

<p>STRATEGIA AGGRESSIVA</p> <p>favore: ogni giocatore può, in ordine di turno, eseguire subito l'abilità secondaria della sua carta strategica senza pagare CC</p> <p>contro: scarta la carta</p>	<p>ANTICO ARTEFATTO</p> <p>favore: tira un dado. Con 1-5 tutte le unità del sistema Mecatol Rex sono distrutte e ogni flotta e truppa nei sistemi adiacenti deve sostenere 3 tiri al 5+. con 6-10 tutti i giocatori guadagnano 2 tecnologie gratis (requisiti necessari)</p> <p>contro: scarta la carta</p>	<p>RIDUZIONE DEGLI ARMAMENTI</p> <p>favore: ogni giocatore distrugge tutte le Corazzate tranne 2 e tutti gli Incrociatori tranne 4.</p> <p>contro: i giocatori esauriscono i pianeti con tecnologia rossa</p>	<p>PESI E CONTRAPPESI (LEGGE)</p> <p>favore: quando un giocatore sceglie la carta strategia, la deve dare a una altro giocatore che ancora non ce l'ha e così via</p> <p>contro: ognuno passa subito la sua carta strategia al giocatore alla sua sinistra</p>
<p>LOTTA DI CLASSE (LEGGE)</p> <p>favore: quando ricevi beni commercio dalla carta strategia, tutti i beni sono sommati e divisi equamente. Ogni bene in più viene scartato</p> <p>contro: tutti scartano 2 beni commerciali</p>	<p>CHIUDERE I TUNNEL SPAZIALI (LEGGE)</p> <p>favore: nessuno può muovere tramite i tunnel spaziali</p> <p>contro: ogni giocatore con una flotta in un sistema contenente un tunnel deve scartare una nave (non Caccia)</p>	<p>CODICE D'ONORE (LEGGE)</p> <p>favore: le flotte non possono ritirarsi dalle battaglie spaziali</p> <p>contro: scarta la carta</p>	<p>RIDISTRIBUZIONE COLONIALE</p> <p>favore: il giocatore con più punti vittoria sceglie un suo pianeta e vi distrugge tutte le Forze di Terra. Tale pianeta viene assegnato al giocatore con meno punti che vi piazza 3 Forze di Terra</p> <p>contro: scarta la carta</p>
<p>LICENZA DI COLONIZZAZIONE (LEGGE)</p> <p>favore: per eseguire uno sbarco su un pianeta neutrale i giocatori devono spendere Risorse pari al valore risorse del pianeta</p> <p>contro: ogni giocatore esaurisce un pianeta dei suoi per ogni 3 pianeti fuori dal sistema natale (per difetto)</p>	<p>DISARMO COMPENSATO</p> <p>elezione pianeta</p> <p>tutte le Forze di Terra su tale pianeta sono distrutte ma il possessore riceve 1 bene commerciale per ogni unità distrutta e mantiene il controllo del pianeta</p>	<p>CONVENZIONI DI GUERRA (LEGGE)</p> <p>favore: Corazzate e Morti Nere non possono bombardare pianeti con Basi Spaziali</p> <p>contro: ogni giocatore che ha votato contro deve scegliere una Base Spaziale fuori dal proprio sistema natale e metterla nella propria scorta</p>	<p>STABILITA' AL CENTRO (LEGGE)</p> <p>favore: nella fase di Status tutte le carte azione sono pescate e messe scoperte in tavola. Il giocatore con la più alta Influenza non esaurita sceglie una carta per primo e così via</p> <p>contro: nessuno pesca carte azione in questo turno</p>
<p>COSTI ECCESSIVI</p> <p>favore: ogni giocatore scarta 1 bene commerciale per ogni pianeta che controlla</p> <p>contro: scarta la carta</p>	<p>CENSURA DEL CONSIGLIO (LEGGE)</p> <p>elezione giocatore</p> <p>l'eletto scarta 2 CC dall'allocatione strategica per poter scegliere la strategia n° 8 nella fase strategica</p>	<p>ANZIANO DEL CONSIGLIO (LEGGE)</p> <p>elezione giocatore</p> <p>dai la carta al giocatore eletto: la deve scartare appena una carta "elezione" viene pescata e solo i suoi voti contano per quella elezione</p>	<p>CORONA DI THALNOS (LEGGE)</p> <p>elezione giocatore</p> <p>le Forze di Terra dell'eletto hanno +1 ai tiri</p>

<p>RISOLUZIONE DELLE DISPUTE</p> <p>elezione di 2 pianeti di 2 diversi giocatori</p> <p>distruggi tutte le Forze di Terra e PDS sui pianeti, che ritornano allo stato neutrale. Non è possibile leggere Mecatol Rex o un pianeta in sistemi natali</p>	<p>INTROITI DIVERSIFICATI (LEGGE)</p> <p>favore: nessuno può avere più beni commerciali dei pianeti che controlla</p> <p>contro: ogni giocatore senza bene commerciali ne riceve subito 3</p>	<p>RIVITALIZZAZIONE ECONOMICA</p> <p>elezione giocatore</p> <p>l'eletto riceve 1 bene commerciale dalla scheda di ogni avversario</p>	<p>IMPERATORE (LEGGE)</p> <p>elezione giocatore</p> <p>l'eletto guadagna 1 punto vittoria. Se questa carta viene annullata, perde il punto vittoria</p>
<p>NEMICO DEL TRONO (LEGGE)</p> <p>elezione giocatore</p> <p>se un giocatore vince una battaglia spaziale contro questo giocatore, l'attaccante guadagna 2 beni commerciali, 1 CC e 1 carta azione. Questa carta viene poi scartata</p>	<p>TASSA SUI CACCIA (LEGGE)</p> <p>favore: i Caccia ora costano 1 risorsa l'uno</p> <p>contro: ognuno distrugge 3 dei suoi Caccia</p>	<p>REGOLAMENTAZIONI DI FLOTTA (LEGGE)</p> <p>favore: nessuno può avere più di 5 CC nel limite flotta</p> <p>contro: ogni giocatore riceve un CC dalla scorta e lo mette nel limite flotta</p>	<p>RESTRIZIONI ALLA FLOTTA (LEGGE)</p> <p>favore: i giocatori non possono avere più di 2 esemplari della stessa nave (Caccia inclusi) nello stesso sistema</p> <p>contro: per ogni sistema con più di 2 navi dello stesso tipo, devi pagare 2 beni commercio o distruggere le navi in eccesso</p>
<p>RICERCA PROIBITA (LEGGE)</p> <p>elezione giocatore</p> <p>l'eletto non può acquisire tecnologia alla prossima attivazione della strategia tecnologica. Dopo scarta questa carta</p>	<p>INDIPENDENZA ECONOMICA FORZATA (LEGGE)</p> <p>elezione di 2 giocatori</p> <p>piazza i CC degli eletti su questa legge. Gli eletti non possono avere accordi commerciali tra di loro e se già ne hanno uno, viene immediatamente rotto</p>	<p>LIBERO COMMERCIO (LEGGE)</p> <p>favore: ogni volta che un giocatore riceve beni commerciali dagli accordi, ne riceve 1 aggiuntivo</p> <p>contro: tutti i giocatori scartano 2 beni commerciali</p>	<p>GLORIA DELL' IMPERO (LEGGE)</p> <p>favore: da ora in poi chi consegue il suo obiettivo segreto guadagna 1 punto vittoria in più</p> <p>contro: ogni giocatore che ha già conseguito il suo obiettivo segreto guadagna 1 punto in più</p>
<p>REGGENTE DI MECATOL REX</p> <p>favore: il giocatore che controlla Mecatol Rex può immediatamente annullare una legge</p> <p>contro: il giocatore che controlla Mecatol Rex può aggiungervi due Forze di Terra gratis</p>	<p>SACRO PIANETA DI IXTH (LEGGE)</p> <p>elezione di 1 pianeta</p> <p>il pianeta eletto non può produrre unità per il resto della partita (non puoi eleggere un pianeta in un sistema natale)</p>	<p>CAMPO DI ADDESTRAMENTO DI HOPE'S END</p> <p>favore: il giocatore che controlla Hope's End vi aggiunge 3 Forze di Terra</p> <p>contro: scarta la carta</p>	<p>SINDACATO DEI LAVORATORI (LEGGE)</p> <p>favore: il limite di produzione delle Basi Spaziali è ridotto a 2</p> <p>contro: nessuna Base Spaziale può produrre unità per il resto del turno</p>

<p>ACCADEMIA IMPERIALE (LEGGE)</p> <p>favore: quando esegui l'abilità secondaria della carta Logistica, spendi solo 2 Influenza invece che 3</p> <p>contro: scarta la carta</p>	<p>CONTENIMENTO IMPERIALE</p> <p>favore: il giocatore/i con più pianeti fuori dal sistema natale deve scartare 1 CC dalla zona Comando per ogni CC che piazza nelle azioni tattiche per il resto del turno</p> <p>contro: scarta la carta</p>	<p>MANDATO IMPERIALE</p> <p>favore: ogni giocatore riceve 2 punti vittoria</p> <p>contro: ogni giocatore perde 1 punto vittoria</p>	<p>PACE IMPERIALE (LEGGE)</p> <p>favore: i giocatori non possono invadere Mecatol Rex</p> <p>contro: Mecatol Rex è l'unico pianeta che i giocatori possono invadere per questo turno</p>
<p>PROGRAMMA DI INCENTIVI (LEGGE)</p> <p>elezione di obiettivo pubblico</p> <p>ogni giocatore che ha già conseguito tale obiettivo riceve 1 punto vittoria. Per i giocatori che lo conseguiranno in futuro varrà 1 punto in più</p>	<p>COMMERCIO INTERGALATTICO</p> <p>favore: ogni tunnel spaziale che contiene navi fornisce al suo possessore 3 beni commercio</p> <p>contro: ogni patto commerciale riduce il suo valore di 1 per il resto del turno</p>	<p>MERCANTI DI ARMI INTERSTELLARI</p> <p>favore: ogni giocatore può pagare 3 Risorse per ricevere 1 Torpediniere e 1 Corazzata, piazzandole in un sistema con una Base Spaziale</p> <p>contro: il costo di tutte le navi (non Caccia) è aumentato di 1 per resto del turno</p>	<p>INVESTIGARE LE ANOMALIE SPAZIALI (LEGGE)</p> <p>favore: sistemi Ion Storm e Nebula non hanno più effetto sul movimento navale</p> <p>contro: tutti i sistemi speciali (bordo rosso) sono intransitabili per il resto del turno</p>
<p>POLITICHE DI FORZA LAVORO (LEGGE)</p> <p>favore: i valori di Influenza e Risorse dei pianeti sono invertiti</p> <p>contro: i giocatori possono produrre unità in una sola Base Spaziale per il resto del turno</p>	<p>LIMITARE IL POTERE INDIVIDUALE (LEGGE)</p> <p>favore: il limite massimo di carte azione in mano è di 3</p> <p>contro: ogni giocatore scarta casualmente 1 carta azione</p>	<p>MOBILITAZIONE DI MASSA</p> <p>favore: dividi i voti totali ottenuti per 5. ogni giocatore piazza tale numero di Forze di Terra dividendole su pianeti che controlla</p> <p>contro: nessuno può arruolare Forze di Terra per il resto del turno</p>	<p>MINISTERO DEL COMMERCIO (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>dai questa carta all'eletto: nella fase di Status egli riceve 1 bene commerciale per ogni giocatore che ha almeno 1 patto commerciale attivo</p>
<p>MINISTERO DELL'ESPLORAZIONE (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>dai questa carta all'eletto: egli riceve 1 bene commercio ogni volta che un altro giocatore effettua con successo uno sbarco su un pianeta neutrale</p>	<p>MINISTERO DEGLI INTERNI (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>dai questa carta all'eletto: egli può scartare questa carta quando vuole per distruggere fino a 4 Forze di Terra su Mecatol Rex</p>	<p>MINISTERO DELLA PACE (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>dai questa carta all'eletto: egli può scartarla quando vuole per cancellare un movimento di una flotta verso un sistema contenente un'altra flotta (non sua). Il sistema rimane comunque attivato</p>	<p>MINISTERO DELLA POLITICA (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>dai questa carta all'eletto: egli riceve una carta azione aggiuntiva nella fase di Status</p>

<p>MINISTERO DELLA GUERRA (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>l'eletto può spendere un CC dall'allocatione Strategica per guadagnare 1 colpo automatico prima del primo round di ogni battaglia spaziale a cui partecipa. Non si applica il fuoco di ritorno a questo colpo</p>	<p>AMMUTINAMENTO</p> <p>favore: ogni giocatore che ha votato a favore guadagna 1 punto vittoria</p> <p>contro: ogni giocatore che ha votato a favore perde 1 punto vittoria</p>	<p>PATTO DI NEUTRALITA' (LEGGE)</p> <p>favore: nessuno può attivare sistemi senza pianeti che contengono flotte nemiche a meno di spendere 3 Influenza</p> <p>contro: ognuno deve piazzare un CC dalla scorta in uno dei suoi sistemi non attivati contenente una Base Spaziale</p>	<p>NUOVA COSTITUZIONE</p> <p>favore: tutte le leggi in vigore sono annullate e ogni giocatore sceglie due suoi pianeti e li esaurisce (se in grado)</p> <p>contro: il giocatore con la maggior Influenza esaurita può scartare una legge in vigore a sua scelta</p>
<p>PATTO DI NON AGGRESSIONE (LEGGE)</p> <p>favore: il primo giocatore che attiva un sistema con una flotta nemica perde 1 punto vittoria, poi scarta questa legge</p> <p>contro: pesca e scopri la prima carta del mazzo obiettivi</p>	<p>SANZIONE UFFICIALE</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>l'eletto non può invadere un pianeta neutrale o nemico per il resto del turno</p>	<p>APRIRE NUOVE ROTTE COMMERCIALI</p> <p>favore: ogni giocatore riceve 2 beni commercio</p> <p>contro: in questo turno ogni giocatore dona i nuovi beni commerciali che riceve al giocatore a sinistra</p>	<p>RECLUTAMENTO PLANETARIO (LEGGE)</p> <p>favore: ogni volta che un giocatore conquista un pianeta neutrale può prendere una Forza di Terra dalla scorta e piazzarcela</p> <p>contro: per il resto del turno nessuno può sbarcare su un pianeta neutrale</p>
<p>SICUREZZA PLANETARIA (LEGGE)</p> <p>favore: i pianeti non natali che non sono presidati da almeno una Forza di Terra ritornano allo stato neutrale</p> <p>contro: scarta la carta</p>	<p>PUNTARE SULLA POLITICA (LEGGE)</p> <p>favore: quando un giocare sceglie la carta strategica Politica/Assemblea, egli riceve 1 CC o 2 beni commercio</p> <p>contro: pesca e risolvii immediatamente la prima carta del mazzo politica</p>	<p>PROFEZIA DI IXTH</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>i Caccia dell'eletto ricevono +1 ai tiri per il resto del gioco</p> <p>l'eletto perde questa abilità se non acquista almeno 2 Caccia in ogni turno di gioco</p>	<p>ESECUZIONE PUBBLICA</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>l'eletto perde tutte le sue carte azione, i suoi pianeti vengono esauriti e le sue unità hanno -1 ai tiri per il resto del turno</p>
<p>RICONOSCIMENTO DEI COMPITI SVOLTI</p> <p>elezione di un obiettivo pubblico</p> <p>rimuovi i marcatori controllo dall'obiettivo eletto in modo che possa essere conseguito di nuovo. Nessuno perde i suoi punti vittoria</p>	<p>RIDEFINIZIONE DEI CRIMINI DI GUERRA (LEGGE)</p> <p>favore: quando spari con i PDS contro un giocatore devi restituire i patti commerciali che hai con lui</p> <p>contro: nessuno può usare i PDS in questo turno tranne che per difendersi da una invasione planetaria</p>	<p>RETORICA REGRESSIVA (LEGGE)</p> <p>favore: il costo delle tecnologie aumenta di +2. i giocatori che non eseguono l'abilità secondaria della carta strategica Tecnologia possono invece pescare 1 carta azione</p> <p>contro: ciascuno scarta 1 carta azione</p>	<p>COSCRIZIONE REGOLATA (LEGGE)</p> <p>favore: le Forze di Terra costa 1 l'una. Il giocatore Sol può piazzarne 1 sola grazie alla sua abilità razziale</p> <p>contro: scarta la carta</p>

<p>ABROGAZIONE</p> <p>elezione di una legge</p> <p>scarta la legge in vigore</p>	<p>CONCESSIONE DI RICERCA (LEGGE)</p> <p>favore: tutti i pianeti che danno uno sconto tecnologico, ora lo danno a tutte le tecnologie</p> <p>contro: nessuna tecnologia gialla può essere acquistata o presa per il resto del turno</p>	<p>GESTIONE DELLE RISORSE (LEGGE)</p> <p>favore: i giocatori non possono ridistribuire i CC nelle varie zone durante la fase di Status</p> <p>contro: tutti i giocatori con 3 o + carte azione ne devono scartare 2</p>	<p>RIVOTARE</p> <p>elezione di una legge</p> <p>rivota la legge eletta</p>
<p>PORTAVOCE DELLA COMUNITA' SCIENTIFICA (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>l'eletto può eseguire l'abilità secondaria della carta strategica Tecnologia senza spendere CC. Inoltre beneficia di uno sconto di 1 per tutte le tecnologie</p>	<p>IL SEME DI UN IMPERO</p> <p>favore: il giocatore/i con più punti vittoria ne guadagna/no 1 aggiuntivo</p> <p>contro: il giocatore/i con meno punti vittoria ne guadagna/no 1 aggiuntivo</p>	<p>CONDIVISIONE TECNOLOGICA (LEGGE)</p> <p>favore: ogni giocatore con almeno 1 patto commerciale può subito acquisire una tecnologia posseduta del partner, ignorandone i requisiti</p> <p>contro: tutti i patti commerciali sono subito rotti</p>	<p>BREVE PERIODO DI TREGUA (LEGGE)</p> <p>favore: nel <u>prossimo</u> turno nessuno può attivare un sistema con una flotta nemica o invadere un pianeta nemico. Chiunque può spendere 10 Influenza in qualsiasi momento per annullare questa legge</p> <p>contro: chi ha votato contro deve esaurire uno dei suoi pianeti, scelto dal giocatore a sinistra</p>
<p>INDUSTRIA SOVVENZIONATA</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>l'eletto può subito piazzare una Base Spaziale su un suo pianeta</p>	<p>STUDI SOVVENZIONATI (LEGGE)</p> <p>elezione di un colore tecnologico</p> <p>il costo delle tecnologie del colore eletto diminuisce di 3. il costo degli altri colori aumenta di 2</p>	<p>CROCIATA TECNOLOGICA (LEGGE)</p> <p>favore: ogni volta che un giocatore acquisisce una tecnologia, tira 1 dado: al 9+ deve distruggere 1 Incrociatore o 1 Torpediniera</p> <p>contro: ognuno esaurisce 1 pianeta per ogni tecnologia non di partenza che possiede</p>	<p>RESTITUZIONE TECNOLOGICA (LEGGE)</p> <p>favore: i giocatori possono, nelle fase di Status, scartare una tecnologia in cambio di 6 beni commercio (non una tecnologia che serve da requisito per un'altra che hanno)</p> <p>contro: in questo turno nessuno può acquisire tecnologie</p>
<p>COMITATO DI INVESTIGAZIONE TECNOLOGICA</p> <p>favore: nessuna tecnologia può essere acquisita in questo turno</p> <p>contro: tutti scartano una carta azione a caso. Poi pescate 2 carte politica e risolvetele nell'ordine di pesca</p>	<p>TARIFFE SULLA TECNOLOGIA (LEGGE)</p> <p>favore: tutte le tecnologie rosse costano +4</p> <p>contro: per il resto del turno non si possono acquisire tecnologie verdi</p>	<p>LA CORONA DI EMPHIDIA (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>dai questa carta all'eletto che riceve subito 1 punto vittoria. Un giocatore che vince un combattimento di invasione contro l'eletto, prende la carta e il punto vittoria, mentre l'eletto lo perde e così via</p>	<p>EMBARGO COMMERCIALE</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>tutti i patti commerciali dell'eletto sono spezzati e nessuno può farne con lui in questo turno o nel turno seguente</p>

<p style="text-align: center;">GUERRA COMMERCIALE (LEGGE)</p> <p>favore: ogni volta che uno esegue l'abilità secondaria della carta strategica Commercio, deve anche scartare 1 bene commerciale da un giocatore avversario qualsiasi</p> <p>contro: scarta subito i beni commerciali di tutti</p>	<p style="text-align: center;">TARIFFE SUL TRAFFICO (LEGGE)</p> <p>favore: per attivare un sistema contenente un pianeta nemico devi scartare un bene commerciale o esaurire un pianeta</p> <p>contro: ciascuno deve scartare 1 CC dalla zona Comando o dalla allocazione Strategica</p>	<p style="text-align: center;">MISURE NON CONVENZIONALI</p> <p>favore: ciascuno pesca 1 carta azione</p> <p>contro: ciascuno scarta tutte le sue carte azione</p>	<p style="text-align: center;">ARMI NON CONVENZIONALI (LEGGE)</p> <p>favore: Corazzate e Morti Nere ricevono -2 ai tiri</p> <p>contro: ciascuno sceglie ed esaurisce un suo pianeta per ogni Corazzata e Morte Nera che ha in gioco</p>
<p style="text-align: center;">FACOLTA' DI VETO (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore dai questa carta all'eletto: egli può scartarla per annullare una legge subito dopo che è stata votata e farla scartare</p>	<p style="text-align: center;">PREMIO VORHAL PER LA PACE (LEGGE)</p> <p>favore: il giocatore/i col minor limite di flotta guadagna/no 1 CC aggiuntivo nella fase di Status</p> <p>contro: il giocatore/i col minor limite di flotta guadagna/no subito 3 beni commercio</p>	<p style="text-align: center;">COMMISSIONE SULLE NAVI DA GUERRA</p> <p>favore: ogni giocatore può costruire gratis 1 Corazzata in una sua Base Spaziale</p> <p>contro: il costo di Corazzate, Incrociatori e Morti Nere è aumentato di +2 per il resto del turno</p>	<p style="text-align: center;">FONDO DI GUERRA (LEGGE)</p> <p>favore: i giocatori non devono sottostare ai limiti di flotta nella fase di Azione. All'inizio della fase di Status devono rientrare nei limiti stabiliti</p> <p>contro: ciascuno scarta 1 CC dall'area di Limite Flotta</p>
<p style="text-align: center;">RICOSTRUZIONE DEI TUNNEL SPAZIALI (LEGGE)</p> <p>favore: tutti i tunnel spaziali sono considerati comunicanti tra loro</p> <p>contro: scarta la carta</p>	<p style="text-align: center;">RICERCA DEI TUNNEL SPAZIALI</p> <p>favore: tira 1 dado: 1-3 distruggi tutte le navi nei tunnel; 4-7 ogni giocatore in un tunnel guadagna 3 beni commerciali; 8-10 chi ha votato a favore guadagna 1 tecnologia blu (requisiti richiesti)</p> <p>contro: i tunnel non possono essere usati per il resto del turno</p>		

<p>SOTTO OSSERVAZIONE (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>se l'eletto porta una spia in una votazione, tale spia è uccisa alla fine della seduta del Consiglio</p>	<p>FRAMMENTO DEL TRONO (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>dai la carta all'eletto: egli ha bisogno di 1 punto in meno per vincere il gioco. Se un altro giocatore distrugge una qualsiasi unità del giocatore, la carta passa a lui</p>	<p>IMPERO CORROTTO (LEGGE)</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>dai la carta all'eletto: appena un altro lo attacca, l'attaccante riceve 1 punto vittoria, poi scarta questa carta</p>	<p>SANZIONE UFFICIALE</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>l'eletto non può invadere un pianeta neutrale o uno controllato da un altro giocatore per il resto del turno</p>
<p>SEGRETO ARCHIVIATO</p> <p>elezione di un giocatore</p> <p>l'eletto pesca 1 carta Obiettivo Segreto. Quando una abilità influenza un suo obiettivo segreto, lui sceglie quale tra quelli che ha.</p>	<p>PERICOLI UGUALI</p> <p>elezione di 2 giocatori</p> <p>ognuno degli eletti dà il suo Obiettivo Segreto all'altro. Se uno non lo ha più, semplicemente prende quello dell'altro</p>	<p>COMPLESSO DI RICERCA FONDI (LEGGE)</p> <p>elezione di un pianeta</p> <p>il giocatore che controlla il pianeta beneficia di uno sconto di 2 per le tecnologie. Metti questa carta su quella del pianeta per ricordarlo</p>	<p>MONUMENTO DI COSTRUZIONE (LEGGE)</p> <p>elezione di un pianeta</p> <p>il giocatore che controlla il pianeta necessita di 1 punto vittoria in meno per vincere. Piazza questa carta su quella del pianeta per ricordarlo</p>
<p>SIGNORE DI MECATOL REX</p> <p>se nessuno controlla Mecatol Rex, scartala e pescane un'altra</p> <p>favore: chi controlla Mecatol Rex guadagna 1 punto, poi distrugge tutte le unità nel suo sistema natale</p> <p>contro: scarta questa carta</p>	<p>PIANIFICAZIONE DIFETTOSA</p> <p>favore: ciascuno mescola i propri obiettivi Preliminare e Segreto nel mazzo. A ciascuno viene poi dato un Obiettivo Segreto</p> <p>contro: chi ha già completato il proprio Obiettivo Segreto guadagna 1 punto</p>	<p>BUROCRAZIA NECESSARIA (LEGGE)</p> <p>favore: dopo aver votato i futuri ordini del giono, votate anche per la prima carta del mazzo Politica</p> <p>contro: pesca la prima carta del mazzo, se ha un effetto "favore" risolvilò, altrimenti scartala</p>	<p>MOBILITAZIONE DIFENSIVA</p> <p>favore: ciascuno può prendere un qualsiasi numero di proprie unità da 1 sistema e piazzarle nel proprio sistema natale</p> <p>contro: ciascuno può prendere un qualsiasi numero di proprie unità dal sistema natale e piazzarle in 1 sistema che controlla</p>
<p>OPERAZIONI DI ESCAVAZIONE</p> <p>favore: ognuno guadagna 4 beni commerciali per ogni sistema che controlla adiacente a un campo di asteroidi</p> <p>contro: ognuno scarta 2 beni commerciali</p>	<p>GAS CENTRILIC</p> <p>favore: tira un dado: con 1-3 distruggi tutte le unità nelle Nebula e nelle Ion Storm</p> <p>con 4+ ognuno guadagna 5 beni commerciali per ogni Nebula/Ion Storm che controlla</p> <p>contro: scarta questa carta</p>	<p>SCUDO SANTUARIO (LEGGE)</p> <p>elezione di un sistema speciale "rosso"</p> <p>la sua abilità speciale è ora ignorata: viene considerata come una spazio vuoto</p>	<p>RICERCA DOCUMENTATA (LEGGE)</p> <p>favore: quando usi l'abilità secondaria di Tecnologia, riduci il costo a zero se prendi la stessa tecnologia di chi fa la primaria</p> <p>contro: esaurisci ogni pianeta con uno sconto tecnologico</p>

<p>PUBBLICIZZARE GLI SCHEMI D' ARMAMENTO (LEGGE)</p> <p>favore: ciascuno guadagna la tecnologia "morte nera" gratis, anche senza requisiti. Quando due caccia nemici tirano 10 nello stesso round, questi colpi vanno alla Morte Nera nemica</p> <p>contro: scarta questa carta</p>	<p>ESPANSIONE SUPPORTATA</p> <p>favore: a partire dallo Speaker, ogni giocatore piazza una Forza di Terra su un pianeta neutrale</p> <p>contro: ogni giocatore perde il controllo di un pianeta non natale che non abbia unità sopra</p>	<p>ABROGARE LE LEGGI SUL LAVORO (LEGGE)</p> <p>favore: i giocatori possono costruire Basi Spaziali in pianeti acquisiti nello stesso turno</p> <p>contro: ciascun perde 3 beni commerciali o distrugge 1 delle sue Basi Spaziali</p>	
---	--	--	--