

	Возьмите карту из колоды интриг. Держите её втайне от других игроков и отдельно от своих основных карт. У вас может быть сколько угодно карт интриг.
	Сбросьте карту интриги с руки.
	Сбросьте любую карту с руки (не карту интриги).
	Возьмите карту из личной колоды. Если в ней нет карт, перемешайте свой сброс, сформируйте новую колоду и возьмите карту.
	Получите карту «Свёрнутое пространство» из резерва.
	Удалите одну карту с вашей руки, сброса или из числа активных. Карту резерва верните в резерв, другие - уберите в коробку. Вы решаете, удалить карту или нет, иногда удаление карты (разыгрываемой/другой) является стоимостью эффекта.
	Кража карт интриг. Каждый соперник, у которого есть 4 или более карт интриг, должен отдать вам 1 из них (выбирается случайным образом).
	Конфликт. Вы можете разместить отряды в зоне конфликта, как если бы отправили агента в ячейку конфликта.
	Отряд. Этот символ значит, что вы нанимаете отряд: возьмите кубик из своего запаса и поместите его в гарнизон. Если вы наняли отряд, отправив агента в ячейку конфликта, можете разместить его сразу в зоне конфликта.
	Дредноут. Снарядите один дредноут: возьмите фишку дредноута из вашего запаса и положите её в свой гарнизон (если в этот ход вы отправили агента в ячейку конфликта, можете разместить дредноут сразу в зоне конфликта).
	Меч. Каждый символ меча добавляет вам 1 очко боевой силы, если вы участвуете в сражении.
	Контроль. Если вы побеждаете в сражении за «Арракин», «Карфаг», «Имперскую котловину», положите свой жетон контроля на поле в область с флажком под этой ячейкой. Если там уже был жетон контроля другого игрока, замените его. Если на открываемой карте конфликта указана ячейка, которую вы уже контролируете, вы можете разместить в зоне конфликта 1 отряд из личного запаса.
	Агент. При подготовке к игре ваш 3-й агент кладётся рядом с полем. Вы можете получить его до конца игры, отправив своего агента в соответствующую ячейку.
	Ментат. Возьмите фишку ментата, положите её на свой планшет: в этом раунде вы можете отправить её как агента. Вы можете взять её только из её ячейки на поле, не из любой др. ячейки или с планшета лидера соперника (искл.: если вы получили фишку ментата в награду за сражение, вы можете забрать её из любой ячейки на поле или с планшета лидера соперника и использовать в следующем раунде).
	Переговоры. Можете отправить 1 отряд из запаса на планету Икс: он становится переговорщиком. Когда вы покупаете технологию, можете вернуть в запас любое кол-во переговорщиков, чтобы уменьшить стоимость технологии на 1 за каждого.
	Покупка технологий. Вы можете купить 1 из раскрытых жетонов технологий, лежащих в стопках на планете Икс. Заплатите указанное количество Пряности и положите жетон в свой запас. Затем раскройте новый жетон технологии в стопке.
	Символы покупки технологии с такими отметками дают вам скидку на покупку размером в 1 и 2 Пряности соответственно.
	Переверните этот жетон технологии лицом вниз, чтобы использовать указанную способность. Это можно сделать только 1 раз в раунд. В начале следующего раунда жетоны в запасах игроков, лежащие лицом вниз, переворачиваются обратно.
	Дивиденды. Вы получаете 5 соляриев, остальные игроки получают по 1 солярию.
Активные карты - разыгранные при отправке агентов или выложенные при раскрытии карт. Они остаются активными до фазы возвращения (если вы не удалите их из колоды).	
Боевая единица. Этот термин объединяет отряды и дредноуты.	
Возвращение. Чтобы вернуть агента, переместите его с занимаемой ячейки на свой планшет. Вы сможете ещё раз использовать его в свой следующий ход в этом же раунде.	
Отступление. Когда отряды отступают, переместите их из зоны конфликта в гарнизон.	
Потеря отряда. Теряя отряд, вы возвращаете кубик в личный запас, а не в гарнизон.	
Связь фрименов. Можете применить этот эффект, если у вас есть ещё одна или несколько активных карт с символом фракции Фрименов. Две карты со «связью фрименов» могут активировать друг друга вне зависимости от порядка, в котором они были разыграны.	
Влияние. Вы можете применить этот эффект, только если у вас есть указанное количество влияния в этой фракции.	
Союз. Вы можете применить этот эффект, только если у вас есть жетон союза указанной фракции.	
Генетические маркеры. Эффекты, отмеченные символами, применяются, если фишка исследования достигла колонки с ними на треке исследования.	
Бонус покупки. На некоторых картах под стоимостью указан бонус, который вы получите 1 раз при покупке этой карты. Разыгрывая эту карту, вы уже не получаете этот бонус.	
	Стоимость. Стрелка означает, что у эффекта (указанного справа или снизу от стрелки) есть стоимость. Если вы её не оплатите, эффект не применяется. Вы обязаны оплатить стоимость ячейки, чтобы отправить туда агента, но не обязаны применять эффекты, требующие оплаты.
	Получите влияние в указанной фракции: Император, Гильдия Космогации, Бене Гессерит, Фримены.
	Получите 1, 2 или потеряйте 1 влияние. Вы сами выбираете фракцию, в которой получаете или теряете влияние. Получая 2 очка влияния, вы не можете распределить их между двумя фракциями.
	Балласт. Если эффекты раскрытия карты отмечены этим символом, вы применяете их в любом из трёх случаев: во время раскрытия (по обычным правилам), при сбросе этой карты или при удалении этой карты.
	Внедрение. Это особый символ агента с частью его силуэта, который позволяет вам отправить своего агента в ячейку, занятую вражеским агентом.
	Кольцо с печаткой. Когда вы разыгрываете карту «Кольцо с печаткой», вы можете применить правую способность на планшете лидера (отмечена этим символом).
	Очки убеждения. Как правило, вы будете получать очки убеждения, раскрывая карты. Очки убеждения позволяют вам покупать карты на рынке Империи или из резерва. Стоимость карты в очках убеждения указана в её правом верхнем углу.
	Транспортник. Вы можете выбрать одно из двух: продвинуть свой транспортник на одну ячейку вверх по треку поставки (если он не на самом верху) или вернуть его в нижнюю ячейку, получив все бонусы из текущей ячейки и ячеек ниже.
	Образец. Поместите 1 отряд из вашего запаса в аксолотль-чаны (область на планшете тлейлаксу). Чтобы оплатить покупку карты или эффект, требующие образцов, переместите нужное кол-во ваших отрядов из аксолотль-чанов в запас.
	Исследование. Продвиньте вашу фишку исследования на 1 деление <i>вправо</i> по треку исследования. Если деление соединено стрелками с 2 другими делениями, выберите 1 из них. Вы не можете двигать фишку вверх или вниз, а также влево.
	Тлейлаксу. Продвиньте фишку тлейлаксу на 1 деление <i>вправо</i> по треку тлейлаксу. Получите бонусы этого деления.