

TWILIGHT IMPERIUM III + ESP. 1 E 2

ETICHETTE PER CARTE POLITICA

Gli elementi presenti in questo file non vogliono in alcun modo sostituire le carte originali del gioco "Twilight Imperium III" e delle sue espansioni. Il loro scopo è unicamente quello di dare un aiuto ai giocatori italiani e semplificare la loro fruizione del suddetto titolo.

TUTTI I DIRITTI DI COPYRIGHT SUL GIOCO SONO E RESTANO DI PROPRIETA' DELLA FANTASY FLIGHT GAMES.



Realizzazione del file a cura di foxmul84



ISTRUZIONI PER L'USO DEL FILE:

Stampare le pagine seguenti su fogli A4, senza ridimensionare, possibilmente con una stampante a laser in bianco/nero su fogli da 100 grammi specifici per stampa a laser.

Ritagliare le singole etichette, con l'aiuto di cutter e righello, lasciandovi SOLO la cornice bianca. Quella nera serve solo per delimitare l'area di taglio.

Incollare le etichette così ottenute (suggerisco l'utilizzo di colla stick per carta) sulle schede di razza, nella sezione SPECIAL ABILITIES.

HO NOTATO, DA ALCUNE TRADUZIONI IN GIRO PER LA RETE, CHE LE RAZZE DEI MUAAT E DEI SOL VENGONO CHIAMATE IN UN MODO DIVERSO DA QUELLO CHE IO HO SCELTO PER QUESTE ETICHETTE... NELLA SECONDA PAGINA VI SONO 2 ETICHETTE SOSTITUTIVE PER QUESTE RAZZE, PER CHI PREFERISCE USARE QUEI NOMI.

BUON DIVERTIMENTO! ;)

FEDERAZIONE DI SOL (ABILITA' SPECIALI)

Come un'azione, puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per piazzare due Forze di Terra gratuite su qualunque pianeta che controlli.

Durante la Fase di Status, ricevi un Contatore di Comando extra.

SARDAKH D'ORR (ABILITA' SPECIALI)

Ricevi +1 a tutti i tuoi tiri di combattimento durante le Battaglie Spaziali ed i Combattimenti di Invasione.

GLI ARBOREC (ABILITA' SPECIALI)

NON PUOI PRODURRE FORZE DI TERRA CON I TUOI BACINI SPAZIALI.

Le tue Forze di Terra hanno una Capacità Produttiva di 1. Non puoi produrre unità con le Forze di Terra che hai mosso durante la stessa attivazione.

All'inizio della Fase di Status, piazza 1 Forza di Terra su di un pianeta che controlli.

IL BARONATO DI LETNEV (ABILITA' SPECIALI)

Prima di ogni round di Battaglia Spaziale o Combattimento di Invasione, puoi spendere 2 Beni di Commercio per dare +1 a tutte le tue Navi Spaziali, o +2 a tutte le tue Forze di Terra, per i loro tiri di combattimento per quel round.

Le tue flotte possono sempre contenere 1 nave in più rispetto al numero dei Contatori di Comando nella tua area di Rifornimenti alla Flotta.

IL CLAN DEI SARR (ABILITA' SPECIALI)

Guadagni 1 Forza di Terra ogni volta che acquisisci un nuovo pianeta.

I tuoi Bacini Spaziali hanno un movimento di 1, ma non possono produrre durante la stessa attivazione in cui si muovono. I tuoi Bacini Spaziali non vengono mai piazzati su un pianeta ed hanno una capacità produttiva di 4. I tuoi Bacini Spaziali vengono distrutti se, in un qualsiasi momento si trovano da soli, senza navi amiche, in presenza di navi nemiche.

Puoi conseguire degli Obiettivi anche se non controlli più il tuo Sistema Nativo.

I TIZZONI DI MUAAT (ABILITA' SPECIALI)

I tuoi Soli da Guerra hanno un movimento base di 1; questo incrementa a 2 quando acquisisci la Tecnologia CANNONE DELLO SPAZIO PROFONDO.

Come un'azione, puoi spendere 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per piazzare 2 Caccia o 1 Torpediniera gratis in un qualsiasi sistema contenente 1 dei tuoi Soli da Guerra o Bacini Spaziali.

Le tue navi possono muovere attraverso i sistemi Supernova, ma non possono terminare il loro movimento.

GLI EMIRATI DI HACAN (ABILITA' SPECIALI)

I tuoi commerci non necessitano di approvazione durante i Negoziati Commerciali.

Non hai bisogno di spendere un Contatore di Comando per eseguire l'abilità secondaria della Carta Strategia Commercio. Quando ricevi Beni di Commercio da uno dei tuoi Contratti Commerciali, ricevi un Bene di Commercio aggiuntivo. Nessun giocatore può rompere un Contratto Commerciale con te, tranne che per la guerra.

Durante la Fase di Status, puoi negoziare una Carta Azione con un altro giocatore.

GLI SPETTRI DI CREUSS (ABILITA' SPECIALI)

Puoi considerare i Sistemi con Tunnel Spaziali "A" e "B" come fossero adiacenti a qualsiasi altro Tunnel Spaziale.

Puoi sempre usare Tunnel Spaziali, senza considerare altri effetti di gioco o restrizioni.

Gli altri giocatori non possono usare i Tunnel Spaziali "A" e "B" per viaggiare verso un sistema che controlli.

LA RETE MENTALE LIZIK (ABILITA' SPECIALI)

Il costo base delle tue Corazzate è 4.

Le tue Corazzate ricevono +1 durante le Battaglie Spaziali, e le tue Forze di Terra ricevono +1 quando attaccano durante un Combattimento di Invasione.

Parti con 1 Contatore di Comando extra nella tua area di Allocazione Strategica.

I LAZAK (ABILITA' SPECIALI)

Durante il setup, puoi piazzare ognuna delle tue unità di partenza (eccetto i tuoi Bacini Spaziali) nei sistemi adiacenti al tuo Sistema Nativo.

Cominci la partita con un Contatore di Comando extra nella tua area di Allocazione Strategica.

Ricevi -5 voti quando effettui una votazione.

LA COALIZIONE MENTAK (ABILITA' SPECIALI)

Inizi il gioco con un Contatore di Comando aggiuntivo nella tua area dei Rifornimenti alla Flotta.

Prima dell'inizio di una Battaglia Spaziale (alla quale partecipi), puoi sparare con 2 Incrociatori o 2 Torpediniere (o con 1 di ognuna). Le perdite nemiche vanno subito immediatamente, senza che possano rispondere al fuoco.

Durante la Fase Strategica, puoi prendere 1 Bene di Commercio da un massimo di 2 giocatori. Ogni giocatore bersaglio deve avere almeno 3 Beni di Commercio sulla sua Scheda della Razza.

IL COLLETTIVO NAALU (ABILITA' SPECIALI)

Il Numero d'Iniziativa della Carta Strategia che scegli è sempre "0" (sostituendo il valore originario). Questo implica che sei sempre il primo nell'ordine di gioco.

Se attaccata, una flotta Naalu può ritirarsi prima dell'inizio di una sezione di Battaglia Spaziale della sequenza di Azione Tattica (seguendo le normali regole e restrizioni per le ritirate).

Tutti i Caccia Naalu ricevono +1 ai tiri di combattimento durante le Battaglie Spaziali.

IL NEKRO VIRUS (ABILITA' SPECIALI)

NON PUOI VOTARE PER LE CARTE POLITICA O AGENDA.

Quando distruggi l'ultima unità nemica in una Battaglia Spaziale o in un Combattimento di Invasione (escludendo il fuoco dei PDS), puoi copiare (acquisire) 1 Carta Tecnologia (ignorando i pre-requisiti) che il giocatore avversario ha già acquisito. Puoi farlo 1 sola volta per battaglia.

Non puoi ricevere Carte Tecnologia dalle Carte Politica, Azione, Assemblea o Strategia. Ogni volta che dovresti ricevere Carte Tecnologia in questo modo, guadagni 3 Contatori di Comando.

I WINNU (ABILITA' SPECIALI)

Puoi sempre aggiungere il valore di Influenza dei pianeti del tuo Sistema Nativo ai tuoi voti, anche se i pianeti sono esauriti.

I tuoi pianeti che contengono almeno 1 Forza di Terra sono immuni alla Carta Azione AGITAZIONE LOCALE.

Non hai necessità di spendere un Contatore di Comando per eseguire l'abilità secondaria della Strategia Tecnologia.

IL REGNO HXCHA (ABILITA' SPECIALI)

Quando esegui l'abilità secondaria della carta Diplomazia, puoi scegliere di eseguire invece l'abilità primaria.

Dopo che una Carta Politica è stata pescata e letta, puoi spendere 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per cancellarla e costringere a pescare un'altra Carta Politica.

I tuoi avversari ricevono -1 a tutti i tiri di comando contro di te durante il primo round di combattimento di tutte le Battaglie Spaziali e tutti i Combattimenti di Invasione.

LA FRATELLANZA YIN (ABILITA' SPECIALI)

Prima di un Combattimento di Invasione di cui hai iniziato l'attacco, puoi tirare 1 dado. Con un risultato di 5 o più il tuo avversario perde 1 Forza di Terra e tu guadagni 1 Forza di Terra.

Immediatamente prima del secondo round di una Battaglia Spaziale, puoi scartare 1 tua Torpediniera o un 1 Incrociatore partecipante per scegliere 1 nave avversaria presente ed infliggergli immediatamente 1 colpo.

Una volta per turno, come un'azione, puoi piazzare un tuo Marcatore di Controllo su di una Carta Pianeta non esaurita che controlli. Fino alla fine del turno i suoi valori di influenza e Risorse sono invertiti.

LE TRIBU' YSSARIL (ABILITA' SPECIALI)

Ti è permesso saltare il tuo turno azione durante la Fase Azione. Non puoi saltare 2 turni azione di seguito.

Pesca una Carta Azione aggiuntiva durante ogni Fase di Status. Non sei mai limitato nel numero di Carte Azione da poter avere in mano.

Una volta durante ogni Fase Strategia, puoi guardare le Carte Azione che un altro giocatore ha in mano.

UNIVERSITA' DI JOL-NAR (ABILITA' SPECIALI)

Ricevi +1 ai tuoi tiri di combattimento durante tutte le Battaglie Spaziali e tutti i Combattimenti di Invasione.

Quando esegui l'abilità secondaria della Carta Strategia Tecnologia, puoi eseguire sia l'abilità primaria che quella secondaria.

Puoi spendere 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per rilanciare immediatamente qualunque tuo tiro di dado.

QUESTA È PER CHI PREFERISCE IL TERMINE "BRACI" ASSOCIATO AL NOME ITALIANO DEI MUAAT

LE BRACI DI MUAAT (ABILITA' SPECIALI)

I tuoi Soli da Guerra hanno un movimento base di 1; questo incrementa a 2 quando acquisisci la Tecnologia CANNONE DELLO SPAZIO PROFONDO.

Come un'azione, puoi spendere 1 Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per piazzare 2 Caccia o 1 Torpediniera gratis in un qualsiasi sistema contenente 1 dei tuoi Soli da Guerra o Bacini Spaziali.

Le tue navi possono muovere attraverso i sistemi Supernova, ma non possono terminare lì il loro movimento.

QUESTA È PER CHI PREFERISCE CHIAMARE LA RAZZA DEGLI UMANI COL NOME "FEDERAZIONE DEL SOLE"

FEDERAZIONE DEL SOLE (ABILITA' SPECIALI)

Come un'azione, puoi spendere un Contatore di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per piazzare due Forze di Terra gratuite su qualunque pianeta che controlli.

Durante la Fase di Status, ricevi un Contatore di Comando extra.