

# Twilight Imperium 3<sup>rd</sup> Action Card

## Armistice

Выберите оппонента и планету, находящуюся под вашим контролем. Данный игрок не может совершать вторжение на выбранную планету в этот раунд.

*Играть. Как действие.*

## Chemical Warfare

Играйте данной картой, если вы имеете дредноут в системе, содержащей планету, находящуюся под контролем оппонента. Уничтожьте половину наземных юнитов (округлить в большую сторону). Действует при наличии на планете сил планетарной защиты.

*Играть. Немедленно перед вторжением на планету.*

## Council Dissolved

Игрок, выбравший стратегическую карту Политика, не берет из колоды политическую карту.

*Играть. Немедленно после того, как выполнено первичное свойство стратегической карты Политика.*

## Command Summit

Получите два командных маркера.

*Играть. Во время стратегической фазы.*

## Corporate Sponsorship

Вы можете приобрести зеленую технологию со скидкой в 4 ресурса.

*Играть. Немедленно перед приобретением технологии.*

## Civil Defense

Расположите два юнита планетарной обороны на вашу планету, которая не содержит юнитов данного типа.

*Играть. Как действие.*

## Cultural Crisis

Выберите игрока (можно себя). Данный игрок теряет в данный раунд все особенности своей расы.

*Играть. Во время стратегической фазы.*

## Direct Hit!

Уничтожьте поврежденный дредноут ил военную звезду.

*Играть. Немедленно после того, как корабль был поврежден во время сражения, в котором вы принимаете участие.*

## Diplomatic Immunity

Выберите систему, в которой вы имеете хотя бы один корабль. Только вы можете активировать данную систему в этот ход.

*Играть. Как действие.*

## Discredit

Голоса выбранного игрока не учитываются.

*Играть. Немедленно после голосования выбранного игрока*

## Disclosure

Посмотрите карты действия оппонента. Выберите и сбросьте одну из карт.

*Играть. Как действие.*

## Determine Policy

Выберите один закон из колоды политических карт, из колоды сброшенных карт или из действующих законов. Сенат должен вновь голосовать за данный закон, а не брать карту закона из политической колоды. Если вы взяли карту из политической колоды, перетасуйте ее.

*Играть. Перед тем, как вытащить политическую карту.*

## Dug In

Выберите планету. Ваши наземные силы на данной планете не подвержены бомбардировки в данный раунд.

*Играть. Немедленно перед бомбардировкой.*

## Fantastic Rhetoric

Вы получаете дополнительные 10 голосов.

*Играть. Немедленно во время вашей очереди голосования.*

## Fighter Prototype

Выберите систему. Все истребители в данной системе получают модификатор +2 во всех бросках кубиков атаки на один раунд.

*Играть. Немедленно перед началом космического сражения.*

## Focused Research

Потрать 6 ресурсов для игнорирования одного технологического пререквизита на древе технологий.

*Играть. Немедленно перед тем, как приобрести технологию, которая требует наличие отсутствующего у вас технологического открытия.*

## Flank Speed

Выберите систему, которую вы только что активировали с помощью командного маркера.

Увеличьте скорость всех кораблей перемещающихся в данную систему на 1.

*Играть. Немедленно после активации системы.*

## Emergency Repairs

Выберите систему. Немедленно отремонтируйте все ваши дредноуты и военные звезды в выбранной системе.

*Играть. В любое время.*

## Twilight Imperium 3<sup>rd</sup> Action Card

### Experimental Battlestation

Выберите ваш док. Док может немедленно атаковать три раза подряд, аналогично вашим системам планетарной защиты.

*Играть. Немедленно после того, как оппонент активировал систему и переместил туда свой флот.*

### Good Year

Получите один маркер товара за каждую планету, которую вы контролируете, и которая находится не в вашей домашней системе.

*Играть. Как действие.*

### Ghost Ship

Расположите по одному бесплатному эсминцу в каждой свободной системе, содержащей космические врата.

*Играть. Как действие.*

### Grand Armada

На ваш флот, находящийся в вашей домашней системе в данный ход не распространяется правило на ограничение кораблей. В конце фазы статуса вы должны убрать с доски все корабли, превышающие правило ограничения.

*Играть. Во время стратегической фазы.*

### Into the Breach

Выберите дредноут. Все корабли, находящиеся в одном флоте с дредноутом получают модификатор +1 к броскам атаки до конца сражения. Первые два повреждения, нанесенные вашему флоту вы должны применить на выбранный дредноут.

*Играть. Немедленно перед началом космического сражения.*

### In the Silence of Space

Выберите один из ваших флотов. Все корабли флота со скоростью 2 и выше могут пройти, но не останавливаться, через систему занятую флотом оппонента.

*Играть. Немедленно после того, как система была активирована.*

### Influence in the Merchants' Guild

Разбейте один торговый договор.

*Играть. Как действие.*

### Insubordination

Удалите один командный маркер с листа расы оппонента.

*Играть. Как действие.*

### Local Unrest

Выберите планету, находящуюся в не домашней системе. Переверните данную планету и уничтожьте на ней один наземный юнит, если это возможно.

Если на планете не остается наземных сил, она становится нейтральной.

*Играть. Как действие.*

### Lucky Shot

Уничтожьте один вражеский дредноут, крейсер или эсминец в системе, где хотя бы одна планета находится под вашим контролем.

*Играть. Как действие.*

### Master of Trade

Вы можете сыграть данной картой, только если имеете два активных торговых договора. Выберете и приведите вновь в состояние готовности до двух ваших планет.

*Играть. В любое время.*

### Massive Transport

Вы можете немедленно переместить один из ваших доков на дружественную планету. Между двумя планетами должен существовать путь, не содержащий вражеских флотов.

*Играть. Немедленно после вторжения вражеского флота в систему.*

### Minelayers

Выберите систему, содержащую ваш флот. Каждый ваш крейсер в данной системе наносит одно автоматическое повреждение врагу перед первым раундом сражения.

*Играть. Во время стратегической фазы.*

### Morale Boost

На один раунд сражения (не на всю битву) все ваши юниты получают модификатор +1 ко всем броскам кубиков атаки.

*Играть. Немедленно перед началом нового раунда сражения.*

### Multiculturalism

Выберите одну особенность расы вашего оппонента. Вы получаете данную особенность на весь раунд.

*Играть. Во время стратегической фазы.*

### Open the Black Box

Во время приобретения красной технологии все ваши планеты с красным технологическим значком дают экономию в 2 (а не 1, как обычно) ресурса.

*Играть. Немедленно перед приобретением технологии.*

# Twilight Imperium 3<sup>rd</sup> Action Card

## Patrol

Переместите до двух крейсеров или эсминцев из активированной системы, в пустую смежную систему или системы. Положите в систему (системы), куда переместились корабли, командный маркер из вашего резерва.  
*Играть. Как действие.*

## Plague

Выберите планету оппонента. Бросайте кубик за каждый наземный юнит на данной планете. Если выпало четное число, юнит уничтожается. Оппонент сохраняет контроль над планетой, даже если на ней не остается его юнитов.  
*Играть. Как действие.*

## Policy Paralysis

Выберите игрока. Данный игрок не может использовать вторичное свойство сыгранной стратегической карты.  
*Играть. Немедленно после того, как использовали первичное свойство стратегической карты.*

## Political Stability

Сохраните политическую карту вместо того, чтобы снести ее в конце раунда. Вы не можете брать другую стратегическую карту в следующий раунд игры. Вы не можете играть стратегической картой, если это Имперская карта или карта Инициатива.  
*Играть. Во время стратегической фазы.*

## Privateers

Выберите оппонента. Заберите у него все маркеры товаров. Половину из них оставьте себе (округлить в меньшую сторону), остальные сбросьте.  
*Играть. Как действие.*

## Productivity Spike

Вы берите один ваш док. Ограничение на количество строящихся в нем юнитов возрастает в данный раунд на влияние планеты, где расположен док.  
*Играть. Во время стратегической фазы.*

## Public Disgrace

После того, как игрок выбрал стратегическую карту, сыграйте данной картой и заставьте игрока вернуть стратегическую карту назад. Игрок должен выбрать иную карту.  
*Играть. Немедленно после того, как игрок выбрал стратегическую карту.*

## Rare Mineral

Получите 3 маркера товара.  
*Играть. Немедленно после успешного захвата нейтральной планеты.*

## Rally of the People

Расположите один дредноут в вашей родной системе.  
*Играть. Как действие.*

## Recheck

Заставляет перекинуть один кубик атаки.  
*Играть. Немедленно после того, как вы или ваш оппонент совершили бросок на атаку в космическом или наземном сражении, в котором принимали участие ваши силы.*

## Reparation

Выберите и переверните планету, контролируемую оппонентом, который только что отнял планету у вас. Далее выберите вашу планету с богатством ресурсов равным или меньше отобранной планеты. Приведите выбранную планету вновь в активное состояние.  
*Играть. Немедленно после того, как вы потеряли контроль над планетой.*

## Rise of Messiah

Расположите по одному наземному юниту на каждой из ваших планет.  
*Играть. Как действие.*

## Ruinous Tariffs

Выберите игрока, с которым вы заключили торговое соглашение. Данный игрок должен отдать вам половину своих маркеров товаров (округлить в большую сторону).  
*Играть. Немедленно после того, как выбранный игрок использует вторичное свойство стратегической карты Торговля.*

## Sabotage

Сыграйте данной картой, чтобы отменить воздействие только что сыгранной карты действия. Обе карты сбрасываются. Данная карта не может отменить воздействие иной такой же карты.  
*Играть. Немедленно после того, как игрок сыграл картой действия.*

## Scientist Assassination

Выберите игрока. Данный игрок не может приобретать технологии в этот ход.  
*Играть. Во время стратегической фазы.*

## Secret Industrial Agent

Уничтожьте один док, находящийся не в домашней системе игрока.  
*Играть. Как действие.*

## Signal Jamming

Выберите не домашнюю систему. Возьмите командный маркер из резерва оппонента и расположите его в данной системе.  
*Играть. Во время стратегической фазы.*

# Twilight Imperium 3<sup>rd</sup> Action Card

## **Shields Holding**

Игнорируйте два очка повреждения, нанесенные вам в космическом сражении.

*Играть. Немедленно после того, как оппонент совершил бросок кубиков атаки, но до применения повреждения к флоту.*

## **Skilled Retreat**

Выберите ваш флот, участвующий в сражении. Положите командный маркер из вашего резерва в смежную, пустую или дружественную не активированную систему. Переместите выбранный флот в данную систему.

*Играть. Перед любым раундом сражения.*

## **Star of Death**

Выберите планету в системе содержащей вашу военную звезду. Уничтожьте все силы планетарной защиты, док и юниты пехоты на планете. Положите маркер радиации на планету. Планета немедленно становится нейтральной.

*Играть. Немедленно перед фазой приземления на планету.*

## **Strategic Shift**

Выберите одну стратегическую карту. Ни один игрок не может взять данную карту в этот раунд.

*Играть. Во время стратегической фазы, перед тем, как первый игрок выберет стратегическую карту. Не применяется при игре вчетвером!!!*

## **Strategic Flexibility**

Сыграйте этой картой, чтобы сбросить выбранную вами стратегическую карту и взамен взять другую, доступную для выбора.

*Играть. Во время стратегической фазы, после того, как все игроки выбрали стратегические карты, но до того, как бонусные маркеры были размещены на оставшихся картах. Не применяется при игре вчетвером!!!*

## **Strategic Bombardment**

Играйте данной картой только, если вы имеете военную звезду в системе, содержащей планету, контролируемую вашим оппонентом. Переверните данную планету. Совершите бросок 1 кубика. При результате 1-5 сбросьте карту, при результате 6+ верните карту к себе в руку.

*Играть. Как действие.*

## **Stellar Criminals**

Выберите игрока. Данный игрок должен и перевернуть половину своих планет (округлить в меньшую сторону).

*Играть. Как действие.*

## **Spacedock Accident**

Выберите док в не домашней системе. Владелец дока не может строить в нем юниты в этот раунд.

*Играть. Как действие.*

## **Synchronicity**

Исследуйте колоду карт действия. Выберите одну карту и возьмите себе. Перемешайте колоду.

*Играть. Во время стратегической фазы.*

## **Successful Spy**

Возьмите случайным образом две карты действия из рук одного оппонента.

*Играть. Как действие.*

## **Transport**

Выберите вашу планету. Вы можете переместить до 3 наземных юнитов на другую планету, так же находящуюся под вашим контролем. Между двумя планетами должен существовать путь, не содержащий вражеских флотов.

*Играть. Как действие.*

## **Trade Stop**

Разорвите все торговые соглашения, включая ваши.

*Играть. Во время стратегической фазы.*

## **Tech Bubble**

Играйте данной картой, только если вы обладаете стратегической картой развития технологий. После выполнения первичного свойства данной стратегической карты вы можете потратить командный маркер из своей стратегической зоны, чтобы использовать и вторичное свойство стратегической карты развития технологий. Вы должны заплатить обычную стоимость за приобретенную технологию.

*Играть. Немедленно после того, как использовали первичное свойство стратегической карты развития технологий.*

## **Touch of Genius**

Потрать три влияния для копирования эффекта карты действия, находящейся в колоде сброшенных карт.

*Играть. В момент указанный на копируемой карте.*

## **Thugs**

Выберите игрока. Данный игрок не может принимать участие в голосовании до конца данного раунда.

*Играть. После того как политическая карта была оглашена, но перед тем, как началось голосование.*

## **Veto**

Сбросьте политическую карту. Активный игрок должен вытащить следующую политическую карту из колоды.

*Играть. После того как политическая карта была оглашена, но перед тем, как началось голосование.*

## *Twilight Imperium 3<sup>rd</sup> Action Card*

### **Voluntary Annexation**

Выберите нейтральную планету, которая находится в системе смежной к вашей. Вы берете контроль над планетой. Расположите на ней 3 юнита пехоты.

*Играть. Как действие.*

### **Unexpected Action**

Удалите один из ваших командных маркеров с доски в резерв.

*Играть. Как действие.*

### **Usurper**

Играйте данной картой, если только вы контролируете Мекатол-Рекс. Положите карту в систему Мекатол-Рекс. Пока эта карта в игре во время голосования вы обладаете влиянием вдвое большим, чем указано на Мекатол-Рексе, даже если карта перевернута. Карта выходит из игры, как только вы теряете контроль над Мекатол-Рексом.

*Играть. Во время стратегической фазы.*

### **Uprising**

Выберите не домашнюю систему. Все планеты в данной системе приходят в неактивное состояние.

*Играть. Как действие.*

### **War Footing**

Выберите систему. Ограничение на количество кораблей во флоте в данной системе возрастает на 2 до конца раунда игры. В конце фазы статуса вы должны убрать все лишние корабли из системы.

*Играть. Как действие.*