

terminal velocity

a JUMP DRIVE expansion

作者: トム・レーマン

帝国が急速に拡大する中、レースフォーザギャラクシーは続いていく!

Jump Drive: Terminal Velocity(ジャンプドライブ: 終端速度)は、Jump Drive の拡張版である。

このセットは、新カード、オプションの初期ワールドとゴール、5 番目のプレイヤーのためのコンポーネント、ソロプレイ用の5つのチャレンジで構成されている。この拡張セットのカードは、青色の四角が右下に書かれている。

カードの追加

21 枚の新カード(背面が青のジャンプドライブ)を基本カードとよく混ぜて、山札を作る。

《Diversified Economy》と《Galactic Exchange》は、あなたの帝国にある灰色でない異なる種類のワールド (, , , or ) により勝利点とカードを得る。

《Imperium Lords》のボーナスは、特定の色や種類のワールドに対する特別な軍事力を含まない最大軍事力(同率も可)を保持することで得られる。

5 人目のプレイヤーの追加

5 枚目の《Survey Team》、VP チップ、探索 マーカー、ラウンドサマリーカードが用意されている。新規プレイヤー向けの5人目向けの初期手札はカードの角に"E"が書かれている。

初期ワールドの追加(オプション)

各プレイヤーは、すでに初期ワールドがプレイされている状態でゲームを開始し、初期ワールドが示す小さな特性を持つ。

セットアップ. 非軍事()と軍事()の初期ワールドをカードの裏面か右下のアイコンでわかる2つのグループに6枚ずつ分ける。分けたグループをそれぞれよく混ぜて、各プレイヤーにそれぞれのグループから1枚ずつ配る。残りは見ずに箱にしまう。

ゲームカードを配った後、各プレイヤーは配られたカード(使用する場合はゴールも)を全て確認し、最初の手札を選びカードを2枚捨て、次に初期ワールドを選び、もう一方の初期ワールドを箱に返す。その後、各プレイヤーは自分の初期ワールドを表向きにしてプレイし、初期帝国を形成する。

プレイ. 通常通りプレイし、初期ワールドのパワーを適宜適用する。《Galactic Envoys》のパワーは《Contact Specialist》と組み合わせることはできない。

ゴールの追加(オプション)

ゴールは、勝利点やプレイアドバンテージを得るための追加の方法を提供する。

セットアップ. 13 枚のゴールカードをシャッフルし、プレイヤーの人数に応じて3~7枚を表向きにして中央のエリアに配置する(右図参照)。他のゴールカードは箱に戻す。ゴールマーカーを勝利点チップの近くに配置する。

プレイ. 各ゴールには条件が書かれている。各ラウンドの終了時に、それらを確認する。現在、1人以上のプレイヤーがゴールの条件を満たしているか、超えている場合、それぞれ中央エリアからゴールマーカーを1枚ずつ取る。その後、そのゴールを裏返しにする。そのゴールは、もはや達成する事はできない。

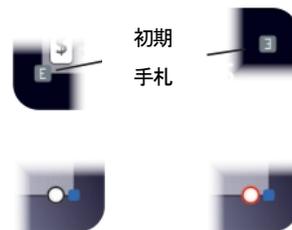
目標条件は、あなたの帝国にある全ての発展やワールドのシンボルを数え、これまでに獲得した VP チップの枚数で判断する。複数のワールドをカウントする条件には、非軍事ワールドと軍事ワールドが混在していてもかまわない。初期ワールドを使用する場合は、ゴール条件にカウントすることができる。 

コストや防御力による条件もある(次ページ参照)。軍事力6以上という目標は、特定の色やタイプのワールドに対する特殊な軍事力はカウントしないが、   のようなパワーからの軍事力は含める。

内容物

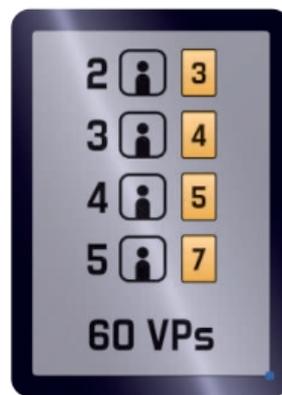
調査チームカード 1 枚
(背景が金と黒)
ゲームカード 21 枚
ゴールカード 13 枚
初期ワールド 12 枚
ソロ用のキャンペーン 5 枚
リファレンスカード 3 枚
ゴールマーカー 12 枚
探索マーカー 2 枚
勝利ポイント(VP)チップ 21 枚:
10@5 枚, 5@3 枚, 1@13 枚

初めてのゲームの開始前に慎重にチップとマーカーをフレームから取り外しておく。



初期手札

初期ワールドアイコン



ゴールのセットアップ

3枚のゴール条件はその下辺に丸い制限を記載している。これらはソロキャンペーンでゴールを使用する場合のみ適用される(次頁参照)。

ゴールマーカーは、同じラウンドで最初に条件を満たしたプレイヤー全員が獲得する。ゴールマーカーは、ほとんどのゲームに十分な数が用意されている。ビーズやトークンをゴールマーカーとして使用することも可能である。

ゴールマーカー. ゴールマーカーを所持しているプレイヤーは、発展コストの3コストの割引; ワールドの防衛力を征服するために軍事力+2; 非軍事ワールド(《Contact Specialist》か初期ワールドの《Galactic Envoys》)によりエイリアンではない軍事ワールドの移住コスト)の2コストの割引; のいずれかと引き換えに、中央エリアに戻ることができる。

各ゴールマーカーは1枚のカードを配置するために使用することができる。複数のゴールマーカーを使用して、1枚のカードを配置することもできる。

ゲーム終了. ゴールを使用する場合、ゲームを終了するための勝利点はチップで60勝利点以上となる(ソロゲームでない場合)。

ゲーム終了後の最終得点時に、プレイヤーが持っているゴールマーカーをすべてひっくり返す。1つにつき、所有者の最終得点に5勝利点として数える。

重要: ゴールマーカーは、ゲーム終了条件として数える事はできない。所有者の最終スコアとしてのみ数える事ができる。

ゴールの条件 - ゴールを獲得する時のラウンドの終了時の帝国の状態に基づく

 4以上の発展	 5以上のワールド	 3以上の芸術品ワールド	 3以上の稀少元素ワールド	 2以上のエイリアンワールド
 少なくとも1枚以上それぞれの色ワールドを持つ	 7以上の勝利点チップ	 4以上の染色体アイコン	 6以上の探索アイコン	 6以上の軍事力(特別ではない)
 6コスト以上の発展を最低1枚持つ	 5コスト以上の非軍事のワールドを最低1枚持つ	 6防衛力以上の軍事のワールドを最低1枚持つ		



ゴールマーカー



ゲーム終了時: 5勝利点

ソロキャンペーン

難易度の高い5種類のソロキャンペーンを用意した。各キャンペーンは4つのゲームで構成され、それぞれに固有の勝利条件が設定されている。キャンペーンに勝つためには、各ゲームで異なる勝利条件を満たす必要がある。

セットアップ. キャンペーンカードを選択し、中央に配置する。

プレイ. 以下を除き通常通りプレイする。

- ・常に7ラウンドプレイする
 - ・他の帝国のカードやシンボルに記載されているボーナスは全て無視する。
- 《Imperium Lords》と《War Propaganda》は、それぞれそのボーナスが得点になるか、カードが失われるか(または取り戻されるか)を確認するための最高軍事力  を確認する際に、現在のラウンド数に等しい、別の帝国が存在すると仮定する。

ゲームの終了. 7ラウンド終了後、あなたの勝利点と帝国をリストアップされた4つのキャンペーン勝利条件のうち、前のゲームでクリアしていないものと比較する。1つ以上満たしている場合、1つを選びキャンペーンカードのその横に勝利点チップを置き、完了をマークする。

キャンペーン#2「Industrial Victory」とキャンペーン#5「Production Victory」は、リストアップされたワールドのどの組み合わせでも満たすことができる。キャンペーン#3「Diverse Victory」には、リストアップされたすべての色のワールドが最低1つ必要である。

勝敗について. 勝利するには、連続する4つのゲームでそれぞれ異なる勝利条件を満たす必要がある。一度でも失敗すると、そのキャンペーンは敗北となる。



最低1回探索を実行して60勝利点以上獲得したプレイヤーは、「Great Victory」か「Discovery Victory」のどちらかを選び勝利点チップを置く。今後は、以前に達成した同じ勝利条件をサイド達成することはできなくなる。

例. キャンペーン#1 の最初の 2 ゲームで「Great Victory」と「Discovery Victory」を達成した後、3 ゲーム目では「Military Victory」と「Peaceful Victory」のどちらかを達成しないとキャンペーンに敗北する。

ソロキャンペーンにゴールと初期ワールドを追加する

ソロキャンペーンは、「初期ワールド」と「ゴール」の両方のオプションで組み合わせることができる。通常通りセットアップを行い、中央のエリアに 3 つのゴールを配置する。各ゲームに勝つには、キャンペーンカードの勝利条件に記載されている数字より、20 勝利点以上多く得点し、それを満たす必要がある。

初期ワールドのプレイはセットアップの一部であり、7 ラウンドのうち 1 ラウンドとしてカウントされない。

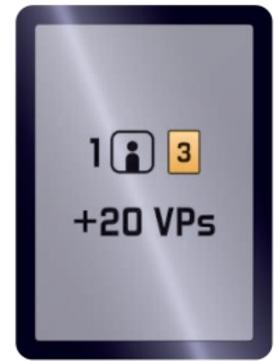
ソロゲームでの +20 勝利点の条件は、多人数ゲームでゴールを使用する場合の +10 勝利点よりも大きいですが、これはゴールをめぐるプレイヤーの競争がないことと、常に 7 ラウンド行われるゲームではスタートワールドの価値が高くなるためである。

ラウンドの制限. 3 つのゴール(4 以上の発展、5 以上のワールド、7 以上の勝利点チップ)には、そのゴールがソロゲームで獲得できる最後のラウンド(それぞれ、ラウンド 5、6、3)が記載されている。もし、そのラウンドまでに獲得できなかった場合、そのゴールを裏返しにし、獲得できないことを示す。

初期ワールドの制限. 3 つのキャンペーンの勝利条件には「初期ワールドを無視する」と書かれている。これらの条件のうち、勝利点を獲得できない部分については、初期ワールドをその条件に含めずに満たす必要がある。初期ワールドでパワーを使用したり、勝利点を獲得したり、収入を得たりすることは通常通り可能である。

ソロキャンペーンチャレンジ

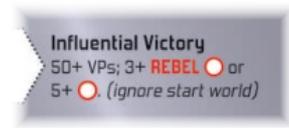
5 つのソロキャンペーンを一度も失敗することなく、順番にこなしてみしてほしい。Good Luck!



ソロ用ゴールのセットアップ



ラウンドの制限



初期ワールドの制限

CREDITS

Design and rules: Tom Lehmann

Solo campaign design: Eric Kaminsky

Illustrations: Martin Hoffmann and Claus Stephan

Graphics: Mirko Suzuki

Playtesting and Advice:

Jay Heyman, Ken Hill, Joe Huber, Eric Kaminsky, Daniel Karp, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Jake and Logan Spencer, Don Woods, Shelby Word, and Michelle Zentis.

Special Thanks: all BGG users who tested and improved the solo campaigns!

©2022 Tom Lehmann

©2022 Rio Grande Games

If you have any comments, questions, or suggestions, please let us know at:

Rio Grande Games
PO Box 1033, Placitas,
NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com



ソロキャンペーンカード記:

ソロキャンペーン#1(簡単)

偉大なる勝利:
60VP 以上
軍事勝利:
50VP 以上で 8 軍事力以上
平和的勝利:
50VP 以上で軍事力 0
探索する勝利:
45VP 以上で 1 回以上探索を実施

ソロキャンペーン#2

偉大なる勝利:
60VP 以上
インフラ的勝利:
50VP 以上で 6 コスト以上の発展カードを持つ
工業的勝利:
50VP 以上で青か茶のワールドを 4 枚以上持つ
銀河の威信:
45VP 以上で 1 枚のカードで 1 ターンに 8 点以上生み出すカードを持つ

ソロキャンペーン#3

偉大なる勝利:
60VP 以上
影響力のある勝利:
50VP 以上で Rebel ワールドを 3 枚以上か軍事ワールドを 5 枚以上持つ(初期ワールドは含まない)
遙かな勝利:
50VP 以上で 12 枚以上のカードをプレイ済(初期ワールドは含まない)
多様性のある勝利:
45VP 以上で 4 色(青、茶、緑、黄)全ての色を持つ

ソロキャンペーン#4

偉大なる勝利:
60VP 以上
研究力の勝利:
50VP 以上でエイリアン(黄)のワールドを 2 枚以上持つ
遺伝子工学の勝利:
50VP 以上で染色体アイコンを 8 個以上持つ
最先端の勝利:
45VP 以上で探索(目)アイコンを 9 個以上持つ

ソロキャンペーン#5(難しい)

素晴らしい勝利:
70VP 以上
秘密裏の勝利:
50VP 以上で探索(目)アイコンが 4 個以下である
効率的勝利:
50VP 以上でカードが 7 枚以下である(初期ワールドは含まない)
生産力のある勝利:
45VP 以上で自分の帝国に生産ワールド(青、茶、緑、黄)を 5 つ以上持つ。(記注: 自由な組み合わせで良い)

翻訳: Spooky

この翻訳文書は BoardGameGeek のサイトに作者よりアップロードされた PDF 文書を元こ、Spooky が個人の責任下で翻訳を行ったものです。何らかの問題が発生した場合、その責は Spooky が負うものであり、Rio Grande Games 社および他の団体には一切の責任がありません。