

<p>1 LEADERSHIP</p> <p><u>Abilità Primaria</u> prendi 3 CC dalla scorta e puoi eseguire subito l'abilità secondaria</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> puoi spendere Influenza per prendere fino a 3 CC dalla scorta: 1 CC ogni 2 Influenza spesi</p>	<p>2 DIPLOMAZIA II</p> <p><u>Abilità Primaria</u> scegli a) o b): a) ogni avversario deve mettere 1 CC dalla scorta su un singolo sistema contenete un pianeta che controlli b) esegui gratis l'Abilità Secondaria</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia + 3 Influenza per conquistare 1 pianeta neutrale adiacente a un sistema che controlli</p>	<p>3 ASSEMBLEA II</p> <p><u>Abilità Primaria</u> pesca 2 carte politica poi 1) scegli un giocatore che risolva una sua carta politica 2) dai lo Speaker a un altro giocatore 3) scelta rappresentanti 4) risoluzione delle spie 5) scambio di cambiali 6) risoluzione del voto</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia per 1 carta azione + riattivare 1 pianeta non natale</p>	<p>4 PRODUZIONE</p> <p><u>Abilità Primaria</u> costruisci in un sistema, anche già attivato, con una tua Base/i Spaziale/i ricevendo 2 Risorse in più</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia per costruire fino a 3 unità in una Base Spaziale, anche se il sistema è già attivato</p>	<p>1 INIZIATIVA</p> <p><u>Speciale:</u> dopo averla scelta nella fase Strategica, prendi subito lo Speaker;</p> <p>nella fase Azione non spendi CC dalla Strategia per effettuare le Abilità Secondarie delle carte strategia;</p> <p>non puoi risceglierla alla prossima fase Strategica</p>	<p>2 DIPLOMAZIA</p> <p><u>Abilità Primaria</u> scegli un avversario: per il resto del turno né tu né lui potete attivare sistemi contenenti le navi dell'altro (inclusi PDS e Forze di Terra)</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia per riattivare fino a 2 pianeti esauriti non natali</p>	<p>3 CIVILIZZAZIONE</p> <p><u>Abilità Primaria</u> Lazax: pesca le prime 2 carte dell'Agenda, scegline 1 e scarta l'altra, poi scegli il risultato della carta (nessuna votazione) Altri: pesca le prime 2 carte dell'Agenda, scegline 1 e scarta l'altra, poi vota</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia + 2 Influenza per pescare 2 carte azione</p>	<p>4 LOGISTICA</p> <p><u>Abilità Primaria</u> ricevi 4 CC dalla scorta</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi Influenza per ricevere CC dalla scorta: 1 CC ogni 3 Influenza</p>		
<p>5 COMMERCIO II</p> <p><u>Abilità Primaria</u> 1)ricevi 3 beni commercio o cancella fino a 2 patti commerciali (non Hacan) 2)tutti ricevono beni commerciali dai loro patti, -1 bene (tranne il giocatore attivo) 3)apri le negoziazioni dei patti, soggette alla tua approvazione</p>	<p>6 GUERRA II</p> <p><u>Abilità Primaria</u> piazza l'allarme rosso in un sistema: le tue navi lì hanno +1 tiro e movimento. Se spostati le navi puoi portare anche l'allarme. Rimuovilo dalla plancia alla fase di Status</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia per muovere fino a 2 navi da un sistema inattivato a un'altro adiacente controllato da te (senza attivarlo)</p>	<p>7 TECNOLOGIA II</p> <p><u>Abilità Primaria</u> acquisisci 1 tecnologia, poi puoi prenderne un'altra per 8 Risorse (requisiti necessari)</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia + 6 Risorse per acquisire 1 tecnologia (requisiti necessari)</p>	<p>8 BUROCRAZIA</p> <p><u>Speciale:</u> rivela obiettivi pubblici pari al numero di segnali bonus sulla carta</p> <p><u>Abilità Primaria</u> prendi 1 CC dalla scorta; prendi 2 carte dalla cima degli obiettivi, scoprine 1 e metti l'altra a posto, poi puoi dichiarare 1 obiettivo conseguito</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia per pescare 1 carta azione e 1 politica</p>	<p>5 COMMERCIO</p> <p><u>Abilità Primaria</u> scegli a) o b) a) ricevi 3 beni commerciali + beni dai tuoi patti; apri le negoziazioni dei patti, soggette alla tua approvazione b) cancella tutti i patti commerciali attivi</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia per ricevere beni commerciali dai tuoi patti</p>	<p>6 GUERRA</p> <p><u>Abilità Primaria</u> riprendi 1 CC dalla plancia e rimettilo nella zona Comando</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia per scegliere fino a 2 Incrociatori/Torpediniere sulla plancia e muoverle in un sistema adiacente vuoto (non natale); poi piazza 1 CC dalla scorta in ciascun sistema di destinazione</p>	<p>7 TECNOLOGIA</p> <p><u>Abilità Primaria</u> acquisisci 1 tecnologia (requisiti necessari)</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla Strategia + 8 Risorse per acquisire 1 tecnologia (requisiti necessari)</p>	<p>8 INDUSTRIA</p> <p><u>Abilità Primaria</u> scegli a) o b) a) ricevi gratis 1 Base Spaziale su 1 pianeta che controlli, anche se conquistato questo turno b) ricevi fino a 4 risorse per costruire unità in una Base Spaziale di 1 sistema attivato</p> <p><u>Abilità Secondaria</u> spendi 1 CC dalla strategia per fare il punto b) ricevendo fino a 2 risorse</p>		
SISTEMA	ATTRAVERSA	SOSTA	SPECIALE		SISTEMA	ATTRAVERSA	SOSTA	SPECIALE	
Asteroid Field	no	no	Attraversabile con i Deflettori Antimassa (tecno blu)		Asteroid Field	no	no	Attraversabile con i Deflettori Antimassa (tecno blu)	
Nebula	no	sì	+1 ai tiri se difendi, mov = 1 in uscita		Nebula	no	sì	+1 ai tiri se difendi, mov = 1 in uscita	
Ion Storm	no	sì	Immune ai PDS, i Caccia non sparano		Ion Storm	no	sì	Immune ai PDS, i Caccia non sparano	
Gravity Rift	sì	sì	Tira per ogni nave in uscita: 1-5 = distrutta		Gravity Rift	sì	sì	Tira per ogni nave in uscita: 1-5 = distrutta	
Supernova	no	no	I Muaat possono attraversarla		Supernova	no	no	I Muaat possono attraversarla	
Refresh Ability	Status: dopo la riattivazione, esaurisci la carta per guadagnarne il beneficio				Refresh Ability	Status: dopo la riattivazione, esaurisci la carta per guadagnarne il beneficio			

