

外宇宙からの恐るべき緑のもの

プロローグ

宇宙のどこか遠くの高度な文明が、最初の宇宙船を建造しました。5つの惑星から乗組員が選ばれた探査船「ZNUTA(ズヌーター)」は、未知の世界に向けて出発しました。彼らは何年も旅行し、新しい世界の地図とチャートを作成し、ズグワーツ(食料)を食べ、3D 玉突き(ビリヤード)で遊んだ。

最終的に、彼らは準知的生命体のいる世界を見つけ、マスコットとして連れてきました。彼らが知らなかったのは、その惑星の「鉱物標本」は実際には卵だったということです。船上の見えない場所で、卵から「恐るべき緑のもの」が孵化しました。モンスターは成長し産卵しました。孵化した幼体は船の中に潜んでいました。その後、乗組員はそれらを発見しました...

1人のプレイヤーが「恐るべき緑のもの」の役割を引き受け、乗組員を食べて幸せに成長させる。もう一方のプレイヤーは、宇宙人の脅威と戦う宇宙船の乗組員を表している。

このゲームは、次のコンポーネントで構成されている。

・ゲームボード

・このルールブック

・5個の緑色のサイコロ

・カウンターを保持するジップロックバッグ

・以下のプレイカウンターを含むカウンターシート:

・**22人の乗組員**-ロボットとマスコットを含む

・**71個の恐るべき緑のもの**-成体12頭、幼体18匹、卵19個、断片22片

・**29個の武器**-酸のボトル(Bottles of Acid)3本、ズグワーツの缶(Canisters of Zgwortz)3缶、通信ビーマー(Comm Beamer)2丁、電気フェンス(Electric Fence)2枚、消火器(Fire Extinguisher)2本、ガス手榴弾(Gas Grenade)3個、注射器(Hypodermics)2本、ナイフ(Knife)3本、玉突きスティック(Pool Stick)2本、ロケット燃料(Rocket Fuel)3缶、スタンピistol(Stun Pistols)2丁、と溶接トーチ(Welding Torch)2器。

・**15個の武器効果チット(赤)**-4個の1D破片化(Fragment)、1個の成長(Grow)、1個

の

収縮(shrink)、2個の気絶(Stun)力5D、2個の効果なし(No-effect)、1個の殺傷力(Kill)5D、2個の殺傷力4D、2個の殺傷力3D。

・**14のオプション駒**-3隻の小艇(偵察艇[Scout]、操縦艇[Cock-boat]、円盤[Saucer])、2基の貨物発動機(Cargo Mover)、8基のジェットスーツ(Jet Suit)、およびマスコット用スーツ(Ook Soot)。これらは「ZNUTAR 外(ズヌーター)」のオプションルールで使用する。

24 ページ参照。

初ゲームの前に

カウンターシートからカウンターを取り外し、ルールを一読する。次に、1 人のプレイヤーが乗組員、もう 1 人がモンスターを率いる。これでプレイの準備が完了した。

ゲームカウンターとゲームマップ

乗組員とモンスターのカウンターには 3 つの数字があり、次の様に示されている。

移動力: 乗組員またはモンスターが 1 ターンに進入できるエリアの数。

耐久力: そのカウンターが「死亡」ために、必要な攻撃ダイスの目の数。

殺傷力: 乗組員またはモンスターが白兵戦で振るサイコロの数。

ゲームボードは探査船「ZNUTA(ズヌーター)」の船内を表している。船は、コンパートメント(船室)や通路セクションのエリアに分割されている。ハッチは壁に黒い太線で示されている。ゲーム開始に武器が置かれているエリアには、武器の絵が描いてある。

ゲームボードには、乗組員が利用できる武器が描かれた武器ディスプレイもある。各武器を試すと、武器効果チットをランダムに引き、武器ディスプレイの画像の横に配置する。これは、その武器のゲームの残り期間中の効果を示している。

			移動力
	Machinist	5	
殺傷力	2	14	耐久力

プレイの準備

搭乗員プレイヤーは、29 個の武器をゲームボード上の同じ武器の絵のあるエリアに配置する。武器カウンターの数とその武器の絵よりも多い場合、搭乗員プレイヤーは、各絵に少なくとも 1 個の武器をそのエリアに置くように、分けて配置する。モンスタープレイヤーは、モンスターを成体、幼体、卵、断片の山に分類し、それらをプレイヤーの前に置く。15 枚の赤い武器効果チットをゲームボードの横に置いたカップの中に入れます。

「ZNUTAR 外」のオプションルールを使用する場合、8 個のジェットスーツと 2 個のカーゴムーバーがポートベイとカーゴホルドに配置して始める(24 ページ参照)。オオクセスーツ(Ook Soot)

は DC Central に置く。小艇が宇宙船から離れない限り、ボートカウンターはゲームボードに配置しない。

さて、プレイが始める前に、3 つのことをする必要があるのである。搭乗員プレイヤーが乗組員を配置する。モンスタープレイヤーはモンスターを配置する。そして乗組員がモンスターを発見！

乗組員の配置

搭乗員プレイヤーは、次のリストから場所を選択して、船の中に乗組員を配置する。

イッド船長(Captain Yid) (3/27/3)	第 1 又は第 2 艦橋(Bridge)
一等航海士(1st Officer) (2/19/3)	第 1 又は第 2 艦橋(Bridge)
通信士(Comm Officer) (1/11/4)	第 1 又は第 2 艦橋(Bridge), コンピュータ室(Computer Room)
操船士(Operations Officer) (1/12/3)	生命維持センタ(Life Support Center), 士官控室(Officers' Quarters)
機関士 Engineering Officer (1/12/2)	機関室(Engine Room), 娯楽室(Pool Room)
補給士(Supply Officer) (1/11/2)	売店(Ship's Store), 士官食堂(Wardroom)
船医士(Doc) (1/11/4)	医務室(Sick Bay), 娯楽室(Pool Room)
看護員(Medic) (1/11/4)	医務室(Sick Bay), 病室(Hospital Ward)
通信員(Sparks) (1/16/3)	第 1 又は第 2 艦橋(Bridge)
海兵軍曹(Marine Sergeant) (3/21/3)	娯楽室(Pool Room), 食堂(Mess Deck)
海兵隊員(Marine)2 人 (2/19/3, 2/18/3)	娯楽室(Pool Room), 保安所(Sick Bay)
コック(Cook) (1/21/3)	調理室(Galley), 士官食堂(Wardroom)
事務員 Yeoman (1/15/3)	第 1 又は第 2 艦橋(Bridge)
技術員(Technician) (1/11/4)	どこかのセンサー室(Sensor)
機関員(Engineer) (2/13/2)	機関室(Engine Room), どちらかの工作室(Machine Shop)
機械工(Machinist) (2/14/2)	どちらかの工作室(Machine Shop)
艇長(Coxswain) (2/18/3)	食堂(Mess Deck), 保安所(Sick Bay)
パイロット(Pilots)2 人 (1/15/3, 1/12/3)	船員控室(Crew's Quarters), 娯楽室(Pool Room)
ロボット(Robot) (4/44/1)	どちらかの工作室(Machine Shop)
マスコット(Mascot) (1/8/4)	船長室(Captain's Cabin)

最初のモンスター数

すべての乗組員カウンターが配置された後、モンスタープレイヤーは、最初の「恐るべ

き緑のもの」の数を決定する。サイコロを1個振り、下表を参照する。

1D	モンスターの数
1	卵6個, 幼体4匹, 成体2頭
2	卵6個, 幼体3匹, 成体3頭
3	卵5個, 幼体4匹, 成体3頭
4	卵4個, 幼体4匹, 成体4頭
5	卵2個, 幼体5匹, 成体4頭
6	卵1個, 幼体6匹, 成体4頭

最初のモンスターの配置

モンスタープレイヤーはサイコロを1個振り、最初のモンスターを配置する場所を決め、モンスターをゲームボード上に配置する。初期配置モンスターの残りは、エリアごとに1個ずつ配置する。それぞれが、モンスターがすでにモンスターがいるエリアに隣接する（通路またはハッチで接続された）エリアに配置する必要がある。搭乗員がいるエリアにモンスターを配置することはできない。

1D	最初にモンスターがいるのは ...
1	主貨物室(Main Cargo Hold)
2	科学実験室(Science Lab)
3	偵察艇ベイ(Scout Bay)
4	コックポートベイ(Cock-boat Bay)
5	円盤ベイ(Saucer Bay)
6	上から選択

恐るべき緑のものを発見

すべてのモンスターが配置された後、乗務員プレイヤーは1人または2人の乗組員を印刷された移動力で移動させて、「恐るべき緑のもの」を含むエリアに入れる必要がある。乗組員がモンスターのいるエリアに入ると、乗組員は、「恐るべき緑のもの」と白兵戦で戦闘することになる（11ページの「攻撃」を参照）。乗組員は、この移動の前に武器を持ち出すことはできない。この最初の戦闘で誰が勝っても、アラームが鳴り、モンスターの第1ターンからゲームが始まる。

プレイのシーケンス

「宇宙からの恐るべき緑のもの」は、交互にプレイするターンを繰り返す。ターン中、

プレイヤーはカウンターを次の順序で、ゲームボード上を移動させ、敵を攻撃する。

モンスタープレイヤーターン

1. 成長フェイズ
2. 移動フェイズ
3. 攻撃フェイズ
4. 回復フェイズ

搭乗員プレイヤーターン

1. 武器を掴む フェイズ
2. 移動フェイズ
3. 攻撃フェイズ
4. 回復フェイズ

モンスタープレイヤーターン

1. 成長フェイズ モンスタープレイヤーは 4 レベルあるモンスターのレベルの中から 1 レベルを選び、「成長」させることができる。「破片」を選択すると、すべての「破片」が「幼体」に成長する。「卵」を選択すると、すべての「卵」が孵化して「幼体」になる。「幼体」を選択した場合、ボード上のすべての「幼体」を「成体」に交換する。「成体」を選んだ場合、各「成体」モンスターは産卵する。各「成体」カウンターの下に「卵」カウンターを置くこと。

混同しないように、カウンターを 1 個ずつ交換すること。(戦闘の結果で) 気絶したモンスターは成長したり、産卵したりできない。特定のレベルの全モンスターを成長させるのに十分なカウンターがない場合、モンスタープレイヤーは、ゲームで提供されたカウンター数の制限の範囲で、成長または産卵するモンスターを決定する。

2. 移動フェイズ 成長または産卵した直後でも、気絶していないすべての「幼体」と「成体」のモンスターは移動できる。「幼体」は 1 ターンに 1 エリアだけ移動できる。「成体」は 1 ターンに最大 2 エリアに移動できる。「卵」と「破片」は移動できない。モンスターは搭乗員、または電気フェンスのあるエリア(武器、14 ページを参照)から常に離れることができる。しかし、乗組員がいるエリア(乗組員が気絶している場合を除く)、または動作中の電気フェンスが設置されているエリアに入るとすぐに停止しなければならない。

3. 攻撃フェイズ すべての移動を完了すると、「緑のもの」はモンスターと同じエリアにいる一部またはすべての乗組員を攻撃できる。攻撃は、攻撃側プレイヤーの選択により、1 エリア毎に解決する。各モンスターは 1 ターンに 1 回、殺傷力を使用できる(気絶したモンスターは攻撃できない)。同じエリアにいるモンスターはいくつでも同じ乗組員を攻撃でき

る。殺傷力と同数のサイコロを振り、出の目は合計して用いる。いずれの攻撃においても、合計した出目が攻撃された乗組員の耐久力以上の場合、乗組員は死亡する（プレイから除去される）。攻撃目標が死亡しなかった場合、攻撃の効果はなしとなる。

乗組員が死亡すると、その乗組員の死体を攻撃したモンスターの 1 頭(匹)が食い尽くし、直ちに 1 レベル成長する。複数のモンスターが攻撃に関与した場合、モンスタープレイヤーは成長するモンスターを選択できる。例外：ロボットが食べられた場合の影響は予測できない！ 12 ページ参照。

4. 回復フェイズ すべての攻撃が完了した後、気絶したすべてのモンスターが回復する。カウンターをボードの上方向に向けること。

モンスター攻撃の例

1. モンスタープレイヤーは、最初の攻撃を行う場所を選択する。この場合、彼は食堂(Mess Deck)を選択した。

2. モンスタープレイヤーは、エリア内のどの乗員を攻撃するモンスターを決定する。すべての乗員を攻撃する必要はないが、サイコロを振る前に、エリア内のすべての攻撃を明示しなければならない。この場合、彼は「成体」2 頭がコックを攻撃し、「幼体」がマスコットを攻撃することに決めた。彼はパイロットを無視することにした。

3. 各攻撃の殺傷力を計算し、その数のサイコロを振る。出た目の合計と乗組員の耐久力を比較する。コックを攻撃する「成体」2 頭は殺傷力 8D でサイコロを 8 個振る (6、5、5、4、4、3、1、1 = 29)。コックの耐久力は 21 なので、コックは死亡する。彼のカウンターはボードから取り除かれ、彼を攻撃したモンスターの 1 頭が卵を産む。マスコットへの攻撃は、「幼体」の殺傷力 2D なので、サイコロを 2 個振る (5、2 = 7)。マスコットの耐久力は 8 なので、攻撃は失敗となる。

4. モンスタープレイヤーは、次の攻撃を解決するエリアを選択する。

搭乗員プレイヤーターン

モンスタープレイヤーが攻撃を終えた後、搭乗員プレイヤーは自分のターンを始めることができる。

1. 武器を掴む フェイズ 利用可能な武器が保管しているエリアにいる乗組員は、「武器を掴む」ことができる（マスコットを除く）。各乗組員は 1 個の武器カウンターを運搬運搬することができる。武器を掴んだら、それを運搬する乗組員カウンターの下に武器カウンターを置く。乗組員が 2 人以上いるエリアで、自分のターンを開始した乗組員は、運搬している武器を交換したり、運搬を交代したりすることができる。武器を運搬している乗組員は、武器を使用しない代わりに、白兵戦で戦うこともできる。マスコットと「恐るべき緑のもの」は武器を運搬したり、使用したりすることはできない。ゲームで提供される武器カウ

ンターの数には、限りがある。

2. 移動フェイズ すべての乗組員カウンターには、移動力が印刷されている。これは、乗組員が 1 ターンに入ることができる隣接エリア（ハッチまたは開いた通路で接続）数である。スマバリ人は 2 移動力、フラム人とスندگان人は 3 移動力、リダング人とマスコットは 4 移動力、ロボットは 1 移動力を持っている。武器を運搬しても、移動力は影響を受けないが、乗組員は移動中に「武器を掴む」ことはできない。

搭乗員プレイヤーは、毎ターン、一部またはすべての乗組員を移動させることができる。乗組員は、「成体」または「幼体」のモンスター、または動作中の電気フェンスを含むエリアに入ると移動を停止しなければならない。乗組員は、現在いるエリア内に何があっても、常にそのエリアを離れることができる！

3. 攻撃フェイズ 搭乗員プレイヤーは、モンスターの攻撃と同様、一度に 1 つのエリアで、「恐るべき緑のもの」に対するすべての乗組員の攻撃を解決できる。白兵戦で攻撃する乗組員は、攻撃するモンスターと同じエリアにいる必要がある。一部の武器は、隣接するエリアまたは通路に投げたり、発射したりすることができる。各武器の使用法は次のページから説明してある。

「恐るべき緑のもの」に対する武器の効果は、新しい武器が使用されるたびに、カップから武器効果チットを引き決定する（以下を参照）。ロケット燃料とガス手榴弾は爆破エリアにいる乗組員にも悪影響を与える。ロケット燃料は、すべての乗組員に対して、殺傷力 5D で、ガス手榴弾はロボット以外のすべての乗組員に対して、気絶力 5D で攻撃することになる。

乗組員が落とした武器や投げた武器、また死亡時に置き去りにされた武器は、すべてボード上に残る。それらは、その後のターンの「武器を掴む」フェイズ中に「掴む」ことができる。例外：搭乗員プレイヤーは、酸のボトル、ロケット燃料、ガス手榴弾、またはズグワーツの缶を使用した場合、それらのカウンターを適切な開始エリアに戻すこと（地図を参照）。後で「掴み」、また使うことができる。

4. 回復フェイズ ガス手榴弾で、ターンの最初から通して気絶していた乗組員は、ターンの最後に回復する。

移動

プレイヤーターンの移動フェイズでは、プレイヤーの全てのカウンターが船内を移動することができる。各カウンターには、移動力が印刷されている。移動力は、カウンターが 1 ターンの間に入ることができる船内エリアの最大数で示してある。カウンターの移動力は下る場合はあるが、1 ターンでその数を超えることはない。移動力を次ターン以後のために保存したり、他のカウンターに譲渡したりすることはできない。

移動方法

乗組員やモンスターは、それらのいるエリアから隣接エリアに移動することによって船内を移動する。エリアが隣接しているのは、ハッチ（壁の太い黒い線）または開いた通路（通路の細い黒い線）で接続されている場合のみである。カウンターは 1 移動力を使って隣接エリアに入る。

移動制限

カウンターは、対戦相手のカウンターが 1 個以上あるエリアに入ると常に移動を停止しなければならない（卵、断片、および気絶した敵を除く）。電気フェンス（次のページ）を含むエリアに入ると、すべてのカウンターは停止しなければならない。ただし、電気フェンスが動作中の場合に限られる。

「乗組員脱出」（20 ページ）を試みる、または「ZNUTA(ズヌーター)の外」ルール（23 ページ）を使用しない限り、カウンターは「ZNUTA(ズヌーター)」を離れることはない。

スタッキング

一方または両方の複数のカウンターが同じエリアを占めることがある。このゲームに「スタック制限」はない。

攻撃

ゲームには基本的に 2 種類の攻撃方法がある。白兵戦は、モンスターと乗組員の両方が使える攻撃手段であり、武器攻撃は、乗組員だけが実行できる、武器を使用する攻撃手段である。ほとんどの攻撃は殺傷力と同数のサイコロを振ることになる。敵カウンターに対して出た目の合計がそのカウンターの耐久力以上なら、そのカウンターは死亡する！

複数のカウンターが 1 個の敵を攻撃する場合、すべての殺傷力を合計する。合計殺傷力と同数のサイコロを振り、出た目の合計が攻撃目標のカウンターの耐久力以上なら、そのカウンターは死亡し、プレイから除去される。

白兵戦

白兵戦は、攻撃するカウンターと被攻撃カウンターが同じエリアにいることが必要である。各カウンターは、殺傷力の数値に関係なく、1 ターンに 1 個のカウンターしか攻撃できない（訳注：殺傷力は分割できないし、1 個のカウンターで複数の敵カウンターと白兵戦をすることはできない）。攻撃側プレイヤーは、すべての敵を攻撃するのに十分なカウンターがあるなら、エリア内の敵カウンターの一部、又はすべてを攻撃することを選択できる。

（訳注：防御側のカウンターが多い場合は、白兵戦に参加しない、保護する乗組員／モンスターを選ぶことができる。）

攻撃後のモンスターの成長

乗組員が死亡するたびに（ロボットを除く）、モンスターの1頭(匹)が肉体を食り、すぐに1レベル成長する。「成体」が死体を食べると「卵」を産む。複数のモンスターで攻撃した場合、成長するモンスターは、モンスタープレイヤーが選択する。

「リードフット」ロボット

ロボットが「緑のもの」からサラダを作るために、「緑のもの」は皆、「リードフット」を最も深刻な脅威と見なしている。ロボットと同じエリアにいるモンスターはロボット以外を攻撃できない。攻撃が成功し、「リードフット」が破壊された場合、モンスタープレイヤーはロボットを食べる「緑のもの」を1個の選ぶ必要がある。武器効果チットを1個引き、その結果を直ちに適用する。このチットは再び使えるようにカップに戻すこと。

武器

「ZNUTA(ズヌーター)」の乗組員はすべて、殺傷力を使用して、「恐るべき緑のもの」と白兵戦をすることができる。しかし、これがモンスターに対処する唯一の方法である場合、乗組員はすぐに問題を抱えることになる。生き残るには、武器を使う必要がある。

武器には、主に2種類の使い方（手持ちと投擲）と2つの効果範囲（個別とエリア効果）がある。

手持ち武器は、溶接トーチ、スタンピストル、通信ビーマー、注射器、玉突きスティック、消火器である。

投擲武器には、ロケット燃料の缶、ガス手榴弾、ズグワーツの缶、酸のボトルがある。

ナイフは手持ちまたは投擲のどちらでも使用でき、アクティブな電気フェンスは常に1つのエリアに設置することになる。

個々の武器は、攻撃中の1個のモンスターのみに影響を与える。エリア効果武器は、攻撃しているエリア（または、一部は武器と同じエリア）のすべてのモンスターに影響を与える。ただし、サイコロを振る必要がある場合は、影響を受けるカウンターごとに別々に振ること。

視線(LOS)

「ZNUTA(ズヌーター)」のハッチは自動で、簡単に開閉できる。したがって、乗組員がハッチに立ち、一瞬開いて、そこから武器を発射したり、次のエリアに投げたりすることが可能である。乗組員の視線(LOS)は、隣接するハッチを通り、壁や別のハッチによって遮られるまで続く。乗組員の視線(LOS)は、廊下を真直ぐのばせるが、角は曲がれない。

視界は、途中にいる生物によって決して遮られることはない。スタンピストルを持った乗組員は、通路の一端でハッチを開け、モンスターと乗組員のグループを通して発砲し、通路の遠端のターゲットを攻撃することが可能である。

攻撃制限

「成体」または「幼体」のモンスターがいるエリアに移動した乗組員は停止しなければならない。そのターンに攻撃する場合、そのエリアのモンスターしか攻撃できない。遠隔攻撃が可能な武器を持っていても、他のエリアのモンスターを攻撃することはできない。

「成体」または「幼体」のモンスターがいるエリアから移動を開始できる乗組員は、そこにとどまり、別のエリアのモンスターに対して遠隔武器を使用できる。

モンスターカウンター不足

ゲームで使用できるカウンターの数は、ゲーム内で提供された数に制限されている。ある種類のモンスターカウンターが完全になくなる場合とは、おそらく「緑のもの」が優勢であることを意味している。

- ・「成体」用カウンターが残っていない場合、「幼体」は何らかの理由で成長できないため、「成長」の結果は無視すること。
- ・「幼体」カウンターが残っていない場合、「破片」と「卵」は何らかの理由で成長できず、戦闘結果で「破片」となった「成体」結果はプレイから除去される。
- ・「破片」カウンターが残っていない場合、「破片」の結果を受けたモンスターはプレイから除去される。(サイコロを振った結果と残っている「破片」カウンターが等しくない場合、モンスターは除去され、「破片」カウンターは手元に残る。)
- ・「卵」カウンターが残っていない場合、「成体」は「卵」を産むことができず、「破片」の結果を受けた「幼体」と「破片」はプレイから除去される。

武器

酸のボトル(Bottle of Acid)

利用可能数: 3

保管場所: 科学実験室(Science Lab.)

酸のボトルは、攻撃するモンスターに投げる必要がある。又、1 ターンに 1 個のモンスターのみに影響を与える。酸のボトルは、それを運ぶ乗組員と同じエリアで使用されるか、または隣接するエリアに投げるができる。

酸のボトルが使用されたら、カウンターを科学実験室に戻すこと。

ズグワーツの缶(Cannister of Zgwortz)

利用可能数: 3

保管場所: 食堂(Mess Deck)、調理室(Galley)

ズグワーツの缶は、攻撃するモンスターに投げる必要がある。又、1 ターンに 1 個のモンスターのみに影響を与える。ズグワーツの缶は、それを運ぶ乗組員と同じエリアで使用されるか、または隣接するエリアに投げるができる。

ズグワーツの缶が使用されたら、カウンターを食堂又は調理室(搭乗員プレイヤーの選択)に戻すこと。

通信ビーマー(Comm. Beamer)

利用可能数: 2

保管場所: 両方のセンサー室(Sensor)

通信ビーマーは、目標となるエリア内のすべてのモンスターに影響を与える。使用者が見通せるエリア（上記の視線を参照）を狙うことが可能である。通信ビーマーは、1 ターンごとに船の 1 エリアのみに効果がある。乗組員を援助する、通信ビーマーの選択ルールは 23 ページ参照。

電気フェンス(Electric Fence)

利用可能数: 2

保管場所: 主貨物室(Main Cargo Hold)

電気フェンスは、フェンスを含むエリアに移動するか、そのエリアに留まるすべてのモンスターに影響を与える。動作中のフェンスがあるエリアに入ると、モンスターは止まらなければならない。他の武器とは異なり、フェンスはモンスタープレイヤーのターンに有効することができる。モンスターの移動が完了した後、攻撃が解決される前に、その効果を確認する。生き残ったモンスターは次のターンにそのエリアを離れることができる。

乗組員は動作中のフェンスによって害を受けることはないが、そのエリアに入ると移動を停止しなければならない。彼らは次のターンに完全な移動力で移動を始めることが出発できる。

フェンスの設定：フェンスを動作させるには、それを運搬している乗組員が移動、攻撃をすることなく、1 エリアで 1 ターン全体を費やす必要がある。フェンスを解体する（それが発生するなら）には、乗組員は解体するフェンスと同じエリアでターンを開始する必要がある。そのターンに、彼はそれを掴み、普通に一緒に移動できる。

フェンスの効果が望ましくない場合、搭乗員プレイヤーは「武器を掴む」フェイズ中にリモコンでフェンスをオフにすることができる。

消火器(Fire Extinguisher)

利用可能数: 2

保管場所：工作室(Machine Shop)

消火器は、それが発射される領域内のすべてのモンスターに影響を与える。消火器はそれを運んでいる乗組員と同じエリア、または隣接するエリアで使用できる。

ガス手榴弾(Gas Grenade)

利用可能数: 3

保管場所: ダメコン室(Damage Control)

手榴弾からのガスは、煙で覆われたすべての領域のすべての生き物に影響を与える。雲はハッチによってのみ停止されます。ガス手榴弾が部屋や通路に投げ込まれた場合、そのエリアのすべての生き物（乗組員を含む）が影響を受ける。煙は乗組員を気絶力 5D で攻撃し、乗組員の耐久力以上の場合は、気絶する。手榴弾はハッチを通過して隣接するエリアに投げられるか、それを運んでいた乗務員と同じエリアで使用できる。そのターンの攻撃が終了すると、煙はすぐに消える。同じエリアで 2 個以上のガス手榴弾が使用されている場合でも、効果は乗算されない。

ガス手榴弾を使用した場合、カウンターをダメコン室に戻すこと。

注射器(Hypodermic)

利用可能数: 2

保管場所: 医務室(Sick Bay),

注射器は、攻撃するモンスターと同じエリアにいる場合にのみ使用でき、1 ターンに 1 個のモンスターのみに影響を与える。

ナイフ(Knife)

利用可能数: 3

保管場所: 調理室(Galley)

ナイフを手を持つ場合、攻撃するモンスターと同じエリアにいる場合にのみ使用でき、1 ターンに 1 個のモンスターのみに影響を与える。ナイフは、乗務員が見ることができる任意のエリア（視線を参照）に投げ込むことができる。

玉突きスティック(Pool Stick)

利用可能数: 2

保管場所: 娯楽室(Pool Room)

玉突きスティックは攻撃するモンスターと同じエリアにいる場合にのみ使用でき、1 ターンに 1 個のモンスターのみに影響を与える。

ロケット燃料(Rocket Fuel)

利用可能数: 3

保管場所: いずれかの燃料ポッド(Fuel Pod)

ロケット燃料の缶は爆発し、爆風で覆われたすべてのエリアのすべての生物に影響を与える。爆風はハッチで止まる。したがって、通路で爆発したロケット燃料の缶は、その通路内のすべての生き物（乗員を含む）に影響を与える。ロケット燃料は殺傷力 5D で乗組員を攻撃する。ハッチを通過して隣接するエリアに投げ込むのが最適であるが、乗組員と同じエリアで発火する可能性もある。ロボットだけが、爆発の中で確実に生き残れる！

ロケット燃料の缶を使用したら、カウンターを燃料ポッドに戻すこと。

スタンピストル(Stun Pistol)

利用可能数: 2

保管場所: 艦橋(Bridge)

スタンピストルは、それを運ぶ乗組員が見ることができるエリア（視線を参照）を射撃でき、1 ターンに 1 個のモンスターに対して影響を与える。

溶接トーチ(Welding Torch)

利用可能数: 2

保管場所: 工作室(Machine Shop)

溶接トーチは、攻撃するモンスターと同じエリアにいる場合にのみ使用でき、1 ターンに 1 個のモンスターのみに影響を与える。

武器効果チット

「恐るべき緑のもの」は宇宙由来のものなので、「ZNUTA(ズヌーター)」の乗組員は、彼らの武器が「緑のもの」にどのような影響を与えるかを、正確には分かっていない。モンスターに対して初めて武器を使用すると、その武器に対して即座に武器効果チットが引かれ、武器ディスプレイのイラストの隣に配置する。これは、ゲームの残りの部分に対するその武器の効果を示している。

攻撃は一度に 1 個ずつ、エリアごとに解決されるため、搭乗員プレイヤーは、あるエリアの武器の効果を確認し、別のエリアで同じ武器を使用しないようにすることができる。未使用武器は、1 個のモンスターに対して、1 度テストすることをお勧めする。テスト無しで使用すると、乗組員が「破片」に圧倒される可能性がある。

殺傷力 5D (または 4D、3D) (5, 4, 3 Dice to Kill)

指定された数のサイコロが、攻撃されている各モンスターに対して別々に振られる。合計が攻撃したモンスターの耐久力以上の場合、目標のモンスターは死亡する（プレイから除去する）。

気絶力 5D (5 Dice to Stun)

攻撃を受けている各モンスターに対して、5 つのサイコロが別々に振られる。合計がモンスターの耐久力以上の場合、モンスターは気絶する（カウンターを下向きにすること）。依然として、気絶したモンスターは他の攻撃の対象となる可能性がある。気絶したモンスターは、次ターン中、成長、移動、攻撃をすることはできない。気絶したモンスターは、次のターンの終わりに回復する（上向きに戻す）。

無効 (No Effect)

この武器を使用しても何も起こらなかった。武器は役に立たない。この武器のカウンターはボードから除去する必要がある。

成長 (Grow)

攻撃を受けたモンスターは、モンスタープレイヤーのターンの成長フェイズと同じように、すべて 1 レベル成長する。しかし、これは「成体」モンスターが卵を産む原因にはならない！

収縮 (Shrink)

攻撃を受けたモンスターは、1 レベル下に退化する。「成体」は「幼体」に、「幼体」と「破片」は「卵」になり、「卵」は蒸発する。

破片化 1D (1 Die Fragments)

攻撃を受けたモンスターは、粉々に吹き飛ばされて、プレイから除去される。除去されたモンスターごとにサイコロが 1 個振る。モンスターがいたエリアに出た目と同数の「破片」カウンターを配置する。1 ターンに、1 頭(匹)または複数のモンスターに対する複数の「破片化 1D」は、モンスターごとにサイコロを 1 個振る。「破片化 1D」は、殺傷力のように累積されない。ただし、次のターンでは、1 個または複数の破片をさらに破片に吹き飛ばすことができる。

サイコロの出目が、利用可能な「破片」カウンターの数よりも大きい場合は、残っているすべての「破片」カウンターを置くこと。モンスタープレイヤーの未使用「破片」カウンター（ゲーム内に 22 個あり）が完全になくなった場合、モンスターは引き続き除去されますが、「破片」は発生しない。

一度に複数の武器を使用する

時には、使用済や使用前の多くの武器が、大規模な戦闘に巻き込まれることがある。このようなことが発生しても、すべてのルールが適用される。最初の攻撃のサイコロを振る前に、すべての攻撃を宣言しなければならない。さまざまな武器の効果は、次の順序でモンスターに適用される。

1. 成長
2. 収縮
3. 殺傷力 nD （これには、白兵戦が含まれる）
4. 破片化 1D（生きているモンスターのみに影響する）

5. 気絶力 5D

あるモンスターまたはモンスターのグループでいくつかの武器が使用され、搭乗員プレイヤーが、「武器が『緑のもの』に何をするか」をすでに知っている場合も、同様の結果がすべて追加される。すべての殺傷力と気絶力はそれぞれ合計する。

例: 前ターンの「破片化 1D」の結果として、成体 2 頭と 5 個の破片が食堂にある。乗組員はガス手榴弾（殺傷力 3D と分かっている）と 2 個のズグワーツの缶（気絶力 5D と分かっている）を持って飛び込み、一方、海兵軍曹は白兵戦で参加した。ガス手榴弾は、食堂内のすべてのモンスターに対して、基本的サイコロ 3 個で攻撃する。軍曹が 1 頭の成体を攻撃し、2 個のズグワーツの缶をもう 1 頭に投げた。

ガスと軍曹の合計殺傷力は 6D となり、最初のモンスターに対して振られ、成体は死亡した。ガスの殺傷力 3D は 2 頭目の成体に対して振られたが、成体は生き延びた。破片はガスによる殺傷力 3D によって死亡した。次に、ズグワーツの缶 2 個から合計気絶力 10D が、生き残った成体に対して振られ、そのターンは気絶した。最後に、ガス手榴弾の影響として、気絶力 5D が各乗組員に対して振られる。

複数の未使用の武器を同時に使用する

同じターンの 1 頭のモンスター（またはモンスターのグループ）に対して、2 つ以上の未使用の武器が使用されている場合、カップから武器効果チットを 1 枚だけが引く。これは、この攻撃に限られた各武器の効果である。攻撃後、チットをカップに戻すこと。乗組員はその攻撃で使用された武器の影響を発見できていない。

例: 2 頭の成体と 1 匹の幼体が科学実験室(Science Lab.)に隠れている。イッド船長(Cap. Yid)と通信員(Sparks)がハッチを開け、消火器とスタンピストルの両方をエリアに向けて発射する。ピストルは成体の 1 頭を目標とした。以前はどちらの武器も使用されていなかったため、両方の武器に対して 1 枚のチットだけが引かれる。引かれたチットは「収縮(shrunk)」。スタンピストルと消火器の両方から攻撃された成体と同様に、幼体は卵に収縮する。他の大人は赤ん坊に減らされます。

チットはカップに戻される。このターンの、別のエリアで別の消火器またはスタンピストルを使用した場合、その効果のために新しいチットを引く。消火器とスタンピストルが再び一緒に使用された場合、又、新しいチットを引くことになるが！

特殊なケース: まれに、新しい武器効果で循環状況が発生する場合がある。複数の武器による攻撃で、新しい武器が試され、引かれたチットの優先度が「収縮」よりも低い場合、その結果が適用されるまでにすべてのモンスターが死亡するか、蒸発している可能性がある。

これは乗組員が実際に武器を使用することはなく、その効果を学習することを意味する！
この場合、武器はまだ試されていないため、新しい武器の効果チットはカップに戻すことになる。又、武器を投げている場合は、乗組員に武器を返却される。

勝ち方

ゲームの勝者は2つの方法のどちらか決まる。1つ目は、片方のプレイヤーが、物事、絶望的で、あきらめる迄、ゲーム続けて、勝者を決める方法である。

もう1つは、次のように付与される勝利ポイントを使用する方法である。

「恐るべき緑のもの」が「ZNUTA(ズヌーター)」を乗っ取った場合、モンスタープレイヤーは111ポイントを獲得する。しかし、自己破壊が成功し船がすぐに爆破した場合(次のページを参照)、モンスタープレイヤーは55.5ポイントしか獲得できない。

乗組員が宇宙船の小艇で脱出した場合(「乗組員の脱出」を参照)、搭乗員プレイヤーは、帰星(帰国)した乗組員(ロボットとマスコットを除く)の耐久力と同じ勝利ポイントを獲得する。

乗組員がすべての「緑のもの」を破壊した場合、モンスタープレイヤーの獲得ポイントは0ポイントで、搭乗員プレイヤーはロボットとマスコットを数えずに、生存している乗組員の耐久力に等しい勝利ポイントを獲得する。

獲得勝利ポイントの高いプレイヤーが勝利する。

乗組員の脱出

いずれの武器も機能せず、ロボットとほとんどの乗組員が死亡している場合、残りの乗組員が「恐るべき緑のもの」を阻止できないことに気付く場合がある。このとき、宇宙船の小艇に搭乗員可能なすべての乗組員は、「ZNUTA(ズヌーター)」から脱出し、自分達の星に帰ろうとすることができる。偵察艇は最大2人、円盤は4人、コックボートは任意の数の乗組員を運ぶことができる。

小艇で出発するには、乗組員は該当する小艇ベイに移動し、その小艇で脱出していると宣言する。小艇ベイのモンスターはすべて無視される。すべての小艇が同じターンに出発する必要はない。乗組員が去ると、モンスタープレイヤーに111勝利ポイントが与えられる(自己破壊なら55.5ポイント)。彼らの一部は、「ZNUTA(ズヌーター)」に関する悲しいニュースを持って、帰国することに賭けている。脱出する小艇はすべて、エピローグ(下記)を通過する必要がある。

「ZNUTA(ズヌーター)」の自己破壊

乗組員は宇宙船を放棄する前に、エンジンを過負荷に設定して「ZNUTA(ズヌーター)」を爆破するようにできる。自己破壊をセットするには、船長、一等航海士、機関士、またはパイロットのいずれかが、1搭乗員プレイヤーターンの間、攻撃できない状態で、どちらかの

艦橋にいる必要がある。その後、搭乗員プレイヤーは自己破壊を開始したことを通知する必要がある。

次の3搭乗員プレイヤーターンの終わりに、「ZNUTA(ズヌーター)」は爆発する。ボートから逃げ出していない乗組員とともに、すべての「緑のもの」が死亡する。したがって、乗組員は自己破壊が開始されたターンから、脱出するために完全な3ターンの時間がある。一度、自己破壊を開始すると、キャンセルすることはできない。

「恐るべき緑のもの」は、自己破壊により55.5ポイントを獲得する。脱出した乗組員は、エピローグを通過した場合、通常どおりカウントされます。。。

エピローグ

小艇に乗って逃げる乗組員にとって、本国に帰ること自体が冒険である。乗組員がスヌードル-1(Snudl-1)に戻るには、乗船した各小艇が、次の一連のイベントを通過すること必要である。各イベントには、選択とサイコロの目による決定が含まれている。イベントで乗組員の死亡が生じた場合は、問題の小艇の乗組員から無作為に1カウンターを選択する。すべての小艇は#1から開始する。

#1. 帰還コースを選択する。

スヌードル-1(Snudl-1)に直接向かう (#7に進む)
最後に訪れた惑星に向う (#3に進む)。

#2. 小艇は1年間、宇宙を移動した。サイコロを1個振る。

1、2、または3が出た場合は、#7に進む。
4、5、または6が出た場合は、#8に進む。

#3. 小艇は以前に探索された世界に着陸した。サイコロを1個振る。

1、2、3、または4が出た場合は、#4に進む。
5または6が出た場合は、#6に進む。

#4. 乗組員は敵対的な先住民に遭遇した。

逃げる (#8に行く)
とどまり戦う (#5に行く)

#5. 乗組員は戦闘に参加した。敵先住民の数に応じて1個のサイコロを振る。乗組員は殺傷力の合計と同じ数のサイコロを振り、先住民はそれぞれ殺傷力1Dでサイコロを振る。

乗組員の殺傷力の出目が先住民の出目より大きい場合、#6に進む。
先住民の殺傷力の出目が乗組員の出目以上の場合、乗組員1人が死亡し、生存者

は #4 に戻る。

#6. 乗組員は、食料と燃料を補充することができた。サイコロを 1 個振る。

1、2、3、または 4 が出た場合は、#2 に進む。

5 または 6 が出た場合は、#12 に進む。

#7. 小艇は 2 年間宇宙を移動した。サイコロを 1 個振る。

1、2、または 3 が出た場合は、#13 に進む。

4、5、または 6 の場合は、#14 に進む。

#8. 宇宙船は宇宙空間で失われた。サイコロを 1 個振る。

1、2、または 3 の場合は、#9 に進む。

4、5、または 6 の場合は、#10 に進む。

#9. 小艇はブラックホールに近づいている。サイコロを 1 個振る。

1、2、または 3 が出た場合、#2 に進む。

4、5、または 6 の場合は #11 に進む。

#10. 小艇は宇宙雲を通過した。サイコロを 1 個振る。

1、2、または 3 の場合は、#8 に進む。

それ以外の場合は、#15 に進む。

#11. 小艇が消えた。乗っている乗組員はすべて失われた。

#12. 生存者は無事にスヌードル-1(Snudl-1)に到達した！

#13. 小艇は奇妙な小惑星に着陸した。サイコロを 1 個振る。

1、2、または 3 の場合は、#6 に進む。

4、5、または 6 の場合は、#15 に進む。

#14. 小艇は 4 年間宇宙を移動した。食料と燃料が不足しているため、乗組員はあと 2 年以内に補給するかスヌードル-1(Snudl-1)に達しない限り、餓死する。

乗組員は、次のコースを設定できる。

スヌードル-1(Snudl-1) (#2 に進む)。

以前に探索された世界 (#3 に進む)。

#15. 奇妙な病気に乗組員が感染した。生きている各乗組員に対して殺傷力 4D を振る。

乗組員が生き残った場合、サイコロを 1 個振る。

1、2、または 3 の場合は、#6 に進む。

4、5、または 6 の場合は、#7 に進む。

乗組員の生存（非常に短いゲーム）

1 分ほどでプレイしたい人は、次の短いシナリオを試しても良い。乗組員を整理し、すべて裏向きにする。1 個のサイコロを振って、その数の乗組員を引き寄せる。1 を振った場合、もう一度サイコロを振り、山からさらに多くの乗組員を引き取る。乗組員が 4 人以下の場合、全員が 1 隻の小艇に乗って脱出する。5 人以上の乗組員がいる場合、2 人の異なる小型船に乗って脱出しても良い。

今度は、あなたの小艇をエピローグに通す。乗組員をスヌードル-1(Snudl-1)に無事に戻すことができれば勝利である。

ゲームバランス

ここでは、ゲームバランスを変更するためのいくつかの提案が示される。これは、新人プレイヤーに対して物事を容易にするため、または一方があまりにも頻繁に勝つと思われる場合に、勝敗を均等にするためである。

乗組員を助けるために

「ZNUTA(ズヌーター)の外」のルール（下記を参照）は、乗組員に少し有利にする。

船外に出たくない場合は、次のバリエーションルールを試すと良い。

通信ビーマー：通信ビーマーには、高周波数と低周波数の 2 つの設定がある。乗組員が通信ビーマーの最初に得た武器効果が気に入らない場合に、周波数設定を変更し、後のターンにもう一度試すことができる。追加の結果のために新しいチットを引くこと。その後、乗組員は、通信ビーマーを起動したときは常に、2 種類の結果からどちらの効果を使用するか選択できる。（通信ビーマーが非常に優れた武器なので、このルールは乗組員を大いに助けることになる。）

緑のものへの援助

「緑のもの」を支援する最も簡単な方法は、セットアップでロールした結果に「成体」を 1 頭追加することである。

ZNUTA(ズヌーター)の外

これらのオプションのルールにより、乗組員と「緑のもの」は ZNUTA(ズヌーター)を離れ、宇宙船の表面や宇宙空間で戦闘することができる。これにより、基本ゲームのプレイより、

アホらしさが増すことになる。これらのルールは、以前のバージョンがドラゴン誌に掲載されている。

注: これらのルールは双方に役立つが、「緑のもの」よりも乗組員の方に役立つ。モンスター側が他の方法で勝利できない場合は、最初のモンスターに成体 1 頭の追加することをお勧めする。

宇宙船の出入口

乗組員とモンスターは、次の場所から宇宙船内に入出りできる(エアロックの場所)。

主貨物室(Main Cargo Hold)

3ヶ所の小艇ベイ(Boat Bay)

2ヶ所のセンサー室(Sensor)

プローブ制御室の発射管(The launch tubes in Probe Control)。

機関室のエンジンチューブ(The engine tubes in the Engine Room)。

1 ターンに、これらの出入口を通過できる乗組員とモンスターの数に制限はない。「宇宙船に入る」、「宇宙船から出る」には、1 ターンのすべてが必要である。乗組員またはモンスターはエアロックに隣接してターンを開始する必要がある。エアロックを通過することが、そのターンで許可される唯一の移動である。

「緑のもの」は呼吸する必要がない。彼らは長い時間、宇宙にとどまることができるため、ゲームのタイムスケールでは、正常に成長し、再生する。

乗組員は呼吸する必要がある。彼らは、各出口エリアに保管されている小さな共通与圧粘着服靴を着ることで、この問題を解決している。これが乗組員が船に入出りするのに 1 ターン丸ごとかかる理由である。(この与圧粘着服靴は、船内の乗組員をガス手榴弾から保護しない。) これらのスーツは乗組員を宇宙から保護する以外の効果がないので、スーツのカウンターはない。

エアロック制御

ZNUTA(ズヌーター)には、最新かつ最高の自動エアロックが装備されている。しかし、残念なことに、それは完全自動化されているため、「緑のもの」に対しても機能する。したがって、モンスターは乗組員と同じように宇宙船を出入りできる。

乗組員には、モンスターがエアロックを使用できないようにする方法が 2 つある。

第 1 の方法: 船内エアロックの隣に乗組員がいる場合、彼は手動でロック制御を無効にすることができ、出入口の通過を止めることができる。彼はそのターン中、戦っていない場合に限り、この操作ができる。したがって、そのエリアにすべての乗組員を攻撃するのに十分な「緑のもの」がいれば、同じターンにさらに多くの「緑のもの」が外から入ることが

できる。

第2の方法: 船長または一等航海士が艦橋または補助艦橋にいる場合に、彼はモンスタープレイヤーターンの開始時にエアロックのロックを開閉できる。ただし、モンスタープレイヤーターン中に閉じたロックは、次の搭乗員プレイヤーターン中は閉じたままになる、つまり、次のモンスタープレイヤーターンが始まるまでは、再び開くことはない。

「緑のもの」は、エアロック制御を使用して、乗組員が宇宙船に出入りを制限することはできない。

ZNUTA(ズヌーター)外での移動

船外で移動する方法は2つあります。宇宙空間に浮かぶか、宇宙船の表面に沿って歩く。

ジェットスーツ(Jet Suits)、カーゴムーバー(Cargo Mover)、宇宙船の小艇(Boat)は、宇宙に浮かぶことができる。それらが宇宙空間にいる間、「緑のもの」は、それらを攻撃することができない。以下に示すように、4つの宇宙「空間」がある。ユニットは、そのターンの移動フェイズで任意の空間から隣接する空間に移動できる。宇宙にいるユニットは、そのエリアに隣接する宇宙船表面の「緑のもの」を攻撃できる。表面上の「緑のもの」は宇宙空間のユニットを攻撃できない。



「緑のもの」と与圧燃料服靴を着用した乗組員は、宇宙船表面に沿って歩くことができる。ZNUTA(ズヌーター)船内の部屋の外にある表面の各部分は、個別の「表面領域」である。(例外: 各燃料ポッドには2つの表面領域がある。それは宇宙「空間」分割線の両側である。)表面での移動は、船内の移動と同じように処理する。

新しいユニット

カーゴムーバー(Cargo Mover: 貨物発動機)

利用可能数: 2

見つかった場所: 主貨物室(Main Cargo Hold)

この頑丈な装置は、乗組員の荷役を支援する。ターンの『武器を掴む』フェイズ中に、乗組員またはロボット(マスコットは除く)は、カーゴムーバーに出入りできる。内部には人間1人だけのスペースがある。カーゴムーバー(Cargo Mover)カウンターの下にパイロットのカウンターを置く。

カーゴムーバーにはマニピュレータポッドがあり、1 ターンに 1 つのエリアから隣接するエリアに移動できる。貨物室(Cargo Hold)と小艇ベイ(Boart Bay)以外の宇宙船内のエリアに入るには大きすぎる。これらは ZNUTA(ズヌーター)の外側から入る必要がある。船外にいる間、カーゴムーバーは、宇宙「空間」にいると見なされ、ZNUTA(ズヌーター)表面の上を歩く「緑のもの」の手の届かないところにいる。カーゴムーバーの大きなツメ型のマニピュレータはぎこちなく、ロケット燃料の缶以外の武器を扱うことができない(もし誰かが、カーゴムーバーのところまで到達できる場所にたどり着いた場合)。ツメはハッチを通過して反対側の何かを掴むことができるが、攻撃することはできない。ツメがハッチまたは船内から「緑のもの」を掴んだ場合、白兵戦で殺傷力 3D のダメージを与える。カーゴムーバーが宇宙にいる場合、ツメは 1 ターンに 1 個の「緑のもの」(任意サイズ)をつかんで宇宙に投げ出すことができる。投げ出された「緑のもの」は最終的に死亡する。

「緑のもの」は、貨物室(Cargo Hold)または小艇ベイ(Boart Bay)の中にあるカーゴムーバーに対してのみ攻撃できる。カーゴムーバーが破壊された場合、40 を超えるヒットはその乗員に適用される。乗組員がいない状態のカーゴムーバーが攻撃される可能性もある。

ジェットスーツ(Jet Suits)

利用可能数：8

小艇ベイ(Boart Bay)と貨物室(Cargo)にそれぞれ 2 個ずつ配置する。

便利なこのスーツは、乗組員がつながれることなく、持続的な船外活動をできるようにした。乗組員またはロボット(マスコットは除く)は、ターンの「武器を掴む」フェイズ中にジェットスーツに出入りできる。乗組員カウンターをジェットスーツカウンターの下に置くことで着用状態であることを示す。

武器を運搬している乗組員がジェットスーツを着用する場合、武器を落とす必要がある。スーツのツメで再び武器を掴むには、別の「武器を掴む」フェイズが必要である。ジェットスーツのマニピュレータアームは、着用者があらゆる武器を運搬して使用することを可能にする。

6 つの小型スラスタにより、1 ターンに 1 回、スーツは船内または船外の隣接エリアに移動できる。宇宙に出たジェットスーツは「緑のもの」が届かないと宇宙空間にいると考えられる。したがって、船外では、ジェットスーツは反撃の危険なしに「緑のもの」を攻撃できる。船の内部または外部で、ジェットスーツは操作アームを使用して白兵戦で殺傷力 1D の攻撃ができる。これは着用者の通常の直接戦闘の代わりである。

船内のジェットスーツは、「緑のもの」から攻撃をうける。ジェットスーツが破壊された場合、20 を超えるヒットは乗組員に適用される。空のジェットスーツが攻撃される可能性もある。

ジェットスーツはカーゴムーバー内に収納できない。

船内のジェットスーツ着用者はガス手榴弾の気絶攻撃を無視できる。

マスコット用スーツ(Ook Soot)

利用可能数: 1

配置場所: ダメコン室(Damage Control Central)

スマバリ人機関士は、乗組員用スーツがマスコットに使用できなかったため、マスコット用に、この特製スーツを用意した。オオッキー(Ook)は、「武器を掴む」フェイズ中にスーツの装着、脱着ができる。カウンターを交換して、オオッキー(Ook)がスーツを着ているかどうかを示す。空のスーツはスーツカウンターを上下逆にして示す。モンスターは、空のスーツを攻撃することはできない。

オオッキー(Ook)がスーツに入っているとき、ガス手榴弾は影響しない。耐久力は2倍になるが、遅くなり移動力は3に低下する。

宇宙船の小艇

宇宙船の小艇ごとに個別のカウンターが用意してある。これら小艇は、宇宙船から発艦して、ZNUTA(ズヌーター)の周辺の宇宙「空間」に入ることができる。小艇カウンターは、乗組員が小艇に乗船し、宇宙船から発進している場合にのみ使用する。小艇は、各ターンで、小艇ベイ(Boart Bay)から宇宙「空間」に、または1つの宇宙「空間」から隣接する宇宙「空間」にのみ移動できる。各小艇は、自分のベイにしか着艦できない。

乗務員は誰でもどの小艇でも操縦できる。ロボットとマスコットは小艇を操縦できない。「緑のもの」も操縦できない。

偵察艇は乗組員2人分(円盤は4人分)の生命維持装置があり、コックボートは任意の人数を運ぶことができる(彼らは非常に近くに座っている)。ロボットとマスコットは、偵察艇や円盤の能力にカウントされない。「緑のもの」は、彼らが乗船してもなにもしない。

ジェットスーツやカーゴムーバーは小艇に収納できない。

武器や「緑のもの」は、小艇や小艇内の乗組員に害を及ぼすことはない。

小艇からの攻撃

偵察艇と円盤の乗組員は、小艇の上部ハッチを開いて(与圧服を着ている場合)、その宇宙「空間」に隣接する宇宙船表面の「緑のもの」に対して武器を使用できる。コックボートの乗組員は、ロケット噴射の爆風以外の武器を用いて、モンスターを攻撃できない(以下を参照)。

小艇の外板にいる乗組員は、ジェットスーツを着ているかのように武器を使用できる。

ロケット噴射の爆炎: このルールは、偵察艇とコックボートにのみ適用される(円盤には重力駆動がある)。通常、小艇を宇宙船の近くで操縦している間は、小型スラスタが使用される。ただし、ロケットの全力噴射を武器として使用でき、ロケット燃料と同じ効果があ

る。偵察艇からの爆風は、燃料 1 缶と同じ効果がある。コックボートからの爆風は 2 缶として数える。爆風は、そのスペース領域にある宇宙船の表面上のすべての生物、問題の船倉またはベイ内のすべての生物、または他の小艇表面上のすべての生物に影響を与える（一方のボートが他方のロケットに対して、爆風を使用した場合）。

問題点もある。ロケット噴射を使用した小艇はゲームボードから飛び出し、噴射後 3 ターン目まで戻らない。小艇は、乗組員の移動フェイズに、どの宇宙「空間」にも出現可能である。

小艇の外側

「緑のもの」と（粘着性のある靴と与圧服を着た）乗組員は、どちらも小艇の外側にいる場合がある。「緑のもの」は、小艇が小艇ベイにいる間のみ、小艇の外側に取り付くことができ、小艇がベイに戻るまで離れることができない。小艇が小艇ベイを離れるとき、小艇ベイにいる「成体」や「幼体」の「緑のもの」は、小艇に乗るか、小艇ベイから離れるか、または小艇ベイに留まるかを選択できる。「卵」と「破片」は自動的に小艇ベイに留まる。

同様に、小艇ベイの乗組員は、ベイから小艇の外側に乗ることができる。

小艇の外板にいる乗組員は、余裕があれば、移動フェイズで小艇内に入ることができる。同様に、小艇内の乗組員は小艇の外側に行くことができる。小艇のハッチを開けることは、与圧服を着なかった内部の乗組員にとって致命的である。

宇宙船の放棄！ 乗組員が宇宙船を放棄するときに、小艇の外側に「緑のもの」が存在する場合、乗組員はエピローグに入る前にそれらの緑の物を排除しなければならない！

ジャンプ: 乗組員は、小艇がどの宇宙「空間」にいるかに関係なく、宇宙船の表面から小艇外側に、またはその逆に、または小艇から別の小艇にジャンプできる。これには、移動フェイズ全体が必要である。ジャンプする乗組員ごとにサイコロを振る。彼が小艇にジャンプしている場合、彼は 1、2、または 3 でミスする。彼が宇宙船に向ってジャンプしている場合、彼は 1 でのみミスします（ロボットは決してミスしません）。小艇はボードを出て彼を救出に向うことになる。小艇とその中の全員がそのターンを救助に費やし、次のターンに乗務員がその表面に取り付いて戻る。各小艇は 1 ターンに 1 人しか救助できない。

小艇内での戦闘

「緑のもの」が小艇内に入る唯一の方法（乗組員がドアを開ける、中に卵を運ぶなど、愚かなことをしない限り）は、宇宙空間にある小艇の外に「緑のもの」が取り付いている状態で、すべての乗組員が中から離れた場合である。明らかに、最後の乗組員がボートを離れるには、ドアが開放する必要があったので、「緑のもの」が入ることができた。これは、

乗組員が注意深くしていると、決して起こりません。

これが起こると、乗組員は小艇を再び奪おうとするかもしれない。その場所船内を一つのエリアとして、通常どおり戦闘を行う。

ルールの変更

初期セットアップ

「緑のもの」は、初期セットアップの通常のガイドラインに従っている限り、船外にも配置できる。乗組員はすぐに外に出ることができないので、これは良い行動かもしれない。

兵器

消火器とガス手榴弾は、船外では機能しない。他のすべての武器は正常に動作する。宇宙船の外で爆発したロケット燃料は、船内のものを除いて、同じ宇宙「空間」内のすべての生物に影響を与える。

宇宙「空間」内のユニットは、同じ宇宙「空間」のユニット、または同じ宇宙「空間」の宇宙船表面に対して視認線（LOS）が通る。また、隣接する宇宙「空間」のユニットに対しても LOS が通るが、隣接する宇宙「空間」の表面エリアには LOS は通らない。これは、「緑のもの」が宇宙船の小艇の外側にしがみついて宇宙「空間」に入った場合にのみ効果を発揮する。

表面エリア上のすべての生物は、同じ宇宙「空間」内の他の表面エリア、または隣接する表面エリア内のすべての生物（たとえ別の宇宙「空間」にある場合でも）に対して LOS が通る。

外とつながっているエアロックと小艇ベイは、安全のために二重ドアとなっているため、LOS をドアからたどることはできません。

「緑のもの」の成長

宇宙船外の「緑のもの」は成長する必要がない。モンスタープレイヤーは、船内の「緑のもの」を成長させ、船外の「緑のもの」を成長させないようにできる。

勝利条件

片方が宇宙船全体をコントロールするまで、ゲームは終わらない。乗組員が内部を制御し、「緑のもの」が外部を制御している場合、乗組員は宇宙船の小艇で逃げるか戦うために、エアロックを開く必要がある。「緑のもの」が外に張り付いている宇宙船（または小艇）で帰国することは悪手である。

デザイナーノート

映画「エイリアン」を見たことがないことをはっきりさせておきたい。しかし、私は映

画「グリーンスライム」を楽しんだ。なんとかして夜遅くの上映でそれを捕まえれば、「恐るべき緑のもの」ゲームの気分になるだろう。他のインスピレーションは、私が読んだ、宇宙船の制御のためにエイリアンとの闘いを含んだ多くの宇宙オペラから得ている。これらは、かなりの数があるね。

乗組員のための戦略のヒント：すぐに使用しなくても、できるだけ多くの武器を手に入れよう。後で必要になる場合がある。可能な限り慎重に、一度に 1 個のモンスターで、各武器をテストすること。22 の断片でいっぱい通路ほど思いがけないものはない。殺傷力 2, 3 の乗組員は、武器をより弱い乗組員に任せて、白兵戦で最もよく使用される。

モンスターのための戦略のヒント：最初のターンに、できるだけ多くの乗組員を攻撃すること。あなたの損失は置き換えがきくが、乗組員はできない。乗組員が適切なエリア効果武器を見つけたら、できるだけ多くのモンスターを分散させて、船の静かなエリアにたくさん卵を産むこと。ロボットは、大きなトラブルを与えていない限り、放っておくのが最善である。そのゆっくりとした動きから逃げることは普通は可能である。ロボットを破壊する良いチャンスとするには少なくとも成体 5 頭が必要である。

「ズヌーターの外」をプレイする：これらのルールを試すときは、十分なズグワーツを手元に置いておくこと。

トム・ワム

日本語訳作成: Kazuhiro Ueda.