

Twilight Imperium 3rd Political Card

Aggressive Strategy

Закон.

За. Каждый игрок немедленно должен в порядке инициативы использовать вторичное свойство своей стратегической карты, без затраты командного маркера.

Против. Ни один игрок не может использовать вторичное свойство стратегических карт до конца данного раунда.

Ancient Artifact

Закон.

За. Киньте один кубик. При результате 1-5 все юниты и корабли в системе Мекатол-Рекс уничтожаются и за все юниты пехоты и корабли, находящиеся в смежных системах нужно бросить 3 кубика (результат 5 или более уничтожает юнит). При результате 6+ каждый игрок получает по два технологических открытия.

Против. Скинуть данную карту.

Arms Reduction

Закон.

За. Каждый игрок должен уничтожить свои дредноуты на игровом поле, превосходящие количество двух штук. Каждый игрок должен уничтожить свои крейсера на игровом поле, превосходящие количество четырех штук.

Против. Игроки должны перевернуть все свои планеты с технологической специализацией красного цвета.

Checks and Balances

Закон.

За. Когда игрок во время стратегической фазы берет стратегическую карту, он должен отдать ее другому игроку (у которого еще нет карты).

Против. Каждый игрок должен немедленно отдать свою стратегическую карту (карты) игроку сидящему по левую руку.

Code of Honor

Закон.

За. Флоты не могут отступать из космического сражения.

Против. Сбросить данную карту.

Colonization Licensing

Закон.

За. Перед планетарной высадкой на нейтральную планету игрок должен потратить свои ресурсы в количестве равном стоимости планеты (в тех же ресурсах).

Против. Игроки немедленно должны перевернуть по 1 планете за каждые 3 планеты, которые они контролируют (не считая домашней системы, округлять вниз).

Colonial Redistribution

Закон.

За. Игрок с наибольшим количеством победных очков (определить случайным образом в случае ничьей) должен выбрать одну из своих планет и уничтожить на ней все свои наземные юниты. Далее игрок должен выбрать игрока с наименьшим количеством победных очков, который получает планету в свои владения и немедленно помещает на нее свои 3 бесплатных юнита пехоты.

Против. Сбросить данную карту.

Council Eider

Выбрать игрока.

Отдайте данную карту выбранному игроку. Игрок может немедленно скинуть данную карту сразу после того, как из политической колоды взят новый закон. В этом случае только голоса игрока, скинувшего данную карту, учитываются при голосовании за закон.

Core Stability

Закон.

За. Во время фазы статуса все карты действия берутся из колоды и кладутся на стол рубашкой вниз. Игрок, имеющий наибольшее влияние (принимать во внимание только неперевернутые планеты), может первым выбрать одну карту. Далее карту выбирает игрок второй по влиянию и т.д.

Против. Карты действия не могут быть взяты из колоды в этот раунд.

Cost Overruns

Закон.

За. Каждый игрок должен скинуть по одному маркеру товара за каждую планету, которую он контролирует, если это возможно.

Против. Скинуть данную карту.

Compensated Disarmament

Выбрать планету.

Все наземные юниты на данной планете уничтожаются. Хозяин планеты сохраняет над ней контроль и получает по одному маркеру товара за каждый уничтоженный юнит.

Coventions War

Закон.

За. Дредноуты и Военные Звезды не могут производить бомбардировку планет, содержащих доки.

Против. Каждый игрок, проголосовавший против данного закона, должен выбрать один свой док, находящийся вне домашней системы (если это возможно) и удалить его с поля.

Twilight Imperium 3rd Political Card

Closing the Wormholes

Закон.

За. Флоты более не могут перемещаться через сингулярности.

Против. Если игрок имеет флот в системе, содержащей сингулярность, то он должен снести один корабль из этого флота (не истребитель).

Crown of Thalnos

Выбрать игрока.

Наземные силы выбранного игрока получают модификатор +1 во всех сражениях.

Council's Censure

Выбрать игрока.

Выбранный игрок должен скинуть два командных маркера из своей стратегической зоны для того, чтобы взять Имперскую стратегическую карту.

Dispute Resolution

Выбрать 2 планеты.

Выбранные планеты должны быть под контролем разных игроков. Уничтожьте все наземные юниты и силы планетарной обороны на данных планетах. Планеты становятся нейтральными. Планеты в домашних системах и Мекатол-Рекс не могут быть выбраны целью данного закона.

Forced Economic Independence

Выбрать 2 игроков.

Положите маркеры контроля выбранных игроков на данный закон. Выбранные игроки не могут заключать торговое соглашение друг с другом, пока действует данный закон. Если игроки уже имеют торговое соглашение, они его немедленно должны разорвать.

Fleet Regulations

Закон.

За. Ни один игрок не может иметь более 5 командных маркеров в зоне поддержки флота.

Против. Каждый игрок должен взять один командный маркер из своего подкрепления и расположить его в зоне поддержки флота.

Free Trade

Закон.

За. Каждый раз, когда игрок получает маркеры товаров за заключенные торговые договоры, он получает один дополнительный маркер за каждый такой договор.

Против. Все игроки должны сбросить до двух маркеров товаров, если это возможно.

Economic Revitalization

Выбрать игрока.

Выбранный игрок забирает у каждого оппонента по одному маркеру товара..

Holder of Mecatol Rex

Закон.

За. Игрок, контролирующий Мекатол Рекс, может выбрать и отменить один действующий закон.

Против. Игрок, контролирующий Мекатол Рекс, может добавить на планету два бесплатных юнита пехоты.

Holy Planet of Ixth

Выбрать планету.

Данная планета не может производить юниты до конца игры (не может быть выбрана планета в домашней системе).

Human Labor

Закон.

За. Ограничение на количество строящихся юнитов в каждом доке уменьшается на 2.

Против. Ни один док не может производить юниты в данный раунд.

Imperial Academy

Закон.

За. Во время использования вторичного свойства стратегической карты Логистика один командный маркер покупается за два влияния, а не за три, как обычно.

Против. Скинуть данную карту.

Imperial Containment

Закон.

За. Игрок (или игроки), обладающий наибольшим количеством планет вне своей домашней системы, должен скинуть один командный маркер из командной зоны за каждый командный маркер, который игрок располагает на игровом поле.

Против. Скинуть карту.

Imperial Mandate

Закон.

За. Каждый игрок получает по два победных очка.

Против. Каждый игрок теряет по одному победному очку.

Imperial Peace

Закон.

За. Игроки не могут вторгаться на Мекатол-Рекс.

Против. Мекатол-Рекс является единственной планетой, на которую можно совершать вторжение в данный раунд.

Labor Force Politics

Закон.

За. Влияние и ценность всех планет меняется местами друг с другом.

Против. Игрок может строить юниты только в одном своем доке до конца данного раунда.

Twilight Imperium 3rd Political Card

Limits to Individual Power

Закон.

За. Все игроки должны сбросить с рук все карты действия превышающие 3. Как только игрок берет новую карту действия, он немедленно должен скинуть лишние карты, превышающие предел 3.

Против. Все игроки должны сбросить случайным образом по одной карте действия.

Mass Mobilization

Закон.

За. Разделите суммарное количество голосов, отданное за закон на 5. Каждый игрок может получить и распределить данное количество наземных юнитов на своих планетах.

Против. Ни один игрок не может строить наземные юниты в данный раунд.

Minister of Commerce

Выбрать игрока.

Отдайте данную карту выбранному игроку. Во время фазы статуса выбранный игрок получает по одному маркеру товара от каждого игрока, имеющего хотя бы один активный торговый договор.

Minister of Exploration

Выбрать игрока.

Отдайте данную карту выбранному игроку. Игрок получает по 1 маркеру товара каждый раз, когда другие игроки успешно высаживают свои наземные силы на нейтральную планету.

Minister of Policy

Выбрать игрока.

Дайте данную карту выбранному игроку. Во время фазы статуса выбранный игрок получает одну дополнительную карту действия.

Minister of War

Выбрать игрока.

Выбранный игрок может потратить командный маркер из своей стратегической зоны для того, чтобы получить одно очко автоматического ущерба перед первым раундом первой битвы, в которой выбранный игрок примет участие. Ущерб должен быть применен немедленно, без право на ответный огонь.

Minister of Internal Security

Выбрать игрока.

Отдайте данную карту выбранному игроку. Выбранный игрок может скинуть данную карту в любое время для того, чтобы уничтожить до 4 наземных юнитов на Мекатол-Рексе.

New Constitution

Закон.

За. Все принятые на данный момент законы отменяются. Каждый игрок должен выбрать и перевернуть до двух своих планет, если это возможно.

Против. Игрок, имеющий наибольшее количество голосов на не перевернутых планетах, может отменить по своему усмотрению один принятый закон.

Official Sanction

Выбрать игрока.

Выбранный игрок не может совершать вторжение на нейтральную планету или планету, принадлежащую оппоненту до конца раунда.

Open the Trade Routes

Закон.

За. Каждый игрок получает по 2 маркера товара.

Против. В данный раунд, в фазе статуса, каждый игрок должен отдать все свои маркеры товаров, которые он получил в этот ход, игроку сидящему от него слева.

Planetary Conscription

Закон.

За. Каждый раз, когда игрок берет контроль над нейтральной планетой, он помещает на планету 1 бесплатный юнит пехоты.

Против. Ни один из игроков не может совершать вторжение на нейтральную планету до конца, данного раунда.

Planetary Security

Закон.

За. Все планеты находящиеся за пределами домашних систем игроков, и не охраняемые хотя бы одним отрядом пехоты становятся нейтральными.

Против. Скинуть закон.

Prophecy of Ixth

Выбрать игрока.

Выбранный игрок получает модификатор +1 к броскам атаки для истребителей до конца игры. Игрок теряет данную карту, если он не построит за раунд хотя бы два истребителя.

Public Execution

Выбрать игрока.

Выбранный игрок теряет все карты действия. Его планеты переворачиваются и все его юниты имеют в сражениях модификатор -1 до конца раунда.

Twilight Imperium 3rd Political Card

Regressive Rhetoric

Закон.

За. Стоимость всех технологий возрастает на 2. Игрок вместо выполнения вторичного свойства стратегической карты Развитие Технологий может взять 3 карты действия.

Против. Все игроки должны немедленно сбросить одну карту действия.

Regulated Conscription

Закон.

За. Наземные юниты стоят теперь по 1 ресурсу за юнит. Игрок, играющий за людей, теперь может располагать только один юнит пехоты вместо двух за командный маркер, используя свойство своей расы.

Против. Скинуть данную карту.

Repeal

Отменить один действующий закон.

Resource Management

Закон.

За. Игроки не могут перераспределять командные маркеры между зонами в фазе статуса.

Против. Игроки, у которых на руках 3 или более карт действия немедленно должны скинуть 2 карты.

Research Grant

Закон.

За. Все планеты обеспечивающие скидку на приобретение новой технологии, теперь распространяются на технологии всех цветов.

Против. Ни одна желтая технология не может быть исследована в данный раунд.

Revote

Устройте повторное голосование за один из действующих законов.

Science Community Speaker

Выбрать игрока.

Выбранный игрок может выполнять вторичное свойство стратегической карты Развитие Технологий без затраты обычного командного маркера из стратегической зоны. Стоимость новой технологии для данного игрока на 1 ресурс меньше.

Short Term Truce

Закон.

За. Ни один игрок не может активировать систему, содержащую чужой флот, и вторгаться на планету, принадлежащую другому игроку, в следующий раунд.

Против. Каждый игрок, проголосовавший против данного закона, должен перевернуть одну свою планету. Планету выбирает игрок сидящий по левую руку.

Subsidized Industry

Выбрать игрока.

Выбранный игрок может немедленно расположить бесплатный док на одной из своих планет.

Subsidized Studies

Выбрать цвет технологии.

Цена технологий выбранного цвета уменьшается на 3. Цена всех остальных технологий возрастает на 2.

Trade War

Закон.

За. Каждый раз, когда игрок использует вторичное свойство стратегической карты Торговля, он может скинуть один торговый маркер с листа расы одного из игроков.

Против. Все игроки немедленно сбрасывают по одному торговому маркеру.

Traffic Tariffs

Закон.

За. Для активации системы, которая содержит планеты контролируемые другим игроком, нужно заплатить 1 маркер товара или перевернуть одну планету.

Против. Каждый игрок немедленно должен скинуть один командный маркер из стратегической или командной зоны, если возможно.

Technology Buy-back

Закон.

За. Во время фазы статуса игроки могут скинуть одно свое технологическое открытие, чтобы получить 6 маркеров товаров. Игрок не может скинуть технологию, которая является пререквизитом к имеющейся у него технологии.

Против. Игроки не могут развивать технологии в данный раунд.

Technology Investigation Committee

Закон.

За. Технологические усовершенствования не могут приобретаться в этот раунд.

Против. Каждый игрок случайным образом скидывает одну карту действия. Затем немедленно возьмите две новые политические карты и вынесите их на голосование в порядке их взятия из колоды.

Technology Tariffs

Закон.

За. Все красные технологии стоят на 4 ресурса дороже.

Против. Зеленые технологии не могут быть приобретены до конца данного раунда.

Twilight Imperium 3rd Political Card

Trade Embargo

Выбрать игрока.

Все торговые соглашения с данным игроком немедленно разрываются. Новые соглашения с выбранным игроком не могут быть заключены в данный раунд и в последующий раунд.

Unconventional Weapons

Закон.

За. Все дредноуты и военные звезды получают модификатор -2 во всех бросках на атаку.

Против. Все игроки должны перевернуть одну свою планету за каждый дредноут и каждую военную звезду, находящуюся на поле.

Wormhole Reconstruction

Закон.

За. Все системы, содержащие сингулярности, становятся смежными друг с другом.

Против. Скинуть данную карту.