

TWILIGHT IMPERIUM 3

Carte Politica



Traduzione e sistemazione grafica a cura di:

Giancarlo 'Dominex' Fioretti

studiocasaimpresa@fastwebnet.it

Reggio Emilia – Settembre 2005 – V 1.0

Istruzioni per l'uso

- Stampare a colori fronte e retro su carta da 160-180g.
- Ritagliate tutte le carte una ad una.
- Stendete su di un tavolo delle strisce di nastro adesivo trasparente da imballaggio (quello largo 5cm), per una lunghezza sufficiente per 3-4 carte.
- Applicate le varie carte sul nastro adesivo una alla volta.
- Dividete la varie carte incollate in maniera abbondante, cioè non a filo della carta.
- Riapplicare il lato restante delle carte su di un'altra striscia di nastro adesivo.
- Tagliate con una forbice da carta il nastro in eccedenza a filo con il bordo delle carte.

Nota: se si vogliono stampare in bianco e nero utilizzate della carta colorata azzurra.

Le carte così ottenute risultano resistenti all'uso, con un buon rapporto di attrito, e con un effetto lucido che esalta al meglio la stampa.

Buon divertimento!

Dominex



www.goblins.net

Manufatto Antico

"L'attiveremo noi? Puoi portare una ricompensa o un grande pericolo."

A favore: Tira un dado. Con un risultato di 1-5, tutte le unità e navi nel sistema Mecatol Rex sono distrutte, e ogni flotta e forza planetaria in un sistema adiacente a Mecatol Rex subisce immediatamente tre tiri di combattimento (a segno con un tiro di 5 o più). Con un risultato di 6-10, tutti i giocatori guadagnano subito due Avanzamenti Tecnologici a loro scelta (i requisiti si applicano).

Contro: Scarta questa carta.

Strategia Aggressiva

"Dobbiamo mostrare visione e forza..."

A favore: Ogni giocatore può immediatamente, in ordine di gioco, eseguire l'abilità secondaria della Carta Strategia in suo possesso senza spendere un Segnalino di Comando dalla propria area di Allocazione Strategica.

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

Riduzione delle Braccia

"Cosa cerchi? Di alimentare i forzieri dei trafficanti in morte?"

A favore: Ogni giocatore deve distruggere tutte le Corazzate tranne due, e tutti gli Incrociatori tranne quattro (tutti gli altri tipi di navi non sono influenzati).

Contro: I giocatori devono esaurire i propri pianeti che forniscono un credito di Tecnologia rossa.

Controlli ed Equilibri (LEGGE)

"Mai più la strategia aggressiva di una singola razza dovrà minacciare la stabilità della galassia."

A favore: Quando un giocatore sceglie una Carta Strategia durante la Fase della Strategia, deve dare la carta scelta ad un **altro** giocatore (che non abbia ancora una Carta Strategia).

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

Corona di Thalnos (LEGGE)

"Le masse si inchineranno innanzi al simbolo del potere..."

Eleggi Un Giocatore

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

Chiudere i Tunnel Spaziali

"Io ho visto demoni là! Mostri che ingoieranno la tue navi!"

A 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, quel giocatore deve scartare una nave di quella flotta che non sia un Caccia.

Codice d'Onore (LEGGE)

"Lascia che combattiamo questa guerra così come fecero i nostri elevati antenati. Sarà una guerra senza quartiere!"

A favore: Le flotte non possono ritirarsi da una Battaglia Spaziale.

Contro: Scarta questa carta.

Redistribuzione Coloniale

"Ineguaglianza è immortalità!"

A favore: Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria (sceglilo casualmente se vi è una parità) deve scegliere uno dei suoi pianeti e distruggere tutte le unità Forze di Terra su quel pianeta, se presenti. Il giocatore deve scegliere un giocatore con il minor numero di punti vittoria. Il giocatore scelto può immediatamente piazzare tre unità Forze di Terra gratis sul quel pianeta e ne prende il controllo.

Contro: Scarta questa carta.

Licenza di Colonizzazione (LEGGE)

"Ti fai coinvolgere da ogni idea sul lavoro nel conquistare una civiltà?"

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

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

Disarmo Compensato

"La guerra deve essere evitata ad ogni costo, e costò volerlo!"

Eleggi Un Pianeta

Tutte le Forze di Terra su questo pianeta sono distrutte, ma il giocatore che lo controlla riceve un Bene di Commercio per ogni unità così distrutta e mantiene il controllo del pianeta.

Convenzioni di Guerra (LEGGE)

"Non possiamo permettere che le fondamenta economiche della nostra galassia siano prese di mira dalla guerra."

A favore: Le Corazzate e le Morti Nere non possono bombardare i pianeti che contengono Bacini Spaziali.

Contro: Ogni giocatore che ha votato contro questa legge deve immediatamente scegliere uno dei suoi Bacini Spaziali fuori dal Sistema Nativo, se disponibile, e piazzarlo nel suo approvvigionamento.

Stabilità al Centro (LEGGE)

"Politiche nazionali ed ordini del giorno devono essere per una maggiore trasparenza."

A favore: Durante ogni Fase di Status, tutte le Carte Azione vengono pescate e piazzate a faccia in su sul tavolo. Il giocatore con la più alta influenza non esaurita può scegliere le sue Carte Azioni per primo, seguito dal giocatore con la seconda maggior influenza non esaurita, ecc.

Contro: Nessuna Carta Azione viene pescata questo turno.

Costi Sovraccarichi

"Non curo come fai tu, tengo soltanto il budget sotto controllo!"

A favore: Ogni giocatore deve scartare un Bene di Commercio dalla sua area dei Beni di Commercio per ogni pianeta che controlla, se disponibili.

Contro: Scarta questa carta.

La Censura del Consiglio (LEGGE)

"Non sarà permesso all'aggressione sfrenata di questo imbellettante impero di stare in piedi!"

Eleggi Un Giocatore

Il giocatore eletto deve scartare due Segnalini di Comando dalla sua area di Allocazione Strategica in modo da scegliere la Strategia Imperiale durante la Fase della Strategia.

Anziano Consiglio (LEGGE)

"Mi hai dato questo potere, ed ora lo eserciterò!"

Eleggi Un Giocatore

Dai questa carta al giocatore eletto. Il giocatore eletto può scartare questa carta subito dopo che un ordine del giorno "Elezione" viene pescato. Soltanto i voti del giocatore eletto saranno conteggiati per risolvere l'ordine del giorno.

Risoluzione delle Dispute

"Entrambi reclamano questi pianeti... Là! Ora non appartengono a nessuno! Non c'è più disputa!"

Eleggi Due Pianeti

Eleggi due pianeti controllati da due differenti giocatori. Distruggi tutte le Forze di Terra e PDS su entrambi i pianeti. I pianeti eletti ritornano allo stato neutrale. Nè Mecatol Rex nè i pianeti all'interno di un Sistema Nativo di un giocatore possono essere eletti.

Rivitalizzazione Economica

"Come possiamo chiamarci civilizzati mentre permettiamo ai bambini dei nostri fratelli di essere affamati?"

Eleggi Un Giocatore

Il giocatore eletto riceve un Bene di Commercio dall'area dei Beni di Commercio di ogni avversario, se disponibile.

Regolamentazioni delle Flotte (LEGGE)

"Flotte di dimensioni così enormi sono volute soltanto per una cosa!"

A favore: Nessun giocatore può avere più di cinque Segnalini di Comando nella sua area di Rifornimenti alla Flotta.

Contro: Ogni giocatore riceve un Segnalino di Comando dal suo approvvigionamento e deve piazzarlo nella sua area di Rifornimenti alla Flotta.

Indipendenza Economica Forzata (LEGGE)

"È tempo che imparino a sostenere loro stessi!"

Eleggi Due Giocatori

Piazza 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 già un accordo commerciale, questi è immediatamente rotto.

Libero Commercio (LEGGE)

"Lascia che gli scudi si aprano, e lascia che tutte le razze abbraccino il commercio, perché è la ruota della ricchezza!"

A favore: Ogni volta che un giocatore riceve Beni di Commercio dai suoi accordi commerciali, riceve uno Bene di Commercio aggiuntivo.

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

Detentore di Mecatol Rex

"Al Detentore dunque tutta la gloria futura e presente..."

A 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 gratis a Mecatol Rex.

Sacro Pianeta di Ixth (LEGGE)

"Là ho visto splendide rovine, e mi fui innamorato di una grande tranquillità e meraviglia!"

Eleggi Un Pianeta

Questo pianeta non può produrre nessuna unità per il resto della partita. (Non può essere eletto nessun pianeta in un Sistema Nativo.)

Sindacato dei Lavoratori (LEGGE)

"Stanno morendo come mosche. Le condizioni sono semplicemente e totalmente deprecabili!"

A favore: Il limite di produzione di tutti i Bacini Spaziali è ridotto di 2.

Contro: Nessun Bacino Spaziale può produrre unità per il resto di questo turno.

Accademia Imperiale (LEGGE)

"Questa grande istituzione vuole addestrare i grandi leader di domani, e noi arriveremo prima più lontano che mai."

A favore: Quando esegui l'abilità secondaria della Strategia Logistica, i giocatori possono ora acquistare un Segnalino di Comando spendendo due influenza (invece di tre).

Contro: Scarta questa carta.

Contenimento imperiale

"Non ci piegheremo alla tirannia del più forte!"

A favore: Il giocatore (o giocatori) con più pianeti fuori dal suo Sistema Nativo deve scartare un Segnalino di Comando dalla sua area del Pool di Comando per ogni Segnalino di Comando che piazza durante un'Azione Tattica per il resto di questo turno.

Contro: Scarta questa carta.

Mandato Imperiale

"Non possiamo permettere che la galassia discenda oltre in guerra. L'impero deve ristabilirsi al più presto possibile!"

A favore: Ogni giocatore riceve due punti vittoria.

Contro: Ogni giocatore perde un punto vittoria.

Pace Imperiale (LEGGE)

"Dobbiamo avere almeno un luogo di pace in una galassia che brucia"

A favore: I giocatori non possono invadere Mecatol Rex.

Contro: Mecatol Rex è il solo pianeta che i giocatori possono invadere questo turno.

Il Sindacato Forza i Politici (LEGGE)

"Se i lavoratori sono felici, i politici sono felici."

A favore: I valori di influenza e di risorse di tutti i pianeti sono invertiti.

Contro: I giocatori possono produrre unità in soltanto uno dei loro Bacini Spaziali per il resto di questo turno.

Limiti al Potere Individuale (LEGGE)

"Ai pochi non sarà permesso di tiranneggiare sui molti!"

A favore: Tutti i giocatori devono immediatamente scartare tutte le Carte Azioni tranne tre. Ogni volta che un giocatore pesca una nuova Carta Azione deve immediatamente scartarne in modo da averne solo tre.

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

Mobilizzazione di Massa

"Sono chiamati alle armi, ognuno di loro! E se non ti piace, puoi essere chiamato anche tu!"

A favore: Dividi il totale dei voti per questo ordine del giorno per 5. Ogni giocatore può piazzare quel numero di unità Forze di Terra su pianeti che controlla.

Contro: Nessun giocatore può acquistare Forze di Terra per il resto di questo turno.

Ministro del Commercio (LEGGE)

"Qualcuno deve regolare tutto questo commercio, e questo qualcuno sono io!"

Eleggi Un Giocatore

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

Ministro dell'Esplorazione (LEGGE)

"Ci sono meraviglie oltre le stelle, ed il mio destino è scoprirle."

Eleggi Un Giocatore

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

**Ministro della Sicurezza
Interna
(LEGGE)**

"La sicurezza del Consiglio è più importante di quella di qualsiasi individuo."

Eleggi Un Giocatore

Dai 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.

**Ministro della Politica
(LEGGE)**

"Si è avvolto in un nastro rosso, è virtualmente intoccabile!"

Eleggi Un Giocatore

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

**Ministro della Guerra
(LEGGE)**

"Sono diventato la morte, il distruttore dei mondi."

Eleggi Un Giocatore

Il giocatore eletto può spendere un Segnalino di Comando dalla sua area di Allocazione Strategica per guadagnare un colpo a segno automatico prima del primo round di qualsiasi Battaglia Spaziale in cui partecipa. Le perdite di questo centro si applicano immediatamente e non possono rispondere al fuoco.

Nuova Costituzione

"Dobbiamo rinnovare radicalmente il nostro futuro per cancellare il nostro passato."

A favore: Tutte le leggi correnti vanno scartate. Ogni giocatore deve scegliere ed esaurire due suoi pianeti, se possibile.

Contro: Il giocatore con la maggior influenza non esaurita può scartare una legge corrente a sua scelta.

Sanzione Ufficiale

"Le atrocità di questa persona sono una realtà raccapricciante"

Eleggi Un Giocatore

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

**Apri le Strade
del Commercio**

"Dobbiamo diffondere la ricchezza del nostro commercio ai soli distanti della nostra galassia."

A favore: Ogni giocatore riceve due Beni di Commercio.

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

**Reclutamento Planetario
(LEGGE)**

"Dobbiamo fare un miglior lavoro di sfruttamento delle popolazioni dei pianeti anarchici che liberiamo."

A favore: Ogni volta che un giocatore prende il controllo di un pianeta neutrale, deve prendere un'unità Forza di Terra dal suo approvvigionamento e piazzarlo sul pianeta.

Contro: Nessun giocatore può eseguire uno sbarco planetario su un pianeta neutrale per il resto di questo turno.

**Sicurezza Planetaria
(LEGGE)**

"Questi pianeti sono diventati anarchici e corrotti! Dobbiamo prendere il cammino per garantire la sicurezza delle nostre colonie!"

A favore: I pianeti, non di un Sistema Nativo, che non ospitano almeno una Forza di Terra ritornano immediatamente allo stato neutrale.

Contro: Scarta questa carta.

Profezia di Ixth

"L'eletto volerà con uccelli di fuoco, e non sarà consumato!"

Eleggi Un Giocatore

I Caccia del giocatore eletto ricevono un +1 a tutti i tiri di combattimento per la durata della partita.

Il giocatore eletto perde questa abilità se non acquista almeno due nuovi Caccia durante ogni turno di gioco.

Esecuzione Pubblica

"Per il suo crimine contro il Consiglio deve morire; e la sua morte sarà un esempio..."

Eleggi Un Giocatore

Il giocatore eletto perde tutte le Carte Azioni, i suoi pianeti vengono esauriti, e le sue unità ricevono un -1 a tutti i tiri di combattimento per il resto di questo turno.

**Retorica Regressiva
(LEGGE)**

"Questo insegnamento implacabile di innovazione ci costerà le nostre anime!"

A favore: I costi di tutte le Tecnologie sono incrementate di due. I giocatori che non eseguono l'abilità secondaria della Strategia Tecnologia possono invece pescare una Carta Azione gratis.

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

**Reclutamento Regolato
(LEGGE)**

"I nostri pianeti semplicemente non hanno la capacità di supportare queste massicce armate!"

A favore: Le unità Forze di Terra costano ora 1 risorsa ognuna. Il giocatore Sol può piazzare soltanto un'unità Forza di Terra per ogni Segnalino di Comando che spende usando l'abilità speciale della sua razza.

Contro: Scarta questa carta.

Abrogazione

"È tempo di ammettere che questo Consiglio non ha sempre scelto con prudenza e saggezza il suo percorso."

Eleggi Una Legge Corrente

Scarta la legge eletta.

**Concessione di Ricerca
(LEGGE)**

"Se dobbiamo aspettarci una conquista, dobbiamo essere disposti a pagarne il prezzo."

A favore: I giocatori non possono ridistribuire i Segnalini di Comando sulla propria Scheda della Razza durante la Fase di Status.

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

**Gestione della Risorsa
(LEGGE)**

"È il momento di decidere priorità e specializzazioni. Semplice, realmente."

A favore: I costi di tutte le Tecnologie sono incrementate di due. I giocatori che non eseguono l'abilità secondaria della Strategia Tecnologia possono invece pescare una Carta Azione gratis.

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

Nuova Votazione

"È tempo di riconsiderare le nostre sciocche azioni del passato!"

Eleggi Una Legge Corrente

Dopo che una legge è stata eletta, votate nuovamente su quel ordine del giorno.

Portavoce della Comunità della Scienza (LEGGE)

"È un onore servire il Consiglio con il mio brillante intelletto. Hai scelto bene."

Eleggi Un Giocatore

Il giocatore eletto può eseguire l'abilità secondaria della Strategia Tecnologia senza spendere un Segnalino di Comando dalla sua area di Allocazione Strategica. In aggiunta, il suo costo per acquistare Tecnologie è ridotto di 1.

Corto Periodo di Tregua (LEGGE)

"Lasciamo riposare le nostre armi, anche se solo per un piccolo momento..."

A favore: Nessun giocatore può attivare un sistema contenente navi nemiche o invadere un pianeta controllato da un altro giocatore nel **prossimo** turno. Ogni giocatore può spendere 10 influenza in qualsiasi momento per scartare questa legge.

Contro: Ogni giocatore che ha votato contro questo ordine del giorno deve esaurire un pianeta. Il pianeta viene scelto dall'avversario alla sinistra del giocatore.

Industria Sovvenzionata

"Prosperosi vicini fanno affari vantaggiosi con i partners."

Eleggi Un Giocatore

Il giocatore eletto può immediatamente piazzare un Bacino Spaziale gratis su un qualsiasi pianeta che controlla.

Studi Sovvenzionati (LEGGE)

"Concentreremo le nostre limitate risorse su soltanto i più importanti viali di ricerca."

Eleggi Un Colore Tecnologico

Il costo per tutte le Tecnologie del colore eletto diminuisce di tre. Il costo di tutte le altre Tecnologie è incrementato di due.

Rivendere Tecnologia (LEGGE)

"I costi delle riparazioni di queste macchine sono oltraggiosi!"

A favore: I giocatori possono, durante la Fase di Status, scartare uno dei loro avanzamenti Tecnologici per sei Beni di Commercio. Non possono scartare una Tecnologia che è un requisito di un'altra Tecnologia che già hanno.

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

Comitato di investigazione della Tecnologia

"Sappiamo che è pericoloso. La domanda è, quanto è pericoloso?"

A favore: Nessuna Tecnologia può essere acquistata questo turno.

Contro: Tutti i giocatori scartano una Carta Azione a caso. Immediatamente dopo pesca due nuove Carte Politiche e risolvile nell'ordine in cui sono state pescate.

Tariffe della Tecnologia (LEGGE)

"Se vuoi vendere il tuo equipaggiamento fuori dal mondo qui, devi pagare il prezzo."

A favore: Tutte le Tecnologie rosse costano +4 risorse per l'acquisto.

Contro: Le Tecnologie verdi non possono essere acquistate o acquistate per il resto di questo turno.

Embargo del Commercio

"I suoi crimini contro il suo stesso popolo sono orridi e indicibili..."

Eleggi 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 quello successivo.

Guerra Commerciale (LEGGE)

"Non possiamo esporre i nostri lucrosi mercati a beni inferiori stranieri."

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

Contro: Scartate subito un Bene di Commercio dall'area dei Beni di Commercio di tutti i giocatori.

Tariffe del Traffico (LEGGE)

"Dobbiamo mettere da parte le risorse per la prossima generazione di leaders."

A favore: Per attivare un sistema contenente un pianeta controllato da un altro giocatore, un giocatore deve spendere un Bene di Commercio o scegliere ed esaurire un pianeta.

Contro: Ogni giocatore deve immediatamente scartare un Segnalino di Comando dalla sua area del Pool di Comando o di Allocazione Strategica, se possibile.

Armi Non Convenzionali (LEGGE)

"Dobbiamo smantellare immediatamente queste creazioni di chaos!"

A favore: Tutte le Corazzate e Morti Nere ricevono un -2 a tutti i tiri di combattimento.

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

Ricostruzione dei Tunnel Spaziali (LEGGE)

"Dobbiamo usare queste scorciatoie celestriali per unire tutti gli angoli della galassia."

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

Contro: Scarta questa carta.

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA

CARTA
POLITICA