

	<p>Polityka (+1)</p> <p>Ekonomia Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera kontrakt handlowy</p> <p>Wydarzenie Odkryto nową planetę. Wylosuj nowy system pośród jedno lub dwu planetarnych, połów go w miejscu przylegającym do mapy sektora, ale najdalej od si obu frakcji. Dobierz następną kartę lub dwie, jeżeli system jest podwójny, aby która określić specjalne właściwość systemu.</p>	<p>Polityka Brak zainteresowania spoza Sektora (nie można wpłynąć na wynik tą kartą)</p> <p>Ekonomia Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera kontrakt handlowy</p> <p>Wydarzenie odległe kolonie Wylosuj neutralną planetę, i połów na nie 3 żetony odległych słońc.</p>	<p>Polityka (-1)</p> <p>Ekonomia Nieudana transakcja tracisz 1k10* Trade goods (jeżeli rasa nie posiada w danej chwili wystarczającej ilości dóbr handlowych, zadłuża się w Gidli kupieckiej, nie może korzystać z karty strategii Handlowej do momentu spłaty długu.</p> <p>Wydarzenie Znalezisko - W losowo określonym pustym systemie znaleziono: 1k10 1-4opuszczony Transportowiec wraz z 4 TG 5-6 opuszczony Niszczyciel 7-8 opuszczony Crusier 9-10 opuszczony Dreadnouth Gracz, który pierwszy umieści na tym polu własny statek może dołączyć znalezione okręt do własnej floty</p>	<p>Polityka (+3)</p> <p>Ekonomia Nawiązanie kontakt Gracz zawiera kontrakt handlowy</p> <p>Wydarzenie Utracona łączność Wylosuj planetę należąca do jednej z frakcji, na której nie znajdują się żadne siły naziemne. Planeta staje się neutralna, połów na niej 1 żeton odległych słońc. Za każdy pds i stację orbitalną wylosuj jeden żeton więcej.</p>	
	<p>Polityka (0) Ekonomia Nawiązanie kontaktu Gracz może zawiera kontrakt handlowy w odległym sektorze, dopóki rasa nie zdobędzie Technologii YRD Transporter otrzymuje tylko połowę Tg. Jeżeli dodatkowo odkryje lub posiada technologie Transit Diodes wartość kontraktu jest podwojona. Wydarzenie Znalezisko W losowo określonym pustym systemie znaleziono: 1k10 1-4 opuszczony Transportowiec wraz z 4 TG 5-6 opuszczony Niszczyciel 7-8 opuszczony Crusier 9-10 opuszczony Dreadnouth Gracz, który pierwszy umieści na tym polu własny statek może dołączyć znalezione okręty do własnej floty</p>	<p>Polityka (-1) Ekonomia Nawiązanie kontaktu Lukratywny Kontrakt Gracz zawiera kontrakt handlowy (podwójnej wartości) sygnowany przez gildie kupiecką nie może być zerwany do końca gry za wyjątkiem działania wydarzenia Blokada sektora. Wydarzenie Znalezisko: W losowo określonym pustym systemie znaleziono: 1k10 1-4 opuszczony Transportowiec wraz z 4 TG 5-6 opuszczony Niszczyciel 7-8 opuszczony Crusier 9-10 opuszczony Dreadnouth Gracz, który pierwszy umieści na tym polu własny statek może dołączyć znalezione okręty do własnej floty</p>	<p>Polityka (+2) Ekonomia Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera kontrakt handlowy Wydarzenie Obcy w sektorze, na najdalej położonej planecie od obu frakcji pojawiają się obca rasa. Jeżeli nie ma takiej w sektorze, obcy pojawiają się na najsłabiej bronionej planecie wszystkie siły znajdujące się na niej są tracone. Ppołów Na niej 3 żetony odległych słońc za każdy pds i stację orbitalną połów jeden żeton więcej, i obróć je, wzmacniają one nowa rasę.W systemie pojawiają się: 4GF, 2Destroyers, 2Crusiers, Pds, i 1Dreadnouth. Jeżeli w trakcie ataku układ nie zostanie podbity w następnej tuże siły wracają do stanu wyjściowego. (Wszystkie karty wydarzeń, które zostaną zagrane na ten system wzmacniają go) W momencie zajęcia systemu gracz otrzymuje losowa technologie żeby jednak mógł z niej korzystać musi spełnić wszystkie jej wymagania. Pierwszy gracz, który wysię do tego układu transportowiec a następnie poświęci go na czas kontraktu, zawiera automatycznie kontrakt handlowy, na takich samych zasadach jakby zawarł go z normalnym graczem.</p>	<p>Polityka Brak zainteresowania spoza Sektora (nie można wpłynąć na wynik tą kartą)</p> <p>Ekonomia Brak szczęścia nie udało się nawiązać żadnych układów handlowych</p> <p>Wydarzenie Wiatry słoneczne Przemieść dwie losowo wybrane floty w losowym kierunku o jedno lub dwa pola zależnie od zdolności statków</p>	
	<p>Polityka (0) Ekonomia Nawiązanie kontaktu Gracz może zawrzeć kontrakt handlowy w odległym sektorze, dopóki rasa nie zdobędzie Technologii YRD Transporter otrzymuje tylko połowę Tg. Jeżeli dodatkowo odkryje posiada technologie Transit Diodes wartość kontraktu jest podwojona. Wydarzenie Bogate złożo Na losowo wybranej planecie wykryto bogate złoża umieść na niej kartę rafinerii</p>	<p>Polityka (-2) Ekonomia Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera kontrakt handlowy sygnowany przez gildie kupiecką nie może być zerwany do końca gry za wyjątkiem działania wydarzenia Blokada sektora. Wydarzenie Odkryto tunel nadprzestrzenny w sektorze W celu określenia skąd dokąd prowadzi żuć 2k10 i użyj tabeli wynik 18,19,20 wykorzystaj w nowo dodanych systemach.</p>	<p>Polityka Brak zainteresowania spoza Sektora (nie można wpłynąć na wynik tą kartą) Ekonomia Brak szczęścia nie udało się nawiązać żadnych układów handlowych Wydarzenie Piraci atakują planetę w systemie należącym do frakcji dysponującą słabszą flotą, w którym nie ma statków lub jest ich najmniej pojawiają się piraci, 1k10* myśliców, odpowiednia ilość transportowców, Niszczyciel i krążownik.Planeta zostaje odcięta na skutek blokady. Uznana jest za wykorzystaną. Co turę piraci wykorzystują dobra generowane przez planetę do powiększenia swych łupów i floty. W kolejności najpierw transportowiec, 4 myślicwe niszczyciel i krążownik, jeżeli zostaną pokonani niewykorzystane TG otrzymuje zwycięzca. Statki pirackie są odporne na PDS, (jeżeli frakcja posiadała zdolność ostrzału sąsiednich systemów pirackie pds zachowują tą zdolność, po przejęciu planety piracie w pełni wykorzystują PDS i Stacje orbitalne, GF są uznane za stracone do momentu odbicia planety gracz odzyskuje połowę sił stacjonujących na planecie jeżeli to on ją odzyska. Na potrzeby gry piratów traktuje się jak dodatkową frakcję.</p>	<p>Polityka Brak zainteresowania spoza Sektora (nie można wpłynąć na wynik tą kartą) Ekonomia Brak szczęścia nie udało się nawiązać żadnych układów handlowych Wydarzenie Odkryto tunel nadprzestrzenny w sektorze Należy losowo określić jego pozycje w sektorze</p>	
	<p>Polityka (-1) Ekonomia Nieudana transakcja - tracisz 2k10* Trade goods, (jeżeli rasa nie posiada w danej chwili wystarczających dóbr handlowych, zadłuża się w Gidli kupieckiej, nie może korzystać z karty strategii Handlowej do momentu spłaty długu. Wydarzenie Rewolucja Na jednej losowo wybranej planecie wybucha rewolucja, pleneta zostaje wykorzystana wszelkie Ground forces zostają zniszczone. Należy położyć na planecie dwa żetony odległych gwiazd. Frakcje mogą wpływać na rewolucjonistów wydając TG od następnej tury. rzut 1k10, jeżeli wynik jest mniejszy niż ilość wydanych TG rewolucjoniści przyłączają się do wybranej frakcji jeżeli wypadł remis, przyłączą się do strony która pierwsza wyląduje na planecie. W tym wypadku negatywne efekty odległych słońc są ignorowane. A siły rewolucjonistów przyłączają się do odpowiedniej strony Dodatkowo, jeżeli jeden z graczy przekupił przekupywanie rewolucjonistów może w tej turze wykorzystać planetę. Planeta na której wybuchła rewolucja nie może zostać zaatakowana w pierwszej turze.</p>	<p>Polityka (0) Ekonomia Nawiązanie kontaktu Gracz może zawrzeć kontrakt handlowy w odległym sektorze, dopóki rasa nie zdobędzie Technologii YRD Transporter otrzymuje tylko połowę Tg. Jeżeli dodatkowo odkryje lub posiada technologie Transit Diodes wartość kontraktu jest podwojona. Wydarzenie wpływy gildii Odrzuć jedną kartę praw, decyduje gracz który poświęci więcej Trade goods, licytacja</p>	<p>Polityka Skuteczna kampania umacnia imperium w sektorze. Gracz, który wygra to głosowanie otrzymuje 2PZ. (nie można wpłynąć na wynik tą kartą) Ekonomia Wydarzenie Piraci atakują planetę w systemie należącym do frakcji dysponującą słabszą flotą, w którym nie ma statków lub jest ich najmniej pojawiają się piraci, 1k10* myśliców, odpowiednia ilość transportowców, Niszczyciel i krążownik.Planeta zostaje odcięta na skutek blokady. Uznana jest za wykorzystaną. Co turę piraci wykorzystują dobra generowane przez planetę do powiększenia swych łupów i floty. W kolejności najpierw transportowiec, 4 myślicwe niszczyciel i krążownik, jeżeli zostaną pokonani niewykorzystane TG otrzymuje zwycięzca. Statki pirackie są odporne na PDS, (jeżeli frakcja posiadała zdolność ostrzału sąsiednich systemów pirackie pds zachowują tą zdolność, po przejęciu planety piracie w pełni wykorzystują PDS i Stacje orbitalne, GF są uznane za stracone do momentu odbicia planety gracz odzyskuje połowę sił stacjonujących na planecie jeżeli to on ją odzyska. Na potrzeby gry piratów traktuje się jak dodatkową frakcję.</p>	<p>Polityka (-3) Ekonomia Brak szczęścia nie udało się nawiązać żadnych układów handlowych Wydarzenie Bogate złożo - Na losowo wybranej planecie wykryto bogate złoża umieść na niej kartę rafinerii</p>	