

Roll for the Galaxy Tile Summary

Name	Co.	Ph.	Etc	Power
Advanced Logistics	1	I		探索: 建設地区の全てのタイルを並び替えできる。(タイルを裏返しても良い)
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。
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。
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。
Backup Planning	1			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。)
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)。
Colonial Affinity	2			労働者ダイス1つを移住者ヘリアサインできる。
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。
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。
Diversification	1			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。
Executive Power	3			フェイズセレ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。
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。
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)
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 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 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 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 Influence	3			労働者ダイス1つを好きなフェイズヘリアサインできる。
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。
Galactic Mandate	3			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)ヘリアサインできる。
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。
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。
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。
Galactic Salon	4	V		出荷: +1VP得る。
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。
Homeworld Patriotism	3			フェイズセレ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。
Hydroponics Guild	1			芸術品(青)ダイスが遺伝子工学(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。
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。
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)。
Isolation Policy	3			探索者ダイスの1つか2つを好きなフェイズ(分散可)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。
Local Subsidies	2			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。
Mad Scientists	3			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)ヘリアサインできる。(同率であるならば、1つだけリアサインできる。)

Roll for the Galaxy Tile Summary

Name	Co.	Ph.	Etc	Power
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。
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。
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)ワールドごと2VP得る。
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。
NanoTechnology	5			労働者ダイスの1つか2つを好きなフェイズ(分散可)ヘリアサインできる。
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)
Operations Affinity	2			労働者ダイス1つを探索者か生産者ヘリアサインできる。
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。
Propaganda Campaign	4			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。
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。
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)
Robot Surveyors	5	III		移住: フェイズの終了時に+\$2得る。
Shipping Affinity	2			労働者ダイス1つを出荷人ヘリアサインできる。
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。
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 Mercenaries	1			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。
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。
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。
System Diversification	6		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)ヘリアサインできる。 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)
Technology Affinity	2			労働者ダイス1つを開発者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)ワールドタイルが完成した場合は、さらに追加で+\$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。