

Сумерки Империи – Стратегические карты

1. Initiative - Инициатива.

Основное свойство.

После взятия данной стратегической карты, возьмите маркер спикера. Во время фазы действия вы не платите командный маркер из вашей стратегической зоны, что бы выполнить вторичное действие стратегической карты. Вы не можете выбрать данную стратегическую карту во время следующей стратегической фазы. Вы не выполняете стратегического действия во время фазы действия в этот раунд.

Вторичное свойство.

Нет.

2. Diplomacy - Дипломатия.

Основное свойство. Дипломат.

Назовите оппонента. До конца этой фазы ни вы не названный оппонент не могут активировать системы, содержащие юниты стороны состоящей в дипломатическом альянсе (включая наземные юниты и ПДС).

Вторичное свойство. Экономическая стимуляция.

Потратьте один командный маркер из стратегической зоны для приведения в состояние готовности до двух перевернутых планет (за исключением домашних).

3. Political - Политика.

Основное свойство. Галактический совет.

Возьмите 3 карты действия и один командный маркер из подкрепления. Далее откройте верхнюю политическую карту и зачитайте ее. После завершения голосования, возьмите три политических карты, не показывая их другим игрокам, ознакомьтесь с ними, положите одну карту рубашкой вверх наверх политической колоды, а оставшиеся две карты под ее низ.

Вторичное свойство. Поиск своего назначения.

Потратьте один командный маркер из стратегической зоны, для того чтобы взять одну карту действия.

4. Logistics - Логистика.

Основное свойство. Обширные операции.

Получить 4 командных маркера из своего подкрепления.

Вторичное свойство Внутреннее поручение.

Вы можете потратить влияние для получения командных маркеров из своего подкрепления. Вы получаете 1 маркер за каждые три потраченных влияния.

5. Trade - Торговля.

Основное свойство. Влияние в торговой гильдии.

А) Немедленно получите 3 маркера товара. Далее получите товары с ваших торговых соглашений.

И, наконец, откройте возможность заключения торговых соглашений между игроками. Все новые торговые соглашения должны пройти ваше одобрение.

Б) Все торговые соглашения разрываются.

Верните торговые карты их владельцам.

Вторичное свойство. Коммерция.

Потратьте один командный маркер из стратегической зоны для получения маркеров товаров с ваших активных торговых договоров.

6. Warfare - Война.

Основное свойство. Главный удар.

Немедленно возьмите с поля один ваш командный маркер и положите его в ваш командный пул.

Вторичное свойство. Патруль.

Потратьте один командный маркер из стратегической зоны для того, что бы выбрать один или два ваших эсминца/ крейсера где угодно на поле. Каждый выбранный юнит может передвинуться в смежную, пустую (не домашнюю) систему. Далее положите по одному командному маркеру из вашего подкрепления в системы, куда прибыли корабли.

7. Technology - Технологии.

Основное свойство. Технологический прорыв.

Получите одно технологическое открытие (для него вы должны иметь все необходимые пререквизиты).

Вторичное свойство. Исследование и разработка.

Потратьте один командный маркер из стратегической зоны и 8 ресурсов для получения одного технологического открытия (для него вы должны иметь все необходимые пререквизиты).

8. Imperial – Имперская карта.

Основное свойство. Претензия на трон.

Откройте верхнюю карту из колоды заданий и поместите на столе. Затем получите 2 победных очка.

Вторичное свойство. Быстрая мобилизация.

Потратьте один командный маркер из стратегической зоны для получения немедленно строительства юнитов в одной из ваших систем содержащей один или несколько ваших доков, даже если эта система уже была активирована. Строительство не активирует систему.