

Warpgate サマリー

● 目的

宇宙に進出し領土を広げてポイントを稼ぐ。

● 準備

1. 派閥ボード(横長のシート)を各自に1枚ずつ配る。どちらの面を使うかは各自が選ぶ。
2. 各プレイヤーは自分の色を選び、その色の宇宙船12機、「アウトポスト/コロニー」マーカー12個、調査ドローン1個を確保する。
3. 各プレイヤーは自分の色のアクションカード(裏面プレイヤー色ワープゲート)12枚を確保し、シャッフルして裏向きに派閥シートの左脇に置く。そこからカードを4枚引いて最初の手札とする。
4. 各プレイヤーは自分の色の基本戦術カード(裏面赤戦闘アイコン:表面枠色がプレイヤー色)8枚を確保する。さらに自分の派閥シートの右中央の名前と同じ英雄戦術カード(裏面赤戦闘アイコン)1枚を確保し、右中央のアルファベットが同じ自分の基本戦術カードと交換する。交換した基本戦術カードは使わない。この戦術カード8枚をシャッフルして裏向きに派閥ボードの右脇に置く。
5. 残りの英雄戦術カードと上級戦術カード(裏面赤戦闘アイコン)は合わせてシャッフルし、昇進デッキとして裏向きに置く。
6. ボードタイルを組み合わせてボードを作る(英文ルール参照)。
ダイヤ型ボードには1~4人用面と5~6人用面がある。ワープゲートの色の辺が外に向くように置く。
5人ゲームでは、黄プレイヤーはダイヤボードではなく六角形ボードのワープゲートを使用する。
6人ゲームでは、中央に古代惑星(オレンジ)のボードを置く。
7. 各プレイヤーは宇宙船3機と調査ドローンを自分のワープゲート(ダイヤ型タイル中央の自分の色のヘクス)に置く。
8. 交易品(五角形)をプレイヤー数×4個用意し、ボードの脇にまとめておく。
9. 技術カード(フラスコ)を{プレイヤー数×5+2}枚ランダムに選び、シャッフルして技術デッキとして裏向きに置き、2枚引いて表向きに脇に並べる。
10. 目的カード(横長惑星)を{プレイヤー数×5}枚ランダムに選び、シャッフルして目的デッキとして裏向きに置き、2枚引いて裏向きに脇に並べる。その後、各プレイヤーに1枚ずつ配る。
11. 開始プレイヤーをランダムに決め、開始プレイヤートークン(大きめ丸)を渡す。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行する。各ラウンドでは各プレイヤーは時計回りに1ターンずつターンを実行し、これを全員が4ターンずつ実行してラウンドが終了する。

○ ターンの手順

プレイヤーは自分のターンを以下の手順で進行する。

1. 手札のアクションカードを1枚、派閥ボードの現在のターン(空いている左端)の枠に表向きに置く。
2. 「アクションカードの上半分を実行」「アクションカードの下半分を実行」「カードを引く」のいずれかのアクションを実行する。
3. 4ターン目の終了の場合、派閥ボード上のカードすべてと(残っているなら)手札のカードすべてを捨てて、新たにアクションカードを4枚引く。デッキが切れたら捨て札をシャッフルして山札とする。

○ ラウンド終了時の手順

全員が4ターンずつターンを実行したら、以下を行う。

1. 入手可能な技術の上に表示された惑星が1種類の場合、技術カードの一番上を引いて表向きに追加する。これは引いた技術の惑星が同じでも繰り返さない。
2. 入手可能な目的の惑星が1種類の場合、目的カードの一番上を引いて裏向きに追加する。これは引いた技術の惑星が同じでも繰り返さない。
3. 開始プレイヤーを時計回りに次のプレイヤーに移動する。
4. (6人ゲーム)古代惑星(ボード中央)にコロニーがあるプレイヤーは、「入手可能な技術1つ」「入手可能な目的1枚」「入手可能な交易品1つ」「昇進デッキからカード2枚を自分の戦術デッキに加えてシャッフル」のいずれかを得る。

● アクションの基本

各アクションの詳細は後述。

○ ターン倍率

派閥ボードには「1X」～「4X」までの倍率が書かれている。これはそこに置いたカードのアクションをどの程度の強度で行うかを意味する。アクションカード中に数値が「X」で示されている場合、Xはこの倍率の値になる。

○ 距離

ボードはヘクス(水色の頂点で示された六角形のマス)があり、アクションにおける距離を測る目安となる。ある場所から目的地までの距離を測る場合、その間の最短空きヘクス数を数える。出発地と目的地は数えず、途中で他の惑星がある場合は迂回して数える必要がある。

● アクション詳細

宇宙船の移動に関しては、以下に従う。

- ◆ 宇宙船の移動は惑星かワープゲートで終える必要がある。
- ◆ 攻撃が許可されていない場合は他のプレイヤーの宇宙船のいる惑星に入れない。
- ◆ アウトポスト/コロニー/調査ドローンは移動に関しては無視。
- ◆ ワープゲートは惑星扱いだが、他のプレイヤーのワープゲートには入れない。
- ◆ 移動の距離は指定より短くてもよい。

◎ 偵察 (Recon)

宇宙船 1 機を、距離 $X+X$ の惑星に移動する。

◎ 機動 (Maneuver)

惑星 1 つの任意の数の宇宙船を、距離 X の惑星に移動する。その後、これをもう 1 回実行する。出発地や目的地は同一でもよい。同じ宇宙船は 2 回移動できない。

◎ 散兵 (Skirmish)

宇宙船 1 機を、距離 X の惑星に移動または攻撃する。

◎ 進軍 (Advance)

惑星 1 つの 2 機以上の宇宙船を、距離 X の惑星に移動または攻撃する。1 機のみは不可。

◎ 集中 (Concentrate)

1~2 惑星の任意の数の宇宙船を、(2 惑星ならそれぞれから) 距離 X の惑星に移動または攻撃する。

宇宙船の配備に関しては、以下に従う。

- ◆ 敵宇宙船のいる惑星には配備できない。
- ◆ ワープゲートは惑星扱い。
- ◆ 自分の手元の宇宙船より多くは配備できない。

◎ ワープイン (Warp-In)

X 機までの宇宙船をワープゲートに配備する。

◎ 補充 (Reinforce)

X 個までの自分の宇宙船のいる惑星に、宇宙船を 1 機ずつ配備する。

◎ 調査 (Research)

自分の調査ドローンを、距離 X の惑星に移動する。移動ルールは宇宙船に従う。さらに、移動先の惑星は入手可能な技術のいずれかの惑星と同じでなければならない。

移動後に、移動先の惑星と同じ惑星の技術 1 つを獲得し、自分の前に置く。これ以降その技術の効果が有効。

入手可能な技術が 1 つだけになったら、デッキから 1 枚引いて表向きに並べる。

◎ 支配(Control)

自分の宇宙船のいる惑星 X 個に対し、以下の手順を実行する。マーカーは、上下に紺色のボーダーがある方がアウトポスト面、全体がプレイヤー色になっている方がコロニー面。

1. その惑星に他のプレイヤーのマーカーがあるなら取り除く。
2. その惑星にマーカーを置く。同じセクター(青線で囲まれた宙域)に自分のコロニーがある場合、コロニー面で置いて以下の 3~5 をとばす。コロニーがないならアウトポスト面で置く。
3. セクター内に自分のアウトポストでない惑星があるなら 3~5 はとばす。セクター内のすべての惑星が自分のアウトポストである場合、そのすべてのアウトポストをコロニー面にする。
4. 入手可能な目的カードのうち、アウトポストからコロニーになった惑星と同じものがある場合、そのうち 1 枚を獲得する。
5. 目的デッキからカードを 1 枚引き、裏向きに並べる。

◎ 交易(Trade)

交易品アイコン(積荷)のある惑星を、距離 X の交易品アイコンのある別な惑星に移動し、さらに距離 X の交易品アイコンのある別な惑星に移動する。これが完全に実行できない場合、このアクションは行えない。移動解決後、入手可能な交易品を 1 つ獲得する。

※ 交易品:獲得時は未消費の面(+1X)を表にする。自分のアクション中、そのうち 1 個(のみ)を消費済み(000)にすることで、アクション倍率を+1 できる。交易品を回復(Refresh)する指示がある場合、消費済みの交易品を未消費にする。

◎ 昇進(Promote)

昇進デッキから X 枚のカードを引き、それを見て 1 枚を自分の戦術デッキに加えてシャッフルし、残りを捨てる。カードが不足する場合は捨て札をシャッフルして新たな昇進デッキにする。

◎ カードを引く

アクションカードに関係なく実行が可能。アクションカードの内容を実行する代わりに、自分のアクションカードの山札の一番上から X 枚のカードを引く。

● 戦闘

攻撃により惑星に複数のプレイヤーの宇宙船がある場合、以下の手順で戦闘を行う。

1. 各プレイヤーは自分の戦術デッキからカードを 2 枚引く。不足する場合は捨て札をシャッフルして新たな戦術デッキにする。
2. そのカードのうち 1 枚を伏せて前に出す。両方が出したら公開し、選ばなかったカードは表向きに捨てる。
3. その戦闘の宇宙船の数に戦術カードの倍率を掛けて戦力を出す。大きい方が勝利。同点なら攻撃側勝利。
4. 戦術カードの効果を解決する。「打ち消す(cancel)」効果があれば優先適用。破壊効果はできるだけ破壊される宇宙船の数が多くなる順で適用する。戦闘発動の技術(赤アイコン)は、そのプレイヤーが参戦している場合にのみ適用される。

5. 敗北側が撤退する(勝者側の宇宙船がなくなっても撤退する)。防御側が撤退する場合、最も近い自分のコロニー/アウトポスト/宇宙船のある惑星に撤退する。ワープゲートはコロニーのある惑星扱い。攻撃側が元いた惑星や敵宇宙船のある惑星には撤退できない。同距離が複数ある場合は攻撃側が選ぶ。攻撃側が撤退する場合、元いた惑星に戻る。複数の惑星から攻撃した場合、任意に分割してよい(1つにのみ撤退してもよいし、ある惑星に元いた数より多く撤退してもよい)。

● 終了条件

以下のいずれかが起こった場合、そのラウンドでゲームが終了する。

- ◆ 技術デッキが空になった。
- ◆ 目的デッキが空になった。
- ◆ 入手可能な交易品が残っていない。

○ 最終得点

各プレイヤーは以下の勝利得点(VP:月桂冠囲み数値)を合計する。

- ◆ 達成した目的1つにつき5VP。
- ◆ 交易品(未消費/消費済み)1つにつき3VP。
- ◆ 戦術デッキのカードのVP。
- ◆ 技術カードのVP。

合計が最も高いプレイヤーの勝利。同点ならその中で支配惑星の多いプレイヤーが勝利。それも同点ならその全員が勝利。

● 選択ルール: 探査

○ 準備

発見トークン(?)を裏向きにシャッフルし、ボード上の交易惑星でない各惑星に2個ずつ裏向きに重ねて置く。

○ 探査

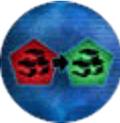
「偵察(Recon)」アクションで発見トークンのある惑星に宇宙船を移動した時、その惑星の一番上の発見トークンを公開する。そのトークンを獲得して2個目のトークンを公開せずに箱に戻すか、そのトークンを箱に戻して2個目のトークンを公開して獲得する。

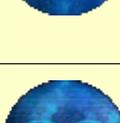
○ 発見トークンの使用

即時のトークンはただちに処理を行う。保持のトークンは任意の時点で使用でき、使用したら裏向きにする(再使用できない)。発見トークンの使用数には制限は無い。発見トークンの倍率は交易品で増やせない。

○ 発見トークンの点数

使用未使用に関係なく、各発見トークンはゲーム終了時に1VPになる。

	保持:君のターン中に使用することで、君の交易品をすべて回復してよい。
	保持:君のターン中に使用することで、「補充 1X」のアクションを実行する。
	保持:君のターン中に使用することで、「ドロワー1X」のアクションを実行する。
	保持:君のターン中に使用することで、「支配 1X」のアクションを実行する。
	保持:ゲーム終了時に+1VP(合計 2VP)。
	即時:偵察した君の宇宙船は破壊される。
	保持:君のターン中に使用。君の宇宙船のある惑星 1 つに宇宙船を 3 機まで配備する。
	保持:ラウンド開始時に使用することで、君はそのラウンドで攻撃できず攻撃されない。
	保持:ゲーム終了時、コロニーがある指定の種類惑星として数える。セクターには属さない。
	保持:得点計算の前に任意の惑星に置く。これはそのセクターにあるその惑星のコピー(アウトポスト/コロニー/交易/宇宙船等を含む)として扱う。
	保持:君のターン中に使用することで、入手可能な技術を 1 つ獲得する。
	即時:入手可能な交易品を 1 つ獲得し、このトークンを捨てる。

	保持:君のターン中に使用。「昇進 2X」のアクションを実行する。
	即時:任意の交易惑星で無い惑星の脇に置く。その惑星は交易惑星として扱う。
	即時:任意の惑星の上に置く。それは移動と配備を覗いて惑星として扱わない。コロニー/アウトポストマーカーは取り除く。
	即時:入手可能な目的カード 1 枚を獲得し、このトークンを捨てる。
	即時:派閥ボードを裏面にする。これ以降、この派閥としてプレイする。英雄カードはそのまま。
	即時:各プレイヤーは自分の目的カードを 1 枚選んで左隣に渡す。
	即時:各プレイヤーは自分の技術カードを 1 枚選んで、左側で一番近い技術カードのあるプレイヤーに渡す。
	即時:自分の技術カード 1 枚をランダムに選び、それを裏向きにする。それはゲーム終了時に 3VP になるが、それ以外の恩恵はなくなる。
	保持:君の戦闘中、戦術カードのプレイ前に使用する。「昇進 2X」のアクションを実行し、選んだカードをその戦闘でプレイする。
	即時:このトークンを捨ててよい。そうした場合、未使用の発見トークンを 2 つ得て公開する。
	即時:この惑星のあるタイルを指定方向に一辺分回す(ダイヤ型ボードの惑星の場合は無視)。

* 背景黄色のトークンはプロモ版で、このゲームには同梱されていない。

● アクション一覧

アクション		詳細
Recon	偵察	宇宙船 1 機を、距離 X+X の惑星に移動する。
Maneuver	起動	惑星 1 つの任意の数の宇宙船を、距離 X の惑星に移動する。その後これをもう 1 回行う。
Skirmish	散兵	宇宙船 1 機を、距離 X の惑星に移動または攻撃する。
Advance	進軍	惑星 1 つの 2 機以上の宇宙船を、距離 X の惑星に移動または攻撃する。
Concentrate	集中	惑星 2 つまでの任意の数の宇宙船を、それぞれから距離 X までの惑星 1 つに移動または攻撃する。
Warp-In	ワープイン	宇宙船を X 機まで自分のワープゲートに配備する。
Reinforce	補充	宇宙船のいる惑星 X 個までに、宇宙船を 1 機ずつ配備する。
Research	調査	調査ドローンを距離 X の惑星に移動し、その惑星に対応する技術 1 つを獲得する。
Control	支配	宇宙船のいる惑星 X 個までに、アウトポストマーカを置く。セクター内のすべての惑星にアウトポストマーカがあったらすべてをコロニーにして、そのいずれかの惑星に対応する目的を 1 枚獲得する。
Trade	交易	交易アイコンのある惑星にいる宇宙船 1 機を、距離 X までの交易アイコンのある惑星に移動し、さらに距離 X までの交易アイコンのある惑星に移動する。交易品を 1 つ得る。
Promote	昇進	昇進デッキからカードを X 枚引き、そのうち 1 枚を自分の戦術デッキに加えてシャッフルし、残りは捨てる。
カードを引く		アクションカードの山札からカードを X 枚引く。

※ 交易品を 1 つ(のみ)裏返すことで、X を +1 できる。

● ラウンド進行

1. 終了条件(技術デッキ/目的デッキ/交易品切れ)を満たしていたらゲーム終了。
2. 各プレイヤーはターン順に 1 枚カードを自分の派閥ボードの左からプレイし、上か下かカードを引くかのいずれかのアクションをそのスペースの倍率で実行する。
3. そのプレイヤーの 4 ターン目である場合、派閥ボードのカードと手札をすべて捨て、新たにカードを 4 枚引く。
4. ラウンド終了時：
 - * 入手可能な技術カードが惑星 1 種類なら 1 枚補充。
 - * 入手可能な目的カードが惑星 1 種類なら 1 枚補充。
 - * 開始プレイヤーを時計回りに移動。