

エminentドメイン 和訳シール

基本セット+エスカレーション

惑星

「戦争」任務を反対した場合、1 影響力を得る。	「戦争」任務を反対した場合、1 影響力を得る。	「戦争」任務を反対した場合、1 影響力を得る。	「戦争」任務を反対した場合、1 影響力を得る。
「戦争」任務を反対した場合、1 影響力を得る。	「戦争」任務を反対した場合、1 影響力を得る。	アクション: 最大 2 つまで資源を交易する。 それぞれ 1 影響力を得る。	アクション: 惑星を 1 つ攻撃する。
アクション: 手札を 2 枚までゲームから除外する。	アクション: 資源を 2 つ生産する。	アクション: 惑星を 1 つ定住する。	アクション: カードを 2 枚引く。

技術カード

肥沃化(地球) 3 コス

「戦争」任務を反対した場合、1 影響力を得る。	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。	カードを 3 枚引く。	カードを 3 枚引く。
1 影響力を得る。	1 影響力を得る。	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。(このカードを含めて良い)	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。(このカードを含めて良い)
「戦闘機」を 2 つ得るか、惑星を 1 つ攻撃する。	「戦闘機」を 2 つ得るか、惑星を 1 つ攻撃する。	この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。	この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。
資源を 2 つ生産する。	エスカプロモ	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!	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!

肥沃化(地球) 5 コス

保持している「戦闘機」ごとに資源を 1 つ生産する。	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 影響力を得る。	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。	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。	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。
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。	この手番中生産した資源 1 種類ごとに 1 影響力を得る。	このカードを 2 コロニーとして惑星に足す。入植コストを満たすなら定住する。	多様化(3 コス)	
			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。	

肥沃化(地球) 7 コス

任務に反対した場合、追加で 1 枚カードを引く。	「入植」が「戦争」に追従した時、 リーダー ボーナスを使用できる。	任務追従時:	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。
--------------------------	--	--------	--

改良(土星) 3 コス

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。(このカードを含めて良い)	カードを 3 枚引く。	カードを 3 枚引く。	1 影響力を得る。
資源を 2 つ生産する。	資源を 2 つ生産する。	「戦争」任務を反対した場合、1 影響力を得る。	「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。

エミネントドメイン 和訳シール

「戦闘機」を 2 つ得るか、惑星を 1 つ攻撃する。

「戦闘機」を 2 つ得るか、惑星を 1 つ攻撃する。

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。

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。

この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。

この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。

多様化(5 コス)

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。(このカードを含めて良い)

改良(土星) 5 コス

手番ごとに 1 回、資源 1 つか「戦闘機」を 1 つ支払い、1 影響力を得る事ができる。

「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)

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。

攻撃時、他のプレイヤーの表向きの惑星 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。

「駆逐艦」を 1 つ支払い、3 影響力を得る。

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。

「戦闘機」を資源として交易する事ができる。

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。

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。

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。(このカードを含めて良い)

この手番中交易した資源 1 種類ごとに 1 影響力を得る。

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。

改良(土星) 7 コス

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。

手番ごとに手札の好きな枚数をゲームから除外できる。

他のプレイヤーは 1 影響力をストックに戻す。あなたは 1 影響力を得る。

金属(赤) 3 コス

「戦闘機」を 2 つ得るか、惑星を 1 つ攻撃する。

カードを 3 枚引く。

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。(このカードを含めて良い)

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。(このカードを含めて良い)

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。

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。

1 影響力を得る。

1 影響力を得る。

資源を 2 つ生産する。

資源を 2 つ生産する。

「戦争」任務を反対した場合、1 影響力を得る。

「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。

この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。

この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(赤) 5 コス

「駆逐艦」を 2 つ得る。

「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。

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)

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。

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。

「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。

惑星を 2 つまで攻撃する。

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。

多様化(7 コス)

金属(赤) 7 コス

「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。

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。

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。

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。

A4 で印刷