

<div>階級闘争(法)</div> <div>貿易ストラテジーカードからトレードグッズを受け取る際、全てのトレードグッズを合計して均等に配分する、各プレイヤーは最低でも1個のトレードグッズを得る。割り切れない数のトレードグッズは失われる。反対:全てのプレイヤーは2トレードグッズを失う。</div>	<div>重要星系の防御</div> <div>直ちに1個の宇宙機雷をメカトルレックスに置く。通常は誰かのコントロールマーカーを置くがこの場合は置かない。反対:各プレイヤーは1個の宇宙機雷(各プレイヤーのコントロールマーカーを置く)をホームワールドに置く。</div>	<div>多様な収入(法)</div> <div>各プレイヤーは支配する惑星の数を超える数のトレードグッズを持つことができない。反対:トレードグッズを持たない各プレイヤーは3トレードグッズを受け取る。</div>	<div>皇帝(法)</div> <div>プレイヤーを指名する。指名されたプレイヤーは直ちに1勝利点を得る。このカードが失われた場合対象のプレイヤーは1勝利点を失う。</div>	<div>玉座の敵(法)</div> <div>プレイヤーを指名する。指名されたプレイヤーに宇宙戦闘で勝った場合、攻撃側プレイヤーは2トレードグッズと1コマンドカウンターと1アクションカードを得る。そして、このカードを捨てる。</div>	<div>戦闘機税(法)</div> <div>戦闘機の生産コストは1になる。反対:各プレイヤーは3機まで所持する戦闘機を破壊する。</div>	<div>船隊制限(法)</div> <div>各プレイヤーは1つの星系に2隻を超える宇宙船を持つことができない。(戦闘機を含む) 反対:各プレイヤーは同じタイプの宇宙船を2隻を超えて同じ星系にいる場合それぞれ1トレードグッズを支払う、又は違反する宇宙船を全て破壊する。</div>	<div>研究の禁止(法)</div> <div>プレイヤーを指名する。対象のプレイヤーは次回の技術ストラテジーカードによる技術獲得を行うことができない。その後、このカードを捨てる。</div>	
<div>帝国の栄光(法)</div> <div>たった今からシークレット目的カードを獲得したプレイヤーは1勝利点を追加で受け取る。反対:すでにシークレット目的カードを獲得している各プレイヤーは1勝利点を得る。</div>	<div>Hope's End, 帝国陸軍訓練場</div> <div>ホープスエンドを所持するプレイヤーは1個の陸軍と2個のショックループを受け取る。反対:すでに存在する全てのショックループは陸軍に置き換えられる。</div>	<div>推奨プログラム(法)</div> <div>公開目的カードを指定する。すでに対象の公開目的カードを獲得しているプレイヤーは1勝利点を得る。これから対象の目的カードを獲得したプレイヤーは追加で1勝利点を得る。</div>	<div>銀河貿易</div> <div>ワームホールに宇宙船を置いて支配しているプレイヤーはワームホール毎に3トレードグッズを受け取る。反対:各貿易カードの数値はこのゲームラウンド終了まで1減る。</div>	<div>恒星間武器商人</div> <div>各プレイヤーは3資源を払って1駆逐艦と1戦艦を受け取っても良い。これらの船はすぐに自分のスペースドックのある星系に置く。反対:このゲームラウンド終了まで戦闘機以外の船の建造コストは1増える。</div>	<div>空間例外調査(法)</div> <div>イオンストームと星雲(Nebula)の星系は移動に影響を与えない。反対:このラウンド終了まで赤枠の星系に侵入できない。</div>	<div>平和大臣(法)</div> <div>指名されたプレイヤーにこのカードを渡す。このカードを持つプレイヤーはいつでもこのカードを捨てることによって敵艦隊の移動を1つキャンセルできる。このキャンセルは対象プレイヤーの船があるときのみ使える。対象の星系は敵によってコマンドカウンターが置かれた状態でなくてはならない。</div>	<div>反乱</div> <div>この法案に賛成したプレイヤーは1勝利点を得る。反対:この法案に賛成したプレイヤーは1勝利点を失う。</div>	
<div>中立条約(法)</div> <div>1つも惑星の無い星系にコマンドカウンターを置けない。置く場合は3人口支払う必要がある。反対:各プレイヤーは自分のスペースドックを含む星系1つに増強プールからコマンドカウンターを取り、配置する。</div>	<div>貿易路開通</div> <div>各プレイヤーは2トレードグッズを受け取る。反対:このゲームラウンド中は受け取ったトレードグッズを左側のプレイヤーに渡す。</div>	<div>政治の焦点(法)</div> <div>プレイヤーが政治又は集会ストラテジーカードを選択した場合、1コマンドカウンター又は2トレードグッズを受け取る。反対:政治カードの山から1枚カードを引いて直ちに決定する。</div>	<div>達成の承認</div> <div>公開目的カードを1枚選択する。対象の目的カード上のコントロールマーカーを全て取り除く。1度達成したプレイヤーももう一度この目的カードを達成できる。このことにより得点を失うことはない。</div>	<div>戦争犯罪の再定義(法)</div> <div>PDSで他のプレイヤーを射撃した場合、射撃したプレイヤーと撃たれたプレイヤー間の貿易合意は失われる。反対:このゲームラウンド中は惑星侵攻の際以外はPDS射撃を行えない。</div>	<div>帝国の萌芽</div> <div>最大の勝利点を持つプレイヤー(達)は1勝利点を得る。反対:最小の勝利点を持つプレイヤー(達)は1勝利点を得る。</div>	<div>技術の共有</div> <div>1つ以上の貿易合意を持つプレイヤーは貿易の相手の持つ技術を1つ獲得できる。(この時は技術の必要条件を満たす必要はない) 反対:全ての貿易合意は破棄される。 <u>Errata: LAW(法)ではない。</u></div>	<div>技術の聖戦(法)</div> <div>技術を獲得する度にダイスを振る。結果が9又は10の場合、駆逐艦又は巡洋艦を破壊しなくてはならない。反対:各プレイヤーは初期技術以外の技術の数だけ惑星カードを裏返す。</div>	
<div>エンフィディアの王冠(法)</div> <div>プレイヤーを指定する。このカードを対象プレイヤーに渡す。対象プレイヤーは1勝利点を得る。このプレイヤーに対して惑星侵攻戦闘で勝利した場合このカードを得て1勝利点を得る。このカードを失ったプレイヤーは1勝利点を失う。</div>	<div>型破りな手段</div> <div>各プレイヤーは1枚アクションカードを引くことができる。反対:各プレイヤーは手札から1枚アクションカードを捨てなければならぬ。</div>	<div>否認行使権限(法)</div> <div>プレイヤーを選択する。このカードを選ばれたプレイヤーに渡す。対象プレイヤーはいつでもこのカードを捨てて法律カードを1つ破棄することができる。カードの破棄による効果は発生しない。</div>	<div>ヴァーナル平和賞(法)</div> <div>ステータスフェイズ毎に最も艦隊補給数が最も少ないプレイヤー(達)は1コマンドカウンターを艦隊補給に加える。反対:艦隊補給数が最も少ないプレイヤー(達)は3トレードグッズを得る。</div>	<div>戦争基金(法)</div> <div>各プレイヤーはアクションフェイズ中に艦隊補給制限に沿う必要はなくなる。ステータスフェイズの最初に各プレイヤーは艦隊補給数を適用する。反対:各プレイヤーは艦隊補給エリアからコマンドカウンターを1つ取って増強プールに戻す。</div>	<div>軍艦の出撃準備</div> <div>各プレイヤーは無料で自分のスペースドックの1つのあるところに戦艦を1つ得る。反対:このラウンド中は巡洋艦、戦艦、戦闘太陽の建造コストは2増える。</div>	<div>ワームホールの研究</div> <div>ダイスを1個振る。1-3の場合ワームホール星系の船は全て破壊される。4-7の場合1隻以上ワームホール上に船を持つプレイヤーは2トレードグッズを得る。8-10場合この賛成票を入れたプレイヤーは青の技術を得る。(獲得条件を満たしているものに限る) 反対:このラウンド中ワームホールを使用することはできない。</div>	<div>不戦条約(法)</div> <div>敵の存在する星系に最初にコマンドカウンターを置くプレイヤーは1勝利点を失う。反対:目的カードの山からカードを1枚公開し、得点の獲得を可能にする。</div>	