

Nuclear War, Nuclear Escalation e Nuclear Proliferation Quick Reference

Atlas	Lancia una sola testata fino a 20MT e poi si scarta. Annullato da: Anti-Missile A, B, S, Patriot Anti-Missile, Sprint Interceptor, Nike-Zeus Interceptor, Jet Interceptor.
Atomic Cannon	Se ne può avere solo uno nello spazio apposito. Finché in gioco, spara testate da 10MT giocate senza altro sistema di lancio, ma solo al giocatore di destra o sinistra. NOTA: può essere bersaglio di testate e missili nemici invece della popolazione.
B-1 Bomber	Può lanciare più testate (una a turno anche su giocatori diversi) fino a un totale di 100MT. Appena si rivela una carta che non è una testata, va scartato. Annullato da: Anti-Missile B, S, Sprint Interceptor, Jet Interceptor, Stealth Fighter.
B-70 Bomber	Può lanciare più testate (una a turno anche su giocatori diversi) fino ad un totale di 50MT. Appena si rivela una carta che non è una testata, va scartato. Annullato da: Anti-Missile B, S, Sprint Interceptor, Jet Interceptor, Stealth Fighter.
Cruise Missile	Non serve testata, fa 5 milioni di morti. Va davanti al giocatore successivo. Ad ogni proprio turno si decide se sganciare sul giocatore o muovere al seguente. Annullato da: Jet Interceptor.
DCX-Delta Clipper	Come un bombardiere, può sganciare testate fino a un totale di 75MT. Al termine delle testate si può riprenderlo in mano e scartare un'altra carta al suo posto. Annullato da: Anti-Missile S.
Decoy Missile	Si gioca direttamente dalla mano per annullare qualsiasi carta Anti-Missile o Fighter che non ha così effetto.
Killer Satellite	Va lanciato come una testata da un Atlas o Titan, va nel suo spazio. Nel proprio turno, in aggiunta al resto, può attaccare una Space Platform: con 2-6 la distrugge con le testate. In ogni caso il satellite si scarta dopo l'uso.
Minuteman Missile	Lancia una sola testata da 10MT e poi si scarta. Annullato da: Patriot Anti-Missile A, B, S, P, Patriot Anti-Missile, Sprint Interceptor, Nike-Zeus Interceptor, Jet Interceptor.
MX Missile	Lancia una sola testata di almeno 20MT e risolve un attacco separato per ogni 10MT, tutti sullo stesso giocatore. Si scarta dopo aver risolto gli attacchi. Annullato da: Anti-Missile S, Sprint Interceptor.
Polaris	Lancia una sola testata da 10MT e poi si scarta. Annullato da: Anti-Missile A, B, P, S, Patriot Anti-Missile, Sprint Interceptor, Nike-Zeus Interceptor, Jet Interceptor.
Saboteur	Annula il lancio di un sistema d'arma nemico (inclusi una testata dopo dichiarazione del bersaglio, space platform, cruise missile, space shuttle, atomic cannon), ma comunque prima di eventuali tiri di dado. Può distruggere un Atomic Cannon ogni volta che spara. Non ha effetto su Submarine. Annullato da: Spy.
Saturn	Lancia una sola testata fino a 100MT e poi si scarta. Annullato da: Anti-Missile S, Sprint Interceptor.
Scud Missile	Lancia una sola testata fino a 20MT e poi si scarta. Annullato da: Patriot Anti-Missile, Nike-Zeus Interceptor, Sprint Interceptor, Jet Interceptor, Anti-Missile A, B o S.
Smart bomb	Si gioca dalla mano dopo aver lanciato una testata da 10 o 20MT che non è annullata (prima comunque del dado o spinner), per raddoppiare la popolazione eliminata.
Space Platform	Quando si rivela, mettersi fino a 7 testate coperte dalla propria mano (continuano a farne parte). Il lancio riesce con 2-6 altrimenti si perde la piattaforma e le testate (si ripescano) e se si fa un altro 1 si perde anche 10 milioni di popolazione. Se ne può avere più di una in gioco. Lancia una delle testate a ogni turno (oltre al resto) e si scarta quando le finisce. L'esplosione dei missili non danneggia la piattaforma. Annullato da: Killer Satellite (una volta in orbita).
Space Shuttle	Quando si rivela, può rifornire una Space Platform, aggiungendovi quante testate si desidera dalla propria mano, OPPURE fa da bombardiere e lancia una sola testata fino a 50MT. In ogni caso si scarta dopo l'uso. Annullato da: Anti-Missile B, S (se usato come bombardiere).
Spy	Si gioca dalla mano per: 1) annullare un Saboteur, 2) rubare una carta Secret o Top Secret pescata da un altro, 3) esaminare le carte coperte di un altro giocatore (non le testate di una Space Platform ma gira a faccia in su un Submarine e rivela il suo bersaglio), oppure 4) annullare un'altra carta Spy. Annullato da: Spy.
Stealth Bomber	Si tiene in mano e si gioca quando si rivela una testata non preceduta da un sistema di lancio. Resta in volo come i bombardieri e può lanciare più testate (una a turno anche su giocatori diversi) fino ad un totale di 100MT. Annullato da: Stealth Fighter.
Submarine	Quando rivelato, va in mare a faccia in giù con sopra una testata coperta fino a 20MT (che conta nella mano di carte) e un giocatore come obiettivo segreto. Può lanciare la testata nel turno oltre al resto, allora si rivela e diventa possibile bersaglio. Può andare in mare o in porto una volta nel proprio turno. In porto può cambiare o rifornirsi di una testata e anche cambiare bersaglio segreto. In porto non può mai essere bersaglio. NOTA: quando è a faccia in su può essere bersaglio di testate e missili nemici invece della popolazione.
Superserum	Si usa dalla mano appena si riceve il Supervirus per scartarlo senza subire gli effetti.
Supervirus	Chi lo pesca deve darlo a un altro giocatore. Chi lo riceve lancia il dado e perde altrettanti milioni di popolazione. Chi ha il virus, al proprio turno, può passarlo a destra o sinistra, ma non a chi glielo ha dato a meno che non tenga il virus un turno in più (pagandone le conseguenze). Annullato da: Superserum.
Titan Missile	Lancia una sola testata fino a 20MT e poi si scarta. Annullato da: Anti-Missile A, B, S, Patriot Anti-Missile, Sprint Interceptor, Nike-Zeus Interceptor, Jet Interceptor.
Trading Session	Si usa per iniziare uno scambio di carte fra le mani dei giocatori (scambiare un uguale numero di carte). Tutti devono scambiare almeno una carta con qualcuno.

by La Tana dei Goblin 2002 - <http://www.goblins.net>, <http://www.goblins.it>, <http://www.goblinslair.com>

Nuclear War, Nuclear Escalation e Nuclear Proliferation Quick Reference

Atlas	Lancia una sola testata fino a 20MT e poi si scarta. Annullato da: Anti-Missile A, B, S, Patriot Anti-Missile, Sprint Interceptor, Nike-Zeus Interceptor, Jet Interceptor.
Atomic Cannon	Se ne può avere solo uno nello spazio apposito. Finché in gioco, spara testate da 10MT giocate senza altro sistema di lancio, ma solo al giocatore di destra o sinistra. NOTA: può essere bersaglio di testate e missili nemici invece della popolazione.
B-1 Bomber	Può lanciare più testate (una a turno anche su giocatori diversi) fino a un totale di 100MT. Appena si rivela una carta che non è una testata, va scartato. Annullato da: Anti-Missile B, S, Sprint Interceptor, Jet Interceptor, Stealth Fighter.
B-70 Bomber	Può lanciare più testate (una a turno anche su giocatori diversi) fino ad un totale di 50MT. Appena si rivela una carta che non è una testata, va scartato. Annullato da: Anti-Missile B, S, Sprint Interceptor, Jet Interceptor, Stealth Fighter.
Cruise Missile	Non serve testata, fa 5 milioni di morti. Va davanti al giocatore successivo. Ad ogni proprio turno si decide se sganciare sul giocatore o muovere al seguente. Annullato da: Jet Interceptor.
DCX-Delta Clipper	Come un bombardiere, può sganciare testate fino a un totale di 75MT. Al termine delle testate si può riprenderlo in mano e scartare un'altra carta al suo posto. Annullato da: Anti-Missile S.
Decoy Missile	Si gioca direttamente dalla mano per annullare qualsiasi carta Anti-Missile o Fighter che non ha così effetto.
Killer Satellite	Va lanciato come una testata da un Atlas o Titan, va nel suo spazio. Nel proprio turno, in aggiunta al resto, può attaccare una Space Platform: con 2-6 la distrugge con le testate. In ogni caso il satellite si scarta dopo l'uso.
Minuteman Missile	Lancia una sola testata da 10MT e poi si scarta. Annullato da: Patriot Anti-Missile A, B, S, P, Patriot Anti-Missile, Sprint Interceptor, Nike-Zeus Interceptor, Jet Interceptor.
MX Missile	Lancia una sola testata di almeno 20MT e risolve un attacco separato per ogni 10MT, tutti sullo stesso giocatore. Si scarta dopo aver risolto gli attacchi. Annullato da: Anti-Missile S, Sprint Interceptor.
Polaris	Lancia una sola testata da 10MT e poi si scarta. Annullato da: Anti-Missile A, B, P, S, Patriot Anti-Missile, Sprint Interceptor, Nike-Zeus Interceptor, Jet Interceptor.
Saboteur	Annula il lancio di un sistema d'arma nemico (inclusi una testata dopo dichiarazione del bersaglio, space platform, cruise missile, space shuttle, atomic cannon), ma comunque prima di eventuali tiri di dado. Può distruggere un Atomic Cannon ogni volta che spara. Non ha effetto su Submarine. Annullato da: Spy.
Saturn	Lancia una sola testata fino a 100MT e poi si scarta. Annullato da: Anti-Missile S, Sprint Interceptor.
Scud Missile	Lancia una sola testata fino a 20MT e poi si scarta. Annullato da: Patriot Anti-Missile, Nike-Zeus Interceptor, Sprint Interceptor, Jet Interceptor, Anti-Missile A, B o S.
Smart bomb	Si gioca dalla mano dopo aver lanciato una testata da 10 o 20MT che non è annullata (prima comunque del dado o spinner), per raddoppiare la popolazione eliminata.
Space Platform	Quando si rivela, mettersi fino a 7 testate coperte dalla propria mano (continuano a farne parte). Il lancio riesce con 2-6 altrimenti si perde la piattaforma e le testate (si ripescano) e se si fa un altro 1 si perde anche 10 milioni di popolazione. Se ne può avere più di una in gioco. Lancia una delle testate a ogni turno (oltre al resto) e si scarta quando le finisce. L'esplosione dei missili non danneggia la piattaforma. Annullato da: Killer Satellite (una volta in orbita).
Space Shuttle	Quando si rivela, può rifornire una Space Platform, aggiungendovi quante testate si desidera dalla propria mano, OPPURE fa da bombardiere e lancia una sola testata fino a 50MT. In ogni caso si scarta dopo l'uso. Annullato da: Anti-Missile B, S (se usato come bombardiere).
Spy	Si gioca dalla mano per: 1) annullare un Saboteur, 2) rubare una carta Secret o Top Secret pescata da un altro, 3) esaminare le carte coperte di un altro giocatore (non le testate di una Space Platform ma gira a faccia in su un Submarine e rivela il suo bersaglio), oppure 4) annullare un'altra carta Spy. Annullato da: Spy.
Stealth Bomber	Si tiene in mano e si gioca quando si rivela una testata non preceduta da un sistema di lancio. Resta in volo come i bombardieri e può lanciare più testate (una a turno anche su giocatori diversi) fino ad un totale di 100MT. Annullato da: Stealth Fighter.
Submarine	Quando rivelato, va in mare a faccia in giù con sopra una testata coperta fino a 20MT (che conta nella mano di carte) e un giocatore come obiettivo segreto. Può lanciare la testata nel turno oltre al resto, allora si rivela e diventa possibile bersaglio. Può andare in mare o in porto una volta nel proprio turno. In porto può cambiare o rifornirsi di una testata e anche cambiare bersaglio segreto. In porto non può mai essere bersaglio. NOTA: quando è a faccia in su può essere bersaglio di testate e missili nemici invece della popolazione.
Superserum	Si usa dalla mano appena si riceve il Supervirus per scartarlo senza subire gli effetti.
Supervirus	Chi lo pesca deve darlo a un altro giocatore. Chi lo riceve lancia il dado e perde altrettanti milioni di popolazione. Chi ha il virus, al proprio turno, può passarlo a destra o sinistra, ma non a chi glielo ha dato a meno che non tenga il virus un turno in più (pagandone le conseguenze). Annullato da: Superserum.
Titan Missile	Lancia una sola testata fino a 20MT e poi si scarta. Annullato da: Anti-Missile A, B, S, Patriot Anti-Missile, Sprint Interceptor, Nike-Zeus Interceptor, Jet Interceptor.
Trading Session	Si usa per iniziare uno scambio di carte fra le mani dei giocatori (scambiare un uguale numero di carte). Tutti devono scambiare almeno una carta con qualcuno.

by La Tana dei Goblin 2002 - <http://www.goblins.net>, <http://www.goblins.it>, <http://www.goblinslair.com>