

侵略ゲームサマリー

準備

- ・各ウェーブ(I II III)カードを混ぜる。
- ・プレイヤー人数の2倍だけIとIIを使う。
- ・IとIIと全てのIIIを重ねる。
- ・一番上にラウンド1侵略カードを置く。

経験者向けの2人用ゲーム: 4枚ではなく2枚のI IIを使う。

ラウンド1:自動的に移住フェイズが発生する。

生産

- ・フェイズの開始時に、製品(複数可)を捨てる事ができる。捨てられた製品ごとに、現在の撃退値が1下がり、1VPチップを得る。
- ・生産フェイズの間、損傷したワールドの修復が行える。修復のために、手札から2枚捨てるか、製品を1つ捨てるか、修復パワーを使うか、“生産/修復”ポナスをそれぞれ1回使う事ができる。

侵略ステップ

ラウンド3以降、手札上限の捨て札の後

1. 大きい順に総督ディスクの位置を更新する
2. ゼノ撃退の確認
全員のゼノに対する軍事力の合計 \geq 撃退値であれば、ゲームは終了する。
3. そうでないならば、プレイ人数ごとに1枚ずつ侵略カードをめくる。

・総督ディスクの大きい順で、侵略強度の高い値から低い値へと侵略強度 \star を割り当てる。また、 \star の前に \star を割り当てる。総督ディスクが重なっているのであれば、その一番下の総督ディスクを一番上に移動する。

- ・ \star \geq ゼノに対する防御力 \star と一時的な軍事力を含めたゼノに対する軍事力であれば、1つのワールドに損傷を与える。(裏向きにする)
- ・そうでないならば、撃退トラック上に示された1~2の防衛報酬チップを得る。
- ・全てのプレイヤーが敗北したなら、帝国の敗北を確認する。

侵略ゲームサマリー

準備

- ・各ウェーブ(I II III)カードを混ぜる。
- ・プレイヤー人数の2倍だけIとIIを使う。
- ・IとIIと全てのIIIを重ねる。
- ・一番上にラウンド1侵略カードを置く。

経験者向けの2人用ゲーム: 4枚ではなく2枚のI IIを使う。

ラウンド1:自動的に移住フェイズが発生する。

生産

- ・フェイズの開始時に、製品(複数可)を捨てる事ができる。捨てられた製品ごとに、現在の撃退値が1下がり、1VPチップを得る。
- ・生産フェイズの間、損傷したワールドの修復が行える。修復のために、手札から2枚捨てるか、製品を1つ捨てるか、修復パワーを使うか、“生産/修復”ポナスをそれぞれ1回使う事ができる。

侵略ステップ

ラウンド3以降、手札上限の捨て札の後

1. 大きい順に総督ディスクの位置を更新する
2. ゼノ撃退の確認
全員のゼノに対する軍事力の合計 \geq 撃退値であれば、ゲームは終了する。
3. そうでないならば、プレイ人数ごとに1枚ずつ侵略カードをめくる。

・総督ディスクの大きい順で、侵略強度の高い値から低い値へと侵略強度 \star を割り当てる。また、 \star の前に \star を割り当てる。総督ディスクが重なっているのであれば、その一番下の総督ディスクを一番上に移動する。

- ・ \star \geq ゼノに対する防御力 \star と一時的な軍事力を含めたゼノに対する軍事力であれば、1つのワールドに損傷を与える。(裏向きにする)
- ・そうでないならば、撃退トラック上に示された1~2の防衛報酬チップを得る。
- ・全てのプレイヤーが敗北したなら、帝国の敗北を確認する。