

Удалите 1 карту планеты, которую вы захватили из игры. Когда вы это сделаете, переместите все жетоны кланов на планшете альянсов на 2 позиции каждый.

Если вы управляете самурайским мехом с большим количеством ∇ , чем какой либо вражеский юнит у этой планеты, верните этого юнита обратно на верфь.

Уничтожьте 1 вражеский истребитель у планеты, где вы контролируете как минимум 1 самурая.

Если жетон Клана TERRA находится на вашей ветке планшета альянса, получите +2 ∇ за каждый корабль, который вы контролируете в этом месте. В противном случае, переместите жетон Клана TERRA на 3 позиции.

Переместите 1 жетон клана на вашей ветке трека альянса вниз на 1 позицию. Когда вы это сделали, получите 5 \clubsuit .

Удвойте ∇ одного юнита возле этой планеты до конца битвы.

Получите награду за 1 планету которую вы захватили. Получите 1 \heartsuit .

Если жетон Клана AURORA находится на вашей ветке планшета альянса, получите +5 ∇ . В противном случае переместите жетон Клана AURORA на 3 позиции.

Если жетон Клана ION находится на вашей ветке планшета альянса, получите 5 \clubsuit . В противном случае переместите жетон Клана ION на 3 позиции.

Все самурайские мехи у этой планеты считаются имеющими 0 ∇ до конца этой битвы.

Получите +5 ∇ . Получите 1 \heartsuit .

Если жетон Клана LUNA находится на вашей ветке планшета альянса, уничтожьте 1 меха самурая у этой планеты и получите +1 ∇ . В противном случае переместите жетон Клана LUNA на 3 позиции.

Если жетон Клана COMET находится на вашей ветке планшета альянса, выберите в колоде действий любую 1 карту, возьмите ее себе, перетасуйте колоду действий и получите 2 \clubsuit . В противном случае переместите жетон Клана COMET на 3 позиции.

Если жетон Клана SOL находится на вашей ветке планшета альянса, переместите 5 юнитов под вашим контролем. В противном случае переместите жетон Клана SOL на 3 позиции.

Получите \clubsuit равное ∇ самурайского меха под вашим контролем у любой планеты. Верните этого самурая обратно на верфь.

Прикрепите эту карту к планете. Юниты не могут перемещаться к этой планете. В конце своего хода игрок может сбросить 2 карты действий, чтобы сбросить эту карту; в противном случае сбросьте эту карту в начале фазы битвы.

Если жетон Клана RIFT находится на вашей ветке планшета альянса, верните все юниты с вашего кладбища на свою верфь и возьмите 2 карты действий. В противном случае переместите жетон Клана RIFT на 3 позиции.

Получите +2 ∇ .
Уничтожьте 1 корабль у этой планеты.

Получите +1 ∇ . Получите +1 ∇ за каждого юнита на вашем кладбище.

Если жетон Клана HORIZON находится на вашей ветке планшета альянса, уничтожьте до 3 кораблей у любой планеты. В противном случае переместите жетон Клана HORIZON на 3 позиции.

Удалите 1 карту планеты, которую вы захватили из игры. Когда вы это сделаете, переместите все жетоны кланов на планшете альянсов на 2 позиции каждый.

Если вы управляете самурайским мехом с большим количеством ∇ , чем какой либо вражеский юнит у этой планеты, верните этого юнита обратно на верфь.

Уничтожьте 1 вражеский истребитель у планеты, где вы контролируете как минимум 1 самурая.

Если жетон Клана TERRA находится на вашей ветке планшета альянса, получите +2 ∇ за каждый корабль, который вы контролируете в этом месте. В противном случае, переместите жетон Клана TERRA на 3 позиции.

Переместите 1 жетон клана на вашей ветке трека альянса вниз на 1 позицию. Когда вы это сделали, получите 5 \clubsuit .

Удвойте ∇ одного юнита возле этой планеты до конца битвы.

Получите награду за 1 планету которую вы захватили. Получите 1 \heartsuit .

Если жетон Клана AURORA находится на вашей ветке планшета альянса, получите +5 ∇ . В противном случае переместите жетон Клана AURORA на 3 позиции.

Если жетон Клана ION находится на вашей ветке планшета альянса, получите 5 \clubsuit . В противном случае переместите жетон Клана ION на 3 позиции.

Все самурайские мехи у этой планеты считаются имеющими 0 ∇ до конца этой битвы.

Получите +5 ∇ . Получите 1 \heartsuit .

Если жетон Клана LUNA находится на вашей ветке планшета альянса, уничтожьте 1 меха самурая у этой планеты и получите +1 ∇ . В противном случае переместите жетон Клана LUNA на 3 позиции.

Если жетон Клана COMET находится на вашей ветке планшета альянса, выберите в колоде действий любую 1 карту, возьмите ее себе, перетасуйте колоду действий и получите 2 \clubsuit . В противном случае переместите жетон Клана COMET на 3 позиции.

Если жетон Клана SOL находится на вашей ветке планшета альянса, переместите 5 юнитов под вашим контролем. В противном случае переместите жетон Клана SOL на 3 позиции.

Получите \clubsuit равное ∇ самурайского меха под вашим контролем у любой планеты. Верните этого самурая обратно на верфь.

Прикрепите эту карту к планете. Юниты не могут перемещаться к этой планете. В конце своего хода игрок может сбросить 2 карты действий, чтобы сбросить эту карту; в противном случае сбросьте эту карту в начале фазы битвы.

Если жетон Клана RIFT находится на вашей ветке планшета альянса, верните все юниты с вашего кладбища на свою верфь и возьмите 2 карты действий. В противном случае переместите жетон Клана RIFT на 3 позиции.

Получите +2 ∇ . Уничтожьте 1 корабль у этой планеты.

Получите +1 ∇ . Получите +1 ∇ за каждого юнита на вашем кладбище.

Если жетон Клана HORIZON находится на вашей ветке планшета альянса, уничтожьте до 3 кораблей у любой планеты. В противном случае переместите жетон Клана HORIZON на 3 позиции.