

| LIDERANÇA | DIPLOMACIA | POLÍTICA | CONSTRUÇÃO |
|---|---|--|---|
| <p>Primária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ganhe 3 marcadores de comando. • Gaste qualquer quantidade de influência para ganhar 1 marcador para cada 3 de influência que gastar. <p>Secundária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaste qualquer quantidade de influência para ganhar 1 marcador para cada 3 de influência que gastar. | <p>Primária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escolha 1 sistema que não seja o de Mecatol Rex e que contenha um planeta sob seu controle; cada outro jogador coloca um marcador de comando, dos seus respectivos reforços, no sistema escolhido. Em seguida, prepare cada planeta esgotado sob seu controle nesse sistema. <p>Secundária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para preparar até 2 planetas esgotados sob seu controle. | <p>Primária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escolha um jogador que não seja o porta-voz. Esse jogador ganha o marcador de porta-voz. • Compre duas cartas de ação. • Olhe as 2 primeiras cartas do baralho de pauta. Coloque cada carta no topo ou fundo do baralho, seguindo qualquer ordem. <p>Secundária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para comprar 2 cartas de ação. | <p>Primária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coloque 1 SDP ou 1 doca espacial em um planeta sob seu controle. • Coloque 1 SDP em um planeta sob seu controle. <p>Secundária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coloque 1 marcador do seu acervo de estratégias em qualquer sistema; você pode colocar 1 doca espacial ou 1 SDP em um planeta sob seu controle nesse sistema. |
| COMÉRCIO | REPOSICIONAMENTO | TECNOLOGIA | IMPERIAL |
| <p>Primária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ganhe 3 bens de comércio. • Reabasteça commodities. • Escolha quaisquer outros jogadores. Esses jogadores usam a habilidade secundária desta carta de estratégia sem gastar um marcador de comando. <p>Secundária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para reabastecer commodities. | <p>Primária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remova 1 dos seus marcadores de comando do tabuleiro do jogo; em seguida, ganhe 1 marcador de comando. • Redistribua quaisquer marcadores de comando presentes na sua ficha de comando. <p>Secundária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para usar a habilidade PRODUÇÃO de 1 das suas docas espaciais em seu sistema natal. | <p>Primária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pesquise 1 tecnologia. • Gaste 6 recursos para pesquisar 1 tecnologia. <p>Secundária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias e 4 recursos para pesquisar 1 tecnologia. | <p>Primária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ao cumprir todos os pré-requisitos de 1 objetivo público, complete-o imediatamente. • Ganhe 1 ponto de vitória se controlar Mecatol Rex; caso contrário, compre 1 objetivo secreto. <p>Secundária:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaste 1 marcador do seu acervo de estratégias para comprar 1 objetivo secreto. |

| BIÓTICA | REPOSICIONAMENTO | PROPULSORA | CIBERNÉTICA |
|--|--|---|--|
| Motivador Neural Durante a fase de situação, compre 2 cartas de ação em vez de 1. | Marcação de Plasma Quando 1 ou mais unidades suas usarem BOMBARDEIO ou ARTILHARIA ESPACIAL, 1 dessas unidade pode rolar 1 dado extra. | Defletores Antimatéria Suas naves podem se mover para dentro e através de campos de asteróide. Quando as unidades de outros jogadores usarem ARTILHARIA ESPACIAL contra as suas unidades, aplique -1 aos resultados de cada rolagem de dado. | Ferramentas Sarween Quando uma ou mais unidades suas usarem PRODUÇÃO, reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas. |
| Animadores Dacxive Depois de vencer um combate terrestre, você pode colocar uma unidade de infantaria dos seus reforços nesse planeta. | ◆ Perímetro de Defesa Magen Você pode esgotar esta carta no início de uma rodada de combate terrestre em um planeta que contiver 1 ou mais unidades suas com ESCUDO PLANETÁRIO; seu oponente não pode fazer rolagens de combate durante essa rodada de combate. | ◆ Propulsor de Gravidade Depois de ativar um sistema, aplique +1 ao valor de movimento de 1 das suas naves durante esta ação tática. | ◆ Sistema de Laser a Grávitons Você pode esgotar esta carta antes de 1 ou mais unidades usarem ARTILHARIA ESPACIAL; acertos produzidos por essas unidades devem, se possível, ser designados a naves que não sejam caças. |
| Hipermetabolismo Durante a fase de situação, ganhe 3 marcadores de comando em vez de 2. | ◆ Armadura de Durânio ◆ Durante cada rodada de combate, depois de designar acertos às suas unidades, conserte 1 das suas unidade danificadas que não tiver usado SUPORTAR DANO durante essa rodada de combate. | ◆ Logística de Frota ◆ Durante cada um de seus turnos na fase de ação, você pode realizar 2 ações em vez de apenas 1. | ◆ Diodos de Passagem ◆ Você pode esgotar esta carta no início do seu turno durante a fase de ação; remova até 4 forças terrestres suas do tabuleiro do jogo e coloque-as em 1 ou mais planetas controlados por você. |
| Arma Bacteriológica X-89 AÇÃO: Esgote esta carta e escolha 1 planeta em um sistema que contiver 1 ou mais naves suas que tiverem BOMBARDEIO; destrua toda a infantaria desse planeta. | ◆ Artilharia de Assalto ◆ No início de um combate espacial em um sistema que contenha 3 ou mais naves suas que não sejam caças, seu oponente deve destruir 1 das naves dele que não seja um caça. | ◆ Defletor de Luz/Onda ◆ Suas naves podem se mover através de sistemas que contêm naves de outros jogadores. | ◆ Economia Integrada ◆ Depois de ganhar controle de um planeta, você pode produzir qualquer quantidade de unidades nesse planeta, contanto que a soma do custo seja igual ou menor que o valor de recursos do planeta. |
| APRIMORAMENTOS DE UNIDADE | | | |
| Infantaria II +1 Combate Depois de destruída, role 1 dado. Em 6 ou mais, coloque a unidade nesta carta. No início do seu próximo turno, coloque cada unidade que estiver nesta carta em um planeta sob seu controle no seu sistema natal. | ◆ Contratorpedeiro II ◆ +1 Combate Barreira Anti-Caça 6 (X3) | ◆ Caça II ◆ +1 Combate +2 Movimento Esta unidade pode se mover sem ser transportada. Caças que escederem a capacidade das suas naves contam no seu acervo de frota. | ◆ SDP II ◆ ARTILHARIA ESPACIAL +1 Você pode usar a ARTILHARIA ESPACIAL desta unidade contra naves que estejam adjacentes ao sistema desta unidade. |
| Cruzador II +1 Combate +1 Movimento +1 Capacidade | ◆ Sól Bélico ◆ Combate 3 (X3), Movimento 2, Capacidade 6, ◆ Suportar Dano, Bombardeio 3 (x3) | ◆ Porta-Naves II ◆ +1 Movimento ◆ +2 Capacidade | ◆ Doca Espacial II ◆ +2 Produção |
| | | Encouraçado II +1 Movimento Esta unidade não pode ser destruída por cartas de ação “Acerto Direto” | ◆ ◆ ◆ |