

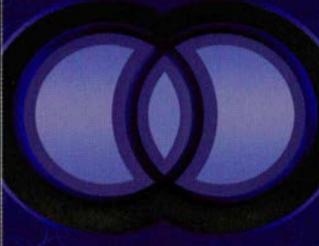
ALLEANZA


Carte Alleanza Blu

Ecco la traduzione in italiano delle Carte Alleanza Blu di "The Dominion War" per *Star Trek: Ascendancy*.
Stampa al 100%

Pascal982

BLUE



ALLIANCE

TM & © 2022 CBS. ARR.

ALLEANZA


Navi di scorta

Permanente

Alla fine della tua Fase Costruzione aggiungi 1 Nave ad ogni tua Flotta con almeno uno spazio vuoto.

ALLEANZA


Piattaforma di Difesa Planetaria

Permanente

Tira 3 dadi per Colpire aggiuntivi nelle Battaglie Spaziali o Invasioni nel tuo Sistema Natale.

ALLEANZA


Sforzo Bellico

Permanente

Quando Generi Risorse, prendi 2 Segnalini Produzione aggiuntivi.

ALLEANZA


Esperti dietro le quinte

Permanente

Quando Generi Risorse, prendi 2 Segnalini Ricerca aggiuntivi.

ALLEANZA


Programma di Ricerca Accelerato

Permanente

Quando Finanzi una Ricerca nella Fase Costruzione, spendi 2 Segnalini Cultura per aggiungere un secondo Segnalino Ricerca ad un Progetto. Puoi farlo quante volte vuoi, fino a quando hai Segnalini Cultura da spendere.

ALLEANZA


Navette da Assalto Planetario

Permanente

Puoi iniziare una Invasione Planetaria senza Esaurire un Comando.

ALLEANZA


Ricognitori di Flotta

Permanente

Puoi iniziare una Battaglia Spaziale senza Esaurire un Comando.

ALLEANZA


Messaggeri Diplomatici

Permanente

Puoi tentare l'Egemonia Culturale senza Esaurire un Segnalino Comando.

ALLEANZA


Griglia di Sensori a Lungo Raggio

Permanente

Quando scopri un nuovo Sistema, pesca un Disco Sistema aggiuntivo e scegli fra i due. Rimetti il Disco Sistema non scelto in fondo alla pila.

ALLEANZA


Flotte di Difesa

Permanente

In una Battaglia Spaziale in un Sistema che la tua Alleanza Controlla, hai 2 Tiri per Colpire aggiuntivi, se una tua Flotta partecipa alla Battaglia.

ALLEANZA


Austerità Bellica

Permanente

Nella Fase Costruzione spendi 2 Segnalini Cultura per prendere 1 Segnalino Ricerca o 1 Produzione. Puoi farlo quante volte vuoi, fino a quando hai Segnalini Cultura da spendere.

ALLEANZA


Arrivano i Rinforzi

Uso Singolo

Scarta quando un Rivale inizia una Battaglia Spaziale. Muovi una delle tue Flotte fino a Velocità Curvatura. Il movimento deve finire in un Settore da cui la Flotta può unirsi alla Battaglia..

ALLEANZA


Campagna di Propaganda

Uso Singolo

Scarta nella tua Fase Costruzione per scartare un qualsiasi numero di Segnalini Cultura e prendere lo stesso numero di Segnalini Produzione.

ALLEANZA


Non c'è Tempo da Perdere

Uso Singolo

Scarta per far Entrare in Curvatura qualsiasi tua Nave e Flotta.

ALLEANZA


Tecnologia Indispensabile

Uso Singolo

Scarta questa carta prima di Finanziare una Ricerca durante la Fase Costruzione. Puoi aggiungere fino a 2 Segnalini Ricerca ad ogni Progetto invece di 1.

ALLEANZA


Rinforzi Indispensabili

Uso Singolo

Scarta questa carta prima di Costruire Navi durante la Fase Costruzione. Piazza 4 nuove Navi in Orbita ad un Sistema Natale Alleato o in un Sistema con una Base Stellare Alleata. Puoi scegliere anche i tuoi Sistemi.

ALLEANZA


Stratagemma ingegnoso

Uso Singolo

Scarta per Ritirare qualsiasi tuo Tiro per Colpire per questo Round di Combattimento.

ALLEANZA


Un'offerta che non puoi rifiutare

Uso Singolo

Scarta per prendere il Controllo di un Sistema Ostile Occupato da una tua Flotta. Rimpiazza il Nodo controllo del Rivale con il tuo.

ALLEANZA


Aiuto dall'ignoto

Uso Singolo

Gioca questa carta. Fino allo Stadio Ricarica tu e i tuoi Alleati guadagnate il doppio in Ricerca Affrontando il Pericolo in un Fenomeno. Scarta la carta all'inizio dello Stadio Ricarica.

ALLEANZA


Priorità Uno

Uso Singolo

Scarta questa carta prima di Finanziare una Ricerca nella Fase Costruzione. Puoi Finanziare un solo Progetto, ma puoi mettere fino a 4 Segnalini Ricerca su quell'Avanzamento.

ALLEANZA


Alto Comando Alleato

Uso Singolo

Scarta per Ripristinare 2 Segnalini Comando di un giocatore nella tua Alleanza.

ALLEANZA


Controspionaggio

Uso Singolo

Scarta per vedere le Carte Alleanza nelle mani di un Avversario. Scarta 1 di quelle carte.

ALLEANZA


Griglia di Difesa

Uso Singolo

Scarta quando un Rivale inizia una Battaglia Spaziale. Il tuo Rivale non può usare il Primo Colpo durante questa Battaglia.

ALLEANZA


Summit Alleato

Uso Singolo

Scarta questa carta per far pescare una Carta Alleanza a tutti i giocatori della tua Alleanza. Qualsiasi giocatore con più di 3 carte in mano deve scartarne fino ad averne 3.

ALLEANZA


Conferenza Strategica

Uso Singolo

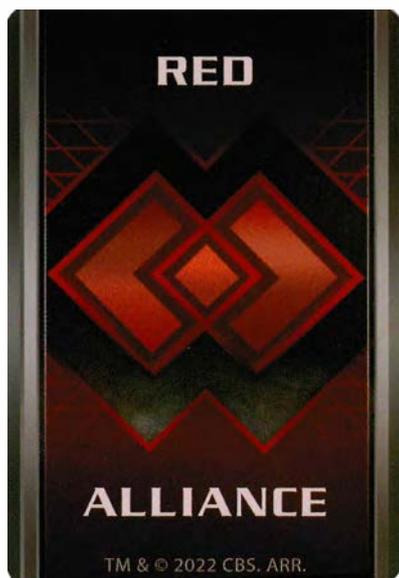
Scarta per permettere a 2 giocatori nella tua Alleanza di scambiarsi qualsiasi Carta Alleanza hanno in mano o in gioco.

ALLEANZA

Carte Alleanza Rosse

Ecco la traduzione in italiano delle Carte Alleanza Rosse di "The Dominion War" per *Star Trek: Ascendancy*.
Stampa al 100%

Pascal982



ALLEANZA

Navi di scorta

Permanente

Alla fine della tua Fase Costruzione aggiungi 1 Nave ad ogni tua Flotta con almeno uno spazio vuoto.

ALLEANZA

Piattaforma di Difesa Planetaria

Permanente

Tira 3 dadi per Colpire aggiuntivi nelle Battaglie Spaziali o Invasioni nel tuo Sistema Natale.

ALLEANZA

Sforzo Bellico

Permanente

Quando Generi Risorse, prendi 2 Segnalini Produzione aggiuntivi.

ALLEANZA

Esperti dietro le quinte

Permanente

Quando Generi Risorse, prendi 2 Segnalini Ricerca aggiuntivi.

ALLEANZA

Programma di Ricerca Accelerato

Permanente

Quando Finanzi una Ricerca nella Fase Costruzione, spendi 2 Segnalini Cultura per aggiungere un secondo Segnalino Ricerca ad un Progetto. Puoi farlo quante volte vuoi, fino a quando hai Segnalini Cultura da spendere.

ALLEANZA

Navette da Assalto Planetario

Permanente

Puoi iniziare una Invasione Planetaria senza Esaurire un Comando.

ALLEANZA

Ricognitori di Flotta

Permanente

Puoi iniziare una Battaglia Spaziale senza Esaurire un Comando.

ALLEANZA**Messaggeri
Diplomatici****Permanente**

Puoi tentare l'Egemonia Culturale senza Esaurire un Segnalino Comando.

ALLEANZA**Griglia di Sensori
a Lungo Raggio****Permanente**

Quando scopri un nuovo Sistema, pesca un Disco Sistema aggiuntivo e scegli fra i due. Rimetti il Disco Sistema non scelto in fondo alla pila.

ALLEANZA**Flotte di Difesa****Permanente**

In una Battaglia Spaziale in un Sistema che la tua Alleanza Controlla, hai 2 Tiri per Colpire aggiuntivi, se una tua Flotta partecipa alla Battaglia.

ALLEANZA**Austerità
Bellica****Permanente**

Nella Fase Costruzione spendi 2 Segnalini Cultura per prendere 1 Segnalino Ricerca o 1 Produzione. Puoi farlo quante volte vuoi, fino a quando hai Segnalini Cultura da spendere.

ALLEANZA**Arrivano
i Rinforzi****Uso Singolo**

Scarta quando un Rivale inizia una Battaglia Spaziale. Muovi una delle tue Flotte fino a Velocità Curvatura. Il movimento deve finire in un Settore da cui la Flotta può unirsi alla Battaglia..

ALLEANZA**Campagna di
Propaganda****Uso Singolo**

Scarta nella tua Fase Costruzione per scartare un qualsiasi numero di Segnalini Cultura e prendere lo stesso numero di Segnalini Produzione.

ALLEANZA**Non c'è Tempo
da Perdere****Uso Singolo**

Scarta per far Entrare in Curvatura qualsiasi tua Nave e Flotta.

ALLEANZA**Tecnologia
Indispensabile****Uso Singolo**

Scarta questa carta prima di Finanziare una Ricerca durante la Fase Costruzione. Puoi aggiungere fino a 2 Segnalini Ricerca ad ogni Progetto invece di 1.

ALLEANZA**Rinforzi
Indispensabili****Uso Singolo**

Scarta questa carta prima di Costruire Navi durante la Fase Costruzione. Piazza 4 nuove Navi in Orbita ad un Sistema Natale Alleato o in un Sistema con una Base Stellare Alleata. Puoi scegliere anche i tuoi Sistemi.

ALLEANZA**Stratagemma ingegnoso****Uso Singolo**

Scarta per Ritirare qualsiasi tuo Tiro per Colpire per questo Round di Combattimento.

ALLEANZA**Un'offerta che non puoi rifiutare****Uso Singolo**

Scarta per prendere il Controllo di un Sistema Ostile Occupato da una tua Flotta. Rimpiazza il Nodo controllo del Rivale con il tuo.

ALLEANZA**Aiuto dall'ignoto****Uso Singolo**

Gioca questa carta. Fino allo Stadio Ricarica tu e i tuoi Alleati guadagnate il doppio in Ricerca Affrontando il Pericolo in un Fenomeno. Scarta la carta all'inizio dello Stadio Ricarica.

ALLEANZA**Priorità Uno****Uso Singolo**

Scarta questa carta prima di Finanziare una Ricerca nella Fase Costruzione. Puoi Finanziare un solo Progetto, ma puoi mettere fino a 4 Segnalini Ricerca su quell'Avanzamento.

ALLEANZA**Alto Comando Alleato****Uso Singolo**

Scarta per Ripristinare 2 Segnalini Comando di un giocatore nella tua Alleanza.

ALLEANZA**Controspionaggio****Uso Singolo**

Scarta per vedere le Carte Alleanza nelle mani di un Avversario. Scarta 1 di quelle carte.

ALLEANZA**Griglia di Difesa****Uso Singolo**

Scarta quando un Rivale inizia una Battaglia Spaziale. Il tuo Rivale non può usare il Primo Colpo durante questa Battaglia.

ALLEANZA**Summit Alleato****Uso Singolo**

Scarta questa carta per far pescare una Carta Alleanza a tutti i giocatori della tua Alleanza. Qualsiasi giocatore con più di 3 carte in mano deve scartarne fino ad averne 3.

ALLEANZA**Conferenza Strategica****Uso Singolo**

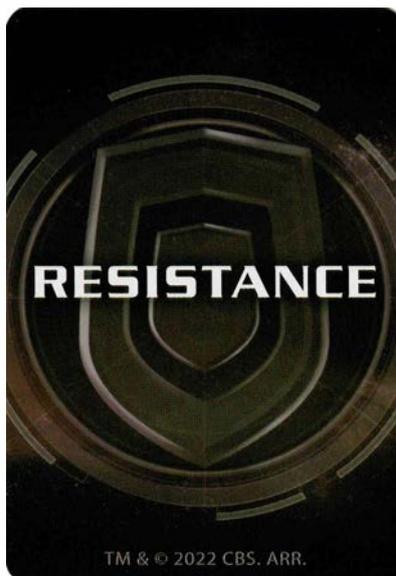
Scarta per permettere a 2 giocatori nella tua Alleanza di scambiarsi qualsiasi Carta Alleanza hanno in mano o in gioco.

RESISTENZA

Carte Resistenza

Ecco la traduzione in italiano delle Carte Resistenza di "The Dominion War" per *Star Trek: Ascendancy*.
Stampa al 100%

Pascal982



RESISTENZA

Governo in Esilio

Gioca all'inizio della tua Fase Comando. Esaurisci tutti i tuoi Comandi per giocare questa carta.

Prendi il Controllo di un Sistema Controllato da un Alleato (non il Sistema Natale) per farlo diventare il tuo nuovo Sistema Natale. Il tuo vecchio Sistema Natale è ora Controllato dal tuo Conquistatore. Sei Libero.

RESISTENZA

Atto Disperato

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Distruggi un qualsiasi numero di tue Navi in un settore. Distruggi lo stesso numero di Navi Rivali nello stesso Settore.

RESISTENZA

Ottenere Supporto

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Pesca 3 Carte Resistenza. Scarta Carte Resistenza fino ad averne 3 in mano.

RESISTENZA

Aiutare gli Alleati

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Dai un qualsiasi numero di Segnalini Produzione o Ricerca ai giocatori Alleati.

RESISTENZA

Aiutare gli Alleati

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Dai un qualsiasi numero di Segnalini Produzione o Ricerca ai giocatori Alleati.

RESISTENZA

Accendere la Ribellione

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Tira un dado per ogni Flotta del Conquistatore (o Navi singole) nel tuo Sistema Natale. Per ogni 4+ distruggi una Nave. Se non restano Navi o Flotte Rivali in Orbita nel tuo Sistema, sei Libero.

RESISTENZA

Accendere la Ribellione

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Tira un dado per ogni Flotta del Conquistatore (o Navi singole) nel tuo Sistema Natale. Per ogni 4+ distruggi una Nave. Se non restano Navi o Flotte Rivali in Orbita nel tuo Sistema, sei Libero.

RESISTENZA

Razzia di Rifornimenti

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Prendi fino a 4 Risorse di qualsiasi tipo dal tuo Conquistatore.

RESISTENZA

Razzia di Rifornimenti

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Prendi fino a 4 Risorse di qualsiasi tipo dal tuo Conquistatore.

RESISTENZA

Aperta Ribellione

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

L'Alleanza Avversaria è Ostile fino alla fine della tua Fase Comando. Puoi iniziare una Battaglia Spaziale contro di loro fino alla fine della Fase Comando.

RESISTENZA

Aperta Ribellione

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

L'Alleanza Avversaria è Ostile fino alla fine della tua Fase Comando. Puoi iniziare una Battaglia Spaziale contro di loro fino alla fine della Fase Comando.

RESISTENZA

Flotta di Liberazione

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Piazza una Flotta con 3 nuove Navi in un Sistema Controllato da te o un tuo Alleato. Questa Flotta può iniziare una Battaglia Spaziale contro l'Alleanza Avversaria entro la fine della tua Fase Comando.

RESISTENZA

Flotta di Liberazione

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Piazza una Flotta con 3 nuove Navi in un Sistema Controllato da te o un tuo Alleato. Questa Flotta può iniziare una Battaglia Spaziale contro l'Alleanza Avversaria entro la fine della tua Fase Comando.

RESISTENZA

Sabotaggio

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Tira un dado per ogni Nave singola o Flotta del tuo Conquistatore. Ogni 6 distrugge una Nave.

RESISTENZA

Sabotaggio

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Tira un dado per ogni Nave singola o Flotta del tuo Conquistatore. Ogni 6 distrugge una Nave.

RESISTENZA

Ordini Falsi

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Puoi Muovere 1 Flotta o Nave del tuo Conquistatore come se fossero tue. Devi Esaurire un Comando per farle Entrare o Uscire dalla Curvatura o muoversi ad Impulso. Le Navi mantengono la velocità Curvatura del proprietario.

RESISTENZA

Ordini Falsi

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Puoi Muovere 1 Flotta o Nave del tuo Conquistatore come se fossero tue. Devi Esaurire un Comando per farle Entrare o Uscire dalla Curvatura o muoversi ad Impulso. Le Navi mantengono la velocità Curvatura del proprietario.

RESISTENZA

Aiuto Esterno

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Piazza 3 nuove Navi di un giocatore Alleato (non tu!) in un Sistema che Controlli. Queste Navi possono formare immediatamente una Flotta.

RESISTENZA

Aiuto Esterno

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Piazza 3 nuove Navi di un giocatore Alleato (non tu!) in un Sistema che Controlli. Queste Navi possono formare immediatamente una Flotta.

RESISTENZA

Disaccordi Interni

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Prendi il Controllo di un Sistema che Occupi con le Navi e che il tuo Conquistatore Controlla. (Non dev'essere il Sistema Natale)

RESISTENZA

Disaccordi Interni

Esaurisci un Comando per giocare questa carta.

Prendi il Controllo di un Sistema che Occupi con le Navi e che il tuo Conquistatore Controlla. (Non dev'essere il Sistema Natale)

RESISTENZA

La Resistenza!

Esaurisci due Comandi per giocare questa carta.

Piazza una Flotta di 3 nuove Navi in un Sistema che Controlli. Questa Flotta può iniziare una Battaglia Spaziale contro l'Alleanza Avversaria entro la fine della tua Fase Comando.

RESISTENZA

Estremo Sacrificio

Esaurisci due Comandi per giocare questa carta.

Scegli un Sistema che Controlli. Distruggi un qualsiasi numero di Nodi in quel Sistema per distruggere lo stesso numero di Navi del tuo Conquistatore in quel Sistema.

RESISTENZA

Resistenza Attiva

Esaurisci tre Comandi per giocare questa carta.

Pesca 2 Carte Resistenza. Puoi giocare immediatamente senza Esaurire alcun Comando aggiuntivo. Scarta queste carte se non vuoi giocare.

RESISTENZA

Resistenza Attiva

Esaurisci tre Comandi per giocare questa carta.

Pesca 2 Carte Resistenza. Puoi giocare immediatamente senza Esaurire alcun Comando aggiuntivo. Scarta queste carte se non vuoi giocare.

RESISTENZA

Trasmettere Segreti

Esaurisci tre Comandi per giocare questa carta.

Gioca all'inizio di una Battaglia Spaziale, nel turno di qualsiasi giocatore. Tutte le Navi Alleate ottengono il Primo Colpo contro il tuo Conquistatore fino allo Stadio Ricarica.

RESISTENZA

Raid della Resistenza

Esaurisci tre Comandi per giocare questa carta.

Scegli una Flotta del tuo Conquistatore che non si trova in un Sistema Controllato da un Avversario. Tira un dado per ogni Nave in quella Flotta. Distruggi una Nave per ogni 4+.

RESISTENZA

Luce di Speranza

Esaurisci tre Comandi per giocare questa carta.

Scegli un Sistema che Controlli. Distruggi metà (arrotondando per difetto) delle navi del tuo Conquistatore in quel Sistema.

RESISTENZA

Quinta Colonna

Non serve Esaurire Comandi per giocare questa carta.

Gioca durante una Battaglia Spaziale, nel turno di qualsiasi giocatore.

Tutte le Navi del tuo Conquistatore devono ritirare i loro Colpi a Segno per questo Round di Combattimento.

RESISTENZA

Quinta Colonna

Non serve Esaurire Comandi per giocare questa carta.

Gioca durante una Battaglia Spaziale, nel turno di qualsiasi giocatore.

Tutte le Navi del tuo Conquistatore devono ritirare i loro Colpi a Segno per questo Round di Combattimento.