

# TWILIGHT INSCRIPTION



LIVRET DE RÈGLES

L'Empire Lazax est tombé. Après une rébellion sanglante, qui se transforma en guerre et enflamma la galaxie, les fiers Lazax furent exterminés, et les multiples factions de la galaxie se retirèrent chacune dans leurs mondes natal. En quête de stabilité, elles réapprirent à vivre en peuples souverains. Aujourd'hui, chacune de ces factions émergentes cherche des opportunités pour développer sa grande civilisation.

Mais l'isolement engendre la méfiance. Le détrônement des Lazax a révélé les ambitions démesurées des grandes puissances de la galaxie, dont la brutalité a laissé des souvenirs indélébiles. Chaque faction craint qu'une autre revendique le manteau de l'empereur, et affirme ainsi sa domination sur la galaxie. Cette possibilité est inacceptable.

## APERÇU

Dans *Twilight Inscription*, chaque joueur prend le contrôle d'une faction majeure de l'univers de *Twilight Imperium* qui cherche à s'étendre à travers la galaxie. Grâce à sa supériorité technologique, à sa puissance militaire et à sa ferveur industrielle, chaque faction compte devenir la force dominante au sein de la galaxie.

*Twilight Inscription* est un jeu de *roll & write* compétitif pour un à huit joueurs. Chacun disposera de fiches sur lesquelles il écrira avec un feutre effaçable à sec. Tout au long de la partie, les joueurs marquent leurs fiches de diverses manières, dans le but de gagner le plus de Points de Victoire possible. Le joueur qui aura accumulé le plus de Points de Victoire à la fin de la partie sera le vainqueur !

### LE COLONIALISME DANS TWILIGHT IMPERIUM

L'univers de *Twilight Imperium* explore le développement des principales factions après leur libération des forces impériales qui dirigeaient la galaxie. Des factions comme les Xxcha et les Naaz-Rokha, encore marquées par l'héritage amer du colonialisme, poursuivent une forme d'expansion plus coopérative et respectueuse. À l'inverse, la Baronnie de Letnev et le Virus Nekro ont choisi d'employer des méthodes beaucoup plus dures, de l'exploitation coloniale au génocide.

Nous pensons que tout univers, même fictif, peut renforcer les représentations faussées du colonialisme. Notre objectif est donc de dépeindre le colonialisme de cet univers sans le glorifier. Les envahisseurs et les oppresseurs sont décrits comme tels et la violence contre les habitants d'une planète est formulée sans euphémismes. De plus, les mécanismes du jeu sont conçus pour permettre aux joueurs d'étendre leur influence sans conquérir d'autres peuples.

# MATÉRIEL



1 livret de règles et  
1 guide « Apprenez en jouant »



32 fiches Joueur  
(8 Navigation, 8 Expansion, 8 Industrie, 8 Affrontement)



1 fiche Mecatol Rex



24 cartes Faction



25 cartes Événement



12 cartes Objectif



16 cartes Relique



12 cartes Projet



1 carte Orateur



8 cartes de référence



8 feutres  
effaçables à sec



3 dés noirs



3 dés Point Fort

## FEUTRES EFFAÇABLES

Avant la première partie, préparez les feutres en les secouant **fermés** pendant 20 secondes. Entre les parties, rangez-les avec leurs capuchons bien enfoncés.

Les gommes sont à utiliser idéalement pour les petites corrections. Avant d'effacer une marque, laissez-la sécher pendant 10 secondes pour éviter les bavures.

Pour effacer les fiches après une partie, essayez-les avec du papier essuie-tout (ou un chiffon adapté) **sec**. Une feuille d'essuie-tout légèrement humide peut être utilisée pour enlever tout résidu qui s'accumule.

# MISE EN PLACE

Effectuez les étapes suivantes pour mettre en place une partie. Si vous souhaitez mettre le jeu en place et apprendre les règles tout en jouant, fermez ce livret de règles et lisez plutôt le guide « Apprenez en jouant ».

- 1. Préparez les fiches Joueur :** distribuez une fiche Navigation, une fiche Expansion, une fiche Industrie et une fiche Affrontement au hasard à chaque joueur. Chaque joueur place ses fiches devant lui selon la disposition ci-dessous.

Si les joueurs préfèrent avoir de la variété et des opportunités uniques, ils peuvent utiliser les faces A de leurs fiches, qui sont toutes différentes. Pour un jeu symétrique dans lequel tous les joueurs ont les mêmes opportunités, utilisez la face B. L'indicateur de face A ou B se trouve dans le coin jouxtant le nom de chaque fiche.

- 2. Choisissez les factions :** mélangez les cartes Faction et distribuez-en trois à chaque joueur. Chaque joueur en choisit une, la place à côté de ses fiches et remet les autres dans la boîte du jeu. Si la carte Faction choisie par un joueur comprend un texte « Mise en place », il l'applique immédiatement.

- 3. Préparez la fiche Mecatol Rex :** placez la fiche Mecatol Rex au milieu de la table comme indiqué sur le schéma de la page suivante. Mélangez les cartes Projet au dos affichant « Stade II » et placez-en une face cachée sous la fiche Mecatol Rex. Remettez les cartes Projet Stade II restantes dans la boîte de jeu. Répétez l'opération pour les cartes Projet Stade III et IV.



Projet Stade II

Si vous jouez à un ou deux joueurs, suivez la mise en place page 18 pour modifier cette étape et choisir une difficulté.

1



Indicateur de face



2



Carte Faction

Fiches Joueur

## DISPOSITION DES FICHES JOUEUR

La disposition ci-dessus est la disposition recommandée. Cependant, les joueurs peuvent disposer leurs fiches comme ils le souhaitent en fonction de l'espace sur la table, de leurs habitudes d'écriture, etc. Les joueurs peuvent également déplacer librement leurs fiches pendant le jeu.

**4. Préparez le paquet Événement :** séparez les cartes Événement en dix piles en fonction de leur dos (numéro de Stade et couleur). Mélangez chaque pile face cachée. Ensuite, empilez les cartes Stade V face cachée, en commençant par une carte bleue en bas puis en alternant entre cartes noires et bleues. Faites de même pour les autres Stades. Empilez ensuite les Stades en un seul paquet avec les Stades V en bas et les Stades I en haut. Placez le paquet à côté de la fiche Mecatol Rex.

**5. Révélez les Objectifs :** séparez les cartes Objectif par type (Navigation, Expansion, Industrie et Affrontement) et mélangez chaque type séparément. Placez au hasard une carte de chaque type au-dessus de la fiche Mecatol Rex ; la face affichant deux valeurs de Victoire (\*) en bas doit être visible. Remettez les Objectifs restants dans la boîte de jeu.



Cartes Stade V combinées et empilées en bas du paquet



Cartes Objectif



Dés

Deux valeurs de PV face visible



Paquet Relique



Fiche Mecatol Rex



Paquet Événement

**6. Préparez les autres éléments :** mélangez le paquet Relique. Placez le paquet Relique et les dés à côté de la fiche Mecatol Rex. Donnez une carte de référence et un feutre effaçable à chaque joueur.



Feutre



Carte de référence



Cartes Projet

**7. Choisissez l'Orateur :** donnez la carte Orateur au joueur le plus expérimenté – l'Orateur est chargé d'aider au bon déroulement de la partie. L'Orateur commence le premier round en retournant la carte du dessus du paquet Événement.



Carte Orateur

# CONCEPTS FONDAMENTAUX

Cette section contient les concepts fondamentaux pour comprendre et apprendre à jouer à *Twilight Inscription*.

## FICHES JOUEUR

Les fiches des joueurs représentent leur progression pour devenir une force dominante dans la galaxie. Chaque joueur décide dans quelles fiches s'investir, déterminant sa stratégie. Sa faction sera-t-elle un peuple d'explorateurs intellectuels, d'industriels bellicistes, d'expansionnistes diplomates ou empruntera-t-elle une autre voie ?



Un joueur peut gagner la partie en se concentrant sur quelques fiches ou en investissant efficacement dans les quatre. Nous conseillons aux nouveaux joueurs de se concentrer sur les fiches Navigation et Expansion pendant qu'ils apprennent le fonctionnement du jeu.

Les fiches de chaque joueur lui sont propres ; les joueurs ne marquent jamais rien sur les fiches de leurs adversaires.

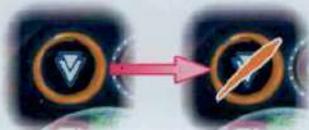
## AVANTAGES

Les joueurs marquent leurs fiches dans le but de revendiquer des Avantages. Les Avantages sont les icônes dans des cercles en pointillé ou en tirets. Les joueurs revendiquent les **AVANTAGES** d'une façon différente sur chaque fiche. Il en existe de nombreux types, mais nous vous conseillons d'être particulièrement attentifs aux Avantages Points de Victoire (↗), qui déterminent les scores en fin de partie.

Lorsqu'un joueur revendique un Avantage, il l'encerclé :



Les Avantages au contour en **pointillé** ont un effet que le joueur doit résoudre immédiatement. Les Avantages dont le contour est en **tirets** n'ont pas d'effet immédiat : le joueur peut les conserver jusqu'à ce qu'il décide de les dépenser. Pour dépenser un Avantage, le joueur le barre d'un trait en diagonale.



Le joueur dépense un Avantage ↘.

La liste complète des Avantages et de leurs effets se trouve en page 15.

## RESSOURCES

La principale façon dont les joueurs marquent leurs fiches est en dépensant des **RESSOURCES**. Il existe trois Ressources : Matériaux , Influence  et Recherche . Les dés et les cartes fournissent ces Ressources, que les joueurs peuvent dépenser sur leurs fiches.



Chaque fiche utilise les Ressources de manière différente, mais elles suivent toutes deux principes :

- ♦ **Barrer une icône correspondante** : les joueurs peuvent dépenser une Ressource pour barrer une icône correspondante.



Le joueur dépense 3  sur la fiche Affrontement pour construire un croiseur.

- ♦ **Utiliser une légende d'icônes** : les fiches Navigation et Industrie contiennent une légende d'icônes. Les joueurs peuvent dépenser une ressource pour résoudre l'effet indiqué à côté de cette icône dans la légende. Les icônes de la légende ne reçoivent jamais aucune marque.



Le joueur dépense 1  sur sa fiche Navigation pour revendiquer un Système.

Les règles complètes sur la façon de marquer chaque fiche sont décrites plus loin.

# DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu se déroule en une série de rounds. À chaque round, l'Orateur révèle la carte du dessus du paquet Événement, il la lit à voix haute, puis les joueurs suivent les instructions de la carte. Ensuite, la carte est défaussée près du paquet, et un nouveau round commence. La partie continue ainsi jusqu'à ce que les joueurs résolvent l'Événement de Stade V « Un trône à prendre », qui met fin à la partie.

Il existe quatre types de cartes Événement : Stratégie, Guerre, Conseil et Production. Les règles de chacun de ces types de cartes sont décrites ci-après.



## FEUTRES FERMÉS

Toutes les cartes Événement impliquent que les joueurs marquent simultanément leurs fiches d'une certaine manière. L'Orateur est responsable de déterminer quand tout le monde a fini de marquer afin que la partie puisse continuer. Pour aider l'Orateur, les joueurs doivent fermer leurs feutres et les placer sur la table pour indiquer qu'ils ont fini de marquer leurs fiches.



Souvent, les joueurs ont besoin de savoir laquelle de leurs fiches est « active » après avoir fini de la marquer. Ils peuvent placer leur feutre à côté de cette fiche pour s'en rappeler.

## CARTES ÉVÉNEMENT STRATÉGIE

La plupart des cartes du paquet Événement sont des Événement Stratégie, qui fournissent aux joueurs les Ressources qu'ils dépensent pour marquer leurs fiches. Pour résoudre un Événement Stratégie, les joueurs effectuent ensemble les étapes suivantes :

1. **Choisissez une fiche active et dépensez les Ressources de la carte :** chaque joueur choisit l'une de ses quatre fiches, qui devient sa **FICHE ACTIVE** jusqu'à la fin du round. Ensuite, chacun dépense les Ressources fournies par la carte Événement en marquant cette fiche.



Ressources sur un Événement Stratégie

2. **L'Orateur lance les dés :** l'Orateur lance les six dés.
3. **Dépensez les ressources des dés :** chaque joueur dépense les Ressources fournies par les **dés noirs** pour marquer sa fiche active. Chaque joueur qui a débloqué un ou plusieurs dés Point Fort sur sa fiche active peut également dépenser les Ressources des dés débloqués (les dés Point Fort sont décrits plus loin, en page 16).



À dépenser sur la fiche active



Si débloqués, à dépenser sur la fiche active

Lors d'Événements Stratégie, les joueurs peuvent également dépenser leurs Avantages revendiqués pour marquer leur fiche active. Un joueur peut dépenser des Avantages venant de **n'importe laquelle** de ses fiches.

Les restrictions suivantes s'appliquent également :

- ♦ Les joueurs **ne peuvent pas** marquer les fiches inactives, sauf pour barrer un Avantage dépensé ou si un effet de jeu le demande.
- ♦ Les joueurs **ne peuvent pas** regarder les fiches des autres joueurs tant qu'ils n'ont pas fini de marquer leur propre fiche active.

Chaque fiche dispose de règles particulières sur la façon de la marquer. Les règles de marquage de chaque fiche sont décrites ci-après.

## NAVIGATION

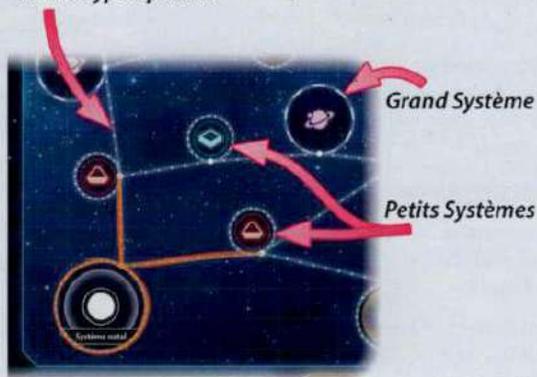
La fiche Navigation de chaque joueur lui permet d'explorer la galaxie à la recherche d'Avantages et de redécouvrir Mecatol Rex, la capitale déchue de l'Empire Lazax. Les Avantages Planète (🌌) qui s'y trouvent sont particulièrement importants car ils peuvent être dépensés sur la fiche Expansion pour débloquer des planètes.



La fiche Navigation est un réseau de **ROUTES HYPERSPATIALES**, représentées par des lignes pointillées, et de **SYSTÈMES**, représentés par les petits et grands cercles jalonnant les Routes hyperspatiales. La plupart des Systèmes contiennent un Avantage, mais quelques-uns sont des Systèmes vides.

En dépensant des Ressources, un joueur peut explorer et revendiquer des Systèmes. Un Système est exploré lorsqu'une ligne y menant est tracée, et il est revendiqué lorsqu'il est encerclé. Au début du jeu, le Système natal de chaque joueur est déjà revendiqué et les Systèmes adjacents reliés avec une ligne orange préimprimée sont déjà explorés.

Route hyperspatiale



## EXPLORER UN SYSTÈME

Pour explorer un Système, un joueur dépense soit une Ressource Matériaux (🔧) soit une Ressource Recherche (🔍) comme indiqué dans la légende d'icônes de la fiche. Ensuite, il trace une ligne continue sur une Route hyperspatiale allant d'un Système exploré à un Système inexploré.



Le joueur dépense un 🔧 pour explorer à partir du Système 🌌 et le relie au Système 🌌 adjacent.

Certains Systèmes sont reliés à un Trou de ver (🌀). Les Trous de ver offrent des raccourcis vers des territoires lointains et l'accès à des Avantages rares, mais les joueurs doivent débloquer la Technologie Propulseur Gravitationnel avant de pouvoir explorer à travers les Trous de ver (les Technologies sont décrites en page 16).



Trou de ver

Pour explorer à travers un Trou de ver, un joueur trace une ligne continue jusqu'au centre du Trou de ver. Ensuite, il choisit un autre Trou de ver sur sa fiche et trace une ligne continue allant de celui-ci au Système relié.



Le joueur dépense un 🔧 pour explorer à partir du Système 🌌 et le relie au Système 2🌌 à travers un Trou de ver.

## REVENDIQUER UN SYSTÈME

Pour revendiquer un Système exploré, un joueur dépense une Ressource Influence (👑) comme indiqué dans la légende d'icônes. Ensuite, il trace un cercle autour du Système ; si le Système contient un Avantage, cet Avantage est revendiqué.



Le joueur dépense une 👑 pour revendiquer le Système 🌌 qu'il a exploré.

Revendiquer le Système Mecatol Rex offre de multiples récompenses, en particulier pour le joueur qui le revendique en premier ; le Système Mecatol Rex est décrit dans la section « Fiche Mecatol Rex » en page 16.

## EXPANSION

La fiche Expansion de chaque joueur lui fournit de nombreux Avantages qui améliorent l'efficacité de ses autres fiches. Cette fiche fournit également la principale source de population, qui peut valoir de nombreux Points de Victoire.



La fiche Expansion contient diverses **PLANÈTES**. Ces Planètes sont bloquées au début de la partie et ne sont pas disponibles. Pour débloquer une Planète, le joueur doit dépenser un Avantage Planète (🚀) puis barrer l'icône 🚫 jouxtant le nom de la Planète.



*Le joueur dépense un Avantage 🚀 de sa fiche Navigation pour débloquer la Planète Arinam. Il barre alors le coût de cette planète.*

Pour développer une Planète débloquée, le joueur dépense des Ressources : pour chaque Ressource qu'il dépense, il barre autant d'icônes correspondantes sur cette Planète. Lorsqu'il a barré toutes les icônes Ressource d'une ligne ou d'une colonne, il revendique l'Avantage indiqué à l'extrémité de cette ligne ou colonne.



*Le joueur dépense deux 🚀 et revendique l'Avantage 🚀 car la ligne est entièrement développée.*

La fiche Expansion contient également trois Docks Spatiaux qui peuvent être construits. Pour construire un Dock Spatial, le joueur dépense **soit** un Avantage Planète (🚀), **soit** des Ressources jusqu'à ce qu'il ait barré toutes les icônes d'une ligne. Une fois le Dock Spatial construit, le joueur revendique son Avantage en l'encerclant.



*Pour construire le Dock Spatial du bas, le joueur doit dépenser un Avantage 🚀 ou une Ressource 🚀 de plus.*

## PISTES DE RESSOURCES

Le haut de la fiche Expansion contient des pistes de Ressources. Cette partie de la fiche **n'a aucun effet de jeu** : c'est un outil permettant au joueur de garder une trace du nombre de Ressources qu'il a dépensées pendant un round. À la fin de chaque round, le joueur efface toutes les marques sur les pistes de Ressources afin de les réinitialiser pour le round suivant. Les pistes peuvent être utilisées quelle que soit la fiche active.



# INDUSTRIE

La fiche Industrie représente l'investissement d'une faction dans son infrastructure et son économie.



La fiche Industrie contient la grille Industrie de la faction. En dépensant des Ressources, le joueur peut soit détruire (barrer) soit revendiquer (encercler) des cases de la grille. Une case ne peut pas recevoir ces deux marques : une case revendiquée ne peut pas être détruite, et vice versa. Une case détruite est préimprimée sur chaque grille.

Chaque case de la grille contient un Avantage. La destruction d'une case détruit son Avantage, mais c'est souvent un investissement nécessaire – les cases ne peuvent être revendiquées que si elles sont adjacentes à une case détruite. Il est crucial de trouver un équilibre entre la destruction et la revendication.

Cases détruites

Cases revendiquées



Grille Industrie

Pour détruire une case, un joueur dépense une Ressource Matériaux (☛) comme indiqué dans la légende d'icônes. Ensuite, il barre une case adjacente à une case **détruite ou revendiquée** (en d'autres termes, adjacente à n'importe quelle case marquée).

Pour revendiquer une case, un joueur dépense une Ressource Influence (Ⓢ) ou Recherche (⚡) comme indiqué dans la légende d'icônes. Ensuite, il encercle l'Avantage d'une case adjacente à une case **détruite**.

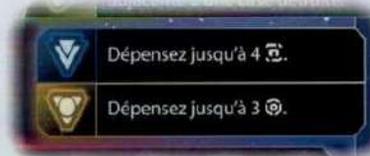


Ces sept cases peuvent être détruites...



...mais seulement cinq d'entre elles peuvent être revendiquées.

Comme indiqué dans la légende d'icônes, deux Avantages Spécialité (♣ et ♠) peuvent être dépensés en tant que Ressources ☛ ou Ⓢ. Ces Ressources sont dépensées une à la fois mais elles doivent toutes être dépensées avant de pouvoir dépenser d'autres Ressources ou Avantages.



Certaines cases de la grille contiennent un motif en « X » en pointillé accompagné d'une étiquette indiquant un Avantage Spécialité. Ces cases ne sont pas marquées selon les règles habituelles. Au lieu de cela, un joueur doit dépenser l'Avantage Spécialité indiqué dans l'étiquette de coût pour détruire cette case. Cela peut fournir un accès rapide à une section éloignée de la grille ou rendre accessible une section séparée.



Le joueur peut dépenser un Avantage ♣ pour détruire la case contenant le X en pointillé.

## TABLEAU INDUSTRIE

Cette fiche contient également un tableau qui reflète le nombre de Conseillers (☞) et de Commodités (⬇, ⬅ et ⬆) que le joueur a revendiqués.



Tableau Industrie

Les Conseillers permettent au joueur de revendiquer des Votes (☞) lors des Événements Conseil. Lorsqu'un joueur revendique un Conseiller, quelle que soit la fiche sur laquelle il a été revendiqué, il débloque **immédiatement** l'icône « +1☞ » la plus à gauche du tableau en la soulignant. Si le joueur débloque toutes les icônes « +1☞ » à gauche d'un Avantage Point de Victoire (☛), il revendique cet Avantage ☛.



Le joueur revendique un Avantage ☛, il débloque donc l'icône « +1☞ » suivante du tableau Industrie.

Les Commodités permettent au joueur de revendiquer des Marchandises (☞) pendant les Événements Production. Il existe trois types de Commodités (⬇, ⬅ et ⬆), et chaque Avantage Commodité vaut une ou deux Commodités de ce type.



Commodités simples et doubles de chaque type

Lorsqu'un joueur revendique une Commodité, quelle que soit la fiche sur laquelle elle a été revendiquée, il barre **immédiatement** l'icône non marquée de ce type la plus à gauche du tableau. Si le joueur barre toutes les icônes Commodité de la ligne d'un Avantage Points de Victoire (☛), il revendique cet Avantage ☛. S'il barre toutes les icônes Commodité au-dessus d'une icône « +1☞ », il la débloque en la soulignant.



Le joueur revendique un ⬇ et un ⬅. Toutes les icônes Commodité au-dessus de la deuxième icône « +1☞ » sont barrées, elle est donc débloquée.



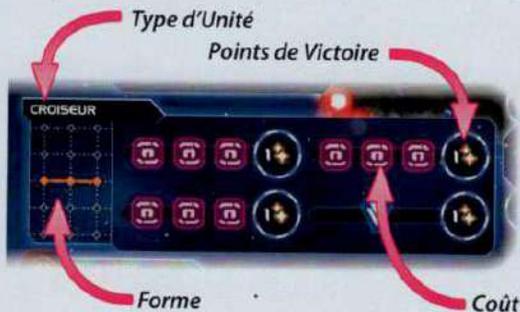
## AFFRONTEMENT

La fiche Affrontement représente les forces armées d'un joueur et les résultats des conflits avec ses deux VOISINS, les joueurs assis de chacun de ses côtés. En dépensant des Ressources, chaque joueur construit et déploie des Unités pour combattre ses voisins et revendiquer des butins de guerre.



## CONSTRUIRE DES UNITÉS

Cette fiche présente de nombreux types d'Unités. Chaque Unité a un coût, une forme et peut avoir un Avantage Points de Victoire (♣). Le coût et les Avantages Points de Victoire de chaque Unité sont affichés sur une bande horizontale (par exemple, un Croiseur coûte trois ⚡ et vaut 1 ♣).



Pour **CONSTRUIRE** une Unité, le joueur dépense des Ressources pour barrer les icônes correspondantes dans le coût de l'Unité. Celles-ci peuvent être barrées dans n'importe quel ordre. Lorsque la dernière icône de cette bande de coût est barrée, l'Unité est construite – le joueur revendique l'Avantage Point de Victoire (♣) de l'Unité et doit déployer l'Unité, ce qui est décrit ci-contre. Les Infanteries coûtent une des trois Ressources et ne sont pas limitées en nombre, alors que tous les autres types d'Unités sont limités au nombre disponible sur la fiche.

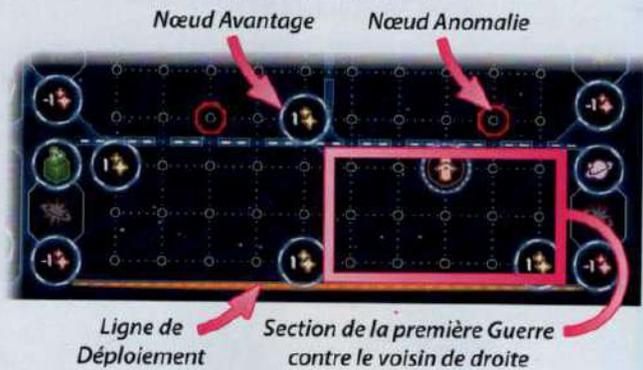
Les deux types d'Unités du bas, les Cuirassés et les Soleils de Guerre, sont bloqués au début de la partie. Un joueur ne peut pas commencer à construire ces Unités tant qu'il n'a pas dépensé l'Avantage Spécialité (♣ ou ♣) indiqué à côté du nom pour barrer cette icône.



## DÉPLOYER DES UNITÉS

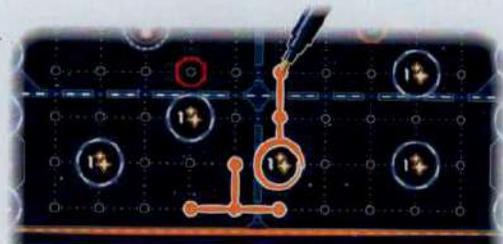
Les Unités sont déployées sur la grille Guerre, qui est divisée en huit **SECTIONS** – quatre sur la moitié gauche de la grille et quatre sur la moitié droite. Un joueur déploie des Unités dans les sections de la moitié gauche pour s'opposer à son voisin de gauche, et il déploie des Unités dans les sections de la moitié droite pour s'opposer à son voisin de droite. Les deux sections du bas sont utilisées pour le premier Événement Guerre, les deux sections suivantes sont pour le deuxième Événement Guerre, et ainsi de suite.

La ligne inférieure de la grille est la **LIGNE DE DÉPLOIEMENT** de départ, qui indique où les joueurs commencent à déployer leurs Unités. Les Unités sont déployées sur les **NŒUDS** de la grille. Certains Nœuds de la grille sont des Avantages ou des **ANOMALIES**.



Pour **DÉPLOYER** une Unité, le joueur dessine la forme de l'Unité sur la grille Guerre, en respectant les règles suivantes :

- ♣ La forme peut être tournée et inversée.
- ♣ La forme entière doit être au-dessus de la Ligne de Déploiement.
- ♣ Une partie de la forme doit être dans la première ligne de Nœuds au-dessus de la Ligne de Déploiement **ou** adjacente à une autre Unité.
- ♣ La forme ne peut pas être dessinée sur un Nœud Anomalie ou un Nœud occupé par une autre Unité.
- ♣ La forme peut chevaucher plusieurs sections.
- ♣ Si une Unité est dessinée sur un Nœud Avantage, le joueur revendique cet Avantage (il l'encercle).



Le joueur déploie un SDP. Puis il déploie un Croiseur adjacent au SDP, revendiquant un Avantage 1♣.

Pendant une Guerre, chaque Nœud marqué augmente la force d'un joueur. Les Guerres sont résolues lorsqu'une carte Événement Guerre est piochée, ce qui est décrit ci-après.

# CARTES ÉVÉNEMENT GUERRE

Les cartes Événement Guerre représentent des tensions galactiques qui se transforment en conflit ouvert. Chaque Stade du paquet Événement, à l'exception du premier, contient un Événement Guerre. Lorsqu'une de ces cartes est révélée, tous les joueurs résolvent une Guerre contre **chacun de leurs voisins**. Gagner une Guerre offre au joueur un Avantage de grande valeur, alors que perdre une Guerre coûte au joueur de précieux Points de Victoire.

La **FORCE** d'un joueur pendant une guerre est déterminée par les Nœuds marqués sur sa fiche Affrontement. Chaque Nœud marqué (y compris les Nœuds Avantage) ajoute 1 Force à sa section.



*Pour le premier Événement Guerre, ce joueur a une Force de 3 contre son voisin de gauche et de 4 contre celui de droite.*

La Force ne se reporte pas d'une section à l'autre, les joueurs doivent donc déployer des Unités dans chaque section pour maintenir leur puissance militaire.

Pour résoudre une carte Événement Guerre, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

- 1. Avancement de la Ligne de Déploiement :** tracez une ligne sur la ligne horizontale en tirets suivante (vers le haut) de la grille Guerre. C'est la nouvelle Ligne de Déploiement.
- 2. Force totale contre le voisin de gauche :** chaque joueur compte le nombre de Nœuds marqués dans la section de gauche immédiatement en dessous de la nouvelle Ligne de Déploiement. Ensuite, il ajoute tous les bonus provenant d'autres sources (comme la Technologie Logistique de Flotte) et inscrit le total dans la case à gauche de la section.
- 3. Force totale contre le voisin de droite :** chaque joueur répète l'étape 2 en utilisant la section de droite immédiatement en dessous de la nouvelle Ligne de Déploiement.
- 4. Comparaison au voisin de gauche :** chaque joueur compare le nombre inscrit dans sa case de Force de gauche au nombre dans la case de Force de droite de son voisin de gauche. Si sa Force dépasse la Force du voisin, il gagne cette Guerre et encercle l'Avantage au-dessus de sa case de Force de gauche. Si sa Force est inférieure à la Force du voisin, il perd cette Guerre et encercle l'Avantage négatif  $\ominus$  sous sa case de Force de gauche. En cas d'égalité, le joueur barre les deux Avantages de la case de Force de gauche ; il ne gagne pas ni ne perd cette Guerre.
- 5. Comparaison au voisin de droite :** chaque joueur répète l'étape 4 en utilisant sa case de Force de droite contre la case de Force de gauche de son voisin de droite.

Une fois que tout le monde a résolu ses Guerres, un nouveau round commence.

## EXEMPLE D'ÉVÉNEMENT GUERRE

Les Émirats d'Hacan résolvent les premières Guerres avec leur voisin de gauche, les Titans, et leur voisin de droite, les Arborec.

- 1.** Tout d'abord, le joueur Hacan avance sa Ligne de Déploiement d'un cran sur sa grille Guerre. Les sections situées sous cette nouvelle Ligne de Déploiement sont celles utilisées pour cet Événement Guerre.



- 2.** Dans la section de gauche, le joueur Hacan a six Nœuds marqués, il inscrit donc « 6 » dans la case de Force de gauche. Sa Force dans la section de droite est « 2 ».



- 3.** Le six en Force du joueur Hacan dépasse le trois en Force des Titans, le joueur Hacan gagne donc cette Guerre. Il revendique l'Avantage  $\oplus$  au-dessus de sa case de Force et les Titans revendiquent l'Avantage  $\ominus$ .



- 4.** Les joueurs Hacan et Arborec ont la même Force, aucun d'eux ne gagne donc cette Guerre. Ils barrent les deux Avantages jouxtant leurs cases de Force.



## CARTES ÉVÉNEMENT PRODUCTION

Les cartes Événement Production représentent l'aboutissement de la puissance économique de chaque faction. Trois Événements Production auront lieu durant la partie (aux Stades II, III et IV).

Lorsqu'une carte Événement Production est révélée, les joueurs revendiquent des Marchandises. Chaque joueur encercle un Avantage Marchandise (🛒) sur sa fiche Industrie pour chaque icône « +1🛒 » qu'il a débloquée dans son tableau Industrie.

Une fois que tout le monde a résolu l'Événement Production, un nouveau round commence.



*Le joueur a débloqué deux « +1🛒 », il revendique donc deux Marchandises.*

## CARTES ÉVÉNEMENT CONSEIL

Les Événements Conseil représentent la convocation du Conseil Galactique. Lors d'un Événement Conseil, chaque joueur vote pour un Projet, dans l'espoir d'obtenir l'issue la plus favorable. Trois Événements Conseil auront lieu durant la partie (aux Stades II, III et IV).

Lorsqu'une carte Événement Conseil est révélée, les joueurs revendiquent des Votes. Chaque joueur encercle un Avantage Vote (✓) sur sa fiche Industrie pour chaque icône « +1✓ » qu'il a débloquée dans son tableau Industrie. La première icône « +1✓ » est débloquée par défaut, de sorte que les joueurs revendiquent toujours au moins un Vote.



*Le joueur a débloqué deux icônes « +1✓ » dans le tableau Industrie, il revendique donc deux ✓.*

Une fois les Votes revendiqués, l'Orateur révèle la carte Projet indiquée par la carte Événement Conseil. Chaque Projet contient une issue « Approuvé » et une issue « Rejeté » ; les joueurs peuvent voter en faveur de l'une ou l'autre des issues, ou s'abstenir de voter.

Pour voter sur un Projet, les joueurs effectuent les étapes suivantes :

- Révélation du Projet :** l'Orateur lit le Projet à voix haute et les joueurs débattent des mérites de chaque issue.
- Vote des joueurs :** chaque joueur prend sa fiche Industrie. Dans la case de Vote, chaque joueur marque **secrètement** une coche à côté de « Approuvé » ou « Rejeté » et inscrit combien de ses Votes (✓) il émet. Si un joueur s'abstient, il ne marque rien dans la case de Vote.
- Révélation des Votes :** en commençant par le joueur à la gauche de l'Orateur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur révèle les votes qu'il a émis. L'Orateur fait la somme des Votes pour chaque issue sur la fiche Mecatol Rex.
- Résolution de l'issue :** une fois les Votes émis pour chaque issue totalisés par l'Orateur, les joueurs résolvent l'issue qui a reçu le plus de Votes. En cas d'égalité, l'Orateur lance un dé noir. Sur un résultat 3, l'issue « Approuvé » est résolue ; sur un résultat 2 ou 1, l'issue « Rejeté » est résolue.
- Dépense des Votes :** chaque joueur barre un Avantage Vote (✓) revendiqué pour chaque Vote qu'il a émis, puis il efface ses cases de Vote. Enfin, l'Orateur efface le décompte des Votes sur la fiche Mecatol Rex.



*Ce joueur a émis trois Votes, il barre donc trois Avantages Vote (✓) revendiqués.*

Une fois que chacun a dépensé les Votes qu'il a émis, un nouveau round commence.

# RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Cette section décrit des règles additionnelles nécessaires pour jouer au jeu.

## AVANTAGES

Les Avantages sont des icônes dans un cercle en pointillé ou en tirets. Les Avantages dans un cercle en **pointillé** ont un effet immédiat que le joueur doit résoudre lorsqu'il revendique l'Avantage. Ces Avantages ne sont pas dépensés et ne sont donc pas barrés, bien que certaines capacités permettent à un joueur de dépenser un Avantage en pointillé pour un effet supplémentaire.

Les Avantages dans un cercle **en tirets** n'ont pas d'effet immédiat ; ils sont résolus lorsque le joueur choisit de les dépenser lors d'un Événement Stratégie. Lorsqu'un joueur dépense un Avantage, il le barre d'un seul trait en diagonale.

L'effet de chaque Avantage est décrit sur cette page.

 **Points de Victoire** : cet Avantage rapporte à la fin de la partie le nombre de Points de Victoire indiqué.

 **Planète** : cet Avantage est dépensé sur la fiche Expansion pour débloquer une Planète ou pour construire un Dock Spatial.

 **Marchandises** : les joueurs peuvent dépenser des Marchandises lors de la résolution d'une carte Événement Stratégie. Chaque Marchandise qu'un joueur dépense fournit une ressource au choix du joueur (☞, ☜ ou ⇄) à dépenser sur sa fiche active. Lorsqu'un joueur reçoit l'instruction de dépenser des Marchandises « gratuites », il ne revendique ni ne barre aucune Marchandise.

 **Vote** : les joueurs dépensent des Votes pour influencer sur l'issue d'un Projet. Lorsqu'un joueur reçoit l'instruction de dépenser des Votes « gratuits », il ne revendique ni ne barre aucun Avantage Vote.

  **Spécialité** : les joueurs dépensent ces Avantages pour débloquer des Technologies. Les joueurs les dépensent aussi sur la fiche Affrontement pour débloquer des Unités avancées (Cuirassés et Soleils de Guerre) ou pour construire certaines Unités. Sur la fiche Industrie, certains Avantages Spécialité sont dépensés comme indiqué dans la légende d'icônes ou pour détruire des cases précises de la grille.

 **Point Fort** : lorsqu'un joueur dépense un de ces Avantages, il débloque le dé Point Fort correspondant sur sa fiche active. Cela permet au joueur de dépenser les Ressources de ce dé tant que cette fiche est active.



**Commodités** : lorsqu'un joueur revendique une Commodité, il barre immédiatement l'icône suivante de ce type dans son tableau Industrie. En remplissant les lignes du tableau, les joueurs peuvent revendiquer des Points de Victoire (☞) et en remplissant les colonnes du tableau, ils peuvent revendiquer plus de Marchandises (☞) pendant les Événements Production.



**Conseiller** : lorsqu'un joueur revendique un Conseiller, il débloque immédiatement l'icône « +1☞ » suivante de son tableau Industrie en la soulignant. En débloquent ces icônes, les joueurs peuvent revendiquer des Points de Victoire (☞) et peuvent revendiquer plus de Votes (☞) pendant les Événements Conseil.



**Population** : lorsqu'un joueur revendique cet Avantage, il revendique immédiatement l'Avantage Point de Victoire (☞) suivant de la piste Population (☞) sur la fiche Expansion, en commençant par le bas de la piste.



**Faction** : lorsqu'un joueur revendique cet Avantage, il résout immédiatement la capacité ☞ de sa faction.



**Relique** : lorsqu'un joueur revendique cet Avantage sur sa fiche Navigation, il pioche immédiatement la carte du dessus du paquet Relique, la garde en main, et inscrit la valeur en Points de Victoire (☞) de cette Relique dans la case jouxtant le Système ☞.



**Voisin** : représentant le territoire d'un voisin, cet Avantage ajoute une Force à toutes les Guerres contre le voisin désigné par la flèche de l'icône (par exemple, l'icône du haut, ci-contre, ajoute une Force contre le voisin de gauche). Lorsqu'un joueur revendique cet Avantage, il inscrit « +1 » dans chaque case de Force sur la moitié appropriée de sa grille Guerre pour rappel.

## FICHE MECATOL REX

Mecatol Rex fut la capitale de l'Empire Lazax et le siège du Conseil Galactique. Lorsqu'un joueur revendique le Système Mecatol Rex sur sa fiche Navigation, il inscrit le nom de sa faction sur la fiche Mecatol Rex dans le premier emplacement vide en partant du haut. Il revendique immédiatement le nombre de Votes (✓) indiqué à côté de cet emplacement en encerclant les Votes sur sa fiche Industrie. Ensuite, il inscrit le nombre de Points de Victoire (✚) de cet emplacement dans la case vide jouxtant le Système Mecatol Rex sur sa fiche Navigation.

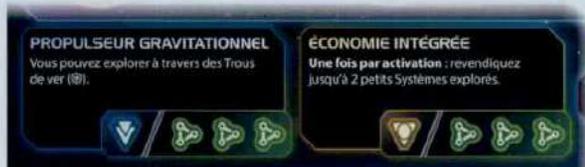


*Les Arborec sont la deuxième faction à revendiquer le Système Mecatol Rex. Ils revendiquent quatre Votes et cinq Points de Victoire.*

Si plusieurs joueurs revendiquent le Système Mecatol au cours de la même étape d'un round, ils inscrivent chacun leur nom dans une case comme d'habitude, mais ils gagnent chacun les récompenses indiquées pour l'emplacement le plus élevé qui a été rempli au cours de cette étape (par exemple, si le troisième et le quatrième emplacement sont remplis au cours de la même étape, les deux joueurs concernés gagnent les trois Points de Victoire et les trois Votes indiqués pour le troisième emplacement).

## TECHNOLOGIES

Chaque fiche contient deux Technologies qui peuvent être débloquées. Un joueur peut dépenser des Ressources Recherche (⚡) pour barrer des icônes ⚡ sur les Technologies de sa fiche active ; une Technologie est débloquée lorsque toutes ses icônes ⚡ sont barrées. Un joueur peut également débloquer une Technologie en dépensant l'Avantage Spécialité indiqué dans son coût.



*Les Technologies de la fiche Navigation*

Les Technologies débloquées sont résolues comme décrit dans le texte de la Technologie. Si une Technologie affiche l'en-tête « **Une fois par activation** », elle ne peut être résolue qu'une seule fois à chaque round où cette fiche est active.

## DÉS POINT FORT

Les dés Point Fort représentent l'investissement d'une faction dans un domaine particulier de sa civilisation. Chaque dé Point Fort contient un seul type de Ressource et deux de ses faces ont deux icônes au lieu d'une.

Même si les dés Point Fort sont lancés lors de chaque Événement Stratégie, un joueur ne peut pas utiliser un dé Point Fort tant qu'il n'est pas débloqué sur sa fiche active. Pour débloquer un dé Point Fort, le joueur doit dépenser l'Avantage Point Fort correspondant. Ensuite, il souligne l'icône de ce dé près du nom de la fiche active. Quand cette fiche est active, le joueur peut dépenser les Ressources obtenues sur ce dé (même pendant le round où il a été débloqué).



*Déblocage du dé Point Fort rouge*

## CARTES FACTION

Chaque joueur prend le rôle d'une faction de l'univers de *Twilight Imperium*, qui est représentée par une carte Faction. Ces cartes ont de puissantes capacités qui offrent aux joueurs des bénéfices dans un ou plusieurs aspects du jeu.

Chaque joueur peut utiliser la première capacité de sa carte Faction dès le début de la partie, en la résolvant comme décrit dans le texte de la capacité. La seconde capacité est résolue chaque fois que le joueur revendique un Avantage Faction (⚡).



## CARTES RELIQUE

Les cartes Relique fournissent de puissants effets à usage unique et rapportent également des Points de Victoire. Lorsqu'un joueur revendique un Système Relique (⚡) sur sa fiche Navigation, il pioche une carte Relique et inscrit la valeur en Points de Victoire de la carte dans la case vide jouxtant le Système ⚡.



*Le joueur pioche une carte Relique valant quatre Points de Victoire, il inscrit donc « 4 » dans la case jouxtant le Système Relique.*

Les cartes Relique sont jouées comme décrit sur la carte. S'il n'est pas indiqué sur une carte Relique qu'elle doit être jouée immédiatement, le joueur la garde secrète dans sa main jusqu'à ce qu'il décide de la jouer. Après avoir joué une Relique, le joueur la place face visible à côté de sa carte Faction.

## OBJECTIFS

Les Objectifs permettent aux joueurs de revendiquer des Points de Victoire supplémentaires, en particulier pour le premier joueur qui atteint l'Objectif.

Chaque Objectif correspond à une des quatre fiches Joueur. Lorsqu'un joueur remplit la condition indiquée sur l'Objectif, il l'annonce et inscrit la valeur en Points de Victoire (♣) de l'Objectif dans la case « Objectif » de la fiche correspondante (près du nom de la fiche).

Chaque Objectif affiche deux valeurs de Points de Victoire. Le joueur qui atteint l'Objectif en premier gagne la plus grande valeur ; tous les autres qui l'atteignent gagnent la valeur la plus petite. Lorsqu'un Objectif est atteint pour la première fois, il est retourné pour rappeler que la valeur la plus élevée n'est plus disponible.

Si, au cours de la même étape d'un round, plusieurs joueurs sont les premiers à atteindre un Objectif, ils gagnent tous les deux la plus grande valeur.



Type d'Objectif

*Ce joueur est le premier à atteindre l'Objectif « Mercantiliste », il inscrit donc « 7 » sur sa fiche Navigation et retourne la carte.*



## GAGNER LA PARTIE

Le jeu se termine après la résolution de la carte Événement « Un trône à prendre », qui est une carte Événement Stade V. Ensuite, les joueurs comptent les points rapportés par leurs fiches.

Sur chaque fiche, le joueur additionne les valeurs des Avantages Points de Victoire (♣) qu'il a revendiqués sur cette fiche et inscrit le total dans la case « Fiche », près du nom de la fiche. Ensuite, s'il a atteint l'Objectif de cette fiche plus tôt dans le jeu, il ajoute la valeur précédemment inscrite dans la case « Objectif » à celle de la case « Fiche » et inscrit le total dans la case « Sous-total ».



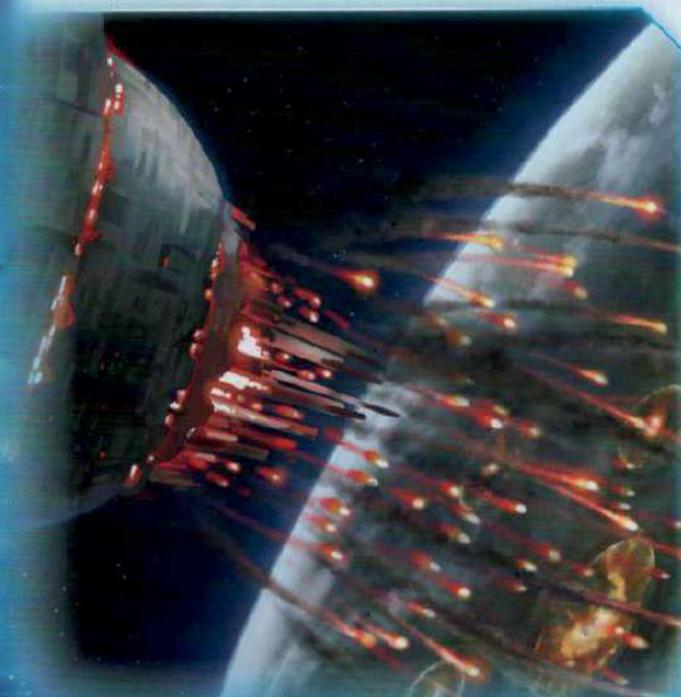
*Sur sa fiche Navigation, ce joueur a remporté 19 Points de Victoire (♣). Plus tôt, il a atteint l'Objectif Navigation pour 9 points, son sous-total Navigation est donc de 28.*

**Important :** sur sa fiche Industrie, le joueur ajoute **un** à son sous-total pour chaque lot de **deux** Marchandises (♣) revendiquées qu'il lui reste.

Ensuite, chaque joueur additionne les sous-totaux de toutes ses fiches pour déterminer son score final, que l'Orateur inscrit sur la fiche Mecatol Rex, à côté du nom de la faction de ce joueur. Si son nom n'est pas inscrit pas sur la fiche, l'Orateur l'ajoute maintenant, mais le joueur ne gagne pas les récompenses de l'emplacement.

Le joueur totalisant le plus de Points de Victoire est le nouveau souverain de la galaxie et remporte la partie !

En cas d'égalité pour le plus de Points de Victoire, le joueur concerné détenant le plus de Votes revendiqués remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés forment une coalition et se partagent la victoire.



# PARTIES EN SOLO ET À DEUX JOUEURS

Vous pouvez jouer à *Twilight Inscription* à un ou deux joueurs en simulant la progression d'une faction gérée par une intelligence artificielle (IA).

La faction IA est représentée par la face de la fiche Mecatol Rex visible ci-dessous. Cette face contient six pistes qui correspondent chacune à une face d'un dé Point Fort. La piste  et la piste  déterminent la Force et les Votes de l'IA. Les quatre autres pistes sont des **PISTES BUT** qui représentent les progrès de l'IA vers la réalisation d'Objectifs et la revendication de Mecatol Rex. Au cours de la partie, l'IA progresse sur ces pistes en fonction des résultats des dés Point Fort.



Pour jouer à un ou deux joueurs, intégrez les règles des sections suivantes. Toutes les autres règles du jeu s'appliquent toujours, à l'exception des modifications de la mise en place et des Événements Conseil, décrites ci-dessous.

## MISE EN PLACE

Mettez le jeu en place normalement avec les modifications suivantes :

- ◆ **Préparez la fiche Mecatol Rex** : placez la fiche Mecatol Rex sur la face IA (représentée ci-dessous). Mélangez chaque paquet Projet et placez chacun de ces paquets sous la fiche Mecatol Rex (au lieu d'une seule carte de chaque paquet).
- ◆ **Déterminez le côté de votre voisin (partie à deux joueurs uniquement)** : l'Orateur lance un dé noir. Sur un résultat , il est le voisin de gauche de l'autre joueur pour la partie. Sur un résultat  ou , il est le voisin de droite de l'autre joueur.
- ◆ **Choisissez la difficulté** : choisissez un niveau de difficulté pour la faction IA.
  - ◇ Facile : aucun changement.
  - ◇ Intermédiaire : barrez l'icône la plus à gauche de chaque piste But. Barrez l'icône non marquée la plus à gauche dans les sections Stade II et III de la piste  (Force).
  - ◇ Difficile : barrez les **deux** icônes les plus à gauche de chaque piste But. Barrez l'icône non marquée la plus à gauche dans les sections Stade II et III des pistes  (Force) et  (Votes).

## ÉVÉNEMENTS STRATÉGIE

Après avoir lancé les dés lors d'un Événement Stratégie, l'Orateur marque la progression de l'IA sur la fiche Mecatol Rex. Pour chaque dé Point Fort, l'Orateur barre l'icône non marquée la plus à gauche de la piste correspondant au résultat du dé.



Le résultat du dé Point Fort vert est , l'Orateur barre donc l'icône  suivante.

## PISTES BUT

Chaque piste But contient un ou plusieurs Buts (tel qu'un Objectif spécifique) indiqués sur la piste. Lorsque toutes les icônes à gauche d'un But sont barrées, l'IA revendique ce But.



L'IA atteint l'Objectif Expansion.

Si le But est un Objectif, l'IA atteint cet Objectif et retourne la carte Objectif si elle n'a pas déjà été retournée. Si l'Objectif est Mecatol Rex, l'Orateur inscrit « Faction IA » dans le premier emplacement vide, en partant du haut, de la fiche Mecatol Rex. La faction IA ne gagne rien en atteignant des Objectifs, mais elle peut ainsi empêcher les joueurs d'obtenir les meilleures récompenses pour ces Objectifs. Si un joueur atteint un Objectif au cours du même **round** que l'IA, le joueur suit la même résolution que pour les joueurs à égalité.

Si toutes les icônes d'une piste But sont barrées, l'IA traite tout résultat supplémentaire de ce type comme le résultat indiqué à l'extrémité de la piste.



## ÉVÉNEMENTS GUERRE

Lors d'un Événement Guerre, la Force de l'IA est utilisée pour chaque Guerre pour laquelle un joueur n'a pas de voisin. Pour les parties à un joueur, cela signifie que la Force de l'IA est utilisée pour les deux Guerres.

La Force de l'IA est égale à la valeur au-dessus de l'icône barrée la plus à droite sur la piste  de l'Événement Guerre indiqué (par exemple, pour l'Événement Guerre du Stade II, utilisez la section Stade II de la piste).

Après avoir résolu l'Événement Guerre, tracez une ligne sur toutes les icônes  non marquées dans la section de la piste de ce Stade. Cela équivaut à faire avancer la Ligne de Déploiement de l'IA.



Pour chacune de ses deux Guerres du Stade II, l'IA a une Force de cinq.

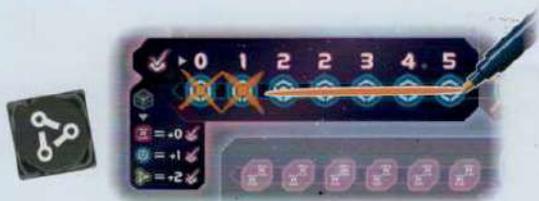
## ÉVÉNEMENTS CONSEIL

Lors d'un Événement Conseil, les joueurs revendiquent des Votes normalement. Cependant, le processus normal de vote sur un Projet est remplacé par le processus suivant :

- Piochez le premier Projet :** l'Orateur pioche la carte du dessus de la pile Projet pour le Stade indiqué et la glisse face visible sous la carte Orateur de sorte que seule l'issue « Approuvé » soit visible.
- Piochez un contre-Projet :** l'Orateur continue de piocher des cartes Projet de ce Stade jusqu'à ce qu'il tire un contre-Projet éligible. Si le Projet glissé sous la carte Orateur affiche une icône Étoile à côté de « Approuvé », alors les cartes Projet qui n'ont **pas** cette icône sont éligibles, et inversement. L'Orateur glisse le premier Projet éligible sous la carte Orateur afin que seule l'issue « Rejeté » soit visible.



- Émettez des Votes :** les joueurs émettent leurs Votes, mais ils ne cochent pas « Approuvé » ou « Rejeté ». Ensuite, l'Orateur trace une ligne sur toutes les icônes non marquées dans le Stade correspondant de la piste, et il lance un dé noir. L'IA émet un nombre de Votes égal au nombre au-dessus de l'icône barrée la plus à droite sur la piste du Stade correspondant, plus des votes supplémentaires basés sur le résultat du dé : zéro pour un, un pour deux et deux pour trois.



*Durant l'Événement Conseil de Stade II, l'IA émet trois Votes : un de la piste et deux obtenus sur le dé.*

- Résolvez l'issue :** chaque joueur qui a émis **plus** de Votes que l'IA résout l'issue qui affiche l'icône Étoile, qui est une issue positive. Chaque joueur qui n'a **pas** émis plus de votes que l'IA doit résoudre l'issue qui n'affiche **pas** l'icône Étoile, qui est une issue négative. Les issues sont résolues séparément et n'affectent pas les autres joueurs.
- Dépensez les Votes :** comme d'habitude, chaque joueur barre un Vote revendiqué pour chaque Vote qu'il a émis.

## GAGNER LA PARTIE

Le joueur totalisant le plus de Points de Victoire remporte la partie si son score est meilleur qu'une « Défaite » de la difficulté sélectionnée dans l'encadré « Classement solo/deux joueurs » ci-contre.

## CRÉDITS

**Création et développement du jeu :** James Kniffen

**Développement supplémentaire :** Philip D. Henry

**Producteur :** Jason Walden

**Rédaction des fictions :** Dane Beltrami et Daniel Lovat Clark

**Rédaction technique :** Adam Baker

**Révision et relecture :** Mark Pollard

**Responsable jeux de plateau :** Chris Winebrenner-Palo

**Suivi de l'histoire de Twilight Imperium :** MJ Newman

**Vérification culturelle et sensibilité :** les membres du comité de sensibilité culturelle de FFG

**Directrice créative de l'histoire et de l'univers :** Katrina Ostrander

**Conception graphique :** Christopher Hosch avec Michael Silsby et Laurence Smith

**Responsable de la conception graphique :** Mercedes Opheim

**Illustration de couverture :** Anders Finér

**Illustrations intérieures :** Anders Finér, Tomasz Jedruszek, Alex Kim et Stephen Somer

**Direction artistique :** Jeff Lee Johnson

**Directeur artistique en chef :** Tony Bradt

**Spécialiste de l'assurance qualité :** Zach Tewalthomas

**Gestion de production :** Justin Anger et Austin Litzler

**Directeur de la création visuelle :** Brian Schomburg

**Responsable de projet senior :** John Franz-Wichlacz

**Directeur de la stratégie produit :** Jim Cartwright

**Responsable du développement du jeu :** Nate French

**Directeur du studio :** Chris Gerber

**Adaptation française :** Edge Studio

**Traduction :** Gabriel Durnerin

**Relecture :** Olivier « Grouik » Prévot

**Supervision de la traduction :** Pauline Marcel

**Responsable éditorial :** Stéphane Bogard

## TESTEURS

Alex Antosh, Rita Asangarani, Craig Bishell, Bryan Block, Frank Brooks, Michael Carney, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Ryann Collins, Paul « Robofish » Couch, Aaron Creller, Samuel Devine, Ben DiFrancesco, Ricardo Basilio Donoso, Robert Evans, Tony Fanchi, Tyler Finck, Grant Flesland, Alex Garcia, Gary Garitson, Chris Haycroft, Elizabeth Hildick, Robin Hildick, Rory Hildick, Emma Hunt, Paul Klecker, Nate Koski, Billy Krueger, José Anselmo Lapini Jr., Michael Laska, Micah Leininger, Josh Massey, Travis Milam, Erik Miller, Jacob Miller, Spencer Miller, Mark Miltenburg, Roderick Mitchell Jr, Matt Murtaugh, Kandice Nelson, John Price, Jim Roberts, Bryan Robertson, Matt Ryan, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Rodrigo Marques de Souza, Rithvik Subramanya, Anna Svitilová, Kevin Van Sloun, Sam Vaughn, Ronnie Weissbard et Kevin Wickland

Remerciements spéciaux à tous nos bêta-testeurs.

### CLASSEMENT SOLO/DEUX JOUEURS

Facile	Intermédiaire	Difficile	
Défaite	Défaite	Défaite	Oubliés dans les Années Sombres
40	Défaite	Défaite	Détail de l'histoire galactique
60	60	Défaite	Territoire émergent
80	80	80	Puissance galactique
-	100	100	Autorité dominante
-	-	120	Surpasse les Lazax

# CLARIFICATIONS

Cette section répond aux questions qui peuvent survenir en cours de partie.

## CAPACITÉS/EFFETS

- ◆ Si un effet de carte contredit le livret de règles, la carte prévaut.
- ◆ Les effets de carte qui utilisent le verbe « pouvoir » sont facultatifs.
- ◆ Lorsqu'un joueur résout un effet de carte, il doit le résoudre dans sa totalité, autant que possible.
- ◆ Une capacité qui se résout lorsqu'une fiche « devient active » doit être résolue avant que les Ressources et les Avantages ne soient dépensés.
- ◆ Une capacité qui peut affecter « n'importe quel » élément (fiche, case, etc.), ou un élément « de votre choix », prévaut sur les restrictions normales sur le choix de cet élément. Elle n'affecte également qu'un seul des éléments indiqués, sauf indication contraire. Par exemple, « dépensez 3 Ⓞ sur n'importe quelle fiche » nécessite que les trois Ressources Ⓞ soient dépensées sur une seule fiche, mais cette fiche peut être une fiche inactive.

## AVANTAGES

- ◆ Les Avantages entourés d'un cercle en tirets peuvent être dépensés au cours de l'étape où ils sont revendiqués.
- ◆ Les Votes (✓) et les Marchandises (⚖) sont limités au nombre disponible sur la fiche Industrie.

## ÉVÉNEMENTS CONSEIL

- ◆ Si une issue donne un choix au joueur qui a émis le plus de Votes et qu'il y a plusieurs joueurs à égalité, chaque joueur à égalité lance un dé noir jusqu'à ce qu'un seul obtienne une icône Ⓞ. Ce joueur fait le choix.

## EXPANSION

- ◆ Si un effet de carte demande à un joueur de construire un Dock Spatial, il peut barrer n'importe lequel des coûts de ce Dock Spatial.
- ◆ L'effet des Motivateurs Neuronaux s'applique à une ligne ou une colonne qui contient un Avantage ⚡ même si cet Avantage a été barré.

## INFORMATIONS CACHÉES

- ◆ Les cartes Relique sont secrètes tant qu'elles se trouvent dans la main d'un joueur.
- ◆ Les joueurs peuvent regarder les fiches les uns des autres sauf lorsqu'ils peuvent marquer leurs propres fiches en même temps. En d'autres termes, les joueurs peuvent regarder les fiches des autres quand tous les feutres sont posés sur la table.
- ◆ Un joueur peut attendre pour déclarer qu'il a atteint un Objectif ou qu'il a revendiqué le Système Mecatol Rex jusqu'à la fin de l'étape en cours du round. Ainsi, il n'affecte pas la façon dont les autres joueurs dépensent leurs Ressources.
- ◆ Si un joueur oublie de déclarer qu'il a atteint un Objectif ou revendiqué le Système Mecatol Rex, il peut le déclarer ultérieurement, mais il est considéré comme ayant atteint cet Objectif à ce moment ultérieur.

## INDUSTRIE

- ◆ Les hexagones de la grille qui ne contiennent ni un Avantage ni « X » en pointillé ne sont pas des cases : ils ne peuvent pas être détruits ou revendiqués.

## NAVIGATION

- ◆ Les joueurs peuvent explorer à partir de Systèmes explorés non revendiqués.
- ◆ Si un Système est barré par un effet de carte avant d'être revendiqué, il ne peut pas être revendiqué.
- ◆ Un Trou de ver ne peut pas être exploré plus d'une fois.

## RESSOURCES

- ◆ Les joueurs ne peuvent pas choisir de ne pas dépenser de Ressources.

## TECHNOLOGIES

- ◆ Les Technologies peuvent être utilisées pendant le round où elles sont débloquées.
- ◆ Si un effet de carte demande à un joueur de débloquent une Technologie, il peut barrer n'importe lequel des coûts de cette Technologie.

## ÉVÉNEMENTS GUERRE / FICHE AFFRONTEMENT

- ◆ Certaines capacités permettent de marquer des Nœuds Anomalie. Les Anomalies marquées augmentent la Force de leur section comme les autres Nœuds.
- ◆ Une carte Événement Guerre déclenche deux Guerres (une contre le voisin de gauche, une contre celui de droite). Un effet qui se résout pendant/après une Guerre peut se résoudre pour chacune de ces Guerres.
- ◆ Les totaux de Force ne peuvent pas être modifiés après l'étape 3 d'un Événement Guerre à moins qu'une capacité n'indique explicitement le contraire.
- ◆ Les joueurs peuvent partiellement construire des Unités pendant un round et finir de les construire pendant un autre round. Ils peuvent même partiellement construire plusieurs Unités du même type.
- ◆ Si un effet de carte demande à un joueur de déployer une Unité, cette Unité est déployée sur la grille Guerre sans être construite. Elle ne compte pas dans la limite d'Unités pour ce type, et son type d'Unité n'a pas besoin d'être débloqué.
- ◆ Les Unités doivent être déployées entièrement à l'intérieur de la grille Guerre.
- ◆ Si une Unité ne peut pas être déployée lorsqu'elle est construite, elle est quand même construite et le joueur revendique son Avantage ⚡.
- ◆ Lorsqu'une capacité confère à un joueur une Force supplémentaire pour les Guerres futures, il peut inscrire « +1 » dans les cases de Force appropriées comme rappel. S'il a déjà une valeur de bonus, il ajoute la nouvelle valeur de bonus (par exemple, « +1 » deviendrait « +2 »).
- ◆ Il est possible d'avoir un total de Points de Victoire négatif sur la fiche Affrontement à la fin de la partie.

# TWILIGHT INSCRIPTION

## APPRENEZ EN JOUANT

Si vous voulez vous lancer directement dans une partie ou si vous préférez l'apprentissage par la pratique, suivez ce guide qui vous apprendra les bases. Vous ne comprendrez pas entièrement les choix que vous ferez tout en apprenant, mais ce n'est pas grave, tout deviendra clair au fur et à mesure que vous continuerez. Prenez votre temps, **lisez attentivement** et si vous jouez à plusieurs, n'oubliez pas de **montrer les images** aux autres joueurs !

## MISE EN PLACE

1. **Fiches Joueur** : tout au long de la partie, chaque joueur marque ses fiches pour représenter la progression de sa civilisation.



Vous apprendrez à utiliser les fiches une par une. À la fin de ce guide, chaque joueur aura quatre fiches. Pour l'instant, donnez un feutre et une fiche Navigation au hasard à chaque joueur.



Indicateur  
de face

Assurez-vous de les placer faces « B » visibles, ces dernières sont identiques sur toutes les fiches. Secouez les feutres fermés pendant 20 secondes avant leur première utilisation.

2. **Dés** : placez les trois dés noirs au centre de la table ; ignorez les autres dés pour le moment. Les dés et certaines cartes affichent des icônes appelées **RESSOURCES**. Les joueurs dépensent des Ressources pour marquer leurs fiches.



3 dés noirs



Matériaux



Influence



Recherche

3. **Cartes Événement** : prenez les quatre cartes Événement indiquées ci-dessous et remettez le reste dans la boîte :

- ◆ Empire naissant
- ◆ Échos du passé
- ◆ Premières expéditions
- ◆ Vers un nouveau foyer

Créez un paquet face cachée avec ces quatre cartes Événement dans l'ordre indiqué (« Empire naissant » en haut).



Paquet Événement

Les cartes Événement indiquent comment les joueurs vont résoudre chaque round de la partie. Après avoir construit le paquet, tournez la page pour commencer le premier round !

# ROUND 1 – NAVIGATION

Pour commencer chaque round, révélez la carte du dessus du paquet Événement. Tous les joueurs suivent **simultanément** les étapes figurant sur la carte, qui sont décrites ci-dessous.

## ÉTAPE 1 :

Chaque joueur choisit une fiche active, qu'il pourra marquer ce round. Pour les besoins de l'explication, tout le monde choisit la fiche Navigation.

Ensuite, **chaque joueur** dépense les Ressources indiquées sur la carte Événement : 2 Ⓢ (Influence). La légende d'icônes, dans le coin supérieur gauche de la fiche, vous indique l'effet de chaque Ressource. Lisez les encadrés récapitulatifs du schéma ci-dessous, puis dépensez les 2 Ⓢ de la carte.



Ressources sur « Empire naissant »

## ÉTAPE 2 :

Une fois que tous les joueurs ont dépensé les Ressources de la carte Événement, un joueur lance les trois dés noirs. Un volontaire est désigné Orateur pour le reste de la partie. L'Orateur n'est pas avantagé, mais il doit aider à faire fonctionner le jeu.

## ÉTAPE 3 :

Chaque joueur dépense **tous** les résultats des dés sur sa fiche active. Lorsqu'un joueur a terminé, il rebouche son feutre et le pose sur la table pour indiquer qu'il a fini. Quand tous les joueurs ont terminé, c'est la fin du round.

Ceci est une légende d'icônes. Elle vous indique comment dépenser vos icônes Ressource.

Dépensez 1 Ⓜ (Matériaux) ou 1 Ⓡ (Recherche) pour explorer un Système adjacent (prolongez une ligne orange jusqu'à ce Système).

Dépensez 1 Ⓢ (Influence) pour revendiquer un Système exploré (encerclez-le).

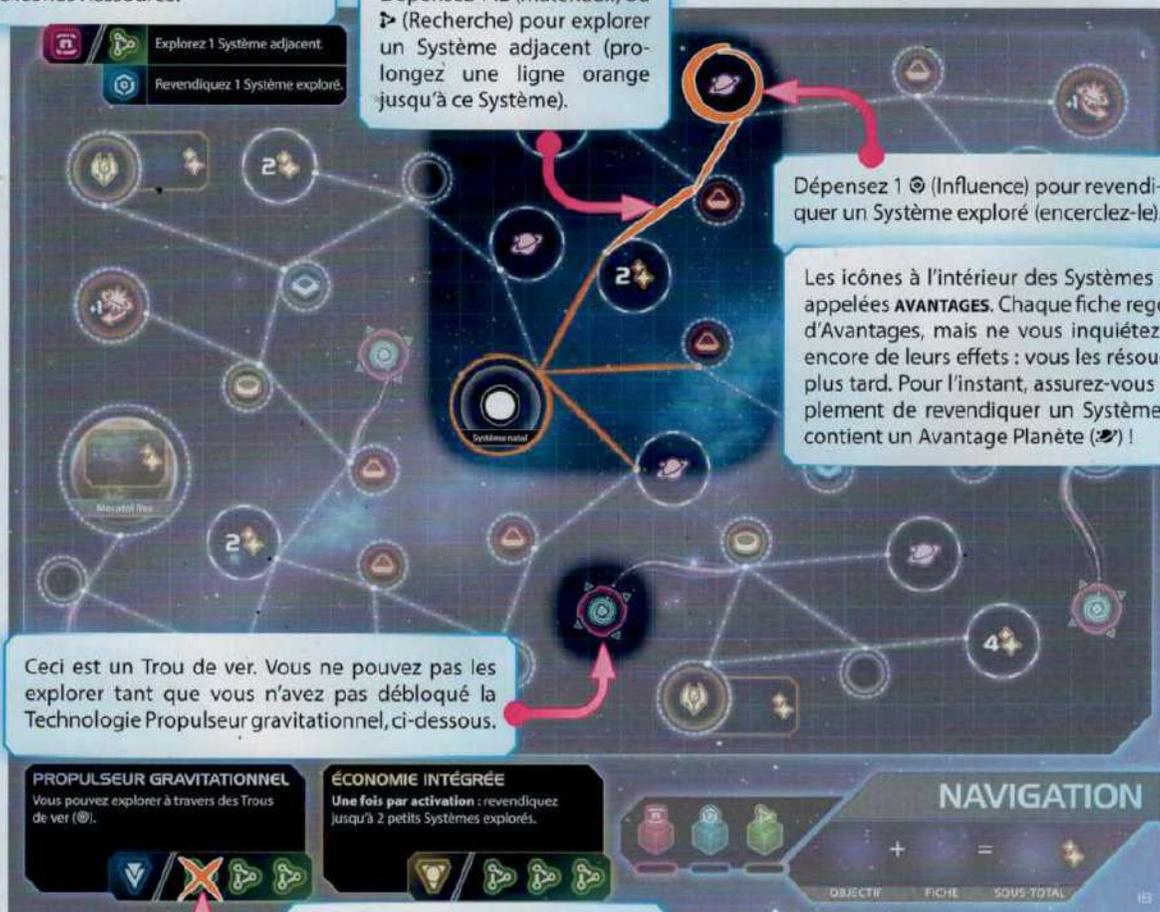
Les icônes à l'intérieur des Systèmes sont appelées **AVANTAGES**. Chaque fiche regorge d'Avantages, mais ne vous inquiétez pas encore de leurs effets : vous les résoudrez plus tard. Pour l'instant, assurez-vous simplement de revendiquer un Système qui contient un Avantage Planète (🌌) !

Ceci est un Trou de ver. Vous ne pouvez pas les explorer tant que vous n'avez pas débloqué la Technologie Propulseur gravitationnel, ci-dessous.

**PROPULSEUR GRAVITATIONNEL**  
Vous pouvez explorer à travers des Trou de ver (Ⓜ).

**ÉCONOMIE INTÉGRÉE**  
Une fois par activation : revendiquez jusqu'à 2 petits Systèmes explorés.

Dépensez 1 Ⓡ pour barrer une icône Ⓡ d'une Technologie. Vous débloquez une Technologie une fois que ses trois icônes Ⓡ sont barrées.



# ROUND 2 - EXPANSION

Révélez la carte Événement suivante et distribuez une fiche Expansion au hasard à chaque joueur ; assurez-vous de les placer faces « B » visibles. Suivez les étapes de la nouvelle carte Événement, mais tous les joueurs doivent choisir Expansion comme fiche active. Rappelez également à tous qu'ils ne **doivent pas s'inquiéter** des effets des Avantages ; le conseil stratégique au bas de cette page est suffisant pour l'instant.

Cette fiche n'a pas de légende d'icônes. Au lieu de cela, pour chaque Ressource que vous dépensez, barrez n'importe quelle icône qui lui correspond.

**Cependant**, vous ne pouvez pas dépenser de Ressources sur une Planète tant que vous ne l'avez pas débloquée. Si vous avez revendiqué un Avantage Planète (☾) au dernier round, dépensez-le (barrez-le sur la fiche Navigation) pour débloquer n'importe quelle Planète sur votre fiche Expansion (barrez l'icône ☾ jouxtant son nom).

Lorsque vous avez marqué toutes les icônes Ressource d'une ligne ou d'une colonne, revendiquez (encerclez) l'Avantage situé à l'extrémité de cette ligne ou colonne.

Ce sont des Docks Spatiaux. Vous pouvez revendiquer l'Avantage d'un Dock Spatial en dépensant un Avantage Planète (☾)...

... ou en marquant toutes ses icônes Ressource.

Vous pouvez dépenser ▶ sur des Technologies, comme d'habitude.

## CONSEIL STRATÉGIQUE

Au début de la partie, efforcez-vous de revendiquer des Avantages Spécialité (icônes ci-dessous). Comme vous l'apprendrez plus tard, ils peuvent être dépensés de nombreuses façons différentes, par exemple pour débloquer rapidement une Technologie.



# ROUND 3 - INDUSTRIE

Révélez la carte Événement suivante et distribuez une fiche Industrie au hasard à chaque joueur (continuez à utiliser la face B). C'est la fiche active de ce round, et la structure du round est la même que celle du round précédent.

Comme la fiche Navigation, cette fiche a une légende d'icônes.

- Détruisez 1 case non marquée adjacente à une case marquée.
- Revendiquez 1 case non marquée adjacente à une case détruite.
- Dépensez jusqu'à 4
- Dépensez jusqu'à 3

Dépensez 1 pour détruire (barrer) une case adjacente à n'importe quelle case marquée. La case centrale de votre grille est détruite par défaut.

Dépensez 1 ou pour revendiquer (encercler) une case adjacente à une case **détruite**. En d'autres termes, les O doivent être dessinés à côté des X.

Ces sections vous permettent de suivre vos Votes () et Marchandises () que vous acquerez plus tard. Ignorez-les pour l'instant.

Cette section est votre **TABLEAU Industrie** (gardez bien en mémoire le mot « tableau »). Il aura de l'importance lorsque vous résoudrez les Avantages plus tard. Ignorez-le pour l'instant.

## CONSEIL STRATÉGIQUE

Les Avantages des cases détruites ne peuvent jamais être revendiqués, quel est donc l'intérêt de détruire des cases ? Ces cases vous permettent d'étendre votre portée sur la grille – rappelez-vous que vous ne pouvez revendiquer une case que si elle est adjacente à une case détruite. Considérez ces destructions comme un investissement !

En début de partie, essayez de revendiquer une Commodity jaune. Ce sera lucratif lors des Événements Production, qui seront expliqués plus tard.



# ROUND 4 - AFFRONTEMENT

Révélez la carte Événement suivante et distribuez une fiche Affrontement au hasard à chaque joueur (continuez à utiliser la face B). C'est la fiche active de ce round, et la structure du round est la même que celle du round précédent.

Cette fiche n'a pas de légende d'icônes. Au lieu de cela, pour chaque Ressource que vous dépensez, barrez l'icône correspondante. C'est ainsi que vous construisez des Unités avec lesquelles combattre.

## LOGISTIQUE DE FLOTTE

Pendant chaque Guerre, ajoutez 3 Forces à la section de cette Guerre contenant au moins 2 Unités non Infanterie entièrement déployées.

## DIODES DE TRANSPORT

Une fois par activation, déployez 2 Infanteries. Chaque Infanterie doit être adjacente à une autre Unité et peut être déployée sous la Ligne de Déploiement.

OBJECTIF FICHE SOUS-TOTAL

## AFFRONTEMENT

### INFANTERIE

Construire une Infanterie coûte 1 des trois Ressources (n'importe laquelle). Vous ne barrez pas son coût, déployez-la simplement immédiatement (voir ci-dessous).

### SDP

Lorsque vous avez marqué toutes les icônes Ressource d'une Unité, encercez l'Avantage Point de Victoire (APV) la jouxtant.

### CROISEUR

Ensuite, déployez cette Unité en dessinant sa forme sur la grille Guerre.

### CUIRRASSÉ

Vous ne pouvez **pas** encore commencer à construire des Cuirassés ou des Soleils de Guerre ; ils sont bloqués par un Avantage Spécialité.

**Nœud Anomalie** : bloque le déploiement.

### SOLEIL DE GUERRE

**Nœud Avantage** : si vous dessinez sur un tel Nœud, encercez l'Avantage.

Le dessin de la première Unité doit commencer sur la première ligne au-dessus de la Ligne de Déploiement (la ligne orange en bas de la grille). L'Unité suivante a la possibilité de se déployer adjacente à une autre Unité. Vous pouvez faire pivoter les formes, mais vous ne pouvez pas les faire se chevaucher.

Chaque Nœud que vous marquez ajoutera une **FORCE** contre votre voisin de ce côté pendant une Guerre (par exemple, les Nœuds dans la moitié gauche de la fiche attaquent le joueur à votre gauche).

## CONSEIL STRATÉGIQUE

Essayez de marquer au moins un Nœud dans les moitiés gauche et droite de la grille (la forme peut chevaucher plusieurs sections). Cela vous aidera à vous défendre contre vos deux voisins.

Au cours du jeu, la Ligne de Déploiement monte, vous empêchant de vous déployer en dessous. Essayez de déployer des Unités sur des Nœuds Avantage avant qu'il ne soit trop tard !

# ROUND 5 ET SUIVANTS

Maintenant que vous avez joué quatre rounds, vous êtes prêts à terminer la mise en place et à ajouter les règles restantes ! Ouvrez le livret de règles à la page 4 et procédez à la mise en place, en appliquant les modifications suivantes (n'oubliez pas de lire le reste de cette page après avoir terminé la mise en place) :

- ♦ **Étape 1** : ignorez cette étape, c'est déjà fait !
- ♦ **Étape 2** : distribuez 1 carte Faction au hasard à chaque joueur parmi cette liste : les Émirats d'Hacan, les Sardakk N'orr, les Arborec, le Nomade, les Winnu, la Coalition Mentak, la Fraternité de Yin et la Baronnie de Letnev.
- ♦ **Étape 4** : n'incluez pas les cartes Événement que vous avez déjà utilisées lors des quatre premiers rounds. Séparez les cartes restantes en huit piles (et non dix), avec une carte Stade II à dos bleu sur le dessus.
- ♦ **Étape 5** : ignorez cette étape.
- ♦ **Étape 7** : ignorez cette étape.



Carte Faction

## NOUVEAUX ÉLÉMENTS

Voici un aperçu rapide des éléments que vous avez ajoutés, qui sont tous également décrits à la page 16 du livret de règles.

- ♦ **Fiche Mecatol Rex** : lorsque vous revendiquez le Système Mecatol Rex sur la fiche Navigation, vous inscrivez le nom de votre faction dans le premier emplacement vide (en partant du haut) de la fiche Mecatol Rex pour obtenir les Avantages indiqués à gauche.



- ♦ **Dés Point Fort** : ces dés sont lancés avec les dés noirs, mais vous ne pouvez pas utiliser leurs résultats à moins de les avoir débloqués à l'aide d'Avantages Point Fort.



3 dés Point Fort

- ♦ **Cartes Faction** : elles vous donnent deux capacités. La première est toujours active, mais la seconde est résolue lorsque vous revendiquez un Avantage Faction (♣).
- ♦ **Cartes Relique** : piochez-les en revendiquant des Systèmes Relique (♣) sur la fiche Navigation. Elles vous donnent de puissantes capacités et valent des Points de Victoire !



Cartes Relique

## ÉVÉNEMENTS

Toutes les cartes Événement que vous avez résolues jusqu'à présent sont des Événements Stratégie, mais il en existe trois autres types. **Lorsque vous en piochez un**, consultez sa page dans le livret de règles :

- ♦ Guerre : page 13
- ♦ Production : page 14
- ♦ Conseil : page 14



Type d'Événement

## AVANTAGES

Il est maintenant temps de comprendre les Avantages que vous avez revendiqués jusqu'à présent. Il existe deux types d'Avantages :



**Contour en pointillé** : lorsqu'ils sont revendiqués, ces Avantages sont résolus immédiatement. Ne les barrez pas après les avoir résolus.



**Contour en tirets** : lors d'un Événement Stratégie, vous pouvez dépenser ces Avantages pour marquer votre fiche active. Vous pouvez même les dépenser **depuis** des fiches inactives (comme vous l'avez fait au round 2 lorsque vous avez débloqué une Planète). Lorsque vous en dépensez un, tracez un trait en diagonale dessus.

Avant de commencer le cinquième round, chaque joueur **résout les Avantages en pointillé** qu'il a revendiqués comme s'il venait de revendiquer ces Avantages. La page 15 du livret de règles explique les effets des différents Avantages, et les cartes de référence sont un rappel utile.

## COMMENCER LE CINQUIÈME ROUND

Une fois que tout le monde a résolu ses Avantages en pointillé, révélé la carte du dessus du paquet Événement pour commencer le cinquième round ! Normalement, vous continuez jusqu'à ce que vous résolviez la carte Événement « Un trône à prendre », qui met fin à la partie. Cependant, si vous apprenez tout en jouant grâce à ce guide, nous vous conseillons de mettre fin à la partie après la dernière carte Événement du Stade III. Ce sera suffisamment long pour avoir vu toutes les règles du jeu, et vous serez bien préparés pour votre prochaine partie.

En fin de partie, lisez la page 17 du livret de règles pour savoir comment compter vos Points de Victoire (♣). Le joueur totalisant le plus de Points de Victoire gagne la partie !

Si vous avez des questions pendant que vous jouez, consultez le livret de règles. Les fiches sont expliquées en détail aux pages 8 à 12, et les autres éléments de jeu sont détaillés dans la section Règles supplémentaires, à partir de la page 15.

**Parties en solo et à deux joueurs** : si vous jouez à moins de trois joueurs, vous devrez lire les pages 18-19 du livret de règles pour apprendre les règles de l'IA, à ajouter au jeu.