



1 INIZIATIVA SPECIALE

Dopo aver scelto questa Carta Strategica, reclama il Segnalino del Portavoce. Durante la Fase di Azione, devi pagare Segnalini di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per eseguire l'abilità secondaria delle Carte Strategica.

Non puoi scegliere la Strategia Iniziativa durante la prossima Fase della Strategia.

Non esegui nessuna Azione Strategica durante la Fase di Azione di questo turno.

1 **ATTIVA**

2 DIPLOMAZIA

Abilità Primaria:
Inviato Diplomatico

Nomina un avversario. Per il resto di questa fase, ne tu ne il tuo avversario potete attivare un sistema contenente unità dell'altro giocatore (incluso: Forze di Terra e PDS).

Abilità Secondaria:
Stimolo Economico

Spendi un Segnalino di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per ritarciare fino a due tue Carte Pianeti esaurite (non sistema Navivo).

2 **ATTIVA**

3 POLITICA

Abilità Primaria:
Il Consiglio Galattico

Pesca tre Carte Azione e ricevi un Segnalino di Comando dal tuo avversario. Poi pesca la prima carta dal Mazzo Politico e completato l'ordine del giorno, pesca le prime tre carte dal Mazzo Politico, leggile segretamente, e poi piazza una carta a faccia in giù sulla cima del mazzo e le restanti a faccia in giù in fondo al mazzo.

Abilità Secondaria:
Cerca il Destino

Spendi un Segnalino di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per pescare una Carta Azione.

3 **ATTIVA**

4 LOGISTICA

Abilità Primaria:
Operazioni Comprensive

Ricevi 4 Segnalini di Comando dal tuo approvvigionamento.

Abilità Secondaria:
Mandato interno

Puoi spendere influenza per ricevere Segnalini di Comando dal tuo approvvigionamento. Ricevi 1 Segnalino di Comando per ogni 3 influenza che spendi.

4 **ATTIVA**

5 COMMERCIO

Abilità Primaria: Influenza nella Gilda dei Mercanti

Scegli (oppure b)

a) Ricevi immediatamente 3 Beni di Commercio. Poi ricevi Beni di Commercio per i tuoi accordi Commerciali attivi. Infine, apri le negoziazioni commerciali per tutti i giocatori. Devi approvare tutti i nuovi accordi commerciali.

b) Tutti gli accordi commerciali sono annullati. Restituisci tutti i contratti commerciali ai loro proprietari.

Abilità Secondaria: Commercio

Spendi un Segnalino di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per ricevere Beni di Commercio per i tuoi accordi di commercio attivi.

5 **ATTIVA**

6 GUERRA

Abilità Primaria:
Offensiva Maggiore

Riceperla immediatamente uno dei tuoi Segnalini di Comando dal tabellone e rimettilo nel tuo Pool di Comando.

Abilità Secondaria: Pattugliamento

Spendi un Segnalino di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per scegliere una o due delle tue unità Torpediniera/Incrociatore ovunque siano sul tabellone. Ogni unità può muovere nel sistema adiacente vuoto (non sistema Navivo). Poi piazza uno dei tuoi Segnalini di Comando dal tuo approvvigionamento in ogni sistema di destinazione.

6 **ATTIVA**

7 TECNOLOGIA

Abilità Primaria:
Innovazione Tecnologica

Ricevi un Avanzamento Tecnologico (per la quale devi avere i necessari requisiti).

Abilità Secondaria:
Ricerca e Sviluppo

Spendi un Segnalino di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica e spendi 8 risorse per ricevere una Tecnologia avanzata (per la quale devi avere i necessari requisiti).

7 **ATTIVA**

8 IMPERIALE

Abilità Primaria:
Reclamare l'Impero

Pesca la prima carta dal Mazzo Obiettivi e piazzala a faccia in su nell'area di gioco comune. Poi ricevi 2 punti vittoria.

Abilità Secondaria:
Mobilizzazione Rapida

Spendi un Segnalino di Comando dalla tua area di Allocazione Strategica per costruire immediatamente unità in uno dei tuoi sistemi contenenti uno o più Baerini Spaziali amici, anche se hai già attivato questo sistema. Costruire unità qui non attiva il sistema.

8 **ATTIVA**