

<p>エイリアン前線基地</p> <p>このカードを受け取った時、フレアデッキからカードを1枚引く。対応するエイリアンシートをこのカードの隣に置き、そのフレアを除外する。ゲームの準備のテキストがあったり、このゲームで使えなかったり、代替勝利条件があったりする場合は捨てて引きなおす。この惑星に君のコロニーがある間、君は自分が支配する他のエイリアンに加えてそのエイリアンパワーを持つ。</p> <p>誰でも いつでも</p>	<p>大型宇宙レーザー</p> <p>主プレイヤーとして、君が攻撃カードを公開した後、君の側に援軍がない場合、君の合計に10を加えてよい。</p> <p>主プレイヤー 公開</p>	<p>コロニー被覆</p> <p>防御軍として、超空間ゲートが君のコロニーかこの星系の惑星に向けられた後、この宇宙基地の惑星の君の宇宙船を1機亜空間に送ってよい。その後、侵攻軍は(可能なら)この星系の適正な遭遇が行える異なるコロニーや惑星を目標とする。</p> <p>防御軍 出撃</p>	<p>宇宙エネルギー発生機</p> <p>君の側が遭遇に勝利した後、このカードにコズミック・トークンを2個置く。君の側が遭遇に敗北した後、このカードのトークンを1個取り除く。このカードにトークンが5個以上あるかぎり、これは勝利のための外部コロニー1つに数える。</p> <p>主プレイヤーか援軍 解決</p>
<p>監視プラットフォーム</p> <p>君が参加していない遭遇で援軍が形成された後、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1枚引くかを行ってよい。</p> <p>主プレイヤーか援軍でない 援軍</p>	<p>シールド発生機</p> <p>援軍として、敗北した遭遇で、君の宇宙船を亜空間に送る代わりに、その宇宙船を望む数だけこの惑星に置いてよい。</p> <p>援軍 解決</p>	<p>突撃隊シャトルボット</p> <p>他の各プレイヤーの再編フェイズ中、亜空間から君の宇宙船を1機復活させてよい。亜空間に君の宇宙船が無い場合、代わりにプレイヤーを1人選んでよい。そのプレイヤーは自分の宇宙船を1機亜空間に送る。</p> <p>侵攻軍でない 再編</p>	<p>戦術アレイ</p> <p>防御軍として、出撃フェイズ中、デッキからカードを2枚引いてよい。</p> <p>防御軍 出撃</p>
<p>時間マトリクス</p> <p>君のターンの最初の遭遇に敗北した場合、手札に遭遇カードがあるかぎり2回目の遭遇を行ってよい。君のターンの最初の遭遇に勝利し2回目の遭遇を行うことを選んだ場合、最初の遭遇の運命カードを運命デッキの一番上に置いてよい。</p> <p>侵攻軍 解決</p>	<p>次元間断裂リレー</p> <p>主プレイヤーとして、遭遇カードが公開された後、その遭遇に君の宇宙船がある場合、この惑星の宇宙船を4機まで送りその遭遇の君の宇宙船に加えてよい。この能力は、任意の星系での遭遇で使用できる。</p> <p>主プレイヤー 公開</p>		

<p>アーケード族</p> <p>遭遇を制圧することで勝利する。</p>	<p>ブルート族</p> <p>相手の宇宙船を奪す</p>	<p>ブルワーク族</p> <p>失う宇宙船を1機に減らす</p>	<p>コンバーター族</p> <p>カードを宇宙船の代用にする</p>
---	--------------------------------------	--	--

<p>一般効果 (君がアーケード族以外)</p> <p>主プレイヤーか援軍として、君の側が遭遇に10以上の差で勝利した場合、「敗北側の各プレイヤーは自身のコロニーから追加で宇宙船を1機亜空間に送る」を行わせてよい。</p> <p>主プレイヤーか援軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がブルート族以外)</p> <p>主プレイヤーか援軍として、代償や防御報酬が受け取られる前、すべてのプレイヤーの代償や報酬を1単位に制限してよい。</p> <p>主プレイヤーか援軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がブルワーク族以外)</p> <p>主プレイヤーとして、君が複数の宇宙船を亜空間に送る場合、送る宇宙船の数を1機に減らしてよい。亜空間に送られなかった宇宙船は君の他のコロニーに送られる。</p> <p>主プレイヤー いつでも</p>	<p>一般効果 (君がコンバーター族以外)</p> <p>援軍として、遭遇に敗北することで君が1機以上の宇宙船を亜空間に失う場合、勝利側の各プレイヤーの手札のカードをランダムに1枚捨てさせてよい。</p> <p>援軍 解決</p>
<p>特殊効果 (君がアーケード族)</p> <p>君のパワーの使用時、相手側主プレイヤーの宇宙船をゴチする代わりに、相手側援軍1人の宇宙船を1機ゴチしてよい。</p> <p>主プレイヤーか援軍 解決</p>	<p>特殊効果 (君がブルート族)</p> <p>侵攻軍として、援軍が形成された後、防御軍と各防御側援軍に対し、その遭遇の自身の宇宙船1機を亜空間に送らせてよい。</p> <p>侵攻軍 援軍</p>	<p>特殊効果 (君がブルワーク族)</p> <p>君がカードをランダムに捨てるか他のプレイヤーが君から代償を受けるたび、捨てるカードや代償として与えるカードは君が選んでよい。</p> <p>誰でも いつでも</p>	<p>特殊効果 (君がコンバーター族)</p> <p>任意のフェイズ中、手札のカードを任意の枚数捨ててよい。その後、その捨てた枚数に等しい回数、亜空間から宇宙船を復活させるか、デッキからカードを1枚引くか、合計がその回数になるように両方を組み合わせてよい。</p> <p>誰でも いつでも</p>

<p>コーディネイター族</p> <p>運命の山札を操作する</p>	<p>ダービッシュ族</p> <p>カードを左右に回す</p>	<p>グランパス族</p> <p>空けた惑星から他人を追い出す</p>	<p>マウス族</p> <p>カードを食い飛ばす</p>
---	--	--	-------------------------------------

<p>一般効果 (君がコーディネイター族以外)</p> <p>侵攻軍として、運命が引かれた後、引いた運命カードを捨てて引きなおしてよい。</p> <p>侵攻軍 運命</p>	<p>一般効果 (君がダービッシュ族以外)</p> <p>君の本拠星系の防御軍として、超空間ゲートの目標が定められたとき、君の手札を他の任意のプレイヤー1人の手札と交換してよい。</p> <p>防御軍 出撃</p>	<p>一般効果 (君がグランパス族以外)</p> <p>超空間ゲートの目標が定められたとき、プレイヤーを1人選んでよい。そのプレイヤーは目標星系の自身の宇宙船を1機選んで亜空間に送る。</p> <p>誰でも 出撃</p>	<p>一般効果 (君がマウス族以外)</p> <p>主プレイヤーとして、遭遇相手が増援カードを出してその効果が解決された後、そのカードを取って君の手札に加えてよい。</p> <p>主プレイヤー いつでも</p>
<p>特殊効果 (君がコーディネイター族)</p> <p>他のプレイヤーが運命デッキから君の色を引いた後、君が侵攻軍で君の色を引いたプレイヤーが防御軍となってその遭遇を続けることを選んでよい。その遭遇は通常どおりに進行する。その結果にかかわらず、元の侵攻軍は自身のターンを終了し、次のプレイヤーにターンが進む。</p> <p>防御軍 運命</p>	<p>特殊効果 (君がダービッシュ族)</p> <p>君のパワーを使用したことでこのフレアを渡す場合、これを出すことで、ただちにそれを君から受け取るプレイヤーの星系にコロニーを1つ設立する。その後、このフレアを捨てる。</p> <p>主プレイヤー 援軍</p>	<p>特殊効果 (君がグランパス族)</p> <p>君のパワーの使用時、君が空けた惑星にコロニーがある他の各プレイヤーは、その惑星からだけでなく、その星系全体の自身の各コロニーから宇宙船を1機ずつ失う。</p> <p>誰でも いつでも</p>	<p>特殊効果 (君がマウス族)</p> <p>主プレイヤーとして、遭遇カードが公開された後、いずれかの主プレイヤーの遭遇カードを君のシートの遭遇カード1枚かこれまでにゲームから除いたカード1枚で置き換えてよい。置き換えられたカードは捨てる。</p> <p>主プレイヤー 公開</p>

<p>ネイバー族 攻撃に星系のすべての宇宙船を加える</p>	<p>アウトロー族 相手からカードを盗む</p>	<p>パトリオット族 忠誠のためにカードを提供する</p>	<p>ファンタズム族 遭遇カードを置き換える</p>
<p>一般効果 (君がネイバー族以外) 勝利した防御側援軍として、君が防御報酬を得る場合、君が得る防御報酬の数を計算する際に、防御軍がその遭遇に参加させていた宇宙船の数を加えてよい。</p> <p>防御軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がアウトロー族以外) 援軍として、君の側が遭遇に敗北した場合、その遭遇の勝利した側の任意のプレイヤー1人の手札からランダムにカードを奪ってよい。</p> <p>援軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がパトリオット族以外) 援軍として、君の側が遭遇に勝利した後、君が受ける通常の恩恵や報酬に加え、デッキからカードを1枚引くか亜空間から宇宙船を1機復活させてよい。</p> <p>援軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がファンタズム族以外) 主カプレイヤーとして、遭遇カードが公開された後、デッキの一番上のカードを公開してよい。それが遭遇カードの場合、それを捨てるか、君の現在の遭遇カードに置き換える(元のカードは捨てる)。それが遭遇カードでない場合、それを手札に加える。</p> <p>主カプレイヤー 公開</p>
<p>特殊効果 (君がネイバー族) 主カプレイヤーとして、君のパワーの使用時、目標星系にいる君の各援軍の宇宙船のうち、この遭遇に参加していないもの1機につき1を加える。</p> <p>主カプレイヤー 公開</p>	<p>特殊効果 (君がアウトロー族) 防御軍が防御側援軍として、君の側が遭遇に敗北した場合、このフレアを使ってよい。勝利した侵攻側援軍は、宇宙船を目標の惑星に着陸する代わりに、各自のコロニーに戻る。</p> <p>防御軍が防御側援軍 解決</p>	<p>特殊効果 (君がパトリオット族) 援軍として、遭遇カードが公開された後、相手側の援軍の宇宙船を、君がその遭遇に参加させた宇宙船の数に等しい数選んでよい。選ばれた宇宙船は亜空間に送られる。</p> <p>援軍 公開</p>	<p>特殊効果 (君がファンタズム族) 君のパワーの使用時、遭遇カードを2枚引くまでデッキのカードを引いて捨てるを繰り返してよい。その2枚のうち1枚で、公開された遭遇カードの内1枚を置き換える(元のカードは捨てる)。もう1枚は捨てる。</p> <p>主カプレイヤー 公開</p>

<p>ポーキュバイン族 カードを捨てて攻撃力を変える</p>	<p>ローチ族 追加の宇宙船を産み出す</p>	<p>スカヴェンジャー族 捨て札パイルから探す</p>	<p>スロス族 最後に登場する</p>
<p>一般効果 (君がポーキュバイン族以外) 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、手札のカードを任意の枚数公開してよい。その後、公開したカード1枚につき(このフレアを含む)、君の側の合計に1を加える。</p> <p>主カプレイヤー 公開</p>	<p>一般効果 (君がローチ族以外) 勝利した側の援軍としてコロニーを得た後、亜空間の君の宇宙船を4機まで新たに設立したコロニーに追加してよい。</p> <p>援軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がスカヴェンジャー族以外) 君がコロニーを失う時、デッキからカードを3枚引いてよい。その内1枚を君の手札に加える。他の2枚は捨てる。</p> <p>誰でも いつでも</p>	<p>一般効果 (君がスロス族以外) 援軍として、遭遇カードが公開された後、超空間ゲートの制限を超えないかぎり、君の任意のコロニー(複数可)からその遭遇に宇宙船を追加してよい。</p> <p>援軍 公開</p>
<p>特殊効果 (君がポーキュバイン族) 君のパワーの使用時、君が捨てたカード1枚につき、君の側の合計に1の代わりに3を加える。</p> <p>主カプレイヤーが援軍 公開</p>	<p>特殊効果 (君がローチ族) 侵攻軍が援軍として、コロニーを設立した後、君のシートの宇宙船を合計4機まで除き、任意の星系1つの君のコロニー(複数可)に加えてよい。</p> <p>侵攻軍が援軍 解決</p>	<p>特殊効果 (君がスカヴェンジャー族) 君のパワーの使用後、プレイヤー1人の手札を見て、その中のカードを1枚選んで奪ってよい。</p> <p>誰でも いつでも</p>	<p>特殊効果 (君がスロス族) 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、君の援軍である各プレイヤーに対し、そのプレイヤーの任意のコロニー(複数可)からさらに4機までの宇宙船をその遭遇に追加することを認めてよい。</p> <p>主カプレイヤー 計画</p>

<p>スニーク族 侵攻側にコロニーを作る</p>	<p>スクウィー族 危険なほどに可愛い</p>	<p>スウィンドラー族 プレイヤーの人格を盗む</p>	<p>シコファント族 お世辞で勝利する</p>
<p>一般効果 (君がスニーク族以外) 防御軍として、遭遇に敗北した後、代償を受け取る前か後に、遭遇相手の手札を見てよい。そのうち1枚を奪い、君の手札に加える。</p> <p>防御軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がスクウィー族以外) 防御軍として、君が遭遇に敗北した後、その遭遇のいずれかの側の他のプレイヤー1人を選んでよい。そのプレイヤーは自分のコロニーから、その遭遇中に君が失った宇宙船の数に等しい数の宇宙船を亜空間に送る。</p> <p>防御軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がスウィンドラー族以外) 援軍として、君の側が遭遇に勝利した後、その遭遇の敗北した側の任意援軍1人の手札からランダムにカードを1枚奪ってよい。</p> <p>援軍 解決</p>	<p>一般効果 (君がシコファント族以外) 君が主カプレイヤーでも援軍でもない遭遇でいずれかのプレイヤーが勝利した後、そのプレイヤーに心からの祝福を送り、勝利側に宇宙船がいるプレイヤー1人につき、亜空間から君の宇宙船を1機復活させる。</p> <p>主カプレイヤーや援軍でない 解決</p>
<p>特殊効果 (君がスニーク族) 君のパワーの使用時、十分な宇宙船があるかぎり、侵攻軍の本拠星系に2つのコロニーを設立してよい。その後、このカードを任意のプレイヤーに渡す。</p> <p>防御軍 解決</p>	<p>特殊効果 (君がスクウィー族) 防御側援軍として、計画フェイズ中、侵攻軍と各侵攻側援軍に対し、超空間ゲート上の各自の宇宙船を1機取り除かせてよい。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。</p> <p>防御側援軍 計画</p>	<p>特殊効果 (君がスウィンドラー族) 援軍として、両方の主カプレイヤーが交渉カードを公開した後、自分の側の主カプレイヤーになってよい。超空間ゲートのすべての宇宙船はコロニーに戻り、君はその相手と取引を行う(成立しない場合のペナルティは君が受ける)。取引が成立した場合、それは君が代わったプレイヤーにとっての成功とみなす。</p> <p>援軍 公開</p>	<p>特殊効果 (君がシコファント族) エイリアンシート上のトークンが5個以下の場合、そのうち1個を除いてよい。シート上のトークンが5個を超えている場合、残りが5個になるまで除いてよい。その後、このカードを任意のプレイヤーに渡す。</p> <p>誰でも いつでも</p>

タイド族
カードを引かせたり捨てさせたりする

一般効果
(君がタイド族以外)
援軍として、報酬を受け取る場合、その遭遇の宇宙船の数に関係なく4機分の報酬を受け取ってよい。

援軍 解決

特殊効果
(君がタイド族)

君のシートにトークンを1個置いてよい。

誰でも いつでも

タイラント族
他のプレイヤーの宇宙船を要求する

一般効果
(君がタイラント族以外)
援軍として、その遭遇の終了時、その解決フェイズ中に亜空間に宇宙船を送った他の各プレイヤーの手札からランダムにカードを1枚奪ってよい。

援軍 解決

特殊効果
(君がタイラント族)

君の再編フェイズ中、亜空間に宇宙船がある各プレイヤーにつき、亜空間のそのプレイヤーの宇宙船1機を君のシートにおいて従属させてよい。

侵攻軍 再編

ヴォクス族
目盛り11まで行く

一般効果
(君がヴォクス族以外)
援軍として、君の側の合計に、その遭遇の君の宇宙船の数の代わりに11を加える。

援軍 公開

特殊効果
(君がヴォクス族)

新規の手札を引く時、カードを11枚まで引いてよい。

誰でも いつでも

ワーム族
超空間ゲートを向け直す

一般効果
(君がワーム族以外)
君のターン開始時、任意の君のコロニー(複数可)の宇宙船を、君の本拠星系の君のコロニーが無い惑星1つに移動してよい。

侵攻軍 ターン開始

特殊効果
(君がワーム族)

君は援軍であってもパワーを使うことができる。

援軍 公開

ワームホール族
亜空間から宇宙船を参加させる

一般効果
(君がワームホール族以外)
援軍として、君が遭遇に宇宙船を参加させた後、亜空間から同数の君の宇宙船を復活させてその遭遇に加えてよい。これにより、その遭遇の君の宇宙船が4機を超えてもよい。

援軍 援軍

特殊効果
(君がワームホール族)

主カプレイヤーとして、援軍が形成された後、その遭遇に宇宙船があるいずれか1人のプレイヤー(自分も可)の亜空間の宇宙船を4機まで解放してよい。この宇宙船はその遭遇にすでに参加しているそのプレイヤーの宇宙船に加えられる。

主カプレイヤー 援軍