

TOM LEHMANN

RACE FOR THE GALAXY

Arc #3

Xeno Invasion

移住者たちが”ゼノ”と呼ばれる荒々しく他種族を嫌う生物に遭遇した事により、銀河はその生物から侵略を受けている。やつらとの和平的な交渉は不可能だ。

長い間失われたエイリアンの神秘的技術は、やつらの攻撃を打ち破る鍵を握っているかもしれない。君はゼノの侵略を守りながら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

Xeno Invasion(ゼノの侵略)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、ゼノの侵略ゲームを追加する。

このエクステンションは、今までとは分断された拡張ストーリー(訳注: ゲーム)を作り出す。**Race for the Galaxy** の基本セットのみへ追加する事で使用可能で、他の拡張セットとは混ぜることはできない。まず、新たなカードを追加してゼノワールドに関するルールを読んでゲームを開始する。その後、**侵略ゲーム**を追加する。

内容物

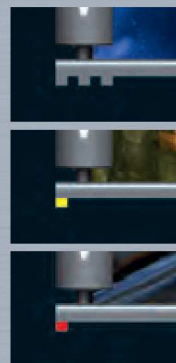
- | | | | |
|----|---|----|----------------------|
| 5 | 初期ワールドカード(左上と右下の角に、赤か青の■に5~9の数字が書かれている) | 12 | 1勝利ポイント(VP)チップ |
| 46 | ゲームカード | 5 | 燃料庫タイル |
| 9 | アクションカード(5人目のプレイヤー用) | 2 | 撃退タイル |
| 5 | 侵略ゲーム用サマリーカード | 2 | 撃退トラックで使用する矢印 |
| 5 | “生産/修復”アクションカード | 1 | 帝国の敗北タイル |
| 40 | ゼノ侵略カード | 2 | ボーナスタイル |
| 5 | 提督ディスク | 14 | 損傷を受けたワールド/防衛報酬チップ |
| 1 | ゼノ撃退トラックシート | 25 | 防衛報酬チップ 1点 x20、5点 x5 |

初めてのゲームの開始前に慎重に勝利ポイント(VP)チップと侵略ゲーム用のカウンターをフレームから取り外しておく。

カードの追加

Xeno Invasion は、**侵略ゲーム**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。それをするのであれば、1-3の灰色のマークが左下に書かれた最初のアークと金色の1本の線が左下に書かれた **Alien Artifacts** のカードを全て取り除く。この拡張セットのカードは、赤色の1本の線が左下に書かれている。5人目のプレイヤーのため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。

5人用の勝利ポイント(VP)チップを除いて、ゼノ侵略カードとサマリーカードと“生産/修復”アクションカードとゼノ撃退トラックとその他のカウンターは使用しない。



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。

重要(ルール変更). この拡張セットでは、全ての探索アクションは手札を混ぜて行う。探索アクションが実行されたのであれば通常通りカードを引き、それらを手札に加える。その後、手札から必要な枚数だけ捨て札にする。

TIP: 探索アクションによる手札の追加の前に何枚カードを捨てる必要があるのかという事をそつと声に出して言うことが役に立つと多くのプレイヤーは気付くはずである。

例: アンは手札が5枚で自分の帝国に探索時追加でカードを1枚引くパワーを2つ持っている。ジョーは探索アクションを選択した。アンは4枚カードを引いて、自分の手札にそれらを加えた。アンは「捨て札3枚」と独り言をいった。探索アクションの後、アンの手札は6枚になるだろう。

Xeno World (ゼノワールド). 8枚のワールドは、防御力の数値の内側が青で“満たされて”いて、**X** アイコンを持つ **XENO** の軍事ワールドである。

XENO の軍事ワールドは、通常通り軍事征服できる。ただし、《**Contact Specialist**》のパワーに代表されるような**軍事を支払いで得る**パワーでは移住できない。



ゼノに対する軍事力. いくつかのパワーは **XENO** ワールドに対する専用の軍事力をプレイヤーに与える。このパワーは、(通常ゲーム上では)ゼノの軍事ワールドに対してのみ使用でき、他の軍事力と混ぜて使う事もできる。




修復とゼノ防御力パワー. これらのパワーは、**侵略ゲーム**でのみ使用する。通常ゲーム上ではこれらのパワーは無視する。



Anti-Xeno (アンチ-ゼノ) 文字列. 2枚のコスト6のデベロップは、何枚かのカード名称で書かれている文字列 **ANTI-XENO** について言及されている。

その他のパワー. 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。

この拡張セットで加わった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、(他のコストを減らすパワーを除いて)他のパワーと連動しない。

得点計算時. 各コスト6のデベロップで得点計算に換算できるカードは、各6のデベロップで示されているカテゴリーのごとに **1カ所**だけ得点計算の対象とすることができる。

《**Corrosive Uplift World**》と《**Uplift Coalition**》の2つのワールドは、6のデベロップのような可変的な勝利ポイント(VP)を持つ。

重要. 次に書かれているルールを読む前に単純に新カードのみを追加して、この拡張セットを数回程度プレイするほうが良い。その後、**侵略ゲーム**を試して欲しい。

侵略ゲーム

導入. このゲームでは、ラウンドの終了時に3段階の連続して徐々に強くなるゼノの侵略と戦わなければならない。

帝国の防衛に成功する事により報酬(VP を生み出す)を受け取る事ができる。帝国の防衛に失敗した場合は、ゼノは1つのワールドに損傷を与える。全ての帝国が合計で2回防衛に失敗した場合は、ゼノに**敗北した事**になる。

生産フェイズの間、戦争への準備(VP を生み出す)を助けるため製品を寄贈する事と損傷を受けたワールドを修復する事ができる。

総合的な軍事力が十分あるのであれば、ゼノを**撃退**できる。ゼノを撃退するか、ゼノに敗北する事はゲームの終了の**新しい条件**となる。

ゲームの終了時 - ゼノに敗北していないのであれば、ゼノに対して最も高い軍事力を持つプレイヤーと最も多く戦争の準備へ製品を寄贈したプレイヤーは、それぞれ**5VP** のボーナスを受け取る。

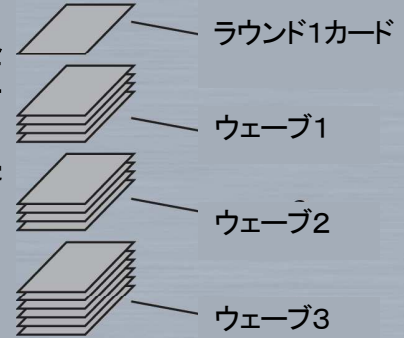
準備。準備は通常のルールに従って進めるが、以下の追加ステップにも従う。

1. 各プレイヤーに“**生産/修復**”アクションカード、総督ディスク、サマリーカード、燃料庫タイルを配る。(ほとんどのプレイヤーは、燃料庫タイルをスタートワールドの上に配置する)



燃料庫タイル

2. 40枚の侵略カードをウェーブ1(🔴x11)、ウェーブ2(🔴x11)、ウェーブ3(🔴x17)、ラウンド1カードへと分ける。それぞれ別にしてよく混ぜる。**全てのウェーブ3カードは使用する。**ウェーブ1とウェーブ2は、**プレイヤーごとに2枚**(訳注: 3人プレイであれば、ウェーブ1と2は、それぞれ6枚)使う。(下から順に)ウェーブ3、2、1の順に侵略カードを積む。最後に侵略デッキの一番上にラウンド1の面を上にして置く。未使用のウェーブ1と2のカードはゲームから取り除く。



侵略デッキの準備

経験者向けの2人用ゲーム(訳注: いわゆるアドバンスドルールでアクションカードを各プレイヤーが2枚出すルール)では、ウェーブ1と2は(それぞれ4枚ではなく)それぞれ2枚使う。

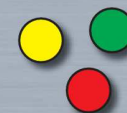
3. プレイヤーの人数にあった適切な撃退タイルを使用する。撃退トラック上の撃退タイルに示された値に合致するスペースの下に撃退トラックの矢印を合わせる。(訳注: 以下、撃退値と示す。)ゼノに対する軍事力の矢印と帝国の敗北タイル(0の面を表にして)を置く。撃退トラックの近くに総督ディスクを置く。



3人用の撃退タイル



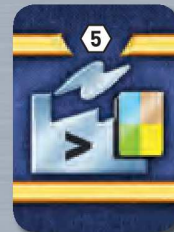
3人用のトラックの準備



4. **最大総督ボーナス**スタイルと**最大寄贈**ボーナススタイルと**防衛報酬チップ**を近くに置く。



最大総督タイル



最大寄贈タイル



防衛報酬チップ

プレイ。プレイは通常のルールに従って進めるが、以下の処理にも従う。**侵略ステップ**は、3ラウンド目以降の全てのフェイズを終えた後に起こる。**生産フェイズ**の間、製品を軍備へ寄贈する事やワールドの修復を行える。また、最初のラウンドの際に**移住**フェイズが自動的に実行される。

最初のラウンドの際にいずれかのプレイヤーが**移住**を選択した時は、移住フェイズは1度だけ実行する。(移住を選択したプレイヤーは、移住後の**移住**ボーナスを通常通り得る事ができる。)

最初の2ラウンドでは、(ラウンド1で)ラウンド1のカードを裏返すか、(ラウンド2で)ゲームからラウンド2カード取り除く。そして、侵略ステップを飛ばす。

これは、経験者向けの2人用ゲームであっても同じである。

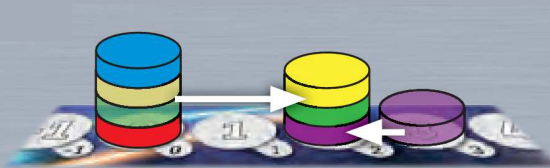
侵略ステップ。これは3ラウンド以降、(手札上限に達した時に行う)捨て札の後且つゲームの終了の確認の前に発生する。

1. 総督ディスクの更新。最初の侵略ステップでは、各プレイヤーは撃退トラック上の現在のゼノに対する軍事力(軍事力とゼノに対する専用軍事力 \triangle)を合計した値で、ゼノに対する防御力 ∇ と一時な軍事力は除く)に対応する値に総督ディスクを置く。スタートワールドの最も数字が小さいプレイヤーから時計回りに実行する。また、必要であれば総督ディスクは重ねる。(訳注: 後から乗せた総督ディスクは上に乗る。)

ゼノに対する軍事力が-2より低いのであれば、-2のトラックより左の位置にディスクを置く

以降のラウンドでは、各プレイヤーは必要であればゼノに対する軍事力を現在の位置に合致するように総督ディスクをずらす。これは撃退トラック上の総督ディスクの位置が大きい順に実行する。積み重なっている総督ディスクがあるのであれば、一番上から下の順で実行する。新しい位置に他のプレイヤーの総督ディスクがあるのであれば、一番上に総督ディスクを置く。

例外: ある1つの同じ位置に複数の総督ディスクがあり、それらが新しい同じ位置に移動する場合は、既存の相対的な位置を維持するように移動する。また、所有者のゼノに対する軍事力が変更されないのであれば、総督ディスクを変更しない。



2. ゼノ撃退の確認。全てのプレイヤーのゼノに対する軍事力を合計し、(可能ならば)ゼノに対する総軍事力を示す矢印で記録する。(もう一方の矢印によって示された)撃退値以上であるならば、ゼノを撃退したことによりゲームは終了する。そうでないならば、侵略ステップを続行する。



3a. 侵略カードの割り当て。プレイヤーの数と同じ枚数だけ侵略カードをめくり、確認する。各プレイヤーは侵略カードを受け取る。総督ディスクの大きい順で、侵略強度の高い値から低い値へと侵略カードを割り当てる。(訳注: 総督ディスクの最も大きい位置にいるプレイヤーは最も高い侵略強度のカードを受け取る。つまり、選択権はない。)

侵略カードが無くなったのであれば、捨てられたウェーブ3の侵略カード(のみ)を混ぜて新しい侵略デッキを作る。

侵略カードを割り当てる際に、軍事力+X(\star)の侵略強度は全ての1桁の侵略強度(\star)より高いと考える。

侵略カードの割り当ての後、総督ディスクが重なっているのであれば、その一番下の総督ディスクを一番上に移動する。(次のラウンドでもゼノに対する軍事力が同率のままであれば、そのプレイヤーは異なる順序で侵略カードが割り当てられる。)

3b. 侵略の解決. 各プレイヤーは、ゼノに対する軍事力とゼノ防御力パワーからゼノに対する防御力(このパワーは、これ以外の効果を持たない)を合計し、割り当てられた侵略強度と比較する。



この時点で、移住パワーにある一時的に軍事力(一時的なゼノに対する軍事力や一時的なゼノに対する防御力も含む)を増すパワーを使い、数値を合計する事ができる。このパワーは移住フェイズで使用している場合は、ここで数値を合計することはできない。(ただし、再度使った場合は除く。)

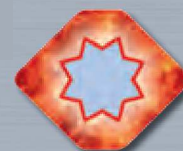
一時的にゼノに対する防御力を+2だけ増やすため手札から1枚カードを捨てる事で、燃料庫のパワーを使う事もできる。



軍事+Xの強度は、ゼノに対する軍事力やゼノに対する防御力や一時的な軍事力などの特別な軍事力を足す前のそのプレイヤーの軍事力以上のXとなる。(訳注: 例えば右のカードを持つプレイヤーの純粋な軍事力が7であれば、侵略強度は10となる。)



侵略強度がプレイヤーの総軍事力以上であれば、ゼノは(可能であれば)そのプレイヤーの損傷を受けていない1つのワールドに**損傷を与える**。損傷を受けるワールドを選択して、そのワールドを裏向きにする。そのワールドが持つ製品は捨て札にして、そのワールドの上に損傷マーカーを置く。



損傷を受けたワールドは、カード置き場のカードの上限に数える。そのワールドが持つパワーと特性は使用できない。製品を持つことはできないし、ゲーム終了時はOVP として数える。(もちろん、他のカードによる VP の対象としても数えることはできない)

(いくつかのグループでは、損傷を受けたワールドを裏向きにする事を好まないかもしれない。その時は損傷を受けたワールドであることを示すために損傷マーカーを単にそのワールドの上に置けばよい。)

侵略強度がプレイヤーの総軍事力未満であれば、1か2の**防衛報酬チップ**(VP チップではなく)を得る。撃退タイル上の5つ星(高い)から1つ星(低い)に示された数だけ受け取る。この星は、撃退トラック上の大きい順にそのプレイヤーと合致する。



(つまり、**最も低い**ゼノに対する軍事力を持つプレイヤーが防衛に成功した時により多く防衛報酬チップを受け取る事を示す。) 必要に応じて防衛報酬チップは両替すること。(訳注: 繰り返しになるが、総軍事力=侵略強度なら防衛失敗で、総軍事力が侵略強度を上回れば防衛報酬チップを得る事ができる。)

全てのプレイヤーがこのラウンドのゼノの侵略に対して防衛に失敗した場合は、帝国の敗北タイルを0の面から1の面へ裏返す。全てのプレイヤーが2回目の防衛に失敗した場合は、(このラウンドまでの間に成功した防衛があったかどうかにかかわらず)ゲームは終了する。



その後、侵略カードを捨て札にして侵略ステップは終了する。ウェーブ1とウェーブ2のカードはゲームから除外する。ウェーブ3のカードは、侵略カード専用の捨て札置き場に置いておく。

生産：戦争への準備への寄贈. 生産フェイズの開始時に、(ワールドへ移住することにより得たか、以前の生産フェイズにより) 製品を持つ各プレイヤーは製品を1つ以上捨てる事ができる。捨てられた製品ごとに、現在の撃退値が1下がり(ただし、0以下にならない)、1VP チップを得る。

軍備へ寄贈することにより得た VP チップは燃料庫タイルの近くかその上に置いて、消費の VP チップと区別がつくように分けておく。(そうすることで、ゲームの終了時に最大寄贈タイルの報酬が割り当てられる。)

寄贈のプレイは同時に行う。必要なら、全ての生産フェイズにおいて寄贈を実施するかどうかの判断も含めてスタートワールドの最も数字が小さいプレイヤーから時計回りに解決するという通常のタイミングのルールに従う。

生産：ワールドの修復. 生産フェイズが開始された後の好きなタイミングで、損傷したワールドの修復が行える。損傷を受けた1つのワールドの修復を行うために、カードを手札から2枚捨てるか、製品を1つ捨てるか、修復パワーを使うか、“**生産/修復**”ボーナスの内1つを使う事ができる。(訳注: おそらく同一の生産フェイズにおいてそれぞれ1回ずつ利用可能と思われる。) そのワールドを表向きに戻して、損傷マーカーを取り除く。修復は好きな順序で他の生産パワーと混ぜて解決する事ができる。

例: ジョーは手札が1枚で《**Rebel Underground**》のパワーによりカードを1枚引き、その2枚のカードを捨てて《**Spice World**》を修復した。次に《**Spice World**》から製品を生産し、それを捨てて《**Alien Robotic Factory**》を修復した。ジョーは《**Alien Robotic Factory**》から製品を生産し、《**Diversified Economy**》のパワーでカードを2枚引いた。

単発生産ワールドを修復することで、“自動的に”製品は置かれない。

生産フェイズで、ある同一のワールドに何回も製品を作り出すことはできない。(それは、ある別のワールドを修復するために製品を捨てた場合でもできない) また、そのワールドが単発生産ワールドであったとして、単発生産ワールドへ製品を生産するパワーを複数持っていた場合でもできない。

修復するパワーも“**生産/修復**”ボーナスも修復対象のワールドが無ければ使用できない。これらのパワーは、修復を行うための方法の1つである。

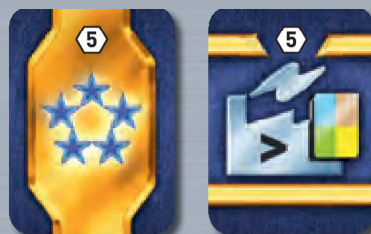


経験者向けの2人用ゲーム: あるプレイヤーが**生産**と“**生産/修復**”アクションを両方選択した時は、生産フェイズの間に両方のボーナスを受け取るが、生産フェイズは1度だけ実行する。

ゲームの終了. 侵略ゲームは通常通りか、(全てのプレイヤーがゼノの侵略の防衛に2度失敗する事により)帝国が敗北するか、プレイヤーの総軍事力がゼノの撃退値以上になるかの3種類の終わり方がある。

最終ラウンドでも侵略ステップは起こる。(ただし、全てのプレイヤーのゼノに対する総軍事力が現在の撃退値以上であれば、侵略カードは引かれることはない。)

帝国が敗北する事なしにゲームが終了するのであれば、ゼノに対して最も高い軍事力を持つプレイヤーと最も多く戦争の準備へ製品を寄贈したプレイヤーは、それぞれ**最大総督ボーナス**スタイルと**最大寄贈ボーナス**スタイルを受け取る事で5VP のボーナスを得る。



複数のプレイヤーが各ボーナスで同率であれば、それぞれ5VP を得る。これを記録するために、適切なボーナススタイルを持っていない同率のプレイヤーそれぞれに5VP チップを渡す。(この5VP チップは、《Galactic Renaissance》の[?]ボーナス用に計算できない。)

全ての報酬チップやタイルも含めて、VP を通常通り合計する。軍備へ寄贈することにより受け取った VP チップ(防御報酬チップやボーナススタイルは除いて)は、《Galactic Renaissance》の[?]ボーナス用に計算できない。損傷したワールドは、自身の VP も他のカードによる VP も得る事ができない。

クレジット

Design, development, and rules: Tom Lehmann

Original graphics and development assistance: Wei-Hwa Huang

Graphics: Mirko Suzuki

Illustrations: Martin Hoffmann and Claus Stephan

Playtesting and Advice: Ken Chaney, Chris Esko, Aaron Fuegi, John Hart, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha Lantzner, Sandy Kutin, Chris Lopez, Dan Luxenberg, Sean McCarthy, Charles Patrick, John Perkins, Mike Pustilnik, Dan Rosart, Larry Rosenberg, Ed Rothenheber, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Daniel Tregear, Dave Thorby, Don Woods, anonymous, and many others.
Thank you all!

Special Thanks: Chris Lopez.

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。

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 **Genes** 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、このワールドへ移住する際の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行する。

I: 探査 / EXPLORE

Rebel ワールドにより追加でカードを引く



自分のカード置き場にある **Rebel** の軍事ワールド(○)の数だけカードを多く引いた後カードを選ぶ。

III: 移住 / SETTLE

特定軍事力を増す



Xeno の軍事ワールド(⊗)を征服する際の軍事力に加算する。

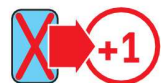


侵略ゲームでは、**Xeno** に対する軍事力は、**Xeno** の侵略に対する防御力としても使用できる。



一時的に軍事力を増す / 一時的に特定

軍事力を増す



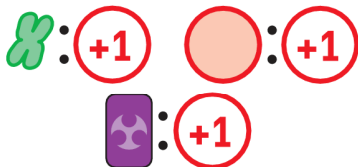
このフェイズの終了までか侵略ステップで軍事力を示された分だけ増やすために、指定された種類(●、●)の製品を捨て札にできる。



このフェイズの終了までか侵略ステップで **Xeno** に対する軍事力を+3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。



軍事力を増す / 特定軍事力を増す



このフェイズの開始時と侵略ステップ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、**Rebel** の軍事ワールド(○)ごと、**IMPERIUM**カードごとにそれぞれ+1軍事力を増やす。



このフェイズの開始時と侵略ステップにあなたのカード置場に置かれている**軍事でない**ワールド(○)ごとに+1**Xeno** に対する軍事力を増やす。

III: 移住 / SETTLE(続き)

軍事を支払いで得る (○→○)



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 Terraforming》-1コスト軽減も含まれる)を加えたもの。

軍事力を支払いで得るパワー1回分は、対象のワールドのみに使用できる。

Xeno の軍事ワールド(⊗)に対しては、軍事力を支払いで得るパワー(《Contact Specialist》のパワーも)を適用することはできない。

Xeno 防御力を増す

侵略ゲーム専用



(単純に) Xeno の侵略に対する防御力としてのみ加算する。

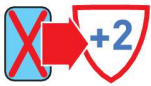


一時的に Xeno 防御力を増す

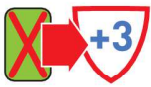
侵略ゲーム専用



このラウンドの Xeno の侵略に対する防御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。



一時的に Xeno 防御力を増す

侵略ゲーム専用



このラウンドの Xeno の侵略に対する防御力を+3だけ増やすために、このカードを自分のカード置場から捨て札にできる。

このパワーは、《Anti-Xeno Militia》が持つ通常の軍事力とXenoに対する軍事力を合計できる。

一時的に Xeno 防御力を増す

侵略ゲーム専用

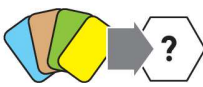


このラウンドの Xeno の侵略に対する防御力を示された分だけ増やすために、手札から1枚捨て札にできる。



IV: 消費 / CONSUME

異なる種類を「最大」4つまで捨てる



異なる種類(🟦、🟩、🟨、🟨)の製品を最大4つまで捨てて、1つにつき1VPを得る。

1VP を得る



1VPを得る。
このパワーは、「消費 ×2」ボーナスを使って2倍にすることができる。

IV: 消費 / CONSUME(続き)

特定種類の製品を捨てる



Genes (■)と指定された種類 (■、■)の製品を捨てて、3VP を得る。



Genes (■)といずれかの種類の製品を捨てて、2VP と2カードを得る。

運が良ければ、カードを引く

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
◇	0	16	14	6	12	4	18	0	0	0
○	2	7	17	13	6	8	2	0	0	0
○	0	10	10	5	4	3	3	2	2	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

捨てる単発生産へ製品を生産する



カードを1枚捨ててもよい。そうしたなら、単発生産ワールドに(製品が無ければ)指定された種類(■、■)の製品を生産する。



ワールドごとにカードを引く



自分のカード置き場にある Xeno の軍事ワールド(ⓧ)1つにつきカードを1枚引く。



自分のカード置き場にある軍事ワールド(○)2つにつきカードを1枚引く

捨てる製品の生産をする



カードを1枚捨ててもよい。そうしたなら、このワールドに(他の方法で製品が無ければ) Alien (■)の製品を生産する。

この製品を生産するために《Driversified Economy》で得たカードを捨て札にすることができる。ただし、それをした事によりカードの追加獲得はできない。(あるパワーを実行する際に他のパワーを使って割り込みすることはできない)

製品ごとにカードを引く



このフェイズに自分が生産した製品2つにつきカードを1枚引く。

ワールドを修復する

侵略ゲーム専用



損傷を受けたワールドを1枚表向きにする。

侵略ゲームの概要

侵略ゲームサマリー

準備

- ・各ウェーブ(I, II, III)カードを混ぜる。
- ・プレイヤー人数の2倍だけIとIIを使う。
- ・IとIIと全てのIIIを重ねる。
- ・一番上にラウンド1侵略カードを置く。

経験者向けの2人用ゲーム：4枚ではなく2枚のI, IIを使う。

ラウンド1:自動的に移住フェイズが発生する。

生産

- ・フェイズの開始時に、製品(複数可)を捨てる事ができる。捨てられた製品ごとに、現在の撃退値が1下がり、1VPチップを得る。
- ・生産フェイズの間、損傷したワールドの修復が行える。修復のために、手札から2枚捨てるか、製品を1つ捨てるか、修復パワーを使うか、“生産/修復”ボーナスをそれぞれ1回使う事ができる。

侵略ステップ

ラウンド3以降、手札上限の捨て札の後

1. 大きい順に総督ディスクの位置を更新する
2. ゼノ撃退の確認
全員のゼノに対する軍事力の合計 \geq 撃退値であれば、ゲームは終了する。
3. そうでないならば、プレイ人数ごとに1枚ずつ侵略カードをめくる。
 - ・総督ディスクの大きい順で、侵略強度の高い値から低い値へと侵略強度を割り当てる。また、の前にを割り当てる。総督ディスクが重なっているのであれば、その一番下の総督ディスクを一番上に移動する。
 - ・ \geq ゼノに対する防御力と一時的な軍事力を含めたゼノに対する軍事力であれば、1つのワールドに損傷を与える。(裏向きにする)
 - ・ そうでないならば、撃退トラック上に示された1~2の防衛報酬チップを得る。
 - ・ 全てのプレイヤーが敗北したなら、帝国の敗北を確認する。

ゼノの侵略強度

I Wave 1	-1	-1	0	0	1	1	1	2	2	3	4				
II Wave 2	0	0	1	1	2	2	3	4	5	6	7				
III Wave 3	3	3	3	3	4	4	4	5	6	7	8	8	9	9	
			M+3	M+4	M+5										

軍事+Xの強度は、ゼノに対する軍事力やゼノに対する防御力や一時的な軍事力などの特別な軍事力を足す前のそのプレイヤーの軍事力以上のXとなる。

ゼノの侵略攻撃から防衛に成功するためには、侵略強度を超える必要がある。(Race for the Galaxyでは、同率であれば攻撃側が勝つ)

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

© 2015 Tom Lehmann
© 2015 Rio Grande Games



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 HISTORIAN

2 /  Xeno の軍事ワールド

3 /  《Alien Archives》

1 / **ALIEN**カード
(このカードを含む)

ANTI-XENO LEAGUE


2 / **ANTI-XENO** ワールド


1 /  他のワールド

1 / **ANTI-XENO** のあるデベロップ


ANTI-XENO REBEL FORCE


1 / **ANTI-XENO** カード
(これ自身を含む)

2 /  Rebel の軍事ワールド



1 /  その他の Xeno の軍事ワールド

IMPERIUM WAR PROFITEERS

3 /  《BLASTER GEM MINES》

 《IMPERIUM ARMAMENTS WORLD》

2 / その他の **IMPERIUM** カード

1 / ,  その他の Rare Elements ワールド

TERRAFORMING DEFENDERS



2 / **TERRAFORMING** カード
(これ自身を含む)

3 /  《TERRAFORMED WORLD》

1 / , , ,  生産ワールド
(単発生産  は除く)


UPLIFT BIO-ENGINEERS


2 / **UPLIFT** カード
(これ自身を含む)

1 / ,  Genes ワールド


染色体アイコン(?)を持つワールドの(?)パワー


CORROSIVE UPLIFT WORLD

1 /  を持つ Uplift ワールド
(これ自身を含む)

 コスト3の非軍事 Rare Elements ワールド

UPLIFT COALITION

1 /  を持つ Uplift ワールド
(これ自身を含む)

 防御力4の Genes 軍事ワールド

細かい表現の注記

- 以上と以下は同値も含む。つまり、2以下とあれば2も含む。
- ゼノの撃退確認でのゼノに対する総軍事力は、全てのプレイヤーの通常の軍事力+ゼノに対する軍事力を足したものを指す。
- 侵略の解決での総軍事力は、そのプレイヤーの通常の軍事力+ゼノに対する軍事力+ゼノに対する防御力+あらゆる一時的な軍事力を足したものを指す。