

## IMPERIUM 3rd Millennium **ルール索引**

### 1.0 はじめに

### 2.0 ゲーム背景

- 2.1 帝国と地球
- 2.2 恒星間航行
- 2.3 宇宙船
- 2.4 他のユニット

### 3.0 ゲームの備品

- 3.1 ゲームの駒
- 3.2 地図
- 3.3 ルール

### 4.0 プレイの手順

### 5.0 勝利条件

### 6.0 帝国

- 6.1 干渉
- 6.2 直訴
- 6.3 帝国軍

### 7.0 収入(Production)

- 7.1 帝国の収入
- 7.2 地球の収入
- 7.3 連絡(Connection)
- 7.4 支配(Contral)

### 8.0 増援

### 9.0 生産(Construction)

### 10.0 アクション セグメント

### 11.0 恒星間移動

- 11.1 最大移動距離
- 11.2 A型恒星
- 11.3 敵との接触
- 11.4 宇宙の広さ
- 11.5 輸送
- 11.6 戦闘機
- 11.7 惑星ボックス
- 11.8 モニター艦

### 12.0 宇宙戦闘

- 12.1 宇宙戦闘盤
- 12.2 戦闘の初期配置
- 12.3 戦闘の解決
- 12.4 戦闘のイニシアチブ
- 12.5 戦闘移動
- 12.6 ビーム射撃
- 12.7 雷撃
- 12.8 損傷
- 12.9 空母と戦闘機

### 13.0 惑星戦闘

- 13.1 惑星爆撃

### 13.2 惑星防衛部隊の配置

### 13.3 惑星着陸

### 13.4 地表戦闘

### 14.0 整備と修理

- 14.1 整備
- 14.2 スクラップ
- 14.3 修理

### 15.0 功績

### 16.0 平和ターン

### 17.0 選択ルール

- 17.1 深宇宙移動
- 17.2 ステルス偵察
- 17.3 惑星改造
- 17.4 簡易戦闘解決法

## 1.0 はじめに

IMPERIUM 3rd Millennium(インペリウム第3千年期:以後、インペリウム第3版と呼ぶ)は銀河戦争のゲームである。プレイヤーは地球(テランとして知られている)と大ヴィラニ帝国の宇宙艦隊と地上部隊を指揮する。帝国プレイヤーの任務は地球人の抵抗を粉碎し、地球を接収することである。地球プレイヤーの任務は帝国の侵略から地球を守り、自ら銀河の主要勢力であることを確立することにある。宇宙戦闘や戦略はこのゲームの重要な要素であるが、財政管理や帝国政治、軍事力の効率良い編成も問題となる。

## 2.0 ゲーム背景

### 2.1 帝国と地球

ヴィラニ帝国は4千年間、銀河支配者であった。しかし、帝国は年を経るにしたがい、支配地域の拡張速度も遅くなっていった。最近になって、帝国は生物学的にヴィラニ人と非常に似た地球人に接触した。それは地球人が母星から宇宙に進出し始めたときであったが、(ヴィラニ人の基準からみて)地球は急速に拡大していった。100年の短期間に地球人は数個の星系に広がっていった。

当初、皇帝は、この活気に満ちた成り上がり者を面白がり、帝国による慈悲深い庇護を提案した。地球人が尊敬に値する種族であったなら、皇帝は地球を帝国に統合したかもしれない。しかし、誠意を示して屈伏するよりむしろ、地球人たちはこのこの寛大な提案を彼らを支配する陰謀として拒絶した。地球は、皇帝になにも無かったかのように凶々しく、近隣の数個の星系の領有権を主張したのであった。皇帝はこの独立精神と平民意識のあらわれた行為にショックを受け、地球人を無法者と裁断した。皇帝は帝国地方政府に、このちっぽけな反乱を鎮圧し、地球に帝国法を確立し、地球人を銀河の他の種族への見せしめとするように命じた。

地球は大胆な挑発を返すことで、強大な敵に対して強く結束していった。帝国の総督は指揮下に巨大な軍隊を保有していたが、帝国内の政策や経済の変化に左右されていた。総督の戦争能力は限定され不確かなものになっていた、そしてこれは地球人が彼らの利点として利用できる弱点であった。

### 2.2 恒星間航行

物理法則はロケット推進では短期間で星系間を移動することを不可能としている。幸運にも地球人とヴィラニ人は星々が持っている燃料:水素をエネルギー源としていた。宇宙船は巨大な爆発エネルギーを生み出し、光より速く恒星間を移動するジャンプのカタパルトとなった。宇宙船のジャンプは開拓されたジャンプ路(他の場所では大小障害物に衝突し死ぬことになる)に沿って行われた。新しいジャンプ路は数年の注意深い探査と計算、実験により作られるため、宇宙船はジャンプ路を通ること無く恒星間を移動できなかった。

### 2.3 宇宙船

地球人もヴィラニ人も、宇宙船をほとんど同じ概念で運用していた。地球人は宇宙船を、彼ら独自の述語にしたがって分類していた。ゲームでも同じように分類してある。

戦闘艦はビーム兵器と宇宙魚雷の2種類の武装を装備していた。ビームは途中で防御することはできないが、

射程が制限されていた。宇宙魚雷による雷撃はビームより大きな火力と長い射程を持っているが、防御手段により混乱させることができた。ほとんどの宇宙艦は損傷をエネルギーシールドで防御していたが、エネルギーシールドはビームや雷撃によりオーバーロードする可能性があった。シールドはすぐに再生できるので、シールドが修復されるのに十分な時間があれば、小型艦でさえ膨大な命中を払いのけることができた。

以下のリストは運用できる全ての宇宙艦を大型艦から小型艦の順に示してある。戦闘艦は主力艦と高速艦;数種類の補助艦艇(非戦闘艦)に分けられる。ジャンプ路を使って超光速航行ができる宇宙艦は備考に"FTL"と示してある。

#### 主力艦

BB(超ド級艦, FTL):これは古典的最終兵器で、ほとんどの小型艦の攻撃を無効にする強力なシールドと針ネズミ状に重火器を装備した、巨大戦闘艦である。

B2(ド級艦, FTL):ド級艦は恒星間兵器として最大ではなくなったが、敵にその巨大な姿を見せ、脅すために残されている。

B1, B(戦艦, FTL):これは宇宙戦艦の初期型である。戦艦はド級艦や超ド級艦より安価に作れるため、まだ使われている。地球人は初の宇宙戦艦を作るときに、既に帝国がもっと大きな戦艦を使っていることを知っていたが、大戦艦を就航させるためには工業的基礎技術の開発時間が必要であったため、戦艦を建造した。

#### 高速艦

CA(重巡洋艦, FTL), CR(巡洋艦, FTL), CS(打撃巡洋艦, FTL):これら3種類の異なる重巡洋艦は小規模な艦隊の旗艦または輸送艦隊の強力な護衛とするために設計されている。

CV(空母, FTL):地球上の過去の海戦とB級SF TV番組を元にした、地球の独自技術で、宇宙戦闘と惑星攻撃のために戦闘機中隊を運搬する宇宙艦である。戦闘機なしの空母はほとんどの場合、脆弱である。

M[MN](モニター艦):この戦闘艦は1つの恒星系を守り、警備するために設計されている。モニター艦は低速だが、建造費が安価で撃破が困難な、移動宇宙要塞のような戦闘艦である。

CL(軽巡洋艦, FTL):建造速度を重視した小型宇宙艦であるが、自身で有効な作戦行動が可能な十分な武装を有している。軽巡洋艦はヒットアンドラン戦法に最適な襲撃艦である。

DD(駆逐艦, FTL):これは小型で高速な戦闘艦で、輸送艦隊の護衛や敵偵察艦から戦闘艦隊を護衛するために使用される。

TB[MB](雷撃艇, FTL):地球が宇宙に非常に素早く大量の火力を投入するために、間に合わせて開発した。雷撃艇は大量の宇宙魚雷発射チューブを持っているが、防御力に乏しい。

F(戦闘機):超光速移動できない非常に小型で重武装した戦闘艦である。戦闘機は空母や輸送艦に積載されないと恒星間を移動できない。戦闘機は宇宙戦闘と惑星戦の両方に使える戦闘艦である。

SC(偵察艦, FTL):小型、軽武装で情報収集のため戦略的犠牲とできるように設計された戦闘艦である。

#### 非戦闘艦

AR(補修艦, FTL):この宇宙艦はワールドや前哨基地から離れている間に戦闘艦の修理と整備をするために設計さ

れている。

AT(攻撃輸送艦, FTL) : この兵員輸送艦は敵のいる惑星に降下兵を直接降下させることができる唯一の宇宙艦である。

TR(輸送艦, FTL) : これは歩兵や、降下兵、砲台、前哨基地等の人員物資を輸送するために設計された、低速で防御力の低い宇宙艦である。

#### 2.4 他のユニット

敵に勝つには宇宙艦同士の宇宙戦闘だけでは十分ではない。(ゲームのような)戦争はワールドの支配によって勝敗が決まるため、星系に部隊を送り、惑星地表にいる敵軍に勝つために降下する必要がある。以下はこのためにプレイヤーを助けるユニットである。

歩兵 : これは重火器と装甲化された兵士で構成され、戦車や砲兵のような重支援火器を伴っている。彼らは攻撃する前に輸送艦で降下しなければならない。

降下兵 : これは兵士に地上で優れた戦闘能力と特別な移動能力を与える戦闘強化服を着た軽武装の兵士である。降下兵は軌道から直接攻撃できる。

砲台 : これはミサイル砲台と巨大ビーム砲、軌道兵器システムと、惑星に降下したり、接近してきた敵宇宙艦を攻撃する他の戦闘部隊で構成されている。砲台は侵攻に対する強力な抑止力である。

### 3.0 ゲームの備品

インペリウム第3版は以下のものを含んでいる:

- ・このルールブック。
- ・プレイヤーが宇宙艦の艦隊を動かす銀河マップ。
- ・宇宙戦闘盤と惑星マップ。
- ・2枚のゲーム駒シート(合計330駒)。
- ・ゲームで使用する図表。
- ・艦隊が銀河マップ上を移動する間、プレイヤーが宇宙艦を置く2枚の艦隊シート。

ゲームでは多数の6面サイコロを使うので、プレイヤーで用意すること。

#### 3.1 ゲームの駒

ゲームの駒は宇宙艦、地上部隊と砲台を表している。いくつかの駒は功績とリソーストラックを示したり、宇宙艦隊やプレイヤーが支配している前哨基地やワールドの場所を示すために使用する。

超光速航行のできない宇宙艦の駒は明るい色で印刷されている。

#### 3.2 地図

##### 銀河マップ

銀河マップは地球近くの星系を描いてある。プレイヤーはこの地図上で艦隊を移動させる。地図はヘクスと呼ばれる六角形のエリアに区切られている。それぞれのヘクスの対辺は1.3光年を表す。それぞれの恒星はその恒星を公転する惑星の名前と文字と数字で表示された惑星のタイプが書かれたボックスを持っている。これは『惑星ボックス』と呼ばれ、ユニットが置かれることがある。恒星の幾つかは2つの惑星を持っている。ほとんどの恒星は少なくとも1つの他の恒星と、艦隊が沿って移動する、緑色の線『ジャンプ路』で結ばれている。もし2つの恒星が同じヘクスにある場合、2つの恒星はジャンプ路で結ばれていると考える。艦隊がジャンプ路に沿って移動したとき、その駒はヘクスからヘクスでなく、惑星ボックスから惑星ボックスに移動する(このようにジャンプ路に沿った1つの移動には、ジャンプ路の長さにより、非常に長距

離のジャンプや非常に短距離のジャンプがある)。

モニター艦を除く宇宙艦は銀河マップに配置せず、銀河マップに配置した番号の艦隊駒と同じ番号の宇宙艦は艦隊シートのボックスに配置する。何隻の宇宙艦でも、1つの艦隊を構成できる。

##### 宇宙戦闘盤

敵対する艦隊が同じ星系を占めたなら、宇宙戦闘が発生する。宇宙戦闘が発生したら、関係した宇宙艦は宇宙戦闘盤上に配置する(12.0項 宇宙戦闘参照)。宇宙戦闘盤は惑星とその周りの宇宙空間、または(もし惑星が存在しないのなら)虚無の宇宙空間を3次元表示している。宇宙艦はこの盤上を移動し、お互いにビーム射撃と雷撃を行う。宇宙戦闘盤の1エリアの対辺は50,000kmになっている。

##### 惑星マップ

侵攻部隊で敵がいる惑星を攻撃すると、戦闘は惑星マップ上で解決する。惑星マップ盤には多数の別々の惑星が含まれているが、使用するのは銀河マップ上の惑星ボックスと一致した惑星のマップである。惑星上のそれぞれのヘクスの対辺の長さは2,000kmに相当する。惑星上の地形はゲーム上なんの影響も与えない。惑星のタイプは次のように表示してある。

A1/A2/A3 : これら『Aクラス』惑星は地球に似た、居住に最適な惑星である。

N1/N2/N3/N4 : この惑星は有毒な大気を持った惑星である。重力も人間にとって最適ではない。人間は特殊環境下服を着用しないと生きられない。

X1 : これは小惑星や真空中で低重力の小型惑星である。ここは生存にもっとも厳しい惑星である。

#### 3.3 ルール

ルールの各セクションには番号があり、各セクションの重要なコンセプトが書いてあるパラグラフには2.2のように2番目の数字が記されている。セクションがサブセクションを含んでいる場合、サブセクションは2.24のように示してある。

ルールを別の関係するパラグラフで引用する場合、ルール中に(2.2)の様に、そのルールの番号を挿入してある。これはプレイヤーが比較したり、参照するルールを探す助けになるはずである。

別冊のシナリオ集には、それぞれ別々のシナリオ毎にゲームの開始方法と背景が記載されている。ゲームを始める前に、この小冊子からシナリオを選び、ゲームを始めると良い。宇宙戦闘と惑星戦闘のシナリオは早くて簡単で、プレイヤーが戦闘ルールを学ぶ助けになるようにデザインしてある。もしこのシナリオの1つを選ぶなら、宇宙戦闘(12.0)または惑星戦闘(13.0)のルールまで飛ばしても良い。

#### 4.0 プレイの手順

インペリウム第3版はそれぞれ1年の経過を表す、連続するターンをプレイする。それぞれのターンは、プレイヤーが艦隊を動かしたり、戦闘に従事する『アクションフェイズ』の連続で構成されている。プレイの手順では行為の種類を定義している。プレイヤーは、以下の強制的な手順のリストに従って行為を指揮しなければならない。

##### 管理セグメント

A. 帝国干渉 帝国プレイヤーは干渉表(6.1)を調べ、このターンに中央政府がどのような干渉をするか決め、次に

皇帝に直訴することができる。  
B. 収入 両プレイヤーは新規リソースを受け取る。  
C. 増援 両プレイヤーはこのターン到着する増援(8.0)を受け取る。  
D. 生産 両プレイヤーは新ユニット建造(9.0)のためにリソースを消費する。

### 第1アクションセグメント

プレイヤーはイニシアチブ(10.0)を決定する。イニシアチブで勝ったプレイヤーから先に、その後は交互に、艦隊を移動(11.0)させる。プレイヤーは幾つかの宇宙戦闘(12.0)、または活性化で発生した惑星戦闘(13.0)を解決する。

### 第2アクションセグメント

前と同じことを繰り返す。

### 第3アクションセグメント

前と同じことを繰り返す。

### 第4アクションセグメント

前と同じことを繰り返す。

### 終了処理

整備と修理。両プレイヤーはユニットの整備(14.1)と損傷したユニットの修理(14.3)のためにリソースを消費する。

### 功績ポイント

功績(15.0)が変化を決定する。

### 次ターン

もし戦争が続く(15.0)なら、新たな管理セグメントから再度、新しい手順を始める。もし、戦争が終結したなら、キャンペーンゲームなら平和ターン(16.0)を行う。シナリオならゲームを終える。

## 5.0 勝利条件

宇宙戦闘、惑星戦闘シナリオでは、プレイヤーは普通、全ての敵ユニットを除去することで勝利する(未来世界では敗者を許さないのである)。銀河戦争シナリオでは、勝利の鍵は功績である。銀河マップの底に0から10まで数字の書かれたボックスからなる功績トラックがある。帝国にとって、功績は全てであり、このトラックは全般的な功績レベルを評価している。高い功績レベルは帝国にとってより良く、低い功績レベルは地球にとってより良い状態を示す。

シナリオの指示にはゲーム開始時の功績マーカーの場所が明記してある。帝国が戦闘で勝利したり、ワールドや前哨基地を地球から得たとき、功績は増加する。地球が勝利すると、功績は減少する。シナリオの状況説明には帝国プレイヤーが勝利するためにどれだけの高い功績を上げなければならないか、そして地球プレイヤーが勝利するにはどれだけ低下させれば良いか、明記してある。

功績が、一方のプレイヤーが勝利するのに十分な高さ、または低さになるやいなや、直ちにシナリオは終了する。

キャンペーンゲームは複数の戦争の連続で作られる。キャンペーンゲームにおいて1戦争に一方が勝利したら、特別な平和ターン(16.0)を進める。

## 6.0 帝国

帝国プレイヤーは、巨大帝国の1後進属州の長官でしかないので、自身の運命を完全に制御できるわけではない。帝国首都星系や他の属州での出来事が、しばしば属州のイベントとして影響する。

### 6.1 干渉

各管理セグメント開始時に、帝国プレイヤーは2個のサ

イコロを振り、帝国干渉表を調べる。その結果が発生したイベントである。説明と続く指示を読むこと。

### 6.2 直訴

帝国干渉の影響を決めた後で、帝国プレイヤーは皇帝に個人的な直訴をすることができる。直訴には軍事支援と財政支援がある。もし帝国プレイヤーが直訴することを選んだら、功績を1減らす。帝国プレイヤーはどちらの支援(軍事または財政)を直訴するか明らかにして、サイコロを2個振り、直訴表を調べる。

直訴は各ゲームターンに1回しかできない。注意として、皇帝は、この最も威厳のある行為による泣きつきに怒り、現在の戦争中の今後の要請をはねつけることがある。もしこれが起きたなら、この戦争中(キャンペーンゲームがプレイされている場合を除いて、ゲームの残りの期間)いかなる種類の要請もできなくなる。

### 6.3 帝国軍

キャンペーンゲーム中、帝国干渉や直訴を通じて受け取った宇宙艦の数と種類を記録しておくこと。これらは後の平和ターン中(16.0)に取り除かれる。

## 7.0 収入

帝国プレイヤーが帝国首都の状況を確認後、両プレイヤーはこのターンに受け取るリソースを計算する。リソースは新ユニットを造ったり、存在するユニットを修理するために残すことに使用する。各プレイヤーは銀河マップの資源トラック上に現在のリソースの備蓄量を記録しておく。

### 7.1 帝国の収入

帝国プレイヤーは地方予算として10リソースに加えて、連絡に関係なくワールド毎に1リソース、連絡のつく前哨基地毎に1リソースを受け取る。連絡のつかない前哨基地からはリソースを受け取れない。受け取るリソースは帝国干渉(6.1)や皇帝への直訴(6.2)によって増減する。

### 7.2 地球の収入

地球プレイヤーはソル(Sol)から10リソース、連絡のつく他のワールドから8リソース、連絡のつかないワールドから6リソース、連絡のつく前哨基地から1リソースを受け取る。連絡のつかない前哨基地からはリソースを受け取れない。

### 7.3 連絡

その星系からジャンプ路の経路で他の自軍支配下のワールドまでつながることができるなら、そのワールドまたは前哨基地は『連絡している』。もし星系が沿うジャンプ路の経路に敵のワールド、前哨基地、敵艦隊が含まれる場合、そのワールド、前哨基地は『連絡していない』ことになる。注意点として、多くの星系は2つの惑星ボックスを持っている：それらの中の1つでも敵ワールド、前哨基地を含んでいるなら、連絡は妨害される。

### 7.4 支配

プレイヤーは支配下のワールド、前哨基地からしかリソースを得られない。惑星は地上軍または砲台を持っているプレイヤーに支配される。もし両方のプレイヤーが惑星上にユニットを持っているなら、その惑星は抗戦中となりどちらのプレイヤーもリソースを受け取れない。

## 8.0 増援

収入を決めた後、プレイヤーはこのターンに到着する増援を支配下のワールドに配置する。1つのワールドに2個目のユニットを配置することは、全てのワールドが少

なくとも1つの増援を受け取るまでできない。この星域に一時的に割り当てられた帝国軍(帝国干渉や直訴の結果)と一緒にディンガー(Dinhgir)、ガッシュダ(Gashidda)、イシュクール(Ishkur)に配置される。戦闘機、降下兵、歩兵、砲台や前哨基地は、先に空荷の輸送艦に積載して、ゲームに登場しても良い(上記制限と間違え易いので注意すること)。増援は抗戦中のワールド(両方の部隊が存在する惑星)には配置できない。

AP Q&Aより：

艦隊マーカーの無いワールドに宇宙艦を配置する場合、直ちに未使用の艦隊マーカーをその星系ボックスに配置し、宇宙艦を艦隊に編入する。

未使用の艦隊マーカーが無い、増援を配置するワールドに艦隊マーカーが無い場合、これ以上増援を受け取れない。増援はターン記録トラックの次ターンボックスに移すこと。次のターンに再度増援の受け取りを確認する。もし、艦隊マーカーが使用可能であれば、それらを受け取ることができる。

## 9.0 生産

一度、収入を決めたら、両プレイヤーは新しい宇宙艦や地上部隊の生産のためにリソースを支払える。リソーストラック上のリソースから適当なユニット(生産チャートを参照)のコストを差し引き、ユニットを生産チャートの「生産時間」の数字と同じだけ現在のターン数から先のターンのターン記録トラック上に配置する。注意として、いかなる新造宇宙艦もユニットも建造したのと同じターンに使えるようになることは無い。

例：地球プレイヤーは2隻の駆逐艦と1隻の重巡洋艦を4ターンに建造する。2隻の駆逐艦は5ターンのボックスに置き、次のターン中に受け取った。巡洋艦は6ターンのボックスに置かれ、6ターン中に受け取った。

### 新造前哨基地と砲台

前哨基地と砲台は新造、または既存(どこから移動してきても)の輸送艦に積載できる。一度配置した前哨基地および砲台は移動できない。

### 歩兵と降下兵

プレイヤーが歩兵、または降下兵ユニットを生産するときは、使用可能な全ての同タイプの駒を不透明な容器に入れ、無作為に1つ選ぶ。各駒の戦力は同一ではない：プレイヤーは(訳者注：自ら望む)最善の物を単純に選ばないのである。

### 備蓄リソース

消費しなかったリソースは整備と修理セグメントや後のターンで使用するために残しておくことができる。幾らかのリソースを損傷した宇宙艦を修理するときを使うためにリソースを残しておくことは良い考えである。

### 地球の生産制限

地球プレイヤーは少なくとも戦艦(B)が戦闘で撃破されるまで、超ド級艦(BB)を生産できない。

### 帝国の生産制限

帝国中央政府は属州で大型宇宙艦(それらが反乱艦隊の中核とならないように)が建造されることに否定的である。このため帝国プレイヤーはCR,CA,B1,B2とBBを生産できない。それらは帝国干渉(6.1)の結果または皇帝から建造許可(6.2)を得た後のどちらかでしか登場しない。他のタイプの宇宙艦は制限無く生産できる。

## 10.0 アクション セグメント

各アクションセグメント開始時に各プレイヤーはサイコロを1個振る。結果が大きなプレイヤーはイニシアチブに勝つ。もし両方のプレイヤーが同じ数の場合、次のアクションセグメントに直接進む(もし第4セグメントなら終了処理セグメントに)。各プレイヤーの結果(サイコロの出目)は、このアクションセグメントにプレイヤーが指揮できる、最大アクション数になる。

イニシアチブに勝ったプレイヤーは自身のユニットが含まれている星系を1つ明示する。プレイヤーは、『星系の艦隊が移動する(11.0)』、または『星系の敵がいる惑星を攻撃する』、『星系内の艦隊の集合、分割をする』、『輸送艦への積載・降荷(11.5)する』ことができる。注意として、艦隊の移動と惑星への攻撃は別々のアクションとなる：艦隊は同じアクションセグメントに別の星系に移動して敵がいる惑星を攻撃することはできない。

AP Q&Aより：

『星系内の艦隊の集合、分割をする』アクションも、そのアクションセグメント中の移動と同様に扱う。従ってそのターンに艦隊の集合、分割を行った艦隊は、もはやそのアクションセグメント中は移動できない。

イニシアチブに勝てなかったプレイヤーは次に1つの星系を明示して同様にする。プレイヤーはイニシアチブの結果と同じ回数、1回に1つの星系を交互に明示し、指揮していく。いかなるユニットも同じアクションセグメントに複数回は移動できない。

プレイヤーはパスして、アクションを同じアクションセグメントの後に残すことができる。もし両方のプレイヤーが続けてパスすると、このアクションセグメントは直ちに終了する。またアクションセグメントは両方のプレイヤーが全てのアクションを指揮したときに終了する。

例：第1アクションセグメントに、地球プレイヤーはイニシアチブで5を振り、帝国プレイヤーは2を振った。地球プレイヤーが最初となり、2個地球艦隊と帝国軍が惑星にいるプロキオン(Procyon)を明示した。地球プレイヤーは1個艦隊をイプシロン エリダニ(Epsilon Iridani)に移動させ(訳者注：ルール11.2に従ってSiriusで停止すると思われる)、残りで惑星を攻撃した。帝国プレイヤーは次にイズ(Ys)を明示し、同星系の1個艦隊をプロキオン(Procyon)に移動させ、地球艦隊を攻撃した。次に、地球プレイヤーはアジダ(Agidda)の1個艦隊をアクティブにし、ヌヌク(Nusku)/デュシャーム(Dushaam)に移動させた。帝国プレイヤーは最後のアクションを保存することに決め、パスした。地球プレイヤーはソル(Sol)を明示し、1個艦隊をヌヌク(Nusku)/デュシャーム(Dushaam)に移動させた。帝国プレイヤーは再びパスした。地球プレイヤーは4回目のアクションをアルファケンタウリA(Alpha Centauri A)で用い、1個艦隊をヌヌク(Nusku)/デュシャーム(Dushaam)に移動させた。帝国プレイヤーはこの組み立てを見てから、アピシャル(Apishal)を明示し、その艦隊をヌヌク(Nusku)/デュシャーム(Dushaam)に移動させた。最後のアクションで地球プレイヤーはジャンクション(Junction)を明示し1個艦隊をプロキオン(Procyon)に移動させた。第1アクションセグメントが終了し、両プレイヤーは第2アクションセグメントのイニシアチブを決めるためサイコロを振る。

注意として、地球プレイヤーは帝国プレイヤーがパスしている各回毎に自身がパスすることでアクションセグメントを終了させるか、艦隊をアクティブにするために続けることができる。地球より少ないアクションの帝国

は、対応なしに敵の複数艦隊がアクティブになることを許すしかないので、地球がなにをするかを見るために最後のアクションを保持した。

### 11.0 恒星間移動

プレイヤーが1個以上の艦隊をアクティブにするために1個の星系を選択したとき、プレイヤーはその星系にある全ての艦隊が移動できます。FTL能力のある宇宙艦だけが銀河マップ上を移動できる。全ての宇宙艦(FTL能力のない宇宙艦も)は同じ恒星の別の軌道の惑星ボックスに移動できる、しかし同じヘクスの2つの恒星の間は移動できない。例えば、戦闘機はソル(Sol)の2つの惑星ボックス(地球(Earth)と火星(Mars))の間を移動できるが、アルファケンタウリA(Alpha Centauri A)とアルファケンタウリB(Alpha Centauri B)の間は移動できない。

#### 11.1 最大移動距離

艦隊は恒星から恒星にジャンプ路に沿って移動する。宇宙艦が1回のアクションフェイズに行える最大のジャンプ回数(ジャンプ路に沿って恒星から恒星への移動)は以下のように、種類によって制限される。

高速艦(Light Ships) : 5

主力艦(Capital Ships) : 4

非戦闘艦(Non-Warships) : 3

宇宙艦の種類が混じっている艦隊が引き受けるジャンプ数は、艦隊中で最も遅い宇宙艦の回数まで許される。損傷を受けた宇宙艦の最大移動力は1減少する(1以下にはならない)。

艦隊が移動を終えたとき、このアクションセグメント中に再度アクティブ化しないように、駒を横向きに変えて表すこと。

#### 11.2 A型恒星

移動中の艦隊が、惑星を持たない星系(シリウス(Sicius)とアルタイル(Altair))に入ったなら、停止しなければならない。このような恒星は恒星間推進のために十分な水素を用意できないため、燃料補給のため長期間留まる必要がある。この艦隊はその後のアクションセグメントで離れることができる。

#### 11.3 敵との接触

もし移動中の艦隊が敵艦隊を含む星系に入ったなら移動を停止しなければならない。敵プレイヤーは艦隊に戦闘機や偵察艦、補助艦艇(非戦闘艦)以外の宇宙艦が含まれていることを示さなければならない。もしそのような宇宙艦があるなら、宇宙戦闘(12.0)をこの後で解決する。もし敵艦隊が戦闘機や偵察艦、補助艦艇しか含んでいないなら、移動中のプレイヤーはそれらと戦闘するか、移動を続けるか選択できる。

#### 11.4 宇宙の広さ

幾つの艦隊でも同じ星系を占めることができる：宇宙は非常に広大である。もし移動中の艦隊が1つ以上の敵艦隊がいる星系に入ったなら、その艦隊は1つの宇宙戦闘で全て敵艦隊と戦わなければならない。

#### 11.5 輸送

降下兵や歩兵、砲台、前哨基地、戦闘機は銀河マップ上を輸送艦の助力でしか移動できない。輸送艦への荷物の積載のためには、積載される荷物と運送する輸送艦の両方が、同じ星系内でアクションを開始しなければならない。輸送艦ユニットの下に荷物ユニットを置いて輸送中を示す。輸送艦からの荷物の降荷は、積荷を艦隊ボックスから惑星ボックスに移すことで行う。荷物の積載、

降荷は艦隊の完全なアクションセグメントを消費する：つまり同じアクションセグメント中に荷物を積載し、それから他の星系に移動することをできないのである。

各輸送艦は別の1ユニットを運べる。輸送艦と積荷は輸送艦と運命を共にする。もし輸送艦が破壊されたら、積荷も破壊される。

敵が含まれている惑星に降荷するユニットは敵ユニットが居るヘクスに置くことはできない(攻撃輸送艦から降下した降下兵を除く(13.3))。もし砲台や戦闘機が存在するなら、輸送艦は降荷の前に攻撃を受けなければならない(13.3)

攻撃輸送艦(AT)は1アクションで降下兵を積載し移動できる。

#### 11.6 戦闘機

戦闘機は銀河マップ上を移動できない。戦闘機は艦隊が移動しないのであれば、艦隊を構成できる。他の星系に移動するには、戦闘機は空母や輸送艦で輸送されなければならない。空母に運ばれている戦闘機は宇宙戦闘(12.9)中に配置できる。輸送艦で運ばれている戦闘機は惑星ボックスでしか降荷できない。

空母駒の戦闘機アイコンの数は空母が運べる戦闘機の数を表している。注意として、地球の超ド級艦は空母のようにふるまえる。

#### 11.7 惑星ボックス

惑星ボックスは星系内の最も重要な惑星の表面を表す。幾つかの星系は2つの惑星ボックスをもっている(ソル(Sol)のように、1個のA2惑星と1個のN2惑星)。歩兵と降下兵、砲台、戦闘機は惑星ボックスに配置できる。惑星ボックスには一致する惑星マップのヘクス数の5倍までしかユニットを配置できない。例えば、ソル(Sol)のA2惑星は70ユニット保持できるが、ミッドウエー(Midway)は5ユニット保持できない(訳者注:ソルのA2惑星は35ユニット、ミッドウエーは15ユニットの誤りだと思われる)。惑星のタイプによって以下のユニットとしか配置できない。  
A1/A2/A3 - 歩兵、降下兵、砲台、戦闘機  
N1/N2/N3/N4 - 降下兵、砲台、戦闘機  
X1 - 降下兵、戦闘機

#### 11.8 モニター艦

モニター艦は惑星ボックスに配置できる(モニター艦は艦隊駒を必要としない)。しかし惑星マップには配置できない。モニター艦は星系間を移動できない。

AP Q&Aより：

単独で惑星ボックスに配置されたモニター艦は1つの独立した艦隊とみなす。モニター艦がいる星系に移動してきた敵艦隊は移動を停止しなければならない(11.3)。

### 12.0 宇宙戦闘

敵対する艦隊が衝突したとき、天空は凶暴な宇宙戦闘のビームと宇宙魚雷で引き裂かれる。宇宙戦闘は宇宙戦闘盤に移動してプレイされる。

#### 12.1 宇宙戦闘盤

宇宙戦闘盤は3レベル、各5行5列で構成される。盤上の各エリアは3桁の数字が振られている。100の位はレベルを、10の位は行を、1の位は列を表す。つまり、エリア313は第3レベル、1行3列となる。

プレイヤーは(武装の射程や移動のため)エリア間の距離を計算することが必要になる。エリア間の距離はレベル差を数え、それから行、列の差を数える(対角線に沿って数えない)。例えば、113エリアから始めて、2レベル下げ

るとエリア313(2エリア)、エリア343まで数え(3エリア)、それからエリア345まで数える(2エリア)。距離の合計は7スクエアとなる。

中央エリア(233)は星系の惑星を表している。惑星を持たない星系、または恒星間ヘクスでの宇宙戦闘以外では、宇宙艦はこのエリアに入れない。

プレイヤーはどのエリア同士が隣接しているか確認する必要がある。1エリアは同じレベルの直接接しているエリア(単に対角のエリアは接していない)と、直上と直下のレベルのエリア番号の下2桁が同じエリアは隣接している。例えば、エリア344はエリア334、エリア343、エリア354、エリア345と、エリア244に隣接しているが、エリア144とエリア333には隣接していない。

各レベルの左右に続き番号が書かれている(例えば『2』は高レベルの左側)。この『入場番号』は移動してきた艦隊が宇宙戦闘盤上のどこに入ってきたか、そして敵がどこに配置するのかを定めるために用いる。

## 12.2 戦闘の初期配置

非移動プレイヤーは指揮下の宇宙艦をエリア233に隣接するエリアに配置する。もし非移動プレイヤーが1つ以上の艦隊を保持しているなら、異なった艦隊に所属する宇宙艦は同じエリアに配置できない。

非移動プレイヤーの配置が終わってから、移動プレイヤーはサイコロを1個振る。この結果が、艦隊が盤に入る三角形の番号になる。2回目のサイコロを振る。既に選ばれた三角形の前方のエリアの1桁目とサイコロの出目を合わせる：移動してきた艦隊の全ての宇宙艦をこのエリアが隣接するエリアに配置する。もし結果が6の場合は振り直す。例えば、もし移動プレイヤーが4を振り、後で2を振ったなら、プレイヤーは宇宙艦をエリア252、エリア242、エリア253、エリア152、エリア352とエリア252に配置できる(エリア252とそれに隣接する全てのエリア)。

珍しい状態として、2個艦隊が敵のいる星系に移動してきた場合(両艦隊は同じアクティブ化した星系から発進した)、艦隊は別々に宇宙戦闘盤に入る(各艦隊毎にサイコロを振る)。

もし艦隊が輸送艦を含んでいるなら、輸送艦の所有プレイヤーは積載物を宇宙戦闘盤の外に保持できる(どの輸送艦がなにを積載していたかメモすること)。空母は盤上に配置するが、積載している戦闘機は配置しない(それらは後で発進される)。

## 12.3 戦闘の解決

宇宙戦闘は以下の手順に従って指揮することで終わる。

1. プレイヤーはイニシアチブを決める(後述)。
2. イニシアチブを持ったプレイヤーは全ての速度3の宇宙艦を動かし、そして各空母から戦闘機2機を発進または着艦(両方は不可)させれる(後述)。
3. イニシアチブの無いプレイヤーが全ての速度3の宇宙艦を動かし、そして各空母から戦闘機2機を発進または着艦(両方は不可)させれる(後述)。
4. 両プレイヤーは全宇宙艦でビーム戦を指揮する(後述)。
5. 両プレイヤーは全宇宙艦で雷撃戦を指揮する(後述)。
6. イニシアチブを持ったプレイヤーは全ての速度2、3の宇宙艦を動かす。
7. イニシアチブの無いプレイヤーが全ての速度2、3の宇宙艦を動かす。
8. 両プレイヤーは全宇宙艦でビーム戦を指揮する(後述)。
9. 両プレイヤーは全宇宙艦で雷撃戦を指揮する(後述)。

10. イニシアチブを持ったプレイヤーは全ての宇宙艦を動かし、そして各空母から戦闘機2機を発進または着艦(両方は不可)させれる(後述)。

11. イニシアチブの無いプレイヤーが全ての宇宙艦を動かし、そして各空母から戦闘機2機を発進または着艦(両方は不可)させれる(後述)。

12. 両プレイヤーは全宇宙艦でビーム戦を指揮する(後述)。

13. 両プレイヤーは全宇宙艦で雷撃戦を指揮する(後述)。

14. ステップ1に戻り(イニシアチブを再度決め直す)、同じ手順をあと2回繰り返す。

## 宇宙戦闘の終了

宇宙戦闘は一方の宇宙艦が盤上から無くなるか、第3ラウンドの後で、終了する。残った宇宙艦はそれらの艦隊ボックスに戻す。勝利した側の艦隊マーカーはその星系に残る。そこで敗北した側はその艦隊(もしこのアクションセグメント中に移動していたなら)が入ってきた星系、または母星(地球艦隊はソル(Sol)、帝国艦隊はディンガー(Dingir)、ガシッタ(Gashidda)、イシュクール(Ishkur))に1ジャンプ近い星系に置く。もし第3ラウンド後に両方の宇宙艦が盤上に残っているなら(訳者注:この状況は宇宙戦闘が引き分け場合と思われる)、移動したプレイヤーの宇宙艦は星系を空けなければならない。宇宙艦は艦隊間で再分配できる(これが、アクションを消費することなく艦隊を再編できる唯一の機会)。モニター艦は星系を空けることを強要されない。

AP Q&Aより：

退却先の星系は、敵戦闘艦の含まれていない母星に1ジャンプ近い星系である。

敵の砲台が有るが、敵戦闘艦の含まれていない星系は退却先の星系として選択できる。

退却先の無い宇宙艦は全滅する。

## 宇宙戦闘の勝利

敵より多くの宇宙艦を撃破(単に損傷ではない)しているプレイヤーが戦闘に勝利する。主力艦は2倍に数える。これは功績に影響する(後述)。

## 12.4 戦闘のイニシアチブ

各プレイヤーはサイコロを1個振る。前の宇宙戦闘ラウンドでイニシアチブを持っていたプレイヤー、またはもし第1ラウンドなら移動してきたプレイヤーはサイコロの結果に1を加えられる。合計が最も高いプレイヤーがこのラウンドのイニシアチブに勝つ。もし同じ場合は振り直す。イニシアチブに勝ったプレイヤーはイニシアチブを断れる(敵に先に移動することをいれる)。

## 12.5 戦闘移動

戦術マップ上の移動は隣接エリアに入ることである。戦闘機を除く各宇宙艦は移動できる1ステップ(宇宙艦の速度で決まる)に1エリア移動できる。各戦闘機は移動できる1ステップに2エリア移動できる。宇宙艦は宇宙戦闘で3種類の速度に分けられる。

高速艦：速度3

主力艦：速度2

モニター艦と補助艦艇：速度1

戦闘機を除く損傷宇宙艦は速度が1減る(最低でも1)。宇宙艦は速度で許された移動ステップ毎に1エリア移動できる、そして戦闘機は2エリア移動できる(速度3の宇宙艦は全ての3ステップ、ラウンド中に3エリアで移動できる、そして速度1の宇宙艦は1回、ラウンド中に1エリア移動できる;戦闘機は各戦闘ラウンドに合計6エリア移動できる)。宇宙艦は隣接するエリアにしか移動できない。

例：地球プレイヤーはバーナードスター(Barnaed's Star)を6隻の宇宙艦：駆逐艦3隻、超ド級艦1隻と輸送艦2隻で防衛している。地球プレイヤーはエリア234に全艦配置する。帝国プレイヤーは4方向(中レベルの右端)、エリア251に入ってくる。地球プレイヤーがイニシアチブを持ち、第1移動ステップに駆逐艦をエリア234からエリア244に移動する。帝国軍の宇宙艦は全て速度3なので、続くステップにエリア252に移動する。宇宙魚雷を交わした後(敵宇宙艦はビーム射程外)、地球プレイヤーは駆逐艦をエリア243に、超ド級艦をエリア244に移動する。帝国はエリア242に移動する。ビームと宇宙魚雷を交わす。第10ステップで、地球プレイヤーは駆逐艦をエリア242に、超ド級艦をエリア243に、輸送艦をエリア224に移動する。帝国はエリア232に移動する、そして続いてビームと宇宙魚雷を交わす。プレイヤーはイニシアチブを再び決め直し、宇宙戦闘手順を繰り返す。(訳者注：英文はド級艦となっているが、地球にド級艦はないので、超ド級艦に訳作成時に修正した。)

### 最大占有艦艇数

宇宙艦は敵宇宙艦のいるエリアに入ることができるが、移動セグメント終了時に一方の側の宇宙艦は12隻までしか同じエリアを占有できない。めったに起こらない事だが、1個艦隊が多数の宇宙艦を含み、この制限のために盤上に入れないうきは、オーバーした宇宙艦は横に置き、艦隊を配置したエリアの1つが使用可能になったときに配置する。

### 戦闘からの退却

FTL能力のある宇宙艦は惑星(エリア233)に隣接していないエリアの宇宙戦闘盤上から退却でき、敵戦闘艦の含まれていないジャンプ路のつながった(訳者注：母星に1ジャンプ近い)星系に移動する。宇宙艦は、第3ラウンドの宇宙戦闘が終了したかのように艦隊ボックスに戻す。

AP Q&Aより：

退却は、プレイヤーの宇宙艦が移動するときは何時でも宣言できる。

退却は移動ではない。もし移動前の艦隊が退却した場合、その艦隊は後で移動できる。そのターンに移動した艦隊が退却した場合、その艦隊はそのターン中は移動できない。

### 12.6 ビーム射撃

ビーム射撃が許されているステップ中に、各プレイヤーは全ての宇宙艦はビーム攻撃ができる。1ビーム力毎にサイコロを1個振る。ビーム射撃は同時解決であるが、容易にプレイできるように、イニシアチブのないプレイヤーが先に目標を明示し射撃する(このように、この射撃で破壊された宇宙艦はこのステップにビーム射撃することはできるが、次のステップの雷撃はできない)。

### 目標選択

幾つの宇宙艦でも同じ敵を目標として攻撃できる；ただし、全ての目標は攻撃を解決する前に明示しなければならない。プレイヤーは最初の攻撃の結果を「待って見て」他の宇宙艦の目標を明示することはできない、この意味は、たとえ目標が撃破されたとしても、宇宙艦のビームは浮かんだ宇宙ダストに消費されるということである。

### ビーム射程

ビームは同一エリアか直接隣接しているエリアの目標しか射撃できない。結果が4~6なら同一エリアの目標に命中する、結果が6なら隣接エリアの目標に命中する。

### 主力艦

主力艦のビームは2エリア離れた目標を射撃できる(大型艦は大型兵器を装備しているのである)。主力艦のビーム射撃は結果が4~6なら同一エリアの目標に命中する、結果が6なら隣接エリアと2エリア離れた目標に命中する。

### 分割射撃

宇宙艦は全てのビーム力を同じ敵宇宙艦を目標にしなければならない；これは2つ以上の目標に「分けて」攻撃することはできない。主力艦は2つの目標(だけ)に分けてビーム射撃することができる。

### 12.7 雷撃

雷撃が許されているステップ中に、各プレイヤーは全ての宇宙艦は雷撃ができる。1雷撃力毎にサイコロを1個振る。雷撃は同時解決であるが、容易にプレイできるように、イニシアチブのないプレイヤーが先に目標を明示し射撃する(このように、この射撃で破壊された宇宙艦はこのステップに雷撃することはできる)。

### 目標選択

幾つの宇宙艦でも同じ敵を目標として攻撃できる；ただし、全ての目標は攻撃を解決する前に明示しなければならない。プレイヤーは最初の攻撃の結果を「待って見て」他の宇宙艦の目標を明示することはできない、この意味は、たとえ目標が撃破されたとしても、宇宙艦の宇宙魚雷は浮かんだ宇宙ダストに消費されるということである。

### 雷撃射程

雷撃は3エリア離れた目標まで射撃できる。結果が6なら2~3エリア離れた目標に命中する、結果が5、6なら隣接または同一エリアの目標に命中する。

### 分割射撃

宇宙艦は全ての雷撃力を同じ敵宇宙艦を目標にしなければならない；これは2つ以上の目標に「分けて」攻撃することはできない。主力艦は2つの目標(だけ)に分けて雷撃することができる。

### 防御兵器(Counter Measures)

宇宙艦は防御兵器(CM)を用いて向ってくる宇宙魚雷(ビームは不可)を外すことできる。敵の雷撃の目標となった各宇宙艦の所有者はCM力(駒の円で囲まれた数字)と同数のサイコロを振る。6が出る毎にその宇宙艦(だけ)にたいする命中を1減らせる。宇宙艦はCM力を他の宇宙艦から命中を外すために用いることはできない。

### 12.8 損傷

もし宇宙艦が防御力と同数以上の命中を同じステップ中に受けたなら、そのスクリーンはオーバーロードし潰れる。駒を裏面(損傷面)に返す。もし駒に裏面がないか、既に裏面の場合、その宇宙艦は撃破されたので、ゲームからその駒を取り除く(それはあとで新造宇宙艦として再登場できる)。

命中は1つのステップから次のステップに持ち越さない。例えば、もし地球の超ド級艦(防御力3)がビーム射撃中に2命中を受けたとしても、それは損傷が出ない。もし続く雷撃でさらに2命中を被ったとしても、またなお損傷はない - ビームの命中と雷撃の命中はお互いに加算できないのである。

### 大損害

もし宇宙艦が単一ステップに防御力の3倍以上の命中を受けたなら、たとえそれが非損傷面の表面側だとしても、その宇宙艦は大損害を被り、撃破される。そうでないと余分な命中は無視される - 例えば、非損傷状態の地球の超ド級艦(防御力3)が雷撃ステップに6命中を被っても、損

傷面に返すが撃破はされない。

### 12.9 空母と戦闘機

戦闘手順で明示された移動ステップ中に、空母は2機の戦闘機を発進または着艦(両方は不可)させることができる。発進するとき、戦闘機と空母は同一エリアから移動をはじめ。着艦のため、戦闘機と空母は同一エリアで移動を終えなければならない。

#### 空母容量

空母ユニットの戦闘機アイコン数が空母が運べる戦闘機の最大数である。注意として空母が損傷を受けたら、容量は減少する(そして損傷を受けた地球軍の超ド級艦は戦闘機を運べなくなる)。例えば、帝国の損傷空母はラウンド中に1機の戦闘機しか発進または着艦させられないし、恒星間を1機しか運べない。

#### 所属空母

戦闘機は一時的にどの空母所属か示さなくてよい - 戦闘機は発艦したのと同じ空母に着艦する必要は無い。

#### 残留戦闘機

宇宙戦闘終了時、宇宙戦闘盤上の空母はその容量まで戦闘機を積載することができる。もし戦闘終了時に戦闘機を運搬するに十分な空母が無いために戦闘機が残ったなら、戦闘機は同一星系の自国ワールドまたは前哨基地の惑星ボックスに配置できる。もし自国ワールドまたは前哨基地が無いなら、余った戦闘機は除去する。

### 13.0 惑星戦闘

プレイヤーが敵のワールドや前哨基地がある星系の艦隊をアクティブにすると、プレイヤーは惑星を攻撃できる。これは完全な1アクションで構成される: 1個艦隊は1つのアクションの中で他の星系に移動し、惑星を攻撃することはできない。艦隊は同じ恒星の軌道上の2つの惑星を1つのアクションの部分として攻撃できるが、ユニットは1つの侵攻にしか関係できない(所有プレイヤーは戦力を望むように2分割できる)。

敵のいる惑星(敵戦闘機、降下兵、歩兵や砲台がある)への攻撃は3つの独立したステップ: 爆撃、降下、戦闘で行われる。

#### 13.1 惑星爆撃

移動プレイヤーは惑星を爆撃する宇宙艦を艦隊の中から選ぶ。艦隊の全宇宙艦が爆撃に参加を要求される(そして反撃を強制される)のではない。両軍の損傷は全ての射撃が解決してから生じる。防御側プレイヤーは(もし惑星ボックスにあるなら)戦闘機で攻撃する爆撃中の宇宙艦を明示し、1雷撃力毎にサイコロを1個振る。戦闘機は攻撃力を複数目標に分けることはできない。それぞれ結果が5、6なら1発命中する。次に防御側プレイヤーは各爆撃中の宇宙艦に対して砲台で攻撃でき、戦闘力毎にサイコロを1個振る。それぞれ結果が5、6(もし砲台が自軍ワールドにあるなら、4、5、6)なら1発命中する。戦闘機の命中と砲台の与えた命中を組み合わせることはできない。

防御射撃終了後、移動プレイヤーは爆撃中の宇宙艦の3雷撃力毎にサイコロを1個振る(端数切り捨て; 訳者注: 爆撃中の宇宙艦の雷撃力を合計し、3で割ること)。それぞれ結果が6なら防御側の戦闘機が砲台(攻撃側が命中したユニットを選択する)に1発命中する。防御射撃や宇宙戦闘と異なり、命中は攻撃プレイヤーの望むように指定できる(目標をサイコロを振る前に指定する必要が無く、宇宙艦は火力を分割できる)。損傷は宇宙戦闘(12.8)のように適用する。

プレイヤーは侵攻前に惑星爆撃を必要としないが、爆撃は普通は良い方法である。プレイヤーは抗戦中の惑星(両方の部隊が存在する)を爆撃できない。

#### 13.2 惑星防衛部隊の配置

爆撃を解決した後、非移動プレイヤー(ユニットが惑星にいるプレイヤー)は惑星ボックスで生き残ったユニットを適切な惑星マップ上に配置する。銀河マップ上の惑星と一致する惑星マップを用いる。同じヘクスには5ユニットまで配置できる。

#### 13.3 惑星着陸

防御側の配置後、攻撃部隊と戦闘機は惑星上に着陸できる。攻撃側プレイヤーは侵攻ユニット(輸送艦で運搬されているものを含めて)を着陸するヘクスに配置する。戦闘機と攻撃輸送艦から降下した降下兵だけは敵ユニットの居るヘクスに配置できる。

防御プレイヤーは戦闘機(もし惑星ボックスにあるなら; 訳者注: 全ての部隊を惑星マップ上に移した後なので、惑星マップ上にあれば良い)で攻撃する、侵攻中の輸送艦と戦闘機を明示し、1雷撃力毎にサイコロを1個振る。それぞれ結果が5、6なら1発命中する。次に防御側プレイヤーは砲台で攻撃する侵攻中の輸送艦と戦闘機を明示し、戦闘力毎にサイコロを1個振る。結果が5、6(もし砲台が自軍ワールドにあるなら、4~6)なら1発命中する。この攻撃に射程制限はない: 防御側戦闘機と砲台はどの侵攻ユニットでも目標にできる。戦闘機の命中と砲台の与えた命中を組み合わせることはできない。損傷は宇宙戦闘(12.8)のように適用する。もし輸送艦が他のユニットを運搬中の攻撃輸送艦が破壊されたなら、輸送されていたユニットも破壊される。もし、ユニットを輸送中の攻撃輸送艦が損傷を受けたなら(輸送艦は損傷面がない)、積荷のユニットも損傷面に返す(もし表面しかないなら破壊される)。防御射撃の後、着陸プレイヤーは全ての生き残ったユニットを惑星上に配置する。

#### 13.4 地表戦闘

一度、惑星地表に降り立ったユニットは以下の手順を用いて移動し戦闘することができる。

##### 1. 侵攻側移動

侵攻プレイヤー(着陸した部隊の側)はユニットを移動させれる。戦闘機は何ヘクスでも移動でき、降下兵は3ヘクスまで移動でき、歩兵は1ヘクス移動できる。ユニットは敵のいるヘクスに入れる(そして、そのヘクスの敵と戦わなければならない)。敵のいるヘクスに入ったユニットは移動を停止しなければならない; 既に敵ユニットを含むヘクスにいるユニットは移動できるが、他の敵ユニットのいるヘクスに入ったら停止しなければならない。

##### 2. 侵攻側戦闘

侵攻側は戦闘を起こすヘクスを明示する - これは敵ユニットが戦闘のため同じヘクスにいたとしても強制されない(訳者注: 同一ヘクスに移動してきた直後は戦闘を強制される)。侵攻プレイヤーは自身のユニットの目標を明示し、防御側も後に続く。同じ目標を幾つのユニットで攻撃しても良い; しかし、全ての目標は戦闘を解決する前に明示しなければならない。プレイヤーは他のユニットの目標の明示を、最初の戦闘結果を「待って見て」から行うことはできない。ユニットの戦闘力は異なった目標ユニットに対して分けることはできない。各歩兵、降下兵、砲台の戦闘力と戦闘機の雷撃力(とビーム力)毎にサイコロを1個振る。それぞれ結果が6なら1発命中する。損傷は宇宙戦闘(12.8)のように適用する。

### 3. 防御側移動

防御側プレイヤーはユニットを移動させれる。戦闘機は何ヘクスでも移動でき、降下兵は3ヘクスまで移動でき、歩兵は1ヘクス移動できる。砲台は移動できない。ユニットは敵のいるヘクスに入れる。敵のいるヘクスに入ったユニットは移動を停止しなければならない；既に敵ユニットを含むヘクスにいるユニットは移動できるが、他の敵ユニットのいるヘクスに入ったら停止しなければならない。

### 4. 防御側戦闘

防御側が戦闘を起こす場所を明示することを除いて、侵攻側戦闘と同じである。

### 5. 戦闘終了

もし惑星上に侵攻側のユニットだけが残ったなら、そのワールドまたは前哨基地の支配が変わる。マーカーを新しい所有者を示す側にひっくり返す。もし、防御側のユニットだけが惑星上に残ったなら、何も変わらない。もし両方のユニットが残っているなら、その星系は抗戦中になる。

#### なぜ空は青いの？ 神様が歩兵を愛しているからさ。

戦闘機や砲台が敵の降下兵や歩兵に与えた命中と自軍歩兵や降下兵の与えた打撃を組み合わせたことはできない。降下兵や歩兵の打撃だけが敵降下兵や歩兵を除去できる(パイロットは本当の土地を取れない；それは本当の兵士の仕事である)。戦闘機と砲台は敵の降下兵と歩兵に損傷を与えられるが(それらを減少戦力面にひっくり返せる)、それらを除去することはできない。

#### 空間制限

各陣営は、移動終了時に同じヘクスをそれぞれ5ユニット(両軍合計で10ユニット)まで占めれる。

#### 撤退

一度地表戦闘が始まったなら、両軍とも死闘のためにロックされ、そのアクション中はその惑星を離れられない。プレイヤーはその後のアクションで抗戦中の惑星からユニットを輸送艦に乗せて撤退することができる。砲台を抗戦中の惑星上で積載や降荷することはできない。

もしプレイヤーが降下兵や歩兵を抗戦中の惑星から輸送艦に乗せて撤退することしたなら、敵プレイヤーは惑星降下(13.3)と同じ手順で輸送艦を攻撃できる。戦闘機は抗戦中の惑星からペナルティなしに離れることができる。

#### 抗戦中の惑星での戦闘

どちらのプレイヤーも新たに作る惑星戦闘を解決するために、抗戦中の惑星のある星系内の戦力をアクティブにできる。抗戦中の惑星のユニットは惑星マップ上に残り、前の場所から戦闘を再開する。惑星戦闘は、アクションで星系を選択したプレイヤーが名目の侵略側(先に移動)となり、前述のように指揮する。もしプレイヤーが抗戦中の惑星のある星系の艦隊をアクティブにしたなら、プレイヤーはアクティブにした艦隊からユニットを降下させることができる。抗戦中の惑星は爆撃できない。

### 14.0 整備と修理

全ての4アクションセグメントが完了した後、両プレイヤーは自身の宇宙艦とユニットの整備費を支払わなければならない、そして損傷宇宙艦と地上軍ユニットを修理できる。

#### 14.1 整備

各宇宙艦はユニット上に整備値(Maintenance)が印刷されている。この数値のリソースが動作状態に保つための

費用となる。幾つかの整備は備蓄リソースからリソースを費やすことで果たすことができる。

自軍ワールドは同星系内の宇宙艦のために20リソース分の整備費用を備えている、自軍前哨基地は6リソース分の整備費用を備えている。このリソースは整備にしか用いれない。それらのリソースでは星系内の宇宙艦の整備に十分でないなら、その星系まで自軍ワールドから敵艦隊が存在しないジャンプ路で結べるなら、所有プレイヤーは不足分を備蓄リソースからリソースを費やすことができる。リソースを消費しない宇宙艦毎にサイコロを1個振る、もしその宇宙艦が自軍ワールドや前哨基地、補修艦(AR)がある星系にいるなら結果に1を加える。もし修整後の結果がその宇宙艦の整備値以下なら、その宇宙艦は損傷する(既に損傷状態か、減少戦力面がない場合は除去される)。

#### 前線整備

敵支配の惑星がある星系でも宇宙艦は整備できるが、抗戦中の惑星は整備の支援を提供できない。

#### 地上部隊

砲台や降下兵、歩兵の整備費は1ユニット毎に1リソースである。もしリソースを払わないなら、所有プレイヤーは各ユニット毎にサイコロを振る、もしそのユニットが自軍ワールドある惑星にいるなら結果に1を加える。結果が2以下ならユニットは減少戦力面になる(既に減少戦力状態か、減少戦力面がない場合は除去される)。

#### 14.2 スクラップ

整備費を払うか、整備を解決した後、ワールドか前哨基地ある星系の損傷宇宙艦は廃棄処分にできる。廃棄処分にした宇宙艦は直に取り除き、整備値の半分のリソースを所有プレイヤーは得る。モニター艦は損傷状態でも廃棄処分にできる。

#### 14.3 修理

宇宙艦を廃棄処分にした後、損傷宇宙艦を完全戦力に回復させられる。その宇宙艦は自軍ワールドか前哨基地のある星系か、補修艦を含む艦隊に所属していなければならない。所有プレイヤーは宇宙艦の整備費用(損傷面は整備値が高い)を全て支払い、宇宙艦を非損傷面にひっくり返す。修理費用はプレイヤーの備蓄リソースから支払わなければならない(星系固有の整備リソースはこの費用に用いることはできない)。

#### 地上部隊ユニット

減少戦力面の砲台や降下兵、歩兵は同じ手順で回復できる、ただし自軍ワールドか前哨基地マーカー(輸送艦に積載状態では不可)がある惑星上にいなければならない。修理費用はそのユニットの生産コストの半分である。抗戦中の惑星上のユニットは修理できない。

#### 増強

プレイヤーは2つの損傷した戦闘機や同じ値のモニター艦を合わせて1つの非損傷のユニットにできる。2つの損傷ユニットは同じ星系にいなければならない。1ユニットを取り除き、他方を非損傷面にひっくり返す。

### 15.0 功績

大半のシナリオは、開始状況説明に開始時点の功績ポイントが示されている。キャンペーンゲームでは、第1次戦争開始時、戦争が休戦で終結した後の功績ポイントは5にする。もし直前の戦争で帝国が敗北した場合の功績ポイントは4に、直前の戦争で帝国が勝利した場合の功績ポイントは6になる。

整備と修理が完了した後、プレイヤーは功績ポイントの変化の有無を決定する。どちらかのプレイヤーが勝利条件に達したなら今戦争は終結する:このターンは終わり、勝者が確定する。各ターンで勝利に必要な功績レベルは以下の通りである。

ターン	地球勝利	帝国勝利
1~6	0	10
7	1以下	9以上
8	2以下	8以上
9	3以下	7以上
10	4以下	6以上

もし10ターン終了時に功績レベルが5なら、勝者無く戦争は終結し、休戦となる。

以下に功績ポイントの変化する項目を示す。

功績の増/減	項目
+1	地球前哨基地の占領
+1	帝国軍大勝利*
+3	地球ワールドの占領
-1	帝国前哨基地の損失
-1	地球軍大勝利*
-3	帝国ワールドの損失

\*:両軍の主力艦が参加した、または両軍それぞれ10隻以上の宇宙艦が参加した、宇宙戦闘で勝利すると、勝利した側の大勝利となる。

## 16.0 平和ターン

キャンペーンシナリオをプレイしている時、戦争の終結は普通ゲームの終了ではない。帝国プレイヤーは帝国干渉と直訴で受け取った戦力(必ずしも同じ駒である必要はない:皇帝は同数の宇宙艦の返却を要求する)を取り除く。もしそのようなユニット無い場合、次に大型の宇宙艦を取り除かなければならない。もし帝国プレイヤーが戦争に勝利したなら、帝国干渉の結果と同等の戦力は返却され取り除く;もし敗北したなら、皇帝はしぶしぶそれらを保持することに同意の署名をする。地球プレイヤーは3個のサイコロを振る。合計が次の戦争が始まるまでのターン数である。

### 領土交換

次にプレイヤーは連絡のつながらない前哨基地(unconnect)を取り除く。敵艦隊はこの連絡を決定するときは無視する。連絡のない前哨基地の砲台とモニター艦も除去する。抗戦中の惑星はどちらの側も支配できない:ワールドまたは前哨基地を取り除く。

### 部隊の帰還

次に、全ての部隊と宇宙艦(砲台とモニター艦は除く)はプレイヤーの本国ワールド(地球はソル(Sol)、帝国はディンガー(Dingir)、ガシッダ(gashidda)、イシュクール(Ishkur))に戻す。

### 平和の配当

戦争の敗者の備蓄リソースは全て残る、しかし勝者のリソースは0に減る。

### 戦後の生産

ターン記録チャート上のユニットは全てスケジュールに従って受け取れるように続ける。

### 平和ターン

各平和ターン中、艦隊が敵艦隊やワールド、前哨基地のある星系に入れなことを除いて、全てのゲーム機能

を続ける。生産と整備、修理費用は2倍となる:長期間の平和中の宇宙艦、軍事施設や戦闘部隊は普通、損傷状態になり、時代遅れのお荷物になっていく。政府は軍隊の財源を減らそうと考えるのである。帝国プレイヤーは平和ターン中は帝国干渉表を参照しなくてよい、また直訴はできない。

### 前哨基地の昇格

平和ターン中にプレイヤーはタイプA(のみ)の惑星上の前哨基地をワールドに換えることができる。プレイヤーは昇格させる前哨基地1つ毎に4ターンの間10リソースを支払わなければならない。4ターンは連続している必要はない。

## 17.0 選択ルール

### 17.1 深宇宙移動

ジャンプ路を外れて(空き空間)移動することも可能になる。宇宙艦は第1アクションセグメントに1ヘクス移動する。恒星間ヘクスの宇宙艦は修理(14.3)できない。(訳者注:このルールはモニター艦等の亜光速移動を許しているのではない。1年で1.3光年以上移動するのは、亜光速の移動はないので、宇宙艦がジャンプ路を外れてジャンプする移動である。)

### 17.2 ステルス偵察

偵察艦だけを含んでいる艦隊は発見されることなく、敵のいる星系を調査することを試みれる。所有プレイヤーは艦隊が敵のいる星系(敵艦隊、前哨基地、ワールドの1つを含む)に入ったとき、サイコロを2個振る。結果が10以下なら偵察艦は発見されない、そして敵プレイヤーはその星系にいる艦隊の中身と惑星ボックスにいるユニットを明らかにしなければならない。偵察に成功した艦隊は、もし移動能力が残っているならその星系から移動できる。もし偵察艦隊が発見されたなら、宇宙戦闘を解決する。

敵プレイヤーは、もしその星系にいる艦隊に駆逐艦が含まれているなら、成功の機会を減らすことできる。敵プレイヤーは艦隊から駆逐艦の(現に存在するわずかな)数を明らかにする。明らかにした駆逐艦1隻毎にサイコロの目に1を加える。

### 17.3 惑星改造

プレイヤーはタイプN1とN2の惑星をタイプA(そしてワールドマーカーにふさわしい)惑星に改造することを試みれる。惑星改造(テラフォーミング)する惑星は連絡のつく前哨基地が必須で、プレイヤーは生産ステップ中にリソースを惑星改造に使わなければならない(書き減らすこと)。プレイヤーはタイプN1を改造するために10リソースを10ターンの間使わなければならない、そしてタイプN2の改造は10リソースを8ターンの間使わなければならない。このターンは連続していなくても良い。前哨基地は平和時の前哨基地の昇格プロセスなしにワールドマーカーに昇格はされない。前哨基地の昇格と異なり、惑星改造は戦争ターン中も続けることができる。

もし惑星戦闘が惑星改造中の惑星で起きたなら、消費したリソースは失われる。敵は惑星改造中の惑星を攻略し、もし(敵対降下でなく)戦闘が起こらなければ惑星改造プロセスを続けられる。もし惑星改造された惑星を爆撃したなら、惑星は元のタイプに逆戻りする(人工の生物圏は非常に脆いものである)。惑星改造された惑星への爆撃は野蛮な行為と思われる;もし帝国プレイヤーがそのようなことを行くと、功績が2ポイント減る。もし地球プレ

ーヤーがそのようなことをすると功績が1ポイント増加する(地球人はこのような事象に対する潔癖さに欠けている)。

#### 17.4 簡易戦闘解決法

非常に大規模な宇宙戦闘は解決に長い時間が必要になる。もし両方のプレイヤーが同意するなら、この方法は相当早くプレイできるようになる。

ビーム射撃と雷撃を合わせて処理する点を除いて、12.3項と同じ手順を用いる。兵器の射程は引き続き同じである(もし目標がビーム射程外で雷撃射程内なら雷撃だけできる)。目標のいるエリアを射撃する1エリアの宇宙艦全てのビーム力と雷撃力を合計し、同じ数のサイコロを振る。同じエリアなら4~6で、目標と1、2エリア離れている場合は5、6で、3エリア離れている場合は6で命中する。損傷は目標エリア内の全ての宇宙艦に割り当てられる(主力艦は命中数の半数まで被れる)；他の点では、宇宙戦闘(12.8)を適用する。通常の手順と同じように、結果は同時に適用するので、損傷や撃破された宇宙艦もまだ反撃射撃ができる。

#### テーブル

##### ・皇位継承

ヴィラニ皇帝、銀河秩序の生きた化身にして、恒星間空間の領主、そして時の征服者が崩御した。皇帝の交代によって、主要政策が変わるチャンスが生じた。帝国プレイヤーはサイコロを1個振る。結果が1、2なら内戦が発生し、帝国政府の能力が制限される。このターン中、帝国プレイヤーの全てのイニシアチブのサイコロの目は1減じられる。他の結果は、新皇帝がスムーズに玉座につき、ゲームに何の影響もない。

##### ・辺境地における危機

他の辺境属州で軍事的危機が発生し、この星域から増援を送る必要が生じた。帝国プレイヤーはサイコロを1個振る。結果の数がゲームから直ちに除外する宇宙艦の数(主力艦は2倍に数える)である。これらの部隊は3ターン先のターントラックに配置する。それらはそのターン中に増援と同じように帰ってくる。

##### ・皇帝の視察

皇帝はこの星域について関心をもたれている、そして個人的に戦闘部隊(親衛隊)を伴って到着された。攻勢命令(後述)のルールに従う、ただし攻勢命令表で振るサイコロに1を加える。全ての功績の増加は2倍になり、損失は3倍になる。

##### ・禁止令

皇帝は戦闘艦の生産が中央の統制下でないことを不満に思う。CR, CA, B1, B2, BBの生産許可をもし既に持っているなら、取り消される。生産中のB1, B2, BBはキャンセルされ、プレイヤーにコストの半分が戻る。

##### ・不況

浅知恵の減税と不必要な兵器への重い支出が帝国を経済不景気の周期に投げ込んだ。続く3ターンの間、収入が10リソース減る(1より減ることはない)

##### ・好況

堅実な財務政策と皇帝の知恵(王室研究所かな)が開発した新技術は帝国を経済成長の周期に送り込んだ。属州の予算が10リソース増える。もし好況が起こったなら、不況(前述)は直ちに終わる。

##### ・攻勢命令

皇帝はこの星域での攻勢を命じ、この命令を遂行のための部隊を送った。帝国プレイヤーはサイコロを1個振り、

どれだけの宇宙艦が利用できるか決定するために攻勢命令表を参照する(配置は8.0項参照)。

攻勢命令部隊は帝国プレイヤーが功績の増加に失敗するターンまで残り利用できる。帝国プレイヤーが功績の増加に失敗したとき、プレイヤーは直ちに受け取ったのと同じ数と種類の宇宙艦を取り除かなければならない。損傷宇宙艦の前に非損傷の宇宙艦を取り除かなければならない。もし取り除ける宇宙艦が無い場合、返却できない宇宙艦毎に功績を1ポイント減じる。

可能性として、皇帝は1つ以上の攻勢を命じ、1セット以上の部隊を送る場合がある。このようなイベントで、いくつかの記された宇宙艦が残り駒では利用できない場合、そのような宇宙艦は登場しない(帝国プレイヤーは到着した以上の宇宙艦を返却させるように要求されることはない)。

#### サイコロ 受領戦力

1	2 x CA
2	1 x B1, 2 x CA
3	2 x B1, 2 x CA
4	1 x B1, 1 x B2, 2 x CA
5	2 x B2, 1 x CA, 1 x CR
6	2 x BB, 2 x CA, 1 x CR
7	2 x BB, 2 x CA, 2 x CR, 1 x AT, 1 x 降下兵

##### ・名ばかりの増援

皇帝はDD 1隻とCL 1隻をこの星域に急派した。配置は8.0項参照。

##### ・増援

皇帝はこの星域への増援を送った。帝国プレイヤーはサイコロを1個振る。結果が到着した(配置は8.0項参照)宇宙艦の数である。主力艦は2倍に数える、そして増援では、主力艦は1隻しか得れない。

##### ・和平交渉

皇帝の手先と地球の古い指導者が戦争終結を狙って和平会談を始めた。プレイヤーはお互いに攻撃できないし、敵ユニットのある星系に艦隊を移動させられない。抗戦中の惑星上のユニットはその場に残るが、お互いに攻撃できないし、その惑星に追加のユニットを降下させることもできない。

#### クレジット

オリジナルデザイン : Marc W. Miller

インペリウム第3版 ディベロップメント : Brien

J. Miller, Brian L. Knipple

ルール編集 : Mike Bennighof

ブレイトテスト : Doug McNair, Alfredo Lorente, John

F. Morris, Carl Hotchkiss, Steve Bullock, Ron

Wuerth, Charlie Riegel, Ernie Chambers

白黒アートレイアウト : Peggy Coleman

カラーグラフィック : Brien J. Miller

日本語訳 : Kazuhiro Ueda

Copyright©2001 Avalanche Press LTD. All rights reserved.

## AP社とのQ&A

Q1. In the space battle scenario, it states that "set up in a single area within two areas of 2-3-3," while rule book says "adjacent areas of 2-3-3." Which is correct?

Follow the scenario setup instructions for space battle scenarios. Follow the rulebook instructions for setup for space battles that take place in galactic scenarios.

Q2. In scenario 5, there are 40 units for defender. However, the stack limit is 12 and player cannot place his units if he obey scenario says. How do the player place his units in this case?

You can set up units in area 2-3-3 plus the four adjacent areas. This makes five areas, so you could place up to 60 units there if you had that many.

Q3. There is no construction rules for task forces. Please explain how to do?

The answer is that you don't have to pay resource points to construct task forces.

A task force counter is just a symbol for a group of ships. So, when you bring in reinforcements at a world where there is no task force, or if you split ships off from an existing task force, just place a new task force counter on the galactic map. There is no construction cost or time.

Q4. Rule states that space ships will not place on Galaxy map. However it is possible to need to place space ships in the world where no task force markers when player gets reinforcements and place them in his worlds. In this case, where should he place them?

If you do not have an unused task force marker or an onboard task force marker at a reinforcement world, then you cannot bring in the reinforcements until later. Put the reinforcements in the next turn's box on the turn record track and check again next turn to see if you have a task force marker available to put them in.

Q5. In what timing the player declare retreat at space combat?

Whenever it's his turn to move his ships.

Q6. Is Monitor ship where alone in Galaxy map be able to attack enemy ships?

Yes.

Q7. Is the enemy ship which enters planet area where only Monitor ship present need to stop its movement upon enter such planet area?

Yes.

Q8. Can the space ship retreats into planet area if there is no enemy ships but Planetary Defense system?

Yes.

Q9. What happen if spaceships are forced to retreat where there is no possible area which can be retreat into?

They are eliminated.

Q10. In the scenario 8 and 9, there is possible typo. There are two Hades.

You're right - it's a typo.

Q11. Can the task force that retreated by result of enemy attack move in the same segment if that task force was able to move before retreat?

Retreating does not count as movement. If the task force did not move before it retreated, then it can move. If it did move before it retreated, then it can't move again in the same turn.

Q12. Can the task force move if its had partition or unification in same action? If can not, please explain how to move.

Combining or dividing a task force counts as moving it for the turn. If it combines or divides it can't move again in the same turn.

Q13. I did not find Monitor data on the Production chart. Tell me the data.

Same as a CL.

URL:<http://grognard.com/errata1/imp3>  
Avalanche's 2001 version of Imperium (3rd Millennium) is missing Monitor data on the Production Chart. I wrote Avalanche asking about this and any other possible errata and received the following

Same as a CL.

Mars gets a Terran outpost in all scenarios.

## シナリオ集

宇宙戦闘シナリオは宇宙戦闘盤と12項のルールだけを用い、惑星戦闘シナリオは惑星マップと13項のルールだけを用いる。銀河戦争シナリオは単独の戦争をカバーし、キャンペーンゲームではプレイヤーは複数の連続する戦争を戦う。

訳者注：英文シナリオ集にはモニター艦はMN、雷撃艇はMBとなっているが、ユニットに印刷されている略号MとTBに統一してある。

APのQ&A、エラータより：

宇宙戦闘シナリオの防御側の配置が、ルール12.2項と異なっているが、宇宙戦闘シナリオはシナリオの配置方法に従う。銀河戦争シナリオの宇宙戦闘はルール12.2項に従う。

銀河戦争シナリオ6、7、8の地球の前哨基地の配置星系に、マース(Mars)を追加した。

英文シナリオ集の銀河戦争シナリオ8、9の地球の前哨基地の配置星系に、ハデス(Hades)が2つ書いてあるが、誤植である。

### 惑星戦闘 シナリオ1：地球の戦い

数年の戦争状態の後、帝国軍は最後に窮鼠と化した反乱軍のこもる地球に降下した。宇宙艦を撃破され、コロニーを占領された地球軍は、最後の母星防衛のために奮っていた。

#### 地図

惑星マップの中の地球マップを用いる。

帝国軍(軌道上)

2 x F, 8 x TR, 4 x AT, 4 x 降下兵, 7 x 歩兵(無作為選択)

地球軍

2 x F, 1 x 降下兵, 5 x 歩兵(無作為選択)

#### 勝利条件

ゲームは3ラウンド目が終わるか、一方の歩兵と降下兵が全滅するかするまで続く。歩兵、または降下兵が生き残ったプレイヤーが勝利する。もし両方の側のユニットが残った場合、ゲームは引き分けとなる。

### 宇宙戦闘 シナリオ2：警棒作戦

地球とヴィラニの間の戦争が広がるにつれ、幾つかの星系が戦場となった。パーナードスター、2つの種族が初めて接触した星系は、帝国軍が地球宇宙軍を初めて真剣に攻撃する場となった。

帝国軍(地球軍配置後にサイコロを振り侵入する)

1 x CA, 1 x CL, 3 x DD, 2 x SC

地球軍(233エリアから2エリア以内のエリアに配置)

1 x CL, 2 x TB, 3 x DD, 1 x SC, 1 x F

#### 勝利条件

一方の全ユニットが全滅するか、盤上から退却するまでプレイを続ける。盤上にユニットが残ったプレイヤーが勝利する。

### 宇宙戦闘 シナリオ3：襲撃！

地球軍が多数の宇宙艦を建造し、ヴィラニ軍がこの星系に多数の艦艇を展開させる前に、襲撃戦隊はたびたび後方部隊を悩ませるために前哨線をすり抜けた。第1次戦争開戦数ヵ月後、地球小艦隊は地球支配領域の遙か彼方のイプシロン エリダニ(Epsilon Eridani)周辺で集結中

の帝国軍を攻撃した。

帝国軍(233エリアから2エリア以内の1エリアに配置)

1 x CR, 1 x DD, 2 x TR

地球軍(帝国軍配置後にサイコロを振り侵入する)

1 x CL, 3 x DD, 1 x SC

#### 勝利条件

一方の全ユニットが全滅するか、盤上から退却するまでプレイを続ける。盤上にユニットが残ったプレイヤーが勝利する。地球プレイヤーは両方の輸送艦(TR)を撃破し、かつ損失が2隻以上でなければ勝利する。上記以外の場合は帝国が勝利する。

### 宇宙戦闘 シナリオ4：ヌスク強襲

両陣営は戦闘の本質を理解し始めるにつれ、実際に新兵器を試した。地球人達は地球の戦史を参考にした小型で高速な戦闘機を搭載することができる大型艦を建造していた。

帝国軍(233エリアから2エリア以内の1エリアに配置)

1 x CA, 1 x CL, 3 x DD

地球軍(帝国軍配置後にサイコロを振り侵入する)

2 x CV, 6 x F, 1 x CL, 3 x DD, 1 x SC,

#### 勝利条件

地球プレイヤーは全ての帝国ユニットを全滅させるか、盤上から退却させれば勝利する。帝国プレイヤーは両方の空母(CV)を撃破するか、盤上から退却させれば勝利する。一方のプレイヤーが勝利するまでプレイを続ける。

### 宇宙戦闘 シナリオ5：アルマゲドン

一連のヴィラニ帝国と地球との戦争は2つの陣営がより一層大きな戦闘艦を建造するにつれ拡大していった。最後に巨大な戦闘艦隊が両軍が戦略的に重要な星系で交わった。

帝国軍(地球軍配置後にサイコロを振り侵入する)

3 x BB, 2 x B2, 2 x B1, 3 x CA, 1 x CR, 2 x CS, 3 x

CL, 5 x DD, 3 x SC

地球軍(233エリアから2エリア以内の1エリアとそれに隣接するエリアに配置)

4 x BB, 3 x B, 4 x CA, 3 x CS, 4 x CL, 5 x TB, 5 x DD

#### 勝利条件

一方の全ユニットが全滅するか、盤上から退却するまでプレイを続ける。盤上にユニットが残ったプレイヤーが勝利する。

### 銀河戦争 シナリオ6：第1次恒星間戦争

西暦2113年、廃退的なヴィラニ帝国と活気ある成長中の地球連邦の間の緊張は開戦へと突き進んだ。地球の子供たちは初めて会った宇宙人に対してどのようにして挑戦したのだろうか？

注意：このシナリオのセットアップはキャンペーンゲームの開始にも用いる。

帝国軍

ワールド:ディンガー(Dingir)、ガシッダ(Gashidda)、イシュクール(Ishkur)、タウ ケティ(Tau Ceti)、アマルク(Amarku)、ラガッシュ(Lagash)

前哨基地:アピシャル(Apishal)、ヌスク(Nusku)、イシュムシュルギ(Ishimshugi)、ザグギシ(Zaggisi)、シュルギ(Shulgi)、エンキ カランマ(Enki Kalamma)、シュルパック(Shruppak)

以下は帝国ワールドまたは前哨基地のある星系に配置

すること。モニター艦は帝国ワールドのある星系に配置しなければならない。地上軍ユニットは上記のリストの地上ボックスか、輸送艦に積載して配置できる。  
1 x CR, 2 x CL, 4 x DD, 2 x SC, 1 x M, 5 x TR, 3 x 砲台, 3 x 歩兵(無作為選択), 1 x 降下兵(無作為選択)

#### 地球軍

ワールド:ソル(Sol)、アルファケンタウリ A (Alpha Centauri A)、アルファケンタウリ B (Alpha Centauri B)

前哨基地:バーナードスター(Barnard's Star)、ソル 2 (Sol2 Mars)、プロキシマケンタウリ(Proxima Centauri)、ハデス(Hades)、ジャンクション(Junction)、ミッドウエー(Midway)

以下は地球ワールドまたは前哨基地のある星系に配置すること。モニター艦は地球ワールドのある星系に配置しなければならない。地上軍ユニットは上記のリストの地上ボックスか、輸送艦に積載して配置できる。  
1 x CL, 2 x DD, 6 x SC, 2 x TB, 1 x M, 1 x AT, 5 x TR, 2 x 砲台, 2 x 歩兵(無作為選択), 1 x 降下兵(無作為選択)

#### 勝利条件

功績(ルール15.0)参照

#### 銀河戦争 シナリオ7: 地球の挑戦

戦後数年で、地球と帝国は、着々と艦隊の規模と戦闘力を成長させていった。結局、兵器は使われる運命であった。傲慢な帝国は地球の勝利を嘲笑っていたが、最後には真面目な敵と受けとめることになった。

#### 帝国軍

ワールド:ディンガー(Dingir)、ガシッダ(Gashidda)、イシュクール(Ishkur)、タウ ケティ(Tau Ceti)、ミラビリス(Mirabilis)、イプシロン エリダニ(Epsilon Eridani)、アマルク(Amarku)、ラガッシュ(Lagash)、ヌスク(Nusku)

前哨基地:アピシャル(Apishal)、イシュムシュルギ(Ishimshugi)、ザッギシ(Zaggisi)、シュルギ(Shulgi)、キンニール(Kinunir)、シュルギリ(Shulgili)、エンキ カランマ(Enki Kalamma)、シュルパック(Shruppak)、マーカシー(Markhashi)、プロキオン(Procyon)、イズ(ys)、サーペドン(Sarpedon)

以下は帝国ワールドまたは前哨基地のある星系に配置すること。モニター艦は地球ワールドのある星系に配置しなければならない。地上軍ユニットは上記のリストの地上ボックスか、輸送艦に積載して配置できる。

3 x BB, 4 x B2, 3 x B1, 5 x CS, 5 x CA, 4 x CR, 6 x CL, 10 x DD, 9 x SC, 4 x F, 2 x CV, 4 x AT, 4 x TR, 3 x M, 10 x 歩兵(降下兵の含めた全ての中から無作為に選択), 4 x 砲台

#### 地球軍

ワールド:ソル(Sol)、アルファケンタウリ A (Alpha Centauri A)、アルファケンタウリ B (Alpha Centauri B)

前哨基地:バーナードスター(Barnard's Star)、アジッダ(Agidda)、ソル 2 (Sol2 Mars)、プロキシマケンタウリ(Proxima Centauri)、ハデス(Hades)、ジャンクション(Junction)、ミッドウエー(Midway)、ヘファイストス(Hepaistos)

以下は地球ワールドまたは前哨基地のある星系に配置すること。モニター艦は地球ワールドのある星系に配置

しなければならない。地上軍ユニットは上記のリストの地上ボックスか、輸送艦に積載して配置できる。

4 x BB, 4 x B, 5 x CS, 4 x CA, 6 x CL, 12 x DD, 9 x SC, 2 x CV, 9 x TB, 7 x TR, 3 x AT, 1 x AR, 4 x M, 10 x F, 10 x 歩兵(降下兵の含めた全ての中から無作為に選択), 6 x 砲台

#### 特別ルール

帝国収入: 帝国プレイヤーの予算は14リソースで始まる。

戦闘艦建造: 全ての種類の宇宙艦が建造できる(皇帝はまだ干渉していないが、心変わりするかもしれない)。

功績: 地球が直前の戦争に勝利しているため、功績は4ポイントで始まる。

#### 勝利条件

功績(ルール15.0)参照

#### 銀河戦争 シナリオ8: 勝ち誇る地球

数十年の激しい宇宙戦闘の後、地球艦隊は帝国軍を以前のほとんどの領域から追い出していった。今や野蛮人達は帝国の主要ワールドの門に立ち、数千年の歴史のヴィラニ文明を滅ぼすと誓っていた。

#### 帝国軍

ワールド:ディンガー(Dingir)、ガシッダ(Gashidda)、イシュクール(Ishkur)

前哨基地:キンニール(Kinunir)、シュルギリ(Shulgili)、エンキ カランマ(Enki Kalamma)

以下は帝国ワールドまたは前哨基地のある星系に配置すること。モニター艦は地球ワールドのある星系に配置しなければならない。地上軍ユニットは上記のリストの地上ボックスか、輸送艦に積載して配置できる。

2 x BB, 2 x B2, 2 x B1, 3 x CS, 4 x CA, 4 x CR, 6 x CL, 8 x DD, 9 x SC, 18 x F, 3 x CV, 4 x AT, 4 x TR, 4 x M, 8 x 歩兵, 5 x 降下兵, 6 x 砲台

#### 地球軍

ワールド:ソル(Sol)、アルファケンタウリ A (Alpha Centauri A)、アルファケンタウリ B (Alpha Centauri B)、タウ ケティ(Tau Ceti)、ミラビリス(Mirabilis)、イプシロン エリダニ(Epsilon Eridani)、アマルク(Amarku)、ラガッシュ(Lagash)、ヌスク(Nusku)、サーペドン(Sarpedon)、ソル 2 (Sol2 Mars,惑星改造)、プロキオン(Procyon, 惑星改造)

前哨基地:バーナードスター(Barnard's Star)、アジッダ(Agidda)、プロキシマケンタウリ(Proxima Centauri)、ハデス(Hades)、ジャンクション(Junction)、ミッドウエー(Midway)、ヘファイストス(Hepaistos)、ザッギシ(Zaggisi)、アピシャル(Apishal)、カーカール(Karkhar)、イプシロン インディー(Epsilon Indi)、シュルパック(Shruppak)、マーカシー(Markhashi)、イズ(ys)、レミユラク(Remulak)、カルガリー(Calgary)、フォーローン(Forlorn)、ニンクールサッガ(Ninkhur Sagga)

以下は地球ワールドまたは前哨基地のある星系に配置すること。モニター艦は地球ワールドのある星系に配置しなければならない。地上軍ユニットは上記のリストの地上ボックスか、輸送艦に積載して配置できる。

5 x BB, 6 x B, 5 x CS, 4 x CA, 6 x CL, 12 x DD, 9 x SC, 4 x CV, 9 x TB, 7 x TR, 4 x AT, 1 x AR, 2 x M, 16 x F, 8 x 歩兵, 5 x 降下兵, 8 x 砲台

#### 特別ルール

帝国収入: 帝国プレイヤーの予算は22リソースで始まる。

戦闘艦建造: 全ての種類の宇宙艦が建造できる(皇帝はまだ

だ干渉していないが、心変わりするかもしれない)。  
功績: 地球が直前の戦争に勝利しているため、功績は4ポイントで始まる。

#### **勝利条件**

功績(ルール15.0)参照

#### **キャンペーンゲーム**

第1次恒星間戦争シナリオと同様に配置する。各戦争終了後、続けて平和ターン(16.0)を行う。地球プレイヤーは戦争終了時に3つの帝国母星ワールド(ディンガー1(Dingir1), ガシッダ1(Gashidda1), イシュクール1(Ishkur1))の全てを支配していると勝利する。帝国プレイヤーは戦争終了時にソル2、ソル2(Sol1, Sol2)とアルファケンタウリA1、B1(Alpha Centauri A1, Alpha Centauri B1)を支配していれば勝利する。どちらか一方のプレイヤーが勝利するまでゲームを続ける。

#### **クレジット**

**オリジナルデザイン** : Marc W. Miller

**インペリウム第3版 デイベロップメント** : Brien J. Miller, Brian L. Knipple

**ルール編集** : Mike Bennighof

**プレイテスト** : Doug McNair, Alfredo Lorente, John F. Morris, Carl Hotchkiss, Steve Bullock, Ron Wuerth, Charlie Riegel, Ernie Chambers

**白黒アートレイアウト** : Peggy Coleman

**カラーグラフィック** : Brien J. Miller

**日本語訳** : Kazuhiro Ueda

Copyright©2001 Avalanche Press LTD. All rights reserved.

## インペリウム チャート集

### 生産チャート

ユニット	連邦価格	帝国価格	生産時間
前哨基地	4	4	1
砲台	10	10	1
偵察艦(SC)	2	2	1
/戦闘機(F)			
駆逐艦(DD)	5	5	1
軽巡洋艦(CL)	8	8	1
/モニター艦(M)			
空母(CV)	10	10	2
打撃巡洋艦(CS)	13	13	2
巡洋艦(CR)	なし	13	2
重巡洋艦(CA)	15	15	2
戦艦(B; B1)	20	16	3
ド級艦(B2)	なし	19	3
超ド級艦(BB)	24	23	3
雷撃艇(TB)	6	なし	1
輸送艦(TR)	2	2	1
攻撃輸送艦(AT)	6	6	2
/補修艦(AR)			
歩兵	2	2	1
降下兵	4	4	1

APエラータより：

生産チャートのモニター艦はCLと同じ。

英文チャートの補修艦の略号はADはARの誤植。

### 帝国干渉表

サイコロの目	イベント
2	皇位継承
3	辺境地における危機
4	皇帝の視察
5	禁止令
6	不況
7	なし
8	好況
9	攻勢命令
10	名ばかりの増援
11	増援
12	和平交渉

ルールブック11~12頁を参照のこと。

### 功績表

- +1 地球前哨基地の占領
- +1 帝国軍大勝利\*
- +3 地球ワールドの占領
- 1 帝国前哨基地の損失
- 1 地球軍大勝利\*
- 3 帝国ワールドの損失

\*：両軍の主力艦が参加した、または両軍それぞれ10隻以上の宇宙艦が参加した、宇宙戦闘で勝利すると、勝利した側の大勝利となる。

### 直訴:戦力支援

(コスト:1功績ポイント)

サイコロの目	結果
2	直訴禁止*
3	直訴禁止*
4	1xCL, 1xDD
5	1xCR
6	1xCA
7	なし
8	CR/CA 建造許可
9	B1 建造許可
10	B2 建造許可
11	BB 建造許可
12	全艦種の建造許可

### 直訴:財政支援

(コスト:1功績ポイント)

サイコロの目	結果
2	直訴禁止*
3	直訴禁止*
4	直訴禁止*
5	なし
6	なし
7	10リソース 贈与
8	+1リソース 予算増額
9	+2リソース 予算増額
10	+3リソース 予算増額
11	+4リソース 予算増額
12	+5リソース 予算増額

\*：残りのゲーム中、戦力支援、財政支援の直訴が禁止される。キャンペーンゲームでは、直訴禁止はこの戦争で終わり、次の戦争が始まると回復する。

日本語訳：Kazuhiro Ueda

Copyright©2001 Avalanche Press LTD. All rights reserved.