

TWILIGHT IMPERIUM TERZA EDIZIONE

VARIANTE PER DUE GIOCATORI

SETUP

- 1) rimuovere la tessera Supernova e 4 tessere vuote;
- 2) mescolate il resto delle tessere e distribuitene 8 ad ogni giocatore;
- 3) a turno si piazzano le tessere ricevute affinché non sono tutte piazzate;
- 4) i Pianeti Nativi sono collocati nel secondo cerchio di tessere , uno di fronte l'altro;
- 5) mescolate le carte obiettivo e distribuite ad ogni giocatore :
 - 1 carta obiettivo pubblico "Stage 1"
 - 1 carta obiettivo pubblico "Stage 2"
 - 2 carte obiettivo segreto.Queste 4 carte verranno d'ora in avanti considerate come obiettivi segreti da completare.
- 6) eseguite il setup dei restanti obiettivi pubblici così come indicato dalla variante "Età dell'Impero";
- 7) rimuovete le carte commercio dal gioco.

LE CARTE STRATEGIA

- 1) **Iniziativa** - non usata. Il segnalino Portavoce verrà semplicemente alternato tra i due giocatori. Come ultimo step della Fase Status il Portavoce passa al giocatore di turno.
- 2) **Diplomazia** - invariata.
- 3) **Politica** - l'abilità primaria di questa carta cambia come segue:
"Pescate tre carte azione e ricevete 1 segnalino comando dalla vostra riserva.
Dopo pescate le prime tre carte dal mazzo Politica e risolvete l'Ordine del Giorno una alla volta. Infine dopo averli completati pescate e guardate altre 4 carte e piazzatene 1 sotto al mazzo e 3 sopra"
L'abilità secondaria rimane invariata.
- 4) **Logistica** - invariata.
- 5) **Commercio** - l'abilità primaria di questa carta cambia come segue:
"Ricevi immediatamente 3 beni commerciali".
Non c'è l'abilità secondaria per questa carta strategia.
- 6) **Guerra** - invariata.
- 7) **Tecnologia** - invariata.
- 8) **Imperiale** - l'abilità primaria di questa carta cambia come segue:
"Ricevi immediatamente un punto vittoria"
L'abilità secondaria rimane invariata.

Iniziando dal Portavoce , i giocatori si alternano tra di loro nella scelta delle strategie disponibili affinché non ne hanno scelte 2.

Il primo giocatore nella Fase di Azione viene determinato da chi detiene la carta strategia di numero più basso.

Le 3 strategie non scelte ricevono un segnalino Bonus.

ALTRE REGOLE

Azione Politica

1) quando un giocatore attiva la fase politica come sua azione personale , prende le prime 3 carte del mazzo Politica e le legge ad alta voce.

Dopodiché ne sceglie una da mettere ai voti.

2) i giocatori contano la loro influenza totale e poi prendono un ugual numero di segnalini (tranne i segnalini beni commerciali) e li usano come voti.

3) successivamente i giocatori ne prendono segretamente un numero nella loro mano e li rivelano simultaneamente.

Un pareggio con le Leggi vale come una sconfitta mentre in caso di Elezione "scartate senza effetto".

4) il giocatore che ha preso la carta strategia Politica prosegue con il prossimo Ordine del Giorno e questo verrà votato con i segnalini rimasti dal primo voto. Lo stesso vale per il terzo ed ultimo Ordine del Giorno.

5) nel momento in cui i voti vengono rivelati ,i giocatori possono scambiarsi tra loro beni di commercio per segnalini influenza . In questo modo gli accordi presi sono vincolanti in quanto una volta che l'influenza è stata convertita in segnalini questi possono esser comprati e venduti.

Punti Vittoria

1) i giocatori possono qualificarsi per un obiettivo pubblico a turno ma possono anche sceglierne qualsiasi ed in qualsiasi ordine.

2) ci si può qualificare per un proprio obiettivo segreto a turno.

3) durata del gioco in base ai punti vittoria conseguiti :

- corta , 6 PV per un totale di 60/90 minuti
- media , 8 PV per un totale di 90/120 minuti
- lunga , 10 PV per un totale di 120/180 minuti

Battaglie

Il vincitore di una battaglia spaziale o di un'invasione planetaria vince 1 bene di commercio.

Modalità "Soli Distanti" moderata

1) rimuovete i seguenti segnalini :

- pericolo biologico;
- radiazione;
- società industriale;
- società tecnologica.

Mescolate tutti gli altri.

2) piazzate a caso i segnalini su ogni pianeta **faccia in giù**.

Note dell'autore:

un obiettivo principale è stato quello di tentare di mantenere l'anima del gioco intatta anche per 2 giocatori.

Ero perplesso soprattutto di come gestire la Fase Politica affinché non ho letto di Warrior Knights (sempre FFG) ed ho compreso che questa fosse la migliore soluzione.

Infatti non appena c'è stata la possibilità di giocare una partita a 5 o 6 giocatori ho potuto provare la Fase Politica alla stessa maniera di com'è gestita in Warrior Knights.

Un altro obiettivo è stato quello di far ottenere più denaro in modo da favorire la corruzione, velocizzare gli avanzamenti tecnologici e costruire forze. La carta strategia commercio aiuta in questo, come vincere una battaglia ed i segnalini Soli Distanti certamente più positivi.

Il mio ultimo obiettivo è stato quello di evitare la scelta meccanica d'inizio del turno che poteva rischiare di dominare una partita a due giocatori. Per questo ho ritirato la carta strategia Iniziativa e far girare il Primo Giocatore. In questo modo i giocatori non si vedranno costretti a scegliere per forza le strategie che permettono loro d'iniziare per primi.

Nella mia partita in due ci siamo accorti del grosso ammontare di segnalini comando, quindi pagare per l'uso delle abilità secondaria non è poi tanto male.

In una partita di 6 PV si tenderà a scegliere più spesso la carta strategia Imperiale.

Invece nelle partite di 8/10 PV probabilmente la si sceglierà uno o due volte ma tendenzialmente si opterà per la scelta di varie altre carte strategia e dei loro benefici.

Una nota veloce riguardo l'elevata importanza della carta strategia Politica in una partita a due giocatori.

Attraverso di questa si sceglie se far scatenare una guerra oppure se evitarla...

Insomma quest'aspetto ha creato delle situazioni davvero interessanti nella nostra partita.

FONTE : Boardgamegeek

AUTORE : Roland Wood

TRADUTTORE: Lorenzo alias "tristano254"

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco sono detenuti dal legittimo proprietario.