

# Dawn on Titan

## タイタンの夜明け

ルールブック

By BKPRN EKENBERG

Version 2023/5/12

### 目次

概要	1
コンポーネント	2
セットアップ	5
プレイ	7
コンポーネントガイド	14
キーコンセプト	20
1人プレイ用ルール	22
土星とその月	27
クレジット	27
付録：カードの訳	28

### 概要

#### ブリーフィング

そんなに遠くない未来、あなたは土星の月の資源を巡って争っている大企業を導いています。

このゲームであなたは土星の重力を利用して宇宙船で衛星軌道を飛び回ります。土星の月に正しい軌道で接近することが着陸を成功させ資源を漁るための秘訣です。

注意して進みましょう！ 危険地帯は容赦なく、惑星からの稲妻は電気機器に被害を与えます！ 隕石も降り注ぎます！ 月片では不安定な氷の間欠泉も爆発します！

軽い気持ちで宇宙探査を行うことはできません…。




## 勝利のために

ゲームに勝利するには、2つの方法があります。

- ・7番目の施設を盤上に配置できたプレイヤーが、その瞬間に勝利します。
- ・最後の月と月片が探査され、その最後の探査を行ったプレイヤーのターンを終えた時に、もっとも多くの施設を配置できたプレイヤーが勝利します。同数の場合は、司令部に最大の資源を持つほうが勝利します。それも等しければ、勝利を分け合しましょう。

## コンポーネント (COMPONENTS)

1	Rulebook ルールブック	本書 (の英語版)
1	Game Boards 盤	
4	HQ Board 司令部ボード (1人1枚)	
32	Combat Cards 戦闘カード (1人8枚)	

20	SpaceShips 宇宙船 (1人5個)	
9	Main Moon 主月	
15	Norse Moon 北月	
1	TITAN (Moon) タイタン (月)	
18	Moonlets 月片	


2	Helium Clouds ヘリウム雲	
6	Bolt Tokens 稲妻トークン	
8	Diamond Mines ダイヤモンド鉱山 (プレイヤー各色)	
8	Alloy Mines 金属工場 (プレイヤー各色)	
8	Life Labs 生命研究所 (プレイヤー各色)	
4	Helium Extracter ヘリウム分離機 (プレイヤー各色)	
92	Resource Tokens 資源トークン	 20      24      24      24

## セットアップ (SetUp)

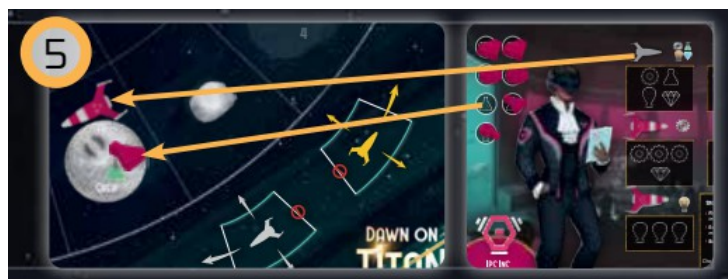
1. 盤を全員の手の届くところに置きます。
2. タイタンを探して、盤上の「TITAN」の区域に配置します。
3. プレイヤー人数に応じた個数（次表）のヘリウム雲・月（裏面で）・月片（裏面で）をランダムに取って、盤上に配置します。

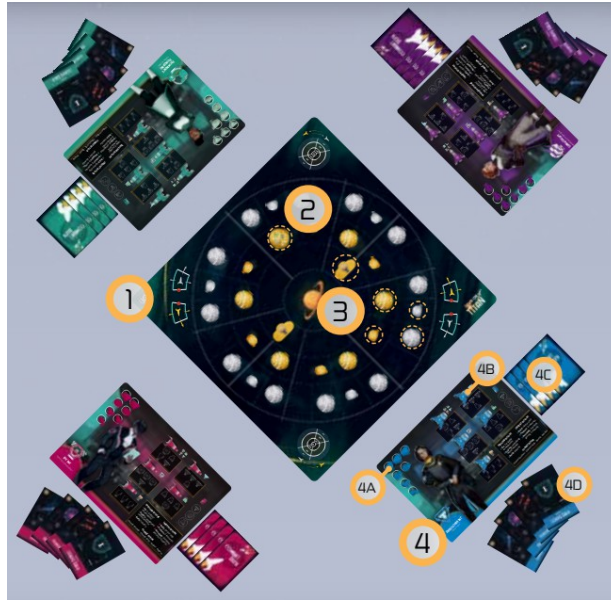
訳注：人数により置く区域が変動するものは、盤上の数字がプレイヤーの人数です。

プレイヤー数	ヘリウム軌道	主軌道（向きは金）			北軌道（向きは銀）	
2人	雲 1	タイタン	月 5	月片 6	月 3	月片 0
3人	雲 2	タイタン	月 5	月片 6	月 6	月片 6
4人	雲 2	タイタン	月 5	月片 6	月 12	月片 6

4. 各プレイヤーはランダムに司令部ボードを取り、その色に応じた次のものを取って配置します。
  - A) 7個の施設駒を、司令部ボードの左上の所定の区域に置きます。  
訳注：4種類の施設駒の各個数の内訳は、司令部（色）により異なります。
  - B) 5個の宇宙船を、司令部ボードの所定の区域に置きます。
  - C) 4枚のアップグレード（Uograded）戦闘カードを、司令部ボードの所定の右区域の横に裏面で並べます。これは常に裏面にし、他プレイヤーは内容を見ることはできません。
  - D) 4枚の基本戦闘カードを各プレイヤーは裏面で持ちます。他プレイヤーは覗いてはいけません。
5. 開始プレイヤーをランダムに決定して、以下、時計回りで各プレイヤーは次の行動を行います。
  - ・北月（銀色）1枚を表にします。
  - ・その月で使用できる施設1個と、左上の宇宙船（）をその月へ移動させます。

例：プレイヤーが選んだ月を表にしました（CREIPでした）。そこには金属工場か生命研究所を配置できます。プレイヤーはその月に、宇宙船と生命研究所を移動させました。





**ゴールデン・ルール**：ゲームの「ルール」が、「コンポーネント」の記述と矛盾する場合には「コンポーネント」が優先されます。

**コンポーネントの制限**：コンポーネントはセットに含まれている個数だけを使用します。

**キー・コンセプト**：最初の文字が大文字である単語（訳注：これは下線単語とします）はキー・コンセプトであり、章「キー・コンセプト」（P.21）でおのこの詳述されています。

## プレイの流れ (Sequence of Play)

### 各ターンの行動

手番プレイヤーは自分のターンに宇宙船・施設・戦闘のアクションのうちから選んだ3つを実行します。3つを自由に組み合わせて構いません。同じアクションを3回行うこともできます。ターンの終了時に、手番プレイヤーの宇宙船に稲妻がついていたらすべて除去します。

- ・手番プレイヤーのアクションは、盤上の次のいずれかのアクションになります。
  - ・宇宙船1つを使用する「宇宙船」アクション
  - ・施設1つを使用する「施設」アクション
  - ・プレイヤーのユニットが他プレイヤーのユニットと同一の区域と向きに居る際に行える「戦闘」アクション
- ・盤上に**1個もそのプレイヤーのユニットがない**場合は？
  - ・手番プレイヤーのターン実行中ユニット（宇宙船か施設）が盤上に1個もなくなった場合には、そのプレイヤーのターンのそれ以降の行動はスキップされます。
  - ・次のターンの開始時にユニットがない場合には、盤上でまだ施設の置かれていない任意の月か雲（未探査のもので構いません）に宇宙船と適した施設1個（セットアップのステップ5を参照）を配置したのち、自分の手番アクション3つを行います
  - ・自分が施設を置ける月か雲が1個も残っていなかった場合には、そのプレイヤーのターンのそれ以降の行動はスキップされます。

## 宇宙船アクション (Ship Actions)

### 飛行 (Fly)

飛行アクションでは移動かインメルマンを行えます。それぞれ1ステップを使用します。飛行アクションで使用できる最大ステップ数は、宇宙船が飛行アクションを開始する軌道に依存します（図を参照）。

- ・北軌道からは1ステップ
- ・主軌道からは2ステップ
- ・ヘリウム軌道からは3ステップ
- ・スリングショット軌道からは4ステップ

## 移動 (Move)

「移動」は、宇宙船 1 隻をある区域 (Location) から別の区域に移すアクションを差します。これは異なる軌道間の斜め移動を含みません。

- ・新たな区域に侵入するには 1 ステップ。
- ・宇宙船は同じ軌道上の向いている向きにしか移動できません。軌道の変更は宇宙船の向きに無関係に行うことができ、中心から外の軌道に移動する場合には 2 つの移動先のどちらにも移動できます。
- ・同じ向きを向いている他のプレイヤーのユニットがすでに居る区域に入ったり、そこからターンの移動を開始する場合には、双方のプレイヤーが (ターンプレイヤーの実行順に)、相手に移動の停止を求めるか、そのまま移動を許可するかを表明します。
  - ・相手が通過を認めなかった場合には、そこであなたのターンの飛行アクションは終了します。あなたは「戦闘」を行わずにそこを去ることはできません (→戦闘 P.10)。
  - ・プレイヤーは、いったん通過を認めた相手プレイヤーに対して、あとのターンで気を変えることも可能です。

## インメルマン (軌道上の向き変更) (Inmelmann)

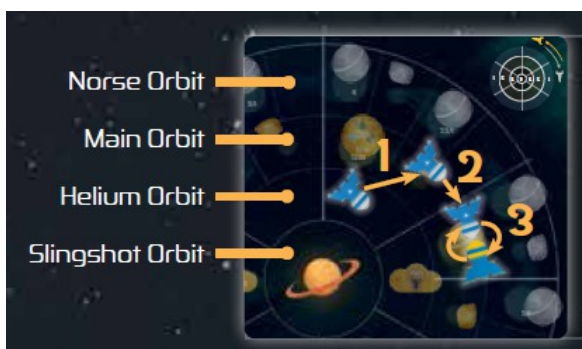
「インメルマン」を行うことにより、プレイヤーは軌道上の宇宙船の向きを変更できます。すなわち土星の起動上の現在の「時計回り」「反時計回り」のどちらかの向きを、反対に変更できます。

これには宇宙船の向きを反対にしてください。1 ステップを要します。

ヒント：宇宙船の着色されている鼻先を進行方向の向きに合わせるようにしましょう。

注意：宇宙船を斜めに移動させることはできません。

注意：ユニットは (1 ターンに 3 アクションの制限内で) 同じターンに同じアクションを複数回行うことができます。



移動の例：

青プレイヤーの宇宙船は、Helium 軌道に居り、3 アクションを行えます。

- 1) Helium 軌道から Main 軌道へ
- 2) 時計回りに軌道上を 1 移動
- 3) インメルマンを行い、向きを変更します。



## 探査 (Explore)

盤上の、宇宙船と同じ向きにある未探査の (=裏面が上の) 月や月片を 1 枚表にします。

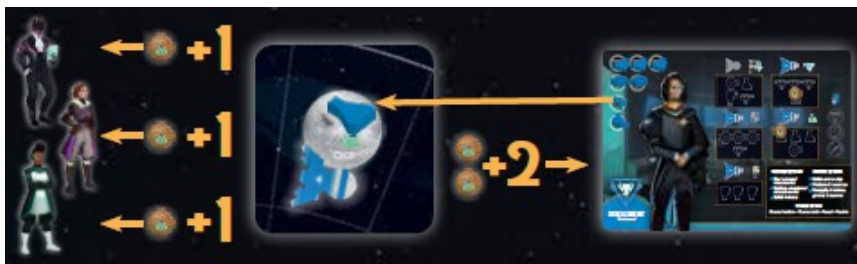
- ・宇宙船と月 (月片) は同じ区域に居る必要があります。
- ・月片を探査する際は、ただちにその効果 (月片ごとに説明があります) を解決してから、それを盤上から取り除きます。
- ・月を探査した際は、ただちに解決する効果はありません。

## 施設を建てる (Build a Industry)

探査を行った月や雲に施設 1 個を建てます。その区域に探査を行うプレイヤーの宇宙船がいなければなりません。施設にはダイヤモンド鉱山 (A) ・金属工場 (B) ・生命研究所 (C) ・ヘリウム分離機 (D) の 4 種類があります。



- ・月 1 つには 1 つの施設しか置けません。複数の施設に使える月はありますが、その場合でも、ある施設を置いたら別の施設は置けません。
- ・「タイタン」に限り、2 つの施設を置けます。
- ・月片の上には施設を置けません。
- ・ゲームを通し、施設 1 個を建てたプレイヤーは、即座にその施設に対応する資源 2 を得ます。
- ・他のプレイヤー全員も、その資源 1 個を得られます。
  - ・各プレイヤーは、自分の司令部ボードの資源欄に、それを置きます。
  - ・司令部ボードに資源を置けなかった場合、その資源は破棄されます。



例) 青プレイヤーの宇宙船が北月にあります。

青プレイヤーは自分のアクションで司令部ボード上の生命研究所を移動させました。

青プレイヤーは生命資源 2、他のプレイヤーは生命資源 1 を得ます。

注意：建造に資源を必要としません。

注意：他の敵対するプレイヤーの宇宙船が同じ区域に居ても、月や雲で建造を行えます。

## 施設アクション (Industrial Actions)

### 宇宙船の製造 (Build Spaceship)

資源を支払って宇宙船 1 隻を製造します。

- ・宇宙船は、その施設の区画の、施設の向き（月の向き）に配置します。
- ・宇宙船を製造できる施設が特定されていることに注意してください。



青プレイヤーは主月にダイヤモンド鉱山を持っています。青プレイヤーはアクションで宇宙船 1 隻を製造して、それを「金の面」を上にして司令部から月上に配置します。それから、その製造に必要な資源である「ダイヤモンド 3 + 生命 1」資源を司令部ボードから取り除きます。

### カードの製造 (Build Card)

必要な資源を支払って司令部の横の山のカード 1 枚を製造します。

- ・そのカードは新しい手札として手札に加えます。
- ・カードは、記されている施設アイコンの施設でのみ製造可能です。

注意：手札のカードと山札のカードは他プレイヤーには公開しない情報です。何を製造したかを他プレイ

ヤーには示すべきではありません。カードは戦闘中には公開されますので、他のプレイヤーはその時点でどのカードをあなたが持っていたのかを知って、覚えておくことも可能になります。

訳者注：ズルをして本来は作れないカードを作るプレイヤーのことは想定しない模様。

## 生産 (Produce)

あなたがすでに製造した施設 1 つと同じ種類の資源 2 つを獲得して、それを司令部ボードの空いている資源スポットに置きます。

## 地球からの補給 (Resupply from Earth)

1 ターンの 3 アクション全部を使用することで、任意の種類 of 資源 1 個を獲得できます。

## 戦闘アクション (Combat Action)

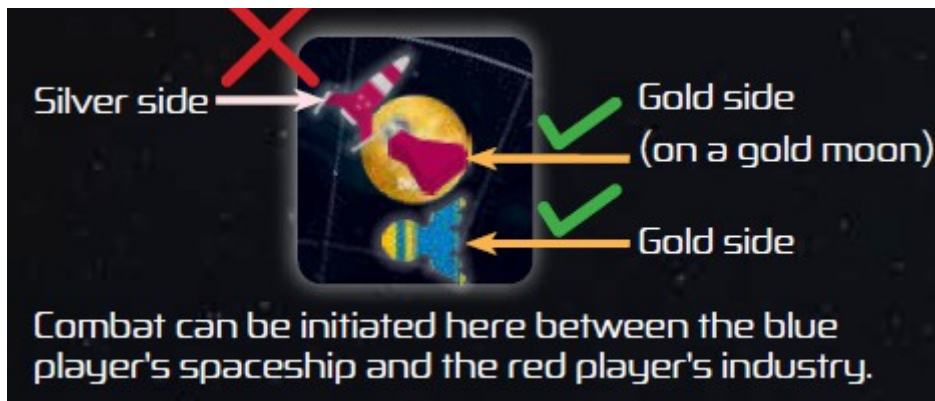
戦闘により、それがどのような利益をもたらし、どのように他のプレイヤーはそれを防ぐかを学びます。宇宙船と施設の双方が攻撃と防御の両方に使用できます。戦闘には 1 アクションを要します。

## 戦闘シーケンス (Combat Sequence)

1. 区域を選びます。その区域内にいる攻撃しようとしている敵のユニットに対し、同じ向きの宇宙船の最低 1 隻か施設 1 個があるときに、そのユニットを攻撃可能です。



↑ 違う向きを向いている宇宙船に攻撃をかけることはできません。



↑青プレイヤーの宇宙船と、赤プレイヤーの施設の間での戦闘は可能です。

2. 攻撃可能な複数プレイヤーのユニットがある場合には、どちらのプレイヤーを攻撃するかを攻撃側プレイヤーが宣言します。
3. 双方のプレイヤーが手札のカードを1枚選び、それを裏でテーブルの上に置きます。  
注：Stealth（ステルス）やSecurity（セキュリティ）と記されているカードは、区域内に施設を持つプレイヤーでなければ選べません。
4. 同時にカードを表にして、結果を解決します。
  - ・双方が同じカードを出した場合は、何も起こりませんが1アクションは消費されます。
  - ・Charged Particle（荷電粒子）はPlasma（プラズマ）に勝ちます。
  - ・Plasma（プラズマ）はLaser（レーザー）に勝ちます。
  - ・Laser（レーザー）はCharged Particle（荷電粒子）に勝ちます。
  - ・「アップグレード（Upgrade）」した武器は、アップグレードしていない同種の武器に勝ちます。たとえばアップグレードしたLaserはアップグレードをしていないLaserに勝ちます。しかしアップグレードしたLaserでも、アップグレードしていないPlasmaに負けます。
  - ・Stealthはすべての武器に勝てますが、Securityには負けます。
  - ・SecurityはSecurityには勝てますが、すべての武器に負けます。
5. Stealthがプレイされていない場合、負けたプレイヤーは1 ユニットを選んで取り除きます。それは勝ったプレイヤーユニットと同じ区域と向きのものである必要があります。除いたユニットは司令部に戻します。
6. Stealthがプレイされ、防御側がSecurityをプレイしなかった場合、攻撃側は防御側の施設を使用して施設アクション1個（宇宙船の製造、カードの製造、生産）を行えます。
7. Stealthがプレイされて、防御側がSecurityをプレイした場合、攻撃側は負け、選んだ1 ユニットを失います（同じ区域と向きの1 ユニットを司令部に戻します）。
8. 勝敗の結果の解決後、双方のプレイヤーは使用したカードを手札に戻します。
9. 戦闘アクションの最後のステップは、双方のプレイヤーが退却するかどうかを決めることです。
  - ・防御側プレイヤーから先に、退却するかどうかを宣言します。
  - ・退却するプレイヤーは、その区域の攻撃側と同じ向きにあるすべての宇宙船を、区域から移動させねば

- なりません。これには通常移動 1 ステップのルールを適用します（インメルマンは使用できません）。
- ・敵のユニットの居る区域への退却はできません。
  - ・退却するすべての宇宙船が、同一の区域に移動しなければなりません。



退却の例：

A-青プレイヤー（防御側）が残った宇宙船一隻（銀の面が表）を1ステップを使用して隣に区域に移動させます。

B-緑プレイヤーも同様に退却を決め、すべての残りの宇宙船（銀の面が表）を1ステップを使用して別の区域に移動させます。

## 終了条件の確認（End Condition Reminder）

ゲームは、プレイヤーの誰かが7個目の施設を盤上に建てたか（そのプレイヤーの勝利）、またはプレイヤーの誰かがすべての月と月片が探査し終えたターンの終了時に一番多くの施設を建てていたプレイヤーが勝利します（細かい条件は P.1）。

## ハンディキャップ（Handicap）

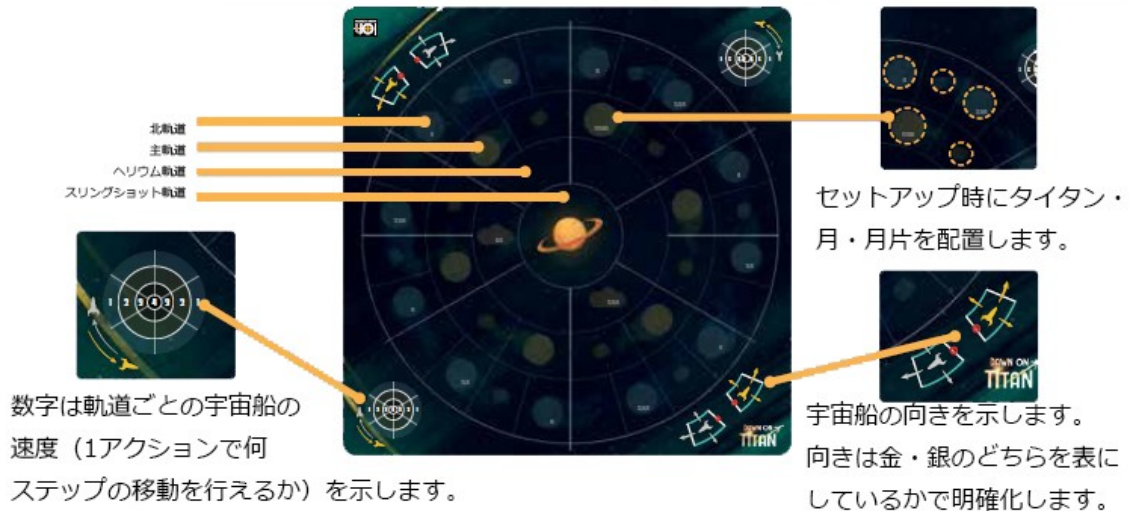
1人以上のプレイヤーにとってのプレイをもっと易くさせたい場合は、以下のルールの片方または双方を適用します。

1. そのプレイヤーがダイヤモンド・金属・生命の資源により宇宙船を建造する場合には、ボードに記されている「資源 3 個 + 別の 1 個」ではなく、指定された「資源 3 個のみ」による建造を可能にします。
2. プレイヤーの全員が手札と山札のカードを、何を得ているかを明示しつつ司令部の横に表に置いたままプレイします。戦闘の際には、そこから手札のカード全部を手にとって、そこから相手に見えないように 1 枚選びます。



## コンポーネント・ガイド

### ゲーム盤 (Gameboard)



### 司令部ボード(HQ Boards)



## 戦闘カード (Combat Cards)

武器カード：

ゲーム開始時に左上に「SetUp」アイコンのついた基本 (Basic) カードを取り、それらを戦闘で使用できます。

ゲーム中に施設で資源を使い武器カードのアップグレード

(Upgrade) カードを建造し、

同種の基本カードと交換することで、それらも戦闘で使用可能になります。

アップグレードした武器は同種の基本武器に勝ちます。たとえば ultra-frequency laser は通常の laser に勝ちます。しかし ultra-frequency laser でも plasma (または super heated plasma) には負けます。

アップグレードした武器カード左上のシンボルは、それをどこの施設で建造可能であることを示します。たとえば superheated plasma カードは、生命研究所で建造可能です。

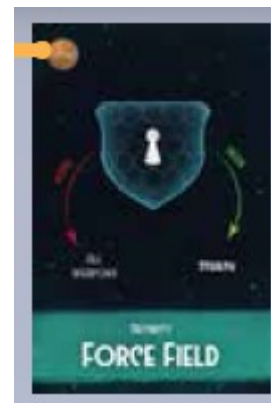


セキュリティカード：

セキュリティカードは左上に「SetUp」アイコンがあるように、ゲーム開始時から獲得しています。

戦闘では、他の武器カードと同様に使用できます。

セキュリティカードは、攻撃側がステルスカードを使用する可能性がある場合には防御側が使用できます。そのフォース・フィールドはステルス攻撃を無効化できますが、他のすべての武器に対しては無効です。



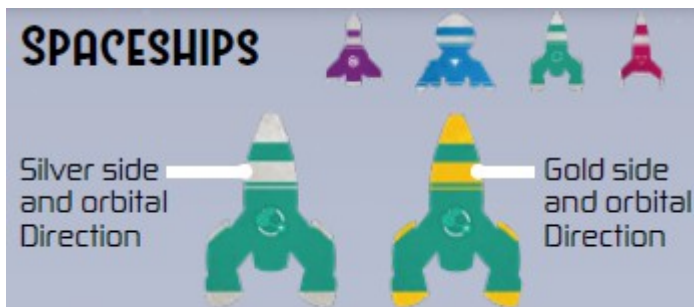
ステルスカード：

ステルスカードは (左上のアイコンが示すように) どの施設でも建造できます。戦闘で、ステルスカードは同じ区域の防御側が攻撃側宇宙船と同じ向きの施設を持っている場合に使用可能です。

戦闘で、相手が通常武器を使ってきた場合にはただちに勝利して、相手の施設の施設アクション 1 を行えます (たとえば、資源 2 個を得られます)。



## 宇宙船 (Spaceships)



各プレイヤーは、5隻の宇宙船を所持します。宇宙船は金・銀の2つの面を持ちます。

宇宙船の面は軌道上での向きを示します。

向き（裏表）を変えるには、飛行のアクションでインメルマンを実行します。

宇宙船の建造、および破壊された後での再建造には、所定の資源を必要とします。

## タイタン (Titan)



タイタンは土星系の最大の月で、ゲーム開始時に探査済である唯一の月であり、複数の施設を置ける月でもあります。

タイタンには3種類の施設を建造できますが、建造できるのは2つまでです（例外：稲妻→P.18）。

同じ向き（金色）の宇宙船が、1アクションを使用して施設を建造できます。

## 主月 (Main Moons)



主月は、セットアップ時に裏面で主軌道に配置されます。

同じ区域の同じ向き（金色）を向いている宇宙船が、探査アクションを行って表にできます。

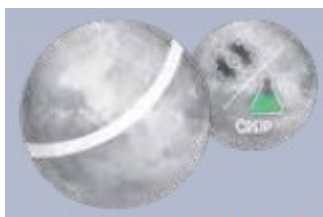
2種類の施設を建造できますが、建造できるのは1つです（例外：稲妻→P.18）。

同じ向き（金色）の宇宙船が、1アクションを使用して施設を建造できます。

## 北月 (Norse Moons)

北月は、セットアップ時に裏面で北軌道に配置されます。





同じ区域の同じ向き（銀色）を向いている宇宙船が、探査アクションを行って表にできます。

2種類の施設を建造できますが、建造できるのは1つです（例外：稲妻→P.18）。

同じ向き（銀色）の宇宙船が、1アクションを使用して施設を建造できます。

## ヘリウム雲 (Helium Clouds)



ヘリウム雲は、セットアップ時にヘリウム軌道に配置されます。

ヘリウム雲は探査を行う必要はなく、代わりに、同じ区域の同じ向き（金色）の宇宙船であれば、まだヘリウム分離機が設置されていないヘリウム雲に対し

ファクト：土星の大気はヘリウム3を豊富に含む太陽系では数少ない場所です。ヘリウム3はクリーンな核融合の燃料としてロケットの燃料となり、地球に持ち帰ることが期待されています。

ヘリウム分離機を設置可能です。

## 月片 (Moonlets)

月片はセットアップ時に北軌道と主軌道に裏面で配置されます。同じ区域にいる同じ向きの宇宙船は、1アクションを使って探査を行い、表にできます。その結果（次項）はただちに適用され、その後で月片は破棄されます。

天然資源 (Natural Resources) :



豊富な天然資源を獲得します。アイコンで示された資源を3つ獲得します。それを司令部のボードの所定の区域に置きます。もし司令部ボード上にその資源を置く場所が残っていないのであれば、置けなかつ

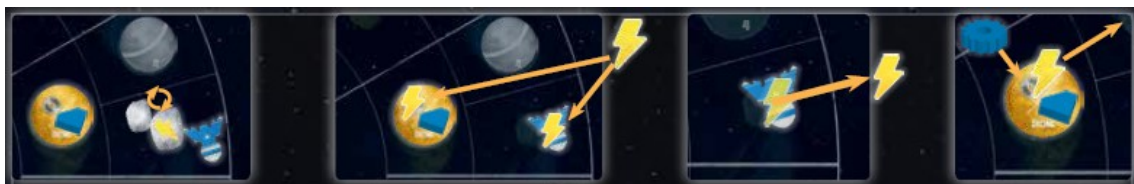
た資源は破棄します。

### 稲妻 (Bolt) :

土星と月片の間に突発的に発生する放電です。これは宇宙船を一時的に停止させますが、同時に近くの月に施設建造可能なスポットを1つ増やします。



- ・月片の探査を行った宇宙船に、稲妻トークンを1つ置きます。この宇宙船はこのターンには他のアクションをもう行えません。
  - ・その月片のあるセクタ（扇区画）にすでに探査済の月がある場合には、それを1個選びます。その月に任意の種類施設を建造できます。
  - ・あなたのターンの終了時に、宇宙船から稲妻トークンを取り除きます。
- 追加の施設を建造後に稲妻トークンは取り除き、それはもう他の影響を与えません。



月片を探査して表にしたら稲妻が出ました。

稲妻トークンを宇宙船と同じセクタの探査済の月に置きます。

宇宙船の稲妻は、ターン終了時に除きます。

追加の施設を建造したら、月の稲妻は除きます。

### 隕石 (Meteorite) :



現在のプレイヤーはその隕石を操作して、同じ軌道上にいる他のユニットの1個を破壊できます。

### 爆発 (Explosion) :



その区域にいる、すべてのユニットは破壊され、司令部に戻します。

## 資源トークン (Resource Token)



金属資源は  
金属鉱山で



ダイヤモンドは  
ダイヤモンド鉱山で



ヘリウムは  
ヘリウム分離機で



生命は  
生命研究所で

宇宙船とカードを建造するための「通貨」として使用されます。

資源は施設で生産されたり、月片の探査で獲得されます。

司令部ボード上に配置することでそれを建造に使用可能になりますが、いったん配置したものを司令部ボードの他の場所に移動させることはできません。

## 施設 (Industries)

最初に7個の施設すべてを同時に建造できたプレイヤーがゲームに勝利します。

すべての月が探査されたときに、他のプレイヤーよりも多くの施設を建造できていたプレイヤーがゲームに勝利します。

**金属工場：**金属を生産します。



**ダイヤモンド鉱山：**

ダイヤモンドを生産します。



**生命研究所：**生命を生産します。



**ヘリウム分離機：**

ヘリウムを生産します。



ファクト：土星には太陽系のほとんどの惑星と同様、惑星の自転と同じ時計回りに公転している24個の月が発見されています。これらをこのゲームでは、土星の「主月」と称しています。

その一方で、土星には重力で捕われて土星を周回している岩石などの58の天体が確認されています。それらは土星の自転方向とは逆方向に極方向を公転しているものもあり、このゲームでは「北月」と称しています。

ファクト：土星からその月への稲妻が、実際に月の資源を掘り起こすことはあり、それは「放電加工 (electric discharge machining)」とも呼ばれます。

## キー・コンセプト

### ユニット (Units) :

プレイヤーの色を持つ、宇宙船や施設の総称です。

### 区域 (Location) :

移動可能な、盤上で区切られた 43 の場所のひとつを差します。

### セクタ (Sector) :

盤上の、扇形に 6 分割された各部分です。

### 軌道 (Orbits) :

マップは「軌道」と呼ばれる、4 つの同心円に分割されています。それぞれに北、主、ヘリウム、スリングショットという名前がついています。同じ軌道上のすべての月と月片は同じ向きを向いています。北軌道の月は銀の時計回りの向きです。他の軌道の月は金の反時計回りです。宇宙船は土星に近い軌道で移動を開始するほど多くの飛行アクションを行えます。

ファクト：軌道の名前は、実際に土星の周囲を回る軌道に準拠しています。北の軌道は発見された土星の外衛星を示します。主軌道は土星の主要衛星です。ヘリウム軌道は土星の輪の内側で、とどまりながら土星のヘリウム 3 を収集できる場所です。

ファクト：惑星が大きいほどその重力の井戸は深くなり引力は強くなります。宇宙船が惑星に接近するほどにスリングショットの加速により高速を得られます。このゲームではそれを、開始区域の軌道が内側であるほど、1 アクションで移動できるステップ数を増やすことで表現しています。

### 向き (Direction) :

ゲームでは、おのこの宇宙船と月（そのうえの施設も）は土星軌道の事実に基づいた（その色で示さ

れる通りの) 向きを持ちます。宇宙船の向きはその面の色で、月/雲の向きはその色で示されます。月/雲の上の施設の向きは、その属する月/雲の向きに従います。

### 干渉 (Interaction) :

ユニットは、他のユニットや月に対して、同じ区域と同じ向きにある場合に限り戦闘を含めた干渉を行います。

ファクト：土星の月、たとえばタイタンは秒速 5km といった高速で移動しています。月に着陸するにはその向きと速度を合わせて表面に降下しなければなりません。このゲームではそれを「向き」という概念で表現しています。月に干渉するには、その月の向きの色に宇宙船の向きの色を合わせます。すなわち金色の月に着陸するには宇宙船は金色の面を表にし、銀色の月に着陸するには銀色の面を表にします。

### 移動 (Movement) :

銀の向きを表にした宇宙船は軌道上を時計回りに、金の向きを表にした宇宙船は軌道上を反時計回りに移動しなければなりません。飛行アクション「インメルマン」を行うことで、向きを変更できます。宇宙船は向きにかかわらず軌道から別の軌道に移動できます。

ファクト：太陽系のほとんどすべての軌道は同一平面上に時計回りで回っています。土星とその月も小さい星系で、ほとんどすべての軌道は同一平面上の時計回りです。しかしわずかな例外があり、北の月のいくつかは逆回りになっています。北の月に着陸する必要がある場合には、あなたはロケットを逆噴射させて完全に停止した後に逆方向に噴射する必要があり、これは困難で燃料を消費する行動になります。

# 1 人プレイ用ルール

## ブリーフィング：

地平線に戦いが迫るなかで、あなたは土星の資源を巡る戦いで技能を示します。他の企業と争う前に、新たな敵、すなわち機械と戦う必要があります。

## ゲームの目的：

あなたが7個目の施設を置いたときに、任務を達成できていればあなたの勝利です。ただし、

- あなたはあなたの施設を置こうとする「AI」と競争する必要があります。AIが先に6個目の施設を置いた場合には、あなたの敗北でゲームは終了します。
- あなたが7個目の施設を置く前に、盤上に7個目の施設を置ける場所がなくなった場合にも、ゲームはあなたの敗北で終了します。
- AIの命令デッキの山がなくなり、AIが効果的なカードをプレイできなくなった場合にも、ゲームはあなたの敗北で終了します。迅速なプレイが必要です。

## [得点計算]

ゲームに勝利で来た際のあなたの得点は、あなたが勝利条件を達成して終了した時点での、AIの山札に残っている命令カードの枚数です。高い方が高評価になります。敗北した際の得点はゼロです。

## 追加コンポーネント：

- AIの命令カード16枚
- 3面ダイス1個（1～3の目が入っているダイス）

## セットアップ：

通常の2人プレイヤー用のセットアップを行います。以下の点を変更します。

2人目をAIプレイヤーとし、そのセットアップはAIコンポーネントとして設定します。

プレイヤー数	ヘリウム軌道	主軌道（向きは金）			北軌道（向きは銀）	
2人	雲 1	タイタン	月 5	月片 6	月 3	月片 0

4A) AI の司令部ボードから、ヘリウム施設を取り除きます。

・AI は 6 個の施設を置くことでゲームに勝利します。

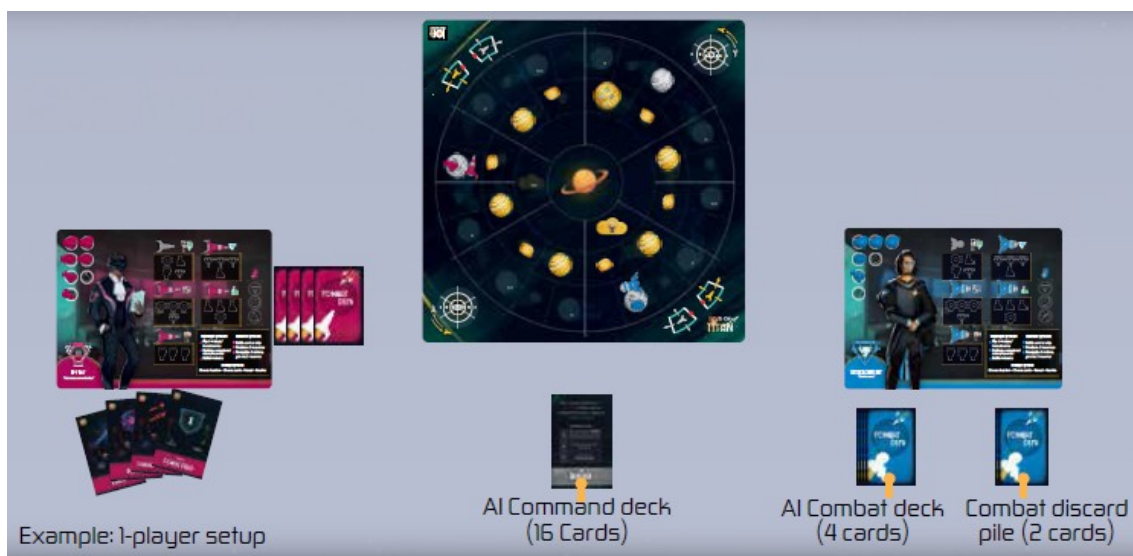
4C/D) AI の戦闘カードを全部集め「ステルス」カードと「セキュリティ」カードを除きます。ゲームを通して、

AI は武器カードのみで戦闘を行います。

・AI の戦闘カード 6 枚をシャッフルし、うち 2 枚を中を見ないで抜き裏面で捨て札の山に置きます。

5) 通常通りに自分の開始区域を選び、AI の開始区域も選びます。

最後に、16 枚の AI 命令カードをシャッフルし、表を上にした山札にします。



## ゲームのプレイ :

[各ターンの開始時]

AI 命令デッキの、一番上のカードの内容を見ます。

・それがすでに「活性化」されたイベントカードである場合は、それを取り除き自分の通常ターンを行います。

・活性化されたイベントカードの上にはダイスを置きます (→イベントカード P.25)

・それがまだ「活性化」していないイベントカードであれば、活性化させます。すなわちそのカードを山の一番上に置いた状態のままダイスを振ります。

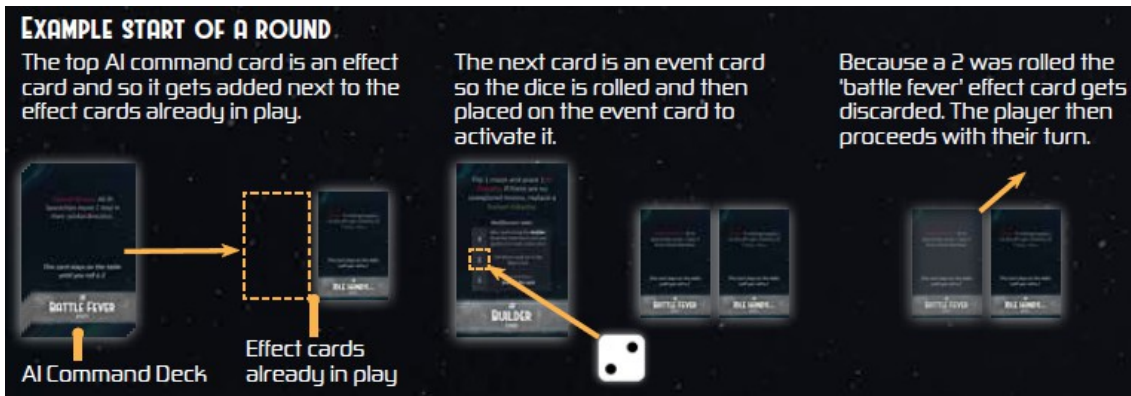
・1-3 のダイスの目に従いカードの該当部にダイスを置きます (ここで直接実行はしません)。

・このダイスの目によって、すでに場において影響を及ぼしている同じ目の効果カードを破棄することができます (→効果カード P.25)。

・それが「効果」カードであった場合には、それを山札から取り除いてテーブルの上に置き、これはプレイ中の

状態になります。

- すでに別の効果カードがプレイ中であった場合には、その隣に置きます。複数の効果カードが同時に影響します。
- 効果カードを取り除いたら新たな山札の1番上のカードを見て、同じ手順を繰り返します。これを1番上が活性化していないイベントカードが表になるまで繰り返し、活性化していないイベントカードが表になったら、それを活性化させて終了し、自分の通常ターンを行います。



#### [あなたのターン]

人間プレイヤーとして、あなたは通常どおりの自分のターンを自分から実行します。

- 自分のターンに、プレイ中の効果カードの内容を確認します。これらはしばしば特定のアクションの実行をより困難にし、自分のターンにそのアクションをできなくなる可能性もあります。
- あなたは通常のプレイと同様に、AIに戦闘を行うことができます。

あなたが自分のターンの行動を終えた場合には、AIの行動ターンになります。

#### [AIのターン]

AIの命令デッキの、一番上の活性化されたイベントカードを見ます。

- あなたはそのカードに書かれているアクションを実行しようとしなければなりません。あなたが決められるのは書かれているカードの内容と修正をどのように実行するかだけです。これはあなたに有利にもなり得るので賢く計画しましょう！（→イベントカード P.25）

- プレイ中の効果カードはAIにも影響を与えるものがあるかもしれません。その場合には、その効果はそれが影響するAIのターンの開始時または終了時に効力を発揮します。

- アクションを試みた後で、AIのユニットがプレイヤーのユニットと同じ区域と向きのものがないかを確認し、そのようなものがあればすべて戦闘を開始します。（→戦闘 P.11）

- この場合のユニットは、施設を含みます。
- AIは、同じ区域と向きのユニットが、どちらか一方になるまで攻撃を繰り返します。
- AIが実行できる戦闘アクションの数は無制限です。



AI のターンの終了時に、以下を行います。

- ・現在の活性化したイベントカードが、あなたのカードを捨てることを要求している場合には、その実行後にそのカードを AI の命令デッキから取り除いて捨て札にします。
- ・そうでない場合には、カードの上のダイスの目を 1 個減らし、以後の効果はその新しい目のものになります。

## **AI :**

AI は AI 命令デッキによって操作されます。

- ・ゲームを通して、AI は探査アクションを行いませんし、資源を集めません。従って、あなたは AI が施設を建てた際に資源を得ることはできません。
- ・AI 命令デッキの一番上のカードは常に表になっていますので、あなたは AI がどんなアクションを取るかについてのいささかの情報を得ることが可能です。
- ・AI による決定は通常は人間プレイヤーが行いますので、自分に有利になる結果を選べます。
- ・カードに例外が記されていない限り、書かれた通りに正確に実行できないアクションは、何も実行しません。

### [AI 命令デッキ]

AI の命令デッキは、イベントカードと効果カードの 2 種類からなります。

### [効果カード]

ラウンドの開始時に AI 命令デッキの一番上が効果カードである場合には、それをテーブル上に移動します。カードはプレイされ、ただちに以後のすべてのカードに影響を与えます。

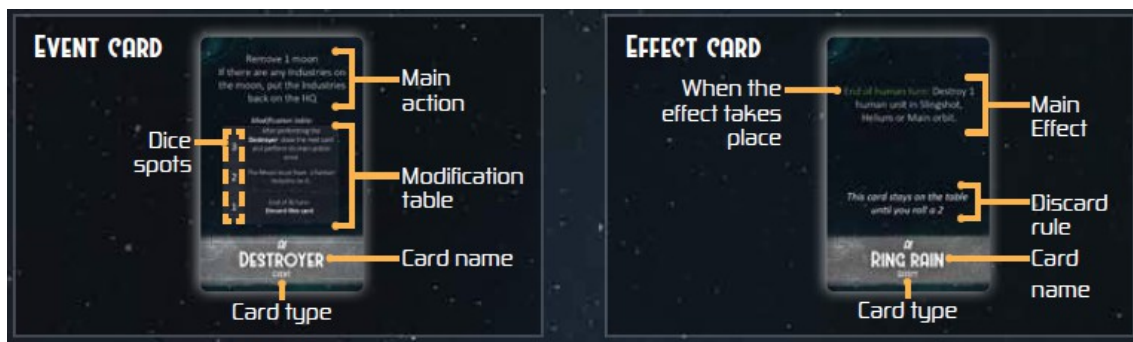
効果カードは破棄された場合にのみ、効果を失います。

- ・破棄は、ラウンド開始時にイベントカードの活性化のダイスを振り、イベントカードのダイスの目を適用した際の目が効果カードに記された数字に一致していた際に行われます。
  - ・そのダイス自体はラウンド終了時にイベントカード上に移動しますが、これは破棄されたイベントカードは影響を及ぼしません。
- ・一般に常に、カードに書かれているテキストはルールテキストを上書きして優先されます。
  - ・たとえば効果カード Slowdown に「宇宙船やカードのコストを 2 倍にする」と書かれていたら、その結果に従ってあなたは必要ならば司令部に余分の資源を置けます。

### [イベントカード]

イベントカードは AI の命令デッキの一番上に置かれ続け、その上には効果が持続する 1 ~ 3 ラウンドのダイスの目が置かれます。ダイスの目がその修正値に達したとき、そのカードは破棄されます。

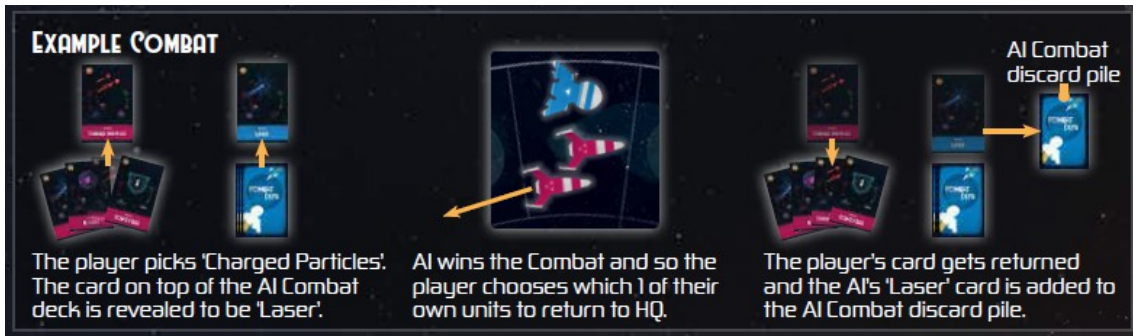
- カードの修正によっては、AI のアクションを制限します。
- カードの修正によっては、そのさらに下の山札を別のイベントカードが出るまで見て、そのイベントカードを修正なしで実行するものもあります。
  - もとのイベントカードが終了してから、そのイベントカードを主アクションとして実行します。
  - 新しいイベントカードも、実行後に破棄されます。
- AI により施設が置かれた場合は、それは通常ルールの施設が置かれた場合のルールに従います。ただしあなたはそれにより資源を得ることはできません。
- AI により宇宙船が月に置かれる場合には、その向きは月の向きに合わせます。それ以外の所に置かれる場合には、あなたが向きを決められます。
- カードが、AI の宇宙船を追加することを指示しているのに司令部にもう宇宙船が残っていない場合には、すでに盤上にある宇宙船を選択して指示された区域に置き直します。



## 戦闘：

人間とAIとの戦闘は以下の手順で解決されます：

- あなたの戦闘カードを1枚選んで、盤上に置きます。
- AI 戦闘デッキの1番上のカードをめくります。
- 通常のルールに従い、戦闘を解決します。
- 戦闘で使用したAIの戦闘カードは、裏面にして捨て札に置きます。
  - あなたは捨て札の中を確認することはできません。
- あなたの戦闘カードを手札に戻します。
- AIの戦闘デッキのカードが尽きたら、AIの戦闘カードの捨て札を全部シャッフルしてから、裏面のままそのうち2枚を捨て札に起きます。
  - 残り4枚の銭湯カードが、新たなAIの戦闘カードの山になります。



## 土星とその月

和文省略

## クレジット

和文省略

付録・カードの訳

戦闘デッキ

武器	Plasma プラズマ (非 UG)	レーザーに勝ち、荷電粒子に負け。 プラズマ (非 UG) に引き分け。
武器	Laser レーザー (非 UG)	荷電粒子に勝ち、プラズマに負け。 レーザー (非 UG) に引き分け。
武器	Charged Particles 荷電粒子 (非 UG)	プラズマに勝ち、レーザーに負け。 荷電粒子 (非 UG) に引き分け。
武器 (UG)	Superheated Plasma 超高温プラズマ(UG)	レーザーとプラズマ (非 UG) に勝ち、荷電粒子に負け。 超高温プラズマ (UG) に引き分け。
武器 (UG)	Ultra-Frequency Laser 高周波レーザー(UG)	荷電粒子とレーザー (非 UG) に勝ち、プラズマに負け。 高周波レーザー (UG) に引き分け。
武器 (UG)	Super-Charged Particles 超荷電粒子 (UG)	プラズマと荷電粒子 (非 UG) に勝ち、レーザー に負け。 超荷電粒子 (UG) に引き分け。
セキュリティ	Force Field フォースフィールド	ステルスに勝ち、すべての武器に負ける。
ステルス	Industry Action 施設アクション ※宇宙船からのみプレイ可	施設からプレイされたすべての武器をキャンセルします。 施設アクション 1 を実行できます。 セキュリティには負けず。

AI カード

効果	Battle Fever 戦闘の熱気	<b>AI のターンの開始時</b> : すべての AI の宇宙船を現在の軌道の向きに 1 ステップ移動させます。 このカードは「 2 」の目が出るまで残ります。
効果	Berserkers 狂戦士	<b>人間のターン</b> : 人間の宇宙船は、AI の宇宙船に隣接する <u>区域</u> に入っ た場合には、そこで移動を止めなければならず、出ることができません。 <b>人間のターンの終了時</b> : 人間の宇宙船に隣接しているすべての AI の 宇宙船は、人間の宇宙船のいる <u>区域</u> に移動しなければなりません (こ れは通常の移動ルールを無視します) 。 このカードは「 2 」の目が出るまで残ります。

効果	Connection to Earth Lost 地球との交信不能	<b>人間のターン</b> ：このカードが出ている間は、人間プレイヤーは1ターンに1つのアクションしか実行できません。 このカードは「1」の目が出るまで残ります。
効果	Idle Hands... 停滞	<b>AIのターン</b> ：活性化したアクションカードが使用できなかった場合には、 <b>すべての人間の宇宙船</b> を破壊し、このカードを破棄します。
効果	Ring Rain 輪の雨	<b>人間のターンの終了時</b> ：スリンショットかヘリウムが主軌道にいる、人間の <u>ユニット</u> 1個を破壊します。 このカードは「2」の目が出るまで残ります。
効果	SlowDown 低下	<b>人間のターン</b> ：宇宙船やカードを獲得するためのコストが2倍になります。 このカードは「3」の目が出るまで残ります。
効果	Work With What You Have 今ある物だけで	<b>人間のターン</b> ：新たな <u>ユニット</u> を盤上に配置できません。 このカードは「3」の目が出るまで残ります。
イベント	Aggressor 侵略者	<b>AIの宇宙船</b> 1つを、最低1つの <b>人間のユニット</b> がある <u>区域</u> に置きます。 すべてのAIの宇宙船を配置したら、1つを移動させます。 修正3:このカードを実行した後に、次のイベントカード1枚を引いてその主アクションを1回実行します。 修正2:AIの宇宙船1つを、もっとも多くの人間の <u>ユニット</u> がある <u>区域</u> に置きます。 修正1:AIターンの終了時に、 <b>このカード</b> を破棄します。
イベント	Builder 構築者	月1つを裏返して、 <b>AIの施設</b> 1個を配置します。未探査の月が残っていない場合には、 <b>人間の施設</b> 1個と置き換えます。 修正3:このカードを実行した後に、次のイベントカード1枚を引いてその主アクションを1回実行します。 修正2:対象の月は、主軌道にあるものから選ばねばなりません。 修正1:AIターンの終了時に、 <b>このカード</b> を破棄します。
イベント	Destroyer 破壊者	すでに施設が配置されている月を1つ取り除き、その施設は司令部ボードに戻します。 修正3:このカードを実行した後に、次のイベントカード1枚を引いてその主アクションを1回実行します。 修正2:対象の月は、人間の施設が配置されているものから選ばねばなりません。

		修正 1:AI ターンの終了時に、 <b>このカード</b> を破棄します。
イベント	Increased Demand 増大する要求	<b>AI</b> は、すでに探査済みである施設を配置できる月のひとつに、施設 1 個を配置します。 修正 3: <b>このカード</b> を実行した後に、次のイベントカード 1 枚を引いてその主アクションを 1 回実行します。 修正 2:これが実行不可能である場合には、未探査の月を 1 個表にしたうえで、そこに AI の施設を置きます。 修正 1:AI ターンの終了時に、 <b>このカード</b> を破棄します。
イベント	Insurrection 暴動	<b>人間のユニット</b> 1 個を、同じ <b>AI のユニット</b> に置き換えます。人間のその施設は司令部ボードに戻します。 修正 3: <b>このカード</b> を実行した後に、次のイベントカード 1 枚を引いてその主アクションを 1 回実行します。 修正 2:対象の <b>ユニット</b> は、人間の施設から選ばねばなりません。 修正 1:AI ターンの終了時に、 <b>このカード</b> を破棄します。
イベント	Malicious Virus 悪性ウイルス	すべての <b>人間の宇宙船</b> を、 <b>人間</b> がコントロールしている北月に移動させることを試みます。北月に到達できなかったすべての <b>人間の宇宙船</b> は司令部に戻します。 修正 3:すべての人間の宇宙船は、 <b>移動力 3 ステップのみ</b> を使えます。 ターンの終わりに <b>このカード</b> を破棄します。 修正 2:すべての人間の宇宙船は、 <b>移動力 2 ステップのみ</b> を使えます。 ターンの終わりに <b>このカード</b> を破棄します。 修正 1:すべての人間の宇宙船は、 <b>移動力 1 ステップのみ</b> を使えます。 ターンの終わりに <b>このカード</b> を破棄します。
イベント	New Technology 新技術	指定されたタイプの、すべての <b>人間と AI</b> の施設を破壊し、それを司令部に戻します。 修正 3:すべての生命研究所を破壊します。 ターンの終わりに <b>このカード</b> を破棄します。 修正 2:すべてのダイヤモンド鉱山を破壊します。 ターンの終わりに <b>このカード</b> を破棄します。 修正 1:すべての金属鉱山を破壊します。 ターンの終わりに <b>このカード</b> を破棄します。
イベント	Prospectors 探鉱者	<b>AI</b> は所定の数の未探査の月のそれぞれに対して、宇宙船を 1 個加えます。

		<p>修正 3: 3つの未探査の月に対して、それぞれ宇宙船を加えます。 ターンの終わりに<b>このカード</b>を破棄します。</p> <p>修正 2: 2つの未探査の月に対して、それぞれ宇宙船を加えます。 ターンの終わりに<b>このカード</b>を破棄します。</p> <p>修正 1: 1つの未探査の月に対して、それぞれ宇宙船を加えます。 ターンの終わりに<b>このカード</b>を破棄します。</p>
イベント	Reinforcements 造増援	<p><b>AI</b>は司令部の宇宙船2つを、AI <u>ユニット</u>のある<u>区域</u>に加えます。1つの<u>区域</u>に2つの宇宙船を加えるか、2つの<u>区域</u>に1つずつの宇宙船を加えるかを選べます。</p> <p>修正 3: ターンの終わりに<b>このカード</b>を破棄します。</p> <p>修正 2: ターンの終わりに<b>このカード</b>を破棄します。</p> <p>修正 1: ターンの終わりに<b>このカード</b>を破棄します。</p>

(禁・無断転載)

# Dawn on Titan 拡張

## タイタンの夜明け 異星人の技術

ルールブック

By BKPRN EKENBERG

Version 2023/5/12

### 目次

概要	1
異星人の月片	3
新しいアクション	4
戦闘	5

### 概要

#### ゲームのプレイ

「深宇宙探査機が土星周辺で正体不明のアーティファクトなどを探知しました。これは人類と異星文明とのファースト・コンタクトでしょうか？あなたは巨大企業の1つの代表として、新たな可能性を探りに急ぎました」この拡張セットでは、ゲームに新たに異星人が登場し、それは新たなプレイヤーのアクションと、探査すべき月片を加えます。ゲームでなすべきことと勝利条件は基本ゲームと同じです。

もし拡張セットのルールが基本セットのルールと矛盾する場合には、拡張セットのルールを採用します。

#### 新たなコンポーネント (New COMPONENTS)

1	Rulebook ルールブック	本書 (の英語版)
40	Alien Moonlets	



	異星人の月片	
12	Alien Substance Resources 異星人の資源	
10	Alien SpaceShips 異星人の宇宙船	ダイヤモンド 3、金属 3、生命 3、ヘリウム 1
12	Alien Combat Cards 異星人の戦闘カード (1人3枚)	

## セットアップ (SetUp)

基本セットによるセットアップの後、以下を加えます。

1. 天然資源の月片（金属・ダイヤモンド・ヘリウム・生命）をすべて取り除き、それらを異星人の月片と置き換えます。
2. 各プレイヤーは異星人の戦闘カード 1 枚を選んで、自分の手札に加えます。
3. 残りの異星人の戦闘カードは、司令部の横のアップグレード戦闘カードの山に裏向きのまま置きます。
4. 異星人の資源を、ゲーム盤の横に置きます。
5. 異星人の宇宙船を裏向きのままシャッフルし、ゲーム盤の横に置きます。

## 異星人の月片 (Alien Moonlets)

土星の月片を探査することで、奇妙な異星人のアーティファクトが発見されることがあります。

### ワームホール

土星の近傍に存在する異空間ネットワークです。

- ・探査した際に、それを表にした状態でその場所に置き続けます。
- ・ワームホール同士は互いにつながっており、どのプレイヤーでもあるワームホールから別のワームホールへと、1ステップで移動できます。

### 時間異常

これが発見した所の時間がねじ曲がります。

- ・これが発見して破棄したあとで、そのプレイヤーがこれまでこのターンにプレイしたアクション数に関係なく、プレイヤーはこれから3アクションを行うことができます。

### 空間異常

これが発見した所に反重力効果が発生します。

- ・これが発見して破棄したあとで、そのプレイヤーは盤上の**任意の月**を1つ選び、それをこの月片のあった場所に移動させます。

### 異星人の宇宙船

古代の異星人製の宇宙船を発見します。奇妙なことに、これはまだ機能しています。さらに奇妙なことに、あなたはこれのコントロールを得て自分の宇宙船のように操れます。あるいは異星人にコントロールされているのはあなたのほうかもしれません。

- ・これが発見して破棄したあとで、異星人の宇宙船をランダムに引き、ここに配置します。
  - ・異星人の宇宙船の建造のためには1アクションを要し、同じ区域にあなたの宇宙船がいなければなりません。
  - ・異星人の宇宙船の上に、プレイヤーは対応する資源を自分の司令部から使用して施設を建造できます。施設を建造で来たプレイヤーはその宇宙船のコントロールを得ます。
- ・コントロールを得た異星人の宇宙船にできること：

- ・異星人の宇宙船は「向き」ルールに囚われません。金も銀も同じように移動できます。
- ・施設と統合された異星人の宇宙船は、戦闘では1ユニット分に計算します。
- ・異星人の宇宙船は戦闘で負けても破壊されませんが、その上の施設は司令部に戻されます。その異星人の宇宙船はコントロールを失います。
- ・コントロールを失った宇宙船は：
  - ・その上にプレイヤーの施設がない状態。
  - ・攻撃はされない。
  - ・プレイヤーの誰かがコントロールを得るまでは、その区域にとどまる。

## 新しいアクション (New Actions)

### 追加の施設アクション

プレイヤーが選択可能なアクションが、いくつか追加されました。

#### [異星人の資源の加工]

司令部から、同じ種類の資源3つを用いて、その種類の異星人の資源1つを作成できます。

- ・異星人の資源は、異星人の戦闘カードを獲得するために必要になります。
- ・異星人の資源は、司令部の資源置場の好きなところに置きます。

#### [異星人の侵略]

異星人の戦闘カードを獲得したら、それを自分の手札に加えられます。

- ・異星人の戦闘カードの獲得方法は基本ゲームと同じですが、異星人の資源を必要とします。
- ・獲得した異星人の戦闘カードは、自分のデッキに加え、戦闘で使用することができます。

## 戦闘 (Combat)

### 異星人の戦闘カード (Alien Combat Cards)

異星人の戦闘カードは、戦闘中に使える新たな能力を持ちます。各プレイヤーはこのうちの 1 枚を持ってゲームを開始し、さらに別のものをゲーム中に獲得して加えることができます。

**すべての異星人カードはステルスカードであり、すなわち、異星人カードはすべての通常兵器カードに勝ちますが、セキュリティカードにのみ負けます。**

#### [異星人の光 (Alien Light) ]

このカードをプレイすることで、戦闘区域にいるあなたの選んだ宇宙船 1 つを感電させられます。

- ・選んだ宇宙船に稲妻マーカーを置きます。
  - ・感電した宇宙船は、それ以上のアクションを行うことはできず攻撃されるのみです。それはその宇宙船の所有者の次のターンの終わりまで続き、そのときに稲妻は除去します。

#### [異星人のビーム (Alien Beam) ]

このカードをプレイすることで、戦闘区域にいるあなたの選んだ宇宙船 1 つを戦闘区域から追い出せます。

- ・あなたは戦闘区域に隣接した別の戦闘区域を、追い出し先として選択します。

#### [異星人の嵐 (Alien Tempest) ]

このカードをプレイすることで、戦闘区域にいるあなたが選んだ任意の数の宇宙船を「インメルマン」できます（向きを示す裏表を返せます）。

#### [重要な注釈]

- ・異星人の戦闘カードの「任意の宇宙船 1 隻」の意味は正確には、
  - ・「戦闘が発生した区域の中にある、異星人の宇宙船やあなたの宇宙船、および戦闘に参加していない宇宙船を含めたすべての宇宙船の中から 1 隻」の意味です。
- ・双方が異星人の戦闘カードを出した場合には、その双方の効果が解決されます。
  - ・最初に防御側のカードを解決し、次に攻撃側のカードを解決します。
- ・異星人の戦闘カードに対して、ステルスカード「施設アクション」が使用された場合には、
  - ・最初に防御側のカードを解決し、次に攻撃側のカードを解決します。
  - ・施設アクションの効果は、プレイヤーがまだその区域の内に、施設と同じ向きの機能している宇宙船を所持している場合にのみ使用できます。