

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

## Class Struggle

*Закон.*

*За.* Когда игроки должны получить товар со своих договоров все товары складываются вместе и распределяются случайным образом между игроками, которые должны были получить хотя бы один маркер товара.

*Против.* Каждый игрок немедленно теряет 2 маркера товара.

## 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.

## Defend the Jewel

*Закон.*

*За.* Немедленно поместите одно минное поле (нейтральное) в систему Мекатол-Рекс.

*Против.* Каждый игрок может поместить одно свое минное поле в своей домашней системе.

## Diversified Income

*Закон.*

*За.* Ни один игрок не может иметь маркеров товаров больше чем количество планет, которыми он владеет.

*Против.* Игроки, не имеющие активных торговых договоров, получают по 3 маркера товара.

## 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.

## Forbidden Research

*Выбрать игрока.*

Выбранный игрок не может открывать новые технологии в следующий раз, когда будет активирована карта технологий. Затем сбросьте данный закон.

## 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.

## Fleet Restriction

*Закон.*

*За.* Игроки не могут иметь в одной системе более двух типов кораблей (включая, истребители).

*Против.* Для каждой системы, где игрок имеет более двух кораблей одного типа, он должен заплатить за каждый лишний корабль 1 маркер товара или уничтожить его.

## 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.

## Fighter Tax

*Закон.*

*За.* Каждый истребитель стоит 1 ресурс.

*Против.* Каждый игрок должен уничтожить по 3 истребителя.

## Glory of the Empire

*Закон.*

*За.* Начиная с этого момента, игрок, выполнивший секретное задание, получает дополнительное одно победное очко.

*Против.* Каждый игрок уже выполнивший секретное задание, получает одно победное очко.

## Economic Revitalization

*Выбрать игрока.*

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

## Emperor

*Выбрать игрока.*

Выбранный игрок немедленно получает победное очко. Если игрок каким-либо образом лишится данной карты. Он потеряет победное очко.

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

## Enemy of the Throne

*Выбрать игрока.*

Если игрок выигрывает космическое сражение против выбранного игрока, атакующий получает 2 маркера товара, 1 командный маркер и карту действия. Далее сбросьте эту карту.

## 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.

## Hope's End Training Ground

*Закон.*

*За.* Игрок, контролирующий систему Hope End, может немедленно поместить в нее 1 наземный юнит и 2 ударных юнита.

*Против.* Все ударные юниты на карте заменяются стандартными наземными юнитами.

## 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.

## Intergalactic Commerce

*Закон.*

*За.* Каждая система, содержащая сингулярность, дает ее владельцу 3 маркера товара.

*Против.* Цена каждого торгового контракта уменьшается на 1 до конца раунда.

## Incentive Program

*Выбрать общее задание.*

Все игроки, выполнившие данное задание, получают по одному победному очку. Игроки, выполнившие в дальнейшем данное задание, получают на одно очко больше, чем указано в задании.

## Interstellar Arms Dealers

*Закон.*

*За.* Игроки могут заплатить 3 ресурса, что бы немедленно получить один эсминец и дредноут.

Корабли должны быть помещены в систему содержащую док игрока.

*Против.* Стоимость всех кораблей (исключая истребители) возрастает на 1 ресурс до конца раунда.

## Investigate Spatial Anomalies

*Закон.*

*За.* Ионный шторм и туманность более не влияют на перемещение кораблей.

*Против.* Ни в одну специальную систему (с красной каймой) нельзя залетать кораблями до конца раунда.

## 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.

## 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.

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

## 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 Peace

*Выбрать игрока.*

Дайте данную карту выбранному игроку. Игрок может использовать карту для того, что бы отменить перемещение флота в систему содержащую флот другого игрока, если оба флота не принадлежат выбранному игроку. Данная система остается активированной атакующим игроком.

## 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.

## Mutiny

*Закон.*

*За.* Каждый игрок, проголосовавший за этот закон, получит одно победное очко.

*Против.* Каждый игрок, проголосовавший за данный вариант этого закона, потеряет одно победное очко.

## 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.

## Neutrality Pact

*Закон.*

*За.* Ни один игрок не может активировать систему, содержащую чужие юниты, если только не заплатит 3 влияния.

*Против.* Каждый игрок должен положить командный маркер из своего подкрепления в не активированную систему, содержащую свой док.

## Non-Aggression Pact

*Закон.*

*За.* Первый игрок, активировавший систему содержащую чужие юниты, немедленно теряет победное очко. Затем сбросьте данную карту.

*Против.* Возьмите верхнюю карту с колоды заданий и положите ее на стол рубашкой вниз.

## 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, 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.

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

## 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.

## Political Focus

*Закон.*

*За.* Когда игрок выбирает политическую стратегическую карту, он немедленно получает 1 командный маркер и 2 маркера товара.

*Против.* Возьмите верхнюю карту из колоды политических карт и немедленно проведите голосование по ней.

## 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.

## Recognize Accomplishments

*Выбрать общественное задание.*

Уберите все маркеры контроля с выбранного задания. Игроки, выполнившие данное задание могут выполнить его снова и не теряют победные очки за удаленные маркеры.

## Redefining War Crimes

*Закон.*

*За.* Когда игрок ведет огонь силами планетарной обороны по флоту неприятеля, он должен немедленно разорвать с ним торговый договор.

*Против.* Игроки не могут использовать силы планетарной обороны в этот ход, за исключением высадки неприятеля на планету.

## 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.

## Sharing of Technology

*Закон.*

*За.* Каждый игрок, который имеет хотя бы один действующий торговый договор, может немедленно открыть технологию, которой обладает его партнер по договору (даже если технология не имеет предпосылок).

*Против.* Все торговые договоры немедленно прекращают свое действие

## Seed of an Empire

*Закон.*

*За.* Игрок (игроки) имеющий наибольшее количество победных очков получает одно победное очко.

*Против.* Игрок (игроки) имеющий наименьшее количество победных очков получает одно победное очко.

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

## 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.

## Technological Jihad

*Закон.*

*За.* Каждый раз, когда игрок получает новую технологию, он должен бросить кубик. При результате 9-10 он немедленно должен уничтожить один свой крейсер или эсминец

*Против.* Каждый игрок должен перевернуть одну планету, за каждую открытую им технологию не считая начальных технологий.

## 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.

## The Crown of Emphidia

*Выбрать игрока.*

Выбранный игрок забирает данную карту себе. Он немедленно получает 1 победное очко. Игрок, выигравший вторжение на планету игрока, которому принадлежит данная карта, немедленно забирает карту и получает победное очко. Игрок, потерявший данную карту, теряет одно победное очко.

## 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.

## Veto Power

*Выбрать игрока.*

Дайте карту выбранному игроку. Игрок может сбросить карту в любое время, что бы отменить только что принятый закон. Закон отменяется без каких-либо эффектов.

## Vorhal Peace Prize

*Закон.*

*За.* Игрок (игроки) имеющие меньше всего командных маркеров в зоне поддержки флота будут получать по дополнительному командному маркеру в каждой фазе статуса.

*Против.* Игрок (игроки) имеющие меньше всего командных маркеров в зоне поддержки флота немедленно получают 3 маркера товаров.

## 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.

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

### **Unconventional Measures**

*Закон.*

*За.* Каждый игрок может взять по одной карте действия.

*Против.* Все игроки должны сбросить с руки все карты действия.

### **Warship Commission**

*Закон.*

*За.* Каждый игрок может бесплатно в своем одном доке построить один дредноут.

*Против.* Цена каждого дредноута, крейсера и военной звезды возрастает на 2 ресурса до конца этого раунда.

### **War Funding**

*Закон.*

*За.* Игроки не должны придерживаться ограничения на количество кораблей во флоте. В начале фазы статуса удалите все излишки кораблей.

*Против.* Каждый игрок должен немедленно сбросить один командный маркер из области поддержки флота.

### **Wormhole Reconstruction**

*Закон.*

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

*Против.* Скинуть данную карту.

### **Wormhole Research**

*Закон.*

*За.* Бросьте кубик. При результате 1-3 каждый корабль, находящийся в системе с сингулярностью уничтожается. Если выпало 4-7, то каждый из игроков контролирующей хотя бы одну систему с сингулярностью получает 2 маркера товара. При результате 8-10 каждый из игроков, голосовавший за этот закон получает бесплатно одну синюю технологию, к которой есть предпосылки.

*Против.* Сингулярности не могут быть использованы для перемещения кораблей до конца раунда.