

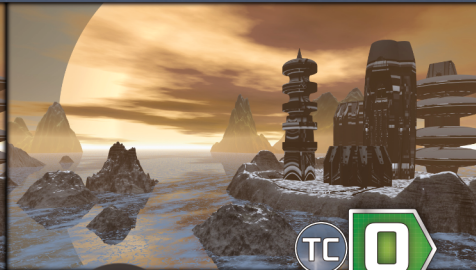


3

Embajada

Activa el menor neutral que escojas con un +5 a la tirada. Alternativamente si no hay menores neutrales, sitúa una colonia menor en algún sistema explorado sin fichas junto con una flota en su reserva.

[d01] Baraja diplomática



3

Embajada

Activa el menor neutral que escojas con un +5 a la tirada. Alternativamente si no hay menores neutrales, sitúa una colonia menor en algún sistema explorado sin fichas junto con una flota en su reserva.

[d02] Baraja diplomática



3

Patronazgo

El menor neutral que escojas pasa a ser aliado tuyo durante todo este impulso.

[d03] Baraja diplomática



3

Independencia

Permite girar una base de menor a colonia, situando además un acuerdo comercial propio sobre ella. Añade una flota a la reserva del menor.

[d04] Baraja diplomática



3

Piratería

Todos los jugadores excepto tú, pierden un mercante (giran la ficha de ingresos para marcarlo). Para recuperarlo, los jugadores pueden descartar una carta de Sorpresa en cualquier momento.

SOLITARIO: Elimina a tu elección una ficha de la reserva de algún independiente.

[d05] Baraja diplomática

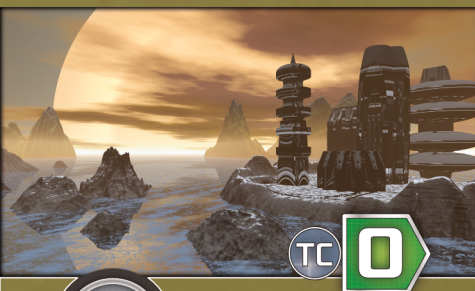


3

Diplomático

Permite subir o bajar un nivel las tensiones entre dos jugadores. Alternativamente, puedes avanzar o retroceder una posición el final de un desarrollo diplomático.

[d06] Baraja diplomática



3

Diplomático

Permite subir o bajar un nivel las tensiones entre dos jugadores. Alternativamente, puedes avanzar o retroceder una posición el final de un desarrollo diplomático.

[d07] Baraja diplomática

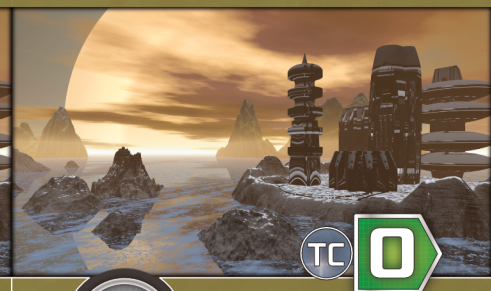


3

Espionaje industrial

Puedes añadir a tu mano una carta de los descartes civiles de impulsos anteriores.

[d08] Baraja diplomática



3

Contrabandistas

El resto de jugadores reduce si es posible en 1 su nivel de poder naval.

SOLITARIO: Elimina a tu elección una ficha de la reserva de algún independiente.

[d09] Baraja diplomática