

アメイジング・スペース・ベンチャー (2007/SHERCO)

海長とオビ湾訳
2008年3月

「地球は人類のゆりかごである。しかし人類はゆりかごにいつまでも留まっていけないだろう」
-- Konstantin Tsiolkovskii, Father of Space Flight (1857-1935)

1. Brief Description of the Game

1. ゲームのダイジェスト

プレイヤーは自分の手番でタイルを引き、それを169個あるマスのいずれかに置いていきます。こうしてタイルを置いていくことにより、銀河や惑星、それに宇宙航路が出来上がっていきます。各プレイヤーは得点を獲得するために、自分の宇宙探査機、宇宙ステーション、宇宙船、それに宇宙海賊をタイルの上に置く必要があります。

もしタイルに惑星があったなら、プレイヤーは自分の宇宙船をそこに移動し、かつ自分の手札から惑星カード(Planet Card)を出すことにより、カードに書かれたポイントを獲得することができます。また、惑星環境カード(Planets Environment)、生態系カード(Life Form)、宇宙冒険者カード(Space Explorer)があれば、追加得点を獲得する事もできます。

もしこのような追加カードを出さなかった場合には、他のプレイヤーに“その惑星に対する惑星環境カードと生態系カードを使う機会”を与えてしまいます。これは置かれた本人にとって不利な要素に違いありません。

また、全てのプレイヤーはスペシャルアクションカードを出すことができます。スペシャルアクションカードはワームホールや、ブラックホール、レーザービームや宇宙モンスターだったりします。これらはゲームの得点や進行に大きな影響を与えるでしょう。プレイヤーはゲーム中の得点だけでなく、ゲームの終わりにボーナス点を得るので、ゲームが終わるその時まで、本当の勝者はわかりません。

2. Components

2. コンポーネント

A.

25×33の得点トラック(50点分)を含むボード。
ボードには3つのカード置き場があります。
スペースポート、燃料補給デッキ、そしてスペースジャンク置き場です。

B.

9つの初期タイル。

初期タイルの裏は白地に青色のロゴです。

- 5ポイントのコーナー惑星(灰色)×4
それぞれ2つの赤い宇宙航路を持っています。
- 4ポイントのホーム惑星(4色)×各4
4色はプレイヤーの色に対応しています。
- 5ポイントの地球に似た惑星 ×1
このタイルに宇宙航路はありません。



C.

宇宙タイル×79

このタイルの裏は青地に白いロゴです。

宇宙タイルには惑星、宇宙航路、星、銀河、太陽、スペシャルクエストなど多様な要素が示されています。

D.

下記のカード、合計138枚

オレンジの惑星カード ×30枚

青色の環境カード ×16枚

緑色の生態系カード ×30枚

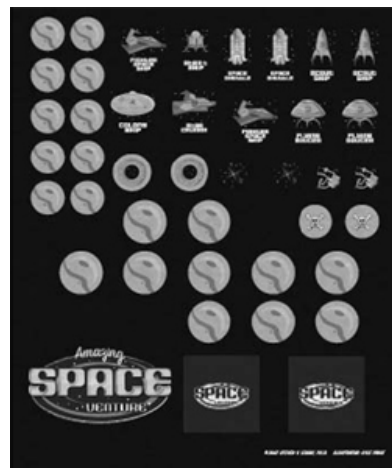
黄色の宇宙船カード ×30枚

赤色のスペシャルアクションカード ×26枚

灰色の宇宙冒険者 ×6枚

また、それ以外に各プレイヤー毎に50ポイントを示すカード、100ポイントを示すカード、さらに簡易ルールの記載されたプレイエイドがあります。

これらのカードはゲーム中に使うその他のカードとは区別しておいてください。



E.

各プレイヤー毎に、下記のタイルがあります。

植民船 1枚

宇宙クルーザー 1枚

戦闘機 2枚

スカウト船 2枚

空飛ぶ円盤 2枚

スペースシャトル 2枚

初期宇宙船 1枚

宇宙海賊 2枚

宇宙探査機 2枚

宇宙ステーション 2枚

大きなホーム惑星 10枚

小さな惑星 10枚

F.

プラスチックスタンド 8個

各プレイヤーの色毎に2個ずつです。

スタンドは宇宙船を場に出すときに必要になります。

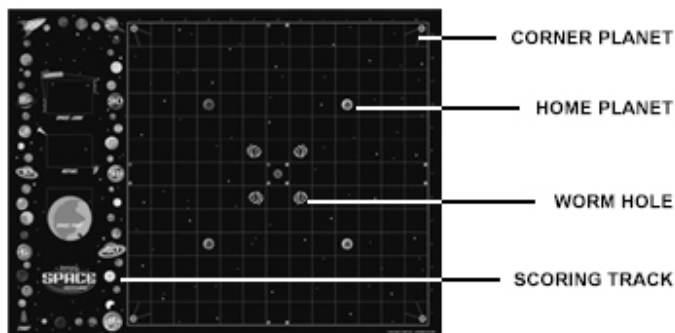
G.

黒い円形ディスク 6個

これは破壊された惑星であることを示すのに使います。

H.

ルール説明書 1枚



3. Set up 3.セットアップ

A.

ボードをすべてのプレイヤーの中間にあたる場所に置いてください。
 ボードは169個の正方形（ボード上部のMからA、ボード右側の1から13）に分けられます。
 この正方形は深い宇宙をあらわしています。
 また、それらには4つのセクターがあり、それぞれが36マスの正方形（6×6）によって成り立っています。
 各々のセクターの中に、青（D-4に位置する）か、赤（D-10に位置する）か、黄色（J-4に位置する）か、緑（J-10に位置する）のホーム惑星があります。
 各々のセクター境界はホームPlanetと同じ色で、3つの小さな惑星によって示されています。
 また、ボードの4角（正方形A-1、A-13、M-1とM-13）に5ポイントの惑星があります。さらにボードの中心（G-7）には5ポイントの地球に似た惑星があります。

初期タイル9枚をその他のタイル79枚と別けておいて下さい。
 何人でゲームをしているかに関わらず、ボードに初期タイル9枚を決まった場所に配置してください。

例：まず5ポイントの地球に似た惑星を、ボードの中心であるG-7に正確に配置します。（この惑星は誰の6×6セクターにも入らない場所にありますので、今の所発見されていない惑星ということになります。とりわけこの惑星は、ディープスペースにあるという捉え方をします。）

次に、青・赤・黄・緑のそれぞれの4ポイント惑星を同じ色の該当箇所に場所に配置します。場所は順にD-4、D-10、J-4、J-10です。

4ポイント惑星のタイルの置き方は重要ではありません。しかし、ボードの4角にある灰色の5ポイント惑星は置き方に注意が必要です。この5ポイント惑星の宇宙航路はボードの中に向かうように配置してください。

B.

ゲームを始める前に、30枚の黄色の宇宙船カードと追加宇宙船カードを150枚の中から抜き取ってください。抜き取った30枚のカードはスペースポートエリアに伏せておいておきます。

また、4枚のプレイエイドカードと8枚の得点カード（50点/100点）も抜き取ってください。プレイエイドはルール確認のために各プレイヤーが使用してください。得点カードは後で使われるまで横に置いておきます。

残りのカード全てを伏せて、ボード上の燃料補給エリアに山札にして置いてください。

C.

79枚のタイルをよく混ぜて、伏せた状態で4つの山にしてください。山はほぼ均一になるように、だいたい19枚～20枚くらいずつ積んでください。

ボード上のスコアトラックの中に空いているスペースがありますので、そこにこの4つの山を置いてください。

D.

各プレイヤーは自分の手前にあるホーム惑星の色を担当し、同じ色のタイル（宇宙船などなど）を全て受け取ります。（どのホーム惑星もお互い等しい距離にありますので、これによる有利不利は発生しません。）。もし3人以下の人数で遊ぶ場合、使わないタイルは箱の中にでもしまっておいて下さい。

E.

プレイヤーは自分色の大きな惑星チップをホーム惑星の上に置きます。そして初期宇宙船を自分のセクター内のホーム惑星があるタイルの上に置きます。

ゲームを進めるうちに、この初期宇宙船はグレードアップするかもしれません。

若しくは黄色い宇宙船カードをプレイすることで、他の新たな宇宙船をゲームに登場させることができるかもしれません。（宇宙船をボードに出すときには、プラスチックスタンドに挿入してください。）

F.

各プレイヤーは担当する色の小さな惑星チップを、ボード上のスコアトラックのスタート地点（宇宙船発射地点）に置いてください。

この惑星チップはプレイヤーがゲーム中に得点をする事でトラック上を進んでいきます。

得点は鉛筆とメモ帳で記録してもかまいません。

G.

スタートプレイヤーを適当な方法で決めます。以降はそのプレイヤーから時計回りにターンを進めていきます。

H.

スタートプレイヤーはスペースポートに置かれている30枚の黄色い宇宙船カードを手に取ります。その中から（M+1の）初期宇宙船カードを抜いて各プレイヤーに渡してください。このカードはわかりやすいようにオレンジ色の境界線が付いています。

各自受け取った初期宇宙船カードを手元に表にしておき、誰からでも見えるようにしておいて下さい。（3人以下でプレイする場合は、残った初期宇宙船カードを宇宙船カードの残りに戻しておきます。）

次に、残りの宇宙船カードをよく混ぜて、再びボード上のスペースポートに山札として伏せて下さい。もしゲーム中に宇宙船を捨てる場合は、特別な指示がないかぎりスペースジャンクエリアに伏せて捨ててください。

I.

最後に、スタートプレイヤーは燃料補給エリアにあるカードをよく混ぜてください。そして各プレイヤーに10枚ずつ伏せて配ります。残りのカードは再び燃料補給エリアに山札として伏せておいて下さい。これらのカードを捨てる時も、スペースジャンクエリアに伏せて捨てるようにしてください。

J.

これでアメイジング・スペース・ベンチャーを始める用意が整いました。

ゲーム中に燃料補給エリアのカードが尽きる事はないと思いますが、もし尽きた場合はスペースジャンクエリアの捨て札をよく混ぜて再利用してください。（ルール原本には記載されていませんが、このとき宇宙船カードは別にしておかなくてはならないと思います。）

4. How to Play the Basic Game

4.基本的な遊び方

各プレイヤーのターンは6つのフェイズで成り立ちます。フェイズ はターンの中で唯一絶対に行わなければならないフェイズです。他のフェイズは全て、行うか行わないかを選択できます。（ルール原本の最後により戦略性の高いヴァリエーションが記載されています。ヴァリエーションは後日訳の予定です。）

プレイヤーが全てのフェイズを終了したらターンが終了となり、次のプレイヤーのターンに移りません。

各フェイズは下記の流れで進めてください。

フェイズ : 宇宙タイルを1枚取り、それを配置する。（必須）

フェイズ : 宇宙船、宇宙探査機、宇宙ステーションを配置する。（任意）

フェイズ : 移動して、可能であれば発見する。（任意）

フェイズ : カードを捨てる。（任意）

フェイズ : 燃料補給エリアからカードを引く。（任意）

フェイズ : スペシャルアクションを行う。（任意） プレイされるカードによっては即座にフェイズが終了する可能性があります。

プレイエイドカードはプレイヤーが手順を追って何をやる必要があるのかを確認するためにあります。

フェイズ : 宇宙タイルを1枚取り、それを配置する。（必須）

最初のフェイズは必ず行わなくてはならない行動です。プレイヤーはボード上にある宇宙タイルの山からタイルを何枚か取ります。

2人でプレイする場合は3枚、3～4人でプレイする場合は2枚を取ります。

取るべき枚数のタイルを一度にとったら、全てのプレイヤーに見えるように表替えしてください。（これにより、そのタイルの配置について他のプレイヤーからアドバイスももらえるかもしれません。）

取ったタイルは1枚ずつボード上に表向きに配置していきます。既にタイルのあるマスに配置する事はできません。また、既にタイルの置かれているマスに“隣接している”マスにのみ置くことができます。“隣接している”マスであれば、169マスあるボード上のどのような場所でもかまいません。

宇宙タイルを配置するときは以下のルールに従ってください。

1.

既に置かれているタイルに対して、少なくとも1辺は一致するように配置してください。初期タイルしか置かれていないときも同様です。タイルの角で接している場所に配置する事はできません。

2.

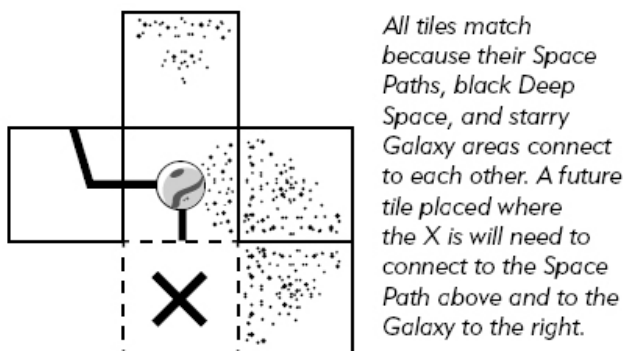
大切な点として、タイルを配置するときには、隣接するタイルに対して矛盾があってははいけません。水平方向にも、垂直方向にも宇宙空間が繋がるように置かなくてはならないのです。これは9枚の初期タイルに隣接して配置する場合も同様です。

言い換えれば、赤色の線で表される宇宙航路が繋がるようにしなくてははいけませんし、全ての銀河もつじつまが合うように繋がらなくてははいけません。

ディープスペース（真っ黒な箇所）についても、他タイルと接する場合はディープスペース同士でなければいけません。

また、配置したときに隣接する“まだタイルが置かれていないマス”に関しては繋がりを考慮する必要はありません。太陽タイル(ルール5を参照)に隣接して配置する場合も(太陽タイルに隣接している辺に関しては)繋がりを考慮する必要はありません。

3. 宇宙タイルが完全に一致しない場合(上記2を満たさない場合)、タイルは配置できません。



4. タイルは複数引いてどこかのタイルに隣接するように1枚ずつ配置していくわけですが、自分が置いたばかりのタイルに隣接させて2枚目以降を配置してもよいです。

5. ボード上のマスより外にタイルを配置する事はできません。かならず169マス中の空いているところに置かなくてはいけないのです。しかし、タイルに書かれている宇宙航路や銀河が169マスの外へ向かっていくことは許されます。

6. 非常に稀なケースですが、ここまでに上げられた規則を守るようにタイルを配置することができない場合が起こりえます。この時はそのタイルを取り除いてください。そして代替りのタイルを1枚取り、通常通り規則を守るように配置します。

また、タイルを配置した後には完成した銀河や宇宙ステーションで即座に得点が発生するかもしれませんが。得点に関する詳細はルール7を参照してください。取ったタイルが太陽タイル若しくはスペシャルクエストタイルであった場合はルール5を参照してください。

フェイズ : 宇宙船、宇宙探査機、宇宙ステーションを配置する。(任意)

このフェイズでは次のうちどれか一つのみ行うことができます。

- 宇宙船を追加する。
- 宇宙船をアップグレードする。
- 宇宙探査機を配置する。
- 宇宙ステーションを配置する。
- 宇宙海賊を配置する。

これらは全て任意の行動ですので、必ず行う必要はありません。それぞれの行動は下記のとおりに行進してください。

宇宙船を追加する。

新しい宇宙船を追加するには手札から宇宙船カードを出す必要があります。場に出した宇宙船カードは自分の手前に置いておきます。

それから、対応する宇宙船チップをプラスチックスタンドに差し込んで、あなたのホーム惑星のいずれかに配置してください。

宇宙船をアップグレードする。

宇宙船をより良い性能（M + 数字で表される）にアップグレードしたい場合は、宇宙船の追加と同様に手札から新しい宇宙船カードを出す必要があります。アップグレードをする場合は、アップグレードをしたい既存の宇宙船カードの上に、新しい宇宙船カードを重ねて置きます。

もしアップグレード前の宇宙船に特殊カード（レーザービーム、フォトン魚雷他）が付いていた場合は、新しいカードにも追加カードは持ち越されます。

そして、対象のプラスチックスタンドに差し込んである既存の宇宙船チップをアップグレードした宇宙船チップに差し替えてください。既存の宇宙船チップは各自の手元に戻しておきます。

アップグレードされた宇宙船スタンドはそれまで既存の宇宙船スタンドがあった場所に戻します。

宇宙探査機を配置する。

宇宙探査機を配置したい場合、あなたがこのターンで置いたタイル上の“銀河の部分にのみ”配置できます。

銀河が複数ある場合はどの銀河に配置するかを（宇宙探査機チップの位置で）はっきり示してください。

宇宙ステーションを配置する。

宇宙ステーションを配置したい場合は、あなたがこのターンで置いたタイル上の“開いている場所”であればどこでも配置することができます。

宇宙海賊を配置する。

宇宙海賊を配置したい場合は、あなたがこのターンで置いたタイル上の“宇宙航路にのみ”配置することができます。ただし、置く先のタイルに発見されていない惑星が含まれている場合は置けません。

フェイズの間、プレイヤーは宇宙船に特殊な効果をつける宇宙船特殊カード（ナノコンピュータ、海賊船員、フォトン魚雷他）を好きなだけプレイすることができます。

もし宇宙船特殊カードをプレイした場合、プレイした宇宙船特殊カードを対象の宇宙船カードと一緒に並べて置いてください。

また、フェイズでは上記のルール以外に下記の規則に従う必要があります。

プレイヤーはゲーム中、宇宙海賊、宇宙ステーション、宇宙探査機、宇宙船についてそれぞれ最高で2機ずつをボード上に配置することができます。

しかし、宇宙船についてはM+2より高い移動力を持つものは同時に1つまでしか配置する事ができません。

例えば、M+3の宇宙クルーザーとM+4の植民船であれば、どちらか一方しか配置する事ができません。

前述しましたが、一つのターンで置く事のできるチップ（宇宙船や探査機など）は1枚のみです。全てのチップは自分の手元から出さなければなりません。他人から借りる事はできないのです。

宇宙タイルやチップを配置するときには、どこに配置したのかが他のプレイヤーにもはっきりわかるようにしてください。（このチップを銀河に置く、とか、航路に置く、とかです。）

もしプレイヤーの手元に宇宙探査機・宇宙ステーション・宇宙海賊がもうない場合や、これ以上宇宙船を追加することができない（2機の宇宙船が既に存在するなど）ときは、これら行動を行うことはできません。

しかし、宇宙タイルを取って配置すること自体は続ける必要があります、かつそれによる得点が発生したときも通常通りに扱います。

配置された宇宙海賊はゲームが終るまで宇宙航路上に置かれたままになります。

宇宙海賊は次の場合で得点では得点できません。

他のプレイヤーによるレーザービームにより破壊される。

宇宙海賊のいる宇宙航路がブラックホールに繋がったとき。

宇宙海賊のいる宇宙航路が169マスの外へ向かってしまったとき。

宇宙海賊のいる宇宙航路がどこにも繋がらずに終わってしまったとき。

これらのいずれかが発生した場合、直ちに宇宙海賊はプレイヤーのストックに戻ります。

もちろん得点を得ることはできません。（得点に関する詳細はルール7を参照下さい。）

フェイズ の配置が一通り終わった所で、次は移動と発見のフェイズに移ります。

フェイズ ：移動して、可能であれば発見する。（任意）

このフェイズでは自分の宇宙船のどれか一つについて、その宇宙船の最大距離（M - 数字）まで宇宙タイルから宇宙タイルへと移動させることができます。

移動は水平・垂直・斜めのどの動き方でもかまいません。その宇宙船のMの数字の分だけ（若しくはそれより小さい数だけ）タイルの上を移動します。タイル1枚につき、数字1つ分です。

宇宙船もまた“発見された惑星”から“発見されたかに関わらず全ての惑星”へ宇宙航路にそって移動させることができます。

ただし、宇宙航路の長さに関係なく、移動によって通過したタイルの枚数と移動力（M-数字）を重ね合わせる事に注意してください。（発見されていない惑星のあるタイルに宇宙船は移動できません。もし発見されていない惑星のあるタイルに異動したい場合は、惑星タイルをプレイし、その惑星を発見してください。

宇宙船に関する移動の詳細はルール6を参照してください。

もし発見されていない惑星の上に宇宙船を動かしたい場合は、下記のルールに従ってください。

惑星を発見する。

惑星カードをプレイする事によって、惑星を発見する事ができます。ただし惑星を発見するにはその惑星のあるタイルに自分の宇宙船が侵入してはいけません。

プレイした惑星カードがホーム惑星であるならば大きな惑星チップを、惑星カードがホーム惑星でないのならば小さな惑星チップを発見した惑星の上に配置してください。（ホーム惑星カードは左上の数字に がついており、区別し易くなっています。）

惑星の環境を決める。

プレイヤーが惑星を発見できた場合にのみ、惑星環境カードをプレイする事ができます。

惑星環境カードがプレイされた場合、どのような指示でも従ってください。もし惑星を発見したプレイヤー自身が惑星環境カードをプレイできなかった場合、それ以外のプレイヤーが変わりに惑星

環境カードをプレイする事ができます。(この時、ターンをむかえているプレイヤーの左隣から時計回りに“惑星環境カードをプレイするか”確認していきます。)

誰も惑星環境カードをプレイしなかった場合は、その惑星には特にこれといった環境が無かったということになります。(さらに特別な明記の無い限り、ひとつの惑星には1枚の惑星環境カードしかプレイされることはありません。)

生態系を決める。

続いて惑星を発見したプレイヤーは、生態系カードを1枚だけプレイする事ができます。

生態系カードがプレイされた場合、どのような指示でも従ってください。もし惑星を発見したプレイヤー自身が生態系カードをプレイできなかった場合、それ以外のプレイヤーが代わりに生態系カードをプレイする事ができます。(この時、ターンをむかえているプレイヤーの左隣から時計回りに“生態系カードをプレイするか”確認していきます。)

誰も生態系カードをプレイしなかった場合は、その惑星には特にこれといった生態系が無かったということになります。(さらに特別な明記の無い限り、ひとつの惑星には1枚の生態系カードしかプレイされることはありません。)

惑星の得点計算をする。

ここまでの手順が完了したら、次は惑星を発見した事による得点計算を行います。まず、惑星カードの価値と、環境カードの価値、生態系カードの価値を足してください。足した数字と、発見された惑星に書かれた数字を掛け算したものが得点になります。

つまり、

得点 = 惑星の数値 × (惑星カードの価値 + 惑星環境カードの価値 + 生態系カードの価値)

となります。

例：プレイヤーは3と書かれた惑星に宇宙船を移動させることができました。そこで+2の価値がある惑星カードをプレイしました。さらに+1の惑星環境カード、+0の生態系カードをプレイしました。この惑星を発見したことによる得点は3×3で9点となります。

プレイヤーは得点の数だけスコアトラックのディスクを進めてください。(得点に関する詳細は7ページを参照してください。)

！重要！

惑星の得点計算が終了した後、使用した惑星カード・惑星環境カード・生態系カードは手元に伏せて捨て札としておいて下さい。(各自の手前に捨て札の山ができることとなります。)

このカードはゲーム中二度と使用されることはありません。決してスペースジャンクエリアに捨てないように注意してください。

しかし例外として、カードが持続する効果を持っている場合があります。この場合は持続効果を持つカードを表向きにし、誰にでも見えるようにしておいて下さい。

宇宙冒険家(スペースエクスプローラー)と遭遇する。

もし手札に宇宙冒険家カードを持っている場合、惑星の得点計算をしたプレイヤーは、その直後にそのカードをプレイする事ができます。こうすることにより、算出された惑星の得点に宇宙冒険家カードの得点をプラスすることができます。

例：もし得点計算の後にデウォー卿をプレイする事ができたのなら、プレイヤーは惑星の得点に4ポイントをプラスすることができます。

さらに基地惑星で宇宙冒険家カードをプレイした場合、その効果が2倍～3倍になる可能性があります。

例：もし惑星ヴァルキリーゴンの得点計算後にデウォー卿をプレイした場合、得点は+4ではなく+8

される事になります。

得点に関する詳細はルール7を参照してください。

フェイズ : カードを捨てる。(任意)

ここまでのフェイズが終了した後、各プレイヤーは手札を1枚だけ捨てることができます。捨てられたカードはスペースジャンクエリアに裏向きにして置きます。

こうして必要でないカードを手放す事ができると同時に、新しいカードを引くため手札に余裕ができます。

フェイズ : 燃料補給エリアからカードを引く。(任意)

最後にカードを補充します。自分の手札が10枚になるまで、燃料補給デッキとスペースポートデッキからカードを補充してください。どちらから何枚引いてもかまいません。

フェイズ : スペシャルアクションを行う。(任意)

このフェイズは最後に行われるとは限りません。手番の最中であれば任意のタイミングでスペシャルアクションカードを使うことができます。スペシャルアクションカードは手番中に一度しかプレイする事ができません。例外として、“ Sneak Attack ” というスペシャルカードについてはさらにもう1回スペシャルアクションカードが使用できます。

また、スペシャルアクションカードには“ スペシャルレスポンス ” として他プレイヤーの手番中にプレイする事のできるカードも存在します。

ルール原本の11ページから15ページにかけて、スペシャルアクションカードを含む全てのカード内容がアルファベット順に並べられています。

以上で全てのフェイズが終了です。

手番は次のプレイヤーに移り、宇宙タイルを取るところから始めていきます。

5. Drawing and Playing Sun Tiles & Special Quests

5.太陽タイル、及びスペシャルクエストタイルを引いた場合。

宇宙タイルには4枚の太陽タイルと3枚のスペシャルクエストタイルが含まれています。

このどちらかを引いた場合は下記のルールに従ってください。

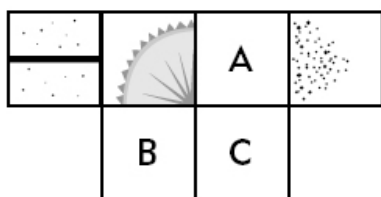
太陽タイルを引いた場合。

もし太陽タイルを引いた場合は、即座にもう一つ追加で宇宙タイルを取らなくてはなりません。

このとき、引いた太陽タイルが今回のゲームで最初の太陽タイルであった場合は、1ポイントを得る事ができます。2番目の太陽タイルであれば2ポイント、3番目の太陽タイルであれば3ポイント、4番目の太陽タイルであれば4ポイントを得ることができます。

太陽タイルはこれまでに置かれた宇宙タイルに隣接する形であれば、どこに置いてかまいません。ただし、2枚目以降が引かれたときに置く事ができるような配置にしなくてはなりません。つまり、のこりの太陽を置くのに必要な3つの空きスペースが確保できていなければなりません。

特例として、太陽タイルをゲームボードの端に向かってくっつけることにより、半分の太陽を2つ作るように設置する事は可能です。この場合、太陽タイルの2枚目はその横のスペースにしか置けないこととなります。このように戦略的に置かれた太陽タイルは宇宙航路を効果的に終らせることができます。これにより、その宇宙航路上においてあった宇宙海賊は一切の得点無しに取り除かれなくてはならないのです。もちろん他プレイヤーの銀河についても同様にとめる事が可能です。



*This sun tile ends the Space Path and Galaxy.
Only other Sun tiles can be put on squares A, B, and C.*

スペシャルクエストを引いた場合

もし引いたタイルがスペシャルクエストであった場合、即座にその旨を宣言してください。ただし、スペシャルクエストの内容については自分だけが確認し、手元にタイルを伏せて他のプレイヤーには秘密にしておきます。その後、追加でスペーススタイルを1枚引きます。

スペシャルクエストでは得点を得たり、得ることができなかつたり、もしくは実行しない事を選ぶことができます。

スペシャルクエストは下記の3種類です。

『平和条約』

このタイルを引いたプレイヤーのセクター外にある、他プレイヤーの惑星を宇宙船が訪れる事で、5ポイントを獲得する事ができます。自分のターンであればいつでもかまいません。つまり、引いたそのときでなくても良いのです。

通常はタイルを引いたプレイヤーが移動することで完了できるのですが、他プレイヤーが「トロイカサミット」のスペシャルアクションカードをプレイする事で召集された場合も条件を満たしたものとします。

『宇宙強国』

このタイルを引いたプレイヤーのセクターに5個以上の発見された惑星がある場合、5ポイントを獲得する事ができます。このスペシャルクエストはプレイヤーが自分のセクターを如何に開拓できているかが問われます。このスペシャルクエストについてもタイミングはいつでもかまいません。つまり、自分のセクターにある発見された惑星が6つ以上(元からあるホーム惑星を含んで)になった後であれば、いつでもOKです。ただし、得点するのを忘れたまま、6個以上あった惑星が破壊されるなどして5個以下になった場合は、また6個以上になるまでこのクエストを完了する事はできません。

『貿易政策』

このタイルを引いたプレイヤーの惑星と、他プレイヤーの惑星を結ぶ宇宙航路について、タイル1枚につき1ポイントを獲得する事ができます。このスペシャルクエストの効果は即座に実行する義務はありません。しばらく実行せずに、充分にながい宇宙航路ができたところで実行しても良いのです。このスペシャルクエストを発生させるには、対象となる2つの惑星が直接結びついている必要があります。間に他の発見された惑星や、未発見の惑星があってははいけません。得点計算の際には全ての宇宙航路が書かれたタイルの枚数を数えてください。つまりこの場合は惑星のあるタイルに書かれた宇宙航路も数に加えるということです。

もちろん破壊されてしまった惑星についてはこのスペシャルクエストを実行する事ができません。

6. How to Move a Space Ship

6.宇宙船の移動ルール

全ての宇宙船は隣接するマスに移動できます。斜めも可です。宇宙船は宇宙タイルの上のみ進むことができます。タイルのないマスには移動できません。宇宙船は黄色い宇宙船カードの左上に書かれている (M + 数字) の数字まで移動することができます。

例：植民船はそのカードの左上に (M+4) と記載されているので、移動力は4マスです。よって植民船は縦横斜めに4マス移動することができます。斜め移動の際、縦横がディープスペースであっても斜めの位置に宇宙タイルがあれば移動は可能です。

同じように初期宇宙船は (M+1) なので移動力は1マスです。

特例として、スカウト船と空飛ぶ円盤だけがディープスペースに侵入することができます。他の全ての宇宙船は宇宙タイルの上で移動し、かつ発見された惑星の上か宇宙ステーションの上から移動をはじめ、同じように発見された惑星の上か宇宙ステーションの上で移動を終えなくてはなりません。

いかなる宇宙船も移動の際には完成された宇宙航路に沿わなくてはなりません。(完成された宇宙航路とは、惑星と惑星を完全に結んだ宇宙航路の事です。) 宇宙航路の長さは関係ありません。これはM-番号で示される移動力に関わらず、守らなくてはなりません。

1回のターンでは、1つの宇宙船か、空飛ぶ円盤を移動させることができます。

スペシャルアクションカードでテレポートを使用した場合は、他の指示がカードで興起こされない限り、距離に関係なく、直ちに自分のホーム惑星のいずれかに移動させてください。(原典ルールの13ページを参照)。

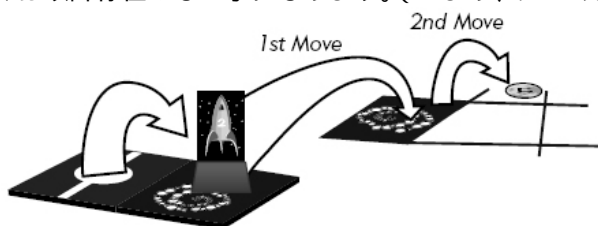
ワームホールを使用する

宇宙船をワームホール (白い螺旋が描かれたマス) に進入させた場合、他のワームホールのいずれか好きなところに出てくることができます。ワームホールは宇宙タイルの上か、ボード中央の5ポイント惑星を取り囲むように4つのマス (F-6、F-8、H-6、H-8) にあります。

ワームホールに入り、他のワームホールから出てくると自体は1マス分の移動と考えます。

ワームホールで移動することにより、新たな宙域に侵入する場合も、通常通り惑星か、スペースステーションでその移動を終えなければなりません。

もしゲーム中、ボード上のワームホールに宇宙タイルが置かれてしまった場合は、そのワームホールは以降存在しない事になります。(つまり、ワームホールの上に宇宙タイルを置く事は可能です。)



It costs only 1 movement (M) number to move into and out of a Worm Hole but you must end your move on a Planet or Space Station.

7. Scoring

7.得点計算

ゲーム中はスコアトラックの得点トークン（自分の小さい惑星を使いましょう。）を進ませることによって得点を記録していきます。得点は鉛筆などで紙に記載しても特に問題はありません。

以下は得点に関する詳細なルールになります。

惑星発見の得点計算

惑星から得点を得るには、

プレイヤーが宇宙船類を惑星の上に移動させる。

惑星カードをプレイする。

の2つの条件を満たす必要があります。

惑星の得点は“惑星カード、惑星環境カード、生態系カードの合計値”に“ボードに書かれた惑星の数値”を掛けたものになります。宇宙冒険家カードを出すことができるのであれば、さらにその得点をプラスします。

（ゲームの最初に全てのプレイヤーに与えられているホーム惑星は既に発見されているものとし、得点は発生しません。もし3人以下でプレイする場合は、あまった初期ホーム惑星は追々発見することができます。）

例：アレックスは宇宙タイルを配置した後、すでにゲームボード上に置かれていた2ポイントの未発見惑星に宇宙船を移動させました。そして手札から惑星カードの「PYRRHIS（3ポイント）」を出します。さらに、+1ポイントの環境カードと0ポイントの生態系カードをプレイしました。

彼はこの惑星発見により8ポイントを得点します。【 $2 \times [3+1+0]=8$ 】

この後彼は手札から宇宙冒険家カード「Gavins Raiders（5ポイント）」を追加して出し、合計得点を13ポイントとします。

アレックスはスコアトラックの得点トークンを13マス進めます。

例：マリーは1ポイントの惑星が書かれた宇宙タイルを配置した後、惑星発見のために自分の宇宙船をそこへ移動させました。彼女は手札から惑星カードの「LLEMMER（1ポイント）」を出します。しかし彼女の手札には環境カードがなかったため、代わりに環境カードを出す権利を彼女の左にいるジョンに渡さなくてはなりません。ジョンは手札から環境カード「有毒な大気（-2ポイント）」を出しました。その後マリーは0ポイントの生態系カードを出しました。

彼女はこの惑星発見により、1ポイントを失います。【 $1 \times [1-2+0]=-1$ 】

マリーはスコアトラックの得点トークンを1マス後退させます。

復習

惑星の得点計算が終了した後、使用した惑星カード・惑星環境カード・生態系カードは手元に伏せて捨て札としておいて下さい。（各自の手前に捨て札の山ができることになります。）

このカードはゲーム中二度と使用されることはありません。決してスペースジャンクエリアに捨てないように注意してください。

宇宙探査機の得点計算

宇宙探査機が完成した銀河の中にいた場合、得点が発生します。

銀河は2枚以上の宇宙タイルに書かれた銀河が組み合わせる事で完成します。ただし銀河が完成されたとみなされるには、組み合わせられた銀河の周辺が完全に閉じていなければなりません。つまり、銀河がさらに広がることのできるように“開いた辺”があってはなりません。また、銀河の中に空白がある場合も完成とはみなされません。

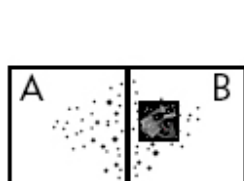
銀河を構成するタイルの枚数自体には制限はありません。

宇宙探査機が得点を得るには、銀河完成以前からそこに置かれている必要があります。つまり、銀河が完成するのと同時に宇宙探査機を配置する事はできません。

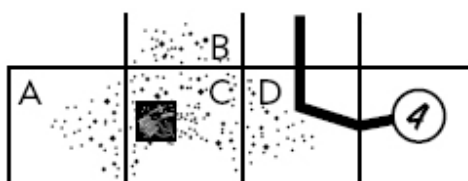
銀河が完成した場合、そこに宇宙探査機を配置していた全てのプレイヤーが得点を得ることができます。得点は銀河の書かれたタイル1枚につき2点です。ただし、2枚のタイルで構成された銀河についてはタイル2枚でも1点しか得点することができません。

複数のプレイヤーが同じ銀河の中にいた場合でも、全てのプレイヤーが等しくタイル1枚につき2点を得点することができます。

ゲーム終了時、宇宙探査機を配置しているが銀河が完成していない場合は、繋がったタイルの枚数1枚につき1点を得点することができます。



A. This Space Probe scores 2 points for this galaxy.



B. This Space Probe scores 8 points (4 tiles x 2).

宇宙ステーションの得点計算

宇宙ステーションはそれが乗っかっているタイルで1点、さらにそのタイルを取り囲んでいるタイル1枚につき1点を得点することができます。つまり宇宙ステーションが得点できる最大は9ポイントということになります。

ただし、宇宙ステーションが得点できるのは宇宙ステーションのタイルが完全に囲まれた時(9ポイント得られるとき)です。また、完全に囲まれるまでは宇宙ステーションを取り除く事もできません。

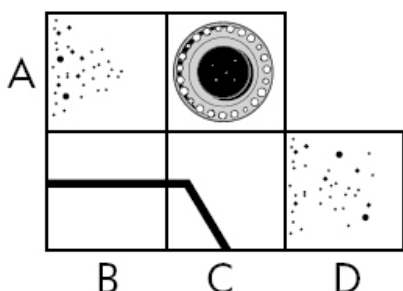
また宇宙ステーションには惑星と同じような役割を持たせることができます。ディープスペースに配置する事で、自分の宇宙船が着陸するための場所とすることができるのです。

宇宙ステーションが完全に囲まれた場合、通常であれば直ちに9ポイントを得点して宇宙ステーションを取り除く事ができますが、必ずしもすぐに得点及び取り除きをする必要はありません。得点せずにドッキングポイントとして配置しておいてもかまいません。

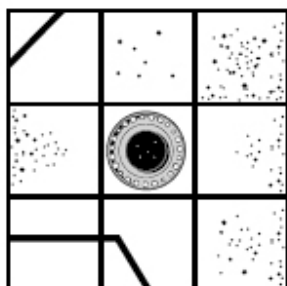
宇宙ステーションを取り除いた場合は、各自のストックに戻り、以降、再び配置する事ができるようになります。

補足：宇宙ステーションを取り囲むタイルは他のプレイヤーの宇宙ステーションと重なっても問題ありませんが、他のプレイヤーの宇宙ステーションをドッキングポイントとして使用することはできません。

ゲーム終了時、完全に取り囲まれていない宇宙ステーションでもタイル1枚につき1ポイントを得点することができます。ただし、太陽タイルに関してはポイントの対象とすることができません。



例：このスペースステーションは現在5ポイントの価値があります。（宇宙ステーションが置いてあるタイル1枚と、ABCDのタイル4枚の計5枚のタイルで構成されているため。）
ただし、得点及び取り除く事ができるのは宇宙ステーションのタイルが8枚のタイルで完全に取り囲まれた場合のみです。



例：この宇宙ステーションは既に完成されて9ポイントの価値があります。（宇宙ステーションの置かれているタイル1枚と、それを囲んでいる8枚の計9枚のタイルで構成されているため。）
この宇宙ステーションは直ちに得点及び取り除くこともできますが、しばらくドッキングポイントとしてそのままにしておくことも可能です。

宇宙海賊の得点計算

宇宙海賊から得点を得るには

赤い線で示される宇宙航路上に配置されている

宇宙航路が2つの惑星によって完成されている（発見された惑星か、未発見の惑星かは問いません。）

の2つの条件を満たす必要があります。

宇宙タイルを配置する際、特に宇宙海賊の有無について特別な処置はありません。つまり、宇宙海賊がいる航路について、配置ルールに反しないのであればどのような宇宙タイルを配置してもかまいません。

また、宇宙海賊は一度配置されるとゲームが終了するまで得点及び取り除かれる事はありません。

宇宙航路上に配置されている間、宇宙海賊は自分以外のプレイヤーがその航路に侵入することを防いでくれます。ただし、宇宙海賊の配置された宇宙航路が誰かの宇宙タイル配置により次のような状態に陥った場合、宇宙海賊からは得点ができず、さらに宇宙海賊を手元に戻さなくてはなりません。

- ・ 宇宙航路がブラックホールに繋がったとき
- ・ 宇宙航路が銀河、もしくはディープスペースに消えたとき
- ・ 宇宙航路がボードの端に向かって衝突したとき
- ・ 宇宙航路が太陽に繋がったとき

手元に戻った宇宙海賊は以降のターンで再び使用することができます。

また、宇宙海賊が他プレイヤーのレーザービームや魚雷によっては解された場合も、同様に処理します。

ゲーム終了時、完成された宇宙航路上に宇宙海賊が配置されている場合に限り、得点を得ることができます。下の例ではAのケースで得点することが可能です。

Important Note: Do NOT count the two end Space tiles with Planets. Thus, a completed Space Path with a Space Pirate on it scores a minimum of 1 point, and a seven-tile path that has five Space tiles connecting the two tiles with Planets scores 15 points ($1+2+3+4+5 = 15$).

宇宙航路を完成させている惑星が、発見されているものか未発見のものは関係ありません。得点は1枚目のタイルが1ポイント、2枚目が2ポイント、3枚目が3ポイント、4枚目が4ポイント・・・と続いているタイルの枚数が大きいほど得点も大きくなっていきます。

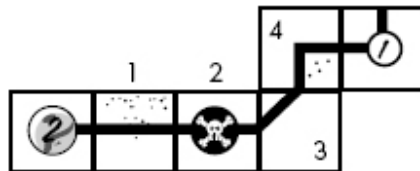
重要!

宇宙航路の長さ（タイルの枚数）を測るとき、惑星の書かれたタイルは数えてはいけません。つまり、宇宙航路で得点を発生させるには少なくとも惑星と惑星の間に1枚の宇宙航路の書かれたタイルが必要です。

例：2つの惑星の間で完成している宇宙航路（惑星を含んで7枚で構成されているとして）では、5枚の宇宙航路が宇宙海賊によって得点の対象とすることができます。その場合の得点は（ $1+2+3+4+5 = 15$ ）です。

At the end of the game, if the Space Path with the Space Pirate on it is still unfinished (i.e., it doesn't connect two Planets), the player scores no points.

ゲーム終了時、完成していない宇宙航路上に宇宙海賊が配置されていても、得点は発生しません。



A. This Space Pirate is worth 10 points and must stay here until the end of the game when it will be scored.



B. This Pirate scores zero points because his path ends in a Black Hole. He must be removed.



C. This Pirate is worth 3 points so far. He must connect to another Planet to score at the end of the game.

8. End of Game

8. ゲームの終了

ゲームは最後の宇宙タイルを引いたプレイヤーが、そのターンの行動を全ておこなったところで終了します。

その後、ボード上に残っている宇宙探査機、宇宙ステーション、宇宙海賊の得点の計算をし、各自の得点トークンを進めます。（得点方法はルール7に従ってください。）

次に、各自のセクター内にある小さな惑星1つにつき1ポイント、ホーム惑星（大きい惑星）1つにつき2ポイントを得点してください。

さらに、各自のセクター外にある自分の惑星についても、小さな惑星1つにつき2ポイント、ホーム惑星1つにつき4ポイントを得点してください。

例：ポールは自分のセクター内に3つの小さな惑星と、1つのホーム惑星（ゲーム開始時にあったもの）を持っています。これにより彼は5ポイントを得点します。【 $(3 \times 1) + (1 \times 2) = 5$ 】

さらにポールは自分のセクター外に2つの小さな惑星と、3つのホーム惑星を持っています。

これにより彼は16ポイントを得点します。【 $(2 \times 2) + (3 \times 4) = 16$ 】

ポールはこの2つのボーナスを合せて21ポイントを得点できたこととなります。

補足

ゲーム中、得点トークンが50ポイントを過ぎてしまった場合は、50ポイント得点カードを受け取り、2週目に突入してください。さらに50ポイントを得点した場合は100ポイント得点カードを受け取り、3週目に突入してください。これは非常に稀なケースですが、さらに50ポイントを得点した場合は亮のほうの得点カードを受け取り、4週目に突入してください。

最終的に最も得点の高かったプレイヤーが勝利者です。

1ポイント～20ポイントで勝利	あなたは“スペースヒーロー”です。
21ポイント～40ポイントで勝利	あなたは“スペースウォリアー”です。
41ポイント～60ポイントで勝利	あなたは“スペースエンペラー”です。
61ポイント以上で勝利	あなたは“宇宙の支配者”です。

Tips on Strategy

戦略のヒント

- ・ 毎ターン、宇宙タイルを配置した後は宇宙船、宇宙探査機、宇宙ステーション、宇宙海賊が配置できないか確認してみてください。これらによる得点はたいていの場合惑星発見による得点を上回ります。
- ・ スペシャルアクションカードで他プレイヤーの邪魔ができるのであれば、最も得点を稼いでいるプレイヤーや、もっとも早い宇宙船を持っているプレイヤーを対象とするのが良いでしょう。
- ・ 惑星を発見する前に、自分自身が環境カードや生態系カードを出すことができるか確認しておきましょう。でないと、他プレイヤーにマイナスのカードをだされ、惑星発見が無駄になりかねません。
- ・ 燃料補給フェイズでは常に手札の枚数が10枚になるように補給できます。そのために他のプレイヤーのターンでいらぬカードはどんどん使っていきましょう。
- ・ 自分のセクター内よりも、セクター外で惑星を発見する方が最終ボーナスが多く入ります。ですから、積極的に自分のセクターを離れて遠くまで行くように心がけましょう。
- ・ 宇宙航路や銀河が書かれたタイルを配置するときは、他のプレイヤーの損得を考えて、戦略的に配置するようにしましょう。
- ・ ワームホールが書かれた宇宙タイルは良く考えて配置しましょう。ボード上の4つのワームホー

- ルと連携を考える事で、自分の宇宙船が効率よく移動できるように心がけましょう。
- 宇宙ステーションはドッキングポイントとして使用できることを忘れないで下さい。移動に重要な箇所へ配置するのが良いでしょう。
 - スペシャルクエストの中には、即座に解決しなくても良いものがあることを忘れないで下さい。充分にまってからの方が効力が大きい場合があります。

以上