

● ゲームの目的

自陣営を拡大して目的を達成することで VP を獲得し、最初に 10VP を獲得する。

● キーコンセプト

◎ ユニット

各プレイヤーの軍隊。宇宙艦艇、地上部隊、施設の 3 種類がある。

* 宇宙艦艇: 星間移動と宙戦を行うためのユニット。弩級艦 (Dreadnaught)、征星艦 (War Sun)、旗艦 (Flagship)、戦闘艇 (Fighter)、駆逐艦 (Destroyer)、輸送艦 (Carrier)、巡航艦 (Cruiser)。

* 地上部隊: 惑星に侵攻しそこを守るためのユニット。歩兵 (Infantry)。

* 施設: 戦争を補助するための構造物。宙軍工廠 (Space Dock)、対宙要塞 (Planetary Defense System、惑星防御システム)。惑星 1 つにつき、宙軍工廠は最大 1 つ、対宙要塞は最大 2 つまで。

プレイヤーの手元の未使用のユニットを予備と呼ぶ。

◎ 星系と惑星

六角形の各タイルを星系、星系に描かれている星を惑星と呼ぶ。

ユニットを星系に置く場合、宇宙艦艇は宇宙空間に、地上部隊と施設は惑星上に置く。

各惑星には対応するカードがあり、支配しているプレイヤーが受けとる。惑星カードは経済力 (上: 黄枠) と影響力 (下: 青枠) の 2 つの値を持つ。プレイヤーが支配している惑星に地上部隊がない場合、支配を示すために支配トークン (四角) を置く。

◎ 指揮シート

指揮シートの指揮トークン置き場は 3 カ所に分かれている。

* 作戦 (Tactic) プール: 実行フェイズ中に戦術アクションを実行するのに必要。

* 艦隊 (Fleet) プール: 宇宙艦艇シルエットを表にして置く。このトークンは消費しない。プレイヤーは 1 つの星系に、自分の宇宙艦艇 (戦闘艇を除く) をこのプールのトークン数までしか置けない。超える場合は超過分の宇宙艦艇を予備に戻す。

* 遊撃 (Strategy) プール: 他のプレイヤーの戦略カードの副能力を実行するために必要。

◎ 待機と消耗

カードは表向きである間は待機 (Ready) 状態で、裏向きが消耗 (Exhausted) 状態。消耗したカードは調整フェイズに待機に戻る。

◎ 艦載数

星系の宇宙エリアに置ける戦闘艇と地上部隊の合計数は、そこにいる宇宙艦艇の艦載数 (Capacity) 合計まで。惑星上の地上部隊は数えない。戦闘中はこの制限を無視。戦闘終了時に超えている分は破壊される。

◎ 経済力と影響力の消費

惑星を消費することで、惑星の経済力(黄枠)や影響力(青枠)を支払うことができる。超過して支払ってもよいが、超過分は失われる。

◎ ダイス

10面ダイスの「0」は「10」扱い。

● 準備

1. 議長(Speaker: 開始プレイヤー)を決め、議長トークンを渡す。
2. 各プレイヤーは自分の派閥を決め、派閥シートを受けとる。
3. 各プレイヤーは自分の派閥用のパーツ(派閥アイコン入り)を確保する。

- * 母星系タイル 1 (クレウスのみ 2 枚)
- * 支配トークン(四角) 17
- * 指揮トークン(三角) 16
- * 技術カード 2
- * 誓約書カード 1
- * 派閥専用トークン (ナール、ネクロ、クレウスのみ)

4. 各プレイヤーは自分の色を選び、その色のパーツを確保する。

- * ユニット 59
- * 指揮シート 1 (派閥シートの左右どちらかに置く)
- * 技術カード 25
- * 誓約書カード 4

5. 各プレイヤーは自分の母星系の惑星に対応する惑星カードを確保し、派閥シートの近くに表向きに置く。

6. ゲームボードを準備する。

6-1. メカトール・レックス(Mecatol Rex)をテーブル中央に置く。

6-2. 星系タイルを裏面の色が青と赤で分ける(余った緑は母星系なので使用しない)。

6-3. 各星系タイルの束をシャッフルし、各プレイヤーに配る。

3人: 青 6 + 赤 2

4人: 青 5 + 赤 3

5人: 青 4 + 赤 2 (議長は赤を追加で 1 枚引き、メカトール・レックスに隣接させる)

6人: 青 3 + 赤 2

6-4. 各プレイヤーは自分の母星系を配置場所(ルールリファレンス P3 参照)に表向きに置く。その後議長から順に、各プレイヤーは自分の星系タイルを表向きに 1 枚ずつ配置していく。全員が 1 枚ずつ配置したら、次は議長の右隣から逆順に 1 枚ずつ配置し、以下同様に往復で配置していく。星系の配置は内側(メカトール・レックスに近い方)から行い、内側が 1 周完成しないうちはその外には置けない。特異系(赤枠)は可能な限り隣接させない。同じ文字のワームホール(α/β)は可能な限り隣接させない。

注: 5人ゲームの場合、自分の母星系と左右どちらか一方の母星系の間が 2 星系のプレイヤーは交易品 2 を受けとる。両方の母星系の間が 2 星系のプレイヤーは交易品 4 を受けとる。

7. 庇護者トークン(「6」が書かれた丸)をメカトール・レックス(Mecatol Rex)に置く。

8. アクション(六角矢印)、議題(太陽)、ステージ I 目的(I)、ステージ II 目的(II)、秘密目的(S)をそれぞれシャッフルし、ボードの脇に置く。

9. 交易品、歩兵、戦闘艇の各トークンをまとめてサプライとする。

10. 戦略カード(台形)8枚を議長の近くにまとめておく。

最初のゲームでは派閥は以下から選ぶことを推奨。

エクスチャ王国 Xxcha Kingdom

レットネフ男爵領 Barony of Letnev

ソル連邦 Federation of Sol

サルダック・ノール Sardakk N'orr

ハカン首長国連邦 Emirates of Hacan

ジョル＝ナー大学連合 Universities of Jol-Nar

最初のゲームでは Learn to Play の P22-23 のレイアウトを使用することを推奨。

11. 各プレイヤーは派閥シートの裏にある初期技術と初期ユニットを確保する。技術カードは表向きに派閥シートの近くに置き、初期ユニットは母星系に置く。本拠に複数の惑星がある場合、宙軍工廠と歩兵は経済力値の高い惑星を推奨。その後、各プレイヤーは自分の指揮トークンを、3個を作戦(Tactic)プール、3個を艦隊(Fleet)プール(裏返して宇宙艦艇の面を表)、2個を遊撃(Strategic)プールに置く。

12. 目的を準備する。

12-1. 各プレイヤーは秘密目的を2枚引き、1枚を裏向きに確保し、もう1枚は山札に戻す(その後シャッフル)。

最初のゲームでは秘密目的は1枚だけ引いて確保することを推奨。

12-2. 勝利ポイントトラックを0-10(長時間ゲームを行うなら0-14)の面を表にしてボードの近くに置き、各プレイヤーの支配トークンを1個「0」のスペースに置く。

12-3. ステージI目的5枚を引いて勝利ポイントトラックの上に、ステージII目的5枚を引いて勝利ポイントトラックの下に、それぞれ裏向きに並べる(共通目的)。

12-4. ステージI目的の左から2枚を公開する。

● 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フェイズからなる。

1. 計画フェイズ
2. 実行フェイズ
3. 調整フェイズ
4. 議決フェイズ

これを誰かが10VP取るまで続ける。

● 計画フェイズ

議長から時計回りに、各プレイヤーはまだ取られていない戦略カードを1枚取り(上に交易品があればそれも取る)、自分の前に表向きに置く。3~4人ゲームなら、全員が1枚ずつ取った後、もう1枚ずつ取る。

戦略カードの番号は実行フェイズでのターン進行順。これを「イニシアチブ順」と呼ぶ。3~4人ゲームなら低い方の戦略カードの値を基準とする。

全員が戦略カードを取った後、取られていない戦略カードの上に交易品を1つ置く。

● 実行フェイズ

各プレイヤーはイニシアチブ順に手番プレイヤーとなり、アクション1回ずつ実行する。これを全プレイヤーがパスするまで繰り返す。アクションは以下のいずれか。

* 戦術アクション: 宇宙艦艇を移動し、戦闘を行い、惑星に侵攻する。内容は複雑なため後述。

* 戦略アクション: 手番プレイヤーは自分の戦略カードの主能力(上側)を実行する。その後、手番プレイヤーの左から時計回りに、他の各プレイヤーはその戦略カードの副能力(下側)を実行できる。その後、その戦略カードを消耗する(裏返す)。

* 表記アクション: 自分のカードやシートに「アクション: ~」の形で表記されたアクションを1つ選んで実行する。内容が完全に実行できない場合、その表記アクションは行えない。なんらかの事情で表記アクションが打ち消されたら、アクションを使用していないので別なアクションが行える。

* パス: ラウンドのアクションを終了する。これ以降はそのプレイヤーは手番プレイヤーにならない。まだ実行していない自身の戦略アクションがあるプレイヤーはパスできない。パスしても他のプレイヤーの戦略カードの副能力やアクションカードは使用できる。

● 調整フェイズ

以下を順に実行する。

1. 目的の得点: イニシアチブ順に、各プレイヤーは共通目的 1 つまでと秘密目的 1 つまでを得点できる。自身の母星系の惑星が 1 つでも支配できていないプレイヤーは共通目的を得点できない。
2. 裏向きのステージ I の目的が残っているならその左端を、残っていないなら裏向きのステージ II の左端を公開する。公開する目標が無い場合ゲーム終了で、最大 VP のプレイヤー(同点ならその中でイニシアチブ最小)が勝利。
3. 各プレイヤーはアクションカードを 1 枚引く。
4. 各プレイヤーはボード上の指揮トークンをすべて取り除き、予備に置く。
5. 各プレイヤーは予備から指揮トークンを 2 個受け取り、その後指揮シート上の自分の指揮トークンを任意に配分しなおす。
6. 各プレイヤーは消耗状態の自分のカードをすべて待機状態にする。
7. 損傷しているユニットを修理する(元の状態に戻す)。
8. 戦略カードを戻す。

● 議決フェイズ

このフェイズは、メカトル・レックス(Mecatol Rex)上に庇護者トークンが置かれていない場合のみ実行する。ある場合はこのフェイズをとばす。詳細は後述。

● 勝利条件

プレイヤーは目的を達成することで VP を獲得できる。誰かが 10VP になったらその瞬間に勝利(なので、調整フェイズ中のイニシアチブ順が重要な場合がある)。

各目的は、達成することでその下部の VP になる。目的は以下の 2 種類。

- * 共通目的: 得点トラックの上下の目的。各プレイヤー各共通目的を 1 回ずつ達成可能。達成時はその目的カードに支配トークンを置く。母星系のいずれかの惑星の支配を失っている場合、共通目的は達成できない。
- * 秘密目的: 各自が持ち、自分のもののみ達成できる。達成したら前に出す。達成/未達成合わせて 3 枚まで持てる。超えた場合、未達成を 1 枚選んで捨てる。各秘密目的は 1 回のみ達成可能。

各目的には達成タイミングが表記されている(カード名の下)。それ以外で達成していても達成とはみなされない。

● 戦術アクション

戦術アクションは以下のステップを順に実行する。

1. 起動: 自分の作戦(Tactic)プールの指揮トークン 1 つを、自分の指揮トークンが置かれていない星系 1 つに置く。その星系は目標星系になる。
2. 移動: 自分のユニットを望む数だけ、目標星系に向けて移動する。各ユニットの移動力は派閥シート参照。1 星系移動するのに 1 移動力を必要とする。移動の終了地点は目標星系でなければならない。他のプレイヤーの宇宙艦艇のある星系(戦闘艦艇のみを含む)を通過できない。自分の指揮トークンのある星系の宇宙艦艇は移動できないが、指揮トークンのある星系を通過することはできる。艦載数(Capacity)を持つユニットは、その数の戦闘艦艇や地上部隊を移動中の(指揮トークンの無い)惑星から搭乗させて輸送できる(移動途中では下ろせない)。* ワームホール: α や β の表記のある星系は、同じ文字同士隣接している。

* 特異系:赤枠の星系は特異系で、特別なルールが適用される。

- 小惑星群(Asteroid Field):宇宙艦艇は進入も通過もできない。
- 星雲(Nebula):宇宙艦艇は通過できないが進入はできる。星雲での防御側宇宙艦艇は各戦闘判定に+1。星雲から出る各宇宙艦艇は固有の移動力が1として扱う。
- 超新星(Supernova):宇宙艦艇は進入も通過もできない。
- 重力裂孔(Gravity Rift):重力裂孔から出る各宇宙艦艇は固有の移動力が1増えるが、それぞれダイスを1個ふって1-3で移動直後に破壊される。

* 宙砲:この時点で目標星系に宙砲能力が使えるユニットはそれを使用できる(後述)。

3. 宙戦:目標星系に複数のプレイヤーの宇宙艦艇がある場合、宙戦を解決する。手番プレイヤーが攻撃側で、それ以外が防御側。

3-1. 対艇斉射:対艇斉射(Anti-Fighter Barrage)のある各ユニットはそれを実行できる(後述)。

3-2. 撤退宣言:プレイヤーは撤退を宣言できる。宣言した撤退はラウンド終了時に解決する。惑星上に地上部隊がいるプレイヤーが撤退する場合、その地上部隊を宇宙区間に移動する。

3-3. 戦闘判定を行う:各宇宙艦艇はダイスを1個(戦闘値に*アイコンが複数ある場合はその個数)ふる。それがその(派閥シート上の)宇宙艦艇の戦闘値以上である場合、1命中となる。各プレイヤーは自分の命中数を合計しておく。

3-4. 命中の割り振り:相手の命中合計数に等しい数だけ自分の宇宙艦艇を取り除き、予備に戻す。

3-5. 撤退実行:撤退を宣言していたプレイヤーがいる場合、戦闘中のそのプレイヤーのすべての宇宙艦艇を隣の星系に移動させる。撤退先には自分の支配惑星か自分のユニットがあることが必要で、かつ他のプレイヤーの宇宙艦艇がいてはならない。撤退先の星系にそのプレイヤーの指揮トークンが無い場合、予備の指揮トークンを1個その星系に置く。

* 戦闘終了:撤退終了後に両側のプレイヤーが残っている場合、次の戦闘ラウンドを「撤退宣言」から開始する。どちらかのみになったら侵攻ステップに進む。戦闘終了時に目標星系に自分のユニットのみがいる場合、その戦闘に勝利したことになる。

4. 侵攻:手番プレイヤーは侵攻を行える。

4-1. 目標星系の惑星に手番プレイヤー以外の地上部隊がいる場合、手番プレイヤーは爆撃能力を実行できる(後述)。

4-2. 地上部隊の降下:手番プレイヤーは、その星系にいる地上ユニットのうち望む数を選び、その星系の惑星に置く。

4-3. 宙砲迎撃:手番プレイヤーが降下した惑星に他のプレイヤーの対宙要塞がある場合、宙砲能力を実行できる(後述)。

4-4. 陸戦:目標星系の惑星に複数の地上部隊がいる場合、宇宙戦と同様に地上部隊同士で「ダイスをふる>命中を割り振る」を繰り返す。

4-5. 占拠:手番プレイヤーが侵攻した惑星に自分のユニットを残している場合、その惑星の支配を得る。その惑星の他のプレイヤーの施設がある場合は破壊し、その惑星カードを消耗状態で受けとる。

5. 投入:目標星系に手番プレイヤーの宙軍工場がある場合、手番プレイヤーはその宙軍工場の生産数上限の数までユニットの生産が行える。生産のためのコストは、惑星を消費してその合計経済力で支払う。宇宙艦艇はその星系の宇宙空間に、地上部隊は宙軍工場のある惑星に置かれる。ユニットの生産コストにアイコンが複数ある場合、そのコストで2ユニット生産できることを意味する。生産したユニットは予備から置くが、不足する場合はボード上の指揮トークンの無い星系の同ユニットを除去して生産してよい。歩兵と戦闘艇は無制限。不足する場合は紙

トークンを使用する。同一星系に他のプレイヤーの宇宙艦艇がある場合、その宙軍工廠は封鎖され、宇宙艦艇を生産できない(地上部隊は可)。

● その他のルール

◎ アクションカード

プレイヤーが持てるアクションカードは最大 7 枚。「アクション:~」のカードは表記アクションとして実行フェイズ中のみ使用できる。

◎ 交易品と特産物

交易品(黄)は経済力 1 または影響力 1 として消費できる。

特産物(灰)は価値がないが、他のプレイヤーから受けとった特産物は交易品になる。

ゲーム中、プレイヤーは能力により特産物を補充できる。その場合、派閥シート上の上限数になるまで特産物を補充する。特産物は上限数を超えて保有できない。

◎ 近隣と取り引きと協定

プレイヤーの宇宙艦艇や支配惑星のある星系が他の宇宙艦艇や支配惑星の星系と隣接する場合、そのプレイヤー同士は近隣関係にある。手番プレイヤーは近隣プレイヤーと(戦闘中を含む)任意の時点で取り引きが行える。取り引きは手番中に同一相手に対し 1 回のみ。取り引きには特産物や交易品を受け渡しできる。

約束事(協定)は、ただちに実行する場合は強制される。未来の内容に対する協定は守る義務は無い。協定は近隣同士でなくても行えるが、同時に取り引きを行う場合は取り引きのルール(近隣、手番中等)に従う。

◎ 技術

ゲーム中、プレイヤーは技術カードにより技術を手に入れることができる。ユニット改良でない技術は 4 色(緑🟢: 生命工学、赤🔴: 軍事工学、青🟡: 推進工学、黄🟠: 電脳工学)に分かれ、右下に表記される。技術を入手した場合、それを表向きに前に置く。改良技術の場合、派閥シート上の該当箇所に重ねる。

* 研究: 技術は研究によって入手できる。研究する技術に要件(左下アイコン)がある場合、該当する技術を指定数持っている必要がある。ユニット改良技術は他の要件を満たさない点に注意。

* 惑星の専門分野: 惑星に技術アイコンがある場合、その惑星を消耗することで研究する技術1つの対応する前提条件を 1 つ満たすことができる。

◎ 惑星の特徴

惑星の左上のアイコンは「青🟡: 啓蒙」「赤🔴: 有害」「緑🟢: 工業」のそれぞれの特徴を意味する。

◎ ユニット能力

* 天蓋シールド(Planetary Shield): ユニットが天蓋シールド能力を持つ場合、そのユニットのいる惑星は他のユニットの爆撃能力の対象にならない。

* 耐久(Sustain Damage): ユニットが耐久を持つ場合、それは損傷を受けることで 1 命中を打ち消せる。損傷しているユニットは損傷を打ち消せない。損傷は調整フェイズに修理されて通常状態に戻る。

* 建造(Production): 「建造(数値)」は、その数までのユニットを生産できることを意味する。

* 攻撃型能力: 「対艇斉射(Anti-Fighter Barrage)」「爆撃(Bombardment)」「宙砲(Space Cannon)」は攻撃型能力で、後に数値が続く。「[攻撃型能力][数値]」は、ダイスを 1 個ふってその数値以上を出せば 1 命中を意味する。

「[攻撃型能力] [数値 A] (×[数値 B])」は、B 個のダイスをふり、A 以上の目が出たダイス 1 個につき 1 命中を意味する。

- * 対艇斉射により受けた命中は、戦闘艇にのみ割り振る。
- * 爆撃により受けた命中は、指定の惑星の地上部隊にのみ割り振る。
- * 宙砲により受けた命中は、その星系にいる宇宙艦艇か、その惑星に降下した地上部隊にのみ、それぞれ割り振る。

● 銀河評議会

◎ メカトール・レックスの庇護者

メカトール・レックス(Mecatol Rex)星系は常時通過可能であるが、惑星に侵攻するためには手番プレイヤーが影響力 6 を支払って庇護者トークンを取り除く必要がある。取り除いたプレイヤーは庇護者トークンを手元に置き、1VP を得る。これ以降、ラウンドで議決フェイズが発生する。

◎ 議決フェイズ

議決フェイズは以下の手順で実行する。

1. 1 枚目の議題の公示→投票→開票
2. 2 枚目の議題の公示→投票→開票
3. 惑星の待機

* 議題の公示: 議題デッキの一番上のカードを公開する。

* 投票: 議長から時計回りに、プレイヤーは望む数の惑星を消耗し、その影響力の合計分の票数を投票する。投票は、賛成/反対を求めるならそのどちらかを、プレイヤーや惑星を選出するならプレイヤーや惑星(自身/自身の惑星も可)を 1 つ選んで行う。投票中はすべてのプレイヤーに対して取り引きを行ってよい。近隣でなくてもよい。同票は議長が決定する。

* 解決: 議題が「命令(Directive)」の場合、ただちに処理して議題を捨てる。議題が「法令(Law)」の場合、賛成多数なら表向きに置いて効果を発揮させる。反対多数なら反対の処理をして捨てる。

* 惑星の待機: すべてのプレイヤーのすべての惑星を待機状態にする。

◎ 誓約書

ゲーム開始時、各プレイヤーは誓約書(書簡アイコン)カードを 5 枚(プレイヤー色 4 枚+派閥 1 枚)を受け取る。これは取り引きの際に各プレイヤー 1 枚まで受け渡しの一部にしてよい。他のプレイヤーの誓約書を別なプレイヤーとの取り引きで受け渡してもよい(元の持ち主の許可は不要)。受け渡しの際は受け取る側は内容を確認できる。他人に見せる必要は無い。

他のプレイヤーの誓約書はカード表記のタイミングで使用できる。自分の誓約書は使用できない。

誤記訂正:

エクスタチャ種族シート 初期ユニット
誤: 輸送艦 2 隻 → 正: 輸送艦 1 隻

戦略カード 4
誤: 宇宙工廠 → 正: 宙軍工廠

戦略カード 7
誤: 産出力 → 正: 経済力

技術カード「重力ドライブ」
誤: 各宇宙艇 → 正: 宇宙艦艇のうち 1 つ

アクションカード「サミット」「公にされた不名誉」
誤: 戦略フェイズ → 正: 計画フェイズ











目的カード(達成タイミング)
誤: 待機フェイズ → 正: 調整フェイズ

● 用語対応表

* 戦略カード

番号	カード名	概要
1	主導 Leadership	指揮トークンを得る。
2	和平 Diplomacy	相手の攻撃を抑制する。
3	画策 Politics	議長を変える。 アクションカードを引く。
4	築造 Construction	施設を建てる。
5	通商 Trade	交易品や生産物を得る。
6	臨戦 Warfare	1 艦隊を 2 行動させる。
7	研究 Technology	技術を研究する。
8	覇業 Imperial	勝利ポイントを得るか、 秘密目的を追加する。

* ユニット

種別	名称	
宇宙艦艇	旗艦 Flagship	
	征星艦 War Sun	
	弩級艦 Dreadnought	
	輸送艦 Carrier	
	駆逐艦 Destroyer	
	巡航艦 Cruiser	
	戦闘艇 Fighter	
地上部隊	歩兵 Infantry	
施設	宙軍工廠 Space Dock ※各惑星 1 つまで	
	対宙要塞 ※各惑星 2 つまで	

* 指揮シート関連

プール名称		概要
Tactic	作戦	星系の起動用
Fleet	艦隊	1 星系の最大宇宙艦艇数
Strategy	戦略	副能力他で消費
Trade Goods	交易品	経済力か影響力として消費
Commodity	生産物	交易品として取り引き

● ラウンド進行

- 1) 計画フェイズ: 議長から戦略カードを選ぶ。
- 2) 実行フェイズ: イニシアチブ順にアクション
- 3) 調整フェイズ: 後述
- 4) 議決フェイズ(メカトール・レックス陥落後のみ)
[議題を引いて投票] × 2





● 戦術アクション進行

- 1) 星系の起動
- 2) 移動
 - i) 宇宙艦艇の移動
 - ii) 宙砲による攻撃
- 3) 宙戦
 - i) 対艇斉射による攻撃
 - ii) 撤退の宣言
 - iii) 戦闘判定の実行
 - iv) 命中の割り振り
 - v) 撤退の実行
(その後 ii へ)
- 4) 侵攻
 - i) 爆撃による攻撃(天蓋シールドにより無効)
 - ii) 地上部隊の降下
 - iii) 宙砲による迎撃
 - iv) 陸戦
 - iv-a) 戦闘判定の実行
 - iv-b) 命中の割り振り(その後 iv-a へ)
 - v) 支配の確認
- 5) 生産

● 調整フェイズ

- 1) 目的を得点する(共通 1 枚 + 秘密 1 枚まで)。
- 2) 共通目的を 1 枚公開する。
- 3) アクションカードを 1 枚引く。
- 4) ボード上の指揮トークンを予備に戻す。
- 5) 指揮トークンを 2 個得て、指揮シート上の指揮トークンを再配分する。
- 6) カードを待機状態にする。

* 特異系

	名称	効果
	小惑星群	進入通過不可。
	星雲	進入時停止。 脱出時移動力 1 に。
	超新星	進入通過不可。
	重力裂孔	脱出時移動力に +1。 ダイス 1-3 で自爆。