

# Race for the Galaxy

## ■フェイズ処理

| I: 探査 / EXPLORE         |  |
|-------------------------|--|
| アクション                   | ・カードを2枚引き、1枚を手札に加える。   |
| ボーナス① (EXPLORE: +5)     | ・引くカード+5枚。   |
| ボーナス② (EXPLORE: +1, +1) | ・引くカード+1枚、手札に残すカード+1枚。   |
| II: 発展 / DEVELOP        |  |
| アクション                   | ・発展カードを1枚場に配置し、コストと同じ枚数だけ手札を捨てる。<br>・同じ種類の発展カードを2枚以上配置することはできない。   |
| ボーナス                    | ・発展カードのコスト-1。  |
| III: 移住 / SETTLE        |  |
| アクション                   | ・惑星カードを1枚場に配置する。<br>・配置したカードが単発生産惑星の場合、製品を配置する。<br>・○惑星 = コストだけ手札を捨てる。<br>・○惑星 = [軍事力 ≥ コスト]であれば自動的に配置可能。              |
| ボーナス                    | ・惑星を配置した後にカードを1枚引く。  |
| IV: 消費 / CONSUME        |  |
| アクション                   | ・配置しているカードの「消費」能力を使用する。<br>・全ての能力をできる限り使用しなければならない。<br>・「○枚まで売却」の能力を発動した場合、可能な限り売却すること。<br>・消費を行う惑星と製品を持つ惑星は異なっても構わない。 |
| ボーナス① (Consume: Trade)  | ・他の消費パワーを適用する前に以下を適用しなければならない。<br>・製品1つを売却し、カードを価格に応じた枚数だけ引く。<br>・この売却には交易能力(\$の隣に書かれている能力)を適用する。                      |
| ボーナス② (Consume: 2xVPs)  | ・得られる勝利ポイントが倍になる。<br>・手札からカードを捨てることによるVPの獲得には適用されない。   |
| V: 生産 / PRODUCE         |  |
| アクション                   | ・全ての生産惑星に製品を1枚ずつ配置する(製品は山札から引く)。<br>・1つの惑星に配置できる製品は1つまで。   |
| ボーナス                    | ・単発生産惑星1つに製品を配置する。   |

## ■ラウンド処理

| アクションカードのプロット   |  |
|---|--|
| ・全PLがアクションカードをプロットし、同時にオープンする。  |  |
| フェイズの実行   |  |
| ・PLがアクションカードで選択したフェイズのみが実行される。<br>・発生したフェイズでは全PLがアクションを行える。<br>・そのフェイズのアクションカードを選択していたPLはボーナスを得る。 |  |
| ラウンドの終了   |  |
| ・手札が上限(10枚)を超えている場合、上限になるまで捨てる。   |  |





## ■ゲームの終了

|   |  |
|---|--|
| ・以下のいずれかが満たされたラウンドの終了時に終了する。<br>1) 誰かが12枚以上のカードを配置する。<br>2) 勝利ポイントチップがすべて獲得される。 |  |
| ・全てのVP合計が最も高いPLが勝利する。   |  |
| ・同点の場合、手札の枚数と製品の枚数の合計が大きいPLの勝利となる。  |  |





## ■注意点
















|   |  |
|---|--|
| ・捨て札、製品は全て裏向きに処理すること。                                       |  |
| ・カードの能力は配置された次のフェイズから効果を発揮する。                               |  |
| ・能力は「～してもよい(may)」でない限り必ず適用しなければならない。                        |  |
| ・全ての能力を使用する順番は自由に決定できる。                                     |  |
| ・発展フェイズ、移住フェイズではアクションをパスしても構わない。                            |  |
| ・VPチップが無くなった場合、10VPを追加して両替し、最後の消費フェイズに必要なVPが行き渡るようにすること。    |  |
| ・全てのアクションは基本的に同時に行うが、順番が重要になる場合は初期惑星の番号が最も小さいPLから時計回りに実行する。 |  |

## ■売却価格

|   |                  |
|---|------------------|
|  | 2枚/Novelty       |
|  | 3枚/Rare Elements |
|  | 4枚/Genes         |
|  | 5枚/Alien         |

## 汎用アイコン解説

| 探査フェイズ  |                     |
|---|---------------------|
|  | 引くカードの枚数が増える。       |
|  | 手札に残るカードの枚数が増える。    |
| 発展フェイズ  |                     |
|  | フェイズの開始時にカードを引く。    |
|  | 発展カードを配置した後にカードを引く。 |

| 移住フェイズ  |   |
|---|---|
|    | 指定された色の生産or単発生産惑星のコストを減らす。                            |
|    | このカードを場から破棄し、○惑星1つをコスト0で配置する。<br>ただし黄色の惑星に対しては使用できない。 |
|    | 赤の○を配置する場合のみ軍事力上昇。                                    |
|    | 指定された色の惑星を配置する際のコストが減るor軍事力が増える(配置しやすくなる)。            |
|    |   |
|    | このカードを場から捨てると、フェイズの終わりまで軍事力が増える。                      |
|    | 黄色以外の○を配置する際、○として配置してもよい。コストは○のコスト-1となる。              |
|    | 惑星を配置した後にカードを引く。                                      |
| 消費フェイズ  |   |
|    | 製品を売却する際、追加でカードを引く。                                   |
|  | 指定された色の製品を売却する際、追加でカードを引く。                            |
|  | 任意の色の製品を売却し、VP orカードを得る。                              |
|  | 指定色の製品を指定された枚数まで売却し、1枚につき指定された数のVPチップやカードを得る。         |
| 生産フェイズ  |   |
|  | このワールドに製品を生産する。                                       |
|  | このワールドに製品を生産し、その後にカードを引く。                             |
|  | 指定された色の単発生産惑星を1つ選び、製品を配置する。                           |