

白

白プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が白の場合、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。

白

白プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が白の場合、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。

白

白プレイヤーの本拠星系で遭遇する。

君自身が白の場合、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。

はったり屋

ゲームに勝利するためには、プレイヤーは外部コロニーを4つ以上持った状態で取引に失敗しなければならない。

入植者

ゲームに勝利するためには、プレイヤーは外部コロニーを3つ持った状態で新規の手札を引きなおさなければならない。

外交官

ゲームに勝利するためには、プレイヤーは外部コロニーを3つ以上持った状態で取引に成功しなければならない。

侵略者

ゲームに勝利するためには、プレイヤーは宇宙船が4機以上ある外部コロニーを3つ以上持った状態にならなければいけない。

移住者

ゲームに勝利するためには、プレイヤーは同一の星系に外部コロニーを3つ以上持った状態にならなければいけない。

他人恐怖症

ゲームに勝利するためには、プレイヤーは外部コロニーを3つ以上持った状態で、自身の本拠惑星で失った本拠コロニーを再び設立しなければならない。

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。

変異

公開時、相手の遭遇カードを複製する。

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。

CA

CA

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

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。

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。

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。

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。

CA

CA

CA

CA

誰でも			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

誰でも			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

誰でも			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

誰でも			
開始	再編	運命	出撃
援軍	計画	公開	解決

アニマル族
全力のパーティーを開く

一般効果

(君がアニマル族以外)

任意の再編フェイズの開始時、宇宙震を巻き起こすほどの派手なパーティーを開いてよい。その後、アニマル族がいる場合、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

(君がアニマル族)

君がいずれかの主力プレイヤーに援軍を要請されなかった時、そのプレイヤーは宇宙船を1機の代わりに2機失う。

主力プレイヤーでない

援軍

バンディット族

毎ターン「ルールを回す」

一般効果

(君がバンディット族以外)

任意のプレイヤーのターンの開始時、デッキの一番上のカードを公開して捨てる。それが交渉カードの場合、君は防御報酬4機分をただちに受け取る。そうでない場合、何も起こらない。

誰でも

ターン開始

特殊効果

(君がバンディット族)

ルール回し後、その解決を行う前、公開されたカードを1枚捨ててデッキの一番上のカードで置き換えてよい。

誰でも

ターン開始

バトラー族

雑用でカードを得る

一般効果

(君がバトラー族以外)

侵攻軍として。君の再編フェイズの開始時、他のプレイヤー1人を選んで「ぜひともお先に」と言ってこの遭遇の侵攻軍としてよい。その後、この遭遇は通常どおりに進行するが、そのプレイヤーは君に援軍を要請する義務がある。そのプレイヤーが勝利するか取引を成立させた場合、それは君にとっての遭遇の成功とみなす。そうでない場合、君にとっての失敗となる。

侵攻軍

再編

特殊効果

(君がバトラー族)

チップとしてカード1枚ではなく2枚を要求してよい。

侵攻軍でない

出撃

クリサリス族

他のエイリアンになる

一般効果

(君がクリサリス族以外)

主力プレイヤーか援軍として、援軍が形成された後、未使用のフレアデッキの一番上のカードを引いてよい。その場合、この遭遇の終了まで、君はそのエイリアンに変身する。引いたカードを見てから変身しないことを選んでよく、ゲームの準備のテキストのあるエイリアンを引いた場合はそれを捨てて引きなおす。

主力プレイヤーか援軍

援軍

特殊効果

(君がクリサリス族)

君がパワーを使う時、エイリアンシートからトークンを1個捨てる代わりに2個捨てる。

誰でも

再編

クリスタル族

複数の攻撃カードの積を得られる

一般効果

(君がクリスタル族以外)

任意の遭遇の開始時、君の各コロニーの宇宙船の数を任意に調整してよい。

誰でも

再編

特殊効果

(君がクリスタル族)

他のプレイヤーがカードを捨てることで君のパワーを発動した場合、そのカードを君の手札に加えてよい。

主力プレイヤーか援軍

公開

サイボーグ族

追加の表向きのカード3枚を持つ

一般効果

(君がサイボーグ族以外)

捨て札パイルの一番上のカードを、それが手札にあるかのように出してよい。このフレアは遭遇につき1回のみ使用してよい。

誰でも

いつでも

特殊効果

(君がサイボーグ族)

任意の時点で、このフレアを公開することで、君のシートに4枚目のカードを引いて加えてよい。このフレアが君の手札を離れた場合、君の表向きのカードのうち1枚をランダムに捨てる

誰でも

いつでも

エクストーションリスト族

すべての新たなカードの半分を得る

一般効果

(君がエクストーションリスト族以外)

他のプレイヤーと取引を行うたび、このフレアを出す。君が取引に失敗した場合、君は亜空間に宇宙船を失わず、取引相手は通常の取引の失敗時に失う宇宙船の2倍の宇宙船を失う。

主力プレイヤー

公開

特殊効果

(君がエクストーションリスト族)

君が拒否した場合、プレイヤーは亜空間に宇宙船を送ることで強請を防ぐことができない。

誰でも

いつでも

ジェネラル族

援軍によりカードを引く

一般効果

(君がジェネラル族以外)

主力プレイヤーとして、両方の主力プレイヤーが攻撃カードを公開し、君が遭遇に敗北する場合、君は兵団を結集させ、この遭遇の君の側の援軍の宇宙船の数に等しい枚数のカードを引いてよい。引いた増援カードを任意の枚数出し、残りのカードを捨てる。

主力プレイヤー

公開

特殊効果

(君がジェネラル族)

君のパワー使用して両方のプレイヤーが攻撃カードを公開した場合、この遭遇の君の側の援軍の宇宙船1機につき、君の側の合計に2を加える。

主力プレイヤー

公開

ゴルゴン族

他のプレイヤーの宇宙船を石化する

一般効果

(君がゴルゴン族以外)

主力プレイヤーとして、援軍が要請される前、惑星を1つ選ぶ。その惑星の宇宙船はその遭遇の間防衛も移動もできず、この遭遇中は、その惑星が破壊されないかぎり亜空間に送ることができない。

主力プレイヤー

援軍

特殊効果

(君がゴルゴン族)

君に対して使用された「コズミック・ザップ」を、このカードを公開することで打ち消してよい。ただし、そうした場合でも、このカードはザップされることがある。

誰でも

いつでも

ホード族

宇宙船として換トークンを得る

一般効果

(君がホード族以外)

君の再編フェイズ中、未使用のプレイヤー色がある場合、亜空間から宇宙船を1機復活させる代わりに、その色の宇宙船を1機君のコロニーに加えてよい。その宇宙船がある惑星に単独でいるか亜空間に送られる場合、それはゲームから除かれる。

侵攻軍

再編

特殊効果

(君がホード族)

君がパワーを使う時、通常の2倍のトークンを受け取る。

誰でも

いつでも

ライトニング族

遭遇を獲得し消し去る

一般効果

(君がライトニング族以外)

他のプレイヤーが自身のターン中に2回目の遭遇を行うたび、カードを3枚引いてよい。

侵攻軍でない

再編

特殊効果

(君がライトニング族)

君がパワーを使うたび、エイリアンシートにトークンを1個置く代わりに2個置く。

侵攻軍でない

再編

ポイズン族

本拠星系が危険

一般効果

(君がポイズン族以外)

侵攻軍として、超空間ゲートをいずれかの惑星に向けた後、その惑星にいる自分以外のプレイヤーの宇宙船1機を亜空間に送ってよい。

侵攻軍

出撃

特殊効果

(君がポイズン族)

君のパワーは、互いの攻撃カードの差が2以内ではなく3以内の時に使用してよい。

主力プレイヤー

公開

ビグミー族
コロニーは半分に数える

一般効果
(君がビグミー族以外)
いずれかのプレイヤーが報酬を受け取る時、そのプレイヤーは通常の半分の報酬しか受け取れない(端数切り捨て)。

誰でも 解決

特殊効果
(君がビグミー族)
君の本拠星系の防御軍として、遭遇相手が攻撃カードを公開した場合、その値は半分に(端数切り捨て)。

防御軍 公開

リボーン族
手札のカードを調整する

一般効果
(君がリボーン族以外)
任意の再編フェイズ中、侵攻軍が亜空間から宇宙船を復活させる場合、君はカードを1枚引いてよい。

誰でも 再編

特殊効果
(君がリボーン族)
君の再編フェイズ中、君は手札のカードを任意の枚数捨てて、亜空間からその枚数に等しい君の宇宙船を復活させてよい。

侵攻軍 再編

リモート族
他人に援軍を強制する

一般効果
(君がリモート族以外)
主カプレイヤーとして、援軍が形成された後、君の各援軍は可能なら追加で宇宙船を1機加える。ただし、それによりコロニーを放棄することは求められない。このフレアの結果、君の援軍は遭遇の4機上限を超えてよい。

主カプレイヤー 援軍

特殊効果
(君がリモート族)
君のパワーの使用時、その遭遇での相手側のプレイヤー1人だけでなく、相手側の各プレイヤーの宇宙船1機ずつを遠隔機体にしてよい。

主カプレイヤー 解決

サビエント族
知恵ポイントを加える

一般効果
(君がサビエント族以外)
援軍として、遭遇カードが公開された後、君の本拠コロニー1つにつき、君の側の合計に1を加える。

援軍 公開

特殊効果
(君がサビエント族)
君のシートにトークンを加える際、通常の2倍の数を加える。

援軍 解決

スキゾイド族
ゲームの目標を変える

一般効果
(君がスキゾイド族以外)
任意の遭遇の終了時、本拠星系(とプレイヤー色)を、君が選んだ他のプレイヤー1人と入れ替えてよい。その後、このフレアを捨てる。

誰でも 解決

特殊効果
(君がスキゾイド族)
君のターンの終了時、未使用の分裂症デッキからカードを1枚選び、シート上の分裂症カードと交換してよい。ただし、これによりいずれかのプレイヤーがただちに勝利してはいけな。

侵攻軍 特殊

スキゾイド族
ゲームの目標を変える

クラシック版
一般効果
(君がスキゾイド族以外)
任意の遭遇の終了時、本拠星系(とプレイヤー色)を、君が選んだ他のプレイヤー1人と入れ替えてよい。その後、このフレアを捨てる。

誰でも 解決

特殊効果
(君がスキゾイド族)
このフレアが君の初期手札にある場合、それを公開し、分裂症カードを1枚選ぶ代わりに勝利条件を任意に決めてメモしてよい。その条件は、すべてのプレイヤーが可能で、発生王権が明確で、過去の出来事を記憶しておく必要がなく、少なくとも外部コロニー3つが必要な物である義務がある。このカードが君の手札を離れた場合、記入した条件をすべてのプレイヤーに公開する。

誰でも 準備

スケプティック族
遭遇のリスクを2倍にする

一般効果
(君がスケプティック族以外)
援軍フェイズ中、君に援軍が要請された後、他のすべてのプレイヤーがその遭遇に宇宙船を参加させるかを決定してから君の援軍を行うかどうかを決めてよい。

主カプレイヤーでない 援軍

特殊効果
(君がスケプティック族)
プレイヤーに勝利が疑わしいことを告げる時、さらに(通常の2倍の代わりに)遭遇に参加していない宇宙船をいくつ危険にさらすかを(1-20で)宣言する。相手が君を疑い返した時、損失を2倍にする代わりに、追加でその数の宇宙船を失う。

主カプレイヤーか援軍 計画

スティング族
失った宇宙船を入れ替える

一般効果
(君がスティング族以外)
君がいずれかのプレイヤーに代償を与える必要がある時、代わりにそれを別のプレイヤーに与えてよい。

主カプレイヤー 解決

特殊効果
(君がスティング族)
他のプレイヤーが肩代わりする宇宙船を、君が失う半分の代わりに全部にしてよい。

誰でも いっでも

ウィナー族
追加のコロニーを得る

一般効果
(君がウィナー族以外)
君のターン開始時、任意の星系の惑星1つにコスト無しでコロニーを1つ得る。その後、ウィナー族がいる場合、このフレアを渡す。そうでない場合、それを捨てる。

侵攻軍 ターン開始

特殊効果
(君がウィナー族)
君のパワーの使用時、君が勝利した遭遇での差が10あるごとに、コスト無しでコロニーを1つ得る(端数切り捨て)。

主カプレイヤー 解決