

## TWILIGHT IMPERIUM 3 – CARTE AZIONE

### **Armistice**

Scegli un avversario ed un pianeta che controlli. L'avversario scelto non può invadere il pianeta scelto in questo round.

Gioca come un'azione.

### **Civil Defense**

Posiziona due PDS gratuiti su un pianeta che controlli e che non contiene nessuna unità PDS.

Gioca come un'azione.

### **Chemical Warfare**

Se hai una Corazzata in un sistema che contiene un pianeta nemico, gioca questa carta per distruggere la metà delle Forze di Terra presenti (arrotonda per eccesso). Chemical Warfare ignora i PDS.

Gioca immediatamente prima di una Battaglia di Invasione.

### **Command Summit**

Ricevi due Contatori di Comando e mettili nel Pool di Comando.

Gioca durante la Fase Strategica.

### **Corporate Sponsorship**

Puoi comprare una Tecnologia Verde con uno sconto di 4 risorse.

Gioca immediatamente prima di comprare una nuova Tecnologia.

### **Council Dissolved**

Il giocatore che sceglie la Strategia Politica non pesca una Carta Politica.

Gioca immediatamente dopo che un giocatore esegue l'abilità primaria della Carta Strategia Politica.

### **Cultural Crisis**

Scegli un giocatore (anche te stesso). Quel giocatore perde tutte le abilità razziali per questo round, sia vantaggi che svantaggi.

Gioca durante la Fase Strategica.

### **Determine Policy**

Scegli un'ordine del giorno dal Mazzo Politico, dalle Carte Politiche scartate o da una delle leggi in gioco. Il Consiglio deve votare su tale ordine del giorno da te scelto. Se scegli dal Mazzo Politico, rimescola il mazzo.

Gioca immediatamente prima che venga pescata una Carta Politica.

### **Diplomatic Immunity**

Scegli un sistema in cui tu hai almeno un'astronave. Solo tu puoi attivare il sistema scelto in questo turno.

Gioca come un'azione.

### **Direct Hit!**

Distruggi una Corazzata o una Morte Nera danneggiata.

Gioca immediatamente dopo che la nave è stata danneggiata in una battaglia a cui tu partecipi.

### **Disclosure**

Guarda le Carte Azione di un avversario. Quindi scegline una e scartala.

Gioca in qualsiasi momento.

### **Discredit**

Cambia il voto di un altro giocatore in "astenuato", anche se la Carta Politica richiede di "Eleggere".

Gioca immediatamente dopo che un altro giocatore ha espresso il suo voto.

### **Dug In**

Scegli un pianeta. Le tue Forze di Terra in quel pianeta sono immuni al bombardamento planetario questo round.

Gioca immediatamente prima di un bombardamento.

### **Emergency Repairs**

Scegli un sistema. Ripara immediatamente tutte le Corazzate e le Morte Nere presenti nel sistema.

Gioca in qualsiasi momento.

### **Experimental Battlestation**

Scegli uno Space Dock. Quello Space Dock può immediatamente sparare tre volte ad una flotta nemica a portata come se lo Space Dock fosse un PDS.

Gioca dopo che un avversario ha attivato un sistema e mosso una qualsiasi nave nel sistema.

### **Fantastic Rhetoric**

Tu guadagni 10 influenze aggiuntive per votare.

Gioca immediatamente prima del tuo voto per la risoluzione di una Carta Politica.

### **Fighter Prototype**

Scegli un sistema. Tutti i tuoi Caccia nel sistema ricevono un +2 ai tiri di combattimento per un round di combattimento.

Gioca immediatamente prima di una Battaglia Spaziale.

### **Flank Speed**

Scegli un sistema che sia già attivato con un Contatore di Comando. Incrementa di 1 il movimento di tutte le navi che dirigono verso il sistema.

Gioca immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Contatore di Comando.

### **Focused Research**

Spendi sei risorse per ignorare un prerequisito Tecnologico.

Gioca immediatamente prima di comprare una Tecnologia che richiede un'altra Tecnologia che tu non possiedi.

### **Ghost Ship**

Posiziona una Torpediniera gratuita in un settore che contiene un tunnel spaziale e nessuna nave nemica.

Gioca come un'azione.

### **Good Year**

Ricevi un Bene di Commercio per ogni pianeta che controlli fuori dal tuo Sistema Nativo.

Gioca come un'azione.

### **Grand Armada**

I limiti ai Rifornimenti alla Flotta non si applicano alle tue navi nel tuo Sistema Nativo. Alla fine della Fase di Status, devi rimuovere tutte le navi in eccesso oltre il tuo normale limite dei Rifornimenti.

Gioca durante la Fase Strategica.

### **In the Silence of Space**

Scegli una delle tue Flotte. Tutte le navi nella flotta con un movimento di 2 o più possono attraversare, ma non fermarsi, un sistema occupato da navi nemiche durante questa attivazione.

Gioca immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Contatore di Comando.

### **Influence in the Merchant's Guild**

Rompi un accordo commerciale in gioco.

Gioca come un'azione.

## TWILIGHT IMPERIUM 3 – CARTE AZIONE

### **Insubordination**

Rimuovi un Contatore di Comando dal Pool di Comando di un avversario.

Gioca come un'azione.

### **Into the Breach**

Scegli una Corazzata. Tutte le navi nella flotta che la contiene ricevono un +1 per tutti i tiri di combattimento per il resto della Battaglia. I primi due colpi subiti devono essere applicati alla Corazzata scelta.

Gioca immediatamente prima dell'inizio di una Battaglia Spaziale.

### **Local Unrest**

Scegli un pianeta in un sistema non-Nativo. Scarica quel pianeta e distruggi una Forza di Terra, se presente. Se non ci sono Forze di Terra rimaste, il pianeta diventa neutrale.

Gioca come un'azione.

### **Lucky Shot**

Distruggi una Corazzata, un Incrociatore o una Torpediniera nemica in un sistema che contiene un pianeta sotto il tuo controllo.

Gioca come un'azione.

### **Master of Trade**

Gioca solo se possiedi due contratti di commercio. Scegli e riattiva fino a due pianeti scaricati.

Gioca in un qualsiasi momento.

### **Massive Transport**

Puoi immediatamente muovere uno dei tuoi Space Dock in un altro pianeta amico. Una rotta che non contiene navi nemiche deve esistere tra i due pianeti.

Gioca come un'azione.

### **Minelayers**

Scegli un sistema che contiene una tua flotta. Ciascuno dei tuoi Incrociatori nel sistema infligge un colpo automatico prima del primo round di una Battaglia Spaziale.

Gioca immediatamente dopo che una flotta nemica entra nel sistema.

### **Morale Boost**

Per un round di Combattimento (non un'intera battaglia), tutte le tue unità ricevono +1 ai tiri.

Gioca immediatamente prima di un round di una Battaglia Spaziale o di Invasione.

### **Multiculturalism**

Scegli un'abilità razziale posseduta da un tuo avversario. Guadagni tale abilità speciale per il resto del round.

Gioca durante la Fase Strategica.

### **Opening the Black Box**

Tutti i tuoi pianeti rossi ti danno uno sconto di 2 (anziché di 1) per comprare Tecnologie rosse.

Gioca immediatamente prima di comprare una Tecnologia.

### **Patrol**

Muovi fino a due Incrociatori o Torpediniere da un sistema attivato ad uno o più sistemi adiacenti vuoti. Quindi posiziona un Contatore di Comando dai tuoi rinforzi in ciascuno dei sistemi di destinazione.

Gioca come un'azione.

### **Plague**

Scegli un pianeta di un avversario. Tira un dado per ogni Forza di Terra presente. Se il numero è pari, la Forza di Terra è distrutta. L'avversario mantiene il controllo del pianeta anche se tutte le Forze di Terra sono distrutte.

Gioca come un'azione.

### **Policy Paralysis**

Scegli un avversario. Quell'avversario non può partecipare all'abilità secondaria dell'attuale Carta Strategica attiva.

Gioca immediatamente dopo che l'abilità primaria di una Carta Strategica viene risolta.

### **Political Stability**

Tieni l'attuale Carta Strategica invece di restituirla alla fine del turno di gioco. Non scegli nessuna Carta Strategica durante il prossimo round. Non puoi giocare questa carta se possiedi la Carta Iniziativa o Imperiale.

Gioca durante la Fase di Status.

### **Privateers**

Scegli un avversario. Prendi tutti i Beni di Commercio dalla sua area. Tu ne tieni la metà (arrotonda per difetto) e rimetti gli altri nell'area di gioco comune.

Gioca come un'azione.

### **Productivity Spike**

Scegli uno dei tuoi Space Dock. La sua capacità di produzione incrementa di un numero uguale all'influenza del pianeta, per questo turno.

Gioca durante la Fase Strategica.

### **Public Disgrace**

Dopo che un giocatore ha scelto una Carta Strategica, gioca questa carta ed obbliga il giocatore a restituire la Carta Strategica e sceglierne un'altra.

Gioca immediatamente dopo che un giocatore ha scelto una Carta Strategica.

### **Rally of the People**

Ricevi una Corazzata nel tuo Sistema Nativo.

Gioca come un'azione.

### **Rare Mineral**

Ricevi tre Beni di Commercio.

Gioca immediatamente dopo aver invaso con successo un pianeta neutrale.

### **Recheck**

Ritira un qualsiasi dado di combattimento.

Gioca immediatamente dopo che tu o il tuo avversario avete tirato un dado, in una battaglia a cui tu stai partecipando.

### **Reparations**

Scegli e scarica un pianeta controllato da un giocatore che ha appena preso il controllo di un tuo pianeta. Quindi scegli e riattiva uno dei tuoi pianeti con un valore uguale o inferiore di risorse.

Gioca immediatamente dopo che hai perso il controllo di un pianeta a causa di un'avversario.

### **Rise of a Messiah**

Ricevi una Forza di Terra su ogni pianeta che controlli.

Gioca come un'azione.

## TWILIGHT IMPERIUM 3 – CARTE AZIONE

### **Ruinous Tariffs**

Scegli un giocatore con cui hai un accordo commerciale. Il giocatore deve darti la metà dei Beni di Commercio in suo possesso (arrotonda per eccesso).

Gioca immediatamente dopo che il giocatore scelto esegue l'abilità secondaria della Carta Strategica Commerciale.

### **Sabotage**

Gioca questa carta per cancellare gli effetti di qualsiasi Carta Azione appena giocata, quindi scarta le due carte. Questa carta non può cancellare gli effetti di un'altra carta Sabotage.

Gioca immediatamente dopo che un altro giocatore gioca una Carta Azione.

### **Scientist Assassination**

Scegli un giocatore. Quel giocatore non può acquisire o comprare Tecnologie per questo turno.

Gioca durante la Fase Strategica.

### **Secret Industrial Agent**

Distruggi un qualsiasi Space Dock che non sia in un Sistema Natale.

Gioca come un'azione.

### **Shields Holding**

Cancello fino a due colpi subiti durante un round di una Battaglia Spaziale in cui tu partecipi.

Gioca immediatamente dopo che l'avversario ha tirato i dadi di combattimento e prima di rimuovere le perdite.

### **Signal Jamming**

Scegli un sistema non-Nativo. Prendi un Contatore di Comando dai rinforzi di un altro giocatore e posizionalo nel sistema scelto.

Gioca durante la Fase Strategica.

### **Skilled Retreat**

Scegli una delle tue flotte che sta partecipando ad una Battaglia. Posiziona un Contatore di Comando dai tuoi rinforzi in un sistema amico o vuoto che sia inattivo ed adiacente alla tua flotta. Muovi la tua flotta nel sistema.

Gioca prima di qualsiasi round di una Battaglia Spaziale.

### **Star of the Death**

Scegli un pianeta in un sistema che contiene una delle tue Morti Nere. Distruggi tutte le Forze di Terra, i PDS e gli Space Dock del pianeta e posiziona un Contatore di Dominio *Radiazione* sul pianeta. Il pianeta ritorna immediatamente allo status neutrale.

Gioca immediatamente prima della fase di Sbarco Planetario nella Sequenza di Attivazione.

### **Stellar Criminals**

Scegli un avversario. Quell'avversario deve scegliere e scaricare la metà dei suoi pianeti non ancora scaricati (arrotonda per difetto).

Gioca come un'azione.

### **Strategic Bombardment**

Gioca solo se hai una Morte Nera in un sistema contenente uno o più pianeti controllati dal nemico. Scarica questi pianeti. Quindi tira un dado. Con un risultato di 1-5, scarta questa carta normalmente. Con un risultato di 6 o più, tieni questa carta in mano.

Gioca come un'azione.

### **Strategic Flexibility**

Gioca questa carta per restituire la Carta Strategica che hai pescato e rimpiazzarla con una delle Carte Strategiche rimanenti.

Gioca durante la Fase Strategica dopo che tutti hanno pescato la loro Carta Strategica, ma prima che i Contatori di Bonus siano posizionati sulle Carte Strategiche rimaste.

### **Strategic Shift**

Scegli una Carta Strategica. Nessun giocatore può scegliere quella Carta Strategica in questo round.

Gioca durante la Fase Strategica, prima che il primo giocatore scelga una Carta Strategica.

### **Successful Spy**

Prendi due Carte Azione a caso da un tuo avversario.

Gioca come un'azione.

### **Synchronicity**

Cerca tra il mazzo delle Carte Azione, scegli una Carta Azione e prendila. Quindi rimescola il mazzo.

Gioca durante la Fase Strategica.

### **Tech Bubble**

Gioca solo se tu scegli la Strategia Tecnologica questo turno.

Dopo aver eseguito l'abilità primaria della Strategia Tecnologica, puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua Allocazione Strategica per eseguire anche l'abilità secondaria in questo turno. Devi pagare il costo normale della Tecnologia.

Gioca immediatamente dopo aver eseguito l'abilità primaria della Carta Strategica Tecnologica.

### **Touch of Genius**

Spendi tre influenze per duplicare gli effetti di una qualsiasi Carta Azione scartata.

Gioca nel momento specificato nella carta duplicata.

### **Trade Stop**

Rompi tutti gli accordi commerciali, anche i tuoi.

Gioca durante la Fase Strategica.

### **Transport**

Scegli un pianeta che controlli. Puoi muovere fino a tre Forze di Terra da quel pianeta ad un altro pianeta che tu controlli. Una rotta che non contiene navi nemiche deve esistere tra i due pianeti.

Gioca come un'azione

### **Thugs**

Scegli un giocatore. Quel giocatore non partecipa al voto sulla Carta Politica per il resto del turno.

Gioca immediatamente dopo che il testo di una Carta Politica è stato letto e prima che i voti siano emessi.

### **Unexpected Action**

Rimuovi un tuo Contatore di Comando dalla mappa e posizionalo tra i i tuoi rinforzi.

Gioca come un'azione.

### **Uprising**

Scegli un sistema non-Nativo. Scarica ogni pianeta in quel sistema, se possibile.

Gioca come un'azione.

## TWILIGHT IMPERIUM 3 – CARTE AZIONE

### **Usurper**

Gioca solo se tu controlli Mecatol Rex. Posiziona questa carta nel sistema di Mecatol Rex. Finchè la carta è in gioco, guadagni un numero di voti doppio rispetto all'influenza di Mecatol Rex, anche se il pianeta è scarico. Scarta questa carta dal gioco se perdi il controllo di Mecatol Rex.

Gioca durante la Fase Strategica.

### **Veto**

Scarta l'attuale ordine del giorno (carta politica). Il giocatore attivo deve pescare un'altra Carta Politica.

Gioca dopo che una Carta Politica è stata letta e prima che qualsiasi giocatore abbia votato.

### **Voluntary Annexation**

Scegli un pianeta neutrale adiacente ad un sistema che contiene un pianeta che controlli. Posiziona tre Forze di Terra sul pianeta. Ora controlla il pianeta.

Gioca come un'azione.

### **War Footing**

Scegli un sistema. Il tuo limite dei Rifornimenti alla Flotta in quel sistema è incrementato di due per il resto del turno di gioco. Alla fine della Fase di Status, devi rimuovere qualsiasi astronave che oltrepassa il tuo limite dei Rifornimenti alla Flotta.

Gioca come un'azione.