

POLITICAL CARDS

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 GF 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 Dreadnoughts sauf 2 et tous ses Croiseurs 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 (pas un Chasseur).

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 GF. Le joueur doit ensuite choisir le joueur avec le moins de PV : celui-ci place immédiatement sur la planète en question 3 GF 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 une planète : toutes les GF 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 *Dreadnoughts* et *War Suns* ne peuvent pas bombarder de planètes abritant des *Space Docks*.

Rejetée : chaque joueur qui a voté contre doit immédiatement choisir un de ses *Space Docks* en dehors de son Système-Mère et le placer dans ses renforts.

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 un 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 un 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 un joueur : ses GF reçoivent désormais +1 à leurs jets de combat.

DISPUTE RESOLUTION

Choisissez 2 planètes : Elles doivent appartenir à 2 joueurs différents. Détruisez toutes les GF et les PDS présentes. Ces planètes redeviennent neutres. Ni *Mecatol Rex*, ni les planètes dans les Systèmes-Mères ne peuvent être choisies.

ECONOMIC REVITALIZATION

Désignez un 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 marqueurs 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 GF dessus.

HOLY PLANET OF IXTH (Loi)

Désignez une 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 Space Docks est diminuée de 2.

Rejetée : Aucun Space Docks 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 Space Docks 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 les planètes qu'il contrôle autant de GF que le total des votes obtenus pour cet *Ordre du Jour*, divisé par 5.

Rejetée : Aucun joueur ne peut acheter de GF pour le restant du round.

MINISTER OF COMMERCE (Loi)

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

MINISTER OF POLICY (Loi)

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

MINISTER OF WAR (Loi)

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

OPEN TRADE ROUTES

Votée : chaque joueur reçoit 2 marchandises.

Rejetée : ce round, durant la *Phase de Statut*, chaque joueur doit donner toutes les marchandises qu'il devrait normalement recevoir 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 GF 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 sont pas stationnées au moins 1GF redeviennent neutres (excepté les Systèmes-Mères).

Rejetée : Défaussez cette carte.

PROPHECY OF IXTH

Désignez un joueur : ses Chasseurs 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 Chasseurs à chaque round de jeu.

PUBLIC EXECUTION

Désignez un 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 GF coûtent désormais 1 ressource chacune. Le joueur de la *Federation of Sol* peut seulement placer 1 GF pour chaque CC qu'il dépense en utilisant sa capacité spéciale.

Rejetée : Défaussez cette carte.

REPEAL

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

SCIENCE COMMUNITY SPEAKER (Loi)

Désignez un 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.

Rejetée : chaque 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 un joueur : Le joueur désigné peut immédiatement placer gratuitement un *Space Dock* sur une des planètes qu'il contrôle.

SUBSIDIZED STUDIES (Loi)

Choisissez une couleur de technologie : Le coût pour toutes les technologies de cette couleur diminue de 3. Le coût de toutes les autres technologies 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 un 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 TARIFFS (Loi)

Votée : Avant d'activer un système contenant une planète contrôlée par un adversaire, un joueur doit dépenser 1 marchandise ou engager une planète.

Rejetée : chaque joueur doit immédiatement défausser 1 *CC* de sa *Réserve de Commandement* ou de sa *Réserve Stratégique*.

UNCONVENTIONAL WEAPONS (Loi)

Votée : tous les *Dreadnoughts* et *War Suns* subissent -2 à leurs jets de combat.

Rejetée : tous les joueurs doivent choisir et engager une de leur planète pour chaque *Dreadnought* et *War Sun* 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.