNAJ 4 titi
DEBUT
ADDEMAIL titi@club-internet.fr
FIN
```

Note : un mail **CONFIG** sans commande dans le corps du message (**DEBUT** et **FIN** sans rien entre les

deux) vous permet de récupérer des information sur votre configuration courante.

D'autres commandes devraient être ajoutées comme par exemple une commande permettant de supprimer une adresse.

4. Informations

Info PARTIE J MotDePasse

Permet de récupérer différentes informations concernant la partie. Les différentes options sont à mettre dans le corps du message entre DEBUT et FIN en début de ligne. On peut mettre autant d'options que voulu dans un seul mail.

Les options sont :

- **NBORDRES**
renvoie le nombre d'ordres stockés sur le serveur pour le tour courant.
- **ORDRES**
renvoie vos ordres stockés sur le serveur.
- **CR**
renvoie le CR du tour courant.

Exemple :

```
Info KARNAJ 4 toto
DEBUT
CR
NBORDRES
ORDRES
FIN
```