

ROLL FOR THE Galaxy

The Race for the Galaxy Dice Game

ロールフォーザギャラクシーは2-5人用の宇宙帝国を建設するダイスゲームである。
君のダイスは新技術を開発したり、新しいワールドに移住したり、製品を出荷するための労働者を表している。
最も上手く労働者を管理し、最も繁栄した帝国を築いたプレイヤーが勝利する！

概要

Roll for the Galaxy では、何ラウンドかを通して各プレイヤーはワールドに移住したり発展(ディベロップ)を建造したり(これらは、ゲームタイルで表される)するための労働者(カスタムダイスで表される)を雇用して、銀河の文明を作る。

自分の労働者をこのラウンドでどのカ所に割り当てるかを確認するために労働者を秘密裏に振り、それぞれのラウンドを開始する。1つの労働者ごとに考えられる5種類のフェイズの内1つを選択して割り当てる。割り当てが終わったら、全てのプレイヤーは自分の労働者を公開する。プレイヤーに選択されたフェイズは全て番号順に処理されていく。

任務を完了した労働者は、プレイヤーの市民となる。

フェイズ終了後、次のラウンドにダイスを振るために市民から労働者を雇用し銀河クレジットを支払って労働者をカップへ戻す等、自分の帝国の管理を行う。

労働者をうまく操り、ワールド、発展(ディベロップ)、勝利ポイントチップからなる最強の宇宙帝国を作り上げたプレイヤーが勝者となる。



探索は、新しいタイルか銀河クレジットを得る。



発展は、ゲームプレイを改善するパワーとなる技術となる。



移住は、人口を増加し製品を確保する場所となる。



生産は、出荷のための準備でワールドに製品を作り出す。



出荷は、製品から銀河クレジットか商品生み出す。

ロールフォーザギャラクシーでの5つのフェイズ

用具

- 5 ダイスカップ
 - 5 クレジットマーカー
 - 5 プレイヤーマーカー
 - 5 プレイヤーマット
 - 5 フェイズストリップ
 - 9 党派タイル(幅広、1-9の数字、角が灰色)
 - 9 ホームワールドタイル(角が灰色)
 - 111 カスタムダイス(詳細は右側を参照)
 - 55 ゲームタイル(両面仕様)
 - 1 布袋(ゲームタイルを入れる用途)
 - 33 (VP)チップ: 1点×20、5点×8、10点×5
 - 5 フェイズタイル(大きなフェイズシンボルがある)
- このルールブック

初めてのゲームの前に、注意深くスクリーン、マット、フェイズストリップ、タイル、チップを切り離しておくこと。



ホームダイス (白,25)



軍事ダイス (赤,22)



消費ダイス (紫,9)



芸術品ダイス (青,20)



希少元素ダイス (茶,14)



遺伝子工学ダイス (緑,12)



エイリアンテクノロジーダイス (黄,9)



この色は、上記の全てを意味する。

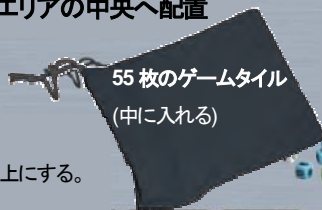
ダイスの色と分布

準備

1 プレイエリアの中央へ配置

フェイススタイル

フェイス順に X の面を上にする。



全てのダイス



VP チップ
(共通の場合)



(1VP チップと 5VP チップを使い)プレイヤーごとに 12VP チップを使う。

プレイヤー VP

2	24
3	36
4	48
5	60

最終ラウンド用に 10VP チップは横に避けておく。余ったチップはゲームから除外する。

2 各プレイヤーに配布

- ダイスカップ
- クレジットマーカー
- マット(クレジットマーカーを\$1に置く)
- スクリーン
- フェイズストリップ
- 初期タイル (右を参照)

党派
タイル



ホーム
ワールド

1枚の党派タイルと1枚のホームワールドタイル(それぞれランダムに)を各プレイヤーに配る。使わなかったタイルは箱に戻す。

各プレイヤーは、自分のマットの前に表向きにしてそれらを置く。これらの初期タイルは、プレイヤーの最初の帝国を表す。

マット

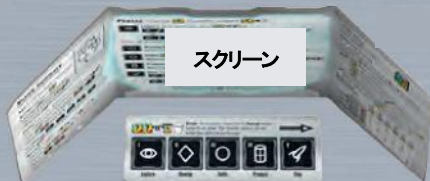


クレジットマーカー(\$1に置く)

ダイスカップ



未使用の用具は箱に片付ける。



フェイズストリップ

(スクリーンの後ろに隠す)

コスト



市民
(ダイス)

建設地区
(発展を左、ワールドを右)

3 各プレイヤーはゲームタイルを引く

バッグから2枚のタイルを引き、建設地区へ置く。

1枚を発展 側を上にして左側に置き、残りの

1枚はワールド 側を上にして右に置く。

最初のゲームでは、コストの低い発展(ディベロップ)とコストの低いワールドを上にして、それぞれ置くが良い。

それ以降のゲームでは、2種類の選択から、君が望む方の面を選ぶと良い。

4 各プレイヤーはダイスを取る

- 自分のカップ()にホームダイス(白)を3個入れる。
- 自分の市民エリア()にホームダイスを2個置く。
- 自分の帝国上でワールド()によって与えられている全てのダイスを取る。それらは、市民エリアか、ダイスカップかワールドの製品()として指定された場所に置く。

製品



ホームワールド

- ・党派やホームワールドからのダイスはセットアップ時にだけ取得する。
- ・ホームワールドの *Doomed World* にはダイスは無いが、代わりにそのプレイヤーには、8 銀河クレジットが与えられる。
- ・党派 *Destroyed Colony* は2つのワールドを持つ。つまり、そのワールド両方でダイスが得られる。

建設地区のワールドの効果のダイスは取らない。移住によって自分の帝国に配置した時だけダイスはもたらされる。

ラウンド

Roll for the Galaxy では、ラウンドを何回か(通常は 11-14 回程度)プレイする。各ラウンドは、5つのステップで構成されている。

- ・ダイスロール
- ・割り当て
- ・公開
- ・フェイズの実行
- ・帝国の管理

各ステップは全てのプレイヤーで同時進行する。


以下のゲーム終了条件を片方または両方満たすまでラウンドを繰り返す:
全ての VP チップが獲得される。もしくは、少なくとも 1 人が 12 以上のタイルを自分の帝国に配置した。条件を満たしたならそのラウンドの最後まで実行し、プレイヤーそれぞれの VP を計算し終了する。


ダイスロール


同時進行でプレイヤーはスクリーンで隠して全ての労働者ダイス(ダイスカップにダイスを入れて)を振る。

割り当て


まず最初に、それぞれのダイスの上面に表されたフェイズシンボルと合致するフェイズストリップの区画の上に労働者を置いて、各フェイズに労働者を割り当てる。


このルールやタイルのパワーアイコンでは、 はフェイズにいずれかの労働者を割り当てる事を意味する。

全ての  の面は、ワイルドである。これらの労働者はどこのフェイズにも割り当てることができる。(複数のワイルドダイスは、同一もしくは異なるフェイズに割り当てることができる。)

 **フェイズセレクション.** 各プレイヤーは 1 つのダイスを取ってフェイズストリップ上のいずれかの区画に配置して、フェイズを選択できる。これは選択済みのフェイズがある時だけ使える。(フェイズ、ページ 4 を参照)

これは、**選択済みのフェイズ**へ対象となる労働者を割り当てる事を意味する。プレイヤーはこのダイスの上面を無視して、**選択済みのフェイズ**の面が上面であるかのように扱う。

 **リアサイン.** いくつかの発展(ディベロップ)は労働者を他のフェイズへ再割り当てる能力をプレイヤーに与えるパワーを持つ。そのパワーは、フェイズストリップ上

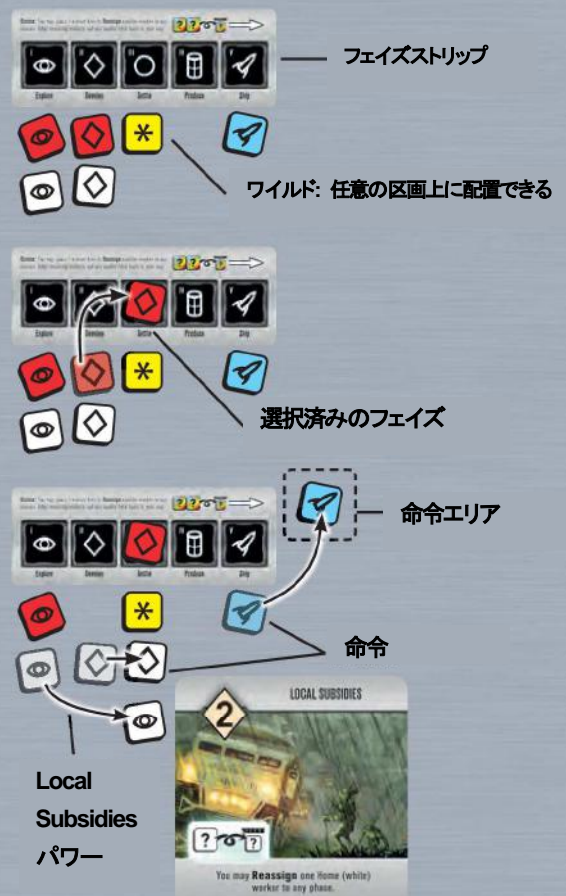
()で示される他の区画へそれらのダイスを置くパワーとなる。

全てのプレイヤーは、フェイズストリップ上で示された**命令**という名前の最初から備わった**リアサイン**パワーを 1 つ持っている。

命令するためには、フェイズストリップの右側(命令エリア)へいずれかの労働者を置く。そして、他の区画へいずれかの労働者を**再割り当て**する。命令エリアにある労働者はカップで戻る。(公開、ページ 4 を参照)

各**リアサイン**パワーは、各ラウンドにそれぞれ最大 1 回使う事ができる。多くのパワーは**選択式**(**訳注: 任意効果**)であり、説明で“できる”と表記されている。

-  フェイズ I: 探索
-  フェイズ II: 発展
-  フェイズ III: 移住
-  フェイズ IV: 生産
-  フェイズ V: 出荷



リアサインパワーを持つ発展タイル

TIP: 行き先の面へダイスの上面を変更することなく行き先の区画へ**再割り当て**する労働者を動かす。これはスクリーンが持ち上げられる前に使用したパワーを”元戻し”するのに役立つ。

公開

各プレイヤーは選択したフェイズを公表するためスクリーンを持ち上げて、割り当てた労働者を公開する。このラウンドで利用するフェイズスタイルを「X」面から黒の面へ裏返す。

2人用ゲーム: 余っているホームダイス(白)を1つ振る。出たダイス目が両プレイヤーに選択されていないダイス目であれば、同様にそのフェイズの面を裏返す。そのフェイズは今回のラウンドで使用する。


「X」フェイズに割り当てられた労働者(訳注: ダイスを割り当てて、そのフェイズを選択しないという事も起こりうる)と命令エリアにある労働者はダイスカップに戻す。





フェイズ


同時進行でプレイヤーは全ての**選択された**フェイズを番号順に実行する。フェイズを実行する時に、そこ割り当てられた(そこで選択されている)全ての労働者を使う。


このラウンドで**選択されなかった**フェイズは実行してはいけない。

- 

新しいタイルを**偵察**する。その後、任意で建設地区(🏗️)のタイルを置き換える
 OR
 2 銀河クレジット(💵)を得て**備蓄**する。
- 

建設地区にある最上面の**発展**(📈)を開発する。(そして、自分の帝国へ開発済みの発展タイルとして置く。)
- 

建設地区にある最上面の**ワールド**(🌐)へ移住する。(そして、自分の帝国へ開発済みのワールドタイルとして置く。)
- 

自分の帝国にある灰色でないワールド(🌐)に**製品**(📦)を生産する。
- 

3-6 の銀河クレジット(💵)を得るために**交易**する。
 OR
 1-3 の VP チップを得るために、製品を**消費**する。

労働者は割り当てられたフェイズに従って任務をこなす:

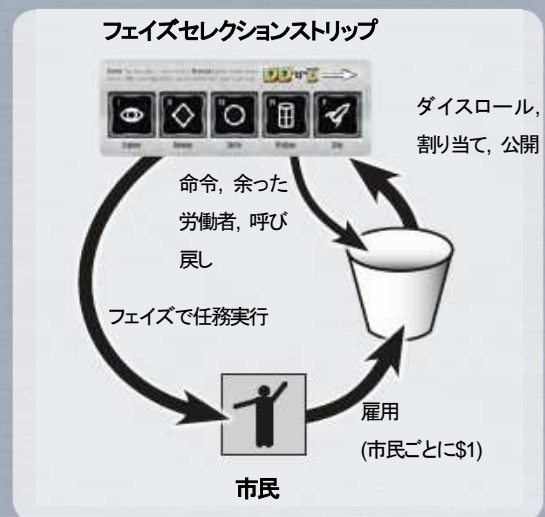
それぞれのフェイズでは、全ての労働者を(可能な限り)使わなければならない。それらは、1 つずつ使い、どんな順序で使用しても良い。例えば探索や出荷ならば、次の労働者がどの任務を実行するかを決定する前に 1 つの労働者の任務を解決して良い。

任務の解決をしたら、使用した労働者を市民(👤)として戻す。

帝国の管理(8 ページ参照)の間に、銀河クレジット(💵)は市民からダイスを雇用しカップに入れて次のラウンドの労働者とするために支払う。




銀河クレジット(💵)は色々なフェイズで得る事ができる。そのパワーは、クレジットを示す\$アイコン(例えば、"+\$2")で示される。マットの銀河クレジットマーカーで示されるクレジットに注目してみると、\$10 クレジット以上は持つことができない。そのため余剰分は無くなる。



全ての可能な任務を完了した後、フェイズ用の余った労働者があるならば、その労働者はカップに入れる。多くの発展タイルはパワーを持つ。パワーは、労働者の任務の仕方がフェイズへ影響を及ぼす事ができる。



労働者の経済的なサイクル

探索

それぞれの探索者は、**偵察**()か**備蓄**()のいずれかを実行する。実行後、市民()として探索者を置く。

偵察 - 建設地区から何枚か可能な枚数だけタイルを捨てた後 - 布袋から1枚以上タイルを引き、引いたタイルを吟味する。その後、好きな順番で、それぞれのタイルを発展()かワールド()にして、建設地区の山の一番下にそれを置く。

捨てた枚数のタイルより1枚多くタイルを引く。

捨てるタイルがないならば、単に1枚だけタイルを引けばよい。

もし布袋からタイルが尽きるならば、FAQの10ページ：探索を参照する。

タイルは建設地区の山のどこの位置にあっても捨てる事ができる。探索フェイズタイルの下に捨てられたタイルを置く。

偵察をすることにより(前回の偵察任務で引いたタイルも[右図を参照])毎回タイルを捨てる事ができる。

探索フェイズの終了時に、全ての捨てられたタイルは布袋へ戻す。

探索の間、建設地区の山の開発者や移住者は、たとえ元のタイルが捨てられたタイルとなり空になったとしても建設地区の山の上に残る。


それぞれの建設地区の山には1枚のタイルがあるというルールは準備の間だけに適用されて、プレイ中はそれに準じない。

偵察の前



偵察の後



備蓄 - 2 銀河クレジット()を得る。

1回目の偵察

2回目の偵察

3回目の偵察

偵察の前の
建設地区の山



捨てられたタイル

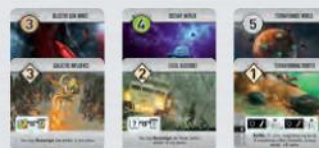
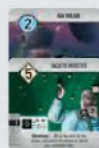
(の下に置く)



無し



新たに引いたタイル、
左から順に表示
(両面)



偵察後の
建設地区の山



例: 3回分の偵察任務

◇ 発展

建設地区の山の一番上の発展タイル()を開発者ごとに1つずつ置く。

開発者の数が一番上の発展のコスト()に書かれた数字)と同じであれば、その発展タイルは開発終了する。自分の帝国へタイルを移動し、終了した開発者は市民へと移動する。

建設地区の山の次のタイルを建設するために残っている開発者を使う。プレイヤーは発展フェイズで1人以上の開発者を使って開発終了できる。

建設地区の全ての発展タイルが開発し終わっても - つまり、建設地区の山が空 - 残っている開発者はカップに戻す。

探索パワーか偵察のために、時折探索フェイズの間に一番上の発展タイルが開発終了してしまう時がある。その時は、そのタイルを自分の帝国に移さず、発展フェイズが実行されるまで開発者を置いておく。発展フェイズが開始されたら、開発者を開発終了し市民へ戻すための開発者を選択してフェイズを解決する。

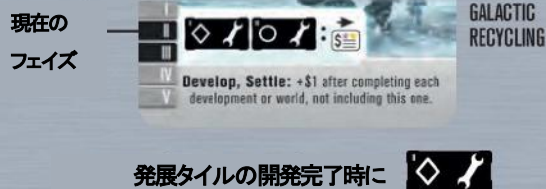
多くの発展タイルは、建設後に割り当てステップや指定されたフェイズ中に使用可能なパワーを持つ。

パワーは強制であるが、テキスト内に“できる”とある場合は任意である。

ただし、3つの発展タイルは“即時効果”となる、ワールドに良く似たパワーを持つ。(下記参照)



- ① Advanced Logistics の建設完了後に
- ② Galactic Recycling のパワーにより+\$1 得る



○ 移住

建設地区の山の一番上のワールドタイル()を移住者ごとに1つずつ置く。

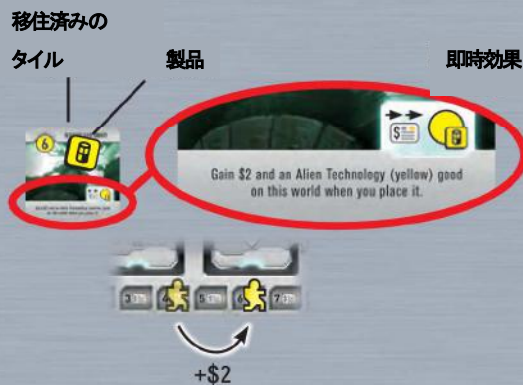
移住者の数が一番上のワールドのコスト()に書かれた数字)と同じであれば、そのワールドタイルは移住終了する。自分の帝国へタイルを移動し、終了した開発者は市民へと移動する。

建設地区の山の次のタイルを建設するために残っている移住者を使う。プレイヤーは移住フェイズで1人以上の移住者を使って移住終了できる。

建設地区の全てのワールドタイルが移住し終わっても - つまり、建設地区の山が空 - 残っている移住者はカップに戻す。

探索パワーか偵察のために、時折探索フェイズの間に一番上のワールドタイルが移住終了してしまう時がある。その時は、そのタイルを自分の帝国に移さず、移住フェイズが実行されるまで移住者を置いておく。移住フェイズが開始されたら、移住者を移住終了し市民へ戻すための移住者を選択してフェイズを解決する。

それぞれのワールドタイルは、タイルによって示された即時効果を持つ。その効果はタイルを配置した時に一度だけ発生する。全てのワールドはダイス(Star Nomad Lair は除く)をもたらす。いくつかのワールドは(銀河クレジットも)もたらす。即時効果のため手持ちのダイスを1つ取り除く時は、いずれかの場所にある手持ちダイスを中央のダイス置き場へ戻す。



ワールドタイルの移住完了時に

TIP: より多くのダイスを獲得するため、より多くのワールドを移住する。それは、高価なタイルを建設するために“拘束された”多くの労働者を発生させるという状況を選べる事ができる。

生産

それぞれの生産者は、自分の帝国にある灰色でないワールド()に製品()を生産する。

生産ダイス()は、ワールドの上に置いて製品として扱う。

(いかなる色の)どの生産者ダイスでも、灰色でない全てのワールドの製品になる事ができる。そのワールドの色と製品の色が合致することは、製品を消費する時だけ重要であり、交易をする時は関係がない。(下記参照)

(Galactic Reserve 発展タイルを所有していないならば)それぞれのワールドは最大で1つだけ製品を持つ事ができる。

余った生産者はすべてカップに戻す。



出荷

それぞれの出荷人は、帝国のワールドから製品()を取って、交易()か消費()のいずれかを実行する。その後、両方のダイス(出荷人と製品)を市民へと移動する。

それぞれの交易は、製品の(ダイスの色ではなく)ワールドの色に従って銀河クレジットをプレイヤーへもたらす。

- 芸術品 ● : 3
- 稀少元素 ● : 4
- 遺伝子工学 ● : 5
- エイリアンテクノロジー ● : 6

いくつかのパワーは、これらの金額を増やす効果がある。

それぞれの消費は、出荷したプレイヤーへ 1-3 の VP チップをもたらす:

- 1VP チップ(基本);
- +1VP チップ(製品とワールドの色が合致しているならば);
- +1VP チップ(出荷人と製品を出荷するワールドの色と合致しているならば)

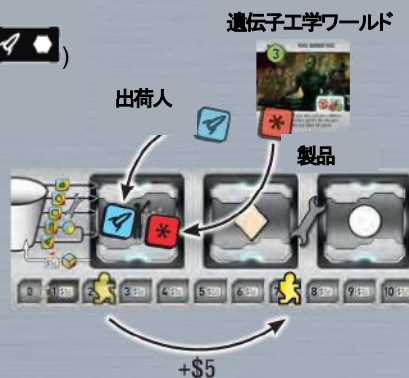
消費ダイス(紫)は、商品か出荷人のどちらとしても使う事ができ、全ての色と合致するので+1VPをもたらす。

2つの消費ダイスを使用した場合は、商品と出荷人の両方となるのでつねに両方のVPボーナスをもたらす。

いくつかのパワーはVPチップを増やすか、銀河クレジットをもたらす効果がある。初めに準備されたVPチップが尽きてしまった場合は、脇に避けてある10VPチップをVP置き場に加える。それらを使って消費任務のVPチップの獲得を続ける。

初めに準備されたVPチップが尽きる事はゲーム終了条件の2つの内の1つであり、このラウンドを最後まで終わらせるとゲームが終了する。

フェイズの終了時、余った出荷人をカップに戻す。



TIP: 将来のラウンドで多くの労働者が必要なので早い段階で交易を実施する。



TIP: 消費時に消費ダイス(紫)は、追加のVPをもたらす。

帝国の管理

雇用. 市民からダイスを選択し労働者を雇用する。そして、雇用した労働者をカップ

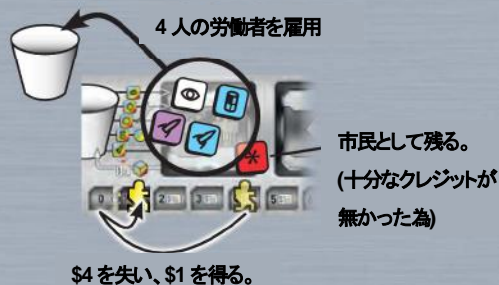
に入れる。雇用したダイスごとに銀河クレジットを 1(銀河クレジットのアイコン)下げる。市民が無くなるか、銀河クレジットが 0 になるまでこれを続ける。銀河クレジットが 0 になってしまった場合は、トークンを「1」に動かす。(プレイヤーマットに示されている)市民のダイスの数より銀河クレジットが少ない場合は、雇用可能なダイスを任意に選んで良い。

呼び戻し. (ワールド上に置かれた)製品、(建設地区の山にいる)開発者や移住者を呼び戻す事ができる。そうするならば、それらをカップに入れる。

呼び戻しダイスは、雇用とは異なるので銀河クレジットは不要となる。

リセット. 全てのフェイズスタイルを「X」面に戻す。

ゲーム終了の確認. VP チップ置き場から VP が尽きてしまっている(出荷、ページ 7 参照)か、いずれかのプレイヤーが帝国に 12 枚以上のタイルを配置している(2 倍のサイズの党派タイルは 2 枚のタイルとして計算する)ならば、ゲーム終了する。(下記勝者を参照)



TIP: 建設地区の山や出荷しようとしている以上の製品で「拘束された」多くのダイスがある時に呼び戻しを使う。



13 タイルが配置されているので、ゲーム終了条件が成立。

勝者

各プレイヤーは点数を合計する:

- VP チップ
- 発展タイルワールドタイル全てのコストを VP として計算する。それは党派タイルの両方の数字も含まれる。建設地区の山にあるタイルは全て含まない。
- 6コストの発展タイルの(発展タイルの 6VP ではなく)タイル上に書かれたボーナスを計算する。ボーナスに小数点がある場合は、次の整数になるように端数を切り上げる。(訳注: 右の New Galactic Order 参照)

最も VP(勝利点)が高い者が勝利する!

同率が発生した場合は、同率同士で以下の条件を加味する:

- ダイスにあるダイスの数
- 銀河クレジットの総額

同率同士で上記 2 件の合計が最も高いプレイヤーが勝利する。それでも同率の場合は勝利を分かち合う。

発展タイルの素点の 1/3 を加える。(端数切り上げ)

手持ちの軍事ダイス 3 ごとに 2VP。(端数切り上げ)



- 13VP = 発展タイルの素点
- 3VP = ワールドタイルの素点
- 5VP = Galactic Federation のボーナス
- 4VP = New Galactic Order のボーナス
- 25VP = 合計得点

タイミング

多くのプレイは同時解決に行う事ができるし、しなければならない。しかし、以下のようないくつかのケースでプレイ順序が問題になる事がある。

- ・12枚以上のタイルを建設する事ができるプレイヤーがいる時(ゲーム終了条件)
- ・VPチップ置き場のVPチップが尽きる時(ゲーム終了条件)

厳密なタイミングの問題が発生する時は、党派タイルの番号が最も小さいプレイヤーから時計回りに手番を実施しフェイズを進行する。

エチケット

それぞれの建設地区の山の一番上のタイルの下にあるタイルは隠されている。プレイヤーは、いつでも相手のプレイヤーの建設地区の山のタイルを見る事ができる。もし建設地区の山のタイルについて聞かれたら、聞かれたプレイヤーはそれぞれの山のタイル枚数については説明しなくてはならない。

探索フェイズの間捨てられたタイル - 探索フェイズタイルの下に置かれている - は、非公開である。

その他のゲーム中の非公開情報は、ダイスロールと割り当てステップの時のスクリーンの後ろにあるダイスを振った後の労働者だけである。

スクリーンの後ろのプレイヤーの行動を確かめる方法が無いので、このゲームでは誤りがないように注意を払う必要がある。

Race for the Galaxy のプレイヤーへ

Race for the Galaxy との違いを示した Roll for the Galaxy のルールとなる。

- ・フェイズの処理順が異なっている。Ship[出荷] (Race で言うところの Consume[消費]) は Produce[生産]の後に解決する。
- ・フェイズ選択の“Bonus[ボーナス]”は存在しない。(ただし、フェイズが発生するという事は保証される)
- ・各プレイヤーは“建設”フェイズの際、1枚のタイルのみ建設する事ができるという制限は無い。
- ・全ての発展タイルは単一(ユニーク)である。
- ・タイルの VP[勝利点]はコストと同額である。(Dev6+ は除く)
- ・直接的な軍事制圧は無くなっている。代わりに、“軍事”ダイスは帝国の拡大となる Develop[発展]や Settle[移住]を選択する方向に偏りがちとなる。
- ・Trade(交易)は\$1 高くなった。例えば Genes[遺伝子工學品]なら 4 カードではなく\$5 となる。
- ・プレイヤーは Ship[出荷]フェイズで複数の商品を Trade[交易]できる。(ただし、shipper[出荷人] - good[製品]のペアが成立する時に限る)

FAQ

Q: ダイスである労働者と出荷人と製品の違いは何か?

A: 労働者はカップの中にあるダイスであるか、フェイズストリップの下にあるか、フェイズを選択するのに使われる。プレイヤーに所有されていないダイスは市民であり、命令エリアにあるダイスは労働者ではない。割り当てられてフェイズに置かれたダイスは、探索者や開発者や生産者や出荷人になる。生産者はワールドの上に置かれて製品になる。

Q: なぜ異なる色のダイスで製品のアイコンは様々であるのか?



A: これは、色弱者への対応である。

Q: なぜ緑ワールドタイルは小さいドットが左上の端にあるのか?



A: 遺伝子工学(緑)ワールドにそれがある。これは遺伝子工学(緑)と稀少元素(茶)を区別するための色弱者への対応である。

準備

Q: 2枚のスタートタイルは両方とも安いコストの面を表に向ける必要があるか?

A: 必要は無い。(これは最初のゲームのことである)

Q: 両方のスタートタイルを同じ建設地区に重ねる事はできるか?

A: できない。

Q: ゲーム開始時に最初の帝国から製品を呼び戻す事はできるか?

A: できない。帝国の管理の時だけ呼び戻しを使う事ができる。

割り当て

Q: ダイスの表面をそのまま割り当ててフェイズに合致させなければならないか?

A: いいえ。ダイスはリアサインパワーのためにフェイズと合致させない事もできるし、そのままフェイズを選択する事もできる。

Q: フェイズセレクションが公開された後にワイルドの面(🗑️)で示された労働者を割り当てる事はできるか?

A: できない。全ての労働者は公開前にフェイズに割り当てなければならない。

Q: リアサインパワーを使う前にフェイズを選択する必要があるか?

A: その通り。

👁️ 探索

Q: 探索フェイズの間に全探索者を使わなければならないか?

A: その通り。(それぞれの探索者は偵察か備蓄のどちらかとなる)

Q: 全ての探索者が何を実行するかを事前に宣言しなくてはならないか?

A: いいえ; 別の任務の後、それぞれの探索者を実行させる時にどちらの任務を - 偵察か備蓄か - 実行するかを決めて良い。

Q: 偵察任務を実行した時布袋の中にあるより多くののタイルを引かなければならない時はどうしたら良いのか?

A: 布袋の中のタイルを全て引いた後、探索タイルの下にある捨てたタイルを全て取り、布袋に入れて残りの必要な分のタイルを引いて、偵察任務を終了させる。

Q(非常に珍しいケース): 上記を実施した後もタイルが足りない時はどうしたら良いのか?

A: 偵察中のプレイヤーは、建設地区のこれまでに引いた全てのタイルを除ける。建設地区に少なくとも3枚以上あるプレイヤーは、1枚タイルを布袋へ捨てる。(これは、偵察中のプレイヤーも実行しても良い)偵察中のプレイヤーはタイルを引いて任務終了する。

布袋のタイルが少ない時は、9ページのタイミングルールに従いプレイ順に探索フェイズを実行する事ができる。

🔹 🗑️ 発展と移住

Q: 全ての開発者(もしくは、移住者)を使わなければならないか?

A: その通り。必要な開発者(もしくは、移住者)を持つならば、開発者(もしくは、移住者)を建設地区一番上のタイルを1枚ずつ自分の帝国に置かなければならない。

Q: 自分の持つ(Replicant Robotsのような)コスト削減効果は全て適用しなくてはならないか?

A: その通り。

Q: 自分の帝国に12枚以上のタイルを置く事は可能か?

A: 可能である。最終ラウンドの間に何枚かタイルを建設して12枚以上のタイルを配置してゲームを終了させる事ができる。

🗑️ 📄 生産と出荷

Q: 生産者は、生産するワールドの色と合致しなければならないか?

A: いいえ。どんな色の生産者でも、灰色でない全てのワールドで生産でき、そのワールドで製品となる。

Q: 製品の取引の価値は(製品の色の代わりに)ワールドの色で決まるのか?

A: その通り。

Q: 全ての出荷人が何を実行するかを事前に宣言しなくてはならないか?

A: いいえ; 別の任務の後、それぞれの出荷人を実行させる時にどちらの任務を - 交易か消費か - 実行するかを決めて良い。

Q: ワイルドの面(🗑️)で示されたダイスは、消費に使うと追加VPを生み出すか?

A: いいえ。(関係するダイスの色だけ - アイコンではなく - を消費時に気にする必要がある)

Q: 消費時、意図的に製品と出荷人の色を合致させず、より少ないVPを獲得する事はできるか?

A: できる。(これは、まれに戦略的に意味がある時がある)

帝国の管理

Q: 市民から買える最大数のダイスを雇用しなくてはならないか?

A: その通り。

Q: 最終ラウンドでは、労働者を呼び戻さなければならない理由はあるのか?

A: 理由はある; 同率が発生した際のルール(勝者、ページ8参照)でカップにあるダイスが含まれる。建設地区にある労働者と製品は含まれない。

即時効果

Q: 即時効果の一部としてダイスを取り除く時は、自分の持つ任意のダイスを取り除く事ができるか?

A: できる。

Q: カップかフェイズストリップか建設地区かワールドにあるダイスから(通常の除去の枠を越えて)ダイスを取り除く効果を持つ事はあるか?

A: ない。(フェイズを選択したダイスを取り除いたとしても、そのフェイズはまだ処理中とみなす。)

発展タイルのパワー

Q: 発展タイルのパワーはいつ使う事ができるのか?

A: リアサインパワーは割り当て時にだけ使用できる。その他のパワーは使う事ができると指定されたフェイズで使用できる。(Galactic Reserves は例外であり、下記の白枠を参照)

Q: フェイズごとに何回パワーを使う事ができるのか?

A: そのパワーが引き起こされる(トリガーとなる)回数による。

例 Public Works は、発展タイルを開発完了すると\$1 をもたらす。Public Works と2枚の発展タイルを建設したプレイヤーは、このフェイズでPublic Works により\$2 を得る。

Q: パワーが引き起こされる時にそのフェイズに労働者が割り当て済みである必要があるか?

A: その必要は無い。

Q: 建設したフェイズで発展タイルのパワーを使う事はできるか?

A: できる。(上記の例を参照)

Q: 命令エリアにあるダイスをリアサインできるか?

A: できない。

Q: 複数の労働者を割り当てるリアサインパワーは、それぞれ異なるフェイズに割り当てても良いのか?

A: 良い。

Q: ワイルドの面(🟡)で示された労働者ヘリアサインパワーを使う事はできるか?

A: できる。(それを実施する事はほとんど意味を持たないが)

Q: リアサインパワーは、行き先のフェイズの面を持たないダイスを(どんな面を示していたとしても)割り当てる事ができるか?

A: できる。(ダイスがどの面を示しているかではなく、どのフェイズにするかだけが、そのダイスが5種類の労働者のどれになるかを決める。)

Q: いくつかのパワーはエイリアンの探索者と書かれている。- エイリアンのダイスは探索面が無いのにどうやってエイリアンの探索者を用意できるのか?

A: リアサインパワーを使って探索フェイズにエイリアンダイスを置か、探索を選択するためにエイリアンダイスを使うか、探索ヘワイルドの面(🟡)示されたエイリアンダイスを置く。

Q: パワーは、ダイスの上面と合致しない(パワーを持つタイルのアイコンで示された)フェイズに割り当てられたダイスに影響を与えるか?

A: 与える。(ダイスがどの面を示しているかではなく、どのフェイズにするかだけが、そのダイスが5種類の労働者のどれになるかを決める。)

Q: 消費ダイス(紫)は、ゲーム終了の得点計算時かパワーを考慮する際か他のダイスの色として計算できるか?

A: できない。消費ダイス(紫)は、消費時の VP チップを得るためだけ色を合致させる事ができる。

Q: (発展タイルのパワーのための)"端数切り上げ"とは何か?

A: どんな端数でも"完全な1単位"と見なす事を意味する。

(訳注: スペースの都合上、12ページの右上参照)

パワーの個別解説

Advanced Logistics: このパワーは探索の時に望むなら何回でも使う事ができるが、Alien Research TeamIによってタイルを引いた後は使えない。厳密なタイミングでの探索を実施する時は、自分の手番の探索時にだけパワーを使う事ができる。

Alien Archaeology: 発展タイルのパワーの欄にあるエイリアンの探索者とダイス面に関する質問を参照。

Alien Research Team: 全員の任務が終わった後、フェイズ終了時の全ての捨てられたタイルを戻す前に追加のタイルを引く。発展タイルのパワーの欄にあるエイリアンの探索者とダイス面に関する質問も参照。

Biological Adaptation: これはリアサインパワーではない。(ただし、"リアサイン"のキーワードは含む)

Conscription: 即時効果の欄を参照。

Executive Power: 発展タイルのパワー内のリアサインの質問を参照。

Former Penal Colony: 即時効果の欄を参照。

Free Trade Zone: 例えば、3コストか4コストの灰色のワールドは2コストになる。自分の帝国に Replicant Robots が無い場合はそれで、あるならその灰色のワールドはコスト1になる。

Galactic Mandate: 発展タイルのパワー内のリアサインの質問を参照。

Galactic Reserves: このパワーは、継続効果を持つ; 一度建設すると、(灰色でない)それぞれのワールドは最大1つの製品を持つ事できるという制限を無視できる。代わりに、(灰色でない)それぞれのワールドは2つまで製品(同じ色か互いに異なる色)を持つ事ができるようになる。

それぞれの製品には、通常通り出荷時に1つの出荷人が必要となる。

Genetics Lab: このパワーは製品として遺伝子工学(緑)ダイスを使い、個数を数える時にだけ使える。しかし、遺伝子工学(緑)ワールド上の製品の数としては計算できない。

Information Tech: 即時効果の欄を参照。

Isolation Policy: 発展タイルのパワー内のリアサインの質問を参照。

Mad Scientists: 芸術品(青)ワールドがどの場にも1つもないなら、"最大数"として数える事ができる。つまり、ダイスを1つリアサインするパワーとして扱える。

Nanotechnology: 発展タイルのパワー内のリアサインの質問を参照。

Organic Shipyards: 遺伝子工学(緑)ダイスとしての追加の出荷人の内の1つは、遺伝子工学(緑)ワールドから製品を消費するために使った時だけ関係する。

Rebel Miners: 即時効果の欄を参照。

Rebel Warrior Race: 即時効果の欄を参照。

Space Marines: 即時効果の欄を参照。

Space Tourism: 最も高いコストのワールドが複数のプレイヤーに存在する時、追加の\$1を得る事はできない。最も高いコストのワールドが決める時には、コストの削減後ではなく、書かれたコストにだけ考慮する。

