

Zetta 探索 (Expedition ZETTA)

By John Manker

序 Introduction

宇宙を探検するためにあなたのお友達やご家族を集めてください。彼方の星系にワープし、生命と異星のサブスタンスを探しましょう。Zetta 探索であなたは勇敢さを試されます。あなたは国家を代表し、あなたの仲間は 1962 年に確立されたワープ航法の世界最初のテストパイロットたちです。宇宙探検を通して新たな生命とサブスタンスを発見し、新たな神秘的技術を打ち立てて勝利を目指しましょう。

Zetta 探索はほぼ無限に繰り返し遊べる探検ゲームです。ゲームシステムはソロプレイが可能であり、基本ルールを用いて家族と遊ぶためのカジュアルなバリエーション、そして高度なルールを使用する愛好家のための複雑なバリエーションがあります。

すべてのバリエーションでは「クイックモード」カードを使用しての準備や星系の生成を行えます。

Zetta 探索の目標は、遠い星系を旅し、生命の証拠や貴重なサブスタンス、宇宙で生産した異星品を持ち帰ることです。それぞれの発見があなたに名声をもたらします。

地球に戻った際にもっとも多く発見による名声を獲得していたプレイヤーが勝利します。

プレイヤー 1～5 名。10 歳以上推奨。プレイ時間は基本ルールではプレイヤー 1 人について 15～30 分、上級ルールを使えば 1 人につき 30～45 分です。

共通注釈 General Notes

最初の準備：初めてゲームをプレイする前に、すべての乗員カード (54 枚)、装備品カード (30 枚)、生命カード (50 枚)、異星品カード (36 枚) をスリーブに入れます。

本書での重要用語は下線で示します (訳注：英文では ***bold-italic*** です)。

基本ゲーム：上級モジュールを使わないより短時間で終わる複雑さの少ないゲームで、最初に行うにはこちらが適しています。基本ゲームでは、宇宙船カード・国家カード・異星品カードはBASIC/USED 欄を表にして使用します（特典は使いません）。

上級ルール：ゲームを修正して複雑さを加えるモジュールを追加できます。多くの場合よりプレイ時間がかかります。これらのモジュールはどれか1つだけを採用することも、全部採用することも好みのものだけ組み合わせて採用することもできます。

クイックモード：準備と星系の生成をより手短に行うための方法です。ゲーム生成の部分をより早くすることに伴い、ゲームは少しだけ簡略化されます。

トレード：探検の最中に行えます。複数のプレイヤーが（母船または惑星の）同じ場所に居たときに、プレイヤー同士はエネルギー・トークン、サブスタンス、何か発見したものの、装備品トラック上にあるもの…を何でも自由にトレードできます。

1人用ゲーム：別のルールセットで、プレイヤーは引き続きより高い名声を目標にしますが、地球に還れなくなるリスクが発生します。生存そのものも目的になるでしょう。

ボット・ルール：1人でゲームをプレイするための2番目の方法です。協力ゲームや多人数戦のゲームでボット・プレイヤーを加えることもできます。

ゴールドルール：カードに書かれている内容が他のルールと矛盾する場合にはカードの内容を優先します。

トークンの供給：エネルギー・トークン、ダメージ・トークン、4種類のサブスタンストークンの個数には制限がありません。セットには十分な量を入れたつもりですが、万一不足した場合には別のものを代用してゲームを進めてください。

基本ゲーム Basic Game

いまは1962年。あなたはスウェーデンのストックホルムのK.Borg博士が1950年にワープ航法の技術を発明した別の歴史の世界にいます。彼は正体不明の科学者でした。彼の過去はほとんど分かっていません。それでも彼の発明は、大宇宙を巡行する宇宙船の建造という国際共同プロジェクトの樹立につながりました。各プレイヤーは各国家を代表して、このワープドライブを使用する宇宙船の処女航海の一員となります。

Zetta探索は1-5人用のゲームで、対象年齢10歳以上。プレイ時間は、プレイヤー1人につき15-45分程度です。

プレイの手順

Zetta探索の基本ゲームは以下の手順で進行します。

* **準備 (PREPARATION)** : クイック準備カードを用いてすでに作成済みの乗員を使用するか、自分で乗員を集めます。乗員を集めるには準備グリッドで準備トークンを用いて乗員カードを購入します。準備グリッドを使用する場合には、各ターン全員がプレイ順に次の行動を行います。

- 1.乗員カードを1枚「投資」する（国旗が置かれていないものに自分の国旗を置く）
- 2.あなたの国旗の置かれた乗員カードを一番下の行から任意の枚数取り、グリッド上に
ある残りの乗員カードを、できるだけ上を空けるように下げて埋めます。
- 3.新たな乗員カードを引き、隙間を埋めます。

* **星系の生成** : あなたは4つの星系を旅します。クイックZettaカードを使用して、どの星系に行って、そこでの価値ある発見は何であり、どの惑星を見つけるかを決定します。全員がカードで示された同じ星系に同時に移動します。

* **探検**：それぞれの星系の軌道から軌道へと移動し、アクションを通して生命、サブスタンス、異星品を求めます。これらの3つを発見することが、あなたの名声を上げる主要な手段です。ある星系に何ターンとどまるべきかは星系によるでしょう。各ターンに全員がプレイ順に次の行動を行います。

- 1.最大で5ステップまでの軌道の移動を行います（上級ルールでこの数字は増えるかもしれませんが）。
- 2.アクションの1つを行います。アクションには生命・サブスタンス・異星品の発見、小惑星のごみ漁り、研究があります。発見アクションの成否は発見値によります。小惑星のごみ漁りと研究は常に成功します。同じ場所に他のプレイヤーが居る場合は助けて貰えるかもしれません（上級ルールではアクションの種類が増えます）。
- 3.アクションに成功した場合には、アクションごとの報酬を受け取れます。発見アクションに成功した場合には、自分の制御ボード上のレベルマーカーを移動させます。発見アクションに失敗した場合には、代わりに知識トークン 1個を得ます。

* **得点**：もっとも高い名声を獲得したプレイヤーが勝利します。

あなたは「準備」を1回だけ行ってゲームを開始します。

それから「星系の生成」と「探検」を4回行い、最後に「得点」で勝者を決めます。

セットアップ

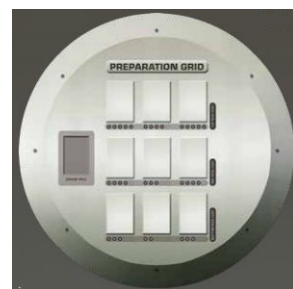
クイック準備カードを使用する場合には、それらをCrew-2/Crew-3/Crew-4の3つの山に裏向きにシャッフルします。

クイック準備カードを使用しない場合はすべての乗員カードを裏向きにシャッフルして1つの山にします。山から9枚を引き星系ボード裏面の3×3の準備グリッドに配置します。残りの乗員カードは山のままボード横に置き、一番上を表にして次に誰が来るのかを明らかにします。



クイック準備カード

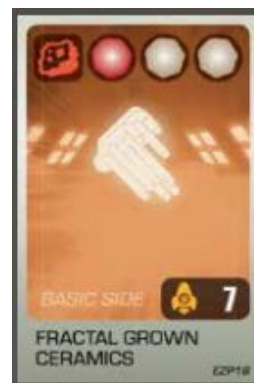
3 * 3の準備グリッド：灰色の所に乗員を1枚ずつ配置します。獲得のためのコストは各欄の下に示されています（2～5個の資源トークンです）。



星系ボード（裏）

乗員カード

さらに8枚の異星品カードをランダムに引き（BASIC SIDEを表にして）残りはゲームから除きます。このゲームを一番最近プレイしたプレイヤーが、ターンマーカーとワープマーカーを受け取ります。全員が初プレイであればダイスでランダムに決定します。



異星品カード

全員が以下のものを受け取ります。

- ・ 制御ボード 1
- ・ 国家カード 1（ランダムに決定） およびその国家の国旗マーカーを12個。
（国家カードのWALというのはWarp Agency Leaderのことです）制御ボード右側のCrew Levelメーターの「0」の所に国旗マーカー1個を置きます。
- ・ 宇宙船カード 1（ランダムに決定）と、その宇宙船フィギュア1個。



制御ボード



国家カード



国旗マーカー



宇宙船カード

- ・準備トークン 12（残りはエネルギー・トークンとして再利用します）。

さらに 14 個のサブスタントークン（大）をサブスタントークン袋に入れます。





準備トークン
(エネルギートークン)



サブスタントークンと
サブスタントークン袋

以下のものをトレーに配置します。

カードの場合にはシャッフルして裏向きに配置します。

- ・クイック Zetta カード 30 枚
- ・知識袋に、 のトークンのみを入れます。
- ・サブスタントークン（小）をサブスタントークン袋（14 個のサブスタントークン（大）が入っています）の横に置きます。
- ・9 個の恒星マーカー。
- ・生命カードのうち、異星人の文明（ アイコン）のもの 20 枚を除いた 30 枚。
- ・発見ボード
- ・78 個の惑星マーカー（12 の種類別に分けておきます）。惑星を自分で探すバリエーションを使用する（→星系の生成）場合には、惑星マーカーを裏向きにしてシャッフルします。



クイック Zetta カード



知識袋



恒星マーカー



生命カード



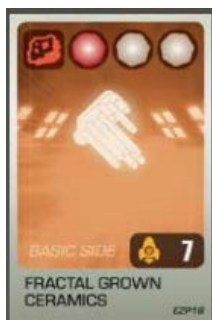
発見ボード



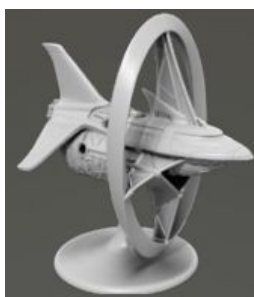
惑星マーカー

星系ボードの横に、以下のものを配置します：

- ・ランダムに選んだ異星品カード 8 枚。母船フィギュア 1 と金鉱ゾーン 3 個を、星系ボードの横に置きます。フィギュアは付属のピンで立てることもできます。



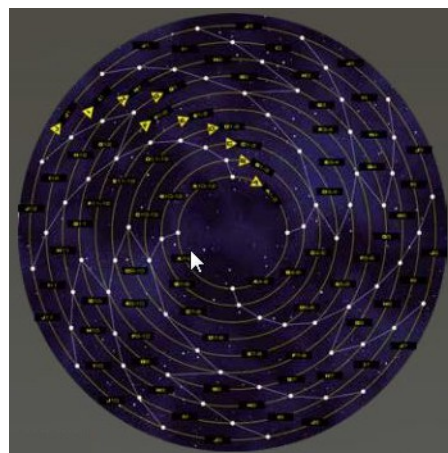
異星品カード



母船フィギュア



金鉱ゾーン



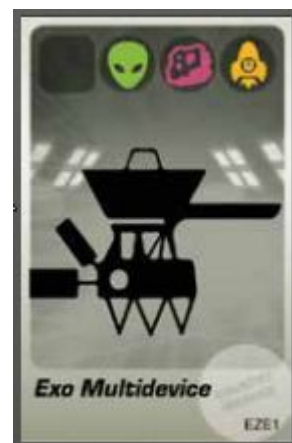
星系ボード

基本ゲームのセットアップはここまでです。ここまでで出てこなかったものは基本ゲームでは使用しません。

準備

より手早くゲームを始めたい場合には、準備グリッドによるセットアップを省略します。代わりに 18 枚のクイック準備カードを Crew2/Crew3/Crew4 ごとの山にランダムにしたうえでプレイ順に各プレイヤーが 1 枚引き、そこに書かれている乗員をメンバーとします。全員が同じ山から引く必要はなく、Crew2~4 のどれを引くかは各プレイヤーの自由です。

装備品モジュールを使用しない場合には、クイック準備カードの装備品 (EQUIPMENT) の記載は無視してください。もしカードに書かれている乗員がすでに他のプレイヤーに取られていた場合には、同じ能力のシンボルセットを持った他の誰かを



装備品カード

選んでください。そのような乗員がいなかった場合には、残っている任意の誰かを選んでください。この作業を終えたら「星系の生成」の項に進みます。

クイック準備カードを使用しない場合には、準備グリッドを使用してください。

準備グリッドの使用方法：

乗員は異なる能力を持っています。この能力は生命、サブスタンス、異星品を得るために、またスターパイロットになるために使用します。スターパイロットになれば、同じエネルギー消費でより長距離を移動することができます。



最初にゲームを始めるときの良い戦術は、これらの4つの能力を乗員全員で最低1つは持つようにすることです。

これら4つ以外のアイコンも存在しますが、それらは基本ゲームでは無視してください。それらは上級ルールで使用されるものです。

次の行動をプレイヤーごとに（開始プレイヤーから時計回りで）順番に行い、獲得する乗員を決定します。この行動を全員の準備トークンが0個か1個になるまで繰り返します。行動のためのコストとして必要な準備トークンの数はグリッドごとに異なり、それは資源アイコンの形で示されています。

5	4	5
4	3	4
3	2	3

各プレイヤーが自分の手番に行う行動：

- 1) プレイヤーはまだ国旗トークンが置かれていない乗員カード1枚に「投資」します。これはそのグリッドの位置に応じた準備トークンを支払ったうえ自分の国旗トークンを置く行動を指します。必要な準備トークンが無くどのグリッドにも投資できない場合を

除き「パス」はできません。

- 2) グリッドの一番下の行に、自分の国旗を置いた乗員カードが存在する場合には、その乗員カードをすべて取り除き自分のものにします。それを自分の制御ボード上の任意の「Crew」に置きます。それによりグリッド上にできた乗員カードの空きに、他の乗員カードを横か下に移動させます（上や斜めに移動させてはいけません）。それによって空いた部分にも同様に他の乗員カードを横または下に移動させ、最終的に空きができるだけ上の行になるまでこれを繰り返します。この過程で自分の国旗を置いてある乗員カードが一番下の行に来た場合には、同様にそれも取って自分のものにします。
- 3) グリッドの空いた部分に山札から新たな乗員カードを置きます。

上の行の乗員カードに「投資」する場合は、後でそれを下の行に移動させるために必要な準備トークンを手元に残しておくことを忘れないでください。通常それは6個程度で十分です。手元残りトークンを5個以下にして一番上の行の乗員を「投資」するのはリスクの高い行動です。

準備の終わり

準備グリッドでの行動を全員が終えた時点で、自分の国旗が置いてある乗員カードがまだグリッドの上の行に残っていても、これらは単純に失われます（これは十分なトークンを残しておかなかった際にしばしば発生します）。

準備グリッド上に残った乗員カードを片付けてから、準備グリッドを裏返し星系ボードの側にします。

1人で最大で4人の乗員を使うことができます。乗員カードを5枚以上獲得していても、それは地球に残していくこととなります。誰を残すかはそのプレイヤーが選びます。

最後に、全員にエネルギー・トークンを18個ずつ配ります（これは準備トークンと同じトークンです）。

星系の生成

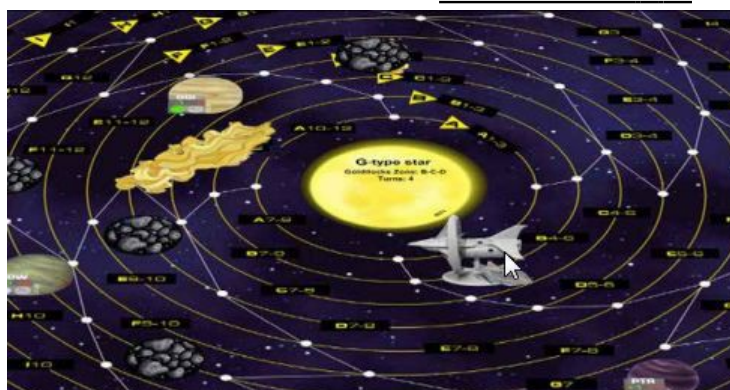
ワープ航法は試作品であり強力ですが操縦は難しくテストされていません。このことはすなわち、あなた、つまり勇敢なプレイヤーは未知の世界に旅立つテストパイロットと探検家ということです。ワープ航法は1年に1回のジャンプしか行なえません。1回のジャンプには3ヶ月かかります。すなわちプレイヤーはひとつの太陽系に9ヶ月をかけて、その規模により2～5ターンの活動を行います。

クイック Zetta カードを1枚引き、これから訪れる星系を決めます。左に名前が書かれています（ルール上の意味は特にありません）。

発見ボードの数値をセットします。クイック Zetta カードに記載されている3つの数字を発見ボードの円盤を回して合わせて、発見ボードをプレイヤー全員に見える場所に置きます。トレーの後ろに差すのも良い方法です（P.64、または英文マニュアル表4参照）。

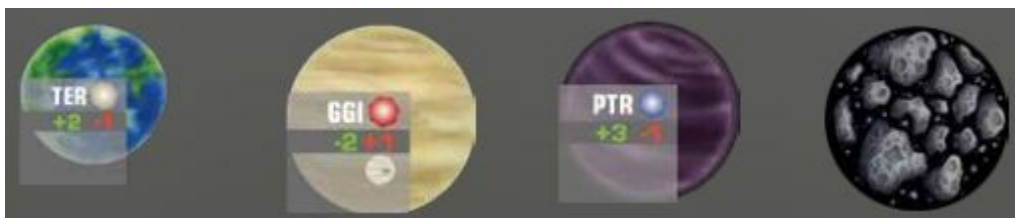


星系ボードの中央にカードの型（TYPE）に記された恒星マーカーを配置します（カードのエネルギー ENERGY の数値は無視してください。これは1人プレイで使用します）。恒星マーカーに金鉱ゾーン GOLDIROCKSZONEとして3つまでの軌道が記されていますので、星系ボードのそれら軌道を覆う任意の位置に3個の金鉱マーカーで1群を配置します。



配置の例

地球から恒星への距離はカードに光年（LY）として記されています。恒星の名前同様に、これにはルール上の意味はありません。惑星マーカーをカードに記された軌道の上に配置します。軌道はA～Jで定義されており、惑星は軌道上のどこに配置しても構いません。



3つの惑星マーカーと小惑星群マーカー。惑星 GGI はガス状惑星であり、一番右は小惑星群マーカーです。

惑星上の2つの数字は、この惑星で発見アクションを行う際に、増減するダイスの数です。生命発見のチェックをする際には左の数字（緑）を使い、サブスタンス発見をする際には右の数字（赤）を使います。

惑星中央の色のついたアイコンは、この惑星で発見できるサブスタンスの種類を示します。発見の数字の下にガス状惑星のアイコンが有る場合には、その惑星の軌道の上に小惑星群マーカー1つを置きます。その星系にガス状惑星が1つもない場合は、一番外周の惑星の隣に小惑星群マーカー1つを置きます。

探検バリエーション：

ゲームに発見の要素をいささか加えたい場合は、惑星マーカーを裏向きに配置し数字が見えなくします。その惑星に最初に誰かが着陸した際に惑星マーカーを表にして数字が全員に見えるようにします。

惑星の略号： ※各個数も併記します

CBN	Carbon Planet	炭素惑星	6個
DES	Desert Planet	砂漠惑星	6個
GDW	Gas Dwarf	ガス状矮星	7個
GGI	Gas Giant	ガス状巨星	8個

ICE	Ice Planet	氷惑星	6 個
IGI	Ice Giant	氷巨星	8 個
IRN	Iron Planet	鉄惑星	5 個
LVA	Lava Planet	溶岩惑星	6 個
OCN	Ocean Planet	海洋惑星	6 個
PTR	Planetar	褐色矮星（常に生命が存在します） ※	7 個
SSB	SPSB	小惑星の中心	6 個
TER	Terrestrial	地球型惑星	7 個

※褐色矮星：

ほとんど恒星になりかけた巨大なガス状惑星です。このためにやや高温で、金鉱ゾーンの衛星を持ちます。褐色惑星（の衛星のいずれか）には常に生命が存在します。

最後に開始プレイヤーがその恒星マーカーの「TURNS」情報を読み、この星系に何ターンとどまるかを全員にアナウンスしたうえ、母船をどの軌道にワープアウトさせるかを決め、母船フィギュアをその軌道上に配置します。

探検

星系は色々な発見ができる場所です！ あなたたちは母船を出て、各人が小型宇宙船で星系を探索します。主として見知らぬ惑星に降り立ち、発見のための乗員を遣わします。惑星で他のプレイヤーと協力したりしなかったりして生命やサブスタンスを探します。価値のあるものを手に入れ活かせれば、それは大きな利益と名声をもたらします。青写真を用いてサブスタンスで何かを造ることもでき、それは「異星品」と呼ばれます。異星品は無重力状態の惑星外で造る必要があります。

探検は2～5ターンかかります（恒星ごとに明記されています）。開始プレイヤーから、時計回りに自分の手番を実行します。各ターン各プレイヤーはまず移動を行い、それからアクションを行います。

探検中に知識トークンが発見され、乗員カードの上に置かれるかもしれません。知識トークンによる能力シンボルは、乗員カードに最初から書かれていたものと同等に扱います。この一時的な変更は1ターンだけ残り、その後で知識トークンは知識袋に戻されます。

サブスタンス袋は、プレイヤーが小惑星群で探すときか、最初に惑星に降りたときに獲得できるサブスタンス（ここで選んだ色か、惑星上に記されている色のサブスタンス1個を得ます）の色を決めるため使用します。サブスタンス袋にサブスタンス・トークン（大）を入れます。プレイヤーがサブスタンス袋からサブスタンス・トークン（大）を1個引き同じ色のサブスタンス・トークン（小）を取ってから、引いたサブスタンス・トークン（大）はサブスタンス袋に戻します。

プレイヤーが複数のサブスタンス・トークンを同時に引く場合には、袋から1つを取って種類を確認したら袋に戻してから次のものを引くようにすべきです。

紫色のトークン（大）を引いた場合には、引いたプレイヤーは自分の好きな色のトークン（小）を1個選びます。引いたトークン（大）は袋に戻してから次を引きます。

発見アクションの際は12面ダイス1個を使用します。ダイスの色は何でも構いません。

移動 (Movement)

プレイヤーはターンごとに1回移動を行えます。何らかの修正や上級ルールがない限り、移動1は1 エネルギー（トークン）を支払って0~5の軌道を移動することを意味します。基本ルールではマップ上の白い弾道線は無視して、単純に軌道間の移動のみを数えます。プレイヤーは軌道に入ったターンに軌道上の惑星に着陸したりその他の場所に入れますが、ターン内に同じ軌道上のどこかからどこかに移動する場合にも1エネルギーは必要です。

宇宙空間・小惑星群・母船でターンを開始する場合には移動を行わなくても構いません。しかし惑星上でターンを開始する場合には、移動を行わなくてはなりません。

国際条約にもとづき、惑星上には最大1ターンしか滞在できません。後のターンですでに
来た惑星に再度着陸することは可能です。惑星を出たターンと同じターン内に同じ惑星に
再度着陸することはできません。

追加の移動コスト

- ・惑星への着陸には追加の1 エネルギーを必要とします。重力の低い小惑星群への着陸は追加の着陸エネルギーを必要としません。離陸コストは通常移動コストに含まれます。
注意：次のターンの移動開始は常に最低1エネルギーのコストを要します。
- ・放射性サブスタンス1個はいつでもエネルギートークン4個に変換できます。

最終ターンの終了時には（すでに母船にいない限り）さらに1 エネルギーを払って母船へ移動します。エネルギーが無く放射性サブスタンスを持つ場合は、それをエネルギー4に変換してそのうち1つを使って母船への移動を行うこともできます。

エネルギーも放射性サブスタンスも残っていない場合には、他のプレイヤー全員の助けを受けることになり、その場合は他のプレイヤー全員が（プレイヤー順に）そのプレイヤーからサブスタンス・トークン1個ずつを受け取ります。

そのプレイヤーが全員に1個ずつ配れるサブスタンス・トークンを持っていない場合には、プレイヤー順に、誰に渡して誰に渡さないかをそのプレイヤーが決定します。

特殊な移動

- ・あなたの乗員の全員がレベル持ちである場合（=レベルが「9 STEPS」である場合）は、通常の1エネルギーの移動によって5ではなく9軌道を移動できます。
- ・あなたの乗員の中にスターパイロットの技能持ちがいる（あるいはスターパイロットの知識トークンを得ている）場合には、1 エネルギーで恒星系のどこにでも移動できます（ただし惑星への着陸にはやはり追加の1 エネルギーは必要です）。
- ・母船が惑星や小惑星群と同じ場所に居る場合には、母船と惑星・小惑星との間での移動コストはゼロです。（ただしスターパイロットが居ようとも、惑星への着陸にはやはり1 エネルギーは必要です）

着陸

- ・着陸するプレイヤーの宇宙船駒を、その惑星の横に置きます。惑星上に最初に着陸する場合には、そのプレイヤーの国旗マーカーを惑星の上に置きます。これによって、そのプレイヤーは無償でサブスタンス1個を得ます。その場合は惑星上に描かれている色かサブスタンス袋から1個引いてその惑星上に目印に置いた色のサブスタンスを得ます。

アクション(Action)

以下のアクションから1つを選びます。

- ・**研究**：（常に成功します。レベルマーカーを動かさないように！）研究は惑星上を含めどこでも行なえます。知識袋からトークン2個を取ります。1個を選び、もう1個を袋に戻します。知識の上限は3ですので、制御ボードには3個までの知識トークンしか置くことはできません。4個目を引いた場合には、4個の中からひとつを選び袋に戻します。それらは使うときまで制御ボードに伏せて置いておきましょう。
- ・**小惑星のごみ漁り**：（常に成功します。レベルマーカーを動かさないように！）小惑星群でのみ行なえます。サブスタンス袋から2回引いてその色のものを得ます。
- ・**生命の発見**：（次の「発見の解決」を参照）生命の発見は、金鉱ゾーンの範囲内での惑星でのみ行なえます。
- ・**サブスタンスの発見**：（次の「発見の解決」を参照）サブスタンスの発見は、任意の惑星で行なえます。（小惑星群では行えません）

注意：サブスタンスの発見アクションだけでなく「小惑星のごみ漁り」アクションと、惑星に最初に着陸したときにもサブスタンスを獲得できます。

- ・**異星品の発見**：（次の「発見の解決」を参照）異星品の発見は宇宙空間（＝無重力）でのみ行うことができ、同じ理由で小惑星群や母船でも行えます。プレイヤーはその

異星品カードに記載された材料のサブスタンス・トークンを支払う必要があります。

注意：異星品カードの左上のアイコンは基本ゲームでは使用しません。

発見の解決(Making Discoveries)

対応する能力を持つ乗員は発見に参加できます。知識トークンを用いることでその能力を持たない乗員にも能力を与えることができます（その1ターンの間）。

- ・該当する能力を持つ乗員はレベル持ち（LEVELED）でなければダイスの1個を、レベル持ちであれば2個を加えます。
- ・援助：同じ場所に他プレイヤーがいる場合に協力を募ることができます。プレイヤーがそれに応じた場合は、そのプレイヤーの任意の人数の能力持ち乗員も発見に参加させることができます。同様に1人につきダイス1個、レベル持ちであれば2個を加えます。これは発見の成功をより容易にしますが、そのプレイヤーに発見による名声（次項）を与えます。援助できるのは発見アクションの1回につき最大1名のプレイヤーです。

成功・失敗の判定

- ・発見に参加する乗員ぶんのダイスを集めます。それをすべて振らねばなりません。
- ・ダイスの個数に惑星の数字による補正を入れます。プラスはダイスを増やしマイナスは減らします。これがゼロになれば発見は行なえません。

注意：惑星の数字の補正は生命とサブスタンスの2種類があります。

- ・求めた個数のダイスを振ります。その中に発見アクションの発見値（→発見ボード）の数値「以下」のものがひとつでもあればそのアクションは「成功」です。複数のダイスが成功しても結果は変わりません。

成功時の処理

プレイヤーの制御ボード上のCrew レベルマーカーを1上げます（初期値は“00”です）。

その結果として“LEVEL”の位置に来た場合には、マーカーを“00”の位置に戻したうえで、制御ボードのレベルがまだ上っていない（LEVELEDでない）乗員1人を裏返しレベルを上げます。全員のレベルが上った場合はレベルマーカーを“9 STEPS”に移動させます。さらに発見の内容に応じた次の処理を行います。

- ・ **生命**：生命カードを1枚引き、それを制御ボードの“CURRENT”の位置に置きます。
- ・ **サブスタンス**：惑星に記されている種類のサブスタンス・トークンの2個を取って、それを制御ボードの“SUBSTANCE”の位置に置きます。
- ・ **異星品**：購入可能な異星品カードを1枚選んで、カードに記されたサブスタンス・トークンを支払い、その異星品カードを制御ボードの“CURRENT”の位置に置きます。

他のプレイヤーの発見を援助した場合には、乗員のレベルは上がりませんが、次の処理を行います。

- ・ **生命と異星品**：発見されたカードのスリーブの中に（訳注：これらのカードは最初にスリーブに入れてゲームを開始します）、国旗トークンを1個入れます。
- ・ **サブスタンス**：惑星に記されている種類のサブスタンス・トークン1個を取ります。

失敗時の処理

- ・ 知識トークンを1個引きます（他のプレイヤーにシンボルを見せないように）。知識の上限は3であり、制御ボードには3個までの知識トークンしか置くことはできません。4個目を引いた場合には、4個の中からひとつを選んで知識袋に戻します。
- ・ 他のプレイヤーの援助をして失敗した場合には、何も得られません。

クлинаップ（次のワープへの準備）

クлинаップでは、制御ボードの上にあるすべてのカードは、裏返っていたり横向きに

なっていたりしても（これらは上級ルールではそうなり得ます）元に戻って、星系の上のすべてのコンポーネントは除去されます。

注意：乗員カードのレベルアップ（LEVELED）は例外で、表に戻ったりはしません。

- ・開始プレイヤーマーカーとワープマーカーを、もっとも多くの知識トークンを所有しているプレイヤーに渡します。複数プレイヤーが同数であった場合には、現在のターンの開始プレイヤーから時計回りに次のプレイヤーを選んで渡します。そのプレイヤーが、次のターンの開始プレイヤーになります。
- ・制御ボードの“CURRENT”にある生命と異星品を“STORED”に移動させます。
- ・使用した惑星マーカーをすべてマーカーの山の一番下に移動しすべての国旗マーカーをプレイヤーに返します（訳注：カードスリーブの中の国旗マーカーは除きません）。
- ・恒星マーカーと金鉱ゾーンを取り除きます。

現在が4度目のワープでなければ、次の恒星系を生成してゲームを続けます。4度目のワープであれば、得点計算（次項）を行います。

得点計算

もっとも多くの名声を獲得したプレイヤーが勝利します。名声は次の総和で計算します。

- ・生命カードと異星品カードに書いてある名声（Fame）の数値。
- ・サブスタンス・トークンによる名声。ガス（無色）と金属（黒）は1個につき名声1、宝石（赤）と放射性サブスタンス（青）は1個につき名声2になります。
- ・他のプレイヤーの制御ボードの上にある、あなたの国旗の入った生命カードと異星品カードは、カードに記載された名声（Fame）値の半分を得られます（他プレイヤーの国旗が入っていても、本来のプレイヤーが得られる名声は変わりません）訳注：奇数の際の切り下げか切り上げが明記されていないので、プレイヤー間で決めましょう。
- ・レベルの上がった（LEVELED）乗員1人につき名声2。
- ・あなたのレベルが“9 STEPS”に達していれば名声9。

名声点が等しかった場合には、もっとも価値のある生命カードを獲得していたプレイヤーの勝利とします。それも等しければ？その場合には、勝利を分け合しましょう。

上級ゲーム Advanced Game

モジュール

あなたが宇宙旅行で、より冒険的でより詳細な経験を得たいのならば、上級ルールを使用できます。上級ルールは、プレイヤーがすでに「Zetta 探索」での基本ゲームを習得していることを前提にしています。Zetta 探索の上級ルールはモジュール化されており、プレイヤーはそれらルールのうちの好きなものだけを選んで採用することができます（モジュールのルールに特に指示がない限りは）。すべての上級ルールを採用すれば、真に英雄的な冒険を楽しめるでしょう。

モジュールの導入方法

本書のモジュールは、ゲームに親しむうえでのおすすめの導入順に並んでいます。最初のモジュールから順盤に1つずつ導入したうえでゲームを通して終えてから次のモジュールを導入するのは良い考えです。経験豊富なプレイヤーであれば2つか3つずつ導入してみることに挑戦できるでしょう。

別の方法として、同じグループで何度も Zetta 探索をプレイする際に、前のゲームに勝利したプレイヤーが次に導入するモジュールを決める、という方法でも良いでしょう。

本書のモジュールの表題の横の番号は、ダイスを使って導入モジュールを決定する場合のために設けられたものです。

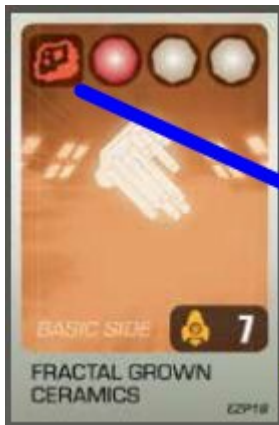
1つか2つのモジュールでプレイする場合には、コンポーネントに記載された使用しないモジュールに関する記述は無視することができます。

例：ワープ航法モジュールは装備品と異星人乗員に関する扱いのルールを含んでいますが、装備品モジュールや異星人文明モジュールを使用しない場合は、それらについての記述は無視します。

モジュール導入時のセットアップ

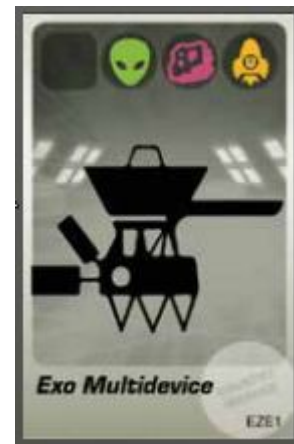
まず基本ゲームのセットアップをすべて終わってから、導入するモジュールについて修正や追加を行うようにします。

装備品モジュール (1~2)



装備品モジュールでは、異星品カードは装備品として使うことができます。異星品カード左上のアイコンは、装備品として使用した場合の種類を示します。


異星品カード



装備品カード

装備品モジュールはゲームに装備品を加えます。適切な装備品を用いることで探検を進め、スターパイロットの能力を伸ばし、ガス状惑星にも着陸できます。装備品は注意して扱い、良い状態を保つ必要があります（修理する方法はあります）。





セットアップ

- ・ ガス状惑星着陸アイコン () の 知識トークン を 知識袋 に加えます。
- ・ クイック準備カード を使用してのセットアップを行う場合には、クイック準備カードに記された 乗員カード に加えて 装備品カード も取ります。
- ・ 準備グリッド を使用してのセットアップを行う場合には、乗員カードの山から見ないで 20 枚を取り除き、装備品カード すべてを山に加えてシャフルしたものを使用します。
- ・ 各プレイヤーは 12 個でなく 18 個の準備トークンを所有してゲームを開始します。

準備

- ・セットアップや準備で制御ボードに装備品を配置する際には、それは装備品スペースの一番左の「Fully Operational」（完動品）の欄に配置します。すべての装備品は最初はここに配置されます。
- ・乗員カードと装備品カードのアイコンで生命・サブスタンス・異星品を確保することを確保するのは良い戦略です。然るべき発見アクションで結果を出すには乗員と装備品の働きが必要となるでしょう。
- ・ガス状惑星着陸アイコンは、ガス状惑星に着陸するには必要になります。
- ・冒険では4つまでの装備品（そしてもちろん4人までの乗員）を持つことができます。

探検

- ・装備は1回使用するごとに劣化します。すなわち装備品は1回使用するごとに、制御ボード上で右に一段階移動させます。
- ・1番右の「修理不能」（Beyond Repair）にきた装備品は壊れてもう使えません。
- ・乗員カードと同様、装備品カードにも知識トークンを乗せて使えます。
- ・乗員がスターパイロットの能力（）を1回使うには、エーテルドライブのアイコン（）を持つ装備品1つを1段階劣化させなければなりません。
- ・ガス状惑星（）に着陸するには、ガス状惑星着陸のアイコン（）を持つ装備品1つを1段階劣化させなければなりません。
- ・装備品を使用して（訳注：能力を持たない乗員に能力を追加して）の発見アクションを1回行うことで使用した乗員1人（異星人を含みます）が装備品を1段階劣化させます。これは判定のダイスを振る前に行わなければなりません。1ターンに複数の乗員で同じ装備品を複数回使用することが可能です（その都度1段階ずつ劣化します）。
- ・プレイヤーがターンで行えるアクションに「修理」が追加されます。


修理：（常に成功します。レベルマーカーを移動させません）乗員全員がこれに従事する必要があります。惑星上を含むどこでも行なえます。装備品ひとつの状態を、「すこし劣化」（Slightly Worn）に移動させます。

- ・異星品は装備としても使用できます（カードのシンボルを参照）。異星品の製造に成功した場合には、それを制御ボードの装備品の「完動品」のところに配置します。異星品カードには1個発見アイコンがあり、これは装備品カードの発見アイコン（装備品には2-3個ありますが）と同様に使用可能です。異星品も同様に使用するたびに劣化して、「修理不能」にならない限り修理可能です。「特典」モジュール（10）も使用する場合には、カードは「修理不能」でない限り常にその特典はアクティブになります。
- ・誰かの発見アクションを助けた場合には装備品は1劣化します。そのアクションを行う乗員の1名につき1段階劣化します（異星人乗員の場合も同じです）。

異星文明モジュール（3）

異星文明モジュールはゲームに知的生命カードを加えます。これらは潜在的には宇宙船の乗員です。メカニクスは装備品モジュールでの、異星品を装備品として使用したものと似ています。

探検

異星人文明アイコン（）のある生命カードをランダムに11枚選びそれを生命カードの山に加えてシャッフルします。それを引いたときは知性のある異星人と接触したことになります。異星の客はあなたの船の乗員になれます！ 異星人カードには特典テキストがあり、これは特典モジュールを採用したときには使用します。

「CURRENT」にはアクティブな異星人の客を1人しか置けません。「アクティブな」というのは、宇宙船の乗員にすると目される異星人だということです。その異星人を制御ボードの空いている乗員欄に配置すればアクティブになります。たとえ知性ある異星人が発見されてCURRENTに居ても、乗員欄に空きがない場合は「STORED」に置かねばなりません（訳注：クリンナップ・フェイズにCURRENTからSTOREDに移動します）。

この状況で考慮しておくべきことは、プレイヤーがワープ旅行モジュール（4-5）を採用

しており、乗員1人が他のプレイヤーの乗員とのロマンスで奪われていたときに異星人を発見すると、船室の空きを取られるということです。その乗員は相手と別れて船に戻ってきた際に他のどこかに行かねばなりません。



ゲームでは11名の異星人を入れるように調整されていますが、プレイヤーが希望するならばこの知性のある異星人の数を好きなように増減することが可能です。それによってゲームが破綻することはありません。

プレイヤーは望むならば、乗員に空きがあっても異星人を「STORED」へ直接收容することができます。いちど乗員として迎えたアクティブな異星人を、制御ボードの乗員の場所や船外のどこかから「STORED」へ入れることはできません。一度仲間

したら、ずっと仲間です。

乗員となった異星人が制御ボードの「CURRENT」の所に入っても、それは探検の終了時に「STORED」に移動はしません（ワープ旅行モジュールを使用している際にはワープもしません）。その異星人はゲームの残りの間ずっと「CURRENT」にとどまります。

注意：異星人のメンバーはトレードできません。

プレイヤーはSTOREDに配置した異星人からポイントを獲得できます（生命を見つけても收容することができなかった場合、その生命は惑星上に残ります）。STOREDに配置した異星人は乗員ではなく、記載されている特典も無視され、また後で乗員の欄に空きができて乗員にすることはできません。

- ・異星人の乗員は任意の発見アクション（生命、サブスタンス、異星品）にも参加させることができます。
- ・異星人だけの発見アクションを行わせることができません。常に人間の乗員と一緒に行う必要があります。
- ・異星人の乗員は、人間の乗員と同様に装備品を劣化させます。
- ・異星人の乗員は、人間の乗員同様に他のプレイヤーの発見アクションを助けられます。
- ・異星人の乗員は「レベルアップ」はできず、発見アクションでは常にダイス1個ぶんの働きをします（特典モジュールを使用する場合には、複数のダイスを使える場合があります）

ます)。「9 Steps」のボーナスは地球人の乗員全員がレベルアップした際に適用され、異星人の乗員のレベルは関係ありません。

ワープ：

- ・異星人の乗員は通常は才能を持ちませんが、知識トークンを用いることにより才能アクションを行うことができます。

ワープ旅行モジュール (4-5)

このモジュールでは、母船と一緒に乗っている他のプレイヤーの乗員との相互交流を提供します。次の星系に向かうまでの間に、あなたは他のプレイヤーの乗員を説得して装備を借りたり、次の発見に協力させたり、あるいは相手を惚れさせ自分の宇宙船に連れてくることもできます。

ワープ旅行モジュールは、ゲームに「ワープ・ステージ」という新たなステージを追加します。このステージは、第1・第2・第3ターンには追加されますが、得点が集計される第4・第5ターンには追加されません。探検ステージの後で、次の星系を生成するクリンナップステージに入る前に、ワープステージを行います。

セットアップ

知識トークンとしてロマンス・借用・優先権・セキュリティを加え、(他のモジュールにより使用される場合には) 修理トークンとワープトークンも加えて、知識バッグにそれらを加えます。



乗員の持つ才能

才能



借用

優先権

修理

ロマンス

セキュリティ

探検

知識の上限は3でなく5になります。すなわち制御ボードには5個までの知識トークンを置けることになります。6個目を引いた場合には、ひとつを選んで袋に戻します。

ワープ

ワープ中に、プレイヤーは乗員の「才能」（乗員カードの左上のアイコン）を使うことができます。

- ・ワープの最初に、まず全員が手持ちの乗員カードから任意の枚数の使用するものを手に取ります。その際はカードを傾けたり裏返しにせず、あるがまま扱います。ダメージを負った乗員は取れません。
- ・プレイヤーのターン順に、持っている乗員カードを1枚ずつ選び使用します。カードをプレイする際にはその才能を使用できます。ダメージ・トークンが置かれている乗員は使用できません（取れません）。
- ・プレイヤーは自分より多くの乗員カードを手に持っている他のプレイヤーがいるときに限り「パス」を行うことができます。
- ・発見カードのときと同様に、知識トークンを一時的に乗員カードの上に乗せ才能として使うことができます。

ロマンスと借用：

他のプレイヤーの制御ボードからカードを1枚奪えます。「ロマンス」は乗員カードを、「借用」は装備品カードを奪えます。カードを奪う前に、そのカードがそのプレイヤーの本来の持ち物か（スリーブに国旗トークンが入っているかどうか）を、返却のときのため確認します（訳注：なければこのタイミングで本来の持ち主のものを入れます）。

次のいくつかのカードはこれを免れます。

- ・ そのプレイヤーの手の中にあるカード
 - ・ すでに関係を結んでいる乗員（=他の乗員と同じ場所にいる乗員）
 - ・ 失恋中の乗員
 - ・ 観察中か修理中である装備品
 - ・ そのプレイヤーの最後の1枚の乗員カードや、最後の1枚の装備品カード
- ・ プレイヤーは異星人にロマンスを行ったり異星品に借用を行うことができます。
- 注意：優先権を行使された結果スリーブにその本来の持ち主以外の国旗トークンが入っている場合には、返却の際に誰が本来の持ち主だったか覚えておく必要があります。
- ・ カードが別のプレイヤーの制御ボードに行き来しても、その（乗員の）レベルやその（装備品の）劣化の度合いは変わりません。ロマンスで奪った乗員カードはその才能を使った乗員カードと同じ場所に置きます。
 - ・ 制御ボードの乗員カードと装備品カードの上限が4というのは準備と探検時のルールであり、一時的に5以上になっても構いません。

次の星系に到着したら、ロマンスや借用で奪ったカードは最初の1ターンだけ使用でき、その後は元の持ち主に返却します。返却されたカードは180度逆向きにして並べることで「失恋中」（乗員の場合）や「観察中」（装備品の場合）であることを示します。

注意：

他のプレイヤーから奪った乗員カードは、あなたの制御ボード上でレベルアップします。これは任意でなく強制です。借りた装備品を、1ターンの間に何人にも使用させることで複数段階の劣化を行わせることは可能です。しかしながら借りた装備品を「修理不能」の状態にすることは許されていません。

優先権

他のプレイヤーからサブスタンス・トークンを1個得るか、または他のプレイヤーの生命カードや異星品カードの1枚のスリーブの中に自分の国旗マーカ―を入れ発見の優先権を得ます。すでにそのカードの所有者以外の国旗マーカ―が（別の優先権の行使や、助けの結果として）入っているカード、およびSTOREDの所にあるカードには入れられません。スリーブの中にそのカードの本来の所有者の国旗マーカ―が入っていても入れられます。優先権を持つ場合、そのカードによって獲得された名声点の半分を得ることができます。そのカードの本来の所有者は、優先権の有無にかかわらず常に名声点の全部を得ます。

修理

装備品1個を、それが「修理不能」（Beyond Repair）でない限りは「完動品」（Fully Operational）の場所に移動させます。その装備品カードを裏返して「修理中」（Under Repair）の面にします。修理中の装備品は借用で奪われません。

セキュリティ

他のプレイヤーのワープ・アクションを妨げます。このアクションは自分のターンでなくても行うことができ、他のプレイヤーが自分の発見・乗員・装備品に対して何かのアクションをかけてきた際に使用して、それを妨げることができます。

クリンナップ

すべての乗員カードが使用された後で、クリンナップを行います。

- ・「修理中」の装備品カードを裏返して、普通の面に戻します。
- ・180度反転している「失恋中」の乗員カードと「観察中」の装備品カードを元の向きに戻します。

3回目までのワープの場合には、クリンナップの後で次の星系の生成に移ります。

軌跡モジュール (6-7)

軌跡モジュールは、星系ボードでの2次元移動を修正し、宇宙船の移動方法を変更します。また惑星はターンごとに位置を変えます。

星系の生成

星系ボードに惑星を配置する方法が、惑星ごとにダイスを振り軌道上の位置を決めるよう変更されます。

- ・惑星は星系ボードの軌道上のラベルの上に配置します。

注：ラベルの数字は範囲を持つものがあります

例：軌道Cに惑星を配置します。ダイスの目は5でした。惑星を軌道上の「C 4-6」のラベルの上に配置します。

・ガス状惑星の場合、さらに小惑星群マーカーをその惑星の軌道上の1つ前と1つ後ろのラベルの上に配置します。その星系にガス状惑星がない場合には、一番外周の惑星の1つ前と1つ後ろに小惑星群マーカーを配置します。

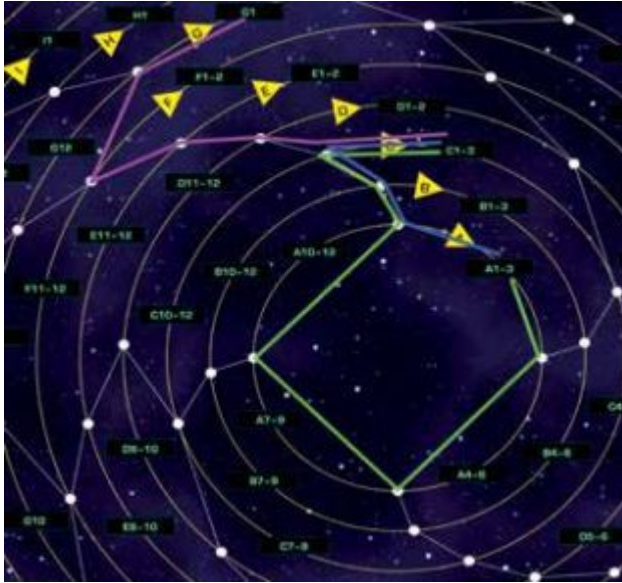
惑星のない星系の場合には、軌道EにSSB型の惑星1個を配置します（それは一番外周の惑星になりますので、前後に小惑星群マーカーも配置します）。

母船を配置する際には、惑星と同様にダイスを振って該当するラベルの上に配置します。

探検

軌道と軌道の間は単純に移動するのではなく、白丸に沿って移動します。軌道間の白丸を結んだこの線が軌跡です。軌道を反時計回りに回る場合にはより移動コストがかかります。

例：A1-3からC1-3への移動を考えます。最短距離は青線の4ステップですが、軌道の反時計回りを含むため、これは追加2エネルギーを要します。「スリングショット」を利用して緑線で回ると、余計なコストなしで上限の7ステップで到達可能です。



また C1-3 から G1 へと向かう際は、反時計回りでなければ 7 ステップで到達はできません（ピンク線）。
注：反時計回りの軌道は、軌道 C を逆走している最初の 1 ステップのみです（エネルギー 2 を要します）。

訳注：軌道間（軌跡の移動）では、反時計回りでも関係ありません

- ・ 1 エネルギートークン を使用しての通常移動は 7 ステップまでになります。
- ・ 移動は白丸とそれを結んだ線に沿ってのみ行えます。軌道の移動（円軌道）か、軌跡の移動（軌道を複雑に横切る線）を使用します。
- ・ 惑星への離着陸を行う際には、惑星が 1 個の白丸であるように見做しそれぞれ 1 移動を要します。着陸した船はその惑星の横に置いてください。

注：着陸しない惑星やラベルを通過する際には移動に数えません。単に通過するだけです。

- ・ 軌道上を反時計回りに移動 する際には、追加の 2 エネルギートークン を必要とします。惑星の離着陸を行う際にも、追加のエネルギーを払いたくないのであれば時計回りに移動する必要があります。

例：6 ステップ移動してから惑星に着陸する場合に、1 ステップを軌道に沿って反時計回りに回った場合に支払うエネルギーは 4 になります（ステップ移動で 1、着陸で 1、反時計回りで 2）。この移動を実行するには 4 エネルギーの支払いが必要です。

- ・ 母星が惑星または小惑星と同じ場所に居る際には、母星とそれらの間での移動に必要な移動コストはゼロです。ただし着陸には 1 エネルギー が必要です。
- ・ クリンナップ（ターンの終了）の際に、すべての惑星と小惑星を軌道上の次のラベルの位置まで時計回りに 1 ステップ移動させます。惑星や小惑星に着陸しているプレイヤーは、その惑星や小惑星と一緒に移動します。宇宙空間にいる船と母船は移動しません。

Zetta PSG モジュール (8A)

Zetta 探索の上級ルールに、このユニークな Zetta PSG (Planetary System Generator; 星系の生成) システムがあります。Zetta PSG は科学的な事実に基づいて、宇宙のどこかに実在するかもしれない星系を乱数で生成するシステムです。

フルバージョンの PSG は 66 枚のカードの両面と 11 個の 12 面ダイスを用いてこの宇宙に存在する 6×10^{23} 乗の組み合わせの星系を生成可能です。

Zetta PSG はこの 8A で説明するダイスを 1 個使用した (単純な) バージョンとダイスを 11 個使用するフルバージョン (8B で説明します) とがあります。

基本ルールでは星系を銀河に存在する実際の星に近い値の記載されたカードを引いて生成しましたが、Zetta PSG では乱数で生成を行います。

セットアップ

発見ボード のすべての数値を 3 に設定し、これを初期値とします。

Zetta PSG カード をカード右下の軌道の文字で分けてシャッフルした 10 の山にします。




注：いくつかの PSG カードには左下に軌道の文字があります。それらのカードは 11 番目の山にします。トレー の手前に左から右に A から J までを順番に置き、11 番目の山をその右に置きます。

プレイヤー全員は ワープトークン () を 1 個取ります。残りのワープトークンは、知識袋に入れます。

星系の生成

Zetta PSG カード はプレイヤーが到着する 恒星 の、軌道上 をまわる 惑星 とそこでの 発見の価値 を示します。

- ・カードの右下のアイコンがその惑星で発見できる価値あるものを示します。

異星品 () サブスタンス () 生命 ()

- ・カードの下部にその惑星の軌道と、その恒星のフレーバー・テキストが記されています (フレーバー・テキストの詳細はリファレンスを参照してください (未訳ですが))。
- ・乱数要素として 12 面体のダイスを 1 回振ります。この出目を 1-11 のカード全部に適用します。PSG カード左の山の軌道 A から順に解決します。
- ・11 の山のおのおのについて、まず山の 1 番上にあったカードを取って裏返して山の底に送ってから、次に現れたカードの内容を読みます。
- ・軌道 A のカードの下部には、その恒星系の恒星の情報があります。その恒星のタイプに応じた恒星マーカーを取り、それを星系ボードの中央に配置します。さらに金鉱ゾーンマーカーを配置します。
- ・カードにはその惑星で発見できるものが記されており (生命・サブスタンス・異星品のアイコン)、先の出目に対応したボックスの数字で発見ボードの数値を増減させます。
- ・発見ボードの数値は 1 から A まであります (A は 12 の意味で、これは常に判定が成功することを意味します)。数値は 1 から 12 を取り、増減の結果がこの範囲外になった場合にも範囲内にとどまります。範囲外は X で示されています。
- ・ダイスの目によるボックスに英字 3 文字がある場合には、その略号タイプの惑星をそのカードの軌道上に配置します。ガス状惑星である場合には小惑星も加えます。
- ・Zetta PSG カードのうち、軌道文字の右に母船 (MOTHERSHIP) とあるカードは母船カードです。母船カードは 11 番目の山にします。惑星のタイプの代わりに母船を示す「MSH」と記されています。母船を記された軌道に配置します。

ワープトークン：

ワープトークン はワープについての知識を示します。星系の生成中のカード の記述を読んでいるときに、各プレイヤーは ワープトークン を使用して値を変えることができます。もしあなたが Zetta PSG カード の数値が気に入らないと思った場合には、ワープトークン 1 個を使用して いま読んだカード を別のものに交換できます。カードを裏返して山の底に送って、新たに上に来たカードを読みます。決定する際に隠れているカードを見ることは

できません。

同じプレイヤーが（さらに別のプレイヤーも）複数のワープトークンを用いてそれを繰り返して同じ山のカードをさらに下に送ることができます。

プレイヤー全員がワープトークンを用いてカードを送ることを止めたら、カードを用いて発見ボードの数値を修正し、次の山についての処理を行います。

注：Zetta PSG カードをめくって、すでに読んだカードが出た場合には、それはもう変更できません。

軌道Hカードのテキスト欄の「数字+E」の部分はソロプレイで使用します。

11の山について同様の処理を行うことで、発見ボードの内容は確定し発見値が決定します。

新たな星系によろこそ！：

この方法で星系を生成すれば、同じ星系でプレイする可能性はわずかでしょう。

例：

ダイスの出目が9であった場合、「DES 1」でしたので、発見ボードの異星品の輪を回して数値を1増やし砂漠惑星（DES）を取りそれを軌道Bに配置します。さらにダイスを振って軌道Bのどこに惑星を配置するかを決めます。テキスト「VI SUBDWARF」はただのフレーバーですが、恒星の特徴を示します。カード上の数値はその恒星の特徴に沿ったものになっています。



ダイス 11 個 Zetta PSG モジュール (8B)

星系の生成では、11 個の 12 面ダイスを使用するダイス 11 個 Zetta PSG モジュールを使用することもできます。これによって全宇宙の 6×10 の 23 乗のパターン生成が可能です。ダイス 1 個 星系の生成システム (8A) に加えて、以下のルールを追加します。

星系の生成

11個の12面ダイスを振り、それぞれをトレーの Zetta PSG カード 置き場のダイスと同じ色のカードの前に出目を表示させつつ置きます。ダイスの目の適用方法自体は ダイス1個モジュール の場合と同じですが、山のおのおのについて異なるダイスの目を適用します。

星系の命名：

Zetta PSG カードの白枠の所にある灰色の1文字は、その星系の命名に使用します。使用文字は大文字小文字や数字記号（EZZ7 カードの2のように「空白」もあり）があります。この11文字を組み合わせて好きな名前の命名を行いましょう。さらにこの名前は結果を記録する際にも使用できます。

結果記録モジュール (9)

結果記録用紙を公式サイトからダウンロード可能です。

<https://www.sierra-madre-games.com/downloads/>

次の3種類の記録を行えます。

- ・得点：ゲーム終了時の得点の記録に使用できます（過去ゲームの得点も参照可能に）。
- ・旅の記録：Zetta PSG モジュールの白枠の所にある灰色文字の11文字を記録しておくこともできます。この際、大文字と小文字を区別して記録する必要があります。
この名前を残しておけば後で同じ星系を生成することも可能ですので、将来同じ星系でプレイしたり、他プレイヤーと共有することが可能です。名前に加えて、惑星や恒星の情報も記録できます。
- ・成果：プレイヤーが達成した成果（Archivement）を記録できるチェックシートもあります。達成したものをチェックしましょう。すべてのチェックを埋めることを目指しましょう（それは困難で、何度もプレイしなければなりません）。

特典モジュール (10)

特典モジュールは、異星品カード・宇宙船カード・国家カード・生命カードに記されているテキストを有効化します。これは規則的には単純ですが、ゲームには深みを与えます。このテキストを特典と称します。これを使うには以下の方法に従います。

- ・特典のテキストの中に、プレイヤーが採用していないモジュールに関する記述があった場合には、それは単純に適用しません。そのようなテキストを含むカードをすべて一番最初にゲームから除いたうえでゲームを開始することもできます。
- ・特典は累積しません。何かに複数の特典が影響するような状況になった場合には、そのうちの特典1つを選びます。選ばなかったものは適用しません。

例：

装備品モジュール、特典モジュール、異星文明モジュールを適用してのプレイを行っています。乗員全員がレベルアップしています（=移動は9ステップになります）。

Hellium 3（異星品）の製造に成功しました。この異星品ではエネルギーを使って移動する際に移動に+1できます。さらに乗員にはLarge Thin Humanoid（生命カード）があり、これはエネルギーごとに移動に+3できます。

この状況でのベストの選択はエネルギー1消費で $9+3=12$ 移動の獲得になります。

セットアップ

宇宙船と国家のカードは特典の記載されている面を表にします。

探検

国家の特典：

国家カードの特典は、それが表に表示されている間はいつでも使用できます。使用したら裏返して使用後（Used）の面にします。裏返っている間は特典は使用できません。

異星品の特典：

異星品カードは、それが装備品のスロットにあり修理不能（Beyond Repair）でない場合には、その特典を使用できます。

生命の特典：

生命カードは異星文明アイコンのあるものが特典を持っています。異星文明モジュールを使用する場合には、特典のある異星人がアクティブな乗員になれます。

制御ボードに異星人の乗員として配置された生命カードの特典がアクティブになります。その特典が発見アクションに関するものであった場合は、その異星人の乗員はその特典を使用するためにその発見に従事している必要があります。

注：異星人が他のプレイヤーの乗員とのロマンスで奪われている際にも適用されます。

注：異星人が「Stored」にいる場合には、特典はアクティブにならず決して使えません。

宇宙船の特典：

宇宙船カードの特典は、それが表に表示されている間はいつでも使用できます。使用した場合には裏返して使用後（Used）の面にします。裏返っている間は特典は使用できません。

クリンナップ

他のクリンナップの手続きに加えて、裏返っている特典カードについて、それが探検中に「1回のみ」や「ワープごとに1回のみ」でない限り表に戻します。

ダメージモジュール (11)

このモジュールを使うことで、乗員がダメージを受けることがあります。その場合には、ダメージトークンを乗員カード上部の能力（熟練や才能による）アイコンの上に乗せます。アイコンのない所に乗せることはできません。ダメージトークンが除かれるまでは、その能力は使用できません。ワープモジュールを使用していなくても、才能アクションの上にダメージトークンを置くことができ、ダメージトークンが1つでも乗っている乗員に対しては知識トークンを使うことができません。

ダメージトークンは能力アイコンの上に乗せるので、乗員によって耐えられるダメージが2-4と異なることとなります。異星人は、人間用の環境では脆弱です。異星文明モジュールを使用する場合には、異星人の乗員は1能力を持ちますので、つまり彼らはわずか1のダメージにしか耐えられません。ダメージトークンが1個でも乗っている乗員は発見アクションを行うことができず、特典モジュールを使っている場合には、その特典も使用できません。



乗員の能力アイコンの上に入ったダメージトークンに乗せてから別の能力に置き換えることはできず、それは治療によってのみ除去できます。ワープモジュールを使う場合には、このことには特に注意をはらってください。

ダメージトークンに乗せられる能力が残っていない乗員に対してさらにダメージが与えられた場合には、その乗員は瀕死の状態になります。この場合には、ただちに母船が救助に駆けつけますが、このときにあなたは次のいずれかを選んで行わなければなりません。

- ・他プレイヤー全員に（プレイ順に）2 エネルギートークンずつ支払います（エネルギートークンがない場合には、放射性物資を1個4エネルギーとして交換可能です）。
- ・エネルギートークンが不足しエネルギーを受け取れなかったプレイヤーは（プレイヤー順に）取れなかったエネルギー1に対し1個のサブスタンスをあなたから取ります。
- ・サブスタンスも切れていて受け取れなかったプレイヤーは、あなたの制御ボードの（Stored以外の）いずれかの場所にある発見カード1枚を受け取れます。
- ・発見カードもなかった場合には、もうあなたは何も支払う必要はありません。とはいえ、多分あなたはそのゲームでは最下位で終わるでしょう（笑）。

救助に伴い、母船をそのプレイヤーの居る場所まで移動させます。

探検

もっとも重要なのは最初に述べる「治療」です！

- ・ダメージモジュールは新しいアクション「治療」を加えます。

治療：あなたの船の乗員の全員が1ターンの間なにも行わないことで、あなたは制御ボードのどこかにあるダメージトークン2個を取り除けます。危険な生命（後述）のカードの上にあるダメージも取り除けます。

- ・さらに（星間考古学以外の）発見アクションを行う場合には、ダメージを受けた乗員を発見アクションには参加させずに、自分を治療することに専念させることができます。このときは発見に参加しなかった乗員から1ダメージを取り除けます。

そして避けられないこととして、探検中に受けるダメージというのも発生します。

- ・生命やサブスタンスを発見する際に、悪性の細菌や毒や放射能などの危険が伴います。発見アクションが成功した場合には、そこで振ったすべてのダイスの目を確認して、2・4・6・8の目が出た場合にはそのダイス1個につき1ダメージを受けます。
- ・危険なサブスタンスを発見した際は、そのサブスタンス・トークンの発見に関わった乗員の間でダメージを割り当てます。
注：受けるダメージ量は、発見したサブスタンストークンの個数を上限とします。
- ・危険な生命を発見した場合には、すべてのダメージ・トークンをその発見した生命カードの上に置きます。毎ターンの終了する時に、その生命カードの上に乗っているダメージ・トークンと等しい数のダメージを乗員全員の間で割り当てます（これは、その生命カードの上にダメージ・トークンが乗っている限りずっと続きます）。生命カードのダメージ・トークンを取り除くには「治療」アクションが有効です。
注：異星文明モジュールを使用する場合、知性のある生命は船にダメージを与えようとはしません。しかしながら乗員として他からのダメージを受け得ます。

長期滞在：

通常は、ある星系に何ターンとどまれるかは、その恒星によって決まります。ダメージ・モジュールを採用した場合には、恒星で決められた数より多くのターンとどまれますが、長期滞在に伴い乗員がダメージを受けます。これはソロシナリオ「孤独な星」システムに似ています。ターンマーカーを裏返して黒い面（ダメージの絵）にし、再度「1」の所に置きます。これはそこにとどまる場合に受けるダメージ量を示します。恒星で決められたターン数を越えた場合は、以後はターンの終わりに制御ボードの乗員の全員に1 ダメージトークンを置きます。

他のプレイヤーが延長ターンを行って滞在した場合、あなたも同様に滞在してダメージを受けることもできますし、その間は安全な母船の中で待つこともできます。母船の中ではアクションは実行できませんがダメージは受けず、代わりに待っている間はターンごとに1 知識トークンを得ることができます。一度安全な母船で過ごすことを選んだ場合には、思い直して外に出ることはもうできません。

ワープ

1ダメージ以上を受けている乗員は行動はできませんが盤上にはとどまっています（他の何かからの対象にはなり得ます）。

得点

得点計算の際に、受けているダメージトークン 1個につき名声点が-1 されます。

星間考古学モジュール (12)

星間考古学モジュールは、古代の異星文明の遺跡や生存者との遭遇を加えます。

探検

発見アクションにアクション「星間考古学」を加えます。

星間考古学アクションは、小惑星を含む任意の惑星上で行うことができます。

- ・このアクションを行う場合は、アクションに参加する乗員の間で生命とサブスタンスの両方の能力を有している必要があります（装備品モジュールを使用する場合には、その能力を持つ装備品をそれに充てることができます）。両方の能力を持つ乗員1人でも、1つの能力を持つ乗員2人でも構いません。
- ・星間考古学アクションでは、他のプレイヤーの助けを得ることはできません。
- ・アクションは、そのターンで他のプレイヤーがまだ星間考古学カードを使用していない場合にのみ行なえます（任務全体の安全のため、発掘は同時に1回のみ行なえます）。
- ・生命発見アクションとサブスタンス発見アクションの両方に成功する必要があります。装備品は通常通り劣化します。成功したら星間考古学デッキをシャッフルしてカードを1枚引きます。
- ・星間考古学アクションを行っている間は、発見に従事していない乗員も自分を治療することはできません。これは発見に参加していない乗員にも緊張を強いるからです。

注：星間考古学アクションは危険で、乗員を負傷させたり死亡させる可能性もあります。星間考古学デッキは賢い選択のもとで使用しましょう。

- ・星間考古学カードに「拠点発見 (Site Found!)」と書かれていた場合には、あなたはそのカードを自分の手前に置いて、星間考古学デッキも取ります。あなたがそれを返すまで、他のプレイヤーは星間考古学アクションを行うことはできません。
拠点発見カードには、危険数と掘り進められる3方向の矢印が記されています。矢印の数字はどれだけ速く採掘をできるかの数字です。矢印ひとつを選び、その数字の枚数の星間考古学カードを引き、拠点発見カードのその向きに行動の前に表にして並べます。

危険判定：

星間考古学は危険かもしれません。危険判定のダイスを振る際、表になっているすべての星間考古学カードの危険数の和を求めて危険レベルとして出します。それから表になっている星間考古学カード1枚につき1回ダイスを振ります。ダイスの目が危険レベル以下であったダイスの個数だけ、乗員の能力の上にダメージ・トークンを置きます。

- ・引いたすべての星間考古学カードがアクティブです。すべての効果の解決を終えた後にターンは終了します。
- ・「危険なイベント (Dangerous Event!)」カードを引いたら、危険判定ダイスを1回振ります。
- ・発掘を終える際には、危険判定のダイスを1回振ります。
- ・ダメージ・トークンはロマンスで奪った乗員にも置けます。そうした場合、その乗員は使用されたものと見做してただちに元の持ち主に返却されます。
- ・異星文明モジュールを使用する場合：異星人の乗員は能力を持ちませんが1 ダメージ・トークンを受けとめられます。ダメージを受けている異星人の特典は使用できません。1 ダメージ・トークンを乗せた異星人は発見アクションに参加できず特典モジュールを使用している場合でも、特典はアクティブになりません。
- ・ダメージモジュールを使用している場合：サブスタンスはダイスを振った結果としては発見されず、危険なサブスタンスによるダメージも受けることはありません。
- ・ダメージ・トークンが乗っている能力は、それが除去されるまで発揮できません。
- ・あなたが星間考古学デッキを使用している場合に、ダメージ・トークンが乗っていない能力のない乗員にさらにダメージ・トークンを乗せた場合には、その乗員は死亡して、制御ボードから残りのゲームの間は取り除きます。あなたは他にダメージ・トークンが乗っていない能力を残している乗員がいる場合でも、これを行うことができます。
- ・あなたの乗員が1人しか残っておらず、ダメージ・トークンが乗っていない能力がない状態で、さらにダメージを受けた場合にはその乗員は何としても生き延びようとしてます(=発掘場から慌てて逃げようとしてます)。この場合は、ただちに発掘を中止して他のカードの処理は行いません。発掘を終える際の危険判定ダイスを振る必要もありません。その代わりにこのターンに得た「大鉱脈」(Motherload)や「異星人の神器」(Alien Artifact)カードといった報奨も得られません。

カードは次の順番でチェックします。

- ・ 危険なイベントカード おのおのについて：危険判定のダイスを振ります。
- ・ 大鉱脈カード おのおのについて：カード記載のサブスタンス・トークンを取ります。
- ・ 異星人の神器カード おのおのについて：この起源も定かでない異星人の神器を、制御ボードの Fully Operational の場所に置きます。それは残りのゲームの間そこに置かれます。それは使用しても劣化せず、優先権を取られたり貸し借りできません。それは、今回を旅を通しあなたを助けるかもしれません。効果はあなたの制御ボード上の乗員に及んで、ロマンスで奪った乗員も含まれます。研究には多大なエネルギーが必要です。このことは、たとえ次の「拠点発見」カードを引いたとしても採掘は一度しかできないことを意味します。複数の神器を獲得できる唯一の可能性は、ひとつの拠点から同じターンに複数の神器を引いたときだけです。

注意：神器によって乗員に加えられた能力はダメージを受け止められません。加えて、ダメージを限界まで受けた乗員はたとえ神器により能力を加えられてもアクションには参加できません。しかしながらまだダメージが限界でない乗員は、神器の能力をたとえたとえその神器の能力の上にダメージがあったとしても、その能力を使えます。

- ・ 拠点発見カード を引いた場合には、まだ異星人の神器を発見していないときに限って、さらに続くターンに採掘を行えます。新たな採掘を行う場合には同様に1方向を選んで数字の枚数の星間考古学カードを引いて解決を行います。このときは惑星に複数ターンとどまることができます。
- ・ 拠点発見カード を引かなかったか、または引いてもさらなる採掘を望まなかった場合は、ただちに星間考古学デッキを返却します。次のターンに惑星にとどまることはできません。



危険なイベント

拠点発見

大鉱脈

異星人の神器

クリンナップ

ダメージ・トークンは、乗員が別の星系に移動しても残ります。

得点

ダメージ・トークンは1個につき名声点-1です。

異星人の神器は1個につき名声点6点です。

アクションリファレンス

すべてのルールの説明は終わりました。ここでアクションを要約しておきます。


異星品発見	P.15	宇宙空間	異星品カード1枚を取ります（カードに従いサブスタンスを支払う必要があります）。
サブスタンス発見	P.15	惑星上	惑星で産出するサブスタンスを2個取ります。
生命発見	P.15	金鉱ゾーンの惑星上	生命カード1枚を取ります。
小惑星のごみ漁り	P.15	小惑星	袋のサブスタンスを2個取ります（全員参加必ず成功）
研究	P.15	どこでも	知識袋から2個引き1つを取る（全員参加、必ず成功）
修理	P.21	どこでも	装備品1つの状態を「すこし劣化」にします
治療	P.37	どこでも	ダメージ・トークンの2個を除きます（全員参加、必ず成功）
星間考古学	P.39	惑星上	星間考古学のデッキを使います（全員参加。成功には生命とサブスタンスを費やします）

1人遊び用ルール

孤独な星

このバージョンでは、1国で使用するワープ・ドライブにより Zetta 探索をプレイします。任意の上級モジュールを追加できます。スリルを楽しむために、このバリエーションでは旅がより危険になります。あなたは宇宙のどこかで座礁し、地球に戻れず、また食料や酸素が尽きるかもしれません。あるいはワープで迷子になるかもしれません。これらの状況に陥ったら、ゲームは敗北となりやり直す必要があります。

ゲームの目的は引き続き名声を得ることにありますが、しかしながら、より生存に注意を払う必要があるでしょう。生き残るにはワープ・トークンが必要です。星系の生成にはよりエネルギー・トークンが必要です。

このバリエーションでは、ゲームは5個のワープ・トークン () と生命と異星品と4種のサブスタンス・トークン (計6カテゴリを最低1個ずつ) を集めて終了します。さらに次の星系を生成するためのエネルギー・トークンも必要です。そのうえで、地球に帰れるだけの発見と知識とエネルギーを得ていれば、ゲームは成功して終了します。

あなたはエネルギーを (1放射性サブスタンスが4エネルギー) 放射性サブスタンスから得ることにより注力するでしょうし、知識トークンの中ではワープ・トークンに注力することになるでしょう。

プレイ時間は1~2時間です (クイック Zetta カードを使えば45分~90分です)。

セットアップ

基本ゲームと好きなモジュールを追加できますが、以下の修正を行います。

- ・知識トークンからは、セキュリティ・ロマンス・借用・優先権のトークンを除きます。さらにゲームをどれだけ難しくするかの好みによって、スターパイロット・生命・サブスタンス・異星品の発見トークンを0~8個取り除きます。

1個も取り除かないことが最も難しく、8個取り除くのが一番容易になります。

- ・ゲーム開始時にワープ・トークンを持ちません。それら7個はすべて知識袋に入れます。

通常のルール通りにエネルギーを獲得します。さらに異星品カードを引く前にあらかじめ山からすべての放射性サブスタンスが必要な異星品カード（青）を取り除きます。

準備

準備のステージは多人数用のバリエーションに似ていますが、（他国の）国旗トークンは使用できない乗員に対する目印として使用します。各ターンの開始時には、次を行います。

- ・最下列の他国の国旗トークンが置かれている乗員をすべて破棄します。
- ・すでに他国の国旗トークンが置かれている乗員は、隙間を埋める際に下にしか移動させられません。

他国の国旗トークンが置かれた乗員や装備品はその国の宇宙計画のために使用されます（あなたのものにはなりません）。2d12を振ります。おのおのサイの出目について、4-12が出た場合には準備グリッドの対応する乗員に国旗トークンを置きます。

12	11	10
9	8	7
6	5	4

1-3の目が出るかその乗員にすでに国旗トークン（あなたの国または他国の）が置かれている乗員にはそれ以上は何も置きません。

星系の生成

ワープにはエネルギーが必要です。ワープについて知るほど、必要なエネルギーを残しておくことの重要性が理解できるでしょう。クイック Zetta カードを使用するか、Zetta PSG モジュールを用いて星系を生成します。

- ・最初にクイック Zetta カードの「ENERGY」の数値を見ます。Zetta PSG モジュールを使用している場合には、軌道 H デッキの一番上をめくり「E」の前にある数字を見ます。

軌道 H には恒星からの距離を表すこの数字があります。

- ・この数値に等しいエネルギー・トークンを支払います。支払えない場合には、あなたは宇宙の見知らぬ場所に流されたか、ワープゾーンのどこかに捕われたこととなります。どちらなのかは分かりません。あなたにも、誰にも。これはあなたにとってのゲームの敗北を意味しますので、最初からやり直しが必要です。
- ・エネルギーを支払った場合には、地球に戻るためにワープ・トークン 5 個と、発見したアイテム 1 個ずつを得ましょう。生き延びれば成果を記録できます。
- ・この要件を満たせなかった場合には、通常どおり新たな星系を生成できますが、ワープ・トークンを使用して Zetta PSG カードを変更することはできません。

探検

探検ステージでゲーム終了時に名声となる発見を行うか発見できなければ知識トークンを得ます。このことはこのバリエーションでは特に重要です。地球に戻るには 5 個のワープ・トークンと 6 種類の発見を得なければなりません。

注意：このバリエーションではワープ・トークンは知識の上限のチェック時には数えません

探検ステージでは、以下の修正を行ったうえで通常のゲームを行います。

- ・ダメージ・モジュールの長期滞在ルールは有効です。あなたは恒星で定められたよりも多いターンをとどまれますが、毎ターンすべての乗員の能力アイコン 1 つに ダメージ・トークン 1 個を乗せなければなりません。治療するまで、ダメージを受けた能力は使用できません。
- ・ダメージ・トークンをこのバリエーションで使用しない能力の上に乗せるのは良い方法ですが、ダメージ・トークンが乗っている乗員は知識トークンを使用できないことは注意が必要です。すべての能力アイコンの上にダメージ・トークンが置かれている乗員の上にさらにダメージ・トークンが乗った場合、乗員は死亡して制御ボードから除かれます。

治療：ダメージ・モジュールの治療と類似します。1 ターンの間、乗員全員が治療に専念することで任意の 2 ダメージ・トークンを取り除くか、または (星間考古学以外の) 発見

アクションを行う際に発見に参加しない乗員が自分の治療に専念できます。この場合には、発見に参加しないすべての乗員から1 ダメージ・トークンずつを取り除けます。治療は、後の星系に着いてからでも行えます。

ワープ

ワープ・モジュールを使用する場合には、ワープ中には乗員の能力か知識トークンを使用して装備品の修理を行うアクションのみを行えます。

注意：ダメージ・トークンが乗っている乗員はワープ中に知識トークンを使用できません。

クリンナップ

多人数プレイと同様に、すべてのモジュールのクリンナップを解決します。

得点

このバリエーションでは地球に帰ること自体が挑戦ですが、多人数プレイと同様に帰れた際の高得点を目指せます。名声は次の合計で計算します。

- ・ 生命カードと異星品カード（修理不能のものをふくむ）のすべて
- ・ サブスタンス・トークンのすべて。1個につきガスと金属は名声1、宝石と放射性サブスタンスは名声2になります。
- ・ レベル持ちの乗員1人につき名声2
- ・ レベルが「9 Steps」に達していた場合には名声9

地球に戻れるようになった場合は、さらなる挑戦として、取り除く知識トークンを少なくして難易度を上げたり、次の「協力」チャレンジを行うこともできます。

協力ゲーム

Zetta 探索を協力ゲームでプレイする上で、プレイテスターたちの好んだ方法が1つあります。それはゲームを4ターンと決めて終わるのではなく、ゲーム開始時に定めた目標を全部クリアするまで行うという方法です。プレイヤーの間ではどのような協力を行っても構わず、成果は全員のものであります。得点は、全員の得点の総和になります。「孤独な星」ゲームと同様に、地球に帰ることが主目標になります。得点は複数回プレイを行った際の結果の優劣の判定に使用します。「孤独な星」のバリエーションを加えることもできます。

準備ステージの開始時に、何個のチャレンジを行うかを決定したうえで、その回数分のd12を振って、どのチャレンジを行うかを次の表で決定します。複数のチャレンジを行う場合にはすでに出た目が再度出たら振り直します。チャレンジ1～3はチャレンジ3-12の最低1つと同時に採用します。プレイヤーは5つ以上の星系を訪れる必要が生じるかもしれませんが、それには放射性サブスタンスを獲得してそれに頼る必要があるでしょう。

1	(単体使用不可) 各プレイヤーの乗員と装備品の数は、4でなく1になります。
2	(単体使用不可) 各プレイヤーが開始時に得るエネルギー・トークンは半分になります。
3	(単体使用不可) 帰還時に、すべての装備品は「完動品」か「すこし劣化」である必要があります。
4	異星人の神器を4つ地球に持ち帰ります。
5	4種類のサブスタンス・トークンを最低5個ずつ地球に持ち帰ります。
6	プレイヤー全員が、制御ボードに置ける限界まで知識トークンを持ち帰ります。
7	「ワープ」知識トークン7個を知識袋に加え、それら7個すべてを発見します。
8	8個の異星品を作成します。
9	9種類すべてのタイプの恒星系を訪れてください(要記録)。
10	乗員の全員がレベル持ちになった状態で地球に帰還します。
11	人間の乗員と同数(またはそれより多い)異星人の乗員を連れて地球に帰ります。
12	12種類すべてのタイプの惑星上で発見に成功してください(要記録)。

ゲームの難易度をより上げたいならワープの際にエネルギーを必要とする設定（→孤独な星）にしたり、チャレンジの個数を増やしたりできます。チャレンジ1個は比較的易しく、プレイヤー人数分のチャレンジを行うのはそれなりに困難でしょう。任意のモジュールを採用することができます。チャレンジのいくつかは上級ルールのいくつかのモジュールの使用が必須となります。

ロボット・ルール

ロボット・ルールはゲームのさまざまな局面での行動命令を定義します。

命令はロボット・カードに記されており、その組み合わせは3000以上になります。

ロボットは任意のモジュールと組み合わせられ、3つのプレイに合わせて楽しめます。

ソロプレイ：

「孤独な星」バリエーションをプレイする上で、1~4のロボットを対戦相手として加えます。

ロボット同士は可能な限り助け合います。ロボットを増やすほど、ゲームで勝利するうえでの難易度は上がります。真の挑戦を行う場合は、ロボットの獲得した名声点の合計をあなたの名声点と競います（ロボット3つ以上であれば勝利は極めて難しくなるでしょう）。

協力ゲーム：

複数の人間が協力ゲームを行う際に、ロボットを追加します。複数のロボットを採用した場合にはそれらは協力します。ゲームの終了時には、人間プレイヤーの得点を合算し、ロボット同士の得点も合算します。ロボットより多くの得点を人間が得ていれば勝利です。

多人数戦：

通常が多人数戦にロボットを加えることもできます。（ロボットと人間を合わせて5以下の範囲で）何個のロボットを追加するかを決めます。人間はロボットに勝利できるでしょうか？

セットアップ：

ボットカードには4種類があり、それぞれの局面での行動が規定されています。

- ・準備
- ・移動
- ・アクション
- ・ワープ（ワープモジュールを使用している場合のみ使用します）

これらのカード3枚か4枚（ワープモジュール使用時）で1体のボットを作成します。

それぞれの種類のボットカードを1枚ずつランダムに引きます。それぞれのボットに宇宙船と国籍を与えます。ボットにプレイヤーと同数のエネルギー・トークンを与え、制御ボードも与えます。

準備の際には、準備のボットカードの記述に従います。

探索の際には、移動のボットカードの記述に従い、それからアクションのボットカードの記述に従います。

ワープモジュールを使用する際は、ワープの際はワープのボットカードの記述に従います。

ボットカードの▶は、複数行の記述がある際に後のものが実行可能であるならそちらにも進むことを示しています。記述を簡潔にするため、潜在的な事項は記述を略してあります。

ボットのゴールデンルール：

ボットの記述で示される内容がうまく確定できない状況になる場合には、プレイヤー順で最初の人間プレイヤーが、自分がボットならば選ぶような（ボットが同盟であれば自分の利益にもなるような）もっとも妥当と思えるものを選びます。例としては、ボットが第1プレイヤーであれば、まず最初に行う行動は「母船を停止させる」でしょう。

準備

注意：ボットカードを使用する際には「能力」は発見能力のみを考慮し、他の才能は使いません。準備カードの記述に従います。さらに次の一般ルールにも従います。

- ・可能であれば、ボットはカードを下げます。そうでなければ国旗の乗ったカードを一番低い数字の場所に移動させます。同一の結果が複数ある場合には、準備カードの最後の状況に従います。
- ・装備モジュールを採用している場合には、ボットは自分の宇宙船に1つの種類（乗員・装備品、さらに特典モジュールを使用している場合は特典も）のカードを複数枚を獲得できる場合であっても、他の種類のカードが獲得できる状態ならばそれを行いません。
- ・宇宙船に持てる上限より多くのカードを獲得した場合には余分は捨てていくこととなりますが、その場合には発見能力を持たないものから先に捨てます。

星系の生成

ボットはワープ・トークンを（プレイヤー順で）、発見タイプにマイナス修正がつかないようできるだけ早く使用します。

探索

以下の指示に従い、ボットの移動とアクションを行います。カードに書かれている内容に従い、さらに以下の一般ルールに従います。

- ・知識トークンを表にして使用し、できるだけ早くそれを使用します。
- ・必要なエネルギーを獲得するため、できるだけ早く特典を放射性サブスタンスと交換をしようとしています。
- ・移動可能範囲内に複数の惑星の候補があった場合には、常に修正値の高いほうを目指します。数字が等しい場合にはランダムに決定します。
- ・惑星に国旗を立てた場合には、惑星のサブスタンスを常に取ります。

- ・発見値が9以下である場合には、できるだけ多くの乗員を使用しての発見アクションを行います。10以上である場合には1人だけで行います。
- ・決して装備品を「修理不能」にはしやうとしません。
- ・過半数の装備品が「かなり劣化」(Worn Out)に置かれた場合には、丸々1ターンを使用して装備品1個を修理します。

ワープ

ボットのワープカードの記述に従います。

	<p>例：</p> <p>移動カードに従っての移動を行います。アクションカードの記述に従い、まずサブスタンスか異星品を試みます。それができなければ生命、それもできなければ小惑星、それもできなければ研究、修理の順に可能なものを試みます。放射性サブスタンスが得られるならば常に協力します。</p> <p>準備では常に安いカードから買おうとします。コストが同じなら能力のない方から買おうとし、それも等しいなら左側のカードから買おうとします。</p>
--	---

リファレンス (ゲームの用語)

リファレンス (天文学の用語)

謝辞

和文省略。

付録・カードの訳

	ボットカード	ボットの行動
EZB1	準備	常に一番安いカードを買います。 ▶まだ所有していない能力を持つカードから ▶左から遠いカードから
EZB2	準備	常に所有していない能力を持つカードから買います。 ▶安いカードから ▶右から遠いカードから
EZB3	準備	常に最大の生命を持つカードから買います。 ▶安いカードから ▶もっとも多くの能力を持つものから ▶左から遠いカードから
EZB4	準備	常に最大の異星品を持つカードから買います。 ▶安いカードから ▶もっとも多くの能力を持つものから ▶右から遠いカードから
EZB5	準備	常に最大のサブスタンスを持つカードから買います。 ▶安いカードから ▶もっとも多くの能力を持つものから ▶右から遠いカードから
EZB6	移動	常にもっとも近い惑星を目指します。最大2エネルギーを使用します。
EZB7	移動	常にもっとも近い惑星を目指します。3エネルギー以上を使用できます。
EZB8	移動	常にもっとも近い未探査の惑星を目指します。 ▶生命が発見できる惑星
EZB9	移動	常にもっとも近い生命が発見できる惑星を目指します。 ▶生命が見つかる惑星がもう星系にない場合には、もっとも近い惑星 ▶未探査の惑星
EZB10	移動	ガス化惑星でない惑星を目指します。 ▶そのような惑星が移動可能な所にはない場合は、もっとも近い惑星 ▶サブスタンスが発見できる惑星

	ボットカード	ボットの行動
EZB11	アクション	<p>生命・異星品の発見アクションを行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶サブスタンス ▶小惑星 ▶修理 <p>自分より多くの乗員を持つプレイヤーのみを助けます</p>
EZB12	アクション	<p>サブスタンスの発見アクションを行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶生命・異星品 ▶小惑星 ▶修理 <p>自分より少ない乗員を持つプレイヤーのみを助けます</p>
EZB13	アクション	<p>星間考古学の発見アクションを行います。[決して延長はしません]</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶生命・異星品 ▶サブスタンス ▶小惑星 ▶修理 <p>常に他のプレイヤーを助けようとしています</p>
EZB14	アクション	<p>星間考古学の発見アクションを行います。[常に延長をおこないます]</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶サブスタンス ▶生命・異星品 ▶小惑星 ▶研究 ▶修理 <p>決して他のプレイヤーを助けようとしません</p>
EZB15	アクション	<ul style="list-style-type: none"> ▶サブスタンス・異星品 ▶生命 ▶小惑星 ▶研究 ▶修理 <p>放射性サブスタンスとの交換ならば常に他のプレイヤーを助けようとしています</p>
EZB16	ワープ	<p>順優先位をつけられないときはカードを左から右、時計回りの順に選びます。 次のものを狙います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶もっとも価値ある発見

	ボットカード	ボットの行動
		<ul style="list-style-type: none"> ▶自身が持っていない能力をもっとも多く持つ乗員 ▶自身が持っていない能力を持つ装備品 ▶もっとも劣化した装備品の修理 <p>可能ならばセキュリティをできるだけ早く使います</p>
EZB17	ワープ	<p>優先順位をつけられないときはカードを右から左、反時計回りの順に選びます。次のものを狙います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶自身が持っていない能力をもっとも多く持つ乗員 ▶自身が持っていない能力を持つ装備品 ▶もっとも劣化した装備品の修理 ▶もっとも価値ある発見 <p>可能ならばセキュリティをできるだけ早く使います</p>
EZB18	ワープ	<p>優先順位をつけられないときはカードを左から左、反時計回りの順に選びます。次のものを狙います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶自身が持っていない能力を持つ装備品 ▶もっとも劣化した装備品の修理 ▶もっとも価値ある発見 ▶自身が持っていない能力をもっとも多く持つ乗員 <p>可能ならばセキュリティをできるだけ早く使います</p>
EZB19	ワープ	<p>優先順位をつけられないときはカードを右から左、反時計回りの順に選びます。次のものを狙います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶もっとも劣化した装備品の修理 ▶自身が持っていない能力をもっとも多く持つ乗員 ▶自身が持っていない能力を持つ装備品 ▶もっとも価値ある発見 <p>可能ならばセキュリティをできるだけ早く使います</p>
EZB20	ワープ	<p>優先順位をつけられないときはカードを左から右、時計回りの順に選びます。次のものを狙います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶もっとも劣化した装備品の修理 ▶もっとも価値ある発見 ▶自身が持っていない能力をもっとも多く持つ乗員 ▶自身が持っていない能力を持つ装備品 <p>可能ならばセキュリティをできるだけ早く使います</p>

	乗員カード
EZC1～EZC54	特に翻訳が必要な部分はありません

	装備品カード
EZE1～EZE30	特に翻訳が必要な部分はありません

	宇宙船カード	特典
EZS1	The Tern	トラクター・ビームを備えます。1星系につき1回、あなた以外のターンのときに、あなたの場所で移動を終えた宇宙船のプレイヤーが使用したエネルギーすべてを回収できます。
EZS2	The Octopus	宇宙研究ラボを備えます。1星系につき1回、小惑星で乗員1名が「小惑星のごみ漁り」アクションを1回行う際に「異星品」アクション1回を追加で行なえます。
EZS3	The Gossamer	ガス状惑星に特化しています。1星系につき1回、ガス状惑星での採掘を支援します（訳注：ガス状惑星でのサブスタンス採掘の発見チャレンジでは、ダイスの個数に+1する、の意であると思われます）。
EZS4	The Kangaroo	広い居住区を備えます。5名の乗員を搭載することができ、5人目はこのカードの上に置きます（異星人乗員にも使用できます）。
EZS5	The Meerkat	大きな船体を備えます。地球を出るときに、4つでなく6つの装備品を搭載することができます。
EZS6	The Cheetah	エンジンがターボチャージャーを備えます。1星系に1回、そのターンの最初の手番プレイヤーになれます。
EZS7	The Chepea	特殊なエーテルドライブを備えます。1星系に1回、1エネルギーを使用するだけで任意の場所に移動できます（着陸を行うには通常通り追加の1エネルギーが必要です）。

	生命カード	特典
EZL1- EZL30	(略)	なし
EZL31	両生類人類	タイプ OCN と CBN の惑星で、発見のダイスの個数を+3 します。
EZL32	エネルギー体人類	ガス化惑星で、発見のダイスの個数を+3 します。
EZL33	爬虫人類	タイプ TER と DES の惑星で、発見のダイスの個数を+3 します。
EZL34	薄人類	移動を行う際のエネルギーコストが 1 減ります。
EZL35	不定形人類	金鉱ゾーンで「小惑星のごみ漁り」を行う際には、ダイスを 3 個減らした生命発見アクションを 1 回追加します。
EZL36	骸骨人類	タイプ IRN と LVA の惑星で、発見のダイスの個数を+3 します。
EZL37	真菌人類	タイプ PTR と SSB の惑星で、発見のダイスの個数を+3 します。
EZL38	植物人類	すべてのサブスタンス発見アクションで、ダイスの個数を + 3 します。
EZL39	水骸骨人類	星間考古学で危険判定を行う際に、危険数を-3 します。
EZL40	人型人類	2 倍の知識トークンを得て保持します。知識の上限数も倍になります。
EZL41	巨大両生類人類	タイプ OCN と CBN の惑星で、発見アクションに成功した場合には、得られる報酬は 2 倍になります。
EZL42	巨大エネルギー体人類	ガス化惑星で、発見アクションに成功した場合には、得られる報酬は 2 倍になります。
EZL43	巨大爬虫人類	タイプ TER と DES の惑星で、発見アクションに成功した場合には、得られる報酬は 2 倍になります。
EZL44	巨大薄人類	移動を行う際の基礎移動力に + 3 します。
EZL45	巨大不定形人類	袋からサブスタンス・トークンを得る際に、個数が 2 倍になります。
EZL46	巨大骸骨人類	タイプ IRN と LVA の惑星で、発見アクションに成功した場合には、得られる報酬は 2 倍になります。
EZL47	巨大真菌人類	タイプ PTR と SSB の惑星で、発見アクションに成功した場合には、得られる報酬は 2 倍になります。

	生命カード	特典
EZL48	巨大植物人類	サブスタンス発見アクションに成功した場合には、報酬が2倍になります。
EZL49	巨大水骸骨人類	星間考古学で危険判定を行う際に、ダイスの数を3減らします。
EZL50	巨大人型人類	装備品は、たとえ複数の乗員によって使用されても、1ターンには1段階しか劣化しません。

	異星品カード	
EZP1	Gas Prasmoid	タイプ OCN と CBN の惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP2	Space Barnacle	DES 型の惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP3	Sol-Gel-Based Ceramics	GDW 型の惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP4	HDO Laser Prism	軌道を反時計回りに回る際の消費エネルギーが-1
EZP5	Enthalcommotional Polyalloy	IGI 型の
EZP6	Shita-Kitae Alloy	LVA 型の惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP7	Ceramic Nano Powder	CBN 型の惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP8	Alloyed Rock	すべての異星品作成のダイスの個数を+1 します。
EZP9	Nth State Permeator	OCN 型の惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP10	Helium 3	すべての移動を+1
EZP11	Neural Access Gel Chambers	アクションに失敗した際に知識袋から得られるトークン+1
EZP12	Klins for Zero G	GGI 型の惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP13	Magnetic Sail Protptype	ガス化惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP14	0-G Natural Growth Matrix	すべての異星品作成のアクションのダイスの個数を+2 します。
EZP15	Micro Encapsulation Technology	TER 型の惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP16	Alien Biosphere Chamber	今から、あなたの生命カードは優先権を置かれません。
EZP17	Graviton I/O Controller	PTR 型の惑星で発見のダイスの個数を+1 します。

	異星品カード	
EZP18	Fractal Grown Ceramics	小惑星のごみ漁りで得られるサブスタンス+1
EZP19	Cassini Compressor	ガス化惑星に着陸した際にランダムにサブスタンスを+1
EZP20	Pulsed Plasmoid	すべての移動を+2
EZP21	Nanobots	毎ターン装備品 1 つの状態を完動品になるまで+1 改善します。
EZP22	Pulsed Aether Sensors	すべての移動を+3
EZP23	Fractal Aerosol Ceramics	生命発見のダイスの個数を+1 します。
EZP24	URSA Nano Glass	小惑星のごみ漁りで得られるサブスタンス+2
EZP25	Californium Fueled Ceramic Generator	軌道を反時計回りに回る際の消費エネルギーが-2
EZP26	Single Protein Crystals	ICE 型の惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP27	ZBLAN Glass	ガス化でない惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP28	Jadeite Potassium Alloy	サブスタンス発見のダイスの個数を+1 します。
EZP29	Multi Protein Living Crystals	ガス化でない惑星で発見のダイスの個数を+1 します。
EZP30	Micronized Kinetic NRG Recovery Syst.	母船への移動の際の消費エネルギーが-1
EZP31	Warp Probability Manipulator	各ワープ・ステージで、使用できるワープ・トークンを 2 倍にします。
EZP32	Ultra MPD T-Wave	母船への移動の際の消費エネルギーが-2 (最低で 0)
EZP33	Ablative Laser	ガス化惑星で発見のダイスの個数を+2 します。
EZP34	CinderBeam R2	生命発見のダイスの個数を+2 します。
EZP35	He-Ar Nuclear-Pumped Laser	サブスタンス発見のダイスの個数を+2 します。
EZP36	Adapting Living Warp Crystals	惑星上でのサブスタンス発見の回数を+1 し、装備品も不要です。

クイック Zetta カード	
EZQ1～EZQ30	特に翻訳が必要な部分はありません

クイック準備カード	
EZU1～EZU18	特に翻訳が必要な部分はありません

星間考古学カード		
EZX1～EZX7	Site Found! (拠点発見)	
EZX8～EZX13	Danger (危険)	
EZX14	Motherload (大鉱脈)	レアガストークン 4
EZX15	Motherload (大鉱脈)	レアメタルトークン 4
EZX16	Motherload (大鉱脈)	宝石トークン 4
EZX17	Motherload (大鉱脈)	放射性サブスタンストークン 4
EZX18	Artifact (異星人の神器)	あなたの宇宙船にいる乗員全員がサブスタンス発見の能力を持ちます
EZX19	Artifact (異星人の神器)	あなたの宇宙船にいる乗員全員が生命発見の能力を持ちます
EZX20	Artifact (異星人の神器)	あなたの宇宙船にいる乗員全員が異星品作成の能力を持ちます
EZX21	Artifact (異星人の神器)	すべての発見のダイスの個数を+2 します。
EZX22	Artifact (異星人の神器)	レベルが上がる際に、さらに+1 段上がります

	国家カード	特典
EZY1	スウェーデン	1 星系につき 1 回、チームが「発見アクション」を行う際に、使用するダイスの数を 2 倍にできます (それは他プレイヤーの支援にも使えます)。

	国家カード	特典
EZY2	USA	準備の際に、1行目のカードのコストが1減ります（すなわち434になります。得点計算の際に、生命カードと異星品カードによる名声はそれぞれ+1されます。
EZY3	ソヴィエト連邦	1星系につき1回、サブスタンスの発見は常に成功し、その際にはダイスを1個使用するだけで済みます。
EZY4	ドイツ	1星系につき1回、すでに発見された惑星にも自分の国旗を置くことができ、受け取るボーナスも2倍になります。
EZY5	英国	1星系につき1回、異星品の製造のアクションは常に成功し、その際にはダイスを1個使用するだけで済みます。
EZY6	オーストラリア	1星系につき1回、生命の発見は常に成功し、その際にはダイスを1個使用するだけで済みます。
EZY7	フランス	上級ルール：星系の生成時に、1星系につき1回 PSG カード1枚を交換できます。1星系につき1回、探検の際に余分なコストを支払うことなく反時計回りに移動できます。
EZY8	ニュージーランド	上級ルール：このカードの上に異星人の乗員1名を置けます。1星系につき、赤い星間考古学カード1枚の危険数をゼロにできます。
EZY9	ケニア	上級ルール：このカードの上に生命1名を置けます（異星人も可）。さらにサブスタンスの種別1個を置けます。「優先権」は置けません。種別はいつでも変更可能です。
EZY10	ポーランド	上級ルール：1星系につき1回、乗員の全員が発見アクションに従事しつつ自身を治療して1ダメージずつを除去できます。
EZY11	イタリア	上級ルール：1星系につき1回、「セキュリティ」や「修理中」による保護を無視して「ロマンス」や「借用」を行えます。
EZY12	トルコ	上級ルール：1星系につき1回、いつでも装備品1個の状態を「完動品」にできます。
EZY13	カナダ	上級ルール：1星系につき1回、ロマンス・借用・優先権を行う際に、このカードを知識トークンであるかのように使用できます。

Zetta PSG カード	軌道	
EZZ1/2,3/4,5/6,7/8,9/10,11/12	A	翻訳不要
EZZ13/14,15/16,17/18.,19/20.,21/22,23/24	B	
EZZ25/26,27/28,29/30,31/32,33/34,35/36	C	
EZZ37/38,39/40,41/42,43/44,45/46,47/48	D	
EZZ49/50,51/52,53/54,55/56,57/58,59/60	E	
EZZ61/62,63/64,65/66,67/68,69/70,71/72	F	
EZZ73/74,75/76,77/78,79/80,81/82,83/84	G	
EZZ85/86,87/88,89/90,91/92,93/94,95/96	H	
EZZ97/98,99/100,101/102,103/104,105/106,107/108	I	
EZZ109/110,111/112,113/114,115/116,117/118,119/120	I	
EZZ121/122,123/124,125/126,127/128,129/130,131/132	A-J	

コンポーネント・リスト

一般アイテム	
1	外箱
2	トレー
1	ルールブック
30	知識トークン（ロマンス・借用・優先権・生命・サブスタンス・異星品・ガス状・修理・スターパイロットが各2、セキュリティ5、ワープ7）
1	知識袋
100	サブスタンス・トークン（小）
1	サブスタンス袋
14	サブスタンス・トークン（大）（透明4、黒3、赤3、青2、紫2）
1	接続ピン（プレイヤーの宇宙船のドック入りで使用）5個つきの母船
7	プレイヤーの宇宙船
11	12面のZetta PSGダイス
200	カードスリーブ

カード	
20	ボットカード
15	プレイヤー支援カード
13	国家カード
54	乗員カード
30	装備品カード
36	異星品カード
50	生命カード
30	クイックZettaカード
18	クイック準備カード

カード	
7	宇宙船カード
22	星間考古学カード
66	Zetta PSG カード (11種、各種6枚の両面カード)

ボード	
5	制御ボード
1	星系ボード
1	発見ボード

パンチアウトボード	
156	国旗マーカー ※訳注:13国×12=156。195個と英文マニュアルにあるのは間違い
3	金鉱ゾーンマーカー
9	恒星マーカー
78	惑星マーカー
18	小惑星群マーカー ※訳注:英文マニュアルの21個は間違い
1	ターンマーカー
1	ワープマーカー
102	準備・エネルギートークン
21	ダメージトークン



1	発見ボード	16	星系の恒星。この例ではK型の恒星です。
2	恒星	17	ゲーム開始時に引かれた異星品カード（1個は発見済）
3	12種類にソートされた惑星	18	4種類のボットカード
4	星間考古学カード	19	クイック準備カード
5	小惑星マーカー	20	クイック Zetta カード
6	ダメージ・トークン	21	ワープ・マーカーとターン・マーカー
7	サブスタンス・トークン	22	宇宙船カード
8	生命カード	23	国家カード
9	Zetta PSG カード（軌道ごとにソートされています）	24	国旗トークン
10	12面ダイス	25	知識トークン
11	知識袋に入った知識トークン	26	国旗トークンにより現在値が示された乗員のレベル・マーカー
12	サブスタンス袋に入ったサブスタンス・トークン（大）	27	制御ボードに置かれた乗員カード
13	惑星（惑星は白点でなくラベルの上に配置します）	28	装備カード（位置はその装備品の状態を示します）
14	ガス化惑星（軌道の前後に小惑星を伴います）	29	エネルギー・トークン（準備中は準備トークンとして使用）
15	金鉱ゾーン・マーカー	30	プレイヤー支援

(禁・無断転載)