

トワイライトインペリウム・シャッタードエンパイア ルールサマリー1 ver1.9

ラウンドの流れ

1. ストラテジー(戦略)フェイズ[Strategy Phase]

スピーカートークンを持つプレイヤーから時計回りにストラテジーカードを取得する。ボーナスカウンターが置かれていたのなら、取得したプレイヤーは、それぞれを CC か TG と交換(交換方法は任意)して、受け取る。全てのプレイヤーがストラテジーカードを取得した後、余ったストラテジーカードにボーナスカウンターを配置する。

3-4人プレイ: 手番に1枚ずつ、合計2枚のストラテジーカードを取得する。

2. アクション(行動)フェイズ[Action Phase]

プレイ順: 手番が回ってきたら 1 アクション行う事ができる。順番は、イニシアティブナンバーの小さいプレイヤーからプレイを行う。

3-4人プレイ: 合計2枚のストラテジーカードを合計値で小さいプレイヤーから行う。同率の場合は、スピーカートークン(時計回り)に近いプレイヤーからプレイ。

A. 戦略アクション[Strategic Action]

1. 実行プレイヤーがストラテジーカードの主能力を使用する。
2. その他のプレイヤーが時計回りに副能力を実行したければ実行する。
3. 使用したストラテジーカードを裏返す。

B. 戦術アクション[Tactical Action]

1. 星系の活性化(コマンドブルーエリアから1CCを取り出し、対象の星系に配置)
2. 宇宙船を活性化した星系へ移動(既に活性化した星系のユニットの移動はできない)
3. PDS 射撃(PDS 毎に解決)
4. 宇宙戦闘[Space Battle]
5. 惑星着陸
6. 侵略戦闘[Invasion Combat]
7. ユニットの生産

C. 輸送アクション[Transfer Action]

1. 隣接した自分の支配する2つの(最低1ユニットは存在する)星系の活性化(コマンドブルーエリアから1CCと増強エリアから1CCを取り出し対象の2つ星系に配置)
2. 2つの星系間で宇宙船を移動
3. PDS 射撃(PDS 毎に解決)
4. 惑星着陸(自分の支配する惑星のみ)
5. ユニットの生産(1つの星系のみ)

D. アクションカード[Action Card]

"アクションとして行う"と書かれたアクションカードを実行する。

E. パス[Pass]

ストラテジーカードが裏向きの場合のみ選択できる。パスした場合は、新たなアクションは実行できないが、ストラテジーカードの副能力のみ実施できる。

全てのプレイヤーがパスするとステータスフェイズに移行。

3. ステータス(確認)フェイズ[Status Phase]

1. 公開された目的カード/シークレット目的カードによる勝利得点の獲得(それぞれ最大1枚ずつまで/全ての自分のホームワールドを支配している必要がある)
2. ダメージを受けた船の回復
3. 銀河上のCCの撤去
4. 惑星カードを表にする
5. 各プレイヤーは、1枚のアクションカードと2CCを受け取る
6. CCの再配置(艦隊補給エリアに注意)
7. ストラテジーカードの返却
8. 次のラウンドへ進む

ゲームの終了

いずれかのプレイヤーが勝利点を10点獲得した時点で終了。

ゲームの勝者(新皇帝): 最も勝利点の高いプレイヤー。同率ならイニシアティブナンバーの小さいプレイヤー。ウィナラン・カストディアンスは、メカトルレックスの王座を新皇帝に譲るであろう。

インペリウムレックス: ゲームは終了する。以下の順に解決。勝利点が高い→目的カードの取得数が多い→支配している惑星の数が多い→増強ブルー内のCCの数が多い→種族シート上のCCの総数が多い

各アクションの補足

PDS 射撃

1. プレイヤーの PDS は活性化した星系にいる敵ユニットを自分のユニットの移動の後、宇宙戦闘の前に射撃することができる。
2. 他のプレイヤーが活性化を行い PDS の射程内の星系に移動した、あるいは最初からそこにいた宇宙船を射撃することができる。
3. PDS は1つの惑星に2つまで配置できる。

戦略アクションの移動

戦闘機以外の敵の宇宙船が存在する星系を通過することはできない。自分が既に活性化した星系を通過することは可能。戦闘機、PDS、陸軍は搭載能力のある宇宙船によって輸送されなければ別星系へ移動できない。

輸送アクションの移動

戦闘機、PDS、陸軍は搭載能力のある宇宙船によって輸送されなければ別星系へ移動できない。

宇宙戦闘[Space Battle]

戦闘前手順: 以下の順に解決。アサルトキャノン(技術カード)→対空砲火(駆逐艦能力)→メンタクの種族能力→ナールの種族能力→戦争大臣[Minister of War](政治カード)→進路妨害(オプションルール)

戦闘手順

1. 撤退又は退却を宣言
攻撃側は最初に撤退を宣言できる。攻撃側が撤退を宣言しなかった時のみ防御側が退却を宣言できる。
2. 戦闘判定ダイスを振る
3. 被害を適用
被害を受けたプレイヤーが好きな宇宙船に対して被害を割り振る。
4. 撤退又は退却を実行
撤退か退却は自分で活性化済みの隣接する星系にのみ宇宙船を移動できる。

宇宙戦闘の終了: 1人のプレイヤーの宇宙船のみになる(又は誰の宇宙船もいなくなる)まで。

スペースドックの封鎖: 他のプレイヤーが星系内の宇宙空間を支配しており、惑星には自分のSDが存在する状況を指す。その場合は、そのSDでは生産を行うことはできない。

惑星着陸

以下の3種類がある。

友好的な着陸: 支配下の惑星への降下する事を指す。単にユニットを配置する。

中立の着陸: 誰も支配していない惑星への降下を指す。惑星の支配権を得るため惑星カードを入手して自分のエリアに裏向きに配置する。

困難な着陸(別名侵略作戦): 他のプレイヤーが支配する惑星への侵略行為を指す。侵略戦闘へ進む。

侵略戦闘[Invasion Combat]

戦闘前手順: 以下の順に解決。惑星爆撃(戦艦・戦争太陽能力)→PDS 射撃

戦闘手順

1. 戦闘判定ダイスを振る
2. 被害判定

侵略戦闘の終了: 片方が全滅するまで(又は両方全滅)

侵略作戦が成功した?: 防御側の陸軍が全滅して、攻撃側の陸軍が1個以上生き残った場合は成功。防御側のPDSとSDは全て破壊。攻撃側は惑星カードを入手して自分のエリアへ裏向きに配置する。

ユニットの生産

スペースドックの建造条件:

1. 対象星系を活性化している
2. ラウンド開始時から惑星を保持
3. 対象星系に他プレイヤーの宇宙船がない
4. その惑星にSDが存在しない
5. 銀河上のSDの数が2以下

4 資源を支払い、SDをその惑星に配置する。

生産ルール: SDのある星系でユニットは生産できる。1度に生産できる限界は、その惑星の資源ポイント+2まで。宇宙船は宇宙空間に、陸軍、PDSは惑星上に登場。

種族シート

ストラテジー用エリア[Strategy Allocation Area]

種族特有の能力もしくは、戦略アクションの副能力を使う際に使用する。

艦隊補給用エリア[Fleet Supply]

配置済みのCCの数は1つの星系内における宇宙船(戦闘機は除く)の最大数を示す。

コマンドブルーエリア[Command Pool]

戦術・輸送アクションの際に、星系を活性化するために使用する。

トワイライトインペリウム・シャッタードエンパイア ルールサマリー1 ver1.9

カードについて

アクションカード

最大 7 枚まで。サボタージュ [Sabotage] のアクションカードのみプレイを宣言する必要はない。

政治カード (T13: SE 向けルール)

最大 5 枚まで。TG の支払いの代わりに政治カードを捨てることでコストの支払いに充てることができる。

技術カード

赤(兵器技術)、**緑(生物学)**、**青(推進技術)**、**黄(一般技術)**となる。

惑星カード

技術色マーク

その色の技術カードを得る時に 1 コストが安くなる。(裏返さない)

資源ポイント

緑の中に数字。技術カードの取得時、又はユニットの生産時に必要。(裏返す/枯渇させる)

人口ポイント

赤の中に数字。ロジティクスストラテジー/リーダーシップストラテジーの副能力使用時の CC の購入に必要。(裏返す/枯渇させる)

銀河評議会の票数に使用できる。(裏返さない)

その他のルール

トレードグッズ

TG を資源ポイント又は人口ポイントの代わりとして使うことができる。いつでも TG を他のプレイヤーに渡すことができる。ゲーム中用意された数以上に TG は利用できない。

トレード(貿易)合意

1 人のプレイヤーに対して 1 枚だけ交換できる。各プレイヤーが保持できるトレード合意は 2 枚まで。

トレード合意の破棄

プレイ中戦争状態(宇宙戦闘又は侵略戦闘)になったプレイヤー同士は自動的にトレード合意が破棄される。PDS 射撃等はトレード合意の破棄の原因にはならない。

銀河評議会

法律: 法[LAW]と書かれたカードが賛成で議決された場合、破棄されるまで永続的に効果を持つ。

銀河評議会の投票: 以下の通り進める。

- 議題について話し合いを行う。
- 各プレイヤーは投票を行う。投票はスピーカー

トークンを持つプレイヤーの左から時計回りに行い、最後にスピーカートークンを持つプレイヤーが投票を行う。プレイヤーの投票数は表の状態になっている惑星カードの人口ポイントの合計。投票を行う事で、惑星カードを裏向きにする事はない。同数の場合は、スピーカートークンを持つプレイヤーが決める。

星系の定義

ホームワールド(黄色枠)

偉大な 14 種類の種族のスタート星系。プレイ開始時ランダムに 1 枚引いて担当する種族を決定する。

特殊星系(赤枠)

アステロイドフィールド[ASTEROID FIELD]: アステロイド迂回装置を持っていないプレイヤーはアステロイドフィールドを通過できない。移動を終了することはできない。また、活性化することはできない。

星雲[NEBULA]: 防御するプレイヤーの宇宙船は全て+1 の戦闘ダイス修正を受け取る。通過する移動はできない。移動を終了することはできる。星雲から移動を開始する場合移動力が 1 に減る。(技術やアクションカードの効果があっても)

スーパーノヴァ[SUPERNOVA]: 一切入事ができない。活性化することもできない。

イオンストーム[ION STORM]: 通過できない。(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できる) 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ない。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ない。(ただし、陸軍への被害適用はできる)

通常星系

ワームホール[WORMHOLE]: 同じワームホールマークのついた星系は隣の星系として扱う。1 移動力を消費してもう片方の星系に移動できる、トランスファーアクションで移動することもできる。PDS 射撃は対向のワームホールへは通らない。

リフレッシュアビリティ[REFRESH ABILITY]: ステータスフェイズの惑星カードを表にした後、すぐに、惑星カードの特殊能力を得て裏返しても良い。

トレードステーション[TRADE STATION]: 侵略されない。代わりに、プレイヤーの宇宙船がその星系にある時、コントロールマーカーを配置する。

ユニットの自沈

ステータスフェイズの好きな時点でいくらかでも自分のユニットを自沈させる事ができる。

ユニット能力一覧

惑星爆撃: 侵略戦闘の前に戦闘力で爆撃を行える。ただし、PDS のいる惑星に対しては、戦艦では爆撃できない。(戦闘太陽は、影響されない)

許容ダメージ: 1 ダメージを受けても生存可能。(2 ダメージで破壊) 1 ダメージを受けた場合は、対象の宇宙船を裏返す。ダメージは、ステータスフェイズで回復する。

対空砲火: 宇宙戦闘の対空砲火シークエンスに戦闘機に対して 1 ユニットあたり 2 回攻撃出来る。この結果は直ちに反映され、戦闘機による反撃は受けない。

搭載能力 X: 搭載能力を持つユニットは X ユニットまで陸軍、PDS、戦闘機を搭載して星系間の輸送をする事ができる。母体となるユニットが破壊された場合、そのユニット内に搭載された陸軍、PDS は破壊される。戦闘機は、同じ星系に戦闘機を搭載する能力があるユニットが存在する場合は、その分だけ生き残る。輸送時に、活性化していない星系からユニットを拾い上げることができる。活性化した星系においてのみ、搭載された陸軍、PDS を惑星に上陸させる事ができる。

戦闘機の制限: 星系内の搭載能力を持つユニットに依存。(空母、戦闘太陽、SD)

ゲームのセットアップ (T13:SE 向け)

- ホームワールドを決定し、種族シートと惑星カードを受け取る。
- プレイヤーカラー(プラスチックユニットと技術カード)の決定。
- アクションカード、政治カード、TG の準備。
- 政治カードを各プレイヤー2 枚引く。
- ストラテジーカードの準備。
- 目的カードデッキの作成。作成後、1 枚目のみ表にする。
- 勝利得点表の準備。
- 種族シートヘストラテジー用 2CC、艦隊補給用 3CC、コマンドプール用 3CC 配置。
- 銀河の作成。
- プレイヤー毎に定められたユニットを配置。

用語集

銀河: マップ全体の事

星系: ヘクスタイルの事

活性化した星系: 実行プレイヤーの CC が置かれている星系

空の星系: ユニットが全く存在しない星系。特殊星系は空の星系ではない。CC、コントロールマーカーだけが存在する星系は空の惑星とみなす。

空の惑星: ユニットが配置されていない惑星。

枯渇した惑星: 資源、人口、特定色の技術コスト削減を生み出さない。(裏向きとなっている)

メカトルレックス: 帝星。銀河中央にセットアップされる 1 資源、6 人口の惑星。占領する事で勝利得点を得られる場合が多く、一部のカードはメカトルレックスを対象とした効果を発揮する。

コマンドカウンター: 形状△。CC と略す。種族シートに配置して、様々なリソースとして利用する。

コントロールマーカー: 形状旗。得点用マーカーや惑星の支配を示すのに使用する。

増強エリア: 未使用の CC やユニットを置く場所。

トレードグッズ: 形状○の中に品。TG と略す。ゲーム上唯一他プレイヤーへ渡すことができる。

ドメインカウンター: DC と略す。(オプション)

スペースドック: SD と略す。生産拠点。

宇宙船: 陸軍、PDS、SD、戦闘機以外のユニット。

FAQ

Q. 戦闘ロールとは?

A. 宇宙戦争と侵略戦争を指す。戦闘前手順、PDS 射撃は別。

Q. コマンドカウンターの限界は?

A. 各種族に用意されたの数(16 枚)が限界。

Q. コントロールマーカーの限界は?

A. 無くなった場合は、代替チップを使う。

Q. ユニットの生産限界は?

A. 戦闘機と陸軍を除いて、存在するプラスチックユニットの数までが限界。特に SD は、通常 2 個までしか生産できないので注意。戦闘機と陸軍が不足した場合は、サプリメントカウンターを利用する。

Q. 輸送アクションで、設備建設は行えますか?

A. 行えない。

Q. 生産ステップで巡洋艦と宇宙機雷を同時に作成できますか?

A. できない。