

HELGE OSTERTAG JENS DRÖGEMÜLLER
GAIA PROJECT
가이아 프로젝트

잃어버린 함대

“디스플레이에 뭔가 보입니다.”

나이 지긋한 그랏슬 제독은 모웨이드 함대를 지휘하며 수년에 걸쳐 이 말을 여러 번 들었다.

모웨이드는 여러 세대에 걸쳐 잃어버린 함대를 찾고 있었으며, 횡수를 거듭할수록 이러한 보고는 더 큰 실망으로만 이어졌다.

그러나, 스크린에서 이런 것을 처음 본 젊은 엔지니어는 신이 나서 양발이 바닥에 닿지 않을 정도로 뛰어다녔다.

그랏슬은 한숨을 쉬며 시선을 스크린으로 돌렸다. 그렇다. 정말로 큰 진척이 있었다.

이제 가이아포머를 폐기할 준비가 되어 있다면 소행성 그룹을 식민지로 개척하는 것이 가능해졌고, 결과적으로 원시 행성을 식민지화할 수 있게 되었다. 사실, 실제로 일어난 일은 포밍중인 행성 궤도에 정착해서 에너지를 빨아들이기 위해 최신 키트를 사용했다는 것이다. 그랏슬은 스크린에 다가섰다. “보크론인가,”라고 생각했다. “어쩌면 그럴 수도...?”

“가까이 다가가!” 이제 그 역시 흥분에 사로잡혀서 명령했다. 불과 몇 초 후에 그는 확신했다.

그들의 눈앞에는 가이아 연방의 빛나는 주력 우주선, 전설의 티에프 마스가 있었다.

마침내 그들은 잃어버린 함대의 첫 번째 우주선을 발견했다! 시간이 지남에 따라 모웨이드는 이 함대의

일부로 추정되는 우주선을 더 찾을 수 있었고, 이제 정보 큐브의 기원에 대해 더 많이 알게 되었다.

그 당시에도 이 우주선에는 이미 정보 큐브가 있었다. 따라서, 신화적인 성간 우주 여행의 초기 시대에 양자 정보 큐브를 사용할 수 있었을 것이다. 이제 다양한 종족이 전설적인 기술의 이점을 활용하기 위해 이 우주선을 찾아 나설 것이다.

잃어버린 함대의 재출현에 대한 소식은 은하계의 가장 먼 곳까지 빠르게 퍼졌으며, 더 많은 세력들이 오랫동안 감춰진 문명의 비밀을 발견하기를 희망하고 있다. 은하계의 이 지역 출신이 아닌 그들은 신속하게 소행성과 원시 행성에 발사 기지를 구축하여 다시 나타난 우주선을 탐험할 기회를 노린다. 하지만 본격적인 게임에 한발 앞서, 이미 모웨이드가 티에프 마스에 처음으로 승선했다...



FEUERLAND

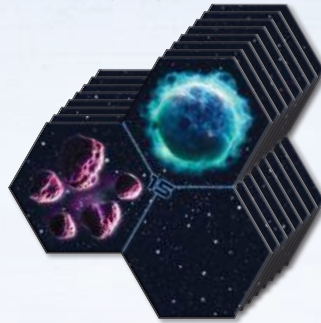
**DICETREE
GAMES**

게임 구성물

잃어버린 함대 우주선 보드 4개



깊은 우주 구역 타일 8개
(양면)



라운드 부스터 4개



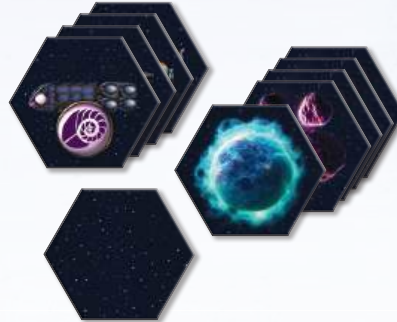
새로운 행성 유형 식민지 오버레이 1개
(정보 행동 대체)



최종 점수 타일 3개



인터페이스 타일 4세트, 30개
1-4인 게임용
(단일 육각 우주선 타일, 행성 타일, 빈 타일)



라운드 점수 타일 3개



점수 계산 확장 보드 1개
(양면. 다른 행성 유형 / 추가 고급 기술)



고급 기술 타일 6개



인공물 토큰 13개



탐사 보드 9개
(양면)



기본 기술 타일 각 4개씩 총 12개



종족 보드 2개
(양면)



연방 토큰 8개
(금색 테두리)



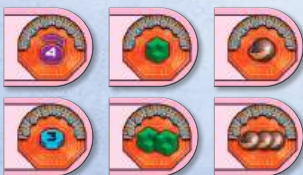
가이아 행성 타일 4개



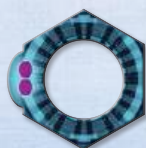
행동 토큰 12개



팅커링 타일 6개
(팅커로이드 종족 전용)



파워링 6개
(모웨어드 종족 전용)



본 확장의 구성물에는 이 아이콘 표시가 있어서, 본판 게임의 구성물과 쉽게 구분할 수 있습니다.

경제 연구 분야
보정 타일
(양면)



란티다 행성 의회
보정 타일,
1-3인 게임용
(양면)



변경 구성물

(본판 게임의 구성물을 대체해서 사용합니다.)

최종 점수 타일 1개



기본 기술 타일 4개 고급 기술 타일 1개



행동 요약 카드

턴 순서 보드 1개 모웨이드/팅커로이드 테라포밍 보드 1개
(뒷면 행동 참조표) (뒷면 행동 참조표)



오토마 구성물

오토마 우주선 타일 3개



오토마 테라포밍 참조 보드 1개



건물과 토큰(새로운 플레이어 색상)
청록색, 분홍색



광산 8개



무력 스테이션 4개



연구실 3개



아카데미 2개



행성 의회 1개



가이아포더 3개



플레이어 토큰 7개



위성 25개

탐사 셔틀 27개



(3 x 9 색상)



크레딧 마커 4개



광석 마커 2개



지식 마커 2개

확장 소개

이 확장은 **가이아 프로젝트** 게임에 더 많은 옵션과 변형을 제공합니다.

거대하고, 인적 없는 은하계에서 버려진 우주선이 발견되었습니다. 시간의 안개 속으로 사라졌던 고도로 진화된 문명의 증거가 깨어납니다. 여러분의 임무는 이 우주선을 탐사하고, 그 종족의 비밀을 알아내는 것입니다.

이제 4개의 새로운 종족 중 하나를 선택할 수 있습니다.

새로운 종족은 두 종류의 행성, 즉, 소행성이나 원시 행성에서 시작하는데, 이들도 식민지로 개척할 수 있습니다.

이 새로운 행성들은 은하계 전역에서 발견할 수 있습니다.

확장을 사용하는 첫 게임을 시작하기 전

이 확장을 본판 게임에 추가하기 전에, "다른 행성 유형"을 나타내는 **본판 게임 기호**가 표시된 모든 구성 요소를 제거합니다. 이러한 구성물을 확장에 들어있는 **변경 구성물**로 교체합니다(오른쪽 그림을 참고하세요).

인터스페이스 타일 세트를 게임 인원수에 따라 준비합니다. 어떤 게임에서든 해당 게임의 인원수 세트만 필요합니다.

추가 가이아 행성과 행동 토큰을 본판 게임 구성물에 추가합니다. 새로운 라운드 부스터, 최종 점수 타일, 라운드 점수 타일, 고급 기술 타일을 본판 게임 구성물과 함께 섞습니다. 새 기본 기술 타일을 본판 게임의 기본 기술 타일과 섞으면 안 됩니다. 라운드 부스터, 라운드 점수 타일, 최종 점수 타일, 고급 기술 타일, 본판 게임의 기본 기술 타일을 일반적인 규칙으로 준비합니다. 별도의 추가 규칙이나 변경 사항 설명이 없는 한, 모든 일반적인 본판 게임 규칙은 확장 게임에도 적용됩니다.



본판 게임 기호



새로운 기호

이 새로운 기호는 11가지 행성 유형(항해술 5레벨의 검은 행성 포함)을 모두 보여줍니다. 이 기호는 여전히 식민지로 개척할 수 있는 서로 다른 행성 유형을 나타냅니다.



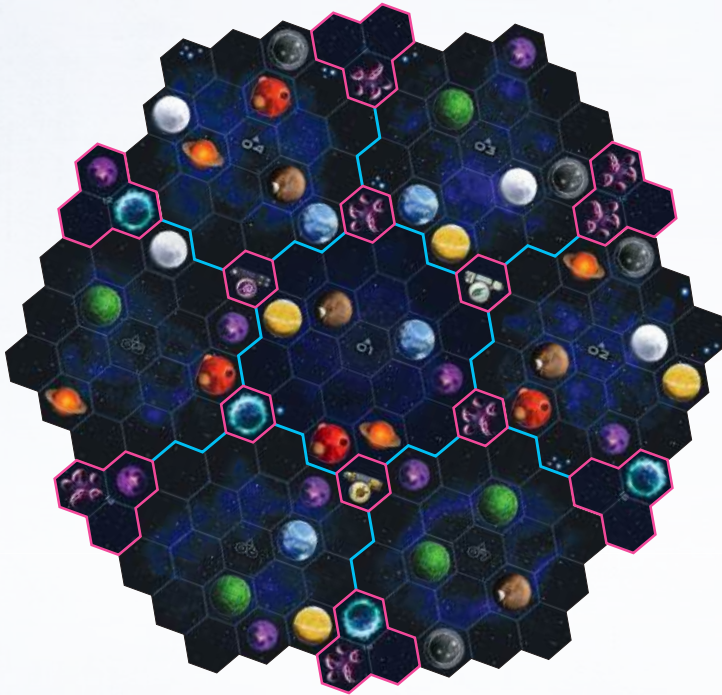
반대로, 본판 게임의 기반 행성 기호는 본판 게임에 있는 종족의 7가지 기반 행성 유형, 즉, 기본적인 행성 유형만 나타냅니다. 이 기호는 새 종족 보드에서도 볼 수 있습니다.

게임 준비 변경

다양한 게임 보드 배치

아래의 설명에 따라 게임 영역을 준비합니다. 일반적인 규칙대로, 턴 순서가 마지막인 플레이어가 원하는 대로 우주 구역 타일을 원하는 방향으로 돌릴 수 있습니다(단, 깊은 우주 구역은 제외).

2인 게임 배치



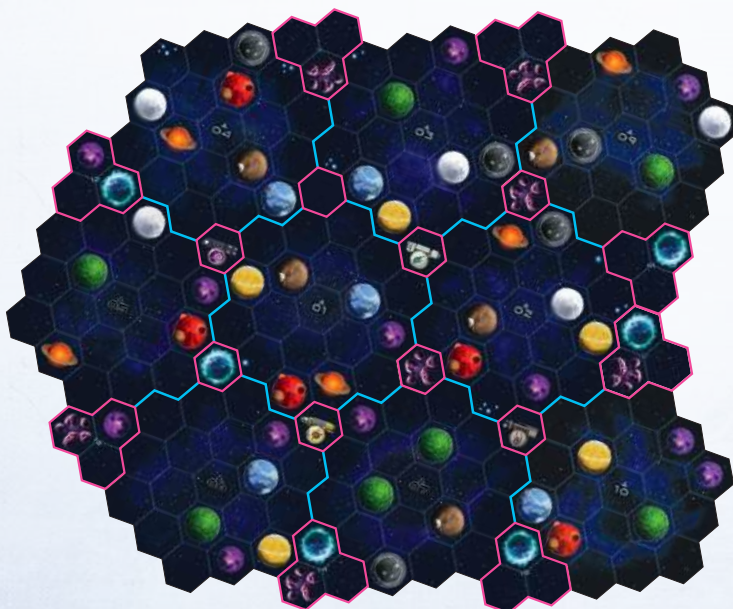
우주 구역 타일 01~07번을 가져옵니다. 05, 06, 07번 타일을 뒤집어, 흰색 윤곽선의 검은색 숫자가 있는 면이 보이도록 놓습니다. 01~04번 타일 중 하나를 무작위로 가져와서 테이블 가운데에 놓습니다. 그 주변에 나머지 6개 타일을 배치합니다. 이때, 본판 게임처럼 맞추지 않고, 왼쪽이나 오른쪽으로 한 칸씩 밀어서 바깥 구역마다 가운데 구역과 두 칸씩만 만나게 합니다. 그러면 가운데 구역 주위에 한 칸 크기의 구멍이 6개 생깁니다(그림을 참고하세요).

게임 인원수에 맞는 **인터스페이스 타일 6개**를 가져와서 구멍마다 하나씩 무작위로 놓습니다. 각 우주선은 다른 우주선과 5칸 떨어져 있어야 합니다(우주선이 있는 타일과 없는 타일을 번갈아 배치하는 것도 방법입니다).

깊은 우주 구역 타일 11~16번 타일을 가져와서 게임 보드 바깥쪽 가장자리를 따라 틈을 메꿉니다. 보이는 면은 무작위로 놓습니다.

기억하세요: 최종 점수 타일 중, “소행성을 가장 많이 식민지로 개척한 사람”을 사용하고 있으면 게임에 소행성이 최소 6개 있어야 합니다. 그렇지 않은 경우, 깊은 우주 구역 타일 16번을 뒤집습니다.

3인 게임 배치



우주 구역 타일 01~10번을 가져옵니다. 그중, 08번은 게임 박스에 되돌려 놓습니다. 05, 06, 07번 타일을 뒤집어, 흰색 윤곽선의 검은색 숫자가 있는 면이 보이도록 놓습니다. 01~04번 타일 중 하나를 무작위로 가져와서 테이블 가운데에 놓습니다. 그 주변에 6개 타일을 무작위로 배치합니다. 이때, 본판 게임처럼 맞추지 않고, 왼쪽이나 오른쪽으로 한 칸씩 밀어서 바깥 구역마다 가운데 구역과 두 칸씩만 만나게 합니다. 그러면 가운데 구역 주위에 한 칸 크기의 구멍이 6개 생깁니다. 그런 다음, 나머지 2개 타일을 같은 방식으로 한 칸씩 밀어서 배치하면 구멍 2개가 더 생깁니다(그림을 참고하세요).

게임 인원수에 맞는 **인터스페이스 타일 8개**를 가져와서 구멍마다 하나씩 무작위로 놓습니다. 두 개의 우주선 타일은 서로 이웃에 있으면 안 됩니다. 즉, 우주선 타일은 다른 우주선 타일의 3칸 안에 있으면 안 됩니다.

깊은 우주 구역 타일 8개를 가져와서 게임 보드 바깥쪽 가장자리를 따라 틈을 메꿉니다. 보이는 면은 무작위로 놓습니다. 마지막에 놓은 우주 구역 타일 사이의 큰 틈에는 깊은 우주 구역 타일 2개를 나란히 놓습니다(그림을 참고하세요).

인터스페이스 타일

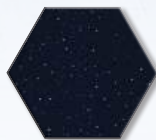
앞



잃어버린 함대 우주선이 있는 타일



행성이 있는 타일(원시 행성, 소행성)



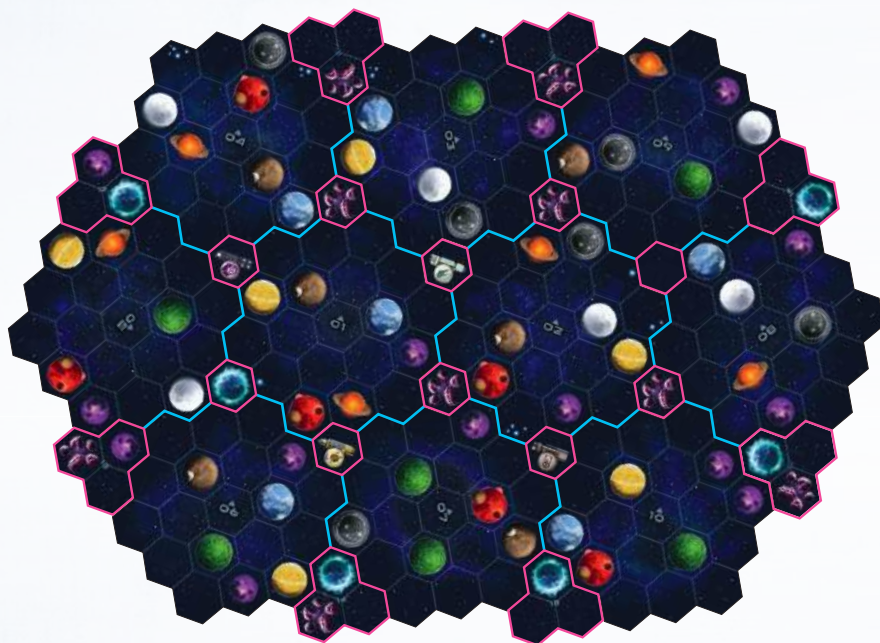
빈 타일

뒤



게임 인원수에 맞는 세트의 타일만 사용합니다.

4인 게임 배치



우주 구역 타일 10개를 모두 가져옵니다. 05, 06, 07번 타일도 흰색 숫자가 있는 면이 보이도록 놓습니다. 01~04번 타일 중 두 개를 무작위로 가져와서 테이블 가운데에 나란히 놓습니다. 그 주변에 8개 타일을 무작위로 배치합니다. 이때, 본판 게임처럼 맞추지 않고, 왼쪽이나 오른쪽으로 한 칸씩 밀어서 바깥 구역마다 가운데 구역과 두 칸씩만 만나게 합니다. 그러면 가운데 두 구역 주위에 한 칸 크기의 구멍이 10개 생깁니다(그림을 참고하세요).

게임 인원수에 맞는 **인터스페이스 타일 10개**를 가져와서 구멍마다 하나씩 무작위로 놓습니다. 두 개의 우주선 타일은 서로 이웃에 있으면 안 됩니다. 즉, 우주선 타일은 다른 우주선 타일의 3칸 안에 있으면 안 됩니다.

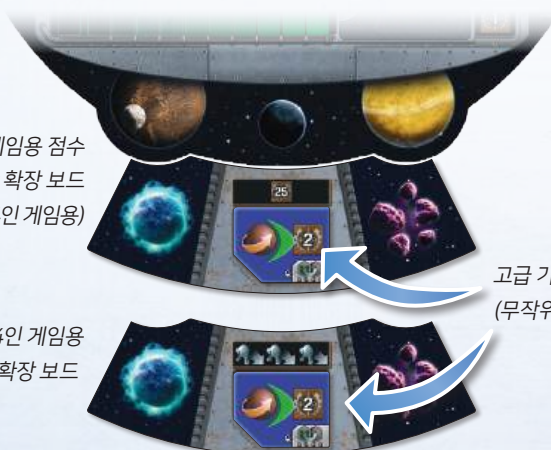
깊은 우주 구역 타일 8개를 가져와서 게임 보드 바깥쪽 가장자리를 따라 틈을 메꿉니다. 보이는 면은 무작위로 놓습니다.

보드 변경

점수 계산 보드

2인 게임용 점수
계산 확장 보드
(첫 게임 후에는 2/3/4인 게임용)

3인 또는 4인 게임용
점수 계산 확장 보드



고급 기술 타일
(무작위로 뽑습니다.)

점수 계산 확장 보드를 가져옵니다.

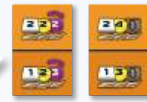
2인 게임에는 항상 **승점 25점이 표시된 면**을 사용합니다.

3인 또는 4인 게임에서는 **탐사 셔틀 3개가 표시된 면**을 사용합니다. 첫 게임 후에는 무작위로 사용할 면을 정해도 됩니다.

점수 계산 보드 아래에 점수 계산 확장 보드를 놓고, 그 위에 **고급 기술 타일** 하나를 무작위로 뽑아서 놓습니다.



연구 보드



경제 연구 분야 보정 타일
(보이는 면은 무작위로)

새로운 행성 유형 식민지
오버레이

새로운 행성 유형 식민지 오버레이를 연구 보드에 놓아, 정보 행동 부분을 덮습니다.

경제 연구 분야 보정 타일을 가져와, 무작위로 보이는 면을 정해서 3레벨과 4레벨의 수입 기호를 덮습니다.

잃어버린 함대 우주선

잃어버린 함대에는 4개의 우주선이 있으며, 4개의 우주선 보드로 표현합니다. 설명서에서 언급하는 "우주선"은 항상 이들 우주선 보드를 가리킵니다. 단일 육각 우주선 타일은 게임 보드의 일부이며, 여기에서 말하는 우주선이 아닙니다.

2인 게임

리벨리온 우주선(👁️)을 사용하지 않습니다. 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 나머지 우주선 3개를 게임 보드 근처에 놓습니다.



새로운 기본 기술 타일 중, 뒷면에 녹색 표시가 있는 타일 3개를 가져와서 우주선의 해당하는 칸에 무작위로 하나씩 놓습니다. 2인 게임이면 남은 타일 하나는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



인공물 토큰을 게임 인원수만큼 무작위로 가져옵니다. 트와일라잇 우주선(🌙)의 해당하는 칸에 앞면이 보이게 하나씩 놓습니다. 남은 토큰은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

3-4인 게임

4개의 우주선을 전부 게임 보드 근처에 놓습니다.



새로운 연방 토큰 4개를 가져와서 4개의 우주선에 무작위로 하나씩 놓습니다. 2인 게임이면 3개의 우주선에 하나씩 놓고, 남은 토큰은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

게임 보드에서 해당하는 우주선 타일 근처에 우주선을 뒤도 되고, 우주선끼리 한곳에 모아 두어도 됩니다.



인공물 토큰
(무작위로 뽑습니다.)



연방 토큰
(무작위로 뽑습니다.)



트와일라잇 - 노틸락 우주선

노틸락은 파이락의 초기 기록에서 언급된 우주 연구에 전설적인 종족입니다. 그들은 우주 공간을 놀라울 정도로 이동할 수 있었다고 합니다. 이제 그들에 대해 알려진 사실이 더 있습니다. 그들은 흥미로운 도구를 인공물로 압축할 수 있었습니다.



리벨리온 - 보크론 우주선

보크론은 인공 지능의 힘을 능수능란하게 다룬다고 알려져 있습니다. 그들은 최초로 정보 큐브를 만들었고, 그것으로 엄청난 기술적, 경제적 이득을 취했을 것으로 보입니다. 이 우주선은 처음에 정보 큐브를 수송하던 수송선이었을 것입니다.



티에프 마스 - 가이아 연방 우주선

가이아 연방은 차원 변형 양자 역학에 기반을 둔 다른 기술 외에도, 최초의 가이아포머를 개발했다고 전해집니다. 그들은 행성 테라포밍의 개척자로 알려져 있습니다.



이클립스 - 에리다니 제국 우주선

에리다니 제국은 엡실론 제국에서 유래했습니다. 이 진보된 문명은 다양한 분야에 걸친 비범한 기술을 소유하고 있었습니다. 한 때 광대했던 제국은 시간이 지나면서 여러 이질적인 세력으로 분열되었고, 점차 기술적으로 너무 구별이 뚜렷해져서 이제는 에리다니의 후손임을 자처하는 다수의 종족이 있습니다. 특히, 기오덴과 발 타크가 에리다니의 후손으로 알려져 있습니다.

종족 선택

이 확장에는 4개의 추가 종족이 있습니다.

이들 4개 종족은 공통적으로 아래의 특징이 있습니다.

- 게임을 시작할 때 1개의 건물만 가지고 시작합니다. 텡커로이드는 행성 의회, 나머지 종족은 광산 1개입니다.
- 소행성이나 원시 행성에서 게임을 시작합니다. (10쪽의 “광산 건설” 행동을 참고하세요. 새로운 유형의 행성에 건설하는 자세한 설명이 있습니다.)
- 기반 행성이 없습니다. 따라서, 다른 종족과 마찬가지로 이들 종족도 다른 소행성과 원시 행성을 식민지로 개척하려면 테라포밍을 해야 합니다.
- 새로운 종족 색상의 구성물 2세트가 있습니다.



텡커로이드와 모웨이드는 본판 게임 행성의 테라포밍 비용이 일정하지 않습니다. 게임을 준비할 때, 종족 선택이 끝난 다음 비용을 정하게 됩니다.

기본적으로, 본판 게임의 행성 유형 3개는 3단계가 필요한데, 여기에는 반드시 경쟁 상대들의 행성 유형이 포함되어야 합니다. 다른 행성 유형의 테라포밍에는 1단계가 필요합니다.

13쪽에 새로운 종족에 대한 자세한 설명이 있습니다.

16쪽에 18개 종족의 요약이 있습니다. 종족을 선택할 때 참고하세요.



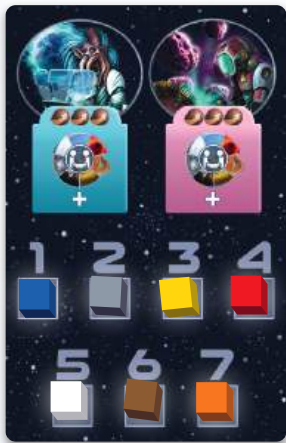
종족 선택을 시작하기 전에, 모웨이드/팅커로이드 테라포밍 보드를 가져옵니다. 본판 게임의 위성을 색상별로 하나씩 가져와서, 보드의 1~7칸에 무작위로 하나씩 놓습니다. 이 순서는 모웨이드와 티커로이드가 3단계 테라포밍을 해야 하는 다른 행성을 결정합니다(그들의 경쟁 상대가 본판 게임의 3개 종족이 아닌 경우).

종족을 선택한 다음, 티커로이드와 모웨이드 둘 다 게임에 참여한다면, 선택된 각 본판 게임 종족의 위성을 하나씩 가져와서 테라포밍 보드의 같은 칸

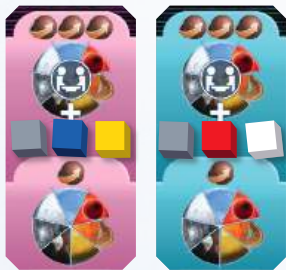
에 추가합니다(아래 예시 참조). 종족을 선택한 다음, 티커로이드와 모웨이드 중 하나가 게임에 참여한다면 다음의 내용을 따릅니다.

- 게임에 참여하는 본판 게임 종족마다 해당 색상의 위성 하나를 가져와서, 티커로이드/모웨이드 플레이어 보드의 테라포밍 단계 구역 3칸 중 한 칸에 놓습니다.
- 티커로이드/모웨이드 플레이어(들)은 턴 순서대로 다음을 수행합니다. 테라포밍 단계 구역 칸이 다 찰 때까지, 테라포밍 보드에 남은 위성 중 첫 번째 위성을 가져와서 칸에 놓습니다(아래 예시 참조).

예시



3인 게임을 준비하면서, 왼쪽 그림처럼 위성을 뽑았습니다. 첫 번째 플레이어는 티커로이드를 골랐습니다. 두 번째와 세 번째 플레이어는 각각 매드 안드로이드와 모웨이드를 선택했습니다. 회색(매드 안드로이드) 행성 유형은 티커로이드와 모웨이드 둘 다에게 테라포밍 비용이 3단계입니다. 회색 위성 하나를 테라포밍 보드에 추가하고, 티커로이드와 모웨이드는 회색 위성을 하나씩 가져와서 각자의 종족 보드에 놓습니다.



두 번째 플레이어인 티커로이드는 테라포밍 보드에 남은 위성 중에서 가장 앞에 있는 파란색과 노란색 위성을 가져와서 자신의 보드에 놓습니다. 모웨이드 플레이어는 빨간색과 흰색 위성을 가져옵니다.

종족 선택이 끝나면 각자 자신의 종족에 해당하는 탐사 보드를 가져와서, 종족 보드 앞에 놓습니다.

2인 게임

자신의 색상에 맞는 탐사 셔틀 3개 중 2개를 정해진 곳에 놓습니다. 남은 셔틀은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

3-4인 게임

자신의 색상에 맞는 탐사 셔틀 3개를 정해진 곳에 놓습니다.



탐사 보드 왼쪽에는 탐사 셔틀 하나를 배치하는 비용이 있습니다. 위쪽에는 종족별 조정 사항이 표시되어 있습니다.

일부 조정 사항은 게임 준비에 영향을 줍니다. 하이브는 I 구역과 II 구역에 각각 파워 토큰 2개만 놓습니다. 매드 안드로이드는 지식 3으로 시작합니다.

란티다는 게임 도중 수입에 조정 사항이 있습니다. I 구역에 파워 토큰 1개를 얻습니다.



4인보다 적은 인원로 게임을 할 때 란티다가 있으면, 해당 보정 타일로 행성 의회 능력을 줍니다. 1 또는 2인 게임에서 란티다는 다른 사람이 개척한 행성에 광산을 추가할 때 뿐만 아니라, 자신의 기반 행성 유형에 광산을 건설할 때도 지식 2를 얻습니다. 3인 게임에서는 다른 사람이 개척한 행성에 광산을 추가할 때, 파워 1도 충전합니다.

시작 건물 배치

3단계로 진행합니다.

- 1) 하이브를 제외한 본판 게임의 종족을 선택한 플레이어들은 일반 규칙대로 자신의 광산 2개 또는 3개를 놓습니다.
- 2) 확장에 포함된 종족을 선택한 플레이어들은 턴 순서에 따라 자신의 건물을 놓습니다. 시작 플레이어로부터 시작해서 시계 방향으로 진행합니다.
- 3) 하이브: 다른 모든 종족이 건물을 배치한 다음, 자신의 행성 의회를 놓습니다.

새로운 행동

11) 잃어버린 함대 우주선 탐사

잃어버린 함대의 우주선을 탐사하면 추가로 할 수 있는 행동이 생깁니다. 다음의 규칙을 적용합니다.

- 게임 보드에 있는 해당 우주선 타일이 자신의 행성 중 하나에서 접근할 수 있어야 합니다. “광산 건설” 또는 “가이아 프로젝트 시작” 행동에서 거리를 늘릴 때처럼 정보 큐브를 써서 이들 특수 행동의 거리를 늘릴 수 있습니다.
- 자신의 탐사 보드에 탐사 셔틀이 반드시 있어야 합니다. 잃어버린 함대 우주선 하나에 자신의 탐사 셔틀은 하나만 보낼 수 있습니다.



- 자신의 탐사 셔틀을 비어있는 셔틀 칸 중, 숫자가 가장 낮은 칸에 놓습니다. 자신이 해당 우주선을 탐사하는 첫 번째 종족이 아닌 한, 해당 셔틀 칸에 표시된 파워를 즉시 충전합니다.

- 탐사 셔틀을 배치하는 비용은 자신의 탐사 보드에 표시되어 있습니다. 보통은 승점 5점입니다.



추가로, **타클론**은 반드시 자신의 브레인스톤을 가이아 구역으로 옮겨야 합니다.

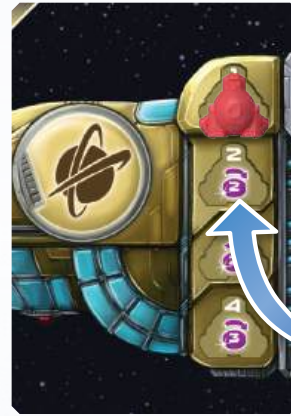
네블라와 **아이타**는 반드시 파워 토큰 1개를 버려야 합니다. 공급처로 되돌려 놓습니다.

발 타크는 승점 5점이 아니라 7점을 써야 합니다.

우주선은 식민지로 개척하는 것이 아니라 탐사하는 것입니다. 후속 턴에서 거리를 결정할 때, 우주선이 아니라 자신이 개척한 가장 가까운 행성에서 측정해야 합니다.

예시

타클론의 현재 거리가 2라서, 이클립스 우주선  을 탐사하려면 정보 큐브 1개를 써야 합니다.



타클론은 우주선 보드에 탐사 셔틀을 배치하기 위해 승점 5점을 쓰고, 타클론의 추가 비용으로 자신의 브레인스톤을 가이아 구역으로 옮겼습니다. 탐사 셔틀을 놓는 칸에 표시된 대로 파워 2를 충전합니다.

12) 인공물 조사

트와일라잇  을 탐사했다면 그곳에서 발견한 인공물을 조사할 수 있습니다.

파워 토큰 6개를 I, II, III 구역에서 원하는 조합으로 버립니다. 버린 토큰은 공급처에 되돌려 놓고, 우주선에서 인공물 1개를 얻습니다.



인공물에 대한 자세한 설명은 15쪽에 있습니다.

본판 게임 행동에서 바뀌는 것

1) 광산 건설

연구 보드의 정보 행동을 덮은 오버레이 타일에 두 가지 새로운 테라포밍 옵션이 표시되어 있습니다.

원시 행성: 각 종족은 새로운 행성 유형인 원시 행성에 광산 하나를 건설하는데 테라포밍 3단계가 필요합니다. 원시 행성에 광산을 지으면 승점 6점을 받습니다. 원시 행성에서 게임을 시작한다면, 시작하는 원시 행성으로는 승점을 받지 않습니다.



소행성: 새로운 행성 유형인 소행성에 광산 하나를 건설하려면 반드시 사용할 수 있는 가이아포머가 있어야 합니다. 소행성을 식민지로 개척하는데 사용한 가이아포머는 해당 게임에서 더는 사용할 수 없습니다. 소행성을 식민지로 개척하면서 사용한 가이아포머는 소행성에 놓지 않고, 오버레이 타일의 해당 테라포밍 옵션 부분에 놓습니다. 이곳에 놓을 수 있는 가이아포머의 수에는 제한이 없습니다. 광산 건설 비용(광석 1개, 2 크레딧)을 지불하지 않습니다.

우주에 흩어져 있는 소행성들은 식민지로 개척할 수 있을 만큼 충분히 가까워야 하고, 충돌하지 않을 만큼 멀리 떨어져 있어야 합니다. 따라서, 투입된 가이아포머가 엄청난 양의 에너지를 제공해야 합니다. 이렇게 높은 에너지 필요량 때문에, 식민지 개척이 끝날 때까지 가이아포머의 에너지 유닛은 빨강계 달아오르게 됩니다. 이 과정이 끝나면 해당 가이아포머는 활용할 수 없게 되어, 젊은이들의 놀이터로 쓰이게 될 것입니다.

3) 기존 건물 업그레이드

잃어버린 함대의 일부 우주선을 탐사하면, 연구 보드의 기본 기술 타일들뿐만 아니라, 새로운 기본 기술 옵션을 쓸 수 있게 됩니다.



새로운 기술은 15쪽의 부록에 설명이 있습니다.

잃어버린 함대의 우주선에 탐사 서를 놓았으면, 건물을 연구 실이나 아카데미로 업그레이드 할 때 자신이 발견한 기본 기술 타일을 가져올 수 있습니다. 그렇게 하면, 원하는 연구 분야를 1레벨 올립니다.

가져올 수 있는 고급 기술도 하나 추가됩니다. 그런데, 이 타일을 가져올 때, 고급 기술을 가져오는 첫 번째 조건(즉, 자신의 플레이어 토큰이 해당 연구 분야의 4나 5레벨에 있어야 하는 조건)을 달성하지 않아도 됩니다.

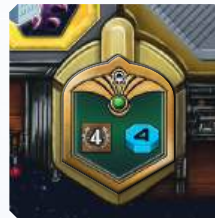


그대신, 점수 계산 보드 확장에 표시된 조건을 적용합니다. 승점이 최소 25점 있거나, 잃어버린 함대의 서로 다른 우주선 3곳을 탐사해야 합니다. (뒤의 조건은 3~4인 게임에서만 적용됩니다.)

고급 기술 타일을 가져오는 두 번째와 세 번째 조건(연방 토큰 뒤집기, 고급 기술 타일로 기본 기술 타일 덮기)은 변함없이 적용됩니다.

4) 연방 구축

연방을 구축할 때, 우주선 타일에는 위성 토큰을 놓지 않습니다.



잃어버린 함대의 우주선을 탐사하면, 공급처의 연방 토큰뿐만 아니라, 새로운 연방 토큰을 쓸 수 있게 됩니다.

잃어버린 함대의 우주선에 탐사 서를 놓았고, 그곳에 아직 연방 토큰이 있으면, 연방을 구축할 때 해당 토큰을 가져올 수 있습니다.

6) 파워 행동과 정보 행동

연구 보드의 정보 행동은 오버레이 타일로 덮였기 때문에, 사용할 수 없습니다.



잃어버린 함대의 일부 우주선을 탐사하면, 남은 게임 동안 새로운 행동을 할 수 있게 됩니다.

우주선에는 정보 행동, 파워 행동과 두 가지 새로운 종류의 행동이 있습니다. 지식 행동과 크레딧 행동이 그것입니다. 우주선에 있는 대부분의 파워 행동은 비용으로 파워뿐만 아니라 추가 자원도 듭니다.

우주선에 탐사 서를 배치했고, 자신이 원하는 행동이 행동 토큰으로 덮이지 않았다면, 해당 행동을 할 수 있습니다. 그런 다음, 행동 토큰으로 그 행동을 덮습니다. 반드시 표시된 자원과 파워를 지불해야 합니다.

새로운 행동은 13~14쪽의 부록에 자세한 설명이 있습니다.

7) 특수 행동

스페이스 자이언트와 글린은 각각 자신의 탐사 보드에 특수 행동이 하나씩 있습니다. 이것은 라운드당 한 번만 사용할 수 있습니다. 특수 행동은 다른 행동과 혼합해서 할 수 없습니다.



글린

글린의 특수 행동으로 “광산 건설”, “가이아 프로젝트 시작”, “잃어버린 함대 우주선 탐사” 중 하나를 수행할 수 있습니다. 이때, 기본 거리가 2칸 늘어납니다. 해당 행동을 수행할 때 적용되는 다른 모든 일반 규칙은 그대로입니다.



스페이스 자이언트

스페이스 자이언트의 특수 행동으로 “광산 건설”을 한 번 수행할 수 있습니다. 이때, 행성을 거주할 수 있게 만드는 테라포밍 두 단계가 공짜입니다. 필요하다면 추가 광석을 지불하고 세 번째 테라포밍 단계를 추가해도 됩니다.

10) 추가 행동



제노스

제노스는 추가 행동으로 광석 1개를 쓰고 파워 토큰 1개를 받을 수 있습니다. III 구역에 놓습니다.



© 2024 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Nassaustr.
3·65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de



© 2024 DICETREE GAMES
(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로
646-30 신평플로스타 806호 보드피아

www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr

Version 1.0

오토마 1인 게임 변경 사항

가상의 적인 오토마를 상대로 하는 1인 게임에서도 이 확장을 사용할 수 있습니다. 전반적인 오토마의 기능은 본판 게임처럼 작동하지만, 아래에 설명하는 몇 가지 변경할 것이 있습니다.

참고하세요: 본판 게임의 오토마는 오토마 팩토리에서 개발했습니다. 여기에서 설명하는 변경 사항은 오토마 팩토리에서 개발하지 않았습니다. 오토마는 이 확장의 새로운 종족들을 사용하지 못합니다.

게임 준비

설명서 4쪽에 있는 2인 게임처럼 게임 보드를 준비합니다. 타일을 회전시켜서 육각형 칸 5개로 된 수평선이 위쪽에 오게 합니다.

다음의 예외를 적용합니다.

- 1인 게임용 인터스페이스 타일 6개를 사용합니다. 1인 게임에서는 인공물을 쓰지 않기 때문에, 인공물 토큰도 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 트와일라잇 우주선은 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 다른 우주선 보드 3개를 게임 보드 근처에 놓습니다. 서로 다른 새로운 기본 기술 타일과 연방 토큰을 우주선마다 하나씩 무작위로 놓습니다.
- 오토마도 탐사 셔틀 3개를 가집니다.
- 새로운 행성 유형 식민지 오버레이로 정보 행동을 덮지 않고, 게임 보드 옆에 놓습니다. 대신, 3개의 오토마 우주선 타일로 정보 행동을 덮습니다. 3개 중 무작위로 1개 타일을 행동 면이 보이게 놓습니다. 이것은 오토마가 이미 탐사한 우주선입니다. 나머지 타일 2개는 우주선 면이 보이게 놓습니다. 타일 3개는 정보 행동 부분에 아래의 순서로 놓아야 합니다.



무작위로 뽑은 타일 티에프 마스크(오른쪽)는 행동 면이 보이게 놓습니다. 다른 두 타일은 우주선 면이 보이게 놓습니다.

오토마의 “파워 행동과 정보 행동”에서 우주선 면은 선택지가 1개인 것으로 셉니다. 행동 면은 0~3개의 선택지가 있습니다(비어있는 칸만 셉니다). 오토마나 플레이어가 우주선에서 행동을 할 때마다, 해당 오토마 우주선 타일의 대응하는 칸에 파워 토큰으로 표시합니다.



오토마가 “오른쪽에서 4번째” 아이콘으로 파워 행동과 정보 행동을 하면, 이클립스를 탐사합니다.

오토마 행동 변경 사항

광산 건설

3. 우선 순위:

- c. 새로운 행성 유형: 소행성은 테라포밍 2단계, 원시 행성은 테라포밍 3단계가 필요합니다(새로운 테라포밍 참조 보드 참고).

최종 점수 타일에 따라 우선 순위 3b를 적용하는 경우 아래 표의 내용을 따릅니다.

최다 소행성	(i) 소행성 (ii) 식민지로 개척하지 못한 소행성에서 가장 가까운 행성
최다 깊은 우주 구역	(i) 오토마가 아직 식민지로 개척한 행성이 없는 깊은 우주 구역의 행성 (ii) 오토마가 아직 식민지로 개척한 행성이 없는 깊은 우주 구역에서 가장 가까운 행성

업그레이드

3. 우선 순위:

최종 점수 타일이 "자신의 아카데미 중 하나와 행성 의회 사이의 거리가 가장 먼 사람"이면, 다음 "유효한 선택 대상"으로 본판 규칙보다 이 우선 순위를 사용합니다.

2b. 광산을 무역 스테이션으로 업그레이드:

오토마가 행성 의회는 지었지만 아카데미가 없다면, 행성 의회에서 가장 먼 광산을 선택합니다.

2d. 무역 스테이션을 연구실로 업그레이드:

행성 의회에서 가장 먼 무역 스테이션을 선택합니다.

파워 행동과 정보 행동

2. 유효한 선택 대상:

- 연구 보드에서 행동 토큰으로 덮이지 않은 파워 행동.
- 우주선 면이 보이는 오토마 우주선 타일.
- 행동 면이 보이는 오토마 우주선 타일에서 파워 토큰으로 덮이지 않은 행동 칸(파워/정보/지식/크레딧 행동).

4. 행동 수행:

- 본판 게임의 파워 행동이면 행동 토큰으로 선택한 행동을 덮습니다. 오토마는 실제 혜택을 얻지 않습니다.
- 오토마 우주선 타일의 우주선 면 행동이면 오토마는 해당 잃어버린 함대 우주선을 비용 없이 탐사합니다(11번 행동). 오토마의 탐사 셔틀 하나를 해당 우주선에 놓고, 오토마 우주선 타일을 행동 면이 보이게 뒤집습니다. 지금부터 해당 타일에 있는 행동 3개를 선택할 수 있습니다. 이번 라운드에 수행한 행동 칸을 파워 토큰으로 표시합니다.
- 오토마 우주선 타일의 행동 면 행동이면 해당 행동을 파워 토큰으로 덮습니다. 그렇게 해야 다음번 오토마의 그러한 행동을 결정하기 쉽습니다. 같은 우주선의 왼쪽에 인접한 칸이 아직 비어있으면 그곳에도 파워 토큰을 놓습니다. 그런 다음, 해당 우주선에서 대응하는 행동(들)을 행동 토큰으로 덮습니다. 오토마는 실제 혜택을 얻지 않습니다.



라운드가 끝날 때, 표시용으로 사용한 행동 토큰과 파워 토큰을 모두 제거합니다.

난이도

잃어버린 함대 확장을 사용하면 본판 규칙의 결정 카드 조정에 추가로, 오토마의 시작 승점을 다음과 같이 조정합니다.

오토메일리언: 0점(변동 없음)

오토마: 15점

오토매치틱: 20점

울토마: 25점

알프트라우마: 10점(변동 없음)

만든 사람들

게임 디자인: Helge Ostertag, Jens Drögemüller

일러스트: Dennis Lohausen

설명서 집필: Bastian Winkelhaus, Stephan Rink

편집 및 제작: Stephan Rink

한국어판 제작: DiceTree Games

DTP, 번역 및 추가 DTP를 맡은 Ursula Steinhoff, 교정을 맡은 Nathan Morse, 편집 지원의 Christof Tisch와 Inga Keutmann에게 감사합니다. 우리의 훌륭한 테스트 팀 Andreas Estensen, Nils Lindkvist, Jimmy Flumé, Göran Kero, Tonje Lindmark, David Johansson, Joakim Häglund에게 모든 플레이 테스트 및 구성 요소에 대한 제안에 감사드립니다. 1인 게임에 대한 귀중한 아이디어를 준 Automa Factory 팀과 Joe Farrell, Monrad Pedersen에게도 고맙습니다. 특히, 테스트 플레이어들 Florian Schlusnus, Johannes Grim, Sascha Huning, Alexander Fendt, Florian Bücherl, Christian Blatakes, Jonas Egel, 정말 고맙습니다.

부 록

부록 1: 새로운 종족

팅커로이드 시작 행성: 소행성

능력: 게임을 시작할 때, 광산 2개 대신 행성 의회를 가지고 시작합니다. 이것은 시작 건물 배치 두 번째 단계 때 놓습니다. 기본적인 행성을 테라포밍할 때, 3개의 본판 게임 행성 유형은 테라포밍 3단계가 필요하고, 나머지 본판 게임 행성 유형은 테라포밍 1단계가 필요합니다(7쪽의 “종족 선택” 참고). 가이아 행성을 거주할 수 있게 만드는 비용은 정보 큐브 2개입니다. 티커로이드는 6개의 서로 다른 티커링 타일을 사용할 수 있습니다. 그중, 타일 3개는 1~3라운드에서 사용하고, 나머지는 4~6라운드에서 사용합니다. 라운드를 시작할 때마다, 그 라운드에 해당하는 티커링 타일 중 1개를 선택해서 종족 보드에 놓습니다. 라운드가 끝날 때, 해당 타일을 게임에서 제거합니다(각 타일은 한 번씩만 사용합니다).



이 타일은 티커로이드가 처음 3라운드 동안 한 번 사용할 수 있습니다. 테라포밍 1단계를 공짜로 “광산 건설” 행동을 수행할 수 있습니다.

행성 의회: 한 라운드에 한 번, 현재 자신의 티커링 타일에 있는 행동을 행동으로 사용할 수 있습니다.

다카니안 시작 행성: 소행성

능력: 게임을 시작할 때, 광산 2개가 아니라 1개로 시작합니다. 이것은 시작 건물 배치 두 번째 단계 때 놓습니다. 기본적인 행성을 거주할 수 있게 만드는 비용은 테라포밍 1단계이고, 가이아 행성은 정보 큐브 2개입니다.

행성 의회: 우주 구역 또는 깊은 우주 구역에 자신의 첫 번째 식민지를 개척하면, 항상 2 크레딧과 지식 1개를 얻습니다. 인터스페이스 타일은 인정하지 않습니다.

모웨이드 시작 행성: 원시 행성

능력: 게임을 시작할 때, 광산 2개가 아니라 1개로 시작합니다. 이것은 시작 건물 배치 두 번째 단계 때 놓습니다. 티에프 마스크에 탐사 셔틀을 놓고 게임을 시작합니다. 기본적인 행성을 테라포밍할 때, 3개의 본판 게임 행성 유형은 테라포밍 3단계가 필요하고, 나머지 본판 게임 행성 유형은 테라포밍 1단계가 필요합니다(7쪽의 “종족 선택” 참고).

행성 의회: 한 라운드에 한 번, 행동으로 파워링 하나를 놓을 수 있습니다. 자신의 건물이 있는 행성 중, 파워링이 없는 곳에 놓습니다. (행성 타일에 파워링을 놓고, 그 위에 건물을 놓으면 표시가 쉽습니다). 해당 건물의 파워 값이 2 늘어납니다.

스페이스 자이언트 시작 행성: 원시 행성

능력: 게임을 시작할 때, 광산 2개가 아니라 1개로 시작합니다. 이것은 시작 건물 배치 두 번째 단계 때 놓습니다. 기본적인 행성을 테라포밍할 때, 테라포밍 2단계가 필요합니다. 탐사 보드에 테라포밍 2단계가 공짜인 “광산 건설” 특수 행동이 있습니다. 가이아 행성을 거주할 수 있게 만드는 비용은 정보 큐브 2개입니다.

행성 의회: 자신이 원하는 기술 타일 1개를 즉시 가져옵니다. 이때, “기존 건물 업그레이드” 행동과 같은 규칙을 적용합니다. 이 능력은 한 번만 쓸 수 있습니다.

부록 2: 새로운 행동 칸



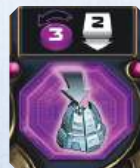
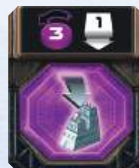
이 정보 행동을 할 때, 즉시 한 번 승점 2점과 자신의 기본 기술 타일당 추가 승점 1점을 받습니다. 그곳에 고급 기술 타일이 있는지는 행동에 영향이 없습니다.



다른 정보 행동은 본판 게임의 행동에 대응합니다. 그러나, 다음과 같은 차이점이 있습니다.

- “기술 타일 가져오기” 행동은 정보 큐브 비용이 3으로 줄었습니다. 잃어버린 함대 우주선에 탐사 셔틀을 배치했다면, 그곳에 있는 기본 기술 타일을 가져올 수 있습니다.

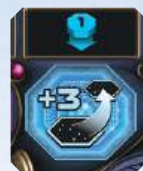
- “행성 유형당 승점 획득” 행동의 기본 승점이 2로 줄었습니다. 이제 행성 유형이 늘었기 때문입니다.
- “연방 토큰 점수 재계산” 행동은 승점과 자원뿐만 아니라, 연방 토큰에 있는 다른 모든 즉각적인 효과도 얻습니다.



표시된 파워 행동에는 광석 1개 또는 2개의 추가 비용이 있습니다. 이들 행동 중 하나를 수행할 때, 즉시 한 번 “기존 건물 업그레이드” 행동을 합니다. 그럼대로 광산에서 무력 스테이션으로, 또는 무력 스테이션에서 연구실로 업그레이드를 추가 비용 없이 할 수 있습니다.



이 파워 행동에는 지식 2의 추가 비용이 있습니다. 이 행동을 수행할 때, 즉시 자신의 플레이어 토큰 하나를 연구 1레벨 위로 옮길 수 있습니다. 5레벨로 올릴 때의 규칙은 동일하게 적용됩니다.



이 행동들은 본판 게임의 "공짜 테라포밍 1단계", 파워 행동, "기본 거리 +3" 특수 행동과 효과가 같습니다. 단, 비용이 각각 크레딧 3과 지식 1인 것이 다릅니다. "기본 거리 +3"은 새로운 행동인 "잃어버린 함대 우주선 탐사"에도 사용할 수 있습니다.



녹색 가이아 구역으로 파워 토큰을 옮기지 않고 "가이아 프로젝트 시작" 행동을 수행합니다. 즉시 차원 변형 행성을 가이아 행성으로 변형합니다. 즉, 이번 라운드의 나중 행동으로 여기에 광산을 건설할 수 있고, 이번 라운드에 해당 가이아포머를 다시 사용할 수 있습니다. 차원 변형 행성은 반드시 자신의 거리 안에 있어야 합니다. 정보 큐브를 사용해서 거리를 늘릴 수 있습니다.



즉시 한 번, 표시된 자원을 받습니다.



즉시 한 번, 소행성 한 곳에 "광산 건설" 행동을 수행합니다. 다른 비용은 내지 않습니다. 해당 소행성은 반드시 자신의 거리 안에 있어야 하며, 정보 큐브를 사용해서 거리를 늘릴 수 있습니다. 가이아포머를 버릴(또는 가지고 있을) 필요가 없습니다.

부록 3: 새로운 라운드 부스터

새로운 라운드 부스터들은 추가 수입(광석 1개, 크레딧 3, 파워 2) 외에, 다음과 같은 혜택을 제공합니다.



1 패스하고 이 라운드 부스터를 반납할 때, 자신의 가이아포머당 승점 3점을 받습니다. 가이아포머가 종족 보드에 있거나 배치되었거나 상관없습니다. 소행성을 개척하는 데 사용한 가이아포머는 승점을 받지 못합니다.

- 2 패스하고 이 라운드 부스터를 반납할 때, 자신이 식민지로 개척한 행성 유형당 승점 1점을 받습니다.
- 3 패스하고 이 라운드 부스터를 반납할 때, 자신이 식민지로 개척한 행성이 하나 이상 있는 깊은 우주 구역당 승점 2점을 받습니다.
- 4 특수 행동으로 녹색 가이아 구역으로 파워 토큰을 옮기지 않고 "가이아 프로젝트 시작" 행동을 한 번 수행할 수 있습니다. 즉시 차원 변형 행성을 가이아 행성으로 변형합니다. 즉, 이번 라운드의 나중 행동으로 여기에 광산을 건설할 수 있고, 이번 라운드에 해당 가이아포머를 다시 사용할 수 있습니다. 차원 변형 행성은 반드시 자신의 거리 안에 있어야 합니다. 정보 큐브를 사용해서 거리를 늘릴 수 있습니다.

부록 4: 새로운 점수 타일

라운드 점수 타일



자신이 식민지로 개척한 행성이 하나도 없는 우주 구역/깊은 우주 구역에 광산을 건설할 때마다 추가 승점 3점을 받습니다. 인터스페이스 타일은 인정하지 않습니다.



자신이 식민지로 개척하지 않았던 행성 유형에 광산을 건설할 때마다 추가 승점 3점을 받습니다.



자신의 연구실을 건설할 때마다 추가 승점 4점을 받습니다.

최종 점수 타일



소행성을 가장 많이
식민지로 개척한 사람



자신의 아카데미 중 하나와
행성 의회 사이의 거리가 가장 먼 사람
(해당 건물을 짓지 않았다면 이 점수를
받을 수 없습니다.)



식민지로 개척한 행성이
하나 이상 있는 깊은 우주 구역이
가장 많은 사람(검은 행성 포함)

부록 5: 새로운 기술 타일



즉시 한 번, 테라포밍 2단계까지 공짜로 "광산 건설" 행동을
합니다. 해당 광산의 비용을 지불하지 않습니다. 이 행동을
수행하면서 추가로 광석을 써서 세 번째 테라포밍 단계를 쓰
거나, 정보 큐브를 써서 거리를 늘릴 수 있습니다.



이 기술이 고급 기술 타일로 덮이기 전까지, 남은 게임 동안
자신의 기본 거리가 1 늘어납니다.



즉시 한 번, 행성 의회 그리고/또는 아카데
미당 승점을 받습니다.

즉시 한 번, 자신이 식민지로 개척한 행성
이 하나 이상 있는 깊은 우주 구역당 승점
을 받습니다.



패스할 때, 자신이 식민지로 개척한 소행성당 승점 2점을
받습니다.

부록 6: 새로운 연방 토큰



즉시 한 번, 승점 12점을 받습니다. 본판 게임에 있는 다른 12
점짜리 연방 토큰과 달리, 이 토큰은 녹색 면이 있습니다. 즉, 이
것으로 고급 기술을 얻거나 연구 분야의 최종 단계를 올릴 수 있
습니다.



즉시 한 번, 원하는 기술 타일 하나를 얻습니다. "기존 건물 업그레이드" 규칙이 똑같이 적용됩니다.



즉시 한 번, "광산 건설" 행동을 수행합니다. 거리 제한이 없으며,
해당 광산의 비용을 지불하지 않습니다. 이 행동을 수행하면서
광석을 써서 테라포밍 단계를 쓸 수 있습니다. 가이아 행성의 경
우, 필요한 정보 큐브를 지불해야 합니다.



즉시 한 번, "광산 건설" 행동을 수행합니다. 테라포밍 3단계가 공
짜이고, 해당 광산의 비용을 지불하지 않습니다. 정보 큐브를 써
서 거리를 늘릴 수 있습니다.

부록 7: 인공물



즉시 한 번, 승점 7점을 얻습니다. 이 타일
은 또한 검은 행성과 비슷한 성격으로 취급
합니다. 자신이 현재 소행성이나 원시 행성
을 식민지로 개척하여 광산을 건설한 것처
럼 간주합니다. 이 식민지 개척은 특정 구역에 배정된 것이 아니기 때문에, 우
주 구역이나 깊은 우주 구역 식민지 개척으로 인정하지 않습니다. 원시 행성
개척 보상인 승점 6점도 받지 않습니다.

게임을 진행하는 동안, 이 유물은 모든 목적에서 구역에 배정되지 않았지만 광
산 하나가 있는 소행성이나 원시 행성으로 간주합니다. 그러나, 실제로 여기
에 광산을 놓지는 않습니다.



즉시 한 번, 해당하는 연구 분야의 레벨당
승점 3점을 받습니다.

(위의 타일을 예로 들어, 과학 연구 분야 5레벨을 달성했으면 승점 15점
을 받습니다.)



즉시 한 번, 자신이 3레벨 이상 달성한 연구 분야당 승점 3
점을 받습니다.



수입으로 파워 토큰 2개를 받습니다. III 구역에 놓습니다.

