

**TECNOLOGIA INIZIALE**

**AUTORITÀ DEL COMMERCIO FERENGI**

Durante la generazione delle risorse, guadagna 1 segnalino produzione per ogni sistema controllato dai rivali con una nave Ferengi in orbita.

**AFFARI**

**4** **REGOLA**

Regola dell'acquisizione #45

**ESPANDITI O MUORI**

Puoi pagare i costi per la colonizzazione ed egemonia con 2 segnalini produzione per segnalino cultura.

**AFFARI**

**3** **REGOLA**

Regola dell'acquisizione #3

**NON SPENDERE MAI PIÙ DENARO DEL NECESSARIO PER UNA ACQUISIZIONE**

**Compra 2 - Prendi 1 gratis**

Per ogni 2 navi che costruisci presso una Base Stellare che controlli, puoi costruire una nave extra gratuitamente

**AFFARI**

**3** **REGOLA**

Regola dell'acquisizione #48

**PIÙ GRANDE È IL SORRISO E PIÙ AFFILATO È IL COLTELLO**

Nel tuo turno, puoi spendere 1 segnalino produzione per esaurire un avanzamento militare. Puoi fare questa azione più volte nel tuo turno.

**SPIONAGGIO**

**3** **REGOLA**

Regola dell'acquisizione #168

**FATTI STRADA FINO AL SUCCESSO SUSSURRANDO**

Durante il tuo turno, puoi pagare 1 segnalino produzione per esaurire un accordo commerciale. Puoi fare questa azione più volte nel tuo turno.

**SPIONAGGIO**

**3** **REGOLA**

Regola dell'acquisizione #190

**ASCOLTA TUTTO, NON FIDARTI DI NESSUNO.**

Durante il tuo turno, puoi pagare 1 segnalino produzione per esaurire un avanzamento spionaggio. Puoi fare questa azione più volte nel tuo turno.

**SPIONAGGIO**

**4** **REGOLA**

Regola dell'acquisizione #103

**IL SONNO PUÒ INTERFERIRE CON L'OPPORTUNITÀ**

La resistenza all'Egemonia dei tuoi sistemi è aumentata di 1

**COMANDO**

**3** **REGOLA**

Regola dell'acquisizione #88

**OGNI UOMO HA IL SUO PREZZO**

Quando tenti un'egemonia, puoi aumentare il tiro di dado di +1 per ogni segnalino produzione che spenderai. Non è possibile usare questa azione nei sistemi natali rivali.

**AFFARI**

**WARP**

**3** **REGOLA**

Regola dell'acquisizione #17

**UN CONTRATTO È UN CONTRATTO... MA SOLO TRA FERENGI**

Durante la tua fase di costruzione, puoi costruire una nave in orbita ad ogni base spaziale rivale con cui sei in pace e dove non c'è già una tua nave.

**AFFARI**

**WARP**

**3**  **Regola dell'acquisizione #34**

**LA GUERRA È UNA BUONA COSA PER GLI AFFARI**

Ogni volta che un rivale combatte una battaglia spaziale ed ha un contratto commerciale Ferengi, guadagni 1 segnalino produzione.

**AFFARI** 

**3**  **Regola dell'acquisizione #35**

**LA PACE È UNA BUONA COSA PER GLI AFFARI**

Ogni volta che un rivale riceve un qualsiasi accordo commerciale, guadagni un segnalino produzione.

**AFFARI** 

**3**  **Regola dell'acquisizione #75**

**LA CASA È IL POSTO DOVE DIMORA IL CUORE, MA LE STELLE SONO FATTE DI LATINUM**

Quando guadagni un segnalino ricerca da un fenomeno spaziale, guadagni anche un segnalino produzione.

**AFFARI** 

**3**  **Regola dell'acquisizione #23**

**NIENTE È PIÙ IMPORTANTE DELLA TUA SALUTE ECCETTO I TUOI SOLDI**

Quando 4 o più delle tue navi sono distrutte in una battaglia spaziale o in una invasione, guadagni 2 segnalini produzione.

**AFFARI** 

**3**  **Regola dell'acquisizione #74**

**CONOSCENZA UGUALE PROFITTO**

Ogni volta che completi un progetto, guadagni 2 segnalini produzione.

**AFFARI** 

**3**  **Regola dell'acquisizione #21**

**MAI METTERE L'AMICIZIA AL DI SOPRA DEL GUADAGNO**

Quando lanci un nuovo progetto, puoi pescare le carte da un qualsiasi mazzo rivale.  
Non puoi avere più di un avanzamento rivale alla volta.

**AFFARI** 