

## 侵略！

君がインベーダー族の場合、他の任意のプレイヤーの本拠星系で遭遇を行う。

君がインベーダー族でない場合、君が防御軍になる。インベーダー族が侵攻軍となり、ただちに君の本拠星系で君と遭遇を行う。この遭遇は君の遭遇1回に数えず、その終了後に君のターンが続行される。

## 侵略！

君がインベーダー族の場合、他の任意のプレイヤーの本拠星系で遭遇を行う。

君がインベーダー族でない場合、君が防御軍になる。インベーダー族が侵攻軍となり、ただちに君の本拠星系で君と遭遇を行う。この遭遇は君の遭遇1回に数えず、その終了後に君のターンが続行される。

## 侵略！

君がインベーダー族の場合、他の任意のプレイヤーの本拠星系で遭遇を行う。

君がインベーダー族でない場合、君が防御軍になる。インベーダー族が侵攻軍となり、ただちに君の本拠星系で君と遭遇を行う。この遭遇は君の遭遇1回に数えず、その終了後に君のターンが続行される。

## 同盟

君の任意のコロニーの宇宙船1機をこのカードに置き、他のプレイヤーに渡す。このゲームの残りの間、君とそのプレイヤーは同盟となる。ある遭遇でそのいずれかが主力プレイヤーになった時、そのプレイヤーは常に同盟相手に援軍を要請する。

CC

このカードは場に残る

## エントロピーの獣

エントロピーの獣が場にある間、スペシャルかワイルドの遭遇カードが引かれるたび、宇宙船が最も多い惑星1つをゲームから除き（同点は侵攻軍が決める）、そのすべての宇宙船を亜空間に送る。いずれかのプレイヤーの本拠星系の惑星が3つ未満になった場合、すべてのプレイヤーが敗北する。

エントロピーの獣が場に出た時、「宇宙の守護者」や「観測者」を捨てる。

CC

このカードは場に残る

## 宇宙の守護者

宇宙の守護者が場にある間、20より大きいすべての攻撃カードは交渉カードとみなす。宇宙の守護者が場に出た時、「エントロピーの獣」や「観測者」を捨てる。

CC

このカードは場に残る

## 観測者

観測者が場にある間、プレイヤーは本拠コロニーが減りすぎたことでエイリアンパワーを失わない。現在この理由でエイリアンパワーを失っているプレイヤーは、観測者が場にある間パワーを取り戻す。

観測者が場に出た時、「エントロピーの獣」や「宇宙の守護者」を捨てる。

CC

このカードは場に残る

## ブラックホール

この遭遇中、宇宙船が亜空間に送られる場合、代わりにそれはゲームから除かれる。ゲームに勝利するために必要なコロニー数より宇宙船が少なくなることはない。宇宙船が失われることでその数未満になる場合、それはそのまま亜空間に送られる。

## 宇宙星雲

この遭遇中、使用したエイリアンパワーはザップされる。

## 宇宙激変

ただちにすべてのプレイヤーの手札を集めてシャッフルし、各プレイヤーにこの前に持っていた手札のカードと同じ枚数のカードを配る。このカードに対応してカードを出すことはできない。

## エネルギー場

援軍を要請する前、主カプレイヤーはそれぞれカードを2枚引き、それを他のプレイヤーに見せる。

## エネルギー場

援軍を要請する前、主カプレイヤーはそれぞれカードを2枚引き、それを他のプレイヤーに見せる。

## 満天の星

この遭遇中、援軍は宇宙船を亜空間から送る（通常の上弦には従う）。その宇宙船がこの遭遇を生き延びた場合、それは亜空間には戻らない。

## 満天の星

この遭遇中、援軍は宇宙船を亜空間から送る（通常の上弦には従う）。その宇宙船がこの遭遇を生き延びた場合、それは亜空間には戻らない。

## 満天の星

この遭遇中、援軍は宇宙船を亜空間から送る（通常の上弦には従う）。その宇宙船がこの遭遇を生き延びた場合、それは亜空間には戻らない。

### 銀河議会

通常の遭遇の代わりに、ゲームの全プレイヤーは3分間の取引を行う。すべてのプレイヤーが取引に同意できなければ、その取引は失敗する。この取引が失敗した場合、すべてのプレイヤーは歪空間に宇宙船を3機失う。

### 隕石嵐

この遭遇中、両方の主カプレイヤーが攻撃カードを公開した場合、両側の合計を合算する。その合計値が25を超えている場合、その戦闘で壊滅的な隕石嵐が発生し、他のゲームの効果に関係なく両側が敗北する。

### 隕石嵐

この遭遇中、両方の主カプレイヤーが攻撃カードを公開した場合、両側の合計を合算する。その合計値が25を超えている場合、その戦闘で壊滅的な隕石嵐が発生し、他のゲームの効果に関係なく両側が敗北する。

### 鏡像宇宙

ただちにデッキと捨て札パイルを裏返す。デッキは新たな捨て札パイルとなり、捨て札パイルは新たなデッキとなる。その後、新たなデッキをシャッフルする。

### 鏡像宇宙

ただちにデッキと捨て札パイルを裏返す。デッキは新たな捨て札パイルとなり、捨て札パイルは新たなデッキとなる。その後、新たなデッキをシャッフルする。

### 奇遇な勝利

この遭遇中、主カプレイヤーの一方が奇数の攻撃カードを公開し、もう一方が偶数の攻撃カードを公開した場合、奇数の攻撃カードを公開したプレイヤーが自動的にこの遭遇に勝利する。

### 奇遇な勝利

この遭遇中、主カプレイヤーの一方が奇数の攻撃カードを公開し、もう一方が偶数の攻撃カードを公開した場合、奇数の攻撃カードを公開したプレイヤーが自動的にこの遭遇に勝利する。

### 精神の逆転

この遭遇中、主カプレイヤー2人はパワーを交換する。これにはそのパワーに付随するもの(マイザー族の貯蔵庫、インダストリアリスト族の積荷等)が含まれる。この遭遇後、各主カプレイヤーは自分のパワーを取り戻す。

### 逆報酬

防御側援軍は、自分の側がこの遭遇に勝利した場合、コロニーを1つ得る。攻撃側援軍は、自分の側がこの遭遇に勝利した場合、防御報酬を受け取る。

### 逆報酬

防御側援軍は、自分の側がこの遭遇に勝利した場合、コロニーを1つ得る。攻撃側援軍は、自分の側がこの遭遇に勝利した場合、防御報酬を受け取る。

### 逆報酬

防御側援軍は、自分の側がこの遭遇に勝利した場合、コロニーを1つ得る。攻撃側援軍は、自分の側がこの遭遇に勝利した場合、防御報酬を受け取る。

### サルガッソー皮膜

この遭遇中、出されたすべてのカード(遭遇カード、フレア、遺物等)は、効果の発揮後にゲームから除かれる。

### サルガッソー皮膜

この遭遇中、出されたすべてのカード(遭遇カード、フレア、遺物等)は、効果の発揮後にゲームから除かれる。

### 時間異常

ターン順は逆回りになる(現在が時計回りなら逆回り等)。

### 時間異常

ターン順は逆回りになる(現在が時計回りなら逆回り等)。

### 時間異常

ターン順は逆回りになる(現在が時計回りなら逆回り等)。

### 黒

黒プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が黒の場合、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。

### 黒

黒プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が黒の場合、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。

### 黒

黒プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が黒の場合、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。

**キャバल्ली族**  
援軍で遭遇カードをプレイする

**一般効果**  
(君がキャバल्ली族以外)  
主カプレイヤーとして、遭遇相手が新たな手札を必要としている時、そのカードは1枚ずつ、その遭遇に必要なカード(通常は遭遇カード1枚)を引くまで引く。その遭遇の終了時、遭遇相手は新たな手札として引けなかった分のカードを引く。

主カプレイヤー **いつでも**

**特殊効果**  
(君がキャバल्ली族)  
主カプレイヤーとして、遭遇カードが選ばれる前、君の援軍であるプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーは、君のエイリアンパワーを持っているかのように、補強として遭遇カードを1枚出す義務がある。

主カプレイヤー **計画**

**チェンジリング族**  
遭遇相手とパワーを交換する

**一般効果**  
(君がチェンジリング族以外)  
任意の時点で、君の左隣のプレイヤーの手札からランダムにカードを1枚引いてよい。その後、このカードをそのプレイヤーに渡す。このフレアは、遭遇につき1回のみ使用できる。

誰でも **いつでも**

**特殊効果**  
(君がチェンジリング族)  
君がパワーを使う時、任意のプレイヤー1人とパワーを交換してよい。

主カプレイヤー **運命**

**エンパス族**  
攻撃を交渉に変更できる

**クラシック版**  
**一般効果**  
(君がエンパス族以外)  
このフレアは主カプレイヤーとしてのみプレイできる。この遭遇の残りの間、相手に対し「様」をつけなかったプレイヤーが出るたび、そのプレイヤーの任意のコロニー(君が選ぶ)から宇宙船1機を取り除いて亜空間に送る。

主カプレイヤー **いつでも**

**特殊効果**  
(君がエンパス族)  
主カプレイヤーか援軍として、君の相手側の主カプレイヤーが交渉カードを公開した場合、それを君の手札の攻撃カード1枚と交換してよい。その遭遇は、そのプレイヤーがその攻撃カードを公開したもとして決着をつける。

主カプレイヤーか援軍 **公開**

**エンパス族**  
攻撃を交渉に変更できる

**一般効果**  
(君がデュークス族以外)  
このフレアは、君が取引を行うときにプレイする。その取引が成立した場合、君とその取引相手はそれぞれ防御報酬を3機分得る。

主カプレイヤー **いつでも**

**特殊効果**  
(君がデュークス族)  
主カプレイヤーか援軍として、君の相手側の主カプレイヤーが交渉カードを公開した場合、それを君の手札の攻撃カード1枚と交換してよい。その遭遇は、そのプレイヤーがその攻撃カードを公開したもとして決着をつける。

主カプレイヤーか援軍 **公開**

**フィルス族**  
他人の宇宙船を追い出す

**一般効果**  
(君がフィルス族以外)  
任意の時点で、惑星1つを「不潔」と宣言してよい。そのすべての宇宙船は自身のコロニー(複数可)に戻る(他にコロニーがないなら亜空間に行く)。この遭遇でそこに着陸するすべての宇宙船は、代わりに自身の他のコロニー(複数可)に戻る。使用后、このカードはフィルス族に渡す(フィルス族がいなければ捨てる)。

誰でも **いつでも**

**特殊効果**  
(君がフィルス族)  
侵攻軍として、超空間ゲートを惑星に向けた時、その惑星の他のすべてのプレイヤーの宇宙船(防御軍も含む)はただちに自身の他のコロニー(複数可)に戻る(他にコロニーがないなら亜空間に行く)。

侵攻軍 **出撃**

**グラットン族**  
追加の宇宙船とカードを得る。

**一般効果**  
(君がグラットン族以外)  
防御報酬を受ける時、君は通常の2倍の防御報酬を受ける。

誰でも **いつでも**

**特殊効果**  
(君がグラットン族)  
宇宙震が起こった時、君はただちにゲームに勝利する。

誰でも **いつでも**

**グラヴィトン族**  
攻撃を1桁に圧縮する

**一般効果**  
(君がグラヴィトン族以外)  
主カプレイヤーとして(遭遇相手がグラヴィトン族でない場合)、遭遇カードが選ばれる前、このフレアをプレイする。この遭遇で公開された攻撃カードは、一の位の数字のみをその値として使用する(例:「攻撃 21」は「攻撃 1」とみなす)。

主カプレイヤー **計画**

**特殊効果**  
(君がグラヴィトン族)  
君のパワーの宣言時、それ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。

主カプレイヤー **計画**

**インダストリアリスト族**  
敗北した攻撃カードを加える

**一般効果**  
(君がインダストリアリスト族以外)  
主カプレイヤーとして、君が攻撃カードを公開した後、遭遇相手の手札のカードを1枚ランダムに引く。それが攻撃カードの場合、それを君の合計に加え、その後それを捨てる。そうでない場合、それを遭遇相手の手札に戻す。

主カプレイヤー **公開**

**特殊効果**  
(君がインダストリアリスト族)  
君の積荷にカードを加える時、いずれか一方の主カプレイヤーの遭遇カード1枚を(それが攻撃カードであるかぎり)加えてよい。

主カプレイヤー **解決**

**インベーター族**  
奇襲の出撃を行う

**一般効果**  
(君がインベーター族以外)  
任意の時点で、君の手札を捨てて新たな手札としてカードを8枚引いてよい。その後、このカードはインベーター族に渡す。インベーター族がいなければ捨てる。

誰でも **いつでも**

**特殊効果**  
(君がインベーター族)  
「侵略！」での遭遇中、その遭遇に亜空間から宇宙船を送ってよい(通常の最大数は適用する)。その宇宙船がその遭遇を生き延びたら、それは亜空間には戻らない。

侵攻軍 **出撃**

**ルナティック族**  
自分に対抗する援軍となる

**一般効果**  
(君がルナティック族以外)  
君が得る防御報酬1つにつき、君はカードを1枚引くとともに亜空間から宇宙船を1機復活させてよい。どちらか一方に限られない。

誰でも **解決**

**特殊効果**  
(君がルナティック族)  
主カプレイヤー以外として、両方の主カプレイヤーから援軍を要請された場合、両方の側の援軍となつてよい。

主カプレイヤーでない **援軍**

**ミミック族**  
相手の手札の枚数をコピーする

**一般効果**  
(君がミミック族以外)  
他のプレイヤーが現在プレイしている一般のフレアか遺物カードの効果1つを複製する。その効果は、そのカードを今自分がプレイしたかのように適用する。その後、このカードはミミック族に渡す。ミミック族がいなければ捨てる。

誰でも **いつでも**

**特殊効果**  
(君がミミック族)  
君のパワーの使用時、相手の実際の手札の枚数に合わせる代わりに、カード8枚まで引くか捨てるかしてよい。

主カプレイヤー **計画**

**プロフェット族**  
遭遇の勝者を予言する

**一般効果**  
(君がプロフェット族以外)  
ある遭遇で、遭遇カードが選ばれる前、このカードをプレイし、交渉カードが1枚または2枚プレイされることを予言する。その数のコスミック・トークンを手に握って君の予言を示す。君の予言が正しかった場合、ゲームの他の各プレイヤーは各自が選んだ自身の宇宙船1機を亜空間に失う。間違っていた場合、このカードを君の左隣のプレイヤーに渡す。

主カプレイヤー **公開**

**特殊効果**  
(君がプロフェット族)  
カードのプレイ後、それが公開される前に予言を行ってよい。

主カプレイヤー **解決**

**レリック族**  
新規の手札による力を得る

**一般効果**  
(君がレリック族以外)  
亜空間から1機以上の君の宇宙船を復活させる時、それらを君の任意の本拠惑星1つに戻してよい。その惑星に現在君の宇宙船が無くてもよい。

誰でも いつでも

**特殊効果**  
(君がレリック族)  
任意のプレイヤーのターンの開始時、自分以外のプレイヤーを1人選ぶ。そのプレイヤーは自分の手札のカードを1枚選んで捨てる。

誰でも ターン開始

**サボター族**  
惑星に裏を仕掛ける

**一般効果**  
(君がサボター族以外)  
遭遇カードが選ばれる前、君が主カプレイヤーで遭遇相手と共存しているコロニーがある場合、そのようなコロニー1つの遭遇相手のすべての宇宙船を人質に宣言する。君がその遭遇に敗北するか取引に失敗した場合、人質の宇宙船はただちに亜空間に置かれる。その遭遇が終了するまで、人質の宇宙船は取引の一部以外での他のゲーム効果によって取り除かれない。

主カプレイヤー 計画

**特殊効果**  
(君がサボター族)  
囮トークンを公開した後、手札から交渉カードを捨てることで、その囮を裏トークンであるかのように扱う。

誰でも いつでも

**サディスト族**  
他の宇宙船を破壊することで勝利する

**一般効果**  
(君がサディスト族以外)  
君が他のプレイヤーの宇宙船を1機以上、出したカードの効果か勝利側の主カプレイヤーとして亜空間に送るたび、君により宇宙船を失ったプレイヤー1人につきデッキからカードを1枚引いてよい。

誰でも いつでも

**特殊効果**  
(君がサディスト族)  
任意の遭遇の開始時亜空間に宇宙船があるプレイヤー1人(自分も可)と他の任意のプレイヤー1人を選ぶ。その前者は亜空間から宇宙船を1機復活させ、その後その後者は自身の宇宙船を1機(自分で選んで)亜空間に送る。

誰でも 再編

**サイレン族**  
襲撃を誘い込む

**一般効果**  
(君がサイレン族以外)  
この遭遇の残りの間、1枚以上のカードがデッキから引かれるたび、君はカード名を1つ指定する(「攻撃 30」等)。引かれたのがそのカードの場合、それは君に渡さなければならない。

誰でも いつでも

**特殊効果**  
(君がサイレン族)  
防御軍として、援軍が要請される前、各防御側援軍に対し、遭遇の勝利時に侵攻軍の星系にコロニーを1つ与えることを提案してよい。その提案が成されて君が勝利した場合、君が侵攻軍の本拠星系にコストなしの外部コロニーを得る時、各防御側援軍はその惑星に君とともにコストなしの外部コロニーを得るか、通常の防御報酬を得る。

防御軍 援軍

**クロー族**  
惑星を盗む

**一般効果**  
(君がクロー族以外)  
主カプレイヤーか援軍として、公開した両方の遭遇カードが同じ値の攻撃カードの場合、君の側は自動的にこの遭遇に勝利する。

主カプレイヤーか援軍 公開

**特殊効果**  
(君がクロー族)  
主カプレイヤーが2人とも同一の遭遇カードを公開した時、君のパワーを使用してよい。これが怒った場合、どちらの主カプレイヤーから惑星を盗むかは君が決める(君が主カプレイヤーなら遭遇相手)。この場合でも、君のエイリアンパワーは遭遇1回につき1回しか使用できない。

誰でも 公開

**トリックスター族**  
遭遇に50%の確率で勝利する

**一般効果**  
(君がトリックスター族以外)  
主カプレイヤーか援軍として、遭遇カードが公開された後、コイン投げをする。表が出たら、君の側の合計に10を加える。裏が出たら、君の側の合計から10を引く。

主カプレイヤーか援軍 公開

**特殊効果**  
(君がトリックスター族)  
君のパワーを、カードが選ばれる前の代わりに遭遇に敗北した後に使ってよい。その遭遇の結果は君のパワーの結果に置き換わる。

主カプレイヤー 解決

**ビジョナリー族**  
遭遇カードを指示する

**一般効果**  
(君がビジョナリー族以外)  
主カプレイヤーとして、任意のフェイズ中、カード名を1つ指定する。各プレイヤーは、そのカードがあるならそのカードを、ないなら任意のカード1枚を、秘密裏に君に見せる。

主カプレイヤー いつでも

**特殊効果**  
(君がビジョナリー族)  
君が主カプレイヤーでない状況でも君のパワーを使用してよい。君のパワーをどちらの主カプレイヤーに対して使用するかは特定する必要がある。

主カプレイヤーでない 計画

**ウォーホーク族**  
絶対に交渉しない

**一般効果**  
(君がウォーホーク族以外)  
任意の遭遇の開始時、君の手札から交渉カードを1枚捨てて、デッキからカードを2枚引いて置き換える。

誰でも 再編

**特殊効果**  
(君がウォーホーク族)  
君が交渉カードを出して遭遇に敗北するか取引の成立に失敗した場合、君は代償を受ける。

主カプレイヤー 解決

**ゼノファイル族**  
「旅行者」から力を得る

**一般効果**  
(君がゼノファイル族以外)  
主カプレイヤーとして、両方の主カプレイヤーが攻撃カードを公開した後、君の本拠星系の外部コロニー1つにつき、君の側の合計に1を加える。

主カプレイヤー 公開

**特殊効果**  
(君がゼノファイル族)  
複数のプレイヤーが共同で勝利した後、自分の外部コロニーの数に関係なく君も勝利する。

誰でも いつでも