












<p>1.1</p> <p>A Beacon of Hope <i>Un Faro de Esperanza</i></p> <p>Cada 10 natural que tires durante esta Batalla Espacial cuenta como 2 Impactos (en lugar de 1). Si no estás jugando con la variante de Buques Insignia gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de que empiece una Batalla Espacial en la que participe tu Buque Insignia</p> 	<p>1.2</p> <p>A Beacon of Hope <i>Un Faro de Esperanza</i></p> <p>Cada 10 natural que tires durante esta Batalla Espacial cuenta como 2 Impactos (en lugar de 1). Si no estás jugando con la variante de Buques Insignia gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de que empiece una Batalla Espacial en la que participe tu Buque Insignia</p> 	<p>1.3</p> <p>A Beacon of Hope <i>Un Faro de Esperanza</i></p> <p>Cada 10 natural que tires durante esta Batalla Espacial cuenta como 2 Impactos (en lugar de 1). Si no estás jugando con la variante de Buques Insignia gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de que empiece una Batalla Espacial en la que participe tu Buque Insignia</p> 	<p>2.1</p> <p>A Mighty Empire <i>Un Imperio Legendario</i></p> <p>Reduce el coste de tu Avance Tecnológico Especifico de Raza en uno por cada Punto de Victoria que tengas. Si no estás jugando con la variante de Avances Tecnológicos Especificos de Raza gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Cuando estés comprando uno de tus Avances Tecnológicos Especificos de Raza</p> 	<p>2.2</p> <p>A Mighty Empire <i>Un Imperio Legendario</i></p> <p>Reduce el coste de tu Avance Tecnológico Especifico de Raza en uno por cada Punto de Victoria que tengas. Si no estás jugando con la variante de Avances Tecnológicos Especificos de Raza gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Cuando estés comprando uno de tus Avances Tecnológicos Especificos de Raza</p> 
<p>3.1</p> <p>Advanced Reinforcements <i>Refuerzos Avanzados</i></p> <p>Coloca 2 Fuerzas Terrestres o una Tropa de Asalto en cualquier Planeta que Controles.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>3.2</p> <p>Advanced Reinforcements <i>Refuerzos Avanzados</i></p> <p>Coloca 2 Fuerzas Terrestres o una Tropa de Asalto en cualquier Planeta que Controles.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>4.</p> <p>Alien Technology <i>Tecnología Alienígena</i></p> <p>Puedes inmediatamente gastar 4 Recursos para recibir un Avance Tecnológico (del cual tienes los prerrequisitos necesarios). Este coste no puede ser reducido.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>5.</p> <p>Armistice <i>Armisticio</i></p> <p>Elige un oponente y un Planeta que tú Controles. El oponente elegido no puede invadir ese Planeta por esta Ronda.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>6.</p> <p>Bribery <i>Soborno</i></p> <p>Puedes añadir un Voto adicional para tu total por cada Bien de Comercio que gastes.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que todos los Jugadores hayan Votado una Agenda</p>
<p>7.</p> <p>Chemical Warfare <i>Guerra Química</i></p> <p>Si posees un Acorazado en un Sistema que contenga un Planeta Enemigo, juega esta Carta de Acción para destruir la mitad de las Fuerzas Terrestres defensoras (redondea hacia arriba). La Guerra Química ignora las Unidades PDS.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de un Desembarco Planetario</p>	<p>8.</p> <p>Civil Defense <i>Defensa Civil</i></p> <p>Coloca dos Unidades PDS gratuitamente en cualquier Planeta que Controles y que no contenga ninguna Unidad PDS.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>9.1</p> <p>Collect Bounty <i>Recoger el Botín</i></p> <p>Gana 5 Bienes de Comercio. Si no estás jugando con la variante de Mercenarios gasta esta Carta de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de destruir un Mercenario en un Enfrentamiento.</p> 	<p>9.2</p> <p>Collect Bounty <i>Recoger el Botín</i></p> <p>Gana 5 Bienes de Comercio. Si no estás jugando con la variante de Mercenarios gasta esta Carta de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de destruir un Mercenario en un Enfrentamiento.</p> 	<p>10.</p> <p>Command Summit <i>Órdenes de la cumbre</i></p> <p>Toma 2 Marcadores de Comando de tus Refuerzos y colócalos en tu Cuota de Comando.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>
<p>11.1</p> <p>Communications Breakdown <i>Ruptura de las Comunicaciones</i></p> <p>Ningún Jugador puede jugar Cartas de Acción hasta el final de la Batalla Espacial (excepto la Carta de Acción Sabotaje).</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial en la que tu participas</p>	<p>11.2</p> <p>Communications Breakdown <i>Ruptura de las Comunicaciones</i></p> <p>Ningún Jugador puede jugar Cartas de Acción hasta el final de la Batalla Espacial (excepto la Carta de Acción Sabotaje).</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial en la que tu participas</p>	<p>12.1</p> <p>Corageous to the End <i>Valiente hasta el Final</i></p> <p>Tira 2 dados. Por cada tirada igual o mayor que el Valor de Batalla de tu Nave, tu oponente debe tener inmediatamente una baja. Puedes usar esta Carta de Acción incluso aunque tu Nave no deba devolver el fuego.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que una de tus Naves sea destruida.</p>	<p>12.2</p> <p>Corageous to the End <i>Valiente hasta el Final</i></p> <p>Tira 2 dados. Por cada tirada igual o mayor que el Valor de Batalla de tu Nave, tu oponente debe tener inmediatamente una baja. Puedes usar esta Carta de Acción incluso aunque tu Nave no deba devolver el fuego.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que una de tus Naves sea destruida.</p>	<p>13.</p> <p>Corporate Sponsorship <i>Patrocinio Corporativo</i></p> <p>Puedes comprar un Avance Tecnológico Verde por 4 recursos menos. Este descuento se aplica a tu adquisición de un Avance Tecnológico en el caso de que sea de color Verde, no permite adquirir un segundo Avance Tecnológico adicional.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de comprar un nuevo Avance Tecnológico</p>


<p>14. Council Disbanded <i>Consejo Desmantelado</i></p> <p>Cancela la Habilidad Primaria y la Habilidad Secundaria de la Carta Estratégica "Política" o "Asamblea".</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que un Jugador ejecute la Habilidad Primaria de la Carta Estratégica "Política" o "Asamblea"</p>	<p>15. Council Dissolved <i>Consejo Disuelto</i></p> <p>El Jugador que seleccione la Carta Estratégica "Política" no tomará ninguna Carta Política.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que el Jugador ejecute la Habilidad Primaria de la Carta Estratégica "Política"</p>	<p>16. Counter <i>Contragolpe</i></p> <p>Mata al Espía que había elegido a tu Guardiaespaldas. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que tu Guardiaespaldas sea elegido Objetivo de un Espía</p> 	<p>17. Cultural Crisis <i>Crisis Cultural</i></p> <p>Elige a un Jugador (puedes ser tú mismo). Ese Jugador perderá todas sus Habilidades Raciales durante esta Ronda, tanto las ventajas como las desventajas.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>18. Determine Policy <i>Política Determinada</i></p> <p>Elige cualquier Agenda de la pila de Cartas Políticas, de la pila de Cartas Políticas descartadas o de las Leyes que se encuentren activas. El Consejo debe Votar esta Agenda en vez de tomar una nueva Carta Política. Si eliges una Carta Política de la pila de Cartas Políticas, baraja de nuevo el mazo.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de que se tome una Carta Política</p>
<p>19. Diplomatic Immunity <i>Inmunidad Diplomática</i></p> <p>Elige un Sistema en el que tengas al menos una Nave. Solo tú podrás Activar el Sistema elegido este Turno.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>20.1 Direct Hit! <i>¡Impacto Directo!</i></p> <p>Destruye una Nave enemiga dañada. Solo puede utilizarse sobre una Nave Enemiga dañada durante la Batalla Espacial, no es aplicable durante los pasos distintos a la Batalla Espacial.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de la Nave haya sido dañada en una Batalla Espacial en la que participas</p>	<p>20.2 Direct Hit! <i>¡Impacto Directo!</i></p> <p>Destruye una Nave enemiga dañada. Solo puede utilizarse sobre una Nave Enemiga dañada durante la Batalla Espacial, no es aplicable durante los pasos distintos a la Batalla Espacial.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de la Nave haya sido dañada en una Batalla Espacial en la que participas</p>	<p>20.3 Direct Hit! <i>¡Impacto Directo!</i></p> <p>Destruye una Nave enemiga dañada. Solo puede utilizarse sobre una Nave Enemiga dañada durante la Batalla Espacial, no es aplicable durante los pasos distintos a la Batalla Espacial.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de la Nave haya sido dañada en una Batalla Espacial en la que participas</p>	<p>20.4 Direct Hit! <i>¡Impacto Directo!</i></p> <p>Destruye una Nave enemiga dañada. Solo puede utilizarse sobre una Nave Enemiga dañada durante la Batalla Espacial, no es aplicable durante los pasos distintos a la Batalla Espacial.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de la Nave haya sido dañada en una Batalla Espacial en la que participas</p>
<p>21. Disclosure <i>Revelación</i></p> <p>Mira el mazo de Cartas de Acción de un oponente. Tras ello elige una de ellas y descártala.</p> <p>Jugar: En cualquier momento</p>	<p>22. Discredit <i>Desacreditar</i></p> <p>Cambia el Voto de otro Jugador a "Abstención", incluso si la Carta Política es del tipo "Elegir".</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que otro Jugador haya emitido su Voto durante la resolución de una Carta Política</p>	<p>23. Dug In <i>Trincheras</i></p> <p>Elige un Planeta. Tus Fuerzas Terrestres en ese Planeta son inmunes a los Bombardeos Planetarios durante esta Ronda.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de un Bombardeo Planetario</p>	<p>24.1 Emergency Repairs <i>Reparaciones de Emergencia</i></p> <p>Elige un Sistema. Inmediatamente repara todos los Acorazados y Soles de Guerra del Sistema elegido.</p> <p>Jugar: En cualquier momento</p>	<p>24.2 Emergency Repairs <i>Reparaciones de Emergencia</i></p> <p>Elige un Sistema. Inmediatamente repara todos los Acorazados y Soles de Guerra del Sistema elegido.</p> <p>Jugar: En cualquier momento</p>
<p>25.1 Enhanced Armor <i>Casco Mejorado</i></p> <p>Durante el resto de la Ronda, tus Cruceros ganan la habilidad "Soportar Daños".</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>25.2 Enhanced Armor <i>Casco Mejorado</i></p> <p>Durante el resto de la Ronda, tus Cruceros ganan la habilidad "Soportar Daños".</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>26.1 Equipment Sabotage <i>Sabotaje de Equipamiento</i></p> <p>Destruye hasta 2 Unidades PDS de un Planeta a tu elección.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>26.2 Equipment Sabotage <i>Sabotaje de Equipamiento</i></p> <p>Destruye hasta 2 Unidades PDS de un Planeta a tu elección.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>27. Experimental Battlestation <i>Estación de Batalla Experimental</i></p> <p>Elige una de tus Dársenas Espaciales. Esa Dársena Espacial puede inmediatamente disparar 3 veces a una Flota Enemiga que esté en su alcance como si se tratase de una de tus Unidades PDS, y se tratara a todos los efectos como una de tus Unidades PDS.</p> <p>Jugar: Después de que un oponente haya Activado un Sistema y movido cualquier Nave a ese Sistema</p>

<p>28.1 Experimental Weaponry <i>Armamento Experimental</i></p> <p>Hasta el final de la Ronda de Combate, todos los Impactos de tus Acorazados y Soles de Guerra no pueden ser aplicados sobre Cazas (a no ser que no haya otro tipo de Nave presente).</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de cualquier Ronda de Combate</p>	<p>28.2 Experimental Weaponry <i>Armamento Experimental</i></p> <p>Hasta el final de la Ronda de Combate, todos los Impactos de tus Acorazados y Soles de Guerra no pueden ser aplicados sobre Cazas (a no ser que no haya otro tipo de Nave presente).</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de cualquier Ronda de Combate</p>	<p>29. Fantastic Rhetoric <i>Retórica Fantástica</i></p> <p>Ganas 10 puntos de Influencia para un Voto.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de tu Voto en la resolución de una Carta Política</p>	<p>30.1 Faulty Targeting Systems <i>Sistemas de Puntería Defectuosos</i></p> <p>Cancela una Carta de Acción "Minelayers" (Campos de Minas) o descarta una Mina Espacial en cualquier Sistema o fuerza a un oponente a repetir una de sus tiradas de Unidad PDS.</p> <p>Jugar: En cualquier momento</p>	<p>30.2 Faulty Targeting Systems <i>Sistemas de Puntería Defectuosos</i></p> <p>Cancela una Carta de Acción "Minelayers" (Campos de Minas) o descarta una Mina Espacial en cualquier Sistema o fuerza a un oponente a repetir una de sus tiradas de Unidad PDS.</p> <p>Jugar: En cualquier momento</p>
<p>31. Fighter Prototype <i>Caza Prototipo</i></p> <p>Elige un Sistema. Todos tus Cazas en ese Sistema reciben un +2 en todas las Tiradas de Combate durante una Ronda de Combate.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial</p>	<p>32.1 First Strike <i>Primer Golpe</i></p> <p>Puedes tomar tu primera Acción de la Fase de Acción antes del Jugador con el número de iniciativa más bajo. Tras ello vuelve al Orden de Juego normal.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de la Fase Estratégica.</p>	<p>32.2 First Strike <i>Primer Golpe</i></p> <p>Puedes tomar tu primera Acción de la Fase de Acción antes del Jugador con el número de iniciativa más bajo. Tras ello vuelve al Orden de Juego normal.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de la Fase Estratégica.</p>	<p>33.1 Flank Speed <i>Flanquear</i></p> <p>Elige un Sistema que acabes de Activar con un Marcador de Comando. Aumenta el movimiento de todas las Naves moviéndose hacia ese Sistema en +1.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de Activar un Sistema con un Marcador de Comando</p>	<p>33.2 Flank Speed <i>Flanquear</i></p> <p>Elige un Sistema que acabes de Activar con un Marcador de Comando. Aumenta el movimiento de todas las Naves moviéndose hacia ese Sistema en +1.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de Activar un Sistema con un Marcador de Comando</p>
<p>33.3 Flank Speed <i>Flanquear</i></p> <p>Elige un Sistema que acabes de Activar con un Marcador de Comando. Aumenta el movimiento de todas las Naves moviéndose hacia ese Sistema en +1.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de Activar un Sistema con un Marcador de Comando</p>	<p>33.4 Flank Speed <i>Flanquear</i></p> <p>Elige un Sistema que acabes de Activar con un Marcador de Comando. Aumenta el movimiento de todas las Naves moviéndose hacia ese Sistema en +1.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de Activar un Sistema con un Marcador de Comando</p>	<p>34.1 Flanking Tactic <i>Tácticas de Flanqueo</i></p> <p>Tu oponente no puede Retirarse de la Batalla Espacial (independientemente de sus Habilidades Especiales o de las Cartas de Acción que le permitirán una Retirada).</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial en la que tu participas</p>	<p>34.2 Flanking Tactic <i>Tácticas de Flanqueo</i></p> <p>Tu oponente no puede Retirarse de la Batalla Espacial (independientemente de sus Habilidades Especiales o de las Cartas de Acción que le permitirán una Retirada).</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial en la que tu participas</p>	<p>35. Flawless Strategy <i>Estrategia Perfecta</i></p> <p>Puedes ejecutar la Habilidad Primaria de cualquier Carta Estratégica no elegida durante esta Fase Estratégica. Cada otro Jugador podrá entonces ejecutar la Habilidad Secundaria de esa Carta Estratégica como de costumbre.</p> <p>Jugar: Como una Acción.</p>
<p>36. Focused Research <i>Investigación Especializada</i></p> <p>Gasta 6 Recursos para ignorar un requisito previo de Avance Tecnológico en el árbol tecnológico.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de comprar un Avance Tecnológico que requiera un único Avance Tecnológico que no poseas</p>	<p>37.1 Friendly Fire <i>Fuego Amigo</i></p> <p>Si tu oponente tiene más Cazas que Naves No-Cazas en este Sistema, debe inmediatamente perder la mitad de sus Cazas allí (redondeando hacia abajo).</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial en la que participes.</p>	<p>37.2 Friendly Fire <i>Fuego Amigo</i></p> <p>Si tu oponente tiene más Cazas que Naves No-Cazas en este Sistema, debe inmediatamente perder la mitad de sus Cazas allí (redondeando hacia abajo).</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial en la que participes.</p>	<p>37.3 Friendly Fire <i>Fuego Amigo</i></p> <p>Si tu oponente tiene más Cazas que Naves No-Cazas en este Sistema, debe inmediatamente perder la mitad de sus Cazas allí (redondeando hacia abajo).</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial en la que participes.</p>	<p>37.4 Friendly Fire <i>Fuego Amigo</i></p> <p>Si tu oponente tiene más Cazas que Naves No-Cazas en este Sistema, debe inmediatamente perder la mitad de sus Cazas allí (redondeando hacia abajo).</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial en la que participes.</p>

<p>38.1</p> <p>Geomagnetic Mines <i>Minas Geomagnéticas</i></p> <p>Destruye una Unidad Mecanizada Enemiga. Si no estás jugando con la variante de Unidades Mecanizadas gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Al principio de un Combate de Invasión en el que participe una Unidad Mecanizada Enemiga</p> 	<p>38.2</p> <p>Geomagnetic Mines <i>Minas Geomagnéticas</i></p> <p>Destruye una Unidad Mecanizada Enemiga. Si no estás jugando con la variante de Unidades Mecanizadas gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Al principio de un Combate de Invasión en el que participe una Unidad Mecanizada Enemiga</p> 	<p>39.</p> <p>Ghost Ship <i>Barco Fantasma</i></p> <p>Coloca gratuitamente un Destructor en cualquier Sistema No Natal con un Agujero de Gusano que no contenga Naves Enemigas.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>40.</p> <p>Good Year <i>Buen Año</i></p> <p>Recibe un Bien de Comercio por cada Planeta que Controles fuera de tu Sistema Natal.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>41.</p> <p>Grand Armada <i>Armada Global</i></p> <p>No hay límite para tu Suministro de Flota en esta Ronda. Al final de la Fase de Estado, deberás eliminar las Naves necesarias para no superar tu límite de Cuota de Suministros de Flota normal.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>
<p>42.1</p> <p>Hired Gun <i>Arma de Alquiler</i></p> <p>Recluta la Carta de Mercenario superior del mazo de Cartas de Mercenarios. Si no estás jugando con la variante de Mercenarios gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p> 	<p>42.2</p> <p>Hired Gun <i>Arma de Alquiler</i></p> <p>Recluta la Carta de Mercenario superior del mazo de Cartas de Mercenarios. Si no estás jugando con la variante de Mercenarios gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p> 	<p>43.1</p> <p>In the Silence of Space <i>En el Silencio del Espacio</i></p> <p>Elige una de tus Flotas. Toda Nave en esa Flota con un movimiento de 2+ puede pasar a través, pero no detenerse dentro, de un único Sistema ocupado por Naves Enemigas durante esta Activación.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de Activar un Sistema con un Marcador de Comando</p>	<p>43.2</p> <p>In the Silence of Space <i>En el Silencio del Espacio</i></p> <p>Elige una de tus Flotas. Toda Nave en esa Flota con un movimiento de 2+ puede pasar a través, pero no detenerse dentro, de un único Sistema ocupado por Naves Enemigas durante esta Activación.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de Activar un Sistema con un Marcador de Comando</p>	<p>43.3</p> <p>In the Silence of Space <i>En el Silencio del Espacio</i></p> <p>Elige una de tus Flotas. Toda Nave en esa Flota con un movimiento de 2+ puede pasar a través, pero no detenerse dentro, de un único Sistema ocupado por Naves Enemigas durante esta Activación.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de Activar un Sistema con un Marcador de Comando</p>
<p>44.</p> <p>Influence in the Merchant's Guild <i>Influencia en el Gremio de Comerciantes</i></p> <p>Rompe un Tratado Comercial activo.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>45.</p> <p>Insubordination <i>Insubordinación</i></p> <p>Elimina un Marcador de Comando de la Cuota de Comando de un oponente.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>46.</p> <p>Into the Breach <i>En la Brecha</i></p> <p>Elige un Acorazado. Todas las Naves de la Flota que contengan a ese Acorazado reciben +1 en todas las Tiradas de Combate para el resto de la Batalla Espacial. Los dos primeros Impactos recibidos por esa Flota deben ser aplicados a ese Acorazado.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes del comienzo de una Batalla Espacial</p>	<p>47.1</p> <p>Local Unrest <i>Disturbios Locales</i></p> <p>Elige un Planeta en un Sistema No Natal. Agota ese Planeta y destruye una Fuerza Terrestre en él, si es posible. Si no quedasen Fuerzas Terrestres en el Planeta, el Planeta vuelve a ser Neutral. Si hubiese una Dársena Espacial y/o Unidades PDS en el Planeta, éstas son destruidas.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>47.2</p> <p>Local Unrest <i>Disturbios Locales</i></p> <p>Elige un Planeta en un Sistema No Natal. Agota ese Planeta y destruye una Fuerza Terrestre en él, si es posible. Si no quedasen Fuerzas Terrestres en el Planeta, el Planeta vuelve a ser Neutral. Si hubiese una Dársena Espacial y/o Unidades PDS en el Planeta, éstas son destruidas.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>
<p>47.3</p> <p>Local Unrest <i>Disturbios Locales</i></p> <p>Elige un Planeta en un Sistema No Natal. Agota ese Planeta y destruye una Fuerza Terrestre en él, si es posible. Si no quedasen Fuerzas Terrestres en el Planeta, el Planeta vuelve a ser Neutral. Si hubiese una Dársena Espacial y/o Unidades PDS en el Planeta, éstas son destruidas.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>47.4</p> <p>Local Unrest <i>Disturbios Locales</i></p> <p>Elige un Planeta en un Sistema No Natal. Agota ese Planeta y destruye una Fuerza Terrestre en él, si es posible. Si no quedasen Fuerzas Terrestres en el Planeta, el Planeta vuelve a ser Neutral. Si hubiese una Dársena Espacial y/o Unidades PDS en el Planeta, éstas son destruidas.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>48.</p> <p>Lucky Shot <i>Disparo Afortunado</i></p> <p>Destruye un Acorazado, Crucero o Destructor Objetivo que se encuentre actualmente en un Sistema con un Planeta bajo tu Control.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>49.</p> <p>Massive Transport <i>Transporte Masivo</i></p> <p>Puedes mover inmediatamente una de tus Dársenas Espaciales existentes a otro Planeta Amistoso. Debe existir una ruta entre ambos Planetas que no contenga Naves Enemigas.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>50.</p> <p>Master of Fate <i>Maestro del Destino</i></p> <p>Roba un número de Cartas de Acción igual al número de Jugadores. Puedes mirarlas y distribuir una a cada Jugador. Los Jugadores recibirán una Carta de Acción menos durante esta Fase de Estado.</p> <p>Jugar: Durante la Fase de Estado, inmediatamente antes de que ningún Jugador haya tomado Cartas de Acción</p>

<p>51.</p> <p>Master of Trade <i>Señor del Comercio</i></p> <p>Juégala sólo si tienes 2 Tratados Comerciales. Elige y Refresca hasta dos de tus Planetas Agotados.</p> <p>Jugar: En cualquier momento</p>	<p>52.1</p> <p>Military Foresight <i>Previsión Militar</i></p> <p>Coloca la Nave destruida en esta Carta de Acción. En el comienzo de la siguiente Fase de Estado, coloca esta Nave en una de tus Dársenas Espaciales (gratuitamente) y descarta esta Carta de Acción. Si no tienes ninguna Dársena Espacial en el Juego durante la Fase de Estado, la Nave es descartada.</p> <p>Jugar: Después de que pierdas una de tus Naves en una Batalla Espacial</p>	<p>52.2</p> <p>Military Foresight <i>Previsión Militar</i></p> <p>Coloca la Nave destruida en esta Carta de Acción. En el comienzo de la siguiente Fase de Estado, coloca esta Nave en una de tus Dársenas Espaciales (gratuitamente) y descarta esta Carta de Acción. Si no tienes ninguna Dársena Espacial en el Juego durante la Fase de Estado, la Nave es descartada.</p> <p>Jugar: Después de que pierdas una de tus Naves en una Batalla Espacial</p>	<p>53.</p> <p>Minelayers <i>Campos de Minas</i></p> <p>Elige un Sistema conteniendo una de tus Flotas. Cada uno de tus Cruceros en ese Sistema infringe un Impacto automático antes de la primera Ronda de Combate de una Batalla Espacial. Los Impactos se aplican en la primera Ronda de Combate de la Batalla Espacial durante el paso "Retirar bajas"</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que una Flota Enemiga entre en el Sistema</p>	<p>54.1</p> <p>Miraculous Recovery <i>Recuperación Milagrosa</i></p> <p>Devuelve a tu mano uno de tus Representantes que estuviese muerto. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p> 
<p>54.2</p> <p>Miraculous Recovery <i>Recuperación Milagrosa</i></p> <p>Devuelve a tu mano uno de tus Representantes que estuviese muerto. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p> 	<p>55.</p> <p>Moment of Triumph <i>Momento de Triunfo</i></p> <p>Gana un Punto de Victoria.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de destruir un Sol de Guerra o Buque Insignia Enemigo en una Batalla Espacial.</p>	<p>56.1</p> <p>Morale Boost <i>Inyección de Moral</i></p> <p>Durante un Ronda de Combate (no un Enfrentamiento entero), todas tus Unidades reciben +1 en todas sus Tiradas de Combate.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de cualquier Batalla Espacial o Combate de Invasión</p>	<p>56.2</p> <p>Morale Boost <i>Inyección de Moral</i></p> <p>Durante un Ronda de Combate (no un Enfrentamiento entero), todas tus Unidades reciben +1 en todas sus Tiradas de Combate.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de cualquier Batalla Espacial o Combate de Invasión</p>	<p>56.3</p> <p>Morale Boost <i>Inyección de Moral</i></p> <p>Durante un Ronda de Combate (no un Enfrentamiento entero), todas tus Unidades reciben +1 en todas sus Tiradas de Combate.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de cualquier Batalla Espacial o Combate de Invasión</p>
<p>56.4</p> <p>Morale Boost <i>Inyección de Moral</i></p> <p>Durante un Ronda de Combate (no un Enfrentamiento entero), todas tus Unidades reciben +1 en todas sus Tiradas de Combate.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de cualquier Batalla Espacial o Combate de Invasión</p>	<p>56.5</p> <p>Morale Boost <i>Inyección de Moral</i></p> <p>Durante un Ronda de Combate (no un Enfrentamiento entero), todas tus Unidades reciben +1 en todas sus Tiradas de Combate.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de cualquier Batalla Espacial o Combate de Invasión</p>	<p>57.1</p> <p>Moving Speech <i>Charla de Paseo</i></p> <p>Sólo los Consejeros podrán Votar en esta Agenda. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que todos los Representantes hayan sido revelados</p> 	<p>57.2</p> <p>Moving Speech <i>Charla de Paseo</i></p> <p>Sólo los Consejeros podrán Votar en esta Agenda. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que todos los Representantes hayan sido revelados</p> 	<p>57.3</p> <p>Moving Speech <i>Charla de Paseo</i></p> <p>Sólo los Consejeros podrán Votar en esta Agenda. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que todos los Representantes hayan sido revelados</p> 
<p>58.</p> <p>Multiculturalism <i>Cruce Racial</i></p> <p>Elige una Habilidad Especial Racial de una de las razas Controladas por tus oponentes. Obtienes esa Habilidad Especial Racial durante esta Ronda.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>59.</p> <p>Opening the Black Box <i>Abriendo la Caja Negra</i></p> <p>Todos tus Planetas Rojos te darán un Crédito Tecnológico de 2 (en vez de 1) cuando compres un Avance Tecnológico Rojo.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de comprar un Avance Tecnológico</p>	<p>60.1</p> <p>Overrun <i>Atropellados</i></p> <p>Destruye una Fuerza Terrestre Enemiga. Si no estás jugando con la variante de Unidades Mecanizadas gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Al principio de un Combate de Invasión en el que participe una de tus Unidades Mecanizadas</p> 	<p>60.2</p> <p>Overrun <i>Atropellados</i></p> <p>Destruye una Fuerza Terrestre Enemiga. Si no estás jugando con la variante de Unidades Mecanizadas gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Al principio de un Combate de Invasión en el que participe una de tus Unidades Mecanizadas</p> 	<p>60.3</p> <p>Overrun <i>Atropellados</i></p> <p>Destruye una Fuerza Terrestre Enemiga. Si no estás jugando con la variante de Unidades Mecanizadas gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Al principio de un Combate de Invasión en el que participe una de tus Unidades Mecanizadas</p> 

<p>61.1</p> <p>Paralyzing Serum <i>Suero Paralizante</i></p> <p>Asesina un Representante Enemigo que participe en este Consejo. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que reveles un Representante que sea un Espía</p> 	<p>61.2</p> <p>Paralyzing Serum <i>Suero Paralizante</i></p> <p>Asesina un Representante Enemigo que participe en este Consejo. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que reveles un Representante que sea un Espía</p> 	<p>61.3</p> <p>Paralyzing Serum <i>Suero Paralizante</i></p> <p>Asesina un Representante Enemigo que participe en este Consejo. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que reveles un Representante que sea un Espía</p> 	<p>62.</p> <p>Patrol <i>Patrulla</i></p> <p>Mueve hasta 2 Cruceros o Destruyores en un Sistema Activado a uno o dos Sistemas vacíos y Adyacentes. Tras ello coloca Marcadores de Comando de tus reservas en esos Sistemas.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>63.</p> <p>Plague <i>Plaga</i></p> <p>Elige un Planeta de un oponente. Tira un dado por cada Fuerza Terrestre en ese Planeta. Si el número es par, esa Unidad es destruida. El oponente mantendrá el Control del Planeta incluso si todas las Fuerzas Terrestres son destruidas.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>
<p>64.</p> <p>Policy Paralysis <i>Parálisis Política</i></p> <p>Elige un oponente. Ese oponente no podrá participar en la Habilidad Secundaria de la Carta Estratégica que se esté jugando.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que se ejecute la Habilidad Primaria de una Carta Estratégica</p>	<p>65.</p> <p>Political Stability <i>Estabilidad Política</i></p> <p>Mantén tu Carta Estratégica en vez de devolverla al final de esta Ronda. No podrás elegir una nueva Carta Estratégica durante la Fase Estratégica de la siguiente Ronda. No puedes aplicar el efecto de Estabilidad Política sobre la Carta Estratégica "Imperio" o la Carta Estratégica "Iniciativa" esta Ronda.</p> <p>Jugar: Durante la Fase de Estado</p>	<p>66.1</p> <p>Press Charges <i>Presionando a los Cargos</i></p> <p>Todo Jugador que escoja un Espía no podrá Votar esta Agenda. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que tu Representante sea el Objetivo de un Espía</p> 	<p>66.2</p> <p>Press Charges <i>Presionando a los Cargos</i></p> <p>Todo Jugador que escoja un Espía no podrá Votar esta Agenda. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que tu Representante sea el Objetivo de un Espía</p> 	<p>67.</p> <p>Privateers <i>Piratas</i></p> <p>Elige un oponente. Toma todos sus Bienes de Comercio. Coloca la mitad de ellos (redondeando hacia abajo) en tu Cuota de Bienes de Comercio y descarta el resto.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>
<p>68.</p> <p>Productivity Spike <i>Explosión Productiva</i></p> <p>Elige una de tus Dársenas Espaciales. La Capacidad Productiva de esa Dársena se verá incrementada en un número igual a la Influencia de su Planeta durante esta Ronda.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>69.</p> <p>Public Disgrace <i>Descontento Popular</i></p> <p>Después de que un Jugador haya elegido su Carta Estratégica, juega esta Carta de Acción para obligarle a devolver la Carta Estratégica elegida y seleccionar una diferente.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que un Jugador haya elegido su Carta Estratégica</p>	<p>70.</p> <p>Rally of the People <i>Convención de Masas</i></p> <p>Recibe un Acorazado en tu Sistema Natal. No puede utilizarse si tu Sistema Natal está Bloqueado por una Flota Enemiga.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>71.1</p> <p>Rare Mineral <i>Mineral Extraño</i></p> <p>Recibe 3 Bienes de Comercio.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de invadir un Planeta Neutral</p>	<p>71.2</p> <p>Rare Mineral <i>Mineral Extraño</i></p> <p>Recibe 3 Bienes de Comercio.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de invadir un Planeta Neutral</p>
<p>71.3</p> <p>Rare Mineral <i>Mineral Extraño</i></p> <p>Recibe 3 Bienes de Comercio.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de invadir un Planeta Neutral</p>	<p>72.1</p> <p>Recheck <i>Recomprobación</i></p> <p>Fuerza cualquier Tirada de Combate a volver a ser realizada</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que tú o un oponente haya realizado una tirada durante una Batalla Espacial o Combate de Invasión en la que participas</p>	<p>72.2</p> <p>Recheck <i>Recomprobación</i></p> <p>Fuerza cualquier Tirada de Combate a volver a ser realizada</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que tú o un oponente haya realizado una tirada durante una Batalla Espacial o Combate de Invasión en la que participas</p>	<p>72.3</p> <p>Recheck <i>Recomprobación</i></p> <p>Fuerza cualquier Tirada de Combate a volver a ser realizada</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que tú o un oponente haya realizado una tirada durante una Batalla Espacial o Combate de Invasión en la que participas</p>	<p>72.4</p> <p>Recheck <i>Recomprobación</i></p> <p>Fuerza cualquier Tirada de Combate a volver a ser realizada</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que tú o un oponente haya realizado una tirada durante una Batalla Espacial o Combate de Invasión en la que participas</p>

<p>73.</p> <p>Reparations <i>Reparaciones</i></p> <p>Elige y Agota un Planeta Controlado por un oponente que acabe de tomar Control de un Planeta tuyo. Tras ello elige y Refresca uno de tus Planetas con igual o menor valor de recursos.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de perder el Control de un Planeta frente a un oponente</p>	<p>74.</p> <p>Rise of a Messiah <i>El Amanecer del Mesías</i></p> <p>Recibe una Fuerza Terrestre en cada Planeta que Controles.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>75.</p> <p>Ruinous Tariffs <i>Aranceles Abusivos</i></p> <p>Elige a un Jugador con el que tengas un Tratado Comercial. Ese Jugador debe darte la mitad de sus Bienes de Comercio (redondeando hacia arriba).</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que el Jugador seleccionado reciba Bienes Comerciales de sus Tratados Comerciales activos</p>	<p>76.</p> <p>Rule by Terror <i>Reinado del Terror</i></p> <p>Si tienes un Sol de Guerra o 2 Acorazados presentes, entonces tu oponente debe inmediatamente Retirarse (si es posible) o tomar inmediatamente 2 bajas.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial en la que participas</p>	<p>77.1</p> <p>Sabotage <i>Sabotaje</i></p> <p>Juega esta Carta de Acción para cancelar el efecto de cualquier otra Carta de Acción que acabe de ser jugada, y tras ello descarta ambas. No puede cancelar el efecto de otra Carta de Acción de Sabotaje. En el caso de Cartas de Acción que deben escoger un Objetivo sobre el que aplicarse, Sabotaje debe jugarse sobre la Carta de Acción Objetivo antes de que se indique el Objetivo sobre el que se va a aplicar el efecto de la Carta de Acción Objetivo. La Carta de Acción que ha sido sabotada no se considera jugada, por lo que Cartas de Acción que deben jugarse "Como una Acción" no consumirán el turno del Jugador Activo.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que otro Jugador haya jugado una Carta de Acción</p>
<p>77.2</p> <p>Sabotage <i>Sabotaje</i></p> <p>Juega esta Carta de Acción para cancelar el efecto de cualquier otra Carta de Acción que acabe de ser jugada, y tras ello descarta ambas. No puede cancelar el efecto de otra Carta de Acción de Sabotaje. En el caso de Cartas de Acción que deben escoger un Objetivo sobre el que aplicarse, Sabotaje debe jugarse sobre la Carta de Acción Objetivo antes de que se indique el Objetivo sobre el que se va a aplicar el efecto de la Carta de Acción Objetivo. La Carta de Acción que ha sido sabotada no se considera jugada, por lo que Cartas de Acción que deben jugarse "Como una Acción" no consumirán el turno del Jugador Activo.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que otro Jugador haya jugado una Carta de Acción</p>	<p>77.3</p> <p>Sabotage <i>Sabotaje</i></p> <p>Juega esta Carta de Acción para cancelar el efecto de cualquier otra Carta de Acción que acabe de ser jugada, y tras ello descarta ambas. No puede cancelar el efecto de otra Carta de Acción de Sabotaje. En el caso de Cartas de Acción que deben escoger un Objetivo sobre el que aplicarse, Sabotaje debe jugarse sobre la Carta de Acción Objetivo antes de que se indique el Objetivo sobre el que se va a aplicar el efecto de la Carta de Acción Objetivo. La Carta de Acción que ha sido sabotada no se considera jugada, por lo que Cartas de Acción que deben jugarse "Como una Acción" no consumirán el turno del Jugador Activo.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que otro Jugador haya jugado una Carta de Acción</p>	<p>77.4</p> <p>Sabotage <i>Sabotaje</i></p> <p>Juega esta Carta de Acción para cancelar el efecto de cualquier otra Carta de Acción que acabe de ser jugada, y tras ello descarta ambas. No puede cancelar el efecto de otra Carta de Acción de Sabotaje. En el caso de Cartas de Acción que deben escoger un Objetivo sobre el que aplicarse, Sabotaje debe jugarse sobre la Carta de Acción Objetivo antes de que se indique el Objetivo sobre el que se va a aplicar el efecto de la Carta de Acción Objetivo. La Carta de Acción que ha sido sabotada no se considera jugada, por lo que Cartas de Acción que deben jugarse "Como una Acción" no consumirán el turno del Jugador Activo.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que otro Jugador haya jugado una Carta de Acción</p>	<p>77.5</p> <p>Sabotage <i>Sabotaje</i></p> <p>Juega esta Carta de Acción para cancelar el efecto de cualquier otra Carta de Acción que acabe de ser jugada, y tras ello descarta ambas. No puede cancelar el efecto de otra Carta de Acción de Sabotaje. En el caso de Cartas de Acción que deben escoger un Objetivo sobre el que aplicarse, Sabotaje debe jugarse sobre la Carta de Acción Objetivo antes de que se indique el Objetivo sobre el que se va a aplicar el efecto de la Carta de Acción Objetivo. La Carta de Acción que ha sido sabotada no se considera jugada, por lo que Cartas de Acción que deben jugarse "Como una Acción" no consumirán el turno del Jugador Activo.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que otro Jugador haya jugado una Carta de Acción</p>	<p>78.</p> <p>Scientist Assassination <i>Asesinato de un Científico</i></p> <p>Elige un Jugador. Ese Jugador no puede adquirir o comprar nuevos Avances Tecnológicos este Turno.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>
<p>79.</p> <p>Secret Industrial Agent <i>Agente Secreto Industrial</i></p> <p>Destruye una Dársena Espacial que no esté en un Sistema Natal.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>80.1</p> <p>Send Proxy <i>Enviar Intermediario</i></p> <p>Puedes Votar en este Consejo incluso si tu Representante fue muerto. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que uno de tus Representantes sea muerto</p> 	<p>80.2</p> <p>Send Proxy <i>Enviar Intermediario</i></p> <p>Puedes Votar en este Consejo incluso si tu Representante fue muerto. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que uno de tus Representantes sea muerto</p> 	<p>80.3</p> <p>Send Proxy <i>Enviar Intermediario</i></p> <p>Puedes Votar en este Consejo incluso si tu Representante fue muerto. Si no estás jugando con la variante de Intriga Política gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que uno de tus Representantes sea muerto</p> 	<p>81.</p> <p>Shields Holding <i>Los Escudos Aguantan</i></p> <p>Cancela hasta dos Impactos durante una Ronda de Combate de una Batalla Espacial en la que participas.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que tu oponente haya realizado todas sus tiradas de dados y antes de que tú hayas retirado tus bajas</p>
<p>82.1</p> <p>Signal Jamming <i>Interferir Comunicaciones</i></p> <p>Elige un Sistema No Natal. Toma un Marcador de Comando de los Refuerzos de otro Jugador y colócalo en el Sistema elegido.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>82.2</p> <p>Signal Jamming <i>Interferir Comunicaciones</i></p> <p>Elige un Sistema No Natal. Toma un Marcador de Comando de los Refuerzos de otro Jugador y colócalo en el Sistema elegido.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>82.3</p> <p>Signal Jamming <i>Interferir Comunicaciones</i></p> <p>Elige un Sistema No Natal. Toma un Marcador de Comando de los Refuerzos de otro Jugador y colócalo en el Sistema elegido.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>82.4</p> <p>Signal Jamming <i>Interferir Comunicaciones</i></p> <p>Elige un Sistema No Natal. Toma un Marcador de Comando de los Refuerzos de otro Jugador y colócalo en el Sistema elegido.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>83.1</p> <p>Skilled Retreat <i>Retirada Hábil</i></p> <p>Elige una de tus Flotas que este participando en una Batalla Espacial. Coloca un Marcador de Comando de tus Refuerzos en un Sistema Amistoso o vacío Adyacente al Sistema de esa Flota. Mueve la Flota a ese Sistema. Esto no se considera una Retirada o Huida.</p> <p>Jugar: Antes de cualquier Ronda de Combate de una Batalla Espacial</p>

<p>83.2</p> <p>Skilled Retreat <i>Retirada Hábil</i></p> <p>Elige una de tus Flotas que este participando en una Batalla Espacial. Coloca un Marcador de Comando de tus Refuerzos en un Sistema Amigoso o vacío Adyacente al Sistema de esa Flota. Mueve la Flota a ese Sistema. Esto no se considera una Retirada o Huida.</p> <p>Jugar: Antes de cualquier Ronda de Combate de una Batalla Espacial</p>	<p>83.3</p> <p>Skilled Retreat <i>Retirada Hábil</i></p> <p>Elige una de tus Flotas que este participando en una Batalla Espacial. Coloca un Marcador de Comando de tus Refuerzos en un Sistema Amigoso o vacío Adyacente al Sistema de esa Flota. Mueve la Flota a ese Sistema. Esto no se considera una Retirada o Huida.</p> <p>Jugar: Antes de cualquier Ronda de Combate de una Batalla Espacial</p>	<p>83.4</p> <p>Skilled Retreat <i>Retirada Hábil</i></p> <p>Elige una de tus Flotas que este participando en una Batalla Espacial. Coloca un Marcador de Comando de tus Refuerzos en un Sistema Amigoso o vacío Adyacente al Sistema de esa Flota. Mueve la Flota a ese Sistema. Esto no se considera una Retirada o Huida.</p> <p>Jugar: Antes de cualquier Ronda de Combate de una Batalla Espacial</p>	<p>84.</p> <p>Spacedock Accident <i>Accidente en la Dársena</i></p> <p>Elige una Dársena Espacial en un Sistema No Natal. El dueño de la Dársena Espacial no podrá construir Unidades en ella esta Ronda.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>85.</p> <p>Star of Death <i>Estrella de Muerte</i></p> <p>Elige un Planeta en un Sistema en el que se encuentre uno de tus Soles de Guerra. Destruye todas las Fuerzas Terrestres, Unidades PDS, Dársenas Espaciales, Unidades Mecanizadas, Líderes y Mercenarios en ese Planeta. Tras ello coloca un Marcador de Dominio de Radiación en ese Planeta y el Planeta pasa a ser Neutral.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de la fase de Desembarcos Planetarios de la secuencia de Acción Táctica</p>
<p>86.</p> <p>Stellar Criminals <i>Criminales Estelares</i></p> <p>Elige un oponente. Ese oponente deberá elegir y Agotar la mitad de sus Planetas no Agotados (redondeando hacia abajo).</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>87.</p> <p>Strategic Bombardment <i>Bombardeo Estratégico</i></p> <p>Juégala solo si tienes un Sol de Guerra en un Sistema que contenga uno o más Planetas Controlados por un oponente. Agota esos Planetas. Tras ello tira un dado. Con un resultado de 1-5 descarta esta Carta de Acción. Con 6+ esta Carta de Acción vuelve a tu mano.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>88.</p> <p>Strategic Flexibility <i>Flexibilidad Estratégica</i></p> <p>Juega esta Carta de Acción para devolver tu Carta Estratégica y cambiarla por una de las que no han sido elegidas. Si la Carta Estratégica originalmente escogida tenía algún Marcador de Bonus, éstos son devueltos junto con la Carta Estratégica. Elimina esta Carta de Acción del Juego en partidas con 4 Jugadores o menos.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica, después de que todos los Jugadores hayan elegido sus Cartas Estratégicas pero antes de que los Marcadores de Bonus hayan sido colocados en las Cartas Estratégicas no elegidas</p>	<p>89.1</p> <p>Strategic Planning <i>Planificación Estratégica</i></p> <p>No tienes que pagar Marcadores de Comando de tu Cuota Estratégica para ejecutar la Habilidad Secundaria de las Cartas Estratégicas durante el resto de la Ronda.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>89.2</p> <p>Strategic Planning <i>Planificación Estratégica</i></p> <p>No tienes que pagar Marcadores de Comando de tu Cuota Estratégica para ejecutar la Habilidad Secundaria de las Cartas Estratégicas durante el resto de la Ronda.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>
<p>90.</p> <p>Strategic Shift <i>Eliminación Estratégica</i></p> <p>Elige una Carta Estratégica. Ningún Jugador podrá elegir esa Carta Estratégica esta Ronda. Elimina esta Carta de Acción del Juego en partidas con 4 Jugadores o menos.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica, antes de que el primer Jugador haya elegido su Carta Estratégica</p>	<p>91.</p> <p>Surprise Assault <i>Asalto Sorpresa</i></p> <p>Inmediatamente después de mover Naves (opcionalmente) al Sistema, tu puedes construir en tu Dársena Espacial bloqueada. Entonces se empieza una Batalla Espacial.</p> <p>Jugar: Después de Activar un Sistema que contenga una de tus Dársenas Espaciales bloqueadas.</p>	<p>92.</p> <p>Successful Spy <i>Espía Exitoso</i></p> <p>Toma dos Cartas de Acción de forma aleatoria de un oponente.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>93.</p> <p>Synchronicity <i>Sincronismo</i></p> <p>Toma la pila de Cartas de Acción, regístrala y escoge una Carta de Acción y colócala en tu mano. Tras ello baraja la pila de Cartas de Acción.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>94.1</p> <p>Target Their Flagship! <i>¡Apuntad a su Nave Insignia!</i></p> <p>Elige una de tus Naves y selecciona una Nave Enemiga. Tira un dado. Si el valor es igual o mayor que el Valor de Batalla de tu Nave, la Nave Enemiga es Impactada inmediatamente (y no devuelve el fuego en este momento). Tu Nave no dispara durante la primera Ronda de Combate.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial</p>
<p>94.2</p> <p>Target Their Flagship! <i>¡Apuntad a su Nave Insignia!</i></p> <p>Elige una de tus Naves y selecciona una Nave Enemiga. Tira un dado. Si el valor es igual o mayor que el Valor de Batalla de tu Nave, la Nave Enemiga es Impactada inmediatamente (y no devuelve el fuego en este momento). Tu Nave no dispara durante la primera Ronda de Combate.</p> <p>Jugar: Inmediatamente antes de una Batalla Espacial</p>	<p>95.</p> <p>Tech Bubble <i>Burbuja Tecnológica</i></p> <p>Juégala sólo si has elegido la Carta Estratégica "Tecnología" esta Ronda. Después de ejecutar la Habilidad Primaria de la Carta Estratégica "Tecnología", puedes gastar un Marcador de Comando de tu Cuota Estratégica para ejecutar también la Habilidad Secundaria esta Ronda. Debes pagar el precio normal que pagarías por el Avance Tecnológico al usar esta Carta de Acción.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de ejecutar la Habilidad Primaria de la Carta Estratégica "Tecnología"</p>	<p>96.</p> <p>Temporary Stability <i>Estabilidad Temporal</i></p> <p>Los Jugadores no pueden usar Cartas de Acción hasta la siguiente Fase de Estado (excepto la Carta de Acción Sabotaje). Cualquier Jugador puede descartar 3 Cartas de Acción de su mano en cualquier momento para cancelar esta Carta de Acción.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica, antes de que ningún Jugador haya elegido su Carta Estratégica.</p> 	<p>97.1</p> <p>The Hand that Takes <i>La Mano que Manda</i></p> <p>Destruye una Unidad en el Sistema de un Mercenario. Si no estás jugando con la variante de Mercenarios gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que un Jugador no pague un Bien de Comercio por un Mercenario.</p> 	<p>97.2</p> <p>The Hand that Takes <i>La Mano que Manda</i></p> <p>Destruye una Unidad en el Sistema de un Mercenario. Si no estás jugando con la variante de Mercenarios gasta esta Carta de Acción como si fuese un Bien de Comercio.</p> <p>Jugar: Después de que un Jugador no pague un Bien de Comercio por un Mercenario.</p> 

<p>98.</p> <p style="text-align: center;">Thugs <i>Matones</i></p> <p>Elige un Jugador. Ese Jugador no podrá participar en la Votación de la Carta Política durante el resto de esta Ronda.</p> <p>Jugar: Inmediatamente después de que el texto de una Carta Política haya sido leído y antes de que se haya emitido el primer Voto</p>	<p>99.</p> <p style="text-align: center;">Touch of Genius <i>Toque de Genialidad</i></p> <p>Gasta 3 puntos de Influencia para duplicar (copiar) los efectos de cualquier otra Carta de Acción en la pila de Cartas de Acción descartadas.</p> <p>Jugar: En el momento que indique la Carta de Acción que está siendo duplicada</p>	<p>100.</p> <p style="text-align: center;">Trade Stop <i>Detención del Comercio</i></p> <p>Rompe todos los Tratados Comerciales existentes, incluidos los tuyos.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>101.</p> <p style="text-align: center;">Transport <i>Transporte</i></p> <p>Elige un Planeta que Controles. Puedes mover hasta 3 Fuerzas Terrestres desde el Planeta elegido a otro Planeta que Controles. Debe existir una ruta sin Naves Enemigas entre esos dos Planetas.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>102.</p> <p style="text-align: center;">Unexpected Action <i>Acción Inesperada</i></p> <p>Quita uno de tus Marcadores de Comando del Tablero de Juego y devuélvelo a tus Refuerzos.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>
<p>103.</p> <p style="text-align: center;">Uprising <i>Revolta</i></p> <p>Elige un Sistema No Natal. Agota cada Planeta en ese Sistema, si es posible.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>104.</p> <p style="text-align: center;">Usurper <i>Usurpador</i></p> <p>Juégala sólo si Controlas Mecatol Rex. Coloca esta Carta de Acción en el Sistema de Mecatol Rex. Mientras esta Carta de Acción esté en Juego, ganas tantos Votos como el doble de puntos de Influencia de Mecatol Rex, incluso si el Sistema esta Agotado. Descarta esta Carta de Acción cuando pierdas el Control de Mecatol Rex.</p> <p>Jugar: Durante la Fase Estratégica</p>	<p>105.</p> <p style="text-align: center;">Veto <i>Veto</i></p> <p>Se descarta la Agenda activa. El Jugador Activo debe tomar otra Carta Política.</p> <p>Jugar: Después de que una Carta Política haya sido leída y antes de que ningún Jugador haya emitido su Voto</p>	<p>106.</p> <p style="text-align: center;">Voluntary Annexation <i>Anexión Voluntaria</i></p> <p>Elige un Planeta Neutral en un Sistema Adyacente a un Sistema que contenga un Planeta que tu Controles. Coloca 3 Fuerzas Terrestres allí. Ahora Controlas ese Planeta. Si hubiese algún Marcador de Dominio de Soles Distantes sobre el Planeta, éste es retirado sin aplicar ningún efecto.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>	<p>107.</p> <p style="text-align: center;">War Footing <i>Suministros de Guerra</i></p> <p>Elige un Sistema. El límite de tu Cuota de Suministros de Flota en ese Sistema se incrementa en +2 para el resto de esta Ronda. Al final de la Fase de Estado, deberás eliminar las Naves necesarias para no superar tu límite de Cuota de Suministros de Flota normal.</p> <p>Jugar: Como una Acción</p>