



TWILIGHT IMPERIUM[®]

QUATRIÈME ÉDITION

LIVRET D'APPRENTISSAGE





Je m'appelle Mahthom Iq Seerva.

Je suis le gardien Winnaran de la Chronique Custodienne et j'écris ce message depuis l'ancienne Tour des Archives dans la vieille ville de Mecatol. Depuis que mon père m'a confié le devoir de veiller sur la Chronique, j'ai pu apprécier la vue inspirante de grands bâtiments, de tours anciennes et l'étincelle chatoyante de la vie qui s'étend au loin. Et pourtant, je ne peux pas plus oublier que les frontières de cette ville sont la fin du monde, et l'idée qu'au-delà, règne la mort, me poursuit comme mon ombre. À moins de mille lieues de ma tour, d'immenses boucliers nous séparent de la poussière empoisonnée de la Mer de la Désolation, le terrible désert que recouvre presque entièrement la planète.

Mon peuple, les Winnaran, a protégé cette ville pendant plus de trois mille ans. Depuis le Grand Fléau, nous avons préservé le Trône impérial, les Archives impériales et le Conseil Galactique, ici, à Mecatol Rex. Nous avons tenu la promesse que nous avons faite au dernier Empereur.

Mes mains en tremblent, mais je dois évoquer les événements récents, qui semblent augurer de grands changements. Je présage que notre régence prendra fin au cours de ma vie.

C'est pourquoi je vous écris. Je vais tenter de résumer brièvement, mais avec exactitude, l'histoire récente de notre galaxie. Je m'adresse à vous car je sais que vous divulguez mon message aussi loin que vous le pourrez. Les années qui nous attendent seront dangereuses et je crains que la galaxie ait grandement besoin du passé.

On dit que les Empereurs Lazax sont nés des cendres des rois Mahact. Nous en savons peu de leur première ascension, mais il est indéniable que les Lazax se montrèrent intelligents, bons et sages. Après leur accession au pouvoir, nous savons que les Lazax ont choisi de s'installer sur la planète centrale de Mecatol Rex. L'année d'arrivée des Lazax sur Mecatol Rex est décrite dans la Chronique impériale comme « l'an 1 » et constituera le point de départ de mon récit.

Pendant des années, les frontières de l'Empire Lazax s'étendirent vers l'extérieur. Alors qu'ils découvraient et annexaient à l'Empire des systèmes habités, les Lazax ont permis à ces nouvelles civilisations de rejoindre le Conseil Galactique, l'institution dirigeante qui incarnait les besoins et les voix du peuple de l'Empire. Les Grandes Races, Xxcha, Hacan, Letnev, Hylar, Humaine et N'orr, étaient toutes représentées au Conseil, tout comme des centaines d'autres civilisations minoritaires et systèmes indépendants.

Pourtant, alors que les années passèrent, les découvertes de nouveaux systèmes planétaires et civilisations se firent plus rares. Petit à petit, l'état d'esprit changea dans l'Empire, à mesure que la croissance technologique et le développement intellectuel ralentissaient. Constatant en quête d'avancées, les Grandes Races commencèrent à envier le pouvoir des Lazax et les ressources de leurs voisins. La cupidité et l'ambition

grandirent dans les cœurs des hommes d'état et des conseillers. L'Empire, autrefois pétri de bonnes intentions, se transforma en un lieu de suspicion et de menaces. C'est à cette époque que les premiers conflits entre les Grandes Races ont été inscrits dans la Chronique Impériale. Le Conseil Galactique devint un terrain fertile pour les intrigues et l'agitation politique conduisit au règne des espions et assassins. D'abord en secret, puis aux yeux de tous, les Grandes Races commencèrent à construire leurs propres flottes et armées. La plupart cherchaient à étendre leurs territoires au-delà de ceux qui leur avaient été alloués. Des querelles frontalières éclatèrent, ainsi que des combats pour les ressources, rongéant de l'intérieur les fondements même de l'Empire. Cette période d'obscurité est désormais appelée l'Âge du Déclin.

Les Lazax maintinrent leur autorité sans dispute presque tout au long de cet âge. À l'exception de quelques tentatives de rébellion mineures, la souveraineté de l'Empire était rarement remise en question. Aveuglés par des millénaires de règne incontesté, les Lazax ne percurent pas l'ambition et le mécontentement qui grandissaient autour d'eux. Les siècles passèrent, les tensions entre les Grandes Races s'enracinèrent, de même que leur désir de puissance et de contrôle. Arriva le moment où leur seul point commun était la haine : contre les Lazax, le pouvoir impérial et l'arrogance bienveillante des Empereurs.

Une petite affaire à proximité du Trou de ver de Quann fut l'étincelle qui mit la galaxie à feu et à sang.

Le Baron Letnev s'opposait au contrôle de l'Empire sur les échanges commerciaux et décida de bloquer le trafic dans le Trou de ver de Quann. Irritable, le Baron avait souvent créé du grabuge, ce qui poussa l'Empereur, qui ne semblait pas s'en inquiéter, à vouloir régler le problème sans empressement, par l'intermédiaire du Conseil Galactique.

Toutefois, le blocus entravait des activités commerciales essentielles pour Sol et empêchait la livraison d'approvisionnements vitaux à quelques colonies Sol, qui furent rapidement frappées par la famine et la maladie. Après presque huit mois d'interminables débats au Conseil Galactique, la patience de la Fédération de Sol atteint ses limites. Sans avertissement, une force d'intervention Sol attaqua et détruisit les navires Letnev qui bloquaient le Trou de ver, sans mandat impérial. Le Passage de Quann fut rouvert.

Irrité par les décisions unilatérales de Letnev et de Sol, l'Empereur tenta de consolider son pouvoir en promulguant le Décret Maandu, qui plaçait tous les navires de guerre sous son contrôle direct.

Le Décret Maandu fut fatal au fragile Empire. Les civilisations Letnev, Sol et Jol-Nar annoncèrent qu'elles se retiraient immédiatement du Conseil, plongeant la galaxie dans une guerre civile. Le Conflit de Quann marqua le début de l'Âge du Crépuscule.

Les civilisations combattirent les unes contre les autres, et des milliers de conflits territoriaux se déclenchèrent en quelques années. Les Lazax ne pouvaient que tenter désespérément de

sauver leur Empire de la destruction. Des flottes impériales livrèrent combat à travers toute la galaxie, mais leur puissance n'était plus ce qu'elle fut. La soixante-treizième année du conflit vit une alliance de Sol, de Jol-Nar et de Hacan lancer une attaque surprise sur Mecatol Rex elle-même. Le dernier Empereur Lazax et toute sa famille furent tués au cours des premiers bombardements Sol et aucun successeur ne fut nommé.

Parmi toutes les planètes de la galaxie, Mecatol Rex fut celle qui fut le plus ravagée par la guerre. En seulement quelques années, l'écosystème de la planète fut détruit par les bombardements, sa population fut presque anéantie et ses champs verdoyants devinrent un désert toxique.

Après la mort de l'Empereur et la perte de la planète-capitale, le pouvoir impérial s'effondra. Les Lazax furent pourchassés à travers la galaxie au cours de la vague vengeresse de meurtres appelée le Grand Fléau. Malgré sa courte durée de vingt ans, le fléau anéantit presque totalement la race des Lazax. Jusqu'à récemment, personne n'avait rencontré aucun Lazax dans la galaxie depuis plus de trois mille ans.

Les Guerres du Crépuscule se poursuivirent pendant des siècles, mais aucune race n'était assez puissante pour s'arroger le trône et risquer de subir le même sort que l'Empereur. Lentement, les grandes civilisations périclitèrent, alors que leurs économies s'effondraient et que leurs connaissances et avancées technologiques furent perdues, détruites par la guerre et les efforts qu'elle impose.

L'Âge du Crépuscule rendit lentement son dernier souffle. Les années qui suivirent, appelées Années Sombres, marquèrent un important déclin économique, culturel et intellectuel. Les Grandes Races se retirèrent en sécurité dans leurs propres régions de l'espace, abandonnant ce qu'elles n'arrivaient plus à conserver par la force. Après plusieurs millénaires, les Années Sombres prirent fin et une période calme de reconstruction incertaine commença.

Au moment où j'écris ces mots, les Grandes Races de la galaxie ont reconquis certains attributs de leur puissance passée. Ici, à Mecatol Rex, le Conseil Galactique gagne à nouveau de l'influence, et les civilisations, grandes comme petites, recommencent à coloniser les systèmes voisins, abandonnés pendant les Années Sombres.

Des signes de changement sont perceptibles partout. Cette année, comme sortis d'anciennes prophéties, les Lazax sont réapparus des ténèbres de l'histoire sous une forme cybernétique menaçante. J'interprète ce retour comme les premiers vents d'une terrible tempête. C'est comme si la galaxie se réveillait, pour découvrir qu'une bête ancestrale se terre dans une grotte sombre.

Bientôt viendra le jour où un nouvel Empire naîtra de ses cendres. Pour le bien de tous, puisse le nouvel Empereur avoir non seulement le pouvoir de saisir le trône, mais aussi la force de conquérir la paix.

Sinon, nous finirons tous noyés dans une mer de désolation.

OBJECTIF DU JEU

Au cours d'une partie de *Twilight Imperium*, les joueurs devront faire du troc, comploter et entrer en guerre les uns contre les autres pour remplir des objectifs. Le premier joueur qui gagne 10 points de Victoire pourra revendiquer le Trône Impérial... et la victoire.

MATÉRIEL



17 Fiches Faction



6 Fiches Commandement



51 tuiles Système



354 figurines en plastique
(59 figurines x 6 couleurs)



8 cartes Stratégie



8 dés à 10 faces



1 Piste des points de Victoire



59 cartes Planète



40 cartes Objectif



80 cartes Action



50 cartes Projet



41 cartes Billet à Ordre



1 pion Orateur



122 cartes Technologie



62 cartes Technologie
d'amélioration d'unité



2 pions Trou de ver
Alpha/Bêta Creuss



1 pion « 0 » Naalu



1 pion Gardiens



2 pions Assimilateur
XY Nekro



272 pions
Commandement



289 pions
Contrôle



48 pions Bien
commercial et
Commodité (recto-verso)



49 pions Infanterie



49 pions Chasseur

COMMENT UTILISER CE LIVRET

Ce livret a été rédigé pour apprendre aux nouveaux joueurs les règles de *Twilight Imperium*. Nous vous conseillons de lire ce livret dans son intégralité avant de vous lancer dans votre première partie.

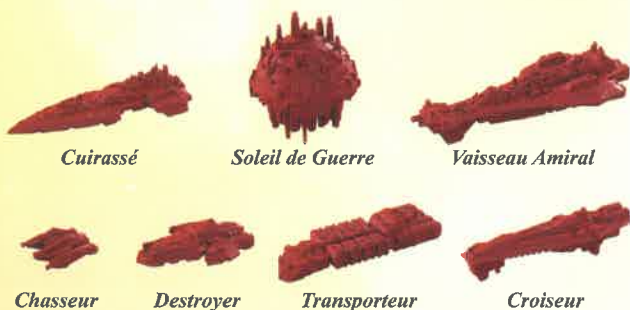
Le jeu comprend aussi un Guide de référence, qui décrit en détail les règles et exceptions qui ne sont pas mentionnées dans ce livret. En cours de partie, lorsque vous vous posez des questions, consultez le Guide de référence plutôt que ce livret.

CONCEPT-CLÉ : LES UNITÉS

Pendant une partie de *Twilight Imperium*, les UNITÉS des joueurs sont représentées par des figurines en plastique. Les unités sont divisées en trois catégories : VAISSEAUX, FORCES TERRESTRES et STRUCTURES.

Vaisseaux

Les Vaisseaux sont des unités spatiales, que les joueurs utilisent pour engager des combats spatiaux contre les autres joueurs et étendre leurs Empires vers de nouveaux systèmes.



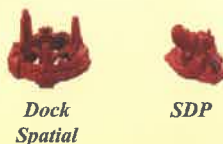
Forces terrestres

Les Forces terrestres représentent les soldats à pied, que les joueurs utilisent pour envahir des planètes ou défendre leurs propres territoires.



Structures

Les Structures représentent les installations militaires construites par un Empire pour soutenir son effort de guerre.



Renforts

Le stock personnel d'unités et de pions Commandement inutilisés d'un joueur constitue ses RENFORTS. Lorsqu'ils produisent des unités et gagnent des pions Commandement au cours de la partie, les joueurs prennent ces éléments dans leurs Renforts.

CONCEPT-CLÉ : LES SYSTÈMES ET PLANÈTES

Le plateau de *Twilight Imperium* est constitué de tuiles Système modulaires. Chaque tuile représente un SYSTÈME de la galaxie, qui peut contenir une ou plusieurs planètes ou d'autres corps célestes.

Placement d'unités sur des tuiles Système

Lorsqu'une unité est placée dans un système, elle est disposée dans l'une des deux zones de la tuile. Les Structures et Forces terrestres sont généralement placées sur des planètes, alors que les Vaisseaux sont placés dans la partie espace (la zone étoilée entourant les planètes).



Les Structures et Forces terrestres sont placées sur des planètes.



Les Vaisseaux sont placés dans la partie espace.

Planètes

Au cours de leurs déplacements à travers la galaxie, les joueurs étendent leur Empire au-delà de leurs systèmes natals en prenant le contrôle de nouvelles PLANÈTES.

Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'une planète, il prend la carte de cette planète du paquet de cartes Planète ou au joueur qui la contrôlait et la place face cachée dans sa zone de jeu.

Chaque carte Planète affiche deux valeurs : les RESSOURCES à gauche et en jaune et l'INFLUENCE à droite et en bleu. Les joueurs dépensent des ressources pour acquérir de nouvelles unités et technologies. Ils dépensent de l'influence pour gagner des pions Commandement et voter pendant la Phase de Projet.



Cartes Planète face visible

Lorsqu'un joueur contrôle une planète, mais ne possède pas d'unités sur cette dernière, il place l'un des pions Contrôle qui correspondent à sa faction sur cette planète pour signaler qu'il la contrôle.



Pion Contrôle

MISE EN PLACE DE LA PREMIÈRE PARTIE

Lorsque vous jouez pour la première fois, effectuez les étapes suivantes pour mettre en place la partie. Certains éléments de jeu ne seront pas utilisés pour cette première partie. Ils sont expliqués en détail à la fin de ce livret.

1. DÉTERMINER L'ORATEUR : déterminez au hasard quel joueur prendra le pion Orateur. Ce joueur sera l'orateur et jouera en premier quand la partie commencera.



2. ATTRIBUER LES FACTIONS : chaque joueur contrôle une faction dotée de ses propres forces et faiblesses. Chaque faction est définie par une fiche qui indique les attributs et compétences des unités de cette faction ainsi que les compétences propres à la faction elle-même. Rassemblez les Fiches Faction suivantes :

-  Le Royaume Xxcha
-  La Baronnie de Letnev
-  La Fédération de Sol
-  Les Sardakk N'orr
-  Les Émirats d'Hacan
-  Les Universités de Jol-Nar

L'orateur distribue une Fiche Faction au hasard parmi celles ci-dessus à chaque joueur.



3. PRÉPARER LES ÉLÉMENTS DE JEU SPÉCIFIQUES AUX FACTIONS : chaque joueur prend les éléments de jeu associés à sa faction suivants :

- ◆ 1 tuile Système natal
- ◆ 17 pions Contrôle
- ◆ 16 pions Commandement
- ◆ 2 cartes Technologie

Les éléments de jeu spécifiques aux factions des joueurs présentent un symbole qui correspond au symbole de leur Fiche Faction. Chaque joueur place sa Fiche Faction et tous les éléments de jeu de sa faction devant lui. Remettez tous les éléments de jeu de faction inutilisés dans la boîte.



4. CHOISIR LES COULEURS : chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments de jeu à sa couleur suivants :

- ◆ 59 unités en plastique
- ◆ 1 Fiche Commandement
- ◆ 25 cartes Technologie

Les joueurs glissent le bord de leur Fiche Commandement sous leur Fiche Faction et placent les autres éléments de jeu à proximité.



5. PRÉPARER LES CARTES PLANÈTE DE DÉPART : chaque joueur prend les cartes Planète qui correspondent aux planètes de son système natal et les place face visible à côté de sa Fiche Faction.



6. CRÉER LE PLATEAU : les joueurs créent le plateau en utilisant le schéma correspondant au nombre de joueurs présents, page 22. Les joueurs expérimentés créent un plateau personnalisé au début de chaque partie, comme expliqué plus loin.



7. PLACER LE PION GARDIENS : placez le pion Gardiens au centre du plateau, sur Mecatol Rex.

8. MÉLANGER LES PAQUETS COMMUNS : mélangez séparément chacun des paquets Action, Projet, Objectif de stade I, Objectif de stade II et Objectif secret et placez-les à côté du plateau.



Paquet de cartes Action



Paquet Projet



Paquets Objectif

9. CRÉER LE STOCK : créez des piles séparées pour les pions Bien Commercial, Infanterie et Chasseur, et placez-les à côté du plateau.



10. PRÉPARER LES CARTES STRATÉGIE : placez chacune des huit cartes Stratégie face visible dans la zone de jeu commune, à portée de main de l'orateur.



11. PRÉPARER LES ÉLÉMENTS DE DÉPART : chaque joueur prend les technologies de départ et les unités de départ listées au dos de sa Fiche Faction. Les joueurs placent les cartes Technologie face visible à côté de leurs Fiches Faction et les unités de départ dans leurs systèmes natals. Lorsque le système natal d'un joueur comprend plusieurs planètes, il est recommandé de placer son Dock Spatial et son Infanterie sur la planète affichant la valeur de ressources la plus élevée.



Chaque joueur place trois pions Commandement dans sa Réserve tactique, trois pions Commandement dans sa Réserve de flotte (côté Vaisseau visible) et deux pions Commandement dans sa Réserve stratégique. Ces réserves sont situées sur les Fiches Commandement des joueurs.

12. PRÉPARER LES OBJECTIFS :

- i. Chaque joueur pioche un Objectif secret et ne le révèle pas aux autres joueurs.
- ii. Placez la Piste des points de Victoire à côté du plateau, côté 0 à 10 visible. Ensuite, chaque joueur place un de ses pions Contrôle sur la case « 0 » de la piste.
- iii. L'orateur pioche cinq cartes Objectif de stade I sur le paquet et les aligne face cachée au-dessus de la Piste des points de Victoire. Ensuite, il pioche cinq cartes Objectif de stade II sur le paquet et les aligne face cachée sous la Piste des points de Victoire.
- iv. L'orateur révèle les deux premiers Objectifs de stade I.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Twilight Imperium* est composée de plusieurs **ROUNDS**, se jouant chacun en quatre **PHASES** que les joueurs doivent résoudre dans l'ordre.

- 1. PHASE DE STRATÉGIE** : pendant cette phase, chaque joueur choisit une carte Stratégie. Ces cartes fournissent aux joueurs de puissantes compétences qu'ils utiliseront pendant la Phase d'Action. Chaque carte comporte également un chiffre qui détermine l'ordre de tour pour le round.
- 2. PHASE D'ACTION** : la plupart des actions du jeu ont lieu pendant cette phase. Elles comprennent le déplacement des unités, la production d'unités, la résolution de combats et l'utilisation de cartes Stratégie.
- 3. PHASE DE STATUT** : pendant cette phase, les joueurs réalisent les étapes d'entretien visant à préparer le round suivant.
- 4. PHASE DE PROJET** : pendant cette phase, les joueurs votent les projets politiques, qui peuvent avoir des conséquences à long terme sur la partie. La Phase de Projet est introduite dans la partie après qu'un joueur a pris le contrôle de Mecatol Rex.

Ces phases se répètent au cours de rounds successifs jusqu'à ce qu'un joueur accumule 10 points de Victoire et gagne la partie.

Ces phases sont décrites en détail dans les sections suivantes.

PHASE DE STRATÉGIE

Pendant la **PHASE DE STRATÉGIE**, les joueurs sélectionnent chacun leur tour une carte Stratégie qui leur fournit une action unique qu'ils pourront utiliser pendant la Phase d'Action. Lorsque vous jouerez votre première partie, vous ne saurez probablement pas quelle carte Stratégie choisir : consultez les résumés des cartes Stratégie au bas de cette page et de la suivante.

En commençant par l'orateur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur choisit l'une des cartes Stratégie de la zone de jeu commune et la place face visible à côté de sa Fiche Faction. Après qu'un joueur a choisi une carte Stratégie, elle n'est plus disponible pour les autres joueurs pendant le round en cours.

Vous trouverez, en haut à droite de chaque carte Stratégie, un chiffre entre « 1 » et « 8 ». Pendant la Phase d'Action, les joueurs jouent chacun leur tour dans l'ordre indiqué par la carte Stratégie qu'ils ont choisie, en commençant par le chiffre « 1 ». Il s'agit de l'**ORDRE D'INITIATIVE**.

Après que chaque joueur a choisi une carte Stratégie, l'orateur place un bien commercial sur chaque carte Stratégie qui n'a pas été choisie. Pendant les Phases de Stratégie suivantes, lorsqu'un joueur choisira une carte Stratégie comprenant un ou plusieurs biens commerciaux, il gagnera ces biens commerciaux.

LES CARTES STRATÉGIE

GOUVERNANCE 1

COMPÉTENCE PRIMAIRE :

- ◆ Gagnez 3 pions Commandement.
- ◆ Dépensez n'importe quelle quantité d'influence pour gagner 1 pion Commandement par lot de 3 influences dépensées.

COMPÉTENCE SECONDAIRE :

- ◆ Dépensez n'importe quelle quantité d'influence pour gagner 1 pion Commandement par lot de 3 influences dépensées.

DIPLOMATIE 2

COMPÉTENCE PRIMAIRE :

- ◆ Choisissez 1 système autre que le système de Mecatol Rex qui contient une planète que vous contrôlez ; chaque autre joueur place un pion Commandement de ses Renforts dans le système choisi. Ensuite, restaurez chaque planète épuisée que vous contrôlez dans ce système.

COMPÉTENCE SECONDAIRE :

- ◆ Dépensez 1 pion de votre Réserve stratégique pour restaurer jusqu'à 2 planètes épuisées.

POLITIQUE 3

COMPÉTENCE PRIMAIRE :

- ◆ Choisissez un joueur autre que l'orateur. Ce joueur gagne le pion Orateur.
- ◆ Piochez 2 cartes Action.
- ◆ Regardez les 2 premières cartes du paquet Projet. Placez chaque carte au-dessus ou en dessous du paquet dans n'importe quel ordre.

COMPÉTENCE SECONDAIRE :

- ◆ Dépensez 1 pion de votre Réserve stratégique pour piocher 2 cartes Action.

CONSTRUCTION 4

COMPÉTENCE PRIMAIRE :

- ◆ Placez 1 SDP ou 1 Dock Spatial sur une planète que vous contrôlez.
- ◆ Placez 1 SDP sur une planète que vous contrôlez.

COMPÉTENCE SECONDAIRE :

- ◆ Placez 1 pion de votre Réserve stratégique dans n'importe quel système ; vous pouvez placer soit 1 Dock Spatial soit 1 SDP sur une planète que vous contrôlez dans ce système.

- 1. Gouvernance** : le joueur peut choisir cette carte pour gagner davantage de pions Commandement, ce qui lui permettra d'effectuer davantage d'actions pendant la Phase d'Action.
- 2. Diplomatie** : le joueur peut choisir cette carte s'il se sent menacé, pour empêcher les autres joueurs d'attaquer son système.

- 3. Politique** : le joueur peut choisir cette carte pour piocher des cartes Action, qui lui permettront d'avoir davantage de choix dans les compétences à sa disposition.
- 4. Construction** : le joueur peut choisir cette carte pour produire des Structures planétaires, telles que des Docks Spatiaux et SDP.

PHASE D'ACTION

La **PHASE D'ACTION** est la phase principale du jeu, pendant laquelle les joueurs produisent des unités, déplacent leurs Vaisseaux, mettent à exécution leurs stratégies et interagissent avec les autres joueurs.

Pendant la Phase d'Action, les joueurs jouent chacun leur tour, dans l'ordre d'initiative. Pendant son tour, un joueur est le **JOUEUR ACTIF** et il peut effectuer **une** action. Après que chaque joueur a effectué son tour, les joueurs effectuent chacun un nouveau tour dans l'ordre d'initiative. L'ordre d'initiative peut se répéter de cette façon plusieurs fois pendant une seule Phase d'Action. La Phase d'Action ne prend pas fin avant que chaque joueur ait passé (voir ci-dessous).

On distingue trois types d'actions : les **ACTIONS TACTIQUES**, les **ACTIONS STRATÉGIQUES** et les **ACTIONS D'ÉLÉMENTS DE JEU**. Elles seront décrites en détail plus loin.

Lorsqu'un joueur ne souhaite pas effectuer d'action pendant son tour, il peut **PASSER**. Après qu'un joueur a passé, son tour saute pendant le reste de la Phase d'Action. Un joueur ne peut pas passer avant d'avoir effectué son action Stratégique, ce qui est expliqué plus loin. Après que chaque joueur a passé, le round continue et les joueurs passent à la Phase de Statut.

ACTION TACTIQUE

Une action tactique permet à un joueur de déplacer ses Vaisseaux, de lancer un combat, d'envahir des planètes, de produire des unités et d'interagir d'autres façons avec le plateau.

Pour comprendre une action tactique, les joueurs doivent assimiler de nombreux autres concepts du jeu, tels que les déplacements et le combat. C'est pour cette raison que les étapes d'une action tactique sont uniquement résumées ci-dessous : elles seront décrites en détail plus loin.

1. **ACTIVATION** : le joueur actif doit **ACTIVER** un système en prenant un pion Commandement de sa Réserve tactique et le plaçant dans ce système.
2. **DÉPLACEMENT** : le joueur actif peut **DÉPLACER** des Vaisseaux dans un système depuis n'importe quel nombre d'autres systèmes. Les Vaisseaux peuvent également transporter des Forces terrestres d'un système à un autre.
3. **COMBAT SPATIAL** : si plusieurs joueurs ont des Vaisseaux dans le système actif, ils résolvent un **COMBAT SPATIAL**.
4. **INVASION** : le joueur actif peut faire atterrir ses Forces terrestres sur des planètes du système actif. Si un autre joueur possède des unités sur ces planètes, les joueurs résolvent un **COMBAT TERRESTRE**.
5. **PRODUCTION** : si le joueur actif possède un Dock Spatial dans le système actif, il peut **PRODUIRE DES UNITÉS** en dépensant des ressources.

Les joueurs peuvent ne pas effectuer toutes les étapes ci-dessus à chaque action tactique. Par exemple, un joueur peut choisir de ne pas déplacer d'unités pendant l'étape « Déplacement » mais de produire des unités pendant l'étape « Production ».

LES CARTES STRATÉGIE

COMMERCE **5**

COMPÉTENCE PRIMAIRE :

- ◆ Gagnez 3 biens commerciaux.
- ◆ Réapprovisionnez vos commodités.
- ◆ Choisissez n'importe quel nombre d'autres joueurs. Ces joueurs utilisent la compétence secondaire de cette carte Stratégie sans dépenser de pion Commandement.

COMPÉTENCE SECONDAIRE :

- ◆ Dépensez 1 pion de votre Réserve stratégique pour réapprovisionner vos commodités.

GUERRE **6**

COMPÉTENCE PRIMAIRE :

- ◆ Retirez 1 de vos pions Commandement du plateau ; ensuite, gagnez 1 pion Commandement.
- ◆ Redistribuez n'importe quel nombre des pions Commandement de votre Fiche Commandement.

COMPÉTENCE SECONDAIRE :

- ◆ Dépensez 1 pion de votre Réserve stratégique pour utiliser la compétence Primaire de 1 de vos Docks Spatiaux de votre système natal.

TECHNOLOGIE **7**

COMPÉTENCE PRIMAIRE :

- ◆ Recherchez 1 technologie.
- ◆ Dépensez 6 ressources pour rechercher 1 technologie.

COMPÉTENCE SECONDAIRE :

- ◆ Dépensez 1 pion de votre Réserve stratégique et 4 ressources pour rechercher 1 technologie.

INTRIGUE **8**

COMPÉTENCE PRIMAIRE :

- ◆ Validez immédiatement 1 Objectif public si vous remplissez ses prérequis.
- ◆ Gagnez 1 point de Victoire si vous contrôlez Mecatol Rex ; sinon, piochez 1 Objectif secret.

COMPÉTENCE SECONDAIRE :

- ◆ Dépensez 1 pion de votre Réserve stratégique pour piocher un Objectif secret.

5. **Commerce** : le joueur peut choisir cette carte pour gagner des biens commerciaux et des commodités, qu'il pourra utiliser pour produire des unités supplémentaires ou comme monnaie d'échange avec les autres joueurs.

6. **Guerre** : le joueur peut choisir cette carte pour permettre à certains de ses Vaisseaux de se déplacer deux fois ou pour construire une unité et la déplacer pendant le même round.

7. **Technologie** : le joueur peut choisir cette carte pour rechercher une nouvelle technologie, qui pourra lui donner une nouvelle compétence ou amélioration d'unité.

8. **Intrigue** : le joueur peut choisir cette carte pour piocher un Objectif secret supplémentaire qui lui offrira de nouvelles voies vers la victoire.

ACTION STRATÉGIQUE

Chaque carte Stratégie comprend une **COMPÉTENCE PRIMAIRE** et une **COMPÉTENCE SECONDAIRE**.

Lorsqu'un joueur effectue une action stratégique, il résout la compétence primaire de sa carte Stratégie. Après qu'il a résolu cette compétence, chaque **autre joueur** peut résoudre la compétence secondaire de cette carte Stratégie, dans le sens horaire en commençant par le joueur à la gauche du joueur actif. Le joueur actif **ne peut pas** résoudre la compétence secondaire de sa propre carte Stratégie.

Après que chaque joueur a eu l'opportunité de résoudre la compétence secondaire d'une carte Stratégie, le joueur actif épuise cette carte Stratégie en la retournant face cachée. Les joueurs ne peuvent pas résoudre les compétences des cartes Stratégie épuisées, mais les chiffres des cartes épuisées sont toujours utilisés pour déterminer l'ordre d'initiative.



Épuiser une carte Stratégie

Un joueur **ne peut pas** passer pendant la Phase d'Action, sauf si sa carte Stratégie est épuisée. Cela signifie que chaque joueur doit effectuer une action stratégique pendant la Phase d'Action, ce qui garantit que les autres joueurs pourront résoudre la compétence secondaire de la carte Stratégie. Un joueur qui a passé pendant la Phase d'Action peut toujours résoudre la compétence secondaire des cartes Stratégie d'autres joueurs.

ACTIONS D'ÉLÉMENTS DE JEU

Une action d'élément de jeu est une action qui est imprimée sur le matériel du jeu. La plupart des cartes Action et des Fiches Faction, et même certaines cartes Technologie, disposent d'actions d'éléments de jeu. Chacun de ces effets est précédé du terme « Action ».



Exemples d'actions d'éléments de jeu

CONCEPT-CLÉ : LA FICHE COMMANDEMENT

Toute Phase d'Action réussie de *Twilight Imperium* nécessite une gestion attentive des pions Commandement. Lorsqu'un joueur gagne un pion Commandement, il le place dans n'importe laquelle de ses trois réserves : la **RÉSERVE TACTIQUE**, la **RÉSERVE DE FLOTTE** ou la **RÉSERVE STRATÉGIQUE**.



RÉSERVE TACTIQUE

Pendant la Phase d'Action, les joueurs peuvent dépenser des pions Commandement de leur Réserve tactique pour effectuer des actions tactiques.

RÉSERVE DE FLOTTE

Les joueurs placent des pions Commandement dans leur Réserve de flotte côté Vaisseau visible. Les joueurs ne dépensent pas ces pions Commandement comme ceux de leurs autres réserves. Le nombre de pions de la Réserve de flotte d'un joueur indique le nombre maximal de Vaisseaux, à l'exception de Chasseurs, qu'il peut posséder dans chaque système. Lorsqu'un joueur possède plus de pions dans un système qu'il n'a de pions dans sa Réserve de flotte, il doit remettre des Vaisseaux de ce système dans ses Renforts jusqu'à ce que le nombre de Vaisseaux de ce système ne dépasse plus le nombre de pions de sa Réserve de flotte.

RÉSERVE STRATÉGIQUE

La plupart des compétences secondaires des cartes Stratégie nécessitent qu'un joueur dépense un pion de sa Réserve stratégique pour être résolues. Les joueurs devront garder des pions dans leur Réserve stratégique de façon à utiliser les compétences secondaires des cartes Stratégie des autres joueurs.

PHASE DE STATUT

Pendant la PHASE DE STATUT, les joueurs effectuent diverses tâches d'entretien, comme réparer des unités et valider des objectifs. Pour résoudre la Phase de Statut, les joueurs effectuent les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. **VALIDER DES OBJECTIFS** : dans l'ordre d'initiative, chaque joueur peut valider au maximum un Objectif public et un Objectif secret s'il remplit les conditions de ces cartes. Il s'agit de la façon principale de gagner les points de Victoire qui vous permettront de remporter la partie. Les objectifs seront décrits en détail plus loin.
2. **RÉVÉLER UN OBJECTIF PUBLIC** : l'orateur retourne sur sa face visible la carte Objectif public non révélée suivante. Le premier Objectif de stade II n'est pas révélé avant que tous les Objectifs de stade I aient été révélés.
3. **PIOCHER DES CARTES ACTION** : chaque joueur pioche une carte du dessus du paquet de cartes Action.
4. **RETIRER LES PIONS COMMANDEMENT** : chaque joueur retire tous ses pions Commandement du plateau et les remet dans ses Renforts.
5. **GAGNER ET REDISTRIBUER DES PIONS COMMANDEMENT** : chaque joueur gagne deux pions Commandement de ses Renforts. Ensuite, il peut redistribuer tous les pions Commandement de sa Fiche Commandement en les répartissant entre ses Réserves tactique, de flotte et stratégique.
6. **RESTAURER LES CARTES** : chaque joueur restaure toutes ses cartes épuisées, dont les cartes Planète, Technologie et Stratégie.

CONCEPT-CLÉ : CARTES RESTAURÉES ET ÉPUISÉES

La plupart des cartes peuvent être dans un état RESTAURÉ et un état ÉPUISÉ. Une carte épuisée est retournée face cachée, ce qui indique que les valeurs et compétences du recto de la carte ne peuvent pas être utilisées.

Pendant la Phase de Statut, toutes les cartes épuisées sont restaurées. Une carte restaurée est retournée face visible, ce qui indique que les valeurs et compétences du recto de la carte peuvent être utilisées.



Carte restaurée



Carte épuisée

7. **RÉPARER LES UNITÉS** : certaines unités peuvent avoir été couchées sur le côté pendant la Phase d'Action pour signaler qu'elles ont été endommagées. Les joueurs réparent ces unités pendant cette étape en les remettant debout, ce qui est décrit en détail plus loin.

8. **RENDRE SES CARTES STRATÉGIE** : chaque joueur remet sa carte Stratégie dans la zone de jeu commune. Ensuite, si le pion Gardiens ne se trouve plus sur Mecatol Rex (la planète au centre du plateau), le round passe à la Phase de Projet. Sinon, un nouveau round commence avec la Phase de Stratégie.



La présence du pion Gardiens indique que les joueurs démarrent un nouveau round.



En l'absence de pion Gardiens, les joueurs passent à la Phase de Projet.

PHASE DE PROJET

Après que le pion Gardiens a été retiré de Mecatol Rex, une nouvelle phase doit être effectuée à chaque round, jusqu'à la fin de la partie : la PHASE DE PROJET.

Pendant cette phase, le Conseil Galactique se réunit pour discuter des problèmes qui affectent la galaxie dans son ensemble. Les joueurs votent pour décider des issues de deux projets, qui établiront des lois et politiques qui auront des répercussions à long terme.

Le vote de projets est décrit en détail plus loin.

Après avoir résolu cette phase, un nouveau round commence, avec la Phase de Stratégie.



FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

Une partie de *Twilight Imperium* prend immédiatement fin au moment où un joueur atteint 10 POINTS DE VICTOIRE. Les joueurs gagnent des points de Victoire en réalisant des OBJECTIFS. On distingue deux types d'objectifs :

◆ **OBJECTIFS PUBLICS** : pendant la mise en place, l'orateur révèle deux Objectifs publics et d'autres seront révélés au cours de la partie. Plusieurs joueurs peuvent valider chacun de ces objectifs.

Important : un joueur ne peut pas valider des Objectifs publics s'il ne contrôle pas toutes les planètes de son système natal.

◆ **OBJECTIFS SECRETS** : chaque joueur démarre la partie avec un Objectif secret qu'il peut regarder, mais ne doit pas révéler. Un joueur peut valider son propre Objectif secret, mais pas ceux des autres joueurs.

Important : un joueur ne peut pas posséder plus d'un total de trois Objectifs secrets, validés et non validés. S'il pioche un Objectif secret et qu'il dépasse cette limite, le joueur doit choisir l'un de ses Objectifs secrets non validés et le remettre dans le paquet. Ensuite, il mélange le paquet Objectif secret.

Moment de validation

Chaque objectif spécifie quand un joueur peut le valider, soit pendant la Phase de Statut, soit pendant la Phase d'Action. Ce moment est indiqué directement sous l'intitulé de la carte. Lorsqu'un joueur valide un objectif pendant la Phase de Statut, il doit remplir la condition de la carte pendant l'étape « Valider des objectifs » de la Phase de Statut pour valider cet objectif. Par exemple, si un objectif indique qu'un joueur doit contrôler six planètes hors de son système natal, le joueur doit contrôler ces planètes lorsqu'il valide l'objectif : avoir contrôlé ces planètes plus tôt n'est pas suffisant.

Les joueurs peuvent valider certains objectifs en dépensant des ressources, de l'influence ou des pions, comme le décrit la carte Objectif. Pour valider de tels objectifs, un joueur doit payer le Coût spécifié au moment indiqué sur la carte.

Si le moment de validation d'un objectif spécifie « Phase d'Action », le joueur peut le valider pendant la Phase d'Action, immédiatement après avoir rempli les conditions.

Validation d'objectifs

Lorsqu'un joueur remplit les conditions d'un objectif au moment indiqué sur la carte, il peut le valider. Pour ce faire, il avance son pion sur la Piste des points de Victoire d'un nombre de cases égal à la valeur de la carte Objectif.



Validation d'un objectif à deux points

Après avoir validé un objectif, le joueur place un pion Contrôle de son stock sur la carte Objectif pour signaler qu'il l'a validé et qu'il ne peut plus le valider à nouveau. S'il a validé un Objectif secret, il place la carte face visible devant lui avant de placer un pion Contrôle sur cette dernière.

Important : chaque joueur ne peut valider qu'un Objectif public et un Objectif secret pendant chaque Phase de Statut et chaque étape de la Phase d'Action.

Imperium Rex

La partie peut prendre fin de façon anticipée si aucun joueur n'a marqué 10 points de Victoire et qu'il n'y a plus d'objectifs à révéler. Lorsque l'orateur doit révéler un objectif mais ne le peut pas, la partie prend immédiatement fin et le joueur possédant le plus de points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné le mieux placé dans l'ordre d'initiative (ayant le chiffre le plus petit) l'emporte.

PARTIES À TROIS ET QUATRE JOUEURS

Lorsque vous jouez à trois ou quatre joueurs, introduisez les règles suivantes :

- ◆ **Phase de Stratégie** : après que chaque joueur a choisi une carte Stratégie pendant la Phase de Stratégie, les joueurs répètent le processus de sélection d'une carte Stratégie jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi une seconde carte Stratégie parmi les cartes disponibles.
- ◆ **Ordre d'initiative** : la carte Stratégie de plus petite valeur de chaque joueur est utilisée pour déterminer son placement dans l'ordre d'initiative.
- ◆ **Passer** : un joueur ne peut pas passer pendant la Phase d'Action jusqu'à ce que ses deux cartes Stratégie soient épuisées.



ACTION TACTIQUE

Cette section contient les règles détaillées qui vous permettront d'effectuer une action tactique. Les joueurs résolvent une action tactique en effectuant les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Activation
2. Déplacement
3. Combat spatial
4. Invasion
5. Production

Ces étapes sont décrites en détail dans les sections suivantes :

1. ACTIVATION

Le joueur actif doit choisir le système sur lequel il focalisera son action tactique. Il **ACTIVE** ce système en prenant un pion Commandement de sa Réserve tactique et en le plaçant sur ce système. Ce système est le **SYSTÈME ACTIF** pour le reste de l'action tactique. Un joueur ne peut pas activer un système qui contient déjà l'un de ses pions Commandement. Il ne peut pas non plus activer un système s'il ne possède pas de pions Commandement dans sa Réserve tactique.

2. DÉPLACEMENT

Pendant l'étape « Déplacement » d'une action tactique, le joueur actif peut choisir de déplacer certaines de ses unités **dans** le système actif.

Chaque Vaisseau possède une valeur de Mouvement, affichée sur sa Fiche Faction. Cette valeur indique quelle distance un Vaisseau peut parcourir pour atteindre le système actif. Par exemple, un Vaisseau ayant une valeur de Mouvement de « 1 » ne peut se déplacer que vers les systèmes adjacents.

Pour résoudre cette étape, le joueur choisit n'importe quel nombre de ses unités qui peuvent se déplacer dans le système actif et les place dans ce système. Lorsqu'il déplace un Vaisseau, le joueur doit respecter les règles suivantes :

- ◆ un Vaisseau doit terminer son déplacement dans le système actif ;
- ◆ un Vaisseau ne peut pas se déplacer à travers un système qui contient des Vaisseaux d'un autre joueur, à l'exception de Chasseurs ;
- ◆ un joueur ne peut pas déplacer ses unités hors d'un système qui contient un de ses pions Commandement.

Certains Vaisseaux possèdent une valeur de Capacité, indiquée sur leurs Fiches Faction. Lorsqu'un tel Vaisseau se déplace, il peut **TRANSPORTER** un certain nombre de Chasseurs et de Forces terrestres, dans n'importe quelle combinaison, jusqu'à la valeur de Capacité du Vaisseau qui les transporte. Les Forces terrestres et les Chasseurs transportés se déplacent vers le système actif avec le Vaisseau dans la partie espace, bien que les Forces terrestres puissent avoir la possibilité d'atterrir sur des planètes pendant l'étape « Invasion ». Les Vaisseaux du joueur actif peuvent également embarquer et transporter des Forces terrestres et des Chasseurs dans les systèmes qu'ils traversent et qui ne contiennent pas l'un de ses pions Commandement.

EXEMPLE DE DÉPLACEMENT



TROUS DE VER

Certaines tuiles Système contiennent des TROUS DE VER. On distingue deux types de Trous de ver de base (alpha et bêta), indiqués par les symboles Trou de ver. Les systèmes qui contiennent des Trous de ver identiques sont adjacents l'un à l'autre concernant tout point de règle.



Trou de ver alpha



Trou de ver bêta

ANOMALIES

Certaines tuiles Système contiennent des ANOMALIES. Ces systèmes limitent les déplacements et sont régis par des règles spéciales.

Champ d'astéroïdes

- ◆ Un Vaisseau ne peut se déplacer ni à travers ni dans un champ d'astéroïdes.

Nébuleuse

- ◆ Un Vaisseau ne peut pas se déplacer à travers, mais peut se déplacer dans une nébuleuse.
- ◆ Le Vaisseau d'un défenseur se trouvant dans une nébuleuse applique +1 au résultat de chacun de ses lancers de combat.
- ◆ Un Vaisseau sortant d'une nébuleuse a une valeur de Mouvement de 1.

Supernova

- ◆ Un Vaisseau ne peut se déplacer ni à travers ni dans une supernova.

Rift gravitationnel

- ◆ Un Vaisseau qui se déplace à travers ou sort d'un rift gravitationnel applique +1 à sa valeur de mouvement puis lance un dé : si le résultat est de 1 à 3, le Vaisseau est détruit.



Champ d'astéroïdes



Nébuleuse



Supernova



Rift gravitationnel

OFFENSIVE AVEC CANONS SPATIAUX

Après que les Vaisseaux du joueur actif se sont déplacés dans le système actif, les unités de chaque joueur se trouvant dans le système actif peuvent utiliser leurs compétences « Canon spatial » contre les Vaisseaux du joueur actif se trouvant dans ce système. Le joueur actif peut également utiliser les compétences « Canon spatial » de ses unités à ce moment. La compétence « Canon spatial » est expliquée en détail plus loin.

CONCEPT-CLÉ : LA CAPACITÉ

Le nombre de Chasseurs et de Forces terrestres qu'un joueur possède dans la partie espace d'un système ne peut pas dépasser la capacité totale des Vaisseaux de ce joueur se trouvant dans ce système. Par exemple, si un joueur possède deux Transporteurs dans un système, ayant chacun une Capacité de « 4 », ce joueur ne peut pas posséder plus d'un total combiné de huit Chasseurs et Forces terrestres dans la partie espace de ce système. Les Forces terrestres placées sur les planètes ne sont pas incluses dans cette limite.

Si, au cours de la partie, le nombre de Chasseurs et Forces terrestres d'un joueur se trouvant dans la partie espace d'un système dépasse la Capacité de ses Vaisseaux dans ce système, les unités en trop sont détruites.

Pendant un combat, les Chasseurs et Forces terrestres d'un joueur peuvent dépasser la capacité de ses Vaisseaux, mais, à la fin du combat, toutes les unités en trop sont détruites.

3. COMBAT SPATIAL

Si plusieurs joueurs possèdent des Vaisseaux dans le système actif, ils doivent résoudre un combat spatial dans ce système. Pendant le combat, le joueur actif est l'ATTAQUANT et l'autre joueur est le DÉFENSEUR.

Les joueurs résolvent les combats spatiaux en effectuant les étapes suivantes, dans l'ordre :

- i. **BARRAGE ANTI-CHASSEUR** : les unités de chaque joueur peuvent utiliser leurs compétences « Barrage anti-chasseur ».
- ii. **ANNONCE DE RETRAITE** : l'attaquant et le défenseur peuvent tous deux décider d'annoncer une retraite. La retraite n'aura pas lieu immédiatement : les unités ne battront en retraite qu'à la fin du round de combat.

Si un joueur souhaite battre en retraite avec n'importe lesquelles de ses Forces terrestres qui se trouvent sur des planètes du système actif, il doit les déplacer, depuis les planètes vers la partie espace, pendant cette étape.

- iii. **LANCERS DE COMBAT** : chaque joueur lance un dé par Vaisseau qu'il possède dans le système actif. Si le résultat du lancer de dés d'une unité est supérieur ou égal à la valeur de Combat indiquée sur la Fiche Faction de l'unité, une TOUCHE est obtenue. Le nombre total de touches qu'un joueur obtient sera utilisé à l'étape suivante.

Lorsque la valeur de Combat d'une unité contient deux icônes Explosion ou plus, le joueur lance ce nombre de dés et peut ainsi obtenir une touche sur chaque dé lancé.



Deux icônes Explosion

- iv. **ATTRIBUTION DES TOUCHES** : chaque joueur doit choisir et détruire l'un de ses Vaisseaux pour chaque touche que son adversaire a obtenue. Le joueur retire les Vaisseaux détruits du plateau et les place dans ses Renforts.

Comme les joueurs attribuent eux-mêmes les touches à leurs unités, nous vous conseillons d'attribuer les touches aux unités dont le remplacement vous coûtera le moins cher. C'est pour cette raison que les Chasseurs sont souvent utilisés comme chair à canon, pour protéger le reste des Vaisseaux d'un joueur.

v. **RETRAITE** : si un joueur a annoncé une retraite pendant la première étape du round de combat, il bat en retraite. Pour battre en retraite, le joueur prend **tous** ses Vaisseaux participant au combat et les place dans un système adjacent. Le système choisi ne peut pas contenir des Vaisseaux qui appartiennent à un autre joueur et doit contenir soit une planète contrôlée par le joueur, soit au moins une de ses unités ; sinon, le joueur ne peut pas battre en retraite.

Si le système choisi ne contient pas l'un des pions Commandement de ce joueur, le joueur doit placer un pion de ses Renforts sur ce système lorsqu'il bat en retraite.

EXEMPLE DE COMBAT SPATIAL

Le joueur vert a activé et déplacé des Vaisseaux dans un système qui contient les Vaisseaux du joueur jaune [1]. Un combat est donc déclenché.



Les deux joueurs lancent un dé pour chaque Vaisseau participant au combat spatial [2]. Le lancer du joueur vert n'obtient qu'une touche, alors que les lancers du joueur jaune obtiennent deux touches.

Le joueur vert doit attribuer les touches à deux de ses Vaisseaux. Il choisit de détruire deux de ses Chasseurs. Le joueur jaune doit attribuer une touche à l'un de ses Vaisseaux. Il choisit de détruire l'un de ses Croiseurs [3].



Le round de combat suivant commence [4]. À ce round, le lancer du joueur vert obtient deux touches alors que celui du joueur jaune obtient une touche.

Le joueur vert attribue une touche et détruit un Chasseur alors que le joueur jaune doit attribuer la touche à son seul Vaisseau, un Croiseur [5]. Comme il ne reste plus aucun Vaisseau au joueur jaune dans le combat, ce dernier prend fin et le joueur vert gagne.

Fin du combat spatial

Si les deux joueurs ont toujours des unités en combat à la fin de l'étape « Retraite », ils résolvent un autre round de combat, en commençant par l'étape « Annonce de retraite ». Après que toutes les unités de l'un ou l'autre des joueurs (ou des deux) ont été détruites ou ont battu en retraite, passez à l'étape « Invasion ».

Certains objectifs nécessitent qu'un joueur gagne un combat. Un joueur ne gagne un combat spatial que s'il est le seul à posséder des Vaisseaux dans le système actif lorsque le combat a pris fin.

4. INVASION

Le joueur actif peut envahir des planètes du système actif. Les joueurs résolvent une invasion en effectuant les étapes suivantes, dans l'ordre :

- i. **BOMBARDEMENT** : si une ou plusieurs planètes du système actif contiennent des Forces terrestres d'un autre joueur, le joueur actif peut utiliser les compétences « Bombardement » de n'importe laquelle de ses unités se trouvant dans ce système. Cela peut permettre au joueur actif de détruire certaines des unités du défenseur avant de faire atterrir ses Forces terrestres. Les bombardements sont décrits en détail plus loin.
- ii. **ATTERRISSAGE DES FORCES TERRESTRES** : le joueur actif décide quelles Forces terrestres il souhaite faire atterrir sur des planètes. Pour ce faire, il prend n'importe quel nombre de ses Forces terrestres qui se trouvent avec ses Vaisseaux dans la partie espace du système actif et place chacune d'entre elles sur la planète qu'il souhaite envahir.
- iii. **DÉFENSE AVEC CANONS SPATIAUX** : si un autre joueur possède un SDP sur n'importe laquelle des planètes sur lesquelles le joueur actif a fait atterrir des Forces terrestres, il peut détruire certaines de ces Forces terrestres avant qu'elles atterrissent. La compétence « Canon spatial » est décrite en détail plus loin.
- iv. **COMBAT TERRESTRE** : si plusieurs joueurs possèdent des Forces terrestres sur la même planète, ces joueurs résolvent un combat terrestre. Les combats terrestres sur plusieurs planètes sont résolus dans l'ordre choisi par le joueur actif.

Les joueurs résolvent les combats terrestres au cours d'un certain nombre de rounds qui sont chacun divisés en deux étapes, lesquelles suivent les mêmes règles que celles portant le même nom, décrites dans la section « Combat spatial » :

1. Lancers de combat
2. Attribution des touches

Après l'attribution des touches, si plusieurs joueurs possèdent toujours des unités sur la planète, ils résolvent un autre round de combat terrestre en commençant par l'étape « Lancers de combat ». Après que toutes les unités de l'un des joueurs ou des deux ont été détruites, passez à l'étape suivante.

- v. **PRISE DE CONTRÔLE** : le joueur actif prend le contrôle de chaque planète envahie qui contient toujours au moins l'une de ses Forces terrestres. Lorsqu'un joueur prend le contrôle d'une planète, il gagne la carte Planète correspondante et la place, épuisée, dans sa zone de jeu. Ensuite, si la planète contient des Structures qui appartiennent à un autre joueur, ces Structures sont détruites.

CONCEPT-CLÉ : DÉPENSER DES RESSOURCES ET DE L'INFLUENCE

De nombreux effets de *Twilight Imperium* nécessitent qu'un joueur dépense des ressources ou de l'influence.



Pour dépenser les ressources ou l'influence d'une planète, le joueur épuise la carte Planète de cette planète. Par exemple, si un joueur doit dépenser deux ressources pour produire des unités, il peut épuiser une planète ayant une valeur de ressources de « 2 » ou épuiser deux planètes ayant chacune des valeurs de ressources de « 1 ». Le joueur pourrait épuiser une planète ayant une valeur de ressources plus élevée, mais les ressources en trop seraient perdues.

5. PRODUCTION

Le joueur actif peut **PRODUIRE DES UNITÉS** en utilisant ses Docks Spatiaux du système actif. Lorsqu'un joueur produit des unités, il peut choisir de produire n'importe laquelle des unités de sa Fiche Faction en dépensant des ressources égales au Coût de l'unité choisie.

Lorsqu'une unité est produite, le joueur prend l'unité dans ses Renforts et la place dans le système actif. Les joueurs placent toujours les Vaisseaux dans la partie espace du système dans lequel ils ont été produits. Les joueurs placent toujours les Forces terrestres sur la planète qui contient le Dock Spatial qui les a produites.

Lorsqu'un joueur produit plusieurs unités en même temps, les valeurs de Coût de ces unités sont additionnées pour déterminer le coût total.

La compétence « Production » de chaque Dock Spatial a une valeur qui limite le nombre d'unités qu'il peut produire pendant cette étape. Le joueur ne peut pas produire plus d'unités que la valeur totale combinée des valeurs de production de ses unités se trouvant dans le système actif.

Lorsque le Coût d'une unité est accompagné de deux icônes, comme les valeurs de Coût des Chasseurs et des Infanteries, le joueur reçoit deux unités pour le Coût indiqué. Lorsque le joueur produit ces unités, chaque unité individuelle compte dans la limite de production.



Deux icônes
Unité

Lorsqu'un joueur souhaite produire une unité mais qu'il n'a pas d'unités de ce type disponible dans ses Renforts, il peut retirer l'une de ses unités de ce type qui se trouve dans un système du plateau qui ne contient pas l'un de ses pions Commandement et la remettre dans ses Renforts.

Lorsqu'un joueur produit une unité Chasseur ou Infanterie mais qu'il n'en a pas dans ses Renforts, il peut utiliser des pions Chasseur ou Infanterie du stock. Ces pions fonctionnent similairement à des figurines en plastique de ce type. Néanmoins, ils doivent être accompagnés par au moins une figurine en plastique de ce type et de couleur correspondante.

Si les Docks Spatiaux d'un joueur se trouvent dans le même système que les Vaisseaux d'un autre joueur, ces Docks Spatiaux sont **BLOQUÉS**. Les Docks Spatiaux bloqués ne peuvent pas produire de Vaisseaux. Ils peuvent en revanche toujours produire des Forces terrestres.

PRODUCTION

Le joueur Xcha active son système natal [1]. Il produira des unités grâce au Dock Spatial situé sur Archon Tau [2].



Il compte produire un Transporteur et autant d'Infanteries qu'il le peut. Son Dock Spatial a une valeur de production de « 3 », ce qui signifie qu'il peut produire jusqu'à trois unités. Le Coût d'un Transporteur est de trois ressources et le Coût de deux Infanteries est d'une ressource [3], il devra donc épuiser au moins quatre ressources au total pour les produire.



Après avoir épuisé ses deux cartes Planète, il lui manque une ressource, il doit donc dépenser un bien commercial (expliqué en détail à la page suivante). Ensuite, il place deux Infanteries [4] sur Archon Tau et un Transporteur [5] dans la partie espace de cette tuile système.



RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Cette section contient des règles supplémentaires que les joueurs doivent assimiler pour jouer leur première partie.

CARTES ACTION

Au cours de la partie, les joueurs accumuleront des cartes Action. Les joueurs peuvent utiliser des cartes Action pour résoudre de puissantes compétences à usage unique. Chaque joueur peut avoir au maximum sept cartes Action en main. Lorsqu'un joueur dépasse cette limite, il doit choisir sept cartes à conserver et défausser les autres.

La partie supérieure de chaque carte Action indique quand elle peut être utilisée. Lorsqu'une carte Action est utilisée, le joueur l'utilisant révèle la carte, résout son effet et défausse la carte.

Lorsqu'une carte Action commence par le mot « Action », elle peut être utilisée comme une action d'élément de jeu pendant le tour d'un joueur de la Phase d'Action.

BIENS COMMERCIAUX ET COMMODITÉS

Les **BIENS COMMERCIAUX** sont une monnaie universelle que les joueurs utiliseront pour produire des unités ou corrompre d'autres Empires. Les joueurs peuvent dépenser un bien commercial à la place d'une ressource ou d'une influence.

Les joueurs peuvent également accumuler des **COMMODITÉS**. Une commodité représente un produit qui est abondant dans l'Empire d'un joueur. Les commodités n'ont pas de valeur inhérente, mais deviennent des biens commerciaux lorsqu'elles sont données à un autre joueur. Les biens commerciaux et les commodités sont tous deux représentés par les côtés opposés du même pion et existent dans des valeurs de « 1 » ou « 3 ».



Bien commercial



Commodité

Pendant la partie, les joueurs peuvent **RÉAPPROVISIONNER** leurs commodités en utilisant les compétences de la carte Stratégie « Commerce ». Lorsqu'un joueur réapprovisionne ses commodités, il prend des pions Commodité du stock jusqu'à ce qu'il ait un nombre de pions égal à la valeur de commodités de sa Fiche Faction. Les joueurs ne peuvent pas posséder plus de commodités que la valeur inscrite.



Carte Stratégie « Commerce »



Valeur de commodités

Lorsqu'un joueur donne une commodité à un autre joueur, cette commodité devient un bien commercial. Le joueur qui reçoit la commodité retourne le pion sur son côté Bien commercial. Nous conseillons aux joueurs de réapprovisionner leurs commodités grâce à la carte Stratégie « Commerce » afin de se les échanger au cours de transactions mutuellement bénéfiques.

VOISINS, TRANSACTIONS ET ACCORDS

Lorsque les joueurs déplacent leurs Vaisseaux à travers la galaxie et envahissent des planètes, ils interagissent avec les Empires des autres joueurs. Bien que cela conduise généralement à une guerre pour contrôler les planètes et systèmes, ce n'est pas toujours le cas. Des joueurs voisins peuvent échanger pacifiquement l'un avec l'autre.

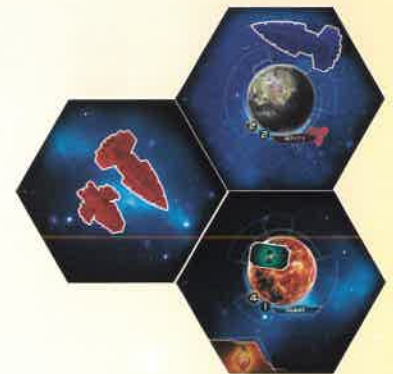
Lorsqu'un joueur possède une unité ou contrôle une planète dans un système qui est adjacent à un système qui contient une unité ou planète qu'un autre joueur contrôle, ces deux joueurs sont **VOISINS**.

Pendant son tour, le joueur actif peut négocier une **TRANSACTION** avec un ou plusieurs de ses voisins, même pendant un combat. Au cours d'une transaction, les joueurs négocient l'échange du nombre de leurs choix de biens commerciaux et commodités.

Le joueur actif ne peut négocier qu'une fois par tour avec chacun de ses voisins. Après qu'une transaction a été finalisée, aucune autre transaction ne peut avoir lieu entre ces joueurs ce tour.

Souvent, les joueurs négocient des transactions plus poussées qu'un simple échange de biens. Ces transactions sont appelées **ACCORDS**. Par exemple, le joueur actif peut déplacer ses Vaisseaux dans un système qui contient le SDP d'un autre joueur. À ce moment, le joueur actif peut proposer au propriétaire de ce SDP un bien commercial pour qu'il n'utilise pas la compétence « Canon spatial ». Comme l'effet peut être résolu immédiatement, l'accord est un **ACCORD CONTRAIGNANT**. Lorsqu'un accord est contraignant, le joueur doit respecter ce à quoi il s'est engagé. Dans l'exemple précédent, si le propriétaire du SDP accepte cet accord et prend le bien commercial, il ne peut pas utiliser son SDP car il violerait l'accord.

Tous les accords ne sont pas contraignants. Par exemple, un joueur peut proposer à un autre joueur un bien commercial pour attaquer un joueur spécifique pendant un tour ultérieur. Comme l'effet ne peut pas être résolu immédiatement, l'accord est un **ACCORD NON CONTRAIGNANT**. Le joueur qui a reçu le bien commercial, malgré l'accord qui a été conclu, n'est pas obligé de respecter ce à quoi il s'est engagé. Il peut effectuer l'attaque ou ne pas respecter l'accord.



Le joueur rouge est le voisin à la fois du joueur bleu et du joueur Xxcha.

TECHNOLOGIE

Pendant la partie, les joueurs gagnent des technologies sous la forme de cartes Technologie. Les technologies fournissent aux joueurs de puissantes compétences et leur permettent d'améliorer leurs unités. Chaque joueur possède un paquet identique de cartes Technologie qu'il peut consulter à tout moment, ainsi qu'un certain nombre de cartes Technologie de faction qu'il met de côté pendant la mise en place.

Les technologies sont de quatre couleurs de base. La couleur d'une technologie est indiquée par un symbole vert, rouge, bleu ou jaune situé en bas à droite de la carte. Les joueurs utilisent ces symboles lorsqu'ils recherchent une technologie.



Carte Technologie rouge



Chaque joueur démarre la partie avec un certain nombre de technologies de départ, comme indiqué au dos de leur Fiche Faction. En outre, un joueur peut rechercher de nouvelles technologies dans son paquet pendant la partie. Un joueur place ses technologies de départ et toute technologie qu'il a recherchée face visible dans sa zone de jeu.

Après qu'une technologie a été placée face visible dans la zone de jeu d'un joueur, ce joueur DÉTIENT cette technologie. Les technologies détenues par un joueur restent en jeu jusqu'à la fin de la partie et leurs compétences peuvent être utilisées selon les instructions de la carte.

Le texte de certaines Technologie comprend le mot « Action ». Les joueurs peuvent résoudre ces cartes en utilisant une action d'élément de jeu pendant la Phase d'Action.

Certaines technologies sont des technologies d'amélioration d'unité. Les technologies d'amélioration d'unité correspondent à une unité de la Fiche Faction du joueur. Lorsqu'un joueur gagne une technologie d'amélioration d'unité, il place sa carte sur l'unité correspondante de sa Fiche Faction. Les flèches blanches figurant à côté de la valeur d'attribut sur la Fiche Faction indiquent que l'attribut augmentera quand l'unité sera améliorée.

Lorsqu'une unité est améliorée, toutes les unités de ce type du joueur, à la fois sur le plateau et dans ses Renforts, ont désormais les attributs indiqués sur la technologie d'amélioration d'unité.



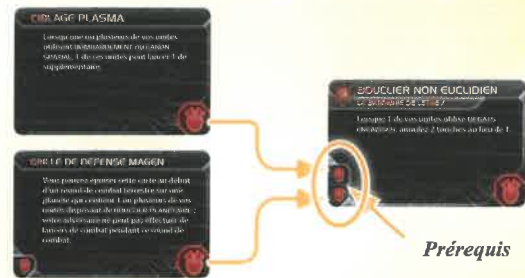
Technologie d'amélioration d'unité



Rechercher une technologie

Les joueurs gagnent de nouvelles technologies en les RECHERCHANT, généralement en utilisant la carte Stratégie « Technologie ». Pour rechercher une technologie, les joueurs doivent remplir les PRÉREQUIS de la technologie qu'ils souhaitent rechercher. Les prérequis sont indiqués en bas à gauche de chaque carte Technologie et contiennent un ou plusieurs symboles en colonne qui correspondent aux quatre couleurs des technologies de base. Certaines technologies ne présentent pas de prérequis et peuvent être recherchées par un joueur ne possédant pas de technologie.

Pour satisfaire les prérequis d'une technologie, un joueur doit détenir une technologie de la même couleur pour chaque symbole de prérequis figurant sur la carte qu'il souhaite rechercher. Par exemple, un joueur qui détient deux technologies rouges peut rechercher la technologie rouge « Armure de duranium », qui indique deux prérequis.



Prérequis

Le joueur doit détenir au moins deux technologies rouges pour rechercher l'« Armure de duranium », qui indique deux prérequis.

Après que le joueur a recherché la technologie « Armure de duranium », il satisfait un prérequis rouge de plus, comme indiqué en bas à droite de la carte. La prochaine fois que le joueur recherchera une technologie, il pourra rechercher une technologie ayant pour prérequis trois symboles rouges. Les technologies d'amélioration d'unité, contrairement aux autres technologies, peuvent présenter des prérequis de plusieurs couleurs. En outre, les technologies d'amélioration d'unité ne permettent pas de satisfaire des prérequis lors de la recherche d'une technologie.

Spécialités technologiques

Certaines planètes fournissent au joueur une SPÉCIALITÉ TECHNOLOGIQUE. Les spécialités technologiques sont très avantageuses et aident les joueurs à rechercher de nouvelles technologies.



Lorsqu'un joueur contrôle une planète où figure un symbole Spécialité technologique, il peut épuiser cette planète lorsqu'il recherche une technologie afin d'ignorer un prérequis qui correspond à cette spécialité technologique. Lorsqu'ils recherchent une technologie, les joueurs peuvent épuiser des planètes pour leur spécialité technologique ou pour leurs ressources, mais pas pour les deux.

CARACTÉRISTIQUES DES PLANÈTES

La plupart des planètes hors des systèmes natals disposent d'une CARACTÉRISTIQUE DE PLANÈTE. On distingue trois types de planètes : CULTURELLES, DANGEREUSES et INDUSTRIELLES. Les caractéristiques n'ont pas d'effet de jeu inhérent, mais sont parfois mentionnées dans les effets de certaines cartes et compétences.



Planète culturelle



Planète dangereuse



Planète industrielle

COMPÉTENCES D'UNITÉS

La plupart des unités du jeu possèdent des compétences d'unités qui apparaissent sous la forme de mots-clés précédés d'un losange sur les Fiches Faction et les cartes Technologie d'amélioration d'unité. Les règles de ces compétences sont les suivantes :

BOUCLIER PLANÉTAIRE

Lorsqu'une unité possède la compétence « Bouclier planétaire », la planète sur laquelle cette unité est située n'est pas une cible éligible pour les compétences « Bombardement » des autres unités.

DÉGÂTS ENCAISSÉS

Lorsqu'une unité possède la compétence « Dégâts encaissés », elle peut devenir ENDOMMAGÉE pour annuler une touche. Une unité endommagée est couchée sur le côté, mais continue de fonctionner normalement.



Cuirassé non endommagé



Cuirassé endommagé

Une unité endommagée ne peut pas utiliser « Dégâts encaissés » jusqu'à ce qu'elle soit réparée, pendant la Phase de Statut ou grâce à un autre effet de jeu.

PRODUCTION

Une unité qui possède la compétence « Production », telle qu'un Dock Spatial, peut produire de nouvelles unités. Cette compétence est toujours suivie par une valeur qui indique le nombre maximal d'unités qu'une unité possédant cette compétence peut produire. Voir « Production », page 16.

COMPÉTENCES OFFENSIVES

Les compétences suivantes nécessitent que le joueur lance des dés pour déterminer si les unités d'un autre joueur sont touchées : « Barrage anti-chasseur », « Bombardement » et « Canon spatial ».

Les compétences sont toujours suivies par un chiffre qui détermine le résultat de dé minimal nécessaire pour obtenir une touche. Par exemple, « Bombardement 5 » indique que le joueur lance un dé et que si le résultat est supérieur ou égal à 5, une touche est obtenue.

Certaines de ces compétences sont suivies par un second chiffre entre parenthèses. Ce dernier indique combien de dés le joueur doit lancer.

Par exemple, lorsqu'un joueur utilise une compétence qui indique « Canon spatial 5 (x3) », il lance trois dés et chaque dé dont le résultat est supérieur ou égal à « 5 » obtient une touche. Lorsqu'une compétence qui requiert un lancer de dés ne contient pas de chiffre entre parenthèses, le joueur ne lance qu'un dé.

Les touches obtenues par les compétences sont attribuées immédiatement. Lorsqu'une touche est obtenue contre les unités d'un joueur, il choisit et détruit l'une de ses unités.

Les joueurs utilisent chacune de ces compétences à différents moments et peuvent toucher différents types d'unités, comme décrit ci-dessous :

- ◆ **BARRAGE ANTI-CHASSEUR** : le joueur utilise cette compétence pendant l'étape « Barrage anti-chasseur » du premier round de combat spatial. Ces touches ne peuvent être attribuées qu'aux Chasseurs.
- ◆ **BOMBARDEMENT** : le joueur utilise cette compétence pendant l'étape « Bombardement » d'une invasion. Ces touches ne peuvent être attribuées par le joueur bombardé qu'à des Forces terrestres se trouvant sur la planète bombardée. Si le système comprend plusieurs planètes, le joueur actif doit choisir lesquelles de ses unités du système bombardent chaque planète avant de lancer les dés.
- ◆ **CANON SPATIAL** : le joueur peut utiliser cette compétence à deux moments différents, comme suit :
 - ◆ Après l'étape « Déplacement » d'une action tactique, **tous les joueurs** peuvent utiliser les compétences « Canon spatial » de leurs unités se trouvant dans le système actif. Le joueur contre les unités duquel la compétence a été utilisée doit attribuer ces touches à des Vaisseaux se trouvant dans ce système.
 - ◆ Pendant l'étape « Défense avec canons spatiaux » d'une invasion, le joueur qui contrôle la planète qui est envahie peut utiliser les compétences « Canon spatial » de ses unités sur cette planète. Le joueur qui effectue l'invasion doit attribuer ces touches à ses Forces terrestres qui envahissent la planète.



LE CONSEIL GALACTIQUE

Cette section contient les règles de la Phase de Projet, qui est introduite dans la partie après qu'un joueur a pris le contrôle de Mecatol Rex. La Phase de Projet implique que les joueurs négocient et mettent en place des manœuvres politiques.

GARDIENS DE MECATOL REX

Le pion Gardiens représente les gardiens qui protègent Mecatol Rex jusqu'à ce qu'une des Grandes Races puisse revendiquer le trône.



Les joueurs peuvent déplacer librement des unités dans le système de Mecatol Rex, mais ne peuvent pas faire atterrir des Forces terrestres sur la planète tant que le pion Gardien est présent. Pour retirer ce pion, le joueur actif doit dépenser six influences immédiatement avant de faire atterrir des Forces terrestres sur la planète. Si le joueur ne peut pas dépenser six influences, il ne peut pas faire atterrir de Forces terrestres sur la planète.

Lorsqu'un joueur retire le pion Gardiens, il le place dans sa zone de jeu et gagne un point de Victoire. Comme le Conseil Galactique peut désormais se réunir sur Mecatol Rex, la Phase de Projet est ajoutée comme dernière phase de chaque round, y compris le round pendant lequel un joueur a pris le contrôle de Mecatol Rex.

PHASE DE PROJET

Après que la Phase de Projet a été introduite dans la partie, le Conseil Galactique vote concernant des affaires qui se rapportent à la galaxie entière. Ces affaires sont appelées **PROJETS** et sont représentées par des cartes Projet. Chaque carte Projet présente un texte qui comprend un certain nombre d'**ISSUES** possibles. Chaque issue affectera la partie et les joueurs devront voter pour l'issue qu'ils souhaitent mettre en œuvre.

Pour résoudre la Phase de Projet, les joueurs effectuent les étapes suivantes, dans l'ordre :

1. Premier projet

i. Révélation du projet

ii. Vote

iii. Résolution de l'issue

2. Second projet

i. Révélation du projet

ii. Vote

iii. Résolution de l'issue

3. Restauration des planètes

1. PREMIER PROJET

Pour résoudre un projet, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

i. Révélation du projet

Le joueur pioche une carte Projet du dessus du paquet Projet et la lit à voix haute à tous les joueurs, sans oublier les issues possibles.

ii. Vote

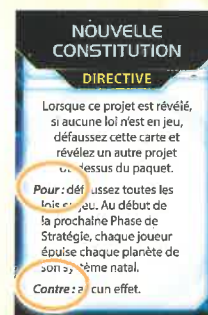
Chaque joueur, en commençant par le joueur à la gauche de l'orateur et en continuant dans le sens horaire, exprime des votes en faveur d'une seule issue.

Lorsqu'il arrive le tour d'un joueur d'exprimer des votes, il peut épuiser n'importe quel nombre de ses planètes. Chaque planète apporte un nombre de votes égal à sa valeur d'influence.

Issues

Les issues pour lesquelles les joueurs peuvent voter dépendent du type de projet :

- ◆ **POUR OU CONTRE** : le joueur exprime ses votes « Pour » ou « Contre » le projet. La carte Projet aura différents résultats en fonction de l'issue qui recevra le plus de votes.
- ◆ **ÉLECTION D'UN JOUEUR** : le joueur exprime ses votes pour le joueur de son choix, y compris lui-même.
- ◆ **ÉLECTION D'UNE PLANÈTE** : le joueur exprime ses votes pour la planète de son choix. Cette planète doit être contrôlée par un joueur sauf si le projet indique le contraire.



Lorsqu'il exprime des votes, le joueur annonce l'issue pour laquelle il vote à voix haute. Par exemple, le joueur peut annoncer : « J'exprime trois votes pour élire le joueur Hacan » ou « J'exprime trois votes contre ce projet. »

Chaque joueur ne peut voter que pour une issue par projet. Par exemple, les joueurs ne peuvent pas voter pour plusieurs joueurs. Ils peuvent, en revanche, décider de s'abstenir totalement de voter.

Transactions

Pendant chaque vote, les joueurs peuvent négocier librement des transactions avec d'autres joueurs, même s'ils ne sont pas voisins. Chaque joueur peut négocier jusqu'à une transaction avec chaque autre joueur tout en exprimant son vote pour chaque projet. Cela implique souvent de convaincre les joueurs de voter pour certaines issues en utilisant des biens commerciaux ou des promesses pour la suite de la partie.

iii. Résolution de l'issue

Les joueurs comptent les votes et résolvent l'issue ayant reçu le plus de votes. Chaque projet sera de l'un de ces types : **DIRECTIVE** ou **LOI**.

Directives

Lorsqu'ils résolvent une directive, les joueurs résolvent l'issue qui a reçu le plus de votes et défaussent la carte Projet immédiatement.

Lois

Lorsqu'ils résolvent une loi, si l'issue « Pour » a reçu le plus de votes, ou si la loi nécessite une élection, l'effet de la loi devient permanent pour la partie. Les joueurs résolvent l'issue et placent la carte Projet dans la zone de jeu commune sauf si l'effet spécifie le contraire.

Si l'issue « Contre » a reçu le plus de votes, les joueurs résolvent l'effet indiqué de l'issue et défaussent le projet immédiatement.

Égalités

Si plusieurs issues ont reçu le même nombre de votes une fois que tous les joueurs ont voté, l'orateur décide laquelle des issues à égalité est résolue.

2. SECOND PROJET

Les joueurs résolvent un second projet en suivant les mêmes règles et étapes que pour l'étape 1 « Premier projet ».

3. RESTAURATION DES PLANÈTES

Chaque joueur restaure toutes ses cartes Planète. Ensuite, la Phase de Projet prend fin et les joueurs commencent un nouveau round, en commençant par la Phase de Stratégie.

STOP !

Vous connaissez maintenant toutes les règles dont vous aurez besoin pour jouer la partie d'apprentissage. Si vous vous posez des questions au cours de la partie, nous vous conseillons de consulter le Guide de référence et de lire la section concernée plutôt que de vous référer à ce Livret d'apprentissage.

Les joueurs qui connaissent déjà le jeu doivent lire les règles permettant d'effectuer une mise en place complète et concernant les billets à ordre, ci-contre.

Pax magnifica bellum gloriosum !



RÈGLES AVANCÉES

Après avoir joué votre première partie, utilisez les règles avancées décrites dans cette section.

MISE EN PLACE COMPLÈTE

Ce livret contient les règles d'une mise en place abrégée, destinée à faciliter votre première partie. Pendant la mise en place d'une partie standard, les joueurs ont le choix entre davantage de factions, la plupart desquelles sont plus complexes que les factions suggérées dans la « Mise en place de la première partie ».

Pendant la mise en place, les joueurs reçoivent une main de tuiles Système avec lesquelles ils créeront la galaxie, plutôt qu'utiliser une carte préétablie. Les règles complètes de mise en place se trouvent dans la section « Mise en place complète », page 2 du Guide de référence. En outre, pendant la mise en place, les joueurs recevront des billets à ordre, un type de cartes que les joueurs peuvent utiliser pour faciliter leurs négociations avec d'autres joueurs. Pour finir, si vous souhaitez que vos parties durent plus longtemps, vous pouvez utiliser le côté à 14 cases de la Piste des points de Victoire.

BILLETS À ORDRE

Chaque joueur démarre la partie avec cinq cartes Billets à ordre : quatre à sa couleur et une spécifique à sa faction. Un billet à ordre vous aidera à négocier les uns avec les autres en créant un contrat exécutoire entre les joueurs concernés.

Un joueur peut proposer un billet à ordre à un autre joueur au cours d'une transaction. Chaque billet à ordre présente un texte qui décrit l'effet de la carte et indique quand la carte peut être résolue.

Un joueur ne peut pas résoudre ses propres billets à ordre, mais il peut résoudre les billets d'autres joueurs, qu'il a reçus au cours d'une transaction.

Lorsqu'un joueur résout un billet à ordre, il révèle la carte et résout l'effet de son texte. Bien que certains billets à ordre restent en jeu après avoir été résolus, ils sont la plupart du temps rendus à leur propriétaire d'origine et pourront être ainsi à nouveau proposés par ce joueur au cours d'une transaction.

Lorsque le joueur propose un billet à ordre à un autre joueur au cours d'une transaction, le joueur qui propose le billet peut permettre au joueur recevant le billet de voir la carte qui lui est proposée s'il le souhaite. Un joueur ne peut pas échanger plus d'un billet à ordre au cours d'une même transaction. Les joueurs peuvent également échanger des billets à ordre qui leur ont été donnés par d'autres joueurs. Cela ne nécessite pas d'autorisation du propriétaire d'origine du billet à ordre.

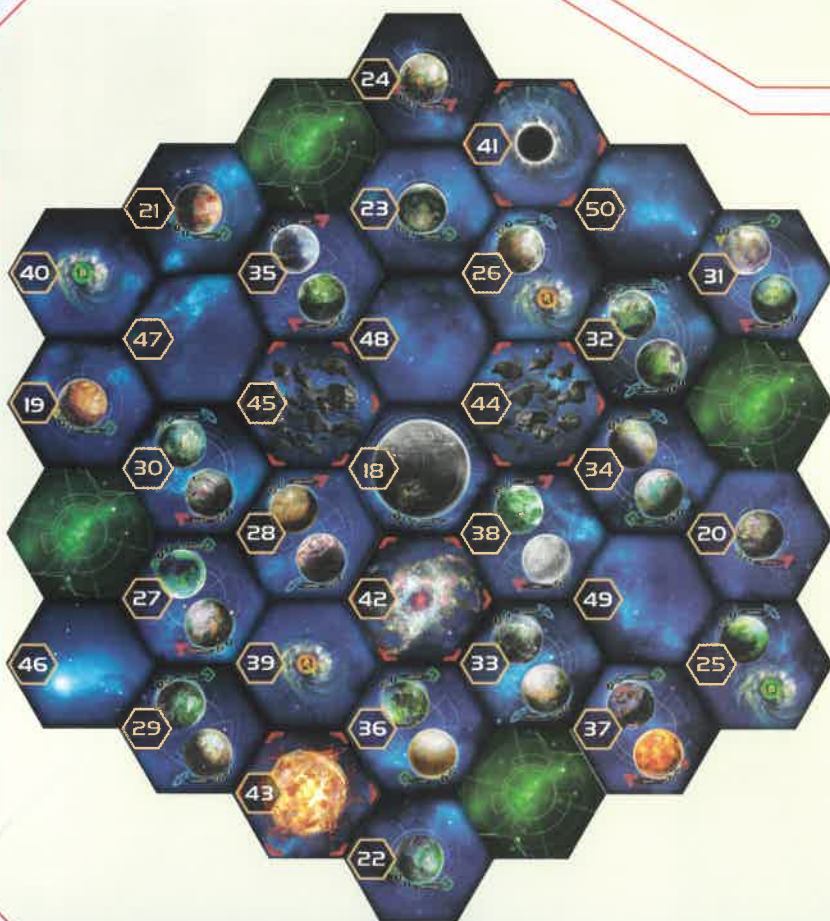
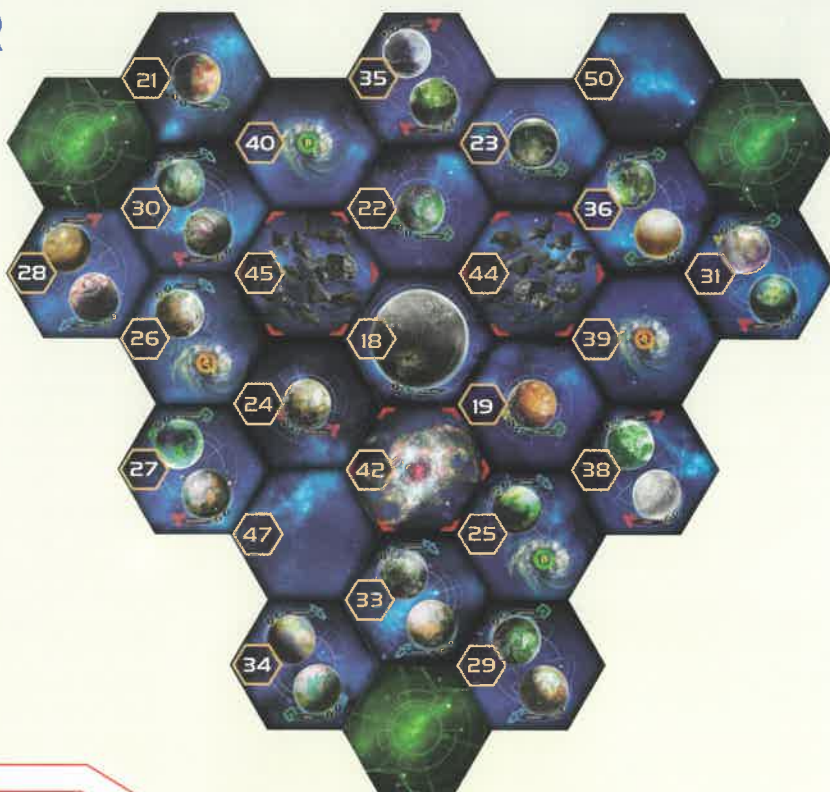


Lorsque vous recevez cette carte, si vous n'êtes pas le joueur bleu, vous devez la placer face cachée dans votre zone de jeu et gagner 1 point de Victoire.
Si vous activez un système qui contient 1 ou plusieurs des unités du joueur bleu ou si le joueur bleu est éliminé, vous perdez 1 point de Victoire et rendez cette carte au joueur bleu.

MISE EN PLACE DE GALAXIE POUR TROIS JOUEURS

Faites correspondre les chiffres en haut à gauche de chaque tuile Système avec la carte préétablie ci-contre pour créer la galaxie pour trois joueurs.

Après avoir placé les tuiles Système de la galaxie préétablie, chaque joueur place son système natal sur la zone indiquée ci-contre par la tuile Système verte la plus proche de sa place autour de la table.



MISE EN PLACE DE GALAXIE POUR QUATRE JOUEURS

Faites correspondre les chiffres en haut à gauche de chaque tuile Système avec la carte préétablie ci-contre pour créer la galaxie pour quatre joueurs.

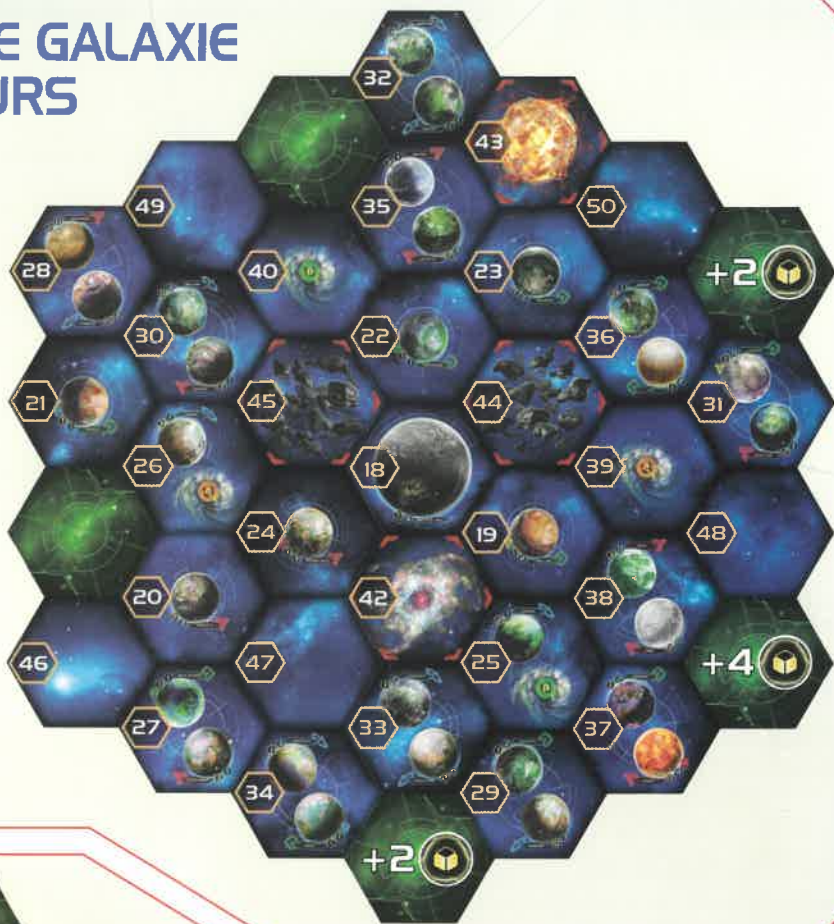
Après avoir placé les tuiles Système de la galaxie préétablie, chaque joueur place son système natal sur la zone indiquée ci-contre par la tuile Système verte la plus proche de sa place autour de la table.

MISE EN PLACE DE GALAXIE POUR CINQ JOUEURS

Faites correspondre les chiffres en haut à gauche de chaque tuile Système avec la carte préétablie ci-contre pour créer la galaxie pour cinq joueurs.

Après avoir placé les tuiles Système de la galaxie préétablie, chaque joueur place son système natal sur la zone indiquée ci-contre par la tuile Système verte la plus proche de sa place autour de la table.

Pendant une partie à cinq joueurs, le joueur qui est le plus proche de deux autres joueurs reçoit quatre biens commerciaux supplémentaires, avec lesquels il démarre la partie. Les deux joueurs de chaque côté de ce joueur reçoivent chacun deux biens commerciaux supplémentaires, alors que les deux derniers joueurs, qui ne sont pas à deux tuiles maximum de tout autre joueur, ne reçoivent pas de biens commerciaux supplémentaires.



MISE EN PLACE DE GALAXIE POUR SIX JOUEURS

Faites correspondre les chiffres en haut à gauche de chaque tuile Système avec la carte préétablie ci-contre pour créer la galaxie pour six joueurs.

Après avoir placé les tuiles Système de la galaxie préétablie, chaque joueur place son système natal sur la zone indiquée ci-contre par la tuile Système verte la plus proche de sa place autour de la table.

FEUILLE DE RÉFÉRENCE

DÉROULEMENT DU ROUND

1. **PHASE DE STRATÉGIE** : les joueurs choisissent des cartes Stratégie, en commençant par l'orateur et en continuant dans le sens horaire.
2. **PHASE D'ACTION** : les joueurs jouent chacun leur tour, dans l'ordre d'initiative, et répètent ce processus jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.
3. **PHASE DE STATUT** : les joueurs effectuent les étapes de nettoyage afin de préparer le round suivant.
4. **PHASE DE PROJET** : les joueurs piochent et résolvent deux projets.

ACTIONS

Les joueurs peuvent effectuer trois types d'actions pendant la Phase d'Action :

Action stratégique

Un joueur effectue la compétence primaire de la carte Stratégie qu'il a choisie. Ensuite, les autres joueurs effectuent la compétence secondaire de cette carte.

Action d'élément de jeu

Un joueur peut effectuer une action de sa Fiche Faction, d'une technologie ou d'une carte Action.

Action tactique

Un joueur peut effectuer une action tactique en dépensant un pion Commandement de sa Réserve tactique. Il résout les étapes suivantes :

1. **Activation**
2. **Déplacement**
 - i. Déplacement de Vaisseaux
 - ii. Offensive avec canons spatiaux
3. **Combat spatial**
 - i. Barrage anti-chasseur
 - ii. Annonce de retraite
 - iii. Lancers de combat
 - iv. Attribution des touches
 - v. Retraite
4. **Invasion**
 - i. Bombardement
 - ii. Atterrissage des Forces terrestres
 - iii. Défense avec canons spatiaux
 - iv. Combat terrestre
 - v. Prise de contrôle

5. Production

PHASE DE STATUT

1. Valider des objectifs
2. Révéler un Objectif public
3. Piocher des cartes
4. Retirer les pions Commandement
5. Gagner et redistribuer des pions Commandement
6. Restaurer les cartes
7. Réparer les unités
8. Rendre ses cartes Stratégie

CARACTÉRISTIQUES DES PLANÈTES



CULTURELLE



DANGEREUSE



INDUSTRIELLE

RÈGLES FRÉQUEMMENT OUBLIÉES

- ✦ Les joueurs ne résolvent pas la Phase de Projet jusqu'à ce qu'un joueur ait retiré le pion Gardiens de Mecatol Rex.
- ✦ Les joueurs ne peuvent pas passer pendant la Phase d'Action jusqu'à ce qu'ils aient effectué une action stratégique.
- ✦ Lorsqu'ils effectuent une action stratégique, les joueurs ne peuvent pas utiliser la compétence secondaire de leur propre carte Stratégie.
- ✦ Les joueurs peuvent produire des unités dans des Docks Spatiaux du système actif pendant leurs actions tactiques, même s'ils n'ont ni déplacé de Vaisseaux, ni envahi de planètes.
- ✦ Les Vaisseaux ne peuvent déposer des Forces terrestres que dans le système actif.
- ✦ Les joueurs peuvent dépasser les Capacités de leurs Vaisseaux pendant un combat.
- ✦ Les joueurs sont limités à deux unités SDP et un Dock Spatial sur chaque planète.
- ✦ Les technologies d'amélioration d'unité ne satisfont pas de prérequis.
- ✦ Les joueurs ne peuvent échanger qu'un billet à ordre chacun au cours d'une transaction.
- ✦ Les joueurs possédant des unités SDP améliorées dans le même système qu'un Trou de ver peuvent utiliser les compétences « Canon spatial » de ces unités pour faire feu à travers le Trou de ver.
- ✦ Les joueurs peuvent échanger des billets à ordre qui leur ont été donnés par un autre joueur.
- ✦ Chaque joueur est limité à trois Objectifs secrets, en comptant les Objectifs secrets validés et non validés.