



Tłumaczenie Kart Akcji

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl wykonał Tomasz Z. Majkowski

Armistice

Zawieszenie broni

„Żołnierze nie nadają się do dyplomacji. To my powinniśmy rozmawiać o pojednaniu między naszymi narodami.”

Wybierz przeciwnika i planetę, którą kontrolujesz. W tej rundzie nie może wykonać na nią inwazji.

Zagraj: Jako Akcję.

Chemical Warfare

Broń chemiczna

Twoje wojska w tajemnicy wydobyły kilka pojemników gazu Exterrix z dawno zapomnianego arsenału.

Jeśli posiadasz Pancernik w systemie, w którym znajduje się planeta kontrolowana przez przeciwnika, zagraj tę Akcję, by zniszczyć połowę znajdujących się na niej Sił Naziemnych (zaokrąglając w górę). Na *Broń chemiczną* nie działa PSD przeciwnika.

Zagraj: Natychmiast przed Inwazją.

Civil Defense

Obrona cywilna

Po pracy twoi poddani dbają o bezpieczeństwo swej ukochanej planety.

Otrzymujesz dwa darmowe oddziały PSD na planecie, na której nie masz ani jednego PSD.

Zagraj: Jako Akcję.

Command Summit

Na szczytach władzy

Najwyższa Rada twojego państwa zbiera się, by omówić strategię i powtórnie przemyśleć najważniejsze kwestie.

Weź dwa Żetony Dowodzenia z uzupełnień i umieść je w Puli Dowodzenia.

Zagraj: Podczas Fazy Strategii.

Corporate Sponsorship

Wsparcie korporacji

Tajemniczy dobroczyńca dobrowolnie sfinansował część badań naukowych twojego mocarstwa.

Możesz wykupić Zieloną Technologię, płacąc o 4 zasoby mniej.

Zagraj: Tuż przed wykupieniem Technologii

Council dissolved

Rada rozwiązana

Poszła plotka, że w Sali Radcy podłożono bombę i senatorowie uciekli, by ratować życie.

Plotka – cóż za subtelna broń...

Gracz, który wybrał Strategię Polityczną nie ciągnie Karty Polityki.

Zagraj: Natychmiast po tym, jak któryś z graczy wykorzysta Zdolność Podstawową Strategii Politycznej.



Cultural Crisis

Kryzys kultury

„Utraciliśmy naszej korzenie! Jako naród, nie wiemy już, kim sami jesteśmy!”

Wybierz gracza (możesz być nim ty sam). Traci on wszystkie specjalne zdolności rasy, zarówno pozytywne, jak negatywne.

Zagraj: Podczas Fazy Strategii

Determine Policy

Proces decyzyjny

Pozostałe rasy niechętnie zezwalają, byś pełnił obowiązki mówcy przez całe posiedzenie.

Wybierz uchwałę Karty Polityki z Talii Polityki, spośród odrzuconych Kart Polityki lub Praw, które weszły do gry. Rada głosuje nad nią, zamiast ciągnąć nową kartę z Talii Polityki. Jeśli wybrałeś uchwałę z Talii Polityki, przetasują ją.

Zagraj: Tuż przed tym, jak pociągnięta ma być Karta Polityki.

Diplomatic Immunity

Immunitet dyplomatyczny

Twój korpus dyplomatyczny opóźnia działania przeciwnika, dając ci bezcenny czas na przygotowanie.

Wybierz system, w którym znajduje się przynajmniej jeden twój statek. W tej turze tylko ty możesz aktywować ten system.

Zagraj: Jako akcję.

Direct hit!

Bezpośrednie trafienie

Precyzyjny strzał w najsłabsze konstrukcyjne miejsce okrętu wojennego przeciwnika zainicjuje straszliwą w skutkach reakcję łańcuchową.

Zniszcz Pancernik lub Słońce Bojowe przeciwnika natychmiast po tym, jak został uszkodzony w bitwie, w której bierzesz udział.

Zagraj: Natychmiast po uszkodzeniu statku.

Disclosure

Ujawnienie

Wykonując śmiały ruch polityczny, zmuszasz przeciwnika do ujawnienia sekretów.

Obejrzyj Karty Akcji przeciwnika, poczym wybierz i odrzuć jedną z nich.

Zagraj: W dowolnym momencie

Discredit

Kompromitacja

Czasami na kontaktach senatorów pojawiają się tajemnicze sumy. Doprawdy, tajemnicze.

Zmuś innego gracza do wstrzymania się od głosu, nawet, jeśli Karta Polityczna nakazuje „wybrać” kogoś.

Zagraj: Natychmiast po tym, jak przeciwnik zagłosował nad uchwałą.

Dug In



W okopach

Twoje Siły Naziemne okopały się, ufortyfikowały i przygotowały na najgorsze.

Wybierz planetę. Twoje Siły Naziemne, które się na niej znajdują są niewrażliwe na bombardowanie planety do końca rundy.

Zagraj: Natychmiast przed bombardowaniem

Emergency repairs

Tymczasowa naprawa

Twoi doświadczeni inżynierowie przeprowadzili niezbędne naprawy polowe na twoim okręcie flagowym.

Wybierz system. Natychmiast napraw wszystkie swoje Pancerniki i Słońca Bojowe, które się w nim znajdują.

Zagraj: W dowolnym momencie.

Experimental Battlestation

Eksperymentalna stacja bojowa

Wyposażasz swoją stację kosmiczną w rewolucyjny, choć nietrwały, system obrony.

Wybierz Stację Kosmiczną. Może natychmiast wystrzelić trzy razy do nieprzyjacielskiej floty, jakby była oddziałem PSD.

Zagraj: Po tym, jak przeciwnika aktywował system i przemieścił do niego statki.

Fantastic Rhetoric

Popis retoryczny

Jeden z twoich dyplomatów wygłosił dobitną, poruszającą mowę.

Otrzymujesz 10 dodatkowych wpływów na potrzeby jednego głosowania.

Zagraj: Tuż przed głosowaniem nad uchwałą.

Fighter Prototype

Prototyp myśliwca

Eksperymentalny system uzbrojenia daje twoim myśliwcom zaskakującą, choć tymczasową, siłę ognia.

Wybierz system. Wszystkie twoje Myśliwce, które się w nim znajdują, otrzymują na jedną turę walki +2 do rzutów bojowych.

Zagraj: Natychmiast przed Bitwą Gwieздną.

Flank Speed

Prędkość manewrowa

Admirał wzywa wszystkie dostępne okręty do wskazanego systemu.

Wybierz system, który aktywowałeś za pomocą Żetonu Dowodzenia. Zwiększ prędkość wszystkich statków, które się do niego przemieszczają, o 1.

Zagraj: Natychmiast po aktywowaniu systemu.

Focused Research

Koncentracja wysiłków badawczych



Upierasz się jednak, że to da się zrobić, i dajesz laboratorium dodatkowe fundusze na badania.

Wydaj sześć zasobów, by zignorować jedno wymaganie Technologii.

Zagraj: Natychmiast przed wykupieniem Technologii, która wymaga znajomości jednej Technologii, której nie posiadasz.

Ghost Ship

Statek Widmo

„Kapitanie, w sektorze tunelu znajduje się niezidentyfikowana jednostka. Wygląda jak jeden z naszych!”

Umieść darmowy Niszczyciel w systemie, w którym znajduje się tunel czasoprzestrzenny i nie ma oddziałów przeciwnika.

Zagraj: Jako Akcję

Good Year

Dobry rok

W twoich najbogatszych ośrodkach trwa bezprzykładna hossa.

Otrzymujesz jeden Towar za każdą planetę poza Systemem Ojczystym, którą kontrolujesz.

Zagraj: Jako Akcję.

Grand Armada

Wielka Armada

„Zgromadzimy największą flotę, jaką widział wszechświat!”

W tej rundzie w twoim Świecie Ojczystym nie obowiązuje limit Zaopatrzenia Floty. Na końcu Fazy Statusu musisz usunąć wszystkie okręty, które go przekraczają.

Zagraj: Podczas Fazy Strategii

In the Silence of Space

Wśród gwiazdnej ciszy

Zdolny admirał przeprowadza twoją flotę niezauważoną przez przestrzeń wroga.

Wybierz jedną z flot. Wszystkie znajdujące się w niej statki o prędkości 2 lub wyższej mogą przemieszać się przez, lecz nie zatrzymywać w systemach, w których znajdują się statki przeciwnika, podczas tej aktywacji.

Zagraj: Tuż po tym, jak aktywowałeś system przy pomocy Żetonu Dowodzenia

Influence in the Merchants' Guild

Wpływy w Gildii Kupieckiej

Hojna łapówka pomoże przekonać Gildię Kupiecką, by wstrzymała handel z twoimi nieprzyjaciółmi.

Anuluj jedną umowę handlową w grze.

Zagraj: Jako Akcję

Insubordination

Niesubordynacja

„Żaden oficer wart swego patentu nie wypełni takiego rozkazu!”

Usuń jeden Żeton Dowodzenia z Puli Dowodzenia jednego gracza.

Zagraj: Jako Akcję

Into the breach

Wyrwa w szeregach przeciwnika!



Bezprzykładne bohaterstwo i poświęcenie załogi twojego okrętu flagowego tchnęło ducha w resztę twojej floty.

Wybierz Pancernik. Wszystkie statki znajdujące się w tej samej flocie otrzymują +1 do rzutów bojowych do końca bitwy. Pierwsze dwa trafienia przeciwnika muszą ugodzić w wybrany Pancernik.

Zagraj: Tuż przed rozpoczęciem Bitwy Gwiezdnej.

Local Unrest

Lokalne zamieszki

Rządy twojego rywala doprowadziły do rebelii wśród tubylców!

Wybierz planetę nie znajdującą się w Systemie Ojczystym. Wykorzystaj ją i zniszcz jedną jednostkę Sił Naziemnych, jeśli to możliwe. Jeśli na planecie nie stacjonowały żadne Siły Naziemne, wraca do statusu neutralnego.

Zagraj: Jako Akcję.

Lucky Shot

Szczęśliwy strzał

Zabłąkany myśliwiec oddał strzał w okręt flagowy przeciwnika akurat w chwili, gdy ten wyłączył osłony mostka.

Zniszcz wrogi Pancernik, Krążownik lub Niszczyciel znajdujący się w systemie, w którym kontrolujesz planetę.

Zagraj: Jako Akcję.

Massive Transport

Transport masowy

Twoi inżynierowie opracowali sposób przesiedlenia całej populacji i przeniesienia centrów produkcyjnych.

Możesz natychmiast przenieść jedną z kontrolowanych przez ciebie Stacji Kosmicznych na inną z twoich planet. Pomiędzy planetami musi istnieć trasa, na której nie znajdują się statki przeciwnika.

Zagraj: Jako Akcję

Master of Trade

Mistrz kupiecki

Gildia Kupiecka aprobeuje twoją władzę polityczną.

Zagraj, jeśli masz dwie umowy handlowe. Wybierz i odśwież dwie planety, które wykorzystasteś.

Zagraj: W dowolnym momencie

Minelayers

Pole minowe

Spodziewając się inwazji, usiałeś najważniejszy system minami międzygwiazdowymi.

Wybierz system, w którym znajduje się twoja flota. Każdy z twoich Krążowników, będących jej częścią, zadaje automatyczne trafienie przed pierwszą rundą Bitwy Gwiezdnej.

Zagraj: Natychmiast po tym, jak wroga flota wkroczy do systemu.

Morale Boost

Wzrost morale

Tuż przed bitwą wygłaszasz z zacisza swojego pałacu płomienna mowę do dzielnych żołnierzy.



Na jedną rundę walki (nie na całą bitwę) wszystkie twoje oddziały otrzymują +1 do rzutów bojowych.

Zagraj: Tuż przed Bitwą Gwiezdną lub Inwazją.

Multiculturalism

Wielokulturowość

„Możemy nauczyć się niejednego od naszych sąsiadów z całej galaktyki. Imperium różnorodne to imperium silne!”

Wybierz specjalną zdolność rasy, którą posiada jeden z przeciwników. W tej rundzie możesz z niej korzystać.

Zagraj: Podczas Fazy Strategii

Opening the Black Box

Otwarcie Czarnej Skrzynki

Twoi naukowcy z laboratoriów wojskowych uruchomili jedną z broni Lazaxów – efekt jest zdumiewający.

Wszystkie twoje planety z czerwonym oznaczeniem zmniejszają koszt Czerwonej Technologii o 2 (zamiast o 1).

Zagraj: Natychmiast przed wykupieniem Technologii.

Patrol

Zwiększona aktywność u naszych granic wymusza na nas większą dbałość o bezpieczeństwo naszej przestrzeni.

Przesuń do dwóch swoich Krążowników lub Niszczycieli z aktywowanego systemu do pustego, sąsiedniego systemu lub systemów. Następnie połóż w tych systemach Żetony Dowodzenia ze swoich uzupełnień.

Zagraj: Jako Akcję.

Plague

Zaraza

Straszliwa zaraza dziesiątkuje siły przeciwnika.

Wybierz planetę kontrolowaną przez przeciwnika. Rzuć kością dla każdego oddziału Sił Naziemnych na tej planecie. Jeśli wynik jest parzysty, oddział zostaje zniszczony. Przeciwnik zachowuje kontrolę nad planetą nawet, jeśli wszystkie jego Siły Naziemne zostaną zniszczone.

Zagraj: Jako Akcję.

Policy paralysis

Bezwład polityczny

Rząd twojego nieprzyjaciela jest w impasie i cała machina ustawodawcza została zatrzymana.

Wybierz przeciwnika. Nie może on użyć Zdolności Dodatkowej aktywnej właśnie Karty Strategii

Zagraj: Natychmiast po tym, jak wykorzystana została Zdolność Podstawowa Karty Strategii

Political Stability

Stabilność polityczna

Trzymajmy ten kurs!



Zamiast zwrócić Kartę Strategii na koniec rundy, zatrzymaj ją. Podczas następnej Fazy Strategii nie wybierasz Karty Strategii. Nie możesz zagrać tej karty, jeśli w tej rundzie wybrałeś Strategie Inicjatywy albo Imperialną.

Zagraj: Podczas Fazy Statusu

Privateers

Korsarze

Straszliwi piraci napadają wrażliwą na atak flotę handlową twojego przeciwnika.

Wybierz przeciwnika. Zabierz wszystkie Towary z jego Strefy Towarowej. Połowę połóż w swojej Strefie Towarowej (zaokrąglając w dół), połowę odrzuć.

Zagraj: Jako Akcję.

Productivity Spike

Oś produkcji

Twoje zasoby i błyskotliwy umysł skupiły się w przyczółku przemysłowym na jednej z planet.

Wybierz jedną z twoich Stacji Kosmicznych. Zdolność produkcyjna tej Stacji zwiększa się w tej rundzie o wartość wpływów planety, na której się znajduje.

Zagraj: Podczas Fazy Strategii.

Public Disgrace

Publiczna hańba

Twoja kampania oszczerstw zmusza istotnego przywódcę do rezygnacji ze stanowiska w atmosferze skandalu korupcyjnego.

Gdy inny gracz wybiera Kartę Strategii, zagraj tę Kartę Akcji, by zmusić go, by zwrócił wybraną kartę i zdecydował się na inną.

Zagraj: Natychmiast po tym, jak przeciwnik wybrał Kartę Strategii.

Rally of the People

Powszechny zryw

Twoi poddani robią, co mogą w obliczu zagrożenia stwarzanego przez wroga. Twoje stocznie pracują pełną parą.

Otrzymujesz jeden Pancernik w Systemie Ojczystym.

Zagraj: Jako Akcję.

Rare mineral

Rzadki minerał

Gdy wzięteś w obronę kolejny niewielki system, twoi uczeni odkryli w nim złoża rzadkiego i cennego minerału.

Otrzymujesz trzy Towary

Zagraj: Natychmiast po udanej inwazji na neutralną planetę.

Recheck

Sprawdzić powtórnie

Otrzymane informacje są podejrzone, wymagają potwierdzenia.

Wymuś przerzut dowolnego rzutu podczas walki.



Zagraj: Natychmiast po tym, jak przeciwnik rzucił kością podczas Bitwy Gwiazdnej lub Inwazji w której bierzesz udział.

Reparations

Reparacje

Presja, wywierana przez Radę pomogła ci uzyskać zadośćuczynienie finansowe za atak nieprzyjaciela.

Wybierz i wykorzystaj planetę kontrolowaną przez gracza, który właśnie odebrał ci kontrolę nad planetą. Następnie wybierz i odśwież swoją wykorzystaną planetę, posiadającą tyle samo lub mniej zasobów.

Zagraj: Natychmiast po utracie kontroli nad planetą na rzecz przeciwnika.

Rise of Messiah

Przyjście Zbawiciela

Przywódca lokalnej religii wspiera twoje mocarstwo.

Otrzymujesz jeden oddział Sił Naziemnych na każdej planecie, którą kontrolujesz.

Zagraj: Jako Akcję.

Ruinous tariffs

Drakońskie cła

Import niszczy nasz produkt narodowy!

Wybierz gracza, z którym zawarłeś umowę handlową. Musi on oddać ci połowę Towarów ze swojej Strefy Towarowej (zaokrąglając w górę).

Zagraj: Gdy wybrany gracz wykorzysta Zdolność Dodatkową Strategii Handlowej.

Sabotage

Sabotaż

Twój przeciwnik był pewien zwycięstwa, ale twoi szpiegzy pomieszczyli mu szyki.

Zagraj tę kartę, by anulować działanie dowolnej zagranej właśnie Karty Akcji, a potem odrzuć obydwie karty. Za pomocą tej karty nie można anulować efektów innego Sabotażu

Zagraj: Natychmiast po tym, jak jeden z przeciwników zagrał Kartę Akcji

Scientist Assassination

Zamordowany naukowiec

Twoi agenci skutecznie usunęli naukowca, pracującego dla przeciwnika

Wybierz gracza. W tej turze nie może otrzymywać ani kupować Technologii.

Zagraj: Podczas Fazy Strategii

Secret Industrial Agent

Szpiegostwo przemysłowe

Sprzyjający nam sabotażysta podłożył bombę w generatorach grawitacji stacji kosmicznej wroga.

Zniszcz Stację Kosmiczną, która nie znajduje się w Systemie Ojczystym.

Zagraj: Jako Akcję.

Shields Holding

Tarcza energetyczna

„Kapitanie, nie przetrwamy kolejnego takiego trafienia!”

Anuluj do dwóch trafień podczas jednej rundy Bitwy Gwiazdnej, w której uczestniczysz.



Zagraj: Natychmiast po tym, jak twój przeciwnik wykona wszystkie rzuty bojowe, ale zanim usuniesz straty.

Signal Jamming

Blokada sygnału

Jeden z naszych ukrytych statków szpiegowskich zdołał umieścić niszczycielskiego wirusa w systemie komunikacyjnym wroga.

Wybierz system, poza System Ojczystym. Weź Żeton Dowodzenia z uzupełnień dowolnego gracza i umieść go w wybranym systemie.

Zagraj: Podczas Fazy Strategii

Skilled Retreat

Wprawna ucieczka

Jeden z admirałów wprawnie doprowadził naszą flotę w bezpieczne miejsce.

Wybierz swoją flotę, która bierze udział w Bitwie Gwiezdnej. Połóż Żeton Dowodzenia z twoich uzupełnień w twoim lub neutralnym nieaktywnym systemie, sąsiednim wobec floty. Przemieść flotę do tego systemu.

Zagraj: Przed rozpoczęciem rundy Bitwy Gwiezdnej.

Spacedock Accident

Wypadek w stoczni

Twojemu przeciwnikowi przydarzył się „straszny wypadek”.

Wybierz Stację Kosmiczną, która nie znajduje się w Systemie Ojczystym. W tej rundzie jej właściciel nie może budować w niej statków.

Zagraj: jako Akcję

Star of Death

Gwiazda Śmierci

Główna broń twojego Słońca Bojowego wyniszczyła wszelkie życie na planecie przeciwnika.

Wybierz planetę w systemie, w którym znajduje się przynajmniej jedno z twoich Słońc Bojowych. Zniszcz wszystkie Siły Naziemne, PSD i Stacje Kosmiczne na tej planecie, a następnie połóż na niej Żeton Znaleziska „Promieniowane”. Planeta natychmiast staje się neutralna.

Zagraj: Tuż przed segmentem Desantów Planetarnych podczas Sekwencji Aktywacji.

Stellar Criminals

Międzygwiazdni przestępcy

Szełowie karteli przemysłowych międzygwiazdowego półświatka włamują się do systemów fiskalnych przeciwnika.

Wybierz przeciwnika. Musi on wykorzystać połowę swoich niewykorzystanych planet (zaokrąglając w dół).

Zagraj: Jako Akcję.

Strategic Bombardment

Bombardowanie strategiczne

„Planeta w zasięgu, sir. Rozpoczęto transfer energii do głównego działła.”

Zagraj jeśli twoje Słońce Bojowe znajduje się w systemie, w którym znajduje się ponadto jedna lub więcej planet przeciwnika. Wykorzystaj te planety. Następnie rzuć kością. Jeśli wyrzucić 1 do 5, odrzuć tę kartę normalnie. Na 6+ weź kartę z powrotem do ręki.



Zagraj: Jako Akcję.

Strategic flexibility

Elastyczna strategia

Wciąż nie jest za późno, by zawrócić z drogi, która wiedze nas ku zagładzie!

Zagraj, by zwrócić Kartę Strategii, którą wybrałeś i zastąpić ją jedną z pozostałych Kart Strategii.

Zagraj: W Fazie Strategii, gdy wszyscy wybiorą już swoje karty, ale zanim na pozostawionych umieszczone zostaną Znaczniki Premii.

Strategic Shift

Zmiana strategii

Zmiana warunków wymusza zmianę strategii.

Wybierz jedną Kartę Strategii. Żaden z graczy nie może jej wybrać w tej rundzie.

Zagraj: Podczas Fazy Strategii, nim pierwszy gracz wybierze Kartę Strategii.

Successful Spy

Operacja wywiadowcza

Jeden z naszych agentów zdołał wykraść tajemnice państwowe naszego cuchnącego wroga.

Zabierz dwie losowo wybrane Karty Akcji jednemu z przeciwników.

Zagraj: Jako Akcję.

Synchronicity

Zbieg okoliczności

Los i opatrność dały ci doskonałą sposobność!

Przeszukaj Talię Akcji, wybierz jedną Kartę Akcji i weź ją do ręki. Następnie przetasuj talię.

Zagraj: W Fazie Strategii

Tech Bubble

Wrzenie technologiczne

Rozwój jednej technologii wymusza rozwój drugiej.

Zagraj, jeśli wybrałeś w tej rundzie Strategię Technologiczną. Po wykorzystaniu Zdolności Podstawowej możesz wydać Żeton Dowodzenia z Zasobów Strategicznych i wykorzystać jej Zdolność Dodatkową. Musisz zapłacić pełen koszt każdej technologii, którą zdobyłeś przy użyciu tej karty.

Zagraj: Natychmiast po wykorzystaniu Zasady Podstawowej Strategii Technologicznej

Thugs

Draby

Potrafisz przekonać wrogiego senatora, by podczas głosowania wybrał się na daleki spacer.

Wybierz gracza. Przez resztę rundy nie może on brać udziału w głosowaniach nad uchwałami.

Zagraj: Natychmiast po odczytaniu tekstu Karty Polityki, ale nim oddany zostanie pierwszy głos.

Touch of Genius

Błysk geniuszu

Tego ranka obudziłeś się z naprawdę genialną myślą.

Wydaj trzy wpływy, by skopiować działanie dowolnej innej Karty Akcji, która została odrzucona.



Zagraj: W chwili określonej przez kartę, której efekt powielasz.

Trade stop

Embargo

Anuluj wszystkie umowy handlowe w grze, nawet swoje własne.

Zagraj: Podczas Fazy Strategii

Transport

Nowa technologia pozwala nam szybko przemieścić istotne strategiczne garnizony, rozmieszczone na naszych planetach.

Wybierz planetę, którą kontrolujesz. Możesz przemieścić do trzech Sił Naziemnych z tej planety na inną planetę, którą kontrolujesz. Pomiędzy tymi planetami musi przebiegać trasa, na której nie znajdują się statki przeciwnika.

Zagraj: Jako Akcję

Unexpected action

Niespodziewana akcja

„Cóż za śmiały plan. Nasi wrogowie z pewnością się go nie spodziewają.”

Usuń jeden z twoich Żetonów Dowodzenia z planszy i odłóż go do uzupełnień

Zagraj: Jako Akcję

Uprising

Powstanie

Twoim agentom udało się wzniecić powstanie na terenach przeciwnika.

Wybierz system, nie będący Ojczystym. Jeśli to możliwe, wykorzystaj wszystkie planety tego systemu.

Zagraj: Jako Akcję.

Usurper

Uzurpator

„Póki ta rada zbiera się na mojej planecie, ma być mi posłuszna!”

Zagraj, jeśli kontrolujesz Mecatol Rex. Połóż tę kartę w systemie Mecatol Rex. Póki karta jest w grze, otrzymujesz tyle głosów, ile wynoszą podwojone wpływy Mecatol Rex (zamiast jej normalnych wpływów) nawet, jeśli jest wykorzystana. Odrzuć tę kartę, jeśli utracisz kontrolę nad Mecatol Rex.

Zagraj: Podczas Fazy Strategii.

Veto

Nowe prawo, nad którym trwa właśnie debata, jest dla ciebie nie do przyjęcia. Szczęśliwie, udało ci się znaleźć kruczek prawny i doprowadzić do zerwania głosowania.

Odrzuć Kartę Polityki, która ma być głosowana. Aktywny gracz musi pociągnąć następną.

Zagraj: Po przeczytaniu Karty Polityki, ale przed oddaniem pierwszego głosu.

Voluntary Annexation

Dobrowolna aneksja

Twoi najbliżsi sąsiedzi zauroczeni są twoim imponującym systemem rządów.

Wybierz neutralną planetę w systemie sąsiednim do systemu, w którym kontrolujesz planetę. Połóż na niej trzy darmowe jednostki Sił Naziemnych. Od tej chwili ją kontrolujesz.

Zagraj: Jako Akcję.



War Footing

Wypowiedzenie wojny

„Skończył się czas dyplomacji! Pora rozpocząć wojnę!”

Wybierz system. Twój limit Zaopatrzenia Floty w tym systemie zwiększa się na resztę rundy o 2. Na końcu Fazy Statusu musisz usunąć statki, które przekraczają twój normalny limit Zaopatrzenia Floty.

Zagraj: Jako Akcję.



Oferujemy dostawę do domu w 2 dni oraz dziesięciodniową gwarancję możliwości zwrotu zakupionych gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 156 talii do kartanek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką (<--tu potrójne podkreślenie!!) transakcją. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!

(...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, mile powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)

Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

Ponad 10.000 zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

<http://www.REBEL.pl>