

TWILIGHT IMPERIUM 3

Carte Azione



Traduzione e sistemazione grafica a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

studiocasaimpresa@fastwebnet.it

Reggio Emilia – Agosto 2005 – V 1.0

Istruzioni per l'uso

- Stampare fronte e retro su carta colorata da 160-180g le varie pagine delle carte. Se si vuole restare in tema con il colore delle originali è meglio il rosso.
- Ritagliate tutte le carte una ad una.
- Stendete su di un tavolo delle strisce di nastro adesivo trasparente da imballaggio (quello largo 5cm), per una lunghezza sufficiente per 3-4 carte.
- Applicate le varie carte sul nastro adesivo una alla volta.
- Dividete le varie carte incollate in maniera abbondante, cioè non a filo della carta.
- Riapplicare il lato restante delle carte su di un'altra striscia di nastro adesivo.
- Tagliate con una forbice da carta il nastro in eccedenza a filo con il bordo delle carte.

Le carte così ottenute risultano resistenti all'uso, con un buon rapporto di attrito, e con un effetto lucido che esalta al meglio la stampa.

Buon divertimento!

Dominex



www.goblins.net

Armistizio

"I soldati sono scadenti diplomatici. Lascia che si parli di pace tra il nostro popolo!"

Scegli un avversario ed un pianeta che controlli. L'avversario scelto non può invadere in questo turno il pianeta scelto.

Giocala: Come un'azione.

Difesa Civile

La tua popolazione sta facendo gli straordinari per difendere il loro adorato pianeta.

Piazza due unità PDS gratis su un qualsiasi pianeta che controlli e che non contenga già un unità PDS.

Giocala: Come un'azione.

Guerra Chimica

Le tue forze si sono procurate segretamente alcuni antichi contenitori di gas Exterrix da un nascondiglio di armi dimenticato.

Se hai una Corazzata in un sistema che contiene un pianeta controllato dal nemico, gioca questa carta per distruggere metà delle Forze di Terra che lo difendono (arrotonda per eccesso). La Guerra Chimica ignora i PDS nemici.

Giocala: Immediatamente prima di un Combattimento di Invasione.

Summit di Comando

Il tuo Alto Comando si riunisce per coordinare la strategia e riesaminare operazioni cruciali.

Ricevi due Segnalini di Comando da mettere nel tuo Pool di Comando.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Sponsorizzazione Sociale

Un misterioso benefattore ha volontariamente finanziato certi aspetti del tuo programma di ricerca dell'impero.

Puoi acquistare una Tecnologia Verde per 4 risorse in meno.

Giocala: Immediatamente prima di acquistare una nuova Tecnologia.

Consiglio Dissolto

Ci sono voci di una Bomba nella Sala del Consiglio, ed i senatori sono fuggiti temendo per le loro vite. Voci: simili ad una sottile arma...

Il giocatore che sceglie la Strategia Politica non pesca la Carta Politica.

Giocala: Immediatamente dopo che un giocatore ha eseguito l'abilità primaria della Carta Strategia Politica.

Crisi Culturale

"Noi abbiamo smarrito la strada! Come popolo, noi non sappiamo più chi siamo!"

Scegli un giocatore (può essere tu stesso il giocatore da scegliere). Quel giocatore perde tutte le abilità razziali speciali per questo turno, sia i vantaggi che gli svantaggi.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Politica Determinata

Le altre razze con riluttanza ti concedono la carica del Portavoce per un'intera sessione.

Scegli un ordine del giorno dal Mazzo Politico, dalle Carte Politiche scartate, o da una delle attuali leggi in gioco. Il Consiglio deve ora votare su questo ordine del giorno piuttosto che pescare una nuova Carta Politica.

Se scegli una carta dal Mazzo Politico, mischia il mazzo.

Giocala: Immediatamente prima di pescare una Carta Politica.

Immunità Diplomatica

Il tuo corpo diplomatico temporeggia, dandoti tempo prezioso per prepararti.

Scegli un sistema in cui hai almeno un'astronave. Soltanto tu puoi attivare il sistema scelto in questo turno.

Giocala: Come un'azione.

Colpo Diretto!

Puntamento di precisione su una debolezza strutturale di una nave da guerra nemica che da inizio ad una reazione a catena catastrofica!

Distruggi una Corazzata o Morte Nera danneggiata.

Giocala: Immediatamente dopo che la nave è stata danneggiata in una battaglia spaziale **in cui tu partecipi**.

Colpo Diretto!

Puntamento di precisione su una debolezza strutturale di una nave da guerra nemica che da inizio ad una reazione a catena catastrofica!

Distruggi una Corazzata o Morte Nera danneggiata.

Giocala: Immediatamente dopo che la nave è stata danneggiata in una battaglia spaziale **in cui tu partecipi**.

Colpo Diretto!

Puntamento di precisione su una debolezza strutturale di una nave da guerra nemica che da inizio ad una reazione a catena catastrofica!

Distruggi una Corazzata o Morte Nera danneggiata.

Giocala: Immediatamente dopo che la nave è stata danneggiata in una battaglia spaziale **in cui tu partecipi**.

Colpo Diretto!

Puntamento di precisione su una debolezza strutturale di una nave da guerra nemica che da inizio ad una reazione a catena catastrofica!

Distruggi una Corazzata o Morte Nera danneggiata.

Giocala: Immediatamente dopo che la nave è stata danneggiata in una battaglia spaziale **in cui tu partecipi**.

Rivelazione

In un'ardita mossa politica, costringi il tuo avversario a rivelarti i suoi segreti.

Guarda tutte le Carte Azione di un avversario. Quindi scegline una e scartala.

Giocala: In qualsiasi momento.

Discredito

Qualche volta misteriosi fondi vengono trovati nei conti dei senatori. Misterioso davvero!

Cambia il voto di un altro giocatore in "astenuito", anche se la Carta Politica richiede un "Elezione".

Giocala: Immediatamente dopo che un altro giocatore ha espresso un voto durante la risoluzione di una Carta Politica.

Trincerarsi

Le tue Forze di Terra sono trincerate, fortificate, e preparate al peggio.

Scegli un pianeta. Le tue Forze di Terra sul quel pianeta sono immuni dal bombardamento planetario per questo round.

Giocala: Immediatamente prima di un bombardamento.

Riparazioni di Emergenza

I tuoi esperti ingegneri conducono un campo esteso di riparazioni sulle tue navi ammiraglie danneggiate.

Scegli un sistema. Ripara immediatamente tutte le tue Corazzate e Morti Nere nel sistema scelto.

Giocala: In qualsiasi momento.

Riparazioni di Emergenza

I tuoi esperti ingegneri conducono un campo esteso di riparazioni sulle tue navi ammiraglie danneggiate.

Scegli un sistema. Ripara immediatamente tutte le tue Corazzate e Morti Nere nel sistema scelto.

Giocala: In qualsiasi momento.

Stazione da Battaglia Sperimentale

Hai equipaggiato un tuo Bacino Spaziale con un rivoluzionario, anche se breve, sistema di arma difensiva.

Scegli un Bacino Spaziale. Quel Bacino Spaziale può immediatamente sparare tre volte ad una flotta nemica a portata come se il Bacino Spaziale fosse una tua unità PDS.

Giocala: Dopo che un avversario ha attivato un sistema e mosso qualche nave nel sistema.

Retorica Fantastica

Uno dei tuoi diplomatici pronuncia un forte, commovente discorso.

Guadagni 10 influenza addizionali per un voto.

Giocala: Immediatamente prima che tu voti sulla risoluzione di una Carta Politica.

Prototipo di Caccia

Un sistema di arma sperimentale concede ai tuoi Caccia una sorprendente, anche se temporaneamente, potenza di fuoco.

Scegli un sistema. Tutti i tuoi Caccia in quel sistema ricevono un +2 a tutti i tiri di combattimento per un round di combattimento

Giocala: Immediatamente prima di una Battaglia Spaziale.

Velocità Laterale

L'ammiraglio ordina tutte le navi disponibili in un sistema critico.

Scegli un sistema che sia già stato attivato con un Segnalino di Comando. Incrementa il movimento di tutte le navi che stanno muovendo in quel sistema di 1.

Giocala: Immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Segnalino di Comando.

Velocità Laterale

L'ammiraglio ordina tutte le navi disponibili in un sistema critico.

Scegli un sistema che sia già stato attivato con un Segnalino di Comando. Incrementa il movimento di tutte le navi che stanno muovendo in quel sistema di 1.

Giocala: Immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Segnalino di Comando.

Velocità Laterale

L'ammiraglio ordina tutte le navi disponibili in un sistema critico.

Scegli un sistema che sia già stato attivato con un Segnalino di Comando. Incrementa il movimento di tutte le navi che stanno muovendo in quel sistema di 1.

Giocala: Immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Segnalino di Comando.

Velocità Laterale

L'ammiraglio ordina tutte le navi disponibili in un sistema critico.

Scegli un sistema che sia già stato attivato con un Segnalino di Comando. Incrementa il movimento di tutte le navi che stanno muovendo in quel sistema di 1.

Giocala: Immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Segnalino di Comando.

Ricerca Focalizzata

Insisti che può essere fatto e che si possa stanziare fondi supplementari ai laboratori.

Spendi sei risorse per ignorare un requisito Tecnologico necessario nell'albero tecnologico.

Giocala: Immediatamente prima di acquistare una Tecnologia che richiede un'altra singola Tecnologia che tu non possiedi.

Nave Fantasma

"Comandante, abbiamo un vascello non identificato nel settore del tunnel spaziale. Assomiglia ad una delle nostre!"

Piazza una Torpedimiera gratis in ogni spazio con un tunnel spaziale che contiene navi nemiche.

Giocala: Come un'azione.

Anno Buono

Il clima degli affari dei tuoi maggiori ammassamenti produttivi è in salita.

Ricevi un Bene di Commercio per ogni pianeta che controlli al di fuori del tuo Sistema Nativo.

Giocala: Come un'azione.

Grande Armata

"Noi ammasseremo la più grande flotta che la galassia abbia mai visto!"

Non hai limiti ai Rifornimenti alla Flotta per le tue navi nel tuo Sistema Nativo in questo turno. Alla fine della Fase di Status, devi rimuovere ogni nave che eccede il tuo normale limite dei Rifornimenti alla Flotta.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Nel Silenzio dello Spazio

Un abile ammiraglio manovra una delle tue flotte senza che sia rilevata attraverso lo spazio nemico.

Scegli una delle tue flotte. Tutte le navi nella flotta con un movimento di 2 o più possono attraversare, ma non fermarsi, in un sistema occupato da navi nemiche durante questa attivazione.

Giocala: Immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Segnalino di Comando.

Nel Silenzio dello Spazio

Un abile ammiraglio manovra una delle tue flotte senza che sia rilevata attraverso lo spazio nemico.

Scegli una delle tue flotte. Tutte le navi nella flotta con un movimento di 2 o più possono attraversare, ma non fermarsi, in un sistema occupato da navi nemiche durante questa attivazione.

Giocala: Immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Segnalino di Comando.

Nel Silenzio dello Spazio

Un abile ammiraglio manovra una delle tue flotte senza che sia rilevata attraverso lo spazio nemico.

Scegli una delle tue flotte. Tutte le navi nella flotta con un movimento di 2 o più possono attraversare, ma non fermarsi, in un sistema occupato da navi nemiche durante questa attivazione.

Giocala: Immediatamente dopo aver attivato un sistema con un Segnalino di Comando.

Influenza nella Gilda dei Mercanti

Una sana bustarella convince la Gilda dei Mercanti a boicottare tutto il commercio con un tuo nemico.

Rompi un accordo commerciale in gioco.

Giocala: Come un'azione.

Insubordinazione

"Nessun ufficiale valoroso con la sue mostrine potrebbe eseguire ordini come questi!"

Rimuovi un Segnalino di Comando dal Pool di Comando di un avversario.

Giocala: Come un'azione.

Dentro la Breccia

Il grande eroismo e sacrificio dell'equipaggio della tua nave ammiraglia ispira il resto della tua flotta.

Scegli una Corazzata. Tutte le navi nella flotta contenente quella Corazzata ricevono un +1 a tutti i tiri di combattimento per il resto della battaglia. I primi due colpi contro la tua flotta devono essere applicati alla Corazzata scelta.

Giocala: Immediatamente prima dell'inizio di qualsiasi battaglia spaziale.

Agitazione Locale

Le tue forze rivali guidano la popolazione locale in una ribellione!

Scegli un pianeta in un sistema non Nativo. Esaurisci quel pianeta e distruggi una Forza di Terra su di esso, se presente. Se non rimangono Forze di Terra sul pianeta, allora il pianeta tornerà allo stato neutrale.

Giocala: Come un'azione.

Agitazione Locale

Le tue forze rivali guidano la popolazione locale in una ribellione!

Scegli un pianeta in un sistema non Nativo. Esaurisci quel pianeta e distruggi una Forza di Terra su di esso, se presente. Se non rimangono Forze di Terra sul pianeta, allora il pianeta tornerà allo stato neutrale.

Giocala: Come un'azione.

Agitazione Locale

Le tue forze rivali guidano la popolazione locale in una ribellione!

Scegli un pianeta in un sistema non Nativo. Esaurisci quel pianeta e distruggi una Forza di Terra su di esso, se presente. Se non rimangono Forze di Terra sul pianeta, allora il pianeta tornerà allo stato neutrale.

Giocala: Come un'azione.

Agitazione Locale

Le tue forze rivali guidano la popolazione locale in una ribellione!

Scegli un pianeta in un sistema non Nativo. Esaurisci quel pianeta e distruggi una Forza di Terra su di esso, se presente. Se non rimangono Forze di Terra sul pianeta, allora il pianeta tornerà allo stato neutrale.

Giocala: Come un'azione.

Colpo Fortunato

Un Caccia disperato manovra per colpire una nave ammiraglia con gli scudi della sua plancia abbassati.

Distruggi una Corazzata, Incrociatore, o Torpediniere attualmente in un sistema contenente un pianeta sotto il tuo controllo.

Giocala: Come un'azione.

Maestro del Commercio

La Gilda dei Mercanti approva il tuo regime politico.

Giocala solo se hai due accordi commerciali. Scegli e ricarica fino a due tuoi pianeti esauriti.

Giocala: In qualsiasi momento.

Trasporto Massiccio

Gli ingegneri dirigono il movimento di un'intera comunità civile e centro di produzione.

Puoi immediatamente muovere uno dei tuoi Bacini Spaziali esistenti su un altro pianeta amico. La rotta tra i due pianeti non deve contenere navi nemiche.

Giocala: Come un'azione.

Strato di Mine

Anticipando un'invasione, semini un sistema cruciale con mine spaziali.

Scegli un sistema contenente una delle tue flotte. Ognuno dei tuoi Incrociatori nel sistema infligge un colpo automatico prima del primo round di una Battaglia Spaziale.

Giocala: Immediatamente dopo che una flotta nemica entra nel sistema.

Incremento del Morale

Prima della battaglia, fai un discorso appassionato ai tuoi coraggiosi soldati per la salvezza del palazzo.

Per un round di combattimento (non un'intera battaglia), tutte le tue unità ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento.

Giocala: Immediatamente prima di qualsiasi Battaglia Spaziale o Combattimento di Invasione.

Incremento del Morale

Prima della battaglia, fai un discorso appassionato ai tuoi coraggiosi soldati per la salvezza del palazzo.

Per un round di combattimento (non un'intera battaglia), tutte le tue unità ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento.

Giocala: Immediatamente prima di qualsiasi Battaglia Spaziale o Combattimento di Invasione.

Incremento del Morale

Prima della battaglia, fai un discorso appassionato ai tuoi coraggiosi soldati per la salvezza del palazzo.

Per un round di combattimento (non un'intera battaglia), tutte le tue unità ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento.

Giocala: Immediatamente prima di qualsiasi Battaglia Spaziale o Combattimento di Invasione.

Incremento del Morale

Prima della battaglia, fai un discorso appassionato ai tuoi coraggiosi soldati per la salvezza del palazzo.

Per un round di combattimento (non un'intera battaglia), tutte le tue unità ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento.

Giocala: Immediatamente prima di qualsiasi Battaglia Spaziale o Combattimento di Invasione.

Incremento del Morale

Prima della battaglia, fai un discorso appassionato ai tuoi coraggiosi soldati per la salvezza del palazzo.

Per un round di combattimento (non un'intera battaglia), tutte le tue unità ricevono +1 a tutti i tiri di combattimento.

Giocala: Immediatamente prima di qualsiasi Battaglia Spaziale o Combattimento di Invasione.

Multiculturalismo

"Noi abbiamo molto da imparare dai nostri vicini nella galassia. Un impero diverso è un impero forte!"

Scegli un'abilità razziale speciale posseduta da uno dei tuoi avversari. Guadagni quella abilità speciale per questo turno.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Apertura della Scatola Nera

I tuoi scienziati militari hanno progettualmente invertito un pezzo di un armamento Lazax, ed il risultato è sbalorditivo!

Tutti i tuoi pianeti rossi ti concedono un credito tecnologico di 2 (anziché di 1) quando acquisti una Tecnologia rossa.

Giocala: Immediatamente prima di acquistare una Tecnologia.

Pattugliamento

L'incremento dell'attività su un tuo confine necessita l'incremento della sicurezza nello spazio profondo.

Muovi fino a due Incrociatori o Torpediniere da un sistema attivato ad uno o più sistemi adiacenti vuoti. Quindi piazza un Segnalino di Comando dal tuo approvvigionamento in quei sistemi.

Giocala: Come un'azione.

Pestilenza

Una terribile malattia si è diffusa attraverso le truppe avversarie.

Scegli un pianeta controllato da un tuo avversario. Tira un dado per ogni unità Forza di Terra che c'è sul pianeta. Se il numero tirato è pari, l'unità è distrutta. Il tuo avversario mantiene il controllo del pianeta anche se tutte le sue Forze di Terra sono distrutte.

Giocala: Come un'azione.

Paralisi della Politica

Il consiglio di un tuo rivale è ad un punto morto e l'apparato responsabile del suo governo di sgobboni è fermo.

Scegli un avversario. Quel avversario non può partecipare all'abilità secondaria dell'attuale Carta Strategia attiva.

Giocala: Immediatamente dopo che l'abilità primaria della Carta Strategia è risolta.

Stabilità Politica

Resta in corsa!

Tiene la tua attuale Carta Strategia invece di restituirla alla fine del turno di gioco. Non scegliere una nuova Carta Strategia durante la Fase della Strategia dell'imminente turno.

Non puoi giocare questa carta se scegli la Carta Strategia Imperiale o Iniziativa questo turno.

Giocala: Durante la Fase di Status.

Corsari

Spietati pirati depredano sulle vulnerabile flotte dei mercanti di un tuo rivale.

Scegli un avversario. Prendi tutti i Beni di Commercio dall'area dei Beni di Commercio del tuo avversario. Piazzane metà (arrotonda per difetto) nella tua area dei Beni di Commercio e scarta il resto.

Giocala: Come un'azione.

Punta di Produttività

Versi risorse e le tue menti più brillanti nella produzione industriale di un pianeta.

Scegli uno dei tuoi Bacini Spaziali. La capacità di produzione di quel Bacino Spaziale in questo turno è incrementata di un numero pari all'influenza del pianeta.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Disonore Pubblico

La tua diffamante campagna costringe un leader prominente a dimettersi tra voci di uno scandalo e corruzione.

Dopo che un giocatore ha scelto una Carta Strategia, gioca questa carta per costringere il giocatore a restituire quella Carta Strategia e a sceglierne una differente.

Giocala: Immediatamente dopo che un giocatore ha scelto una Carta Strategia.

Raduno del Popolo

Il tuo popolo si raduna contro l'atteggiamento di minaccia dei tuoi nemici. I tuoi cantieri stanno lavorando senza sosta.

Ricevi una Corazzata nel tuo Sistema Nativo.

Giocala: Come un'azione.

Minerale Raro

Nella presa di un altro sistema minore sotto il tuo controllo, i tuoi scienziati trovano un ricco deposito di un raro e prezioso minerale.

Ricevi tre Beni di Commercio.

Giocala: Immediatamente dopo aver invaso con successo un pianeta neutrale.

Minerale Raro

Nella presa di un altro sistema minore sotto il tuo controllo, i tuoi scienziati trovano un ricco deposito di un raro e prezioso minerale.

Ricevi tre Beni di Commercio.

Giocala: Immediatamente dopo aver invaso con successo un pianeta neutrale.

Minerale Raro

Nella presa di un altro sistema minore sotto il tuo controllo, i tuoi scienziati trovano un ricco deposito di un raro e prezioso minerale.

Ricevi tre Beni di Commercio.

Giocala: Immediatamente dopo aver invaso con successo un pianeta neutrale.

Ricontrollo

Informazioni ricevute sono sospette, e richiedono conferma.

Costringi un qualsiasi dado di combattimento ad essere ritirato.

Giocala: Immediatamente dopo che tu o un tuo avversario ha tirato un dado durante una Battaglia Spaziale o un Combattimento di Invasione in cui tu stai partecipando.

Ricontrollo

Informazioni ricevute sono sospette, e richiedono conferma.

Costringi un qualsiasi dado di combattimento ad essere ritirato.

Giocala: Immediatamente dopo che tu o un tuo avversario ha tirato un dado durante una Battaglia Spaziale o un Combattimento di Invasione in cui tu stai partecipando.

Ricontrollo

Informazioni ricevute sono sospette, e richiedono conferma.

Costringi un qualsiasi dado di combattimento ad essere ritirato.

Giocala: Immediatamente dopo che tu o un tuo avversario ha tirato un dado durante una Battaglia Spaziale o un Combattimento di Invasione in cui tu stai partecipando.

Riconтроlo

Informazioni ricevute sono sospette, e richiedono conferma.

Costringi un qualsiasi dado di combattimento ad essere ritirato.

Giocala: Immediatamente dopo che tu o un tuo avversario ha tirato un dado durante una Battaglia Spaziale o un Combattimento di Invasione in cui tu stai partecipando.

Riparazioni

Pressioni politiche nel Consiglio ti consentono di esigere una vendetta finanziaria per le aggressioni del tuo nemico.

Scegli ed esaurisci un pianeta controllato da un tuo avversario che ha appena preso il controllo di un tuo pianeta. Poi scegli e ricarica uno dei tuoi pianeti con lo stesso ho inferiore valore di risorse.

Giocala: Immediatamente dopo che hai perso il controllo di un pianeta a causa di un'avversario.

Ascesa di un Messia

Un leader religioso locale sostiene il tuo crescente impero.

Ricevi un'unità Forza di Terra su ogni pianeta che controlli.

Giocala: Come un'azione.

Tariffe Rovinose

Queste importazioni stanno distruggendo le nostre industrie locali.

Scegli un giocatore con cui hai un accordo commerciale. Quel giocatore deve darti metà dei Beni di Commercio nella sua area dei Beni di Commercio (arrotonda per eccesso).

Giocala: Immediatamente dopo che un altro giocatore ha scelto di eseguire l'abilità secondaria della Carta Strategia Commercio.

Sabotaggio

I tuo avversario è così sicuro del suo successo finale, ma tu e i tuoi infiltrati lo sapete meglio!

Gioca questa carta per annullare gli effetti di qualsiasi Carta Azione appena giocata, poi scarta entrambe le carte. Questa carta non può annullare gli effetti di un'altra carta Sabotaggio.

Giocala: Immediatamente dopo che un altro giocatore gioca una Carta Azione.

Sabotaggio

I tuo avversario è così sicuro del suo successo finale, ma tu e i tuoi infiltrati lo sapete meglio!

Gioca questa carta per annullare gli effetti di qualsiasi Carta Azione appena giocata, poi scarta entrambe le carte. Questa carta non può annullare gli effetti di un'altra carta Sabotaggio.

Giocala: Immediatamente dopo che un altro giocatore gioca una Carta Azione.

Sabotaggio

I tuo avversario è così sicuro del suo successo finale, ma tu e i tuoi infiltrati lo sapete meglio!

Gioca questa carta per annullare gli effetti di qualsiasi Carta Azione appena giocata, poi scarta entrambe le carte. Questa carta non può annullare gli effetti di un'altra carta Sabotaggio.

Giocala: Immediatamente dopo che un altro giocatore gioca una Carta Azione.

Sabotaggio

I tuo avversario è così sicuro del suo successo finale, ma tu e i tuoi infiltrati lo sapete meglio!

Gioca questa carta per annullare gli effetti di qualsiasi Carta Azione appena giocata, poi scarta entrambe le carte. Questa carta non può annullare gli effetti di un'altra carta Sabotaggio.

Giocala: Immediatamente dopo che un altro giocatore gioca una Carta Azione.

Sabotaggio

I tuo avversario è così sicuro del suo successo finale, ma tu e i tuoi infiltrati lo sapete meglio!

Gioca questa carta per annullare gli effetti di qualsiasi Carta Azione appena giocata, poi scarta entrambe le carte. Questa carta non può annullare gli effetti di un'altra carta Sabotaggio.

Giocala: Immediatamente dopo che un altro giocatore gioca una Carta Azione.

Scienziato Assassinato

I tuoi servizi segreti hanno assassinato con successo uno scienziato nemico.

Scegli un giocatore. Quel giocatore non può acquisire od acquistare Tecnologia in questo turno.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Agente Industriale Segreto

Sabotatori simpatizzanti hanno piazzato una bomba nel generatore di gravitoni di un Bacino Spaziale di un tuo nemico.

Distruggi un qualsiasi Bacino Spaziale che non sia in un Sistema Nativo.

Giocala: Come un'azione.

Scudi Serrati

"Non possiamo fare un altro centro come quello, Capitano!"

Annulla fino a due colpi a segno durante un round di una Battaglia Spaziale in cui tu partecipi.

Giocala: Immediatamente dopo che un tuo avversario ha tirato tutti i dadi di combattimento e prima che tu abbia rimosso le perdite.

Disturbo del Segnale

Una delle tue navi spia e nascoste riesce a piazzare un violento virus nella stazione di trasmissione delle comunicazioni del nemico.

Scegli un sistema non Nativo. Prendi un Segnalino di Comando dall'approvvigionamento di un qualsiasi altro giocatore e piazzalo nel sistema che hai scelto.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Disturbo del Segnale

Una delle tue navi spia e nascoste riesce a piazzare un violento virus nella stazione di trasmissione delle comunicazioni del nemico.

Scegli un sistema non Nativo. Prendi un Segnalino di Comando dall'approvvigionamento di un qualsiasi altro giocatore e piazzalo nel sistema che hai scelto.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Disturbo del Segnale

Una delle tue navi spia e nascoste riesce a piazzare un violento virus nella stazione di trasmissione delle comunicazioni del nemico.

Scegli un sistema non Nativo. Prendi un Segnalino di Comando dall'approvvigionamento di un qualsiasi altro giocatore e piazzalo nel sistema che hai scelto.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Disturbo del Segnale

Una delle tue navi spia e nascoste riesce a piazzare un violento virus nella stazione di trasmissione delle comunicazioni del nemico.

Scegli un sistema non Nativo. Prendi un Segnalino di Comando dall'approvvigionamento di un qualsiasi altro giocatore e piazzalo nel sistema che hai scelto.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Ritirata Specializzata

Un abile ammiraglio conduce la tua flotta difensiva fuori dal pericolo.

Scegli un delle tue flotte che sta partecipando ad una Battaglia Spaziale. Piazza un Segnalino di Comando dal tuo approvvigionamento in un sistema amico o vuoto non attivato adiacente a quella flotta. Muovi la flotta scelta in quel sistema.

Giocala: Prima di qualsiasi round di una Battaglia Spaziale.

Ritirata Specializzata

Un abile ammiraglio conduce la tua flotta difensiva fuori dal pericolo.

Scegli un delle tue flotte che sta partecipando ad una Battaglia Spaziale. Piazza un Segnalino di Comando dal tuo approvvigionamento in un sistema amico o vuoto non attivato adiacente a quella flotta. Muovi la flotta scelta in quel sistema.

Giocala: Prima di qualsiasi round di una Battaglia Spaziale.

Ritirata Specializzata

Un abile ammiraglio conduce la tua flotta difensiva fuori dal pericolo.

Scegli un delle tue flotte che sta partecipando ad una Battaglia Spaziale. Piazza un Segnalino di Comando dal tuo approvvigionamento in un sistema amico o vuoto non attivato adiacente a quella flotta. Muovi la flotta scelta in quel sistema.

Giocala: Prima di qualsiasi round di una Battaglia Spaziale.

Ritirata Specializzata

Un abile ammiraglio conduce la tua flotta difensiva fuori dal pericolo.

Scegli un delle tue flotte che sta partecipando ad una Battaglia Spaziale. Piazza un Segnalino di Comando dal tuo approvvigionamento in un sistema amico o vuoto non attivato adiacente a quella flotta. Muovi la flotta scelta in quel sistema.

Giocala: Prima di qualsiasi round di una Battaglia Spaziale.

Incidente al Bacino Spaziale

Un "terribile incidente" accade ad un tuo avversario.

Scegli un Bacino Spaziale in un sistema non Nativo. Il proprietario del Bacino Spaziale non può costruire unità nel Bacino Spaziale scelto in questo turno.

Giocala: Come un'azione.

Stella di Morte

La tua principale arma Morte Nera ripulisce tutta la vita da un pianeta.

Scegli un pianeta in un sistema che contiene una delle tue Morte Nere. Distruggi tutte le Forze di Terra, unità PDS, e Bacini Spaziali sul pianeta, poi piazza un Segnalino di Dominio *Radiazioni* sul pianeta. Il pianeta ritorna immediatamente allo stato neutrale.

Giocala: Immediatamente prima del segmento dello Sbarco Planetario della sequenza dell'Azione Tattica.

Criminali Stellari

Il signore dei contrabbandieri della malavita galattica manipola la tassazione dei computers del tuo nemico.

Scegli un avversario. Quel avversario deve scegliere ed esaurire metà dei suoi pianeti non esauriti (arrotonda per difetto).

Giocala: Come un'azione.

Bombardamento Strategico

"Abbiamo il pianeta a portata, signore. Aumentate la potenza dell'energia della batteria principale!"

Giocala soltanto se hai una Morte Nera in un sistema contenente uno o più pianeti controllati da un avversario. Esaurisci questi pianeti.

Poi tira un dado. Con un risultato di 1-5, scarta questa carta come al solito. Con un risultato di 6+, riponi questa carta nella tua mano.

Giocala: Come un'azione.

Flessibilità Strategica

Non sei in ritardo per rovesciare questo disastroso andamento!

Gioca questa carta per restituire la Carta Strategia che hai scelto e rimpiazzarla con una della Carte Strategia rimanenti.

Giocala: Durante la Fase della Strategia dopo che tutti i giocatori hanno scelto la propria Carta Strategia, ma prima che i Segnalini Bonus siano piazzati sulle Carte Strategia che non sono state scelte.

Cambio di Strategia

Circostanze che cambiano dettano strategie differenti.

Scegli una Carta Strategia. Nessun giocatore può scegliere quella Carta Strategia questo turno.

Giocala: Durante la Fase della Strategia, prima che il primo giocatore scelga una Carta Strategia.

Spionaggio Riuscito

Uno dei tuoi agenti segreti ruba con successo segreti statali da uno dei tuoi odorosi avversari.

Prendi due Carte Azione a caso da un avversario.

Giocala: Come un'azione.

Bolla Tecnica

Un avanzamento tecnologico ne guida un altro.

Giocala soltanto se hai scelto la Strategia Tecnologia questo turno. Dopo aver eseguito l'abilità primaria della Strategia Tecnologia, puoi spendere un Segnalino di Comando dalla tua Allocazione Strategica per eseguire questo turno anche l'abilità secondaria. Usando questa carta devi pagare il normale costo della Tecnologia che acquisti.

Giocala: Immediatamente dopo aver eseguito l'abilità primaria della Strategia Tecnologia.

Tocco di Genio

Ti svegli al mattino con un'idea che è semplicemente... brillante!

Spendi tre influenza per duplicare gli effetti di una qualsiasi Carta Azione nella pila degli scarti.

Giocala: Nel momento specificato dalla carta che viene duplicata.

Stop al Commercio

Usi le tue conoscenze per creare caos nella Gilda dei Mercanti.

Rompi tutti gli accordi commerciali in gioco, incluso in tuo possesso.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Trasporto

Nuove risorse di consentono di riassegnare rapidamente una vitale guarnigione planetaria.

Scegli un pianeta che controlli. Puoi muovere fino a tre Forze di Terra dal pianeta che hai scelto ad un altro pianeta che controlli. Tra i due pianeti deve esservi una rotta che non contenga navi nemiche.

Giocala: Come un'azione.

Sincronicità

Fortuna e provvidenza ti hanno fornito la perfetta opportunità!

Cerca nel mazzo delle Carte Azione, scegli una Carta Azione, e mettila nella tua mano. Poi mischia il mazzo.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Delinquenti

Riesci a convincere un senatore nemico ad essere in qualche altro posto durante questo voto.

Scegli un giocatore. Quel giocatore non può partecipare alla votazione su una Carta Politica per il resto di questo turno.

Giocala: Immediatamente dopo che il testo di una Carta Politica è stato letto e prima che il primo voto sia espresso.

Azione Inaspettata

"Questo è un piano ardito. I nostri nemici non ci vedranno mai arrivare!"

Rimuovi un Segnalino di Comando dal tabellone e piazzalo nel tuo approvvigionamento.

Giocala: Come un'azione.

Rivolta

I tuoi agenti riescono a stimolare un'insurrezione nel territorio del tuo nemico.

Scegli un sistema non Nativo. Esaurisci ogni pianeta in quel sistema, se possibile.

Giocala: Come un'azione.

Usurpatore

"Così brami come questo consiglio convenga sul mio pianeta, sentirà le mie parole!"

Giocala soltanto se controlli Mecatol Rex. Piazza questa carta sul sistema Mecatol Rex. Finché la carta è in gioco, guadagni l'equivalente di voti pari al doppio dell'influenza di Mecatol Rex (invece del suo normale valore di influenza) anche se è stata esaurita. Scarta questa carta dal gioco se perdi il controllo di Mecatol Rex.

Giocala: Durante la Fase della Strategia.

Veto

L'ordine del giorno innanzi a te è improvvisamente inaccettabile per il tuo popolo. Riesci per trovare un'oscura feritoia ed avere lo scioglimento dell'ordine del giorno.

Scarta l'attuale ordine del giorno. Il giocatore attivo deve pescare un'altra Carta Politica.

Giocala: Dopo che una Carta Politica è stata letta e prima che ogni giocatore abbia votato per la sua risoluzione.

Annessione Volontaria

Il tuo immediato vicino è affascinato dal tuo impressionante sistema governativo.

Scegli un qualsiasi pianeta neutrale in un sistema adiacente ad un sistema contenente un pianeta che controlli. Piazza su di esso tre Forze di Terra. Ora controlli questo pianeta.

Giocala: Come un'azione.

Le Basi della Guerra

"Il tempo per la diplomazia è finito! Ora è tempo per la guerra!"

Scegli un sistema. Il tuo limite dei Rifornimenti alla Flotta in quel sistema è incrementato di due per il resto di questo turno di gioco. Alla fine della Fase di Status, devi rimuovere ogni nave che eccede il tuo normale limite dei Rifornimenti alla Flotta.

Giocala: Come un'azione.



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE



CARTA
AZIONE