

*Traduzione delle **Carte Edict**
e delle **Lune "Secret"***



e dell'espansione



traduzione by The Goblin 1997



**Power Trip Moon**
Continuing, Secret

L'occupante di questa Luna può usare il proprio Potere Alieno anche se ha meno di tre basi nel suo sistema.

**Scubba Joke Moon**
Continuing, Secret

Inutile, non ha effetti sul gioco.

**Stack Moon**
Continuing, Secret

L'occupante di questa Luna può prendere una carta dalla propria mano e porla, coperta, in cima al Mazzo Challenge all'inizio del turno di ogni giocatore.

**Trip To Vermont**
Continuing, Secret

Inutile, non ha effetti sul gioco.

**Warp Factor Moon**
One-Shot, Secret

Quando viene rivelata questa Luna, se l'occupante ha 19 pedine nel Warp e non è il Potere Alieno *Schizoid*, vince immediatamente la partita.

**Warts Moon**
Continuing, Secret

Inutile, non ha effetti sul gioco.

Turno di Gioco



1. Recuperare una delle proprie pedine dal Warp.
Opzionale: incassare i guadagni



2. Pescare la prima carta del mazzo Destiny



3. Porre le pedine sul cono e scegliere il pianeta da sfidare



4. Il Giocatore Offensivo cerca di reclutare alleati.

5. Il Giocatore Difensivo cerca di reclutare alleati.



6. I giocatori accettano o rifiutano gli inviti ad allearsi.



7. I giocatori scelgono le carte Challenge per risolvere la sfida.
Opzionale: i giocatori scelgono le carte Kickers da usare.



8. Si rivelano le carte giocate, si calcola e si applica il risultato:
- se sono due carte Attack il totale più alto vince;
- se una è Attack e l'altra Compromise, vince chi ha giocato l'Attack, ma il Compromise ha diritto alla consolazione;
- se entrambe sono Compromise i giocatori hanno 1 minuto di tempo per fare un accordo o perdono 3 pedine nel Warp.
Opzionale: si giocano le carte Reinforcements.



9. Si scartano le carte Challenge usate.



10. Il gioco passa alla seconda Challenge del Giocatore Offensivo o alla prima del prossimo giocatore.

Altre Icone



Questa fase indica il Setup all'inizio del gioco.



Questa icona significa "in qualunque momento".

CARTE EDICT**Breach**

Va giocata immediatamente dopo che i giocatori principali sono riusciti a raggiungere un accordo per annullarlo, causando loro la perdita di pedine come se il tempo fosse trascorso senza successo.

**Cosmic Gas**

Nessun giocatore può ricevere ricompense in carte o pedine come risultato della Challenge in corso.

**Cosmic Zap**

Nega l'effetto di un qualsiasi Potere Alieno non appena il giocatore tenta di utilizzarlo; tale giocatore non potrà utilizzare il proprio potere per tutta la durata della Challenge in corso. Questa carta non può essere usata per negare l'effetto di un Potere Alieno durante la preparazione del gioco (Setup). Se si utilizzano più Poteri Alieni ciascuno, questa carta ne annulla sempre solo uno.

**Destiny Zap**

Annulla l'avvenuta estrazione dal Mazzo Destiny, che deve essere ripetuta pescando un'altra carta.

**Edict Zap**

Nega gli effetti di una Carta Edict non appena un giocatore tenta di utilizzarla; la carta annullata deve essere scartata. Questa carta non può essere utilizzata per annullare un'altro Edict di tipo Zap, come Cosmic Zap, Flare Zap, UnZap o Hand Zap.

**Emotion Control**

Tutte le carte Attack giocate durante la Challenge in corso vengono trattate come Compromise e i giocatori principali devono tentare di raggiungere un accordo.

**Finder**

Il giocatore che usa questa carta nomina una carta specifica e la cerca fra quelle in mano ad un altro giocatore. Se trova la carta nominata, la può prendere e tenere con le sue.

**Game Over Moon****One-Shot, Secret**

La partita ha termine non appena questa Luna viene rivelata. Vince il giocatore che ha più basi, considerando anche le basi dei propri sistemi. In caso di pareggio, anche la vittoria sarà alla pari.

**Harvest Moon****Continuing, Secret**

L'occupante di questa Luna può scartare le carte e pescare una nuova mano di sette carte all'inizio di ogni turno. Egli è comunque limitato a un massimo di due Challenge per turno.

**Home Moon****Continuing, Secret**

Una volta rivelata, questa Luna vale come una base nel proprio sistema per il giocatore che la occupa.

**Inflation Moon****Continuing, Secret**

Ogni giocatore guadagna il doppio (in Lucre) di quanto avrebbe diritto all'inizio del proprio turno.

**Moon Win****One-Shot, Secret**

Quando viene rivelata questa Luna, se il giocatore che la occupa possiede anche almeno altre quattro Lune, vince immediatamente la partita, a meno che non sia il Potere Alieno *Schizoid*.

**No Deal Moon****Continuing, Secret**

Nessun giocatore può raggiungere un accordo. Nelle situazioni Compromise-Compromise o quando il Potere Alieno *Diplomat* dichiara la negoziazione, i giocatori falliscono automaticamente con le relative conseguenze in termini di perdita di pedine.

LUNE "Secret"**Ally Double Moon**
Continuing, Secret

Il valore di tutte le pedine alleate, in ogni Challenge, vale doppio. Se oltre a questa Luna è occupata anche la *Ally One-Half Moon*, gli effetti delle due si cancellano l'un l'altro.

**Ally One-Half Moon**
Continuing, Secret

Il valore di tutte le pedine alleate, in ogni Challenge, vale metà (arrotondato per difetto). Se oltre a questa Luna è occupata anche la *Ally Double Moon*, gli effetti delle due si cancellano l'un l'altro.

**Cold Revenge Moon**
Intermittent, Secret

L'occupante di questa Luna può rimuovere permanentemente dal gioco una pedina a sua scelta.

**Discount Moon**
Continuing, Secret

Quando l'occupante di questa Luna acquista delle carte, ne riceve il doppio di quelle per cui paga.

**Emotion Review Moon**
Intermittent, Secret

L'occupante di questa Luna può penalizzare un giocatore che, a suo giudizio, abbia manifestato un'emozione indesiderabile. Egli nomina l'emozione e punisce gettando nel Warp 2 pedine di quel giocatore.

**Flingfire Moon**
Continuing, Secret

Inutile, non ha effetti sul gioco.

**Flare Zap**

Annulla una carta Flare non appena un giocatore tenti di utilizzarla; la carta annullata deve essere scartata.

**Force Field**

Nullifica parte o tutte le alleanze di qualsiasi giocatore; gli alleati che sono stati annullati riportano le pedine alle loro basi, a scelta.

**Hand Zap**

Un qualsiasi giocatore (compreso quello che gioca questa carta) deve scartare tutte le carte che ha in mano e pescare sette nuove carte. Nessuna carta può essere giocata dalla mano che va scartata, ad eccezione della carta Edict UnZap.

**Keeper**

Il giocatore conserva tutte le carte non-Challenge che ha in mano, ad eccezione di questa, quando pesca sette nuove carte.

**Kicker Zap**

Cancella gli effetti di una carta Kicker non appena viene giocata. Il giocatore bersaglio dovrà scartare questa carta Kicker ma potrà giocare un'altra in cambio, se lo desidera e ne possiede ancora.

**Mobius Tubes**

Libera tutte le pedine nel Warp. Ciascun giocatore riprende le proprie e le posiziona come desidera sulle sue basi. Può essere giocata solo se si è il Giocatore Offensivo (quello di mano).

**New Moon**

Il giocatore che usa questa carta può rimpiazzare una qualsiasi Luna già scoperta con una Luna a caso fra quelle non usate. La nuova Luna resta coperta fino a che non verrà occupata, ma il proprietario del sistema potrà guardarla come di consueto.

**Plague**

Costringe un giocatore a perdere tre pedine a sua scelta nel Warp e a scartare una carta di ogni tipo (Attack, Compromise, Edict, Flare, Kicker, Reinforcement) dalla sua mano, se ne ha.

**Rebirth**

Un qualsiasi giocatore (compreso colui che gioca questa carta) riconquista una base su un pianeta del proprio sistema dove non l'aveva più. Tale giocatore può piazzare quindi una o più pedine provenienti da qualsiasi combinazione di sue basi su un pianeta del suo sistema.

**Sanity**

Nessun giocatore può giocare carte Flare o Edict (eccettuato Edict Zap), per tutta la durata dell'attuale Challenge. Inoltre, sempre per la durata di questa Challenge, si ignorino gli effetti delle Lune e ogni giocatore potrà usare solo uno dei suoi Poteri Alieni.

**Space Junk**

Un giocatore qualsiasi (compreso quello che gioca questa carta) riprende in mano la carta in cima al mazzo degli scarti. Qualora questa carta venga giocata in un momento in cui più carte vengono scartate assieme (ad esempio dopo la risoluzione di una Challenge), il giocatore potrà scegliere fra queste quale riprendere in mano.

**Solar Wind**

Il cono iperspaziale viene rovesciato e sarà quindi utilizzato, in questa Challenge, dal lato opposto a quanto indicato dalla carta Destiny.

**Stellar Gas**

Impedisce che un giocatore che ha giocato una carta Compromise prenda consolazione (carte o pedine). Va giocata non appena il giocatore tenta di prendere la consolazione al termine della Challenge.

**Timegash**

IL giocatore che gioca questa carta ha diritto a fare una Challenge ora, come se fosse il proprio turno. Il normale ordine di gioco è sospeso fino al termine di questa Challenge, quindi si riprende da dove si era interrotto.

**UnZap**

Nullifica una carta Edict del tipo Zap, come Cosmic Zap, Hand Zap, Flare Zap, Edict Zap, Kicker Zap, etc.. Va giocata subito dopo la carta che si intende annullare.

**Victory Boon**

Il giocatore difensivo vincente guadagna una ricompensa come se fosse uno dei suoi stessi alleati. La carta non ha effetto in caso di cono iperspaziale inverso.

**Warp Break**

Vengono liberate tutte le pedine nel Warp di uno qualsiasi dei giocatori (compreso quello che ha usato questa carta). Tale giocatore dispone le pedine in una qualsiasi combinazione di sue basi.