

Star Trek: Fleet Captains 私家版ルールブック

これは、公式ルールブックに公式 FAQ の内容を加味し、
さらにまだ非公式ですが将来 FAQ に追加されるであろう妥当な見解を加味し、
若干の編集を施したものです。

編集／翻訳：英二鹿（名作 R P G を遊ぶ 2）

<http://24ka.blog57.fc2.com/>

目次

はじめに	3	3-9 アクションの説明	18
Star Trek: Fleet Captains とは？	3	アクショントークン	19
ゲームの準備と進行	3	3-9-1 クロークアクション	19
1 ゲームに必要なもの	3	デクローク	20
■ボード	3	遮蔽中の移動	20
■デッキ・コンソール	4	センサーエコー	20
■艦隊	4	クローク中のエンカウンターとミッション	21
■コマンドデッキ	4	3-9-2 戦闘アクション	22
■ミッションデッキ	5	対抗システムテストの手順（戦闘の例）	22
勝利条件	5	合同攻撃	22
2 カードの種類	6	3-9-3 影響力アクション	23
コマンドカード	6	1. 勢力拡大	23
ミッションカード	6	2. 施設の建設／拡張	23
エンカウンターカード	6	3-9-4 増援アクション	24
2-1 コマンドカード	6	3-9-5 修理アクション	24
2-1-1 戦闘カード	6	3-9-6 スキャンアクション	25
“End This Combat” 戦闘即時終了カード	6	宙域のスキャン	25
“Remove a Ship” 船を除外カード	7	遮蔽中の船の看破	25
2-1-2 オブスカード	7	3-9-7 転送アクション	25
“As an Action” アクションとしてカード	8	味方船舶間の積み荷および乗員の移送	25
“Take an Additional Action” アクション追加カード	8	敵船舶への積み荷および乗員の移送	25
2-1-3 乗員カード	8	上陸班	26
2-2 ミッションカード	8	付録：ルールの追補	26
2-3 エンカウンターカード	9	標準 10 ポイントゲームでない場合	26
3 ゲームの進行	10	ビクトリーポイント（VP）	26
アクションの種別	10	ゲームボードの規模	26
3-1 乗員の配属	10	アクション回数	26
3-2 スターシップ	10	カードの補足説明	26
アラート状態	11	I.K.S. KLOTHOS の Fade Away 能力	26
システム出力	11	I.K.S. QHONDOQ の Courier 能力	26
3-3 システムテスト	12	I.K.S. T'ONG の Imperial Pride 能力	26
システムテストの手順	12	I.K.S. NEG'H'VAR	26
協力体制によるシステムテスト	13	Data データの乗員としての特殊能力	26
対抗システムテスト	13	Reginald Barclay レジナルド・バークレイ	27
「センサーオーバーロード」の例	14	K'ehleynr ケーラー	27
3-4 移動	14	Klag のオフィサー能力	27
コマンドポスト	15	Black Hole	27
宙域タイル	16	Protostellar Nebula	27
探検	16	Command Authority	27
1. 踏査	16	Polywater Intoxication	27
2. エンカウンター	16	Temporal Anomaly	27
3. 停止／移動続行	16	Temporal Loop	27
敵側アクション	16	Hit and Run	27
離脱（ブレイクアウェイ）	16	Space Superiority	27
回避（イヴェイジョン）	17	Star の必要なミッション	27
タスクフォース	17	Warp Experiment	28
タスクフォースでの離脱	17	自爆とトラクタービーム（牽引光線）	28
タスクフォースでの回避	18	「対戦相手により建設された施設」とは？	28
3-5 パワーアジャスト	18	ブレイクアウェイ（離脱）判定	28
3-6 コマンドカードのプレイ	18	用語集：	28
3-7 ミッションカードの引き替え	18	対訳表：	29
3-8 コマンドカードの引き替え	18		

はじめに

Star Trek: Fleet Captains とは？

スタートレック：フリートキャプテンの世界へようこそ！

スタートレック：フリートキャプテンはウォーゲームとカードゲームのいいところ取りをした対戦型ボード＆カードゲームです。

フリートキャプテンとは、艦隊の指揮を執る最先任の大佐の意味です。

艦隊の指揮官はあなたです！ 対戦相手を出し抜いて、勝利ポイントを獲得するよう司令部から指示を受けました！

指揮系統のリソースを最大限に活用して、宇宙を探索し、拠点を作り、任務の達成を目指してください。

スターシップと乗員があなたのコマンドを待っています！

では「宇宙—そこは最後のフロンティア」へ、発進！

ゲームの準備と進行

まずは陣営を決めなくてはなりません。二人のうち、どちらが惑星連邦か、クリンゴンかを決めてください。

1 ゲームに必要なもの

スタートレック：フリートキャプテンを遊ぶためには、ボードとデッキと艦隊が必要です。以下のルールに従って順番に作成してください。

■ボード

50 枚の宙域タイルを伏せたままでシャッフルします。対戦相手と一緒に、27 枚を図のように伏せたまま並べてください。まず、真ん中に図のように 1 番目のタイルを置き、それを挟むように両側から 2 番と図示されている



伏せたままシャッフル



タイルを2枚ずつ並べます。次に、惑星連邦とクリンゴンのコマンドポストをそれぞれ終端におきます。それから、コマンドポストで挟まれた空間を、3番、4番の順にタイルで埋めていきます。3番では6枚ずつ、4番では5枚ずつ、各自が並べたらボードは完成です。



■デッキ・コンソール

カードを集めた束をデッキと呼びます。ボードの一方の端に、2つのデッキ・コンソールを図（前頁）のように作ります。

ミッションカードには、科学、影響力、戦争の3種類があり、背景紙は同じ図柄です。種類別にシャッフルしてミッション・デッキの山を3つ作ってください。

エンカウンターカードをシャッフルしてデッキにしたものがエンカウンター・デッキです。トラッシュ用のスペースを図（前頁）のように空けておきます。ゲーム中にトラッシュされたカードはすべてここに置きます。

余った宙域タイルを図（前頁）のように積んで山にします。

■艦隊

以下の手順に従って、あなたの陣営の艦隊を作ってください。標準ゲームの艦隊サイズは10です。



1. 船表示カード 12枚をシャッフルして山を作ります。
2. その山から1枚ドローします。
3. その船をスタンド（保持）するか、ディスカードするか決めます。

保持した船表示カードのサイズを合計した値が丁度10になるまで手順の2.と3.を繰り返します。合計値が10を超える場合、必ずディスカードしなくてはなりません。

4. サイズの合計が10未満のままで山が無くなってしまったときは、そのまま完了とするか、さもなければ手元の船表示カードを全てディスカードして手順の1.からやり直してください。

サイズが10未満の場合はやや不利です。

艦隊が決まったら、残りの船表示カードを全部まとめて山にしてください。これが増援プールです。

■コマンドデッキ

各陣営には100枚のコマンドカードがあり、図のように10枚でサブデッキを構成しています。

サブデッキを4つ選んでください。この40枚をシャッフルしたものが、あなたのコマンドデッキです。コマンドポストの右側に置きます。



サブデッキ識別名



コマンドカード
100枚



最終的な
コマンドデッキ
(40枚)

コマンドデッキから4枚ドローしてください。あなたの開始時の手札です。

例：クリンゴンプレイヤーは、戦争ミッション6枚、影響力ミッション3枚、科学ミッション1枚からなるミッションデッキを構成する艦隊でゲームを準備しています。彼は戦闘を有利にしてくれるコマンドカードを重視することに決めます。そうして選んだサブデッキは“Way of the Warrior”、“The Science of War”、“Battleships”、“Code of Honor”です。



■ミッションデッキ

図のように船表示カードのミッションの数を調べます。

ミッション・デッキ・コンソールから、同じ数だけミッションカードを伏せたままドローしてください。あなたの艦隊サイズが10であるなら、全部で10枚になるはずです。これをシャッフルしたものがあなたのミッションデッキで、上官から受けた任務を表しています。図のようにコマンドポストの左側の位置に置きます。

ミッションデッキから3枚ドローしてください。対戦相手から見えなように内容を調べてから、Secret Mission（秘匿任務）とあるものは伏せた状態のまま、図のようにコマンドポストの下側に置きます。秘匿任務でないものは表にして、図のようにコマンドポストの下側に置きます（対戦相手に見えるようにします）。

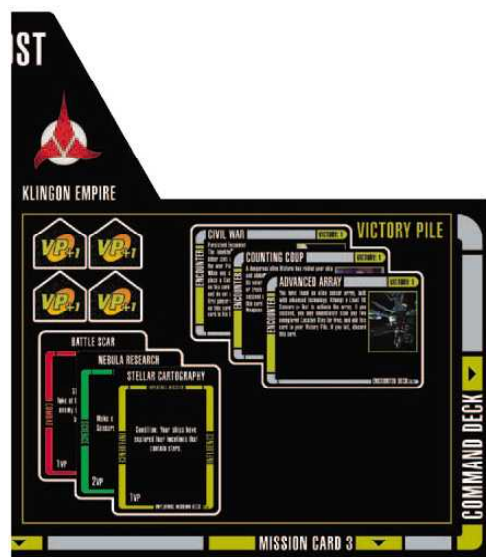


勝利条件

次の条件を満たしたプレイヤーが勝者です。先手のプレイヤーが先に条件を満たした場合、後手のプレイヤーは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。

ビクトリーポイント（VP）を10以上獲得

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の他にも、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
- ・敵船一隻を撃沈すると1 VP

2 カードの種類

スタートレック：フリートキャプテンには大別して3種類のカードが存在します。ディスカードされたカードはそれぞれのディスカードパイルへ置きます。

コマンドカード

プレイヤーの手札となるカードです。機能別にさらに3つ（オプス、戦闘、乗員）に分類できます。複数の機能を併せ持つカードもあります。手札の枚数は4枚です。

プレイしたカードは、カードの効果が解決された後や戦闘が終了する都度、ディスカードされます。コマンドデッキから直ちにドローして補充してください。

乗員カードは船に配属することができます（しなくてもかまいません）。

あなたのコマンドデッキが空になった場合、ディスカードパイルを再シャッフルしてコマンドデッキを作ります。トラッシュされたコマンドカードは混ぜてはいけません。

ミッションカード

コマンドポストの下側に3枚置くためのスペースがあります。科学・影響力・戦争の3種類がありますが、いずれもVPを獲得するための方法を述べたカードです。内容が達成されたカードはコマンドポストの勝利パイルに置かれます。空いたスペースはミッションデッキからドローしたカードを置きます。秘匿任務は裏返しにされ、対戦相手には見えません。

ミッションデッキは再シャッフルしません。あなたのミッションデッキが空になった場合、ミッション・デッキ・コンソールの科学・影響力・戦争のいずれかから、直接ドローします。ドローする度にジャンルを変えてかまいません。

エンカウンターカード

探検の内容をさまざまに述べたもので、VPを獲得できる挑戦を提示する他に、神秘で未知なる脅威をも提供するカードです。

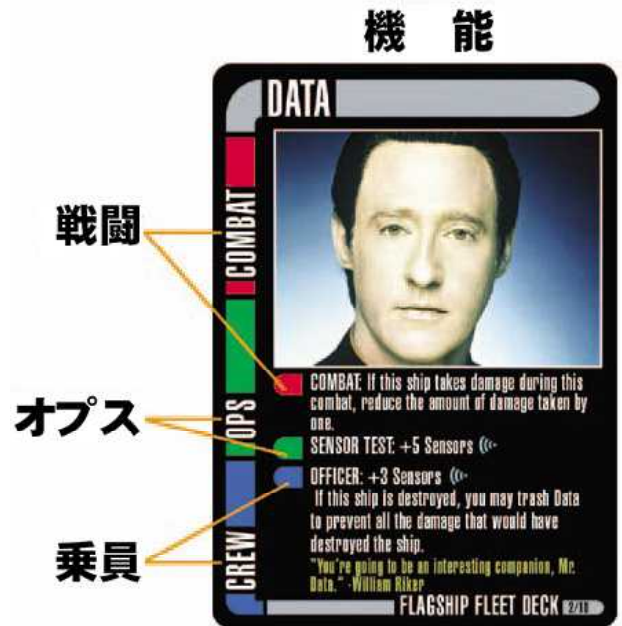
2-1 コマンドカード

1枚のコマンドカードは、戦闘（赤色）、オプス（緑色）、乗員（青色）の機能から1つまたは複数を有しています。あなたはカードが有する機能の内から**ひとつ**だけを選んでそのカードをプレイできます。

各システムテストの最中には、手札のコマンドカードを1枚だけプレイすることができます。

コマンドカードは原則的に使い切りで、プレイした後はディスカードされます。ディスカードされずに留まり続けるカードにはその旨説明が載っています。カードが留まり続ける場合にも、手札は直ちに補充してください。

メモ：コマンドカードの説明は原則としてあなたの船に及ぼす影響を述べており、対戦相手の船にはありません。



例：データは多用途カードです。戦闘カード、オプスカード、乗員カードとして使うことが可能です。このカードを戦闘中に使うならば、あなたの船が被ったダメージは1つ減殺されます。このカードをセンサーテストの最中に使うなら、センサーに+5のボーナスが付きまます。乗員カードとして配属するならデータは船に永久的な+3センサーを付与し、その船の全ダメージを妨げるべく、データをトラッシュすることができます。

メモ：効果のタイプを選ぶと言うことは、選ばなかった効果のタイプを確定することでもあります。データのカードをプレイしてその戦闘効果を使うなら、対戦相手は「オプスカードを打ち消す効果」では対応できません。データのカードにオプスの効果が含まれていても、プレイされたのは戦闘の効果だからです。

2-1-1 戦闘カード

戦闘の最中にプレイできるのが戦闘カードです（オプスカードはプレイできません）。戦闘カードは、戦闘以外の武器テストやシールドテストを行う際にもプレイすることができます。

断りのない限り、戦闘カードの効果は現在の戦闘の終了時に必ず終了します。

“End This Combat”戦闘即時終了カード

このカードが出された場合、戦闘は直ちに終了します。武器テストもシールドテストも行いません。どちらの船も傷つきません。

“ Remove a Ship ”船を除外カード

戦闘から船を除外するカードですが、除外された船はその宙域から移動するわけではありません。除外された船は、攻撃を解決するにあたり、その武器出力を武器テストに加算出来なくなります。



戦闘効果

例：Battle Stations コマンドカードは+ 2 武器と + 2 シールドのボーナスを付与します。あなたはこのカードを戦闘の最中に、攻撃者または標的のどちらの時でもプレイできます。Battle Stations は武器テストを要求するエンカウンターの最中か、さもなければ武器かシールドを使うそれ以外の状況下にもプレイできます。

2-1-2 オプスカード

オプスとは、オペレーションを省略した言葉です。戦闘カードと乗員カードが扱わない幅広いジャンルを網羅したものがオプスカードです。あなたが行おうとするアクションを変容させ、システムテストにボーナスを付与します。

オプスカードは指定された条件で効果を発揮します。その書式は次のようになります。

プレイできるタイミング（条件）：効果

条件に合致しないか、あなたが行っているアクションに適合しないのなら、コマンドカードを使うことは出来ません。“ Interrupt ”割り込み効果とある場合、条件が合致するならば、そのカードは（戦闘を除き）あらゆるアクションやエンカウンターの最中にプレイできます。

オプスカードは戦闘中には使えませんが、武器テストやシールドテストのあるエンカウンター（それを戦闘とは呼びません）では、1 枚だけプレイできるコマンドカードの原則に基づいて使うことができます。



条件の要る効果

例：First Contact コマンドカードは次のような効果を有します。「探検（居住可能惑星）：ダイス 1 個を振る：出目 2-6 なら、ここに制圧トークン 1 個を置く。出目 1 なら、対戦相手の制圧トークン 1 個を置く。」あなたは居住可能惑星を持つ宙域を探検するときに、First Contact をプレイできます。



割り込み効果

例：Modified Torpedo コマンドカードは「Interrupt（武器 1）：+ 4 センサー」のオプス効果を有します。あなたは、船の武器出力が 1 以上を満たしている限り、センサーテストが必要ときにいつでもこのカードをプレイすることができます。

重要：オプスカードは戦闘中には使えません。

メモ：オプスカードはその条件さえ満たしていれば、あなたのターン中か対戦相手のターン中にプレイできます。

逆の言い方をすれば、「Interrupt:」は条件を持たないオプスカードです。「Interrupt (as active player):」といった記述でなければ、対戦相手のターン中にプレイする目的に適うわけです。

“ As an Action ”アクションとしてカード

普段のアクションとは異なる行為を授けてくれるカードです。このカードをプレイするには、あなたの3アクションの回数から1つを消費しなくてはなりません。どの船がアクションを費やしたのかを宣言します（原則的に、船1つにつき1アクションです）。

“ Take an Additional Action ”アクション追加カード

既にアクションを費やした船がもうひとつアクションを行えるようになります。あなたの3アクションの回数が増えるわけではありません。既に3アクションを消費している場合、このカードは何もしません。

2-1-3 乗員カード

乗員カードにはオプスや戦闘の効果が付与されています。あなたは、オプスカードか戦闘カードのどちらかとして、手札から乗員カードを使ってもらえません。しかし、そうする場合、カードの効果が解決された後にディスカードされます。したがって船に配属することはできなくなります。

乗員カードは、船の乗員として配属されている限り、その乗員としての効果を船に付与し留まり続けます。乗員の影響力は、その乗員が割り当てられている船に関してだけです。

乗員カードが船に配属済みのとき、あなたは乗員のオプスか戦闘の効果を使うことを選んでももらえません。ただし、そうすると、その乗員が付与していた乗員の効果は直ちに無くなり、あなたが選んだオプスか戦闘の効果が解決された後にその乗員カードはディスカードされます。戦闘カードやオプスカードのプレイに関する条件や制約は満たさなければなりません。

このオプスか戦闘の効果は、乗員の効果と**引き替え**です。これはその乗員の自己犠牲や、船に対して限界までの奉仕を尽くしたことを表しています。

メモ：オプスか戦闘の効果を使うために乗員カードをディスカードする行為は「コマンドカードを1枚だけ使える」の枚数には勘定**されません**。したがって、普段通り、システムテストの最中に戦闘カードかオプスカードを1枚プレイすることに加えて、この例外を活用することが出来ます。（1枚のコマンドカードのプレイに加えて、1人もしくはそれ以上の乗員をディスカードしたり、トラッシュしたりすることができます）

乗員（青色）の機能の中には、ディスカードやトラッシュを前提とした説明を有するものがあります。トラッシュされたカードはディスカードパイルとは別に扱い、そのゲーム中には二度と登場しません。

乗員としての効果を働かせるには、あなたのターン中に手札から船へ、あらかじめ配属しておく必要があります。船への配属は何らかの最中（システムテスト中、エンカウンター中、移動中、戦闘中）には行えません。

乗員カードのタイプにはキャプテン、オフィサー、エンジニア、スペシャリストがあります。各船にはこのひと揃いしか席がありません。既に占めている席に新しい乗員を配属する場合、古い乗員をディスカードしなくてはなりません。

配属済みの乗員を別の船に配属したい場合には、転送アクションでそれが行えます。



例：ミスター・スポックが USS エンタープライズに配属されました。オフィサーの乗員カードとして、彼はエンタープライズに（他の利益と共に）+3センサーを付与します。ミスター・スポックにはオプス効果（+5センサー）もあります。惑星連邦プレイヤーは通常の+3ボーナスと**引き替えに**、+5センサーのオプス効果を得るべく、ミスター・スポックをディスカードすることが出来ますが、それはエンタープライズがテストを行使する場合に限られます。USS イェーガーに+5センサーの利益を与えるためにミスター・スポックをディスカードすることはできません。

2-2 ミッションカード

各ミッションカードには、その任務を達成するにあたり踏まなければならない手はずが説明されています。あなたがこの必要条件を全て満たしたのなら、そのミッションカードはあなたの勝利パイルに置かれ、額面のVPを獲得します。

例（次頁）：クリンゴン最高評議会は、この領域の連邦軍に対し Attack Run を敢行するようあなたに命じてきました。あなたが連邦船に攻撃を成功させたなら、このミッションを完了し1VPを獲得します。



“Condition”以外のミッションカードでは、特定のアクションをするように書かれています。この課題を全うすれば、そのミッションは完了です。必要とされるアクションを行使する際、そのミッションカードが場に出ていなければなりません。

重要：あなたが行うアクションは一度にひとつのミッションを完了させるに過ぎません。同じアクションを要求する2つのミッションを受けていたとしても、その条件をあなたが達成する度、そのうちの1つに関してしかVPは得られません。

既に達成したのと同じアクションを要求するミッションカードを新たにドロートした場合も同様です。あなたは同じことを繰り返さねばなりません。

例：ネビュラ内でのレベル10センサーテストを要求する2枚のミッションカードをあなたは持っています。あなたがこのテストを完了したとき、勝利パイルにはこの内の1つしか置くことができません。もう片方のミッションカードの報酬も獲得するには、また別のレベル10センサーテストを完了しなければなりません。

“Condition”と書かれたミッションカードだけは、ある一連の状態を作るように求めてきます。この前提条件に見合う状況を作ればVPを獲得します。既に満たす状況が存在するなら、直ちに勝利パイルにこのカードを置きます。



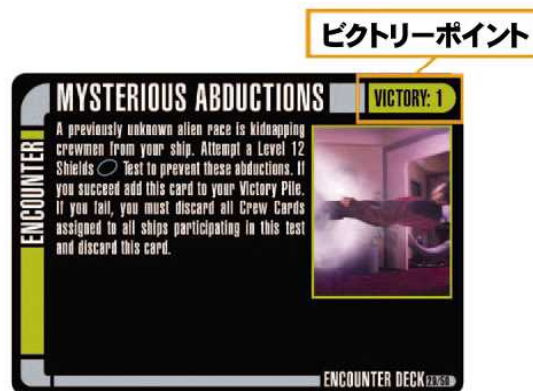
例：宇宙艦隊司令部は Expansive Survey を命じました。あなたが連結された6宙域を探索済み（あなたの陣営の方を向かせて表にした宙域タイルのことです）であれば、このミッションは達成され、2VPを獲得します。

注意：adjacent locations は connected locations と読み替えてください。影響力ミッションにおける adjacent locations は厳密な隣接や集合体を意味しておらず、宙域タイルが単に連続して並んでいる状態のことを指しています。縦長であろうと横長であろうと固まりであろうと、どのような形状で並んでいるかは問われません。

2-3 エンカウンターカード

初めて探索した宙域ではエンカウンターが生じる可能性があります。その内容を説明したものがエンカウンターカードです。

エンカウンターカードにはシステムテストを要求するものがあります。カードが開示されたら、プレイヤーはその要求に答えなければなりません。このシステムテストはアクションとして勘定されません。システムテストに成功したのなら、そのエンカウンターカードは勝利パイルに置かれ、額面のVPが獲得されます。カードの説明が別のことを述べているのならば、その通りにします。



例：USS ディファイアントが虚空を探索していると、Mysterious Abductions というエンカウンターカードをドロートしました。惑星連邦プレイヤーは、ディファイアントの現在のシールド出力を用いて、レベル12シールドテストを行使しなければなりません。成功ならば、このエンカウンターカードを惑星連邦の勝利パイルに加えます（1VPです）。もし失敗ならば、ディファイアントに配属されている全乗員とこのエンカウンターカードをディスカードしなくてはなりません。

一般的なエンカウンターカードは直ちに解決されてディスカードされます。“Persistent Encounter”持続エンカウンターとあるカードだけは、解決されるまでそこに留まり続けます。持続エンカウンターは、同じ宙域にいる複数の船で解決することもできます。その場合、カード

の説明で断られていない限り、一隻あたりアクションを1つ費やさねばなりません。

エンカウンターを解決中の船は（まだ行っていないければ）パワーアジャストを行うことができます。その他のアクションでエンカウンターを中断することは出来ません。

3 ゲームの進行

先手と後手を決めてください。

各プレイヤーの順番のことをターンと呼びます。

先手プレイヤーからターンを開始します。1つのターンには次の全て（または一部）を好きな順序で行うことができます。

- ・乗員の配属
- ・各船の移動
- ・船一隻あたりパワーアジャスト1回
- ・3アクション（別記参照）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

全てを行わなくてもかまいません。先手がターンを終えたら、後手プレイヤーがターンを開始します。以降、同じように交互にターンを進めていきます。

アクションの種類

- ・クローカクション—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
- ・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

3-1 乗員の配属

手札に乗員カードがある場合、あなたの艦隊に所属する船に搭乗させることができます。減った手札は直ちに補充してください。何らかの行為（システムテスト、エンカウンター、移動、戦闘など）を中断して配属を行うことは出来ません。例えば、移動前や移動終了後になら配属を行うことができます。一度に何枚でも配属してかまいません。1ターン中に何度でも行えます。

乗員カードのタイプにはキャプテン、オフィサー、エンジニア、スペシャリストがあります。各船にはタイプ別

に1つの席しかありません。既に占めている席に新しい乗員を配属する場合、古い乗員をディスカードしなくてはなりません。



キャプテン

オフィサー



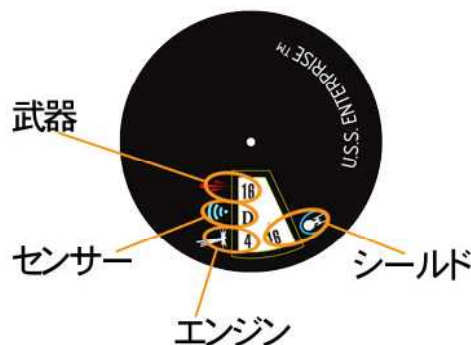
キャプテン

例：カーンが IKS ネグヴァーに配属されました。彼はキャプテンです。ヴァーグはオフィサーで、彼もまたネグヴァーに配属されました。どちらの乗員カードも留まり続け、船に彼らのボーナスを付与します。しかし、もしクリンゴンプレイヤーが後にニューダック（別のキャプテンです）をネグヴァーに配属するならば、まずキャプテン・カーンをディスカードしなくてはなりません。

配属済みの乗員を別の船に配属したい場合には、転送アクションでそれが行えます。

3-2 スターシップ

各陣営には12隻のスターシップが用意されています。各船は4つのシステム（武器、センサー、エンジン、シールド）を有します。



アラート状態

各船には3つのアラート状態が存在します。各アラート状態は異なる背景色で表され、船がダメージを受けたときに色が変わります。

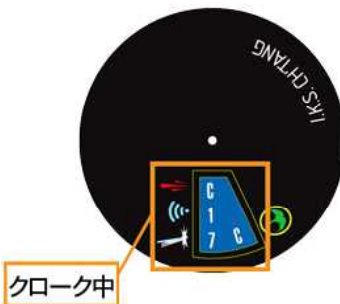
例：クリンゴンバードオブプレイ・チュタンはダメージを被ったところで、現在イエローアラートの状態です。



通常のアラート状態が白色、1ダメージを受けた状態が黄色、2ダメージを受けた状態が赤色です。3ダメージ以上を受けると船は破壊されます。破壊された船はゲームから除去され、積み荷と乗員カードはディスカードされます。

大型船は小型船より強大なパワーを備えていますから、3段階のアラート状態でも、ダメージを負わせたり破壊したりするのは大変です。

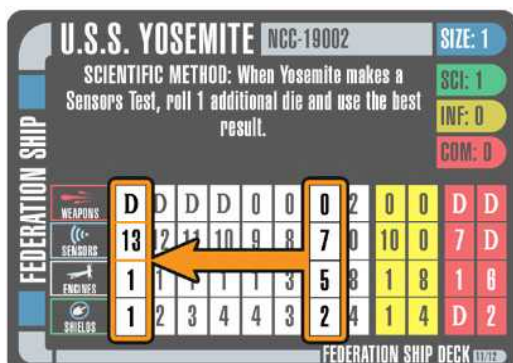
青色は遮蔽中の状態で、3つのアラート状態別に用意されています。青色が存在しない船は遮蔽（クローカクシオン）を行えません。



アラート状態の境界は黒い太線で隔てられています。パワーアジャストではこの黒い太線の境界を通り越すことはありません。台座（コンバットダイアル）を回転させて切り替えるときは気をつけましょう。

システム出力

図のように船表示カードには数字の列が並んでいます。



開始時の船は白色（非ダメージ）のアラート状態です。白色の列であれば、どれを選んででもかまいません。縦の列のいずれかを選び、システム出力を決定してください。同色内の別の列へ変更するには、自分のターン中にパワー

アジャストを行います。要求されるシステムテストに最も適した出力分配を選びましょう。

あなたが選んだ縦の列と同じ数字になるように、船フィギュアの台座（コンバットダイアル）を回転させてください。

例：直前のターンで、USS ヴォイジャーはパワーアジャストを行って、エンジン9、センサー10の設定で、未踏査エリアに入る準備を整えました。もし危険な敵と遭遇した場合、この出力は武器とシールドの値が最高となるところまでダイアルを回転させて変更することができます。



船が算出するエネルギーの内、そのシステムで使われている分量を表したものが出力です。このエネルギーは、表の縦列を指定することにより各システム間で分配されます。

同じアラート状態の中でパワー設定を切り替えている限り、消費する合計パワーは変化しません。単に、あるシステムから別のシステムへと再分配しているだけからです。例えば、ある設定ではセンサー出力が高くなりますが、武器出力は低下します。システム出力の変更に關してはパワーアジャストを参照してください。

数字の代わりにあるDは**ディスエイブル**（不能状態）を表します。Dのシステムは全く使うことが出来ません。**カードの効果や能力はDのシステムには作用できません**。ダイスを振る時点で、修正によりゼロより低くなったシステムはDとみなされます。

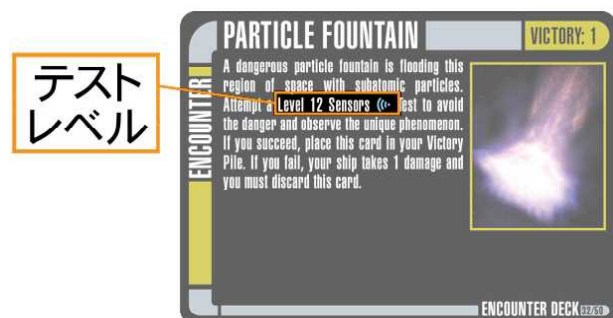


例：この設定では、ヴォイジャーの武器システムはディスエイブルとなっており、使用できません。

0（ゼロ）のシステムは不能状態ではなく使うことができます。単にパワーが供給されていない状態を表します。カードの効果は（ディスエイブルの場合と異なり）0のシステムを増幅させることができます。

3-3 システムテスト

ある数値を出さねばならない判定のことを、このゲームではシステムテストと呼びます。



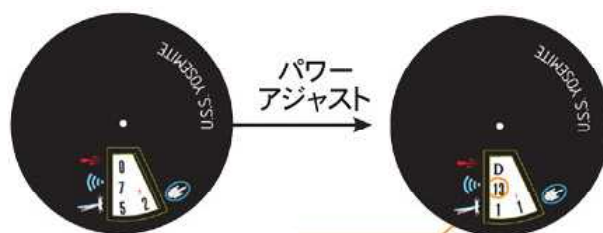
エンカウンターカードやミッションカードにより、システムテストが要求されます。これには、どのシステムで行うかと、テストレベルの値が提示されています。

有利になるようにパワーアジャストを行い、船のシステム出力を変更してください。パワーアジャストは1ターン中に一隻あたり1回行えます。



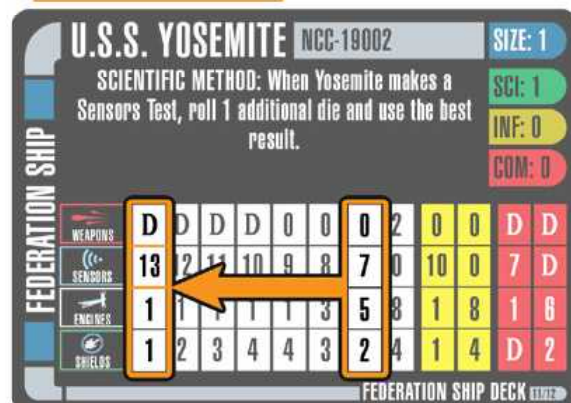
船のシステム出力に、六面体ダイス1個を振って出目を足してください。この合計がテストレベルと同じかそれ以上であれば、システムテストは成功です。システムテストの最中にはコマンドカードを1枚だけプレイすることができます。

例：USS ヨセミテは神秘的で危険な Particle Fountain に遭遇したところです。このエンカウンターカードでは、ダメージを避けるためのレベル12 センサーテストが要求されています。USS ヨセミテは現在センサー7です。つまり惑星連邦プレイヤーはこのセンサーテストに成功するには5以上の出目を出す必要があります。USS ヨセミテがパワーアジャストを行うのなら、そのセンサー出力は13までの範囲内で上昇させることができます。センサー13ならテストレベルを上回っていますので、この試みは自動的に成功です。



新しいセンサー出力

新しいシステム出力



システムテストの手順

- 1.使われるシステム出力の値を見ます。
- 2.あなたはそのシステム出力を改善する目的で、手札から1枚コマンドカードをプレイできます。あなたはコマンドカードをプレイせずに、**パス**を選択してもかまいません。
- 3.対戦相手が手札から1枚コマンドカードをプレイして、あなたのシステム出力を修正できます。対戦相手はコマンドカードをプレイせずに、**パス**を選択してもかまいません。
あなたが2.でパスしていたなら、対戦相手のコマンドカードに呼応してあなたもコマンドカードをプレイしてかまいません。
※あなたがパスしており、対戦相手もパスした場合、あなたはコマンドカードを出すことは出来ません。
[手順3.の代表例は、相手の転送アクションを妨害する意図の割り込み効果カードです]
- 4.両者のコマンドカードに加えて、その船に付与されている乗員カードやシステムトークンの修正値を加算/減算します。
- 5.あなたはダイス1個を振ります。出目をここまでの合計値に足します。
- 6.その船に配属済みの乗員カードを使いたいならば、あなたはここで使うことにしてもかまいません。それに呼応して対戦相手も配属済みの乗員カードを使う権利が発生します。※2.3.と同じやり方です。

特記：双方がパスしている場合には、6.の時点（ダイスを振った後）で、配属済みの乗員カードを使うことはできません。2.と3.の時点で使いたい乗員カードを一遍にプレイしてください。

合計システム出力の算出法



最終的な合計値とテストレベルを比べます。合計値がテストレベルと同じかそれ以上であれば、あなたの船はこのシステムテストに成功です。テストレベルに満たなければ、失敗です。

メモ：

- 修正後のシステム出力がテストレベル以上であるなら自動成功です。ダイスを振る必要はありません。
- ミッション達成の目的で行うシステムテストは、3回のアクションの内の1回に勘定されます。
- D（不能状態）のシステムはシステムテストに自動的に失敗します。Dのシステムをコマンドカードで嵩上げすることは出来ません。

協力体制によるシステムテスト

一隻で成功できないような難しいシステムテストは、二隻以上の船で挑戦することができます。

協力体制によるシステムテストを行うには、参加する船が同じ宙域に居合わせなくてはなりません。一隻あたりアクション回数1つを消費します。参加した船は使われるシステム出力同士を足せますが、振るダイスは1個のままです。

例（右）：クリンゴン帝国は居住不可能惑星の Geological Study を達成するよう、艦隊に指令を出しました。これはレベル 20 センサーテストを要求します。IKS クロッソスと IKS マターがこの調査の遂行に派遣されました。両船ともセンサー出力を最大にセットします。クロッソスはセンサー 7、マターはセンサー 10 です。両船のセンサー出力を合計すると 17 です。クリンゴンプレイヤーがこのテストに成功するには 3 以上の出目が必要です。

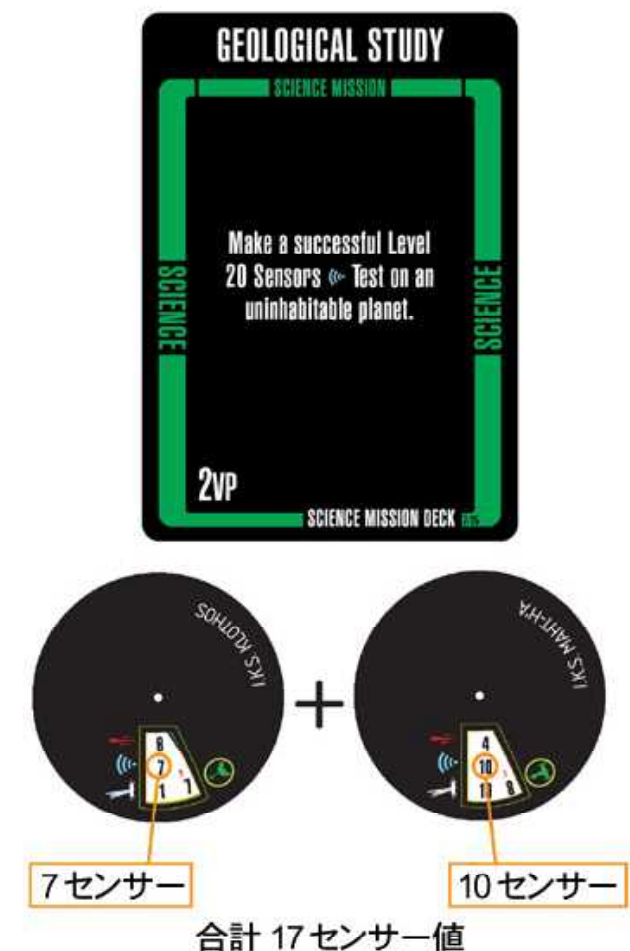
対抗システムテスト

プレイヤー双方がダイスを振って成否を判定する場合があります。それを対抗システムテストと呼びます。各ブ

レイヤーはこの対抗システムテストでも、コマンドカードを1枚プレイすることができます。戦闘も対抗システムテストの一種です。

最終的な合計値が相手より上回った側がテストに成功します。相手と同じかそれ未満の場合は失敗です。

対抗システムテストでも協力体制が可能です。一隻あたりアクション回数1つを消費します。使われるシステム出力同士を足せますが、振るダイスは1個のままです。小さな船二隻が大きな船一隻を攻撃する例がこれに相当します。



「センサーオーバーロード」カードにおける 対抗センサーテストの例

USS イェーガーが IKS ボルティスに対してコマンドカード「センサーオーバーロード」を使おうとしています。この結果を求めるには対抗センサーテストを行います。



- 惑星連邦プレイヤーはイェーガーのセンサー出力の値を見ます。クリンゴンプレイヤーはボルティスのセンサー出力の値を見ます。
- 惑星連邦はイェーガーのセンサー出力6を改善する目的で、手札からエマージェンシー・パワー（+2 センサ-）をプレイしました。パスは選択しませんでした。
- クリンゴンもボルティスのセンサー出力7を改善する目的で、手札から1枚コマンドカードをプレイできますが、しませんでした。乗員カードによる+3 センサ-があるからです。
- イェーガーは6 + 2。ボルティスは7 + 3。
- 惑星連邦はダイス1個を振ります。出目は4で合計は12でした。クリンゴンもダイス1個を振ります。出目は1で合計は11でした。



12 > 11
センサーオーバーロード
成功

イェーガーの合計値がボルティスを上回りました。ボルティスは「センサーオーバーロード」の効果を被ります。

3-4 移動

あなたの艦隊に所属する各船は、あなたのターン中に一回の移動を行うことができます。移動できる距離はその船のエンジン出力と同じです。

現在のエンジン出力が1以上を有する船は隣接宙域へ移動できます。ただし、エンカウンターや宙域の影響が、この移動を妨げる場合があります。エンジンがD（ディスプレイ）の船は移動が行えません。

辺を共有している宙域タイル同士が隣接しているとみなされます。コマンドポストは3つの宙域と隣接しています。

移動を行う船は現在のエンジン出力と同じ移動ポイントを有します。隣のタイルに入って移動を終了するだけなら1移動ポイントの消費で済みます。それ以上の移動にはさらに移動ポイントを消費しなければなりません。宙域タイルには下端右隅にサイズが明記されています。このサイズの値が、その宙域を渡る時に消費しなければならない移動ポイントです。十分な移動ポイントを有しているなら、その船は複数のタイルを渡ることが出来ます。

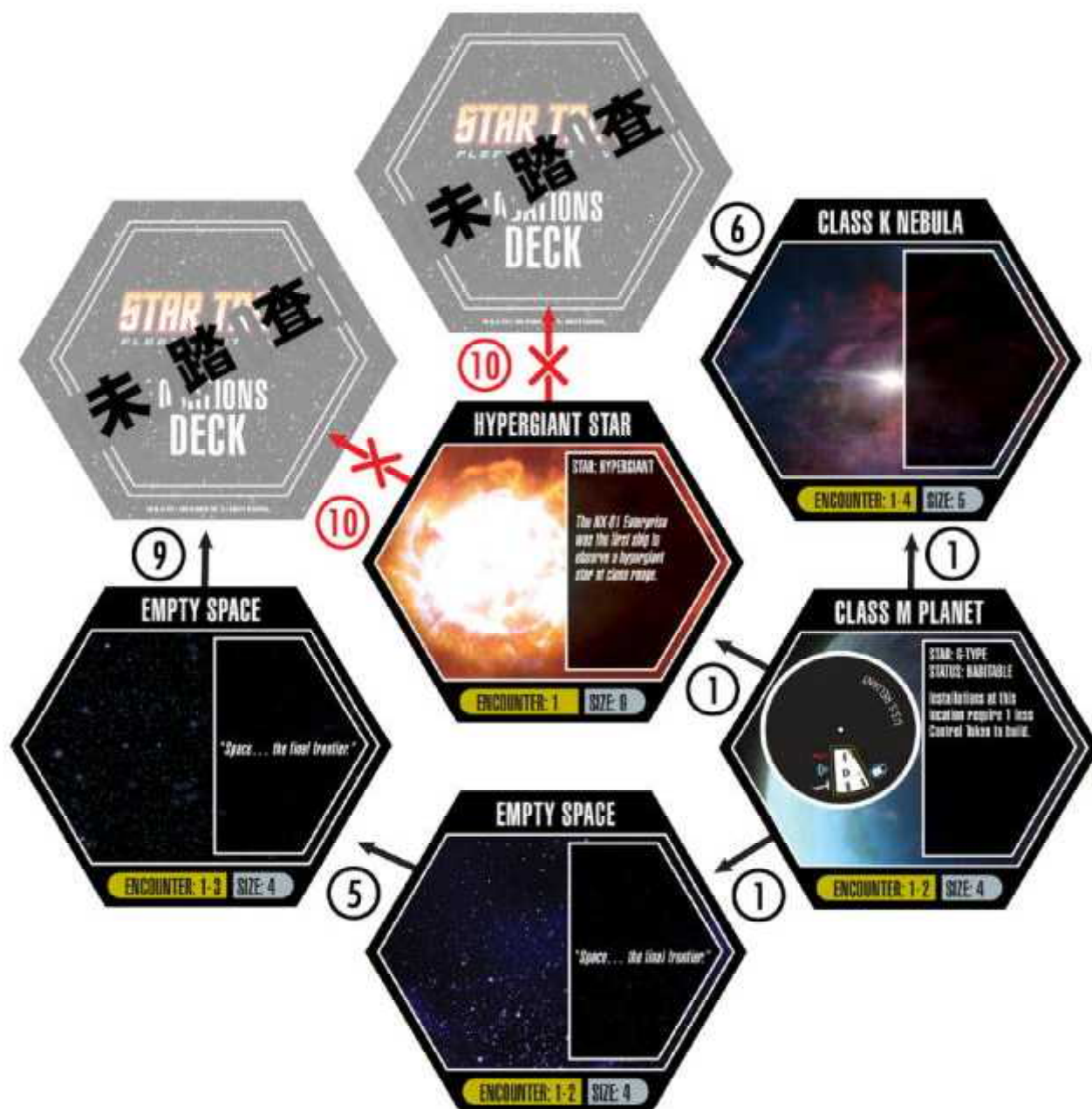
重要：移動を中断して何か他のアクションを行うことはできません。あなたが船を停止させたのなら、そのターン中はそれ以上の移動は行えません。

どのような理由にせよ停止した船はそのターン中には移動を続行できませんが、あなたが次のターンを向かえたなら、再び、通常通りの移動を行えます。

あなたは1ターンの間に好きな順序で行動をすることが可能です。船を移動させてからでないと何かの行動をできないといった決まりごとはありません。例えば、影響力アクションをして、乗員カードをプレイ（配属）して、パワーアジャストをして、それからこのターン用の移動を開始してもかまわないのです。

重要：次の状態が生じるときには船を停止させなければなりません。

- 未踏査の宙域を探索している最中でエンカウンターカードをドローする場合。
- その船（または他の船）がアクションを行う場合。
- パワーアジャストを船に行わせる場合。
- 敵船を回避しようとして失敗した場合（以下参照）。
- 移動ポイントが尽きた場合。
- 他の船の移動を始める場合。



例：USS リライアントが図のように右下のMクラス惑星の軌道を周回しています。現在のエンジンは9です。次に示すどの移動も可能です。

1. Kクラスネビュラか、真下の Empty Space か、Hypergiant Star に直接移動（1移動ポイントを消費）
2. 真下の Empty Space を通り抜けて二つ目の Empty Space へ移動（5移動ポイント消費）
3. 2つの Empty Space 宙域を通り抜けて、左上の未踏査タイルへ到着（9移動ポイント消費）
4. Kクラスネビュラを通り抜けて、真上の未踏査タイルへ到着（6移動ポイント消費）

USS リライアントは Hypergiant Star を渡れないことに注目してください。なぜなら Hypergiant Star のサイズが9でリライアントの移動ポイントが9しかないからです。

コマンドポスト

コマンドポストはあなたの船だけが入れる特殊な場所です。コマンドポストには移動ポイント0で進入できます。したがって、エンジンパワーがゼロでも、（エンジンがデイスエイブルでない限りは）移動して入ることができます。コマンドポストに入った船はそのターン用の移動を終えねばなりません。その船に適用されていた特別なミッション



ン（ワープ・イクスペリメントなど）は、やり直す必要があります。

宙域タイル

伏せてあるタイルは未踏査の状態を表します。

特別な効果を有する宙域は、タイルの右半分に説明が掲載されています。船はこの宙域にいる間、到着してからそこを去る瞬間まで、この影響を被ります。



例：クラス 17 ネビュラは船の標的システムに干渉します。この宙域にいる全てのスターシップは（戦闘を含む）武器テストに-2ペナルティを被ります。

探検

船が伏せられた宙域タイルの上に移動したなら、**必ず**探検を行います。遮蔽中の船は探検できません。探検はアクションの回数には勘定されません。探検は次の手順で行います。

1. 踏査

タイルの上にスキャントークンが置いてあったなら、ディスカードしてください。伏せてある宙域タイルをひっくり返して、表側を見ます。あなたの陣営の向きに正対してテキストが読める向きにタイルの角度を直します。タイルがどちらの陣営に向いているかで探検したのが誰かを表します（いくつかのミッションではこのことが重要視されます）。タイルの説明は断りがない限り直ちに影響を発揮します。

2. エンカウンター

タイル下端の左半分にはエンカウターの範囲を示す数字が載っています。この宙域を探検する船はダイス1個を振ります。出目がその宙域のエンカウターの範囲内に収まっているなら、エンカウンターカードをドローして、他の何かをするよりも前にそれを解決しなくてはなりません。エンカウンターカードがドローされると、移動ポイントが余っていたとしても、船は移動を終え停止します。

3. 停止／移動続行

エンカウンターカードがドローされず、この探検したばかりのタイルを渡るに十分な移動ポイントを船が有しているならば、移動を継続してもかまいません。そうでないなら、その船のこのターン用の移動は終了です。



例：IKS クロノス・ワンが未踏査宇宙の新しい領域に入ったところです。クリンゴンプレイヤーが宙域タイルを表にしました。クラス J ネビュラでした。クロノス・ワンとこの宙域にいる他の船は、この宙域にいる間 +4 シールドを獲得します。この宙域タイルの上にあった惑星連邦のスキャントークンはディスカードされました。クリンゴンプレイヤーがダイス1個を振り、出目は3でした。クラス J ネビュラのエンカウンター判定はわずか1-2 ですので、クリンゴンプレイヤーはエンカウンターカードをドローしません。IKS クロノス・ワンがエンジン7以上であるなら、クラス J ネビュラのサイズが6ですので、移動を続行することが可能です。

敵側アクション

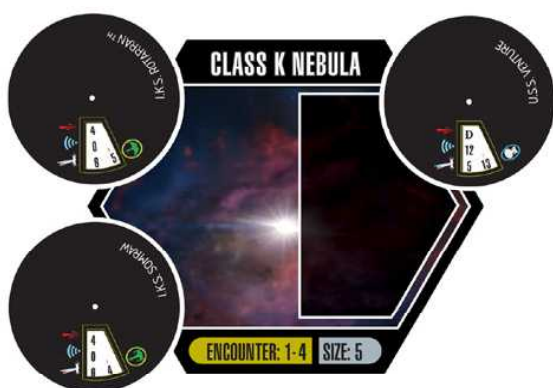
移動時に敵船が存在する場合、次の移動方法を採用しなければなりません。

離脱(ブレイクアウェイ)

あなたの遮蔽中でない船が、遮蔽中でない敵船によって占められている宙域タイルにいる状態でターンを始め、移動を試みる場合には、まず離脱判定を行わなければな

りません。ダイス1個を振り、出目にあなたの船のサイズ値を加えます。対戦相手もまたダイス1個を振り、そのタイルにいて彼が制御している遮蔽中でない船のサイズを全て足します。あなたの合計値が対戦相手の合計値と同じか上回るなら、あなたの船は通常通り移動できます。あなたの合計値が対戦相手の合計値を下回るなら、あなたは船を移動させることができるものの、対戦相手はあなたの船にフリーアタックを仕掛けることができます。

このフリーアタックはアクションとして勘定されません。あなたがこの結果を見て移動を取りやめたとしてもフリーアタックは発生します。フリーアタックが行えるのは敵船の内、一隻だけです。フリーアタックの解決方法は戦闘と同じです（戦闘の項を参照）。



+ サイズ5 = 合計離脱判定値 7

+ ロッタラン サイズ2 + ソムロー サイズ1 = 8

**クリンゴンの合計値が高く、離脱は失敗
クリンゴンは、USS ヴェンチャーに
1フリーアタック**

例：IKS ロッタラン（サイズ2）と IKS ソムロー（サイズ1）がある宙域をパトロールしているところです。ここにはまた USS ヴェンチャー（サイズ5）もいます。USS ヴェンチャーはここから去る頃合いだと判断し、離脱判定を試みます。惑星連邦プレイヤーはダイス1個を振り、出目は2でした。これを USS ヴェンチャーのサイズに加えると合計は7です。クリンゴンプレイヤーは2隻を合わせたサイズを加えてダイスを振ります。出目は5で合計は8です。クリンゴンの合計値の方が高いですから、USS ヴェンチャーがこの宙域を去ろうとすると同時にクリンゴンの一隻がフリーアタックを行います。

回避(イヴェイジョン)

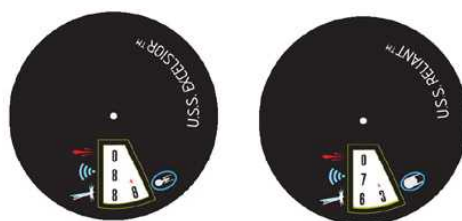
あなたの遮蔽中でない船が、遮蔽中でない敵船一隻以上が占める宙域タイルを**通り抜け**ようとする場合には、回避判定を行わなければなりません。回避判定の方法は前述の離脱判定の方法と同じですが、一点だけ異なります。

移動中のあなたの船が判定に失敗したら、単にその宙域タイルで停止するだけです。対戦相手にはあなたの船をフリーアタックする権利は**与えられません**。

メモ：あなたの船が遮蔽中であるならば、離脱判定も回避判定もする必要はありません。クロークアクションを参照してください。

タスクフォース

同じ宙域タイルでターンを開始するあなたの船同士は、タスクフォースを組ませて一緒に移動を行うことができます。移動の前に、どの船がタスクフォースを組むのか宣言してください。タスクフォースの移動ポイントは、タスクフォースを構成する船の内、最も低いエンジン出力と同じ値です。タスクフォースした船は必ず移動と一緒にいき、移動中に別々になることはできません。



例：USS エクセルシオール（エンジン8）と USS リライアント（エンジン6）が同じ宙域に居合わせています。惑星連邦プレイヤーはタスクフォースを組ませて移動させることに決めました。2隻はより遅い船の移動ポイントだけをういて一緒に移動します。この例では、速度の遅い USS リライアントがこのタスクフォースの移動ポイントを6に制限することになります。

タスクフォースが未踏査のタイルを探検する場合、（エンカウンターカードの説明が全部の船が巻き込まれると言っていない限り、）ドロウするエンカウンターカードに巻き込まれる船をあなたが指定してかまいません。ただし、エンカウンターカードがドロウされるなら、エンカウンターに巻き込まれない船も含めて、タスクフォースの全船が移動を停止しなくてはなりません。

メモ：エンカウンターカードが特典をもたらす場合、タスクフォースの全船にではなく、一隻にしか適用されません。一方で、エンカウンターカードが悪影響を及ぼす場合、それはタスクフォースの全船に適用されます。

タスクフォースでの離脱

(タスクフォース・ブレイクアウェイ)

タスクフォースで敵船の占有する宙域から去ろうとする場合、タスクフォースを構成する各船のサイズを足し合わせてから、離脱判定を行います。判定が失敗なら、敵船の内の一隻がフリーアタックを獲得し、対戦相手が攻撃の標的となる一隻をタスクフォース内から選びます。

タスクフォースでの回避 (タスクフォース・イヴェイジョン)

タスクフォースが敵船の占有する宙域を通り抜けようとする場合、タスクフォースを構成する各船のサイズを足し合わせてから、回避判定を行います。

3-5 パワーアジャスト

最適なシステム出力へと船のパワー配分を変更することをパワーアジャストと呼びます。あなたの艦隊に所属する各船は、1ターンのにつき1回パワーアジャストが行えます。

船フィギュアは台座の切り欠き窓が図のようになっています。

パワーアジャストを行うには、現在のシステム出力を表す縦列の窓を、背景が同じ色内で、右または左に、あなたが望むパワー配分になるまで動かしてください。背景色が変わってしまうか、黒い太線の境界を越えてしまわない限り、どの列でも選ぶことができます。遮蔽中の船はこの例外で、デクロックする際に背景色が変わります。

あなたのターン中であれば、パワーアジャストはいつ行ってもかまいません。何かのアクションの最中や、エンカウターの最中にでも行うことができます。ただし、各船はターンあたり1回しかパワーアジャストを行えず、移動中にパワーアジャストが行われた場合には、船の移動はそこで中断されて停止します。

例：USS イクワノックスは現在、エンジンを最大にセットし、センサーをディスプレイにしています。未踏査の宇宙空間を探検すると、センサーテストを要求



するエンカウターが発生しました。USS イクワノックスはまだこのターンのパワーアジャストをしていませんでしたので、このエンカウターを中断し、より高いセンサー出力になるようにパワー配分（船フィギュアの台座）を切り替えることができます。もし USS イクワノックスが既にこのターンのパワーアジャストを行ってしまっている場合、センサーをアクティブにすることはできず、テストは自動的に失敗です。

パワーアジャストはあなたのターン中であればいつでも行えますが、次のような例に注意してください。

- ・戦闘シークエンスの途中に、例えば、対戦相手がカードをプレイしたことを受けて、パワーアジャ

ストしてから攻撃することは**できません**。

- ・エンカウターカードの内容を読んでからパワーアジャストをすることは**かまいません**。
- ・離脱判定を試みたものの失敗したので、対戦相手からのフリーアタック開始に先んじてパワーアジャストをすることは**かまいません**。この場合、あなたは移動をまだ開始していなかったのなら移動できます。

3-6 コマンドカードのプレイ

あなたのターン中、あなたがプレイできるコマンドカードの枚数に上限はありません。システムテストが起きる度に、あなたは一枚をプレイできます。

原則的に、コマンドカードのプレイは、何らかのアクションを中断して行うことは出来ません。

※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。

3-7 ミッションカードの引き替え

あなたは、望むなら、毎ターン1枚のミッションカードをディスカードすることができます。難しすぎるか、時間が掛かりすぎると思うミッションカードはディスカードしましょう。これはアクションの回数には勘定されません。ディスカードしたくなければ、行う必要はありません。ディスカードしたならば、補充のカードをドローします。

3-8 コマンドカードの引き替え

あなたは、望むなら、毎ターン手札から1枚のコマンドカードをディスカードすることができます。これはアクションの回数には勘定されません。ディスカードしたくなければ、行わなくてもかまいません。ディスカードしたならば、補充のカードをドローします。

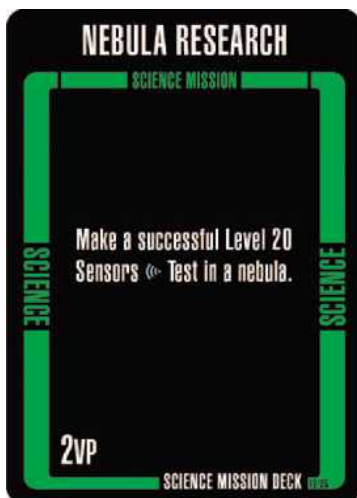
3-9 アクションの説明

あなたは、船を使って毎ターン3つまでのアクションが行えます。通常、船一隻はターンあたり1アクションを行えます。コマンドカードにはこの船一隻あたりの回数を追加するものが存在します。遮蔽船に対するスキャンアクションは例外のひとつで、判定に成功した場合、一隻の船が二番目のアクションを行う機会を得ます（この場合でも毎ターンのアクションは3つまでです）。

「移動」、「パワーアジャスト」、「ドローしたエンカウターカードへの対応」以外の何かを船にさせる場合、あなたはアクションを1つ費やさなくてはなりません。エ

ンカウンターカードや他者の船が、あなたにシステムテストを強要する場合、それはアクションとしては勘定されません。

例：USS エンタープライズは Nebula Research ミッションを達成しようとしています。要求されるセンサーテストを試みるには1アクションを費やさねばなりません。



1 ターン中にあなたが費やせるアクションの回数は最大3です。あなたが制御している各船は、ターンあたり、このアクションの内1つだけを費やせます。(コマンドカードには例外を起こすものがあります)

あなたが行えるアクションは7通りあります。

- ・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
- ・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 (ミッションカードを参照)

アクショントークン

各プレイヤーは3個のアクショントークンを持ちます。船一隻がアクション1回を行ったら、トークンのひとつをその船表示カードの上に置きます。これにより、どの船がアクションを済ませたかや、このターンに何回アクションを費やしたかが、一目で分かります。



3-9-1 クロークアクション

船を透明化する遮蔽装置 (クローキング・デバイス) を搭載した船があります。クロークアクションを行えるのはそうした遮蔽装置を積んだ船だけです。船の現在のアラート状態に、青色の背景がある場合に限り、遮蔽装置が機能します。

クロークアクションはその船を遮蔽するため、あるいは既に遮蔽中であるならセンサーエコーを展開するために使われます。

遮蔽中の船は透明である代わりに、そのシステムに制限が課されます。原則として、武器、シールド、センサーを D (不能状態) にしなければなりません。敵が遮蔽中の船を見つけて攻撃することはたいへん難しくなります。



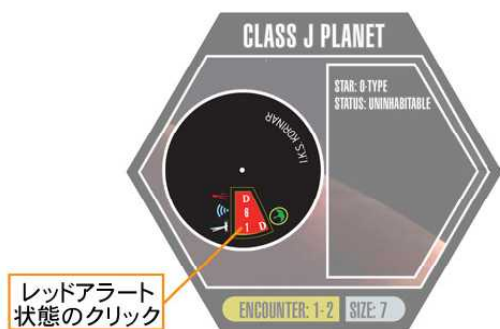
例：USS ディファイアントは、非ダメージ状態がイエローアラートのときに、遮蔽装置を使うことができます。

遮蔽中の船は：

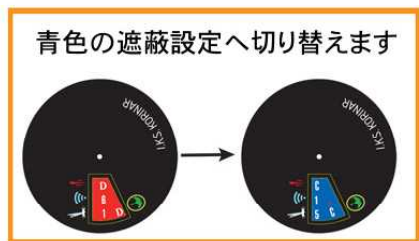
- ・(カードや機能が断っていない限り) クロークアクション以外にアクションを行えません。
- ・どんな船からも攻撃の標的とみなされません。
- ・離脱判定や回避判定を必要としません。
- ・クロークトークンを見破ろうとするスキャンアクションを**除き**、他者の船からのシステムテストの対象となりません。
- ・移動時に未踏査の宙域を探検しません。

あなたがクローク中でない船でクロークアクションをするときには、現在のアラート状態で青色の列が見えるまで船フィギュアの台座を回さなくてはなりません。船フィギュアをボードから取り除き、代わりにクロークトークンを1個、伏せた状態で置きます。番号の符合するクロークトークンを探し、遮蔽している船の船表示カードの上に表向きで置きます。

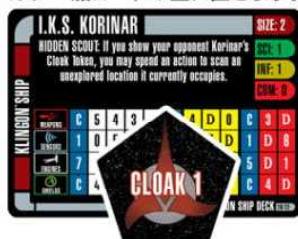




クロークのために1アクション使います



コリナーをボード上から取り除き、クローク1トークンと置き換えます。クローク1トークンをもう1枚コリナー船カードの上に置きます。



例：IKS コリナーは現在レッドアラート状態にあり、惑星連邦艦隊から隠れることを決めました。1アクションを消費して遮蔽装置を起動します。クリンゴンプレイヤーは、切り欠き窓から青色の背景が見えるまでコリナーの台座を回転させます。これによりクロークの開始が示されました。コリナーの船フィギュアを盤上から取り除き、伏せたクロークトークンで置き換えます。符合するクロークトークンはコリナーの船表示カードの上に置きます。

デクローク

遮蔽中の船は、自分のターン中に通常のパワーアジャストを行うことでデクロークできます。台座を現在のアラート状態のいずれかの列に設定し、ボード上のその船用の

クロークトークンがある宙域に船フィギュアを戻してください。この船のクロークトークンはボードから取り除きます。

メモ：パワーアジャストで遮蔽を止めることができますが、遮蔽に入ることはできません。

例：安全圏に来た IKS コリナーには修理の前にデクロークが必要です。クリンゴンプレイヤーはコリナーのレッドアラート状態の範囲内で、いずれかの設定に台座を回転させます。そして盤上のクロークトークンをコリナーの船フィギュアと置き換えます。

対戦相手のスキャンアクションなどが、遮蔽中の船を強制的にデクロークさせることがあります。この状態が生じたら、その船は現在のアラート状態の範囲内でどの列を選択してもかまいません。

遮蔽中の移動

遮蔽中の船の移動は、透明状態でない船と同じです。切り欠き窓から覗けるエンジン出力を使います。

例：かなりのダメージを被っているクローク中の IKS コリナーは、エンジン出力5を有しています。毎ターン5移動ポイントを費やすことができます。



ただし、遮蔽中の船は未踏査の宙域を探検できません。未踏査の宙域タイルを伏せたままにして移動します。遮蔽中の船は未踏査の宙域に入ると同時に移動を停止しなければなりません、次のターンにはまた通常通り移動をすることができます。

船の遮蔽が未踏査の宙域にいる時に解除される場合、この船は通常通り直ちにその宙域の探検を行わなければなりません。

センサーエコー

遮蔽中の船はクロークアクションをすることでセンサーエコーを作れます。センサーエコーを利用して対戦相手を欺き、遮蔽中の船がいる本当の場所を隠しましょう。

あなたの遮蔽中の船がいる同じ宙域に2番目のクロークトークンを加えてください。このトークンは既に存在する船のクロークトークンと符号してはなりません。





例：連邦船を攪乱するべく、IKS コリナーは1アクションを費やして同じ宙域に2番目のクロークトークンを置きます。この新しいクロークトークンはセンサーエコーです。

センサーエコーを置くときには、その宙域にある全てのクロークトークンを手元に取り、密かに混ぜましょう。こうすることで対戦相手にはどのトークンがどれであるかが分からなくなります。混ぜ終わったら、もとの宙域へもとからあったトークンと一緒に戻します。あなたは自分のクロークトークンのおもて（伏せられている面）をいつでも確認してかまいませんし、同じ宙域にあるクロークトークンをいつでも混ぜ直してかまいません。

あなたは、あなたが制御するクローク中の船1隻につき、センサーエコートークンを1個だけ追加できます。

センサーエコーはゲームボードの上を船と同じように移動します。センサーエコートークンは現在クローク中であるいかなる船とも同じエンジン出力で動くことが可能です。実際の船とは別に移動してもかまいません。あなたが制御する最速の遮蔽船を超える速度でセンサーエコーを動かすことはできません。この移動速度は何らかのカードや能力によって変化させられることはありません（それがエコーである限り）。

エコーは遮蔽中の最速の船と同じ速度で移動できますが、実際に遮蔽中の各船は自らの速度の上限でしか移動できません。プレイヤーが速度の遅い船を隠しておきたいのであれば、エコーもその船を超える速度で動かすべきではありません。

センサーエコーはいかなるアクションも行えず、いかなる特殊能力も使えません。

センサーエコーは便利な道具ですが、あなた自身の管理能力を上回ってしまわないように気をつけましょう。遮蔽中の船より速くセンサーエコーを移動させると、対戦相手にどのトークンが本物でどれが偽物かの手掛かりを与えてしまいます。

センサーエコーは、それを作り出した船がデクロークした場合でも、ボード上に留まり続けます。クローク中の

船より数が多くなろうが、クローク中の船自体がなくなろうがかまいません。あなたが遮蔽中の船を有していないのであれば、あなたのセンサーエコーは毎ターン1移動ポイントを持っているかのように、隣のタイルへの移動だけができます。クローク中の船しか新しいセンサーエコーを作れないことに気をつけてください。



例：クリンゴンプレイヤーは IKS コリナーを表すクロークトークンとセンサーエコーを表すクロークトークンを別々の宙域へ動かします。クリンゴンプレイヤーは、クロークトークンのそれぞれに5移動ポイントを消費させることができます。

クローク中のエンカウンターとミッション

エンカウンターとミッションはあなたが制御する遮蔽船やセンサーエコーに影響を及ぼします。クローク中の船に永久的な変更（ダメージを受けるなど）を行わねばならない場合や、（ミッションの達成などにより）ビクトリーポイントを獲得する場合や、どのトークンが本物の船であるかが対戦相手に分からない場合には、あなたはエンカウンターやミッションによって影響を受けるクロークトークンが特定の船であることを（あるいは、それがそうした出来事を無視することのできるセンサーエコーであることを）対戦相手に明示しなければいけません。

もしエンカウンターやミッションによって、ある船の場所を明らかにするように強要される場合、あなたはあらゆるセンサーエコートークンをその船がいる宙域まで即座に動かしてかまいません。何らかの要因によって（対戦相手のセンサーテストを除く）、センサーエコートークンを開示しなければならない場合、あなたはそのセンサーエコートークンを、あなたが制御する他のクロークトークンと同じ場所に即座に動かしてかまいません。

例：それから後のターン、IKS コリナーはクリンゴンプレイヤーがミッションを完了できる宙域にきました。クリンゴンプレイヤーはミッションが達成されたことを宣言し、コリナーのクロークトークンを対戦相手に開示します。クロークトークンはその後で伏せて盤上に戻されます。クリンゴンプレイヤーはセンサーエコートークンも取り上げ、惑星連邦プレイヤーがどのトークンがどれであるか分からなくなるように、コリナーのクロークトークンと同じ宙域に移動させてから混ぜ合わせてい

ます。

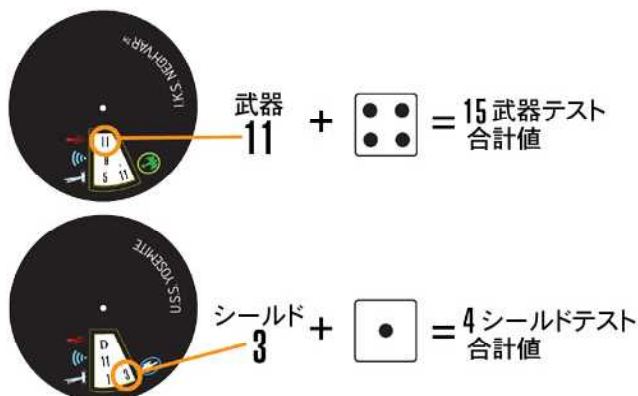
3-9-2 戦闘アクション

敵船を攻撃したい場合、戦闘アクションを行う必要があります。船対船の戦闘は特別な対抗テストとなります。あなたが敵船を攻撃するとき、あなたの船（複数の船）は**攻撃者**と呼ばれます。あなたが攻撃している船は**標的**と呼ばれます。

攻撃者は、標的が行ったシールドテストに対抗して武器テストを行います。システムテストの場合と同様に、プレイヤー双方はコマンドカード1枚だけがプレイできます。両者のテスト結果を比較します。

- ・ 攻撃者の武器テストの結果が標的のシールドテストの結果と**等しいか満たない**場合、攻撃は**失敗**となり、何も起こりません。
- ・ 攻撃者の武器テストの結果が標的のシールドテストの結果を**上回った**場合、攻撃は**成功**となり、標的は1ダメージを被ります。
- ・ 攻撃者の武器テストの結果が標的のシールドテストの結果の**2倍**であるなら、標的は**2ダメージ**を被ります。
- ・ 攻撃者の武器テストの結果が標的のシールドテストの結果の**3倍**であるなら、標的は**3ダメージ**を被ります。

ダメージ1つ分は、標的のアラート状態を1段階右側へシフトさせます。非ダメージ状態はイエローアラートへ、イエローアラートはレッドアラートへ移行します。レッドアラート状態にある船がダメージを受けたなら、その船は破壊されます。つまり、どんな船も一撃で3ダメージを受けたら、（コマンドカードがダメージを妨げてくれない限りは）まず間違いなく撃沈されるということです。



例：クリンゴン戦艦 IKS ネグヴァーは科学船 USS ヨセミテを待ち伏せしました。ネグヴァーの武器は現在 11、ヨセミテはわずかにシールド3です。連邦には不味い雲行きです。

クリンゴンプレイヤーはダイス1個を振り、出目は4。合計した武器テスト値は15です。惑星連邦プレイヤーの出目はなんと1で、シールドテスト合計値は4。

15 ÷ 4 は3以上ですから、ヨセミテが3ポイントのダメージ。大爆発を起こして木っ端微塵です。ネグヴァーのブリッジ要員は無能同然だった敵の壊滅に湧いています。

対抗システムテストの手順(戦闘の例)

1. 攻撃者は武器システム出力の値を見ます。標的はシールドシステム出力の値を見ます。
2. 攻撃者は武器システム出力を改善する目的で、手札から1枚コマンドカードをプレイできます。パスを選択してもかまいません。
3. 標的はシールドシステム出力を改善する目的で、手札から1枚コマンドカードをプレイできます。パスを選択してもかまいません。
攻撃者が2でパスしていたなら、標的のコマンドカードに呼応して攻撃者もコマンドカードをプレイしてかまいません。
※攻撃者がパスしており、標的もパスした場合、攻撃者はコマンドカードを出すことは出来ません。
4. 各自のコマンドカードに加えて、各自の船に付与されている乗員カードやシステムトークンの修正値を加算/減算します。
5. 攻撃者はダイス1個を振ります。出目をここまでの合計値に足します。標的もダイス1個を振ります。出目をここまでの合計値に足します。
6. その船に配属済みの乗員カードを使いたいならば、攻撃者はここで使うことにしてもかまいません。それに呼応して標的も配属済みの乗員カードを使う権利が発生します。※2.3.と同じやり方です。







例：何もしなければ被ってしまうことになる（つまり、ダイスが振られた後です）1ダメージを避けるべく、惑星連邦はシールドの強化に乗員一名をディスカードしました。呼応して、クリンゴンが武器を強化すべく乗員一名をディスカード。惑星連邦はそれに対してダメージを防ごうとデータをトラッシュしました。

特記：双方がパスしている場合には、6.の時点（ダイスを振った後）で、配属済みの乗員カードを使うことはできません。2.と3.の時点で使いたい乗員カードを一遍にプレイしてください。

合同攻撃

協力体制の戦闘アクションによって、複数の船が一隻の敵船に対して合同攻撃を行えます。同じ宙域に複数の敵船がいるのならば、攻撃者が攻撃を受ける船を選びます。やり方は協力体制のシステムテストと同様です。攻撃をする各船は、攻撃への参加に際し、1アクションを費やす必要があり、武器テストに対して武器出力を足し合わせます。各プレイヤーとも依然としてカード1枚しかプレイできず、結果にはダイスの出目1個しか足せません。

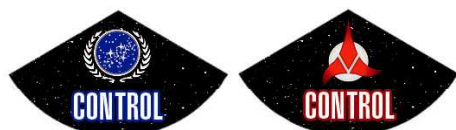
破壊された船はゲームから除去され（増援プールには戻

施設のタイプ	制圧トークン	前提の施設	シールド	特殊な機能
 アウトポスト	 x1	不要	0	修理
 コロニー	 x2	アウトポスト	15	修理
 スターベース	 x3	コロニー	30	上級修理、 拡張時 +1 VP

しません)、積み荷と乗員カードはディスカードされます。攻撃者は敵船を破壊したことにより、+1VP トークンを貰って勝利パイルに加えます。初めて船を失ったプレイヤーは艦隊サイズが +1 されます。新しい船をゲームに登場させるには増援アクションを行います。

3-9-3 影響力アクション

影響力アクションによって、あなたの支配力が各宙域に浸透します。ある宙域でのあなたの有する影響力の大きさは、その場所にある制圧トークンの数で表されます。船が影響力アクションを費やすと、その宙域の制圧トークンの数を変えることができます。あるいは施設の建設や拡張にも、影響力アクションを費やすことができます。



制圧トークン

重要：クローク中でない敵船によって占められている宙域には、コマンドカードが断っていない限り、**いかなる**影響力アクションも行えません。

影響力アクションには2通りあります。

1. 勢力拡大

あなたの船がこのアクションを行うとき、(敵の制圧トークンが無い場合) 自陣営の制圧トークンをその船のいる宙域に1つ置くか、さもなければ(敵の制圧トークンがそこにある場合) 対戦相手の制圧トークンをこの宙域から1つ取り除くかのどちらかを行えます。居住可能惑星がそこに無い場合でも、あなたは勢力拡大を行うことができます。

メモ：各宙域にはどちらかの陣営の制圧トークンしか存在しません。そこに敵のトークンがあるのなら、あなたのトークンをその宙域に加えることは出来ません。まず敵の制圧トークンを除去しなければならないのです。

2. 施設の建設／拡張

船が居住可能惑星のある宙域にいるか、あらかじめ施設トークンが存在し、なおかつ十分な数の制圧トークンがその宙域にあるのならば、そこで施設の建設か拡張ができます。施設は小さい正方形のトークンによって表されます。

施設の段階に応じて必要となる制圧トークンの数は上表の通りです。**施設は1宙域ごとに1つしか建設できません。**

新しい施設はアウトポストで始まります。アウトポストはコロニーに拡張可能で、その後スターベースに拡張可能です。施設の段階は、たとえ十分な制圧トークンがあっても、飛び越すことはできません。例えば、アウトポストからいきなりスターベースへと拡張することは出来ません。まずコロニーにアップグレードしなくてはならないのです。

制圧トークンは施設の建設時に消費されません。その宙域から取り除かないように気をつけてください。コマンドカードは通常では行えない施設のアップグレードを許す場合がありますが、その宙域での制圧トークンが必要な点は同じです。



USSベンチャーは1アクションを消費してコロニーをスターベースにアップグレードできます



例：USS ヴェンチャーがコロニートークンのある宙域にいます。ここには惑星連邦の制圧トークンも3個あります。USS ヴェンチャーは1アクションを消費することで、コロニーをスターベースにアップグレードできます。

メモ：いくつかの惑星は、その宙域での施設の建設・拡張に必要な制圧トークンの数に影響を及ぼします。必要となる数を減らしてくれることもあ

れば、増やすこともあります。制圧トークンが全くそこに無くて新しいアウトポストを置くことを許す惑星も存在します。

施設は船のダメージを修理してくれる拠点です（修理アクションを参照）。さらに、コロニーをスターベースにアップグレードすると、即座に+1VPトークンを獲得します（勝利パイルに加えてください）。スターベースが後で破壊されたとしても、この点数は残ります。



施設と惑星は、その宙域における制圧トークンを有する陣営が支配します。次のことを覚えておきましょう。制圧トークンは盗むことができません（自陣営のトークンを置く前に、影響力アクションを行うことで取り除かねばなりません）が、施設は盗むことが可能です。その施設がある宙域からあなたの制圧トークンをすべて取り除き、わずか1つでも制圧トークンを置けるのならば、対戦相手はその施設を支配することになります。

敵の手に落ちることを妨げるために施設を**自爆**させることはできません。しかしながら、プレイヤーは双方とも施設を攻撃して破壊することが可能です。船と同様に、各施設にはシールド値が存在します。施設を攻撃する場合には、施設のシールド値と等しいレベルの武器テストに成功しなければなりません。このテストが成功ならば、施設は完全に破壊され、ボードから除去します。失敗ならば、何も起こりません。



例：IKS ボルティスが、破壊しようと思っている惑星連邦コロニーのある宙域に来ました。レベル15 武器テストを試みます。現在、IKS ボルティスの武器は12ですので、クリンゴンプレイヤーがコロニーを破壊するために必要な出目は3以上です。

3-9-4 増援アクション

増援アクションが行えるのは、あなたの全スターシップのサイズ値の合計が現在の艦隊サイズに満たない場合に限られます。普通は船を戦闘や探検の最中に失った時に起きます。

初めて船を失った場合、艦隊サイズは1増えます。また、カード（クリンゴンの Reinforcements と惑星連邦の Code 47）によっても艦隊サイズは1増えます。

ゲームの開始時、プレイヤーの艦隊を構成しなかった船は全て増援プールに回されます。増援プールの船は、増援アクションを行うことでゲームに登場させることができます。

あなたが増援アクションを行うとき、増援プールの中から艦隊に追加したい船を一隻選んでください。この船のサイズによって、あなたの艦隊が艦隊サイズの上限を上回らないようにしなくてはなりません。

1隻より多く船を登場させたいのなら、艦隊サイズの範囲内であれば、何度でも増援アクションを行うことができます。複数のターンに繰り返し増援を行ってもかまいません。

増援により登場する船はあなたのコマンドポストに置かれます。この船はそのターンのアクションを費やすことはできませんが移動を行えます。

3-9-5 修理アクション

アラート状態がシフトされたり、あるカードが永久的にシステムにダメージを与えたりして、船がダメージを被った場合、あなたはそれを自陣営の施設かコマンドポストで修理することができます。

同じ宙域にクロック中でない敵船がいるときは、修理アクションを行うことができません。

自陣営の施設かコマンドポストで修理アクションを行うとき、あなたは船のアラート状態を1段階良くする**か**、イベントにより永久的にダメージを被ったシステムを1つ修理するかの、**どちらか**を行えます。



例：IKS ソムローは軽微なダメージ（イエローアラート）を負ったまま、Stellar Pulse とのエンカウンターによって、武器に永久的なディスエィブルを被ってしまっています。ソムローはクリンゴ

ン・アウトポストと同じ宙域に来ており、1アクションを消費して、アラート状態を非ダメージ状態へと改善するか、D 武器トークンを取り除いて武器を正常に戻すかのどちらかが行えます。

船が自陣営のスターベースかコマンドポストにいる場合、あなたはこのターンの移動を費やすことで（アラート状態を改善させるか、ダメージを受けたシステムを直す目的で）修理アクションの特別待遇を受けることも可能です。この特別修理はアクションとは勘定されず、その船が通常の修理アクションを同じターンに受ける受けないに関わりなく使うことができます。したがって、移動と1アクションを犠牲にすれば、船をレッドアラートから非ダメージの状態へと完璧に修理することができます。この特別修理は修理アクションとは勘定されませんので、修理アクションの最中にプレイできるコマンドカードは適用できないことに注意してください。

例：ソムローがクリンゴン・スターベースのある宙域に来ているなら、そのターンの移動を犠牲にし、さらに1アクションを費やすことで、アラート状態の改善と D 武器トークンの除去の両方が行えます。

3-9-6 スキャンアクション

センサー 1 以上を有する船だけがスキャンアクションを行えます。スキャンアクションには2通りあります。

宙域のスキャン

スキャンアクションによって、船は未踏査の宙域タイル1つを調べることができます。スキャン

アクションを行う船に対して、隣接する1タイルだけがスキャンの対象です。対戦相手に見せないように、密かに宙域タイルを見たら、伏せた状態でボードに戻してください。あなたがそこをスキャンしたプレイヤーであることを示すために、そのタイルの上に自陣営のスキャントークンを1つ置きます。自陣営のスキャントークンがある宙域タイルならば、あなたは自由に覗き見ることができます。その宙域が後に（どちらかのプレイヤーによって）探検されたなら、スキャントークンをディスカードしてください。

メモ：コマンドポストは3つの宙域と隣接していますので、コマンドポストにいる船はそのどれでもスキャンできます。

遮蔽中の船の看破

この2番目のスキャンアクションは、敵のクロークト

ークンを見破るときに使います。船の一隻がクロークトークンと同じ宙域にいない場合には、看破を試すことは出来ません。あなたの船はまずレベル 15 センサーテストに成功しなければなりません。成功なら、クロークトークンをひっくり返します。

- ・このクロークトークンがセンサーエコーならば、ボード上から除去されます。
- ・このクロークトークンがクローク中の敵船と合致するなら、その敵船は直ちにデクロークします。スキャン中の船は、これから2つ目のアクションを行ってもかまいません（これは、このターンにおける3アクションの回数制限に勘定されます）。

クローク中の船に関する詳しい情報は、クロークアクションを参照してください。

3-9-7 転送アクション

転送アクションを行う船はセンサーが使用可能でなければなりません。転送装置には何通りもの使いがあります。船舶間の積み荷・乗員の移送や、居住可能惑星への上陸班の降下などです。

味方船舶間の積み荷および乗員の移送

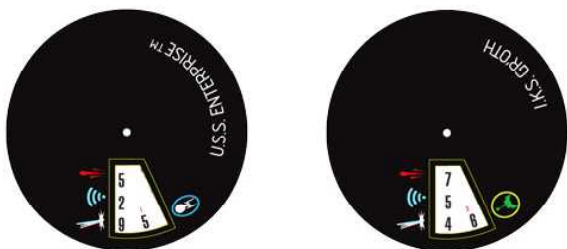
乗員カードや積み荷を味方船同士で移送させたい場合、船同士が同じ宙域にいる時に1転送アクションを費やすだけです。2つの船の間で乗員カードや積み荷をいくつでも自由に移送させてかまいませんが、当然、この2船舶の間だけに限られます。船の倉庫に限界は無いものとします。

敵船舶への積み荷および乗員の移送

敵船は協力的ではありません。あなたは乗員1名か積み荷1個を敵船に対してビーム転送しようとできますが、まずセンサーテストに成功しなければなりません。テストレベルは敵船のシールド出力と同じ値です。このテストに成功なら、あなたは次の効果の1つを選べます。

- ・対戦相手にその船に配属されている乗員カード（対戦相手が選択します）を強制的にディスカードさせます。対戦相手は、代わりに手札の乗員カードのいずれか1枚をディスカードすることにしてもかまいません。
- ・敵船からあなたの選んだ乗員カードを1枚取り上げ、捕虜としてあなたの船に置きます（積み荷と同じ扱いです）。
- ・敵船からあなたの選んだ積み荷（か捕虜）1つを取り上げ、あなたの船に置きます。
- ・あなたの船からあなたの選んだ積み荷を取り上げ、敵船に置きます（これはトリプルを駆除する最終的な唯一の方法です）。

敵船から捕虜を救出する場合、あなたはその乗員カードを直ちに転送アクションを行った船に配属するか、さもなければ、ディスカードしてかまいません。



例：USS エンタープライズ A が IKS グロスのいる宙域に移動してきました。惑星連邦プレイヤーは厄介なトリブルをなんとかする絶好の機会だと考え、転送アクションを行います。USS エンタープライズ A のセンサーは2で、IKS グロスのシールドは6です。惑星連邦プレイヤーの出目が4以上なら、クリンゴンプレイヤーに無理矢理トリブルカードを押しつけて、グロスの積み荷にさせていただきますことができます。

上陸班

船と同じ宙域にある居住可能惑星には上陸班1つを転送降下できます。同じ宙域にある惑星上から上陸班1つ（あなたのか対戦相手の）を収容することもできます。このアクションは自動的に判定は必要ありません（敵船がその場にいても、です）。

上陸班を降下させ収容するように述べたミッションカードがあります。これには2回の転送アクションが必要とされます。1回目で上陸班を降下させ、2回目で収容となります。このミッションを達成するために同じ船で両方のアクションをする必要はありません。

上陸班
トークン



付録：ルールの追補

標準 10 ポイントゲームでない場合

ビクトリーポイント(VP)

VP10 ポイント先取が標準ゲームの場合です。ゲーム開始前にゲームの規模を対戦相手と協議して決めましょう。VP は6～38 の間にすることができます。数字が大きいほど時間的に長く、規模の大きいゲームになります。VP はまた艦隊サイズの上限の規定になります。標準の艦隊サイズは10です。

ゲームボードの規模

VP の目標額が決定したら、ゲームボードの規模も決めましょう。最小のボードサイズは3タイル×4タイルです。標準は5×5です。最大サイズに規定はありませんが、宙域タイルは50枚しか用意されていません。一般的にVP目標額が高いゲームではより大きいボードでプレイします。あなたと対戦相手が了承するのならば、中央が広く開始地点が狭いボードや、幅の狭い運河や半島など、風変わりなボードを作ってみるのもお勧めです。

アクション回数

ターンあたりアクション3回までの制限は、より規模の大きいゲームでは増えます。VP13～15 ポイントゲームの場合、毎ターン4回のアクションとなります。VP16 ポイント以上なら、毎ターン5回です。

カードの補足説明

スターシップ

I.K.S. KLOTHOS の Fade Away 能力

移動時においてならいつでも使えます。移動の前、最中、後に可能ですが、移動時でなければなりませんので、何らかのアクションが行われる前には完了していなければなりません。移動が終了するまでに、付与されている追加エンジン出力も使えます。ゼロ移動は行えません（つまり、同じヘクスに留まったままクロークを起動することはできません）。

I.K.S. QHONDOQ の Courier 能力 (+3 エンジントークン)

ボーナスは累積します。何回でも行うことができます。

I.K.S. T'ONG の Imperial Pride 能力

“T'ONG gets +1 Weapons any location you explored.”

クリンゴンプレイヤーが探検済みの宙域に T'ONG がいる場合に+1 武器を獲得します。

I.K.S. NEG'HVAR

イエローアラート状態のネグヴァーが、3隻から成るタスクフォースの攻撃者によってダメージを受けた場合、ネグヴァーの Battleship 能力によってダメージを受けるのは3隻の内の1隻だけです。攻撃者がどの船かを選びます。

乗員カード

Data データの乗員としての特殊能力

「船が破壊された場合、船を破壊する全ダメージを妨げるために君はデータをトラッシュしてよい」

データがトラッシュされ（ゲームから取り除かれ）るとき（データをトラッシュする以前に、データをその船

に配属しておかなくてはなりません)、全てのダメージがデータにより防がれます。船が何らかのダメージを負う場合、データはそれを全部防いでしまいますので、船はダメージを負いません。あるいは、戦闘中にデータをディスカードしてもかまいません。この場合は、赤色の戦闘効果によってダメージ1ポイントが防がれます。

Reginald Barclay レジナルド・バークレイ

ダイス2個を振って最良の出目を取って**から**彼をトラッシュします(ダイスの**振り直し**ではありません)。

K'ehleyr ケーラー

ケーラーのディスカード用戦闘効果は、ダイスが振られる前に使うことにします。そうすれば、「よし、乗員をディスカードして君を葬るのに十分なダメージに増やしてやるぞ…あの船を戦闘から除外する為にケーラーをディスカードするってことは、彼女は無いはずの戦闘に参加したことになるわけだ、ヘンじゃないか!」という事態が避けられます。

Klag のオフィサー能力

3つのシステム共にボーナスを与えます。どれかひとつではありません。

宙域タイル

Black Hole

ブラックホールのある宙域で移動を終えた船は1ダメージを被り、プレイヤーがこの船を脱出させることができなければ、続く毎ターン1ダメージを被ります。船が破壊されてしまうターンにも脱出させようと試みることができます。それができなければ、破壊が**ターン中**に生じます。すなわち、ターンが終了する前、プレイヤーには増援アクションを行うことが許されるのです。

Protostellar Nebula

Protostellar Nebula の中にいる船は遮蔽船と同様の制限を受け、クローク中の船として扱われます。しかし、遮蔽船でない船はクロークアクションは行えません。17頁『クロークアクションを行えるのはそうした遮蔽装置を積んだ船だけです。』したがって、あなたの船がこの宙域におり、それが遮蔽装置を積んだ船でないのなら、あなたはクロークもセンサーエコーも作れません。遮蔽装置を積んだ船であるなら、クロークアクションを行えますが、センサーエコーを作るためにはクローク中のパワー設定にしておかねばなりません。

コマンドカード

Command Authority

このカードは制圧トークンを1つ以上置くまたは除去する能力と、隣接宙域に対してそれができる能力を与えてはくれますが、宙域に制圧トークンを置くことに関するルールは守る必要があります。クローク中でない敵船

がいるタイルには制圧トークンを置けません。

エンカウンターカード

Polywater Intoxication

テストに参加できるのはこのエンカウンターに巻き込まれて汚染された船だけです。しかし、他の船もここに来て汚染されれば、一緒にテストを試すことができます。

Temporal Anomaly

このエンカウンターはプレイヤーのターンすべてを即座に終了させます。その船のアクションだけが終了するものではありません。

Temporal Loop

この宙域に移動してきた次の船は自動的に囚われの船を救助しますが、この「次の船」はこの宙域で移動を停止しなくてはなりません。

ミッションカード

Hit and Run

Hit and Run は、敵側プレイヤーのターンが完了すると同時に達成されます。つまり、敵側プレイヤーのターンも含んでいるミッションです。このミッションを達成することにより、ビクトリーポイントの目標額が達成されるなら、そのプレイヤーは勝利します。先手プレイヤーは後手プレイヤーのターンに得点を獲得しますので、両者ともターン数は等しくなります。後手プレイヤーが先手プレイヤーのターンに得点を獲得する場合には、1ターン少ない状態で勝利したことになります(ルールに厳格であるなら、後手プレイヤーは自分の残りターンを単にパスすれば勝利します)。

Hit and Run ミッション遂行中の船がコマンドポストに入る場合、Hit and Run ミッションはリセットされず。

Space Superiority

このミッションは Condition ではありません。船を破壊してミッションに当てはめるときは、破壊した船のカードをミッションと一緒にしてから勝利パイルに置けば、ミッション用に破壊した船が何であるかを容易に控えておけます。船を1隻、このミッション用かあるいは別の秘匿任務用に破壊したら、現在のいかなるミッションにも当てはまらないことを示すために、別のパイルに分けておきます。条件を完全に満たしたら、そうした船全てをその秘匿任務と一緒にしてから、勝利パイルに置きます。

Star の必要なミッション

「Star: M-Type」のように、宙域タイルの右半分ボックス内に Star となければなりません。

Warp Experiment

Warp Experiment ミッションを帯びた船が Alternate Reality に遭遇し、増援プールの船と交換させられたなら、Warp Experiment は消えます。

Warp Experiment ミッションを帯びた船が破壊を免れてダメージを被った場合でも Warp Experiment の VP を獲得する資格はあります。どのような状況に置かれようとも、その船が常に最大エンジン出力である限りは。

その他

自爆とトラクタービーム(牽引光線)

自爆を許すカードを持っていない限り、船を自爆させることは出来ません。エンジンがディスエイブルとなった船（その状態を改善できるパワーアジャストの設定が無い場合や、ディスエイブルの影響が際限なく続く場合）があるのなら、その船を牽引させる船を派遣してかまいません。牽引する船はディスエイブル中の船と同じタイ尔から移動を開始させなければなりません。他の船を牽くとエンジン出力は半分になります（端数切り下げ）。この移動は両方の船が行ったものとみなされます（ダメージを負った船が牽引され、修理されて、同じターンに自力で移動を開始する、ということはありません）。

ミッション文中の「対戦相手により建設された施設」とは？

建設やアップグレードのために 1 アクションを費やしていることを指します。エンカウンターにより置かれた施設は対象となりません。もし建設されたものであるかどうかを覚えられないときは、その施設を置く原因となったカードをヘクスタイルの下に敷いておくようにしてみましょう。

ブレイクアウェイ(離脱)判定

何らかのカードによって、敵船と一緒にいる宙域から外へと船が動かされる場合、その船は離脱判定をする必要があります。カードが離脱判定は必要ないと断っていない限り。

用語集：

CLIX	船フィギュア台座の回転盤を回転させる行為
M クラス惑星	居住に適した惑星のこと、地球も M クラス惑星、M はミンシャラの頭文字
VP	ビクトリーポイントの略語
アウトポスト	植民がなされた小規模な拠点
アクション	プレイヤーが働きかけることのできる行為を典型的に表したものの
アラート状態	船のダメージの度合いを段階的に示したもの
イヴェイジョン	回避の原語読み

イエローアラート	1 ダメージを負っている状態、背景が黄色
エンカウンター	探検中に発生する未知の出来事
エンカウンターカード	スターシップが探検中に会った事件を表したもの
エンジニア	技師
オフィサー	上級士官
オプス	オペレーションの略語、何らかの業務を指す用語
キャプテン	船長、艦長、海軍大佐
クリンゴン	好戦的な 1 種族またはその帝国のこと
クローク	遮蔽の原語読み、クローキング
コマンドカード	指揮系統のリソースが具体的・抽象的に表現されたもので、さまざまな状況をプレイヤーに都合のよい方へ変更できる効果を備えたカードのこと
コマンドポスト	プレイヤー専用の司令所であり基地
コロニー	植民がなされた中規模な拠点
コンバットダイアルシステム	船フィギュア台座の回転盤
システムテスト	武器、センサー、エンジン、シールドのこと
システムレベル	システムで行う判定
システム出力	成功を判断するための目標値、難易度
シャッフル	システムの値
スキャン	カードやトークンを混ぜ合わせる行為
スターシップ	センサー機器を用いた探査活動のこと
スターベース	この世界の宇宙船の呼び名
スペシャリスト	スターシップが寄港できる大型の宇宙基地、ゲームでは最大規模の拠点
ダメージ	専門家（医者など）
ディスエイブル	船の損害
ディスカード	そのシステムが使えない状態、不能状態、頭文字の D で表す
デクローク	カードを捨てる行為
デッキ	遮蔽を解除すること
デッキコンソール	カードの束
トラッシュ	ミッションカードやエンカウンターカードを置くスペース
ドロー	ゲームからそのカードを除去する行為
パイル	カードを引く行為
パワーアジャスト	カードなどの山
ビクトリーポイント	スターシップがパワー配分を変更してシステムテストに成功しやすくすること
ブレイ	勝利を目指して獲得する点数
	カードの効果を使うために宣言し

ブレイクアウェイ	て場に出す行為
ホワイトアラート	離脱の原語読み
ミッションカード	ダメージを全く負っていない状態、背景が白色
レッドアラート	プレイヤーが受けた任務を表したものの
回避	2 ダメージを負っている状態、背景が赤色
協力体制	敵船のいる宙域を通過する移動のこと
攻撃者	2 隻以上が協力してシステムテストに臨むこと
合同攻撃	戦闘を仕掛ける側
施設	2 隻以上が協力して攻撃すること
遮蔽	アウトポスト、コロニー、スターベースのこと
遮蔽装置	透明になること、ステルス未来版
勝利パイル	透明になることを可能とする装置、ステルスの未来版
上陸班	獲得した VP が載っているカードやトークンを置く場所
乗員カード	船の指揮系統とは別に、船外任務を単独で実行する部隊
制圧トークン	スターシップの搭乗員を表したものの
船表示カード	宙域タイル 1 枚に及ぼす支配権・勢力の強さを表したものの
対抗システムテスト	船の性能表、船のパワー配分が掲載されている
宙域	システムテストをプレイヤー双方が行う競技的な判定
宙域タイル	宇宙空間をゲーム的な尺度で表したものの
転送	ゲームボードを構成する六角形の板
非ダメージ状態	転送装置を使って人や物を遠隔地に送る行為
標的	ダメージを全く負っていない状態、背景が白色
未踏査	戦闘を仕掛けられる側、防御側
離脱	まだどのプレイヤーも訪れていない状態
惑星連邦	敵船のいる宙域から移動を開始する行為
	地球人を含む平和的な指導者達の恒星間連合体

対訳表：

aggressor	攻撃者
Alert Status	アラート状態
assign it to a ship	船に配属
Attempt a Test	テストを行使せよ

Away Team	上陸班
Breakaway	離脱（ブレイクアウェイ）
Build or Expand an Installations	施設の建設／拡張
Cargo	積み荷
Class M Planet	M クラス惑星
cloaked ship	クローク中の船、遮蔽中の船
cloaked	クローク中、遮蔽中
Cloaking Action	クロークアクション
Cloaking Devices	遮蔽装置
Cloaking	クローク、遮蔽
Colony	コロニー
Combat Action	戦闘アクション
Combat Card	戦闘カード
Combat Mission	戦争ミッション
Combined Attack	合同攻撃
Command Card	コマンドカード
Command Deck	コマンドデッキ
Command Post	コマンドポスト
Control Token	制圧トークン
Cooperative System Test	協力体制によるシステムテスト
Crew Card	乗員カード
cross	渡る
de-cloak	デクローク
Deck Console	デッキコンソール
die roll	ダイス判定
Disabled	ディスエイブル（不能状態）
Encounter Card	エンカウンターカード
Engine	エンジン
Engines Rating	エンジン出力
Evasion	回避（イヴェイジョン）
Exert influence	勢力拡大
Exploration	探検
Federation	惑星連邦
Fleet Size	艦隊サイズ
Fleet	艦隊
habitable planet	居住可能惑星
Influence Action	影響力アクション
Influence Mission	影響力ミッション
Installation	施設
Interrupt	割り込み
Klingon	クリンゴン
Location Tile	宙域タイル
location	宙域
Mission Card	ミッションカード
Mission Deck	ミッションデッキ
movement point	移動ポイント
Moving cargo between ships	船舶間積み荷移動
opponent	対戦相手
Opposed System Test	対抗システムテスト
Ops Card	オブスカード
Outpost	アウトポスト

Persistent Encounter

	持続エンカウンター
Power Adjustment	パワーアジャスト
Rating	出力
Red-Alert Status	レッドアラート
Reinforcement Action	
	増援アクション
Reinforcement	増援
Repair Action	修理アクション
roll	判定
Scan Action	スキャンアクション
Scan	スキャン
Science Mission	科学ミッション
Secret Mission	秘匿任務
Sensor Echo	センサーエコー
Sensor	センサー
Shield	シールド
Shields Test	シールドテスト
Ship display card	船表示カード
Star Trek: Fleet Captains	
	スタートレック：フリートキャプテン
Starbase	スターベース

Starship Display Card

	船表示カード
Starship	スターシップ
Subdeck	サブデッキ
System Rating	システム出力
System Test	システムテスト
System Token	システムトークン
target	標的
Task Force	タスクフォース
Test Level	テストレベル
Token	トークン
Transporter Action	転送アクション
Transporter	転送
Trash	トラッシュ
Unexplored	未踏査
uninhabitable planet	
	居住不可能惑星
Victory Pile	勝利パイル
Victory Points	ビクトリーポイント
VP	VP
Weapons Test	武器テスト
Yellow-Alert Status	イエローアラート
your own fleet	所属艦隊

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。

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

No infringement of copyrights is intended.

MEMO

あなたのターンにあなたができること

- ◆ 乗員の配属※
- ◆ 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ー船を遮蔽状態にします
- ◆ 戦闘アクションー目標を攻撃します
- ◆ 影響力アクションータイルを制圧するか、施設を建設します
- ◆ 増援アクションー艦隊サイズまで船を追加します
- ◆ 修理アクションー施設で、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ー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
- ◆ 転送アクションー乗員や積み荷を、船もしくは惑星との間で移送します
- ◆ システムテストー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
- ◆ 敵船一隻を撃沈すると 1 VP