





En Grève




Défausser la carte pendant la Phase d'Energie.
Les usines d'un Monde (votre choix) ne produisent pas d'énergie pendant ce tour.





En Grève

Défausser la carte pendant la Phase d'Energie.
Les usines d'un Monde (votre choix) ne produisent pas d'énergie pendant ce tour.

Paix




Défausser la carte.
Vous pouvez annuler un combat qui vient d'être déclaré. Aucun autre combat n'est autorisé sur ce Monde jusqu'à la fin du tour.








Paix

Défausser la carte.
Vous pouvez annuler un combat qui vient d'être déclaré. Aucun autre combat n'est autorisé sur ce Monde jusqu'à la fin du tour.

Blocus

Défausser la carte.
Sélectionnez un Systeme dont vous êtes le seul occupant du Soleil. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez annuler tout voyage de vos adversaires depuis, vers ou à travers ce Systeme Solaire.

Blocus

Défausser la carte.
Sélectionnez un Systeme dont vous êtes le seul occupant du Soleil. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez annuler tout voyage de vos adversaires depuis, vers ou à travers ce Systeme Solaire.





Espionnage

Défausser la carte.
Vous pouvez regarder les cartes d'un de vos adversaires pendant 10 secondes et lui en prendre une de votre choix.





Espionnage

Défausser la carte.
Vous pouvez regarder les cartes d'un de vos adversaires pendant 10 secondes et lui en prendre une de votre choix.





Diplomatie

Défausser la carte après un combat dont vous êtes le perdant.
Pour chaque pion que vous venez de perdre, vous pouvez transformer dans votre couleur 1 pion du vainqueur sur un autre Monde (sauf Planète Départ)