

VLAADA CHVÁTIL

GALAXY TRUCKER

ギャラクシートラックー：キーブ・ガン・トラッキング



CGE
Czech Games Edition

あなたがトラッカー稼業を続けるために必要な全てがここに!

5つに分かれた拡張セット

この『ギャラクシートラッカー』拡張セットは、実際には**5つの拡張セット**がひとつのBOXに入っています! それぞれの拡張セットは個別に使用することも、様々な組み合わせで使用することも可能です。

あなたはおそらく**新たなテクノロジー**のタイルをすぐに試してみたいと思うでしょうが、それなら**新たなアドベンチャー・カード**も追加した方がいいでしょう。これら拡張セットのパーツを理解できたと思ったら、**新たな宇宙船ボード**に挑戦してみましょう——ただし、毎回これを使用する必要はありません。これらにはちょっと捻った楽しさが(あるいは、見方によってはねじくれた意地悪さが)あります。

銀河系横断飛行をするトラッカーのためには、新たな称号と新たなルールを用意しました! この拡張セットの全てのパーツが、横断飛行においてもほぼ全ての組み合わせで使用できます(称号《複雑装置マニア》は、新たなパーツ・タイルを含むゲームでしか使用できません)。

そしてあなたは、フリーのオンライン版ミニ拡張セット“**ラフ・ロード**”を既に試しましたか? そう、今回これもBOXに入っています! デッキを手にとってカードの上質な手触りを感じよう。高品質インクの匂いを嗅ごう。そして、デッキをそのまま箱に戻すのだ。真面目な話です。あなたたち全員が熟練トラッカーなのは承知していますが、この拡張はそんな熟練トラッカー向けにデザインされました。他の拡張だけでもプレイヤーにとって十分な試練となるはずですよ。嘘ではありません。トラック稼業が再び物足りなくなっても“ラフ・ロード”は遅くありません。

★ この拡張セットに含まれる各カードとタイルにはこのシンボルが表記されており、本体ゲームの内容物と容易に分別できるようになっています。

新たなテクノロジー

これには52枚の新たなタイルだけではなく、それと併用するコマ等も含まれます。さらに、あなたのため特殊な能力を提供する、新たなタイプの異星人さえも居ます!



新たなパーツ・タイル 52枚

開拓地の配管および公衆衛生システムは今、さらなるパワー、極硬鋼装甲板、カタパルトを手に入れました!



追加の宇宙飛行士コマ 12個

極低温冷凍庫を霜取りしたところ、冷凍ビザの在庫の下に新たな宇宙飛行士たちが見つかりました。



青星人カード 6枚

宇宙旅行の準備が整った、6人のプロフェッショナルたち。



青星人コマ 4個

6人で言ったっけ? ああ、常に2人は休暇中なのです。青星人はワークライフバランスをととても大切にしています。



追加の商品ブロック 20個

ほとんどは青ブロックです。軍の放出品を安く仕入れました。

新たなアドベンチャー・カード

元々のアドベンチャー・カードにこれらを混ぜることで、銀河の秘められた奇跡を見つけ出そう！
 （「生きてここから脱出できたら奇跡だよ」って類の“奇跡”を）。



新たなレベルIカード 3枚

表面になぜか‘II’と‘III’の表記がある不穏な1枚が含まれています。



新たなレベルIIカード 3枚

《大宇宙空間》にどんな効果があるか、ルールを読まずに推測できますか？

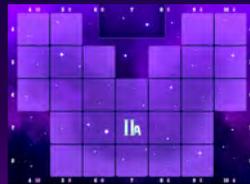
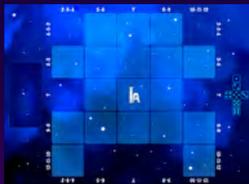


新たなレベルIIIカード 3枚

おお……なんて大量の流星。大げさだと思うなら、ルールをチェックしてみよう。

新たな宇宙船

標準型の宇宙船をこの新型に交換してみましょう！ その洗練されたデザインと建造スペースの革新的利用は、Corp Incのテストパイロットたちに大きな衝撃を与えました（ただし、流星ほど大きな衝撃ではありません）。



新たな宇宙船ボード 4枚

今回も、3つの面を持つボードを提供するため、私たちは時間と空間をギュッとまとめました！ そう、少しやり過ぎたかもしれません。これらの宇宙船はゲーム中も時間と空間を回り込み続けます。

銀河系横断飛行

銀河系横断飛行のため、2つの新たな称号（と新たなルール）が追加されます！



新たなトラックャー称号 2枚

古い称号を既に極めたトラックャーのために。

（そして、自分が極められる称号をまだ探しているトラックャーのために。）



称号ハンガー

称号ハンマーではありません。ハンマーにしては形が変だ。

ラフ・ロード

これらの各カードが追加する特殊ルールにより、あなたの飛行は特別なものに！そして恐ろしいものに。



“ラフ・ロード” カード 21枚

“トラックャーが選ぶ宇宙の大惨事ランキング”
 トレーディング・カードシリーズにインスパイアされました。

表紙の宇宙船が飛ぶところを見たくないか？



cge.as/gt2t

新たなアドベンチャー・カード

「新たなアドベンチャーはあなたたちが慣れたものよりも少しばかり過酷ですが、しかし数は多くないので、いつものデッキに追加してシャッフルしてしまえば、違いに気付くことさえありません」と説明するつもりでしたが、本当のところは、そのカードがめったに現れないことが、出た時のサプライズをより厄介なものにしています。

そのため、ゲームをスタートする前に仲間のトラッカー全員に、これらのカードについて説明することをお勧めします——建造の真っ最中にカードを見た時点でルールを参照する余裕は実際にはありません。さらに、もしもあなたのグループが建造中にカードを一切見ないようになら、新たなアドベンチャーは今後その方針を変更する理由となるかもしれません。

この拡張を使用するためには、単に新たなカードを通常のデッキに追加してシャッフルします。

廃棄物集積場

星間廃棄物集積場は興味深い(ただし危険を秘めた)廃棄物と、興味深い(ただし危険を秘めた)廃品回収業者で満たされた、魅力的な場所だ。この辺りではなんでも安く購入できるし、もしも廃品回収業者が在庫を持っていないなら、自分自身で探すこともできるだろう——漂う残骸やレーザー砲撃の流れ弾をすり抜けて航海する気があなたにあればだが(後者は、廃品回収業者たちが欲している何かにあなたが近づきすぎた時に流れてくる傾向あり)。

統計局によれば、廃棄物集積場での暴力沙汰は1件しか記録されていない。この事例は、徒党を組んだ廃品回収業者たちに暴行を受けた統計学者によって記録された。以後、統計学者たちは廃棄物集積場を避けており、その結果、公式の統計では銀河で最も安全な場所のリストに廃棄物集積場が記載されている。

《廃棄物集積場》カードは、4段の横列に分かれている。各列の左側にはあなたが支払わなければならないコストが、右側にはあなたが獲得する報酬が表記されている。

リーダーから開始して「順番に」各プレイヤーは、《廃棄物集積場》で停止するかどうかを決める。各横列について、それぞれプレイヤー1人しか使用できない。停止することに決めたプレイヤーは、使用したい横列に、自分の惑星着陸用ロケットを配置する。プレイヤーはただちにコストを支払い、報酬を獲得する。

いったんコストが支払われ報酬が獲得されたら、次のプレイヤーが《廃棄物集積場》の残りの横列のいずれかを選択できる。



コスト

2 2 2 乗組員を捨てる、バッテリーを支払う、商品を支払う。

表記された数を支払う。支払えないなら、その列を選ぶことはできない。商品を支払うのは《密輸業者》で商品を失うとは異なる——プレイヤーはどのブロックでも支払える(最も安い商品でもよい)が、ただし、不足分をバッテリーで代用はできない。



流星、レーザー砲撃。ただちにダイスを振る。“流星”の正体は実は漂っているガラクタだが、直撃すれば普通の隕石と同じくらい強烈だ。



3 航海日数を費やす。《惑星》と異なり、航海日数を費やすのは表記のある特定の列に限られる。

報酬



3¢ クレジットを獲得する、商品を積み込む。通常どおり。



バッテリーを獲得すると宇宙飛行士コマを獲得するは、たぶんあなたの想像どおりに処理する。プレイヤーは通常「発進の準備をする」際に



配置する箇所に、これらを配置できる。それに加えて、そう、プレイヤーは新たな宇宙飛行士コマを、《冷凍睡眠カプセル》を補充するのにも使用できる(もちろん、

これによりプレイヤーは異星人コマを獲得することはできないし、宇宙飛行士を異星人と同じ船室に置くこともできない)。もしも配置できる空きスペースの数より多くのトークンやコマを獲得する場合には、配置できる最大数だけを獲得する。この時点でバッテリーや乗組員を再配置したいと望むかもしれないが、それはできない。



斜線は、2つの報酬のうち、プレイヤーがどちらか片方だけを選んで獲得することを示している。



2 航海日数を稼ぐ。廃品回収業者があなたに近道を教えてくれた。ただちにロケットを前進させる。



大宇宙空間

リーダーから開始して「順番に」各プレイヤーは自分のエンジンのパワーを宣言し、次に、**その2倍の数の**空きスペースだけロケットを前進させる（結果、もしもバッテリー・トークン1個を消費してダブルエンジン1基を起動した場合は、通常の2スペースの代わりに4スペースが追加で得られることになる）。



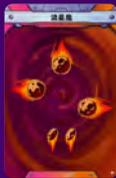
当初、銀河速度制限は光速と定められた。そして何十億年もの間、それは厳格に施行されてきた。だが、ひとたび人々が主要製造拠点から50光年離れた場所に家を建て始めるようになると、トラックーがもっと速く運転できるように、政府は物理法則を改正した。新しいトイレの到着を50年待てる者など誰もいないからだ。

《宇宙空間》と同様に、もしもエンジンのパワーを0より大きい数字で宣言しない/できないか、または、リーダーに後ろから追い抜かれた場合には、そのプレイヤーは航海をギブアップしなければならない。

再確認: プレイヤー全員に移動のチャンスが与えられて解決を完了するまでは、誰かが周回遅れになったかどうかをチェックはしない。

流星嵐

一見すると、これは全方向から流星が飛来する、最凶の《流星群》と思える。だが、それほど酷くはない。経験豊かなトラックーのあなたたちは、ある程度は流星の動きに沿って飛行することが可能であり、結果としてこれは“ほぼ”全方向から流星が飛来するに過ぎない。



カードが公開された時点で、**各プレイヤーは無視する方向（上下左右）の面ひとつを選ぶ**。選んだ面に自分の惑星着陸用ロケットを配置して表示する。もしも他のプレイヤーの選択を見てから決めたい者が居る場合は、全員が「順番に」選択する。

《流星群》の通常のルールに従って、リーダーは各流星について順番にダイス振っていくが、ただし、**プレイヤーはそれぞれ自分が選んだ面に飛来する流星の効果を無視する**。（そのため、もしもプレイヤー全員が同じ面を選んだ場合は、その方向から来る流星のダイスを振る必要は無い。）

トラックーの中には流星嵐の方が流星群よりマシだと言う者がいて、なぜなら、流星嵐では自分で選択できるからだ。また流星嵐の方が酷いと言う者もいる。なぜなら、こいつに宇宙船を破壊されても“運が悪かっただけだ”とも言えない、そう、選択したのは自分だからだ。

独占禁止法違反チェック

表記されたパーツの各タイプ——レーザー砲、ダブルレーザー砲、エンジン、ダブルエンジン——それぞれについて、**他のどのプレイヤーよりも多くを持つプレイヤー1人だけがいたなら、そのタイプのパーツ1個を“放棄”しなければならない**（もしも最多数のプレイヤーが同点で複数の場合は、誰もパーツを放棄しない）。



放棄されたパーツは“落下した”とは扱わず、また“破壊された”とも扱わない（“ラフ・ロード”カードにこの違いが重要なものがある）。それでも、これは依然として「航海中に失ったパーツ」であり、航海の終了時に損害賠償を支払う必要がある。また、パーツ1個を“放棄”することで他のパーツが“落下する”可能性はある。

各項目は上から順に解決していく——そのため、上の方の項目を解決した時点で落下したパーツは、それより下の項目を解決する際には所持数にもう数えない。

かつてトラックーたちは、レーザー砲やエンジンなどを独り占めする他のトラックーについて不平を述べてきた。規制当局は抜き打ちで独占禁止法違反チェックを実施することで、この問題を解決しようとした。それはうまくいった！ トラックーたちは以後、パーツの独り占めや部品の不足など、規制当局の耳に入る可能性がある不平は言わなくなった。

最悪の一日

経験豊富なトラックーは、伝染病発生を防止するために乗組員用の船室同士を常に離しておくことを怠らない。凄腕のトラックーは、レベルIの航海では伝染病発生の心配は無用と知っている。そして情報通のトラックーは、実際には、全てのレベルにおいて伝染病発生の心配が必要になったことを知っている。



《最悪の一日》はレベルIのカードで、それは、このカードがどのレベルの航海でも出現し得ることを意味する。ただし、レベルIの航海では、カードの一番上の横列1列だけが適用される。レベルIIの航海では上から1列目と2列目が適用され、そして、レベルIIIの航海でない限りは3つの効果全てを受けることはない*。

イベントは《伝染病発生》（全ての航海）、《破壊工作》（レベルIIとレベルIII*の航海）、《宇宙塵》（レベルIII*のみ）だ。そう、これらは想像し得る最悪の順番で発生する。あなたは《伝染病発生》により乗組員を失い、次に、乗組員が最少となったせいで《破壊工作》の被害を受け、そして、新たに露出したコネクタに《宇宙塵》をくらって足を引っ張られる。ほら、最悪の一日だ。

*ちょっと待った。「レベルIII以上の」としておきましょうか。別に何も予定はありませんが、備えあれば憂い無しです。

新たなテクノロジー

拡張セットのこの部分には52枚の新たなパーツ・タイルが含まれ、その新たなテクノロジーはここからの数ページで説明されています。これらのタイルには、専用のコマとカードを持つ新たなタイプの異星人用生命維持システムが含まれています。

新たなタイルは全て本体ゲームのタイルに混ぜます。ただし、もしも全てのタイルを混ぜると、宇宙船の建造があまりにも容易になるでしょう。タイルの不足がこのゲームの重要な要素のひとつと決まっているため、裏向きにタイルを混ぜた後で、タイルの一部を取り除きます：

- プレイヤー2人でのゲームでは $\frac{1}{2}$ を取り除く。
- プレイヤー3人でのゲームでは $\frac{1}{3}$ を取り除く。
- プレイヤー4人でのゲームでは $\frac{1}{4}$ を取り除く。

これを行うもっとも簡単な方法は、裏向きにタイルを大体均等になるように各プレイヤーに取らせた後、誰か1人の分を全てゲームから取り除き、それから残りの分を混ぜてテーブルの中央にまとめる方法です。なぜタイルを分けるのかを説明しないままこれを行い、それから「公正な取り分」に一番こだわるプレイヤーの「取り分」を黙って取り除けば、なおさら面白いでしょう……“面白い”って言ったっけ？つまり“残酷”って意味です。本当は、それは残酷でしょう（でもあなたが本体ゲーム『ギャラクシートラッカー』の良さを認めているなら、何か残酷なことは同時に面白いことでもあると、多分理解できるはず）。

枚数が正確である必要はありません。おおむね正確な数に近いようなら、それで十分です（でもとにかく正確でないと感じるなら、あなたの求める数字はタイル102枚、68枚、51枚）。

この拡張は練習航海では使用しないこと。 拡張セットのタイルの分別にちょっと時間がかかるかもしれませんが、新人のためにそうしてください。それを待つ間、新人たちは本体ゲームの「役に立つパーツ・カタログ」を読むことができます。



銀河系横断飛行

「銀河系横断飛行」をプレイする場合には、1回目の航海の前のみタイルの一部を取り除き、また、それをうっかり混ぜ戻さないようにどこか別の場所に除けておく。その後の航海は、ランダム処理の結果どのタイルが使用可能となり、どのタイルが希少となったのかをある程度プレイヤーは知った状態で行うことになる。

極硬鋼装甲板



パーツの中には、ひとつ以上の面に極硬鋼装甲板を備えたものがある。この装甲板は新たなタイプのパーツではなく、新たなタイプの“面”だ。例えば、極硬鋼装甲板を備えた〈貨物室〉は依然として〈貨物室〉であり、極硬鋼装甲板を備えた〈構造モジュール〉は依然として〈構造モジュール〉である。

流星（大小いずれも）またはレーザー砲撃（強弱いずれも）が極硬鋼装甲板を直撃した場合は、ダメージを与えず跳ね返る。この超防御力は、タイルの装甲された面に受けた直撃にしか効果が適用されず、また、〈破壊工作〉のような内部爆発には効果が無い。

極硬鋼装甲板を備えた面は、称号〈クルーズ船のキャプテン〉の計算の際には“眺めの良い外装面”とは扱わない。

しかしながら、それ以外の全ての点においては、極硬鋼装甲板は“外装面”と同じだ。宇宙船に追加する際に、これは外装面または他の極硬鋼装甲板に隣接できるが、コネクタには隣接できない。

コーポレイション・インコーポレイテッドは、より良い製品を製造することのみで競争相手を排除すると主張しているが、これら新たなテクノロジーの多くは、宇宙の辺境に下水道システムを確立する事とほとんど関係が無いように見える。トラッカーたちは、強制再教育セミナーを受講したいのでなければ、これに目をつぶるように指導されている。

複合型パーツ

本体ゲームの2つの異なるパーツがひとつに合体したように見えるパーツは、まさにその通りの物だ。このようなパーツはひとつで同時に両方のタイプであり、両方の制限と能力を兼ね備えている。



〈レーザー砲エンジン〉は、エンジンの直後のスペースにもレーザー砲の砲身の正面のスペースにも、タイルを配置できない。エンジンの噴射口が宇宙船の後方を向いていなければならない。



これも新パーツだが、どのような機能を持つかはあなたたちには分かって強く確信しているため、私たちはあえて説明はしない。

増幅器

増幅器は、対応するパーツをパワーアップする。増幅器1基を使用するためには、バッテリー・トークン1個を消費する。この1回の使用により増幅器は、対応するタイプのパーツを**最大3基まで**増幅することができる。〈レーザー増幅器〉はレーザー砲を増幅する。〈エンジン増幅器〉はエンジンを増幅する。〈シールド増幅器〉はあなたのコンポーネントステレオをパワーアップする。いや間違い。〈シールド増幅器〉はシールドを増幅する。

増幅器は、それが出力するエネルギーを受け取ることが可能なパーツしか増幅できない、つまり：

- 増幅器は、それ自体に接続しているパーツを増幅できる。
- 増幅器は、【それが現時点で増幅中のパーツ】に接続しているパーツを増幅できる。
- 増幅器は、作動していないパーツを増幅することはできない（バッテリーを必要とするパーツのコストをもしも支払わないなら、そのパーツを増幅はできない）。

複数の増幅器を同時に使用することは可能だが、ただし、ひとつのパーツが同時に複数の増幅器から効果を得ることはできない。

レーザー増幅器



自分のレーザー砲のパワーを計算する時はいつでも、プレイヤーは1基以上のレーザー増幅器も起動してもよい。レーザー増幅器1基を起動することで、作動中のレーザー砲1~3基を増幅できる。

前方を向いたレーザー砲は、増幅されてパワー+1を得る。それ以外のレーザー砲は全て、増幅されてパワー+½を得る。



左の例は無修正の状態

でパワー3½だ。あなたはバッテリー・トークン1個を持つとしよう。それを〈レーザー増幅器〉に消費することで、

あなたは前方のレーザー砲 (+1) と左側のレーザー砲 (+½) を増幅できて、合計でパワーは5となる。下向きのダブルレーザー砲を起動しない限り、他の【前方を向いたレーザー砲】(右下) を増幅する手段は無い。

もしもバッテリー・トークンをもっと持っていれば、パワー7を宣言できる。バッテリーを増幅器に1個、ダブルレーザー砲に1個消費する。そしてダブルレーザー砲 (+½) と、前方を向いたレーザー砲のうち2基 (+1, +1) を増幅する。この場合、増幅中のパーツ同士が連結している必要があるため、【前方を向いたレーザー砲】3基全てを増幅する手段は無い。

エンジン増幅器



自分のエンジンのパワーを計算する時はいつでも、プレイヤーは1基以上のエンジン増幅器も起動してもよい。エンジン増幅器1基を起動することで、作動中のエンジン1~3基を増幅できる。増幅された各エンジンは追加で**パワー+1**を得る。

シールド増幅器



シールドでは流星(大)やレーザー砲撃(強)から身を守れないことを、新人トラックーに叩き込むのは大変だろう？ 増幅器さえ有ればもう大丈夫だ。

流星(大)またはレーザー砲撃(強)によりパーツ1個が破壊される時はいつでも、**プレイヤーは増幅されたシールド1基でそれを防止できる**。これは通常、プレイヤーがバッテリー・トークンを増幅器のために1個と、それに接続されたシールドのために1個、消費することを意味する。ただし、各シールドを起動するバッテリー・トークンを支払うことさえ可能なら、シールド増幅器を1回起動することでシールドを最大3基まで増幅できる。これを行うのは、あらめ方向を向いたシールドを増幅することで、それに連結された適切な方向のシールドを増幅したい場合に限られるだろう。

その他の最新技術

原子焼却炉



プレイヤーが商品を獲得する時はいつでも、自分が持つ各く(原子焼却炉)につき商品1個を焼却できる。これは宇宙船に載っているブロックでも、たった今積み込んだブロックでも可能だ——たとえプレイヤーが(赤色のコンテナを持っていないのに獲得した赤色ブロックのような)捨て札にせざるを得ないブロックでもよい。実際には、しばらく焼却炉が明るく輝き続ける以外、ブロックを焼却するのと捨て札にするのは全く同じだ。

ああ、それと、もしも焼却炉が**〈バッテリーパック〉に接続されていたら**、ブロックを焼却した熱でバッテリーを再充電する——空きスペース全てに、新たなバッテリー・トークンを補充する。もしも焼却炉が複数の〈バッテリーパック〉に接続されている場合は、残念ながら、どれかひとつだけを選んで再充電すること。

原子焼却炉は、銀河の最北端に棲むウルトラマンモスの凍った糞を含め、何でも燃料とすることが可能だ。または、冬が特に厳しい場合は、ウルトラマンモス1頭丸ごとでさえも。そして、銀河の最北端より寒い所など他にいくらもあるなどと減らず口をたたく奴らを、氷点下120度の屋外で怒れるウルトラマンモスを焼却炉に押し込もうとしてくれるあなたたちに会わせてやりたい。

カタパルト



〈カタパルト〉は、表記された黄色の矢印が指し示す、3方向に向けて撃つことができる。有効活用するために、カタパルトは**貨物コンテナが表記されたパーツ**(1個以上)に接続している必要がある。宇宙船の発進の準備をする時点で、

カタパルトに接続している各〈貨物室〉タイルに青色ブロックを1個ずつ配置する(特別。1枚のタイルに複数のカタパルトが接続していても1個だけ配置する。また、赤色と白色どちらのコンテナが何個表記されているかは無関係)。

マーケティングの天才がスローガン「今なら無料で投石1個が付いてくる!」を思いつくまでは、カタパルトはトラッカーたちに全く人気が無かった。

カタパルトはレーザー砲ではない——例えば、その直前に空きスペースを設ける必要は無いし、また、レーザー増幅器でカタパルトは増幅できない。だが、プレイヤーはレーザー砲を使用する状況においてカタパルトを使用できる:

レーザー砲のパワーを計算する際に、各カタパルトはブロック1個ずつを投射してもよい——カタパルトに接続している貨物室のひとつから(どの色でも)ブロック1個を捨て札として、カタパルトを撃つ方向ひとつを選択する。前方に撃てばレーザー砲のパワーに+1が得られるので、可能な限りこれを選択しよう。それ以外の方向は+½しか得られない。

また、カタパルトは流星(大)からの防御にも使用できる。カタパルトを、表記された3方向のうちひとつを向いたレーザー砲だと考えよう:もしもその位置にあるレーザー砲で流星が破壊できるのであれば、カタパルトでも破壊できる——ただし接続している貨物室からブロック1個を捨て札とすればだが。

正直に言うと、カタパルトは配管工事に実際に使用されてはいない。軍が最近、何千基もの新品のカタパルトを廃棄処分とし、Corp Incはその全てを非常に安価で仕入れたのだ。

まあ、本当に正直に言うと、カタパルトは軍でも実際に使用されてはいなかった。カタパルトは13世紀からずっと書類上でだけ配備されていたが、数年前まで誰もそれに気づかなかったのだ。軍はこれを公式に廃棄処分とできるように、金を払って何千基も建造させた。何世紀にも渡って支払われてきたカタパルトのメンテナンス予算がいったいどこに行ったのかを調査するより、その方が簡単だったのだ。

冷凍睡眠カプセル



宇宙船の発進の準備をする時点で、各〈冷凍睡眠カプセル〉タイルに宇宙飛行士コマを4個ずつ、横倒して配置する——彼らは人工冬眠状態にある。**人工冬眠状態の宇宙飛行士は乗組員には数えない**。プレイヤーが乗組員の人数を数える際には彼らは数

えず、また、何か報酬を得るためのコストとして彼らを支払うこともできない。しかしながら、もしも何かペナルティとして乗組員を失う際に、他の異星人も宇宙飛行士も既に取り除かれ1個も無い場合には、プレイヤーは不足分だけ、人工冬眠状態のコマを捨て札としなければならない。

(自ら望んでか強制的かのどちらでも)乗組員を失う時はいつでも、プレイヤーは人工冬眠状態の宇宙飛行士を目覚めさせて、**冷凍睡眠カプセルに接続しているひとつ以上の〈船室〉**に乗組員を補充してもよい。プレイヤーはこの方法でスタート用〈船室〉に補充することも可能だ。コマを立てて、新たに船室へ配置する。もちろん、ひとつの船室に2個より多く配置することはできず、また、宇宙飛行士を異星人と同じ船室に配置もできない。

もしもアドベンチャー・カードにより、宇宙船に目覚めた状態の地球人が1人も居なくなっても、プレイヤーは人工冬眠状態の宇宙飛行士を目覚めさせることにより、強制的に航海をギブアップさせられるのを避けるチャンスがまだある。ただし、この方法が有効なのは、冷凍睡眠カプセルに【異星人のいない船室】が接続している場合に限られることを忘れないように。そうでなければ、眠っている宇宙飛行士を目覚めさせることはできず、宇宙船を飛ばすことはできないため、プレイヤーはギブアップしなければならない。

Corp Incの人工冬眠技術は、銀河辺境における常勤の整備補修要員雇用にかかる費用の詳細な会計報告書を受けて開発された。破裂したパイプが、整備補修要員が冬眠状態から完全に目覚めるまでに必要な時間内に引き起こす可能性がある。損害の程度に関する来年度の会計報告書に、彼らがどんな反応を示すか見てみよう。



青星人

新たなテクノロジーには、新たなタイプの異星人用の生命維持システムが含まれる。青星人はプレイヤーの宇宙船に対して、航海中に自分だけが使用できる特殊能力をひとつ与える。

生命維持システム



青星人用生命維持システムは、茶星人用や紫星人用の生命維持システムと同じルールに従う：

青色の〈生命維持システム〉に接続している〈船室〉には、青星人1個を配置できる。

ただし《スタート用〈船室〉》には異星人は配置できない。

あなたは青星人を最大1個しか配置できない。

もしも【青星人が居る〈船室〉】に接続している青色の〈生命維持システム〉が全て失われた場合には、その異星人は予備に戻される。

青星人の能力



青星人の持つ能力は、6枚の青星人カードに記載されている。宇宙船の発進の準備をする時点で、青星人を乗せている各プレイヤーは「順番に」能力ひとつを選んで取る。もしも自分が望む能力が前のプレイヤーに取られてしまった場合には、プレイヤーは青星人を乗せるという判断を覆すことが許される（厳密に言えば、プレイヤーは自分より前の順番のプレイヤーの判断を知るまでは、自分の乗組員に関するあらゆる判断を保留してよい）。

プレイヤーは、青星人が自分の宇宙船に乗っている間に限り、その青星人の持つ能力を使用できる；もしもその異星人を失ったら、その能力もまた失われる。

ほとんどのカードは書いてあるとおりの内容だ。補足説明と例が右に記載されている。

紫星人は武器の扱いが得意だ。茶星人はエンジンの扱いが専門だ。青星人は、高収入を誇る高度に専門化された分野に長けている。じゃあ地球人は？ 不公平に感じるかもしれないが、銀河の他種族との比較対照試験において、地球人が非常に優秀だと証明されたのは2つのことだけだ——パントマイムと、庭に飾る石膏像の作成。

弁護士

例えば、もしも航海中にパーツ7個を失った場合、あなたは3クレジットしか支払わなくてよい。トラッカー称号を争う時点で、もしも最高得点が4点だった場合、あなたは得点が3点か3½点だったら同点一位となる。ただし、もしも最高得点が1点だった場合に、あなたの得点が0点だったなら、いくら弁護士でもあなたを助けることはできない。



マネージャー

もしもあなたがギブアップした場合は、マネージャーはあなたにクレジットを一切くれない。



商売人

あなたは航海をギブアップしたが、それでもブロックを赤色1個、黄色2個、青色3個持っているとしよう。この商品は正価で13クレジットの価値がある。これを半分（端数切上げ）にして、あなたは7クレジットを獲得する。それから商売人が黄色と青色を指定することで、あなたは追加で5クレジットを獲得する。



マイクロナビゲーター

これはたとえ誰かがあなたを追い越した場合でも適用される。あなたがリーダーで、《宇宙空間》が公開されたとする。もしも誰かがあなたを追い越した場合、そのプレイヤーは航海日数を稼いだということであり、結果あなたは航海日数を1日稼ぐ……それでああなたは再びリーダーになるかもしれない。



この繊細な操船を宇宙船の隊列内で行うのは、異星人たちが何世紀にもわたって磨き上げてきた芸術と言える。未熟な地球人が同じことを試みても、単に“割り込み野郎”と呼ばれるだけだ。

技術者

例えば、もしもあなたが《流星群》でダブルレーザー砲にバッテリー1個を消費した場合、その後、その《流星群》の間に、次のバッテリー1個（例えば、シールドの起動用）を無料で使用できる。あなたは《宇宙空間》において、バッテリー1個を消費してダブルエンジン2基を起動できる。ただし、**無料のバッテリー使用はアドベンチャー・カード1枚につき1個**に限る点に注意（そのため、ダブルエンジン 4基を起動するコストはバッテリー 3個だ）。



外交官

私たちは、外交官が自分の乗る宇宙船を救うため、英雄的にその身を犠牲にしていると信じてきた。だが、外交官が戻ってこない本当の理由は、“宇宙キューブ”で流出した乱痴気海賊パーティーの動画で明らかになった。また動画では、外交官のブリーフケースの秘密の中身が暴露された——炭酸飲料5本と大量のパーティー用帽子。

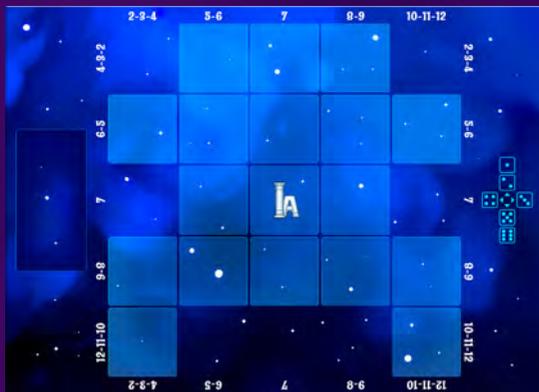


新たな宇宙船

トラックーは自分の宇宙船を自分で設計していると考えられるかもしれないが、Corp Inc に言わせれば、彼らは単なる建造者にすぎない。宇宙船設計者になるには、工学の学位が必要だ。天体物理学と時空位相幾何学への深い理解が必要だ。自分の新設計をテストするトラックーの悲鳴が聞こえない静かなオフィスに、座り心地の良い椅子が必要だ。

新たな宇宙船は決してあなたの生活を楽にしてはくれませんが、人生を常に面白くしてくれます。新たな宇宙船にはそれぞれ、所属する航海レベルを示す素敵なローマ数字と、それに続く文字'A'（「進化した」(Advanced)、「強化された」(Augmented)、「ああああ!もうダメだ死ぬ!」を表す)が付いています。セットアップの時点で、全員の宇宙船を同じレベルの'Aバージョン'に置き換えるだけで、発進準備は完了です。銀河系横断飛行をプレイしている場合は、各航海ごとに、本体ゲームのデザインと新たなデザインのどちらでも使用できます。(以前の航海でどちらのデザインを使用したかに関係なく。)

宇宙船IA



この宇宙船は、「断食と祈り」寺院のフランチャイズ・チェーンで巨万の富を築いた、お騒がせビジネスマン神学者のドゥブドゥ・ブドゥドゥによって設計された。「莫大な数」の顧客を引き付けるのに加えて、彼は下位の神々の注意も引き付けた。その結果、ブドゥドゥの力作は全て呪われてしまった。ひとたびこの噂が広まると、もちろん売上は倍増した。

そんなわけで、この宇宙船は呪われている。その小さなサイズにもかかわらず「命中しない」ことが本当に無い。例えば、前方から流星が飛来するとしよう。出目'10'や'11'、'12'でさえも右端の縦列に直撃する。

他の新たな宇宙船2つとは異なり、この効果は《破壊工作》のダイスを振る際を含む、全てのダイス出目に適用される。

注意: ルールやカードの効果で「隣の横列」や「隣の縦列」との指示がある場合は、深く考えすぎないように。例えば、横列「8-9」は横列「10-11-12」の「隣の横列」だ。

宇宙のあらゆる事象を様々な視点から見られるため、宇宙船IAは非常に人気があるが、これは流星たちの間でも同様だ。流星には意思など無いと思っている人は、おそらく「宇宙意識」について全く聞いたことが無いだろう。人間が「ゆっくりと回転する無数の岩塊の静かな動き」として知覚しているものは、実際にはメッセージなのだ。その内容は、「永遠に宇宙を漂流したあげく、あなたの行く手を遮った唯一の壊れ物に当りそこなうのには、もうウンザリしていませんか? でも、もうその心配はありません! 「壊れ物X58」ならばもう外れません、必勝間違いなしです!」なぜ流星たちが宇宙船IAを「X58」と呼ぶのかは、決して解けない宇宙の謎だ。



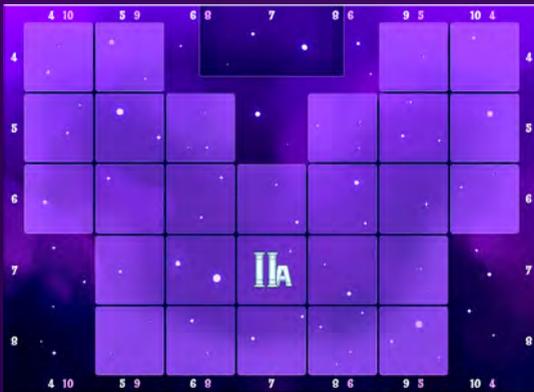
ダイス
コンパス

IAの呪いよりもおそらくもっと奇怪なのは、IA型には進行方向が指定されていないという事実だ。**建造の前に、ダイス1個を振る。**ボードに表記されたダイスコンパスに合わせて、その出目が上側になるように、全員が各自のボードを回転させる。

本来のデザインでは進行方向が指定されていたのだろうが、時の守護者の娘(小学5年生)が書いた宿題の1ページを食べた空腹の犬により引き起こされた一時的な時間異常現象によって特許局に出現した空腹のアリゲーターにより、図面の1ページが食べられてしまったのだ。この宇宙船が呪われている話はどうしたんだっけ?



宇宙船IIA



マクロスコピーック・ミラーリング（天文学的鏡映現象）とは、宇宙船の航路上にある物体が複製され2重になるという、量子もつれの一つだ。これは極端に珍しい状況下でしか発生しないが、しかしそれでもCorp Incの技術者たちはその可能性を憂慮した。何年もの研究の結果ついに彼らは、極端に珍しい状況下で発生する鏡映現象を中和する無効化フィールドの開発に成功したのだ。その副作用として、そんな極端に珍しい状況が起こらない場合はいつでも、鏡映現象が発生するようになった。

前方または後方からの流星およびレーザー砲は、ボードの表記どおり、鏡映され反対側にも複製される。例えば、出目'4'ならば縦列'4'および縦列'10'の両方に直撃する。結果、出目'10'も同様になる。

この2つの直撃は同時に発生し、そのため、もしもシールドが適用される場合は、1基のシールドで同時に両方の直撃を防御できる。2個の流星（大）を破壊するためには、通常どおりそれぞれの縦列にあるレーザー砲またはカタパルトからの、2回の砲撃を必要とする。しかし、縦列“6-8”および“8-6”に後方から流星（大）が直撃する場合は、縦列“7”にあるレーザー砲またはカタパルトで、その両方を同時に砲撃できる（見事な早撃ちだ！）。ただし、もしもカタパルトやダブルレーザー砲を使用する場合は、各砲撃ごとにコストを支払う。

縦列“7”には複製の鏡像が存在しないため、もしも出目“7”を振った場合は、通常どおり縦列“7”に直撃1回を受けるだけだ。出目のいくつか（2、3、11、12）は完全な外れとなる。側面からの直撃と、（《破壊工作》のような）交差点を決めるための出目は複製されず、そのため、単に通常どおり解決する。ただし、当てにしている時ほど縦列“7”は出ないから注意。

選択ルール：厳密には、Corp Incの無効化フィールドにより実際に助かるチャンスがごくわずかにある。万が一、ダイスの1個がテーブルの上に、もう1個がテーブルから落ちて近くの動物園から逃げ出したばかりのアルマジロに当たった場合は、鏡像の発生しない直撃1回を受けるだけで済む。

宇宙船IIIA



おめでとう！ あなたの新型宇宙船IIIAはラップドライブ（回り込み航法）を装備している！（これはワープドライブ（跳躍航法）と同じ危険性を全て伴うが、何のメリットも無い）。

宇宙船IIAと同様に、この新技術は前方または後方からの直撃にしか影響しない。出目2、3、4、10、11、12の直撃は、ボードの表記に従って、代わりに側面からの直撃となる。例えば、後方からの流星（大）は、もしも出目“4”を振った場合には、実際には後方から飛来しない。これは左側から飛来する流星となる。そのため、これを砲撃するためには、（横列“10”または“11”にある）左向きのレーザー砲（またはカタパルト）が必要だ。

（例えば《破壊工作》で行うように）交差点を決めるためにダイスを振る場合は、この効果は無視するため、例えば縦列“4”は単に外れとなる。

確かに、これは危険だが、でも誰もが宇宙船IIIAを好きだ。最近では“最優秀SFばいデザイン賞”を受賞した。

銀河系横断飛行!

この拡張を使用することで、ゲームはより手強く、そして賭け金はより高くなります。そこで私たちは、銀河系横断飛行の賭けの度合いを高めるため、ルールをいくつか微調整しました。もしも微調整されていない横断飛行を望む場合でも、プレイヤーは新たなトラッカー称号を使用できます——これらは本体ゲームの横断飛行ルールにも対応しています。

称号ハンガー

称号ハンガーは、トラッカー称号のポイント価値をより高くする。ゲームの開始前に、使用する面を選ぶ。もしも拡張セットの一部しか使用せず、さらに、“ラフ・ロード”を使用しない場合には、“3-6-9”面がお勧め。“ラフ・ロード”を使用するか、または、“ラフ・ロード”以外の全てを使用する場合には、“4-8-12”面がお勧め。



プレイヤー人数と同じ枚数の称号をランダムに選び、それを図のように称号ハンガーに配置する（どうしても新たな称号を試してみたいなら、それを先にハンガーに配置してから残りをランダムに選んでもよい）。

称号の報酬を与える際に、称号ハンガーに表記された報酬を使用する。例えば、もしも称号ハンガーの“4-8-12”面を使用している場合、金の称号を守るのに成功したプレイヤーは24ポイントを獲得する。

ギブアップ

この拡張によりプレイヤーが（自ら望んでか強制的かのどちらでも）航海をギブアップする状況が増えるため、ギブアップしたプレイヤーも半分の得点で称号を競ったり守ったりできる：

- 称号の得点を計算する際に、ギブアップしたプレイヤーは自分の得点を半分で計算する（端数はそのまま。3点ならば1½点になる）。

- そのため、たとえギブアップしたプレイヤーでも、1回目の航海の後や、その後の航海で称号を守った際に、クレジットを獲得できる可能性がある（ただし得点が0点より大きい場合に限る）。
- ただし、ギブアップしたプレイヤーが金の称号を守るのに成功した場合は、**銀の称号の報酬しか獲得できない**。“伝説”はギブアップなどしないのだ。

2人プレイ専用、 “ダブル称号”バージョン

プレイヤー2人での対戦をより面白くするため、ランダムに称号4枚を使用する。1回目の航海の後、各プレイヤーは2枚ずつ獲得して終了する（2枚より多くを獲得したプレイヤーは、その内から2枚を選んで手元に残し、残りを相手に与える）。それ以降の航海の後には、各称号について個別に判定する。もしも自分の称号を両方とも金にできた場合、プレイヤーは航海に両方の制限を受けるが、しかし、両方の金の報酬を獲得するチャンスがある!

複雑装置マニア

あなたの宇宙船は、どんな簡単な物事でも複雑な方法で行えることの証明だ。



正しく機能している【特定のタイプのパーツに接続しなければ機能しないパーツ】の数を数える。

具体的には、【必要なパーツにちゃんと接続されていて使用できる】増幅器、原子焼却炉、カタパルト、冷凍睡眠カプセルの数を数える。異星人用生命維持システムも数えるが、ただし数えるのは各色1回ずつに限り、また、システムはスタート用（船室）以外の船室に接続している必要がある（だが船室に異星人は居なくてもよい）。

プレイに新たなパーツ・タイルを使用していない限り、この称号は使用できない。

存在意義の無いものは全て捨てなければ!



必要なパーツが1個も接続していない【特定のタイプのパーツに接続しなければ機能しないパーツ】は落下する。

発進前には当然チェックするが、それに限らず航海中にパーツ・タイルを失った際にもチェックする。

耽美主義者

左右対称こそが美であり美こそが人生、
 があなたの信念だ！ それとも極度に神経
 質なだけかも。いずれにせよ、あなたの宇
 宙船は左右対称であることで有名だ……
 この銀河の“下水管で造られていない”ほとんどの宇宙
 機と同様に。



宇宙船の左半分のパーツの中で【鏡像のよ
 うに右半分の対称位置に同じパーツが配置さ
 れている】パーツを数える。これは両手を使
 えば簡単に判定できる。7番の縦列よりも左側にあるタ
 イルの1枚を左手で指差し、それから、その右側対称位
 置にあるスペースのタイルを右手で指さす。もしも両方
 が同じなら、この称号の判定に1点を加える。耽美主義
 者にとって“同じ”とはどういうこと？ それは……

・パーツのタイプにのみ注目し、その向き、コネクタ、極硬
 鋼装甲板の有無は無視する（つまり、本体ゲームの構造
 モジュールは、装甲板の付いた構造モジュールと同じ）。



・バッテリーを必要とするパーツは、バッテリーを必要と
 しない同種のパーツとは異なる。レーザー砲はダブルレ
 ーザー砲と同じではない。エンジンはダブルエンジンと
 同じではない。



・だがその他の点では、'数'と'色'は無視する。バッテリー2
 本のバッテリーパックと3本のバッテリーパックは同じ。
 赤色のコンテナが有る貨物室と無い貨物室は同じ。そし
 て耽美主義者にとっては、異星人用生命維持システムは
 全て同じだ。



・レーザー砲エンジンはレーザー砲と同じ。さらにエンジ
 ンとも同じ。そして当然、レーザー砲エンジンとも同じ
 だが、ただしこれは2個分に数えられるという意味では
 ない。



注意： 中央（7番）の縦列にあるパーツには“鏡像のよ
 うな対称位置”は無く、数に数えない。

あなたは美を追求しているのか、それとも対称性に取りつ
 かれているだけなのか？ 宇宙のど真ん中であなたが船外
 に放り出した宇宙飛行士に聞いてみるといい。彼らならそ
 の答えを知っているはずだ。

あなたは宇宙船の左半分にいる乗組員と右半
 分にいる乗組員の数を同じにしなければなら
 ない。繰り返すが、中央の縦列は無視する。



発進前および各アドベンチャー・カードの解決後に、
 あなたの宇宙船の左右にいる乗組員の数を比べる。
 両方の数が同じになるまで、多い側の乗組員を失う。
 冷凍睡眠カプセルに置かれたコマは人数に数えな
 い——むしろ実際のところ、乗組員の対称性をチェッ
 クする前に、あなたには彼らを目覚めさせて船室に追
 加するチャンスがある。

デザイン：ヴラーダ・フヴァチル

Art Direction: Jakub Politzer
 Graphic Design: Michaela Zaoralová
 Art: Tomáš Kučerovský
 Jakub Politzer
 3D Art: Radim "Finder" Pech
 Production: Vít Vodička
 Rulebook Writer: Jason Holt
 Project Management: Jan Zvoníček
 Project Supervision: Petr Murmak

Thanks to: Vít a Petr for several nicely rough games we played together, like in the good old times. Jason a Miša for overnight shifts on this rulebook. Jakub for making the new technology look awesome. Another Jakub for organizing playtesting groups. Tomáš and Finder for the most beautiful trailer. Pavlík for useful comments. And all truckers around the world; it is fun to bring more joy (and destruction) to your tables.

Special thanks to: Everyone at CGE and our friends and supporters for all the development, finetuning, and playtesting this game has received since CGE was founded.



© Czech Games Edition
 July 2022
 www.CzechGames.com



日本語版発売元：株式会社ホビージャパン
 〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
 お問い合わせ：cardgame@hobbyjapan.co.jp
 翻訳：上館浩章

ラフ・ロード

警告! これは、経験豊富なトラッカー向けにデザインされた意地悪な拡張です。もしもあなたが、全ての障害を乗り越えてほぼ無傷でゴールするような宇宙船をいつも建造できるなら、もしもあなたが、宇宙船を粉々に砕かれて哀れな破片だけでゴールした初めての航海を思い出して懐かしさに涙を流すようなら、**この拡張はあなたに向いています。** この拡張により宇宙旅行に放り込まれ、あまりに乱暴に放り込まれたあなたの目には再び涙が戻るでしょう。

反対に、もしもあなたが、自分の宇宙船が真っ二つに壊れた時に笑えないようなら、**この拡張はあなたに向いていません。**

最重要事項: 新たなプレイヤーが参加するゲームでは、この拡張は使用しないこと。

Corp Incのポリシーでは、銀河系のより過酷な領域の立体映像や動画はもちろん、記録音声(しばしば悲鳴や罵倒に満ちている)さえも、新入社員への公開は禁止されている。

難易度レベル

航海の開始前に、プレイヤー全員で難易度レベルを決める必要がある:

- 1 — 困難
- 2 — 過激
- 3 — 常識外れ

“ラフ・ロード”デッキをシャッフルし、レベルに等しい枚数のカードを引いて公開する。各カードにはこの航海に適用する特別ルールが記載されている。銀河系横断飛行をプレイしている場合は、使用したカードを次以降の航海で再び引かないように、専用の捨て札山に置いておく。航海ごとに、それ専用の地獄が必要なのだ。

警告! このカードはちょっと酷すぎないか? と思ったら、たぶん正しく解釈できている。

“ラフ・ロード”を使ってハンデをつける

“ラフ・ロード”デッキは、ベテランと経験不足なトラッカーによるゲームで、バランスをとるためにハンデをつけるのにも使用できる。ハンデのレベルを選択し、その枚数のカードを引いて公開する。このカードは、ハンデの必要なプレイヤーにのみ適用する。

《無慈悲な運命》や《大変な旅》のように、プレイヤー全員に適用しなければうまく機能しないカードもある。これらのカードを引いた場合は、無視して代わりにカードを引く。

補足説明

 このシンボルは、これが建造の際に効果が発生するカードであることを表示であり、カード《最悪のサプライズ》の場合に必要となる。

厄日

カードに書かれている文章は、わかりにくいかもしれない。つまりは、タイルが破壊されず、誰もバッテリー(ヤカタパルト用の商品1個)を使わなかった場合、もう一度ダイスを振る(最大3回まで)。



宇宙幻覚症、金属疲労



《破壊工作》と同じ方法でダイスを振り交差点のスペースひとつを決めるが、ただし、効果を受けるプレイヤー全員に同じ出目を適用する。

作動不能ゾーン

該当の縦列では何も機能しない。ここにあるパーツには乗組員、バッテリー、商品を一切配置できない。異星人用生命維持システムは船室に接続しても効果が無い。エンジンとレーザー砲はパワーを計算する際に加算されない。増幅器はこの縦列にあるパーツを増幅できない。それでも、全てのパーツは通常の宇宙船建造のルールに従う必要がある。

極硬鋼装甲板は(コネクタと同様に)宇宙船の構造部品として扱うため、通常どおり機能する。

宇宙船IIAおよびIIIAに関しては、その効果は直撃にしか適用されないため、作動不能ゾーンとなる縦列を決定する際には、ボードの効果は無視する。称号《**耽美主義者**》に関しては、作動不能ゾーンにあるパーツのタイプは通常どおりであり、たとえ機能していなくても【対称位置にある同じパーツ】と扱う。しかし、称号《**複雑装置マニア**》に関しては、作動不能ゾーンにあるパーツは単なる〈構造モジュール〉と扱われる。

不良品コネクタ

エンジンのパワーは‘0’より小さく(マイナス)になり得る。《宇宙空間》や《大宇宙空間》でエンジンのパワーをマイナス数値で宣言した場合、宇宙船は前進できず、カードを解決し終えた時点でプレイヤーはギブアップを強制される。



爆発物

この効果は《流星/レーザー砲撃/破壊工作/その他の【パーツを“破壊”する効果】により破壊されたパーツにのみ適用され、落下したパーツや、(例えば《独占禁止法違反チェック》で放棄されたパーツには適用されない点に注意。一方、爆発が他の【爆発物が置かれたパーツ】を破壊、その爆発でさらに他の【爆発物が置かれたパーツ】が破壊され、と次々に連鎖する可能性がある。



これにより、夜空に華々しい光景が映し出される可能性がある。爆発する宇宙船を見物するなら、月の出ていない晴れた夜を選んで、ちゃんと暖かい服装をすること。

重力異常

このカードは《宇宙空間》だけで《大宇宙空間》には適用しないが、どうしてもと言うなら《大宇宙空間》にも適用してよい。その場合はあなたの宇宙船を上下180°回転させる……そしてもう1回繰り返す。



汚染された商品

例えば、異星人1人を乗せていて、商品3個が表記された惑星に着陸した場合、あなたは商品を望む個数積み込めだが、いずれにせよ地球人2人を失う。



もしもあなたが失う地球人の数が、乗せている数より多い場合は、《冷凍睡眠カプセル》からも不足分を失う必要がある。

マーフィーの法則

宇宙船IAおよびIIAの場合、「1列」を示す数値は「出目ひとつ」を意味しない。例えばIAでは出目「5」と「6」は同じ結果と解釈する。同様に、IIAでは、縦列4を示す出目は縦列10を示す出目と同じ結果となる。



被害妄想の現代人

各プレイヤーは「順番に」着陸するかどうか決める。次にダイスを振る。それから商品を積み込む。



オーダーメイド船室

この効果はあなたが望んで捨てた乗組員にも、何かのペナルティとして失った乗組員にも、同様に適用される。そして、この効果により《冷凍睡眠カプセル》は役立たずとなる。



貫通弾

2回目の直撃は通常どおり2番目のパーツも破壊する。ただし、2番目のパーツの外装面を直撃した場合は流星(小)が跳ね返されるし、極硬鋼装甲板を直撃した場合はどのタイプでも跳ね返される。



無慈悲な運命

例えば《破壊工作》は【乗組員が最も多い】プレイヤー以外の全員が効果を受ける(計3回まで振りなおすが、1回でも直撃を受けたプレイヤーは以後の出目は無視する)。もしも全員が同数なら、最後尾のプレイヤー1人以外の全員が効果を受ける。この効果は《最悪の一日》の伝染病発生、破壊工作、宇宙塵にも適用される。



宇宙ゴミ

流星やレーザー砲撃の直撃を受けたパーツは破壊され、宇宙ゴミにはならない。



《独占禁止法違反チェック》で放棄されたパーツも宇宙ゴミにはならない。この効果は落下したパーツにのみ適用される(通常これは、落下するパーツと宇宙船をつなげているパーツが破壊されたため発生する)。

アドベンチャー・カードの解決中、落下したパーツは別のタイル山に分けておく。アドベンチャーの解決後、「順番に」各プレイヤーのタイル山をチェックする;各パーツごとに、より後ろを飛ぶプレイヤー全員に対する流星(大)1個としてダイスを振る。《宇宙ゴミ》の効果を解決中に落下したパーツもまた、後続の宇宙船全てに対する流星(大)となる。

たとえアドベンチャー・カードによりギブアップを強制される場合でも、プレイヤーは《宇宙ゴミ》の解決が完了するまではギブアップできない。

宇宙船員労働組合

宇宙船員の労働組合は、商品の代用でバッテリーは受け取らない。



ようこそ先頭へ!

レーザー砲で撃つかわりに、カタパルトを使用することもできる(商品1個を支払う)。



新たなタイトルの早見表

時代遅れのトラッカー注意報!

もしもあなたが、もっと大きなBOXと2面しか無い宇宙船ボードの“古き良き時代”を覚えているトラッカーをご存知なら、この拡張セットをプレイする前にこのページを読むようにお伝えください。あの頃とは増幅器や冷凍睡眠カプセルの機能が異なります。

極硬鋼装甲板



レーザー砲撃と流星は装甲された面で跳ね返る。〈船室〉の装甲された面は、称号《クルーズ船のキャプテン》において“眺めの良い面”ではない。それ以外は、装甲された面は外表面と全く同じ。

複合型パーツ



複合型パーツは同時に両方のタイプとして扱い、両方の機能と制限を兼ね備えている。

レーザー増幅器



バッテリー・トークン1個を支払い、作動中のレーザー砲を最大3基まで増幅する。対象のレーザー砲は【増幅器に接続している】または【増幅器が増幅中の他のレーザー砲に接続している】必要がある。増幅されたレーザー砲は前方を向いていれば追加でパワー+1を、それ以外のレーザー砲は+½を得る。同じレーザー砲を同時に2回以上増幅はできない。

エンジン増幅器



バッテリー・トークン1個を支払い、作動中のエンジンを最大3基まで増幅する。対象のエンジンは【増幅器に接続している】または【増幅器が増幅中の他のエンジンに接続している】必要がある。増幅されたエンジンは追加でパワー+1を得る。同じエンジンを同時に2回以上増幅はできない。

シールド増幅器



バッテリー・トークン1個を支払い、作動中のシールドを最大3基まで増幅する。対象のシールドは【増幅器に接続している】または【増幅器が増幅中の他のシールドに接続している】必要がある(通常は1基しか増幅の必要は無い)。増幅されたシールドは、それが防衛している方向からの全てのタイプの直撃(レーザー砲撃(強)や流星(大))1回から宇宙船を守る。

原子焼却炉



商品を積み込む(そして再配置する)際に、ブロック1個を捨て札とするのと引き換えに、焼却炉に接続しているバッテリーパックひとつにバッテリー・トークンを満タンに補充してよい。

カタパルト



発進前に、カタパルトに接続している各〈貨物室〉タイルに青色ブロックを1個ずつ配置する(タイル1枚につきブロック1個だけ)。あなたがレーザー砲のパワーを計算する時はいつでも、+1(矢印が前方を指している場合のみ)、または+½と数えてよい。あなたが流星(大)に脅かされた時はいつでも、カタパルトがレーザー砲であるかのように流星を破壊してよい(ただし、カタパルトの矢印が適切な方向を指している場合のみ)。どちらの場合も、カタパルトを使用するコストは(どの色でも)ブロック1個であり、それはカタパルトに接続しているタイル上から捨て札としなければならない。

冷凍睡眠カプセル



発進前に、このパーツ上に宇宙飛行士コマ4個を横倒しで配置する。これらは乗組員に数えない。彼らを自由に目覚めさせることはできないが、ただし、アドベンチャーにより目覚めた状態の乗組員を全て失った場合は、必要に応じて彼らを取り除く。もしも冷凍睡眠カプセルに接続している船室から乗組員が失われた場合は、冷凍睡眠カプセルの宇宙飛行士をその代わりに配置できる。もしも地球人を全て失った場合でも、あなたは冷凍睡眠カプセルを使用することで航海のギブアップを避けるチャンスがある。

青色の生命維持システム



これに接続している船室に青星人1個を配置できる(ただしスタート用〈船室〉を除く)。青星人は、発進前にあなたが選んだ、固有の特殊能力を持つ。

カラフルな配線

この拡張のパーツの多くは、特定のタイプのパーツに接続しなければ機能しない。配線の色により、エンジン増幅器はエンジンに接続



する必要があり、原子焼却炉はバッテリーに接続する必要がある。等々の組合せがプレイヤーにひと目でわかるようになっている。ただし、異星人用生命維持システムの配線の色は、これを接続する必要がある船室の色ではなく、各異星人の色になっている。理由を尋ねたが異星人は「とにかくそうしなければならない」と答えた。