



Variante pour 2 Joueurs

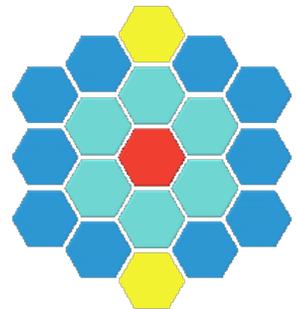
Pour Twilight Imperium (Ed 3)

Traduit et adaptée à partir du site :

<http://www.preeminent.org/steve/games/ti3/ti3demo/2-player/home/index.shtml>

Installation

- 1) Enlever la Supernova et 4 des tuiles d'espace vide.
- 2) Mélanger les tuiles et distribuer en huit à chaque joueur.
- 3) A tour de rôle, les joueurs place une tuile jusqu'à ce que toutes les tuiles soient placées.
- 4) Les mondes de départ des joueurs se trouvent sur l'anneau extérieur face à face. (*Voir Dessin*)
- 5) Mélanger les cartes Objectifs et distribuer à chaque joueur, face cachée, **Une carte Objectif Public 1**, **Une carte Objectif Public 2** et **Deux cartes Objectif Privet**. Ces cartes seront les objectifs secrets que les joueurs devront accomplir.
- 6) Installez le reste des objectifs publics selon la variante « *L'âge de l'Empire* » (« *Age Of Empire* »).
- 7) Retirer les cartes Accords Commerciaux du jeu.



8) Retirer les cartes Action : **Strategic Shift**, **Influence in the Merchants Guild**, **Master of Trade Agreements**, **Political Stability**, **Ruinous Tariffs**, **Trade Stop**.

Si une carte **Action** est piochée et que son **Action Commerciale** semble incohérente avec le jeu à deux joueurs, elle doit être montrée à son adversaire et une nouvelle carte est tirée en remplacement.

Quelques cartes **Action** ont un comportement différent dans le jeu à 2 joueurs. Certaines cartes parlent « d'un joueur adverse », il est simple de comprendre « votre adversaire ». Pour d'autres cartes, voici les explications :



* Le Conseil dissous (**Council Dissolved**) est modifié « *le joueur qui a choisi la **Stratégie Politique** ne pioche aucune carte **Politique**.* »

* Déterminez la politique (**Determine Policy**) est modifié « *choisissez trois ordres du jour politiques de la pioche ou de la défausse ou des lois actuellement en vigueur au lieu de piocher 3 cartes **Politique**. Puis faites les voter normalement.* »

* La révélation (**Disclosure**) est modifiée « *Regardez toutes les cartes **Action** de votre adversaire et prenez en une.* »

Les cartes de stratégie

1) **Carte Initiative** : *Non utilisé.*

La marque de **Porte Parole** alternera simplement entre les deux joueurs. Lors de la dernière étape de la phase de Statut le **Porte Parole** courant remet le jeton de **Porte Parole** à son adversaire.



2) **Carte Diplomatie** : *Aucun changement.*

3) **Carte Politique** : La Capacité Primaire devient :

« Piochez trois cartes **Action** et recevez un jeton de commandement (CC) de vos renforts. Puis, piochez trois cartes **Politique** et résolvez leurs ordres du jour un par un. Après résolution des ordres du jour, regardez les quatre prochaines cartes **Politique** et puis placez en une sous la pioche et les trois autres sur le dessus »

Capacité Secondaire : *Aucun changement.*

4) **Carte Logistique** : *Aucun changement.*

5) **Carte Commerce** : La Capacité Primaire devient :

« Recevez immédiatement 3 marchandises »

Capacité Secondaire : *Aucune Capacité Secondaire.*

6) **Carte Guerre** : *Aucun changement*

7) **Carte Technologie** : *Aucun changement*

8) **Carte Empire** : La Capacité Primaire devient :

« Recevez immédiatement 1 point de victoire »

Capacité Secondaire : *Aucun changement.*

Phase de Stratégie



Commençant par le **Porte Parole**, les joueurs alternent choisissant une carte disponible de stratégie jusqu'à ce que tous les deux aient pris deux cartes de stratégie. Placer un jeton **Bonus** sur les trois cartes de stratégie restante. Le premier joueur dans la Phase d'Action est celui qui a la carte de stratégie avec le plus petit nombre.

Autres règles

Action politique

1) Quand un joueur active la Phase Politique, il prend les trois cartes du dessus de la pioche **Politique**, les lit à haute voix, et choisit celle qui sera voté en premier.

2) Les joueurs font le total de leurs points d'influence planétaire et prennent le même nombre de **Jetons** du stock (mais n'utilisez pas les jetons **Marchandise**) qui seront employés comme voix lors des votes.

3) Les joueurs placent secrètement un certain nombre de leur **Jetons** vote dans leur poing et les révèlent en même temps. Les égalités sont tranchées par le **Porte Parole**.

4) Le joueur qui joue l'action **Politique** choisit le prochain ordre du jour et le vote se passe de la même façon avec les **Jetons** qu'il reste aux joueurs. Puis, le troisième ordre du jour est voté avec la même méthode.

5) Avant le vote, des jetons **Marchandise** des joueurs peuvent être négociés pour faire basculer un vote. De cette façon, les dessous de table lient réellement parce qu'une fois que l'influence planétaire a été convertie en **Jetons**, ils peuvent être achetés et vendus.



Points de victoire

1) Les joueurs peuvent remplir qu'un seul objectif public par tour de jeu mais ils peuvent les réaliser dans n'importe quel ordre.

2) Les joueurs peuvent également remplir qu'un de leurs objectifs secrets par tour de jeu. Les joueurs ne peuvent pas remplir les objectifs secrets de leur adversaire.

3) Vous pouvez sélectionner la durée du jeu :

Jeu court : Le premier joueur à **6vp - 60-90 minutes**

Jeu moyen : Le premier joueur à **8vp - 90-120 minutes**

Long jeu : Le premier joueur à **10vp - 120-180 minutes**

Batailles

1) Le gagnant d'une bataille de l'espace gagne : **1 Marchandise.**

2) Le gagnant d'une bataille d'invasion : **1 Marchandise.**

3) La pris d'une planète sans combat : **1 Marchandise.**

« Modérer » Les Soleils Eloignés

1) Enlevez les jetons : *biohazard*, *le rayonnement (radiation)*, *la société industrielle (industrial society)*, et *la société de technologique (technological society)* et mélanger les jetons restants.

2) Placez aléatoirement et face caché, un jeton sur chaque planète.

Changements des capacités de races.

Puisque le jeu de 2 joueurs ne prévoit aucun accord commercial, quelques ajustements sont à faire sur les **Capacités de Race** et sur les cartes **Action**.

Les Emirats de Hacan

Les Emirats de Hacan est une race orientée sur le commerce. Sans accords commerciaux dans le jeu pour le jeu de 2 joueurs ils perdent leur capacité spéciale. Pour compenser cela, voici les changements à réaliser sur les capacités des Emirats de Hacan.

* Le joueur commence avec **1 Marchandise** au début du jeu.

* Si les Emirats de Hacan activent la capacité primaire de la carte de stratégie **Commerce** ils prennent **4 Marchandises** au lieu de 3. Si quelqu'un d'autre prend la carte **Commerce**, les Emirats de Hacan obtiennent **1 Marchandise** toutes les fois que le joueur actif exécute la capacité primaire de la carte commerciale de stratégie - sans devoir dépenser de CC.

La coalition de Mentak

Il y a un dispositif commercial spécifique à cette race. Pour compenser cela, voici les changements à réaliser sur les capacités des Mentak.

Les capacités spéciales doit être changées de sorte on ne reçoit **1 Marchandise** que si le donneur en a au moins 3 dans son stock.