

異星種族 遺物ハンター	異星種族 燃料精製所	異星種族研究者	異星種族歩哨	異星種族 調査テクノロジー
異星種族 調査テクノロジー	知性化 両生類種族	知性化樹上種族	深宇宙共生 株式会社	種族設計 合名会社
辺境首都	銀河拡張論者	銀河調査本部	帝国ブラスター 宝石集積所	帝国ステルス 戦術
帝国ステルス 戦術	星間貿易港	ジャンプドライブ 燃料精製所	傭兵ギルド	大鉱脈世界
反乱軍扇動者	反乱軍知性化 世界	科学巡洋艦	科学巡洋艦	自己修復 異星種族砲
惑星改造 コロニー	惑星改造 合名会社	知性化研究者	ワームホール 試掘者	

異星種族 研究船	異星種族 研究船	異星種族 知性化槽	銀河投資家	銀河投資家	銀河 情報拠点
帝国 第五部隊	帝国 補給船団	帝国 補給船団	帝国 武装勢力	反乱軍 宝石密輸人	反乱軍 レジスタンス
知覚ロボット	惑星改造 計画	惑星改造 計画	知性化同盟	探査 +1, +1	探査 +5
発展	発展	移住	移住	消費 交易	消費 VP x 2
生産	探査 オープン	探査 オープン	探査 オープン	探査 オープン	探査 オープン

銀河投資家	銀河投資家	中継 ポイント
-------	-------	------------

探査ボーナス:
5枚多く引く。(残す枚数
はそのまま変化しない)

探査ボーナス:
1枚多く引く。
1枚多く残す。

発展ボーナス:
デベロップ◇の配置コスト
を-1。

移住ボーナス:
このフェイズの世界
○○の配置後カードを
1枚引く。

交易ボーナス:
製品を1つ売り、価格分
カードを引く。その後、
IV消費パワーを通常通り
使用する。

消費ボーナス:
このフェイズでの VP チェッ
プの点数が2倍になる。

生産ボーナス:
自分の単発生産ワールド
●1つに製品を1つ置く。
(製品の無い場所のみ)

探査ボーナス:

優先順を上げ、オーブアクションを3つ行う。
 a. 調査隊(👤)を各4マスまで移動する。
 b. オープカード(📄)を使う。
 c. オープカード(📄)を引く。

探査ボーナス:

優先順を上げ、オーブアクションを3つ行う。
 a. 調査隊(👤)を各4マスまで移動する。
 b. オープカード(📄)を使う。
 c. オープカード(📄)を引く。

探査ボーナス:

優先順を上げ、オーブアクションを3つ行う。
 a. 調査隊(👤)を各4マスまで移動する。
 b. オープカード(📄)を使う。
 c. オープカード(📄)を引く。

探査ボーナス:

優先順を上げ、オーブアクションを3つ行う。
 a. 調査隊(👤)を各4マスまで移動する。
 b. オープカード(📄)を使う。
 c. オープカード(📄)を引く。

探査ボーナス:

優先順を上げ、オーブアクションを3つ行う。
 a. 調査隊(👤)を各4マスまで移動する。
 b. オープカード(📄)を使う。
 c. オープカード(📄)を引く。

<p>●の配置時にコストを-2か軍事力を+2。 このフェイズ後、自分が(嗜好品)を他の誰よりも多く生産している場合、カードを1枚引く。</p>	<p>●(このワールド)の製品は売却できない。 カード置場の(帝国)カード1枚につきカードを1枚引く。</p>	<p>●の配置時にコストを-3か軍事力を+3。 ●の征服後、(余剰)軍事力のみで2つ目の●を征服してよい(●のパワーとは組み合わせ不可)。</p>	<p>○の配置後にカードを1枚引く。 ●の征服後、(余剰)軍事力のみで2つ目の●を征服してよい(●のパワーとは組み合わせ不可)。</p>	<p>カード置場の○(反乱軍事ワールド)1枚につきカードを1枚引く(これを含む)。</p>
<p>●の配置時にコストを-2か軍事力を+2。 ●1つにつき製品を生産。</p>	<p>●(このワールド)の(嗜好品)の売却時に引くカード+1。</p>	<p>このカードをカード置場から捨ててこのフェイズの軍事力に(追加で)+3してよい。</p>	<p>このカードをカード置場から捨てて、このフェイズの軍事力に(追加で)+3してよい。</p>	<p>異なる種類の製品を4つまで捨てて、1つにつき①を得てカードを1枚引く。</p>
<p>○の配置後にカードを1枚引く(これ自身は適用外)。</p>	<p>カード置場の(緑)ワールド1つにつき軍事力+1(これを含む)。</p>	<p>(異星種族技術)を1つ捨ててこのフェイズの軍事力に(追加で)+3してよい。</p>	<p>手札を1枚捨てて①を得てよい(これは2倍にならない)。</p>	<p>(緑)を○として(このカードのものを含むボーナス込みで)配置してよい。</p>
<p>◇の配置後にカードを2枚引く(これ自身は適用外)。カード置場のコスト5+のデベロッパ1つにつきカードを1枚引く(これを含む)。</p>	<p>◇の配置後にカードを2枚引く(これ自身は適用外)。カード置場のコスト5+のデベロッパ1つにつきカードを1枚引く(これを含む)。</p>	<p>(稀少元素)を1つ捨ててこのフェイズの軍事力に(追加で)+2してよい。生産した(稀少元素)1つにつきカードを1枚引く。</p>	<p>(緑)の移動+2。 ●をそのコストの●として(ボーナス込みで)配置してよい。</p>	<p>(緑)の移動+2。 ●をそのコストの●として(ボーナス込みで)配置してよい。</p>
<p>エアロックをプレイし、追加の調査隊1個をそこに置く。 ●の配置時にコストを-1か軍事力を+1。 ●1つにつき製品を生産。</p>	<p>エアロックをプレイし、追加の調査隊1個をそこに置く。 ●の配置時にコストを-1か軍事力を+1。 ●1つにつき製品を生産。</p>	<p>(稀少元素)を1つ捨ててこのフェイズの軍事力に(追加で)+2してよい。このフェイズに製品を●(このワールド)に生産したらカードを1枚引く。</p>	<p>移住アクションに加え、このカードをカード置場から捨て、○をコスト0で配置してよい(●の配置には使用不可)。 ●1つにつき製品を生産。</p>	<p>移住アクションに加え、このカードをカード置場から捨て、○をコスト0で配置してよい(●の配置には使用不可)。 ●1つにつき製品を生産。</p>

アクションとして、カードを1枚表にしてよい。○ならコスト0で配置。他は戻す(●と組み合わせ不可)。手札を2枚まで捨てて1枚につき①を得てよい(これは2倍にならない)。
 ●(このワールド)には(稀少元素)を何枚でも保有できる。
 V: このフェイズの開始時、任意の枚数の●を●に移してよい。

このワールドの配置時、カードを1枚捨ててこの上に製品を置いてよい。

20	20	16	16	16	13.5	11
知性化カード (これを含む)	他の異星種族カード (これを含む)	デベロッパ (これを含む)	異星種族 文字遺跡世界	プaster 宝石鉱床	異星種族技術 トークン(追加)	他の遺伝子 資源ワールド
反乱軍カード (これを含む)	知性化カード (これを含む)	他の軍事 ワールド	交易パワーを持つ 非軍事ワールド	他の非軍事 ワールド	異星種族知性化 トークン(追加)	
帝国カード (これを含む)	惑星改造カード (これを含む)	惑星改造世界	他の非軍事 ワールド		異星種族科学 トークン(追加)	

16
 3.5 生産ワールド
 12 他 交易 パワーを持つカード(これを含む)