Solarium Mission サマリー

● 目的

宇宙を開拓し、ポイントを稼ぐ

● 準備

1. 宇宙タイル（ヘクス分割された六角形ボード）7 枚を、大きい惑星（母星）が中央にあるボードを中心にして、他のボードをランダムにその周囲に並べる。
2. 惑星タイル（円形タイル）を色別に分け、各色から{5−プレイヤー数}をランダムに取り除き、残りを合わせてシャッフルする。その後、それらをランダムに、プレイヤー数に対応した宇宙タイルの惑星（無印は常に、「3♟」のスペースは 3 人、「III」の惑星は 3−4 人、「IIII」の惑星は 4 人）のスペースに 1 枚ずつ裏向きに置く。
3. リソースキューブ（ピンク）、汚染物質キューブ（灰色）、追加ブースター（黒）はボード脇にまとめておく。
4. 商業施設ホルダー（星形タイル置場）をボードの脇に置き、商業施設（ピンク星形タイル）6 枚をシャッフルしてそのうち 4 枚をランダムに選び、ホルダーの 4 ヶ所に裏向きに（アルファベットが見えないように）置く。
5. 各プレイヤーは色を選び、その色のプレイヤーマットを受け取る。
6. 各プレイヤーは技術ダイス（4 の目があるダイス）を 4 色各 1 個受け取り、自分のプレイヤーボードの対応する色の「I」のスペース（左端）に 1 の目を上にして置く。
7. 各プレイヤーは自分の色の用具（宇宙ステーション（八角柱）×4、コロニー（円盤）×12、宇宙船×1、任務マーカー（キューブ）×6、前哨基地（四角タイル）×6、ドライブ（ブースター）×1、宇宙ステーションカード（裏が宇宙ステーション）×6）を受け取る。宇宙ステーションはプレイヤーボード左端の八角形のスペースに置き、ドライブはプレイヤーボード下側の色つき凹みに置く。残りは手元に置く。
8. 各プレイヤーは黒（燃料）と黄（宇宙バック、このゲームの通過）の円盤を 1 枚ずつ受け取り、両方をプレイヤーボード上部の燃料/宇宙バックトラックの「2」のスペースに置く。
9. 各プレイヤーは自分の色の宇宙ステーションカード 6 枚を手元に置く。
10. 初期カード（裏が〇）をシャッフルして各プレイヤーに 1 枚ずつ配って公開する。各プレイヤーは自分のカードに指定された初期状態を持つ。
    - 左端の白囲み色つきキューブは初期リソース。その位置にピンクのリソースキューブを置く。
    - その右側は自分の初期のダイスの目と位置。白囲みが最初と違う目や場所。
    - 右の歯車と数字は最初から手札として持っている進歩カード（裏が歯車）2 枚の番号（表右端）
11. カード置場をボードの脇に置き、残りの進歩カードをシャッフルしてカード置場に置く。
12. アクションダイス（目が 3 までのダイス）を各色{4−プレイヤー数}個取り除く。残りのアクションダイスは袋に入れる。

13. 開始プレイヤーをランダムに決め、開始プレイヤーマーカー（モノリス）を渡す。
14. ブリッジ（8 分割されたの六角形ボード＋アーム）をボード脇に置き、アームを適当な境界線に合わせる。
15. 開始プレイヤーは袋からダイスを 4 個引き、それをブリッジに置く。その際、最も大きい目のダイスをすべて「-1」のスペースに、次に大きい目のダイスを時計回りにその隣に、以下同様にダイス 4 個をブリッジのスペースに置く。☆は開始プレイヤーの同色のダイスの目として数える。

● ゲーム進行

ゲームは全 4 ラウンドで、各ラウンドでは開始プレイヤーから時計回りに各プレイヤーは自分のターンを実行する。

各プレイヤーは自分のターンでは以下を順に実行する。

1. アクションダイスの確保とダイスアクションの実行（強制）
2. 補助アクションの実行（任意）
3. ブリッジの補充（強制）

以上とは別に、プレイヤーは自分のターン中、望む数のフリーアクションを実行できる。

○ ラウンド開始

各ラウンドの開始時に、商業施設ホルダー上のそのラウンドの番号に対応した商業施設を裏返し、ボード上の、そこに書かれているアルファベットの商業施設予定地のヘクスにその商業施設を置く。

○ 1-a. アクションダイスの確保

プレイヤーは、ブリッジ上のアクションダイスを 1 個選んで確保する。その際、そのダイスのあったスペースに対応するブリッジ中央の数値が 1 以上なら、プレイヤーは燃料や宇宙バックを合計でその値に等しい数受け取る（プレイヤーボードのマーカー（黒：燃料、黄：宇宙バック）をその個数分右に動かす）。「ー1」なら燃料や宇宙バックを 1 支払う。

ダイスの目のうち「☆」は自分のプレイヤーボードの同じ色のダイスの目に等しい。「●☆」なら自分のプレイヤーボードの同じ色のダイスの目＋1 に等しい。ダイスの目がこの時点で 3 以上の場合、プレイヤーは汚染物質（灰キューブ）を 1 つ受け取る（ダイスの目の背後の灰色は、これを実行する（またはその可能性がある）目印）。

その後、そのダイスをプレイヤーボード上の以下のいずれかの空きスペースに置く。

- 通常スペース（プレイヤーボード右側灰色スペース）：そのダイスのダイスアクションを実行する（後述）。
- 変換スペース（通常スペース下側の☆スペース）：このターン中、そのダイスを他の色として扱い（☆がある場合は新たな色の自分のダイスの目扱い）、その目のダイスアクションを行う。さらに汚染物質を 1 つ受け取る。
- 研究スペース（プレイヤーボード右端の☆スペース）：プレイヤーは進歩カードを 1 枚引くか、手札の進歩カード 1 枚をプレイする（後述）。さらに汚染物質を 1 つ受け取る。その後、このターンのダイスアクションを行う。
- 発展で置かれた進歩カードは、ダイスを置くスペースを持つものがある（後述）。

○ 1-b. ダイスアクション

プレイヤーは確保したダイスでダイスアクションを行う。その際、そのダイスの目がアクションポイントとなる。

- この時点でプレイヤーは 2 宇宙バックを支払うことで、アクションポイントを＋1 することができる。これは何回でも実行可。
- 追加のポイントによりアクションポイントが 3 以上になっても、それを理由に汚染物質を受け取ることはない。

ダイスアクションは、リソースを得るか、色アクションを実行するかのいずれか 1 つのみ実行する。

▶ 1-b1. リソースを得る

プレイヤーはアクションポイントに等しいリソースキューブを受け取り、それを自分のプレイヤーボードの、ダイスの色に等しい空いているリソーススペース（ピンクのローマ数字のスペース）に置く。リソースは以下のルールに従う。

- その色の技術ダイスの位置より左側のスペースにしか置けない。
- ローマ数字は、そこに置かれているリソースの価値を意味する。
- リソースを置く場合、II のリソースは、{同色の I のリソースの数－1}個までしか置けない。同様に、III のリソースは、{同色の II のリソースの数－1}個までしか置けない。この個数制限ルールはリソースを取り除く際は適用されない。一度置いたリソースの位置が変わる事もない。
- リソースの支払いの際、「数字＋キューブの色」の表記は、その色のリソースの合計価値が数字以上になるようにキューブを取り除くことを意味する。「数字＋ローマ数字キューブ」の表記は、その色のその価値のキューブを数字個数取り除くことを意味する。どちらの場合も、数字が書かれていない場合は 1 を意味する。

▶ 1-b2. 色アクションの実行

ダイスの色とアクションポイントにより、以下を実行する。

- 黒：アクションポイントに等しい数の燃料を得る。10 を超える分は失われる。
- 黄：アクションポイントに等しい数の宇宙バックを得る。10 を超える分は失われる。
- 青：アクションポイントを消費して、プレイヤーの技術ダイスの目を 1 段階上（1→2→3→4→4（2VP）→4（4VP））に変える。目を変える際に、変える前の目に等しいアクションポイントを消費する。これはアクションポイントが残っている間は何回でも実行できる。
- 茶：アクションポイントを消費して、プレイヤーの技術ダイスの位置を 1 スペース右に移動する。移動する際に、スペース間の矢印の先に示されたドット数のアクションポイントを支払う。これはアクションポイントが残っている間は何回でも実行できる。

○ 2. 補助アクションの実行

ダイスアクションの実行後、プレイヤーは宇宙飛行を行うか行わないかを選択し、さらにそのそれぞれに付随した補助アクションを実行することができる。

○ 2-a. 宇宙飛行を行わない

プレイヤーは以下の補助アクションのうち 1 つを実行する。

▶ 2-a1. ドライブの強化

プレイヤーは燃料 3 を支払うことで、自分のドライブの空いている凹みに追加ドライブを 1 つ 1 の面を表にして置くことができる。これは(ドライブに空きがある限り)何回でも実行できる。

▶ 2-a2. 進歩カードの獲得

進歩カード(歯車)の山札からカードを 2 枚引いて手札に加え、その後手札の進歩カードを 1 枚捨てる。山札が切れたら捨て札をシャッフルして新たな山札とする。

手札に持てる進歩カードの上限は 3 枚。これを超えた場合、ただちに 3 枚になるように捨てる。

▶ 2-a3. 進歩カードのプレイ

手札にある進歩カードを、任務(背景が青で中央がロケット)が発展(背景が灰色で右端が数字に電球)のどちらかとしてプレイヤーボードの右側に出す。コストは特に不要。

今回選んだ側が右側になるようにカードを回転し、それをプレイヤーボードの右側に(2 枚目以降はそれまでのカードの下に)右半分が見えるように、任務なら右上に、発展なら右下に差し込む。さらに任務の場合、カード下側の☑の上に手元の任務マーカー(キューブ)を置き、この任務が未達成であることを示す。

各任務や発展の詳細は付録参照。

○ 2-b. 宇宙飛行を行う

プレイヤーは自分の宇宙船を、自分のドライブの値の合計に等しいヘクス数まで移動できる(現在のスペースにとどまってもよい)。その際、追加で燃料 2 を支払う毎に、このターン中の移動ヘクス数を+1 できる。移動では他のプレイヤーのフィギュアのあるヘクスも含め任意のヘクスを通過できるが、他のプレイヤーのフィギュアや商業施設のあるヘクスで移動を終えることはできない。

- ポータル:宇宙飛行で宇宙船を移動する前、プレイヤーは移動ヘクス数を 1 減らすことで、このターン中ポータル(ボード上のワームホール)を利用できるようになる。このターン中、任意のポータルから任意のポータルへの移動は移動ヘクス数 1 として扱う。

その後、プレイヤーは以下の補助アクションのうち 1 つを実行する。

▶ 2-b1. 惑星への移住

惑星タイルのあるヘクスで移動を終えた場合、それが裏向きならそれを表に向ける。

宇宙船のあるヘクスの表向きの惑星(今表にした/誰かが表にしたが移住しなかった)には移住が行える。

- 惑星タイルを表にしたプレイヤーが、そのターンではそこに移住しないことを選択した場合、プレイヤーは、代わりに開拓ボーナスとしてその惑星の VP(カップ)に等しい数の任意のリソースを得ることができる。

移住を行う場合、その惑星をプレイヤーボードの左下側に置き、そのヘクスに自分のコロニー(円盤)を置く。惑星が左下側に置かれている間、それは移住が完了していないことを示す。移住が完了していない惑星は同時にいくつ持っていてもよい。

プレイヤーは自分のターン中、左下の惑星の移住完了条件を満たすことで、その惑星への移住を完了してプレイヤーボードの右下側に移動することができる。

- 黒惑星:左側の値の燃料を持っている状態で、右側の値の燃料を支払う。
- 黄惑星:左側の値の宇宙バックを持っている状態で、右側の値の宇宙バックを支払う。
- 青惑星:指定の目以上の技術ダイスを指定個数以上持っている。
- 茶惑星:指定のスペースまで進めた技術ダイスを指定個数以上持っている(ダイスのスペースのローマ数字はスペースの列の下側参照)。

▶ 2-b2. 宇宙ステーションの建設

何もないヘクスで移動を終えた場合、そこに宇宙ステーション(八角柱)を建設できる。

宇宙ステーションはプレイヤーボードの左端に置かれているもののうち最も上のものを建設する。その右側に書かれている資源が建設に必要なコストで、2 種類の資源を合計価値がそれぞれの値になるように支払う(例:1 機目なら何かの資源を合計 3 価値、別な資源を合計 2 価値)。

建設した宇宙ステーションは宇宙船のスペースに置き、さらに手元の宇宙ステーションカードのうち、右上のキューブの色が今回支払った資源の色の組み合わせのものをプレイヤーボードの左側に置く。

カードの左側の稲妻マークの下は即時効果で、建設時にただちに解決する。その後その宇宙船カードをプレイヤーボードの左側に(2 枚目以降はそれまでのカードの下に)左半分の永続効果が見えるように差し込む。さらにその時点で、そのカードより前に建設されていた自分のすべての宇宙ステーションの永続効果を各 1 回ずつ任意の順番で起動する。永続効果の詳細は付録参照。

▶ 2-b3. 任務の達成

商業施設か商業施設予定地に隣接している何もないヘクスで移動を終えた場合、そこで任務を達成できる。

自分の未達成の任務を 1 つ選び、その上側に描かれているコストをリソースで支払う(「数字+キューブの色」ならその色のリソースの合計価値、「数字+ローマ数字キューブ」の表記は、その色のその価値のキューブを指定個数、数字がない場合は 1)。その後、その任務のキューブを取り除いて宇宙船のスペースに置く。

キューブを建設済みの商業施設の隣に置いた場合、あるいはキューブを置いた商業施設予定地に商業施設が置かれた場合、そのキューブの持ち主は配送ボーナスを受け取る。配送ボーナスは、6 種類ある前哨基地ボーナス(付録参照)のうちいずれかである(前哨

基地自体とは特に関係がない)。各プレイヤーは各商業施設につき、配送ボーナスは1回のみ受け取れる。

○ 2-b+. 前哨基地

プレイヤーが宇宙ステーションや任務マーカーやコロニーをボード上に置く際、以下の条件を満たすことで、追加でそのスペースにそのマーカー類に対応する前哨基地タイルを1つ置ける。コストは不要。

- その置いたマーカー類に対応する(同じ形が描かれている)前哨基地マーカーが手元に残っている。
- その場所が母星のある小ボード上でない。
- その小ボード上にまだ自分の前哨基地タイルがない。
- 宇宙ステーションと任務マーカーとコロニーに対応する前哨基地タイルを1枚ずつボード上に置くまで、それぞれの2枚目の前哨基地タイルは置けない。

前哨基地タイルを置いたら、そのタイルに描かれているボーナスを得る(付録参照)。

○ 3. ブリッジの補充

プレイヤーはターンの最後にブリッジにダイスを補充する。

最初にブリッジのアームを反時計回りに1スペース分進める。その際、アームの反時計隣(3のスペース上)にあるダイスは、アームと一緒に隣のスペースに押し出される。

その後袋からダイスを1個取り出し、それをふってその目で−1のスペースに置く。

これでターンが終了し、時計回りに次のプレイヤーのターンになる。

○ フリーアクション

プレイヤーはターン中、以下のアクションを任意の時点で任意の回数実行できる。

- リソースの購入:リソース1個をプレイヤーボード上に置き、燃料や宇宙バックを合計でその価値の2倍支払う。
- リソースの売却:リソースを任意の個数プレイヤーボード上から取り除き、その合計価値2につき燃料か宇宙バックを1つ得る。
- ドライブの改良:燃料3を支払うことで、ドライブの1の面の追加ブースター1つを裏返して2の面にする。最初からある自分の色のブースターは裏返せない。
- 移住の完了:自分のプレイヤーボードの左下にある移住が完了していない惑星1つを、その条件を満たすことで移住を完了させてプレイヤーボードの右下に移動する。

○ ラウンド終了

各プレイヤーが4ターンずつ実行したらラウンドが終了する。

ラウンド終了時、各プレイヤーは自分の建設済みの宇宙ステーションカードの永続効果を1回ずつ任意の順番で解決する。

その後、各プレイヤーは自分のプレイヤーマット上のアクションダイスすべてを袋に戻す(技術ダイスを戻さないよう注意)。ブリッジ上のダイスはそのまま残す。

開始プレイヤーマーカーを時計回りに隣のプレイヤーに渡し、次のラウンドを開始する。

● 汚染物質

プレイヤーが汚染物質(灰色キューブ)を受け取った場合、それを自分のプレイヤーボードの左上の空きスペースに置く。スペースが空いていない場合、それをボード外の左上側に置く。ボード外に置かれた汚染物質はゲーム終了まで取り除けない。

宇宙ステーションカードにより、追加の汚染物質の確保スペースが得られることがある。

● ゲーム終了

4 ラウンドが終了したらゲームが終了する。移住が完了していない惑星を持っているプレイヤーは、可能ならこの時点を移住が完了してよい。

その後、プレイヤーは以下の項目で得られる勝利ポイント(カップ内の数値)を集計する。

- 惑星への移住:移住を完了した惑星はその下側の VP。移住を開始して完了していない惑星がある場合、それが 1/2/3 個なら 1/3/6VP の減点。
  さらに、移住が完了した惑星の 4 色セットがある場合、1 セットにつき 4VP。3 色セットがある場合、1 セットにつき 2VP。各惑星は 1 つのセットでのみ数える。
- 宇宙ステーション:2 つ目の宇宙ステーションを建設している場合 1VP。2 つ目の宇宙ステーションを建設している場合さらに 2VP。3 つ目の宇宙ステーションを建設している場合さらに 3VP。
- 任務:達成した任務はそれぞれその任務の下側の VP。
  達成できなかった任務は 1 枚につき 1VP の減点。
- 商業施設:商業施設に隣接して置かれている自分のコロニーや宇宙ステーションや任務マーカー1 つにつき 1VP。
- 技術ダイス:現在の技術ダイスの目に描かれている VP(2/4VP)。
  Ⅳ 列か Ⅴ 列まで進んでいる技術ダイスは各 1VP。
- リソース:技術ダイスが Ⅴ 列まで進んでいる場合、その色の列のリソース置場のうち完全に埋まっている列 1 つにつき 1VP。
- 燃料/宇宙バック:5 個残っているなら各 1VP、10 個残っているなら各 2VP。
- プレイヤーボード外に置いた汚染物質 1 つにつき 1VP の減点。
- ネットワーク:ボード上の自分のコロニーや宇宙ステーションや任務マーカーのうち、その互いの距離がドライブの合計値以下の場合、それらは互いに連結しているものとみなす。
  各プレイヤーは連続して連結しているマーカー類の数を数える(複数に分割されている場合は最大のもののみ)。その際、前線基地に置かれているものは 2 個に数える。この個数の順位により、以下の VP を得る。同数の場合は該当する順位の VP を足して分割する(例:1 位が 2 人の場合、1 位と 2 位の VP を足して 2 で割る)。端数は切り捨て。

プレイヤー数	1 位	2 位	3 位	4 位
2 人	2VP	0VP		
3 人	4VP	2VP	0VP	
4 人	6VP	4VP	2VP	0VP

合計 VP が最大のプレイヤーの勝利。同点の場合、その中で移住を完了した惑星の VP 合計の大きい方が勝利。

● 上級選択ルール

ゲーム開始時に初期カードを配る代わりに、すべての進歩カードをシャッフルして各プレイヤーに 3 枚ずつ配り、各プレイヤーはそのうち 2 枚を選んで手札にして、残り 1 枚は捨てる。
その後初期状態として、各プレイヤーは自分の技術ダイスのうち 1 個の目を 2 にし、別な 1 個を 1 の目のまま II のスペースに進める。これにより変更しなかった技術ダイスの 2 色それぞれにつき、リソースを 2 個ずつ受け取る。