



arc #2

## Alien Artifacts

巨大でミステリアスなエイリアンオーブが小さな星の近郊で発見された時、その内部を調査しエイリアンの貴重な遺物を回収するため敵対する各調査チームが派遣された。エイリアンの秘密を発見する最中に、君は最も繁栄した最強の宇宙国家を作り出すことができるのか？

### 概要

**Alien Artifacts** は、**Race for the Galaxy** に新たな初期ワールド、ゲームカード、5人目のプレイヤーのためのアクションカード、VP チップ、エイリアンオーブルールを追加する。このエキスパンションは、完全な拡張されたストーリー(訳注: ゲーム)を作り出す。既に発売されている3つのエキスパンション(GS, RvI, BoW/※)のいずれも追加することなく、**Race for the Galaxy** の基本セットのみへ追加することで使用できる。まず、新たなカードを追加してゲームを開始する。その後、**オーブゲーム**を追加することを推奨する。

※ GS=The Gathering Storm, RvI=Rebel vs Imperium, BoW=The Brink of War

### 用具

- |  |   |
|--|---|
| 5 初期ワールドカード(左上と右下の角に、赤か青の■に5~9の数字が書かれている)  | 2 オーブゲーム用サマリーカード  |
| 41 ゲームカード  | 10 木製調査チームコマ  |
| 9 アクションカード(5人目のプレイヤー用)   | 5 木製優先権ディスク   |
| 2 メイン エアロックオーブカード(両面印刷)  | 1 優先権スライドボード  |
| 2 スモール エアロックオーブカード(両面印刷)   | 9 勝利ポイント(VP)チップ:<br>1点×7、5点×1、10点×1   |
| 30  A オーブカード(背面は灰色) | 30  遺物トークン |
| 15  B オーブカード(背面は緑色) | 15  遺物トークン |
| 5 “オーブ/探査”アクションカード   |   |

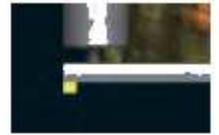
初めてのゲームの開始前に慎重に優先権スライドボードと勝利ポイント(VP)チップと遺物トークンをフレームから取り外しておく。非オーブゲームのために1パックのゲームカードセットのみ利用する。

## カードの追加

**Alien Artifacts** は、**オーブゲーム**のルールを適用する事無しにプレイできる。それは、単に基本ゲームに新しい初期ワールドとゲームカードを追加するだけである。



新しい初期ワールドとゲームカードを追加する。**Alien Artifacts** のカードは一本の金の線が入っている。5人目のプレイヤー用のアクションカードと勝利ポイント (VP) チップと5つ目の設定済み手札 (5番の初期ワールドと、角に5の数字の入った4枚のゲームカード) も含まれている。



オーブカード、遺物トークン、優先権スライドボード、木製優先権ディスク、木製調査チームコマのいずれもも使用しない。調査チーム(👤)に関するものと遺物トークンに関する勝利点を追加する全てのパワーを無視する。いくつかの発展カードは特化しているが、非オーブゲームでも役に立つパワーを持つ。

**初期ワールドの準備**(設定済み手札を利用しない場合のルール変更): 初期ワールドを青(偶数)と赤(奇数)の2つのグループに分け、それぞれを別々にシャッフルする。各プレイヤーに、それぞれのグループから1枚ずつ、合計2枚の初期ワールドを配る。残った初期ワールドを他のゲームカードに加えてシャッフルし、各プレイヤーに6枚ずつ配る。各プレイヤーは、配られた合計8枚のカードを見て、最初に配られた初期ワールドのうち1枚を捨て、さらに後から配られた6枚のカードのうち2枚を捨てる。**その後**、各プレイヤーは選んだ初期ワールドを同時に公開し、ゲームを開始する。

**パワー**: 大部分の新たなパワーは、既存のパワーのバリエーションとなっている。それらは、詳細なテキストが不要となっているか、9ページ目に詳細な記述が記載されている。

このエキスパンションで加わった2つの**軍事を支払いで得るパワー**(🔴🔴)は、《**Contact Specialist**》のパワーに似ている。**軍事を支払いで得るパワー**は、互いに連動しない。

《**Alien Uplift Chamber**》と《**Rebel Resistance**》の2枚のワールドは、6コストのデベロップのようにゲーム終了時の状況により変更される勝利点を持つ。

プレイヤーが所有している🌱ワールド1枚につき軍事力を1追加する《**Rebel Uplift World**》のようないくつかのパワーは、**あなたのカード置き場のみ**参照する。これは、移住フェイズが**開始する前**に既に置かれているカードのみを参照する。

新たに置かれたワールドから得た製品やカード(新たに得たパワーではない)は、それが置かれたフェイズで製品やカードを利用できる。(新しいワールドが置かれたあとに得たカードや製品は、カードをプレイするためのコストの支払いや軍事征服のために完全に利用可能である。)

## オーブゲーム

**導入:** プレイヤーはテーブル中央にカードで作り上げられたエイリアンオーブを調査し、エイリアンの遺物を探す。エイリアンの遺物は、勝利ポイント(VP)と以下の(オーブ探査に影響を与えるパワーか、コスト支払いの割引か、一時的な軍事力か、エイリアンの製品)いずれかの1つのもを提供する。このターンでは、プレイヤーの軍事力と発展はオーブの探査に影響を与える。また、最後のオーブカードを引いた時にゲームは(そのラウンドを最後までプレイして)終了する。

オーブゲームでは、**Race for the Galaxy** の典型的なゲームより長く時間がかかる。そのため、我々はあなたが初めて **Alien Artifacts** をプレイするのであれば、新しいゲームカードのみを追加する事を推奨する。

**準備:** 以下の追加ステップを加えて、通常通り準備する。

1. 各プレイヤーに追加の "オーブ/探索"アクションカード、1個の調査チームコマ(👤)、優先権ディスク(🔵)を配る。オーブゲーム用サマリーカードを初めてプレイするプレイヤーに配る。
2. 灰色 A と緑色 B のオーブカードを分けてシャッフルした後、5人未満でプレイする場合は、6枚と3枚のカードを(それらの内容を確認することなく)ゲームから除外する。各プレイヤーに3枚の A オーブカードを(それらの内容を確認することなく [訳注: 裏向きで])配る。その後、オーブカードの山札 B を作るため B オーブカードの上に残った A オーブカードを積む。
3. 真ん中に書かれている大きなエアロックスペースの端を重ねて、 テーブル中央にメイン エアロックカードを2枚置く。
4. あとで使用するので、褐色/緑 A と黄色/緑 B の遺物トークンを裏向きにして混ぜ、他の2枚のスマール エアロックカードと一緒に近くに置いておく。
5. オーブカードを確認することなく、プレイヤーは初期ワールドとゲームカードを選択する。そして、初期ワールドの数字の低いプレイヤーはそのプレイヤーの優先権ディスクを優先権スライドボードの矢印の最も近い位置へ置く。それは、オーブの優先権が最も高い状態で開始する事を示す。次に、時計回りに他のプレイヤーの優先権ディスクを優先権スライドボードの次の優先度である空きスペースへと配置する。
6. オーブ優先権の逆時計回りで、各プレイヤーはオーブカードを確認して、1枚配置する(5ページを参照)。そして、メイン エアロックカードの四隅の角のそれぞれ異なる位置に調査チームコマを配置する。5人プレイ時は、(オーブ優先権の最も高い)最後のプレイヤーはオーブカードを配置して、メイン エアロックカードの中央に調査チームコマを配置する。

その後、ゲームを開始する。



3人プレイ時の  
セットアップ例

**プレイ:** 通常通りゲームを進めるが、1人以上のプレイヤーが**探査**アクションを選択した場合はいつでも通常の**探査**フェイズを解決する前に**オーブステップ**が発生する。

**重要:** "+1,+1/**探査**"アクションか、"+5/**探査**"アクションのどちらかの探査アクションを選ぶ事も、オーブステップを1回実行する事を示す。  
"オーブ/**探査**"アクションである必要は無い。

**オーブステップ:** "オーブ/**探査**"アクションを選んだ全てのプレイヤーの優先権ディスクをオーブ優先権の高い位置へ1マス移動する。複数のプレイヤーが選択していた場合は、優先権ディスクの相対的な並びを維持したまま移動する。

優先権スライドボードは、5人プレイのゲームの時でも上位の位置へ優先権ディスクを移動する前に空きスペースを確保し、優先権ディスクの移動を簡単にするために6個のスペースが存在する。

その後、オーブ優先権に従い各プレイヤーはいずれかのオーブアクションを実行するか、パスを行う事ができる。

- "オーブ/**探査**"アクションを選んだプレイヤーは、全ての3つの(異なる)オーブアクションを実行する。
- その他のプレイヤーは、3の中から2つの(異なる)オーブアクションを実行する。
- パスを行った場合は、オーブの優先権が最も高い位置へとディスクを移動して、自分の調査チームのいずれか(2個も可)を任意のエアロックスペース  へ戻す事ができる。

もし何人かのプレイヤーが同一のオーブステップでパスをした時は、それらのプレイヤー全ての優先権ディスクをオーブの優先権が最も高い位置へと移動する。ただし、それらのプレイヤー間で並び順が逆の優先度になるように配置をして終了させる。

オーブアクションは、以下の3通りとなる。**調査チームを移動する**、**オーブカードを1枚プレイする**、**オーブカードを1枚引く**。オーブアクションは、この順序で実行されなければならない。

全てのプレイヤーが、オーブアクションかパスを実行した後、通常の探査フェイズへと移行する。その後、残りのラウンドの処理を実行する。

**調査チームの移動:** プレイヤーは自分の調査チームコマをそれぞれ、エアロックカードやオーブカード上で4区画まで動かすことができる。

各プレイヤーは、調査チームコマを1つで開始する。《**Alien Research Ship**》は、2個目の調査チームコマをそのプレイヤーに与える。

各正方形のマスは1区画となる。大きなエアロックスペースは、1区画となる。また、ある**ジャンプチューブ**  の区画から他のいずれかの**ジャンプチューブ**の区画へ移動した時は、1区画分の移動と見なす。調査チームは、斜めに移動はできない。

調査チームは、他の調査チームによって使用されている区画へ侵入、通過、停止が可能である。(それはあなたの調査チームであるか、他のプレイヤーの調査チームであるかを問わない)

調査チームは、壁を通過する事はできない。

調査チームは現在のあなたの軍事力(全ての Alien 専用の軍事力を利用して良い)が対象の**ビームバリア**の強度以上である場合は、**ビームバリア**を通過できる。



オーブステップの間は、プレイヤーはあなたの軍事力を一時的に強化する**移住**パワーを使用しても良い。これらの効果は、**探査フェイズ**が終了するまで有効である。

ビームバリアを通過するために**軍事を支払**で得るパワーを使用する事は**できない**。

各調査チームは、遺物トークン(A B)のある区画に入ると同時に移動を終えなくてはならない。そして、遺物トークンを獲得する。もし遺物トークンが**繁殖チューブの区画**(A オープカードのみに含まれている)にあるならば、調査チームが遺物トークンを獲得したプレイヤーは即座にオープンカードを1枚引き、この調査チーム上のカードのいかなる部分にも重ねることなくそのオープンカードを配置する。



繁殖チューブ



例: 軍事力6を持っている調査チームは、メイン エアロックスペースからジャンプチューブスペースへと移動した(1)。その中に入りオープンカード上の遠隔にあるジャンプチューブへと移動した(2)。強度4のビームバリアを通過し遺物トークンがある区画へ移動した(3)。ここまでに3区画しか移動していないが調査チームの移動はそこで即座に停止し、遺物トークンを獲得する。

**オープンカードのプレイ:** オープゲームの準備が繁殖チューブの区画にある遺物トークンが獲得された時以外は、以下はオプションルールである。プレイヤーは、3つのオープンアクションから2つを選ぶ時にこのアクションを選択し、カードを配置しない事も可能である。(オープンカードを引く事を避けるため)

オープンゲームの準備の時に、プレイヤーがいずれのオープンカードもプレイ出来ない時は、オープンカードを全て公開しなくてはならない。その後、そのプレイヤーはオープンカードを1枚も配置せずに終了する。繁殖チューブ上の遺物トークンを獲得した後に引いたオープンカードが配置できない場合(非常に珍しいケース)は、そのプレイヤーはそのカードを公開し、(山札へ差し替え用のカードを追加することなく)そのカードをゲームから除外する。

それぞれのオープンカードは、他のオープンカードに隣接し、区画の格子(訳注: 辺)と繋がっている必要がある。

カードを配置する時は、ちょうど端の上に重なる事ができる。もしくは、既に配置済みのオープンカード上のいくつかの部分の覆うように配置する事もできる。しかし、新たに配置するオープンカードの区画の少なくとも1つは、他のいずれかのオープンカードの覆われていない区画が覆われるように配置しなければならない。遺物トークンがあるか調査チームコマがあるかエアロックカード上の区画は、覆うことは**できない**。空になっている遺物トークンの区画と(エアロックではない)ジャンプチューブの区画は覆う事ができる。



エアロックカード上の区画

既存のオーブカードの縁を上書きする新しいオーブカードの端は、(単純に)合致しなくてはならない。もしくは、何もない端からビームバリアか壁つきの端に置き換える事か、ビームバリアをより強度の高いビームバリアか壁に置き換える事によって端が”悪い”状態とならなければならない。

**誤り:**

壁をビーム  
バリアと入  
れ替える



**正しい:**

壁を壁と入  
れ替える



**重要:** (訳注: 隣接する)他の全てのカードの端と新しく配置するオーブカードの縁の端は全て無視する。重要な事は、単に新しく配置するカードの端が既存のオーブカードの縁の上に直接置かれる事だけである。新しいカードの縁と重ならない既存のカードの他の端は、壁やビームバリアから何もない端へと置き換える事ができる。同様に、既存のカードの縁にある壁やビームバリアは新しいカードの下に覆い被す事ができる。

既存のオーブカ  
ードのある部分



**正しい:**

何もない端から新しいカ  
ードの端で既存のオーブ  
カードの縁の上に重ねる  
事ができる唯一の場所  
である何もない端へと置き  
換える



オーブカードを配置する事によって調査チームを壁の中に閉じ込めるか、“行き詰まり状態”にしてしまう事は可能である。(その場合、プレイヤーはその調査チームを任意のエアロックスペースへ戻すためにパスをすることができる。)

繁殖チューブ上の遺物トークンを獲得した後に引いたオープンカードを配置する時、調査チームコマが配置されているカードのいかなる部分も上書きできない。(角が無かったとしても)

オープンカードを配置した後、対応する遺物トークンを引き、遺物トークン(A B)を配置する。それぞれの区画に裏向きのまま(表面を公開せずに)遺物トークンを配置する。

**オープンカードを引く:** オープンカードの山札からオープンカードを1枚引く。山札が尽きている場合は、1枚も引けない。オープンカードはあなたの手札上限として数えないで良い。ただし、あなたの保持しているオープンカードの枚数は公開情報となる。何かの支払のために捨て札として利用する事はできない。

オープンカードの山札が尽きてしまった時、そのラウンドの終了まで行いゲームは終了する。

**遺物トークン(A B):** 遺物トークンを獲得した時、あなたはその表面を確認できるが、遺物トークンの効果を使うまであなたの手前に遺物トークンを伏せておく。

多くの遺物トークンは、そのフェイズ中にオープンカード上の所有者の調査チームの移動力を修正するか、支払コストを割引きするか、一時的な軍事力を得るか、エイリアンの製品を得るかのパワーを持っている。遺物のパワーを使う時、遺物トークンを表に向ける。それぞれのパワーは、調査チームの移動かアクション(訳注: **移住**などのアクション)を修正するために1度限り使う事ができる。あなたは、複数の遺物のパワーを同一の移動かアクションを修正するために使用する事ができる。遺物のパワー同士、もしくは遺物のパワーとカードのパワーは、それぞれ累計して良い。

いくつかの遺物のパワーは、2つのパワーを持っている。あなたは、そのうちの1つだけ使用できる。

ゲーム終了時の得点計算の間、全ての使用しなかった遺物トークンを表に向ける。そして、ゲーム中にあなたが獲得した全ての遺物トークンの得点を計算する。多くの遺物トークンは、1点以上の勝利ポイント(VP)が書かれている。**Uplift** トークンは、ゲーム終了時にオープンカード上で**見えている Uplift 繁殖基地**()の数に従う可変的な勝利ポイント(VP)を生み出す。

(特に最終ラウンド時の)オープンカードの配置は、**Uplift 繁殖基地**()を覆い隠す事により、先の得点計算へ影響を与える事ができる。

3枚の6コストのデベロッパは、所有者が集めた特定タイプの遺物トークンごとに(遺物トークンが持つパワーを使ったかどうかに関わらず)1勝利ポイント(VP)を生み出す。

## 遺物のパワー



1個の調査チームコマを4区画まで動かすことができる。  
このパワーは、遺物トークンを獲得済み(つまり、移動が完了している)の調査チームを動かすために使用する事はできない。



1個の調査チームコマの移動時に1枚の壁(もしくは1枚のビームバリア)を通過する事ができる。



1個の調査チームコマの移動時にあなたの軍事力より高いビームバリアを1枚通過できる。もしくは、使用したフェイズの終了まであなたの軍事力を示された分(+1か+2か+3)だけ増やす。



あなたは、ビームバリアを1枚通過するパワーを使う代わりに探査フェイズの間(もしもこの軍事力の増加によって複数のビームバリアを通過できるのであれば)軍事力を増やす事を選択できる。



発展フェイズでデベロップ(◇)を配置するコストを示された分(-2か-3)だけ減らす。



《Terraforming Unlimited》は Alien 科学トークン(👤)ごとに1勝利ポイント(VP)を生み出す。



発展フェイズで軍事でないワールド(○)を配置するコストを示された分(-2か-3)だけ減らす。



《Terraforming Unlimited》は Alien 科学トークン(👤)ごとに1勝利ポイント(VP)を生み出す。



発展フェイズで2枚まで Genes 生産/単発生産ワールド(🌱🌱)の配置コストを-2減らすか、軍事力を+2する。



(両方のトークンは)ゲーム終了時にオープンカード上で見えている Uplift 繁殖基地(🚀)ごとに1勝利ポイント(VP)を生み出す。

金の”B” Alien Uplift トークンは、パワーが無く2勝利点をゲーム終了時に追加するだけである。

《Uplift Alliance》は、Alien Uplift トークン(🚀)ごとに1勝利ポイント(VP)を生み出す。



任意のフェイズで Alien の製品を使用できる。



この製品を売却したいのであれば、“消費/交易”を選択する必要がある。

消費フェイズの間にこの商品を消費したいのであれば、Alien の製品を消費するための未使用のパワーが必要となる。

《Alien Researchers》は、Alien 技術トークン(👤)ごとに1勝利ポイント(VP)を生み出す。

## カードパワー (フェイズ別)

### 配置後すぐに

#### 製品を加えるためにカードを捨てる



このワールドを配置した時に  
**Rare Elements** の製品(●)を1つ加えるために、手札から1枚捨て札にして良い。

この捨て札は、移住ボーナスやパワーによる追加カードの受け取りの前に実施する。

#### 調査チームコマを加える



オーブゲームのみで使用する。

片側のみで構成されているエアロックオーブカードを1枚配置した後、あなたの2個目の調査チームコマを新たに配置したカード上のエアロックスペースへ配置する。

## I: 探査 / EXPLORE

#### 調査チームコマの移動力を増加する



オーブゲームのみで使用する。(《Galactic Survey: SETI》は、オーブゲームのみで得点計算する)

あなたの調査チームは、オーブカード上の区画の移動力が(2個所有している場合はそれぞれ)2増加する。

## III: 移住 / SETTLE

#### 軍事力を増す



このフェイズの開始時にあなたのカード置場に置かれている染色体アイコン(●)付きのワールドごとに+1 軍事力を増やす。

オーブゲーム: **Alien Uplift** トークン(●)は、このパワーに対して影響を与えない。

#### 一時的に軍事力を増す



このフェイズの終了まで軍事力を示された分だけ増やすために、指定された種類(●、●)の製品を捨て札にできる。

新たに配置されたワールドの製品は、(そのワールドの支払か征服が終わった後に)捨て札にできる。

オーブゲーム: **Alien 技術トークン**(●)は、**Alien** の製品(●)を捨て札にする代わりに使用できる。

### III: 移住 / SETTLE(続き)

#### 軍事を支払いで得る( )



1アクションとして、軍事 Alien 生産ワールドか軍事 Alien 単発生産ワールド( )を軍事でないワールド( )として配置しても良い。コストはそのワールドの防御力に、他の適用できるコスト修整を加えたもの。



1 アクションとして、染色体アイコン( )付きの軍事ワールドを軍事でないワールド( )として配置しても良い。コストはそのワールドの防御力に、他の適用できるコスト修整(《Uplift Researchers》-1コスト軽減も含まれる)を加えたもの。

**軍事力の支払い** 1 回分は、対象のワールドのみに使用できる。(訳注: 1 回の支払を複数に割り当てる事は出来ないが、それぞれ別の支払なら良い)

#### 残りの軍事力で再度征服する



軍事ワールド( )を征服した後、(初めに征服を使用して)次の軍事ワールド( )を残った軍事力で征服できる。

このパワーは、**軍事を支払で得る**( )パワーと一緒に利用する事はできない。

#### コストを0にするにするため、捨て札にする



いずれかの(もしくはまったく実行しない) **移住アクション**の後に、カード置き場のこのカードを捨て札にして軍事でないワールド( )を配置するコストを0にして配置できる。これは **Alien** の生産/単発生産ワールド( )には使えない。

このパワーは、**軍事を支払で得る**( )パワーと(**Alien** 以外であれば)一緒に利用する事ができる。

#### 運が良ければ、移住する



1 アクションとして、サプライの一番上のカードを表に向けて、軍事でないワールド( )であるならば、コストを0にして配置できる。軍事でないワールド( )でないならば、そのカードを手札に加える。

このパワーは、**軍事を支払で得る**( )パワーと一緒に利用する事はできない。

### \$: 交易 / TRADE

#### 製品を売却できない



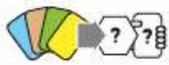
このワールドの製品は(交易ボーナスを使用して)売却できない。

《Trade League》のような消費パワーを使用することは可能である。

《Trade League》と《Wormhole Prospectors》は、このワールドから勝利ポイント(VP)を得る。

#### IV: 消費 / CONSUME

##### 異なる種類を「最大」4つまで



異なる種類(●、●、●、●)の製品を最大4つまで捨てて、1つにつき1VPとカード1枚を得る。

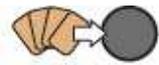
##### 運が良ければ、カードを引く

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
◇	0	14	16	8	10	4	18	0	0	0
○	3	6	15	13	6	8	3	0	0	0
●	0	10	11	4	3	3	2	1	1	1

#各カードのコストと防御力のテーブル(拡張込み)

#### V: 生産 / PRODUCE

##### 製品を備蓄する



生産フェイズの開始時に、自分のカード置き場のワールドの上に置かれている任意のRare Elementsの製品(●)をこのパワーを持つワールド(●)の上に移動できる。

複数の製品をこのワールドの上に備蓄(訳注: 配置)できる。この上に置かれた全てのRare Elementsの製品(●)は、支払や交易や消費に通常通り使用できる。

## オーブゲームの概要

### オーブゲーム概要

#### 準備

- 5人未満でプレイする場合は、オーブカードの山札から  A を6枚と  B を3枚のカードをゲームから除外する。
- 各プレイヤーに  A を3枚ずつ配る。
- オーブ優先権の逆時計回りで、オーブカードを配置し調査チームコマをメイン エアロックの角に置く。(5人目の調査チームは、エアロックの上に置く)

プレイ – 探査アクションを選択した場合はいつでも通常の探査フェイズを解決する前にオーブステップが発生する。

#### オーブステップ

“オーブ/探査”アクションを選んだ全てのプレイヤーの優先権ディスクを高い位置へ1マス移動する。

各プレイヤーは、オーブアクションかパスを行う事ができる。

- “オーブ/探査”アクションを選んだプレイヤーは3つ全てのアクションを実行する。
- 他のプレイヤーは、2つのアクションを実行する。
- パス: オーブ優先度を最上位に上げて、調査チームコマ(2個でも良い)をエアロックスペース  に移動できる。

### オーブゲームアクション概要

#### 調査チームの移動

- (それぞれ)4区画まで移動する。
- ジャンプチューブ  から他のいずれかのジャンプチューブへ移動した時は、1区画分の移動とする。
- Alien に対する自分の軍事力が対象のビームバリア以上でなければ、ビームバリア  を通過できない。
- いずれかの遺物トークン  を獲得した場合は、移動を終了する。
- 繁殖チューブ  から遺物トークンを獲得した場合は、オーブカードを引き、他の場所へ配置する。

#### オーブカードのプレイ

- エアロックカード  上の区画を覆うことはできない。
- 1区画以上新たに追加する区画で覆わなければならない。
- 両方のオーブカードの縁の端が合致するかより”悪い”状態にならない。

#### オーブカードを引く

- オーブカードの山札が尽きてしまった時、そのラウンドの終了まで行いゲームは終了する。

## Credits

Original graphics and development assistance:

Wei-Hwa Huang

Illustrations: Martin Hoffmann and Claus Stephan

Graphics: Mirko Suzuki

Playtesting and Advice:

David Helmbold, Jay Heyman, Keldon Jones,

Trisha Lantzner, Chris Lopez, Larry Rosenberg,

Ron Sapolsky, Don Woods, and many others.

Thank you all!

Special Thanks: Joe Huber, for his card contest entry of Alien Artifact Hunters, which inspired me.

If you have any comments, questions, or suggestions, please write to us at:

Rio Grande Games

PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

E-Mail: RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

© 2013 Tom Lehmann

© Rio Grande Games



翻訳: Spooky

この翻訳文書は、Rio Grande Games社のサイトに掲載されているPDF文書を元に、Spookyが個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は Spooky が負うものであり、

Rio Grande Games 社および他の団体には一切の責任がありません。

## おまけ[可変的な VP を持つカードのサマリー]

### 6コストデベロップの(?)パワー

**ALIEN RESEARCHERS**

3 / ○ 《Alien Rosetta Stone World》

1 / ALIENカード  
(このカードを含む)

1 / Alien 技術トークン  
(追加ルール)

**GALACTIC EXPANSIONISTS**

1 / ◆ デベロップ  
(このカードを含む)

1 / ●, ●, ●, ●

生産ワールド  
(単発生産●は除く)

**IMPERIUM WAR FACTION**

2 / IMPERIUMカード  
(このカードを含む)

3 / ● 《Blaster Gem Miners》

1 / ○ 他の軍事ワールド

**TERRAFORMING UNLIMITED**

2 / TERRAFORMINGカード  
(このカードを含む)

3 / ○ 《Terraformed World》

1 / ○ 他の非軍事ワールド

1 / Alien 科学トークン  
(追加ルール)

**UPLIFT ALLIANCE**

2 / UPLIFTカード  
(このカードを含む)

2 / ●, ● Genes のワールド

1 / Alien Uplift トークン  
(追加ルール)

**WORMHOLE PROSPECTORS**

2 / \$ 交易/Trade パワーを持つ非軍事ワールド

1 / ○ 他の非軍事ワールド

1 / \$, \$ 交易/Trade パワーを持つ他のカード  
(このカードを含む)

### 特別なワールドの(?)パワー

**REBEL RESISTANCE**

2 / REBEL カード  
(これ自身を含む)

防御力 8 の Rebel

○ 軍事ワールド

**ALIEN UPLIFT CHAMBER**

2 / UPLIFTカード  
(このカードを含む)

コスト6の非軍事

● 単発生産 Alien ワールド