

The background of the cover is a dynamic space battle scene. A large, multi-segmented Imperial Star Destroyer is the central focus, angled towards the viewer. It's surrounded by several TIE fighters, some of which are firing green laser beams. A massive, fiery explosion or asteroid impact is visible in the mid-ground, with bright orange and yellow flames. The scene is set against a dark blue space filled with numerous asteroids and a planet's horizon in the distance.

# STAR WARS™ OUTER RIM™

**LEARN TO PLAY**

日本語版

## GAME OVERVIEW

バウンティハンター、密輸業者、あるいは傭兵となって、銀河に名を残しましょう。自分の船でアウター・リムを旅し、有名なスター・ウォーズのキャラクターをクルーに雇い入れ、反乱軍、帝国、ハット、そして犯罪シンジケートのために働くか、あるいは彼らに敵対して活動するのです。

ゲームのゴールは生ける伝説になるために名声を積み重ねることです。名声とは、あなたの功績が銀河中に広まり、他の傭兵たちがあなたをどれほど恐れ、そして崇めているかを示すものです。

## USING THIS BOOK

この本の目的は、新しいプレイヤーが『アウター・リム』の遊び方を学ぶことです。初めてプレイする前に、本書を最後まで読むことをお勧めします。

このゲームにはルール・リファレンスも含まれており、本書では省略されている詳細なルールや例外について説明しています。ゲーム中に疑問が生じた場合は、ルール・リファレンスを参照してください。

### キーコンセプト：データバンクカード

データバンクは、シャッフルされることのない番号付きカードの山札です。ゲーム中の特定のタイミング（セットアップ時など）で、この山札から特定の番号のカードを取り出す必要があります。カードの裏面を見て正しい番号が見つかるまでめくり、そのカードを引いて処理してください。必要なカードを簡単に見つけられるように、この山札は番号順に並べておきましょう。

#1のカードを一番上に、#92のカードを一番下にします。プレイヤーがデータバンクカードを捨て札にした場合は、正しい場所に戻してください。もし同じ番号のカードが複数ある場合（カードの裏面の番号の下に複数の点として示されている場合）、その番号のカードの中からランダムに1枚引いてください。



データバンクカードの背面

## COMPONENTS



12 Ship Sheets



4 Player Boards  
(with 4 Plastic Fame Markers)



16 Reputation Tokens  
(4 per faction)



22 Contact Tokens



16 Patrol Tokens  
(4 per faction)



8 Character Standees  
(with 8 Plastic Stands)



40 Damage Tokens



60 Credit Tokens (1,000 x40,  
5,000 x16, and 10,000 x4)



1 Rules Reference



70 Encounter Cards  
(10 per type)



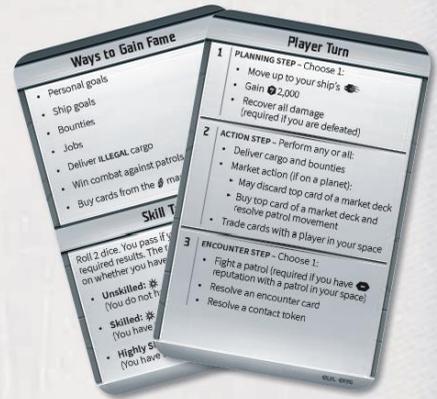
70 Market Cards



53 Databank Cards



8 Character Cards



4 Reference Cards



12 Goal Tokens



2 Map Endcaps



10 AI Cards



6 Map Tiles



6 Dice

## SETUP

ゲームをプレイする前に、以下の手順を実行してください。  
一人用ゲームをプレイする場合は、追加の手順があります（14～15ページを参照）。

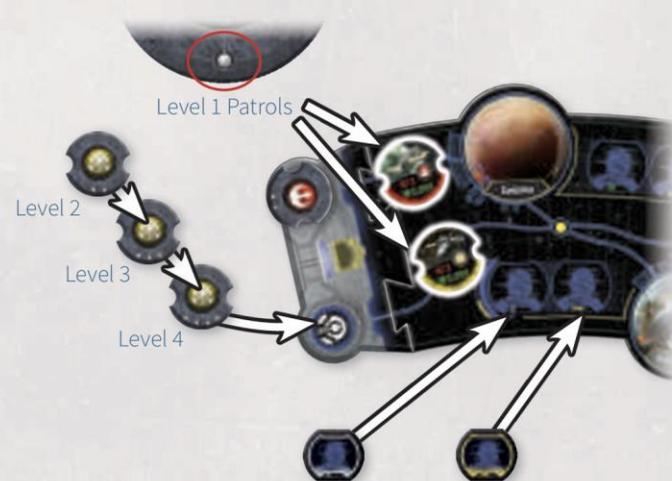
1. **マップの構築** 以下に示すように、マップタイルを使用してマップを構築します。



### 2. パトロールトークンのセットアップ

パトロールトークンをレベル毎（トークン裏面の白い点）に分類します。各レベル1トークンを、対応する勢力アイコンがあるエンドキャップスペースに隣接するナビポイントスペース（黄色の円）に表向きに配置します。

残りのパトロールトークンを取り、各勢力ごとに4つの裏向きのトークン山を、レベルの数値順に並べます。各山の一番下にはレベル4トークンを、一番上にはレベル2トークンを配置します。各トークンの山を、対応する勢力アイコンがあるエンドキャップスペースに配置します。



### 3. コンタクトのセットアップ

すべてのコンタクトトークンを裏向きに集め、混ぜてシャッフルします。その後、マップ上の各コンタクトスペースに裏向きのコンタクトトークンを1つずつ配置します。この際、スペースの色とピップの数がトークンのそれと一致していることを確認してください。

### 4. トークン供給の作成

クレジット、ダメージ、ゴールトークンを山に分け、すべてのプレイヤーが簡単に手に取れる場所に置きます。



## 5. キャラクターの選択

各プレイヤーは6個のダイスをすべて振ります。最も多くの「\*」と「✱」の結果を出したプレイヤーが、最初のプレイヤーとなります。そのプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーはキャラクターを選び、以下のコンポーネントを受け取ります。

- “パーソナルゴール”の面を上にしたキャラクターカード1枚
- 選んだキャラクターに合ったキャラクターアイコン1個
- 名声トラックの「0」スペースにプラスチック製の名声マーカーを置いたプレイヤーボード1枚
- 評判トークン4個（各勢力1個ずつ）。これらはプレイヤーボードの評判トラックに、該当する勢力アイコンを覆うように配置します（評判については後述します）。
- 選択した側の面を上にしたスターシップシート1枚（G9リガーまたはG-1Aスターファイターのいずれか）
- リファレンスカード1枚
- クレジットトークン（金額は変動します）。最初のプレイヤーから時計回りに、プレイヤーは4,000クレジット、6,000クレジット、8,000クレジット、そして10,000クレジットを受け取ります。



## 6. キャラクターのセットアップ

プレイヤーは同時に、自身のキャラクターカードの下部に記載されているセットアップ手順に従います。

- 各プレイヤーは、自身のキャラクターカードに指定されたデータバンクカードを取ります（2ページの「キーコンセプト：データバンクカード」を参照）。もしデータバンクカードが「貨物」と表示されている場合、そのカードをシップシートの上の「貨物」スロットに置きます。そうでない場合は、プレイヤーボードの下にある「仕事(job)または賞金(bounty)」スロットのいずれかに置きます。
- 各プレイヤーは、先ほど引いたデータバンクカードに記載されている開始惑星に、自身のキャラクターアイコンをマップ上に配置します。
- セットアップ指示に評判が含まれている場合、プレイヤーは記載された勢力の評判トークンを指定されたスペース（ または ）に移動させます。



## 7. 山札とシートのセットアップ

カードの山札を以下のようにセットアップします。

- マーケットカードをカードの裏面によって6つの異なる山札に分けます。各山札をシャッフルし、マップの下に一列に裏向きに置きます。その後、各山札の一番上のカードを表向きにして、山札の一番上に置きます。
- エンカウンターカードをカードの裏面によって7つの異なる山札に分けます。各山札をシャッフルし、マップの横、対応する惑星の近くに裏向きに置きます。
- データバンクの山札は順番通りに保ち、すべてのプレイヤーが簡単に手に取れる場所に置きます。
- 未使用のシップシートは邪魔にならないようにまとめて置いておきます。これが未使用のシップの供給源となり、プレイヤーはゲーム中にこれらのシップを入手できます。



これでゲームを開始する準備が整いました。

## プレイ方法

「あちらは正当な手を打ったのです。わめいても無駄ですよ。」—C-3PO  
このゲームは悪党や傭兵がテーマですが、ゲームの構造は公正かつ秩序立ったものになっています。最初のプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーは順番に手番を行います。自分の手番では、以下の3つのステップを順番に実行します。

1. **計画ステップ:** 移動、全てのダメージの回復、または2,000クレジットの獲得ができます。
2. **アクションステップ:** マーケットからのカード購入、貨物や賞金品の運搬など、任意の数のアクションを実行できます。
3. **遭遇ステップ:** 通常、自分のいる宇宙に対応する遭遇カードを引くことで、1つの遭遇を解決します。

各ステップの詳細は本書の後半で説明されており、リファレンスカードにもまとめられています。

遭遇ステップを解決したら手番は終了し、左隣のプレイヤーが手番を開始します。プレイヤーがゲームに勝利するまで、この方法で手番を解決し続けてください。

## ゲームの勝利

「おれの噂はすべて本当だ。」—ランド・カルリジアン

あなたがどのような道を選ぼうとも、『アウター・リム』の目標は、銀河で最も有名（あるいは悪名高い）な傭兵になることです。最初に名声を10を獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。プレイヤーが勝利に必要な名声を獲得した時点でゲームは終了します。

初めてプレイする場合、各プレイヤーの目標の名声数は10ではなく8です。これにより、適切な時間でゲームを学ぶことができます。

名声は、さまざまな方法で獲得できます。例えば、以下のような方法です。

- ・キャラクターカードやシップシートの目標を達成する
- ・懸賞や仕事を完遂する
- ・違法な貨物を運搬する
- ・レベル2およびレベル3のパトロールとの戦闘に勝利する

- ・豪華市場デッキ ( ) のカードを使用する

これらの選択肢はすべて、本書の後半で詳しく説明されており、リファレンスカードにもまとめられています。名声を獲得するたびに、獲得した量だけ名声マーカーを進めてください。



このプレイヤーは名声を10入手し、勝利となります。

一部の能力は、最も有名なプレイヤー（つまり、最も名声が高いプレイヤー）に影響を与えます。複数のプレイヤーが最も名声が高い場合、それらのプレイヤーはすべて最も有名なプレイヤーとみなされます。これは、ゲーム開始時にはすべてのプレイヤーが最も有名なプレイヤーであることを意味します。

## キーコンセプト：評判

「ジャバはおまえとは縁を切った。帝国軍のクルーザーを見ただけで、積み荷を捨てるような密輸業者にかまってる暇はない。」—グリード

あなたが下す決断は、銀河の各勢力 (faction) があなたをどう評価するかに影響を与えます。例えば、ジャバから盗みを働けば、ハットとの評判を失うかもしれません。

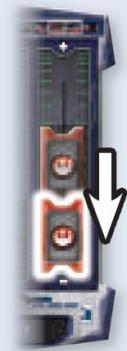
ゲームには4つの勢力があり、それらの名前とアイコンは16ページに示されています。

各勢力とのあなたの評判は、評判トークンを使ってプレイヤーボードにマークされます。あなたは常に各勢力につき1つの評判トークンを持ち、各トークンはその評判トラック上の3つのスペースのいずれかに置かれます。

- **ポジティブ評判:** 評判トラックの一番上のスペースにあるトークンは、その勢力があなたを価値ある同盟者と見なしていることを表します。遭遇カードやパトロールからの効果は、これに対して報酬を与えることはありません（後述）。
- **ニュートラル評判:** 評判トラックの中央のスペースにあるトークンは、その勢力があなたを憎んでも信頼もしていないことを表します。この勢力から利益や罰則を受けることはありません。
- **ネガティブ評判:** 評判トラックの一番下のスペースにあるトークンは、その勢力があなたを敵や脅威と見なしていることを意味します。遭遇カードやパトロールからの効果は、これに対して罰則を与えることはありません（後述）。

多くの効果が、勢力との評判を増減させます。勢力との評判を獲得するたびに、その勢力のトークンを肯定的なスペースに向かって1つ上に移動させます。勢力との評判を失うたびに、その勢力のトークンを否定的なスペースに向かって1つ下に移動させます。

勢力との評判が肯定的な場合、追加で評判を獲得しても効果はありません。同様に、勢力との評判が否定的な場合、追加で評判を失っても効果はありません。



反乱軍の評判を1失う例

## 計画ステップ

「ライトスピードの準備はいいか？1... 2... 3！」

—ハン・ソロ

計画ステップでは、行動の準備をします。以下の選択肢の中から1つを選び、解決してください。

- ・ マップ上で自分のキャラクターを移動させる（下記参照）。
- ・ 自分のキャラクターと船から全てのダメージを回復する。ダメージは通常、戦闘中に受けるもので、詳細は後述します。
- ・ 2,000クレジットを獲得する。これは、一時的な警備の仕事、ナーフの放牧（日銭稼ぎ）、詐欺を企てるなどに時間を費やしたことを表します。
- ・ 一部のカード能力は、太字の「計画」という単語が前に付いています。単純にカードの能力を解決してください。

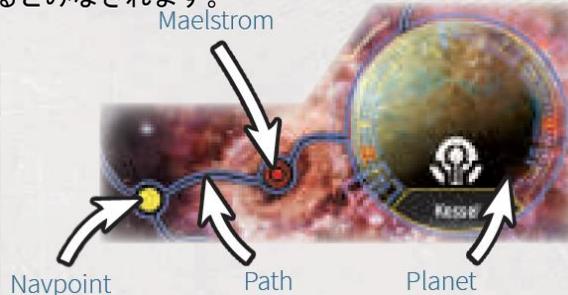
選択したオプションを解決したら、アクションステップに進みます。

## 移動のルール

懸賞を追いかけるにせよ、貨物を密輸するにせよ、あるいはその他の非合法的な活動に手を染めるにせよ、目標を達成するためには銀河を旅する必要があります。

計画ステップで移動を選択した場合、あなたの船のハイパードライブ値(🚀)以下の数のスペースをマップ上で移動させることができます。

スペースには3つのタイプがあります。惑星スペース、ナビポイントスペース、そしてメイルストロムスペースです。スペースは、経路で繋がっていれば隣接しているとみなされます。



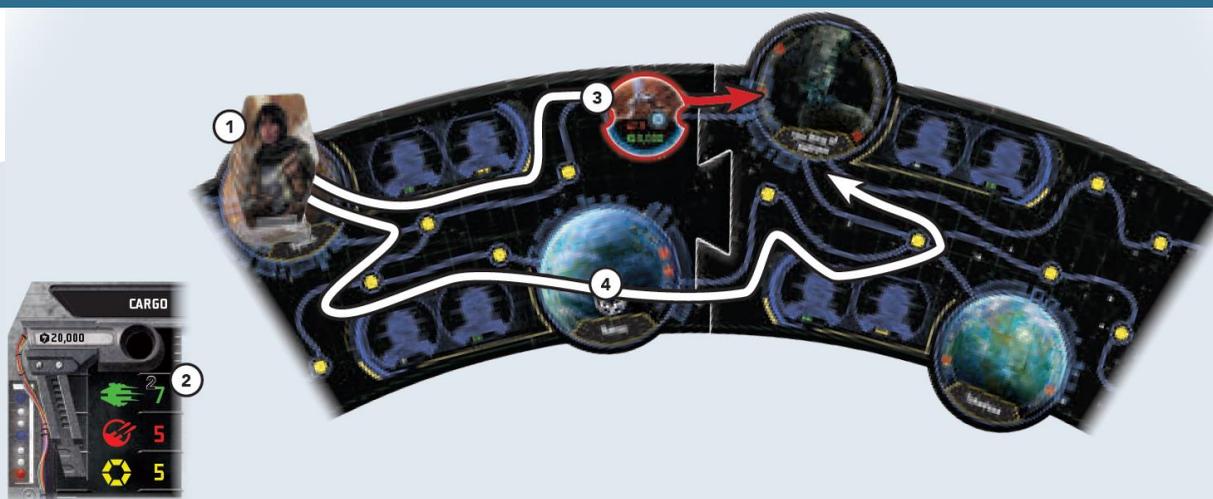
## 移動の妨げ

移動を妨げる要素は2つあります。メイルストロムスペースとパトロールです。

メイルストロムスペースに移動した場合、移動を停止しなければなりません（計画ステップを終了し、アクションステップに進みます）。

パトロールトークンがあるスペースに移動した場合、そのパトロールの勢力との評判がポジティブ(👍)でない限り、**移動を停止しなければなりません**（6ページのKey Concept: Reputationを参照）。例えば、帝国との評判が👍であれば、帝国のパトロールを自由に通過できます。パトロールについては後ほど詳しく説明します。

メイルストロムとパトロールがあなたの移動を妨げるのは、あなたがそれらのスペースに進入する場合のみです。次の手番でそれらのスペースから出る際には移動を妨げません。



1. ジン・アーツはライロスにいて、計画ステップ中にカフレーネの環状リングへ移動したいと考えています。

2. 彼女の船のハイパードライブ値(🚀)は7で、カフレーネの環状リングまでは4スペース離れています。

3. しかし、途中に帝国のパトロールがいます。ジンは帝国との評判がポジティブ(👍)ではないため、そのパトロールがいるスペースで停止しなければなりません。

4. 帝国パトロールに対処する代わりに、ジンはカフレーネの環状リングへ向かう別のルートを選びます。

## アクションステップ

「あった...T-14ハイパードライブ発生装置じゃ! おめえは運がいい。この辺りで待っとるのはわしだけだ。だが、いっそ新しい船を買うのと同じじゃぞ」—ワトー

アクションは、偶発的に行える活動を表します。計画ステップや遭遇ステップとは異なり、このステップ中にはいくつでもアクションを解決できます。実行できるアクションは4つあり、各アクションは1アクションステップにつき1回実行できます。

- ・**取引**: 自分のいるスペースにいる別のプレイヤーとカードを交換します。
- ・**マーケット**: 惑星にいる場合、マーケットデッキからカードを購入します。
- ・**運搬**: 指示された惑星で貨物と懸賞カードを届け、報酬を得ます。
- ・**アクション能力の解決**: 一部のカード能力は、太字の「アクション」という単語が前に付いています。単純にカードの能力を解決してください。各能力は1ターンに1回しか解決できませんが、いくつでもカードアクションを解決できます。

最後のアクションを解決したら、遭遇ステップに進みます。

## トレードアクション

自分のいるスペースにいる別のプレイヤーを選び、懸賞、貨物、乗組員、装備、仕事、改造パーツを交換します。

何枚でもカードを交換でき、両方のプレイヤーが同意する限り、取引が公平である必要はありません。

### クレジットと約束のトレード

取引アクション中に交換できるのはカードに限られますが、自分のターン中であればいつでも他のプレイヤーとクレジットを交換できます。これはマップ上のどこからでも行うことができます（同じスペースにいる必要はありません）。アクションの途中でも行うことができます（例えば、市場アクションを解決している最中など）。

プレイヤーはしばしば、将来の約束と引き換えにクレジットを取引します。例えば、あるプレイヤーが困難な状況から抜け出すのを助けるために1,000クレジットを与え、その見返りに次のターンで2,000クレジットを返してもらおう、といった条件を付けることができます。このような合意は完全に合法ですが、将来の約束には拘束力がありません。これは、時が来たときに、プレイヤーが実際に約束した額のクレジットを返さないと決める可能性があることを意味します。

## クレジットとは?

銀河クレジットは、銀河帝国で使用される標準化された通貨です。ゲームでは、クレジットはクレジットシンボル (7) で示され、様々な額面のクレジットトークンで表されます。各プレイヤーのクレジットトークンは、プレイヤーボードのそばに置かれます。プレイヤーがクレジットを使用する際は、必要な金額のクレジットを未使用のトークン供給に戻し、必要に応じて供給からお釣りを受け取ります。

## マーケットアクション

このアクションは、懸賞、貨物、装備、仕事、改造パーツを獲得するための主要な方法です。マーケットアクションは、惑星にいる場合のみ実行できます。

このアクションを実行する際、マーケットデッキを1つ選び、そのデッキの一番上のカードを捨て札(discard)にすることができます（カードを裏向きにしてデッキの一番下に置きます）。その後、そのマーケットデッキの一番上のカードを表向きにし、デッキの一番上に置きます。これにより、デッキのカードを循環させ、購入したいカードを見つけたり、相手が購入したいカードを奪ったりすることができます。

マーケットデッキからカードを捨て札(discard)にしたかどうかにかかわらず、カードを**1枚購入**することを選択できます。それはどのマーケットデッキの一番上のカードでも構いません。カードを購入した後、そのマーケットデッキの一番上のカードを表向きにし、デッキの一番上に置きます。もし表向きになったカードにパトロール移動アイコンがある場合、そのアイコンを解決します（下記参照）。

各市場カードの右上隅にはクレジットコスト（0クレジットのことも）が記載されています。カードを購入するには、ここに記載されているクレジット額を支払うだけです。その後、カードを船のシートまたはプレイヤーボードの、カードの種類と一致するスロットに置きます。例えば、貨物カードを購入した場合、船の「貨物」スロットの1つに差し込みます。



各スロットにはカードを1枚だけ置けます。そのタイプの空きスロットがない場合、スペースを空けるために自分のカードを1枚捨て札(discard)にすることができます。

一部の市場カードには、能力の前に特性が記載されています。例えば、違法、武器、アーマーなどです。特性はすべて大文字で表示されています。それら自体には固有の効果はありませんが、他の能力によって参照されることがあります。

### パトロールの動き

市場デッキからカードを購入した後、その市場デッキの一番上のカードを表向きにする必要があります。表向きになったカードにパトロール移動アイコンがある場合、そのパトロールを移動させなければなりません。これらのアイコンを使ってパトロールを移動させるのは、市場デッキからカードを購入または獲得した後のみであり、カードを捨て札(discard)にした後ではありません。

各パトロール移動アイコンには勢力と距離が記載されています。勢力はどのパトロールを移動させるかを示し、距離はパトロールがあなたに向かって何スペース移動するかを示します。



距離 派閥

マーケットカード購入後にカードが表向きになった場合、反乱軍パトロールを3つ自分のほうへ動かさなければならない。

あなたに向かう複数の経路がある場合、パトロールがどの経路をたどるかを選択します。ただし、パトロールがあなたのスペースに移動できる可能性がある場合、最短経路で移動しなければなりません。

パトロールは、マイルストロムスペースへ自由に移動し、通過することができます。また、いかなるスペース（惑星や他のパトロールと同じスペースであっても）でも移動を終了できません。パトロールがあなたのいるスペースで移動を終了しても、**戦闘を行う必要はありません**。ただし、あなたがそのスペースに留まっており、そのパトロールの勢力との評判が否定的である場合、遭遇ステップ中にそのパトロールと遭遇する必要があります。

マップ上には常に各勢力のパトロールが1つずつ存在します。パトロールが破壊された場合、そのトークンをゲームから取り除き(remove)、その勢力の新しいパトロールを出現させます(後述)。

パトロールは通常、プレイヤーが市場アクションを実行した際に移動しますが、一部のカード能力もパトロールの移動を指示することがあります。この場合、単にカードの指示に従ってください。

### 船の購入

📌 マーケットデッキのカードは、通常新しい船です。船を購入する際は、未使用の船の供給源からその船のシートを取り出します。現在使用している船のシートは供給源に戻され、新しい船は「船の目標」側(シートの左側に記載)を表向きにして置かれます。船のダメージをすべて取り除き、貨物、乗組員、改造パーツなどのカードはすべて保持し、新しい船の適切なスロットに配置します。



船のゴール

### 物々交換

カードを購入する際、手持ちの貨物、装備、または改造パーツを捨て札(discard)にすることで、それらの捨て札にしたカードのコスト分、購入コストを減らすことができます。捨て札(discard)にしたカードは、それぞれのマーケットデッキの一番下に置きます。

船を購入する際は、常に既存の船を交換し、そのコスト(船のシートの左上隅に表示)を、購入する船の割引として使用します。

物々交換の際にクレジットを戻してもらうことはできません。

## 運搬アクション

マーケットデッキから懸賞と貨物のカードを獲得することはよくあります。これらのカードは、報酬を得るために特定の惑星に運ばれる必要があります。なお、懸賞には、特定のコンタクトを捕獲するなど、他の要件もあります(後述)。

貨物を運搬するには、カードに記載されている「目的地」の惑星にいる必要があり、運搬アクションを実行して記載されている報酬を獲得するだけです。その後、貨物カードをそのデッキの一番下に捨て札(discard)にします。

現在のスペースに運搬するカードが複数ある場合、同じ運搬アクション中にそれらすべてを運搬できます(好きな順序で解決してください)。



目的地と貨物の報酬

## 遭遇ステップ

「こんなに悪党とクズがはびこっている場所は、他にはないだろう」

—オビ=ワン・ケノービ

アクションを実行した後、あなたは自分のいるスペースで遭遇を解決します。これは多くの場合、惑星での物語に基づいた冒険、スター・ウォーズの世界の有名なキャラクターとの出会い、または戦闘を行うことを含みます。

遭遇ステップでは、以下の**いずれかの選択肢**を一つ選ばなければなりません。選択肢は以下にまとめられており、次のセクションで詳しく説明されています。

- ・ **パトロールと遭遇**: 自分のいるスペースにあるパトロールトークンと船の戦闘を行います。もし自分のスペースにいるパトロールとの評判が否定的なら、必ずそのパトロールと遭遇することを選択しなければならず、他の種類の遭遇を行うことはできません。
- ・ **自分のスペースと遭遇**: 自分のスペースに合致する遭遇カードを引きます。
- ・ **コンタクトと遭遇**: 自分の惑星にあるコンタクトトークンを表向きにして遭遇します。これにより、しばしば乗組員を提供する特定のデータバンクカードを解決できます。
- ・ **遭遇能力の解決**: 一部のカード能力は、太字の「遭遇」という単語が前に付いています。単純にカードの能力を解決してください。

## パトロールとの遭遇

銀河を旅する中で、あなたは様々な派閥勢力に属するパトロールを発見するでしょう。コストを最低0クレジットまで減らすことだけが可能です。



パトロールと遭遇する際、そのパトロールと船の戦闘を行います(戦闘については後ほど詳しく説明します)。

戦闘に負けた場合、パトロールを任意の方向に1スペース移動させます。

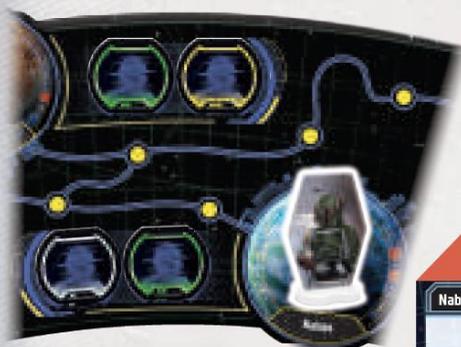
戦闘に勝った場合、そのパトロールの勢力との評判を**1つ失います**。その後、パトロールトークンに記載されている報酬(クレジットまたは名声)を獲得し、そのトークンをゲームから取り除き(remove)ます。そして、その勢力の**パトロールを1つ出現させます**。パトロールを出現させるには、その勢力のパトロールトークンの山の一番上のトークンを引き、そのトークンの山の隣接スペースに表向きで置きます。

レベル4のパトロールは無敵であることに注意してください(戦闘値が「-」と表示されています)。これらのパトロールは常にプレイヤーの船を倒すのに十分なダメージを与え、常に戦闘に勝利します(戦闘のためにダイスを振る必要はありません)。

## スペースとの遭遇

銀河には無数の惑星と星があり、それぞれが語るべき独自の物語を持っています。

自分のスペースと遭遇する際、あなたのいるスペースに合致するデッキ（つまり、あなたが現在いる惑星が描かれたデッキ、またはナビポイント (navpoint) デッキ）から一番上の遭遇カードを引きます。各遭遇カードの表面には、最大3つの異なるセクションがあります。あなたのスペースに合致するセクションを読み上げ、解決してから、その遭遇デッキの一番下にカードを裏向きにして捨て札 (discard) にします。



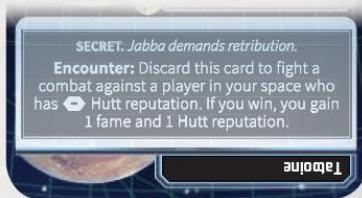
ボバ・フェットはナブーにいるので遭遇カードのナブーセクションを解決できる。

セクションは、特定の勢力との評判など、別の条件によってさらに細分化されている場合があります。そのセクションのうち、現在の状況に合致する部分を解決してください。

一部の遭遇カードには、カードの下部に懸賞、貨物、乗組員、仕事、装備、または改造パーツが記載されています。カードの効果によって、その懸賞、貨物、乗組員、装備、仕事、または改造パーツを獲得するよう指示されることがあります。この場合、カードを捨て札 (discard) にする代わりに、プレイヤーボードまたは船のシートの該当するスロットに置きます。遭遇カードの他のセクションを隠すように、カードをボードまたはシートの下に部分的に差し込んでください。

## 遭遇カード記載のシークレット

一部の遭遇効果は「シークレット」としてラベル付けされています。このカードは自分で（声に出さずに）読み、隠しておいてください。秘密は、逆さまに置かれ、「Secret」と明確に表示されていることで容易に識別できます。カードの指示に従うことで、将来的に秘密の能力を解決できます。秘密のカードを見ていないときは、テーブルに裏向きで置いておいてください。秘密は船のシートやプレイヤーボードのスロットを占有しません。



遭遇カードのシークレット

## スペースと遭遇する際の戦略ヒント

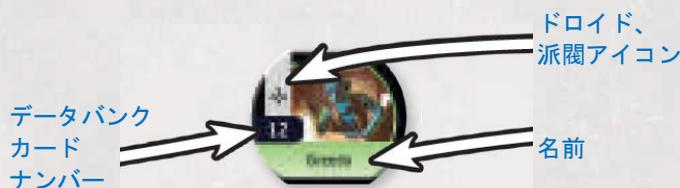
一部の惑星には勢力アイコンが表示されています。これらの惑星の遭遇カードは、通常、その勢力との評判を獲得させたり、その勢力との肯定的な評判に対する報酬を与えたりします。また、遭遇カードの裏面には、これらのカードに登場する最も一般的な報酬の概要が記載されていることにも注意してください。どのタイプの遭遇を解決するかを選択する際に、この情報を念頭に置いてください。

## コンタクトとの遭遇

あなたは銀河で唯一の重要人物ではありません。他の傭兵や様々な勢力のメンバーをカンティーナや宇宙港で見つけることができます。

ゲーム開始時、各惑星の隣には2つのコンタクトトークンが置かれます。これらのトークンは惑星上にあるものと見なされます。

コンタクトと遭遇するには、自分の惑星にあるコンタクトトークンを1つ選び、それを表向きにします。



次に、コンタクトに記載されているデータバンクカード（例：上記の#12）を取り出します。カードの一番上のセクションを読み、その能力を解決します。結果によっては、そのカードが乗組員カードになることがあります。乗組員を獲得した場合、カードの乗組員部分だけが見えるように、船のシートの乗組員スロットの1つにカードを差し込みます。もし能力によってカードを保持できなかった場合、データバンクカードをデッキに戻します。

多くの能力は、マップからコンタクトを捨て札 (discard) にします。能力によって捨て札にされない場合、トークンはスペースに表向きのまま残ります。どのプレイヤーも、自分の遭遇ステップ中にこのコンタクトに通常通り遭遇できます。

一部のコンタクトには勢力アイコン (👤👤👤) またはドROIDアイコン (🤖) があります。これらのアイコン自体には固有の効果はありませんが、他の能力によって参照されることがあります。各コンタクトトークンにはクラス（灰色、緑、または黄色）もあります。クラス自体には効果はありませんが、セットアップ時や懸賞（後述）によって使用されます。

## 秘密裏にコンタクトトークンを見る

一部の能力では、コンタクトトークンを秘密裏に見ることができます。これを行うには、トークンをマップからスライドさせ、他のプレイヤーに見せないように注意しながらその表側を見ます。その後、トークンを裏向きにして元の惑星に戻します。このとき、コンタクトのデータベースカードを見ることはできません。

あなたはトークンに書かれている情報を他のプレイヤーに伝えることができます（あるいは嘘をつくこともできます）が、トークンそのものを他のプレイヤーに見せることはできません。



データバンクカード#12の表

## 追加のルール

「じきに俺のありがたみが分かるようになる」—ジャバ・ザ・ハット

これでターンの解決方法について基本的な理解はできました。しかし、ゲームをプレイする前に知っておくべき他のルールがあります。スキルテスト、戦闘、懸賞（バウンティ）、そしてジョブの解決方法です。

## スキルテスト

キャラクターとクルーは、「操縦」から「技術」まで、さまざまなスキルで訓練を積むことができます。キャラクターのスキルは、そのキャラクターが経験豊富なこと、得意とすることを定義します。たとえば、「操縦」スキルを持つキャラクターは熟練のパイロットであり、たいいていの場合、敵を出し抜くことができます。あなたはプレイヤーとしてキャラクターカードとクルーカードの下のほうに記載のあるスキルを取得します。



キャラクターのスキル

クルーのスキル

多くのカードはタスクを十分にこなせるかどうかスキルのテスト（例えば操縦テスト）を必要とします。指定されたスキルを持っていない場合でも、いつでもスキルテストを行うことはできます（ただし、成功する可能性は低くなります）。スキルをテストする際は、2つのダイスを振って合否を判定します。合格するためには、必要な結果が少なくとも1つ出る必要があります。必要な結果は、そのスキルを持っているかどうかによって異なります。

- ・スキルなし (Unskilled) : 合格するには、クリティカル (★) が少なくとも1つ必要です。
- ・スキルあり (Skilled) : 合格するには、クリティカル (★) またはヒット (★) が少なくとも1つ必要です。
- ・高度なスキルあり (Highly Skilled) : 合格するには、クリティカル (★)、ヒット (★)、またはフォーカス (👁️) が少なくとも1つ必要です。

テストの合否による効果は、そのテストを開始したカードに記載されています。もしテストに成功した時の効果だけ、または失敗した時の効果だけが書かれている場合、何も書かれていない方の結果は「何も起こらない」となります。

例：ハン・ソロは、エンカウンターカードにある「操縦スキルをテストする。もし失敗したら、自分の船が1ダメージを受ける」を解決しようとしています。彼はダイスを2つ振り、ブランクが1つとヒット (★) が1つ出ました。彼のキャラクターカードには「操縦」スキルがあるので、合格するには少なくともヒット (★) かクリティカル (★) が1つ必要です。彼はヒット (★) を1つ出したので合格となり、ダメージを受けることはありませんでした。

## 戦闘

戦闘は、カードが戦闘を指示した場合（後述する「懸賞（バウンティ）」など）、またはパトロールに遭遇した場合（9ページの「パトロールと遭遇」を参照）に発生します。カードがプレイヤー同士の戦闘を具体的に許さない限り、プレイヤーは互いを攻撃することはできません。

### 地上戦と宇宙船戦闘

戦闘には地上戦と宇宙船戦闘の2種類があります。地上戦では、あなたのキャラクターの地上戦能力値 (👁️) と、キャラクターの体力 (👁️) を使用します。宇宙船戦闘では、あなたの宇宙船の戦闘能力値 (👁️) と、宇宙船の船体値 (👁️) を使用します。



地上戦能力値

体力

ハイパードライブ

船体能力値

船体値

カードが戦闘を指示する際、それが地上戦か宇宙船戦闘かを指定します。パトロールと戦う場合、戦闘は常に宇宙船戦闘です。カードによって他のプレイヤーと戦闘することが許可された場合、あなたが惑星上にいれば地上戦を行い、惑星上にいなければ宇宙船戦闘を行います。

### 戦闘の解決方法

戦闘の基本的なルールはシンプルです。攻撃者（現在自分のターンを実行しているプレイヤー）は、自身の戦闘能力値と同じ数の攻撃ダイスを振り、出たダメージの合計を計算します。出たヒット (★) 1つにつき1ダメージ、クリティカル (★) 1つにつき2ダメージとなります。フォーカス (👁️) の結果はダメージを与えませんが、カードの能力で利用されることがあります。攻撃者が自分の与えたダメージを合計した後、防御者も同じ手順を実行します。その後、各プレイヤーは相手が振ったダメージ量と同じだけダメージを受けます。キャラクターがダメージを受けた場合、受けたダメージ量と同じ数のダメージトークンをそのキャラクターカードの上に置きます。宇宙船がダメージを受けた場合は、その宇宙船シートに同じ数のダメージトークンを置きます。両者がダメージを受けた後、戦闘は終了します。もしどちらかのプレイヤーが、勝者を決定する必要がある効果（例えば、「勝利した場合」という効果を持つ懸賞など）を持っている場合、より多くのダメージを与えたプレイヤーが勝者となります。両者が同じダメージを与えた場合は、攻撃者が勝利します。

### パトロールとカードに対する戦闘

パトロールやカードと戦闘する際は、あなたの左隣に座っているプレイヤーがダイスを振り、防御者としての決定を行います。

プレイヤーとは異なり、パトロールやカードの敵は体力や船体値を持たず、ダメージを受けません。その代わりに、彼らは戦闘に勝ったか負けたかに基づく効果（カードおよび9ページの「パトロールと遭遇」に記載）を持っています。カードと戦う戦闘の例は12ページに記載します。

## 敗北

あなたのキャラクターが体力と同じだけのダメージを受けるか、宇宙船が船体値と同じだけのダメージを受けた場合、あなたは敗北となります。

敗北したら、現在のスペースにあるキャラクターのコマを倒します。その後、**3,000クレジット**を失い、持っているすべてのシークレットを捨て札(discard)とします(エンカウンターカードをそれぞれのデッキの一番下に置く)。

敗北した際、現在のターンのステップは最後まで実行しますが、まだ開始していないアクションやステップはすべてスキップします。



敗北したキャラクター

次の「計画(Planning)」ステップの際、あなたは移動、クレジットの獲得、または「計画」能力の使用の代わりに、**すべてのダメージを回復する**という選択肢を必ず選ばなければなりません。その後、マップ上でキャラクターのコマを立て直します。これで敗北状態ではなくなります。

もし、計画ステップよりも前に、何らかの能力によってダメージを回復し、その結果敗北状態になるほどのダメージがなくなった場合も、マップ上でキャラクターのコマを立て直します。

## 個人目標

各キャラクターカードの表面には、個人目標(personal goal)が記されています。この目標を達成すると、カードに記載された名声を1つ獲得し、その後カードを裏返します。裏返すと、目標は新しい能力に変わり、その能力が使用できるようになります。

ほとんどの目標は、特定のタスクを複数回実行することを要求します。これを記録するために、タスクを完了するたびに目標トークンをキャラクターカードの上に置きます。カードを裏返す際には、その上にあるすべての目標トークンを捨てて(discard)ください。



ゴールトークン

例：ランド・カルリジアンは、個人目標を達成するために2つの違法な貨物を運ぶ必要があります。違法な貨物を届けるたびに、その進捗を記録するために目標トークンを1つ、彼のキャラクターカードの上に置きます。

## 船のゴール

ゲーム中に購入したすべての宇宙船には、宇宙船目標が記載されています。

これらの目標は、個人目標とまったく同じように機能します。宇宙船の目標を達成することで、名声を獲得し、シートを裏返すことができ、新しい能力(そして伝説的な名前)を手に入れることができます。

## 戦闘の例

1. ボバ・フェットは、「地上戦をしてもよい」と書かれたエンカウンターカードを引きました。彼は戦闘することを選択します。
2. 彼の地上戦能力値は3です。
3. 彼は3つのダイスを振り、合計4ダメージを与えました。

4. 彼の左隣に座っているプレイヤーは、エンカウンターカードの指示に従って、ドラゴンスネークのために5つのダイスを振ります。合計3ダメージが出ました。
5. ボバ・フェットは対戦相手よりも多くのダメージを与えたため、戦闘に勝利しました。彼はエンカウンターカードの指示通り、3,000クレジットと1名声を獲得します。
6. ボバ・フェットはキャラクターに3ダメージを受け、これらのダメージトークンを彼のキャラクターカードの上に置きます。

## ジョブ

「仕事の話が入った。大物ギャングだ。クルーをまとめているところだ」  
-トバイアス・ベケット

ジョブは、多額のクレジットや名声をもたらす、秘密のミッションや強盗を表します。一部のキャラクターはジョブカードを持ってゲームを開始し、さらに多くのジョブを マーケットデッキから獲得することができます。

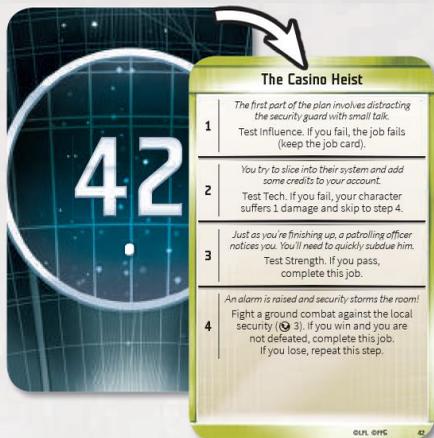
各ジョブ名のすぐ上には、それを試みる際にテストされるスキルのリストが記載されています。これらのスキルの一部は斜体で表示されており、これはそのテストに失敗するとジョブ全体に失敗する可能性が高いことを示しています。クルーを集めることで、多様なスキルを構築し、ジョブをより簡単に完了させることができます。しかし、スキルを持っていなくてもそのスキルをテストできることを忘れないでください（ただし、成功する可能性は低くなります）。

### ジョブへの挑戦

ジョブに挑戦するには、「遭遇」ステップの開始時に、カードに記載されている目的地にいる必要があります。そのターンの遭遇で、ジョブカードの指示に従うことができます。この指示は、しばしば特定のデータバンクカードを解決するよう求めるでしょう。



カジノ強盗のジョブは  
データバンク#42を解決するよう  
指示がある



データバンクカードには、ジョブを完了して報酬を得るために実行しなければならない一連のステップが記載されています。カードを声に出して読み上げ、ステップ1から始め、テストや戦闘が求められたら一度停止します。カードのステップを解決したら、特に指示がない限り、次の連続したステップに進みます。

もし敗北した場合、そのジョブは失敗です。ジョブが失敗すると、あなたのターンは終了します（カードのそれ以上のステップは解決しません）。データバンクカードをデッキに戻しますが、ジョブカードは手元に残しておいてください。これは将来のターンに再度挑戦できます。

カードの効果がジョブの完了を指示します。ジョブを完了したらデータバンクカードをデッキに戻し、ジョブカードに指定された報酬（通常はクレジット、名声、評判）を獲得します。報酬は、ジョブカードを捨てる (discard) か、ゲームから取り除くかのいずれかを指示します（右側の「捨てることとゲームから取り除くこと」のサイドバーを参照してください）。

### ジョブ中の戦闘

多くのジョブは、データバンクカード上の敵と戦闘することを要求します（あなたの左隣に座っているプレイヤーが敵のダイスを振ります）。あなたが敗北した場合、ジョブは失敗となります。敗北しなかった場合、ジョブの解決を続行します。データバンクカードには、戦闘に勝ったか負けたかに基づく、その他の指示が指定されている場合があります。

## 懸賞

「どんな手を使ってもいい。だが、生かして捕らえるのだ。  
バラバラにするな。」-ダース・ベイダー

懸賞は、特定のコンタクトを探し出して捕獲（または排除）するミッションです。一部のキャラクターは懸賞金カードを持ってゲームを開始し、さらに多くのカードを マーケットデッキから獲得できます。

懸賞から報酬を得るには、まずカードに指定されたコンタクトを見つけ、次に戦う必要があります。

各コンタクトトークンの裏面には、懸賞カードにも示されているクラス（色付きの点の数）が記載されています。この情報を使ってターゲットを見つけ出すことができます（例えば、緑のコンタクトを探しているなら、緑のコンタクトトークンがない惑星は避ける）。

通常、コンタクトに遭遇した場合、そのコンタクトのデータバンクカードを引いて解決します（10ページで説明されている通り）。しかし、もしそのコンタクトトークンがあなたの懸賞金カードのいずれかに一致する場合、データバンクカードを引く代わりに、そのコンタクトと戦うことを選択できます。

懸賞カードには、そのコンタクトの戦闘能力値と、それが宇宙船戦闘か地上戦かを示すアイコンが記載されています。あなたの左隣に座っているプレイヤーが、そのコンタクトとしてダイスを振ります。

戦闘に勝利した場合、以下のいずれかを選択します。

排除 (Eliminate) : コンタクトトークンをゲームから取り除き、排除の報酬を獲得する。

捕獲 (Capture) : コンタクトトークンを懸賞カードの上に置く。捕獲したコンタクトトークンを特定の惑星に運ぶことで、捕獲の報酬を獲得できます（9ページの「運搬アクション」を参照）。捕獲したトークンを届けた後、そのトークンをゲームから取り除きます。



懸賞のコンタクトを  
捕獲する

もし戦闘に勝利し、かつ同じ戦闘で敗北状態になった場合でも、敗北する前にコンタクトを排除または捕獲できます。

懸賞から報酬を得た後、そのカードはゲームから取り除 (remove) ます（ただ捨てる (Discard) のではありません）。もし戦闘に負けた場合、あなたは懸賞カードを保持し、コンタクトトークンは惑星上に残ります。

## “Discard”と“Remove”

ゲーム中、多くの効果でカードを捨てる (discard) ことがあります。

エンカウンター、マーケット、AIカードを捨てる (discard) 場合は、それらのカードを裏向きにして、それぞれのデッキの一番下に置きます。データバンクカードを捨てる場合は、正しい場所に戻してデッキに戻します。

一部の効果は、カードやトークンをゲームから取り除きます (remove) 。

カードやトークンがゲームから取り除かれた場合、そのコンポーネントをゲーム箱に戻します。そのゲーム中はもう使用されません。

### クルーへの懸賞

時々、地図上に存在しないコンタクトに対する懸賞金を持っていることがあります。それは、そのコンタクトが他のプレイヤーによってクルーカードとして雇われているためです。

自分のクルーに対する懸賞金がある場合は「遭遇」ステップ中に、そのクルーと遭遇とすることで戦闘をすることができます。この戦闘では、通常通り懸賞金カードに記載されている戦闘能力値をクルーが使用します。勝利した場合、クルーカードをデータバンクに戻し、そのコンタクトトークンを捕獲するか排除するかを選びます。敗北した場合、クルーは一番近い惑星に逃げます（クルーカードをデータバンクに戻し、そのコンタクトトークンを一番近い空いているコンタクトスペースに置きます）。自分のクルーと戦闘する際は、そのクルーの能力やスキルを使用することはできません。

他のプレイヤーのクルーに対する懸賞金がある場合、「遭遇」ステップ中に、そのプレイヤーと同じスペースにいる場合のみ、そのクルーと遭遇として戦闘をすることができます。戦闘開始時、そのプレイヤーはクルーを守るかどうかを選択します。

- ・守る場合：代わりにそのプレイヤーと戦闘します。惑星上にいれば地上戦を、ナビポイントスペースやマイルストロムにいれば宇宙船戦闘を行います。
- ・守らない場合：クルーと戦闘します。あなたの左隣に座っているプレイヤーが、あなたの懸賞金カードに記載された戦闘タイプと能力値を使って、クルーとしてダイスを振ります。

相手がクルーを守るかどうかにかかわらず、あなたが戦闘に勝利した場合、クルーカードを捨て（discard）、そのコンタクトトークンを捕獲または排除します。あなたが負けた場合、相手はクルーを保持し、追加の効果は何もありません。

## 拡張ゲームオプション

経験豊富なプレイヤーは、より長く壮大なゲームを望むかもしれません。このオプションを使用する場合、プレイヤーは10ではなく12の名声を獲得することで勝利します。このオプションを使用する際は、セットアップ前に、すべてのプレイヤーが勝利に必要な名声の量を知っていることを確認してください。

## モジュラーマップオプション

戦略の適応を好む経験豊富なプレイヤー向けに、このオプションを使用することで、様々な異なるマップを作成できます。セットアップ前に、すべてのプレイヤーがこのオプションの使用に同意した場合、4ページにあるマップを使用する代わりに、以下の手順を実行します。

1. 6枚のマップタイルすべてを取り、裏向きの山札にしてランダム化します。これらのタイルはわずかに異なる形状をしているため、目を閉じてランダム化することをお勧めします。
2. 一番上のタイルを表に返し、それを「反乱軍とシンジケート」の末端キャップに接続します。
3. 一度に1枚ずつマップタイルを引いて、前に引いたタイルに接続します。「ハットと帝国」の末端キャップを最後に置いたタイルに接続して、マップを完成させます。

モジュラーマップはその未知の性質上、4ページに示されている基本マップほど厳密なバランスが取れていません。とはいえ、毎回のゲームで新しい体験ができるため、このオプションを好むプレイヤーもいます。

## シングルプレイヤーモード

Outer rimを一人でプレイはできません。1人するには、キャラクターを通常通り動かし、もう一方のキャラクターはAIカードで動かし勝負します。シングルプレイヤーモードのルールは以下に記載します。

### セットアップ

以下の変更点と通常のセットアップを行ってください。

- ・すべてのAIコンポーネントをプレイヤーとして扱います。
- ・あなたのキャラクターを選んだ後、対戦相手となるAIキャラクターを選びます。このキャラクターは、ゲーム開始時にデータバンクカード#91または#92を所持している必要があります。
- ・AIプレイヤーの初期宇宙船として、G9 Riggerを選択します。
- ・あなたが先行プレイヤーとなり、4,000クレジットを受け取ります。AIは後攻プレイヤーとして、6,000クレジットを受け取ります。
- ・AIプレイヤーのキャラクターカードに記載されているセットアップ指示に従います。次に、貨物またはジョブに記載されている目的地にゴールトークンを置きます。（AIのゴールを参照）
- ・AIカードをシャッフルし、裏向きの山札としてAIプレイヤーのキャラクターカードの近くに置きます。

### Playing the Game

ゲーム中、あなたのターンは通常通り解決します。あなたの各ターンの終了時、AIプレイヤーがターンを行います。AIプレイヤーのターンを解決するには、単純にAIデッキの一番上のカードを引き、そのカードに書かれた内容を上から順に解決していきます。“最初に適用できるものを実行する”と指示されている場合、そのセクションの一番上の箇条書き項目を、可能であれば解決します。この項目に効果がない、または解決できない場合（例えば、AIプレイヤーに回復するダメージがないなど）、代わりに次の項目を解決します。以降も同様です。

“適用できるものをすべて実行する”と指示されている場合、そのセクションの各箇条書き項目を上から順に解決します。効果がない、または解決できない項目はスキップします。カードを解決した後、そのカードを裏向きにしてAIデッキの一番下に捨てます。その後、あなたはあなたのターンを通常通り解決します。最初に名声ポイントを10獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。

### AIプレイヤーのカードとクレジット

AIプレイヤーの名声、クレジット、カードのゲーム状況を、まるで実際のプレイヤーのように追跡します。例えば、AIの貨物カードは宇宙船の貨物スロットに置くなど、物理的に管理します。AIプレイヤーは、以下の例外を除き、カードに記載された**アビリティを使用しません**。

宇宙船やキャラクターの能力値を増加させるアビリティ（例：「+1 $\odot$ を得る」）のみ使用します。個人的な目標や宇宙船の目標を達成することはありません。

### AIゴール

AIプレイヤーはゴールトークンを使って、貨物を届けたり、ジョブを完了したりできる惑星をマークします。これらのトークンは、AIが自分のターンでどこへ移動するかを決定するために使用されます。

AIの最初の目標トークンは、セットアップ中にAIの初期貨物または仕事の目的地である惑星に置かれます。その後、AIカードの指示によって、追加のゴールトークンがマップ上に配置されます。

## 移動

AIプレイヤーが移動を指示された場合、その宇宙船のハイパードライブ値 (🚀) に等しいマス数だけコマを動かします。常にマップ上の最も近い目標トークンに向かって移動します。もしAIのいるマスにゴールトークンがある場合、移動しません。複数の経路で目標に近づける場合、最も目標に接近する方向を選んで移動します。

通常のプレイヤーと同様に、パトロールのスペースに入った場合、そのパトロールとの評判がポジティブでなければ移動を停止しなければなりません。

通常のプレイヤーとは異なり、AIプレイヤーはメイルストロームをナビポイントのように通過できます。

**重要なルール:** AIがナビポイントで移動を終えるはずだったとしても、そのナビポイントに入る直前の2つのマスのうち、どちらかが惑星であった場合、代わりにその惑星で停止します。

## 購入

ほとんどのAIカードは、AIプレイヤーにカードの購入を許可します。購入するマーケットデッキは常に指定されています (例:

“🗳️を購入する”)。AIプレイヤーは惑星にいる場合のみ購入できます。

購入前に、指定されたデッキの一番上の (表向きの) カードを以下のいずれかの条件に当てはまる場合、捨てます。

- ・そのカードが、AIプレイヤーが現在いる惑星で購入できない。
- ・一番上のカードを購入するのに十分なクレジットがない。
- ・一番上のカードと一致する空きスロットがない。
- ・🗳️マーケットデッキから購入する場合、一番上のカードのコストが、現在の宇宙船のコストよりも高くない。

AIプレイヤーは、そのマーケットデッキの一番上のカードを購入するために必要なクレジットを支払い、空いているスロットにカードを置きます。

- ・一番上のカードと一致する空きスロットがない場合、カードを購入しません。
- ・“ケッセルでは購入できない” のようなカードの購入制限に従わなければなりません。
- ・現在の宇宙船よりコストが高い宇宙船のみを購入します。

カードを購入した後、そのマーケットデッキの一番上のカードを公開し、公開されたカードに描かれているパトロール移動アイコンを解決し、パトロールをAIプレイヤーに向かって移動します。

## ジョブと違法な貨物

一部のAIカードは、AIプレイヤーが所有するジョブを完了することを許可します。AIプレイヤーは、仕事カードの「報酬」セクションに書かれている内容を解決するだけで、仕事を完了します。AIプレイヤーはデータバンクカードを引いたり、いかなるテストも行いません。

AIプレイヤーが惑星で貨物を届けたり、仕事を完了したりした後、その惑星からゴールトークンを1つ取り除きます。

AIプレイヤーが違法な貨物を運搬する場合、貨物カードに記載されているダイスを振る指示は無視します。ただし、一部のAIカードは、違法貨物を運搬した際にAIプレイヤーがダメージを受けるよう指示することがあります。

## 補足

ルールリファレンス (18~19ページ) の付録3に、シングルプレイヤーゲームにおける複雑な状況を解決するための補足説明とルールが記載されています。

## CREDITS

**Game Design and Development:** Corey Konieczka with Tony Fanchi

**Technical Writing:** Adam Baker

**Producer:** Molly Glover

**Technical Editing:** James Kniffen

**Proofreading:** Heather Silsbee

**Graphic Design:** Duane Nichols and Michael Silsby with Caitlin Ginther and Toujer Moua

**Graphic Design Manager:** Christopher Hosch

**Cover Art:** Darren Tan

**Interior Art:** Bernard Bittler Arias, Jacob Atienza, Christopher Balaskas, Tiziano Baracchi, Colin Boyer, Matt Bradbury, Mark Bulahao, Adam Burn, JB Casacop, Sidarth Chaturvedi, Alexander Chelyshev, Anna Christenson, Laura Csajagi, Alexandre Dainche, Anthony Devine, Aurore Folny, Mariusz Gandzel, Zachary Graves, Marko Horvatin, Audrey Hotte, Rafal Hryniewicz, Joel Hustak, Lukasz Jaskolski, Jeff Lee Johnson, Jason Juta, David Kegg, Yigit Koroglu, Sam Lamont, Adam Lane, Ignacio Bazan Luzcano, Antonio José Manzanedo, Mark Molnar, Reiko Murakami, Jake Murray, Ameen Naksewee, David Auden Nash, Mike Nash, Borja Pindado, Maciej Rebisz, Francisco Rico, Emilio Rodriguez, Alexandru Sabo, Stephen Somers, Jonas Springborg, Nicholas Stohman, Darren Tan, Andrea Ugrai, Ryan Valle, Magali Villeneuve, Jimmy Zhang, and Ben Zweifel

**Art Direction:** Jeff Lee Johnson

**Quality Assurance:** Andrew Janeba and Zach Tewalthomas

**Licensing Coordinators:** Sherry Anisi and Long Moua

**Licensing Manager:** Simone Elliott

**Production Management:** Jason Glawe and Dylan Tierney

**Visual Creative Director:** Brian Schomburg

**Senior Project Manager:** John Franz-Wichlacz

**Senior Manager of Product Development:** Chris Gerber

**Head of Studio:** Andrew Navaro

## LUCASFILM LIMITED

**Licensing Approvals:** Chris Gollaher and Brian Merten

## PLAYTESTERS

Brad Andres, Christopher Beck, Dane Beltrami, Joost Boere, Shaun Boyke, Frank Brooks, Paul Carlson, Jim Cartwright, Daniel Lovat Clark, David Cockerline, Ethan Cox, Ian Cross, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Paul Dyson, Julia Faeta, Marieke Franssen, Derrick Fuchs, Nathan Hajek, Aaron Haltom, Cole Hanton, Philip D. Henry, Anita Hilberdink, Tim Huckelbery, Neil Hudson, Nathan Karpinski, James Kniffen, Alanna Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Emile de Maat, Scott Marlow, Todd Michlitsch, Joe Olson, Vera van Schaijk, Alexandra Schwalbe, Léon Tichelaar, Marjan Tichelaar-Haug, Jason Walden and Ben Waxman

Special thanks to all our beta testers.

© & ™ Lucasfilm Ltd. Fantasy Flight Games and the FFG logo are © of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGES 13 YEARS OR YOUNGER.



## 参照

このページには、ゲーム中に参照する必要があるかもしれない、よく使われるルールやアイコンがリストされています。

## 戦闘

自分のターンを解決しているプレイヤーが攻撃者となります。以下のステップを解決します。

1. **攻撃者ダイスを振る**：攻撃者は、戦闘の種類に応じて、地上戦または宇宙船戦闘の能力値に等しい数のダイスを振りまします。
2. **ダメージを計算する**：各ヒット（★）は1ダメージ、各クリティカル（✱）は2ダメージです。
3. **防御者ダイスを振り、ダメージを計算する**：防御者は、自身の戦闘能力値に等しい数のダイスを振り、与えたダメージ量を計算します。
4. **勝者を決定する**：最も多くのダメージを与えたプレイヤーが戦闘に勝利します。同点の場合は、攻撃者が勝利します。戦闘の勝敗に基づいて発生する能力をすべて解決します。
5. **ダメージを受ける**：各プレイヤーは、相手が振ったダメージを受けます。ダメージを受けるのはプレイヤーのみです。

## スキルテスト

ダイスを2つ振ります。振ったシンボルと、必要なスキルを持っているかどうかに基づいて合否を判定します。

- ・ **スキルなし (Unskilled)**：合格するには、クリティカル（✱）が少なくとも1つ必要です。
- ・ **スキルあり (Skilled)**：合格するには、クリティカル（✱）またはヒット（★）が少なくとも1つ必要です。
- ・ **高度なスキルあり (Highly Skilled)**：合格するには、クリティカル（✱）、ヒット（★）、またはフォーカス（👁）が少なくとも1つ必要です。

## 派閥



ハット



シンジケート



帝国軍



反乱軍

## 犯罪シンジケート

銀河には、ブラック・サン、パイク、クリムゾン・ドーンなど、多くの異なる犯罪シンジケートが存在します。それぞれが独自の組織ですが、そのうちの1つを裏切れば、あなたの行いは犯罪の裏社会全体に広まります。このため、シンジケートの評判は、すべてのシンジケート全体に対するあなたの評価を表します。

## マーケットデッキ



**懸賞デッキ (Bounty Deck)**：主に懸賞で構成されますが、他のプレイヤーを攻撃できるジョブも含まれています。このデッキには11枚のカードがあります。



**貨物デッキ (Cargo Deck)**：主に貨物で構成され、クレジットや時には名声を得るために運ぶことができます。このデッキには10枚のカードがあります。



**装備と改造デッキ (Gear and Mod Deck)**：戦闘能力値、体力、船体値、またはハイパードライブを向上させる装備と改造で構成されます。このデッキには15枚のカードがあります。



**ジョブデッキ (Job Deck)**：主にジョブで構成されますが、あらゆるスキルテストで役立つクローも含まれています。このデッキには14枚のカードがあります。



**贅沢品デッキ (Luxury Deck)**：常に名声を得る方法を提供する高価なカードで構成されます。このデッキには11枚のカードがあります。



**宇宙船デッキ (Ship Deck)**：購入できる宇宙船で構成されます。このデッキには9枚のカードがあります。

## アイコン



ヒット



クリティカル



フォーカス



ポジティブ



ニュートラル



ネガティブ



クレジット



名声



地上戦能力値



体力



戦闘能力値



船体値



ハイパードライブ



ドロイド

## 忘れがちなルール

- ・ 懸賞との戦闘は常に「遭遇」ステップ中に発生し、通常はコンタクトとの通常の遭遇を中断させます。
- ・ 敗北状態になった場合、3,000クレジットを失い、持っているすべての秘密 (secrets) を捨てます。
- ・ パトロールは、マーケットデッキからカードを購入した後に移動します。マーケットデッキからカードを捨てた (discard) 後には移動しません。
- ・ パトロールとの戦闘に負けた場合、パトロールを任意の方向に1スペース移動させます。
- ・ パトロールとの戦闘に勝った場合、そのパトロールの派閥との評判を1つ失い、パトロールに記載されている報酬を獲得します。
- ・ 複数のプレイヤーが最も多くの名声で同点の場合、全員が「最も有名なプレイヤー」と見なされます。これは、ゲーム開始時にはすべてのプレイヤーが最も有名なプレイヤーであることを意味します。