

アーケード族

CS

君のパワーは「ゴチ」。主カプレイヤーか援軍として、両方の主カプレイヤーが攻撃カードを公開し、君の側が10以上の差で勝利した後、このパワーを使用する：相手側の宇宙船1機をゴチする。

主カプレイヤーか援軍として、君の側が攻撃カードを公開し、もう一方の主カプレイヤーが交渉カードを公開した後、このパワーを使用する：相手側主カプレイヤーの宇宙船1機をゴチする。

宇宙船をゴチする時、相手側主カプレイヤーは自身の宇宙船を自身の任意のコロニーから選んで君に渡す。その宇宙船はこのシートに置く。このシートに同じ色の宇宙船が3機あるか、合計で5機の宇宙船がある場合、君はただちにゲームに勝利する。通常の方法でゲームに勝利することも可能。

つかアーケード族さいつよ！ バンピーボッコでメシウマ！ お前らクソ奴マジ乙！

主カプレイヤーか援軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ブルワーク族

CS

君のパワーは「復元」。侵攻軍か援軍として、遭遇に参加した君の宇宙船が1機以上亜空間に失われるたび、このパワーを使用する：参加した宇宙船のうち1機のみを亜空間に送る。その遭遇に参加した他の宇宙船は任意の君のコロニーに戻る。

防御として、遭遇に参加した君の宇宙船が1機以上亜空間に失われるたび、このパワーを使用する：参加した宇宙船のうち1機のみを亜空間に送る。その遭遇に参加した他の宇宙船はそのコロニーに残る。

他のゲーム効果により君が1機以上の宇宙船を亜空間に失うたび、このパワーを使用する：失う宇宙船の数を1機に減らす。

ブルワーク族の頑丈さは伝説級だ。圧倒的な不利に直面しても、自分たちの頑丈さがあればどんな苦境にも耐えられることを支えに、自らを戦場に投じること以外は考えもしない。ブルワーク族は痛みにも鈍ければ頭も鈍いのだ。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ブルート族

CS

君のパワーは「脅迫」。主カプレイヤーとして、援軍が形成された後、このパワーを使用してよい：相手側のプレイヤー1人を脅迫する。そのプレイヤーは、自身の手札を君に見せてそのうちの君が選んだ1枚を渡すか、その遭遇から自身の宇宙船をすべて取り除くか、どちらか可能な方を実行する。取り除かれた宇宙船はそのプレイヤーの任意のコロニーに戻る。

主カプレイヤーの宇宙船がすべて取り除かれた場合、そのプレイヤーは宇宙船0機で遭遇を続ける。援軍の宇宙船がすべて取り除かれた場合、そのプレイヤーは以降援軍ではない。

ブルート族は繊細さというものに欠けているが、その分は単純さで補っている。彼らは基本的に攻撃的種族で、腕力と巨大な骨格を最大限使用できる単純で暴力的な戦術の下に、立ち塞がるあらゆる敵を威嚇している。

主カプレイヤーか援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

コンバーター族

CS

君のパワーは「交換」。君が亜空間に宇宙船を失うたび、このパワーを使用してよい：失う宇宙船の数までの枚数のカードを手札から捨てる。捨てたカード1枚につき、君の宇宙船1機を救助し亜空間に失われることを防ぐ。救助された宇宙船は任意の君のコロニーに戻る。

君が1機以上の宇宙船を亜空間から復活させるたび、このパワーを使用してよい：代わりにデッキからカードを引く。亜空間から復活させないことを選んだ宇宙船1機につきカードを1枚引く。

コンバーター族はその多彩さにより、製造業やビジネスパートナーとして高く評価されている。彼らはほぼあらゆる技術を、完全に違う別の物に変えることが可能なのだ。一部の節によれば、彼らは元の原料を食うことで、新しい原料がどう生まれるかに対する問題点を見つけるそうだ。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

コーディネイター族

CS

君のパワーは「予定」。侵攻軍として、運命デッキからカードを引く代わりに、このパワーを使用してよい:運命デッキの一番上から3枚のカードを見てその内1枚を選び、それを君が引く運命カードとしてよい。他の2枚のカードはそれぞれ、運命デッキの一番上や一番下に、任意の順番で置く。

君のパワーの使用時、運命デッキの残りのカードが3枚未満の場合、運命の捨て札パイルを運命デッキに加えてシャッフルし、新たなデッキとする。このパワーは遭遇につき1回のみ使用してよい。

宇宙の武力衝突が計画的であることなどまづない。しかし、その混乱の中で、コーディネイター族は他のほとんどの生命体よりも様々な不測の事態にはるかによく準備ができています。紛争という見乱数的な性質にもかかわらず、コーディネイター族は自身の洞察力を使って戦闘に参加したすべての部隊が互いに確実に全滅する絶妙なタイミングを見計らうことに喜びを感じている。

ディクテーター族との併用不可。

侵攻軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

グランパス族

CS

君のパワーは「不平」。君のコロニー1つがいずれかの惑星から取り除かれるたび、このパワーを使用する:現在のフェイズの終了時、その惑星にコロニーがある他の各プレイヤーは、その惑星から自身の宇宙船1機を亜空間に送る。

君は本拠コロニーの数が減ったことでパワーを失わない。

グランパス族は確かに面白くない堅物だ。他の種族はグランパス族との交流を好まない。かつての千年紀において宇宙がどれほど良かったかの長々とした会話に引きずり込まれかねないからだ。そして、君がグランパス族の母星を訪れることなら、そのもてなしに気をつけることだ。彼らは自分たちの敷地に他のエイリアンがいることに我慢ができないからだ。

誰でも

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ダービッシュ族

CS

君のパワーは「旋回」。主カプラーとして、援軍が形成された後、このパワーを使用してよい:「時計回り」か「反時計回り」を宣言する。その遭遇に主カプラーか援軍として参加している各プレイヤーは、自身の手札をすべて、遭遇に参加している指定方向の隣のプレイヤーに渡す。

絶えず行われる疾走と急旋回のために、ダービッシュ族は予測不可能で混沌とした生命体となっている。事実、彼らのうねりで吐き気を催すエイリアンもいるほどだ。ダービッシュ族は戦闘において大胆な掃討戦や奇襲を大いに好み、時には相手の資源すら相手の敵に回すのだ。

主カプラー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

マウス族

CS

君のパワーは「食い荒らし」。主カプラーとして、援軍が形成された後、相手側の主カプラーかそのプレイヤーの援軍がカードを1枚捨て札パイルに置いたとき、このパワーを使用する:代わりにそのカードを食い荒らす。カードを食い荒らした時、それをこのシートに裏向きに置く。

解決フェイズの終了時、このシート上に5枚以上のカードがある場合、このパワーを使用する:そのカードのうち1枚を吐き戻し、君の手札に加える。このシートの残りのカードはゲームから除く。

純粋な驚異というよりは厄介な存在と考えられているマウス族だが、その終わることない摂食により不注意な者に壊滅的な被害を与えることがある。マウス族の手の届く場所にあるものは何でも、瞬きする間に飲み込まれる宿命だ。一口で食い尽くせない大物であっても、その貪欲な飢えを満たすため、端から順番に飲み込まれてしまうのだ。

主カプラー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ネイバー族

CS

君のパワーは「**群衆**」。主カプレイヤーか援軍として、君の側の主カプレイヤーが攻撃カードを公開した後、このパワーを使用する: 目標星系のその遭遇に参加していない君の宇宙船 1 機につき、君の側の合計に 1 を加える。

社会的な感覚や共通の利益に向かって活動することにおいて、ネイバー族を上回る生命体はいないかもしれない。秘密主義や孤立主義、繊細な生命体などもある一方で、ネイバー族は常に近隣の他の生命体が何をしているかに興味を持ち、自分たちの技術や道具を他のエイリアンに貸し出すことを無上の喜びとしている。年に数回、彼らは儀式的な集いを持ち、他のネイバー族のために大規模な祝宴を開く。そこでは誰もがこれまでに何度も聞いたような逸話で盛り上がるのだ。

主カプレイヤーか援軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

アウトロー族

CS

君のパワーは「**待ち伏せ**」。主カプレイヤーとして、援軍が形成された後、このパワーを使用してよい: 遭遇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。それらのカードを君の手札に加える。

アウトロー族は宇宙でもかなり広い範囲で恐れられている。彼らはレーザーの光、爆発、そして怒りに満ちた脅迫と共に襲いかかるのだ。アウトロー族が星域を一掃し、その行く先々で略奪と窃盗をはたらくまでの間、被害者が対応できる時間はほとんどない。

主カプレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

パトリオット族

CS

君のパワーは「**忠誠**」。遭遇中 1 回、このパワーを使用してよい: 任意のプレイヤー 1 人に忠誠の証として、君の手札のカードを 1 枚見せてよい。そのプレイヤーが忠誠を受けとる場合、そのプレイヤーはそのカードを自分の手札に加える。そのプレイヤーが忠誠を拒否する場合、そのプレイヤーは自身の任意のコロニーの宇宙船 1 機を君に渡す。その宇宙船はこのシートに置く。

主カプレイヤーとして、援軍が形成された後、このパワーを使用してよい: このシートの相手側の主カプレイヤーに属するすべての宇宙船をそのプレイヤーに戻す。解決フェイズまで進み、その遭遇を両方のプレイヤーが交渉カードを公開したかのように解決する。

確固たる信念を持ち頼りになるパトリオット族ほど忠実に君を支援してくれる味方はいない。他の多くの生命体が忠誠というものを面倒でうぬぼれたと思う中、彼らは長い忠実さの遺産に誇りを持っているのだ。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ファンタズム族

CS

君のパワーは「**不安定**」。主カプレイヤーとして、遭遇カードが公開された後、このパワーを使用する: デッキの一番上のカードを公開する。

それが遭遇カードでない場合、それを捨てる。それが遭遇カードの場合、プレイヤーが公開した遭遇カードのいずれか 1 枚をデッキのそのカードで置き換え、置き換えられたカードを捨てる。いずれの場合も、その後の遭遇は通常どおり続ける。

しばしば他の種族と間違われるファンタズム族は、常に攪拌されているようなその姿から分類が難しい。ファンタズム族は他を混乱させることが喜びなので、秘密主義の生命体にとってこれは好都合だ。

主カプレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ポーキュバイン族

CS

君のパワーは「針」。主カプレイヤーか援軍として、両方のプレイヤーが攻撃カードを公開し、君の側がその遭遇に敗北する場合、このパワーを使用してよい: 君の手札のカードを任意の枚数捨てる。その後、捨てたカードの枚数に等しい値を、君の側の合計に加えるか引く。

どんな状況であっても、ポーキュバイン族と会うことは愉快的な経験とはならない。この生命体は高度に知的であるが、極々わずかな挑発に対してさ復讐を宣言するのだ。その敵意の対象を追う時には、自分の身を守るなどと思いたない。問題があった場合、徹底的な議論よりもその鋭い舌にものを言わせる方が彼らにとっては望ましいのだ。

主カプレイヤーか援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

スカベンジャー族

CS

君のパワーは「ごみ漁り」。君がコロニーを1つ失うたび、このパワーを使用してよい: 捨て札パイルからカードを1枚探し、それを君の手札に加える。

君が捨て札パイルにカードを1枚以上置くたび、代わりにそれらのカードをこのシートに表向きに置く。このシートのカードは君の手札の一部ではない。このカードは、捨て札パイルをシャッフルして新たなデッキとする場合に、そこに加えられる。

君は本拠コロニーの数が減ったことでパワーを失わない。

スカベンジャー族ほど資源に富んでいる生命体はほとんどない。彼らは実質的に目の前に来たあらゆる物を再生し、再利用し、時には再摂取することで名をはせているのだ。彼らの道具は他の生命体が破棄した技術の残骸をまとめ上げた物が多く、一見無作為な部品を適当につなぎ合わせたように見える。

誰でも

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

スニーク族

CS

君のパワーは「浸透」。防御軍として、君が自身の本拠コロニーを失う結果となる遭遇に敗北した後、このパワーを使用してよい: 敗北した遭遇の君の宇宙船を亜空間に送る代わりに、ただちに侵攻軍の本拠星系の惑星1つに置いてよい。

君は本拠コロニーの数が減ったことでパワーを失わない。

スニーク族は変装と隠密の達人だ。事実、このエイリアンがどのような姿をしているか、どこに住んでいるか、どのような技術を持っているかに関しては、多くの対立する意見が存在する。これはスニーク族にとってはありがたいことだ。彼らは混乱に乗じて素早く優位に立ち、他のエイリアンの社会に入り込んでいくのだ。

防御軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

シコファント族

CS

ゲームの準備: このシートにトークンを10個(4惑星ルールなら8個)置く。

君のパワーは「世辞」。君が主カプレイヤーでない場合、援軍が形成された後、このパワーを使用してよい: 主カプレイヤー1人にお世辞を言う(君がそのプレイヤーの相手の援軍であってもよい)。君がお世辞を言ったプレイヤーがその遭遇に勝利するか取引を成立させた場合、このシートのトークンを1つ捨てる。このシートにトークンが無い場合、君はただちにゲームに勝利する。通常の方法でゲームに勝利することも可能。

星系のすべての生命体を喜ばせようとしているシコファント族は、可能な限り多くのエイリアン社会に自分たちの存在を認めてもらうためならなんでもする。シコファント族の主義はシンプルだ。へつらいは追従の最も誠実な形式だ。そしてへつらいは勝利へと導いてくれる。ある意味では。

主カプレイヤーでない

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

タイド族

CS

ゲームの準備: このシートにトークンを2個置く。

君のパワーは「干満」。 主プレイヤーとして、君が遭遇に勝利した後、**このパワーを使用する:** このシートにトークンを1個置く。その後、君と君の各援軍は、このシートのトークン1個につきカードを1枚引く。

主プレイヤーとして、君が遭遇に敗北した後、このシートにトークンがある場合、**このパワーを使用する:** このシートのトークンを1個捨てる。その後、相手側の主プレイヤーとそのプレイヤーの各援軍は、このシートのトークン1個につき手札のカードを1枚選んで捨てる。

タイド族の文化的な主義は、「流れに身を任せる」というシンプルなものだ。タイド族の軍隊のメンバーは、幼い頃から計画のわずかな変更に対する反応し対応するよう訓練されてきた。タイド族の軍事や外交に対する姿勢が優柔不断だと言う者もいるが、彼らが問題に対し揺らぎを見せることについては毅然としているし、単に何かがある毎に意思を変え続けているだけなのだ。

主プレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ワーム族

CS

ゲームの準備: 君の宇宙船を君の惑星に任意の数ずつ割り振る。ただし、各惑星には最低1機の宇宙船を置くこと。

君のパワーは「隧道」。 主プレイヤーとして、遭遇カードが公開された後、**このパワーを使用してよい:** 侵攻軍が防御軍と適正な遭遇を行うことができ、かつ侵攻軍のコロニーがない任意の場所に、超空間ゲートに向け直す。侵攻軍とすべての援軍の宇宙船は超空間ゲート共に移動し、遭遇は通常通りに続行する。

母星の砂漠のなだらかな砂の下で進化したワーム族は、奇襲を仕掛け襲撃者を困惑させることを得意としていた。この巣立ったばかりの生命体が宇宙にその手を広げる時、彼らがどこに出現するかは誰にもわからない。

主プレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ヴォクス族

CS

君のパワーは「多量」。 主プレイヤーか侵攻側援軍として、遭遇カードが公開された後、**このパワーを使用してよい:** 値が11未満の公開された攻撃カードを1枚選ぶ。そのカードの値は11に上がる。

ヴォクス族は、自分が宇宙で一番声がデカイ生命体であることを誇っている。ヴォクス族の社会では、声大きい方がより良いことなのだ。指導者の地位はしばしばシャウト勝負で決められ、相手の声をかき消した者が勝者となる。そのシャウト勝負の前にはより下層階級の有名人による前座が行われ、その後のメインの勝負に向けて観衆を暖めておくことになる。

主プレイヤーか侵攻側援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ワームホール族

CS

君のパワーは「転移」。 侵攻軍か援軍として、遭遇に宇宙船を参加させる時、**このパワーを使用してよい:** 亜空間や君のコロニーから宇宙船を参加させてよい。

主プレイヤーとして、君のいずれかの援軍がその遭遇に宇宙船を参加させる時、**このパワーを使用してよい:** その援軍は、亜空間やそのプレイヤーのコロニーから宇宙船を参加させてよい。

このパワーは、遭遇でのプレイヤーの通常の上限である宇宙船4機を超えることを認めるものではない。

奇妙なワームホール族は、何も無いところから突然出現するようしか見えない能力で有名だ。事実、ワームホール族は控えめな生命体を驚かすことを喜ぶという、他のどのエイリアンよりも社会的に面倒な特質を持っている。

主プレイヤーか援軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

ローチ族

CS

ゲームの準備:未使用のプレイヤー色を1つ選び、その宇宙船を20機(4惑星ルールなら16機)このシートに置く。この色の宇宙船は君の群虫船である。群虫船は、このシート以外にある場合はあらゆる意味で通常の宇宙船と同様に機能する。未使用のプレイヤー色が無い場合、このパワーは使えない。

君のパワーは「繁殖」。他のプレイヤーのターン中に君が防衛軍に決定した時、**このパワーを使用してよい:**このシートの宇宙船を合計4機まで、君の本拠星系の惑星(複数可)に置いてよい。現在君のコロニーが無くてよい。

君の再編フェイズ中、**このパワーを使用してよい:**このシートの宇宙船を合計4機まで、君の本拠星系外のコロニー(複数可)に置いてよい。

群虫船が亜空間に送られるたび、代わりにそれをこのシートに置く。

このエイリアンパワーはどの手段でも盗まれたりコピーされたり君のプレイヤー色から切り離されたりしない。君は本拠コロニーの数が減ったことでパワーを失わない。

ローチ族はちよこまかと動き回り、敵を数で圧倒して抑え込む傾向にある。一体見るようなことがあれば、さらに多くかいるのは間違いない。事実、広大な面積を持つノヴァ・ヨークの都市に置いてすら、ローチ族の個体からニメートル以上離れることは不可能だと言われているのだ。

主プレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

スロス族

CS

ゲームの準備:怠惰トークンをこのシート上に置く。

君のパワーは「怠惰」。侵攻軍が援軍として、君がその遭遇に宇宙船を送るべき時、**このパワーを使用する:**送る宇宙船の数を決定する代わりに、その場所に怠惰トークンを送る。怠惰トークンは宇宙船ではない。

遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前、怠惰トークンを君の任意のコロニー(複数可)の合計0機から4機までの宇宙船で置き換える。その後、怠惰トークンをこのシートに戻す。

侵攻軍として、怠惰トークンを0機の宇宙船で置き換えた場合、その遭遇はそのまま続行する。援軍として、怠惰トークンを0機の宇宙船で置き換えた場合、君は以降援軍ではない。

スロス族は、宙域を支配するため、いずれこの場所にやってくる。そろそろ来るはずだ。とにかく待とう。すぐにも来るはずだから。

侵攻軍か援軍

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

スクウィー族

CS

君のパワーは「想像を絶する可愛さ」。防衛軍として、遭遇カードが選ばれた後、それが公開される前、**このパワーを使用してよい:**侵攻軍に対してウインクをして、あまりの可愛さに攻撃できなくさせてよい。侵攻軍は譲歩するか続行するかを選ぶ。

侵攻軍が譲歩した場合、君はその遭遇に勝利する。ただちに解決フェイズに進む。出された遭遇カードは通常通りに捨てる。

侵攻軍が続行した場合、侵攻軍は自分の宇宙船を3機亜空間に送る。侵攻軍が攻撃カードを公開してその遭遇に勝利した場合、君は交渉カードを公開していない場合でも代償を受け取る。

スクウィー族はその信じられないほどの可愛さのために、見つめているだけでも苦痛を感じるほどだ。もこもこの羽毛から愛らしい瞳まで、抱き上げでは可愛がり、抱きしめては永遠に守りたくなってしまう。もっとも、君がロークスト族なら、まとめて食い尽くす方が好みだろう。

防衛軍

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

スウィンドラー族

CS

ゲームの準備:自分以外のプレイヤー1人につき詐欺トークンを1個確保する。そのうち1個は表に×印のある獲物トークンであること。トークンの表を秘密裏に確認し、他の各プレイヤーのエイリアンシート上に1個ずつ裏向きに置く。獲物トークンが置かれたプレイヤーが君の「獲物」になる。君はこのトークンをいつでも見てかまわないが、他のプレイヤーに見せてはいけない。

本来のスウィンドラー族としての君のパワーは「人格窃盗」。防衛軍が決定した後、**このパワーを使用してよい:**詐欺トークンをすべて表にした上でゲームから除く。君と獲物はゲーム中のすべてを交換する。これには、座席、エイリアンパワー、プレイヤーの色、宇宙船、手札、星系、惑星、コロニー等が含まれる。遭遇はそのまま続くが、これにより主プレイヤーが変わる可能性はある。侵攻軍の色の担当が別なプレイヤーに変わった場合、元の侵攻軍のターンの代わりにそのプレイヤーのターンになる。

公開された獲物としての君のパワーは「恐慌」。他の各プレイヤーのターン開始フェイズ中、**このパワーを使用してよい:**ただちに侵攻軍の本拠星系にコロニーを1つ得る。

このエイリアンパワーはどの手段でも盗まれたりコピーされたり君のプレイヤー色から切り離されたりしない。

スウィンドラー族にとって、人格を盗むことはアトラキエア星のグージャンルの幼体からキャンディを盗むようなものだ。

主プレイヤー

任意

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

タイラント族

CS

君のパワーは「隷属」。主カプレイヤーとして、君が攻撃カードを公開した後に君が遭遇に勝利した時、このパワーを使用する：敗北側が参加させた宇宙船を各プレイヤーにつき1機ずつ隷属させる。隷属した宇宙船は捕獲され、亜空間に送る代わりにこのシートに置く。

君がいずれかのプレイヤーに対する防御軍に決定し、そのプレイヤーの宇宙船を隷属させている場合、このパワーを使用する：隷属しているそのプレイヤーの宇宙船1機につき、そのプレイヤーはカードをランダムに1枚捨てる。

君が侵攻軍として遭遇を行い、遭遇相手の宇宙船を隷属させている場合、君が攻撃カードを公開した後、このパワーを使用する：君の側の合計に、隷属させているそのプレイヤーの宇宙船の数を加える。

君が亜空間に自分の宇宙船を送る時、代わりに隷属させている宇宙船を送ってよい。取引の一部として、隷属させている宇宙船を開放することを選べる。宇宙船がこのシートから除かれたら、それは隷属されていないことになる。

タイラント族が新たな宙域に来た時、他の種族が突如として遠くの地域への移動計画を立てるといふのはよくあることだ。タイラント族は、その残忍な指揮方法により宇宙でも最も嫌われた生命体の一つで、最終的には犠牲者を隷属させることで終結するのだ。

主カプレイヤー

強制

ターン開始 再編 運命 出撃 援軍 計画 公開 解決

亜空間から宇宙船を参加させる

目盛り11まで行く

カードを引かせたり捨てさせたりする

プレイヤーの人格を盗む

侵攻側にコロニーを作る

捨て札パイルから探す

カードを捨てて攻撃力を変える

忠誠のためにカードを提供する

攻撃に星系のすべての宇宙船を加える

空けた惑星から他人を追い出す

運命の山札を操作する

失う宇宙船を1機に減らす

遭遇を制圧することで勝利する

超空間ゲートを向け直す

他のプレイヤーの宇宙船を要求する

お世辞で勝利する

危険なほどに可愛い

最後に登場する

追加の宇宙船を産み出す

遭遇カードを置き換える

相手からカードを盗む

カードを食い荒らす

カードを左右に回す

カードを宇宙船の代用にする

相手の宇宙船を脅す