＊＊＊戦闘フェイズの詳細＊＊＊

・戦闘フェイズに、同ヘクス内に2勢力以上の宇宙船が存在している場合、戦闘が発生する。
・戦闘は、ヘクスに書かれたNoの大きい場所から解決していく。

＊3勢力以上が同じヘクスにいる場合の戦闘

ヘクスに影響ディスクが無い

・3勢力以上が同じヘクスに船を置いた場合、後から入ってきたプレイヤー2人ずつ戦闘を行う。
　同じヘクス連続で戦闘が発生している場合、宇宙船のダメージはその戦闘フェイズ中は残る。

ヘクスにいずれかのプレイヤーの影響ディスクがある

・影響ディスクを配置しているプレイヤーは、常に一番最後に戦闘を行う。

ヘクスに古代宇宙船、もしくは銀河中枢防衛システムがいる場合

・後から入ってきたプレイヤー同士がまず戦闘を行い、最後に古代宇宙船、銀河中枢防衛システムと戦闘する。

＊戦闘の基本

行動順	・宇宙船の先制力の高い船種から「攻撃」か「撤退」の行動をしていく。 ・先制力が同じ場合、防御側(影響ディスクを置いているプレイヤー)が優先される。 影響ディスクの無いヘクスで先制力が同じ場合は、そのヘクスに先に入った方が優先される。
命中判定	・敵宇宙船への命中判定は、ダイスの出目で1は必ず失敗、6は必ず命中、2～5は宇宙船に搭載されるコンピュータや敵宇宙船のシールドの修正を計算し、6以上になったら命中する。
宇宙船への攻撃(1～3を順に処理)	1：攻撃時は、「同船種の数×搭載されている武器部品のダイス数」分のダイスを一度に振る。 ダイスは武器によって色分けされており、それによりダメージが異なる。 2：振ったダイスを敵宇宙船に割り振る。 複数のダイスを同じ敵艦に割り振っても良よい。 3：攻撃を受けた宇宙船は、搭載している宇宙船のダメージ軽減量を1でも超えたダメージを受けると破壊される。 ハルを1つも搭載していない場合、ダメージを1受けた時点で破壊される。 ダメージを受けて破壊されなかった宇宙船の横に損害キューブを置き、被害を記録しておく。

＊古代宇宙船、銀河中枢システムとの戦闘

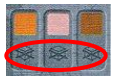
・プレイヤーが古代宇宙船や銀河中枢システムと戦闘をするときは、他のプレイヤーがそれらのサイコロを振る。

＊命中したサイコロを割り当てる法則
・可能な限り、宇宙船が破壊されるように割り当てる。
・複数破壊が可能な場合、戦艦、巡洋艦、迎撃機の順に割り当てる。
・破壊が不可能な場合、最も大きな宇宙船にダメージを与えるように割り当てる。

＊プレイヤーの離脱

・プレイヤーの全影響ディスクと全宇宙船が全てのヘクスから無くなった場合、そのプレイヤーはもうヘクスに影響ディスクを新たに置くことはできない。
・各ラウンドの資源の収入はあるが、研究アクションで勝利点を稼ぐことは難しいため、ギブアップしてゲームから離脱することを選ぶことができる。
　その場合、自分の勝利点を計算し、用具を箱に戻す。

＊戦闘の手順：以下の順に処理していく

ミサイル攻撃		・ミサイルを搭載している宇宙船が先制力の高い順に一度だけ攻撃し、「戦闘の基本」に則して処理する。
交戦ラウンド		・先制力の高い順に各宇宙船の行動を決定し、「攻撃」するか「撤退」するかを選択する。
	攻撃	・「戦闘の基本」に則して敵宇宙船に攻撃を行う。
	撤退	・撤退を選択した船種は撤退準備となり、その宇宙船を撤退先とのヘクスの境に置き、このラウンドは攻撃ができない。 撤退を選択した宇宙船種は、全て撤退しなければならない。 例：迎撃機が3機あった場合、2機撤退、1機は残って攻撃ということはできない。 ・次の交戦ラウンドのその船種の行動順時、隣のヘクスへ移動させ撤退となる。 ＊撤退先ヘクスの制限：以下の条件のヘクスにしか撤退できない。 ・自分の影響ディスクがあり、かつ敵の宇宙船がいない場所で、ワームホールの結合されたヘクスにしか撤退できない。(「ワームホール発生装置」の技術は有効。)
		・全ての宇宙船が行動したら次の交戦ラウンドに移り、戦闘が行われているヘクスにどちらか一方の宇宙船が全ていなくなるまで交戦ラウンドを続ける。 ＊引き分け ・両者が相手の宇宙船を破壊できない状況(ミサイルしか攻撃手段のない宇宙船のみ)となった場合、戦闘は終了する。 ・攻撃側は撤退してもよいが、「撤退先ヘクスの制限」など撤退できない状況になった場合、攻撃側の撤退できない宇宙船は全て破壊される。
居住地攻撃		・影響ディスクのあるヘクスでの戦闘が終了し、影響ディスクの所持プレイヤーが敗退となった場合、そのヘクスに人口キューブがあればそれを攻撃できる。 ・攻撃は残った宇宙船のミサイル以外の武器で「戦闘の基本」に則して撃を行い、1つ命中するごとに人口キューブを1つ取り除ける。 攻撃を受ける人口キューブは、シールドの効果を一切持たない。 ・取り除かれた人口キューブは、持ち主の対応した墓地に置かれる。 「灰色人口マス」に置かれていた人口キューブは、任意の墓地に置く。 「軌道衛星」に置かれていた人口キューブは、資金か科学の墓地に置く。 ・「中性子爆弾」の技術を所持している場合、攻撃しなくても全て人口キューブを取り除ける。 
名声タイル獲得		・戦闘を行ったプレイヤーはそのヘクスへ入った順に、以下に従い名声タイルを袋から引き、裏向きに名声トラック(別紙「外交官および名声タイル配置マスについて」参照)に置く。 [戦闘に参加：1枚(全ての宇宙船を撤退させた場合はもらえない。)] [破壊した敵迎撃機、宇宙基地、古代宇宙船1隻×1枚] [破壊した巡洋艦×2枚] [破壊した戦艦、銀河中枢防衛システム：3枚] ・引けるの枚数は最大5枚まで。 ・すでに名声トラックが一杯の場合、任意のタイル(すでに配置されているものでもこの戦闘で引いたものでも)を袋に戻して入れ替えてもよい。
ヘクスの支配		・ヘクスに人口キューブが一つも無く、自分の宇宙船が一隻以上あるなら、そこに自分の影響ディスクを、敵の影響ディスクがあるならそれを持ち主へ戻して自分の影響ディスクを置いてもよい。
損害修復		・戦闘フェイズの終了時、全ての宇宙船のダメージはリセットされる。

＊戦闘フェイズの後、各プレイヤーは影響ディスクの無いヘクスに自分の船があるなら、そこに影響ディスクを置いてもよい。