Brahma's creation myth

SPACE EDITOR

スペースエディター

日本語版ルールブック

2-4

+14

30-50 min

さらなる創造へ

（開発予定）拡張版　5th エレメントー 凶悪な５つ目のエレメントが出現！

（開発予定）拡張版　化身 ー その姿が現れる。

スペースエディターの更新情報・新製品情報等は
下記 SPACE EDITOR の WEB サイトから確認できます。
http://spaceeditor.net

Credits

企画・制作：鈴木陽太

翻訳・ルールブック編集：鈴木唯由

テスター：鈴木唯由　芦苅和男　岡根優　押切隼

お問い合わせ
CS@tactical-games.net

TACTICAL GAMES

目次

0. はじめに ―― 1
1. カードの種類 ―― 3
2. 2つのゲームモード ―― 7
3. ハーフゲームモード ―― 9
4. 勝利点の計算方法 ―― 10
5. フルゲームモード ―― 11
6. 辺と組み合わせ ―― 13
7. カードが裏返る条件 ―― 17
8. アビリティーカード ―― 21
9. カードの配置と位相の変化 ―― 23
10. オリジナルデッキの構築 ―― 25
11. 水のエレメントの基本デッキ ―― 27
12. 風のエレメントの基本デッキ ―― 29
13. 地のエレメントの基本デッキ ―― 31
14. 火のエレメントの基本デッキ ―― 33
15. 用語集 ―― 35

はじめに

ヴェーダ神話では、“Brahma”が現れた時５つのエレメントと今私たちが住む地球を含む全ての壮大な宇宙が完成します。スペースエディターは５つのエレメントのせめぎ合いによって宇宙が造られたその瞬間を再現し、宇宙の創造と再編集する対戦型カードゲームです。

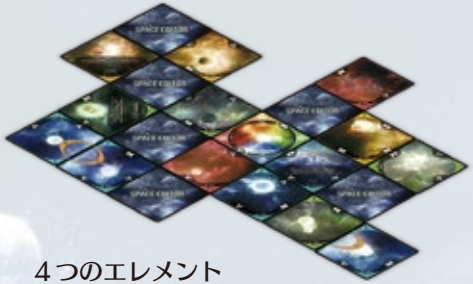
プレイヤーは１つのエレメントを除く、４種類のエレメントのどれかを司る神の化身となり、神の様に強力な能力のある惑星や恒星を交互に配置し、また占星術師の様に星を読み、自分が担当するエレメントの支配がより強大になるようゲームを進めなくてはなりません。
ゲームが終了した時一つの宇宙が誕生し、その宇宙への影響が最も優位なエレメントを担当するプレイヤーが勝者となります。

Brahma

ヴェーダ神話の神の１柱、創造神であり最高神の３つの様相の１つに数えられる。４つの顔を持ち、それぞれの顔は四方を向いているとされ、４つの口のそれぞれから４つの神話（ヴェーダ）を紡いだとされている。

ゲームの目的

手札のカードを交互に配置してゲームを進めます。配置する際には、カードの辺に記述されている記号の組み合わせによりさまざまな効果が起こります。最終的に配置された自分の表向きの恒星カードの勝利点の合計がより高い方が勝者です。同点の場合は引き分けとなります。



４つのエレメント

プレイヤーは各々、水、風、地、火からなる４つのエレメントから１つを選び、選んだエレメントに対応するカードのデッキを使ってゲームを行います。各デッキには、それぞれエレメントの特徴がある能力を持つカードが用意されており、ゲームに慣れればより戦略的にゲームを進められるようにデッキを編集する事も可能です。デッキを構築する為には各エレメントの得意な戦術を見極める必要があるでしょう。

セット内容

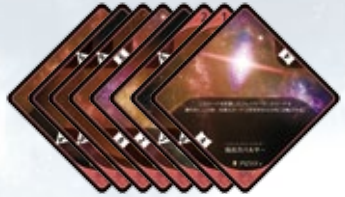
■基点カード：１枚

■水のデッキ：24 枚

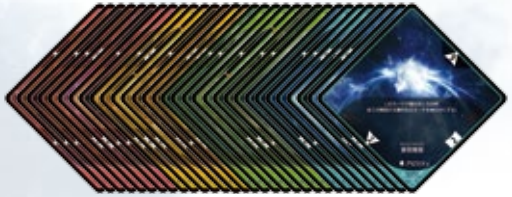
■風のデッキ：24 枚

■地のデッキ：24 枚

■火のデッキ：24 枚



■デッキカスタム用カード 84 枚（各エレメント 21 枚）



カードの種類

■恒星カード

恒星カードは勝利点を持っており、プレイヤーを直接的に勝利へ導くカードです。しかし、隣接するカードに対する力は弱く攻撃にさらされやすいカードです。４エレメントそれぞれに存在し、連星という特別な能力のある恒星カードもあります。

勝利点（ゲーム終了時にスコアされる得点）

隣接するカードに及ぼす影響値
（記号の意味や効果は後述）

色によって各エレメントを判別できます。

カードセット名とセット内のＩＤ

■惑星カード

勝利点の無いカード。しかしゲームを優位に進める為に各辺に強力な力を持つカードが数多くあります。このカードは相手のカードを攻撃する武器となり、また自分の恒星カードを守る防具となります。このカードを巧みに使いこなす事でゲームを有利に進める事ができるでしょう。４エレメントそれぞれに存在します。

隣接するカードに及ぼす影響値
（記号の意味や効果は後述）

色によって各エレメントを判別できます。

カードセット名とセット内のＩＤ

■アビリティーカード

特殊な能力を持つカードで、能力文に記された効果でより戦術的にゲームを進めることができるでしょう。
４エレメントそれぞれに存在し、各エレメントに固有の得意とする能力があります。

色によって各エレメントを判別できます。

隣接するカードに及ぼす影響値
（記号の意味や効果は後述）

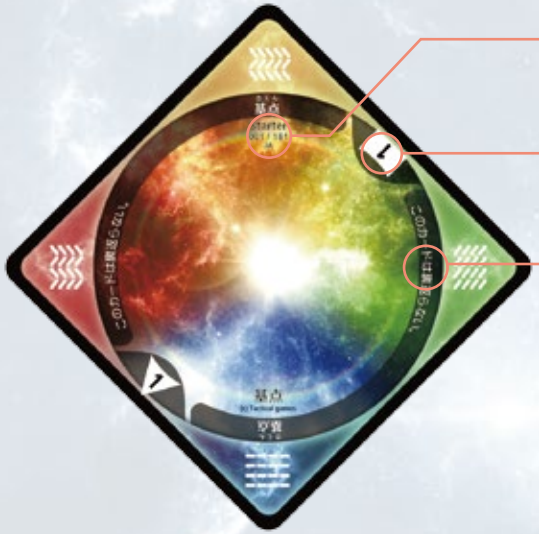
カードの能力が記されており、カードが配置され、条件を満たした場合その効果を適用する必要があります。

カード名

カードセット名とセット内のＩＤ

■基点カード

基点カードはエレメントに属さずゲームを始める際の基点となるカードです。辺の記号の内容は他のカードと同様。
基点カードに書かれた能力はゲーム全体へ影響を及ぼし常に従う必要があります。



カードセット名とセット内のＩＤ

隣接するカードに及ぼす影響値
（記号の意味や効果は後述）

基点カードの能力
この場合、ゲーム終了までこの基点カードは裏向きにならない事を示します。

２つのゲームモード

プレイ時間の長さやプレイ人数によって２種類のゲームを楽しむ事が出来ます。
最初のプレイではよりカジュアルに楽しめるハーフゲームモードがお勧めです。
(カードゲームに慣れている方は最初からフルゲームモードでも問題ないでしょう。)

■ハーフゲームモード (2~4 人プレイ用)
大人数でカジュアルにゲームを楽しむ為のモードです。フルゲームモードに比べ、カードドローの運が強く影響し 2 人でもカジュアルにゲームプレイを楽しむ事が出来ます。

■フルゲームモード (2 人プレイ用)
より戦術的にゲームを行えるモードです。デッキのポテンシャルを最大限に引き出し、ゲーム中に様々なドラマを見ることができます。ルールに慣れて 2 人でじっくりプレイする際にお勧めです。

ハーフゲームモード

2 人～ 4 人プレイ用ルール。
各プレイヤーは順番にターンを行い、全員が手札を引くことができなくなったらゲーム終了です。

■ゲームの準備
1. プレイヤーは最初に４つのエレメントの中から自分の担当するエレメントを決め、そのエレメントのデッキを自分の山札としてゲームをプレイします。（最初はセットに入っている基本デッキを使用しましょう。）
2. ターンの順番を決めます。ダイスロールやコイントスなどで決めるか、相談して決めましょう。
3. ターン順が最後のプレイヤーは基点カードを任意の場所に配置します。
4. 各プレイヤーは手札が２枚になるように山札からカードを引きます。

■ターンの進め方
1. 配置ステップ：既にテーブルに配置されているカードに隣接するように手札からカードを選んで１枚配置します。カードを置く時のカードの方向は既に配置されているカードの辺とこれから配置するカードの辺が接続できる組み合わせであれば自由に決めてかまいません。新たなカードが配置された事により辺の記号の作用で既に配置されているカードが裏返る・表に返る場合それを処理します。(辺の力と作用・組み合わせについては後述)

2. アビリティー処理ステップ：配置ステップによりアビリティーカードの能力が発動した場合それらを処理します。
3. 手札処理ステップ：残りの手札を捨て札として捨てます。（捨て札は使用しませんので、１か所にまとめましょう）
4. ドローステップ：カードを山札から２枚引き手札に加えます。以上を終えるとターン終了です。

■ゲームの終了
全てのプレイヤーが手札を１枚も引くことができなくなったらゲーム終了です。勝利点を計算して勝敗を決めます。

※ステップのパスやターンのパスは行えません。
※ターン順が最後のプレイヤーは、最終ターンに恒星カードを配置してはいけません。（仮に配置した場合その勝利点は得点計算に加えません。）
※隣接とは、カードの辺同士が接している状態を言います。

勝利点の計算方法

ゲームが終了したら、各々勝利点を計算して勝敗を決めましょう。下記の様な流れで計算するとわかりやすいでしょう。

①つながっている連星記号（後述）を持つ恒星カード以外の、自分の表向きの恒星の勝利点を全て足し合わせます。
②同じエレメント同士でつながっている連星記号を持つ自分の恒星カードがある場合、つながっているカードの勝利点を掛け合わせ、「得点①」に加算しましょう。
③違う種類のエレメント同士で連星記号がつながっていて、それに自分のエレメントの恒星カードが含まれる場合、「得点②」からそのカードの勝利点を引きます。

こうして得た、最終得点が最も高いプレイヤーが勝者となります。

フルゲームモード

2 人プレイ用ルール。
各プレイヤーは交互にターンを行い、山札の全てのカードを引き切り、手札のカードを全て配置したらゲーム終了となります。

■ゲームの準備
1. プレイヤーは最初に４つのエレメントの中から自分の担当するエレメントを決め、そのエレメントのデッキを自分の山札としてゲームをプレイします。（最初はセットに入っている基本デッキを使用しましょう。）
2. ターンの順番を決めます。ダイスロールやコイントスなどで決めるか、相談して決めましょう。
3. 後攻のプレイヤーは基点カードを任意の場所に配置します。
4. 各々プレイヤーは手札が４枚になるように自分の山札からカードを１枚づつ引きます。

■ターンの進め方
1. ドローステップ：自分の山札からカードを１枚引き手札に加えます。（山札が無くなった場合ドローステップはスキップします。）

2. 配置ステップ：既にテーブルに配置されているカードに隣接するように手札からカードを選んで１枚配置します。カードを置く時のカードの方向は既に配置されているカードの辺とこれから配置するカードの辺が接続できる組み合わせであれば自由に決めてかまいません。 新たなカードが配置された事により辺の記号の作用で既に配置されているカードが裏返る・表に返る場合それを処理します。(辺の力と作用・組み合わせについては後述)

3. アビリティー処理ステップ：配置ステップによりアビリティーカードの能力が発動した場合それらを処理します。

以上を終えるとターン終了です。

■ゲームの終了
山札が無くなり、全員の手札のカードを全て配置したらゲーム終了です。勝利点を計算して勝敗を決めます。
（勝利点の計算方法はハーフゲームと同様です。）

※ステップのパスやターンのパスは行えません。
※後攻プレイヤーは、最終ターンに恒星カードを配置してはいけません。
（仮に配置した場合その勝利点は得点計算に加えません。）
※隣接とは、カードの辺同士が接している状態を言います。

隣接するカードに及ぼす辺の影響

カードの辺には隣接するカードに及ぼす影響値が記されており、その記号と数字の組み合わせにより、隣接するカードが裏返ったり、裏から表に戻ったりといった効果を生み出します。この効果は位相の変化と呼ばれその種類は後述します。この効果によって、相手の恒星カードを裏向きにしたり、自分の恒星カードが裏返らない様に守ったりする事ができます。記号にはそれぞれ接続できる組み合わせがあります。また、記号の無い辺や裏向きのカードの辺にも記号の効果と接続の組み合わせが適用されます。

※隣接とは、カードの辺同士が接している状態を言います。

※記号の組み合わせが正しければ、エレメントの種類に関係なく接続でき効果も同様に適用されます。

影響値

核反応エネルギー、重力エネルギーの記号中の値はその記号の持つ強さを表します。

接続する辺同士の記号の強さを比較し、位相の変化が起こるかどうか判定を行います。（後述）

カードを置くことができない場合

- 既に置かれているカードの辺の力によって、これから置こうとしているカードが裏返ってしまう様な場所には置くことができません。
- 後述の接続できる辺の組み合わせ以外の組み合わせでは置く事ができません。
- 机の端から落ちてしまう、もしくは物理的にカードが置けないところにはカードを置く事ができません。
  （ゲームの準備で基点カードを置く際、カードを置けるスペースを把握する必要が有るでしょう。）

連星記号

ゲーム終了時に２枚の隣接するカードの連星記号がつながっている場合、勝利点の計算に次の法則を適用します。

同じエレメント同士接続し２枚とも表状態でゲームが終了した場合。つながっている２枚のカードは双方の数字を掛け合わせたスコアが得点されます。

違うエレメント同士接続して２枚とも表状態でゲームが終了した場合。
２枚のカードのスコアはそれぞれマイナス点となり、各々つながっている自分のカードのスコア分だけ得点から減点されます。

接続できる辺と記号の組み合わせ

核反応エネルギー → が記されている辺に接続可能。

重力エネルギー → が記されている辺、記号の無い辺に接続可能。

記号が無い辺 → が記されている辺、記号の無い辺、裏カードの辺に接続可能。

破壊的運動エネルギー → 記号の無い辺、裏カードの辺に接続可能。

カードが裏返る条件

１枚の表向きカード内の全ての ▼ の数字よりも隣接する ▼ の数字の方が大きい時。

１枚の表向きのカード内の全ての ▬ の数字よりも隣接する ▼ の数字の方が大きい時。

カードが裏返る条件

1 枚の表向きのカードの何もない辺に ■ が 2 つ以上接続された場合

1 枚の表向きのカードのなにもない辺に ↻ が 1 つでも接続された場合。

1 枚の裏向きのカードの辺に ↻ が 1 つでも接続された場合。

アビリティーカード

・アビリティーカードの能力は表の状態で配置されている時のみ有効です。
・アビリティーカードは置いた直後にはいかなる条件も能力も効果を発揮する事はありません。アビリティーカードの効果は配置したターンの終了時から有効となります。
・裏になった時、表になった時など能力の起動には条件があります。通常、条件が最初に書かれそのあとに効果という順番で記述されています。
・条件を満たした能力は必ず行わなければなりません。（条件を満たしても、効果を適用する対象がない場合は行う必要はありません。）
・配置されたアビリティーカードは条件等で特別に指示がない場合はどのプレイヤーにも所有権はありません。

※アビリティーの能力でカードが表になった時、辺にある記号は既に置かれている隣接するカードに対して一時的に効果を及ぼしません。これは位相の変化と呼ばれます。（後述）
※アビリティーカードの能力で他のアビリティーカードが裏返るなどした場合に、対象になった他のアビリティーカードの能力の条件を満たした時は個々のアビリティーカードに特別な指示がない限りはその能力も使用可能です。
※任意の裏向きのカードを対象にする際、表向きにした後に対象を変えることは出来ません。対象を指定する際は裏向きの状態で指定し、その指定を変更する事はできません。裏向きになる際には十分にカードを覚える必要があるでしょう。

アビリティーカードの効果の使用手順の例

①地のプレイヤーは自分の配置ステップで既に配置されている自分が配置したアビリティーカードを裏返す事を狙います。このアビリティーカードの能力は「このカードを配置したプレイヤーがこのカードを裏向きにした時、任意の裏向きのカード１枚を表向きにする。」という物です。この能力によって隣にある前のターンで裏返されてしまった恒星カードを表向きにする事を狙っているのです。

②配置ステップで地のプレイヤーは手札の惑星カードをアビリティーカードの隣接した場所に配置します。アビリティーカードの ■ を惑星カードの ▼ によって制圧した為、アビリティーカードは裏返ります。

③アビリティーカードの「このカードを配置したプレイヤーがこのカードを裏向きにした時、任意の裏向きのカード１枚を表向きにする。」という能力の条件を満たした為、直後のアビリティー処理ステップで裏向きの恒星カードを表向きにしました。

カードの配置（再配置）

カードを配置（再配置）する時､辺の力は他の既に配置されているカードに影響を与えます。下記がカードが配置（再配置）される時のパターンです。

■カードの配置（再配置）
・配置ステップでカードをテーブルに置く時。
・アビリティーの能力で再配置すると書かれている時など、既にテーブルに置かれているカードを別の場所に配置する時。
・アビリティーの能力で配置と書かれている時など、手札からカードをテーブルに置く時。

配置（再配置）とは、配置ステップでカードを配置した場合やアビリティーカードの能力で再配置する場合の挙動です。
この場合、他の既にテーブルに置かれているカードに対して配置するカードの記号の力は有効となり、正しい辺の組み合わせであれば、周囲のカードは裏になったり表になったりと即座に位相が変化します。
配置（再配置）の際は、必ず既に配置されているカードに隣接した位置に表向きで配置します。
配置（再配置）するカードの方向は辺の組み合わせの条件を満たせば配置するプレイヤーが自由に決めて構いません。

※既に置かれているカードの辺の力によって、これから置こうとしているカードが裏返ってしまう様な場所には置くことができません。
※接続できる辺の組み合わせ以外の辺の組み合わせでは置く事ができません。
※机の端から落ちてしまう、もしくは物理的にカードが置けないところにはカードを置く事ができません。

カードの位相の変化

アビリティーの能力やカード辺の力でカードが表向きに返った場合、辺にある記号は既に置かれている隣接するカードに対して効果を及ぼしません。これはカードの位相の変化と呼び、配置（再配置）時とは異なる挙動を示します。下記が位相が変化する時のパターンです。

■位相の変化が起こる時
・アビリティーやカードの辺の力でカードが裏向きになる時。
・アビリティーやカードの辺の力でカードが表向きになる時。
・アビリティーやカードの辺の力でカードの方向を変える時。

位相の変化とは、カードの裏表の向きが変わる場合やカードの方向が回転する場合など既に配置されているカードの位置を変えずに変化させる挙動の事を指します。その際、辺の記号は一時的に無視され向きや方向が変化します。変化後に別のカードを配置する際には、これらの記号は再度効力を発揮する事になります。また、カードを表向きにする際は、表向きに返したプレイヤーはカードの方向を自由に変えて表向きに戻す事が出来ます。

※アビリティーカードの能力や辺の力によって裏向きのカードを表向きにする際、表向きにした後に対象となるカードを変えることは出来ません。裏向きになる際には十分にカードを覚える必要があるでしょう。
※方向を変える場合、制限なくカードを回転させ方向を決める事が可能です。

オリジナルデッキの構築

ゲームに慣れてきたらより強力なカードを使用してオリジナルのデッキを構築することが可能となるでしょう。１つのエレメントで最強を目指すのも良いですし、複数のエレメントを強化して複数のデッキを作成するのもよいでしょう。
スペースエディターの本スターターパックには 84 枚のデッキカスタムカードが含まれますので、後述の構築時の制限さえ守ればカードを自由に入れ替え、より戦術的なデッキを構築する事が可能です。また、スペースエディターはカードセット内に含まれるカードを１つのパッケージですべて揃える事が可能です。

デッキ構築時の制限

デッキを構築する際に守らなくてはならない条件は４つです。

■複数のエレメントを使用したデッキは作れません。
必ず単一のエレメントのカードを用いてデッキを組みあげる必要があります。

■デッキ枚数が必ず 24 枚となる事
デッキのカード枚数は必ず守る必要があります。恒星・惑星・アビリティーカードの配分を十分に検討する必要があるでしょう。

■デッキ内のカードレベルの割合が１３：７：４になる事。
各カードにはブロンズ・シルバー・ゴールドの３種のカードレベルに分けられており、デッキに入れられる枚数が決まっています。ブロンズは１３枚、シルバーは７枚、ゴールドは４枚の計２４枚になる様にカードを選ばなければなりません。

■ブロンズのカードは同じカードを２枚まで入れる事が出来ます。
各カードにはカードセット内に固有の ID があります。ブロンズレベルのカードは同一のカードをデッキに２枚まで投入することができます。（シルバー・ゴールドの同一カードは１枚までしか入れることが出来ません。）
本スターターパックには、各１枚ずつのカードが含まれているので、最初は 24 枚の異なるカードでデッキを構築するのをお勧めします。

カードの勝利点とカードレベル

カードレベル

ゴールド

シルバー

ブロンズ

デッキ構築手順の例

1. 構築したいデッキのエレメントを選択します。
2. 所有している該当のエレメントのカードをすべて集め、カードの種類に分類しましょう。
3. 勝利点の合計が 40 点位になる様に恒星カード選びましょう。
4. 使用したいアビリティーカードと、惑星カードを選びましょう。
5. 選んだアビリティーカードと惑星カード、恒星カードのカードレベルの割合を調整します。
   （ブロンズが１３枚、シルバーが７枚、ゴールドが４枚になる様に調整します。）
6. 選んだカードを足し合わせデッキの完成です。

水エレメントの基本デッキ

WATER

水のエレメントは多くの連星を持ちます。連星の効果によって少ない恒星で大きなアドバンテージを得ることができるでしょう。また、破壊的運動エネルギーを持つ惑星が多く、それらは即戦力となるでしょう。

デッキ構成
アビリティーカード：5枚
恒星カード：10枚
惑星カード：9枚

水を司る神ヴァルナは、流動性を表すエネルギーを象徴する。

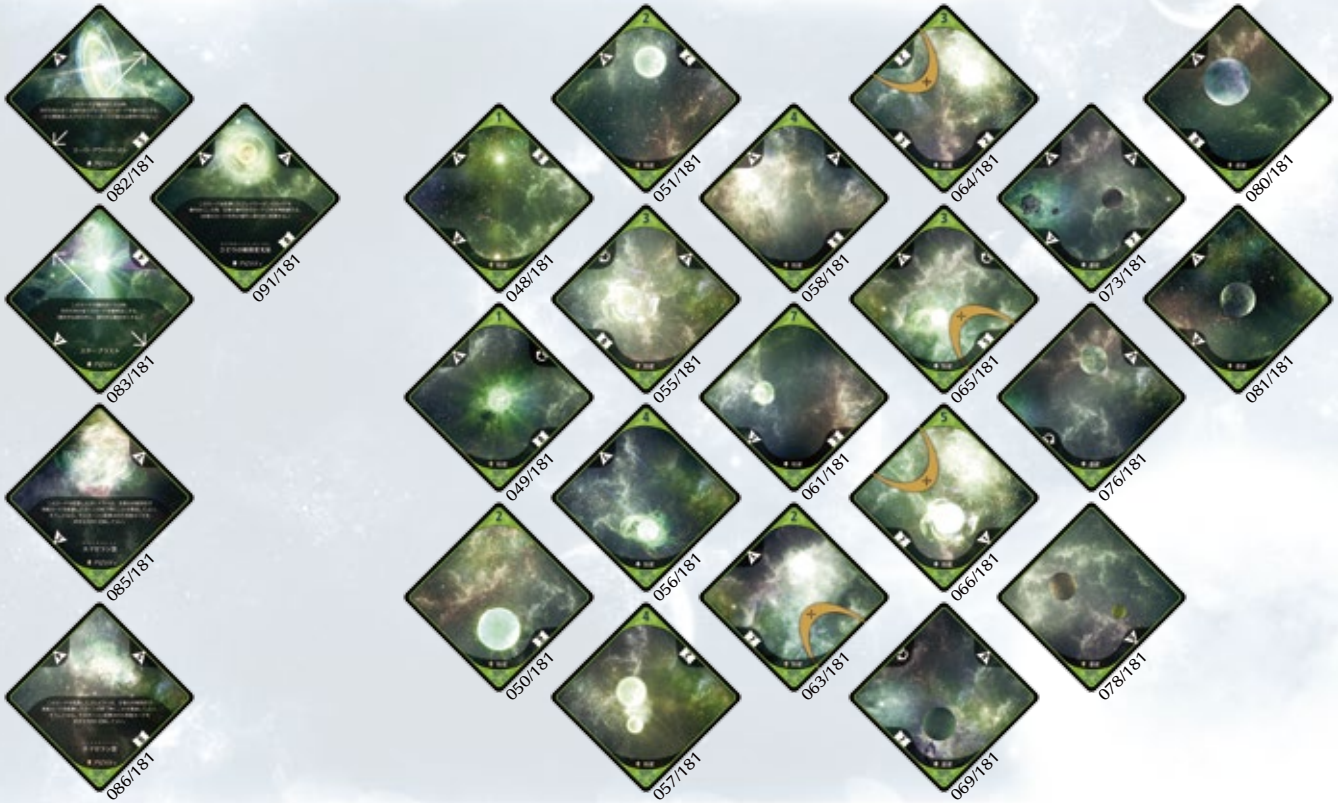
風エレメントの基本デッキ

WIND

風のエレメントはアビリティーカードが特徴的です。際立った能力によって、相手を牽制できるでしょう。しかし、風のエレメントの恒星は打たれ弱く、巧みに恒星を守る必要があるでしょう。

デッキ構成
アビリティーカード：5枚
恒星カード：12枚
惑星カード：7枚

風を司る神ヴァーユは、軽快さを表すエネルギーを象徴する。



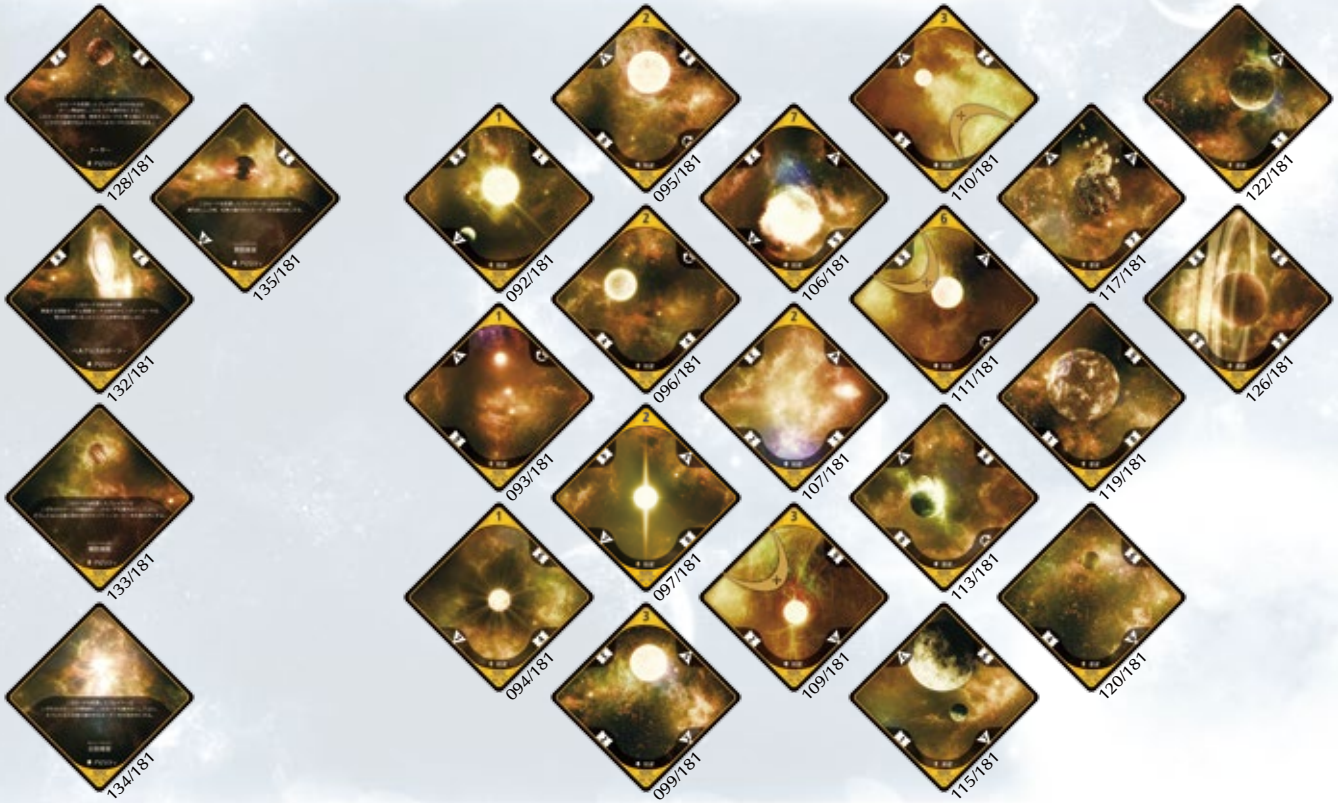
地エレメントの基本デッキ

EARTH

地のエレメントは強靭な体力を持ち、防御力の強い恒星カードが多く存在します。しかし、全体として攻撃力はそれほど強くなく配置の利をより意識した戦術が求めれれるでしょう。

デッキ構成
アビリティーカード：5枚
恒星カード：12 枚
惑星カード：7 枚

地を司る女神ブーミは、安定性を表すエネルギーを象徴する。



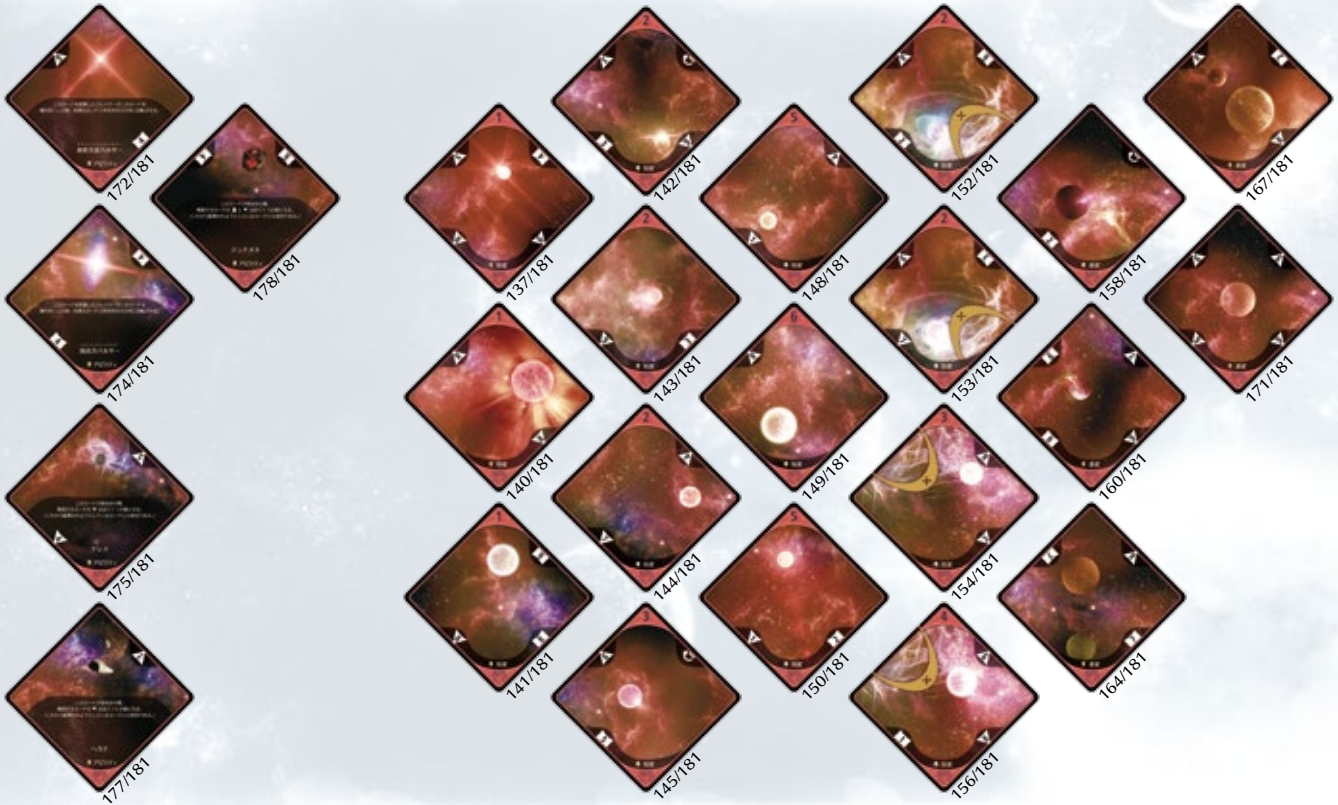
火エレメントの基本デッキ

FIRE

火のエレメントは非常に強力なパワーを持つ惑星が多く存在します。そのエネルギーによって他エレメントの惑星や恒星は圧倒されるでしょう。

デッキ構成
アビリティーカード：5枚
恒星カード：14枚
惑星カード：5枚

火を司る神アグニは、熱性を表すエネルギーを象徴する。



用語集

エレメント - 宇宙を支配する属性。スペースエディターのスターターパックでは４つ（水･風･地･火）のエレメントを扱う。

水 - 流動性のエネルギーを象徴するエレメント。カードのカラーは青で現される。

風 - 軽快さのエネルギーを象徴するエレメント。カードのカラーは緑で現される。

地 - 安定性のエネルギーを象徴するエレメント。カードのカラーは黄で現される。

火 - 熱性のエネルギーを象徴するエレメント。カードのカラーは赤で現される。

空 - 空虚のエネルギーを象徴する、まだ見ぬ５つ目のエレメント。

ブラフマー - ヴェーダ神話の創造主であり、スペースエディターにおける全ての現象の象徴である。

デッキ - プレイヤーがゲームで山札として使用する 24 枚のカード。

カードレベル - カードはブロンズ・シルバー・ゴールドに分けられており、決まった割合でデッキを構築する必要が有る。

恒星カード - 勝利点を持つカード。各エレメントに存在し、表状態でゲームを終了する事で、勝利点を得る事が出来る。

惑星カード - 勝利点を持たないカード。各エレメントに存在し､強力な力を持つ故に武器としても防具としても使用できる。

アビリティーカード - 特殊な能力を持つカード。各エレメントに存在し、ゲームを進める上での戦略の要となる。

基点（基点カード） - ゲームを始める際に最後にターンを行うプレイヤーが配置し、宇宙の中心となるカード。このカードに手札をつなげゲームを始める。

スコア（勝利点） - ゲーム終了時の表向きの恒星カードに書かれた勝利点の合計がスコアとなり、多いほうが勝者となる。

ドローステップ - ターン中にカードを山札から引くステップ。

配置テップ - ターン中に手札からカードを１枚、テーブルに配置するステップ。

アビリティー処理ステップ - ターン中にアビリティーカードの能力を処理するステップ。

手札処理ステップ - ハーフゲーム中に残った手札を捨てるステップ。

ゲームモード - フルゲーム・ハーフゲームの２つを指す。プレイヤーは好きなモードを選んでプレイ可能。

ハーフゲームモード - カジュアルなゲームモード。２～４人でプレイが可能で、早期解決型のゲームが楽しめる。

フルゲームモード - より本格的なゲームモード。２人専用で、戦略的にゲームをじっくり楽しむ事が出来る。

隣接 - カードの辺同士が接している状態を指す。

配置 - 手札からカードをテーブルに置く行為。通常、配置ステップで行う。

再配置 - 既にテーブルに置かれているカードを別の位置に配置する行為。アビリティーカードの能力等で行われる。

位相の変化 - カードの動きの１つを指す。位相が変化する場合、一時的に変化するカード辺の力は無効化され動いた後に再度有効化される。裏返る・表に返る・回転する等が該当する。

回転 - 位相の変化の１つ。カードの方向を制限なく変え、方向を決める事が出来る。

裏返る - 位相の変化の１つ。カードの位置を変えずに、表向きのカードを裏向きに変える。

表に返る - 位相の変化の１つ。カードの位置を変えずに、裏向きのカードを表向きに変える。

表向き - カードが表の状態でテーブルに置かれている状態。

裏向き - カードが裏の状態でテーブルに置かれている状態。

能力 - アビリティーカード・基点カードが持つ特殊能力。能力文の条件を満たした場合、その効果を発揮する。

辺の力 - 各カードの辺には力が宿っており、その力が隣接するカードに影響を与える。

核反応エネルギー - 辺の力の１つ。核反応エネルギー、重力エネルギーを持つ辺と接続可能。

重力エネルギー - 辺の力の１つ。核反応エネルギー、重力エネルギーを持つ辺、なにもない辺と接続可能。

破壊的運動エネルギー - 辺の力の１つ。なにもない辺、裏のカードの辺に接続可能。

なにもない辺 - 力を持たない辺。重力エネルギーを持つ辺、なにもない辺、裏のカードの辺に接続可能。

裏のカードの辺 - 力を持たない辺。

連星 - 恒星カード上に存在する。ゲーム終了時に２つの連星記号がつながっている場合、特殊な勝利点の計算を行う。