

## コズミックエンカウンター

<b>手札の補充</b>
・遭遇カードが1枚もない場合、P13「手札の補充」を参照。
<b>再編成フェイズ</b>
・テクノロジーカードを採用している場合、ここで開発／完成を行う。 ・亜空間ボード上の自分の宇宙船1つを、自分のコロニーのどれかに加える。 ・コロニーを1つも持っていない場合は超空間ゲートの上に追加し今回の遭遇に参加させる。
<b>運命フェイズ</b>
・運命デッキを1枚めくる。 ・防御側に指定されたPLのコロニーに対してのみ遭遇を行える（第三者のコロニーには不可）。
<b>他PLの色をめくった場合</b>
・その色の惑星に存在するコロニーに遭遇を行う（その色のPLが防御側）。
<b>自分の色をめくった場合</b>
・自分の色をめくった場合、自分の惑星に存在するコロニー1つを選び、それに対して遭遇を実行するか、別のカードが出るまでカードを引き続ける。 ・自分の惑星の中に宇宙船が1個もない惑星がある場合、そこにコロニーを設立することができる（遭遇は成功したとみなす）。
<b>ワイルドカードをめくった場合</b>
・任意の色の惑星に存在するコロニーに遭遇を行う（指定された色のPLが防御側）。
<b>スペシャルカードをめくった場合</b>
・カードの指示に従う。
<b>移送フェイズ</b>
・超空間ゲートを遭遇が発生した惑星に向けて配置する。 ・自分の任意のコロニーから宇宙船を1～4個取り、超空間ゲート上の終端に積む。
<b>援軍フェイズ</b>
1) 攻撃側がどのPLに援軍を要請するかを宣言する。 2) 防御側がどのPLに援軍を要請するかを宣言する。 3) 攻撃側の左隣から順に、援軍を要請されたPLが援軍を送るかどうかを宣言する。 攻撃側に援軍を送るPLは超空間ゲートの上に援軍を1～4個置く。 防御側に援軍を送るPLは目標の惑星の横に援軍を1～4個置く。 援軍は各PLのコロニーの任意の場所から持ってくる。
<b>計画フェイズ</b>
・攻撃側と防御側は遭遇カードを1枚ずつ選び、伏せて出す。 ・防御側が遭遇カードを持っていない場合、「手札の更新」を行い遭遇カードを出す。 ・攻撃側が遭遇カードを持っていない場合、即座に手番が終了する。

<b>判定フェイズ</b>
・攻撃側・防御側が遭遇カードをオープンする。 ・オープン後、全PLは増援カードを使用可能（全員が増援を使用しないと確認してから結果摘要に移る）。
<b>攻撃カード VS 攻撃カード</b>
・双方の[カードの攻撃力+戦闘に参加している宇宙船（援軍含む）の数]が攻撃力となる。 ・攻撃側の攻撃力が防御側の防御力を <b>上回った</b> 場合攻撃側が勝利する（同値以下は防御側勝利）。
<b>交渉カード VS 交渉カード</b>
・双方の援軍は各自のコロニーに返される。 ・主力PL2人は1分間交渉を行う。交渉ルールを参照すること。
<b>攻撃カード VS 交渉カード</b>
・交渉カードを出した側が敗北する。 ・ただし、敗北側は戦闘に参加している自分の宇宙船の数まで、相手の手札をランダムに奪う。（援軍の宇宙船は数に含まない）。
<b>変身カード</b>
・変身カードは相手が出したカードをそのままコピーする。
<b>結果摘要フェイズ</b>
・遭遇結果を摘要する。 ・攻撃側の勝利／交渉成立の場合、手番PLは2回目の遭遇を行うか、テクノロジーカードを獲得できる。それ以外の場合は手番が次のPLに移動する。
<b>攻撃側勝利</b>
・超空間ゲート上の全ての宇宙船（援軍含む）を目標の惑星に移動させる。 ・防御側・防御側援軍の宇宙船は全て亜空間ボードに移動する。
<b>防御側勝利</b>
・攻撃側・攻撃側援軍の宇宙船は全て亜空間ボードに移動する。 ・防御側援軍は、宇宙船を自分の任意のコロニーに移動させる（元いたコロニーである必要はない）。 ・ <b>防御援軍</b> は遭遇に参加した宇宙船1個につき、以下の防御報酬を得る（2種のボーナスを組み合わせてもよい）。 1枚のコズミック・デッキを引き手札に加える。 亜空間ボードにある自分の宇宙船を1個回収し、任意のコロニーに加える。
<b>交渉成立</b>
・交渉結果を摘要する。手番PLは2回目の遭遇を行える。
<b>交渉決裂</b>
・主力PLはお互いの宇宙船を3個亜空間ボードに送る。

#### ■勝利条件

- ・他 P L の惑星にコロニーを 5 個作成した P L が勝利する。
- ・複数の P L が同時に達成した場合、その全員が勝利する。

#### ■メモ

- ・運命デッキが残り 1 枚になったら、捨て札を全て混ぜてシャッフルする。
- ・攻撃側／防御側 P L を「主カプレイヤー」と呼ぶ。

#### ■交渉ルール

- ・時間は 1 分間。交渉がまとまらなかった場合、双方 3 個の宇宙船を亜空間ボードに送らなければならない。
- ・交渉の材料は以下のものを組み合わせること。
  - a) 手札を交換する
  - b) 自分がコロニーを持っている惑星 1 つに、相手がコロニーを設立する。
- ・手札の交換に関しては、「攻撃力の低いものから 3 枚」といった条件を自由に付与できる。

#### ■ゲーム用語

代償  
防御報酬 遭遇で攻撃カード V S 交渉カードの場合、交渉側がカードを相手から奪うこと。  
遭遇で防御側が勝利した場合、防御援軍が得られるボーナスのこと。

#### ■特殊能力の喪失

- ・ホームコロニーが 2 個以下になった P L は特殊能力を失う。
- ・ホームコロニーが 3 個以下に復帰した瞬間に特殊能力も復活する。

#### ■ザップ

特殊能力に「使う」という単語がある場合、打ち消される場合がある。  
打ち消されることを「ザップされる」という。  
ザップされた場合、その遭遇が終了するまでその特殊能力が封印される。

#### ■タイミング

- ・複数の能力が同タイミングで発動する場合、以下の順番で適用する。
  - 1) 攻撃側
  - 2) 防御側
  - 3) 主力 P L 以外の P L の効果（攻撃側 P L の隣から時計回りに摘要）

#### ■増援カード

- ・判定フェイズで使用可能。記載された数値が任意の側の戦闘力に加算される。

#### ■フレアカード

- ・ 1 回の遭遇につき 1 回のみ使用可能。使用后 **手札に戻る**。
- ・フレアカードが自分の担当種族のものであった場合、「特別効果」を適用する。
- ・ただし、特殊能力が使用不可能な状態（ホームコロニーが 2 個以下になった／Z A P された）の場合は一般効果となる。

<b>手札の補充</b>
・遭遇カードが1枚もない場合、P13「手札の補充」を参照。
<b>再編成フェイズ</b>
・テクノロジーカードを採用している場合、ここで開発／完成を行う。 ・亜空間ボード上の自分の宇宙船1つを復活させる。
<b>運命フェイズ</b>
・運命デッキを1枚めくり、遭遇相手を決定する。
<b>移送フェイズ</b>
・自分のコロニーから宇宙船を1～4個取り、超空間ゲート上に積む。
<b>援軍フェイズ</b>
1) 攻撃側の援軍要請 2) 防御側の援軍要請 3) 援軍を要請されたPLの援軍実行
<b>計画フェイズ</b>
・攻撃側と防御側は遭遇カードを1枚ずつ選び、伏せて出す。
<b>判定フェイズ</b>
・攻撃側・防御側が遭遇カードをオープンする。 ・オープン後、全PLは増援カードを使用可能。
<b>攻撃カード VS 攻撃カード</b>
・双方の[カードの攻撃力+戦闘に参加している宇宙船(援軍含む)の数]が攻撃力となる。 ・攻撃側の攻撃力が防御側の防御力を上回った場合攻撃側が勝利する。
<b>交渉カード VS 交渉カード</b>
・双方の援軍は各自のコロニーに返される。 ・主力PL2人は1分間交渉を行う。交渉ルールを参照すること。
<b>攻撃カード VS 交渉カード</b>
・交渉カードを出した側が敗北する。 ・ただし、敗北側は戦闘に参加している自分の宇宙船の数まで、相手の手札をランダムに奪う。
<b>変身カード</b>
・変身カードは相手が出したカードをそのままコピーする。
<b>結果摘要フェイズ</b>
・遭遇結果を摘要する。 ・攻撃側の勝利／交渉成立の場合、手番PLは2回目の遭遇を行う。 それ以外の場合は手番が次のPLに移動する。
<b>攻撃側勝利</b>
・超空間ゲート上の全ての宇宙船(援軍含む)を目標の惑星に移動させる。 ・防御側・防御側援軍の宇宙船は全て亜空間ボードに移動する。
<b>防御側勝利</b>
・攻撃側・攻撃側援軍の宇宙船は全て亜空間ボードに移動する。 ・防御側援軍はコロニーに宇宙船を戻し、「防御報酬」を受け取る。

■特殊能力の喪失

- ・ホームコロニーが2個以下になったPLは特殊能力を失う。
- ・ホームコロニーが3個以下に復帰した瞬間に特殊能力も復活する。

■ザップ

- ・特殊能力に「使う」という単語がある場合、打ち消される場合がある。
- ・打ち消されることを「ザップされる」という。
- ・ザップされた場合、その遭遇が終了するまでその特殊能力が封印される。

■タイミング

- ・複数の能力が同タイミングで発動する場合、以下の順番で適用する。
  - 1) 攻撃側
  - 2) 防御側
  - 3) 主力PL以外のPLの効果(攻撃側PLの隣から時計回りに摘要)

■フレアカード

- ・1回の遭遇につき1回のみ使用可能。使用后**手札に戻る**。
- ・フレアカードが自分の担当種族のものであった場合、「特別効果」を適用する。
- ・ただし、特殊能力が使用不可能な状態(ホームコロニーが2個以下になった／ZAPされた)の場合は一般効果となる。

■防御報酬

- ・**防御援軍**は遭遇に参加した宇宙船1個につき、以下の防御報酬を得る。
  - a) 1枚のコズミック・デッキを引き手札に加える。
  - b) 亜空間ボードにある自分の宇宙船を1個回収し、任意のコロニーに加える。

■交渉ルール

- ・時間は1分間。交渉がまとまらなかった場合、双方3個の宇宙船を亜空間ボードに送らなければならない。
- ・交渉の材料は以下のものを組み合わせること。
  - a) 手札を交換する
  - b) 自分がコロニーを持っている惑星1つに、相手がコロニーを設立する。
- ・手札の交換に関しては、「攻撃力の低いものから3枚」といった条件を自由に付与できる。