

TWILIGHT IMPERIUM III + ESP. 1 E 2

ETICHETTE PER CARTE STRATEGIA

SET NERO (SCATOLA BASE)

Gli elementi presenti in questo file non vogliono in alcun modo sostituire le carte originali del gioco "Twilight Imperium III" e delle sue espansioni. Il loro scopo è unicamente quello di dare un aiuto ai giocatori italiani e semplificare la loro fruizione del suddetto titolo.

TUTTI I DIRITTI DI COPYRIGHT SUL GIOCO SONO E RESTANO DI PROPRIETA' DELLA
FANTASY FLIGHT GAMES.



Realizzazione del file a cura di foxmul84



ISTRUZIONI PER L'USO DEL FILE:

Stampare la pagina seguente su foglio A4, senza ridimensionare, possibilmente con una stampante a laser in bianco/nero su fogli da 100 grammi specifici per stampa a laser. Ritagliare le singole etichette, con l'aiuto di cutter e righello, lasciandovi la cornice bianca.

Incollare le etichette così ottenute (suggerisco l'utilizzo di colla stick per carta) sulle carte, come mostrato in figura.

L'autore del file ha volutamente dimensionato le etichette al fine di lasciare visibile il nome originale delle carte, per facilitarne l'utilizzo anche ai giocatori abituati a giocare con le carte in lingua originale.

BUON DIVERTIMENTO! ;)



SPECIALE

Dopo aver scelto questa Carta Strategia, prendi il segnalino del Portavoce.

Durante la fase Azione, non devi spendere alcun Contatore di Comando per eseguire l'abilità secondaria di una Carta Strategia.

Non puoi scegliere questa carta nella prossima fase Strategia.

Non devi eseguire alcuna Azione Strategica durante la fase Azione di questo turno.

INITIATIVE

ABILITA' PRIMARIA
EMISSARIO DIPLOMATICO

Nomina un avversario.

Per il resto di questa fase, ne tu ne il tuo avversario potrete attivare un sistema che contenga unità dell'altro (incluse Forze di Terra e PDS).

ABILITA' SECONDARIA
STIMOLO ECONOMICO

Spendi 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per riattivare fino a 2 Pianeti (Non-Nativi) precedentemente esauriti.

DIPLOMACY

ABILITA' PRIMARIA
IL CONSIGLIO GALATTICO

Pesca 3 carte Azione e prendi 1 Contatore di Comando dai tuoi rinforzi.

Quindi pescate la prima carta del Mazzo Politica e risolvine l'Ordine del Giorno.

Dopo, pesca le prime 3 carte dal Mazzo Politica e leggile segretamente, quindi posiziona una carta in cima al mazzo e le altre in fondo al mazzo.

ABILITA' SECONDARIA
LA RICERCA DEL DESTINO

Spendi 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per pescare 1 carta Azione.

POLITICAL

ABILITA' PRIMARIA
OPERAZIONI COMPLETE

Ricevi 4 Contatori di Comando dai tuoi rinforzi.

ABILITA' SECONDARIA
MANDATO DOMESTICO

Puoi spendere punti influenza in cambio di Contatori di Comando (prendili dai tuoi rinforzi).

Ricevi 1 Contatore di Comando per ogni 3 punti influenza spesi.

LOGISTICS

ABILITA' PRIMARIA
INFLUENZA SULLA
GILDA DEI MERCANTI

Scegli fra "a" e "b":

a) Guadagna immediatamente 3 Beni di Commercio, quindi incassa Beni di Commercio per i tuoi Accordi Commerciali.

Infine, apri i negoziati fra tutti i giocatori. Tutti i nuovi Accordi Commerciali devono avere la tua approvazione.

b) Tutti gli Accordi Commerciali attualmente attivi sono cancellati.

ABILITA' SECONDARIA
COMMERCIO

Spendi 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per ricevere i Beni di Commercio dai tuoi accordi commerciali attivi.

TRADE

ABILITA' PRIMARIA
OFFENSIVA MAGGIORE

Riprendi immediatamente uno dei tuoi Contatori di Comando dalla mappa e riposizionalo nel tuo Pool di Comando.

ABILITA' SECONDARIA
PATTUGLIA

Spendi 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per scegliere 1 o 2 dei tuoi Incrociatori/Torpediniere dovunque siano sulla mappa.

Ognuna di queste unità può muovere in un sistema adiacente vuoto (Non-Nativo).

Quindi posiziona uno dei tuoi Contatori di Comando (prendendolo dai rinforzi) in ogni sistema di destinazione.

WARFARE

ABILITA' PRIMARIA
INNOVAZIONE
TECNOLOGICA

Ricevi 1 Avanzamento Tecnologico (per il quale devi avere i pre-requisiti adatti).

ABILITA' SECONDARIA
RICERCA E SVILUPPO

Spendi 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica più 8 risorse per acquistare un Avanzamento Tecnologico (per il quale devi avere i pre-requisiti adatti).

TECHNOLOGY

ABILITA' PRIMARIA
RECLAMARE IL
TRONO IMPERIALE

Pesca la prima carta del Mazzo Obiettivo e posizionala a faccia in su nell'area di gioco comune.

Quindi guadagni 2 Punti Vittoria.

ABILITA' SECONDARIA
MOBILITAZIONE RAPIDA

Spendi 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per costruire immediatamente unità in uno dei tuoi sistemi, che contenga uno o più Bacini Spaziali, anche se tale sistema è già stato attivato.

Costruire unità in questo modo non attiva il sistema.

IMPERIAL