

エミネントドメインサマリー

■手番

1. (任意) アクションフェイズ [Action Phase]

手札からカードを1枚プレイし、効果を適用する。

2. (必須) 任務フェイズ [Role Phase]

ストックから任務カードを1枚選択し、**リーダー**ボーナスを得て任務を実行する。(増強可能)
他のプレイヤーは追従か反対ができる。

3. (必須) 整理フェイズ [Cleanup Phase]

不要なカードを好きなだけ捨てる。その後手札上限(通常5枚)までカードを引く。

■カードの種類

・政略 [POLITICS]



アクション:

使用した「政略」カードをゲームから除外し、ストックから任意の任務カードを1枚手札に加える。

・調査 [SURVEY]



アクション:

カードを2枚引く。

任務:

惑星デッキから「調査」シンボルより1枚少ない枚数を引き、1枚を裏向きで自分の帝国に置く。残りは捨て札置き場に置く。

リーダーボーナス:

追加の「調査」シンボルを得る。ストックがなければ、さらに追加で「調査」シンボルを得る。

・戦争 [WARFARE]



アクション:

「**戦闘機**」を1つ得るか、惑星を1つ攻撃する。

任務:

「戦争」シンボル1つごとに「**戦闘機**」を1つ得る。

リーダーボーナス:

「**戦闘機**」を得るかわりに惑星を1つ攻撃する。ストックがなければ、「戦争」シンボルを得る。

TIPS: 得点要素について

惑星を表にすることで影響力を得る。

技術カードのレベル2以上で影響力を得る。

直接影響力トークンを得る。(一般的には資源を生産後、交易を行う)

・入植 [COLONIZE]



アクション:

コロニーを1枚追加するか、惑星を1つ定住する。

任務:

場に出したカードをコロニーとして惑星(複数可)に追加する。

リーダーボーナス:

コロニーを追加するかわりに惑星を1つ定住する。

・生産 [PRODUCE]



アクション:

資源を1つ生産する。

任務:

「生産」シンボル1つごとに資源を1つ生産する。

リーダーボーナス:

任務ストックがなくなるまでリーダーボーナスはない。ストックがなければ、追加の「生産」シンボルを得る。

・交易 [TRADE]



アクション:

資源を1つストックに戻し、1影響力を得る。

任務:

「交易」シンボル1つごとに資源を1つストックに戻し、1影響力を得る。

リーダーボーナス:

任務ストックがなくなるまでリーダーボーナスはない。ストックがなければ、追加の「交易」シンボルを得る。

・研究 [RESEARCH]



アクション:

手札を2枚までゲームから除外できる。

任務:

惑星の条件を満たし、必要な「研究」シンボルを支払うことで技術カードを1枚取り手札に加える。

リーダーボーナス:

任務ストックがなくなるまでリーダーボーナスはない。ストックがなければ、追加の「研究」シンボルを得る。

TIPS: 技術カードの傾向

金属(火星/Metallic):メイン戦争(赤)、サブ調査(緑)

肥沃(地球/Fertile):メイン入植(茶)、サブ生産(黄)

改良(土星/Advanced):メイン研究(青)、サブ交易(紫)

エミネントドメインサマリー

#エスカレーション

■艦隊

戦闘機: (小/赤) 基本ゲームと同じ。レベル 1 技術カードは 3「研究」シンボルのかわりに 3「戦闘機」で獲得できる。

駆逐艦: (中/灰) 繁華[Bustling]惑星、または敵対的[Hostile]惑星は「駆逐艦」のみで攻撃できる。レベル 2 技術カードは 5「研究」シンボルのかわりに 2「駆逐艦」で獲得できる。

巡洋艦: (大/黄) 各プレイヤーは「巡洋艦」を 1 つだけ保持できる。保持している間、「巡洋艦」は 2 影響力を持ち、戦争コストを 1「戦闘機」分減らす。(改良艦隊では 2「戦闘機」分) 文明的[Civilized]惑星は「巡洋艦」を支払う必要がある。改良艦隊では、任意の軍事コストを満たすために「巡洋艦」を支払うことができる。レベル 3 技術カードは 7「研究」シンボルのかわりに 1「巡洋艦」で獲得できる。

■艦隊タイル

アクションフェイズ中、カードを 1 枚プレイするかわりに艦隊タイルのアクションを実行できる。また、「研究」任務を実行した時、技術カードを 1 枚獲得するかわりに 3「研究」シンボルか 3「戦闘機」を支払って、艦隊タイルを裏返すことができる。

#エキゾチカ

■採掘

採掘とは、入植/戦争コストを無視して「小惑星」を表向きにする事を指す。アクションフェイズ中、カードを 1 枚プレイするかわりに採掘タイルのアクションを実行できる。採掘アクションのコストは全ての手札を捨て札にする。(手札が 0 枚の時も実行できる) また、「研究」任務を実行した時、技術カードを 1 枚獲得するかわりに 3「研究」シンボルを支払って、採掘タイルを裏返すことができる。アップグレードしたら、採掘タイルは「小惑星」への入植/戦争コストを 1 減らす。また、「調査」任務時、惑星カードに 1 枚に加えて「小惑星」カードを 1 枚保持できる。

■終了条件

影響力トークンか任務ストックが無くなった場合、通常通りラウンドを完了し、**追加の 1 ラウンド**をプレイしてゲームを終える。

影響力の最も高いプレイヤーが勝利する。同点なら、資源トークンと戦闘機トークンを合わせて最も多く持っているプレイヤーが勝利する。

セットアップ早見表

人数	準備			終了条件	
	[調査]/[入植]/[研究]	[戦争]	[生産/交易]	影響力	尽きたストックの数
2	16	14	12	24	1
3	20	16	16	24	1
3*	18	15	14	24	2
4	20	16	16	24	2
5	24	20	20	32	2

*長時間 3 人ゲーム

■用語集

影響力: 勝利ポイントのこと

攻撃: 示された数の「戦闘機」を支払い、裏向きの惑星カードを表返す。

コロニー: 惑星カードの下に差し込まれたカードが持つ「入植」シンボルをコロニーと呼ぶ。

定住: 裏向きの惑星カードを表返すこと。示された数のコロニーの差し込みが必要。

ストック: 任務カードの共有山札。「政略」以外の任務カードごとに、それぞれのストックがある。

リーダー: ある任務フェイズ中に任務を実行したプレイヤー。

増強: 選んだ任務と同じシンボルを(手札や表向きの惑星によって)場に出すこと。

追従: 手番プレイヤーが選んだ任務に参加すること。

反対: 手番プレイヤーが選んだ任務に参加せず、カードを 1 枚引くこと。

帝国: 各プレイヤーの手元のエリアを帝国と呼ぶ。

偵察: 特定のデッキとその捨て札を全て見て X 枚選ぶ。その後、そのデッキを混ぜ直し、選んだカードを一番上に置く。

補償: 他のプレイヤーを直接標的とした場合、その効果を使用できたのであれば相手は「補償」として X を得る。

除外: カードをゲームから除外することを指す。また、この能力の使用は義務ではない。

小惑星, **異星人**: 技術カードの中に自分の帝国内の表向きの「小惑星」や「異星人」アイコンごとに発動する能力がある。

異星人翻訳機: 惑星の中に異星人翻訳機を備えているカードがある。自分の帝国内に表向きに出している惑星や永続技術や手札の「異星人」シンボルを特定の任務シンボルとして使用できる。

水晶資源: 水晶資源は他の資源と同様である。ただし、任意の資源アイコンは、水晶資源を生産できない。(アイコン上 4 色しかない)