

<p>AGENDA</p> <p>NASCITA DI UNA PROFEZIA (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>le Forze di Terra dell'eletto hanno +1 ai tiri. Scarta la carta alla fase di Status se l'eletto non ha acquisito almeno 2 nuove Forze di Terra nel turno</p>	<p>AGENDA</p> <p>SANZIONE UFFICIALE</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>il giocatore non può invadere un pianeta neutrale o nemico per il resto del turno</p>	<p>AGENDA</p> <p>ESECUZIONE PUBBLICA</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>il giocatore perde tutte le sue carte Azione, esaurisci pianeti e riceve -1 ai tiri in guerra per il resto del turno</p>	<p>AGENDA</p> <p>PERICOLO SCONOSCIUTO</p> <p>elezione di un giocatore (Lazax esclusi)</p> <p>la carta obiettivo del giocatore viene rivelata per il resto del gioco</p>
<p>AGENDA</p> <p>MINISTRO DEL COMMERCIO (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>dai la carta all'eletto. Nella fase di Status, l'eletto riceve 1 Bene Commerciale da ogni giocatore che ha almeno 1 patto commerciale attivo</p>	<p>AGENDA</p> <p>PROVA DI LEALTA'</p> <p>elezione di un giocatore (Laxax esclusi)</p> <p>il Lazax può guardare la mano di carte Trattato dell'eletto</p>	<p>AGENDA</p> <p>TERRENO SACRO (LEGGE)</p> <p>elezione di un pianeta (non in un sistema natale)</p> <p>il pianeta non può produrre unità per il resto del gioco</p>	<p>AGENDA</p> <p>DISARMO COMPENSATO</p> <p>elezione di un pianeta</p> <p>tutte le Forze di Terra sul pianeta sono distrutte e il controllore riceve 1 bene commerciale per ogni unità distrutta e mantiene il controllo del pianeta</p>
<p>AGENDA</p> <p>COMPLESSO DI RICERCA FONDI</p> <p>elezione di un pianeta</p> <p>il giocatore che controlla il pianeta beneficia di uno sconto di 2 per le tecnologie. piazza questa carta sul pianeta per ricordarlo</p>	<p>AGENDA</p> <p>DEMILITARIZZAZIONE</p> <p>elezione di un sistema</p> <p>tutte le navi nel sistema sono distrutte</p>	<p>AGENDA</p> <p>SCIOGLI IL CONSIGLIO (EVENTO)</p> <p>se non ci sono ancora eventi in gioc, scarta questa carta. Altrimenti scarta tutte le leggi in gioco e attiva questa carta. I giocatori che scelgono la carta strategica Civilizzazione possono fare solo l'abilità secondaria, ma gratis</p>	<p>AGENDA</p> <p>NESSUN SOPRAVVISSUTO (EVENTO)</p> <p>questa carta resta in gioco. Ogni volta che un giocatore distrugge una unità Lazax, riceve 1 bene commerciale</p>
<p>AGENDA</p> <p>L'EDITTO DI MAANDU (EVENTO)</p> <p>la carta resta in gioco finchè il Lazax mantengono possesso di Mecatol Rex. Il Lazax può costringere qualsiasi giocatore al ritiro nelle battaglie spaziali</p>	<p>AGENDA</p> <p>PIOGGIA RADIOATTIVA DAL DESERTER (EVENTO)</p> <p>il Lazax deve distruggere 3 navi non-Caccia a mMcatoL Rex oppure muovere il segnalino di turno indietro di un turno</p>	<p>AGENDA</p> <p>IL CONFLITTO DI QUANN (EVENTO)</p> <p>questa carta resta in gioco. Il limite di Flotta nel sistema Quann è 4. all'inizio di ogni fase di Status, il giocatore che controlla il sistema Quann guadagna 3 beni commerciali</p>	<p>AGENDA</p> <p>EMBARGO COMMERCIALE</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>tutti i patti commerciali con questo giocatore sono rotti e non se ne possono fare di nuovi con lui per il resto del turno</p>

<p>AGENDA</p> <p>ABROGAZIONE</p> <p>elezione di una legge</p> <p>scarta la legge eletta</p>	<p>AGENDA</p> <p>PESI E CONTRAPPESI (LEGGE)</p> <p>favore: quando un giocatore sceglie la carta strategia, deve darla a un altro giocatore (che ancora non ne ha una)</p> <p>contro: scarta questa carta</p>	<p>AGENDA</p> <p>REPRIMERE IL POTERE IMPERIALE</p> <p>favore: il Lazax deve distruggere tutte le sue unità in un sistema che controlla, adiacente al sistema natale</p> <p>contro: avanza il marcatore di turno avanti di uno spazio</p>	<p>AGENDA</p> <p>ESPERIMENTI DISPERATI</p> <p>favore: il Lazax sceglie un suo sistema e tira un dado: 1-3: guadagna 1 tecnologia ignorando i requisiti 4+: tutte le unità nel sistema sono distrutte</p> <p>contro: ogni giocatore distrugge unità pari a almeno 3 risorse nel suo sistema natale</p>
<p>AGENDA</p> <p>RIPULIRE I TUNNEL SPAZIALI</p> <p>favore: alla fine del turno, tutte le unità nei sistemi con tunnel sono distrutte</p> <p>contro: ogni giocatore piazza 1 CC dalla scorta in ogni sistema con un tunnel che egli controlla</p>	<p>AGENDA</p> <p>DIRITTO CIVILE ALLA ARMI</p> <p>favore: ogni giocatore guadagna 1 Morte Nera nel suo sistema natale (se lo controlla)</p> <p>contro: ogni giocatore distrugge 1 unità di un nemico, a sua scelta</p>	<p>AGENDA</p> <p>TECNOLOGIA DI COPERTURA SEGRETA (LEGGE)</p> <p>favore: i giocatori possono attraversare sistemi contenenti navi nemiche</p> <p>contro: ogni giocatore scarta 2 carte azione casuali. poi scarta questa carta</p>	<p>AGENDA</p> <p>COMMERCIO SOVVENZIONATO (LEGGE)</p> <p>favore: aumenta il valore di ogni patto commerciale di 1</p> <p>contro: l'Hacan perde tutti i suoi beni commerciali e ciascuno degli altri giocatori ne perde 2. poi scarta questa carta</p>
<p>AGENDA</p> <p>SMANTELLANDO L' IMPERO</p> <p>favore: il Lazax prende tutte le unità su Mecatol Rex e le piazza in qualsiasi altro sistema controllato dal medesimo giocatore</p> <p>contro: muovi il contatore di turno indietro di 1</p>	<p>AGENDA</p> <p>ROTTURA DELLE ALLEANZE</p> <p>favore: il Lazax deve mostrare la sua mano di Trattati</p> <p>contro: ogni giocatore scarta 1 Trattato segretamente</p>	<p>AGENDA</p> <p>CONFERENZA SCIENTIFICA</p> <p>favore: ogni giocatore riceve una tecnologia per la quale ha i requisiti</p> <p>contro: ogni giocatore riceve 1 bene commerciale per ogni tecnologia che possiede</p>	<p>AGENDA</p> <p>RICERCA DOCUMENTATA (LEGGE)</p> <p>favore: quando un giocatore usa l'abilità secondaria delle strategia Tecnologica, riduce a zero il costo se prende la stessa tecnologia acquisita con l'abilità primaria</p> <p>contro: esaurisci i pianeti con una specialità tecnologica</p>
<p>AGENDA</p> <p>SICUREZZA PLANETARIA (LEGGE)</p> <p>favore: scarta questa carta</p> <p>contro: pianeti (non natali) non presidiati con almeno 1 Forza di Terra, ritornano subito allo stato neutrale</p>	<p>AGENDA</p> <p>MOBILITAZIONE DIFENSIVA</p> <p>favore: ogni giocatore può prendere un qualsiasi numero di unità da 1 singolo sistema e piazzarle nel sistema natale</p> <p>contro: ogni giocatore può prendere un qualsiasi numero di unità dal sistema natale e piazzarle in 1 singolo sistema che controlla</p>	<p>AGENDA</p> <p>ABROGARE LE LEGGI SUL LAVORO (LEGGE)</p> <p>favore: i giocatori possono costruire Basi Spaziali in pianeti acquisiti durante il turno</p> <p>contro: ogni giocatore perde 3 beni commerciali o distrugge 1 sua Base Spaziale</p>	<p>AGENDA</p> <p>MINISTRO DELLA GUERRA (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>l'eletto può spendere 1 CC dalla Strategia per mettere a segno 1 colpo prima del primo round di una Battaglia Spaziale a cui partecipa. Non prevede fuoco di ritorno</p>

<p style="text-align: center;">AGENDA</p> <p>APRIRE LE ROTTE COMMERCIALI</p> <p>favore: ogni giocatore riceve 2 beni commerciali</p> <p>contro: in questo turno, alla fase di Status, ogni giocatore deve dare tutti i suoi beni commerciali al giocatore a sinistra</p>	<p style="text-align: center;">AGENDA</p> <p>STRATEGIA AGGRESSIVA</p> <p>favore: ogni giocatore, in ordine di turno, può eseguire l'abilità secondaria della sua carta Strategica, senza spendere CC dalla Strategia</p> <p>contro: nessun giocatore può eseguire l'abilità secondaria di una qualsiasi carta Strategica per il resto del turno</p>		
--	---	--	--