

● 目的

旧地球の家系を継ぐものとして、アビッシ星系で影響力を広げる。

● 準備

1. 惑星タイル(三角形ボード)をシャッフルし、円形につなげてゲームボードとしてテーブル中央に置く。
2. 政治カード(六角形シンボル)をシンボル別に分け、それぞれプレイヤー数と同じ枚数を準備する。各政治カードの山を対応する惑星タイルの隣に置く。残りのカードは使わない。
3. 通常影響力(数字トークン)とエネルギー(六角トークン)をそれぞれまとめてボードの脇に置いてバンクとする。
4. 起動影響力チット(長方形、シンボルと数字)を色別(黄/紫/緑)に分け、各色を上が大きい数字になるように順番に重ね、起動影響力マット(長方形大判タイル)の対応する場所に置く。
5. 条約影響力チット(灰色長方形、シンボルと3)を条約マット(長方形大判タイル)に置く。順番は任意。各条約影響力チットの脇にエネルギーを1つずつ置く(ボーナスエネルギー)。
6. 各プレイヤーは色を選び、その色の基地(八角柱)、降下船(小型宇宙船)、母船(大型宇宙船)と、プレイヤーボード(左下にターン進行)と3エネルギーを受け取る。
7. 自分の基地を、起動アイコン(白アイコン)が下になるように、自分のプレイヤーボードの右下の対応場所に立てて置く。降下船はプレイヤーボードの脇に置いてサプライとする。
8. ランダムに開始プレイヤーを決め、開始プレイヤートークン(木製白丸駒)を渡す。
9. 議員カード(宇宙人)をシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ裏向きに配る。各プレイヤーは自分の議員の政治シンボル(左上)に対応する2つの惑星に、自分の降下船を1機ずつ置く。
10. プレイ順に各プレイヤーは、自分の降下船がない惑星を1つ選び、そこに降下船を1つ置く。全員がそれを行った後、議員カードを戻す。
11. 議員カード15枚を右上のドットの数に従って3つの山に分け、それぞれをシャッフルして議員影響力マット(細長)の対応するドットの場所に表向きに重ねて置く。
12. 議員影響力チット(長方形、人物と数字)を色別に分け、各色を上が大きい数字になるように順番に重ね、議員影響力マットの対応する場所に置く。
13. プレイ順の逆順に、各プレイヤーは自分の母船をいずれかの惑星タイルに置く。他のプレイヤーが置いた惑星には置けない。置く際に、左右どちら向きに置くかを、惑星タイルの角の三角の場所に置くことで示す。

● ゲーム進行

ゲームは開始プレイヤーから時計回りにターンを実行することで進行する。ターンは「母船の移動」→「惑星アクションの実行」の手順で行う。

○ 母船の移動

ターンプレイヤーは自分の母船を移動する義務がある。

現在向いている方向に移動する場合、その方向を維持して隣接する惑星に移動する。現在の惑星の隣の惑星への移動はコストが不要。それ以上先に移動する場合、1つ先の惑星につき1エネルギーを消費する(3つ先なら2エネルギー等)。また、移動前に2エネルギーを消費することで、現在の惑星で母船を逆方向に向けることもできる。

移動の際、他の母船のいる惑星に移動してよい。

母船の最終的な移動先の惑星の優位(後述)を他のいずれかのプレイヤーが単独で持っている場合、そのプレイヤーはバンクから1エネルギーを受け取ってよい。複数のプレイヤーが優位で同点の場合、誰もエネルギーを受け取らない。自分が優位の惑星に移動した場合はエネルギーは受け取らない。

- ◆ 惑星の優位の決定:どのプレイヤーが惑星の優位を持っているかは、「起動済の基地の数」「未起動の基地の数」「降下船の数」の優先順位で決定する。優先順位が高い項目の数が多いプレイヤーがその惑星の優位を持ち、同数の場合は次の優先順位を比較する。

○ 惑星アクション

母船を新たな惑星に移動した後、惑星アクションを3つまで実行できる。実行できるアクションは「降下船の追加」「政治カードの確保」「惑星の特殊アクション」で、各アクションの順番は任意だが、同一アクションは各ターンに1回のみ実行できる。

アクションを実行するコストは、アクションをいくつ実行するかによって決まる。

- ◆ 1アクション実行:バンクから1エネルギーを受け取る。
 - ◆ 2アクション実行:エネルギーの増減なし。
 - ◆ 3アクション実行:バンクに1エネルギーを支払う。
- ▷ 降下船の追加:自分のサプライから降下船を1つ取り、自分の母船がいる惑星に置く。
- ▷ 政治カードの確保:自分の母船がいる惑星の政治カードを1枚受け取る。その惑星の政治カードが残っていない場合はこのアクションは行えない。
- ▷ 惑星の特殊アクション:自分の母船のいる惑星に対応した特殊アクションを実行する。
- ▶ Deyvas - 議員の雇用:議員影響カマットの、いずれかの議員の山の一番上の議員カードの左上の2つのシンボルに等しい政治カード1枚ずつを手札から捨てて(対応する惑星に戻し)、その議員カードを獲得する。さらに、その議員に対応する議員影響力チットの一番上を受け取り、自分のプレイヤーボード(の長方形枠)に置く。チットが無い場合はその枠に書かれている点数の通常影響力トークンを受け取る。





- ▶ Hreja - 基地の起動: 任意の惑星にある自分の未起動(アイコンが下)の基地 1 つを裏返し、起動済(アイコンが上)にする。さらに、その惑星の色に対応する起動影響力チットが一番上を受け取り、自分のプレイヤーボード(の長方形枠)に置く。チットが無い場合はその枠に書かれている点数の通常影響力トークンを受け取る。



- ▶ Utei - 建設: 自分のプレイヤーボード上の基地 1 つを、未起動(アイコンが下)の状態ですべての惑星に置く。その際、コストとして、その惑星から惑星の色に対応した数(黄:4 機、紫:3 機、緑:2 機)の宇宙船をサプライに戻す。プレイヤーボードの基地は任意のものを建築でき、その際にその縦列に対応したボーナス(左:2 エネルギー、中央:任意の惑星に降下船 1 機、右:持っていない任意の惑星の政治カード 1 枚)を受け取る。



- ▶ Eylona - 条約: 手札から最大 3 枚(各惑星 1 枚)までの政治カードを捨てて、その惑星との条約を得る。その条約影響力チットが条約影響力マット上にあるなら、そのチットとボーナスエネルギーを受け取り、チットは自分のプレイヤーボード(の長方形枠)に置く。条約チットがマット上に無い場合、自分がその惑星の優位を単独で持っている場合、その条約チットを現在持っているプレイヤーから奪ってよい。その条約チットをすでに持っているか、条約チットを奪わないか、または優位を持っていないため奪えない場合、代わりに通常影響力を 1 得る。



- ▶ Wyrne - 再配備: 自分の降下船を 2 機まで、現在の惑星から他の惑星に移動してよい。各降下船は、移動元の惑星も移動先の惑星も、同一でも別々でもよい。



- ▶ Solenmere - 燃料補給: バンクから 2 エネルギーと、追加ですべての惑星の自分の基地(未起動でも起動済でもよい) 1 つにつき 1 エネルギーを受け取る。

● 議員カードのプレイ

手元の議員カードは、自分のターン中にゲームから除外することでその 2 つある能力のいずれか一方を使用できる。1 ターン中には議員 1 人のみ使用できる。これはアクションに含まない。



バンクから 3 エネルギーを得る。



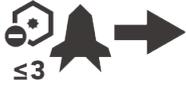
2 エネルギーを支払うことで、任意の惑星に降下船コストを支払って基地を 1 つ建設する。



政治カードを 1 枚捨てる(対応惑星に戻す)ことで、自分が持っていない任意の惑星の政治カードを 1 枚得る。



1 エネルギーを支払うことで、条約アクションの内容を実行する(政治カードを3枚まで捨てて、条約影響力チットか通常影響力を得る)。



1 エネルギーを支払うことで、自分の降下船を3機まで再配備する。



サプライから任意の惑星に降下船を1機追加する。

● ゲーム終了

議員影響力チットの山や起動影響力チットの山が合計で2つチット切れになった場合、開始プレイヤーの右隣までターンを行ってゲームを終了する。

すべての影響力を合計し、さらにの3エネルギーにつき1影響力を加算する。合計が最も大きいプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で起動影響力の点数が最も高いプレイヤーが勝利。それも同点の場合、その中で議員影響力の点数が最も高いプレイヤーが勝利。それも同点の場合、その中で条約影響力の点数が最も高いプレイヤーが勝利。それも同点の場合、その中で通常影響力の点数が最も高いプレイヤーが勝利。それも同点の場合、その中で残りエネルギーが最も多いプレイヤーが勝利。

● 選択ルール: 派閥の目覚め

- ◆ 準備: 各プレイヤーの色に対応した派閥カード(裏が House Rising)を配るか、プレイ順の逆順で1枚ずつ選ぶ。
- ◆ 派閥カードの使用: 各プレイヤーは各ターン1回ずつ、自分の派閥カードの2つある能力の内どちらか1つを使用できる。これはアクションに数えない。

Universus ◆ 手元の議員カード1枚を除外された議員カード1枚と交換する。
◆ 議員カードの能力を一方ではなく両方使用する。

Iron Sun Div. ◆ 建設アクションの際、1エネルギーを支払うことで、取り除く降下船を1機減らす。
◆ 惑星1つの自分の降下船を2つ取り除くことで、3エネルギー得る。

Temporum ◆ 自分の起動済基地1つを、現在の隣の惑星に移動する。
◆ ターン開始時、1エネルギーを支払うことで、母船を Hreja に移動する(向きは変えない)。

Voldan ◆ 2エネルギーを支払わずに母船の向きを変える。
◆ 2エネルギーを支払うことで、母船を現在の惑星から移動せず、その惑星の惑星アクションを再び実行する。