

スペースエンパイアシナリオブック

1. イントロダクション

初期配置戦力:

20CPの母星に、コロニーシップ(CO) 3個、マイナー(Miner) 1個、シップヤード(SY) 4個、偵察艦(SC) 3個を配置する。捕捉) シップヤードは1個のグループカウンターの下に4の数値マーカーを置く。偵察艦は、3個のグループカウンターそれぞれの下に1の数値マーカーを置く。

基本ゲーム:

ルールになれるまでは基本ルールのみでプレイすることを推奨する。この場合、CV, F, R, SW, Mine, MS pipeline, Alien ships は登場しない。

銀河系のセットアップ:

ホームシステムマーカー(自分の色のついたマーカー)とディープスペースマーカー(白い色のマーカー)を、シナリオに書かれているようにセットする。四角枠で囲われた部分以外のマップは、ゲームで使用しない。

ワープポイントとドゥームズデイマシン:

この2つのカウンターがめくられたら、それぞれのオプションルールを使用しない場合にはゲームから除去し、そこはオープンスペースとする。

2 プレイヤーの勝利条件:

シナリオで特に指定されていない限り、相手プレイヤーの母星を破壊すること。しかし、ゲーム中に明らかに勝負がついた状況となった場合は、そこでプレイを中止することを推奨する。

マルチプレイヤーの勝利条件:

シナリオで特に指定されていない限り、最初に1人の対戦相手の母星を破壊したプレイヤーがゲームに勝利する。

マルチプレイヤーショートゲームの勝利条件:

プレイヤーは通常通り、敵母星を最初に破壊することでもゲームに勝利できるが、それ以外にも、

- 3コロニーポイントを獲得したらゲームに勝利する。コロニーポイントは以下の方法で得る事が出来る。

- 1) 敵のコロニーを破壊する(コロニーシップは含めな

い、破壊するコロニーの産出 CP は問わない)。一度入手したコロニーポイントは失われない。

2) ディープスペースまたは敵のホームシステム内に、エコノミックフェイズの最後にコロニーが成長した後で、5CP のコロニーを 1 つ以上保有する。敵コロニー破壊で得られるコロニーポイントとは異なり、この方法で得るコロニーポイントは、敵に爆撃されるなどして、失う可能性がある。

- ・プレイヤーはゲームのターン途中でも、3 点目のコロニーポイントを得た瞬間にゲームに勝利する。
- ・エコノミックフェイズ終了時点で、同時に複数のプレイヤーが 3 点目のコロニーポイントを獲得した場合、より多くのコロニーポイントを持っているプレイヤーがゲームに勝利する。同点の場合は、そのエコノミックフェイズ中に購入した宇宙船を配置した後、両者の保有する戦闘可能艦艇の CP コストを合計し、より多いプレイヤーが勝利する。
- ・ランダムマップセットアップを使用している場合は、明らかなディープスペースは存在しないため、コロニー破壊によるコロニーポイントだけをカウントする。

マルチプレイヤーロングゲームの勝利条件:

母星コロニーが破壊されたら、そのプレイヤーの全てのカウンター（コロニーも含む）を除去する。1 人の他プレイヤーの母星を破壊しゲームから脱落させたプレイヤーは、次のエコノミックフェイズに 30CP のボーナスを得る。また脱落したプレイヤーが自分の保有していないテクノロジーを所有していた場合は、そのテクノロジーを 2 つまで、1 レベルずつ、無償で得ることができる(注: 1 つのテクノロジーを 2 レベル、はダメ)。敵の母星コロニーを破壊した後、通常通りそこに 5CP のコロニーを設置することは可能である。最後に残ったプレイヤーがゲームに勝利する。

同時プレイ:

プレイヤー同士が合意するならば、ゲームの序盤のうちは、全員が同時にターンを進め、全員がエコノミックフェイズを終了したら次ターンに移行するようにしてもよい。

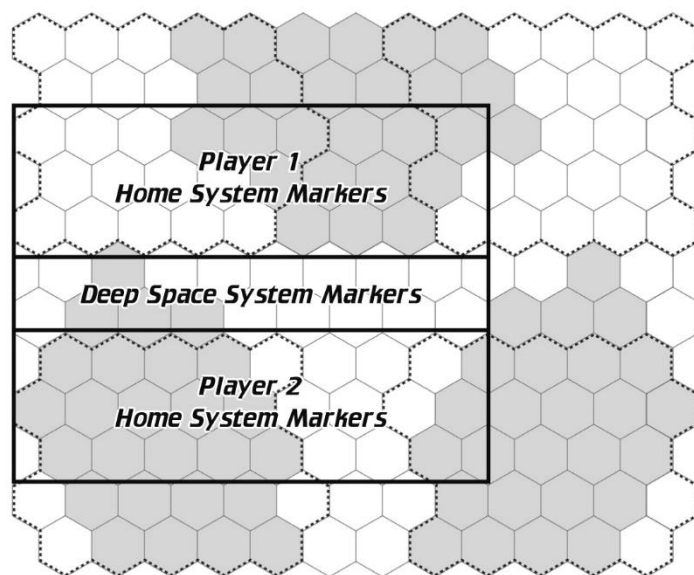
プレイタイム短縮の勧め:

このゲームのプレイタイムは 2 プレイヤーシナリオで 1~4 時間、マルチプレイヤーゲームではもっと長くな

る。プレイタイムを短縮するために、初心者はまず基本ルールのみでプレイすること、2 プレイヤースモールマップ（経験者同士なら 1 時間半でプレイできる）を使用すること、初めてマルチプレイヤーゲームをする時はチームプレイをすること、を推奨する。

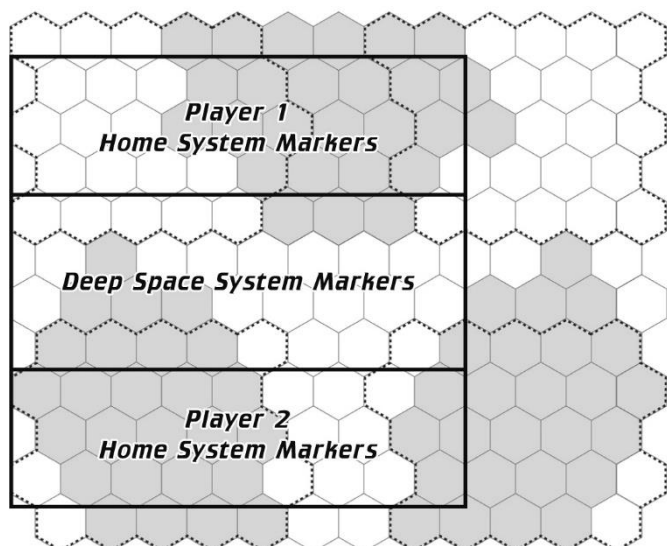
2 人プレイヤーシナリオ

2.1 スモールマップ



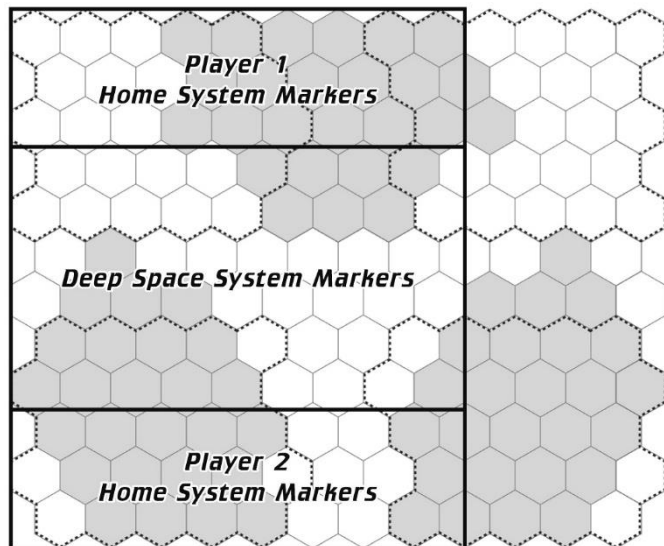
- ・枠線右端の半分サイズのヘクスは原則としてプレイ不可とする（例外は下記参照）。
- ・17 個のディープスペースマーカーを使用する。
- ・各サイドは 26 個のホームシステムマーカーを使用する。したがって、プレイヤー 2 は、右端の半分サイズヘクスのどれか 1 カ所をフルサイズと見なして、自分のホームシステムマーカーを配置すること。
- ・両プレイヤーとも、自分の母星を一番手前のヘクス列のどこかに配置する。
- ・四角の枠線外のヘクスはプレイ不可である。

2.2 ノーマルマップ



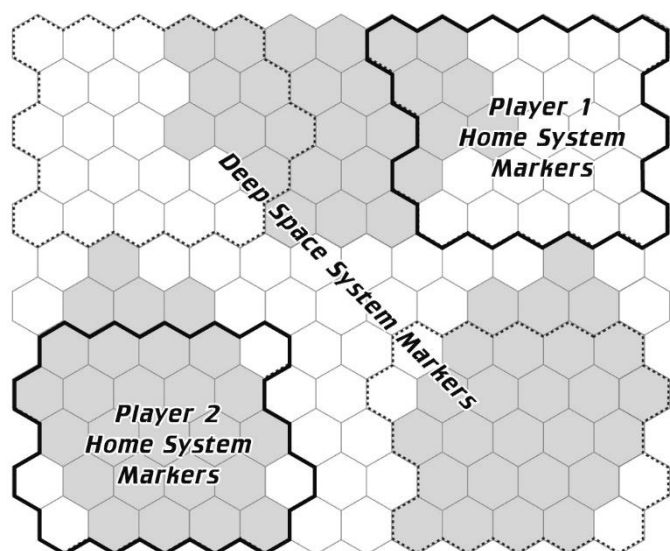
- ・ 枠線右端の半分サイズのヘクスは原則としてプレイ不可とする（例外は下記参照）。
- ・ 34 個のディープスペースマーカーを使用する。
- ・ 各サイドは 26 個のホームシステムマーカーを使用する。したがって、プレイヤー1 は、右端の半分サイズヘクスのどれか 1 カ所をフルサイズと見なして、自分のホームシステムマーカーを配置すること。
- ・ 両プレイヤーとも、自分の母星を一番手前のヘクス列のどこかに配置する。
- ・ 四角の枠線外のヘクスはプレイ不可である。
- ・ 敵と遭遇するまでにはより多くの研究開発が完了しているため、このシナリオのプレイ時には、エイリアンと、いくつかの上級ルールを使用することを推奨する。

2.3 ラージマップ



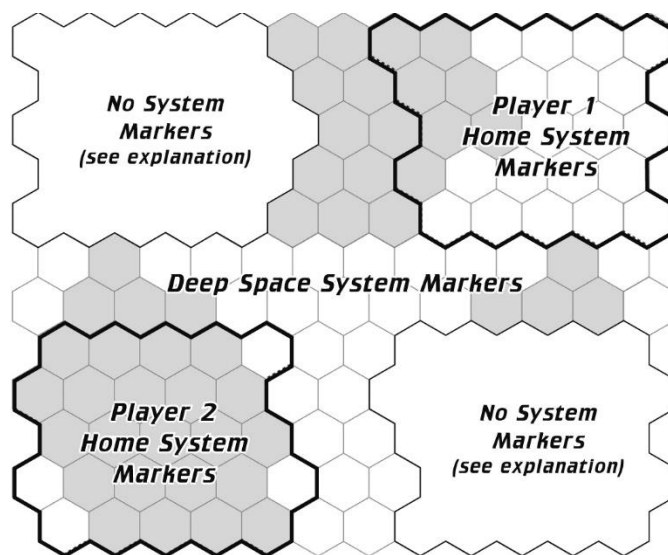
- ・ 枠線右端の半分サイズのヘクスは原則としてプレイ不可とする（例外は下記参照）。
- ・ 51 個のディープスペースマーカーを使用する。
- ・ 各サイドは 26 個のホームシステムマーカーを使用する。したがって、プレイヤー2 は、右端の半分サイズヘクスのどれか 1 カ所をフルサイズと見なして、自分のホームシステムマーカーを配置すること。
- ・ 両プレイヤーとも、自分の母星を一番手前のヘクス列のどこかに配置する。
- ・ 四角の枠線外のヘクスはプレイ不可である。
- ・ 探索テクノロジーを研究した方がいいかもよ。

2.4 エクストララージマップ



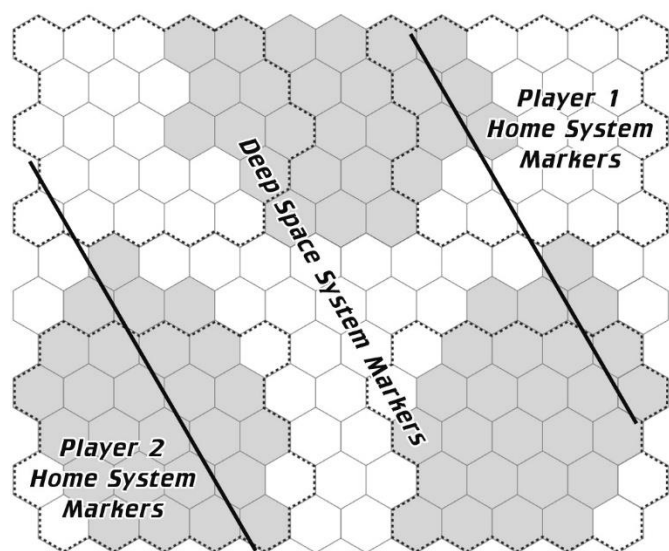
- ・両プレイヤーは 4-プレイヤーゲームで使用する領域の 1 つに、26 個のホームシステムマーカーを配置する。
- ・マップの残りの全てのヘクスには 98 個のディープスペースマーカーを配置する。
- ・両プレイヤーとも、ボードの端に隣接したホームシステムヘクスに母星を配置する。

2.5 三次元 2 プレイヤーマップ



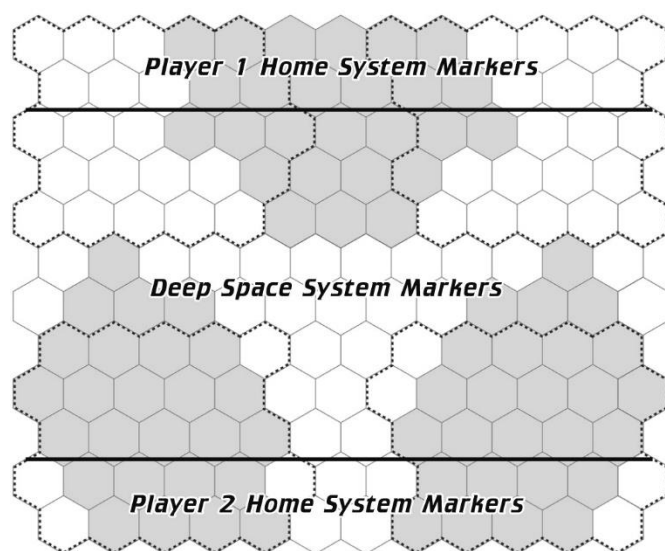
- ・両プレイヤーは 4-プレイヤーゲームで使用する領域の 1 つに、26 個のホームシステムマーカーを配置する。
- ・マップの未使用のホーム領域 2 カ所を除いた全てのヘクスにディープスペースマーカー 46 個を配置する。
- ・両プレイヤーとも、ボードの端に隣接したホームシステムヘクスに母星を配置する。
- ・2 つの未使用ホームシステムはプレイ不可である。
- ・この未使用ホームシステムはそこに存在しないものとする。プレイヤーはユニットを未使用ホームシステム内に進入させて、その未使用ホームシステムに隣接した他の任意のヘクスから出てくることができる。つまり、この未使用ホームシステムに隣接したヘクスは、全てが互いに隣接し合っているものと見なす。
- ・上記の移動には、1 移動ポイントが消費される。

2.6 巨大マップ



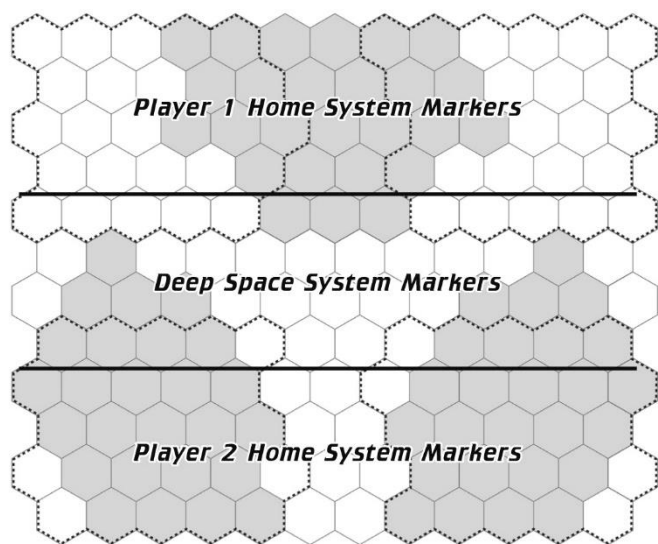
- ・プレイヤーはダイアグラムのように、ホームシステムマーカーを配置する。
- ・プレイヤー1は1個、プレイヤー2は6個のホームシステムマーカーが、上記のエリアに入らない。これらのホームシステムマーカーは、上記エリアに隣接した任意のヘクスに配置する。
- ・マップの残りのヘクスは全てディープスペースマーカー（98個）を配置する。
- ・両プレイヤーとも、ボードの端に隣接したホームシステムヘクスに母星を配置する。

2.7 やれるもんならやってみなマップ



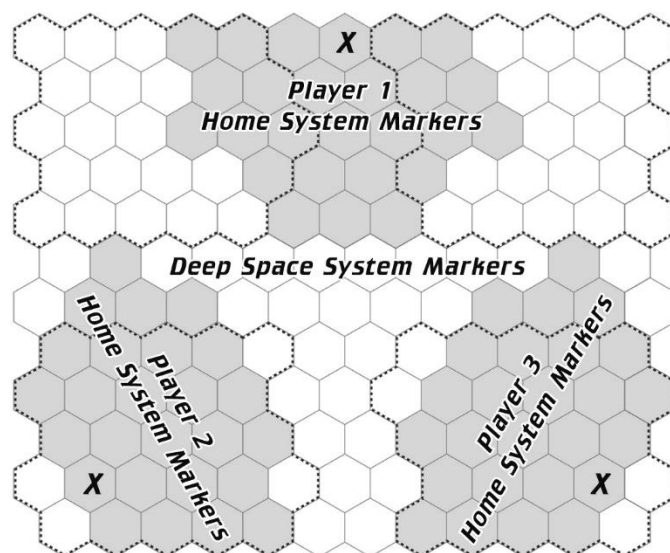
- ・プレイヤーはダイアグラムのように、ホームシステムマーカーを配置する。
- ・25個のホームシステムマーカーが上記エリアに入るので、残りの1個は上記エリアに隣接した任意のヘクスに配置する。
- ・マップの残りのヘクスは全てディープスペースマーカー（98個）を配置する。
- ・両プレイヤーとも、ボードの端に隣接したホームシステムヘクスに母星を配置する。

2.8 ダブルトラブルマップ



- ・両プレイヤーは自分の色のホームシステムマーカーに加え、もう一色のホームシステムマーカーを使用する。別の色のホームシステムマーカーの中から、不毛ではない惑星1個と母星を取り除く。
- ・2色のホームシステムマーカーをよく混ぜて、この50個のマーカーを上記ダイアグラムのよう配置する。
- ・間の領域にディープスペースマーカー50個を配置する。
- ・両プレイヤーとも、ボードの端に隣接したホームシステムヘクスに母星を配置する。
- ・両プレイヤーとも、もう一色のコロニーマーカーを使用できる。

3人プレイヤーシナリオ



- ・各プレイヤーは、上記ダイアグラムの色のついた領域に、26個のホームシステムマーカーを配置する。
- ・マップの残りのヘクス（プレイヤー2と3の背後にある2ヘクスも含む）にはディープスペースマーカーを配置し、Xのマークのある位置に母星を配置する。
- ・全てのプレイヤーが合意するならば、母星の位置をホームシステム内の任意のヘクスに変えてもよい。

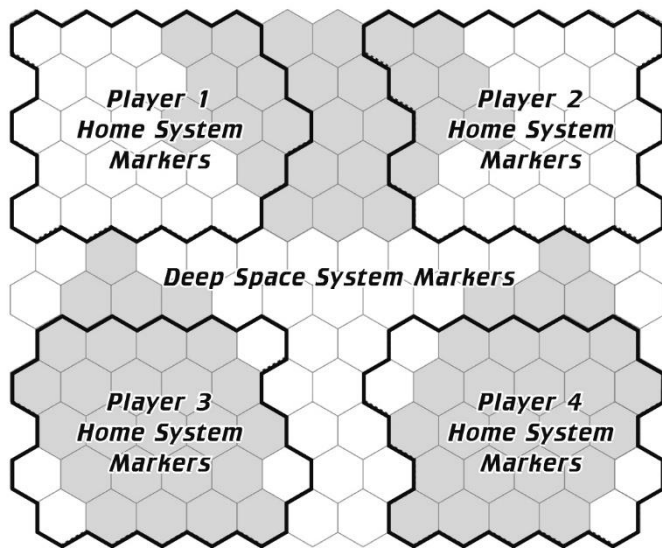
バリアブル3プレイヤー

- ・各プレイヤーは自分の母星を受け取る。
- ・他の全てのホームシステムマーカーとディープスペースマーカーは一緒に混ぜられ、マップ全体にランダムに配置する。
- ・各プレイヤーはランダムに自分の母星の位置を決定する。これには、1~13の数値をランダムに2回選び、最初の数値がヘクス列、次の数値が左端からの距離として、座標を特定する。

3プレイヤーチームプレイ

- ・普通の3プレイヤーマップ同様にセットアップする。
- ・2人と1人にチーム分けする。
- ・2人チームは、艦船とテクノロジーのコストが1.5倍（端数切り上げ）となる。メンテナンスは同じ。
- ・2人チームは、互いがスタックしてはいけない。またMSパイプラインは共有できない。
- ・1人チームは、片方の相手の母星を破壊しても、30CPやテクノロジーのボーナスは得られない。

4 人プレイヤーシナリオ



- ・各プレイヤーは 26 個のホームシステムマーカーを領域内に配置する。
- ・残りのマップにはディープスペースマーカー 46 個を配置する。
- ・各プレイヤーは、ボードの端に隣接したホームシステムヘクスに母星を配置する。

バリエブル 4 プレイヤー

バリエブル 3 プレイヤーと同様にセットアップする。

4 人プレイヤーチームプレイ

- ・通常の 4 人プレイセットアップを行う。
- ・適宜チーム分けし、チーム配置は対角線でも縦横でも構わない。
- ・プレイヤー達は、Uneasy Alliance（不安定同盟）か Blood Brothers（血盟の同志）のどちらを選ぶか決めなくてはならない。
- ・Uneasy Alliance: チームメイト同士は艦船その他をスタックできず、他方の MS パイプラインを使用できない。
- ・Blood Brothers: チームメイトは同時にターンを行い、スタックすることが出来、一緒に攻撃を行う事が出来、移動ために他方の MS パイプラインを使用することが出来る。しかし、テクノロジーをシェアすることはできず、CP もシェア出来ない。
- ・どちらのオプションを使うにしても、チームは同時にゲームに勝利または敗北する。

ゲームバリエント

クイックスタート

セットアップ後、各プレイヤーの全てのホームシステムマーカーは表にされ、不毛ではない惑星上には、5CP のコロニーが配置される。初期配置の 3 個のコロニーシップは使用しない。

艦船建造制限

プレイヤーは、いずれかのプレイヤーの BC、BB、DN のどれかが、エイリアンではない敵プレイヤーと戦闘を行うまで、戦闘機テクノロジーを研究することは出来ない。

プレイヤーは、いずれかのプレイヤーの DD またはそれ以上のサイズの艦艇が、エイリアンではない敵プレイヤーと戦闘を行うまで、クロッキングテクノロジーを研究することは出来ない。

低メンテナンス

このバリエントはどのシナリオでも使用可能である。全てのメンテナンスコストを合計した後、それを半額（端数切り捨て）にする。

ヘビーテレイン（重たい地形）

通常では、“Danger!”や“Lost in Space”マーカーが引かれると、解決後に除去されるが、このバリエントでは、未使用のディープスペースマーカーからランダムに 1 個を引き、それを裏にして配置する。全てのディープスペースマーカーを使い切ったら、その後は空白のままにする。

これらのマーカーが探索ではなくスキヤニングによってめくられ、新たなディープスペースマーカーと置き換えられた場合は、スキヤンを行った CA は同じターンにそのヘクスに進入して、通常通りの探索を行うことができる。しかし、他の CA によって同じターンにまたこのマーカーをスキヤンすることは出来ない。

1人プレイヤードゥームズデイマシンシナリオ

初期配置:

通常の2人プレイヤーシナリオと同様に初期配置する。
クイックスタートバリエーションは使用不可。

勝利条件:

プレイヤーは悪の帝国により送り込まれてくる全てのドゥームズデイマシンを撃破したら勝利する。

ターンオーダー:

ターンオーダービディングの必要はない。プレイヤーが先に行動し、その後ドゥームズデイマシンが移動する。

ドゥームズデイマシンの移動ルール

ドゥームズデイマシンは、シナリオで決められたターンのエコノミックフェイズに登場する。1d10を振り、侵入ヘクスを決定する。ドゥームズデイマシンの移動速度は常に1ヘクス/ターンである。

移動のガイドライン:

ドゥームズデイマシンは常に一番近いプレイヤーのコロニーに向かって移動する。等距離のコロニーが2個ある場合、より大きなCP値のコロニーに向かう。等距離、等CP値のコロニーが複数ある場合は、母星により近いコロニーに向かう。それも複数ある場合は、プレイヤーが任意に決める。最寄りのコロニーに向かうルートが二種類ある場合は、母星に近い方のルートを選択する。ドゥームズデイマシンの移動のたびに、目標となるコロニーは変わる可能性がある。ドゥームズデイマシンのルートを変えようとして、プレイヤーがコロニーを縮小したり除去したりすることは出来ない。

ドゥームズデイマシンはシステムマーカーには影響されない。ブラックホールに侵入しても破壊チェックは行わない。未探査の星系に入ってもシステムマーカーをめくらない。プレイヤーは未探査のシステムマーカーとドゥームズデイマシンが一緒にいるヘクスに移動をすることはできない。

ドゥームズデイマシンの戦闘ルール

・ドゥームズデイマシンがプレイヤーの艦船がいるヘクスに進入したら、戦闘が発生する。

・ドゥームズデイマシンが惑星ヘクス（コロニーの有無にかかわらず）に進入したら、その惑星とコロニーは破壊される。ただしこのためには、ドゥームズデイマシンはまずプレイヤーの艦隊を撃破しなくてはならない。ソロプレイの時は、ドゥームズデイマシンはアステロイドを破壊しない。

・ドゥームズデイマシンは戦闘からは退却しない。

・ドゥームズデイマシンに対する攻撃で、1のダイス目は自動的ヒットにはならない。

・ドゥームズデイマシンからの攻撃で、10のダイス目は常にミスとなる。

・ドゥームズデイマシンの攻撃力はアステロイドによる影響を受けない。

・ドゥームズデイマシンの攻撃力は出現時期、シナリオによって異なる。以下のチャート参照のこと。

・ドゥームズデイマシンのダメージは、戦闘から戦闘に引き継がれる（戦闘終了後に自動回復しない）。しかし、ドゥームズデイマシンが惑星を破壊するごとに、2ダメージを回復する。

・ドゥームズデイマシンは、チャートに示されるように1回のラウンドに複数の攻撃を行う。これらの攻撃は、同じ攻撃力で、同時に行われる。

・ドゥームズデイマシンは戦術2を保有している。

・特にチャートで指定されていない限り、ドゥームズデイマシンは戦闘機及び機雷による被害を受けず、クロッキングの影響を受けない。またプレイヤーは艦隊サイズボーナスを得られない。

・それぞれのドゥームズデイマシンが最初に戦闘を行う直前に、チャートを参照し、その弱点を決定する。

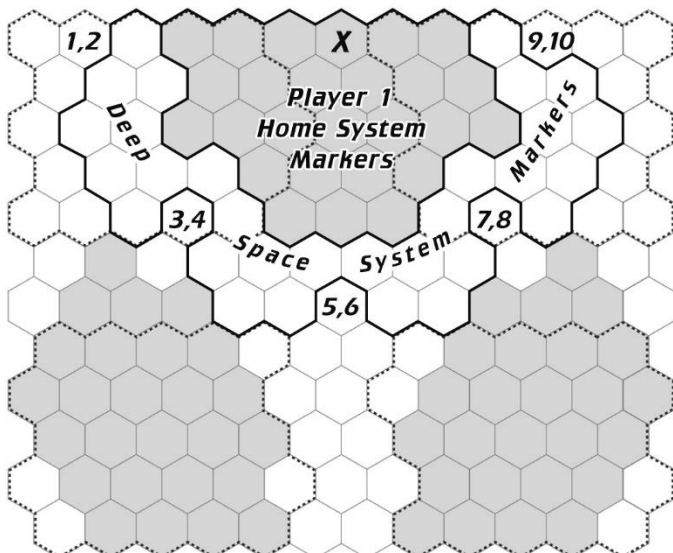
・ドゥームズデイマシンが与えたヒットを割り当てる際は、常識を使うこと。例えば、戦闘機が弱点であれば、戦闘機を先に狙う。大規模艦隊が弱点であれば、弱小艦艇を先に狙い数を減らす。ダメージを受けている艦を優先的に狙う、など。

DOOMSDAY MACHINE STRENGTH

DM Strength	Attack Strength	Defense Strength	Hull Size	Number of Attacks
1	D7	1	6	3
2	C7	1	7	4
3	C8	2	7	4
4	C8	2	8	4
5	B9	2	8	5
6	B9	3	9	5
7	B10	3	9	6
8	A10	3	10	6
9	A11	4	10	6
10	A11	4	11	6

ダイス目	弱点
1-2	戦闘機: 戦闘機は通常通りドゥームズデイマシンに損害を与えられる。
3-4	機雷: それぞれの機雷はダイス目 1-5 で、ドゥームズデイマシンに1ヒットを与えられる。
5-6	クローキング: レイダーは各ラウンドにDではなくAとして射撃を行う。また第1ラウンドには攻撃力が+1される。さらに、ドゥームズデイマシンはレイダーに対する攻撃時に、攻撃力-2される。
7-8	大規模艦隊: 10隻以上の戦闘可能艦が戦うならば、そのラウンドに攻撃力+1の艦隊サイズボーナスを得ることが出来る。
9-10	なし

スモールソリテアマップ



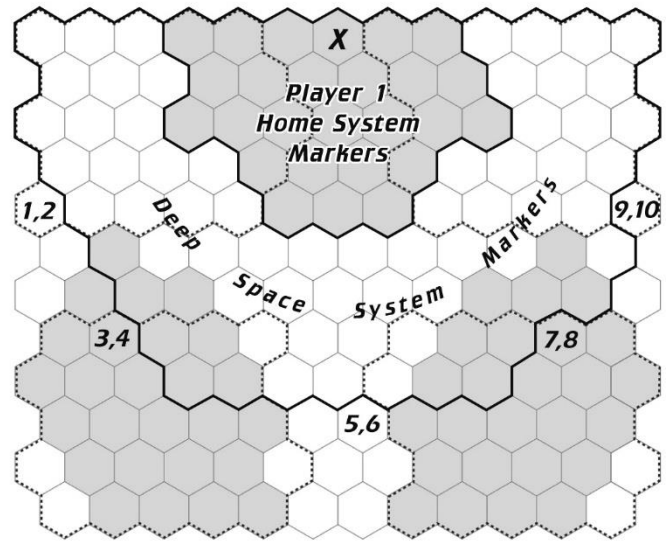
- ・26個のホームシステムマーカーを配置し、母星はXの位置に置く。
- ・ディープスペースマーカーはホームシステムから2ヘクス以内に配置する。ただし、数字が書かれたドゥームズデイマシンのエントリーポイントは除く。

・プレイヤーは合計3体のドゥームズデイマシンと戦う。それぞれのドゥームズデイマシンは以下のチャートに従い、エコノミックフェイズ中に登場する。

・###と書かれているのは、最初の数値がドゥームズデイマシンが登場するターン数、2番目がドゥームズデイマシンの強さである。

Difficulty	First DM	Second DM	Third DM
Easy	7/1	9/3	11/5
Normal	7/2	9/4	10/6
Hard	6/1	8/3	10/5
Harder	6/2	8/4	9/6
Good Luck!	5/1	7/3	9/5

ラージソリテアマップ



- ・26個のホームシステムマーカーを配置し、母星はXの位置に置く。
- ・ディープスペースマーカーはホームシステムから4ヘクス以内に配置する。ただし、数字が書かれたドゥームズデイマシンのエントリーポイントは除く。
- ・プレイヤーは合計3体のドゥームズデイマシンと戦う。それぞれのドゥームズデイマシンは以下のチャートに従い、エコノミックフェイズ中に登場する。

Difficulty	First DM	Second DM	Third DM
Easy	8/5	10/7	12/9
Normal	8/6	10/8	11/10
Hard	7/5	9/7	11/9
Harder	7/6	9/8	10/10
Good Luck!	6/5	8/7	10/9

1 人プレイヤーエイリアンエンパイアシナリオ

初期配置:

通常の 2 人プレイヤーシナリオと同様に初期配置する。
クイックスタートバリエーションは使用不可。

勝利条件:

2〜3 人のエイリアンプレイヤーが人間プレイヤー（あなた）を攻撃してくる。全てのエイリアンの母星を破壊したら、勝利する。

特殊ルール:

デコイを使用することは出来ない。ターンオーダービッドの必要はなく、常に人間プレイヤーがエイリアンの前に行動する。

エイリアンプレイヤーホームプラネット

・エイリアンプレイヤー（AP）は、それぞれの母星を持っている。使っていない色の母星と艦船を使用する。AP の母星はエイリアンの帝国全体とリソースを表している。

- ・各 AP は母星に基地を置いてゲームを開始する。
- ・AP は MS パイプライン、コロニーシップ、シップヤード、マイナー（採掘艦）、デコイを使用しない。
- ・AP の母星が除去されたら、その AP はゲームから脱落する。ただし、その時点ですでにボード上に存在しているその AP の艦船は、除去されずに最後まで戦い続ける。
- ・AP が艦隊を発進させるまでは、その AP が行う唯一のアクションはエコノミックフェイズのダイスロールのみである。

AP エコノミックロールと艦隊発進

エコノミックフェイズ中に、それぞれの AP は以下のアクションを行う:

- ・AP エコノミックシートを参照しエコノミックロールを振る。どの AP もダイス 1 個のロールから始める。ロールの結果が“Economy”であった場合、3 ラウンド後のエコノミックフェイズ以降、各エコノミックロールで振るダイスは 1 個増える。そのため、第 2 と第 3 エコノミックフェイズの Extra Econ の欄には 0 が記入されている。もし第 1 ラウンドに Economy が出たら、第 4 ラウンドのエコノミックフェイズ以降はダイスが 1 個増える。

・Economy 以外の結果が出たら、シナリオの難易度により決まった CP（5, 10, 15CP）が、出た目に該当する欄に加えられる。ただし Defense 欄に加えられる CP は倍額となる。これらの欄（Fleet, Tech, Defense）の CP 額は、各 AP がその分野に蓄積したリソースの量を表しており、ラウンドを超えて持ち越される。AP がどれかの分野でリソースを使用する時には、できるだけ CP の残りが出ないように消費する。

・各 AP は、そのエコノミックフェイズに振ることができるダイスの数だけエコノミックロールを振る。

・艦隊発進ダイスロール: 全てのエコノミックロールを振り終わったら、艦隊発進（Fleet Launch）ロールを振る。艦隊を発進させるのに必要なダイス目は、エイリアンエコノミックシートに記載されており、ラウンド毎に変化する。もし艦隊発進ロールが発進であった場合は、その AP のエコノミックフェイズは終了する。Fleet 欄が 6CP 未満であった場合は、たとえダイス目が成功であっても、艦隊発進はしない。

・もし AP が戦闘機テクノロジーを研究済みで、Fleet 欄に 25CP 以上を持っており、かつ人間プレイヤーが AP の戦闘機レベル以上のポイントデフェンステクノロジーを持っていると明らかにしていない場合は、艦隊発進ロールから 2 を引く。

・もし AP がクロッキングを研究していて、Fleet 欄に 12CP 以上を持っており、かつ人間プレイヤーが AP のクロッキングレベル以上のスキャナーを持っていると明らかにしていない場合は、艦隊発進ロールから 2 を引く。

・もし艦隊発進が決まったら、AP はそれがレイダー（襲撃艦）艦隊なのか、そうでないかを決定する（下記参照）。それがレイダー艦隊であれば、艦隊をすぐに編成する。レイダーでない場合は、その艦隊が初めて戦闘を行うまで艦船を購入しない。艦隊の存在を示すため、任意の艦船カウンターを使用してこれを表す。

レイダー艦隊

もし AP がクロッキングを研究していて、Fleet 欄に 12CP 以上を持っており、かつ人間プレイヤーが AP のクロッキングレベル以上のスキャナーを持っていると明らかにしていない場合は、AP はレイダー艦隊を編成する。この艦隊は全てレイダーからなる。レイ

ダー艦隊は通常艦隊とは異なる優先目標を持っており、AP 移動ルールで説明されている。

テクノロジーの購入

- ・AP は機雷テクノロジーを持ってゲームを開始する。
- ・艦隊が発進するたびに、移動テクノロジー決定のダイスを 1 個振る。1~4 のダイス目で、AP は (Tech 欄に CP の余裕があれば) 次のレベルの移動テクノロジーを購入する。
- ・移動以外のテクノロジーは、戦闘が発生するまでは購入されない。
- ・艦隊が初めて戦闘を行うことになったら、AP は保有するテクノロジーポイントを最大限利用してテクノロジーを購入し、その後艦船を購入する。
- ・テクノロジーポイントは以下の順で使用される。
- ・人間プレイヤーがそれまでに戦闘で戦闘機を使用しており、AP がポイントディフェンスを持っていないならば、Point Defense 1 を購入する。
- ・次に、人間プレイヤーがそれまでに機雷を使用しており、AP が Minesweeper 1 を持っていないならば、MS 1 を購入する。
- ・次に、人間プレイヤーがレイダーをこれまでに戦闘で使用しており、AP がレイダーを感知できるスキャナーテクノロジーを持っていないならば、ダイス 1 個を振る。1~4 の目で、AP はレイダーを感知できるようにスキャナーを購入する。もしそのために AP が必要なスキャナーが 2 レベル分で、かつ 1 レベル分しか購入する余裕がなかった場合は、将来のために 1 レベル分のスキャナーを購入する。5~10 の目の場合は、スキャナーは購入しない。
- ・次に AP は船体サイズを購入するかどうか決定する。これは AP の現在の船体サイズテクノロジーに影響される。ダイス 1 個を振り、以下のテーブルを参照し、船体サイズテクノロジーを購入するかどうかを決定する。

Current Ship Size:	1	2	3	4	5
Roll needed to purchase next level:	1-10	1-7	1-6	1-5	1-3

- ・もし AP が戦闘機テクノロジーを研究済みで、人間プレイヤーがポイントディフェンスをまだ使っていない場合は、ダイスを 1 個振り、1~6 の目が出て、

かつリソースに余裕があるなら、AP は次のレベルの戦闘機テクノロジーを購入する。7~10 の目の場合は、以下のチャートを参照する。

- ・もしこれがクロッキング 1 を持ったレイダー艦隊ならば、AP はダイス 1 個を振り、1~6 の目で、リソースが許せば、クロッキング 2 を購入する。7~10 の目の場合は、以下のチャートを参照する。
- ・残っているリソースがあるならば、AP はこのチャートを参照してダイスを振る。選択されたテクノロジーが高額すぎて購入できない場合は、購入可能なテクノロジーが選ばれるまで振り直す。

Die Roll	Tech Purchased
1-2	Attack
3-4	Defense
5*	Tactics
6**	Cloak
7	Scan
8	Fighter
9	Point Defense
10	Mine Sweeper

*もし *Tactics* が出て、AP がまだ *Attack2* または *Defense2* を取得していない場合は、AP はそちらの方を先に購入する (*Attack2* が *Defense2* より先)。

**もし人間プレイヤーが既にスキャナー 2 を明らかにしている場合は、6 の目は全て振り直す。

- ・上記の過程で、AP がテクノロジー購入のためのリソースを持っていないければ、そこで中止し、残ったリソースはシートの tech 欄に記入しておく。

- ・エイリアンの船は即時自動アップグレードされる。

艦隊購入

できる限りのテクノロジーポイントを使い切ったら、次にフリートポイントを使って艦船を購入する。

- ・これがレイダー艦隊なら、全てのフリートポイントはレイダーに使われる。

・AP が戦闘機テクノロジーを持っており、人間プレイヤーがまだポイントディフェンスを戦闘で明らかにしていなければ、AP はできる限りのフリートポイントを CV+3Fs のセットの購入に振り分ける。もし 1 セットも購入することができない場合は、空母も戦闘機も購入しない。

- ・もし AP が戦闘機テクノロジーを持っていれば人間プレイヤーがポイントディフェンスを持っている場合

は、ダイス 1 個を振り、1~4 の目で、上記を実行する。

・もしそれが空母機動部隊ではなく、艦隊の規模が 12CP 以上であり、AP がすでにクロッキングを保有していて、人間プレイヤーがそれに対抗できるスキャナーテクノロジーを明らかにしていない場合は、レイダー艦隊を編制する。

艦隊購入の一般則

・上記の 4 つのケースが当てはまらない場合は、AP は以下の順に従って艦船を購入する。

1) 最大規模の艦

最初に作られる船は、AP の船体サイズテクノロジーとフリートポイントが許す一番大きな艦が 1 隻である。

2) 可能であれば DD

もし AP が、人間プレイヤーが戦闘で明らかにしたクロッキングテクノロジーを無効化できるスキャナーテクノロジーを保有しており、ステップ 1 で作ったのが DD でないならば、かつテクノロジーとリソースが許すなら、AP は DD を 1 隻建造する。

3) 残りの船

ダイスを 1 個振り、残りの艦隊の構成を決定する。

Die Roll	Fleet Composition
1-3	Largest Fleet
4-6	Balanced
7-10	Largest Ships

ダイス修正: 人間プレイヤーが既に戦闘機を使用しており、AP がポイントディフェンスを持っているならば、ダイスから 2 を引く。修正後の結果が 1~3 ではなく、AP の艦隊が少なくとも 1 セットの空母+戦闘機 3 個を含んでいない場合は、AP は最初の 12CP を偵察艦 2 隻に使う。

表の結果説明:

・ **Largest Fleet:** 残った CP は艦隊に含まれる艦数が最大になるように使われる。偵察艦より大きい艦は、それが艦数を減らさないならば購入できる。例えば 17CP の予算がある場合は、1 SC+1 DD (15CP)を購入するが、18CP の予算の場合は、3 SC (18CP)を購入し、2 DD (18CP)とはならない。

・ **Largest Ships:** できる限り大きな艦を購入する。例えば、AP の持つ船体サイズテクノロジーが 2 で、18CP の予算があるならば、2 DD を購入する。もし 17CP の予算だった場合は、1 DD+1 SC を購入する。

・ **Balanced:** できる限り多くの、AP が持っている一番高いレベルの Attack 及び Defense テクノロジーを搭載できる艦を購入する。余ったリソースはできるだけ大きな艦を購入することに使われる。

例) AP は BB を建造できる船体サイズテクノロジーを持っており、攻撃 2 と防御 1 を研究済みであった。予算が 24CP あった場合、攻撃 2 の効果を活用するために AP は 2 CA を建造する。もし予算が 27CP だった場合、1 BC と 1CA を建造する。もし予算が 30CP だった場合、2 BC を建造する。もし予算が 32CP だった場合、1 BB と 1 CA を建造する。もし予算が 36CP だった場合、3 CA を建造する。

・ あまった端数の CP は Fleet 欄に記入して取っておく。

・ もし AP が Minesweeper テクノロジーを持っているならば、この AP の SC はそのテクノロジーを持っているものと見なす。SC があるため、AP は機雷掃海艇 (MS) を購入しない。

AP 艦隊の移動

AP のターンに、AP の艦隊は移動を行う。AP 艦隊はスーパーノバやブラックホールには進入しない。アステロイドとネビュラは AP 艦隊の移動を妨げない (戦闘においては、地形効果を発揮する)。AP 艦隊の移動において、オープンスペース、アステロイド、ネビュラのいずれで移動中止するか選択する時には、AP は双方の判明しているテクノロジーを考慮した上で、自分の艦隊にとって最も有利な地形で移動を終える。しかし、AP 艦隊は移動ポイントを必ず使い切るように移動する。

・ AP の艦隊が未探査の宙域に進入した場合、システムマーカを表にはしない。プレイヤーは未探査で、かつ AP 艦隊がすでにいるヘクスに艦隊を侵入させることはできない。そこに移動したかったなら、AP がそこに来る前に探索をしておくべきであった。AP 艦隊がいる未探査ヘクスも探索テクノロジーで探索することは可能である。

・ もし AP 艦隊が 1 隻からなる内容が明らかなプレイヤーの艦を攻撃でき、それによっても目的地への到達が遅れない場合は、AP 艦隊はその艦を攻撃する。AP 艦隊は、2 隻以上からなるプレイヤーの艦隊に対して

は、目的地への到達が遅れない限り、迂回して戦闘を避けるように移動する。

- ・AP 艦隊の進行方向はエコノミックフェイズによって決められる。エコノミックフェイズから次のエコノミックフェイズまで3ターンあり、AP 艦隊は最も少ないエコノミックフェイズで、敵コロニーを攻撃できるように移動する。例えば、移動力1のAP 艦隊がエコノミックフェイズ終了後に、1つの敵コロニーから2ヘクス、もう1つのコロニーから3ヘクス離れていたとする。どちらのコロニーにも、次のエコノミックフェイズまでに到達できるため、このAP 艦隊はいずれのコロニーに向こうこともあり得る。

- ・AP 艦隊は最も少ない数のエコノミックフェイズで到達可能なコロニーに向かって移動する。

- ・条件を満たすコロニーが複数ある場合は、防衛されていないコロニーの方に向かう。この場合、シップヤードと、単艦の表になっている偵察艦は、防衛力には数えない。

- ・同じ数のエコノミックフェイズで到達可能な、防衛されていないコロニーが複数ある場合は、より近い方のコロニーに向かう。

- ・もし、防衛されていないコロニーがなくて、同じ数のエコノミックフェイズで到達可能だが、防衛されているコロニーが複数ある場合は、より近い方のコロニーに向かって移動する。距離が同じ場合は、コロニーサイズが大きい方に向かう。それも同じなら、人間プレイヤーの母星により近くなる方のコロニーに向かう。それも同じなら、人間プレイヤーが決めてよい。

- ・レイダーでない通常のAP 艦隊がコロニーに着いたら、そのコロニーが破壊されるまでそこに留まる。AP 艦隊は退却しない。

レイダー艦隊の移動

- ・レイダー艦隊の移動は通常艦隊と同じに行うが、自分と同じかそれ以上の規模（CP 値合計）の人間プレイヤーの艦隊とはできるだけ戦闘を避けるように移動するところが異なる。これはコロニーに対しても当てはまる。通常艦隊は、時には強固に防衛された敵コロニーを攻撃することもある（最も近い防衛されていないコロニーが同じ数のエコノミックフェイズ内に到達不能な場合に）が、レイダー艦隊はこのような行

動はとらない。レイダー艦隊は、防衛している敵艦隊よりも自身が大きな規模でない限り、そのコロニーを攻撃しない。もし敵の防衛艦隊がより強力な場合は、他のコロニーに向かう。もし人間プレイヤーの防衛艦隊がまだ表になっていなくても、プレイヤーは防衛艦隊のCP 値合計を計算して、AP のレイダー艦隊の移動先決定に用いなくてはならない。

例) あるレイダー艦隊は、同じエコノミックフェイズ数のうちに3個の異なるコロニーに到達可能である。この艦隊には2隻のレイダー (24CP) がいる。コロニーAは4隻の偵察艦 (24CP) に守られている。次のコロニーBは3隻の偵察艦 (18CP) に守られており、その近くに3隻の駆逐艦 (27CP) からなる艦隊がいる。最後のコロニーCは1隻の戦艦 (20CP) によって守られている。コロニーBとCは、レイダー艦隊よりも少ないCPの艦隊で守られているため、レイダーはこのいずれかのうち近い方に向かう。もし別にコロニーDがあって、同じエコノミックフェイズ数のうちに到達可能であり、そこにシップヤードしかないとしたら、レイダー艦隊はそこに向かう（防衛されていないと見なされるので）。

- ・もしレイダー艦隊が向かっているコロニーが、移動の途中で、レイダー艦隊以上の艦隊により防衛されるようになった場合は、レイダー艦隊はその時点で次に一番近いコロニーに向かう。必要ならば、レイダー艦隊はクローキングテクノロジーを使って敵艦隊を素通りすることもあり得る。

ディフェンスポイント

ディフェンスポイントはAPの母星が攻撃されるまでは使用しない。実際にAPの母星が攻撃されたら、攻撃のダイスを振る前に、母星が艦隊であるかのように、同じ手順で所有しているテクノロジーポイントを使用する。ただし、移動テクノロジーの購入についてのダイスは振らない。また、10の目が出たら振り直す。

- ・APは最初から機雷テクノロジーを持っており、ディフェンスに割り当てるCPは倍額にされる。

- ・APが最初から母星に持っている基地に加えて、APはディフェンスとフリート欄のCPを全て使用する。

- ・フリート欄のCPの使用法は艦隊購入の場合と同じだが、レイダー艦隊は作らない。このようにして購入

した艦隊は、母星の防衛に参加する。もしこの艦隊の一部が生き延びた場合は、次の AP ターンに艦隊発進し、移動を開始する。

- ・AP の母星を封鎖するメリットはない。プレイヤーの艦船が AP の母星ヘクスにいたとしても、エコノミックフェイズには AP は通常通り、艦隊を発進させたり、機雷や基地を作ったりする。

- ・ディフェンス欄の CP は、機雷か基地の購入に使われる。AP は母星に複数の基地を持つことができる。ダイスを 1 個振り、次のテーブルを参照のこと。

Roll	Defense Composition
1-3	Mines
4-7	Balanced
8-10	Most Bases

- ・Mines が出たら、全ての使用可能なディフェンスの CP は機雷の購入に使われる。

- ・Most Bases が出たら、できるだけ多くの基地をまず購入し、余った CP で機雷を購入する。

- ・Balanced が出たら、まず基地を 1 個購入し、次に機雷を購入する。CP に余裕がある限り、この順番を繰り返す。最後にあまった CP は機雷に使われる。

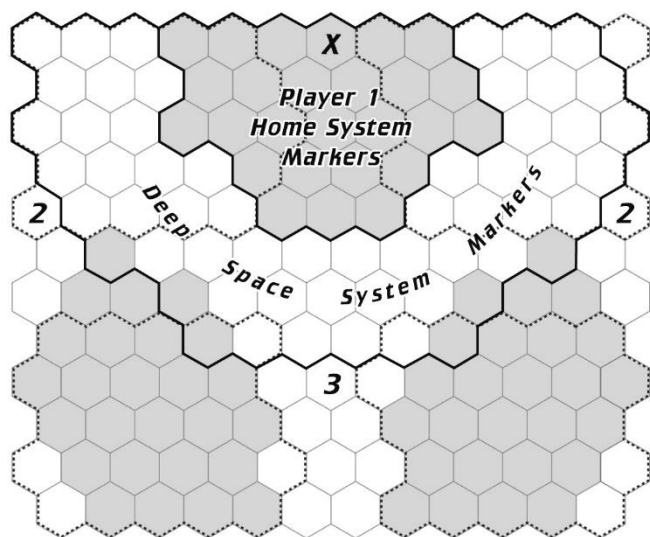
- ・エイリアンの帝国が 2 つのシナリオならば、2 の数値が書かれている位置に AP の母星を置く。

- ・エイリアンの帝国が 3 つのシナリオならば、2 と 3 の数値が書かれている位置に AP の母星を置く。

- ・以下のチャートは、難易度による AP の数とエコノミックロールにより加えられる CP の数を表している。

Difficulty	# of AP	# of CPs per roll
Easy	2	5
Normal	3	5
Hard	2	10
Harder	3	10
Really Tough	2	15
Good Luck!	3	15

エイリアンプレイヤーマップ



- ・プレイヤーは 26 個のホームシステムマーカーを配置する。X の位置に母星を置く。

- ・ホームシステムから 3 ヘクス以内にディープスペースマーカーを配置する。