

# RACE FOR THE GALAXY

## THE GATHERING STORM

CARTE

versione 1. del 20-03-2009

Traduzione in italiano ed editing grafico di Sortilege  
[sortilege@email.it](mailto:sortilege@email.it) - [www.goblins.net](http://www.goblins.net)

**NOTA.** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte. Tutti i diritti sul gioco "RACE OF THE GALAXY" sono detenuti dal legittimo proprietario.



**8** **1-1** MONDO CONDANNATO

I **+1**

II

III **X** **=0**

IV

V

III: Puoi scartare questa carta per piazzare un **●** senza pagarne il costo. (non vale per i mondi **●●**)

**8**

**5** **10** MERCENARI SPAZIALI

I

II

III **+1** **X** **x2 +1**

IV

V

III: Puoi scartare fino a 2 carte per ottenere Forza **+1** per carta

**5**

**10** MERCENARI SPAZIALI

I

II

III **+1** **X** **x2 +1**

IV

V

III: Puoi scartare fino a 2 carte per ottenere Forza **+1** per carta

**5**

**11** COVO DI CONTRABBANDIERI

I

II

III

IV **2**

V

**11** SIMPATIZZANTI DEI RIBELLI

I

II

III

IV

V **1**

V: Pesca 1 carta quando produci una risorsa su **●** (questo mondo) in questa fase.

**12** MONDO ALIENO ABBANDONATO

I **+1**

II

III **-2** **+2**

IV

V

III: costo **-2** o Forza M. **+2** per piazzare un mondo **●●**

**5**

**21** MONDO VULCANICO

I

II

III

IV

V

**21** COLONIA DEI SEPARATISTI

I **+2**

II

III **+1**

IV

V

**5**

**21** RAZZA ANTICA

I

II

III

IV

V

**6.**: prima di scegliere la prima azione del gioco scarta fino ad avere 3 carte (non 4)

**6.**

**5** **3 1** **GIOCATTOLAIO ALIENO**

I  
II  
III  
\$  
IV **2**  
V

IV: scarta 1 carta da (questo mondo) per ottenere **2**

**3 2** **LOGISTICA AVANZATA**

I  
II  
III **2**  
\$  
IV  
V

III: puoi piazzare un secondo (non puoi usare i poteri del primo mondo piazzato; non pescare la carta del bonus Coloniz. per il secondo mondo)

**6 ?** **SIGNORI DELL'IMPERIUM**

I **2** carta **IMPERIUM** (inclusa questa)  
II **1** altri mondi militari  
III  
\$  
IV  
V **1**

V: pesca 1 carta per ogni (militare) nel tuo tableau

**3 2** **LOGISTICA AVANZATA**

I  
II  
III **2**  
\$  
IV  
V

III: puoi piazzare un secondo (non puoi usare i poteri del primo mondo piazzato; non pescare la carta del bonus Coloniz. per il secondo mondo)

**3 2** **BAZAR GALATTICO**

I  
II  
III  
\$ **1**  
IV **1** **2**  
V

IV: *Puoi* scartare *una* carta per ottenere **1** (questo PV non può essere raddoppiato)

**4** **3 2** **FABBRICA ALIENA DANNEGGIATA**

I  
II  
III  
\$  
IV  
V **7**

V: puoi scartare una carta per produrre su questo mondo.

**5** **3 2** **MONDO ALVEARE**

I  
II  
III  
\$  
IV  
V

**3 2** **LABORATORIO CLANDESTINO ELEVATO**

I **+1**  
II  
III  
\$ **1**  
IV **1** **1**  
V

\$: Pesca **+1** carta per ogni mondo nel tuo tableau quando vendi una

**4 4** **COLONIA RIBELLE**

I  
II  
III  
\$ **1**  
IV  
V

**5** **3** STUDI CINEMATOGRAFICI GALATTICI

I  
II  
III  
\$  
IV **1**  
V **1**

**6** **?** PROGETTO GALATTICO DEL GENOMA

I **2** / **?** Mondi di Genetica  
II **3** / **?** LABORATORIO DI GENETICA  
III  
\$  
IV **3**  
V

**6** **?** GILDA TERRAFORMANTE

I **2** / **?** Mondo bonus  
II **2** / **?** Carte dei TERRAFORMANTI (inclusa questa)  
III **?**  
\$  
IV  
V **?**

III: pesca 1 carta dopo che hai piazzato un mondo **?**  
V: produci una risorsa su **?**

**1** **1** MONDO CASINO'

I  
II  
III  
\$  
IV **1**  
V **?**

0	1	2	3	4	5	6	7
0	15	12	6	8	2	15	0
2	8	14	12	5	6	2	0
0	8	7	6	3	2	2	1

IV: annuncia un numero da 1 a 7 e pesca una carta. Tienila solo se il suo costo/difesa è pari al numero che hai annunciato.

**1** **1** DIPLOMATICO

I  
II  
III **-1**  
\$ **?** **?-1**  
IV  
V

III: **-1** alla tua Forza Militare  
III: *Puoi* piazzare un **?** come se fosse un **?** a costo **-1** (più altri eventuali sconti).  
(non può essere usata per piazzare **?** o **?**)

**I +1** **ESPLORAZIONE** **+1, +1**  

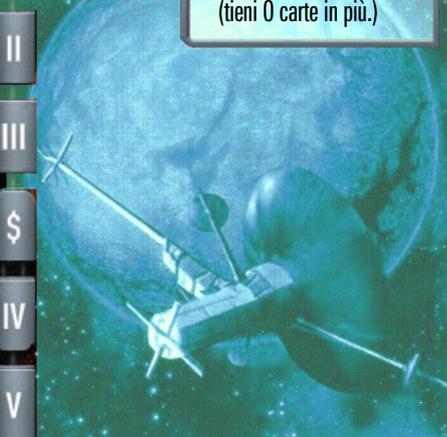
**I**   **I: Bonus da Esplorazione:**  
Pesca 1 carta in più;  
tieni in mano 1 carta in più.



II  
III  
\$  
IV  
V

**I +5** **ESPLORAZIONE** **+5**  

**I**  **I: Bonus da Esplorazione:**  
Pesca 5 carte in più;  
(tieni 0 carte in più.)

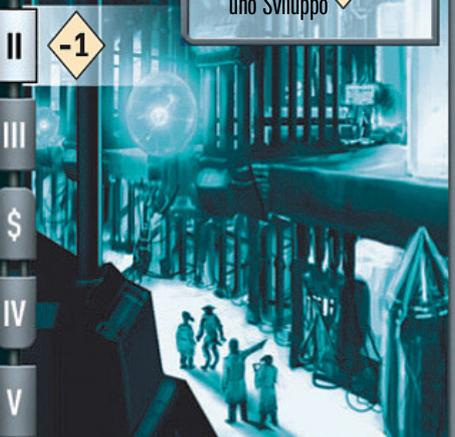


II  
III  
\$  
IV  
V

**II** **SVILUPPO** 

**I** **II: Bonus da Sviluppo:**  
Costo -1 per piazzare  
uno Sviluppo 

**II** 



III  
\$  
IV  
V

**III** **COLONIZZAZIONE** 

**I** **III: Bonus da Colonizzazione:**  
Pesca 1 carta dopo aver  
piazzato 1 mondo (   )  
in questa fase.

**III** 



II  
\$  
IV  
V

**IV x2** **CONSUMO**   
**2 x PV**

**I** **IV: Bonus da Consumo 2xPV:**  
Ricevi il doppio dei gettoni  
PV che avresti ottenuto  
normalmente in questa fase.

**IV** 



II  
\$  
V

**V** **PRODUZIONE** 

**I** **V: Bonus da Produzione:**  
Produci 1 risorsa su un  
mondo di risorse bonus  
(se non ne ha già una) 



II  
\$  
IV  
V 

**IV \$** **CONSUMO**   
**COMMERCIO**

**I** **I: Bonus da Commercio:**  
Prima *devi* vendere 1 risorsa  
ai prezzi qui sotto indicati.  
Dopo *devi* attivare i poteri  
della fase IV Consumo.

 \$ 2  \$ 3

 \$ 4  \$ 5

**IV** 



II  
\$  
V

**II** **SVILUPPO** 

**II**  **II: Bonus da Sviluppo:**  
Costo -1 per piazzare  
uno Sviluppo 



III  
\$  
IV  
V 

**III** **COLONIZZAZIONE** 

**I** **III: Bonus da Colonizzazione:**  
Pesca 1 carta dopo aver  
piazzato 1 mondo (   )  
in questa fase.

**III** 



II  
\$  
IV  
V 