

Shards of the thrones (Осколки трона)

Добро пожаловать обратно в Сумерки Империи. В расширении “Осколки трона” галактика стала еще более опасна а слава завоеваний еще больше нежели прежде. Теперь три новые расы включаются в борьбу за Императорский трон, а игроки могут сыграть Лазаксами, древними императорами галактики в новых исторических сценариях.

Добавляются новые непокоренные планеты и новые возможности заниматься политическими интригами, а также новые технологии, включая расовые технологии в помощь каждой из цивилизаций. Новые военные юниты оживят игру, а игроки смогут выбрать новые варианты Стратегических карт, секретных заданий и много новых опциональных правил.

Война бушует во множестве систем, но только одна раса сможет контролировать Империю. Будете ли вы представлять проигравших, или возглавите галактику в новой эпохе?



В этом расширении вы найдете много дополнений к Сумеркам Империи 3-ей редакции, а также несколько новых опциональных правил и вариантов игры. В первой части книги правил приводятся обязательные добавления (в том числе новые расы, больше систем, новые карты и маркеры), затем во второй части описываются новые необязательные правила, которые могут быть добавлены

в игру по решению игроков. Все карты включенные в расширение имеют значек с символом “Осколков трона” на лицевой стороне, это позволит легче отсеивать их от других карт базовой игры и первого расширения Shattered Empire.

Другие требования расширения



“Shards of the Throne” включает карты для рас из предыдущего расширения: “Shattered Empire”. Эти карты могут быть использованы только при игре с расширением “Shattered Empire”. Игроки могут опознать эти карты по особым знакам рас из расширения “Shattered Empire” на них.

Также в расширение включены карты Технологий и карты Обещаний серого и оранжевого цвета. Их можно использовать если вы играете с пластиковыми фигурками из расширения “Shattered Empire”. И последнее, некоторые расовые технологии требуют наличия “Shattered Empire”.

Замена карт

В это расширение включены 2 карты для замены карт из базового набора Twilight Imperium и две карты для замены карт из дополнения “Shattered Empire”. Что бы использовать новые карты просто удалите старые из колоды и замените их новыми версиями. Следует заменить следующие карты:

- **Action Cards:** 1 Ghost Ship Card and 1 Star of Death Card
- **Race-Specific Tehnology Cards:** 1 Bioptic Recyclers Card and 1 Berserker Genome Card

Shards of the thrones (Осколки трона)

Ваша копия “Осколков трона” должна содержать следующие компоненты:

- Эту книгу правил
- 16 гексов новых систем
- 8 пластиковых Флагшипов
- 32 пластиковых танка
- 4 листа рас
- 64 Командных маркера (16 для каждой из 3-х новых рас, плюс 16 для Лазаксов)
- 68 Контрольных маркера (17 для каждой из 3-х новых рас, плюс 17 для Лазаксов)
- 9 маркеров Лидеров (по 3 для каждой из трех новых рас)
- 3 новых варианта Стратегических карт
- 2 Стратегические карты для игры по Сценарию
- 342 карточки:
 - 34 Карты действий
 - 34 Карты повестки
 - 17 Карт Флагшипов
 - 1 Карта задания Лазаксов
 - 16 Карт наемников
 - 12 карт планет
 - 19 Политических карт
 - 40 карт обещаний
 - 22 карты расовых технологий
 - 51 карта представителей
 - 10 карт предварительных заданий
 - 7 карт заданий для игры по Сценарию
 - 32 карты технологий
 - 8 карт торговых контрактов
 - 31 карта договоров
 - 8 карт-шпаргалок о юнитах
- 15 маркеров Космических доменов
- 16 маркеров пехоты (тройные)
- 16 маркеров истребителей (тройные)
- 16 маркеров наемников
- 12 маркеров товаров (тройные)
- 3 маркера расовых технологий

Shards of the thrones (Осколки трона)

Описание компонентов

Новые системы



Расширение добавляет 14 новых гексов систем, включая новый тип специальной системы Gravity Rift (Гравитационный разрыв) и новые домашние системы. Также среди новых систем другая версия Mecatol Rex, используемая в сценарии “Fall of the Empire”.

Новые пластиковые юниты

Предусмотрены два новых типа пластиковых фигурок представленные Флагшипами и танками для всех 8 цветов. Серые и оранжевые пластиковые фигуры могут быть использованы только при игре с расширением “Shattered Empire”.

Новые листы рас



Три ранее не встречавшиеся расы присоединяются к борьбе за галактику. Добавляются контрольные маркеры, командные маркеры, лидеры и торговые соглашения для каждой из трех новых рас. Все они функционируют также как и их аналоги из базового набора. В расширение также входит лист расы Лазаксов (со всеми полагающимися маркерами и картами) которая участвует в игре только при использовании сценария “Fall of the Empire”.

Новые Стратегические карты



Расширение отличается новыми вариантами Стратегических карт POLITICAL, ASSEMBLY и TRADE. Также в расширение включены две стратегические карты (CIVILIZATION и INDUSTRY) для сценария “Fall of the Empire”.

Shards of the thrones (Осколки трона)

Новые дополнения

Shards of the Throne включает 4 главных дополнения разработанных что бы обогатить впечатления от игры. Играя с этим расширением следует использовать все изменения описанные в этом разделе, а дополнительные правила вы можете использовать по желанию. Итак, рассмотрим дополнения подробнее.

Новые расы

Расширение добавляет три новые расы во вселенную Twilight Imperium : Arborec, Ghosts of Creuss и Necro Virus. Домашние системы этих рас следует добавить к другим домашним системам перед тем как игроки станут случайным образом определять какой из рас они будут играть. Следующие базовые компоненты доступны каждой новой расе:

- 1 Лист с характеристиками расы
- 1 гекс домашней системы (2 для Ghost of Creuss)
- 16 командных маркеров
- 17 контрольных маркеров
- 2 карты торговых соглашений
- 3 маркера Лидеров

Раса Лазаксов может быть использована только в игре по сценарию “Fall of the Empire”.

Специализация на зеленых технологиях расы Arborec

Родной мир арбореков уникален, только их домашняя планета обладает специализацией на зеленых технологиях. Эта специализация работает также как и на других планетах с аналогичным свойством и также может учитываться при выполнении заданий.

Домашние системы Ghost of Creuss



Ghost of Creuss обладает двумя отдельными домашними системами связанными “D” вормхолом. Обе они считаются домашними, что придает им все присущие свойства таких систем, как для карт заданий, так и для игровых эффектов. При создании галактики игрок выкладывает гекс в стык с другими гексами, а негексогональное поле системы кладет перед собой. Вормхол “D” также считается вормхолом, как для карт заданий, так и для игровых эффектов.

Новые системы

Расширение включает 14 новых систем. Среди них есть новый тип специальной системы Gravity Rift (по сути Черная Дыра). Среди новых гексов несколько обычных систем, три новых домашних системы для новых рас, и вариант Mecatol Rex для сценария Fall of Empire.

Кроме того добавлено несколько новых систем с планетами с усиленной технологической специализацией (скидка -2), а также с желтой специализацией, чего раньше не было.

Желтая технологическая специализация работает также как и красная/зеленая/синяя, кроме того факта, что **желтая специализация не учитывается при выполнении заданий**.

Gravity Rifts (Гравитационные провалы)



Гравитационные провалы -это новый тип специальных систем (с красной границей), подчиняющихся следующим правилам:

Корабли могут двигаться в и через гекс Gravity Rift. Когда корабль движется из (или через) Gravity Rift, игрок должен кинуть кубик. При 1-5 корабль уничтожен. Если несколько кораблей движутся из (или через) эту систему то кидать кубик нужно за каждый корабль. Если уничтожен транспорт, то все юниты на борту также уничтожаются.

Создание галактики с новыми системами

Благодаря добавлению нескольких новых систем из расширения Shards of the Throne и расширения Shattered Empire у игроков теперь больше возможностей по составлению галактики. Вместо удаленных систем описанных на странице 31 оригинальных правил игроки составляют три стопки систем: специальные (с красным кантом), пустые (не имеющие планет), обычные (остальные кроме домашних).

Не подглядывая игроки берут случайным образом определенное количество гексов из этих трех стопок. Удаленные гексы не показывая удаляются в коробку с игрой. Оставшиеся системы перемешиваются и раздаются игрокам для дальнейшего создания галактики по обычным правилам.

3 игрока: Смешать 3 специальные системы, 5 пустых и 16 обычных

4 игрока: Смешать 4 специальных, 8 пустых и 20 обычных

5 игроков: Смешать 4 специальных, 8 пустых и 20 обычных. Потом удалить случайно 1.

6 игроков: Смешать 4 специальных, 8 пустых и 20 обычных. Потом удалить случайно 2.

7 игроков: Смешать 9 специальных, 12 пустых и 34 обычных. Потом удалить случайно 4.

8 игроков: Смешать 9 специальных, 12 пустых и 34 обычных. Потом удалить случайно 5.

5 игроков (большая галактика): Смешать 9 специальных, 12 пустых и 34 обычных.

6 игроков (большая галактика): Смешать 9 специальных, 12 пустых и 34 обычных. Потом удалить случайно 1.

Новые карты действия и политические карты

Расширение содержит 30 новых карт действий и 20 новых политических карт. Эти карты дают игроку большее вариантов на выбор для игры в Twilight Imperium. Перед игрой просто смешайте новые карты с имеющейся колодой.

Несколько новых карт действий обладают значком маркера товара. Такую карту действия вместо применения ее по прямому назначению можно потратить как 1 маркер товара.

Новые карты технологий

Расширение содержит 4 новые карты технологий для колод каждого цвета. Просто добавьте карты в колоды соответствующего цвета.

Новые опциональные правила

Игроки могут выбрать дополнительные правила с которыми они хотят играть.

Опция 1: Предварительные задания (Preliminary Objectives)



В расширении содержится 10 карт Предварительных заданий. Эти карты функционируют также как и карты Секретных заданий, только они легче выполнимы и дают только 1 победное очко. После того как игрок выполнит Предварительное задание он вытягивает Секретное задание из колоды Секретных заданий. Что бы играть с Предварительными заданиями, просто раздаете перед игрой каждому игроку по одной карте вместо карты Секретного задания. Оставшиеся Предварительные задания уберите не глядя в коробку с игрой (не смешивайте с секретными). Карты Секретных заданий перетасуйте и положите стопкой текстом вниз рядом с колодой заданий. Выполненные задания не возвращаются в колоду.

Shards of the thrones (Осколки трона)

Опция 2: Уникальные расовые технологии (Race-Specific Technologies)



Каждая раса может изучить свою уникальную технологию аналогично изучению обычных технологий. Когда у игрока появляется возможность изучать технологии он может выбрать для изучения свою уникальную расовую технологию. Стоимость изучения равняется стоимости изучения обычной карты технологии **плюс** стоимость указанная на карте расовой технологии.

Например: Игрок Sardakk N'orr использует первичное свойство стратегической карты Технология. Он выбирает для изучения расовую технологию “Omega Switch” на карте которой указана стоимость 4. Он должен заплатить 4 ресурса чтобы изучить “Omega Switch”. Но если игрок использует вторичное свойство стратегической карты Технология, то он должен за изучение расовой технологии “Omega Switch” заплатить 6 ресурсов как за обычную технологию плюс 4 ресурса как написано на карте, итого 10 ресурсов.

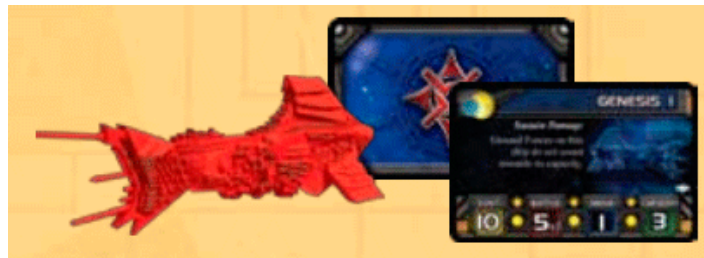
Расовая технология не имеет пререквизитов, не имеет цвета и ее стоимость не может быть уменьшена с помощью технологической специализации планет или политической карты “Research Grant”. В остальных отношениях расовая технология рассматривается как и обычные технологии.

Одну уникальную технологию каждой расе добавляет расширение Shattered Empire. Расширение Shards of the Throne добавляет еще по одной уникальной технологии для каждой из рас галактики.



Некоторые уникальные расовые технологические карты могут использоваться только при игре с обоими расширениями. Эти карты помечены специальным символом в левом нижнем углу. Такими картами следует заменить их аналоги из Shattered Empire (карты “Berserker Genome” и “Bioptic Recyclers”). При игре без расширения Shattered Empire эти карты следует убрать в коробку.

Опция 3: Флагманы (Flagships)



Эта опция дает игрокам возможность строить мощные корабли-гиганты с уникальными для каждой расы возможностями. Расширение включает 17 карт Флагманов (по одной на расу, включая расы из расширения Shattered Empire) и 8 пластиковых фигурок разных цветов. Флагманы подчиняются следующим правилам:

Приобретение Флагмана

Когда производятся юниты В ДОМАШНЕЙ СИСТЕМЕ, игрок может произвести Флагман. Стоимость производства Флагмана написана на карте Флагмана, уникальной для каждой расы. Игрок может построить Флагман даже если предыдущий флагманский корабль был уничтожен ранее. Однако каждый игрок может иметь только один Флагман на поле. В остальном Флагман следует всем обычным правилам производства юнитов.

Shards of the thrones (Осколки трона)

Использование Флагмана

Каждый Флагман имеет собственную стоимость, боевые параметры, скорость перемещения, транспортный отсек и особые свойства написанные на его карточке. Флагман следует обычным правилам для юнитов в отношении лимита размера флота, карт и способностей которые воздействуют на корабли.

Опция 4: Последняя граница (The Final Frontier)



Расширение содержит восьмигранные маркеры доменов схожих с теми, что используются в дополнительных правилах “Distant Suns”. Но маркеры Космических доменов имеют другую картинку на обратной стороне (пустой космос). Использование маркеров

Космических доменов принесет в игру больше сюрпризов при исследовании пустых космических систем. После того, как будет сформирована карта галактики, но перед тем как начнется игра, маркеры Космических доменов перемешиваются и случайным образом лицевой стороной вниз размещаются по одному в каждую пустую систему не имеющую планет (кроме специальных систем). Неиспользованные маркеры не подглядывая убираются в коробку с игрой. Эту опцию не обязательно играть с опцией “Distant Suns”, но вместе они отлично сочетаются.

Маркеры Космических доменов отражают неизведанные тайны глубокого космоса.

- Свойство маркера Космического домена играется сразу после того как все юниты закончат перемещение в пустую систему с этим маркером.
- Когда маркер переворачивается на его лицевой стороне представлен символ обозначающий то или иное событие, которое происходит в этой пустой системе. Эффект маркера вступает в силу незамедлительно. Детальное описание эффектов разных маркеров приведено на последней странице правил.

Например: Игрок Jol Nar решает переместить Дестроер и Крейсер в пустую систему содержащую маркер Космического домена. После перемещения обоих юнитов игрок Jol Nar переворачивает маркер Космического домена и эффект открывшегося маркера вступает в силу.

Опция 5: Механизированные юниты - танки (Mechanized Units)



Эта опция добавляет в игру новые наземные юниты обладающие большей мощностью и живучестью чем пехота. Каждому игроку будут доступны 4 пластиковые фигурки, стоимость производства 1 механизированного юнита =2.

- Произведенный танк выставляется на планету док которой его произвел.
- Танк транспортируется также как и пехота, занимая 1 место в транспорте. Танк не может находится в космосе, он должен быть либо на планете, либо на транспорте.
- Корабль, который может перевозить юниты, может погрузить с планеты танк на борт на любом шаге перемещения корабля.
- Во время планетарной высадки в фазе действий танк с корабля может быть высажен на дружественную, вражескую или нейтральную планету в какой-нибудь системе следуя обычным правилам десантирования на планеты.
- Танки считаются как и пехота, что касается вопроса контролирования планет.

Shards of the thrones (Осколки трона)

- Танки не используют технологии или карты действия которые ссылаются на пехотные юниты.
- Танки обладают усиленной защитой. Танк может выдержать первое попадание, поврежденный танк переворачивается на бок, следующее попадание в поврежденный танк уничтожает его.

Опция 6: Наемники (Mercenaries)



Расширение содержит 16 карт Наемников и столько же маркеров. Игроки могут принимать на службу Наемников играя первичное свойство Стратегической карты TRADE III . Что бы играть с опцией Наемников просто нужно заменить Стратегическую карту TRADE I / II на карту TRADE III и следовать следующим правилам:

Прием наемников на службу

Играя первичное свойство Стратегической карты TRADE III игрок может взять две карты Наемников из колоды, выбрать одну себе, а вторую не показывая убрать вниз колоды. Затем этот игрок находит связанный с картой Наемника маркер и располагает его наземной стороной вверх на любую планету под своим контролем. Перед приобретением Наемника, используя первичное свойство Стратегической карты TRADE III , каждый игрок, который уже имеет Наемника должен заплатить 1 маркер Товара за каждого имеющегося Наемника. Если владелец Наемника не в состоянии заплатить, он сбрасывает карту Наемника вниз колоды и убирает маркер наемника с карты Галактики в зону подкрепления.

Контролирование планет

Наемники без поддержки пехоты или танков не могут захватывать планеты. Если Наемник игрока в ходе высадки на вражескую или нейтральную планету остался без поддержки танков или пехоты, то планета не переходит к этому игроку.

Использование Наемников в бою

Наемники имеют собственные боевые параметры, скорость перемещение и уникальные способности, описанные на их картах. Маркер наемника имеет две стороны, одна показывает характеристики наемника, когда он на планете, другая - когда он в космосе. Наемник может переместиться с планеты в космос во время Тактического шага или шага Перемещения. Из космоса на планету Наемник может переместиться во время Планетарной высадки. Когда наемник находится в космосе он также считается в пределах лимита Поддержки Флота, как и другие корабли, он не перевозится транспортом. Некоторые способности Наемников могут быть реализованы только когда Наемник участвует в Космическом сражении или в Наземном вторжении. Наемники не могут транспортировать Лидеров.

Уклонение (Evasion)

Уклонение - это особая способность Наемников, выраженная в некотором числе X (параметр уклонения). Когда игрок получает Наемником повреждение он кидает 1 кубик, и если выпавшее число равно или больше параметра уклонения, то Наемник избежал смерти. Если число на кубике меньше параметра уклонения - Наемник погиб.

Игрок может назначить только одно повреждение в Наемника в один раунд боя, кроме тех случаев,

Shards of the thrones (Осколки трона)

когда в бою у игрока не осталось пластиковых фигурок. Перед тем как игрок сможет назначить в Наемника больше 1 повреждения, он должен распределять повреждения среди дружественных кораблей (юниты с усиленной защитой должны получить 2 повреждения). (А вот когда юнитов в бою не останется, тогда все повреждения будет получать Наемник, имея возможность от них уклониться более 1 раза за раунд). Если несколько Наемников игрока участвуют в одном сражении, он должен равномерно распределять повреждения между всеми Наемниками. После того как повреждения были получены всеми кораблями (то есть когда все юниты уничтожены), все оставшиеся повреждения достаются Наемникам. Игроки могут кидать кубик на проверку уклонения от повреждений много раз в течении битвы. Если Наемник все же будет уничтожен то его маркер и карта выходят из игры (не возвращаются в колоду).

Например: Игрок *Barony of Letnev* участвует в Космическом сражении. Наемник *Nolad* сражается на его стороне вместе с двумя Крейсерами. У *Nolad* параметр уклонения =7. Силы игрока получают 4 повреждения от противника и игрок назначает одно повреждение в *Nolad*. Перед тем как игрок сможет назначать более 1 повреждение в наемника, он должен назначить повреждения всем его кораблям в битве. Таким образом игрок получает по 1 попаданию в каждый крейсер (и они погибают), и оставшиеся два повреждения достаются наемнику *Nolad*. Он кидает кубик, выпадает 9 (больше параметра уклонения), наемник уклонился от первого выстрела. Игрок кидает кубик еще раз что бы уклониться от второго выстрела, но выпадает 3 (меньше параметра уклонения) и наемник погибает в яркой вспышке.

Опция 7: Политические интриги (Political Intrigue)

Игроки которые хотят более трудной политической борьбы могут использовать следующие дополнительные правила. Для игры с опцией “Политические интриги” используйте новую Стратегическую карту Political II (или Assembly II если вы играете со стратегическими картами из расширения *Shattered Empire*). При подготовке к игре каждый игрок получает три карты Представителей для его расы и пять карт Обязательств, соответствующих цвету юнитов игрока. Игроки используют эти карты для представления интересов их рас в Галактическом Совете и для закрепления договоренностей. И еще, когда используется Стратегическая карта Political II, возьмите две верхние политические карты до начала игры и положите их лицевой стороной вверх на игровое поле.

Стадия Совета (Council Steps)

Когда игрок использует первичное свойство Стратегической карты Political II он выбирает одну доступную политическую карту для голосования и все игроки последовательно совершают следующие действия:

1. Выбор Представителя - Каждый игрок решает какой Представитель отправится в Галактический Совет и в закрытую кладет его карточку перед собой.
2. Действия Шпионов - Начиная со Спикера и далее по часовой стрелке, каждый игрок, который выбрал Представителя с навыками Шпиона открывает его (переворачивает лицевой стороной вверх) и затем использует его специальное свойство. Это свойство обычно требует от игрока выбрать Представителя другого игрока. Выбранный Представитель незамедлительно открывается и подвергается эффекту спецспособности Шпиона. После того как все Шпионы открылись, все еще не открытые Представители открываются но пока еще не действуют.

Shards of the thrones (Осколки трона)

3. Открытие переговоров и карты Обязательств - На этой стадии игроки могут предлагать маркеры Товаров или карты Обязательств для убеждения других игроков отдать голоса в их пользу. И если подкуп маркерами Товаров и устные договоренности не обязательны к выполнению, то от выполнения условий карты Обязательств уклониться нельзя (смотри Promissory Notes).
4. Начало голосования и результат - Игроки голосуют по изложенной в Политической карте повестке. Процесс голосования описан на странице 23 оригинальных правил, к ним добавляются следующие пункты:
 - Если Представитель игрока был убит, он не может участвовать в голосовании. Игрок не имеющий Представителя для отправки в Галактический Совет не может голосовать.
5. Открытие новой Политической карты - Игрок играющий первичное свойство Стратегической карты Political II выкладывает новую Политическую карту в замен той, по которой только что прошло голосование.

Когда игрок осуществляет первичное свойство Стратегической карты Assembly II он берет из колоды 2 Политические карты и далее:

1. Выбор игрока - Игрок выполняющий первичное свойство Стратегической карты Assembly II может выбрать игрока для открытия 1 Политической карты из руки. Затем выбранный игрок должен выбрать одну из своих политических карт для вынесения на голосование Совета.
2. Передача маркера Спикера другому игроку - Игрок выполняющий первичное свойство Стратегической карты Assembly II может передать маркер Спикера любому игроку кроме выбранного для оглашения Политической карты.
3. Выберете Представителя
4. Действия Шпионов
5. Начало переговоров
6. Голосование и результат

Использование Представителей



Все Представители обладают бонусным количеством голосов, которые они добавляют игроку (число указано в верхнем левом углу карты). Бонусные голоса добавляются к общему числу голосов игрока в текущем голосовании. Представители также обладают одной или несколькими способностями, такими как:

- **Шпионы (Spies):** Шпионы открываются раньше других Представителей и вершат свое черное дело во время шага “Действия Шпионов”. Шпионы выбирают чужого Представителя что бы убить или совершить иное преступление.
- **Телохранители (Bodyguards):** Телохранители не могут быть убиты (смотри выше) , а некоторые даже могут предпринять ответные действия в отношении покусившегося на них Шпиона.
- **Советники (Councilors):** Советники являются представителями посланными для голосования в Галактическом Совете. Советники в основном имеют больше бонусных голосов, чем Шпионы или Телохранители, но при этом они более уязвимы.

Все Представители обладают особыми способностями. Некоторые из этих способностей влияют на

Shards of the thrones (Осколки трона)

других Представителей. Одна из способностей - убийство. Убийство - способность многих Шпионов, но Телохранители к ней иммунны. Кроме того Представители могут быть убиты другими игровыми эффектами. Когда Представитель убит его карта выходит из игры.

Карты Обязательств (Promissory Notes)

Во время шага Политических Интриг игроки могут предлагать другим игрокам карты Обязательств. Каждый игрок может предложить только одну карту Обязательств во время переговоров в отношении 1 Политической карты. Если игрок принимает карту Обязательств другого игрока, то он добавляет свои голоса к голосам того игрока который выдал карту Обязательств. Игрок не показывает карту Обязательств другим игрокам (хотя он может вешать лапшу на уши о том что он получил).

Каждая карта Обязательств содержит обязательное для исполнения игроком предложившим эту карту обещание. Обещание должно быть выполнено предложившим его игроком в любое время когда получивший карту игрок решит сыграть переданную ему карту Обязательств. Начиная со Спикера каждый игрок выполняет такую последовательность предлагая карту Обязательств:

1. Игрок может предложить 1 карту Обязательств в закрытую другому игроку и попросить его проголосовать определенным образом относительно озвученной Политической карты.
2. Получивший эту карту игрок смотрит содержание Обязательства и либо соглашается голосовать предложенным образом и оставляет у себя карту Обязательств, либо отказывается и возвращает карту предложившему игроку. Игроки также могут дополнительно договариваться (включая подкуп маркерами Товаров) вместе с предложением карты Обязательств (но устные соглашения не обязательны).

Например: Игрок *L1z1x Mindnet* призывает игрока *Emirates of Hasan* проголосовать “ЗА” по текущей повестке Политической карты. *L1z1x* решает предложить *Hasan* карту Обязательств “*Monetary Concession*” если игрок *Hasan* проголосует “ЗА” озвученный закон. Игрок *Hasan* решает принять карту Обязательств и голосует “ЗА”. На следующий ход игрок *Hasan* играет полученную карту Обязательств “*Monetary Concession*” на игрока *L1z1x* и тем самым заставляет его отдать для *Hasan* все свои маркеры Товаров.

Описание новых Стратегических карт

Стратегическая карта TRADE III



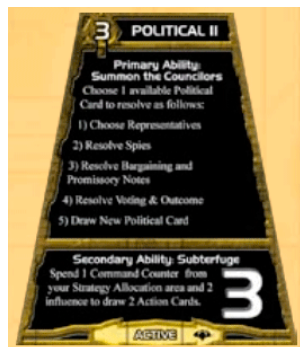
Эта Стратегическая карты играется только при использовании Опции 6: Наемники (Mercenaries). Первичное свойство карты позволяет игрокам заключить новые торговые соглашения и затем получить причитающиеся маркеры товаров по заключенным соглашениям (даже если соглашение было заключено только что). Игрок сыгравший карту Торговля должен одобрить все заключаемы торговые соглашения.

После торговли каждый игрок имеющий Наемника в игре должен заплатить 1 маркер Товара за каждого своего Наемника, что бы оставить их в игре. Игрок который не может заплатить за Наемника убирает маркер наемника с Карты Галактики, а карту Наемника убирает в низ колоды.

После того как все Наемники оплачены (или возвращены в колоду) игрок сыгравший Стратегическую карту Торговля может взять две верхних карты из колоды Наемников . Затем он выбирает одну из них себе, а другую убирает в низ колоды.

Вторичное свойство этой Стратегической карты позволяет игрокам заплатив 1 командный маркер расторгнуть 1 торговое соглашение между двумя игроками. Если игрок расторгает 1 торговое соглашение , он получает 1 маркер товара. Эмираты Хакан имунны к этому воздействию.

Стратегическая карта Political II



Эта стратегическая карта используется только при игре с Опцией 7: Политические интриги (Political Intrigue). Играя с этой Стратегической картой перед началом игры откройте две верхние Политические карты и положите их лицевой стороной вверх рядом с колодой. Они станут доступны игрокам во время сбора Галактического Совета. Играющий первичное свойство Стратегической карты Political II выбирает по какой из двух Политических карт пройдет голосование.

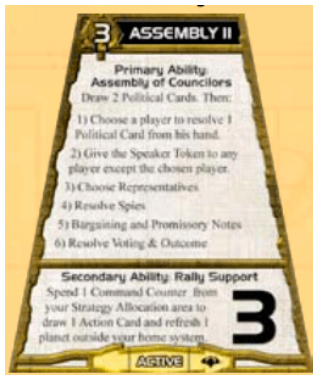
Как проходит Галактический Совет описано в Опции 7: Политические Интриги. После Совета игрок берет новую Политическую карту и

выкладывает в открытую рядом с неиспользованной в голосовании Политической картой.

Вторичное свойство этой Стратегической карты дает возможность игрокам взять 1 карты Действий.

Игрок может потратить 1 Командный маркер и 2 единицы Влияния, что бы получить 2 карты Действия.

Стратегическая карта Assembly II



Эта карта играется с Опцией 7: Политические Интриги и стратегическими картами расширения Shattered Empire. Игрок реализующий **первичное свойство** этой стратегической карты берет 1 Политическую карту и выбирает игрока (можно и себя) который озвучит Политическую карту из своей руки. Как пройдет голосование по предложенной повестке описано в Опции 7: Политические Интриги. Маркер Спикера затем активный игрок передает какому-нибудь игроку, кроме озвучивающего Политическую карту из своей руки. **Вторичное свойство** этой карты позволяет игрокам потратить 1 Командный маркер что бы получить 1 карту Действия и обновить 1 планету за пределами Домашней системы.