



2～4人 / 60～120分 / 10歳以上

【プロローグ】

Ver.1.1

クミサ・サキ暦MMXIX年、RYUキサミ銀河スキューターキラ恒星系では、ダークマターから、反物質燃料を精製する技術が開発され、亜空間への転移装置の建設も、秒読み段階に入っていた。

また、無人探査船ゾーカンニチヨーにより、第28CMアシ恒星系に、惑星カツピコセンバが発見され、監視対象(Monitoring Target, MT)惑星として、周回する監視衛星によるモニタリングが開始された。

その結果、MT惑星には古代文明が栄えていた形跡があること、現在では知的生命体は確認できないこと、そして、即時入植可能であることがわかってきた。

人口爆発にあえぐ各惑星は、15年以内に、共同で宇宙政府を設立させる惑星間条約を締結し、監視衛星からの情報を基に、有人宇宙船による移民計画を立て、具体的な行動を起こし始めた。

まさに、宇宙開拓時代の幕開けである。

母星の惑星大統領であるあなたは、技術研究により各技術を進歩させ、宇宙船を開発強化して、宇宙に進出する人々を襲う、未知の危険を乗り越え、未開拓惑星に植民して、宇宙開拓の雄として名を残すべく、行動を開始した。

【ゲームの概要】

各プレイヤーは、各惑星の惑星大統領となり、鉱石の採掘や燃料の精製、施設の建設や各種技術の研究、宇宙船の開発や移動などのアクションを行い、星系外の惑星を目指します。

そして、未開拓惑星の発見や軌道エレベーターの建設、宇宙船部品の開発や惑星への入植などを行うことで、勝利点を獲得します。

いずれかのプレイヤーが、手持ちの施設を全て建設するか、15ラウンド終了時点で、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となり、宇宙開拓の雄として称えられます。

【1】内容物

母星ボード 4枚



各プレイヤーの拠点となる母星です。

施設を建設し、宇宙開発の基盤を築きます。

また、資金収入、研究力、技術力の表示ボードを兼ねます。

宇宙船ボード 4枚



宇宙船の開発状態と、積載物を表示するボードです。

下部に、開発時の能力が書かれています。

また、勝利点の表示ボードを兼ねます。

施設チップ 149枚(無色 4枚×36枚)



施設建設アクションで設置する、施設のチップです。

無色の星系外惑星用軌道エレベーター5枚と、各色、居住施設15枚、生産施設10枚、その他施設10枚、軌道エレベーター1枚の計36枚があります。

MT惑星ボード 1枚



全プレイヤーの開拓先となる、唯一発見済みの各MT(Monitoring Target、監視対象)惑星で、カプピコセンバと名付けられています。

建設費用が、母星よりは高く、未開拓惑星よりは低くなっています。

軌道エレベーターの建設、入植による宇宙政府への影響力により、勝利点が獲得できます。

また、ラウンドを表示するラウンドトラックを兼ねます。

未開拓惑星ボード 4枚



隣接するプレイヤーの開拓先となる未発見の惑星です。

発見、軌道エレベーターの建設、入植により、勝利点が獲得できます。

アクションカード 8枚



プレイヤーが行動を選択する、アクショントラックを形成するカードです。

上部にアクションが行われる場所、下部に効果が表示されています。

宇宙船部品カード 16枚(4種類×4枚)



宇宙船の強化部品です。

宇宙船ボードに配置して使用します。

イベントカード 10枚



星系外惑星に突入する際に発生する惑星イベントを表します。

ミッションカード 5枚



8ラウンド終了時に達成していると、宇宙船開発ができる、中間目標のカードです。

上部に達成すべきミッション、下部に達成のヒントが書かれています。

資金カード 50枚(7枚×20枚、2枚×15枚、5枚×10枚、10枚×5枚)



施設の建設や、宇宙船の開発に必要な資金です。

惑星順位カード 8枚



宇宙政府への影響力強化による勝利点と、未開拓惑星の入植による勝利点を表すカードです。また、MT惑星への初到達ボーナスや、勝利点が50VPを越えた時の表示カードも兼ねています。

パラメーターマーカー 20個(4色×7個)

資金収入 など、各種パラメーターの値を示すマーカーです。

鉱石コマ 45個(小40個、大5個)

建設に必要な鉱石を表します。
大は小5個分を表します。

燃料コマ 40個

宇宙船の開発や、移動に必要な燃料を表します。

宇宙船コマ 4個(4色×1個)

宇宙船の現在位置を表します。

アクション選択コマ 4個(4色×1個)

アクションの選択に使用します。
MT惑星の外周を周回する、監視衛星を表現しています。

ラウンドマーカー 1個

MT惑星ボードに配置して、ラウンド数を表示します。

説明書 1冊

この説明書です。

【2】用語解説

初めてこの説明書を読むときには、この章は飛ばしても構いません。

わからない用語が出てきた時などに、戻ってきて読んでください。

亜空間:惑星間は非常に離れているため、有人宇宙船での移動は、亜空間を通過する、いわゆるワープ航法で行われます。

惑星ボード間の余白を亜空間として、宇宙船コマの移動の1ステップとなります。

なお、各惑星の軌道上から亜空間への移動には、軌道上に転移装置の建設が必要となります。

星系外惑星に移動する場合は、行くことはできても、帰ることができなくならないように、積載物に気をつけてください。

アクショントラック:MT惑星ボードの外周に、アクションカードを並べ、アクション選択コマを移動させて実行するシステムです。

基本的な行動は7種類で、収入以外は、1ラウンドに1人しか選択できません。

MT惑星の人工衛星軌道外にある、監視衛星の周回軌道を表します。

各母星は、この無人監視船からの情報を基に、行動を起こします。

宇宙船:反物質燃料で移動する、資材の運搬や、惑星の発見を行うための有人宇宙船です。

また、少量ですが鉱石の採掘や、燃料の精製を行う能力も備えています。

各惑星の地上⇄軌道上⇄亜空間の間を移動できますが、軌道上から亜空間の移動には、転移装置が必要です。

宇宙船の現在地は、宇宙船コマで表現し、各

惑星の地上と軌道上にいる時は、それぞれの資材マスに、亜空間にいる時は各惑星のボード間の余白に置きます。

影響力:MT惑星に設立される、宇宙政府への影響力で、MT惑星への入植と、未開拓惑星で多数派となった場合に獲得します。影響力の順位により、大きな勝利点が獲得できます。

MT惑星:無人探査船ゾーカンニチョーにより、既に発見されている、唯一の入植目標の惑星です。

各母星からの監視衛星によって、監視対象(Monitoring Target)とされているため、このように呼ばれます。

惑星カツピコセンバと名付けられたこの星は、古代文明が栄えていた形跡があり、初めて到達した順序により、古代文明の恩恵を受けることができます。

全てのプレイヤーが入植可能で、この星への植民により、宇宙政府への影響力を強化することができます。

軌道上:各惑星の人口衛星軌道のことで、コロニーや燃料プラント、転移装置などの施設を建設する場所であり、資材の所在場所の1つでもあります。

また、宇宙船の移動の1ステップとなります。燃料プラントは、軌道上に建設されるため、燃料は主に、軌道上で生産されます。

研究力:各種技術力を進歩させるために必要な能力です。研究力が0の場合に技術研究アクションを行うか、研究所を建設することで上昇し、技術研究アクションで技術力を進歩させるために消費します。

鉱石:古くは、魔人が住むと信じられていた、ダイケン鉱と呼ばれる赤く輝く金属の鉱石で、非常に硬度が高く、施設の建設資材として使用されます。

鉱石プラントで採掘されるほか、地上にいる時に限り、宇宙船でも採掘が可能です。

資金:施設の建設や、宇宙船部品の開発に必要な、お金のことです。

ICチップを搭載したカード状の媒体が使われますが、物理的貨幣ではなく、銀河ネットワークを介した仮想通貨であるため、資材と違い、所有場所という概念はありません。

単位は**T**(テラクレジット)です。

資材:鉱石と燃料の総称です。

宇宙船に積載するほか、地上と軌道の上に置かれ、惑星ごとに鉱石8個、燃料10個が、各プレイヤーの所有上限となります。

施設:地上や軌道上、そしてその間に建設できる、構築物の総称です。

軌道エレベーター、居住施設、生産施設、その他の施設に区分され、軌道エレベーター以外は、背景が明るい表が地上用、暗い裏が軌道上用となっています。

星系外惑星:スキューターキラ恒星系以外の惑星のことで、MT惑星と未開拓惑星の総称です。

星系から遠く離れているため、有人宇宙船は、転移装置による亜空間ワープ航法でのみ、到達できます。

地上:各惑星の地表面のことで、都市などの施設を建設する場所であり、資材の所在場所の1つでもあります。

また、宇宙船の移動の1ステップとなります。

鉱石は、地上でしか採掘できません。

入植:星系外惑星に、人口を送り込むことです。都市、及びコロニーの建設によって行われます。

それ以外の施設を建設しただけでは、未開拓惑星勝利点を獲得することはできません。

燃料:ダークマターから精製される反物質燃料で、宇宙船の開発や移動に必要となります。燃料プラントで精製されるほか、宇宙船でも精製できます。

母星:スキューターキラ恒星系の惑星で、各プレイヤーのスタート地点です。

元々は、環境汚染により居住不能となってしまった星、惑星ポマレンコに発生した人類が移住した、星系内の各惑星です。

母星に施設を建設することで、他の惑星を開拓するための基盤を整備します。

ただし、母星への施設建設は、直接、勝利点にはつながりません。

未開拓惑星:まだ発見されていない星系外惑星で、地上と軌道の上に建設できる施設の、数やコストに違いがあります。

未開拓惑星には、隣接するプレイヤーのみが入植できます。

入植による勝利点のほか、発見すると、3VPを獲得します。

ラウンド:各プレイヤーがアクションを選択、実行を繰り返し、全員が収入アクションを行うまでの間です。

1ラウンドは、1年間を表し、最大15ラウンドで、ゲームは終了します。

惑星:施設を建設したり、宇宙船が移動したりする場所の総称で、母星、MT惑星、未開拓惑星の3つに分類されます。

【3】ゲームの目的

このゲームの目的は、終了時まで、最も多くの勝利点を獲得することです。

勝利点の獲得方法は、大きく分けて次の3種類となります。

① 星系外惑星への入植(勝利点:大)

星系外惑星への入植は、都市・コロニーといった、居住施設の建設により行います。これによって、ゲーム終了時に、大きな勝利点が獲得できます。

施設の建設には、建築資材である鉱石と、資金が必要となり、最初は、鉱石は宇宙船で運搬する必要があります。

宇宙船で、星系外惑星に移動するためには、母星に転移装置を建設して、亜空間に飛び立つ必要があり、安全に効率よく、宇宙を航行するためには、宇宙船部品の開発を行う必要があります。

さらに、宇宙船の移動や開発には燃料が必要となり、鉱石や燃料の生産量を上げるには、技術の研究が……

このように、複雑に絡み合った要素を、上手に活用して、ライバルより多く入植しましょう。

② 宇宙船の開発(勝利点:中)

宇宙船部品を開発することで、ゲーム終了時に勝利点を獲得できます。

宇宙船の開発は、安全に効率よく、資材を運搬するためにも必要不可欠ですので、積極的に開発していきましょう。

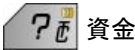
③ 特定の条件の達成(勝利点:小)

未開拓惑星の発見、軌道エレベーターの建設、特定の条件下のアクション実行などにより、僅かな勝利点を獲得できます。

余裕があれば、挑戦してみましょう。

【4】アイコン

このゲームで使用されているアイコンの意味について説明します。



資金

施設建設アクション、宇宙船開発アクションなどで必要となる資金を表します。



鉱石

施設の建設に必要な、鉱石を表します。



燃料

宇宙船開発や、移動に必要な燃料を表します。



施設

各プレイヤーが建設した施設数、又は施設そのものを表します。



総施設数

その惑星に建設された、施設数の合計を表します。

これにより、未開拓惑星の順位が決定され、その惑星からもたらされる勝利点に差が出るとともに、その惑星で多数派を取ったプレイヤーが獲得する勝利点に加算されます。



建設エリア

施設を建設できる場所です。

地上、軌道上、その中間の3種類があり、それぞれ建設に必要な鉱石と資金のコストが表示されています。

惑星別では、母星が最もコストが低く、次いでMT惑星、そして未開拓惑星が最も高いコストとなっています。

惑星内では、地上が最も低く、軌道上、地上と軌道上の中間の順に高くなります。

中間は、軌道エレベーター専用です。



人口

惑星における各プレイヤーの入植人口を表すとともに、資金収入を増加させます。

MT惑星では、入植人口が影響力となり、未開拓惑星では、入植人口により多数派・少数派の判定が行われ、獲得できる勝利点に影響します。



総人口

惑星における入植人口の合計を表し、未開拓惑星で少数派となった場合に、勝利点に加算されます。



資金収入

収入アクションを実行した時に獲得できる、資金の額です。

母星ボードの右上に表示されます。



影響力

MT惑星への入植人口と、未開拓惑星で多数派(Majority)を取った時に獲得できる、宇宙政府への影響力です。

影響力の順位により、ゲーム終了時に、大きな勝利点が獲得できます。



勝利点

宇宙開発における貢献度を表します。これを獲得することが、このゲームの目的です。宇宙船ボードの上部に表示されます。単位はVPです。



研究力

技術力を進歩させるための原資となるもので、母星ボードの右側中央に表示されています。主に研究所の建設により上昇し、技術研究で消費されます。



技術力

採掘 **M**、精製 **P**、建設 **B**、開発 **O** の4種類があり、母星ボードの右下に表示されています。

技術研究アクションで進歩させ、それぞれ関連するアクションの能力やコストとなります。



宇宙船部品

宇宙船を強化する、4種類の部品です。

宇宙船開発アクションで獲得します。



獲得

資金や鉱石、燃料の獲得を表します。



消費

資金や鉱石、燃料の消費を表します。



即時効果

即時に解決する効果を表します。



次ラウンド効果

次のラウンドに適用される効果を表します。

「次のラウンド」とは、そのカードが引かれたラウンドの終了判定後から、次のラウンドの全員の収入アクションが終わるまでです。



地上資材



軌道上資材

資材マス

母星ボード、未開拓惑星ボード、MT惑星ボードにあります。

各惑星の、地上と軌道上の資材置場です。また、宇宙船が移動するマスを含みます。

星系外惑星では、自分に最も近いマスを利用してください。



アクションポイント



アクションカードの、アクション選択コマを配置する場所を示します。

収入アクションのみ5つあり、選択した順に後ろから配置します(5番目は、5人拡張用)。

【5】ゲームの準備

①MT惑星ボードを全プレイヤーの中央に配置し、ラウンドマーカー○を、ラウンドトラックの

①の欄に配置します。(図A)

なおMT惑星は、2人プレイの場合はの面、3人以上の場合は、の面を使用します。

②収入アクションカードを、MT惑星ボードのラウンドトラックの②の下に、上を右側にし、横向きで配置します(図A)。

③収入アクションカードを起点として、MT惑星ボードの周囲に、反時計回りに一周するように、他のアクションカードを、ランダムな順序に配置します(図A)。

これを、アクショントラックと呼びます。

なお、プレイ人数により、次のようにします。

2人プレイ:行動コピーは使用しません。

ゲーム開始時は、移動、宇宙船開発の2枚のアクションカードを除外します。

また、2ラウンド以降は、ランダムに2枚を除外します。

3人プレイ:行動コピーは使用しません。

4人プレイ:全てのカードを使用します。

図A



④各プレイヤーは、母星ボードと宇宙船ボードを各1枚受け取り、自分の前に配置します。

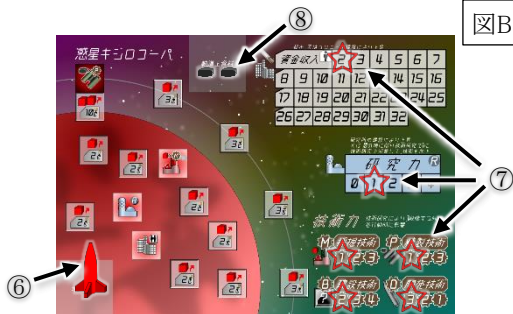
⑤最近、宇宙に行った人が、スタートプレイヤーとなります。

誰も宇宙に行っていない場合、ジャンケンなど適当な方法で決めてください。

母星と同色のアクション選択コマを、収入アクションカードのアクションポイント○上に、スタートプレイヤーから時計回りに、数字順に配置します。(図A)

⑥宇宙船コマを受け取り、母星ボードの、地上資材マスに配置します。(図B)

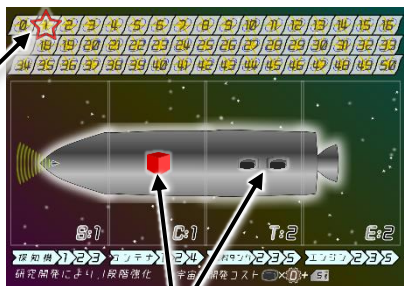
図B



⑦母星と同色のパラメーターマーカー☆を7個受け取り、母星ボードの資金収入①、研究力R①、採掘技術M①、精製技術P①、建設技術B②、開発技術D③(図B)、宇宙船ボードの勝利点①(図C)の欄にそれぞれ配置します。

⑧母星ボードの、軌道上資材マスに燃料コマを2個(図B)、宇宙船ボードの、コンテナに鉱石コマを1個、燃料タンクに燃料コマを2個、配置します(図C)。

図C

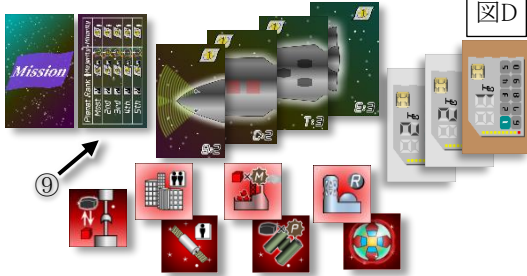


⑨各プレイヤーは、ミッションカードをランダムに1枚、未開拓惑星順位カード1枚、宇宙船部品カード4種1枚ずつ、57分の資金カード、母星と同じ色の施設を、以下の通り受け取ります(図D)。

2人プレイ:軌道エレベーター1枚、居住施設10枚、生産施設6枚、その他施設6枚

3人プレイ:全て(36枚)

4人プレイ:軌道エレベーター1枚、居住施設13枚、生産施設9枚、その他施設9枚



図D

⑩イベントカードをよくシャッフルして、裏向きのまま山札として置きます(図E)。

⑫MT惑星順位カードを、表の初到達ボーナスの面を上向きに、1stを上、数字順に重ね、MT惑星の近くに置いておきます(図E)。

⑬残った資金カード、鉱石コマ、燃料コマ、無色の軌道エレベーターチップを、全プレイヤーの手の届くところにストックとして置いておきます(図E)。

これでゲームの準備が整いました。

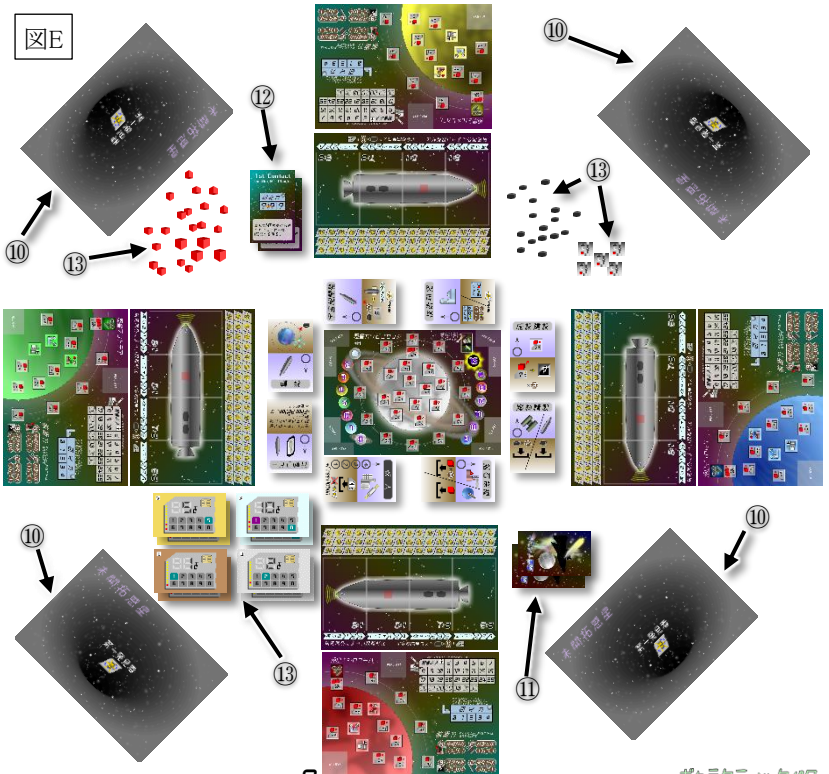
プレイヤーの前には、母星ボード、宇宙船ボード、ミッションカード、未開拓惑星順位カード、宇宙船部品カード、57、建物チップが揃っていますね？

※個別の施設の役割は、【9】施設の項を参照してください。

図E

⑩未開拓惑星ボードを、裏返しの状態、隣接するプレイヤー間に各1枚、ランダムに配置します(図E)。

なお、2人プレイの場合は、1枚だけです。使用しないボードは、箱にしまえます。



【6】ゲームの進行

基本的ルール

- ★宇宙船ボードに配置されている資材は、宇宙船に積載されていることを表します。
- ★所有している資材は、**手番中いつでも(移動の途中で)**、宇宙船からの積み下ろしや、軌道エレベーターで移動することができます。移動アクションで燃料を消費した時、すぐその場で、残っている燃料を積載してから、移動することができます。
- ★常に、アクショントラックのアクション選択コマが、最後尾のプレイヤーが次の手番となります。手番プレイヤーがアクションの選択・実行を行い、それを繰り返して、全員が収入アクションを行うと、ラウンドは終了します。
- ★ラウンドが終了したら、ラウンド終了処理を行い、ゲームの終了条件が満たされていないければ、次のラウンドになります。
- ★ゲームが終了したら、ゲーム終了処理を行って、勝敗を決めます。

ゲームの流れ

具体的なゲームの流れは、次の通りです。

①アクションの選択

手番プレイヤーは、アクショントラックのアクション選択コマを、反時計回りに、実行したいアクションカードのアクションポイントに進めます(図F)。

なお、収入アクションを除いては、既に他人のアクション選択コマが置かれているアクションは、選択できません。

ただし、収入アクションはラウンドの最後に、全員が必ず選択します。

このとき、収入アクションを選択した順番に、①から④のアクションポイントにアクション選択コマを置きます。

すなわち、最初に収入アクションを選択したプレイヤーが次ラウンドのアクションを最初に選択することができます。

②アクションカードの除外

直前にアクション選択コマが置かれていたアクションカードが、収入以外だった場合、そのカードをアクショントラックからいったん除外します(図F)。

除外されたカードは、ラウンド終了時に再びランダムに並べられます。



最後尾にいるプレイヤーが手番プレイヤーです。手番プレイヤーは、反時計回りに、他プレイヤーが選択していないアクションから、次のアクションを選択します。アクションを選択したら、直前に選択していたカードは除外されます。

③アクションの実行

選択したアクションを実行します。

各アクションの詳細は【8】アクションを参照してください。

④ラウンドの終了

①～③を繰り返して、全員が収入アクションを終えたら、ラウンドが終了します。

ラウンド終了処理を行い、次のラウンドに行くか、ゲームを終了するか、判断してください。

ラウンド終了処理

①ミッション達成判定

8ラウンド終了時に、全プレイヤーはミッションカードを公開して、ミッションが達成できているかを確認します。

ミッションの詳細については、【14】ミッションを参照してください。

ミッションを達成していたら、宇宙船部品1つを1段階、強化することができます。

②ゲーム終了判定

ゲームの終了条件が満たされていたら、最終的な勝者を決定します。

満たされていない場合は、次ラウンドの準備を行います。

終了条件については以下の通りです。

(1)15ラウンド終了

15ラウンドが終了すると、ゲームは終了します。

(2)全ての施設を建設

いずれかのプレイヤーが、手持ちの全ての施設を建設すると、そのラウンドを最後まで行い、ゲームは終了します。

③次ラウンドの準備

前のラウンドで使用されなかったアクションカードを、そのままの順序で、収入アクションの後から並べます。

その後、除外したアクションカードをよくシャッフルして、その続きに並べて、再びアクショントラックを作ります(2人プレイの場合、毎ラウンド、ランダムに2枚は除外します)。

ラウンドマーカーを1つ進め、次のラウンドを開始します。

【7】ゲームの終了

ゲームの終了条件が満たされたら、終了処理を行い、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

ゲーム終了処理

ゲームが終了したら、最終的な勝利点を計算します。

①宇宙船開発による勝利点

各プレイヤーは、宇宙船ボードに配置された宇宙船部品カードに表示されている、勝利点の合計を獲得します。

②未開拓惑星の入植による勝利点

未開拓惑星の入植による勝利点は、次の手順で計算します。

なお、計算には、未開拓惑星順位カードを利用します。

(1)惑星ごとに、建設された総施設数を数え、より多い順に惑星順位(Planet Rank)を決定します。

総施設数が同数の惑星は同順位とし、次の順位は飛ばします。

2人プレイの場合は、Mostを使用します。

(2)その惑星に入植した人口を比較し、より多い方を多数派(Majority)、少ない方を少数派(Minority)とします。

なお、入植人口が同数の場合は、最終ラウンドで、収入アクションを先に選択したプレイヤーを多数派とします。

また、全く居住施設を建設していないプレイヤーは、その惑星からは勝利点を獲得できません。

(3)未開拓惑星順位カードの表の、該当する欄を参照し、多数派は固定点+総施設数の勝利点、及び固定の影響力、少数派は固定点+総人口の勝利点を獲得します。

③宇宙政府への影響力による勝利点

MT惑星順位カードを、影響力の表示カードとして使い、次の手順で計算します。

MT惑星順位カードを獲得していないプレイヤーは、宇宙政府への影響力による勝利点を獲得することはできません。

(1)技術力の表示に使用していたパラメーターマーカーを使い、②で獲得した影響力の合計を表示します。

多数派をとっていない場合は、影響力を獲得していないので、とりあえず欄外に置いておきます(図G)。

(2)MT惑星に入植した人口に相当する影響力を加え、最終的な影響力を計算します(図G)。

(3)影響力のより多い順に、18VP、12VP、8VP、5VPを獲得します。(3VPは拡張用)
なお、影響力が同数の場合は、最終ラウンドで、収入アクションを先に選択した順に、高い得点を獲得します。

ゲームの勝者

最終的に、最も勝利点の高いプレイヤーが、宇宙開拓の雄として、歴史の1ページに名を残すこととなります。

なお、同点の場合は、宇宙開拓の双壁(あるいは三英雄、四天王)として、ともに名を残します。

【8】アクション

アクションカードには、上に発生場所、下に効果が描かれています。

具体的なアクションの効果は、次の通りです。

① 鉱石採掘アクション



鉱石プラントを所有する、全ての惑星の地上に、鉱石プラント1個につき、**採掘技術M**の値の数の鉱石を獲得します。

ただし、1つの惑星にストックできる鉱石の数は、1人当たり8個が上限です(宇宙船内は含まない)。

適宜、小さい鉱石コマ5個を、大きい鉱石コマ1個と両替してください。

また、宇宙船コマが地上にある場合に限り、鉱石プラントで採掘することに代えて、宇宙船内に1個だけ、鉱石を得ることができます。

② 燃料精製アクション



燃料プラントを所有する、全ての惑星の軌道上に、燃料プラント1個につき、**精製技術P**の値の数の燃料を獲得します。

ただし、1つの惑星にストックできる燃料の数は、10個が上限です(宇宙船内は含まない)。

また、燃料プラントで精製することに代えて、宇宙船内に1個だけ、燃料を得ることができます。

図G

例: 入植した惑星の施設数による順位が2位で、多数派を取り、MT惑星の入植人口が4の場合
まず、**2ndのMajority**で9+総施設数(両者の建設した全ての施設数)の勝利点を獲得します。
また、未開拓惑星から影響力**2**を獲得し、MT惑星への入植人口4を加えて、影響力は**6**となります。

Planet Rank	Majority	Minority
Most	10	6
2nd	9	4
3rd	8	3
4th	7	2
5th	6	1



③ 施設建設アクション



鉱石を所有する惑星の建設エリアに、そこに書かれた鉱石と資金のコストを支払って、施設を配置します。

建設する場所には、必ずしも宇宙船がいる必要はなく、鉱石さえ所有していれば、どこでも建設が可能です。軌道上の施設を建設するために、地上の鉱石を使用する、といったことはできません。

1回のアクションで建設できる施設数は、**建設技術B**の値までです。

個別の施設の詳細については、**【9】施設**を参照してください。

軌道エレベーターの建設

軌道エレベーターの建設には、地上・軌道上どちらの鉱石を使用しても構いません。

ただし、軌道エレベーターの建設には、その惑星の軌道上に、何らかの施設が存在する必要があります(他人の所有でもよい)。

なお、軌道エレベーターと他の施設を、1回の施設建設アクションで建設する場合、どちらを先に建設しても構いません。

例えば、軌道上の鉱石を使って、先に施設を建設してから、軌道エレベーターを建設することもできますし、既に軌道上に施設が建設済みなら、軌道エレベーターを建設してから、地上の鉱石を軌道上に運んで、さらに軌道上に施設を建設することも可能です。

④ 技術研究アクション



研究力**R**を消費して、技術力を進歩させます。

母星ボードの、研究力のパラメーターマーカーを戻し、任意の技術力のパラメーターマーカーを進めてください。

1回のアクションで、**2**以上の研究力を消費して、複数の技術力を進歩させることも可能です。1種類の技術力を、1度に2段階進歩させることはできません。

個別の技術力の詳細については、**【10】技術力**を参照してください。

研究力の上昇

研究力が**0**の場合に限り、研究力を**1**に上昇させることができます。

研究力が**1**以上の場合、このアクションで研究力を上昇させることはできません。

アクションによる得点

全ての技術力が、既に最大まで進歩している場合、このアクションを行うことで、3VPを獲得することができます。

⑤ 宇宙船開発アクション



部品を開発し、宇宙船を強化します。

開発技術Dの値の数の燃料と、資金**5E**(惑星イベントにより**3E**になる場合あり)のコストを支払って、宇宙船部品カード1枚を、宇宙船ボードに配置します。

消費する燃料は、宇宙船のある場所(地上又は軌道上)に必要です(積載しているものを含む)。

1回目の開発では、宇宙船部品カードを、表面にして宇宙船ボードに配置し、もう1度開発したら、裏返します。

個別の宇宙船部品の詳細については、**【11】宇宙船部品**を参照してください。

アクションによる得点

全ての宇宙船部品が、既に裏面まで開発されている場合、このアクションを行うことで、3VPを獲得することができます(コスト不要)。

⑥移動アクション



宇宙船から燃料を1個消費して、エンジンの能力値のステップ数まで、宇宙船コマを移動できます。

移動できる範囲は、母星、MT惑星、隣接する未開拓惑星のみです。

宇宙船コマは、地上⇄軌道上⇄亜空間の間で、1ステップずつ移動します。

ピストン輸送

宇宙船に積載された資材は、手番中いつでも、積み降ろしをすることができます。つまり、資材を積載、移動、荷卸を繰り返すことで、ピストン輸送することができます。資材の運搬に、効果的に活用してください。

亜空間への移動

軌道上から亜空間への移動には、その惑星に転移装置が建設されている必要があります。

惑星イベント

亜空間から星系外惑星への移動時には、毎回、イベントカードを引いて、惑星イベントが発生します。

個別の惑星イベントについての詳細は、**【13】惑星イベント**を参照してください。

選択しなかったカードと、即時解決のカードは、解決後、裏返して捨て札とします。次ラウンド効果のカードは、わかり易い場所に置いて、次のラウンドの終了時に、裏向きで捨て札にします。

カードを引く時に、山札がなかった場合は、捨て札をシャッフルして、再び山札とします。捨て札は、誰も確認してはいけません。

未開拓惑星の発見

いずれかのプレイヤーが、初めて未開拓惑星に到達した時、発見ボーナスとして3VPが与えられ、その未開拓惑星ボードを表にします。

惑星イベントの**磁気嵐**によって亜空間に戻された場合でも、発見は有効です。

MT惑星への初到達

MT惑星には、高度な古代文明の遺跡があり、各プレイヤーが、初めてMT惑星に移動した時に、MT惑星順位カードを受け取り、その恩恵を受けることができます。個別の効果については、**【12】古代文明の恩恵**を参照してください。

⑦行動コピーアクション



このアクションは、4人プレイの場合のみ、使用します。

他プレイヤーのアクション選択コマが乗っているアクションを、行うことができます。ただし、収入アクション及び、拡張の**FreeAction**はコピーできません。


⑧FreeAction



このアクションは、拡張セットに含まれていて、5人プレイの場合のみ使用し、収入と同様、トラックから除外しません。常に収入の直前(最後)に配置され、①～⑥の任意のアクションを実行できます。このアクションを選択すると、次のラウンドは必ず最終手番となります。

⑨ 収入アクション



このアクションは、ラウンドの最後に、全プレイヤーが必ず実行します。資金収入  の値の資金を得た後、①～⑥のうちの、任意のアクションを実行します。

収入アクションを行った順が、次のラウンドの最初の手番順となります。

収入アクションを行うと、そのラウンドには、もう手番が回ってきません。

全員が収入アクションを行うと、そのラウンドが終了します。

初手収入アクションの選択

収入アクションは、まだ他プレイヤーのアクション選択コマが、収入アクションに残っている状態では、最初から選択することはできません。

つまり、そのラウンドの最初のアクションとして収入アクションを選択できるのは、最終手番のプレイヤーだけということになります。

アクションによる得点

資金収入が **105** 以上の場合で、収入を受け取らないことを選択することで、3VPを獲得することができます
(任意のアクションは行えます)。

※実行不能なアクションの選択: 資金や鉱石が不足しているのに、施設建設アクションを選択するなど、実行できないアクションを選択することはできません。

【9】施設

施設建設アクションで建設される施設は、全部で**4区分7種類**あり、それぞれ建設できるエリアが決まっています。

軌道エレベーターは、地上と軌道上の間に建設され、それ以外は、表(背景が明るい面)が地上、裏(背景が暗い面)が軌道上に建設される施設となっています。

建設には、建設エリアに表示された、鉱石と資金のコストが必要です。

プレイ人数によって、使用する数が変わります。

① 軌道エレベーター(各色1枚+無色5枚)



資材を運搬する施設です。

地上と軌道上の間に建設され、惑星ごとに1個だけしか建設できません。

地上と軌道上の施設を結ぶエレベーターで、建設すると、その惑星の資材を、地上と軌道上の間で、自由に移動できるようになります。各色の軌道エレベーターは、母星専用です。

無色の軌道エレベーター

無色の軌道エレベーターは、全プレイヤー共通で、星系外惑星用です。

建設するためには、その惑星の軌道上に、何らかの施設(自己所有でなくても良い)が建設されている必要があります。

建設したプレイヤーは5VPを獲得し、誰でも使用できる公共施設となります。

② 居住施設(各色15枚)

人口の入植と、資金収入増加のための施設で、**都市**と**コロニー**があります。

星系外惑星への入植が、このゲームの最大の目的となるため、効果的に建設する必要があります。

都市: 人口2億人を入植し、資金収入が2つ増



加します。

母星ボードの、資金収入のパラメーターマーカーを、2つ進めます。

地上に建設されます。

コロニー: 人口1億人を入植し、資金収入が



1つ増加します。

母星ボードの、資金収入のパラメーターマーカーを、1つ進めます。

軌道上に建設されます。

- ③**生産施設**(各色10枚): 鉱石や燃料を獲得するための施設で、**鉱石プラント**と、**燃料プラント**があります。

鉱石プラント: 施設の建設に必要な、鉱石



を採掘する施設です。

鉱石は、地下から採掘されるため、地上に建設されます。

鉱石採掘アクションを行うと、地上に**採掘技術M**の数の鉱石を獲得します。

燃料プラント: 反物質燃料を精製する施設で



す。

地上では、反物質は大気と反応してしまうため、軌道上に建設されます。

燃料精製アクションを行うと、軌道上に**精製技術P**の数の燃料を獲得します。

- ④**その他の施設**(各色10枚): **研究所**と、**転移装置**があります。

研究所: 技術の研究を行う施設で、建設する



と、即座に研究力が1上昇します。

母星ボードの研究力のパラメーターマーカーを1つ進めます。

地上に建設されます。

転移装置: 宇宙船を、惑星の軌道上から亜



空間に移動させるための施設で、軌道上に建設されます。

【10】技術力

技術力は、関連アクションの効率を向上させる能力で、母星ボードの右下に表示されます。

技術研究アクションで、研究力を消費して、1段階ずつ進歩させることができます。

技術力には、次の4種類があります。

①**採掘技術M**

鉱石を採掘するための技術です。

鉱石採掘アクションで、鉱石プラント1個につき、得られる鉱石の数を表します。

1→2→3の順に進歩します。

②**精製技術P**

反物質燃料を精製するための技術です。

燃料精製アクションで、燃料プラント1個につき、得られる燃料の数を表します。

1→2→3の順に進歩します。

③**建設技術B**

施設を建設するための技術です。

1回の施設建設アクションで、同時に建設できる施設の数を表します。

2→3→4の順に進歩します。

④**開発技術D**

宇宙船部品を開発するための技術です。

宇宙船開発アクションで必要となる、燃料の数を表します。

※他プレイヤーの施設の利用



特定のアクション時、1施設につき、所有者に1VPの勝利点を支払うことで、自分の**宇宙船コマ**のいる**惑星**に建設されている、他プレイヤーの施設を利用することができます。

利用できる施設は、**鉱石プラント**(鉱石採掘アクション)、**燃料プラント**(燃料精製アクション)、**転移装置**(移動アクション)、**都市**(収入アクション)、**コロニー**(収入アクション)の5種類です。

また、**鉱石プラント**、**燃料プラント**を利用する場合でも、技術力は自分のものを適用します。

【11】宇宙船部品

宇宙船は4つの宇宙船部品から構成され、宇宙船開発アクションで、燃料と資金のコストを支払って強化することができます。

最初の開発で、宇宙船ボードに表面()の状態に配置され、もう1回開発すると裏返し()の状態になります。

具体的な部品の詳細は次の通りです。

①探知機(S)



危険を探知する部品です。

能力値は、亜空間から星系外惑星に移動するたびに発生する、惑星イベントで引けるイベントカードの枚数を表します。

1→2→3の順に強化されます。

探知機を強化すると、複数枚から1枚を選択できるようになるため、大きな危険を回避しやすくなります。

②コンテナ(C)



鉱石を積載する部品です。

能力値は、積載できる鉱石の数を表します。

1→2→4の順に強化されます。

コンテナを強化して、鉱石の積載量が増えたと、効率よく鉱石を運搬できるようになります。

選択ルール：燃料による部品の強化

既に最大まで強化している場合に限り、積載している燃料を消費して、探知機とエンジンの機能を、その時だけ強化するルールを選択することができます。

能力値を+1するには燃料1個、さらに+1するには、さらに2個、…と逡増して消費します。

これは、+1ずつ追加するかどうかを判断できます。

例えば、燃料1個を消費して、探知機を+1にして、イベントカードを引いてから、さらに燃料2個を消費して、追加でカードを引く、といったことが可能です。

③燃料タンク(T)



燃料を積載する部品です。

能力値は、積載できる燃料の数を表します。

2→3→5の順に強化されます。

燃料タンクを強化すると、補給せずに移動を続けることができるほか、宇宙船開発を行いやすくなります。

④エンジン(E)



燃料を消費して、宇宙船を移動するための部品です。

能力値は、1回の移動アクションで、移動できるステップ数を表します。

2→3→5の順に強化されます。

エンジンを強化して、移動距離が延びると、他の惑星に進出しやすくなるだけでなく、ピストン輸送も行いやすくなります。

【12】古代文明の恩恵

MT惑星に、初めて到達した際、到達した順位によって、古代文明の恩恵として、MT惑星順位カードに書かれた効果を得ることができます。

1st Contact

1研究力を獲得します。

2nd Contact

任意の技術力を1段階、進歩させます。

3rd Contact

コストなしに、軌道エレベーター以外の、任意の施設をMT惑星に配置します。建設エリアが全て埋まっている場合は、代わりに1VPを獲得します。

4th Contact

任意の宇宙船部品を1段階、コストなしに強化します。

全ての宇宙船部品が、既に裏面まで強化済の場合、代わりに2VPを獲得します。

【13】惑星イベント

亜空間から星系外惑星に移動する際には、毎回、惑星イベントが発生します。

リスクが中心で、全部で10種類あります。

亜空間から、星系外惑星の軌道の上に移動する際、探知機の能力値の枚数、イベントカードを引いて、その中から1枚を選択し、指示に従います。

① 宇宙海賊の襲撃(3種類)



即時解決のイベントで、最も大きなリスクです。

宇宙海賊により、カードをめくったプレイヤーは、所持金、積載している鉱石、積載している燃料の、いずれか1種類を、全て失います。

② インフレーション



次ラウンド適用のイベントで、統治エリアでインフレが起こり、あらゆる資金コストが+2 \bar{t} となります。

カードをめくったプレイヤーだけに影響します。

③ 資源枯渇



次ラウンド適用のイベントで、その惑星で資源が枯渇し、各プラントから鉱石、燃料が得られなくなります。

その惑星に入植可能な、全てのプレイヤーに影響があります。

④ 磁気嵐



即時解決のイベントで、磁気嵐の乱気流により、その惑星の軌道にある宇宙船は、亜空間に移動されます。

さらに、カードをめくったプレイヤーは、燃料漏れにより、積載している燃料を2個(積載が2個以下の場合)は全て、失います。全てのプレイヤーに影響があります。

⑤ 大災害



即時解決のイベントで、大地震や津波が発生し、その惑星に都市を持つプレイヤーは、そのうち1個を撤去して、手元に戻します。

全てのプレイヤーに影響があります。

⑥ 恒星風



次ラウンド適用のイベントで、恒星のフレア爆発による追い風で、移動距離が+1となります。

全てのプレイヤーに影響があります。

⑦ 開発促進



次ラウンド適用のイベントで、宇宙船開発競争激化による価格破壊により、宇宙船開発アクションのコストが、5 \bar{t} から3 \bar{t} となります。

全てのプレイヤーに影響があります。

⑧ 建設コスト低下



次ラウンド適用のイベントで、建設競争激化により、全ての惑星の建設コストが、1施設あたり \bar{t} 下がります。

全てのプレイヤーに影響があります。

選択ルール: 危険な宇宙

宇宙のリスクを、よりスリリングに体験するために、探知機の能力を、イベントカードを同時に引く枚数ではなく、能力値まで引き直せる、とするルールを選択することもできます。

つまり、カードを全て引いてから選ぶのではなく、1枚見て、引き直すかどうかを選択し、探知機の能力を、引くカードの最大枚数とします。

引き直した結果、より悪い結果だとしても、それを受け入れるしかない、と言ったことが起こり得ます。

燃料による部品の強化ルールと、併用しても構いません。

【14】ミッション

8ラウンド終了時に、ミッションが達成できていたら、ボーナスとして、宇宙船部品1つを1段階、強化することができます。

これは、まだ全く強化されていない部品を、1段階強化としても良いですし、1段階強化されている部品を、2段階目にしても構いません。

個別のミッションは、以下の通りです。

収入を8、鉱石の産出量を4以上にせよ



資金収入を8以上、1回の鉱石採掘アクションで得られる鉱石を、4個以上にします。

収入を6、燃料の産出量を3以上にせよ



資金収入を6以上、1回の燃料精製アクションで得られる燃料を、3個以上にします。

2種類の宇宙船部品を強化せよ



宇宙船開発アクションで、2種類の宇宙船部品を、1段階以上強化した状態にします。

2種類の技術を2段階進歩させよ



研究アクションで、2種類の技術を、2段階進歩した状態にします。

転移装置と軌道エレベーターを建設せよ



転移装置と、軌道エレベーターを建設します。

8ラウンドまでに、星系外惑星でこの条件を達成することは、非常に難易度が高いため、お勧めしません。

【15】2人用ルール

2人プレイでも、基本的な遊び方は変わりませんが、いくつかの点で3人以上の場合とは異なる点があります。

これまでの文中にも書いてありますが、もう一度まとめます。

①MT惑星

MT惑星は、2人用の面を使用します。
建設エリアの数が異なります。

②アクショントラック

1ラウンド目は、移動、宇宙船開発のアクションカードを除外します。
また、毎ラウンド、ランダムに2枚を除外します。
除外したアクションカードは、使用して除外したカードと同様に扱います。

③未開拓惑星

未開拓惑星は、ランダムに1枚だけを使用します。
つまり、開拓対象となる星系外惑星は、2つだけになります。

④施設チップ

最初に受け取る施設チップの数は、軌道エレベーター1枚、居住施設10枚、生産施設6枚、その他施設6枚となります。

⑤未開拓惑星の入植による勝利点

Planet Rankは、Mostの欄を使用します。

母星の名前に秘曲られた謎、惑星の名前に秘曲られた謎、プロローグに秘曲られた謎、タイトルに秘曲られた謎、設定に秘曲られた謎…
宇宙は謎に満ちている。

制作：一石ラボ ゲームデザイン：CRAZYRAT
一石ラボ 公式サイト <http://ein-stein-labo.ml/>
一石ラボTwitter公式アカウント [@ein_stein_labo](https://twitter.com/ein_stein_labo)



ご質問、ご意見、ご感想、応援メッセージなど、お待ちしております。
また、ツイッターで#ギカラパのハッシュタグで感想などを呟いていただくと、デザイナーが泣いて喜びます。

5人用拡張セット ギカラパのデッキパワーズ**Sth**を
よろしくお願いたします。(通称ギカラパゴス)

Special Thanks

- ★埼玉大学SF研究会OB会様
- ★千葉克彦様
- ★久寿玉舎様
- ★Ex-Nihilo様
- ★萬印堂様(ボード, チップ印刷)
- ★アドプリント様(カード印刷)
- ★パックス・エム様(箱印刷)
- ★プリントパックス様(説明書印刷)
- ★DMO試遊会参加者様
- ★テストプレイヤーの皆様
- ★支えてくれた家族の皆様