

**アクションラウンド**

- ・ミッションが開始されたら、PLはそのフェイズ用のアクションカードを取る。
- ・アクションボードにそのフェイズの行動をプロットする。
- ・カードは移動とアクションに別れ、上になった方のみが有効となる。
- ・なにもしない場合はカードを配置しない。
- ・プロットが完了したら、次のフェイズのカードを取って次のフェイズのプロットしても良い。その場合、今のフェイズの行動を変更することはできない。
- ・この間、ボード上のフィギュアなどを利用して自由に相談して構わない。
- ・第一～第三も同じことを行う。

**解決ラウンド**

- 脅威の出現マス**
- ・出現マスに書かれた数字と同じ数字のトークンが乗った脅威カードが場にあれば、同じ数字のトークンを軌道表の最初の（一番遠い）マスに置く
  - 対応する脅威が場になければなにもしない

- プレイヤーの行動マス**
- ・数字に対応したアクションを艦長から時計回りに解決していく。

- ・移動（矢印）**
- ・その方向へ1エリア移動する、もしくは上下に移動する。

- Aアクション**
- ・自分のエリアの兵器を起動する。この際、以下のキューブを1個、砲身の上に移動させる。  
重エネルギー砲：対応する下部反応炉にある緑キューブ  
軽エネルギー砲：対応する黄キューブ  
拡散波動砲：中央反応炉の緑キューブ
  - ・複数のPLが同じフェイズに同じ兵器を起動した場合、2人目以降のアクションは無駄になる。

- Bアクション**
- 【上部デッキ】**
- ・自分がいるエリアのシールドへのエネルギーを補充する。必ず許容量の最大値まで補充しなければならない。
  - ・シールドに対応するエネルギーブロックをシールドの上に必要な個数移動させること。
- 【下部デッキ】**
- ・左右のゾーン：中央（白）補給路にあるキューブを、自分がいるエリアのキューブが最大容量になるように移動させる。
  - ・中央で実行した場合、燃料カプセル（緑の円筒コマ）を1個除去し、中央反応炉を最大容量まで（貯蔵庫から）補給する。

**■チュートリアル1（トラック1）**

軌道表	青 T6	白 T2	赤 T4
脅威	E1-01、E1-02、E1-03		
Tマーカー	1～3		

**■チュートリアル2（トラック2）**

軌道表	青 T3	白 T5	赤 T1
脅威	E1-04、E1-05、E1-06		
Tマーカー	1～4		

**ダメージの算出**

- 命中判定**
- ・レーザーは対応するゾーンの脅威にのみ命中する。波動砲はすべてのゾーンに命中する。
  - ・同ゾーンに複数の敵がいる場合、より近い方（距離が同じならトークンの数字が小さい方）を優先。
  - ・各兵器には射程があり、攻撃範囲・射程距離があてれば必ず命中する。

- ダメージ判定**
- ・[そのフェイズに命中した全兵器のパワー]－[敵のシールド値]＝ダメージ
  - ・ダメージ総計がHP以上で撃破。撃破したカードは船長が持つ
  - ※兵器は同時に発射されるため、各ゾーンでは1フェイズに1体の敵しか倒せないことに注意。**
  - エネルギー消費  
ダメージを算出した兵器からエネルギーブロックを除去する。  
緑ブロックは貯蔵庫に戻され、軽レーザーの黄ブロックはその砲のパワーパックに戻される（軽レーザーのエネルギーは再利用可能である）

- 脅威の移動と行動**
- ・トークンの数字の小さい脅威からアクションを行っていく

- 敵の移動**
- 起動表の上に置かれている脅威トークンを、対応する脅威のスピード値だけ移動させる。
  - ・このとき、X、Y、Zのアイコンに止まるか通過した場合、対応するアクションをすべて実行する。
  - ・Zに到達した脅威は、以降それ以上攻撃を行わない（その驚異に耐え切ったことを表す）。

- 敵の攻撃**
- ・敵の攻撃は必ず命中し、対応するゾーンにダメージを与える。
  - ・このダメージは、そのゾーンのシールドに充填されたエネルギー分止めることができる。止めた分だけエネルギーを除去すること。
  - ・ダメージが7点に達するとゲームに敗北する。

**アナウンス**

- 脅威（時間、Tプラス●、脅威、ゾーン■）**
- ・通信士は脅威カードを1枚引く。
  - ・脅威カードを■のゾーンに表向きに配置し、●と同じ数字のトークンを上に置く。
  - ・「重大脅威」だった場合は重大な脅威カードを引くこと。

- データ受信**
- ・全PLが山札からアクションカードを1枚引く。

- データ転送**
- ・全PLは他のPLにカードを1枚渡すことができる。
  - ・必ず相手に手渡すこと。

- 未確認情報**
- ・5人以上の場合のみ使用。通常の脅威と同じように対応する。

- 通信システム、ダウン**
- ・回復アナウンスが流れるまで会話禁止。

## スペースアラート／実践シミュレーション

### ■ロケット

- ・青ステーション下部でCアクションを行うと、ロケットが発射される。  
ロケットを1マス先に移動させること。
- ・以降、ロケットは脅威のアクションの後に1マス移動する。
- ・ロケットがダメージ算出ステップに最後のマスに到達している場合、ロケットは射程内の最も近い標的に命中する。
- ・ロケットは3回しか発射できず、1手番に1回しか発射できない。

### ■コンピュータのメンテナンス

- ・各フェイズの最初の2手番の間に、メンテナンスを実行しなければならない。
- ・中央の上部デッキでCアクションを行うと、メンテナンスを実行できる。
- ・実行した場合、灰色キューブをアクションボードの対応マスに置くこと。
- ・ステップマーカーが対応マスに来た際にキューブが置かれていない場合、全PLの行動が遅延する。

### ■遅延

- ・遅延が発生した場合、遅延したPLの次のフェイズのアクションカードが1マス右へずれる。  
(つまり、次のフェイズはアクションを行えない)
- ・以降のカードは、トコロテン方式に押し出される(空きマスがあった場合はそこで遅延が止まる)。

### ■つまづく

- ・カードのプロットを間違えていた場合、「つまづいた」と宣言できる。
- ・その場合、その手番の行動を予定通りに行える代わりに、次の手番のアクションが遅延する。

### ■重カリフト&はしご

- ・各ゾーンの重カリフトは1手番に1人しか使用できない。
- ・1手番に複数のPLが同じリフトを使用した場合、2人目以降は次の手番の行動が遅延する。

### ■自艦へのダメージ

- ・ダメージを受けたゾーンに対応するダメージタイルを、受けたダメージ数だけ引く。
- ・タイルごとに以下の影響を受ける。
  - レーザー砲：ダメージが下がる
  - 波動砲：射程が下がる
  - 反応炉／シールド：許容量が下がる
  - 重カリフト：そのリフトを使う場合、次の行動が遅延する。
  - 構造ダメージ：影響なし
- ・どこか1ゾーンが7点以上のダメージを受けた場合、ゲームに敗北する。

### ■実践シミュレーション／トラック3～5

軌道表	ランダム
脅威	外部脅威
Tマーカー	全て

### ■上級シミュレーション／トラック6～8

軌道表	ランダム
脅威	外部脅威、内部脅威
Tマーカー	全て

## スペースアラート／上級シミュレーション

### ■バトルボット (BB)

- ・BBのある場所でCアクションを行うと、BB起動アクションを行える。
- ・起動したBBはそのPLと同じ場所に移動し続ける。
- ・起動したBBを連れているPLは、BBアクションを実行することができる。

### ■内部脅威

- ・4つ目の脅威表をランダムに選び、宇宙船下部に配置する。
- ・「(重大) 内部脅威」のアナウンスがあったら、保安主任が対応する内部脅威カードを引く。
- ・内部脅威には故障と侵入者があり、カードには対応方法と出現場所が書かれている。

### 内部脅威／故障

- ・故障は、**軌道表にトークンを載せた瞬間(PLの行動の前)から**効果を発揮する。
- ・起動表に故障が出現したら、対応するトークンをボードの該当場所に配置する。  
この時点から、そのシステムは使用できなくなる。
- ・以降、その場所で実行されたアクションはそのシステムの修理という扱いになる。
- ・1回修理することに、その故障に対して1点のダメージを与える。
- ・攻撃の時とは違い、**1手番に複数人数で修理を行うことができる。**
- ・複数エリアに影響する場合、どこから修理を行っても全て原因となるカードにダメージを与える。
- ・カードのHPが0になったら、即座にシステムは回復する。

### 内部脅威／侵入者

- ・侵入者は通常の脅威行動ステップで出現・行動する。
- ・侵入者と同じエリアでBBアクションを行うと、侵入者に1点のダメージを与えられる。
- ・同エリアに複数の侵入者がいる場合、カード・コードの小さい方を優先する。
- ・侵入者が応射アイコンを持っている場合、侵入者にダメージを与えると、同時にBBが無力化される。
- ・無力化されたBBはPLに付き従うが、再起動するまで戦闘を行えない。
- ・BBを起動できるステーションでCアクションを行うと、自分のBBを再起動できる。  
この際、どちらのBBステーションでも構わない(そのステーションに起動していないBBがいても)。

### 脅威のダメージ

- ・内部脅威の攻撃はそのゾーンにダメージを与える(シールド無視)。
- ・PLがロックアウトされた場合、そのPLはそれ以降行動を行えなくなる。  
(そのPLと、そのPLに従っているBBのフィギュアをボードから除去する)

### ■迎撃機

- ・BBを率いているPLのみが迎撃機を使用できる。
- ・BBを率いている状態で赤ゾーン上部でCアクションを行うと迎撃機が出撃する。
- ・迎撃機はその手番のダメージ算出ステップで攻撃に参加する。
- ・次の手番で**BBアクション(Cでないことに注意)を行うと**、迎撃機は攻撃を継続する。
- ・迎撃機で攻撃する手番では、PLは艦上にいないため、**艦に対するロックアウト能力やメンテナンスによる遅延の影響を受けない。**
- ・BBアクション以外のアクションを行った場合、**その行動が遅延される。**  
(なにもしない行動が挿入され、次の手番でプロットしたアクションを実行することになる)。
- ・迎撃機の攻撃力は射程内に敵が1体しかいない場合は3点、複数いる場合はその全てに1点となる。

■3人以下でのプレイ

- ・キャラクターが4人になるようにアンドロイドを補充する。
- ・アンドロイドの数だけ各フェイズの手札が増える。
- ・アンドロイドのアクションは、他のPLの手札からカードを出して決定する。
- ・アンドロイドのアクションは、いまプレイしているフェイズのアクションしか指定できない。
- ・アンドロイドのアクションカードは表向きにセットされる。
- ・アンドロイドが「つまづく」ことはない。
- ・英雄的行動カードを使用する場合、アンドロイドは初期で英雄敵行動カードを1枚だけ持つ。

■スライム

- ・スライムが出現した場所にはスライムトークンを置く。
- ・トークンがある場所に移動したPLは次の行動が遅延する。
- ・Y行動で増えた次世代トークンのHPは1とする。
- ・以降、次世代トークンは親トークンと全く同じ動きをする。

赤のスライム

- ・X行動では起動されているBBを無力化される。
- ・無力化されたBBはCアクションで再起動できる。
- ・すでに無力化されているBBがX行動を受けた場合、2回Cアクションを行わないと再起動できなくなる。
- ・1度も起動されていないBBは影響を受けない。

青のスライム

- ・X行動でロケットが破棄された場合、内部脅威「Unstable Warheads」のHPが減少する。

※1ターンで複数回の「遅延」をうけても、効果は重複しない。