

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE STRATEGIA

SET BASE

INITIATIVE 1

[INIZIATIVA]

Abilità primaria: speciale

Dopo aver scelto questa Carta Strategia, prendete il Segnalino del Portavoce. Durante la fase di Azione, non dovete alcuno Contatore di Comando, dalla vostra Allocazione Strategica, per eseguire l'abilità secondaria delle Carte Strategiche.

NON potete scegliere questa carta la prossima Fase della Strategia. Non potete eseguire alcuna Azione Strategica durante la Fase dell'Azione di questo round.

DIPLOMACY 2

[DIPLOMAZIA]

Abilità Primaria: Emissario Diplomatico

Nominate un avversario. Per il resto di questa fase, ne voi ne il vostro avversario potrete attivare un sistema che contenga unità dell'altro (incluse Forze di Terra e PDS)

Abilità Secondaria: Stimolo Economico

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per riattivare fino a 2 Carte Pianeta (non Nativi) precedentemente esaurite.

POLITICAL 3

[POLITICA]

Abilità Primaria: Il Consiglio Galattico

Pescate 3 Carte Azione e prendete un Contatore di Comando dai vostri rinforzi. Quindi pescate la prima carta del Mazzo Politico e risolvete l'agenda.

Dopo aver completato l'agenda, pescate le prime tre carte dal Mazzo Politico, leggetele segretamente, quindi posizionate una carta in cima al mazzo e le altre in fondo al mazzo.

Abilità Secondaria: La Ricerca del Destino

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per pescare una Carta Azione.

LOGISTICS 4

[LOGISTICA]

Abilità Primaria: Operazioni Complete

Ricevete 4 Contatori di Comando dai vostri rinforzi.

Abilità Secondaria: Mandato Domestico

Potete spendere punti influenza in cambio di Contatori di Comando (prendeteli dai vostri rinforzi). Ricevete 1 Contatore di Comando per ogni 3 punti influenza spesi.

TRADE 5

[COMMERCIO]

Abilità Primaria: Influenza sulla Gilda dei Mercanti

Scegliete a) o b)

- Guadagnate immediatamente 3 Beni di Commercio, quindi incassate Beni di Commercio per i vostri accordi commerciali. Infine, aprire i negoziati fra tutti i giocatori. Tutti i nuovi accordi commerciali devono avere la vostra approvazione.
- Tutti gli Accordi Commerciali, attualmente in essere, sono cancellati. Restituite tutti i Contratti Commerciali ai rispettivi proprietari.

Abilità Secondaria: Commercio

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per ricevere i Beni di Commercio da tutti i vostri accordi commerciali attivi.

WARFARE 6

[GUERRA]

Abilità Primaria: Offensiva Maggiore

Immediatamente riprendete uno dei vostri Contatori di Comando dalla mappa e riposizionatelo nel vostro Pool di Comando.

Abilità Secondaria: Pattuglia

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per scegliere uno o due dei vostri Torpediniere/Incrociatori dovunque siano sulla mappa. Ogni unità può muovere in un sistema adiacente vuoto (non Nativo). Quindi posizionate uno dei vostri Contatori di Comando (prendendolo dai rinforzi) in ogni sistema di destinazione.

TECHNOLOGY 7

[TECNOLOGIA]

Abilità Primaria: Innovazione Tecnologica

Ricevete un avanzamento Tecnologico (per il quale dovete avere i necessari prerequisiti).

Abilità Secondaria: Ricerca e Sviluppo

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica e spendete 8 risorse per acquistare un avanzamento Tecnologico (per il quale dovete disporre dei necessari prerequisiti).

IMERIAL 8

[IMPERIALE]

Abilità Primarie: Reclamare il Trono Imperiale

Pescate la prima carta del Mazzo Obiettivi e posizionala a faccia in su nell'area di gioco comune. Quindi guadagnate 2 punti vittoria.

Abilità Secondaria: Mobilitazione Rapida

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per costruire immediatamente unità in uno dei vostri sistemi, che contenga uno o più Bacini Spaziali, anche se tale sistema era già stato attivato. Costruire unità in questo mondo, non attiva il sistema.

IMERIAL (II) 8 (ESPANSIONE SE)

[IMPERIALE BIS]

Abilità Primarie: Reclamare il Trono Imperiale

Scegliete fra a) e b).

- Durante la prossima fase dello Status, potrete conseguire molteplici Obiettivi Pubblici anziché uno solo. Inoltre, se controllate Mecatol Rex, riceverete 1 punto Vittoria addizionale.
- Potete utilizzare, gratuitamente, l'abilità Secondaria di questa carta. Nessun altro giocatore potrà utilizzarla.

Abilità Secondaria: Mobilitazione Rapida

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per costruire immediatamente unità in uno dei vostri sistemi, che contenga uno o più Bacini Spaziali, anche se tale sistema era già stato attivato. Costruire unità in questo mondo, non attiva il sistema.

TWILIGHT IMPERIUM - CARTE STRATEGIA

ESPANSIONE SHATTERED EMPIRES

LEADERSHIP 1

[COMANDO]

Abilità Primaria: Ricevere l'incarico

Ricevete 3 Contatori di Comando dai vostri rinforzi. Quindi, utilizzate immediatamente l'abilità secondaria di questa carta.

Abilità Secondaria: Abile Tattico

Potete spendere punti Influenza per ottenere dei Contatori di Comando dai vostri rinforzi. Ogni 2 punti Influenza spesi, prendete 1 Contatore di Comando.

DIPLOMACY(II) 2

[DIPLOMAZIA II]

Abilità Primaria: Zona smilitarizzata

Scegliete fra a) e b).

- Selezionate un sistema che contenga un pianeta sotto il vostro controllo. Ognuno dei vostri avversari dovrà piazzare uno dei propri Contatori di Comando (presi dai rispettivi Rinforzi) in questo sistema.
- Eseguite l'abilità secondaria di questa carta senza pagare alcun Contatore di Comando o punto Influenza.

Abilità Secondaria: Annessione Pacifica

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica e 3 punti Influenza per reclamare l'annessione di un pianeta vuoto che sia adiacente ad un sistema sotto il vostro controllo. Piazzate un vostro Segnalino di Controllo su questo pianeta.

ASSEMBLY 3

[ASSEMBLEA]

Abilità Primaria: Senato

Pescate 1 Carta Politica e 2 Carte Azione. Quindi scegliete fra a) e b). Non potete scegliere l'opzione a) se voi siete lo Speaker.

- Prendete il segnalino dello Speaker e scegliete uno dei vostri avversari che metta all'Ordine del Giorno una delle sue Carte Politiche.
- Scegliete uno dei vostri avversari che, così, riceverà il segnalino dello Speaker. Quindi, voi, potete mettere all'Ordine del Giorno una delle vostre Carte Politiche.

Abilità Secondaria: Incremento del Morale

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per riattivare un qualsiasi numero di carte pianeta il cui totale combinato fra punti Influenza e Risorse, sia inferiore o uguale a 6.

PRODUCTION 4

[PRODUZIONE]

Abilità Primaria: Scadenze ravvicinate

Costruite, subito, delle unità in uno dei vostri sistemi che contenga uno o più Bacini Spaziali di vostra proprietà anche se esso è già stato attivato. Ricevete 2 risorse aggiuntive, con le quali poter costruire. Le unità così costruite non attiveranno, comunque, il sistema.

Abilità Secondaria: Sforzi raddoppiati

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per costruire sino a 3 unità in uno dei vostri sistemi, già attivato o meno, che contenga almeno 1 dei vostri Bacini Spaziali. Le unità costruite in questo modo, non attiveranno il sistema.

TRADE(II) 5

[COMMERCIO II]

Abilità Primaria: Commercio Libero

Ricevete 3 Beni di Commercio o cancellate fino a 2 accordi commerciali (non potete però cancellare gli accordi commerciali degli Hacan).

Quindi, tutti i giocatori incasseranno i Beni di Commercio relativi a tutti i loro accordi commerciali in essere. Tutti i giocatori, tranne quello attivo, riceveranno 1 Bene di Commercio in meno sul totale incamerato.

Infine, si aprono le trattative commerciali fra i giocatori. Comunque, tali accordi saranno conclusi solamente se otterranno la ratifica da parte vostra.

WARFARE(II) 6

[GUERRA II]

Abilità Primaria: Allarme Rosso

Piazzate il segnalino Allarme Rosso in un sistema. Le vostre navi in questo sistema, riceveranno un bonus di +1 al movimento e a tutti i tiri di combattimento. Qualora muoviate qualsiasi nave fuori di questo sistema, potrete muovere, con lei, il segnalino Allarme Rosso. Rimuovete dalla mappa, questo segnalino, all'inizio della prossima fase dello Status.

Abilità Secondaria: Rinforzi

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per muovere fino a 2 delle vostre navi, da sistemi non attivati, verso sistemi adiacenti che si trovino sotto il vostro controllo. Questo non fa attivare il(i) sistema(i) di arrivo.

TECHNOLOGY(II) 7

[TECNOLOGIA II]

Abilità Primaria: Tecnologia Focalizzata

Ricevete un avanzamento Tecnologico. Quindi potete acquistare una seconda Tecnologia pagando il costo di 8 Risorse. Per ogni Tecnologia conseguita, dovete disporre dei necessari pre-requisiti.

Abilità Secondaria: Sviluppo Avanzato

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica e spendete 6 risorse per acquistare un avanzamento Tecnologico (per il quale dovete disporre dei necessari prerequisiti).

BUREAUCRACY 8

[BUROCRAZIA]

SPECIALE

Dopo aver selezionato questa Carta Strategia, rivelate tante carte obiettivo per ogni segnalino di Bonus presente su questa carta.

Abilità Primarie: Controllo Senatoriale

Ricevete un Contatore di Comando dai vostri rinforzi. Quindi, pescate le prime due carte dal mazzo degli Obiettivi. Piazzatene una a facci in su, assieme alle altre già scoperte, mentre l'altra la riponetevi in cima al mazzo degli Obiettivi. Quindi potete, subito, dichiarare di avere raggiunto un Obiettivo Pubblico.

Abilità Secondaria: Nuovo Ordine del Giorno

Spendete un Contatore di Comando dalla vostra Allocazione Strategica per pescare una Carta Azione e una Carta Politica.