

エクリプス

■セットアップ

ボードセットアップ

- ・技術タイル、名声タイルをそれぞれ袋に入れよく混ぜる。
- ・供給ボード[3]に宇宙船パーツタイル[1]とラウンドマーカー[2]をセットする。
- ・技術タイルを下記の枚数だけランダムに引き、研究トラックの所定の位置[4]に置く。
2人プレイ：12枚、3人プレイ：14枚、4人プレイ：16枚、5人プレイ：18枚、6人プレイ：20枚
- ・発見タイル[5]、古代船タイル[6]、軌道衛星/モノリスタイル[7]、ダメージキューブ[8]、反逆者カード[9]も同様に、供給ボードの所定の位置に置く。
- ・中央銀河ヘクス[10]をテーブル中央に置く。
- ・銀河中央ヘクスと銀河中央防御システムタイル[11]の上に、発見タイル1枚を伏せて置く。
- ・区域ヘクススタイルを内周部(I)、中間部(II)、外周部(III)を別々にし、伏せて3つの山とする[12]。外周部は下記の枚数だけ使用する。
2人プレイ：5枚、3人プレイ：10枚、4人プレイ：14枚、5人プレイ：16枚、6人プレイ：18枚
- ・太陽系の地球で最も短い時間を過ごしているPLが、スタートPLマーカーを持つ。

PLセットアップ

- ・スタートPLから時計回りで順番に、各PLはスタートヘクス1ヶ所と、対応するPLボードを選ぶ。
 - ・中央区域エリア（センターヘクスから2ヘクス離れている）の6つのスタート位置の1つに、自分のスタート区域ヘクス[14]を置く。
 - ・残りのスタートヘクスとボードは、箱に片付ける。
 - ・各PLは、次の物を取る。
一色の全ての宇宙船、大使タイル、ディスクとキューブ[15、16、17、18]、植民船タイル3枚[19]、サマリーカード1枚
 - ・各PLは自分のPLボード上に次の物を置く。
影響トラック[17]の各円に影響ディスクを1枚ずつ置く。
3つの人口トラック[18]（資金、科学、資材）の各四角に人口キューブを1つずつ置く。各トラックの一番左側のマス（背景が明るい色）は空けておく。
 - ・自分の貯蔵トラック[22]に各色の貯蔵マーカー[21]1個を置く：資金マーカーは“2”、科学マーカーは“3”、資材マーカーは“3”。
- 各PLは自分のスタートヘクス上に次の物を置く
- ・迎撃機フィギュア[25]1個。
 - ・対応する人口トラック[26]の、各人口マス（星が描かれた高度人口マスではない）から、人口キューブ1つずつ。
 - ・影響トラック[27]から、影響サークルに影響ディスク[27]1つ。
 - ・エイリアン種を使用する場合は、スタートPLの右隣のPLから反時計回りで順番に、プレイしたい種族を選び、スタートヘクスにそれらを置く。

■このサマリーで使われている造語

支配ヘクス	自分の影響ディスクを配置しているヘクス。
一時支配ヘクス	自分の影響ディスクは配置されていないが、自分の宇宙船が存在するヘクス。
PL	プレイヤーのこと。
未探査スペース	まだヘクススタイルが置かれていないスペースのこと。

■ラウンドの流れ

アクションフェイズ
<ul style="list-style-type: none"> ・スタートPLから時計回りにアクションを1回行う。 ・アクションを行う度に、影響トラックの一番右のディスクを対応するマスに移動する。 ・同じアクションを何度実行しても構わない。 ・それ以上アクションを行いたくない場合、パスを宣言しサマリーカードを裏返す。 ・最初にパスをしたPLが次のラウンドのスタートPLとなる。 ・1度パスしたPLは、以降リアクションしか行えない。 ・全員がパスを行うまでこれを繰り返す。
戦闘フェイズ
<ul style="list-style-type: none"> ・戦闘ルール参照。
維持フェイズ
植民船
<ul style="list-style-type: none"> ・植民船をいくつでも活性化し、人口キューブを[支配ヘクス]に配置しても良い。
文明維持
<ul style="list-style-type: none"> ・現在の収入と影響コストの合計だけ、資金の貯蔵マーカーを移動させる。
破産
<ul style="list-style-type: none"> ・収支がマイナスになる場合以下の方法で収支を0にしなければならない。 <ol style="list-style-type: none"> a) ヘクスから影響ディスクを回収し、影響トラックに乗せる。 b) 「交換」を使用し、科学か資材2を資金1に変換する。 <p>※ヘクスから資金人口キューブを戻した場合、収入も減少することに注意。</p>
科学と資材の生産
<ul style="list-style-type: none"> ・科学と資材の貯蔵マーカーを、各収入分だけ移動させる。
クリンナップフェイズ
<ul style="list-style-type: none"> ・新しい技術タイルを引き、供給ボードに配置する。 ・各PLは以下の処理を行う。 <ol style="list-style-type: none"> 1) アクショントラックの影響ディスクを影響トラックに戻す。 2) 基地の人口キューブを対応する人口トラックに戻す。 人口トラックが一杯だった場合は、その他の人口トラックに置かなければならない。 3) 植民船全てを表にし、サマリーカードを表向ける。 ・ラウンドマーカーを1マス前進させ、新しいラウンド始める。
引く技術タイルの枚数
<ul style="list-style-type: none"> ・2人=4枚、3人=6枚、4人=7枚、5人=8枚、6人=9枚。

●収入と影響コスト



■その他のルール

植民船
<ul style="list-style-type: none"> ・自分の手番時にいつでも、植民船を活性化できる（活性化した植民船を裏返すこと）。 ・活性化させた植民船1隻につき、[支配ヘクス]の人口マスへ人口キューブ1つを置く。 ・人口キューブは、配置する人口マスの色に対応したトラックから取ること。
灰色のマス
<ul style="list-style-type: none"> ・灰色の人口マスは3つの人口トラックの任意のものから1つを置くことができる。 ・キューブを灰色マスから人口トラックに移動させる場合、任意の人口トラックに置ける。
高度人口マス
<ul style="list-style-type: none"> ・高度人口マスは、対応技術を獲得している場合のみ、人口キューブを置くことができる。
軌道衛星
<ul style="list-style-type: none"> ・軌道衛星は資金か科学トラックからのみ人口キューブを配置することができる。
交換
<ul style="list-style-type: none"> ・PLはいつでも、資源1種類（資金、科学、資材）2個を別の資源1個に変換できる。 ・地球人以外の交換レートは各異星人のルールを参照すること。

●灰色人口マス ●高度人口マス ●軌道衛星



■発見タイルの恩恵

<ul style="list-style-type: none"> ・資源増加：記されただけ、貯蔵ストレージのマーカーを移動させる。 ・古代技術：供給ボードから、自分が所有していない、最も安価な技術タイルを1枚獲得する。 ・古代巡洋艦：未使用の巡洋艦1隻をそのヘクスに配置する。 ・古代船パーツ：PLは任意の自分の宇宙船にこのパーツを搭載する（必要なら、既存のパーツを捨てても良い）。自分のボードの隣にパーツを置いておき、後に改良アクションで搭載することも可能。古代船のパーツを通常のパーツに置き換える場合、古代船パーツは捨てられる。
--

●資源増加 ●古代技術 ●古代巡洋艦 ●古代船パーツ



■コンポーネントの制限

<ul style="list-style-type: none"> ・宇宙船、人口キューブ、影響ディスク、技術タイル、発見タイル、名声タイル、大使タイルは有限。 ・宇宙船のパーツタイルとダメージキューブは無限。
--

■探査 / EXPLORE

<p>1) 未探査ヘクスのオープン</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ [支配ヘクス]が[一時支配ヘクス]に隣接する、[未探査スペース]を1つ指定する。 ・ そのスペースに対応するタイルの山 (I~III) から1枚を引き、オープンする。 ・ 宇宙船だけがあるヘクスから探索する場合、“足止め”されてはならない (移動ルール参照)。 ・ タイルを置か破棄するかを選択する。タイルを捨てる場合、手番は即座に終了する。 ・ ヘクスは、探査したスペースにのみ置くことができる。
<p>2) タイルの配置</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ [支配ヘクス]が[一時支配ヘクス]のワームホールと、配置するヘクスのワームホールが、最低1つは接続するように配置しなければならない。
<p>3) シンボルの処理</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ヘクスに発見シンボルがある場合、発見タイルを裏向きに置く。 ・ 古代人シンボルがある場合、シンボルの数だけ古代船を置き、その下に発見タイルを置く。
<p>4) 影響ディスクの配置</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ いま配置したヘクスに、影響ディスク1枚を配置しても良い。 ・ ディスクを配置した場合、そのヘクスの発見タイルを獲得する。 ・ 発見タイルのボーナスを使用するか勝利点にするかを即座に決定すること。 ・ 古代船のあるヘクスは、古代船を破壊しなければ影響ディスクの配置 / 発見タイルの獲得を行えない。

※中央ヘクスは銀河中央防衛システムを破壊しなければ影響ディスクを配置できない。
 ※ヘクスが完全に尽きた場合、探査アクションを実行できなくなる。

■影響 / Influence

<ul style="list-style-type: none"> ・ 影響ディスクを2枚まで移動させることができる。 ・ 影響フェイズ中、植民船を2隻まで表にすることができる。
<p>影響トラック上かヘクス上のディスク1枚を、別のヘクスに移動する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 移動先のヘクスは以下の条件を全て満たしていなければならない。 <ol style="list-style-type: none"> 1) ディスクが置かれておらず、かつ敵宇宙船が置かれていないこと。 2) [支配ヘクス]が[一時支配ヘクス]とワームホールで繋がっていること。
<p>ヘクスに置いているディスク1枚を、影響トラックに戻す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ そのヘクス上の全ての人口キューブを、対応する人口トラックに戻す。

■研究 / RESEARCH

<p>技術の研究</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 科学コストを支払い、供給ボードの技術タイル1枚を獲得する。 ・ 技術トラックに示されているだけ、支払うコストが減少する。 ・ ただし、最低コストより安くなることはない。 ・ [インスタント]タイプの技術を研究した場合、即座にその効果を適用する
--

※既に持っている技術を破棄したり、再度取得することはできない。

■改良 / アップグレード

<p>1) パーツタイルをボードに戻す</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 宇宙船のパーツタイルを、任意の数だけ供給ボードに戻す。
<p>2) パーツタイルを配置する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 供給ボードから2枚までタイルを取り、宇宙船の設計図の任意のマスのマスに置く。 ・ 宇宙船のパーツの値は、全て累積する。
<p>パーツを配置の制限</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 技術シンボルが付いているパーツは、対応する技術を獲得していなければ配置できない。 ・ パーツのエネルギー使用量合計は、エネルギー生産量以下でなくてはならない。 ・ 迎撃機、巡洋艦、戦艦はドライブを持っていないといけない。

■建造 / Build

<ul style="list-style-type: none"> ・ コスト分の資材を支払い、[支配ヘクス]に宇宙船と構造物を2つまで建造できる。
<p>建造の制限</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 各ヘクスに配置できるモノリスと軌道衛星は1個ずつまで。 2) 宇宙基地、軌道衛星、モノリスを建設するには、対応する技術の獲得が必要。

※宇宙船 = 迎撃機、巡洋艦、戦艦、宇宙基地。構造物 = オービット、モノリス

■移動 / Move

<ul style="list-style-type: none"> ・ 宇宙船を3回まで移動させることができる。同じ船を複数回移動させてもよい。 ・ 各移動毎に、宇宙船の移動力と同じ数だけヘクスを移動できる。 ・ 移動力はその宇宙船のドライブに描かれたヘクスの数の合計値となる。 ・ 移動には以下の制限を全て適用する。 <ol style="list-style-type: none"> 1) ワームホールで接続されているヘクスにのみ移動できる。 2) 他PLの船や古代船が配置されているヘクスに移動した場合、相手の船1隻につき最低1隻の船を停止しなければならず (“足止め”)、戦闘フェイズに戦闘が発生する (相手の船の数よりも多い分については、移動を継続することができる)。 3) 銀河中央防衛システム (GCDS) は全ての宇宙船を足止めする。

■リアクション / REACTION

<ul style="list-style-type: none"> ・ パスをした後、PLは自分の手番がくる度にリアクションを1回行うことができる。 ・ 実行する際、サマリーカードのリアクショントラックに影響ディスクを置く。 <ul style="list-style-type: none"> 改良：は宇宙船のパーツを1つだけ獲得する。 建造：宇宙船もしくは構造物を1つだけ建造する。 移動：宇宙船を1回だけ移動させる。
--

戦闘ルール

■戦闘の流れ

1) ミサイルの発射
・ミサイルを搭載している全ての宇宙船は、イニシアチブ順にミサイルの攻撃を行う。
2) 交戦ラウンド
・イニシアチブ順に、「攻撃」か「退却」のどちらかを解決する。 ・交戦ラウンドは戦闘するPLのどちらか一方が全てなくなるまで継続する。 ・交戦相手の宇宙船を破壊できない（武器がミサイルしかない）場合、戦闘は終了し、攻撃側は撤退を行える（撤退しない場合、攻撃側は全て破壊される）。
3) 居住攻撃
・ヘクスに残った宇宙船が、居住地攻撃を行う。
4) 名声を得る
・名声タイルを袋から引く。
5) ヘクスの支配
・必要なら、影響ディスクの再配置を行う。
6) ダメージの修復
・戦闘フェイズ終了時、宇宙船から全てのダメージキューブを除去する。

■戦闘の基本ルール

戦闘の発生/戦闘の解決順序
・1つのヘクスに所有者の違う宇宙船が同時に存在する場合、戦闘が発生する。 ・複数のヘクスで戦闘が発生する場合、ヘクス番号が大きいヘクスから順に解決する。 ・戦闘は最初にプレイヤーの宇宙船同士で解決され、次に生き残ったPLと古代船もしくはGCDSとの戦闘が解決される。 ・1ヘクスに複数のPLが存在する場合、ヘクスに侵入してきた順番とは逆順でPL同士の戦闘を解決する。 例：AのいるヘクスにB→C→Dと侵入した場合、まずC対Dの戦闘を解決し、その生存者がBと戦闘を行う。 ・戦闘が発生したヘクスがPLの支配下にある場合、移動順に関わらずそのヘクスを支配しているPLは最後に戦闘を行う。
イニシアチブ
・PLの宇宙船は、各種類ごとにイニシアチブの高い順に行動する。 ・イニシアチブが全て同点であるなら、防御側から解決する。 ・ヘクスに影響ディスクがある場合、ディスクの所有者が常に防御側となる。 ・ヘクスに影響ディスクが無い場合、もしくは2人以上がディスクを置いている場合、そこに最初に移動したプレイヤーが防御側となる。

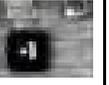
■退却

・退却を選択した宇宙船は、次の交戦ラウンドの自分のイニシアチブ順で、この種類の宇宙船は全て隣接するヘクスに移動する。 ・移動できるのは「自分の影響ディスクがあり、敵の宇宙船がいない」ヘクスのみ。 ※通常のフォームホール移動ルールに従わなければならない。
--

■攻撃

攻撃判定
・PLは1種類の宇宙船全てのためのダイスを同時に振る。 ・攻撃する宇宙船が持つダイスシンボル1つにつき、対応する色のダイスを振る。 ・ダイスを降った後、各ダイスの出目を、敵の各宇宙船に自由に割り振る。 ・[ダイスの出目+コンピュータの値-目標のシールド値]≥6なら攻撃命中。 ・ 出目6は自動成功、出目1は自動失敗。
ダメージ
・攻撃が命中したダイス1個ごとに、ダイスに書かれた黒星の数だけダメージを与える。
宇宙船の破壊
・ダメージが[1+船殻(ハル)シンボルの数]以上なら破壊される。 ・破壊されなかった場合、ダメージキューブでダメージを記録する。 ※NPCのダイスではできる限り敵を破壊できるようにダメージを割り振ること。

シールド



船殻



■居住地攻撃

・各宇宙船は全てのキャノンを使用し、1回だけ攻撃を行う（ミサイル使用不可）。 ・1ダメージごとに攻撃側が任意の人口キューブを1つ除去する。 ・中性子爆弾の技術がある場合、無条件で全ての人口キューブを除去できる。 ・除去されたキューブは持ち主の、色に対応した墓地に置く。 ・灰色の人口マスのキューブが除去された場合、持ち主がどの墓地に置くかを決定する。 ・軌道衛星（衛星軌道上）の人口キューブも同様に攻撃される。
--

■名声タイル

名声タイルを引く
・戦いに参加したPLはヘクスに侵入した順番で名声タイルを引く。 ・引いたタイルのうち1枚を選び、名声トラックに伏せて置く。 ・残りのタイルは袋に戻す。 ・名声トラックが一杯の場合、任意のタイルに戻すことができる（今引いたタイルを含む）。
引くタイルの枚数（最大で5枚まで）
・戦闘に参加し、退却していない……………1枚 ・迎撃機、宇宙基地、古代船を破壊した……………1機につき1枚 ・巡洋艦を破壊した……………1機につき2枚 ・戦艦を破壊した……………1機につき3枚 ・銀河中央防御システムを破壊した……………3枚

■ヘクスの支配

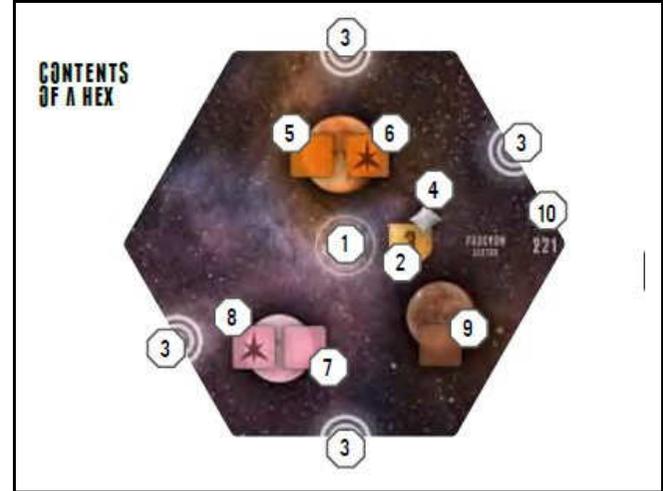
・そのヘクスに人口キューブが1つもなく、自分の船がそのヘクスに存在する場合、そのヘクスの影響ディスクを持ち主に返し、自分の影響ディスクを置いても良い。 ・影響ディスクのないヘクスに自分の船がある場合も、そこに自分の影響ディスクを置いても良い。
--

外交/タイルの見方

●外交/DIPLOMACY 手番中、いつでも宣言できる。4人以上用。

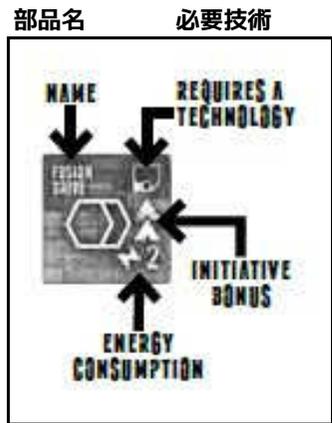
外交関係の条件
<ul style="list-style-type: none"> ・お互いの[支配ヘクス]同士がワームホールで接続された場合、外交を結ぶことができる。 ・自分の大使タイル1枚を他のPLに与え、その上に自分の人口キューブを1個置く。 ・キューブは任意の人口トラックから取ることができる。 ・タイルは外交相手の名誉トラックの空いているマスに置く。 ・同じように、外交相手から大使タイルと人口キューブを受け取る。 ・大使タイルを取った際にボードが一杯になった場合、名誉タイルを袋に戻すことができる。
外交関係の破棄
<ul style="list-style-type: none"> ・宇宙船を外交相手の[支配ヘクス]か[一時支配ヘクス]に移動させた場合、自動的に外交が破棄される。 ・両PLは大使タイルとキューブを持ち主に返す（キューブは任意の人口トラックに戻す）。 ・反逆者カードが外交関係を破棄したPLの元に移動する。 ・反逆者カードを持っているPLは新しい外交関係を結ぶことができない。 <p>※各PLの大使タイルを1枚だけ受け取ることができる。 ※PLはいつでも、名誉トラックの名誉トラックのタイルを置き直すことができる。</p>

■ヘクス



- | | |
|------------|-------------|
| 1 影響サークル | 6 高度人口マス/資金 |
| 2 勝利ポイント | 7 人口マス/科学 |
| 3 ワームホール | 8 高度人口マス/科学 |
| 4 アーティファクト | 9 人口マス/資材 |
| 5 人口マス/資金 | 10 ヘクス番号 |

■宇宙船パーツ

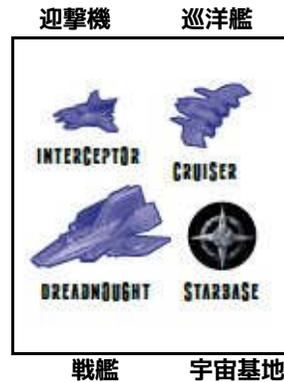


イニシアチブ

エネルギー消費量

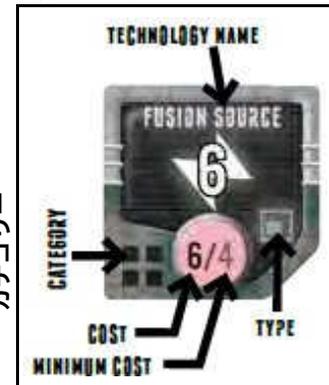
	エネルギー供給量
	シールド
	コンピュータ
	船殻 (ハル)

■宇宙船/構造物



戦艦 宇宙基地

■技術タイル



カテゴリー

コスト/最低コスト タイプ