

KARAMA POWERS

(in aggiunta ai poteri Karama personali elencati nei Poteri Fazione)

POTERI BASE

- Rivela e scarta questa carta quando **vinci un'offerta per una Carta Tradimento**, non devi pagare per la carta che hai vinto. Puoi offrire più Spezia di quella che possiedi finchè hai in mano questa carta ed hai spazio libero nella tua mano che ti consenta comunque di fare offerte. Se sospetti che un altro giocatore stia offrendo per via della Karama, puoi dichiarare l'offerta "infinito" e rivelare subito questa carta per aggiudicarti l'Asta.



- Contro gli **Atreides**: gioca questa carta quando gli Atreides tentano di **vedere la prossima carta Spezia o Tradimento** in un'offerta. Essi non possono guardare la carta. Se giocata durante il Round di Offerta, essi perdono la loro abilità di guardare le carte nascoste per l'intero round.



- Contro gli **Atreides**: gioca questa carta quando gli Atreides rispondono ad una **Domanda da Prescienza** ma prima di rivelare i Piani di Battaglia: la **Domanda da Prescienza** non ha effetto, ed ogni risposta già data può essere ignorata.



- Contro il **Bene Gesserit**: cancella la loro abilità **Voce** dopo che la Voce è stata annunciata ma prima di rivelare i Piani di Battaglia.



- Contro i **Fremen**: gioca questa carta quando Shai-Hulud viene pescata, o un Verme appare tramite altri modi come per una Carta Karama, per impedire ai Fremen o ai loro alleati di **controllare il verme** in questa occasione. Tutti i segnalini dei giocatori nel territorio vengono distrutti e piazzati nelle Vasche, ed il Verme non può essere ridiretto verso altri territori. Il Verme appare nel territorio in cima al mazzo degli scarti delle Carte Spezia come di consueto.



- Contro la **Gilda**: gioca questa carta quando stai per pagare una Spedizione per fare un Trasferimento dalla Riserva Fuori-Pianeta a metà costo (per eccesso). Il **pagamento va alla Banca di Spezia** e non alla Gilda. Questa prende il posto di una normale Spedizione per questo turno.



- Contro gli **Harkonnen**: gioca questa carta quando il giocatore Harkonnen compra una Carta Tradimento e prima che ne peschi una aggiuntiva gratuita. Essi non possono pescare una seconda **Carta Tradimento gratuita** questa volta.

POTERI AVANZATI

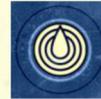
I Poteri Karama Avanzati devono essere usati quando i Poteri di Fazione Avanzati sono in gioco.



- Contro gli **Atreides**: gioca questa carta prima di rivelare i Piani di Battaglia. Gli Atreides non possono usare il **Kwisatz Haderach** in questa battaglia, ma possono rivalutare il proprio Piano di Battaglia.



- Contro il **Bene Gesserit**: gioca questa carta quando le Bene Gesserit dichiarano una **Spedizione accompagnata**. Le Bene Gesserit non possono avere un Segnalino Armata come accompagnamento in questa Spedizione.



- Contro il **Bene Gesserit**: gioca quando le Bene Gesserit annunciano di usare una **Carta Senza Valore come Karama**. Esse non possono farlo. La Carta senza Valore viene scartata.



- Contro l'**Imperatore**: gioca prima di rivelare i Piani di Battaglia. Qualunque Segnalino Saradukar dell'Imperatore conta come un segnalino normale per questa battaglia. L'Imperatore può rivalutare il suo Piano di Battaglia.



- Contro i **Fremen**: gioca prima di rivelare i Piani di Battaglia. Qualunque Segnalino Fe-daykin dei Fremen contano come un segnalino normale per questa battaglia. I Fremen possono rivalutare i loro Piani di Battaglia.



- Contro la **Gilda**: gioca questa carta all'inizio del **Round di Movimento** per costringere la Gilda ad eseguire il suo movimento rispettando l'ordine di turno corretto in questo Round di Movimento.



- Contro gli **Harkonnen**: gioca quando gli Harkonnen hanno scelto un **leader da catturare**. Il Leader viene restituito illeso alla sua fazione.