

オレンジ

オレンジプレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身がオレンジの場合、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。

オレンジ

オレンジプレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身がオレンジの場合、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。

オレンジ

オレンジプレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身がオレンジの場合、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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

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。

変異

公開時、相手の遭遇カードを複製する。

交渉(不正取引)

相手が攻撃:

敗北、宇宙船数+1の代償を得る。

相手が交渉:

1分で取引を成立させる。不成立時、君は通常より1機少なく(2機)失い、遭遇相手は1機多く(4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。

交渉(不正取引)

相手が攻撃:

敗北、宇宙船数+1の代償を得る。

相手が交渉:

1分で取引を成立させる。不成立時、君は通常より1機少なく(2機)失い、遭遇相手は1機多く(4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。

交渉(不正取引)

相手が攻撃:

敗北、宇宙船数+1の代償を得る。

相手が交渉:

1分で取引を成立させる。不成立時、君は通常より1機少なく(2機)失い、遭遇相手は1機多く(4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。

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。

CI

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

CI

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

CI

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

CI

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

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。

CI

誰でも

開始 再編 運命 出撃
援軍 計画 公開 解決

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。

CI

誰でも

開始 再編 運命 出撃
援軍 計画 公開 解決

ハンド・ザップ

新たな手札を引く。任意の遭遇の開始時にプレイし、プレイヤーを1人選ぶ(自分も可)。そのプレイヤーは手札をすべて捨てて、新たな手札としてカードを8枚引く。このカードの効果は打ち消す物以外、これに対応してカードはプレイできない。

CI

誰でも

開始 再編 運命 出撃
援軍 計画 公開 解決

宇宙ゴミ

捨て札の一番上を取る。任意の時点でプレイする。プレイヤーを1人選ぶ(自分も可)。そのプレイヤーは捨て札パイルの一番上のカードを取って自分の手札に加える。複数のカードが同時に捨て札パイルに置かれる場合、その内の任意の1枚を選んでよい。

CI

誰でも

開始 再編 運命 出撃
援軍 計画 公開 解決

探知機

カードを求める。任意の時点でプレイする。他のプレイヤーを1人選び、特定のカード(「攻撃 40」「クローン族のフレア」「疫病」等)を宣言する。選んだプレイヤーの手札を見る。宣言したカードがその手札にある場合、それを奪ってよい。

誰でも			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

任意の遭遇の開始時にプレイすることで、亜空間にある任意のプレイヤー(複数可)の宇宙船を合計3機復活させる。それらの宇宙船は各自の任意のコロニー(複数可)に置く。

他のプレイヤーがこのカードを君から奪った場合、そのプレイヤーは自分のコロニー(複数可)から合計3機宇宙船を亜空間に失い、その後このカードを捨てる。

任意の遭遇の開始時にプレイすることで、亜空間にある任意のプレイヤー(複数可)の宇宙船を合計3機復活させる。それらの宇宙船は各自の任意のコロニー(複数可)に置く。

他のプレイヤーがこのカードを君から奪った場合、そのプレイヤーは自分のコロニー(複数可)から合計3機宇宙船を亜空間に失い、その後このカードを捨てる。

任意の遭遇の開始時にプレイすることで、亜空間にある任意のプレイヤー(複数可)の宇宙船を合計3機復活させる。それらの宇宙船は各自の任意のコロニー(複数可)に置く。

他のプレイヤーがこのカードを君から奪った場合、そのプレイヤーは自分のコロニー(複数可)から合計3機宇宙船を亜空間に失い、その後このカードを捨てる。

任意の遭遇の開始時にプレイすることで、亜空間にある任意のプレイヤー(複数可)の宇宙船を合計3機復活させる。それらの宇宙船は各自の任意のコロニー(複数可)に置く。

他のプレイヤーがこのカードを君から奪った場合、そのプレイヤーは自分のコロニー(複数可)から合計3機宇宙船を亜空間に失い、その後このカードを捨てる。

誰でも			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

遭遇カードを選ぶ前に裏向きにプレイする。君のカードの値や代償の量や取引失敗による相手の宇宙船の喪失数(あれば)に、この値をかける。

誰でも			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

遭遇カードを選ぶ前に裏向きにプレイする。君のカードの値や代償の量や取引失敗による相手の宇宙船の喪失数(あれば)に、この値をかける。

誰でも			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

遭遇カードを選ぶ前に裏向きにプレイする。君のカードの値や代償の量や取引失敗による相手の宇宙船の喪失数(あれば)に、この値をかける。

誰でも			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

遭遇カードを選ぶ前に裏向きにプレイする。君のカードの値や代償の量や取引失敗による相手の宇宙船の喪失数(あれば)に、この値をかける。

主カプレイヤー			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

主カプレイヤー			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

主カプレイヤー			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

主カプレイヤー			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

ブリー族
失う宇宙船を選ぶ

一般効果

(君がブリー族以外)

主プレイヤーとして、遭遇相手が交渉カードを公開した時、そのプレイヤーに対し、そのプレイヤーの宇宙船がある惑星1つに君がコロニーを作ることを認めるか、そのプレイヤーが自身の宇宙船を2つ選んで失うか、どちらかを選ばせてよい。交渉カードに変わるカード(「感情コントロール」等)であっても、この効果は発動する。

主プレイヤー 公開

特殊効果

(君がブリー族)

君は侵攻側援軍に対してもパワーを使うことができる。

主プレイヤー 解決

クロノス族
遭遇をやり直せる

一般効果

(君がクロノス族以外)

任意の再編フェイズの開始時、捨て札パイルを見てよい。そうしたなら、カードを1枚選んで、それを君の手札に加える。その後、捨て札パイルをデッキに加えてシャッフルし、新たなデッキを作る。最後に、クロノス族がいる場合、このフレアを渡す。そうでない場合、それを捨てる。

誰でも 再編

特殊効果

(君がクロノス族)

君がパワーを使う時、遭遇相手に2回目の遭遇も同じカードを出させてよい。君の遭遇カードは変えてよい。

主プレイヤー 公開

クライオ族

後のためにカードを保存する

一般効果

(君がクライオ族以外)

君が新たな手札を引く時、先に君の遭遇でないカード(これを含む)を望む枚数脇に置いてよい。その後、新たにカード8枚の手札を作り、その後に脇に置いたカードを新たな手札に加える。

誰でも いつでも

特殊効果

(君がクライオ族)

いずれかのカードを保存する時、それをデッキから引く代わりに、保存中のカード1枚と入れ替えてよい。さらに、保存中のカードの枚数に関係なく、手札を捨てて保存中のカードを新たな手札にしてよい。

主プレイヤーか援軍 援軍

デュース族

遭遇カードを2枚出す

一般効果

(君がデュース族以外)

主プレイヤーか援軍として、遭遇カードが公開された後、君が公開されたいずれかのカードと同じ攻撃カードを持っている場合、それを捨てることで、その一致するカードをプレイした側の合計にその値を加えるか引くかしてよい。

主プレイヤーか援軍 公開

特殊効果

(君がデュース族)

遭遇でカードを公開した後、遭遇カードと追加カードの両方を捨ててよい。

主プレイヤー 解決

ディーズ族

他の惑星に広がる

一般効果

(君がディーズ族以外)

任意の再編フェイズの開始時、他の各プレイヤーに各自の手札のカードを1枚選ばせてよい。その後、それらのカードを同時に公開し、その後捨てる。他のプレイヤーと同じカードの種類(攻撃、交渉等)を公開したプレイヤーは、亜空間に宇宙船を3機失う。使用后、このカードはディーズ族に渡す(ディーズ族がいなければ捨てる)。

誰でも 再編

特殊効果

(君がディーズ族)

任意の再編フェイズの開始時、自分のコロニーに宇宙船を3機失う。使用後、このカードはディーズ族に渡す(ディーズ族がいなければ捨てる)。

誰でも 再編

エシック族

攻撃で代償を得る。

一般効果

(君がエシック族以外)

デッキから新たなカードを1枚以上引く際、このフレアを使用する。その遭遇の残りの間、君が1枚以上のカードを引くたび、君は罪の意識を感じてそのうち一部または全部を他のプレイヤー(複数可)に与えてよい。ただし、これにより1回の遭遇で3枚を超えるカードを与えることはできない。

誰でも いつでも

特殊効果

(君がエシック族)

代償を受けとる際、0から8までの数を宣言し、その枚数のカードを代償として受ける。

主プレイヤー 解決

ファンガス族

他の宇宙船に付着する

一般効果

(君がファンガス族以外)

君が本拠星系で防御軍として勝利した時、相手側のその遭遇のすべての宇宙船を捕獲してよい。そうした場合、自分の本拠星系の周囲に輪になるように置く。その宇宙船は本拠星系で君が防御軍の際の合計に加えられるが、防御軍が敗北しても亜空間には行かない。捕獲された宇宙船は特別な性質を持たない。このカードを捨てた時、捕獲された宇宙船があるなら、各自のコロニーに戻す。

防御軍 解決

特殊効果

(君がファンガス族)

君のスタックに捕獲された宇宙船は、亜空間に送られても解放されない。亜空間から宇宙船を復活させる際、スタック内の宇宙船はスタックのままになる。

主プレイヤー 解決

フェーリー族

失った宇宙船の回復をする

一般効果

(君がフェーリー族以外)

主プレイヤーとして、君が遭遇に敗北した時、相手側の各プレイヤーに属する宇宙船を1機ずつ破壊してよい(どれかは各自が選択する)。破壊された宇宙船はゲームから除外する。このフレアは、プレイヤーの宇宙船をゲームに必要な外部コロニー数よりも少なくできない。ただし、その場合でもそれ以外の相手側のプレイヤーは効果を受ける。

主プレイヤー 解決

特殊効果

(君がフェーリー族)

君のパワーを使用する際、トークンを消費しない。代わりに、君の側の合計に、シート上のトークン1個につき3を加えるか3を引く。

主プレイヤーか援軍 計画

ジーニアス族

カード20枚で勝利する

一般効果

(君がジーニアス族以外)

主プレイヤーとして、援軍が要請される前、君が選んだ任意の数のプレイヤー(自分を含んでよい)はカードを1枚引く。

主プレイヤー 援軍

特殊効果

(君がジーニアス族)

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、0から40までの数を1つ宣言する。遭遇相手が公開したカードが攻撃カードで、その値が宣言から±3の範囲内である場合、「エウレカ!」と叫んでカードを4枚引く。

主プレイヤー 計画

ゲール族

宇宙船の撃退で報酬を得る

一般効果

(君がゲール族以外)

主プレイヤーとして、遭遇に勝利した後、その遭遇の相手側のプレイヤー1人につき、防御報酬(亜空間から君の宇宙船を1機復活させるかデッキからカードを引く)を1回得る。

主プレイヤー 解決

特殊効果

(君がゲール族)

君は侵攻側援軍であってもパワーを使うことができる。

侵攻軍 解決

ゲリラ族

勝者は1機を残して全宇宙船を失う

一般効果

(君がゲリラ族以外)

防御軍として、遭遇に敗北した後、自身の惑星が捕獲される代わりにそれを自爆させてよい。その惑星は、攻撃側の宇宙船すべてとともにゲームから除外される(君の側の宇宙船は通常通りに亜空間に送られる)。各プレイヤーの宇宙船は、勝利のために必要な外部コロニーの数より少なくすることはできない。除外により宇宙船がその数より少なくなる場合、その分は通常どおりに亜空間に送られる。

防御軍 解決

特殊効果

(君がゲリラ族)

君が弱体化する各プレイヤーは、その遭遇に参加しているそのプレイヤーの宇宙船が3機以下なら、そのすべてを亜空間に失う。

主プレイヤー 解決

リバイアサン族

惑星で攻撃する

一般効果

(君がリバイアサン族以外)

侵攻軍として、運命が引かれた後、君の本拠惑星1つを防御側と交換してよい。君の惑星は防御側の本拠星系に移動し、逆も同様である。その遭遇は成功したものとしてただちに終了する。その後、このカードはリバイアサン族に渡す(リバイアサン族がいなければ捨てる)。

主プレイヤー 運命

特殊効果

(君がリバイアサン族)

君の惑星船には、防御側の宇宙船を除く任意の宇宙船がいてよい。君の惑星船の他のプレイヤーの宇宙船は君の側の合計に数え、その宇宙船のプレイヤーは自動的にこの遭遇における君の援軍となるが、追加で宇宙船は出撃できず、君の側が勝利してもコロニーは得られない。

侵攻軍 出撃

ローカスト族
単独時に惑星を食う

一般効果

(君がローカスト族以外)

任意の再編フェイズの開始時、君の宇宙船を4機亜空間に送ることで、ローカスト族の本拠星系にない惑星を1つ破壊し、それをゲームから除外してよい。その惑星上の宇宙船は亜空間に送られる。その後、このフレアをローカスト族のプレイヤーに渡す。ローカスト族がゲームにいない場合、代わりにそれを捨てる。

誰でも

再編

特殊効果

(君がローカスト族)

遭遇につき1回、ある惑星上の君の宇宙船の数がその惑星の他のプレイヤーの宇宙船の合計数よりも多い場合、その惑星を貪食してよい。そうした場合、その惑星上の他のすべてのプレイヤーの宇宙船は亜空間に送られる。

誰でも

再編

マジシャン族

カードを盗み、相手を混乱させる

一般効果

(君がマジシャン族以外)

主力プレイヤーとして、カードを選ぶ前、遭遇相手に遭遇カードを裏向きに3枚プレイさせてよい。それらのカードをシャッフルする。遭遇相手はその内1枚をランダムに選び、それがプレイするカードになる。残りの2枚は手札に戻す。遭遇相手の遭遇カードが3枚未満の場合、そのプレイヤーは手札を捨てて新たな手札を引く。

主力プレイヤー

計画

特殊効果

(君がマジシャン族)

君のパワーの使用時、相手の裏向きのカード2枚のうち1枚を表にしてからカードを選ぶ。取るカードとして表のカードか裏のカードを選ぶ。相手は通常どおり、選ばなかった方のカードをプレイする。

主力プレイヤー

計画

マーセナリー族

勝利時は常に報酬を受ける

一般効果

(君がマーセナリー族以外)

防御軍として、遭遇に勝利した時、君が防御側援軍であるかのように防御報酬を受け取ってよい。

防御軍

解決

特殊効果

(君がマーセナリー族)

報酬としてカードを引く時、そのカードを見てからそのうちの望む枚数を捨ててよい。

誰でも

いつでも

マーチャント族

カードを追加の宇宙船として出す

一般効果

(君がマーチャント族以外)

主力プレイヤーか援軍として、遭遇カードが公開された後、君の手札のカードにこのカードを加えたカード1枚につき、君の側の合計に1を加える。

主力プレイヤーか援軍

公開

特殊効果

(君がマーチャント族)

遭遇で生き残った傭兵船を、亜空間の君の宇宙船と1対1で望む数交換してよい。これにより交換に出された傭兵船のカードは捨てる。

主力プレイヤーか援軍

解決

プラント族

相手のパワーを蓄積する

一般効果

(君がプラント族以外)

主力プレイヤーとして、援軍が形成された後、いずれかの援軍1人(自分側でも遭遇相手側でも)のパワーをその遭遇の間奪う。その遭遇の終了時まで、君は自身のパワーの代わりに奪ったパワーを持ち、その援軍はパワーを持たない状態になる。

主力プレイヤー

援軍

特殊効果

(君がプラント族)

君自身のパワーを持っていて、ゲームに勝利したいずれかのプレイヤーの星系に君のコロニーを持っている場合、その勝利は無視され代わりに君が単独で勝利する。

誰でも

いつでも

シーカー族

「はい」か「いいえ」の質問をする

一般効果

(君がシーカー族以外)

いずれかのプレイヤーが君に援軍を要請した場合、そのプレイヤーがその遭遇でプレイするつもり遭遇カードを見せるよう要求してよい。君がそのプレイヤーの援軍となる場合、そのプレイヤーは可能ならそのカードを出す義務がある。各遭遇につき、要求できるのは1人のプレイヤーのみである。

主力プレイヤーでない

援軍

特殊効果

(君がシーカー族)

君のパワーの使用時、「はい」か「いいえ」で答えられるものに限られず、任意の質問をしてよい。質問されたプレイヤーは、可能な限り正直に答える義務がある。

主力プレイヤーか援軍

援軍 / 計画

スニヴェラー族

選れた時に追いつく

一般効果

(君がスニヴェラー族以外)

主力プレイヤーでなく同盟もまったく要請されなかった時、主力プレイヤーの1人に苦情を言ってよい。それでもそのプレイヤーが君に要請しなかった場合、そのプレイヤーは援軍をまったく要請できない(すでにいる援軍は各自のコロニーに戻る)。

主力プレイヤーや援軍でない

援軍

特殊効果

(君がスニヴェラー族)

他のプレイヤーがゲームに勝利し、君が勝利まであとコロニー1つの場合、勝者は全員同意の上で君と共に勝者となることを認めてよい。そうしない場合、君はそれを拒んだプレイヤーを1人選び、そこ遭遇してよい。その遭遇中、現時点での勝者は君の援軍になれない。君がその遭遇に勝った場合、君と君の援軍がゲームに勝利する。勝てなかった場合、それまでの勝者で確定する。

誰でも

いつでも

シンビオート族

宇宙船を2倍有する

一般効果

(君がシンビオート族以外)

各再編フェイズで君の宇宙船を復活させてよい。君の再編フェイズに限らない。

侵攻軍でない

再編

特殊効果

(君がシンビオート族)

任意の再編フェイズの開始時、このフレアを捨てることで、君が選んだすべての宇宙船を救出する。亜空間にあっても、捕獲されていても、ゲームから除外されていてもよい。君の各本拠星系に、それぞれ8機までの救出した宇宙船を置く。その本拠惑星に君のコロニーが無くてよい。他のゲームの効果に関係なく、君の宇宙船はすでにそこにいる宇宙船と共存する。このフレアはどの手段でも打ち消されない。

誰でも

再編