

■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がなく、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

1) 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。 ・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。 	
2) 戦闘フェイズ	
<ul style="list-style-type: none"> ・戦闘ルール参照。 	
3) 維持フェイズ	
植民船	・植民船を任意の数だけ活性化する。
文明維持	・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。
生産	・科学と資材の貯蔵マーカーを、各収入分だけ移動させる。
4) クリナップフェイズ	
<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は影響ディスク、墓地の人口キューブ、植民船を初期配置に戻す。 	

■外交/DIPLOMACY 手番中、いつでも宣言できる。4人以上用。

<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。 ・お互いに大使タイルに任意の色の人口キューブを置き、交換する。 ・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、外交関係を破棄したPLは反逆者カードを受け取る。

■その他のルール

<ul style="list-style-type: none"> ●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。 ・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。
--

■アクション

探査 / EXPLORE
<ul style="list-style-type: none"> ・[支配ヘクス]か[一時支配ヘクス]に隣接する、[未探査スペース]を探査する。 ・探査したヘクスに古代船がいなければ、影響ディスクを配置し発見タイルを獲得できる。 ・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。
影響 / Influence
<ul style="list-style-type: none"> ・以下の方法で影響ディスクを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]か[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
<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（割引は最低コストまで）。
改良 / アップグレード
<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。 ・供給ボードから2枚までタイルを取り、配置制限に従い設計図の任意のマスに置く。
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。 ・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。
移動 / Move
<ul style="list-style-type: none"> ・宇宙船を3回まで移動させる（1回の移動毎に、移動力と同じヘクス数移動可能）。 ・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。 ・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、“足止め”が発生する。 ・銀河中央防御システム（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	・全宇宙船がミサイル攻撃を行う。
2) 交戦ラウンド	・イニシアチブ順に、「攻撃」か「退却」を解決する。 ・PLのどちらか一方が全ていなくなるまで継続する。
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

戦闘の解決順序	
<ul style="list-style-type: none"> ・戦闘は最初にPL同士を解決し、最後に古代船/GCDSとの戦闘を解決する。 ・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。 ・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。 ・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。 	

■ 攻撃

攻撃判定	
<ul style="list-style-type: none"> ・宇宙船が持つダイスシンボルに対応するダイスを振り、出目を敵の宇宙船に割り振る。 ・[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。 	
ダメージと宇宙船の破壊	
<ul style="list-style-type: none"> ・命中したダイス1個につき、ダイスシンボルに書かれたダメージを与える。 ・ダメージが[1+船殻(ハル)シンボルの数]以上なら宇宙船は破壊される。 ※NPCのダイス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。 	

■ 退却

<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ※通常のワームホール移動ルールに従わなければならない。 	
---	--

■ 居住地攻撃

<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。 	
---	--

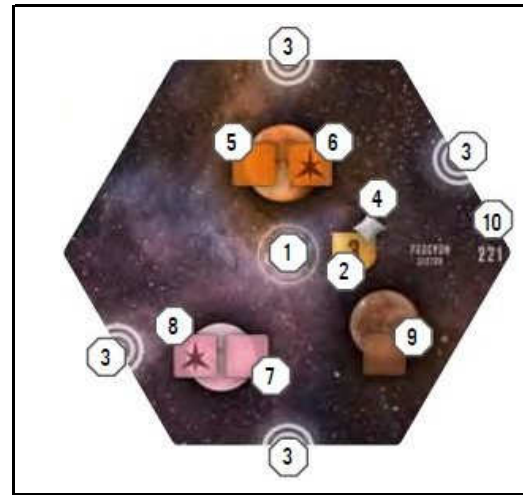
■ 名声タイル

名声タイルを引く(最大で5枚まで)	
<ul style="list-style-type: none"> ・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き、そのうち1枚を獲得する。 	
引くタイルの枚数	
<ul style="list-style-type: none"> ・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

<ul style="list-style-type: none"> ・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ける。 ・影響ディスクのないヘクスに自分の船がある場合、そこに自分の影響ディスクを置ける。 	
---	--

■ 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

部品名	必要技術
	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)