

Tłumaczenie Kart Strategii

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl wykonał Tomasz Z. Majkowski

1. Inicjatywa

Specjalna

Po wybraniu tej karty Strategii weź Żeton Mówcy. Podczas tej Fazy Akcji nie musisz płacić Żetonów Dowodzenia ze strefy Zasobów Strategicznych by realizować Zdolność Dodatkową Kart Strategii.

W następnej Fazy Strategii nie możesz wybrać Strategii Inicjatywy.

W tej rundzie, podczas Fazy Akcji, nie możesz wykonać Akcji Strategicznej.

2. Dyplomatyczna

Zdolność Podstawowa

Misja dyplomatyczna

Wybierz przeciwnika. Przez resztę fazy ani ty, ani wybrany przeciwnik nie możecie aktywować systemów, w których znajdują się oddziały drugiego z was (również Siły Naziemne i PSD)

Zdolność Dodatkowa

Bodziec ekonomiczny

Zapłać jeden Żeton Dowodzenia z puli Zasobów Strategicznych by odświeżyć dwie wykorzystane Karty Planet (nie będących częścią Systemu Ojczystego).

3. Polityczna

Zdolność Podstawowa

Rada Galaktyki

Pociągnij trzy Karty Akcji i weź jeden Żeton Dowodzenia ze swoich uzupełnień. Następnie odśłoń górną kartę z Talii Polityki i przeprowadź głosowanie nad uchwałą. Po głosowaniu pociągnij trzy górne karty z Talii Polityki, przeczytaj je po cichu a następnie połóż jedną z nich, zakrytą, na górze Talii Polityki a dwie pozostałe schowaj pod talię.

Zdolność Dodatkowa

W poszukiwaniu przeznaczenia

Wydaj jeden Żeton Dowodzenia z puli Zasobów Strategicznych by pociągnąć Kartę Akcji.

4. Logistyczna

Zdolność Podstawowa

Działania ogólne

Weź cztery Żetony Dowodzenia ze swoich uzupełnień.

Zdolność Dodatkowa

Obywatelskie przyzwoleństwo

Możesz wydawać wpływy by brać Żetony Dowodzenia ze swoich uzupełnień. Otrzymujesz 1 Żeton Dowodzenia za 3 wydane punkty wpływów.

5. Handlowa

Zdolność Podstawowa

Wpływ na Gildię Kupiecką

Wybierz a) lub b)

a) Natychmiast otrzymujesz 3 Towary. Następnie otrzymujesz Towary ze wszystkich aktywnych umów handlowych, które zawarłeś. W końcu otwierasz negocjacje handlowe między pozostałymi graczami. By mogli zawrzeć umowę handlową, muszą uzyskać twoją zgodę.

b) Wszystkie umowy handlowe zostają zerwane. Karty kontraktów wracają do właścicieli.

Zdolność Dodatkowa**Wolny handel**

Wydaj jeden Żeton Dowodzenia z puli Zasobów Strategicznych by otrzymać Towary z umów handlowych, które zawarłeś.

6. Wojenna

Zdolność Podstawowa**Walna ofensywa**

Natychmiast usuń z planszy jeden z twoich Żetonów Dowodzenia i połącz go powrotem w Puli Dowodzenia.

Zdolność Dodatkowa**Wzmoczone patrole**

Wydaj jeden Żeton Dowodzenia z puli Zasobów Strategicznych by wybrać jeden lub dwa należące do ciebie Niszczyciele/Krażowniki, znajdujące się w dowolnym miejscu planszy. Każdy z nich może natychmiast przenieść się do sąsiedniego, pustego systemu (który nie jest Systemem Ojczystym). Następnie umieść jeden Żeton Dowodzenia ze swoich uzupełnień w każdym z systemów, do których przemieściłeś statki.

7. Technologiczna

Zdolność Podstawowa**Przełom technologiczny**

Otrzymujesz jedno rozwinięcie Technologii (musisz spełniać wszystkie jego wymagania).

Zdolność Dodatkowa**Badania i rozwój**

Wydaj jeden Żeton Dowodzenia z puli Zasobów Strategicznych i osiem zasobów by otrzymać jedno rozwinięcie Technologii (musisz spełniać wszystkie jego wymagania).

9. Imperialna

Zdolność Podstawowa**Pretensje do tronu**

Pociągnij górną kartę z Talii Celów i połącz ją, odsłoniętą, w ogólnym obszarze gry. Następnie otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.

Zdolność Dodatkowa**Pospieszna mobilizacja**

Wydaj jeden Żeton Dowodzenia z puli Zasobów Strategicznych by natychmiast wybudować oddziały w jednym z twoich systemów, w którym znajduje się Stacja Kosmiczna, nawet, jeśli wcześniej aktywowałeś ten system. Budowanie oddziałów nie powoduje aktywowania tego systemu.



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>