

Disaster Looms!

探検とサバイバル、そして企業欲のゲーム

<私達のそれ程蒼くない惑星>

地球は滅亡に向かっている：噂や憶測が飛び交っています。世界中のニュースの見出しが民衆に絶望を抱かせています。

- ” 極氷冠の融解”
- ” 海面の上昇”
- ” 汚染だ！”
- ” 人口過剰！”
- ” 核の冬？”
- ” 飢えた悪魔の山羊！？”
- ” 隕石が子供に直撃する”
- ” 災難が迫る！”

地球からの脱出レースが始まりました。世界の国々の衰退により、あなたとあなたの巨大な企業は人類に残された最後の希望なのです。CEOとして、宇宙へ向けて決死の冒険をしましょう。価値ある土地を開拓して収入を得て、人類を救うのです。

<ゲームの概要>

「Disaster Looms!」の目的は、出来るだけ沢山の人類を滅び行く地球から救い出す事です。宇宙船を建造し、資源を集め、テクノロジー研究を行い、危険な宇宙の探索に生き残って人の住める惑星を探し出しましょう。巧妙な宣伝活動や安っぽい盗品であなたが救った人々を懐柔しようとする競争相手よりも一歩先を行くのです。CEOも楽じゃありません。

プレイヤーは、コロニー建設や、人類を新しい安住の地へ運ぶことにより得点を得ます。得点は、企業の金庫を満たす事や、高いテクノロジーを保持して企業の価値を高めることによって得る事が出来ます。ゲームプレイ中は、息も着かせぬイベントや、銀河にせまる様々な災害により、あなたの気を張りつめさせるでしょう。この先10年のための事務処理で、あなたの部下は大忙しです！

<ゲーム内容物>

- 探検タイル 57
- テクノロジーカード 55
- 人類トークン 90
- 資源トークン 100
 - 1資源 60
 - 5資源 20
 - 10資源 20
- 企業トークン 48 (各色12)
- 宇宙船 16 (各色4)
- ワープゲートトークン 6
- ワープゲートスタンド 6
- 軌道上プラットフォームトークン 4
- 地球タイル 1
- 個人ボード 4
- 得点ディスク 4
- プラスチックコネクター 4

<ゲームのセットアップ>

標準セットアップ

- 銀河マップのため、3インチ×3インチ程度のスペースを用意します。
- 用意したスペースの中央に地球タイルを配置します。
- 全員が手の届く位置に共通のテクノロジー置場（以下：共通テクノロジー）を決め、ゲーム開始時のテクノロジーを置いておきます。

- 軌道上のプラットフォームトークン、テクノロジーカード、探検タイルを脇に準備しておきます。
- テクノロジータイルはA、B、Cの3つの山に分け、それぞれをシャッフルした後、アルファベット順にAが一番上になるように重ねます。
- 探検タイルもテクノロジータイルと同様に準備します。
- 各プレイヤーの担当する企業の色を決め、その色の船、個人ボード、そして企業トークンを受け取ります。
- 各プレイヤーは、船1を地球タイルに置いてゲームをスタートします。人類トークンを1つ受け取り、船1の船倉に配置します。さらに、2資源を受け取ります。
- ゲーム開始時のスタートプレイヤーを決めるため、各プレイヤーから企業トークンを1つずつ受け取り、ランダムにスタートプレイヤーを決定します。その後、トークンは各プレイヤーに戻します。

3人プレイのセットアップ

- 大変動でないタイル3枚ずつを、A、B及びCからランダムに取り除きます（全部で9枚）。
- テクノロジーカード3枚ずつを、A、B及びCからランダムに取り除きます（全部で9枚）。
- その他は標準セットアップと同様に準備します。

3～4人の”ファミリー”協力プレイのセットアップ

- 下記のテクノロジーカードを全て取り除きます。

- Exploration
- Buyout
- Scanner Sweep
- Advanced Sensor Relays
- Unmanned Trade Routes
- Blockade Runner
- Brand Loyalty
- Hostile Takeover

- 下記の探検タイルを全て取り除きます。

- Micro-Organism Attack
- Astronomic Discovery
- Fell Through a Wormhole
- Unknown Anomaly
- Data Leak
- All Nebulae

- 大変動タイルは脇によけておき、人数に応じた探検タイルとテクノロジーカードの準備を行います。その後で、大変動タイルを探検タイルの一番下に置きます。

- 少し難易度を上げるには、探検タイルのAから1枚、Bから3枚、Cから5枚を除去します。

メモ：これにより、ゲームはかなり難しくなります。

2人プレイのセットアップ

- 下記のテクノロジーカードを全て取り除きます。

- Unmanned Trade Routes
- Tourism
- Blockade Runner
- Hostile Takeover

さらに、ゲーム開始時のテクノロジー（共通のテクノロジー置場）に以下のものを加えます。

- Genetic Engineering
- Warp Gate Technology
- Isolating Fields

- 下記の探検タイルを全て取り除きます。

- Micro-Organism Attack
- Astronomic Discovery (Deck B)
- Trade Route Nebula (Deck C)

- 探検タイルの各アルファベットから大変動タイルを5枚ずつ取り除きます（全部で15枚）。

<銀河マップについて>

ゲームは銀河マップ上で行われます。マップは地球と探検タイルで構成され、探検タイルは”領域”と呼ば

れます。”領域”とは宇宙の区画のことで、居住可能な惑星を探すために、宇宙船により発見・調査されます。プレイヤーはゲーム終了時まで、地球から外界に向けて銀河マップを作成していくことになります。

領域は、その一辺が隣接している場合に隣り合っていると扱われます。領域を銀河マップに配置する場合には、六角形が整列するようにならなければなりません。宇宙船は、探検済みの領域にのみ侵入できます：未探検の領域には侵入する事ができません。

惑星の発見：いくつかの領域は、入植の候補地となる惑星を含んでいます。プレイヤーは、資源のある惑星にコロニーを建設することができます。”居住不可能（Uninhabitable）や資源の無い惑星にはコロニーを建設することができません。いくつかの惑星には、適切なテクノロジーとあわせることによってより多くの収入をもたらす特徴を持つものがあります。

人類の輸送：宇宙船は容量以下の人類トークンを積み込み、降ろすことができます。宇宙船は新たな人類トークンを地球で積み、領域間を輸送します。人類トークンは、様々なイベントやテクノロジーライセンスの失効により失われます。これらの人類は、地球に戻る事はできず、ゲームから取り除かれます（エアロックから宇宙葬が執り行われるのでしょう）。

移動力が残っていた場合でも、人類を降ろした場合にはその宇宙船のアクションは終了します。

コロニーの建設：宇宙船が未開拓の惑星に人類を降ろした時、実行したプレイヤーがコロニーを建設したことになります。1つ以上の人類トークンを宇宙船の船倉からその惑星に配置し、企業トークンを1つ配置します。そのコロニーは企業トークンを置いたプレイヤーのものとなり、収入フェイズにそこから収入を得ることができます。

人類トークンは、コロニーから移動させることもできますし、人類トークンの無い状態でもコロニーは存続します。この場合でも収入は持続しますが、他のプレイヤーから買収され易い状態となってしまいます。コロニーの最大収容人数は5人ですが、テクノロジーによってこの上限は変動します。

コロニーの買収：プレイヤーは様々な理由で、コロニーの監視から目を離し、買収され易い状態にしてしまうことがあります。他のプレイヤーのコロニーを買収するためには、自分の手番の開始時に宇宙船がその領域に居なければなりません。また、現在のコロニーの所有者の船がその領域に無いことが条件です。買収のアクションを行う時、既にその惑星にいる人類トークン1つにつき1資源を所有者に支払い、さらに人類トークンを1つ降ろす必要があります。さらに人類トークンを追加することにより、「所有者の人類トークン上限を超える場合」、「自分の人類トークン上限を超える場合」のどちらの場合でも、コロニーを買収することはできません。

Hostile Takeover（敵対的買収；訳者注：テクノロジー）は移動後の買収を可能にします。

<ゲームプレイ>

各ラウンド中にはいくつかのフェイズがあります。各プレイヤーはそれぞれのフェイズでスタートプレイヤーから初めて時計回りに手番を行っていきます。全てのプレイヤーがフェイズを終了した後に、次のフェイズが始まります。これをラウンドが終了するまで行います。フェイズは決められた順番に行っていきます。プレイヤーがパスをするのは自由です。罰則はありません。

ラウンド概要

- 研究：1ラウンドに1つテクノロジーの研究を行う、他のプレイヤーからテクノロジーのライセンスを導入する。
- 艦隊：各宇宙船に1アクション。
- 運営：テクノロジーを共通テクノロジーに売る、船を建造する、（テクノロジーによって可能な場合）ワーブゲート作成。
- 収入：地球、自分のコロニー、収入の発生するテクノロジー、その他様々なものから収入を得る。
- ゲーム終了の確認：ゲームは全ての人類が非難した時もしくは大変動タイルがデッキ C から引かれた時に終了します。
- 手番の競り：現在のスタートプレイヤーから反時計回りにスタートプレイヤートークンの競りを行います。2人プレイと協力ゲーム：手番の競りフェイズは無視します。ゲーム開始時にスタートプレイヤーをランダムに決定し、そのプレイヤーは1資源でゲームを開始します（訳者注：通常は2資源）。

<研究フェイズ>

記者注：ルール中に記載がありませんが、共通テクノロジーにあるテクノロジーは全員が所持しているものと解釈するのだと思います。詳しい事が判明したら、ここにも反映します。

「科学！！探検と入植を進めるため、テクノロジーを集めよう。テクノロジーはテクノロジーカードをデッキから引くか、他のプレイヤーからライセンス導入することによって手に入れることができます。どちらもコストがかかります。」

テクノロジーはアップグレード、利益、アクションをテクノロジー保有者に与えます。アップグレードは宇宙船やコロニーに特別ボーナスを付加し、利益は収入フェイズの収入を増やし、アクションは艦隊フェイズでさらに早く、遠くへ、より積極的に探検することができるようになります。

研究にかかるコストは、現在自分が保有しているテクノロジーカードの枚数により異なります。自分の保有しているテクノロジーが；0→3資源、1→6資源、2→9資源、3→12資源

必要な資源を支払った後に、テクノロジーカードの山札の一番上のカードを引くことができます。プレイヤーが保有できるテクノロジーの上限は3つです。3つを超えるテクノロジーを保有してしまったら、直ちに共通テクノロジーにテクノロジーを売却し、保有しているテクノロジーを3つ以内にしなければなりません。他のプレイヤーからのテクノロジーライセンス導入や、共有のテクノロジー、捨て札としたテクノロジーはこれに数えられません。各プレイヤーが研究できるのは1ラウンド1つのテクノロジーのみです（イベントの例外を除きます）。

「同じテクノロジーを複数所有していることにより効果は累積しませんが、売却の値段は変わります。テクノロジーを共通テクノロジーにセット価格で売却できます。また、他のプレイヤーがあなたにライセンス料を支払う様にしむけるために独占するという意味があります。同じテクノロジーを持っているという事は、他のプレイヤーがそれを研究するチャンスを少なくするのですから。」

プレイヤーは、他のプレイヤーからテクノロジーのライセンスを導入することができます（テクノロジーの保有者もその効力を受け続けることができます）。そうするには、テクノロジーの価格の半分（切り上げ）を所有者に支払い、自分の企業トークンをテクノロジーカードの上に置きます。この導入効果は、次のラウンドの研究フェイズ終了まで続きます。ライセンスは、同じコストで更新することができます。ライセンスの期限が切れたら、企業トークンを戻し、効果が無くなったことを反映します。

同じテクノロジーを複数のプレイヤーにライセンスすることができます。ライセンス導入を断ることはできません。

もし、共通テクノロジーに置かれたカードと同じものがテクノロジーの山札から引かれた場合、それを捨て札にして、プレイヤーは新たなカードを引き直します。これを違うテクノロジーカードが引かれるか、山札が尽きるまで続けます。もし、山札が尽きる前に引くことを辞める選択をした場合、そのプレイヤーはコストの返却を受けることができます。

このようにして捨てた場合、売却したとは見なされず、売却代金を受け取ることはありません。

2人プレイ：先手番のプレイヤーは、2番目の手番のプレイヤーが新たに獲得したテクノロジーのライセンスをそのラウンドに導入することはできません。なぜなら、先手番のプレイヤーの研究フェイズは終了しているからです。

協力プレイ：テクノロジーの山札 A の研究には3資源、山札 B の研究には6資源、山札 C の研究には9資源がコストとしてかかります。研究フェイズ中、通常通りテクノロジーのライセンスを導入することはせず、各プレイヤーが研究を行うかどうか決定した後に、各プレイヤーは他のプレイヤーから好きなテクノロジーのライセンス導入を1つ、無料で行うことができます。

<艦隊フェイズ>

「宇宙船：カルシウムで船体強化！最新の研究のお陰で、開拓者達を運ぶ新しい宇宙船の開発が可能になった。CEO 達は宇宙船に搭載する機能をルームサービスのように楽しむことができる。」

カードの指示に従い、ゲームに登場している宇宙船のアクションを選択し、コストを支払って実行します(訳者注：テクノロジーカードのようです)。全てのプレイヤーは、共通テクノロジーにある基本アクションテクノロジーでゲームを始めます。1ラウンドに各宇宙船が実行できるアクションは1度なので、1隻の宇宙船が複数の行動(移動、探検、購入)を行うことはできません(テクノロジーを所有もしくは導入している場合は例外です)。

宇宙船は何もしない事もできます。もし宇宙船のアクションを実行しないなら、Business as usual(いつもの仕事)のテクノロジーにより、パスを行うことができます。

2人プレイ：フェイズの間に手番が行き来します。先手番のプレイヤーが宇宙船のアクションを1つ行い、もう一方のプレイヤーが宇宙船のアクションを1つ行います。これを繰り返して、全ての宇宙船について解決します。

プレイヤーは、新しい領域タイルを地球の片側3方にのみ配置できます。その後、タイルは3列に並べていきます(訳者注：2人プレイの時のみです。それ以外の場合は自由に配置できます)。

```
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
EXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

協力ゲーム：艦隊フェイズの最初に各プレイヤーは、コントロールしている船1つにつき1枚の探検タイルをルールに従って、銀河マップの端に置きます。

<運営フェイズ>

各プレイヤーは1隻の宇宙船を所持してゲームを開始します。追加の宇宙船は、運営フェイズに建造することができます。建造コストは、現在の所有艦艇数によって決まります：

0隻→0資源 1隻→6資源 2隻→9資源 3隻→12資源

新しい宇宙船は、地球に建造されます。これらは、次の艦隊フェイズから通常通り人類の積載や移動を行うことができます。宇宙船の建造は、1手番に何隻でも行うことが可能です。

プレイヤーは、自分のテクノロジーカードを共通テクノロジーに売却することができます。これにより、カード右下に表示されている資源を得る事が出来ます。テクノロジーカードが売却されたら、ゲームに登場している同じテクノロジーも直ちに売却しなければなりません。この効果により売却された同じテクノロジーはゲームから除外されます(カードの持ち主には、売却額が全額支払われます)。

運営フェイズ中、(テクノロジーが利用可能ならば)ワープゲートの建設も行う事が出来ます。ワープゲートのコストは3資源で、自分の支配する任意のコロニーに建設することができます。移動時、ワープゲートのある領域同士は繋がっていると見なされます。ワープゲートを利用して移動するプレイヤーは、ワープゲートのテクノロジーを利用可能でなければなりません。

協力プレイ：運営フェイズの開始時、所有されている全てのテクノロジーは、地球に供されます。この時、売却額は支払われません。

<収入フェイズ>

プレイヤーは地球、コロニー、テクノロジー等から収入を得ます。地球からは(関連するイベントが発生していなければ)毎回3資源の収入が得られます。コロニーの収入は、その資産(Assets)によって決まります。資産(Assets)1につき、1資源の収入を与えます。マイナス資産(Assets)の惑星は、収入を減らします。テクノロジーにも収入をもたらす物があり、それらが利用可能な状態なら、プレイヤーに毎回収入をもたらします。

「Trade Route(貿易経路)」とそれに関連するテクノロジーは、それらが正しく機能できる時のみ効果を発揮します。Trade Routeは地球から始まり、地球に帰ってくるループを構成します。経路は最低3領域

で構成されなければならず、そのうち2つは地球に接しており、そのうち1つは自分が支配するコロニーでなければなりません。また、経路には同じ領域を2度利用することはできません。経路には、他のプレイヤーの宇宙船が居てはいけません。プレイヤーは（幾つ経路があろうとも）1資源と、関連するテクノロジーによる収入を得ます。

2人プレイ：プレイヤーは地球、テクノロジー、イベントからの収入のみを得ます。コロニーからの収入は無視します。

協力プレイ：収入フェイズ中、貿易経路のルールは適用されません。

<手番の競りフェイズ>

「我々の会社は6ラウンド連続で満足度ナンバー1だ！公共の声は大事だ。人々は最も信用のおける会社の殖民船に乗る。富と名声を駆使して公的なサポートを受ける事は大きい。」

プレイヤーは次のラウンドのスタートプレイヤーの権利（スタートプレイヤートークン）に入札します。現在のファーストプレイヤーから始め、反時計回りに入札かパスをしていきます。最初の入札は1以上でなければなりません。また、さらに入札する場合は、現在よりも1以上多い資源で入札しなければなりません。1度パスしたプレイヤーはこのラウンドの競りに参加できなくなります。他のプレイヤー全員がパスしたら、最高額を入札しているプレイヤーが競り勝ちます。そのプレイヤーは入札した分の資源を銀行に支払い、ファーストプレイヤートークンを受け取ります。支払いを行うのは競り勝ったプレイヤーのみです。誰も入札しなかった場合は、スタートプレイヤートークンは無償で現在の左隣のプレイヤーに渡されます。

「他の企業がコロニーの守りを疎かにしていないか？ 急いでボス！もしスタートプレイヤーが取れたら、奴らが戻ってくる前にコロニーの買収が出来ます！」

2人プレイ：このフェイズを飛ばします。最初にスタートプレイヤーとなったプレイヤーが常に先に手番を行います。

<ゲームの終了>

地球には2つの結果が待ち受けています：すなわち大変動（Cataclysm）か避難完了です。もし大変動タイルが引かれたなら、地球で人類が生き延びる事はできなくなります。大変動タイルを地球タイルの上ののせ、現在のラウンドの収入フェイズ終了後にゲームは終了します。

大変動が起こったら、地球は収入を与えなくなり、貿易経路も機能しなくなります。これらの収入は、最後の収入フェイズに計上されません。地球に残された人類トークンは、最後のラウンド中のストックとして使用し続けます。彼らは、大変動に逃げ惑う群衆であり、未来永劫あなたの企業に感謝するでしょう。

大変動の前に全ての人類を避難させる事が出来たら（地球から全ての人類トークンが取り除かれたら）、このラウンドを最後まで実施し、ゲームは終了します。貿易経路と地球の収入は影響を受けません。

<得点計算>

得点は以下の様に与えられます：

- 支配しているコロニーもしくは軌道上プラットフォーム1つにつき3点。
- 支配しているコロニーもしくは軌道上プラットフォームに置かれている人類トークン1つにつき1点。
- 所持している資源5つにつき1点（切り捨て）。
- 売却していないテクノロジーの売却額分が得点となる（例：5資源で売却できるテクノロジーは5点）。
- 宇宙船、ワープゲート、コロニーに置かれていない人類トークンは得点になりません。

最も得点を獲得したプレイヤーが、銀河で最強のCEOとなり、ゲームに勝利します。おめでとう！

2人プレイ：通常の得点計算は無視し、支配している資産（Assets）の合計が多いプレイヤーが勝利します。

協力プレイ：地球に大変動が訪れる前に地球から人類トークンを全て取り除くことができれば（コロニーに置かれていなくてもかまいません）、プレイヤーの勝利となります。

プレイサマリー

- フェイズごとに全てのプレイヤーが手番を行い、次のフェイズへと進む。
- フェイズ中、パスを行うのは自由（無償）。
- 手番は時計回り。

<研究フェイズ>

- 1ラウンドに研究できるのは1テクノロジー。
- 他のプレイヤーからテクノロジーのライセンスを導入するには、価値の半額を支払う（切り上げ）。
- ライセンスの更新や停止を行う。
- 過剰になってしまった人類トークンは宇宙船やコロニーから除去され、ゲームから除外される（地球に戻さない）。

<艦隊フェイズ>

- コストを支払い、ゲームに登場している宇宙船1つにつき1アクションを行う。
- アクションは同時に行うことができない。
- イベントは、探検やアクションを続ける前に処理する
- 宇宙船が破壊された場合、アクションは処理され、探検や移動は終了する。

<経営フェイズ>

- テクノロジーは共通テクノロジーへ額面で売却できる。
- 任意の数の宇宙船を建造できる。
- テクノロジーが利用可能であれば、ワープゲートを建設できる。

<収入フェイズ>

- 地球から3資源、コロニーから資産（Assets）分の資源。
- テクノロジーからの収入

Unmanned Trade Routes = 1

Tourism = 貿易経路に +2

Xeno-domestication = 1

Transmutation = 2

Terraforming = 3

Genetic Engineering = 各コロニーにつき +1

さらに、イベントや特別な領域からの収入

<ゲーム終了の確認>

- 大変動か全ての避難が完了していないか確認。

<手番の競り>

- スタートプレイヤートークンを競る。
- 現在のスタートプレイヤーから始め、反時計回りに入札（入札を1度パスしたプレイヤーはこのラウンドの競りに参加できない）。
- 誰も入札しなければ、現在のスタートプレイヤーの左隣のプレイヤーが落札する。