

# HEGEMONIC

## Traduzione Carte Leader

Confluence of Rama	Conjunction Imperative	Ragnarok Syndicate	PsyCog Intelligence	Blooms of Pyramus	Immortals of Bir
<b>The Prefects</b>	<b>The High Luminary</b>	<b>Thor's Will</b>	<b>The Envoy</b>	<b>Chloris</b>	<b>K'Hold, the Returned</b>
<b>3 – Visible Hand</b>	<b>3 – Thudrux's Schedule</b>	<b>3 – Mass-Energy Kinesis</b>	<b>3 – Harmonic Coalition</b>	<b>3 – Germination of Ilex</b>	<b>3 – Agenda of Mehen</b>
Immediatamente guadagna +1PV per ogni Galassia dove hai almeno una base	Puoi compiere una azione extra in questo turno. Questa azione deve essere scelta da una QUALSIASI delle tue carte e non è limitata a quelle che hai giocato in questa fase	Durante la Fase Raccolta, scegli un tipo di tue Basi e guadagna tanti PV uguali all'entrata in CAP per quel tipo di Base invece di guadagnare CAP	Durante la Fase Arbitro corrente, le tue Flotte, Agenti e Gate guadagnano +1 Potere per il punteggio su tutte le Galassie	Immediatamente calcola il punteggio di una Galassia, con i giocatori che prenderanno PV come al solito	Immediatamente guadagna +2PV per ogni Galassia nella quale hai meno Potere (ma almeno 1 Potere) rispetto agli altri giocatori
<b>2 – Privilege of Brahman</b>	<b>2 – Prosperity of Democritus</b>	<b>2 – Entropic Jerry-Rigging</b>	<b>2 – Synergy Matrix</b>	<b>2 – FallConc Migration</b>	<b>2 – Iron Ring Gambit</b>
Quando è il tuo turno di risolvere la Carta Azione, puoi scambiarla con un'altra Carta Azione dalla tua mano e risolverla immediatamente, ignorando l'ordine di turno	Per ogni Tessera Settore contenente una o più delle tue Basi E una o più delle Basi Avversarie, guadagni 1 CAP per Base e l'avversario guadagna 1 CAP totale.	Puoi posizionare una differente Carta Tecnologia nella tua pila delle Carte Tecnologia Inattive (o la scarti) invece di quella appena giocata e tieni in mano quella giocata	Se pareggi nel Potere quando assegni il punteggio per una Galassia dove hai una Base, gli avversari con i quali pareggi avranno 1 Potere in meno su quella Galassia	Muovi tutte le tue Basi da un Settore ad un altro sito valido entro la Gittata	Guadagni +3 Potere nel Conflitto corrente. Puoi usare questa abilità dopo aver rivelato le Carte Tecnologia
<b>1 – Aurora Aegis</b>	<b>1 – Applied Anamnesis</b>	<b>1 – Quantum Entanglement Drive</b>	<b>1 – Hyper-Intelligent Directive</b>	<b>1 – Selective Evolution</b>	<b>1 – Dark Embrace</b>
Qualsiasi tua unità che sarebbe persa nel Conflitto corrente, rimane in gioco	Pesca 2 Tessere Settore dalla pila e posizionale nella zona Settori Comune, quindi prendine due da questa zona e posizionali nel fondo della pila dei Settori	Nella corrente Fase Azione i tuoi movimenti sono gratis	Durante la Fase Arbitro corrente, per l'assegnazione dell'Arbitro tu conti come se avessi 5 CAP in più	Guarda le 3 Carte Tecnologia in cima al mazzo di pesca O mazzo di scarto e scegliene una da aggiungere alla tua mano, quindi Avanza una carta o scartane una. Le carte non scelte ritornano in cima al mazzo	La Gittata di una delle tue Basi aumenta di 1 mentre risolvi l'azione corrente

Eng-Kohn Union	Amatsukami Clan	Macrocosmic Concern	Icarian Society	Illuminated Order	Archons of the Void
<b>The First Speaker</b>	<b>Izanagi</b>	<b>Chairman Solomon</b>	<b>Emmet Constructor Level CVII</b>	<b>Oculus Magnus</b>	<b>Eadron Starborn</b>
<b>3 – Emergency Draft</b>	<b>3 – Kami No Itte</b>	<b>3 – Intellectual Capital</b>	<b>3 – Technologic Ascension</b>	<b>3 – Celestial Pilgrimage</b>	<b>3 – Transient Infrastructure</b>
Durante la corrente Fase Arbitro, raddoppia il Potere delle tue Basi in una Galassia dove si sta determinando il punteggio	Guadagni +6Potere nel Conflitto corrente. Puoi usare questa abilità dopo aver rivelato le Carte Tecnologia	Pesca una Carta Tecnologia, e quindi Avanzane una gratis, ignorandone tutti i requisiti	Immediatamente guadagna 1 PV per Tier di Tecnologia per ognuna delle tue Tecnologie Avanzate	Quando esegui una azione Build, puoi rimettere fino a 3 Basi dalla mappa alla plancia, guadagnando CAP uguali al loro costo. Quindi puoi costruire una nuova Base (di qualsiasi tipo) per ogni Base che hai fatto tornare, pagandone il costo	Riposiziona il tuo Settore Casata (con le Basi e Unità presenti) in un qualsiasi esagono vuoto sulla mappa
<b>2 – Jacekian Hussar-Jump</b>	<b>2 – Prevailing Wind</b>	<b>2 – Hidden Investments</b>	<b>2 – Omni-Paradigm Shift</b>	<b>2 – Gaze of the All-Seeing Eye</b>	<b>2 – Phase Shift</b>
Il costo per una delle tue azioni Conflitto nella Fase corrente è ridotto a 0 CAP, incluso qualsiasi movimento facente parte di quella azione	Prendi immediatamente il Token Arbitro	Guadagna CAP uguali alla seconda maggiore entrata attualmente sulla tua plancia giocatore	Riprendi in mano le tue Carte Tecnologia Inattive; quindi pesca una Carta Tecnologia e Avanzane o scartane	Scegli la tua Carta Azione quando tutti gli altri hanno rivelato la propria. La tua azione si risolve per prima in caso di pareggio (!l'Arbitro non decide in questo caso)	Muovi 1 Tessera Settore senza Basi o Unità sopra in un qualsiasi esagono vuoto
<b>1 – Surprising Retort</b>	<b>1 – Yoko's Razor</b>	<b>1 – Exploitative Venture</b>	<b>1 – Extra-Dimensional Vault</b>	<b>1 – Psionic Alchemy</b>	<b>1 – Supreme Verdict</b>
Hai +1 Potere nel Conflitto corrente. Puoi usare questa abilità dopo aver rivelato le Carte Tecnologia	Immediatamente guarda la mano di Carte Tecnologia di un avversario	Pesca 1 Tessera Settore e piazzala nella zona Settori Comune, quindi da qui posiziona una sulla mappa	Non devi scartare CAP fino al Limite di Ritenzione, in questo round	Guadagna CAP uguali all'entrata minore sulla tua plancia	Guarda le 3 Tessere Settore in cima alla pila e sceglene una da posizionare in un qualsiasi esagono vuoto; rimetti gli altri due Settori in cima alla pila