

ASTILLERO 1 5 0 5



☐ Paga 0/2/5 XU para pagar 1/2/3  o  menos del total para construir cualquier nave.

1 XU

DEPÓSITO DE CHATARRA 0 4 1 4



☐ Paga 1XU para pagar 1 recurso menos en el momento de construir una nave o paga 4XU para pagar 2 recursos menos.

1 XU

UNIÓN DE TRANSPORTES 3 2 2 1



☒ Gana 4XU
Cuando es construida: Transporta una tribu como si hubiese contratado una nave de transporte.

0 XU

DEPURADORA 2 4 0 2



☒ Cada tribu cuesta 1  menos.

1 XU

CENTRO DE REPARACIÓN MILITAR 0 3 2 4



☐ Cada  que gastes construyendo una nave cuenta el doble.
☐ Paga 1 menos para construir naves militares.

0 XU

UNIÓN DE MINEROS 0 3 0 4



☐ Paga 0/1/3 XU para ganar 1/2/3 recursos.

0 XU

CRIADEROS ALIENÍGENAS 2 2 2 2



☐ Si contratas exploradores, puedes pagar 2  y 2  para ganar 1 tribu. (Los descuentos por "Transporte" no se aplican.)

0 XU

MINI-TRANSPORTADOR 2 3 2 2



☒ Puedes transportar 1 tribu por 2 , 2  y 2 .

1 XU

LÁSER MILITAR 0 2 0 4



☐ Gana el doble de  del planeta cuando se contrates mineros
☐ Paga 1 recurso menos cuando construyas otra nave militar.

1 XU

RESERVA 2 3 4 3



☒ Paga 0 por la primera tribu que transportes cada fase. Las tribus subsiguientes costarán 1 menos de lo normal.

1 XU

ALMACENAMIENTO SEGURO 0 5 0 2



☒ Gana 1 recurso por cada Carta de Explorador que consigas.

1 XU

RECICLADORA 0 5 0 3



☒ Paga 2 menos para construir cualquier nave.

1 XU

HOSPITAL 2 3 0 1



☒ Cuando contrates a una tripulación para transporte, puedes transportar una tribu adicional.

-1 XU

PLANTA BIOQUÍMICA 3 2 2 3



☒ Paga un total de 2 o/y menos al construir una nave.

1 XU

CLÍNICA CULINARIA 2 2 3 3



☒ Cada tribu cuesta 1 menos.

1 XU

NAVE DE ACARREO 1 2 0 3



☒ Paga 0 para minar.

-1 XU

MINI-RECICLADORA 0 2 1 3



☒ Paga 1 menos para construir una nave.

1 XU

MAYORISTAS 0 1 1 3



☒ Compra recursos:
 1 = 1XU
 2 = 3XU
 3 = 6XU

1 XU

CENTRAL ENERGÉTICA ✦ 0 3 0 4



☑ Gana 2

1 XU

MERCADO NEGRO ✦ 1 2 1 2



☑ Paga 6XU para robar 2 Cartas de Explorador y quedarte con 1.

1 XU

CENTRO DE REDISTRIBUCIÓN ✦ 1 2 1 3



⚠ Todos los jugadores que mineen a mayor nivel que tu deben darte 1 recurso. Gana 1 recurso adicional del suministro.

1 XU

NAVE MERCADO ✦ 1 2 1 2



☑ Puedes intercambiar con una tasa de 2 a 1 en lugar del 3 a 1 habitual cuando pagues con alguna clase de recurso.

1 XU

CONSTRUCTORES MILITARES ✦ 0 3 1 3



☑ Paga 1 recurso menos cuando construyas una nave o 2 recursos menos si la nave que construyes es militar.

0 XU

NAVE MERCANTE ✦ 1 3 1 2



☑ Compra 1 recurso por 2XU (una vez por fase).

1 XU

MINI-EXPLORADOR ✦ 1 1 1 3



☑ Paga 2 para robar 2 Cartas de Explorador y quedarte 1.

0 XU

UNION DE CONSTRUCTORES ✦ 0 4 0 3



☑ Si contratas constructores gana 3XU.

Cuando se Construye: Puedes construir una nave adicional al coste normal

1 XU

CENTRO LOGÍSTICO ✦ 2 2 2 1



☑ Cada tribu cuesta 1 menos.

-1 XU

GRANJA DE BIOMASA 2 2 4 1



☐ Gana 3

1 XU

COLECTOR DE HIELO 4 3 2 3



☒ Paga 0 por la primera tribu que transportes en cada fase. Cada tribu subsiguiente cuesta 1 menos de lo habitual

1 XU

CAMPO DE REFUGIADOS 0 2 1 2



☒ Si contratas transportistas gana 4XU.

-1 XU

UNION DE EXPLORADORES 2 2 1 4



☒ Roba y quédate 1 Carta de Explorador.

Cuando se Construye: Roba y quédate 1 Carta de Explorador.

0 XU

PLANTA DE SANEAMIENTO 4 2 1 1



☒ Paga 0/2/5 XU para pagar 1/2/3 y/o menos al construir una nave.

1 XU

MINI-MINADOR 0 3 0 4



☐ Gana 2 recursos.

1 XU

TECNOLOGÍA MILITAR 1 4 1 2



☒ Gana 2 .

☒ Paga 1 recurso menos para construir cualquier nave militar.

0 XU

ESTACIÓN DE CONFERENCIAS 1 3 1 3



☒ Puedes intercambiar recursos con una tasa de 2 a 1 en lugar del 3 a 1 habitual cuando vayas a pagar con recursos.

0 XU

ALMACÉN MILITAR 0 5 0 4



☒ Puedes comprar 1 Carta de Explorador por 2XU y 2 recursos.

☒ Paga 1 recurso menos al construir cualquier nave militar.

1 XU

CONTROL DE INMIGRACIÓN 2 2 3 1



☐ Cada tribu cuesta 1 o menos.

-1 XU

SUPERPETROLERO 1 5 0 5



☐ Paga 1 menos (solo 1 vez por fase).

1 XU

Eco-Habitat 2 2 4 2



☐ Cada tribu cuesta 1 menos.

0 XU

JARDÍN BOTÁNICO 3 1 4 2



☐ Cada tribu cuesta 1 o menos.

1 XU

IMÁN ESPACIAL 1 4 0 3



☐ Gana 2

1 XU

PLATAFORMA DE CONSTRUCCIÓN 1 3 1 2



☐ Paga un recurso menos al construir una nave.

0 XU

ESTACIÓN SOLAR 0 4 0 3



☐ Gana 3 .

1 XU

MANDO DE COMERCIO 0 0 0 0



☐ Puedes intercambiar recursos con una tasa de 2 a 1 en lugar del 3 a 1 habitual cuando pagues algún coste.

8 XU

NAVE DE VIAJE CLASE ASTEROIDE 2 1 2 3



☐ Gana un total de 3 de y/o .

1 XU

MANDO DE PLANIFICACIÓN 0 0 0 0



Si eres excluido en alguna acción (o tu apuesta es 0). Gana 6XU y 2 Recursos en lugar de la bonificación normal.

7 XU

CUARTELES MILITARES 2 2 3 2



☒ Cuando contrates tripulación de transporte puedes transportar una tribu adicional.
☒ Paga 1 recurso menos al construir otra nave militar.

-1 XU

MANDO DE TRANSPORTE 0 0 0 0



☒ Cada tribu cuesta 1 0 o menos.

8 XU

MANDO MINERO 0 0 0 0



☒ Gana 2 recursos.

8 XU

MANDO DE CONSTRUCTORES 0 0 0 0



☒ Paga 1 recurso menos al construir una nave.

8 XU

MANDO MERCANTE 0 0 0 0



☒ Puedes vender 1 recurso por 2XU (solo una vez por fase).

8 XU

MANDO DE COMPRAS 0 0 0 0



☒ Puedes comprar 1 recurso por 3XU (solo una vez por fase).

9 XU

MANDO DE INVERSIÓN 0 0 0 0



Los estúpidos creen que necesitamos de nuevos artilugios para salvarnos, pero la realidad es que el dinero será lo que nos lleve a donde necesitamos. No hay nada que manipule al ser humano de manera tan contundente.

12 XU

MANDO ESPACIAL 0 0 0 0



Puede no ser elegante a la vista pero puede transportar una buena cantidad de carga. Allá por el 73, hubo un tiempo en el que...

8 XU

MANDO DE EXPLORACIÓN 0 0 0 0



☞/☞ Gana 1 recurso por cada carta de explorador que consigas.

9 XU

CENTRO DE BIENVENIDA 2 3 2 3



☑ Si al menos otro jugador transporta una tribu, gana 3 recursos y 5XU.

Cuando es construido: Gana 2XU por cada tribu que tengas en tus naves.

1 XU

CÁPSULA TEMPORAL 0 9 0 0



La esperanza de la humanidad no radica en este viaje que nos atañe actualmente desde la tierra, si no en el futuro, en el momento en el que encontremos nuestro nuevo hogar.

-1 XU

CONSENSO ESTELAR 3 4 3 2



☞ Puedes descartar cartas de explorador por 1 punto cada una. Gana 1 punto extra por cada carta descartada con la palabra "Alien" en el título. (máximo 12 puntos)

2 XU

HOTEL ESPACIAL 3 6 3 4



☑ Cuando contrates transportistas puedes transportar a una tribu adicional.

Cuando es construido: Transporta hasta 2 tribus al mismo coste que si hubieses contratado una nave de transporte.

3 XU

SALA DE REUNIONES 2 5 2 3



☞ Gana 0/1/3/6/10 si tienes naves de 1/2/3/4/5 facciones diferentes.

1 XU

REFUGIO SEGURO 4 3 4 3



☞ Paga 10XU para ganar 1 tribu.

Cuando es construido: Puedes hacer este poder otra vez.

0 XU

CENTRO XENOLÓGICO 2 4 2 3



☞/☞ Cuando robes cartas de explorador coloca la que debes descartar bajo esta carta. ☞ :1 punto por cada carta debajo de esta nave.

Cuando es construido: Coloca hasta 3 cartas de explorador no usadas bajo esta nave.

2 XU

SALTABLOQUEOS 0 4 0 5



☞ Después de que se revelen las pujas podrás aumentar la tuya en 1 por cada ☞ que descartes, esto hace que pierdas los empates.

Cuando es construido: Cambia cualquier número de recursos por el mismo número de otros recursos.

2 XU

CENTRO DE NAVEGACIÓN

1 6 1 4



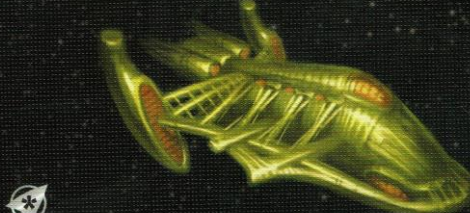
Si contratas tripulación, gana 2XU.

Cuando se construye: Roba una carta de explorador por jugador más 1. Quédate 2 y distribuye 1 a cada jugador.

0 XU

CUARTEL GENERAL MILITAR

1 5 1 5



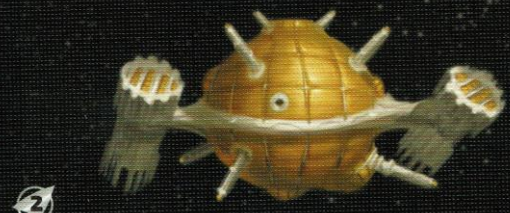
☆ Gana 2 puntos por cada nave militar que controles incluyendo esta.

◆ Paga 1 recurso menos para construir cualquier nave militar.

2 XU

MATRIZ ASTRONÓMICA

1 5 1 4



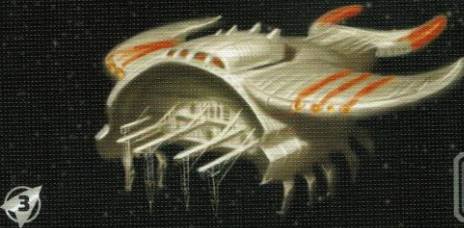
Si contratas exploradores, roba 2 cartas extras y quédate 1.

Cuando se construye: Roba y quédate 1 carta de explorador.

1 XU

GREMIO DE TERRAFORMADORES

1 4 3 4



⚠ Cuando contrates mineros para una localización con al menos 1 , roba y quédate 1 carta de explorador.

1 XU

CAÑONERA MILITAR

2 7 2 4



⊗ Toma 1XU de cada jugador.

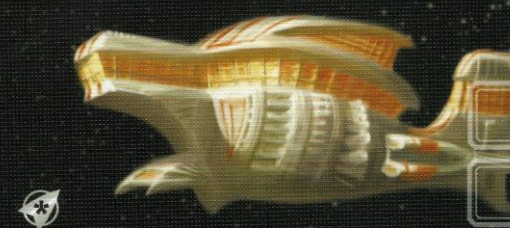
◆ Paga 1 menos para construir cualquier nave militar.

Cuando se construye: Compra hasta 5 recursos por 2XU cada uno.

0 XU

CONGRESO DE LA FLOTA

1 5 0 4



☆ Decides el vencedor de las pujas empatadas.

☆ Gana 1 punto por cada nave neutral y militar que poseas.

Cuando se construye: Compra hasta 5 recursos por 2XU cada uno.

2 XU

EXPLORADORA MILITAR

1 5 1 6



Una vez por turno, cuando robes una carta de explorador, puedes colocarla debajo de esta carta. ☆ : +2 puntos por cada carta debajo de esta (máximo 12 puntos). ◆ : Paga 1 recurso menos al construir naves militares.

Cuando se construye: Roba 1 carta de explorador.

2 XU

ALMACENAMIENTO CRIOGÉNICO

3 2 3 1



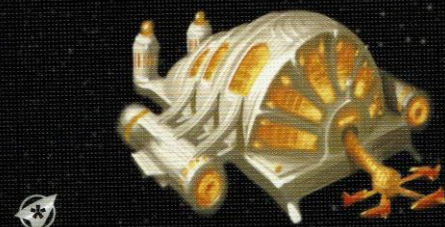
☑ Cuando contrates transportistas puedes transportar una tribu adicional.

Cuando se construye: Transporta hasta 2 tribus pagando el coste como si hubieses contratado una nave de transporte.

-1 XU

IGLESIA DEL NUEVO MUNDO

4 4 4 2



☆ Gana 1 punto extra por cada tribu que tengas en tus naves.

2 XU

BANCO

2 8 2 3



☆: 1 Punto por cada 6XU que tengas (máximo 10 puntos).

Cuando se construye: Compra hasta 5 recursos por 2XU cada uno.

3 XU

NAVE CASINO

4 4 4 4



☆: Gana puntos igual a tus ingresos divididos entre 3 (redondeando hacia abajo).

3 XU

DEPÓSITO

0 7 0 2



☆: 1 Punto por cada 3 recursos almacenados en tus naves (máximo 10 puntos).

Cuando se construye: Compra hasta 5 recursos por 2XU cada uno.

-1 XU

EXPLORADORES SUBMARINOS

3 4 1 4



△: Cuando contrates mineros para una localización con al menos 1 , roba y quédate 1 carta de explorador.

1 XU