

- 1 *** 初期セットアップ (First Setup) ***
- 2 1. 最初ゴールタイルを裏向きに混ぜ 4 枚選び、表に向け中央に置く。
 - 3 2. 最大ゴールタイルを裏向きに混ぜ 2 枚選び、表に向け中央に置く。
 - 4 3. 3VP ゴールチップを適当に用意しておく。人数分程度が無難。
 - 5 4. VP チップを人数 $\times 12 + 5$ 点分用意し、中央に置く。
 - 6 例) 3人:41点、4人:53点
 - 7 ※ 10点は人数分用意し脇に避けておく。(ゲーム終了時に取得
 - 8 しても良い)
 - 9 5. 探索シート、威信ポイントチップ、威信リーダータイル (“>”
 - 10 の面を表にする) をテーブルの中央に置く。
 - 11 6. 各プレイヤーにアクションカードを配る。(1 名に 8 枚)
 - 12 7. 各プレイヤーに軍事記録表 1 枚、記録キューブ 4 個 (赤1、紫1、
 - 13 ピンク2)を配る。
 - 14 補足: 赤 => 軍事力カウンターとして、自分の軍事力を計算
 - 15 し、その値に置く。
 - 16 紫 => Imperium カードを配置しているなら置く。
 - 17 ピンク1 => Rebel カードを配置しているなら置く。
 - 18 ピンク2 => Rebel ワールドに対する追加軍事力の値を計
 - 19 算し、その値に置く。
 - 20 足りない場合 => 未使用の 2 枚目の裏面を使う。
 - 21 8. A. 占領ルールを適用する場合、占領ディスクで赤い斜線の無い
 - 22 面を表にして中央に置く。
 - 23 その後、特殊軍事力カウンター全てを中央に置く。
 - 24 B. 占領ルールを適用しない場合、占領ディスクで赤い斜線のあ
 - 25 る面を表にして中央に置く。
 - 26 その後、特殊軍事力カウンターの一部(占領に関する物を除外)
 - 27 を中央に置く。
 - 28 9. 初期ワールドを赤と青(奇数と偶数)を別に分け、それぞれをシャ
 - 29 ッフルして各プレイヤーにそれぞれ 1 枚ずつ配る。
 - 30 10. ゲームカードに初期ワールドを混ぜ、各プレイヤーに6枚ずつ配る。
 - 31 11. 各プレイヤーは配られた 8 枚のカードから最初に配られた初期
 - 32 ワールドの内 1 枚を捨て、ゲームカードを 2 枚捨てる。その後、
 - 33 選んだ初期ワールドを公開し、ゲームを開始する。

34
35 まとめ : ゲームスタート時は、アクションカード 8 枚、初期ワールド

36 1 枚(配置済み)、手持ちカード 4 枚で開始する。

37
38 *** ゲームの終了条件 (End of The Game) ***

- 39 - 場に置かれている VP が無くなった場合
- 40 - 配置済みのカードが 12 枚以上になった場合 (例外パワー有り)
- 41 - いずれかのプレイヤーが威信ポイントチップを 15 ポイント以上持
- 42 っている場合
- 43 そのラウンドの全てのフェイズを処理し終えた後、得点計算を行う。

44
45 *** 得点について (Game Points) ***

- 46 VP => 取得した分が得点。
- 47 配置済みのカード => 左上の六角形の中に記載された数字の合計。
- 48 6 の Develop => ボーナスを集計した合計。
- 49 威信ポイントチップ => 1 個につき 1 点。

50
51 同点の場合は、捨て札を行った後の手札の枚数と自身のワールドの

52 製品の枚数の合計が大きいプレイヤーが勝利する。

53
54 *** 最初ゴールタイル (First Goal Tile) ***

55 ゲーム中タイルに記載してある条件を指定フェイズ終了時に達成した

56 時点で取得が可能。最初ゴールタイルを取得し、3VP を得る。
57 複数プレイヤーが同時に成立した場合、ゴールタイルを取得できな
58 かったプレイヤーは 3VP ゴールチップを得る。(要は、3VP 得る事が出
59 来るので同一の効果)

60
61 *** 最大ゴールタイル (Most Goal Tile) ***
62 ゲーム中タイルに記載してある条件を指定フェイズ終了時に最も大き
63 い値で満たしているプレイヤーが取得が可能。最大ゴールタイルを取
64 得し、自分のプレイエリアに配置しておく。(条件が満たせなくなっ
65 た時点で、最大ゴールタイルを中央に戻す。)
66 最大ゴールタイルを持っているプレイヤーよりも条件の値を他のプレ
67 イヤーが越えた場合、越えたプレイヤーが最大ゴールタイルを取得す
68 る。同点の場合は、取得されないままである。
69 ゲーム終了時、最大ゴールタイルを保持しているプレイヤーは 5VP
70 得る。各最大ゴールタイルに対し最大ゴールタイルを持っているプ
71 レイヤー以外で最も大きい値で条件を満たしているプレイヤーが存
72 在する場合は、そのプレイヤーは 3VP ゴールチップを得る。

73
74 *** 占領 (Takeovers) ***
75 Settle (移住) のパワー解決時に行く。Settle の最後に占領の宣言
76 を行う。占領の宣言は、Settle のアクションが必要。
77 占領を宣言する場合、占領パワー、目標となるワールド、自分の一
78 時軍事力を決定する。
79 - 今回の Settle フェイズで置かれたワールドは対象に出来ない。
80 - ピンク爆発 (Imperium Seat) に対しては、Rebel の軍事ワ
81 ルドがあるプレイヤーは、配置済みの Rebel 軍事ワールドが占領
82 される可能性がある。
83 - 紫爆発 (Rebel Alliance 等) に対しては、Imperium のカード
84 を配置したプレイヤーは、配置済みの軍事ワールドが占領される
85 可能性がある。(自分の Rebel の軍事ワールドの効果に注意)
86 - 赤爆発(中心白) に対しては、配置済みの軍事力の合計が 1 以上
87 のプレイヤーは、配置済みの軍事ワールドが占領される可能性が
88 ある。
89 - 黒爆発(中心白) に対しては、任意のプレイヤーの配置済みの軍事
90 ワールドが占領される可能性がある。
91 解決時に占領する側の総軍事力が、目標のワールドを持っているプレ
92 イヤーの総軍事力に目標のワールド自身の防御力を加えた合計値以上
93 である場合に成功する。

94
95 *** 銀河の威信 (Galactic Prestige) ***
96 カード上に威信シンボルの描かれているカードを初めていずれかのプ
97 レイヤーが配置した時に、威信ポイントを 1 点得る。(占領した場合
98 は、威信ポイントを得る事が出来ない) もしくは、カードの効果で取
99 得出来る場合もある。

100
101 威信リーダー : 各フェイズ終了時に単独で最も威信ポイントを保持し
102 ているプレイヤーが存在する場合、威信リーダータイルを ">" を表に
103 して受け取る。
104 複数のプレイヤーが威信ポイントを最大数保持している場合、威信リー
105 ダータイルを "=" を表にして、中央に置く。

106
107 各ラウンドの開始時、該当するプレイヤーは以下の処理を行う。
108 - 単独威信リーダー => カード 1 枚を引き、1VP を得る。
109 - 複数威信リーダー => それぞれ 1VP を得る。

111 *** 威信/探索カード (Prestige / Search Card)***
112 ゲーム中 1 回だけ使える。威信ボーナス、探索効果どちらか一方のみ
113 を使用できる。カードの効果を使用する場合、アクションカード選択時
114 に威信/探索カードを伏せておき、公開時にどの効果を使うか宣言する。
115
116 威信ボーナス : 威信ポイントを 1 点支払い、行いたいアクションカ
117 ードを公開する。通常のアクションカードボーナスに加え、記載され
118 た威信ボーナスを得る事が出来る。
119
120 探索効果 : フェイズの解決より前に探索効果が発生する。フェイズ
121 とは異なり、探索効果を宣言したプレイヤーのみが実行する。
122 探索シートのカテゴリを選び、そのカードが出るまでサプライ上の
123 カードを1枚ずつめくる(全員に見せる)。カテゴリに一致するカード
124 が公開された場合、取得するか更にめくるかを選ぶ。更にめくった
125 場合、2回目のカテゴリに一致するカードが公開された場合、手札
126 に加えて、探索効果を終了する。(それ以上めくる事が出来ない)