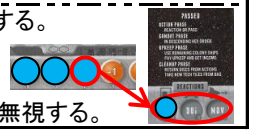
＊アクション詳細：内容は種族の特性による修正を受けるものがある。以下は「地球人陣営」が基準。

アクション	アクション内容
探索 EXP-lopre	以下を順に行っていく。 1：自分の影響ディスクか、自分の宇宙船だけがあるヘクスに隣接する場所を選ぶ。 場所を選ぶ際、3の「ヘクスタイルの配置制限」に気を付ける。 2：選んだ場所に対応したヘクスタイルを山札から1枚引く。 銀河中核に隣接する場所はⅠ、2ヘクス離れた場所はⅡ、それ以上離れた場所はⅢの山札を使用。 対応した山札が無い場合、捨て札を混ぜて山札にする。 完全にヘクスタイルがなくなったら、以降、探索はできなくなる。 3：引いたタイルを配置するか捨てるかを選択。 配置を選んだ場合、1で決めた場所に配置し、それ以外の場所には配置できない。 ＊ヘクスタイルの配置制限 ・配置するタイルは、探索元ヘクスとワームホール同士で結合された向きで配置しなければいけない。 ・「ワームホール発生装置」の技術を持っている場合は、ヘクスとの境界の片方にワームホールがあれば、結合されたとみなす。 4：配置したヘクスに何かしらのシンボルがある場合は、すぐにその処理をする。 ・発見シンボルがある場合、発見タイルを1枚、裏向きで配置する。 ・古代種族シンボルがある場合、発見タイルを1枚、裏向きで配置し、その上にシンボルと同数の古代宇宙船を配置する。 発見シンボル 古代種族シンボル 5：配置したヘクスに古代種族シンボルがない場合、自分の影響トラックからディスクを1枚移動し、支配してもよい。 その後、ヘクスに人口マスがあれば、「植民船」を使い人口マスにキューブを配置できる。 発見タイルがあった場合、影響ディスクを置いた時に内容を確認し獲得(別紙：「※発見タイルについて」参照)する。 注意：古代種族シンボルのあったヘクスは、古代宇宙船を撃破した後でなければ支配できない。
影響 INF-luence	・自分の影響ディスクを2枚まで移動できる。 ・自分の影響アクション中、植民船を2枚まで表向きにする。 未使用の植民船を使用してから戻してもよい。 ・影響ディスクの移動は、以下のA～Cから2枚まで。 A：自分の影響トラックから、「自分の宇宙船のみがあるヘクス」、もしくは「自分の影響ディスクか宇宙船があるヘクスに隣接する、他の影響ディスクや敵宇宙船がないヘクス」へ「ヘクスタイルの配置制限」に従って配置する。 B：ヘクスに配置された自分の影響ディスクを、自分の影響トラックへ戻す。 C：ヘクスに配置された自分の影響ディスクを、自分の宇宙船のみがあるヘクス、もしくは自分の影響ディスクか宇宙船があるヘクスに隣接する、他の影響ディスクや敵宇宙船がないヘクスへ「ヘクスタイルの配置制限」に従って配置する。 ・ヘクスへ影響ディスクを配置したら、そのヘクスへ植民船を使用して人口キューブを配置してもよい。 ・B、Cでヘクスからディスク移動した場合、そのヘクスにある人口キューブは全て自分のボードの対応した人口トラックへ戻す。
研究 RES-earch	・サプライボードの技術タイルを1枚取り、自分のボードに取った分野と同じ分野に左から配置し、その科学コストを支払う。 ・各分野毎に研究済の物があれば、配置しようとしている枠にあるマイナス分、コストを軽減できる。 ただし、技術タイルにあるコストに右の数値は最低限支払わなければいけない。 注意：・すでに研究済の技術を重複して取ることはできない。 ・各種族の技術トラックに最初から描かれている技術を重複して取ることはできない。

アクション	アクション内容
改良 UPG-rade	・自分の宇宙船にすでに配置されている部品をサプライボードに好きな数戻し、その後、サプライボードから2枚まで自分が研究済の部品を取り宇宙船に配置する。 ・部品を配置した物は、すでに存在する宇宙船にも適用される。 ・各部品の能力は累積する。 ＊部品タイルの配置ルール ・各宇宙船のエネルギー消費量が、エネルギー炉の合計値を超えてならない。 ・迎撃機、巡洋艦、戦艦は、少なくとも1つは推進機関を搭載しなければならない。 ・宇宙基地は推進機関を搭載してはならない。 ・宇宙船最初から描かれた部品の上に、部品タイルを重ねてもよい。 ・同じ部品をいくつ配置してもよい。
建造 BUI-ld	・各種族ボードに表記されている建造コスト分、資材を支払い、宇宙船や建造物を2つまで建造する。 ・建造した物は、自分の影響ディスクの配置されている任意のヘクスへすぐに配置する。 ・建造しようとする宇宙船のストックが無い場合は、それ以上建造できない。 ・宇宙基地、軌道衛星、モノリスは対応した技術を研究済でければ建造できない。
移動 MOV-e	・自分の宇宙船を3回まで、移動する。 複数の船を動かしても、同じ船を複数回動かしてもよい。 各宇宙船は、1回の移動で搭載している推進機関の移動力の合計分、ヘクスを移動できる。 ＊移動時の制限 ・宇宙船は、結合しているワームホール間しか移動できない。 「ワームホール発生装置」の技術を持っていれば、片方にワームホールがあれば移動できる。 ・移動したヘクスに他プレイヤーの宇宙船や古代宇宙船がある場合、その数分、自分の宇宙船をそのヘクスに留めなければいけない。(宇宙船が「足止め」された状態) 足止めされているより多い宇宙船は、そのヘクスを通過することができる ・銀河中枢防衛システムは、中心ヘクスへ侵入した宇宙船の全てを足止めする。
反応 REACTION	一度パスした後の自分の手番順の時、裏返したサマリーカードに通常のアクションと同じように影響ディスクを置くことで、以下のアクション(同名アクションの弱体版)を行ってもよい。 ・改良：配置されている部品を好きなだけ戻し、1枚部品を取り配置する。 ・建造：宇宙船か建造物を、1つだけ建造し配置する。 ・移動：1回だけ、移動できる。 ＊注意：反応アクションでは、種族の特性や研究で獲得した技術は無視する。 

＊資源の交換

・ゲーム中、いつでも資源1種類いくつか(種族によって交換レートが異なる)を、他の資源1つに交換できる。
違う資源を組み合わせて交換してはいけない。

＊軌道衛星とモノリスについて

・一度ヘクスに作られた軌道衛星とモノリスは、作ったプレイヤーの影響ディスクがヘクスから取り除かれても残り続け、その後ヘクスに影響ディスクを置いたプレイヤーの物となる。
・モノリスと軌道衛星は、各ヘクスにそれぞれ1つずつしか置けない。

軌道衛星

・軌道衛星には、資金か科学の人口トラックから植民船を使用して1つ人口キューブを配置できる。

モノリス

・モノリスが配置されているヘクスに影響ディスクを配置しているプレイヤーは、ゲーム終了時、そのモノリス1つにつき3勝利点を得る。