

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

BIÓTICA	REPOSICIONAMENTO	PROPULSORA	CIBERNÉTICA
<b>Motivador Neural</b> Durante a fase de situação, compre 2 cartas de ação em vez de 1.	<b>Marcação de Plasma</b> Quando 1 ou mais unidades suas usarem BOMBARDEIO ou ARTILHARIA ESPACIAL, 1 dessas unidade pode rolar 1 dado extra.	<b>Defletores Antimatéria</b> 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.	<b>Ferramentas Sarween</b> Quando uma ou mais unidades suas usarem PRODUÇÃO, reduza em 1 o custo somado das unidades produzidas.
<b>Animadores Dacxive</b> Depois de vencer um combate terrestre, você pode colocar uma unidade de infantaria dos seus reforços nesse planeta.	<span style="color: green;">◆</span> <b>Perímetro de Defesa Magen</b> 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.	<span style="color: red;">◆</span> <b>Propulsor de Gravidade</b> Depois de ativar um sistema, aplique +1 ao valor de movimento de 1 das suas naves durante esta ação tática.	<span style="color: blue;">◆</span> <b>Sistema de Laser a Grávitons</b> 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.
<b>Hipermetabolismo</b> Durante a fase de situação, ganhe 3 marcadores de comando em vez de 2.	<span style="color: green;">◆</span> <b>Armadura de Durânio</b> <span style="color: green;">◆</span> 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.	<span style="color: red;">◆</span> <b>Logística de Frota</b> <span style="color: red;">◆</span> Durante cada um de seus turnos na fase de ação, você pode realizar 2 ações em vez de apenas 1.	<span style="color: blue;">◆</span> <b>Diodos de Passagem</b> <span style="color: blue;">◆</span> 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.
<b>Arma Bacteriológica X-89</b> 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.	<span style="color: green;">◆</span> <b>Artilharia de Assalto</b> <span style="color: green;">◆</span> 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.	<span style="color: red;">◆</span> <b>Defletor de Luz/Onda</b> <span style="color: red;">◆</span> Suas naves podem se mover através de sistemas que contêm naves de outros jogadores.	<span style="color: blue;">◆</span> <b>Economia Integrada</b> <span style="color: blue;">◆</span> 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			
<b>Infantaria II</b> +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.	<span style="color: green;">◆</span> <b>Contratorpedeiro II</b> <span style="color: green;">◆</span> +1 Combate Barreira Anti-Caça 6 (X3)	<span style="color: red;">◆</span> <b>Caça II</b> <span style="color: red;">◆</span> +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.	<span style="color: blue;">◆</span> <b>SDP II</b> <span style="color: green;">◆</span> ARTILHARIA ESPACIAL +1 Você pode usar a ARTILHARIA ESPACIAL desta unidade contra naves que estejam adjacentes ao sistema desta unidade.
<b>Cruzador II</b> +1 Combate +1 Movimento +1 Capacidade	<span style="color: green;">◆</span> <b>Sól Bélico</b> <span style="color: yellow;">◆</span> Combate 3 (X3), Movimento 2, Capacidade 6, <span style="color: red;">◆</span> Suportar Dano, Bombardeio 3 (x3)	<span style="color: yellow;">◆</span> <b>Porta-Naves II</b> <span style="color: red;">◆</span> +1 Movimento <span style="color: red;">◆</span> +2 Capacidade	<span style="color: blue;">◆</span> <b>Doca Espacial II</b> <span style="color: blue;">◆</span> +2 Produção
		<b>Encouraçado II</b> +1 Movimento Esta unidade não pode ser destruída por cartas de ação “Acerto Direto”	<span style="color: blue;">◆</span> <span style="color: blue;">◆</span> <span style="color: yellow;">◆</span>