



クローズエンカウンターシナリオ

・初期テクノロジー

両プレイヤーともゲーム開始時から、船体サイズ 2 および 3、移動 2 を保有している。

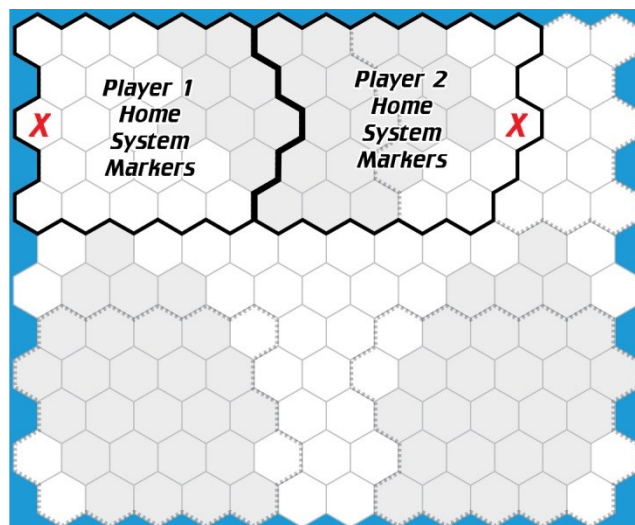
プレイヤーの同盟関係

通常のコアや血盟の同盟関係を使用する場合、同盟相手のコロニーを地上ユニットで征服することはできない。また強襲揚陸艦で拿捕することもできない。同盟相手が最初に設置したコロニーを爆撃することもできない（たとえそれが敵陣営に征服されていたとしても）。

2 人プレイヤーナイフファイト

・セットアップ:

両プレイヤーは 26 個のホームシステムマーカーを使用するが、ディープシステムマーカーは使わない。まず一人のプレイヤーが、4 人プレイ時の自軍領域に全てのマーカーを配置する。その後、もう一人はその領域に隣接して、間にディープシステムマーカーを置かずに、同じ形態でマーカーを置く。X の位置に母星を配置する。



・初期配置戦力:

4 SC, 4 CO, 1 Miner, 4 SY

3人プレイヤーチーム戦 2 vs 1

基本ゲームのシナリオブックにある3人プレイと同じセットアップを使う。異なる点は以下の通り:

- ・2人プレイヤーチームのメンテナンスは1.5倍ではなく、通常の額になる。彼らは不安定同盟を結んでいる(スタック不可、MSパイプライン共有不可)。

- ・2人プレイヤーチームは、種族によるアドバンテージを受けない。1人プレイヤーは、6枚のエンパイアアドバンテージカードを引き、そのうちの4枚を保持する。これらのカードは、指定された条件を満たすまでは秘密にされる。

4人プレイヤーチーム戦 3 vs 1

基本ゲームのシナリオブックにある4人プレイと同じセットアップを使う。異なる点は以下の通り:

- ・2 vs 2ではなく、このシナリオでは3 vs 1となる。

- ・3人プレイヤーチームは、血盟の同志となる(同時にターンを進める、スタック可、協同して攻撃可、MSパイプライン共有可、しかしテクノロジーとCPの共有は不可)。

- ・1人プレイヤーは、母星以外のコロニーからは通常の2倍のCPを得る。

- ・1人プレイヤーは3枚のエンパイアアドバンテージカードを引き、1枚を選ぶ。3人プレイヤーチームは全体として5枚を引き、各プレイヤーはその中から1枚ずつを選ぶ。

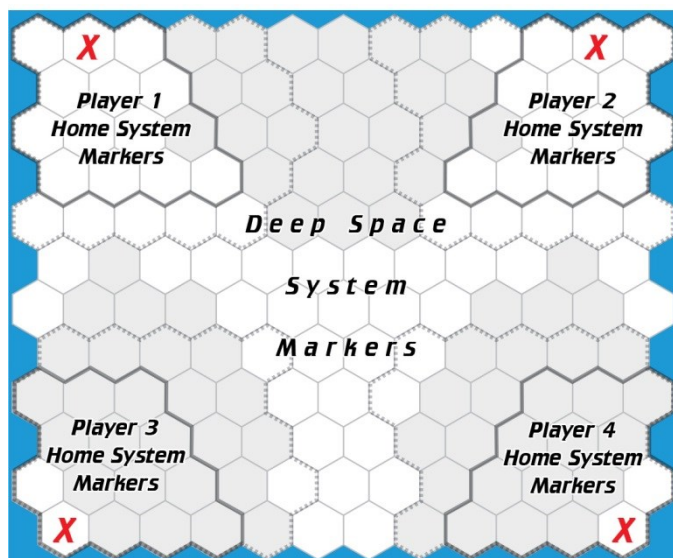
- ・3人プレイヤーチームの各メンバーは、テラフォーミングとスキャナー1を持ってゲームを開始する。

- ・1人プレイヤーは、全員の母星を破壊すればゲームに勝利する。

4人プレイヤーディープスペース

各プレイヤーは14個のホームシステムマーカーを使用する。

母星、惑星5個、不毛の惑星1個、ミネラルカウンター7個。Xの位置に母星を置き、残りをランダムに上記エリアに配置する。残りのヘクスには94個のディープスペースマーカーを置く。



クイックコンクエストシナリオ

チーム戦でないマルチプレイヤーゲームを短時間で行うためにコロニーポイントシナリオは有効であった。だが、本拡張の目玉は地上ユニットによるコロニー征服であるため、以下のマルチプレイヤークイックシナリオは、征服を勝利条件としている。

3人または4人プレイヤークイックコンクエスト

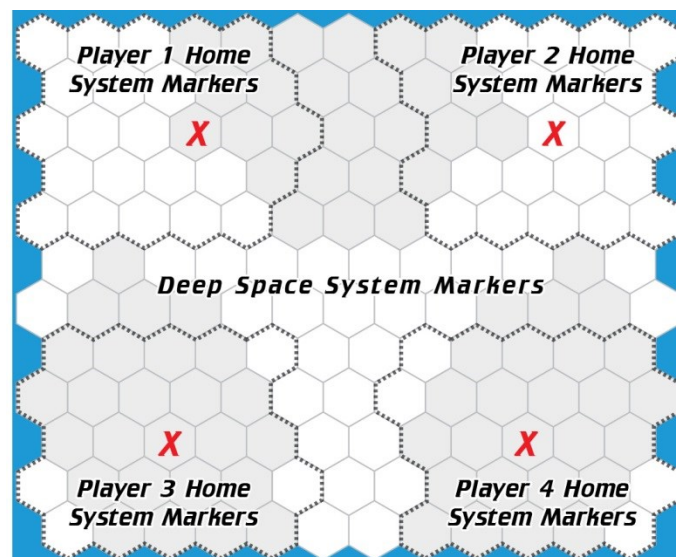
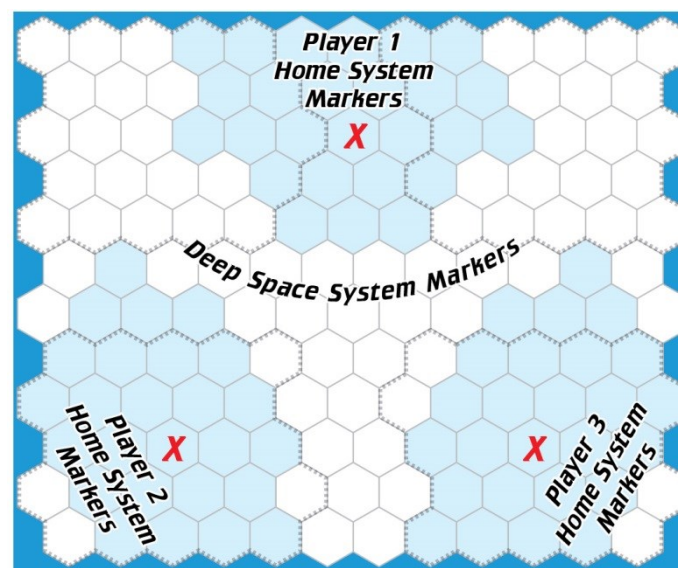
- ・機雷及びマインスイーパーは研究も使用もできない。

- ・30CPの母星を使用する。

- ・本拡張のヘッドスタートバリエーション(ゲーム開始前に75CPをもって研究を行う)を使用する。

- ・最初に他プレイヤーの母星を征服したプレイヤーがゲームに勝利する。

- ・シナリオはチーム戦で戦うこともできる。



プラネタリーゲートシナリオ



プラネタリーゲートシナリオは、地上戦を戦い足りないというプレイヤーのためのものである。

・プラネタリーゲート:

全ての惑星は、3 ヘクス以内の惑星と相互にプラネタリーゲートで結ばれている。地上ユニットは、プラネタリーゲートを使って3ヘクス以内の他の惑星に移動することができる。地上ユニットは1ターンに1回しかプラネタリーゲートを利用できない。航空支援エイリアンテクノロジーカード（輸送艦が地上戦を行える）を使っても、輸送艦がプラネタリーゲートを利用することは出来ない。工業化された種族（アステロイドをテラフォーミングしてコロニー設置可能）によってアステロイドに作られたコロニーは、プラネタリーゲートによっては接続されない。

・不毛な惑星

ホームシステム間のディープスペースにあらかじめ不毛な惑星を複数配置しておき、プレイヤー同士がプラネタリーゲートで接続されている可能性が高くなるようにしてもよい。例として、以下のダイアグラムではBの位置に不毛な惑星が配置される。これらは2、3、4人プレイヤーゲームにおける一つの例であり、プレイヤーは前もって惑星配置するのを止めるなり、他のマップデザインにするなり、自由にアレンジをしてよい。あるいは、ディープスペースに全く惑星を配置しないようにして、過度の接続性を制限することも出来る。

・ゲート移動後の戦闘

地上ユニットがプラネタリーゲートを通して他の惑星に移動し、そこに敵プレイヤーのコロニーやエイリアンがいた場合は、通常の地上戦闘が発生する。攻撃側プレイヤーの地上戦闘テクノロジーにかかわらず、攻撃側は戦闘の第1ラウンドに攻撃することはできない。その後の地上戦闘は、宇宙からの惑星侵攻と同じように解決する。

・退却

地上ユニットはプラネタリーゲートを通して退却することができる。ただし、退却先は3ヘクス以内の、敵ユニットがいない、自軍支配の惑星でなくてはならない。退却は、宇宙からの爆撃の前に、もしくは地上戦闘の第2ラウンド以降で自分が射撃できる順番が来たら、行うことができる。戦闘機はプラネタリーゲートを通して退却することはできない。

・エイリアンの惑星

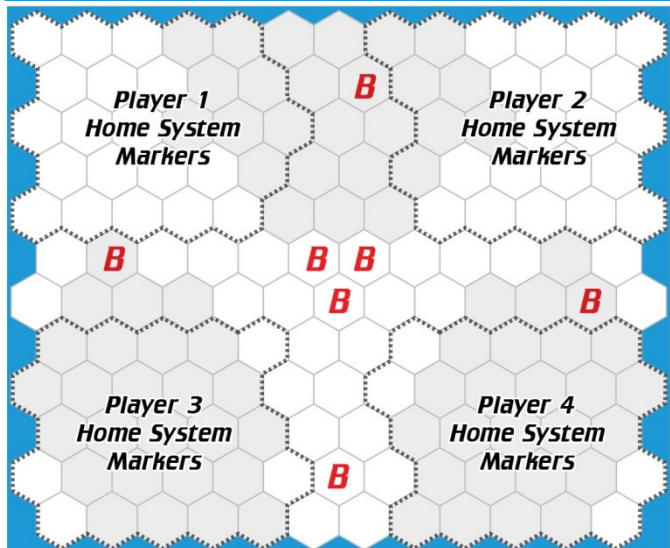
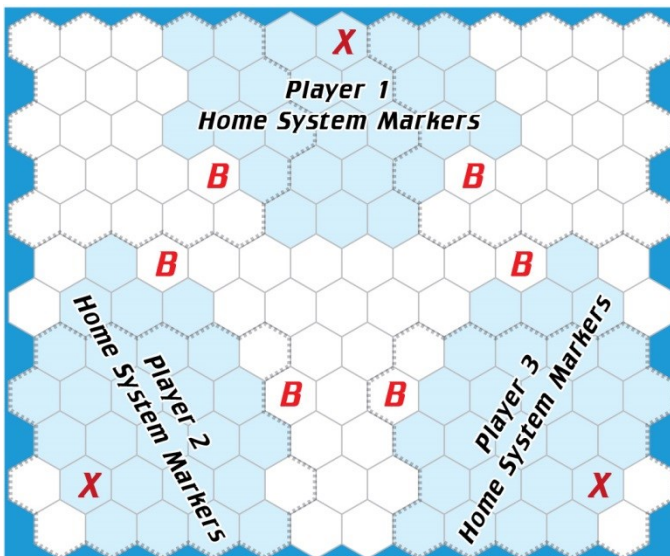
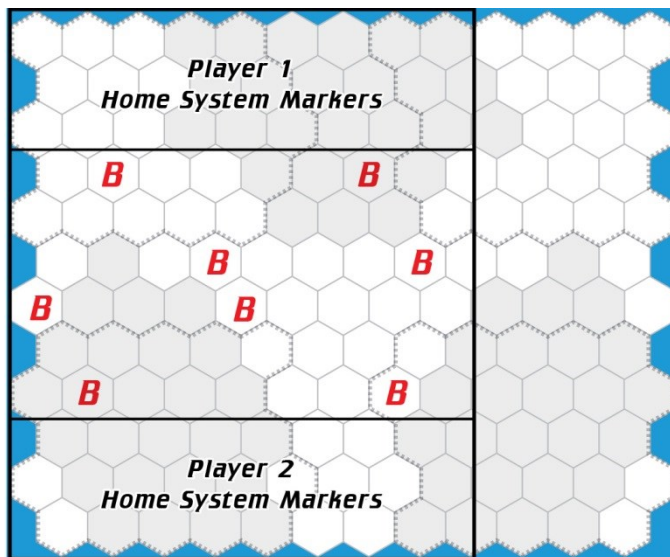
エイリアンの惑星も、プラネタリーゲートを通して侵攻し、征服することができる。この場合、軌道上にいるエイリアンの艦船は除去される。これは通常のルールについての例外である。

・ゲートと戦闘機

戦闘機は地上ユニットと同様にプラネタリーゲートを使って惑星間を移動することができる。ただし、自軍のコロニー間に限る。

・コロニーシップ

コロニーシップを購入する際に、プレイヤーは非航宙艦型コロニーシップを選ぶことができる。このタイプのコロニーシップは価格は同じであるが、建造にシップヤードを必要としない。そのターンに5CPを生産した任意のコロニーの上に、艦船の側を上にしてカウンターを配置する。非航宙艦型コロニーシップは宇宙を移動することはできないが、地上ユニットと同様にプラネタリーゲート間を移動することができる。この場合、最初に到達したコロニーがない惑星にコロニーを設置する。



スペースアメーバシナリオ

スペースアメーバはディープスペース内にあらかじめ配置しておくこともできる。アメーバと同じヘクスにはディープスペースマーカーを置かない。例として、以下のダイアグラムでSの文字の場所にアメーバを配置する。プレイヤーは適宜レイアウトを変更してかまわない。

スペースアメーバは、原則としてソリテアシナリオ 5 に書かれている通りに行動するが、異なる点は以下の通り：

- ・スペースアメーバはスーパーノバをブラックホールとして扱う。
- ・スペースアメーバはドゥームズデイマシンと同じヘクスに対しては増殖しない。またドゥームズデイマシンはスペースアメーバがいるヘクスには進入しない。
- ・3 種類のスペースアメーバは全て同じ特性を持つ（プレイヤー同士が異なる特性のアメーバにすると合意しない限り）。3 種類あるどのスペースアメーバカウンターを用いてもよい。
- ・各プレイヤーは、独自にスペースアメーバテクノロジーを研究しなくてはならない。

マインスイーパーはソリテアシナリオ同様、サイエンスシップとして使用される。この艦種はマインスイーパーとサイエンスシップの 2 つの機能を同時に持つ。マインスイーパーテクノロジーを研究するとマインスイーパーを建造できるようになるが、このユニットは機雷を掃海でき、かつアメーバの研究も行することができる。マインスイーパー3 を研究することもできるが、スペースアメーバの研究には特にメリットはない。

もし機雷がアメーバに対して用いられた場合、各エコノミックフェイズにダイス 1 個だけを振り、アメーバが機雷に適応したかどうかを判定する（3 種類のアメーバそれぞれについてダイスを振るわけではない）。いったんアメーバが機雷に適応したら、どのプレイヤーの機雷もアメーバの増殖を抑制できなくなる。

アメーバの増殖

アメーバの増殖はランダムではない。エコノミックフェイズ開始時に、各プレイヤーはターン順に従い、1 つのアメーバを選び、それが増殖して拡散するヘクスを決定する。このプロセスを全てのアメーバが増殖するまで繰り返す。このフェイズに配置された新しいアメーバは、そのフェイズ中はもう増殖しないので、何らかの方法でそれとわかるようにすること（マーカーを 90° 回転させておく等）。

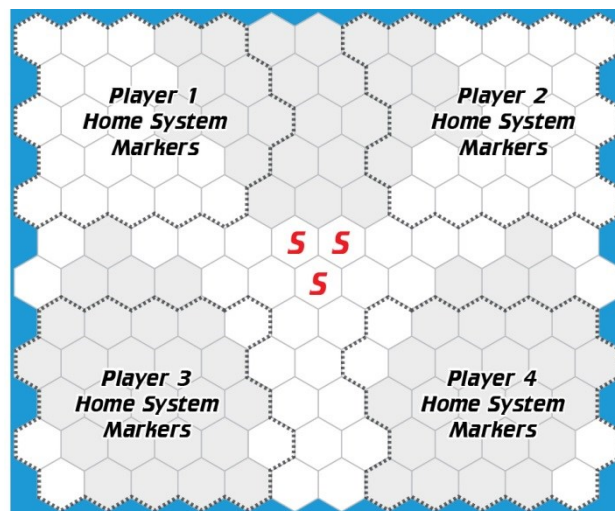
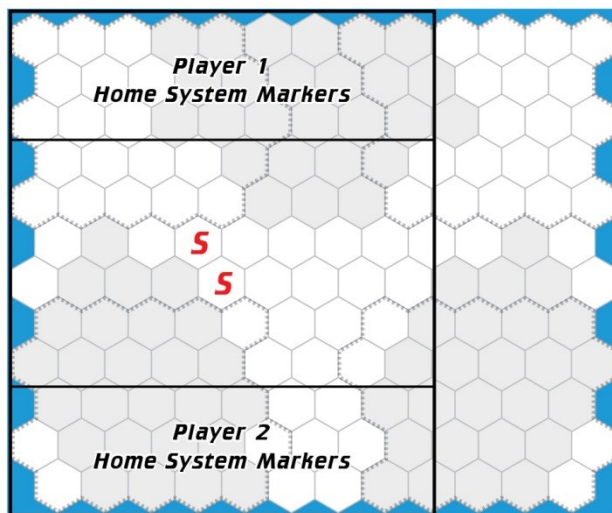
選んだアメーバが惑星ヘクスに拡散可能であるならば、そのアメーバは必ず惑星に対して増殖拡散する。対象となる惑星が複数ある場合は、そのアメーバを選んだプレイヤーがどの惑星かを選択する。惑星上のコロニーの有無はアメーバの増殖には影響を与えない。

スペースアメーバは、エイリアン惑星に増殖拡散したら、自動的に中立エイリアンの艦隊を破壊する。

スペースアメーバは第 7 ラウンドのエコノミックフェイズ（あるいは、プレイヤー間で合意した他の時点）から増殖を始める。

もし 1 人のプレイヤーがアメーバによりゲームから除去されても、残りのプレイヤーでゲームは続けられ、最後にプレイヤー

が 1 人残る（勝者）か、勝利条件が満たされるまでゲームを続行する。



異なる勝利条件のシナリオ

以下の新たな勝利条件は、ほとんどのシナリオに用いることができる。

以下のシナリオでは、プレイヤーはこれまで同様、他の1人のプレイヤーの母星を破壊することでゲームに勝利する。それに加えて、勝利得点（VP）を重ねて勝利することもできるようになる。

VP は紙にメモするなり、他のゲームの VP チットを流用するなりして管理し、常にプレイヤー間の公開情報とする。

ワープポイントの王者

セットアップ:

ディープスペースマーカーを配置する前に、ワープポイントのマーカーを取り出す。シナリオによって異なる数のワープポイントを、プレイヤー間で合意したディープスペース内のヘクスにあらかじめ配置する。ワープポイントの置き方についてのガイドラインは以下の通り:

- ・ワープポイントを1個だけ使うのが推奨される。
- ・または、プレイヤー人数より1少ない数のワープポイントを使用する。
- ・または、プレイヤー人数より1多い数のワープポイントを使用する。

デザインノート) 上記の3通りのパターンは、1つのワープポイントを死守すべきなのか、それとも複数のワープポイントを占領すべきなのか等の選択をプレイヤーにせまり、どれも全く異なるゲーム展開となる。ただし、プレイヤー人数と同数のワープポイントを使用することは勧められない。

- ・全てのワープポイントをマップの中央付近に配置することもできるし、1つを各プレイヤーの領域近く、もう1つをマップ中央に配置することもできる。プレイヤー間で相談して決めること。

使わないワープポイントは箱に戻し、ディープスペースマーカーの中には入れないこと。

プレイノート) もしプレイヤー達がワープポイントの配置方法に合意できない時は、1人のプレイヤーが全てのワープポイントを配置し、その後で、残りのプレイヤー達は自分の領域を選択すること。

ワープポイントの特性:

このシナリオでは、ワープポイントは繋がっていないものとする。ワープポイントはVPの目的でのみ存在する。

マインスイーパー:

このシナリオでは、マインスイーパーはサイエンスシップの機能も持っている。マインスイーパーを建造するには、通常通りマインスイーパーテクノロジーを研究しなくてはならない。

勝利得点:

プレイヤーは、エコノミックフェイズに、自分のサイエンスシップがいるワープポイント1カ所につき1VPを得る。VPを得るには、これらのサイエンスシップを表にして明らかにしなくてはならない。ゲームの長さ（エコノミックフェイズの数）はプレイヤー間で任意に決定する。最も多いVPを獲得したプレイヤーが勝利するが、同点の場合は、所有する艦隊のCP合計が多い方が勝利する。

ゲームの長さ:

ゲーム開始前にプレイヤー達は、何ラウンドのゲームにするか同意しなくてはならない。10~12ラウンドくらいが、短めのゲームとして適している。15~20ラウンドでプレイすることもできるが、この場合、母星が直接狙われる可能性が増えるので、プレイヤーはあまりワープポイントにこだわりすぎないようにすべきである。

VP獲得法のバリエーション:

このシナリオのバリエーションとして、プレイヤーはワープポイントにいる1隻のサイエンスシップ毎に1VPを得られるようにすることもできる。この変更は、シナリオの戦略を大幅に変えることになる。このバリエーションを使う時は、ワープポイントの数は1個にすることを推奨する。

アーティファクトを獲得せよ

セットアップ:

このシナリオには、他所から持ってきた適当なカウンターが多数必要となる。このカウンターを、全てのディープスペースマーカーと同じヘクスに、1個ずつ配置する。これらは、古代宇宙種族が残したアーティファクトを表す。

アーティファクトの探索:

通常の探索によりディープスペースマーカーがめくられ、解決された後も、アーティファクトはそのヘクスに残る。例外はスーパーノバで、この場合はアーティファクトは除去される。

アーティファクトの輸送:

アーティファクトはマイナー（採掘艦）によってのみ輸送することができる。マイナーがアーティファクトを拾ったら、アーティファクトをマイナーの上に置いてそれを表す。マイナーは移動のどのタイミングでもアーティファクトを拾うことができる。アーティファクトの輸送に関するルールは以下の通り:

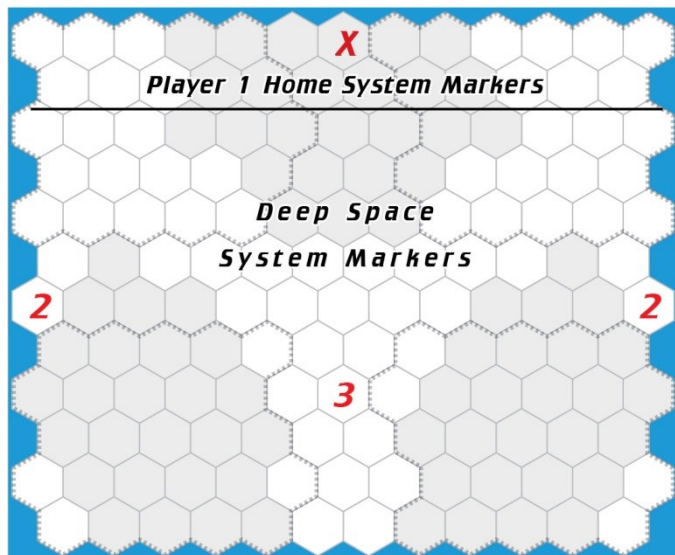
- ・1つのマイナーは同時に1つのアーティファクトしか輸送することはできない。
- ・マイナーが破壊されたら、輸送中のアーティファクトも破壊される。
- ・マイナーはアーティファクトを母星か、母星とMSパイプラインで繋がっているコロニーのどちらかに落とすことができる。母星とMSパイプラインで繋がっていないコロニーには落とすことはできない。
- ・このシナリオではマイナーはブラックホールの影響を受けない。

勝利条件:

母星またはコロニーに投下されたアーティファクトは、直ちに 1 VP となる。ゲームは誰か 1 人のプレイヤーが、他のプレイヤーが今後集められ得る VP の合計よりも多くの VP を獲得した時点で、ターン途中でであっても、直ちに終了する。

ソリテアシナリオ #4

エイリアンプレイヤーマップ #2



新ルール:

上記ダイアグラムで 2 の位置から開始したいずれかのエイリアンプレイヤー (AP) が、攻撃目標に 2 つの (同じ防御力の) コロニーのうちの 1 つを選ぶ際は、ボード端に近い方のコロニーを攻撃する。

もしクロスエンカウンターの新しいルールをエイリアンにも使いたいならば (タイタン、強襲揚陸艦、保安部隊、経験値、地上戦闘など)、下記「新ルールを使用したエイリアンソリテア」を参照のこと。

クロスエンカウンターの新ルールを使わないのであれば、プレイヤーは 20CP の母星を使うこと。

セットアップ:

プレイヤーはホームシステムマーカーの中からブラックホールを取り除き、残りの 25 個を上記エリアに配置する。ディープスペースマーカーはホームシステムから 7 ヘクス以内の全てに配置する。

特殊ルール:

- ・エイリアンの帝国 2 つが登場するシナリオでは、2 の位置に母星を置く。
- ・エイリアンの帝国 3 つが登場するシナリオでは、2 の位置 2 カ所と 3 の位置に母星を置く。
- ・20CP の母星をエイリアンにも使用する。これは地上戦における民兵の数に影響するため、重要なポイントである。

次のチャートはシナリオの難易度ごとのエイリアンの数とエ

コノミックスロールごとに得られる CP 数を示す。

Difficulty	# of AP	# of CPs per roll
Easy	2	5
Normal	3	5
Hard	2	10
Harder	3	10
Really Tough	2	15
Good Luck!	3	15

新ルールを使用したエイリアンソリテア

基本ゲームのエイリアンソリテアでも、本拡張のソリテア #4 でも、クロスエンカウンターの新しいルールを使ってプレイすることは可能である。その場合、エイリアンの行動はこのシナリオブックにある AP フローチャートにのっとり行われる。

セットアップ

シナリオの指定に従いセットアップを行い、プレイヤーの母星は 30CP のものを使う。

特殊ルール:

- ・AP は下記のビクトリートラックは使用しない。そして、基本ゲームと同様に、レイダー艦隊もしくは通常艦隊だけを建造する。しかし AP は、地上戦、乗員経験値、強襲揚陸艦、保安部隊、タイタンを使用することができるようになる。

- ・基本ゲームの AP エコノミックシートを使用する。

- ・ビクトリートラックを用いたエイリアンソリテアと異なり、このゲームでは AP はコロニーを征服しても追加のエコノミックロールを得ることはない。だが、エイリアンに征服されたコロニーを人間プレイヤーは爆撃することはできない。AP は征服したコロニーを基地、機雷、地上ユニット等で防衛しようとする。これらのユニットは AP のディフェンス欄の CP からフローチャートに従って購入される。

- ・AP も人間プレイヤーのコロニーを征服することで、人間プレイヤーからテクノロジーを入手することができる。人間プレイヤーは AP の母星を地上ユニットで征服した場合は、AP からテクノロジーを入手することができる。

- ・エンパイアドバンテージカードは使用しない。

- ・人間プレイヤーだけがフラッグシップを使用することができる。

- ・常に人間プレイヤーが AP よりも先に行動する。AP のエコノミックフェイズは人間プレイヤーのエコノミックフェイズの後に実施される。

- ・ディープスペース内の不毛な惑星にはエイリアンはおらず、プレイヤーはそこにコロニーを設置することができる。もしプレイヤーがディープスペース内の不毛な惑星にコロニーを作ったら、その後のエコノミックフェイズに 10CP を支払うことで、エイリアンテクノロジーカード 1 枚を通常のルールに従い入手することができる。

・どの AP シナリオにおいても、AP の「チーム」はプレイヤーに関する情報（テクノロジーや艦隊構成など）を共有する。

・AP の行動については、以下の例外を除き、フローチャートに従うこと。

1) エコノミックロールの結果によっては、基本ゲームの AP エコノミックシートに従い、追加のエコノミックロールが得られることがある。

2) AP は不毛な惑星を入手しない。

3) AP はバンク（銀行）や最大限のディフェンス（75CP）を使わない。

4) AP は拡張（Expansion）または絶滅（Extermination）艦隊を発進させない。非レイダー艦隊を発進させる時は、通常艦隊と同じように扱い、移動テクノロジーのダイスを振った後で中止する。

5) AP 通常艦隊は常に最も近く、最も防御が少ないコロニーを目標にする。

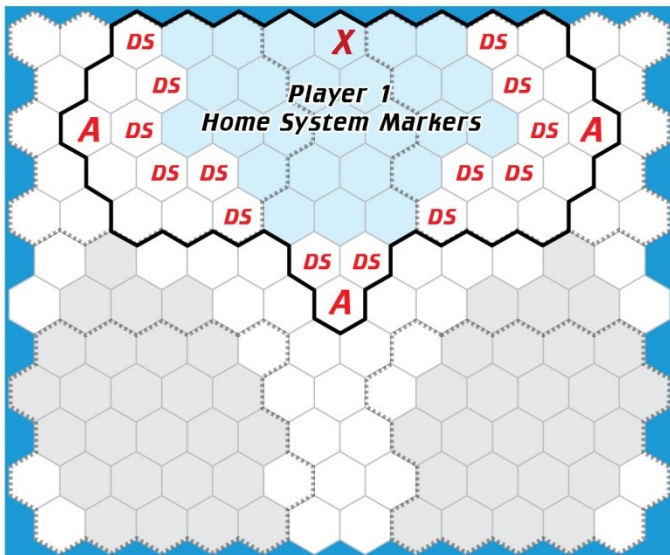
6) フローチャートのコロニー設置のセクションは無視する。

7) 艦船の購入の際は、拡張艦隊と地上ユニットのフローに進み、絶滅艦隊へのフローは無視する。このことは、全ての AP の通常艦隊は地上ユニットを満載した輸送艦 1 隻を無料で得るということを意味している。

フローチャート内の●は、そのフローまたはボックスはビクトリートラックシナリオのためだけのものであることを示しており、ソリテアプレイでは無視すること。

ソリテアシナリオ #5

スペースアメーバマップ#1



セットアップ:

プレイヤーは 26 個のホームシステムマーカーを配置する。30CP の母星を使用すること。

ディープスペースマーカーのうち、10CP のミネラルを 10 個と、不毛の惑星を 4 個とを取り出し、よく混ぜる。この 14 個をダ

イアグラムの DS と書かれたヘクスに配置する。それ以外のディープスペースは空白のままにしておく。

特殊ルール:

・不毛の惑星にはエイリアンはいない。

・このゲームではプレイヤーはメンテナンスを支払わない。

・ダイアグラムの A の位置に、3 種類の異なるアメーバを配置する。

・ゲームでは、スペースアメーバは増殖してプレイヤーの帝国を破壊しようとする。

・以下のルールは使用しない: タイタン、地上戦、乾癬の経験値、リサーチセンター/インダストリアルセンター、強襲揚陸艦。

勝利条件:

プレイヤーは全てのスペースアメーバを破壊することでゲームに勝利する。

スペースアメーバについての研究



マルチプレイヤーのスペースアメーバシナリオと同様、マインスイーパーはサイエンスシップを兼ねる。アメーバを退治するためには、サイエンスシップが必要となる。サイエンスシップを建造するには、マインスイーパーテクノロジーを研究しなくてはならない。それによりマインスイーパーを購入すると、それがサイエンスシップを兼ねることになる。

プレイヤーは、自分の艦船が 1 隻以上アメーバに破壊されてからでないと、マインスイーパーを研究することはできない。

各ターンに、アメーバと同じヘクスにいるサイエンスシップは 1 隻ごとにダイスを振り、その種類のアメーバについての研究を行う。1~2 の目で 2 リサーチポイント、3~5 の目で 1 リサーチポイント、6~8 の目は効果なし、9~10 の目でサイエンスシップは破壊される。

・サイエンスシップがすでに研究が完了しているタイプのアメーバと同じヘクスにいる場合も、ダイスを振らなくてはならない。この場合、それ以上のリサーチポイントを得ることはなく、9~10 の目で船は破壊される。

・アメーバが増殖して自分のいるヘクスに進入してきたターンにも、サイエンスシップは研究を行うことができる。

・レベル 1 のサイエンスシップはダイス 1 個を振る。

・レベル 2 のサイエンスシップはダイス 2 個を振り、よい方の目を採用する。

・レベル 2 のサイエンスシップは、レベル 1 の船が 1 つのタイプのアメーバについて研究を完了するまで、研究することはできない。

・アメーバがいるヘクスに複数のサイエンスシップがいる場合、それぞれの艦が同時に研究を行うことができる。

・10 リサーチポイントがたまったら、そのタイプのアメーバに対する研究が完了し、攻撃が可能となる。したがってプレイヤーは 3 種類のアメーバそれぞれについて研究を完了させなくて

はならない。

・あるタイプのアメーバについて研究が完了しないうちは、そのアメーバを攻撃することはできず、そのアメーバは同じヘクスにいるサイエンスシップ以外の全ての艦船を破壊する。アメーバと同じヘクスにサイエンスシップとそれ以外の船が一緒にいる場合、そのターンにサイエンスシップは研究を行えるが、その後、それ以外の船は破壊される。ただし、もしこの時の研究により 10 リサーチポイントがたまった場合は、他の艦船は自動的に破壊されず、戦闘を行える。

・あるタイプのアメーバについて研究が完了したら、そのアメーバは自動的に艦船を破壊できなくなり、通常の戦闘が発生する。サイエンスシップはアメーバとの戦闘には参加できない。

・リサーチポイントはターンを超えて持ち越すことができる。

スペースアメーバの攻撃力:

10 リサーチポイントをためたら、そのタイプのアメーバに対する攻撃が可能となる。この攻撃能力は自動的にプレイヤーの艦船に装備されるため、シップヤードでアップグレードする必要はない。

アメーバの攻撃力決定: 研究が完了したら、以下の表を参照してダイスを振る。そしてそのタイプのアメーバのカウンターを全てめくり、“researched”の面を上にする。

ダイス	アメーバの能力
1	G7-1-1
2	D6-2-2
3	A7-2-2. このタイプのアメーバには戦闘機はダメージを与えることができる。
4	A7-2-2. このタイプのアメーバがレイダーのみの艦隊と戦闘するときは、A5-1-2 となる。
5	B5-1-2. このタイプのアメーバは非常に貪欲なため、各ラウンドに 2 回攻撃を行う。いずれの攻撃もチェーンアタックに繋がる可能性がある。
6-7	A7-2-2. 3 種類以上の艦（例: SC, DD, CA）が参加する全てのラウンドで、全ての艦の攻撃力は+1 される。
8-10	このタイプのアメーバは、その体内で艦を爆破しないと殺すことができない。各ターンに 1 隻だけ、この試みを行うことができる。実行する艦が CA, BC, BB, DN である場合は、アメーバは破壊される。SC の場合ダイス 1 個を振り、1~4 の目が出たら破壊に成功する。DD の場合は、1~8 の目で成功する。いずれの場合でも、破壊を試みた艦は除去され、それ以外の艦船は何もすることはできない。もしアメーバが生き残った場合、同じヘクスにいる他の艦船は全て破壊される。

もしすでに研究完了したタイプのアメーバと同じ結果が出た場合は、違う結果を得るまで振り直すこと。

アメーバの特性:

・全てのアメーバは戦術 2 を持っている。

・全てのアメーバは、特に指定されない限り、クローキングが無効で、戦闘機は損害を与えられない。

・アメーバに対しては艦隊サイズボーナスを得ることはできない。

アメーバによる攻撃の優先順位:

アメーバが攻撃を行うたびに、ダイスを 1 個振り、どのタイプの船を飲み込もうとするのかを決定する。1~5 の目で、戦闘に参加している中で一番小さな船を攻撃する。6~10 の目で、一番大きな船を攻撃する。船の大小は CP のコストで判断する。旗艦シップは代替不能の艦であるため、CP コスト的には一番高価であるとする。同額の船が複数ある場合はプレイヤーがターゲットを決定する。条件が満たされるなら、サイエンスシップを選択することもできる。

アメーバによる攻撃の手順:

攻撃時、アメーバはダイスを 1 個振り、通常の戦闘と同様に結果を判定する。しかし、大きな船は飲み込むのが大変であるため、船体サイズ 2 の船は防御力が+1、船体サイズ 3 以上の船は防御力+2 される。攻撃が成功したら、船はアメーバに飲み込まれ、船体サイズにかかわらず破壊される。1 の目は常に成功となるため、船体サイズに関係なく船は破壊される。

連鎖攻撃（チェーンアタック）:

アメーバが攻撃に成功して船を飲み込んだ際、ヒットナンバーよりも 2 以上小さいダイス目であった場合、飲み込んだ船からエネルギーを吸収して、アメーバは再度の攻撃をすぐに行うことができる。このタイプの連鎖攻撃は、1 ラウンド中に複数回発生することもあり得る。

例) タイプ 4 のアメーバ (A7-2-2) が SC 4 隻、CA 1 隻、BB 1 隻のプレイヤー艦隊に攻撃される。全ての艦の防御テクノロジーはレベル 1 である。アメーバが先に攻撃する。目標決定のダイスは 3 であったため、一番小さな艦である SC を目標にする。攻撃では 4 が出た。ヒットナンバーは 6 であり、それよりも 2 少ない目であることから、SC が破壊されるだけでなく、連鎖攻撃が始まる。今回は目標決定で 6 が出たため、1 番大きな BB が目標となる。BB の防御力は 5 である（防御力 2、防御テクノロジー 1、船体サイズ 3 による+2）ため、ヒットナンバーは 2 である。アメーバのダイスは 1 であった。そのため、BB はアメーバに飲み込まれる。しかし、ヒットナンバーとの差は 1 しかなかったため、さらに連鎖攻撃を行うことはできない。

アメーバの回復

戦闘が終了したら、アメーバにそれまで与えられていたダメージはすべて回復する。

アメーバの増殖

アメーバは移動を行わない。一度マップに配置されたら、アメーバは決して別のヘクスには移動しない。その代わりに、アメーバは増殖して拡散する。エコノミックフェイズの開始時、プレイヤーがユニットの購入を行う前に、アメーバを含まないヘクスに隣接している全てのアメーバは、そのヘクスに同じタイプのアメーバを配置して増殖する。それぞれのアメーバはエコノミックフェイズごとに 1 ヘクスだけ増殖する。

増殖の手順:

増殖は自動的に行われるが、個々のアメーバは1回のエコノミックフェイズに1回だけ増殖する。そのやり方は以下の通り：

- ・1ヘクスに同時にいられるアメーバは1個のみである。
- ・アメーバがないあるヘクスに複数の種類のアメーバが隣接している場合、どのタイプがそのヘクスに増殖するかはプレイヤーが決める。
- ・あるアメーバが拡散できるヘクスの候補が複数ある場合、プレイヤーが増殖先を決める。しかし、プレイヤーはアメーバの増殖が最大限となるように、増殖先を決定しなくてはならない。他に選択肢がない限り、増殖の結果として他のアメーバの増殖が妨げられるようなヘクスを選んではいけない。
- ・アメーバはシナリオで規定されたプレイエリアを越えては増殖しない。
- ・アメーバの増殖はゲームに含まれるカウンターの数によっては制限されない。もしあるタイプのアメーバカウンターを使い切ってしまったら、何か他のカウンター（別のタイプのアメーバに数値マーカを加える等）で代用すること。

艦船と接触したアメーバ

アメーバが増殖したヘクスに、すでにプレイヤーの艦船がいた場合、アメーバを攻撃側として、エコノミックフェイズ中に戦闘が発生する。この場合も、もしそのタイプのアメーバについて研究が完了していなければ、アメーバはサイエンスシップ以外の全ての艦を自動的に破壊する。

システムマーカと接触したアメーバ

アメーバは増殖先にあるシステムマーカ（探知済み、未探知ともに）を除去する。この除去は、防御しているプレイヤーの艦隊に戦闘で勝利した後に行われる。ブラックホールだけは例外であり、アメーバはブラックホールが探査済みのヘクスには増殖しない。アメーバが未探査のヘクスに増殖した場合は、システムマーカを表にせず除去する。

アメーバと機雷

スペースアメーバは機雷によって増殖を抑制される。

手順：

プレイヤーが機雷のみをアメーバのいるヘクスに移動（サイエンスシップがこれに同行、あるいはアメーバのいるヘクスに元からいてもよい）させた場合、戦闘は発生しない。エコノミックフェイズに機雷は取り除かれ、アメーバはそのフェイズには増殖を行わない。アメーバに対してそれ以外の影響はない。

機雷との接触：

アメーバは機雷があるヘクスに増殖して入ることもある。この場合、そのエコノミックフェイズには何も起こらない。機雷は、エコノミックフェイズの開始時にアメーバと同じヘクスにある時のみ、その増殖を抑制する。

機雷への適応：

いずれアメーバは機雷にも適応するようになる。アメーバが機雷のため増殖しない度に、ダイスを1個振る。9～10の目が出ると、そのタイプのアメーバは次のエコノミックフェイズから機雷による影響を受けなくなる。そのダイスを振ったエコノミ

ックフェイズの最後に、アメーバと一緒にのヘクスにある機雷は全て除去される。機雷に適応したタイプのアメーバ1個の上に、「No Mine」 マーカーを置き、記憶の助けとすること。

エコノミックフェイズにつき1回のダイス：

機雷に適応したかどうかのダイス判定は、1種類のアメーバごとに、各フェイズに1回だけ行われる。つまり、あるタイプのアメーバが複数、そのエコノミックフェイズに機雷によって増殖抑制されたとしても、ダイス判定は1個だけである。

その他：

もし機雷のカウンターが足りなくなったら、他の色の機雷カウンターを流用すること。

シナリオ難易度：

スペースアメーバは始めのうちはエコノミックフェイズには増殖を行わない。このシナリオの難易度は、アメーバが増殖を開始するエコノミックフェイズのタイミングで決められる。

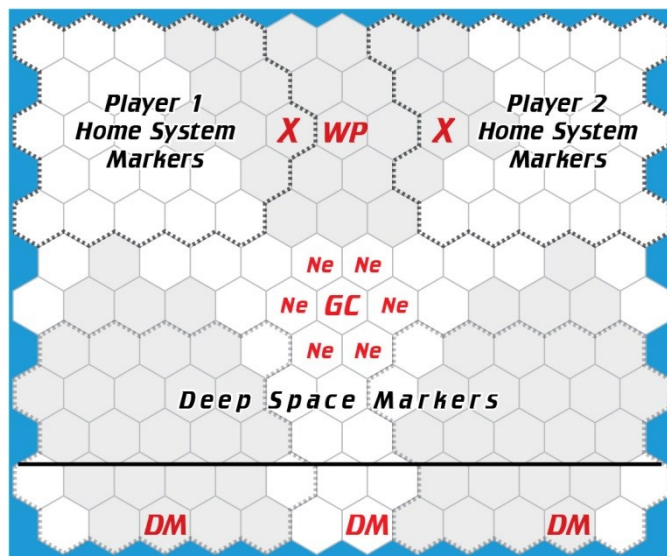
<i>Difficulty</i>	<i>Economic Phase that the Amoebas start spreading</i>
Easy	7
Normal	6
Hard	5
Harder	4
Good Luck!	4*

*全アメーバの攻撃力と防御力は+1される。

協力シナリオ

協力シナリオでは、クイックスタートとヘッドスタートオプションは使用しない。

ドゥームズデイマシン協力シナリオ（2人プレイ）



セットアップ：

- ・初期配置戦力：他のシナリオと同じ。

・**ホームワールド**: プレイヤーは 30CP の母星を使用し、X の位置に配置する。

・**ギャラクティックキャピタル**: ボードの中央には古代宇宙種族が残したギャラクティックキャピタル (GC) があり、周囲を全てネビュラ (NB) に囲まれている。予備の 5CP のコロニーをギャラクティックキャピタルに配置する。このコロニーは通常のコロニー同様、地上ユニットに攻撃された場合民兵を産出し、爆撃を受ければレベルが低下し、その後またエコノミックフェイズに自然回復する。

・**ギャラクティックミネラル**: ゲーム開始時に、ギャラクティックキャピタルにミネラル 10 を配置する。このミネラルはいずれのプレイヤーによっても、マイナーで自分のコロニーまで牽引することができる。その後のエコノミックフェイズにそのミネラルが消費されたら、新しいミネラル 10 をギャラクティックキャピタルに配置する。これはプレイヤーがギャラクティックキャピタルと同盟を結んでいることの経済的メリットを表現している。両プレイヤーはどのようにこのミネラルを山分けするか相談すること。

・**ワープポイント**: ギャラクティックキャピタルに 1 つと、両プレイヤーのホームシステム間に 1 つ、ワープポイント (WP) が存在する。プレイヤー達はゲーム開始前に、どちらの方がワープポイントにより近くなるかを決めること。経験が少ないプレイヤーが近い方となることを推奨する。このワープポイントはギャラクティックキャピタルへの直接のルートとなる。いずれのプレイヤーも、このワープポイントを自由に使用することができる。

・**ディープスペースマーカー**: ダイアグラムの黒の線より上の部分には全てディープスペースマーカーを置く (プレイヤーのホームシステムと GC 及びその周囲を除く)。

・**ドゥームズデイマシンの侵入位置**: DM と書かれた位置からドゥームズデイマシンは侵入する。

・**初期テクノロジー**: 全てのドゥームズデイマシン協力シナリオで、プレイヤーはテラフォーミング 1 と探索 1 を持ってゲームを開始する。

勝利条件

プレイヤーの勝利: プレイヤーはドゥームズデイマシンの攻撃から生き残ることができれば勝利する。

ドゥームズデイマシンの勝利: どちらかのプレイヤーの母星、またはギャラクティックキャピタルが破壊されたら、プレイヤーはゲームに敗北する。またドゥームズデイマシンは下記のように VP を重ねることによりゲームに勝利する。

ドゥームズデイマシンの VP の記録: ドゥームズデイマシンは惑星を破壊するか、ミネラルを回収することで、VP を得る。プレイヤーはこのシナリオブックにある VP トラックでドゥームズデイマシンの VP を記録する。ドゥームズデイマシンの勝利に必要な VP は以下のように難易度により異なる。

Easy 14, Normal 12, Hard 10, Harder 8, Good Luck! 6

あるエコノミックフェイズの開始時点までにドゥームズデイマシンが上記の VP を獲得したら、プレイヤーは敗北する。

ドゥームズデイマシンは以下の方法で VP を獲得する。

・ミネラルを回収 +1 VP (Max 2 VP)

・プレイヤーのコロニーを破壊 +2 VP

・エイリアンのコロニーを破壊 +2 VP

・プレイヤーがエイリアンのコロニーを征服もしくは破壊後コロニー設置 -2 VP

ドゥームズデイマシン

・協力シナリオのドゥームズデイマシンも基本ゲームとほぼ同様の行動をとるが、いくつかの例外がある。

・**登場の時期**: ドゥームズデイマシンは難易度表に記載された決められたタイミングでゲームに登場する。

・**タイプの決定**: ドゥームズデイマシンが登場したら、ダイスを 1 個振り、それが絶滅タイプ (1~6) か探索タイプ (7~10) なのかを決定する。

・**絶滅タイプドゥームズデイマシン**は、プレイヤーの母星やギャラクティックキャピタルを破壊しようとする。

・**探索タイプドゥームズデイマシン**は、最も近いプレイヤーのコロニーかエイリアンの惑星を破壊しようとする。しかし、ギャラクティックキャピタルは破壊しない。

・**侵入位置**: ドゥームズデイマシンが登場する時は、タイプを決めた後、またダイスを 1 個振り、1~4 で左、5~6 で中央、7~10 で右側から侵入する。このダイス判定はプレイヤー達がエコノミックフェイズを終了した後で行う。

・**特性値と弱点**: 新しいドゥームズデイマシンがボードに置かれた後、最初に戦闘を行う時に、難易度表に基づきダイスを振り、その攻撃力などの特性値を決定する。また弱点表に基づきダイスを振り、その弱点を決定する。

・**移動の順番**: ドゥームズデイマシン「チーム」が常に最初に移動を行う。ただし、プレイヤーが前のエコノミックフェイズで 5CP をターンオーダービッドに支払っていた場合は、そのプレイヤーだけが、ドゥームズデイマシンよりも先に移動を行える。

・**移動レート**: ドゥームズデイマシンは常に 1 ターンに 1 ヘクスだけ移動する。ワープポイントを使用することはない。ドゥームズデイマシンが未探査のヘクスに入ったら、そのディープシステムマーカーは直ちに表にされる。

・**Danger, Lost in Space, Supernova, Black Hole** は、ドゥームズデイマシンに影響を与えない。Danger と Lost in Space が表にされたらすぐに除去する。また、アステロイドとネビュラはドゥームズデイマシンの戦闘に影響を与えない。ドゥームズデイマシンはこれらの地形を避けようとはしない。

・**ミネラル**: ドゥームズデイマシンがミネラルのヘクスに移動したら、(宇宙戦闘を解決した後で) それを VP トラックに置く。ドゥームズデイマシンはトラックに置かれたミネラル 1 個につき 1 VP を得る (ゲーム中に最大で 2 VP まで)。このようにして 2 VP を集めた後にドゥームズデイマシンがまたミネラルのヘクスに入ったら、そのミネラルは単に除去される。

・**スペースレック (宇宙難破船)**: ドゥームズデイマシンがスペースレックのヘクスに進入したら、単にそれを破壊する。VP は与えられない。

惑星とコロニー: どちらのタイプのドゥームズデイマシンも、ボード上を移動するにつれてプレイヤーのコロニーやエイリ

アンの惑星に遭遇することになる。その惑星上の全ての艦船がドゥームズデイマシンによって破壊されたら、惑星は自動的に破壊される。ドゥームズデイマシンはこれによって 2 VP を得る。

・**ディープスペース内の不毛の惑星**：ドゥームズデイマシンがディープスペース内で不毛の惑星を見つけたら、エイリアンの艦船を 4 つ配置し、通常通りの戦闘を行う。エイリアン艦隊が壊滅したら、惑星は破壊され、ドゥームズデイマシンは 2 VP を得る。

・**好戦的行動**：ドゥームズデイマシンは常にいずれかのプレイヤーもしくはエイリアンと戦闘を行おうとする。経路上、目的地まで等距離のヘクスが複数ある場合、ドゥームズデイマシンは戦闘が発生する可能性が高い方を選択する。戦闘中は、ソリテアゲームと同じように行動する。ドゥームズデイマシンは、最も脅威度が高い目標を最初に攻撃する。

・**ドゥームズデイマシンのダメージと修復**：ソリテアゲームと同じように、ドゥームズデイマシンのダメージは戦闘後も持ち越される。また、惑星を破壊する毎にダメージを 2 ポイント回復する。惑星が破壊されたら、そこにアステロイドを配置すること。

・**絶滅型ドゥームズデイマシン**は登場する位置によって、目的地を決定する。ボードの左から登場したら、左側に位置するプレイヤーの母星を目的地にする。右からの場合は右のプレイヤーの母星である。中央から登場した場合は、ギャラクティックキャピタルを目的地にする。

・**探索型ドゥームズデイマシン**は常に最も近いプレイヤーのコロニーかエイリアンの惑星に向かって移動する。プレイヤーの母星とギャラクティックキャピタルには侵入しない。複数の惑星が等距離で存在する場合は、ドゥームズデイマシンはその後により多くのディープスペースマーカーを探索できる方の惑星に向かって移動する。

特殊ルール

・このシナリオではエイリアンテクノロジーカードを使用する。地上ユニットを使用することもできる。艦船の経験値は使用しない。エンパイアアドバンテージカードとリサーチ/インダストリアルセンターも使用しない。

・**ディープスペースの植民**：人間プレイヤーは、人類存続のためにディープスペース内の惑星に植民しなくてはならない。人間プレイヤーがディープスペース内の惑星にコロニーを設置する度に、ドゥームズデイマシンの VP トラックから 2 ポイントを差し引く。VP がマイナスになってもかまわない。

・**ギャラクティックキャピタル**：どちらのプレイヤーも、ギャラクティックキャピタルを爆撃したり、征服したり、ミネラルをそこに運んだりすることはできない。

・**Lost in Space**：もしプレイヤーが Lost in Space マーカーを表にしたら、ずらすヘクスは 1d6 のダイスを振ってランダムに決めること。

プレイヤーの同盟

両プレイヤーは血盟の同志関係にあるものとし、以下のルールに従う：

・**協同攻撃**：プレイヤー達は防御のためにユニットをスタック

させることができる。またスタックさせて同時に攻撃を行ってもよい。(ただし、1 人だけが 5CP を払ってドゥームズデイマシンより先に行動していた場合、同時攻撃はできない)

・**ミネラル**：プレイヤーはミネラルを同盟相手のコロニーに運んでもよい。この場合、収入はコロニーの持ち主のものとなる。

・**同盟相手のホームシステム**：プレイヤーは相手のホームシステム内を探索することもできる。ただし、その惑星にコロニーを設置することはできない。

・**MS パイプライン**：いずれのプレイヤーも相手の MS パイプラインを、移動目的に限って共用することができる(収入増の目的では使えない)。

・**借金禁止**：プレイヤーは CP を相手に与えたり貸してはいけない。

・**シップヤード**：プレイヤーは自分が所有するシップヤードでのみ、自分の艦船の建造およびアップグレードを行うことができる。

ブラックホールジャンプ

ゲーム開始時から、ギャラクティックキャピタルと結ばれたワープポイント 1 がプレイヤーのホームシステム近くに存在している。ギャラクティックキャピタルはプレイヤー達に、ブラックホールジャンプという新しいテクノロジーの設計図を提供してくれた。プレイヤーは 40CP を支払えばこの特別なテクノロジーを入手することができる。

全ての艦船は、ブラックホールジャンプテクノロジーを装備することができる。これを備えた艦はブラックホールに進出した時にダイスで破壊判定をする必要がなくなる。さらに、ボード上の全てのブラックホールとワープポイントが互いに結ばれているかのようにジャンプできるようになる。

DOOMSDAY MACHINE STRENGTH TABLE

DM Strength	Attack Strength	Defense Strength	Hull Size	Number of Attacks
1	D7	1	6	3
2	C7	1	7	4
3	C8	2	7	4
4	C8	2	8	4
5	B9	2	8	5
6	B9	3	9	5
7	B10	3	9	6
8	A10	3	10	6
9	A11	4	10	6
10	A11	4	11	6

DOOMSDAY MACHINE WEAKNESS TABLE

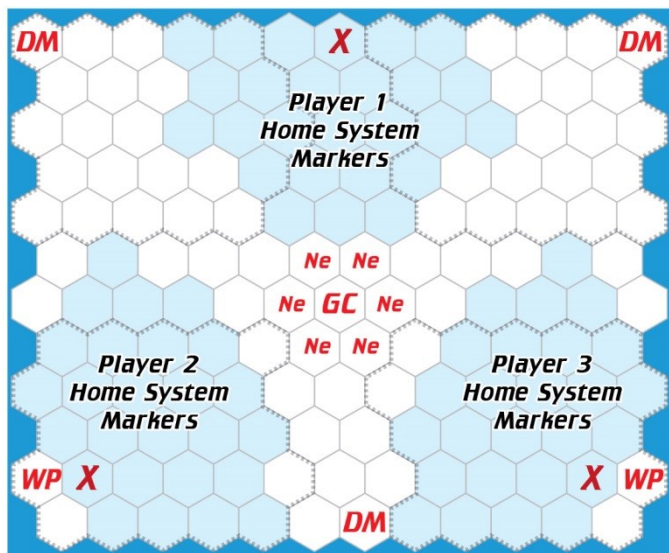
ダイス目	弱点
1-2	戦闘機: 戦闘機は通常通りドゥームズデイマシンに損害を与えられる。
3-4	機雷: それぞれの機雷はダイス目 1-5 で、ドゥームズデイマシンに 1 ヒットを与えられる。
5-6	クローキング: レイダーは各ラウンドに D ではなく A として射撃を行う。また第 1 ラウンドには攻撃力が+1 される。さらに、ドゥームズデイマシンはレイダーに対する攻撃時に、攻撃力-2 される。
7-8	大規模艦隊: ドゥームズデイマシンに損害を与えられる 10 隻以上の戦闘可能艦が戦うならば、そのラウンドに攻撃力+1 の艦隊サイズボーナスを得ることが出来る。
9-10	なし

DIFFICULTY TABLE

Difficulty	First DM	Second DM	Third DM	Fourth DM	Fifth DM
Easy	6/1	7/3	8/5	10/7	12/9
Normal	6/3	7/4	8/6	10/8	12/10
Hard	5/4	6/5	7/7	9/9	10/10
Harder	5/5	6/6	7/8	8/10	10/ 8x2
Good Luck	5/6	6/7	7/9	8/ 8x2	10/ 9x3

x2 や x3 は、複数のドゥームズデイマシンが同時に登場することを意味している。同じヘクスから同時に登場することもあり得る。

ドゥームズデイマシン協力シナリオ（3 人プレイ）



セットアップ

2 人プレイ協力シナリオと同様にプレイするが、以下の点が異なる:

- ・ディープスペースマーカーはダイアグラムの何も書かれていない白いヘクス全てに配置する。

- ・経験が少ないプレイヤーは、ワーブポイントに近い母星を選ぶことを推奨する。

ドゥームズデイマシンの目的地

2 人プレイと異なる行動をとる。

- ・登場位置: ドゥームズデイマシンが登場し、どちらのタイプか決定したら、ダイスを 1 個振る。1~4 で左側、5~6 で中央、7~10 で右側から出現する。

- ・絶滅型ドゥームズデイマシンは登場位置から直接反対側にあるプレイヤーの母星を目的地とする。これらはギャラクティックキャピタルには侵入しない。

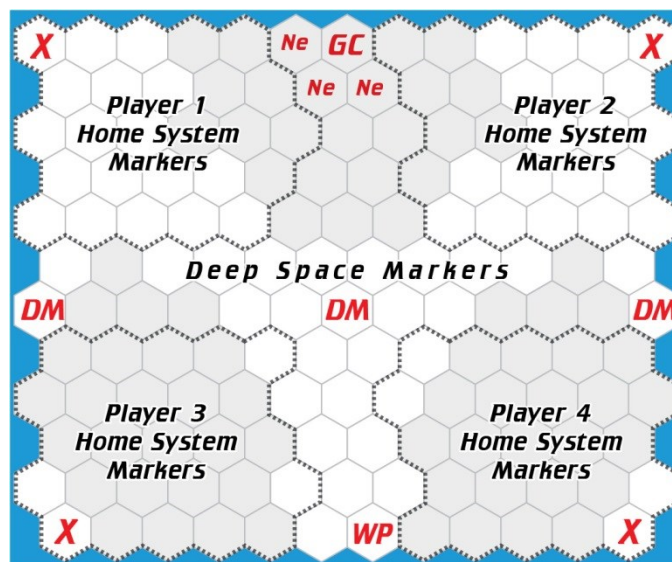
- ・探索型ドゥームズデイマシンはこのシナリオではギャラクティックキャピタルを目的地とする。

勝利条件

2 人プレイと同じだが、VP の値が異なる。

Easy 10, Normal 8, Hard 7, Harder 6, Good Luck! 5

ドゥームズデイマシン協力シナリオ（4 人プレイ）



セットアップ

2 人プレイ協力シナリオと同様にプレイするが、以下の点が異なる:

- ・ギャラクティックキャピタル: GC と書かれたヘクスに配置され、周囲 3 ヘクスにネビュラが置かれる。同じヘクスに、ワーブポイント 1 のマーカーを置くこと。

- ・ディープスペースマーカーは他に何も書かれていない全てのヘクスに配置する。

- ・経験が少ないプレイヤーは、ワーブポイント 1 やギャラクティックキャピタルに近い領域を選ぶことを推奨する。だが探索型ドゥームズデイマシンは、このシナリオではボードの下半分に侵入しないことに留意すること。

ドゥームズデイマシンの目的地

・**登場位置**：ドゥームズデイマシンが登場し、どちらのタイプか決定したら、ダイスを1個振る。1〜4で左側、5〜6で中央、7〜10で右側から出現する。

・**絶滅型ドゥームズデイマシン**で右または左から登場するものは、登場位置の反対側にいる2人のうち、このエコノミックフェイズに、より少ないCPを所有しているプレイヤーの母星を目指す。所有額が同じならばコイントスをして決めること。中央から登場する絶滅型ドゥームズデイマシンは、このエコノミックフェイズに4人の中で一番所有額が少ないプレイヤーを狙う。このタイプのドゥームズデイマシンは、目的地に向かって経路上の敵を破壊しながら直進する。しかし、ギャラクティックキャピタルには侵入しない。

・**探索型ドゥームズデイマシン**はこのシナリオではギャラクティックキャピタルを目的地とする。このタイプのドゥームズデイマシンも、目的地に向かって経路上の敵を破壊しながら直進する。つまり、プレイヤー1と2は、左または右から登場するこのタイプのドゥームズデイマシンによる危険度が特に高いことになる。

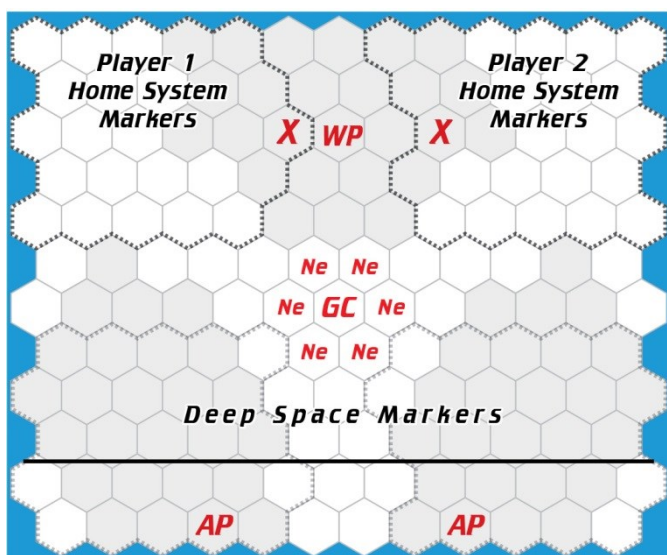
DIFFICULTY TABLE

Difficulty	First DM	Second DM	Third DM	Fourth DM	Fifth DM
Easy	6/2	7/4	8/7	11/9	12/7x2
Normal	6/4	7/6	8/9	9/10	12/9x2
Hard	5/3	6/5	7/7	9/8x2	10/10x2
Harder	5/4	6/6	7/6x2	10/8x2	12/9x3
Good Luck	5/4x2	6/6	7/6x2	9/8x2	11/10x3

勝利条件

Easy 10, Normal 8, Hard 7, Harder 6, Good Luck! 5

エイリアン協力シナリオ（2人プレイ）



セットアップ

- ・プレイヤー初期配置戦力：他のシナリオと同じ
- ・母星：上記Xの位置に、30CPの母星を使用。

・**初期テクノロジー**：全てのエイリアン協力シナリオでは、プレイヤーはテラフォーミング1と探索1を持ってゲームを開始する。

・**ギャラクティックキャピタル**：ボードの中央には古代宇宙種族が残したギャラクティックキャピタル（GC）があり、周囲を全てネビュラ（NB）に囲まれている。予備の5CPのコロニーをギャラクティックキャピタルに配置する。このコロニーは通常のコロニー同様、地上ユニットに攻撃された場合民兵を産出し、爆撃を受ければレベルが低下し、その後またエコノミックフェイズに自然回復する。

・**ギャラクティックミネラル**：ゲーム開始時に、ギャラクティックキャピタルにミネラル10を配置する。このミネラルはいずれのプレイヤーによっても、マイナーで自分のコロニーまで牽引することができる。その後のエコノミックフェイズにそのミネラルが消費されたら、新しいミネラル10をギャラクティックキャピタルに配置する。これはプレイヤーがギャラクティックキャピタルと同盟を結んでいることの経済的メリットを表現している。両プレイヤーはどのようにこのミネラルを山分けするか相談すること。

・**ワープポイント**：ギャラクティックキャピタルに1つと、両プレイヤーのホームシステム間に1つ、ワープポイント（WP）が存在する。プレイヤー達はゲーム開始前に、どちらの方がワープポイントにより近くなるかを決めること。経験が少ないプレイヤーが近い方となることを推奨する。このワープポイントはギャラクティックキャピタルへの直接のルートとなる。いずれのプレイヤーも、このワープポイントを自由に使用することができる。

・**ディープスペースマーカー**：ダイアグラムの黒の線より上の部分には全てディープスペースマーカーを置く（プレイヤーのホームシステムとGC及びその周囲を除く）。

・**エイリアンの惑星**：APと書かれているヘクスにはエイリアンの母星が置かれる。20CPの予備の母星マーカーを配置する。これらは、爆撃されると通常通りレベルが低下し、地上戦で民兵を産出する。

勝利条件

エイリアンの勝利：エイリアンプレイヤー（AP）がギャラクティックキャピタルもしくは1人のプレイヤーの母星を破壊するか、規定されたVPを獲得したら、プレイヤー達は敗北する。

人間プレイヤーの勝利：全てのAPの母星を破壊したら、プレイヤー達は勝利する。

エイリアンのVPの記録：APは惑星にコロニーを設置するか、ミネラルを回収することで、VPを得る。プレイヤーはこのシナリオブックにあるVPトラックでAPのVPを記録する。VPの合計は全てのAP間で共有される。APの勝利に必要なVPは以下のように難易度により異なる。

Easy 12, Normal 10, Hard 8

APがエコノミックフェイズ開始時に上記VPを獲得していたら、プレイヤー達は敗北する。APは以下のようにVPを得る。

- ・APがミネラルを回収する +1 VP (max 2 VP)
- ・APがディープスペースの惑星にコロニーを設置する。（そして、APがエイリアンテクノロジーカードを獲得する）+2 VP

- ・AP がディープスペースの惑星を地上ユニットで征服する（そしてエイリアンテクノロジーカードを獲得する） +2 VP
- ・AP がプレイヤーのコロニーにコロニーを設置する +2 VP
- ・AP がプレイヤーコロニーを地上ユニットで征服する +2 VP
- ・プレイヤーがディープスペースにコロニーを設置する -2 VP
- ・プレイヤーがディープスペースのコロニーを征服する -2 VP

特殊ルール

・**使用しないルール**：エンパイアアドバンテージカードとリサーチ/インダストリアルセンターは使用しない。艦船の経験値、ノンプレイヤーエイリアン、地上ユニットは使用する。

・**エイリアンの思考ルーチン**：基本ゲームのエイリアンソリティアと同様に、エイリアンはフローチャートに従い、CP を産出し、研究を行い、艦船を建造する。

・**コロニーの征服と設置**：エイリアンは人間プレイヤーと同様に、コロニーを征服したり、設置したりする。これにより AP の経済は拡大し、ゲームの勝利に貢献する。

・**エイリアン艦隊の種類**：AP が母星から艦隊を発進させる際は、絶滅艦隊もしくは拡張艦隊のどちらかを選択する。**絶滅艦隊**はプレイヤーの母星もしくはギャラクティックキャピタルを破壊もしくは征服しようとする。**拡張艦隊**は最寄りのコロニーまたはノンプレイヤーエイリアンの惑星を征服またはコロニー化しようとする。

・**リソースの回収**：どちらかのタイプのエイリアン艦隊がミネラルの上に移動したら、宇宙戦闘を解決した後に、それを VPトラックに置いておく。AP はトラックに置かれたミネラル 1 個につき 1 VP を得る（ゲーム中に最大で 2 VP まで）。このようにして 2 VP を集めた後に AP 艦隊がまたミネラルのヘクスに入ったら、そのミネラルは単に除去される。

・**スペースレック**：AP 艦隊がスペースレックの上に移動したら、直ちにスペースレックは破壊される。VP は獲得されない。

・**コロニー化**：AP の艦隊が惑星（ノンプレイヤーエイリアンの惑星、プレイヤーのコロニー、プレイヤーの母星、ギャラクティックキャピタル）の上に移動したら、AP は地上ユニットを生産し惑星を征服するか、軌道上のプレイヤー艦隊を壊滅させた後でコロニーシップを生産して、惑星にコロニーを設置する可能性がある。コロニーの征服もしくは新設は、人間プレイヤーの場合と異なり、AP に 1~5CP の収入をもたらさない。その代わり、AP のエコノミックフェイズに、収入をもたらすことが可能なコロニー（封鎖されていない、額面 1 以上のコロニー）1 つごとにエコノミックロール 1 個を追加で振ることができる。

・**AP のエイリアンテクノロジーカード入手**：AP がノンプレイヤーエイリアンの惑星またはディープスペース内のプレイヤーのコロニーを征服した場合、AP はエイリアンテクノロジーカードを 1 枚入手する。AP はカードの効果を使用することはできないが、カードを入手することで 2 VP を得ることができる。これは、プレイヤーのコロニーを征服した時にテクノロジーを奪える可能性に加えて与えられるボーナスである（下記参照）。

・**エイリアンのコロニーに対する攻撃**：プレイヤーは AP が所

有するコロニーを破壊することで AP の経済にダメージを与えることができる。だが、地上ユニットによって AP のコロニーを征服することもできる。もし AP のコロニーが破壊もしくは征服されたら、エイリアンエコノミックシートの「# Colonies」欄の数値から 1 を引き、VP トラックから 2 VP を差し引く。VP トラックはマイナスの値になることもある。

・**エイリアンテクノロジーカードの奪取**：人間プレイヤーがディープスペース内の AP のコロニーを征服した場合、プレイヤーはその AP がそれまでに入手していたエイリアンテクノロジーカードの中からランダムに 1 枚を奪取することができる。プレイヤーはこのカードを通常通り使用することができる。プレイヤーは AP が以前に所有していた惑星にコロニーを設置しただけでは、カードを奪取することはできない（地上ユニットで征服する必要がある）。ディープスペース内のエイリアンコロニーが爆撃で破壊された場合は、ランダムにその AP が所有するエイリアンテクノロジーカード 1 枚を除去する。

・**AP の母星の破壊**：1 つの AP の母星が破壊されたら、ボードに残っているその AP の艦船ユニットは全て除去される。

・**ノンプレイヤーエイリアンの惑星のコロニー化**：プレイヤーがノンプレイヤーエイリアンの惑星にコロニーを設置すると、エイリアンテクノロジーカードを 1 枚入手できる他に、AP の VP トラックから 2 VP を差し引くことができる。この場合、プレイヤーは AP からエイリアンテクノロジーカードを奪うことはない。

プレイヤーの同盟

プレイヤー達は「血盟の同志」関係にあるものとし、以下のルールに従う：

・**戦闘における同盟関係**：両プレイヤーはユニットをスタックさせて防衛に当たることができ、またスタックさせて協同攻撃を行うこともできる（どちらか片方だけが 5CP を払って AP の前に行動することを選んでいない限り）。

注）同様に、AP 達も血盟の同志関係にあり、スタックさせて防衛、攻撃を行う。

・**ミネラル**：プレイヤーはミネラルを同盟相手のコロニーに運んでもよい。この場合、収入はコロニーの持ち主のものとなる。

・**同盟相手のホームシステム**：プレイヤーは相手のホームシステム内を探索することもできる。ただし、その惑星にコロニーを設置することはできない。

・**MS パイプライン**：いずれのプレイヤーも相手の MS パイプラインを、移動目的に限って共用することができる（収入増の目的では使えない）。

・**ギャラクティックキャピタル**：どちらのプレイヤーも、ギャラクティックキャピタルを爆撃したり、征服したり、ミネラルをそこに運んだりすることはできない。プレイヤーは地上ユニットをギャラクティックキャピタルに配置し、AP による爆撃や征服に対抗することができる。

・**Lost in Space**：もしプレイヤーが Lost in Space マーカーを表にしたら、ずらすヘクスは 1d6 のダイスを振ってランダムに決めること。

・**借金禁止**：プレイヤーは CP を相手に与えたり貸してはいけない。

・**シップヤード**: プレイヤーは自分が所有するシップヤードでのみ、自分の艦船の建造およびアップグレードを行うことができる。

エイリアンプレイヤーの行動

エイリアンプレイヤーフローチャートとエコノミックシートを参照すること。そこに AP がどのようにして CP を得て、艦隊を発進させ、テクノロジーを購入し、艦船を購入するかが記載されている。

・**初期 CP**: AP はバンク（銀行）に 150CP を貯めた状態でゲームを開始する。AP はこのリソースを、拡張艦隊を発進させる時、ディフェンス欄からお金を使う必要がある時にのみ、使用する。

・**バンクとディフェンスリミット**: もし AP が拡張艦隊を発進させると、可能なら 50CP をバンクから引き出してその艦隊に追加する。AP はディフェンス欄には最大で 75CP までしか貯めることはできない。それ以上の CP をディフェンス欄に入れた分は破棄される。AP がディフェンスロールを振ろうとした時にすでに 75CP が貯まっていたならば、AP はダイスを振り直す。

・**戦闘の手順**: AP は戦闘からは退却しない。目的地のコロニーへのレンジ外にいる時は防御的な位置取りをする。目的地到達を遅らせないならば、単独行動をしている敵艦を攻撃する。

・**経験値**: 通常のシップトラッキングシートを使用して、AP の経験値を記録する。ノンプレイヤーエイリアンまたはプレイヤーの艦船を破壊することで、AP の艦も経験値を得る。

・**エコノミックフェイズ**: AP のエコノミックフェイズはプレイヤー達の後に行われる。

・**情報の共有**: AP 達は、プレイヤーのテクノロジー、艦船タイプ、経験値に関する情報を共有する。

・**拿捕艦船**: AP の強襲揚陸艦に拿捕された艦船を、AP がテクノロジーのためにスクラップにすることはしない。AP は単にその艦を戦闘のために使用するだけである。

・**プレイヤーテクノロジーの入手**: AP が人間プレイヤーのコロニーを地上ユニットで征服した場合、AP はそのプレイヤーが所有するテクノロジーを通常のルールにしたがい入手することができる。ホームセクターにあるコロニーを征服した場合は AP は未所有のテクノロジーを 2 つまで、1 レベルずつ入手できる。ディープスペース内のコロニーを征服した場合は、テクノロジー1つを 1 レベルだけ入手できる。これはエイリアンテクノロジーカードの他に得ることができる。

・**AP のテクノロジーの入手**: 人間プレイヤーも、AP のコロニーを征服することで、AP からテクノロジーを入手することができる。この場合、全ての AP のコロニーはディープスペース内にあるものと見なし、テクノロジー1つだけを 1 レベル入手することができる。

絶滅艦隊

目標: 艦隊が奇数ラウンドのエコノミックフェイズに発進する場合、艦隊の目的地はギャラクティックキャピタルとなる。偶数ラウンドの場合は、最寄りのプレイヤー母星となる。

移動ガイドライン: 絶滅艦隊は目的地まで一直線に移動し、他

のプレイヤーとの宇宙戦闘やコロニーとの戦闘をできるだけ避けるようにする。しかし AP の絶滅艦隊は、目的地到達に必要なエコノミックフェイズ数が変わらない時に限り、進路を変えて戦闘を避ける。

拡張艦隊

目標: この艦隊は常に最寄りのノンプレイヤーエイリアン惑星かプレイヤーのコロニーに向かって移動する。最寄りとは、到達までにかかるエコノミックフェイズが最も少ないという意味である。複数の目的地が等距離である場合、AP の拡張艦隊はより多くのディープスペースマーカーを探索可能となるヘクスを目的地にする。

移動ガイドライン: AP の拡張艦隊は目的地の方向に向かって、プレイヤーの母星やギャラクティックキャピタルを避けるようにして移動する。艦隊の目的地は、各エコノミックフェイズの開始時に一度リセットされる。もし以前の目的地がもう 1 人の AP によって征服されて味方となっていた場合、その拡張艦隊は続くエコノミックフェイズに新たな目的地を決めなくてはならない。もし拡張艦隊が人間支配のコロニーや AP の惑星を征服したら、残りの艦隊は残りのゲーム中、ずっとその軌道上に留まり防衛に当たる。

非レイダー艦隊の移動と探索

絶滅艦隊と拡張艦隊は、以下の特性を持つ:

・人間プレイヤーと同じように、アステロイドとネビュラにより移動の制限を受ける。

・**探索テクノロジー**: 探索 1 テクノロジーを常に所有する。移動の前に、AP の艦隊は進行方向にある 1 つのディープスペースマーカーを表にする（艦隊ごとに 1 つ）。AP の艦隊はブラックホールには進入しない。艦隊の進路上にないディープスペースマーカーを探索することはない。

・**不毛の惑星**: もし AP の艦隊がディープスペースにある不毛の惑星に移動したら、エイリアンの艦船を 4 つランダムに配置し、その後通常通り戦闘を行う。戦闘前の艦船購入の時点で、AP は地上ユニットを購入する可能性がある。その場合は、通常通り地上戦を行い、AP は惑星の征服を試みる。

・**征服した惑星のコロニー化**: 地上戦が発生しなかったか、AP が宇宙戦闘には勝ったけど地上戦に敗北した時は、コロニーシップ 1 隻を AP の最も近いコロニーか母星に、コストなしで配置する。このコロニーシップは最短ルートでその惑星に向かって移動する。もしその移動途中で惑星の所有者が（他の AP も含め）変わったとしても、コロニーシップはそのまま移動を続け、到着と同時に破壊されることもある。

・全ての AP はテラフォーミング 1 と探索 1 を持ってゲームを開始する。

レイダー艦隊

基本ゲームのエイリアンソリティア同様、AP は通常の艦隊の代わりにレイダー艦隊を発進させることもある。この艦隊は、最寄りの最も防衛戦力が少ないプレイヤーのコロニーに向かって移動する。レイダー艦隊の特性は以下の通り:

・**コロニーを征服しない**: 絶滅艦隊や拡張艦隊と異なり、レイダー艦隊は地上ユニットを作らず、コロニーを征服しない。しかし、コロニーを破壊することはあり、その結果としてコロニ

ーシップを作らせることもある。

・**ディープスペースマーカー**：絶滅艦隊や拡張艦隊と異なり、レイダー艦隊は未探査のディープスペースマーカーによる影響を受けない。また移動に伴いマーカーを表にすることもない。人間プレイヤーは、AP のレイダー艦隊が未探査のディープスペースマーカーと共にあるヘクスには進入することはできない。

・**アステロイドとネビュラ**：レイダー艦隊は、通常のルールにしたがい、アステロイドとネビュラなどの地形による影響を受ける。しかしレイダー艦隊は、遠回りしても目的地到達までのエコノミックフェイズ数に変わりがなければ、ネビュラを避けて移動を行う。

・**戦闘の回避**：レイダー艦隊は、自分よりも多い CP 合計の人間プレイヤー艦隊との戦闘を避ける。また、フラッグシップを含む艦隊の場合は、フラッグシップを除いた敵艦船の CP 合計が自身の CP の半分以上であれば、その艦隊との戦闘を避ける。

・**ミネラル**：レイダー艦隊はミネラルを回収しない。

ブラックホールジャンプ

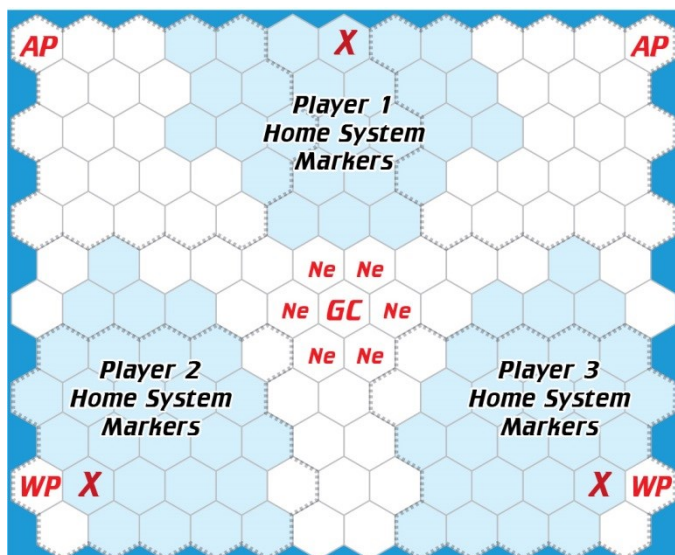
ゲーム開始時から、ギャラクティックキャピタルと結ばれたワープポイント1がプレイヤーのホームシステム近くに存在している。ギャラクティックキャピタルはプレイヤー達には、ブラックホールジャンプという新しいテクノロジーの設計図を提供してくれた。プレイヤーは 40CP を支払えばこの特別なテクノロジーを入手することができる。

全ての艦船は、ブラックホールジャンプテクノロジーを装備することができる。これを備えた艦はブラックホールに進入した時にダイスで破壊判定をする必要がなくなる。さらに、ボード上の全てのブラックホールとワープポイントが互いに結ばれているかのようにジャンプできるようになる。

AP DIFFICULTY — 2 PLAYER CO-OP

Difficulty	# of AP	# of CPs per Econ	Starting Bank	Max Defense CP
Easy	2	5	150	75
Normal	2	10	150	75
Hard	2	15	150	75

エイリアン協力シナリオ (3 人プレイ)



・**セットアップ**：WP と書かれたヘクス 2 カ所にワープポイント 1 を配置する。30CP の母星を使用する。一番経験があるプレイヤーがプレイヤー1 を選ぶことを推奨する。

・**ディープスペースマーカー**：特に記載のない白のヘクス全てにディープスペースマーカーを置く。

・**エイリアン**：AP と書かれたヘクスがエイリアンの母星となる。3 色がすでに使われているため、AP は 1 つの色で表すが、実際は 2 つの異なるエイリアンであるため、分けて扱うこと。予備のコロニーマーカーを用いて、足りない分の AP 母星を表す。AP 艦隊のユニットが足りなくなったら、適宜他のものを代用すること。

・**絶滅艦隊**：ギャラクティックキャピタルを目的地としない絶滅艦隊は、このエコノミックフェイズに最も少ない CP を生産したプレイヤーの母星を目的地とする。

・**拡張艦隊およびレイダー艦隊**は、プレイヤーのホームシステムに侵入する前に、少なくとも 1 エコノミックフェイズは、ディープスペース内で移動終了しなくてはならない。

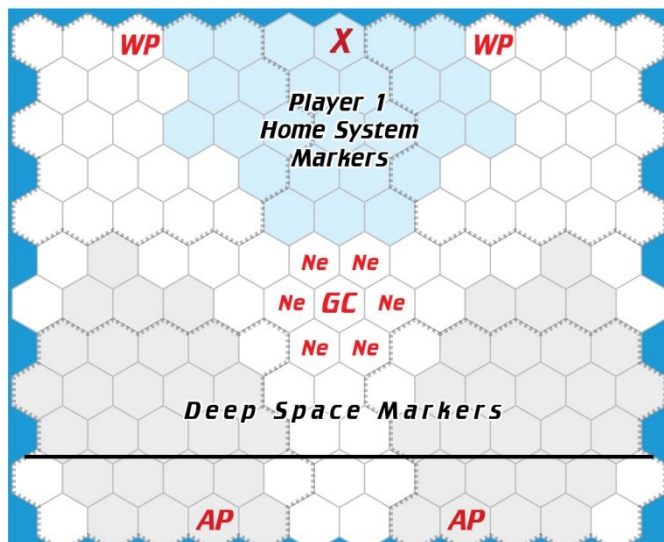
AP DIFFICULTY — 3 PLAYER CO-OP

Difficulty	# of AP	# of CPs per Econ	Starting Bank	Max Defense CP
Easy	2	10	200	125
Normal	2	15	200	125
Hard	2	20	200	125

勝利条件:

Easy 10, Normal 8, Hard 6

エイリアンソリテア VP ルール



このシナリオは 2 人プレイ協力シナリオと似たものである。異なる点は以下の通り：

・**セットアップ**：ディープスペースマーカーはダイアグラムの黒の線より上の部分で他に記載がないヘクス全てに置かれる。

・**エイリアン**：AP と書かれたヘクスがエイリアンの母星である。

・絶滅艦隊は、プレイヤーの母星もしくはギャラクティックキャピタルを目的地とする。コイントスをして決定する。

・拡張艦隊とレイダー艦隊は、2 人プレイ協力シナリオと同様に行動する。

AP DIFFICULTY — SOLITAIRE

<i>Difficulty</i>	<i># of AP</i>	<i># of CPs per Econ</i>	<i>Starting Bank</i>	<i>Max Defense CP</i>
Easy	2	5	0	50
Normal	2	10	100	50
Hard	2	15	100	50

勝利条件:

Easy 13, Normal 11, Hard 8

Alien Economic Sheet – Victory Track Scenarios**AP Color:**

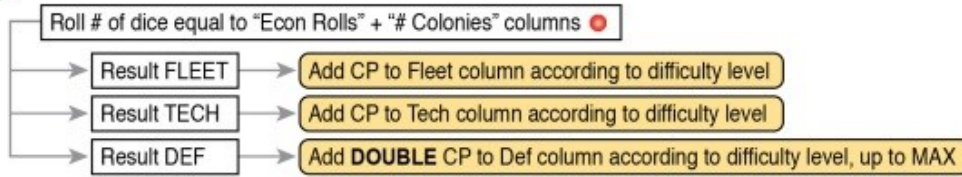
Econ Turn	Econ Rolls	# Colonies	Fleet	Bank for Expansion and Def	Tech	Defense Max 50 75 125	Fleet Launch	Economy Roll Results			Fleets:
								Fleet	Tech	Def	
1	2			100 150 200			0	1	2-10		
2	2						1-10	1-3	4-10		
3	2						1-10	1-3	4-8	9-10	Extermination (CP)
4	2						1-5	1-4	5-8	9-10	
5	2						1-10	1-6	7-9	10	
6	3						1-4	1-4	5-9	10	
7	3						1-10	1-5	6-9	10	
8	3						1-4	1-5	6-9	10	
9	3						1-5	1-5	6-9	10	Expansion (CP)
10	4						1-6	1-7	8-9	10	
11	4						1-4	1-7	8-9	10	
12	4						1-6	1-7	8-9	10	
13	4						1-3	1-6	7-10		
14	4						1-10	1-6	7-10		
15	5						1-3	1-7	8-10		
16	5						1-10	1-7	8-10		
17	5						1-3	1-8	9-10		
18	5						1-10	1-8	9-10		Raider (CP)
19	5						1-3	1-9	10		
20	5						1-10	1-9	10		
Purchased Techs		At Start:		Ship Size . 2 3 4 5 6 7		Move 2 3 4 5 6 7		Scanners 1 2			
		Mines		Attack . . . 1 2 3		Ground 2 3		Mine Sweep 1 2 3			
		Terraforming . 1		Defense . . 1 2 3		Fighters 1 2 3		Military Academy . . 1 2			
		Exploration . . 1		Tactics . . . 1 2 3		Point Defense . 1 2 3		Boarding 1 2			
						Cloaking 1 2		Security 1 2			

Alien Economic Sheet – Victory Track Scenarios**AP Color:**

Econ Turn	Econ Rolls	# Colonies	Fleet	Bank for Expansion and Def	Tech	Defense Max 50 75 125	Fleet Launch	Economy Roll Results			Fleets:
								Fleet	Tech	Def	
1	2			100 150 200			0	1	2-10		
2	2						1-10	1-3	4-10		
3	2						1-10	1-3	4-8	9-10	Extermination (CP)
4	2						1-5	1-4	5-8	9-10	
5	2						1-10	1-6	7-9	10	
6	3						1-4	1-4	5-9	10	
7	3						1-10	1-5	6-9	10	
8	3						1-4	1-5	6-9	10	
9	3						1-5	1-5	6-9	10	Expansion (CP)
10	4						1-6	1-7	8-9	10	
11	4						1-4	1-7	8-9	10	
12	4						1-6	1-7	8-9	10	
13	4						1-3	1-6	7-10		
14	4						1-10	1-6	7-10		
15	5						1-3	1-7	8-10		
16	5						1-10	1-7	8-10		
17	5						1-3	1-8	9-10		
18	5						1-10	1-8	9-10		Raider (CP)
19	5						1-3	1-9	10		
20	5						1-10	1-9	10		
Purchased Techs		At Start:		Ship Size . 2 3 4 5 6 7		Move 2 3 4 5 6 7		Scanners 1 2			
		Mines		Attack . . . 1 2 3		Ground 2 3		Mine Sweep 1 2 3			
		Terraforming . 1		Defense . . 1 2 3		Fighters 1 2 3		Military Academy . . 1 2			
		Exploration . . 1		Tactics . . . 1 2 3		Point Defense . 1 2 3		Boarding 1 2			
						Cloaking 1 2		Security 1 2			

Alien Player - Economy Phase

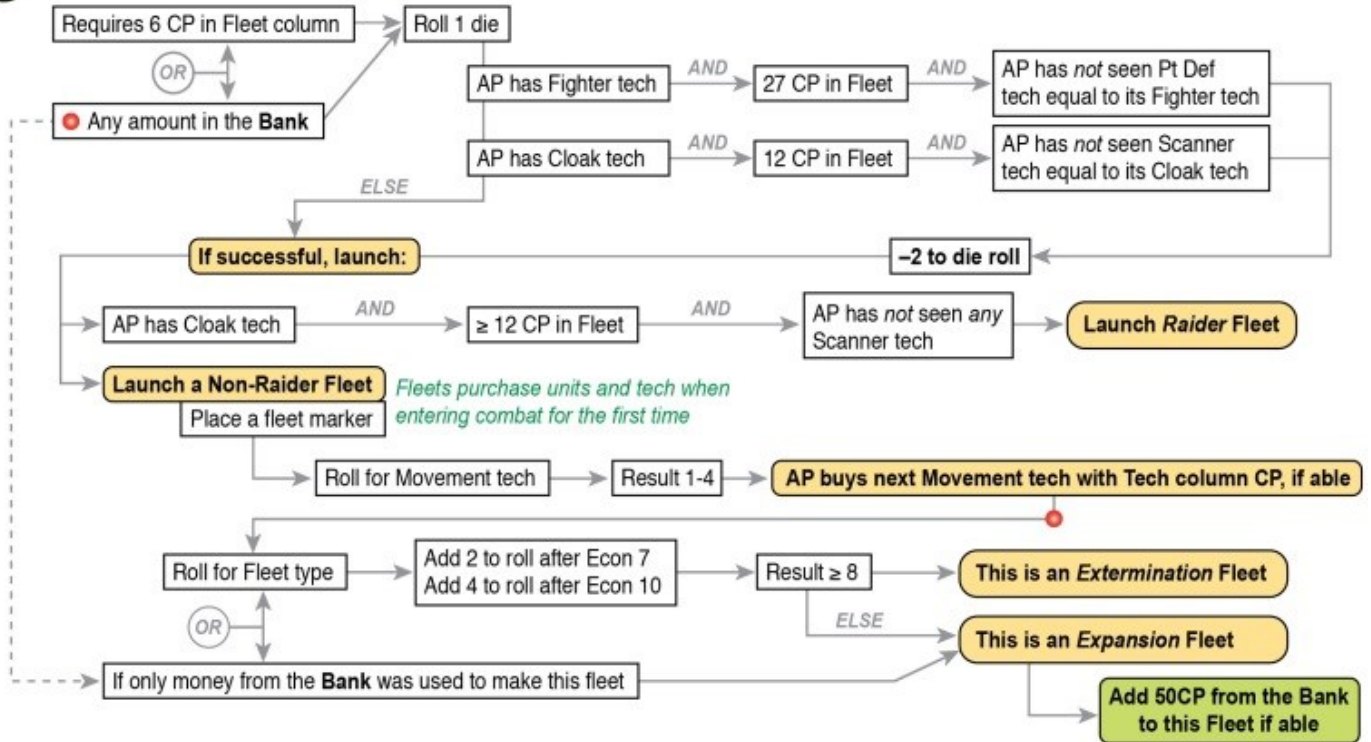
1 Econ Roll



● Indicates branch or box is for Victory Track scenarios only

The AP starts the game with CP in the **Bank** for Expansion Fleets and Defense based on Difficulty level ●

2 Fleet Launch Roll



Alien Player - Movement Phase

Regular Fleet Movement

- Asteroids, nebulae do affect movement and combat
- Will attack single ships if does not alter time to destination
- Will position defensively if out of range of target colony
- Avoids black holes and supernovas
- Never retreats

Fleet Destination Priority Set after each Econ phase

Extermination Fleets → Player HW or Galactic Capital See scenario book

Expansion Fleets

- Priority**
- 1 Player (● or NPA Colony) that can be reached in fewest number of Econ Phases
 - 2 ● NPA Colony
 - 3 Least defended colony
 - 4 Nearest colony

Raider Fleet Movement

- Moves through Deep Space markers without revealing them

Targets nearest, least defended player colony

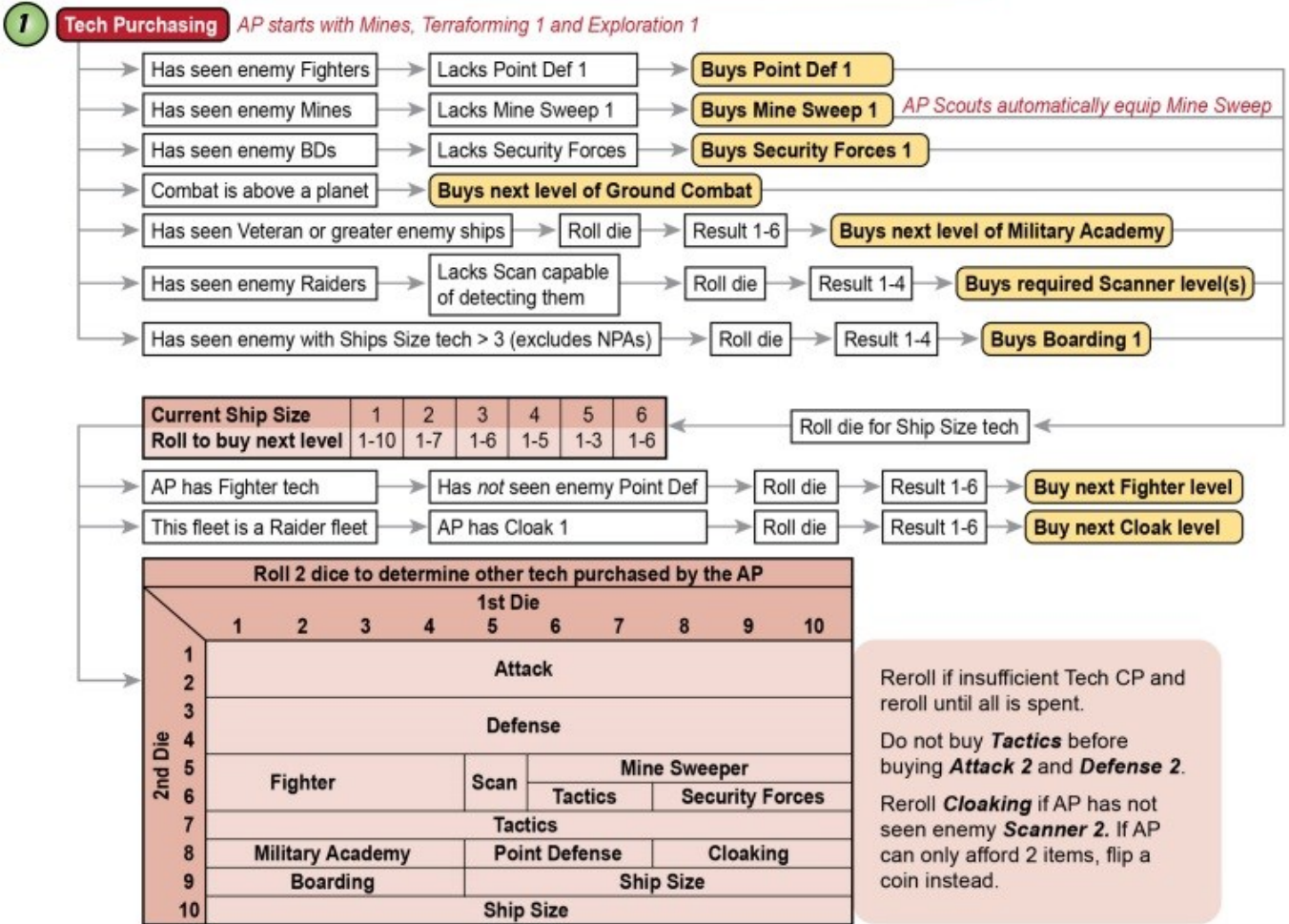
Avoids combat if enemy fleet has greater CP than Raider fleet

Avoids Nebulae at all costs

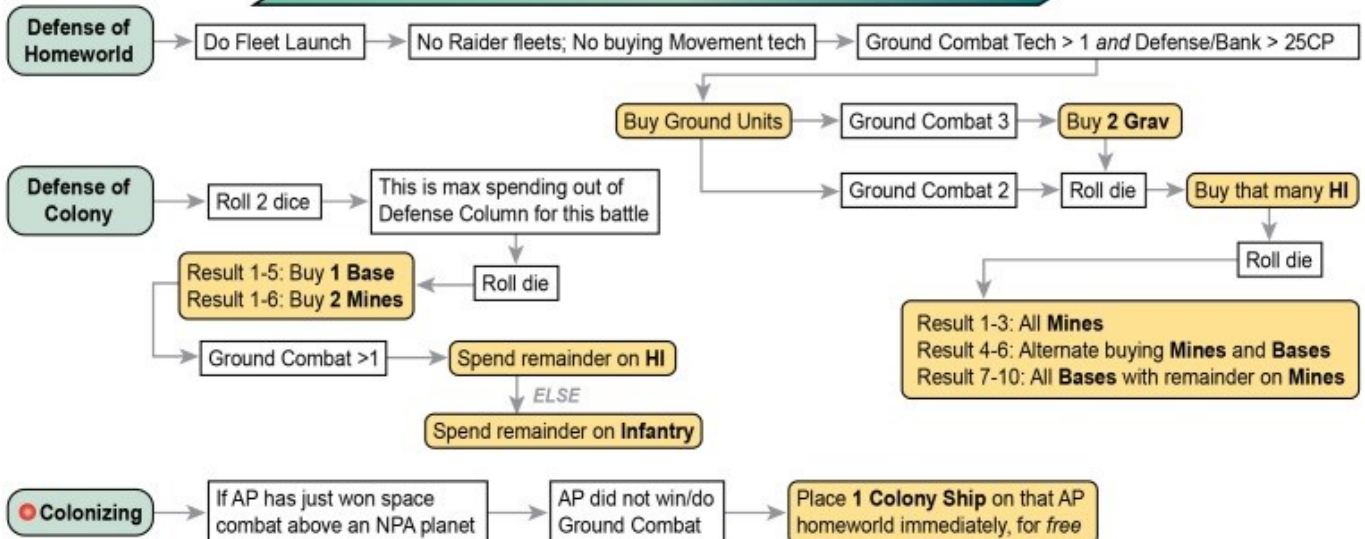
Exploration

- Regardless of the presence of a CA, all **non-Raider** fleets act as though they had an Exploration 1 CA. Flipping Deep Space markers in the direction of their destination before moving.

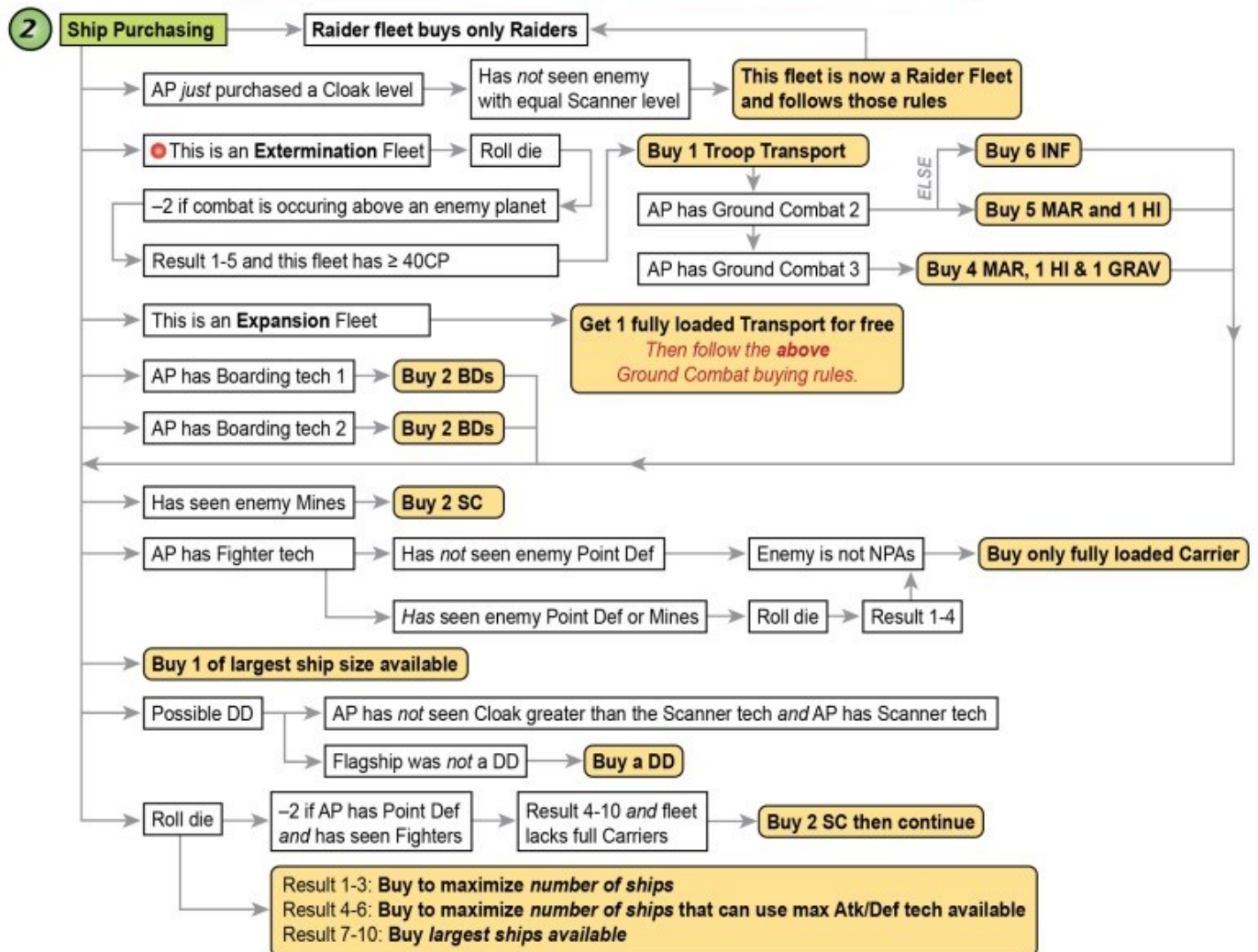
Alien Player - Combat



Defense



Alien Player - Combat (cont.)



Victory Point Tracks

2-Player Doomsday Machine Victory Point Track

1	2	3	4	5	6	7
					Good Luck!	
8	9	10	11	12	13	14
Harder		Hard		Normal		Easy

DMs Victory Points:

- 1 VP** Mineral (Max 2 VPs)
- 2 VPs** Destroyed Player Colony
- 2 VPs** Destroyed NPA Colony
- 2 VPs** Player Colonization or Capture of an NPA Colony

3 & 4-Player Doomsday Machine Victory Point Track

1	2	3	4	5	6	7
				Good Luck!	Harder	Hard
8	9	10	11	12	13	14
Normal		Easy				

DMs Victory Points:

- 1 VP** Mineral (Max 2 VPs)
- 2 VPs** Destroyed Player Colony
- 2 VPs** Destroyed NPA Colony
- 2 VPs** Player Colonization or Capture of an NPA Colony

Alien Player Victory Point Track

2-Player
3-Player
Solitaire

1	2	3	4	5	6	7
					Hard	
8	9	10	11	12	13	14
Hard		Normal		Easy		
Normal		Easy				
Hard			Normal		Easy	

AP Victory Points:

- 1 VP** AP Collects a Mineral (Max 2 VPs)
- 2 VPs** AP Colonizes a Deep Space Planet (and AP draws an Alien Technology card)
- 2 VPs** AP Captures a Deep Space Planet with ground troops (and AP draws an Alien Technology Card)
- 2 VPs** AP Colonizes a Player Colony
- 2 VPs** AP Captures a Player Colony with Ground Troops
- 2 VPs** Player Colonization or Capture of a Deep Space Colony

GMT Games grants permission for players to photocopy this page for personal use.

© 2012 GMT Games, LLC