



レースゲーム：ゲーム終了条件

- ・ゲーム終了トリガー
 - 1人のプレイヤーが3つの生産力を8以上に、かつ3つの
 - または4ラウンド目のボーナスフェイズ後
- ・アクションフェイズ中に終了条件が満たされた場合：
 - 手番順が後のプレイヤーはもう1手番を行う(全員の手番数は同数)
 - 全プレイヤーは最後の輸送フェイズを行う
- ・それ以外のフェイズ中に終了条件が満たされた場合：
 - そのフェイズを完全に終了した後、ペナルティとボーナスを算定する

ペナルティとボーナス：

- ・最も低い生産力マーカーを調整する

につき-1。新世界のスタジアム不足1つにつき-1

最大

 +2

 3+
 or

 2
 +1
 2位

 +1

 3+
 のみ

- ・ペナルティを先に調整する。最低値のマーカーが複数ある場合、任意のものを選ぶ
- ・+2ボーナスで最低値マーカーが複数ある場合、そのうち2枚を1ずつ上げる

ゲームの勝利

- ・複数のプレイヤーが全生産力が8以上の場合、幸福度でタイブレーク。幸福度もタイの場合は引き分け
- ・誰も全生産力が8以上ではない場合、最も低い生産力でタイブレーク。それも同数の場合スタジアムを3つ持っているプレイヤーが勝利。それも複数いる場合は2番目の生産力。次いで3番目の生産力。

ゲームのヒント：

- ・初期の旧世界の食料生産は7。(何もしなければ)2年目の食料供給は賅える
- ・序盤で新世界に送る資源に悩むなら入植に必要な鋼鉄がオススメ
- ・スタジアムは旧世界から輸送するだけでなく、新世界に直接建設するのもアリ
- ・旧世界と新世界のどちらの資源に余裕があるかを考えよう
- ・終盤の余った資源はスタジアムなどの更新に使うのも手

収入：

- ・旧世界と新世界でそれぞれ資源を生産する

食料
 エネルギー
 鋼鉄

食料供給と娯楽の提供：

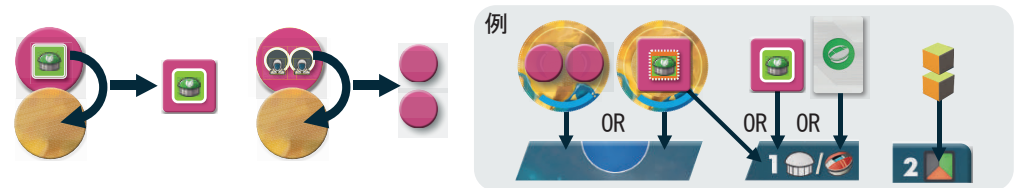
- ・旧世界と新世界でラウンドに応じた食料を支払う
- ・必要なスタジアムの数を調べる
- ・不足した食料とスタジアムの数だけペナルティを受け取る

アクションの実行：手番順に上から下へ実行する

- ・アクション1回を行う or パスする(このラウンドではもうアクションを行えない)
- ・アクションスロット1つを選びアクションカードを差し込む
- ・アクションマーカーを1ステップ進める。を要求された場合：
 - 進行トラックを確認して、支払い可能な世界からを支払う
 - 選んだアクションスロットの使用回数が4回目以降なら、追加の1を支払う
- ・スロットにあるアクション1回を実行する。手番を次のプレイヤーに移す。
- ・全プレイヤーがパスしたらアクションフェイズは終了する。





輸送：

- ・旧世界での収容(新世界の宇宙船は収容できない)
- 退避ベイ = 色の一致する拠点(人口/工場) 建物の収容能力 = (工場/スタジアム)






- ・旧世界の宇宙船は示されたを支払う(新世界の宇宙船は常にコスト1)
- ・全ての宇宙船を同時に1度だけ発進させ、荷下ろしをする(同一ラウンド内で新世界へ航行した宇宙船を旧世界に戻すことはできない)

アクションサマリー

- 建設できるものは資源を支払った世界に建設される
- アクションカードを置いたあと、望むならアクションを行わなくてもよい
- 1手番に1回、1  で  /  /  のいずれかを更新できる(一部or全部)更新だけを行い、対応しない別のアクションを行ってもよい(BGG作者発言)


資源 1 つを得る

- ・いずれかの世界で    を得る

資源 1 つの交換 (複数回行う場合はその都度世界を選択する)

- ・いずれかの世界で  を異なる  と交換する



新世界への入植

- ・条件(環境、入植シンボル)を満たす拠点 1 つを選ぶ
- ・工場は無料。人口は 1 つにつき 1  を新世界から支払う
- ・入植した工場と人口に基づいて、生産力を上げる

工場のプレハブ化(それぞれ最大4つ)

- ・いずれかの世界で    を支払い    を得る

/ 宇宙船/スタジアムの建設

- ・利用可能な  か  のコストを支払い、カードを取る。その後、更新する


クローン

- ・  を新世界から支払い、新世界で人口マーカーを 2 つ得る



社会基盤の移動 (同じ画像のカードは 1 枚しか得られない)

- ・いずれかを行う
- 社会基盤カードを得て、更新する
- 社会基盤カードをプレイする。コストを新世界から支払う

技術の研究

- ・  を最下段の利用可能な研究に置く
- レベル 2, 3 の技術は完成に 2 回の研究が必要

手番順 :

-  と  上の  の多い順(同値の場合は逆順)

進展 :

- ・パワーレベルの合計を算出(各アクションスロットのカードのパワー合計)
- ・ **全ての進展マーカーを追い越しレーンに移動**
- ・手番順に進展トラック上で1つか2つの進展マーカーを進める
- パワーレベル合計値を進展マーカー 2 つに振り分けて進める(余り不可)
- 1スペースに置くマーカーは1つだけ。追い越しレーンは複数配置可
- 2人プレイ or ソロプレイでは、アイコンの少ないレーンは使用しない
- スペース上の効果は即座に解決する(研究か資源の獲得)
- 進展マーカーは 0 歩進めることもできる(効果を得ることはできない)。ただし、もう1つのマーカーは残りのステップ数だけ進む必要がある

移行エリア

- ・進展トラックには 4 つの移行エリアがある。これらはスペースではない
- ・ **各進展マーカーは、2 つの移行エリアを跨いで移動を終えることはできない**
- ・いずれかの進展マーカーが移行エリアを通過すると様々な処理が変わる



ボーナス :

- ・パワーレベルがいずれかの年末ボーナスと等しければボーナスを得られる
- 手番順に解決する

整理 :

- ・年マーカーを進め、新しい年末カードを公開する
- ・ディスプレイの X スペースにあるカードを更新する
- ・アクションカードを取り除き、アクションカウンターを左端に戻す