

## ☆ 軍事技術



**中性子爆弾:**人口を攻撃する際、宙域内のすべての人口キューブを自動的に破壊してよい。



**宇宙基地:**宇宙基地を建造してよい。



**プラズマ砲:**プラズマ砲の宇宙船部品で設計図を改良できる。



**位相シールド:**位相シールドの宇宙船部品で設計図を改良できる。



**高度探掘:**植民船により高度物資人口スクエアに人口キューブを置いてよい



**タキオン炉:**タキオン炉の宇宙船部品で設計図を改良できる。



**グルーオンコンピューター:**グルーオンコンピューターの宇宙船部品で設計図を改良できる。



**プラズマミサイル:**プラズマミサイルの宇宙船部品で設計図を改良できる。

## ○ 稀少技術



**反物質分散機:**反物質砲のダメージを、複数の対象に任意に割り振れる。



**コニフォールド力場:**コニフォールドシールドの宇宙船部品で設計図を改良できる。



**中性子吸収機:**君に対する敵の中性子爆弾は効果を持たない。



**吸収シールド:**吸収シールドの宇宙船部品で設計図を改良できる。



**被覆装置:**君の宇宙船を1機釘付けにするためには宇宙船が2機必要になる。



**改良兵站:**移動アクションで追加1回の発動ができる。

## 田 グリッド技術



**ガウスシールド:**ガウスシールドの宇宙船部品で設計図を改良できる。



**核融合炉:**核融合炉の宇宙船部品で設計図を改良できる。



**強化船体:**強化船体の宇宙船部品で設計図を改良できる。



**陽電子コンピューター:**陽電子コンピューターの宇宙船部品で設計図を改良できる。



**高度経済:**植民船により高度資金人口スクエアに人口キューブを置いてよい



**タキオンドライブ:**タキオンドライブの宇宙船部品で設計図を改良できる。



**反物質砲:**反物質砲の宇宙船部品で設計図を改良できる。



**量子グリッド:**影響ディスクを2枚追加で受け取り、ただちに影響トラックに置く。



**知覚船体:**知覚船体の宇宙船部品で設計図を改良できる。



**ソリトン砲:**ソリトン砲の宇宙船部品で設計図を改良できる。



**遷移ドライブ:**遷移ドライブの宇宙船部品で設計図を改良できる。



**ワープポータル:**ワープポータルトークンをただちに君が支配する宙域1つに置く。このセクターは他のワープポータルと接続されている。ゲーム終了時、この宙域を支配しているプレイヤーは1VP。



**磁束ミサイル:**磁束ミサイルの宇宙船部品で設計図を改良できる。

## ⚙️ ナノテクノロジー



**ナノロボット:**建造アクションで追加1回の発動ができる。



**核融合ドライブ:**核融合ドライブの宇宙船部品で設計図を改良できる。



**軌道衛星:**軌道衛星を建造してよい。



**高度ロボティクス:**影響ディスクを1枚追加で受け取り、ただちに影響トラックに置く。



**高度研究所:**植民船により高度科学人口スクエアに人口キューブを置いてよい。



**モノリス:**モノリスを建造してよい。



**ワームホール発生機:**隣接する宙域との間の辺のワームホールが片方だけで探査や移動や影響が行える。



**古代遺物キー:**支配する宙域の古代遺物♦️1つにつき、1種類の資源5つをただちに得る。



**ピコ変調機:**改良アクションで追加2回の発動ができる。



**古代研究所:**ただちに発見タイルを1枚引いて解決する。



**零位炉:**零位炉の宇宙船部品で設計図を改良できる。



**メタ統合:**植民船により任意の高度スクエアに人口キューブを置いてよい



**列断砲:**列断砲の宇宙船部品で設計図を改良できる。

## ● アクションフェイズ

- 探査 (EXP)**  宙域を配置する。影響ディスクを置いてよい。
- 研究 (RES)**  科学を支払って技術を獲得する。
- 改良 (UPG)**  宇宙船部品を破棄/配置する。
- 建造 (BUI)**  物資を支払って宇宙船や構造物を建造する。
- 移動 (MOV)**  宇宙船を移動する。同一でも別々でもよい。
- 影響 (INF)**  影響ディスクを移動する。植民戦を2枚表にする。

\* パス後は反応のみ可能

## ● 戦闘フェイズ

戦闘の決定: 敵対宇宙船のいる全宙域

戦闘の解決: 宙域番号の大きい順

- ◆ 侵入順の逆順で戦闘。中立と支配プレイヤーは常に防御側。
- ◆ \* は常に命中、数値は修正後6以上で命中、口は常に外れ。
- ◆ 先制力順にミサイル発射。
- ◆ 交戦ラウンドを繰り返す。
- ◆ 宙域での戦闘後、名声タイトルを引く。

戦闘フェイズの終了

- ◆ 人工への攻撃、宙域に影響、発見タイトル、ダメージの修理

## ● 維持フェイズ

- ◆ 相手宇宙船の無い宙域で植民船を使用。
- ◆ 資金収入を得る。文明維持コストを支払う。
- ◆ 物資と科学を生産する。

## ● クリナップフェイズ

- ◆ 影響ディスクを戻す。
- ◆ 技術タイトルを追加する。
- ◆ 植民船と早見表タイトルを表にする。
- ◆ ラウンドマーカーを進める。

## ● 宇宙船部品

-  **武器 (色つき■)**  
攻撃で該当のダイスをふる。
-  **コンピューター (白地に+数字)**  
攻撃の各ダイスの目に+。
-  **シールド (黒地に-数字)**  
敵攻撃の目標になった時、その各ダイスの目に-。
-  **船体 (○に\*に数字)**  
その点数までのダメージに耐える。
-  **ドライブ (六角形に数字)**  
移動宙域数と先制力が増える。
-  **エネルギー炉 (稲妻に数字)**  
エネルギー供給量が増える。

## ● 名声タイトル枚数 (最大5枚)

- 参戦  +1枚
- 迎撃艦 (Interceptor)  +1枚
- 巡洋艦 (Cruiser)  +2枚
- 戦艦 (Dreadnaut)  +3枚
- 宇宙基地 (Starbase)  +1枚
- 古代宇宙船 (Ancient)  +1枚
- 護衛艦 (Guardian)  +2枚
- GDSCS  +3枚

## ● 発見タイトル

-  **資源:** 表記の資源 (複数の場合はそのすべて) を得る。
-  **古代巡洋艦:** 未建造の巡洋艦1機を発見した宙域に置く。
-  **古代軌道衛星:** 軌道衛星1つを発見した宙域に置く。物資2を得る。
-  **古代モノリス:** モノリス1つを発見した宙域に置く。
-  **古代技術:** まだ持っていない表記コストが最も低い技術トレイの技術1つを取り、コスト無しで自分の種族ボードに置く。
-  **古代宇宙船部品:** 任意の宇宙船設計図のスペースに置か、種族ボードの脇に置いて次の改良アクションで他の部品と同様に置く。設計図から取り除かれた古代宇宙船部品はゲームから除外する。
-  **ジャンプドライブ:** 移動の発動中1回、ジャンプドライブを持つ宇宙船を隣接宙域に移動してよい (ワームホールで接続されていなくてもよい)。
-  **変異シールド:** 各交戦ラウンドの終了時に、この宇宙船部品を持つ各宇宙船からダメージキューブを1つ取り除く。
-  **ミュールオン炉:** この部品は宇宙船設計図のスクエア外に置く。
-  **古代ワープポータル:** 発見した宙域に置く。ワープポータルの発見タイトルが置かれている宙域は、他のワープポータルのある宙域と接続されている。ゲーム終了時、この宙域の支配プレイヤーに2VP。
-  **古代遺物写本:** ゲーム終了時、支配する宙域の古代遺物♦1つにつき1VP。
-  **古代の力:** ゲーム終了時、名声タイトルの合計3VPにつき追加1VP。