

VLAADA CHVÁTIL SPACE ALERT

スペース・アラート

ルールブック

スペース・アラートはチーム一丸で行うサバイバルのゲームです。プレイヤーは全員、宇宙探査隊のクルーに扮します。ハイパースペースを經由して銀河の危険宙域の探査に送り込まれるのです。

この宇宙船は対象宙域の調査を10分間で自動的に完遂します。クルーの役目は、このミッションが完了するまで船を防衛することです。成功すれば、船は価値あるデータを持ち帰ってこられます。失敗したら…新たなクルーの訓練を始める時間です。

スペース・アラートは普通のボードゲームではありません。プレイヤーは互いに争うのではなく、全員で協力して、ゲームからの挑戦に立ち向かうのです。難度はプレイヤー自身で選択できます。最難関のミッションの完遂には緊密なチームワークが必要となります。

このゲームには冊子が2つ入っています。このルールブックと、もう一冊は宇宙探査隊になるためのハンドブックです。

ハンドブックから読み始めてください。ハンドブックは、遊び方を教えながら、このゲームの雰囲気と同時に伝えられるようデザインしてあります。このハンドブックは、我々が数多くのグループにゲームを説明した経験に基づいて作られています。このハンドブックは簡単なルールから始まり、だんだん複雑になっていくような構成になっています。ですのでビギナーの方は、複雑なルールを学ばなければならなくなる前に、基本的なコンセプトのほうに集中できます。

このルールブックはルールの簡潔な説明を、ゲームの手順に合わせた構成で載せた

ものです。ハンドブックでいったん遊び方を把握したら、このルールブックで個々のルールを確認できます。付録には複雑な脅威カードの説明を載せてあります。

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ありません。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、スピーカー付きの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 からダウンロードすることもできます。

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、ヘッドホンを付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。

1. 準備

この標準ルールは4-5人用のものです。少人数用のルールは5章にあります。

「並の脅威」の難度を、低難度（白いマークのカード）、高難度（黄色いマークのカード）、ランダム（両方を混ぜて使用）の3種類から選びます。「並の船外の脅威」の山札と「並の船内の脅威」の山札、この2つの山札を、選択した難度の脅威カードを使って用意します。なお、船外の脅威のことを「外敵」または単に「敵」と呼ぶことがあります。



並の船外の脅威(並の外敵)。

並の船内の脅威。

さらに、「深刻な脅威」の難度を選び、「深刻な船外の脅威」の山札と「深刻な船内の脅威」の山札、この2つの山札も用意します。並の脅威の難度と深刻な脅威の難度は違うものにして構いませんが、船外と船内の脅威の難度は揃えておきましょう。



深刻な船外の脅威(深刻な外敵)。

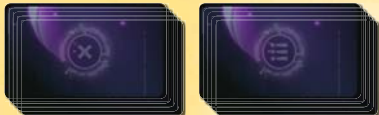
深刻な船内の脅威。

プレイヤーはそれぞれ担当色を1色選びます。プレイヤーの中から、誰が船長（キャプテン）、連絡士官（コミュニケーション・オフィサー）、保安担当官（チーフ・オブ・セキュリティ）の各役職に就くか選びます。一人のプレイヤーが複数の役職に就くこともできます。

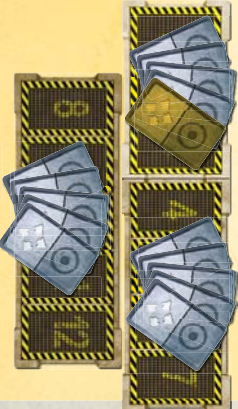
各種ゲームボードを次のページの図のように用意します。

サウンドトラックを選択します。フルサイズのゲーム（「ミッション」）の場合、CDのmission（ミッション）フォルダに格納された8トラックから1つ選びます。サウンドトラックをランダムに選ぶため、S2-1からS2-8まで8枚のシナリオカードを用意し、そこからランダムに引くという手もあります。CDプレイヤーがない場合は、引いたシナリオカードをタイムキーパーに渡します。

コミュニケーション・オフィサー。



「並の船外の脅威」の山札 (シャッフル済)。「深刻な船外の脅威」の山札 (シャッフル済)。



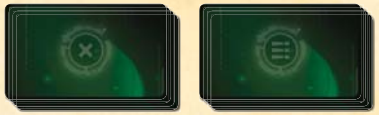
五角形の (脅威) 番号トークン 8枚×2組。



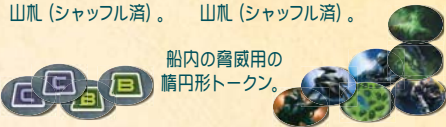
宇宙船ボード。
(3ページで詳述)

アクションカードの山札 (シャッフル済)。

チーフ・オブ・セキュリティ。



「並の船内の脅威」の山札 (シャッフル済)。「深刻な船内の脅威」の山札 (シャッフル済)。



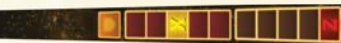
船内の脅威用の 楕円形トークン。

上部コンピュータ・スクリーン。



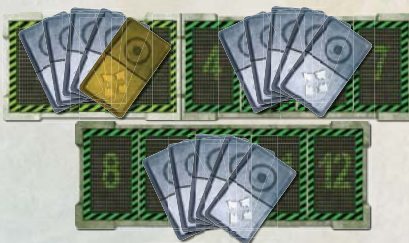
ランダムに選んだ、船外の脅威用の軌道ボード3本 (船の赤、白、青各ゾーンに对应)。

ゾーンごとに色分けされた3山の八角形ダメージタイル (シャッフル済)。

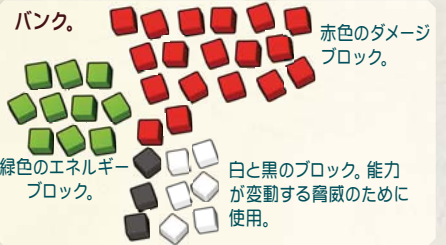


ランダムに選んだ船内の脅威用の軌道ボード1本。

下部コンピュータ・スクリーン。



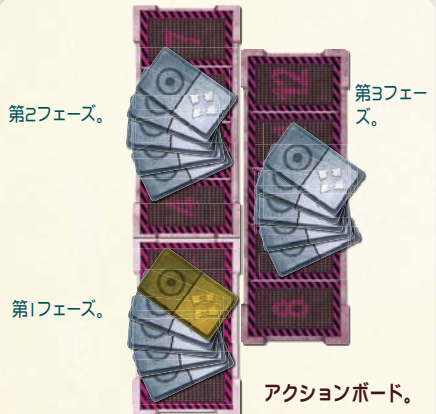
ミッション進行マーカー。



バンク。赤色のダメージブロック。

緑色のエネルギーブロック。

白と黒のブロック。能力が変動する脅威のために使用。



第2フェーズ。

第3フェーズ。

第1フェーズ。

アクションボード。

アクションカード。シャッフル済のアクションカードの山札から配る (フェーズごとに5枚)。

英雄的アクションカード。第1フェーズのアクションカードのうち1枚を代替する形で配る。



ミッション進行ボード (複雑なほうの面を向けて置く)。

2. アクションラウンド

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上げ始めます。

自分の手元の第1フェーズ用アクションカード5枚を手に取り、手札とします。他者にカードの中身を見せてはいけませんが、カードの中身について会話で伝えることは構いません。自分が第1フェーズにどのようなアクションを行うか、自分のアクションボード上「1-3」の枠に手札を1枚ずつ伏せて置くことで計画していきます。

アクションカード。



アクション側。システムを起動したり、ロボット戦隊に命令を出したりします。

移動側。右移動、左移動、上下移動 (デッキ移動) の3種類。

アクションカードはどちらの側を上にして置くこともできます。自分がアクション側を上にして置いたか移動側を上にして置いたか、背面からでも全員が確認できるようになっています。上にして置いたほうの側がそのターンに行うアクションになります。下にしたほうの側は何の効果も持ちません。枠にアクションカードを置かなかった場合、そのターンでは何もしないということを意味します。

同一フェーズのアクションを計画している間は、そのフェーズが終了する前であれば、いったん自分のアクションボードに置いたカードを自分の手札と自由に交換して構いません。第2フェーズ用のカードを取って手札に加えたら、その時点で第1フェーズ

における自分のアクションを確定させ、第2フェーズの計画に移ったこととなります (第1フェーズ用の手札も引き続き、第2フェーズの計画用に使用できます)。



アクションの計画。第1ターンに移動、第2ターンは何もせず、第3ターンにアクション。

第2フェーズ用のカードを手札に加えたら、第4-7ターンの計画を始めたこととなります。第1フェーズ用に置いたカードは、中身を再確認することはできても、手札と交換することはもうできません。

第2フェーズのアクションの計画を行えるのは、第3フェーズ用のカードを手札に加えるまでの間です。第3フェーズのカードを手札に加えた時点で第3フェーズの計画に移ったこととなります。ここからはアクションラウンド終了まで、第8-12ターンのアクションの計画を行います。

英雄的アクションカードも移動側とアクション側があります。置き方も同様です。

アクションラウンドの間、ゲーム盤や駒を使って計画内容を伝えることはできますが、ゲームに効果を及ぼすのはアクションボードに置いたカードだけです。

2.1 コンピュータからのアナウンス

「危険宙域に突入しました。オペレーションを開始してください。」

アクションラウンドの開始を示しています。

「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T+1です(他2,3等)。繰返します…」

「レーダー異常反応。ゾーン・レッド、赤の軌道に深刻な敵。迎撃してください。発見時刻はT+1です(他2,3等)。繰返します…」

コミュニケーション・オフィサーが並の(または深刻な)外敵の山札からカードを1枚めくり、指定ゾーン用の軌道ボードの近くに、内容面を表に向けて置きます。そしてこの脅威カードの上に、指定時刻の番号トークン(五角形)を1つ取って載せます。

「警報発令。船内に脅威を発見。発見時刻はT+1(他2,3等)です。繰返します…」

「緊急警報。船内に深刻な脅威。ただちに対処を。発見時刻はT+1(他2,3等)です。繰返します…」

チーフ・オブ・セキュリティが並の(または深刻な)船内の脅威の山札からカードを1枚めくり、船内用の軌道ボードの近くに、内容面を表に向けて置きます。そしてこの脅威カードの上に、指定時刻の番号トークン(五角形)を1つ取って載せます。

「未確認報告…」

この言葉に続くアナウンスは5人ゲーム専用のものです。4人以下のゲームでは無視します。

「データ受信しました。最新データを受け取ってください。繰返します…」

全員、アクションカードの山札から1枚ずつ取って自分の手札に加えられます。

「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)交換完了。」

全員、自分の手札から1枚選び、これを他の誰にでも渡すことができます。この交換は、ブザーが鳴る前に手渡しで行わなければいけません。英雄的アクションカードは渡せません。

「通信障害です! …通信回復しました。」

この2つのアナウンスの間は、プレイヤーは互いに一切コミュニケーションを取ってはいけません。

「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。」

フェーズの終了がアナウンスされたら、もうそのフェーズのアクションは計画できません。(まだ新しいフェーズに移っていないプレイヤーは)新しいフェーズ用のアクションカードを手札に加え、新しいフェーズのアクションの計画を始めてください。

このアナウンスが流れる前であっても、個々のプレイヤーが自分自身の判断で、自分だけフェーズを終えて次のフェーズの計画に進んでしまって構いません。

「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!」

このアナウンスをもってアクションラウンドは終了です。あるいは、第2フェーズ終了のアナウンス以降であれば、プレイヤー全員の合意により、ミッション終了のアナウンスより前にアクションラウンドを終了してしまっても構いません。

3. 解決ラウンド

宇宙船ボード上のゲーム用具は全て初期配置の状態に戻してください。

シナリオカードを使って、コミュニケーション・オフィサーおよびチーフ・オブ・セキュリティが脅威カードを正しい軌道に置き、正しい番号トークンを載せているか確認してください。間違いがあった場合は修正します。登場すべき脅威が登場していないなら、これも出現させます。

ミッション進行ボード上、ミッション進行マーカーを進めながら、ボードに指示された処理を行っていきます。

赤ゾーン **白ゾーン** **青ゾーン**

インターセプター:
射程 ■ (1),
威力 3 または 1.

コンピュータ:
初期配置: ■■■ (メンテナンス
マーカー3個)

ブリッジ:
初期配置: クルーの駒 (人形駒) は全て、白ゾーン上段ステーションに置きます。

ヘビーレーザーキャノン:
射程 ■ (3), 威力 4 (中央のは 5).

シールド:
キャパシティ 2 (中央のは 3)
初期配置: ■ (各シールドにエネルギー1個)

ロボット戦隊倉庫:
初期配置: ■ (どちらの倉庫も、ロボット
戦隊の駒は覆かせておく)

重力リフト

ライトレーザーキャノン:
射程 ■ (3), 威力 2
初期配置: ■ (電力バックの上に黄色のエ
ネルギーを1個)

側方リアクタ:
キャパシティ 3
初期配置: ■ ■ (どちらの側方リアクタに
もエネルギー2個)

ロケット:
初期配置: ■ ■ ■ (ロケット駒3個)

ロケット・トラック:
ロケットの射程 ■ (2),
威力 3.

丸窓:
初期配置: ■ ■ ■ (映像照台マ
ーカー3個)

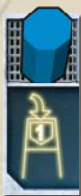
パルスキャノン:
射程 ■ (2), 威力 1.

中央リアクタ:
キャパシティ 5,
初期配置: ■ ■ ■ (エネルギー3個)
■ ■ ■ (リアクタの脇に燃料カプセル3個)

上段デッキ **下段デッキ**

赤ゾーン上段ステーション **白ゾーン上段ステーション** **青ゾーン上段ステーション**

赤ゾーン下段ステーション **白ゾーン下段ステーション** **青ゾーン下段ステーション**



3.1 脅威が現れる

進行ボードに書かれているのと同じ番号トークンを載せた脅威カードが存在する場合、もう1枚用意されている同じ数字の番号トークンを取って、その脅威の軌道ボード上、最初のマスに置きます。

外敵については、このトークンは物理的な距離関係を意味します。船内の脅威については、状況の逼迫具合を意味しています。

船内の脅威 - 不具合
(**B** か **C** で表記)

影響を受けるステーション。



ヒットポイント(HP)。必要な修復の回数という意味です。

不具合。

船内の脅威 - 侵入者
(**1** か **2** で表記)

出現するステーション。

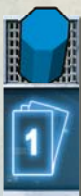


ヒットポイント(HP)。

脅威側の反撃あり。
反撃なし。

現れたのが不具合なら、対応するアルファベットが書かれた楕円形トークンを取り、指定のステーションに描かれた「影響を受けるシステム」を覆う形で置きます(影響を受けるシステムが複数ある場合、そのそれぞれに対しこの処理を行います)。

現れたのが侵入者であれば、その脅威と同じ絵柄の楕円形トークンを取り、驚異カードに書かれた出現ステーションのところに置きます。



3.2 プレイヤー側のアクション

プレイヤーは全員、このターン用に自分が出したアクションカードをめくって公開します(出した時と上下が逆さにならないよう、左から右、または右から左にめくってください)。この公開したアクションを、キャプテンから時計回りの順で実行していきます。

この時点で、カードの上下を逆さに置いていた、あるいは赤矢印と青矢印を間違っていた場合、「つまづいた!」と宣言しても構いません。宣言した場合、誤って置いたカードではなく、意図通りのアクションを行えますが、その代わりに次のターンの自分のアクションはディレイ(遅延)します(意図通りに置いているのにプレーを有利にするため「つまづいた」と宣言してはいけません)。

「アクションのディレイ」の意味: そのターン用のカードを出している場合、このカードを1ターン後ろにずらします。ずらした先にもカードを置いている場合、このカードも押し出され1ターン後ろにずれます。これを、押し出されたカードが空き枠に収まるか、最後のターンのカードが押し出されるまで繰り返します。後者の場合、アクションボードから押し出された最終ターンのカードは実行されなくなります。



赤矢印と青矢印 - 自分の駒を、矢印の方向で隣のステーションに動かします。デッキの上下移動は行いません。既に船の端に到達していて矢印の方向に進めない場合、移動せずその場所に留まります。



重カリフトで移動 - 自分の駒を、上段デッキにいるなら下段に、下段にいるなら上段に動かします。左右には移動しません。使用すべき重カリフトがダメージを受けているか、または同じターンに既に別の誰かがその重カリフトを使用済だった場合、このターンの上下移動は行えますが、次のターンの自分のアクションがディレイします。



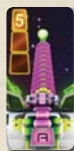
システムの実行または修復 - 自分の駒がいるステーションにある、カードと対応するアルファベットのシステムを実行または修復します。

そのシステムに不具合が起きている場合(つまり楕円形トークンが被さっている場合)、このアクションは「修復」の扱いになります。「修復」を行ったら、赤ブロックを1個取って、対応する不具合のカードの上に置きます。カードの上に載った赤ブロックの総数がそのカードのヒットポイント以上になったら、この不具合は修復完了となります。修復完了したら、この不具合のカードをキャプテンに渡し、対応する番号トークンを軌道ボードから取り除きます。また、対応する楕円形トークン(複数ある場合はその全て)も、宇宙船ボードから取り除きます。

不具合を修復できない場合(つまり、対象の不具合が既に2アクション実行済になっていた場合)、このアクションを行っても何も起きません。

複数の不具合に侵されたシステムへの修復アクションは、それで修復可能な不具合のうち最も番号トークンの若いものを対象とします。システムを覆う楕円形トークンは、そのシステムを侵している不具合が全て修復されるまで取り除けません。

システムが機能している、つまり不具合を示す楕円形トークンが被さっていない場合は、このアクションは「システムの実行」の扱いになります。**A**アクションはそのステーション備え付けの火器の発射、**B**アクションはエネルギーの転送を意味しています。**C**アクションはステーションごとに別々の意味を持ちます。



ヘビーレーザーまたはパルスキャノンの発射 - 対象の火器と同じゾーンにあるリアクタから緑ブロックを1個取って、この火器のところに置きます。これで火器が起動したことを示します。対応するリアクタにブロックが無い、あるいは既に対象の火器にブロックが置いてある場合は、このアクションを行っても何も起きません。



ライトレーザーキャノンの発射 - 対象の火器の下にある電力パックのところから黄色ブロックを取り、この火器のところに置きます。これで火器が起動したことを示します。同じターンに既に同じアクションが実施されていたら、これを行っても何も起きません。



エネルギーをシールドに転送 - 対象のシールドのキャパシティいっぱいになるまで、同一ゾーンのリアクタから緑ブロックを取って対象のシールドのところに移します。対応するリアクタに十分な緑ブロックがない場合は、ある分だけ全て移します。



側方リアクタへのエネルギー転送 - 対象の側方リアクタのキャパシティいっぱいになるまで、中央リアクタから緑ブロックを取って、対象の側方リアクタのところに移します。中央リアクタに十分な緑ブロックがない場合は、ある分だけ全て移します。



中央リアクタの再充填 - 燃料カプセルを1つバンクに戻します。中央リアクタのキャパシティいっぱいになるまで、バンクから緑ブロックを取って中央リアクタのところに置きます。燃料カプセルが尽きていたら、このアクションを行っても何も起きません。



コンピュータのメンテナンス - ブリッジのコンピュータから灰色のブロックを1個取って、ミッション進行ボード上、現在進行中のフェーズの段にある、コンピュータ・メンテナンスのマスに置きます。既に対象のマスに灰色のブロックが載っている場合、このアクションを行っても何も起きません。



ロケットの打ち上げ - 対象のステーションからロケット駒を1個取って、ロケット・トラックの最初のマスに置きます。ステーションのロケットが尽きているか、あるいは既にロケット・トラックの最初のマスが埋まっている場合、このアクションを行っても何も起きません。



ロボット戦隊の起動または再起動 - ロボット戦隊を連れていないプレイヤーは、対象ステーションの倉庫にロボット戦隊の駒が寝ているなら、そのステーションでこのアクションを実行すれば、これを起こして自分の駒の隣に置きます。以降、このロボット戦隊は、起動したプレイヤーの駒と一緒に移動します。対象ステーションの倉庫のロボット戦隊が既に起動している場合は、このアクションを行っても何も起きません。

停止状態のロボット戦隊(つまり寝かせたロボット戦隊駒)を連れてプレイヤーは、このアクションを実行することで、連れのロボット戦隊を再起動できます(ロボット戦隊駒を起こします)。再びロボットは起動状態となり、使えるようになります。



インターセプターの発進 - 起動状態のロボット戦隊を連れていたら、自分の駒と連れているロボット戦隊と共に、船外(つまり宇宙)に動かします。ロボット戦隊を連れていない、連れのロボット戦隊が停止状態である、既に別のプレイヤーの駒が船外に出ている、このいずれかの状態にある場合、このアクションを行っても何も起きません。

船外にいるプレイヤーは、どのゾーンにもどのステーションにもいないという扱いになります。脅威側のアクションや効果により、ノックアウトやディレイその他を船内のプレイヤーに適用しなければならぬという場合も、船外にいるプレイヤーは対象外となります。

インターセプターは発進したターンに攻撃を行います。

インターセプター発進後のターンの攻撃: 船外でターン開始を迎えた場合、認められるアクションは **1**のみです。この **1**アクションは、船外に留まり、インターセプターでもう一度攻撃を行うことを意味します。何のアクションカードも出さなかった場合は、プレイヤーと連れのロボット戦隊が共に船の赤ゾーン上段に帰還します。その他のアクションは全てディレイします(ディレイにより置いてあったアクションが1ターン後ろにずれるので、このターンは「アクションカードなし」となり、これにより船内に帰還することになります)。

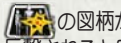


映像照合 - 「プレイヤー側のアクション」ステップ終了時に丸窓から灰色ブロックを1個取り、ミッション進行ボード上、現在進行中のフェーズの段にある映像照合欄(上図、数字が5つ書かれた欄)に置きます。欄のどの枠に置くかは、そのターンに何名同時に映像照合を実行したかで決まります(例えば4人が関わった場合、左から4番目の枠に置きます)。

該当の欄に既に灰色ブロックが置かれている、つまり同じフェーズに既に映像照合を実施している場合、そのブロックを置いた時より今回の方が関わった人数が多いのなら、(窓から新たに灰色ブロックを取るのではなく)この灰色ブロックを今回の人数に対応する枠へと動かします。そうでなければ、今回の映像照合には何の効果もありません。



ロボット戦隊アクション - 起動状態のロボット戦隊を連れているプレイヤーは、自分のいるステーションに侵入者もいるなら、この侵入者をロボット戦隊アクションで攻撃できます。攻撃を行ったら、対象の侵入者に赤ブロックを1個載せます。カードの上に載った赤ブロックの総数とそのカードのHP以上になったら、この侵入者は倒されます。倒した侵入者のカードをキャプテンに渡し、対応する番号トークンを軌道ボードから取り除きます。対応する楕円形トークンも、宇宙船ボードから取り除きます。



の図柄がカードに描かれた侵入者は、こちらの攻撃に対して反撃してきます。反撃されるとロボット戦隊は停止状態になります。連れのロボット戦隊駒を寝かせてください。停止状態のロボット戦隊も、引き続きプレイヤーと一緒に移動します。

ステーションに侵入者が複数いる場合、中で最も若い番号トークンの侵入者が攻撃対象となります。同じステーションに侵入者がいない、またはロボットを連れていないか連れのロボットが停止状態の場合、このアクションでは何も起きません。

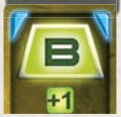
インターセプターからの攻撃 - ロボット戦隊を連れて既に船外に出ている状況でのこのアクションを実行した場合、前述のとおり、このプレイヤーは船外に留まります。



英雄的移動 - 自分の駒をカードに示されたステーションまで瞬時に移動します。どれだけ遠い位置にいても、ダメージを受けた重力リフトを間に挟んでいても、関係ありません。



英雄的射撃 - 通常の「A」アクション実行時と同様のルールで、自分が今いるステーションの兵器を発射します。その際、このターンに限り、発射する兵器の威力を1高いものとして扱います。パルスキャンオンについても同様に適用されます。



英雄的エネルギー転送 - 通常の「B」アクション実行時と同様、エネルギー転送を行います。このアクションで緑ブロックを1個でも転送できた場合、銀行から緑ブロックを別途1個取ってきて、これをエネルギー受信側のシステムに加えることができます。これにより受信側システムはキャパシティを超える量のエネルギーを保持できます。この効果は中央リアクタの再充填時にも同様に適用されます。

英雄的修復 - 修復アクションとして使用した場合、不具合のカードに赤ブロックを(1個ではなく)2個載せられます。



英雄的ロボット攻撃 - 通常の「AAA」侵入者が反撃を行ってくる場合「AAA」でも、ロボット戦隊は停止せず、起動状態のままとなります。

船外での使用時はインターセプターの攻撃として通常の「AAA」アクション同様に処理しますが、攻撃の威力を1高いものとみなします。

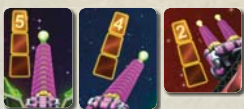
3.3 ダメージ計算

こちらが船外の脅威に与えるダメージは、このステップで計算します。なお、船内の脅威に対して与えるダメージは、前項「プレイヤー側のアクション」のステップで先に処理してしまいます。従ってこのステップでは、船内の脅威やそれ用の軌道ボードに対しては、何の処理も行いません。

キャンオンについては、緑か黄色のブロックが載っているもの全てが、ダメージの対象となります。ロケット・トラックの2マス目に来ているロケットも計算対象です(あるターンに打ち上げたロケットは、次のターンに外敵に届きます)。船外に出ているプレイヤーがいるなら、インターセプターによる攻撃もダメージ計算の対象となります(インターセプターが攻撃するのは、「C」アクションで発進したターンと、その後船外で迎えるターンに「AAA」アクションを実行した場合です)。

軌道ボードは船からの遠さにより3つに分かれています。船に最も近い5マスが距離1、次の5マスが距離2、最も遠い5マスが距離3です。兵器にもそれぞれ射程が書かれています(枠の数で示してあります。枠が3つ書かれていれば射程3です)。また、兵器には黄色い数字で威力も書いてあります。

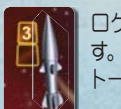
まず、どの外敵がどの兵器の対象になるかが判定します。一部のカードのテキストは、この判定に影響を及ぼします。攻撃対象にできる外敵が兵器の射程内に全くない場合、その兵器ではダメージを与えられません。



ヘビーレーザーキャンオンおよびライトレーザーキャンオンは、自分のゾーンの外敵1体のみを標的にします。どちらのレーザーキャンオンも射程3なので、どの距離の外敵にも届きます。レーザーキャンオンのゾーンの軌道に複数の外敵がいる場合、最も船に近い外敵、つまり軌道ボード上でZのマスの最も近いところにいる外敵が標的にされます。同じマスに複数の外敵がいるのであれば、若い番号トークンの外敵が優先的に攻撃対象となります。対象ゾーンの射程内に狙える外敵が1体もない場合、このゾーンのレーザーキャンオンは何の効果も発揮しません。

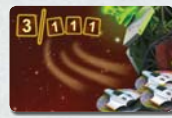


パルスキャンオンは全ゾーンにおいて射程内の(つまり距離1か2の)全ての外敵を標的にします。



ロケットは全ゾーンから最も船に近い外敵を1体だけ選び、標的にします。Zマスに最も近いところに複数の外敵がいる場合、その中で最も番号トークンの若いものを標的にします。

ロケットは射程2しかないので、距離1-2の範囲に外敵が全くいない場合、ダメージを与えることのないままロケット駒はバンクに戻されます。



インターセプターは射程内の全ての外敵を標的としますが、その射程は1しかありません。射程内に外敵が1体しかいない場合に限り、威力を3として扱います。射程内に複数の外敵がいる場合、そのそれぞれに対して威力1の攻撃を行います。

船外の脅威カード



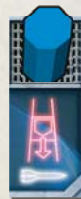
ヒットポイント(HP)

シールド強度

外敵のそれぞれにつき、その外敵を標的として行われる攻撃の威力の数字を足しあわせませす。この合計値から、その外敵のシールド強度を差し引き、残った値がその標的へのダメージとなります。ダメージが0以下になった場合は、このターンではダメージなしとなります。1点かそれ以上のダメージが入った場合、ダメージの数だけ、その外敵のカードにダメージを表す赤ブロックを載せます。

外敵のカードに載った赤ブロックの数が、その外敵のHPと同じかそれ以上になったら、プレイヤーはその外敵を撃破したこととなります。外敵のカードをキャプテンに渡し、その外敵の番号トークンは軌道ボードから撤去します。なお、HPを超えるダメージを与えた場合も、その超過分を別の外敵に回せるわけではありません。その外敵を複数の兵器で攻撃していたとしても、この原則は変わりません。標的の選択は外敵が排除されるより前に確定するのです。

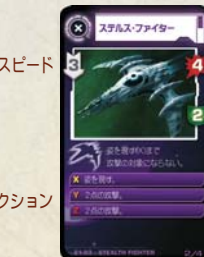
ダメージ計算が全て済んだら、キャンオンに置いた緑ブロックは全て取り除いてバンクに戻します。ロケット・トラックの2マス目にロケット駒を置いている場合は、これもバンクに戻します。ライトレーザーキャンオンに載せた黄色のブロックは、そのキャンオンの電力パックのところに戻します。



3.4 脅威側のアクション

軌道上、各脅威の番号トークンを、数字が若い順に動かしていきます。トークンを動かした際、その脅威がアクションを行ってくる事があります。

全ての脅威の番号トークンを動かし終えたのち、ロケットがロケット・トラック上の最初のマスにいるなら、これを2つ目のマスに移動します。



スピード

アクション



スピード

アクション

どの脅威についても、カードに書かれたその脅威の「スピード」と同じマス数だけ、軌道ボード上の番号トークンを前進させます。ある脅威の番号トークンを前進させている時に、トークンが「X」「Y」「Z」とアルファベットの書かれたマスを踏んだ(または踏み越えた)場合、直ちにその脅威カードに書かれた「Xアクション」「Yアクション」「Zアクション」のうち対応するものを実行します。一回の前進で複数のアルファベット付きマスを踏んだ場合、対応するアクションを全て順番に実行します。


軌道ボード上の最後のマス(Zマス)に到達した脅威は、Zアクションを実行したら、それ以降はアクションを行いません。また、この時点以降、この脅威はプレイヤーのアクションによる影響を受けなくなります。この状況になった場合、プレイヤー達はこの脅威を「乗り切った」として扱います。この脅威カードをコミュニケーション・オフィサーに渡し、対応する番号トークンを軌道ボードから取り除きます。

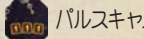
Zアクションを実行した侵入者については、宇宙船ボードに置いた対応する楕円形トークンも同様に取り除きます。ですが、Zアクションを実行した不具合については、楕円形トークンは取り除かず宇宙船に置いたままにします。不具合のZアクションが実行されたら、その不具合の影響を受けたシステムは修復不能になります。


n点の攻撃 - 外敵が、自身の軌道に対応するゾーンに対し、威力nで攻撃を行います。攻撃を受けたゾーンにはn点のダメージが入りますが、このダメージはシールドで軽減できます。攻撃を受けたゾーンのシールドに置かれた緑のエネルギーブロック1個につきダメージ1点が軽減されます。ダメージ軽減に使われた緑ブロックは消費され、バンクに戻されます。このため、対応するシールドにn個以上の緑ブロックがあれば、そこからn個の緑ブロックを取り除き、船体は無傷となります。置いてある緑ブロックの数がn個に満たない場合、そのシールドから全ての緑ブロックをバンクに戻し、軽減できなかった残りの分のダメージが対応するゾーンに入ります。


船体に入ったダメージの点数と同じ枚数だけ、対応するゾーン用の八角形タイルを


めくります。めくったタイルにはそれぞれ船体の部位が書かれていますので、宇宙船ボード上、その部位の上に被せるようにして置きます。これはダメージがその部位に入ったことを意味します。ダメージの入ったシステムは効力が落ちます。

 ライト（またはヘビー）レーザーキャノンの威力が落ちます。

 バリスキャノンの射程が短くなります。

 シールド/リアクタのキャパシティが落ちます。キャパシティを超える分のエネルギーは直ちにバンクに戻ります。

 重力リフトへのダメージ。このゾーンでデッキの上下移動を行った場合、次のターンのアクションがディレイします。

 構造体へのダメージ。特段の影響はありません。

各ゾーンには八角形のダメージタイルが6枚ずつあります。同一ゾーンの7枚目をめくることになった時点で、このゾーンは破壊されてゲーム終了、敗北となります。

全ゾーンにn点の攻撃 - 複数のゾーンへ同時攻撃が行われる場合、左から右への順番（従って赤→白→青）で処理します。各ゾーンに対し、威力nの攻撃が行われます。

この脅威の残りHPに等しい点数の攻撃 - その脅威のヒットポイントから、その脅威カードに載っている赤ブロックの個数を差し引いた値が、攻撃の威力となります。

n点のダメージ - 船内の脅威による攻撃にはシールドが効かないので、直接n点のダメージが入ります。このダメージは、「その脅威の楕円形トークンが今いるゾーン」に対して与えられます。ダメージの分だけ八角形タイルをめくります。

シールド強度に+(+)n、スピードに+(+)n、シールド強度がnに - 自分の能力を変えてくる脅威もあります。白ブロックをカードにn個置いて能力のn点増加を、黒ブロックをn個置いて能力のn点減少を示します。

ダメージをn点回復 - その脅威カードに載った赤ブロックをn個取り除いてバンクに戻します。その時点で受けていたダメージがn点に満たない場合は、載った赤ブロックを全て取り除きます。

右隣に移動、左隣に移動、デッキを上下移動 - 船内の脅威はこれらのアクションにより船の中を移動します。その脅威の楕円形トークンを取り、指示されたステーションに動かしてください。なお、船内の脅威は、重力リフトの状態がどうであろうとデッキの上下移動を普通に行えます（重力リフトを使用しないのです）。

【船内にいるプレイヤーの/このステーションにいるプレイヤーの/このゾーンにいるプレイヤーの】アクションをディレイさせる - 指定のグループに属するプレイヤーは全員、次のターンのアクションがディレイします。

【船内の全員/このステーションにいるプレイヤーは/（その他諸々）】ノックアウトされる - 指定されたプレイヤーはノックアウトされます。宇宙船ボード上、対応するプレイヤーの駒を寝かせてください。以降、このプレイヤーのアクションは実行されません。なお、全員ノックアウトされてもゲームオーバーとはならないので、この状態でミッションを完遂することも可能です。

ロボット戦隊を連れだしたプレイヤーがノックアウトされた場合、ロボット戦隊の駒も、プレイヤーの駒の横に添えて寝かせてください。以降、このロボット戦隊は最後まで停止状態のままとなり、再起動できません。

ゲームオーバー - 船に致命傷が発生し、それまでのダメージ量に関わらず直ちにプレイヤーの敗北でゲーム終了となります。

個々のカードに関する注釈がルールブック巻末にあります。



3.5 コンピュータのメンテナンス確認

ミッション進行マーカーがこのマスまで到達した時点で、灰色のブロックがこのマスに載っているか確認します。載っていない場合、それはこのフェーズの第1-第2ターンにおいて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ていますので、報いとして次のターンは全員のアクションがディレイします。



3.6 ロケットの処理

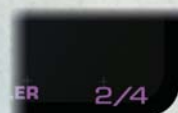
第13ターン、船がハイパースペースにジャンプする直前ですが、このターンにはプレイヤーはアクションを行いません。ですが、第12ターンに打ち上げたロケットは、目標へ向かって前進を続けます。このロケットによるダメージの計算を、この「ロケットの処理」ステップにて行います。インターセプターで船外にいるプレイヤーも、このタイミングで船に戻ります。

脅威の側も、第13ターンにはアクションを1回余分に行います。

4. 採点

ミッションを完遂できたら、採点にあずかれます。敗北した場合は得点は一切入りません。

脅威カードの点数



乗り切った場合/撃破した場合

乗り切った脅威（コミュニケーション・オフィサーに渡した脅威カード）の各々につき、そのカードに書かれたうち低い方の点数が入ります。撃破した脅威（キャプテンに渡した脅威カード）の各々につき、カードに書かれた高い方の点数が入ります。この点数を全て足しあわせた後、以下のペナルティによる減点を全て適用します。

- 各ゾーンに入ったダメージの総量と同じ分だけ減点
- 更に、最も酷くダメージを受けた1ゾーンにつき、そのダメージ分だけ減点
- ミッション中、ノックアウトされたプレイヤー1人につき2点の減点
- ミッション終了時点で停止状態の（または一度も起動されていない）ロボット戦隊1個につき1点の減点


そして最後に、映像照合による点数を加えます（ミッション進行ボード上に灰色のブロックで点数がマーキングされています）。


以上でみなさんの得点が決まります。航海日誌【ログ】に記しておきましょう。


4.1 航海日誌


1つのチームにつき航海日誌の1ページを使用します。


最初の行には、各メンバーの名前を書きます。一緒にマークを書く事で役割も表せます。キャプテンは星(*)、コミュニケーション・オフィサーにはヘッド *△△ ホン、チーフ・オブ・セキュリティには感嘆符(!)の各マークを使います。


 ミッション実施日。


 使用したサウンドトラック。


 並の脅威についての難度。白であれば1、黄色であれば2、混ぜて使った場合は1+2。


 深刻な脅威についての難度。白であれば1、黄色であれば2、混ぜて使った場合は1+2。

 乗り切った脅威（コミュニケーション・オフィサーに渡したカード）の得点。

 撃破した脅威（キャプテンに渡したカード）の得点。

 ダメージ、ノックアウト、ロボット戦隊停止による減点。

 映像照合による得点。

 総計点。

失敗したミッションを航海日誌に記録しておくこともできます。この場合、得点については記入しません。その代わりに、最終的にこちらの船を破壊した脅威の名を記しておきます。

Vlaada Chvátil 作品

アートディレクションとDTP: Filip Murmak

グラフィックデザイン: David "Dave" Zapletal

カードイラストと箱絵: Milan Vavroň

宇宙船ボードと駒のデザイン: Radim "Finder" Pech

翻訳: 沢田 大樹

音声台本: 澤村 聡

主任教官: Petr Murmak

テストパイロット: dilli, Patrik, Random, Filip, Martina, Urgo, Ladinek, Eklp, Pindruše, Quicci, Peťa, Rumun, Set, Citron, Vazoun, Milano, Nino, Prokop, Bianco, Davee, Radim, Křupin and others from Brno Boardgame Club, Obiwan, Cauly and others from Ostrava, Perláč, Plema, Flygon, Tomáš, Lomi and others from Pízeň, Peca, Miloš, Gart, Lenca, Jajabeanova, Destil, Chuli, Pan Dan, Chasník, Cabroušek, Tomík M., Bůřa, Bubo, BHG, Garak, Chuck Norris, Any Tan Weh, Darth Yodus, Lukyz, Feck, Maril, Darai, Veskra, Bětka, Zmok, Vytick そして Czech, Slovakia, Austria, Germany, Poland, Hoflyand and Óland の各地から集まった有名無名の戦士諸君。諸君の尊い犠牲を忘れない...

©Czech Games Edition, 2008-2013. www.czechgames.com

日本語版製作・販売: 合同会社ニューゲームズオーダー www.newgamesorder.jp



5. 四人未満でのゲーム

3人ゲームではアンドロイド1体、2人ゲームならアンドロイド2体を登場させます。アンドロイドはどのプレイヤーの担当でもないチームメンバーという扱いになります。アンドロイドにも1体ごとにアクションボード1枚と駒1個が割り当てられます。

5.1 準備

アンドロイド1体に対して配るカードは、英雄的アクションカード1枚だけです。この1枚はそのアンドロイドのアクションボード上、フェーズ1の場所に伏せて配ります。

3人ゲームの場合、各フェーズ用に配るカードが1人につき5枚ではなく6枚になります（第1フェーズについては、6枚のうち1枚は英雄的アクションカードです）。

2人ゲームの場合、第1フェーズ用に配るカードは1人につき9枚ずつ（9枚のうち1枚は英雄的アクションカード）、第2フェーズ用および第3フェーズ用に配るカードはそれぞれ1人につき6枚となります。

アンドロイドの「手番順」（つまり、アンドロイドがプレイヤーだとしたらどこに座っているか）を決めておいてください。

5.2 アクションラウンド

どのプレイヤーも、自分の手札をアンドロイドのアクションボードに「内容面を表に付ける形で」出すことにより、どのアンドロイドでも操作できます。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したり動かしたりはできません。

自分の手札から英雄的アクションカードを出してアンドロイドのアクションボードに置くことはできません。

第1フェーズ開始時に、アンドロイドの英雄的アクションカードをめくって公開し、アクションボードの脇に置きます。このアンドロイド用の英雄的アクションカードは、そのアンドロイドのアクションボードに置くしか使い道はありません（どのプレイヤーがいつこれを行っても結構です）。

未確認報告は4人以下のゲームでは適用されません。

5.3 解決ラウンド

解決ラウンド中は、個々のアンドロイドの行動を処理する役を誰かに任せるのがよいでしょう。アンドロイドのアクションは全てプレイヤーのアクション同様に処理します。プレイヤーに適用するカードやルールはアンドロイドにも同様に適用します。

5.4 変形ルール：5人目のメンバー

アンドロイドをもう一体入れて、5人のチームにしても構いません。この場合、未確認報告も適用されます。プレイヤーに配る手札の枚数は、概ね4人のチームで遊ぶ場合（プレイヤーが3人以下であれば「アンドロイドを入れて」4人で遊ぶ場合）と同様ですが、第1フェーズ用のカードだけは、各プレイヤーに1枚ずつ多く配ります。

5.5 変形ルール：1人ゲーム

このゲームは複数のプレイヤーがコミュニケーションを取りながら協力して行うように作ってありますので、グループで遊ぶほうが楽しいのですが、1人で遊ぶためのルールも用意してあります。

チームはアンドロイド4体のみで構成します（未確認報告は適用しません）。各アンドロイドの第1フェーズのところに、英雄的アクションカードを1枚ずつ伏せて配ります。通常のアクションカード全てをあなたの前に「内容面を表に向けて」広げます。

サウンドトラックを再生し、アンドロイドの英雄的アクションカードを全てめぐります。第1フェーズのアクションの計画を始めます。どのアンドロイドにもどの通常のアクションカードを置いて構いませんが、英雄的アクションカードについては各アンドロイド専用です。2人以上のゲームのアンドロイドとは異なり、サウンドトラックがフェーズ終了を宣言する前なら、いったんアクションボードに置いたカードを換えても構いません。データ交換やデータ受信、通信障害のアナウンスは無視します。

警告： 1人ゲームは簡単ではありません。時間制限がある中で4体分のアンドロイドのアクションを決めるのは疲れるものです。ゲームの仕組みを覚えたいだけであれば、シナリオカードに沿って脅威を出現させ、サウンドトラックは使用しないほうがよいでしょう。

6. 探査作戦【キャンペーン】

探査作戦（以下「キャンペーン」と呼びます）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、さらに必要ならキャンペーンの早期終了の宣言も行えます。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。

難度設定やキャンペーン継続について意思決定する際は、全員一致が条件です。全員一致に至らない場合は、最も慎重な意見が採用されます。

6.1 個々のミッション

各ミッションの前に、まずは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。その後、サウンドトラックをランダムに選びます。

ミッション自体は通常通り行います。船が破壊された場合、キャンペーン全体が失敗に終わります。

6.2 次のミッションに進む前の修復

全ての楕円形トークンを取り除きます。つまり、不具合の影響を受けていたシステムは全て自動的に修復されます。ノックアウトされたプレイヤー、ダメージタイトル、停止状態に陥ったロボット戦隊については、以下のルールで回復処理を行います。

- ノックアウトされたプレイヤーは次のミッションでは回復して登場しますが、それまでの間、以下に述べる一切の修復作業に関われません（なお、船外でノックアウトされたプレイヤーも船に戻ってこれます。無力化されたクルーのメンバーやロボット戦隊はインターセプターにより自動で船に運び込まれるのです）。

- ノックアウトされなかったプレイヤーは、ダメージタイトルを1枚分修復するか、あるいは停止状態のロボット戦隊を1個修復します。修復したダメージタイトルは宇宙船ボードから取り除き、ダメージタイトルの山に入れて混ぜ直します。

- どのゾーンについても、修復できるダメージタイトルは最大で2枚です。

議論の後、キャプテンから時計回りの順で、各プレイヤーはノックアウトからの回復を行うか、または「ダメージタイトル1枚修復」「ロボット戦隊1個を修復」のいずれかを選んで行います。アンドロイドもプレイヤーと同じルールで修復作業を行います。各アンドロイドの作業内容を定めるプレイヤーについては予め指名しておきます。

残ったダメージタイトルは、次のミッションでも同様の影響を持ちます。加えて、

- 未修復のリアクタとシールドは（キャパシティの減少に加えて）初期配置の際に置かれる緑ブロックの数が1個少なくなります。

- 構造体へのダメージが未修復の場合、その構造体の属するゾーンへのダメージが2倍になります（シールドを抜けたダメージ1点につき、ダメージタイトルを1枚ではなく2枚めくります）。このルールは、前のミッションで構造体にダメージが入った場合のみ適用されます（ミッション中、構造体にダメージが入った瞬間からこのルールが適用されるわけではありません）。

- ロボット戦隊が未修復の場合、そのロボット戦隊は宇宙船ボードに置けません。宇宙船ボードにロボット戦隊を1個しか置けない場合、初期配置では2箇所のうち好きな方を選びます。

6.3 採点と航海日誌

ミッションの記録は通常通り、1ミッションにつき1行で書き表します。ペナルティと合計点の計算は、キャンペーン全体の終了時にのみ行います。

船がいずれかのミッションで破壊されたら、キャンペーンはそこで終了、チームは敗北となります。採点は行いません。船を破壊した脅威の名を記します。

第3ミッションの終了時（あるいは、キャンペーンの早期終了を選んだなら、最後のミッションの終了時）には、船の修復は行わずに、ペナルティの計算に入ります。

キャンペーンの点数を計算する際は、

- 各ミッションで撃破したか乗り切った脅威の各々につき、点数を合計します。

- 最終ミッション終了時点でのみ、ペナルティの分を差し引きます。

- 映像照合で獲得した点数については、いったん全ミッション分を足しあわせて後、実施したミッションの数でこの合計値を割ります。端数は切り捨てなので、例えば2/3は0扱いとなります。割った後の値を合計点に加えます。

合計点を最終行の端に書きます。一回のキャンペーン中に行った全てのミッションを括弧でくくって、これらのミッションが同一のキャンペーンに属するものであることを表します。

7. 付録

脅威カードの左下隅には識別番号がついていますが、これは識別のためだけのもの、ゲーム中なんの効果も持ちません。

7.1 船外の脅威 (外敵)

ステルス・ファイター、ファントム・ファイター

脅威の側でXアクションを実施するまでの間は、あらゆる武器はこの脅威を無視します。

(姿を現した後の)ファントム・ファイターがロケットの攻撃対象になった場合、ロケットは効果を発揮せずに破壊されます。

クライオシールド・ファイター、クライオシールド・フリゲート

クライオ (極低温) シールドは、この脅威を対象とした初回の攻撃のダメージをすべて吸収します。この脅威が1つまたはそれ以上の攻撃の対象となった最初のダメージ計算ステップにおいては、この脅威がダメージを一切受けません。武器の威力の合計や脅威の側のシールド強度がいくつであろうと。代わりに、脅威カードに描かれたクライオシールドの図の上に黒ブロックを載せ、クライオシールドが壊れたことを表します。以降のターンでは、この脅威は通常通りの攻撃対象となり、ダメージも通常通りに適用します。

デストロイヤー

書かれた威力で攻撃しダメージを計算しますが、シールドを抜けたダメージ1点につきダメージタイトルを1枚ではなく2枚めくりませ

エナジー・クラウド、メールストロム

この脅威がバルスキャンの射程内にある状態でバルスキャンが発射された場合、このターンではこの脅威のシールド強度を0とみなします。バルスキャン自体のダメージも通常通り入ります。続くターンでは、再び元通りのシールド強度で活動します (バルスキャンの攻撃に晒されない限りですが)。

スカウト

ヘビーレーザーキャノンはスカウトを無視し、代わりに同一軌道上、次に近い位置にいる別の脅威を対象とします。

スカウトがXアクションを実行したら、このスカウトが撃破されるまでの間、他の外敵は全て攻撃の威力が+1されます (スカウトより大きい番号トークンの外敵については、スカウトがXアクションを実行した直後、つまり同じターンからこの効果を適用します)。この+1効果はあらゆる種類の攻撃に適用されます (ネメシスやアステロイドによる特殊な攻撃も対象です) し、スカウトのXアクション実行時点でまだ出現していないような外敵に対しても適用されます。スカウトがZアクションを実行した (つまり撃破されなかった) 場合、この+1効果はミッション終了まで継続します。

スカウトがYアクションを実行したら、直ちに他の外敵を全て、若い番号トークンのものから順々に1マス分前進させます。前進の過程でX、Y、Z各マス踏んだ脅威は、直ちに対応するアクションを実行します。

スウォーム

武器の威力に関わらず、3回別々のターンで攻撃しないと倒せません (例外として、リヴァイアサン・タンカーが撃破されたターンには、スウォームに2点のダメージが入る可能性があります)。

クラゲ

シールド強度「2」は、クラゲを対象として攻撃を行った場合、攻撃の威力の合計値に2点を加えた (差し引くのではなく) 値をダメージとして与えられる、という意味です。無論、攻撃の対象にならなかったターンには、ダメージは入りません。

マローダー

マローダーがXアクションを実行したら、このマローダーが撃破されるまでの間、マローダー自身を含め全ての外敵のシールド強度が+1されます。この+1効果は、マローダーのXアクション実行時点でまだ出現していないような外敵についても適用されます。マローダーがZアクションを実行した (つまり撃破されなかった) 場合、この+1効果はミッション終了まで継続します。

リヴァイアサン・タンカー

リヴァイアサン・タンカーが撃破されたら、他の外敵は全て1点 (赤ブロック1個) 分のダメージを受けます。この時、シールド強度や特殊効果は全て無視します (クライオシールドも、「攻撃の対象にならぬ」効果も関係ありませんし、スウォームもこの時は1点のダメージを受けます)。当然ですが、その時点でまだゲームに登場していない外敵にはダメージは入りません。

サイオニック衛星、バルス衛星

衛星が距離3にいる間は、どの武器の攻撃対象にもなりません。

ベヒーモス

インターセプターで唯一の攻撃対象としてベヒーモスを攻撃した場合、威力は通常の3ではなく3倍の9とみなします。インターセプターに載っていたプレイヤーは、ダメージ計算ステップでノックアウトされ、連れのロボット戦隊も以降このミッション中はずっと停止状態になります。これにより採点時には3点のペナルティとなりますし、ミッションにおいて誰もこれ以降インターセプターに乗れなくなります。英雄的ロボット戦隊アクションでこれを実行した場合、インターセプターの威力は10になりますが、プレイヤーがノック

アウトされロボが停止状態になる点は変わりません。

距離1に別の外敵が1体でもいた場合、インターセプターはどちらも攻撃対象としますので、この場合の威力は通常の1のままですし、プレイヤーもノックアウトされません。

ジャガーノート

ジャガーノートが軌道上にいる場合、ロケットは他の脅威を全て無視しジャガーノートを攻撃対象とします。ジャガーノートが通常の射程の外にいる場合も変わりません (射程外でもジャガーノートには命中します!)。ロケットによるジャガーノートへのダメージを適用することには、ジャガーノートのシールド強度は+1されます。

ネメシス

ダメージ計算ステップ終了時、そのターンで1点分でも追加の赤ブロックがネメシスに載ったのなら (それがリヴァイアサン・タンカーによるものであっても)、ネメシスは全ゾーンを攻撃します。

ネメシスはXアクション及びYアクションで自身にダメージを与えます。このダメージはシールド無効とします。これによってネメシスが自ら撃破された場合でも、これは「プレイヤーが撃破した」という扱いになりますので、この脅威カードはキャプテンに渡します。ネメシスがZアクションを実行したら、プレイヤー達は敗北となります。ネメシスも自壊するという事実はいくらかの慰めになるかもしれませんが、いずれにせよ敗北時は得点は入りません。

小アステロイド、アステロイド、大アステロイド

ダメージ計算ステップ終了時、そのターンにアステロイドが撃破されたのであれば、アステロイドはそれまでに自身が踏んだXおよびYマスの数に従って攻撃を実行します。この種の攻撃が重なった場合、番号トークンの若いほうから順々に処理を行います。

7.2 船内の脅威

弾頭不安定化

この不具合は、まだ打ち上げずに船内に残っているロケット1本につきHPIを持ちます。従って、不具合が現れる前にロケットを打ち上げてしまえば、HPを減らさず (いったん現れてしまったら、もう打ち上げは行えず修復しかできなくなります)。この不具合が現れた時点でロケットが船内に一本も残っていない場合、この不具合は直ちに「撃破」され、カードはキャプテンに渡されます。

ロケット・トラック上のロケットは船内にはないので、この不具合のHPIには数えられません。

この不具合がZアクションを実行したら、船内のロケットの本数から、このカードに載った赤ブロックの数を差し引き、これに3を掛けた値のダメージを対象ゾーンに与えます。

スライム

スライムの楕円形トークンのあるステーションに自分の駒を移動させたプレイヤーは、次のターンのアクションがディレイします。

赤ゾーンのスライムはXアクションで未起動のロボット戦隊を停止させますが、これはあくまでも、ロボがプレイヤーに連れられていなかった場合に限ります。ロボット戦隊は既に寝ていましてから、区別のためにロボット戦隊の横に黒ブロックを置いてください。この状態で アクション (ロボ起動) を実施したら、黒ブロックは取り除けませんが、ロボット戦隊を立てる (起動する) ことはできません。このロボット戦隊は停止状態のまま、Cアクションを実行したプレイヤーに着いて行きます (もう一度 アクションでロボットを再起動するまで寝たままで)。

青ゾーンのスライムはロケットを1本破壊します。弾頭不安定化が現れている場合、このロケット破壊は弾頭不安定化のHPを1減らします。

スライムはYアクションで増殖します。スライムの楕円形トークンを増殖先のステーションにも置いてください (最初の増殖先は白ゾーン下段です)。子供スライムというわけです。

子供スライムは元のスライムと同様に行動します。ステーションに入ったプレイヤーのアクションをディレイさせますし、Yアクションで同じ方向に増殖します。アクションでは自分のいるゾーンに2ダメージを与えます。

元のスライムはHPが2ありますが、子供スライムは1しかありません。ロボット戦隊が子供スライムにダメージを与えたら、子供スライムは除去します。これで元のスライムにダメージが入ることはありません。元のスライムに2点 (以上) のダメージを与えられたら、元のスライムの楕円形トークンは除去しますが、子供スライムも含め全て完全に排除するまでは、番号トークンも脅威カードも除去せず残ります (スライムがZアクションを実行すれば別ですが)。

スライムは、既にスライムがいるステーションを増殖先として更に増殖することはありません。従って、一度に宇宙船ボードに登場しうるスライムの楕円形トークンは最大で3枚 (下段の各ステーションに1枚ずつ) です。スライムのいずれかを排除したら、またアクションでスライムの増殖が可能になりますので、注意しましょう。

スライムがZアクションを実行したら、もうこれを撃破することはできなくなります。スライムの楕円形トークンはミッション終了まで宇宙船ボードに残ります。このステーションに入ったプレイヤーは、引き続きディレイさせられます。

注: 同一ターン中にディレイ効果を複数受けた場合、このディレイ効果は累積しません。例えば第2ターム、コンピュータのメンテナ

スを怠ったまま、ダメージを受けた重力リフトを使ってスライムのいるステーションに移動したという場合でも、ディレイが発生するのは第3ターンだけです (ここでさらに「つまづき」を宣言したとしても、状況は変わりません)。

リアクター暴走

手番順が重要です。他のプレイヤーが赤ゾーン下段または青ゾーン下段ステーションにいるか否か (つまりノックアウトされるか否か) チェックするのは、この不具合を「撃破」するアクションの実行時点です。この時点より後に対象ステーションに入ってきたプレイヤーや、「撃破」するアクションの実行前に対象ステーションを離れたプレイヤーは、影響を受けません。

エイリアン

アクションXを実行していない時点では、ロボット戦隊でこれを攻撃しても反撃してきません。アクションX実行後は、攻撃してきたロボットを反撃により停止させます。

亀裂

亀裂を修復するには、インターセプターによる攻撃を2回実行する必要があります (1点のダメージを2回与えるわけです)。インターセプターは発進したターンにも攻撃を行うという点に注意してください。亀裂を「撃破」するまでの間、インターセプターは外敵を攻撃できません。

亀裂のXアクション実行後は、赤ゾーンに入るダメージ1点につきダメージタイトルを1枚ではなく2枚めくりませ

ます。Yアクション実行後は、船のどのゾーンに入るダメージについても、1点ごとにダメージタイトルを2枚めくりませ

ます。亀裂の修復が完了したら、事は通常通りに戻り、ダメージ2倍の効果も無くなります。

ロボットの反乱

この不具合を修復するには、2ステーションのいずれかで「Cアクション」を実行します。2箇所両方で (1回でもそれ以上でも) 修復アクションを同時に実行したターンには、「プレイヤー側アクション」ステップ終了時にもう1点余分に赤ブロックを載せられます。

この不具合のXアクションでは、起動状態のロボット戦隊を連れてくるプレイヤーがノックアウトされますが、船外にいるプレイヤーについてはこれは適用されません。プレイヤーがノックアウトされた場合、ロボット戦隊は「停止状態」になります。

ロボットがどこにようと、YおよびZアクションは書かれたとおりに行われます。

電源システム過負荷

この不具合を修復するには、指定の3箇所のうち好きなステーションで アクションを実行します。3箇所全てで (1回でも複数回でも) 同時に修復アクションを実行したターンには、「プレイヤー側アクション」ステップ終了時にもう2点余分に赤ブロックを載せられます。

シーカー

シーカーの移動の際は、左右または上下に隣接する各ステーションにつき、そこに何名のプレイヤーがいるか数えます。シーカーは隣接するステーションのうち、最も人数の多いステーションに移動します。同数の場合は移動を行いません。

注意すべき点として、移動元のステーションよりも移動先のステーションのほうが人数が少ないこともあります。シーカーは移動先の選定時に、自分が今いるステーションは参照しないのです。

シーカーを撃破したプレイヤーはノックアウトされ、連れのロボット戦隊も停止状態になります。これにより3点のペナルティがかかりますが、シーカーの得点はこれを補うように設定してあります。

汚染

最初の段階では、4つのステーションが汚染されています (汚染の楕円形トークンでこれを表します)。

この脅威のX、Y、Z各アクションは、アクション実行時点でまだ汚染されたままのステーションそれぞれに対して適用されます。

戦闘ロボットを連れてきたプレイヤーが、汚染されたステーションで アクションを実行することにより、そのステーションに置かれた汚染の楕円形トークンを除去できます。この方法で3つ目の楕円形トークンを除去したら、その時点で最後の4つ目も同時に除去できます。汚染のHPは3しかないので。

汚染がZアクションを実行したら、船内に残っている汚染の楕円形トークンはそのまま残しておきます。この汚染されたステーションに入ったプレイヤーは直ちにノックアウトされます。赤ゾーン上段ステーションが汚染されている場合、船外から帰ってきたプレイヤーについてもこのルールが適用されます。

核装置

この脅威のHPは1ですが、3人が同一ターンに対象ステーションで アクションを実施しないと修復できません。同時に アクションを実行したのが1-2名だけだった場合、効果はありません。

ここに記載の無い不明点がありましたら、www.czechgames.com のFAQページをご覧ください。