

Nombre de joueurs : 2 à 6 (recommandation : 4).

Durée d'une partie : 15 minutes à une heure.

Dans Homeworlds, vous jouez le rôle d'une civilisation développée à travers l'espace et engagée dans un combat galactique entre le Bien et le Mal. Les civilisations du Bien essaient de collaborer à l'élimination du Mal, alors que les civilisations du Mal ne tirent leur plaisir que de la destruction. Mais qui est du côté du Bien et qui, du côté du Mal ? C'est la grande inconnue de ce jeu de stratégie, de psychologie et de diplomatie.

Matériel

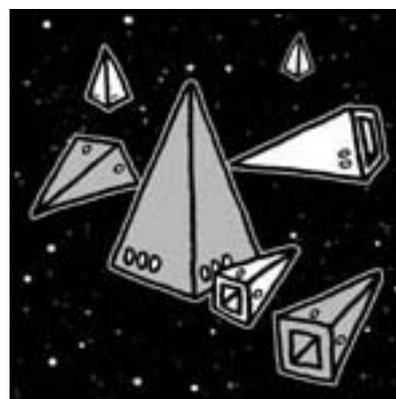
Quatre piles Icehouse des quatre couleurs de base (bleu, jaune, rouge, vert). À deux joueurs, utilisez trois pièces de chaque taille/couleur).

Quelques cartes à jouer.

Préparation

Le Bien et le Mal

Avant de commencer la partie, l'alignement secret de chaque joueur doit être déterminé. Munissez-vous de quelques cartes ou marqueurs quelconques qui puissent représenter le Bien et le Mal (avec un paquet de cartes à jouer traditionnel, les cœurs peuvent représenter le Bien et les piques peuvent représenter le Mal). Le nombre de cartes utilisées doit correspondre au nombre de joueurs. Si le nombre de joueurs est pair, la moitié des cartes doit représenter le Bien et l'autre moitié, le Mal ; si le nombre de participants est impair, il doit y avoir une carte de plus pour le Bien que pour le Mal. Mélangez les cartes et donnez-en une à chaque joueur.



Vous pouvez regarder votre propre carte d'alignement, mais il est interdit de la dévoiler aux autres joueurs, sauf dans les circonstances précisées par la suite. Vous pouvez *dire* ce que vous voulez à propos de votre propre alignement, ou ce que vous pensez être l'alignement des autres joueurs, tant que vous ne montrez jamais votre carte. Vous êtes également autorisé à passer les accords que vous souhaitez avec les autres joueurs, mais vous n'êtes jamais contraint à les respecter.

Création de votre monde d'origine

Une fois les alignements secrets déterminés, déterminez aléatoirement le premier joueur. Celui-ci commence la partie et l'ordre des joueurs tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de votre premier tour, vous devez créer votre monde d'origine. Choisissez deux pyramides de n'importe quelles taille et couleur, qui représentent votre monde d'origine, et une troisième pyramide de n'importe quelles taille et couleur, qui représente votre premier vaisseau spatial. Empilez les deux pyramides (pointe vers le haut) de votre monde d'origine devant vous (si l'une d'elle est plus petite que l'autre, placez-la au-dessus, de sorte qu'elle soit plus facile à voir). Posez votre vaisseau près de votre monde d'origine, couché et pointant en face de vous.

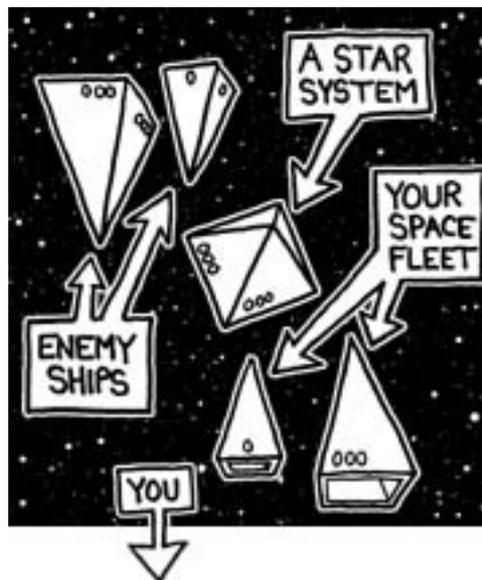
Systèmes stellaires et vaisseaux spatiaux

Au cours de la partie, les pyramides dressées représentent les systèmes stellaires ; les pyramides couchées sont les vaisseaux spatiaux occupant ces systèmes. Les pyramides dressées sont nommées « marqueurs de système ». Votre monde d'origine est un système stellaire binaire ; il est donc représenté par deux marqueurs de système. Au fil de la partie, les joueurs découvrent et voyagent vers d'autres systèmes stellaires ; ces systèmes seront tous munis d'une seule étoile, c'est-à-dire que chacun sera représenté par un seul marqueur de système.

La couleur d'un marqueur de système représente une technologie qui peut être utilisée dans ce système. La taille d'un marqueur de système détermine la connexion de ce système aux autres. Les vaisseaux spatiaux voyagent d'un système à l'autre en passant par des tunnels spatiaux temporels. Deux systèmes sont connectés si deux marqueurs de même taille *ne se trouvent pas* dans chacun d'eux. Si deux systèmes comportent des marqueurs de même taille, ils *ne sont pas* connectés. Ainsi, un petit système est connecté à tout système de taille moyenne ou grande, mais pas à un autre petit système. Un système binaire constitué d'une petite pyramide et d'une pyramide moyenne *n'est* connecté à *aucun* système de petite taille ou de taille moyenne, ni à *aucun* système binaire contenant une petite pyramide ou une pyramide moyenne. La position des systèmes dans l'aire de jeu n'a aucune influence sur leur connexion aux autres systèmes.

Les pyramides couchées près d'un marqueur de système sont les vaisseaux spatiaux qui occupent ce système. Un système qui ne contient pas au moins un vaisseau n'appartient plus à « l'espace connu » ; son marqueur est immédiatement remis dans la réserve commune.

L'orientation d'un vaisseau indique son appartenance ; un vaisseau pointe toujours *en face* de son propriétaire. Vous devez toujours posséder au moins un vaisseau dans votre monde d'origine ; si, à tout moment, votre monde d'origine ne contient aucun de vos vaisseaux, votre civilisation est détruite et vous êtes éliminé de la partie.



But du jeu

Si vous êtes du côté du Bien, votre objectif est d'éliminer tous les joueurs du côté du Mal. Si vous êtes du côté du Mal, votre objectif est simplement d'éliminer n'importe quel autre joueur.

Déroulement d'une partie

À votre tour, vous avez trois possibilités : effectuer une action libre dans un système où vous vous trouvez, sacrifier l'un de vos vaisseaux pour effectuer un certain nombre d'actions correspondant à sa couleur, ou ne rien faire. Après avoir utilisé votre possibilité, vous pouvez déclencher une catastrophe pour toute éventuelle surpopulation.

Actions libres

Lorsque vous choisissez d'effectuer une action libre dans un système que vous occupez, vous pouvez utiliser n'importe quelle technologie à votre disposition dans ce système. Les technologies à votre disposition sont déterminées par les couleurs de tous vos vaisseaux dans le système, plus celle du ou des marqueurs de système. Les technologies sont les suivantes :

- **Vert - Construction** : Prenez la plus petite pièce disponible d'une couleur donnée dans la réserve et posez-la, couchée, dans le système. La couleur de ce nouveau vaisseau doit correspondre à celle d'un vaisseau que vous possédez dans ce système. Faites pointer ce nouveau vaisseau face à vous pour indiquer que vous en êtes le propriétaire ;
- **Bleu - Échange** : Échanger l'un de vos vaisseaux présent dans le système avec une pyramide de même taille mais de couleur différente disponible dans la réserve ;
- **Jaune - Déplacement** : Déplacez l'un de vos vaisseaux depuis le système vers tout système existant connecté. Vous pouvez également « découvrir » un nouveau système en prenant une pyramide de n'importe quelle couleur dans la réserve commune et en la posant, dressée, sur l'aire

de jeu, puis en plaçant votre vaisseau à côté (le système découvert doit évidemment être connecté au système d'où vient votre vaisseau). Si un système se retrouve complètement vide, remettez immédiatement son marqueur dans la réserve commune.

- **Rouge - Attaque** : Emparez-vous d'un vaisseau ennemi présent dans le système en le réorientant de façon qu'il pointe en face de vous. Vous ne pouvez pas vous emparer d'un vaisseau ennemi s'il est plus grand que le plus grand de vos vaisseaux présents dans ce système.

Notez bien que vous pouvez faire réaliser toute action à une pyramide de n'importe quelle couleur, du moment que vous avez accès à la technologie que vous souhaitez utiliser dans le système. Par exemple, vous pouvez déplacer n'importe lequel de vos vaisseaux hors d'un système tant que vous possédez au moins un vaisseau jaune dans ce système ou que le système contient lui-même un marqueur jaune.

Sacrifices

Plutôt que d'effectuer une action libre, vous pouvez sacrifier l'un de vos vaisseaux pour effectuer un certain nombre d'actions correspondant à la couleur de ce vaisseau. Pour sacrifier un vaisseau, remettez-le juste dans la réserve commune. Vous pouvez alors effectuer le nombre d'actions correspondant à la taille du vaisseau sacrifié : une action pour une petite pyramide, deux pour une pyramide moyenne et trois pour une grande pyramide. Le type d'action que vous avez le droit d'effectuer est déterminé par la couleur du vaisseau sacrifié ; si vous sacrifiez un vaisseau rouge, vous ne pouvez donc qu'attaquer. Chaque action peut être effectuée dans tout système que vous occupez, *même si vous n'avez pas accès à cette couleur dans le système concerné*. Sacrifier un vaisseau vous donne temporairement accès à la technologie correspondant à sa couleur dans n'importe quel système que vous occupez. Les actions effectuées dans le cadre d'un sacrifice sont toujours optionnelles.

Surpopulation et catastrophes

Si un système contient quatre pyramides ou plus de la même couleur (marqueurs de système et vaisseaux appartenant à tout joueur compris), ce système est en surpopulation pour cette couleur. À la fin du tour, vous pouvez déclencher des catastrophes pour toute surpopulation existant sur le plateau, où qu'elles aient lieu et qui que soient les propriétaires des vaisseaux impliqués. Pour déclencher une catastrophe, retirez du système toutes les pyramides de la couleur concernée (marqueurs de système compris) et remettez-les dans la réserve commune. Si vous retirez l'un des marqueurs d'un système binaire, celui-ci devient un système à une étoile (cela peut entraîner l'ouverture de nouvelles connexions entre ce système et d'autres systèmes existants). Si vous retirez le marqueur d'un système à une étoile, celui-ci est détruit, et tous les vaisseaux qu'il contenait sont remis dans la réserve commune. Déclencher une catastrophe pour une surpopulation est toujours facultatif, mais si vous choisissez de le faire, vous devez retirer *toutes* les pyramides à l'origine de la surpopulation.

Fin de la partie

Élimination et victoire

Comme cela a été précisé avant, vous devez toujours posséder au moins un vaisseau dans votre monde d'origine ; si, à tout moment, votre monde d'origine ne contient aucun de vos vaisseaux, vous êtes éliminé de la partie.

Il ne vous est jamais permis d'effectuer une action ou de déclencher une catastrophe qui entraîne l'absence de tout vaisseau vous appartenant dans votre monde d'origine à la fin de votre tour. Vous pouvez abandonner votre monde d'origine temporairement pendant votre tour, tant que vous possédez au moins un vaisseau dedans à la fin de celui-ci.

Si vous effectuez une action ou déclenchez une catastrophe qui entraîne la disparition des vaisseaux d'un autre joueur dans son monde d'origine, vous avez éliminé ce joueur (il est possible, quoique difficile, d'éliminer plusieurs joueurs lors d'un même tour). À la fin de votre tour, si vous avez éliminé quelqu'un, révélez votre alignement secret (si ce n'était pas déjà fait) ; le ou les joueurs que vous avez éliminés doivent

aussi révéler leur alignement (si ce n'était pas déjà fait). Si vous êtes du côté du Mal, vous remportez immédiatement la partie. Si vous êtes du côté du Bien, vérifiez si des joueurs du côté du Mal restent en jeu (cela est possible en faisant le décompte des alignements révélés). Si aucun joueur du côté du Mal ne reste en jeu, la partie se termine immédiatement et tous les joueurs du côté du Bien encore en jeu partagent la victoire. Autrement, la partie se poursuit. Les vaisseaux d'un joueur éliminé *ne sont pas* retirés automatiquement de l'aire de jeu ; ils doivent être capturés par les autres joueurs ou détruits lors de catastrophes.