



作者: トム・レーマン

宇宙帝国を建造するため技術を発展させ、ワールドに移住せよ。勝つためにカードのコンボを見つけ出せ!  
このテンポの速いゲームは、レースフォーザギャラクシーの世界への導きとなるだろう。

プレイヤー達は帝国を築くためカードを場に出し、コスト支払いのためそれ以外のカードを捨てる。出されたカードは毎ラウンド得点とカードを引く権利を生み出す。プレイヤーは得点と収入のバランスを考えなくてはならない。ゲームはいずれかのプレイヤーが50点以上になったときに終わる。最大得点を取ったプレイヤーが勝つ!

## ゲームの準備

- ・プレイヤーと同じ数だけ調査チームカードを表向きにしてテーブルの中央に置く。余った場合は箱に入れる。
- ・はじめてのゲームの場合は、右上と左下にA, B, C, D のいずれかが書かれた4種類ある5枚の初期手札のうちランダムに1種類を選びそれを初期手札とする。
- ・2回目以降は、全てのゲームカードをよく混ぜて各プレイヤーに7枚配る。プレイヤーは2枚を捨て札として裏向きにして捨て札とする。それが終わると、初期手札5枚となる。
- ・勝利ポイント(VP)チップと探索マーカーを近くに置く。

## ゲームのプレイ

ゲームは通常6か7ラウンドで終わる。各ラウンドは各プレイヤーが同時進行でカードを伏せる。(もしくは、探索マーカーを置く) その後、プレイヤーはカードを公開してそのカードのコストを支払い、自分の帝国に加える。カードは**発展**()か**ワールド**( or )のどちらかとなる。各プレイヤーは、下記のいずれかを選ぶ:

- 発展()を1枚置く。そのカードのコストの支払いは1枚安くなる。
- ワールド( or )を1枚置く。コストを払うか征服した後、カードを1枚引く。
- 発展を1枚とワールドを1枚置く。全てのコストをそのまま払う。カードは引けない。
- いかなるカードも置かない代わりに、探索マーカーを置く。そして、追加のカードを何枚か引く。(下部の**探索**を参照)

プレイヤーは、自分の帝国の**全ての**カードから勝利点を得る。誰も50点以上の勝利点を持っていないなら、各プレイヤーは自分の収入と同じ枚数だけカードを引き次のラウンドを開始する。

## カード

各カードは種類、コストもしくは防御力、勝利点(VP)、収入、利用可能なパワー (これは、最大で3つのアイコンで探索、軍事力、染色体となる。探索アイコンは探索アクションで効果があり、軍事力は軍事ワールドを征服するのに使用する。全てのアイコンは色々なカードのパワーや勝利点や収入に影響も及ぼす。) が書かれている。

いくつかのカードは、自分の帝国(右側のアイコンを参照)の特定の**色**に言及する。灰色でないワールドは、青、茶、緑、黄である。それは芸術品、稀少元素、遺伝子工学、エイリアンテクノロジーを意味する。

**重要:** [《Survey Team(調査チーム)》と《Trade Pact》は除く] 同一名称のカードを帝国に配置することは可能である。多くのパワーは累積する。

## 支払い/征服

カードを配置するコストは、菱形や丸の中に書かれている黒い数字で示されている。(外周が赤い線の数字は、異なる配置方法となる。下部を参照)

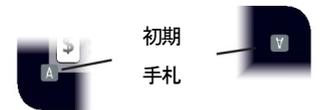
コストを払うために、その数字に書かれた枚数だけ手札から捨て札置き場に**裏向き**に捨てる。コストは割り引き効果により削減できるが、0未満にすることはできない。

ゲーム中に1回だけ、**調査チーム**を手札から発展を出す代わりにテーブル中央から、通常通り1コストを支払い(ワールドも同時に配置しない限りは、カードの支払いは不要)自分の帝国に配置することができる。

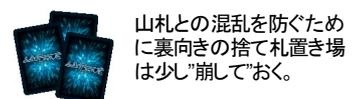
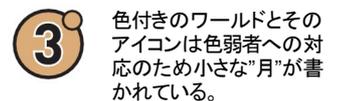
**軍事征服.** 軍事ワールドは外周が赤い線の数字である。その数値は防御力を示していて、

**内容物**  
調査チームカード 4枚  
(背景が金と黒)  
ゲームカード 112枚  
リファレンスカード 4枚  
探索マーカー 8枚  
勝利ポイント(VP)チップ 84枚:  
10@20枚, 5@12枚, 1@52枚

初めてのゲームの開始前に慎重にチップとマーカーをフレームから取り外しておく。



軍事ワールド



配置する際は征服する必要がある。(例外: 《Contact Specialist》)

軍事ワールドを征服するためにはカードの支払いで解決することはできず、ワールドの防御力分の軍事力 **+1** を持っているしなければならない。(もしくは、追加の軍事力を加えるパワーを使っても良い)

いくつかのカードは特定の色のワールドや **REBEL** 軍事ワールドに対して征服するために軍事力を与えるものがある。

軍事力と通常のパワーと混せて使用する事はできない。《Contact Specialist》はエイリアンではない軍事ワールド  を征服する代わりに非軍事ワールド  として(1 コスト軽減する)解決することができる。

**順番.** 発展のパワーやアイコンはそのカード自身を配置するために使用する事はできない。しかし、そのラウンドのワールドを配置するために使用する事はできる。ワールドのパワーやアイコンはそのカード自身を配置するために使用する事はできない。(しかし、2 つ目のワールドを配置するために使用する事はできる。下部参照)

## 2 枚目のワールドの配置

《Colony Convoy》と《Military Convoy》は同一ラウンドに**同じ種類の 2 枚目**のワールドを配置する事を可能にする。(しかし、2 枚以上のワールドは配置できない。)

2 枚目のワールドは、カードの支払いが軍事征服を終わらせた後に配置する(ただし、得点計算の前)。発展を配置せずにカードを引いたのであれば、その引いたカードを 2 枚目のワールドとして配置する事ができる。

《Colony Convoy》は 1 枚目のワールドに割り引きの効果は適用できず、《Contact Specialist》と混せて使用できる。《Military Convoy》は《Contact Specialist》を使って最初のワールドを配置した場合はそのラウンドでは 2 枚目を配置する効果を使用できない。

(**訳注:** 《Colony Convoy》と《Military Convoy》は配置した同一のラウンドで使用可能)

## 探索

カードを全く配置しない事を選ぶか全くカードの配置ができない場合は、代わりに探索マーカーを置く。探索マーカーを置いたプレイヤーはカードを 2 枚と追加で自分の帝国にある探索アイコン  の数の数(探索マーカー自身に 3 つ分探索アイコン  がある事を忘れない事)だけカードを引き手札に加える。その後、探索アイコン  の数だけ捨て札にする。(結果として 2 枚分手札が増える事になる。)それが終わったら、探索マーカーを裏返して\*の面にする。得点と収入は通常通り獲得する。

## 得点計算及び収入の獲得

自分の帝国にある**全ての**カードに示された勝利点を得る。いくつかのカードは自分の帝国にある特定のアイコンやカードの種類により可変的な勝利点や収入を得る。(右参照) 同一名称のカードが複数ある場合は、それぞれに対して計算を行う。いくつかのカードはあなたが選んだ他のプレイヤーと自分の帝国にある特定のアイコンやカードの種類により可変的な勝利点を得る。(右参照)

いくつかのカードは自分の帝国に特定のカードか特定の種類のカードを”一緒に(with)”配置している時に追加の勝利点や収入を生み出す。特定の種類のカードや特定の種類のカードを複数配置されていたとしても勝利点や収入の生み出す量は変わらない。

各ラウンドの勝利点チップは配置したカードや探索マーカーの下部に置く。これは次のラウンドの時に新たに追加したカードが生み出す勝利点と既存の勝利点の総量を計算する事を簡単にする。

**注意.** 勝利点を 50 点以上持っているプレイヤーがいる場合は、ゲームは終了する。最も多く勝利点を持つプレイヤーが勝利する。

もし勝利点が同率であるならば、同率プレイヤー同士でより手札とこのラウンドの収入総計(**訳注:** 残り手札と手札の補充数)が多いプレイヤーが勝利する。それも同率ならば、勝利を分かち合う。

ゲームが終了しないならば、収入を得て次のラウンドを開始する。

山札が尽きそうな時は、最も多く勝利点を持つプレイヤーから時計回りに収入を得る。その時に勝利点が同率ならば、ゲーム開始時にカードを配ったプレイヤー(ディーラー)から時計回りを見て近いプレイヤーからカードを配る。山札が無くなったら、捨て札をよく混ぜて新たな山札とする。

**手札上限.** 全てのプレイヤーが収入を得た後、手札が 10 枚より多い場合は 10 枚になるように捨て札にする。

## 3 防御力

**+1 +1 +1** 防御力 3 の軍事ワールドを征服するには軍事力 3 が必要



《Contact Specialist》を使って、同じラウンドに配置できる。

このカードを自分の帝国から捨て札にする事で 2 つ目の非軍事ワールドをコスト -2 で配置できる。; 両方とも非軍事ワールドでなくてはならない。  
《Colony Convoy》

2 つ目の軍事ワールドを未使用の軍事力で征服できる。  
《Military Convoy》



探索マーカーアイコンはそのラウンドの探索のみで使用でき、それ以降のラウンドの探索や探索アイコンを参照する他のカードのパワーには使用できない。

: 1 / 

: 1 /  + 1 / 

同一名称のカードを重ねたとしても分かり易くするためにカードの名称は上部と下部に書かれている。

## 明確化

《Galactic Trendsetters》: このカードが自分の帝国に 2,3,4,5,6 枚配置されているならば、8,18,32,50,72 勝利点を各ラウンド獲得できる。

《New Galactic Order》: 特定のワールドに対する軍事力は全て勝利点として計算できない。

《Trade Pact》: このカードの所有者は軍事アイコンをもつカードを後で配置できる。

《War Propaganda》: このカードを渡さなくてはならないかを考慮する時は、軍事アイコンとパワーのみを数える。特定のワールドに対する軍事力は考慮しない。プレイのタイミングでこのカードが複数置かれた時は、同時に両方のカードを解決する。

**タイミング:** プレイは同時解決を基本とする。必要ならば、カードを配ったプレイヤー(ディーラー)から時計回りに解決する。

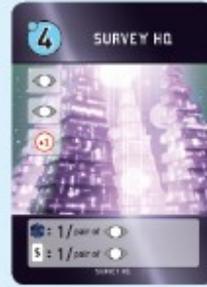
## 初めの数ターンの例



**ラウンド 1:** ジョーは調査チームをテーブル中央から取って、カードを伏せておいた。その後ほかのプレイヤーの準備が完了し、彼はカードを表にして《Smuggling Lair》を公開した。防御力が 1 なので調査チームの 1 軍事力で解決した。ジョーは調査チームのためにカードを 1 枚捨て札にして、調査チームを配置した。2 枚の収入を得て、ラウンド終了時に 5 枚の手札となった。



**ラウンド 2:** ジョーは(2 枚ではなく)1 枚捨て札にして《Consumer Markets》を配置した。また、このラウンドでワールドは配置しなかった。彼はこのラウンドで 1 勝利点と 3 枚の収入を得て、ラウンド終了時に 6 枚の手札となった。



**ラウンド 3:** ジョーは 4 枚捨て札にして《Survey HQ》を公開した。また、このラウンドで発展は配置しなかった。そして、1 枚カードを引いた。彼はこのラウンドで探索アイコンのペアが 2 つあるので 2 勝利点と《Consumer Markets》で芸術品(青)の勝利点は 1 点増えた。結果としてこのラウンドで増えた 3 勝利点と前のラウンドの 1 勝利点を合わせて 4 勝利点となった。また、6 枚の収入も得た。



**ラウンド 4:** ジョーは増やした軍事力で《Pirate Lair》を配置し、《Galactic Salon》も配置した。つまり、手札全てのカードを使った。これにより、9 勝利点増えて《Consumer Markets》でも 1 勝利点増え《Survey HQ》も 2 勝利点増えた。結果としてこのラウンドでは 13 勝利点得て、勝利点の総計は 18 点となった。また、5 枚収入が増えたので、11 枚カードを引いた。手札上限の 10 枚のために、1 枚カードを捨てた。

## CREDITS

**Design and rules:** Tom Lehmann

**Illustrations:** Martin Hoffmann and Claus Stephan

**Graphics:** Mirko Suzuki

**Original icons:** Wei-Hwa Huang

**Playtesting and Advice:** Lisa Bjornseth, Jacob Butcher, Andrew Conway, Will DeMorris, David desJardins, Dave Duffield, Chris Farrell, David Helmbold, Jay Heyman, Robert Householder, Joe Huber, Alec Hsu, Trisha and Wei-Hwa Huang, Eu-Ming Lee, Chris Lopez, Brian Modreski, Dane Sanders, Ron Sapolsky, Alex Sorbello, Steve Thomas, Rob Watkins, Kevin Whitmore, and Don Woods

**Special Thanks:** Larry Rosenberg

©2016 Tom Lehmann

©2016 Rio Grande Games

If you have any comments, questions, or suggestions, please let us know at:

**Rio Grande Games**  
PO Box 1033, Placitas,  
NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com



翻訳: Spooky

この翻訳文書は BoardGameGeek のサイトに作者よりアップロードされた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。