

	<p><b>Polityka</b> Brak zainteresowania spoza Sektora (nie można wpłynąć na wynik tą kartą)</p> <p><b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu – Gracz zawiera kontrakt handlowy</p> <p><b>Wydarzenie</b> Odległe kolonie wylosuj neutralną planetę, i połóż na niej 3 żetony odległych słońc.</p>	<p><b>Polityka (+1)</b> <b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera lukratywny kontrakt handlowy (podwójnej wartości)</p> <p><b>Wydarzenie</b> Piraci atakują planetę w systemie należącym do frakcji dysponującą słabszą flotą, w którym nie ma statków lub jest ich najmniej pojawiają się piraci, 1k10* myśliwców, 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 myśliwce 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 przejściu 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><b>Polityka (+1)</b> <b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera lukratywny kontrakt handlowy (podwójnej wartości)</p> <p><b>Wydarzenie</b> Piraci atakują planetę w systemie należącym do frakcji dysponującą słabszą flotą, w którym nie ma statków lub jest ich najmniej pojawiają się piraci, 1k10* myśliwców, 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 uzupełniają transportowce myśliwce niszczyciele i krążowniki, 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 przejściu planety w pełni je wykorzystują jak 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><b>Polityka (0)</b> <b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera 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.</p> <p><b>Wydarzenie</b> Piraci atakują planetę w systemie należącym do frakcji dysponującą słabszą flotą, w którym nie ma statków lub jest ich najmniej pojawiają się piraci, 1k10* myśliwców, 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 myśliwce 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 przejściu 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><b>Polityka (0)</b> <b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera 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.</p> <p><b>Wydarzenie</b> Piraci atakują planetę w systemie należącym do frakcji dysponującą słabszą flotą, w którym nie ma statków lub jest ich najmniej pojawiają się piraci, 1k10* myśliwców, 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 myśliwce 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 przejściu 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><b>Polityka (+2)</b> <b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera kontrakt handlowy</p> <p><b>Wydarzenie</b> 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. Ppołoż Na niej 3 żetony odległych słońc za każdy pds i stację orbitalną połóż jeden żeton więcej, i obróć je, wzmacniają one nowa rasę.W systemie pojawiają się: 4GF, 2Destroyers, 2Crusiers, Pds, i 1Dreadnauth. Jeżeli w trakcie ataku układ nie zostanie pobity 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><b>Polityka (+1)</b> <b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera lukratywny kontrakt handlowy (podwójnej wartości)</p> <p><b>Wydarzenie</b> Piraci atakują planetę w systemie należącym do frakcji dysponującą słabszą flotą, w którym nie ma statków lub jest ich najmniej pojawiają się piraci, 1k10* myśliwców, 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 myśliwce 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 przejściu 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><b>Polityka</b> Silne veto ze strony korporacji odrzuć rozpatrywaną kartę polityki.</p> <p><b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera kontrakt handlowy</p> <p><b>Wydarzenie</b> Nowe cele Odkryj 1 kartę Public Objective</p>	<p><b>Polityka</b> Brak zainteresowania spoza Sektora (nie można wpłynąć na wynik tą kartą)</p> <p><b>Ekonomia</b> Brak szczęścia nie udało się nawiązać żadnych układów handlowych</p> <p><b>Wydarzenie</b> Wiatry słoneczne Przemieść dwie losowo wybrane floty w losowym kierunku o jedno lub dwa pola zależnie od zdolności statków</p>	<p><b>Polityka</b> Brak zainteresowania spoza Sektora (nie można wpłynąć na wynik tą kartą)</p> <p><b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera kontrakt handlowy</p> <p><b>Wydarzenie</b> Utracona łączność Wylosuj planetę należącą do jednej z frakcji, na której nie znajdują się żadne siły naziemne. Planeta staje się neutralna połóż na niej 1 żeton odległych słońc. Za każdy pds i stację orbitalną połóż Jeden żeton więcej.</p>	<p><b>Polityka (+1)</b> <b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera lukratywny kontrakt handlowy (podwójnej wartości)</p> <p><b>Wydarzenie</b> Piraci atakują planetę w systemie należącym do frakcji dysponującą słabszą flotą, w którym nie ma statków lub jest ich najmniej pojawiają się piraci, 1k10* myśliwców, 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 myśliwce 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 przejściu 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><b>Polityka</b> Brak zainteresowania spoza Sektora (nie można wpłynąć na wynik tą kartą)</p> <p><b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera kontrakt handlowy</p> <p><b>Wydarzenie</b> Odległe kolonie Wylosuj neutralną planetę, ii połóż na niej 3 żetony odległych słońc.</p>	<p><b>Polityka</b> Brak zainteresowania spoza Sektora (nie można wpłynąć na wynik tą kartą)</p> <p><b>Ekonomia</b> Brak szczęścia nie udało się nawiązać żadnych układów handlowych</p> <p><b>Wydarzenie</b> Wybuch Supernowej. W tej turze niemożliwe są ruchy flot, czerpanie korzyści z umów handlowych, nie można też wypełniać public objective a wszystkie planety traktowane są jakby były pod efektem blokady.</p>	<p><b>Polityka (-2)</b> <b>Ekonomia</b> Brak szczęścia nie udało się nawiązać żadnych układów handlowych</p> <p><b>Wydarzenie</b> Bogate złożo Na losowo wybranej planecie wykryto bogate złoża umieść na niej kartę rafinerii</p>	<p><b>Polityka (-2)</b> <b>Ekonomia</b> Nawiązanie kontaktu Gracz zawiera kontrakt handlowy sygnowany przez gildie kupiecką nie może być zerwany do końca gry za wyjątkiem działania wydarzenia Blokada sektora.</p> <p><b>Wydarzenie</b> Bogate złożo Na losowo wybranej planecie wykryto bogate złoża umieść na niej kartę rafinerii</p>	