

Roll for the Galaxy Tile Summary

Name	Co.	Ph.	Set	Etc	Power
Space Piracy	0	V		F1	出荷: フェイズの終了時に市民エリアにある軍事(赤)ダイス2つごと(端数切り上げ)に+\$1得る。
Alien Archaeology	1	I		F2	探索: エイリアンテクノロジー(黄)のダイスを使い 備蓄 を行ったら、(+ \$2の代わりに)+\$4得る。
Consumer Markets	3	IV		F3	生産: フェイズの終了時に芸術品(青)のワールドタイルへいずれかの製品があるごとに+\$1得る。
Improved Reconnaissance	2	I		F4	探索: 偵察の時に建設地区の一番上へ新しく引いたタイルを置く事ができる。
Genetics Lab	2	IV		F5	生産: フェイズの終了時にワールド上に遺伝子工学(緑)ダイスの製品があるごとに+\$2得る。
Galactic Religion	2	II		F6	発展: フェイズの終了時に市民エリアにある芸術品(青)ダイスごとに+\$1得る。
Biological Adaptation	2	II		F7	発展: 全ての リアサイン パワーを持つ 発展タイル は、完成に必要な開発者のコストが1下がる。(1以下にはできない)
Mining Industry	2	V		F8	出荷: このフェイズで稀少元素(茶)のワールドタイルから 消費(交易ではない) した製品ごとに+\$1得る。
Galactic Advertisers	2	V	#1	F10	出荷: このフェイズの終了時に出荷した2つの製品ごとに+\$1得る。(端数切り上げ)
Genetic Algorithms	2	II	#1	F11	発展: フェイズの終了時に市民エリアにある遺伝子工学(緑)ダイスごとに+\$1得る。
Uplift Mercenaries	1	III	#1	F12	移住: このフェイズでワールドを完成させるのに使用した軍事(赤)ダイスと遺伝子工学(緑)ダイス一組ごとに+\$2得る。
Starry Rift Explorers	3	R	#1	F13	労働者 ダイスの1つか2つを探索者 ヘリアサイン できる。
Market Pioneers	1	III	#1	F14	移住: フェイズの終了時に市民エリアにある消費(紫)ダイスと企業家(オレンジ)ダイスの2つの組があるごとに+\$1得る。(2つの組は自由でよい。紫+紫、オレンジ+オレンジもOK)
Trade Negotiators	1		#1	F14	即時: ゲーム開始時に手持ちの任意のダイスを1つ捨てて、消費(紫)ダイス1つと企業家(オレンジ)ダイス1つをダイスカップに入れる。
Alien Artifact Hunters	1	V	#1	F15	出荷: このフェイズでエイリアンテクノロジー(黄)のワールドタイルから 消費 した製品ごとに+\$2得る。
Alien Refinery	2		#1	W	このワールドから製品を 交易 できない。
Alien Tech Institute	1	IV	#1	F16	生産: エイリアンテクノロジー(黄)のワールド上に製品を作るごとに+\$2得る。
Terraforming Specialists	1	II,III	#1	F17	発展,移住: 発展タイルかワールドタイルをちょうど完成させる直前に、\$1を払えば必要な労働者のコストが1下がる。(0以下にはできない)
Interstellar Bank	1		#1	F17	即時: 準備の段階に追加で+\$2得る。
Mining Robots	2	III	#1	F18	移住: フェイズの終了時に市民エリアにある稀少元素(茶)ダイスごとに+\$1得る。
Imperium War Faction	2	IV	#1	F19	生産: フェイズの終了時に稀少元素(茶)のワールドタイルへいずれかの製品があるごとに+\$1得る。
Planetary Surveyors	2	R	#1	F20	ホーム(白)ダイスを1つか2つを探索者か移住者 ヘリアサイン できる。(分散可)
Uplift Bio-Engineers	1	III	#1	F21	移住: コスト3以上のワールドタイルが完成した後に+\$2得る。遺伝子工学(緑)のワールドタイルが完成した場合は、さらに追加で+\$1得る。
Commercial Factors	1	IV	#1	F22	生産: このフェイズで作った製品ごとに+\$1得る。
Galactic Survey	1	I	#1	F23	探索: ダイスを 偵察 に使うごとに+\$1得る。
Advanced Logistics	2	III			探索,生産: 建設地区の全てのタイルを並び替えることができる。(タイルを裏返しても良い)
Alien Booby Trap	1		#1	W	このワールドを完成するために使用した移住者を捨てる。
Backup Planning	1	R			同一ラウンドで、 リアサイン 用の労働者を1回以上 命令 に使う事ができる。(注釈: 同一フェイズでは、通常 命令 は1回しか使えないが、労働者を払えば2回以上使用できる。)
Contact Specialist	1	III	#1		移住: ワールドタイルが完成する時に軍事(赤)ダイスを捨てる事で完成に必要な移住者のコストが3下がる。(1未満にはできない)
Diversification	1	R			ホーム(白)ダイスの 探索者 を1つ好きなフェイズ ヘリアサイン できる。
Diversified Economy	2	iV	Pr.		生産: フェイズの終了時に異なる色のワールドタイルへ製品作るごとに+\$1得る。
Hydroponics Guild	1	R			芸術品(青)ダイスカ 遺伝子工学(緑)ダイス の内1つを好きなフェイズ ヘリアサイン できる。
Jumpdrive Research	1	V			出荷: このフェイズで稀少元素(茶)のワールドタイルから 交易 した製品ごとに+\$1得る。
Public Works	1	II			発展: 発展タイルが完成した後に+\$1得る。ただし、このタイルは含まない。
Space Mercenaries	1	R			軍事(赤)ダイスカ 稀少元素(茶)ダイス の内1つを好きなフェイズ ヘリアサイン できる。
Technology Unions	1	I,IV			探索,生産: 自分の場に最大数の 発展タイル を持っているなら、+\$1得る。最大数が同率であるならば、何も受け取れない。
Terraforming Robots	1	III			移住: ワールドタイルが完成した後に+\$1得る。稀少元素(茶)のワールドタイルが完成した場合は、さらに追加で+\$1得る。
Colonial Affinity	2	R			労働者ダイス1つを移住者 ヘリアサイン できる。
Export Duties	2	V			出荷: このフェイズで 交易 した製品ごとに+\$1得る。
Galactic Demand	2	V			出荷: このフェイズで 芸術品(青)のワールドタイル から 交易 した製品ごとに+\$2得る。
Galactic Recycling	2	II,III			発展,移住: 発展タイルかワールドタイルが完成した後に+\$1得る。ただし、このタイルは含まない。
Local Subsidies	2	R			ホーム(白)ダイスを1つを好きなフェイズ ヘリアサイン できる。
Minor Research Labs	2	V			出荷: このフェイズで 消費 した 遺伝子工学(緑)かエイリアンテクノロジー(黄)のワールドタイル上の製品ごとに+1VP得る。

Roll for the Galaxy Tile Summary

Name	Co.	Ph.	Set	Etc	Power
Operations Affinity	2	R			労働者ダイス1つを探索者が生産者へリアサインできる。
Shipping Affinity	2	R			労働者ダイス1つを出荷人へリアサインできる。
Space Docks	2	V			出荷: このフェイズ用のホーム(白)ダイスを1つ追加で持っているかのようにプレイする。
Technology Affinity	2	R			労働者ダイス1つを開発者へリアサインできる。
Alien Research Team	3	I			探索: フェイズの終了時に追加で1枚タイルを引いて建設地区に置く。エイリアンテクノロジー(黄)ダイスを偵察に少なくとも1つ使ったのであれば、+\$1得る。
Alien Uplift Blueprints	3	III			移住: 遺伝子工学(緑)とエイリアンテクノロジー(黄)のワールドタイルは完成に必要な移住者のコストが1下がる。
Deficit Spending	3	V	#1		出荷: フェイズの終了時に\$1を払って1VPを得るか、\$2を払って2VPを得る事ができる。
Executive Power	3	R			フェイズセクションで選択したフェイズへ同一フェイズにあるちょうど2つの労働者ダイスをリアサインできる。
Free Trade Zone	3	III			移住: 灰色のワールドタイルは完成に必要な移住者のコストが2下がる。(2以下にはできない)
Galactic Influence	3	R			労働者ダイス1つを好きなフェイズへリアサインできる。
Galactic Mandate	3	R			命令 を使った時は、他の労働者ダイスを3つ(1つは不可)まで好きなフェイズ(分散可)へリアサインできる。
Homeworld Patriotism	3	R			フェイズセクションで選択したフェイズへホーム(白)ダイスを1つか2つをリアサインできる。
Isolation Policy	3	R			探索者ダイスの1つか2つを好きなフェイズ(分散可)へリアサインできる。
Mad Scientists	3	R			自分の場に最大数の芸術品(青)のワールドタイルを持っているなら、労働者ダイスの1つか2つを好きなフェイズ(分散可)へリアサインできる。(同率であるならば、1つだけリアサインできる。)
Major Research Labs	3	I			探索: このフェイズ用のホーム(白)ダイスを1つ追加で持っているかのようにプレイする。
Merchant Guild	3	IV			生産: フェイズの終了時に+\$2得る。
Space Marines	3				即時: 手持ちの任意のダイスを1つ捨てて、+\$1得て軍事(赤)ダイスを1つダイスカップに入れる。
Space Refineries	3	V			出荷: このフェイズで稀少元素(茶)のワールドタイルから消費した製品ごとに1VP得る。
Space Tourism	3	V			出荷: +\$1得る。全ての場を確認し、自分の場に最大コストのワールドタイルを持っているなら、追加で+\$1得る。
Trade Levies	3	V			出荷: このフェイズで消費した製品ごとに+\$1得る。
Conscription	4				即時: 手持ちの任意のダイスを1つ捨てて、軍事(赤)ダイスを2つダイスカップに入れる。
Galactic Salon	4	V			出荷: +1VP得る。
Information Tech	4				即時: 手持ちの任意のダイスを1つ捨てて、芸術品(青)ダイスを2つダイスカップに入れる。
Investment Credits	4	II			発展: (このタイルを置いた後)全ての発展タイルは、完成に必要な開発者のコストが1下がる。(1以下にはできない)
Propaganda Campaign	4	R			フェイズセクションで選択したフェイズへ労働者ダイスの1つか2つをリアサインできる。
Replicant Robots	4	III			移住: 全てのワールドタイルは完成に必要な移住者のコストが1下がる。(1以下にはできない)
Alien Research Ship	5	I			探索: このフェイズ用のホーム(白)ダイス1つとエイリアンテクノロジー(黄)ダイス1つ追加で持っているかのようにプレイする。
Galactic Investors	5	II			発展: フェイズの終了時に+\$2得る。このパワーは、このタイルが完成した時も含まれる。
NanoTechnology	5	R			労働者ダイスの1つか2つを好きなフェイズ(分散可)へリアサインできる。
Organic Shipyards	5	V			出荷: このフェイズ用のホーム(白)ダイス1つと遺伝子工学(緑)ダイスを1つ追加で持っているかのようにプレイする。
Robot Surveyors	5	III			移住: フェイズの終了時に+\$2得る。
Psi-Crystal Forecasters	5		#1		公開: 全てのプレイヤーの労働者が公開された後、フェイスストリップ上にあるダイスを好きなフェイズへ移動できる。
Free Trade Association	6	V		D6	出荷: フェイズの終了時に+\$2得る。 ボーナス: 自分の場にある芸術品(青)のワールドタイルの素点の2点ごとに1VPを得る。(端数切り上げ)
Galactic Bankers	6	V		D6	出荷: このフェイズで交易した製品ごとに、\$1を払って+1VP得る事ができる。 ボーナス: 自分の場にある発展タイルごとに1VP得る。
Galactic Exchange	6	III		D6	移住: 各ワールドタイルが完成した時に、移住者の1つか2つを市民エリアではなくダイスカップに入れる事ができる。 ボーナス: 手持ちの異なる色のダイスごとに1VPを得る。
Galactic Federation	6	II		D6	発展: (今後)各発展タイルが完成した時に、開発者の1つか2つを市民エリアではなくダイスカップに入れる事ができる。 ボーナス: 発展タイルの素点の3点ごとに1VPを得る。(端数切り上げ)
Galactic Imperium	6		#1	D6	即時: 手持ちの任意のダイスを1つ捨てて、軍事(赤)ダイスを2つダイスカップに入れる。 ボーナス: 手持ちの軍事(赤)ダイス1つごとに1VPを得る。
Galactic Renaissance	6	V		D6	出荷: このフェイズで消費した製品ごとに+1VP得る。 ボーナス: 獲得したVPに従い追加VPを得る。(1,3,6,10...VP獲得->+1,2,3,4...VP得る)
Galactic Reserves	6	IV		D6	生産: 自分の場にあるワールドタイルは全て追加で1つ製品を持つ事ができる。 ボーナス: (ゲーム終了時に手元にある)製品ごとに1VP得る。
Mining League	6	IV		D6	生産: フェイズの終了時に稀少元素(茶)のワールドタイルへいずれかの製品があるごとに+\$1得る。 ボーナス: 自分の場にある稀少元素(茶)のワールドごと2VP得る。

Roll for the Galaxy Tile Summary

Name	Co.	Ph.	Set	Etc	Power
New Economy	6	V		D6	出荷: このフェイズで消費した製品ごとに+\$2得る。 ボーナス: リアサインパワーを持たない発展タイルごとに1VPを得る。(このタイルも含まれる)
New Galactic Order	6	III		D6	移住: 各ワールドタイルが完成した時に、軍事(赤)ダイスの移住者全てを市民エリアではなくダイスカップに入れる事ができる。 ボーナス: 手持ちの軍事(赤)ダイス3つごとに2VPを得る。(端数切り上げ)
System Diversification	6	R		D6	ホーム(白)ダイスではない労働者ダイス1つか2つを好きなフェイズ(分散可)へリアサインできる。 ボーナス: リアサインのパワーを持つ発展タイルの素点の2点ごとに1VPを得る。(端数切り上げ)
Terraforming Unlimited	6	R	#1	D6	労働者ダイス3つまでを移住者へリアサインできる。 ボーナス: 自分の場にあるコスト4以上のワールドタイルごとに3VPを得る。
Rebel Stronghold	9		#1	W	このワールドへ移住するための移住者の数は、パワーによる影響を受けない。(減らせない) ボーナス: 4VPを得る。

Name	Timing	Counter	Condition
Budget Surplus	ME	2	帝国の管理: \$10と8つ以上のダイスを所有する。
Colony Leader	III	2	移住: 5コストのワールドタイルを所有する。
Committed Workforce	Rev	2	公開: 探索以外のある1つのフェイズへ5つ以上ダイスを割り当てる。(そのフェイズは実行されなくてはならない)
Deep Space Probe	I	2	探索: 1回の偵察任務で4枚以上のタイルを捨てる。
Satisfied Populace	V	2	発展: 5VPチップ以上所有する。(技能カウンターは含めない)
Technology Leader	II	2	発展: 6コストの発展タイルを所有する。
Alien Discoveries	III	3	移住: エイリアンテクノロジー(黄)のダイスとワールドタイルが合計4つ以上所有する。(ダイスのみ、ワールドタイルのみでの成立も可)
Consumer Goods	V	3	出荷: ワールドタイルと出荷人の色がそれぞれ合致している製品を2つ以上消費する。
Diverse Workforce	II,III	3	発展, 移住: 指導者(黒)ダイスはホーム(白)ダイスとして考え、7種類以上の異なる種類のダイスを所有する。
Flexible Workforce	II	3	発展: リアサインパワーを持つ発展タイルを3枚以上所有する。
Genetic Manipulation	III	3	移住: 遺伝子工学(緑)のダイスとワールドタイルが合計5つ以上所有する。(ダイスのみ、ワールドタイルのみでの成立も可)
Manufacturing Prowess	II,III	3	発展, 移住: 芸術品(青)と稀少元素(茶)を任意の組み合わせで、そのダイスとワールドタイルが合計7つ以上所有する。(ダイスのみ、ワールドタイルのみでの成立も可)
Shipping Network	III	3	移住: 消費(紫)ダイスを3つ以上のダイスを所有する。
System Diversity	III	3	移住: 灰色は含めずに4種類以上の異なる色のワールドタイルを所有する。
Consumption Network	V	5	出荷: 1回のフェイズで 交易 を除いて、4つ以上の製品を消費する。
Expansion Leader	II	5	発展: 発展 か 移住 のパワーを持つ発展タイルを4枚以上所有する。
Innovation Leader	II	5	発展: 少なくとも1つのパワーを5つフェイズでそれぞれ所有する。
Military Expansion	III	5	移住: 1つのフェイズで軍事(赤)ダイスを5つ以上使用してワールドタイルを 完成 させる。(複数のタイルでも可)
Production Efficiency	Rev	5	公開: 生産 と 出荷 のフェイズにそれぞれ4つ以上ダイスを割り当てる。(2つのフェイズは実行されなくてはならない)
Production Leader	IV	5	生産: このフェイズ終了時、ワールドタイル上に製品を6つ以上所有する。