1.リーダーシップ	**2.外交2**	**3.集会**	**4.生産**	**5.貿易2**	**6.戦争2**	**7.技術2**	**8.官僚主義**	
主能力: コマンドカウンターを3個得る。同時に副能力を使用できます。 **副能力:** 人口を支払ってコマンドカウンターを3個まで購入できます。2人口を支払う毎に1コマンドカウンターを得ることが出来ます。	**主能力:** AまたはBを選択してください。 A. 実行プレイヤーの支配する惑星を含む星系を1つ選び、そこに他のプレイヤーはそれぞれ増強エリアからコマンドカウンターを1つ置きます。 B. コマンドカウンター又は人口を支払わずに副能力を実行します。 **副能力:** ストラテジーアロケーションエリアから1コマンドカウンターを支払い、同時に3人口を支払って実行プレイヤーが支配する惑星の隣の星系の空の惑星の支配権を得ます。実行プレイヤーのコントロールマーカーをその惑星に置きます。	**主能力:** 政治カードを1枚とアクションカードを2枚引き、AまたはBを選択してください。 A. 実行プレイヤーはスピーカートークンを獲得し、誰か他のプレイヤーを指名して議題(政治カード)を使用させて銀河評議会を開催します。 B. 誰か他のプレイヤーにスピーカートークンを獲得させて、実行プレイヤーは議題(政治カード)を使用し銀河評議会を開催します。 **副能力:** ストラテジーアロケーションエリアから1コマンドカウンターを支払って資源と人口の合計で6まで裏になった惑星カードを表にできます。	**主能力:** 実行プレイヤーが支配する星系の1つ以上のスペースドック(複数可)で生産を行います。生産時に2資源を受け取ります。既にコマンドカウンターが置かれていても生産可能です。この効果の結果、コマンドカウンターが星系に置かれることはありません。 **副能力:** ストラテジーアロケーションエリアから1コマンドカウンターを支払ってユニット3個まで生産を行なうことができます。生産を行なえるのは1個以上の実行プレイヤーのスペースドックを持つ星系でコマンドカウンターが置かれていても生産可能です。この効果の結果、コマンドカウンターが星系に置かれることはありません。	**主能力:** 3トレードグッズを獲得します。もしくは、2つまでの貿易合意(貿易カードの交換の組み合わせ)を破棄出来ます。この破棄はハカンに関する貿易を対象にすることは出来ません。そして全てのプレイヤーはトレード合意の収入(実行プレイヤー以外は貿易合意の合計値から1少ない)を獲得します。最後に全てのプレイヤーは議長(このストラテジーカードを発動させた実行プレイヤー)の承認を得て新たに貿易合意を組むことが出来ます。 **副能力:** 特になし。	**主能力:** 星系に緊急警報(ハイアラート)トークンを置きます。この星系内の実行プレイヤーの全ての宇宙船は+1移動力と宇宙戦争の間+1戦闘修正を得ます。実行プレイヤーの宇宙船がこの星系から移動を開始する場合、このトークンを移動させることが出来ます。次のステータスフェイズの最初にこのトークンを取り除きます。 **副能力:** ストラテジーアロケーションエリアから1コマンドカウンターを支払い、コマンドカウンターの置かれていない星系から実行プレイヤーの支配する星系に2隻まで宇宙船を移動させることが出来ます。この行動によって星系にコマンドカウンターが置かれることはありません。	**主能力:** 技術を1つ獲得します。さらに2つ目の技術を8資源支払うことで獲得出来ます。これらの技術開発は全て開発条件を満たしているものでなくてはなりません。 **副能力:** ストラテジーアロケーションエリアから1コマンドカウンターを支払い、6資源を支払って技術を獲得できます。この技術開発は全て開発条件を満たしているものでなくてはなりません。	**特殊** このカードを選択したあとこのカードに乗っているボーナスカウンターの数だけ目的カードを表にする。 **主能力:** 1コマンドカウンターを増強エリアから獲得します。そして目的カードデッキから目的カードを2枚引いた後、1枚を共通プレイエリアに表にして置き、残りを裏向きにデッキの1番上に乗せます。実行プレイヤーは直ちに達成可能な公開目的カードを1枚達成することが出来きます。 **副能力:** ストラテジーアロケーションエリアから1コマンドカウンターを支払い、政治カードを1枚とアクションカードを1枚得る。	