＊プレイ順

・スタートプレイヤーがスタートプレイヤーマーカーを持ち、時計回りに行動していく。
・アクションフェイズでパスを最初にしたプレイヤーが次のラウンドのスタートプレイヤーになる。

＊プレイ進行

フェイズ	フェイズ内容
1:アクションフェイズ	・スタートプレイヤーから時計回りにアクションを1つ実行するかパスをする。 ・アクションを行う時は、自分の影響トラックにある影響ディスクを右から1枚取り、アクションのマスへ移動する。 同じアクションを何度も選択できる。 その場合、影響ディスクは重ねていく。 ・アクションの詳細は、別紙参照。 ・パスしたプレイヤーは、自分のサマリーカードを裏向きにする。 最初にパスしたプレイヤーが、次のラウンドのスタートプレイヤーマーカーを得る。 パスをしても自分の手番順に「反応」のアクションを1つ行う事ができる。 ・全員がパスをしたらアクションフェイズはただちに終了となる。 この場合、他のプレイヤーはもう「反応」のアクションはできない。
2:戦闘フェイズ	・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。 ・戦闘の詳細は別紙参照。
3:維持フェイズ	以下を順に全員で行っていく。
	a:植民船：未使用の植民船を使用して、人口キューブをヘクスへ配置(「植民船の使用」参照)してもよい。
	b:文明維持：・自分の「資金トラック」の見えている最高値と「影響トラック」の見えている最低値を合計する。 その結果、0以上ならその分、資金の「貯蔵マーカー」を上げて0未満ならその分マーカー下げる。。
	c:破産：bで「資金」が0未満になってしまう場合のみ、以下の処理を好きに組み合わせて、「資金貯蔵マーカー」が0以上になるようにする。 ・自分の支配しているヘクスから影響ディスクを影響トラックに戻す。 そのヘクスの人口キューブを対応する人口トラックへ戻す。 ＊注意:資金の人口キューブを戻すと、その分、資金の収入も減る。 ・「科学」や「資材」を「資金」に交換して資金を賄う。 もし上記の処理をしても「資金貯蔵マーカー」が0以上にできない場合文明は崩壊となり、そのプレイヤーのヘクスの全ての影響ディスク、人口キューブ、宇宙船を取り除き、その状態で最終得点計算をしてゲームから脱落する。
	d:生産：・自分の「科学トラック」「資材トラック」の見えている最高値分、それぞれの「貯蔵マーカー」を上げる。
4:クリーンアップフェイズ	・新たな技術タイルをプレイ人数に対応した枚数分、袋から引いてサプライボードに配置する。 【補充枚数】2人:4枚　3人:6枚　4人:7枚　5人:8枚　6人:9枚 ・各プレイヤーはアクショントラック上の影響ディスクを、全て影響トラックへ戻す。 ・もし墓地に人口キューブがあるなら、それを対応する人口トラックへ戻す。 対応する人口トラックが一杯の場合、他の任意の人口トラックへ戻す。 ・各プレイヤーは自分の裏向きの植民船を全て表向きにする。 ・裏向きのサマリーカードを表向きにする。 ・ラウンドマーカーを1マス進め、新たなラウンドのアクションフェイズを開始する。

＊ゲームの終了

・9ラウンドの後、ゲームは終了となる。
以下の得点を計算し、最も多くの勝利点を得たプレイヤーが勝者となる。
同点の場合は、貯蔵資源量の合計が最も多いプレイヤーが勝者となる。

・名声タイル		各1～4勝利点
・外交官タイル		各1勝利点
・影響ディスクのあるヘクスの勝利点		各1～4勝利点
・勝利点として保持した「発見タイル」		各2勝利点
・自分のヘクスにあるモノリス		各3勝利点
・各技術トラック進歩分	・4技術	1勝利点
	・5技術	2勝利点
	・6技術	3勝利点
	・7技術	5勝利点
・裏切り者カード		-2勝利点
・各種族のボーナス	・プランタ	自分の支配しているヘクス1枚ごとに追加で1勝利点
	・ドラコの末裔	全てのヘクスを対象に、残っている古代宇宙船1隻ごとに1勝利点

＊植民船の使用

・自分の手番中であればいつでも植民船を好きな枚数裏返し、影響ディスクのあるヘクス(敵の宇宙船がいても構わない)に空きの人口マスにその数分、対応した人口キューブを置くことができる。
ただし、維持フェイズ時は影響ディスクのあるヘクスでも、敵宇宙船がある場所に人口キューブを置けない。

灰色人口マス:・灰色の惑星にあるマスには、好きな人口トラックの人口キューブを配置してもよい。このマスから人口キューブを取り除くとき、どの人口トラックに戻してもよい。

高度人口マス:星シンボル付のマスに人口キューブを配置するには、それに対応した技術を研究していなければならない。

※国交のルール:プレイ人数が4人以上の時に適用する

・他プレイヤーと支配しているヘクスが隣り合い、ワームホールが完全に結合している時、自分の手番中にいつでも隣り合ったプレイヤーと国交を開いてよい。
・国交した両方のプレイヤーは、外交官タイルと自分のボードの任意の人口トラックの人口キューブを取って相手に渡し、それを自分のボードの外交官が配置可能なマスに置く。
・外交官タイルをボードに配置するとき、配置する場所がない場合は、名声点を1枚袋に戻して配置する。
外交官タイルを捨てる事はできない。

国交の破棄

・国交相手の支配するヘクスに宇宙船を侵入させると攻撃したとみなされ、国交は破棄される。
攻撃したプレイヤーは、「裏切り者カード」(勝利点-2点)を得る。
これは、国交破棄が発生するたびにそのプレイヤーに移っていく。
国交が破棄された時、互いの外交官タイルとキューブを返却し、キューブは好きな種類のトラックに戻す。

＊外交官および名声タイル配置マスについて

	外交官タイル、もしくは名声タイルの配置が可能。
	外交官タイルのみ配置が可能。
	名声点タイルのみ配置が可能。