

STAR TREK

FLEET CAPTAINS

ROMULAN EMPIRE

Mike Elliott and Ethan Pasternack

以下が基本セットに含まれているルールの更新版です。プレイには基本セットが必要です。見出しは基本ルールブックのセクションを表します。

1 ゲームに必要なもの

■改訂版の船

改訂された船を扱うのはロミュラン・エクスパンションが初めてです。惑星連邦プレイヤーは U.S.S. Excelsior の船表示カードを、クリンゴンプレイヤーは I.K.S. Kronos One の船表示カードを与えられ、艦隊のセットアップに加えます。このカードは基本セットの船表示カードを置き換えることができます。

陣営の艦隊デッキをシャッフルする前に、改訂前・後のどちらを艦隊デッキに含めるかをランダムに決めます。あるいは、改訂前・後の2枚ともを艦隊デッキに含め、ドローした際に2枚目の方を無視します（1隻目が破壊された後の増援として、こうした2枚目の同型艦を使っ

てはなりません）。改訂版の船表示カードにより、惑星連邦とクリンゴンの両プレイヤーは、新設されたエスピオナージ・ミッションと新規の船用特殊能力を扱うことができるようになります。

なお、改定された船のコンバットダイアルとフィギュアに関して、変更はありません。

勝利条件

新しいVP獲得ルール

建設された最初のスターベースは、1VPの代わりに2VPを与えます。破壊された最初の船は、対戦相手に1VPではなく2VPを与えます。

2-1-3 乗員カード

破壊工作員

このエクスパンションには新しい乗員タイプとして『破壊工作員 Saboteurs』が含まれています。こうした乗員は対戦相手の船に対してのみ配属が可能で、配属できる数は（他の乗員職と同様に）船1隻につき1枚です。破壊工作員が配属された船には、マイナスであろうとプラスであろうと、破壊工作の能力が効果を及ぼします。あなたが敵船1隻に破壊工作員1名をプレイするとき、あなたの陣営のスキントークンを1枚取り、その破壊工作員の上に置きます。これにより、その破壊工作員を誰が操っているかを示します。破壊工作員をプレイするプレイヤーは、船のいる宙域にかかわらず、遮蔽中などを

含め、プレイされているいかなる船に対しても、破壊工作員をプレイしてかまいません。



破壊工作員には『(エスピオナージ)』と記された能力が付くことがあります。破壊工作員の乗員カードが別のプレイヤーによって操られている船の上にあると、エスピオナージ能力を使えるのは、破壊工作員を操るプレイヤー（破壊工作員の上にあるスキントークンの持ち主）だけです。エスピオナージ能力を他者が勝手にプレイすることはできず、そのテキストは常に操っているプレイヤーを主として読むものとします。

工作員を操るプレイヤーが、自らの船のひとつに破壊工作員を乗船させ、その工作員をディスカードして『(エスピオナージ)』と記された能力を使うことはできません。破壊工作員は敵船に配属するものとしてデザインされており、実際にはその船と対戦相手にとって有益です。ところが、時期を見計らって敵方の諜報員たる本性が現れ、某かの裏切り行為が露見することになります。

裏を返せば、エスピオナージではない、戦闘やアクションの能力を有する破壊工作員は、配属先の操船者たるプレイヤーによってディスカードされることがあります。そうした破壊工作員はマイナスの乗員効果を有することが常で、さらにこの敵方諜報員を葬ろうとすれば、なお一層相手プレイヤーを苦しめるマイナスのアクションや戦闘効果を有しています。

前述したルールを除けば、破壊工作員の扱いは一般の乗員と同じです。タイプによる制約を受け（船1隻には一度に1人の工作員しか乗せられません）、敵による転送アクションの対象となり、他の乗員カードと同様に配属済乗員の強制ディスカードや意図的なディスカード効果の標的となり得ます。

破壊工作員は配属先船舶の乗員として勘定されます。したがって、工作員を配属した者とは無関係に、操船者側の艦隊内での船舶間転送が可能です。

エスピオナージ能力のプレイにより、妨害工作を受ける

側のプレイヤーは自らのアクションが行える機会を失うことになります（宣言がなされたなら、その処置を取らねばなりません）。

エスピオナーズのタイミング

エスピオナーズ能力は、タイミングが問題になる際に、**一番後に解決される**ものとします。例えば V'las の能力は、彼が配属されている船と別の船との間に戦闘を生じさせます。この戦闘は、その船を操っている者のターンか、あるいは V'las を操っている者のターンに発生します。ただし、船を操っている者が（この船単独か、別の船と共同で）戦闘を宣言していたのなら、V'las のエスピオナーズ能力が作用する前にその戦闘を解決しなければなりません。

エスピオナーズ能力は、それを操る者が対戦相手のアクションに基づいて活性化できます。しかし、ある能力にはつきりとできると述べられていない限り、エスピオナーズ能力で対戦相手に特定のアクションを強制させることはできません。

例えば『移動（エスピオナーズ）』能力は、その船の移動中に、操っているプレイヤーだけが使うことができますが、操船者に船の移動を強制することはできません。

そのエスピオナーズ能力が解決されない内は、エスピオナーズの割り込み（interrupt）に対して、プレイヤーが別の割り込み能力で呼応することはできないものとします。



Pardek や Ruwon のような作員は、乗員カードのアクションテキストを使ったら、ディスカードしなくてはならないことをお忘れなく。こうしてディスカードされた乗員カードは、所有者のディスカードパイルに戻ります。

3-3 システムテスト

3人制プレイでのタイミング

3人制では、システムテスト（対抗するカードをプレイするエンカウンターのような場合）のタイミングは駆け引きです。一斉に介入可能な横並び状態で優先権を持つ者は、最初に行動したプレイヤー（特定のプレイを声に出した者）とします。意図する行動が厳密に同時となるプレイヤーが2人いる場合には、ターンが後手であるプレイヤーが先に行動します。そうしたプレイヤーのカードが先んじて処理され、システムテスト1つ毎に、対戦

者1人のみがカード1枚をプレイします。

3-9-1 クロークアクション

高速遮蔽

1ターンにつき1回（各船とも、ターン毎に1回）、クローク・アクションの代わりに移動の一部を充てることで船を遮蔽することができます。これを行うには移動用の5ポイントを消費します。もし船のエンジン出力が5に満たないのであれば、この能力を使うことはできません。この能力ではエコートークンを作ることとはできません。

3-9-8 通信妨害アクション

あなたは対戦相手の通信を妨害するためにセンサーシステムを使うことができます。センサーアクションとして、敵船に対して対抗センサーテストを行います。敵船は、最短ルートを経由してあなたの船から標的の船へ移動ポイントを計算した場合の1移動ポイントにつき+1を判定に獲得します（同一宙域であるならゼロ）。メモ：あなたは、移動ポイントあたり+1の計算時に、エンジンポイントを費やして一時的に宙域を渡ってプラスを減殺することはできません。

あなたが成功なら、標的の船を操る者はあなたの指し示すミッションカード1枚をディスカードしなければなりません（この選択が行われる際、秘匿ミッションは伏せたままです）。ゲーム開始時から有していたミッションが無くなってしまった標的のプレイヤーは、ディスカードされたミッションを置き換えるために自らのデッキからドローします。デッキが空なら、この対戦相手がドローすべき新しいミッションのデッキはどれであるかを、あなたが指定します。

付録：ルールの追補

3人制プレイでのセットアップ

このエキスパンションを用いることで、3人のプレイヤーで遊ぶことができます。初めて3人でプレイする場合には、以下のタイル構成を推奨します。プレイヤー同士のコマンドポストを結ぶ、最短の経路（センターライン）がカードで言及されたなら、推奨タイル構成では下記のハイライトされたタイルが相当します。なお、プレイヤー全員の同意が得られるのであれば、盤面の構成はどのようにしてもよいものとします。



あなたのターンにあなたができること

- ◆ 乗員・工作員の配属※
- ◆ 各船の移動
- ◆ 各船のパワーアジャスト
- ◆ 3アクション（下記）の実施
- ◆ コマンドカードのプレイ
- ◆ ミッションカードの引き替え
- ◆ コマンドカードの引き替え

※乗員カードの配属は（原書にある通り）厳密には「コマンドカードのプレイ」に相当しますが、私家版ルールブックでは判りやすいように「乗員の配属」という項目を設けました。

アクションの種別

- ◆ クロークアクション—船を遮蔽状態にします
- ◆ 戦闘アクション—目標を攻撃します
- ◆ 影響力アクション—タイルを制圧するか、施設を建設します
- ◆ 増援アクション—艦隊サイズまで船を追加します
- ◆ 修理アクション—施設で、船のダメージかディスエイブルを除去します
- ◆ スキャンアクション—未踏査タイルを調べたり、遮蔽中の船を見破ったりします
- ◆ 転送アクション—乗員や積み荷を、船もしくは惑星との間で移送します
- ◆ 通信妨害アクション—相手のミッションカードをディスカードさせます
- ◆ システムテスト—ミッションを完了する為に必要なテストを行います

勝利条件

VP を 10 以上獲得（標準ゲームの場合）

先手プレイヤーが先に条件を満たした場合、後手プレイヤーは 1 ターンだけ猶予が認められます。この猶予内に先手と同じかそれ以上の VP を獲得した場合、後手プレイヤーの勝利です。

VP はコマンドポストの勝利パイルに置かれたカードやトークンを数えることで確認できます。

ミッションカードの達成とエンカウンターカードの解決による VP の他に、次の方法で VP が獲得できます。

- ◆ スターベースをひとつ建設すると 1 VP（一番目のスターベースは 2 VP）
- ◆ 敵船一隻を撃沈すると 1 VP（一番目の撃沈は 2 VP）

Star Trek: Fleet Captains は Wizkids/NECA, LLC により出版されているゲームです。当ゲームに関連する権利は同社が保持します。この翻訳はフェアユースの精神に則り、個人が日本語で当ゲームを楽しむために作られたものであり、同社の権利を侵害する意図はございません。

編集／翻訳：英二鹿（名作 R P G を遊ぶ 2） <http://24ka.blog57.fc2.com/>

STAR TREK and related marks are trademarks of CBS Studios Inc.

No infringement of copyrights is intended.