

SIX EMPIRES

GUIDA DI RIFERIMENTO DELLE CARTE



BOARDING OR LANDING PARTY X2

SQUADRA D'ABBORDAGGIO

Una delle tue fregate o navi di linea può effettuare un attacco aggiuntivo con forza 2 durante la tua prossima raffica.

CAPTURED GUNS X2

CATTURA ARTIGLIERIA

Durante o dopo la battaglia sacrifica una tua fanteria pronta per prendere il controllo d'un artiglieria nemica in rotta. (necessiti di una artiglieria in riserva)

CAPTURED SHIP X2

NAVE CATTURATA

Converti una sloop o fregata nemica in rotta in una tua unità dello stesso tipo dopo aver vinto una battaglia navale. (necessiti d'un segnalino della stessa in riserva)

ELITE SAILORS X2

CAPITANO CARISMATICO

Puoi richiamare fino a due tue unità navali in rotta durante una battaglia.

ESPIONAGE X2

SPIONAGGIO

Obbliga un giocatore a mostrarti la sua mano di carte.

FIGHTING WITHDRAWAL X2

RITIRATA OFFENSIVA

L'esercito che difende può ritirarsi in un territorio sotto il proprio controllo subito dopo la raffica dell'attaccante.

FINANCE THE REBELS X2

SUPPORTO AI RIBELLI

Aggiungi due unità di fanteria ad una ribellione.

FLANK ATTACK X2

AGGIRARE IL NEMICO

Per una battaglia la cavalleria ottiene la capacità di attaccare tra colonne anche quando ci sono unità nemiche nella loro colonna.

HOLD THE LINE X2

MANTENETE LA LINEA!

Durante una battaglia è possibile richiamare fino a due unità di fanteria.

MASTER OF THE SITUATION X3

MAESTRO DELLA SITUAZIONE

Annulla gli effetti di una Carta Evento per il tuo impero.

NEW CITIZENS X2

NUOVI CITTADINI

Puoi chiamare la milizia per difendere un Territorio Indipendente conquistato.

OPENING BARRAGE X2

BOMBARDAMENTO ANTICIPATO

Le unità d'artiglieria dell'attaccante potranno fare fuoco una volta prima del difensore e dopo l'attacco di quest'ultimo come di consueto.

PRIVATEERS X2

CORSARERIA

Posiziona una sloop corsara sul porto di un altro giocatore. (vedi pagina 13)

PROVEN COMMANDER X3

ABILE COMANDANTE EMERGE

Aggiungi un generale ad un esercito che ha appena vinto una battaglia, oppure un ammiraglio ad una flotta che ha appena vinto una battaglia.

RALLY THE CITIZENS X2

RADUNARE LA POPOLAZIONE

Quando chiami la milizia, ne ricevi una addizionale.

READY FOR THEM X3

SAREMO PRONTI A RICEVERLI

Annulla gli effetti di una Carta Morale Bonus giocata contro il tuo impero.

**SAFE IN THE
CAMP X2**

*ACCAMPAMENTO
SICURO*

Dopo aver vinto una battaglia puoi richiamare fino a due armate in rotta.

**SEIZE THE
WEATHER GAGE X2**

VENTI FAVOREVOLI

Per la durata di una battaglia navale l'ordine delle azione di attaccante e difensore viene invertito.

**SPIES FOMENT
DISCONTENT X2**

*SPIE ISTIGANO
ALLA RIBELLIONE*

Fai scoppiare una ribellione in un territorio controllato da un altro giocatore. (vedi pagina 11)

**SPIES SPREAD
DISSENT X2**

*SPIE DIFFONDONO
IL MALCONTENTO*

Il muster score di un altro giocatore viene ridotto di due punti. (questo valore non può scendere sotto 2)

**SUPPORT OF THE
ARISTOCRATS X2**

*SUPPORTO DAGLI
ARISTOCRATICI*

Durante la tua fase Generare Unità puoi schierare un unità d'artiglieria nella tua capitale.



BARBARY PIRATES X3

PIRATI BARBARESCHI

Genera una sloop pirata nella zona d'oceano 20. (vedi pagina 13)

BOOMING MARKETS X3

BOOM ECONOMICO

Tutti i giocatori possono reclutare un'artiglieria al posto di un'altra unità durante la fase Generare Unità.

CARIBBEAN PIRATES X2

PIRATI DEI CARAIBI

Genera una sloop pirata nella zona d'oceano 15. (vedi pagina 13)

COMMERCIAL DOMINANCE X4

*SUPREMAZIA
COMMERCIALE*

L'impero che controlla più città portuali potrà schierare un'artiglieria supplementare alla capitale. In caso di parità, più giocatori otterranno l'artiglieria.

DROUGHT X3

SICCITÀ

Pesca Carte Territorio finché non ne trovi uno controllato da un giocatore, quel giocatore produrrà un'unità in meno a scelta.

HARSH WINTER X2

INVERNO RIGIDO

Nessuna unità potrà muoversi da o verso i seguenti luoghi: Zone d'oceano 1-5, Rupert's Land, Quebec, Switzerland, Norway, e Sweden & Finland.

HIGH COTTON PRICES X2

*ALTA DOMANDA
DI COTONE*

Egypt e British Colonies produrranno un'artiglieria al posto della fanteria se controllate da un giocatore.

HIGH FUR PRICES X2

*ALTA DOMANDA
DI PELLICCE*

I giocatori che controllano almeno uno dei seguenti territori ottengono una Carta Morale Bonus: Rupert's Land, Louisiana, e Norway.

HIGH SUGAR PRICES X2

*ALTA DOMANDA
DI ZUCCHERO*

Per la durata del turno, Caribbean e Jamaica generano un unità di fanteria.

HURRICANE X2

URAGANO

I giocatori che controllano almeno uno dei seguenti territori produrranno un unità in meno a scelta: Caribbean, Jamaica, e Louisiana.

MASSIVE FIRE X2

*INCENDIO FUORI
CONTROLLO*

Pesca Carte Territorio finché non ne trovi uno controllato da un giocatore, durante questo turno, quel territorio non produrrà unità, e non potranno esservi schierate.

PESTILENCE X3

PESTILENZA

Pesca una Carta Territorio e lancia un dado. Se le unità in quel territorio sono più del valore del dado, l'attuale possessore del territorio deve scartarne una da quel territorio.

PLENTIFUL HARVEST X3

RACCOLTO ABBONDANTE

Pesca Carte Territorio finché non ne trovi uno controllato da un giocatore, quel giocatore ottiene una Carta Morale Bonus.

REBELLION X3

RIBELLIONE

Pesca Carte Territorio finché non ne trovi uno controllato da un giocatore, in quel territorio scoppia una ribellione. (vedi pagina 11)

RISING NATIONALISM X3

NAZIONALISMO

I giocatori che controllano tutti i propri Territori Natii, pescano una Carta Morale Bonus.

TERRIBLE FLOOD X2

INONDAZIONE

Pesca una carta territorio. Un inondazione impedisce a tutte le unità di muoversi da o verso quel territorio per la durata del turno.

VAST DOMAIN X4

SUPREMAZIA TERRITORIALE

L'impero che controlla
più territori potrà
pescare una Carta
Morale Bonus. In caso
di parità, più giocatori
pescheranno.



