

VLAADA CHVÁTIL

SPACE

ALERT

スペース・アラート

このゲームには冊子が2つ入っています。ひとつはルールブックで、もうひとつがこのハンドブック「宇宙探査士になるための7つのレッスン」です。このハンドブックのほうを最初に読んでください。ゲームの雰囲気をお伝えしながら、どのように遊ぶか説明するものになっています。我々は「スペース・アラート」をいろいろなグループで紹介してきており、このハンドブックはその経験に基づいて作られています。

このハンドブックでは、ルールはこのような黄色の囲みの中に書いてあります。

例や注は、このような青の囲みの中に書いてあります。

ひとりだけがルールを読んでいて、他の人にルールを説明するという場合、これが役に立つものと思います。囲みがかかっている文章は、銀河軍学校における「宇宙探査入門」クラスからの抜粋です。

このゲームは実際に遊んでみることで覚えるのが早道なので、このハンドブックもすぐに遊び始められるようにできています。ルールやゲームのコンセプトは段階を踏んで説明していきますが、その各段階で登場する新しいゲーム・メカニクスを使って遊べるようになっています。ゲームはおよそ25分と短く、そして濃密なものです。ルールが足されていくごとに、ゲームは難しくなっていきます。次の段階にいつ進むかは、ご自身のグループの判断にお任せします。このハンドブックはあなたをガイドするためのものです。

このハンドブックの終わりには、このゲームを知っていて他のプレイヤーに説明するという人のための章があります。新しいプレイヤーにルールを説明するために役立つものと思います。これがあれば20分ほどでゲームを始められるでしょう。

ゲーム人数

このハンドブックは4-5人でのゲームについて説明しています。このゲームが初めてであれば、4人か5人で遊ぶことをおすすめします。ハンドブック巻末には2人または3人で遊ぶためのルールも載っていますが、4人ないし5人のほうがルールを学ぶのも簡単です。

重要な注

このゲームにはmp3ファイルを収めたCDが入っています。これは雰囲気作りのためのおまけではなく、ゲームで重要な役割を果たします。mp3ファイルを再生できるスピーカー付きCDプレイヤーを用意してください。mp3ファイルは、ウェブサイト www.newgamesorder.jp や czechgames.com から入手できます。

スピーカーがなければ、ヘッドホンでも構いません。この場合、ヘッドホンを着けているプレイヤーが、情報をグループに伝達する責任を持ちます。

サウンドトラックを再生する手段がない場合は、前述のウェブサイトから「シナリオカード」をダウンロードして印刷した上で、だれかプレイヤーを1人、タイムキーパーに指名します。シナリオカードに書かれた内容を、タイムキーパーはカードに示されている適切な時刻に読み上げていきます。タイムキーパーはゲームそのものには参加しませんが、既にゲームを遊んだことのあるプレイヤーが新しいプレイヤーに覚えてもらうということであれば、タイムキーパーというのは良い役割です。

『宇宙探査士になるための七つのレッスン』

銀河軍学校「宇宙探査入門」コースより転載

イントロダクション

ご友人とご家族の皆様、我々がここに集まっているのは他にもありません、国家への貢献のために故人がみせた偉大なる勇気と英雄的行為を称えるために…あ？失礼、これは違うグループだった。えー、っと…さあ始めよう！

勇敢なる士官候補生諸君、この宇宙探査高速学習コースへようこそ。国家への貢献のために君達が見せた偉大なる勇気と英雄的選択をまずは称えよう。そして君達の成功は疑うべくも無い。

君達はカモネギ【シッティング・ダック】級探査船のクルーに志願した。このコースは簡潔かつ濃密な…いや、政府が予算を削減したからだというだけのことではなく、そうではない。我々は諸君を宇宙になるべく早く連れていきたいのだが、というのは欠員の補充を、あ、つまり…うむ、そうだ、これはそう大変な仕事ではないのだよ。トレーニングで時間を無駄にする必要がどこにあるのかな？

諸君のミッションは、敵の動向に注意し、危険な場所を探りつつ、銀河系のある区域を探査することだ。諸君の船には最新のハイパースペース・エンジン、オートマチック・スキャナー、そして諸君の行動をガイドするパワフルなコンピュータが装備されている。仕事に難しいところはない。船は計画宙域へのハイパースペース・ジャンプを自動で行ってくれるし、スキャナーはその宙域のマッピングをやはり自動で行ってくれる。作業が終われば、船はこれも自動で帰還するようになっている。オペレーションは全体でわずか10分、その間諸君がしなければならぬことは何もない。もし

て、これは諸君には言う必要も無いだろうが、この何もしない10分間というのは諸君がこれまで出会った中で最も高報酬な時間となるだろう。いま諸君の何人かは微笑したようだ。募集パンフレットのことを思い出したのだね。

実際、諸君をトレーニング無しで宇宙に送っても構わないのだが、しかし政府規定により簡単なコースの受講が必要となっている。そして時々、そう決して高い頻度ではない、わかるね、時々は敵対的な何かに遭遇するかもしれない。そして最悪のケースに限って言えば、諸君の船に損害を与える可能性もある。そしてこれが、実のところ、諸君を宇宙に送る理由なのだ。諸君の仕事は、このちんけな攻撃を跳ね返し、対象宙域の情報を取得するための10分間、船をもたせることだ。コンピュータが敵の位置と強さを自動で割り出し、船には強力なシールドと何本かのレーザーキャノン、自律ロケット、ロボット戦隊、その他の防衛システムといったものが装備されているから、どんな…えー…起こり得る問題にも問題なく対処できるだろう。そして素晴らしいことに、敵に遭遇した場合は、帰還すれば相当な追加手当が得られる。私の言いたかったのは「帰還した際に」ということだ。私は疑いなく…ともかく、失敬、ここでするには少々興冷めな話だった。

さて、ここで一旦休憩をとろう。というのは私はこれから、前のクルーの…式に出て喋ってこないといかんでね。

レッスン1 船とクルー

全員出席しているようで何より。少々残念なことに、諸君のうちの何人かについては警備の者を遣って、すでに契約が完了していることを思い出してもらわねばならなかったのだが。次の休憩の際にはだれもキャンパスから脱走しようとはしないことを願っているよ。

簡単な入門試験から始めよう。宇宙探査への導入として短いフライトを行い、そこで諸君の技能と、チームの一員として動くための能力をテストする。

チームとしての活動の間、船長【キャプテン】と連絡士官【コミュニケーション・オフィサー】を誰かが担当する必要があるわけだが、さて誰にしようか。

プレイヤーをひとり、キャプテンに選びます。キャプテンには、コミュニケーションと、チームを組織化する力、そして「議論は十分だ。実行に移ろう」と言えるだけの権威が必要です。

続いて、コミュニケーション・オフィサーをひとり選びます。コミュニケーション・オフィサーは船のコンピュータからもたらされる情報を記録し、プレイヤーが情報を漏らさないようにすることについて責任をみます。同時にいくつかのことに注意を払い、ほかの全員が別の問題の解決法について議論している最中でも入ってくるニュースに耳を傾けられるようでなければいけません。

いま、TA（ティーチング・アシスタント）から色つきのジャンプスーツを配られていると思う。フライト中に互いを見分けやすいよう、ジャンプスーツの色は一人ひとり違うものになっている。

プレイヤーはそれぞれ色つきの人形駒を選び、「1-7」の番号が書かれた同色のアクションボードを取って自分の手元に置きます。いまのところは「8-12」のアクションボードは箱にしまって置きます。



黒板を見てほしい。シッティング・ダックの図が描かれている。コミュニケーション・オフィサーは前列のほうに来てもらっていいかな？ そう、そのへんでいい。知っての通り、君達の仕事は「注意を払う」ことに集約される。さあ、これが船のコンピュータのインターフェースだ。

下の図は、5人ゲーム時の理想的な座席配置です。



宇宙船ボードを、可能なら全員が前からまたは横から眺められるように（逆から見る必要がないように）、テーブルに置きます。ボード上端のさらに上側は、船のコンピュータが重要な情報を表示する「スクリーン」のために、空間を30cmほど空けて置きます。

コミュニケーション・オフィサーは、このすぐ近くに座る必要があります。CDプレイヤーとスピーカーがあるなら、スピーカーもコミュニケーション・オフィサーのそばに置きます。

宇宙船ボードの下には、ミッション進行ボードを、情報が少ないほうの面（2段のほうの面）を表に向けて、置きます。

宇宙船ボード

ご覧の通り、諸君の船は3つのゾーンに分かれている。つまり、左舷（ポート）、中央（センター）、右舷（スターボード）だ。ん？ 左舷と右舷の違いなど習ったことが無い？ その点は心配無用。自分のいるゾーンが分かるよう、色つきの光で彩られている。左舷は赤、中央は白、右舷は青だ。右と左の混乱を防ぐため、これらのゾーンは赤（レッド）・白（ホワイト）・青（ブルー）と呼んでいく。

この船にはデッキが2つある。上段と下段だ。各ゾーンに、上段と下段の各ステーションをつなぐ重カリフトが用意されている。上段と下段どちらのデッキでも、各ステーションの間はドアでつながっている。

したがって、この船には以下の6つのステーションがあることになる。赤ゾーン上段、赤ゾーン下段、白ゾーン上段、白ゾーン下段、青ゾーン上段、青ゾーン下段だ。



ドア



重カリフト

シップボード・システム

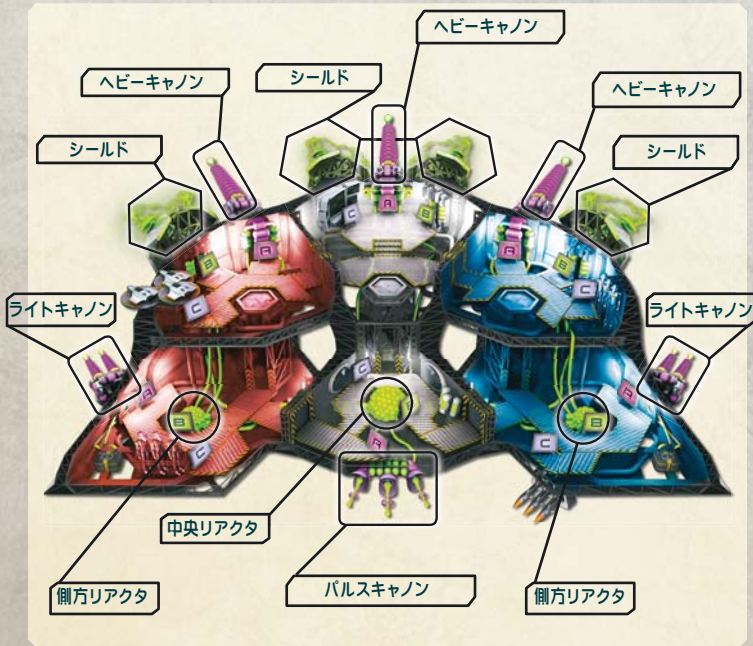
どのステーションにも **A** **B** **C** とラベルされた3つのシステムが存在している。いや、お嬢さん、これは単純化して描いているわけじゃない。船はまさにこのようになっている、各システムも、この巨大な1文字が書かれたボタンを押すだけで駆動するんだよ。その時がくれば、諸君はこの単純さに感謝するだろう。

A とラベルされているのは武器だ。上段デッキには、各ゾーンに1門ずつ、合計3門のヘビーレーザーキャノンが装備されている。下段デッキ側方にはライトレーザーキャノンが装備されている。これは出力が弱いんだが、自前の動力源を持っているので、リアクタから電力を取る必要が無い。下段中央にはパルスキャノンがある。

エネルギーシステムには **B** のラベルが振られている。上段にはエネルギーシールドが、各ゾーンに1つずつ用意されている。下段デッキにあるのはリアクタだ。船の各ゾーンにリアクタが用意されていて、そのゾーンのシステムは全て（つまりヘビーキャノンとシールドのことだが）エネルギーを同じゾーンのリアクタから取得する。側方のリアクタは中央のリアクタからエネルギーを取得し、一方で中央のリアクタは燃料カプセルを消費することによりエネルギーを生み出す。

ん、複雑すぎるように聞こえるかね？ こんなものじゃないぞ！

結構。 **C** とラベルされたシステムについては後のレクチャーで説明する。テストランでは使い方を気にやむ必要はない。



船の内部

ハイパースペースから現れてすぐの時点では、船は常に下図のような状態にある。

諸君は全員ブリッジにいる。リアクタとシールドは部分的に充填されている。中央のリアクタ用に、燃料カプセルが3つ取ってある。



プレイヤーは全員、白上段ステーション（ここが「ブリッジ」です）に自分の人形駒を置きます。

緑のブロックはリアクタやシールドに充填されているエネルギーを示します。各シールドにブロック1つ、側方リアクタには2つずつ、中央リアクタには3つ置きます。

中央リアクタには加えて、燃料カプセルを表す緑のシリンダー（円柱）を3つ置きます。

ライトレーザーキャノンは、専用のエネルギー源を無限に持っています。ライトレーザーそれぞれの電池パックのところに、黄色のブロックを1つずつ置いてください。

残りの緑のブロックと赤のブロックは、テーブル上どこか別のところにまとめて置きます（以下、これを「バンク」と呼びます）。

他にもトークン、ブロック、人形駒など色々な物品が残っていますが、これらは箱に戻して置きます。最初のゲームではこれらは使いません。

緑の四角囲みで書かれた数字は、各シールドおよびリアクタに充填できるエネルギーの最大量を示しているが、とりあえず今は何も心配することはない。ん、なぜ最大量まで充填されていないのか？ よいかね若人よ、ほとんどの場合、君は何のトラブルにも遭遇しないのだ。エネルギーの浪費に意味はない。敵が現れた際、重カリフトで降りてリアクタに燃料を食わせるまでの短い間シールドをもたせるだけのエネルギーさえ充填されていればよいのだよ。

船の周囲

宇宙ではセクターごとに独自の距離関数とトポロジーがあると言っても、別段なんの驚きも無いだろう。おお、どうやら驚きがあったようだ。問題ない。幸いにも、船にはコンピュータがあり、全てを測量して3本の脅威軌道としてグラフィカルに表示してくれる。諸君が知る必要のあるのは、何がしかの危険が諸君の船の赤・白・青いずれかのゾーンに脅威を及ぼしているか否か、それだけだ。

通常のゲームでは、軌道および脅威はランダムに選びます。このテストランではしかし、予め準備されたシナリオを扱います。



T6、T2、T4とラベルされた3本の軌道ボードを取り、宇宙船ボードの上の空間「スクリーン」に、これを図のように置きます。残りの軌道ボードは箱に戻します。

とラベルされた紫の脅威カードから、左下隅にE1-01からE1-06までのコードが振られている6枚を取り、コードの順に並べて伏せ山にします（一番上のカードをめくるとE1-01が現れ、一番下がE1-06になるような形で並べてください）。この山札はコミュニケーション・オフィサーの前に置きます。今のところ、残りのカード（青も緑も）は箱に戻しておきます。

黄色い五角形のトークンを、1の2枚組、2の2枚組、3の2枚組、4の2枚組の4つに分けて置きます。今のところ、残りのトークンは箱に戻しておきます。

アクションカード

最初に警告しておくが、テストランは実際の船で起きることを極めて正確にシミュレートしており、状況にこのクラスルームのような明快さはまったくない。全ての情報・全ての選択肢へのアクセスは不可能だろう。君の周りであらゆるものが火を噴く中、重カリフトのシャフトのねじれた残骸を横切る際の眼を突き刺すような黒倒を想像してみよう。誰かが君のヘッドホンに、船の向こう側でどれだけ状況が悪化しているか、金切り声をあげているのだ。そしてやっと下段デッキにたどり着いたら、リアクタにはエネルギーが十分になく、何者かに船体が引き裂かれており、そしてちょうどその時、コンピュータが新たなモンスターを発見、その巨大さといえば…

ああ失礼、別に怖がらせたいわけじゃない。私は、あー、誇張してみたんだ。少しね。言いたいのは、混沌とした状況になりうる、ということなんだ。

アクションカードは船の上の混沌をシミュレートします。灰背のアクションカードをよくシャッフルし、全員に以下のような形で10枚ずつ配ります。まず5枚を、各々のアクションボードの「1-3」のところに伏せて置き、残りの5枚は「4-7」のところに伏せて置きます。まだカードの中身を見てはいけません。



残りのカードは伏せ山にして、誰からも手の届く位置に置きます。今のところは、6枚ある金背のカードは箱に戻しておきます。

サウンドトラック

シミュレータへようこそ。諸君が周りを見ている間に、私はテストシナリオをコンピュータに入力しておこう。

CDプレイヤーをお持ちなら、CDからtutorial (チュートリアル) フォルダのトラック1「初回テストラン【S1-1. First Test Run】」を再生してください。なお、音声トラックは日本語のトラック以外にも複数の言語によるものがCDに収められています(日本語の音声トラックも、トラックのタイトルは英語で書かれています)。

CDプレイヤーをお持ちでなければ、タイムキーパー役のプレイヤーが、シナリオカードS1-1「初回テストラン」を使用します。

最初のゲームの準備は下図のような形になります。



レッスン2 アクションラウンド

このゲームのアクションラウンドは、サウンドトラックで定められた制限時間のもと、リアルタイムで行います。このラウンドでは、アクションカードを使って、フライト中に行うことを計画していきます。

よるしい。全員ブリッジにいるね。ではシミュレーションを始めよう。あ？ 何をやるのか言ってなかった？ 本当に？ わかったから、そんな目で見るな。君はこの仕事かどれだけきついか分からないだろう、次々とやってくるクルーに訓練を行うわけだが、一方で知っているわけだ、そのクルーはただ… いや、私の仕事の話はもういい。諸君のすべきことの話しよう。

アクションの計画

このスタートボタンを押したら直ちにシミュレーションが始まる。諸君の最初のテストランは7分間だ。経験から、7分間あれば諸君は7つの行動を取ることが分かっている。同期を取りやすくするために、このミッションは2つのフェーズに分けてある。最初のフェーズはアクション1-3、第2フェーズはアクション4-7だ。

サウンドトラック開始時、コンピュータがミッションの開始を宣言しますので、プレイヤーは各自のアクションボードの「1-3」と示された場所にあるアクションカード5枚を手にとります。このカードを使って最初の3ターンに行うことを計画できます。



どのカードも半面ずつに分かれています。つまり、移動とアクションです。カードは常にどちらか一方だけを意味します。移動の側を上にして置いたら、そのカードは移動のためのカードとして扱われ、下側に示されているアクションは無視されます。アクションの側を上にして置いたら、このカードは、いまプレイヤーの駒がいるステーションに設置されている、カードに示されたシステムを起動することを意味します。この場合、下側に示されている移動のほうは無視されます。



赤ゾーンへの移動として使用するアクションカード。



アクションとして使うアクションカード。

移動のほうの半面に示されているのは、左（左舷方向）への移動、右（右舷方向）への移動、重力リフトの使用のいずれかです。より直感的に分かるよう、左への移動は赤い矢印、右への移動は青い矢印で示されています。これは船の色に対応しています。さらに、ゲーム盤上にも同じ矢印が描かれています。

重力リフトによる移動については、方向の指定はありません。いま自分が上段デッキにいるなら下段への移動を意味し、いま下段デッキにいるなら上段への移動として扱われます。

アクションの方の半面には、システム **A**、**B**、**C** もしくは **III** すなわちロボット戦隊のアクション、以上のいずれかが示されています。テストランで使えるアクションは **A** か **B** だけです。 **C** と **III** 各アクションには効果はありません。これらのカードは移動のために使うか使わずにおくかのいずれかです。

アクションを計画するためには、3枚までのカードを自分のアクションボード上、1,2,3と書かれた場所に、移動・アクションが示された面を見せて置きます。隣接するステーションへの移動を行いたいなら、移動のほうの半面を上に向けて置きます。アクションのほうを使いたいなら、アクションのほうの半面を上に向けて置いてください。これにより、毎ターン、1ステーション分の移動を行うか、あるいは今いるステーションに留まってそのアクションを1つ行うか、どちらかを実施できます。ターンに何も行いたくない場合は、そのターンを示す数字の枠のところにカードを置かず、空けたままにしておきます。



このプレイヤーはターン1に左へ移動（赤上段へ）、ターン2は「待ち」、ターン3には現在位置でシステム **A** の起動（左舷のヘビーレーザーキャノン発射）を行うことを決定しました。各カード下側に書かれている、**C** アクションと重力リフト移動、これらは無視されます。

このアクションラウンドは全体がリアルタイムで進行します。置きたくなくなったらすぐ、自分のアクションボードに自分のカードを置けます。話しあうのも構いません。実際、誰がどこに行って何をするか議論し、他のプレイヤーが何をしているか注意を払うのは、必要なことです。気が変わったら、アクションカードを他のものに差し替えても構いません。ボード上、1枠につき1枚しかカードは置けません。未使用のカードは手に持ったままにしておきます。他のプレイヤーにカードを見せてはいけませんが、何を持っているか喋ることは問題ありません。

自分の最初の3ターン分のアクションについて、これでいいと判断したら、第2フェーズを始められます。4-7の枠に置かれたアクションカードを取り、第1フェーズで手余らせたカードと合わせて、後半の4アクションのために使用できます。 **いったん第2フェーズのカードを手にとったら、もう1-3枠のカードを変更することはできなくなります。** 4-7枠のアクションは、アクションラウンド終了まで変更可能です。

このアクションラウンドは7分間です。この7分の間に、プレイヤーは協力して、各自の7ターン分のアクションを決定します。

少し驚かれるかもしれませんが。きれいなゲーム盤にきらきらしたブロック、トークン、駒をセットしておいて、実際にやることはカードを7つの枠に置くだけなのかと。

その通りです。アクションラウンドで行うのは、7ターンの間に自分の駒をどう動かすか、その計画を練ることなのです。

とはいえ、計画のためにゲーム盤や駒を使っても問題ありません。計画に沿って自分の駒を動かし、エネルギーブロックを動かし、といったふうに。アクションラウンドでは、ゲーム盤は貴方が他のプレイヤーと一緒に事をなすための助けとなる小道具です。ただしラウンドの終了時点では、意味があるのは自分のアクションボードに置いたカードだけです。

コンピュータ

全員、特にコミュニケーション・オフィサー 諸君、この船のコンピュータに注目してほしい。コンピュータによるアナウンスは極めて重要なのだ。

サウンドトラックを再生すると、すぐに以下の音声流れます。

「危険宙域に突入。オペレーションを実行します。第1フェーズを開始してください」

このアナウンスが聞こえたら、最初の5枚のアクションカードを取り、最初の3アクションのための計画を始めて結構です。

コミュニケーション・オフィサーには、これに加えて非常に重要な任務があります。脅威カードの処理です。

このコンピュータは以下のようなアナウンスを流してきます。

「レーダーに反応。ゾーン・レッド、赤の軌道から敵が来ます。発見時刻はプラス3です。繰り返します…」

ここで、コミュニケーション・オフィサーは以下のことを行います。

- 脅威カードの山札から一番上のカードをめくります。
- めくったカードを、船のカラー・コードに対応する脅威軌道の横に置いて公開します（たとえば、「ゾーン・レッド」は赤のゾーンにある脅威軌道、つまり左端の軌道の意味します）
- 時刻に対応する数字が書かれたトークン1枚を取り、先程のカードの上に乗せます（たとえば、時刻T+3に発生した脅威であれば、「3」のトークンを取ります）

上記の例であれば、下図のようになります。



また、コミュニケーション・オフィサーはキャプテンにこの情報を伝え、キャプテンがこの脅威への対処を誰かに割り振れるようにすべきでしょう。

ほか、流れてくるアナウンスには、下記のようなものがあります。

「データ受信しました。最新データを受け取ってください。繰り返します…」

これは、全員が山札からアクションカードを1枚ずつ引いて各自の手札にできる、ということの意味します。コミュニケーション・オフィサーは他の全員にこの機会を認識させてください。

「情報交換をお願いします。データ交換中、5、4、3、2、1、(ブザー音) 転送完了」

「データ転送」では、各プレイヤーがそれぞれ、他のプレイヤーを1人選んでカードを1枚渡すことができます。渡されたほうのプレイヤーが渡したほうのプレイヤーにカードのお返しをする必要はありません。複数のプレイヤーが同じ1人のプレイヤーを選んでカードを渡すことも問題ありませんが、プレイヤーが渡せるカードは1人につき1枚だけです。

データ転送は義務ではありません。カードの受け渡しはコンピュータがブザーを鳴らす前に、手渡しで（片方の手からもう片方の手に）完了させなければいけません。仲間にカードを放り投げたり、相手のアクションボードの近くに置いたりする、という形の受け渡しは禁止です。データ転送のアナウンスが流れてからでは、議論を行っている時間は無いでしょう。何がしかのカードが必要なのであれば、自分がそのカードを必要であることを全員に知らせ、誰がそのカードを渡すか、データ転送がアナウンスされたときのために予め計画しておきましょう。

「第1フェーズ終了1分前。」

「第1フェーズ終了20秒前。」

「第1フェーズ終了5秒前、4・3・2・1・第1フェーズ終了。第2フェーズに入ります。」

これらのアナウンスは、第1フェーズの制限時間が迫っていることを知らせるためのものです。1-3の枠にカードを置き、第2フェーズのカードを取り、4-7ターンの計画に取り掛からないといけません。前述の通り、望むなら第1フェーズを早めに切り上げて構いません。ですがコンピュータが第1フェーズの終了を告げたら、全員第2フェーズに移行しなければいけません。もう1-3枠のカードを変更してはいけませんし、1-3枠のうち空欄になっている枠があるなら、それはそのままにしてあかなければいけません。

「オペレーション終了1分前」

「オペレーション終了20秒前」

「オペレーション終了5秒前、4・3・2・1・ミッション終了。ジャンプ準備！」

この最終アナウンスにより、アクションラウンドは終了となります。この時点で、アクションカードを使って何をする 것도できなくなります。次の解決ラウンドが始まります。

計画が完璧で、やり残したことは何も無い、というのであれば、最初の「オペレーション終了1分前」のアナウンスの時点でサウンドトラックを止めても構いません。

レッスン3 解決ラウンド

ゲームの後半パートでは、計画したアクションを実施していくことで、フライトがどのような形で進行していったか見ていきます。このパートでは時間制限はありません。このパートでは意思決定は行いません。宇宙船ボードと駒を使って、船になにが起きたか確認していくだけです。自分の行動を記録したビデオを見ているところを想像してください。

自分でやってみたくなってきたところだろうが、まずはテストランがどう進んでいくのか、正確なところを知らねばなるまい。何も知らないままだと、ただ船内を走りまわっては闇雲にボタンを押しまくって、エネルギーを無駄に使い果たしてしまうだけになるだろう。ひむ、私の講義を聞いていようといまいと、どちらにせよ君たちは船に乗ればそうなるのではないかという気もするが。

おお、今日は色々こなさないといけない事を講義ノートに準備してきたのだった。では、ともあれこれを読んでいくことにしよう。

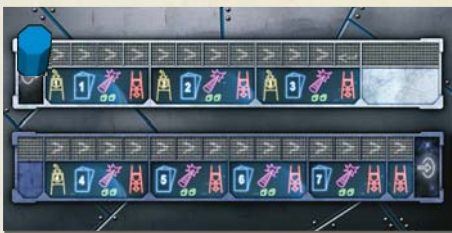
アクションラウンドの開始前に、解決ラウンドがどのように進んでいくのか知っておく必要があります。

もちろん現実ではあらゆることが同時にやってくるわけだが、説明しやすいよう、ここではプロセスの全体をいくつかのステップに分けて扱う。

ステップに分けて扱うのは、これが現実でなくボードゲームだからでもあります。

いま黒板に描いているのは、超宇宙【ハイパースペース】に突入してのち脱出するまで、フライト中に起きるイベントの概念図だ。

解決ラウンドでは、ステップを管理するために「ミッション進行ボード」を使います。このボードの最初のマスに青いマーカーを置いてください。これにより、いまこの瞬間に皆さんの船がハイパースペースに出現したことを表します。



ミッション進行ボード（単純な方の面）

解決ラウンドを始める前に、船を初期状態に戻してください。これはつまり、ブロックや駒などをアクションラウンド開始時の状態に戻す、ということです。解決ラウンドの進行役を1人選びます（通常はキャプテンが行いますが、ルールを知っている人なら誰でも構いません）。この進行役が「戦術士官【タクティカル・オフィサー】」としてマーカーを1マスずつ動かしては、そのマスに示されたイベントの解決を全員で行っていきます。

脅威が現れる

ハイパースペースに入ったその瞬間から、攻撃を受ける可能性は常に存在する。あー、いや心配無用。前に言った通り、ほとんどの場合には全く何の危険もないんだ。

…いや、いいが、聞けよ。もううんざりしてんのよ。嘘を言わなきゃいかんほど金もらってないんだよ。貴様らがハイパースペースに出現したら直ちにだ、がつん、と来る。連中が飛び掛ってくるんだよ。これに対処するんだ。

このマスは「脅威が現れる」ことを意味します（この段階では、脅威というのは船外から来る脅威、つまり「外敵」のことを意味しています。外敵以外の脅威については後のレッスンで登場します）。マスに書かれた番号は時刻を意味しています。

アクションラウンドにおいて、この時刻に脅威が出現することをコンピュータがアナウンスしてきたら、コミュニケーション・オフィサーは脅威カードを山から1枚めくり、そしてこの時刻の番号が書かれたトークンをカードに載せます。そして解決ラウンドでは、マーカーがこの「脅威が現れる」マスに到達した時点で、マスに書かれた時刻のトークン（カードに載せたものとは別に、同じものももう一枚用意されています）を、対応するゾーンの軌道ボード上、最初のマス（船から最も遠いマス）に置きます。これにより、脅威カードがどの軌道にいるのか示されます。

このマスの時刻において何の脅威の出現もアナウンスされていない（従って、この時刻のトークンを載せたカードが場に出ていない）場合は、何も起きません。

例：アクションラウンドでコンピュータから最初に流れてきたアナウンスは「ゾーン・ホワイト、白の領域から敵。発見時刻T+2」でした。コミュニケーション・オフィサーが脅威カードを山から1枚めくり、中央の軌道ボードの横に置いて、番号2のトークンを1枚ここに載せます。続く解決ラウンド、「脅威が現れる（時刻1）」のマスでは何も起きません。時刻T+1において脅威確認のアナウンスがなかったからです。マーカーが「脅威が現れる（時刻2）」のマスに到達したら、もう1枚ある番号2のトークンを取って、これを中央の軌道ボード上、最初のマスに置きます。



プレイヤーの行動

次に来るのは、君たちが最初のアクションを行うステップだ。脅威が現れている場合はもちろん、まだ現れていなかったとしても、船内を歩きまわったりシールドをチャージしたりできる。

このマスでは、あらかじめ計画していたアクションのうち、マスの番号に対応したアクションを全員が実行します。アクションを実行する順番は船長から時計回りで、時にはこの順番が極めて重要になります。

移動

移動アクションの側を上に向けて自分のアクションカードをプレーした場合、出したカードの矢印の向きに従って、自分の駒を隣のステーションに動かします。

プレーしたのが赤い矢印であれば、ドアを通して左隣のステーションに自分の駒を動かします。従って、青ゾーンから白ゾーンへの移動となるが、白ゾーンから赤ゾーンへの移動となります。デッキの上下移動は行いません。すでに赤ゾーンにいる場合は、駒の移動はありません。

同様に、青い矢印であれば青側へ向かう方向、つまり右隣のステーションに自分の駒を動かします。デッキの上下移動は行いません。

重カリフト（黄と黒のストライプで描かれた上下矢印）をプレーした場合、ゾーンの色は変えないまま、デッキの上下移動を行います。今いるのが下段なら上段に、上段にいるなら下段に移動します。

A アクション:火器システム

では、このミッションの楽しい所に行こう。火器だ。

アクション **A** と書かれた側を上に向けて自分のアクションカードをプレーした場合、これは自分の駒が合っているステーションで火器を発射する事を意味します。この時点では火器の起動命令は発せられますが、その結果を処理するのは後のステップになります。

上段デッキの **A** アクションで起動されるのはヘビーレーザーキャノンで、同一ゾーン下段のリアクタ（緑のケーブルで繋がっています）のエネルギーを消費して起動します。このリアクタから緑のブロック（これがエネルギーです）を1個取って、これを自分があるステーションのキャノンのところに置いてください。このタイミングでリアクタにエネルギーが1ブロックもない場合は、残念でした、弱々しいクリック音が響くだけで何も発射されません。

キャノンのエネルギーは同一ゾーンのリアクタからしか取ってこれません。シールドや別のリアクタからは受け取れないのです。

白ゾーン下段のパルスキャノンも同様の方法で動かします。エネルギーは同じ中央下段のリアクタから取ります。ということで、ここをボタンを押したら、この中央リアクタから緑ブロックを1個取ってパルスキャノンに載せてください（緑ブロックがない場合は、このキャノンは何も発射しません）。

側方ステーション下段では **A** アクションでライトレーザーキャノンが起動します。ライトレーザーキャノンは専用のエネルギー源を持っています（キャノンと繋がった電源バックに1個だけ置いてある黄色いブロックが、この専用エネルギーです）。この専用エネルギーは使っても決して無くなりませんので、どちらのライトレーザーキャノンも望むなら毎ターン1回ずつ発射できます。黄色ブロックを対応する電源バックからキャノンのところに動かして、ライトレーザーキャノンが起動したことを示します。

複数のプレイヤーが同じ火器を同じターンに起動しようとした場合、火器が起動するのは1回分だけです。残りの **A** アクションは何の効果も発揮しません。



例: 黄プレイヤーが **B** アクションを実行しました。燃料カプセルを1個バンクに戻して代わりに緑ブロックを3個取り、中央リアクタの緑ブロックを5個まで補充します。赤プレイヤーも青プレイヤーもこのターンには何もしてませんでした。

続くターン、赤と黄は **B** アクションを実施し、青は **A** を実行しました。この場合、順番が重要になります。赤が船長なので最初の手番、続いて青、最後に黄という座席順です。赤は中央リアクタから

ブロックを3個移し、右舷リアクタを最大容量まで充填します。青は充填してきたエネルギーから1個取ってキャノンを起動します。最後に黄がもう一つ燃料カプセルを燃やして中央リアクタのエネルギーを5個まで回復させます。

もし青が船長で最初の手番、続いて黄、最後に赤、という順番だったら、以下のようになっていたところでした。まず、青がキャノンを起動しようとして、右舷リアクタにブロックが無いので、これは失敗します。続いて、黄プレイヤーが燃料カプセルを1個バンクに戻しますが、中央リアクタは既に満タンなので、エネルギーの補充は行えません。最後に赤がブロック3個を右舷リアクタに移しますが、このターンに何か効果的なことをするには遅すぎました。

注意して欲しいのは燃料カプセルが3個しかないということだ。難しいミッションでは、エネルギーを節約して、中央リアクタがほとんど空になってはじめて充填を行う、ということが必要になる。とはいえ、致命的なタイミングで燃料切れを起こすことに比べれば、燃料をいくらか無駄にするほうがマシというものだろう。そうなのは一度や二度では…いや、話を進めよう。はやくそのスナック食べ終えなさいね。まあ若者にはエネルギーが必要だからね。いや、謝らんでいい。解っている。私の何年もの経験も、君たちにとっては何の意味もない。すぐ知るだろう。ジャイアント・デストロイヤーが君たちの船を急襲し、君は半狂乱で火器のボタンを押すのだが、リアクタは空で…ああ。ちょっと脅かし過ぎたかもしれない。心配ないよ、お嬢さん。ジャイアント・デストロイヤーなんて出てこない。もちろんね。ちょっと興奮してしまっ…うーん…

B アクション:エネルギー

Bターミナルでは船のエネルギー関連の作業を行える。ここは注意して聞いて欲しい。エネルギーを理解することは、船の全システムを理解する鍵になるからだ。

上段デッキで **B** アクションを行うと、自分の駒と同じゾーンのシールドにエネルギーを充填します。充填用のエネルギーは、同一ゾーンのリアクタから引っ張ってきます（シールドと対応するリアクタが緑の電源ケーブルで繋がっています）。

シールドに書かれた緑の数字は、そのシールドのキャパシティ（容量）です。 **B** アクションを1回実行すると、対応するシールドはキャパシティいっぱいまで充填されます。対応する数の緑ブロックを同一ゾーンのリアクタからこのシールドに移し、緑の数字で書かれているのと同数の緑ブロックがシールドに置かれている状態になります。リアクタに十分なエネルギーがない場合は、そのリアクタにある全ての緑ブロックをシールドに移すのみとします。それ以上の充填は行わないので、このシールドにチャージされるエネルギー量はキャパシティ未満ということになります。

例: このプレイヤーは上段赤ステーションで **B** アクションを実行しました。このシールドのキャパシティ **2** まで充填するため、同一ゾーン下段のリアクタから緑ブロックを1個シールドに移します。続くターン、再び **B** アクションを実行しました。今はシールドが満タンなので、このアクションには何の効果もありません。その後、敵の攻撃を防ぐためにシールドのエネルギーを使い果たしました。その次のターン、 **B** アクションを実行した場合、リアクタに残ったブロック1個をシールドに移します（この時、リアクタに2個以上のブロックが残っていれば、2個移していたところでした）。リアクタにはもうエネルギーが無いので、誰かが赤ゾーンのリアクタにエネルギーを転送しない限りは、これ以上ここで **B** アクションを行っても効果はありません。

下段デッキの **B** アクションは、リアクタに関する作業です。側方リアクタ、つまり赤ゾーンと青ゾーンのリアクタなら、中央リアクタ（白ゾーン）からエネルギーを引っ張ってきます。方法はリアクタからシールドにエネルギーを移すのと同様で、合っている側方リアクタのキャパシティいっぱいまで中央リアクタから緑ブロックを取ってきます。リアクタに十分なブロックが無いなら、エネルギーをあるだけ取ってきます。

エネルギーをいくつ取ってくるか選ぶことはできません。できるのはただ大きな **B** ボタンを押して、エネルギーを取れるだけ取ってくる、それだけです。

下段中央ステーションでは、 **B** アクションは中央リアクタに燃料を投入することを意味します。燃料カプセル（緑の円筒）を1個消費して（つまりバンクに戻して）、中央リアクタにキャパシティいっぱいまで緑ブロックを補充します。キャパシティいっぱいまで既に緑ブロックが置かれている状態で **B** アクションを実行した場合、エネルギーの補充は全く行われませんが、それでも燃料カプセルは1個消費します。燃料カプセルを使い切ってしまったら、このステーションでの **B** アクションは何の効果もなくなります。

ダメージ計算

あの古臭くもややくさい「ポイント&クリック」式の火器システムが単純な「クリック」式のもので置き換えられたことは、戦争における偉大な進歩と言えるだろう。それでも、火器の効率的な運用には多くのことを知っておかねばならぬ。あの敵には一撃だけで充分か？ 安全を取ってもう一発撃つべきか、エネルギーを節約しておくべきか？

火器の威力と射程の両方をおさえておく必要がある。コンピュータから送信されてくる情報の読み方もだ。

解決ラウンドのこのステップでは、皆さんの船が発射した全てのキャノンについて処理を行います。発射するキャノンは、黄色か緑のブロックで示されています（このブロックは、キャノンが消費するエネルギーを表します）。火器の特性は宇宙船ボード上、それぞれの火器の右隣に示されています。

火器

まず判定すべきことは、そもそも何かに命中したかどうかです。

レーザーキャノンは、ヘビーもライトも同じ形で動作します。つまり、どちらも発射したのと同じゾーンに来襲している脅威にしか命中しない、ということです。赤ゾーンのレーザーキャノンは赤ゾーンの軌道にいる脅威にしか当たりません。対応する軌道ボードに番号トークンが1枚も載っていなかったら、そのレーザーキャノンは空振りになります（それでもエネルギーは消費します）。対応する軌道に複数の番号トークンが載っている場合、最も近いもの（つまり、船から見て最もマス数が少ないもの）に命中します。同じマスに複数の番号トークンがいる場合、若い番号のトークンのほうに命中します。

5 どのレーザーキャノンの横にも、3つのマスが描かれています。これは、レーザーキャノンの射程が「3」であることを意味します。軌道ボードを見ると、どの軌道ボードも3つの領域に色分けされていることが解ると思います。この色分けが、3種類の距離に対応しています。最も近い5マス分が「距離1」、その次の5マスが「距離2」、残りのマスが「距離3」です。射程3より遠い距離は存在しませんので、コンピュータが脅威の存在を検知したら、すでにその脅威はレーザーキャノンの射程内になることになります。

(注: 軌道に書かれたX・Y・Zの各文字は、射程とは無関係です)

レーザーキャノンに書かれた数字は威力を意味します。ライト・キャノンは威力2、ヘビー・キャノンは威力4または5です。

パルスキャノンの動作原理は異なります。威力は1しかありませんが、全軌道ボードの射程範囲内にある全ての脅威に命中します。パルスキャノンは射程2なので、あまりに遠いところにある脅威には命中しません。

脅威

コンピュータは星間に存在する脅威についての広範なデータベースを持っていて、極めて正確な情報を表示できる。

脅威の難度/カテゴリ

スピード



名称

ヒットポイント(HP)

シールド強度

特殊ルール

X, Y, Zアクション

カードの識別番号

得点

この脅威カードに書かれているうち、このステップで関係する情報は、ヒットポイント(赤い刺々マークに書かれた数字)とシールド強度(緑の盾マークに書かれた数字)です。

ヒットポイント(HP)は、この脅威を打ち倒すためにどれだけのダメージが必要かを示しています。シールド強度は、毎ターン、本体にダメージが届く前にこの脅威が何点分のダメージを吸収するかを示しています。

イラストの下に書かれた文章も重要です。一部の脅威はある種の攻撃を無効化します。

ダメージ計算

ここで残念な事実直面する。ほとんどの敵はこちらと同様シールドを持っていて、しかもそのシールドはどうやら常にフルチャージされているということだ。敵にダメージを与えるために複数の武器で同時攻撃が必要になることもよくある。

各々の脅威に対するダメージを計算するためにまず必要なことは、その脅威に対してこのターンに発射され命中した武器を全て洗い出すことです。その脅威に命中した武器の威力を全て足しあわせてください。この合計値から、その脅威のシールド強度を差し引きます。残った数字が、この脅威に対して与えられるダメージです。

ダメージの記録は、赤いブロックを対象の脅威カードの上に載せていくことで行います。赤いブロック1つにつき1点のダメージと数えます。

このダメージ・ブロックは、ターンからターンへと持ち越されます。カードの上に載った赤ブロックの累積点数がこの脅威のHPに届くか超えるかしたら、この脅威は撃破されます。対応する番号トークンを軌道ボードから取り除き、脅威カードのほうはトロフィーとして船長の手元に置きます。

注: 武器の攻撃対象の決定は、ダメージ計算の開始前に全て行います。つまり、例えば2つの脅威が赤ゾーンの軌道からやって来ている場合、赤ゾーンのレーザーキャノンはどちらも同じ、近い方の脅威を攻撃対象とします。仮にこの近い方の脅威を打ち倒すのに1本のキャノンで充分だったとしても、もう一本のキャノンで遠い方の脅威を狙うことはできないのです。近い方の脅威が打ち倒された次のターンになるまで、遠い方の脅威はレーザーキャノンの攻撃対象にできません。

ここまでの記述でお分かりかと思いますが、全員のアクションが終わった後でダメージの計算を行うのは、シールドのルールのためです。全ての攻撃は敵に同時に命中し、シールドによる防護はターンごとに一回だけ適用されます。従って、とりわけ強力なシールドを持つ敵に対しては、協力して一斉射撃を行うのが有効です。



例1: ファイターが赤ゾーンの軌道に襲撃しました。赤ゾーンのヘビーレーザーキャノン単独でこれを迎撃する場合、1ターンで与えられるダメージは4-2=2点ですので、2ターンで打ち倒せることになります。必要なエネルギーは毎ターン1個なので合計2個です。同じ事をライトレーザーキャノン単独で行おうとすると、エネルギーは不要ですが、そもそもダメージが1点も入りません(2-2=0)。

しかし、1人のプレイヤーがヘビー・キャノンを発射し、もう一人が同じターンにライト・キャノンを発射した場合、ファイターに4点のダメージを与えることができ(4+2=2+4)、エネルギー1個だけ、1ターンでファイターを撃破できます。

例2: このファイターが現れたのが白ゾーンの軌道だった場合、中央のレーザーキャノンを命中させ、3点のダメージを与えられます(5-2=3)。1ターンで撃破したければ、他のプレイヤーがパルスキャノンを撃つということになるでしょう。パルスキャノンの威力は1なので、単独では最小限のシールドさえ突破できませんが、

他の武器と連携して使えば助けになります。ヘビー・レーザーと同時に打てば、ファイターに与えるダメージは4点になります(5+1-2=4)。これを行うにはエネルギーが2個必要です。ヘビーレーザーキャノンを2回撃つのも同じ2個のエネルギーで行けませんが、これは2ターンかかります。さらに、パルスキャノンは全軌道に発射され、他の脅威にも同様に攻撃できるのです。

ただ覚えておかなければいけないのは、パルスキャノンを使ってファイターを撃破するには、ファイターが射程範囲に入っていなければいけません。パルスキャノンの射程は2しかないのです。

エネルギー消費

ダメージ計算の後、武器に載せられたブロックを取り除きます。緑ブロック(ヘビーレーザーキャノンおよびパルスキャノンに載せられたブロック)はバンクに戻されます。黄ブロック(ライトレーザーキャノン用のブロック)はそのキャノンの電源パックに置きます。

このブロック除去を忘れないように、ミッション進行ボードのイラストにはブロックを模した四角が描かれています。



脅威側の侵攻とアクション

おお、君たちの瞳に希望が揺らめくのが見える。敵の撃破という言葉が君たちの中に戦士の心呼び覚ましたようだ。違うかな? 素晴らしい!

さて、敵が反撃してくることを忘れないようにしないといかん。ふむ。希望の炎が揺らめいて消えたようだ。

このステップでは、脅威側の侵攻およびアクションを処理します。最も番号の若い脅威(つまり、最初に現れた脅威)から処理を始め、以下番号順に処理していき、最も番号の大きい脅威を最後に処理します。

脅威はまず侵攻を先に行い、その後で示されたアクションを実行します。侵攻とアクションの処理を行ったら、次の脅威の侵攻処理に進みます。

処理の対象となる脅威は、軌道上にトークンが載っているものだけです。まだ軌道上にトークンが載っていない脅威(後のターンにならないと登場しません)や撃破された脅威、およびやり過ぎた(後述)脅威については、侵攻もアクションも行いません。

侵攻

我々は無数のデータをブラックボックスから収集して…ん…うん、敵の振る舞いのパターンについて無数のデータを集めているから、船のコンピュータが敵のスピードや行動について信頼できる見積もりを出してくれる。



脅威カードに書かれたスピード(白い矢印に書かれた数字)と同じマス数だけ、軌道ボード上、対応する番号トークンを進めます。これによって番号トークンが軌道ボード上の「X」「Y」「Z」と書かれたマスを踏んだ(または踏み越えた)場合、脅威カードの「X」「Y」「Z」に示されたアクションを実行します。

脅威の中には、「X」や「Y」のアクションが書かれていないものもあります。この場合、「X」「Y」を踏んでもアクションは行われません。どの脅威にも「Z」アクションは設定されています。この「Z」アクションは、番号トークンが軌道ボードの最後のマスにたどり着いた時に実施されます。

注意しておくべきこととして、長い軌道ボードには「Y」マスが複数あります。このようなボードでは、脅威に対処するための時間がより多く与えられているわけですが、脅威の側でもアクションの機会がより多く存在しています。逆に、最も短い軌道ボードでは、「Y」のマスは存在しません。

特に素早い脅威の場合、一ターンに複数の「X」「Y」「Z」マスを踏むことがあります。この場合、踏んだ順に全てのアクションを実行します。

典型的なアクション

ここで嘘を言うつもりはない。敵の最も典型的な行動は、君たちの船を攻撃することだ。敵に行動の機会を与える前に撃破することが求められる。それができないなら、少なくともシールドの準備はしておくべきだろう。

最も典型的なアクションは、一定の威力による攻撃です。明記がない場合、敵の攻撃はその敵がいる軌道と同じゾーンに対して行われます(例えば、左側の軌道にいる敵は赤ゾーンに攻撃します)。

シールドは敵の攻撃の一部または全部を吸収します。シールドにチャージされたエネルギー1個ごとにダメージを1点防ぎます。ダメージを防ぐと、エネルギーは消費されます。防いだダメージ量と同じ数のエネルギーをバンクに戻してください。

シールドのエネルギーで攻撃のダメージを吸収しきれなかった場合(あるいは、シー

ルドにエネルギーが全くチャージされていなかった場合)、残ったダメージは船内の、攻撃対象となったゾーンに入ります。ダメージの点数分だけ、ダメージの入ったゾーンに赤ブロックを置いてください(上段デッキと下段デッキの間に置きます。このダメージは対象ゾーン全体に適用されますので、上段と下段は区別されません)。



例：時刻T+2に、最初の脅威であるファイターが青ゾーンの軌道に現れました。第1ターンの「脅威側の侵攻とアクション」ステップの段階では、まだこのファイターはボード上に登場しておらず、従って何も起きません。第2ターン開始時に、ファイターの番号トークンが軌道ボードに載ります。この脅威を攻撃する機会がプレイヤーに与えられます。撃破できなかつたら、次の「脅威側の侵攻とアクション」ステップで、この脅威が軌道ボード上を3マス進みます。3マスではまだ「X」のマスのたどり着いていないので、アクションはありません。この脅威が第3ターンでアクションを行う前に、プレイヤーにはもう一巡だけ撃破のチャンスが与えられます。

仮に、プレイヤーが誰も攻撃を行わず、代わりに青ゾーンのシールドがチャージされたとしましょう。いま、青ゾーンのシールドは満タンの状態なので、2個の緑ブロックが置かれています。

第3ターンの「脅威側の侵攻とアクション」ステップ、ファイターが「X」のマスを通過しました。このため、ファイターはXのアクション「1点の攻撃」を実行します。シールドにチャージされたエネルギーは、この攻撃を防ぐには充分です。シールドから緑ブロックを1個バンクに戻します。それ以上は何も起きません。

第4ターンの「脅威側の侵攻とアクション」ステップ、ファイターがYのマスを通過し、アクションYとして「2点の攻撃」を実行します。2点のうち1点はシールドで吸収されます(このシールドから緑ブロックの最後の1個を取り除きます)から、青ゾーンに入るダメージは1点です(青ゾーンに赤ブロックを1個置きます)。この段階でシールドは空になります。第5ターン、ファイターは別のYマスに到達、再び攻撃を行います。今度はシールドが無いので、攻撃の2点分がそのまま船体にダメージとして入ります。まだプレイヤーがファイターを打破できないという場合、ファイターは次のターンにZのマスを到達し、3点の攻撃を行ってきます。プレイヤーがこの時点でシールドの再充填に成功していれば、ダメージのうち2点は吸収され、船体に入るダメージは1点だけになります。

一部の攻撃は船の全ゾーンに対して行われます。これは各ゾーンへ1回ずつ行われる別々の攻撃として取り扱います。

脅威の中には、特殊な行動を取るものがあります。このような行動については、カードに内容が記載されています。カードの記述について疑問がある場合はルールブックの付録をご覧ください。詳細が書いてあります。

脅威の中には、特殊な行動を取るものがあります。このような行動については、カードに内容が記載されています。カードの記述について疑問がある場合はルールブックの付録をご覧ください。詳細が書いてあります。

脅威の中には、特殊な行動を取るものがあります。このような行動については、カードに内容が記載されています。カードの記述について疑問がある場合はルールブックの付録をご覧ください。詳細が書いてあります。

脅威を乗り切る

よいニュースがある。敵は攻撃を永遠には続けられない。敵はいつかは諸君の船から去り、別の攻撃目標を探し始める。ああ、もちろんカミカゼは例外だが、しかしこのことについて議論する意味もなからう。連中は単に君達を脅かしたいだけだったんだらう。なに、ならなぜその例外を取り上げたのか? よい質問だ、お嬢さん。正直なところ、なぜにされたのかも分からないのだよ…

脅威が軌道の最後のマスに到達(または通過)したら、この脅威は最後の「Z」アクションを行います。その後は、この脅威はもうこちらに攻撃を仕掛けてこなくなり、こちらによる攻撃の対象とすることもできなくなります。この状態を、クルーが脅威を「乗り切った」ものとして扱います(無論、Zアクションで船が破壊されな

ければですが)。軌道からこの脅威のトークンを取り除いてください。脅威カードはキャプテンではなく、コミュニケーション・オフィサーに手渡します。撃破した脅威はキャプテンがトロフィーとして受け取り、乗り切った脅威はコミュニケーション・オフィサーが持っておきます。



ハイパースペースへのジャンプ

そして君達のミッションは完了し、船は再びジャンプしてハイパースペースへ戻ることになる。可能ならだね。さて、見ての通り、さて、君達の船がこれほど大きいのは、ハイパースペース・エンジンをこれ以上小さく造れないからだ。これがつまり、君達が船の全てのゾーンを十全に保たねばならない理由となる。ゾーンが1つでも破壊されると、君達は戻ってこれなくなる。とはいえ、良い知らせもある。コンピュータは何分後に船が破壊されるか自動的に計算し、致命的事象が発生する直前に、エンジンの弱いバーストを使ってブラックボックスをこちらに送り返すようになっている。ブラックボックスが届いたら、我々は君達が如何にしてミッションに失敗したか分析できる…あまり感銘を受けていないようだが。

ああ、良い知らせはまだある。船のどこかのゾーンが破壊されたら、残りのゾーンには気密シールドが展開される。これにより船内に残るクルーが減圧から守られ、生存できるようになる。そうだね、概ね1-2時間の間は…あ…

ああ、良い知らせはまだある。船のどこかのゾーンが破壊されたら、残りのゾーンには気密シールドが展開される。これにより船内に残るクルーが減圧から守られ、生存できるようになる。そうだね、概ね1-2時間の間は…あ…

各ゾーンは6点分までのダメージに耐えられるようになっています。いずれかのゾーンに7点目(あるいはそれ以上)のダメージが入ったら、船は破壊され、プレイヤーは全員ゲームに負けたこととなります。その時点でそれぞれが船のどのデッキにいたかは関係ありません。

ミッション進行のまとめ

ここで、ミッション進行ボードの全体を見てみましょう。それぞれの段はゲームにおける1フェーズ分を表しています(アクションラウンドではフェーズが重要になります。テストフライトにおいては、解決ラウンドの中でフェーズがそれほど重要になることはありません)。各ターンはいくつかのステップに分かれており、その各ステップにおいて脅威の出現・みなさんの行動・脅威の侵攻といったことを行う、という点に注意してください。

ヒント：どのターンにどの脅威が現れるのか把握しておく必要があります。第4ターンであれば、T+4の脅威がやっと軌道(の最初のマス)に現れた所です。それより大きい番号の脅威はまだ登場していませんので、例えばこの時点でT+6の脅威を攻撃することはできません。T+4より若い番号の脅威は既に船への侵攻を始めており、まだその場にいるか、撃破されたか、あるいは既に軌道トラックの最後のマスにたどり着いているか、いずれかの状態にあります。状況を把握しやすくするため、アクションラウンドには数字トークンを使って計画を立てると良いでしょう。もちろん、ブロックや人形駒も使って、いま船がどんな状態にあると思われるか表しておくのも良い考えです。

初心者の方は、以下の単純なルールを覚えておいてください。つまり、現在のターン数よりも大きい数字のついた脅威を攻撃の対象にはできないのです。

以上だ、士官候補生諸君。ああ、ここで注意しておかなければいけないことがあるのだが、最後のアクションを行ってからハイパースペースへのジャンプまでの間に、君達は2ターンにわたり敵の攻撃を一時的に受けることになる。なぜかといえば知っての通り、ジャンプする際には安全姿勢を取らねばならない。背中を丸め、膝を胸にくっつけ、両手は後頭部か首の後ろに組む。なるべく小さくなってじっとしていなければならん訳だ。ハイパースペースの不規則性のせいで四肢がひん曲がる、などという事態は好ましいものではないだらう。つまりこの写真のような事態だ。

お嬢さん、理解したかね? こういうことがあるから、ものを食べながらこの授業を受けるのはよしたほうがいいんだ。

レッスン4 初回テストラン

授業をきちんと受けているか、あるいは誰かの良くてきたノートを首尾よく入手できていれば、もうテストランへの準備は万全だらう。装備を再点検したまえ。あのご令嬢が手洗いから戻ってきたら、すぐ始めよう。

アクションラウンド

4ページの図のようにボードを準備してください。

レッスン2で説明したように、サウンドトラックを再生してアクションラウンドを実施

してください(もしCDプレイヤーが無いということであれば、タイムキーパー役のプレイヤーがストップウォッチを持って、シナリオカードに書かれた時間通りにイベントを読み上げるようにしてください)。サウンドトラックから流れるコンピュータのアナウンスに従って、コミュニケーション・オフィサーが脅威カードやトークンを用意していきます。サウンドトラックが終わるまでに、みなさんは各自のアクションカードを出していかないといいけません。

**もうゲームを始めて構いません。
ここから先はまだ読まなくて結構です。**

解決ラウンド

さあ、どうだったか諸君？ ああ、どうも少しばかり戦争神経症気味に見えるね。では、一緒に講義室に行って君達の実技の録画を見ようか。

席について。君達のやったことをステップ・バイ・ステップで見てみよう。

アクションラウンド中に何か駒などを動かしていた場合は、全て元の位置に戻してください。シナリオカードと照らし合わせてコミュニケーション・オフィサーが間違っていないか確認するのもよいでしょう。

ミッション進行マーカーをミッション進行ボードの最初のマスに置き、レッスン3で説明したように解決ラウンドを1ステップずつ進めていきます。赤矢印と青矢印を間違えた人や、カードを上下逆さに出してしまった人もいます。これはまずいことで、本編のゲームであれば深刻な問題になりかねません。今回は初回なので、テストラン中にやってしまったミスは訂正して構いません。

ルールとイベントの流れを把握していれば、事は以下のように進行するはずで

***** 警告：テストラン未実施の場合、まだ下の文章は読まないでください。興を削ぐことになります。*****

みなさんが最初のアクションを実行する前に、パルス・ボールが登場します。これを首尾よく撃破できたということであれば、みなさんが取った手はおそらく、青ゾーンのヘビーレーザーキャノン2門を同時に撃つたか、あるいは（うまく連携がとれていれば）青ゾーンのキャノン2門を同時に撃つたか、だと思います。ただ、これを行うには最低でも3ターンかかります（右移動、発射、発射。あるいは、右移動、別のプレイヤーが右移動と下移動で右下デッキに移動するのを待ち、一緒に発射）。第2ターン、パルス・ボールはXのマスを到達し、3ゾーンそれぞれに1点ずつの攻撃を行います。これにより、各シールドのエネルギーが1つずつ消費されます。これは問題ありません。このように、向こうが攻撃してくる前にこれを撃破するのが不可能である、という状況も時折あります。シールドが用意されているのはこのためです。一方、パルス・ボールをこのまま撃破せず放置していると、問題が起きることになります。アクションY、Y、Zで大きなダメージを受けることになります。

こちら側の2回目のアクションの前に、デストロイヤーが中央軌道に現れます。デストロイヤーは中央のヘビーレーザーキャノン2門を撃つと撃破できます（1回ごとに5-2=3点のダメージを与えられます）。もし中央のヘビーレーザーキャノンを第1ターンに撃ってしまった場合、この第1ターン時点ではデストロイヤーは現れていないので、ダメージを与えられません。第2・第3ターンに続けて撃つのがベストでしょう。これにより、向こうが最初に攻撃してくる前に撃破できます。

デストロイヤーに対処するもう一つの方法は、第3ターンに中央のシールドをチャージしておくことです。この軌道にはXとZしかなく、受けるダメージは3点です。この3点というのは、パルス・ボールによって削られていなければ、中央のシールドが防げるダメージ量と等しい数字です。

デストロイヤーの攻撃を防げなかった場合、問題が生じます。パルス・ボールが第2

ターンに船のシールドを削っており、そしてデストロイヤーのカード文章には「シールドを通過した攻撃はダメージ2倍」とありますので、中央のシールドにエネルギーを入れていないと、XとZで合わせて6点のダメージを受けることになります。

最後の脅威はT+3に現れるステルス・ファイターです。カードの文章を読んでいけば、向こうがXアクションを実行する前に攻撃しても意味がないことに気づくでしょう。Xアクションが行われるまでは、こちらの攻撃は一切命中しないのです。ほとんどのチームにとって、ステルス・ファイターが最初の攻撃を行ってくる前にこれを撃破するというのは不可能でしょう。みなさんがやってのけたというのであれば、これは上出来というべきでしょう。唯一の方法は、第5ターンに赤ゾーンの両キャノンと同時に撃つことで、そのための手順は以下のとおりです。向こうが出現するのが第3ターン、こちら側がアクションを行い、その後に向こうの侵攻という順番です。まだXのマスを通過していないため、第3・第4ターンにステルス・ファイターに攻撃を当てることはできません。第4ターンにXのマスを通過するので、第5ターンからは攻撃を行えます。このターンに赤ゾーンで連携攻撃を行えば、ステルス・ファイターを撃破できます（4+2=2=4点のダメージ）。第5ターンに撃破できなければ、ステルス・ファイターがYのマスを通過し、攻撃してきます。

シールドを使ってステルス・ファイターの攻撃を防ぐこともできます。これには正確なタイミングでのエネルギー転送が必要です。中央リアクタを再充填し、このエネルギーを適切なターンに左舷側へ転送しなければいけません。

評価

さあ、親愛なる生徒諸君、これが君達の出来栄だ。今回のテストランが私の見た中で最悪だったわけではない、ということは言っておかねばならんだろう。

この教官は、いつでもこう言うのです。生徒たちが完璧に動いた時でも（彼らがのぼせ上がらないように）、船が爆発した時でも（彼らがやる気を失わないように）、関係なく。みなさんのチームはどうだったでしょう？

敵をほとんど撃破できず、みなさんの船が破壊されたとしても、心配は不要です。ほとんどのチームにおいて、最初はそんなものです。テストランはこのためにあるのですから。ゲームの仕組みについて理解が進んだ今の状況で、レッスン4aにある第2回テストランを試してみてください。

ほどほどのダメージしか受けずに2体以上の敵を撃破できたのなら、レッスン4aで第2回テストランを行っても良いですし、直接レッスン5に進んでも構いません。レッスン5はずっと難しくなるのでご注意ください。

最初のフライトでかすり傷程度のダメージしか受けなかったということであれば、レッスン4aは飛ばしてしましましょう。みなさんは現場で何が起きているか充分に把握していますので、第2回テストランは不要です。

レッスン4a 第2回テストラン

なに？ 一回のテストだけでは不十分？ なかなか勤勉なクラスだ。もちろん別のテストランも用意してある。二回目をやるとランチタイムが無くなってしまおうが、しかし生徒諸君、君達のためならそうしよう。我々は同じ船に乗っているのだから。…ああ、そんな悲しそうな顔をしてはいけません。たった一回ランチを飛ばすだけだ。できるだろう？

初回テストランで脅威カードを適切に取り扱っていた場合、脅威カードの山には3枚のカード（カードの識別用コードE1-04、E1-05、E1-06）が残っているはずで、これを二回目のテストランで使用します。

ボードを同じように準備してください。ただし、軌道ボードについては別のものを使用します。T3を赤ゾーン用、T5を白ゾーン用、T1を青ゾーン用に置いてください。



サウンドトラックからCDのtutorialフォルダ内トラック「Second Test Run（第2回テストラン）」を再生します（CDプレイヤーがなければシナリオカードS1-2を使用）。

初回テストランと同じルールで、第2回テストランを遊んでください。

解決ラウンド

むくむく、もくもく。ああ、戻ってきたか！ 失礼。君達がシミュレータの中にいた間、学食に寄って軽食を買ってきたんだ。録画を見ている間に食べてしまおう。

船を最初の状態に戻してください。コミュニケーション・オフィサーが脅威カードの用意を正しく行ったか確認します（このテストランでは、1、2、4の番号トークンが使われているはずで、T+3では脅威はアナウンスされていません）。ミッション進行マーカーをミッション進行ボードの最初のマスに置いてください。解決ラウンドを始めます。

***** 警告：第2回テストランを未実施の場合、まだ下の文章は読まないでください。興を削ぐことになります。*****

時刻T+1、エナジー・クラウドが白の軌道に現れます。これを撃破するには2種類の方法があります。中央のヘビーレーザーキャノンを3回発射すれば、1回につき2点のダメージを与えられます（この射撃は第1ターンから行えます）。より洗練された方法は、ヘビーレーザーキャノンとパルスキャノンの連携攻撃です。カードに書かれている通り、パルスキャノンによってエナジー・クラウドのシールドを0まで削ることができるのです。ただし、これは第3ターンからしか行えません。第1・第2ターンの間は、エナジー・クラウドはパルスキャノンの射程の外にいるからです。

どちらの方法であれ、エナジー・クラウドは第3ターンにしか倒せないで、第2ターンの終了時にエナジー・クラウドがシールドのエネルギーを全て吸い取ってしまいま

す。第2ターンまでにエネルギーの無駄な充填などを行っていないければよいのですが。そしてきっと何とかしてエナジー・クラウドを撃破しているものと期待しています。というのも、エナジー・クラウドのY・Zアクションは、自分のいない2ゾーンへの攻撃なのです(従ってこの場合、赤ゾーンと青ゾーンへの攻撃となります)。

ここで赤ゾーンで起きたことについて見てみましょう。ガンシップがT+2に現れます。ガンシップはファイターに比べて低速ですが、よりタフで危険です。ヘビーレーザーキャノンだけでこれを撃破しようとすると、一撃につき2点しかダメージを与えられず、そして2回撃つと赤ゾーンのリアクタが空になってしまいます。誰もこのリアクタを再充填しなかった場合、ガンシップは赤ゾーンに最大で7ダメージも与えてきます(シールドは第2ターンにエナジー・クラウドが吸収してしまっています)。

ガンシップには連携攻撃をかけるほうがよいでしょう。ヘビー・ライト双方のキャノンを同時発射すれば、6-2=4点のダメージを与えられます。ガンシップが現れる第2ターンにはヘビーレーザーキャノン単独で撃ち、第3ターンに同時攻撃を行えば充分です(第1・第2ターンの間は同時攻撃を行えません。誰かが下のデッキに降りて左舷に動かなければならず、これには2ターンかかるからです)。

もっと洗練された方法を思いつきましたか? 第3ターンはパルスキャノンの援護射撃を使ってエナジー・クラウドを撃破できる最初の機会でもあります。第3ターンまで待てば、中央のキャノン、赤ゾーンのキャノン2門、そしてパルスキャノンを全て同時に撃つことで、エナジー・クラウドとガンシップを一気に倒してしまえるのです。みなさんがこれを実際にやってのけたのなら、これは相当なものです。

そして残りは極低温(クライオ)シールド・ファイターですが、これは短い軌道に現れて急速に近づいてくるので、対処するための時間は多くありません。出現時刻はT+4。「極低温」というのは「最初に攻撃を受けたターンではダメージ無効」を意味していますから、第4ターンに集中砲火を浴びせるのは意味がありません。青ゾーン

のレーザーキャノンを使うか、あるいはパルスキャノンでも構いません(この軌道は短いので、現れた時点で既に射程に届いています)。極低温シールドを打ち破るには一撃で充分で、次のターンからは通常通りにダメージを与えられます。ライト・ヘビー両キャノンの同時攻撃か、あるいはヘビーレーザーキャノンとパルスキャノンの同時攻撃により、この脅威を1ターンで撃破できます。これを第5ターンに行えば、極低温シールド・ファイターはこちらにダメージを与えようとしてもできません。みなさんの動きが遅すぎ、そしてシールドの再充填もできなかったなら、第5・第6ターンに青ゾーンへダメージを与えてきます。

評価

もく。いやあ素晴らしいかった! あ、ビデオ終わった? ああ、そうだと。君達のテストランも素晴らしいかった…違うのかい?

教官が昼食のことを振り返っている間、我々はみなさんの行動を振り返りました。

脅威の過半を撃破したが、あるいは1体を撃破し残りのダメージをシールドで吸収できていれば、あまり激しく船にダメージを受けてはいないでしょう。次のレッスンに進んでください。

脅威がみなさんの防御をまたしてもすり抜けてしまったという場合、次のステップはみなさん次第です。テストランのどちらかをやり直しても構いません(適切な軌道、脅威カード、サウンドトラックを準備するのを忘れないようにしてください)。みなさんがどこで間違えたか理解しており、もうテストランで失敗することはないということであれば、次のレッスンに進んでも構いません。

レッスンのミッションのシミュレーション

今日は諸君を最初のミッションに送り出そうと思う…その浮かぬ顔はどうしたね。ああ、つまり君達はまだその準備ができていないと思っているわけだ。安心したよ。君達がブラックボックスから回収した映像で見つかるようなことにならないか心配だったからね。こう言えば君達も安心するだろう。いま君達を本当のミッションに連れて行くつもりはない。単に、もっと大きく、現実に近いシミュレータを使うだけだ。当然、十分な訓練の後でなければ、君達を宇宙に放り出すつもりはない。このままでは高価な宇宙船を危険に晒すことになるからね。ん? ああ、そうだと。君達の命もだ。そう。言うまでもなく。

シミュレータに乗り込む前に、授業でまだ説明していなかった細かい所についていくつか話しておこう。

フライトの長さ

以前の講義で触れたと思うが、繰り返しておこう。実際のミッションは10分間だ。そう、必ず10分かかる。ただし、ミッションによってはぐっと短い。私を信じたまえ。

君達はすでに経験を積んだわけだから、10分間の間にだいたい12アクションくらい行えるものと仮定しよう。

ミッション進行ボードを、複雑なほうの面を表にして置きます。ご覧の通り、ここからは一回のフライトが3フェーズに分かれ計12ターンとなります。第3フェーズ(第8-12ターン)用に各自「第3フェーズ用アクションボード」を手元に置く必要があります。第1および第2アクションボード(第1-7ターン)の横か下に置いてください。

アクションカードを配る際は、各自に第1フェーズ用として5枚ずつ、第2フェーズ用として5枚ずつ、さらに第3フェーズ用としてもう5枚ずつ配ります。アクションボードの各フェーズの上にアクションカードが5枚ずつ伏せて置かれる形になります。



第3フェーズも他のフェーズと全く同様に進行します。第2フェーズのアクションについて「これでよし」と判断したら、第3フェーズ用のアクションカード5枚を手札に追加し、第8-12ターンのアクションを計画します。いったん第3フェーズ用のカードを手にしたら、もう第1・第2フェーズのアクションボードに新たなカードを置いたり既に置

かれているカードを交換したりすることはできなくなります。

アクションカードを伏せて置く

この大きなシミュレータは、見ての通り、いままでより実際の船にかなり近い造りになっている。まず前のシミュレータより大きいし、実物の壁、床、そして天井もある。従って、コミュニケーションはいままでより難しくなる。他のステーションにいる仲間の姿は確認できない。仲間にはこちらの叫びも聞こえない。いや、「声」だ。叫びではなく、ヘルメットにイヤフォンとマイクが仕込まれているのがこれが理由だ。

実際のミッションではテストランと異なり、プレイヤーはアクションカードを「伏せて」アクションボードに置きます。他のプレイヤーに対して自分がどのカードを出したか話しても構いませんし、コマを使って自分のアクションを説明しても構いませんが、自分がボードに伏せて出したカードは誰も中身を見られませんが、他のプレイヤーは、あなたが口にしたことからしか情報を得られないのです。

自分がボードに伏せたカードの中身を自分だけで確認するのは、いつでも行って問題ありません。ただし、カードを交換するのは、まだ次のフェーズを始めていない間に限られます。ここで、カードの背面には半面ずつ「移動」と「アクション」の印が描かれていることに注意してください。これにより、少なくともあなたが移動しようとしているのかアクションを実行しようとしているのか待機しているのか、というところまでは他のプレイヤーも見て把握することができます。

解決ラウンドの「プレイヤーの行動」ステップでは、全員が同時に、自分がそのターンに出したアクションカードを公開します。公開したら、キャプテンから順々に各自のアクションを解決していきます。

カードを公開する際は上下をひっくり返さないよう気をつけてください。左端を持って右側にめくるようにしましょう。下端を持って上側にめくるのは止めてください。他のやりかたでカードをめくるのに慣れていない場合は、このやり方に慣れるのにいくらかかかるとは思いますが。



脅威と軌道





テストランと異なり、ここでは用意されたシナリオというのは存在しない。シミュレータが脅威と軌道をランダムに決定する。こうすることで、実習実施済のクラスから生徒があまり多くの情報を得られることがないようにしているのだが…とはいえ実際にはそれが問題となっているわけではないのだが…うむ…

たぶん、私はここで君達に、シミュレーションで現れる脅威はテストランで防衛した相手よりずっと危険だ、と警告しておくべきなんだろう。

このシミュレーションでは、軌道ボード7枚をよく混ぜ、ランダムに3枚を抜き出して宇宙船ボード近くの適切な場所に置きます。

緑色の脅威カードはまだ使用しません。箱にしまってください。

紫色のカードを、左上隅に書かれたマークごとに分けてください。このマークは脅威のカテゴリを表しています。カテゴリは以下の4種類があります。

-  : 並の脅威 (既に遭遇しています)
-  : 深刻な脅威
-  : 上級者向けの並の脅威
-  : 上級者向けの深刻な脅威

このシミュレーションでは上級者向けの脅威カードは使いませんので、黄色いマークのカードは箱に戻します。これで残ったのは白いマークの「並の脅威」と「深刻な脅威」です。この2種類のカードを別々に伏せてよく切り、コミュニケーション・オフィサーの前に2つ別々の山として置きます。なお、背面からでもカードが並の脅威か深刻な脅威かは分かるようになっています。



パラメータが変化する脅威

脅威の中には、XアクションやYアクションの際に自らのパラメータを変えてしまうものがあります。例えばスピードを上げるとか、シールドを強くしたり弱くしたりといったようなことをやってきます。パラメータが変化する脅威については、変化するパラメータの隅に ⊕ や ⊖ のマークが打ってあります。

パラメータの変化を記録するには、白ブロックと黒ブロックを使います。ある脅威のシールドあるいはスピードの値が上がった場合、脅威カード上、その数字が書かれているところに、上がった分だけ白ブロックを置きます。パラメータが減少した場合は黒ブロックを置きます。黒ブロックの使用法は他にもあり、極低温シールド・ファイター (レッスン4aで対面した相手です) や極低温シールド・フリゲートへの攻撃が既に命中している場合、そのことを表すためにカードの上に載せます。

ヒットポイントに ⊕ マークが付いている脅威は、自分自身を修復・回復する能力を持っています。このような脅威はXないしYアクションで「赤ブロック (受けたダメージ) をいくつか取り除く」という指示が書かれています (その時点でその脅威がダメージを受けていない場合は何も起きません)。

サウンドトラック

シミュレーションは3シナリオ分用意されており、CDのチュートリアル・フォルダに、それぞれ「S1-3. Simulation 1 (シミュレーション1)」「S1-4. Simulation 2」「S1-5. Simulation 3」の題で、格納されています。この中から好きなトラックを選んでください (CDプレイヤーが無い場合は、タイムキーパー役を用意し、S1-3, S1-4, S1-5 のいずれかのシナリオカードを使ってもらってください)。

シミュレーションには、テストランでは存在しなかったようなアナウンスがいくつかあります。

「レーダー異常反応。ゾーン・ホワイト、白の軌道に深刻な敵。迎撃して下さい。発見時刻はTプラス3です。繰返します…」

コンピュータが「脅威」ではなく「深刻な脅威」をアナウンスしてくることがあります。単なる「脅威」であれば、コミュニケーション・オフィサーは ⊕ マークの山から脅威カードをめくりまわします。深刻な脅威については別途 ⊕ マークのカードが用意されています。従って先ほどのアナウンスの例では、コミュニケーション・オフィサーは ⊕ カードの山から一番上の脅威カードをめくり、中央の軌道 (白ゾーン) にこれを置いて 3 のトークンを載せます。

「未確認報告。レーダーに反応。ゾーン・ブルー、青の軌道から敵が来ます。発見時刻はTプラス5です。繰返します…」

未確認報告は、同じサウンドトラックを4人ゲームでも5人ゲームでも使えるようになるためのものです。4人かそれ以下の人数でゲームを行う場合、未確認報告は無視してください。5人ゲームでは、未確認報告としてアナウンスされた脅威にも対処しなければいけません。

「通信障害です! … 通信回復しました。」

このアナウンスは、チームのヘッドフォン・システムが機能しなくなったことを意味

しています。サウンドトラックはこのこの後しばらく、白色雑音を流すだけになります。「通信回復しました」のアナウンスが流れるまでの間は、プレイヤー間で会話したり一緒に計画を練ったりしてはいけません。アクションカードをボードに置いたり、宇宙船ボード上で自分の駒を動かしたりするのは問題ありません。この時間は、いったん立ち止まって考えてみる分には悪くないものです。また、この時間で脅威カードの文章をきちんと読んでみるのも良いでしょう。



「第2フェーズ終了1分前。」

「第2フェーズ終了20秒前。」


「第2フェーズ終了5秒前、4・3・2・1第2フェーズ終了。第3フェーズに入ります。」

第1フェーズ同様第2フェーズでも、終了が近づいてくると警告が流れます。サウンドトラックがフェーズ終了を宣告したら、もう第2フェーズ用ボードに置いたアクションカードは交換できなくなります。第3フェーズ用ボードに積まれたカードを手札に加え、第3フェーズのアクションの計画を始めてください。

新システム

ここで、君達の興味を引くだろう搭載システムをいくつか取り上げておこう。ロケットとコンピュータだ。これらには  のラベルが付いている。よく見ているね。船内には他にも  と付いているシステムがある。これについては後の講義で説明しよう。そのとおり、これはまだ完全なシミュレーションではない。とはいえこれでも充分、君達を忙しくさせられるだろう。


ロケット

船には自動追尾ロケットが3発装備されている。ロケットの発射装置は青ゾーンの下段デッキに  ラベル付きで準備してある。ロケットを発射すると、これは最も近い敵船を自動的に目標物と定め、命中する。ロケットは機械を識別し目標とするようプログラムされているから、星間生物や鉱物群は無視して動く。

実際の所、ロケットがどの対象に命中するか判断するのは、アートの要素を少々含んでいる。これは伝えるべきではないんだけれど、万が一に備えロケットをとりあえず撃っておくのが正解だという事もまあある。これが船を救う結果になる事も少なくない、そうなれば自分が初めから全てを知っていたような顔もできるわけだ。

準備の際、3本のロケット駒を宇宙船ボードに配備してください。

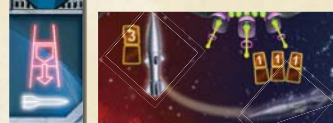


ロケットはエネルギーを消費しません。青ゾーン下段のステーションで  アクションを行うと、ロケットが1本発射されます。配備されているロケット駒から1個取って、これをロケット・トラックの最初のマスまで動かしてください。


このロケットは、発射したターンには目標物に命中しません。ダメージ計算の際は、トラック上の最初のマスにいるロケットは無視してください。




左図の通り、ロケットは脅威側のアクションのステップ終了時に前進します。



脅威が移動とアクションを終えた後、トラック上の最初のマスにいるロケットを2マス目に進めます。

この2マス目に進んだロケットは、次のダメージ計算ステップで命中します。この段階で初めて、このロケットが何に命中するか決まります。ロケットは、どの軌道にいるかに関わらず、射程内で最も船に近いマスにいる脅威に命中します。ロケットの射程は2なので、距離3の位置にいる脅威はロケットの目標物になりません。また、ロケットの目標物にならない脅威というのもあり、このような脅威はカードに  マークが打たれています。ロケットはこのような脅威を無視します。残りの脅威の中で最も船に近いもの (つまり、Zマスまでのマス数が最も少ないもの) がどれか確認します。同値の脅威が複数ある場合は、その中で番号が若いほうの脅威を優先的に狙います。目標物になりうる脅威が射程内にまったくいない時は、ロケットは何の効果も表さずに消滅します。

ロケットの威力は3点で、このダメージは他の攻撃同様に扱います。つまり、目標となる脅威に対し、他の手段による攻撃の分と威力を合計し、そこから向こうのシールドの分を差し引いて、残った分が脅威へのダメージとなります。ダメージ分だけその脅威の上に赤ブロックを載せます。ダメージ計算が終わったら、このロケットはバンクに戻ります。ロケットはミッション全体で3発しか撃てません。全て撃ちついたら、以降このステーションでの  アクションは意味を持たなくなります。

1回のターンで撃てるロケットは1本だけで、複数のロケットを同時に撃つことはできません。ロケットを撃った次のターンに続けてロケットを撃つのは問題ありません。先に撃ったほうのロケットは既に (脅威側のアクション終了のタイミングで) 2マス目まで進んでいますので、空いている1マス目に次のロケットを置くことができます。次のステップ (ダメージ計算) で2マス目にいたロケットがバンクに戻されますから、これで後に撃った方のロケットが空いた2マス目に (次の脅威側アクション終了時に) 入れるようになります。

ヒント: ロケットとキャノンで連携攻撃を行う場合、ロケットはキャノンの1ターン前に撃つ必要があります。レーザーキャノンを第4ターンに撃つのであれば、ロケットの発射は第3ターンに行わないと同時に命中しません。

コンピュータのメンテナンス

むしろ、船のコンピュータの扱いには既に慣れているだろう。実際の船では、コンピュータの端末はブリッジに仕込まれている。コンピュータが最も忠実な味方であることは言うまでもなく、コンピュータの正確な報告と図示が無ければすぐに宇宙で迷子になってしまうだろう。

ただし、ここで一点注意がある。あー、つまり、うん、メンテナンスが要るんだ。いや、難しいことは何もない。単に、そう、時々ボタンを押してやるだけだ。そうしないと、コンピュータは自らの起動を不要と考え、スクリーンセーバー状態に切り替わってしまう。そうすると、この船はコンピュータ制御されているから、照明が落ちるんだ。これは君達の動きを少々阻害することになる。

いや、もちろん、スクリーンセーバーを切ることも考えた。だがスクリーンセーバーにはスポンサーであるコーポレート株式会社様の広告が入っているから、そうすることもできなかったんだよ。そういうわけで、時折、コンピュータを軽く叩いてやらねばならん。よろしいか？

毎フェーズ、最初の2ターンの間にコンピュータのメンテナンスを行う必要があります。メンテナンス済否か判定する特殊なステップが、毎フェーズに1回ずつ挟まっています(スクリーンセーバーの説明がお気に召さなければ、診断プログラムを走らせるとか、メモリの交換を行うとか、それらしいメンテナンス手順があることにしても構いません。いずれにせよ、ボタンを押すのを忘れないようにしてください)。



準備の際、灰色のブロックを3つ取って、宇宙船ボード上、白ゾーン上段のコンピュータの所に置いてください。誰かが白ゾーン上段のステーションで「C」アクションを実行したら、宇宙船ボードの灰色ブロックを1つ取って、ミッション進行ボード上、現在行っているフェーズの列のメンテナンス判定マス(コンピュータの絵が描かれたマス)のところに動かします。このアクションを同一フェーズに複数回実行しても、動かせるブロックは1つだけです。つまり、このアクションはフェーズにつき1回しか実行できません。

メンテナンス判定マスの位置から、コンピュータのメンテナンスは各フェーズ最初の2ターンの間に行わなければいけないことがわかります。ステップ・マーカーがこのマスにたどり着いたら、灰色のブロックがこのマスに載っているか確認します。もしブロックが載っていなかったら、それはプレイヤーがコンピュータのメンテナンスを怠ったことを意味します。この場合、次のターンの全プレイヤーのアクションが「遅延(ディレイ)」します(次の項でディレイについて説明します)。

遅延【ディレイ】

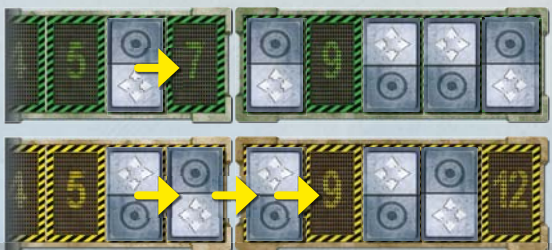
計画は完璧でも、うまく実行できないこともある。誰かの行動が少し遅れ、全てが瓦解する訳だ。こういうちょっとした手戻りには常に備えておかねばいかな。

カードまたはルールに「あるターンのアクションがディレイする」と書かれている場合、以下の処理を行います。そのターンにアクションカードを置いている場合、これを1ターン先にずらします。ずらした先にもカードがある場合、その元あったカードも押し出されて次のターンにずらされます。これを以下同様に、アクションを置いていないターンのところまで、あるいは最終ターンまでカードが詰まっているのならそこまで繰り返します(後者の場合、元々最終ターンに置かれていたカードはアクションボードから押し出されて取り除かれます。このアクションは実行されません)。

コンピュータのメンテナンスを怠った場合、全員のアクションがディレイします。次のターンに計画していたアクションが1ターン分遅れることとなります(以降の全てのターンにアクションカードを置いていた場合は、以降の全てのアクションが1ターンずつ遅れます)。

例: 第4・第5ターン、誰もコンピュータのメンテナンスを実施しませんでした。これにより、第6ターンは全員のアクションがディレイします。全員、自分のアクションカードを後ろにずらさなければいけません。緑のプレイヤーは1枚ずらすだけで済みました。青は第6ターン以降の全アクションカードをずらさねばならず、最後の第12ターンのカードは取り除かれます。赤は第6ターンに何も置いていないので、カードをずらす必要はありません。

そしてこのディレイのせいで、第6ターンには誰も何のアクションも行えません。



つまづき

ミッションの混乱の中では、あらゆることが起きる。ちょっとした転倒やらつまづきであっても、貴重な秒数を失うことになる。そういえば、はは。何かの Comedy 映画で、宇宙探査士が自動ドアを通り抜けようとして頭をしたたか打ち付けるシーンを見たことがある。言うまでもなく、正しいタイミングでシールドを上げておかなかったせいで。ん？ あまり笑っていないね。そういえば、探査委員会のほうもこれを冗談とは捉えていなかったんだ。

カードは伏せて出すので、過ちも容易に起こります。青矢印を出したつもりが赤矢印を出していたり、上下を逆に出したせいでレーザーキャノンを撃つつもりが重力リフトに乗っていたり。このミスにはまってしまうと、残りのアクションは意図したのと全く異なる場所で実行されるわけで、完全に無意味になってしまいます。これを何とかするため、「つまづき」のルールが用意されています。

カードを公開した時点で、矢印の色を間違えた、あるいはどちらの半面を上を向けるか間違えたことに気づいた場合、「あ、つまづいた！」と宣言することができます。この宣言を行ったら、ミスを修正し、元々そのターンに行おうとしていたアクションを実行できます。ただし、これを宣言したプレイヤーの次ターンのアクションはディレイします。このプレイヤーの次のアクション(あるいはおそらくその先の数ターンもでしょうが)は、予定よりも1ターン遅れでの実施となります。

このルールを乱用してはいけません。例えば手元に赤矢印の代わりに青矢印のカードを出しておいて「つまづき」を宣言することで赤矢印を1枚浮かせる、ということをしてはいけません。解決ラウンドはアクションラウンドで考えた計画に沿って進める必要があります。つまづきを宣言するのと間違えたアクションをそのままにしておくのとどちらが得か確認しようとするのも禁止です。このルールは計画段階でのミスを修正するためのものではないのです。このルールはあくまでも、誤って出したカードのせいでゲームが壊れるのを防ぐためのものです。

はしごと重力リフト

重力リフトに走っていくと既に誰かが使っていた、ということもある。そのとおり、重力リフトは1人乗りだ。もちろん、誰かが下へ向かっているとき、同時にリフトで上に向かうことが可能だ、とは誰も考えないだろう。こういう時は点検用のはしごを使ったほうが速い。

どの重力リフトも、各ターンにつき1人しか使用できません。複数のプレイヤーが同じターンに同一の重力リフトを使おうとした場合、これを使えるのは最初のプレイヤーだけです(キャプテンが最初の手番を行い、以降は時計回りの順番となります。階級には特権がついてくるわけです)。残りのプレイヤーは、はしごを使います。はしごを使う場合、デッキの昇降は行えますが、このプレイヤーの次ターンのアクションはディレイします(前項をもう一度ご覧ください)。






船へのダメージ

そして当然、敵方の砲火がこちらの重力リフトを壊してしまうというような可能性が常に存在する。驚いたかね。実際の船というものが、命中した数を数え上げて「ゲームオーバー」を宣言するだけのものだと思っていたとも? 宇宙船というのは複雑でデリケートな電子技術の塊だ。一撃か二撃が入れば、システムの完全な動作は期待できなくなる。

ここからは、赤ブロックは脅威に対して与えたダメージを記録するためだけに使います。こちらの船へのダメージを記録するには、八角形のダメージタイル3色(青白赤)各6枚を使用します。準備の際は全てのダメージタイルを伏せて色ごとに分けます。それぞれ別々によく混ぜ、伏せたまま別々の山にして、色に対応するゾーンの軌道ボードの脇に置きます。



船のどこかのゾーンに1点ないしそれ以上のダメージが入った場合、入ったダメージの量と同じ枚数だけ、対応する色の山からダメージタイルをめくりまわります。めくったダメージタイルには船の様々なパーツが描かれていますので、これを宇宙船ボード上、対応する場所を覆う形で置きます。

- 
 ヘビーまたはライトレーザーキャノンに攻撃が命中すると、威力が1下がります（以降、ダメージタイルに書かれた数字がそのキャノンの威力となります）。
- 
 パルスキャノンに命中すると、射程が1になります。
- 
 リアクタやシールドに命中すると、キャパシティが下がります（以降、ダメージタイルに書かれた数字がキャパシティとなります）減った後のキャパシティよりもその時点で抱えているエネルギー量のほうが多くなっている場合、超過分はパンクに戻します。
- 
 重カリフトに命中すると、その重カリフトは故障します。この重カリフトを使おうとしていた場合は、はしごを代わりに使うこととなります。デッキの昇降は行えますが、次のアクションはディレイします。
- 
 構造物へのダメージであればシステムへの悪影響はありませんが、これも1ダメージとして数えます。

テストランと同様、船の各ゾーンは6点までのダメージに耐えるようになっています（各ゾーン用に用意されたタイルの枚数は6枚です）。ダメージタイルの山が尽きていくのにこれをめくらなければならないという状態に陥ったら、船はばらばらになり、負けとなります。

ヒント:ダメージタイルは解決ラウンドに入るまではめくらない、ということに気をつけてください。これはつまり、船にダメージが入った際に何が起きるか分からない、ということです。みなさんの計画がこちらの船へのダメージを織り込んだものである場合、システムに悪影響が起きる可能性を考えておく必要があります。ためになったキャノンのせいで敵を仕留め損なうリスクを負うよりは、キャノンをもう1発余計に撃っておくべきでしょう。

アクションの準備

船の準備が正しくできているか確認してください。



以下、ゲームに新たに登場する要素を列挙します。

- ミッションは3フェーズ、計12ターンで構成されます。
- アクションカードは伏せて出します。
- 脅威には「並の脅威」と「深刻な脅威」の2種類あります。

- 4人以下でのゲームでは、「未確認報告」は無視します。
- 通信障害中は、互いの会話は禁止です。
- ロケットは発射した次のターンに、射程内で最も近い脅威に命中します。
- 各フェーズの最初の2ターン中に、コンピュータのメンテナンスを行う必要があります。これを怠ると全員の行動がディレイします。
- カードを出し間違えていたら「つまづいた!」と宣言できます。
- 複数のプレイヤーが同時に重カリフトを使おうとした場合、これを使えるのは1人だけです。残りのプレイヤーは次の行動がディレイします。
- こちらの船へのダメージは、赤ブロックではなくダメージタイルを使って記録します。ダメージを受けると、船のシステムに支障をきたします。

ヒント:アクションラウンドでは、人形駒を動かすだけでなく、エネルギーブロックや番号トークンも使って、こちらと敵の動きを把握するよう努めましょう。こうするとアクションの計画と連携を行いやすくなります。

これで、シミュレーションに挑戦できます。

解決ラウンド

最初のシミュレーションでは、みなさんの船は破壊されてしまったかもしれません。これはふつうの事です。これこそが、実際のミッションに移る前にシミュレーションを挟む理由です。次はきつとうまくやれるでしょう。

シミュレーションを成功裏に終えることができたのであれば、採点の時間です。

採点

無論、君達の出来栄を評価するための採点システムというものが存在する。実際のミッションも同様の方法で採点するのだが、しかし船が破壊されてしまったら得点の多寡など誰も気にしない、ということは覚えておいて欲しい。

採点が行われるのは、ミッション中に船が破壊されなかった場合だけです。

脅威カードの右下隅には数字がふたつ、「4/2」のような形で書かれています。大きい方の数字は、この脅威を撃破したときの得点です。小さい方の数字は、この脅威を乗り切った（つまり脅威が2のマスの到達して攻撃を完了した）ときの得点です。ハイパースペースにジャンプした時点でまだ軌道上にいる脅威については、点数は入りません（まあ少なくとも連中に2アクションを取らせずに済んだわけですから）。

対して、船に入ったダメージと、ミッションを失敗のリスクに晒したことについて、減点が科されます（3ゾーンに各2点のダメージという状態は、1ゾーンにのみ6点のダメージという状態よりもずっと低リスクです）。

採点の手順は以下のとおりです。

- キャプテンは、「トロフィー」つまり撃破した脅威のそれぞれにつき、カードに書かれた高い方の数字を足しあわせます。
- コミュニケーション・オフィサーは、乗り切った脅威のそれぞれにつき、カードに書かれた低い方の数字を足しあわせます。
- 両者の得点を合計します。
- この合計から、船に入ったダメージの合計を差し引きます。
- さらに、3ゾーンのうち最もダメージ量が多かったゾーンがどれか確認し、その1ゾーンに入ったダメージの点数をもう一度差し引きます。

評価

紳士淑女の皆さん。このシミュレータは好きに使って構わない。次の講義で会おう。

シミュレーションは何回でも望む限り繰り返して構いません。サウンドトラックは3つ分しかありませんが、軌道や脅威はランダムに決定されるので、毎回違ったゲームになります。

一回目で失敗したとしても、二回目・三回目は前より良くなっているでしょう。仮にポロボロの状態でもハイパースペースに何とか逃げ帰ってきたのだとしても（従って採点結果がゼロ未満になったとしても）、これは成功のうちに数えるべきです。10点以上ともなれば非常に良い結果だと言えます。

とはいえ、みなさんは残りのゲーム要素のほうに興味があるかもしれません。緑のカードがまだ、いくつかのタイルや格好いいロケットと一緒に箱にしまわれたままなのでから。

レックス6 上級シミュレーション

今日の講義では、君達が実際のミッションへの準備を整えるために必要となる、これまで説明していなかったトピックについて触れよう。

船内の脅威

残念なことに、敵方のエイリアンの多くは高度な物質転送技術を所持しており、エイリアンがチームを強襲したり、原子爆弾がデッキに現れたりすることがある。船内に侵入する方法は他にも色々ある。そして当然ながら、宇宙のトポロジ的不安定性によって自然にもたらされる設備不良というものも一通り揃っている。

いや、君達の船が不安定で信頼できずエイリアンのカクテル・パーティの場いつでも化けてしまいかねないような所だ、という印象を持って欲しいわけではない。あくまでも、そういう事態が起きることもある、というだけだ。君達のジャンプ先は銀河の中で最も静かなエリアのひとつで、面白いことは何千年にもわたって何も起きていないという点を思い出してもらいたい。そういう所に住んでいるエイリアン種族は君達を神のように扱うのだと、SF作家が君達に吹き込んでいないのかもしれない。おそらくSF作家は正しいことを言っている。彼らが触れていないのは、銀河のそういう場所の住人は神を憎んでおり、爆発させてやろうとかその類のことしか考えていない、ということだ。従って、こちらの船に乗ってくる連中は常に敵対的な態度を取ってくるものと考えておかねばならぬ。

保安担当【チーフ・オブ・セキュリティ】が事を捉えやすくするために、コンピュータの下部スクリーンには船内の脅威に関する情報が表示されている。

船内の脅威に対処する責任を負う保安担当【チーフ・オブ・セキュリティ】を1人選出してください。お好みならコミュニケーション・オフィサーが兼務することにしても構いませんが、役職を多くの人に振り分けて遊ぶのは愉快なものです。

準備の際、宇宙船ボードの下に空間を作り、ここをコンピュータの「下部スクリーン」と見立てます。ここにはランダムに軌道ボードを1つ、宇宙船ボードと平行に「Z」のマスが右に来るような形で置きます。これが船内の脅威用の軌道です。

緑色のカードを、紫色のカードと同じ方法で準備します。つまり左上隅のマークごとに分け、それぞれを伏せて別々によく切ります。黄色いマークのカードは使わないので脇によけておきます。残ったのは白いマークのついた緑のカードが2山、つまり「並の船内の脅威」と「深刻な船内の脅威」です。この2つの山札を、チーフ・オブ・セキュリティの前に置いてください。

楕円形トークンは全て宇宙船ボードの近くに積んでおきます。このトークンは解決ラウンドで使うもので、各時点で船内の脅威がどのステーションにいるか、これで示します。計画を円滑に行うため、アクションラウンドで使っても構いません。

アクションラウンド中、以下のようなアナウンスが流れることがあります。

「警報発令、船内に脅威を発見。発見時刻はTプラス4です。繰返します…」

「緊急警報、船内に深刻な脅威を発見。ただちに対処を。発見時刻はTプラス6です。繰返します…」

このアナウンスが流れたら、チーフ・オブ・セキュリティは対応する緑色の山札からカードを1枚めくります（並の脅威なら②の山、深刻な脅威なら③の山からめくってください）。めくったカードは船内の脅威用の軌道ボードの近くに置き、アナウンスされた数字の番号トークンをこの上に載せます。

コンピュータからのメッセージの処理については変わらずコミュニケーション・オフィサーの責任となることに注意してください。この「責任」には、チーフ・オブ・セキュリティがアナウンスをちゃんと聞いて正しい番号トークンを船内の脅威のカードに載せたか確認することも含まれます。

ロボット戦隊

ロボット戦隊が船内の倉庫2箇所に眠っていることに気づいたかもしれない。この恐るべきロボット戦士は、戦闘とその他特殊用途のために配備されたものだ。

もし、船のデッキに力強い戦力が必要ということなら、このロボット戦隊を連れてくるべきだ。自分自身で敵と戦うのはやめておけ。ロボットは君達よりもずっと良い装備を持っている。なに？ ロボット戦隊が銃口をこちらに向けたことはないかだ？ なんというくだらない質問だ！ …んー…、では次にこうか。

準備の際、ロボット戦隊の人形を赤ゾーン下段のステーションと青ゾーン上段のステーションにそれぞれ1個ずつ置きます（どちらのステーションにもロボット戦隊の絵が描いてあります）。まだロボット戦隊が起動していないことを表すため、これらのロボ人形は寝かせておきます。

この2つのステーションのどちらかで[C]アクションを実行したら、そのステーションのロボットが起動します。ロボ人形を起して、同じステーションにいるあなたの人形のそばに置いてください。以降このロボット隊は、船内を動きまわるあなたに着いて行きます。一人のプレイヤーがあるステーションのロボットを起動したら、もう他の誰もそのステーションのロボットは起動できません。船内にはロボット戦隊が2つしか用意されていません。一人のプレイヤーが連れ歩けるロボット戦隊は1つだけ

です。また、連れのロボット戦隊を他のプレイヤーに渡すことはできません。

ロボット戦隊を連れ歩いているプレイヤーは、通常のアクションは通常通りに行えますが、さらに「ロボット戦隊アクション」[A]を行うという選択肢も加わります。これはロボット戦隊を船内の脅威に立ち向かわせる（後述）アクションです。混乱がちなですが、ロボットを拾うのに必要なのはロボットが寝ているステーションに行って[C]アクションを実行することであって、[A]の実行ではありません。[A]は、あくまでも既に連れ歩いているロボットに命令を下す際に使うものです。

船内の脅威カード

船内の脅威カードは「不具合」と「侵入者」の2種類に大別されます。「不具合」は船内の特定のシステムに（もしがすると妨害工作によって）生じた問題を表します。「侵入者」は船に侵入した敵や怪物のことです。

下図のとおり、不具合も侵入者もほとんどの要素は共通です。



船の外の脅威と同様、船内の脅威にもスピードとX、Y、Zアクションが設定されています。解決ラウンドの「脅威側の侵攻とアクション」ステップにおいて、船内の脅威も船の外の脅威と同様に軌道ボード上を進んでいき、X、Y、Zの各マスに到達しないし通過したら設定されたアクションを実行します。

船内の脅威にもヒットポイントが設定されています。得点についても、撃破した時と乗り切った時のそれぞれについて用意されています。

船の外の脅威と異なり、脅威がどこに現れるかについての情報はサウンドトラックのアナウンスには含まれません。どのステーションに出現するかはカード自体に記してあります。カードイラストの左下隅に船内のモード図が示してあり、ここに脅威の出現位置が記されているのです。

イラストの左下隅のマークは、その脅威を排除するために必要なアクションを表しています。不具合系の脅威なら、修復するために必要なアクション[B]か[C]が書いてあります。侵入者系の脅威なら[A]が必要である旨が書かれています。

不具合

船のシステムがおかしな動きをすることがあります。クルーの助けになるのではなく、船への脅威となるわけです。イラスト左下隅に描かれた船のモード図に、どのステーションに影響が出ているか記してあります。イラストの右下隅に書かれたアルファベットは、そのステーションのどの設備に問題が起きているかを表しています。



例：この不具合は赤ゾーン上段のステーションで発生しています。[B]と書いてあるので、機能不全に陥っているのはシールドであるということがわかります。

不具合が発生するのは、その不具合の脅威カードが軌道ボード横に置かれた瞬間からです（番号トークンに対応するターンの開始直後ですので、プレイヤーや脅威側がアクションを行うよりも手前のタイミングとなります）。

[B] 不具合系の脅威が現れたら、宇宙船ボード上、対応するステーションの対応するアルファベットを、同じアルファベットが反転色で書かれた楕円形トークンで覆い隠してください。この瞬間から、そのステーションではこの機能不全に陥った設備を使用できなくなります。

このステーションで機能不全に陥ったアルファベットのアクションを実行した場合、これはそのシステムの修復を試みるという意味になります。修復を1回試みるごとに、その脅威に1点の「ダメージ」を与えられます（船の外の脅威と同様、赤ブロックを使ってダメージを記録してください）。複数のプレイヤーがそのステーションにいる場合、その全員が同時に修復アクションを実行できます。こうすることで、同じターンであっても脅威に対して複数の「ダメージ」を与えることができます。

例：「シールドへのクラッキング」を修復するには、赤ゾーン上段のステーションで **B** アクションを3回実行しなければなりません。1人が3ターンにわたり **B** アクションを繰り返す形でも構いませんし、他のプレイヤーが手伝えばもっと速く修復できます。修復が速いほうが、この不具合による船への悪影響は少なくなります。脅威はターンごとに軌道を進み、X、Y、Z各アクションを実行してくるからです。



脅威の中には、対象ステーションが複数あるものもあります。この場合、影響を受けるステーションの全てに楕円形トークンを起きます。この不具合を修復する時は、影響を受けているどのステーションでアクションを行っても構いません。

ヒットポイントと同じだけの赤ブロックが載った時点で、この脅威は修復完了となります。この脅威カードはキャプテンがトロフィーとして手元に置きます。楕円形トークンのほうは船から取り払い、故障していたシステムは直ちに（修復完了したターンからでも）再び使えるようになります。

修復できないままZのマスまで到達した場合、故障したシステムは以降ミッション終了まで壊れたままになります。ステーションでそのシステムのアクションを実行しても何も起きません。このような脅威カードは、「乗り切った」としてコミュニケーション・オフィサーの手元に置きます。

侵入者

船内の脅威のうち、船内のどのシステムとも対応していないようなものを、「侵入者」と呼びます。侵入者の番号トークン（船内の脅威用の）軌道ボードに置く際、脅威カードと同じイラストが書かれた楕円形トークンを探して、これを宇宙船ボード上、その脅威の「初期位置」に置いてください。脅威カードのイラスト左下隅に描かれた船の模式図に、その脅威の初期位置を示してあります。



大抵の侵入者は船内を動き回ります。侵入者の移動は「脅威側の侵攻とアクション」ステップの中で、侵入者のXまたはYアクションとして行われます。侵入者が移動アクションを実施したら、対応する楕円形トークンをアクションの指示に従って動かします。侵入者はデッキの昇降に重力リフトを使いません（ジャンプしたり疾走したり、あるいは重力リフトのシャフトを這い進んだりします）ので、誰かがこのターンに重力リフトを使ってしまっていないか、故障させられていないか、といった心配は無用です。

侵入者にダメージを与えるには、その侵入者が合いるのと同じステーションで、**III** を実行する必要があります。ロボット戦隊アクションはロボット戦隊を連れているプレイヤーしか行えません。ロボット戦隊を連れていない場合、**III** を行っても何も起きません。

同じステーションに複数の侵入者がいる場合、ロボット戦隊はそのうち最も若い番号の侵入者を攻撃します。

ロボット戦隊が侵入者に攻撃を1回加えるごとに、その侵入者のカードにダメージとして赤ブロックを1個置きます。赤ブロックが侵入者のヒットポイント分まで溜まったら、この侵入者を撃破したことになります。楕円形トークンを宇宙船ボードから取り除き、キャプテンがこの侵入者の脅威カードをトロフィーとして獲得します。

侵入者が撃破されないままZのマスまで到達した場合、この侵入者はZアクションを実行した後、船を後にします。楕円形トークンを宇宙船ボードから取り除き、コミュニケーション・オフィサーがこの侵入者の脅威カードを獲得します。

侵入者の中には、こちらからの攻撃に対して反撃してくるものもいます。このような侵入者については、イラスト右下隅に通常の **III** の絵が描いてあります。反撃してくるものもあり、このような侵入者については **III** で示してあります。



反撃してくる侵入者に対して **III** を実行した場合、侵入者に対して1点のダメージを与えられる一方、侵入者の反撃によりロボット戦隊が停止状態になってしまいます。これを示すため、連れているロボット戦隊を寝かせます。停止状態のロボット戦隊もプレイヤーの後ろを引き続き着いて行きますが、ロボの再起動を行わない限り、この状態では **III** を実行しても何も起きません。ロボット戦隊を再起動するには、停止したロボを連れて2つあるロボット戦隊起動用ステーション（ゲーム開始時点でロボが置かれていたステーション。青ゾーン上段と赤ゾーン下段です）のうちいずれかに移動し、そこで **C** アクションを実行する必要があります。連れているロボが元々いたほうのステーションで再起動を実行しても構いませんし、もう片方のステーションでも再起動できます。そのステーションにまだもう片方のロボット戦隊が起動されず眠っていたとしても、再起動は問題なく実行できます。プレイヤー1人につきロボット戦隊は1つしか連れ回せないため、ここでの **C** アクションがもう片方のロボット戦隊の起動という意味に混同される可能性はありません。間違いなく、いま連れ回しているロボの再起動という意味になります。

それ以上必要ないという場合でも、停止したロボット戦隊の再起動を行うという選択は悪くありません。停止したロボット戦隊はハイパースペースへのジャンプの準備ができていないので、ジャンプ中に余計なダメージを与え、みなさんの採点を悪くしてしまうことになるからです。

ヒント：2点のヒットポイントを持つ侵入者が反撃してくる場合、これを倒すのは非常に難しくなります。停止したロボを再起動させるためにいったん戻り、その後でまた侵入者と戦いに帰ってこないといけなからです。侵入者のほうも移動しますので、これは簡単なことではありません。もう片方のロボット戦隊を連れて別のプレイヤーと連携して攻撃を行うほうがよいでしょう。

脅威側のアクション

船内の脅威も、X、Y、Z各アクションで船にダメージを与えてきます。船内の脅威によるダメージは、シールドで防御できません。カードに特に何も書かれていない限り、船内の脅威によるダメージは、その脅威がその時点でいるゾーンに対して与えられます（デッキの上下は関係しません）。

船内の脅威により、クルーの誰かが「ノックアウト」されることがあります。ノックアウトされてしまったら、その人は以降、ミッションにおいて一切のアクションを実行できなくなります。出していたアクションカードはすべて無効です。宇宙船ボードからそのプレイヤーの駒を取り除いてください。ロボット戦隊を連れている場合、そのロボも一緒に宇宙船ボードから取り除きます（この取り除いたロボは、採点の際は「停止した」として扱います）。

脅威の中には、プレイヤーの行動をディレイさせるものもいます。ディレイについては、すでに説明したルールに従ってください。

インターセプター（迎撃機）

船の廊下をうろつく連中がいなくても、ロボット戦隊は役に立つ。赤ゾーン上段からインターセプター（迎撃機）に乗り込めるわけだが、ロボにはこのインターセプターの操縦機能がついているのだ。君と連れのロボット戦隊は宇宙船を離れ、船の外の脅威に対する最終防衛線になることができる。

ロボット戦隊を連れているプレイヤーは、赤ゾーン上段のステーションで **C** アクションを実行することにより、インターセプターで発進することができます。アクションを行ったプレイヤーの駒と連れのロボの駒を、宇宙船内から取り去り、船外に描かれたインターセプターのところに置いてください。このインターセプターは、「ダメージ計算」ステップのところで船外の脅威への攻撃に参加できます。

インターセプターに乗り込んだ次のターンに **III** アクションを実行した場合、次のターンも引き続きインターセプターに乗ったまま攻撃を繰り返します。 **III** アクションを出し続けている限り、宇宙にとどまれます。なお、インターセプターに乗っている間、このプレイヤーは船内にはいないということになります。これはつまり、船内のどのステーションにもいないということですから、船内の脅威によってノックアウトの危険にさらされたり、コンピュータメンテナンスを怠ったためにディレイを受けたり、というルールの適用は除外されます。

宇宙空間で行えるアクションはこれだけです。何もカードを出さなければ、そのターンで船に戻ります。 **III** アクション以外のアクションカードを出した場合、そのアクションはディレイされます。先に「アクションなし」を実行して船に戻る必要があるためです。船に戻る場合、プレイヤーと連れのロボット戦隊が帰還する先は赤ゾーン上段のステーションとなります。

インターセプターの攻撃

インターセプターは3本全ての軌道上の外敵に対して攻撃を行えますが、射程は1しかありません。射程内に外敵が（3本分の軌道をあわせて）1体しかいない場合、インターセプターはその1体に3点の攻撃を行います。射程内に複数の外敵がいる場合は、どれだけ多くの敵がいようとその全てに対して1点ずつの攻撃を行います。

当然ですが、このインターセプターによる攻撃も、「ダメージ計算」ステップにおいて他の攻撃によるダメージと合わせて計算されます。

以上がロボット戦隊の用途だ。ごらんの通り、極めて広範な用途に活用可能だと言えるだろう。何かねお嬢さん。要は戦闘専用だと。いや、その認識は正しくない。フライト終了後、メンテナンス要員によって起動されたロボが何をしているか見てみるといい。どのロボにも腕にモップが組み込まれているし、ゴミ発見アルゴリズムの洗練は見事なものだよ。

アクション準備完了

これで準備完了だ。ああ、そういえば同僚に「これはまだシミュレーションだ」と言っておいてくれと頼まれていたんだ。船内を走り回る侵入者は、実際のところは単に衣装を着たアカデミーの講師でしかない。前のクラスでは、気性の激しいご令嬢がアクションで頭に血が上り…同僚はまだ足を引きずっている。

船の準備が正しく行われていることを確認してください。



この上級シミュレーションでは、CDのトラック6、7、8（シナリオカードのS1-6、S1-7、S1-8）を使用します。これらのトラックには「上級シミュレーション」というタイトルがついています（初めての場合は、「上級シミュレーション」をお勧めします）。

では、上級シミュレーションをお試しください。

評価

さて、首尾はどうだったかね。うまくいってれば良いのだが。というのは、この上級シミュレーションは、君達を実地に送り出す前の最後のステップだからだ。次の講義が君達の最後だ。ん、いや、もちろん私は別に…単に講義が終わると言いたかっただけだよ。

上級シミュレーションでも、採点方法は前のシミュレーションと同様です。採点の際は、**ノックアウトされたプレイヤーが1人いるごとに減点2、ミッション終了時点で起動状態になっていないロボット戦隊1つにつき減点1が科されます。**

注：船が無事に戻ってくれば、ノックアウトされたプレイヤーも含めて全員が勝者となります。チームのために一人を犠牲にするのが戦略の一部になることもあります。

上級シミュレーションは好きな回数だけ繰り返してかまいません。上級シミュレーションはそれまでのシミュレーションに比べて難度が高いわけではありません。増えた船内の脅威の数だけ、船外の脅威の数を減らしてあります。上級シミュレーションの目的は、船内の脅威というルールに慣れてもらい、実際のミッションで戸惑わないようにすることです。

上級シミュレーションは、実際のミッションを始める前に行う最後のゲームになります。上級シミュレーションで勝利を最低でも1回収めるまでは、実際のミッションに出るべきではないでしょう。非常に高価な宇宙船がかかっていることをお忘れ無きよう。

もちろんこれは実際には単なるゲームであり、かわいらしい小さな人形はプラスチック製ですから、いつでも始めたいときに実際のミッションを始めて頂いて構いません。

一方で、宇宙探査隊の役に入り込みたいということならば、次のレッスンで生き残るために十分な訓練を受けておくべきでしょう。

レッスン7 最初のミッション

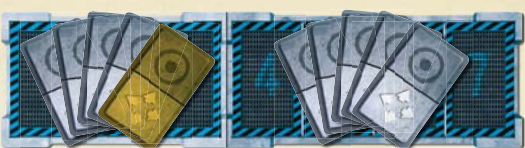
生徒諸君。今日は生徒を卒業し、クルーになる日だ。この最初のミッションから、君達の宇宙探査協会における輝かしいキャリアが始まる。

英雄的（ヒーロイック）アクション

君達は立派なクルーだから、最初のミッションは苦もなく完遂できるだろう。事はシミュレーション通りには行かないかもしれないが、必要となったときには、自分が考えていた限界を超えるような動きもきっとできるだろう。


金色の「英雄的（ヒーロイック）アクションカード」は、実際のミッションでのみ使用します。この金色のカード6枚を伏せてよく切り、伏せたままランダムに1枚ずつ配ります。余った1枚ないし2枚のカードは、中身を見ないまま脇にどけて片づけます。


この英雄的アクションカードは、第1フェーズ用に配られる通常のアクションカードのうちの1枚を置き換える形で配ります。言い換えれば、第1フェーズつまり第1-第3ターン用に配られる手札は、通常のアクションカード4枚と英雄的アクションカード1枚で構成されます。

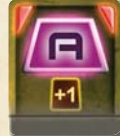


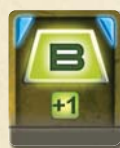
英雄的アクションカードは、通常のアクションカードと同様の方法で、どのフェーズでも使用できます。ただし、使用できるのは自分だけで、データ転送を用いて他のプレイヤーに渡すことはできません。


通常のアクションカードと同様、英雄的アクションカードにも向きが2つあり、「移動」と「アクション」のいずれかを選んで使用します。

 移動の側を選んで出した場合、示されたステーションに直ちに移動できます（たとえば、この図のカードなら直ちに赤ゾーン下段のステーションに移動します）。どこからでも、どれだけ離れていようと、重力リフトが壊れていようと、関係ありません。単純に、示された場所に移動します。ロボを連れている場合はこれも引き連れて移動します。

アクションの側に示されているのは、強化版の  のいずれかです。

 この強化版のアクションで火器を発射した場合、攻撃力が+1されます。たとえば、中央のヘビリーレーザーキャノンはこのアクションで発射した場合、6点の攻撃として扱われます（このキャノンが無傷の場合。キャノンがダメージを受けている場合は5点の攻撃です）。このアクションでパルスキャノンを撃った場合は、射程内の全ての外敵に対して2点ずつの攻撃となります。

 この強化版のアクションでエネルギー充填を行い、これによりブロック1個分でも補充に成功した場合、バンクからエネルギーを1個取り、これをボーナスとして加えることができます。これによってシールドやリアクタの許容量を超えることになっても問題ありません。このアクションにより、中央のシールドなら最大4個、左右のリアクタでも最大4個のエネルギーを充填できますし、カプセルを消費しての中央リアクタへのエネルギー補充なら最大6個のエネルギーを貯めることができます。ただし、エネルギーの補充に失敗した場合（すでに満タンになっているところへさらにエネルギーを入れようとした場合や、空のリアクタからエネルギーを引っ張ってこようとした場合、あるいはカプセルを使い切った状態で中央リアクタにエネルギーを入れようとした場合）は、ボーナスのエネルギーも受け取れず、つまり何もできなかったという結果になります。

このアクションを、 アクションで修復可能な不具合（船内の脅威として発生する不具合を指します）の修復に用いた場合、同時に2回分の修復アクションを行ったものとして扱います。



強化版のロボット戦隊アクションには2種類の用途があります。反撃を行ってくる侵入者(👤)に対して使用した場合、その反撃を無効化し、ロボット戦隊は起動したままになります。これにより、反撃を行ってくる侵入者が2点のヒットポイントを持っている場合でも、これを撃破しやすくなります。つまり、あるターンに👤を実行して1ダメージを与えます。ロボットは停止しないので、続くターンに通常の👤を用いて2点目のダメージを与えられるのです(2点目のダメージを与える際に、ロボットは停止状態になります)。

もう一つの用途は、ロボット戦隊と共にインターセプターで攻撃を行う際にも使用するというものです。この用途で👤アクションを実行すると、インターセプターの攻撃力が1点増えます。射程範囲(距離1)に外敵が1体しかいない場合は、その外敵に対して4点の攻撃となります。射程内に複数の外敵がいる場合、そのそれぞれに対して2点ずつの攻撃となります。

当然いずれの場合も、👤アクションを行うにはロボット戦隊を連れていなければいけません。



映像照合

ああ、そうだった。まだ白ゾーン下段の👤アクションを説明してなかった。実際のところ、このステーションには👤アクションに対応するシステムは存在しない。ただ船外のパノラマを眺めるための窓が2つあるだけだ。

授業でこれを取り上げなかったのは、最初のフライトでこんなものに時間を使う余裕などないはずだからだ。私も君達に情が移っていた。もし時間が余ったなら、その時間は用心のために使って欲しいわけだ。キャノンに余計に発射するとか、ロケットを余分に打ち上げておくとか、「もしもの時のために」シールドを張っておくとか。少なくとも、ただ窓の外を眺めて過ごすよりも。

もっとも、宇宙探査協会は映像照合を非常に重視しているのだが。

白ゾーン下段の👤アクションは、コンピュータが収集するデータと実際の状況の整合性を目視確認するための「映像照合」を表しています。このアクションはミッション成功時の得点を上げますが、それ以外には何の効果もありません。脅威への対処に集中し、窓の外を眺めるのは本当に他に何もすることがない時に限った方がよいでしょう。

ミッション開始時に、灰色のブロックを3つ、宇宙船白ゾーン下段にある丸窓のところに置いてください。数が3つなのは、フェーズごとに1つ用意されているためです。映像照合は、白ゾーン下段のステーションで1人ないし複数のプレイヤーが同時に👤アクションを実行することで行います。同時に映像照合を行った人数が多いほど得点は高くなります。映像照合を行ったら、丸窓から灰色のブロックを1個取ってください。ミッション進行ボード上、現在進行中のフェーズの段に数字が書かれたマスが5つ並んでいます(以下「映像照合欄」と呼びます)ので、取ったブロックをこの5マスのうち、同時に映像照合を行った人数に対応するところに置きます。



ここで、各マスに書かれた数字は、何人同時に映像照合を行うと何点になるかを表しています。左から数えて1マス目には「1」と書かれていますが、これは「1人で行くと1点」の意味です。以下、2マス目の「3」は「2人同時だと3点」、3マス目は「3人同時で3点」、4マス目は「4人同時で5点」、5マス目は「5人同時で7点」を表します。

得点を勘定できる映像照合は、各フェーズにつき1回分だけです。同一フェーズ内の複数のターンで映像照合を実施した場合、中で最も高得点の照合が採点対象となりますので、フェーズ内最高点を更新したときだけ灰色のブロックを右に動かします。そうでない場合は灰色のブロックは同じマスに置いたままにします。

宇宙探査士としてのキャリア

こうして、あなたの宇宙探査士としての危険で冒険的なキャリアが幕を開けます。

今やルールは全て把握しているとしても、ミッションは毎回異なったものになります。サウンドトラック、脅威カード、起動トラックの組み合わせは無数にありますから、ミッションでは毎回、そのミッションでしか起きないような問題が出てくるでしょう。そしてミッションで挙げる得点が増えていくことにより、プロフェッショナルへの階段を登っていることを証明できます。

難度調整

さしたる困難も感じず通常のミッションをこなせるということであれば、箱にしまった黄色いマークの上級脅威カードを使って難度を上げてみましょう。上級の脅威モジュールは通常の脅威(白いマーク)と同様です。

ゲーム開始前に、並の脅威と深刻な脅威のそれぞれにつき、難度を選びます。たとえば、深刻な脅威については黄色いマークのカードを使い、並の脅威に関しては白

例:最初の2ターン、赤は重カリフトで下段デッキに降り、中央リアクタを再充填します。第3ターン、赤は何もすることがないので、👤アクションを実行します。後の解決ラウンドにおいてこのステップまで来た際は、灰色のブロックを1つ取って、これを最上段の映像照合欄5マスのうち左端に置きます。第2フェーズでは全員やるのが多々あり、窓の外を見る余裕はありませんでした。第2フェーズの映像照合欄には灰色のブロックを置けません。第3フェーズ、プレイヤーは全ての脅威を遅滞なく打ち倒したので、第11ターンに4人で丸窓の前に集まって👤アクションを実行することに決めました。ですがちよとした誤解から、4人のうち1人が第10ターンにこれを実行してしまいます。このプレイヤーは灰色のブロックを丸窓から取り、第3フェーズの映像照合欄のうち左端のマスをこれを置きます。続く第11ターン、残りの3人が予定通りに丸窓の前で👤アクションを実行します。これにより、第3フェーズの映像照合欄左端に置かれた灰色のブロックを3つ目のマスまで動かせます。



第1・第3フェーズに行った映像照合により、プレイヤー達は1+3=4点を獲得できるはずでした。ですが不幸にも、実際にはこの点数は入りませんでした。キャノン撃つタイミングが間違っていたせいでマン・オブ・ウォーが生残り、宇宙船をバラバラに破壊してしまったのです。

最初のミッション

さて。長いお別れというのは嫌なものだ。君達は良いクラスだった。私は今、君達にやささか惹かれはじめています。今回こそは生徒と距離を保つようにしようと思っていたのだが。では…気をつけて行くように! 君達はこれより宇宙探査協会の一員となる。だから我々がもう二度と会わないとしても…いや、まあ、君達の新しい宿舎はこの隣なんだけれども。だが偶然でも我々がもう二度と会わないとしてだね。それでは。グッドラック。

ところでお嬢さん、ジャンプスーツがとてもお似合いだね…

最初の実地ミッション用にゲーム盤を準備してください。英雄的アクションと映像照合を除き、ルールは全て上級シミュレーションの時と同様です。サウンドトラックの難度はシミュレーションの時より上がっています。そして、ロールプレイを行っているということなら、実地ミッションではシミュレーションよりも多くのものがかかっていることがお分かりでしょう。

実地のミッションでは、CDのmission(ミッション)フォルダに入った8トラックから好きなものを使用できます。CDプレイヤーにランダム再生機能がついているなら、これを使って選ぶのも良いでしょう。あるいは、S2-1からS2-8までのシナリオカードをシャッフルし、ここからランダムに1枚選ぶという方法もあります。この場合はシナリオカードの中身を読まずに、対応するサウンドトラックを再生してください。

グッドラック!

最初のフライトで何かがうまくいかず、船が爆発してしまったのだとしても、これを個人的な失敗と捉えないようにしましょう。あなたのキャラクターの犠牲はつまり勇気と英雄的精神の発露だったのです。そしてあなたはまた別の、(今度はもう少しナーバスになり白髪も増えた教官の下で)訓練を終えた新米クルーに扮し、宇宙探査協会の一員としての最初のミッションに挑むのです。

最初のミッションの結果がどうであれ、後述する航海日誌をつけることをお勧めします。

いマークのカードを使う、という方法があります。その逆もあるでしょう。そして本物の挑戦がお望みなら、両方について黄色いマークのカードを使っても構いません。なお、この意思決定は船内の脅威にも外敵にも同様に適用します。深刻な外敵に関して上級のカードを使う場合は、船内の深刻な脅威についても同様に上級のカードを使うべきでしょう。

あるいは、一つの山に白いマークのカードも黄色いマークのカードも全て混ぜ込んで、難易度を運任せにしてしまっても構いません(この方式を可能にするために、脅威カード背面のマークは全て色を揃えてあります)。上級の脅威にも慣れてしまつたら、これを試してみるのもおもしろいでしょう。慣れた懐かしい敵が、しかし今まで体験したことのない組み合わせで登場するのです。

ちなみに、難度は採点に自動的に織り込まれます。つまり、上級の脅威は得点が高いのです。

航海日誌

ミッションが会心の出来だったりすると、英雄的チームワークの記録もせずじまま終わったゲームを箱に片づけるということがっかりするかもしれません。あるいはもしかすると、あなたの英雄的なチームがベヒーモスに対して敗北の分かっている絶望的な戦いを繰り広げ、その間にも侵入者たるエグゼキューショナーが仲間のクルーを一人また一人と処理していく、そのような様子を記録しておきたいということもあるかもしれません。そういうわけで、このゲームにはあなたの成功や失敗を記録する航海日誌が付いています。もちろんシミュレーションで日誌をつけることはありませんが、実地のミッションは書き起こすに足るものでしょう。記録をつけるのをためらうことはありません。ただの紙なので、紙を使い切ってしまったら、ウェブサイトからデータをダウンロードして印刷してください。

航海日誌のつけかたについては、ルールブックの6ページに記載しています。

他のサウンドトラック

CDのmission (ミッション) フォルダには8トラック収録されています。順番に使ってもランダム再生しても構いません。軌道や脅威はランダムに決まりますから、同じトラックを使ったとしても、どのゲームも同じものにはなりません。

ただ、みなさんがサウンドトラックについてあまりに多くを知りすぎてしまっている、あるいはもっと難しかったりもっと興味を惹かれるようなトラックをお望みな

ら、ウェブサイトをご覧ください。別のサウンドトラックをダウンロードできます。

キャンペーン

一回のゲームにかかる時間は25分程度です。何かもっと挑戦しがいのあるものという空気になっているのであれば、探査作戦、つまりキャンペーンを試してみるのもよいでしょう。1回のキャンペーンにかかる時間は高々90分、あるいは事が悪い方へ転がればもっと短いかもしれません。1回のキャンペーンは最大3回のミッションを連続実施することにより構成されます。船体へのダメージはキャンペーンを通じて累積しますが、いくらかの修復は可能です。各回のミッション開始前には、難度の決定と、さらに必要であればキャンペーンの早期終了の宣言も行えます。早期終了した場合、得点はその時点(1回ないし2回のミッション終了時)までの合算となります。いずれかのミッションで船が破壊された場合、キャンペーン失敗つまり負けとなります。

キャンペーンでは、より濃密なゲームが楽しめます。船の傷は深いけれどもハイスコアを狙える状態で、最後のミッションに挑むべきか否か決めなければいけない。そのような状況に出会えば、このことが実感できるでしょう。

キャンペーンのルールの詳細については、ルールブックの7ページをご覧ください。

4人未満で行うミッション

このシッピング・ダック級探査船は4-5人のクルー用にデザインされています。プレイヤーが2-3人しかいない場合、アンドロイドを連れてくる必要があります。このアンドロイドの外見は人間と同様ですが、遙かに従順です。愚かな指示に対して。

したり動かしたりはできません。そして、アンドロイドに「つまづき」は無いのです。アクションラウンドの間、どのプレイヤーも、どのアンドロイドにでもカードを出せます。解決ラウンドでは、個々のアンドロイドの駒を動かしてアクションを処理する役目について、誰かに割り振ったほうが分かりやすいでしょう。

アンドロイド

アンドロイドは担当プレイヤーのいないクルーとして扱います。プレイヤー全員が共同でアンドロイドを操ります。アンドロイド1体に対し、駒1個とアクションボード1枚を(通常のクルー同様に)割り当てます。アクションボードは全員の手が届くところに置いてください。

2人ゲームでは、アンドロイドが2体登場します。3人ゲームでは1体だけです。クルーは4名となりますので、未確認報告は無視します。

アンドロイドには名前を付けることができます。航海日誌に名前を大括弧付きで記入してください。たとえば [マーヴィン] とか [ICU2] とか。

アンドロイドの手番順、つまりプレイヤー誰と誰の間に座っていることにするが、これを決めてください。

明白なことですが、2人ゲームではどちらかが複数の役職を担うこととなります。キャプテン、コミュニケーション・オフィサー、チーフ・オブ・セキュリティの各役職をアンドロイドに担わせるわけにはいかないからです。

手札の枚数

アンドロイドには自分用の手札というものがありません。代わりに、プレイヤーに配られるカードの枚数が増えます。

- 3人ゲームでは全員、各フェーズ用に配られるカードが(5枚ではなく)6枚になります。
- 2人ゲームでは2人とも、第1フェーズ用に配られるカードが9枚、他のフェーズ用に配られるカードが各6枚となります。

以上はシミュレーションやテストランでも同様に適用します(2人でテストランを行うなら、2人とも第1フェーズ用に9枚、第2フェーズ用に6枚のカードを配ります)。

アンドロイドと英雄的アクション

実地のミッションでは、プレイヤーは英雄的アクションカードを使うことができます。通常のゲームと全く同様に、英雄的アクションカードは第1フェーズ用カードの1枚として配られます(従って例えば2人ゲームなら、第1フェーズ用に8枚の通常アクションカードと1枚の英雄的アクションカードが配られます)。

実地のミッションではアンドロイドにも英雄的アクションカードが1枚配られます。このアンドロイド用英雄的アクションカードは、準備段階では伏せておき、コンピュータが第1フェーズの開始を宣言した時点でめくります。めくったアクションカードはアクションボードの脇に置いておきます(アクションボードに載せてしまうと、カードを「置いた」ものとみなされ、取り外せなくなります)。アンドロイドに配るカードはこの1枚だけです。残りのアクションは全てプレイヤーの手札から出します。

この英雄的アクションカードは、持ち主であるアンドロイドのアクションボードに置く限りは、誰が置いても構いません。プレイヤーは自分の英雄的アクションカードをアンドロイド用に使ったり、アンドロイド用の英雄的アクションカードをプレイヤーや別のアンドロイドに渡してはいけません。英雄的アクションカードは交換不能であり、プレイヤーであれアンドロイドであれ配られた者が使うしかないので。

アンドロイドの操作

通常のプレイヤーがこなせる全てのことを、アンドロイドもこなせます。ロボット戦隊を引き連れることもできるのです。

プレイヤーは、自分の手札をアンドロイドのアクションボードに出すことでアンドロイドを操作します。どのターン番号の枠に出せるかについては、今そのプレイヤーが自分のアクションボード上で出せる先の枠と全く同じです。つまり、たとえば第2フェーズにいるプレイヤーは、自分のアクションボード上で4-7番の枠に手札を置ける訳ですから、アンドロイドのアクションボードへカードを置く際も、(1-3番ではなく)4-7番の枠のみ置けるということになります。

アンドロイド用にアクションカードを出す際は、内容面を表に向ける形で置きます。カードを間違えないよう注意してください。アンドロイドのアクションボードにいったんカードを置いたら、もう変更は誰にも一切行えません。置いたカードを取り外

付録：如何にして補充人員を訓練するか

新規のプレイヤー達にスペース・アラートの遊び方を説明したい、ですか？ このハンドブックでやったような説明の方法はお好みでしたでしょうか。そうであれば、あなたがアカデミーの教官に扮し、お友達を訓練課程に導くのも良いでしょう。このテキストを渡して読ませるより簡単に時間もかからず、なによりずっと楽しくやれますから。

このゲームについて十分に把握しているのなら、ハンドブックを隅まで読み上げる必要はないでしょう。必要なのは講義ノートだけです。ハンドブックに登場する疲

れ切ったナーバスな教官を演じてよいですし、もっと直接的なアプローチもあります。いずれの方法にしても、お友達を宇宙探査隊のクルーとして扱うことをお勧めします。雰囲気はこのゲームの重要な要素だからです。

お友達にどうやって教えるかはあなた次第ですが、ここに載せているのは我々がこのゲームを多数のグループに説明した経験に基づいて作られたノートですので、紹介しないわけにはいきません。

イントロダクション

- ゲームのテーマ。シッピング・ダック級探査船。ハイパースペース経由のジャンプと帰還。
- クルーの目的、船がばらばらにならないよう10分間保たせること。

レッスン1・船とクルー

- クルーに色を選ばせ、キャプテンとコミュニケーション・オフィサーを決めさせる。カードの配りかたを説明。
- 役職決めとカード配りを行わせている間に、船を4ペーシ図の最初のテストラン用に準備する(軌道の選択やカードといった子細の説明は不要)。脅威カード「ファイター」を取り分けておく。
- 船の説明。3つのゾーンと6つのステーション。火器、シールド、リアクタ。詳細な説明は不要。

レッスン2・アクションラウンド

- 7ターン構成でアクションは7回。
- 余ったアクションカードを使って、移動とアクションの方法を説明。
- フェーズの概念を説明。(カード5枚取る。1-3番のアクションを決める。4-7番用のアクションカードを取る。もう1-3番のアクションは変更できない)
- アナウンス。
 - » 脅威についてアナウンスが流れた際、これをコミュニケーション・オフィサーがさばくやり方。(テストランでは深刻な脅威も船内の脅威も未確認報告も無いことに注意)
 - » データ入手、データ転送、フェーズ終了、ミッション終了。

レッスン3・解決ラウンド

- ミッション進行ボードを見せる。
- 「脅威が現れる」ステップ。
- プレイヤーのアクション。(手番順の概念の説明を忘れずに)
 - » 移動の説明。(この段階では、複数人が同時に重カリフトを使用したときのことは放っておいてよい)
 - » Aアクション。(キャノン発射を示すためブロックを移動、ただしダメージ計算はまだ行わない)
 - » Bアクション。(エネルギーをシールドやリアクタに転送する方法。中央リアクタの再充填方法)
- ダメージ計算。
 - » 火器の射程と威力。パルスキャノンの射程が短いことを強調。
 - » ファイターを例に、脅威側のシールドの適用方法を説明。
 - » 脅威カードのテキストを読む必要性を強調。
- 脅威側の侵攻とアクション。
 - » スピードとアクション。青ゾーン軌道のファイターを例に。
 - » 攻撃と、船のシールドの効能(これもファイターを例に。ファイターの攻撃は各回で威力が異なるため)。
 - » 脅威側のアクションとして攻撃以外のものも存在することに言及。
 - » Zアクション実施後に脅威が去ることを説明。
 - » ヒント:各ターンに脅威がどこにいるか、クルーは把握しておくべき。
- ハイパースペースへのジャンプ
 - » 最後に脅威側の侵攻とアクションが2回あることを示す。
 - » いずれかのゾーンへのダメージが7点溜まったら敗北。

レッスン4・初回テストラン

- 自分たちの計画を示すために駒を使うのは構わないが、行動の内容を決めるのはあくまでもアクションボードに置いたカード。
- サウンドトラックを再生(あるいはシナリオカードを読み始め)、アクションを観察。
 - » コミュニケーション・オフィサーを注視し、ミスがあったらサウンドトラックを止める。
 - » 全員がルールを把握しているか確認。
- 解決ラウンドの処理役を担当し、いま何をしているか説明しながら進める。
 - » プレイヤーに自分自身の行動(移動・火器発射・エネルギー転送)を実施させる。
 - » ダメージ計算と脅威側のアクションを処理しながら、いま処理している内容をプレイヤーに説明。
- テストランをもう一度やるかシミュレーションに進むか、プレイヤーの意思決定に助力。

レッスン4a・第2回テストラン

- クルーが自分で気づかないまま重大な失策をしていた場合(コミュニケーションを取っていないなど)、少し助けを出す。誰かにキャプテンの役割を担うよう勧める必要がある場合もある。ただし、自ら問題解決に取り組みそうなら、プレイヤーに任せる。
- サウンドトラック再生。
- 解決ラウンドでは、クルーにダメージ計算と脅威側の侵攻およびアクションを処理させる手もある。

レッスン5・シミュレーション

- 長いミッションになるので、第8-12ターン用のアクションボードも使う。ミッション進行ボードは複雑な方の面を使用。第2フェーズ終了に関する処理は第1フェーズ終了時と同様。
- アクションカードは伏せて出す。背面の読み方。
- 深刻な脅威(専用の山札と固有のアナウンスがあることを説明)。
 - » 自らの能力を変えたり回復したりする脅威も存在する点を伝える。白と黒のブロックについてはまだ話さない。
- 未確認報告と、今回これを適用するか否かの説明。
- ロケット。打ち上げ方、挙動、攻撃対象の決定方法、ダメージ。射程を強調。
 - » 一部の脅威はロケットの攻撃対象にならない。例を挙げる。
- コンピュータのメンテナンス。メンテナンスが重要である理由の説明(スクリーンセーパー)。
 - » 各フェーズ最初の2ターン中に要メンテナンス実施。
 - » メンテナンス実施を示すためにブロックを使う。
 - » アクションのデレイ。いくつかの例を挙げる。
- 他にデレイを引き起こすもの。
 - » 重カリフト使用の待ち合い(順番が重要である旨を強調)。
 - » 重カリフトがダメージを受けている場合。次項と共に説明。
- 船体へのダメージ。
 - » コンセプトの説明。解決ラウンドが来るまでは、どの部品にダメージが入るか誰にも分からない。
 - » 各ダメージタイルの説明。
- ランダム方式での準備について示す。カードをシャッフルさせ、軌道トラックを選ばせる。
- サウンドトラック再生。
- タクティカル・オフィサーに解決ラウンドを処理させる。
 - » 誤って出されたカードがないか確認。
 - » 必要であれば、「つまづき」ルールを説明。
 - » プレイヤーが敵側の移動とアクションを正しく処理できているか確認。

- プレイヤーがゲームに勝ったら、採点方法を説明。
- 今日こまでで、もう「スペース・アラート」を充分楽しんだか聞く。まだ遊び足りなければ、次に何に挑戦するかプレイヤーが決めるのを手助けする。

レッスン6・上級シミュレーション

- 船内の脅威と、これ専用の軌道ボード。
- 「船内の脅威」カードを何枚か見せる。
 - » 同じ点:船内の脅威にもヒットポイント、スピード、アクションの概念あり。
 - » 違う点:船内のどこに出現するか、および対処方法が書いてある。
- 不具合。**B**と**C**で示される。
 - » 脅威発生時点で、影響を受けるシステムのところにトークンを置く。このシステムは使用不能に。
 - » 不具合の修復法(1人でも複数同時でも、また1ターンで直しても複数ターンかけて直してもよい)。
 - » 不具合のスピードとアクション。不具合の修復を行わなかった場合、システムへのダメージはミッション終了まで消えずに残る。
- 侵入者。**III**または**IV**で示される。
 - » 船内、侵入者の出現地点に、その侵入者のトークンを置く。
 - » 侵入者が移動アクションを実行したら、トークンもその通りに動かす。
 - » 侵入者の撃退方法、つまりロボット戦隊の説明。
- **C**アクションでロボット戦隊を起動。
 - » **III**アクションでロボット戦隊が攻撃を行う。
 - » ロボット戦隊は常に、自分を起動したプレイヤーについてくる。複数のロボット戦隊を同時に連れ歩く事はできない。
 - » 一部の敵は反撃してくる。ロボットの機能停止と再起動について説明。
- ヒットポイントを2点持った侵入者の厄介さについて示し、カードのテキストを読む重要性を説明。
- インターセプターで宇宙に出るためにロボット戦隊を使うことも可能。
 - » **C**で宇宙に出て、**III**アクションで宇宙に居続け攻撃続行、アクションカードを出さなければ船内に戻ってくる。**III**アクション以外のカードを出した場合、まずインターセプターから降りる必要があるので、デレイが起きる。
 - » インターセプターの射程と威力(1体に3点の攻撃、または1点ずつの全体攻撃)。
- プレイヤーに、自分達だけでゲームを実施させる。正しくゲームを執り行っているかだけ観察する。

レッスン7・最初のミッション

- この最初のミッションはシミュレーションより難しいという点を警告する。
- 英雄的アクション
 - » カードを見せ、説明する。
 - » カードはプレイヤー自身に配らせる。
- 映像照合
 - » クルーがまだ得点について気にしていないなら、最初のミッションではこの要素は放っておく。
- 自分たちだけでゲームを実施させる。正しくゲームを執り行っているかだけ観察する。

次は何を?

- 難度選択、キャンペーン、アンドロイドを入れたゲームなどを説明していくが、これらについてはハンドブックのどこに書かれているか示すだけに示すか。いずれにせよ仕事は終わりだ。自分の飲物でも用意してかつぐ事。