

EXODUS

PROXIMA CENTAURI



SUPPLEMENTO CARTE POLITICA



Indice dei contenuti

- 1...[Crediti]
- 2...[Carte Politica]
 - 2...[Decisioni Esecutive]
 - 2...[Leggi]
- 3...[Risoluzioni]

CREDITI

Game design	Andrei Novac Agnieszka Kopera
Artista Grafico	Maria Marin George Necula
Publisher	NSKN Legendary Games
Regolamento Sviluppo	Andrei Novac Remy Suen
Traduzione	Luca Soncin
Impaginazione	Stefano "Stec74" Carluccio

Play-testing, feedback, sviluppo del gioco e altro, ringraziamenti

Florin Neacsu, Vlad Sladariu, Alexandra Florea, Alex Dumitru, Stefano Carluccio, Nicola Nobili, Paco Jaen, Mark Rivera, Michael Fox, Radu Epure, Tudor Tescoveanu, Alexandru Aleman, Dan Bozgan, Daniel Buliga, Traian Andrei, Corina Constantinescu, Jonathan Berry, Greg Rycerz, Douglas Glisson, Rob McCarter, Mark Taylor, Nate Baker, Matthew Rodgers, Chris Wood, Alan Ray, Charles Phillips, Flavio, Dave Maynor, Rocco Privetera, Herc du Preez, Andrei Carstina, Tavi, Radu, Cristina & Marius, l'intera comunità di BoardGameGeek e molte altre fantastiche persone che hanno contribuito alla riuscita di questo progetto in vari modi



[CARTE POLITICA]

EXECUTIVE DECISION (*Decisione Esecutiva*)

Risolvila immediatamente e rimuovila dal gioco

ABOLISH LAW (*Legge Abrogativa*)

Il Cancelliere deve rimuovere immediatamente una Legge a sua scelta dal tavolo.

AGE OF DISCOVERIES (*Età delle scoperte*)

Tutti i giocatori possono immediatamente ricercare, senza pagare nessun costo, una tecnologia a loro scelta con un costo massimo originario di 11 C.P.

COUNCIL AID (*Aiuto del Concilio*)

Ogni giocatore riceve una gettone risorsa a sua scelta (cilindro verde/rosso/blu) dalla banca (non si pagano tasse sulla transazione).

DICTIONSHIP (*Dittatura*)

Tutti i giocatori devono restituire tutto il loro *Phasium* (cilindri verdi) alla banca.

EXPANDING THE EMPIRE (*Espandendo l'impero*)

Senza pagare nessun costo, ogni giocatore può piazzare un *Battle Carrier* dalla sua riserva personale nell'esagono contenente il suo Pianeta Madre.

EXPERT REPAIRS (*Riparazioni esperte*)

Rimuovere immediatamente tutti i gettoni danno da tutte le navi.

PROGRESS (*Progresso*)

Ogni giocatore può piazzare un cubetto Popolazione dalla sua riserva personale al Pianeta Madre.

PROTECT THE CIVILIANS (*Proteggere i civili*)

Ogni giocatore può ricercare immediatamente la Tecnologia *Civilian Ships* senza pagare nessun costo.

REINFORCEMENTS (*Rinforzi*)

Senza pagare nessun costo, ogni giocatore può piazzare un *Dark Raider* dalla sua riserva personale nell'esagono contenente il suo Pianeta Madre.

SACRIFICE (*Sacrificio*)

Ogni giocatore può scarificare una cubetto Popolazione in un pianeta per ricevere due gettoni Risorsa (cilindri verdi/rossi/blu) a sua scelta dalla banca (non si pagano tasse sulla transazione).

SUPPLIES (*Forniture*)

In ordine di turno, ogni giocatore riceve un *Upgrade* a sua scelta, a prescindere che la tecnologia sia stata ricercata o no.

TYRANNY (*Tirannia*)

Tutti i giocatori devono restituire tutto il loro *Axinium* (cilindri rossi) alla banca.

LAW (*Legge*) - *Permanente*

ANTITRUST LAW (*Legge antitrust*)

Le reazioni *Trade* costano sempre 2 cubetti Popolazione.
Rimuovi la *Civilian Tech Law* (*Legge sulla Tecnologia Civile*) dal tavolo.

BANKING LAW (*Legge bancaria*)

I giocatori possono aggiungere 1 ai loro tiri di dado (fino a un massimo di 6) per ogni azione o reazione *Banking*.

BROWN TECH LAW (*Legge sulla tecnologia marrone*)

I costi di tutte le *Tecnologie Marroni* ☿ sono ridotti di 2 C.P.
Rimuovi la *Purple Tech Law* (*Legge sulla Tecnologia Viola*) dal tavolo.

CIVILIAN TECH LAW (*Legge sulla tecnologia civile*)

I costi di tutte le *Tecnologie Civili* sono ridotti di 2 C.P.
Rimuovi la *Military Tech Law* (*Legge sulla Tecnologia Militare*) dal tavolo.

COUNCIL DEFENSE LAW (*Legge di difesa del concilio*)

Le navi non possono attraversare o fermarsi nell'esagono rappresentante l'Alto Concilio.

DEMILITARIZATION LAW (*Legge sul disarmo*)

I costi delle reazioni *Upgrade* sono aumentati di una Popolazione.
Rimuovi la *Military Tech Law* (*Legge sulla Tecnologia Militare*) dal tavolo.

ENVIRONMENT LAW (*Legge ambientale*)

Le reazioni *Research* non hanno effetto.
Rimuovi la *Tech Ban Law* (*Legge sul Bando Tecnologico*) dal tavolo.

GREY TECH LAW (*Legge sulle tecnologia grigia*)

I costi di tutte le *Tecnologie Grigie* ⚡ sono ridotti di 2 C.P.
Rimuovi la *Brown Tech Law* (*Legge sulla Tecnologia Marrone*) dal tavolo.

MILITARY TECH LAW (*Legge sulla Tecnologia Militare*)

I costi di tutte le *Tecnologie Militari* sono ridotte di 2 C.P.
Rimuovi la *Transport Tech Law* (*Legge sulla tecnologia di trasporto*) dal tavolo.

MINING LAW (*Legge mineraria*)

Le reazioni *Mining* costano un cubetto Popolazione in meno.
Rimuovi la *Antitrust Law* (*Legge antitrust*) dal tavolo.

PURPLE TECH LAW (*Legge sulla tecnologia viola*)

I costi di tutte le *Tecnologie Viola* ⚡ sono ridotti di 2 C.P.
Rimuovi la *White Tech Law* (*Legge sulla Tecnologia Bianca*) dal tavolo.

TECH BAN LAW (*Legge sul bando tecnologico*)

I costi di tutte le *Tecnologie* sono aumentate di 2 C.P.
Rimuovi la *Tech Support Law* (*Legge sul Supporto Tecnologico*) dal tavolo.

TECH SUPPORT LAW (*Legge sul Supporto Tecnologico*)

I costi di tutte le *Tecnologie* sono ridotte di 1 C.P.
Rimuovi la *Tech Ban Law* (*Legge sul bando tecnologico*) dal tavolo.

TRANSPORT TECH LAW (*Legge sulla tecnologia di trasporto*)

I costi di tutte le *Tecnologie sul Trasporto* sono ridotti di 2 C.P.
Rimuovi la *Civilian Tech Law* (*Legge sulla Tecnologia Civile*) dal tavolo.

WHITE TECH LAW (*Legge sulla tecnologia bianca*)

I costi di tutte le *Tecnologie Bianche* ⚡ sono ridotti di 2 C.P.
Rimuovi la *Grey Tech Law* (*Legge sulla Tecnologia Grigia*) dal tavolo.

[CARTE POLITICA]

RESOLUTION (*Risoluzione*)

Rimuovi dal gioco prima della prossima Fase Consiglio Politico

BANKRUPTCY (*Bancarotta*)

Le azioni e le reazioni **Banking** non hanno effetto.

CEASE FIRE (*Cessate il fuoco*)

Azioni e reazioni **Buy Upgrades** non hanno effetto.

DEFENSE RESOLUTION (*Risoluzione di difesa*)

Il costo di acquisto di ogni **Shield** (*Scudo*) è diminuito di 2 C.P.

FREE MARKET (*Libero mercato*)

Tutti i giocatori possono usare le azioni e le reazioni **Trade** come se avessero ricercato **Advanced Trading**.

HOLLOWED GROUND (*Terreno consacrato*)

I giocatori devono dividere il risultato di tutti i loro tiri di dado di 2 (arrotondati per difetto) per tutte le azioni e reazioni **Mining**.

INCREASED FIREPOWER (*Potenza di fuoco aumentata*)

Il costo di acquisto di ogni **Cannon** (*Cannone*) è ridotto di 1 C.P.

INFLATION (*Inflazione*)

Raddoppia il risultato di tutti i tiri di dado per l'azione e la reazione **Banking**. Rimuovi la **Banking Law** (*Legge Bancaria*) dal tavolo.

LARGE FLEET (*Flotta estesa*)

I costi di costruzione di tutte le navi sono ridotte di 1 C.P.

MARTIAL LAW (*Legge marziale*)

Salta le Elezioni della Fase Consiglio Politico.

PEACEKEEPING (*Tutela della pace*)

Le azioni e reazioni **Build Ships** permettono la costruzione di una sola nave.

RESISTANCE (*Resistenza*)

Le navi non possono attraversare o fermarsi negli esagoni contenenti la Resistenza Centurian.

SCIENTIFIC PURSUIT (*Ricerca scientifica*)

Il costo nominale in C.P di tutte le tecnologie è dimezzato (arrotondate per difetto). Nessun altro bonus verrà applicato.

Rimuovi la **Tech Ban Law** (*Legge sul bando tecnologico*) dal tavolo.

SECRET MINERAL DEPOSITS (*Depositi di minerale segreti*)

I giocatori possono aggiungere 1 ai loro tiri di dado (fino a un massimo di 6) per ogni azione o reazione **Mining**.

SHIP BAN (*Navi bandite*)

Le azioni e le reazioni **Build Ships** non hanno effetto.

STRATEGIC WARFARE (*Guerra strategica*)

Il costo d'acquisto di qualsiasi **Rocket** (*Missile*) è ridotto di 1 cilindro verde.

SUPER TAX (*Super tassa*)

Tutti i giocatori devono pagare tasse doppie.

Rimuovi la **Environment Law** (*Legge ambientale*) dal tavolo.

TAX EXEMPTION (*Esenzione tributaria*)

I giocatori non pagano tasse.