

TWILIGHT IMPERIUM - DOMINI E LEADER

COMPRESIVO DELL'ESPANSIONE SHATTERED EMPIRES

DISTAN SUN - Domini

	<p>RISCHIO BIOLOGICO L'ambiente ostile di questo pianeta, richiede la terraformazione. La prima FORZA DI TERRA che vi sbarca, è eliminata e questo segnalino rimane sul posto. Scartatelo fino al momento in cui un'altra FORZA DI TERRA sbarcherà sul pianeta.</p>		<p>RADIAZIONI Il pianeta, inaspettatamente, contiene un elevato livello di radiazioni. Uccidete tutte le FORZE DI TERRA che sbarcano per la prima volta (il pianeta rimane neutrale), quindi rimuovete questo segnalino.</p>
	<p>IMBOSCATA dei CACCIA Dopo lo sbarco, inizia immediatamente una battaglia contro i CACCIA, indigeni, indicati su questo segnalino (un altro giocatore lancerà i dadi per le forze indigene). Non si può utilizzare la Barriera Anti-Caccia, per questa battaglia. Se perdete questa battaglia, lo sbarco non andrà a buon fine e perderete tutte le FORZE DI TERRA sbarcate. I CACCIA indigeni ritornano alla loro piena forza e il pianeta resta neutrale. Scartate questo segnalino solo dopo che un'invasione ha avuto esito positivo.</p>		<p>COLONI Riportate tutte le vostre FORZE DI TERRA alle loro navi di provenienza. Lanciate un dado. Con un risultato di 6 o più, piazzate 2 FORZE DI TERRA prendendole dai vostri Rinforzi. Con un risultato inferiore, scegliete casualmente un vostro avversario. Questi piazzerà 2 delle sue FORZE DI TERRA (prese dai Rinforzi), sul pianeta. Quindi scartate questo segnalino.</p>
	<p>SCOPERTA di TUNNEL SPAZIALE Un nuovo Tunnel Spaziale è stato scoperto vicino a questo pianeta. Piazzateci il relativo segnalino per indicarne la presenza. Questo Tunnel Spaziale è collegato al suo gemello (Alfa o Beta) secondo le normali regole per i Tunnel Spaziali.</p>		<p>INDIGENI OSTILI La popolazione locale non vuole essere sottomessa. Il numero indicato, di FORZE DI TERRA, combatterà contro qualsiasi invasore. Se un tentativo di invasione fallisce, gli indigeni ritornano alla loro forza iniziale (come indicato sul segnalino). Non possono essere bombardati. Scartate il segnalino dopo che un'invasione si conclude con un successo.</p>
	<p>SISTEMA di DIFESA AUTOMATICA Lanciate 2 dadi. Per ogni risultato di 6 o più, perdete 1 nave in questo e 1 FORZA DI TERRA fra quelle che stavano invadendo. Se nessuna FORZA DI TERRA rimane sul pianeta, questo resta neutrale. Da adesso, il primo giocatore che lo invaderà, rimuoverà questo segnalino e potrà piazzarvi un PDS gratuito.</p>		<p>OSTAGGI Il vostro gruppo di sbarco è preso in ostaggio dagli indigeni. Pagate un numero di Beni di Commercio pari al numero di Forze di Terra che sbarcano, oppure perderete TUTTE le unità che sono sbarcate (il pianeta resta non controllato). Quindi, scartate questo segnalino.</p>
	<p>SOPRAVVISSUTI LAZAX (imperiali) La scoperta di un'antica profezia. Potete prendere questo segnalino per ricevere 3 voti aggiuntivi in tutte le future votazioni per affari politici (Pag 42-43 del regolamento per vedere le altre funzioni di questo segnalino).</p>		<p>ANNESSIONE PACIFICA Lo sbarco procede senza incidenti. Scartate questo segnalino.</p>
	<p>RICCHEZZA NATURALE Questo pianeta è ricco di risorse immediatamente fruibili. Incassate un numero di Beni di Commercio pari alla quantità segnata sul segnalino. Quindi scartatelo.</p>		<p>SPIONAGGIO dei NATIVI La razza indigena di questo pianeta, vi offre l'utilizzo dei suoi servizi segreti. Guardante, segretamente, un segnalino Dominio a faccia in giù, su un pianeta di vostra scelta. Quindi scartate questo segnalino.</p>
	<p>SOCIETA' TECNOLOGICA Il giocatore alla vostra sinistra, deve guardare il vostro mazzo delle tecnologie e consegnarvi un avanzamento tecnologico gratuito, per il quale la vostra razza soddisfi i necessari prerequisiti. Quindi scartate questo segnalino.</p>		<p>SOCIETA' INDUSTRIALE Una popolazione amichevole e industriosa, vi dà il benvenuto. Piazzate un BACINO SPAZIALE gratuito (se volete). Quindi prendete la carta di questo pianeta ma a faccia in su (ovvero non Esaurita). Scartate questo segnalino.</p>
			<p>FABBRICA NASCOSTA Dissotterrate un'antica, fabbrica di astronavi abbandonata. Immediatamente, ricevete un qualunque numero di navi (gratuitamente) per una spesa complessiva di massimo 2 Risorse. Piazzatele in questo sistema, quindi scartate questo segnalino.</p>

TWILIGHT IMPERIUM - DOMINI E LEADER

COMPRENSIVO DELL'ESPANSIONE SHATTERED EMPIRES

LEADER - Comandanti			
 Scientist	SCIENZIATO	 Diplomat	DIPLOMATICO
<ul style="list-style-type: none"> Un pianeta con una specialità tecnologica e ed almeno uno Scienziato, fornisce uno sconto pari a 2 crediti (anziché 1). Un pianeta con almeno uno Scienziato, può costruire un BACINO SPAZIALE al costo di 2 (anziché 4). Le unità PDS su pianeti con almeno uno Scienziato, ricevono un +1 a tutti i tiri di dado. I pianeti con almeno uno Scienziato ed un PDS, non possono essere bombardati dalla MORTE NERA (solitamente queste unità ignorano lo scudo planetario fornito dai PDS). 		<ul style="list-style-type: none"> Se un Diplomatico è presente su un pianeta che sta per essere invaso da FORZE DI TERRA nemiche, durante la sequenza di Invasione Planetaria, il Diplomatico può rimandare l'attacco di un round. Semplicemente, fate tornare le unità sbarcate alle rispettive navi. La protezione fornita da un Diplomatico non potrà più essere invocata per il resto di questo round e per la durata di tutto il prossimo. Una flotta che contenga un Diplomatico, può muovere attraverso un sistema contenente navi avversarie, ma solo se l'avversario gli concede il suo permesso. 	
 General	GENERALE	 Agent	AGENTE
<ul style="list-style-type: none"> Quando un Generale partecipa, come attaccante, ad un Combattimento di Invasione (sbarcando assieme a delle FORZE DI TERRA), il giocatore attivo può rilanciare sino a 2 dadi durante ogni round di combattimento. Le MORTI NERE e le CORAZZATE, ricevono un malus di -4 ai tiri di bombardamento contro un pianeta che contenga almeno un Generale. Tutte le FORZE DI TERRA che difendono un pianeta, assieme ad almeno un Generale, ricevono un bonus di +1 a tutti i lanci di dado durante il Combattimento di Invasione. 		<ul style="list-style-type: none"> Se un Agente prende parte ad un Combattimento di Invasione (sbarcando su di un pianeta nemico assieme a delle FORZE DI TERRA), i PDS nemici non potranno sparare sugli invasori. Se un Agente prende parte ad un Combattimento di Invasione (sbarcando su di un pianeta nemico assieme a delle FORZE DI TERRA), in caso di successo, il giocatore attivo potrà convertire tutti i PDS e il BACINO SPAZIALE con proprie unità (normalmente queste strutture andrebbero distrutte). Un Agente può essere sacrificato, in qualsiasi momento, per agire come fosse una Carta "Sabotaggio". Annunciatelo dopo che un vostro avversario gioca una Carta Azione, quindi annullatene l'effetto. Quindi scartate sia la Carta Azione che il vostro Agente. 	
 Admiral	AMMIRAGLIO		
<ul style="list-style-type: none"> Quando un Ammiraglio partecipa, ad una Battaglia Spaziale (sia come Attaccante che come Difensore), il giocatore attivo può lanciare un dado addizionale per la nave che lo sta trasportando (un solo dado addizionale sarà lanciato, anche nel caso in cui l'Ammiraglio stia viaggiando a bordo di una MORTE NERA). Una CORAZZATA comandata da un Ammiraglio, riceve un bonus di +1 al movimento. Qualora una flotta sia attaccata da un'altra comandata da un Ammiraglio, non potrà ritirarsi a meno non contenga, a sua volta, un Ammiraglio. 			

PIAZZAMENTO DEI LEADER

- Piazzateli sul vostro sistema nativo, come fossero Forze di Terra.
- Devono sempre trovarsi o su un pianeta o sua una nave, di qualsiasi tipo.
- NON contano ai fini della capacità di carico della nave che li trasporta.
- NON possono in alcun caso sbarcare su pianeti neutrali, o nemici, da soli.

Se un Leader è catturato durante un fallito tentativo di invasione, su un pianeta nemico, viene immediatamente CATTURATO.
Se il pianeta è neutrale, allora il Leader è subito UCCISO.

UCCIDERE & CATTURARE UN LEADER

CATTURATO - Il controllo passa a colui che lo ha fatto prigioniero.
FUGGITO - Il Leader è piazzato su un pianeta amico che non sia "bloccato".
UCCISO - Il Leader esce dal gioco per tutta la partita.

Nello Spazio

Durante una battaglia spaziale

Lanciate un dado:

1-5: UCCISO

6-8: FUGGITO

9 o 10: CATTURATO

Ogni volta, al di fuori di una Battaglia Spaziale, in cui una nave è distrutta, ogni Leader eventualmente a bordo resta automaticamente UCCISO.

Su un Pianeta

Durante un'invasione

Lanciate un dado

1-5: CATTURATO

6-9: FUGGITO

10: UCCISO

Ogni volta che, al di fuori di un Invasione, un pianeta cambia padrone, ogni Leader eventualmente presente è considerato FUGGITO.

LEADER PRIGIONIERO

Un Leader CATTURATO viene posto nell'area di gioco avversaria.

Durante la Fase dello Status, colui che lo ha fatto prigioniero, può consegnare il Leader a qualsiasi giocatore, proporre un riscatto così come UCCIDERLO (rimuovendolo dal gioco).

LIBERARE UN LEADER PRIGIONIERO

Quando un pianeta è invaso con successo, se colui che lo controllava detiene uno o più leader prigionieri, lanciate un dado. Se il risultato è un 9 o 10, colui che ha conquistato il pianeta ha diritto a scegliere uno dei Leader prigionieri (anche se non gli appartengono) e prenderlo con se. Qualora un giocatore venga eliminato dalla partita, colui che ne ha conquistato l'ultimo sistema, prende per se TUTTI gli eventuali Leader prigionieri del giocatore eliminato.