

16 ヴェスタ造船

1

I-II

チタン採掘+1
(☀️プレイ時、3MC軽減)。

204

22 保全指定溪谷

2

IV

森林VPトークン1個
獲得(酸素+1)。
MC産出+2。

177

17 ガニメデ造船

1

I-II

チタン採掘+2
(☀️プレイ時、6MC軽減)。

138

11 宇宙ヒーター

2

IV

山から1枚引く。
発熱産出+2。

188

10 **火星大学**

効果：●プレイ時(このカード自体も含む)、手札1枚を捨て場に置いてよい(MCは獲得できない)。捨て場に置いたカードに●があれば2枚、なければ1枚、山から引く。

40

セレスティオール **50**

開始時:50MC。

アクション:山の上から3枚めくり、●があればそのうち1枚を手札にし、残りは捨て場に(MCは獲得できない)。

P13
PROMO

参照カード	フェイズ解決ステップ
<p>1回のゲームは、一連の複数のラウンドで構成されている。各ラウンドは「計画」「フェイズ解決」「終了」の3つのステップで構成されている。</p> <p>A. 計画ステップ - このラウンドで何が起るのかを選択! 各プレイヤーは、選んだフェイズ・カードを同時に公開。選ばれたフェイズのフェイズ進行トークンを表に返す。同じプレイヤーが2ラウンド連続で同じフェイズを選ぶことは許されない。</p> <p>B. フェイズ解決ステップ - 立てた計画を実行! 各プレイヤーは、計画ステップで選ばれた各フェイズ(のみ)を順に1回ずつ解決していく。手番はなく、各フェイズにおいて全プレイヤーが同時に決められた処理を解決する。このとき解決されるフェイズのカードを選んでいたプレイヤーは主導特権を獲得。各フェイズの概要に関しては裏面参照のこと。</p> <p>C. 終了ステップ - ちょっとしたお片付けの時間 手札が11枚以上あるなら、10枚になるように超過分を捨て札に。捨てた1枚ごとに3MC獲得。表になっていた全フェイズ進行トークンを裏返し(エアロックが閉まっている絵の面にして)、次のラウンドを開始。</p> <p style="text-align: center;">ゲームの終了</p> <p>3つのグローバル・パラメータが全て上限に達したら(酸素濃度14%、気温+8°C、海洋タイル9枚公開)ゲームは終了。勝利点(VP)は、地球化指数(TR)、森林VPトークン、カード上の点数の総計。最もVPが高いプレイヤーの勝利!</p>	<p>I. 開発フェイズ: 各プレイヤーともコストを消費して手札から緑カード1枚をプレイ可能。緑カードは産出の基盤。 主導特権:このフェイズでプレイする緑カードのコストを3MC軽減。</p> <p>II. 建設フェイズ: 各プレイヤーともコストを消費して手札から青もしくは赤カード1枚をプレイ可能。青カードは継続効果やアクションを付与。赤カードは劇的なイベント。 主導特権:このフェイズで、カードをプレイする直前か直後に山の上から1枚引いて手札にするか、青もしくは赤カードをもう1枚プレイ可能。</p> <p>III. 実行フェイズ: 各プレイヤーとも、各カード上の「アクション:」➡能力を実行可能(1回ずつ)。標準アクションも実行可能(何回でも)。 主導特権:1枚だけ、同じカードの「アクション:」➡を、もう1度実行可能。</p> <p>IV. 産出フェイズ: 各プレイヤーとも、緑カードおよび企業カードで決められた産出量と同じだけの資源を獲得。MCだけは追加でTRと同数獲得。 主導特権:追加で4MC獲得。</p> <p>V. 研究フェイズ: 各プレイヤーとも山の上から2枚プロジェクト・カードを引き、1枚を手札に入れ、もう1枚を捨て場に置く。 主導特権:3枚多く引き、1枚多く手札に入れる。</p> <p><small>注意:研究フェイズ以外で、手札のプロジェクト・カードを1枚捨て札にすることに3MC獲得。</small></p>
参照カード	フェイズ解決ステップ
<p>1回のゲームは、一連の複数のラウンドで構成されている。各ラウンドは「計画」「フェイズ解決」「終了」の3つのステップで構成されている。</p> <p>A. 計画ステップ - このラウンドで何が起るのかを選択! 各プレイヤーは、選んだフェイズ・カードを同時に公開。選ばれたフェイズのフェイズ進行トークンを表に返す。同じプレイヤーが2ラウンド連続で同じフェイズを選ぶことは許されない。</p> <p>B. フェイズ解決ステップ - 立てた計画を実行! 各プレイヤーは、計画ステップで選ばれた各フェイズ(のみ)を順に1回ずつ解決していく。手番はなく、各フェイズにおいて全プレイヤーが同時に決められた処理を解決する。このとき解決されるフェイズのカードを選んでいたプレイヤーは主導特権を獲得。各フェイズの概要に関しては裏面参照のこと。</p> <p>C. 終了ステップ - ちょっとしたお片付けの時間 手札が11枚以上あるなら、10枚になるように超過分を捨て札に。捨てた1枚ごとに3MC獲得。表になっていた全フェイズ進行トークンを裏返し(エアロックが閉まっている絵の面にして)、次のラウンドを開始。</p> <p style="text-align: center;">ゲームの終了</p> <p>3つのグローバル・パラメータが全て上限に達したら(酸素濃度14%、気温+8°C、海洋タイル9枚公開)ゲームは終了。勝利点(VP)は、地球化指数(TR)、森林VPトークン、カード上の点数の総計。最もVPが高いプレイヤーの勝利!</p>	<p>I. 開発フェイズ: 各プレイヤーともコストを消費して手札から緑カード1枚をプレイ可能。緑カードは産出の基盤。 主導特権:このフェイズでプレイする緑カードのコストを3MC軽減。</p> <p>II. 建設フェイズ: 各プレイヤーともコストを消費して手札から青もしくは赤カード1枚をプレイ可能。青カードは継続効果やアクションを付与。赤カードは劇的なイベント。 主導特権:このフェイズで、カードをプレイする直前か直後に山の上から1枚引いて手札にするか、青もしくは赤カードをもう1枚プレイ可能。</p> <p>III. 実行フェイズ: 各プレイヤーとも、各カード上の「アクション:」➡能力を実行可能(1回ずつ)。標準アクションも実行可能(何回でも)。 主導特権:1枚だけ、同じカードの「アクション:」➡を、もう1度実行可能。</p> <p>IV. 産出フェイズ: 各プレイヤーとも、緑カードおよび企業カードで決められた産出量と同じだけの資源を獲得。MCだけは追加でTRと同数獲得。 主導特権:追加で4MC獲得。</p> <p>V. 研究フェイズ: 各プレイヤーとも山の上から2枚プロジェクト・カードを引き、1枚を手札に入れ、もう1枚を捨て場に置く。 主導特権:3枚多く引き、1枚多く手札に入れる。</p> <p><small>注意:研究フェイズ以外で、手札のプロジェクト・カードを1枚捨て札にすることに3MC獲得。</small></p>

参照カード	フェイズ解決ステップ
<p>1回のゲームは、一連の複数のラウンドで構成されている。各ラウンドは「計画」「フェイズ解決」「終了」の3つのステップで構成されている。</p> <p>A. 計画ステップ - このラウンドで何が起るのかを選択!</p> <p>各プレイヤーは、選んだフェイズ・カードを同時に公開。選ばれたフェイズのフェイズ進行トークンを表に返す。同じプレイヤーが2ラウンド連続で同じフェイズを選ぶことは許されない。</p> <p>B. フェイズ解決ステップ - 立てた計画を実行!</p> <p>各プレイヤーは、計画ステップで選ばれた各フェイズ(のみ)を順に1回ずつ解決していく。手番はなく、各フェイズにおいて全プレイヤーが同時に決められた処理を解決する。このとき解決されるフェイズのカードを選んでいたプレイヤーは主導特権を獲得。各フェイズの概要に関しては裏面参照のこと。</p> <p>C. 終了ステップ - ちょっとしたお片付けの時間</p> <p>手札が11枚以上あるなら、10枚になるように超過分を捨て札に。捨てた1枚ごとに3MC獲得。表になっていた全フェイズ進行トークンを裏返し(エアロックが閉まっている絵の面にして)、次のラウンドを開始。</p> <p>ゲームの終了</p> <p>3つのグローバル・パラメータが全て上限に達したら(酸素濃度14%、気温+8°C、海洋タイル9枚公開)ゲームは終了。勝利点(VP)は、地球化指数(TR)、森林VPトークン、カード上の点数の総計。最もVPが高いプレイヤーの勝利!</p>	<p>I. 開発フェイズ:</p> <p>各プレイヤーともコストを消費して手札から緑カード1枚をプレイ可能。緑カードは産出の基盤。 主導特権:このフェイズでプレイする緑カードのコストを3MC軽減。</p> <p>II. 建設フェイズ:</p> <p>各プレイヤーともコストを消費して手札から青もしくは赤カード1枚をプレイ可能。青カードは継続効果やアクションを付与。赤カードは劇的なイベント。 主導特権:このフェイズで、カードをプレイする直前か直後に山の上から1枚引いて手札にするか、青もしくは赤カードをもう1枚プレイ可能。</p> <p>III. 実行フェイズ:</p> <p>各プレイヤーとも、各カード上の「アクション:」➡能力を実行可能(1回ずつ)。標準アクションも実行可能(何回でも)。 主導特権:1枚だけ、同じカードの「アクション:」➡を、もう1度実行可能。</p> <p>IV. 産出フェイズ:</p> <p>各プレイヤーとも、緑カードおよび企業カードで決められた産出量と同じだけの資源を獲得。MCだけは追加でTRと同数獲得。 主導特権:追加で4MC獲得。</p> <p>V. 研究フェイズ:</p> <p>各プレイヤーとも山の上から2枚プロジェクト・カードを引き、1枚を手札に入れ、もう1枚を捨て場に置く。 主導特権:3枚多く引き、1枚多く手札に入れる。</p> <p><small>注意:研究フェイズ以外で、手札のプロジェクト・カードを1枚捨て札にすることに3MC獲得。</small></p>
<p>1回のゲームは、一連の複数のラウンドで構成されている。各ラウンドは「計画」「フェイズ解決」「終了」の3つのステップで構成されている。</p> <p>A. 計画ステップ - このラウンドで何が起るのかを選択!</p> <p>各プレイヤーは、選んだフェイズ・カードを同時に公開。選ばれたフェイズのフェイズ進行トークンを表に返す。同じプレイヤーが2ラウンド連続で同じフェイズを選ぶことは許されない。</p> <p>B. フェイズ解決ステップ - 立てた計画を実行!</p> <p>各プレイヤーは、計画ステップで選ばれた各フェイズ(のみ)を順に1回ずつ解決していく。手番はなく、各フェイズにおいて全プレイヤーが同時に決められた処理を解決する。このとき解決されるフェイズのカードを選んでいたプレイヤーは主導特権を獲得。各フェイズの概要に関しては裏面参照のこと。</p> <p>C. 終了ステップ - ちょっとしたお片付けの時間</p> <p>手札が11枚以上あるなら、10枚になるように超過分を捨て札に。捨てた1枚ごとに3MC獲得。表になっていた全フェイズ進行トークンを裏返し(エアロックが閉まっている絵の面にして)、次のラウンドを開始。</p> <p>ゲームの終了</p> <p>3つのグローバル・パラメータが全て上限に達したら(酸素濃度14%、気温+8°C、海洋タイル9枚公開)ゲームは終了。勝利点(VP)は、地球化指数(TR)、森林VPトークン、カード上の点数の総計。最もVPが高いプレイヤーの勝利!</p>	<p>I. 開発フェイズ:</p> <p>各プレイヤーともコストを消費して手札から緑カード1枚をプレイ可能。緑カードは産出の基盤。 主導特権:このフェイズでプレイする緑カードのコストを3MC軽減。</p> <p>II. 建設フェイズ:</p> <p>各プレイヤーともコストを消費して手札から青もしくは赤カード1枚をプレイ可能。青カードは継続効果やアクションを付与。赤カードは劇的なイベント。 主導特権:このフェイズで、カードをプレイする直前か直後に山の上から1枚引いて手札にするか、青もしくは赤カードをもう1枚プレイ可能。</p> <p>III. 実行フェイズ:</p> <p>各プレイヤーとも、各カード上の「アクション:」➡能力を実行可能(1回ずつ)。標準アクションも実行可能(何回でも)。 主導特権:1枚だけ、同じカードの「アクション:」➡を、もう1度実行可能。</p> <p>IV. 産出フェイズ:</p> <p>各プレイヤーとも、緑カードおよび企業カードで決められた産出量と同じだけの資源を獲得。MCだけは追加でTRと同数獲得。 主導特権:追加で4MC獲得。</p> <p>V. 研究フェイズ:</p> <p>各プレイヤーとも山の上から2枚プロジェクト・カードを引き、1枚を手札に入れ、もう1枚を捨て場に置く。 主導特権:3枚多く引き、1枚多く手札に入れる。</p> <p><small>注意:研究フェイズ以外で、手札のプロジェクト・カードを1枚捨て札にすることに3MC獲得。</small></p>