

西暦2220年

政府の輸送船団は、銀河の経済中心であるスメリウスへのエネルギー供給の新たな拠点である鉱山コロニーへと、レインシティの住人達を大量に移住させていた。エイリアンの存在する現地生産施設の敵対的環境下でも、開発は比較的平和に進んでいた。

しかし静寂が訪れた。小さな鉱山星にある調査施設6からの地球への交信が途絶えたのだ。政府は、突如として発生した交信の断絶の原因を探るべく、1隊の調査隊の派遣を決定したのだった。

しかし、彼らは帰らなかった。

この奇怪な出来事の解決のため、激しい訓練を受けた特別部隊が派遣された。特別部隊の隊員には、主人の命令通りに忠実に行動する、新型のアンドロイドが随伴した。

しかし、チームは最初から悲運に見舞われた。暗闇に潜んでいたエイリアンの寄生虫は未知の種であり、チームは準備不足だったのだ。その固い甲羅を貫ける弾丸は1つとして無く、研究チームの残した機器により、虐殺の前に彼らが施設内に寄生虫の巣を見つけていたことを知らされた。

さらに悪いことには、宿主に侵入した寄生虫は、体の機能を牛耳り、犠牲者を殺人鬼に変えてしまうらしかった。収集した記録による情報から、どうやらこの生物は熱に弱いことだけはわかった。チームのただ1つの希望は、這い回る怪物と戦うため、施設の研究チームが開発した熱核弾を集めることだ。

しかし、時計は刻々と進む。そして、この中には既に感染したメンバーが居る。彼は、他の全てのメンバーを感染させ、そのわずかな希望を暗い廊下に消し去るため、どんなことでもするだろう。

調査施設6へようこそ。
あなたの任務は、寄生虫の巣を見つけ出し、破壊することだ。

パニックステーションへ、ようこそ。





パニックステーションへ、ようこそ。



46 調査カード
調査中、発見すること
のできるアイテムが含
まれます。また、宿主
カードも含まれます。



20 探索カード
任務中、探索するこ
とのできる20の場
所を含みます。



12 キャラクター
カード
各プレイヤー2枚、
各人が操作するキャ
ラクターを示す。



12 チェックカード
熱源スキャンを用いて
感染の有無をチェック
する際に使用する。陽性
(赤)6枚、陰性(青)
6枚。



12 木製キャラクターデ
ィスク
キャラクターの位置を示
す駒。各色2つずつ(隊
員とアンドロイド)。



10 木製寄生虫ディスク
施設内をうろつく寄生
虫を示す駒。重量級(黒)
5つ、通常(灰色)5つ。
黒のディスクは両面
仕様(黒と灰色の面)。



18 感染カード
各色3枚×6セット。寄
生虫を寄生させ、未感
染プレイヤーを、感染
させるために使用する。
黒い面で見分ける。



1 4面ダイス
寄生虫の発生と移動
に使用するダイス。



1 熱検査ボード
熱源スキャンにおいて、
2カ所のカード置き場
として使用する。

ゲームサマリー

パニックステーションは、厄介なエイリアンの存在を探索するために政府が派遣した駆除部隊の2キャラクターを担当し、疑心暗鬼の中で協力し合うゲームです。プレイヤーは、隊員とアンドロイドを同時に担当し、施設の探索と、任務の助けとなるアイテムの収集を行います。危険な施設の奥に潜む寄生虫の巣を発見し、破壊するのです。

自分の隊員キャラクターを巢に突入させ、火炎放射器に燃料を3つ適用できたプレイヤーは、人間側に勝利をもたらします。

しかし、プレイヤー達のうち1人は宿主となります。宿主となったプレイヤーはそのことを秘密にし、可能な限り他のメンバーを感染させて仲間を増やすか殺すかして、任務遂行を妨げなければなりません。隊員達の動きを注意深く観察するプレイヤーのみが、感染者や這い回る寄生虫に対抗できる可能性があるのです。

パニックステーションは、誰も信じることができなくなっていく疑心暗鬼のゲームです。あなたは正気を保ち、諸悪の根源を破壊することができますか？

最初のゲームの前に

注意深く、木製ディスクに適切なシールを貼付してください。灰色寄生虫ディスクは片面、黒寄生虫ディスクは両面仕様で、黒いシールを貼付する面と灰色のシールを貼付する面があることに注意して下さい。

ゲームの準備

ゲーム開始時、各プレイヤーは以下のものを受け取ります：

- 選択した色のキャラクターディスク2個及びキャラクターカード（隊員とアンドロイド）
- チェックカード2枚（陽性1枚、陰性1枚）
- 選択した色の感染カード3枚

スタート地点である、リアクタールームをテーブルの中央に配置します。この部屋は1～4番の部屋で囲まれます（番号は、4面ダイスが方向を示す時に利用します）。チェックカードは、熱源スキャンで必要になるまで各自脇に置いておきます（手札には含めません）。



宿主カード

まず、調査カードのデッキを作成します。プレイヤー人数につき1枚の燃料カードと、調査カードからランダムにひいた、プレイヤー人数の2倍から1を引いた数のカード、宿主カードを一緒にして良く混ぜます。その後、あらかじめ良く混ぜておいた残りの調査カードの山の上に裏向きに重ね、調査カードのデッキとします。つまり、プレイヤー人数が何人でも、山の上に重ねるカードの枚数はプレイヤー人数の3倍の枚数となるのです。例えば、5人プレイでは、燃料カード5枚、ランダムに引いたカード9枚（ $5 \times 2 - 1$ ）、そして宿主カードが1枚です。6人プレイでは、燃料カードが6枚、ランダムに引いたカードが11枚、宿主カードが1枚となります。

各プレイヤーに2枚ずつ、上で作成した調査カードデッキの上からカードを配ります。各プレイヤーは、秘密裏に自分のカードを確認します。この時、「寄生注意カード」を受け取ったプレイヤーは、リアクタールームに寄生虫を配置し、直ちにその効果を解決した後に（「寄生虫警報」参照）、もう1枚カードを受け取ります。こうして全てのプレイヤーは5枚のカードを手札を持ってゲームをスタートします。感染カードが3枚、調査カードデッキからランダムに配られた2枚のカードです。宿主カードは既に誰かの手札にある可能性があります、すなわち誰かが感染しているかもしれないのです！

次に、各プレイヤーは、自分の前にキャラクターカードを体力4の側を上にして2枚表向きに置きます（体力満タンを示す）。これらのカードは自分のキャラクターの体力を示す為に使用します。体力は、ターン中に使用できるアクションポイント（AP）に影響を与えます。

探索カードの中から、巣カード（繭）とオープナーミナナルカード（机の上にコンピューターのあるカード）を抜きます。残りのカードを大まかに2つにわけ、一方の束にオープナーミナナルカードを入れて良く混ぜた後、そのうちの下3枚と巣カードを良く混ぜます。その後、もう一方の束をよく混ぜて先に作った束の上ののせ、探索デッキとします。中身が見えない様に、裏向きの山（黒い面が上）にすることに注意してください。黒い面は、探索カードが調査されていないことを示します。



巣カード オープナーミナナルカード

ゲームを通してスタートプレイヤーとなるプレイヤーをランダムに選びます。そのプレイヤーに、毎ラウンド交代する寄生フェイズ担当者のマーカーとする為の、なんらかのトークンかコインを用意し、渡します。これを寄生虫マーカーと呼びます。

キャラクターカードの詳細

このアイコンは、キャラクターの武器を表しています。アンドロイドは、這い回る寄生虫を仕留めるための拳銃を装備しています。しかし、アンドロイドは巣を破壊して任務を完了することができません。なぜなら、人間のみが火炎放射器を装備しているからです。火炎放射器は、炎のアイコンで表示されています。

ハートマークは体力とアクションポイント（AP）を表します。体力3、4のキャラクターは2AP（手のマークのアイコンで示されています）、体力1、2のキャラクターは1APです。

全てのキャラクターの体力は4から始まり、キャラクターが怪我を負った場合、失った体力に応じてキャラクターカードを回転させます。カードを回転させることにより、AP数の表示も変更されることになります。キャラクターが最後の体力を失うと、そのキャラクターはゲームから取り除かれ、対応するキャラクターディスクもボードから取り除きます。

プレイヤーは、手札を1セットにして持ちます。カードは、それがどちらのキャラクターによって獲得されたかに関わらず、アンドロイドに対しても、人間に対しても使用することができます。たとえどちらかのキャラクターが死亡したとしても、全てのアイテムを保持し続けることができます。つまり、アイテムはどちらかのキャラクターが持っているわけではないということです。しかし、両方のキャラクターが死亡した場合には、そのプレイヤーの手札はゲームから除外されてしまいます。

ターンの構成

パニクステーションの1ターンは2つのフェイズで構成されます。寄生虫フェイズの後、チームフェイズを実行します。

寄生虫フェイズ

チームフェイズを始める前に、寄生虫マーカーを持っているプレイヤーが寄生虫フェイズを完了します。



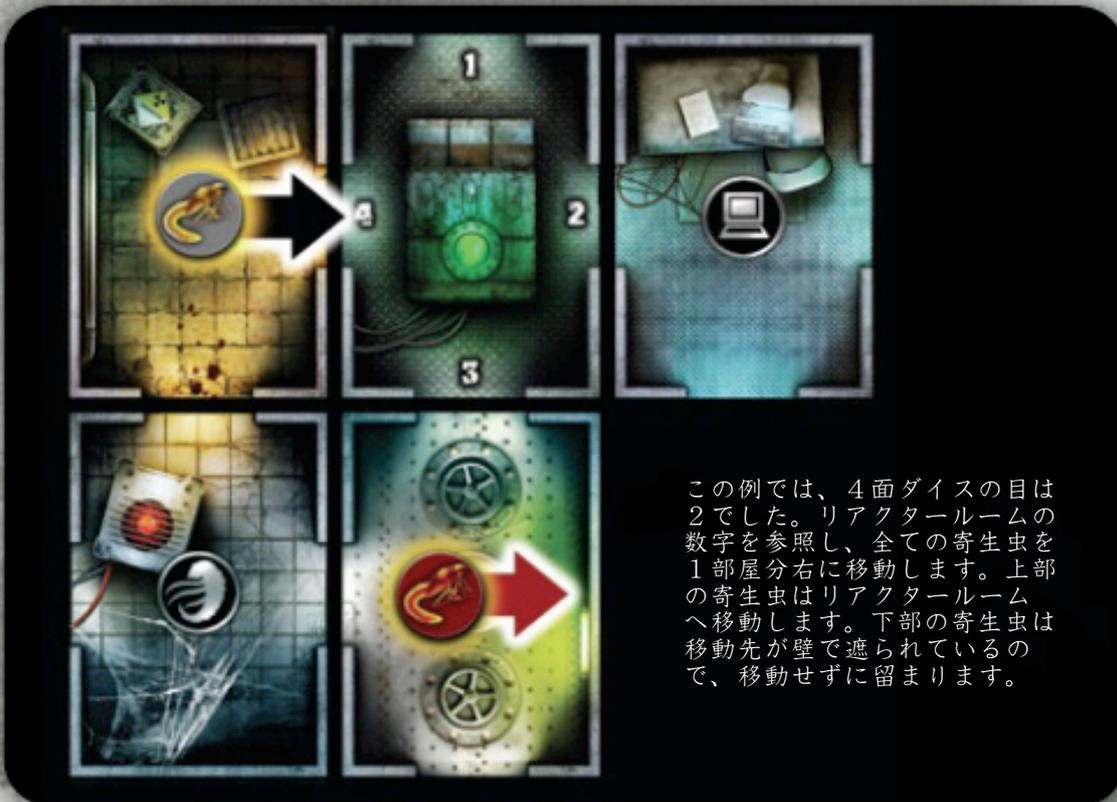
リアクタールームに表示されている数字方向を参考にして、寄生虫マーカールを持っているプレイヤーが振った4面ダイスにより、移動もしくは攻撃をする寄生虫が居るかどうかを確認します。全ての寄生虫を1部屋分、4面ダイスの出目方向へ移動させます（壁、閉じたドア、先に部屋が無い状態で移動できない場合を除く。この場合寄生虫はその場に留まり、その場所のプレイヤーに害を及ぼす。）。

移動を解決したら、各寄生虫は、同じ部屋にいる全てのキャラクターを攻撃します。黒い寄生虫は2ダメージを、灰色の寄生虫は1ダメージを各キャラクターに与えます。

もしも、黒い寄生虫が1度撃たれたら、寄生虫ディスクをストックにある灰色のものと交換します。もしも、ストックに灰色のディスクが無ければ、黒い寄生虫ディスクを裏返して灰色の面にします。

寄生虫フェイズを完了したら、寄生虫マーカールを左隣のプレイヤーに渡します。次の寄生虫フェイズはチームフェイズが全て終了した後に、今寄生虫マーカールを受け取ったプレイヤーによって行われます。例えば4人ゲームで、プレイヤー1 (P1) が寄生虫フェイズを行った後に寄生虫マーカールをプレイヤー2 (P2) に渡します。次の寄生虫フェイズが訪れるまでに、プレイヤーのターンが5回あります。5回のターンはP1、P2、P3、P4そしてP1 (再度) の順に行われます。その後で、プレイヤー2が寄生虫フェイズを実行するのです。そして、次のチームフェイズが、プレイヤー2のターンから始まります。

訳者注：原文に忠実にTurn=ターンとしましたが、以後登場するターンの制限（1ターンに1度のみ等）は手番と読み替えて下さい。



チームフェイズ

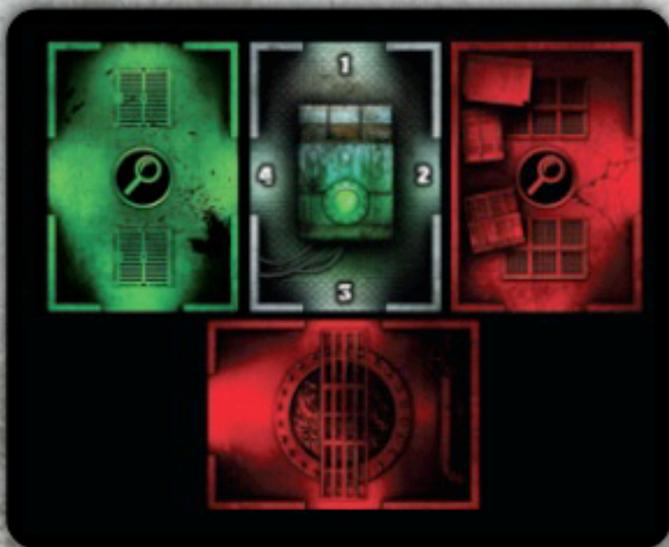
寄生虫マーカーを左隣のプレイヤーに渡したら、チームフェイズを始めます。時計回りの順番で、各プレイヤーは自分のキャラクターカードに表示されているAPに応じたアクションを行います。ゲームの最初のターンでは、最初のアクションを行う前に自分のキャラクターディスクをリアクタールームに置きます。プレイヤー達は、最初のターンを迎える前にはパニックステーションに到着していないのです。従って、最初のプレイヤーが施設に到着した時のアクションは、そのプレイヤー単独の行動となります。

各プレイヤーの担当するキャラクターのAPは合計して使用することができます。例えば、アンドロイド2AP、人間1APの場合、これらを合計した3APを全て一方のキャラクターに使用することも（どちらのキャラクターのAPかに関係なく）、各キャラクターに分配することもできます。ターン中、必ずしもAPを全て消費しなくてもかまいません。以下に示すアクションは、全て1APで実行可能です。1つのアクションを同一ターンに複数回行うことができます。

1. 探索

探索を行うことにより、探索カードでボードを拓げることができます。全てのプレイヤーは、リアクタールームからゲームを開始します。探索カードは両面仕様となっており、部屋の状況は入室することにより明らかとなります。探索を実行したキャラクターは、1APを消費し、探索デッキの一番上のカードを自分の隣のスペースに配置します。この時、部屋の中央に書かれたアイコン（あれば）の黒い側を表にします。これは、この部屋が未調査なことを示します。さらに、カードを配置する時は、今居る部屋が隣の部屋に繋がるように置き、ドア（閉じていても開いていても）と壁が接するように置くことはできません。

カードを何処に置くかは、ルールに従い、カードを縦の向きに置くのであればプレイヤーの自由です。閉じられたドアの隣にカードを配置することも許されます。これは、ドアの小窓から中を覗くようなイメージです。もちろん、さらにその向こう側へ探索を続けるためには、ドアを開ける必要があります。



この例では、リアクタールームの隣に3つの探索カードが配置されています。しかし、左の部屋1つのみが正しく配置されています。右の部屋はドアが壁に接するように配置されているため、下の部屋は、カードが横向きになっているためルール違反となります。

また、閉じられたドア同士が接する様に部屋を配置することもできません。

もし、ルール通りに部屋を配置できない場合は、探索のアクションを選択することはできません。移動することにより、正しく配置できる場所がある場合は、その場所に配置するように行動するしかありません。もしも、ボード上に正しく配置できる場所が存在しないカードの場合は、そのカードを捨て札とし、探索デッキの一番下に移動させ、次のカードを（追加のAPを支払うことなく）探索アクションに使用します。しかし、捨て札にできるのはターンに1度だけです。新しく現れたカードも配置できない場合は、このターンで探索のアクションを行うことはできません。

巣カードが配置されたら、自動熱源スキャンのためにゲームは一旦停止します。熱源スキャンの手順については後述します（セクション5参照）。プレイヤーの感染状況に応じて、ゲームは既に終了している可能性があります。

まれに、カードを縦方向に限定すると巣カードを正しく配置できない場合があります。この場合は、カードを回転させて配置してもかまいません。さらに、回転させてもカードを配置できない場合には、巣カードの次のカードをルールに従って配置（カードは縦方向のみ）するようにしてください。その後で、巣カードを探索デッキの一番上に置き、次の探索アクションで配置できるようにします。巣カードが最後のカードである時に、どのように回転させてもカードの配置が行えない場合は、ゲームは終了し、感染者側が勝利します。

2. 移動

プレイヤーは1APを消費することによりキャラクターを1人開いたドアで繋がっている隣の部屋へ移動させることができます。閉じられているドアは、調査デッキから手に入れることのできるキーカードを使用するか、コンピューターターミナルへのアクセスで開くことができます。1APはカードからカードへの移動ではなく、部屋から部屋の移動であることに注意してください（1枚のカードに2部屋あることがあるため）。

3. 銃の発射

弾丸があればアンドロイドは1APを消費し、寄生虫や隊員に向かって発砲することができます。弾丸カードは、調査中に獲得することができます。キャラクターカードの体力のように、弾丸カードも時計回りに回転させて残り弾丸数を表示させます。他のプレイヤーから撃たれたプレイヤーは、キャラクターカードを回転させて体力を減らすことを忘れない様にして下さい！

照準器などのアイテムがなければ、アンドロイドが撃てるのは同じ部屋の標的に対してのみです。アイテムの効果により、隣の部屋の標的を撃てる場合には、キーカードを持っているか、コンピューターターミナルで「ドアの開放」アクションがこのラウンドで行われている場合のみ、閉じたドアの向こうの標的を撃つことができます。もしも、アイテムの効果によりさらに1つ離れた部屋の標的を撃てるようになった場合は（プロモカードもしくは拡張セットで実装）、標的は直線上の部屋に居る必要があります（角を曲がって撃つことはできません）。

1発の被弾で、灰色の寄生虫を取り除くことが出来、ディスクをストックに戻します。しかし、黒い寄生虫を取り除くには、2発の被弾が必要です。黒い寄生虫が1発の被弾のみを受けた場合には、それをストックの灰色の寄生虫ディスクと交換します。ストックに灰色の寄生虫ディスクが無い場合には、黒いディスクを裏向けて灰色の面を使用します。

隊員は、火炎放射器を装備しています。これは、巣を焼き払う時にのみ使用できます。隊員は、調査デッキから得られるナイフで武装することができます。

4. 部屋の調査

アイコンの種類に関係無く、カードの中央にアイコンが書かれている部屋は、調査することができます。調査済みであることを示すために、調査後はカードを裏返して赤いアイコンを表示させて下さい。

1枚に2つの部屋が書かれている探索カードは、どちらの部屋としてでも1回調査することができます。どちらの部屋が調査されても、カードを裏返して赤いアイコンを表示させて下さい。

キャラクターがAPを消費して調査を行った場合は、調査デッキの上からカードを1枚ひきます。これが、“寄生虫警報”カードでなければそのまま手札に加えます。“寄生虫警報”であった場合には、カードを直ちに公開し、上記と同じ様に、4面ダイスを振って寄生虫を発生させた後に捨て札とします。代替のカードをひくことはできません。

赤いアイコンの部屋を調査すると、寄生虫が発生します。4面ダイスを振り、“部屋の種類-寄生虫警報”に従って新たな寄生虫を登場させて下さい。この作業は、行おうとしている調査の完了や、次のアクションの前に解決しなければなりません。もしも、ストックに灰色の寄生虫ディスクがあれば、優先して灰色ディスクを登場させます。黒い寄生虫を登場させる場合は、常に黒い方を表にして登場します。もしも、全ての寄生虫ディスクがボード上に配置されている場合は、既に配置されている寄生虫を新しく登場する場所へ移動させることになります。このアクションを実行したプレイヤーが、どの寄生虫を動かすか決定します。寄生虫が死んだ場合には、ディスクはストックに戻され、再び登場することができるようになります。

ゲームの最初のターンでは、全てのプレイヤーは最低1度の調査を行う必要があります。まれに、調査を行うことが出来ない場合があります。この時は、調査を行う必要はありません。

5. コンピューターターミナルの使用

コンピューターターミナルには3つの機能がありますが、1人のプレイヤーが1度のターンで使えるのは1つの機能のみです（2つのターミナルがあったとしても）。使用する時のAPはどれでも1APです。コンピューターターミナルを使用した場合は、その部屋のカードを赤い面に変更します。赤いカードのコンピューターターミナルを使用した場合は、通常ルールで寄生虫が発生します。



熱源スキャンの実行

プレイヤーは1APを消費して熱源スキャンを行うことにより、施設全体で感染している隊員を捜すことができます。熱源スキャンでは、単純に全員の中で、何人が感染しており、何人が感染していないかが判明します。プレイヤーのチェックカードを中身が判明しないように集め、何人が感染しているかを明らかにします。

スキャンを行うには、チェックカードの山を2つ作成します。緑色の十の熱源スキャンボードには本当の状況を示すカードを、赤い×の熱源スキャンボードには意味の無いカードを置きます。

まず、各プレイヤーは自分の感染状況に応じたカードを選択します（赤＝感染、青＝非感染）。各プレイヤーは、本当の状況を表すカードをヒートチェックボードの緑の部分に裏向きに置きます。次に全てのプレイヤーは、残りのカードを裏向きにしてヒートチェックボードの赤い部分に置きます（決して中身が明るみにでないように注意してください）。他人を欺くために、ウソをつくカードを置くことは許されません。しかし、自分は感染していないと声を上げることは推奨されます！

お互いを混ぜないように両方の山を良くきります。その後、緑の山のカードを全て表向け、何人が感染しているのかを明らかにします（誰が感染しているのかはわかりません）。ここでは、声をあげて感染者を告発することが推奨されます。

その後で、各プレイヤーに感染と非感染のチェックカードが返却されます。こうして、次の熱源スキャンに備えた状態となります。

ドアの開放

1APを消費することでキャラクターは、調査デッキから得られるキーカードを使用しないと開かない全ての閉じたドアを開放することができます。開放されたドアは、次の寄生虫フェイズ開始前まで開いたままとなります。必要な時にドアを開放するには、チームワークが必要不可欠です。

遠隔操作による場所の確認

施設に設置された監視カメラを使用し、隠れた場所を発見することができます。1APを消費することにより、好きな場所の隣に部屋を配置することができます。配置のルールは通常通りです（自分の居る隣の部屋のみ配置できるというルール以外）。このアクションは、1ターンに1度しか行うことができません。

6. 救護区画での回復

これらの部屋では、1APを消費することによって、1ターンに2ポイントの傷を回復することができます。2人のキャラクターが同じ部屋に居る場合には、各キャラクターの傷を1ポイントずつ回復させることもできます。この部屋が、これ以前の調査や回復で赤の面に変更されていなければ、使用後にカードを裏返して赤のアイコンを表示します。以後、ここでの回復は寄生虫を発生させます。回復した体力によるAPの増加は、次のターンから適用されます。



7. アイテムの使用

幾つかのアイテムは、使用時に1APを必要とすることが明記されています。例えば、熱源スキャナーとコンパクトナイフです。強力な銃を使用できるのはアンドロイドだけであることに注意して下さい。銃を携帯できるのはアンドロイドだけです。

使用するアイテムは、表向きに自分の前に配置します。この時、APが必要とされる場合は消費して下さい。1度きりのアイテムの場合は、使用後に捨て札とします。複数回の使用が可能なアイテムの場合は、そのままテーブルに置いておき、使用する度に1APを消費して下さい。

銃の発射はアンドロイドに1APの消費をさせるだけであることに注意して下さい。強力な銃のカードには1APを消費することが記載されていますが、これは銃の発射にAPが必要なことを忘れないためのものです。別の言い方をすれば、銃の種類が変わるだけで、銃を撃つのに必要なAPに変わりはありません。射撃に必要なAPは1です。



このアイコンは、このアイテムが1度きりしか使用できず、使用後は捨てる必要があることを示します。弾丸や防弾チョッキのようなアイテムも、規定回数使用後は捨て札とします。調査デッキが枯渇した場合には、捨て札を切り直して新たな山札とします。

このアイコンがある場合には、このアイテムを使用するのに1APを消費する必要があります。この例では、ヘビーガンはアンドロイドの通常の拳銃と交換されます。これを使用するには”発砲”のアクションとして1APが必要です。

このアイコンがある場合には、プレイヤーはこのカードを自分の前に配置し、複数回使用することができます。最初に使用する時に、このカードを自分の前に公開し、以後そこに公開したままにします。

重要：いかなる時も、各プレイヤーの手札の合計は5枚以上である必要があります。それ以下の手札枚数になってしまう場合には、アイテムを使用することが出来ません（手札が5枚の時は、アイテムを使用することが出来ないということです）。

部屋のアイコン

走り抜け

これらの部屋に入室したキャラクターには、もしもその部屋からルール通りに移動できる部屋がある場合、無償でさらに1部屋移動する権利が与えられます。移動に使用できるAPが特別に与えられると考えて下さい。この権利は、その部屋に他のプレイヤーのキャラクターがいない場合にのみ与えられます。自分のもう一方のキャラクターのみが部屋に居る場合には、続けて入出してきた自分のキャラクターにこの権利は与えられます。もしも、走り抜けのアクションを実行する場合には、調査を実行することはできません（キャラクターは走り抜けたのですから）。

寄生虫警報

これらの部屋に入室すると、近くに寄生虫が発生します。入室したプレイヤーは、4面ダイスを振らなければなりません。リアクタールームの数字を参照して、出た目の方向に隣り合う部屋に寄生虫が発生させます。隣り合う部屋はドアで繋がっていてもかまいません。4面ダイスが示す方向に部屋が配置されていない場合には、入室した部屋に寄生虫が発生します。寄生虫は、閉じられたドアの向こう側にも発生します。既に調査された寄生虫警報の部屋はさらに危険です。なぜなら、調査の度に2匹の寄生虫が発生するようになるからです。1匹は、入室することにより自動的に寄生虫警報によって、もう1匹は、赤いアイコンの部屋を調査することによって発生します。いつでも、先に寄生虫の発生を解決し、その後で調査やその他のアクションの解決を行います。

倉庫

倉庫のアイコンのある部屋には、他の部屋よりも多いアイテムが置かれています。最初にこの部屋を調査するプレイヤーには、1つではなく3つのアイテムが与えられます。寄生虫警報のカードをひいたら、それは直ちに解決されます。寄生虫警報の代わりにカードをひくことはできません。このアイコンの部屋が裏返されると、赤いアイコンには1が記載されており、もはやこの部屋を調査してもアイテムは1つしか発見できないことを示しています。



チーム調査

これらの部屋は1人でも調査可能です。しかしながら、同じ部屋にキャラクターがいる2人以上のプレイヤーと一緒に調査を行うことができます。1APを消費するのは、ターンのプレイヤーのみです。複数のプレイヤーが居る場合、ターンのプレイヤーがどのプレイヤーと一緒に調査を行うのか選択することができます。ただし、ターンのプレイヤーは調査に参加しなくてはなりません（あなた以外の2人が調査カードを手に入れる選択はできません）。何人のプレイヤーが同じ部屋に居ても、ひかれるカードの枚数は2枚を超えません。ひかれたカードはランダムに調査に参加したプレイヤーに配られます。寄生虫警報のカードをひいたプレイヤーは直ちにそれを解決します。このターン中にこの部屋で他のプレイヤーから攻撃を受けたプレイヤーは、チーム調査を実行することができません（“アクションの順番”参照）。



交換

他のプレイヤーのキャラクターが居る部屋に入室した時はいつでも（リアクタールームを除きます。ここでは交換を行いません。）、このターンにこの部屋で交換を行っていないキャラクターとカードを1枚交換しなくてはなりません。複数のキャラクターが居る場合は、入室したプレイヤーが誰と交換するかを選択します。

交換するプレイヤーは、手札からカードを1枚選択し、誰にも中身を知られない様に、裏向きに相手の前に置きます。各自そのカードをとり、秘密裏に内容を確認します。アイテム以外にも、宿主プレイヤーや、既に感染しているプレイヤーは、感染カードを渡して交換相手さる感染させようとする事が出来ます。しかし注意して下さい：感染させる試みは、かわされることもあります（下参照）。感染を巧くかわすことが出来たプレイヤーは、単にその感染カードを感染すること無しに手札に入れておくこととなります。もちろん、感染しなかったプレイヤーは、感染カードを交換に用いることはできません。自分の2人のキャラクターの居場所に関わらず、どちらかが感染したら、両方が感染したことになります。例えば、青のプレイヤーのアンドロイドが端にいて、隊員がその反対側の端にいたとしても、アンドロイドが感染したら、隊員も感染したことになります。そして、青のプレイヤーは感染カードを交換に使用できるようになります！



この図は、2つの可能性を示しています。左側の例では、感染者（赤プレイヤー）が感染カードを交換に用いています。交換相手は、何の疑いも無しに手榴弾を交換カードにしてみました。結果として、交換相手は感染の犠牲者となり、エイリアン側のプレイヤーとなります。

右の例では、交換相手が交換しようとしているプレイヤーを信用していません。身を守る為に、交換相手は燃料缶カードを交換カードにしました。燃料缶カードには感染を防ぐ効果があります。任務に重要な燃料缶カードを失うことにより、感染から逃れ、感染者の情報を手に入れることができません。解毒剤カードも、同じ様に感染を避ける効果を持っています。交換の最中のカードは、交換に関わるプレイヤー以外は見る事が出来ないことに注意して下さい。また、交換に使用されても1度きりの使用しかできないカードは捨て札とはなりません。

交換する時に、交換する為のカードが他に無い場合を除き、自分の色以外の感染カードを使用することはできません。もしもそのような稀な状況に陥った場合には、(例外として)、自分の色以外の感染カードを使用することが出来ます。ただし、他人の色の感染カードは感染を広めません。

感染していない限り、自分の色であっても感染カードを交換に使用することはできません。他人を感染させられるのは、自分の色の感染カードを交換した場合のみです。交換で感染カードを受け取った場合は、必ずその色と交換相手の色を確認して下さい。色が合致し、燃料缶カードを渡していなければ、感染します。受け取った感染カードの色が合致しなければ、感染はしません(もちろん、既に感染していれば別です!)

生き残りと暴露

プレイヤー達は、好きな様に振る舞ってかまいません。プレイヤー達は、誰が感染者なのか見極めるために注意深く他のプレイヤーの動きを観察する必要があります。感染したプレイヤーは、巧妙に他人の信頼を得、しかるべき時に感染を試みるのです。感染に失敗した時は、いつも”奴が感染者だ!”と叫ばれることを忘れないで下さい。従って、感染を試みるのは機が熟した時です。

プレイヤー達は、ゲーム中に他人の感染状況を自由に告発してかまいません。たとえその告発が間違いや、感染者の注意を逸らすため為のものだったとしてもです。感染者と宿主同士も、ゲーム中に相手の状況を明らかにし合うことはできません。

プレイヤーの中の1人は、常に宿主であることを忘れないで下さい。たとえ、そのプレイヤーが寄生虫を撃ってあなたを助けてくれたとしてもです。パニックステーションには、作法など無いのです。自分の仲間でも、感染の疑いがあれば攻撃して、そして他のプレイヤーに攻撃する様に促してかまいません。感染前に正体を突き止めるかもしれないメンバーを抹殺しようとする宿主を止める手だては無いのです。

寄生虫に対するのと同じ様に、アンドロイドは弾丸を同じ部屋の他のキャラクターに向けて撃つことができ、その結果、撃たれたキャラクターは体力を1(それによってAPも)失います。しかし、撃たれた直後に、撃たれた側のプレイヤーが防弾チョッキのカードを使用すれば、弾丸を避けることができます。しかし、1回の防弾チョッキの使用で防げるのは1発です。コンバットナイフに関しても同じルールが適用されます。もしも、防弾チョッキが尽きてしまったら、運も尽きてしまいます。

アクションの順番

新しい部屋に入室した時は、最初のアクションを以下の順番で行います。探索、調査、部屋のアクションを行う前に、まず他のキャラクターを攻撃するかどうかを選択します(居れば)。もしも、攻撃することを選択した場合は、交換は発生しません。もしも、攻撃を行わなかった場合は、交換をしなくてはなりません。交換の後でも、他のキャラクターを攻撃することは出来ます。その後で、残りのAPを使用してアクションを続けます。

ゲーム終了条件

全てのプレイヤーがアクションを終えた時、以下に挙げるゲームの終了条件を満たしていなければ、新しいラウンドが寄生虫フェイズから始まります:

人間側の勝利

ー感染していない隊員が、巢の部屋で燃料缶カードを3枚使用したら、人間側が勝利します。3つの燃料缶カードを使用して巢を焼くアクションに必要なAPは1です。巢を焼く時は、手札を5枚以下に出来ないというルールを無視してかまいません。

エイリアン側の勝利

ー全プレイヤーが感染したら（熱源スキャンで証明される）。この場合、宿主と生き残った感染者が勝利します（どん欲な感染者は、勝利の前に他の感染者を抹殺することに取り憑かれるかもしれません）。しかし、最後に感染したプレイヤーは勝者とはみなされません。ただし、宿主が誰も感染させずに勝利した場合や、最後の感染者が死んでいる場合にはこの限りではありません。

ー非感染者が1人しか存在せず（熱源スキャンで証明される）、そのプレイヤーの手札、もしくは調査デッキに燃料缶カードが無い場合。この場合、宿主と感染者が勝利します。

ー全てのプレイヤーの隊員キャラクターが殺された場合。巢を焼けるのは隊員キャラクターのみのため、感染者側が勝利する。

ー宿主が殺されても、ゲームは終了しません。プレイヤー達はゲームを続け、巢を発見して焼き払わなければなりません。

ーいかなる場合も、死んでしまったプレイヤーは勝者には含まれません。

一般条項

熱源スキャナーカードの効果を除き、自分の手札は他のプレイヤーに決して明らかにしてはいけません。もちろん、手札の中身について話すのは自由です。この時、本当のことを話す必要はありません。

宿主と感染者達は、非感染者を抹殺することで勝利することができます。これは、勝利する近道と言えるでしょう。宿主や感染者が、宿主を攻撃している振りをして攻撃を行うことができれば、さらに良いでしょう。

一度テーブルの上にプレイされたアイテムカードは、それが1度きりの使用の末に捨て札となり山札に戻ることを除いては、とることができません。

もしも、ゲームの準備で寄生虫カードをひいた場合でも、2回目のパラサイトフェイズまではダメージを受けません。最初のパラサイトフェイズはプレイヤーが施設に入るよりも前に行われるためです。

寄生虫は、寄生虫フェイズでのみ移動し、攻撃します。調査アクションによって発生した寄生虫も、寄生虫フェイズまでは攻撃してきません。

2部屋描かれた探索カードに居て、そのカードに寄生虫が発生する場合、隣の部屋（自分が居ない方の部屋）に寄生虫を発生させてかまいません。

難易度調整

パニックステーションは、初心者のプレイヤーが人間側でプレイするには少し難しいゲームです。

人間側のプレイヤーを有利にするためには、各プレイヤーの感染カードを1枚少なくしてゲームを始めます。このゲームが始めてのプレイヤーが、宿主の経験を積むには、宿主が自分の3枚の感染カードを使用し尽くしてしまったら、宿主カードも感染カードとして使用できるようにします。この場合、元の宿主も感染者として扱われ、宿主カードを受け取ったプレイヤーは、宿主として扱われます。もしも、もっと歯ごたえのある人間側でのプレイを求めている場合は、巢を焼き払うために必要な燃料缶の枚数を4枚にすると良いでしょう。



キーカード

これを持つプレイヤーのキャラクターは、閉じられたドアを通過することが出来ます。誰かの為にドアを開けてあげることはできません。



熱源スキャナー

同じ部屋の他のキャラクターの感染状況をチェックできます。このカードを使用されたプレイヤーは、手札をこのカードを使用したプレイヤーだけに見せます。こうすることにより、感染の有無や、宿主かどうかが判明します。例えば、最初3枚もってスタートした感染カードを2枚以下しか持っていないプレイヤーは感染者です。また、違うプレイヤーの感染カードを持っているプレイヤーも感染者です。



手榴弾

隣の部屋へ投げ込むことで、そこに居る全ての寄生虫とキャラクターに1ダメージを与えます。手榴弾を投げるのできるのは隣の部屋のみです。自分の居る部屋で爆発させることはできません。



燃料缶

これは重要なアイテムです。宿主や感染者から、交換の際に感染させられそうになった時、それをかわすことと、巣を焼き払ってゲームに勝利することに使用します。巣を焼き払うことができるのは、隊員のキャラクターだけであることに注意して下さい。



救急箱

自分の傷、もしくは同じ部屋にいる他のキャラクターの傷を合計2ポイント回復します。自分のキャラクターに1ポイント、他のキャラクターに1ポイント振り分けてかまいません。



照準器

アンドロイドのみが使用可能です。通常、同じ部屋にいる標的しか射撃することができませんが、これを使用することにより、通常の拳銃やヘビーガンで、同じ部屋と隣の部屋のどちらかにいるキャラクターを射撃できるようになります。スナイパーライフルと一緒に使用することはできません(プロモカード)。



コンバットナイフ

この武器は、隊員もアンドロイドも、寄生虫や他のキャラクターを攻撃することに使用することができます。4面ダイスを振り、3以上ができれば、標的に1ダメージを与えます。標的にされたプレイヤーは、防弾チョッキを使用することによって避けることができます。



ヘビーガン

この自動小銃は、アンドロイドのみが使用でき、通常の拳銃と交換して装備します。1APで、2発の弾を撃つことができます（合計2ダメージ）。1発ずつ標的を変えることができます。照準器と組み合わせれば、同じ部屋と隣の部屋のどちらにもいる標的も撃つことができます。1APで黒い寄生虫を退治することができます。



防弾チョッキ

防弾チョッキは、ナイフや弾丸、寄生虫から与えられる1ポイントのダメージからキャラクターを守ります。使用されたら、カードは捨て札となります。このカードはターン中でなくても、攻撃に対するカウンターとして使用できます。1人のプレイヤーの両方のキャラクターが同じ部屋に居てダメージを受ける場合、1つの防弾チョッキで両方のキャラクターを守ることができます。



弾丸

アンドロイドにより、銃の弾を補充するのに用いられます。弾が無ければ、発砲をすることはできません。弾を発射したら、カードを回転させて残り弾数を表示します。自動小銃で2発の弾丸を発射した場合には、カードを2回回転させます。最後の弾丸が発射されたら、カードを捨て札とします。弾丸カードは効果が切れるまで、使用したプレイヤーの前に置いておきます。



栄養ドリンク

このアイテムはキャラクターのエネルギーを補給し、このターンで追加の2APを与えます。複数の栄養ドリンクを1回のターンで使用してもかまいません。



寄生虫警報！

このカードは、ひかれたら直ちに解決します：カードをひいたプレイヤーが4面ダイスを振り、指定された場所に寄生虫を発生させた後に、このカードを捨て札とします（寄生虫アイコンと同様の処理です）。

Credits

Game design and graphics: David Ausloos

Rules editing: Christine Biancheria

Editorial: Bart Nijssen

Project manager: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.com

© 2011 White Goblin Games

戦略のヒント

ーゲーム開始時は、充分に調査を実行しましょう。
敵が強くて凶暴になる前に手札を揃えるのは非常に重要です。追加の燃料缶を用意して感染に備えることや、5枚以上のカードを揃えてアイテム使用を可能にするのは（5枚以下ではアイテムが使用できません）、決して備え過ぎではありません。

ー入室時に攻撃を行うことによって、交換を避けることができます。
もちろん、これは諸刃の剣であり、後々攻撃し返されるかもしれません。しかし、燃料缶を持っていない状態で感染から身を守る少ない選択肢の1つです。

ーターミナルを使用して、遠隔操作で巣を感染者達から可能な限り遠くに配置しましょう。
これは人間側を有利にする常套手段です。

ー敵側への最大の武器は混乱です。
もしあなたが人間側なら、感染している振りをしましょう。もしあなたが宿主なら、有用なアイテムを交換に差し出すなり、他のプレイヤーを危機から救うなどして信用させ、手薄になるタイミングを待って攻撃しましょう。このゲームでの最大の武器は嘘なのです。

ー人間側は自分の他に信頼できる人間側のプレイヤーを1人捜しましょう。
1人でもゲームに勝利することはできます。しかし、2人で協力することが出来れば、格段に敵を抑えることが容易になります。熱源スキャナーを使用して（これはアイテムカードの中でも最強のアイテムの1つです）、感染者を見つけ出すだけでなく、信用して一緒に任務を完遂できるプレイヤーを探し出して下さい。

ー部屋を配置する方向と場所は熟慮して下さい。
配置するカードの向きを180度変えることで、世界は大きく変わります。人間側のプレイヤーには、問題を避けるために複数の通路が不可欠です。逆に、感染側のプレイヤーは、危険な通路を作成し、人間側を危険に陥れましょう。

ー発生した寄生虫は、”あなたにも”に襲いかかります。
故意に発生させた寄生虫の群れから離れて行動しましょう。

ー人間側では、2人のキャラクターをボード上に広く展開しましょう。
賢い宿主は、自分のキャラクターを2人とも近い場所に配置し、同じ手番で2度感染を試み、相手の防御力をそぎ落そうとしてくるでしょう。

ー宿主は、自分が感染させやすい部屋配置を狙って下さい。
ボトルネックを作成し、人間側プレイヤーが自分の居る部屋を通らざるを得なくするのです。

ー寄生虫からの攻撃を鑑みる上で、手番の最後に居る部屋には充分に注意して下さい。
3～4の出口があり、寄生虫がその部屋に居るけれども周りに寄生虫のいない部屋は、周りを数匹の寄生虫で囲まれている部屋よりも安全です。

主従ヴァリエント

このヴァリエントでは、宿主は通常ルールに従って勝利します。しかし、感染者は自動的に勝者にはなりません。感染者は、宿主と感染者側に対して貢献を示さなければならぬのです。

感染者が宿主と勝利を分かち合うには、以下の条件のうち1つを満たさなければなりません：

非感染者を感染者とする

ゲーム終了後、感染させられたプレイヤーの手札と口頭での確認により判定します。

プレイヤーの最後の生き残りのキャラクターを始末する

これもゲーム終了後に判定します。判定の仕方は単純です：感染者が、あるプレイヤーの最後の生き残りのキャラクターを殺した際、チェックカードでそのプレイヤーの感染状態をチェックします。このカードの中身はたのプレイヤーに決して明らかにせず、自分の前にゲーム終了まで伏せて置きます。そして、ゲーム終了後にこの内容を明らかにし、判定を行います。何人のキャラクターを殺してもかまいませんが、勝利を分かち合う為には、ゲーム終了時に自分の前に非感染のチェックカードが伏せられている必要があります。

この条件を適用するとゲームは難しくなり、一人のプレイヤーのキャラクターを両方とも殺すことが必要になることもあるでしょう。