

<p>8.</p> <p>Class Struggle <i>Lucha de Clases</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cuando un Jugador reciba Bienes de Comercio de la Carta Estratégica de Comercio, todos los Bienes de Comercio son añadidos juntos y distribuidos a partes iguales entre los Jugadores que recibirán al menos 1. Todos los que no puedan distribuirse a partes iguales son perdidos.</p> <p>En contra: Cada Jugador inmediatamente pierde 2 Bienes de Comercio.</p>	<p>7.</p> <p>Checks and Balances <i>Equilibrio de poderes</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cuando un Jugador elige una Carta Estratégica durante la Fase Estratégica, él le debe dar la Carta Estratégica elegida a otro Jugador (que todavía no tenga una Carta Estratégica).</p> <p>En contra: Cada Jugador debe inmediatamente pasar su Carta Estratégica al Jugador a su izquierda.</p>	<p>6.</p> <p>Centrillic Gas <i>Gas Centrillic</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Tira un dado. En un resultado de 1-3 destruye todas las Unidades en las Nebulosas y Tormentas de Iones. En un resultado de 4 ó más cada Jugador gana 5 Bienes de Comercio por cada Nebulosa y/o Tormenta de Iones que el Controle.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>5.</p> <p>Build Monument <i>Construcción de Monumento</i></p> <p>LEY - Elige un Planeta</p> <p>El Jugador que Controle este Planeta necesita un Punto de Victoria menos para ganar el Juego. Coloca esta Carta Política en la Carta de Planeta para recordarlo.</p>	<p>4.</p> <p>Arms Reduction <i>Reducción Armamentística</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador debe destruir todos sus Acorazados salvo 2 y todos sus Cruceros salvo 4 (las demás Naves no son afectadas).</p> <p>En contra: Los Jugadores deben Agotar sus Planetas que contengan un Crédito Tecnológico de color rojo.</p>
<p>3.</p> <p>Archived Secret <i>Secreto Archivado</i></p> <p>Evento - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido roba una Carta de Objetivo Secreto. Cuando una habilidad afecte una de sus Cartas de Objetivos Secretos, él escoge cuál de ellas afecta.</p>	<p>2.</p> <p>Ancient Artifact <i>Artefacto Antiguo</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Tira un dado. En un resultado de 1-5, todas las Unidades y Naves del Sistema de Mecatol Rex son destruidas, y todas las Flotas y Fuerzas Planetarias en Sistemas Adyacentes al Sistema de Mecatol Rex inmediatamente sufren tres Tiradas de Combate (Impactos con éxito con 5 o más). En un resultado de 6-10, Todos los Jugadores reciben inmediatamente 2 Avances Tecnológicos a su elección (los requisitos previos se deben respetar). El primer Avance Tecnológico puede ser un prerequisite del segundo. Si se juega con la variante de Líderes, los Líderes son destruidos con un resultado de 1-5 y son incluidos en la definición de Fuerza Planetaria.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>1.</p> <p>Aggressive Strategy <i>Estrategia Agresiva</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador puede inmediatamente, en el Orden de Juego, ejecutar la Habilidad Secundaria de su propia Carta Estratégica sin gastar un Marcador de Comando de su Cuota Estratégica.</p> <p>En contra: Ningún Jugador podrá ejecutar la Habilidad Secundaria de ninguna Carta Estratégica durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>84.</p> <p>Revote <i>Reelección</i></p> <p>Evento - Elige una Ley Activa</p> <p>Después de que una Ley haya sido elegida, volver a Votar su Agenda.</p>	<p>80.</p> <p>Repeal <i>Revocación</i></p> <p>Evento - Elige una Ley Activa</p> <p>Descarta la Ley elegida.</p>

<p>28.</p> <p>Enemy of the Throne <i>Enemigo del Trono</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Si un Jugador gana una Batalla Espacial contra este Jugador, el atacante gana 2 Bienes de Comercio, un Marcador de Comando y una Carta de Acción. Esta Carta Política es entonces descartada.</p>	<p>27.</p> <p>Emperor <i>Emperador</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido inmediatamente gana un Punto de Victoria. Si alguna vez pierde esta Carta Política, el Jugador pierde un Punto de Victoria.</p>	<p>26.</p> <p>Economic Revitalization <i>Revitalización Económica</i></p> <p>Evento - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido recibe un Bien de Comercio de la Cuota de Bienes de Comercio de cada oponente, si es posible.</p>	<p>25.</p> <p>Documenting Research <i>Investigación Documental</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cuando un Jugador use la Habilidad Secundaria de la Carta Estratégica "Tecnología" reduce su coste a 0 si está comprando el mismo Avance Tecnológico que fue adquirido usando la Habilidad Primaria.</p> <p>En contra: Agota cada Planeta que tenga un Crédito Tecnológico.</p>	<p>24.</p> <p>Diversified Income <i>Ingresos Diversificados</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Ningún Jugador puede tener más Bienes de Comercio que el número total de Planetas que Controle.</p> <p>En contra: Cada Jugador sin ningún Bien de Comercio recibe inmediatamente 3 Bienes de Comercio.</p>
<p>23.</p> <p>Dispute Resolution <i>Resolución de la Disputa</i></p> <p>Evento - Elige dos Planetas</p> <p>Elige dos Planetas Controlados por dos Jugadores diferentes. Destruye todas las Fuerzas Terrestres y Unidades PDS de ambos Planetas. Los Planetas elegidos vuelven a pasar a estado Neutral. Ni Mecatol Rex ni los Planetas de un Sistema Natal de un Jugador podrán ser elegidos.</p>	<p>22.</p> <p>Defensive Mobilizations <i>Movilizaciones Defensivas</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador puede tomar cualquier número de Unidades Amistosas de un Sistema cualquiera y colocarlas en su Sistema Natal.</p> <p>En contra: Cada Jugador puede tomar cualquier número de Unidades Amistosas de su Sistema Natal y colocarlas en otro Sistema Amistoso que Controle.</p>	<p>21.</p> <p>Defend the Jewel <i>Defendida la Joya</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Inmediatamente colocar una Mina Espacial (que no pertenece a ningún Jugador) en el Sistema de Mecatol Rex.</p> <p>En contra: Cada Jugador puede colocar una Mina Espacial (bajo su Control) en su Sistema Natal.</p>	<p>20.</p> <p>Crown of Thalnos <i>Cruz de Thalnos</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Las Fuerzas Terrestres del Jugador elegido ahora reciben un +1 en sus Tiradas de Combate.</p>	<p>19.</p> <p>Council's Censure <i>Censura del Consejo</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido debe descartar dos Marcadores de Comando de su Cuota Estratégica para elegir la Carta Estratégica "Imperio" durante la Fase Estratégica.</p>
<p>18.</p> <p>Council Elder <i>Consejo de Ancianos</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta Política al Jugador elegido. El Jugador elegido puede descartar esta Carta Política inmediatamente después de que una Agenda del tipo "Elegir" sea tomada. Únicamente los Votos del Jugador elegido serán contados para resolver esa Agenda.</p>	<p>17.</p> <p>Cost Overruns <i>Desbordamiento de Costes</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador debe descartar un Bien de Comercio de su Cuota de Bienes de Comercio por cada Planeta que Controle, si es posible.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>16.</p> <p>Corrupt Empire <i>Imperio Corrupto</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta Política al Jugador elegido. Cuando otro Jugador ataque al Jugador elegido el atacante recibirá un Punto de Victoria y tras ello se descartará esta Carta Política.</p>	<p>15.</p> <p>Core Stability <i>Estabilidad Central</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Durante cada Fase de Estado, todas las Cartas de Acción son tomadas y colocadas cara arriba sobre la mesa. El Jugador con la mayor Influencia no Agotada podrá elegir primero sus Cartas de Acción, seguido del siguiente Jugador con más Influencia no Agotada, etc.</p> <p>En contra: No se pueden tomar Cartas de Acción durante esta Ronda.</p>	<p>14.</p> <p>Conventions of War <i>Convenciones de Guerra</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Acorazados y Soles de Guerra no podrán Bombardear Planetas que contengan Dársenas Espaciales.</p> <p>En contra: Cada Jugador que Voto en contra de esta Ley debe inmediatamente elegir una de sus Dársenas Espaciales fuera de su Sistema Natal, si es posible, y colocarla en sus Refuerzos.</p>
<p>13.</p> <p>Compensated Disarmament <i>Desmantelamiento Armamentístico</i></p> <p>Evento - Elige un Planeta</p> <p>Todas las Fuerzas Terrestres de ese Planeta son destruidas, pero el Controlador de ese Planeta recibe un Bien de Comercio por cada Unidad destruida y mantiene el Control del Planeta.</p>	<p>12.</p> <p>Colonization Licensing <i>Licencia de Colonización</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Antes de ejecutar un Desembarco Planetario, los Jugadores deben gastar al menos tantos Recursos como el valor de recursos del Planeta.</p> <p>En contra: Todos los Jugadores deben inmediatamente Agotar un Planeta a su elección por cada tres Planetas que Controlen fuera de su Sistema Natal (redondeando hacia abajo), si es posible.</p>	<p>11.</p> <p>Colonial Redistribution <i>Redistribución Colonial</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: El Jugador con más Puntos de Victoria (elegir aleatoriamente si hay un empate) debe elegir uno de sus Planetas y eliminar todas sus Fuerzas Terrestres en él, si hay alguna. El Jugador debe entonces escoger a uno de los Jugadores con menos Puntos de Victoria. El Jugador escogido podrá automáticamente colocar 3 Fuerzas Terrestres gratuitamente en el Planeta escogido y tomara Control de él.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>10.</p> <p>Code of Honor <i>Código de Honor</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Las Flotas no podrán abandonar o retirarse de una Batalla Espacial.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>9.</p> <p>Closing the Wormholes <i>Cerrando los Agujeros de Gusano</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Las Flotas no podrán moverse a través de Agujeros de Gusano.</p> <p>En contra: Si un Jugador tiene una Flota en un Sistema que contiene un Agujero de Gusano, ese Jugador debe descartarse de una Nave que no sea un Caza de esa Flota.</p>

<p>48.</p> <p>Interstellar Arms Dealers <i>Distribuidores Estelares de Armas</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Los Jugadores pueden pagar 3 Recursos para inmediatamente recibir un Destructor y un Acorazado. Estas Naves deben ser colocadas inmediatamente en cualquier Sistema que contenga una Dársena Espacial Amistosa.</p> <p>En contra: El coste de todas las Naves (No-Cazas) es incrementado en 1 Recurso hasta el final de la Ronda.</p>	<p>47.</p> <p>Incentive Program <i>Programa de Incentivos</i></p> <p>LEY - Elige un Objetivo Público</p> <p>Cada Jugador que haya completado el Objetivo Público elegido recibe inmediatamente un Punto de Victoria. Los Jugadores que cumplan en el futuro el Objetivo Público elegido reciben un Punto de Victoria más de lo establecido en el Objetivo Público elegido.</p>	<p>46.</p> <p>Imperial Peace <i>Paz Imperial</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Jugadores no pueden invadir Mecatol Rex.</p> <p>En contra: Mecatol Rex es el único Planeta que los Jugadores pueden invadir esta Ronda.</p>	<p>45.</p> <p>Imperial Mandate <i>Mandato Imperial</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cada Jugador recibe 2 Puntos de Victoria.</p> <p>En contra: Cada Jugador pierde 1 Punto de Victoria</p>	<p>44.</p> <p>Imperial Containment <i>Contención Imperial</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: El Jugador (o Jugadores) con el mayor número de Planetas fuera de su Sistema Natal debe descartarse de un Marcador de Comando de su Cuota de Comando por cada Marcador de Comando que coloque durante una Acción Táctica y por el resto de esta Ronda.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>
<p>43.</p> <p>Imperial Academy <i>Academia Imperial</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cuando se esté ejecutando la Habilidad Secundaria de la Carta Estratégica "Logística", los Jugadores podrán ahora comprar Marcadores de Comando gastando 2 puntos de Influencia (en lugar de 3).</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política</p>	<p>42.</p> <p>Humane Labor <i>Ayuda Humanitaria</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: El límite de Producción de todas las Dársenas Espaciales se reduce a 2.</p> <p>En contra: Ninguna Dársena Espacial podrá Producir Unidades durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>41.</p> <p>Hope's End Training Ground <i>Campo de Entrenamiento de Hope's End</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: El Jugador que Controla Hope's End puede inmediatamente colocar 1 Fuerza Terrestre y 2 Tropas de Asalto allí.</p> <p>En contra: Todas las Tropas de Asalto en Juego son sustituidas con Fuerzas Terrestres.</p>	<p>40.</p> <p>Holy Planet of Ixth <i>Planeta Sagrado de Ixth</i></p> <p>LEY - Elige un Planeta</p> <p>Este Planeta no puede Producir ninguna Unidad durante el resto del Juego. (No se pueden elegir Planetas de Sistemas Natales).</p>	<p>39.</p> <p>Holder of Mecatol Rex <i>Guardián de Mecatol Rex</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: El Jugador que Controla Mecatol Rex puede inmediatamente elegir y descartar una LEY Activa.</p> <p>En contra: El Jugador que Controla Mecatol Rex puede añadir gratuitamente 2 Fuerzas Terrestres a Mecatol Rex.</p>
<p>38.</p> <p>Glory of the Empire <i>La Gloria del Imperio</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Desde ahora, cualquier Jugador que cumpla su Objetivo Secreto recibe un Punto de Victoria adicional.</p> <p>En contra: Cada Jugador que ya haya cumplido su Objetivo Secreto recibe inmediatamente un Punto de Victoria.</p>	<p>37.</p> <p>Free Trade <i>Comercio Libre</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cada vez que un Jugador reciba Bienes de Comercio de sus Tratados Comerciales Activos, recibe un Bien de Comercio adicional.</p> <p>En contra: Todos los Jugadores deben descartar 2 Bienes de Comercio de su Cuota de Suministros de Flota, si es posible.</p>	<p>36.</p> <p>Forced Economic Independence <i>Independencia Económica Forzada</i></p> <p>LEY - Elige dos Jugadores</p> <p>Coloca Marcadores de Control de los Jugadores elegidos sobre esta LEY. Los Jugadores elegidos no pueden tener Tratados Comerciales con el otro mientras esta LEY siga en Juego. Si ellos ya tienen un Tratado Comercial se rompe inmediatamente.</p>	<p>35.</p> <p>Forbidden Research <i>Investigación Prohibida</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido no puede adquirir ningún Avance Tecnológico la próxima vez que la Carta Estratégica "Tecnología" sea Activada. Tras ello descarta esta LEY.</p>	<p>34.</p> <p>Fund Research Complex <i>Complejo de Investigación Financiado</i></p> <p>LEY - Elige un Planeta</p> <p>El Jugador que Controla este Planeta tiene su coste para adquirir Avances Tecnológicos reducido en 2. Coloca esta Carta Política en la Carta de Planeta para recordarlo.</p>
<p>33.</p> <p>Fleet Restrictions <i>Restricciones a la Flota</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Jugadores nunca pueden tener más de 2 Naves de un tipo en un mismo Sistema (incluidos los Cazas).</p> <p>En contra: Por cada Sistema en el que un Jugador tenga más de 2 Naves de un mismo tipo, el dueño debe pagar un Bien de Comercio o destruir las Naves en exceso.</p>	<p>32.</p> <p>Fleet Regulations <i>Regulaciones Navales</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Ningún Jugador podrá tener más de 5 Marcadores de Comando en su Cuota de Suministros de Flota.</p> <p>En contra: Cada Jugador recibe un Marcador de Comando de sus Refuerzos y debe colocarlo en su Cuota de Suministros de Flota.</p>	<p>31.</p> <p>Flawed Planning <i>Planificación Impecable</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador mezcla su Objetivo Preliminar y su Objetivo Secreto en el mazo. Cada Jugador recibe un Objetivo Secreto (incluso si ya lo había completado).</p> <p>En contra: Cada Jugador que haya completado su Objetivo Secreto recibe un Punto de Victoria.</p>	<p>30.</p> <p>Fighter Tax <i>Impuestos de Cazas</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Cazas ahora cuestan un Recurso cada uno.</p> <p>En contra: Cada Jugador debe destruir 3 de sus Cazas.</p>	<p>29.</p> <p>Equal Threats <i>Amenazas Equivalentes</i></p> <p>Evento - Elige dos Jugadores</p> <p>Cada Jugador elegido debe darle su Carta de Objetivo Secreto al otro Jugador elegido. Si uno de los Jugadores no tiene una Carta de Objetivo Secreto, simplemente toma la Carta de Objetivo Secreto del otro Jugador (y la mantiene).</p>

<p>67.1.</p> <p>Official Sanction <i>Sanción Oficial</i></p> <p>Evento - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido no podrá invadir ningún Planeta Neutral o un Planeta Controlado por un oponente durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>67.2.</p> <p>Official Sanction <i>Sanción Oficial</i></p> <p>Evento - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido no podrá invadir ningún Planeta Neutral o un Planeta Controlado por un oponente durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>66.</p> <p>Non-Aggression Pact <i>Pacto de No Agresión</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: El primer Jugador en Activar un Sistema que contenga Naves Enemigas pierde un Punto de Victoria. Tras ello descarta esta Ley.</p> <p>En contra: Toma la Carta de Objetivo Público superior del mazo de Objetivos y colócala boca arriba en la Zona Común de Juego.</p>	<p>65.</p> <p>New Constitution <i>Nueva Constitución</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Todas las LEYES actuales se descartan. Cada Jugador debe elegir y Agotar dos de sus Planetas, si es posible.</p> <p>En contra: El Jugador con la mayor puntuación de Influencia no Agotada puede descartar una Ley Activa a su elección.</p>	<p>64.</p> <p>Neutrality Pact <i>Pacto de Neutralidad</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Ningún Jugador puede Activar un Sistema sin Planetas que contenga Unidades Enemigas a no ser que gaste 3 puntos de Influencia.</p> <p>En contra: Cada Jugador debe colocar un Marcador de Comando de sus Refuerzos en uno de sus Sistemas no Activados que contenga una Dársena Espacial.</p>
<p>63.</p> <p>Necessary Bureaucracy <i>Burocracia Necesaria</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Después de Votar una Agenda durante cada Ronda de Juego futura, los Jugadores Votan la siguiente Carta Política del mazo de Cartas Políticas. Una vez por Agenda.</p> <p>En contra: Roba la Carta Política superior del mazo de Cartas Políticas. Si tiene el efecto "A favor" resuélvelo automáticamente. Si no descártalo sin ningún efecto.</p>	<p>62.</p> <p>Mutiny <i>Motín</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador que ha Votado "A Favor" de esta Agenda gana un Punto de Victoria.</p> <p>En contra: Cada Jugador que ha Votado "A Favor" de esta Agenda pierde un Punto de Victoria.</p>	<p>61.</p> <p>Minister of War <i>Ministro de Guerra</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido puede gastar un Marcador de Comando de su Cuota Estratégica para ganar un Impacto automático antes de la primera Ronda de Combate de cualquier Batalla Espacial en la que participe. La baja de ese Impacto se aplica inmediatamente y no se le permite devolver el fuego.</p>	<p>60.</p> <p>Minister of Policy <i>Ministro de Política</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta Política al Jugador elegido. Durante la Fase de Estado, el Jugador elegido recibe una Carta de Acción adicional.</p>	<p>59.</p> <p>Minister of Peace <i>Ministro de Paz</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta Política al Jugador elegido. El puede descartar esta Carta Política en cualquier momento para cancelar el movimiento de una Flota a un Sistema que contenga una Flota Enemiga, siempre que el Jugador elegido no Controle ninguna de esas Flotas. El Sistema Objetivo sigue siendo Activado por el atacante.</p>
<p>58.</p> <p>Minister of Internal Security <i>Ministro de Seguridad Interna</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta Política al Jugador elegido. El Jugador elegido podrá descartar esta Carta Política en cualquier momento para inmediatamente destruir hasta 4 Fuerzas Terrestres en Mecatol Rex.</p>	<p>57.</p> <p>Minister of Exploration <i>Ministro de Exploración</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta Política al Jugador elegido. El Jugador elegido recibirá un Bien de Comercio cada vez que otro Jugador consiga con éxito efectuar un Desembarco Planetario en un Planeta Neutral.</p>	<p>56.</p> <p>Minister of Commerce <i>Ministro de Comercio</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta Política al Jugador elegido. Durante la Fase de Estado, el Jugador elegido recibe un Bien de Comercio de cada Jugador que tenga al menos un Tratado Comercial Activo.</p>	<p>55.</p> <p>Mining Operations <i>Operaciones Mineras</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador gana 4 Bienes de Comercio por cada Sistema que Controle que sea Adyacente a uno o más Campos de Asteroides.</p> <p>En contra: Cada Jugador se descarta de dos Bienes de Comercio.</p>	<p>54.</p> <p>Mass Mobilization <i>Movilización de Masas</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Divide el número total de Votos A favor de esta Agenda por 5. Cada Jugador podrá colocar ese número de Fuerzas Terrestres en Planetas que el Controle.</p> <p>En contra: Ningún Jugador podrá comprar Fuerzas Terrestres durante el resto de esta Ronda.</p>
<p>53.</p> <p>Lord of Mecatol Rex <i>Señor de Mecatol Rex</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: El Jugador que Controla Mecatol Rex gana un Punto de Victoria y debe destruir todas sus Unidades en su Sistema Natal.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>52.</p> <p>Limits to Individual Power <i>Limitaciones al Poder Individual</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Todos los Jugadores deben inmediatamente descartarse para quedarse sólo con 3 Cartas de Acción. Cuando un Jugador tome una nueva Carta de Acción, debe inmediatamente descartarse para quedarse sólo con 3.</p> <p>En contra: Todos los Jugadores deben descartarse de una Carta de Acción aleatoriamente, si es posible.</p>	<p>51.</p> <p>Labor Force Politics <i>Políticas Sindicales</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los valores de Influencia y Recursos de todos los Planetas son intercambiados.</p> <p>En contra: Los Jugadores pueden Producir Unidades en una única Dársena Espacial para el resto de esta Ronda.</p>	<p>50.</p> <p>Investigate Spatial Anomalies <i>Investigación de Anomalías Espaciales</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Las Tormentas de Iones y las Nebulosas no tienen ningún efecto sobre el movimiento de las Naves.</p> <p>En contra: No se puede entrar en ningún Sistema Especial (borde rojo) durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>49.</p> <p>Intergalactic Commerce <i>Comercio Intergaláctico</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Sistema con Agujero de Gusano que contenga una Nave inmediatamente le da a su Controlador 3 Bienes de Comercio.</p> <p>En contra: El valor de cada Tratado Comercial es reducido a 1 por el resto de esta Ronda.</p>

<p>89.</p> <p>Sharing of Technology <i>Compartición de Tecnologías</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador que tiene al menos un Tratado Comercial puede inmediatamente adquirir un nuevo Avance Tecnológico que uno de sus compañeros del Tratado haya adquirido (se ignoran los prerequisites). No se pueden adquirir Avances Tecnológicos Específicos de Raza de otros Jugadores.</p> <p>En contra: Todos los Tratados Comerciales son inmediatamente destruidos.</p>	<p>88.</p> <p>Shard of the Throne <i>Fragmento del Trono</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta Política al Jugador elegido. El necesita un Punto de Victoria menos para ganar el Juego. Cuando otro Jugador destruya una Unidad que pertenezca al poseedor de esta Carta Política, el atacante recibe esta Carta Política.</p>	<p>87.</p> <p>Seed of an Empire <i>La Semilla de un Imperio</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: El Jugador o Jugadores con más Puntos de Victoria ganan un Punto de Victoria.</p> <p>En contra: El Jugador o Jugadores con menos Puntos de Victoria ganan un Punto de Victoria.</p>	<p>86.</p> <p>Science Community Speaker <i>Portavoz de la Comunidad Científica</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido podrá ejecutar la Habilidad Secundaria de la Carta Estratégica "Tecnología" sin tener que gastar Marcadores de Comando de su Cuota Estratégica. Además, su coste para comprar Avances Tecnológicos se reduce en 1.</p>	<p>85.</p> <p>Sanctuary Shield <i>Escudo del Santuario</i></p> <p>LEY - Elige un Sistema Especial</p> <p>La habilidad de este Sistema ahora se ignora. Los Jugadores pueden Activar y viajar dentro y a través de este Sistema como si fuera un Sistema Vacío.</p>
<p>83.</p> <p>Resource Management <i>Gestión de Recursos</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Jugadores no pueden redistribuir Marcadores de Comando en sus Hojas de Raza durante la Fase de Estado.</p> <p>En contra: Todos los Jugadores con 3 o más Cartas de Acción deben inmediatamente descartarse de dos.</p>	<p>82.</p> <p>Research Grant <i>Garantía de la Investigación</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Todos los Planetas que proveen un Crédito Tecnológico ahora proveen ese Crédito a Avances Tecnológicos de todos los colores.</p> <p>En contra: No se podrán adquirir o comprar Avances Tecnológicos Generales (amarillos) durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>81.</p> <p>Repeal Labor Laws <i>Revocar la Ley Sindical</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Jugadores pueden construir Dársenas Espaciales en Planetas adquiridos durante la misma Ronda de Juego.</p> <p>En contra: Cada Jugador debe perder 3 Bienes de Comercio o destruir una de sus Dársenas Espaciales.</p>	<p>79.</p> <p>Regulated Conscription <i>Servicio Militar Obligatorio Regulado</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Las Fuerzas Terrestres ahora cuestan 1 recurso cada una. El Jugador de Sol solo puede colocar una Fuerza Terrestre por cada Marcador de Comando que gaste usando su habilidad especial racial.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>78.</p> <p>Regressive Rhetoric <i>Retórica Regresiva</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: El coste de todas las Avances Tecnológicos se incrementa en 2. Los Jugadores que no ejecuten la Habilidad Secundaria de la Carta Estratégica "Tecnología" pueden tomar a cambio una Carta de Acción gratuitamente.</p> <p>En contra: Todos los Jugadores deben descartarse de una Carta de Acción, si es posible.</p>
<p>77.</p> <p>Redefining War Crimes <i>Redefiniendo los Crímenes de Guerra</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cuando un Jugador dispare una Unidad PDS a una Flota Enemiga, debe terminar cualquier Tratado Comercial con su Objetivo.</p> <p>En contra: Los Jugadores no pueden usar sus Unidades PDS esta Ronda, excepto para defenderse durante los Desembarcos Planetarios.</p>	<p>76.</p> <p>Recognize Accomplishment <i>Logros Reconocidos</i></p> <p>Evento - Elige un Objetivo Público</p> <p>Retira todos los Marcadores de Control del Objetivo elegido. Los Jugadores que ya habían cumplido el Objetivo escogido pueden cumplirlo otra vez. Esos Jugadores no pierden ningún Punto de Victoria, y deben seguir las reglas normales para cumplir el Objetivo nuevamente.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>75.</p> <p>Publicize Weapon Schematics <i>Diagramas de Armas Publicados</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cada Jugador gana el Avance Tecnológico "War Sun" (Sol de Guerra) gratuitamente, incluso si no tiene los prerequisites. Cuando un Jugador obtenga dos resultados de 10 por sus Cazas durante la misma Ronda de Combate estos Impactos deben ser asignados a un Sol de Guerra Enemigo (si es posible).</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>74.</p> <p>Public Execution <i>Ejecución Pública</i></p> <p>Evento - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido pierde todas sus Cartas de Acción, sus Planetas son Agotados y sus Unidades reciben un -1 en todas las Tiradas de Combate durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>73.</p> <p>Political Focus <i>Especialización Política</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cuando un Jugador escoge la Carta Estratégica "Política", inmediatamente gana un Marcador de Comando o 2 Bienes de Comercio.</p> <p>En contra: Toma la Carta Política superior del mazo de Cartas Políticas e inmediatamente resuelve su Agenda.</p>
<p>72.</p> <p>Prophecy of Ixth <i>La Profecía de Ixth</i></p> <p>LEY especial - Elige un Jugador</p> <p>Los Cazas del Jugador elegido recibirán un +1 a todas las Tiradas de Combate durante el resto del Juego. El Jugador elegido perderá esta habilidad si no compra al menos 2 Cazas durante cada Ronda de Juego.</p>	<p>71.</p> <p>Planetary Security <i>Seguridad Planetaria</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Sistemas No Natales que no acuartelen al menos una Fuerza Terrestre inmediatamente vuelven a un estado Neutral.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>70.</p> <p>Planetary Conscription <i>Servicio Militar Planetario Obligatorio</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cada vez que un Jugador tome Control de un Planeta Neutral, puede tomar una Fuerza Terrestre de sus Refuerzos y colocarla en ese Planeta.</p> <p>En contra: Ningún Jugador podrá ejecutar Desembarcos Planetarios en Planetas Neutrales durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>69.</p> <p>Open the Trade Routes <i>Abrir las Rutas Comerciales</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador recibe 2 Bienes de Comercio.</p> <p>En contra: Esta Ronda, cada Jugador deberá darle todos los Bienes de Comercio que reciba al Jugador de su izquierda.</p>	<p>68.</p> <p>On Observation <i>En Observación</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Si el Jugador elegido alguna vez escoge una Carta de Representante que sea un Espía, su Espía muere al final del Consejo.</p>

<p>109.</p> <p>Wormhole Research <i>Investigación de los Agujeros de Gusano</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Tira un dado. Con un resultado de 1-3 toda Nave en un Agujero de Gusano es destruida. Con un 4-7 cada Jugador que Controle al menos un Agujero de Gusano gana 2 Bienes de Comercio. Con un 8-10, cada Jugador que Voto A Favor de esta Agenda gana un Avance Tecnológico azul (debe tener los prerrequisitos).</p> <p>En contra: Los Agujeros de Gusano no pueden ser usados por el resto de esta Ronda.</p>	<p>108.</p> <p>Wormhole Reconstruction <i>Reconstrucción de Agujeros de Gusano</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Todos los Sistemas que contengan Agujeros de Gusano se consideran Adyacentes a todos los otros Sistemas que contienen Agujeros de Gusano.</p> <p>En contra: Descarta esta Carta Política.</p>	<p>107.</p> <p>Warship Commission <i>Pedido de Naves de Guerra</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador puede inmediatamente construir un Acorazado (gratuitamente) en una de sus Dársenas Espaciales.</p> <p>En contra: El coste de cada Crucero, Acorazado y Sol de Guerra es incrementado en 2 Recursos durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>106.</p> <p>War Funding <i>Presupuesto de Guerra</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Jugadores no tienen que limitarse a su Cuota de Suministros de Flota durante la Fase de Acción. Al comienzo de la Fase de Estado, los Jugadores deben eliminar cualquier Nave en exceso de la capacidad de cada Sistema.</p> <p>En contra: Cada Jugador debe inmediatamente descartarse de un Marcador de Comando de su Cuota de Suministros de Flota y colocarlo de vuelta en sus Refuerzos.</p>	<p>105.</p> <p>Vorhal Peace Prize <i>El Premio de la Paz de Vorhal</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: El Jugador o Jugadores con la Cuota de Suministros de Flota más baja ganan un Marcador de Comando adicional cada Fase de Estado.</p> <p>En contra: El Jugador o Jugadores con la Cuota de Suministros de Flota más baja inmediatamente gana 3 Bienes de Comercio.</p>
<p>104.</p> <p>Veto Power <i>El Poder del Veto</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta Política al Jugador elegido. El puede descartar esta Carta Política en cualquier momento para descartar cualquier Ley inmediatamente después de que se haya Votado. La Ley es descartada sin ningún efecto.</p>	<p>103.</p> <p>Unconventional Measures <i>Medidas No Convencionales</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Cada Jugador debe tomar una Carta de Acción.</p> <p>En contra: Todos los Jugadores deben inmediatamente descartarse de su mano de Cartas de Acción.</p>	<p>102.</p> <p>Unconventional Weapons <i>Armas No Convencionales</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Todos los Acorazados y Soles de Guerra reciben un -2 en todas las Tiradas de Combate.</p> <p>En contra: Todos los Jugadores deberán elegir y Agotar uno de sus Planetas por cada Acorazado o Sol de Guerra que tengan en Juego, si es posible.</p>	<p>101.</p> <p>Traffic Tariffs <i>Impuestos de Tráfico</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Para poder Activar un Sistema que contenga un Planeta Controlado por otro Jugador, un Jugador deberá gastar un Bien de Comercio o elegir y Agotar un Planeta.</p> <p>En contra: Cada Jugador debe inmediatamente descartar un Marcador de Comando de su Cuota de Comando o de su Cuota Estratégica, si es posible.</p>	<p>100.</p> <p>Trade War <i>Guerra Comercial</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cada vez que un Jugador ejecute la Habilidad Secundaria de la Carta Estratégica "Comercio", puede también descartar un Bien de Comercio de la Cuota de Bienes de Comercio de un oponente.</p> <p>En contra: Inmediatamente descartar un Bien de Comercio de las Cuotas de Bienes de Comercio de todos los Jugadores.</p>
<p>99.</p> <p>Trade Embargo <i>Embargo Comercial</i></p> <p>Evento - Elige un Jugador</p> <p>Todos los Tratados Comerciales con este Jugador se rompen y ningún nuevo Tratado Comercial puede formarse con este Jugador durante esta Ronda o la siguiente.</p>	<p>98.</p> <p>The Crown of Emphidia <i>La Corona de Emphidia</i></p> <p>LEY - Elige un Jugador</p> <p>Dale esta Carta Política al Jugador elegido. Él recibe inmediatamente un Punto de Victoria. Un Jugador que gane un Combate de Invasión contra este Jugador inmediatamente Reclama esta Carta Política y recibe un Punto de Victoria. Si un Jugador alguna vez pierde esta Carta Política, pierde un Punto de Victoria.</p>	<p>97.</p> <p>Technology Tariffs <i>Impuestos Tecnológicos</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Todas los Avances Tecnológicos Rojos cuestan 4 Recursos más para ser comprados.</p> <p>En contra: Los Avances Tecnológicos Verdes no pueden ser adquiridos o comprados durante el resto de esta Ronda.</p>	<p>96.</p> <p>Technological Jihad <i>Jihad Tecnológica</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Cada vez que un Jugador recibe un Avance Tecnológico, debe tirar un dado. Con un 9 o un 10, debe destruir uno de sus Destruidores o Cruceros.</p> <p>En contra: Cada Jugador debe Agotar un Planeta por cada Avance Tecnológico no inicial que tiene.</p>	<p>95.</p> <p>Technology Investigation Committee <i>Comité de Investigación Tecnológica</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Ningún Avance Tecnológico podrá ser comprado esta Ronda.</p> <p>En contra: Todos los Jugadores se descartan de una Carta de Acción aleatoriamente. A continuación inmediatamente toma dos nuevas Cartas y resuélvelas en el orden en el que fueron tomadas.</p>
<p>94.</p> <p>Technology Buy-Back <i>Reventa Tecnológica</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Los Jugadores podrán, durante la Fase de Estado, descartarse de uno de sus Avances Tecnológicos a cambio de 6 Bienes de Comercio. No se podrán descartar de un Avance Tecnológico que es requerido por otro Avance Tecnológico que ya poseen.</p> <p>En contra: Los Jugadores no podrán adquirir o comprar Avances Tecnológicos esta Ronda.</p>	<p>93.</p> <p>Supported Expansion <i>Expansión Soportada</i></p> <p>Evento</p> <p>A favor: Empezando por el Narrador, cada Jugador puede colocar una Fuerza Terrestre en un Planeta no Controlado de su elección.</p> <p>En contra: Cada Jugador pierde el Control de cada Planeta en Sistemas No Natales en el que no tenga al menos una Unidad.</p>	<p>92.</p> <p>Subsidized Studies <i>Estudios Subvencionados</i></p> <p>LEY - Elige un color de Avance Tecnológico</p> <p>El coste de todas los Avances Tecnológicos del color escogido se reduce en 3. El coste de todos los demás Avances Tecnológicos se aumenta en 2.</p>	<p>91.</p> <p>Subsidized Industry <i>Industria Subvencionada</i></p> <p>Evento - Elige un Jugador</p> <p>El Jugador elegido puede inmediatamente colocar una Dársena Espacial gratuita en cualquier Planeta que Controle.</p>	<p>90.</p> <p>Short Term Truce <i>Corta Tregua</i></p> <p>LEY</p> <p>A favor: Ningún Jugador podrá Activar ningún Sistema que contenga Naves Enemigas o invadir un Planeta Controlado por un oponente la siguiente Ronda. Cualquier Jugador podrá gastar 10 puntos de Influencia en cualquier momento para descartar esta Ley.</p> <p>En contra: Cada Jugador que Votó en contra de esta Agenda debe Agotar un Planeta. El Planeta es elegido por el oponente sentado a la izquierda de ese Jugador.</p>