

VLAADA CHVÁTIL

갤럭시 트러커

트러커는 멈추지 않아



CGE
Czech Games Edition

멈추지 않는 트러커들에게 필요한 것들

5가지 확장

갤럭시 트러커 확장에는 **다섯 개의 확장**이 들어 있습니다. 하나의 확장만 사용할 수도 있고, 다양한 방식으로 여러 확장을 섞어서 사용할 수도 있습니다.

구성품을 보신 여러분은 아마 **새로운 기술**을 당장 사용하고 싶겠지요. 분명 **새로운 모험 카드**도 빨리 경험해 보고 싶으실 겁니다. 해당 구성품의 사용 방법을 이해한 다음에는 **새 우주선 보드** 사용에 도전해 보세요. 하지만 새 우주선을 항상 사용할 필요는 없습니다. 새 우주선에는 재미있는 장치들이 있는데, 어떤 분들에게는 성가신 장치일 수도 있으니까요.

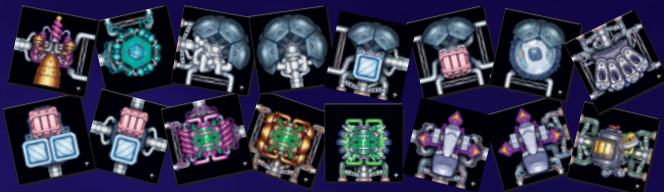
은하계 횡단 비행을 즐기는 트러커분들을 위해, 새로운 타이틀과 규칙을 준비했습니다.

이 확장의 모든 구성은 은하계 횡단 비행에 거의 모든 조합으로 적용할 수 있습니다(기묘한 장치 발명가 타이틀은 새 부품 타일을 사용할 때만 사용합니다).

온라인에서 무료로 제공되는 **고된 여정** 미니 확장을 해 보셨나요? 이제는 이 확장에 포함된 구성품으로 즐기세요! 카드 더미를 집어 드세요. 실물 카드의 찰진 촉감을 느껴 보시고, 고-급 잉크의 냄새를 맡은 다음에 다시 상자에 카드 더미를 넣어 두세요. 각설하고, 우리는 여러분이 터프한 트러커라는 것을 알고 있지만, 이 확장은 진짜 터프한 트러커들을 위해 만들어졌습니다. 이 확장은 여러분에게 다양한 도전의 기회를 드릴 것입니다. 우릴 믿으세요. 일반적인 게임이 너무 쉽다고 느낀 다음에 고된 여정을 꺼내셔도 늦지 않습니다.

새로운 기술

여기에는 52개의 새 부품 타일과 그것을 보조할 추가 게임 구성품이 들어 있습니다. 그리고, 고유 능력을 제공하는 새로운 종류의 외계인도 있습니다!



새 우주선 부품 타일 52개

개척지 배관 및 위생 시스템에 더 많은 전력을 공급하고, 파괴할 수 없는 도금 강판과 투석기를 추가할 수 있게 되었습니다!



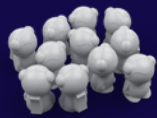
청록색 외계인 카드 6장

고유 능력을 갖춘 전문가 여섯이 우주 비행 준비를 마쳤습니다.



청록색 외계인 피규어 4개

제가 여섯이라고 했던가요? 저기, 그, 둘은 지금 휴가 중이에요. 청록색 외계인은 워라밸을 몹시 중요하게 여깁니다.



추가 우주 비행사 피규어 12개

극저온 냉동고에서 냉동 피자를 해동하다가, 우주 비행사를 조금 더 발견했어요.



추가 상품 블록 20개

대부분 파란색입니다. 군부대 잉여품 할인 행사 때 할값으로 사 왔어요.

새로운 모험 카드

기본 게임의 모험 카드에 섞어 놓고, 은하계에 감춰진 비보를 발견하세요. ("내가 살아서 나갈 수 있을까"같은 비보를 접할 수도 있습니다.)



I 레벨 카드 3장

앞면에 II와 III이 표시된 묘한 카드도 있습니다.



II 레벨 카드 3장

설명서를 읽지 않고 "넓게 탁 트인 지대" 카드가 어떻게 작용하는지 짐작해 보시겠어요?

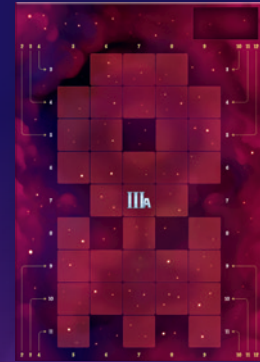
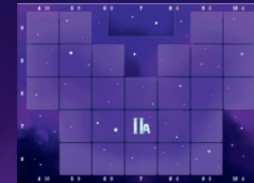
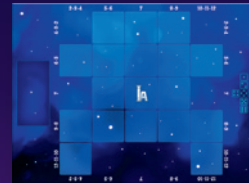


III 레벨 카드 3장

어... 유성이 엄청나게 많이 있네요. 진심으로 이러는 건지 설명서를 한 번 보는 것이 좋겠어요.

새 우주선 보드

기본 우주선을 새 우주선으로 교체해 보세요! 스타일리쉬한 외관과 혁신적인 제작 공간은 갤트 기업의 시험 비행사들에게 큰 충격을 주었습니다. (유성만큼 큰 충격은 아니었지만요.)



새 우주선 보드 4개

우리는 다시 한번, 시공간을 초월하는 3면 보드를 만들었습니다. 그런데, 조금 과했나 봐요. 이번에는 게임을 하면서까지 우주선이 시공간을 넘나듭니다.

은하계 횡단 비행

은하계 횡단 비행에 2개의 타이틀이 새로 추가되었습니다!



새로운 타이틀 2개

기존의 타이틀을 모두 마스터한 트러커들과, 자신이 달성할 수 있는 타이틀을 아직 찾고 있는 트러커들을 위해 준비했습니다.



타이틀 선착장

타이틀 선장이 아니에요. 선장이라면 이상한 모양이지요.

고된 여정

카드마다 특별한 규칙이 있습니다. 여러분의 여정을 독특하게(그리고 무섭게) 만들어 줄 것입니다.



고된 여정 카드 21장

트러커 베스트 난파 우주선 카드 시리즈에서 영감을 받았습니다.

날아다니는 우주선을 구경하시겠어요?



cge.as/gt2t

새로운 모험 카드

“새로운 모험은 여러분이 해왔던 모험보다 약간 더 가혹하지만, 그 수가 많지는 않습니다. 그러니, 일반 모험 카드 더미에 추가해서 섞으면 큰 차이를 알 수 없을 겁니다.” 이렇게 말하려고 했지만, 실은 새 카드가 거의 드러나지 않을 때, 놀라움이 더 커질 거예요. 끔찍한 쪽으로요.

따라서 게임을 시작하기 전에, 새 카드에 대해 여러분이 미리 알고 있는 것이 좋습니다. 우주선을 만드는 동안 이러한 카드를 보게 되면, 설명서를 찾아볼 시간이 없을 테니까요. 그리고, 여러분이 우주선을 만드는 동안 모험 카드를 잘 보지 않던 분들이라면, 이제는 보게 될 이유가 생길 겁니다.

이 확장을 사용하려면 일반 모험 카드 더미에 새 카드를 추가해서 섞으세요.

고철 처리장

성간 고철 처리장은 매력적인 곳입니다. 매력적인(그러나 잠재적으로 위험한) 고철들과, 흥미로운(그러나 잠재적으로 위험한) 고물상들이 가득한 곳이지요. 고물상들이 가지고 있지 않은 것이라면, 어떤 것이든지 흥정의 대상이 됩니다. 떠다니는 난파선과 빗발치는 포격을 감수할 수 있다면, 여러분이 필요한 것을 찾을 수도 있습니다. (고철 처리장에 왜 대포가 있냐고요? 고물상들은 자신에게 필요한 것에 다른 사람이 너무 가까이 가면 견제포를 발사하는 경향이 있습니다.)

통계청에 따르면, 고철 처리장에서 발생한 폭력 사건은 단 한 건입니다. 이 사례는 강패 고물상들에게 구타당한 어떤 통계 학자가 보고했습니다. 그 이후로, 통계학자들은 고철 처리장을 피했고, 그 결과 고철 처리장이 공식 통계상 은하계에서 가장 안전한 곳으로 등재되었습니다.

고철 처리장 카드는 4칸으로 나뉘어 있습니다. 각 칸의 왼편에는 지불해야 하는 가격이 표시되어 있고, 오른편에는 보상으로 얻을 것이 나와 있습니다.

선두 플레이어부터 시작해서, 고철 처리장에 멈출 것인지 정합니다. 칸마다 플레이어가 한 명만 사용할 수 있습니다. 멈추기로 한 사람은 사용하려는 칸에 자신의 로켓을 놓고, 즉시 비용을 지불합니다.

비용을 지불하고 보상을 얻은 뒤, 다음 순서의 플레이어는 고철 처리장의 남은 칸 하나를 선택할 수 있습니다.

비용

2 2 2 승무원, 배터리, 상품 표시된 숫자만큼 지불합니다. 지불할 수 없으면 해당 칸을 선택할 수 없습니다. 상품을 비용으로 지불할 때, 필수업자 카드와 지불 방식이 다릅니다. 어떤 상품으로든 지불할 수 있고, 가지고 있는 상품 중에 가장 싼 것으로 내도 됩니다. 그러나, 부족한 상품 대신 배터리를 낼 수는 없습니다.

유성, 사격 즉시 주사위를 굴립니다. 사실 “유성”이 아니라 떠다니는 고철 조각이지만, 어느 우주 바위 덩어리와 마찬가지로 선체를 타격합니다.

비행 일수 손실 3 행성 카드와 달리, 특정 칸에 멈춘 플레이어만 비행 일수를 잃습니다.

보상

3 크레딧, 상품은 일반적인 규칙대로 얻습니다.

배터리 또는 우주 비행사는 예상하시는 것처럼 얻습니다. 비행을 준비할 때 배터리와 우주 비행사를 배치 하듯이 우주선에 놓습니다. 얻은 우주 비행사로 수면 캡슐 방도 다시 채울 수 있습니다. 그렇다고 해서 외계인을 얻거나, 우주 비행사를 외계인과 같은 선실에 넣으면 안 됩니다. 우주선에 배치할 공간보다 배터리나 우주 비행사를 더 많이 얻게 되면, 배치할 수 있는 만큼만 얻습니다. 이때, 배터리나 승무원을 재배치할 수는 없습니다.

3 사선은 두 가지 보상 중에 하나만 선택한다는 뜻입니다.

2 비행 일수를 얻습니다. 고물상이 여러분을 지름길로 안내했습니다. 즉시 앞으로 나아가세요.

넓게 탁 트인 지대

선두부터 시작해서 순서대로 각자 자신의 엔진 출력을 측정하고, 그 값의 두 배만큼 자신의 로켓을 앞쪽의 빈칸으로 전진시킵니다. 따라서, 배터리 하나를 써서 이중 엔진 하나를 작동시키면, 일반적인 2칸 이동이 아니라 4칸을 전진합니다.

은하계의 제한속도는 원래 빛의 속도였습니다. 수십억 년 동안 엄격하게 시행되어왔죠. 그러나, 사람들이 주요 제조 시설에서 50광년 떨어진 곳에 거주지를 건설하기 시작하면서, 정부는 트러커들이 더 빨리 우주선을 몰 수 있도록 물리 법칙을 바꿨습니다. 아무도 새 번기가 도착할 때까지 50년을 기다리고 싶어 하지는 않으니깐요.

탁 트인 지대와 마찬가지로, 이 카드가 나왔을 때 엔진 출력이 0보다 크지 않거나, 선두와 한 바퀴 넘게 차이가 나면 강제로 비행을 포기해야 합니다.

기억하세요: 선두와 한 바퀴 넘게 차이 나는지 확인하는 것은 모두가 동을 마친 다음에 해야 합니다.

유성 소용돌이

이 카드의 첫인상은 무지무지하게 나쁜 유성군처럼 보입니다. 모든 방향에서 유성이 다가오고 있으니깐요. 그러나, 그 정도로 나쁘지는 않습니다. 숙련된 트러커라면 일부 유성의 흐름을 따라 비행하는 요령이 있어서, 거의 모든 방향에서 다가오는 유성만 처리하면 됩니다.

이 카드가 공개되면 각 플레이어는 유성을 무시할 방향 하나를 정합니다. 선택한 방향에 자신의 로켓을 놓습니다. 다른 사람들이 어떤 선택을 하는지에 따라 자신의 선택이 바뀔 것 같다면 비행 순서대로 방향을 정합니다.

선두는 유성군처럼 일반 규칙대로 각 유성에 대해 주사위를 굴립니다. 단, 각자 자신이 선택한 방향에서 오는 유성의 영향은 적용하지 않습니다. 따라서, 모든 플레이어가 같은 방향을 골랐다면, 그 방향으로는 주사위를 굴릴 필요가 없습니다.

어떤 트러커는 유성 소용돌이가 유성군보다 수월하다고 합니다. 소용돌이는 뭐라도 선택할 거리가 있으니깐요. 어떤 트러커는 소용돌이가 더 지독하다고 얘기합니다. 소용돌이가 우주선을 부셔도, 어쨌건 자신의 선택이어서 불운을 탓할 수도 없기 때문입니다.

독점 금지 검사

표시된 부품의 종류마다 다른 플레이어보다 해당 종류의 부품을 가장 많이 가진 플레이어 한 명은 그 종류의 부품 하나를 포기해야 합니다. 부품의 종류는 단일 대포, 이중 대포, 단일 엔진, 이중 엔진입니다. 가장 많이 가진 플레이어가 여러 명이면 부품을 잃지 않습니다.

포기한 부품은 “분리”되거나 “파괴”된 것으로 간주하지 않습니다. (이것을 구별해야 하는 고된 여정 카드가 몇 장 있습니다.) 그러나, 여전히 그것은 비행 도중에 잃어버린 부품이어서, 비행 종료 시 그에 대해 지불해야 합니다. 또한, 포기한 부품 때문에 다른 부품이 우주선에서 분리될 수도 있습니다.

각 항목을 순서대로 실행합니다. 따라서, 앞선 항목을 실행하면서 분리된 부품들은 나중 항목을 실행할 때 개수에 넣지 않습니다.

트러커들은 대포나 엔진을 독점하는 트러커들에 대한 불만이 많았습니다. 규제 당국은 무작위로 독점 금지 검사를 시행하여 이 문제를 해결하려고 했고, 효과가 있었습니다! 트러커들은 이제 아무도 부품의 독점이나 부족, 또는 당국이 엿들을만한 다른 어떤 것에 대해 불평하지 않습니다.

재수 없는 날

숙련된 트러커들은 항상 전염병 확산에 대비하려고 선실을 떨어뜨려 놓습니다. 전문 트러커들은 I 레벨 비행에는 전염병에 대해 걱정할 필요가 없다는 사실을 알고 있습니다. 그리고, 정보가 많은 트러커들은 사실상 이제부터 모든 비행에 전염병 대비를 해야 한다는 것을 알고 있습니다.

재수 없는 날은 I 레벨 카드라서, 어떤 레벨의 비행에서도 나타날 수 있는 카드입니다. 단, I 레벨 비행에서는 카드의 맨 윗쪽 효과만 적용됩니다. II 레벨 비행에서는 맨 위와 두 번째 줄까지 적용됩니다. III 레벨 비행* 중이 아니라면, 3가지 효과를 전부 적용하는 일은 없습니다.

이 모험 카드로 전염병 확산(모든 레벨 비행에서), 사보타주(II 레벨과 III 레벨 비행*에서), 우주먼지(III 레벨 비행*에서만) 이벤트가 발생합니다. 보시듯이 이벤트는 가장 나쁜 순서로 일어납니다. 전염병 확산으로 승무원을 잃을 수 있고, 그로 인해 승무원이 가장 적은 우주선이 된다면 사보타주를 당할 수 있으며, 새로 노출된 연결 장치에 우주 먼지가 들어가서 여러분의 발목을 잡을 수 있습니다. 정말이지, 재수 없는 날입니다.

* 그거 아세요? “III 레벨 이상의 비행”이라고 합니다. 아직 약속드릴 수는 없지만, 만약을 위해 이 부분에 보충 설명을 남겨놓는 것이 좋겠어요.

새로운 기술

이 확장의 새로운 부품 타일 52개에 대한 설명입니다. 새 타일 중에는 새로운 종류의 외계인을 위한 생명 유지 장치가 있고, 그에 속하는 피규어와 카드가 있습니다.

새 타일을 기본 게임의 타일에 전부 섞습니다. 이렇게 하면 우주선을 만드는 것이 너무 쉬워집니다. 타일이 약간 부족한 것도 게임의 일부이기 때문에, 앞면이 보이지 않게 타일을 전부 섞은 다음, 게임 인원수에 따라 타일을 제거합니다.

- 2인 게임이면 타일의 1/2을 제거합니다.
- 3인 게임이면 타일의 1/3을 제거합니다.
- 4인 게임이면 타일의 1/4을 제거합니다.

가장 쉬운 방법은 플레이어마다 앞면이 보이지 않는 타일을 대충 비슷한 양으로 가져오고, 한 명이 가져온 타일을 게임에서 제거하는 것입니다. 그런 다음, 남은 타일을 섞어서 테이블 가운데에 쌓아 놓습니다. (여러분이 친구들에게 타일을 나눠 가지는 이유를 설명하지 않고, “공평”한 것에 가장 민감해하는 친구의 타일을 제거해버리면 특히 웃긴 상황이 나올 수 있습니다... 제가 “웃긴 상황”이라고 했나요? “잔인하다”는 의미였어요. 맞습니다, 그건 잔인한 거죠. 그렇지만 여러분이 갤럭시 트러커 기본 게임을 좋아한다면, 잔인한 것이 왜 재미있는지도 알 수 있을 거예요.)

정확하게 타일 개수를 맞출 필요는 없습니다. 비슷하게 맞추면 충분합니다. (그래도 정확한 것을 좋아하는 분들은 102, 68, 또는 51개 타일을 제거하면 됩니다.)

이 확장을 학습 비행에 사용하면 안 됩니다. 확장 타일을 분리하는 것에 시간이 조금 걸리더라도, 이 확장은 이 게임을 처음 하는 분을 위한 것이 아닙니다. 여러분이 타일을 분리하는 동안, 처음 하는 친구에게 기본 게임의 도움 되는 부품 소개를 읽어보라고 하세요.



은하계 횡단 비행

은하계 횡단 비행을 할 경우, 첫 비행을 하기 전에만 타일을 제거합니다. 사용한 타일과 제거한 타일이 섞이지 않게 조심하세요. 이후의 비행에서는 어떤 타일이 있는지, 어떤 타일이 이번에 희귀한지 어느 정도 알 수 있을 것입니다.

파괴할 수 없는 도금 강판



일부 부품에는 하나 이상의 면이 파괴할 수 없는 도금 강판으로 덮여 있습니다. 이 강판은 새로운 종류의 부품이라기보다는, 새로운 종류의 면입니다. 예를 들어, 강판이 있는 화물칸 타일은 여전히 상품을 실을 수 있고, 강판이 있는 구조 모듈은 여전히 구조 모듈입니다.

작거나 큰 유성 또는 약하거나 강한 대포 사격이 파괴할 수 없는 도금 강판을 타격하면 강판은 아무 피해 없이 타격을 튕겨냅니다. 강판의 효과는 보호하고 있는 타일의 면에만 발휘되며, 강판이 없는 면의 타격이나 **사보타주** 같은 내부 폭발에는 효과가 발휘되지 않습니다.

파괴할 수 없는 도금 강판이 있는 면은 **우주 여객선 성장** 타이틀에서 경치를 볼 수 있는 선실의 수를 셀 때, 매끈한 면으로 인정하지 않습니다.

그 외의 다른 모든 목적으로는 파괴할 수 없는 도금 강판은 매끈한 면입니다. 우주선에 강판을 배치할 때, 다른 타일의 매끈한 면이나 강판과 맞닿을 수 있지만, 연결 장치에는 인정하면 안 됩니다.

단순히 더 좋은 제품을 만드는 것으로 경쟁을 없앨 수 있다는 겐트 기업의 주장에도 불구하고, 대부분의 신기술은 먼 곳의 하수 처리 시스템을 구축하는 것과 거의 관련이 없어 보입니다. 기업에서는 트러커들에게 이 사실에 주목하지 말라고 권고하고 있습니다. 의무적인 재교육 세미나에 등록하고 싶지 않다면요.

결합 부품

기본 게임의 부품 중, 서로 다른 두 개의 부품을 하나의 타일에 결합한 부품입니다. 결합 부품은 양쪽 종류의 역할을 동시에 하고, 양쪽의 능력과 제한도 적용됩니다.



대포-엔진은 엔진 쪽 배기관 뒤 칸에 타일을 놓으면 안 되며, 대포 쪽 총구 앞칸에 타일을 놓으면 안 됩니다. 엔진 쪽 배기관은 우주선 뒤쪽을 향해야 합니다.



이런 부품들도 새로운 타일이지만, 어떻게 작동하는지 여러분은 이미 아실 거라고 확신하니까, 길게 설명을 늘어놓아서 괴롭히지 않을게요.

부스터

부스터는 관련 부품을 강화합니다. 부스터를 사용하려면 배터리 토큰 1개를 써야 합니다. 부스터를 사용하면 관련 종류의 부품을 **3개까지** 강화합니다. 대포 부스터는 대포를 강화하고, 엔진 부스터는 엔진을 강화합니다. 보호막 부스터는 여러분의 음향 설비를 강화하... 는 것이 아니라, 보호막을 강화합니다.

부스터 하나는 부스터 원액이 전달되는 부품들만 강화할 수 있습니다.

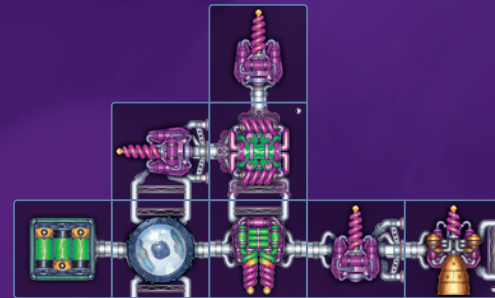
- 부스터는 인접한 부품을 강화할 수 있습니다.
- 부스터는 현재 강화되고 있는 부품에 인접한 부품을 강화할 수 있습니다.
- 부스터는 작동하지 않는 부품을 강화할 수 없습니다. (배터리가 필요한 부품에 배터리를 쓰지 않으면, 그 부품은 강화할 수 없습니다.)

여러 개의 부스터를 동시에 사용할 수 있습니다. 그러나, 하나의 부품을 두 개의 부스터로 동시에 강화할 수 없습니다.

대포 부스터



대포 힘을 측정할 때마다 하나 이상의 대포 부스터를 활성화할 수 있습니다. 활성화 대포 부스터 하나는 활성화 대포 1~3개를 강화할 수 있습니다. **앞쪽을 향한 대포는 힘이 +1 추가되고, 다른 방향을 향한 대포는 +0.5 추가됩니다.**



기본적인 힘은 3.5입니다. 배터리 토큰이 1개만 있다고 가정하겠습니다. 배터리를 대포 부스터에 사용하면 대포 힘은 5가 됩니다. 맨 앞의 대포로 +1, 왼쪽을 향한 대포로 +0.5를 얻습니다. 대포 부스터에 연결된 이중 대포가 활성화하지 않았기 때문에, 앞쪽을 향한 다른 대포들을 강화할 수 없습니다.

배터리 토큰이 2개 있다고 가정한다면, 대포 힘은 7이 될 수 있습니다. 배터리 1개를 부스터에 쓰고, 1개는 이중 대포에 사용합니다. 그러면 이중 대포가 강화되고 (+0.5), 앞쪽을 향한 두 개의 대포가 강화됩니다 (+1, +1). 부품은 연쇄적으로 강화되기 때문에, 앞쪽을 향한 대포 세 개 전부를 강화할 수는 없습니다.

엔진 부스터



엔진 힘을 측정할 때마다 하나 이상의 엔진 부스터를 활성화할 수 있습니다. 활성화 비용은 배터리 1개입니다. 활성화 엔진 부스터 하나는 활성화 엔진 1~3개를 강화할 수 있습니다. 강화한 엔진은 각각 **힘이 +1** 추가됩니다.

보호막 부스터



초보 트러커는 보호막이 큰 유성과 강한 사격을 막아내지 못한다는 것을 감파하기 쉽습니다. 이제, 부스터로 해결할 수 있습니다.

큰 유성이나 강한 사격으로 부품이 파괴될 때마다, **보호막을 강화해서 부품 파괴를 막을 수 있습니다.** 일반적으로, 부스터 그리고 부스터에 인접한 보호막에 각각 배터리 1개를 써야 합니다. 그러나, 배터리가 충분하다면 하나의 부스터로 보호막을 3개까지 강화할 수 있습니다. 이렇게 하는 경우는 잘못된 방향을 향하고 있는 보호막을 통해, 필요한 면을 보호할 보호막을 연쇄적으로 강화하려고 할 때문일 것입니다.

기타 멋진 기술

원자로 용광로



상품을 얻을 때마다 각 원자로에서 상품 1개를 태울 수 있습니다. 태우는 상품은 원래 우주선에 있던 상품이거나 새로 얻는 상품일 수 있으며, 강제로 폐기해야 하는 상품일 수도 있습니다(빨간색 화물칸이 없을 때 빨간색 상품처럼). 사실, 상품을 태우는 것은 용광로가 잠시 빛나는 것을 제외하고는 그냥 버리는 것과 같습니다.

아, 만약에 용광로가 배터리 부품 타일과 인접해 있으면, 상품에서 나오는 열로 배터리가 다시 충전됩니다. 빈칸에 새 배터리들을 채웁니다. 배터리 부품 타일이 2개 인접해 있으면, 안타깝지만 타일 하나만 골라야 합니다.

원자로 용광로에는 은하계 최북단 울트라 매머드의 얼어붙은 동을 포함하여, 어떤 것이든 연료로 공급할 수 있습니다. 특히 힘든 겨울에는 울트라 매머드를 통째로 넣어도 좋습니다. 그리고, 은하계 최북단이 다른 곳보다 도드라지게 추운 것은 아니라고 말하는 독파이들에게, 직접 한번 영하 120도에서 화난 울트라 매머드를 용광로에 밀어 넣어 보라고 하고 싶네요.

투석기



투석기는 바닥에 표시된 노란색 세 방향으로 사격할 수 있습니다. 투석기를 사용하려면 하나 이상의 화물칸과 투석기가 인접해야 합니다. **우주선 출발을 준비할 때, 투석기에 인접한 화물칸 타일에 각각 파란색 상품 1개를 놓습니다.** 화물칸의 색상과 상품 칸수와 관계없이, 여러 개의 투석기에 인접해 있더라도 타일당 1개씩 놓습니다.

투석기는 트러커들에게 인기 있는 편은 아니었습니다. 어떤 마케팅 천재가 “공짜 바위 제공!”이라는 슬로건을 생각해 낼 때까지는 말이죠.

투석기는 대포가 아닙니다. 예를 들어, 투석기 주변에 빈칸을 둘 필요가 없으며, 대포 부스터로 강화되지 않습니다. 단, 대포를 쏘아 할 상황에서 사용할 수 있습니다.

대포 화력을 측정할 때, 투석기마다 상품 1개를 발사할 수 있습니다. 투석기에 인접한 화물칸 타일에 있는 상품을 색상에 관계없이 1개 버리면서, 투석기의 방향을 선택하여 발사합니다. 앞쪽을 향하여 발사하면 대포 힘 +1이라서, 가능하면 앞쪽을 선택하게 될 것입니다. 다른 방향은 0.5입니다.

투석기는 큰 유성을 막을 수 있습니다. 세 방향을 조준하는 대포라고 생각하면 됩니다. 그 위치에 대포가 있어서 유성을 파괴할 수 있다면 투석기도 할 수 있습니다. 단, 인접한 화물칸에서 상품 1개를 버려야 합니다.

솔직히 말해서, 투석기는 배관에 쓸모가 없습니다. 이 부품이 들어온 이유는 최근에 군부대에서 수천 개의 새 투석기를 퇴역시켰고, 겔트 기업이 아주 저렴한 가격에 전부 구입했기 때문입니다.

완전히 솔직하게 말하면, 투석기는 군대에서 실제로 쓰이지도 않았습니다. 투석기는 13세기부터 책에 등장했지만, 몇 년 전까지 아무도 주목하지 않았습니다. 군부대는 수천 개의 투석기를 만드는 비용을 지불해서, 공식적으로 퇴역시킬 수 있었습니다. 그편이 수 세기 동안 투석기 유지 보수 자금이 무슨 일이 있었는지 알아내는 것보다 쉬웠습니다.

수면 캡슐 방



출발 준비 때, 수면 캡슐 방마다 우주 비행사 4개를 놓혀 놓습니다. 그들은 수면 상태입니다. **수면 상태의 우주 비행사들은 승무원으로 세지 않습니다.** 그들은 승무원 수를 세어야 할 때 세지 않고, 어떤 보상을 받으려고 마음대로 포기할 수 없습니다. 하지만, 만약 어떤 벌칙으로 승무원을 잃어야 하는데, 다른 모든 외계인과 우주 비행사들로 수가 충분하지 않으면, 수면 캡슐 방의 우주 비행사를 그만큼 버려야 합니다.

자신이 선택해서 또는 강제로 승무원을 잃을 때마다, 수면 상태의 우주 비행사들을 깨워서 수면 캡슐 방과 인접한 하나 이상의 선실을 다시 채울 수 있습니다. 시작 선실에 이 방법으로 다시 채울 수 있습니다. 우주 비행사를 세워서 선실에 놓습니다. 물론, 선실 하나에는 우주 비행사를 2명까지만 놓을 수 있고, 외계인과 같은 선실에 놓을 수 없습니다.

모험 카드의 결과로 자신의 우주선에 깨어있는 인간 승무원이 하나도 없게 된 경우, 수면 캡슐 방의 우주 비행사들을 깨워서 강제로 비행을 포기해야 하는 상황을 모면할 수 있습니다. 그러나, 그렇게 하려면 수면 캡슐 방이 선실에 인접해야 하고, 그 선실에 외계인이 없어야 합니다. 그렇지 않으면, 수면 상태의 우주 비행사들은 깨어나서 우주선을 조종하지 못하고, 여러분은 비행을 포기해야 합니다.

겔트 기업의 수면 기술은 은하계 변방에서 정규직 유지 보수 인력을 고용하는 비용이 얼마나 드는지 상세히 기술된 회계 보고서에 대응하여 개발되었습니다. 우리는 내년의 회계 보고서를 확인한 기업의 대처를 주시할 것입니다. 그 보고서에는 파열된 파이프가 유지 보수 인력이 수면에서 완전히 깨어나기까지 걸리는 시간에 얼마나 피해를 주는지에 대해 상세한 내용이 담길 것입니다.



청록색 외계인

새로운 기술 중에는 새로운 종류의 외계인인 청록색 외계인의 생명 유지 장치가 있습니다. 청록색 외계인은 다른 사람이 사용할 수 없는 특별한 능력을 여러분의 우주선에 제공합니다.

생명 유지 장치

청록색 외계인의 생명 유지 장치는 갈색과 보라색 장치와 같은 규칙을 따릅니다.



청록색 생명 유지 장치와 인접한 선실 하나에는 청록색 외계인 1명을 수용할 수 있습니다.

외계인은 시작 선실에 탈 수 없습니다.

청록색 외계인은 하나만 가질 수 있습니다.

청록색 외계인이 있는 선실에 인접한 생명 유지 장치를 모두 잃게 되면, 그 외계인은 공급처에 되돌려 놓습니다.

청록색 외계인 능력



청록색 외계인의 능력은 6장의 청록색 외계인 카드에 표시되어 있습니다. 출발 준비 시, 청록색 외계인을 가진 플레이어들은 비행 순서에 따라 고유 능력 하나를 고릅니다. 자신이 원했던 능력을 앞선 플레이어가 이미 가져갔다면, 청록색 외계인을 우주선에 태울 것인지 다시 생각할 수 있습니다. (기술적으로, 앞 순서의 플레이어들이 결정하기 전까지는 승무원에 대해 어떤 결정도 하지 않아도 됩니다.)

자신의 청록색 외계인 능력은 해당 외계인이 자신의 우주선에 있을 때만 사용할 수 있습니다. 해당 외계인을 잃으면 능력도 상실합니다.

대부분의 카드는 부가 설명이 필요 없습니다. 오른쪽에 일부 보충 설명과 예시가 있습니다.

보라색 외계인은 무기를 잘 다루고, 갈색 외계인은 엔진을 잘 다룹니다. 청록색 외계인은 보수가 아주 좋은 전문적인 분야에서 뛰어나입니다. 인간이요? 글썄요, 불공평하게 보일 수도 있겠지만, 은하계의 다른 종들과 비교하는 통제된 실험에서, 인간은 오직 두 가지 일-다른 사람 웃기기, 장식품 만들기-에만 유난히 능숙하다는 것이 증명되었습니다.

변호사

예를 들어, 비행 중에 7개의 부품 타일이 버려졌으면 3 크레딧만 지불하면 됩니다. 타이틀 경쟁 시 최고 점수가 4, 변호사가 3 또는 3.5라면, 변호사는 최고 점수와 동률이 됩니다. 그러나, 최고 점수가 1이고 변호사가 0이면, 제아무리 변호사라도 손을 쓸 수가 없습니다.



매니저

비행을 포기하면, 매니저는 크레딧을 제공하지 않습니다.



상인

빨간색 1개, 노란색 2개, 파란색 3개를 가진 채로 비행을 포기했다고 예를 들겠습니다. 상품 가치는 13 크레딧입니다. 비행을 포기했기 때문에 가치의 반을 올림으로 계산해서 7 크레딧을 받습니다. 상인은 노란색과 파란색을 선택해서 5 크레딧을 더 받을 수 있습니다.



정밀 항해사

이것은 누군가 항해사를 추월했을 때도 적용됩니다. 예를 들어, 항해사가 선두이고, **탁 트인 지대** 카드를 펼쳤습니다. 누군가 항해사를 추월했다면, 그 사람은 비행 일수를 얻은 것이기 때문에 항해사는 비행 일수 1을 얻습니다. 그 결과로 다시 항해사가 선두가 될 수도 있습니다.



수송선의 이 섬세한 조작은 외계인들이 수세기에 걸쳐 미세 조정해 온 예술의 경지에 이른 기술입니다. 같은 것을 시도하려는 미숙한 인간은 급제동과 급발진만 반복할 것입니다.

기술 전문가

예를 들어, **유성군** 카드 한 장에서 이중 대포에 배터리 하나를 쓴 다음, 같은 카드에서 공짜로 보호막을 작동시킬 수 있습니다. **탁 트인 지대** 카드에서 2개의 이중 엔진을 배터리 1개로 작동시킬 수 있습니다. 그러나, **모험 카드당 공짜 배터리는 1개**라는 것을 명심하세요. (다시 말해, 이중 엔진 4개를 작동시키려면 배터리 3개를 써야 합니다.)

외교관

우리는 외교관들이 우주선을 구하려고 영웅적인 희생을 하고 있다고 믿었습니다. 그러나, 그들이 돌아오지 않는 진짜 이유가 우주투브의 해적 파티 동영상을 통해 밝혀졌습니다. 이 영상에는 외교관의 서류 가방 속에 있는 비밀 내용도 보여줬는데, 바로 탄산음료 5병과 파티용 모자 더미였습니다.

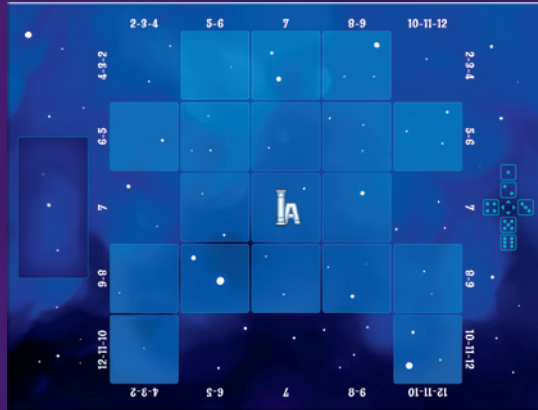


새 우주선

트러커들은 자기가 직접 우주선을 설계한다고 생각하겠지만, 겔트 기업에 따르면 그들은 단지 조립하는 사람일 뿐입니다. 우주선 설계자가 되려면 공학 학위가 있어야 합니다. 천체물리학과 시공간 체계에 대한 깊은 이해가 필요하기 때문입니다. 그리고, 편안한 의자와 조용한 사무실도 필요합니다. 새로운 설계를 시험하는 트러커들의 비명이 들리지 않는 곳이어야 하죠.

새 우주선이 여러분의 삶을 쉽게 만들지는 않겠지만, 흥미를 둘 수 있습니다. 새 우주선마다 적힌 사랑스러운 로마 숫자는 여러분에게 어떤 비행이 준비되어 있는지 알려줍니다. 로마 숫자 뒤의 A는 “아마도 발전한”, “아무튼 증가한”, 아니면 “아아아악! 우린 다 죽고 말 거야!” 등을 의미합니다. 게임을 준비하는 동안, 모두의 우주선을 같은 레벨의 A 버전으로 교체해서 사용합니다. 은하계 횡단 비행의 경우, 비행마다 이전 비행에서 사용된 우주선과 상관없이, 기본 게임이나 확장의 우주선을 사용할 수 있습니다.

IA 우주선



이 우주선은 두봐봐 바봐두가 설계했습니다. 그는 “패스트 기도”라는 신전 프랜차이즈 체인점으로 군돈을 벌었습니다. 수십 억의 고객을 끌어들이기 뿐만 아니라, 약간의 몇몇 신들의 관심도 끌었습니다. 결과적으로, 바봐두의 노력은 신들의 저주를 받았습니다. 물론, 이 사실이 알려지자 매출은 두 배가 되었습니다.

네, 보시다시피 이 배는 저주받았습니다. 크기가 작음에도 타격을 피하기가 정말 어렵습니다. 앞쪽에서 날아오는 유성을 예로 들겠습니다. 10, 11, 12를 굴리면 가장 오른쪽 끝의 세로줄을 타격합니다.

다른 두 개의 새 우주선과 달리, 이 효과는 사보타주를 포함한 모든 주사위 굴림에 적용됩니다.

주의하세요: 카드나 효과가 “인접한 가로줄” 또는 “인접한 세로줄”을 언급할 때, 너무 깊이 생각할 필요 없습니다. 8-9 가로줄은 10-11-12 가로줄에 인접해 있습니다.

우주의 모든 것은 다양한 관점에서 볼 수 있고, 유성들 사이에서 IA 우주선은 매우 인기가 있습니다. 유성이 생각할 수 없다고 믿는 사람들은 아마도 “곤충 집단의 의식”에 대해 들어본 적이 없었겠지요. 인간은 천천히 회전하는 수십 개의 바위를 소리 없는 움직임으로 인지하고 있지만, 이것은 사실 일종의 메시지입니다. 유성들은 이렇게 말하고 있습니다. “영겁의 시간 동안 우주를 떠다니면서, 앞길을 지나간 연약한 물체를 놓치는 것에 지쳤나? 이제 그럴 일은 없다! 연약한 X58과 함께라면 우리 모두 승자니까!” 왜 유성들이 IA 우주선을 “X58”이라고 부르는지는 결코 알 수 없는 수수께끼입니다.

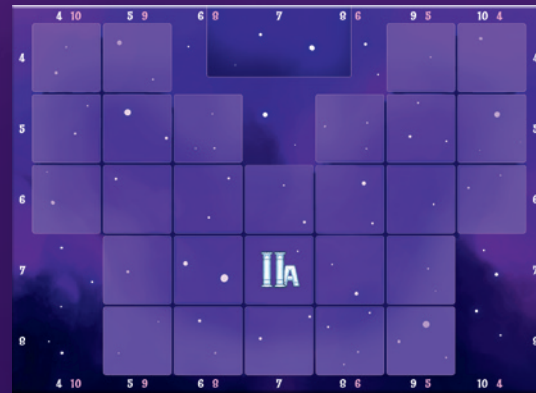


아마도 IA 우주선에 걸린 저주보다 더 이상한 것은 IA에는 특정한 비행 방향이 없다는 것입니다. **우주선 만들기 시작하기 전에, 주사위를 굴립니다.** 우주선 보드의 주사위 나침반에서 각자 자신이 굴린 값이 위로 오도록 보드를 회전시킵니다.

최초 설계도에는 비행 방향을 명시했을지도 모르지만, 시간 수호자의 5학년 딸이 쓴 숙제 한 장을 뜯어먹은 개에 의해 야기된 시간 변칙 때문에 특히 사무실에 나타난 악어가 도식 한 장을 먹어버렸습니다. 이 우주선이 저주받았다고 얘기했던가요?



IIA 우주선



거시적인 미러링은 양자 앙킴의 한 형태로, 물체들이 여러분의 비행경로에 자가 복제를 합니다. 아주 드문 상황에서만 일어나지만, 겔트 기업의 엔지니어들은 그 가능성 때문에 골치 아팠습니다. 수년간의 작업 끝에, 그런 드문 상황에서 발생하는 미러링을 취소하는 무효화 필드를 가까스로 설계했습니다. 그 부작용으로, 이제는 드물지 않은 상황에서 미러링이 발생합니다.

앞쪽 또는 뒤쪽에서 날아오는 유성과 사격은 우주선 보드에 표시된 대로 반전 복사됩니다. 예를 들어, 4번 세로줄을 타격하는 주사위 결과는 4번 **그리고** 10번 세로줄을 타격합니다. 10번 세로줄을 타격하는 주사위 결과도 마찬가지로입니다.

두 개의 타격이 동시에 일어나기 때문에, 보호막을 작동시키면 하나의 보호막으로 양쪽의 타격을 막을 수 있습니다. 큰 유성 두 개를 사격하려면 일반적으로 서로 다른 세로줄에 있는 두 개의 대포나 투석기로 각각 사격해야 합니다. 그러나, 6번과 8번 세로줄 뒤쪽에서 날아오는 큰 유성은 7번 세로줄에 대포나 투석기가 있다면 한 번의 사격으로 양쪽 모두 맞힐 수 있습니다. (빨리 당긴 방아쇠로 하루를 버세요!) 투석기나 이중 대포를 사용한다면 각각의 사격에 대해 비용을 지불해야 합니다.

7번 세로줄은 반전 복사가 없습니다. 따라서, 7을 굴리면 7번 세로줄만 타격합니다. 2, 3, 11, 12를 굴리면 우주선을 완전히 빗나갑니다. 측면에서 오는 사격과 좌표(사보타주 같은)를 정하는 주사위는 반전 복사되지 않습니다. 그런 경우, 기본 규칙대로 실행하면 됩니다. 그러나, 7번 가로줄이 여러분의 예상보다 뒤쪽으로 약간 떨어져 있는 것에 주의하세요.

선택 규칙: 현실적으로, 겔트 기업의 무효화 필드가 도움이 될 아주 작은 가능성도 있습니다. 반전 복사되지 않은 타격 하나만 여러분에게 온다고 가정합니다. 주사위 하나가 땅에 떨어지면서 가장자리를 맞고, 다른 하나는 테이블에 튕겨서 동네 동물원을 방금 탈출한 아르마딜로를 맞힌다면요.

IIIA 우주선



축하합니다! 여러분의 새 우주선 IIIA에는 워프 드라이브가 탑재되어 있습니다! (워프: 워낙 기묘한 점프. 이것은 워프 드라이브의 모든 위험성을 가지고 있지만, 어떤 이점도 없습니다.)

IIA 우주선과 마찬가지로, 이 혁신은 전면 또는 후면 타격에만 영향을 미칩니다. 2, 3, 4, 10, 11, 12를 굴리면 우주선 보드에 표시된 것처럼 측면으로 오는 타격이 됩니다. 예를 들어, 뒤쪽에서 날아오는 큰 유성에 대해 4번 세로줄을 굴렸으면, 진짜 뒤쪽에서 날아오지 않습니다. 이것은 옆에서 날아오는 유성이 됩니다. 따라서, 이것을 사격하려면 총구가 왼쪽을 향하는 대포 또는 투석기가 10번이나 11번 가로줄에 있어야 합니다.

좌표(예를 들어 사보타주)를 정하는 주사위는 이 효과를 무시합니다. 이때는 4번 세로줄을 굴렸으면 빗나간 것으로 간주합니다.

네, 정말 위험한 우주선이죠. 그런데 모두가 IIIA 우주선을 좋아합니다. 최근에는 가장 과학적인 설계 공모전에서 우승도 했습니다.

은하계 횡단 비행!

이 확장을 넣으면 게임이 더 거칠어지고, 위험성이 높아집니다. 그래서 우리는 은하계 횡단 비행의 위험성을 더 올리려고 규칙을 약간 수정했습니다. 수정 규칙이 없는 편을 선호하더라도 새 트러커 타이틀을 사용할 수 있습니다. 새 타이틀은 기본 게임의 은하계 횡단 비행 규칙과도 호환됩니다.

타이틀 선착장

타이틀 선착장은 트러커의 타이틀을 더욱 가치 있게 만듭니다. 게임을 시작하기 전에 한쪽을 선택합니다. 이 확장의 일부만 사용하고, 고된 여정을 넣지 않았다면, 3-6-9쪽을 추천합니다. 고된 여정을 사용하거나, 고된 여정을 뺀 확장 전부를 넣는다면 4-8-12쪽을 추천합니다.



게임 인원수에 맞게 타이틀을 무작위로 뽑아서, 그림처럼 타이틀 선착장에 놓습니다. 새 타이틀을 사용해보고 싶으면 새 타이틀을 먼저 놓고, 나머지 중에서 무작위로 선택해도 됩니다.

타이틀 보상을 얻을 때, 타이틀 선착장에 표시된 보상을 얻습니다. 예를 들어, 4-8-12쪽을 사용한다면, 금색 타이틀 방어에 보상은 24점입니다.

비행 포기

이 확장은 플레이어들이 자발적이든 강제로든 비행을 포기하는 상황을 더 많이 제공하기 때문에, 포기한 플레이어들은 절반의 힘으로 타이틀 경쟁을 하거나 방어할 수 있습니다.

- 타이틀 점수를 계산할 때, 비행을 포기한 플레이어들은 점수의 반으로 계산합니다. (반올림하지 마세요. 3점은 1.5점이 됩니다.)
- 따라서, 점수가 0보다 크다면, 비행을 포기한 플레이어도 첫 번째 비행 후에 타이틀을 획득해서 크레딧을 받거나, 이후 비행에서 자신의 타이틀을 방어할 수 있습니다.

- 그러나, 비행을 포기했다면 금색 타이틀 방어에 성공했다라도, **은색 타이틀 보상만** 받습니다. 전설적인 트러커는 포기하지 않습니다.

2인 게임, 이중 타이틀 확장

2인 게임의 경쟁을 치열하게 하려면, 무작위로 4개의 타이틀을 사용합니다. 첫 번째 비행이 끝나고, 각 플레이어는 2개의 타이틀을 가져야 합니다. 한 플레이어가 2개보다 많이 획득하면, 원하는 2개를 제외한 나머지를 다른 플레이어에게 줍니다. 이후의 비행이 끝난 후에, 타이틀마다 별도로 점수를 계산합니다. 자신의 타이틀 두 개 모두를 금색으로 얻는 데 성공했다면, 두 개의 제한을 가진 채로 비행해야 합니다. 대신, 두 개의 금색 타이틀 보상을 얻을 수도 있습니다!

기묘한 장치 발명가

당신의 우주선은 아주 간단한 일도 복잡한 방법으로 할 수 있다는 것을 증명합니다.

A = a 올바른 종류의 부품 타이틀에 인접했기 때문에 작동하는 부품 타이틀 개수를 셉니다. 특히, 부스터, 용광로, 투석기, 수면 캡슐 방 부품 타이틀은 함께 작동하도록 설계된 종류의 부품과 인접한 것만 셉니다. 또한 외계인 생명 유지 장치도 세지만, 색상별로 하나만 셉니다. 생명 유지 장치는 시작 선실이 아닌 선실에 반드시 인접해야 합니다. 선실에 외계인이 탑승하지 않아도 인정합니다.

새 부품 타이틀을 사용하지 않을 때는 이 타이틀을 쓰지 않습니다.

모든 것에는 목적이 있어야 하는 법, 그렇지 않으면 버려질 수밖에!

A ≠ a 특정 종류의 부품에 인접해야 하는 부품이 그렇게 되지 못하면, 해당 부품은 분리됩니다. 이 부분은 비행 시작 전에 물론 확인해야 하고, 비행 도중 부품 타이틀을 잃을 때마다 확인해야 합니다.

탐미주의자

당신은 대충만이 아름다움이며, 아름다움이 생명이 라고 믿는 사람이던가, 아니면 아마 진심으로 깐깐한 사람일 것입니다. 어느 쪽이든, 당신의 우주선은 완벽한 대칭으로 유명합니다... 마치 하수 파이프를 만들어지지 않은 은하계의 다른 많은 우주선처럼요.



우주선 왼쪽과 오른쪽에 똑같이 반전 배치된 부품 타이틀 개수를 셉니다. 양손을 이용하면 간단합니다. 7번 세로줄의 왼쪽에 있는 타이틀 하나를 손가락으로 짚고, 가로로 맞은편인 7번 세로줄의 오른쪽에 있는 칸을 짚습니다. 두 개의 부품이 같다면 1점입니다. 탐미주의자에게 "같은 부품"은 다음을 의미합니다.

- 부품 종류만 생각합니다. 방향, 연결 장치, 파괴할 수 없는 도금 강판은 신경 쓰지 않습니다. (따라서, 기본 게임의 구조 모듈 타이틀은 강판 타이틀과 같은 것으로 취급합니다.)



- 배터리가 필요한 부품은 종류가 같더라도 배터리가 필요 없는 부품과 다른 부품으로 간주합니다. 단일 대포는 이중 대포와 다르며, 단일 엔진은 이중 엔진과 다릅니다.



- 반면에, 개수와 색상은 무시합니다. 배터리 2개를 싣는 부품과 3개를 싣는 부품은 같은 것으로 봅니다. 화물칸도 마찬가지로, 화물 싣는 칸수와 색상은 무시합니다. 탐미주의자는 외계인 생명 유지 장치를 전부 같은 것으로 간주합니다.



- 대포-엔진은 대포와 같고, 엔진과도 같으며, 대포-엔진과도 같습니다. 당연한 말이지만, 정확히 일치하는 대포-엔진 한 쌍에 대해서 2점을 받을 수 없습니다.



주의하세요: 한가운데의 세로줄에 있는 부품은 반전되는 쌍을 이루지 못하며, 이 타이틀의 점수로 세지 않습니다.

여러분은 미를 추구하고 있나요, 아니면 단순히 대칭에 집착하고 있나요? 여러분이 우주 항복판에 내다 버린 우주 비행사들에게 물어보세요. 그들이 답을 알고 있을 거예요.

우주선 왼쪽의 승무원 수와 오른쪽의 승무원 수가 같아야 합니다. 다시 말하지만, 한가운데의 세로줄은 무시합니다.

게임 디자이너: VLAADA CHVÁTIL

미술 감독: Jakub Politzer
그래픽 디자인: Michaela Zaoralová
일러스트: Tomáš Kučerovský, Jakub Politzer
3D 일러스트: Radim "Finder" Pech
생산 책임: Vít Vodička
설명서 집필: Jason Holt
프로젝트 매니저: Jan Zvoníček
프로젝트 감독: Petr Murmak
한국어판 제작: DiceTree Games

고맙습니다: 좋았던 옛날처럼, 멋지고 힘난한 게임을 함께 한 Vít과 Petr, 설명서 작업으로 야간 교대 조처럼 힘쓴 Jasoň과 Míša 새로운 기술을 멋지게 구현한 Jakub, 테스트 플레이 그룹 조직을 담당한 또 다른 Jakub, 최고로 아름다운 트레일러를 완성한 Tomáš와 Finder, 소중한 조언자 Pavlík, 그리고 전 세계의 트러커님들, 고맙습니다. 이 확장이 여러분의 게임 테이블에 더 큰 재미(와 파괴)를 가져다주길 바랍니다.

대단히 고맙습니다: CGE가 설립된 이래로 이 게임은 CGE의 모두와 우리 친구들, 서포터들의 개발, 미세 조정, 플레이 테스트를 거쳐 왔습니다.



© Czech Games Edition
July 2022
www.CzechGames.com



DiceTree Games
www.dicetreegames.com | www.boardpia.co.kr
(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신봉로스타 806호 보드피아 고객센터 031-813-9233

고된 여정

경고! 이것은 숙련된 트러커를 위해 고안된 심술곳은 확장입니다. 여러분의 우주선이 모든 장애를 극복하고, 거의 손상되지 않은 채 도착하는 것이 일상이 돼서, 우주선이 산산조각이 나던 첫 비행이 눈물 나게 그림다면, **이 확장은 여러분을 위한 것이 맞습니다.** 이 확장은 우주여행에 활력을 채우고, 여러분의 눈에 다시 눈물을 채울 것입니다.

반면, 우주선이 두 동강 나는 것이 별로 재미있지 않은 분들이라면, **이 확장은 여러분을 위한 것이 아닙니다.**

가장 중요한 점: **게임을 처음 하는 플레이어에게 이 확장을 사용하지 마십시오.**

겔트 기업 정책은 신입 사원에게 은하계의 가혹한 지역의 홀로그램, 동영상, 또는 음성(중증 비명과 욕설로 가득한) 녹음을 노출하는 것을 금지하고 있습니다.

난이도

게임을 하기 전에, 모든 플레이어들이 난이도 레벨에 동의해야 합니다.

- 1 - 어려움
- 2 - 매우 어려움
- 3 - 미치게 어려움

고된 여정 카드를 섞어서, 선택한 난이도만큼 카드를 뽑습니다. 카드마다 비행에 적용되는 특수 규칙이 있습니다. 은하계 횡단 비행을 할 경우, 이전 비행에서 사용한 카드는 버린 카드 더미에 넣고, 다시 사용하지 않습니다. 비행마다 독특한 지옥을 경험하게 되실 겁니다.

경고! 카드 내용이 너무 가혹하다 싶으면 정확히 이해하신 것이 맞습니다.

고된 여정 핸디캡

고된 여정은 베테랑 트러커와 경험이 적은 트러커 사이의 균형을 맞추는 핸디캡으로도 사용할 수 있습니다. 핸디캡 레벨을 정하고 그만큼의 카드를 뽑습니다. 해당 카드는 핸디캡을 받는 플레이어에게만 적용됩니다.

무자비한 운명 또는 **힘난한 비행** 같은 카드는 모든 플레이어에게 적용하지 않으면 효과가 그리 좋지 않습니다. 이런 카드를 뽑으면 무시하고 다른 핸디캡 카드를 뽑으세요.

추가 설명



이 아이콘은 우주선을 만드는 동안 적용되는 카드를 표시합니다. 이것은 **심술곳은 서프라이즈** 카드 내용에 중요합니다.

불운

튀겨 나간 타격도 타격받은 것으로 봅니다. 투석기가 사용한 상품은 배터리로 간주합니다. 유성이 파괴되면 타격받은 것으로 보지 않지만, 배터리를 쓰면 인정됩니다.



우주 정신병, 마모된 부품



사보타주처럼 주사위를 굴려서 좌표를 정합니다. 영향받는 모든 플레이어에게 동일한 좌표를 적용합니다.

작동 불가 지대

해당 세로줄에서는 아무것도 작동하지 않습니다. 그 줄에 있는 부품에는 승무원, 배터리, 상품 등을 실을 수 없습니다. 외계인 생명 유지 장치도 역할을 하지 않습니다. 엔진과 대포도 힘을 측정할 때 세지 않습니다. 해당 세로줄을 통과하면 부스터가 연쇄 효과를 내지 않습니다. 그러나, 모든 부품을 일반적인 우주선 만들기 규칙에 맞게 놓아야 합니다.



파괴할 수 없는 도금 강판은 연결 장치처럼 우주선 구조의 일부로 간주하기 때문에, 정상적으로 작동합니다.

IIA와 IIIA 우주선의 효과는 타격에만 적용되기 때문에, 작동 불가 지대 세로줄을 정할 때는 무시합니다. **탐미주의자** 타이틀에서, 작동 불가 지대에 있는 부품은 작동하지 않더라도 원래의 타일 종류가 있는 것이며, 반전 배치된 부품으로 셀 수 있습니다. 그러나, **기묘한 장치 발명가** 타이틀에서는 작동 불가 지대에 있는 부품은 구조 모듈처럼 취급합니다.

결함 있는 연결 장치

엔진 힘은 0 아래로 내려갈 수 없습니다. **탁 트인 지대** 또는 **넓게 탁 트인 지대**에서 엔진 힘이 0 아래로 측정되면, 우주선이 움직이지 않고, 해당 카드를 실행한 즉시 강제로 비행을 포기해야 합니다.



폭발성 물질

이것은 유성, 사격, 사보타주 등, 기타 명확하게 부품을 파괴하는 효과로 파괴된 부품에만 적용되는 것을 주의하세요. 분리된 부품이나 **독점 금지** 검사처럼 포기하는 부품에는 적용되지 않습니다. 반면, 폭발은 폭발성 물질이 있는 다른 부품도 파괴할 수 있고, 그것이 계속해서 다른 폭발성 물질이 있는 부품을 파괴하는 방아쇠가 될 수 있습니다.



이것은 밤하늘에 장관을 연출합니다. 폭발하는 우주선을 구경할 때, 달이 없는 맑은 밤을 선택하고, 옷을 따뜻하게 입도록 하세요.

중력 이상 현상

이 카드는 **탁 트인 지대**에만 적용됩니다. **넓게 탁 트인 지대**에도 적용하고 싶다면, 우주선을 180도로 두 번 돌리세요.



감염된 상품

예를 들어, 외계인이 1명인 상태로 상품 3개를 얻는 행성에 착륙하면, 원하는 만큼 상품을 실어도 되지만, 인간 2명을 잃습니다.



가진 인간보다 많이 잃어야 하면, 수면 캡슐 방에서 부족한 만큼 잃어야 합니다.

머피의 법칙

IA와 IIA 우주선에서 “하나뿐인 결과”는 “하나의 주사위 결과”가 아닙니다. 예를 들어, IA 우주선에서 5와 6은 같은 결과로 봐야 합니다. 그와 비슷하게, IIA 우주선에서 4번 세로줄을 굴린 것은 10번 세로줄을 굴린 것과 같은 결과입니다.



현지인의 편집증

모두가 순서대로 결정합니다. 그다음에 주사위를 굴리고, 그런 다음 상품을 싣습니다.



선실 사유화

이것은 불이익으로 잃은 승무원 뿐만 아니라, 자발적으로 포기한 승무원에도 적용됩니다. 그리고, 이 효과는 수면 캡슐 방을 쓸모 없게 만듭니다.



관통 발사체

두 번째 타격은 일반적으로 두 번째 부품도 파괴합니다. 그러나, 두 번째 부품을 타격한 면이 매끈하면, 작은 유성은 튕겨낼 수 있습니다. 또한, 파괴할 수 없는 도금 강판은 어떠한 종류의 타격도 튕겨냅니다.



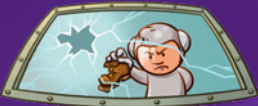
무자비한 운명

예를 들어, **사보타주**는 선원이 가장 많은 플레이어를 제외한 모두에게 영향을 미칩니다. 주사위를 3번 굴리지만, 한 번 타격을 입은 플레이어는 다른 주사위 결과는 무시합니다. 선원 수가 모두 같으면, 가장 뒤떨어져 있는 플레이어를 제외한 모두가 영향을 받습니다. 이 효과는 **재수 없는 날** 카드의 사보타주, 전염병 확산, 우주 먼지에도 적용됩니다.



우주 쓰레기

유성이나 사격이 타격한 부품은 파괴되기 때문에, 우주 쓰레기가 되지 않습니다. **독점 금지** 검사로 포기한 부품도 우주 쓰레기가 되지 않습니다. 이 효과는 분리된 부품들에만 적용됩니다. (보통은 그것들을 배에 고정하는 부품이 파괴되었기 때문입니다.)



모험 카드를 실행하는 동안, 분리된 부품은 별도로 모아놓습니다. 실행이 끝나면, 비행 순서대로 각자 분리된 부품을 정산합니다. 뒤쪽의 모든 플레이어는 앞쪽의 분리된 부품당 큰 유성 1개가 날아오는 것처럼 주사위를 굴립니다. **우주 쓰레기**를 실행하면서 분리된 부품도 뒤쪽의 모든 우주선에게 큰 유성이 될 수 있습니다.

어떤 모험 카드로 인해 비행을 강제로 포기해야 하는 경우, **우주 쓰레기** 효과를 완전히 실행하기 전에는 비행을 포기할 수 없습니다.

우주선 노조

승무원 노동조합은 상품 대신 배터리로 받는 것을 용납하지 않을 것입니다.



선두가 된 것을 환영합니다

새 선두를 사격하려면 대포를 쏘아 합니다. 투석기는 안 됩니다.



새로운 부품 타일 요약

구시대의 트러커님들께 알립니다!

여러분이 혹시 양면만 있는 우주선 보드와 더 큰 게임 상자로 된 “좋았던 옛날”을 기억하는 트러커님을 알고 있다면, 이 확장을 시작하기 전에 이 페이지를 읽어보라고 해주세요. 그 시절에는 부스터와 수면 캡슐 방이 지금과는 다르게 작동했습니다.

파괴할 수 없는 도금 강판



강판이 있는 면은 대포 사격과 유성을 튕겨냅니다. 선실의 강판이 있는 면은 우주 여객선 선장 타이틀의 “경치”를 볼 수 있는 면이 아닙니다. 그 외의 경우에, 강판이 있는 면은 매끈한 면과 같습니다.

결합 부품



결합 부품은 두 가지 종류 모두로 인정되며, 각각의 속성과 제한이 적용됩니다.

대포 부스터



배터리 1개를 써서 활성 대포 3개까지 강화할 수 있습니다. 강화되는 대포는 부스터나 강화되고 있는 다른 대포에 인접해야 합니다. 강화된 대포당 총구 방향에 따라 앞쪽은 +1, 그 외는 +0.5의 힘이 추가됩니다. 하나의 대포가 동시에 두 번 강화될 수 없습니다.

엔진 부스터



배터리 1개를 써서 활성 엔진 3개까지 강화할 수 있습니다. 강화되는 엔진은 부스터나 강화되고 있는 다른 엔진에 인접해야 합니다. 강화된 엔진당 +1의 힘이 추가됩니다. 하나의 엔진이 동시에 두 번 강화될 수 없습니다.

보호막 부스터



배터리 1개를 써서 활성 보호막 3개까지 강화할 수 있습니다. 강화되는 보호막은 부스터나 강화되고 있는 다른 보호막에 인접해야 합니다. (일반적으로 1개만 강화합니다). 강화된 보호막은 보호하고 있는 면에 대한 어떤 종류의 타격(강한 사격이나 큰 유성 등)이든 한 번 막아냅니다.

원자로 용광로



상품을 싣거나 재배치할 때, 상품 1개를 버리고, 용광로에 인접한 배터리 부품 타일 1개에 배터리를 전부 채울 수 있습니다.

투석기



비행을 시작하기 전에, 투석기에 인접한 화물 칸 타일마다 파란색 상품 1개를 놓습니다. (타일당 1개만 놓을 수 있습니다.) 언제든 대포 화력을 측정할 때, 투석기를 추가 힘으로 셀 수 있습니다. 화살표가 앞쪽을 향하면 +1, 그렇지 않으면 +0.5입니다. 큰 유성의 위협이 있을 때마다, 투석기를 대포처럼 사용하여 파괴할 수 있습니다. 단, 투석기의 화살표 방향과 유성이 날아오는 방향이 일치해야 합니다. 투석기를 사용하는 비용은 어느 경우에도 상품 1개입니다. 상품의 색상은 상관없지만, 인접한 타일에서 버려야 합니다.

수면 캡슐 방



비행을 시작하기 전에, 이 타일에 우주 비행사 피규어 4개를 놓혀 놓습니다. 이것은 승무원으로 인정하지 않습니다. 이것은 자발적으로 버릴 수 없지만, 모험의 결과로 깨어있는 승무원이 모두 없어지면 가져옵니다. 수면 캡슐 방에 인접한 선실의 승무원이 모두 없어지면 수면 캡슐 방의 피규어가 그들을 대체할 수 있습니다. 인간 승무원 전부를 잃으면 수면 캡슐 방의 피규어를 사용해서 비행을 지속할 수 있습니다.

청록색 외계인 생명 유지 장치



시작 선실을 제외하고, 청록색 외계인 생명 유지 장치에 인접한 선실에 청록색 외계인 1명을 태울 수 있습니다. 청록색 외계인의 특수 능력은 비행을 시작하기 전에 선택합니다.

깔끔한 선정리



이 확장의 많은 부품은 특정 종류의 부품과 인접할 때만 작동합니다. 배선의 색상을 보면, 엔진 부스터는 엔진에 인접해야 하고, 용광로는 배터리에 인접해야 하는 것을 알 수 있습니다. 그러나, 외계인 생명 유지 장치의 배선은 인접할 선실이 아니라 외계인 색상입니다. 이유를 물었지만, 외계인들이 그냥 이렇게 해야 한다고 했습니다.