

ワイルド

他の任意のプレイヤーの本拠星系を選んで遭遇する。

ワイルド

他の任意のプレイヤーの本拠星系を選んで遭遇する。

スペシャル

亜空間の宇宙船が最も少ないプレイヤー(自分を除く)と遭遇する。同点の場合、自分から左側に近い方が優先。

遭遇は相手プレイヤーの本拠星系で発生する。

スペシャル

外部コロニーが最も多いプレイヤー(自分を除く)と遭遇する。同点の場合、自分から左側に近い方が優先。

遭遇は相手プレイヤーの本拠星系で発生する。

スペシャル

手札のカードが最も多いプレイヤー(自分を除く)と遭遇する。同点の場合、自分から左側に近い方が優先。

遭遇は相手プレイヤーの本拠星系で発生する。

赤

赤プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が赤の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

紫

紫プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が紫の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

青

青プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が青の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

緑

緑プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が緑の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

黄

黄プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が黄の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

赤

赤プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が赤の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

紫

紫プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が紫の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

青

青プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が青の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

緑

緑プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が緑の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

黄

黄プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が黄の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

赤

赤プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が赤の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

紫

紫プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が紫の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

青

青プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が青の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

緑

緑プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が緑の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

黄

黄プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が黄の場合、以下のどちらかを選ぶ。

- A) 君の本拠星系の他のいずれかのプレイヤーと遭遇する。
- B) このカードを捨てて新たに引く。

攻撃

相手が攻撃:
合計(宇宙船+カード)の大きい方が勝利。

相手が交渉:
勝利、相手は代償を得る。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

いずれかの側の合計に加える。
遭遇カードの公開後に出す。

攻撃

相手が攻撃:
合計(宇宙船+カード)の大きい方が勝利。

相手が交渉:
勝利、相手は代償を得る。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

いずれかの側の合計に加える。
遭遇カードの公開後に出す。

攻撃

相手が攻撃:
合計(宇宙船+カード)の大きい方が勝利。

相手が交渉:
勝利、相手は代償を得る。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

いずれかの側の合計に加える。
遭遇カードの公開後に出す。

変異

公開時、相手の遭遇カードを複製する。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

交渉

相手が攻撃:
敗北、代償を得る。

相手が交渉:
1分で取引を成立させるか宇宙船を3機失う。

主カプレイヤーか援軍			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

いずれかの側の合計に加える。
遭遇カードの公開後に出す。

いずれかの側の合計に加える。
遭遇カードの公開後に出す。

いずれかの側の合計に加える。
遭遇カードの公開後に出す。

主カプレイヤーか援軍			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

カード・ザップ

カードを却下する。任意の時点でこのカードをプレイすることで、プレイヤーが使用しようとしているフレアか遺物1枚を却下する。そのフレアや遺物は捨てられる。

カード・ザップ

カードを却下する。任意の時点でこのカードをプレイすることで、プレイヤーが使用しようとしているフレアか遺物1枚を却下する。そのフレアや遺物は捨てられる。

コスミック・ザップ

パワーを止める。任意の時点でこのカードをプレイすることで、いずれか1人のエイリアンパワーの使用を打ち消す。この遭遇の間、そのパワーは再び使用できない。

コスミック・ザップ

パワーを止める。任意の時点でこのカードをプレイすることで、いずれか1人のエイリアンパワーの使用を打ち消す。この遭遇の間、そのパワーは再び使用できない。

誰でも			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

感情コントロール

攻撃を変更する。遭遇カードが公開された後にプレイすることで、この遭遇でプレイされたすべての攻撃カードを交渉カードとして扱う。その後、主力プレイヤーは取引を行う。

フォースフィールド

援軍を止める。遭遇中に援軍が形成された後にプレイする。援軍のプレイヤーを望む数を選び、そのプレイヤーによる援軍を打ち消してよい。打ち消された援軍の宇宙船は各自のコロニー(複数可)に戻る。

イオン化ガス

報酬や代償を止める。遭遇の勝者が決定した後にプレイする。この遭遇では代償や防御援軍の報酬は得られない。

メビウスチューブ

宇宙船を解放する。君のいずれかの遭遇の開始時にプレイすることで、亜空間のすべての宇宙船を解放する。解放された宇宙船は各自のコロニー(複数可)に戻る。

誰でも				誰でも				誰でも				侵攻軍			
開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決

メビウスチューブ

宇宙船を解放する。君のいずれかの遭遇の開始時にプレイすることで、亜空間のすべての宇宙船を解放する。解放された宇宙船は各自のコロニー(複数可)に戻る。

疫病

プレイヤーを痛めつける。任意の遭遇の開始時にプレイし、プレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーは宇宙船を(可能なら)3機失い、手札のカードを各タイプ(攻撃、交渉、遺物、フレア等)につき1枚ずつ捨てる。

鎮圧

取引をつぶす。取引が成立した後にプレイする。その取引を打ち消し、取引を行っていたプレイヤーは取引失敗のペナルティを受ける。

侵攻軍				誰でも				誰でも			
開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決

人工冬眠船

コロニーを得る。完成したら、任意の遭遇の開始時にこのテクノロジーを捨てることで、君のコロニーが無い他のプレイヤーの星系の惑星1つに新たなコロニーを得てよい。そのコロニーには、他のコロニーやこのテクノロジー上から宇宙船を合計4機まで置いてよい。君の宇宙船はその惑星にすでにある宇宙船と共存する。

コラブシウム船殻

宇宙船を救う。完成したら、このテクノロジーは場に残る。これが場にある間、君が防御軍として遭遇に5以下の差で敗北した時、君の宇宙船のうち1機は亜空間に行く代わりにその惑星に残る。君の宇宙船はその遭遇で設立されたコロニーと共存する。

宇宙力場発生機

エイリアンパワーを止める。完成したら、このテクノロジーを捨てることで、自身を含む任意のエイリアンパワーの使用を1回打ち消してよい。そのパワーは、現在の遭遇中は再び使用できない。このテクノロジーの使用は「コズミック・ザップ」であると見なされるが、これは遺物カードではない。

デルタ △ スキャナー

捨て札から引く。完成したら、任意の遭遇の開始時にこのテクノロジーを捨てることで、捨て札パイルのカードを1枚取って君の手札に加えてよい。

誰でも				侵攻軍				誰でも				誰でも			
開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決

エネルギー被覆

援軍を防ぐ。完成したら、君が侵攻軍で超空間ゲートに向けた後にこのテクノロジーを捨てることで、その遭遇の間、防御軍はどのプレイヤーにも自分の側への援軍を要請できない。

エニグマ装置

すべての手札をカード8枚にリセットする。完成したら、任意の遭遇の開始時にこのテクノロジーを捨てることで、君から時計回りに、各プレイヤーはデッキからカードを引くかランダムにカードを捨てるかのどちらかをする。自身の手札を8枚ちょうどにする。君(のみ)はその前に、望む枚数のカードを捨ててよい。

創世爆弾

惑星を作る。このテクノロジーは使用時まで公開しない。任意のプレイヤーの遭遇の開始時にこのテクノロジーを捨てることで、惑星ジェネシスを取って自分の本拠星系に配置する。このテクノロジーを研究するために使用した宇宙船を望む数使い、ただちにその上にコロニーを作るとよい。

グルーオン機雷

侵攻軍に奇襲する。このテクノロジーは使用時まで公開しない。遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前にこのテクノロジーを公開して捨てることで、このテクノロジーを研究している宇宙船1機につき、侵攻軍の宇宙船を1機亜空間に送ってよい。その後、侵攻軍の宇宙船が残っていない場合、君はこの遭遇に勝利する。そうでない場合、通常どおりに続ける。

侵攻軍				誰でも				誰でも				防御軍			
開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃	開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決	援軍	計画	公開	解決

無限ドライブ

追加の遭遇を行う。完成したら、任意の遭遇(自身のものを含む)の終了時にこのテクノロジーを捨てることで、ただちに遭遇を1回行ってよい。その後、ゲームを元の時点から再開する。



誰でも				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

衛星砲

2つの惑星を守る。このテクノロジーを完成した時、衛星砲トークンを取って自分の本拠惑星2つの間に置く。このテクノロジーが場にある間、君は衛星砲を操る。主力プレイヤーか援軍である時、衛星砲の隣にある惑星を目標とする遭遇の君の側の合計に10を加えてよい。ワイルドの運命カードが引かれるたび、衛星砲を任意の星系の新たな場所に移動してよい。



主力プレイヤーか援軍				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

オメガ Ωミサイル

惑星を破壊する。完成したら、任意のプレイヤーの遭遇の開始時にこのテクノロジーを捨てることで、任意の星系の惑星を1つ選んでよい。その惑星をゲームから除外し、その上のすべての宇宙船を亜空間に送る。



誰でも				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

プラズマ推進機

宇宙船を1機加える。完成したら、このテクノロジーは場に残る。これが場にある間、侵略軍か援軍として、各遭遇に追加で1機の宇宙船を出撃してよい(通常は合計5機)。防御軍として、出撃フェイズ中、攻撃されている君の惑星に、他の任意のコロニーから宇宙船1機を移動してよい。



主力プレイヤーか援軍				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

前駆体種子

追加パワーを得る。このテクノロジーを完成した時、未使用のエイリアンパワーをランダムに1枚引き、君の前に置く。それが「準備」のテキストがあったりこのゲームで使えないものだったりした場合、それを捨てて引き直す。このテクノロジーが場にある間、君は引いた追加のエイリアンパワーを君のものに加えて使用してよい。



誰でも				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

量子バッテリー

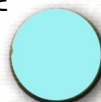
遭遇カードを隠す。このテクノロジーを完成した時、君の手札の遭遇カードを1枚、この下に裏向きに置く。これは君の手札の一部とは見なされず、他のプレイヤーによって見られたり取られたりできない。後に君が主力プレイヤーである遭遇でのカードの公開後、このテクノロジーを捨てることで、君の公開したカードをこのテクノロジーの下で置き換えてよい。



主力プレイヤー				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

技術スクランブラー

テクノロジーを打ち消す。このテクノロジーは使用時まで公開しない。任意の時点でこのテクノロジーを公開して捨てることで、他のテクノロジーカード1枚の効果は打ち消してよい。打ち消されるテクノロジーの研究コストは、このテクノロジーの宇宙船の数以下でなければいけない。その後、打ち消されたテクノロジーは場から捨てられる。



誰でも				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

戦艦プロメテウス

新たな宇宙船を創る。このテクノロジーを完成した時、プロメテウストークンを取ってそれを君のいずれかのコロニーに置く。このテクノロジーが場にある間、君はプロメテウスを操る。それはあらゆる事項で君の宇宙船1機として扱うが、遭遇に参戦している時は君の側の合計に追加の+3を与える。



誰でも				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

クワックス

援軍を強制する。完成したら、君が他のプレイヤーに援軍を要請する時、このテクノロジーをそのプレイヤーに渡してよい。そのプレイヤーは君の援軍となって宇宙船を4機送る義務があるが、それによっていずれかのコロニーを放棄する必要は無い。後にそのプレイヤーは、このテクノロジーを(君を含む)他のプレイヤーに渡すことができる。



主力プレイヤー				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

真空タービン

カードを4枚引く。完成したら、任意の遭遇の開始時にこのテクノロジーを捨てることで、デッキからカードを4枚引いてよい。それらを見て、望む枚数を君の手札に加え、残りを捨てる。



誰でも				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

亜空間キー

亜空間から宇宙船を解放する。完成したら、きみのいずれかの遭遇の再編フェイズにこのテクノロジーを捨てることで、亜空間の君の宇宙船をすべて解放してよい。解放した宇宙船は君の任意のコロニー(複数可)に戻る。



誰でも				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

キセノンレーザー

合計に1を加えるか引く。完成したら、このテクノロジーは場に残る。これが場にある間、君が主力プレイヤーか援軍である時に遭遇カードが公開された後、君の側の合計に1を加えるか引いてよい。



主力プレイヤーか援軍				
開始	再編	運命	出撃	
援軍	計画	公開	解決	

アメーバ族 宇宙船の移動に制限がない	アンチマター族 合計の低い方が勝利	バーバリアン族 相手の手札を破壊する	カルキュレーター族 高い攻撃カードを減らす
一般効果 (君がアメーバ族以外) 主プレイヤーとして、遭遇カードが選ばれる前、その遭遇の君の宇宙船を±4機まで増減させてよい。これにより、超空間ゲートの君の宇宙船が4機以上になってよい。 主プレイヤー 計画	一般効果 (君がアンチマター族以外) 主プレイヤーか援軍として、他のプレイヤーが一般のフレアを使おうとする場合、それを妨害してよい。これは遭遇1回につきフレア1つに対してのみ使用する。 主プレイヤーか援軍 いつでも	一般効果 (君がバーバリアン族以外) 代償や報酬を得る時、受けとるカードを見て、不要なものを任意の枚数捨ててよい。捨てた分は補填されない。 主プレイヤーか援軍 解決	一般効果 (君がカルキュレーター族以外) 主プレイヤーとして、遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前、「奇数」か「偶数」を宣言してよい。カードが公開された時、両方が攻撃でその合計が宣言に一致していた場合、相手のカードの値は君のカードの値分減らされる。間違っていた場合、君のカードの値は相手のカードの値分減らされる。 主プレイヤー 計画
特殊効果 (君がアメーバ族) 君は援軍であってもパワーを使うことができる。 援軍 計画	特殊効果 (君がアンチマター族) 各遭遇中、いずれかのプレイヤーが一般か特殊のフレアを使おうとする場合、それを妨害してよい。 誰でも いつでも	特殊効果 (君がバーバリアン族) 君は侵攻側援軍であってもパワーを使うことができる。 侵攻側援軍 解決	特殊効果 (君がカルキュレーター族) 君は援軍であってもパワーを使うことができる。 援軍 計画

チョーズン族 新たな遭遇カードを取る	シタデル族 惑星に要塞を建設する	クローン族 自身の遭遇カードを残す	カッジェル族 相手はより多くの宇宙船を失う。
一般効果 (君がチョーズン族以外) 主プレイヤーとして、遭遇カードが選ばれる前、デッキからカードを1枚引いてよい。 主プレイヤー 計画	一般効果 (君がシタデル族以外) 主プレイヤーか援軍として、遭遇カードが公開された後、防御軍の合計に5を加えてよい。 主プレイヤーか援軍 公開	一般効果 (君がクローン族以外) 君がプレイした遺物は捨てない。代わりに、君はそれを残し、後の遭遇で再び使ってよい。 誰でも いつでも	一般効果 (君がカッジェル族以外) 侵攻軍としてコロニーを得た時、その惑星にある他のすべての種族のすべての宇宙船を超空間に送ってよい。この遭遇で君と援軍関係にあった宇宙船は効果を受けない。 侵攻軍 解決
特殊効果 (君がチョーズン族) 神の助けによりデッキから引いたカードのうち、遭遇でないカードを任意の枚数残してよい。 主プレイヤー 公開	特殊効果 (君がシタデル族) 城塞の起動時、その値を防御軍に加えるか引くかのどちらかを選んでよい。引いた場合でも、防御軍が敗北した場合には城塞は捨てられる。 誰でも 計画	特殊効果 (君がクローン族) 相手に十分なカードがある場合、通常の2倍までの代償を受けとることを選んでよい。 主プレイヤー 解決	特殊効果 (君がカッジェル族) 君のパワーをいずれかのプレイヤーに使うたび、そのプレイヤーの任意の援軍にも適用してよい。その各プレイヤーは、遭遇にいた君の宇宙船に等しい数の宇宙船を粉碎される。 主プレイヤー 解決

デーモン族 他のプレイヤーの手札に取り憑く	ディクテイター族 運命デッキを操る	ファイド族 捨てたカードを回収する	フィルチ族 相手の使用済みカードを取る
一般効果 (君がデーモン族以外) 主プレイヤーとして、援軍が要請される前、遭遇相手以外の他のプレイヤー1人に取り憑き、そのプレイヤーが援軍を送るか決める段階で君への援軍を強制してよい。そのプレイヤーはその遭遇の君の宇宙船の数に等しい数まで可能な限り最大数の宇宙船を送るが、それによっていずれかのコロニーを放棄する必要はない。 主プレイヤー 運命	一般効果 (君がディクテイター族以外) 君が侵攻軍でない時、運命が選ばれた後、侵攻軍のその運命カードを捨てて再び引かせてもよい。この能力は遭遇1回につき1回のみ使用する。 侵攻軍でない 運命	一般効果 (君がファイド族以外) 主プレイヤーとして、カードが選ばれる前、捨て札パイルの一番上のカードを相手の手札に加えてよい。その場合、君はデッキからカードを1枚引く。 主プレイヤー 計画	一般効果 (君がフィルチ族以外) 手札から交渉カードを捨てることで、直前にプレイされた遺物かフレア1枚を盗んでよい。盗まれたカードは目的の犠牲者に対して効果を持たず、代わりに君の手札に入る。 誰でも いつでも
特殊効果 (君がデーモン族) 君のパワーの使用時、他のプレイヤーの手札の代わりに、デッキからカードを6枚引いてそれに取り憑いてよい。所有したカードが使用後に君の手札に戻る場合、そうする。その遭遇の終了時、残った所有カードはデッキの一番上に任意の順番で戻す。 主プレイヤー 援軍	特殊効果 (君がディクテイター族) 君は侵攻軍であってもパワーを使うことができる。 侵攻軍 運命	特殊効果 (君がファイド族) いずれかの遭遇の終了時に複数のカードが捨てられた時、そのうち任意の枚数を、他のプレイヤーに1枚ずつ提示してよい。 誰でも 解決	特殊効果 (君がフィルチ族) 君が遭遇に関わっているかどうかに関係なく、他の任意のプレイヤーの使用済みの遭遇カードを盗んでよい。 誰でも 解決

<p>フィルチ族 相手の使用済みカードを取る</p> <p>クラシック版</p> <p>一般効果 (君がフィルチ族以外) 君はズルをして、本来認められていない時点で、君の宇宙船を亜空間から取る(コロニーに置く)か、デッキや捨て札パイルからカードを取ってよい。その現場が押さえられたら、君は亜空間に宇宙船を1機失い、さらに見つかった宇宙船やカードを戻す。このカードは現場が押さえられないかぎり公開しなくてよいが、公開した場合、デッキと捨て札パイルは今後のために君の近くに置く。</p> <p>誰でも いつでも</p> <p>特殊効果 (君がフィルチ族) 君が遭遇に参加しているかどうかに関係なく、他のプレイヤーが使用した遭遇カードを窃盗してよい。</p> <p>誰でも 解決</p>	<p>フォダー族 低いカードを追加でプレイする</p> <p>一般効果 (君がフォダー族以外) 遭遇で君が援軍の要請を受けて拒否した場合、カードの公開後に君の宇宙船1機を参戦させてよい。</p> <p>主カプレイヤーや援軍でない 公開</p> <p>特殊効果 (君がフォダー族) 君のパワーの使用時に、君がプレイした攻撃カード以下の攻撃カードを捨ててよい。</p> <p>主カプレイヤー 公開</p>	<p>ギャンブラー族 カードをブラフする</p> <p>一般効果 (君がギャンブラー族以外) 主カプレイヤーとして、カードが公開される前、「スプレッド」として数を1つ宣言してよい。互いの遭遇カードの差が宣言した数以上である場合、「スプレッド」の値を君のカードに加える。</p> <p>主カプレイヤー 公開</p> <p>特殊効果 (君がギャンブラー族) 君のカードを宣言する時、君は「レイズ」して追加でいくつの宇宙船(1-20)を賭けるかを宣言してよい。嘘や告発失敗のペナルティは宣言した数増える。</p> <p>主カプレイヤー 公開</p>	<p>グラッジ族 援軍の拒否をとがめる</p> <p>一般効果 (君がグラッジ族以外) 君が主カプレイヤーで相手が遭遇に勝利した場合、そのプレイヤーの援軍の宇宙船をコロニーに戻す代わりに、彼らがその勝利から何も得られないことにしてよい。</p> <p>主カプレイヤー 解決</p> <p>特殊効果 (君がグラッジ族) 君が遭遇に勝利したか否かに関係なく、遺恨トークンを捨てた各プレイヤーの宇宙船を4機亜空間に失わせてよい。</p> <p>主カプレイヤー 解決</p>
---	---	--	--

<p>ハッカー族 代償を選ぶ</p> <p>一般効果 (君がハッカー族以外) 相手が君から代償を受けとることを防いでよい。</p> <p>主カプレイヤー 解決</p> <p>特殊効果 (君がハッカー族) 君が選んだプレイヤーから代償を受け取る時、受けとった枚数までのカードを君の手札からそのプレイヤーに与えてよい。</p> <p>主カプレイヤー 解決</p>	<p>ヘイト族 相手はカードや宇宙船を失う</p> <p>一般効果 (君がヘイト族以外) 主カプレイヤーとして、カードが選ばれる前、相手の手札をランダムに1枚捨てさせてよい。その後、そのプレイヤーに遭遇カードが残らなかった場合、君はその遭遇に勝利する。</p> <p>主カプレイヤー 計画</p> <p>特殊効果 (君がヘイト族) パワーを使うためにカードを捨てる代わりに、他のプレイヤーにそのカードを見せて手札に戻してよい。</p> <p>侵攻軍 ターン開始</p>	<p>ヒーラー族 他人の宇宙船を亜空間から救う</p> <p>一般効果 (君がヒーラー族以外) 君に対して使用された「コズミック・ザップ」を、効果無しで捨てさせてよい。</p> <p>誰でも いつでも</p> <p>特殊効果 (君がヒーラー族) 他のプレイヤーに対する治療の料金を、治療した宇宙船1機につきデッキからのカード1枚に値上げしてよい。</p> <p>誰でも いつでも</p>	<p>ヒューマン族 ほとんど無害</p> <p>一般効果 (君がヒューマン族以外) 主カプレイヤーとして、相手がヒューマン族でない場合、遭遇カードが公開された後でこのフレアを使い、君の遭遇カードを「攻撃 42」に変更してよい。その後、ゲームに在るなら、このカードをヒューマン族のプレイヤーに渡す。ヒューマン族がいない場合、このフレアは使用後捨てる。</p> <p>主カプレイヤー 公開</p> <p>特殊効果 (君がヒューマン族) 君のパワーを、君の側の合計に4を加える代わりに8を加えることにしてよい。さらに、このフレアを捨てることで、君のパワーをザップしてよい。</p> <p>主カプレイヤーか援軍 公開</p>
--	---	--	---

<p>カミカゼ族 宇宙船を犠牲にカードを得る</p> <p>一般効果 (君がカミカゼ族以外) 主カプレイヤーとして、遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前、遭遇に参加していない君の宇宙船を4機まで亜空間に送ることで、犠牲にした宇宙船1機につき君の側の合計に3を加えてよい。</p> <p>主カプレイヤー 計画</p> <p>特殊効果 (君がカミカゼ族) 君の各再編フェイズ中、亜空間から宇宙船を1機の代わりに3機復活させてよい。</p> <p>侵攻軍 再編</p>	<p>ルーザー族 勝者が敗北し敗者が勝利する</p> <p>一般効果 (君がルーザー族以外) 主カプレイヤーとして、遭遇カードが選ばれる前、両方が敗北し、参戦しているすべての宇宙船を亜空間に送ることを宣言してよい。</p> <p>主カプレイヤー 計画</p> <p>特殊効果 (君がルーザー族) 「逆転」の宣言を、遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前まで待つてよい。そうした場合、君と相手は攻撃カードをプレイすることは強制されない。</p> <p>主カプレイヤー 公開</p>	<p>マシン族 ターンを続行できる</p> <p>一般効果 (君がマシン族以外) 侵攻軍として、君は常に2回目の遭遇を行う選択肢を持つ。最初の遭遇に敗北していたり、遭遇カードが無かったりしても構わない。2回目の遭遇の開始時に遭遇カードが無い場合、新たな手札を引く。</p> <p>侵攻軍 解決</p> <p>特殊効果 (君がマシン族) 君の各再編フェイズ中、亜空間から宇宙船を1機復活させる代わりに、デッキの一番上のカードを引いてよい。</p> <p>侵攻軍 再編</p>	<p>マクロン族 各宇宙船は4機相当</p> <p>一般効果 (君がマクロン族以外) 主カプレイヤーか援軍として、君が遭遇で攻撃カードを公開した後、その遭遇の君の宇宙船1機につき、君の側の合計に1を加えてよい。</p> <p>主カプレイヤーか援軍 公開</p> <p>特殊効果 (君がマクロン族) 侵攻軍か援軍として、超空間ゲートに宇宙船を4機まで出撃してよい。</p> <p>侵攻軍か援軍 援軍</p>
---	--	---	---

<p>マゾヒスト族 自分の宇宙船を失って勝とうとする</p> <p>一般効果 (君がマゾヒスト族以外) 再編フェイズ中、侵攻軍以外のプレイヤーを1人選んでよい。そのプレイヤーは侵攻軍の代わりに自分の宇宙船を亜空間から復活させる。侵攻軍の宇宙船がすべて亜空間にあったりゲームから除外されたりしている場合、このフレアは使えない。</p> <p>誰でも 再編</p> <p>特殊効果 (君がマゾヒスト族) 君の各再編フェイズにおいて、亜空間の自分の宇宙船を1機選び、それを通常どおり復活させる代わりにゲームから取り除いてよい。</p> <p>侵攻軍 再編</p>	<p>マインド族 相手プレイヤーの手札を見る</p> <p>一般効果 (君がマインド族以外) 他のプレイヤー1人がデッキからカードを1枚引くたび、代わりにそれを引いて見てよい。その後そのプレイヤーに戻す。そのカードの内容は他のプレイヤーに伝えてはいけい。</p> <p>誰でも いつでも</p> <p>特殊効果 (君がマインド族) 君が主プレイヤーでない時、君のパワーを使うことで、両方の主プレイヤーの手札を見る。</p> <p>主プレイヤーでない 援軍</p>	<p>ミラー族 攻撃カードの数字を入れ替える</p> <p>一般効果 (君がミラー族以外) 主プレイヤーとして、遭遇カードが公開された後、君の遭遇カードを相手の遭遇カードと同じものに変えてよい。</p> <p>主プレイヤー 公開</p> <p>特殊効果 (君がミラー族) 反転の宣言時、反転が自分のカードのみあるいは相手のカードのみに適用されることを宣言してよい。この宣言もカードの公開前に行わなければならない。</p> <p>主プレイヤー 計画</p>	<p>マイザー族 二つ目の手札を持つ</p> <p>一般効果 (君がマイザー族以外) 君が新たな手札を引くか他のプレイヤーが君から代償を受け取る時、このカードと他の2枚のカードを自分の前に裏向きに置き、それを実行してよい。君から代償を受けとる場合、裏向きのカードは受けとれない。新たな手札を引く場合、裏向きのカードに加えて上限のカードを受けとる。</p> <p>誰でも いつでも</p> <p>特殊効果 (君がマイザー族) 君の各遭遇の開始時、デッキからカードを1枚引いてそれを貯蔵庫に加えてよい。</p> <p>侵攻軍 再編</p>
---	--	--	--

<p>マイト族 コロニーカードの喪失を求める</p> <p>一般効果 (君がマイト族以外) 主プレイヤーとして、援軍が形成された後、相手の援軍の宇宙船が自分の援軍の宇宙船よりも多い場合、すべての援軍の宇宙船を各自のコロニーに戻させてよい。</p> <p>主プレイヤー 援軍</p> <p>特殊効果 (君がマイト族) 君が自分のパワーを使う時、相手が捨てたすべてのカードを見て、望む枚数を自分の手札に加え、望まない分は捨ててよい。</p> <p>侵攻軍 出撃</p>	<p>ミュータント族 手札8枚を維持する</p> <p>一般効果 (君がミュータント族以外) 主プレイヤーとして、君が遭遇に勝利するか取り引きを成立させるかした場合、相手とその各援軍からカードをランダムに1枚ずつ奪う。</p> <p>誰でも 解決</p> <p>特殊効果 (君がミュータント族) 主プレイヤーとして、自分のパワーを使用して手札を補充する前に、カードを3枚まで捨ててよい。</p> <p>主プレイヤー 援軍</p>	<p>オブザーバー族 援軍は亜空間に行かない</p> <p>一般効果 (君がオブザーバー族以外) 主プレイヤーとして、援軍が形成された後、君の援軍となった各プレイヤーにデッキからカードを1枚引かせてよい。</p> <p>主プレイヤー 援軍</p> <p>特殊効果 (君がオブザーバー族) 君が援軍が侵攻軍として宇宙船を出撃する時、亜空間から宇宙船を1機復活させてただちに出撃してよい。侵攻軍として、この宇宙船は再編フェイズに通常復活させる宇宙船に追加で復活できるが、超空間ゲートの通常の4機制限を超えることはできない。</p> <p>主プレイヤーか援軍 出撃</p>	<p>オラクル族 相手のカードを予知する</p> <p>一般効果 (君がオラクル族以外) 主プレイヤーとして、遭遇カードが選ばれる前、自分の手札を相手の手札と混ぜ、自分の元の枚数のカードをランダムに取って残りを相手に与えてよい。</p> <p>主プレイヤー 計画</p> <p>特殊効果 (君がオラクル族) 主プレイヤーとして、相手がカードを公開した後、遭遇を終わらせてよい。相手は出したカードを戻し、超空間ゲートのすべての宇宙船はコロニーに戻し、取り引きが成立したかのようにゲームを続ける。</p> <p>主プレイヤー 計画</p>
---	---	--	--

<p>バシフィスト族 交渉カードで勝利する</p> <p>一般効果 (君がバシフィスト族以外) 主プレイヤーとして、君が交渉カードを公開し、相手が攻撃カードを公開した場合、君の交渉カードを「攻撃15」に変更してよい。</p> <p>主プレイヤー 公開</p> <p>特殊効果 (君がバシフィスト族) 君が取り引きの成立に失敗した時、君が亜空間に失う宇宙船は2機少なくなり、相手は宇宙船を追加で2機亜空間に失わせてよい。</p> <p>主プレイヤー 解決</p>	<p>パラサイト族 援軍に自由参加できる</p> <p>一般効果 (君がパラサイト族以外) 他のプレイヤーが本拠惑星が少なすぎるために自身のパワーの使用を失った時、そのプレイヤーの本拠惑星の1つに君の宇宙船1機をただちにコロニーを設置する。君の宇宙船はその惑星にすでにある宇宙船と共存する。そのプレイヤーが再びパワーを得てまた失った場合、再びコロニーを設置する。</p> <p>誰でも いつでも</p> <p>特殊効果 (君がパラサイト族) 援軍として、望む数の宇宙船を出撃してよい。</p> <p>援軍 援軍</p>	<p>フィランソロピスト族 カードを渡す</p> <p>一般効果 (君がフィランソロピスト族以外) いずれかの遭遇の開始時、君の宇宙船を1機亜空間に送ることで、その遭遇の間、君のパワーを他のプレイヤー1人に貸し出してよい。その遭遇の終了時まで、そのプレイヤーは自身のパワーの代わりに君のパワーを持っているとみなす。そのプレイヤーは君のパワーの貸し出しを断れない。</p> <p>誰でも 再編</p> <p>特殊効果 (君がフィランソロピスト族) 君が遭遇カードを与えたプレイヤーは、可能ならそれをプレイしなければならない。</p> <p>主プレイヤーか援軍 計画</p>	<p>リインカーネーター族 ゲーム外のパワーを使用する</p> <p>一般効果 (君がリインカーネーター族以外) リインカーネーター族以外の他のプレイヤーが遭遇に敗北するか取り引きに失敗するかした後、このフレアをそのプレイヤーに渡すことで、そのプレイヤーの現在のパワーを捨てさせて新たなものを引かせてよい。それが「準備」のテキストがあったりこのゲームで使えないものだったりした場合、それを捨てて引き直す。</p> <p>誰でも 解決</p> <p>特殊効果 (君がリインカーネーター族) 遭遇に敗北したり取り引きに失敗したりした場合でも、君は転生をしなくてよい。</p> <p>主プレイヤーか援軍 解決</p>
---	--	--	--

<p>レモラ族 他のプレイヤーと一緒にカードや宇宙船を得る</p>	<p>リザーブ族 攻撃を増援として使う</p>	<p>シャドウ族 他人の宇宙船を取り除く</p>	<p>ソーサラー族 出したカードを入れ替える</p>
<p>一般効果 (君がレモラ族以外) 他のプレイヤーが一般や特殊のフレアを使うたび、君はデッキからカードを1枚引いてよい。</p> <p>誰でも いつでも</p> <p>特殊効果 (君がレモラ族) 他のプレイヤーがいずれかのコロニーを得るたび、君はデッキからカードを1枚引くか亜空間から宇宙船を1機復活させるかしてよい。複数のプレイヤーが同時にコロニーを得る場合、その一人につきカードを引くか宇宙船を復活させる。</p> <p>誰でも いつでも</p>	<p>一般効果 (君がリザーブ族以外) 他のプレイヤーが(使用しなかったかに関係なく)援軍カードを捨てた時、そのうち1枚を取って君の手札に加えてよい。君が出した援軍カードは通常どおり捨てる。</p> <p>誰でも いつでも</p> <p>特殊効果 (君がリザーブ族) 君のパワーを使って増援として出す攻撃カードは09以下でよい。</p> <p>主プレイヤーが援軍 公開</p>	<p>一般効果 (君がシャドウ族以外) 防御軍として、君が遭遇に敗北して相手が攻撃カードをプレイしていた場合、その遭遇にいない君の宇宙船を1機亜空間に送ることで、相手側のすべての宇宙船と一緒に亜空間に送ってよい。相手側は勝利したにもかかわらず、君の惑星にコロニーを作れない。</p> <p>防御軍 解決</p> <p>特殊効果 (君がシャドウ族) 君のターン中に宇宙船を処刑する時、それを亜空間から君の宇宙船を1機復活させて置き換えてよい。</p> <p>侵攻軍 運命</p>	<p>一般効果 (君がソーサラー族以外) ソーサラー族が主プレイヤーでない時、遭遇中にカードが選ばれる前、その主プレイヤー同士のエイリアンパワーを入れ替えてよい。そのパワーは遭遇終了後もそのまま残す。このフレアの使用後、これをソーサラー族に渡す。ソーサラー族がいない場合、このフレアは使用後に捨てる。</p> <p>誰でも 計画</p> <p>特殊効果 (君がソーサラー族) 君のパワーを援軍として使用し、主プレイヤーの遭遇カードを入れ替えてよい。</p> <p>援軍 計画</p>

<p>スピック族 負けてコロニーを得る</p>	<p>チクタク族 ゲームの長さを制限する</p>	<p>トレーダー族 相手と手札を交換する</p>	<p>トリブラー族 低いカードは3倍、高いカードは1/3</p>
<p>一般効果 (君がスピック族以外) 防御軍として、君が遭遇に敗北した時、亜空間に送られる君の宇宙船1機を代わりに惑星に残す。それは侵攻軍の宇宙船と共存する。</p> <p>防御軍 解決</p> <p>特殊効果 (君がスピック族) 不着着のパワーを、合計差が10以上の代わりに5以上で使用してよい。</p> <p>侵攻軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がチクタク族以外) 捨て札パイルをシャッフルして新たなデッキを作るたび、ただちに相手の本拠惑星1つに君の宇宙船4機まででコロニーを設立してよい。</p> <p>誰でも いつでも</p> <p>特殊効果 (君がチクタク族) 君が遭遇に勝利するか取り引きを成立させるたび、君の宇宙船を1機亜空間に送ることで、君のエイリアンシートのトークンを1個捨ててよい。これは通常の君のパワーの使用によりトークンを捨てることに追加して行われる。</p> <p>主プレイヤー 解決</p>	<p>一般効果 (君がトレーダー族以外) 主プレイヤーとして、援軍が宣言される前、相手の手札からランダムにカードを1枚引いて自分の手札に加えてよい。その後、カードを1枚選んで相手に返す(今引いたカードでもよい)。</p> <p>主プレイヤー 援軍</p> <p>特殊効果 (君がトレーダー族) 君のパワーを使って、相手だけでなく任意のプレイヤーと手札を交換してよい。</p> <p>主プレイヤー 計画</p>	<p>一般効果 (君がトリブラー族以外) 主プレイヤーとして、相手が15以上の攻撃カードを公開した後、他の効果を適用する前に、その攻撃カードの値を3で割ってよい(端数切り上げ)。</p> <p>主プレイヤー 公開</p> <p>特殊効果 (君がトリブラー族) 君のパワーを使う時、10以下の代わりに13以下の任意の攻撃カードの値を3倍にしてよい。</p> <p>主プレイヤー 公開</p>

<p>バキューム族 相手の宇宙船を亜空間に連れて行く</p>	<p>ウィルス族 攻撃で倍加する</p>	<p>ヴォイド族 相手の宇宙船を根絶させる</p>	<p>ヴァルチ族 捨てられた遺物を回収</p>
<p>一般効果 (君がバキューム族以外) 攻撃カードを公開した君以外の各主プレイヤーにつき、君は亜空間から宇宙船を1機復活させてよい。</p> <p>誰でも 公開</p> <p>特殊効果 (君がバキューム族) 君のパワーの使用時、相手側のどの宇宙船が失われるかは君が選んでよい。</p> <p>誰でも いつでも</p>	<p>一般効果 (君がウィルス族以外) 主プレイヤーとして、遭遇の君の宇宙船の数に援軍の宇宙船の数を加える代わりに掛け合わせてよい。</p> <p>主プレイヤー 公開</p> <p>特殊効果 (君がウィルス族) 君のパワーの使用時、(君の宇宙船のみでなく)君の側のすべての宇宙船に君の攻撃カードの値を掛けてよい。</p> <p>主プレイヤー 公開</p>	<p>一般効果 (君がヴォイド族以外) 遭遇中1回、遭遇にいない君の宇宙船を1機亜空間に送ることで、任意の遺物カード1枚の効果を打ち消してよい。その遺物カードは通常どおり捨てられる。</p> <p>誰でも いつでも</p> <p>特殊効果 (君がヴォイド族) 君は援軍であってもパワーを使うことができる。</p> <p>援軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がヴァルチ族以外) 主プレイヤーとして、君が遭遇に勝利した(または取り引きを成立させた)場合、相手は手札から君にカードを1枚ずつ渡す。望むカードが得られるまで、各カードを捨てる。その望むカードを君の手札に加え、相手は残ったカードがあれば保持する。</p> <p>主プレイヤー 解決</p> <p>特殊効果 (君がヴァルチ族) パワーを使用して、遺物と同様に捨てられたフレアを回収してよい。</p> <p>誰でも いつでも</p>

ワーピッシュ族

亜空間の宇宙船を合計に加える

一般効果

(君がワーピッシュ族以外)

主プレイヤーとして、カードの公開後、亜空間にいる君の宇宙船1機につき、君の側の合計に1を加えてよい。

主プレイヤー

公開

特殊効果

(君がワーピッシュ族)

主プレイヤーとして、カードの公開後、亜空間にいる相手の宇宙船1機につき、相手側の合計から1を引かせてよい。

主プレイヤー

公開

ウォリアー族

経験値を加える

一般効果

(君がウォリアー族以外)

君が防御軍である時、その遭遇の終了後ただちに、君は侵攻軍の本拠星系で遭遇してよい。その遭遇後、割り込み前の通常のプレイ順に戻る。

防御軍

解決

特殊効果

(君がウォリアー族)

援軍であっても、君のパワーを使用して君の側の合計にトークンの数を加えてよい。

援軍

公開

ウィル族

運命に支配されない

一般効果

(君がウィル族以外)

侵攻軍として、君が運命デッキからいずれかのプレイヤーの色を引いた時、(本拠星系に限らない)任意の星系でそのプレイヤーと遭遇してよい。

侵攻軍

運命

特殊効果

(君がウィル族)

誰と遭遇するかを決定する前に、他のいずれか1人のプレイヤーの手札を見てよい。

侵攻軍

運命

ゾンビ族

亜空間に行かない

一般効果

(君がゾンビ族以外)

君が宇宙船を亜空間に失うたび、そのうち1機が亜空間に行くことを防ぎ、自分のいずれかのコロニーに戻してよい。

誰でも

いつでも

特殊効果

(君がゾンビ族)

遭遇において君に援軍を送った各プレイヤーは、亜空間から(あるなら)自身の宇宙船を1機復活させてその遭遇に置いてよい。この宇宙船は、遭遇でのプレイヤーの通常の上限である宇宙船4機に数えない。

主プレイヤー

援軍