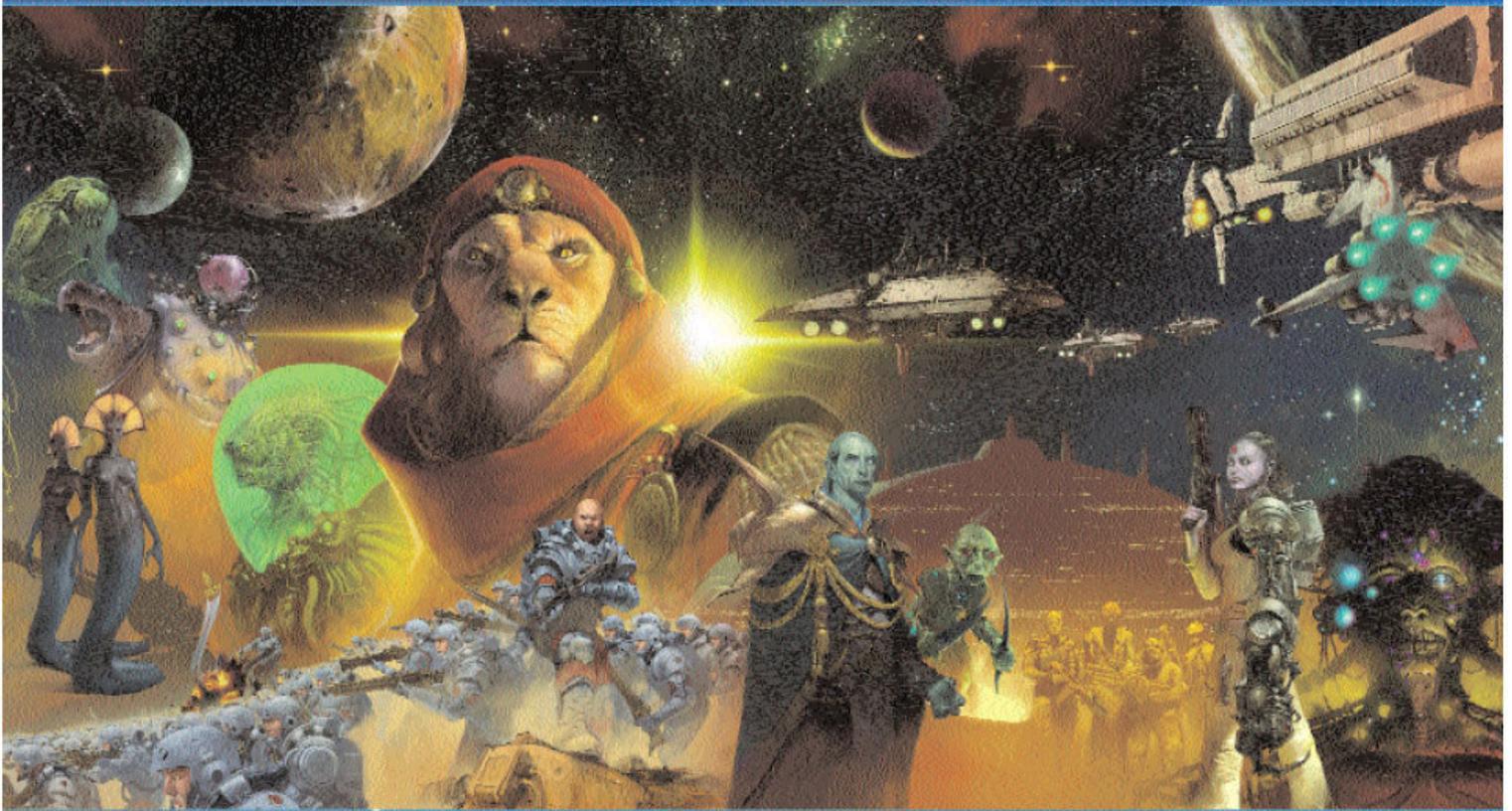


# TWILIGHT IMPERIUM

THIRD EDITION



## REGLES DU JEU

A GAME BY CHRISTIAN T. PETERSEN

# SOMMAIRE

**Préparation du jeu**..... Pages 6

**Round de jeu**..... Page 16

- **Phase de Stratégie**.....
- **Phase d'Action**.....
  - Action Stratégique..... Page 17
  - Action Tactique.....
    - Activer un système..... Page 18
    - Déplacer des vaisseaux.....
    - Tir des PDS..... Page 19
    - Batailles spatiales.....
    - Débarquement planétaire.....
    - Combat d'invasion..... Page 20
    - Produire des unités.....
  - Action Transfert.....
    - Activer 2 systèmes adjacents.....
    - Mouvement.....
    - Tir de PDS.....
    - Débarquement planétaire..
    - Production.....
  - Passer..... Page 21
- **Phase de Statut**.....
  - Résolution des Objectifs.....
  - Réparez les vaisseaux..... Page 22
  - Défaussez les CC.....
  - Dégagez les cartes Planètes.....
  - Recevez 1 carte Action et 2 CC.....
  - Répartition des CC.....
  - Replacez les cartes Stratégie.....
- **Fin du Round**.....

**Batailles Spatiales**.....

- **Tir de barrage anti-chasseurs**..... Page 22
- **Rounds de bataille**.....
  - Annonces des fuites/ retraites..... Page 23
  - Jets de dés de combat.....
  - Retirer les pertes.....
  - Exécuter les fuites/ retraites.....

## **Combats d'invasion..... Page 24**

- **Bombardements planétaires.....**
- **Tir des PDS.....**
- **Rounds d'invasion.....**
  - **Jets de dés de combat.....**
  - **Retirez les pertes.....**

## **Autres Concepts de jeu et Règles..... Page 28**

- Les systèmes.....
- Limitation des unités..... Page 29
- Destruction des unités..... Page 30
- Jetons Chasseurs et GF supplémentaires.....
- Compteurs de Commandement (CC)..... Page 31
- Dépenser Ressources et Influence..... Page 32
- Cartes Action..... Page 33
- Cartes Politique et Conseil Galactique.....
- Evolution technologique..... Page 34
- Contrats et Accords Commerciaux..... Page 35
- Jetons de Marchandises..... Page 36
- Cartes Objectif.....

## **Règles pour les unités..... Page 37**

- Space Dock.....
- Forces Terrestres/ Carriers..... Page 38
- PDS et Chasseurs..... Page 39
- Destroyers/ Croiseurs/ Dreadnoughts..... Page 40
- War Sun..... Page 41

## **Règles optionnelles**

- Jeu à 3, 4 ou 5 joueurs..... Page 42
- Guerre d'usure..... Page 44
- L'Age des Empires/ Soleils lointains.....
- Chefs..... Page 45
- Scientifique ..... Page 46
- Diplomate/ Général/ Amiral/ Agent..... Page 47
- Tentative de Sabotage.....

## **Résumé des cartes Stratégie.....**

- Initiative Stratégique/ Diplomatie..... Page 49
- Politique/ Logistique ..... Page 50
- Commerce/ Guerre ..... Page 51
- Technologie/ Empire ..... Page 52

# Convention d'écriture

**1D10 : 1 dé à 10 faces.**

## Unités

Fighters: Chasseurs.

Cruisers : Croiseurs.

Ground Force: GF.

## Marqueurs

Control Marqueurs : Marqueurs de Contrôle.

Fleet Supply : Ravitaillement de la Flotte.

Pool Command : Réserve de Commandement.

Strategy Allocation : Réserve Stratégique.

Reinforcements : Renforts.

Leader Counters : Compteurs Chefs.

Speaker: Porte-parole.

Trade Goods: Marchandises.

Domain counters: Compteurs Domaines.

## Background

Discount: Remise.

Exhausted: Engagée.

Probe: Prospector.

Race Sheets : Feuille de Race.

Sabotage runs : Tentative de Sabotage.

Technology Specialty: Spécificité technologique.

ZcJ : Zone de Jeu Commune.

Anti-Fighters barrage : Tir de Barrage anti-Chasseurs.

Fighters capacity : Capacité d'approvisionnement des Chasseurs.

Technologie Advances : Avancées/ progrès technologiques.

Laws : Lois.

Warfare : Guerre.

Traduit de l'anglais par *Zargl21*, alias Ludovic LELEU

Vendredi 22 octobre 2004.

[Ludovic.le@neuf.fr](mailto:Ludovic.le@neuf.fr)

A J.R.R. Tolkien, source d'inspiration infinie, et pour son courage de rêver à de nouveaux mondes

A George Lucas, le premier à avoir perçu dans nos yeux notre envie d'étoiles

A Frank Herbert, pour avoir apporté l'Épique et des intrigues dans les étoiles

A Gene Roddenberry, pour son œuvre continue

A Isaac Asimov, pour nous avoir appris à regarder à l'intérieur pour mieux apercevoir l'extérieur

A mon père, pour la quête de connaissance et pour les jeux

A Gretchen, pour son amour

A Lars, éternellement

- CTP

## Bienvenue !

Bienvenue dans une galaxie de conquêtes épiques, de commerce interstellaire, et d'intrigues politiques. Twilight Imperium est un excitant jeu de plateau dans lequel 3 à 6 joueurs luttent pour développer un empire galactique en usant de stratégie, de diplomatie et en gérant au mieux leurs ressources. En prenant le rôle d'une Grande Race interstellaire, les joueurs oeuvreront pour le but ultime : s'emparer du Trône Impérial de *Mecatol Rex* et guider la Galaxie vers un nouvel âge de gloire.

Mais la route vers le Trône Impérial est longue et la Galaxie recèle d'innombrables dangers. Avez-vous les qualités nécessaires pour guider votre race hors de l'âge troublé du Crépuscule ? Avez-vous suffisamment de détermination pour aller de l'avant et faire usage de diplomatie aussi bien que de force ? Êtes-vous prêt à prendre en main la recherche scientifique, l'appareil militaire et le développement économique d'une civilisation interstellaire toute entière ?

Si c'est le cas, alors votre temps est venu !

## L'Objectif du jeu

Pour gagner dans *TI*, les joueurs devront accumuler un total de 10 points de victoire en achevant des objectifs et en adoptant diverses stratégies. Le jeu s'achèvera quand un des joueurs gagnera son 10<sup>e</sup> et dernier point ou immédiatement après qu'une des autres conditions de fin de partie surviendra (voir plus loin).

## Contenu du jeu et préparation

Enfermés dans votre boîte *TI*, vous trouverez les éléments suivants :

- 6 grappes de figurines hautement détaillées déclinées en 6 couleurs
- 5 *Dreadnoughts*
- 4 *Carriers*
- 8 *Croiseurs*
- 8 *Destroyers*
- 2 *War Suns*
- 12 *Ground Forces (GF)*

- 10 *Chasseurs*
- 6 *Planetary Defense Systems (PDS)*
- 3 *Space Docks*
- 144 Cartes *Technologie* (24 dans 6 decks différents)
- 51 Cartes *Planète*
- 103 Cartes *Action*
- 60 Cartes *Politique*
- 30 Cartes *Objectif (Secret et Public)*
- 20 Cartes *Commerce* (2 de chaque pour chacune des 10 races)
- 10 *Feuille de Race*
- 30 Compteurs de *Chefs*
- 8 Cartes *Stratégie* cartonnées
- 160 Compteurs de *Commandement* (16 de chaque pour chacune des 10 *Grandes Races*)
- 150 Marqueurs de *Contrôle* (15 de chaque pour chacune des 10 *Grandes Races*)
- 8 Compteurs *Bonus*
- 40 Jetons de *Marchandises*
- 23 Jetons *Chasseurs* supplémentaires
- 23 Jetons *GF* supplémentaires
- 1 Jeton *Porte-parole*
- 1 *Barre de Progression des PV*
- 43 Tuiles hexagonales
- Le présent livret de règles
- 4D10
- 44 Compteurs *Domaines*.

Avant de jouer votre première partie de *TI*, détachez précautionneusement les figurines plastiques de leurs grappes et divisez toutes les cartes en decks de jeu de même couleur. Détachez ensuite les pièces de carton délicatement afin d'éviter les déchirures. Faîtes bien attention de tenir les pièces du jeu hors de portée d'enfants en bas âge ou d'animaux domestiques.

## Vue d'ensemble des composants du jeu

Nous allons résumer ici les différents composants de *TI* afin que vous puissiez les reconnaître au premier coup d'œil :



### La carte d'hexagones

Avant chaque partie de *TI*, les joueurs créeront un plateau de jeu unique en connectant les hexagones fournis. Chaque hex. individuel est appelé « Système ». Les systèmes de *TI* représentent une zone de l'espace, ses planètes et/ ou d'autres éléments d'intérêt. Les systèmes qui contiennent une bordure intérieure jaune sont des Systèmes-Mères d'où proviennent les *Grandes Races* du jeu. Les systèmes présentant une bordure intérieure rouge sont appelés « Systèmes Spéciaux » (tels les *Champs d'Astéroïdes*) et relèvent de règles spécifiques.



### Les figurines plastiques du jeu

Toutes les figurines plastiques du jeu (collectivement appelés unités) représentent le personnel militaire, les chantiers, systèmes de défense et vaisseaux que les joueurs commanderont. Les unités non déployées par un joueur sont stockées dans ses **Renforts**.



### Les cartes Planète

Représentant la multitude de planètes de *TI*, les cartes *Planète* sont utilisées par les joueurs pour indiquer leur propriétaire et sont « engagées » (tournées face

cachée) quand leur possesseur en utilise les *Ressources* ou l'*Influence*.



### Les cartes Technologie

Au début du jeu, chaque joueur reçoit un deck *Technologie* identique (mais de couleurs différentes) contenant 24 avancées technologiques. Tout au long du jeu, quand un joueur achète (ou acquiert d'une autre façon) une technologie, la carte correspondante est prise dans son deck et placée face visible devant lui.



### Les cartes Action

Elles aident les joueurs de différentes façons : bonus, événements, manigances et autres avantages. Les joueurs reçoivent des cartes *Action* tout au long de la partie par le biais de nombreuses activités.



### Les cartes Politique

Souvent, les représentants des *Grandes Races* doivent se rencontrer entre les murs sanctifiés du *Conseil Galactique* sur *Mecatol Rex* afin de délibérer et définir une politique pour la charte impériale des sentences. Quand un joueur utilise la capacité primaire de la carte *Stratégie Politique* durant la phase *Action*, il doit tirer

la première carte du deck politique et en appliquer les effets. Chaque carte *Politique* présente un **Ordre du Jour** que tous les joueurs doivent voter. Les effets d'un *Ordre du Jour* peuvent être mineurs tout comme ils peuvent bouleverser l'ensemble de la partie en cours.



### Les cartes Objectif (Public et Secret)

Pour gagner la partie, les joueurs ont besoin d'accumuler 10 points de victoire. La première façon d'y parvenir consiste à remplir les conditions posées par ces cartes. Les points de victoire des *Objectifs Publics* peuvent être gagnés par tous les joueurs, alors que ceux des *Objectifs Secrets* sont personnels.



### Les cartes Commerce

Chaque race possède 2 cartes de *Contrats Commerciaux* qu'elle peut utiliser pour conclure des *Accords de Commerce* avec les autres joueurs. Chaque carte de *Commerce* possède une valeur numérique qui varie suivant la race jouée.



### Les cartes Stratégie

Chacune des 8 cartes en carton représente une puissante stratégie à court terme. Durant la *Phase de*

*Stratégie* de chaque round du jeu, chaque joueur sélectionne une des cartes et utilisera plus tard sa capacité primaire. Chacune de ses cartes présentent également une seconde capacité importante que les autres joueurs peuvent exécuter après que la première ait été résolue.



### Les compteurs Bonus

Après que tous les joueurs aient sélectionné une carte *Stratégie* durant la *Phase de Stratégie*, il restera 2 cartes (dans une partie à 6 joueurs) dans la Zone Commune de Jeu (ZcJ). Avant que la phase ne s'achève, ces 2 cartes supplémentaires recevront un compteur *Bonus* placé dessus. Le joueur qui choisira plus tard une telle carte gagnera ce *Bonus* qu'il pourra convertir en compteur de *Commandement* supplémentaire ou en *Marchandise*.



### Compteurs de Commandement

Dans *TI*, ces compteurs sont une abstraction représentant les mandats, les budgets, l'organisation, la logistique et le degré de préparation de votre race. Quand un joueur reçoit un compteur de *Commandement* de ses *Renforts*, il doit le placer soit sur la case *Approvisionnement de la Flotte*, *Réserve Stratégique* ou *Réserve de Commandement*, de sa *Feuille de Race*. Afin d'exécuter des *Actions Tactiques* (telles que se déplacer, construire ou initier un combat), utiliser la seconde capacité de cartes *Stratégie* ou gérer sa flotte, un joueur doit allouer et dépenser avec sagesse ses compteurs de *Commandement*.



### Marqueurs de Contrôle

Au début du jeu, chaque joueur reçoit un nombre important de marqueurs en forme de drapeaux, chacun ayant le symbole de sa race. Ils sont utilisés pour marquer les possessions d'un joueur : points de victoire sur la *Barre de Progression*, objectifs atteints pour les cartes *Objectif* et (plus souvent) la propriété des planètes.



### Les compteurs Marchandises

Ces compteurs représentent la richesse et les avantages procurés par le commerce interstellaire. Ils sont obtenus principalement grâce aux *Accords Commerciaux* conclus durant l'utilisation de la carte *Stratégie Commerce*. Les *Marchandises* d'un joueur peuvent être utilisées comme substitut à l'*Influence* et aux *Ressources*, et sont fréquemment utilisées comme monnaie entre les joueurs afin d'offrir des pots-de-vin ou autres.



### La Barre de Progression des PV

Elle est utilisée pour indiquer les PV de chaque joueur. La face recto de la barre est numérotée de 0-10, alors que le verso est numéroté de 0-14 (cette face étant utilisée pour la règle optionnelle « *Guerre d'usure* » disponible à la page 44).



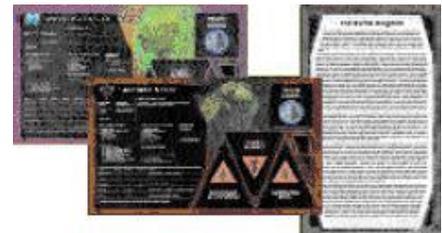
### Le jeton Porte-parole

Ce jeton est pris chaque tour par le joueur qui sélectionne la carte *Stratégie Initiative* durant la *Phase de Stratégie*. Le *Porte-parole* choisit toujours en premier sa carte *Stratégie* durant la prochaine *Phase de Stratégie*.



### Jetons supplémentaires Ground Force et Chasseurs

Ce sont les seules unités du jeu que les joueurs peuvent produire en quantité illimitée. Toutes les autres unités sont limitées au nombre de figurines disponibles. Les jetons supplémentaires représentent des troupes additionnelles.



### Les Feuilles de Race

Enfermées dans la boîte, vous trouverez 10 larges feuilles cartonnées représentant chacune 1 des *Grandes Races* de l'univers de *TI*. Après avoir sélectionné une race pour jouer, chaque joueur reçoit la feuille correspondante qui leur fournit des informations spécifiques sur leur race et des tables de jeu utiles. Elles permettent également de tenir à jour le nombre de compteurs de *Commandement* et de *Marchandises*.

## Nombre de joueurs

Ces règles présupposent que vous jouez à *TI* à 6 joueurs. Mais il est tout à fait possible de disputer une partie à moins et les règles pour 3-5 joueurs sont fournies pages 42-43 de ce livret.

## Préparation du jeu

Avant de débiter une partie, respectez les étapes suivantes :

- 1) Séparez les 10 *Systèmes-Mères* des autres hex. Mélangez ces 10 systèmes face cachée afin que chaque joueur en tire un au hasard et prenne connaissance de la race qu'il va incarner durant la partie. Ensuite, chacun prend la *Feuille de Race*, les marqueurs de *Contrôle*, les cartes *Commerce* et les compteurs de *Commandement* correspondants.
- 2) Chaque joueur choisit ensuite 1 des 6 couleurs disponibles et prend les figurines et le deck *Technologie* correspondant.
- 3) Choisissez un endroit accessible pour tous les joueurs et désignez cet espace « Zone commune de jeu » (ZcJ). Mélangez ensuite le deck de cartes *Action* et celui des cartes *Politique* et placez-les séparément dans la ZcJ. Positionnez également les jetons *Chasseurs* et *GF* supplémentaires dans cette zone.
- 4) Chaque joueur prend alors les cartes *Planète* correspondantes à celles de son *Système-Mère* et place celles-ci face visible dans sa zone de jeu personnelle. Placez les cartes *Planète* restantes (neutres) dans la ZcJ.
- 5) Placez tous les compteurs *Marchandises* en une seule pile dans la ZcJ.
- 6) Maintenant, placez les 8 cartes *Stratégie* côte à côte en ordre numérique avec leur face « active » visible dans la ZcJ.
- 7) Créez le deck *Objectif* en suivant les recommandations de l'encadré (voir plus bas). N'oubliez pas de remettre les cartes *Objectif*

*Secret* et *Public* inutilisées dans la boîte sans que personne n'en prenne connaissance.

- 8) Placez la *Barre de Progression de PV* dans la ZcJ avec un compteur de chaque race sur la case 0.
- 9) Les joueurs vont maintenant devoir créer la Galaxie. Lisez attentivement l'encadré « Construire la Galaxie » page 12.
- 10) Après qu'elle ait été créée, tous les joueurs placent leurs unités de départ dans leur *Système-Mère* (comme indiqué sur les *Feuilles de Race*). Si un *Système-Mère* contient plusieurs planètes, tous les *Space Docks*, *GF* et *PDS* peuvent être placés sur elles au choix du joueur. Tous les joueurs placent ensuite leurs cartes *Technologie* de départ face visible dans leur zone de jeu personnelle.
- 11) Tous les joueurs saisissent maintenant leurs compteurs de *Commandement* provenant de leurs *Renforts*, les placent sur leur *Feuille de Race* comme suit : 2 compteurs de *Commandement* dans la case *Réserve Stratégique*, 3 dans la case *Réserve de Commandement* et 3 dans la case *Approvisionnement de la Flotte* (avec le symbole *Flotte* face visible).

Vous êtes désormais prêt à débiter la partie !

## Préparer les cartes Objectif

Avant que le jeu ne débute, les cartes Objectif Secret doivent être distribuées et le deck de cartes Objectif Public préparé.

En premier lieu, séparez les cartes par types : Secret, Public Stage I et Public Stage II, puis faites comme suit :

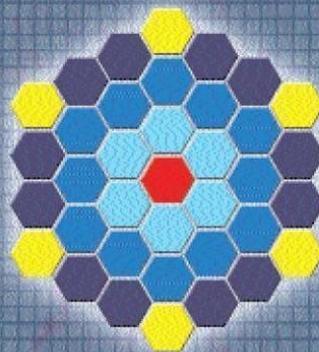
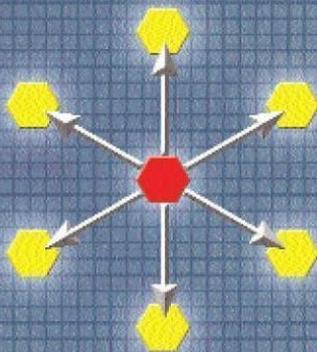
1) Mélangez les 10 cartes Objectif Secret et donnez au hasard une carte face cachée à chaque joueur. Ces derniers prennent connaissance de leur carte et la posent face cachée dans leur zone de jeu. Il n'est pas permis de montrer cette carte à ses adversaires. Remettez ensuite les cartes restantes non utilisées dans la boîte du jeu sans que personne ne les voie.

2) Maintenant, prenez les 10 cartes Objectif Public Stage II et enlevez la carte "Fin du Jeu". Mélangez les 9 cartes restantes et tirez-en 3 au hasard (personne ne doit les voir). Mélangez la carte "Fin du Jeu" avec ces 3 cartes ainsi tirées et posez les cartes en une pile dans la ZcJ. Remettez les autres cartes Public Stage II dans la boîte de jeu sans que personne ne les voie.

3) Puis mélangez les 10 cartes Public Stage I et tirez-en 6 au hasard. Ces cartes seront placées au-dessus de la pile Public Stage II, formant ainsi un deck de 10 cartes : le deck Objectif Public.

**IMPORTANT** : il ne faut pas que les joueurs prennent connaissance des cartes inutilisées remises dans la boîte de jeu ! En effet, des joueurs expérimentés seraient capables d'en déduire les cartes Objectif actuellement en jeu.

## Construire la Galaxie



TI utilise un plateau de jeu unique constitué de multiples hexagones (les systèmes) combinés ensemble à chaque début de parties. Avant qu'une partie de TI ne débute, les joueurs construisent la Galaxie en suivant les étapes suivantes :

- 1) Après que tous les joueurs aient pioché leurs Systèmes-Mères, trouvez et placez le système Mecatol Rex au centre de la table. Puis, désignez un joueur au hasard qui sera le premier joueur et deviendra le Porte-parole. Il va mélanger les 32 hexagones systèmes et en retirer 2 au hasard qu'il remet dans la boîte de jeu. Puis il va en distribuer 5 à chaque joueur, face cachée. Ils peuvent les regarder mais pas se les montrer.
- 2) Le premier joueur sélectionne maintenant un des côtés de Mecatol Rex et place son Système-Mère à 2 Hexagones de distance en ligne droite (voir schéma). Puis le joueur à sa gauche fait de même, etc. jusqu'à ce que tous les joueurs aient choisi un côté et posé leurs Systèmes-Mères sur la table. Les joueurs devraient maintenant se repositionner autour de la table afin de se trouver en face de leurs Systèmes-Mères respectifs.
- 3) Puis les joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le Porte-parole, posent à tour de rôle un hexagone face visible autour de Mecatol Rex et créent ainsi la galaxie. Une fois le premier anneau (Ring) créé, les joueurs construisent le deuxième, puis le troisième. Quand tous les systèmes sont posés, la Galaxie est enfin prête.

Les règles de constructions suivantes s'appliquent :

- Il n'est pas possible de placer un système dans le second anneau si le premier autour de Mecatol Rex n'est pas achevé. Idem pour le troisième anneau.
- Aussitôt que chaque Système-Mère peut-être correctement raccordé au reste du plateau, procédez à ce réajustement (cela ne compte pas comme un tour de "placement").
- Il n'est pas possible de connecter un Système Spécial (bordure interne rouge) à côté d'un autre Système Spécial, sauf impossibilité de faire autrement.
- Après que chaque joueur ait placé son hexagone sur la table, le sens de placement change (toujours dans le sens des aiguilles d'une montre) : le joueur à la gauche du premier joueur placera son hexagone en premier et ainsi de suite. Le sens de placement changera de nouveau à chaque nouveau round de placement.
- Si vous avez placé un système qui ne contenait pas de planètes durant votre dernier placement, vous devez placer un système qui en contient si possible au prochain tour. Si vous ne pouvez pas, vous devez le prouver aux autres joueurs avant de placer le système.

En créant le plateau de jeu, la forme de la galaxie et la position des Systèmes-Mères dépendra beaucoup du nombre de joueurs présents. Si vous disputez une partie à moins de 6 joueurs, reportez-vous aux pages 42-43 de ce livret de règles.

# Suggestion de zone commune de jeu



Cartes Strategie (presentes avant la Phase Strategie)

# Suggestion de zone de jeu personnelle

Contrats Commerciaux  
et Accords de Commerce actifs



Avancees  
technologiques actives



Cartes Planete degages/engagees

Zone des Renforts



Marchandises

Feuille de Race

Compteurs de  
Commandement

Unites disponibles

Deck  
Technologie

Compteurs  
de Controle



Carte Objectif Secret  
(face cachee)



Cartes Action  
(face cachee)

Compteurs de Commandement  
Disponibles

## Feuille de Race

**1 THE EMIRATES OF HACAN**

**2** SPECIAL ABILITIES

**3** TTC GAME ROUND

**4** TTC TACTICAL ACTION

**5** INVASION COMBAT

**6** TRADE GOODS

**7** FLEET SUPPLY

**8** STRATEGY ALLOCATION

**COMMAND POOL**

UNIT	COST	AUTH P.	ARMY	STRAT
Star Destroyer	10	1	1	1
Star Destroyer (Light)	8	1	1	1
Star Destroyer (Heavy)	12	1	1	1
Star Destroyer (Ultra)	15	1	1	1
Star Destroyer (Special)	18	1	1	1
Star Destroyer (Elite)	20	1	1	1
Star Destroyer (Ultimate)	25	1	1	1
Star Destroyer (Legendary)	30	1	1	1
Star Destroyer (Mythic)	35	1	1	1
Star Destroyer (Divine)	40	1	1	1
Star Destroyer (Epic)	45	1	1	1
Star Destroyer (Ultimate)	50	1	1	1
Star Destroyer (Legendary)	55	1	1	1
Star Destroyer (Mythic)	60	1	1	1
Star Destroyer (Divine)	65	1	1	1
Star Destroyer (Epic)	70	1	1	1
Star Destroyer (Ultimate)	75	1	1	1
Star Destroyer (Legendary)	80	1	1	1
Star Destroyer (Mythic)	85	1	1	1
Star Destroyer (Divine)	90	1	1	1
Star Destroyer (Epic)	95	1	1	1
Star Destroyer (Ultimate)	100	1	1	1

La Feuille de Race fournit une multitude d'informations et permet au joueur actif de gérer son stock de compteurs de Commandement. Voici une brève explication de ses différentes composantes :

**1) Nom de la Race et symbole**

Le nom et le symbole de la race représentée.

**2) Unités de départ et capacités spéciales**

Les unités et technologies de départ, ainsi que les capacités spéciales de la race.

**3) Phases et tables de séquences**

Une vue d'ensemble des phases importantes du jeu ainsi que des séquences de rounds.

**4) Données sur les unités**

Références des différentes unités indiquant leurs coûts, valeurs de combat, potentiels de mouvement et capacités spéciales.

**5) Réserve Stratégique**

Les CC présents ici peuvent être dépensés afin d'exécuter les capacités secondaires des cartes Stratégie (et quelques autres actions spéciales).

**6) Approvisionnement de la Flotte**

Les CC ici présents sont retournés face Flotte afin de ne pas les confondre avec les autres compteurs. Leur nombre détermine la taille de la flotte du joueur.

**7) Réserve de Commandement**

Le joueur doit dépenser les CC ici présents afin d'activer des systèmes (quand il exécute une Action Tactique ou Transfert).

**8) Réserve de Commerce**

Quand un joueur reçoit des Marchandises, il les place ici. Il peut en donner à un autre joueur à tout moment ou les utiliser comme monnaie de substitution (1 Marchandise = 1 Ressource ou 1 Influence).

# Rounds de Jeu

Une fois la table installée, les joueurs commencent à jouer en suivant la phase *Stratégie* du premier round de jeu. *TI* est joué en un certain nombre de rounds consistant chacun en les phases suivantes :

- 1) **Phase de Stratégie**
- 2) **Phase Action**
- 3) **Phase de Statut**

Après chaque *Phase de Statut*, si aucun joueur n'a remporté la partie, débutez un nouveau round en reprenant les différentes phases depuis le début. Continuez ainsi jusqu'à la fin du jeu.

Les PV sont généralement gagnés durant la *Phase de Statut* alors que les joueurs remplissent leurs *Objectifs Secrets* et *Publics*. Pour ce faire, ils doivent étendre leur empire, forger des alliances avec d'autres races, négocier les meilleurs revenus durant le *Conseil Galactique* et choisir les cartes *Stratégie* optimales durant la phase du même nom.

## Phase de Stratégie



A chaque *Phase de Stratégie*, les joueurs doivent choisir une carte disponible de la *ZcJ* (la carte choisie permet à son possesseur de jouer une capacité spéciale durant la *Phase d'Action*). Au début de chaque *Phase de Stratégie*, il y a 8 cartes disponibles : *Guerre*, *Politique*, *Commerce*, *Initiative*, *Empire*, *Logistique*, *Diplomatie* et *Technologie*.

Une carte *Stratégie* ne donne pas seulement une capacité spéciale à exploiter, elle conditionne également l'ordre du jeu (comme indiqué par le nombre inscrit dessus, voir page 19).

Au début de chaque *Phase de Stratégie*, le *Porte-parole* peut choisir en premier une carte *Stratégie* de la *ZcJ*, qu'il place face « active » visible devant lui. Ensuite, chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, choisit une carte. Notez que se trouver en bout de chaîne par-rapport au *Porte-parole* donne très peu de choix...

Après que tous les joueurs aient pris une carte, il en reste 2 au centre de la table. Le *Porte-parole* doit placer sur chacune d'elles un compteur *Bonus*.



De cette façon, une carte *Stratégie* délaissée durant plusieurs rounds va accumuler des compteurs *Bonus* et devenir de plus en plus attractive pour tous les joueurs. Dès qu'un joueur prend une telle carte, il peut aussitôt convertir les *Bonus* en *Marchandises* ou en compteurs de *Commandement* (les deux seront placés sur la *Feuille de Race*).

Notez bien que le dernier joueur à prendre le jeton *Porte-parole* le gardera jusqu'à ce qu'un autre prenne la carte *Initiative Stratégique* durant une autre *Phase Stratégie*. Il est interdit de prendre 2 fois de suite la carte *Initiative Stratégique*.

## Phase Action

Cette phase constitue le cœur de *TI*. C'est durant celle-ci que les joueurs vont exécuter les capacités spéciales de leurs cartes *Stratégie*, produire de nouvelles unités dans leur *Space Docks*, conquérir de nouvelles planètes et engager leurs flottes dans des batailles spatiales.

La *Phase Action* est résolue suivant un certain nombre de tours durant lesquels chaque joueur ne peut entreprendre qu'**une seule action** à la fois. Chaque tour de chaque joueur se déroule suivant l'ordre du jeu. Chacun exécute une action à tour de rôle afin de finir son tour. On continue ainsi de suite pour tous les tours des joueurs jusqu'à ce que tous aient passé : c'est alors la fin de la *Phase Action*.

Un joueur qui joue son tour est appelé **joueur actif**.

## Les Actions du joueur

Quand c'est au tour d'un joueur d'exécuter une action, il doit exécuter l'**une** des suivantes :

- 1) **Action Stratégique**
- 2) **Action Tactique**
- 3) **Action Transfert**
- 4) **Passer**

### Action Stratégique

Un joueur doit, à un certain moment durant la *Phase Action*, exécuter une *Action Stratégique* (excepté le joueur ayant la carte *Initiative Stratégique*, qui n'en possède pas). Le joueur résout alors la capacité primaire de sa carte.

Après que le joueur actif l'ait résolu, les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, peuvent chacun dépenser 1 compteur de *Commandement* de leur case *Réserve Stratégique* afin d'exécuter la capacité secondaire de la carte *Stratégie* jouée.

**Exception :** les joueurs n'ont pas à dépenser ce point de *Commandement* lorsqu'ils exécutent la capacité secondaire de la carte *Stratégie Logistique*.

Le joueur actif **ne peut jamais** utiliser la capacité secondaire de sa propre carte *Stratégie*.

Après que tous les joueurs aient passé ou résolu la capacité secondaire, la carte *Stratégie* du joueur actif est retournée sur sa face inactive et l'action du joueur est terminée.

Un joueur peut seulement exécuter une *Action Stratégique* par round. De même, un joueur ne peut utiliser une capacité secondaire donnée **qu'une seule fois** (Par contre, il peut parfaitement utiliser les capacités secondaires d'autres cartes *Stratégie* s'il possède assez de compteurs de *Commandement*).

Le nombre indiqué sur chaque carte *Stratégie* fixe seulement l'ordre du jeu. Les joueurs peuvent exécuter leur *Action Stratégique* au moment de leur choix, sans tenir compte de ce nombre. Ainsi, le joueur qui possède la carte *Commerce* peut exécuter son *Action*

avant celui qui possède la carte *Logistique*, malgré le fait qu'il possède une initiative plus faible.

Des détails sur chaque carte *Stratégie* peuvent être trouvés pages 49 à 52.

### Action Tactique

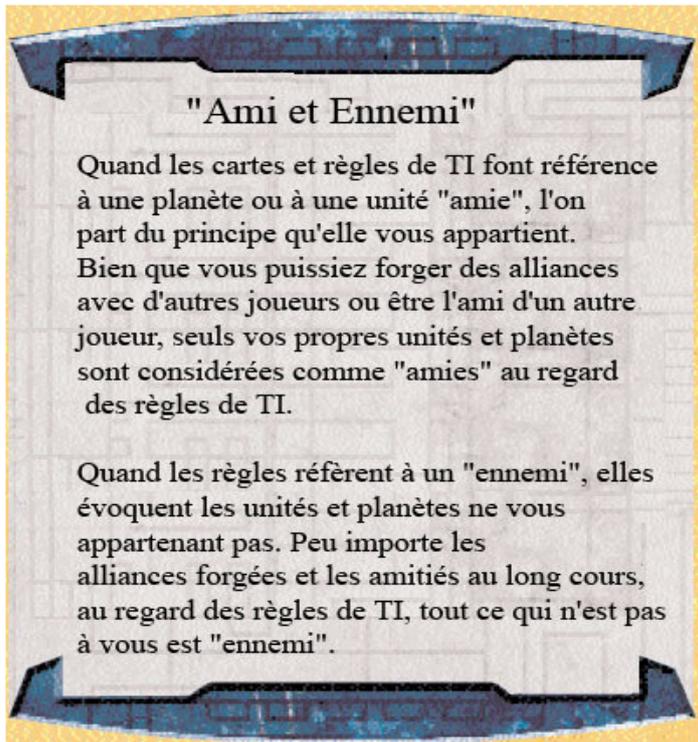
C'est la principale action pour agir sur le plateau de jeu. C'est durant celle-ci que vous déplacerez vos flottes, engagerez des batailles, transporterez vos *GF* vers de nouvelles planètes, construirez de nouvelles unités, etc.

Exécuter une *Action Tactique* requiert de suivre la *Séquence d'Activation* suivante :

- 1) **Activer un système**
- 2) **Déplacer des vaisseaux dans ce système**
- 3) **Tir des PDS**
- 4) **Batailles spatiales**
- 5) **Débarquement planétaire**
- 6) **Combat d'invasion**
- 7) **Produire des unités**

Excepté pour l'activation du système, les autres étapes sont uniquement résolues si les conditions pour ce faire sont réunies ou si le joueur actif les initie. Un joueur peut, par exemple, activer un système pour produire de nouvelles unités durant l'étape 7, mais n'est pas obligé d'y déplacer des vaisseaux durant l'étape 2. Ou un joueur peut activer un système et y déplacer des vaisseaux sans engager de bataille (s'il n'y a pas de vaisseaux ennemis présents).

Cependant, l'étape 1 est obligatoire si l'on veut exécuter les autres. Un joueur qui n'a pas de compteurs de *Commandement* dans sa *RC*, ne peut pas effectuer d'*Action Tactique*.



## Séquence d'Activation en détail

Ci-dessous sont détaillées les étapes de la *Séquence d'Activation*. Les règles pour résoudre les *Batailles spatiales* et les *Combats d'invasion* peuvent être trouvées pages 22 et 24.

### 1) Activer un système

Prenez un compteur de *Commandement* de votre *RC* et utilisez-le pour activer un système en le plaçant directement dessus. Vous ne pouvez activer un système si un de vos compteurs s'y trouve déjà. Vous pouvez cependant activer un système qui contient un ou plusieurs *CC appartenant à d'autres races*.

En résumé : quand les règles et cartes de *TI* font référence à un système activé, il s'agit du système contenant un *CC* du joueur en question. En règle générale, un joueur peut ignorer les compteurs adverses pour ce qui est des activations et des déplacements. Ce qui signifie que chaque race peut activer le même système. Notez qu'il est intéressant d'observer attentivement les systèmes activés par un joueur dans la mesure où celui-ci ne pourra plus l'activer de nouveau ce tour, ni y déplacer ses vaisseaux...

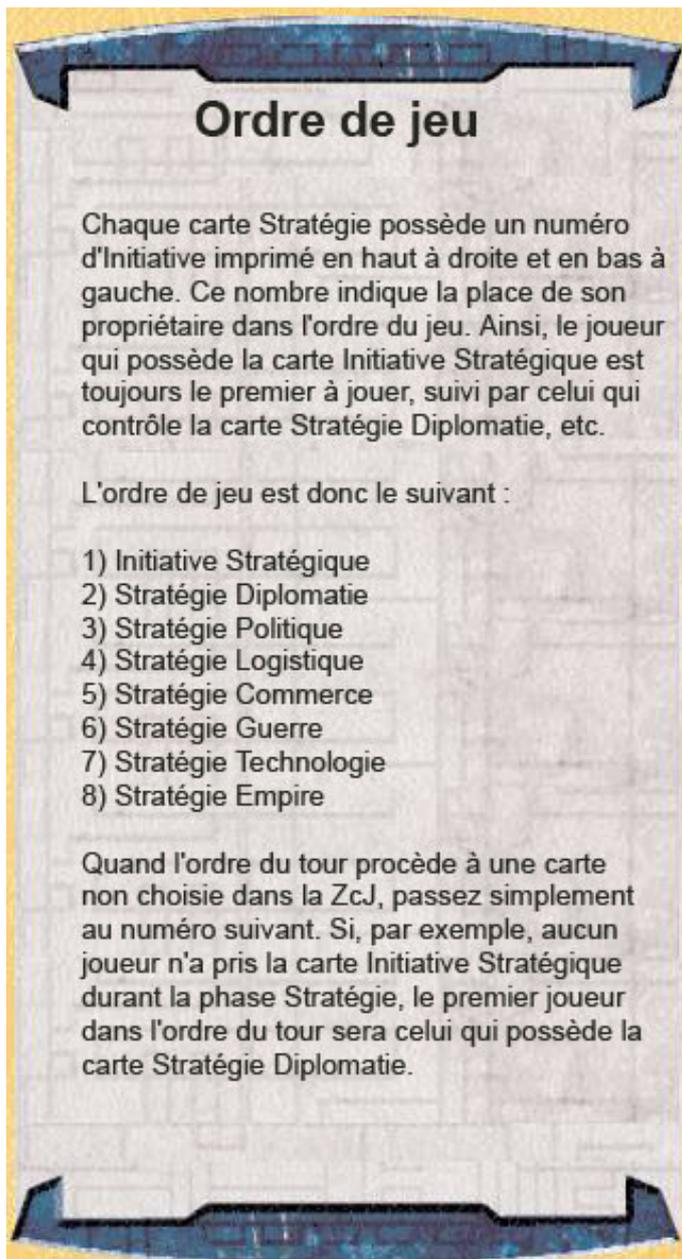
### 2) Déplacer ses vaisseaux dans le système

Après avoir activé un système, vous pouvez y déplacer des vaisseaux amis (à portée de mouvement). **Seuls les mouvements dans le système activé sont autorisés !**

Les règles pour déplacer des vaisseaux durant une *Action Tactique* sont les suivantes :

- Chaque vaisseau (excepté les *Chasseurs* qui se déplacent avec les *Carriers* ou les *War Suns*) a un potentiel de mouvement indiqué sur chaque *Feuille de Race*. Un mouvement de 1 signifie que le vaisseau peut se déplacer dans un système adjacent, etc.
- Un *Carrier/ War Sun* peut transporter des *GF* et *PDS* à n'importe quelle étape du mouvement (avant, pendant et même dans le système activé). Les *GF* et *PDS* à bord d'un *Carrier* ne peuvent cependant le quitter avant l'étape de *Débarquement planétaire*. **Si la dernière unité d'une planète est ramassée par un Carrier, le propriétaire de la planète doit placer un marqueur de Contrôle dessus pour indiquer qu'il la contrôle.**
- Un vaisseau n'est jamais autorisé à se déplacer à travers un système occupé par des vaisseaux ennemis (sauf si ces derniers sont des *Chasseurs*). La seule façon d'entrer dans un tel système est de l'activer soi-même.
- Un vaisseau ne peut pas se déplacer s'il se trouve dans un système **déjà activé** par le joueur actif.
- Il peut traverser un système déjà activé (*CC amis*).
- Certains effets des cartes *Stratégie* ou *Action* peuvent enlever des compteurs de *Commandement* du plateau, autorisant ces systèmes à être de nouveau activés par le même joueur (et permettant ainsi à des unités amies dans un tel système de se déplacer à nouveau, etc.)

En résumé : seuls les vaisseaux qui peuvent entrer dans le système activé peuvent se déplacer. Les vaisseaux hors de portée, ou qui doivent traverser un système contenant des unités ennemies, ou qui se trouvent dans un système déjà activé, ne peuvent se déplacer. **Rappelez-vous : tout vaisseau qui se déplace doit terminer son mouvement dans le système activé.**



## Ordre de jeu

Chaque carte Stratégie possède un numéro d'Initiative imprimé en haut à droite et en bas à gauche. Ce nombre indique la place de son propriétaire dans l'ordre du jeu. Ainsi, le joueur qui possède la carte Initiative Stratégique est toujours le premier à jouer, suivi par celui qui contrôle la carte Stratégie Diplomatie, etc.

L'ordre de jeu est donc le suivant :

- 1) Initiative Stratégique
- 2) Stratégie Diplomatie
- 3) Stratégie Politique
- 4) Stratégie Logistique
- 5) Stratégie Commerce
- 6) Stratégie Guerre
- 7) Stratégie Technologie
- 8) Stratégie Empire

Quand l'ordre du tour procède à une carte non choisie dans la ZcJ, passez simplement au numéro suivant. Si, par exemple, aucun joueur n'a pris la carte Initiative Stratégique durant la phase Stratégie, le premier joueur dans l'ordre du tour sera celui qui possède la carte Stratégie Diplomatie.

### 3) Tir des PDS

Les *PDS* ennemis à portée de tir du vaisseau qui vient de bouger peuvent ouvrir le feu sur la flotte du joueur actif. Pour chaque « dégât », le joueur actif doit retirer une perte de sa flotte (notez que les *Dreadnoughts* et les *War Suns* peuvent encaisser un dégât avant d'être détruits, voir pages 40 et 41).

Après que les *PDS* ennemis aient tiré, ceux du joueur actif à portée peuvent ouvrir le feu à leur tour sur les vaisseaux ennemis dans le système activé (pour les *PDS*, voir page 39).

### 4) Batailles spatiales

Le joueur actif doit avoir déplacé un ou plusieurs vaisseaux dans un système qui contient des vaisseaux contrôlés par l'ennemi (même un *Chasseur*). La bataille perdure jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des vaisseaux appartenant à un seul joueur (ou plus aucun).

Lors d'une telle bataille, le joueur actif est déclaré attaquant et le joueur dont les vaisseaux étaient présents dans le système, le défenseur. Pour des règles complètes sur les combats, voir page 22.

### 5) Débarquement planétaire

Le joueur actif peut faire débarquer ses *GF* et *PDS* de ses *Carriers* sur des planètes dans le système activé. Si un système contient de multiples planètes, le joueur actif peut diviser ses forces entre elles comme bon lui semble mais ne pourra plus changer d'avis une fois l'étape des *Combats d'invasion* engagée.

Il y a 3 types de débarquement :

Débarquement ami : un joueur fait débarquer ses troupes sur une planète qu'il contrôle déjà. Ajoutez les nouveaux arrivants aux troupes déjà présentes.

Débarquement neutre : un joueur débarque sur une planète non contrôlée. Après avoir débarqué au moins une *GF*, le joueur actif prend la carte *Planète* correspondante dans le deck de planètes et la place **engagée** dans sa zone de jeu personnelle.

Notez que seule une unité *GF* peut prendre le contrôle d'une planète. Si une unité *PDS* débarque sur une planète neutre ou ennemie, elle est automatiquement **détruite**.

Débarquement hostile (« Invasion ») : un joueur débarque sur une planète contenant une ou plusieurs unités ennemies *GF*. Un *Combat d'invasion* s'ensuit durant l'étape *Combat d'invasion*.

Si un joueur débarque des unités sur une planète ennemie qui ne contient plus de *GF*, elle tombe sans coup férir. L'envahisseur enlève simplement le marqueur de *Contrôle* adverse et prend la carte *Planète* correspondante chez l'adversaire. Il la place **engagée** dans sa zone de jeu.

## 6) Combat d'invasion

Après les débarquements, si les *GF* de 2 races différentes se retrouvent face à face, il y a combat. Si plusieurs planètes du système sont concernées, les combats sont résolus un par un dans l'ordre voulu par le joueur actif.

Débarquer des unités *PDS* durant une invasion : l'envahisseur est autorisé à le faire durant l'étape de *Débarquement planétaire*. Ces unités ne participeront cependant pas au *Combat d'invasion* et ne compteront pas comme pertes éventuelles. Si toutes les unités *GF* envahisseuses sont détruites, les *PDS* sont détruits aussi. Voir page 24 pour la résolution d'une invasion.

## 7) Produire des unités

Finalement, le joueur actif peut produire de nouvelles unités dans un ou plusieurs *Space Docks* amis dans le système activé. Il est également possible de produire un nouveau *Space Dock* sur une planète éligible (elle doit avoir été au main du joueur actif durant l'intégralité du round). Voir page 37 pour plus d'informations sur les *Space Docks*.

## Conclure une Action Tactique

Après que toutes les étapes de la *Séquence d'Activation* aient été résolues, l'*Action Tactique* est terminée et l'opportunité d'exécuter une *Action* revient au joueur suivant dans l'ordre de jeu.

## Action Transfert

Il s'agit de la simple réorganisation des unités qui n'ont pu bénéficier de l'*Action Tactique* précédente. Durant cette action sont activés **2 systèmes adjacents qui contiennent uniquement des unités appartenant au joueur actif**. Ces unités peuvent se déplacer simultanément entre les 2 systèmes. En plus de ce déplacement, le joueur actif peut également produire des unités dans 1 des 2 systèmes si un *Space Dock* est présent sur place.

Respectez la *Séquence d'Activation* suivante :

- 1) Activer 2 systèmes
- 2) Mouvement entre eux
- 3) Tir des PDS
- 4) Débarquement planétaire
- 5) Production (dans un système)

## 1) Activer 2 systèmes

Après avoir annoncé une *Action Transfert*, le joueur actif prend un compteur de *Commandement* de sa *RC* et active un système en plaçant le compteur dessus. Puis, il prend un *CC* de ses **Renforts** et active un autre système adjacent au précédent. Les 2 systèmes doivent contenir au moins une unité contrôlée par le joueur actif et ne doivent pas contenir d'unités ennemies (*PDS* et *GF* inclus).

A ne pas oublier : quand vous activez un système, le joueur actif place un *CC* sur le système lui-même. Il n'est pas possible d'activer un système que l'on a déjà soi-même activé.

## 2) Mouvement entre eux

Le joueur actif peut maintenant déplacer ses vaisseaux amis entre les 2 systèmes ainsi activés. Tout comme pour une *Action Tactique*, les *Chasseurs*, *PDS* et *GF* doivent être transportées par des *Carriers/ War Suns*.

## 3) Tir des PDS

Après ce mouvement, les *PDS* ennemis à portée peuvent ouvrir le feu sur la flotte du joueur actif dans les systèmes activés. Les *PDS* ennemis à portée de ces 2 systèmes **ne peuvent tirer que vers l'un des 2**.

## 4) Débarquement planétaire

Les unités *GF* et *PDS* à bord des *Carriers* et *War Suns* dans les systèmes activés peuvent débarquer sur des planètes amies. Notez que vous ne pouvez pas, durant une *Action Transfert*, débarquer sur des planètes neutres ou des planètes contenant un marqueur de *Contrôle* ennemi.

## 5) Production

Le joueur actif peut maintenant produire des unités avec ses *Space Docks* dans un des systèmes activés (**pas les 2**).



### Passer

Si un joueur ne souhaite pas effectuer d'actions supplémentaires, il peut choisir de **passer**. Un joueur n'est autorisé à le faire que s'il a déjà exécuté son *Action Stratégique* (excepté pour le joueur qui possède la carte *Initiative Stratégique*).

Après qu'un joueur ait passé, il n'est plus autorisé à prendre une quelconque action durant ce round. Sautez son tour de jeu et passez au joueur suivant.

**Exception : un joueur ayant passé est autorisé à jouer la capacité secondaire des cartes *Stratégie* qui sont résolues plus tard durant la *Phase Action*.**

Exemple : après avoir exécuté certaines actions, dont son *Action Stratégique*, le joueur *Xxcha* décide de passer. Après quoi, le jeu continue pendant quelques temps jusqu'à ce que le joueur *Letnev* décide d'exécuter son *Action Stratégique*. Après que *Letnev* ait résolu la capacité primaire de sa carte, les autres joueurs (*Xxcha* inclus), sont donc autorisés à exécuter la capacité secondaire de la carte.

### Fin de la phase Action

La *Phase Action* continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé. Cela peut conduire à ce qu'un seul joueur effectue plusieurs actions à la suite alors que ses adversaires ont tous terminé.

### La phase Statut

C'est durant cette phase que de nombreux paramètres du jeu sont remis à 0 : cartes *Planète* dégagées, compteurs de *Commandement* défaussés, etc. C'est également à ce moment que les joueurs peuvent gagner des PV en remplissant les conditions des cartes *Objectif Public* et/ ou *Secret*.

Suivez la séquence suivante :

- 1) **Résolution des Objectifs Publics et Secrets**
- 2) **Réparez les vaisseaux**
- 3) **Défaussez les compteurs de Commandement**
- 4) **Dégagez les cartes Planète**
- 5) **Recevez 1 carte Action et 2 CC**
- 6) **Répartition des CC**
- 7) **Retour des cartes Stratégie**

#### 1) **Résolution des Objectifs Publics/ Secrets**

Chaque joueur, dans l'ordre de jeu, peut annoncer qu'il a rempli les conditions nécessaires à la réalisation d'un *Objectif Public* face visible et/ ou de sa carte *Objectif Secret*.

Pour un *Objectif Public*, il doit prouver ses dires aux autres joueurs. Après quoi, il place un de ses marqueurs de *Contrôle* sur l'*Objectif* rempli et avance celui sur la *Barre de Progression des PV* du nombre de cases indiquées. Un joueur ne peut pas profiter 2 fois du même *Objectif* pour gagner des PV.

De plus, si un joueur a rempli les conditions de sa carte *Objectif Secret*, il peut aussitôt révéler cette carte et réclamer ses PV.

**Exception importante : un joueur ne peut jamais remplir les conditions des cartes *Objectif Public* et *Secret* s'il ne contrôle pas toutes les planètes de son *Système-Mère*.**

### Gagner la partie

Quand un joueur avance son marqueur de *Contrôle* sur la 10<sup>e</sup> case de la *Barre de Progression des PV*, il gagne assez de pouvoir pour réclamer le *Trône*

*Impérial de Mecatol Rex*. Le peuple de *Winnaran* marchera aux côtés de son nouvel empereur qui devra guider la Galaxie vers un nouvel âge de prospérité et de paix.

Etant donné que les joueurs résolvent chacun leur tour les cartes *Objectif* en suivant l'ordre du tour, un seul joueur sera toujours en mesure de gagner sans équivoque. Ce joueur gagne seul la partie, même si d'autres joueurs avaient, eux-aussi, atteints le seuil des 10 PV fatidiques.

Il est également possible pour un joueur de gagner le jeu durant cette étape s'il est le premier à remplir les conditions des cartes « *Suprématie* » ou « *Domination* » (si l'une ou l'autre des 2 cartes est face visible dans la ZcJ).

### 2) Réparation des vaisseaux endommagés

Tous les *Dreadnoughts* et *War Suns* sont repositionnés à plat sur le plateau de jeu. Ils ne sont plus endommagés.

### 3) Défaussez les compteurs de Commandement

Chaque joueur enlève tous ses compteurs de *Commandement* du plateau et les remet dans sa pile *Renforts*.

### 4) Dégager les cartes Planète

Chaque joueur dégage ses cartes *Planète* engagées en les retournant face visible.

### 5) Les joueurs reçoivent 1 carte Action et 2 CC

Chaque joueur reçoit une carte *Action* du deck *Action* et 2 *CC* de leurs *Renforts* (placez ces compteurs dans les cases voulues de la *Feuille de Race*).

### 6) Répartition des CC

Chaque joueur (suivant l'ordre du jeu, si nécessaire) peut maintenant redistribuer les *CC* entre ses cases *Réserve de Stratégie*, *Réserve de Commandement* et *Approvisionnement de la Flotte* de la *Feuille de Race*. Si un joueur réduit le nombre de compteurs de sa case *AF*, il doit aussitôt vérifier que toutes ses flottes sur le plateau respectent bien cette nouvelle limite dans leurs systèmes respectifs.

### 7) Remplacez les cartes Stratégie dans la ZcJ

Chaque joueur repose sa carte *Stratégie* dans la zone commune de jeu. Les 8 cartes seront ainsi prêtes pour le prochain round de jeu.

## Fin du Round

Une fois la *Phase de Statut* achevée, le round est terminé et un autre débute avec une nouvelle *Phase de Stratégie* (à moins qu'un gagnant n'ait été désigné). Le jeu continue jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné.

# Batailles Spatiales

Si le système activé contient des vaisseaux appartenant et au joueur actif et à d'autres adversaires, une bataille s'engage.

Une bataille est menée durant un certain nombre de rounds jusqu'à ce que seuls les vaisseaux d'un joueur restent dans le système (ou aucun).

### Avant le combat

Résolvez les actions de pré-combat telles que les *Tirs de Barrage anti-Chasseurs* et les *Tentatives de Sabotage* (règle optionnelle, page 47).

### Tir de Barrage anti-Chasseurs des Destroyers

Avant que ne débute le premier round de la bataille, lancez 2D10 pour chaque *Destroyer* présent. Pour tout résultat égal ou supérieur à la valeur de combat du *Destroyer*, l'adversaire subit immédiatement la perte d'un *Chasseur* qui est retiré du jeu et placé parmi ses *Renforts*. Ils ne peuvent pas riposter et ne participeront pas à la bataille en cours.

Une flotte ne contenant pas de *Chasseurs* n'est pas affectée par ces *Tir de Barrage*.

### Round de bataille

Après les actions de pré-combat, la bataille proprement dite débute. Suivez cette séquence :

- 1) **Annoncez les fuites/ retraites**
- 2) **Lancer des dés de combat**
- 3) **Retirez les pertes**
- 4) **Exécutez les fuites/ retraites**

Après l'étape 4, si les 2 joueurs ont encore des vaisseaux dans le système, répétez de nouveau les différentes étapes de façon à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur présent dans le système (ou plus personne).

### 1) Annonce des fuites/ retraitses

L'attaquant a tout d'abord l'opportunité de fuir le champ de bataille. S'il refuse, c'est alors au défenseur de choisir entre le combat ou la retraite. Notez que si l'attaquant avait annoncé sa fuite du combat, le défenseur n'aurait pas pu retraiter.

Les fuites/ retraitses seront exécutées durant la dernière étape de la *Phase de Combat*. Ce qui signifie que toutes les batailles auront au moins un round de combat.

### 2) Lancer des dés de combat

Durant cette étape, les 2 joueurs lancent simultanément 1D10 pour chacun de leurs vaisseaux impliqués dans la bataille (à l'exception des *War Suns* qui lancent 3D10). Pour chaque résultat égal ou supérieur à la valeur de combat du vaisseau concerné, une perte est occasionnée chez l'adversaire (les valeurs de combat se trouvent dans la table des unités de chaque *Feuille de Race*). Les joueurs doivent retenir le nombre total de dégâts causés pour la phase suivante.

Exemple : le joueur attaquant possède une flotte de 3 *Croiseurs* et 1 *Dreadnought*. Durant le premier round de la bataille, il lance les dés pour ses vaisseaux attaquants. Il prend 3D10 pour les *Croiseurs* (valeur de combat de 7) et obtient un 2, 5 et 7, soit un succès. Puis, il prend 1D10 pour son *Dreadnought* et obtient un 6, un succès. L'attaquant annonce qu'il a infligé un total de 2 pertes à la flotte défenderesse. Le joueur défenseur possède 2 *Chasseurs* (soutenus par un *Space Dock* dans le système) et 1 *Destroyer*. Il prend 2D10 pour les *Chasseurs* et obtient un 3 et un 5 – deux échecs. Puis il prend 1D10 pour son *Destroyer* et obtient un 0 (un 10), soit un succès. Le joueur défenseur annonce qu'il a infligé au total 1 perte à la flotte attaquante.

### 3) Retirez les pertes

Chaque joueur doit désormais encaisser un nombre de pertes égal au nombre de dégâts occasionnés par l'adversaire durant l'étape 2.

Tout d'abord, l'attaquant retire ses pertes. Pour chacune, il retire un de ses vaisseaux au choix ou endommage un de ses *Dreadnoughts* ou *War Suns* (si ces derniers reçoivent 2 dégâts, ils sont détruits). Les vaisseaux détruits sont placés parmi les *Renforts* du joueur concerné et deviennent disponibles pour la production d'unités. Après que l'attaquant ait retiré toutes ses pertes, le défenseur fait de même. Notez bien que c'est toujours le joueur victime des pertes qui retire les unités de son choix. Les *Chasseurs* seront souvent de la « chair à canon » toute désignée étant donné leur faible coût de production.

Exemple : le défenseur occasionne 1 perte à l'adversaire. L'attaquant choisit alors d'endommager son *Dreadnought*. L'attaquant occasionne quant à lui 2 pertes. Le défenseur choisit de retirer 2 *Chasseurs* et les place dans sa pile de *Renforts*.

### 4) Exécutez les fuites/ retraitses

Si l'attaquant avait annoncé une fuite ou si le défenseur avait annoncé une retraite durant l'étape 1, ce joueur peut désormais l'exécuter en respectant les règles suivantes :

- Une fuite ou retraite n'est pas possible si, à ce point de la bataille, le joueur opposé n'a plus aucune unité dans le système. Même si le joueur avait annoncé sa fuite ou retraite, celle-ci est annulée à partir du moment où il n'y a plus d'unités ennemies restantes (s'il les a toutes détruites).
- Quand il exécute sa fuite ou retraite, le joueur doit déplacer toute sa flotte vers un système adjacent qui a **précédemment été activé par lui**. Sinon, l'action est annulée. Après une fuite ou une retraite réussie, assurez-vous d'être toujours en conformité avec les exigences de l'*Approvisionnement de la Flotte* (voir page 31) et de disposer d'un ravitaillement suffisant pour accueillir les *Chasseurs* dans le nouveau système (voir pages 39-40). Sinon, les vaisseaux en excès sont immédiatement détruits.
- Le système de destination doit être libre de **vaisseaux ennemis**. Par contre, il peut contenir des unités telles que *PDS*, *GF* et *Space Docks*.

# Combat d'Invasion

Après que le joueur actif ait débarqué une ou plusieurs *GF* durant l'étape de *Débarquement planétaire* d'une *Action Tactique*, un *Combat d'invasion* est automatiquement engagé si des *GF* ennemies se trouvent sur le lieu d'atterrissage.

Ces combats ressemblent à des batailles spatiales à l'exception près qu'aucune fuite ou retraite n'est permise.

## Avant le combat

Là encore il faut résoudre les actions de pré-combat telles que les *Bombardements planétaires* et les *Tirs Défensifs des PDS*.

## Bombardement

Les *Dreadnoughts* et *War Suns* du système activé peuvent bombarder la planète avant l'invasion proprement dite (exception : un *War Sun* peut bombarder une planète même si aucune invasion n'est engagée). Lancez simplement 1D10 pour chaque *Dreadnought*, 3D10 pour chaque *War Sun*, et retirez 1 *GF* de la planète bombardée pour chaque résultat égal ou supérieur à la valeur de combat du bombardier.

Gardez en mémoire qu'un *Dreadnought* ne peut pas bombarder une planète qui possède au moins 1 *PDS* ennemi à cause du bouclier entourant la planète visée.

Les *GF* détruites par bombardement sont immédiatement retirées du jeu, ne peuvent riposter et ne participeront pas à la bataille d'invasion.

## Tir des PDS ennemis

Après le bombardement achevé, le défenseur peut tirer une fois avec chaque *PDS* qu'il possède sur la planète. Il lance 1D10 pour chacun d'eux et pour chaque résultat égal ou supérieur à la valeur de combat du *PDS*, il inflige une perte aux *GF* ennemies. Ces dernières sont retirées immédiatement, ne peuvent riposter et ne participeront pas à la bataille suivante.

## Le round du Combat d'invasion

Il se déroule suivant la séquence suivante, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les *GF* d'un seul joueur (ou plus aucune) :

- 1) **Lancez les dés de combat**
- 2) **Retirez les pertes**

### 1) Lancez les dés

Les deux joueurs lancent simultanément 1D10 pour chaque unité amie présente sur la planète. Pour chaque résultat égal ou supérieur à la valeur de combat des *GF*, le joueur occasionne une perte chez l'ennemi. Ces pertes sont à retenir pour l'étape suivante.

### 2) Retirez les pertes

Chaque joueur retire maintenant autant de pertes parmi ses troupes que de dégâts occasionnés par l'adversaire. Les unités détruites sont toujours remplacées parmi les *Renforts*.

Si à ce stade les joueurs possèdent toujours des troupes, ils entament un nouveau round.

## Succès de l'invasion ?

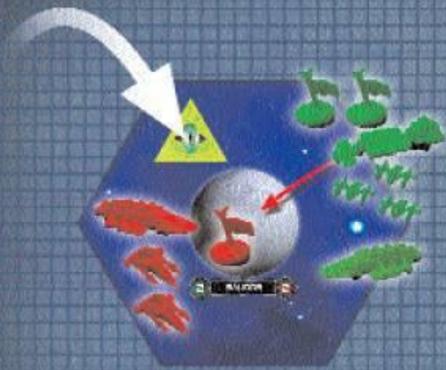
Si toutes les troupes du défenseur sont détruites et qu'au moins une unité *GF* adverse a survécu, l'invasion a réussi. Toutes les unités *PDS* et les *Space Dock* sur la planète sont détruits. L'attaquant prend ensuite la carte *Planète* chez son ancien propriétaire et la place, **engagée**, dans sa zone de jeu propre.

Etant donné que le combat est simultané, il est possible que les *GF* des deux camps soient toutes détruites. Dans ce cas, le défenseur garde le contrôle de la planète et place simplement un de ses marqueurs de *Contrôle* dessus.

## Elimination

Un joueur qui ne contrôlerait plus aucune planète et ne disposerait plus d'aucune *GF* sur le plateau de jeu serait éliminé (il ne pourrait plus choisir de carte *Stratégie* ou jouer des cartes *Action*).

## Exemple de Bataille Spatiale



1

Dans cet exemple, le joueur Xxcha vient juste d'activer un système N'orr, déplaçant une flotte d'un Carrier (transportant 2 GF), 3 Chasseurs (ravitaillés par le Carrier) et 1 Croiseur.

Comme le joueur N'orr engage 2 Destroyers dans la bataille, et que le joueur Xxcha possède des Chasseurs, les Destroyers peuvent lancer chacun 1D10 pour leur tir de barrage anti-Chasseurs. Les résultats donnent 2, 2, 5 et 6 (échec total). Les joueurs procèdent ensuite à la première étape de la séquence de la Bataille spatiale. Le joueur Xxcha annonce qu'il ne fuit pas et le joueur N'orr déclare ne pas souhaiter reculer.



2

Le joueur Xxcha lance maintenant les dés de combat pour ses unités. Ses Chasseurs obtiennent 3, 5 et 10 (1 succès), son Carrier un 6 (échec) et enfin son Croiseur un 8 (succès). Le joueur annonce ses 2 succès pour la suite.

Alors le joueur N'orr lance ses 3D10 : son croiseur obtient un 8 (succès), et les 2 Destroyers un 9 et un 10 (2 succès). Le joueur N'orr annonce fièrement ses 3 succès pour l'étape suivante.

Au titre des pertes, le joueur Xxcha retire 3 Chasseurs et le joueur N'orr ses 2 Destroyers.



3

Le second round de la Bataille spatiale débute maintenant. Le joueur Xxcha déclare qu'il ne fuit pas et le joueur N'orr qu'il ne recule pas.

Le joueur Xxcha procède alors à un lancé de D10 : il obtient 9 avec son Croiseur (succès), et 1 avec le Carrier (échec). Le joueur N'orr obtient quand à lui un 3 avec son Croiseur (échec). Comme il doit retirer une perte et qu'il ne lui reste que son Croiseur, il le retire et le joueur Xxcha est déclaré vainqueur.

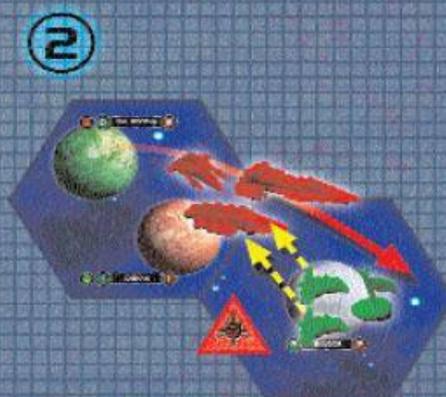
Durant l'étape de Débarquement planétaire de la séquence d'Activation, le joueur Xxcha prévoit de débarquer 2 GF pour envahir la planète N'orr.

## Exemple de tir PDS



1

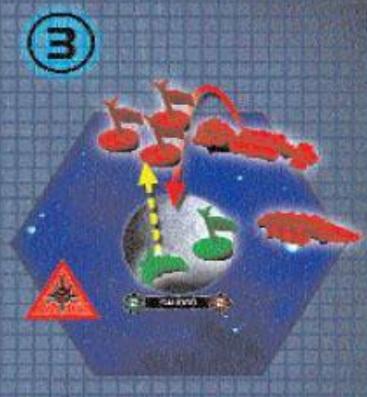
1) Le joueur N'orr vient juste d'activer un système contenant une flotte Xxcha. Après qu'il ait déplacé sa flotte dans ce système, il peut ouvrir le feu sur la flotte Xxcha avec ses PDS dans le système adjacent. Il a cette possibilité car il a acquis l'avancée technologique "Deep Space Cannon" qui lui permet de tirer à un hex. de plus que la portée normale.



2

2) Le joueur N'orr a activé un système contenant une planète Xxcha avec 2 PDS.

Après que sa flotte ait terminé son mouvement, les 2 PDS Xxcha (et d'autres PDS ennemis à portée s'il y en a), peuvent ouvrir le feu sur sa flotte dans ce système.

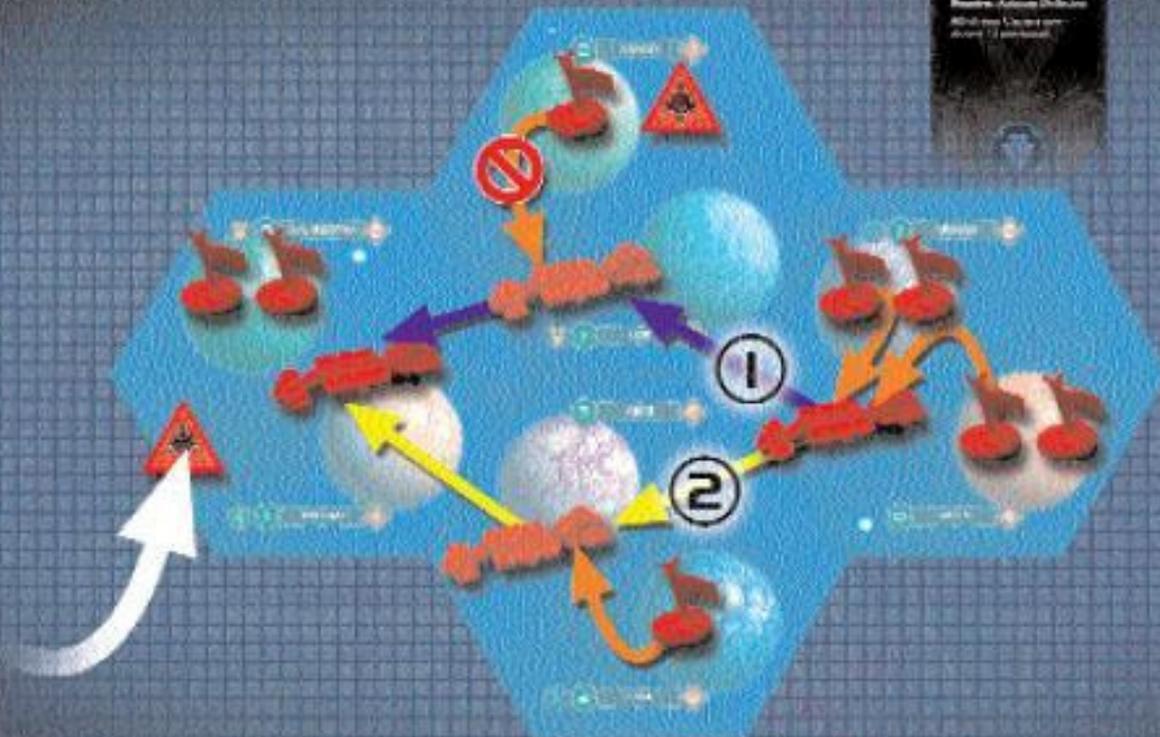


3

3) Durant l'étape de Débarquement planétaire de la séquence d'Activation, le joueur N'orr décide de débarquer 3 GF sur la planète Xxcha contenant, elle, 1 GF et 1 PDS.

Avant que le combat d'invasion ne débute, les PDS Xxcha peuvent ouvrir le feu sur les GF envahisseuses.

## Exemple de transport par Carrier



Le joueur N'orr a activé un système à 2 hex. de distance de son Carrier. Etant donné qu'il possède l'avancée technologique "XRD - Transporter", son vaisseau peut se déplacer d'un hex. supplémentaire et est donc capable d'atteindre ledit système.

Avant de partir, le Carrier ramasse 4 GF dans son système de départ. Maintenant, le joueur N'orr doit choisir entre les 2 voies possibles pour rejoindre le système activé :

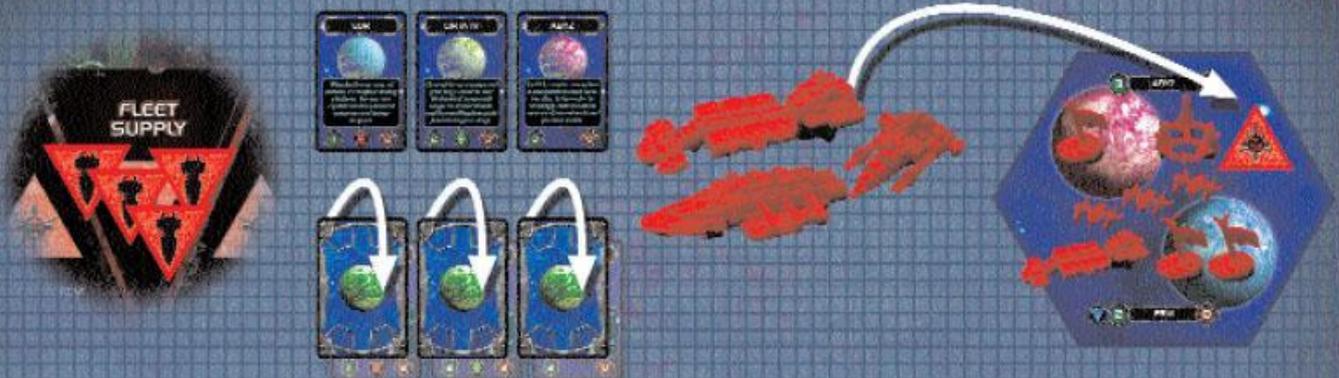
1) En utilisant ce trajet, le Carrier traversera un système que le joueur N'orr a déjà activé plus tôt dans le même round. Bien que cela ne gêne pas le mouvement du transporteur, il ne peut pas prendre les GF présentes dans ce système.

2) En choisissant cette route, le Carrier pourrait ramasser au passage les GF dans le système en bas du schéma.

Une fois arrivé dans le système activé, le joueur N'orr peut même prendre les GF présentes sur place (aussi longtemps qu'il ne dépasse pas sa limite de 6 unités).

Après s'être déplacé, le Carrier pourra débarquer ses GF sur une planète neutre durant l'étape de Débarquement planétaire de la séquence d'Activation.

## Exemple de dépense de Ressources et de production d'unités



Le joueur N'orr vient juste d'activer un système contenant un de ses Space Docks. Durant l'étape finale de la séquence d'Activation, il décide maintenant de produire des unités dans le système :

Il prend 1 Carrier, 1 Destroyer et 1 Croiseur de ses Renforts et, se référant à sa Feuille de Race, il note que le coût pour ces unités sera le suivant :

1 Carrier	3 Ressources.
1 Destroyer	2 Ressources.
1 Croiseur	1 Ressource.
<b>Total</b>	<b>= 6 Ressources.</b>

La planète peut aisément produire jusqu'à 5 unités. Pour payer le coût de ces 3 vaisseaux, cependant, le joueur N'orr doit dépenser 6 ressources. Comme il ne possède pas de Marchandises sur sa Feuille de Race, il choisit 3 planètes dégagées pour une valeur total de 6 ressources et les engage.

Après avoir payé, il prend les 3 unités et les place dans le système activé. Comme il possédait déjà un Carrier sur place, il a maintenant une flotte de 4 unités (les Chasseurs ne comptent pas dans la limite de flotte) dans le système. Comme le joueur N'orr possède 4 compteurs de Commandement affecté à l'Approvisionnement de sa Flotte, il est en conformité avec la règle de limite de flotte.

## Recevoir des cartes Planètes

A chaque fois qu'un joueur reçoit une telle carte, en conquérant une planète neutre ou en envahissant une planète ennemie, il place celle-ci **engagée** dans sa zone de jeu. Une nouvelle carte Planète est toujours engagée même si son ancien propriétaire ne l'avait pas encore utilisée.



## Autres concepts de Jeu et Regles

### Les systèmes

Il y a 3 types de systèmes dans *Twilight Imperium* :



#### Systèmes-Mères (bordure intérieure jaune)

Ils représentent les systèmes de départ de chacune des 10 *Grandes Races*. Au début du jeu, les joueurs choisissent 1 de ces systèmes au hasard afin de déterminer celle qu'ils vont incarner.

#### Systèmes spéciaux (bordure intérieure rouge)

Ils représentent 3 types uniques de zones interstellaires, gouvernées par les règles suivantes :



#### Champs d'Astéroïdes

Les vaisseaux d'un joueur ne peuvent pas traverser un *Champ d'Astéroïdes* à moins qu'ils ne soient en possession de la technologie (rouge) « *Anti-mass Deflector* ». Si un joueur possède la technologie requise, il peut traverser **mais pas terminer** son mouvement dans ce *Champ d'Astéroïdes*. Ces lieux ne peuvent pas être activés.



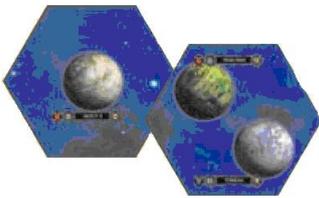
### Nébuleuse

- Une flotte défendant une *Nébuleuse* reçoit +1 pour son jet de D10 durant une *Bataille spatiale*,
- Les vaisseaux ne peuvent jamais traverser une *Nébuleuse* (mais peuvent s'y arrêter via une activation),
- Un vaisseau quittant une *Nébuleuse* a toujours son potentiel de mouvement réduit à 1 (peu importe les technologies embarquées et les cartes *Action*).



### Supernova

Ces fières étoiles mourantes sont incroyablement dangereuses et absolument infranchissables. Les *Supernovas* ne peuvent **jamais** être activées.



### Systèmes de base

Ils peuvent être vierges de toute planète ou en contenir 1 ou 2. Certains de ces systèmes possèdent aussi un Passage *Wormhole Alpha* ou *Beta*. La majorité des galaxies de *TI* consiste en de nombreux systèmes de base qui représentent des zones de conflits potentiels pour les *Grandes Races*.

Bien que considéré comme un système basique, le système de *Mecatol Rex* est toujours au centre de la

Galaxie et n'est jamais distribué au hasard aux joueurs avant qu'elle ne soit créée.



### Passages Wormholes

Dans *TI*, ces passages représentent des anomalies de l'espace qui connectent des zones éloignées. Un système contenant un passage *Wormhole* est considéré **adjacent** (même pour les *Actions Transfert*) à un autre contenant également une telle entrée (*Alpha* ou *Beta*).

Par exemple : un vaisseau avec un mouvement de 1 peut se déplacer d'un système contenant une entrée *Beta* directement vers un autre système contenant une autre entrée *Beta* (rappelez-vous que tous les mouvements sont déclenchés consécutivement à une activation de système et que les vaisseaux doivent terminer leur mouvement dans le système activé).

Si un passage d'un seul type est en jeu, il n'a aucun effet et est ignoré.

### Limitations des unités

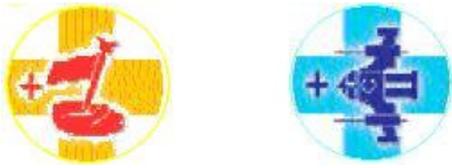
Excepté pour les *GF* et les *Chasseurs*, les joueurs sont limités par le nombre d'unités présentes dans le jeu. Si toutes les unités spécifiques d'un joueur sont sur la table, il ne pourra plus en produire jusqu'à ce que certaines soient détruites et remplacées dans les *Renforts*.

Exemple : un joueur a utilisé ses 5 *Dreadnoughts* dans sa campagne contre *Letnev*. Au dernier round, il n'a donc pu en construire d'autres. Cependant, durant une bataille spatiale du même round, il en a perdu un. Celui-ci étant remplacé dans ses *Renforts*, le joueur pourra en construire de nouveau s'il a les ressources suffisantes et un compteur de *Commandement* dans sa *RC* pour activer un système contenant un *Space Dock*.

## Destruction d'unités

A n'importe quel moment durant la *Phase de Statut*, les joueurs peuvent détruire un nombre quelconque de leurs unités sur le plateau. Ces dernières seront alors remplacées dans les *Renforts* et deviendront ainsi disponibles pour les productions suivantes durant la prochaine *Phase Action*.

## Les jetons Chasseurs et GF supplémentaires



A la différence des autres unités du jeu, les joueurs sont autorisés à produire plus de *Chasseurs* et de *GF* que de figurines présentes dans le jeu. Ils utilisent pour cela les jetons supplémentaires qui sont neutres et peuvent être utilisés par tous les joueurs. Respectez cependant les règles suivantes :

- Il doit toujours y avoir au moins une figurine contrôlée du même type que le jeton dans le système ou la planète considérée.
- Les joueurs peuvent à tout moment remplacer leurs *Chasseurs* et *GF* par autant de jetons que voulus à partir du moment où ils laissent au moins 1 figurine de chaque type avec eux. Les unités retirées sont placées parmi les *Renforts* et les jetons supplémentaires pris parmi la réserve commune de la ZcJ.
- A l'inverse, les joueurs peuvent remplacer leurs jetons par des figurines. Ils doivent le faire notamment quand ils souhaitent diviser leurs forces alors qu'il n'y a pas suffisamment de figurines présentes sur le plateau.

Exemple : sur une planète contenant 3 *GF Xxcha*, le joueur *Xxcha* peut remplacer 2 de ses *GF* par 2 jetons supplémentaires. La planète est toujours considérée comme abritant 2 *GF Xxcha*.

Dans les systèmes multi-planètes, faites bien attention à ce que chacune possède une figurine si des jetons sont également présents.

Un joueur peut, durant l'étape de *Production*, produire des jetons supplémentaires à la condition que le système/ planète qui va les accueillir contienne au moins 1 figurine du type concerné après que la production soit achevée.

Les jetons supplémentaires sont en tout point identiques aux unités qu'ils remplacent et obéissent aux mêmes règles. Ainsi, les jetons *Chasseurs* doivent-ils bénéficier d'un ravitaillement suffisant en terme de *Space Dock*, *Carrier* et *War Sun* pour pouvoir être produits. Les jetons *GF* doivent être transportés par un *Carrier* avant d'être déplacés vers d'autres planètes (dans ce cas, il faut qu'une figurine soit également présente dans le transporteur), etc.

Si un jeton supplémentaire se trouve dans un système ou une planète sans figurine, il est immédiatement retiré du jeu.

Le plus simple consiste à placer vos jetons sous la figurine qu'ils accompagnent.



### Définition d'un système "vide"

Les règles de TI et les cartes de jeu font parfois référence à des systèmes "vides". Un tel système est complètement vierge d'unités, incluant celles du joueur actif. En d'autres termes, un système vide ne contient aucun vaisseau, GF, PDS ou Space Dock. Le système peut cependant contenir des planètes, des marqueurs de Contrôle et des compteurs de Commandement. Les Systèmes Spéciaux ne sont pas considérés comme vides.

## Les planètes de TWILIGHT IMPERIUM



Planet Name



Technology Specialty



Resources



Influence

VEFUT II

Le véritable intérêt des galaxies de TI réside dans leurs planètes. Chacune est imprimée avec ses valeurs Ressources et Influence et parfois une Technologie spécifique. Quand un joueur parvient à envahir une planète (neutre ou ennemie), il prend immédiatement possession de la carte Planète correspondante.

Les Ressources représentent le surplus économique généré par la planète et permettent à leur propriétaire d'acheter des unités et des technologies.

L'Influence représente la population de la planète, ses connaissances et/ ou son importance politique. L'Influence permet d'acquérir des compteurs de Commandement, de jouer certaines cartes Action et permet également d'obtenir des votes essentiels au Conseil Galactique.

Les Technologies spécifiques représentent des savoir-faire locaux ou des ressources abondantes liées à un domaine scientifique particulier. Le propriétaire de la planète gagne ainsi une remise pour l'achat d'innovations liées à cette famille de technologie.

## Les compteurs de Commandement



Au début du jeu, les joueurs reçoivent chacun un total de 16 compteurs de *Commandement*. Durant la partie, ces compteurs seront soit sur la *Feuille de Race*, soit dans ses *Renforts*.

A chaque fois qu'un joueur reçoit un *CC* de ses *Renforts*, il doit immédiatement le placer sur sa *Feuille de Race* dans une des 3 cases suivantes :

- **Réserve Stratégique (RS)**
- **Approvisionnement de la Flotte (AF)**
- **Réserve de Commandement (RC)**

Ces 3 cases représentent chacune 3 aspects différents du management de votre race. Une fois qu'un joueur a placé son ou ses compteurs dans l'une de ces cases, il ne peut plus les déplacer jusqu'à la prochaine *Phase de Statut*. La décision de placer un compteur dans une case plutôt qu'une autre compte parmi les plus importantes à prendre en cours de partie.

Quand un joueur dépense un *CC* ou l'utilise pour activer un système, il doit retirer le compteur de la case appropriée et le remettre dans ses *Renforts*.

### Approvisionnement de la Flotte (AF)

Le nombre de compteurs ici présents dicte le nombre maximum de vaisseaux (**sauf les Chasseurs**) qu'un joueur peut avoir dans un système donné. Un joueur ne peut donc pas construire d'unités, déplacer des unités ou acquérir des unités de quelque façon que ce soit dans un système quelconque, à partir du moment où cela contreviendrait à cette règle. Si jamais le nombre de vaisseaux dans un système excède le nombre de compteurs, le joueur doit immédiatement retirer l'excédent et les placer dans ses *Renforts*.

Quand un joueur place un compteur dans cette case, il le place face *Flotte* visible afin que tous les joueurs puissent prendre connaissance de la limite de flotte de leur adversaire. Cela permet également d'éviter les mélanges de compteurs.

En augmentant le nombre de compteurs de son *AF*, il est possible d'augmenter le nombre de vaisseaux sur le plateau.

Notez bien qu'un joueur peut posséder autant de flottes actives que voulues sur le plateau, tant que chacune d'elles ne dépassent pas cette fameuse limite.

Les *Chasseurs* ne comptent pas dans cette limite et un joueur peut en avoir un nombre quelconque dans un système donné à partir du moment où il peut les ravitailler (voir pages 39-40).

### Réserve de Commandement (RC)

Dès qu'un joueur décide d'effectuer une *Action Tactique* ou un *Transfert* durant la *Phase Action*, il doit retirer un *CC* de cette réserve afin d'activer un système. S'il n'a plus de compteurs, il ne peut plus effectuer les 2 actions suscitées. Autrement dit, ces compteurs symbolisent votre potentiel d'action sur le plateau.

### Réserve Stratégique (RS)

Généralement, les compteurs ici présents sont utilisés afin d'exécuter la capacité secondaire des cartes *Stratégie*. Certaines races possèdent cependant des capacités spéciales qui requièrent de dépenser un tel compteur, de même que certaines cartes *Action*.

Rappelez-vous qu'en engageant une planète, vous disposez soit de ses *Ressources*, soit de sa valeur *Influence*, mais pas des deux. Vous devez choisir avant d'engager la planète.

## Dépenser des Ressources et de l'Influence

Durant les parties de *TI*, vous devrez dépenser des *Ressources* et de l'*Influence* pour atteindre de nombreux objectifs. Celles-ci vous seront fournies par les planètes sous votre contrôle (via les cartes *Planète*).



## Engager une planète

Chaque fois qu'un joueur souhaite dépenser des ressources ou de l'influence, il doit engager une de ses cartes *Planète*. Chacune de ces cartes (et même les planètes du plateau de jeu) indique les quantités disponibles. Une planète engagée (retournée face cachée) ne peut plus être sollicitée à nouveau à moins d'avoir été préalablement dégagee lors de la *Phase Statut* (ou par un autre effet). Quand une carte est dégagee, elle est simplement retournée face visible.

Une planète engagée fournit **toutes** ses ressources et influence. Il n'est pas possible de partitionner ou d'en conserver pour plus tard.

Quand vous engagez une planète, vous devez choisir entre prendre les ressources ou l'influence, pas les deux. Vous devez annoncer clairement votre choix avant de l'engager.

## Payer les coûts

Chaque fois qu'un joueur souhaite dépenser des ressources ou de l'influence, il doit simplement annoncer le total qu'il souhaite investir et engager le nombre de cartes *Planète* adéquat.

En d'autres termes, quand un joueur produit des unités dans un *Space Dock* durant l'étape de *Production* de la *Séquence d'Activation*, il annonce simplement le nombre total de ressources qu'il entend dépenser, puis engage le nombre approprié de planètes afin de placer les unités produites sur le plateau (voir page 37 pour les *Space Dock*). De la sorte, il produit et dépense « en lot ».

Toute ressource ou influence en excès, produite en engageant une planète, est perdue.

Note : vous n'avez pas besoin d'engager la carte d'une certaine planète afin de payer le coût de production sur celle-ci. N'importe quelle ressource conviendra.

## Cartes Action



Ces cartes doivent être gardées à l'abri des regards indiscrets. Elles ne peuvent être utilisées que dans des circonstances particulières (ou *Phases* précises) indiquées dans leurs textes.

Un joueur ne peut jamais posséder plus de 7 cartes *Action* à un moment donné. Si ce cas se produit, il doit immédiatement en choisir une et la défausser. Si un joueur a 7 cartes et s'apprête à en piocher d'autres, il doit piocher et défausser une carte à la fois.

Un joueur ne peut jamais jouer 2 cartes *Action* identiques pour la même situation et/ ou sur la même unité durant un round. Exemple : un joueur ne peut pas jouer 3 « *Flank Speed* » sur la même flotte dans un round. Mais il le peut le faire sur 2 flottes différentes.

### Jouer les cartes Action

Un joueur qui souhaite jouer une carte *Action*, doit l'annoncer publiquement. Les autres joueurs peuvent alors annoncer qu'ils en font autant. Après que tous les joueurs aient eu la possibilité de jouer une telle carte, toutes celles jouées sont révélées et résolues dans l'ordre du jeu.

Si elles sont jouées et que les joueurs n'ont pas de cartes *Stratégie* pour fixer l'ordre du jeu, résolvez-les dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le *Porte-parole*.

### Carte Sabotage

Le joueur n'a pas à annoncer le jeu de cette carte. Elle est simplement jouée immédiatement après qu'une carte **Action** ait été révélée, annulant son effet. Les 2 cartes sont ensuite défaussées.

### « Play as an Action »

Ces cartes *Action* doivent être jouées par leur propriétaire durant la phase *Action* à la place d'une **action classique** (*Action Tactique*, *Stratégique*...).

## Les cartes Politiques et le Conseil Galactique

Quand un joueur qui contrôle la carte *Stratégie Politique* exécute son *Action Stratégique*, une carte *Politique* doit être piochée et le *Conseil Galactique* appelé à débattre et à voter l'ordre du jour.

### L'ordre du jour politique

Chaque carte *Politique* dévoile un ordre du jour qui requiert un vote au *Conseil Galactique* (les joueurs). La première étape de la réunion du *Conseil* consiste à lire à voix haute la carte *Politique* tirée et à informer les joueurs sur le type de vote à suivre :

### Election

Chaque joueur choisit qui ou quoi élire, suivant le texte de la carte. Le sujet qui reçoit le plus grand nombre de vote (pas nécessairement la majorité) est élu. Suivez ensuite les instructions de la carte.

### Vote Pour ou Contre

Il s'agit ici de voter pour ou contre un certain ordre du jour. La majorité des votes est requise.

### Lois

Elles représentent les changements permanents de règles et/ ou fluctuations du jeu. Quand une loi passe, appliquez ses effets et placez la carte face visible dans la ZcJ. Ses effets sont désormais permanents. Si la loi n'est pas votée, appliquez les effets du « non » et défaussez-la.

Bien que le *Conseil* ait voté une loi, il se peut que les rapports de force évoluent et qu'un texte devienne indésirable... Comment faire dans ce cas pour abroger une loi ?

Parmi certains ordres du jour, il en existe qui autorisent la révision des lois « vieillottes » ou leur abrogation (défausse) pure et simple. Gardez en mémoire cependant que de telles cartes sont rares et que les lois passées sont appelées à durer...

### Voter au Conseil Galactique

Après que le joueur actif ait lu l'ordre du jour à voix haute, le *Conseil* suit la séquence suivante :

- 1) Tout d'abord, les joueurs débattent, menacent, charment ou tentent de se convaincre mutuellement de voter en leur faveur. Les *Marchandises* peuvent être utilisées à des fins de corruption mais sachez qu'aucune

promesses ou accords ne lient les parties dans *TI* (!).

- 2) Les joueurs votent ensuite l'ordre du jour. Le vote se fait dans le sens des aiguilles d'une montre, un joueur à la fois, en commençant par le joueur situé à la gauche du *Porte-parole* (qui votera donc en dernier). Chaque joueur dispose d'autant de voix que d'*Influence* dans toutes ses planètes **non engagées** (minimum 1 voix).

Quand il vote, un joueur doit utiliser toutes ses voix ou aucune. Pas de saucissonnage possible. Voter **n'engage pas** vos planètes.

Les *Marchandises* ne peuvent pas être utilisées pour gagner des voix supplémentaires.

Le *Conseil Galactique* a été conçu pour être une place vivante, fun, où les joueurs peuvent forger des alliances, user de leur talent diplomatique, se livrer à des joutes verbales et jouer à fond le rôle de leur race. Par le biais d'ordres du jour puissants, les joueurs plus faibles peuvent contrecarrer les plans de leurs encombrants voisins en faisant adopter des lois déstabilisantes.

### Abstention et égalité de votes

Un joueur peut toujours s'abstenir de voter durant un ordre du jour. Il n'est alors pas pris en compte (même dans le calcul de la majorité). En cas d'égalité (même 0), le *Porte-parole* a préséance.

### Evolutions technologiques



Avant que la partie ne débute, chaque joueur reçoit un deck identique de 24 *Avancées Technologiques*, et tous commencent le jeu avec des cartes de départ. Quand un joueur réussit à acquérir une telle carte, il la prend dans son deck et la place face visible devant lui dans sa zone de jeu personnelle.

Les cartes *Technologie* sont normalement acquises durant la résolution de la carte *Stratégie Technologie*, mais peuvent également être obtenues via certaines cartes *Action* ou *Politique*.

Ces cartes **ne peuvent pas** circuler entre les joueurs.

Il y a 4 domaines technologiques différents, chacun avec 1 code couleur :

- Technologies guerrières	=	Rouge
- Biotechnologies	=	Verte
- Technologies des Propulsions	=	Bleu
- Technologies Générales	=	Jaune

### Acquérir une évolution technologique

Elles sont généralement acquises quand la carte *Stratégie Technologie* est utilisée durant la *Phase Action*. Le joueur actif reçoit alors une évolution gratuite et les autres joueurs peuvent payer 8 ressources pour en acquérir une eux aussi (via la capacité secondaire de la carte).

De nombreuses *Avancées Technologiques* imposent de posséder certaines technologies au préalable. Avant d'obtenir de telles cartes, un joueur doit avoir en sa possession toutes les technologies requises par la carte visée.

Vous trouverez un arbre technologique aux pages 54-55 de ce livret et un modèle à télécharger ici : [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)

### Spécificités technologiques des planètes



Certaines planètes disposent de technologies (symbole technologique imprimé sur la carte *Planète* et sur l'hex.). La présence de telles technologies donnent à leur propriétaire la capacité d'acheter une carte technologique (du même type de couleur) pour 1 ressource de moins que le coût normal quand il utilise la capacité secondaire de la carte *Stratégie Technologie*. Si un joueur possède plusieurs planètes de la sorte, il peut réduire le coût total de 1 par planète concernée.

Cette remise ne s'applique pas si la planète est **engagée**. Il n'est pas nécessaire d'engager la planète pour obtenir la remise ou acheter la technologie.

## Contrats Commerciaux et Accords de commerce



Dans *TI*, le commerce est un moyen important pour gagner des ressources ou de l'influence supplémentaires. Il permet également de sceller des alliances ou de contenir les joueurs trop agressifs.

Au début du jeu, chaque race dispose de 2 cartes *Commerce*, chacune avec une valeur numérique imprimée sur sa face *Contrat Commercial*. Au début de la partie, les joueurs doivent placer ces cartes avec cette face visible dans la ZcJ, étant donné qu'elle ne leur rapporte rien en l'état.

### Conclure des Accords Commerciaux

Quand la capacité primaire de la carte *Stratégie Commerce* est résolue durant la *Phase Action*, le joueur actif peut autoriser les joueurs (lui inclus) à conclure des *Accords Commerciaux*.

Un *Accord Commercial* est initié entre 2 joueurs qui acceptent de commercer ensemble. Ils s'échangent chacun une carte de *Commerce* qu'ils placent face « *Accord Commercial* » visible.

Les joueurs ne peuvent échanger qu'une seule carte *Commerce* chacun, pas plus.

Etant donné que chaque race ne possède que 2 cartes *Commerce*, chaque joueur ne peut avoir que 2 *Accords Commerciaux* à la fois.

Avant qu'un *Accord Commercial* puisse être conclu, il doit d'abord être approuvé par le joueur actif. S'il l'approuve (et l'on peut le corrompre avec des *Marchandises*), les joueurs peuvent s'échanger leurs cartes. Sinon, le projet est avorté.

2 joueurs ne peuvent conclure qu'un seul *Accord Commercial* entre eux. Pour utiliser ses 2 cartes *Commerce*, un joueur doit donc conclure un *Accord Commercial* avec 2 joueurs différents. Il est possible pour un joueur de conclure ses 2 accords durant la même utilisation de la carte *Stratégie Commerce*.

### Recevoir des Marchandises

Quand il utilise la capacité primaire de sa carte *Stratégie Commerce*, le premier joueur reçoit des *Marchandises* pour son *Accord Commercial* (et 3 *Marchandises* supplémentaires).

Après que le joueur actif ait utilisé sa capacité primaire, les autres joueurs (dans le sens de aiguilles d'une montre), peuvent exécuter la capacité secondaire de la carte *Stratégie Commerce* afin de recevoir des *Marchandises* pour leurs propres *Accords Commerciaux*.

Notez bien qu'il n'est pas possible pour un joueur de collecter des revenus de la sorte pour des *Accords Commerciaux* conclus dans la même action.

Un joueur ne peut pas conclure un *Accord Commercial* durant l'utilisation de la capacité primaire de la carte *Stratégie Commerce*, et immédiatement après collecter des revenus de commerce pour cet accord en exécutant la capacité secondaire.

Un joueur reçoit des *Marchandises* en additionnant simplement la valeur *Commerce* de tous ses *Accords Commerciaux* dans sa zone de jeu propre. Le joueur prend alors les jetons dans la réserve commune et les place sur sa *Feuille de Race*.

Exemple : *Xxcha* a un *Accord Commercial* avec *Jol Nar*. Après que le joueur actif ait utilisé sa capacité primaire, *Xxcha* dépense un CC de sa *Réserve Stratégique* afin d'utiliser la capacité secondaire de la carte *Stratégie Commerce*. L'*Accord* de *Jol Nar* a une valeur de 3, donc *Xxcha* gagne 3 *Marchandises*.

## Les jetons Marchandises



Les joueurs peuvent dépenser des *Marchandises* à la place de ressources ou d'influence (ratio : 1/1). De cette façon, un joueur peut payer un *Dreadnought* en dépensant 5 *Marchandises* ou en engageant ses cartes *Planète* pour 3 ressources et payer le reste avec 2 *Marchandises*.

Quand un joueur utilise ses *Marchandises*, il les déplace de sa réserve vers celle commune.

Les joueurs sont autorisés à se donner des *Marchandises* à tout moment.

### Etre à court de Marchandises

Il y a exactement 40 compteurs dans le jeu. Si le stock commun vient à s'épuiser, plus personne ne peut recevoir de *Marchandises*. Il est important de respecter l'ordre du jeu : l'utilisation de la capacité secondaire se fait dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur actif.

### Dénoncer des Accords Commerciaux

Un joueur impliqué dans un *Accord Commercial* peut le dénoncer durant la *Phase de Statut*. Il annonce simplement qu'il y met fin et rend immédiatement la carte *Commerce* à son propriétaire et reçoit en échange la sienne. Les 2 joueurs placent leur propre carte face *Contrat Commercial* étant donné qu'elles n'ont plus de valeur pour eux. Il n'est pas possible de rompre un *Accord Commercial* avec la race *Hacan* étant donné sa capacité spéciale.

Si 2 joueurs liés par un *Accord Commercial* sont en guerre (invasion ou bataille spatiale uniquement), cet accord est immédiatement rompu. Ils pourront de nouveau conclure un autre *Accord* plus tard s'ils le souhaitent. Il est possible de rompre un *Accord Commercial* de la sorte avec la race *Hacan*.

Les tirs de *PDS*, le jeu de cartes *Action*, etc. ne concourent pas à rompre un *Accord Commercial*. Par contre, l'invasion d'une planète ennemie où seul se

trouve un marqueur de contrôle (pas de *GF* ennemies) provoque la rupture d'un tel contrat.

### Le pouvoir de la Guilde des Marchands

Quand le joueur actif utilise la capacité primaire de la carte *Stratégie Commerce*, il peut choisir d'exercer son contrôle de la Guilde des Marchands d'une façon destructrice plutôt que de faciliter l'enrichissement des autres joueurs.

Comme décrit dans l'option B de la carte *Stratégie Commerce*, le joueur actif plutôt que de recevoir des *Marchandises* et d'ouvrir les négociations commerciales, peut choisir à la place d'annuler tous les *Accords Commerciaux* en jeu. S'il le fait, toutes les cartes retournent à leurs propriétaires (même celles du joueur actif).

## Les cartes Objectifs



Elles représentent la principale façon d'obtenir des PV. Chacune (*Objectif Secret* et *Public*) pose une condition à remplir afin de gagner les PV correspondants. Les cartes *Objectif Public* sont lentement révélées à mesure que la carte *Stratégie Empire* est résolue durant la *Phase Action*.

Durant la première étape de la *Phase de Statut*, les joueurs peuvent remplir les conditions d'une carte *Objectif Public* révélée dans le but de gagner des PV. Si la carte n'a pas encore été révélée, aucun joueur ne peut gagner les PV correspondants.

Certains *Objectifs* précisent le timing : « *Now I...* », signifie que le joueur doit remplir les conditions dès la première étape de la *Phase Statut*. Exemple : une carte indique « je dépense maintenant 20 ressources pour obtenir 2 PV ». Le joueur doit dépenser ces 20 ressources afin de gagner les 20 PV dès l'ouverture de la *Phase*.

Un joueur ne peut gagner de PV grâce à un *Objectif Public* particulier qu'une fois par partie (il place alors

un de ses marqueurs de *Contrôle* dessus pour s'en souvenir).

### Les cartes Objectif Secret

Au début du jeu, chaque joueur reçoit une carte *Objectif Secret*. Un joueur ne doit pas révéler cette carte aux autres joueurs tant qu'il n'a pas rempli les conditions mentionnées dessus durant la *Phase de Statut*. Un joueur qui oserait, perdrait immédiatement sa carte (remise dans la boîte).

Durant la *Phase de Statut*, un joueur peut remplir les conditions d'une seule carte *Objectif* (*Secret* ou *Public*). Un joueur ne peut pas remplir les conditions pour plus d'un *Objectif Public* par round.

## Regles pour les Unites

Ce qui suit est une présentation détaillée des caractéristiques des 9 différentes unités présentes dans *TI*, à la disposition des joueurs :

### Space Dock



Nombre d'unités : 3

Coût : 4

Le *Space Dock* représente un complexe militaro-industriel, un chantier naval, en même temps qu'une station de recrutement en orbite géostationnaire autour d'une planète donnée. Pour construire des unités (autre qu'un *Space Dock*) dans un système ou sur une planète spécifique, un *Space Dock* doit être présent sur place.

### Construire un nouveau Space Dock

Pour en construire un sur une planète, il faut que :

- 1) Le système (qui contient la planète) ait été juste activé et que l'on en soit à l'étape de *Production* de la *Séquence d'Activation* ou de l'*Action Transfert*.
- 2) Le joueur actif doit avoir contrôlé la planète en question pendant le round entier. Ainsi, il n'est

pas possible de construire un *Space Dock* sur une planète que l'on vient juste de conquérir.

- 3) La planète ne doit pas déjà contenir de *Space Dock* (un seul par planète)
- 4) Le système ne doit pas contenir de vaisseaux ennemis.

Si toutes ces conditions sont remplies, alors le joueur prend la figurine dans ses *Renforts*, dépense 4 ressources et la place sur la planète voulue. Le round suivant, elle sera prête à produire des unités pour son propriétaire. Il est important de rappeler que le *Space Dock* est lié à une planète particulière et n'est pas considéré comme étant dans l'espace (il ne peut donc pas participer à des batailles spatiales et ne peut être directement attaqué par des vaisseaux ennemis).

### Construire des unités dans un Space Dock

Pour produire de nouvelles unités (autres qu'un *Space Dock*), les joueurs doivent activer un système qui contient un *Space Dock* ami (via une *Action Tactique* ou un *Transfert*). Dernière étape dans l'activation du système, le joueur actif peut dépenser des ressources pour construire des unités sous certaines conditions :

- Un *Space Dock* peut seulement construire un nombre d'unités égal à la valeur *Ressource* de sa planète + 2. Ainsi, un *Space Dock* présent sur une planète de valeur 3, peut-il construire 5 unités différentes. Peu importe le coût total de production.
- Les nouveaux vaisseaux, une fois construits, sont placés directement dans l'espace. Chaque système représente une zone de l'espace. A la différence des *GF*, *PDS* et *Space Dock*, les vaisseaux ne sont jamais liés à une planète, ni ne peuvent y atterrir.
- Les *GF* et *PDS* sont toujours construits et placés sur la planète contenant le *Space Dock*. Elles ne peuvent se déplacer sans transporteur (*Carrier* et *War Suns*).
- Notez que lorsque vous achetez 1 *Chasseur* ou 1 *GF*, 1 ressource dépensée vous permet d'en acheter 2. Ce coût ne change pas même si l'on ne souhaite qu'une seule unité. Il n'est pas possible de prendre un de chaque avec 1 ressource (pas de mélange).

### Autres règles pour les Space Docks

- Un *Space Dock* a la capacité de ravitailler 3 *Chasseurs* dans son système.

- Si un système contient au moins 1 vaisseau ennemi, tous les *Space Docks* amis présents sont considérés sous embargo et ne peuvent plus produire de **vaisseaux** tant que des ennemis sont dans le système. Par contre, ils peuvent toujours produire des *GF* et *PDS*.

**Astuces stratégiques** : les *Carriers* et *Destroyers* sont particulièrement retors et peuvent s'infiltrer en profondeur dans vos lignes afin de bloquer vos *Space Docks*. Soyez prudents à l'approche de vaisseaux ennemis et ne comptez jamais sur un seul *Space Dock* pour votre production, surtout en fin de partie.

## Forces Terrestres (GF)



**Nombre d'unités** : 12 (plus les jetons supplémentaires).

**Coût** : 1 (produit 2 unités).

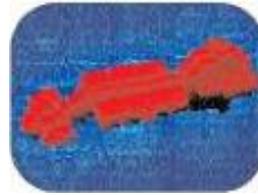
Les *GF* représentent les forces d'occupation des joueurs. Ce sont des unités essentielles pour prendre possession des planètes neutres, envahir celles de l'adversaire ou défendre vos propres planètes contre une invasion ennemie. Respectez les règles suivantes :

- Une fois produites, les *GF* sont placées sur la planète du *Space Dock*. Les *GF* sont principalement transportées dans toute la Galaxie par les *Carriers* (mais les *War Suns* et d'autres avancées technologiques peuvent également remplir ce rôle). Une *GF* n'est jamais considérée dans l'espace mais soit sur une planète, soit dans un transporteur.
- Un *Carrier* peut, à tout moment de son déplacement, ramasser une *GF* localisée sur une planète dans le même système que lui.  
**Exception** : un *Carrier* qui se déplace à travers un système déjà activé **ne peut pas ramasser de troupes sur place**.
- Durant l'étape de *Débarquement planétaire* de la *Séquence d'Activation*, les *GF* d'un *Carrier* peuvent atteindre directement une planète amie, hostile ou neutre du même système.

## Contrôler des planètes

Pour prendre contrôle d'une planète, un joueur doit toujours réussir le débarquement d'au moins une *GF* amie. A moins qu'une invasion ne remette tout en cause, une planète restera sous le contrôle de son joueur pour le restant de la partie. Si la dernière unité *GF* d'un joueur quitte une planète, il place simplement un marqueur de *Contrôle* dessus pour indiquer sa possession.

## Carrier



**Nombre d'unités** : 4

**Coût** : 3

Les *Carriers* sont de véritables transporteurs permettant d'étendre votre territoire en déplaçant vos *GF* et *PDS* de systèmes en systèmes. En plus de ce rôle basique, les *Carriers* peuvent également devenir de formidables armes de destruction en libérant des vagues de *Chasseurs* mortels bon marché contre vos ennemis.

Un *Carrier* a une capacité de 6 qui lui permet de transporter aussi bien des *GF*, que des *PDS* ou des *Chasseurs*. A la différence du *Space Dock* qui ravitaille uniquement des *Chasseurs*, le *Carrier* ravitaille les 3 types d'unités (*Chasseurs*, *PDS* et *GF*). Il peut mixer à l'envie les unités qu'il transporte.

- Un *Carrier* ne peut jamais transporter plus de 6 unités, soyez donc prudent pour éviter les excès (unités détruites).
- Si un *Carrier* est détruit, son transport l'est aussi. Les *Chasseurs* peuvent survivre si le système a suffisamment de capacité de ravitaillement pour les accueillir (présence de *War Suns*, *Space Docks* ou d'autres *Carriers*).
- Les *Carriers* ne participent pas à une bataille tant qu'ils transportent quelque chose. De même, à bord des *Carriers*, les *PDS* ne peuvent faire feu. Les *Chasseurs* peuvent eux participer à la bataille.
- Un *Carrier* peut seulement débarquer son chargement sur une planète ou dans un autre *Carrier* durant l'étape de *Débarquement*

*planétaire* de la *Séquence d'Activation*. Il peut charger des unités dans son système de départ, dans un système qu'il a traversé ou dans un système où il a fini son mouvement. Quelques exceptions :

- Un *Carrier* ne peut jamais ramasser d'unités dans un système contenant des vaisseaux ennemis.
- Un *Carrier* ne peut pas ramasser d'unités d'un système qui a été précédemment activé par le même joueur.

## Système de Défense planétaire



Nombre d'unités : 6.

Coût : 2.

Les *PDS* représentent des contre mesures anti-flottes et anti-invasion (missiles et énormes canons à énergie) aussi bien que des boucliers et champs de force divers.

### Bouclier planétaire

Durant l'étape du *Combat d'invasion* de la *Séquence d'Activation*, les *Dreadnoughts* ennemis ne peuvent pas bombarder une planète contenant un *PDS* ennemi.

### Canon spatial

Un *PDS* est capable de faire feu dans l'espace dans le but de détruire des vaisseaux ennemis proches. La portée de base d'un *PDS* est son propre système, mais en acquérant le « *Deep Space Canon* », un joueur peut augmenter cette portée jusqu'aux systèmes adjacents.

Le tir est toujours effectué durant la 3<sup>e</sup> étape de la *Séquence d'Activation* et seulement si 2 conditions sont remplies :

- Après que le propriétaire du *PDS* ait activé un système, et après qu'un vaisseau ami se soit déplacé dans le système, chaque *PDS* du joueur actif à portée de tir peut ouvrir le feu 1 fois sur n'importe quelle flotte ennemie dans le système activé avant qu'une bataille n'ait lieu.

Notez qu'il est possible d'activer un système sans y déplacer un seul vaisseau, juste dans le but de tirer sur une flotte ennemie à portée.

- Quand un joueur active un système à portée de *PDS* ennemies, leurs propriétaires peuvent, après l'étape de *Mouvement* de la *Séquence d'Activation*, tirer une fois par *PDS* sur n'importe quelle unité **possédée par le joueur actif** présente dans le système. Notez donc que lorsque vous tirez durant la *Séquence d'Activation* d'un autre joueur, vous ne pouvez viser que ses propres unités. Il n'est donc pas possible d'activer un système avec une flotte ennemie juste pour déclencher des tirs de *PDS* adverses (les vôtres ou non) contre elle.

### Défense contre les invasions

Immédiatement après le premier round du *Combat d'invasion*, n'importe quelle *PDS* défenderesse sur une planète peut ouvrir le feu, une fois par *PDS*, sur les troupes d'invasion. C'est un tir unique de pré-combat qui ne se répétera pas entre chaque phase de l'invasion.

### Tirer avec des PDS

Lancez 1D10 par *PDS* impliqué. Pour chaque résultat égal ou supérieur à la valeur de combat du *PDS* (normalement 6), la flotte ennemie (ou les *GF*) subissent immédiatement 1 perte sans pouvoir riposter.

### Limitation des PDS

Un joueur ne peut pas avoir plus de 2 *PDS* sur une même planète.

### Transporter des PDS

Les *PDS* sont toujours produits sur la planète où est rattaché le *Space Dock*. Les *PDS* ne peuvent se déplacer par leur propre moyen. Comme les *GF*, elles nécessitent l'assistance de transporteurs pour atteindre d'autres planètes (*War Suns* ou *Carriers*).

## Chasseurs



Nombre d'unités : 10 (plus les jetons supplémentaires)

Coût : 1 (pour produire 2 unités)

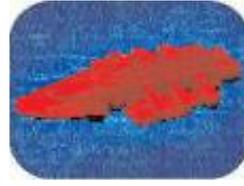
Les *Chasseurs* sont les vaisseaux les moins chers de l'arsenal d'un joueur. Généralement déplacés vers les conflits par *Carrier*, ils peuvent aisément surpasser un adversaire par leur grand nombre. Les règles suivantes s'appliquent :

- Les *Chasseurs* ne peuvent pas se déplacer par eux-mêmes et requiert d'être transportés par *Carrier*.
- Les *Chasseurs* sont toujours considérés comme étant dans l'espace, même quand ils sont transportés. Ainsi, ils participeront toujours à n'importe quelle bataille dans leur système.
- Les *Chasseurs* ont toujours besoin d'être ravitaillé par leur système actuel (capacité suffisante). Un *Space Dock* a une capacité de 3, un *Carrier* une capacité de 6 (à vide) et un *War Sun* a aussi une capacité de 6 (à vide). Si le nombre de *Chasseurs* est supérieur à la capacité du système, le joueur doit en retirer suffisamment pour respecter les règles de ravitaillement (les *Chasseurs* sont replacés dans les *Renforts*).

Exemple : un système qui contient 1 *Space Dock* et 1 *Carrier* (transportant 2 *GF*) peut ravitailler 7 *Chasseurs*. Si le transporteur venait à quitter le système, 4 des 7 *Chasseurs* devraient suivre le *Carrier* pour éviter l'excès de vaisseaux dans le système.

Notez que la capacité de ravitaillement des *Chasseurs* d'un système ne compte plus en combat spatial. Cela signifie donc que les *Chasseurs* peuvent continuer à se battre même si leur *Carrier* a été détruit. Après la bataille, cependant, les unités non ravitaillées doivent être retirées du système.

## Croiseurs



Nombre d'unités : 8.

Coût : 2.

Les *Croiseurs* comptent parmi les vaisseaux les plus performants de toute la Galaxie de *TI*. Pour un prix honnête, ces unités délivrent un punch efficace en combat et offrent à leur propriétaire la flexibilité d'une grande vitesse.

## Destroyers



Nombre d'unités : 8

Coût : 1

Bien que moins puissant que leurs cousins, les *Croiseurs*, les *Destroyers* sont rapides, peu chers, et versatiles. Ils peuvent délivrer un coup fatal à une flotte ennemie qui compte trop sur ses *Chasseurs*.

### **Tir de barrage anti-Chasseurs**

Avant qu'une bataille spatiale ne débute, chaque *Destroyer* peut lancer 2D10 (aussi bien en attaque, qu'en défense). Pour chaque résultat égal ou supérieur à la valeur de combat du *Destroyer* (normalement 9), l'adversaire doit immédiatement détruire un *Chasseur*. Ces derniers rejoignent les *Renforts* sans pouvoir riposter. Ce tir de barrage ne s'effectue qu'une seule fois avant la bataille (et pas à chaque round).

## Dreadnought



Nombre d'unités : 5.

Coût : 5.

Aucune unité dans la Galaxie, excepté le légendaire *War Sun*, ne peut prétendre détenir une puissance de feu et une force telles que celles du formidable *Dreadnought*. Son armement massif, ses options de bombardements mortels, ainsi que ses puissantes protections, en font véritablement une option de choix pour toutes les flottes avides de succès.

Cette unité possède 2 capacités exceptionnelles :

### Encaisser des dommages

Un *Dreadnought* peut absorber 1 dégât avant d'être détruit. Après avoir encaissé une fois, l'unité est retournée de côté afin d'indiquer son état. Si elle subit un autre dégât, elle est détruite.

Durant la *Phase de Statut*, tous les vaisseaux endommagés sont réparés et reprennent leur position normale.

### Bombardements planétaires

Juste avant le début d'un *Combat d'invasion*, les *Dreadnoughts* de l'envahisseur dans le système activé peuvent bombarder les *GF* ennemies sur la planète disputée. Un tel bombardement est réalisé en lançant 1D10 pour chaque *Dreadnought* qui bombarde. Pour chaque dégât, le défenseur retire immédiatement un *GF*. Ces pertes ne peuvent riposter et ne participeront pas, bien sûr, au *Combat d'invasion*.

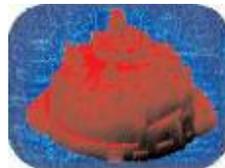
Notez bien qu'un *Dreadnought* ne peut pas bombarder une planète à moins qu'elle ne subisse une invasion en cours par des forces amies qui ont atterri durant l'étape de *Débarquement planétaire* de la *Séquence d'Activation*.

Un *Dreadnought* **ne peut pas** bombarder une planète équipée d'un *PDS* (à cause du bouclier et des missiles).

Si un joueur envahit une ou plusieurs planètes séparées (dans le même système), durant la même *Activation*, le

joueur actif doit décider comment diviser ses bombardements. Un *Dreadnought* peut seulement bombarder une fois durant chaque *Séquence d'Activation*.

## War Sun

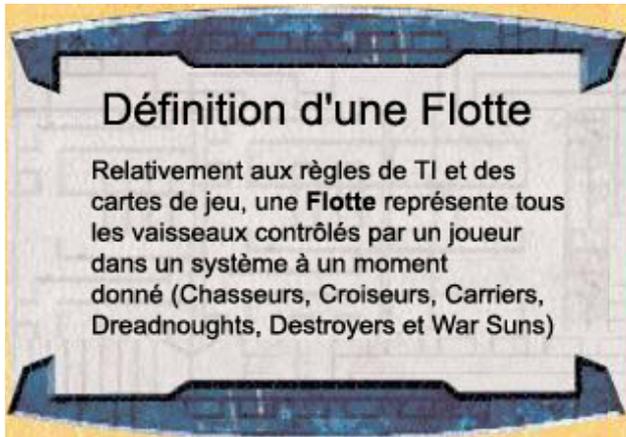


Nombre d'unités : 2.

Coût : 12.

Sans l'ombre d'un doute, le *War Sun* est l'unité de combat par excellence dans toute la Galaxie. Il représente plus une flotte à lui tout seul qu'un simple vaisseau de commandement. Le *War Sun* déploie une formidable puissance de feu, possède une énorme vitesse, une grande capacité de transport et des options de bombardement inégalées.

- Un joueur ne peut construire un *War Sun* tant qu'il n'a pas acquis la technologie *War Sun*.
- Comme les *Dreadnoughts*, les *War Sun* peuvent encaisser 1 dégât avant d'être détruits. Ils sont alors placés de côté et pourront se réparer durant la prochaine *Phase de Statut*.
- Comme les *Dreadnoughts*, les *War Suns* sont autorisés à bombarder des planètes. Cependant, à la différence des premiers, ils ignorent la présence des *PDS* sur la planète visée. Ils peuvent également bombarder une planète durant l'étape du *Combat d'invasion* de la *Séquence d'Activation*, même si aucune *GF* amies n'a débarqué sur la planète pour l'envahir.
- Un *War Sun* utilise 3D10 durant les combats et les bombardements.
- Comme les *Carriers*, le *War Sun* a une capacité de 6 et peut transporter des *GF*, *PDS* et des *Chasseurs*.



Après ce mélange, retirez encore 4 systèmes au hasard et remettez-les dans la boîte sans les regarder. Puis distribuez 8 systèmes à chaque joueur.

Les joueurs créent maintenant la Galaxie normalement, excepté pour les constellations bordant celle-ci et les *Systèmes-Mères* placés comme sur l'illustration « Construire la galaxie pour une partie à 3, 4 et 5 joueurs ».

## Regles Optionnelles

Ci-dessous, vous trouverez certaines options de jeu excitantes pour vos parties de *TI*. Toutes les règles optionnelles présentées ici sont modulables et peuvent être utilisées en n'importe quelles combinaisons. Il est recommandé d'utiliser les options les plus populaires parmi les joueurs de votre groupe de jeu.

## Jeu à trois, quatre ou cinq joueurs

Les règles de base partaient du principe que vous jouiez à 6 joueurs. Il est possible, et tout aussi plaisant, cependant, de disputer une partie avec moins de participants. Si vous désirez vous mesurer à 3, 4 voire 5 joueurs, quelques petites modifications du plateau de jeu et des cartes *Stratégie* seront nécessaires.

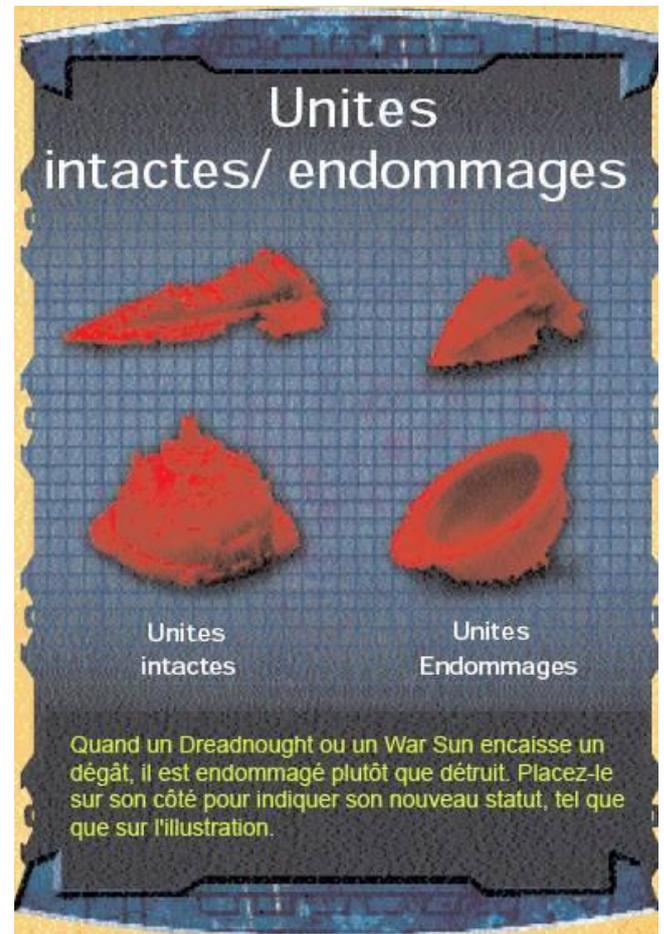
### Partie à 3 joueurs

Les exceptions suivantes s'appliquent :

#### Créer la Galaxie

Les joueurs doivent choisir au hasard leurs races et replacer les *Systèmes-Mères* inutilisés dans la boîte de jeu. *Mecatol Rex* est placé au centre de la table comme d'habitude.

Avant de mélanger les 32 systèmes restants, cependant, retirez 3 systèmes vides de planètes et 1 *Champ d'Astéroïdes* et remettez-les dans la boîte. Puis mélanger les 28 systèmes.



### Cartes Stratégie

Durant la *Phase de Stratégie*, les joueurs doivent choisir 2 cartes *Stratégie* au lieu d'une seule. La seconde pioche respectant le même ordre que la première.

Comme les joueurs ont désormais 2 cartes *Stratégie*, ils doivent désormais exécuter 2 *Actions Stratégiques* durant la *Phase d'Action* avant de pouvoir passer. Chaque carte est résolue individuellement, au choix du joueur.

## Partie à 4 joueurs

### Créer la Galaxie

Les joueurs choisissent au hasard leurs races et placent les systèmes inutilisés dans la boîte. *Mecatol Rex* est placé au centre de la table.

Mélangez les 32 systèmes restants. Le premier joueur distribue 8 systèmes à chaque joueur.

Les joueurs créent maintenant la Galaxie normalement avec les bordures de constellations et les *Systèmes-Mères* comme sur l'illustration « Construire la galaxie pour une partie à 3, 4 et 5 joueurs ».

### Cartes Stratégie

Durant la *Phase de Stratégie*, les joueurs doivent choisir 2 cartes *Stratégie* au lieu d'une seule. La seconde pioche respectant le même ordre que la première.

L'ordre de jeu est fixé en prenant la plus faible valeur des 2 cartes.

Les jetons *Bonus* ne sont pas utilisés dans une partie à 4 joueurs étant donné qu'il n'y a plus de Cartes *Stratégie* disponible.

La carte *Initiative Stratégique* ne peut être choisie 2 fois de suite par un même joueur, sauf s'il n'a pas le choix.

### Cartes Action

Les cartes *Strategic Flexibility* et *Strategic Shift* devraient être retirées du paquet avant de débiter la partie.

## Partie à 5 joueurs

### Créer la Galaxie

Les joueurs choisissent au hasard leurs races et placent les systèmes inutilisés dans la boîte. *Mecatol Rex* est placé au centre de la table.

Avant de créer la Galaxie (et même de placer les *Systèmes-Mères*), chaque joueur se voit assigner un nombre au hasard (de 1 à 5). Il sert à désigner la place de chacun dans la Galaxie (et autour de la table) comme sur l'illustration « Construire la galaxie pour une partie à 3, 4 et 5 joueurs ». Le premier joueur mélange les 32 systèmes restants, en enlève 1 au hasard et le remet dans la boîte sans que personne n'en

prenne connaissance. Il place ensuite un autre système face cachée adjacent à *Mecatol Rex* à l'endroit de son choix.

Puis, il donne 6 systèmes à chaque joueur.

Les joueurs créent maintenant la Galaxie normalement, avec les bordures de constellations et les *Systèmes-Mères* comme indiqué sur l'illustration adjacente.

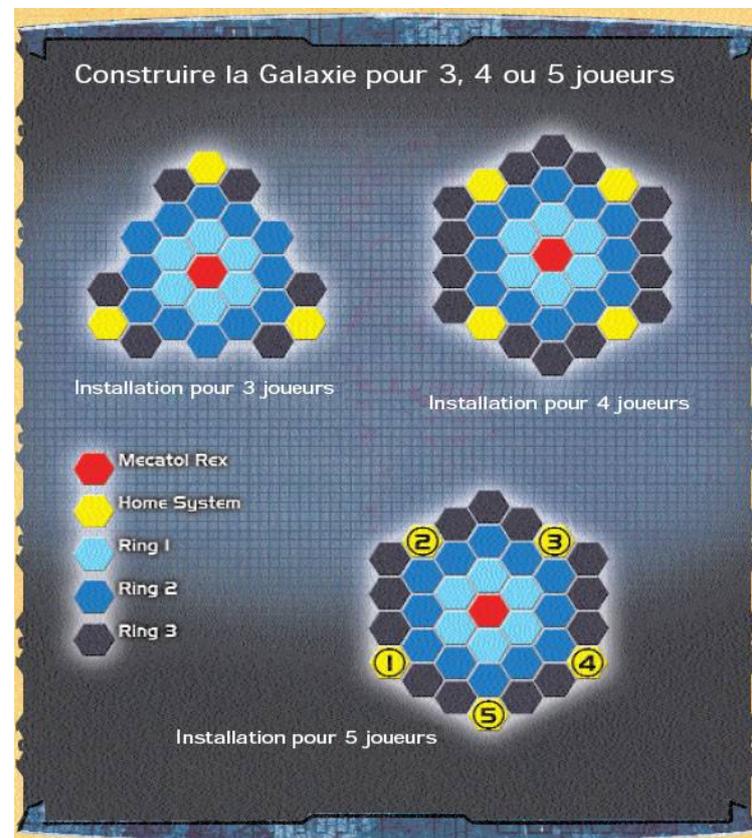
Après que celle-ci ait été intégralement construite, révéléz le système face cachée adjacent à *Mecatol Rex*.

Etant donné le nombre impair de joueurs, certains se retrouveront forcément plus proches de leurs adversaires que d'autres. Pour compenser cela, les joueurs en position 1 et 4 reçoivent chacun 4 *Marchandises* avant que la partie ne débute et le joueur en position 5, lui, en reçoit 6.

### Cartes Stratégie

Tout comme pour les parties à 6 joueurs, chacun reçoit 1 carte *Stratégie*.

Cependant, il devrait rester 3 cartes inutilisées sur la table au lieu de 2. Placez alors dessus des jetons *Bonus* (1 sur chaque) à chaque round.



## Option de Jeu : Guerre d'usure

Certains joueurs acharnés peuvent trouver trop courtes les parties limitées à 10 PV et souhaiter des rencontres plus longues, plus épiques.

Vous pouvez y parvenir en utilisant le côté verso de la *Barre de Progression des PV* (14 points au lieu de 10).

De plus, en préparant le deck *Objectif Public*, sélectionnez au hasard 5 Stage II (au lieu de 3) en plus de la carte « *Fin du Jeu* » et 8 Stage I (au lieu de 6), créant ainsi un deck *Objectif Public* de 14 cartes (au lieu de 10).

Variante alternative : en utilisant le deck *Objectif Public* ci-dessus, les parties devraient se terminer entre le tour 9 et le tour 14. Vous pouvez aussi ne pas tenir compte de la carte « *Fin du Jeu* » et ainsi achever la partie après la *Phase de Statut* au cours de laquelle la dernière carte *Objectif Public* a été piochée.

## Option de Jeu : L'Age des Empires

Le système des PV à *TI* récompense les joueurs qui ont su adopter un jeu équilibré, à la fois planifié et souple. Certains joueurs peuvent cependant désirer que les objectifs de victoire soient plus prévisibles, autorisant ainsi la planification d'une stratégie à long terme (comme dans les précédentes éditions de *TI*). Dans ce dernier cas, procédez comme suit :

Après avoir créé le deck *Objectif Public*, piochez une carte du haut de la pile et placez-la face visible dans la *ZcJ* de façon à créer une ligne horizontale en partant de la gauche. Après avoir tiré et placez la carte « *Fin du jeu* », remettez toutes les cartes restantes dans la boîte de jeu.

Vous devriez à présent avoir devant vous une ligne de 7 à 10 cartes *Objectif Public*, avec la carte « *Fin du jeu* » tout au fond à droite.

Durant la partie, les joueurs pourront réclamer les PV de n'importe quelles cartes *Objectif* révélées depuis le tour 1. Aucune autre carte n'entrera plus en jeu. De cette façon, les joueurs connaissent exactement les PV

que peuvent leur rapporter les *Objectifs* présents sur la table, pour le restant de la partie.

Après la fin de la *Phase de Statut* du premier round, placez un jeton *Tour* (une pièce de monnaie ou autre) sur la carte la plus à gauche. Après chaque *Phase de Statut* achevée, déplacez le jeton d'une carte vers la droite. Quand le jeton atteint la carte « *Fin du jeu* », la partie est immédiatement terminée et le joueur avec le plus grand nombre de PV est déclaré vainqueur. Ainsi, la ligne de cartes *Objectif* fonctionne également comme une barre de progression des *Tours*.

## Option de Jeu : Soleils lointains



Inclus dans le jeu, vous trouverez également des compteurs octogonaux appelés *Domaines* qui forment la base de cette règle optionnelle « *Soleils lointains* ». Utiliser ces compteurs altèrera considérablement les stratégies et rapports de force durant chaque tour de *TI*, dans la mesure où ils représentent les dangers et les richesses de l'exploration et de la colonisation spatiale.

Après que le plateau de jeu ait été créé, mais avant que la partie ne débute, mélangez les compteurs *Domaines* et placez-en un face cachée sur chaque planète neutre de la Galaxie (pas sur *Mecatol Rex* ni sur les *Systèmes-Mères*).

Remettez les compteurs en excès dans la boîte de jeu sans en prendre connaissance.

### Les compteurs Domaines

Ils reflètent les aspects inconnus de l'exploration et de la colonisation de l'espace lointain. En voici les règles:

- Un compteur sur une planète est révélé (et résolu) immédiatement après qu'un joueur ait débarqué ses *GF* durant l'étape de *Débarquement planétaire* d'une *Action*

*Tactique*. Ce joueur ne peut plus débarquer d'autres troupes durant la même activation.

- Une fois révélé, le symbole sur le compteur indique l'évènement survenu sur la planète. Appliquez immédiatement ses effets (voir pages 54-55 pour plus de détails).
- Si un joueur vient à contrôler une planète sans débarquer de troupes durant une *Action Tactique*, le compteur *Domaine* est ignoré et remis dans la boîte sans effet.
- Si pour une raison quelconque, une planète redevient neutre après avoir été occupée par un joueur, **ne remplacez pas un nouveau compteur *Domaine* dessus.**

### Prospection

Immédiatement après l'étape de *Mouvement* d'une *Action Tactique* (pas durant une *Action Transfert*), le joueur actif peut choisir de **prospector** les compteurs *Domaines* du système activé aussi longtemps qu'il possède au moins 1 *Chasseur* dans ce système.

Il regarde alors secrètement chaque compteur *Domaine* présent dans le système (mais doit les laisser face cachée pour les autres joueurs). Il ne pourra plus les regarder de nouveau, sauf à prospecter encore une fois durant une future *Activation*, ou en débarquant des *GF* sur la planète en question.

Un joueur ne peut pas débarquer des *GF* sur une planète le tour d'*Activation* où il a prospecté celle-ci.

Règle spéciale : si le compteur « *Survivants de Lazax* » est découvert, retirez-le de la partie. Le joueur reçoit immédiatement 1 PV et pioche 3 cartes *Action*.

### Annihilation

Durant le *Combat d'invasion* d'une *Action Tactique*, un *War Sun* ou un *Dreadnought* dans le même système qu'un compteur *Domaine* peut choisir de l'annihiler, s'il est face caché. Le joueur annonce simplement son action et retire le compteur qu'il remplace dans la boîte sans appliquer ses effets.

Un *War Sun* ou un *Dreadnought* ne peut pas annihiler un compteur révélé aux yeux de tous.

Notez bien qu'un *War Sun* ou un *Dreadnought* ne peut raser qu'un seul compteur dans ce système. Si le joueur souhaite en raser 2 durant la même *Activation*, il doit employer au moins 2 unités dans ce système.

Un *War Sun* ou un *Dreadnought* utilisé (ou qui va l'être) pour raser un compteur ne peut pas bombarder une planète durant la même *Activation*.

Après avoir annihilé une planète, action controversée, le joueur peut essayer la colère de son propre peuple et du *Conseil Galactique*. Après une telle action, le joueur doit lancer 1D10 et consultez la table suivante :

1-7	Pas d'effet
8-9	Perte de 3 cartes <i>Action</i> au hasard
0	Perte de 3 cartes <i>Action</i> au hasard et toutes ses planètes dégagées s'engagent.

Règle spéciale : si un joueur rase le compteur « *Survivants de Lazax* », il doit immédiatement défausser toutes ses cartes *Action*, engager toutes ses planètes, et perdre toutes ses *Marchandises*. De plus, ce joueur ne pourra pas voter durant le prochain ordre du jour Politique.

## Option de Jeu : Chefs



Inclus dans la boîte de jeu, vous trouverez également 30 compteurs *Chefs* (3 pour chaque race). Ils représentent des personnalités d'exception qui assisteront leur race dans sa lutte pour s'emparer du *Trône Impérial*. Il existe 5 types différents de *Chefs* : les *Généraux*, les *Amiraux*, les *Diplomates*, les *Agents* et les *Assassins*.

### Placer les *Chefs*

Avant que la partie ne débute, les 3 *Chefs* d'une race sont placés dans le *Système-Mère* du joueur en question comme pour toutes les autres unités. De même que pour les *PDS* ou les *GF*, les *Chefs* sont toujours considérés comme étant sur une planète ou transportés dans un vaisseau.

A la différence cependant de ces derniers, n'importe quel vaisseau peut transporter n'importe quel nombre de ces éminents personnages (même les *Chasseurs*). Respectez les mêmes règles que pour les *Carriers*. Les *Chefs* ne comptent pas pour la capacité de transport des vaisseaux spatiaux.

Un *Chef* ne peut pas débarquer sur une planète neutre ou hostile à moins d'y être accompagné par au moins 1 *GF*.

Si un *Chef* est parti à un *Combat d'invasion* sur une planète ennemie (ou neutre si vous jouez avec les règles optionnelles « *Soleils lointains* »), il sera automatiquement capturé si l'invasion échoue (ou tué si l'invasion concernait une planète neutre).

### Mort et capture des Chefs

Les *Chefs* sont des atouts puissants pour une race et donc des cibles de choix pour les adversaires...

### Dans l'espace

Si un vaisseau transportant un *Chef* est détruit **durant une bataille spatiale**, lancez 1D10 :

- |      |  |
|------|--|
| 1-5  | Le <i>Chef</i> est tué et retiré définitivement du jeu.  |
| 6-8  | Le <i>Chef</i> a réussi à s'échapper et son joueur peut le placer de suite sur une planète amie (non soumise à embargo). |
| 9-10 | Le <i>Chef</i> est capturé par l'adversaire durant la bataille spatiale.   |

Si le vaisseau est détruit à n'importe quel autre moment, le *Chef* est **immédiatement tué** et retiré du jeu.

### Sur une planète

Si une planète abritant un *Chef* est envahie, lancez 1D10 :

- |     |   |
|-----|---|
| 1-5 | Le <i>Chef</i> est capturé  |
| 6-9 | Le <i>Chef</i> parvient à s'échapper et le joueur le place sur une planète amie (non soumise à embargo) |
| 10  | Le <i>Chef</i> est tué et retiré de la partie.  |

Si un *Chef* est présent sur une planète qui change de propriétaire pour toute autre raison qu'une invasion, il s'échappe automatiquement et peut être placé sur une planète amie.

Les *Chefs* ne peuvent jamais se trouver sur une planète neutre ou ennemie, ou dans l'espace, par eux-mêmes.

### Chefs prisonniers

Quand un *Chef* est capturé, le ravisseur place son jeton dans sa zone de jeu propre. Durant la *Phase de Statut*, il peut librement transférer le captif à un autre joueur, son propriétaire inclus (dans ce dernier cas, le *Chef* est immédiatement placé sur une planète amie non soumise à embargo). Plutôt que de le libérer, il peut le garder encore un round ou l'exécuter. S'il opte pour cette dernière solution, il l'annonce et retire le jeton de la partie.

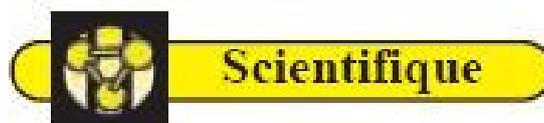
### Sauvetage d'un Chef

A chaque fois qu'une planète d'un ravisseur est envahie avec succès, lancez 1D10. Sur un 9-10, un *Chef* captif a été trouvé. Si le ravisseur possédait plusieurs captifs, l'envahisseur peut choisir le *Chef* libéré. Si ce dernier appartient à une autre race, l'envahisseur est désormais son nouveau geôlier et doit choisir son destin durant la prochaine *Phase de Statut*. Si le *Chef* appartient à la même race que l'envahisseur, ce dernier le place immédiatement sur une de ses planètes amies, non soumise à embargo.

Si un joueur parvient à envahir la dernière planète d'un adversaire, tous les *Chefs* captifs du joueur éliminés sont désormais en possession de l'envahisseur.

### Capacités des Chefs

Elles dépendent de sa spécialité :



- Une planète qui contient une *Spécificité technologique* et au moins un *Scientifique* procure une remise de 2 crédits plutôt qu'un seul.
- Une planète avec au moins un *Scientifique* peut construire un nouveau *Space Dock* à un coût de 2 (au lieu de 4).
- Les *PDS* sur une planète avec au moins un *Scientifique* reçoivent un bonus de +1 sur tous les jets de D10.
- Les Planètes avec au moins 1 *Scientifique* et 1 *PDS* ne peuvent pas être bombardées par un *War Sun*.



## Diplomate

- Si un *Diplomate* est présent sur une planète sur le point d'être envahie par des *GF* ennemis durant l'étape de *Débarquement planétaire*, celui-ci peut retarder l'invasion d'un round. Remplacez simplement les *GF* dans le *Carrier* ennemi. Une planète ainsi protégée ne peut plus l'être pour le reste du round ou pour le prochain round de jeu.
- Une flotte qui contient au moins 1 *Diplomate* peut se déplacer à travers les systèmes contenant des vaisseaux adverses, mais uniquement si l'adversaire en question donne la permission de passer.



## Général

- Quand un *Général* participe à une invasion en tant qu'attaquant (en débarquant avec ses *GF*), le joueur actif peut relancer jusqu'à 2D10 chaque round de l'invasion.
- Les *Dreadnoughts* et les *War Suns* reçoivent un -4 aux jets de bombardements contre une planète qui abrite au moins 1 *Général*.
- Toutes les *GF* défenderesses d'une planète envahie, reçoivent +1 à leurs jets de combat si au moins 1 *Général* est présent.



## Amiral

- Quand un *Amiral* participe à une bataille spatiale (en tant qu'attaquant ou défenseur), son joueur peut lancer 1D10 supplémentaire pour le vaisseau qui transporte l'*Amiral* (ex : 4D10 pour le *War Sun*).
- Un *Dreadnought* transportant un *Amiral* reçoit +1 mouvement.
- Une flotte qui défend contre une autre accompagnée d'un *Amiral*, ne peut retraire à moins qu'elle ne soit également accompagnée d'un *Amiral*.



## Agent

- Si un *Agent* est partie à une invasion en tant qu'attaquant (en débarquant avec des *GF* amies sur une planète ennemie), les *PDS* ennemis ne peuvent ouvrir le feu sur les troupes d'invasion.
- Si un *Agent* est présent lors d'une invasion réussie en tant qu'attaquant (en débarquant avec des *GF* amies sur une planète ennemie), le joueur actif peut remplacer un nombre quelconque de *PDS* et de *Space Docks* ennemis présents sur la planète par les siens.
- Un *Agent* peut être sacrifié à n'importe quel moment pour agir comme une carte « *Sabotage* ». Annoncez simplement l'action après qu'un autre joueur ait joué une carte *Action* pour annuler ses effets. Défaussez la carte et l'*Agent*.

## Option de Jeu : Tentative de Sabotage

Bien que le *War Sun* soit le roi incontesté de la Galaxie, l'Histoire démontre parfois que de tels monstres de technologie peuvent être victime de failles exploitables même par le plus faible des vaisseaux spatiaux.

Quand vous utilisez cette règle optionnelle, les *Chasseurs* ont la possibilité de bénéficier d'une attaque de préparation contre les *War Suns*, avant que la bataille spatiale ne s'engage dans le système convoité. On parle alors de *Tentative de Sabotage*.

### Annoncer la Tentative

Une telle tentative prend place avant que la bataille ne débute, immédiatement après qu'un *Destroyer* quelconque ait terminé son *Tir de Barrage*.

Les deux joueurs peuvent annoncer simultanément une *Tentative de Sabotage* contre le *War Sun* ennemi (l'attaquant commencera). Sans *War Sun*, pas de sabotage possible.

Après l'annonce, le joueur doit désigner le nombre de *Chasseurs-suicides* qui participeront à l'attaque et suivre 2 rounds de jets de dés :

## 1) Défenses extérieures

Lancez 1D10 pour chaque *Chasseur* impliqué : sur un résultat non modifié de 9-10, le *Chasseur* passe les défenses du *War Sun*. Sinon, il est détruit sans pouvoir riposter.

## 2) Défenses internes

Pour chaque *Chasseur* qui a passé la première ligne de défense, lancez 1D10 (un à la fois). Si le *Chasseur* obtient un résultat non modifié de 10, la *Tentative de Sabotage* est un succès et le *War Sun* est immédiatement détruit. Il ne peut pas riposter à l'attaque. Tout autre résultat condamne les *Chasseurs* impliqués sans qu'ils puissent même riposter.

Les *Chasseurs* survivants sont capables de participer à la bataille qui démarre. Le *War Sun* non endommagé peut bien évidemment participer également à l'affrontement.

Si l'adversaire possède 2 *War Suns*, il est parfaitement possible d'effectuer 2 *Tentatives de Sabotage* contre eux en divisant les *Chasseurs* disponibles en 2 groupes distincts. Résolvez chaque tentative séparément, une à la fois.

## Problemes, Questions et Assistance

Pour contacter la communauté internaute, le service consommateur, consulter la FAQ et obtenir des informations supplémentaires sur *Twilight Imperium*, veuillez visitez le site :

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

## Credits

*Game Design (toutes éditions): Christian T. Petersen.*

*Additional Development (3è édition): Greg Benage.*

*Rules: Christian T. Petersen.*

*Editing: Greg Benage.*

*Graphic Design: Brian S. Schomburg.*

*Covert Artwork: Scott Schomburg.*

*Leader Tokens Artwork: Brian Schomburg, Scott Schomburg, Tyler Walpole.*

*Fiction and TI universe: Christian T. Petersen.*

*Production Administration: Darrell Hardy.*

*Publisher: Christian T. Petersen.*

*1st Edition Creative Input : Morten Nyhus Hornsleth et Peter Mork.*

*2<sup>nd</sup> Edition Creative Input : Jeffery P. Boucher-Zamso et Darrell Hardy.*

*1st Edition Playtesting : W. Gregory Klett, Gerald L. Ogaard, Justin Bang, Gerald Dokka, Andrew Fredlund, Anders M. & Thomas H. Petersen, Joseph Burke, Christopher Forn, Morten Nyhus Hornsleth, Leslie Nielsen, Mike, Peter, Andrew, Brian, Debbie, Jason, Rich, Anton, et beaucoup d'autres testeurs méritants du défunt Phoenix Games à Burnsville.*

*2<sup>nd</sup> Edition Playtesting: Rusty Schmidt, Darrell Hardy, Erik Tyrell, Jeffery P. Boucher-Zamso, et les Productions Osta.*

*3è Edition Playtesting: Rob Vaughn, Thomas H. Petersen, Scott Nicely, Brian S. Schomburg, Kevin Wilson, Tim Strum, Greg Benage, Tod Gelle, Darrell Hardy, Mike Zebrowski, John Goodenough, Mike Barton, Pete, Thor, Ewan et Robert Jankovich.*

***Twilight Imperium is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright 1997-2004 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. The products, or any parts thereof, may not be reproduced without the publisher's consent.***



# FANTASY FLIGHT GAMES

1975 West Cty. Rd. B2 • Roseville • MN • 55113 • U.S.A  
www.fantasyflightgames.com • ffg@fantasyflightgames.com

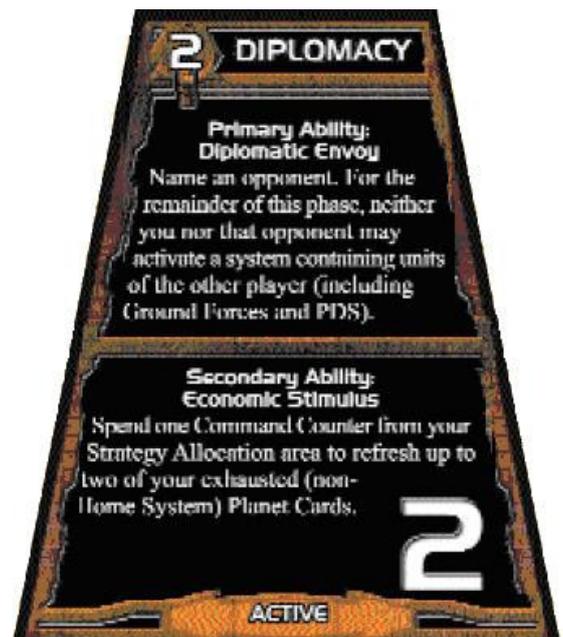
## Resume Cartes Strategie



### 1) Initiative Stratégique

Cette carte, à la différence des autres cartes *Stratégie*, ne donne pas l'option d'effectuer une *Action Stratégique* à son possesseur. Elle lui permet cependant de devenir *Porte-parole* (il pourra choisir en premier une carte *Stratégie* durant la prochaine *Phase de Stratégie*) et l'autorise à exécuter la capacité secondaire d'autres cartes *Stratégie* sans avoir à dépenser de *CC*.

Un joueur ne peut pas choisir cette carte 2 rounds d'affilé.



### 2) Stratégie Diplomatie

Utiliser cette carte offre un répit à son possesseur contre les velléités agressives de son voisin. Elle peut également permettre à un joueur malveillant de voler un territoire à un autre joueur et, lors d'une autre action, sélectionner ce même joueur comme la cible de la capacité primaire de la carte.

En effet, sa capacité primaire permet d'empêcher un adversaire (et soi même) d'activer des systèmes contenant des unités de l'autre joueur. Il reste cependant possible de chercher des alternatives pour nuire à ses opposants, telles qu'envahir des systèmes qui ne contiennent pas d'unités, jouer des cartes *Action*, etc.

La capacité secondaire de la carte *Diplomatie* permet aux joueurs de dégager 2 cartes *Planète* engagées plus tôt dans la phase. Ce qui signifie qu'un joueur pourrait très bien utiliser les ressources ou l'influence d'une planète 2 fois, ou même utiliser les ressources d'une planète tout juste envahie cette phase.



### 3) Stratégie Politique

Elle permet à son possesseur de piocher 3 cartes *Action*, 1 *CC* de ses *Renforts*, et la possibilité de manipuler le deck *Politique* en décidant laquelle des 3 cartes du dessus de la pioche sera tirée par le prochain joueur qui utilisera la capacité primaire de la carte *Stratégie Politique*.

Voyez la section carte *Politique*, page 33, afin de déterminer la résolution d'une carte *Politique* tirée par le joueur actif.

La capacité secondaire de cette carte permet simplement de piocher une carte *Action* supplémentaire.

### 4) Stratégie Logistique

Comme les *CC* sont d'une importance cruciale pour bien gérer sa race, cette carte est un outil d'une grande flexibilité. Sa capacité primaire, puissante, permet au joueur actif de recevoir 4 *CC* de ses *Renforts* et de les ajouter à sa *Feuille de Race*.

La capacité secondaire permet aux joueurs de convertir des points d'influence en *CC* (ratio : 3 points d'influence / 1 *CC*).

Règle spéciale importante : les joueurs n'ont pas à dépenser de *CC* afin d'utiliser cette capacité secondaire.



## 5) Stratégie Commerce

C'est le principal moyen de conclure des *Accords Commerciaux* entre joueurs. La capacité primaire se divise en 2 options : l'option A permet au joueur actif de recevoir immédiatement 3 *Marchandises* et d'en recevoir d'autres en vertu de ses *Accords Commerciaux* conclus. Cette option autorise également tous les joueurs (lui compris) à conclure de nouveaux *Accords Commerciaux*. Notez que lorsque 2 joueurs concluent un *Accord Commercial*, le joueur actif doit donner son accord sous peine d'annulation (il peut parfaitement recevoir des pots-de-vin). Le joueur actif n'a cependant aucun pouvoir avec cette option sur les *Accords préexistants*.

En choisissant l'option B, le joueur actif casse tous les *Accords Commerciaux* existants et toutes les cartes de *Commerce* reviennent donc à leurs propriétaires (y compris les *Accords Commerciaux* des *Hacan*).

La capacité secondaire de la carte permet simplement aux joueurs de collecter des *Marchandises* pour leurs *Accords Commerciaux* conclus (voir page 35).

Note : les joueurs ne peuvent collecter ces *Marchandises* pour les accords tout juste conclus durant la même *Action*.

## 6) Stratégie Guerre

La capacité primaire de cette carte est extrêmement flexible et puissante à la fois, dans la mesure où le joueur actif dispose d'une pluralité d'options tactiques, telles que activer un système 2 fois, ou déplacer une flotte 2 fois, etc. (il reprend en effet 1 CC du plateau de jeu et le remet dans sa RC).

La capacité secondaire peut être très utile dans les bonnes circonstances : elle permet à un joueur de déplacer jusqu'à 2 *Croiseurs/ Destroyers* (dans le même système ou non) vers des systèmes adjacents vides (sans aucune unités). Ces unités peuvent bouger même si leur système actuel est activé. Bien que les systèmes de destination deviennent activés, les CC proviennent de vos *Renforts* et **pas** de votre *Feuille de Race*.

Les vaisseaux sont autorisés à se déplacer dans des systèmes vides déjà activés (dans ce cas aucun CC n'est placé dessus).

Notez qu'un joueur utilisant cette capacité est autorisé à déplacer les 2 unités dans 2 systèmes différents ou dans le même système. Les vaisseaux doivent bouger dans un système adjacent (et pas plus loin), sans tenir compte du potentiel de mouvement des unités. Etant donné que le mouvement à travers un système contenant des unités ennemies est prohibé (sauf si ces unités sont des *Chasseurs*), un *Destroyer* ou *Croiseur* en patrouille seul peut efficacement empêcher des infiltrations en profondeur d'une flotte ennemie.



### 7) Stratégie Technologie

Cette carte est le principal moyen pour les joueurs d'obtenir les technologies fascinantes et excitantes contenues dans leur deck *Technologie*. La capacité primaire de la carte donne au joueur actif un progrès technologique de son choix : il prend la carte dans son deck et la place devant lui dans sa zone de jeu propre. Il peut désormais en profiter pleinement.

**Important : une carte *Technologie* ne peut être acquise que si le joueur possède déjà les évolutions prérequis.**

La capacité secondaire permet à un joueur d'acheter une avancée technologique de son deck. Un joueur peut ainsi dépenser 8 ressources pour avoir la carte et la placer devant lui dans sa zone de jeu propre.

### 8) Stratégie Empire

La capacité primaire révèle une carte *Objectif Public* de la ZcJ et fournit 2 PV au joueur actif. Si le joueur actif venait à révéler la carte « *Fin du jeu* », la partie s'achèverait **avant** qu'il n'empoche les 2 PV.

La capacité secondaire permet à un joueur de produire des unités dans un système qui a déjà été activé ou d'en construire dans un système qui n'a pas été activé sans l'activer. C'est une capacité puissante étant donné que le joueur pourrait potentiellement construire des unités dans un système 2 fois, ou construire des unités dans un système sans l'activer, permettant à ces nouvelles unités de se déplacer durant une *Action Transfert/ Tactique* ultérieure du même round de jeu.

## Domain Effects (Distant Suns Option)



### Biohazard

L'environnement hostile requiert un terraformage. La première GF à atterrir sur cette planète est toujours éliminée tant que ce jeton est présent. Le premier joueur à la conquérir peut retirer ce jeton.



### Découverte d'un Wormhole

Un nouveau Wormhole a été découvert dans le système près de cette planète. Placez ce jeton au milieu du système pour indiquer sa présence. Il connectera son homologue (Alpha ou Beta) suivant les règles normales.



### Radiation

La planète présente un haut degré de radiation. Détruisez toutes les GF qui débarquent pour la première fois, puis retirez ce jeton.



### Association technologique

Le joueur à votre gauche doit chercher une carte Technologie dans votre deck et vous en donner une pour laquelle vous avez bien les prérequis nécessaires. Défaussez ensuite ce jeton.



### Indigènes hostiles

La population locale ne veut pas se soumettre. Le nombre de forces indiqué combattra tout envahisseur (un adversaire lance les dés). Si l'invasion échoue, ce nombre revient à son maximum. Elles ne peuvent pas être bombardées. Défaussez le jeton après une invasion réussie.



### Richesse naturelle

Cette planète détient des ressources qui peuvent être exploitées immédiatement. Recevez le nombre de Marchandises indiqué, si disponible. Puis défaussez ce jeton.



### Les Survivants de Lazax

Découverte d'une ancienne prophétie. Ce jeton fait gagner +3 voix pour le futur ordre du jour politique (voir page 33).



### Association industrielle

Une population amicale et industrielle vous accueille les bras ouverts. Vous pouvez placer immédiatement un Space Dock gratuitement ici. Vous recevez également la carte Planète dégagée. Défaussez ensuite ce jeton.



### Colons

Renvoyez toutes vos GF dans leurs transporteurs. Lancez 1D10. Sur un 6+, placez 2 GF de vos Renforts sur la planète. Sur 1-5, choisissez au hasard un adversaire. Il placera 2 GF sur la planète. Puis défaussez ce jeton.



### Annexion pacifique

Le débarquement se déroule sans encombre. Défaussez ce jeton.

### HYLAR V ASSAULT LASER

Tous vos Croiseurs et Des troyers reçoivent +1 à leurs jets de combat.

### DEEP SPACE CANNON

Les vaisseaux ennemis dans les systèmes adjacents sont maintenant à portée de PDS.

### GRAVITON LASER SYSTEM

Vous pouvez relancer les jets ratés quand vous tirez avec vos PDS. 1 relance par unité autorisée.

### MAGEN DEFENSE GRID

Tous vos PDS reçoivent +1 à leurs jets de combat. De plus, toutes vos GF défenderesses sur une planète avec un PDS reçoivent +1 à leurs jets de combat durant une invasion.

### XRD TRANSPORTERS

Tous vos Carriers reçoivent désormais +1 Mouvement.

### LIGHT/WAVE DEFLECTOR

Vos vaisseaux peuvent désormais traverser des systèmes contenant des vaisseaux ennemis et atteindre le système activé.

### ASSAULT CANNON

Avant qu'une Bataille spatiale ne débute, vos Dreadnoughts participants peuvent tirer une fois chacun. Les dégâts sont appliqués de suite. Pas de riposte possible.

### TRANSIT DIODES

Au titre d'une Action, vous pouvez dépensez 1 CC de votre RC pour aussitôt déplacer jusqu'à 4 GF d'une planète que vous contrôlez vers une autre sous votre contrôle.

### X-B9 BACTERIAL WEAPON

Vos Dreadnoughts et War Sums peuvent désormais utiliser cette option avant de bombarder. Détruisez immédiatement toutes les GF sur la planète, puis défaussez toutes vos cartes Action.

### GRAVITON NEGATOR

Vos Dreadnoughts peuvent désormais bombarder des planètes avec PDS. Vos Chasseurs participent aux Combats d'invasion mais ne peuvent pas contrôler la planète et restent dans l'espace.

### FLEET LOGISTICS

Vous pouvez accomplir 2 Actions Tactiques, l'une après l'autre, avant que votre tour ne s'achève.

