

ゲームラウンド：（全員がパスでラウンド終了）（最初にパスをした人が次のスタートプレイヤー）

探索



◆船、占領ヘクスの隣接に**タイル**配置  
敵、古代船がなければ占領も可能

→発見タイル  
→古代宇宙船

1タイルまで

改良



◆部品を獲得

2つまで

◆いくつでも部品を戻せる

→研究済み  
→E消費枠内  
→ドライブは必ず必要

リアクション：

改良



1つまで

影響



◆影響ディスクを移動

2つまで

・ヘクス ↔ ヘクス間  
・ヘクス ↔ 影響トラック間

◆植民船を表側に  
もどせる

2つまで

建造



3U

◆【資材】を払い**宇宙船、軌道衛星、モノリス**を建造可能



2つまで

パス

建造



1つまで

研究



◆【科学】を支払い**技術**を獲得

コスト → 15/0 ← ディスカウント

- ☐ 宇宙船部品
- 🔧 建造物
- ☀️ すぐ効果発動

1つまで

移動



MOV

◆宇宙船**移動可能**

→技術が無い場合Wホールが繋がっているルートのみ移動可能  
→敵船と同数の船は足止めされる

3回まで

移動



1回まで

維持フェイス：

文明維持



◆資金トラックをプラス、影響トラックをマイナスとして収支を動かす

破産

◆資金が足りない時ヘクスより影響ディスクと人口キューブを戻して出費を抑える

科学と資材



◆科学、資材トラックの数値分貯蔵トラックを調整する

## クリーンアップフェイズ:

### 技術タイル補充



Players					
Tiles	4	6	7	8	9

### 影響ディスク

- ◆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

### 殖民船

- ◆殖民船を全て表にする

### 人口キューブ

- ◆墓場の人口キューブを対応する人口トラックへ戻す

### サマリーカード

- ◆サマリーカードを表にする

## ゲーム終了: 9ターン

### 勝利点

- ◆名声タイル(1~4)
- ◆外交官タイル(1)
- ◆占領ヘクス(1~4)

- ◆発見タイル(2)
- ◆モノリス(3)
- ◆裏切り物(-2)
- ◆種族ボーナス

- ◆1つの技術トラックに…
  - 4技術タイル=1勝利点
  - 5技術タイル=2勝利点
  - 6技術タイル=3勝利点
  - 7技術タイル=5勝利点

## セットアップ:

資金 科学 資材

【殖民船:3】 開始ヘクス【迎撃機:1】【人口C:3】【影響D:1】



技術タイル初期配置

Players					
Tiles	12	14	16	18	20



セクター3使用ヘクス

Players					
Tiles	5	10	14	16	18

# 戦闘：

## 戦闘解決順：


### 解決ヘクス

- ◆ヘクス番号が高い順  
→中央ヘクスが最後になる

### 同一ヘクス内

- ◆ヘクスに進入してきた逆順番から解決  
→先に進入した側が防御側

### 攻撃先行順

- ◆  先制力の高いほうが先に攻撃をしかける

## 攻撃手順：

### ミサイル攻撃

- ◆最初の1回のみ攻撃



### 交戦ラウンド

- ◆どっちか全滅まで繰り返す



### 居住地攻撃

- ◆地上の人口を1ダメージで1キューブ取り除く(墓地へ)  
→1回のみ  
→ミサイル使用不可

### 占領

- ◆敵がいなくなったエリアに影響ディスクを置いて占領可能

## ダイスを振る：

- ◆宇宙船の種類毎にダイスをまとめて振る

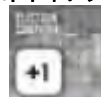
キャノン・ミサイル



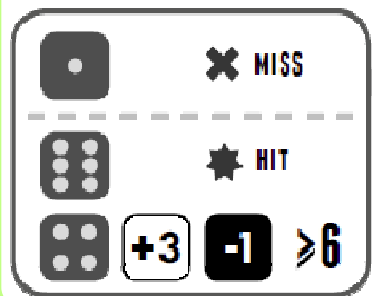
## 命中判定：

- ◆1はミス、6は命中  
それ以外は+の修正を加えて判定する

コンピュータ  
命中率アップ



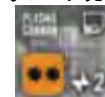
シールド  
命中率ダウン



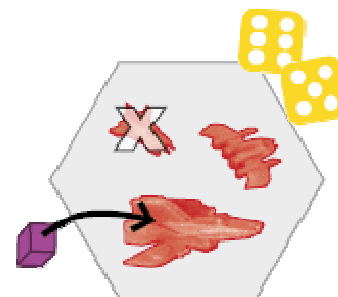
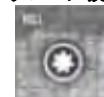
## ダメージ判定：

- ◆1ダメージで敵破壊  
ハルで吸収された場合はダメージキューブを置く

キャノン  
ダメージカ



ハル  
ダメージ吸収



## 戦闘結果：

戦闘参加		
迎撃機		
宇宙基地		
巡洋艦		
戦艦		
古代宇宙船		
GCDS		
最大枚数		

### 撤退

- ◆占領している隣接ヘクスに逃げる