

Opcjonalne zasady do Twilight Imperium

Tłumaczenie z Owl's House rules version 2.4

1. Zmodyfikowane zasady dot. kart celów gry:
 - a. 5 kart Stage One i 6 kart Stage Two, w tym Imperium Rex losowo jako jedna z trzech ostatnich kart.
 - b. Na początku gry zostaje odkryta pierwsza karta celu gry
 - c. Gracz, który jako pierwszy wykona odkryty publiczny cel Stage One, otrzymuje dodatkowy 1 punkt zwycięstwa (należy położyć dwa żetony kontroli tego gracza).
 - d. Gdy wszyscy gracze poza jednym wypełnią jakiś cel publiczny Stage One, jest on „zablokowany” i ostatni gracz nie może go wypełnić, chyba że ma kartę Imperial Strategy.
 - e. Cele Stage Two i Secret pozostają niezmienione i nie dają żadnych dodatkowych punktów zwycięstwa.
2. Karta Imperial Strategy daje JEDEN punkt zwycięstwa zamiast dwóch. Gracz, który ma tę kartę może w swojej kolejce wypełnić DWA publiczne cele, w tym cele publiczne, które zostały już dla niego zablokowane (patrz 1.d).
3. Statki typu Dreadnaught (DN) mają dodatkowe możliwości:
 - a. DN mogą bombardować także planety, na których znajdują się działka PDS. Obrażenia są zadawane działkom i są one niszczone przed oddaniem strzałów w swojej fazie. Pozostałe przy życiu działka strzelają normalnie. Nie dotyczy to statków typu Warsun, które nadal niszczyć dział PDS. Gdy gracz dysponuje technologią Graviton Negator, może wybrać czy zadaje obrażenia PDSom czy siłom naziemnym.
 - b. DN mają tarczę przeciwko działom PDS używającym technologii Deep Space Cannon. Tak długo jak DN znajduje się w systemie, cały system nie może być zaatakowany działami deep space.
4. Każdy zniszczony statek w czasie walki (Carrier, Dreadnaught, Cruiser, Destroyer) daje zwycięzcy bitwy 1 Trade Good, jednak tylko jeżeli był on atakującym. Obrońca nie otrzymuje żadnego bonusu, nawet jeżeli wygra.
5. Niszczyciele (Destroyer) rzucają 3 kostkami zamiast 2 używając swojej zdolności Anti-fighter barrage.
6. Liczba Myśliwców (Fighter) jest ograniczona do liczby plastikowych figurek, tak jak wszystkie inne statki.
7. Budowa dział PDS kosztuje 2 zasoby, tak jak w instrukcji (nie tak jak na karcie rasy).
8. Nowe technologie są kupowane przy użyciu Influence oraz Trade Goods a nie zasobów produkcyjnych (Resources) planet. Koszt nowej technologii to nadal 8.
9. W czasie całej gry, włączając w to drugorzędną właściwość karty Dyplomacy Strategy, gracz może „odświeżyć” (refresh) tylko karty planet nie będących w stanie blokady (mających wrogie statki w przestrzeni kosmicznej). W stanie blokady odświeżane mogą być jedynie planety z portami (Space Dock), mogą wtedy jednak produkować tylko jednostki naziemne i działa PDS.
10. Karta Political Strategy daje jest wzmocniona – daje 3 karty Akcji, 2 żetony Trade Goods i 1 żeton Command Counter. Ponadto wybiera i natychmiast rozstrzyga jedną z 3 pierwszych kart w stosie kart polityki (bez wybierania kart na następną kolejkę).
11. Zmiany w rasach:

- a. Jol Nar nie otrzymują na początku technologii Hylar V, co powoduje, że ta pokojowo nastawiona rasa nie może wynaleźć od rasu wojennej technologii War Sun.
- b. Inicjatywa rasy Naalus w czasie fazy statusu jest równa inicjatywie wybranej karty strategii (nie jest równa 0).

Powyższe zmiany zostały spowodowane kilkoma czynnikami, opisanymi poniżej:

1. Karta ISC dając dwa punkty zwycięstwa jest znanym problemem TI3.
2. Statki typu Dreadnaught są zbyt słabe w stosunku do swego kosztu. Mając zdolność walki z PDS'ami i ochrony floty przed działami dalekiego zasięgu (Deep Space Cannon) stają się bardziej wartościowe.
3. Systemy z działami PDS chroniące się wzajemnie wraz z technologią Deep Space Cannon stawały się „nie do ruszenia”. Teraz Dreadnaughty będą mogły zaatakować i rozbić taki układ.
4. Zbyt długi czas gry. Dodatkowe punkty zwycięstwa za osiągnięcie celu publicznego jako pierwszy daje grze dobre przyspieszenie.
5. Zbyt dużo budowania floty i „szachowania się”, bez możliwości ataku. Teraz możliwość blokowania produkcji przeciwnika oraz zarabianie Trade Goods przez atakującego powoduje częstsze bitwy.
6. Zbyt słabe niszczyciele. Teraz statki te dzięki swojej szybkości mogą blokować wrogie systemy oraz atakować duże ilości myśliwców.
7. Zbyt kosztowny rozwój technologiczny. Technologie są łatwiejsze do zdobycia i jest szansa dotarcia do końca drzewa technologii w trakcie rozgrywki.
8. Małe znaczenie planet z parametrem Influence. Teraz planety te stają się ważnym źródłem rozwoju technologicznego.
9. Małe możliwości rozgrywek politycznych. Z nowymi możliwościami karty Political Strategy są one większe.

Autor: Owl <goyerf@sympatico.ca>