

1 トワイライトインペリウム第3版 シャッタードエンパイア 日本語テキスト

2
3 作成2010年11月28日 第1版 Spooky 着手
4 作成2010年12月01日 第2版 Spooky 初版
5 作成2010年12月04日 第3版 Spooky 不足分追加、プリセットマップ翻訳
6 作成2010年12月28日 第4版 Spooky 若干修正
7 作成2011年01月22日 第5版 Spooky プリセットマップ追記
8 作成2011年02月06日 第6版 Spooky イン教会ルール補足

9
10
11 このテキストはトワイライトインペリウム第3版 シャッタードエンパイアを日本語訳したものです。

12
13 利用条件
14 この文書の利用にあたって以下のことを承諾したものとみなします。
15
16 Spooky はこの文書を利用して被ったいかなる損害をも保障しません。

17
18 以上

19
20 再配布について
21 再配布はできないものとします。

22
23 *** コンポーネントの説明 ***

24 内容物一覧
25 28の新しい六角形マップ (1枚はワームホールネクサス用)
26 2色のプラスチックユニット
27 5隻の戦艦、4隻の空母、8隻の巡洋艦、8隻の駆逐艦、2隻の 戦争太陽(ワースン)、12の陸軍、10機の戦闘機、6個の惑星防衛システム (PDS)、3個のスペースドック
28 4枚の新種族シート
29 64枚のコマンドカウンター (16枚4新種族分 / △)
30 88枚のコントロールマーカー (17枚4新種族分と2枚既存10種族用に追加 / 旗)
31 12枚のリーダーカウンター (3個4新種族)
32 8枚の新ストラテジーカード
33 1枚の新インペリアルストラテジーカード
34 8枚の貿易カード (2枚4新種族)
35 28枚の目的カード (シークレット3枚、公開Stage1 10枚、公開Stage2 10枚、スペシャル 5枚)
36 40枚のアクションカード (赤色)
37 32枚の政治カード (青色)
38 98枚の技術カード (2セット28枚[オレンジと灰色]、7枚既存6セット用)
39 14枚の種族専用技術カード
40 28枚の惑星カード (1枚はワームホールネクサス用)
41 16枚の設備建設カード (コロニー8枚、精製所8枚)
42 8枚のユニットリファレンスカード
43 12個のショクトループトークン (赤十字)
44 12個の宇宙機雷トークン (赤枠▽)
45 2個のメカトルレックス警備隊トークン
46 8個のアーティファクトトークン (▽と○の合成)
47 1個のハイアラートトークン (赤丸)
48 22個のドメイン (領地) カウンター
49 12個の追加戦闘機カウンター (○の中に+3青戦闘機)
50 12枚の追加陸軍カウンター (○の中に+3赤陸軍)
51 12枚のトレードグッズカウンター (○の中に品)

52 3個のワームホールトークン(a, b, c)
53
54
55 *** カードの差し替えについて ***
56 @ 技術カード
57 ・6枚の上級戦闘機 (色毎に各1枚)
58 ・6枚のマイクロテクノロジー (色毎に各1枚)
59 ・6枚のアサルトキャノン (色毎に各1枚)
60 @ アクションカード
61 ・4枚の Direct Hit カード
62 ・1枚の Ruinous Tariff カード
63 @ 政治カード
64 ・1枚の Open the Trade Routes カード
65
66
67 ※※※ 新要素 ※※※
68 *** 新種族 ***
69 新種族は以下のコンポーネントで成り立っています:
70 ・1枚の種族シート
71 ・1枚のホームワールド
72 ・16個のコマンドカウンター
73 ・15個のコントロールマーカー (+2トレードステーション用)
74 ・2枚の貿易カード
75 ・3個のリーダーカウンター
76
77 1. ムアートの残り火 THE EMBERS OF MUAAT
78 帝国の遺産を受け継ぐもの
79 2. サール族 THE CLAN OF SAAR
80 銀河をさまよう放浪の民族
81 3. ウィニユー THE WINNU
82 新たなる次元の種族へ
83 4. イン協会 THE YIN BROTHERHOOD
84 我々の教会に入信せよ
85
86
87 1. 種族: ムアートの残り火
88 THE EMBERS OF MUAAT (ムアートの残り火)
89 戦闘太陽の移動力は1、ディープスペースキャノン獲得時に移動力2になる。
90 コマンドカウンターをストラテジーアロケーションから支払う事で自分の戦闘太
91 陽のいる場所に戦闘機2機又は1駆逐艦を置くことができる。この行動は1アクション
92 ンとして行う。
93 あなたの船はスーパーノヴァを通過できるがそこで移動を終了させることはでき
94 ない。
95
96 ホームワールド (資源-人口)
97 MUAAT 4-1
98
99 初期ユニット
100 4陸軍
101 2戦闘機
102 1戦闘太陽 (ただし、移動力1)
103 1スペースドック
104
105 最初から持っている技術カード
106 エンヴィロの補正器

104 サーウィーンの道具箱

105 戦闘太陽

106

107 リーダー

108 EMNOR (科学者)

109 UNBAT (将軍)

110 MAGMUS (外交官)

111

112

113 2. 種族: サール族

114 THE CLAN OF SAAR (サール族)

115 惑星を占領する毎に1トレードグッズを得る。

116 スペースドックの移動力は1となる。しかし、移動するのと同じアクションで生産を行うことはできない。スペースドックは惑星上に降りられない。スペースドックの生産可能ユニット数は4である。味方の船を伴わず敵の船と一緒にいる場合は破壊される。

117 ホームワールドが占領されても目的カードを獲得できる。

118

119 ホームワールド (資源-人口)

120 LISIS II 1-1

121 RAGH 2-1

122

123 初期ユニット

124 4陸軍

125 2空母

126 2戦闘機

127 1駆逐艦

128 1スペースドック

129

130 最初から持っている技術カード

131 アステロイド迂回装置

132 X R D型輸送船

133

134 リーダー

135 MAUOB (将軍)

136 MENDOSA (提督)

137 ROWL (工作員)

138

139 * サール族のスペースドック *

140 サール族のスペースドックの移動力は1となる。ただし、以下のルールに従う。

141 ・そのラウンド中にあなたが支配する惑星を含む星系から建設できる。

142 ・サール族のスペースドックは宇宙船と見なさない。したがって、艦隊補給用エリアの累計には計算不要で、宇宙戦争に参加しません。

143 ・サール族のスペースドックは、封鎖される事はありません。敵の船がある星系に存在するならば、単純に破壊されます。

144 ・星系の中であなたが支配するいずれかの惑星にサール族のスペースドックがある場合や空母に搭載されたサール族のスペースドックがある場合は、陸軍とPDSが生産できる。もしその星系内にあなたの支配する惑星や空母が無くなってしまった場合は、陸軍やPDSを生産できなくなります。

145

146

147 3. 種族: ウィニュー

148 THE WINNU (ウィニュー)

149 惑星カードが裏返っていてもホームワールドの人口を投票に使う事ができる。

150 1個でも陸軍がいる惑星はアクションカード「辺境の不满(※)」を無視できる。

151 技術ストラテジーカードの副能力を使う際コマンドカウンターを支払わなくても
よい。

152

153 ホームワールド（資源-人口）

154 Winnaran（黄）3-4

155

156 初期ユニット

157 3陸軍

158 1空母

159 1巡洋艦

160 2戦闘機

161 1PDS

162 1スペースドック

163

164 最初から持っている技術カード

165 アステロイド迂回装置

166 エンヴィロの補正器

167 ステイシスカプセル

168

169 リーダー

170 KELSA（科学者）

171 RICKAR（提督）

172 SELA（作業員）

173

174 * ウィニニュー用惑星ウィナラン(Winnaran)の特殊ルール *

175 惑星ウィナランは唯一の黄色の技術を持つ特殊惑星です。

176 黄色の特殊惑星は赤、青、緑の特殊惑星のように使えますが、目的カードの獲得
には使えません。

177

178 ※ Local Unrest

179 英文タイトル訳： 辺境の不満

180 フレーバーメッセージ訳： 未訳

181 ルールテキスト訳： ホームワールドでない惑星を一つ選ぶ。対象の惑星の惑星カ
ードを裏返し陸軍がいるなら陸軍ユニットを一つ破壊する。対象惑星に陸軍ユニ
ットがいなくなった場合中立化する。時期：アクションとして行う。

182 カード枚数： 4

183

184

185 4. 種族：イン協会

186 THE YIN BROTHERHOOD（イン協会）

187 地上戦闘で攻撃側の場合、ダイスを1個振る。出た目が5以上の場合相手は1陸軍
を失い、自分は1陸軍を得る。

188 宇宙戦闘において2ラウンド目の開始時に駆逐艦又は巡洋艦を1隻捨てて相手の好
きな宇宙船に1ダメージを与えることができる。（訳注：1宇宙戦闘中1隻のみ適用で
きる。また、オプションになるが、ダイス目で5以上の場合、適用が無難のように
感じる。）

189 1ラウンドに1回だけ自分の持つ表の惑星カード1枚の上にコントロールマーカ
ーを置くことができる。対象の惑星は資源と人口が入れ替わる。この行動は1アクシ
ョンとして行う。

190

191 ホームワールド（資源-人口）

192 DARIEN 2-4

193

194 初期ユニット

195 4陸軍

196 2空母
197 1駆逐艦
198 4戦闘機
199 1スペースドック

200
201 最初から持っている技術カード
202 ヒューラーVアサルトレーザー
203 自動防御砲台

204
205 リーダー
206 DAHLA (外交官)
207 OMAR (将軍)
208 MILOR (工作員)

209
210
211 *** 新星系タイル ***

212 この拡張は、28枚の新星系タイルを含みます。
213 2枚の“イオンストーム”タイルが混ざっています。これは、新しいタイプの特別な星系タイルになります。そのほかに、リフレッシュアビリティやトレードステーションなどの新しい通常の星系タイルが含まれています。これらの新しい要素は後述します。

214
215 ・イオンストーム
216 イオンストームは、(赤い枠線を含む)新しいタイプの特別な星系タイルです

217 。
218 - 宇宙船は、決してイオンストームを通過できません。(ただし、宇宙船は通常の活性化を利用しイオンストームの中へ侵入は出来ます。)
219 - PDS 射撃はイオンストームの中にいる宇宙船に対して射撃できません。
220 - 陸軍は、イオンストームの中で戦闘の間ダイスを振る事は決してありません。
221 - しかし、陸軍は被害を適用することは出来ます。

222 ・リフレッシュアビリティ
223 いくつかの通常の星系タイルはステータスフェイズの間にリフレッシュアビリティを持つものがあります。

224 リフレッシュアビリティは、惑星の右側のアイコン(詳細は対応する惑星カードに記載されている)でヘクス上に示されています。

225 ステータスフェイズの惑星カードのリフレッシュタイミングの後すぐに、それらのリフレッシュアビリティを持った惑星カードの特殊能力を得て、裏返しても良いです。

226 その能力を得るために惑星を裏返した時には、その惑星のリソース(資源や人口)を得る事が出来ません。

227 リフレッシュアビリティは、トレードグッズを2個もしくは、2つのショックトループもしくは、2隊の陸軍もしくは、2機の戦闘機(維持できる環境がある事が重要)をもたらす可能性があります。

228 リフレッシュアビリティがユニットを供給した場合、そのユニットを供給した惑星にそのユニットは配置しなければなりません。

229 ショックトループオプション(オプション6)を使用しないならば、ショックトループを供給するリフレッシュアビリティは、かわりに陸軍を供給します。

230
231 ・トレードステーション
232 2つの通常の星系タイル(Tsion と Sumerian)は、トレードステーションを含みます。

233 コントロールマーカー配置スペースと白いボックスがあります。

234 トレードステーションは、以下に従います。

- 235 - Distant Suns (遥かなる星々) 用のドメインカウンターは、トレードステーションへは配置しません。
- 236 - ステータスフェイズの間トレードステーションは、特別なリフレッシュアビリティ(惑星カードを裏返す事によって2つのトレードグッズを2個支配者に供給する)を持ちます。
- 237 - トレードステーションは、侵略されません。その代わりに、プレイヤーの宇宙船がその星系にあるとき、そのプレイヤーは直ちにコントロールマーカをトレードステーションへ配置します。そして、裏向きの状態でコントロールステーションの惑星カードを得ます。その星系で他のプレイヤーがその星系へ宇宙船を唯一人配置する(その時は、そのプレイヤーがコントロールマーカをトレードステーションへ配置し裏向きの状態でトレードステーションの惑星カードを得ます)までコントロールマーカは、トレードステーションに残ります。
- 238 - 他のプレイヤーからトレードステーションを奪う事は、その他のプレイヤーとの防衛協定を破棄する事にはなりません。
- 239 - 陸軍とスペースドックとPDSは、トレードステーションへ配置出来ません。
- 240 - 上記の例外を除いて、トレードステーションは惑星(当然、惑星カードもあります)と考えます。
- 241
- 242 ・ その他の星系
- 243 その他の新しいタイルは、通常星系、4枚の新種族用ホームワールド、ワームホールネクサスが入っています。
- 244
- 245
- 246 * 新しい星系でのゲームセットアップ *
- 247 新しい多くの星系の追加のため、オリジナルルールにて指定された銀河の作り方の前に、プレイヤーはランダムに星系をゲームから除外する必要があります。
- 248 スタートプレイヤーは、表に向けず星系を箱に戻す必要があります。
- 249 オリジナルルールので指定されるセットアップのかわりに以下の星系を除外してください。
- 250
- 251 + 3人ゲーム +
- 252 7枚の空の星系(惑星等のない)と6枚の特別な星系(赤枠)と18枚の通常星系(惑星のある)を除外してください。
- 253
- 254 + 4人ゲーム +
- 255 4枚の空の星系(惑星等のない)と5枚の特別な星系(赤枠)と14枚の通常星系(惑星のある)を除外してください。
- 256
- 257 + 5人ゲーム +
- 258 4枚の空の星系(惑星等のない)と5枚の特別な星系(赤枠)と14枚の通常星系(惑星のある)とランダムに1枚星系を選んで、除外してください。
- 259
- 260 + 6人ゲーム +
- 261 4枚の空の星系(惑星等のない)と5枚の特別な星系(赤枠)と14枚の通常星系(惑星のある)とランダムに2枚星系を選んで、除外してください。
- 262
- 263
- 264 * 広大な銀河 *
- 265 5人または6人でプレイする場合、さらに外枠に1枠リングを組み立てても良いです。
- 266 この場合、少しタイルを除外します。
- 267
- 268 + 5人ゲーム +
- 269 各プレイヤーが11枚タイルを持つように全てのタイルを配ってください。

270 通常通り銀河を作ります。
271 (オリジナルルールに記述されている通常の5人用セットアップとは異なり、メカ
トールレックスに隣接するタイルはランダムではなくなります。/ 裏向きに配置
しない)
272
273 + 6人ゲーム +
274 ランダムに1枚タイルを取り除き、各プレイヤーが9枚タイルを持つように配りま
す。
275 オリジナルルールに従って、銀河を作ります。
276 しかし、3つめのリングを作る作業に入ったら、4つめのリングを全て完成させて
、最後に3つめのリングを作る様にしてください。
277
278
279 *** 新アクション/政治/シークレット目的カード ***
280 今回の拡張では 40 枚の新アクションカード、32枚の新政治カード、3枚のシー
クレット目的カードを含んでいます。これらのカードはトワイライトインペリウ
ムのプレイ中に多くの多様性をもたらし、重要な選択を迫ると考えています。
281 新カードを使う場合は、単純に適当なデッキにカードを混ぜて良くシャッフルす
るだけです。
282
283
284 *** 新技術カード ***
285 今回の拡張は7つの新技術カードを含みます。新しい技術カードを適切な色の技
術カードデッキに組み込んで、古いバージョンのカード(3枚)を差し替えてくださ
い。
286 技術ツリーには4つの新技術が存在します。
287 この拡張用に用意された7-8人向けのオレンジと灰色用の技術カードデッキは元
から完全なセットになっています。
288 これらのオレンジと灰色のデッキは修正は不要です。
289
290
291 *** 7人及び8人用ゲーム ***
292 この拡張に含まれている2色の新しい色のプラスチックユニットや技術カードデ
ッキやコントロールマーカーやコマンドカウンターは7-8人プレイを可能にします
。
293 7人もしくは8人プレイのゲームを行う際は、以下の変更を伴います。
294 スタートプレイヤーは、55枚の星系タイルをよく混ぜます。
295 その後、スタートプレイヤーは7人の場合は2枚、8人の場合は3枚ランダムに星系
タイルを除外します。
296 スタートプレイヤーは、メカトールレックスへ隣接するカ所にランダムに4枚裏
向きで配置します。
297 余ったタイルを各プレイヤーに配ります。
298 7人ならば7枚の星系タイル、8人ならば6枚の星系タイルをそれぞれのプレイヤー
が持ちます。
299 「7人、8人プレイヤー向けの銀河の作り方の図」を参考にプレイヤーは通常通り
銀河を作ります。
300 一旦銀河の作成が終わったら、メカトールレックス周辺の伏せた4枚のタイルを
適当に並べ替えます。
301 7人プレイの場合は、マップの性質上①と②のプレイヤーは4トレードグッズを受
け取り、③のプレイヤーは6トレードグッズを受け取ります。
302
303 * 7-8人用のストラテジーカードについて *
304 7人ゲームは通常の6人用のストラテジーカードの選び方と同ルールを用います
。
305 8人ゲームの場合は全てのストラテジーカードが選択されてしまいます。

306 8人ゲームは、したがって、4人プレイヤーゲームと若干似ています。(ボーナス
カウンターを用いませぬ)

307 また、アクションカードの“Strategic Flexibility”と“Strategic Shift”は
8人ゲームを始める前に除外してください。

308

309

310 ※※※ 新オプションルール ※※※

311 *** オプション1:バリエーションインペリアルストラテジーカード ***

312 この拡張は、基本ゲームで使うバリエーション用のISCカード(Imperial II)を含
んでいます。

313 バリエーション用のISCカードを使うには、単にオリジナルのISCカードと差し替
えるだけです。さらに、“Imperial II”は、“帝国の時代 (Age of Empire)”を適
用する必要があります。

314

315

316 *** オプション2:バリエーションストラテジーカード ***

317 この拡張は、8枚の新しいストラテジーカードを含んでいます。ちなみに、背面
は白になっています。(オリジナルや“Imperial II”は、背面は黒です)

318 プレイヤーは、オリジナルの8枚の代わりにこれらの8枚の新ストラテジーカード
を使う事を決めるかも知れません。

319 多くはオリジナルと同じような使われ方のカードになりますが、いくつかは全く
異なった機能や恩恵を持ち、プレイスタイルの変化をもたらします。

320 新ストラテジーカードを使う時は、ゲームセットアップ時に以下の変更を適用し
てください。

321

322 ・全てのプレイヤーはゲーム開始時に2枚の政治カードを受け取ります。プレイ
ヤーは、アクションカードに加え政治カードを手札として持ちます。議会ストラ
テジーカードを使う際に使います。

323 ・(ゲームセットアップの7で)目的カードデッキを作る時に、余分の(拡張 + 基
本) Stage2 を加えてください。

324 訳注:これはどちらでも良い様に思われる。(基本のみ使うか、拡張のみ使う
か)

325 ・目的カードデッキの作成が終わったあと、1番上のカードを表にして共通プレ
イエリアに配置してください。

326

327 この拡張のいくつかのストラテジーカードは、既存のストラテジーカードと同一
の名前のものがありますが、同一の場合は“II”が記載されています。

328 それらのカードは、既存の同一のカードに影響を及ぼす全ての能力とカードの影
響を受けます。

329

330 ! 注意 !

331 アクションカードや政治カードを引いた時にこのゲーム中使用されていないスト
ラテジーカードに関する記述がある場合は、そのカードを捨てて新しいカードを
引き直してください。

332

333 * オプション:ストラテジーカードの新旧混在について *

334 オリジナルのストラテジーカードを使ったプレイヤーは、いくつかのオリジナル
ストラテジーカードのみ新ストラテジーカードに差し替えたいかもしれません。

335 例えば、オリジナルのストラテジーカードを使うが、“技術ストラテジーカード”
は“技術ストラテジーカード II”へ、“インペリアルストラテジーカード (ISC)”
は、“Imperial II (ISC II)”に差し替えたいかもしれません。

336 プレイヤーは新ストラテジーカードを遊んで、いくつかの新ストラテジーカード
をオリジナルのものと入れ替えたいかもしれません。

337 いずれにせよ、ストラテジーカードを新旧混在させるならば、同じ名前(番号)の
カードを差し替えるだけです。

338
339
340 *** オプション3:バリエーション目的ルール ***
341 今回の拡張では、2つのバリエーション目的カードを含んでいます。
342 これらの新目的デッキは、オリジナルのデッキよりももっと戦争を引き起こし、
343 多くの対立を促します。
344 これらの新公開目的デッキを使いたい場合は、オリジナルの公開Stage1と公開Stage2と差し替えて新しい目的デッキを使ってください。
345 この拡張で含まれるスペシャル目的カードは、新公開目的デッキとは別になります。
346
347
348 *** オプション4:種族専用技術 ***
349 種族のより多様な能力を望むプレイヤーはこのオプションを楽しむかもしれません。
350 全ての種族は、種族専用技術カードを通常の技術カードのかわりに取得しても良いです。
351 技術を取得する権利が発生する時はいつでも、かわりに自分の種族専用の技術を取得しても良いです。
352 種族専用技術の獲得コストは、通常の技術獲得コストプラス種族専用カードに書かれたコストが必要です。
353 種族専用技術カードは、必要条件がありません。
354 種族専用技術は、技術の色を持ちません。従って、政治カード“(研究助成金) Research Grant”でのみコストを減らす事が出来ます。
355 これらの取得したカードは、その他の点では通常の技術カードと同一と見なします。
356
357
358 *** オプション5:アーティファクト ***
359 この拡張では、8つのアーティファクトトークンと4枚の対応するスペシャル目的カードを含んでいます。
360 アーティファクトオプションをプレイする場合は、アーティファクトの絵が描かれている4枚のスペシャル目的カードを表向きにしてゲームに投入してください。
361
362
363 4枚の“アーティファクト”スペシャル目的カードは後で説明されるように、アーティファクトが配置されている惑星を支配する事で1勝利ポイントを得る事が出来ると記載されています。
364
365 アーティファクトは絶対に動きませんし、破壊されません。
366 4つのアーティファクトは、本物のアーティファクト(赤、青、緑、黄)で、4つは“偽物”のアーティファクト(黒)です。
367
368
369
370
371
372

- ・ 背面は4色が描かれています。
- ・ 表面は、赤、青、緑、黄、黒x4 です。

* アーティファクトのセットアップ *

ゲームの開始時、(ゲームセットアップの9で)銀河の作成が終わった後に、(スピーカードトークンを持つプレイヤーから)全てのプレイヤーは、1つの惑星を選びます。

メカトールレックス、全てのホームワールド、全てのホームワールドに隣接する星系、既に他のプレイヤーに選択された惑星を選択できません。

その後、ランダムにアーティファクトトークンを裏向きに各プレイヤーが選んだ惑星に配置します。

373 * アーティファクトのプレイ *

374 アーティファクトトークンが裏向きに置かれた惑星をプレイヤーが支配した時、
アーティファクトは即座に表向きになります。

375 もしアーティファクトが本物(赤、青、緑、黄)であるなら、すぐにスペシャル目的カードが取得できる事を宣言(自分の手前に対応カードを置く)して、1勝利ポイントを得ます。

376 そのアーティファクトの置かれた惑星カードの支配を失った場合は、即座に目的カードを返却し、1勝利点を失います。

377 一度アーティファクトが表向きになったら、ゲーム終了時まで表向きのままです

378 "偽の"アーティファクトが表向きになった場合は、ゲームから除外してください

379 表向きのアーティファクトがある惑星を奪い取った場合は、即座に対応するスペシャル目的カードを回収し、1勝利点得ます。

380

381

382 *** オプション6: ショックトループ ***

383 トワイライト戦争が進むにつれ、戦士達は戦いにおいて自分自身を証明したので、
陸軍の中でショックトループと呼ばれる新しいジャンルの戦闘員が生まれました。

384 ショックトループはエリートで、非常に敵に恐れられるであろう経験豊かな隊員です。

385 ショックトループは、以下のルールに従います:

386

387 * ショックトループの発生 *

388 陸軍が戦闘に於いてダイスを振ったときに10が出たとき、被害処理を行った後に
そのユニットはショックトループになります。

389 陸軍はショックトループトークンと差し替えてください。

390 ショックトループトークンがないならば、陸軍はそのまま残ります。(変更無し)

391

392 * ショックトループの使い方 *

393 ショックトループの攻撃値は5になります。(通常の陸軍の攻撃値は8です)

394 少なくとも1体のショックトループユニット(さらに少なくとも陸軍が1体存在する事も必要)が存在する状態で、侵略戦争が成功した場合はその惑星内の敵のスペースドックとPDSを捕獲できます。

395 (通常、侵略戦争成功後それらのユニットは破壊されます)直ぐに、コストを支払うこと無しに侵略戦争が成功したプレイヤーの同じユニットと置き換えることが出来ます。

396

397 * ショックトループの制限 *

398 常に侵略戦争の間(爆撃やPDS射撃も含む)他の陸軍被害適用より前にショックトループを被害適用しなければなりません。

399 ショックトループは、少なくとも1体の通常の陸軍と一緒に存在しなければなりません。

400 ショックトループが単体で残ってしまった場合は、通常の陸軍と差し替える必要があります。

401

402 ショックトループは、全てのカードや能力に関することは通常の陸軍と同一と見なしします。

403

404 輸送の際、ステイシスカプセルなどで運ばれるショックトループは同じ艦隊のほかの船が通常の陸軍を運んでいる場合、ショックトループのみで存在しているとはみなしません。(ただし、何らかの理由で確認する必要がある場合は、どの陸軍と一緒に行動をしているか示してください)

405
406 ! 注意!
407 ショックトループの発生は他の方法(例えば Hope's End のリフレッシュアビリティやアクションカード等)があることも忘れないでください。
408
409
410 *** オプション7:宇宙機雷 ***
411 戦争の後半で、PDS射撃が重要な星系での防御に役に立たない事が明らかになりました。
412 宇宙機雷(主力艦をロックオンし、敵を破壊する爆薬)は、防衛戦を補うために開発されました。
413
414 * 宇宙機雷の設置について *
415 星系の活性化による生産ステップで味方の巡洋艦がいる場合、2資源払うことでその星系に宇宙機雷を1個設置できます。
416 宇宙機雷トークンの予備が無くなった場合は宇宙機雷を作ることはできません。(宇宙機雷トークンの総数は12個)
417 設置した宇宙機雷トークンに自分のコントロールマーカを置き所有者を示してください。
418 1回の行動による宇宙機雷設置は1個までです。
419
420 * 宇宙機雷の起動について *
421 PDS射撃ステップの後、他のプレイヤーの所持する宇宙機雷のある星系に船を移動したプレイヤーは戦闘機以外の船それぞれに対して1個ずつダイスを振る。結果が9か10の場合対象の船は1ダメージを受けます。
422 判定後宇宙機雷を1個取り除きます。
423 2個以上宇宙機雷が存在しても判定は1回のみです。
424 複数の宇宙機雷がある場合取り除く宇宙機雷は行動プレイヤーが決めます。
425
426 ! 注意!
427 宇宙機雷の起動は移動先の星系に宇宙機雷が存在する時のみです。宇宙機雷のある星系を通過した際は影響なしであることに注意してください。
428
429 * FAQによる補足 *
430 Q. 生産ステップで巡洋艦と宇宙機雷を同時に作成出来ますか?
431 A. できません。
432 Q. 起動タイミングは、オプションルールで触れられていないタイミング以外はどうのようなタイミングですか?
433 A. 戦争ストラテジーのセカンダリ、トランスファーアクション、退却、その星系内での新しいユニットの生産も含みます。
434
435
436 *** オプション8:ワームホールネクサス ***
437 ワームホールネクサスタイルは銀河の外側に存在する独特の星系です。
438 このタイルは、ゲームボードの外に配置され、AlphaかBetaのワームホールを利用する事によって訪れる事が出来ます。
439 ワームホールを使う時は常にワームホールネクサスか、対向のワームホールを利用するのを選ぶ必要があります。
440 ワームホールネクサスは、その他の一般的な星系のように扱われますが、全てのAlphaやBetaを含む星系と接続するとも考えます。
441
442 ! 注意!
443 ワームホールネクサスは、シークレット目的カードの“ゲートキーパー”を達成するために支配する必要はありません。(しかし、ワームホールネクサスが存在する場合は、“ゲートキーパー”の目的達成は容易くなるでしょう)

444
445
446 *** オプション9:設備建設 ***
447 より豊富なリソースを好むプレイヤーがいる場合このオプションを使うとよいで
しょう。
448 このルール用に16枚のカードが用意されています。8枚のコロニーと8枚の精製所
です。これらの設備はホームワールドとトレードステーション以外の星系の惑星
に1資源を支払って建設します。設備は惑星に1資源又は1人口を追加します。
449 コロニーは惑星の人口を1増やし、精製所は惑星の資源を1増やします。
450
451 * 設備の建設 *
452 プレーヤーはタクティカルアクションのユニット生産ステップに施設を建設する
ことができます。
453 施設はスペースドックと同じ条件で建設することができます。
454 建設できる惑星はそのラウンドの開始時に支配していた惑星のみです。他のプレ
イヤーが同じ星系に船を配置している場合は設備建設はできません、また建設し
ようとしているタイプの設備カードがすでに全部使われてしまっている場合は建
設することはできません。
455
456 ! 重要 !
457 設備を建設した惑星カードが未使用の場合使用済みになります。この場合惑星カ
ードの資源を利用して設備建設を行うことはできますが、そのラウンド中は設備
の修正効果を受け取ることはできません。
458
459 建設したなら設備カードを対象の惑星カードの下にして修正した資源又は人口を
確認する部分を確認できるようにずらして置きます。
460 設備カードを裏返すことはありません、設備の代わりに設備を設置している惑星
カードを裏にして、コロニーのある惑星で人口を使用する場合は1多い人口、また
は精製所のある惑星で資源を得る場合1多い資源を得ます。
461 各惑星は1個以上の設備を建設することは出来ません。
462
463 もし設備のある惑星を侵略した場合設備は直ちに破壊されます。
464
465 ! 例外 !
466 スペースドックと同じようにショックトループ又は工作員によって設備は奪われ
る。
467
468
469 *** オプション10:戦術撤退 ***
470 このオプションを利用する場合は、退却に関して以下のルールを追加します。
471 退却を宣言する時に、ストラテジーアロケーションエリアから1コマンドカウ
ンターを支払い、隣接する活性化していない（コマンドカウンターが置かれていな
い）自分が支配する（または誰も支配していない）星系にコマンドカウンターを
置いてそこに撤退します。
472 宣言した場合は戦闘ラウンド終了後撤退しなくてはなりません。
473 通常の退却もこれまで通り行えます。
474
475
476 *** オプション11:新遥かなる星々トークン ***
477 新しいドメインカウンターが追加されています。
478
479 + NATIVE INTELLIGENCE:先住民の情報 +
480 先住民が情報を提供した。密かに伏せてあるドメインカウンターを1個見る。そ
の後このカウンターを捨てる。
481

482 + HIDDEN FACTORY:隠し工場 +

483 あなたは古代の無人宇宙船工場を見つけた。あなたはただちに2資源分の船（数の制限はない）を得て対象の星系に配置する。その後このカウンターを除去する。

484
485 + HOSTAGE SITUATION:人質 +

486 着陸部隊が人質をとられました。着陸した陸軍と同じ数のトレードグッズを支払うか、陸軍を全滅して惑星を中立状態に戻す。その後このカウンターを除去する。

487
488 + AUTOMATED DEFFENSE SYSTEM:自動防御システム +

489 ダイスを2個振り6以上のダイスの目毎に星系内の1個の船と1個の着陸した陸軍を失う。

490 もし、全ての着陸した陸軍が全滅した場合惑星は中立状態のままとなる。最初にこの惑星を侵略したプレイヤーはこのカウンターを除去して1個のPDSを受け取り惑星上に配置する事ができる。

491
492 + FIGHTER AMBUSH:戦闘機の待ち伏せ +

493 惑星上に現れた中立戦闘機との戦闘を行う。（他のプレイヤーが担当ダイスを振ることができる）プレイヤーは対空砲火を使うことはできない。

494 もし、宇宙戦闘に負けた場合陸軍は全て破壊されて惑星は中立のままになり、記述されている数の戦闘機はそのまま残る。戦闘に勝利した場合このカウンターを捨てる。

495
496
497 *** オプション12:領土内の遥かなる星々 ***

498 このオプションは、早い段階での領土拡大のリスクを軽減しながら遥かなる星々の興奮を維持します。

499 通常のドメインカウンターのセットアップの代わりに以下のルールに従ってください。

500
501 1. 以下全てのドメインカウンターを含めて裏向きの山を作ってください。（全てローリスクなトークンです）

502 - Peaceful Annexation:平和的殖民

503 - (2-Quality) Natural Wealth:(2の価値の)自然の恵み

504 - Native Intelligence:先住民の情報

505 - (1-Strength) Hostile Locals:(1の強さの)反抗的な住民

506 - Biohazard:バイオハザード

507 - Hostage Situation:人質

508 - (1-Strength) Fighter Ambush:(1の強さの)戦闘機の待ち伏せ

509 - Settlers:開拓者

510 2. 余ったドメインカウンターで別の裏向きの山を作ってください。

511 3. ローリスクな山からホームワールドに隣接する惑星にドメインカウンターを配置してってください。

512 4. 残りのドメインカウンターを混ぜ合わせて、ランダムに残りの惑星に配置してってください。

513
514
515 *** オプション13:メカトールレックス警備隊 ***

516 このオプションを使った場合、1隊の陸軍ではもはやメカトールレックスを支配する事は出来ません。

517 管理者であるウィナランは、力強さと不屈の精神で首都を守ろうとします。

518 このバリエントを使う時は、2つのメカトールレックス警備隊トークンをメカトールレックスに配置してください。

519 メカトールレックス警備隊は、メカトールレックスを侵略しに来るプレイヤーに

対して2隊の陸軍と3機の戦闘機を保持します。

メカトルレックスを支配しようと思う場合、まず戦闘機と戦い、その後、陸軍とも戦わなくてはなりません。

トークンを倒した場合は、ゲームから除外されます。

訳注：片方のみ倒した場合は、片方が撤去される。

*** オプション14: 議会声明 ***

政治カードと人口の有用性を高めたいと考えるプレイヤーがいる場合は、スペシャル目的カードの“議会声明”を含めると良いでしょう。

このスペシャル目的カードは以下のように使用します。

集会ストラテジー(もしくは、政治ストラテジー)の主能力を使う前に、“議会声明”スペシャル目的カード獲得についての投票を行うことができます。

最も多くの票を集めたプレイヤー(同率の場合はスピーカートークンを持つプレイヤーが決定します)は、“議会声明”スペシャル目的カードを受け取ります。

その後、すぐに1勝利点を得ます。また、議会声明を失ったプレイヤーは1勝利点を得ません。

！訳注！

議会声明で人口を使用しても何も消費しないものとします。

銀河評議会での人口はそのまま利用できます。

*** オプション15: 序盤スキップ ***

ゲーム展開のスピードアップを望むプレイヤーのためのオプションです。

このオプションを使う場合、ゲームの序盤の領地拡大の展開が早くなります。

このオプションを使うために、基本的なセットアップの完了後以下のルールに従ってください。

1. 領地の拡張

セットアップの完了後、スピーカートークンを持つプレイヤーから時計回りに、それぞれのプレイヤーは自分のホームワールドに隣接する星系の上に増強エリアからコマンドカウンターを配置します。

コマンドカウンターを配置後、さらに同じ様に時計回りで、2個目のコマンドカウンターを配置出来ます。

自分のホームワールドに隣接する星系か、1個目の自分のコマンドカウンターが置かれた星系に隣接する星系へ2個目のコマンドカウンターを配置出来ます。

2. ユニットの生産及び技術の獲得

スピーカートークンを持つプレイヤーから開始し時計回りに、それぞれのプレイヤーはホームワールドから生成される資源に3を加えた資源を受け取る事が出来ます。

その資源を利用し、開始時に存在するユニットに加えて追加でユニットを生産するか、1つの技術を獲得する事が出来ます。

全てのプレイヤーは4資源で技術の獲得が行えます。

このコストは削減出来ません、さらに技術獲得のための必要条と満たす必要があります。また、種族専用技術は獲得できません。

3. ユニットの配置

スピーカートークンを持つプレイヤーから開始し時計回りに、それぞれのプレイヤーはホームワールドか自分のコマンドカウンターが配置された全ての星系へ開始時に貰えるユニットを配置出来ます。

2点重要なルールがあります。

- 559 1) スペースドックは自分のホームワールドへ配置する必要があります。
560 2) 陸軍とPDSを自分のホームワールドへ配置するかどうかは自由です。
561 しかし、自分のホームワールド以外に配置される全ての戦闘機、陸軍、PD
Sは、その星系へ空母で輸送されて(搭載限界のルールを守りながら)配置される必
562 要があります。
その星系へ運ぶための搭載能力がある宇宙船は、空母、戦闘太陽(ワース
ン)、“ステイシスカプセル”を持っている場合の巡洋艦と戦艦になります。
- 563
564 4. 惑星の取得
565 それぞれのプレイヤーは、惑星に陸軍が1個でも配置されているならば、惑星
566 カードを受け取ります。
567 それぞれのプレイヤーは、ボード上に配置されたコマンドカウンター取り除
568 き、自分の増強エリアへ戻します。
569
- 570 5. 目的カードの開示
571 目的カードデッキの1番上のカードを表向きにして、共通プレイエリアに配置
572 します。
573
- 574 6. 最初のステータスフェイズの省略
575 それぞれのプレイヤーは1枚アクションカードを受け取り、自分の惑星をリフ
576 レッシュ(表向きに)します。
577
- 578 ! 重要!
579 プレイヤーは、この手順の間特殊能力(この間は種族の特殊能力が全く存在しな
580 いものとして扱ってください)を使う事が出来ません。
581 トレードグッズを持って開始するプレイヤーは、追加ユニットの生産を利用する
582 かもしれません。
583
- 584 *** オプション16: プリセットマップ ***
585 (簡易訳)
586 * マップのセットアップ *
587 以下の6種類の山を作ってください。
588
- 589 1. 特定の星系: メカトルレックス, 全てのワームホール, Hope's End, トレー
590 ドステーション, プリセットマップに数字が書かれている特定の星系
591 2. 特殊星系 (赤色の枠の星系)
592 3. 通常星系 (空の星系)
593 4. ホームワールド
594 5. 1惑星のみの星系 (ワームホールを含むものでも構わない)
595 6. 複数の惑星のある星系
596
- 597 ! 注意!
598 いくつかのマップは、資源が多い星系(Abyz/Fria, Bereg/Lirta IV, Lisis/Elnor,
599 and New Albion/Starpont)を抜く必要があります。そういったマップの場合
は、6種類のタイルの山ではなく7種類のタイルの山になります。
- 600 ※ 訳注 ※
601 明示的な記載はないが、バランス調整のため、以下のルールを推奨する。
602 “6. 複数の惑星のある星系”は、5, 7, 8人マップでない場合も“7. 資源が豊富で星
603 系内に2つの惑星を含むタイル”(Abyz/Fria, Bereg/Lirta IV, Lisis/Elnor, New
604 Albion/Starpont)を別のタイルの山を別のタイルの山とし、6種類でなく7種類と
605 する。
606 なお、7種類目の“7. 資源が豊富で星系内に2つの惑星を含むタイル”はマップの

セットアップでは使用しない事とする。

人数に従いあらかじめセットされたマップを選び、ゲームボードを作るため以下の手順に従ってください。

1. テーブルの中央にメカトールレックスを配置します。そして、それぞれのタイルの山をよく混ぜテーブルに置きます。

2. メカトールレックスの周辺のヘクスエリアから開始し、マップの指示に従いタイルの山を引き、配置していただきます。

3. メカトールレックスから時計回りに進めていきます。もし、ホームワールドに配置する番になった場合は、空けたままにしておいてください。ホームワールド以外の星系が全て配置されるまでこの手順を続けてください。

あらかじめ決まった星系（例えば、Hope's End など）がマップで指示されている場合は、“特定の星系”の山から取り出し適切な場所に配置してください。

また、多くのプリセットマップでは、“特定の星系”からワームホールを使う必要があります。ワームホールトークンを使い切った場合は、Distant Suns（遥かなる星々）で使用するドメインカウンターを利用してください。

* 種族の決定及びホームワールドの配置 *

全てのプレイヤーが揃ったなら、通常ゲームのセットアップの様に種族を決定してください。そして、以下のような手段でランダムに数字を割り当ててください。

。バッグ等の入れ物に全てのプレイヤーのコントロールマーカーを1つ入れます。

コントロールマーカーを1個引き、プリセットマップの上で最も右側から時計回りに配置していきます。

全てのプレイヤーがホームワールドの開始位置配置されたら、自分のホームワールドを適切に配置し、通常ゲームのセットアップを続けます。(STEP9. は飛ばします)

* アーティファクトのセットアップ *

この拡張に含まれるアーティファクトオプションを使う場合は、公平にゲーム開始時のアーティファクトを配置する必要があります。

まず、“偽物”のアーティファクト(黒)をすべて取り除き、箱に戻します。

銀河のセットアップが全て完了後、プリセットマップで指示されている星系に“表向きで”全てアーティファクトを配置します。

！注意！

常に“特定の星系”にアーティファクトは配置されます。

星系内に2つの惑星を含むならば、最も資源の少ない惑星に配置します。(資源が同じ場合は、人口のより少ない惑星に配置します。全ての値が同一の場合は、ランダムに配置します)

もし、アーティファクトオプションを利用しないなら、プリセットマップ上にかかれたアーティファクトのアイコンは無視してください。

* 7人、8人プレイマップ *

7人プレイマップにおいては、Supernova, Quann, Lodor を“特定の星系”とします。

8人プレイマップにおいては、Dal Bootha/Xxhehan, Arinam/Meer を“特定の星系”とします。

両方のマップとも、資源が豊富で星系内に2つの惑星を含むタイル(Abyz/Fria, Bereg/Lirta IV, Lisis/Elnor, New Albion/Starpont)を別のタイルの山とします

。そして、6種類のタイルの山ではなく7種類のタイルの山としてセットアップを行います。

632

633 * 5人用特別マップ *

634 資源が豊富で星系内に2つの惑星を含むタイル(Abyz/Fria, Bereg/Lirta IV, Lis is/Elnor, New Albion/Starpont)を別のタイルの山とします。そして、6種類のタイルの山ではなく7種類のタイルの山としてセットアップを行います。

635 マップの形状が特殊なため、空きスペースはタイルの裏面を使って埋めておきます。

636 プリセットマップの黄色の矢印は、隣接関係を示します。

637

638 + 特別ルール +

639 今回の特別マップでは、以下のルールに従ってください。

640 - ワームホールは、閉じませんし使用不可に出来ません。ワームホールに関するカード(どの種類でも)を引いてしまった場合は、すぐに捨てて引き直してください。

641 - ワームホールネクサスは、このマップを使用する場合は利用できません。

642 - この特別マップのみ、PDS射撃はワームホールの対向へも射撃可能です。

643 - Distant Suns (遥かなる星々)を利用する場合、全てのワームホールドメインカウンターは使用できず、取り除かれます。

644

645 * 6人、8人マルチギャラクシーマップ *

646 2つの特別マップ(6人か8人用)が用意されています。

647 これらのマップは、2つの同一の大きな銀河とは隔てられて、真ん中にメカトルレックスを含む小さな銀河があります。

648 両方のマップとも、Lodor, Quann, Asteroid Fields 2枚を“特定の星系”とします。

649 マルチギャラクシーマップは、当然通常の6人、8人ゲームと同様に扱います。銀河は分断されていますが、1つの巨大なゲームマップとして見なします。

650 このマルチギャラクシーマップを利用する場合は、銀河間の連携を追加するためにワームホールネクサスを利用する事を推奨します。