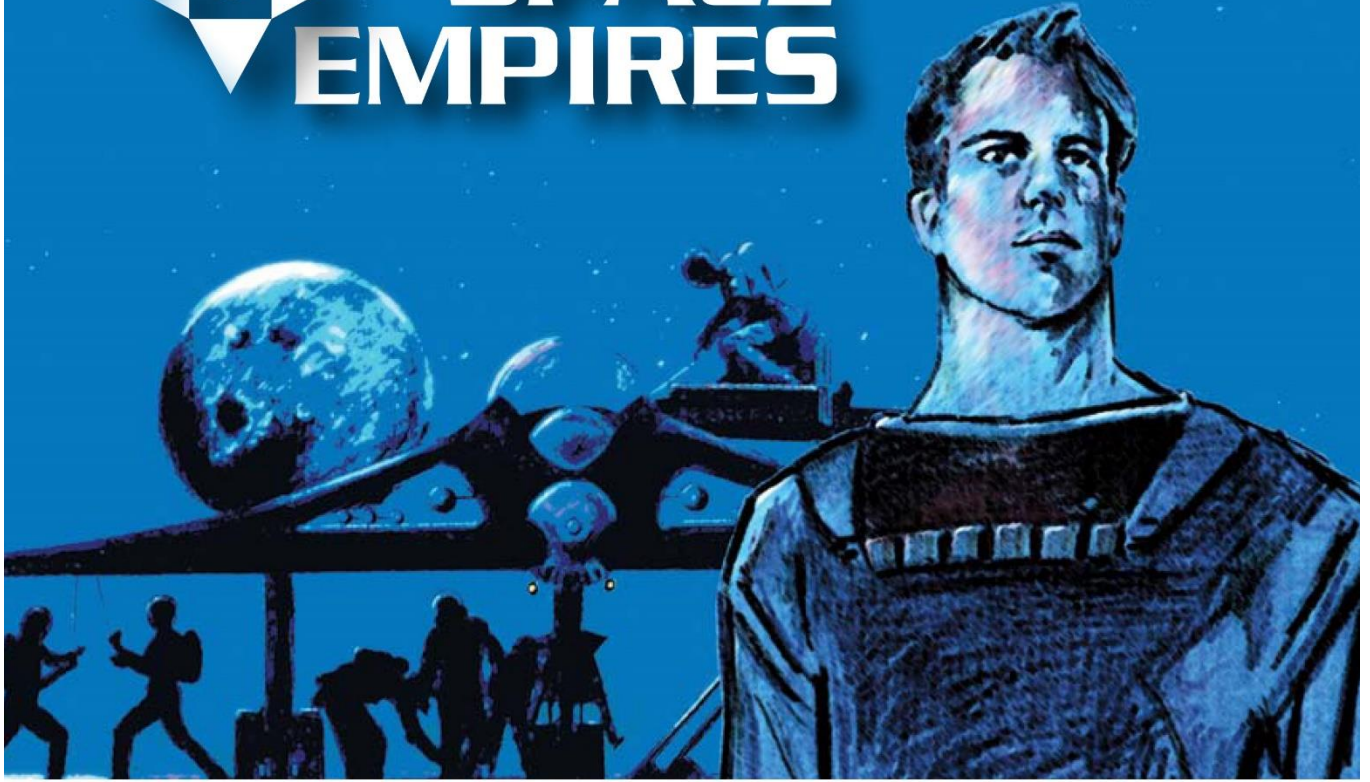




# SPACE EMPIRES



## 1.0 イントロダクション

「スペースエンパイア」は古典的な4Xゲームである。eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate (探索、拡大、採掘、征服)。それぞれのプレイヤーは宇宙に帝国を建設し、他のプレイヤーを絶滅させることでゲームに勝利する。このゲームのタイムスケールはとても大きく、エコノミックフェイズとエコノミックフェイズの間隔は約1年に相当する。このスケールを念頭に置くと、ゲームルールの理解がしやすいだろう。ゲームは1人から4人のプレイヤーでプレイできる。最初の何回かはベーシックルールを用いてプレイすることをお薦めする。それに慣れたら、アドバンスルールを加えるとよい。

### 用語説明

**植民:** 移動フェイズ (4.4) や戦闘フェイズ (5.10.3) にコロニーを惑星の上に置くプロセス、そしてそのプロセスをエコノミックフェイズ (7.0) で継続すること。

**建設ポイント (Construction Point: CP):** ホームワールドとコロニーは建設ポイント (CP) を産み出す。CP はエコノミックフェイズに、ユニット購入、宇宙船の維持、テクノロジー開発などで用いられる。CP を記録しやすいように、プロダクションシートが用意されている。最大で 30CP までを次ラウンドに持ち越すことができる。

**敵:** 他のプレイヤーに属する全てのユニット

**グループ:** 1つのグループカウンターで表される、1隻から6隻の同型艦の集まり。グループカウンターは1隻の船を表すとは限らない。そのグループ内の船の数は、カウンターの下に1~6の数字マークをスタックさせて表す。コロニーシップ、マイナー (採掘艦)、MSパイプライン (商船ネットワーク) は、常に1隻の船を表すため、このルールの例外となる。

**ホームシステム:** ゲーム開始時にホームワールド (2.7) とホームシステム (母星系) マーカーが置かれた複数のヘクス。

**スペースシップ:** コロニーシップ、マイナー、MSパイプラインの3艦種を除いた宇宙船は全て、たとえ1隻でも、常にグループカウンターで表される。同じタイプで同じテクノロジーレベルの船だけが、同じグループを作ることが出来る。

**システム (星系):** ゲームボード上の1ヘクスで表される、広大なスペースのこと。

**ユニット:** グループ、デコイ、マイナー、コロニーシップ、MSパイプライン、ベース (基地)、シップヤード (造船所)。

## 2.0 カウンター

それぞれのプレイヤーは自分の色を決め、その色のシステムとグループカウンターを受け取る。

### 2.1 システムマーカー

セットアップの時に、システムマーカーを裏面の枠線の色ごとに分類する。白い枠線のマーカーは「ディープスペース (深宇宙)」を表す。色のついた枠線のマーカーは、各プレイヤーのホームシステムと呼ばれる領域の中を作るために用いる。システムマーカーは、表面を見ないようにしてランダムに、1つのヘクスに1個ずつ、各自のホームシステム内に配置する。白い枠線のシステムマーカーは、各プレイヤーのホームシステム間のスペースに配置する。あまった白のシステムマーカーは使わないので、ゲームボックスに戻す。各シナリオのセットアップ詳細は、シナリオブックを参照。



## 2.2 惑星



惑星は植民されるまではゲームプレイに何の影響も与えない。植民は移動フェイズ (4.4.1) または戦闘終結時 (5.10.3) に行われ、エコノミックフェイズに向けて継続される (7.0)。不毛 (Barren) な惑星 (9.7) を植民

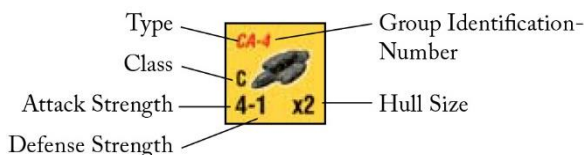
するには、テラフォーミング技術が必要とされる。アドバンスルールでは、ディープスペースにある不毛の惑星には、敵対的なエイリアンが居住している。



## 2.3 グループ

**2.3.1 概説:** グループカウンターには宇宙船の絵が描かれ、同じ型で同じテクノロジーレベルの 1~6 隻の宇宙船を表す。グループ内の宇宙船の数を示すために、数字マーカーをグループカウンターの下にスタックさせる。グループは単に同じ型とテクノロジーの複数の宇宙船の集まりを示すだけであり、プレイヤーは望む時にいつでも、(カウンターの数が許す限り) グループ内の宇宙船をグループから分離したり、同じ型とテクノロジーレベルの宇宙船を一つのグループにまとめることができる。

グループカウンターには両面があり、裏面は船のタイプと戦闘能力を隠すために用いる。グループカウンターは裏面にして、その下の数値マーカーは隠した状態でゲームを開始し、戦闘の時に初めて表にされる。表面は以下の情報を表示する: タイプ、クラス、攻撃力、防御力、



船体サイズ、グループ番号。

**2.3.2 タイプ:** 宇宙船のタイプはカウンター左上の文字で表される。

BB: 戦艦、BC: 巡洋戦艦、CA: 巡洋艦、CV: 空母\*、DD: 駆逐艦、DN: ドレッドノート、F: 戦闘機\*、R: レイダー (襲撃艦)\*、SC: 偵察艦、SW: 掃海艇\*、SY: シップヤード (造船所)

\*: アドバンスルールで導入される艦種



**2.3.3. クラス:** この文字は戦闘時に、どの艦が先に攻撃するのかを決めるために用いる (A が B より先に攻撃する)

**2.3.4. 攻撃力:** ヒットを与えるために必要な数値 (4 は、ヒットを与えるためには 1d10 で 4 以下を出さなければいけないことを示す)

**2.3.5. 防御力:** 自艦への攻撃の際、敵のダイスロールを修正する値。数値が高いほど、命中しにくくなる。

**2.3.6. 船体サイズ:** “x”の次の数値。そのグループ内の宇宙船 1 隻を撃破するために必要とされるヒットの数を表す。例) CA (x2) を 1 隻撃破するには 2 ヒットが必要。船体サイズは、メンテナンスコスト、その艦が使用できるテクノロジーの数、シップヤードでその艦を建造するために必要な建造能力を決定する。

**2.3.7. グループ識別ナンバー:** シップテクノロジーチャートでグループを識別するために使用する。

## 2.4 数字マーカー

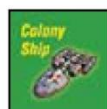


全てのグループカウンターは、その下にグループ内の宇宙船の数を表す数値マーカーをスタックさせていなくてはならない。1 隻だけの場合も、“1”のマーカーを下に置くこと。他のプレイヤーはこの数字マーカーを勝手に見ることはできない。

## 2.5 ノングループユニット

コロニーシップ、MS パイプライン\*、マイナー (採掘艦) は、ノングループユニットである。これらは常にカウンター 1 個が 1 隻を表す。したがって数値マーカーを下にスタックさせない。また常に表面を上にして配置する。

\*: MS パイプライン (商船) はアドバンスルールでのみ使用される。



## 2.6 ダメージマーカー



戦闘フェイズでそのグループが被ったヒットは、ダメージマーカーをその上に置いて表す。戦闘フェイズ (5.6) の終了時に、ダメージマーカーを全て取り除く。s

## 2.7 ホームワールド



ホームワールドとは、プレイヤーの母星とその衛星、同じ恒星系の他の惑星を合わせたものを言う。プレイヤーは 1 つのホームワールドからゲームを開始する。開始時の生産能力は 20 CP である。特に指定されない限り、コロニーに関するルールはホームワールドにも適用される。

## 2.8 コロニーナンバーマーカー



“Colony”と書かれた数字マーカーは、コロニーの上に置いて、そのコロニーの成長の度合いを示す。いくつかのマーカーには“Home”と書かれているが、これらはホームワールドがダメージを受けた時に使用する。

## 2.9 ダイス

このゲームでは 10 面体ダイスを使用する。0 の目は 10 を表す。

## 3.0 ゲームシーケンス

ゲームの最初のターンに限り、プレイヤー達はダイスを振り、最初のプレイヤーを決める。そのプレイヤーから時計回りにゲームを進める。最初のターンの後は、プレイヤーの順番はエコノミックフェイズ (7.4) に競りを行い決定する。ゲームシーケンスは以下の通り。

A. プレイヤーの順番を決定 (7.4)

B. 第 1 ターン:

第 1 プレイヤー:

- 移動 (4.0)
- 戦闘 (5.0)
- 探索 (6.0)

第 2~4 プレイヤー: 第 1 プレイヤーに同じ

C. 第 2 ターン: (第 1 ターンに同じ)

D. 第 3 ターン: (第 1 ターンに同じ)

E. エコノミックフェイズ (7.0): 全てのプレイヤーは同時にこのフェイズを実施する。

ボード上のターントラックにターンマーカーを置き、現在のターン



を記録する。エコノミックフェイズが終わったら、ターンマーカーを1に再配置し、誰かがゲームに勝利するまでこれを繰り返す。

## 4.0 移動

### 4.1 移動の手順

ユニットは星系から隣の星系（ヘクスから隣接ヘクス）へと移動する。ユニットが移動できる距離は移動テクノロジーのレベルにより決まる。移動は移動フェイズ中にプレイヤーの任意で行われ、強制はされない。ユニットは別々に動かしても、一緒に動かしてもよい。ゲーム開始時のプレイヤー全員の移動レベルは1である。これは、各ターンの移動フェイズにユニットが移動できる距離は1ヘクスであることを意味する。エコノミックフェイズ（7.5）に移動テクノロジーを研究し、宇宙船をアップグレード（9.10.4）すると、1ターンに移動できる距離は以下のように増加する。

- ・レベル2: 最初の2ターンは1ヘクス、第3ターンに2ヘクス
- ・レベル3: 第1ターンは1ヘクス、第2と第3ターンに2ヘクス
- ・レベル4: 第1から第3ターンまで、2ヘクスずつ
- ・レベル5: 第1と第2ターンは2ヘクス、第3ターンは3ヘクス
- ・レベル6: 第1ターンは2ヘクス、第2と第3ターンに3ヘクス
- ・レベル7: 各ターンに3ヘクスずつ

**マイニングシップ（採掘艦）、コロニーシップ、MSパイプライン、機雷（Mines）:** 移動レベルに関係なく、これらの船は1ターンに1ヘクスしか移動できない。

**基地、シップヤード:** 移動できない。

**デコイ:** デコイは現在の移動テクノロジーレベルに応じたスピードで移動を行う。

### 4.2 移動の制限

ユニットは、そのターンに隣接ヘクスから移動開始した場合を除き、未探査の星系（裏面のシステムマーカー）、ネビュラ、アステロイドに進入できない。また、上記のヘクスに進入したユニットは、移動テクノロジーレベルにかかわらず、そこで停止しなくてはならない。

攻撃力を持たないユニット（コロニーシップ、デコイ、採掘艦など）は、戦闘力のあるグループに伴われていなければ、未探査星系、敵ユニット、敵コロニーのあるヘクスに進入できない。この場合、グループはコロニーシップ等とは別の星系から移動することもできる（同じ場所から移動開始する必要はない）。

### 4.3 敵支配のヘクス

ユニットは、戦闘能力を持った敵ユニットがいるヘクスに進入したら、そこで移動を中止し、戦闘フェイズにその敵を攻撃しなくてはならない。戦闘能力を持たない敵ユニット（コロニーシップ等）だけがいるヘクスに進入した場合は、敵ユニットは除去され、その後の移動を妨げず、またユニットのテクノロジーや数値マーカーは明らかにされない。移動してきた（攻撃側）ユニットは移動を継続することができる。ユニットは惑星上の敵コロニーを無視することができ、そのヘクスを通過することも、そこに留まることも出来る。ユニットが敵コロニーのあるヘクスで移動終了したら、戦闘フェイズに攻撃することが出来る。

## 4.4 惑星と植民

コロニーを持たない惑星は移動に何の影響も与えない。植民されていない惑星はコロニーシップ（8.4）によって植民することができる。すでに植民されている惑星は、すでにあるコロニーを破壊しなければ、再度植民することはできない（5.10.3）。

#### 4.4.1 植民の開始



植民のためにはコロニーシップ（船の面）を惑星マーカーの上に置く。コロニーシップがそのヘクスに進入したターンにこれを行うこともできるし、そのヘクスに対する攻撃が成功した後で行うこともできる。このようにして惑星を植民化したことを宣言したら、コロニーシップはもはや移動することは出来ない。船は解体され、コロニー建設に必要な原材料の

供給源となる。この時点から生産力0のコロニーと見なす。植民化には時間がかかり、その後のエコノミックフェイズ（7.7）でコロニーは成長する。

#### 4.4.2 不毛（Barren）な惑星の植民



いくつかの惑星は“Barren”と記載されている。これらはテラフォーミングのテクノロジー（9.7）が開発されるまで植民することは出来ない。いったん不毛な惑星が植民されたら、その星は他の惑星と同様に機能し、資源を産出し、他の惑星と同じように成長する。不毛な惑星上のコロニーが破壊されたら、その惑星は直ちに不毛な状態に戻る。

## 5.0 戦闘

### 5.1 戦闘の手順

#### 5.1.1 概略

戦闘は、異なるプレイヤー同士のユニットが同一ヘクスに存在すると、戦闘フェイズに戦闘が発生する。戦闘は強制され、同一ヘクス内で発生する。そのヘクスに進入し戦闘を引き起こしたプレイヤーが攻撃側、他方のプレイヤーが防御側となる。複数の戦闘が発生する場合は、攻撃側プレイヤーが戦闘解決の順番を決定する。攻撃側、防御側ともに、通常は複数回の射撃を行い、どちらかのユニットがヘクスからいなくなるまで継続される。

#### 5.1.2 船のマップ外への移動

その星系内の全てのユニットを一時的にボードの外に移す。どこで戦闘が発生しているかを記憶しておくために、バトルマーカーをそのヘクスに置いておく。攻撃側、防御側とも、ユニットの内容を明らかにし、ユニットを並べて戦列（バトルライン）を作る。ユニットにデコイが含まれていたなら、戦闘が起こる前に取り除く。バトルラインは、ユニットのクラスによって順に並べる（一番端がA、その隣がB・・・）。

#### 5.1.3 コンバットスクリーニングの決定

次に、両プレイヤーは戦闘に参加する、攻撃力を持ったユニットの数を数える。戦闘可能なユニットの数が多い方のプレイヤーは、コンバットスクリーニングを行うことができる（5.7）

#### 5.1.4 艦隊サイズボーナスの決定

戦闘において片方のプレイヤーが相手よりも2倍以上のスクリーンしていない戦闘可能ユニットを保有している場合、そのプレイヤーのユニットは攻撃力に+1のボーナスを得ることができる。艦隊サイズボーナスはそれぞれの射撃ラウンド開始時に判定する。戦闘が進みユニットが破壊されたり退却した場合、艦隊サイズの差が縮小し、当初のボーナスを得られなくなることもある。逆に当初はなかったボーナスを後から得ることもあり得る。艦隊サイズの小さい側に射撃のパナルティはないことに注意。機雷は艦隊サイズには寄与しない。

#### 5.1.5 戦闘の解決

両プレイヤーは、クラスAのユニットから始めて、B、C・・・の順に、全ての船が射撃を行っていく。1隻の船は1つの射撃ラウンドに1回しか射撃できない。しかし、複数の敵から攻撃目標となることはあり得る。

#### 5.1.6 退却

第1ラウンド終了時に攻撃側と防御側のユニットがまだ残っているならば、コンバットスクリーニングの決定（5.1.3）から始めて、次のラウンドを繰り返す。戦闘は何ラウンド続いてもよい。第1ラウンドが終わった後であれば、敵に対して射撃をする機会があるユニットは、攻撃する代わりに退却を選ぶことができる（5.9）。

### 5.2 射撃の順番

射撃戦闘は同時には行われない。クラスAの艦はクラスBの艦よりも先に、クラスBはクラスCよりも先に射撃を行う。両方のプレイヤーが同じクラスのグループを保有している場合は、より高い戦術テクノロジーを持っているプレイヤーのグループが先に攻撃する。もしクラ

スと戦術テクノロジーレベルが両方とも同じ場合は、防御側の**グループ**が先に攻撃する。戦闘がアステロイドまたはネビュラで起きている場合は、両プレイヤーの全てのユニットのクラスは E であると見なす (5.8)。

### 5.3 射撃可能なユニット

攻撃力を持ったユニットだけが射撃できる。同一ヘクス内にいる、スクリーンされた敵ユニット (5.7) 以外は、全て目標とすることが出来る。1つのグループ内の個々の船は、それぞれ別の目標を射撃することができる。アドバンスルールで登場する戦闘機部隊 (11.2) は、母艦の空母 (11.1) とは別の目標を攻撃することが出来る。

### 5.4 非武装ユニット

攻撃力を持たないユニット (コロニーシップ、採掘艦、MS パイプライン等) は退却をすることができず、単独でいるところに敵が攻撃をしかけてきた場合と、スタックしている自軍戦闘可能ユニットが全て破壊されるか退却したら、自動的に破壊される。惑星上のコロニーも戦闘能力を持たないが、自動的に破壊されない (5.10)。

### 5.5 射撃の解決

射撃を行うユニットごとに目標を決める。射撃するユニットの攻撃力に攻撃テクノロジーレベル (9.2) を加える。この合計がトータルな攻撃力となる。

艦隊サイズボーナス (5.1.4) が得られるならば、攻撃力に+1する。次に、目標ユニットの防御力に防御テクノロジーレベルを加え、この合計をトータルな攻撃力から差し引く。その結果が目標値 (ヒットナンバー) となる。攻撃側プレイヤーは**グループ内の宇宙船 1 隻ごとに**ダイスを 1 個ふり、目標値以下を出せば 1 ヒットを与える。目標値がいくつであっても、“1”の目はヒットとなる。**ダイスは 1 隻ごとに振り、結果を見てから次の目標を決めることができる。**

**例** 巡洋戦艦 (BC) の攻撃力は 5 である。もしこの攻撃テクノロジーレベルが 1 だったとすると、トータルな攻撃力は 6 となる。目標ユニットの防御力は 1 で、防御テクノロジーレベルも 1 であった。したがって、6 から 2 を引いて、4 が目標値となり、ダイスで 4 以下が出ればヒットとなる。

**重要** 攻撃および防御テクノロジーレベルは、そのユニットの船体サイズを超えることは出来ない (9.2)。

### 5.6 ヒットの記録



ダメージは累積し、戦闘中、グループカウンターの上にダメージマーカーを置いて記録する。宇宙船が船体サイズと同数のヒットを受けると破壊される。グループカウンターの下の数値マーカーを、1 つ小さな数のものに交換すること。

**例** 巡洋艦グループ#1 は 2 隻の巡洋艦 (船体サイズは x2) を持っており、戦闘開始前にはグループカウンターの下に“2”のマーカーがスタックしていた。戦闘中、1 隻の巡洋艦に 1 ヒットが与えられたため、“1”のダメージマーカーがカウンターの上に置かれる。その後、同じ巡洋艦にまた 1 ヒットが与えられたため、“1”のダメージマーカーを取り除き、グループカウンターの下の“2”のマーカーを“1”のものと取り替える。その後、もう 1 隻の巡洋艦も破壊されたら、グループカウンターと数値マーカーは取り除かれる。

1 つのグループ内の複数の船が同時にヒットを受けることはできず、全てのヒットはまず 1 隻に与えなくてはならない。その 1 隻が破壊されたら、グループ内の他の 1 隻にヒットを与えることが出来るようになる。

目標を破壊するまで、ヒット自体は何の効果も持たない (例: 船体サイズ x3 の船に 2 ヒットが乗せられていても、その船のパフォーマンスは変わらない)。前のラウンドにダメージを受けた船を、続くラウンドでグループから分離して退却させたり、コンバットスクリーンすることもできる。戦闘終了後に、破壊されなかった船が受けていたヒットは取り除かれる。したがって、船は戦闘後に自動的に修理されることになる (1 ターンは長い期間なので、クルーは艦の修理をすることがで

きるのだ)。

### 5.7 コンバットスクリーニング

各射撃ラウンドの開始時に、相手よりも多くの戦闘可能艦艇を持っているプレイヤーは、多い分の数までの自艦を戦闘参加させない (スクリーニング: 遮蔽) ことができる (例: 攻撃側が 10 隻の戦闘可能艦艇を持っていて、防御側が 6 隻しかいなければ、攻撃側は 4 隻までを参加させないことを選べる)。スクリーニングするしないは任意である。

スクリーニングする艦は、射撃のダイスを振る前に横にどけておく。これらの艦は、攻撃することもされることもない。これらの艦は、第 2 ラウンド以降であれば、退却することも出来る (5.9)。プレイヤーは各ラウンドごとに、スクリーンする船の構成を変えることが出来る。

全ての非武装艦は、戦闘終了まで自動的にスクリーンされているものと見なす。ドゥームズデイマシンのおよびスペースアミーバ (Close Encounter 拡張) に対する戦闘ではスクリーニングを行うことは出来ない。

### 5.8 特別な状況



**5.8.1 アステロイド:** アステロイドマーカーのあるヘクスで戦闘が起こった場合、敵味方全てのユニットの攻撃テクノロジーレベルはゼロであると見なす。さらに、敵味方全てのユニットのクラスは E であると見なす。攻撃する順番は、それぞれのユニットの戦術テクノロジーレベルによってのみ決まる。このことは、アステロイドによる防御効果と、長射程のハイテクな兵器をアステロイドベルトの中で使用することの難しさを表している。各艦の攻撃力は影響されないことに注意。



**5.8.2 ネビュラ:** ネビュラマーカーのあるヘクスで戦闘が起こった場合は、敵味方全てのユニットの防御テクノロジーレベルはゼロであると見なす。さらに、敵味方全てのユニットのクラスは E であると見なす。このことは、ネビュラ内では近距離戦闘しか起こりえないことを表している。攻撃する順番は、それぞれのユニットの戦術テクノロジーレベルによってのみ決まる。各艦の防御力は影響されないことに注意。

### 5.9 退却

#### 5.9.1 概略

退却は任意で行われる。最初の射撃ラウンドが終了した後は、各艦は射撃を行う代わりに退却を選択することができる。各艦が射撃を行う順番となった時に、その艦が退却するかどうかの選択を行える。グループ内の 1 隻が退却した場合、新たなグループカウンター (と“1”のマーカー) をゲームボードに置き、バトルラインのグループカウンター下の数値マーカーを 1 減らす。**基地とシップヤードは退却することはできない。**

**非武装艦:** コロニーシップ、採掘艦 (Mining Ship)、MS パイプラインは速度が遅すぎるため、退却することは出来ない。全ての戦闘可能艦艇が破壊されるか退却したら、これらの艦は自動的に破壊される。

#### 5.9.2 退却する場所

退却した船は隣接するヘクスに移動させる。退却するヘクスには、(コロニーや非武装ユニットも含む) 敵ユニットがいてはならない。未探査の星系に退却することはできない。退却するヘクスは、戦闘ヘクスと比べて自軍のいずれかのコロニー (戦闘が起こっているヘクス内のコロニーを除く) から等距離もしくはより近い場所であってはならない。以上の条件を満たせない場合は、退却を行うことは出来ない。

### 5.10 コロニーと戦闘

#### 5.10.1 手順



敵コロニーがあるヘクスにいる船は、そのヘクス内の戦闘が全て終わった後で、コロニーを攻撃することができる。全ての敵ユニットが破壊されたか、退却したら、コロニーを攻撃できる。それぞれの艦はコロニーに 1 回ずつだけ射撃を行える。コロニーは反撃できない。コロニ

への攻撃は、自分の戦闘フェイズ中にのみ行える（コロニーを所有するプレイヤーの戦闘フェイズには行えない）。攻撃するユニットがそのヘクス内に留まっているなら、各ターンの戦闘フェイズごとに攻撃を行うことができる。コロニーの防御力はゼロで、防御テクノロジーを持っていない。命中判定には、攻撃するユニットの攻撃力と攻撃テクノロジーレベルだけが使われる。艦隊サイズボーナスはコロニーへの攻撃には与えられない。

### 5.10.2 ヒットの効果

1 ヒットがコロニーに与えられる毎に、コロニーは 1 ステップを失う。5 CP のコロニーはステップロスして 3 CP になる。3 CP のコロニーはステップロスして 1 CP のコロニーになる。1 CP のコロニーがヒットを受けると破壊される。このラウンド中に新たに植民されたコロニー（コロニーシップが惑星の上に乗っているが、まだ裏返っていない状態）は、1 ヒットを受けると破壊される。ホームワールドが攻撃された場合は、15 CP, 10 CP, 5 CP とステップロスして、5 CP からヒットを受けると破壊される。

### 5.10.3 ダメージを受けたコロニー

ステップロスしたコロニーは通常通り機能し、CP を産出し、エコノミックフェイズには成長する。コロニーが破壊されたら、その惑星は再び植民できるようになる。攻撃側プレイヤーがコロニーシップを同行させているなら、敵コロニーを破壊した後、直ちに植民を開始することができる（4.4.1）。

## 5.11 戦闘後

戦闘で表にされた宇宙船ユニットは、戦闘後にボード上に表のまま戻される。戦闘を行った以外のプレイヤー達も、このユニットを調べることができる。これらのユニットは、自分のコロニーと同じヘクスでターンを開始したら、移動の前に裏返し、数値マーカーを隠すことができる。

## 6.0 探索

プレイヤーのホームワールドを除き、ゲーム開始時には全ての星系は未探索（裏面のシステムマーカーが置かれている）の状態である。

### 6.1 探索の手順



ユニットが探索フェイズに裏面のシステムマーカーと同じヘクスにいたら、必ずそのヘクスを探索しなくてはならない。マーカーを表にして、全てのプレイヤーに内容を明らかにして、直ちに効果を適用する。探索テクノロジーを持った巡洋艦（9.8）は、この手順にとらわれず、移動の途中で探索を行うことができる。

### 6.2 惑星、ネビュラ、アステロイド

これらのマーカーはそのヘクスに留まり、以後のプレイに影響を与える。

- 惑星：植民を行うことができる（4.4）
- ネビュラおよびアステロイド：移動（4.2）と戦闘（5.8）に影響を与える。

### 6.3 ブラックホール



ブラックホールのあるヘクスに進入したユニットは、一時的に移動を中止し、グループ内の各艦ごとに生存チェックをしなくてはならない。ダイスロール 1~6 で船は生き残る。7~10 で船は破壊される。このロールを行うことで、他のプレイヤーはそのグループに何隻の船がいるのかを知ることになる。このダイスロールはユニットがブラックホールヘクスに進入した瞬間に行う。ブラックホールヘクスから移動開始するユニットは、もう一度ダイスロールする必要はない。ユニットがブラックホールヘクスに進入して生き延びたら、（移動テクノロジーレベルが許す限り）そのまま移動を継続することができる。一度表になったブラックホールは、残りのゲーム期間中ずっとそこに留まる。

### 6.4 危険！（デンジャー）



Danger!マーカーが表になったら、そのヘクスにいる全てのユニットは破壊される。その後マーカーはゲームから取り除かれ、その星系は空白のままとなる。

### 6.5 スーパーノバ



探索でスーパーノバを明らかにしたユニットは、直ちに進入元のヘクスに退却しなくてはならない。スーパーノバは残りのゲーム期間中ずっとそこに留まる。ユニットはスーパーノバの星系に進入したり退却したりすることはできない。

### 6.6 ロストインスペース



ユニットがこのマーカーを明らかにしたら、そのプレイヤーの右側のプレイヤーは、直ちにそのヘクス内のユニットを、いずれかの方向に 1 ヘクス移動させる。複数のユニットがいる場合は、スタックとしてまとめて移動させること。その結果、ユニットが未探索の星系に移動させられたら、その星系を探索しなくてはならない。移動先に敵のユニットがいたら、直ちに戦闘が発生する。ユニットを隣接ヘクスに移動させたら、このマーカーを取り除き、この星系は空白のまま留まる。

### 6.7 鉱物（ミネラル）

このマーカーは工業生産に必要な貴重資源を表している。

#### 6.7.1 特徴

ミネラルマーカーは移動や戦闘に影響を与えず、採掘艦（マイニングシップ）に曳航されるまでそのヘクスに留まる。ミネラルを意図的に破壊することは出来ない。ミネラルを自分のコロニーかホームワールドまで曳航すると、エコノミックフェイズにそのミネラルマーカーをゲームから取り除き、マーカーに書かれた数値に等しい CP を一度だけ得ることが出来る（そのコロニーが封鎖されていなければ 7.1）。



#### 6.7.2 曳航の手順

採掘艦だけがミネラルを曳航することが出来る。採掘艦が一度に曳航できるのは 1 個のミネラルマーカーだけである。曳航していることを表すには、ミネラルマーカーを採掘艦の上に置けばよい。マーカーは採掘艦と一緒に移動する。この手続きにコストはかからず、いつでも行うことができる。採掘艦とミネラルが自分のコロニー（CP0 の新しいものも含む）かホームワールドに到着したら、ミネラルをその惑星上に投下することができ、エコノミックフェイズまでミネラルはそこに留まる。惑星上にミネラルマーカーを複数投下することも出来る。ミネラルマーカーが採掘艦によって曳航されたら、そのヘクスは空白のまま留まる。採掘艦は、もっとよい数値のミネラルに変えるために、曳航中のミネラルを宇宙空間に廃棄することはできない。

#### 6.7.3 曳航中に破壊された場合

ミネラルマーカー（または難破宇宙船）を曳航中の採掘艦が破壊されたら、ミネラル（難破宇宙船）も破壊される。同様に、ミネラル（難破宇宙船）が投下されたコロニーがエコノミックフェイズの前に破壊されたら、そのミネラル（難破宇宙船）も一緒に破壊される。

### 6.8 スペースレック（難破宇宙船）

進んだ文明の放棄宇宙船が発見された。



難破宇宙船を見つけたら、採掘艦によって、ミネラルマーカーと同様に自分のコロニーかホームワールドまで曳航することが出来る（6.7.2）。CP ボーナスの代わりに、難破宇宙船はエコノミックフェイズに無料のテクノロジーボーナスを与える。どのテクノロジーかを決めるため、下記の難破宇宙船テクノロジー表を参照する。



ダイス	テクノロジーアップグレード
1-2	船体サイズ
3-4	攻撃
5-6	防御
7	戦術
8-9	移動
10	シップヤード

もし選んだテクノロジーがすでに最大レベルに達しているならば、アップグレードは行われず、難破宇宙船は無駄に終わる。結果のいかんに関わらず、エコノミックフェイズの終了時に難破宇宙船をゲームから取り除く。難破宇宙船は意図的に破壊することはできない。

## 6.9 ワープポイント、ドゥームズデイマシ

これらはオプションルール（16.0、17.0）でのみ使われる。もしこれらのマーカーが表になったら、プレイから取り除く。ゲームによく慣れるまでは、これらは使用しないことを薦める。

## 7.0 エコノミックフェイズ

第3ターンが終わった後、エコノミックフェイズが行われる。このフェイズでは、一連のステップを各プレイヤーが同時に、かつ内密に行う。

- ・コロニーの収入（7.1）
- ・ミネラルの収入（7.2）
- ・MSパイプラインの収入（10.1.2）（アドバンストルールのみ）
- ・メンテナンスコストの支払い（7.3）
- ・プレイ順の入札（7.4）
- ・ユニットとテクノロジーの購入（7.5）
- ・購入したユニットをコロニーに配置（7.6）
- ・コロニーの成長に合わせてカウンターを変更（7.7）

ゲームには、これらのステップのリストが印刷されたプロダクションシートが含まれている。

### 7.1 コロニーの収入

コロニーのカウンターには収入として得られるCPが印刷されている。エコノミックフェイズの最初に、自分のコロニーのCPを合計して、その値をプロダクションシートに記入する。

コロニーシップは、裏返してコロニーの面になるまでは0CPの価値である（7.7）。

**コロニー封鎖:** 敵ユニットが同一ヘクスにいるコロニーはCPを産出しないが、通常通り成長はする（7.7）。ただし敵ユニットが襲撃艦（レイダー）の場合は、自分のユニットも同一ヘクス内にいれば、CPを産出する。攻撃力が1以上ある艦のみがコロニーを封鎖することができる。

### 7.2 ミネラルの収入

前のエコノミックフェイズ以降に採掘艦が曳航してきて、封鎖されていない自軍コロニーに投下したミネラル（鉱物資源）の数値を合計し、プロダクションシートに記入する。このCPは1回限りの収入である。その後、ミネラルマーカーを取り除く。プレイヤーが難破宇宙船を曳航してきたならば、この段階でテクノロジーアップグレードを行う（6.8）。もしミネラルや難破宇宙船を投下したコロニーが封鎖されている場合は、封鎖が解除されるまでその利益を受けることは出来ない。

## 7.3 メンテナンス

### 7.3.1 メンテナンスコスト:

個々の宇宙船には、船体サイズに等しいメンテナンスコストがかかる。プレイヤーは自分の全宇宙船の船体サイズを合計し、プロダクションシートに記入する。コロニー、コロニーシップ、採掘艦、シップヤードにはメンテナンスコストはかからない。メンテナンスコスト合計を自分の収入から差し引く。もしメンテナンスコスト合計が収入よりも多い場合は、プレイヤーの最終的な収入はゼロとなる。

### 7.3.2 艦船の自沈:

自分のターン中であればいつでも、プレイヤーはボード上にある自分のユニットをどれでも自沈（破壊）することができる。自沈したユニットは、新たに購入してプレイに戻すことが出来る。このメリットは、メンテナンスコストを支払わないですませることと、より新しくテクノロジーの進んだユニットを生産できることである。

## 7.4 プレイ順の入札

プレイヤーはプロダクションシートに、入札に支払うCPの数値を書き込む。一番高いCPを記入したプレイヤーは、次ターンのプレイ順番を決定する権利を得る。入札は任意であり、0CPと記入してもよい。入札の勝者は、次ターンに誰が一番最初にプレイするかを指名する。その後は時計回りにプレイは進む。プレイヤーは全員、入札に使ったCPを自分の保有するCPから差し引くこと。入札で複数の最高額者がいた場合（同額の場合）、このターンのプレイ順が一番早かったプレイヤーが、入札の勝者となる。入札の結果はエコノミックフェイズの最後に明らかにされる。ゲームの一番最初のターンのプレイ順はランダムに決める。

## 7.5 ユニットとテクノロジーの購入

### 7.5.1 手順:

プレイヤーはCPを消費して、宇宙船とテクノロジーを購入する。これらのコストはシップテクノロジーチャートとリサーチチャートに記載されている。ユニットやテクノロジーを購入した記録はプロダクションシートに記入する。使い切らなかったCPは次のターンに持ち越される。

### 7.5.2 初期建造制限

ゲーム開始時には、プレイヤーは偵察艦、コロニーシップ、採掘艦、デコイ、シップヤードのみを購入することが出来る。他のタイプの宇宙船は、必要なテクノロジーを開発したら建造可能となる。

### 7.5.3 宇宙船のテクノロジーレベル

宇宙船を購入したら、自動的にプレイヤーが持つ最新のテクノロジーを装備した状態で登場する。同じエコノミックフェイズに宇宙船とテクノロジーを同時に購入した場合も、そのテクノロジーを持った状態で宇宙船は登場する。しかし、すでにボード上にあるユニットは自動的にアップグレードされない。シップテクノロジーチャートを使って、各グループのテクノロジーレベルを記録すること。

### 7.5.4 購入の制限

ある宇宙船のタイプのグループカウンターが全てプレイに使われている場合は、そのタイプの船をそれ以上建造することはできない。ただし、そのタイプのグループカウンター1個の船を全て自沈させてカウンターを一度取り除けば、また建造できる。

## 7.6 購入したユニットの配置

### 7.6.1 手順

購入した宇宙船はシップヤードに配置される。シップヤードテクノロジーレベル1ならば、船体サイズx1の宇宙船1隻をシップヤードごとに配置できる。同じ星系ヘクスにレベル1のシップヤードが2つあるならば、船体サイズ2に相当する船を配置できる（例: x2の船を1隻、またはx1の船を2隻）。一つの星系に置けるシップヤードの数に制限はない。宇宙船を購入するためには、その船を建造できるシップヤードのキャパシティを保有していなくてはならない。シップヤードキャパシティは、テクノロジーを開発することで増強できる。新しく建造して配置する宇宙船がそのヘクスにすでにいるグループと同じ型・テクノロジーレベルである場合は、そのグループに加えることができる。例) プレイヤーがシップヤード2個をヘクスに有していて、シップヤードテクノロジーが1である場合、DDを2隻、コロニーシップを2隻、採掘艦(マイナー)を2隻、CAを1隻、FFを1個と機雷を1個、などの組み合わせで生産を行うことができる。

### 7.6.2 ユニットの隠蔽

購入した戦闘可能ユニットは裏面にして配置し、戦闘が起こるまではそのままである。

デザインノート: 他のプレイヤー達はあなたがユニットの下を見ているところと調整するところを見ているわけであるが、あなたは自分が何を建造したりスクラップにしているか教える必要はない。裏のグループカウンターとその下の数値マーカーは、戦闘に入るまでは明らかにされることはない。

## 7.7 コロニーの収入の調整

コロニーは最大サイズとなるように成長していく。エコノミックフェイズのこのステップで全てのコロニーは発展し、適当なものに置き換えられる。まず 3 CP を産出するコロニーを 5 CP (最大サイズ) のものに置き換える。次に、1 CP を産出するコロニーは裏返して 3 CP の面にする。最後に、惑星上のコロニーシップを裏返して 1 CP の面にする。

### 7.7.1 ダメージを受けたホームワールド

エコノミックフェイズに、ダメージを受けたホームワールドは 5 CP ずつ、生産力を回復する。

## 7.8 メンテナンスの増減

プロダクションシートには、現在のエコノミックフェイズ中に購入したユニットの分の追加メンテナンスコストを記録する場所がある。また、前回のエコノミックフェイズから今回のエコノミックフェイズまでに失った宇宙船のメンテナンスコスト減少分も記録しておく。これで、エコノミックフェイズごとに毎回全てのユニットのメンテナンスコストを計算し直さなくてもすむようになる。

## 8.0 特殊なユニットタイプ

### 8.1 基地



基地はコロニーを敵の攻撃から守るための防衛システムを表す。宇宙船とは異なり、基地は CP を産出するコロニーを有する自軍惑星上であればどこでも建造することが出来る (封鎖されているコロニーと、このラウンド中に新たに植民された惑星では建造できない)。基地はシップヤードでは造られない。1 ヘクスには基地は 1 個しか配置できない。1 度配置された基地は移動することは出来ない。基地は通常の宇宙船のように戦闘に参加するが、退却を行うことは出来ない。基地にはメンテナンスコストはない。

### 8.2 シップヤード

#### 8.2.1 概略



新たな建造したユニットはシップヤードのあるヘクスに配置される。大きな艦の場合は複数のシップヤードが必要となる場合もある (7.6.1)。シップヤードにはメンテナンスコストはない。

#### 8.2.2 シップヤードの建造

シップヤードは、エコノミックフェイズですでに CP を産出したコロニー (封鎖されているコロニーと、このラウンド中に新たに植民された惑星では建造できない) にのみ、建造することが出来る。同じエコノミックフェイズに、1 つの惑星に複数のシップヤードを建造することは出来ない (複数の惑星に 1 つずつ建造することは出来る)。後のエコノミックフェイズに、そのような惑星に 2 個目、3 個目等のシップヤードを追加していくことは出来る。シップヤードはコロニーそのものによって建造されるため、自身の建造に他のシップヤードを必要とはしない。シップヤードは配置されると同時に他のユニットを建造することは出来ない。

### 8.3 デコイ



#### 8.3.1 目的

デコイは敵の目を欺くための使い捨ての非武装の艦で

ある。デコイは通常のグループと同じように移動する。またデコイの下には、本物と同じように数値マーカーを置いておくこと。

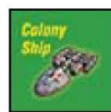
#### 8.3.2 特徴

デコイは探索を行うことはできない。デコイは現在のプレイヤーの移動テクノロジーレベルにあった移動を行うが、自動的にアップグレードされる。戦闘で攻撃や防御を行うことは出来ない。ヘクスに単独でいるデコイのところに、他のプレイヤーのグループが侵入してきたら、デコイであることを明らかにして、そのプレイヤーの移動フェイズ中にプレイから取り除く。この場合、他プレイヤーのグループ構成は明らかにしなくてよい。デコイが自軍のグループとともにいるところを敵に攻撃された場合は、戦闘の前にデコイを取り除く。

#### 8.3.3 購入とメンテナンス

ゲームボード上にないデコイは、次のエコノミックフェイズ中に、1 CP のコストで、任意の自軍コロニーに配置することができる。シップヤードは必要としない。デコイにはメンテナンスコストはない。

## 8.4 コロニーシップとコロニー



コロニーシップは、宇宙船でもあり、惑星上のコロニーでもあるという意味で特徴的なユニットである。コロニーシップが惑星に植民を行う (4.4) と、続くエコノミックフェイズ中にカウンターを裏返してコロニーの面を表にする。不毛な惑星は、テラフォーミングテクノロジーが開発されるまでは植民できない (9.7)。コロニーシップの移動力は移動テクノロジーレベルにかかわらず毎ターン 1 ヘクスである。また、コロニーシップの下には数値マーカーを置かない。コロニーシップのカウンターは、船の面を上にして配置する。

## 8.5 採掘艦 (マイニングシップまたはマイナー)



各プレイヤーは鉱物資源 (6.7) や難破宇宙船 (6.8) を曳航するための採掘艦を保有する。採掘艦の移動力は移動テクノロジーレベルにかかわらず毎ターン 1 ヘクスである。また、採掘艦ユニットは常に 1 隻を表すため、その下には数値マーカーを置かない。採掘艦にはメンテナンスコストはない。採掘艦のカウンター裏面にある 5 の数値は Close Encounter 拡張で用いるため、基本ゲームでは使用しない。

## 9.0 テクノロジー

### 9.1 テクノロジーの購入

プレイヤーは CP を消費してテクノロジーを購入することができる。テクノロジーはレベル単位で購入され、その CP コストはリサーチチャートに記載されている。あるテクノロジーを購入したら、自分のプロダクションシートの該当部分に○をつけて記録する。1 回のエコノミックフェイズには、それぞれのテクノロジーは 1 レベル分しか購入することは出来ない (複数種類のテクノロジーを 1 レベルずつ購入することは出来る)。

### 9.2 攻撃と防御テクノロジー

これらのテクノロジーの発展は、自分の宇宙船の戦闘能力を改善する (5.5)。それぞれの船は、自分の船体サイズを超える攻撃および防御テクノロジーレベルを持つことはできない。船体サイズに規定されるテクノロジーはこの 2 つだけである。

### 9.3 戦術テクノロジー

このテクノロジーは、戦闘において同じクラスの艦のどちらが先に攻撃するか (5.2) に影響する。戦術テクノロジーは船体サイズには影響されない。他のテクノロジー同様、戦術テクノロジーもグループごとに適用される。

### 9.4 船体サイズテクノロジー

このテクノロジーを開発することで、より大きな宇宙船を建造するこ

とが出来るようになる。リサーチチャートに、各船体テクノロジーレベルごとに購入可能な船が記載されている。このテクノロジーは購入したのと同じエコノミックフェイズにその効果を発揮する。

## 9.5 移動テクノロジー

このテクノロジーは宇宙船の移動速度を決める（4.0）。

## 9.6 シップヤードテクノロジー

プレイヤーはシップヤードテクノロジーレベル1でゲームを開始する。このレベルでは、各シップヤードはエコノミックフェイズごとに船体サイズ1の船を建造できる。テクノロジーレベル2では1.5船体サイズ（端数切り捨て）、レベル3では2船体サイズを建造できる。

例）プレイヤーはシップヤードテクノロジーレベル2を開発した。彼は1つのヘクスに2個のシップヤードを持っている。彼はこのヘクスで、各エコノミックフェイズに、船体サイズ3までの船を建造できるようになる。

## 9.7 テラフォーミングテクノロジー

このテクノロジーを購入したら、プレイヤーのコロニーシップは不毛な惑星を植民することが出来るようになる（4.4.2）。このテクノロジーを購入する前に保有していたコロニーシップは、この能力を持たない。

## 9.8 探索テクノロジー

巡洋艦ユニットのみがこのテクノロジーを装備することが出来る。移動フェイズの間、このテクノロジーを持った巡洋艦は、移動する前に、隣接する未探査星系を一つだけ調べることができる。プレイヤーはそのシステムマーカ―を戻すときに、表か裏かを選択することが出来る。表にしたマーカ―が一度限りの効果のもの（Danger!等）である場合、そのマーカ―は除去される。マーカ―を表にするしないに関わらず、このようにして隣接星系を調べた場合、該当星系の悪影響は巡洋艦には及ばない。また、探索テクノロジーで隣接星系を調べた後、その巡洋艦は別の隣接した未探査星系に移動を行い、探索フェイズにそこで通常通りの探索を行うことができる（6.1）。探索テクノロジーを使用する巡洋艦ユニットは、表にされることはない。

## 9.9 テクノロジーの公開

テクノロジーは、それが使用される時に、所有プレイヤーによって公開される。したがって戦闘の開始時に、両プレイヤーは、攻撃、防御、戦術テクノロジーを公開しなくてはならない。ただし、非武装の敵のみを攻撃する場合、グループの構成やテクノロジーを公開しなくてもよい。この例外として、コロニーを攻撃する場合は内容を公開しなくてはならない。スキミングテクノロジーは、レイダー（襲撃艦）が戦闘に含まれている場合にのみ公開される。ポイントデフェンステクノロジーは、戦闘機が戦闘に参加している場合にのみ公開される。シップヤードテクノロジーは使用しても公開する必要はない。テクノロジーの公開は、単に宣言するだけでよく、プロダクションシートを見せる必要はない。

## 9.10 新しいテクノロジーレベル

### 9.10.1 概略

新たに購入したテクノロジーは、購入したエコノミックフェイズと同じかそれ以降に建造した船にのみ適用され、それ以前に保有していた船には（自動的には）装備されない。

### 9.10.2 グループ内整合性

一つのグループに属する複数の船は、全て同じテクノロジーレベル（攻撃、防御、戦術等）を持っていなければならない。プレイヤーが異なるテクノロジーレベルを持った同じタイプの艦を複数持っている場合は、それらは別々のグループカウンターで表さなくてはならない。

### 9.10.3 テクノロジーの記録

それぞれのグループカウンターのテクノロジーレベルは、シップテク

ノロジーチャートに記録する。船を新たに購入したら、チャートのそのグループに対応する列内に、現在のテクノロジーレベルの○をつけて示す。テクノロジーは減少することはないので、○を消すことはない。

### 9.10.4 アップグレード

所有している船を現在のテクノロジーレベルにアップグレードするには、自分のシップヤードと同じヘクスにいないてはならない。一つのシップヤードで一度にアップグレードできる船の数に上限はない。アップグレードする船は1ターンの間移動することは出来ない（シップヤードでターンを開始し、そのままターンを終える）。

・その船の船体サイズと同じ CP を支払うことで、その船の全種類のテクノロジーを、現在までに開発した最大レベルにまで上げることが出来る（船体サイズの制限は適用される）。

つまり、船をアップグレードするためには、前のエコノミックフェイズで未使用のCPを残しておかなくてはならない。

### 9.10.5 自動的アップグレード

基地とシップヤードは、最新のテクノロジーに自動的にかつ直ちに、無料でアップグレードされる。シップヤードは同じエコノミックフェイズにレベルアップしたら、その能力を使って建造をすぐに行うことができる。

## アドバンスルール

ゲームになれてからアドバンスルールを使用することをお勧めする。これらのルールは全部でも一部でも使用できる。

## 10.0 MS（商船）パイプライン

MSパイプラインカウンターは、多くの低速宇宙船と、それに付随して航路ビーコンや航路チャートで航海の安全が確保された宙域を表している。

### 10.1 商船パイプライン



#### 10.1.1 特徴

MSパイプラインは1つのトレードネットワークを表している。カウンターの下に数値マーカ―を置かない。MSパイプラインは1ターンの1ヘクスずつ移動し、移動テクノロジーの効果を受けない。MSパイプラインは通常通りシップヤードで建造される。戦闘能力を持たず、攻撃を受けたらスクリーンされない限り、直ちに破壊される。戦闘において退却することはできず、メンテナンスコストはない。

#### 10.1.2 MSパイプラインチェーン

複数のMSパイプラインを一本の鎖のように繋げることで、惑星と他領域の宇宙を繋げるトレードネットワークを形成することが出来る。お互いに隣り合ったMSパイプラインは、チェーン（またはパイプライン）を形成していると思なす。チェーンの利点は以下の通り。

・移動: 自軍のMSパイプラインカウンターのあるヘクスから移動開始するユニット（他のMSパイプラインユニットも含む）が、その移動フェイズ中ずっとそのチェーン上を移動するなら、追加で1ヘクス移動することができる（ただし、この追加移動もMSパイプラインの延長上でなくてはならない）。もし他の艦の移動を助ける場合、このチェーンを形成している全てのMSパイプラインカウンターは、このターンの移動を行うことは出来ない。どのMSパイプラインが移動していないかを記憶しておくため、MSパイプラインのカウンターには”Active”面がある。もし移動したら、カウンターを裏返して”Moved”面にすること。次のターン開始時に、これはまた”Active”面に戻される。ブラックホールヘクスに進入成功したMSパイプラインは、以後のターンに自軍艦船がブラックホールに入る時に航法援助をするため、それらの艦船はMSパイプライン上を移動しているならばブラックホール生存チェック（6.3）をしなくてもよい。すなわち、チェーンがブラックホールまで伸びていることになる。また、チェーンがネビュラやアステロイドを通っている時は、自軍艦船はパイプラインに沿って移動時に、これらの地形の影響（4.2）を受けない。

・交易: 自軍コロニー（CP0の新規コロニーも含む）がホームプラネ



ットまで MS パイプラインで繋がっている場合は、エコノミックフェイズに 1 CP 多く収入をもたらす（ホームブラネット自身は、この効果を得られない）。この効果を得るためには、ホームブラネットと、コロニーと、その間の全てのヘクスに MS パイプラインがいなくてはならない。このようにして母星と繋がるコロニーの数に上限はない。MS パイプラインは自分が移動したターンにもこのチェーンの一部として貢献することが出来る。各コロニーは、たとえ複数の経路で母星と接続されていても、エコノミックフェイズに 1 回だけこのボーナスを得ることが出来る。

プレイノート: 隠蔽 (Cloaked) されたレイダー (襲撃艦) があなたのパイプラインを狙っている！

## 11.0 空母、戦闘機、ポイントディフェンス

戦闘機テクノロジーを開発すると、戦闘機部隊と空母を建造できるようになる。ポイントディフェンステクノロジーは偵察艦にのみ適用され、戦闘機部隊に対する火力を改善する。

### 11.1 空母 (CV)



#### 11.1.1 特徴

1 隻の空母は、最大 3 個までの戦闘機部隊を搭載できる。空母は戦闘に参加できるが、全ての戦闘機（コロニーや他の空母搭載のものも含め）が破壊されない限り、攻撃の対象とはならない（たとえスクリーニングされていなくても）。ただし、もしプレイヤーがいずれかの戦闘機をスクリーンしたら、この特典は失われる。

#### 11.1.2 空母の退却

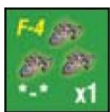
戦闘から退却する空母は、所属戦闘機を迷子にしてはならない。もし戦闘機を後に残していく場合は、その戦闘機を支援できる他の空母がコロニーが戦闘にいない限りはならない。

### 11.2 戦闘機

#### 11.2.1 特徴

戦闘機は部隊単位で購入される。そして、戦闘機部隊カウンターの下に数値マーカーを置いて、このカウンターに含まれる戦闘機部隊の数を示す。戦闘機部隊のカウンターは、物理的に個々の空母とスタックしている必要はなく、ただ空母のグループカウンターと同じヘクスにあればよい。

例) あるヘクスには、1 つの空母グループカウンターがあり、"2"のマーカーが下に置かれている。さらに 1 つの戦闘機のグループカウンターがあり、その下に"6"のマーカーが置かれている。つまり、このヘクスには 3 個戦闘機部隊を搭載した空母が 2 隻いるということになる。



#### 11.2.2 戦闘機の移動

戦闘機は恒星間移動能力を持たない小型の宇宙船である。そのため、戦闘機部隊は単独でヘクスからヘクスに移動することは出来ない。空母は戦闘機部隊を運搬できる唯一のユニットである。戦闘機部隊が建造されたエコノミックフェイズには、そのままシップヤードに留まるか、同じヘクスにいる空母に搭載されなくてはならない。

#### 11.2.3 所属変更

戦闘機部隊は同一ヘクス内のコロニーから空母、空母から空母、または空母からコロニーへと、所属変更することができる。所属変更は、空母の移動または戦闘中であればいつでも、コストなしで行うことが出来る。しかし、全てのユニットの移動は同時に行われるため、1 ターン中にある空母が戦闘機を輸送してきて目的地ヘクスで他の空母に戦闘機を受け渡し、その空母がまた戦闘機を積んでさらに移動する、ということではできない。

#### 11.2.4 戦闘機の戦闘

戦闘で戦闘機部隊は攻撃を行い、かつ攻撃目標となる。戦闘機部隊はスクリーニングに関しては単一の艦と同じに扱う。戦闘機部隊は単独

で退却を行うことは出来ない（空母に搭載されて退却することは出来る）。戦闘機部隊が退却を宣言した場合、空母が退却するまでは戦闘に留まっていなくてはならない。このようにして戦闘機部隊が留まっている間も、戦闘機部隊は空母が目標とされるのを防ぐことが出来るが、自身は目標とされ得る。

#### 11.2.5 戦闘機とコロニー

コロニーのある一つの惑星上に配置できる戦闘機部隊の数に上限はない。コロニーに所属する戦闘機は、そのヘクスで起こる全ての戦闘に参加しなくてはならない。

#### 11.2.6 戦闘機テクノロジーとアップグレード

一つの戦闘機部隊グループカウンターで表される全ての戦闘機部隊は、同じテクノロジーレベルを持っていないとはならない。シップテクノロジーチャートに示されているように、戦闘機テクノロジーは戦闘機の攻撃と防御力を改善する。戦闘機を搭載した空母がシップヤードのあるヘクスで 1 ターンを費やしたら、各戦闘機部隊はそれぞれ 1 CP を支払うことで、最新の全テクノロジーにアップグレードすることができる。（例: 3 個戦闘機部隊を搭載した空母 1 隻は 3CP を払えば、3 個部隊の戦闘機を最新のテクノロジーにアップグレードする）。

## 11.3 ポイントディフェンステクノロジー

#### 11.3.1 偵察艦

ポイントディフェンステクノロジーは偵察艦の戦闘機に対する火力を改善する。このテクノロジーを持った偵察艦は、戦闘機に攻撃する場合に限り、A クラスとなり、テクノロジーレベルに応じて攻撃力が高くなる。それ以外の能力は変わらない。ポイントディフェンスを持った偵察艦が戦闘において他の目標を攻撃する場合は、通常通り E クラスである。

例外) アステロイドとネビュラにおいては、ポイントディフェンスを持った偵察艦が戦闘機を攻撃しても、他の艦同様 E クラスである。

#### 11.3.2 偵察艦と攻撃/防御テクノロジー

偵察艦が戦闘機を攻撃する場合、ポイントディフェンステクノロジーは攻撃または防御テクノロジーと一緒に使用することができる。（ただし、船体サイズによるテクノロジー数制限まで）

例) 偵察艦（クラス E、攻撃力 3）がポイントディフェンステクノロジーレベル 1（A6 vs 戦闘機）と攻撃テクノロジーレベル 1（攻撃力+1）を持っているなら、戦闘機に対しては A7、それ以外に対しては E4 として攻撃を行う。

## 12.0 レイダー (襲撃艦): クローキング (隠蔽) とスキャナー

### 12.1 レイダー (R)



#### 12.1.1 概略

クローキングテクノロジーを開発すると、レイダー (襲撃艦) を建造できるようになる。レイダーはクローキング (隠蔽) の能力を持った宇宙船である。クローキングを持つレイダーのグループは、移動と戦闘フェイズにおいて下記のメリットを得る。レイダーのクローキングテクノロジーレベルが敵のスキャナーテクノロジーレベル (12.2) よりも高いか、敵がスキャナーを全く持っていない場合は、レイダーはクロークされていると見なす。

#### 12.1.2 移動上の利点

クロークされているレイダーは、敵ユニットがいるヘクスを通り抜けて移動継続することが出来る。また、敵ユニットと同じヘクスで移動終了しても、戦闘を引き起こさなくてよい。敵のコロニーと敵艦がいるヘクスに自軍のレイダーがクローク状態にいる場合、敵コロニーを封鎖することはできない。封鎖するには敵艦を除去する必要がある。

#### 12.1.3 防御上の利点

戦闘の開始時に、両軍の艦隊が明らかにされた後、クロークされてい

るレイダーは、射撃が行われる前**または機雷が爆発する前に**退却を選ぶことができる。このような場合、戦闘に他の艦が留まらないならば、敵のテクノロジーレベルに関する情報は得られない。

#### 12.1.4 攻撃上の利点

クロークされているレイダーは、戦闘においてクラス A となり、最初の射撃ラウンドのみ攻撃力が+1 される。クロークされていないレイダーは、クラス D である。

#### 12.1.5 クローキングテクノロジーレベル

プレイヤーはクローキングテクノロジーのレベルを 2 まで上げることが出来る。レベル 1 のスキャナーテクノロジーは、レベル 2 のクローキングを無効化できない。

#### 12.1.6 ネビュラにおけるクローキング

ネビュラにおいては、クローキングテクノロジーは無効となる。ネビュラではレイダーは普通の艦として扱われる。

### 12.2 スキャナー



クローキングに対抗するために、プレイヤーはスキャナーテクノロジーを開発することができる。このテクノロジーは駆逐艦にのみ装備することが出来る。スキャナーは、レイダーのクローキングを無効化し、そのメリットをなくさせる。スキャナーを装備した駆逐艦がいる時は、スキャナーレベル以下のクローキングを装備した敵レイダーを通常の艦と同じに扱う。戦闘の早い段階でスキャナーを装備した敵駆逐艦を除去すれば、クローキングしたレイダーがその後メリットを得られるようになる。全てのスキャナー装備駆逐艦が破壊された場合、クローキング装備のレイダーは次の射撃ラウンドからクロークのメリットを得る。これを避けるために、プレイヤーは（自分の戦闘可能ユニットが相手より多ければ）駆逐艦 1 隻をスクリーンして温存することができる。スクリーンされた駆逐艦は戦闘には参加しないが、スキャナーの効果は発揮されたままである。

例) プレイヤーがレイダーのグループカウンターを敵のユニットがいるヘクスに侵入させ、そこで戦闘せずに移動終了もしくは移動継続したいと思い、これはレイダーであると宣言した。相手プレイヤーは戦闘を望み、スキャナーを持った駆逐艦がいると宣言する。次にレイダーを所有するプレイヤーは Cloak 2 を持っていると言出し、その次に駆逐艦を所有するプレイヤーは Scanner 2 を持っていると言出す。

### 13.0 機雷（マイン）と機雷掃海艇（マインスイーパー）

#### 13.1 機雷



##### 13.1.1 概略

機雷は強力でプログラム可能かつ探知困難な兵器であり、限定的な移動能力を持つ。マインテクノロジーを開発すると、機雷を購入できるようになる。マインカウンターは他のグループと同じように数値マーカーを下に置き、何個の機雷がグループに含まれているのかを表す。機雷にはメンテナンスコストはない。

##### 13.1.2 機雷の移動

それぞれのマインカウンターは、機雷を敷設しコントロールする機雷敷設艦も一緒に表している（船の絵は描かれていないが）。この船の分にはコストはかからず、機雷のコストの中に含まれている。船が含まれているため、移動テクノロジーに関係なく、マインカウンターは移動力 1 で移動を行うことができる。

##### 13.1.3 移動の制限

機雷は未探査星系を探索することはできない。また、たとえ他の自軍ユニットに伴われていても、敵のいるヘクス（**敵コロニーのみのヘクスも含む**）に移動して入ることはできない。もし敵の船が機雷のあるヘクスに進入してきたら、機雷は自動的に活性化される。

#### 13.1.4 機雷と戦闘

戦闘開始前に、全てのマインスイーパー（機雷掃海艇）は、下記のように可能な限りの機雷を取り除く。残った機雷はこの時点で爆発し、1 個の機雷が（船体サイズにかかわらず）1 隻の敵艦を破壊する。どの敵艦を破壊するかは、機雷を保有しているプレイヤーが決定する。空母が機雷で破壊された場合は、他の空母に搭載する余裕がない場合、乗っていた戦闘機部隊も一緒に破壊される。爆発した機雷マーカーは取り除き、その後戦闘は通常通り解決される。機雷を所有しているプレイヤーは、機雷 1 つで 1 個の戦闘機部隊を目標とすることも出来る。

#### 13.1.5 強制的爆発

もし敵艦が存在するなら、機雷は必ず爆発しなくてはならない（敵艦を無視して温存することはできない）。そのため、機雷を除去するため、まずは偵察艦で攻撃をしかけるといのは有効な作戦である。攻撃してきた敵艦よりも機雷の数の方が多ければ、残りの機雷はそのままヘクスに留まる。クローキングしたレイダーでない限り、機雷の掃海と爆発ステップの後で敵艦と機雷が同じヘクスに共存することはない。

#### 13.1.6 機雷とレイダー

機雷は、適切なスキャナーテクノロジーを持った駆逐艦と一緒にいなければ、レイダーに対して攻撃を行うことはできない。これは機雷が爆発ステップの後でも敵艦と一緒にいられる唯一の例外である。自軍機雷と敵レイダーが同一ヘクスにいるところへ、スキャナーを持った自軍駆逐艦が進入した場合は、続く戦闘フェイズで機雷は通常通り活性化される。

### 13.2 機雷掃海艇（マインスイーパー）



マインスイーパーテクノロジーを購入すると、機雷掃海艇を建造できるようになる。機雷掃海艇はプレイヤーの移動テクノロジーを用いて移動を行う（移動力 1 ではない）。マインスイーパーテクノロジーレベル 1 の機雷掃海艇は、1 隻につき 1 個ずつの機雷を爆発前に除去できる。レベル 2 なら、2 個ずつ除去する。

### 14.0 エイリアン

#### 14.1 配置

ボードの中央（ディープスペース）にはエイリアンが生息している。ディープスペースのシステムマーカーが表にされて不毛な惑星となったら、ランダムに 4 個のエイリアンシップマーカーを選択し、惑星上に配置する。これらのエイリアンは、たった今探索を行った船も含め、そのヘクスに進入してくる全ての船を攻撃する。戦闘は通常通り解決する。この惑星が探索テクノロジーを持った巡洋艦によって発見された場合は、エイリアンシップは裏のまま配置される。



#### 14.2 行動

エイリアンはそのヘクスから移動せず、戦闘では退却せず、全滅するまで戦い続ける。エイリアンシップは船体サイズ 1 を持ち、戦術テクノロジーレベル 1 である。またポイントディフェンステクノロジーレベル 2 を持っており、戦闘機に対する時はクラス A、攻撃力 7 として攻撃することが出来る。戦闘の時は、アクティブプレイヤーの左側のプレイヤーがエイリアンシップをコントロールする（攻撃対象を選択する）。チームプレイを行っている時は、席順に関係なく相手チームのプレイヤーがエイリアンをコントロールする。

#### 14.3 エイリアン惑星の占領

エイリアンには増援がなく、彼らの最後の船が戦闘で破壊されたら征服されたと見なす。エイリアンのいた惑星は、テラフォーミングテクノロジーを持っていれば、通常通り植民可能となる。

## オプションルール

以下のオプションルールはゲームの雰囲気を大幅に変えるので、よく慣れてから使用を考慮することを薦める。これらのオプションルールは、その一部だけでも、全部でも、使用することが出来る。

## 15. 細かなオプションルール

### 15.1 自動的テクノロジーアップグレード

個々のユニットのテクノロジーアップグレードをいちいち記録しておくのが面倒なプレイヤーは、購入したテクノロジーは自動的にアップグレードされるというルールを採用することが出来る。各ターンの時間経過は長いので、母星から通信によって新たなテクノロジーの情報を得た宇宙船は、船内の施設を使って設備を改良することが出来るのだ。

### 15.2 ブラックホールスリングショット

既に存在が明らかになっているブラックホールヘクスに進入した船は、スリングショットに挑戦すると宣言することが出来る。この宣言は生存チェックのダイスロール前にしなくてはならない。宣言したら、ダイスロールの目に+2する（破壊される確率が20%高まる）。もしそれで生存チェックに成功したら、その船はこのターンに限り、移動力+1を得る。これは、重力特性の効果を得るために事象の地平線に近づいている船がパチンコの玉のように打ち出される状況を表している。**MSパイプラインとブラックホールスリングショットを同時に使うことはできない。**

## 16.0 ワープポイント

### 16.1 概略



ゲームには3個の「ワープポイント1」と3個の「ワープポイント2」の、計6個のワープポイントマーカーが含まれている。

### 16.2 ワープポイントの利用

ワープポイントは、同じ数値の別のワープポイントマーカーが発見されるまでは使用することは出来ない。**1組のワープポイントが発見された後、3個目の同じ数値のワープポイントが発見されたら、そのマーカーは除去され、効果を発揮しない。**ワープポイントにいる船は、他のいずれかの（同じ数値の）ワープポイントに1移動力でジャンプできる。

### 16.3 ワープポイントを使った移動

ワープポイント間の移動には1移動力を必要とする。ワープポイントを使った移動は任意であり、強制はされない。

### 16.4 ワープポイントとMSパイプライン

MSパイプラインはワープポイントを通して繋げてよい。同じ数値のワープポイントは、いかなる意味においても隣接していると見なす。

### 16.5 ワープポイントと退却

ワープポイントで起こった戦闘においては、同じ数値の他のワープポイントに退却することもできる。

## 17.0 ドゥームズデイマシン

### 17.1 概略



ディープスペースシステムマーカーには、3個のドゥームズデイマシンが含まれている。プレイヤー達は、ゲームの前に何個のドゥームズデイマシンを使用するか、前もって合意しておかなくてはならない。このルールを用いる時は、ドゥームズデイマシンが表になってもそれを除去しないで

ボード上に破壊されるまで留まる。

### 17.2 ドゥームズデイマシンの戦闘

通常の探索によりドゥームズデイマシンが発見されたら、ドゥームズデイマシンは直ちにその船を攻撃する。ドゥームズデイマシンは、1回の射撃ラウンドに2回の攻撃を行い、クラスC、攻撃力9、防御力2、船体サイズ3の特性を持つ。プレイヤーはドゥームズデイマシンとの戦闘においては、2:1の艦隊サイズボーナス(5.1.4)を得ることは出来ない（シナリオブックのドゥームズデイマシン弱点チャートは使用しないこと）。ソリテアゲームとは異なり、各戦闘終了時にダメージを完全に回復する。ドゥームズデイマシンは戦術2、スキャナー2テクノロジーを持つ。ドゥームズデイマシンに対する攻撃で1の目はヒットとなる。**ドゥームズデイマシンが機雷のあるヘクスに移動してきたら機雷は爆発するが、ドゥームズデイマシンには何の影響もない。**戦闘機もドゥームズデイマシンにダメージを与えることは出来ないが、ドゥームズデイマシンから空母をスクリーンすることは出来る。

### 17.3 ドゥームズデイマシンの移動

各ターン（発見されたターンも含め）に全てのプレイヤーが移動を終えたら、ドゥームズデイマシンは移動を行う。ドゥームズデイマシンの移動力は1または2ヘクスで、一番近い惑星、アステロイド、または2ヘクス以内にいる船の上に移動する。そのような目標ヘクスが等距離で複数あるならば、ランダムに目標を決定する。**ドゥームズデイマシンがエイリアンのいる星系に移動したら、通常通りエイリアンを攻撃する。**ドゥームズデイマシンは未探索の星系と他のドゥームズデイマシンのヘクスには移動しないが、それらを通り抜けることはする。もし2ヘクス以内に惑星もアステロイドも船もなければ、ドゥームズデイマシンはランダムな方向に1ヘクスだけ移動する。

### 17.4 ドゥームズデイマシンの効果

ドゥームズデイマシンと同じヘクスに他の船がいたら、ドゥームズデイマシンは直ちにこれを攻撃する。またドゥームズデイマシンに対しては通常通りに攻撃を仕掛けることが出来る。戦闘終了後にドゥームズデイマシンが惑星かアステロイドと同じヘクスにいる場合は、それらは破壊され、惑星（及びその上のコロニー）、アステロイドをボードから取り除く。それ以外の地形は、ドゥームズデイマシンには影響を与えない。

### 17.5 ドゥームズデイマシンのプレイバランス

ドゥームズデイマシンは、たとえ2ヘクス以内に惑星や船がいたとしても、プレイヤーのホームシステム内には侵入しない（ディープスペース内のみを移動する）。ただし、ランダムマップシナリオではこの限りではない。

## 18. 研究費増加の制限

現実的には、帝国はこれまで全く研究してこなかった分野に対していきなり巨額の研究費を払うことは出来ない。

プレイヤーは前のエコノミックフェイズに研究目的で使用了CP+10CPまでしか、このエコノミックフェイズで研究に使うことはできない。

## 19. 予測不能の研究

このルールは技術開発の分野に偶然の要素を盛り込むものである。あなたの研究者たちは、必要なときに必要な分野のテクノロジーを開発してくれるとは限らなくなる。この特殊ルールを用いる時は、プレイヤーは通常のプロダクションシートは使わず、シナリオブックに含まれている別のシートをコピーして使用すること。

### 19.1 研究費の支援



エコノミックフェイズに、テクノロジーレベルを購入（7.5）する代わりに、プレイヤーは CP を支払って研究を支援する。プレイヤーは 5 CP の倍数だけコストを支払い、各 5 CP のことをグラント（奨学金）と呼ぶ。1 グラントを払うたびに、プレイヤーはダイスを 1 個振ることができる（例：10 CP を支払えば 2 回ダイスを振る）。研究費支援は、それぞれのテクノロジーに対して指定して行う。プレイヤーはプロダクションシートに、各分野（戦術、移動、攻撃など）に対するグラントの数を記録しなくてはならない。ダイスを振る前に、全てのテクノロジーロールをそれぞれのテクノロジーに割り当てなくてはならない。

## 19.2 結果

グラント毎のダイスを振った後、出た目の合計値をプロダクションシートに記録する。合計値がテクノロジー購入に必要なコスト以上となれば、そのテクノロジーを得ることができる。

例) 5 グラント (25 CP) を支払ったプレイヤーが攻撃テクノロジーレベル 1 を得ようとする。彼は 4 グラント分を攻撃 1 に割り振り、プロダクションシートの Att 1 の欄の 1 から 4 までの数値に○をつける。5 番目のグラントは別のテクノロジーに割り振った。彼は最初に 4 個のダイスを振り、7, 5, 6, 8 の結果を得た。合計は 26 となり、必要とされる 20 を超えたため、攻撃 1 は研究完了し、Att 1 に○をつけて示す。余った 6 ポイントは破棄される。もし 4 個のダイスの合計が 18 だったとしたら、研究はまだ完了しない。次のエコノミックフェイズに、5 番目のグラントを支払って、2 以上の数値が出れば研究完了となる。

## 19.3 研究費の制約

帝国は、研究に全く支出をしない状態からいきなり研究に全力で支出を振り向けることはできない。そのため、プレイヤーは前のエコノミックフェイズで支出したグラント数+2 までしか、このエコノミックフェイズでは支出することはできない。

例) プレイヤーは 15 CP を支払って、3 グラントを研究に使用した。次のエコノミックフェイズには、彼は 0~5 グラントまでを購入することができる。

## MOVEMENT TECHNOLOGY CHART

Tech Level

Distance Ship May Travel Each Turn

