

## 種族一覧

### ハカン首長国連邦[THE EMIRATES OF HACAN]

貿易カード: 3,3

リーダー: 科学者, 外交官, 将軍

- ・トレードを行う際、アクティブプレイヤーの承諾を得る必要が無い。
- ・トレードストラテジーの副能力を使う際、CCを支払わなくても良い。また、その際受け取れるTGは1多い(2つのトレードカード毎)
- ・ステータスフェイズにアクションカードを他のプレイヤーと交換する事ができる。

### LIZIX マインドネット[THE LIZIX MINDNET]

貿易カード: 1,1

リーダー: 科学者, 外交官, 作員

- ・戦艦の建造費が4。
- ・戦艦は宇宙戦闘の際+1のダイス修正を受ける。
- ・陸軍は攻撃の際+1のダイス修正を受ける
- ・ゲームスタート時に通常より1多くストラテジー用CCを受け取る。

### ジョル・ナー大学連合[UNIVERSITIES OF JOL-NAR]

貿易カード: 1,3

リーダー: 科学者, 科学者, 提督

- ・宇宙戦闘/侵略戦闘で-1のダイス修正を受ける。
- ・テクノロジーストラテジーカードの副能力を使う際、副能力と共に主能力も使う事ができる。
- ・ストラテジー用CCを1枚消費する事で自分の振るダイスを"どれでも"振るなおす事ができる

### レットネヴ男爵[THE BARONY OF LETNEV]

貿易カード: 1,1

リーダー: 将軍, 外交官, 提督

- ・宇宙戦闘/侵略戦闘の好きなラウンドの前に2個のTGを支払うことで、宇宙戦闘に+1又は侵略戦闘で+2の戦闘修正をその戦闘ラウンドで受けることができる。
- ・艦隊補給カウンターの数よりも1多い数の船の艦隊を持つことができる。

### 地球連邦[FEDERATION OF SOL]

貿易カード: 2,2

リーダー: 将軍, 外交官, 提督

- ・行動フェイズに1アクションとして、ストラテジー用CCを1払って支配下の惑星に2個の陸軍ユニットを置ける。
- ・ステータスフェイズに通常より1多くCCを受け取る。

## 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2 ver1.6

### イサリル部族[THE YSSARIL TRIBES]

貿易カード: 1,2

リーダー: 提督, 作員, 作員

- ・アクションフェイズ中にパスをして他のプレイヤー全員がパスした後、自分のアクションをプレイすることができる。
- ・ステータスフェイズにアクションカードを1枚多く受け取ることができる。又、アクションカードを持てる限界はない。
- ・ストラテジーフェイズ中に他のプレイヤー1名の持っているアクションカードを見ることができる。

### イクスチャ王国[THE XXCHA KINGDOM]

貿易カード: 2,2

リーダー: 提督, 外交官, 外交官

- ・外交ストラテジーカードの副能力を使う際、代わりに主能力を使う事ができる。
- ・議題カードが提示された時点でストラテジー用CCを1枚消費する事で、その議題カードを捨てさせて別の政治カードを引かせる事ができる。
- ・宇宙戦闘/侵略戦闘で最初の1ラウンド目に"対戦相手"は-1のダイス修正を受ける。

### メンタク連合[THE MENTAK COALITION]

貿易カード: 1,1

リーダー: 提督, 作員, 外交官

- ・ゲームスタート時に通常より1多く艦隊補給用CCを受け取る。
- ・宇宙戦闘開始時に(防御側でも)1隻か2隻の巡洋艦か駆逐艦(組み合わせでもOK)は1回射撃できる。この攻撃への反撃はできず、直ちにダメージを受ける。
- ・ストラテジーフェイズに2人までのプレイヤーから1個のTGを奪う事ができる、目標となるプレイヤーは3個以上のTGを持っている必要がある。

### ナール集合体[THE NAALU COLLECTIVE]

貿易カード: 1,2

リーダー: 提督, 作員, 外交官

- ・取得したイニシアティブナンバーに関わらず行動の順番をゼロ番として行動できる。(常に先手でプレイできる)
- ・自分の艦隊が攻撃を受けた場合通常の戦闘手順の前に撤退を選択する事ができる。
- ・戦闘機は+1のダイス修正を受ける。

### サーダックノール[SARDAKK N'ORR]

貿易カード: 1,2

リーダー: 提督, 将軍, 将軍

- ・宇宙戦闘/侵略戦闘で+1のダイス修正を受ける。
- ### ムアートの残り火[THE EMBERS OF MUAAT]
- 貿易カード: 2,2
- リーダー: 科学者, 将軍, 外交官
- ・戦闘太陽の移動力は1、ディープスペースキャノン獲得時に移動力2になる。
  - ・ストラテジー用CCを1枚消費する事で自分の戦闘太陽のいる場所に戦闘機2機又は1駆逐艦を置くことができる。この行動は1アクションとして行う。
  - ・あなたの宇宙船はスーパーノヴァを通過できるがそこで移動を終了させることはできない。

### サール族[THE CLAN OF SAAR]

貿易カード: 1,2

リーダー: 提督, 将軍, 作員

- ・惑星を占領する毎に1TGを得る。
- ・SDの移動力は1となる。しかし、移動するのと同じアクションで生産を行うことはできない。SDは惑星上に降りられない。SDの生産可能ユニット数は4である。味方の船を伴わず敵の船と一緒にいる場合は破壊される。
- ・ホームワールドが占領されても目的カードを獲得できる。

### サール族のSD

移動力は1となる。ただし、以下のルールに従う。

- ・そのラウンド中にあなたが支配する惑星を含む星系から建設できる。
- ・宇宙船と見なさない。したがって、艦隊補給用エリアの累計には計算不要で、宇宙戦闘に参加しない。
- ・封鎖される事はない。敵の船がある星系に存在するならば、単純に破壊される。
- ・星系の中であなたが支配するいずれかの惑星にサール族のSDがある場合や空母に搭載されたサール族のSDがある場合は、陸軍とPDSが生産できる。もしその星系内にあなたの支配する惑星や空母が無くなってしまった場合は、陸軍やPDSを生産できなくなる。

### ウィニニュー[THE WINNU]

貿易カード: 1,3

リーダー: 科学者, 提督, 作員

- ・惑星カードが裏返っていてもホームワールドの人口を投票に使う事ができる。
- ・1個でも陸軍がいる惑星はアクションカード「辺境の不満」を無視できる。
- ・技術ストラテジーカードの副能力を使う際コマンドカウンターを支払わなくてもよい。

### 惑星ウィニニュー[WINNU]の特殊ルール

惑星ウィニニューは唯一の黄色の技術を持つ特殊惑星である。黄色の特殊惑星は赤、青、緑の特殊惑星のように使えるが、目的カードの獲得には使えない。

### 辺境の不満 [Local Unrest]

ホームワールドでない惑星を1つ選ぶ。対象の惑星の惑星カードを裏返し、陸軍がいるなら陸軍ユニットを1つ破壊する。対象惑星に陸軍ユニットがいなくなった場合中立化する。

### イン協会[THE YIN BROTHERHOOD]

貿易カード: 1,1

リーダー: 外交官, 将軍, 作員

- ・地上戦闘で攻撃側の場合、ダイスを1個振る。出た目が5以上の場合相手は1陸軍を失い、自分は1陸軍を得る。
- ・宇宙戦闘において2ラウンド目の開始時に駆逐艦又は巡洋艦を1隻捨てて相手の好きな宇宙船に1ダメージを与えることができる。
- ・1ラウンドに1回だけ自分の持つ表の惑星カード1枚の上にコントロールマーカーを置くことができる。対象の惑星は資源と人口が入れ替わる。この行動は1アクションとして行う。

## 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2 ver1.6

### ストラテジーカード一覧 (TI3 向け)

#### 1. イニシアティブストラテジーカード [INITIATIVE]

**特殊:** スピーカートークンを受け取る。このカードは、固有のストラテジーアクションがない。他のストラテジーカードの副能力を使う際、コマンドカウンターを払う必要がない。次のラウンドも連続してこのカードを取得する事はできない。

#### 2. 外交ストラテジーカード [DIPLOMACY]

**主能力:** 任意のプレイヤーを選択してお互いに(自分と対象の相手)戦闘できなくする。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、枯渇した惑星カード(ホームワールドは不可)を 2 枚表にする。

#### 3. 政治ストラテジーカード [POLITICAL]

**主能力:** アクションカードを 3 枚、CC を 1 枚取得する。政治カードを 1 枚めくって公開し、銀河評議会を開催する。その後、政治カードを 3 枚引き、自分だけ内容を確認する。1 枚を政治カードデッキの一番上に置き、残り 2 枚を一番下に入れる。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、アクションカードを 1 枚取得する。

#### 4. ロジスティクスストラテジーカード [LOGISTICS]

**主能力:** 増強エリアから CC を 4 枚取得する。  
**副能力:** 3 人口を支払う毎に CC を 1 枚取得する。

#### 5. 貿易ストラテジーカード [TRADE]

**主能力:** A または B を選択する。  
A. 3TG を取得する。その後、トレード合意による TG を取得する。最後に、各プレイヤー間でトレード合意を組むことができる。ただし、ストラテジーカードを使ったプレイヤーの承認を得なくてはならない。承認が得られない場合は、破棄される。  
B. 全てのトレード合意を破棄する事ができる。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、トレード合意による TG を取得する。

**注意:** このアクションを行ったタイミングで成立したトレード合意からはトレードグッズを受け取ることはできない。

#### 6. 戦争ストラテジーカード [WARFARE]

**主能力:** 銀河上の配置済みの自分の CC を 1 枚取って、種族シートのコマンドプールエリアに配置する。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、最大で 2 ユニットまでの巡洋艦か駆逐艦を隣接した空の星系(ホームワールドは不可)に移動させる。移動後、増強エリアから CC を取り、それぞれの星系に配置する。

#### 7. 技術ストラテジーカード [TECHNOLOGY]

**主能力:** 技術を 1 つ獲得する。この技術開発は全て開発条件を満たす必要がある。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、8 資源を支払って技術を獲得できる。この技術開発は全て開発条件を満たす必要がある。  
**8. インペリアルストラテジーカード [IMPERIAL]**  
**主能力:** 通称 ISC。目的カードデッキから 1 枚引いて共通プレイエリアに配置する。表にされた目的カードが"インペリウムレックス"だった場合はゲーム終了となり勝利ポイントを計算する。そうでない場合 2 勝利点を得る。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、実行プレイヤーの SD1 ヶ所で生産できる。この生産は CC が配置済みでも実行できる。また、この結果 CC が配置される事もない。

### オプションルール

#### ISC2[Valiant Imperial Strategy Card/TI3:SE]

バリエーション用のインペリアル 2 ストラテジーカード[Imperial II]を使用する場合は、帝国の時代[Age of Empire]を適用する必要がある。

#### 8. インペリアル 2 ストラテジーカード [IMPERIAL II]

**主能力:** 通称 ISC2。A または B を選択する。  
A. ステータスフェイズの開始時に条件を満たした表向きの公開目的カードを何枚でも達成する事ができる。さらに、メカトルレックスを支配している場合直ちに 1 勝利点を獲得する。  
B. ISC2 の副能力の効果を CC の支払い無しで実行できる。また、他のプレイヤーは副能力を使えない。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、実行プレイヤーの SD1 ヶ所で生産できる。この生産は CC が配置済みでも実行できる。また、この結果 CC が配置される事もない。

#### 帝国の時代[Age of Empire/TI3]

公開目的カードが最初から全て公開されており、どれを達成してもよい。ただし、最初の 3 ラウンドは、公開目的カードステージIIを達成できない。

#### 王冠の星[The Star In The Crown/TI3]

インペリアルストラテジーカード(ISC)で得られる勝利点を 1 点とする。

#### 長期戦[The Long War/TI3]

14 点で終了する。公開目的カードステージIIが 5 枚と"インペリウムレックス"の計 6 枚。目的カードステージIが 8 枚。計 14 枚となる。さらに、望むならば"インペリウムレックス"を抜いてゲームを

開始できる。その場合、最後の目的カードデッキが引かれた後のステータスフェイズ終了後、ゲーム終了とする。

### ストラテジーカード一覧 (TI3:SE 向け)

#### 1. リーダーシップストラテジーカード [LEADERSHIP]

**主能力:** 3CC 得る。同時に副能力を使用できる。  
**副能力:** 人口ポイントを支払って CC を 3 個まで購入できる。2 人口を支払う毎に 1CC を得ることができる。

#### 2. 外交 2 ストラテジーカード [DIPLOMACY II]

**主能力:** A または B を選択する。  
A. 実行プレイヤーの支配する惑星を含む星系を 1 つ選び、そこに他のプレイヤーはそれぞれ増強エリアから CC を 1 つ置く。  
B. CC 又は人口を支払わずに副能力を実行する。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、同時に 3 人口ポイントを支払って実行プレイヤーが支配する惑星の隣の星系の空の惑星の支配権を得る。実行プレイヤーのコントロールマーカーをその惑星に置く。

#### 3. 集会ストラテジーカード [ASSEMBLY]

**主能力:** 政治カードを 1 枚とアクションカードを 2 枚引き、A または B を選択する。  
A. 実行プレイヤーはスピーカートークンを獲得し、他のプレイヤーを指名して議題(政治カード)を使用して銀河評議会を開催する。  
B. 誰か他のプレイヤーにスピーカートークンを獲得させて、実行プレイヤーは議題(政治カード)を使用し銀河評議会を開催する。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、資源と人口の合計で 6 まで裏になった惑星カードを表にする。

#### 4. 生産ストラテジーカード [PRODUCTION]

**主能力:** 実行プレイヤーが支配する星系の 1 つ以上の SD(複数可)で生産を行う。生産時に 2 資源を受け取る。既に CC が置かれていても生産可能。この効果の結果、CC が星系に置かれることはない。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、ユニット 3 個まで生産を行なうことができる。生産を行なえるのは 1 個以上の実行プレイヤーの SD を持つ星系で CC が置かれていても生産可能。この効果の結果、CC が星系に置かれることはない。

#### 5. 貿易 2 ストラテジーカード [TRADE II]

**主能力:** 3TG を獲得する。もしくは、2 つまでの貿易合意(貿易カードの交換の組み合わせ)を破棄で

きる。この破棄はハカンに関する貿易を対象にすることはできない。そして、全てのプレイヤーはトレード合意の収入(実行プレイヤー以外は貿易合意の合計値から 1 少ない)を獲得する。最後に全てのプレイヤーは議長(このストラテジーカードを発動させた実行プレイヤー)の承認を得て新たに貿易合意を組むことができる。

**副能力:** 特になし。

#### 6. 戦争 2 ストラテジーカード [WARFARE II]

**主能力:** 星系に緊急警報(ハイアラート)トークンを置く。この星系内の実行プレイヤーの全ての宇宙船は+1 移動力と宇宙戦闘の間+1 戦闘修正を得る。実行プレイヤーの宇宙船がこの星系から移動を開始する場合、このトークンを移動させることができる。次のステータスフェイズの最初にこのトークンを除去する。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、コマンドカウンターの置かれていない星系から実行プレイヤーの支配する星系に 2 隻まで宇宙船を移動させることができる。この行動によって星系に CC が置かれることはない。

**7. 技術 2 ストラテジーカード [TECHNOLOGY II]**  
**主能力:** 技術を 1 つ獲得する。さらに 2 つ目の技術を 8 資源支払うことで獲得できる。これらの技術開発は全て開発条件を満たす必要がある。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、6 資源を支払って技術を獲得できる。この技術開発は全て開発条件を満たす必要がある。

#### 8. 官僚主義ストラテジーカード [BUREAUCRACY]

**特殊:** このカードを選択したあとこのカードに乗っているボーナスカウンターの数だけ目的カードを表にする。  
**主能力:** 1CC を増強エリアから獲得する。そして、目的カードデッキから目的カードを 2 枚引いた後、1 枚を共通プレイエリアに表にして置き、残りを裏向きにデッキの 1 番上に乗せる。実行プレイヤーは直ちに達成可能な公開目的カードを 1 枚達成することができる。  
**副能力:** ストラテジー用 CC を 1 枚消費し、政治カードを 1 枚とアクションカードを 1 枚得る。

**全般的な補足**  
既存のストラテジーカードと同一の名前のものがあるが、同一の場合は "II" が記載されている。それらのストラテジーカードは、既存の同一のストラテジーカードに影響を及ぼす全ての能力とカードの影響を受ける。