

オプションルール

ドメインカウンターについて

偵察

完全破壊

ドメインカウンターの効果



バイオハザード[Biohazard]



放射線[Radiation]



反抗的な住民[Hostile Locals]

数字分の陸軍カウンターが配置されているものとして侵略戦闘を実施する。もし上陸した陸軍が戦闘



ラザックスの生き残り [LAZAX Survivors]



開拓者[Settler]

全ての陸軍を輸送してきた船に戻す。ダイスを振って結果が 6 以上の場合、増強エリアから陸軍を 2 ユニット、惑星上に配置する。ダイスの結果が 1-5 の場合ランダムに別のプレイヤーを決める。そのプレイヤーが陸軍を 2 ユニット、惑星上に配置する。その後、DC を除去する。



新たなワームホール[Wormhole Discovery]

対象星系の宇宙空間にこのマーカーを置く。このワームホールは同じ記号が書かれているワームホールに繋がっていて通常のワームホールのルールが適用される。



技術惑星[Technological Society]

対象プレイヤーの左隣のプレイヤーが開発可能な技術カードを選んで対象プレイヤーは獲得する。その後、DC を除去する。



自然の恵み[Natural Wealth]

可能ならカウンターに書かれている数の TG を受け取ります。その後、DC を除去する。



産業惑星[Industrial Society]

無料でSDをこの惑星上に配置する。表向きで惑星カードを獲得する。その後、DCを除去する。



平和的殖民[Peaceful Annexation]

イベントは特になし。DC を除去する。



先住民の情報[Native Intelligence]

密かに伏せてある DC を 1 個見る。その後、DC を除去する。



隠し工場[Hidden Factory]

2 資源分の船(数の制限はない)を獲得し、対象の星系に配置する。その後、DC を除去する。



人質[Hostage Situation]

着陸した陸軍と同じ数の TG を支払うか、陸軍を全滅して惑星を中立状態に戻す。その後、DC を除去する。



自動防御システム[Automated Defense System]

ダイスを 2 個振り 6 以上のダイスの目毎に星系内の船 1 ユニットと惑星着陸した陸軍 1 ユニットを失う。もし、全ての着陸した陸軍が全滅した場合、惑星は中立状態のままとなる。最初にこの惑星を侵略したプレイヤーは DC を除去して 1 個の PDS を受け取り惑星上に配置する。



戦闘機の待ち伏せ[Fighter Ambush]

惑星上に現れた中立戦闘機との戦闘を行う。プレイヤーは対空砲火を使うことはできない。宇宙戦闘に負けた場合陸軍は全て破壊されて惑星は中立のままになり、記述されている数の戦闘機はそのまま残る。戦闘に勝利した場合、DCを除去する。

トワイライトインペリウム・シャッタードエンパイア ルールサマリー3 ver1.4

リーダー[Leader/TI3]

リーダーの捕獲と殺害

宇宙戦闘の場合: 1-5 殺害される, 6-8 脱出成功, 9-10 捕虜となる

地上戦闘の場合: 1-5 捕虜となる, 6-9 脱出成功, 10 殺害される

捕らえられたリーダーの救出

1-8 は残留。9-10 なら次に従う。他の種族のリーダーなら、次のステータスフェイズに捕獲を継続するか処刑。自分の種族のものなら直ちにブロックされていない自分の惑星へ移動を選ぶ。



提督[Admiral]

戦艦は移動力を+1 の修正を受ける。宇宙船の戦闘ダイスルールを 1 回増やす。攻撃側の場合、防御側にも提督がいる場合を除いて相手は退却できない。



将軍[General]

侵略戦闘の攻撃時、陸軍は 2 回ダイスを振り直せる。侵略戦闘の防御時、ダイスに+1 の修正を受ける。相手の地上爆撃時、ダイスに-4 の修正を受ける。



外交官[Diplomat]

1 ラウンド侵略戦闘(再度発生した場合は不可)を遅らせる。相手が許可した場合に限り、敵の宇宙船のある星系を通過できる。



科学者[Scientist]

技術色を持つ惑星のコスト削減能力が 1 ではなく 2 になる。SD のコストが 2 になる。PDS はダイスに+1 の修正を受ける。PDS がある場合、戦闘太陽による地上爆撃を受けない。



工作員[Agent]

侵略戦闘時、PDS 射撃を受けない。侵略作戦の成功時、敵の PDS と SD を奪うことができる。自身をゲームから破棄することで、サボタージュ[Sabotage]の効果を得る事ができる。

進路妨害[Sabotage Runs/TI3]

進路妨害の宣言

攻撃側プレイヤーから先に戦闘前手順で宣言を行う。戦争太陽が存在しない場合、宣言できない。

進路妨害の解決

宣言の後、実行プレイヤーは進路妨害に参加する戦闘機と参加しない戦闘機に分ける。その後、以下の 2 つの処理を実行する。

1. 外周防御

参加した戦闘機はそれぞれダイスを振り、9-10 の目の戦闘機は内周防御へ進む。それ以外目の場合、対象の戦闘機は破壊される。

2. 内周防御

外周防御を突破した戦闘機はそれぞれダイスを振り、10 の目が出た場合、進路妨害は成功。直ちに、戦闘太陽は破壊され、戦闘太陽から反撃を受ける事はない。それ以外目の場合、対象の戦闘機は破壊される。

生き残った戦闘機は、通常通りその後の宇宙戦闘に参加できる。破壊されなかった戦争太陽は何の影響も受けずにその後の宇宙戦闘に参加できる。また、複数の戦闘太陽がある場合は個別に解決を行う。

種族専用技術[Race-Specific Technologies/TI3:SE]

種族専用技術カードは、必要条件はない。種族専用技術の獲得コストは、通常の技術獲得コスト+種族専用カードに書かれたコストが必要。

アーティファクト[Artifacts/TI3:SE]

本物のアーティファクト(赤・青・緑・黄)の置かれた対象惑星を支配できたのならば、スペシャル目的カードを得て、1 勝利点得る。アーティファクトの置かれた対象惑星を失った場合は、即座に目的カードを返却し、1 勝利点を失う。

ショックトループ[Shock Troops/TI3:SE]

ショックトループの発生

陸軍がダイスを振った際、10 が出た時に発生。(トークンが無い場合は発生しない) その他、アクションカードやリフレッシュアビリティでも発生。

ショックトループの使い方

攻撃値は 5。最低 1 体のショックトループが存在するなら、侵略戦争が成功した場合はその惑星内の敵の PDS と SD を奪うことができる。

ショックトループの制限

被害適用は優先してショックトループに適用する。最低 1 体の陸軍と一緒に存在しなければならない。

宇宙地雷[Space Mines/TI3:SE]

宇宙地雷の設置

生産ステップで自分の巡洋艦が存在する場合、2 資源を払うことでその星系に宇宙地雷を 1 個設置できる。1 回の行動による宇宙地雷設置は 1 個まで。

宇宙地雷の起動

PDS 射撃の後、敵の宇宙地雷のある星系に船を移動した(通過した際は影響なし)プレイヤーは戦闘機以外の船それぞれに対して 1 個ずつダイスを振り 9 か 10 の場合、対象の船は 1 ダメージを受ける。

判定後宇宙地雷を 1 個取り除く。2 個以上宇宙地雷が存在しても判定は 1 回のみ。

設備建設[Facilities/TI3:SE]

コロニー(計 8 枚)は惑星の人口を 1 増やし、精製所(計 8 枚)は惑星の資源を 1 増やす。各惑星は 1 個まで設備を維持できる。

設備の建設

SD と同じ条件で建設することができ、必要コストは 1 資源となる。設備はトレードステーション、ホームワールドでは建設できない。設備を建設した惑星カードが未使用の場合、裏向きとなる。

補足: 侵略が成功したら破壊される。SD と同じようにショックトループ又は工作員によって設備は奪われる。

戦術撤退[Tactical Retreats/TI3:SE]

退却を宣言する時に、ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、隣接する活性化していない(CC が配置されていない)自分が支配する(または誰も支配していない)星系に CC を置いて、そこに撤退する。通常の退却もこれまで通り行える。

議会声明[Voice of the Council/TI3:SE]

集会ストラテジー(又は、政治ストラテジー)の主能力を使う前に、"議会声明" スペシャル目的カード獲得についての投票を行う。最も多くの票を集めたプレイヤー(同率の場合はスピーカートークンを持つプレイヤーが決定する)は、"議会声明" スペシャル目的カードを受け取り、1 勝利点を得る。また、議会声明を失ったプレイヤーは 1 勝利得点を失う。

序盤スキップ[Simulated Early Turns/TI3:SE]

基本セットアップ完了後、以下に従う。

1. 領地の拡張

スピーカートークンを持つプレイヤーから時計回りに、それぞれのプレイヤーはホームワールドに隣接する星系の上に増強エリアから CC を配置する。その後、さらに同じ様に時計回りで 2 個目の CC を配置(1 個目の自分の CC が置かれた星系に隣接する星系でも良い)できる。

2. ユニットの生産及び技術の獲得

スピーカートークンを持つプレイヤーから時計回りに、それぞれのプレイヤーはホームワールドから生成される資源に 3 を加えた資源を受け取る。開始時に存在するユニットに加えて追加でユニットを生産するか、1 つの技術(必要コストは 4 資源)を獲得する事ができる。コストの削減はできない、さらに技術獲得のための必要条と満たす必要がある。また、種族専用技術は獲得できない。

3. ユニットの配置

スピーカートークンを持つプレイヤーから時計回りに、それぞれのプレイヤーはホームワールドか自分の CC が配置された全ての星系へユニットを配置できる。以下の 2 点のルールにも注意する。

- 1) SD はホームワールドへ配置する必要がある。
- 2) 陸軍と PDS をホームワールドへ配置するかどうかは自由。しかし、ホームワールド以外に配置される全ての戦闘機、陸軍、PDS は、その星系へ空母で輸送されて(搭載限界のルールを守りながら)配置される必要がある。

4. 惑星の取得

それぞれのプレイヤーは、惑星に陸軍が少なくとも 1 ユニット配置されているならば、惑星カードを受け取る。次に、ボード上に配置された CC 取り除き、自分の増強エリアへ戻す。

5. 目的カードの開示

目的カードデッキの 1 番上のカードを表向きにして、共通プレイエリアに配置する。

6. 最初のステータスフェイズの省略

それぞれのプレイヤーは 1 枚アクションカードを受け取り、自分の惑星カードを表向きにする。

重要: この手順中は、特殊能力を使う事ができない。