

タイトルの説明



随時発動の見方



[条件]: [効果] であらわされる。

随時発動-条件

I: 探索フェーズで発動

- 探索フェーズ終了時に発動 (ワーカーを使用しなくてもよい)

II: 発展フェーズで発動

- 発展フェーズ終了時に発動 (ワーカーを使用しなくてもよい) ※出したフェーズも発動する
- デベロップメントを完成するごとに発動 ※出したフェーズは発動しない

III: 移住フェーズで発動

- 移住フェーズ終了時に発動 (ワーカーを使用しなくてもよい)
- ワールドを完成するごとに発動
- 指定色のワールドを完成するごとに発動
- コストが3以上のワールドを完成するごとに発動
- コストが3以上で、指定色のワールドを完成するごとに発動
- あるワールドの完成に使用したワーカーが、指定色の組み合わせであるごとに発動

IV: 生産フェーズで発動

- 生産フェーズ終了時に発動 (ワーカーを使用しなくてもよい)
- 製品が置かれている指定色のワールドごとに発動
- 指定色の製品が置かれているワールドごとに発動
- 製品をワールドに置くごとに発動

V: 消費フェーズで発動

- 消費フェーズ終了時に発動 (ワーカーを使用しなくてもよい)
- 消費を行うごとに発動
- 指定色のワールドから消費を行うごとに発動
- 交易を行うごとに発動
- 指定色のワールドから交易を行うごとに発動
- 2つの製品を消費するごとに発動 (端数切り上げ)
- このワールドの製品は、交易に使用できない

その他条件

- 他のプレイヤーより多く、デベロップメントを出しているときに発動
- 他のプレイヤーより多く、指定色のワールドを出しているときに発動
- 他のプレイヤーを含め、もっとコストの高いワールドを出している時に発動
- 市民エリアの指定色のワーカー1つごとに発動
- 市民エリアの指定色のワーカー2つごとに発動 (端数切上)
- 市民エリアの指定された2色のワーカー2つごとに発動 (端数切上)

随時発動-効果

I:探索



建設エリアのタイルの配置換えしてよい。(裏返してもよい)
フェーズ終了時に、1枚タイルを引き、配置する。
建設エリアのタイルの配置時、一番上に配置してもよい。

II:発展



デベロップメント完成時、使用した任意の色のダイスを2つまでカップに戻せる
デベロップメントのコストを1下げる。 ※コストは最低1までしか下がらない
銀河クレジットを1減らし、デベロップメントのコストを1下げても良い
※コストは最低1までしか下がらない

III:移住



ワールド完成時、使用した任意の色のダイスを2つまで、カップに戻せる
ワールド完成時、使用した赤色のダイスを全て、カップに戻せる
緑/黄のワールドのコストを1下げる。
任意の色のワールドのコストを1下げる。 ※コストは最低1までしか下がらない
灰色の色のワールドのコストを2下げる。 ※コストは最低2までしか下がらない
軍事ダイスを捨てて、コストを3下げる。 ※コストは最低1までしか下がらない
銀河クレジットを1減らし、ワールドのコストを1下げても良い ※コストは最低1までしか下がらない

IV:生産



各ワールドに、製品を2つまで置ける。

V:消費



1勝利点得る
銀河クレジットを1減らし、1勝利点を得ても良い

全般



銀河クレジットを、→の数だけ得る。
I:探索で、指定された色のダイスが1つあるとみなしてプレイする。
V:消費で、指定された色のダイスが1つずつあるとみなしてプレイする。

リアサイン (条件はなく、ワーカー割り当て時に使用できる)



Dictate. ダイスを1つ横に置き、1つ好きなフェーズにリアサインできる。
Dictateを何度でも使用できる。
Dictate使用時、1つではなく3つまでリアサインできる。
任意のダイスを1つ、好きなフェーズにリアサインできる。
任意のダイスを1つ、III:移住にリアサインできる。
指定色のダイスを1つ、リアサインできる。
任意のダイス (白以外) を2つまで、リアサインできる。
指定色のダイスを2つまで、自分が指定したフェーズにリアサインできる。
同じフェーズの2つダイスを、自分が指定したフェーズにリアサインできる。
ダイス配置の公開後に、自分の選択したフェーズを変更できる。

即時発動の効果




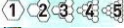











市民エリアに、指定色のワーカーを追加する
カップに、指定色のワーカーを追加する
プレイしたワールドに、指定色のワーカー(製品)を追加する
任意のダイスを捨てて、指定されたダイスをカップに追加する
このワールドの完成に使用したワーカーを捨てる
銀河クレジットを2にする (初期ワールド)



ワールドのコストを下げる効果を適用できない

ゲーム終了時の追加得点 (主に6デベロップメント)

-  → 2 軍事ダイス(赤) 3つごとに2VPを得る。(端数切上)
-  → 1 ワールド(青)の[コスト合計 / 2]のVPを得る。(端数切上)
-  → 2 ワールド(茶) 1つごとに、2VPを得る。
-  VPチップ1,3,6,10…ごとにVP1,2,3,4…を得る。
-  → 1 製品のあるワールドごとに1VPを得る。
-  → 1 ダイスの種類の数だけVPを得る。
-  → 1 デベロップメントごとに1VPを得る。(端数切上)
-  → 1 デベロップメントの[コスト合計 / 3] のVPを得る。(端数切上)
-  → 1 リアサイン能力がないデベロップメントごとに1VPを得る。(端数切上)
-  → 1 リアサイン能力付きのデベロップメントの[コスト合計 / 2] のVPを得る。(端数切上)
-  → 1 軍事ダイスごとに1VPを得る。
-  → 3 コストが4以上のワールドごとに3VPを得る。
-  4 4VPを得る。