

もくじ

ギャラクティック・クルーズ社へようこそ!	3
この研修マニュアルの使い方	3
内容物	4
社内ツアー	6
導入ゲームの準備	8
標準ゲームの準備	10
各プレイヤーの準備	12
手番の流れ	14
フェイズ1.航行	16
フェイズ2A.配備(とアクション)	18
フェイズ2B.打ち上げ	28
フェイズ2C.集会	30
フェイズ3.経営目標の達成	30
進捗トラックとゲームの終了	31
最終勝利点:AGM - 最終年度	32
明確化と特殊なケース	33
2人用ゲーム	34
1人用ゲーム	36
拡張セット『技術革新』	44
拡張セット『快適空間』	46
さくいん	48



ギャラクティック・クルーズ、オンライン・リソースにアクセスするには、ここをスキャンしてください。エラーやFAQなどチェック出来ます。

ギャラクティック・クルーズ社へようこそ!

私どもは、快適な豪華客船による革新的な宇宙クルーズによって、乗客の皆様に特別な体験をご提供してまいりました。

長期滞在型宇宙観光を最初に実現させた弊社ですが、あなたのように優れた人物を取締役として迎えることができ、たいへん嬉しく思っております。ご存じかと思いますが、創業者であり現CEOのトラヴィス・E・プレストンは、あと3年で退任の予定であり、後任が必要です。宇宙船の建造、顧客満足度のアップ、そして弊社のさらなる発展こそが勝利点(VP)として評価の対象となりま

すが、かのCEOという役職を手にするには、株主に感銘を与える必要もあるでしょう。

各自の業績は年次株式総会(AGM)によって評価され、3年後に最も多くのVPを獲得していた取締役が、ギャラクティック・クルーズ社の新CEOに就任し、この椅子取りゲームに勝利する。というわけです。



この研修マニュアルの使い方



このボックスにはどんな意味が?



指定のプレイヤー人数によって、参照すべきルールがあります。

基本概念

創業者トラヴィス・E・プレストン本人による解説で、ギャラクティック・クルーズ社での日常業務のイロハです。いずれも丁寧に読みこんでくださいね。

例

ルールについて生じる疑問などを明確にするための実例集です。ルールそのものではないため必読ではありません。



皆さん付きの何でも屋にして、入社研修のエキスパートたるこの私、ゾーイによる覚え書きです。入社したての皆さんにとって備忘録として重宝すること請け合いです。



ギャラクティック・クルーズ社の心髄は、宇宙船の製造と実際の旅行による顧客満足度にあります。そのため弊社には、全作業工程を魅力的に演出する宣伝文句(いわゆるフレーバー・テキスト)のための専属のコピーライターがおります。楽しい読みものですが、ここを読むことは役職的にあなたの業務ではありません。

皆さん、こんにちは! 私はゾーイです。ギャラクティック・クルーズ社で新規取締役の研修を担当しています。プレストン氏からの手紙、あなたの職場案内、そして社員証が入ったウェルカムバックを楽しんでいただけたでしょうか?

皆さんが実りのある経験を得られるように、このマニュアルの使い方についていくつかのポイントをお伝えしたいと思います。ページの多くでは、左側に詳細なルールが、右側には例が載っています。

さらに、マニュアル全体にいくつかの色付きボックスがあります。隣に「このボックスにはどんな意味が?」の項を設けて、種類ごとに解説していきますね。

-Zoë
ゾーイ



追伸: これは参照ページの指定です。このマニュアルの該当ページで、より詳細な情報を確認できます。

ウェルカムパック

- ・ CEOからの手紙『ようこそ、新たなる旅路へ!』
- ・ あなたの職場案内・トレイの収納ヒント
- ・ ネックストラップと社員証(スタートプレイヤー・トークン差し替え用の上級版)

共用内容物



プレイヤー用内容物



拡張セット

註: この『ギャラクティック・クルーズ』の箱には、別売りの『技術革新』と『快適空間』の拡張用のマスが含まれています。これら拡張セットの内容物に関しては、44ページおよび46ページを参照のこと。

1人用ゲーム



社内ツアー



弊社で競われるビジネスゲームのルールを説明する前に、まずは社内ツアーで施設をご案内しましょう。
このギャラクティック・クルーズ社では、さまざまな業務がおこなわれております。そのため各部門がどのように機能しているかを理解し、把握していただくことこそ、取締役としての役職を全うするための近道といえます。さあ、始めましょう！

1. 計画

ここは会議棟で、年次総会などがおこなわれます。

株主からは、効率的に仕事を進めるための詳細な計画や適切なアドバイスが提供されます。新たなアイデアが常に求められているため、あなた自身の計画をうまく通すことができれば、相応の報酬を得ることもできますよ。

箴言：株主らをうまく持ち上げることが、成功の秘訣です。

2. 進捗トラックと目標

ここは管理棟で、皆さんの3年にわたる進捗が確認されます。株主らは常に、宇宙船の打ち上げや、顧客に素敵な宇宙旅行を提供することに関心がありますが、他にもいくつか注力すべきプロジェクトも用意されています。

言うまでもないことですが、株主たちのヴィジョンとご自分のヴィジョンを一致させるよう最善を尽くしてください。怠惰は禁物。全取締役の進捗は、ここで公開され、皆から見られているのですから。

3. 技術

北側には技術センターがあります。ここでは当社が誇る一流の科学者たちと肩を並べて、会社全体に利益をもたらす新しい最先端技術の開発に取り組んでいただきます。

これらの技術により、より効率的な宇宙船の打ち上げ、設置コスト削減の革新、あるいは宇宙船の完全自動操縦も夢ではないのです！

4. 業務ネットワーク

中央には6棟建てのオフィスがあり、各棟を「区画」と呼びます。それぞれ2つの区画が、互いに隣接する渡り廊下でつながっており、全体として「業務ネットワーク」と呼ばれています。部下たちが、あなたの監督下で多くの時間を過ごすエリアです。

ここでは新たな部下の採用、製図、設計図からの実物建造および宇宙船への組みこみ、新規の宇宙船の獲得などが実行できます。うまくすると、あなたのチームにいくばくかのお金をもたらすこともできるでしょう。

5. 評判

ギャラクティック・クルーズ社で働くあいだ、同僚には最低限以上の礼を以て接しましょう。互いに CEO の座を争っているにしても、同僚どうし協力することによる相互利益もあります。良い評判は、単に他者からの好意以上の結果につながる可能性があります。

註：評判に関しては「上げる」もしくは「下げる」という表現もありますが、他の物資などと同じく、それぞれ「得る／獲得する」もしくは「支払う／消費する」という表現もします。いずれにせよ前者は指定の数だけ増やし、後者なら減らしてください。

6. 倉庫

業務ネットワークのすぐ脇に、当社の倉庫である「物資サイロ」があります。ここから宇宙船の打ち上げに必要な物資を調達できます。物資が底をつきそうになったら、自分から再補充してください。株主は無私の行為を高く評価し、それに応じた報酬を与えるでしょう。

7. 設計図

この製造部門において、我々が設計師たちは熱心に製図し、熟練工たちは金属やガラスを加工し、家族層のためのアクティビティ、冒険心に満ちたアドレナリン全開のアトラクション、古き良き安らぎをもたらすリラクゼーションなど、顧客満足度を追求した施設を生み出し続けているのです。

8. 宇宙船

どんなに大きな豪華客船でも、おのずと増設限界はあります。この造船所での新造も考慮にいれるべきです。皆さんの多種多様な要望に合わせるべく、各コックピットとエンジンには1つとして同じものはありません。

ただし、建造した宇宙船は全て打ち上げるようにしてください。株主らは会社の物資の無駄遣いをよく思わないでしょうから。

9. マーケティング

さて、こちらがわが社の誇るマーケティング部門——夢が現実になる場所です。出航間近のクルーズ（豪華客船による宇宙旅行）を宣伝し、大切なお客様に乗船券を販売しましょう。

外には待機列ができます。そして何を隠そう、この列は絶えることがありません。売り出し中だったクルーズが出航を迎えると、すぐ次のクルーズの予定が発表され、人々は乗船券を求めて再び殺到するのですから。

お客様によっては多少の説得が必要かもしれませんが、いずれにせよ弊社の豪華客船での旅行を心より楽しみにしておいでです。それをおもてなしすることこそ、わが社の栄誉なのです。

弾丸ツアーになっちゃいましたが、いかがでしたか？ あと明日からは、これらセキュリティ・エリアへの入室には、忘れずに社員証を使ってください。
まだ色々質問はあるでしょうが、幸いなことに、このマニュアルと従業員の手引きが助けとなるでしょう。
では今日は、ごゆっくりお過ごしください。でも明日からはガラガラしていませんよ。星々は待ってはくれませんし、やるべき仕事如山積みです。



註：文脈によって「支払う」と「消費する」という表現が使い分けられていますが、基本的には同じことを意味し、いずれも指定の保有物を指定の数だけ減らしてください。



導入ゲームの準備

初めて遊ぶ場合は、この「導入ゲームの準備」にしたがって準備することを強くお勧めします。ルールの理解も準備も簡単で、短時間でプレイできます。

まず、ボードはタイルの内容があらかじめ描かれている面（導入面）を使用してください。裏面（標準面）はタイルを配置するので、それらのエリアは空白になっています。



1人および2人用ゲームの追加準備については、34ページを参照のこと。

初回のトレイの準備

以降の指示は、ウェルカムバックに含まれる『あなたの職場案内』の指示に基づいてトレイの整理を終えたことを前提となっている。まだなら、先にそれを済ませてから、ここに戻ってきたまえ。。

メイン・ボードの準備

- ① メイン・ボードを、全プレイヤーの手が届くように場の中心に設置し（導入用の面を表に）、その右にマーケティング・ボードを置きます。
- ② 計画カードをひとまとめにして裏向きでシャッフルし、メイン・ボードの横に置いてください。これを計画の山と呼びます。次に、計画の山の上から4枚公開し、メイン・ボード上の指定されたマスに下から上の順に表向きで配置してください。
- ③ プレイヤー人数対応の進捗トラックのタイル（ 4人用 / 3人用 / 2人用 / 1人用）を、メイン・ボード上の指定されたマス（ 1 / 2 / 3）に配置してください。残りのタイルは箱に戻してください。
- ④ 各進捗トラック・タイルの左下マスに汎用キューブを置いてください。
 代わりに進捗トラック 2の左下のマスだけに汎用キューブを置いてください。（ 1や 3には置かないでください）
- ⑤ 経営目標エリアの下部3つのマスに、目標マーカーを配置してください。
 代わりに中央のマスだけを使用してください。
- ⑥ 技術タイルをランダムに1枚選び、裏向きにしてメイン・ボードの隣に置いてください。残りのタイルは箱に戻してください。
 代わりに残りを近くに裏向きにして置いてください。
- ⑦ 裏向きの技術タイル⑥に描かれている内容を参照し、プレイヤー人数に応じて汎用開発トークン（どのプレイヤーのものでもない）を設置する場所を確認してください。指定された各エリアの、評判アイコン の上に、汎用開発トークン を載せてください。その後で、その技術タイルと使用しなかった汎用開発トークンを箱に戻してください。
- ⑧ 全プレイヤーが手に取りやすい位置に、お金と広告のトレイを設置します。これをお金と広告トークンの控えと呼びます。

以降、設計図 / コックピット / エンジン・タイルを引くときは、トレイの一番後ろからおすすめします。それによりタイルが少し傾くので、ゲーム中は手前から取りやすくなります。

- ⑨ メイン・ボードの隣に設計図トレイを置いてください。設計図タイルをシャッフルし、設計図トレイに戻してください。その後そこから5枚取り、メイン・ボード上の指定されたマスに下から上の順に青い設計図側を表向きにして配置してください。
- ⑩ 各タイプの物資トークン（小）をメイン・ボードの倉庫の「2」のマスに置いてください。
- ⑪ コックピットとエンジンのトレイをメイン・ボードの隣に置いてください。コックピット・タイルをシャッフルし、トレイに戻してください。その後そこから4枚取り、 を表面にしてメイン・ボード上の指定されたマスに下から上の順に配置してください。
- ⑫ エンジン・タイルをシャッフルし、トレイに戻してください。その後そこから4枚取り、ボーナス の面を表にして、メイン・ボード上の指定されたマスに下から上の順に配置してください。

マーケティング・ボードの準備

- ⑬ 乗客ボーナス・トークンをシャッフルし、マーケティング・ボードの指定された3つのマスのそれぞれに1枚ずつランダムに表向きで配置してください。残りのタイルは箱に戻してください。

- ⑭ 未使用マーケティング・ボードを使用して、マーケティング・ボードの下部の1つまたは2つのマスを覆うように配置してください。3人用ゲームでは1枚、1人用または2人用ゲームでは2枚使用してください。

- ⑮ マーケティング・トレイをマーケティング・ボードの隣に置きます。これを乗客コマと旅程タイルの控えと呼びます。
- ⑯ タイルの表に星印がある旅程タイルで、マーケティング・ボードの上部3つのマスを埋めてください。
- ⑰ 残りの旅程タイルをシャッフルし、トレイに戻してください。その後、マーケティング・ボードの空きマスに旅程タイルを表向きで配置してください（プレイヤー人数1人/2人で4枚、3人で5枚、4人で6枚）。

- ⑱ 控えから、表向きの旅程タイルに記載の各目的地に対応する乗客コマを取り、後に使用するために脇に置いておいてください。1人/2人用ゲームの時は乗客コマの数が7個未満、3人の時は9個未満、4人の時は11個未満なら、各色の乗客コマを1個ずつ追加してください（必要に応じて繰り返し追加します）。
- ⑲ 脇に置いておいた乗客コマをランダムに1個ずつ、マーケティング・ボードの隣にある待機列に配置してください。下から上へと3つのエリア（、、）それぞれに1人ずつ置き、全乗客コマが配置されるまで繰り返してください。

プレイヤー人数と関係なく、待機列の3つのエリアは全て使用します。

例

図は3人プレイの場合で、配置されている5枚の旅程タイルには、7か所の観光地が描かれています。それに対応する乗客コマは休養客3個、娯楽客2個、家族客2個で待機列に置かれています。

3人ゲームでは乗客が9個以上必要なので、各色1個ずつ追加して、全部で10個になりました。



標準ゲームの準備



1人または2人用ゲームの追加準備については、34ページを参照してください。

メイン・ボードの準備

- ① メイン・ボードを全プレイヤーの手が届くように場の中心に設置し（通常標準面を表向きに）、その右にマーケティング・ボードを置きます。
- ② 計画カードをひとまとめにして裏向きでシャッフルし、メイン・ボードの横に置いてください。これを計画の山と呼びます。次に、計画の山の上から4枚公開し、メイン・ボード上の指定されたマスに下から上の順に表向きで配置してください。
- ③ プレイヤー人数対応の進捗トラックのタイル（ 4人用 / 3人用 / 2人用 / 1人用）を、メイン・ボード上の指定されたマス（ 1 / 2 / 3）に配置してください。残りのタイルは箱に戻してください。
- ④ 12枚のアクション・タイルをシャッフルし、メイン・ボード上の指定された区画にランダムに配置してください。1か所につき2枚を配置します。
- ⑤ 専門家タイルをシャッフルし、ランダムに1枚選び、メイン・ボードの指定されたマスに表向きで配置してください。残りのタイルは箱に戻してください。
- ⑥ 経営目標タイルをシャッフルし、ランダムに1枚選び、メイン・ボードの指定されたマスに表向きで配置してください。残りのタイルは箱に戻してください。
- ⑦ 経営目標タイルの下部3つのマスに、目標マーカーを配置してください。 代わりに中央のマスだけを使用してください。
- ⑧ 技術タイルをシャッフルし、ランダムに4枚をメイン・ボードの指定されたマスに表向きで配置してください。
- ⑨ 技術タイルをランダムに1枚選び、裏向きにしてメイン・ボードの隣に置いてください。残りのタイルは箱に戻してください。 代わりに残りを近くに裏向きにして置いてください。
- ⑩ 裏向きの技術タイル⑨に描かれている内容を参照し、プレイヤー人数に応じて汎用開発トークン（どのプレイヤーのものでもない）を設置する場所を確認してください。指定された各エリアの評判アイコン の上に、汎用開発トークン を載せてください。その後、その技術タイルと使用しなかった汎用開発トークンを箱に戻してください。
- ⑪ 全プレイヤーが手に取りやすい位置に、お金と広告のトレイを設置します。これをお金と広告トークンの控えと呼びます。

以降、設計図 / コックピット / エンジン・タイルを引くときは、トレイの一番後ろから引くことをおすすめします。それによりタイルが少し傾くので、ゲーム中は手前から取りやすくなります。

マーケティング・ボードの準備

- ⑬ 乗客ボーナス・トークンをシャッフルし、マーケティング・ボードの指定された3つのマスのそれぞれに1枚ずつランダムに表向きで配置してください。残りのタイルは箱に戻してください。
- ⑭ 未使用マーケティング・ボードを使用して、マーケティング・ボードの下部の1つまたは2つのマスを覆うように配置してください。3人用ゲームでは1枚、1人用または2人用ゲームでは2枚使用してください。
- ⑮ マーケティング・トレイをマーケティング・ボードの隣に置きます。これを乗客コマと旅程タイルの控えと呼びます。
- ⑯ 旅程タイルをシャッフルし、それをトレイに戻してください。その後、マーケティング・ボードの空きマスに旅程タイルを表向きで配置してください（プレイヤー人数1人/2人で4枚、3人で5枚、4人で6枚）。
- ⑰ 控えから、表向きの旅程タイルに記載の各目的地に対応する乗客コマを取り、後に使用するために脇に置いておいてください。1人/2人用ゲームの時は乗客コマの数が7個未満、3人の時は9個未満、4人の時は11個未満なら、各色の乗客コマを1個ずつ追加してください（必要に応じて繰り返し追加します）。
- ⑱ 脇に置いておいた乗客コマをランダムに1個ずつ、マーケティング・ボードの隣にある待機列に配置してください。下から上へと3つのエリア（、、）それぞれに1人ずつ置き、全乗客コマが配置されるまで繰り返してください。

プレイヤー人数と関係なく、待機列の3つのエリアは全て使用します。

例

図のような3人ゲームでは、5枚の旅程タイル全体で10か所の観光地があります。乗客コマは休養客4個、娯楽客4個、家族客2個で、待機列に置かれています。

これで3人ゲームの乗客9個の下限を満たしているため、これ以上乗客を追加しません。



個人ボードの構成と準備

発射エレベータ

これは、発射時にあなたの部下が宇宙船に搭乗するために使用する昇降機です。5秒のカウントダウンがあり、打ち上げ中に実行される6つのステップが描かれています。

発射塔

ここは、2ヶ所に分かれたアップグレード・トークン8枚で構成されています。ゲーム中、このアップグレード・トークンは裏返してボーナスを獲得したり、個人ボード上から取り除かれたりします。

休憩室

非番の（業務ネットワークに配備されておらず、宇宙船の操縦もしていない）部下や専門家の待機場所です。

アップグレード

個人ボードの上部には3つの異なる観光地があります：すなわち娯楽向けの観光地、休養向けの観光地、そして家族向けの観光地です。各観光地には、訪れることでゲーム中に獲得できる3種類の異なるアップグレードがあります。

開発





開発トークンは、設置されるまでここに配置しておきます。またこれは貯蔵できる物資の上限を表します。



資源

食料、酸素、燃料を貯蔵する場所です。現在保有している数は物資トークン（大）で表します。この物資トークンを左右に動かすことで物資を保有数の増減と管理を実行します。


各プレイヤーの準備

各プレイヤーは個人ボード、『社員の手引き』（早見表）1枚、そして選んだ色の内容物が入った個人トレイを受け取り、次の準備をします：

- ① 初期コックピットとエンジン・タイル（星付き）を受け取り、個人ボードの左側の指定された位置に配置してください。
- ②a ②b 専門家コマ2個を指定のマスに配置します。
- ③ 休憩室に部下コマ2個を配置します。
- ④ 開発トークン9個を指定のマスに配置します。
- ⑤ 「1」のマスに物資トークン（大）3個を配置します（各種類1個ずつ、、、）。
- ⑥ 発射塔の上部4つのマスに、がある面を表にして茶色のアップグレード・トークン4個を、ボーナスの種類に合わせて配置します（⑥a）。残りの灰色のアップグレード・トークン4個は下部の任意のマスに配置します（⑥b）。

- ⑦ 控えからお金トークンを10金分と広告トークン2点分を受け取ります。これがゲーム開始時の持ち金と広告になります。忘れないように初期エンジン・タイルの裏にも記載されています（評判と計画カードは⑫で受け取ります）。
- ⑧ メイン・ボードの経営目標タイルのマスにある自分の色の箇所に進行キューブを3個配置します。一番左の列にはキューブを配置しません。余ったキューブは個人ボードの脇に置きます。
- ⑨ 勝利点マーカーを「5」、評判マーカーを「0」のマス、それぞれメイン・ボードにある対応するトラックに置きます。100VP/200VPトークンを個人ボードの脇に置きます（⑨c）。
- ⑩ マーケティング・ボードで指示された通りに就航顧問コマを配置します。
- ⑪ 最近クルーズまたは休養に行ったプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、スタートプレイヤー・トークンを受け取ります。
- ⑫ スタートプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは計画の山から1枚引きます。そのあと、手番順にしたがって、評判マーカーを調整します：
スタートプレイヤーは評判「0」からスタート。2番目のプレイヤーは評判「1」から、3番目のプレイヤーは評判「2」から、4番目のプレイヤーは評判「3」からスタートします。

- ⑬ 手番順とは逆順で、⑬aと⑬bの準備を行います：

- ⑬a 個人ボードの一番左の列から開発トークンを1個取り、業務ネットワーク（右を参照）の渡り廊下にある、まだ開発トークンがないマスに設置します（コストなし）。この時、評判アイコン上に設置したなら、評判を1点獲得します。

ここでの開発トークンは、技術タイルの下側には設置できません。

まあ、考えすぎないで。まずは一回経験してみましょう。ゲーム中、どの区画も必要になってきます。

- ⑬b メイン・ボードから設計図タイルを1枚選び、個人ボードの右側に記された線と合うように置きます。設計図タイルの獲得にコストは必要ありませんが、船内に建造の際にコストが発生します。設計図タイルの補充は、この後で実行します。

- ⑭ 全員が設計図タイルを1枚選んだら、残った設計図タイルは下につめて移動させます。その後、空いたマスに下から上の順に設計図タイルを補充します。

メイン・ボード

マーケティング・ボード

業務ネットワーク

業務ネットワークは、弊社中央にある6つの区画と、それらに隣接してつながる渡り廊下によって構成されている。

手番の流れ

『ギャラクティック・クルーズ』は、スタートプレイヤーから始めて、時計回りでプレイヤーが順に手番を実行していきます。これはゲーム終了条件が満たされるまで続きます。そうなったなら、まずその一巡を終えたのち、全プレイヤーが最終手番を実行します。

手番では、次のフェイズを順に解決します：

フェイズ1. 航行

フェイズ2. (a) 配備 (b) 打ち上げ (c) 集会

フェイズ3. 経営目標の達成



通常どおり進行すれば、手番数は20前後でしょう。

フェイズ 1. 航行



16

ゲーム中、あなたは宇宙船を打ち上げ、さまざまな停泊地に進ませ、最終的に地球に戻るまで航行させます。手番開始時、自分の宇宙船が航行中なら、自動的に次の停泊地まで移動させます。これによってボーナスの獲得、アップグレードの解禁や勝利点を獲得できます。



フェイズ 2A. 配備

18

ほとんどの手番では、業務ネットワーク内の6つの区画のいずれかに部下コマを配備して、宇宙船の建造、クルーズのスケジュールリング、物資の収集などのアクションを実行します。



続きを読むを進める前に、先に右にある基本概念のボックスを読みこんでおきましょう！



フェイズ 2B. 打ち上げ

28

離陸前チェックリストの条件を全てクリアしていたら、打ち上げの準備ができたことになります！ 部下コマを業務ネットワークに配置してアクションを実行するのではなく、休憩室にいる部下コマを発射エレベータに移動させ、離陸前のカウントダウン準備に移行してください。



フェイズ 2C. 集会

30

配置できる部下がいなくなったら集会を選択し、部下たちを業務ネットワークから休憩室に呼び戻しましょう。その後、自分の開発トークンによって接続されている区画のアクションを1つ実行します。



フェイズ 3. 経営目標の達成

30

手番の最後に、3つの経営目標を達成しているか否かを確認します。これらの目標は会社から課せられたものであり、各目標は誰かが達成するにつれて、達成のための条件が厳しくなっていきます。

他者の部下の追い出し

君の部下は、誰もいない区画でも、他の取締役の部下がいる区画でも、自由に配備できる。
だが後者の場合、そこにいた他の取締役の部下はそこから出ていき（追い出され）、上司の休憩室に戻ることになる。そしてその上司たる取締役は、ただちに先見ボーナスを獲得する。
なお、自身の部下をこうして追い出すことはできないぞ。

先見ボーナス

いかなる理由であれ、自分の部下が休憩室に戻った取締役には、先見ボーナスが提供される（このアイコンが、その備忘録だ）。
先見ボーナスは、発射塔上層の4種類のアップグレード・トークンから1つ選択できる。詳しくは右の例を参照してくれたいまえ。
ともかく先見ボーナスを獲得したら、そこから1つの効果を選んでくれ。同時に複数獲得したなら、同じ効果を複数回選んでもかまわない。

アクションの選択

業務ネットワークに配備された君の部下は、与えられた選択肢のなかから、アクションを2回まで実行できる（このアイコン）。
配備された区画の2つのアクションは、基本的に選択肢に入る。さらに区画間の渡り廊下に1つでも開発トークンが設置されているなら、その二区画は接続されていると見なされ、接続先の区画のアクションも選択肢に入る。そこに君の開発トークンがあるなら、追加コストなしだ。他の取締役の開発トークンしかないなら、その同僚たちにコストを支払うことで、接続先の区画のアクションを実行できる。後述の「評判」の項で、その詳細を述べよう。
なお各アクションを実行する順番は君に一任されており、同じアクションを複数回選んでもかまわない。

評判

君はこのビジネスゲームのなかで、徐々に一定の評判を勝ち得るだろう。評判は君の手番、次のいずれかの方法で使用できる：
1. 他の取締役に支払うことで、業務ネットワークもしくは技術タイルの下側に設置されている開発トークンを使用。なお、こうしてコストを支払った開発トークンに関しては、その手番が終わるまで自由に使用できる。
この場合、そこに開発トークンがある個々の取締役の全員（および汎用開発トークンなら控え）へのお金の支払いが必要となる。その額は君の評判によって変動する。

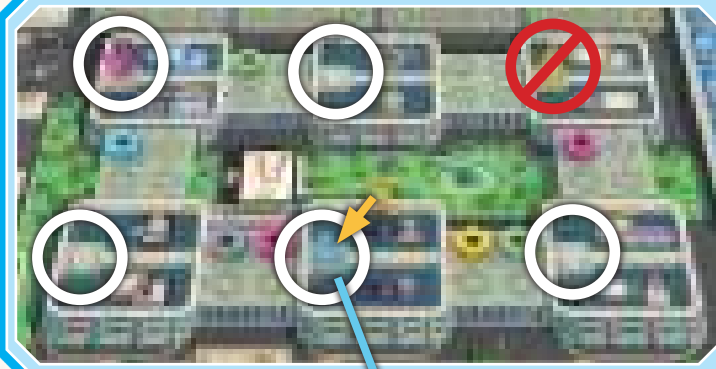


評判	0-6	7-14	15+
コスト(X金)	2	1	0

2. 手番中1回、任意のタイミングで自分の評判を下げることによって、評判トラック下部で指定されたボーナス1種類を獲得。



好きなだけ下げることができ、その際に評判マーカーが通過した全マスの下部にあるボーナスを1種類選び、その全てを獲得することになる。

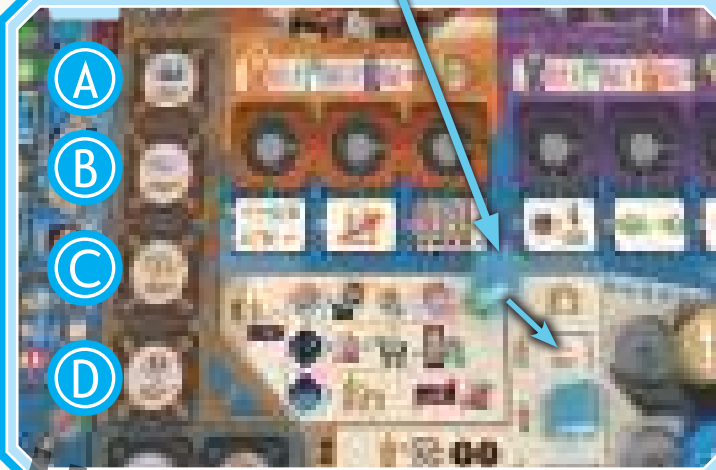


例

イエローさん（黄）の手番です。部下コマは、黄色の部下がない区画なら、どこにでも配備できます。

そこで二段目の真ん中の区画に部下コマを配備することにしました。これまでそこにいた他の部下は追い出され、ブルーさん（青）の休憩室に戻ります。

ブルーはこれによって先見ボーナスを獲得します（イエローの手番処理と同時進行してもかまわない）。



例

ブルーは部下コマが休憩室に戻ったことで、先見ボーナスを獲得します（イエローの手番処理と同時進行してもかまわない）。そこで発射塔上層の4つの先見ボーナスから1つ選びます：

- A 1金獲得。
- B 広告1点獲得。
- C 1勝利点獲得。
- D 物資1個獲得。



先見ボーナスは、獲得しても発射塔にあるトークンを裏返したり、取り除いたりしません。休憩室に戻ってきた部下の数だけ先見ボーナスを得るだけです。

例

イエローは、配置した部下のいる区画と、その区画に接続している区画の全アクションから2つ選んで実行できます。

部下を配備した区画はもちろん、自分の開発トークンで接続されている右隣の区画のアクションをコストなしで実行できます。右側の渡り廊下にはグリーンさん（緑）の開発トークンもありますが、自分の開発トークンもあるので関係ありません。

左隣の区画のアクションも選択できますが、そのためには間にある開発トークンの所有者全員にお金を支払わなくてはなりません。この場合、ピンクさんと汎用（灰色）トークンの所有者（控え）にお金を支払う必要があります。ただし、アクション順は任意なので、イエローは最初のアクションで「倉庫の補充①」を実行し、お金を手に入れてからピンクと控えに支払い、左隣区画の「施設の建造②」を



実行できます。

註：必ずしも、部下コマを配備させた区画のアクションを実行する必要はありません。

例



ピンクと控えに支払って、左隣の区画のアクションを実行する際のコストは、イエローの現在の評判で決まります。現在「6」あり、次の段階まであと1点足りないため、このままではピンクと控えに2金（A）ずつ支払うことになります。そこでイエローは、先に「倉庫の補充①」（前述の例）の実行で、評判を1点得ることにしました。

これにより、評判がB段階になったため、以降他のプレイヤーの開発トークンを使用するコストが1金になります。こうしてピンクと控えに1金ずつ支払い、開発トークンを使用することで、2つ目のアクションとして左隣の区

画のアクションを実行しました（前述の②）。

最後に、手番が終わる前に、イエローは自分の評判を下げて、次の手番のために広告を手に入れることにしました。評判を「7」から「3」まで落とすことで、広告を2点手に入れました。評判を下げる時に獲得できるボーナスは1回につき1種類のみなので、他のボーナスは全て無視します。

評判を下げるのは、各手番に1回しかできません。



フェイズ1. 航行



このセクションは今はまだ読んでいないでしょう。宇宙船の打ち上げの詳細を理解してから、ここに戻ってください。



全てのクルーズには、ワクワクする要素が用意されています。私たちの乗客は、銀河系の最先端の観光地やリゾートを体験できるだけでなく、観光地から観光地へと航行する間も、宇宙船内の多くのアメニティやアクティビティを楽しむ時間があるのですから。

各手番では、最初にフェイズ1として、宇宙船が航行します。フェイズ2で部下を配備したり、呼び戻したりする前に、航行中の自分の宇宙船があれば、操縦士（宇宙船に配置している部下）を動かして次の停泊地に進ませます。複数の宇宙船が航行中なら、任意の順で移動させてもかまいません。ただし、次の宇宙船を移動させる前に、前の宇宙船が停まった停泊地の処理を全て完了させる必要があります。

停泊地は次の3種類：すなわち 観光地、 移動日、 帰航日。



観光地



離陸は始まりに過ぎません。我々の提供する豪華なクルーズでは、目的の観光地にて、全乗客に満足していただけること間違いなしの「この世のものならざる」ツアーが組まれています。お客さまがツアー内容を見逃さないように搭乗口でのお声がけを忘れずに。常に更新されていく私たちの最新ツアー、絶対に見逃して欲しくはないですからね。

観光地に到達したら、アップグレードの解放や、乗客への観光案内（勝利点獲得）が出来ます。

1. アップグレードの解放



エンジン・タイルにアップグレード・トークンが置いてあるなら、個人ボードの、操縦士がいる観光地と同種の該当マス（アップグレード・マス）1つに配置することで、そのマスのアップグレード（特別な追加効果）を解放できます。各アップグレードの詳細については『社員の手引き』7ページを参照のこと。1回のクルーズに複数の観光地があるなら、最初の観光地で解放せず、後の観光地でしてもかまいません。

同種の観光地に対して4個以上のアップグレード・トークンを置くことはできません。既に3個あって、そのクルーズに他の種類の観光地がなければ、そのアップグレード・トークンは配置できないため捨ててください。

2. 観光案内（勝利点獲得）



各観光地につき1度だけ、乗客コマ1個ごとに、対応するコスト分の広告トークンを支払うことで観光案内を実施し、勝利点を獲得できます。

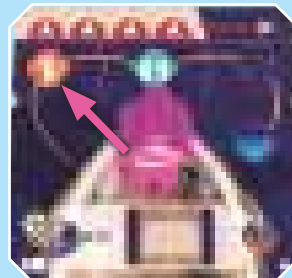
観光地の種類と一致する乗客なら広告コストは1点、一致しないなら2点になり、その数だけの広告トークンを支払ってください。

各観光地において、何個の乗客コマに対して観光案内を実施してかまいませんが、同一の乗客コマに対して複数回実施することはできません。

獲得できる基礎点は、乗客コマごとに3勝利点です。さらに解放されている（個人ボード上にある対応する観光地の）アップグレード・トークン1個につき、追加で1勝利点となります。



例



ピンクの手番です。前の手番で宇宙船を打ち上げていました。フェイズ2でアクションを行う前に、航行中の宇宙船の航行を処理します。操縦士を停泊地に移動させます。



宇宙船は、**娯楽向け**の観光地に到着しました。

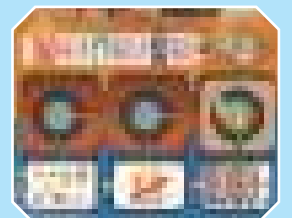
まず、この観光地でアップグレードを解放するか、そのあとに訪れる**家族向け**の観光地にまでとっておくか検討しなくてはなりません。

結局ここに決め、**娯楽向け**の観光地のアップグレードを解放しました。

個人ボードの**娯楽向け**の観光地にある3つの該当マスから任意の1つを選びます。



すなわち娯楽の3番目の該当マスにアップグレード・トークンを配置し、自分の宇宙船の最大サイズを3施設から4施設に、そして宇宙船の最大保有数を3隻から4隻に増やしました！



その後、**ピンク**は各乗客コマから勝利点を獲得することができます。**家族客**が2人いますが、残念ながら現在の観光地と合わないで、それぞれ広告トークンを2点ずつ支払う必要があります。

現在乗客コマ1個分しか広告トークンがないので、その2点を支払い、4勝利点を獲得しました（3勝利点＋アップグレードの1勝利点）。

次の**家族向け**の観光地 に到達したとき、既に宇宙船にはアップグレード・トークンはないため、スキップするしかありません。

この**家族向け**観光地であれば、1広告点を支払うことで観光案内ができ、乗客コマごとに3勝利点獲得ですから、前の観光地より効率がよかったことになります。後悔先に立たず！今度からは目の利益にとらわれず、全体を俯瞰して状況を総合的に理解してから決断したほうがよいかもしれません。

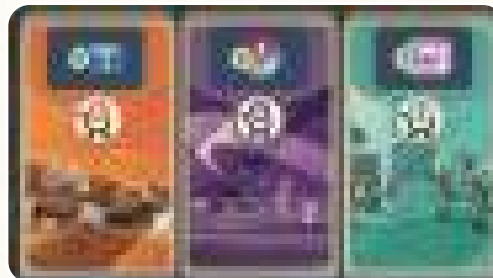
移動日



観光地をめぐるのが旅の醍醐味ですが、どうしても純粋な移動日が避けられないこともあります。船内の施設を乗客の皆さんに楽しんでもらう、よい機会にしましょう。旅行体験の顧客満足度が高ければ高いほど、あなたの地球での覚えもめでたくなる、ということをお忘れなく……

操縦士が移動日のマスに入ったら、乗客コマの種類と一致している施設の数に基づいたボーナスを獲得します。

各乗客コマにつき、宇宙船内の対応するアイコンの数だけ、マーケティング・ボード記載のボーナスを獲得します。



上記の場合：

各娯楽客から、船内の娯楽アイコン1つにつき1金獲得。

各休養客から、船内の休養アイコン1つにつき物資を1個獲得。

各家族客から、船内の家族アイコン1つにつき広告トークンを1点獲得。



重要：このボーナス・トークンは、ゲームの準備の際ランダムに決定されるため、毎回内容は異なります。

帰航日



瞬速回帰術（RRT）によって、弊社の操縦士は帰還後すぐ日常勤務に復帰できます。退任コーディネータの開発により、宇宙船も大気圏再突入時に燃上することなく、すなわちの打ち上げに向けて準備完了となります！

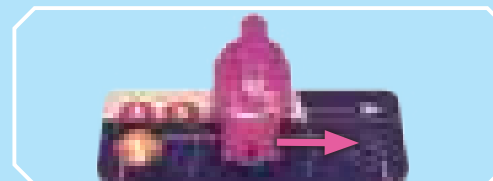
操縦士が旅の最後のマスに移動すると、乗客も部下も船ごと地球に戻ってきます。

部下コマを休憩室に戻し、通常どおり先見ボーナスを受け取ります。

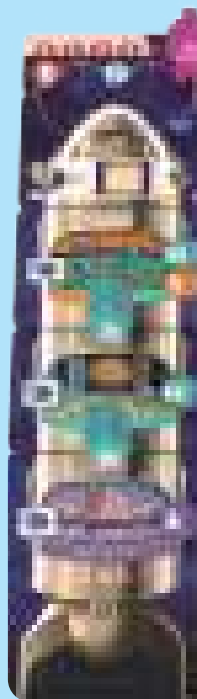
旅程タイルを裏向きでマーケティング・トレイの脇に置きます。乗船していた乗客コマは全部控えに戻します。

帰航した宇宙船は、その手番中に再度打ち上げることも、宇宙船内に新たな施設を建造することもできます（21ページの建造制限には従いつつ）。

例



ピンクの宇宙船は手番のフェイズ1で移動日 になりました。



宇宙船には**家族客**コマが2個あり、宇宙船内の施設には**家族**アイコンが2個あります。

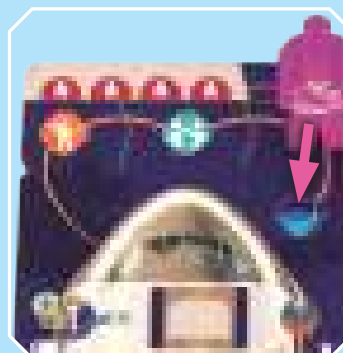
これによりマーケティング・ボードから、**家族客**1個につき、宇宙船内の**家族**アイコンの数だけ広告トークンを獲得します。



そこで控えから広告トークン4点を受け取ります（2個の家族客×各広告2点）。

楽しい時間を過ごしている乗客たちは、その体験を知り合い全員に話します！ 口コミは最も効果的な宣伝方法です。

例



次の手番開始時、**ピンク**の宇宙船は最後の停泊地に到着しました。帰航日がやってきました。

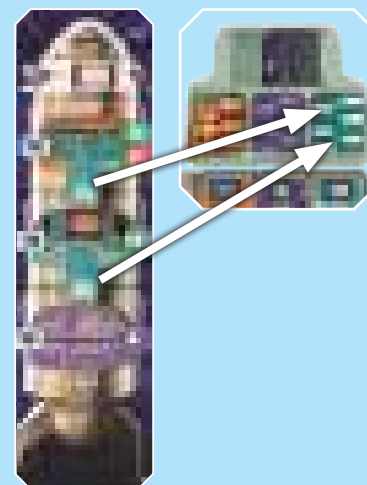


部下コマを休憩室に戻して先見ボーナスを獲得します。

使用した旅程タイルを捨て、2名の**家族客**を控えに戻します。

このクルーズは大成功です！

この宇宙船は、この手番中すぐさま再度打ち上げもできますし、施設を追加で建造してもよいでしょう（このクルーズ施設上限が4つに拡張されるアップグレードを解放したので、活用しない手はありません）。



フェイズ2A. 配備(とアクション)

フェイズ2では、自分の部下を配備することができます。

自分の手番中、部下コマ1個を、個人ボードの休憩室から、メイン・ボードの業務ネットワークにある6つの区画のうちの(自分の部下コマがない)1つに配置します。その部下コマがいる区画と、接続している区画から、アクションを2回まで実行します【図14】。

前のアクションが完了するまで、次のアクションを実行することはできません。

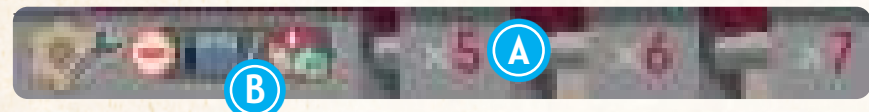
各アクションおよび対応するアイコンの説明は次のとおり：

開発

全人員の仕事がスムーズに進むためには、さまざまな部門間での連携の確立が先決です。技術革新の波に取り残されないようにすることも、それにも増して重要であるため、新技術への投資は不可欠と言えます。

このアクションでは、開発トークンを1個設置します。個人ボード上に残っている任意の物資の列の一番左の開発トークンを1つ選び、その開発トークンの真下に記載されているコスト(A)を支払うことで設置できます。

このコストは、その開発トークンがあった列に一致する物資と、お金の組み合わせで、まかなってください(B)。



コストを支払った後、その開発トークンを個人ボードから取り、業務ネットワークの渡り廊下か、技術タイルの下側に設置します。そのエリアで最初の開発トークンであれば、評判アイコン上に設置し、評判を1点獲得します。

すでに自分の開発トークンがある渡り廊下や技術タイルには、新たに設置することはできません。

開発トークンを個人ボードから取り除くことで、対応する物資を保管できる量が1つ増加します。

業務ネットワークの接続

業務ネットワークに開発トークンを設置し、接続することで、一度により多くの種類のアクションから選ぶことができるようになります【図14】。開発トークンは、接続後すぐに使用できます(例：最初のアクションで部下のいる区画に隣接する渡り廊下に開発トークンを設置し、次のアクションで新しく接続された区画のアクションを実行できます)。

技術の開発

技術タイルの下側に開発トークンを設置することで、ゲーム中、永続的にその効果を使用できます。

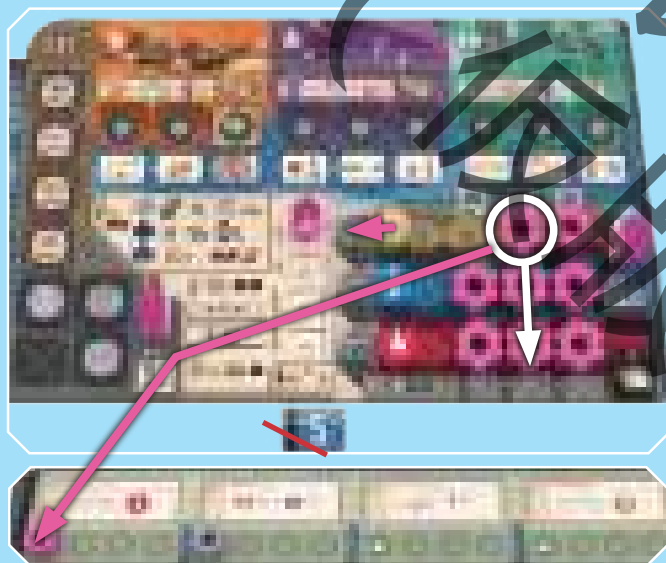
初めてその技術タイルの下側に開発トークンが設置されると、その技術は発明されたとみなされます。今後、その技術タイルの効果は全プレイヤーが使用できるようになります。ただし、その技術に開発トークンがない場合、設置しているプレイヤーたちに(現在の評判を参照して)対応するコストを支払って使用してください。設置しているプレイヤーはコストなしで使用できます。

汎用開発トークン

汎用開発トークンの扱いは、取締役の開発トークンと基本的には同じですが、使用の際には他の取締役役ではなく、控えにコストを支払ってくれたまゑ。

例

ピンクは開発を実行し、食料列の2つ目の開発トークンを設置しようと考えています。列の下に表示されている6個分のコストを、食料1点と5金で支払います。



ピンクは開発トークンを個人ボードから取り除いたので、食料の保有上限が4個に増え、その開発トークンを〈軌道エレベータ〉の技術タイルの下側に設置しました。

ここに開発トークンが設置されたのは初めてなので、効果を2つ解決します。

1つ目はこの技術は今発明されたため、ピンクは以降この技術タイルの効果を無料で利用できます。他のプレイヤーは、この技術に自分の開発トークンを設置するか、ピンクおよびこの技術に開発トークンを設置している他の全プレイヤーにコストを支払うことで、この技術を使用できます。

2つ目は評判アイコンのあるマスに設置したので、ピンクは評判1点を獲得します。

専門家の雇用

仕事量が増えるにつれて、人員を増やす必要が出てくるでしょう。幸い現在は優秀な候補者から選びたい放題です。人手が増えることはプロジェクトの大きな助けになるだけでなく、新しく特定の分野に特化した専門家を雇用でき、みな実力を証明しようとウズウズしています。

このアクションでは、専門家コマを1個雇用できます。雇用する専門家コマに対応するコストを支払い、休憩室に移動させます。休憩室に自分のコマが配置されるため、先見ボーナスを1つ獲得します。この専門家コマは、以降自分の部下コマともみなします。

個人ボードの右側にある専門家を雇用するために支払うコストは、自分の個人ボードの「食料」と「酸素」の列に残っている開発トークン1つにつき2金となります。

個人ボードの左側にある専門家を雇用するために支払うコストは、個人ボードの発射塔の下4マスに残っているアップグレード・トークン1つにつき3金となります(表向きか裏向きかは関係ありません)。

専門家コマは他の部下コマと同じように機能しますが、通常の部下コマにはない特別な能力を持っています。専門家の能力は、ゲーム準備時にボード上に配置された専門家タイルによって決まります。これは、全ての専門家の能力となります。専門家の能力の一覧については『内部資料』の5ページを参照のこと。

導入ゲームではこの専門家の能力が使用されます：

専門家が部下(通常の部下または専門家)を休憩室に追い出したら、先見ボーナス1つ獲得

控えからの購入

宇宙船は適切な物資がなければ航行できず、船室を埋める乗客がいなければ飛ばしても意味がありません。幸いにも、必要な物資を購入し、広告費を捻出するためのセクションを利用することで、発射の準備はつつがなく進められます。

このアクションでは、物資や広告トークンを購入できます。すなわち：

- 1金を支払い、任意の物資を2つ獲得。
- 1金を支払い、広告トークンを2点獲得。

1回のアクションとして、片方または両方を1回行うことができます。

購入した物資が保管上限を超えている場合、そのぶんは失われます。



例

ピンクは特別な能力を持つ追加の部下である専門家を雇用したいと考えています。現在、ピンクは個人ボードの左右どちらの専門家も雇用することができます。

個人ボード左の専門家のコストは、発射塔の下部にあるアップグレード・トークン1つにつき3金です(A)。ピンクは最初の宇宙船を打ち上げた際に、アップグレード・トークンを1つ取り除いたので、3つのトークンが残り、支払うコストは9金となります。

個人ボード右の専門家のコストは、食料と酸素の列に残っている開発トークン1つにつき2金です(B)。ピンクはこれまで食料の列から開発トークンを2つ取って、設置しています。現在開発トークンは4個残っており、支払うコストは8金となります。

右側の専門家を雇うのに必要なお金があるため、ピンクは8金を支払い、専門家を休憩室に移動させ、先見ボーナスを1つ獲得します。ピンクは先見ボーナスのうち「控えから1金獲得」を選びました(C)。



将来的にこのアクションを再び行うことで、個人ボード左の専門家の雇用ができます。次の宇宙船を打ち上げた後に、裏返されたアップグレード・トークンを取り除くことで、専門家のコストが6金に減少するため、その時に雇用するかもしれません。

例

ピンクは控えからの購入を実行します。まず1金を支払って、食料と燃料を1個ずつ獲得します。本当はもう1金支払って、さらに物資2個を購入したいのですが、1回のアクションでは1回分しか購入できません。代わりに今回のアクションを最大限に活用するために、さらに1金を支払って広告トークンを2点購入しました。



例



4



このアイコンは、各プレイヤーは最大で宇宙船を3隻までしか保有できず、各宇宙船には最大で施設を3つまでしか建造できないことを表しています。

20

アクションの続き

新しい宇宙船の獲得



弊社は成長を望んでいるため、皆さんに新規のコックピットやエンジンを提供し続けます。どう活用なさるのか楽しみですね。むろん一緒に物資も提供いたしましょう。そんな宇宙船を離陸させずに残しておく——などという会社からの厚意を無下にしておかないは、厳しい査定の対象となるのでご注意ください。

このアクションでは、新たにコックピット・タイルとエンジン・タイルを1枚ずつセットで獲得し、新規の宇宙船の建造に着手します。

宇宙船は最大3隻までしか保有できません。

メイン・ボードの公開列から、コックピット・タイルとエンジン・タイルのペアを1つ選び、獲得し、自分の個人ボードの横にある他の宇宙船の隣に配置します。その後、エンジン記載のボーナスを即座に獲得し、そのエンジンを裏返します。コックピットは



アイコンがある面を表にして配置してください。

このアクションの終了時、コックピットとエンジンを1枚ずつ、公開列の空いているマスに補充します（残っているものはスライドせず、新しいものを単純に空いたマスに追加します）。その際、コックピットは



のアイコンがある面を表に、エンジンはボーナスが表示されている面を表にして配置してください。

コックピットから獲得できる勝利点の条件は、『社員の手引き』の4ページを参照のこと。

例

ブルーはアクションとして、新しい宇宙船の獲得を実行します。

現在ブルーはお金欲しいので、3つ目のコックピットとエンジンのペアAにしよと考えています。このエンジン・タイルは獲得した瞬間、ボーナスとして3金をもたらします。

またこのコックピットは、この宇宙船が打ち上げられる度とゲーム終了時に、ブルーが雇用している専門家1人につき5勝利点を与えます。

ブルーはすでに専門家を1人雇っているため、良い条件でしょう。結局このコックピットとエンジンを獲得し、既に保有している宇宙船の隣に配置しました。

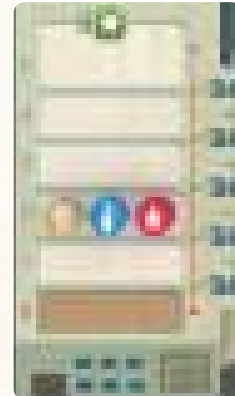
ブルーはボーナスとして控えから3金を受け取り、その後エンジンを裏返します。

新しいコックピットとエンジンをそれぞれ1枚ずつ引き、ペアにして公開列を補充します。

物資の獲得



とある賢女いわく。「無料なら予算は承認」ごもっとも。外部から費用をかけて資材調達しなくてはならないこともありますが、社内の物資サイロに備蓄があるなら無料で利用できますよ。



倉庫

このアクションでは、倉庫から物資を最大で3個まで獲得できます。

獲得可能なら、任意の組み合わせを選べます。

獲得した物資の数だけ、倉庫の物資マーカの表示を減らし、個人ボード上の対応する物資マーカの表示を増やします。

獲得できる物資の上限は、その物資の列にある開発トークンの数で決まります。その上限を超えて獲得することはできません。



このアイコンは、倉庫からの物資獲得を意味します。このアイコンなしで物資を獲得する場合、倉庫以外からの獲得となります。

倉庫の補充



株主たちは、計画の実現に対して鋭く目を光らせてはいますが、同時に社内の物資の供給が一定に保たれることにも固執しています。会社から請け負った計画をうまく活用し、サイロに物資を補充するなら、あなたのチームにはいくばくかの褒賞が授けられることでしょう。

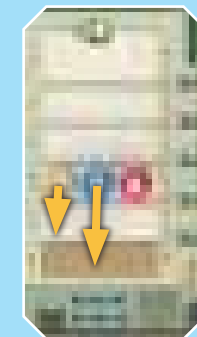
このアクションでは、倉庫の物資1種類を補充し、お金と評判を獲得します。

手札から計画カードを1枚捨て（カードの内容は無視）、倉庫にある物資マーカを1つ選び、「5」のマス（最大数）に移動させます。

その後、評判を1点と物資マーカが移動したマスの数だけ、控えからお金を獲得します。

例

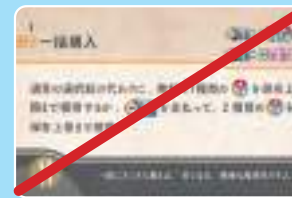
イエローは物資の獲得アクションを実行します。獲得できる数は、個人ボードの保有上限と、倉庫にある物資の数によって制限されます。



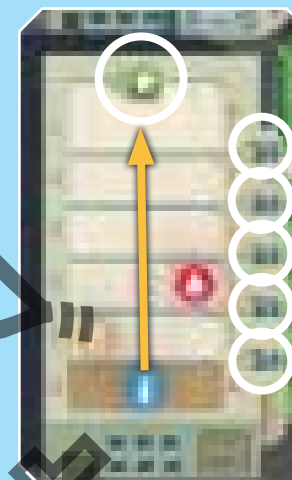
そこで食料1個と酸素2個を獲得することにしました。その数だけ倉庫の物資マーカの数字を減らし、個人ボードの右側にある物資マーカの数字を増やします。

例

倉庫の酸素が「0」になっているため、イエローは倉庫の補充アクションを実行します。



そこで計画カードを1枚捨てます。カード記載の物資の種類は、増やす予定のものと同じである必要はありません。またカードの効果も無視します。



酸素の物資マーカを「5」のマスまで動かし、1評判と5金を獲得します（倉庫上で進んだマス1つにつき1金）。

コックピット・タイルとエンジン・タイルの見方

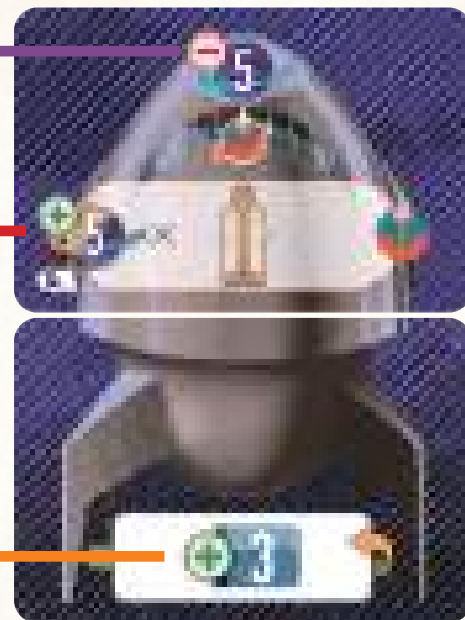
罰則：ゲームが終了するまでに、この宇宙船が一度も離陸していなければ、5勝利点を失うというペナルティが課せられる。

勝利点条件：この宇宙船が離陸するたび、およびゲーム終了時、この条件にしたがって勝利点を獲得する。

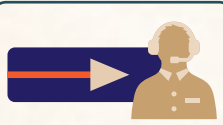
即時ボーナス：このエンジンを獲得したなら、同時にこのボーナスも獲得（その後そのエンジンを裏返すこと）。



コックピットとエンジンは、宇宙船内の施設とは、みなしません。



アクションの続き



クルーズの立案

((P)) 弊社は常に新しくエキサイティングなクルーズを公表しています。それをスケジューリングするのが、あなたの役目です。そしてクルーズ案がまとまったら、お楽しみの時間の始まり始まり。発射塔を準備しましょう！

このアクションでは、クルーズを立案できます。

一度に立案できるクルーズは1つだけです。また一度立案されたら変更できません。

マーケティング・ボードの上部から就航顧問コマを取り、まだ立案されていない旅程タイトルの横に配置します。

その後、個人ボードの発射塔にあるアップグレード・トークンを1つ選び、そのボーナスを獲得し、トークンを裏返します（取り除かないでください）。

先見ボーナスのアップグレード・トークンが裏返された場合、取り除かれるまで先見ボーナスの選択肢として、裏返された効果は選ぶことができなくなります。



上層のアップグレード・トークン4枚は、1回限りの少なめのボーナスを与えます。取り除かれると、以降対応する先見ボーナスで獲得できる数が1から2に増えます。



下層のアップグレード・トークン4枚も、1回限りの多めのボーナスを与えます。取り除かれると、個人ボード左にいる専門家を雇うためのコストが安くなります。



アップグレード・トークンは、宇宙船を打ち上げたときに取り除かれます。

旅程タイトルの見方



アップグレード・トークンのボーナス

1金獲得

広告トークン
1点獲得

勝利点1点獲得

物資1個獲得

4金獲得

広告トークン
4点獲得

開発トークンの
設置コストを4金
軽減で設置

物資4個獲得

例



イエローは左図のクルーズを立案し、就航顧問を対応するマスに配置しました。

その後、アップグレード・トークンを1つ選び、そのボーナスを獲得してから、裏返します。この時トークンは発射塔に置かれたままになります。

「1金獲得」効果のトークンが裏返され、控えから1金を受け取りました。



裏返されたことで、そのトークンから先見ボーナスを表す手のアイコンがなくなりました。



したがって先見ボーナスでは、この「1金獲得」のトークンを選ぶことはできなくなります。宇宙船を打ち上げ、このトークンが除去されると「2金獲得」の先見ボーナスが出現します。



クルーズの宣伝

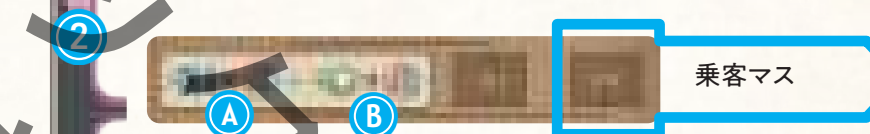
((P)) 外の待機列は、いっこうに短くなる気配がありません。乗船券の購入に踏み切らせるには、あとひと押しの宣伝が必要！
だって、誰だって飛びたいんですから。あとはご要望の場所にお連れするだけで、大いなる報酬が得られるはず！

このアクションでは、クルーズを1つ選び、対応する乗客マスの片方もしくは両方に対して宣伝を実行します。宣伝できるクルーズは、まだ立案されていないものか、既に自分が立案したものになります。他のプレイヤーが立案したクルーズは宣伝できません。

宣伝を実行すると、乗客にクルーズの前売券を購入させることができます。列から乗客コマを2個まで選び、その乗客コマがいたエリアに記載の宣伝コスト（広告トークン 1/2/3 点）を支払います①②③。

もしくは広告トークンを4点支払うことで、控えから任意の乗客コマ1個を選ぶことができます④。

選んだ乗客コマは、宣伝したクルーズの横の乗客マスに配置します。



こうして選ばれた乗客コマ1個ごとに、次のものを獲得します：

- ・そのクルーズに含まれる観光地1つにつき1金(A)。
- ・そのクルーズの観光地と乗客コマの種類が同じ場合は評判1点(B)。



「移動日」は観光地に含まれません。



例

イエローは自分が立案したクルーズを宣伝することにしました①。待機列の最初のエリアから乗客コマを2つ選び、それぞれ広告トークンを1点分支払いしました。配置したことで、観光地が1つなので娯楽客からは1金のうえ、同種の観光地が含まれているため評判1点を獲得します。休養客からは1金のみ獲得します。

イエローが別のクルーズ②に宣伝を出していたなら、合計で4金と評判2点を獲得できたでしょう。

アクションの続き



計画の取得



社長は株主との共通議題として、常に計画やアイデアのメモ書きを、せわしなくコルクボードに貼り付けています。訪問することで会社が望む方向性を膚で実感でき、他の取締役の優位に立つことができるでしょう。

このアクションでは、計画カードを2枚まで、手札に加えます。



無料で公開列から、もしくは評判1点を支払って計画カードの捨て山の上から取得できます。

計画の山や、この手番に自分がプレイした捨て札は、取得できません。



計画カードの捨て山は公開情報であり、いつでも確認できます（順番を入れ替えてはいけません）。

計画カードは獲得後に自動的に補充されることはありません。計画の補充アクションについては次ページを参照のこと。

計画カードのプレイ

計画カードには次の2種類の使い方があります：

- 効果：**指定の条件にしたがってプレイすることで、記載の特殊な効果や追加アクションなどを即座に解決します。
- 物資：**プレイすることで、即座に記載の物資を獲得します。すぐに使う場合、個人ボードの保管上限を超えていても使用できます。

計画カードがプレイされ、効果の処理が終わったら、表向きのまま捨て山の一番上に置きます。



計画カードのプロジェクト番号とプロジェクト名は、他のカードによって参照されることはありますが、それ以上の効果はありません。引用句にはゲーム上の意味はありませんが、けっこう笑えたりしますよ。

計画カードはいつプレイできる？

物資にするなら、手番中いつでもプレイできます。これはアクションには数えません。

効果を適用するなら、計画カードの右上で指定のアクションもしくは手番の特定のフェイズ（条件）でのみプレイできます。

条件がない場合、効果にプレイできるタイミングの記載があります。カードによっては、他のプレイヤーの手番にプレイできます。右の〈救いの手〉がその例です。

制限がまったくなく、自分の手番中いつでもプレイできるカードもあります。これらもアクションとしては数えません。右の〈怒涛のキャンペーン〉がその例です。

計画カードの見方



この〈採用ボーナス〉は、専門家の雇用時に使用し、支払うコストを4金軽減する。もしくは任意のタイミングで使用して、代わりに酸素を1つ獲得することもできる。

例

グリーンは計画の取得アクションを実行します。現在、公開列には2枚あります①+②。この2枚か、捨て山の一番上③から選ぶことができます。

悩んだ末に評判1点を支払い、捨て山から取得することにしました（）。

次のアクションも計画の取得にします。さらに評判を1点支払って新たに捨て山の上から取ることもできましたが、今回は公開列の最初のカード①にしました。

獲得後の隙間は自動的に補充されないため、公開列の計画カードは現在1枚②きりです。

例



〈駆け込み購入〉は右上の条件のとおり、打ち上げ時にしかプレイできません。



〈救いの手〉は、効果欄に、他のプレイヤーによって自分の部下が追い出されたときのみプレイできるとあります。



〈怒涛のキャンペーン〉には、右上にも効果にも条件の記載がないため、自分の手番中いつでもプレイできます。

計画カードを複数枚プレイする場合

計画カードは（おのおのの全ての条件を満たしている限り）、同時に何枚でもプレイできます。

計画カードは常に、他のボーナスや効果とも組み合わせられます。コストは0まで減らすことができますが、**0を下回ることはできません**（マイナスにならない）。

物資としてプレイする時も、任意の枚数を同時にプレイできます。開発トークンの設置や宇宙船を打ち上げる時など、物資をすぐに使用する場合、保管上限を超えていてもかまいません。



計画カードに関して、手番中の手札枚数や、プレイできる枚数に上限はありません。しかし手番終了時の手札枚数の上限は5枚です。手番終了時、手札が6枚以上、かつ即座に効果としてプレイできない場合、**5枚になるように捨て札にする必要があります**。捨て札にする場合、複数枚なら任意の順で捨ててかまいません。その際、可能なら記載の物資を獲得できます。

計画カードは通常のルールより優先

計画カードの効果が通常のルールと矛盾する場合、計画カードが優先され、通常のルールを無視してカードの効果を適用します。



計画の補充



快進撃のさなかだとしても、会社には多少のインスピレーションが必要なタイミングがあります。株主会を通じて斬新なアイデアが生まれ、それが新たな議題や計画へと育ち、巡り巡って皆さんへの報酬として跳ね返ったりするのです。

このアクションでは、計画カードの公開列を補充しつつ、ボーナスを獲得できます。

まず、公開列の空いている計画カードのマスに描かれているボーナスを獲得します。その後、残っている計画カードを任意の順で捨て札にし、公開列の下から上の順に、計画の山の上から新たに4枚補充します。

計画の山が枯渇し、新たに計画カードを引く必要があるときは、捨て山をシャッフルして新しい山を作成します。

例

グリーンは専門家を使って「施設の建造」を実行するにあたって〈二重操業〉と〈経理上の抜け穴〉をプレイしました。



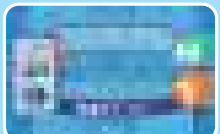
どちらも施設の建造が条件であるため、同じアクション中にプレイできます。そのためここでは施設を最大で4つ建造でき、各施設の建造コストが2金減少します。



さらに**グリーン**は〈自動化システム〉の技術タイルの下側に開発トークンを設置していたため〈経理上の抜け穴〉と組み合わせて各施設の建造コストをさらに減らします。



そのうえ専門家の能力が起動し、このアクションで支払うコストの合計が1金減額されました！



グリーンは保有する設計図を4つ全てを、合計2金で建造しました。素晴らしい！



〈カラオケ〉と〈ピッツァワールド〉のコストは0、〈カクテルバー〉のコストは2、〈無重力サーカス〉のコストは1に減少。さらにそこから専門家の効果で1減らし、最終的に2金になったのです。

例

グリーンは計画の補充アクションを実行します。まず、マスが空いていることで表示されているボーナスを全て獲得します：

- ・**A** 評判1点
- ・**B** 広告トークン1点
- ・**C** 任意の物資1個

次に、公開列に残っているカードを全て捨てます（今回は1枚）。

最後に、公開列に新たに計画カード4枚を補充します。

〈増収措置〉がなければ、この補充アクションでさらに1金**D**獲得できたでしょう。

フェイズ2B. 打ち上げ



そうです。いまや皆さんが待ち望んできた瞬間が到来しました。クルーズが立案され、乗船券を購入いただき、必要な物資がそろったら、もう秒読みの時間です。ほら、10……9……8……7……6……

手番のフェイズ2では、部下の配備のほかに、宇宙船の打ち上げもできます。打ち上げを開始するには、休憩室にいる部下コマ1個を、個人ボードの発射エレベータの下部に配置します。

打ち上げはフェイズ2の全アクションを消費するため、メイン・ボードの他のアクションは実行できません。また打ち上げ前に、準備が全て整っていることを確認しましょう。次の条件が全て満たされている必要があります。

- ☐ クルーズが立案されている。
- ☐ 航行中ではない客室のある宇宙船がある
- ☐ 打ち上げに必要な物資を保有している。
- ☐ 乗客が前売券で確保されているか、当日券で確保する。

打ち上げには6つのステップがあり、個人ボードに記載されています。これは打ち上げ時の秒読みで表現され、「5」（5秒前）から始まり、「0」（発射）で終わります。部下はエレベータで最上階まで行って搭乗し、全てのステップを実行します。その後フェイズ2を終了します。



発射まで… 5 秒 乗船

出航しておらず、かつ客室が1つ以上ある宇宙船のなかから、打ち上げたいものを1隻選び、自分が立案したクルーズの旅程トークンをその宇宙船の上部に置きます。

就航顧問コマをマーケティング・ボードの上部に戻してください。

その後、乗客を客室に乗船させます。宇宙船を打ち上げるには、乗客コマを少なくとも1個乗船させなければなりません。各客室に乗船できる乗客コマは1個だけです。どの客室にどの種類の乗客を乗船させても効果に違いはありません。乗客コマは次の3ヶ所から乗船させることができます：

- ・**打ち上げるクルーズの隣にいる乗客コマ。**クルーズの宣伝の際、既に乗船券を購入しているため、そのまま乗船できます。
- ・**待機列の乗客コマ。**当日乗船券を購入します。乗客コマが配置されているエリアの宣伝コストを支払い、乗船させます。しかし宣伝アクションではないため、お金や評判は得られません。
- ・**控えにある乗客コマ。**当日券は、控えの乗客も乗船させることもできますが、その場合、広告トークンを4点を支払います。これも宣伝アクションではないので、お金や評判は得られません。

客室が足りない場合

乗客が前売券を購入しているにも関わらず、十分な客室がない、または乗船させたくない場合、評判を2点失います。その後、乗船させない乗客コマを、待機列の一番上のエリア（広告トークン3点）に再配置します。



発射まで… 4 秒 進行キューブの配置

手元の進行キューブを1個、進捗トラックの次の空いているマスに配置します。



16 ページの「航行」を読み飛ばしていたなら、この「打ち上げ」の章を理解した後で、戻って読んでください。



各クルーズでは、前売りの乗船券を乗客2組にまで販売することができます。さらに乗せたい場合は、打ち上げ手順中に当日乗船券を販売しましょう。

例

ピンクは打ち上げを実行すべく、離陸前チェックリストを確認します：

- ☒ クルーズが立案されている。
- ☒ 航行中ではない客室のある宇宙船がある
- ☒ 打ち上げに必要な物資がある*。
- ☒ 乗客が前売券で確保されているか、当日券で確保する。

* 物資は、ピンクの個人ボードに保管しているもの、計画カードを物資としてプレイする、または評判トラックを下げて獲得したものから用意します。



きちんと打ち上げの準備は整っていました。ピンクは部下コマを発射エレベータに配置し、打ち上げを開始します。



5. ピンクは自分が立案したクルーズの旅程タイルを取り、自分の宇宙船の上に配置し、就航顧問コマを元々配置されていたマスに戻します。前売券を購入した家族客がいるため、その乗客コマを無料で客室に乗船させます。

さらに乗客を宇宙船に乗せることができますので、当日券を販売することにしました。広告トークンを2点支払い、列から家族客コマ1個を取り、宇宙船にあるもう1つの客室に乗船させます。

4. ピンクは進行キューブを1個、進捗トラックに配置します。



次ページに続く……



発射まで… 3 秒 物資の支払い

次の順に打ち上げに必要な物資を支払います：

- ・ **食料：**乗船中の乗客コマの数 + 1（操縦士の分）。
- ・ **酸素：**施設の数。
- ・ **燃料：**旅程タイルの燃料アイコンの数。

物資は次の3種類の方法を組み合わせて支払えます：(1) 個人ボード、(2) 計画カード、(3) 評判の消費。物資コストは任意の順で支払うことができ、また任意の組み合わせで物資を獲得できます。計画カードや評判から得た物資は今すぐ使うのであれば、保管上限を超えることができます。



発射まで… 2 秒 コックピットの勝利点

打ち上げる宇宙船のコックピット・タイルに記載の条件にしたがって勝利点を獲得します。条件の詳細は、『社員の手引き』の4ページを参照のこと。

その宇宙船を初めて打ち上げる場合、コックピット・タイルを裏返します。これにより、のアイコンがなくなります（ゲーム終了時、一度も打ち上げられなかった宇宙船1つにつき、勝利点を5点、の失います）。



発射まで… 1 秒 積み込み

クルーズ立案の際に裏返したアップグレード・トークンを取り、その宇宙船のエンジン・タイルに配置します。



発射まで… 0 秒 離陸！

部下コマを（操縦士となる）コックピット・タイルに搭乗させます。その後、マーケティング・ボードに新しい旅程タイルを追加します。



新しいクルーズの追加

マーケティング・トレイから新しい旅程タイルを取り、マーケティング・ボードの空きマスに表向きで配置します。

その後、その旅程タイルにある各観光地と同じ種類の、待機列にいる乗客コマを、全て1エリア下に移動させます（広告トークンのコストが1点安くなります）。既に一番下のエリアにある乗客コマは移動しません。

最後に、この手番で打ち上げた宇宙船に乗船している乗客コマと同じ数だけ、新しい乗客コマを控えから待機列の最上段のエリア（広告トークン3点）に追加します。追加される種類は、新しくマーケティング・ボードに配置された旅程タイルにある観光地と同じになります。最も左にある観光地と同じ種類の乗客コマから追加して、左から右へと参照して追加します。右端に達してさらに追加する必要があるなら、同じことを繰り返します。

乗客の数は有限です。必要な種類の乗客コマがない場合、任意の種類の乗客コマを追加します。



3. ピンクは支払う予定の物資コストを計算します：

食料 3 個（乗客 2 組と操縦士 1 名）

酸素 3 個（施設が 3 つ）

燃料 4 個（旅程タイルに記載）

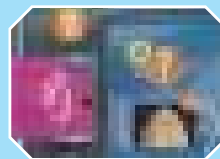


ピンクは、個人ボードから食料 2 個、酸素 2 個と燃料 3 個を支払いました。



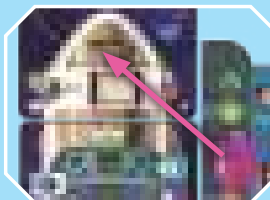
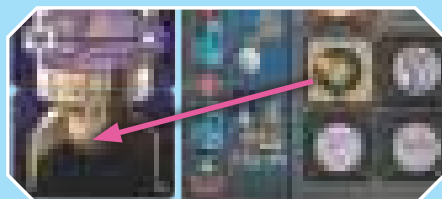
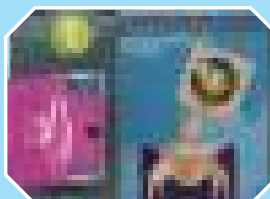
（左図の）技術タイルの効果で燃料のコストを3個まで減らしました。食料アイコンがある計画カードを1枚捨て、3個目の食料を支払いました。最後に、評判を1点下げること、物資ボーナスを獲得し、3個目の酸素を支払うことができました！

2. コックピットの勝利点：全宇宙船に建造された施設ごとに1勝利点。ピンクはこの宇宙船1隻のみで施設が3つあるため、合計で3勝利点を得ます。



ここでコックピットを裏返すと、の操縦士を搭乗させるマスになります。

1. ピンクはクルーズ立案の際に裏返したアップグレード・トークンを積み込みます。

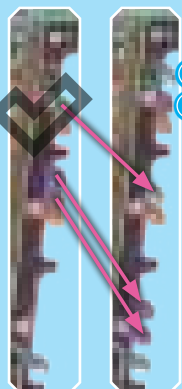


0. 離陸！

部下コマを操縦士として、船に搭乗させます。



マーケティング・ボードの空いているマスに新しい旅程タイルを置きます：



全ての家族客と休養客を1エリア下に移動させます。次に、ピンクは旅程タイルの観光地に対応した新しい乗客を追加します。

家族客Aと休養客Bを待機列の最上段のエリアに追加します。

自分の打ち上げで乗客コマが3個搭乗していた場合、再び左端から始め、2個目の家族客を追加することになります。

フェイズ2C.集会

必要に応じて直属の部下たちを招集するのは、結束力を高め、リソース配分を再編し、今後の計画を立てるためにも必要不可欠なことです。作業がストップする心配はありません——弊社の業務ネットワークは24時間365日、たとえ本部に誰もいなくても、その歯車を回し続けることを保証いたします。

このアクションは、休憩室にいる部下の数に関係なく実行できます。ただし、**フェイズ2が始まった時点で、休憩室に部下が1人もいない場合、必ず集会を実行しなくてはなりません。**

集会を実行したなら、まず業務ネットワーク上にある自分の全部下コマを休憩室に戻します。これにより先見ボーナスを獲得します。

当然、操縦士として宇宙船に搭乗している部下は集会には出席できないので、戻しません。

先見ボーナスを獲得した後、自分の開発トークンが接続している区画にあるアクションのうち1つを実行してもかまいません。

このアクションには部下の配備は必要ありません。他プレイヤーの（汎用を含む）開発トークンを使用することはできません。

つまりは集会を実行する前に、きちんと開発トークンを設置しておかないと、追加のアクションはできなくなるのです！

フェイズ3.経営目標の達成

もちろん宇宙船を打ち上げ、お客様を豪華な宇宙旅行に送り出すことが、弊社の主たる役目です。とはいえ皆さんが追及すべき副次的な目標も、幾つか用意されています。そんな弊社のヴィジョンを実現する取締役となれば、何年にもわたって称賛されるでしょう！ぐずぐずしないで。手をこまねいているうちに、『ギャラクティック・クルーズ社史』にその名を刻むための壁は、どんどん高くなるのですから。

各ゲームでは、経営目標が3つ設定されます。各手番のフェイズ3は、経営目標の達成になります。この目標を達成するには、メイン・ボード上の目標にある目標マーカーで設定された現在の条件以上を達成する必要があります。経営目標の詳細は、社員の手引きの5ページを参照ください。

目標を達成したら、達成した目標と同じ列にある進行キューブを取り外し、進捗トラックの次の空いているマスに配置します。これにより自分の色の翼アイコンが見えるようになります。

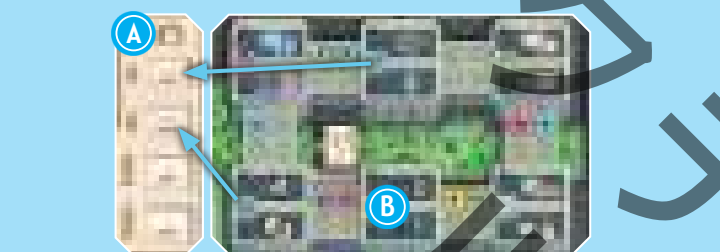
次に、達成した目標の目標マーカーを1段階上に移動させます。以降他のプレイヤーがその目標を達成するための条件の難易度が上がります。目標マーカーがすでに一番上にある場合、マーカーを移動させません。ゲーム中に、各プレイヤーは同じ目標を1回しか達成できません（1手番で複数個の達成はできません）。

4人ゲームの場合、3番目以降のプレイヤーは一番難しい条件でしか達成できません。

例

ブルーには手番のフェイズ2の開始時、休憩室Aに利用可能な部下がいません。集会する必要があります。

まず、業務ネットワーク上にある自分の全部下コマを休憩室に戻します（宇宙船を操縦している部下はそのままにします）。



部下コマが2個戻ったので、先見ボーナスを2つ獲得します。先見ボーナスを同時に複数回獲得する場合、同じものを選んで、異なるものを選んでかまいません。今回は物資を2回獲得することにしました。

その後、自分の開発トークンが接続している区画のアクションを1つ実行できます。業務ネットワーク上にブルーの開発トークンが3個あり、Bを除いて全ての区画を接続しています。

つまり、クルーズの立案とクルーズの宣伝以外の好きなアクションを実行することができます。

ブルーは製図のアクションを実行しました。

例

ブルーは自分の手番のフェイズ2で5回目の開発を行います。

フェイズ3の「経営目標の達成」で、達成したかを確認すると、開発トークンを5回設置するという左の経営目標を達成していました。

ブルーは達成した目標と同じの列から進行キューブを取り、進捗トラックの次の空きマスに配置します①。これによって青の翼アイコンが見えるようになりました②。

その後、目標マーカーを1段階移動させて、条件を次の値にします③。これ以降、株主を感心させるには、開発トークンを6個以上設置する必要があります！

進捗トラックとゲームの終了

宇宙船を打ち上げ、会社によって提示された経営目標を達成すべく奮戦するあなたは、やがて公然と賞賛されるようになるでしょう！毎年、ギャラクティック・クルーズの年次株式総会（略称：AGM）において、各取締役は査定され、その進捗に応じた報奨が与えられます。

進捗トラックはタイマーであり、ゲームがどれくらい進んだかを確認する指標となります。宇宙船の打ち上げや経営目標を達成するたび、ここに進行キューブが配置されます。その際、かならず一番下の空きマスから順に追加していきましょう。言い換えるなら、たとえばセクション2のマスを埋める前に、セクション1の全マスを埋めていくてはならないのです。

手番終了時、セクション1が2が埋まっていたなら、**年次株主総会（AGM）**が開かれます。次のセクション「AGM 初年度&次年度：進行度への貢献」を参照のこと。

手番終了時、セクション3が埋まっているなら、ゲームの終了条件が満たされます。後述の「セクション3」を参照のこと。

1人および2人で遊ぶ場合は、AGMの初年度と次年度に追加の処理があります。34ページの2人用ゲームのルールを参照のこと。

AGM 初年度 & 次年度：進行度への貢献

各プレイヤーは、指定されたセクション（初年度はセクション1、次年度はセクション2）に配置された自分の進行キューブの数に、メイン・ボード上にある自分の翼アイコンの数を掛けた合計を勝利点として獲得します。ゲーム開始時は翼アイコンは1個ある状態で始まり、経営目標を達成するたびに増えていきます。

この時、最も評判の高いプレイヤーは、進行キューブを追加で1個配置しているものとして計算します（実際に追加で配置してはいけません）。評判が同点の場合は、同率首位のプレイヤー全てが追加キューブを配置しているとみなされます。

セクション3

セクション3が進行キューブで埋まったら、ゲーム終了の条件が満たされたことになります。スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーまで手番を実行してそのラウンドを終わらせたらしく、次項のとおり最終ラウンドを処理していきます。この間、進行キューブを追加で置く場合、セクション3の右側に配置してください。

最終ラウンド

最終ラウンドの開始直前、全プレイヤーは同時に業務ネットワークから部下を休憩室に戻し、先見ボーナスを獲得します。集会ではないため、アクションは実行できません。

その後、手番順に最終手番を実行します（通常の手番と同じように）。

その後、手番順で航行中の全宇宙船を、旅程タイル上の進行方向の任意の停泊地まで航行させ、その停泊地の効果を処理します。

その後で、経営目標を達成していれば、それを適用します。

これらを完了させたら、いよいよ3回目の（そして最後の）AGMの時間です。

例

グリーンは自分の手番で宇宙船を打ち上げたことにより、進捗トラックのセクション1の最後の空きマスAを、自分の進行キューブで埋めました。これにより、グリーンの手番終了後に初年度の年次株式総会（AGM）が行われます。

最初のAGMは標準ゲームの中間点となります。開発トークン設置し、宇宙船やその施設を建造し、アップグレードを1つか2つ解除しているであろうから、これ以降打ち上げの間隔が短くなり、残りのセクションは思ったよりも早く埋まるでしょう。

現在グリーンとピンクの評判が同点です。そのため2人は勝利点獲得時に進行キューブが1個多くあると見なされます。

ブルーは進行キューブ2個×翼アイコン2つで4勝利点。

ピンクは進行キューブ1個×翼アイコン1つで1勝利点。

グリーンは進行キューブ2個×翼アイコン1つで2勝利点。

忘れないで：各セクションの勝利点を獲得する際、そのセクションに配置された進行キューブのみ計算します。逆に翼アイコンはどんどん増やせるので、できるだけ早く経営目標を達成するのをおすすめします。

例

ピンクがセクション3を進行キューブで埋めました。これにより、ゲームの終了条件が満たされました。

まず、全プレイヤーが同じ数の手番になるよう、スタートプレイヤーの右隣のプレイヤーまで手番を実行します。今回は3人ゲームで、ピンクの手番は2番目だったため、最終ラウンドの前に、グリーンが手番を実行します。

その後、全プレイヤーは業務ネットワークから全部下を休憩室に戻し、部下ごとに先見ボーナスを獲得します。

そうしたなら、全プレイヤーは最後の手番を実行します。これは通常どおり、スタートプレイヤーであるブルーから手番になります。

最後に、全プレイヤーは航行中の宇宙船を全て任意の停泊地まで進めます。

グリーンは他の停泊地を飛ばして、娯楽向けの観光地まで進ませました。そして娯楽向けの観光地の効果を通常どおり処理します。

最終勝利点:AGM-最終年度

④

36ヶ月にわたる奮闘の末、ついにこの時が来ました。いわゆるプレストン政権の最後の年次株主総会です。プレストン氏は退任します。皆さんのいずれかひとりが、勇敢なるリーダーとして新 CEO に指名され、このギャラクティック・クルーズ社を率いることになるのです。

ゲームはこれにて終了。いよいよ3回目でも最後の年次株主総会が開かれ、新たな CEO が選出されます。

各プレイヤーは次のように勝利点を追加で獲得します：

コックピット：各宇宙船のコックピット・タイルから勝利点を獲得します（打ち上げられていない宇宙船の分だけは5勝利点失います）。コックピットの詳細は『社員の手引き』の4ページを参照のこと。

開発トークン：個人ボードの開発の縦列で、全開発トークンが設置されている、最も右の列に対応する勝利点を獲得します。

宇宙船の施設：自分の宇宙船にある施設に記載の勝利点の合計を獲得します。

進行度への貢献：セクション3に配置された進行キューブ数×翼アイコン（追加で右横に配置した進行キューブも含む）

評判：評判トラックで到達したマスに対応する最も高い勝利点を獲得します。

その他：その他保有する物資、トークンやカード類（お金、広告、計画カード、設計図）は種類に関係なく、3個につき1勝利点となります。

最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利し、ギャラクティック・クルーズ社の新CEOとなります！

同点の場合、そのなかで、進捗トラックに最も多くの進行キューブを配置しているプレイヤーが勝利します。それも同数の場合、そのなかで最も評判の高いプレイヤーが勝利します。それも同数の場合、そのなかでコックピットから最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します。それも同点の場合、そのなかで手番順がより後だったプレイヤーが勝利します。

100勝利点を超えたら、勝利点トラックの0のマスに自分の100/200勝利点トークンを100勝利点側を表にして置きます。200勝利点を超えたら、そのトークンを裏返します。

ゲームを片付ける際には、コックピット、エンジン、設計図、旅程などのタイル類をシャッフルしましょう。これにより次のゲームの準備を迅速に行えます！

例

グリーンはゲーム中に獲得した勝利点115点に加えて、AGM-最終年度から追加で獲得し、最終的な勝利点を計算します。

その他

手元に残った物資、カードやトークン類の数を合計しましょう。**グリーン**は4金、物資5個、広告トークン1点、設計図1枚の、合計11です。3で割って、切り捨てた結果、3勝利点になります。

進行度への貢献

グリーンは評判が最も高いので、ボーナスキューブが追加で1つあるものとして計算します。

進行キューブ3個×3翼アイコンで9勝利点を獲得します。

評判

グリーンは評判が16点あるので、それによって15勝利点を獲得します。

宇宙船の施設

グリーンは施設が3つの宇宙船2隻と施設が2つの宇宙船1隻を保有しています。各施設の勝利点アイコンを全部合計した16勝利点を獲得します。

開発トークン

左列から全ての開発トークンを取り除いたので、5勝利点を獲得します。

コックピット

コックピットの条件から合計20勝利点を獲得。

建造した施設8個：8勝利点
設置した開発トークン6個：9勝利点
施設が3つの宇宙船2隻：8勝利点
打ち上げられていない宇宙船：5勝利点

年次株主総会-最終年度の合計：68勝利点

最終的な勝利点:183勝利点

明確化と特殊なケース

全部下が操縦士として宇宙船に搭乗しているとき、集会を実行したらどうなります？

部下の回収はせずに、先見ボーナスももらえません。ただし、開発トークンで接続された区画のアクションうちの1つを実行することはできます。減多にないケースですが、開発トークンを設置していない場合、アクションすらできません。まあ、勉強になったでしょう。

評判が「18」から増えた、あるいは「0」から減るとどうなります？

評判トラック上のアイコンで示している通り、評判が0から減る場合、1点につき1勝利点失います。逆に、評判が18から増える場合、1点につき1勝利点獲得します。勝利点が0で、評判も0の場合、評判が減るようなアクションの実行はできません。そのためゲーム開始時は5評判から開始するようになっています。

評判を下げてボーナスを獲得するタイミングはいつですか？

自分の手番中ならいつでもできます（ただし各手番1回のみ）。アクションの途中でもできます。
例クルーズの宣伝アクションで、広告トークンを支払って乗客に前売券を売ったことによって評判を獲得しました。これにより、評判トラック上の広告アイコンを通過したため、すぐに評判を1下げて、広告トークンを獲得します。これを2人目の乗客の支払いに使用することができます。

他のプレイヤーの開発トークンを使用するためのコストはいつ支払いますか？

自分の手番中ならいつでも支払って、使用可能にできます。一度でもコストを支払った開発トークンはその手番中、何回でも使うことができます。

例1：手番の開始時に1金を支払ってそのプレイヤーの開発トークンを使用可能にします。その後、その手番中のアクションによって評判が下がったことで、支払うコストが高くなりました。先に支払っていなかったら、次のアクションで新たに開発トークンを使用する場合、2金支払うところでした。
例2：自分の評判は「6」なので、他のプレイヤーの開発トークンを使用するコストは現在2金です。自分の手番でクルーズの宣伝アクションを実行し、2評判増やします。そのため他のプレイヤーの開発トークンを使用するためのコストは1金に下がったので、そのコストを支払い、この手番中、その開発トークンが使用できるようになりました。

打ち上げ時に、前売券を購入した乗客ではなく、待機列の乗客を乗船させることはできますか？

できます。「部屋が足りない」ルールにしたがって、連れて行かなかった前売券を購入した乗客コマ1個につき評判を2点を失い、その乗客コマを待機列の最上段のエリアに移動させます。

ゲーム終了の条件を満たした後も経営目標を達成することはできますか？

できます。最後のAGM-最終年度の直前にある最終ラウンドで訪れた観光地の処理をした後、条件を満たしている経営目標があれば達成して、進行キューブを配置することができます。

*拡張セット『快適空間』に含まれているカードです。

計画〈ボードゲーム・クルーズ〉はどのような効果ですか？

単純に選んだ客室1つに乗船できる乗客コマを3個まで増やし、その宇宙船の乗客総数を増やします。前売券を購入できる乗客は最大2組までなので、当日券で待機列や控えから広告トークンを支払って、乗客を確保する必要があります。また、全員に十分な食料を用意する必要もあります。

最終ラウンドで計画〈家族旅行〉はプレイできますか？

はい、AGM-最終年度の直前にある最終ラウンドでも、観光地を訪れたなら〈家族旅行〉をプレイできます。

最終ラウンドで技術〈航行目標識別機〉や計画〈スケジュール前倒し〉*を使用できますか？

いいえ、これらの効果は通常の手番のフェイズ1でのみ使用可能です。

最終ラウンドで全プレイヤーが部下を回収する際、このアイコンを持つ計画カードを使用できますか？



できます。

休憩室に部下がいなくても、計画〈PAL 9001〉*を使って打ち上げを行うことはできますか？

できます。

控えがなくなったらどうしますか？

コックピット・タイルとエンジン・タイル

コックピットとエンジンがなくなることはありませんが、公開列を補充するのに十分な数がないことはあり得ます。その場合、これらは数が限られているため、そのマスは空いたままにします。

設計図

可能性は低いですが、なくなった場合、設計図の数は限られており、それ以上獲得することはできません。また公開列を補充するのに十分な設計図がない場合、可能な限り補充し、空いたマスはそのままにしておきます。

アップグレード・トークン

万が一全てのアップグレード・トークンを取り除いた場合でも、クルーズの立案と打ち上げは可能ですが、新たにアップグレード・トークンを裏返ししたり、取り除いたりはありません。

お金と広告トークン

これらは個数制限がないため、足りなくなった場合は適切な代替品を使用してください。

質問がある場合は

<https://cmonjapan.shop/pages/faq> にお問い合わせください！

2人用ゲームのルール

2人用ゲームの準備

導入もしくは標準ゲームと同じように準備を行います。それとは別に、次の追加の準備を行います：

- ① NPC（ルールで自動的に動くダミー・プレイヤー）として、使用していない色を1つ選び、その色の開発トークン6個、部下コマ2個、専門家コマ2個を取ります。
- ② NPCの部下コマ2個をメイン・ボードの業務ネットワークに配備します。汎用開発トークンを設置した後、そこから時計回りで隣接する各区画に1個ずつ配備します。
- ③ 開発トークンと専門家コマは後で使用するため、一旦横に置いておきます。
- ④ 註：目標マーカーは各目標の一番下ではなく、中央のマスに配置します。
- ⑤ 註：導入ゲームなら、進捗トラックの2のマスに汎用キューブを1個だけ配置します。
- ⑥ 註：準備で使われなかった技術タイルは、箱に戻すのではなく、付近に置いておいてください。
- ⑦ 註：マーケティング・ボードに対して、未使用マーケティング・ボードを両方とも使用します（右図には示されていません）。

部下の追い出し

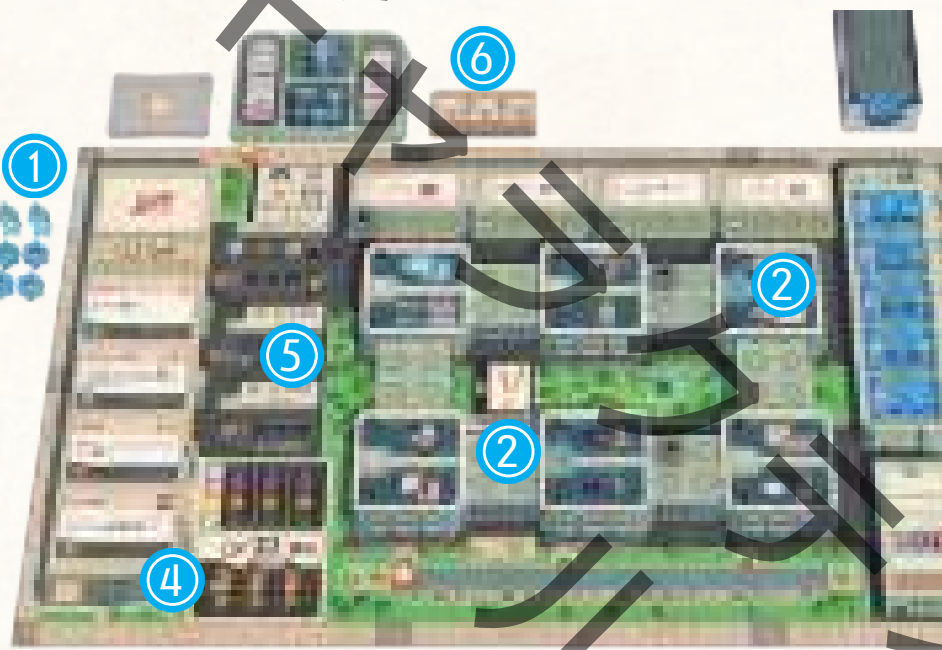
NPCの部下コマがいる場所に部下を配備したら、NPCの部下コマを時計回りに次の区画へ追い出します。

- 移動先の区画が空いている場合：NPCの部下コマはそこに留まり、次に追い出されるまでそのまま配備されます。
- その区画に他のプレイヤーの部下がいる場合：NPCの部下コマは、その区画にいる他のプレイヤーの部下コマを追い出します。これにより、追い出された部下コマは通常どおり、休憩室に戻します。
- その区画にNPCの部下コマがいる場合：移動しているNPCの部下コマはこの区画を飛ばして、時計回りで次の区画に移動します。
- その区画に自分の部下がいる場合：NPCの部下コマは、追い出したプレイヤーの部下コマを追い出せん（ただし、追い出したプレイヤーが自分のコマを追い出す能力があれば、追い出さなければなりません）。NPCの部下コマはこの区画を飛ばして、時計回りに次の区画に移動します。

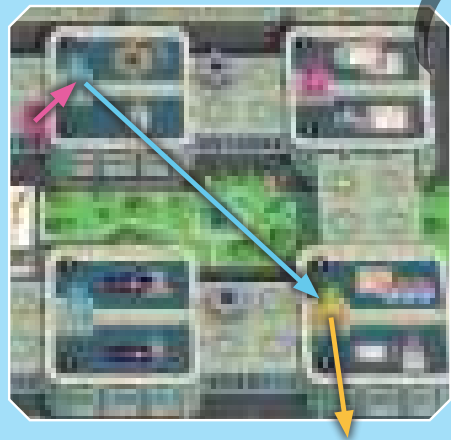
専門家コマの追い出し

ゲーム中、NPCの部下コマは専門家コマに昇格します。次ページの『NPC専門家の雇用』を確認ください。

NPCの専門家コマは、基本的にNPCの部下と同じ機能を有しますが、追い出された時、他に移動できる区画がない限り、空いている区画を飛ばします（可能な限り追い出そうとします）。



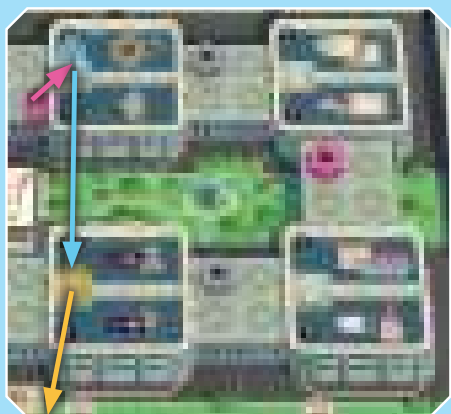
例



ピンクは部下を矢印の区画に配備し、ブルーのNPCの部下を時計回りに移動させます。NPCの部下はピンクの部下がいる次の区画を飛ばし、その次のイエローの部下がいる区画に移動し、追い出します。

追い出されたイエローの部下は休憩室に戻り、イエローは先見ボーナスを得ます。

例



ピンクは部下を矢印の場所に配置し、ブルーのNPCの専門家を追い出します。NPCの部下なら次の区画が空いているのでそこに移動しますが、これは専門家なので空いている区画を全て飛ばし、イエローの部下がいる区画へと移動し、追い出します。

AGM 初年度&次年度—進行度への貢献

進捗トラックの現在のセクションが進行キューブで埋まったなら、通常どおりそのセクションの勝利点を計算します。その後、追加で2つの処理を実行します。すなわち「NPCの開発トークンの設置」と「NPCの専門家の雇用」です。



2人用ゲーム用の進捗トラック・タイルにはこの処理を表すアイコンが記されています。

NPCの開発トークンの設置

進行度への貢献の勝利点の獲得後、準備時に付近に置いていた未使用の技術タイルをシャッフルし、そこからランダムで1枚選び、裏面を参照します。

2人用ゲームの欄で指定された箇所に、準備時に脇に置いておいたNPCの開発トークン1個ずつ設置します。この時、可能であれば、その箇所にある評判アイコンを覆ってください。そこに同色の開発トークンが既にある場合、配置せず、その開発トークンをゲームから除外します。

参照し終わった技術タイルは箱に戻します。

NPCの専門家の雇用

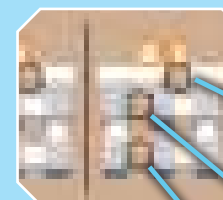
AGM 初年度の処理が終わったら、NPCの部下コマ1個をNPCの専門家に置き換えます。

真ん中上の区画から、時計回りに進み、一番最初にいたNPCの部下コマを専門家に置き換えます。置き換えられた部下コマは箱に戻します。

AGM 次年度の処理が終わったら、同じようにもう1個のNPCの部下をNPCの専門家に置き換え、置き換えられた部下コマを箱に戻します。



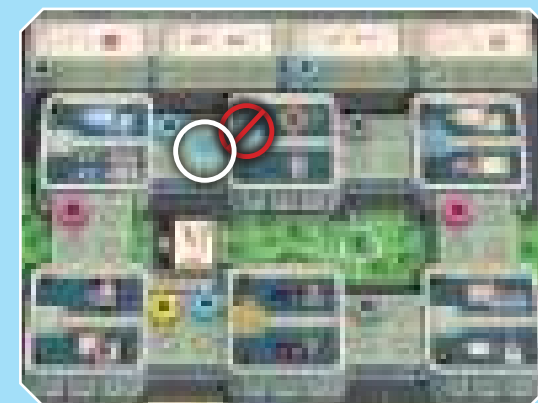
例



準備時に付近に置かれた技術タイルの2人用ゲームの欄で指定された場所にNPCの開発トークン（ブルー）が設置されます。



例



真ん中上の区画に最も近いNPCの部下コマを箱に戻し、NPCの専門家に置き換えます。



1人用ゲーム

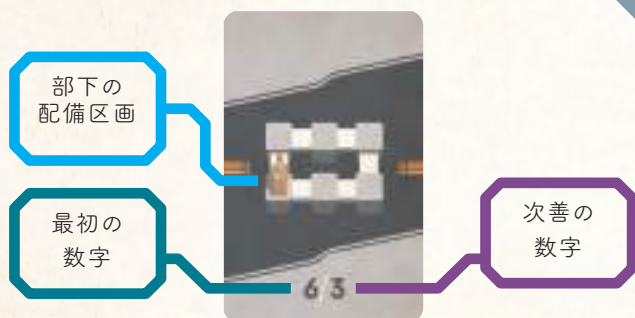


ギャラクティック・クルーズ社の株主総会には、新 CEO 候補として、型破りな腹案があります——誰よりも業績を上げ、ライバルたちを震え上がらせている人物——その名もレイチェル。過去 10 年間は月面基地の勤務でしたが、実は現 CEO トラヴィス・E・プレストンの姪であることが判明しています。地球に戻ってきた彼女は、会社の経営権を賭けて、あなたに一騎打ちを仕掛けるつもりです。残念ながらレイチェルは叔父のお気に入りなので、何かしらの便宜が図られることもあるでしょう。「フェアじゃない」ですって？ レイチェルいわく「フェアってのは、年に一回のお祭りのことでしょ、おチビちゃん」では、ご幸運を。

準備

- 2 人用ゲームと同様に準備します。 図 34
- レイチェルは個人ボードを受け取り、あなたと同様に準備します。ただし彼女は物資マーカーを使用せず、常に基本セットのアップグレード・トークンを使用します。
- あなたがスタートプレイヤーとなるため、彼女の評判マーカーを評判トラックの「1」のマスに配置します。
- 1 人用のアクション・カード（12 枚）をひとまとめにシャッフルし、数字と部下 / 区画の配置図が表向きになるように彼女の個人ボードの横にアクションの山として配置します。
- 1 人用トークン（レイチェルの経営目標の目標値）を、それぞれ選んだ難易度に応じた位置に配置します：
 - 初級：**食料の開発の一番右のトークンに載せます。
 - 中級：**燃料の開発の真ん中のトークンに載せます。
 - 上級：**酸素の開発の真ん中のトークンに載せます。
- レイチェルが建造する X 個目の施設にこのトークンを配置します。**初級：**X=7; **中級：**X=6; **上級：**X=5。
- 初級 / 中級：**レイチェルの3隻目の宇宙船の配置予定地にこのトークンを配置します。**上級：**レイチェルの2隻目の宇宙船の配置予定地にこのトークンを配置します。
- 選んだ難易度に対応する1人用部下カードを、アクションの山付近に配置します。これは彼女の休憩室になり、その部下は個人ボードではなくここに配置します（彼女に部下がないときに、間違えてアクション・カードをめくるのを防止するため）。
- レイチェルは最初の開発トークン（食料の列から）ナンバーシステムに基づいて業務ネットワークに設置します（詳細は右欄参照）。通常どおり他の開発トークンがない渡り廊下に設置してください。
- 次に、彼女はナンバーシステムに基づいて設計図を1枚捨てます。

1人用アクション・カード(裏面)の見方



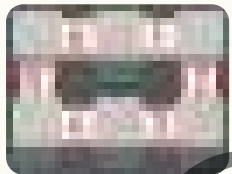
ナンバーシステム

1人用のアクションの山だが、裏面では常に2つの数字が公開されている。ゲーム中レイチェルは、これにしたがって決断を下す（なにかに選択したり、捨てるカードを選んだりなど）。

そんな決断にあたっては、まずは山の一番上のカードの裏面にある「最初の数字」に従う。ただしそれが機能しない場合（たとえば、選択肢が4つしかないのに指定の数字が「5」や「6」だったなど）、「次善の数字」に従う。

従った結果が利用できない（もしくは複数該当する）場合、そこを起点に上から下、左から右、そして時計回りに、指定のアクションが実行できるようになるまで、対象をずらしていく。

業務ネットワークに対してナンバーシステムを適用する場合、基点は中央上部の区画とし、図のように時計回りに数えていく。



レイチェルの手元

レイチェルは物資、お金、広告トークンを受け取らない。獲得するものといえば、勝利点と評判だけだ。計画カードを獲得する場合には、そうせず即座に捨て札にする。

レイチェルの先見ボーナス

先見ボーナスを獲得できるとき、レイチェルは必ず勝利点を選ぶ（進行状況に応じて1勝利点か2勝利点）。

通常ルールの適用

特記なき限り、レイチェルにも多人数ゲームの全ルールが適用される。たとえばレイチェルであっても、各渡り廊下に開発トークンを1個しか設置できず、宇宙船は最大3隻しか保有できず、そのそれぞれに施設は3つまでしか建造できない。また部下の配備によって、君や NPC の部下を追いつ出すことができる。くれぐれも注意を怠るな。

レイチェルの手番

レイチェルの手番はあなたの手番と同じように進めます。彼女はフェイズ1で宇宙船を航行させ、フェイズ2では部下を配備してアクションを実行し、最後のフェイズ3にて経営目標の達成を目指します。

1. 航行

彼女の宇宙船が航行中なら、それを次の停泊地に進め、その報酬を獲得します：

- 移動日：**乗客のタイプと関係なく、レイチェルは船内の乗客コマ1個につき1評判を獲得します。
- 観光地：**最初の観光地に到着したら、レイチェルの個人ボード上の、その観光地の種類に対応した一番左の空きマスに、宇宙船に載せたアップグレード・トークンを配置し、1勝利点を獲得します。レイチェルは、これによるアップグレードのいかなる効果やボーナスをも、解放もしくは起動しません。またそれとは別に、各観光地では全乗客から勝利点を獲得します。

忘れないで：レイチェルは観光地で勝利点を獲得する際、広告トークンを支払ったり、獲得したりしません。

同じ種類の観光地を4回以上訪れた場合、レイチェルはアップグレード・トークンをそこでは配置せず、その次の観光地に配置します。そのクルーズに他の観光地がない場合、単にそのアップグレード・トークンを捨てます。

2. レイチェルのアクション

レイチェルの休憩室に部下コマがある場合、1人用アクションの山の最上から1枚公開します。その内容にしたがって、レイチェルは部下（専門家を優先）を業務ネットワークに配備します。配備する区画は、アクションの山の一番上のカードの裏面に記載の図で決まります。彼女の部下がすでにその区画にいる場合、時計回りに彼女の部下がいない区画に配備します。

公開されたのが山の最後の1枚なら、捨て札のアクション・カードを全て裏返し、一番上のカード（最初に公開したカード）の裏面を参照して配備区画を決定します。アクションの処理を終えたなら、**全ての**1人用アクション・カードを集めて、裏向きでシャッフルして新しい山を作成します。

部下コマを配備した後、公開されたカードに描かれたアクションを上半分、下半分の順に確認し、最初に可能なアクションを1つだけ実行します。レイチェルのアクションの詳細は次ページ「レイチェルのアクション」を参照のこと。レイチェルは獲得や捨てる時には、ナンバーシステムを使用して決めます。どちらのアクションも実行できない場合、捨て札にして次のカードを引きます。

アクションの処理が終わった後、配備したレイチェルの部下のアクションが、配備された区画と同じ場合（初級 / 中級 / 上級モード）、もしくはそのアクションの区画と開発トークンで接続されている場合（中級 / 上級モードのみ）、レイチェルは追加でもう1枚アクション・カードを公開して、アクションを実行します（各手番でのアクション数は最大2回）。接続しているのがあなたの開発トークンのみなら、レイチェルはあなたに彼女の評判レベルに応じたお金を支払い、アクションを行います。また彼女は汎用開発トークンも使用できますが、その場合お金を得も失いもしないので、特に支払いは発生しません。

レイチェルの休憩室に使用可能な部下がない場合、彼女は集会を実行し、呼び戻された部下1人につき先見ボーナス分の勝利点を獲得します。初級 / 中級モードでは、彼女のフェイズ2はこれで終了になります。

上級モードでは、上記手順に従ってアクション・カードを1枚公開し、アクションを1つだけ実行します（休憩室に部下がいた時と異なり、2つ目のアクションは実行しません）。

3. 経営目標を達成

彼女の手番終了時に、経営目標を1つでも達成していた場合、対応する進行キューブを進捗トラックに配置します。レイチェルの目標は、どのゲームでも常に同じこの3種類になり、難易度ごとに目標値が異なります。

- 1：開発トークンを X 個設置（**初級：**7; **中級：**6; **上級：**5）。
- 2：宇宙船の施設を X 個建造（**初級：**7; **中級：**6; **上級：**5）。
- 3：宇宙船を X 種類打ち上げる（**初級：**3; **中級 / 上級：**2）。

レイチェルの目標ですが、「1」はあなたの左の目標、「2」はあなたの真ん中の目標、「3」はあなたの右の目標と対応しています。彼女が経営目標を達成するたびに、対応する目標の上にある彼女の進行キューブを取り除き、進捗トラックに置きます。そして、対応する目標の目標マーカーを一番上まで移動させます（既に移動していなければ）。

註：彼女が目標を達成するとあなたには影響がありますが、あなたが達成しても彼女の目標の難易度は上がりません。つまり、彼女が目標1を達成する前に、あなたが左の目標を達成したとしても、レイチェルが設置しなければならない開発トークンの数は増えません。

例

レイチェルの手番です。航行中の宇宙船があるため、次の停泊地である移動日に進めます。船内には乗客コマが1個あるので、評判を1点獲得します。

次にレイチェルは、1人用アクションの山の最上から1枚公開します。そして新たに一番上となったカードの裏面にしたがって、左上の区画に部下コマを配備します。

その後、彼女は公開されたカードの上部にあるアクション施設の建造を実行します。上部のアクションを実行できたため、このカードの下部にあるアクションは実行しません。

初級では、この区画は施設の建造アクションではないため、これでレイチェルの行動は終了します。

中級 / 上級では、あなたの開発トークンで接続している区画に施設の建造があるので、1金をあなたに支払い、さらにアクション・カードを公開してアクションをもう1回実行します。

レイチェルのアクションが完了したなら、経営目標を達成したかを確認します。施設を7つ建造するという目標を達成していたため、中央の経営目標にある進行キューブを進捗トラックに移動し、対応する目標マーカーを一番上に移動させます。

レイチェルのアクション

施設の建造

レイチェルはメイン・ボードの公開列から設計図を2枚取り、彼女の宇宙船に建造します。最初に取り設計図はナンバースystemで決めます。2枚目の設計図は、そのすぐ下にあるものを取り（必要に応じて公開列の上にに戻り）ます。これらの設計図を彼女は無償で獲得します。また評判も失いません。その後、即座に彼女の宇宙船に建造します。

彼女の宇宙船の施設の数が最大数（3つ）に達した場合、即座にメイン・ボードの公開列からコックピットとエンジンを取り（再びナンバースystemを使用して）、新たな宇宙船を作り、さらにその宇宙船に建造します。（**註**：エンジン・タイルによって評判や勝利点を獲得するなら、それも獲得します。エンジンによって計画カードを獲得する場合、ナンバースystemを参照して、公開列から計画カードを1枚捨てます）。

レイチェルも宇宙船を3隻、施設は各宇宙船に3つまでしか建造できません。彼女が施設を8つ建造していた場合、最後の建造アクションでは1つのみ建造します。

計画の取得

レイチェルはナンバースystemを参照して、公開列から計画カードを選択します。そのカードとその下にあるカードの計2枚（その下にカードがない場合は、再び上に戻る）を、選択された順番で捨て札にします。公開列に計画カードが0枚または1枚しかない場合、レイチェルはこのアクションを行えません。

計画の補充

計画カードの公開列にある空きマスに描かれている評判アイコン1つにつき、レイチェルは評判を1点獲得します。その後、彼女は公開列の計画カードを上から下へすべて捨て札にし、その後、計画の山から4枚を取り、下から上に順番に公開列を補充します。

例

レイチェルはナンバースystemを使用して公開列から指定された設計図を取り、それらを宇宙船に建造します。彼女の最初の宇宙船にはすでに施設が2つあるため、最初に取りった設計図を建造して、施設を3つにします。

そのため、ナンバースystemを参照して、公開列から新しいコックピットとエンジンを取ります。エンジンは彼女に計画カード1枚と広告トークン1枚を与えるので、計画カードを1枚捨て（ナンバースystem参照）、広告トークンは無視します。レイチェルはエンジン・タイルを裏返し、この新しい宇宙船に2つ目の施設を建造します。

例

レイチェルはナンバースystemを使用して、計画の取得を実行します。5枚目の計画カードが存在しないため最初の数字である「5」を無視して、次善の数字の「4」にしたがって、



公開列の4枚目と、その下に（カードがないので上に戻って）の1枚目の計画カードを、捨て札にします。

例

計画カードの数が足りないため、レイチェルは計画を取得できません。代わりにアクション・カード下部にある計画の、補充アクションを実行します。

彼女は公開されている評判アイコンにより評判を1点獲得し、その後、残っている計画カードを捨てて新しい計画カードを4枚追加します。



物資の獲得

ナンバースystemを参照して、レイチェルは公開列の計画カードを対象にし、対象になった計画に記載された物資を、倉庫から1つ減らします。次に上から下の順（必要に応じて再度上に戻りながら）で2枚目、3枚目でも同様の処理を行います。循環して、同じカードから物資を複数回減らすこともありえます。

公開列にカードがない場合、捨て山の一番上にある計画カードを対象にし、その物資を3つ減らします。公開列にも捨て山にも計画カードがない場合、レイチェルはこのアクションを実行しません。

指定された物資を3つ全てを減らすことができない場合、彼女はこのアクションを実行しません。

倉庫の補充

レイチェルは、手番で実行しようとした物資獲得アクションで減らせない物資があったらそのアクションはせず、代わりに倉庫の補充に切り替え、最初の物資を倉庫に補充します。この物資を最大まで回復させ、評判を1点獲得します。

クルーズの宣伝

レイチェルはナンバースystemを参照して、旅程タイルを選び、そこに乗客コマを2個追加します。そのクルーズにすでに乗客コマが1個以上配置されていたなら、次に利用可能な旅程タイルを選択します。

選択された旅程タイルに、待機列の一番下のエリア（広告1点）から次の順で乗客コマをクルーズに配置します。

1. そのクルーズの最初の観光地に対応する乗客コマ（あるなら）。
2. そのクルーズの2番目の観光地に対応する乗客コマ（あるなら）。
3. そのクルーズの3番目の観光地に対応する乗客コマ（あるなら）。
4. 乗客コマが2個追加されるまで、この手順を繰り返します。

一番下のエリアから乗客コマを配置できない場合、真ん中のエリア（広告2点）から、同じ順での配置を試みます。これを乗客コマが2個配置されるまで続けます。

真ん中のエリアからでも乗客コマを2個配置できない場合、一番上のエリア（広告3点）から、同じ順での配置を試みます。これを乗客コマが2個配置されるまで続けます。

どうやっても待機列から乗客コマを2個配置できない場合、同じ順で控えから乗客を追加します。

乗客コマを計2個配置したなら、レイチェルは評判を2点獲得します。

例

レイチェルはナンバースystemを参照して、対象の計画カードを確認し、倉庫からどの物資を減らすかを決定します。「2」なので、対象の計画カードには燃料が描かれています。そこで倉庫から燃料を1個減らします。



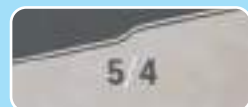
次に、下にある空きマス飛ばして、その下の食料を1個減らします。最後に、公開列に他の計画カードがないため、再び一番上に戻って、2つ目の燃料を減らします。

アクションの結果、レイチェルは合計で倉庫から燃料2個と食料1個を減らすことになりました。

例

レイチェルは、上記のアクションで燃料を減らそうとしましたが、そもそも倉庫に在庫がありませんでした。そこで代わりに燃料を5個まで補充し、評判を1点獲得します。

例



レイチェルはナンバースystemで指定されたクルーズに乗客コマを2個追加します。

常に待機列の最もコストが安いエリアから、対応する種類の乗客コマを配置します。そこで、一番下のエリアから家族客を、そして真ん中のエリアから休養客を配置しました。

レイチェルのアクションの続き

開発トークンの設置（業務ネットワーク）



レイチェルは、ナンバーシステムで指定された渡り廊下から時計回りに開発トークンを設置する位置を決めます。ただし、この際評判を獲得できない場所（既に開発トークンがある渡り廊下）には設置せず、飛ばします。

全ての渡り廊下に開発トークンがある場合、ナンバーシステムで指定された渡り廊下から再び時計回りに進め、レイチェルの開発トークンがない渡り廊下に1個設置します。

レイチェルは、個人ボードの上から下、その次に左から右の順に開発トークンを設置します。つまり全ての開発を最初の列で設置してから次の列に進みます（保管できる物資の数なるべく均等になるように）。

開発トークンの設置（技術タイル）

レイチェルはナンバーシステムの数字で指定された技術タイルから、左から右に参照して、開発トークンを設置する位置を決めます。

この際設置しても評判を獲得できない（既に開発トークンを配置されている）タイルは飛ばします。

全ての技術タイルに開発トークンが設置されている場合、指定されたタイルから、左から右に参照して、まだレイチェルが設置していないタイルに開発トークンを設置します。

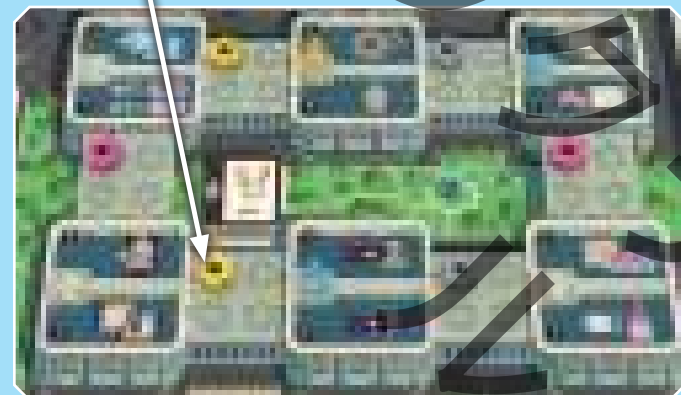
レイチェルは、個人ボードの上から下に、その次に左から右の順に開発トークンを設置します。つまり、最初の縦列の開発トークンを全て設置してから次の列に進みます（保管できる物資の数なるべく均等になるように）。



例

レイチェルはナンバーシステムで指定された渡り廊下から参照して、開発トークンを設置します。すなわち個人ボードの、より左の列のより上段にある開発トークンを設置します。

2 / 1

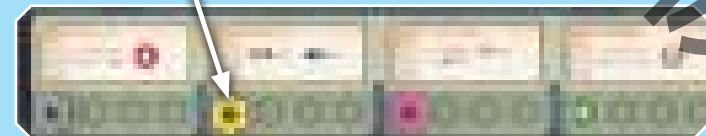


数字で指定された渡り廊下（2）に既に開発トークンが設置されていたので飛ばし、時計回りに進んで、次に開発トークンが設置されていない渡り廊下（4）に設置し、評判を獲得しました。

例

レイチェルはナンバーシステムで指定された技術タイルから参照して、開発トークンを設置します。すなわち個人ボードの、より左の列のより上段にある開発トークンを、技術タイルの下側に設置します。

6 / 1



指定された技術タイルのマス（1）に既に開発トークンが設置されていたので飛ばし、右に進んでまだ開発トークンが設置されていないタイルのマス（2）に設置し、評判を獲得しました。

専門家の雇用

レイチェルは、まず雇用コストが6金以下にならない限り、専門家を雇いません。左右の専門家の雇用コストが両方とも6金以下であれば、左側（発射塔に対応）を先に雇います。雇った専門家を休憩室に追加し、先見ボーナスを獲得してください。

2人目は、雇用コストが3金以下にならない限り雇いません。

初級モードでは、レイチェルの専門家には特別な能力がなく、通常の部下と同様に機能します。

中級 / 上級モードでは、レイチェルの専門家は休憩室に戻る際に追加でもう1回の先見ボーナスをもたらします。

設計図の補充

レイチェルは評判を1点支払い、メイン・ボードの公開列から全設計図を捨て、設計図トレイから新たに5枚追加します。

このアクションは、レイチェルが施設を建造できないときにしか実行しないため、極めてまれなアクションとなります。

例



レイチェルは右の専門家を6金で雇用して休憩室に移し、先見ボーナスとして勝利点を獲得します。

中級 / 上級モードでは、彼女は専門家から先見ボーナスをもう1回、合計2回獲得します（これは1人用部下カードの難易度アイコンの横に描かれています）。

例



レイチェルは建造制限（3隻×3施設）に達しているため、新たに建造ができません。

そこで評判を1点支払い、公開列の全設計図を捨て、新たに設計図トレイから補充します。



レイチェルのアクションの続き



打ち上げ

このアクションの実行時、レイチェルは部下を（業務ネットワークではなく）発射エレベータに配備します。これが手番の2つ目のアクションなら、休憩室からではなく、最初のアクションで配備した部下を業務ネットワークから取り上げ、発射エレベータに配備します。打ち上げのアクションは2枚にあります。1つは施設が2つ以上ある宇宙船を、もう1つは施設が3つ以上ある宇宙船を対象にしています。レイチェルに条件を満たす打ち上げ可能な宇宙船がある場合、次の優先順位にしたがって選択し、打ち上げを実行します。

- 一度も離陸したことのない宇宙船。
- より多くの勝利点を獲得できる宇宙船。
- より右側にある宇宙船。

5. 乗船

レイチェルはナンバースystemにしたがって、クルーズを選択し、その旅程タイルを宇宙船の上側に配置します。むろんあなた立案したクルーズを選ぶことはできません。

次に、クルーズの横にいる乗客を乗船させます。前売券を購入した乗客がいない場合、待機列に対応する乗客に対して、客室を埋めるために当日券を販売します（クルーズの宣伝アクションのルールに従います）。

その宇宙船に客室が1つしかなく、前売券の乗客コマが2個ある場合、ランダムに1個を待機列の一番上のエリア（広告トークン3点）に戻し、評判を2点失います（あなた同様）。

4. 進行キューブの配置

レイチェル、手元から進行キューブ1個を進捗トラックに追加します。

3. 物資の支払い

クルーズの燃料コストとレイチェルの個人ボード上の燃料列の数字を比べます。燃料列で表示されている最大の数字が、彼女の燃料容量（燃料の保有数）です。クルーズの燃料コストがレイチェルの燃料容量を上回る場合、彼女は評判を下げることで燃料コストの不足分を支払います。これにより、評判マークを支払うのに必要な物資アイコンの数だけ通過させて、評判を減少させてください。レイチェルの評判マークが『0』のマスにある場合でも、彼女は打ち上げを実行できますが、足りなかった燃料1つにつき勝利点を1点失います。

2. コックピットによる勝利点

レイチェルは、その宇宙船のコックピットに記載の勝利点と、全施設の勝利点を獲得します。その宇宙船が初めて離陸する場合、コックピット・タイルを裏返しての面になります。

1. 積み込み

レイチェルは、ボーナスを獲得せずに、発射塔からアップグレード・トークン1つを裏返してエンジンに配置します。その際、次の順でトークンを選び、配置します：左の専門家が雇用されるまでは下部の4つのトークン（任意順）、次に1勝利点の先見ボーナス・トークン、その後は任意の順でアップグレード・トークンを取ります。

0. 発射！

レイチェルは発射エレベータにいる部下をその宇宙船のコックピットに搭乗させ、その後、通常どおり新しい旅程タイルをマーケティング・ボードに追加します。

例

レイチェルは打ち上げカードを公開しました。

このカードは、施設が3つ組み込まれた宇宙船にしか適用できませんが、その条件を満たす宇宙船を保有しているため、打ち上げを実行します。条件に当てはまる宇宙船がなかったなら、代わりにカードの下側にある施設の建造アクションを実行します。

5. レイチェルはナンバースystemにしたがって、旅程タイルを獲得します。そのクルーズには乗客がいないので当日券を販売し、クルーズの宣伝アクションのルールにしたがって、待機列から乗客を乗船させます。

4. 進行キューブを進捗トラックに配置します。

3. 燃料容量は3だったので、足りない分の燃料1個を得るために評判マークを下げて、物資を獲得します。

2. ここで勝利点を獲得します（コックピットから1点、施設から6点）今回の宇宙船は初めて離陸するので、コックピット・タイルを裏返します。

1. すでに専門家を雇用していたので、レイチェルは1勝利点のアップグレード・トークンを取り、エンジンに配置します。

0. 2回目のアクションでの打ち上げをだったので、最初のアクションで配備されていた部下コマを、宇宙船の操縦士としてコックピットに搭乗させます。

レイチェルの勝利点計算

AGM 初年度&次年度——進捗度への貢献

レイチェルは、年次株主総会においてあなたと同じ方法で勝利点を計算します。公開されている翼アイコンの数と現在のセクションにある彼女の進行キューブの数をかけて勝利点を割り出します（評判があなたを下回っていないければ、進行キューブを1個多いものとします）。

最終ラウンド

通常のルールにしたがって、レイチェルは部下を戻して、最後の手番を実行します。最後にクルーズを任意の停泊地まで航行させる際、レイチェルは最も多くの勝利点を獲得できる停泊地を選びます。

AGM- 最終年度 最終勝利点

- その他**（物資、トークンやカード類など）：レイチェルはこれらを保有しないので、この項目から勝利点を獲得しません。
- 進捗度への貢献**：レイチェルは通常のルールにしたがって勝利点を獲得します。
- 評判**：レイチェルは通常のルールにしたがって勝利点を獲得します。
- 宇宙船の施設**：レイチェルは通常のルールにしたがって勝利点を獲得します。
- 開発トークン**：レイチェルは通常のルールにしたがって勝利点を獲得します。
- コックピット**：レイチェルは各コックピット・タイルに描かれた勝利点に加えて、各施設の勝利点も獲得します（一度も離陸できなかった宇宙船の数だけ勝利点を5点失います）。

難易度の調整

初級、中級と上級モードが設定されていますが、各難易度の要素を組み合わせ、さらに微調整してもかまいません。難易度設定の詳細は次のとおり：

	初級 ■ ■ ■	中級 ■ ■ ■ +	上級 ■ ■ ■ +
開発トークン設置目標	7	6	5
宇宙船の施設建造目標	7	6	5
打ち上げる宇宙船の種類目標	3	2	2
2回目のアクションを行うか？	彼女の部下が対応するアクションの区画に配備された場合のみ。	彼女の部下が対応するアクションの区画に配備された場合か、開発トークンで対応するアクションが接続されている場合。	彼女の部下が対応するアクションの区画に配備された場合か、開発トークンで対応するアクションが接続されている場合。
集会	休憩室に戻った部下ごとに先見ボーナスを獲得	休憩室に戻った部下ごとに先見ボーナスを獲得	休憩室に戻った部下ごとに先見ボーナスを獲得した後、アクション・カードを1枚公開し、アクションを実行。この際、レイチェルはアクションとして宇宙船の打ち上げを実行できる（多人数ゲームと違い）。
専門家の能力（+で表わされる）	専門家には特別な能力がなく、部下と同じ。	専門家はレイチェルの休憩室に戻ったら、追加でもう1回先見ボーナスを獲得する。	専門家はレイチェルの休憩室に戻ったら、追加でもう1回先見ボーナスを獲得する。

例



この例では、レイチェルは8勝利点を獲得します。進行キューブ4個×翼アイコン2つ（評判があなた以上であるため、進行キューブ+1個扱い）

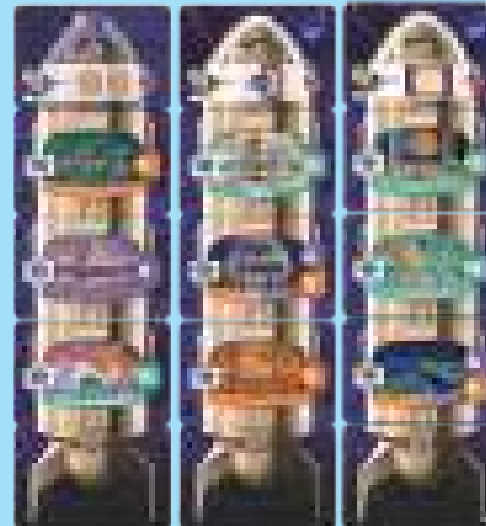
例



レイチェルは**娯楽**向けの観光地まで航行させ、8勝利点を獲得します（乗客2人×4勝利点）。

例

レイチェルはゲーム中に獲得した97勝利点に加えて、AGM-最終年度の最終勝利点を計算します：



- その他**：0勝利点
- 進捗度への貢献**：3x4=12勝利点
- 評判**：15勝利点
- 宇宙船の施設**：20勝利点
- 開発トークン**：15勝利点
- コックピット**：10勝利点 + 宇宙船施設からの20勝利点 - 一度も離陸できなかった宇宙船から-5勝利点 = 合計 25勝利点

**AGM- 三年度合計：87勝利点
最終勝利点：184勝利点**

拡張セット『技術革新』



社の能率と革新性が増すにつれ、人生はより興味深く豊かになります。高度に発展した部署はさらなる富をもたらし、頻繁に使用される技術はより効率的になります。ようこそ、技術革新の新時代へ！

拡張セット『技術革新』には、いくつかのモジュールがあります。それぞれ単体で加えることもできますし、組み合わせることもできます。さらに、この『技術革新』と、別の拡張セット『快適空間』のモジュールも併用可能です。例外としてこの拡張の《客室幹旋》モジュールと、『快適空間』の《専門設計図》モジュールは、組み合わせることができません（どちらも基本セットの設計図 48 枚を専用のものに置き換えるため）。

モジュール：客室幹旋

このモジュールに含まれている新たな設計図 48 枚を、基本の設計図と置き換えます。各施設には中央に客室の半分があるのではなく、客室の半分が左、中央、または右のいずれかに描かれています。施設を建造するには、必ず既に配置した施設の半分と組み合わせ、客室ができなくてはなりません。

その際、既にある他の施設の上下または 2 つの施設の間に組み込むことができます。また基本セットと同様、コックピットとエンジンは客室を形成しないため、それらに接して施設を建造する際、客室の半分は無視します。

モジュール：上級技術

このモジュールには、基本セットの技術タイルを置き替える、新しい技術タイルが含まれています。各技術タイルの上部には、その技術の効果を定める技術トラックがあります。各技術タイルは基本セットと同じ能力で始まりますが、ゲームが進むにつれて強化されていきます。

ゲームの開始時に、技術タイルを 4 枚配置した後、それぞれの技術トラックの最初のマスに技術マーカーを配置します。基本セットと同様、技術は発明された後（つまり、その下に少なくとも開発トークンが 1 個ある状態）でしか使用できません。技術の効果が使用されると、そのアクション終了時、その技術トラックのマーカーを右に 1 マス動かします（ただし最大でも 1 手番に 1 回）。

マーカーが を通過するたびに、その技術に開発トークンを設置するコストと、他プレイヤーが既に開発した技術を使用するためにそのプレイヤーに支払うコストが 1 金増えます。マーカーが技術トラックの最後のマスに到達すると、その技術の能力が強化されます。

註：この追加コストは、計画カード、専門家の能力、または評判トラック上から差し引きされたコストの後に適用されます。

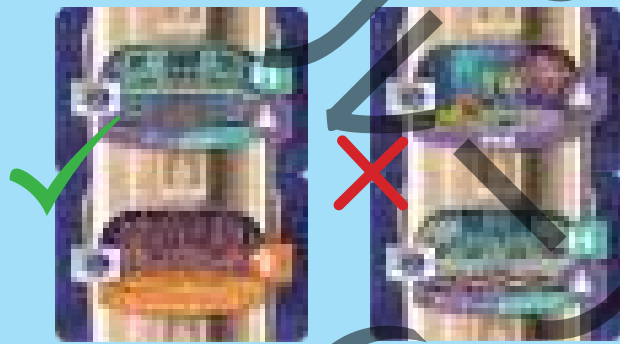
内容物

- 計画カード: 6 枚
- 専門家タイル: 2 枚
- アップグレード・トークン: 8 個
- 区画ボーナス・タイル: 6 枚
- 技術マーカー: 4 個
- コックピット・タイル: 1 枚
- エンジン・タイル: 1 枚
- 《客室幹旋》モジュールの設計図タイル: 48 枚
- 上級技術タイル: 8 枚

この拡張の内容物には、このアイコンがあります：



例



組み込み可能

客室の半分が組み合わさって、1 つの完全な客室が完成します。

組み込み不可

客室の半分が揃っていません。

例



イエローは手番中この技術を使用したため、技術マーカーを 1 マス進めます。以後ここに開発トークンを設置するコストは 1 金増えます。開発トークンを設置していないプレイヤーがこの技術を使用するためのコストも 1 金増えます。



ブルーは打ち上げの際、この技術を使用して燃料のコストを 1 点減らしたいと考えています。**ブルー**はこの技術の下側に開発トークンを設置していないため、**イエロー**に支払う必要があります。**ブルー**の評判は「17」なので、開発トークンを使用するためのコストは「0」でしたが、技術トラック上の を通過すること、その割引後に支払うコストが 1 金増えます。すなわち**ブルー**は、**イエロー**に 2 金を支払わなくてはならないのです。

これによって技術キューブはトラックの最後のマスに進むことになります。以降、この技術を使用するプレイヤーは、打ち上げ時の燃料コストを 2 減らすことができるようになります。

モジュール：区画ボーナス・タイル

ゲームの開始時に、メイン・ボードの 6 つの区画それぞれに、ランダムに 1 枚ずつ区画ボーナス・タイルを配置し、灰色の面を表にします。

1 ～ 3 人ゲームなら、区画に隣接する開発トークンが 3 個、4 人なら、4 個設置されたとき、その区画ボーナス・タイルを色付きの面へとひっくり返し、起動させます。以降、起動中の区画ボーナス・タイルがある区画に部下コマを配備するたびに、アクション実行の前にその区画に隣接する自分の開発トークンの数に応じて、タイル記載のボーナスを獲得します。



註：この区画ボーナスによって計画カードを 1 枚獲得するためには、あなたの開発トークンが 2 個隣接している必要があります。

他の内容物

これらの内容物は基本セットと混ぜてプレイできます。そのほとんどは、他のモジュールを使用している / していないに関わらず使用できます。

計画カード

計画カードが 6 枚追加されます。特定のモジュールに関連するものもあるので、使用していないモジュールの計画カードは入れないようにしましょう。ゲーム中に使用していないモジュールのカードが出てきた場合は、ゲームから取り除き、新しく引き直します。

アップグレード・トークン

各プレイヤーに差し替え用のアップグレード・トークンが 2 枚ずつ追加されます。発射エレベータ下層の 4 つのうち 2 つと置き換えられます。好きなように置き換えてかまいませんが、全プレイヤーは必ず同じ 4 種類のアップグレード・トークンを使用しなくてはならないため、よく話し合ってください。

1 人用ゲームでは、レイチェルは常に基本セットのトークンを使用します。

これらのアップグレード・トークンの詳細は『内部資料』6 ページを参照のこと。

コックピットとエンジン

新しいコックピットとエンジンが追加されます。

このコックピットは《客室幹旋》モジュールに対応しています。このモジュールを使用しない場合、使用できません。ゲーム中にこのコックピットが出てきたらゲームから取り除き、新しく引き直してください。

これらのコックピットの詳細は『内部資料』6 ページを参照のこと。

専門家

専門家タイルが 2 枚追加されます。これらは既存の専門家タイルの控えに追加します。

これらの専門家タイルの詳細は『内部資料』6 ページを参照のこと。

例



グリーンは指定された開発トークンを設置します。隣接する開発トークンが 3 個になったため、**グリーン**は区画ボーナス・タイルを裏返します。以降、この区画に部下を配備したプレイヤーは、アクション実行の前に、広告トークンを 1 点獲得します。



グリーンは左註の区画ボーナス・トークンが起動している区画に部下を配備しました。この区画に隣接する**グリーン**の開発トークンは 1 個しかないため、計画カードを獲得することはできません。**ピンク**がこの区画に部下を配備した場合、**ピンク**の開発トークンが 2 個隣接しているので、計画カードを獲得します。

ルール変更

区画ボーナス・タイルのルール変更

区画ボーナス・タイルを使用する際、ゲームの準備時から全て色付きの面を表にしておかれません。そうすることで全ボーナスを即座に使用できるようになります！

上級技術のルール変更

全ての技術が最初から強化された状態で遊ぶこともできます。コストは少し高くなりますが、最初から非常に強力な効果を使用できます。

1 人用ゲーム

1 人用ゲームの際、この拡張に含まれるモジュールを自由に組み合わせかまいませんが、次の追加ルールにしたがってください：

- レイチェルには客室幹旋を適用する必要はなく、ナンバースystemに基づいて施設を建造します。
- レイチェルが、起動中の区画ボーナス・タイルのある区画に部下を配備した場合、あなたと同様に、勝利点、評判、および計画カードのボーナスを獲得します。ただし、物資、広告、および金のボーナスは 1 勝利点として扱います。
- レイチェルが進捗トラックに進行キューブを追加するたび、最も進行が遅い発明済みの技術のマーカーを 1 マスを進めます。同点の場合は、ナンバースystemで決定します。

拡張セット『快適空間』



すべてはお客様のため。それが私どものモットーです。お客様の幸せこそが弊社の血肉となり、これについては他社の追従を許すものではありません！迅速にチームの職業倫理の底上げを図り、天空の豪華客船にさらなる革新をもたらすことで、ギャラクティック・クルーズ社こそが「贅沢な宇宙体験」の代名詞たることを世に知らしめるのです。

拡張セット『快適空間』の各モジュールは、それぞれ単体で加えることもできますし、組み合わせることもできます。さらに別の拡張セット『技術革新』と、この『快適空間』のモジュールも併用可能です。例外としてこの拡張の《専門設計図》モジュールと、『技術革新』の《客室幹旋》モジュールは組み合わせることができません（どちらも基本セットの設計図 48 枚を専用のものに置き換えるため）。

モジュール：専門設計図

このモジュールに含まれている新たな設計図 48 枚を、基本の設計図と置き換えます。施設には、乗客が訪れると移動日に起動できる効果があります。

ゲームの準備時、基本セットの乗客ボーナス・トークンをマーケティング・ボードに配置する（「16」）代わりに、この拡張の乗客ボーナス・トークンを配置します。

移動日には、通常のルールのように単純に乗客ボーナスを獲得するのではなく、乗客コマを船内の施設に送り込みます。乗客を、それぞれが対応する種類のアイコンが描かれた施設に配置し、その施設の効果を開始します（すなわちボーナスを獲得します）。乗客が複数いるなら、各乗客を 1 個ずつ順番に配置し、その効果またはボーナスを処理し終わってから次の乗客を配置します。

各施設は同じ移動日に 1 回しか効果を起動できません。

このモジュールの施設は《客室幹旋》のルールを使用します。 44

全ての特殊施設の効果とボーナスの詳細は『内部資料』7 ページを参照のこと。

モジュール：初期アップグレード・カード

初期アップグレード・カードは、ゲーム開始時にあなたの発射エレベータからアップグレード・トークンを 1 つ取り除き、またアップグレード 1 つを解放します。ゲームの準備時に、このカードをシャッフルして各プレイヤーに 2 枚ずつ配ります。

最初の手番の開始時（部下を配備する前）に、配られた初期アップグレード・カードから 1 枚選んで公開します。カードで指定されたアップグレード・トークンのボーナスを獲得し、それを裏返して発射エレベータから取り除き、同じくカードで指定された個人ボードの対応するマスの 1 つに配置します。これにより即時ボーナスが発生する場合は、それも獲得します。

これらの処理が終わったら、初期アップグレード・カードを 2 枚とも箱に戻し、最初の手番を続けます。

内容物

- 計画カード 6 枚
- 専門家タイル 2 枚
- アップグレード・トークン 8 個
- 初期アップグレード・カード 33 枚
- 上級技術タイル 2 枚
- 技術タイル 2 枚
- 専門設計図タイル 48 枚
- 乗客ボーナス・トークン 3 個

この拡張の内容物には、このアイコンがあります！



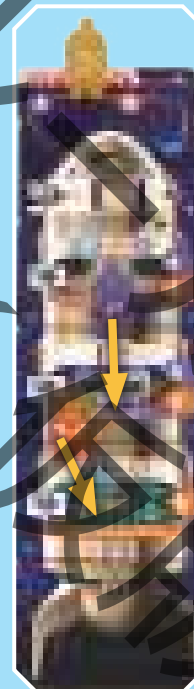
例

イエローは宇宙船を移動日に進めました。

船内の施設には全てオレンジ色の娯楽アイコンがあるため、いずれにも娯楽客を配置できます。イエローは、〈エアリアルスタントデッキ〉に娯楽客を配置し、船内にある娯楽アイコン 1 つにつき 1 金を得るので、合計 3 金獲得します。

休養客は、〈ゲームショー〉もしくは〈ワイン試飲コーナー〉のどちらかに配置できます。イエローは休養客を〈ワイン試飲コーナー〉に配置し、先ほど得たお金を使って、他の船に施設を建造することになりました。その際には、通常の建造制限に従います。

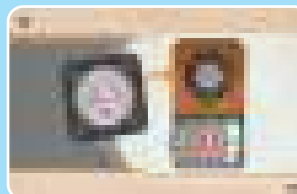
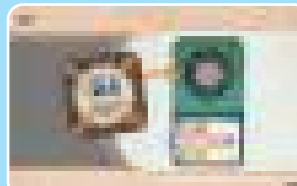
註：いくつかの種類の乗客を配置できる施設でも、同じ移動日には 1 回しか起動できません。



例

ピンクはゲーム準備時に初期アップグレード・カードを 2 枚配られました。最初の手番で、ピンクは上のカードを使用することにしました。そのためピンクは発射エレベータから 1 金の先見ボーナス・トークンを取り除き、1 金を得た後、そのトークンを裏返して、家族向け観光地にある指定されたアップグレードに配置します。

ピンクは初期アップグレード・カード 2 枚を箱に戻し、最初の手番を通常どおり実行します。



他の内容物

これらの内容物は基本セットと混ぜてプレイできます。そのほとんどは、他のモジュールを使用している / していないに関わらず使用できます。

計画カード

計画カードが 6 枚追加されます。特定のモジュールに関連するものもあるので、使用していないモジュールの計画カードは入れないようにしましょう。ゲーム中に使用していないモジュールのカードが出てきた場合は、ゲームから取り除き、新しく引き直します。

アップグレード・トークン

各プレイヤーに差し替え用のアップグレード・トークンが 2 枚ずつ追加されます。発射エレベータ下層の 4 つのうち 2 つと置き換えられます。好きなように置き換えてかまいませんが、全プレイヤーは必ず同じ 4 種類のアップグレード・トークンを使用しなくてはならないため、よく話し合ってください。1 人用ゲームでは、レイチェルは常に基本セットのトークンを使用します。

これらのアップグレード・トークンの詳細は『内部資料』の 6 ページを参照のこと。

専門家

専門家タイルが 2 枚追加されます。これらは既存の専門家タイルの控えに追加します。

これらの専門家タイルの詳細は『内部資料』6 ページを参照のこと。

技術タイル

新しい技術タイルが 2 枚追加され、それぞれに通常版（基本セット用）と上級技術版（『技術革新』）の 2 種類があります。

このアイコンは、その技術に開発トークンを設置するコストと、他プレイヤーが既に開発した技術を使用するために支払うコストが、1 金増えることを表しています。

ルール変更

初期アップグレード・カードのオークション

このルールでは、初期アップグレード・カードを獲得するためにオークションをおこないます。各プレイヤーは、ゲーム開始時に追加で 3 金受け取ります。

初期アップグレード・カードをシャッフルし、プレイヤー人数と同じ枚数、公開します。

その後、各プレイヤーはお金を任意の数だけ秘密裏に握り込み、同時に公開します。

その後、公開した金額が多い順に、アップグレード・カードを 1 枚選び、獲得します。同数の場合は、手番順が遅いプレイヤーが優先されます。公開したお金は、すべて控えに支払います。

初期アップグレード・カードによる難易度調整

このゲームの習熟度が異なるプレイヤーがいる場合、難易度を調整するためにハズレとして、習熟度が低いプレイヤーはゲーム開始時にアップグレード・カードを獲得し、慣れているプレイヤーは受け取らない、というルールに変更してもかまいません。

計画カードに関する補足説明

〈PAL9001〉を使用することで、休憩室に部下がいなくても打ち上げを実行できますか？

できます。

〈スケジュール前倒し〉を最終ラウンドに使用できますか？

いいえ、これは通常の手番のフェイズ 1 でのみ使用できます。

1 人用ゲーム

1 人用ゲームの際、この拡張に含まれるモジュールを自由に組み合わせかまいませんが、次の追加ルールにしたがってください：

- レイチェルには客室幹旋を適用する必要はなく、ナンバーシステムに基づいて施設を建造します。

- 移動日には、レイチェルは特殊設計図のアクションを無視し、通常のルールにしたがって評判を獲得します。

- 初期アップグレード・カードを使用する場合、あなたが自分のアップグレードを選択した後、残ったもう 1 枚の初期アップグレード・カードをレイチェルに渡します。レイチェルは最初の手番の開始時に、指定されたアップグレード・トークン（ボーナスを得ずに）指定された個人ボードのマスのマスに配置します。先見ボーナスのアップグレード・トークンが指定されている場合、その内容を無視して、レイチェルは 1 勝利点トークンを取り除きます。灰色のトークンが指定されている場合、任意の灰色トークンを取り除きます。

さくいん

アクション—18
アクションの選択—14
新しい宇宙船の獲得—22
新しいクルーズの追加—29
アップグレード—16
アップグレード・トークン—16、24、29
アップグレードの実行—16
移動日—17
打ち上げ—28、29
宇宙船—21、22
宇宙船の施設—21
AGM → 年次株主総会
NPC—34、35
NPCの専門家の雇用—35
エンジン—22
追い出し—14
お金—18、19、21、23、24
開発—18
開発トークン—18
観光案内—16
観光地—16
帰航日—17
技術—18
客室が足りない—28
休憩室—12、14、30
キューブ—28、30、31、32
業務ネットワーク—13
クルーズの宣伝—25
クルーズの立案—24
経営目標—14、30
経営目標の達成—30
計画カード—26
計画カードの取得—26
計画カードの補充—27
ゲームの終了—31、32
航行—16
広告—16、24、25
個人ボード—12、13
コックピット—22、29

コックピットによる勝利点—29
最終ラウンド—31
CEO—3、32
施設の建造—21
集会—30
準備—8~13
乗客—16、17、20、25、28
乗客ボーナス—17
乗船—28
初期エンジン—12
初期コックピット—12
勝利点—3、16、22、29、31、32
進行キューブ—28、30、31、32
進行キューブの配置—28、30
進行度への貢献—31、32
進捗トラック—31、32
スタートプレイヤー—12、13、14
製図—20
セクション1、2と3—31
設計図—20
先見ボーナス—14
専門家—19
専門家の雇用—19
倉庫の補充—23
待機列—25
積み込み—29
手番の流れ—14
当日券—28
導入ゲームの—8、9
ナンバーシステム—36
年次株主総会 初年度/次年度/最終年度—31、32
配備—14、18
発射エレベーター—12、28
発射塔—12、24
発明—18
汎用キューブ—8
汎用開発トークン—18
控え—12、19、32

引き分け—31、32
引き分け(1人用ゲーム)—36、43
1人用ゲーム—36~43
標準ゲーム—10、11
評判—14
部下—12、14、18
部下の追い出し—14
部下の追い出し(NPC)—34
2人用ゲーム—34
物資—18、19、23、24、29
物資コスト—29
物資の獲得—23
物資の購入—19
物資の支払い—29
前売券—25、28
マーケティング・ボード—9、11、24、25
未使用マーケティング・ボード—9、11
メイン・ボードの準備—8、9、10、11
旅程タイル—24、25
離陸!—29
レイチェル(1人用ゲーム)—36~43
レイチェルの勝利点(1人用ゲーム)—43

『内部資料』

以下の内容を確認できます：

- ・ ルール変更
- ・ 備忘録と助言
- ・ 専門家の能力一覧表
- ・ アップグレード・トークンの一覧表
- ・ その他

**KINSON
KEY** GAMES



Galactic Cruise is published by Kinson Key Games, LLC

P.O. Box 252, Athens, TN, 37371, USA

© 2024, Kinson Key Games, LLC. All rights reserved.

Get the latest news about Galactic Cruise and upcoming titles at:

www.kinsonkeygames.com

facebook.com/KinsonKeyGames

[@kinsonkeygames](https://www.instagram.com/kinsonkeygames)

FAQなどは<https://cmonjapan.shop/pages/faq>まで