

TWILIGHT IMPERIUM 3 – CARTE POLITICHE

Ancient Artifact

Favore: Tirare un dado. Con un risultato da 1 a 5, tutte le unità e le navi nel sistema di Mecatol Rex sono distrutte ed ogni flotta in un sistema adiacente a Mecatol Rex deve subire 3 colpi (colpita con 5 o più). Con un risultato da 6 a 10, tutti i giocatori guadagnano immediatamente due Tecnologie di loro scelta (i prerequisiti si applicano normalmente).

Contro: Scartare questa carta.

Aggressive Strategy

Favore: Ogni giocatore può immediatamente eseguire, in ordine di gioco, l'abilità secondaria della sua Carta Strategica senza spendere un Contatore di Comando dalla sua Allocazione Strategica.

Contro: Nessun giocatore può eseguire l'abilità secondaria di nessuna Carta Strategica per il resto del turno.

Arms Reduction

Favore: Ogni giocatore deve distruggere tutte le Corazzate tranne due e tutti gli Incrociatori tranne quattro (le altre navi non sono influenzate).

Contro: I giocatori devono scaricare tutti i pianeti che provvedono uno sconto alle tecnologie rosse.

Checks and Balances (LEGGE)

Favore: Quando un giocatore sceglie una Carta Strategica durante la Fase Strategica, deve dare la carta scelta ad un altro giocatore (che non abbia nessuna Carta Strategica).

Contro: Ogni giocatore deve immediatamente passare la sua Carta Strategica al giocatore alla sua sinistra.

Chrown of Thalnos (LEGGE)

Eleggere un giocatore.

Le Forze di Terra del giocatore eletto ricevono +1 ai loro tiri di combattimento.

Closing the Wormholes (LEGGE)

Favore: Le Flotte non possono più muovere attraverso i tunnel spaziali.

Contro: Se un giocatore ha una flotta in un sistema che contiene un tunnel spaziale, deve scartare una nave (non-Caccia) da quella flotta.

Code of Honor (LEGGE)

Favore: Le Flotte, in attacco ed in difesa, non possono ritirarsi dalle Battaglie Spaziali.

Contro: Scartare questa carta.

Colonial Redistribution

Favore: Il giocatore col maggior numero di punti vittoria (scegliere casualmente se si è in parità) deve scegliere uno dei suoi pianeti e distruggere tutte le Forze di Terra presenti sul pianeta. Il giocatore deve scegliere un giocatore con il minor numero di punti vittoria. Il giocatore scelto immediatamente posiziona tre Forze di Terra sul pianeta appena liberato e ne prende il controllo.

Contro: Scartare questa carta.

Colonization Licensing (LEGGE)

Favore: Prima di eseguire uno sbarco planetario su un pianeta neutrale, i giocatori devono spendere un numero di risorse uguale al valore di risorse del pianeta.

Contro: Tutti i giocatori devono immediatamente scaricare un pianeta di loro scelta per ogni tre pianeti che controllano fuori dal loro Sistema Nativo (arrotonda per difetto), se possibile.

Compensated Disarmament

Eleggere un pianeta.

Tutte le Forze di Terra sul pianeta sono distrutte, ma il giocatore riceve un Bene di commercio per ogni unità così distrutta e mantiene il controllo del pianeta.

Conventions of War (LEGGE)

Favore: Corazzate e Morti Nere non possono bombardare pianeti che contengono Space Dock.

Contro: Ogni giocatore che ha votato contro questa legge deve immediatamente scegliere uno dei suoi Space Dock fuori dal suo Sistema Nativo e riposizionarlo tra i suoi rinforzi.

Core Stability (LEGGE)

Favore: Durante ogni Fase di Status, tutte le Carte Azione pescate sono posizionate a faccia in su sul tavolo. Quindi, il giocatore con la più alta influenza (non scaricata) può scegliere la prima carta azione, seguito dagli'altri giocatori sempre in ordine di influenza non scaricata.

Contro: Nessuna Carta Azione è pescata in questo turno.

Cost Overruns

Favore: Ogni giocatore deve scartare un Bene di Commercio per ogni pianeta che controlla, se possibile.

Contro: Scartare questa carta.

Council's Censure (LEGGE)

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto deve scartare due Contatori di Comando dalla sua Allocazione Strategica per poter scegliere la Strategia Imperiale durante la Fase Strategica.

Council Elder (LEGGE)

Eleggere un giocatore.

Dare questa carta al giocatore eletto. Il giocatore può scartare questa carta immediatamente dopo che un ordine del giorno "Eleggere" è pescato. Solo i voti del giocatore che scarta questa carta sono contati per risolvere l'ordine del giorno.

Dispute Resolution

Eleggere due pianeti.

Eleggere due pianeti controllati da due diversi giocatori. Distruggere tutte le Forze di Terra ed i PDS presenti in entrambi i pianeti. I due pianeti ritornano allo stato neutrale. Né i Sistemi Nativi né Mecatol Rex possono essere eletti.

Economic Revitalization

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto riceve un Bene di Commercio da ciascun avversario, se possibile.

Fleet Regulations (LEGGE)

Favore: Nessun giocatore può avere più di cinque Contatori di Comando nella sua area dei Rifornimenti alla Flotta.

Contro: Ciascun giocatore riceve un Contatore di Comando dai suoi rinforzi e deve posizionarlo nell'area dei Rifornimenti alla Flotta.

Forced Economic Independence (LEGGE)

Eleggere due giocatori.

Posizionare i Marcatori di Controllo dei giocatori eletti su questa legge. I giocatori eletti non possono avere accordi commerciali l'un l'altro finché questa legge è in gioco.

Se hanno accordi commerciali, sono immediatamente rotti.

TWILIGHT IMPERIUM 3 – CARTE POLITICHE

Free Trade (LEGGE)

Favore: Ogni volta che un giocatore riceve un Bene di Commercio dai suoi accordi commerciali, riceve un Bene di Commercio aggiuntivo.

Contro: Tutti i giocatori devono scartare due Beni di Commercio dalla loro area dei Beni di Commercio, se possibile.

Holder of Mecatol Rex

Favore: Il giocatore che controlla Mecatol Rex può immediatamente scegliere e scartare una legge corrente.

Contro: Il giocatore che controlla Mecatol Rex può aggiungere due Forze di Terra gratuite su Mecatol Rex.

Holy Planet of Ixth

Eleggere un pianeta.

Questo pianeta non può produrre nessuna unità per il resto del gioco (nessun pianeta nei Sistemi Nativi può essere scelto).

Humane Labor (LEGGE)

Favore: Il limite di produzione di tutti gli Space Docks è ridotto a 2.

Contro: Nessuno Space Dock può produrre nulla per il resto del turno.

Imperial Academy (LEGGE)

Favore: Quando si esegue l'abilità secondaria della strategia Logistica, i giocatori possono comprare Contatori di Comando spendendo due influenze (invece di tre).

Contro: Scartare questa carta.

Imperial Containment

Favore: Il giocatore (o i giocatori) col maggior numero di pianeti al di fuori del loro Sistema Nativo devono scartare un Contatore di Comando dal loro Pool di Comando per ogni Contatore di Comando che posizionano per il resto del turno.

Contro: Scartare questa carta.

Imperial Mandate

Favore: Ciascun giocatore riceve due punti vittoria.

Contro: Ciascun giocatore perde un punto vittoria.

Imperial Peace (LEGGE)

Favore: I giocatori non possono invadere Mecatol Rex.

Contro: Mecatol Rex è l'unico pianeta che i giocatori possono invadere in questo turno.

Labor Force Politics (LEGGE)

Favore: L'influenza e le risorse di ogni pianeta sono invertite.

Contro: I giocatori possono produrre unità in uno solo dei loro Space Docks per il resto di questo turno.

Limits to Individual Power (LEGGE)

Favore: Tutti i giocatori devono immediatamente scartare tutte le Carte Azione tranne tre. Ogni volta che un giocatore pesca una nuova Carta Azione, deve immediatamente scartare quelle in eccesso oltre le sole tre carte consentite.

Contro: Tutti i giocatori devono scartare una Carta Azione a caso, se possibile.

Mass Mobilization

Favore: Dividere il totale dei voti di quest'ordine del giorno per 5. Ogni giocatore può posizionare un tale numero di Forze di Terra sui pianeti che controlla.

Contro: Nessun giocatore può comprare Forze di Terra per il resto del turno.

Minister of Commerce (LEGGE)

Eleggere un giocatore.

Date questa carta al giocatore eletto. Durante ogni Fase di Status, il giocatore eletto riceve un Bene di Commercio da ogni giocatore che abbia almeno un accordo commerciale attivo.

Minister of Exploration (LEGGE)

Eleggere un giocatore.

Date questa carta al giocatore eletto. Il giocatore eletto riceve un Bene di Commercio ogni volta che un altro giocatore esegue con successo uno sbarco planetario su un pianeta neutrale.

Minister of Internal Security (LEGGE)

Eleggere un giocatore.

Date questa carta al giocatore eletto. Il giocatore eletto può scartare questa carta in qualsiasi momento per distruggere immediatamente fino a quattro Forze di Terra su Mecatol Rex.

Minister of Policy (LEGGE)

Eleggere un giocatore.

Date questa carta al giocatore eletto. Durante la Fase di Status, il giocatore eletto riceve una Carta Azione aggiuntiva.

Minister of War (LEGGE)

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto può spendere un Contatore di Comando dalla sua Allocazione Strategica per guadagnare un colpo automatico prima del primo round di qualsiasi Battaglia Spaziale in cui partecipa. Le perdite sono applicate immediatamente e non rispondono al fuoco.

New Constitution

Favore: Tutte le leggi correnti sono scartate. Ogni giocatore deve scegliere e scaricare due dei suoi pianeti, se possibile.

Contro: Il giocatore con l'influenza non scaricata più alta può scartare una legge corrente di sua scelta.

Official Sanction

Eleggere un giocatore

Il giocatore eletto non può invadere un pianeta neutrale o controllato da un avversario per il resto di questo turno.

Open the Trade Routes

Favore: Ogni giocatore riceve due Beni di Commercio.

Contro: In questo turno, ogni giocatore deve dare tutti i Beni di Commercio che riceve al giocatore alla sua sinistra.

Planetary Conscription (LEGGE)

Favore: Ogni volta che un giocatore prende il controllo di un pianeta neutrale, deve prendere una Forza di Terra dai suoi rinforzi e posizionarla sul pianeta.

Contro: Nessun giocatore può eseguire uno sbarco planetario su pianeti neutrali per il resto del turno.

Planetary Security (LEGGE)

Favore: I pianeti Non-Nativi che non ospitano almeno una Forza di Terra ritornano immediatamente allo stato neutrale.

Contro: Scartare questa carta.

TWILIGHT IMPERIUM 3 – CARTE POLITICHE

Prophecy of Ixth

Eleggere un giocatore.

I Caccia del giocatore eletto ricevono +1 ai tiri di combattimento per il resto del gioco.

Il giocatore eletto perde quest'abilità se non compra almeno due nuovi Caccia durante ogni turno di gioco.

Public Execution

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto perde tutte le Carte azione, i suoi pianeti sono tutti scaricati e le sue unità ricevono -1 a tutti i tiri di combattimento per il resto del turno.

Regressive Rethoric (LEGGE)

Favore: Il costo di tutte le tecnologie incrementa di 2. Il giocatore che non esegue l'abilità secondaria della Strategia Tecnologica può invece pescare una Carta Azione gratuita.

Contro: Tutti i giocatori devono immediatamente scartare una Carta Azione, se possibile.

Regulated Conscription (LEGGE)

Favore: Le Forze di Terra costano 1 risorsa ciascuna. Il giocatore del Sole può posizionare solo una Forza di Terra per ogni Contatore di Comando speso per usare la sua abilità razziale.

Contro: Scartare questa carta.

Repeal

Eleggere una Legge Corrente.

Scartare la legge eletta.

Research Grant (LEGGE)

Favore: Tutti i pianeti che danno un credito tecnologico, ora danno quel credito a tutte le Tecnologie, indipendentemente dal colore.

Contro: Nessuna Tecnologia generale (gialla) può essere acquisita o comprata in questo turno.

Resource Management (LEGGE)

Favore: I giocatori non possono ridistribuire i Contatori di Comando nella loro Scheda della Razza durante la Fase di Status.

Contro: Tutti i giocatori con tre o più Carte Azione devono immediatamente scartarne due.

Revote

Eleggere una legge corrente.

Dopo che una legge è stata eletta, rivotare sullo stesso ordine del giorno.

Science Community Speaker (LEGGE)

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto può eseguire l'abilità secondaria della Strategia Tecnologica senza spendere un Contatore di Comando dalla sua Allocazione Strategica. In aggiunta, il costo per comprare Tecnologie è ridotto di 1.

Short Term Truce (LEGGE)

Favore: Nessun giocatore può attivare un sistema che contiene navi nemiche o invadere un pianeta controllato da un altro giocatore nel turno successivo. Qualsiasi giocatore può spendere 10 influenze in qualsiasi momento per scartare questa legge.

Contro: Ogni giocatore che ha votato contro quest'ordine del giorno deve scaricare un pianeta. Il pianeta è scelto dall'avversario alla sinistra del giocatore.

Subsidized Industry

Eleggere un giocatore.

Il giocatore eletto può immediatamente posizionare uno Space Dock gratuito in qualsiasi pianeta che controlla.

Subsidized Studies

Eleggere un Colore Tecnologico.

Il costo per tutte le tecnologie del colore eletto diminuisce di tre. Il costo per tutte le altre tecnologie incrementa di due.

Technology Buy-Back (LEGGE)

Favore: I giocatori possono, durante la Fase di Status, scartare una delle loro Tecnologie in cambio di sei Beni di Commercio. Non possono scartare una Tecnologia che è richiesta per altre tecnologie che possiedono.

Contro: I giocatori non possono acquisire o comprare avanzamenti Tecnologici in questo turno.

Technology Investigation Committee

Favore: Nessuna tecnologia può essere comprata in questo turno.

Contro: Tutti i giocatori scartano una Carta Azione a caso. Quindi pescano immediatamente due nuove Carte Politiche e le risolvono nell'ordine con cui sono state pescate.

Technology Tariffs (LEGGE)

Favore: Tutte le tecnologie rosse costano +4 risorse.

Contro: Le tecnologie verdi non possono essere comprate o acquisite per il resto del turno.

Trade Embargo

Eleggere un giocatore.

Tutti gli accordi commerciali con questo giocatore sono rotti e nessun nuovo accordo commerciale può essere formato con questo giocatore per questo turno e per il turno successivo.

Trade War (LEGGE)

Favore: Ogni volta che un giocatore esegue l'abilità secondaria della Strategia Commerciale, può anche scartare un Bene di Commercio dall'area dei Beni di Commercio di un suo avversario.

Contro: Scartare immediatamente un Bene di Commercio dalle aree dei Beni di Commercio di ogni giocatore.

Traffic Tariffs (LEGGE)

Favore: Per poter attivare un sistema contenente un pianeta controllato da un altro giocatore, un giocatore deve spendere un Bene di Commercio o scegliere e scaricare un pianeta.

Contro: Ogni giocatore deve immediatamente scartare un Contatore di Comando dal suo Pool di Comando o Allocazione Strategica, se possibile.

Unconventional Weapons (LEGGE)

Favore: Tutte le Corazzate e le Morte Nere ricevono -2 ai tiri di combattimento.

Contro: Tutti i giocatori devono scegliere e scaricare uno dei loro pianeti per ogni Corazzata o Morte Nera che hanno in gioco, se possibile.

Wormhole Reconstruction (LEGGE)

Favore: Tutti i sistemi contenenti tunnel spaziali sono considerati adiacenti a tutti gli altri sistemi contenenti tunnel spaziali.

Contro: Scartare questa carta.