

<p>RINFORZI MIGLIORATI</p> <p>azione</p> <p>piazza 2 Forze di Terra in 1 pianeta che controlli</p>	<p>RINFORZI MIGLIORATI</p> <p>azione</p> <p>piazza 2 Forze di Terra in 1 pianeta che controlli</p>	<p>TECNOLOGIA ALIENA</p> <p>azione</p> <p>puoi spendere subito 4 Risorse per ricevere una tecnologia (per cui hai i requisiti). Tale costo non può essere ridotto</p>	<p>ARMISTIZIO</p> <p>azione</p> <p>scegli un nemico e un pianeta che controlli: tale nemico non può invadere quel pianeta in questo turno</p>
<p>CORRUZIONE</p> <p>giocala dopo un voto politico</p> <p>puoi aggiungere 1 voto per ogni bene commerciale che spendi</p>	<p>GUERRA CHIMICA</p> <p>giocala subito prima di un combattimento d' invasione</p> <p>se hai una Corazzata nel sistema, distruggi metà (per eccesso) delle Forze di Terra nemiche (bypassa i PDS)</p>	<p>DIFESA CIVILE</p> <p>azione</p> <p>piazza gratuitamente fino a 2 PDS su pianeti che controlli e che non abbiano già PDS</p>	<p>VERTICE DI COMANDO</p> <p>giocala durante la fase strategica</p> <p>ricevi 2 CC e mettili nelle zona Comando</p>
<p>COMUNICAZIONI INTERROTTE</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>nessuno può giocare carte azione fino alla fine della battaglia (eccetto Sabotaggio)</p>	<p>COMUNICAZIONI INTERROTTE</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>nessuno può giocare carte azione fino alla fine della battaglia (eccetto Sabotaggio)</p>	<p>SPONSORIZZAZIONE SOCIALE</p> <p>giocala subito prima di prendere una nuova tecnologia</p> <p>puoi comprare una tecnologia verde per 4 risorse in meno</p>	<p>CRISI CULTURALE</p> <p>giocala durante la fase strategica</p> <p>scegli un giocatore (anche te stesso) che perderà in questo round tutte le sue abilità razziali (positive e negative)</p>
<p>CORAGGIOSO FINO ALLA FINE</p> <p>giocala subito dopo la distruzione di una tua nave</p> <p>tira 2 dadi: per ogni colpo a segno col valore della tua nave, infliggi una perdita al nemico (puoi usarla anche se non avresti il fuoco di risposta)</p>	<p>CORAGGIOSO FINO ALLA FINE</p> <p>giocala subito dopo la distruzione di una tua nave</p> <p>tira 2 dadi: per ogni colpo a segno col valore della tua nave, infliggi una perdita al nemico (puoi usarla anche se non avresti il fuoco di risposta)</p>	<p>INDIRIZZO POLITICO</p> <p>giocala subito prima che sia pescata una carta politica</p> <p>scegli on ordine del giorno dal mazzo politico, dalla carte politica scartate o dalle leggi in gioco. Il consiglio deve votare questo ordine invece di pescare.</p>	<p>IMMUNITA' DIPLOMATICA</p> <p>azione</p> <p>scegli un sistema in cui ha almeno 1 nave: solo tu puoi attivare quel sistema per questo turno</p>

<p>DANNO CRITICO</p> <p>giocala subito dopo che una nave nemica è stata danneggiata in una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>distruggi una nave nemica danneggiata</p>	<p>DANNO CRITICO</p> <p>giocala subito dopo che una nave nemica è stata danneggiata in una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>distruggi una nave nemica danneggiata</p>	<p>DANNO CRITICO</p> <p>giocala subito dopo che una nave nemica è stata danneggiata in una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>distruggi una nave nemica danneggiata</p>	<p>DANNO CRITICO</p> <p>giocala subito dopo che una nave nemica è stata danneggiata in una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>distruggi una nave nemica danneggiata</p>
<p>DIVULGAZIONE</p> <p>giocala quando vuoi</p> <p>guarda le carte azione di un nemico, sceglie una e scartala</p>	<p>DISCREDITO</p> <p>giocala subito dopo che un giocatore ha votato durante la carta politica/assemblea</p> <p>cambia il voto del bersaglio in “astenuto” anche se la carta richiede un voto di “elezione”</p>	<p>TRINCARSI</p> <p>giocala subito prima di un bombardamento</p> <p>scegli un pianeta: le tue Forze di Terra sul pianeta sono immuni al bombardamento per questo turno</p>	<p>RIPARAZIONI DI EMERGENZA</p> <p>giocala quando vuoi</p> <p>scegli 1 sistema: ripara immediatamente tutte le Corazzate e le Morti Nere danneggiate</p>
<p>RIPARAZIONI DI EMERGENZA</p> <p>giocala quando vuoi</p> <p>scegli 1 sistema: ripara immediatamente tutte le Corazzate e le Morti Nere danneggiate</p>	<p>SCAFO MIGLIORATO</p> <p>azione</p> <p>fino alla fine del turno i tuoi Incrociatori possono sostenere 1 danno</p>	<p>SCAFO MIGLIORATO</p> <p>azione</p> <p>fino alla fine del turno i tuoi Incrociatori possono sostenere 1 danno</p>	<p>SABOTAGGIO ALL' EQUIPAGGIAMENTO</p> <p>azione</p> <p>distruggi fino a 2 PDS su un pianeta a tua scelta</p>
<p>SABOTAGGIO ALL' EQUIPAGGIAMENTO</p> <p>azione</p> <p>distruggi fino a 2 PDS su un pianeta a tua scelta</p>	<p>STAZIONE DA BATTAGLIA SPERIMENTALE</p> <p>giocala dopo che un nemico ha attivato un sistema e vi ha mosso le sue navi</p> <p>scegli una Base Spaziale e spara 3 volte con essa come se fosse un tuo PDS</p>	<p>ARMAMENTO SPERIMENTALE</p> <p>giocala subito prima un round di combattimento</p> <p>fino alla fine del round i colpi di Corazzate e Morti Nere non possono essere assorbiti dai Caccia (a meno che non siano gli unici nemici presenti)</p>	<p>ARMAMENTO SPERIMENTALE</p> <p>giocala subito prima un round di combattimento</p> <p>fino alla fine del round i colpi di Corazzate e Morti Nere non possono essere assorbiti dai Caccia (a meno che non siano gli unici nemici presenti)</p>

<p>RETORICA FANTASTICA</p> <p>giocala subito prima di votare per una carta politica</p> <p>guadagna 10 Influenza addizionale per questo voto</p>	<p>SISTEMA DI PUNTAMENTO DIFETTOSO</p> <p>giocala quando vuoi</p> <p>cancella la carta azione Minelayers oppure costringi un PDS nemico a ripetere 1 tiro</p>	<p>SISTEMA DI PUNTAMENTO DIFETTOSO</p> <p>giocala quando vuoi</p> <p>cancella la carta azione Minelayers oppure costringi un PDS nemico a ripetere 1 tiro</p>	<p>CACCIA PROTOTIPO</p> <p>giocala immediatamente prima di una battaglia spaziale</p> <p>scegli un sistema: tutti i tuoi Caccia ricevono +2 ai tiri per 1 round di combattimento</p>
<p>PRIMO COLPO</p> <p>giocala subito dopo la fase strategica</p> <p>puoi fare la tua prima azione prima del giocatore con iniziativa più bassa, poi l'ordine di gioco riprende come normale</p>	<p>PRIMO COLPO</p> <p>giocala subito dopo la fase strategica</p> <p>puoi fare la tua prima azione prima del giocatore con iniziativa più bassa, poi l'ordine di gioco riprende come normale</p>	<p>VELOCITA' LATERALE</p> <p>giocala subito dopo aver attivato un sistema con un Contatore Comando</p> <p>aumenta di 1 il movimento di tutte le navi dirette al sistema attivato col CC</p>	<p>VELOCITA' LATERALE</p> <p>giocala subito dopo aver attivato un sistema con un Contatore Comando</p> <p>aumenta di 1 il movimento di tutte le navi dirette al sistema attivato col CC</p>
<p>VELOCITA' LATERALE</p> <p>giocala subito dopo aver attivato un sistema con un Contatore Comando</p> <p>aumenta di 1 il movimento di tutte le navi dirette al sistema attivato col CC</p>	<p>VELOCITA' LATERALE</p> <p>giocala subito dopo aver attivato un sistema con un Contatore Comando</p> <p>aumenta di 1 il movimento di tutte le navi dirette al sistema attivato col CC</p>	<p>TATTICA DI FIANCHEGGIAMENTO</p> <p>giocala subito prima di iniziare una battaglia spaziale in cui sei coinvolto</p> <p>il tuo avversario non può ritirarsi (indipendentemente da carte azione o abilità speciali)</p>	<p>TATTICA DI FIANCHEGGIAMENTO</p> <p>giocala subito prima di iniziare una battaglia spaziale in cui sei coinvolto</p> <p>il tuo avversario non può ritirarsi (indipendentemente da carte azione o abilità speciali)</p>
<p>STRATEGIA PERFETTA</p> <p>azione</p> <p>puoi eseguire l'abilità primaria di una carta Strategia che non hai scelto. Ogni giocatore potrà poi eseguirne l'abilità secondaria</p>	<p>RICERCA FOCALIZZATA</p> <p>giocala subito prima di prendere una tecnologia che richiede un requisito che non possiedi</p> <p>spendi 6 risorse per ignorare il singolo requisito che non hai</p>	<p>FUOCO AMICO</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>se il tuo nemico ha più Caccia che altre navi nel sistema, perde subito la metà (per difetto) dei suoi Caccia</p>	<p>FUOCO AMICO</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>se il tuo nemico ha più Caccia che altre navi nel sistema, perde subito la metà (per difetto) dei suoi Caccia</p>

<p>FUOCO AMICO</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>se il tuo nemico ha più Caccia che altre navi nel sistema, perde subito la metà (per difetto) dei suoi Caccia</p>	<p>FUOCO AMICO</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>se il tuo nemico ha più Caccia che altre navi nel sistema, perde subito la metà (per difetto) dei suoi Caccia</p>	<p>ANNO BUONO</p> <p>azione</p> <p>ricevi un bene commerciale per ogni pianeta controllato al di fuori del tuo sistema natale</p>	<p>GRANDE ARMATA</p> <p>giocala durante la fase strategica</p> <p>non c'è limite di flotta per te nel tuo sistema natale in questo turno. Alla fine della fase di Status rimuovi le eventuali navi in eccesso</p>
<p>NEL SILENZIO DELLO SPAZIO</p> <p>giocala subito dopo aver attivato un sistema con un Contatore Comando</p> <p>scegli una tua flotta: tutte le sue navi con movimento 2 o più possono attraversare (non sostare) un sistema contenete navi nemiche</p>	<p>NEL SILENZIO DELLO SPAZIO</p> <p>giocala subito dopo aver attivato un sistema con un Contatore Comando</p> <p>scegli una tua flotta: tutte le sue navi con movimento 2 o più possono attraversare (non sostare) un sistema contenete navi nemiche</p>	<p>NEL SILENZIO DELLO SPAZIO</p> <p>giocala subito dopo aver attivato un sistema con un Contatore Comando</p> <p>scegli una tua flotta: tutte le sue navi con movimento 2 o più possono attraversare (non sostare) un sistema contenete navi nemiche</p>	<p>INFLUENZA DELLA GILDA DEI MERCANTI</p> <p>azione</p> <p>rompi un patto commerciale</p>
<p>DENTRO LA BRECCIA</p> <p>giocala subito prima di iniziare una battaglia spaziale</p> <p>scegli una Corazzata: tutte le navi della sua flotta hanno +1 al tiro per la battaglia. I primi due colpi subiti devono essere assegnati alla Corazzata</p>	<p>INSUBORDINAZIONE</p> <p>azione</p> <p>rimuovi un CC dalla zona Comando di un tuo avversario</p>	<p>RIVOLTA LOCALE</p> <p>azione</p> <p>scegli un pianeta in un sistema non natale. Esauriscilo e distruggi una Forza di Terra. Se non ci sono più Forze di Terra rimaste, il pianeta ritorna neutrale</p>	<p>RIVOLTA LOCALE</p> <p>azione</p> <p>scegli un pianeta in un sistema non natale. Esauriscilo e distruggi una Forza di Terra. Se non ci sono più Forze di Terra rimaste, il pianeta ritorna neutrale</p>
<p>RIVOLTA LOCALE</p> <p>azione</p> <p>scegli un pianeta in un sistema non natale. Esauriscilo e distruggi una Forza di Terra. Se non ci sono più Forze di Terra rimaste, il pianeta ritorna neutrale</p>	<p>RIVOLTA LOCALE</p> <p>azione</p> <p>scegli un pianeta in un sistema non natale. Esauriscilo e distruggi una Forza di Terra. Se non ci sono più Forze di Terra rimaste, il pianeta ritorna neutrale</p>	<p>COLPO FORTUNATO</p> <p>azione</p> <p>distruggi una Corazzata, Incrociatore o Torpediniera in un sistema contenente un pianeta sotto il tuo controllo</p>	<p>DOMINATORE DEL DESTINO</p> <p>giocala nella fase di Status, subito prima che chiunque abbia pescato carte azione</p> <p>pesca carte azione pari al numero dei giocatori, guardale e danne una a ciascuno. I giocatori pescano 1 carta azione in meno in questo turno</p>

<p>DOMINATORE DEL COMMERCIO</p> <p>giocala quando vuoi</p> <p>giocala solo se hai 2 contratti commerciali: scegli e riattiva fino a 2 tuoi pianeti esauriti</p>	<p>TRASPORTO MASSICCIO</p> <p>azione</p> <p>puoi spostare una tua base Spaziale in un altro pianeta amico. Tra i due deve esistere un tragitto che non contenga navi nemiche</p>	<p>PREVIDENZA MILITARE</p> <p>giocala dopo aver perso una tua nave in una battaglia spaziale</p> <p>piazza la neve distrutta su questa carta. Alla fase di Status mettila gratis (se puoi) in una delle tue Basi Spaziali e scarta la questa carta</p>	<p>PREVIDENZA MILITARE</p> <p>giocala dopo aver perso una tua nave in una battaglia spaziale</p> <p>piazza la neve distrutta su questa carta. Alla fase di Status mettila gratis (se puoi) in una delle tue Basi Spaziali e scarta la questa carta</p>
<p>STRATO DI MINE</p> <p>giocala subito dopo che una flotta nemica è entrata nel sistema</p> <p>scegli un sistema con una delle tue flotte: ogni Incrociatore infligge 1 colpo automatico prima dell'inizio della battaglia</p>	<p>INCREMENTO DEL MORALE</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale o combattimento d'invasione</p> <p>per un singolo round tutte le tue unità hanno +1 ai tiri</p>	<p>INCREMENTO DEL MORALE</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale o combattimento d'invasione</p> <p>per un singolo round tutte le tue unità hanno +1 ai tiri</p>	<p>INCREMENTO DEL MORALE</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale o combattimento d'invasione</p> <p>per un singolo round tutte le tue unità hanno +1 ai tiri</p>
<p>INCREMENTO DEL MORALE</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale o combattimento d'invasione</p> <p>per un singolo round tutte le tue unità hanno +1 ai tiri</p>	<p>INCREMENTO DEL MORALE</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale o combattimento d'invasione</p> <p>per un singolo round tutte le tue unità hanno +1 ai tiri</p>	<p>MULTICULTURALISMO</p> <p>giocala durante la fase strategica</p> <p>scegli un'abilità razziale di un tuo avversario: per questo turno guadagni tale abilità</p>	<p>APRENDO LA SCATOLA NERA</p> <p>giocala subito prima di prendere una tecnologia</p> <p>tutti i tuoi pianeti rossi forniscono uno sconto di 2 (invece che 1) se compri una tecnologia rossa</p>
<p>PATTUGLIAMENTO</p> <p>azione</p> <p>muovi fino a 2 Incrociatori/Torpediniere da un sistema attivato a uno o più sistemi adiacenti vuoti, poi piazza CC dalle tue scorte in questo/i sistema/i</p>	<p>PESTILENZA</p> <p>azione</p> <p>scegli in pianeta controllato dal nemico. Tira 1 dado per ogni Forza di terra: se esce "pari" distruggi l'unità. Il nemico mantiene comunque il possesso del pianeta</p>	<p>PARALISI POLITICA</p> <p>giocala subito dopo aver risolto l'abilità primaria di una carta strategia</p> <p>scegli un nemico: non potrà partecipare all'abilità secondaria della carta strategia attiva</p>	<p>STABILITA' POLITICA</p> <p>giocala nella fase di Status</p> <p>mantieni la tua carta strategia invece di restituirla. Non sceglierne altre. Non puoi giocare questa carta se hai la carta Iniziativa o Impero</p>

<p>CORSARI</p> <p>azione</p> <p>scegli un avversario e prendi tutti i suoi beni commercio. Piazzane la metà (per difetto) sulla tua scheda e scarta il resto</p>	<p>PICCO DI PRODUTTIVITA'</p> <p>giocala nella fase strategica</p> <p>scegli una Base Spaziale. In questo turno la sua capacità produttiva aumenta di un numero uguale all'Influenza del suo pianeta</p>	<p>PUBBLICO DISONORE</p> <p>giocala subito dopo che un giocatore ha scelto una carta strategia</p> <p>costringi il giocatore a restituire la carta strategica e a sceglierne un'altra</p>	<p>RADUNO DEL POPOLO</p> <p>azione</p> <p>ricevi una Corazzata nel tuo sistema natale</p>
<p>MINERALE RARO</p> <p>giocala subito dopo aver invaso un pianeta neutrale</p> <p>ricevi 3 beni commerciali</p>	<p>MINERALE RARO</p> <p>giocala subito dopo aver invaso un pianeta neutrale</p> <p>ricevi 3 beni commerciali</p>	<p>MINERALE RARO</p> <p>giocala subito dopo aver invaso un pianeta neutrale</p> <p>ricevi 3 beni commerciali</p>	<p>RICONTROLLO</p> <p>giocala subito dopo che tu o il tuo avversario avete tirato 1 dado in una battaglia spaziale o combattimento di invasione a cui partecipi</p> <p>ritira il dado</p>
<p>RICONTROLLO</p> <p>giocala subito dopo che tu o il tuo avversario avete tirato 1 dado in una battaglia spaziale o combattimento di invasione a cui partecipi</p> <p>ritira il dado</p>	<p>RICONTROLLO</p> <p>giocala subito dopo che tu o il tuo avversario avete tirato 1 dado in una battaglia spaziale o combattimento di invasione a cui partecipi</p> <p>ritira il dado</p>	<p>RICONTROLLO</p> <p>giocala subito dopo che tu o il tuo avversario avete tirato 1 dado in una battaglia spaziale o combattimento di invasione a cui partecipi</p> <p>ritira il dado</p>	<p>RIPARAZIONI</p> <p>giocala subito dopo aver perso un pianeta a causa di un nemico</p> <p>scegli un pianeta esaurito di tale nemico, poi scegli e riattiva uno dei tuoi pianeti esauriti con un uguale o minore valore di Risorse</p>
<p>ASCESA DI UN MESSIA</p> <p>azione</p> <p>ricevi una Forza di terra in ciascun pianeta che controlli</p>	<p>TARIFFE ROVINOSE</p> <p>giocala appena un giocatore riceve beni commerciali da un suo contratto che ha con te</p> <p>il giocatore deve darti metà (per eccesso) dei beni commerciali che ha sulla scheda</p>	<p>GOVERNARE COL TERRORE</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>se hai 1 Morte Nera o 2 Corazzate presenti, il tuo avversario deve ritirarsi (se può) o subire due colpi automatici</p>	<p>SABOTAGGIO</p> <p>giocala subito dopo che un altro giocatore ha giocato una carta azione</p> <p>cancella la carta azione appena giocata. Non può cancellare un altro "sabotaggio"</p>

<p>SABOTAGGIO</p> <p>giocala subito dopo che un altro giocatore ha giocato una carta azione</p> <p>cancella la carta azione appena giocata. Non può cancellare un altro “sabotaggio”</p>	<p>SABOTAGGIO</p> <p>giocala subito dopo che un altro giocatore ha giocato una carta azione</p> <p>cancella la carta azione appena giocata. Non può cancellare un altro “sabotaggio”</p>	<p>SABOTAGGIO</p> <p>giocala subito dopo che un altro giocatore ha giocato una carta azione</p> <p>cancella la carta azione appena giocata. Non può cancellare un altro “sabotaggio”</p>	<p>SABOTAGGIO</p> <p>giocala subito dopo che un altro giocatore ha giocato una carta azione</p> <p>cancella la carta azione appena giocata. Non può cancellare un altro “sabotaggio”</p>
<p>ASSASSINIO DI UNO SCIENZIATO</p> <p>giocala nella fase strategica</p> <p>il giocatore bersaglio non può acquisire tecnologie per questo turno</p>	<p>AGENTE SEGRETO INDUSTRIALE</p> <p>azione</p> <p>distruggi una Base Spaziale che non sia in un sistema natale</p>	<p>SCUDI ATTIVI</p> <p>giocala subito dopo che il tuo avversario ha tirato tutti i dadi in un round di battaglia spaziale a cui partecipi</p> <p>Cancella fino a due colpi subiti</p>	<p>DISTURBO DEL SEGNALE</p> <p>giocala nella fase strategica</p> <p>scegli un sistema (non natale) e piazzaci un CC preso dalla scorta di un singolo avversario</p>
<p>DISTURBO DEL SEGNALE</p> <p>giocala nella fase strategica</p> <p>scegli un sistema (non natale) e piazzaci un CC preso dalla scorta di un singolo avversario</p>	<p>DISTURBO DEL SEGNALE</p> <p>giocala nella fase strategica</p> <p>scegli un sistema (non natale) e piazzaci un CC preso dalla scorta di un singolo avversario</p>	<p>DISTURBO DEL SEGNALE</p> <p>giocala nella fase strategica</p> <p>scegli un sistema (non natale) e piazzaci un CC preso dalla scorta di un singolo avversario</p>	<p>ABILE RITIRATA</p> <p>giocala dopo un qualsiasi round di battaglia spaziale</p> <p>piazza un CC dalla tua scorta in un sistema amico o vuoto adiacente alla tua flotta e muovi la flotta in tale sistema</p>
<p>ABILE RITIRATA</p> <p>giocala dopo un qualsiasi round di battaglia spaziale</p> <p>piazza un CC dalla tua scorta in un sistema amico o vuoto adiacente alla tua flotta e muovi la flotta in tale sistema</p>	<p>ABILE RITIRATA</p> <p>giocala dopo un qualsiasi round di battaglia spaziale</p> <p>piazza un CC dalla tua scorta in un sistema amico o vuoto adiacente alla tua flotta e muovi la flotta in tale sistema</p>	<p>ABILE RITIRATA</p> <p>giocala dopo un qualsiasi round di battaglia spaziale</p> <p>piazza un CC dalla tua scorta in un sistema amico o vuoto adiacente alla tua flotta e muovi la flotta in tale sistema</p>	<p>INCIDENTE ALLA BASE SPAZIALE</p> <p>azione</p> <p>scegli una Base Spaziale in un sistema (non natale) : il possessore non vi potrà costruire unità per questo turno</p>

<p>CRIMINALI STELLARI</p> <p>azione</p> <p>scegli un avversario: egli deve scegliere ed esaurire metà dei suoi pianeti attivi (per difetto)</p>	<p>BOMBARDAMENTO STRATEGICO</p> <p>azione</p> <p>giocala se hai una Morte Nera in un sistema con 1 o più pianeti nemici: esaurisci tali pianeti. Poi tira 1 dado: con 6+ rimetti questa carta nella tua mano di carte azione</p>	<p>FLESSIBILITA' STRATEGICA</p> <p>giocala nella fase strategica dopo la scelta delle carte ma prima che siano piazzati i bonus.</p> <p>Restituisci la tua carta strategica e scegline una di quelle rimaste</p>	<p>PIANIFICAZIONE STRATEGICA</p> <p>giocala nella fase strategica</p> <p>in questo turno non devi pagare CC dall'allocazione strategica per eseguire l'azione secondario delle carte strategia</p>
<p>PIANIFICAZIONE STRATEGICA</p> <p>giocala nella fase strategica</p> <p>in questo turno non devi pagare CC dall'allocazione strategica per eseguire l'azione secondario delle carte strategia</p>	<p>CAMBIO DI STRATEGIA</p> <p>giocala nella fase strategica, prima che il primo giocatore scelga la sua carta</p> <p>scegli una carta strategica: nessuno potrà sceglierla per questo turno</p>	<p>SPIONAGGIO RIUSCITO</p> <p>azione</p> <p>pesca 2 carte azione da un avversario</p>	<p>ASSALTO A SORPRESA</p> <p>giocala dopo aver attivato un sistema con una tua Base Spaziale bloccata</p> <p>dopo aver eventualmente mosso navi nel sistema, puoi costruire con la base Spaziale.</p> <p>Subito dopo inizia la battaglia spaziale</p>
<p>SINCRONIA</p> <p>giocala nella fase strategica</p> <p>guarda il mazzo delle carte azione e scegli una carta.</p> <p>Poi rimiscola il mazzo</p>	<p>PUNTATE ALL' AMMIRAGLIA!</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale</p> <p>scegli una tua nave e tira contro una nave avversaria a tua scelta. Se la colpisci non può fare fuoco di ritorno e subisce 1 colpo. La tua nave non spara nel primo round</p>	<p>PUNTATE ALL' AMMIRAGLIA!</p> <p>giocala subito prima di una battaglia spaziale</p> <p>scegli una tua nave e tira contro una nave avversaria a tua scelta. Se la colpisci non può fare fuoco di ritorno e subisce 1 colpo. La tua nave non spara nel primo round</p>	<p>BOLLA TECNICA</p> <p>giocala subito dopo aver eseguito l'abilità primaria della carta strategia tecnologia</p> <p>spendendo un CC dall'allocazione strategica puoi eseguire anche l'abilità secondaria della carta tecnologia</p>
<p>STABILITA' TEMPORANEA</p> <p>giocala nella fase strategica, prima che si scelgano le carte</p> <p>non si possono giocare carte azione fino alla prossima fase di Status (eccetto Sabotaggio). Qualsiasi giocatore può scartare 3 carte azione per cancellare questa carta, in qualsiasi momento</p>	<p>DELINQUENTI</p> <p>giocala subito dopo aver letto il testo di una carta politica, ma prima che si voti</p> <p>scegli un giocatore: non potrà partecipare al voto per il resto del turno</p>	<p>COLPO DI GENIO</p> <p>giocala al momento specificato della carta duplicata</p> <p>spendi 3 Influenza per duplicare l'effetto di una carta azione nella pila degli scarti</p>	<p>STOP AL COMMERCIO</p> <p>giocala nella fase strategica</p> <p>rompi tutti gli accordi commerciali, inclusi i tuoi</p>

<p>TRASPORTO</p> <p>azione</p> <p>scegli un pianeta che controlli: puoi spostarci fino a 3 Forze di Terra da un altro pianeta che controlli. Deve esistere una rotta priva di navi nemiche tra questi due pianeti</p>	<p>AZIONE INASPETTATA</p> <p>azione</p> <p>rimuovi un CC dalla plancia e piazzalo nella tua scorta</p>	<p>RIVOLTA</p> <p>azione</p> <p>scegli un sistema (non natale) ed esauriscine tutti i pianeti</p>	<p>USURPATORE</p> <p>giocala durante la fase strategica, solo se controlli Mecatol Rex</p> <p>piazza la carta su Mecatol Rex: guadagni voti pari al doppio dell'Influenza del pianeta, anche se esaurito. Scarta la carta se perdi il controllo del pianeta</p>
<p>VETO</p> <p>giocala dopo che è stata letta una carta politica ma prima del voto</p> <p>scarta la carta e costringi il giocatore attivo a prenderne un'altra</p>	<p>ANNESSIONE VOLONTARIA</p> <p>azione</p> <p>scegli un pianeta neutrale in un sistema adiacente a uno contenente un pianeta che controlli. Piazza 3 Forze di Terra sul pianeta ed entrane in possesso</p>	<p>BASI PER LA GUERRA</p> <p>azione</p> <p>scegli un sistema: il tuo limite di flotta è aumentato di 2 in quel sistema per tutto il turno. Alla fine della fase di Status rimuovi le eventuali eccedenze</p>	<p>CONSIGLIO SCIOLTO</p> <p>giocala subito dopo che un giocatore ha eseguito la prima azione della carta politica</p> <p>il giocatore non pesca carte politiche</p>
		<p>UN FARO DI SPERANZA</p> <p>giocala all'inizio di una battaglia con la tua Ammiraglia (se non giochi con le Ammiraglie, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>ogni 10 naturale che tiri infligge 2 colpi</p>	<p>UN FARO DI SPERANZA</p> <p>giocala all'inizio di una battaglia con la tua Ammiraglia (se non giochi con le Ammiraglie, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>ogni 10 naturale che tiri infligge 2 colpi</p>

<p>CONSIGLIO SCIOLTO</p> <p>giocala subito dopo che un giocatore ha annunciato l'abilità primaria di Politica o Assemblea</p> <p>cancella l'abilità primaria e secondaria della carta Politica o Assemblea</p>	<p>NAVE FANTASMA</p> <p>azione</p> <p>piazza gratis 1 Torpediniera in un sistema non natale che contenga un Tunnel spaziale e nessuna nave nemica</p>	<p>STELLA DELLA MORTE</p> <p>giocala subito prima di un combattimento d'invasione</p> <p>scegli un pianeta in un sistema con una tua Morte Nera. Distruggi tutte le FdT, PDS, Basi Spaziali, Mecha, Leaders e Mercenari sul pianeta, che torna neutrale. Piazzaci sopra un segnale "radiazioni"</p>	<p>PISTOLA PREZZOLATA</p> <p>azione (se non giochi i Mercenari, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>recluta il Mercenario in cima alla pila</p>
<p>PISTOLA PREZZOLATA</p> <p>azione (se non giochi i Mercenari, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>recluta il Mercenario in cima alla pila</p>	<p>LA MANO CHE PRENDE</p> <p>giocala dopo che un giocatore non ha potuto pagare un mercenario (se non giochi i Mercenari, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>distruggi una unità nel sistema del Mercenario</p>	<p>LA MANO CHE PRENDE</p> <p>giocala dopo che un giocatore non ha potuto pagare un mercenario (se non giochi i Mercenari, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>distruggi una unità nel sistema del Mercenario</p>	<p>COLLEZIONA TAGLIE</p> <p>giocala dopo aver distrutto un Mercenario (se non giochi i Mercenari, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>guadagna 5 beni commerciali</p>
<p>COLLEZIONA TAGLIE</p> <p>giocala dopo aver distrutto un Mercenario (se non giochi i Mercenari, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>guadagna 5 beni commerciali</p>	<p>MOMENTO DI GLORIA</p> <p>giocala dopo aver distrutto una Ammiraglia o una Morte Nera nemica</p> <p>guadagna 1 punto vittoria</p>	<p>MANDA UN DELEGATO</p> <p>giocala dopo che un tuo rappresentante è stato assassinato (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>puoi votare lo stesso in questo Consiglio</p>	<p>MANDA UN DELEGATO</p> <p>giocala dopo che un tuo rappresentante è stato assassinato (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>puoi votare lo stesso in questo Consiglio</p>
<p>MANDA UN DELEGATO</p> <p>giocala dopo che un tuo rappresentante è stato assassinato (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>puoi votare lo stesso in questo Consiglio</p>	<p>SIERO PARALIZZANTE</p> <p>giocala dopo che hai rivelato una spia come tuo rappresentante (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>uccidi un altro rappresentante nemico</p>	<p>SIERO PARALIZZANTE</p> <p>giocala dopo che hai rivelato una spia come tuo rappresentante (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>uccidi un altro rappresentante nemico</p>	<p>SIERO PARALIZZANTE</p> <p>giocala dopo che hai rivelato una spia come tuo rappresentante (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>uccidi un altro rappresentante nemico</p>

<p>CONTRATTACCO</p> <p>giocala dopo che la tua Guardia è stata bersagliata da una Spia (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>uccidi la spia</p>	<p>TOCCANTE ARRINGA</p> <p>giocala dopo che tutti i Rappresentanti sono stati rivelati (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>solo i Consiglieri possono votare</p>	<p>TOCCANTE ARRINGA</p> <p>giocala dopo che tutti i Rappresentanti sono stati rivelati (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>solo i Consiglieri possono votare</p>	<p>TOCCANTE ARRINGA</p> <p>giocala dopo che tutti i Rappresentanti sono stati rivelati (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>solo i Consiglieri possono votare</p>
<p>SOVRALAVORO</p> <p>giocala subito dopo esser stato bersagliato da una Spia(se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>le Spie non possono votare questo ordine del giorno</p>	<p>SOVRALAVORO</p> <p>giocala subito dopo esser stato bersagliato da una Spia(se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>le Spie non possono votare questo ordine del giorno</p>	<p>RITROVAMENTO MIRACOLOSO</p> <p>azione (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>riprendi uno dei tuoi Rappresentanti uccisi</p>	<p>RITROVAMENTO MIRACOLOSO</p> <p>azione (se non giochi i Rappresentanti, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>riprendi uno dei tuoi Rappresentanti uccisi</p>
<p>SFONDAMENTO</p> <p>giocala all'inizio di una battaglia che coinvolge i tuoi Mecha(se non giochi i Mecha, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>distruggi 1 Forza di Terra nemica</p>	<p>SFONDAMENTO</p> <p>giocala all'inizio di una battaglia che coinvolge i tuoi Mecha(se non giochi i Mecha, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>distruggi 1 Forza di Terra nemica</p>	<p>SFONDAMENTO</p> <p>giocala all'inizio di una battaglia che coinvolge i tuoi Mecha(se non giochi i Mecha, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>distruggi 1 Forza di Terra nemica</p>	<p>MINE GEOMAGNETICHE</p> <p>giocala all'inizio di una battaglia che coinvolge Mecha nemici(se non giochi i Mecha, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>distruggi 1 Mecha nemico</p>
<p>MINE GEOMAGNETICHE</p> <p>giocala all'inizio di una battaglia che coinvolge Mecha nemici(se non giochi i Mecha, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>distruggi 1 Mecha nemico</p>	<p>UN PRODE IMPERO</p> <p>giocala quando consegui una tua tecnologia razziale (se non giochi con le tecno razziali, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>riduci il costo di tale tecnologia di 1 per ogni punto vittoria che hai</p>	<p>UN PRODE IMPERO</p> <p>giocala quando consegui una tua tecnologia razziale (se non giochi con le tecno razziali, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>riduci il costo di tale tecnologia di 1 per ogni punto vittoria che hai</p>	<p>UN FARO DI SPERANZA</p> <p>giocala all'inizio di una battaglia con la tua Ammiraglia (se non giochi con le Ammiraglie, spendila per avere 1 bene commerciale)</p> <p>ogni 10 naturale che tiri infligge 2 colpi</p>