

TWILIGHT IMPERIUM™

THIRD EDITION



JÁTÉKSZABÁLYOK

A GAME BY CHRISTIAN T. PETERSEN

To J.R.R. Tolkien, for endless inspiration and the courage to dream of new worlds

To George Lucas, for he once understood the star in our mind's eye

To Frank Herbert, for bringing intrigue and spice to the stars

To Gene Roddenberry, for his continuing mission

To Isaac Asimov, for showing us to look in, so that we may look out

To Dad, for the quest of knowledge, and for the games

To Gretchen, for her love

To Lars, forever

- CTP

A nevem Mahthom Iq Seerva.

Winnaran vagyok, az Őrzők Krónikájának felügyelője, és mindezt Mecatol ősi városában az Annalok Tornyában írom. Mivel a krónika feladatait az apámtól örököltem, élvezhetem a kilátást a városra a széles ablakaimból; élvezhetem az ódon épületeket, az öreg tornyokat, és a fényes lámpákat, amelyek büszkén nyúlnak el a távolban. De ahogyan az árnyékomtól sem, soha sem tudok elmenekülni, vagy elfelejteni a városom halálos határait. Nem tudom félre tenni azt a tényt, hogy kevesebb, mint száz mérföldnyire ettől a toronytól emelkednek városunk pajzsai, azért, hogy megvédjenek minket a Pusztulás tengerének mérgező porától. Borzalmas pusztaság, amely befedi az egész bolygót.

Népem, a Winnaranok, több mint háromezer éve tartják biztonságban ezt a várost. A nagy csapás ideje óta, mi vagyunk a császári trón, a császári feljegyzések, és a galaktikus tanács őrzői itt Mecatol Rex-en. Hűségesek voltunk az ígéretünkhöz, amelyet az utolsó császárnak tettünk.

A kezem remeg, ahogy írom ezt. Az események amelyek kibontakozóban vannak, azt hiszem, hogy egy nagy változás hírnökei. Előre látom, hogy az én életemben, a mi őrzőségünk véget ér. Ez az, amiért a kapcsolatba léptem veled. Arra fogok törekedni, hogy röviden, de igazán, összefoglaljam a közelmúlt történéseit a galaxisunkban. Azért írom le ezt neked, mert tudom, hogy messze el fogod terjeszteni ezt a tudást. Ahogy bekövetkeznek a veszélyes évek, melyek előttünk állnak, attól tartok, hogy a galaxisnak nagy szüksége lesz a múltra.

Azt mondják, hogy a Lazax császárok a Mahact királyok leszármazottai. Kevesen ismerik a felemelkedésük történetét, de lehetetlen tagadni, hogy a Lazax-ok mélysegesen intelligens, jóindulatú, és bölcs emberek. Az őskori hatalomra jutásuk után tudjuk, hogy központi bolygójuknak a saját világukból a Mecatol Rex-et választották. Az évet, amikor az első Lazax megérkezett Mecatol Rex-re, a Császári Krónikában az "első"-ként jegyzik, ettől az időponttól vette kezdetét a munkám.

Számtalan korszakon keresztül, a Lazax-ok uralkodtak az ismert galaxis felett. Ahogy új fajok kerültek kapcsolatba a birodalommal, csatlakozhattak a Galaktikus Tanácshoz, hogy a képviseljük szükségleteiket, és szóljanak a birodalmi emberek hangján. A nagy fajok: Xxcha, Hacan, Letnev, Hylar, Sol és N'orr mind képviseltek magukat a Tanácsban a Lazax birodalom utolsó korszakáig.

Mégis, ahogy múltak az évek, az új fajok és bolygórendszerek felfedezése kezdett lelassulni. A birodalom hangulata apránként megváltozott, mivel a technológiai és szellemi növekedés csökkenni kezdett. A haladás iránti igényük kielégítése érdekében, a nagy fajok figyelme a Lazax-ok hatalmára és a saját szomszédaik erőforrásai felé fordult. A kapzsiság és az ambíció lassan nőtt az államférfiak és tanácsosok szívében. A birodalom szelleme gyanús és féltelmes lett. Ez volt az első alkalom, hogy a nagy fajok közötti konfliktusokat rögzített a Császári Krónika. A Galaktikus Tanács az intrika melegágya lett, amely a kémekek és orgyilkosok korszakába vezetett. Először titokban, majd később a nyilvánosság előtt is, a nagy fajok ebben az időszakban kezdték el kiépíteni a katonai erőiket. Sokan területi terjeszkedésekbe kezdtek, túl az eredeti határaikon. A határviszályok és az erőforrás viták elkezdtek szaporodni, aláásva ezzel a birodalom alapjait. Ez volt a növekvő sötétség ideje, ahogyan jelenleg ismerjük, a Sötétség Kora.

Ebben a korban megkérdőjelezhetetlenül mindvégig a Lazax-ok uralkodtak. Néhány kisebb és sikertelen felkelést kivéve, senki sem merete nyíltan megtámadni a császárokat. Mégis, elvakítva az örök szabályokba vetett magabiztosságtól, a Lazax-ok nem érzékelték az ambíció fenyegetését, amely nőtt körülöttük. Az évek múlásával a nagy fajok közötti feszültségek egyre mélyebbek lettek, és így a hataloméhségük is. Végül, csak egy dolog volt közös bennük: a gyűlölték a Lazax-okat, gyűlölték a császári uralmat, és gyűlölték a császárok jóindulatú arroganciáját.

Egy, a Quann feregjárattal melletti kis affér volt a szikra, amely a galaxist lángokba borította.

A tiltakozásként a birodalmi kereskedelmi felügyelet ellen, a Letnev Bíróság blokádját alá vonta a Quann feregjáraton keresztül haladó kereskedelmi forgalmat. Mivel ez volt messze az első probléma a Letnev-ekkel, a közömbös Lazax császár igyekezett békésen megoldani a konfliktust a Galaktikus Tanácsban.

Ezután, mindenféle figyelmeztetés nélkül, Letnev blokádba vont hajóit, császári felhatalmazás nélkül megtámadta és megsemmisítette egy Sol különítményt. A jelentős kereskedelmi bevételek elvesztése miatt, a Sol szövetség elvesztette türelmét, és a saját érdekeit figyelembe véve cselekedett.

Feldühítve, a császár próbálta az uralmát megszilárdítani Maandu kiáltvány kiadásával, amely minden birodalmi hadihajót a császár közvetlen felügyelete alá vont. A Maandu kiáltvány volt a kő, amely alatt a törekeny birodalom összeomlott. A kiáltványt követően, a Letnev, Sol, és Jol-Nar civilizációk bejelentették, hogy azonnali visszavonulnak a tanácsból a galaxis polgárháborúba sodorva.

A Quann konfliktus kezdetét az Alkonyat Korának kezdeteként jegyezzük.

Ahogy faj harcolt faj ellen, ahogy ezer területi vita robbant ki néhány év alatt, a Lazax-ok kétségbeesetten igyekeztek érvényesíteni hatalmukat. Egy omladozó birodalom összetartásáért, Lazax flották harcoltak az egész galaxisban. A Lazax-ok utolsó napjaiban, a háború 73. évében, a Sol, N'orr, és Hacan szövetsége figyelmeztetés nélkül megtámadta magát a Mecatol Rex-et.

A galaxis összes bolygója közül nem volt még egy olyan bolygó, mint a háború sújtotta Mecatol Rex. Néhány év folyamán, a bolygó ökológiáját tönkretette a bombázás, a lakossága megítéledődött, a zöld mezők mérgező sivataggá alakultak. Az utolsó Lazax császárt és az egész családját kivégezték az egyik első Sol betörés közben, és nem nevezték ki az utódját.

Az utolsó császár halála után, minden látszat Lazax irányítás összeomlott. A Lazax nép üldözötté vált az egész galaxisban, a gyilkolás bosszúálló hulláma üldözte őket, amely mint a nagy csapás vált ismertté. A húsz évig tartó csapás eredményeként a Lazax faj teljesen megsemmisült. Az ismert galaxisban több mint 3000 éve nem láttak Lazax-ot.

Az Alkonyat Háború évszázadokon át folytatódott. Még egyik faj sem volt elég erős magához ragadni a trónt és megkockáztatni a Lazax-ok sorsára való jutást. A nagy civilizációk lassan elvesztették az erejüket, mert a gazdaságuk összeomlott és egész technológiáikat veszítették el a hosszú háború alatt.

Az Alkonyat Háború egy halk sóhajjal véget ért. Az ezt követő idő, mai nevén a Sötét Évek, a gazdasági, kulturális, és szellemi összeomlás időszaka volt. A nagy fajok addigra visszavonultak a saját kis biztonságos területeikre az űrben.

A Sötét Évek jöttek és véget értek, és az újjáépítés egy nyugodt, de bizonytalan időszaka kezdődött. Ahogy ezt írom, a nagy fajok már visszanyerték a korábbi erejük egy részét. A városokban, a Galaktikus Tanács egyre nagyobb befolyással rendelkezik, míg a nagy fajok elindultak a szomszédos rendszerek gyarmatosítására, amelyeket elhagytak a Sötét Évek alatt.

A nagy változás jelei mindenütt ott vannak. Érzem a levegőben amelyet lélegezek. Ebben az évben, mint egy ősi jóslat, a Lazax-ok visszatértek a történelem sötétjéből, egy haljós kibernetikus formában. Számomra az eljövételük egy borzalmas vihar előszele. Úgy érzem, mintha a galaxis ébredne. Mintha egy szunnyadó ősi szörnyeteg moccana meg egy sötét barlangban.

Hamarosan elfjön a nap, amikor egy új birodalom fog felemelkedni. Mindannyiunk kedvéért is, új császár ülhet a trónra, nem csak a hataloméért, hogy megtámadja a trónt, hanem hogy elhozza a békét.

Ha nem, attól félek, hogy a pusztulás tengere mindannyiunkat elborítja.

Üdvözlünk

Üdvözlünk a nagyszabású hódítások, a csillagközi kereskedelem és a politikai cselszövés galaxisában! A TWILIGHT IMPERIUM izgalmas játék, amelyben 3-6 játékos küzd azért, hogy fortélyos stratégiával, kifinomult diplomáciával és hatékony erőforrás-gazdálkodással birodalmat teremtsen. Mindenik csillagközi faj célja ugyanaz: a Mecator Rex és a Birodalmi Trón megszerzése, hogy új, dicsőbb kor felé vezesse a galaxist.

Ám hosszú az út a Birodalmi Trón felé, és a galaxis teli van veszélyekkel.

Birtokában vagy azon képességeknek, amelyek kivezetik fajodat a baljós Alkony-korszakból? Megvan benned a szükséges eltökéltség ahhoz, hogy népedet vezesd: kiegyensúlyozott diplomáciával, alapos tervezéssel, s ha kell, erő alkalmazásával? Készen állsz arra, hogy egy csillagközi civilizáció tudományos fejlődését, gazdasági növekedését és katonai erőfeszítéseit irányítsd?

Ha igen, eljött a te idő!

A Játék Célja

Hogy megnyerjétek a TWILIGHT IMPERIUM (továbbiakban TI) játékot, ügyes stratégiával és különböző feladatok teljesítésével össze kell gyűjtenetek 10 győzelmi pontot. A játék azonnal véget ér, amint egy játékos begyűjti a 10. győzelmi pontját, vagy bármilyen más győzelmi feltétel teljesül (lásd később).

A Játék Tartalma és Előkészítése

Ha kinyitjátok a TI dobozát, a következőket találjátok benne:

• **Hat aprólékosan kidolgozott műanyag keret hat különböző színben.** Mindegyik keret a következőket tartalmazza:

- 5 csatahajót
- 4 anyahajót
- 8 cirkálót
- 8 rombolót
- 2 halálcsillagot
- 12 felszíni erőt
- 10 űrvadászt
- 6 bolygóvédelmi rendszert (PDS - Planetary DefenseSystem)
- 3 űrdokkot

- 144 technológiakártya (24 különböző lap, hat különböző színben)
- 51 bolygókártya
- 103 akciókártya
- 60 politikakártya
- 30 célkártya (titkos és nyilvános)
- 20 szerződés-kártya (2 mind a 10 fajnak)
- 10 fajlap
- 30 vezetőjelző
- 8 stratégiakártya
- 160 parancsjelző (16 mind a 10 fajnak)
- 150 befolyásjelző (15 mind a 10 fajnak)
- 8 hónuszjelző
- 40 kereskedelmiáru-jelző (továbbiakban kereskedelmi áru)
- 23 űrvadászjelző
- 23 felszínierő-jelző
- 1 Szószólójelző
- 1 győzelmipont-sáv
- 43 hatszögletű játékelemző („hexa”)
- ez a szabálykönyv
- 4 tizoldalú dobókocka (megjegyzés: a TI-ban a 0-s dobás 10-et jelent)
- 44felderítésjelző

Mielőtt először elkezdenétek játszani a TWILIGHT IMPERIUM-mal, óvatosan törjétek ki az egységeket és a jelzőket, majd rakjátok őket külön-külön.

AZ ALKOTÓELEMEK ÁTTEKINTÉSE

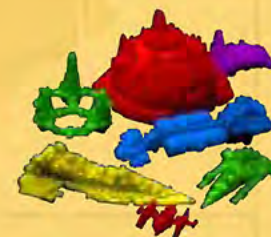
Az alábbiakban összegezzük a TI különböző alkotórészeit, hogy könnyen felismerjétek őket, mielőtt ezt a szabálykönyvet olvassátok.



A hatszögletű játékelemek

Minden egyes TI-játék előtt létrehoztok majd a hatszögletű játékelemekből egy egyedi galaxist. A hatszögletű játékelemzőket hexáknak, illetve csillagrendszereknek nevezzük. A csillagrendszerek az űr egy-egy részét jelképezik, az itteni bolygókkal, aszteroidamezőkkel, csillagködökkel. Azokat a csillagrendszereket, melyek kerete sárga, **szülőbolygóknak** nevezzük.

A piros keretű csillagrendszerek (mint például az aszteroidamezők) **speciális csillagrendszerek**, külön szabályok vonatkoznak rájuk.



A műanyag egységek

Az aprólékosan kidolgozott műanyag játékelemek (a továbbiakban egységek) az irányítások alatt álló űrhajók, kiképzett csapatok, védelmi rendszerek, űrhajóépítő műhelyek. Azokat az egységeiteket, melyek éppen nincsenek a játéktáblán, saját **utánpótlási területen** tartjátok.



A bolygókártyák

Számos bolygó van a TI galaxisában, és mindegyikhez tartozik egy bolygókártya. A kártyával jelzitek, hogy ki birtokolja az adott bolygót, valamint azt is (a kártyát képpel lefelé fordítva), ha a bolygó erőforrásait, befolyásait már elhasználtátok (kimerítettétek) ebben a fordulóban.



A technológiakártyák

A játék előkészületei során mindegyikötök kap egy másikat színű, de egyebekben azonos technológiapaklit, melyek tartalmazzák a 24 elérhető technológiai fejlesztést. Ha a játék során valamelyikötök megvásárol (vagy bármilyen más módon megszerzi) egy technológiai fejlesztést, akkor kikeresi a pakliból és maga elé leteszi a megfelelő technológiakártyát.



Az akciókártyák

Az akciókártyák sokfélék: váratlan, kedvező események, meglepő hadmozdulatok, rejtett előnyök. Akciókártyákhoz a játék során juthatok, többféle módon.



A politikakártyák

A galaxis vezető fajainak képviselői gyakorta összegyűlnek a Mecator Rex felszentelt tanácstermében, hogy megvitassák, megfontolják és birodalmi oklevéllel törvénybe iktassák a legfontosabb irányelveket. Amikor egyikőtök végrehajtja akciója folyamán a politikai stratégiakártya elsődleges képességét, felhúzza a politikaparki legfelső lapját, és határozotok kell a felmerülő kérdésben. Ez mindig **szavazással** történik, és a szavazás komolyan kihathat a játék további menetére.



A titkos és nyilvános célkártyák

Ahhoz, hogy egyikőtök megnyerje a játékot, 10 győzelmipontot kell összegyűjtenie. Ezt legkönnyebben célkártyák feltételeinek teljesítésével érheti el. A nyilvános célkártyák feltételeit bármelyikőtök teljesítheti, míg az egyedik titkos célkártyák közül mindegyikőtök csak a nála lévő.



A szerződés-kártyák

Minden faj rendelkezik két kereskedelmi szerződéssel, ezek segítségével köthet kereskedelmi egyezményeket más fajokkal. Minden szerződés-kártyán található egy szám, ez a **kereskedelmi érték**. Az egyes fajok szerződés-kártyáinak kereskedelmi értéke eltérő.



A stratégiakártyák

A stratégiakártyák mindegyike egy erős, habár rövid távú stratégiát képvisel. Minden forduló stratégiai fázisában mindegyikőtök választ majd egy stratégiakártyát, és utóbb ki is kell használnotok saját stratégiakártyátok elsődleges képességét. Emellett minden stratégiakártyán látható egy fontos másodlagos képesség is, ezt a többiek hajthatják végre azután, hogy kihasználtok az elsődleges képességet.



A bónuszjelzők

Miután mindegyikőtök elvett egy stratégiakártyát a stratégiai fázisban, (ha hatan vagytok) két stratégiakártya a közös játéktéren marad. Mielőtt véget érne a stratégiai fázis, minden megmaradt stratégiakártyára rá kell helyeznetek egy-egy bónuszjelzőt. Ha utóbb valamelyikőtök egy ilyen stratégiakártyát vesz el, megkapja a rajta lévő bónuszjelzőt is, amelyet parancsjelzőre vagy kereskedelmi árura cserélhet.



A parancsjelzők

A parancsjelző egyfajta absztrakt, habár nélkülözhetetlen erőforrás: a flottának kiadott parancs, utánpótlás, logisztika, a mérnökök, katonák és pilóták felkészültsége. Ha parancsjelzőt kaptok, azt elveszítitek utánpótlási területekről, és lerakjátok fajlapotokra: vagy a flottafenntartáshoz, vagy a stratégiai tartalékhoz, vagy a parancskészlethez. Ahhoz, hogy taktikai akciókat hajthassatok végre (mozogjatok, űrhajókat építsetek, csatát kezdeményeztetek), kihasználhassátok a stratégiakártyák másodlagos képességeit vagy erős flottákat hozhassatok végre, bölcsen kell elosztanotok és elköltenetek parancsjelzőiteket.



A befolyásjelzők

A játék mindegyikőtök kap egy marék zászló alakú befolyásjelzőt, rajtuk fajtátok szimbólumával. Egy-egy ilyen jelzőtök a győzelmipont-sávon mozog, minden teljesített célkártyákra lerakjátok egy befolyásjelzőtök, valamint ezekkel jelzitek, hogy egy-egy bolygó a ti uralmatok alatt áll.



A kereskedelmi árak

Hatalmas vagyont szereshető a csillagközi kereskedelemből, ennek jelzésére szolgálnak a kereskedelmi árak. Főként a kereskedelmi stratégiakártya végrehajtása során, megkötött kereskedelmi szerződéseitek után kaphattok ilyeneket. A kereskedelmi árak pótolják a hiányzó erőforrást 1 vagy befolyást, és ezekkel vesztegethetitek vagy jutalmazhatják meg egymást.



A győzelmipont-sáv

A győzelmipont-sávon jelölitek, hogy ki mennyi győzelmipontot gyűjtött. A sáv egyik oldala 0-tól 10-ig, a másik 0-tól 14-ig van számozva. Ez utóbbit a Hosszú háborúnál használjátok (1. 32. oldal).



A Szószóló (kezdőjátékos) jelzője

Aki közületek a stratégia fázis során elveszi a kezdeményező stratégiakártyát, megkapja ezt a jelzőt. Akinél ez a jelző van, az választhat először kártyát a következő stratégiai fázisban.



Az űrvadászok és a felszíni erők jelzői

Bárhány felszíni erőt és űrvadászt vásárolhattok a játék során, míg a többi egységből csak korlátozott készlettel rendelkeztek. A rendelkezésekre álló felszíni erőkön és űrvadászokon túl beszerzett egységek jelzésére szolgálnak e jelzők.



A fajlapok

Minden fajhoz tartozik egy nagy lap. Miután kiderül, ki melyik fajjal játszik, mind megkapjátok fajlapotokat. Ezeken megtaláljátok a fajok különleges képességeit, valamint különféle fontos táblázatokat.

A rendelkezésekre álló parancsjelzőket és kereskedelmi árukat is fajlapotokon tartjátok majd.

Játékosok Száma

Az alábbi szabályok csak akkor igazak, ha hatan játszotok. Természetesen hárman, négyen vagy öten is játszhattok a TI-mal; ennek szabályait a 31. oldalon találjátok.

Játék Előlésezületek

A játék előtt a következő lépéseket végezzétek el:

1 Válogassátok ki a 10 szülőbolygót a többi hatszögletű játémező közül, majd képpel lefelé keverjétek meg ezeket. Mindegyikötök vegyen el egyet: így dől el, hogy ki melyik fajjal fog játszani. Mindegyikötök megkapja saját fájának fajlapját, befolyásjelzőit, szerződés-kártyáit és parancsjelzőit.

2 Válasszatok magatoknak egy szint, és vegyétek el az ehhez tartozó egységeket és technológiakártyákat.

3 Az asztal egy részét, amelyet mind könnyen elérhettek, nevezzétek ki közös játéktérnek. Külön-külön keverjétek meg az akció- és a politikakártyákat, és a két paklit tegyétek ide. Szintúgy tegyétek ide az űrvadászok és a felszíni erők jelzőit.

4 A bolygó-kártyák közül vegyétek el saját szülőbolygó-rendszeretek bolygójának, bolygóinak kártyáit, és ezeket rakjátok ki magatok elé. A többi bolygó-kártyát (ezek a még semleges bolygókhoz tartoznak) tegyétek a közös játéktérre.

5 Szintúgy rakjátok a közös játéktérre az összes kereskedelmi árut.

6 Egymás mellé rakjátok a közös játéktérre a nyolc stratégiakártyát, növekvő számsorrendben, aktív oldalukkal felfelé.

7 A 7. oldalon olvasható leírás alapján alkossátok meg a célpaklit és osszátok ki a titkos célkártyákat. A felesleges titkos és nyilvános célkártyákat anélkül rakjátok vissza a dobozba, hogy megnéznétek azokat.

8 A közös játéktérre rakjátok ki a győzelmipont-sávot is, és mindegyikötök rakja le egy befolyásjelzőjét a 0-s mezőre.

9 Alakítsátok ki a játéktáblát (a galaxist) a 8. oldalon olvasható leírás alapján.

UTÁNPÓTLÁSOK

Mindegyikötöknek van egy utánpótlási területe, itt vannak fel nem használt egységeitek és parancsjelzőitek. Ha egy új egységet építetek, azt saját utánpótlási területekéről rakjátok fel a játéktáblára (ez alól kivételt csak az űrvadászok és felszíni erők jelzői jelentenek, l. később). Ha új parancsjelzőt kaptok, azt is innét elvéve rakjátok fel fajlapotokra (vagy a stratégiai tartalékhoz, vagy a flotta-fenntartáshoz, vagy a parancskészlethez).

10

A galaxis létrehozása után helyezték el kezdőegységeit szülőbolygó-rendszereteken (fajlapotokon szerepel, hogy milyen egységekkel kezdtek). Ha valaki szülőbolygó-rendszerében több bolygó van, ő dönti el, hogy hogyan osztja meg közöttük úrdokkjait, felszíni erőit és PDS-eit. Ezután paklitokból keressétek ki és rakjátok ki magatok elé kezdő technológiakártyáitokat is.

11

Vegyétek el utánpótlási területekről parancsjelzőket, és rakjátok azokat fajlapotokra az alábbiak szerint: 2 parancsjelző kerül a stratégiai tartalékhoz, 3 a parancskészlethez, és szintén 3 a flottafenntartáshoz.

Ezzel a játék előkészületei véget is értek – kezdődhet a játék!

A Forduló

Miután előkészítették a játékeret, el is kezditek az **első fordulót a stratégiai fázissal.**

A TWILIGHT IMPERIUM egymást követő fordulók sorozatából áll, az egyes fordulók pedig mindig az alábbi fázisokból:

- 1) **stratégiai fázis**
- 2) **akciófázis**
- 3) **státuszfázis**

A státuszfázis után, ha egyikőtök sem nyert, egyszerűen egy új forduló indul a stratégiai fázissal, stb. Ily módon folytatódik a játék, amíg egyikőtök el nem éri a 10 győzelmi pontot, nem teljesül valamely más győzelmi feltétel.

Győzelmi pontokat főként a státuszfázis során szerezhetek, ha teljesítitek a titkos vagy nyilvános célkártyák feltételeit. Ehhez ki kell terjesztenetek birodalmatokat, szövetségeket kell kötnötök, tárgyalásokkal el kell érnetek, hogy a Galaktikus Tanács a ti érdeketekben döntsön, és persze mindig a legkedvezőbb stratégiai kártyát kell választanotok a stratégiai fázisban.

A célkártyák előkészítése

A játék megkezdése előtt ki kell osztanotok a titkos célkártyákat és el kell készítenetek a célpaklit.

Először válogassátok külön a titkos célkártyákat, valamint az I. és a II. szakasz nyilvános célkártyáit. Keverjétek meg a 10 titkos célkártyát, képpel lefelé, és mindenkinek osszatok ki egyet. Saját kártyátokat olvassátok el, majd rakjátok le magatok elé képpel lefelé. Nem mutathatók meg egymásnak titkos célkártyáitokat. A megmaradt titkos célkártyákat anélkül rakjátok vissza a dobozba, hogy megnéznétek azokat.

A II. szakasz célkártyái közül keressétek ki az Imperium Rex-kártyát. A többi keverjétek meg, és véletlenszerűen vegyetek ki közülük három lapot. E három kártya közé keverjétek vissza az Imperium Rexet. A II. szakasz többi hat célkártyáját rakjátok vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek azokat.

Az I. szakasz célkártyáit keverjétek meg, majd véletlenszerűen vegyetek ki közülük hat lapot, és ezeket rakjátok rá a II. szakasz négy megmaradt kártyájára. Ilyesformán a célpakli 10 lapból áll, felül az I. szakasz 6 kártyájával, alul a II. szakasz 4 kártyájával, melyek közül az egyik az Imperium Rex. Ez a pakli a nyilvános célkártyák paklija.

Fontos, hogy ne nézzétek meg, mely kártyák kerültek vissza a dobozba, mert különben a tapasztaltabb játékosok kiszámolhatnák, hogy mely kártyák alkotják a célpaklit, még mielőtt fel kellene azokat csapni.

A stratégiai fázis

Stratégiai kártya



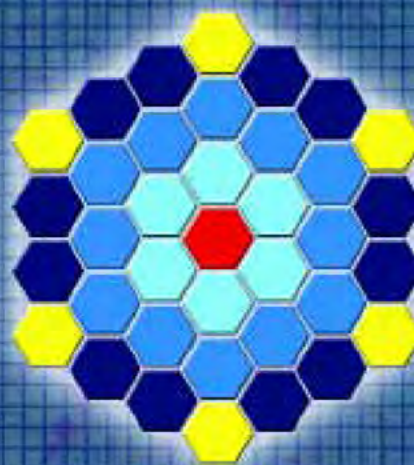
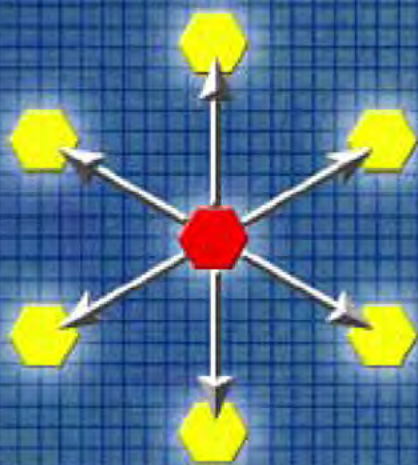
Minden stratégiai fázis során mindegyikőtöknek el kell vennie egy stratégiai kártyát a közös játéktérről (az elkövetkezendő akciófázis során e kártyák képességeit használhatjátok majd ki). Minden fázisban nyolc stratégiai kártya közül választhatok:

háború, politika, kereskedelem, kezdeményezés, birodalom, utánpótlás, diplomácia, technológia.

Képességeiken túl a **játéksorrendet** is az elvett stratégiai kártyák határozzák meg (a kártyákon látható számok sorrendje).

Minden stratégiai fázisban elsőként az választ magának stratégiai kártyát, akinél a Szószóló jelzője van: elvesz egyet az elérhető stratégiai kártyák közül, és azt aktív oldalával felfelé lerakja maga elé. Ezt a kártyát a többi játékos már nem választhatja.

A Galaxis Létrehozása



A TI egyedi játékkeret használ, ami minden játék során a hexák (csillagrendszerek) egyedi kombinációjából áll össze. Mielőtt a játék megkezdődne, az alábbi lépések során épül fel a galaxis:

1) Miután mindegyikötök kihúzta saját szülőbolygó-rendszert, keressétek ki a Mecator Rexet és helyezzétek el azt az asztal közepén. Véletlen segítségével jelöljétek ki egy kezdőjátékost és adjátok neki a Szószóló jelzőjét. Ő keverje meg a maradék 32 csillagrendszert, majd közülük **véletlenszerűen kiválasztott kettőt rakjon vissza** a dobozba anélkül, hogy bárki megnézné azokat. Ezután mindenkinek osszon ki képpel lefelé 5 csillagrendszert. A nektek kiosztott csillagrendszereket megnézhetitek, de nem mutathatjátok azokat egymásnak.

2) A kezdőjátékos válassza ki a Mecator Rex egyik oldalát, és attól két csillagrendszernyire rakja le saját szülőbolygó-rendszert. Ugyanígy járjon el bal oldali szomszédja, majd sorra mindenki. Ezután cseréljétek helyet, hogy mind a lehető legközelebb üljétek saját szülőbolygó-rendszereitekhez.

3) A kezdőjátékoskal indítva és az óramutató járása szerint haladva kezdjétek el a galaxis létrehozását olyasformán, hogy egyesével leraktok egy-egy csillagrendszert a Mecator Rex köré. Az első gyűrű befejezése után kezdjétek neki a másodiknak, majd végül a harmadiknak. Az utolsó csillagrendszert lerakva elkészítettétek a galaxist.

A csillagrendszereket az alábbi szabályok szerint kell elhelyeznetek:

- Addig nem kezdhettek bele a második gyűrűbe, amíg be nem fejeztétek a Mecator Rex körüli első gyűrűt. Hasonlóképpen csak a második gyűrű befejezése után kezdhettek a harmadik gyűrűbe.

- Amint valamelyikötök lerakta a második gyűrű azon csillagrendszert, amelyhez szülőbolygó-rendszereiteknek illeszkednie kell, illesszétek hozzá szülőbolygókat. Ez nem számít csillagrendszerlerakásnak.

- Csak akkor rakhattok speciális (piros keretű) csillagrendszert másik speciális csillagrendszer mellé, ha nincs más választási lehetőségetek.

- Mindig megfordul az irány, miután mind leraktatok egy-egy csillagrendszert. Ez azt eredményezi, hogy az a játékos rakja le az első rendszert a következő körben, aki az előző körben az utolsó rendszert rakta le, így ő két csillagrendszert rak le egymás után. (Példasorrend: J1, J2, J3, J4, J5, J6, J6, J5, J4, J3, J2, J1, J1, J2...)

- Aki utoljára, amikor rajta volt a sor, bolygót nem tartalmazó csillagrendszert rakott le, annak legközelebb bolygós csillagrendszert kell leraknia. Ha ennek a szabálynak nem tudtok eleget tenni, mutassátok meg a nálatok lévő csillagrendszereket a többieknek bizonyítékképpen, és utána rakjátok le valamelyiket.

Ha hatnál kevesebben játszottok, más lesz a galaxis alakja, és egymáshoz képest máshogy helyezkednek el a szülőbolygók (l. 31. oldal).

Ezt követően az óramutató járásával megegyezően minden játékos hasonló módon elvesz magának egy stratégiakártyát. Ily módon mindegyikőtök választ magának egy stratégiakártyát, mielőtt elkezdődne az akciófázis. Minél messzebb ültök a Szószólótól (az óramutató járása szerint), annál kevesebb kártya közül választhatok; a Szószóló jobb oldali szomszédja már csak három stratégiakártya közül választhat.

Miután mind választottatok, már csak két kártya marad a közös játéktéren; ezekre a Szószóló ráak egy **bónuszjelzőt**.

Bónuszjelző



Az olyan stratégiakártyán, amelyet több fordulón át egyikőtök sem választ, több bónuszjelző gyűlik össze. Minél több bónuszjelző van egy stratégiakártyán, annál vonzóbb az a kártya: ha elveszel egy bónuszjelzős stratégiakártyát, minden rajta lévő bónuszjelzőt nyomban becserélhetsz vagy egy kereskedelmi árura, vagy egy parancsjelzőre (a kereskedelmi árukat és a parancsjelzőket nyomban el kell helyezned fajlapodon).

Miután elvettétek a stratégiakártyákat és leraktátok a bónuszjelzőket a megmaradt kártyákra, a stratégia fázis véget is ér, és a játék az akciófázissal folytatódik.

Fontos, hogy a Szószóló jelzője addig marad birtokosánál, amíg valaki más a következő stratégiai fázis során a kezdeményezési stratégiakártyát nem választja.

Az akciófázis

Az akciófázis a TI lelke. Az akciófázis során hatjátok végre a stratégiakártyák képességeit, ekkor építetek új egységeket az úrdokkokban, ekkor hódítjátok meg a bolygókat és vezetitek csatákba flottáitokat. Az akciófázisban **játéksorrendben** kerültek sorra, mindig **egy akciót** végrehajtva. Miután az utolsó játékos is végrehajtotta a maga akcióját, újra a kezdőjátékoson a sor, majd a következő játékoson, és így tovább, amíg mindegyikőtök nem passzol; ekkor az akciófázis véget ér.



Az éppen soron lévő, akcióját végrehajtó játékost **aktív játékosnak** nevezzük.

Az akciók

Amikor az aktív játékos van soron, a következők közül **egy**et választania kell:

- 1) **Végrehajt egy stratégiai akciót**
- 2) **Végrehajt egy taktikai akciót**
- 3) **Végrehajt egy szállítási akciót**
- 4) **Passzol**

Az alábbiakban részletesen kifejti ezeket az akciókat.

A stratégiai akció

Az akciófázis során mindegyikőtöknek egyszer végre kell hajtani egy stratégiai akciót (kivéve annak, akinél a kezdeményezési stratégiakártya van, neki ugyanis nincs stratégiai akciója).

Amikor az aktív játékos úgy dönt, hogy stratégiai akciót hajt végre, felolvassa és végrehajtja stratégiakártyája **elsődleges képességét**.

Miután ez megtörtént, játékostársainak mindegyike (az **óramutató járása szerint sorrendben**, az aktív játékostól kezdve) végrehajthatja az aktív játékos stratégiakártyájának **másodlagos képességét**, amennyiben bead fajlapjának stratégiai tartalékából egy parancsjelzőt.

Ajánlott közös játéktér



Kivétel: Az utánpótlási stratégiakártya másodlagos képességének végrehajtásához nem kell parancsjelzőt beadnotok.

Az aktív játékos **soha** nem hajthatja végre a saját stratégiakártyájának másodlagos képességét.

Miután mind vagy végrehajtottátok a másodlagos képességet, vagy elpasszoltátok a lehetőséget, az aktív játékos stratégiakártyáját átforgatja inaktív oldalára.

Mindegyikötök csak egyszer hajthat végre stratégiai akciót az akciófázisban, és minden másodlagos képességet is mindegyikötök csak egyszer hajthat végre – de ha van elegendő parancsjelzőtök fajlapotok stratégiai tartálékában, akkor akár minden játékosársatok stratégiakártyájának másodlagos képességét végrehajthatjátok.

A stratégiakártyákon látható szám csak a játéksorrendet határozza meg. Saját stratégiai akciótokat bármikor végrehajthatjátok az akciófázisban, mikor rajtatok van a sor, függetlenül a stratégiakártyák kezdeményezési értékétől. Így előfordulhat, hogy előbb az a játékos hajtja végre stratégiai akcióját, akinél a kereske-

delmi stratégiakártya van, és az utánpótlási stratégia-kártya birtokosa csak ezután, hiába alacsonyabb az utánpótlási stratégiakártyán lévő szám.

A stratégiakártyákról bővebben a 36-38. oldalon olvashattok.

A taktikai akció

A taktikai akciók főként a csaták, hódítások levezénylésére szolgálnak. A taktikai akciók során mozgathatók flottáitokat, űrcsatakat kezdeményezhettek, bolygók elfoglalására küldhetitek felszíni erőiteket és új egységeket építhettek.

Taktikai akciók végrehajtása során mindig be kell tartanotok az alábbi **aktiválási sorrendet**:

Az Aktiválási Sorrend:

- 1) A csillagrendszer aktiválása
- 2) Űrhajók mozgatása az aktivált csillagrendszerbe
- 3) Bolygóvédelmi rendszerek (PDS-ek)
- 4) Űrcsata
- 5) Földre szállás
- 6) Felső Erők csata
- 7) Új egységek gyártása

Az első lépés (aktiválás) kivételével minden egyes lépés csak akkor hajtható végre, ha a végrehajtási feltétele teljesül, illetve az aktív játékos kezdeményezi a végrehajtást.

Példának okáért aktiválhattok egy rendszert csak azért, hogy ott új egységeket gyártsatok (7. lépés), és ilyenkor nem szükséges űrhajókat mozgatni abba a csillagrendszerbe (2. lépés). Vagy épp ellenkezőleg, aktiválhattok egy csillagrendszert azért, hogy oda mozgassátok űrhajóitokat, ám nem kerül sor űrcsata (4. lépés), ha ott nincs ellenséges flotta.

Azonban csak akkor hajthatjátok végre a 2-7. lépéseket, ha előtte aktiváltátok a csillagrendszert. Ha az aktív játékos parancskészlete üres, akkor nem képes csillagrendszert aktiválni, vagyis nem hajthat végre taktikai akciót: nem mozoghat flottáival, nem kezdeményezhet csatákat, nem gyárthat új egységeket.

"Baráti" és "Ellenséges"

Amikor egy TI-szabály vagy kártyalap „baráti” hivatkozik egy egységre vagy bolygóra, az azt jelenti, hogy az az egység vagy bolygó csak a tiéd, egyedül. Habár a játék alatt szövetségre léphetsz más játékosokkal, vagy egy másik játékos lehet egyben a legjobb barátod, a TI szabályai szerint csak az az egység vagy bolygó „baráti”, amelyet te irányítasz/birtokolsz.

Amikor egy szabály vagy kártyalap „ellenségesként” hivatkozik egy egységre vagy bolygóra, az azt jelenti, hogy az az egység vagy bolygó nem a tiéd, hanem valaki másé. Habár a játék alatt szövetségre léphetsz más játékosokkal, vagy egy másik játékos lehet egyben a legjobb barátod, a TI szabályai szerint minden egység vagy bolygó „ellenséges”, amely nem a tiéd, hanem valaki másé.

Az Aktiválási Sorrend Részletesen

Alább részletesen foglalkozunk az aktiválási sorrend minden egyes lépésével. Az űrcsaták és a felszíni csaták részletes leírását a 15-18. oldalon találjátok.

I) Csillagrendszer aktiválása

Vegyél el egy parancsjelzőt parancskészletedből és rakd (fajszimbólumoddal felfelé) arra a csillagrendszerre, amelyet aktiválni szeretnél.

Nem aktiválhatsz olyan csillagrendszert, amelyen már van parancsjelző – akár mert már aktiváltad azt a rendszert, akár más okból. Azonban aktiválhatsz olyan csillagrendszert, amelyen egy vagy több más fajnak már van parancsjelzője.

A csillagrendszer, amelyen parancsjelző van, általában **aktivált** csillagrendszer.

Összefoglalva: Amikor egy TI-szabály vagy kártya aktivált csillagrendszerre hivatkozik, az azt jelenti, hogy az adott játékosnak van ott parancsjelzője. Általános szabályként elmondható, hogy aktiválás és mozgás szempontjából figyelmen kívül hagyhatjátok a többiek játéktáblán lévő parancsjelzőit. Például ugyanazt a csillagrendszert akár az összes faj aktiválhatja; ilyenkor minden fajnak lesz egy parancsjelzője azon a csillagrendszeren, és a rendszer az összes faj számára aktiváltnak számít.

Habár aktiváláskor nem számít, hogy az ellenfeleknek hol vannak parancsjelzőik a játéktáblán, mégis célszerű ezt tanulmányoznotok, minthogy ők ezeket a csillagrendszereket ebben a fordulóban már nem aktiválhatják, és nem mozoghatnak ezekbe űrhajóikkal.

2) Űrhajók mozgatása az aktivált csillagrendszerbe

Miután aktiváltál egy csillagrendszert, idemozgathatod hatótávon belüli baráti űrhajókat. **A lépés során kizárólag az aktivált csillagrendszerbe irányuló mozgás engedélyezett.**

Az űrhajók mozgatására az alábbi szabályok vonatkoznak:

- Az űrvadászokat leszámítva (amelyeket az anyahajók és a halálcillagok szállítanak) minden űrhajó rendelkezik valamekkora hatótávval; ezeket megtaláljátok a fajlapokon, az egységek leírásánál. Az 1-es hatótáv azt jelenti, hogy az adott űrhajó csak a közvetlen szomszédos csillagrendszerbe tud mozogni;

a 2-es hatótávúak két csillagrendszer nyit tudnak mozogni, és így tovább.

- Mozgásuk során (előtte, közben, és akár még utána, megérkezvén az aktivált csillagrendszerbe) az anyahajók és a halálcillagok felvehetnek a bolygókról baráti felszíni erőket és bolygóvédelmi rendszereket (PDS-eket). Azonban a felszíni erők és a PDS-ek kirakodására csak az aktivált rendszerben kerülhet sor, és ott is csak később, a földre szállás lépésében. **Ha egy bolygótokról felveszitek az ottani utolsó felszíni erőt, akkor a bolygóra le kell raknotok egy befolyásjelzőt annak jelzésére, hogy a bolygó a ti irányításotok alatt áll.**

- Űrhajóitok nem haladhatnak keresztül olyan csillagrendszereken, amelyekben ellenséges űrhajók vannak; ez alól a szabály alól kivételt jelentenek azon csillagrendszerek, ahol csak űrvadászok vannak, erősebb ellenséges űrhajók nincsenek. Csak akkor mozoghattok űrhajóitokkal olyan csillagrendszerbe, ahol ellenséges űrhajók vannak, ha azt a rendszert aktiváljátok.

Játéksorrend

Minden stratégiakártya felső részén látható egy szám: ez a **kezdeményezési érték**, ez szabja meg, hogy hányadikként kerül sorra az a játékos, akinél egy a kártya van. A játéksorrendben legelől mindig a kezdeményezési stratégiakártya birtokosa van, utána a diplomáciai stratégiakártya birtokosa következik, és így tovább.

A stratégiakártyák megszabta játéksorrend:

- 1) kezdeményezési stratégia
- 2) diplomáciai stratégia
- 3) politikai stratégia
- 4) utánpótlási stratégia
- 5) kereskedelmi stratégia
- 6) háborús stratégia
- 7) technológiai stratégia
- 8) birodalmi stratégia

Ha a játéksorrend szerint egy olyan stratégia következik, amelynek kártyája a közös játéktéren van, egyszerűen ugorjátok át. Ha például senki sem vette el a stratégiai fázisban a kezdeményezési stratégiakártyát, akkor a játéksorrendben legelől az a játékos lesz, aki a diplomáciai stratégia mellett döntött.



- Az átalatok már aktivált csillagrendszerekben (ahol parancsjelzőtök van) lévő űrhajóitok nem mozoghatnak. Ebből következik, hogy ha az akció folyamán egy űrhajó az éppen aktivált csillagrendszerbe mozog, akkor ez az űrhajó ebben a fordulóban többé már nem mozoghat. Ellenben űrhajóitokkal **keresztülhaladhattok** olyan csillagrendszereken, amelyeken saját parancsjelzőtök van.

Egyes stratégia- és akciókártyák segítségével eltávolíthattok parancsjelzőket a játéktábláról, így elérhetitek, hogy a már egyszer aktivált csillagrendszerből kivonhatjátok űrhajóitokat, vagy újra aktiválhatjátok ezeket a rendszereket.

Összefoglalva: Csak olyan baráti űrhajók mozoghatnak, amelyek mozgásukat az aktivált fejezik be. Nem mozoghatnak a hatótávon kívüli űrhajók, sem azok, amelyeknek mozgásuk során ellenséges csillagrendszereken kell áthaladniuk, miként azok sem, amelyek már aktivált csillagrendszerben tartózkodnak. Még egyszer, az összes mozgó űrhajónak **mindig** az éppen aktivált csillagrendszerbe kell bemozognia.

3) Bolygóvédelmi rendszerek (PDS-ek)

Miután űrhajóiddal az aktivált csillagrendszerre léptél, a hatótávon belüli ellenséges bolygóvédelmi rendszerek (PDS-ek) tüzet nyithatnak itteni flottádra. Minden találatért le kell venned egy űrhajódat (de ne feledd, a csatahajók és a halálcillagok elnyelnek egy sérülést, mielőtt megsemmisülnének, l. 30. oldal).

Ezután viszont a hatótávon belüli baráti PDS-ek tüzelhetnek az aktivált csillagrendszeren belüli ellenséges űrhajókra.

A PDS-ekről bővebben a 29. oldalon olvashattok.

Flotta

A TI-ban a flotta definíciója: Mindazon űrhajók összessége, amelyek egy adott időpillanatban egy csillagrendszerben vannak, és egy játékos irányítása alá tartoznak.

4) Űrcsata

Először nézzétek meg, sor kerül-e űrcsata az aktivált csillagrendszerben.

Ha legalább egy űrhajó olyan csillagrendszerre mozgott, ahol legalább egy ellenséges űrhajó tartózkodik (egyetlen űrvadász jelenléte is elegendő), **kötelezően** űrcsata kerül sor közöttük. Az űrcsata addig tart, amíg csak egyik félnek marad űrhajója az aktivált rendszerben – vagy egyiknek sem.

Űrcsatánál az aktív játékos a **támadó**, az a játékos pedig, akinek űrhajója volt a csillagrendszerben az aktiválás előtt, a **védekező**.

Az űrcsaták levezényléséről a 15. oldalon olvashatok.

5) Földre szállás

Az esetleges űrcsatát követően anyahajóidról és halálcsillagjaidról kirakhatod az itteni bolygókra a felszíni erőket és a PDS-eket.

Ha a csillagrendszerben több bolygó is van, tetszésed szerint megoszthatod közöttük földre szálló egységeid, azonban ezen a felszíni csata megkezdése után már nem módosíthatod.

Háromféle földre szállást különböztetünk meg:

Baráti földre szállás:

Baráti (saját) bolygóra rakod ki csapataidat. Ilyenkor egyszerűen csak add hozzá a már ott lévő egységekhez az újonnan jövőket (már amennyiben voltak ott)

Semleges földre szállás: Olyan bolygóra rakod csapataidat, amelyet senki sem birtokol (semleges). Miután legalább egy felszíni erőd földet ért, a bolygópakliból keresd ki és rakd magad elé a bolygó kártyáját, **kimerített** oldalával felfelé.

Ne feledjétek, hogy legalább egy felszíni erő szükséges egy bolygó elfoglalásához: ha egy vagy több PDS felszíni erők nélkül száll földre semleges vagy ellenséges bolygón, azonnal megsemmisül.

Ellenséges földre szállás (invázióknak is nevezzük):

Olyan bolygóra rakod ki csapataidat, amelyen legalább egy ellenséges erő állomásozik. Ilyenkor felszíni csatára kerül sor.

Ha olyan bolygóra rakod ki csapataidat, amelyet egy másik játékos birtokol, de nincs ott egyetlen felszíni ereje sem, a bolygó ellenállás nélkül elesik. Ilyenkor távolítsd el ellenfeled befolyásjelzőjét a bolygóról, majd vedd el tőle a bolygó kártyáját, és rakd le azt magad elé **kimerített** oldalával felfelé.

6) Felszíni csata

Ha a földre szállás után van olyan bolygó, ahol két játékosnak is vannak felszíni erői, akkor ott felszíni csatára kerül sor. Ha az aktivált csillagrendszerben több felszíni csatára kerül sor, akkor ezek egymás után hajódnak végre, méghozzá az aktív játékos által meghatározott sorrendben.

PDS-ek földre szállása az invázió során

A felszíni erőkkel PDS-ek is kirakhatóak a bolygókra. A PDS-ek semmilyen módon nem vesznek részt a felszíni csatában, így veszteségként sem távolíthatóak el. Ha a támadó utolsó felszíni ereje is megsemmisül a harcban, akkor az összes itt földre szállt PDS is megsemmisül.

A felszíni csaták levezényléséről a 17. oldalon olvashatok.

6) Új egységek gyártása

A taktikai akció utolsó lépése során új egységeket gyárthatsz az aktivált csillagrendszer baráti űrdokkjában, illetve ugyanitt egy űrdokk nélküli bolygón **új** űrdokkot építhetsz (de csak akkor, ha ez a bolygó már az forduló kezdetén is a tied volt).

Az új egységek gyártásáról bővebben a 26. oldalon olvashattok.

A taktikai akciók befejezése

Miután az aktiválási sorrend lépései befejeződtek (a csillagrendszer aktiválása, űrhajók mozgatása, PDS-ek tüze, űrcsata, földre szállás, felszíni csata, új egységek gyártása), az eddigi aktív játékos taktikai akciója véget ér, és a játéksorrendben következő játékos kapja meg a lehetőséget a cselekvésre.

A szállítási akció

A szállítási akciók elsősorban a flották átszervezésére szolgálnak; ugyanez megoldható taktikai akcióval is, azonban csak kevésbé hatékonyan: két taktikai akció kell ahhoz, ami megoldható egyetlen szállítási akcióval.

A szállítási akció során az aktív játékos két olyan **szomszédos csillagrendszert aktivál, ahol csak neki vannak egységei**, és utána átcsoportosíthatja e két csillagrendszerben állomásozó egységeit. Emellett az egyik csillagrendszerben (ha van ott űrdokkjá) új egységeket is gyárthat.

Szállítási akciókat végrehajtása során mindig be kell tartanotok az alábbi **szállítási sorrendet**:

A Szállítási Sorrend:

- 1) Két szomszédos csillagrendszer aktiválása
- 2) Mozgás a két csillagrendszer között
- 3) Bolygóvédelmi rendszerek (PDS-ek)
- 4) Földre szállás
- 5) Új egységek gyártása

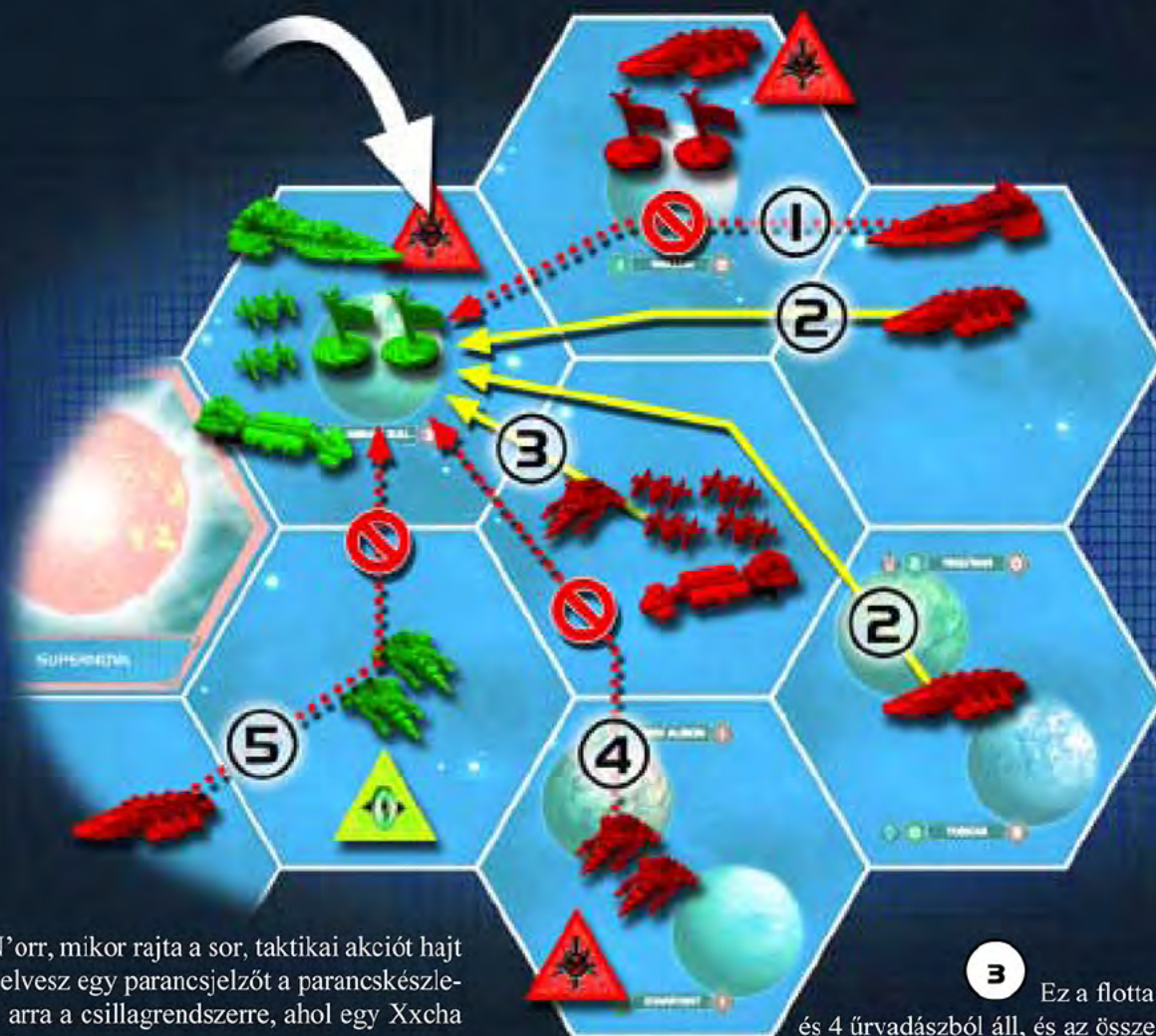
Alább részletesen foglalkozunk a szállítási sorrend minden egyes lépésével.

1) Két szomszédos csillagrendszer aktiválása

Miután bejelentetted, hogy szállítási akciót hajtasz végre, a parancskészletedből vegyél el egy parancsjelzőt, és rakd le az egyik kiszemelt csillagrendszerre. Ezután az **utánpótlási területéről** vegyél el egy másik parancsjelzőt, és rakd le azt a másik, az előbbivel **szomszédos** csillagrendszerre. Szükséges, hogy mindkét aktivált csillagrendszerben legyen legalább egy egység, és egyikben sem lehet egyetlen ellenséges egység sem (még felszíni erő vagy PDS sem).

Ne feledjétek, hogy amikor aktiváltok egy csillagrendszert, arra le kell raknotok fajsimbólumotokkal felfelé egy parancsjelzőtöket, és **nem** aktiválhattok újra egy olyan csillagrendszert, amelyen már van parancsjelzőtök.

Példa az Aktiválásra és a Mozgásra



A példában a N'orr, mikor rajta a sor, taktikai akciót hajt végre. Először elvesz egy parancsjelzőt a parancskészletéből és ráteszi arra a csillagrendszerre, ahol egy Xxcha flotta tartózkodik.

A csillagrendszer aktiválása után az aktivációs sorrend második lépése következik. A N'orr az alábbi módon léphet űrhajóival az aktivált csillagrendszerre:

- 1** Csatahajója hatótávja 1. Minthogy az aktivált csillagrendszer 2 hexa távolságra van tőle, azért a csatahajó nem léphet az aktivált csillagrendszerre.
- 2** A két cirkáló két különböző csillagrendszerben van, de mindkettő 2 hexára van az aktivált csillagrendszerrel. Minthogy hatótávjuk 2, mindkettő eljuthat az aktivált csillagrendszerbe. A felső (a csatahajó mellől induló) cirkáló mozgása során **áthalad** egy olyan csillagrendszeren, amin már van N'orr parancsjelző, de ez teljesen szabályos.

3 Ez a flotta egy rombolóból egy anyahajóból és 4 űrvadászból áll, és az összes űrhajó átmehet az aktivált csillagrendszerbe. Azonban N'orr, ha akarja, kettéoszthatja a flottát, hogy hátrahagyja annak egy részét e csillagrendszer őrzésére (azonban az űrvadászoknak az anyahajóval kell maradniuk).

4 E flotta két rombolója szintúgy hatótávon belül van, azonban a N'orr már aktiválta e fordulóban a csillagrendszert, ahol állomásoznak, így ezek a rombolók nem mozoghatnak.

5 Ez a cirkáló szintén hatótávon belül van, de nem mozoghat keresztül sem a szupernóván, sem azon a csillagrendszeren, amelyben két Xxcha romboló tartózkodik, így ez a cirkáló sem mozoghat.

Miután befejezte űrhajóinak az aktivált csillagrendszerbe mozgását (ügyelve arra, hogy ne haladja meg flottalimitjét), a N'orr űrcsatát kezdeményez a Xxcha flottával.

2) Mozgás a két csillagrendszer között

Most már átcsoportosíthatod egységeid a két aktivált csillagrendszer **között**. Mikén a taktikai akcióknál, PDSek, felszíni erők és űrvadászok mozgatása csak anyahajók és halálcillagok segítségével történhet.

3) Bolygóvédelmi rendszerek (PDS-ek)

Miután befejezted a mozgásokat, a hatótávon belüli **ellenséges** bolygóvédelmi rendszerek (PDS-ek) tüzet nyithatnak az aktivált csillagrendszerekben lévő flottáidra. Minden ellenséges PDS csak egy csillagrendszerre tüzelhet (még akkor is, ha mindkét csillagrendszer a hatótávján belül van).

4) Földre szállás

Ekkor rakhatod ki anyahajóidról és halálcillagjaidról az aktivált csillagrendszerek baráti bolygóira a felszíni erőket és a PDS-eket. Szállítási akció során csak baráti földre szállásra van lehetőség, semleges és ellenséges bolygókra nem lehet csapatokat lerakni.

5) Új egységek gyártása

A szállítási akció utolsó lépése során új egységeket gyárthatsz az **egyik** (és nem mindkettő) aktivált csillagrendszer baráti űrdokkjában.

Passzolás

Ha az aktív játékos nem akar akciót végrehajtani, passzolhat; de ezt csak akkor teheti meg, ha **már végrehajtotta a saját stratégiai akcióját** (kivéve azt a játékost, akinél a kezdeményezési stratégia-kártya van, ugyanis neki nincs stratégiai akciója). Ilyenformán az akciófázisban mindegyikőtöknek végre **kell** hajtania saját stratégiai akcióját (ezzel egyben lehetővé téve, hogy a többiek kihasználják a stratégia-kártya másodlagos képességét).

Aki passzolt, az a továbbiakban nem hajthat végre akciót a forduló során. Amikor rá kerülne a sor, hagyjátok ki őt és lépjétek tovább a soron következőre.

Azonban azután is végrehajthatjátok egy stratégia-kártya másodlagos képességét, hogy már passzoltatok.

Példa: A Xxcha már számos akciót végrehajtott ebben a fordulóban, köztük saját stratégiai akcióját is. Megint rajta van a sor, és úgy dönt, passzol. A többiek még akciókat hajtanak végre, így előbb-utóbb a Letnev végrehajtja saját stratégia akcióját. Miután végrehajotta stratégia-kártyája elsődleges képességét, a többiek – köztük a Xxcha is – végrehajthatják stratégia-kártyája másodlagos képességét.

Az akciófázis vége

Az akciófázis addig tart, míg mindegyikőtök nem passzol. Akár az is előfordulhat, hogy egy kivételével már mind passzoltok; ekkor ez a játékos hajt végre egymás után akciókat, a többieknek ki kell várniuk, amíg ő is passzol.

Miután mind passzoltatok, az akciófázis véget ér, a játék a státuszfázissal folytatódik.

A státuszfázis

A státuszfázis sokkalta „egyszerűbb”, mint az akciófázis vagy a stratégiafázis. A státuszfázis alatt számos játékelem alaphelyzetbe áll vissza, így felfrissítitek a bolygó-kártyáikat, leveszitek parancsjelzőiket a játéktábláról stb. Szintén e fázis alatt szerezhettek a játékosok győzelmi pontokat, ha teljesítitek a titkos és a nyilvános célkártyák feltételeit.

A státuszfázis végrehajtása során mindig be kell tartanotok az alábbi státuszsorrendet:

A Státuszsorrend

- 1) Célkártyák teljesítése
- 2) Sérült űrhajók kijavitása
- 3) Parancsjelzők eltávolítása
- 4) Bolygó-kártyák felfrissítése
- 5) Akció-kártyák és parancsjelzők
- 6) Parancsjelzők áthelyezése
- 7) Stratégia-kártyák visszaadása

Alább részletesen foglalkozunk a státuszsorrend minden egyes lépésével:

1) Célkártyák teljesítése

Játéksorrendben mind bejelenthetitek, hogy teljesítettétek **egy** nyilvános célkártya feltételeit, titkos célkártyák feltételeit, vagy egy nyilvános célkártya **és** titkos célkártyák feltételeit.

Mikor egyikőtök bejelenti, hogy teljesítette egy nyilvános célkártya feltételeit, ezt bizonyítania is kell; ha megtette, egy befolyásjelzőjét rárakja az adott

Az "Imperium Rex" célkártya

Előfordulhat, hogy a birodalmi stratégia-kártya elsődleges képességének végrehajtásánál a célpakli tetejéről az Imperium Rexet csapjátok fel. Ha ez történik, a játék azonnal véget ér (az aktív játékos már nem kapja meg a 2 győzelmi pontot). Az győzött közületek, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze. Egyenlőség esetén az győz az érintettek közül, aki több célkártyát teljesített; ezután az dönt, ki ural több bolygót, majd az, kinek van több fel nem használt parancsjelzője, végül az, hogy kinek a fajlapján van több parancsjelző. Ha ez is egyenlő, az érintettek mind győztesek.

célkártyára, a győzelmi-pont-sávon pedig annyival előbb-remozgatja befolyásjelzőjét, ahány győzelmi pontot ér az adott célkártya.

Ugyanazt a célkártyát mindegyikőtök csak egyszer teljesítheti; aki már kapott győzelmi pontot, pontokat egy célkártya teljesítéséért, az nem teljesítheti megint ugyanezt a célkártyát.

Ha teljesítettétek saját titkos célkártyák feltételeit, fedjétek fel a kártyát, bizonyítsátok a többieknek, hogy követeléseitek valós, és gyűjtsétek be az érte járó győzelmi pontokat.

Fontos: Amíg szülőbolygó-rendszerek összes bolygója nincs a ti uralmatok alatt, addig sem titkos, sem nyilvános célkártyát nem teljesíthettek.

Győzelem

Amint valaki közületek befolyásjelzőjét a győzelmi-pont-sáv 10-es mezőjére mozgatja, nyomban elnyeri a Birodalmi Trónt. A Winnaran őrzők meghajolnak az új uralkodó előtt, aki dicsőbb kor felé vezet a galaxist.

Könnyen előfordulhat, hogy ugyanabban a státuszfázisban többen is összeszednétek a 10 győzelmi pontot. Azonban a játéksorrend szerint kerül rátok a sor,

hogy célkártyát teljesítsetek, és az győz, aki elsőként szedi össze a 10 győzelmi pontot – függetlenül attól, hogy még hányan tették volna meg ugyanezt ebben a fázisban.

Szintúgy ebben a fázisban nyeri meg a játékot közületek az, aki először teljesíti a Felsőbbség vagy az Uralkodás célkártyák feltételeit (amennyiben az adott kártyát már felcsaptátok).

2) Sérült űrhajók kijavítása

Minden sérült csatahajót és halálsillagot fordítsatok vissza normális helyzetébe; inentől már nem számítanak sérültnek.

3) Parancsjelzők eltávolítása

A játéktáblán lévő parancsjelzőiteket vegyétek le, és rakjátok utánpótlási területetekre.

4) Bolygókétyák felrészítése

Kimerített bolygóitok kártyáit forgassátok vissza képpel felfelé.

5) Akciókétyák és parancsjelzők

Mindegyikötök húzzon az akciópakliból 1 akciókétyát, utánpótlási területetekről pedig rakjatok fel fajlapotokra (a parancsmezők között tetszőlegesen szétozva) 2 parancsjelzőt.

6) Parancsjelzők áthelyezése

Átrendezhetitek (ha szükségesnek véltétek, játéksorrendben) parancsjelzőiteket fajlapotok három parancsmezője között (flotta fenntartás, stratégiai tartalék, parancskészlet). Ha valamelyikötök csökkenti flottalimitjét, ellenőrizze, hogy flottái mérete sehol nem lépi-túl az új limitet.

7) Stratégiakártyák visszaadása

Stratégiakártyáitokat rakjátok vissza a közös játéktérre, hogy ott újra nyolc stratégiakártya legyen.

A Forduló Vége

Miután a státuszfázist befejeztétek (és senki sem nyerte meg a játékot), a forduló véget ér és új forduló kezdődik új stratégiai fázissal. A fordulók addig követik egymást a fentiek szerint, amíg valamelyikötök meg nem nyeri a játékot.

ŰRCSATÁK

Ha az aktivált csillagrendszerben az aktív játékosnak is, és egy ellenfelének is vannak űrhajóira, űr-csatára kerül sor közöttük.

Az űrcsata addig tart, amíg csak egyiküknek marad ott űrhajója, vagy míg mindkettőjük űrhajói egyszerre meg nem semmisülnek.

Űrcsata előtt

Az űrcsata előtt még csata előtti eseményekre kerülhet sor: a rombolók zárótüzére, illetve utána a halálfutamra. (játékvariáns, l. 35. oldal).

A rombolók zárótüze

Az űrcsata előtt annyiszor két kockával kell dobnotok, ahány rombolótok részt vesz a csatában. Minden dobás után, mely egyenlő vagy nagyobb, mint a romboló harci értéke (ezt megtaláljátok a fajlapokon), az ellenfél azonnal elveszít egy űrvadászt: leveszi a csata helyszínéről és visszarakja utánpótlási területére. Az így elveszített űrvadászok nem vesznek részt az űrcsatában.

Az űrvadászok nem viszonzák a tüzet.

Olyan flottára, amelyben egy űrvadász sincs, nem hat a rombolók zárótüze.

Az Űrcsata Menete

Miután megtörténtek a csata előtti események, kezdetét veszi a valódi űrcsata. Az űrcsaták mindig az alábbiak szerint zajlanak:

Az Űrcsata Menete:

- 1) Visszavonulások bejelentése
- 2) Harci dobások
- 3) Veszteségek eltávolítása
- 4) Visszavonulások végrehajtása

A 4. lépés után, ha mindkettőtöknek van még űrhajója a csillagrendszerben, a csata folytatódik az 1. lépéstől. Az űrcsata addig folytatódik, amíg csak az egyikötöknek marad űrhajója, vagy mindkettőtök űrhajói egyszerre meg nem semmisülnek.

Az alábbiakban részletesen kifejtjük az űrcsaták lépéseit:

I. Visszavonulások bejelentése

Először a támadó jelentheti be, hogy vissza szeretne vonulni. Ha **nem** él vele, akkor a védekező jelentheti be saját visszavonulását. (Ha a támadó vissza szeretne



vonulni, a védekező **nem** jelenthet be visszavonulást.)

A visszavonulást most kell bejelentenedek, azonban az csak az utolsó, 4. lépésben történik majd meg. Ebből következik, hogy minden űrcsata legalább egy körből áll.

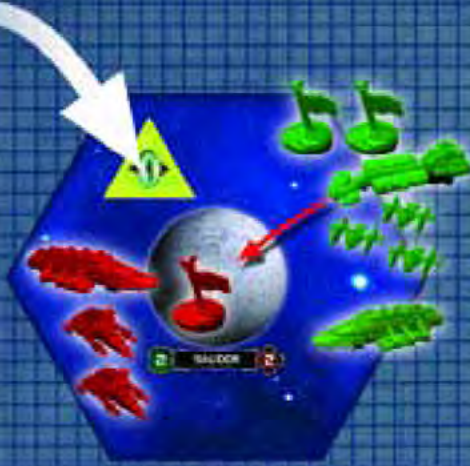
2. Harci dobások

Egyszerre dobnotok, minden űrhajótok után egy kockával (illetőleg minden halálsillagotok után három kockával). Minden dobás, amely nagyobb vagy egyenlő, mint az adott űrhajó harci értéke (ez a fajlapokról leolvasható), találatnak számít. Összegezzétek, hány találatot értetek el.

Példa: A támadó flotta 3 cirkálóból és 1 csatahajóból áll. A támadó először három kockával dob, minden cirkálója után egyvel. A dobások 2, 5 és 7. ez egy találat (a cirkálók harci ereje 7). Ezután dob a csatahajó miatt is egy kockával. A dobás 6, szintén találat. A támadó bejelenti, hogy két találatot ért el.

A védekezőnek két űrvadásza (támaszpontul egy, a rendszerben lévő űrdokkot használva) és egy rombolója van. Két kockával dob az űrvadászok miatt, az eredmény 3 és 5 – egyik sem talált. Azután dob egy kockával rombolója miatt is, az eredmény 0 (ez 10-nek számít), találat. Bejelenti, hogy 1 találatot ért el.

Példa az Ūrcsatára



1

A Xxcha aktiválta a N'orr egy csillagrendszerét, és bevonult oda 1 anyahajóval (rajta 2 felszíni erővel), 3 űrvadászsal (ezek támaszpontjaként is az anyahajó szolgál), valamint 1 cirkálóval.

Míthogy a N'ornak van rombolója – kettő is –, a Xxcha űrvadászoknak át kell törniük a N'orr rombolók zárótüzén az űrcsata előtt. A csata előtti eseményt végrehajtva a N'orr mindkét rombolója miatt dob két kockával. Az eredmény 2, 2, 5 és 6, nincs találat. Ezután már kezdetét veheti az űrcsata. Az 1. lépés során előbb a Xxcha jelenti ki, hogy nem vonul vissza, majd ugyanígy nyilatkozik a N'orr is.



2

A 2. lépés során a Xxcha és a N'orr dob a kockákkal. A Xxcha három kockával dob űrvadászai miatt, az eredmény 3, 5 és 10 (egy találat). Egy-egy kockával dob cirkálója és anyahajója miatt is: a cirkáló dobása 8 (találat), az anyahajóé 6 (nem talált). A Xxcha összesen 2 találatot ért el.

A N'orr összesen három kockával dob. A cirkáló dobása 8 (találat), a rombolóké 9 és 10 (két találat). A N'orr összesen 3 találatot ért el.

A Xxcha úgy dönt, leveszi mindhárom űrvadászát; a N'orr a két rombolóját távolítja el.



3

Elkezdődik a harc második köre. A Xxcha kijelenti, hogy nem vonul vissza, és a harc folytatása mellett dönt a N'orr is.

A Xxcha cirkálójának dobása 9 (találat) és 1 (nem talált). A N'orr cirkálójának dobása 3 (nem talált). Mivel flottáját egy találat érte, a N'ornak le kell vennie cirkálóját. Mivel ezzel flottája megsemmisült, az űrcsata véget is ért, meghozza a Xxcha győzelmével.

A Xxcha azt tervezi, hogy a földre szállási lépés során kirakja a 2 felszíni erőt a N'orr bolygójára, felszíni csatát kezdeményezve ezáltal.

3. Veszteségek eltávolítása

A találatok összegzése után le kell venniük megsemmisült űrhajóikat.

Ezt először a támadó teszi meg. Minden, a flottáját ért találatért megsemmisül egy űrhajója, **vagy** megsérül egy csatahajója, halálsillaga (egy második találat megsemmisíti a sérült csatahajót vagy halálsillagot). Utána a védekező távolítja el a veszteségeit.

A megsemmisült űrhajókat rakjatók vissz utánpótlási területekre; ezeket utóbb újra legyárthatjátok. Elsőként általában az olcsó, könnyen pótolható, „ágyútöltelék” űrvadászokat célszerű levenniük.

Példa: A támadó flottát 1 találat érte; a támadó úgy dönt, csatahajója sérül meg. A védekező flottát 2 találat érte; a védekező levesz 2 űrvadászt.

4. Visszavonulások végrehajtása

Ha valamelyikőtök visszavonulást jelentett be az 1. lépés során, az most végrehajthatja azt.

- Ha egyikőtök visszavonulást jelentett be, ám időközben megsemmisítette a teljes ellenséges flottát, nem vonulhat vissza, flottájával a csillagrendszerben kell maradnia.

• Ha valamelyikötök visszavonul, akkor azt teljes megmaradt flottájával kell tennie. Csak olyan **szomszédos csillagrendszerbe vonulhat vissza, amelyet aktivált ebben a fordulóban, és ahol nincs ellenséges űrhajó** (de lehet ott ellenséges bolygó, rajta űrdokkal, PDS-sel, felszíni erővel). Ha a szomszédban nincs ilyen, már aktivált csillagrendszer, akkor a visszavonulás nem lehetséges.

Sikeres visszavonulás után ellenőrizzék a flottalimitet és az űrvadász-kapacitást (1. 21. és 29. oldal); a limiten túli űrhajókat, támaszpont nélküli űrvadászokat azonnal semmisítsék meg.

Az Űrcsata Vége

Miután befejeződött az űrcsata első köre, új kör kezdődik, amennyiben mindkettőtöknek maradt legalább egy űrhajója a csillagrendszerben. Az űrcsata addig folytatódik, amíg csak egyikötöknek marad űrhajója, vagy amíg mindkét fél űrhajói meg nem semmisülnek.

FELSZÍNI CSATA

Ha az aktivált csillagrendszerben az aktív játékos a taktikai akció földre szállás lépése során egy vagy több felszíni erőt kirak olyan bolygóra, ahol van legalább egy ellenséges felszíni erő, felszíni csatára kerül sor.

A felszíni csata sokban hasonlít az űrcsatára, azonban ilyenkor nincs lehetőség visszavonulásra.

Felszíni csata előtt

Az űrcsata előtt még csata előtti eseményekre kerülhet sor: orbitális bombázásra, PDS-ek használatára.

Bolygókarttyák megszerzése

Ha valamelyikötök elfoglal egy semleges vagy ellenséges bolygót, vegye el a bolygó karttyáját, és rakja le azt maga elé kimerített oldalával felfelé. Mindig kimerülve szerzitek meg a bolygókat, akkor is, ha azokat még nem merítette ki ebben a fordulóban eddigi tulajdonosuk.

A "harcis dobás" minden dobást magában foglal, amelynél az eredményt egy egység harci erejével kell összevetni, és amely veszteséget okozhat; így a PDS-ek tüze, és minden más harc előtti esemény is idetartozik.

Másfelől viszont, ha egy hatás csak az "űrcsata során" vagy a "felszíni csata során" módosítja a dobás eredményét, akkor az nem vonatkozik az adott csatát megelőző harc előtti eseményekre (PDS-ek, orbitális bombázás, stb.).

Orbitális bombázás

Az invázió előtt az aktív játékos a csillagrendszerben lévő csatahajóival és halálsillagaival bombázhatja a megtámadott bolygót (halálsillag akkor is bombázhat, ha nem kerül sor invázióra). Azonban a bolygópajzs miatt csatahajók **nem bombázhatnak** olyan bolygót, amelyen van legalább egy ellenséges PDS.

Az aktív játékos annyi kockával dob, ahány csatahajója vesz részt a bombázásban, és háromszor annyival, ahány halálsillaga. Minden dobásért, amely nagyobb vagy egyenlő, mint az adott bombázó űrhajó harci értéke, megsemmisül egy ellenséges felszíni erő. Az űrből támadott felszíni erők nem viszonyozzák a tüzet, és a bombázás során megsemmisült felszíni erők már nem vesznek részt a felszíni csatában.

A PDS-ek

Az orbitális bombázás után a védekezőn a sor: a megtámadott bolygón lévő összes PDS-e tüzel az inváziós erőkre. A védekező minden harcoló PDS-éért dob egy kockával, és minden találat (a dobás nagyobb vagy egyenlő, mint a PDS-ek harci értéke) megsemmisül egy inváziós felszíni erő. Földre szállás közben a felszíni erők nem viszonyozzák a PDS-ek tüzet, és a megsemmisült egységek már nem vesznek részt a felszíni csatában.

A Felszíni Csata Menete

Miután megtörténtek a csata előtti események, kezdetét veszi a felszíni csata. Ahogy az űrcsaták, a felszíni csaták is több körig tartanak, amíg valamelyik fél összes felszíni ereje meg nem semmisül – vagy egyszerre meg nem semmisül mindkét fél felszíni serege.

A felszíni csaták mindig az alábbiak szerint zajlanak:

A felszíni csata menete:

1) Harci dobások

2) Veszteségek eltávolítása

A 4. lépés után, ha mindkettőtöknek van még űrhajója a csillagrendszerben, a csata folytatódik az 1. lépéstől. Az űrcsata addig folytatódik, amíg csak az egyikötöknek marad űrhajója, vagy mindkettőtök űrhajói egyszerre meg nem semmisülnek.

Az alábbiakban részletesen kifejti a felszíni csaták lépéseit:

1) Harci dobások

Mindketten egyszerre dobtok, minden felszíni erőért egy kockával. Találatnak számít minden dobás, amely nagyobb vagy egyenlő, mint a felszíni erők harci értéke. Összegezzétek az elért találatokat.

2) Veszteségek eltávolítása

Annyi felszíni erőt kell leválasztani és utánpótlási te-

TWILIGHT IMPERIUM fajok



Jol Nar
Egyetem



A Naalu
Társadalom



A Uzix
Elme
közösség



A Mentak
Koalíció



Letnev
Báróság



A Xxcha
Királyság



A Yssaril
Törzsek



A Hacan
Emirátusok



A Sardakk
N'orr



A Sol
Szövetség



rületetekre raknotok, ahány találat ért titeket.

Miután befejeződött a felszíni csata első köre, új kör kezdődik, amennyiben mindkettőtöknek maradt a bolygón legalább egy felszíni ereje. A felszíni csata addig folytatódik, amíg csak egyikőtöknek marad felszíni ereje, vagy mindkettőtök felszíni erői meg nem semmisülnek.

Sikeres invázió?

Az invázió akkor sikeres, ha megsemmisült az összes felszíni erő, de legalább egy támadó felszíni erő túlélte a csatát. A sikeres invázió után a megtámadott bolygón lévő összes ellenséges PDS és űrdokk megsemmisül. Ezután a támadó elveszi a védekezőtől a bolygó kártyáját, és lerakja azt maga elé kimerített oldalával felfelé.

Mivel egyszerre dobtok, előfordulhat, hogy egyszerre semmisülnek megmaradt felszíni erőitek. Ilyenkor a bolygó a védekezőé marad, és nyomban le kell raknia egy befolyásjelzőjét a bolygóra.

EGYÉB SZABÁLYOK

A Csillagrendszerek

Alapvetően háromfajta csillagrendszer létezik a játékban:



Szülőbolygó-rendszerek (sárga keret)

E rendszerekből kezditek a játékot. Mindegyikötök véletlenszerűen húz egyet, így dől el, hogy ki melyik fajjal játszik.

Speciális rendszerek (piros keret)

Háromféle speciális rendszer van, és a következő szabályok érvényesek rájuk:



Aszteroidamező

Nem haladhattok keresztül űrhajóitokkal aszteroidamezőn, csak akkor, ha birtokoljátok az az aszteroidaelhárító technológiai fejlesztést. Amelyikötök rendelkezik ezzel a technológiával, az **átküldheti** űrhajóit aszteroidamezőn, de még az ő űrhajói **sem fejezhetik be mozgásukat aszteroidamezőn**. Az aszteroidamezőket nem lehet aktiválni.



Csillagköd (Nebula)

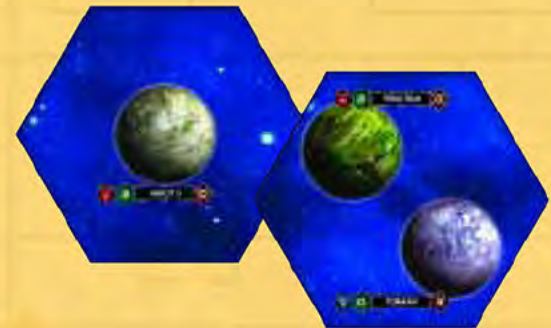
A Csillagködre a következő szabályok érvényesek:

- Ha flottátok csillagködben védekezik, az űrcsata során minden dobásotok eredményéhez +1 járul.
- Űrhajóitok sosem haladhatnak **keresztül** csillagködön; ugyanakkor a csillagködöt aktiválva űrhajóitok **bemozoghatnak** a csillagködbe.
- A csillagködöt **elhagyó** űrhajók hatótávja 1-re csökken (tekintet nélkül akciókártyákra és technológiákra).



Szupernóva

A szupernóvák rendkívül veszélyesek. Nem aktiválhatóak, és nem is haladhatnak rajtuk keresztül űrhajóitok.



Közönséges Rendszerek:

Ezek a csillagrendszerek lehetnek bolygó nélküliek, de tartalmazhatnak egy, illetve két bolygót is. Néhány ilyen rendszerben féregjáratok nyílnak. A galaxist jórészt közönséges rendszerek alkotják, ezekért vetélkednek a nagy fajok, és ezekben vívják meg csatáikat is.



Habár a Mecatol Rex közönséges rendszernek számít, mindig a galaxis közepén helyezkedik el; sosem tehetik le tetszéseik szerinti helyre a galaxis létrehozása során.



Féregjáratok

A féregjáratok különleges anomáliák, amelyek távoli csillagrendszereket kötnek össze. **Szomszédosnak** számítanak mindazon csillagrendszerek, amelyekben azonos típusú (alfa vagy béta) féregjáratok nyílnak (szállítási akciónál is).

Például, ha egy béta féregjáratos csillagrendszerben van egy 1-es hatótávú űrhajó, akkor az onnét átmehet egy másik csillagrendszerbe, ahol ugyanilyen féregjártat nyílik. (Természetesen a taktikai vagy szállítási akció többi szabályait betartva, így például az űrhajónak mozgását aktivált csillagrendszerben kell befejeznie.)

Ha valamelyik féregjárattípusból csak egy van, azt hagyjátok figyelmen kívül.

Egységek Mennyiségi Korláta

Korlátozott, hogy az egyes egységtípusokból mennyivel rendelkezhetek – az űrvadászok és a felszíni erők kivételével.

Példa: Az egyik játékos a Levnev elleni hadjárata során bevetette mind az öt csatahajóját. Az utolsó fordulóban már nem tudott új csatahajót építeni, hiszen mind az öt játékban volt. Ebben a fordulóban azonban egy űrcsatában elveszített egy csatahajót. Az elpusztult csatahajó visszakerült utánpótlási területére, így azt már meg tudja építeni (amennyiben van elegendő erőforrása, és a parancskészletén van legalább egy parancsjelző, amellyel aktiválhat egy csillagrendszert, benne egy űrdokkjával.)

Egységek megsemmisítése

A státuszfázis folyamán (az első lépés, a célkártyák teljesítése után) elpusztíthatok tetszőleges számú saját egységet. Az ilyenkor elpusztított egységek visszakerülnek utánpótlási területetekre, és ezeket a következő akciófázisban már újra le is gyárthatjátok.

Az Űrvadászok és a Felszíni Erők jelzői



A többi egységgel ellentétben elvileg korlátlan, hány űrvadászotok és felszíni erőteket lehet. Ha újabb űrvadászt vagy felszíni erőt szeretnétek legyártani, létrehozni, és már nincs ilyen az utánpótlási területeteken, akkor használjátok az űrvadászok és a felszíni erők jelzőit. Ezek mindőtök számára elérhetőek, és a következő szabályok vonatkoznak rájuk:

Egy ilyen jelző azt jelenti, hogy „van itt még egy ebből az egységből”. Azonban szükséges, hogy az űrvadászok jelzői mellett mindig legyen legalább egy „igazi” űrvadász is a csillagrendszerben; hasonlóképpen a felszíni erők jelzői mellett kell lennie legalább egy „igazi” felszíni erőnek is a bolygón. Az „igazi” űrvadász illetve felszíni erő mutatja meg, hogy kié is a plusz űrvadász, felszíni erő.

Bármikor kicserélhetitek űrvadászaitokat és felszíni erőteket jelzőkre, ha marad mellettük legalább egy űrvadászotok/felszíni erőteket. A levett egységek ilyenkor visszakerülnek utánpótlási területetekre, és a helyükre jelzőkre kerülnek.

Mindez fordítva is igaz: a jelzők bármikor visszacserélhetőek egységekre. Ezt mindenképp meg kell tennetek, ha valahol csak egy „igazi” egységetek van, de szeretnétek szétosztani ottani egységeiteket.

Példa: Egy bolygón 3 Xxcha felszíni erő van. A Xxcha megteheti, hogy kettőt visszarak utánpótlási területére, és helyettük felrakja a bolygóra a felszíni erők két jelzőjét. A bolygón továbbra is 3 Xxcha felszíni erő van, és a jelzőket a Xxcha bármikor „igazi” egységekre cserélheti. A harmadik egységet azonban nem cserélheti jelzőre a Xxcha, mert a jelzők mellett mindig kell lennie legalább egy „igazi” egységnek.

A TWILIGHT IMPERIUM bolygói



A TI-ben a nagy fajok a bolygókért harcolnak. Minden bolygónak van **erőforrásértéke**, **befolyásértéke** és alkalmasint **technológiai specializációja** is. Ha valamelyikötök sikeres inváziót hajt végre egy (semleges vagy ellenséges) bolygó ellen, nyomban megkapja a bolygó kártyáját.

Az erőforrás a bolygó gazdasági feleslege, amelyet a bolygó tulajdonosa egységek és technológiát vásárlására költethet.

A befolyás a bolygó lakosságát, tudásbázisát és politikai fontosságát jelképezi. Befolyás segítségével szerezhetek parancsjelzőket, befolyás kell bizonyos akciókártyák kijátszásához, és a Galaktikus Tanács ülésein is a befolyásokkal voksoltok.

A technológiai specializáció azt jelzi, hogy a bolygó különösen fejlett valamely tudományterületen, vagy bőséges készletekkel rendelkezik valamely ritka és fontos nyersanyagból. Olcsóbban vásárolhattok technológiai fejlesztéseket, ha a megfelelő technológiai specializációjú bolygókkal rendelkeztek.

Ha egy csillagrendszerben több bolygó van, akkor mindkét bolygón kell lennie legalább egy „igazi” felszíni erőnek a felszíni erők jelzői mellett.

A Fajlap



A Fajlap hasznos információkat ad és arra szolgál, hogy segítsen a játékosnak menedzselni a Parancs jelzőit.. Egy Fajlap a következő részekből áll:

1 A faj neve és szimbóluma

2 Kezdő Egységek és Speciális Képességek

A faj kezdőegységei és -technológiái, valamint speciális képességei.

3 Fázis- és sorrendtáblázatok

Részletes áttekintés a fontos fázisokról és a játékkör sorrendjéről.

4 Az egységek adatai

Az egységek adatai: ár, harci érték, hatótáv, speciális képességek.

5 Stratégiai tartalék

Innen fizettek a stratégiakártyák másodlagos képességeinek végrehajtásáért, illetve más, speciális esetekben.

6 Flottafenntartás

Az itteni parancsjelzők mutatják, hogy mekkora flottáitok lehetnek. Itt megfordítva, flottaoldalukkal felfelé tartjátok a parancsjelzőket.

7 Parancskészlet

Innen fizettek, amikor csillagrendszereket aktiváltok.

8 A kereskedelmi áruk helye

Ha kereskedelmi árut kaptok, ide teszitek. Kereskedelmi áruitokkal fizethettek erőforrást vagy befolyást, illetve bármikor átadhattok egymásnak kereskedelmi árut (fizetségként, megvesztegetésként, stb.).

A jelzők használata igazán akkor ajánlott, ha valamilyen kifogy az „igazi” egységekből, illetve ha egy adott bolygón már nem férnek el az „igazi” egységek.

Új egységek gyártásakor azonnal lerakhattok ilyen jelzőket az „igazi” egységek helyett, amennyiben a gyártási lépés végén abban a csillagrendszerben, illetve azon a bolygón lesz legalább egy „igazi” egység is.

Ahogy már írtuk, a jelzőkre úgy kell tekintenetek, mintha „igazi” egységek lennének ott, így ugyanazok a szabályok vonatkoznak rájuk, mint az „igaziakra”. Például a felszíni erők jelzőinek bolygóról bolygóra szállításához anyahajó vagy halálszűrő kell, az űrvadászok jelzőinek is támaszpontra (anyahajóra, halálszűrőre, űrdokkra) van szükségük.

Ha egy anyahajó vagy halálszűrő ilyen jelzőt szállít, akkor ugyanazon a hordozón kell lenni legalább egy „igazi” egységnek is.

Azonnal el kell távolítanotok a játéktábláról azt a jelzőt, amely mellett nincs „igazi” egység a csillagrendszerben, illetve bolygón.

Talán legkönnyebben úgy kezelhetitek e jelzőket, hogy mindig egy „igazi” egység alá rakjátok őket. Amíg a jelzők tetején van egy „igazi” egység, addig eleget tesznek a szabályoknak.

A Parancsjelzők



A játék elején mind megkaptjátok 16 parancsjelzőt. Parancsjelzőitek lehetnek fajlapotokon, illetve az utánpótlási területeteken.

Ha utánpótlási területetekből parancsjelzőt kaptok, azt azonnal el kell helyeznetek fajlapotokon, méghozzá az alábbi parancsmezők valamelyikén:

- **stratégiai tartalék**
- **flottafenntartás**
- **parancskészlet**

Ha már leraktatok egy parancsjelzőt egy parancsmezőre, azt legközelebb csak a státuszfázisban rakhatjátok át egy másik parancsmezőre. Jelentős mértékben befolyásolja sikerességeteket az, hogy hogyan osztjátok el parancsjelzőiteket a parancsmezők között.

Ha elköltötök egy parancsjelzőt, vagy aktiváltok egy csillagrendszert, akkor a parancsjelzőt a fajlap megfelelő parancsmezőjéről veszitek le (ha elköltitek a jelzőt, akkor utánpótlási területekre kell tennetek azt).

A három parancsmezőre vonatkozó szabályok:

Flottafenntartás

A flottafenntartási parancsmezőn található parancsjelzők száma határozza meg, hogy egy csillagrendszerben legfeljebb hány űrhajótok lehet **(az űrvadászok nem számítanak)** – ez a flotalimit. Ha egy csillagrendszerben flottátok létszáma már elérte a flotalimitet, ott nem gyárthatok újabb űrhajót, sem nem mozgathatok oda semmi módon újabb űrhajókat. Ha egy csillagrendszerben lévő flottátok mérete – bármilyen okból – meghaladja flotalimiteteket, azonnal le kell venniük és utánpótlási területekhez kell tenniük annyi űrhajót, hogy az űrhajók száma ne haladja meg flotalimitet.

Amikor a flottafenntartási parancsmezőre raktok parancsjelzőt, azt flottaoldalával felfelé rakjátok le – így jelzitek, hogy azt valóban ide szántátok. Ilyenfórmán egyrészt a többiek könnyen ellenőrizhetitek, mekkora a ti flotalimitetek, másrészt pedig így nehezebben keverednek össze a parancsmezőkön lévő parancsjelzők.

Ha újabb parancsjelzőket raktok flottafenntartásotokhoz, akkor megnövelhetitek a játéktáblán lévő flotalimit méretét.

Mindőtöknek **bárhány flottája lehet a játéktáblán**, ha azok mérete külön-külön nem haladja meg a flottafenntartási parancsmezőtokön lévő parancsjelzők számát, vagyis flotalimiteteket.

Az űrvadászokkal nem kell számolnotok a flottafenntartásnál, nem számítanak a flotalimitbe. Minden flottához **korlátlan számú** űrvadász tartozhat – pontosabban legfeljebb annyi, amennyinek jut támaszpont (l. 29. oldal).

Parancskészlet

Ha taktikai vagy szállítási akciót hajtottok végre, akkor innét kell az aktiválandó csillagrendszerre felraknotok a parancsjelzőt. Ha nincs itt parancsjelzőtok, akkor nem tudtok sem taktikai, sem szállítási akciót végrehajtani. Minél több parancsjelzőtok van itt, annál többször mozgathatok, támadhattok, gyárthatok az akciófázisban.

Stratégiai tartalék

Innét főleg a stratégiaakciók másodlagos képességeinek végrehajtásáért adtok be befolyásjelzőket. Egyes fajok speciális képességei, illetve bizonyos akciókártyák is megkövetelhetik, hogy a hatás létrejöttéhez parancsjelzőket adjatok be stratégiai tartalékotokból.

Erőforrások és Befolyás elköl-tése

Időről időre erőforrásokat és befolyásokat kell elköltenetek. Az általatok birtokolt bolygók biztosítják számotokra mind az erőforrást, mind a befolyást, és e bolygók kártyáival fedezhetitek kiadásaitokat.



Bolygók Kimerítése

Ha erőforrást vagy befolyást szeretnétek költeni, le kell forgatnotok egy vagy több bolygókártyát: ekkor felhasználjátok a bolygók biztosította erőforrásokat, illetve befolyásokat. Minden bolygókártyán látható (miként maguknál a bolygóknál is a játéktáblán), hogy a bolygókártya leforgatása (azaz a bolygó kimerítése) mennyi erőforrást, illetve befolyást ad nektek. A lefordított, azaz kimerített bolygókártyát mindaddig nem használhatjátok, amíg vissza nem fordul; ha csak a következő státuszfázisban kerül sor (habár bizonyos hatásokkal hamarabb is visszaforgathatóak bolygókártyák).

Ha kimerítetek egy bolygót, tehát leforgatjátok bolygókártyáját, akkor a bolygó összes erőforrását, illetve befolyását megkapjátok – annyit, amennyi a kártyán szerepel. Mindig a teljes mennyiséget költitek el, használjátok fel, tehát nem tehetitek meg, hogy egy részét későbbre tartalékoljátok.



Példa az erőforrások elköltésére és a gyártásra



A N'orr aktivált egy olyan csillagrendszert, ahol van űrdokkja, és az aktiválási sorrend utolsó lépésében új egységeket szeretne ott gyártani.

A N'orr elvesz utánpótlási területéről 1 cirkálót, 1 rombolót és 1 anyahajót. A fajlapjáról leolvassa, hogy ezek költsége:

1 anyahajó	3 erőforrás
1 romboló	2 erőforrás
1 cirkáló	1 erőforrás
összesen	=6 erőforrás

A bolygó legfeljebb 5 egységet tud legyártani, így a gyártási kapacitás nem jelent problémát; azonban az egységek legyártásához a N'ornak 6 erőforrást kell fizetnie. Minthogy fajlapján nincsenek kereskedelmi árak, bolygókártyái közül kiválaszt háromat, amelyek összesen 6 erőforrást tudnak biztosítani, és ezeket képpel lefelé forgatja. Ezzel kifizette a 6 erőforrást.

A költségek megfizetése után a N'orr fogja a három űrhajót, és lerakja azokat az aktivált csillagrendszerre. Itt már volt egy anyahajója, ezért az itteni flottáját immár 4 űrhajó alkotja (az űrvadászok a flottalimit szempontjából nem számítanak). Fajlapjának flottafenntartási parancsmezőjén 4 befolyásjelző van, tehát ez a flotta még benne van flottalimitjében.

Ha kimerítetek egy bolygót, az vagy befolyást biztosít számotokra, vagy erőforrást – de sosem együtt a kettőt. Mindig meg kell mondanotok, hogy miért (befolyásért vagy erőforrásért) merítitek ki a bolygót. Igaz, az esetek zömében ez egyértelmű.

Költségek Megfizetése

Ha befolyást vagy erőforrást költötök, mindig be kell jelentenetek, hogy összesen mennyi erőforrást, illetve befolyást használtok fel, majd le kell forgatnotok annyi bolygókártyát, hogy a kapott erőforrás vagy befolyás legalább fedezze az elkölteni szándékozottat.

Ha például új egységeket gyártotok űrdokkokban, egyszerűen csak azt kell megmondanotok, hogy mennyi erőforrást költötök el összesen. Ezután leforgatjátok

a szükséges számú bolygókártyát, majd elhelyezitek a játéktáblán a legyártott egységeket (l. 26. oldal). Vagyis nem egyenként gyártjátok le az egységeket (különkülön fizetve értük), hanem mintegy „csomagban”: az akció összes gyártása egyidejű. Ugyanez vonatkozik a befolyások felhasználására is.

Az el nem költött erőforrások és befolyások elvesznek.

Fontos: Nem feltétlen azt a bolygót kell kimeríteni (kártyáját leforgatni), amelyen az új egységeket legyártó űrdokk van – bármely saját bolygókártya megteszi.

Az Akciókártyák



Időről időre akciókártyákhoz juttok. A nálatok lévő akciókártyát kijátszásukig nem mutathatjátok meg a többieknek.

Minden akciókártyán megtaláljátok, hogy mikor (melyik fázisban, milyen körülmények megléte esetén) játszhatjátok ki az adott kártyát.

Egyszerre sosem lehet nálatok 7 akciókártyánál több. Ha valamelyikötök akciókártyához jut, de így hétnél több kártya lesz a kezében, annyi kártyát kell kiválasztania és eldobnia, hogy csak 7 maradjon a kezében. Ha valakinek 7 kártya van a kezében, és több kártyát húz, akkor egyesével húzza fel a lapokat, és mindig eldob egyet.

Ugyanabban a fordulóban ugyanaz a játékos nem játszhat ki két vagy több azonos akciókártyát ugyanarra a célpontra, ugyanarra a szituációra. Például ugyanabban a fordulóban ugyanarra a flottádra nem játszhat ki két átkarolást, azonban két flottádra kijátszhat egy-egy átkarolást.

Az akciókártyák kijátszása

Egyszerűen **közöljétek** a többiekkel, hogy ki szeretnétek játszani egy akciókártyát. A többiek is eldöntik, hogy kijátszanak-e akciókártyát. Miután mindenki nyilatkozott, megmutatjátok a kijátszani szándékozott akciókártyákat, és azokat a játéksorrend szerint végrehajtatok.

Ha akkor játszotok ki akciókártyákat, mikor még nem választottatok stratégiakártyákat, akkor a végrehajtási sorrend a Szószólótól indul, és az óramutató járásával megegyező irányban halad.

A Szabotázs Akciókártyák

A szabotázs-kártyák használatát **nem** jelentétek be előre, hiszen ezek célja pont az, hogy a többiek bejelentett és felfedett akciókártyáit meglepetésszerűen semlegesítsék. Egyszerűen játsszátok ki egy akciókártya felfedése után; mindkét kártya a dobott akciólapokhoz kerül.

„Akció helyett”

Néhány akciókártya leírása ezekkel a szavakkal kezdődik: „Akció helyett...”. Ilyen kártyát csak akkor játszhattok ki, ha éppen rajtatok van a sor az akciófázisban, **mindig az akció helyett**.

A Politikakártyák és a Galaktikus Tanács



Amikor a politikai stratégiakártya birtokosa végrehajtja stratégiai akcióját, felcsapja a politikapakli legfelső lapját. Ezután összegyűlik a Galaktikus Tanács, hogy vitázzon és szavazzon a felvetett napirendi pontról.

A Napirendi Pont

Minden politikakártya tartalmaz egy **napirendi pontot**, amiről döntenie kell a Galaktikus Tanácsnak (azaz nektek). A Tanács ülésének első lépéseként olvassátok fel hangosan a felcsapott politikakártya szövegét, egyértelműsítve, miről és hogyan szavaztok majd.

A napirendi pontokról kétféleképpen szavazhattok:

Kijelölés

Amikor a politikailapon azt olvassátok, hogy **jelöljétek** ki valakit vagy valamit, mindannyian döntsétek el, kit vagy mit jelöltök, mikor majd szavaztok. Szavazatait nem oszthatja meg egyikötök sem. A voksolással azt jelöltétek ki, aki vagy ami a **legtöbb** szavazatot kapta (nincs szükség arra, hogy megszerezze a szavazatok többségét).

Mellette vagy ellene

Legtöbbször egy előterjesztés **mellett vagy ellen** szavaztok. Ilyenkor azt kell megmondanotok, hogy az előterjesztés mellett vagy ellen szavaztok-e minden voksotokkal. A szavazatok **többsége** határozza meg az előterjesztés jövőjét.

Törvények

Az előterjesztések egy része törvény. A törvények kisebb vagy nagyobb mértékben megváltoztatják a játékot. Ha a többség egy törvény mellett szavaz, rögtön hajtjátok végre a törvény azonnali hatásait, majd a kártyát képpel felfelé rakjátok a közös játéktérre. A kártya hatásai **állandóak**. Ha viszont a többség a törvény ellen szavaz, akkor végrehajtatok ennek hatásait, majd eldobjátok a kártyát.

Előfordul, hogy a korábban megszavazott törvények a körülmények változtával népszerűtlenné válnak. A politikakártyák előterjesztései közül néhány arról szól, hogy újratárgyaltok vagy eltöröltök már megszavazott törvényt. Ám kevés ilyen kártya van, a legtöbb megszavazott törvény a játék végéig hatályos marad; jól fontoljátok meg, hogyan szavaztok!

Szavazás a Galaktikus Tanácsban

Az előterjesztés felolvasása után a következőképpen szavaz a Galaktikus Tanács:

1) Először megvitathajtatok egymás között az előterjesztést. Meggyőzhetitek, megfenyegethetitek, megszarolhatjátok, kereskedelmi árukkal meg is vesztegethetitek egymást. Ugyanakkor vigyázzatok, mert a játékban tett ígéreteket nem kell betartani – még akkor sem, ha már elfogadtátok érte a fizetséget.

Kártyák és Szabályok

Ha egy kártya szövege szembemegy a játékszabállyal, akkor a kártya szövege felülírja a játékszabályt.

2) Ezután szavaztok az előterjesztésről. Sorban szavaztok, az óramutató járása szerint, és mindig a Szószóló bal oldali szomszédja kezd (így mindig a Szószóló szavaz utoljára). Mindannyiótoknak **annyi voksa van, ahány befolyással bírnak még kimerítetlen bolygói** – de legalább 1 voksa. *Példa: A Letnevnék öt bolygója van, de közülük hármat már kimerített. A két kimerítetlen bolygó 1, illetve 2 befolyást biztosíthat, így a Letnev a Galaktikus Tanács ezen ülésén három vokssal rendelkezik.*

Amikor szavaztok, összes voksotokkal szavaztok (vagy tartózkodtok), nem oszthatjátok meg voksaitokat. A voksolás nem meríti ki a bolygókat.

Kereskedelmi áruk beadásával nem szerezhettek voksokat.

A Galaktikus Tanács szerepe az, hogy legyen egy mókás megbeszélés, ahol szövetségeket köthettek és rúghattok fel, kihasználhatjátok diplomáciai képességeiteket, fenyegetőzhettek, intrikálhattok, egyszóval „kijátszhatjátok” fajotokat. Ráadásul, ha rosszabb helyzetben vagytok, az erősebbekre hátrányos törvények megszavazásával segíthettek magatokon.

Tartózkodás, szavazategyenlőség

A szavazásoknál tartózkodhattok: aki tartózkodik, az egyszerűen nem szavaz, és voksaival a többség meghatározásánál sem kell számolni. Szavazategyenlőség esetén (akkor is, ha a szavazatok száma nulla, mert mind tartózkodtatok), a Szószóló dönt a kérdésről.



Technológiai Fejlődés



A játék megkezdése előtt mind kaptok egy ugyanolyan, 24 lapos paklit, benne a technológia fejlesztések kártyáival; néhányan eleve technológiák birtokában kezdik a játékot. Ha egy technológia fejlesztés birtokába juttok, keressétek ki kártyáját a technológiapakliból, és képpel felfelé rakjátok le magatok elé. A játék folyamán egyre több technológia fejlesztés birtokába juttok, mind erősebbé válva általuk.

Példa: Ha megszereztétek a mélyűrűgyű technológiáját, PDS-eitek már a szomszédos csillagrendszer is lőhetik.

Általában a technológiai stratégia kártya végrehajtásával juttok technológiák birtokába, olykor viszont akció és politikakártyák által.

Technológiakártyáitokat nem adhatjátok át egymásnak.

Négy tudományterületen belül zajlik a technológia fejlesztés, ezeket színek jelölik:

- háborús technológia piros
- biotechnológia zöld
- asztrotechnológia kék
- általános technológia sárga

Technológiai előnyök megszerzése

Általában a technológia stratégia kártya végrehajtásával juttok technológiakártyához.

Aki végrehajtja a stratégia kártya elsődleges képességét, ingyen egy általa választott technológiai fejlesztés birtokába jut, a többiek pedig nyolc erőforrás megfizetésével.

A legtöbb technológiának **előfeltételei** vannak; ezek felsorolását megtaláljátok a technológiakártyákon. Egy ilyen technológia megszerzéséhez rendelkeznetek kell az összes szükséges előfeltétellel.

Példa: Csak az a játékos ismerheti meg a mikrotechnológiát, aki már birtokában van vagy a stáziskapszuláknak, vagy a sarween műszereknek. Ha egyikkel sem rendelkezik, nem jutat a mikrotechnológia birtokába.

Semmilyen módon nem szereztetek meg egy olyan technológiát (akciókártyával sem), amelynek előfeltételeivel nem rendelkeztek.

A 42-43. oldalon találhattok egy praktikus technológiai fát, és letölthettek egyet az FFG oldaláról is (www.fantasyflightgames.com).

A bolygók technológiai specializációja



Technológiai specializáció

A bolygók egy részé **technológiailag specializálódott** (ezt mind a játéktáblán, mind a bolygó kártyáján egy szimbólum jelzi). Ez azt jelenti, hogy a bolygó bővelkedik valamiféle nyersanyagban, vagy tudósai rendkívül képzetek valamilyen tudományterületen. Amikor a technológiai stratégia kártya másodlagos képességének végrehajtása során megvásároltok egy technológiai fejlesztést, annak költsége annyival csökken, ahány olyan bolygótok van, amely erre a tudományterületre specializálódott.

Példa: Ha egy játékosnak három olyan bolygója van, amelyek a biotechnológiára specializálódtak (zöld), és zöld technológiai fejlesztést vásárol, 8 helyett csak 5 erőforrást fizet.

Csak kimerítetlen bolygó technológiai specializációja csökkenti a költséget; ellenben a csökkentés miatt a bolygók nem merülnek ki, és az sem szükséges, hogy a technológia költségét erre specializált bolygók kimerítésével fizessétek ki.

Kereskedelmi egyezmények és szerződések



A kereskedés segítségével plusz erőforrásokat szerezhettek, de alkalmasak politikai befolyásolásra és szövetségek megerősítésére is.

Mindegyik faj két szerződéskártyával rendelkezik, ezek szerződésoldalán szerepel valamilyen szám (a faj két kártyáján nem feltétlen ugyanolyan szám látható). A játék kezdetén az összes kártyát egyezményoldalukkal felfelé tartjátok: ekkor még nem jók semmire, nem kaptok értük kereskedelmi árukat.

Kereskedelmi szerződések kötése

Amikor a kereskedelmi stratégia kártya birtokosa végrehajtja a kártya elsődleges képességét, engedélyt adhat szerződések kötésére. Ilyenkor **minden** játékos megpróbálhat szerződést kötni a többiekkel.

Ha ketten elhatározzátok, hogy kereskedelmi kapcsolatra léptek, szerződést köttök. Ilyenkor átadjátok egymásnak **egy** szerződéskártyátokat; a kapott kártyát **szerződésoldalával** felfelé rakjátok le magatok elé.

Minden játékosnak csak egy szerződéskártyája cserélhető ki, nem több.

Az "Üres" Csillagrendszer

A TI szabályai és kártyái gyakran hivatkoznak egy "Üres Csillagrendszerre". Egy "üres" csillagrendszerben **nem találhatók egységek**, beleértve az éppen aktív játékos egységeit is. Más szóval egy üres csillagrendszerben nem lehet űrhajó, Felszíni Erő, PDS, vagy Űrdokk egység. A csillagrendszer azonban tartalmazhat bolygókat, befolyásjelzőket, és parancsjelzőket. A speciális csillagrendszerek nem számítanak üres csillagrendszereknek.

Mivel mindötöknek két szerződés-kártyája van, mindkinek két élő szerződése lehet; azonban két játékos között nem lehet két szerződés, tehát mindkinek két másik játékosal kell kereskedelmi kapcsolatra lépnie.

Azonban az aktív játékosnak jóvá kell hagynia minden szerződést, mielőtt az életbe lépne. A szerződő felek csak azután cserélik ki szerződés-kártyáikat, hogy az aktív játékos rábólintott az egyezményre (alkalmasint megvesztegetés hatására).

Ugyanazon kereskedelmi stratégiai akció során mindkét szerződés-teteket megköthetitek (természetesen két különböző játékosal).

Még egyszer: Mivel mindkinek csak két szerződés-kártyája van, ezért kettőnél több kereskedelmi szerződése nem lehet senkinek!

Kereskedelmi áruk szerzése

Amikor a kereskedelmi stratégia-kártya birtokosa végrehajtja annak elsődleges képességét, kap három kereskedelmi árut, valamint még annyit, amennyi jár neki saját kereskedelmi szerződése után.

Ezután a többiek is (bal oldali szomszédjával kezdve, az óramutató járása szerint haladva) végrehajthatják a stratégia-kártya másodlagos képességét, hogy saját kereskedelmi szerződéseik után kereskedelmi árukat kapjanak.

Az ugyanebben a fordulóban, az elsődleges képesség végrehajtása során megkött szerződésért még **nem** kaphattok kereskedelmi árukat.

Annyi kereskedelmi árut kaptok, amennyi megkött kereskedelmi szerződéseitek összértéke (az előttek lévő szerződés-kártyákon látható számok összege). A kereskedelmi árukat a fajlapokon helyezitek el.

Példa: A Xxcha (ahogy az a 9. oldalon látható is) már korábban kereskedelmi szerződésre lépett a Jol Narral. Miután az aktív játékos befejezte a kereskedelmi stratégia-kártya elsődleges képességének végrehajtását, a Xxcha stratégiai tartalékából bead egy parancsjelzőt, hogy végrehajtsa a kereskedelmi stratégia-kártya másodlagos képességét. A Jol Narrtól kapott kártyán egy 3-as látható, ezért a Xxcha elvesz 3 kereskedelmi árut a közös játéktérről, és azokat fajlapjára teszi.

A kereskedelmi áruk



Amikor erőforrással vagy befolyással fizettek, fizethettek helyette kereskedelmi áruval is (1 kereskedelmi áru 1 befolyásnak vagy 1 erőforrásnak felel meg). Például egy játékos kifizetheti új csatahajója árát (5 erőforrás) 5 kereskedelmi áruval, vagy fizethet úgy is, hogy bolygóit meríti ki 3 erőforrásért és még bead 2 kereskedelmi árut.

Amikor kereskedelmi áruval fizettek, akkor egyszerűen visszateszitek a jelzőket fajlapotokról a közös játéktérre.

Bármikor bármennyi kereskedelmi árut átadhattok egymásnak. Ez teszi rugalmas fizetőeszközzé a kereskedelmi árut, hiszen kiválóan használható megvesztegetésre vagy támogatásra.

A kereskedelmi áruk elfogyása

Pontosan 40 kereskedelmi áru van a játékban. Ha a közös játéktérről elvették az összeset, addig **nem kaphattok kereskedelmi árut**, amíg valamilyen módon vissza nem kerülnek ide jelzők.

Emiatt fontos, hogy a kereskedelmi stratégia-kártya másodlagos képességének végrehajtása során betartsátok a sorrendet (az óramutató járása szerint, az aktív játékos bal oldali szomszédjával kezdve), mert nem mindegy, kinek jut még és kinek nem.

A kereskedelmi szerződések felbontása

A státuszfázisban egyoldalúan felmondhatjátok a megkött szerződéseket. Ilyenkor egyszerűen bejelentitek, hogy az adott fajjal kötött szerződés-teteket semmisnek nyilvánítjátok, majd kölcsönösen visszaadjátok a szerződés-kártyákat (ezeket egyezményoldalukkal felfelé rakjátok le magatok el, így jelezve, hogy ezekért nem kaphattok kereskedelmi árukat). Azonban a Hacannal kötött szerződéseiket nem mondhatjátok fel, mertezt a Hacan speciális képessége megakadályozza.

Emellett ha nyílt háborúba kezdtek valakivel, akivel kereskedelmi szövetségben álltok (**űrcsatát** vagy **felszíni csatát** kezdeményeztek ellene), a köztetek lévő kereskedelmi szerződés automatikusan felbomlik. Ilyenkor is visszaadjátok egymásnak szerződés-kártyáitokat. Utóbb köthettek újabb szerződést, de az megint felbomlik, amint újra megtámadjátok egymást (űrcsatát vagy felszíni csatát kezdeményeztek). A Hacannal kötött szerződéseitek is felbomlanak, ha nyílt háborúba keveredtek egymással (ilyenkor nem számít a Hacan speciális képessége).

Fontos: Csak **űrcsata** vagy **felszíni csata** bontja fel automatikusan a kereskedelmi szerződéseket; akció-kártya, a PDS-ek tüze nem.

Ha olyan bolygót foglaltok el, amelyen nincs ellenséges felszíni erő, csak befolyásjelző, az is felbontja a kereskedelmi szerződést, mert e szempontból ez a támadás is felszíni csatának számít.

A Kereskedőcéh hatalma

Amikor a kereskedelmi stratégia-kártya birtokosa végrehajtja annak elsődleges képességét, dönthet úgy is, hogy a kereskedelem fejlesztése és az áruk begyűjtése helyett romboló módon él a Kereskedőcéh hatalmával.

Ha a **b)** lehetőséget választja, nem kap árukat, nincs is lehetőség kereskedelmi szerződések kötésére, ellenben **felbontja az összes megkött kereskedelmi szerződést**.

Ilyenkor minden szerződés-kártya (a Hacané is, az aktív játékosé is) visszakerül tulajdonosa elé.

A Célkártyák



Leginkább a célkártyák segítségével szerezhetek győzelmi pontokat. Minden célkártyán (legyen bár nyilvános vagy titkos) találtok valamiféle feltételt: ha ezt teljesítitek, megkapjátok a kártya győzelmi pontjait. A célkártyák közül mindig felcsaptok egyet a birodalmi stratégia kártya végrehajtásakor.

A státuszfázis első lépésében mindegyikötök teljesíthet egy már felfedett nyilvános célkártyát. A még fel nem csapott célkártyák nem teljesíthetőek, így ezekért nem is kaphatok győzelmi pontokat.

Több célkártya kezdődik ezzel a szöveggel: „Én most...”. Ilyenkor a **státuszfázis első lépése** során kell megtennetek, amire a kártya utasít. Így például okáért szerepelhet ez egy célkártyán: „Én most beadok 20 erőforrást 2 győzelmi pontért.” Ha valamelyikötök meg szeretné szerezni ezt a 2 győzelmi pontot, akkor most, a státuszfázis első lépésében kell elköltenie 20 erőforrást (kereskedelmi áruit és még kimerítetlen bolygóit felhasználva).

Egyazon célkártyát mindenki csak egyszer teljesíthet, csak egyszer kaphat érte győzelmi pontot vagy pontokat; épp ezért amikor teljesítitek egy célkártya feltételeit, akkor emlékeztetőül rakjátok egy befolyásjelzőtöket a célkártyára.

A titkos célkártyák

A játék elején mind kaptok egy-egy titkos célkártyát. Ezeket nem mutathatjátok meg egymásnak. A státuszfázis első lépése teljesíthetitek titkos célkártyátok feltételeit. Ha valamelyikötök úgy fedí fel titkos célkártyáját, hogy nem képes teljesíteni annak feltételeit, **elveszti a kártyát**: az visszakerül a dobozba, és nem kap helyette másikat.

Egy státuszfázis első lépése során mindegyikötök csak **egy** nyilvános célkártya feltételeit teljesítheti; emellett (vagy ehelyett) ki-ki teljesítheti titkos célkártyáját is.

AZ EGYSÉGEKRE VONATKOZÓ SZABÁLYOK

Az alábbiakban a TI egységeire vonatkozó szabályokat részletezzük.

Űrdokk / Space Dock



Mennyiség: 3

Költség: 4

Az űrdokkok egyszerre katonai ipari komplexumok, űrkikötők és hadkiegészítő parancsnokságok, és mindig a bolygók körül keringenek. Egy csillagrendszerben csak akkor gyárthatok új egységeket (leszámítva magát az űrdokkot), ha a csillagrendszerben, illetve annak egy meghatározott bolygójánál van űrdokkotok.

Új űrdokk építése

Új űrdokk csak az alábbi szabályok betartásával építhető:

1) A csillagrendszert (amelyben az a bolygó van, amely körül kering majd az űrdokk) az aktuális akció elején aktiválták, és most a taktikai vagy szállítási akció új egységek gyártása lépése következik.

2) Űrdokk csak akkor építhető, ha a bolygó az **aktuális fordulóban végig** az aktív játékosé volt. Így az aktuális forduló során elfoglalt bolygókon nem építhető űrdokk.

3) A bolygó körül nem keringhet űrdokk (egy bolygó körül csak egy űrdokk keringhet).

4) A csillagrendszerben nem tartózkodhatnak ellenséges űrhajók.

Ha ezek a feltételek teljesülnek, felépíthető az űrdokk. Az aktív játékos elkölt 4 erőforrást, elvesz egy űrdokkot utánpótlási területéről, és azt a kiválasztott bolygóhoz rakja. A következő fordulóban már gyárthatóak egységek az űrdokkban. Ne feledjétek, hogy az űrdokkok nem az űrben vannak, mindig egy **bolygóhoz tartoznak** – így nem vesznek részt az űrcsatákban, és az ellenséges űrhajók nem támadhatják az űrdokkokat.

Egységek építése az űrdokkban

Új egységek gyártásához (az űrdokkokat leszámítva) taktikai vagy szállítási akciótok folyamán olyan csillagrendszert kell aktiválnotok, ahol van legalább egy saját űrdokkotok. Akciótok utolsó lépése során erőforrásaitok elköltésével új egységeket gyárthatok, az alábbi szabályok szerint:

- Minden űrdokk meghatározott számú egységet gyárthat az akció során, függetlenül az egységek típusától: **ez a bolygó erőforrásértéke, plusz kettő**. Ha például egy bolygó 3 erőforrást képes adni, akkor az e bolygó körül keringő űrdokkban 5 egység gyártható (3 a bolygó erőforrás-termelése okán, és még 2 az űrdokk miatt). A megszorítás az egységek számára vonatkozik, nem a költségükre. Így például az említett űrdokkban éppúgy legyártható 5 űrvadász, mint 5 csatahajó, illetve ezek bármiféle kombinációja.

- Az újonnan legyártott űrhajók (űrvadászok, cirkálók, rombolók, anyahajók, csatahajók, halálcillagok) nyomban az **űrbe** kerülnek (csak ott létezhetnek). Minden csillagrendszerben egy, közös űrterület van, függetlenül a bolygók számától. A felszíni erővel, a PDS-ekkel és magukkal az űrdokkokkal ellentétben az űrhajók nem bolygókhoz „tartoznak”.

- Az újonnan legyártott PDS-ek és felszíni erők mindig arra a bolygóra kerülnek, amely körül az űrdokk kering. Másik bolygóra (legyen bár az ugyanezen csillagrendszerben) csak anyahajó vagy halálcillag segítségével költöztethetőek el.

- 1 erőforrásért 2 űrvadász vagy 2 felszíni erő állítható el. Ha az űrdokk gyártáslimitje okán csak páratlan számú űrvadász vagy felszíni erő készül, az „utolsóért” 1 erőforrást kell fizetni (például a fentebbi példában az 5 legyártott űrvadász 3 erőforrásba kerül). Gyártás során az űrvadászok és a felszíni erők nem „párosíthatóak”, így 1 erőforrásért nem gyártható le 1 felszíni erő és 1 űrvadász.

Az űrdokkokra vonatkozó további szabályok

- Minden űrdokk **támaszpontul szolgálhat** a csillagrendszerben lévő 3 űrvadász számára (lásd később).

- Ha egy csillagrendszerben akár csak egy ellenséges űrhajó tartózkodik, az összes baráti űrdokk **bloká**d alatt áll. Blokád alatt lévő űrdokkban **nem** gyárthatóak űrhajók; ugyanakkor felszíni erők és PDS-ek előállítás

Stratégiai tanács: Cirkálóitokkal és rombolóitokkal hirtelen lecsaphattok a távolból, és blokádnál aláhelyezheted ellenfeleitek úrdokkjait. A magatok részéről pedig legyetek óvatosak, ha gyors ellenséges úrhajók ólálkodnak a közelben, és ne támaszkodjatok egyetlen úrdokk termelésére – különösen ne a játék vége felé.

Felszíni erő / Ground Force



Mennyiség: 12 (illetve a jelzőkkel korlátlan)

Költség: 1 (két felszíni erő előállítás)

A felszíni erők területvédelmi és inváziós csapatok. Ők foglalják el a semleges bolygókat, támadják meg az ellenséges bolygókat, védelmezik meg a sajátokat. A felszíni erők az alábbi szabályok vonatkoznak:

- Az újonnan létrehozott felszíni erők arra a bolygóra kerülnek, amely körül a létrehozó úrdokk kering. Elsősorban az anyahajók szállítják őket a galaxis egyik szögletéből a másikba, habár a halálcsillagok is képesek erre, illetve bizonyos technológia fejlesztésekkel már úrhajótípusok is. A felszíni erők nem tartózkodhatnak az űrben: mindig bolygón vannak, vagy anyahajón (halálcsillagon, stb.)

- Egy anyahajó mozgása közben (előtt, alatt, után) felveheti olyan baráti felszíni erőket, amelyek azon csillagrendszer valamely bolygóján vannak, amelyben éppen tartózkodik az anyahajó (l. még anyahajó).

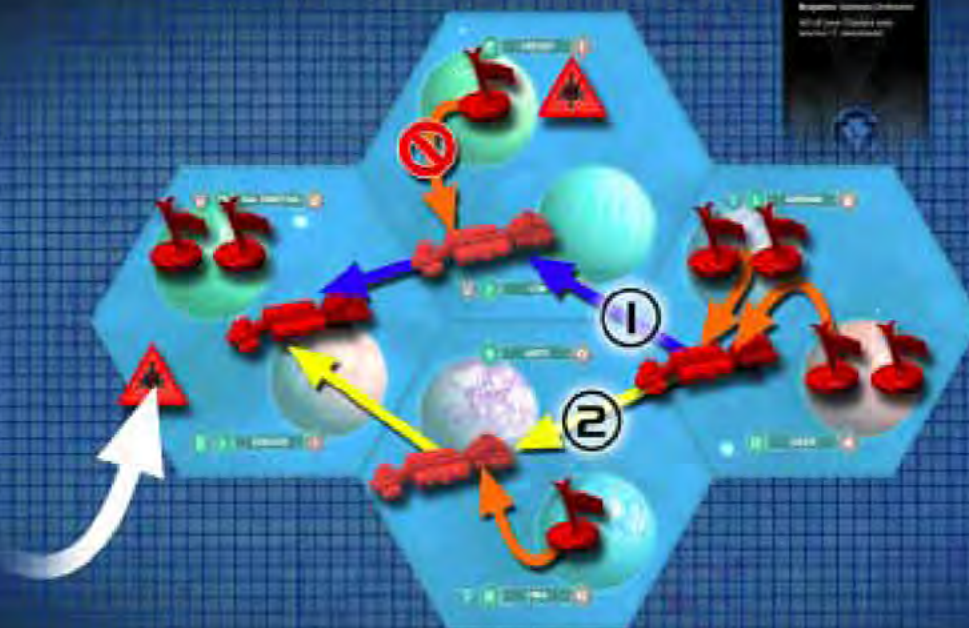
Kivétel: Amikor egy már korábban aktivált csillagrendszerben halad keresztül az anyahajó, ott nem vehet fel felszíni erőket.

- A földre szállási lépés során az anyahajón lévő felszíni erők a csillagrendszerben lévő bármely baráti, ellenséges vagy semleges bolygóra kirakhatóak.

Bolygók elfoglalása

Hogy elfoglaljatok egy bolygót, legalább egy felszíni erőnek sikeresen földre kell arra szállnia. Amíg valaki más meg nem teszi ezt egy bolygóval, addig az elfoglalt bolygó a tiétek marad. Ha egy bolygóról eltávozik utolsó felszíni erő, akkor a bolygóra lerakjátok egy befolyásjelzőt annak jelzésére, hogy az még mindig a tiétek.

Példa a felszíni erők szállítására



A N'orr aktivált egy csillagrendszert, két rendszernyire egyik anyahajójától. Mint-hogy rendelkezik a fejlesztett anyahajók technológiával, anyahajói hatótávja eggyel nagyobb, így az anyahajó elérhet az aktivált csillagrendszerbe.

Mielőtt távozna, az anyahajó felveszi a csillagrendszerben lévő négy felszíni erőt. Ezután a N'ornak két útvonal között kell választania.

1 Ha ezt az útvonalat választja, az anyahajó áthalad egy olyan csillagrendszeren, amelyet a N'orr már aktivált ebben a fordulóban. Ez nem akadályozza meg az áthaladást, azonban az anyahajó itt nem vehet fel felszíni

erőket (azt csak aktiválatlan csillagrendszerben teheti meg).

2 Ha ezt az útvonalat választja, az alsó csillagrendszeren áthaladva felveheti az ottani felszíni erőket.

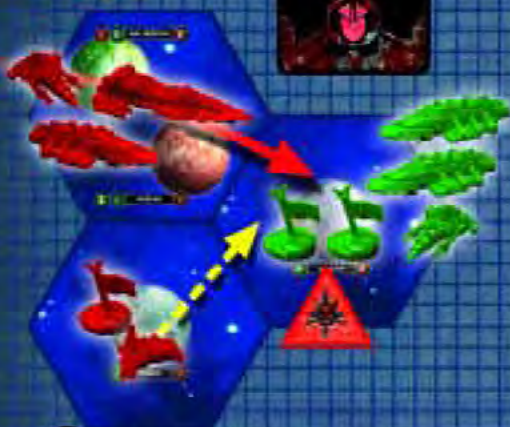
Miután megérkezett, az anyahajó még az itteni felszíni erőket is felveheti (amennyiben van még elegendő kapacitása, hiszen az anyahajó legfeljebb 6 felszíni erőt szállíthat).

Végül a N'orr az anyahajón lévő felszíni erőket a földre szállás lépésében kirakja a semleges bolygóra.

Példa: Az előző fordulóban a Xxcha elfoglalta egy felszíni erővel az eddig semleges Dal Boothát. Ebben a fordulóban itteni felszíni erejét át akarja vinni egy másik bolygóra. Mikor rajta a sor, aktivál egy másik csillagrendszert, és anyahajójával oda lép; azonban az anyahajó, mielőtt elhagyná a Dal Bootha rendszerét, felveszi a felszíni erőket. Miután ez megtörtént, a Xxcha egy befolyásjelzőt lerakja a Dal Boothára.

Példák a PDS-ekre

1



1 A N'orr aktivált egy olyan csillagrendszert, amelyben egy Xxcha flotta tartózkodik. Miután idejön egy flottájával, a szomszédos csillagrendszerben lévő PDS-ével tüzet nyithat a Xxcha flottára. (Ezt azért teheti meg, mert már megszerezte a mélyűrűgyű technológiai fejlesztést, így a szomszédos csillagrendszerek immár PDS-ei lőtávján belül vannak.)

2



2 A N'orr aktivált egy olyan csillagrendszert, ahol a Xxchának van egy bolygója, és azon 2 PDS-e.

Miután megérkezett ide a N'orr flotta, a 2 Xxcha PDS (valamint esetleg még a szomszédos rendszerekben lévő Xxcha PDS-ek) tüzet nyitnak a csillagrendszerbe belépett N'orr flottára.

3



3 A földre szállási lépés során a N'orr kirak 3 felszíni erőt a Xxcha bolygójára, amelyen 1 felszíni erő és 1 PDS van.

Mielőtt megkezdődne a felszíni csata, a Xxcha PDS tüzelhet az aláereszkedő N'orr felszíni erőkre.

Anyahajó / Carrier



Mennyiség: 4

Költség: 3

A csillagközi terjeszkedés nélkülözhetetlen eszköze az anyahajók, hiszen ezek szállítják egyik csillagrendszerből a másikba a felszíni erőket és a PDS-eket. Emellett az anyahajók félelmetes fegyverek is, hiszen az űrcsatákban olcsó, de halálos űrvadász rajait bocsátják ki.

Az anyahajók 6-os kapacitással rendelkeznek. A kapacitás afféle "nyitott csatlakozás", amelyhez egy felszíni erő, PDS vagy űrvadász "csatlakozhat".

Az űr-dokkokkal ellentétben, amelyek csak 3 űrvadász számára szolgálhatnak támaszpontul (3-as a kapacitásuk, de nem "csatlakozhatnak" hozzájuk felszíni erők vagy PDSek), az anyahajók mind a három egységtypust befogadhatják és szállíthatják. Az anyahajók ezen egységeket bármilyen kombinációban befogadhatják. *Példa: Egy anyahajó szállíthat 4 űrvadászt, 1 felszíni erőt és 1 PDS-t.*

- Egy anyahajó sosem szállíthat 6-nál több egységet. Mindig ügyeljenek arra, hány egységet szállítanak anyahajóitok. Ha valamelyiknél túllépitek a kapacitását, a "fölös" egységet azonnal meg kell semmisítenetek (mindig az anyahajó tulajdonosa dönti el, hogy melyik egységét semmisíti meg).

- Amennyiben egy anyahajó megsemmisül, a fedélzetén lévő összes felszíni erő és PDS is szintúgy megsemmisül. Az űrvadászok azonban megmenekülhetnek, ha abban a csillagrendszerben találnak maguknak más

támaszpontokat (űrdokkokat, halálcsillagokat, más anyahajókat).

- Az anyahajón szállított felszíni erők és PDS-ek semmilyen módon nem vesznek részt a csatákban; az űrvadászok azonban részt vehetnek az ebben a csillagrendszerben vívott űrcsatákban.

- Az anyahajó a felszíni erőket és PDS-eket csak másik bolygóra teheti ki vagy másik anyahajónak adhatja át, még hozzá a földre szállási lépés során. Ugyanakkor mozgás közben **felvehet** ilyen egységeket abban a csillagrendszerben, amelyből indult, amelyen áthalad, és ahová megérkezik. Azonban e szabályra az alábbi kivételek érvényesek:

- Az anyahajó nem vehet fel egységeket olyan csillagrendszerben, ahol ellenséges űrhajó van. Ez azt jelenti, hogy nem tehetitek meg azt, hogy anyahajótokkal egy olyan csillagrendszerbe léptek, ahol ellenséges

űrhajók vannak, ott felvesztek az anyahajóra egységeket, majd űrcsatát kezdeményezték.

- Az anyahajó nem vehet fel egységeket olyan csillagrendszerben, amelyet tulajdonosa már aktivált ebben a fordulóban.

Bolygóvédelmi rendszer (PDS) / Planetary Defense System



Mennyiség: 6

Költség: 2

A PDS-ek egyfelől a bolygóvédelmi pajzsokat jelképezik, valamint az orbitális és bolygóvédelmi csapásmérő erőket (rakétákat, hatalmas energiaágyúkat). A PDS-ekre az alábbi szabályok vonatkoznak:

Bolygóvédelmi pajzs

Felszíni csata során az ellenséges csatahajók nem bombázhatnak olyan bolygót, amelyen ellenséges PDS van (l. 17. oldal).

Űrágyú

A PDS masszív arzenáljával tüzet nyithat a közeli ellenséges űrhajókra. Hatótávolsága alapesetben csak saját csillagrendszerére terjed ki, azonban a mélyűrágú technológiájának kifejlesztésével PDS-eitek lőtávját kiterjeszthetitek a szomszédos csillagrendszerekre.

A PDS-ek űrágyúként mindig az aktiválási sorrend 3. lépése során tüzelnek, és csak akkor, ha az alábbi két feltétel közül egy teljesül:

- Miután aktiváltak egy csillagrendszert, és miután befejezték űrhajóitok ide irányuló mozgását, lőtávon belüli PDS-eitekkel az űrcsata megkezdése előtt löhetitek az itteni ellenséges flottát.

Erre akkor is sor kerülhet, ha egy űrhajókkal sem léptetek be az aktivált csillagrendszerbe; csak azért is aktiválhattok egy csillagrendszert, hogy PDS-eitekkel löhessetek az ottani ellenséges flottára.

- Miután aktiváltak egy csillagrendszert, és miután

befejezték űrhajóitok irányuló mozgását, bármely lőtávon belüli ellenséges PDS egyszer tüzelhet az aktivált csillagrendszerben lévő flottátokra. A PDS-ek csak a ti flottátokra löhetnek; aktiválhattok ugyan olyan csillagrendszert, ahol nektek nincs flottátok, csak egyik játéktársatoknak, ám a többiek lőtávon belüli PDS-ei nem löhetik ezt a flottát - hiszen nem ő az aktív játékos.

Bolygóvédelmi ütegek

A felszíni csata első köre előtt a megtámadott bolygón lévő összes PDS egyszer tüzelhet a támadó felszíni erőkre. Erre csak egyszer kerül sor, a felszíni csata megkezdése előtt, nem pedig az ütközet minden köre előtt.

Tüzelés a PDS-ekkel

Egyszerűen annyi kockával dobtok, ahány PDS-etek tüzel. Minden eredmény, amely egyenlő vagy nagyobb, mint a PDS-ek harci értéke (alapesetben ez 6), egy veszteséget okoz a flottának vagy a támadó felszíni erőknek. A megtámadottak nem viszonzják a tüzet.

PDS-limit

Egy játékosnak sosem lehet kettőnél több PDS-e egy bolygón. Ha már van két PDS-etek egy bolygón, akkor ott nem gyárthattok újabbat.

A PDS-ek szállítása

A legyártott PDS-ek mindig arra a bolygóra kerülnek, amely körül a gyártó űrdokk kering. A PDS-ek maguktól nem mozoghatnak az űrben; akár a felszíni erőket, a PDS-eket is anyahajókkal vagy halálcillagokkal szállíthatjátok egyik bolygóról a másikra.

Űrvadász / Fighter



Mennyiség: 10 (illetve a jelzőkkel korlátlan)

Költség: 1 (két vadász előállítás)

Az űrhajók közül az űrvadászokat állíthatjátok elő a legolcsóbban. Űrvadászaitok, amelyeket jellemzően az anyahajók juttatnak az űrcsata színhelyére, sokaságukkal győzik le az erősebb űrhajókat, ráadásul saját flottájuk védelmében magukra vonják az ellenfél tüzeit.

Az űrvadászokra a következő szabályok vonatkoznak:

- Az űrvadászok maguktól nem mozoghatnak egyik csillagrendszerből a másikba, ehhez anyahajókra vagy halálcillagokra van szükség.

- Az űrvadászok mindig az űrben vannak, akkor is, amikor anyahajó vagy halálcillag szállítja őket; ezért az űrvadászok mindig részt vesznek az űrcsataiban.

- Szükséges, hogy az űrvadászok számára elegendő **kapacitás** (támaszpont) legyen a csillagrendszerben. Az űrdokk kapacitása 3, az anyahajók és halálcillagok kapacitása 6 (de az anyahajók és halálcillagok kapacitásának egy részét lefoglalhatják az általuk szállított PDS-ek és felszíni erők). Ha egy csillagrendszerben több űrvadászotok van, mint amennyire van kapacitás, űrvadászaitok közül annyit vissza kell tennetek az utánpótlási területetekhez, hogy megmaradt űrvadászaitoknak mind legyen saját támaszpontja.

Példa: Egy csillagrendszer, amelyben van egy űrdokk és egy olyan anyahajó, amely 2 felszíni erőt számít, 7 űrvadásznak szolgálhat támaszpontjául (3-nak az űrdokk, 4-nek az anyahajó). Ha az anyahajó elhagyja a csillagrendszert, a 7-ből 4 űrvadásznak vele kell tartania, mert különben a csillagrendszerben maradt űrvadászok egy része támaszpont hiányában megsemmisül.

Fontos, hogy az űrcsata közben nem kell a kapacitással számolni; ez azt jelenti, hogy űrvadászaitok azután is folytathatják a harcot, hogy megsemmisült anyahajójuk. Csak az űrcsata után kell ellenőriznetek, hogy maradt-e minden túlélő űrvadászotoknak támaszpontja, és kell eltávolítanotok azokat, amelyeknek nem maradt.

Cirkáló / Cruiser



Mennyiség: 8

Költség: 2

A cirkálók a TWILIGHT IMPERIUM galaxisának leghatékonyabb űrhajói közé tartoznak: kedvező áron biztosítják a csapásmérő erőt, és sebességük miatt igen rugalmasan használhatóak.

A cirkálókra nem vonatkoznak speciális szabályok.

Romboló / Destroyer



Mennyiség: 8

Költség: 1

Habár a romboló kevésbé erős, mint nagyobb testvére, a cirkáló, ám olcsó, gyors, sokoldalú fegyver; ráadásul könnyen végzetes csapást mérhet az olyan ellenséges flottára, amely túlzott mértékben támaszkodik űrvadászaira.

Űrvadászok elleni zárótűz

Mielőtt elkezdődnek az űrcsata, minden részt vevő rombolótok után (legyen bár az a támadó vagy a védekező flottában) dobjatok két kockával. Minden eredmény, ami egyenlő vagy nagyobb, mint a rombolók harci értéke (alapesetben ez 9), találat: az ellenfélnek meg kell semmisíteni egy űrvadászát. Az űrvadászok nem viszonzják a tüzet, és a megsemmisített űrvadászok már nem vesznek részt az űrcsatában. A zárótűzre csak egyszer kerül sor, mielőtt elkezdődne az űrcsata, nem pedig az űrcsata minden köre előtt.

Csatahajó / Dreadnought



Mennyiség: 5

Költség: 5

A legendás halálcsillagokat leszámítva nincs űrhajó, amelynek tűzereje felülmúlná a csatahajókét. Erős fegyverzetük, bombázási képességük, védelmük okán a csatahajók alkotják a legütőképesebb flották alapját és főerejét.

A csatahajók két speciális képességgel rendelkeznek: képesek elnyelni az őket ért sérüléseket, valamint az űrből bolygókat bombázni.

Sérülés elnyelése

A csatahajók képesek elnyelni egy találatot, mielőtt megsemmisülnének. Ha egy csatahajót találat ér, fordítsátok az oldalára: így jelzitek, hogy már sérült. A sérült csatahajók hatékonysága mit sem csökken, csupán csak könnyebb őket megsemmisíteni.

A státuszfázisban minden sérült űrhajót kijavítanak – forgassátok vissza azokat.

Orbitális bombázás

Mielőtt támadó felszíni erőitek összecsapnának a bolygót védő felszíni erőkkel, a csillagrendszerben tartózkodó csatahajóitok bombázhatják a védők állásait. Ilyenkor annyi kockával dobtok, ahány csatahajótok bombázza a bolygót. Minden találatért a védekezőnek azonnal el kell távolítania a bolygóról egy védekező felszíni erőt. A védők nem viszonzják a tüzet, és a bombázás során megsemmisült felszíni erők már nem harcolnak a felszíni ütközetben. De ne feledjétek, csak akkor bombázhattok egy bolygót, ha megtámadtátok azt, és a földre szállási lépés során legalább egy felszíni erőtök sikeresen leereszkedett arra.

Csatahajóitokkal nem bombázhattok olyan bolygót, amelyen van legalább egy ellenséges PDS. Ilyenkor a bolygót pajzs védi az űrből érkező rakéták és energia-lövedékek ellen.

Ha ugyanabban a csillagrendszerben két vagy több

bolygót egyszerre támadtok, akkor meg kell határoznotok, hogy melyik csatahajótok melyik bolygót bombázza. Minden csatahajó csak egyszer bombázhat az akció során.

Halálcsillag / War Sun

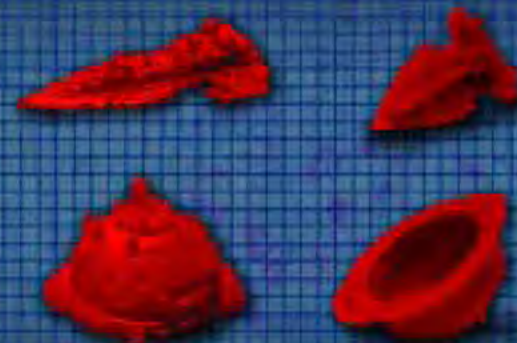


Mennyiség: 2

Költség: 12

A galaxis történéseinek zöme elveti azt a feltételezést, hogy egykor, az alkonyháborúk idején létezett volna valamiféle "Halálcsillag". Akik mégis létezése mellett érvelnek, kevés és megbízhatatlan bizonyítékra támaszkodva teszik: egymással nem összeköthető mesékre, bizonyos régi aktákra. Eszerint a háborúk vége felé a Jol Nor kifejlesztett volna valamiféle hatalmas csatahajót. Annyi bizonyosnak tűnik, hogy a közeledő Sardakk N'orr flottákkal kétségbeesett harcot vívó Jol Nar bevetett egy titkos fegyvert, amivel tönkrevverte a N'orr főerejét a Saudor rendszerben: legalábbis a N'orr többé nem támadta a Jol Nar bolygóit. Ha létezett is ez a Halálcsillag, bizonyosan elpusztult a csatában, mivel nem említi egyetlen későbbi híradás sem.

Megsérült csatahajó/ halálcsillag



Sértetlen
Egységek

Sérült
Egységek

Amikor egy csatahajó vagy egy halálcsillag elnyel egy találatot, az űrhajó nem semmisül meg, csak **megsérül**. Ilyenkor forgassátok az űrhajót az oldalára. Ha sérült űrhajót újabb találat éri, megsemmisül.



Ráadásul Xxcha régészek hatalmas, ismeretlen eredetű és rendeltetésű roncsokra bukkantak a Saudoron.

A Halálcsillag-teória hívei gyakran hivatkoznak arra, hogy a Jol Nar hol tagad, hol hallgatásba burkolózik, továbbá szigorúan korlátozza a hozzáférést a témához kapcsolódó feljegyzéseihez.

Kétségkívül a halálcsillag a galaxis legfélelmetesebb fegyvere: több egy űrhajónál, magában is szinte flotta. Hatalmas tűzereje, kiváló védelme, irdatlan sebessége, felülmúlhatatlan bombázási képessége, csapatszállító és űrvadász-kapacitása a csillagok urává teszik.

A halálcsillagokra az alábbi szabályok vonatkoznak:

- Halálcsillag gyártáshoz szükséges a halálcsillag technológiájának birtoklása.
- A csatahajókhoz hasonlóan a halálcsillagok is elnyelnek egy találatot, mielőtt megsemmisülnének. Miként a csatahajóknál, itt is forgassátok oldalára az űrhajót annak jelzésére, hogy megsérült. A halálcsillag sérüléseit is kijavítják a státuszfázisban.
- Szintúgy a csatahajókhoz hasonlóan a halálcsillagok is bombázhatják a bolygókat, azonban a csatahajókkal ellentétben elleniük nem véd a PDS-ek bolygóvédelmi pajzsa. Ráadásul a halálcsillagok akkor is bombázhatják a bolygókat a felszíni csata lépésében, ha azokra nem is ereszkedtek alá inváziós felszíni erők.
- Űrcsata, orbitális bombázás során minden halálcsillagotok után 3 kockával dobtok.
- Az anyahajókhoz hasonlóan a halálcsillagok is szállíthatnak felszíni erőket, PDS-eket és űrvadászokat; kapacitásuk, miként az anyahajóké, 6.

JÁTÉKVARIÁNSOK

Az alábbiakban opcionális szabályokat olvashattok, amelyekkel érdekesebbé, izgalmasabbá tehetitek a játékot. E szabályokat külön-külön, vagy tetszőleges kombinációban beilleszthetitek az alapjátékba.

Játék 3, 4, illetve 5 játékosal

A TI alapvetően 6 játékost feltételez, ám kevesebben is játszhatjátok. Ha csak hárman, négyen vagy öten vagytok, megváltoznak a galaxis létrehozásának, valamint a stratégikártyák kezelésének szabályai.

Játék 3 játékosal

Ha hárman vagytok, az alábbiak szerint járjatok el.

A galaxis létrehozása 3 játékos esetén

Miután kihúztátok szülőbolygó-rendszereiteket, a megmaradtakat rakjátok vissza a dobozba. A Mecator Rexet rakjátok ki az asztal közepére.

Mielőtt megkevernétek a többi 32 hexát, vegyetek ki közülük 3 üres csillagrendszert (olyan csillagrendszert amelyben nincs egyetlen bolygó sem) és egy aszteroidamezőt, és ezt a 4 hexát rakjátok vissza a dobozba. A megmaradt 28 csillagrendszert keverjétek meg, majd véletlenszerűen vegyetek ki közülük újabb 4 hexát, és ezeket rakjátok vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket. Végül mindenkinek osszatok ki 8 csillagrendszert.

A galaxist a szabályok szerint hozzátok létre, azzal a különbséggel, hogy a galaxis alakja, illetve a szülő-bolygó-rendszerek elhelyezkedése megváltozik (a 32. oldalon találjátok meg, miként). (Galaxis előkészítése 3,4 és 5 játékos részére ábra)

A stratégikártyák kezelése 3 játékos esetén

A stratégiai fázisban mindegyikötök két stratégikártyát választ magának egy helyett. Ez úgy történik, hogy először mindhárman választotok magatoknak egyet, majd ugyanebben a sorrendben még egyet.

Minthogy most mindegyikötöknek két stratégikártyája lesz, ez azt jelenti, hogy passzolás előtt két stratégiai akciót kell végrehajtanotok. Rajtatok múlik, hogy két stratégiai akciótok közül melyiket hajtjátok végre előbb. A stratégiai akciók végrehajtása nem változik.

Játék 4 játékosal

Ha négyen vagytok, az alábbiak szerint járjatok el:

A galaxis létrehozása 4 játékos esetén

Miután kihúztátok szülőbolygó-rendszereiteket, a megmaradtakat rakjátok vissza a dobozba. A Mecator Rexet rakjátok ki az asztal közepére.

Keverjétek meg a maradék 32 hexát (**ne vegyetek ki közülük egyet sem**), majd mindenkinek osszatok ki 8-8 csillagrendszert.

A galaxist a szabályok szerint hozzátok létre, azzal a különbséggel, hogy a galaxis alakja, illetve a szülő-bolygó-rendszerek elhelyezkedése megváltozik (a 32. oldalon találjátok meg, miként).

A stratégikártyák kezelése 4 játékos esetén

4 játékos esetén ugyanaz vonatkozik a stratégikártyák kezelésére, mintha hárman lennétek (mindenki két stratégikártyát választ).

Minthogy ilyenkor az összes stratégikártyát elveszitek, nem marad egy sem a közös játéktéren, ezért nincs szükség a bónuszjelzőkre.

Ugyanaz a játékos nem választhatja két egymást követő fordulóban a kezdeményezési stratégiát, csak akkor, ha nincs más választása.

4 játékos esetén az akciopakliból vegyétek ki a *rugalmas stratégiát* és a *stratégiaaváltást*.

Játéksorrend 3 és 4 játékos esetén (errata)

Ezekben az esetekben, amikor is minden játékosnak két stratégikártyája van, a játéksorrendet a nálatok lévő két stratégikártya közül az határozza meg, amelyen a kisebb szám szerepel.

Játék 5 játékosal

Ha öten vagytok, az alábbiak szerint járjatok el:

A galaxis létrehozása 5 játékos esetén

Miután kihúztátok szülőbolygó-rendszereiteket, a megmaradtakat rakjátok vissza a dobozba. A Mecator Rexet rakjátok ki az asztal közepére.

Még mielőtt leraknátok a szülőbolygó-rendszereiteket, véletlenszerűen osszatok ki magatok között a számokat 1-től 5-ig. Ezek a számok határozzátok meg,

A Galaxis létrehozása 3, 4, és 5 Játékos esetén



Előkészítés 3 Játékos esetén



Előkészítés 4 Játékos esetén



Előkészítés 5 Játékos esetén

hogyan helyezkedtek el egymáshoz képest (az ábrán láthatjátok, miként).

Keverjétek meg a maradék 32 hexát, és véletlenszerűen távolítsatok el egyet; rakjátok vissza a dobozba anélkül, hogy megnéztétek. Ezután a kezdőjátékos véletlenszerűen fogjon meg egy hexát, és rakja le azt, képpel lefelé, a Mecator Rex mellé.

A megmaradt 30 hexából osszatok minden mindenkinek 6-ot.

A galaxist a szabályok szerint hozzátok létre, de az ábra szerint.

Miután befejeztétek a galaxist, fedjétek fel a Mecator Rex mellé képpel lefelé fordított csillagrendszert.

Mivel hatszögletű elemekből összeállított játéktáblán nem lehet 5 játékos szimmetrikusan elhelyezni, ezért szülőbolygó-rendszereitek hol 2, hol 3 hexára lesznek egymástól. Ennek ellensúlyozására az 1-es és 4-es helyen ülő játékosnak a játék megkezdése előtt adjatok **négy kereskedelmi árut** a közös játéktérről, az 5-ös helyen ülőnek pedig **hat kereskedelmi árut**. A kapott kereskedelmi árut fajtápjaitokon kell elhelyeztetek.

A stratégiakártyák kezelése 5 játékos esetén:

A stratégiakártyák elvételére vonatkozó szabályok nem változnak (mindegyikötök egy stratégiakártyát választ magának).

Ilyenkor azonban nem 2, hanem 3 stratégiakártya marad a közös játéktéren. Természetesen mindháromra le kell raknotok egy-egy bónuszjelzőt, így fordulónként két bónuszjelző helyett hármat helyeztek el.

Játékvariáns: A Hosszú Háború

Meglehet, túl rövidnek találjátok a 10 győzelmi pont megszerzéséig tartó játékot, hosszabb, küzdelmesebb játékot szeretnétek; ha így van, ez a variáns nektek lett kitalálva.

Ilyenkor a győzelmipont-sáv másik oldalát használjátok, amelyen tizennégy mező van, nem tíz.

A célpaklit is másképp kell előkészítenetek. A II. szakasz kártyái közül nem három, hanem öt kártyát válasszatok véletlenszerűen az Imperium Rex mellé, az I. szakasz célkártyái közül pedig hat helyett csak négyet távolítsatok el. A célpaklit ilyenformán tíz helyett tizennégy lap alkotja: felül az I. szakasz nyolc célkártyája, alul a II. szakasz hat célkártyája (köztük az Imperium Rexszel).

Alternatív variáns: Ha a fentebb leírtak szerint alkotjátok meg a célpaklit, akkor a játék a 9-14. fordulók valamelyikében ér véget. De ha gondoljátok, hagyjátok ki az Imperium Rexet a célpakliból: ilyenkor a játék azután a státuszfázis után ér véget, amelyben felcsaptátok a célpakli legutolsó, legelső lapját.

Játékvariáns: Birodalmak kora

A TI győzelmpont-rendszere az előrelátó tervezés és a rugalmas alkalmazkodás kiegyensúlyozott keverékét díjazza. Meglehet azonban, hogy jobban kedvelitek a kiszámíthatóságot és azt, hogy már korábban megismeritek a célokat (ahogy az a korábbi TI-kiadásokban is volt), így kialakíthatok hosszabb távú stratégiákat. Ezt teszi lehetővé az alábbi szabálymódosítás:

Miután a szabályokat követve megalkottátok a célpaklit, sorra csapjátok fel annak lapjait, és a kártyákat rakjátok egymás mellé a közös játéktérre. Ilyesformán a felfedett célkártyák egy sort alkotnak. Az Imperium Rex felcsapása után a célpakli megmaradt lapjait rakjátok vissza a dobozba, ezekre nincs szükség.

A közös játéktéren ilyenformán egy 7-10 lapból álló sor lesz, amelynek legutolsó lapja az Imperium Rex.

A játék során, az első fordulótól kezdve, **bármelyik** célkártya feltételeit teljesíthetitek; ugyanakkor újabb célkártyák nem kerülnek a játékba. Ilyesformán a játék kezdetétől tudhatjátok, milyen célok teljesítésével szerezhettek győzelmi pontokat, és megtervezhetitek, mely kártyákat teljesítitek és mikor.

Az első státuszfázis végén rakjatok egy **fordulójelzőt** (üveggyöngyöt, pénzérmét, stb.) a **bal szélső** célkártyára, majd minden következő státuszfázis végén mozgassátok *egy kártyával jobbra*. Ilyesformán a kártyasor fordulószámláló is egyben. Ha a jelző az *Imperium Rexre* kerül, a játék azonnal véget ér, és az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

E variánsnál az első három fordulóban nem teljesíthetitek II. szakasz célkártyáját, csak a negyedik forduló-tól.

Játékvariáns: Távoli világok



A játékhoz tartozik 44 nyolcszögletű felderítésjelző, ezek alkotják a Távoli világok variáns alapját: ezek csillagközi felderítés veszélyeit és jutalmait jelképezik. Teljesen más lesz az első fordulók hangulata, ha használjátok e jelzőket, más stratégiákra kell támaszkodnotok.

Miután létrehoztátok a galaxist, de még mielőtt elkezdenétek a játékot, minden semleges bolygóra véletlenszerűen rakjatok egy-egy felderítésjelzőt, képpel lefelé; a maradékot tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket. Ne rakjatok ilyen jelzőket a Mecatol Rexre, valamint a szülőbolygórendszerek bolygóira.

A felderítésjelzők

A mélyűr felderítése és benépesítése során számtalan meglepetés vár rátok: alkalmasint veszélyesek, hol kedvezőek, hol kedvezőtlenek.

- Ha taktikai akció során a földre szállási lépésben felszíni erőiteket kirakjátok egy semleges bolygóra, azonnal fel kell fednetek a bolygón lévő felderítésjelzőt, és végre kell hajtaniotok a hatásait.

A felderítésjelző felfedése után már nem rakhattok ki újabb felszíni erőket a bolygóra ezen akció során.

- A felfedett felderítésjelzőn látható szimbólum jelzi, hogy mi vár rátok a bolygón. A hatásokat azonnal végre kell hajtaniotok. Az egyes felderítésjelzők leírását a szabálykönyv utolsó oldalán találjátok.

- Ha nem felszíni erők kirakásával, hanem valamilyen más módon vesztek birtokba egy semleges bolygót, a felderítésjelzőt rakjátok vissza a dobozba; a hatása nem hajtódik végre.

- Ha egy bolygótok bármilyen okból semlegessé válik, **nem** raktok rá felderítésjelzőt.

Szondázás

Miután taktikai akció során űrhajóitokat az aktivált csillagrendszerbe mozgattátok, űrvadászokat küldhetek ki az ottani semleges bolygók felderítésére. Ehhez természetesen szükséges, hogy az aktivált csillagrendszerben állomásozó flottátokban legyen legalább egy űrvadász.

Szondázásnál titokban, hogy a többiek ne lássák, megnézhetitek az adott csillagrendszer összes bolygóján a felderítésjelzőket; azután rakjátok azokat vissza a bolygókra, továbbra is képpel lefelé. Ha megint megszeretnétek nézni egy felderítésjelzőt, amit már láttatok korábban, újra aktiválniotok kell ezt a csillagrendszert, és egy űrvadászotokat szondázni kell küldenetek, vagy felszíni erőket kell kiraknotok a bolygóra.

Ha taktikai akciótok során szondáztok egy bolygót, akkor ugyanezen taktikai akció során **nem** szállhattok földre azon a bolygón felszíni erőitekkkel.

Speciális szabály: Ha szondázás során Lazax túlélőkre leltok, a felderítésjelzőt rakjátok vissza a dobozba. Ilyenkor a szondázó játékos azonnal kap **egy győzelmi pontot** és húzhat 3 akciókártyát.

Felperzselés

Taktikai akciótok felszíni csata lépésében, ha az adott csillagrendszerben van legalább egy csatahajótok vagy halálcillagotok, felperzselhetitek egy bolygón a **képpel lefelé lévő felderítésjelzőt**. Ehhez be kell jelentenetek, hogy felperzselitek az a felderítésjelzőt, majd a jelzőt nyomban rakjátok vissza a dobozba. Ilyenkor a felderítésjelző hatásai nem jönnek létre.

A már felfedett felderítésjelző nem perzselhető fel.

Egyetlen csatahajó, illetve halálcillag csak egy felderítésjelzőt perzselhet fel. Ha két felderítésjelzőt szeretnétek felperzselni, ahhoz az kell, hogy legalább két csatahajótok és/vagy halálcillagotok legyen az aktivált csillagrendszerben.

Ha egy csatahajót, halálcillagot felderítésjelző felperzselésére küldtök,



akkor ugyanaz az űrhajó nem végezhet orbitális bombázást ugyanezen akció során.

A felperzselés barbár és kegyetlen dolog, a fajok mindegyike elítéli, ahogy a Galaktikus Tanács is. Felperzselés után dobjatok egy kockával; az alábbi táblázatról leolvashatjátok, mi történik:

Eredmény	Hatás
1-7	<i>nincs hatás</i>
8-9	<i>véletlenszerűen dobj el 3 akciókártyát</i>
0	<i>véletlenszerűen dobj el 3 akciókártyát és az összes bolygód azonnal kimerül</i>

Speciális szabály: Aki felperzseli a Lazax túlélőket, az elveszíti összes akciókártyáját és kereskedelmi árúját, valamint az összes bolygója kimerül. Emellett nem szavazhat a következő voksolásnál.

Játékvariáns: Vezetők



A játékhoz tartozik 30 vezető, minden fajhoz három. Ezek rendkívüli képességű egyének, a fajok vezetői, a Birodalmi Trónért folytatott küzdelem irányítói.

Ötféle vezető van: tábornok, admirális, diplomata, ügynök és tudós.

A vezetők elhelyezése

Ha ezt a variánst használjátok, a játék megkezdése előtt a vezetőket a többi kezdőegységgel együtt szülőbolygó-rendszerekben helyezétek el. A felszíni erőkhöz és a PDS-ekhez hasonlóan a vezetők vagy egy bolygón vannak, vagy egy űrhajó fedélzetén.

A felszíni erőkkel és a PDS-ekkel ellentétben a vezetők bármilyen űrhajóra felszállhatnak (akár űrvadászra is), ugyanazon szabályok szerint, mint amelyek a felszíni erők szállítására vonatkoznak, azzal a kivétellel, hogy a vezetők nem foglalják le az űrhajók szállítókapacitását.

Vezető csak úgy rakható ki semleges vagy ellenséges bolygóra, ha legalább egy felszíni erő is földre száll vele együtt.

Ha az ellenséges bolygón (vagy a Távoli világok esetén semleges bolygón) felszíni csatára kerül sor, és az vereséggel végződik, vagyis az invázió meghiúsul, a vezető automatikusan FOGLEYUL ESİK (semleges bolygó esetén ELESİK).

Vezetők elfogása és megölése

A vezetők jelenléte nagy segítség számotokra, így ellenfeletek megpróbálják majd elfogni vagy kiiktatni őket.

Az űrben:

Ha egy **űrcsata** során megsemmisül egy űrhajótok, amelynek fedélzetén vezetőtök tartózkodik, dobjatok egy kockával.

Ha az eredmény 1-5, a vezető MEGHAL, végleg kikerül a játékból. 6-8-as eredménynél a vezetőknek sikerül elmenekülnie: rakjátok le valamelyik saját bolygótokra (ami nincs blokádtól). Ha az eredmény 9 vagy 10, a vezető az ellenség FOGSÁGBA ESİK.

Ha bármi más okból semmisül meg vezetőt szállító űrhajó, a vezető meghal, végleg kikerül a játékból.

Bolygón:

Ha egy bolygótokat, amelyen van egy vezetőtök, elfoglalják tőletek, dobjatok egy kockával.

Ha az eredmény 1-5, a vezető az ellenség FOGSÁGBA ESİK. 6-9-es eredménynél a vezetőknek sikerül elmenekülnie: rakjátok le valamelyik saját bolygótokra (ami nincs blokádtól). Ha az eredmény 10, a vezető MEGHAL, végleg kikerül a játékból.

Ha egy bolygótokat, amelyen van vezetőtök, gazdát cserél, de nem invázió miatt, vezetőtök automatikusan elmenekül: rakjátok le valamelyik saját bolygótokra (ami nincs blokádtól).

A vezetők sosem lehetnek semleges vagy ellenséges bolygón, sem egymagukban (baráti űrhajó nélkül) az űrben.

Fogságba esett vezetők

Ha elfogtok egy ellenséges vezetőt, azt magatok elé rakjátok le az asztalra. A státuszfázis során foglyaitok szabadon átengedhetitek játékosársaitoknak (akár saját játékosának is – ebben a esetben a vezető KISZABADUL, és játékos a lerakja valamelyik, blokádtól nem álló bolygójára).

Am nem kötelező foglyaitokat átengednetek, azokat megtarthatjátok “későbbi felhasználásra”, vagy ki is végezhetitek azokat. Ekkor ezt bejelentitek, és a kivégzett vezető jelzőjét visszarakjátok a dobozba; a vezető végleg kikerül a játékból.

Foglyok kiszabadítása

Ha sikeres invázióval elfoglaljátok egy olyan ellenfeletek bolygóját, akinek van **legalább egy foglya**, dobjatok egy kockával. Ha az eredmény 9 vagy 10, a bolygón találtak egy foglyot. Ha ellenfeleteknek több foglya is volt, ti döntitek el, melyiket találtátok meg a bolygón. Ha a fogoly nem a ti vezéretök, mostantól a ti foglyotok lesz, és sorsáról ti dönthettek a következő státuszfázisban. Ha ellenben a fogoly a ti vezéretök, rögtön kiszabadul: rakjátok le valamelyik saját bolygótokra (ami nincs blokádtól).

Ha egy faj utolsó bolygóját foglaljátok el, összes foglya a ti kezetekbe kerül.

A vezetők képességei

Minden vezetőtípus más képességekkel rendelkezik. Az 5 különböző vezető típust és a képességeiket az alábbiakban részletezzük.



Tudós

- Ha egy technológiailag specializált bolygón van tudósotok, akkor a megfelelő technológia megvásárlásáért nem eggyel, hanem kettővel kevesebb erőforrást kell fizetnetek.
- Ha egy bolygótokon van tudósotok, akkor ott űrdokk építéséért 4 helyett csak 2 erőforrást kell fizetnetek.
- Ha egy bolygótokon van tudósotok, az ottani PDS-eitek dobásához +1 járul.
- A halálcsillagok nem bombázhatják azon bolygótokat, amelyeken van tudósotok és legalább egy PDS-etek (normális esetben a bolygóvédelmi pajzsok nem védenek a halálcsillagok bombái ellen).



Diplomata

- Ha egy bolygótokra, ahol van diplomatátok, ellenséges felszíni erők érkeznek (földre szállás lépése), diplomatátok egy fordulóval elhalaszthatja ezt a támadást. Ha így tesz, a támadó felszíni erők harc nélkül visszatérnek anyahajóikra. Azonban az így megvédett bolygókat diplomatátokkal nem védhetitek meg megint a forduló hátralévő részében, valamint a következő fordulóban.

- Ha egy flottákkal utazik diplomatátok, akkor ez a flotta áthaladhat olyan csillagrendszeren is, amelyben ellenséges űrhajók állomásoznak, amennyiben ezek tulajdonosa ebbe beleegyeznek.



Tábornok

- Ha inváziót hajtotok végre egy bolygó ellen, és támadó felszíni erőiteket tábornok irányítja, a felszíni csata minden körében újradobhattok 2 kockát.

- Ha inváziót hajtanak végre egy bolygótok ellen, és védekező felszíni erőiteket tábornok irányítja, felszíni erőitek minden dobásához +1 járul.

- Ha csatahajók, halálcsillagok olyan bolygókat bombázzák, ahol van tábornokotok, a bombázást végrehajtó űrhajók minden dobásához -4 járul.



Admirális

- Ha egy űrcsatában részt vesz egy admirálisotok (legyetek bár ti a támadók vagy a védekezők), az admirálist szállító űrhajó miatt **plusz egy** kockával dobhattok (tehát halálcsillag esetén négy kockával, a többi űrhajó esetén kettővel).

- Ha egy csatahajótokon admirálisotok utazik, a csatahajó hatótávja megnő 1-gyel.

- Ha flottákkal, amelyet egy admirális irányít, megtámadtok egy másik flottát, az nem vonulhat vissza, csak akkor, ha azt is admirális irányítja.



Ügynök

- Ha inváziót hajtotok végre egy bolygó ellen, és támadó felszíni erőiteket ügynök segíti, a bolygón lévő ellenséges PDS-ek nem tüzelhetnek földre szálló egységeitekre.

- Ha sikeres inváziót hajtotok végre egy ellenséges bolygó ellen (legalább egy felszíni erőtök marad a harc befejeztével), és csapataitokat ügynök segíti, sajátotokra cserélhetitek legyőzött ellenfeletek PDS-eit és úrdokkját (normál esetben ezek megsemmisülnek).

- Bármikor feláldozhatjátok ügynökötöket, hogy semlegesítsétek (szabotáljátok) egy kijátszott akciókártyát. Ilyenkor az akciókártya hatása nem jön létre, de ügynökötök meghal. Dobjátok el mind az akciókártyát, mint az ügynök jelzőjét.

Játékvariáns: Halálfutam

Habár vitathatatlanul az iszonyatos halálcsillag az űr királya, a történelem elégszer bizonyította már, hogy a gögből született szerkezetek gyakorta végtelen hibákat rejtenek, amelyeket az apró űrhajók kihasználhatnak.

E variásban az űrvadászok kétségbeesett megelőző csapást mérhetnek az űrcsata előtt az ellenséges halálcsillagokra: ezt a támadást nevezzük halálfutamnak.

Bejelentés

A halálfutamra az űrcsata előtt kerülhet sor, közvetlenül a rombolók zárótüze után.

Mindkét harcoló fél bejelentheti ilyen támadást, elsőként a támadó, utána a védekező; természetesen csak akkor, ha az ellenséges flottában van halálcsillag.

Ha mindkét fél halálfutamot indít, először a támadóét kell végrehajtani.

A bejelentés után el kell különíteni a halálfutamra küldött űrvadászokat. Ezt követően kerül sor a támadásra, méghozzá két sorozat kockadobással.

1) Megközelítés

Annyi kockával kell dobnotok, ahány űrvadászotok támad. Ha a dobás eredménye (módosítók nélkül!) 9 vagy 10, az űrvadász áttört a zárótűzön. Minden más eredménynél az űrvadász megsemmisül.

2) Robbantás

Annyi kockával kell dobnotok, ahány űrvadászotok átjutott a zárótűzön. Ha a dobás eredménye (módosítók nélkül!) 10, az űrvadász a felszíni ütegek keresztútjében elverekedte magát a célpontig, és sikerült felrobbantania a halálcsillagot. Ekkor a halálcsillag megsemmisül, az űrvadász pedig diadalmasan visszatér flottájához. Minden más eredménynél az űrvadász semmisül meg.

A halálfutamra küldött, túlélő űrvadászok részt vehetnek az ezt követő űrcsatában, miként sikertelen halálfutamot követően a halálcsillag is.

Amennyiben az ellenséges flottában két halálcsillag van, mindkettő ellen küldhettek űrvadászokat: a két támadást külön-külön indíthatok az ezekre kijelölt űrvadászokkal.

Problems, Questions and Support

For online community, FAQ, customer service, and additional information on TWILIGHT IMPERIUM, please visit:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Credits

Game Design (all editions): Christian T. Petersen
Additional Development (3rd edition): Greg Benage

Rules: Christian T. Petersen

Editing: Greg Benage

Graphic Design: Brian S. Schomburg

Cover Artwork: Scott Schomburg

Leader Tokens Artwork: Brian Schomburg, Scott Schomburg, Tyler Walpole
Fiction and Twilight Imperium Universe: Christian T. Petersen
Production Administration: Darrell Hardy
Publisher: Christian T. Petersen

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

2nd Edition Creative Input: Jeffery P. Boucher-Zamso and 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 Dorn, Morten Nyhus Hornsleth, Leslie Nielsen, Mike, Peter, Andrew, Brian, Debbie, Jason, Rich, Anton, and many other helpful gamers at the (now long departed) Phoenix Games in Burnsville.

2nd Edition Playtesting: Rusty Schmidt, Darrell Hardy, Erik Tyrell, Jeffery P. Boucher-Zamso, and Osta Productions.

3rd Edition Playtesting: Rob Vaughn, Thomas H. Petersen, Scott Nicely, Brian S. Schomburg, Kevin Wilson, Tim Sturm, Greg Benage, Tod Gelle, Darrell Hardy, Mike Zebrowski, John Goodenough, Mike Barton, Pete, Thor, Ewan, and 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.

A stratégiakártyák összefoglalása



I. Kezdeményezési stratégia

A többi stratégiakártyával ellentétben a kezdeményezési stratégiakártya nem ad lehetőséget stratégiai akcióra; ellenben aki elveszi, megkapja a Szószóló jelzőjét, és így majd ő választhat először a következő stratégiai fázisban. Emellett ez a játékos parancsjelző beadása nélkül hajthatja végre a többiek stratégiakártyáinak másodlagos képességeit.

Ugyanaz a játékos nem választhatja kétszer egymás után a kezdeményezési stratégiakártyát.



2. Diplomáciai stratégia

A diplomácia stratégiakártya segítségével megmenekülhetek attól, hogy lerohanjon egy agresszív szomszédotok; ámbár gátlástalanul arra is használhatjátok, hogy előbb meghódítsátok egy másik játékos csillagrendszerét, majd megakadályozzátok abban, hogy válaszcsepást hajtsen végre.

Mivel a két játékos nem aktiválhatja egymás csillagrendszereit, ezért lényegében nem támadhatják meg egymást a forduló hátralévő részében. Természetesen árthatnak egymásnak, ha tudnak: például egymás egységek nélküli csillagrendszereinek megtámadásával, bizonyos akciókártyák kijátszásával, stb.

A diplomáciai stratégiakártya másodlagos képessége lehetővé teszi a számotokra, hogy felfrissítsétek két, a forduló során már kimerített bolygókártyátokat. Ez azt jelenti, hogy egyazon fordulóban kétszer is elkölthetitek bolygók erőforrásait vagy befolyását, illetve elkölthetitek a forduló során meghódított bolygók erőforrásait, befolyásait (ne feledjétek, amikor elfoglaltok egy bolygót, kimerítve kapjátok meg bolygókártyáját).



3. Politikai stratégia

Aki elveszi a politikai stratégiakártyát, az kap egy parancsjelzőt és három akciókártyát; emellett manipulálhatja a politikapaklit azáltal, hogy a felső három lapból kiválaszthatja, melyiket húzza majd fel az a játékos, aki legközelebb végrehajtja e stratégiakártya elsődleges képességét.

A felcsapott politikakártya végrehajtásról a 23. oldalon olvashattok.

A politikai stratégiakártya másodlagos képessége lehetővé teszi a számotokra, hogy húzzatok egy akciókártyát.



4. Utánpótlási stratégia

Fajtok sikerességét alapvetően meghatározza a felhasználható parancsjelzők mennyisége, ezért az utánpótlási stratégiakártya képességei rendkívül fontosak. Aki végrehajtja az elsődleges képességet, az utánpótlási területéről felrak 4 parancsjelzőt fajlapjára.

Az utánpótlási stratégiakártya másodlagos képessége lehetővé teszi a számotokra is, hogy parancsjelzőkhöz jussatok. Ekkor bolygóitok befolyásait költitek el (kimerítve azokat), és minden elköltött három befolyás után kaptok egy parancsjelzőt.

FONTOS KÜLÖNLEGES SZABÁLY AZ UTÁNPÓTLÁSI STRATÉGIA KÁRTYÁHOZ: Ellentétben a többi stratégiakártyával, a másodlagos képesség végrehajtása nem kerül parancsjelzőbe.



5. Kereskedelmi stratégia

A kereskedelmi stratégiakártya segítségével köthettek kereskedelmi szerződéseket. Ha a stratégiakártyát végrehajtó játékos az **a)** lehetőség mellett dönt, akkor azonnal kap 3 kereskedelmi árut, valamint még annyit, amennyit érvényes szerződesei biztosítanak a számára. Emellett engedélyezheti a kereskedelmi tárgyalásokat. Ha két játékos megállapodott abban, hogy kereskedelmi szerződést kötnek egymással, ezt még a stratégiakártya tulajdonosának jóvá is kell hagynia (alkalmasint megvesztegetés hatására). Az **a)** lehetőség választásakor azonban a már meglévő szerződések felett semmi hatalma nincs.

Ha úgy érzi, hogy nincs különösebb szüksége kereskedelmi árukra, választhatja a **b)** lehetőséget is. Ha így tesz, az összes kereskedelmi szerződés felbomlik (a Hacan szerződesei is), és mindenki visszakapja szerződéskártyáit.

A kereskedelmi stratégiakártya másodlagos képessége lehetővé teszi a számotokra, hogy érvényes szerződéseitekből kereskedelmi árut szerezzenek, ahogyan az a 24. oldalon meg van határozva.

Fontos: Az éppen megkötött kereskedelmi szerződések után még nem jár kereskedelmi áru.



6. Háborús stratégia

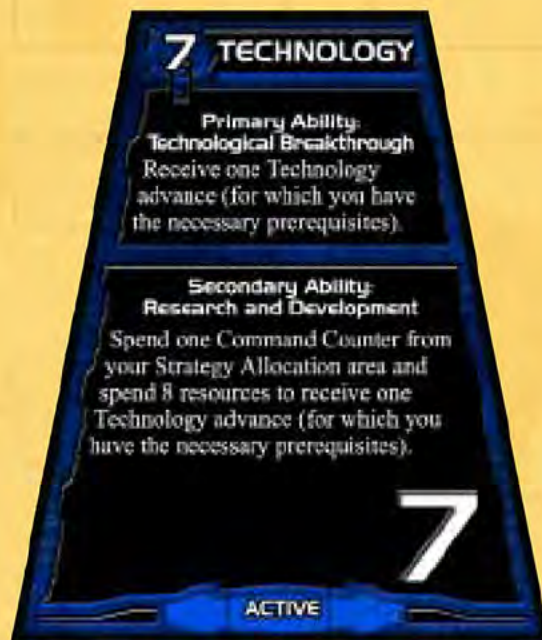
A háborús stratégiakártya elsődleges képessége rendkívüli rugalmasságot és hatékonyságot biztosít azzal, hogy megtöbbszörözi a kártya birtokosának taktikai lehetőségeit azáltal, hogy kétszer aktiválhatja ugyanazt a csillagrendszert, kétszer mozoghat ugyanazzal a flottájával.

A stratégiakártya másodlagos képessége is nagyon hasznos bizonyos körülmények megléte esetén: lehetővé teszi a számotokra, hogy egy vagy két cirkálókat, rombolókat (akár ugyanaból, akár két különböző csillagrendszerből) szomszédos, **üres** csillagrendszerekbe mozgassátok. Ezek az űrhajók akkor is mozoghatnak, ha tartózkodási csillagrendszerüket már aktiváltátok (ez amúgy megakadályozna minden további mozgást). Habár a célnak kijelölt csillagrendszereket aktiválnotok kell, ehhez a parancsjelzőt vagy -jelzőket nem a fajlapotokról, hanem utánpótlási területekről veszitek el.

Ráadásul célként kijelölhetek üres, de már aktivált csillagrendszert, -rendszereket is; ezekre természetesen nem kell újabb parancsjelzőt raknotok.

Ha két űrhajóval léptek, azok mozoghatnak két különböző, de mozoghatnak ugyanabba a csillagrendszerbe is – ha képesek rá, hiszen az űrhajók csak szomszédos csillagrendszerekbe mozoghatnak, függetlenül hatótávuktól.

Ne feledjétek, az űrhajók nem mozoghatnak keresztül olyan csillagrendszereken, ahol ellenséges űrhajók állomásoznak (leszámítva az űrvadászokat); így a stratégiakártya segítségével járőrszolgálatra küldött magányos cirkálókkal és rombolókkal feltartóztathatják az ellenfelek mélyűrből indított csapásmérő flottáit.



7. Technológiai stratégia

Elsősorban a technológiai stratégiakártya segítségével juthattok technológiai fejlesztések birtokába, márpedig ezek birtoklása el is döntheti a játékot. Aki végrehajtja az elsődleges képességet, az ingyen birtokába jut egy technológiai fejlesztésnek: kikeres egy kártyát paklijából, lerakja maga elé, és már élvezheti is az előnyeit.

Fontos: Ahogy azt a 24. oldalon olvashattátok, csak akkor kaphattok meg egy technológiakártyát, ha megfeleltek a kártya technológiai előfeltételeinek (ezeket mindig megtaláljátok a technológiakártyán).

A technológiai stratégiakártya másodlagos képessége lehetővé teszi a számotokra, hogy technológiai fejlesztéshez jussatok. Ha beadtok egy parancsjelzőt és elköltötök 8 erőforrást, akkor ti is kikereshettek egy technológiakártyát technológiapaklitokból – természetesen csak akkor, ha megfeleltek a technológia előfeltételeinek.



8. Birodalmi stratégia

Aki végrehajtja a birodalmi stratégiakártya elsődleges képességét, az felcsapja a nyilvános célpakli legfelső lapját, majd kap 2 győzelmi pontot.

Ha az Imperium Rex-kártyát csapja fel, akkor a játék azonnal véget ér, és már nem kapja meg a 2 győzelmi pontot.

A birodalmi stratégiakártya másodlagos képessége lehetővé teszi a számotokra, hogy új egységeket gyártsatok egy már aktivált csillagrendszerben vagy egy még aktiválatlanban (ez esetben nem kerül sor aktiválásra). Ez nagyon fontos képesség, minthogy így kétszer is gyárthattok egységeket egyazon csillagrendszerben, vagy űrhajókat építhettek egy még aktiválatlan csillagrendszerben, hogy egy későbbi taktikai vagy szállítási akcióval még ebben a fordulóban elmozgassátok ezeket.

Index

action cards - akció kártyák	5, 15, 22	movement, ships	11	strategy, diplomacy	36
action cards, sabotage	22	nebulas	18	strategy, imperial	38
action phase	7	objective cards	26	strategy, initiative	36
actions	9	objective cards, public	7	strategy, logistics	37
activated	11	objective cards, secret	7	strategy, political	37
activation	10	order of play	7, 11	strategy, technology	38
activation sequence	10	passing	14	strategy, trade	37
active player	9	PDS	29	strategy, warfare	37
agenda	5, 23	PDS fire	11, 17, 28	supernovas	18
anti-fighter barrage	30	phases	7	supplement tokens, fighter	6, 19
asteroid fields	18	planet cards	4, 15	supplement tokens, ground force	6, 19
bombardment - orbitális bombázás	30	planet cards, receiving	17	systems	4
bonus counters	5, 9	planet cards, refresh	15	systems, empty	25
capacity	29	planetary landings	12	systems, regular	18
capacity, fighter	29	planetary shield	29	tactical action - taktikai akciók	10
carrier transport	27	planets	19	technology advances	24
carriers - anyahajók	28	planets, exhausting	21	technology cards	4
casualties	16	plastic units	4	technology specialties	24
command areas	15	player actions	9	technology strategy	38
command counters - parancsjelek	5, 15, 20	player turns	9	technology tree	42-43
command pool area	21	political cards	5, 23	three-player game	31
components, overview	4-6	political strategy	37	trade agreements	24
control markers	5	primary ability	9	trade agreements, breaking	25
cost, paying	22	probing	33	trade cards	5, 24
cruisers - cirkálók	29	produce units	12	trade contracts	24
damage	30	production - gyártás	14	trade good counters - kereskedelmi áruk	5, 25
destroyers - rombolók	30	public objective cards	5, 7, 14, 26	trade strategy - kereskedelmi stratégia	37
diplomacy strategy	36	race sheet	20	trade supply	6
distant suns	33	races	17	trade value	5, 25
domain counters	33	razing	33	transfer action	12
dreadnoughts - csatahajók	30	refresh	15	transfer sequence	12
enemy	10	regular systems	18	turns	9
exhausting planets	21	reinforcement area	4	units	4
fighters - űrvadászok	29	reinforcements	4, 6, 12	units, building	26
first player	6	repair	15	units, carrier	28
five-player game	31	resources, spending	21	units, cruiser	29
fleet	12	retreats	15	units, destroyer	30
fleet supply area	21	round	7	units, dreadnought 30	
four-player game	31	sabotage	22	units, fighter	29
friendly	10	sabotage run	35	units, ground forces	27
Galactic Council - Galaktikus Tanács	23	scuttling	19	units, limitations	18
game round	7	secondary ability	9	units, PDS	29
ground forces - felszíni erők	27	secret objective cards	5, 7, 14, 26	units, scuttling	19
home systems - szülőbolygó rendszer	18	sequence, activation	10	units, war sun	30
imperial strategy	38	sequence, status	14	victory point track	6
Imperium Rex	14	sequence, transfer	12	votes, elect	23
influence, spending	21	ships, movement	11	votes, for/against	23
initiative strategy	36	space battle - űresata	12, 15	voting	23
invasion	12	space cannon	29	war suns - halálsillagok	30
invasion combat - felszíni csata	12, 17	space dock	26	warfare strategy	38
invasion defense	29	speaker token	6	winning	14
laws	23	special systems	18	withdrawals	15
Lazax survivors	33-34	status phase - státusz fázis	7, 14	wormholes	18
Leaders	34	status sequence	14		
logistics strategy	37	strategic action	9, 14		
map hexes	4	strategy allocation area - stratégiai tartalék ter.	21		
merchants guild	25	strategy card	5, 7, 11, 15		

DESIGNER NOTES

It started in May 1997. After much toil and many financial woes, my fledgling publishing company (Fantasy Flight Games "FFG") finally managed to publish the first edition of Twilight Imperium ("TI"). In retrospect it turned out to be a perfect period in which to publish a new board game. Although it did not occur to me then, this was the dry time between the almost non-existent publication schedule of the fading Avalon Hill, and still a few years before the invasion of the magnificent "German style" games in the U.S.

The first edition of TI, which also was FFG's inaugural game publication, was a fair success, selling through two print runs and several expansions over the next few years. This success was a defining moment for FFG, as it set the course and direction of where the company is today.

In late 1999, TI sold out of its second printing, and its expansions were all nearly gone as well. At that time, our "Diskwars" game had become a big success, stabilizing the company and allowing me to consider a rework and improvement of TI itself. After years of playing TI and listening to feedback from players, I felt that improvements in game length, balance, and components could be made and would be appreciated.

After a period of redesign and playtesting, FFG released Twilight Imperium Second Edition in the late fall of 2000. The graphical presentation, components, and design had all been dramatically improved. After a successful launch of the main game, we published the expansion "Hope's End" in the summer of 2001. Over this period, it was fun to see a community of TI players and fans starting to emerge. Especially satisfying for me was the fact that many players had taken a genuine liking to the history and races that I had created for the game.

Throughout this time, FFG kept growing, kept evolving, and kept developing and improving its manufacturing knowledge and standards. With the success of "Diskwars" and our d20 role-playing games, FFG had started to move away from "big box" board games in order to concentrate on smaller games such as Tom Jolly's *Drakon*, Reiner Knizia's *Kingdoms*, and Bruno Faidutti's *Citadels*.

The hobby games market was now in the middle of the German board game invasion. Wonderful board games such as *The Settlers of Catan*, *Formula De*, *Lost Cities* and many others were being discovered and devoured by the board game enthusiasts. The more simulation-oriented "old school" U.S. board games were no longer in vogue, and by many dismissed as dinosaurs in a new age of board games. Although a little harsh, there nevertheless was good reason for the argument. The German board games brought with them a simplicity and elegance that was capable of producing a rewarding game experience with little player down-time. The quality of the German game components was incredible; thick cardboard, linen paper, color rules, and "lay-flat" game boards. Most games had short playing times, lasting less than an hour, allowing players to enjoy two or more games in a single evening.

After a few years, as the German board game style was slowly being taken for granted and the romance with them no longer as new and exciting, some interesting undercurrents arose among the player communities. Although brilliant in mechanics and elegance, the themes of the German games were often thin. Some

players started to notice that the sense of immersion was not as rewarding as the games of the "old school" past.

Before TI 2nd edition sold out in the early spring of 2003, I had again started to think about the future of "big box" board games for FFG. Truly inspired by the German game designs, I began to develop an entirely new personal approach to game design. I felt that it would be possible to merge the flavor of "old school" U.S. games with the German design principles. Personally, I felt that my design capability had matured significantly over the preceding few years, and that I was at a place where I was able to execute this vision with some effect.

FFG published my "A Game of Thrones" board game (based on the fantastic series of books by George RR Martin) in the fall of 2003. Encouraged by its immediate success and its positive critical reception, I turned my attention back to TI, which had been growing in my mind for many months.

At this point, FFG was in an entirely different situation than where we had been before publishing either of the two first editions of TI. Our manufacturing capabilities, our graphics capabilities, and our market reach had expanded and grown. As FFG now seemed capable of producing the version of TI that I had always dreamed of, I felt ready to tackle a TI remake. It is possible that FFG could simply have reprinted TI with some nicer pieces and artwork, but I was interested in truly moving the TI experience and system to a whole new level.

After inviting the TI community to make suggestions, and after a great deal of thought, I dug into the design during the spring of 2004. At first, the progress was slow. Not only did the CEO duties of FFG often distract me from the creative process, but the design goals I wanted to achieve were quite ambitious.

These design goals included:

- 1) To increase player participation. (Like most hobby games of their time, TI and TI2 were dominated by a single-player phase resolution, resulting in a lot of down-time for non-active players),
- 2) To reduce the game time,
- 3) To reduce player tendency/incentive to "turtle" (or stall) the game while amassing enormous fleets, and
- 4) To bring the game fluidly together in a more cohesive whole.

My fundamental answer was TI3's "Command System." This simple resource allocation mechanic allowed me to simulate interlacing board movement and, by using the same resource, to define fleet size limits. By splitting the player turn into Command Counter based single actions, most of the player downtime was removed, fleets were reduced, and almost everything fell into place. Not only did the Command System fix most of my concerns on the higher level of game play, but it dramatically changed the tactical part of the game play into something that I had always wanted. Rather than facing grand-strategic big-fleet "you blinked first" tactics that would often dominate the previous editions, the new design of single "activations" suddenly made tactical timing important and tactical reaction possible.



The Command System provided an almost "simultaneous" staggered movement, enhancing realism and excitement. In TI3, as a player takes his turn, he hopefully will no longer perceive the game board as static and frozen, but consider it in a new light; reactive, unpredictable, and alive.

Although the Command System solved most of my goals, I still needed to simplify the phase structure to streamline the game flow. Improving the tactics was not enough; it was important that TI kept the flavor that made it unique, such as retaining the political cards and interstellar trade. For this, I have relied on one of the most exciting developments and innovations in the "German" school of game design.

The Strategy Card mechanic of TI3 originates from an inspired evolution within German board games. From the small but clever *Verrater* by Marcel-André Casasola Merkle, to *Citadels* by Bruno Faidutti, a development had begun that, in my opinion, will change the board games of the future. The principle innovation of these games was that the typical "Phases" were greatly simplified, with the core game engagement now tied elegantly to components (in *Citadel's* case, the Character Cards) rather than a heavy list of phases. Wolfgang Kramer also touched on this evolution in a different way, with the magnificent *El Grande*. In *El Grande* the essential component, the action cards, do not simulate phases as in *Citadels*, but prod players forward by having them choose specific strategies in a perfect-information environment. The engaging *Vinci* by Philippe Keyaerts introduced the wonderful "increasing value" system that provided balance to unselected abilities by increasing their value every turn until selected. Andreas Seyfarth took this evolution a step further as he combined the above elements (as well as adding his own innovation) in the wonderfully crafted and popular *Puerto Rico*. *Puerto Rico* merged the dynamic phases (*Verrater*, *Citadels*), perfect information selection strategy (*El Grande*), and the increasing value mechanic (*Vinci*) of its illustrious predecessors.

This series of brilliant developments provided me with the tools needed to break free of the stagnant linear phase structures that have dominated our simulation games of the past.

In TI, the "Strategy Cards" use and build upon these wonderful innovations. With the Strategy Card being executed as a part of the TI action phase, I could introduce the necessary "Phase" blocks seamlessly into the game flow. Not only did this allow me to retain the TI flavor, but weave the mechanic into the game in a way that smoothly integrated with the Command System.

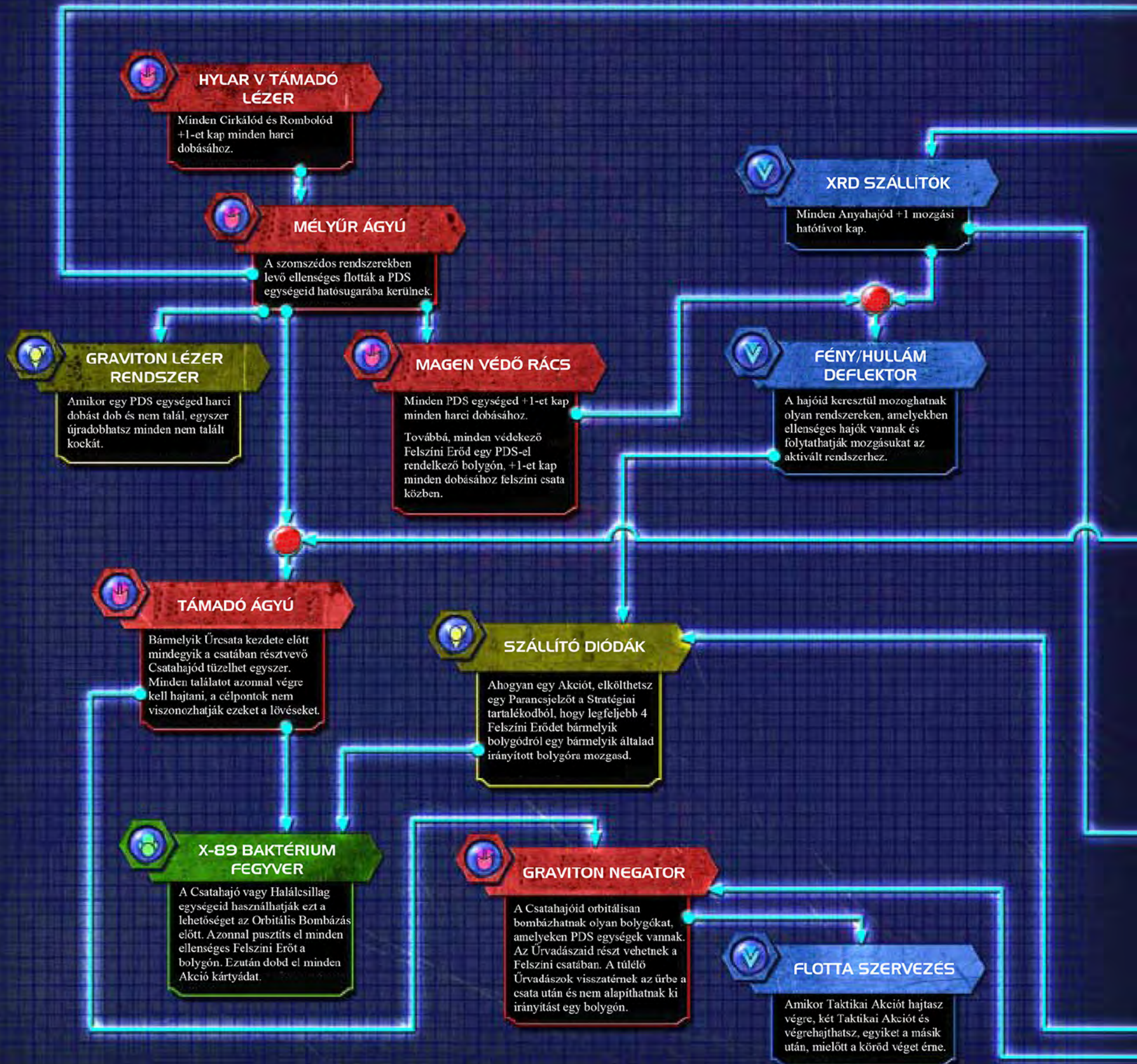
I think that the end result is quite exciting. Although players will be the final judges of whether I have succeeded in my goals or not, I am hopeful that this version of TI will stand up to its rivals in a period of innovative board game design.

I hope that you will enjoy this version of TI.

Best Wishes,

Christian T. Petersen
Pax Magnifica!

Technológiai Fejlődés Fa



ANTIANYAG DEFLEKTOROK

Minden hajód átmozoghat az Aszteroida Mezőkén, de soha nem fejezheti be a mozgását rajtuk.

ENVIRO KOMPENZÁTOR

Az Ūrdokkjaid gyártási kapacitása 1-el megnő.

STASIS KAPSZULÁK

A Cirkálód és a Csatahajód szállíthatnak egy Felszíni Erőt.

SARWEN SZERSZÁMAI

Bármely esetben, ha egységeket gyártasz bármelyik Ūrdokkban, kapsz egy további erőforrást, amellyel egységeket gyárthatsz.

KIBERNETIKA

Az Ūrvadászaid +1-et kapnak minden harci dobásukhoz.

MIKRO TECHNOLÓGIA

Amikor végrehajtod a kereskedelmi stratégia másodlagos képességét, egy további kereskedelmi árut kapsz minden aktív kereskedelmi szerződés után.

HALÁLCSILLAG

Ezután Halálcsillag egységeket is gyárthatsz.

GÉN SZINTÉZIS

Minden Felszíni Erőd +1-et kap minden harci dobásához a Felszíni Csatakor során.
Amikor egy Felszíni Erő egység megsemmisül, dobj egy kockával. Ha az eredmény 5-nél nagyobb, akkor az egység azonnal visszakerül a Szülőbolygó rendszered bármelyik bolygójára.

ALKALMAZOTT EKONÓMIA

Amikor az Ūrdokkban egységeket gyártasz, az új egységeket bármelyik szomszédos, aktivált üres, vagy baráti rendszerben elhelyezheted. Elhelyezhetsz PDS és Felszíni Erő egységeket bármilyen barátságos bolygón, ezen a távolságon belül.

NEURAL MOTIVÁTOR

Minden Státusz fázisban egy extra Akció Kártyát húzhatsz.

DAXCIVE ANIMÁTOROK

Ha megnyersz egy Felszíni Csatakor, dobj egyszer minden elpusztított Felszíni Erő egység után (saját és ellenfél után is). Minden 6-nál nagyobb dobás esetén helyezz egy Felszíni Erő egységet a bolygóra az utánpótlásból.

TYPE IV HAJTÓMŰ

Minden Cirkálód és Csatahajód +1 mozgási hatótávot kap.

FEJLESZTETT ŪRVADÁSZOK

Az Ūrvadászaid önállóan mozoghatnak 2-es mozgási hatótávval és +1-et kapnak minden harci dobásukhoz.
Az Ūrvadászaidnak nincs szüksége az Anyahajók, vagy Ūrdokkok (kapacitására) támaszpontjaira és az ellenséges hajók nem mozoghatnak át olyan rendszereken, amelyekben Ūrvadászaid vannak.

A felderítésjelzők (Távoli világok)



Veszély

A bolygón uralkodó ellenséges körülmények miatt terraformázásra van szükség. Amíg a jelző a bolygón van, addig mindig megsemmisül egy felszíni erő, amikor egy vagy több felszíni erő érkezik a bolygóra. Sikeres inváziót követően a bolygó új birtokosa eltávolíthatja a jelzőt.



Féregjárat

A bolygó közelében új féregjárat-bejáratot fedezel fel. A jelzőt képpel felfelé rakd a csillagrendszer közepére. A féregjárat összeköttetésben áll a többi alfa vagy béta féregjáratokkal.



Sugárzás

A bolygón a vártnál jóval nagyobb a háttérsugárzás. Az összes inváziós felszíni erőd megsemmisül. Ezután távolítsd el a jelzőt.



Kifejlesztett technológia:

Baloldali szomszédod átnézi a technológiapaklidat, és kiválaszt egy technológiát, amelynek előfeltételeivel rendelkezel. Azonnal megkapod ezt a technológiai fejlesztést, ingyen. Ezután távolítsd el a jelzőt.



Ellenséges lakosság

A bolygó lakossága nem kíván meghódolni. Amilyen szám látható a jelzőn, annyi felszíni erő veszi fel a harcot inváziós csapataiddal (az ő nevében egy játékosársad dob). Ha az invázió sikertelen, a bolygólakók feltöltik kivért csapatukat. Ezek a felszíni erők nem bombázhatók le. Sikeres invázió után távolítsd el a jelzőt.



Nyersanyagokban gazdag

A bolygó teli van gyorsan kiaknázzható nyersanyagforrásokkal. A közös játéktérrel vegyél el annyi kereskedelmi árut (ha ez lehetséges), amilyen szám látható a jelzőn. Ezután távolítsd el a jelzőt.



Lazax túlélők

Rálepsz egy ősi próféciára. Ha megtartod a jelzőt, ezentúl minden voksolásnál plusz 3 szavazatod lesz. (A jelző más funkcióiról l. 42-43. oldal.)



Iparosodott társadalom

Barátságos, fejlett iparú lakosság fogad. Azonnal felrakhatod ide egy ürdokkodat. A bolygó kártyáját kimerítetlen oldalával felfelé rakd le magad elé. Ezután távolítsd el a jelzőt.



Telepesek

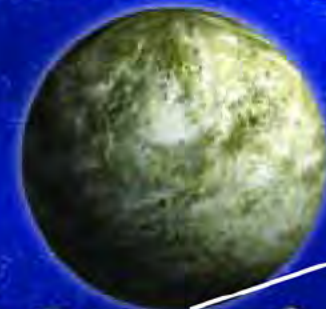
Összes inváziós felszíni erőd visszatér anyahajóira, halálcillagjaira. Dobj egy kockával. Ha az eredmény 6 vagy több, utánpótlási területről rakj fel 2 felszíni erőt a bolygóra. Ha az eredmény 5 vagy kevesebb, véletlenszerűen válaszd ki egy ellenfeled: ő rak fel utánpótlási területéről 2 felszíni erőt a bolygóra. Ezután távolítsd el a jelzőt.



Békés annektáció

Az invázió incidensek nélkül zajlik. Távolítsd el a jelzőt.

A TWILIGHT IMPERIUM bolygói



Bolygó neve



Technológiai specializáció

Erőforrásérték

Befolyásérték

A TI-ben a nagy fajok a bolygókért harcolnak. Minden bolygónak van **erőforrásértéke**, **befolyásértéke** és alkalmasint **technológiai specializációja** is. Ha valamelyikőtök sikeres inváziót hajt végre egy (semleges vagy ellenséges) bolygó ellen, nyomban megkapja a bolygó kártyáját.

Az erőforrás a bolygó gazdasági feleslege, amelyet a bolygó tulajdonosa egységek és technológiát vásárlására költ het.

A befolyás a bolygó lakosságát, tudásbázisát és politikai fontosságát jelképezi. Befolyás segítségével szerezhettek parancsjelzőket, befolyás kell bizonyos akciókártyák kijátszásához, és a Galaktikus Tanács ülésein is a befolyásokkal voksoltok.

A technológiai specializáció azt jelzi, hogy a bolygó különösen fejlett valamely tudományterületen, vagy bőséges készletekkel rendelkezik valamely ritka és fontos nyersanyagból. Olcsóbban vásárolhattok technológiai fejlesztéseket, ha a megfelelő technológiai specializációjú bolygókkal rendelkeztek.

FOR MORE INFORMATION AND PRODUCT SUPPORT, VISIT:
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



FANTASY FLIGHT GAMES

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