

<p>YIN: CONSIGLIERE</p> <p>se è assassinato da una Spia, il mandante della spia deve astenersi dalla votazione</p>	<p>YIN: CONSIGLIERE</p> <p>se questo turno dai uno Scambio di Favori ricevi 3 beni commerciali</p>	<p>YIN: SPIA</p> <p>uccidi un Rappresentante. Se è una Guardia, rimanete uccisi entrambe</p>	<p>YSSARIL: CONSIGLIERE</p> <p>scarta carte Azione per guadagnare voti in rapporto 1:1</p>
<p>YSSARIL: SPIA</p> <p>scegli un giocatore: dimezza (per eccesso) i suoi voti totali</p>	<p>YSSARIL: SPIA</p> <p>uccidi un Rappresentante e poi riprendi la spia: devi astenerti in questa votazione</p>	<p>ARBOREC: CONSIGLIERE</p> <p>gli altri Consiglieri non ricevono voti bonus in questa votazione</p>	<p>ARBOREC: CONSIGLIERE</p> <p>se ucciso, ritorna di nuovo nella tua mano dopo la votazione</p>
<p>ARBOREC: SPIA</p> <p>scegli un giocatore: sa ha un Consigliere puoi uccidere la tua spia per controllarlo durante questa votazione</p>	<p>XXCHA: CONSIGLIERE</p> <p>chi accetta beni comm. da te non può accettare Scambi di Favori. I tuoi beni comm. sono vincolanti per il voto</p>	<p>XXCHA: GUARDIA</p> <p>se non sei bersaglio di una spia guadagni +3 voti</p>	<p>XXCHA: CONSIGLIERE</p> <p>se non ti vengono proposti Scambi di Favori guadagni +3 voti</p>
<p>MUAAT: CONSIGLIERE</p> <p>se hai una Morte Nera sul/adiacente al sistema di Mecatol Rex, guadagni +4 voti</p>	<p>MUAAT: GUARDIA</p> <p>se sei bersagliato da una Spia, il possessore della spia perde 5 voti</p>	<p>MUAAT: SPIA</p> <p>uccidi un Rappresentante. Se riesci, pesca 1 carta Azione</p>	<p>SARDAK N' ORR: CONSIGLIERE</p> <p>se ucciso, l'assassino piazza 1 CC dalla scorta su un sistema a tua scelta</p>
<p>SARDAK N' ORR: GUARDIA</p> <p>se bersagliato da una Spia, la Spia è uccisa</p>	<p>SARDAK N' ORR: SPIA</p> <p>scegli un Rappresentante e un indirizzo di voto: se non vota in quel modo, è ucciso alla fine del Consiglio</p>	<p>WINNU: CONSIGLIERE</p> <p>se la votazione non va come desideri, puoi piazzare un Incrociatore in un tuo sistema</p>	<p>WINNU: CONSIGLIERE</p> <p>se voto "contro", guadagni 3 voti</p>
<p>WINNU: SPIA</p> <p>uccidi un Rappresentante. La tua Spia non può essere uccisa da Spie nemiche</p>	<p>LIZIX: CONSIGLIERE</p> <p>se ti astieni, guadagni 1 Incrociatore gratuito nel tuo sistema natale</p>	<p>LIZIX: GUARDIA</p> <p>se sei bersaglio di una Spia, il suo controllore deve astenersi dal voto</p>	<p>LIZIX: SPIA</p> <p>scegli un risultato: se il risultato finale non coincide col tuo, uccidi 1 Consigliere che ha votato diverso da te</p>
<p>HACAN: CONSIGLIERE</p> <p>se ti danno beni comm. per il voto, guadagnane 1 aggiuntivo dalla scorta</p>	<p>HACAN: CONSIGLIERE</p> <p>chiunque non ha ricevuto uno Scambio di Favori deve darti 1 bene comm. oppure astenersi</p>	<p>HACAN: SPIA E GUARDIA</p> <p>uccidi un Rappresentante</p>	<p>JOL-NAR: SPIA E CONSIGLIERE</p> <p>guarda un Rappresentante celato: puoi costringere il giocatore a cambiarlo</p>
<p>JOL-NAR: CONSIGLIERE</p> <p>guadagni 1 voto per ogni tecnologia che hai</p>	<p>JOL-NAR: GUARDIA E CONSIGLIERE</p> <p>non puoi essere ucciso</p>	<p>LETNEV: CONSIGLIERE</p> <p>voti dopo che tutti hanno votato</p>	<p>LETNEV: GUARDIA</p> <p>se perdi e se vuoi, piazza 1 Corazzata in un sistema tuo o vuoto ma non puoi più votare per il resto della partita</p>
<p>LETNEV: SPIA</p> <p>uccidi un Rappresentante: se riesci, guadagni voti pari al suo bonus</p>	<p>CREUSS: CONSIGLIERE</p> <p>guadagni 1 voto per ogni sistema che controlli contenente un tunnel spaziale</p>	<p>CREUSS: SPIA</p> <p>scegli un giocatore: non può usare l'abilità speciale del suo Consigliere</p>	<p>CREUSS: GUARDIA</p> <p>se bersagliato da una spia, guarda le sue carte Azione e prendine una</p>
<p>SOL: CONSIGLIERE</p> <p>se perdi la votazione, puoi riprendere un tuo Scambio di Favori da un giocatore che ha votato diverso da te</p>	<p>SOL: CONSIGLIERE</p> <p>se ti astieni, guadagni 2 Forze di Terra su un pianeta che controlli</p>	<p>SOL: GUARDIA E SPIA</p> <p>uccidi un rappresentante: se è una Guardia, considerala non bersagliata</p>	<p>NAALU: CONSIGLIERE</p> <p>se voti a "favore", guadagni +2 voti</p>
<p>NAALU: CONSIGLIERE</p> <p>se voti come il giocatore attivo, egli deve darti uno Scambio di Favori</p>	<p>NAALU: GUARDIA</p> <p>se cercano di ucciderti, uccidi invece la Spia</p>	<p>MENTAK: CONSIGLIERE</p> <p>dopo il voto, guarda la prima carta Politica e mettila in cima o in fondo al mazzo</p>	<p>MENTAK: GUARDIA</p> <p>se sei bersagliato da una Spia, il suo giocatore deve darti 3 beni commerciali o uccidere la sua Spia</p>

<p>MENTAK: SPIA</p> <p>uccidi un Rappresentante. Se la tua spia è uccisa da una Spia nemica, essa è uccisa insieme a te</p>	<p>SAAR: CONSIGLIERE</p> <p>guadagni +3 voti se sei lo Speaker</p>	<p>SAAR: SPIA</p> <p>scegli un esito: guadagni 1 bene commerciale per ogni giocatore che vota in quel modo</p>	<p>SAAR: SPIA E GUARDIA</p> <p>scegli un rappresentante celato: egli non può scegliere il tuo Rappresentante come bersaglio della sua abilità</p>
<p>NEKRO-VIRUS: CONSIGLIERE</p> <p>dopo aver risolto le Spie, tutti i Consiglieri sono uccisi, te incluso, poi scarta la carta Politica</p>	<p>NEKRO-VIRUS: SPIA</p> <p>scegli un giocatore e un esito: se vota in quel modo, assimila una delle sue tecnologie</p>	<p>NEKRO-VIRUS: GUARDIA</p> <p>se vuole votare a “favore”, ogni giocatore deve darti 1 bene commerciale e 1 carta Azione casuale</p>	