



Objectifs Secrets

CONQUEROR : je contrôle toutes les planètes dans un Système-Mère adverse.

DIVERSIFIED : je contrôle MecatolRex, j'ai 1 Spacedock sur place et 2 technologies dans chacune des 3 couleurs.

FOCUSED : je contrôle au moins 4 planètes avec la même spécialité technologique.

FORCEFUL : je contrôle MecatolRex, j'ai 1 Spacedock et au moins 4 sur place.

INDUSTRIAL : je contrôle MecatolRex et mes 3 ainsi que mes 5 posés en jeu.

KEEPER OF GATES : j'ai au moins 1 vaisseau qui n'est pas un dans chaque système contenant un Wormhole.

MASTER OF SHIPS : je contrôle MecatolRex, j'ai 1 et au moins 8 vaisseaux qui ne sont pas des sur place.

MERCILESS : ce tour, j'ai pris le contrôle d'une planète de mon voisin (immédiatement à ma droite ou à ma gauche) qui abritait son dernier.

TECHNOCRAT : je contrôle au moins 6 planètes ayant une spécialité technologique.

USURPER : je contrôle MecatolRex, j'ai 1 et au moins 6 sur place.

1) Initiative

Capacités secondaires gratuites. Choisir en premier la carte Stratégie.

2) Diplomatie

- **Capacité primaire** : Empêchez un adversaire (et soi-même) d'activer des systèmes contenant des unités de l'autre.
- **Capacité secondaire** : Dégager 2 planètes (non Systèmes-Mères).

3) Politique

- **Capacité primaire** : Piochez 3 cartes Action et 1 CC. Résolvez la première carte politique. Réarrangez les 3 premières cartes politiques de la pile (1 en haut et 2 en dessous).
- **Capacité secondaire** : Piochez 1 carte Action.

4) Logistique

- **Capacité primaire** : Recevez 4 CC de vos renforts.
- **Capacité secondaire** : GRATUITE : Dépensez 3 Influence pour recevoir 1 CC, autant que voulus.

5) Commerce

- **Capacité primaire** : A) Recevez 3 marchandises + celles de vos Contrats actifs. Ouvrez les négociations entre

les joueurs (vous devez accepter les deals).

- B) Détruisez tous les Contrats en jeu (chacun reprend ses cartes).

- **Capacité secondaire** : Recevez des marchandises de vos Contrats actifs.

6) Guerre

- **Capacité primaire** : Récupérez un de vos CC sur le plateau.
- **Capacité secondaire** : Déplacez 1 ou 2 vers un système adjacent vide (non Système-Mère) et placez ensuite 1 CC de votre réserve dans chaque système visé.

7) Technologie

- **Capacité primaire** : Recevez gratuitement 1 technologie.
- **Capacité secondaire** : Payez 8 ressources pour choisir 1 technologie.

8) Impérial

- **Capacité primaire** : Piochez 1 carte Objectif et révélez-la. Gagnez immédiatement 2 PV.
- **Capacité secondaire** : Construisez des unités dans un ou plusieurs d'un système ami, même s'il a déjà été activé, et ceci sans l'activer.

THE EMIRATES OF HACAN

- Vos échanges commerciaux ne requièrent jamais d'autorisations.
- Vous n'avez pas besoin de dépenser 1 CC pour exécuter la capacité secondaire la carte Commerce. Quand vous recevez des marchandises de vos Contrats, vous gagnez 1 marchandise supplémentaire.
- Aucun joueur ne peut résilier un Contrat commercial avec vous (sauf en cas de guerre).
- Durant la phase de Statut vous pouvez échanger des cartes Action avec les autres joueurs.

FEDERATION OF SOL

- En tant qu'Action, vous pouvez dépenser 1 CC de votre Réserve Stratégique pour placer 2 gratuitement sur une planète contrôlée.
- Durant la phase de Statut, vous recevez 1 CC supplémentaire.

UNIVERSITIES OF JOLNAR

- Vous avez un malus permanent de -1 à tous vos jets de combat.
- Quand vous exécutez la capacité secondaire de la carte Technologie, vous pouvez aussi exécuter la première.
- Vous pouvez dépenser 1 CC de votre Réserve Stratégique pour relancer immédiatement 1 jet de dés.

THE MENTAK COALITION

- Vous débutez le jeu avec +1 CC dans votre Limite de flotte.
- Avant une bataille spatiale à laquelle vous participez, jusqu'à 2 et/ou peuvent tirer. L'ennemi ne peut riposter.
- Durant la phase Stratégie, vous pouvez voler 1 marchandise à 2 joueurs différents maxi (s'ils en possèdent au moins 3).

THE YSSARIL TRIBES

- Vous pouvez sauter votre tour d'action durant la phase Action (pas 2 fois de suite).
- Vous piochez 1 carte Action supplémentaire durant chaque phase de Statut. Pas de limite de 7 cartes en main.
- 1 fois durant chaque phase de Stratégie, vous pouvez regarder la main de cartes Action d'un joueur.

THE BARONY OF LETNEV

- Avant n'importe quel round d'une bataille spatiale ou d'invasion, vous pouvez dépenser 2 marchandises pour donner +1 à tous vos vaisseaux ou +2 à vos pour ce round de combat.
- Votre flotte peut contenir un vaisseau de plus que votre nombre de CC dans votre fleet supply.

THE XXCHA KINGDOM

- Quand vous exécutez la capacité secondaire de la carte Diplomatie, vous pouvez exécuter la première à la place.
- Juste après qu'une carte Politique ait été piochée, vous pouvez dépenser 1 CC de votre Réserve Stratégique pour annuler la carte et obliger à en piocher 1 autre.
- Vos adversaires reçoivent -1 à tous leurs jets de combat contre vous durant le 1er round de toutes les batailles spatiales et d'invasions.

SARDAKK N'ORR

- Vous recevez +1 à tous vos jets de combat durant les batailles spatiales et invasions.

THE NAALU COLLECTIVE

- Le nombre d'initiative figurant sur votre carte Stratégie est toujours 0 : vous commencez toujours premier.
- Si vous êtes attaqués, votre flotte peut retraiter avant la 1ère étape de la séquence Action Tactique.
- Tous vos ont +1 de valeur de combat durant les batailles spatiales.

THE LIZIX MINDNET

- Vos ont un coût de base de 4.
- Vos gagnent +1 de combat durant les batailles spatiales et vos +1 durant les invasions (si elles attaquent).
- Vous débutez avec 1 CC supplémentaire dans votre Réserve Stratégique.

Force Terrestre (GF)
Chasseurs

War Sun
Destroyers
Croiseurs
Dreadnought

Transports (Carriers)
Space Dock

Système de défense Planétaire (PDS)

Public Stage 1

- Je possède 5 technologies.

- Je possède au moins 1 spécialité technologique de chaque, via mes planètes contrôlées.

- J'ai contrôlé MecatolRex durant la totalité de la phase Stratégie et Action ce round.

- Je possède des technologies dans les 4 couleurs.

- Je contrôle 5 planètes hors de mon Système-Mère.

- Mes 3 Spacedocks sont sur la table de jeu.

- Je possède 3 technologies de la même couleur.

- J'ai dépensé 6 marchandises depuis le début de la phase de Statut.

- J'ai dépensé 10 ressources depuis le début de la phase de Statut.

- J'ai dépensé 10 points d'influence depuis le début de la phase de Statut.

Public Stage 2

2 POINTS

- Je contrôle 10 planètes en dehors de mon Système-Mère.

- J'ai dépensé 12 marchandises depuis le début de la phase de Statut.

- J'ai dépensé 20 ressources depuis le début de la phase de Statut.

- J'ai dépensé 20 points d'influence depuis le début de la phase de Statut.

- Je possède 9 technologies.

3 POINTS

- Je contrôle MecatolRex et tous les systèmes adjacents (« contrôler » signifie avoir au moins un vaisseau qui ne soit pas un  sur place et occuper militairement toutes les planètes des systèmes concernés).

- L'influence totale des planètes que je contrôle est supérieure à l'influence totale des planètes contrôlées par mes 2 voisins (immédiatement à ma droite et à ma gauche).

DOMINATION

Je contrôle toutes les planètes des Systèmes-Mères de 2 autres joueurs.

SUPREMATIE

Je contrôle 18 planètes en dehors de mon Système-Mère.

IMPERIUMREX

Aussitôt que cette carte est révélée, la partie s'achève. Le joueur avec le plus de PV remporte le jeu !

ACTIONS

Armistice

Désignez une planète que vous contrôlez, ainsi qu'un adversaire. Celui-ci ne pourra pas l'envahir ce round. **Timing** : comme une action.

Chemical Warfare

Si vous avez un  dans un système contenant une planète ennemie, jouez cette carte pour détruire la moitié des  présents dessus (arrondies au supérieur). Ne tenez pas compte des . **Timing** : immédiatement avant un combat d'invasion.

Civil Defense

Placez gratuitement 2  sur une planète que vous contrôlez qui n'en contient pas déjà. **Timing** : comme une action.

Command Summit

Recevez 2 CC et placez-les dans votre RC. **Timing** : durant la Phase de Stratégie.

Corporate Sponsorship

Vous pouvez acheter une biotechnologie (verte) pour 4 ressources de moins. **Timing** : immédiatement avant d'acheter une nouvelle technologie.

Council Dissolved

Le joueur qui a choisi la carte Stratégie Politique ne pioche pas de carte Politique. **Timing** : immédiatement après qu'un joueur ait exécuté la capacité primaire de la carte Stratégie Politique.

Cultural Crisis

Désignez un joueur (y compris vous-même) qui devra perdre toutes ses capacités raciales (bonus et malus) durant ce round. **Timing** : durant la Phase de Stratégie.

Determine Policy

Choisissez un Ordre du jour à partir du deck Politique, de la défausse ou des lois actives. Le Conseil doit voter cet Ordre du jour plutôt que de piocher une nouvelle carte Politique. Si vous choisissez un Ordre du jour depuis le deck Politique, remélangez-le après. **Timing** : juste avant qu'une carte Politique ne soit piochée.

Diplomatic Immunity

Choisissez un système dans lequel vous avez au moins 1 vaisseau. Vous seul pouvez l'activer ce tour. **Timing** : comme une action.

Direct Hit !

Détruisez 1 vaisseau adverse endommagé. **Timing** : immédiatement après que le vaisseau ait été endommagé au cours d'une bataille à laquelle vous avez participé.

Disclosure

Regardez toutes les cartes Action adverses, puis choisissez et défaussez l'une d'entre elles. **Timing** : à tout moment.

Discredit

Retirez le vote d'un autre joueur en abstention, même si la carte Politique est une élection (« Elect »). **Timing** : immédiatement après qu'un autre joueur ait appelé un vote, durant la résolution de la carte Politique.

Dug In

Désignez une planète. Vos  présentes ne pourront pas subir de bombardements ce round. **Timing** : immédiatement avant un bombardement.

Emergency Repairs

Choisissez un système. Réparez immédiatement tous vos  et  présents. **Timing** : à tout moment.

Experimental Battlestation

Désignez 1  qui peut immédiatement faire feu 3 fois sur une flotte adverse à portée de tir (comme s'il s'agissait d'un ). **Timing** : après qu'un adversaire ait activé un système et déplacé des vaisseaux à l'intérieur.

Fantastic Rhetoric

Vous gagnez 10 points d'influence supplémentaire pour 1 vote. **Timing** : immédiatement avant que vous ne votiez sur la résolution d'une carte Politique.

Fighter Prototype

Désignez un système. Tous vos  présents reçoivent +2 combat pour 1 round de combat. **Timing** : immédiatement avant une bataille spatiale.

Flank Speed

Choisissez un système que vous venez juste d'activer avec 1 CC. Augmentez le mouvement de tous vos vaisseaux se déplaçant vers ce système de 1. **Timing** : immédiatement après avoir activé un système avec 1 CC.

Focused Research

Dépenser 6 ressources pour ignorer un pré requis technologique dans une branche technologique. **Timing** : immédiatement avant d'acheter une technologie qui en requiert une autre que vous n'avez pas.

Ghost Ship

Placez un  gratuitement dans n'importe quel système contenant un Wormhole, sans ennemis. **Timing** : comme une action.

Good Year

Recevez 1 marchandise pour chaque planète que vous contrôlez en dehors de votre Système-Mère. **Timing** : comme une action.

Grand Armada

Il n'y a plus de limite de flotte applicable à vos vaisseaux dans votre Système-Mère ce round. A la fin de la Phase de Statut, vous devrez retirer l'excédent. **Timing** : durant la Phase de Stratégie.

In The Silence Of Space

Choisissez une de vos flottes. Tous les vaisseaux avec un mouvement de 2 ou plus peuvent traverser un système contenant des vaisseaux ennemis durant cette activation (mais pas s'y arrêter). **Timing** : immédiatement après l'activation d'un système avec un CC.

Influence In The Merchant's Guild

Casser 1 Accord commercial en jeu. **Timing** : comme une action.

Insubordination

Retirez 1 CC de la Réserve de Commandement d'un adversaire. **Timing** : comme une action.

Into The Breach

Désignez 1 . Tous les vaisseaux de la flotte contenant le cuirassé reçoivent +1 à tous leur jets de combat pour le reste de la bataille. Les 2 premiers dégâts encaissés par votre flotte doivent l'être par le  choisi. **Timing** : immédiatement avant qu'une bataille spatiale ne débute.

Local Unrest

Choisissez une planète dans un système (non Mère). Engagez cette planète et détruisez 1  sur place. S'il n'y a pas de  présente, la planète redevient neutre. **Timing** : comme une action.

Lucky Shot

Détruisez 1  ou 1  ennemi actuellement stationné dans un système contenant une planète sous votre contrôle. **Timing** : comme une action.

Massive Transport

Vous pouvez immédiatement déplacer 1 de vos  vers une autre planète amie. Une route qui ne contient pas de vaisseaux ennemis doit pouvoir être tracée entre les 2 planètes. **Timing** : comme une action.

Master Of Trade

Jouez uniquement si vous avez conclu 2 Accords commerciaux. Choisissez et désengagez jusqu'à 2 de vos planètes engagées. **Timing** : à tout moment.

Minelayers

Choisissez un système contenant au moins une de vos flottes. Chacun de vos  dans le système inflige 1 dégât avant le premier round d'une bataille spatiale. **Timing** : immédiatement après qu'une flotte ennemie ait pénétré dans le système.

Morale Boost

Toutes vos unités reçoivent +1 combat durant un round de combat. **Timing** : immédiatement avant un round de bataille spatiale ou d'invasion.

Multiculturalism

Choisissez une capacité raciale possédée par un adversaire. Vous gagnez celle-ci durant ce round. **Timing** : durant la Phase de Stratégie.

Opening The Black Box

Toutes vos planètes rouges vous font bénéficier d'une remise de 2 au lieu de 1, quand vous achetez une technologie militaire. **Timing** : immédiatement avant d'acheter une technologie.

Patrol

Déplacez jusqu'à 2  ou  situés dans un système activé vers un ou plusieurs système (s) adjacent (s), vide (s). Puis placez des CC de vos renforts dans ces systèmes. **Timing** : comme une action.

Plague

Choisissez une planète contrôlée par un adversaire. Lancez 1D10 pour chaque  dessus. Chaque nombre pair obtenu cause une perte. L'adversaire gardera le contrôle de la planète, même si toutes les  sont détruites. **Timing** : comme une action.

Policy Paralysis

Désignez un adversaire. Celui-ci ne

pourra pas exécuter la capacité secondaire de la carte Stratégie actuellement utilisée . **Timing** : immédiatement après que la capacité primaire d'une carte Stratégie ait été activée.

Political Stability

Conservez votre carte Stratégie au lieu de la remettre sur la table à la fin du round. Vous ne sélectionnez pas de nouvelle carte Stratégie durant la Phase de Stratégie du tour suivant. Vous ne pouvez pas jouer cette carte ce round s'il s'agit de la carte Stratégie Impériale ou Initiative Stratégique. **Timing** : durant la Phase de Statut.

Privateers

Désignez un adversaire. Prenez-lui toutes les marchandises de sa réserve ; gardez-en la moitié (arrondies à l'inférieur) et défaussez le reste. **Timing** : comme une action.

Productivity Spike

Choisissez 1 de vos . Sa capacité de production augmente de la valeur influence de la planète qui l'abrite ce round. **Timing** : durant la Phase de Stratégie.

Public Disgrace

A jouer après qu'un joueur ait choisi une carte Stratégie : forcez-le à la remettre à sa place et à en choisir une autre. **Timing** : immédiatement après qu'un joueur ait choisi une carte Stratégie.

Rally Of The People

Recevez 1  dans votre Système-Mère. **Timing** : comme une action.

Rare Mineral

Recevez 3 marchandises. **Timing** : immédiatement après avoir envahi une planète neutre.

Recheck

Relancez 1D10 de combat. **Timing** : immédiatement après que vous ou un adversaire ait lancé 1D10 durant une bataille spatiale ou un combat d'invasion auquel vous participez.

Reparations

Choisissez et engagez une planète contrôlée par un adversaire qui vient d'envahir une de vos planètes. Puis choisissez et dégagez une de vos planètes d'une valeur ressource égale ou inférieure. **Timing** : immédiatement après avoir perdu le contrôle d'une planète au profit d'un adversaire.

Rise Of A Messiah

Placez 1  sur chaque planète que vous contrôlez. **Timing** : comme une action.

Ruinous Tariffs

Désignez un joueur avec qui vous avez conclu un Accord commercial : il doit vous donner la moitié des marchandises de sa réserve (arrondies au supérieur). **Timing** : immédiatement après que le joueur ciblé ait reçu des marchandises de ses Contrats commerciaux actifs.

Sabotage

Jouez cette carte pour annuler l'effet d'une carte Action juste jouée, puis défaussez les 2 cartes. Il n'est pas possible d'annuler de la sorte une autre carte « Sabotage ». **Timing** : immédiatement après qu'un autre joueur ait joué une

carte Action.

Scientist Assassination

Désignez un joueur. Il ne pourra pas acquérir ou acheter de technologies ce round. **Timing** : durant la Phase de Stratégie.

Secret Industrial Agent

Détruisez un  qui ne se trouve pas dans un Système-Mère. **Timing** : comme une action.

Shields Holding

Annulez jusqu'à 2 dégâts durant un round d'une bataille spatiale à laquelle vous participez. **Timing** : immédiatement après que vos opposants aient lancé les dés de combat mais avant de retirer les pertes.

Signal Jamming

Choisissez un système (non Mère). Prenez un CC de n'importe quel renfort adverse et placez-le dans le système visé. **Timing** : durant la Phase de Stratégie.

Skilled Retreat

Choisissez une de vos flottes qui participe à une bataille spatiale. Placez 1 CC de vos renforts dans un système adjacent inactif, vide ou ami. Déplacez la flotte dans ce système. **Timing** : avant un quelconque round d'une bataille spatiale.

Spacedock Accident

Désignez un  dans un système (non Mère). Son propriétaire ne pourra pas construire d'unités ici ce round. **Timing** : comme une Action.

Star Of Death

Désignez une planète contenant un de vos . Détruisez toutes les  et  présents, puis placez une tuile radiation sur la planète qui redevient neutre. **Timing** : immédiatement avant l'étape de débarquement planétaire de la séquence d'Action Tactique.

Stellar Criminals

Désignez un adversaire. Celui-ci devra choisir et engager la moitié de ses planètes dégagées (arrondies à l'inférieur). **Timing** : comme une Action.

Strategic Bombardment

Jouable uniquement si vous avez un  présent dans un système contenant une ou plusieurs planètes adverses. Engagez ces planètes. Lancez ensuite 1D10 : sur 1-5, défaussez cette carte. Sur 6+, reprenez cette carte en main. **Timing** : comme une action.

Strategic Flexibility

Jouez cette carte afin de restituer votre carte de Stratégie pour en choisir une autre parmi celles restantes. **Timing** : durant la Phase de Stratégie après que tous les joueurs aient choisi leurs cartes, mais avant que les bonus ne soient placés sur celles restantes.

Strategic Shift

Choisissez une carte Stratégie qu'il ne sera pas possible de prendre ce round. **Timing** : durant la Phase de Stratégie, avant que le premier joueur n'ait choisi une carte Stratégie.

Successful Spy

Prenez 2 cartes Action à un adversaire.

Timing : comme une action.

Synchronicity

Cherchez dans le deck Action une carte précise, puis remélangez le deck. **Timing** : durant la Phase de Stratégie.

Tech Bubble

Jouable uniquement si vous choisissez la carte Stratégie Technologie ce round. Après en avoir exécuté la capacité primaire, vous pouvez dépenser 1 CC de votre Réserve Stratégique pour profiter aussi de sa capacité secondaire ce round. Vous devez payer le coût normal de la technologie acquise. **Timing** : immédiatement après avoir exécuté la capacité primaire de la carte Stratégie Technologie.

Thugs

Désignez un joueur qui ne pourra pas voter sur un Ordre du jour, pour le restant du round. **Timing** : immédiatement après la lecture de l'Ordre du jour mais avant que les votes n'aient été effectués.

Touch Of Genius

Dépenser 3 points d'influence pour dupliquer les effets d'une autre carte Action située dans la défausse. **Timing** : le même que celui de la carte copiée.

Trade Stop

Casser tous les Accords commerciaux en jeu, même les vôtres. **Timing** : durant la Phase de Stratégie.

Transport

Choisissez une planète que vous contrôlez. Vous pouvez déplacer jusqu'à 3  de cette planète vers une autre que vous contrôlez également. Une route sans vaisseaux ennemis doit pouvoir être tracée entre les 2 planètes. **Timing** : comme une action.

Unexpected Action

Retirez 1 de vos CC du plateau et placez-le dans vos renforts. **Timing** : comme une action.

Uprising

Désignez un système (non Mère) et engagez toutes les planètes. **Timing** : comme une action.

Usurper

Jouable uniquement si vous contrôlez Mecatol Rex. Placez cette carte dessus. Tant qu'elle est en jeu, vous gagnez autant de votes que 2 fois la valeur influence de Mecatol Rex, même si elle est engagée. Défaussez cette carte si vous perdez le contrôle de Mecatol Rex. **Timing** : durant la Phase de Stratégie.

Veto

Défaussez l'Ordre du jour actuel. Le joueur actif doit piocher une autre carte Politique.

Voluntary Annexion

Choisissez une planète neutre dans un système adjacent à un autre dans lequel vous contrôlez une planète. Placez 3  sur place pour en prendre le contrôle. **Timing** : comme une action. Désignez un système. Votre limite de flotte dans ce système est augmentée de 2 pour le resté du round. À la fin de la Phase de Statut, vous devrez retirer l'excédent de vaisseaux. **Timing** : comme une action.

POLITIQUE

Aggressive Strategy

- Votée : chaque joueur peut immédiatement, dans l'ordre de jeu, exécuter la capacité secondaire de sa propre carte Stratégie, sans dépenser 1 CC de sa Réserve Stratégique.
- Rejetée : aucun joueur ne peut exécuter la capacité secondaire d'une quelconque carte de Stratégie pour le restant du round.

Ancien Artefact

- Votée : Lancez 1D10. Sur un résultat de 1-5, toutes les unités et vaisseaux dans le système de Mecatol Rex sont détruites et chaque flotte et 🚢 des systèmes adjacents subissent immédiatement 3 jets de combat (perte sur 5+). Sur 6-10, tous les joueurs gagnent immédiatement 2 technologies de leur choix (mais les pré requis demeurent).
- Rejetée : défaussez cette carte.

Arms Reduction

- Votée : chaque joueur doit détruire tous ses 🚢 sauf 2 et tous ses 🚢 sauf 4.
- Rejetée : les joueurs doivent engager leurs planètes qui disposent d'une spécialité technologique militaire (rouge).

Chekcs & Balances (Loi)

- Votée : quand un joueur choisit une carte Stratégie durant la Phase de Stratégie, il doit la donner à un autre joueur qui n'en a pas déjà une.
- Rejetée : chaque joueur doit immédiatement donner sa carte Stratégie actuelle à son voisin de gauche.

Closing The Wormholes (Loi)

- Votée : Les flottes ne peuvent plus emprunter les entrées Wormhole.
- Rejetée : si un joueur a une flotte présente dans un système contenant une telle entrée, il doit détruire un vaisseau (hors 🚢).

Code Of Honor (Loi)

- Votée : les flottes ne peuvent pas retraiter ou fuir durant les batailles spatiales.
- Rejetée : Défaussez cette carte.

Colonial Retribution

- Votée : le joueur avec le plus de PV (en cas d'égalité, choisissez au hasard), doit choisir une de ses planètes et en détruire toutes les 🚢. Le joueur doit ensuite choisir le joueur avec le moins de PV : celui-ci place immédiatement sur la planète en question 3 🚢 et en prend ainsi le contrôle.
- Rejetée : défaussez cette carte.

Colonization Licensing

(Loi)

- Votée : avant d'atterrir sur une planète neutre, les joueurs doivent dépenser autant de ressources que celles produites sur cette planète.
- Rejetée : tous les joueurs doivent immédiatement engager 1 planète de leur choix pour 3 planètes qu'ils contrôlent situées en dehors de leur Système-Mère (arrondies à l'inférieur).

Compensated Disarmament

Désignez 1 planète : toutes les 🚢 de cette planète sont détruites, mais leur propriétaire reçoit 1 marchandise pour chaque perte. Il garde, en outre, le contrôle de la planète.

Conventions Of War (Loi)

- Votée : les 🚢 et 🚢 ne peuvent pas bombarder de planètes abritant des 🚢.
- Rejetée : chaque joueur qui a voté contre doit immédiatement choisir un de ses 🚢 en dehors de son Système-Mère et le placer dans ses réserves.

Core Of Stability (Loi)

- Votée : durant chaque Phase de Statut, toutes les cartes Action sont piochées et placées face visible sur la table. Le joueur avec l'influence (non utilisée) la plus élevée peut choisir sa carte en premier, suivi par le joueur qui a la deuxième influence (non-utilisée) la plus élevée, etc.
- Rejetée : Aucune carte Action n'est piochée ce tour.

Costs Overruns

- Votée : chaque joueur doit défausser 1 marchandise de sa réserve pour chaque planète qu'il contrôle.
- Rejetée : défaussez cette carte.

Council Censure (Loi)

Désignez 1 joueur : celui-ci doit défausser 2 CC de sa Réserve Stratégique avant de choisir la carte Stratégie Impériale durant la Phase de Stratégie.

Council Elder (Loi)

Désignez 1 joueur : Donnez cette carte au joueur désigné. Il peut la défausser dès qu'un Ordre du Jour «Choisissez» est pioché. Seuls ses votes seront alors comptabilisés.

Crown Of Thalnos (Loi)

Désignez 1 joueur : ses 🚢 reçoivent désormais +1 à leurs jets de combat.

Dispute Resolution

Choisissez 2 planètes : Elles doivent appartenir à 2 joueurs différents. Détruisez toutes les 🚢 et les 🚢 présentes. Ces planètes redeviennent neutres. Ni Mecatol Rex, ni les

planètes dans les Systèmes-Mères ne peuvent être choisies.

Economic Revitalization

Désignez 1 joueur : Le joueur désigné reçoit 1 marchandise de chaque joueur, si possible.

Fleet Regulations (Loi)

- Votée : aucun joueur ne peut avoir plus de 5 CC dans sa zone de Ravitaillement de Flotte.
- Rejetée : chaque joueur reçoit 1 CC de ses renforts à placer dans sa zone de Ravitaillement de Flotte.

Forced Economic Independance (Loi)

Désignez 2 joueurs : placez les Marchandises de contrôle de ces 2 joueurs sur cette carte. Les joueurs désignés ne peuvent plus passer d'Accords Commerciaux entre eux tant que cette loi est en jeu. S'ils avaient déjà un Accord Commercial, il est immédiatement résilié.

Free Trade (Loi)

- Votée : chaque joueur reçoit +1 marchandise quand il tire profit de ses Accords Commerciaux.
- Rejetée : tous les joueurs doivent défausser 2 marchandises de leur réserve.

Holder Of Mecatol Rex

- Votée : le joueur qui contrôle Mecatol Rex peut immédiatement choisir et défausser une loi active.
- Rejetée : le joueur qui contrôle Mecatol Rex peut ajouter 2 🚢 dessus.

Holy Planet Of Ixth (Loi)

Désignez 1 planète : Cette planète ne peut plus produire d'unités pour le restant de la partie (aucune planète se trouvant dans un Système-Mère ne peut être désignée).

Humane Labor

- Votée : la limite de production de tous les 🚢 est diminuée de 2.
- Rejetée : Aucun 🚢 ne peut produire d'unités pour le restant de ce round.

Imperial Academy (Loi)

- Votée : quand ils exécutent la capacité secondaire de la carte Stratégie Logistique, les joueurs peuvent désormais acheter 1 CC en dépensant 2 influence (au lieu de 3).
- Rejetée : défaussez cette carte.

Imperial Containment

- Votée : le (s) joueur (s) avec le plus grand nombre de planètes hors de son Système-Mère doit défausser 1 CC de sa Réserve de Commandement pour chaque CC qu'il place durant une Action Tactique et ce, jusqu'à la fin du round.
- Rejetée : Défaussez cette carte.

Imperial Mandate

- Votée : chaque joueur reçoit 2 PV.
- Rejetée : chaque joueur perd 1 PV.

Imperial Peace (Loi)

- Votée : les joueurs ne peuvent envahir Mecatol Rex.
- Rejetée : Mecatol Rex est la seule planète que les joueurs peuvent envahir ce round.

Labor Force Politics (Loi)

- Votée : l'influence et les ressources de toutes les planètes sont inversées.
- Rejetée : les joueurs ne peuvent produire des unités que dans un seul de leurs 🚢 pour le restant de ce round.

Limits To Individual Power (Loi)

- Votée : tous les joueurs doivent immédiatement défausser leurs cartes Action jusqu'à n'en avoir plus que 3. A chaque fois qu'un joueur pioche une nouvelle carte Action, il doit respecter cette limite de 3.
- Rejetée : tous les joueurs doivent défausser une carte Action au hasard, si possible.

Mass Mobilization

- Votée : Chaque joueur peut placer sur ses planètes contrôlées autant de 🚢 que le total de votes obtenus pour cet Ordre du Jour, divisé par 5.
- Rejetée : Aucun joueur ne peut acheter de 🚢 pour le restant du round.

Minister Of Commerce (Loi)

Désignez 1 joueur : Donnez cette carte au joueur désigné. Durant chaque Phase de Statut, il recevra 1 marchandise de chaque joueur qui possède au moins un Accord Commercial actif.

Minister Of Exploration (Loi)

Désignez 1 joueur : donnez-lui cette carte. Il recevra 1 marchandise chaque fois qu'un autre joueur atterrira avec succès sur une planète neutre.

Minister Of Internal Security (Loi)

Désignez 1 joueur : Donnez-lui cette carte. Celui-ci peut la défausser à tout moment pour immédiatement détruire jusqu'à 4 🚢 stationnées sur Mecatol Rex.

Minister Of Policy (Loi)

Désignez 1 joueur : Donnez-lui cette carte. Durant la Phase de Statut, il recevra 1 carte Action supplémentaire.

Minister Of War (Loi)

Désignez 1 joueur : Celui-ci peut dépenser 1 CC de sa Réserve Stratégique pour gagner 1 succès immédiat avant le premier round de n'importe quelle bataille spatiale à laquelle il participe. Les pertes occasionnées sont appliquées immédiatement, sans riposte possible.

New Constitution

- Votée : toutes les loi actives sont défaussées. Chaque joueur doit choisir et engager 2 de ses planètes, si possible.
- Rejetée : le joueur avec l'influence non utilisée la plus élevée peut défausser une loi active.

Official Sanction

Désignez 1 joueur : celui-ci ne peut pas envahir une planète neutre ou une planète contrôlée par un adversaire pour le restant du round.

Open The Trade Routes

- Votée : chaque joueur reçoit 2 marchandises.
- Rejetée : ce round, chaque joueur doit donner toutes les marchandises qu'il reçoit au joueur à sa gauche.

Planetary Conscription (Loi)

- Votée : chaque fois qu'un joueur prend le contrôle d'une planète neutre, il peut prendre 1 🚢 de ses renforts et la placer sur la planète.
- Rejetée : aucun joueur ne peut atterrir sur une planète neutre pour le restant du round.

Planetary Security (Loi)

- Votée : les planètes où ne pas stationnées au moins 1 🚢 redeviennent neutres (excepté les Systèmes-Mères).
- Rejetée : Défaussez cette carte.

Prophecy Of Ixth

Désignez 1 joueur : ses 🚢 reçoivent +1 à leurs valeurs de combat pour la durée de la partie. Cette capacité est perdue s'il n'achète pas au moins 2 🚢 à chaque round de jeu.

Public Execution

Désignez 1 joueur : celui-ci perd toutes ses cartes Action, ses planètes sont engagées et ses unités subissent -1 à leurs jets de combat pour le reste du round.

Regressive Rhetoric (Loi)

- Votée : le coût de toutes les innovations technologiques augmente de 2. Les joueurs qui n'exécutent pas l'action secondaire de la carte Stratégie Technologie peuvent à la place piocher gratuitement une carte Action.
- Rejetée : tous les joueurs doivent immédiatement défausser une carte

Action, si possible.

Regulated Conscription (Loi)

- Votée : les 🚢 coûtent désormais 1 ressource chacune. Le joueur de la Federation of Sol peut seulement placer 1 🚢 pour chaque CC qu'il dépense en utilisant sa capacité spéciale.
- Rejetée : Défaussez cette carte.

Repeal

Choisissez 1 loi active : elle est immédiatement défaussée.

Research Grant (Loi)

- Votée : toutes les planètes disposant d'une spécialité technologique font désormais profiter de leur ristourne toutes les couleurs.
- Rejetée : aucune technologie générale ne peut être acquise ou achetée pour le restant du round.

Resource Management (Loi)

- Votée : les joueurs ne peuvent redistribuer leurs CC sur leur feuille de race durant la Phase de Statut.
- Rejetée : tous les joueurs avec 3 cartes Actions ou plus doivent immédiatement en défausser 2.

Revote

Choisissez 1 loi active : Après qu'une loi ait été votée, procédez de nouveau à son vote.

Science Community Speaker (Loi)

Désignez 1 joueur : il peut exécuter la capacité secondaire de la carte Stratégie Technologie sans dépenser 1 CC de sa Réserve Stratégique. Le coût d'achat d'une technologie est réduit de 1.

Short Term Truce (Loi)

- Votée : aucun joueur ne peut activer de systèmes contenant des vaisseaux ennemis ou envahir une planète contrôlée par un autre joueur le prochain round. Quiconque peut dépenser 10 points d'influence pour abroger cette loi.

Désignez 1 joueur qui a voté contre cet Ordre du Jour doit engager une planète. C'est l'adversaire situé à la gauche du joueur qui la choisit.

Subsidized Industry

Désignez 1 joueur : Le joueur désigné peut immédiatement placer gratuitement un 🚢 sur une des planètes qu'il contrôle.

Subsidized Studies (Loi)

Choisissez 1 couleur de technologie : Le coût pour toutes les technologies de cette couleur diminue de 3. Le coût de toutes les autres techno-

logies augmente de 2.

Technology Buy-Back (Loi)

- Votée : les joueurs peuvent, durant la Phase de Statut, défausser une de leur technologie contre 6 marchandises. Ils ne peuvent pas vendre une technologie requise par une autre.
- Rejetée : les joueurs ne peuvent pas acquérir ou acheter de technologies ce round.

Technology Investigation Committee

- Votée : aucune technologie ne peut être achetée ce round.
- Rejetée : tous les joueurs défaussent une carte Action au hasard et piochent ensuite 2 nouvelles cartes Politique. Ils en appliquent les effets dans l'ordre où elles sont piochées.

Technology Tariffs (Loi)

- Votée : toutes les technologies militaires (rouges) coûtent +4 ressources.
- Rejetée : les Biotechnologies (vertes) ne peuvent pas être acquises ou achetées pour le restant du tour.

Trade Embargo

Désignez 1 joueur : Tous les Accords Commerciaux conclus avec ce joueur sont cassés et aucun nouvel Accord ne pourra être conclu avec lui, ce round et le suivant.

Traffic Tarrifs (Loi)

- Votée : Avant d'activer 1 système contenant 1 planète contrôlée par un adversaire, un joueur doit dépenser 1 marchandise ou engager 1 planète.
- Rejetée : chaque joueur doit immédiatement défausser 1 CC de sa Réserve de Commandement ou de sa Réserve Stratégique.

Unconventionnal Weapons (Loi)

- Votée : tous les 🚢 et 🚢 subissent -2 à leurs jets de combat.
- Rejetée : tous les joueurs doivent choisir et engager une de leur planète pour chaque 🚢 et 🚢 qu'ils possèdent.

War Trade (Loi)

- Votée : chaque fois qu'un joueur exécute la capacité secondaire de la carte Stratégie Commerce, il peut également défausser 1 marchandise de la réserve d'un adversaire.
- Rejetée : tous les joueurs défaussent immédiatement 1 marchandise de leur réserve.

Wormhole Reconstruction (Loi)

- Votée : tous les systèmes contenant 1 Wormhole sont considérés comme adjacents entre eux.
- Rejetée : Défaussez cette carte.