

● 目的

銀河を開拓し覇権を目指す。

● 準備

1. 技術タイル(切り欠き正方形)を白い技術タイル袋に入れてシャッフルし、通常技術タイル(軍事☆、グリッド田、ナノ⚙)を{プレイヤー数×2+8}枚引いて技術トレイ(ターンラックのある灰色のトレイ)のコスト(ピンクの大きい数字)と技術アイコンの一致する場所に並べる。同じ技術タイルは重ねる。引いた稀少技術タイル○は技術トレイ下の枠に並べるが、引いた枚数には数えない。
2. 名声タイル(盾型)を黒の名声タイル袋に入れてシャッフルする。発見タイル(裏面が盾に2)をシャッフルし、裏向きに技術トレイや改良トレイ(薄い灰色)の脇に置く。このゲームで使用する設計図タイル(七角形)をタイプ別(古代宇宙船🚀、守護艦🚢、GDCS🌐)に1枚ずつ適当に選ぶ(シンボル脇に二本線入りタイルは上級者向け)。選んだ設計図タイル、ダメージキューブ、裏切者タイルはトレイの脇に置く。宇宙船部品タイル(正方形)はタイプ別に分けて改良トレイに入れる。
3. 銀河中枢宙域(中央に🌐)をテーブル中央に置く。発見タイル1枚を裏向きに銀河中枢宙域の発見タイルシンボル(切り欠き四角に丸)に起き、その上に銀河中枢防衛システム(GDCS)フィギュアを置く。宙域ヘクスをリング別(I、II、III)に分けてシャッフルし裏向きに脇に置く。外宇宙宙域(III)はプレイヤー数に応じた枚数(2/3/4/5/6人:5/8/14/16/18枚)のみ使用し、他は箱に戻す。開始プレイヤーを決めて開始プレイヤータイル(START PLAYER)を渡す。
4. 開始プレイヤーの右隣から反時計回りに種族ボード(左下にエイリアン)を1枚選んでどちらの面を使うかを決める(最初のゲームではテラン(Terran)推奨)。その色の蓋の、ゲーム用具の入ったトレイを受け取る。開始宙域(その色のシンボルが中央)を英文ルールP4の配置に従い、自分に一番近い位置に、矢印が銀河中枢宙域を向くように置く。全員が置いた後、空いている開始宙域の位置に守護艦宙域(中央に🚢)を、矢印がGDC側に向くように置き、その上に守護艦フィギュアを置く。残りの開始宙域や守護艦宙域や種族ボードは使わない。
5. 各自のトレイから、種族ボードの種族名の右下の楕円の脇に示されている数の植民船(楕円タイル)と早見表タイルを取り出す。
6. 各自のトレイから影響力ディスク(円盤)を取り出し、影響カスペース(種族ボード下の丸スペース)に並べる。ディスク3枚はトレイに戻す。
7. コントロールボードを組み立てる(各自のトレイの蓋の上に、キューブ穴無しの穴あきボード、キューブ穴ありの穴あきボードの順でボードを重ねる)。人口キューブ(キューブ)を、コントロールボードの人口トラック(丸周囲のキューブ穴)の数値が3-28のすべての場所に置く。貯蔵マーカー(丸付き矢印)を各色1個ずつ受け取り、貯蔵トラック(コントロールボード周囲)上で尖った先がコントロールボードの内側を向くように、対応する色の資源の初期値(種族ボード左)のスペースにはめ込んで置く。

8. 各自のトレイは手元に置く。
9. 自分の開始宙域に、迎撃艦ミニチュア 1 つ、人口キューブ各色 1 個(★印のないマスに)、影響ディスク 1 枚(左側から)を置く。
10. ラウンドマーカー(紫円柱)をラウンドトラック(技術トレイ上)の 1 のスペースに置く。

● ゲーム用語解説

○ アクションと発動

各ゲームラウンドで、プレイヤーは順番にアクションを 1 つ選んで解決し、これを全員がパスするまで続ける。アクション中にプレイヤーは種族や技術に対応した様々な行動を発動する。

○ 資源

資源は 3 種類(茶:物資、ピンク:科学、オレンジ:資金)あり、コントロールボードの貯蔵マーカーで管理する。貯蔵には上限はない。40 を超えたらマーカーを逆向きにして貯蔵数を示す。

○ 交換

プレイヤーは任意の時点で、種族ボードの「交易(Trade)」の位置に書かれた数の 1 種類の資源を支払い、任意の資源を 1 つ得ることができる。これは何回でも行える。

○ 人口キューブ

コントロールボードの人口キューブは、対応する資源を生み出す宙域に置く。コントロールボード上でキューブが無いことにより見えている値のうち各色の最大数が、維持フェイズ中に獲得できる各色の資源数になる。

○ 植民船

自分が支配する宙域に人口キューブを置くには植民船が必要になる。

○ 影響ディスク

影響ディスクは自分が支配する宙域に置くことと、実行したアクションを示すために使用する。宙域やアクションに置く際は種族ボードの左側から使用し、戻す際は右詰で戻す。

○ 支配

ある宙域に影響ディスクが置かれている場合、そのディスクの持ち主はその宙域を支配している。

○ 技術

技術(切り欠き正方形)には、新たな宇宙船部品タイルを導入するための条件になるものや、プレイヤーに永続効果を与える物がある。技術は 3 つのカテゴリ(軍事、グリッド、ナノ)と稀少技術○がある。研究した技術タイルはプレイヤーの種族ボードに置く。

○ 宇宙船

宇宙船は「迎撃艦/Interceptor」「巡洋艦/Cruiser」「戦艦/Dreadnaught」「宇宙基地/Starbase」の 4 種類に分かれる。宇宙基地は移動できない。

○ 設計図

すべての宇宙船には能力を示す設計図がある。プレイヤーのものでない宇宙船の設計図は設計図タイルで表わされ、ゲーム中変わらない。プレイヤーの宇宙船の設計図は種族ボード上で示され、ゲーム中の改良アクションで変更することができる。

一部宇宙船には部品グリッドの外側に宇宙船部品が描かれているものがある。これは通常の部品と同様に扱うが、置き換えられない。

○ 宇宙船部品

設計図上の宇宙船部品はその宇宙船の能力を示す。これにはボードに印刷されているものや改良アクションで得られる物が含まれる。多くの宇宙船部品は、特定の技術タイルが研究された後に改良で使用できる。

○ 建造物

建造物には軌道衛星とモノリスがあり、宙域に建造できる。これらは移動しない。

○ ゾーンとリング

宙域の置かれていないテーブル上の空間をゾーンと呼び、探査アクションで宙域を置くことができる。ゾーンと宙域は銀河中枢宙域からの距離により、内部(I、距離 1)、中間(II、距離 2)、外部(III、距離 3 以上)の 3 つのリングに分類される。

○ 宙域

ボードを形成する六角形のタイルを宙域と呼ぶ。宙域は裏面のローマ数字で 3 種類のリングに分かれる。

- 1) 影響スペース
- 2) VP 値
- 3) ワームホール
- 4) 遺物
- 5) 人口マス(資金)
- 6) 人口マス(高度科学)
- 7) 人口マス(高度物資)
- 8) 宙域番号
- 9) ワームホール(接続無し)
- 10) ワームホール(接続あり)



○ ワームホール

ワームホール(宙域の編の三重半円)は宙域間のネットワークを表わす。2 枚の宙域が辺で接している場合に、その両方のタイルがその辺にワームホールを持つ(ワームホールが完全な三重円になる)場合、その 2 枚の宙域はワームホールによる接続があるものとみなされる。

○ 発見タイル

宙域タイルの一部は、中央に発見タイルシンボル(1 つの角が丸い四角)があり、この宙域を最初に探査したとき(何もいない場合)か、その宙域の防御側を破壊したとき(何かがあった場合)に発見タイル(裏が 2VP)を一枚獲得できる。各発見タイルは両面で、獲得した時点で内容を公開し、その発動(またはその戦闘フェイズ)の終了までにどちらを獲得するか(タイルの表の内容か 2VP)を決める必要がある。

○ 外交官タイル

4 人以上でのゲームでは、外交官(2 つの角が凹んでいる四角)を使って他のプレイヤーと外交関係が結べる。これにより生産やゲーム終了時の VP が増える。

○ 名声タイル

戦闘の結果、名声タイル(黄色い盾に数字)を得ることがある。これはゲーム終了時に VP になる。

○ 用具上限

宇宙船、人口キューブ、影響ディスク、技術タイル、発見タイル、名声タイル、宙域、外交官タイルはゲーム内にある数が上限。それ以外のゲーム用具は上限がない。

○ ワープポータル

ワープポータル(三重丸に放射線)がある宙域同士は互いに隣接しているものとみなし、ワームホールで接続されているものとして扱う。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行し、各ラウンドは 4 つのフェイズからなる。

○ 1. アクションフェイズ

開始プレイヤータイルを持っているプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーはアクションを 1 つ実行するかパスをする。パスをした場合、そのプレイヤーは自分の早見表タイルを裏返す。すべてのプレイヤーが早見表タイルを裏返したら、アクションフェイズはただちに終了する。

* アクション: アクションを行う場合、自分の影響トラックの一番左のディスクを、アクショントラック(種族ボード左下)の実行したいアクションの上に移す。すでにそのスペースにディスクがある場合、その上に重ねる。同じアクションを複数回行ってかまわない。アクションは「探査/EXP」「研究/RES」「改良/UPG」「建造/BUI」「移動/MOV」「影響/INF」のいずれか。

* パス: ラウンドで最初にパスを行った場合、自分の早見表タイルを裏返して「反応/Reaction」の面にする。

ラウンドで最初にパスを選択肢プレイヤーは資金を 2 つと開始プレイヤータイルを得る。これ以降のアクションでは、すでにパスしたプレイヤーは反応(弱めの改良か建造か移動)を 1 つ行うかパスをする。

* アクションフェイズの終了: 全員の早見表タイルが裏返されたら、アクションフェイズはただちに終了する。これ以上反応は行えない。

* 植民船: 自分のアクション中か反応中の任意の時点で、自分の表向きの植民船を 1 つ裏返すことで、1 つにつき自分のコントロールボード上の人口キューブ 1 つを、自分が支配する宙域の空いている人口マスに置くことができる(他のプレイヤーの宇宙船があってもよい)。置く人口キューブは置く先の人口マスに対応したものでなければならない。


* 灰色の人口マス: 灰色の人口マスにはどの人口キューブでも置くことができる。灰色の人口マスから戻したキューブはどの人口トラックに戻してもよい。

* 高度人口マス: 星印が描かれている人口マスは高度マスで、対応する技術を開発していないと人口キューブを配置できない。灰色の高度人口マスには、自分が開発した高度マスの技術に対応した任意の人口キューブが置ける。

* 軌道衛星: 建造した軌道衛星には科学(ピンク)か資金(黄)の人口キューブが置ける。

● 探査(EXPlore)

探査アクションを行うことで、種族ボードの探査(EXP)の下に表記されている回数まで探査を発動できる。探査の発動1回につき、自分が支配している釘付け状態でない自分の宇宙船がいる宙域1つを選び、その宙域のワームホールのある辺で隣接している未探査のゾーンを1つ選ぶ。そのゾーンに対応するリングの新たな宙域を1枚引き、それをそこに配置するか捨てるかを選ぶ。




* 宙域の配置:新たな宙域を配置する場合、基準となる自分が支配している宙域と新たな宙域がワームホールで接するように配置すること。新たな宙域の中央に発見タイルシンボル(1つの角が丸い四角)がある場合、発見タイルを1枚裏向きにそこに置く。そのタイルの中央に古代宇宙船のシンボルがある場合、そのシンボル数に等しい古代宇宙船フィギュアをその宙域に置く。

探査の発動の際に、新たな宙域の発見タイルが守られていない(古代宇宙船がない)場合、それを獲得する。古代宇宙船のいる宙域の発見タイルは戦闘フェイズでのみ獲得できる(後述)。獲得した発見タイルは表を公開し、その発動中/戦闘中にどちらの面を採用するかを決める。茶色の発見タイルは採用したら効果を処理して捨てる。濃い青の発見タイルはそのまま残って処理に従う。2VPを採用したらその面を表にして手元に置く。

宙域の配置後、その宙域に影響トラックの左端のディスクを置いてその宙域を支配してよい。古代宇宙船のいる宙域は支配できない。

* 宙域の破棄:引いた宙域を置きたくない場合、表向きに捨てる。この探査の発動は終了する。いずれかのリングの宙域の山が無くなったら、捨てられた宙域から対応するリングのものをまとめてシャッフルし新たな宙域の山とする。あるリングの宙域の山も捨て札もない場合、そのリングは探索できない。

● 研究(RESearch)

研究アクションを行うことで、種族ボードの研究(RES)の下に表記されている回数まで研究を発動できる。研究の発動1回につき、技術トレイの技術1つをその科学コスト(左下ピンク数字の大きい方)を科学資源(ピンク)で支払うことで購入できる。その技術を、自分の種族ボードの該当カテゴリー(軍事、グリッド、ナノ)の列の左端の空きマスに置く。同じ技術は複数持てない。所有する技術を捨てることもできない。

あるカテゴリーにすでに技術がある場合、そのカテゴリーの技術の新たな購入のコストが安くなる。値引き額は種族トラックのその技術カテゴリーの、空いている左端のスペースの黒地白抜き数字。ただし、その技術の最低購入コスト(左下ピンク数字の小さい方)未満にはならない。

* 初期技術:一部の種族は種族ボード自身に技術タイルが印刷されている。これは購入済みの技術タイルと同様に扱う。

* 稀少技術:稀少技術も通常の技術と同様に扱い、任意のカテゴリーの列に置く。カテゴリーによるコストの軽減も受けられる。ただし、「古代技術(Ancient Tech)」の発見タイルで獲得することはできない。

* ワームホール発生機(Wormhole Generator):移動や影響のアクションにおいて、辺のワームホールが半分のみでも接続しているものとみなす。また、探査のアクションにおい

て、ワームホールが無い辺の方向に探査ができる(その場合、置いたタイルのワームホールをその辺に向ける必要がある)。

● 改良 (UPGrade)

改良アクションを行うことで、種族ボードの改良 (UPG) の下に表記されている回数まで改良を発動できる。改良の発動 1 回につき、以下を実行する。

1. 種族ボードの宇宙船の設計図から望む数の宇宙船部品を改良トレイに戻す(古代宇宙船部品はゲームから除外する)。
2. 改良トレイから宇宙船部品タイルを 1 枚取り、それを設計図の任意の部品タイルの無いスペースに置く(印刷されている部品には重ねてよい)。ただし以下の条件に従うこと。
 - ◆ 部品によっては事前に該当技術の開発が必要になる。
 - ◆ その設計図の部品のエネルギー消費量(右下数字)の合計が、その設計図のエネルギー発生量を上回らない。
 - ◆ 宇宙基地 (Starbase) にはドライブ(六角形シンボル)の部品は置けない。
 - ◆ 宇宙基地以外の設計図には 1 つ以上のドライブが必須。

改良にはコストはかからない。1 つの設計図に同じ宇宙船部品を複数置いてよい。

宇宙船の設計図を改良した場合、その内容はただちに自分のすべての該当宇宙船に適用される。

一部の宇宙船には枠外に追加の部品が印刷されていることがある。これは通常の部品と同様に扱うが、この上に他の部品を重ねることはできない。

● 建造 (BUild)

建造アクションを行うことで、種族ボードの建造 (BUI) の下に表記されている回数まで建造を発動できる。建造の発動 1 回につき、自分が支配している宙域に宇宙船か建造物を 1 つ、種族ボードに示されたコスト(茶の数字)を物資(茶)の資材を支払うことで建造する。ただし以下の制限に従う。

- ◆ 宇宙基地や建造物の建造には事前に該当技術の開発が必要になる。
- ◆ 各宙域には軌道衛星やモノリスはそれぞれ 1 つずつしか置けない。

● 移動 (MOVe)

移動アクションを行うことで、種族ボードの移動 (MOV) の下に表記されている回数まで移動を発動できる。移動の発動 1 回につき、宇宙船 1 機を、その宇宙船の移動力(その宇宙船のドライブの数値の合計)に等しい宙域数移動できる。ただし、以下の制限に従う。

- ◆ 宙域から宙域へ移動する際、その 2 つの宙域が(全円の)ワームホールで接続されていること(例外:ワームホール発生機)。
- ◆ 未探査のゾーンには入れない。
- ◆ 他のプレイヤーや中立の宇宙船がある宙域では、その数までの自分の宇宙船は釘付け状態になり、そこから移動できない。その宇宙船の数を超える場合は移動できる。

- ◆ GCDS は銀河中枢宙域のすべての宇宙船を釘付けにする。

● 影響 (INfluence)

影響アクションを行うことで、種族ボードの影響 (INF) の下に表記されている回数まで影響を発動でき、さらに自分の使用済の植民船を 2 つまで未使用の状態に戻せる。影響の発動 1 回につき、自分の影響ディスク 1 枚を影響トラックが支配する宙域から、以下のいずれかに移動する。

- ◆ 敵対する宇宙船がない支配されていない宙域で、自分の宇宙船がいるか支配している宙域と (全円の) ワームホールで接続されているもの。
- ◆ 自分の宇宙船がある支配されていない宙域。
- ◆ 自分の影響トラックの空いている右端のスペース。

1 回の影響アクション内では、複数の影響の発動で同一セクターを使用することはできない。

* 宙域からのディスクの除外: ある宙域から影響ディスクを取り除いた場合、その宙域の人口トークンをすべて自分の対応する人口トラックに戻す。灰色の人口マスからはどのトラックに戻してもよい。軌道衛星からは科学か資金のどちらに戻してもよい。

● 反応 (Reaction)

いったんパスを行った場合、それ以降にそのラウンド中に行えるアクションは反応内のもののみになる。影響ディスクは反応のタイル上の対応するアクションに置く。反応のできるアクションは以下のいずれか。

- ◆ 改良 (UPG): 改良の発動を 1 回行う。
- ◆ 建造 (BUI): 建造の発動を 1 回行う。
- ◆ 移動 (MOV): 移動の発動を 1 回行う。

アクションに対して追加の発動を与える技術は反応には適用されない。

● 外交

4 人以上のゲームにおいて、あるプレイヤーのアクション中、そのプレイヤーは他のプレイヤー 1 人に対して外交関係を結ぶことを提案できる。ただし、以下の制限に従う。

- ◆ その 2 人のプレイヤーのいずれかの支配宙域が、互いにワームホールで接続されていること (ワームホール発生機は不可)。
- ◆ 互いの宇宙船が同じセクターにいる状態の場合、外交関係は結べない。
- ◆ すでに互いの外交官タイルを交換している場合、外交関係は結べない。
- ◆ いずれか一方のプレイヤーが裏切者タイルを持っている。
- ◆ いずれかの外交官枠の名声トラック (種族ボード右端) が空いていない。ただし、任意の時点で名声トラックに置かれている名声タイルを袋に戻して場所を空けてもよい。

両者が外交関係に合意した場合、互いの外交官タイルを 1 枚、自分の種族ボードの名声トラックの任意の人口キューブを 1 個置いて相手に渡し、受け取った側はそれを名声トラックの外交官枠に置く。

外交関係は、侵略行為以外ではトラックから取り除かれることはない(意図的に取り除くこともできない)。侵略行為があった場合、互いの外交関係は破棄される。この場合の侵略行為とは、自分のアクションの終了時に、外交関係にあるプレイヤーの宇宙船があるか外交関係にあるプレイヤーが支配している宙域に、自分の宇宙船があることを意味する。外交関係にあっても宇宙船は他のプレイヤーの宇宙船を釘付けにする。外交関係の相手のプレイヤーの宙域を通過するだけの場合は侵略行為とみなさない。

* 外交関係の破棄:外交関係が破棄された場合、互いの外交官タイルを相手に戻す。その上の人口キューブは持ち主が任意の人口トラックに戻す。

侵略行為を起こし外交関係の破棄を引き起こしたプレイヤーは裏切者タイルを受け取る(誰かが持っている場合はそのプレイヤーから)。裏切者タイルを持っているプレイヤーは新たな外交関係を結べない。

● 戦闘フェイズ

戦闘はある宙域に複数のプレイヤー(あるいはプレイヤーと古代船/守護艦/GDCS)がいる場合に発生する。戦闘は宙域タイルに書かれている宙域番号が大きい方から順に解決する。

1つの宙域に3人以上のプレイヤーがいる場合、後からその宙域に入った順に2人ずつ解決する。中立の宇宙船は最後になる。先にその宙域に入っていた方が防御側、後から入った方が攻撃側になる。いずれかのプレイヤーが支配している宙域の場合、そのプレイヤーは常に防御側で、戦闘も最後に行く。

○ 戦闘関連用語

- ◆ 交戦ラウンド:各交戦ラウンドにおいて、各宇宙船は艦種毎に発動する。発動時にその宇宙船の所有者はその種類で攻撃するか撤退するかを決める。交戦ラウンドは、いずれか一方のすべての宇宙船が破壊されるか撤退するまで繰り返す。
- ◆ 先制力:交戦ラウンドでどの艦種から攻撃を行うかは、その艦種の先制力で決まる。先制力はその艦種の設計図上の先制力シンボル(山型)の数の合計で決まる。数値が大きい方が先。同数の場合は防御側が先。自分の複数の艦種の先制力が同じ場合は、自分が任意にそれらの順番を決める。
- ◆ 攻撃:攻撃は先制力順に、その艦種の設計図上のダイスシンボルに対応した色と数のダイスをふることで実行する。1つの艦種のすべての色のダイスはすべて同時にふる。その後、各ダイスをいずれかの敵艦1機に割り振り(1機に複数のダイスを割り振ってもよい)、命中を計算する。
- ◆ 命中:ダイスに対するボーナスに関係なく、ダイスの爆発印*が表記されている面は常に命中で、空白の面は常に外れ。それ以外のダイスの数は、その値に攻撃した艦種のコンピューターの値を加え、目標のシールドの値を引き、その結果が6以上なら命中、5以下は外れ。
- ◆ ダメージ:命中したダイスは、そのダイスに描かれている爆発印*の数に等しいダメージを目標に与える。宇宙船は自身の設計図の船体シンボル(○に*)の数の合計を超えるダメージを受けたら破壊され、(後の破壊数の確認用に)いったんボード外に置か

れる。船体数を超えるダメージを他の宇宙船に割り振ることはできない。受けたダメージ数はミニチュア脇にダメージキューブ(紫透明)を置いて管理する。

- ◆ 撤退: 宇宙船の発動の際に撤退を選択した場合、その艦種の宇宙船をすべて、ワームホールで接続されている、他のプレイヤーの宇宙船のない自分が支配する宙域に接する辺上に置いて撤退していることを示す。この状態ではまだ敵の攻撃は受ける。次にその艦種を発動する時点で、その艦種はその辺の先の宙域に撤退し、攻撃を受けなくなる。
- ◆ 中立宇宙船によるダメージ: 中立の宇宙船の戦闘のダイスは他のいずれかのプレイヤーが担当する。ダイスを割り振る場合、可能な限り宇宙船を破壊できるように割り振る。破壊する宇宙船の選択肢がある場合、可能な限り大型の宇宙船を破壊できるように割り振る。どの宇宙船も破壊できない場合、可能な限り多くのダメージを与える。与えるダメージ数が等しい選択肢がある場合、可能な限り大型の宇宙船に多くのダメージが与えられるように割り振る。

○ 戦闘の解決

宙域での戦闘は以下の5つのステップで解決する。

1. 戦闘順を決める。その宙域に後から入ってきた方から順に2人での戦闘になる。
2. その宙域に先に入っていた方が防御側、後から入ってきた方が攻撃側になる。その宙域を支配しているプレイヤーは常に防御側になる。
3. 艦種による先制力を決定する。
4. 艦種の先制力順に、(あるなら)ミサイル(ミサイルシンボルのある武器)を各1回発射する。これ以降、この戦闘ではミサイルは使用できない。
5. いずれかの側の宇宙船がすべて破壊されるか撤退するまで交戦ラウンドを繰り返す。3人以上が関わる戦闘の場合、上記1-5を繰り返す。

宙域での戦闘がすべて解決されたら、宙域に入っていた順にこの戦闘に参加したすべてのプレイヤーは名声タイルを引き、その後破壊された宇宙船を持ち主の手元に戻す(後に再び建造できる)。

その後、次に宙域番号が小さい宙域の戦闘を解決する。

* 手詰まり: なんらかの理由(武器をミサイルしか積んでいない同士が相手を全滅できなかった等)でどちらも相手の宇宙船を破壊できない場合、攻撃側はすべての宇宙船を撤退する。できない場合はそれらは破壊される。

* 名声タイル: ある宙域内のすべての戦闘が解決された後、その戦闘に参加していたすべてのプレイヤーは以下の枚数の名声タイルを引く(最大5枚)。

- ◆ 1つ以上の戦闘に参加していたら1枚。
- ◆ 相手の迎撃艦、宇宙基地、古代船を破壊していたら1機につき1枚。
- ◆ 相手の巡洋艦か守護艦を破壊していたら1機につき2枚。
- ◆ 相手の戦艦を破壊していたら1機につき3枚。
- ◆ GCDSを破壊していたら3枚。

プレイヤーは引いた名声タイルから1枚までを選び、それを自分の名声トラックの盾型の枠に裏向きに置き、残りを袋に戻す。すでに置いてある名声タイルを袋に戻してもよい。

* 撤退ペナルティ: 戦闘の自分の最後の宇宙船を撤退させたプレイヤーは、その戦闘に参加していた事による分の名声タイルを得ない。破壊した宇宙船による名声タイルは得る。

○ 戦闘フェイズの終了

すべての宙域での戦闘が終わったら、戦闘フェイズの残りの処理を以下の順で行う。

* 人口への攻撃: 戦闘フェイズの終了時に、宙域にいる宇宙船はその宙域の他のプレイヤーの人口キューブを攻撃する。攻撃はミサイル以外の通常の武器で通常の戦闘と同様に1回のみ実行する(人口キューブのシールドは0)。与えた1ダメージにつき、攻撃側はその宙域の人口キューブを1つ選んで破壊する。

破壊された人口キューブは、持ち主の対応する人口トラックの内側の丸い場所(墓地)に置かれる(これはクリンナップステップに人口トラックに戻す)。灰色の人口マスのキューブは持ち主が任意の墓地に置く。軌道衛星のキューブは持ち主が資金か科学の墓地に置く。

* 軌道衛星とモノリス: 軌道衛星やモノリスは破壊されない。ただし軌道衛星上の人口キューブは宙域内のキューブと同様に攻撃を受ける。

* 宙域への影響: 戦闘フェイズの終了時、ある宙域に自分の宇宙船がいて、その宙域に(軌道衛星上を含め)人口キューブが置かれていない場合、その宙域の影響ディスクを取り除いて持ち主の影響トラックに戻す。その後、自分の影響トラックからその宙域に影響ディスクを置いてよい。

* 発見タイル: 戦闘フェイズの終了時、発見タイルのある宙域に自分の宇宙船がある場合、その発見タイルを獲得する。

* ダメージの修理: 戦闘フェイズの終了時、すべての宇宙船のすべてのダメージキューブを取り除く。

● 維持フェイズ

* 植民船: この時点で未使用の植民船があるプレイヤーは、それを発動して人口キューブをセクターに移動してよい。アクション中と異なり、他のプレイヤーの宇宙船がある宙域には置けない。

* 文明維持: 植民船の使用後、資金の収入と文明維持コストの支払いを行う。自分の資金に資金の人口トラック(オレンジ)のキューブの内マスの一番大きい値から影響トラックの空いている右端のスペースの値を引き、その値を資金の貯蔵トラックに増減する。

* 破産: 貯蔵トラックはマイナスにできない。文明維持コストに資金が足りない場合、物資や科学を資金に交換するか、宙域の影響ディスクを影響トラックに戻し、その宙域のすべての人口キューブを自分の人口トラックの該当箇所に戻すことで、維持に必要なコストを支払えるようにする義務がある。人口トラックの資金の位置に人口キューブを戻した場合、それに伴って資金の収入が減る点に注意。

* プレイヤーの退場:プレイヤーがどうしても文明維持コストを支払えない、またはどの宙域にも宇宙船も影響ディスクもまったく無い状態になった場合、そのプレイヤーはゲームから退場する。そのプレイヤーはゲーム終了時の得点を計算し、すべてのゲーム用具を箱に戻す。

* 物資と科学の生産:文明維持コストの支払いが終わった後、物資と科学を自分の人口トラックのそれぞれの見えている一番大きい数値に従って生産し、貯蔵トラックをその数だけ増やす。

● クリナップフェイズ

技術タイルの袋から技術を{プレイヤー数+3}枚引いて技術トレイの対応するスペースに置く。稀少技術はこの枚数に数えない。

アクショントラックの影響ディスクを影響トラックに戻し、墓地の人口キューブを対応する人口トラックに戻す。人口トラックがすでに一杯になっている場合、他の任意の人口トラックを埋める。

植民船をすべて表向きにし、早見表タイルをアクション面にする。ラウンドマーカーを1つ進め、次のラウンドを開始する。

● ゲーム終了

8ラウンド目が終わったらゲーム終了。各プレイヤーは以下の勝利ポイントを合計する。

- ◆ 名声タイル(タイルの表の数値):1枚 1-4VP
- ◆ 外交官タイル:1枚 1VP
- ◆ 支配宙域(宙域の黄色い盾の数値):1つ 1-4VP
- ◆ 支配宙域のモノリス:1つ 3VP
- ◆ VP面が表の発見タイル:1つ 2VP
- ◆ 裏切者タイル:-2VP
- ◆ 技術タイルの各カテゴリー:技術が4/5/6/7枚で1/2/3/5VP
- ◆ 種族ボーナス VP
- ◆ その他特殊ボーナス VP

VPが最も高いプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で所有資源の合計数が最も多いプレイヤーが勝利。

● 種族ルール

○ エリダニ帝国(Eridani Empire:赤)

- ◆ ゲーム開始時に名声タイルを2枚引き、裏返して名声トラックに置く。
- ◆ ゲーム開始時の影響ディスクが2枚少ない。準備段階でトラックの左から2つの影響スペースを空けること。
- ◆ 宇宙基地以外の宇宙船は追加のエネルギー生産を持つ。

- ヒュドリ人発展体 (Hydran Progress: 青)
 - ◆ ゲームの準備の段階で、自分の開始宙域の高度科学人口マスにも人口キューブを置く。
- プランタ (Planta: 緑)
 - ◆ 人口キューブは相手の宇宙船の攻撃により常に自動的に破壊される。
 - ◆ ゲーム終了時に支配しているセクター1 つにつき追加 1VP。
 - ◆ すべての宇宙船の設計図の先制力ボーナスが低い。
 - ◆ すべての宇宙船の設計図には追加のコンピューターとエネルギー生産があるが、宇宙船部品スペースが 1 つ少ない。
- ドラコの末裔 (Descendants of Draco)
 - ◆ 探査の発動 1 回毎に、対応する宙域を 2 枚表にし、望む方を配置してもう 1 枚を捨てる(または 2 枚とも捨てる)。
 - ◆ ゲーム終了時にゲームに残っている古代船 1 機につき 1VP。
 - ◆ 古代船のある宙域に自分の宇宙船がある場合、その古代船とは戦闘しない。古代船がいる状態のままそこに影響ディスクを置いてよい。古代船のある宙域からは発見タイルを得られない。
- メカネマ (Mechanema)
 - ◆ 建造コストが安い
- オリオン覇権国家 (Orion Hegemony)
 - ◆ 開始セクターに迎撃艦の代わりに巡洋艦を 1 機置く。
 - ◆ すべての宇宙船の設計図の先制力ボーナスが高い。
 - ◆ 宇宙基地以外の宇宙船は追加のエネルギー生産を持つ。

● 選択ルール: 上級ターン順

準備: ターン順トラック(角に切り込みの六角形)を全員が見える場所に置き、開始プレイヤーから時計回り順に、自分のターン順マーカー(丸にエイリアンイラスト)を白枠のスペースから順に置いていく。次ターン順タイル(ダイヤ型に数字)はターン順トラックの脇にまとめて置く。

ルール: アクションフェイズ中は、通常の時計回り順の代わりに、ターン順トラックに示された順番に(白枠の位置のプレイヤーから)各自のターンを実行する。プレイヤーがパスをした場合、そのプレイヤーは未使用の最も若い番号の次ターン順タイルを、自分のターン順マーカーの切り欠きの位置に置く。クリンナップフェイズの最後に、ターン順マーカーを次ターン順タイルの順番に(白枠の位置から)並べ直し、次のラウンドのターン順とする。その後、次ターン順タイルは脇にまとめる。

● 拡張: 少数種族

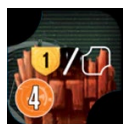
準備: 少数種族外交官タイル(外交官と同型で左下が惑星)をシャッフルし、ランダムに4枚を選んで表向きにプレイエリアに並べる。少数種族はタイルの左下のコストを資金で支払うことによって外光関係を結ぶことができる。その場合、その外交官タイルを種族シートの名声トラックに置く。これ以降、そのタイルの効果が適用される。

少数種族は(本来外交ルールを使わない)2-3人ゲームでも使用できる。少数種族外交官は名声トラックから捨てることができない。

○ 少数種族能力



ゲーム終了時、名声タイル1枚につき1VP。



ゲーム終了時、外交官タイル1枚につき1VP(これを含む)。



ゲーム終了時3VP。



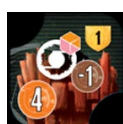
ただちに自分の任意の人口トラックから人口キューブ1個をここに置く。ゲーム終了時1VP。



巡洋艦の建造コスト(物資)が1下がる。ゲーム終了時1VP。



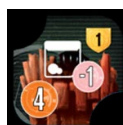
戦艦の建造コスト(物資)が2下がる。ゲーム終了時1VP。



軌道衛星の建造コスト(物資)が1下がる。ゲーム終了時1VP。



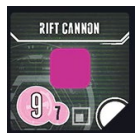
モノリスの建造コスト(物資)が2下がる。ゲーム終了時1VP。



技術の研究コスト(科学)が1下がる(最低コストは適用される)。ゲーム終了時1VP。

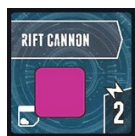
● 拡張: 裂断砲 (Rift Cannon)

○ 各タイル



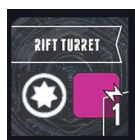
裂断砲の稀少技術タイル:

裂断砲の宇宙船部品で設計図を改良できる。



裂断砲の宇宙船部品:

専用の裂断砲ダイス(紫)を使用して攻撃する。エネルギーを2消費する。裂断砲はコンピューターやシールドはすべて無視。



裂断砲の発見タイル:

宇宙船部品として配置する。船体に+1し、裂断砲ダイス(紫)を使用して攻撃する。エネルギーを1消費する。

○ ダイスの目

★: 目標に1ダメージ。

☆: その戦闘の、裂断砲を搭載している自分の宇宙船1機に1ダメージ。可能な限りその宇宙船を破壊できるように与える。破壊する宇宙船の選択肢がある場合、可能な限り大型の宇宙船を破壊できるように与える。どの宇宙船も破壊できない場合、裂断砲を搭載している可能な限り大型の宇宙船に与える。

● 拡張: 銀河イベント(特殊宙域)

準備: パルサー/ブラックホール/超新星/星雲の各タイルを任意に該当リングの山札に混ぜて準備する。外部リングの場合は混ぜてからシャッフルし使用枚数を抜き出す。どれを何枚加えてもよいが、ブラックホールはどちらか1枚のみ。

○ パルサー

パルサーは、宙域タイル上にアクションスペースがある。

パルサー宙域を支配した時、影響ディスクは移動アクションスペース(MOV)に置く。パルサー宙域には影響ディスクは1枚しか置けない。

各パルサー宙域は、1ラウンドに1回、通常のアクションの代わりに発動できる。その宙域の影響ディスクを空いている2つのいずれかのアクションスペースに動かし、そのアクションを1回発動する。

パスした後は、そのラウンド中はパルサー宙域のアクションを発動できない。

○ ブラックホール

ブラックホールは宙域中心にダイスシンボルが描かれている。

ブラックホールの発見タイルは探査時には獲得できない。代わりに、ブラックホール宙域に最初に宇宙船を移動させたプレイヤーが獲得する。宇宙船をブラックホールに移動させた場合、そこでその移動の発動は終了し、その宇宙船をゲームボードから取り除く。黄のダイスを1個ふり、その宇宙船がいつブラックホールから帰還するかを決定する。

[*][]: その宇宙船はただちにボードに戻り、1ダメージを受ける。

[2][3]: その宇宙船は1ラウンド後に戻る。

[4][5]: その宇宙船は2ラウンド後に戻る。

後のラウンドに戻る場合、その宇宙船をラウンドトラックの戻るラウンドに置いてそのことを示す。そのラウンド中、その宇宙船の持ち主は自分の任意のアクションの前に所定の場所に戻してよい。そのラウンドに戻さない場合(または戻るラウンドが8ラウンドより先の場合)、その宇宙船は持ち主の手元に戻される。

ブラックホールから宇宙船を戻す場合、宙域のダイス表記の上側のアイコンにより、以下の場所に戻す:

- ◆ アイコンの中がI: 任意の内部リング(I)宙域に戻す。
- ◆ アイコンの中が六角形の辺に半円: ワームホールのある辺が空きゾーンに接している宙域のいずれか。

ブラックホールで受けたダメージは、戦闘フェイズ終了時に修理される。

○ 超新星

超新星は宙域の中心付近に爆発マークにダイス2個のアイコンが描かれている。

クリンナップフェイズの開始時に、探査済みの超新星宙域それぞれに対し黄のダイスを2個ふる。その目の値([*]や[]は無視)に、その宙域を支配しているプレイヤーの技術カテゴリーのうち研究済みの技術が最も多いカテゴリーの技術の枚数(誰も支配していない場合は0)を加える。その合計数が現在のラウンド数未満である場合、その超新星が爆発する。その宙域のすべての宇宙船、建造物、人口キューブ、影響ディスクを取り除き、宙域タイルを裏返す。人口キューブは対応する人口トラックに、影響ディスクは影響トラックに、宇宙船は持ち主の手元に、建造物はサプライに戻す。裏返した宙域はワームホールを持たない空き宙域になる(ワームホール発生機で入ることは可能)。

○ 星雲

星雲は複数の小宙域に分割されている。

探査により星雲宙域タイルを置く場合、その上の指定場所に発見タイル2枚と古代宇宙船1機を置く。

移動、探査、影響アクションにおいては、小宙域は通常の宙域と同様に扱う。

小宙域の発見タイルは、戦闘フェイズの終了時にその小宙域に宇宙船があるプレイヤーが獲得する。宙域に置くタイプの発見タイルはその小宙域に置く。「古代の軌道衛星/Ancient Orbital」や「古代のモノリス/Ancient Monolith」だった場合、それを捨てて新たな発見タイルを引いて採用する側を決める。