

【High Frontier Basic/Colonization オペレーション&フリーアクション】

※網掛は Colonization 専用ルール

自身のターンに、プレイヤーは各宇宙機の移動、各オペレーション、各フリーアクションを任意の順番で実施できる。

各ターンに宇宙に配置されているかを問わず、乗員分として 1 回のオペレーションを実施可能。また宇宙に配置された植民者毎に、該当植民者の専門分野から各 1 回のオペレーションを実施可能(例外:カードオークションを実施するオペレーション(研究/リクルート)は、プレイヤー毎に 1 ターン 1 回のみ実施可能)。植民者が OP を実施する場合、それぞれ 1WT を消費。オペレーションに加えて、各ターン中にフリーアクションを実施可能。条件を満たせば、回数制限なく随時実施可能。

【D1. フリーアクション】

積荷移送 Cargo Transfer – 移動中不可。スタックに対し、同じ場所に存在する積荷(カードかキューブ)を追加する。

LEO 推進剤補充 Refuel in LEO – 移動中不可。LEO または初期軌道のバナールに配置されたスタックに対し、1WT=1 タンクで手持ち資金(LEO 推進剤タンク)から推進剤を補充する。

推進剤清算 Liquidate Fuel – 移動中不可。LEO または初期軌道のバナールに配置されたスタックから、1 タンク=1WT で推進剤を手持ち資金(LEO 推進剤タンク)に変換する。

推進剤の投棄 Fuel Jettison – スタックから任意のステップの推進剤を減少させる。正味推力の変化に注意。

積荷の投棄 Cargo Jettison – スタックから積荷(カードかキューブ)を取り出し、アウトポストを作成するか破棄 decommission する。

カードの破棄 Decommission – 宇宙に配置されたカードを手札に戻す。人間 Human(乗員 Crew, 人間植民者 Human Colonist, 解放済ロボット植民者 Emancipated Robot Colonist)は LEO か工場の配置されたサイトでのみ破棄できる。この場合、現地に追加のキューブ(スペースコロニー)が配置される。破棄された植民者は、植民者デッキの底に入れられる。発展型輸送船を破棄する場合、大キューブスワップ(P8)を実施する。

捨て札 Discard – 手札のカードを対応するデッキの一番底に戻す。

※スタックの構成を変更した場合、乾燥重量修正 Dry Mass Adjustment を実施。

【ファイナンス FINANCE】(握手)

H3. フリーマーケット FREE MARKET –

手札売却 Hand: 手札のカード 1 枚を捨札し、プールから 4WT(現在のフリーマーケット価格)を獲得。

LEO 売却: LEO で黒カード 1 枚を捨札にし、該当カードの生産区分 VP に等しい WT を獲得。

バナール売却 Bernal: ダートサイドを利用できる発展型バナールで黒カードを売却し、該当カードの生産区分 VP に等しい WT を獲得。自派閥バナールなら該当カードを捨札。他派閥バナールなら該当カードを破棄し、バナール所有者の言い値を支払う(Q9)。

N4. リクルート RECRUIT – 初期カードを除く手札が 4 枚未満である場合に実施・参加可。植民者デッキの上から 3 枚を確認し、このうち任意の 1 枚に対するカードオークションを実施。※オークションの手順は研究 OP を参照。

N5. 引き抜き HOSTILE RECRUIT – 戦争中ではない場合に実施可。自身の既存スタックと同じ場所に配置されており、実施派閥に対する忠誠を持つ植民者カード 1 枚を奪う。対象カードを現地の自派閥スタックに移動させる。

N6. 積極行動主義 ACTIVISM – 黒点サイクルが青セクターの場合に実施可。統治体制を変更するための選挙オークションを実施。同時公開の秘密オークションで実施され、10 WT までの入札額と植民者票で採決。同票時は主導勢力が裁定。勝者は政治ディスクを 1 スポット移動させねばならない。

N7. 独占禁止 ANTI-TRUST – 自身が主導勢力かつ、手札に同一カテゴリーのカードを複数枚持つプレイヤーが存在する場合に実施可。該当カードから対象プレイヤーの選択する 1 枚を奪い、自身の手札に入れる。

【エンジニア ENGINEERING】(レンチ)

H1. 収入 INCOME - プールから 2WT を獲得。

H4. 打ち上げ BOOST - 手札から 1 枚以上の乗員または白カードを LEO (と初期軌道のバナールスタックに分配して) 配置。配置したカードの重量の合計値の WT を消費。打ち上げ先が地球放射線ベルトの外側であるカードは、正味推力[3]として放射線ハザード判定を実施(Q2)。宇宙植民者上限に達している場合、プレイヤーは追加の人間植民者を打ち上げることができない(R4)。

代用バナール **Ersatz-Bernal**: 初期軌道にバナールが存在しない場合、10WT を消費して代用バナールの使用を開始できる(Q4)。

H5. サイト推進剤補充 SITE REFUEL -

ISRU 補充: サイト上の宇宙機に [1 + サイトの水資源値 - 現地の ISRU 値] のタンク値の推進剤を補充。ダートロケットは ISRU 能力不要で全タンク分の推進剤を補充可(Z)。

工場補充: 工場(または該当ダートサイトを利用可能な発展型バナール(Q5))に配置されている宇宙機の場合、全タンク値の推進剤を補充可能。GW/TW 級スラスターの場合、工場補充は OP 毎に 1 タンク分のみ(S2)。

H7. 工業化 INDUSTRIALIZE - 白色の領有権ディスクが配置されたサイトで、同地に存在するリファイナリーとロボノーツ各 1 枚(およびラジエターを除く必要なサポート)を破棄する。白色キューブ(ET 工場)を同サイトに配置し、該当する生産種別 VP を一段階低下させる。

移動工場 Mobile Factory: 発展型輸送船を保有している場合、白色領有権上か、初期軌道かダートサイト軌道のバナールでロボノーツとリファイナリーの各セットを破棄し、移動工場キューブを建造可(P6)。

H8. ET 工場生産 ET PRODUCTION - 手札から工場の生産種別と一致する黒カード 1 枚を、工場(または該当ダートサイトを利用可能な発展型バナール(Q5))に配置。輸送船モジュールを使用していない場合、同時に輸送船(大キューブ)を現地に配置可。

N1. デジタルスワップ DIGITAL SWAP - 輸送船スタックに、該当輸送船と生産種別が一致する黒カード 1 枚を配置する。代わりにスタック内から、登場させる黒カードの重量以上のカード(1 枚以上・複数可)を破棄する。

【サイエンス SCIENCE】(顕微鏡)

H2. 研究 RESEARCH - パテントデッキ 1 個を対象に、一番上のカードに対するカードオークションを実施する。初期カード(※乗員とバナール)を除く手札が 4 枚以上のプレイヤーは、実施・参加不可。対象カードを場に提示し、次のカードを公開する。0WT 以上で入札。同額の場合は手番プレイヤーが獲得、非手番プレイヤー同士の場合は手番プレイヤーが落札者を選択。非手番プレイヤー落札時は、入札額を手番プレイヤーに支払う。

サポートモジュール Support Modules: 落札したカードに必要なサポートが指定されている場合、対応する各サポートデッキの一番上のカードを、それぞれ追加で獲得する。

H6. 探査 PROSPECT - 未探査サイトに該当サイトの水資源値以下の ISRU ユニートを配置している場合に実施可能。「1d6 ≤ サイトサイズ」で成功。

成功: 白色の領有権ディスクを配置。

失敗: 黒の資源枯渇ディスクを配置。以後そのサイトでの資源探査・工業化は不可。※ISRU 補充(H5)は可

レイガン探査 Raygun: 非気圏サイトを目標とする場合、着陸せずに近接位置から探査可。1 回の探査で、現位置に近接する(ハザード以外の噴射点・交差点・サイトを経由しない)適合する全サイトを探査可。※個別判定

バギー探査 Buggy: 1 回の探査につき 1 回の振り直し可。または、1 回の探査で黄色の点線で結ばれた全サイトを探査可。※個別判定。ロールは各 1 回

N2. 発展 PROMOTE - 研究所に配置された、紫面を持つ白・黒カード 1 枚を紫面に裏返す。バナールを発展させる場合、研究所は不要だが該当バナールが初期軌道かダートサイトを利用できる軌道に配置されており、指定されたサポートが必要。

N3. 選挙権拡大 SUFFRAGE - 自身が主導勢力かつ、最低 1 枚のロボット植民者が配置されている場合に実施可。1d6 をロールし、結果が配置されている紫カードの枚数未満だった場合、このプレイヤーがロボット解放者となる。

【J/U 勝利条件 Victory Condition】

通常終了条件(J1) - プレイヤー数に応じた工場が配置された、次の年の終了時: 2人:4箇所、3人:6箇所、4人以上:7箇所。

最終モジュール使用時の終了条件(U2) - 以下のいずれかが発生した後に、2回目のイベントを解決した時点。

- 「未来」に[プレイヤー数-1]個のディスクが配置された。
- 「悪魔のハンマー」Footfall(R6)が宣言されてから12年(1黒点周期)が経過した。

勝利得点(J2/U) - 最終モジュール(U)を使用している場合、最終選挙(U6)の実施後に得点を集計。同点の場合はWTの多いプレイヤーの勝利。※条件にあてはまる限り、VPは重複して適用。

領有権ディスク、キューブ(ET工場、コロニー): 1VP

ET工場: サイト毎に該当の生産種別VP

宇宙ベンチャー: 5/7/8VP

工業化されたサイエンスサイト: 2VP

工業化されたTNOサイエンスサイト: 4VP

以下は最終モジュール(U)使用時に適用。

主導勢力の派閥: 5VP

「未来スター」上のディスク: 「未来スター」VP

「未来スター」上の失敗ディスク: 3VP

グローリー(I1) -以下の各条件に該当するサイトに人間

Humanを着陸させ、同カードを最初にLEOまで帰還させ破棄した場合、該当スポットにキューブを配置して条件毎に2VPを獲得。1回の行為で重複して達成可能。

対象サイト: 火星 Mars(地表)、水星 Mercury(地表)、サイエンス Science(任意)、水星圏 Mercury Zone(任意)、木星圏 Jupiter Zone(任意)。

※グローリー(I1)はPoster Map(2014Oct)の表記による。

宇宙ベンチャー(I2)の内容はA&C(2014/3/31)とPoster Map(2014Oct)の内容を折衷した。

【I2 宇宙ベンチャー Space Venture】

[D]以外の同生産種別で3/4箇所の領有権を保有した状態で、5WTを消費することで達成。達成したベンチャーに自色キューブを配置。該当派閥は対応する特殊能力を獲得。各ベンチャーを単独で達成している派閥は、それぞれ3VPを獲得。

[C]*4 宇宙エレベータ: LEO <-> L2 または Mars Cave <-> Phobos 間のルートを利用可能(いずれか選択)。

[S]*3 宇宙医療: 研究OP毎に1WT獲得。

[V]*3 宇宙観光:戦争/無政府状態ではないターンの終了時に1WT獲得。

[M]*3 宇宙3Dプリント: ET工場生産/デジタルスワップOP毎に1WT獲得。

【M4 太陽イベント表 SOL Event Table】

1-2 インスピレーション Inspiration - すべてのパテントデッキの一番上のカードを、各デッキの底に移動させる。

3 グリッチ Glitch - ロケット、アウトポストの優先順位で、同じ場所に人間、キューブ(旧輸送船を除く)、発展型パネルのいずれも配置されていないスタック1箇所、該当スタック内の最も重いカード1枚を選択して破棄。

4 発射台事故/スペースデブリ Pad Explosion/Space Debris - LEOと未発展状態のパネルスタックに配置されたカードのうち、最も重いカード1枚を選択して破棄。

5-6 現在のセクターにより、以下のイベントに従う。

【青】 選挙オークション Election Auction - 選挙オークション(N6)を実施。入札額は10WTまで。同値の場合は、主導勢力が勝者を決定(主導勢力がない場合は変更なし)。各プレイヤーは入札WTをプールに支払う。勝者は政治ディスクを隣接スペースへ動かす。

【黄】 予算削減 Budget Cuts - 手札から乗員以外のカード1枚を選択し、デッキに戻す。

【赤】 太陽フレア/コロナ質量放出 Solar Flare/Coronal Mass Ejection - 1d6で今回の放射線レベルを決定。サイトや発展型パネルに配置されておらず、放射線ベルトの外側に存在する全てのスタックは、太陽圏ゾーン修正を適用後、この放射線レベル未満の放射線耐性のカードをすべて破棄。発展型パネル内でも、パネルをサポートしているラジエーターは本イベントの影響を受ける。

【K4 宇宙統治 Space Government】

政治ディスクの配置されているスポットにより、以下の統治体制を適用。指定のない限り、全派閥に適用。

中道主義 Centrist - UN 5VP。特別ルールなし。

無政府状態 Anarchy - 全派閥とも不法行為 Felonious Actions を実施可。PRC は、手番開始時に政治ディスクを隣接する戦争状態 War スペースに移動させることが可能。

PRC を除き、派閥・バナール特殊能力使用不可。

戦争状態 War - 全派閥とも不法行為と戦闘を実施可。PRC を除き、派閥・バナール特殊能力使用不可。

軍国主義 Press Gangs - PRC 5VP。PRC は対象の忠誠 Loyalty を無視して引き抜き OP を実施可。

平等主義 Egalitarianism - ESA 5VP。収入 OP では、最も所持 WT の多い任意の派閥から 2WT を獲得。

反核主義 Antinuke - ESA 5VP。リアクターと搭載型核動力カードを打ち上げ、売却できない。捨て札は可能。

民族主義 Nationalism - NASA 5VP。NASA 以外のプレイヤーは収入 OP 不可。

旧保守主義 Paleoconservatism - NASA 5VP。NASA 以外のプレイヤーは研究 OP 不可。

自由経済主義 Libertarian Work Ethic - 清水 5VP。収入 OP の獲得 WT が「所持 ET 工場数」となる。

【E5/P4 輸送船の移動 Freighter Movement】

基本性能 - 正味推力[+1](推進施設の補助で TMP のみ変動)で推進剤を管理しない。

離着陸 - 工場支援(G4)か大気制動を受けられる場合を除き、サイズ[1]サイトのみ離着陸可。

積載制限 Load Limit - 移動可能な搭載重量上限。

工場限定積載 Factory Loading Only - この特徴を持つ輸送船は、工場と発展型バナールでのみ積荷を搭載可(荷降ろしは任意)。

巡航ボーナス Cruiser Bonus - この特徴を持つ輸送船は、毎ターンの移動で指定回数までピボットを実施可。

隕石防御 - キューブ(旧輸送船を除く)と同じ場所に配置されているスタックは、グリッジ Glitch の効果を無視。

移動工場 Mobile Factory - 輸送船を発展させた場合、スペースコロニーを持たない工場が、同輸送船カードの赤枠能力で移動可能となる(小キューブは積荷の積載は不

可)。自派閥の領有権上に配置されれば工場となる。自派閥領有権か初期軌道・ダートサイドを持つバナールで、工業化 OP により建造可能(P6)。

【Z ダートサイド、研究所、推進施設、月面工場 Dirtsides, Lab, Push, and Lunar Factory】

ダートサイド Dirtsides Factory - 発展型バナールに近接したサイト上の領有権に配置されたキューブ(間にハザード地帯(骸骨)のない噴射点・交差点、サイトを挟まない)。該当サイトの水資源を、宇宙植民者上限(R4)の計算に利用可能。工場の生産物や推進剤を、該当バナールに配置可能(Q5)。対象サイトがサイズ[1]の周期彗星である場合、バナールはサイトに着陸している必要がある。

研究所 Lab - TNO サイエンスサイトの領有権に配置されたキューブ(TNO 研究所)。またはサイエンスサイトのダートサイドを利用できる発展型バナール(バナール研究所)。発展 OP に使用。

推進施設 Push Factory - 水星 Mercury, 金星 Venus, またはイオ Io 上の領有権に配置されたキューブ。任意の輸送船の TMP に[+1]できるほか、土星軌道までの太陽光利用ジェネレータを有効にする。※対象数・回数制限なし。

月面工場 Lunar Factory - 5人プレイでのみ月に工場を配置可能。月に工場が設置されている場合、主導勢力は該当工場キューブを白色のキューブと入れ替える支配奪取 OP を実施可能。領有権は変更せず、キューブのみ変更。主導勢力が存在しない場合、領有権を持つ派閥は自身の工場に差し戻す支配奪取 OP を実施可能。

【Z スペースコロニー Space Colony】

設置: 自身の工場の存在するサイトで人間 Human を破棄し、現地に追加のキューブ(スペースコロニー)を配置。工業化 OP 時に、搭載型核動力を持つ植民者をサポート用に破棄し、工場とコロニーを同時に設置可能。

撤収: 該当キューブを除去し、手札の乗員を現地に配置。

High Frontier Alive & Complete(2014/08/29) -
Basic/Colonization Operation aid
Japanese Ver.6.0A: 2015/01/21