

基本

名前(日本語)	名前(英語)	アクション	必要惑星	コスト	枚数
改良済みの調査	Improved Survey	カードを3枚引く	肥沃(地球/Fertile)	研3	2
改良済みの戦争	Improved Warfare	「戦闘機」を2つ得るか、惑星を1つ攻撃する。	肥沃(地球/Fertile)	研3	2
改良済みの交易	Improved Trade	1影響力を得る。	肥沃(地球/Fertile)	研3	2
改良済みの研究	Improved Research	カードを1枚引く。その後、手札を3枚までゲームから除外できる。	肥沃(地球/Fertile)	研3	2
惑星改造	Terraforming	このカードを2コロニーとして惑星に足す。定住コストを満たすなら定住する。	肥沃(地球/Fertile)	研5	1
人工知能	Artificial Intelligence	ストックから任意の2枚の任務カードを取り、手札に加える。	肥沃(地球/Fertile)	研5	1
遺伝子工学	Genetic Engineering	この手番中生産した資源1種類ごとに1影響力を得る。	肥沃(地球/Fertile)	研5	1
肥沃	Abundance	即座に資源を4つ生産する。定住か攻撃をした時、資源を2つ生産する。	肥沃(地球/Fertile)	研5	1
肥沃な大地	Fertile Ground	「入植」+1、「生産」+1、「研究」+1	肥沃(地球/Fertile)	研5	1
官僚制度	Bureaucracy	追従時:「調査」+1、「戦争」+1、「生産」+1、「交易」+1、「研究」+1 「入植」か「戦争」に追従した時、リーダーボーナスを使用できる。	肥沃(地球/Fertile)	研7	1
意見の相違	Dissension	任務に反対した場合、追加で1枚カードを引く。	肥沃(地球/Fertile)	研7	1
改良済みの調査	Improved Survey	カードを3枚引く。	改良(土星/Advanced)	研3	2
改良済みの入植	Improved Colonize	惑星を1つ定住する。さらに、他の惑星に定住するか、このコロニーを惑星に追加する。	改良(土星/Advanced)	研3	2
改良済みの生産	Improved Production	資源を2つ生産する。	改良(土星/Advanced)	研3	2
改良済みの戦争	Improved Warfare	「戦闘機」を2つ得るか、惑星を1つ攻撃する。	改良(土星/Advanced)	研3	2
情報通信網	Data Network	カードを2枚引く。その後、手札の好きな枚数をゲームから除外できる。	改良(土星/Advanced)	研5	1
多様性市場	Diverse Markets	この手番中交易した資源1種類ごとに1影響力を得る。	改良(土星/Advanced)	研5	1
専門化	Specialization	資源を1種類選ぶ。この手番中交易したその資源1つごとに1影響力を得る。	改良(土星/Advanced)	研5	1
武器商店	Weapon Emporium	「戦闘機」を資源として交易する事ができる。	改良(土星/Advanced)	研5	1
合理化	Streamlining	手番ごとに1回、手札のカード1枚ゲームから除外できる。	改良(土星/Advanced)	研5	1
順応性	Adaptability	通常の「研究」任務のカードは全てのシンボルを得る。 これらのカードは任意の増強/追従に使用できる。	改良(土星/Advanced)	研7	1
超効率化	Hyperefficiency	手番ごとに手札の好きな枚数をゲームから除外できる。	改良(土星/Advanced)	研7	1
改良済みの入植	Improved Colonize	惑星を1つ定住する。さらに、他の惑星に定住するか、このコロニーを惑星に追加する。	金属(火星/Metallic)	研3	2
改良済みの生産	Improved Production	資源を2つ生産する。	金属(火星/Metallic)	研3	2
改良済みの交易	Improved Trade	1影響力を得る。	金属(火星/Metallic)	研3	2
改良済みの研究	Improved Research	カードを1枚引く。その後、手札を3枚までゲームから除外できる。	金属(火星/Metallic)	研3	2
調査チーム	Survey Team	惑星デッキの一番上のカードを1枚取り、あなたの帝国に裏向きに置く。	金属(火星/Metallic)	研5	2
動員	Mobilization	「戦闘機」を2つ得る。この手番の任務フェイズ後、惑星1つを攻撃できる。	金属(火星/Metallic)	研5	2
出征路	War Path	惑星を2つまで攻撃する。	金属(火星/Metallic)	研5	2
帝国主義	Imperialism	「調査」+1、「交易」+1、「戦争」+1	金属(火星/Metallic)	研5	2
焦土作戦	Scorched Earth Policy	戦争コストを2減らす。惑星を攻撃時、その上に「戦闘機」を1つ残す。その惑星は資源の生産不可。	金属(火星/Metallic)	研5	2
物流	Logistics	アクションフェイズと任務フェイズを任意の順番でプレイする。ゲーム終了時、追加の1手番を得る。	金属(火星/Metallic)	研7	2
生産性	Productivity	アクションフェイズ中、カードを追加で1枚出し、そのアクション効果を実行できる。	金属(火星/Metallic)	研7	2

拡張#1 エスカレーション(E)

名前(日本語)	名前(英語)	アクション	必要惑星	コスト	枚数
改良済みの調査	Improved Colonize	カードを3枚引く。	肥沃(地球/Fertile)	戦3/研3	1
改良済みの生産	Improved Production	資源を2つ生産する。	肥沃(地球/Fertile)	戦3/研3	1
総員駆け足	Double Time	アクションフェイズ中、追加の2アクションを実行できる。	肥沃+他の惑星1種	戦3/研3	2
平和条約	Peace Treaty	「戦争」任務を反対した場合、1影響力を得る。	肥沃(地球/Fertile)	戦3/研3	1
人口生態系	Biosphere	マルチ生産スロット+2	肥沃(地球/Fertile)	戦3/研3	1
戦利品	Spoil of War	保持している「戦闘機」ごとに資源を1つ生産する。	肥沃(地球/Fertile)	戦2/研5	1
生産特化	Specialized Production	資源を1種類選ぶ。この手番中生産したその資源1つごとに1影響を得る。	肥沃(地球/Fertile)	戦2/研5	1
闇市場	Black Market	任意の役割の増強/追従のためのシンボルとして、任意の資源を支払える。	肥沃(地球/Fertile)	戦2/研5	1
植民船	Colony Ship	手番ごとに1回、このカードに手札のコロニーを1枚置く。 定住時、帝国内でコロニーを再配置できる。(定住時、直前に使って良い)	肥沃(地球/Fertile)	戦2/研5	1
当然の命令	Natural Order	永続技術カードを1枚ゲームから除外する。[補償: 2影響力を得る。]	肥沃(地球/Fertile)	巡1/研7	1
改良済みの研究	Improved Research	カードを1枚引く。その後、手札を3枚までゲームから除外できる。	改良(土星/Advanced)	戦3/研3	1
改良済みの交易	Improved Trade	1影響力を得る。	改良(土星/Advanced)	戦3/研3	1
総員駆け足	Double Time	アクションフェイズ中、追加の2アクションを実行できる。	改良+他の惑星1種	戦3/研3	2
平和条約	Peace Treaty	「戦争」任務を反対した場合、1影響力を得る。	改良(土星/Advanced)	戦3/研3	1
貿易の自由化	Freedom of Trade	「交易」+2 「生産」任務に追従した時「交易」任務を、「交易」任務に追従した時「生産」任務を実行可能。	改良(土星/Advanced)	戦3/研3	1
科学的発見	Scientific Discovery	条件を無視しコスト3研究以下の任意の技術カードを1枚手札に得る。 追加の1アクションを実行できる。	改良(土星/Advanced)	戦2/研5	1
傭兵	Soldiers of Fortune	「駆逐艦」を1つ支払い、3影響力を得る。	改良(土星/Advanced)	戦2/研5	1
防衛協定	Defense Contract	手番ごとに1回、資源1つが「戦闘機」を1つ支払い、1影響力を得る事ができる。	改良(土星/Advanced)	戦2/研5	1
科学的研究法	Scientific Method	「研究」+1 「研究」任務をリード時、追加の技術カードを1枚買える。(条件のために惑星を2度使えない)	改良(土星/Advanced)	戦2/研5	1
産業スパイ	Industrial Espionage	他のプレイヤーは1影響力をストックに属す。あなたは1影響力を得る。	改良(土星/Advanced)	巡1/研7	1
改良済みの戦争	Improved Warfare	「戦闘機」を2つ得るか、惑星を1つ攻撃する。	金属(火星/Metallic)	戦3/研3	1
改良済みの調査	Improved Survey	カードを3枚引く。	金属(火星/Metallic)	戦3/研3	1
総員駆け足	Double Time	アクションフェイズ中、追加の2アクションを実行できる。	金属+他の惑星1種	戦3/研3	2
平和条約	Peace Treaty	「戦争」任務を反対した場合、1影響力を得る。	金属(火星/Metallic)	戦3/研3	1
綿密な調査	Thorough Survey	「調査」任務中、2枚少ない惑星カードを引き、追加の惑星カードを1枚得ることができる。	金属(火星/Metallic)	戦3/研3	1
深宇宙探査	Deep Space Probes	惑星デッキからカードを1枚(偵察)する。追加の1アクションを実行できる。	金属(火星/Metallic)	戦2/研5	1
駆逐艦技術	Destroyer Technology	「駆逐艦」を2つ得る。	金属(火星/Metallic)	戦2/研5	1
戦争技術	Warfare Technology	「研究」任務の増強/追従時、「戦闘機」を1つ支払うごとに研究シンボルを1得る。	金属(火星/Metallic)	戦2/研5	1
豊富な知識	Wealth of Knowledge	任意の任務を増強(追従は不可)するために通常の「調査」任務カードを使用できる。(複数可)	金属(火星/Metallic)	戦2/研5	1
巧みな手腕	Tour de Force	「駆逐艦」を1つと「戦闘機」2つを得る。この手番の任務フェイズ後、惑星1つを攻撃できる。	金属(火星/Metallic)	巡1/研7	1
尊大な激励	Elevated Incentives	この手番中、追加の任務フェイズを1回実行する。他のプレイヤーは通常通り追従/反対できる。	基本惑星3種全て	戦3/研3	1
合併	Annex	他のプレイヤーの帝国内の裏向きの惑星を1つ攻撃する。[補償: 2影響力を得る。]	基本惑星3種全て	戦2/研5	1
合成	Synthesize	自分のデッキからカードを1枚(偵察)する。カードを1枚引く。追加の1アクションを実行できる。	基本惑星3種全て	戦2/研5	1
監視委員会	Oversight Committee	手札上限+1 アクションカードを2枚引く。その後、手札から2枚までゲームから除外できる。	基本惑星3種全て	戦2/研5	1
軍事作戦	Military Campaign	攻撃時、他のプレイヤーの裏向きの惑星1つの影響力に等しい「戦闘機」と「巡洋艦」を1つ支払い、惑星を奪える。[補償: 2影響力を得る。]	基本惑星3種全て	戦2/研5	1
精鋭部隊	Elite Squadron	戦闘機+2、駆逐艦+1の補充スロットを持つ	基本惑星3種全て	巡1/研7	1
整備備品の機械	Well Oiled Machine	手番ごとに追加の任務フェイズを1回実行できる。他のプレイヤーは通常通り追従/反対できる。	基本惑星3種全て	巡1/研7	1

拡張#1 エスカレーションプロモ(E)

名前(日本語)	名前(英語)	アクション	必要惑星	コスト	枚数
軍事勝利	Military Victory	あなたの軍事力は圧倒的過ぎて誰も止めることができないゲームに勝利する!	なし	巡3	1
経済勝利	Economic Victory	あなたの影響力は圧倒的過ぎて誰も止めることができないゲームに勝利する!	文明[Civilized] 2枚	影響12	1

拡張#2 エキゾチカ(X)

名前(日本語)	名前(英語)	アクション	必要惑星	コスト	枚数
異星人居住区	Alien Inhabitation	A.惑星を1つ定住する。さらに、B.資源を1つ生産する。 「異星人」:上記内容のAかBどちらかを1回実行できる。	肥沃(地球/Fertile)	研3	1
小惑星コロニー	Asteroidal Colonies	自分の帝国内の表向き各「小惑星」は、このアクションでのみ使える「入植」シンボルを得る。 この後、惑星を1つ定住する。	肥沃(地球/Fertile)	研3	1
小惑星での生産	Asteroidal Production	資源を1つ生産する。 「小惑星」:資源を1つ生産する。	肥沃(地球/Fertile)	研3	1
肥沃化異星人技術	Fertile Alien Tech	「異星人」を1つ以上保持するなら:「生産」+1。「異星人」を1つ以上保持するなら:「入植」+1	肥沃(地球/Fertile)	研3	1
採掘コロニー	Mining Colony	「小惑星」:資源を1つ定住し、資源を2つ生産する。	肥沃(地球/Fertile)	研3	1
異星人との合意	Alien Understanding	A.資源1つを交易し、1影響力を得る。さらに、B.手札のカードを1枚(除外)する。 「異星人」:上記内容のAかBどちらかを1回実行できる。	改良(土星/Advanced)	研3	1
小惑星貿易	Asteroidal Trade	資源1つを交易する。自分の帝国内にある表向きの「小惑星」1つごとにこれを繰り返す。	改良(土星/Advanced)	研3	1
小惑星の研究	Asteroidal Research	カードを1枚引く。手札を1枚まで(除外)できる。「小惑星」:上記を1回実行できる。	改良(土星/Advanced)	研3	1
改良異星人技術	Advanced Alien Tech	「異星人」を1つ以上保持するなら:「交易」+1。「異星人」を1つ以上保持するなら:「研究」+1	改良(土星/Advanced)	研3	1
採掘研究所	Mining Laboratory	「小惑星」:資源を1つ定住し、手札からカードを2枚まで(除外)できる。 さらに、資源を2つまで交易し、それぞれ1影響力を得る。	改良(土星/Advanced)	研3	1
異星人の採用官	Alien Understanding	A.カードを1枚引く。さらに、B.「戦闘機」を1つ得る。 「異星人」:上記内容のAかBどちらかを1回実行できる。	金属(火星/Metallic)	研3	1
小惑星の調査	Asteroidal Trade	カードを1枚引く。「小惑星」:カードを1枚引く。 この後、追加の1アクションを実行できる。	金属(火星/Metallic)	研3	1
小惑星での戦争	Asteroidal Research	「小惑星」:「戦闘機」を1つ得る。 この後、惑星を1つ攻撃する。	金属(火星/Metallic)	研3	1
金属異星人技術	Metallic Alien Tech	「異星人」を1つ以上保持するなら:「戦争」+1。「調査」+1	金属(火星/Metallic)	研3	1
採掘基地	Mining Base	「小惑星」:資源を1つ定住し、手札からカードを2枚引き、「戦闘機」を2つ得る。	金属(火星/Metallic)	研3	1
牽引ビーム	Tractor Beam	惑星デッキから「小惑星」を1枚(偵察)する。そのカードを自分の帝国に裏向きで置く。	基本惑星3種全て	研3	1
逆戻り	Double Back	捨て札置き場から惑星を1枚取り、裏向きで自分の帝国に置く。	基本惑星3種全て	研3	1
異星人の遺物	Alien Artifact	「異星人」+1	基本惑星3種全て	研3	1
宇宙ステーション	Space Station	このカードを場に出した時、場に出ている表向きの「小惑星」を1つ選び、そのコピーとなる。	基本惑星3種全て	研3	1
連立	Coalition	研究の惑星条件において、自分の帝国にある「異星人」惑星を任意の種類の惑星として見なす。	基本惑星3種全て	研5	1
組織化された労働者	Organized Labor	手番開始時、自分の帝国内にある全ての「小惑星」上の資源スロットに資源を補充する。	基本惑星3種全て	研5	1
改良済みの調査	Improved Survey	カードを3枚引く。	異星人(Exotic)	研3	1
改良済みの戦争	Improved Warfare	「戦闘機」を2つ得るか、惑星を1つ攻撃する。	異星人(Exotic)	研3	1
改良済みの入植	Improved Colonize	惑星を1つ定住する。さらに、他の惑星に定住するか、このコロニーを惑星に追加する。	異星人(Exotic)	研3	1
改良済みの生産	Improved Production	資源を2つ生産する。	異星人(Exotic)	研3	1
改良済みの交易	Improved Trade	1影響力を得る。	異星人(Exotic)	研3	1
改良済みの研究	Improved Research	カードを1枚引く。その後、手札を3枚までゲームから除外できる。	異星人(Exotic)	研3	1
小惑星図書館	Asteroidal Library	自分のデッキの上から2枚カードを公開する。「小惑星」:追加の1枚を公開する。 公開したカードから1枚を手札にし、残りを捨て札にする。 この手番中、保持したカード上の任意の任務シンボルとして「異星人」を使用できる。	異星人(Exotic)	研3	1
徹底探査	Thorough Probing	手札から任意の枚数のカードを捨てて、惑星デッキからその枚数分(偵察)する。 追加の1アクションを実行できる。	異星人(Exotic)	研3	1
小惑星の異星人	Asteroidal Aliens	手番終了時まで、自分の帝国の表向きの「小惑星」は「異星人」を得る。	異星人(Exotic)	研3	1
知覚フィルター	Perception Filter	「調査」+1 「調査」の任務中、自分の帝国内にある(表か裏の)惑星カードを1枚捨て札にし、 追加の惑星カードを1枚保持できる。	異星人(Exotic)	研3	1
ロゼッタ・フィッシュ	Rosetta Fish	ストックから通常の任務カードを1枚取りこのカードの下に入れる。 以降、その任務のシンボルとして「異星人」を使用できる。	異星人(Exotic)	研3	1
異星人言語学	Xenolinguistics	任務シンボルを1つ選ぶ。手番終了時まで、選んだシンボルとして「異星人」を使用できる。	異星人(Exotic)	研5	1
廃品回収者	Junk Diver	惑星デッキから「小惑星」を1枚(偵察)する。任務フェイズの後、「小惑星」を1つ無料で採掘する。	異星人(Exotic)	研5	1
暗号学	Cryptography	カードを3枚引く。その後、手札のカードを2枚までストックに戻す。	異星人(Exotic)	研5	1
新しきものへの礼賛	Cult of the New	ゲーム終了時「異星人」:1影響力	異星人(Exotic)	研5	1
異星人の助言	Alien Advisory	「異星人」+1。「異星人」:手札上限+1	異星人(Exotic)	研5	1
異星人の効率化	Exotic Efficiency	「異星人」を2つ以上保持するなら:全てのシンボル+1	異星人(Exotic)	研7	1
無限の未知	Infinite Unknown	手番ごとに1回、任意の枚数の通常任務カードを手札からストックに戻せる。	異星人(Exotic)	研7	1

拡張#1.2 エキゾチカプロモパック(EX)

名前(日本語)	名前(英語)	アクション	必要惑星	コスト	枚数
技術の誇示	Technology Display	自分の帝国内にある永続技術ごとにカードを1枚引く。追加の1アクションを実行できる。	異星人(Exotic)	戦3/研3	1
総員駆け足	Double Time	アクションフェイズ中、追加の2アクションを実行できる。	異星人+他の惑星1種	戦3/研3	2
平和条約	Peace Treaty	「戦争」任務を反対した場合、1影響力を得る。	異星人(Exotic)	戦3/研3	1
小惑星歩哨基地	Asteroidal Sentry	自分の帝国内に表向きの「小惑星」を1つ以上持っている場合:手札上限+1	異星人(Exotic)	戦3/研3	1
政治的破壊工作	Political Sabotage	任務シンボルを1つ選ぶ。 他のプレイヤーは手札を公開し、その任務シンボルをもつ全てのカードを捨てて。	異星人(Exotic)	駆2/研5	1
試験の時	Crunchtime	カードを3枚引く。手札から通常の「調査」任務カードを捨て札にできる。 捨て札にしたカードごとに、このアクションフェイズ中、追加の1アクションを実行できる。	異星人(Exotic)	駆2/研5	1
異星人兵器	Alien Weaponry	「異星人」:戦争コストを「戦闘機」1つ分減らす。	異星人(Exotic)	駆2/研5	1
傭兵の雇用	Mercs for Hire	「駆逐艦」を資源「水晶」として交易できる。 また、手番ごとに1回、資源「水晶」1つを「駆逐艦」1つとして支払える。	異星人(Exotic)	駆2/研5	1
突然変異生成	Mutagenesis	任意のプレイヤーの任意の惑星1つを(除外)する。 [補償]:そのプレイヤーは惑星デッキから「小惑星」を1枚(偵察)して、自分の帝国に表向きに置く。	異星人(Exotic)	巡1/研7	1
連立勝利(2-3人用)	Coalition Victory	改良、肥沃化、金属惑星を表向きで3枚ずつ持っている場合、ゲームに勝利する!	異星人(Exotic)	巡1/研7	1
連立勝利(4-5人用)	Coalition Victory	改良、肥沃化、金属惑星を表向きで2枚ずつ持っている場合、ゲームに勝利する!	異星人(Exotic)	巡1/研7	1
混乱の創出	Create Chaos	他の全プレイヤーは全ての手札を捨て札にする。[補償]:カードを2枚引く	基本惑星3種全て	駆2/研5	1
盗まれた企業秘密	Stolen Trade Secrets	他のプレイヤーの帝国が捨て札から技術カードを1枚取り、自分の帝国か手札に加える。 [補償]:そのプレイヤーの捨て札に、このカードを置く。	基本惑星3種全て	駆2/研5	1
レesser-ミミック	Lesser Mimic	このカードを場に出した時、場に出ている他のプレイヤーの永続技術カードを1つ選び、 そのコピーとなる。	基本惑星3種全て	駆2/研5	1
グレーター-ミミック	Grater Mimic	手番開始時、場に出ている他のプレイヤーの永続技術カードを1つ選び、そのコピーとなる。	基本惑星3種全て	巡1/研7	1