

---

# Дополнение #2:

## **Мятежники против Империй**

---

Это дополнение включает новые стартовые миры, цели и игровые карты; карты выбора фаз хода и жетоны ПО для шестого игрока; расширение правил для игры с захватами.

### Содержимое

---

- Подменная карта *Gambling World*
- 3 карты стартовых миров (пронумерованные 9-11)
- 7 карт выбора фаз хода (для шестого игрока)
- 41 игровая карта
- 2 карты дополнительных фаз для дуэльной игры (в набор для шестого игрока)
- 6 линеек для отсчёта военной мощи и уязвимости к захватам
- 24 деревянных кубика-маркера для отслеживания военного статуса
- 3 счётчика для отслеживания специальных военных аспектов
- диск-маркер допустимости захватов
- 6 жетонов ПО (3×1 ПО, 2×5 ПО, 1×10 ПО)
- 2 жетона целей превосходства (бóльшие)
- 3 жетона целей приоритета (меньшие)
- 1 специальный «целевой» жетон 3 ПО

### Добавление целей и карт

---

*Предполагается (и настоятельно рекомендуется) использование первого дополнения «Тучи сгущаются». Если вы не пользуетесь им, пропустите всё сказанное ниже про цели и выбор стартовых миров. Игра с захватами по-прежнему возможна (не обращайте внимания на упоминание карты «Improved Logisticts» из первого дополнения).*

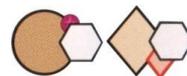
Добавьте в колоду новые игровые карты, заменив в ней карту *Gambling World* на одноимённую из этого дополнения (способность карты изменилась, см. в конце этих правил её объяснение).

Для шестого игрока стартовая рука на учебную партию не размечена (предполагается, что неопытные игроки не будут играть с двумя дополнениями).

Для сохранения игрового баланса это дополнение содержит ещё одну карту *Research Labs*.

Большинство способностей карт является незначительными вариациями способностей базовой колоды. Некоторые описаны непосредственно на самих картах, описание остальных можно найти далее по тексту этих правил.

Не обращайте внимания на символы  и , присутствующие на некоторых картах возле стоимости розыгрыша и ценности. Они предназначены для следующих расширений.



Карты этого расширения имеют две «засечки» у окончания горизонтальной линии в левом нижнем углу.



Смешайте новые жетоны целей с уже имеющимися и используйте их обычным образом (при подготовке каждой партии выбирая два «превосходства» и четыре «приоритета»).

Чередуйте партии с разрешением и запрещением захватов, начиная с режима «захваты запрещены». Пользуйтесь соответствующей стороной специального диска, чтобы все игроки видели текущий режим. Когда захваты разрешены, пользуйтесь специальными счётчиками для отслеживания военной мощи и взаимных уязвимостей (см. следующий раздел «Захваты»).



Когда захваты запрещены, игнорируйте соответствующие значки на картах и их текстовые описания, но все остальные способности карт при этом действуют обычным образом.



**Начальная раздача** (изменение правил): после того, как выбраны жетоны целей на партию, разделите все стартовые миры на две части по цветам их стартовых номеров (чётные/синие и нечётные/красные). Перемешайте каждую половину по отдельности и раздайте всем игрокам втёмную по два стартовых мира: один из «красного» и один из «синего» набора. Втасуйте оставшиеся стартовые миры в основную колоду и раздайте всем по шесть карт как обычно. Каждый игрок, изучив все доставшиеся ему карты, сбрасывает один из двух стартовых миров и две карты с руки. *После этого* все игроки открывают свои стартовые миры и начинают игру.

## Захваты

**В двух словах:** захваты позволяют игрокам при определённых обстоятельствах *завоёвывать* чужие миры и забирать их карты себе под контроль. Рекомендуется чередовать партии с захватами и без, начиная с режима «без захватов» и отмечая текущее состояние специальным маркером-дискон.



*Некоторым игрокам захваты могут не понравиться; другие, напротив, могут захотеть иметь возможность захвата всегда. Вы вполне можете отказаться от официального правила чередования и играть по своему предпочтению — никакие изменения в игровую механику вносить не требуется.*

Когда захваты запрещены, игнорируйте на картах соответствующие значки и их текстовые описания, но прочие способности при этом действуют обычным образом.



Когда захваты разрешены, при подготовке к партии раздайте каждому игроку «линейку военной мощи» и четыре деревянных кубика-маркера (красный, фиолетовый, два розовых). Поместите в центр стола жетоны бонусов, относящихся к захватам.



Захват, как действие, выполняется во время фазы Экспансии против *военного* мира, ранее разыгранного на стол другим игроком. Захват может быть выполнен, только если объявляющий его игрок имеет такую возможность, по отношению к которой целевой игрок *уязвим*.



Игрок уязвим к возможности захвата карты *Imperium Seat*, если он имеет у себя на столе хотя бы один повстанческий мир



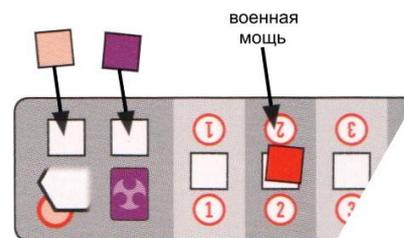
Игрок уязвим к возможности захвата карты *Rebel Alliance*, если он имеет у себя на столе хотя бы один имперский мир



Игрок уязвим к возможности захвата карты *Imperium Cloaking Technology*, если его *итоговая* военная мощь больше нуля

(Отрицательные вклады в военную мощь считаются, разовые и специализированные нет)

Пользуйтесь «линейкой военной мощи» и цветными кубиками для отслеживания своей итоговой силы (красный кубик) и уязвимости к имперским/мятежным возможностям захвата. Ставьте на линейку розовый/фиолетовый кубик, как только у вас на столе появляется повстанческий или имперский военный мир соответственно. Пользуйтесь вторым розовым кубиком для отслеживания специализированной военной мощи против мятежных миров. Если ваша военная мощь превысила 10, переворачивайте линейку.



Игрок, в зависимости от карт на его столе, может быть уязвим лишь для некоторых способностей захвата. Игрок, у которого на столе либо: а) *вовсе нет военных миров*, либо б) *все военные миры не относятся к Империи/повстанцам и отсутствует положительная военная мощь* (за исключением, возможно, разовой или специализированной), не является уязвимым для захватов (в рамках данного дополнения).

*Тематически, захваты соответствуют пограничным конфликтам, разгорающимся в преддверии грядущей войны, хотя в целом Галактика пока находится в мирном состоянии. Не участвуя в «гонке вооружений» (т.е., не наращивая военную мощь) и держась в стороне как от повстанцев (не разыгрывая повстанческие карты), так и от имперцев (соответственно, не разыгрывая имперские карты), вы можете чувствовать себя в безопасности от военных поползновений других игроков.*

**Процедура.** Объявления захватов делаются при разрешении способностей третьей фазы (Экспансия), после колонизации миров обычным образом. Какого-то специального шага объявления нет, хотя есть шаг разрешения. Поскольку захваты рассматриваются как колонизация, они могут объявляться игроками, которые в эту фазу либо не играли свои миры, либо имеют возможность колонизации дополнительного мира (например, благодаря *Improved Logistics*).

*Игрок, который не колонизировал мир обычным образом, и притом имеет возможность колонизации двух миров за одну фазу (напр. Improved Logistics), может объявить две попытки захвата, используя две различные способности, позволяющие захват.*

*Если возникает спорная ситуация, то способности третьей фазы (и оплата миров) разрешаются по часовой стрелке, начиная с игрока, чей стартовый мир имеет наименьший номер.*

Чтобы объявить захват, игрок должен назвать выбранную им способность захвата, указать захватываемый мир и разовую добавку к военной мощи, которую он хочет использовать. Захват нельзя объявлять по отношению к только что колонизированному миру (т.е., миру, введённому в игру на текущей фазе Экспансии). Аналогично, способности и атрибуты только что колонизированных миров никак не действуют при захватах.

*Для наглядности карты только что колонизированных миров можно класть чуть под углом, и лишь по окончании фазы экспансии поворачивать их в нормальное положение (равно как и обновлять положение указателей на «линейке военной мощи»).*

Захват считается удавшимся, а мир завоёванным (только после шага разрешения захватов!), если суммарная военная мощь нападающего *больше либо равна* суммарной военной мощи обороняющегося *плюс* оборона (т.е. военная стоимость розыгрыша) захватываемого мира.

*Пример. Игрок с военной мощью +4 сбрасывает у себя со стола карту Imperium Cloaking Technology, активируя её способность захвата и пытаясь захватить военный мир с обороной (военной стоимостью розыгрыша) 2 у игрока, чья собственная военная мощь равна +2. В данном случае получается равенство сил, трактуемое в пользу нападающего.*

*Любые использованные разовые бонусы к военной мощи, а также специализированные бонусы, имеющиеся против конкретного захватываемого мира (например, бонус против повстанческого мира, бонус против цвета мира и т.п.) принимаются во внимание. Тщательно проверяйте все доступные бонусы перед тем, как объявить захват!*

Карта *Rebel Alliance* даёт военный бонус **+2** за каждый повстанческий мир, лежащий на столе владельца в начале фазы экспансии. Этот бонус применим тогда и только тогда, когда владелец карты пытается предпринять захват.



Карта *Rebel Pact* даёт военный бонус **+2** за каждый повстанческий мир, лежащий на столе владельца в начале фазы экспансии. Этот бонус применим тогда и только тогда, когда владелец карты обороняется против захвата.



Для отслеживания этих бонусов на линейке (относительно общего уровня) предусмотрены специальные жетоны.

Каждый конкретный мир в одну фазу экспансии может оказаться целью захвата нескольких игроков. Более поздние захваты могут оказаться успешными только если не удались все более ранние. Объявление захвата на этот мир теряет силу, если к моменту разрешения мир успел перейти к новому владельцу.

Объявленные захваты разрешаются по часовой стрелке, начиная с того игрока, чей стартовый мир имеет наименьший номер. Разрешение захватов происходит после того, как все игроки в фазу экспансии колонизировали миры обычным образом, оплатили их розыгрыш и учли все использованные при колонизации способности своих карт.

Если при разрешении захвата владелец захватываемого мира имеет неиспользованные разовые бонусы к военной мощи, то он может обычным образом оплатить и задействовать их.

Если такой владелец ранее в эту фазу экспансии использовал какой-то из своих разовых военных бонусов лишь частично, то против захвата он может задействовать остаток. (Например, была сброшена одна карта за **+1** через способность карты *Space Mercenaries*. Против захвата можно сбросить ещё одну карту и получить ещё **+1**.) Иными словами, в данном случае правило о том, что способности карт должны действовать непрерывно, игнорируется. Кроме того, такое усиление при обороне распространяется и на все последующие захваты в эту фазу экспансии.

Затем сравниваются итоговые военные силы с учётом обороны, чтобы определить успех или неуспех захвата. Если захват проходит успешно, то целевой мир передаётся — вместе с ресурсом, если на нём был ресурс — на стол захватчику, и тот (если ему полагается по бонусам экспансии) получает за него карты, как за обычный колонизированный мир.

Если захвачен ресурсный мир без ресурса, то ресурс на нём не появляется. Любые его способности и эффекты продолжают действовать на прежнего владельца до конца текущей фазы экспансии.

Если игрок с картой *Improved Logistics* объявляет два захвата через две разные способности и первая из них не срабатывает, то второе объявление автоматически теряет силу.

Поскольку захваты объявляются только против ранее сыгранных миров, обычно всё проходит достаточно быстро и просто. Нужно лишь быть внимательным, когда объявляется несколько захватов на один мир, или когда используются разовые военные бонусы.

## Примеры захватов

---

1. Алексей, Борис и Виктор играют втроём; у Алексея стартовый мир имеет наименьший номер. Военная мощь Бориса равна **+4** и он имеет на столе мир *Rebel Colony* (повстанческий военный мир с обороной — военной стоимостью розыгрыша — **4**). У Алексея военная мощь равна **+6**, и он имеет на столе карты *Imperium Seat* и *Imperium Troops*, так что его военная мощь против повстанческих миров составляет **+8**. Алексей заявляет фазу экспансии, не колонизирует миры обычным образом и пытается захватить *Rebel Colony*. После того, как Виктор отыграет свою колонизацию, Алексей забирает у Бориса *Rebel Colony* себе на стол и берёт карту как бонус за свою фазу экспансии.

2. Всё как и прежде, но у Бориса военная мощь **+4** включает карту *Space Mercenaries* (со способностью «сбросьте с руки до 2 карт, получив разовый военный бонус **+1** за каждую»), у него на столе есть карта *Terraforming Robots* («возьмите одну карту, колонизировав мир»), и нет карт в руке после того, как он в эту фазу колонизировал мир. Алексей объявил захват, но он

будет разрешаться только после того, как сработают все способности фазы экспансии. Борис получает с *Terraforming Robots* карту, которую сбрасывает в оплату за **+1** со *Space Mercenaries*. Теперь захват Алексея не удаётся. (Даже если бы Алексей имел неиспользованные разовые военные бонусы, при *разрешении* захвата он уже не смог бы их задействовать!)

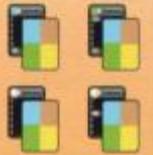
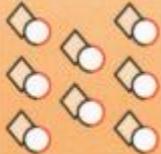
3. Всё как и прежде, но у Бориса на столе есть *Imperium Lords*, а у Виктора — *Contact Specialist*, *Rebel Alliance*, *Rebel Pact*, пять повстанческих военных миров и один неповстанческий военный мир. Общая военная мощь Виктора равна **-1** (из-за *Contact Specialist*), но он при этом имеет **+9** на захваты против империй и оборону **+10** против захватов (не считая собственной военной стоимости миров). Виктор также объявляет попытку захвата *Rebel Colony* у Бориса. Если Борис сбросит карту за разовый военный бонус **+1**, то попытка захвата Алексея провалится, а попытка захвата Виктора удастся. Если Борис не сбросит карту, то захват Алексея удастся, а объявленный захват Виктора автоматически окажется недействительным.

### Сценарий «Повстанцы против Империи» для двух игроков

Найдите в колоде карты *Rebel Alliance* и *Imperium Seat*, временно отложите их в сторону. В качестве стартовых миров используйте *Rebel Cantina* и *Imperium Warlord*. Каждый игрок выбирает сторону (Империя/повстанцы) и берёт соответствующий стартовый мир. Определите цели на партию. Сдайте игрокам по шесть карт, из которых они, как обычно, оставляют четыре. Затем игроки, в зависимости от стороны, берут на руку ранее отложенные *Rebel Alliance* и *Imperium Seat*. Партия идёт с разрешёнными захватами. Удачи!

### Условия достижения целей

Цели приоритета:

	<p><i>Galactic Reach:</i> Первым иметь на своих мирах по меньшей мере четыре ресурса одновременно</p>	 <p><i>Uplift Knowledge:</i> Первым сыграть на стол по меньшей мере три карты Возвышения</p>
	<p><i>Expansion Leader:</i> Первым разыграть на стол по меньшей мере восемь любых карт миров и/или технологий</p>	

Цели превосходства:

	<p><i>Propaganda Edge:</i> По меньшей мере 3, и больше, чем у любого другого игрока, <i>военных</i><sup>1</sup> повстанческих миров на столе</p>	 <p><i>Research Leader:</i> По меньшей мере 3, и больше, чем у любого другого игрока, бонусов к первой фазе (Исследование)</p>
---	--	---

<sup>1</sup> Обратите внимание: карта *Rebel Cantina* является повстанческим миром, но не является *военным*! Она не учитывается для достижения цели *Propaganda Edge* (прим. перев.).

## Способности карт (по фазам)

### I: Explore (Исследование)

#### Смешать перед сбросом



Объедините все карты, взятые из колоды, с картами руки перед сбросом. Так, например, Explore+5 с этим бонусом будет означать «возьмите 7 карт, добавьте их к картам руки, затем сбросьте с руки любые 6 карт».

### II: Develop (развитие)

#### Сброс за удешевление



Вы можете сбросить карту с этим символом у себя со стола, чтобы уменьшить на три карты стоимость розыгрыша технологии.

### III: Settle (Экспансия)

<p><b>Оплата военной мощи (⊙⊙)</b></p> <p> Вы можете разыгрывать военные миры ⊙ (кроме миров Древних Рас) как невоенные ⊙. Оплата розыгрыша соответствует требуемой военной мощи, все имеющиеся бонусы действительны.</p> <p> Вы можете разыгрывать повстанческие военные миры ⊙ как невоенные ⊙. Оплата розыгрыша составляет на 2 карты меньше требуемой военной мощи, все имеющиеся бонусы действительны.</p>	<p><b>Уменьшение оплаты военной мощи</b></p> <p> Заплатите на 2 карты меньше, если вы используете способность «оплата военной мощи» (⊙⊙).</p> <p><i>Эта способность сама по себе не даёт возможности разыгрывать военные миры за оплату картами, она лишь модифицирует её.</i></p> <p><b>Военная мощь за экспансию</b></p> <p> Даёт бонус +1 к военной мощи за каждый военный мир (⊙) у вас на столе.</p>
<p><b>Захват мира (★)</b></p> <p>Вы можете попытаться захватить военный мир ⊙ со стола другого игрока (см. объяснения в соответствующем разделе правил).</p> <p> Вы можете захватывать повстанческие военные миры ⊙.</p> <p> Вы можете захватывать военные миры у игроков, на столе которых есть хотя бы одна карта со словом IMPERIUM. При этом добавьте +2 к своей военной мощи за каждый повстанческий мир ⊙ у вас на столе.</p> <p> Вы можете сбросить эту карту, чтобы попытаться захватить военный мир у другого игрока, чья военная мощь составляет по меньшей мере +1.</p>	<p><b>Завоевание невоенных миров</b></p> <p> Вы можете сбросить эту карту у себя со стола, чтобы разыграть невоенный мир (⊙) как военный (⊙).</p> <p>Для такого розыгрыша необходима военная мощь, на 2 меньшая, чем стоимость обычного розыгрыша мира. Эта способность не комбинируется со способностями «захват мира» (★) и «оплата военной мощи» (⊙⊙).</p> <p><b>Оборона от захвата (🛡)</b></p> <p> Военная мощь, нужная для захвата ваших миров, увеличивается на +2 за каждый повстанческий (⊙) и на +1 на каждый другой (⊙) военный мир у вас на столе.</p>

#### IV: Consume (Потребление)

<p><b>До четырёх разных ресурсов</b></p>  <p>Вы можете сбросить со своих миров до четырёх ресурсов <i>разного цвета</i>, получив за каждый из них одну карту и 1 ПО.</p>	<p><b>Сделать ставку на удачу</b></p>  <p>Вы можете открыть с руки в качестве ставки одну карту со стоимостью розыгрыша или обороной 1-6. Откройте соответствующее число карт с верха колоды. Если среди них есть карты с бóльшей стоимостью розыгрыша или обороной, оставьте себе одну любую из числа открытых. В противном случае сбросьте поставленную вами карту.</p> <p><i>Пример: Андрей поставил карту, чей розыгрыш стоит 5, и открыл пять карт с верха колоды. Среди них оказался военный мир с обороной 7. Андрей сохраняет свою ставку и может оставить себе одну любую из пяти открытых карт.</i></p> <table border="1" data-bbox="1038 741 1449 887"> <thead> <tr> <th></th> <th>0</th> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Количество карт разной стоимости (для базовой игры и обоих расширений) приведено в таблице</td> <td>0</td> <td>23</td> <td>12</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>2</td> <td>22</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>3</td> <td>11</td> <td>17</td> <td>15</td> <td>5</td> <td>6</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td></td> <td>0</td> <td>11</td> <td>9</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	 Количество карт разной стоимости (для базовой игры и обоих расширений) приведено в таблице	0	23	12	10	11	2	22	0	0	0		3	11	17	15	5	6	4	1	0	0		0	11	9	6	3	4	2	1	1	1
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9																																			
 Количество карт разной стоимости (для базовой игры и обоих расширений) приведено в таблице	0	23	12	10	11	2	22	0	0	0																																			
	3	11	17	15	5	6	4	1	0	0																																			
	0	11	9	6	3	4	2	1	1	1																																			
<p><b>1 победное очко</b></p>  <p>Получите в фазу Потребления 1 ПО. Это очко <i>может</i> быть удвоено бонусом <i>Consume</i> ×2.</p>																																													
<p><b>Сбросить и взять</b></p>  <p>Вы можете сбросить одну карту с руки, чтобы взять карту из колоды.</p>																																													

#### V: Produce (Производство)

<p><b>Произвести на другом мире</b></p>  <p>Вы можете положить карту как ресурс на один из <i>других</i> ваших ресурсных миров <i>указанного цвета</i>, если на том ещё нет ресурса.</p> <p><i>Эта способность не связана с обычной производственной способностью карты Interstellar Prospectors: она может произвести ресурс на другом мире, даже если данный уже имеет ресурс.</i></p>	<p><b>Карты за миры</b></p>  <p>Возьмите на руку по две карты за каждый мир Возвышения с символом  у вас на столе.</p>  <p>Возьмите на руку по карте за каждый повстанческий мир ( ) у вас на столе.</p> <p><i>Карта Rebel Cantina сама по себе является повстанческим (невоенным) миром.</i></p>
---	--

Конец раунда

#### Бóльшая рука



В конце раунда вы сбрасываете карты, так чтобы на руке у вас оставалось не более 12 (вместо обычных 10) карт. Эта способность действует *только на вас*.

Конец игры

#### 14 карт на столе



Для вас (*и только для вас*) условие окончания игры изменяется: его достижением является наличие на столе 14 или более (вместо обычных 12 или более) разыгранных карт.

## Технологии стоимостью 6 с переменной ценностью

Для этих карт их ценность в ПО определяется после окончания партии, согласно картам на столе владельца, подпадающим под указанные условия.

<p><i>Galactic Bankers</i></p> <p> за  <i>Interstellar Bank</i></p> <p> за  <i>Investment Credits</i></p> <p> за  <i>Gambling World</i></p> <p> за любую другую карту  (включая эту)</p>	<p><i>Galactic Exchange</i></p> <p>1, 3, 6, 10 ПО в зависимости от числа различных цветов карт на столе игрока.</p> <p> за  <i>Diversified Economy</i></p> <p><i>Пример: игроку, на чьём столе присутствует Diversified Economy и миры трёх различных цветов, эти карты принесёт 9 ПО.</i></p>
<p><i>Imperium Seat</i></p> <p> за каждую карту со словом IMPERIUM (включая эту)</p> <p> за каждый повстанческий военный мир </p>	<p><i>Prospecting Guild</i></p> <p> за каждый коричневый мир  </p> <p> за каждый другой мир </p> <p> за каждую карту со словом TERRAFORMING</p>
<p><i>Rebel Alliance</i></p> <p> за каждую карту со словом REBEL (включая эту)</p> <p> за каждый другой военный мир </p>	<p><i>Uplift Code</i></p> <p> за каждый мир Возвышения с символом </p> <p> за каждую карту со словом UPLIFT (включая эту)</p>

Обратите внимание: карта *Pan-Galactic Research* является технологией стоимостью 6, но имеет ценность 4, а не . Её розыгрыш не удовлетворяет цели *Galactic Status* (из расширения #1), однако через способность карты *Galactic Federation* приносит игроку 2 ПО.

Данный перевод является *неофициальным* и не включает в себя правила одиночной игры. Также в него не вошла информация о конкурсе на лучшую фанатскую карту (в данный момент этот конкурс давно завершён). Способности карт, являвшихся победителями предыдущего конкурса, перечислены в общем списке наряду с остальными.

В игровых примерах все имена заменены на русские.

Названия карт не переведены и приводятся как есть, с выделением курсивом. Для обозначения цветов карт (по характеру хранимых или производимых ими ресурсов) используются термины: **синий**, **коричневый**, **зелёный**, **жёлтый**. Не путать с цветами *номеров*, которыми обозначены стартовые миры (красный и синий)!

Карты с ключевым словом **IMPERIUM** упоминаются в тексте как *имперские*; со словом **REBEL** — как *повстанческие*, со словом **UPLIFT** — как карты *Возвышения*.

Используется сокращение «**ПО**» — победные очки — victory points — VP.

Названия фаз хода переведены следующими терминами:

- I. **Исследование** — Explore
- II. **Развитие** — Develop
- III. **Экспансия** — Settle
- \$ **Торговля** — Trade
- IV. **Потребление** — Consume
- V. **Производство** — Produce

Различные игровые термины переведены следующим образом:

- **Военная мощь** — Military;
- **Ресурс** — Good;
- **Цель** — Goal;
  - **Цель приоритета** — “first” goal (малые квадратные жетоны);
  - **Цель превосходства** — “most” goal (бóльшие прямоугольные жетоны);
- **Мир** — World (карта, стоимость розыгрыша которой указана в круге);
  - **Ресурсный мир** — windfall world (круг в цветном ореоле);
  - **Производящий мир** — production world (круг залит цветом внутри);
  - **Военный мир** — military world (цена розыгрыша указана красным);
- **Технология** — Development (карта со стоимостью розыгрыша в ромбе).