



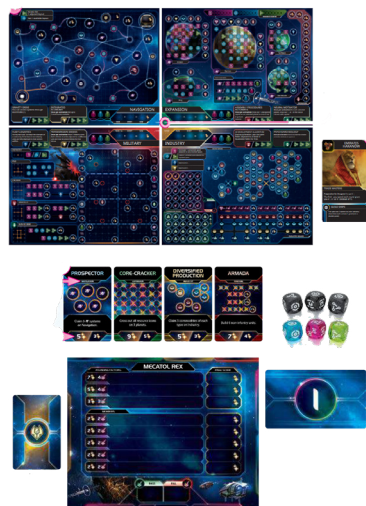
TWILIGHT INSCRIPTION (FFG)

LUDOVox.FR LA VOIX DES JOUEURS



PRENEZ LA TÊTE D'UNE FACTION DE L'UNIVERS DE TWILIGHT IMPERIUM. EXPLOREZ LA GALAXIE ET TENTEZ DE REDÉCOUVRIR MECATOL REX. EXPLOREZ LES PLANÈTES DÉCOUVERTES ET ATTIREZ LA POPULATION SUR CES TERRES INCONNUES. N'OUBLIEZ PAS D'INVESTIR DANS LES INFRASTRUCTURES ET L'ÉCONOMIE, TOUT EN PROTÉGEANT VOS BASES AVEC VOS UNITÉS SPATIALES.

1 / MISE EN PLACE



- Distribuez à chaque joueur une **fiche Navigation, Expansion, Industrie** et **Affrontement** au hasard. Placez-les comme indiqué sur l'illustration.
- Distribuez **3 cartes Faction** à chaque joueur qui en sélectionne **une seule**.
- Placez la fiche **Mecatol Rex** (face IA à 2 joueurs) au centre de la table.
- Piochez une carte **Projet Stade II** puis **Stade III** et enfin **Stade IV**. Placez-les sous la fiche **Mecatol Rex**.
- Séparez les cartes **Évènement** selon leur niveau. Empilez les cartes de **niveau V** face cachée en commençant par une carte **bleue** en dessous puis en **alternant** les cartes **noires** et **bleues**. Enfin, posez sur cette pile les cartes de **niveau IV** pour **finir** par celle de **niveau I**.
- Piochez au hasard une carte **Objectif** de **chaque** type (**Navigation, Expansion, Industrie** et **Affrontement**).
- Formez une pioche avec les cartes **Reliques**.
- Déposez les **dés** au centre de la table et distribuez un **crayon** à chaque joueur.
- Un joueur est désigné **Orateur**. Il piochera les cartes et lancera les dés.

2 / TOUR DE JEU



EN DÉBUT DE ROUND, L'ORATEUR RÉVÈLE LA CARTE SUR LE DESSUS DU PAQUET ÉVÈNEMENT. CHACUN APPLIQUE LES INFORMATIONS INSCRITES SUR LA CARTE.

1) EVÈNEMENT STRATÉGIE

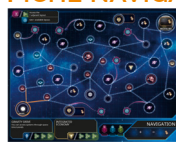


- Choisissez une des 4 fiches qui devient votre fiche **active**.
- Dépensez les **ressources** affichées sur la carte Évènement **Stratégie** en cochant votre fiche **active**.
- L'**Orateur** lance les **6 dés**.
- Dépensez les ressources indiquées sur les dés **noirs** pour cocher votre fiche **active**.
- Si vous avez débloqué un ou plusieurs **Points Fort**, vous pouvez utiliser les ressources



du dé de la **couleur** concernée.
- Vous pouvez dépenser des **Avantages préalablement** entourés pour marquer votre fiche **active** **uniquement**. L'**Avantage** peut venir de **n'importe** quelle fiche. Barrez alors l'**Avantage** utilisé.

FICHE NAVIGATION



- En dépensant des ressources, vous pouvez **Explorer** (tracer une **Route** entre 2 **Systèmes**) et **Revendiquer** des systèmes (**encercler** un **Système**).
- Pour **Explorer** un **Système**, dépensez soit une ressource **Matériaux** soit une ressource **Recherche** puis tracez une ligne depuis un **Système exploré** vers un **Système inexploré** pour **chaque** ressource dépensée.

- Les **Trous de vers** offrent des raccourcis, mais vous devez débloquer la technologie **Propulseur gravitationnel** pour pouvoir les utiliser.

- Pour **Revendiquer** un **Système** exploré (relié par une **Route**), dépensez une ressource **Influence** , puis tracez un cercle autour du **Système** concerné. Vous avez maintenant droit à l'**Avantage** encerclé si ce **Système** en possède un.

- Si vous revendiquez le **Système Mecatol Rex**, inscrivez votre nom sur la fiche **Mecatol Rex** sur la ligne vide la plus haute. Gagnez **immédiatement** le nombre de **Votes** indiqué.

FICHE EXPANSION



- Les **Planètes** présentes sur la fiche **Expansion** sont **bloquées** en début de partie. Vous devez **débloquer** un **Avantage Planète** (cf fiche **Navigation**) préalablement acquis pour débloquer une **Planète**.
- Pour chaque ressource dépensée, barrez **autant** d'icônes correspondantes sur vos **Planètes** débloquées.
- Revendiquez l'**Avantage** indiqué à l'**extrémité** d'une ligne ou colonne **entièrement** barrée.
- Vous pouvez aussi construire des **Docks spatiaux** en dépensant soit un **Avantage Planète**, soit l'**ensemble** des ressources demandées. Dans ce cas, revendiquez l'**Avantage** en bout de ligne.



FICHE INDUSTRIE



- En dépensant des ressources, vous pouvez soit **Détruire** (barrer) soit **Revendiquer** (encercler) des cases de la grille.
- Une case ne peut être détruite **et** revendiquée.
- Chaque case contient un **Avantage**. Vous devez **Revendiquer** cette case pour obtenir l'**Avantage**.
- Vous ne pouvez **Revendiquer** une case que si celle-ci est **adjacente** à une case **détruite**. Vous pouvez **Détruire**

une case soit adjacente à une case détruite, soit adjacente à une case revendiquée.

- Certaines *Sections* de cases sont **isolées** du groupe principal. Pour *Revendiquer* leur *Avantage*, vous devez dépenser l'*Avantage spécialité* indiqué.

- Sur le **tableau Industrie** :



- Cochez une case **Vote** si vous revendiquez un **Conseiller** depuis n'importe quelle fiche.
- Cochez l'icône **Commodité** la plus à gauche lorsque vous revendiquez une **Commodité** depuis n'importe quelle fiche.
- Sur chacune des lignes, lorsque vous cochez l'**ensemble** des cases précédant un **Avantage**, recevez ce dernier.

• Si vous cochez l'**ensemble** des cases d'une **colonne** de **Commodités**, débloquent l'icône **Marchandise** en la soulignant.

FICHE AFFRONTEMENT



- Dépensez les ressources nécessaires pour construire une **Unité**. Lorsque la **totalité** des ressources est cochée, revendiquez l'**Avantage** (P.V) et **dessinez** votre **Unité** sur la **grille Guerre**, en reliant les points et en respectant la **forme** de celle-ci.

- Les **Unités Cuirassé** et **Soleil de Guerre** ne sont pas immédiatement accessibles. Vous pouvez les débloquent en dépensant l'**Avantage** concerné.



- **LA GRILLE GUERRE** : elle est divisée en **4 Sections** représentant les **4 phases** de **Guerre** du jeu. Chaque **Section** est elle-même divisée en **deux Sections**. Celle de droite comprend le nombre d'**Unités** que vous allez opposer à votre **voisin de droite** lors de la phase **Guerre**, et celle de gauche opposera votre **voisin de gauche** :

- Lorsque vous déployez une **Unité**, vous pouvez la placer dans le **sens** de votre choix.
- Vous devez déployer une partie de votre **Unité** sur la **première ligne** de points au-dessus de la **Ligne de Déploiement** (le trait horizontal séparant les **4 Sections**) ou **adjacent** à une **Unité** déjà déployée.
- Vous ne pouvez pas tracer votre **Unité** sur un **Point anomalie** ou un point déjà occupé.
- Vous pouvez **chevaucher** plusieurs **Sections** avec votre **Unité**.
- Si votre **Unité** traverse un point **Avantage**, vous revendiquez celui-ci.

2) CARTE ÉVÈNEMENT GUERRE

- Lorsqu'une carte **Guerre** est révélée, tous les joueurs résolvent un **Combat** contre leur **voisin** de droite et de gauche :



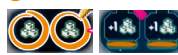
• Avancez la **Ligne de Déploiement** en traçant la prochaine ligne de démarcation.

• Comptez le nombre de **points** dans la **Section gauche**, puis dans la **Section droite** directement **au-dessus** de la **Ligne de déploiement**. Ajoutez les éventuels **Avantages** et bonus préalablement débloqués. Inscrivez le total pour chaque côté dans les cases prévues à cet effet.

• Comparez votre **Force** de la **Section** de gauche avec la **Force** de la **Section (de droite)** de votre voisin de gauche. Faites de même avec votre voisin de droite.

• Si votre **Force** est **inférieure** à celle de votre voisin, entourez l'**Avantage négatif** sous votre case de **Force**. Si votre **Force** est **supérieure**, entourez l'**Avantage positif**. En cas **d'égalité**, rien ne se passe.

3) CARTE ÉVÈNEMENT PRODUCTION



- Lorsqu'une carte **Production** est révélée, encerclez un **Avantage Marchandise** pour chaque icône que vous avez **débloquent** dans votre tableau **Industrie**.

4) CARTE ÉVÈNEMENT CONSEIL

- Lorsqu'une carte **Évènement** est révélée, encerclez un **Avantage Vote** pour **chaque** icône que vous avez **débloquent** dans son tableau **Industrie** :

• L'**Orateur** lit la carte à voix haute et les joueurs débattent des mérites de chaque issue.



• Dans votre case de **Vote**, cochez **secrètement** la case **Approuvée** ou **Rejetée** ainsi que le **nombre** de **Votes** que vous voulez engager.

• Chaque joueur révèle ses **Votes**, et l'**Orateur** inscrit le résultat sur la fiche **Mecatol Rex**.

• Les joueurs résolvent l'issue qui a reçu le plus de **Vote**. En cas **d'égalité**, l'**Orateur** lance le dé : (l'issue **Approuvée** est résolue) / (l'issue **Rejetée** est résolue).

• **Effacez** autant d'**Avantages Vote** que de **Vote** que vous avez émis.

DIVERS

MARCHANDISE : Vous pouvez dépenser une **Marchandise** revendiquée contre une ressource de **votre choix**.

POPULATION : Lorsque vous revendiquez un **Avantage Population**, entourez l'**Avantage** point de victoire sur la **piste Population**. En fin de partie recevez l'ensemble des points de victoire cumulés que vous avez entouré.

RELIQUE : Si vous revendiquez un **Avantage Relique** sur la fiche **Navigation**, piochez une **carte Relique** qui vous offre un bonus à utiliser en cours de partie ainsi que des points de victoire.

3 / FIN DE PARTIE



-La partie se termine après la résolution de la carte **Évènement Un trône à prendre** :

- Sur chaque fiche, additionnez les valeurs des avantages points de victoire revendiqués.
- Reportez les points de l'objectif correspondant à la fiche si vous l'avez réalisé.
- Additionnez l'ensemble des sous-totaux pour déterminer votre score final.
- Le joueur avec le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de vote revendiqué l'emporte.