

스타십 캡틴

PETER B. HOFFGAARD



캡틴으로 승진하신 것을 축하드립니다!

새롭게 단장한 스타 크루즈의 지휘관으로서 여러분은 지성체로 구성된 팀을 이끌 것입니다.

이들은 협동조합의 세 가지 이상, 협력을 통한 힘,
협상을 통한 평화, 탐험을 통한 지식을 얻기 위해 삶을 바친 이들입니다.

여러분의 승무원은 아직 경험이 부족하지만, 부족한 경험을 메꿀 열정을 갖고 있습니다. 우리는 이들이 여러분과 함께하는 동안 많은 것을 배울 것임을 알고 있습니다. 비록 여러분의 우주선에는 몇몇 흠집이 존재하기도 하지만, 이는 우주선이 얼마나 단단한지를 증명하는 부분이기도 합니다.

우리는 여러분이 여러분의 손으로 함대에서 가장 훌륭한 우주선을 만들리라 믿고 있습니다.

스타십 캡틴이 될 멋진 시간입니다. 해야 할 일이 많습니다. 만약 여러분이 하지 않는다면, 다른 캡틴이 해버릴 것입니다. 만약 여러분들이 새로운 역사를 쓰고 싶다면, 지금 당장 전진하세요! 방어하고, 협상하고, 탐험하세요!

구성물

캡틴의 일지: 아. 아. 마이크 테스트. 이거 잘 녹화되고 있는 건가? 멋지군!
시작하기 전에 "캡틴의 일지"라고 말해야 하는 건가? 아니면 바로 시작하면 되는 건가?



3 양면 파벌 트랙



1 양면 메인 보드



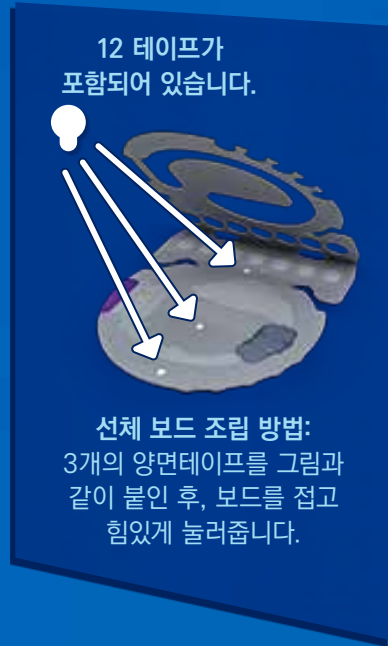
4 선체 보드



4 양면 기술 슬롯 보드



1 중앙 기술 보드



50 기술 카드



12 오메가 기술 카드



2 정거장 카드



50 임무 카드



11 이벤트 카드





18 붉은색 소위 말



18 노란색 소위 말



18 파란색 소위 말



12 생도 말

게임 말은 다양한 포즈를 취하고 있으며, 게임마다 말의 포즈가 서로 다를 수 있습니다. 포즈는 게임에 아무런 영향을 주지 않습니다.



8 안드로이드 말



20 진급 고리



4 우주선 말

우주선 말
조립 방법



32 피해 토큰



30 해적선 토큰



27 유물 토큰



18 메달 토큰



16 삼각형 타일



1 시작 플레이어 마커

튜토리얼 영상



cge.as/scv



1 점수 기록지



3 파벌 트로피 토큰



12 파벌 마커 (4가지 색깔)

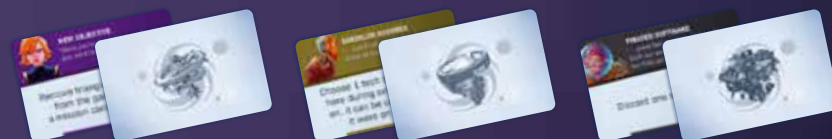
솔로 게임용 구성물



6 승객 카드



7 액션 카드



3 솔로 게임용 이벤트 카드

게임 준비

메인 보드



게임 인원이 3명 이하라면 해당 면을 사용하십시오. 만약 인원이 4명이라면, 반대쪽 면을 사용하십시오.



해당 타일은 4인 게임에서만 사용합니다. 게임 인원이 3명 이하라면 박스에 넣으십시오.



2라운드:
플레이어당 메달
고향 정거장 타일 1개

1



해당 구성물을 보드 상단, 라운드 표시 트랙에 놓으십시오.

2

2

임무 카드를 섞습니다. 삼각형 타일을 섞고, 행성마다 타일을 무작위로 1개씩 놓습니다. 타일에 따라 준비 방법이 달라집니다.



임무 타일은 임무 카드와 교체합니다.



정거장 타일은 효과가 있는 면이 앞으로 오도록 뒤집습니다. 해당하는 정거장 카드를 타일 밑에 넣습니다.



숫자 타일은 주황색 면이 위로 오도록 뒤집습니다(이제부터 주황색 면을 "앞면"으로 지칭합니다). 타일은 보드 위에 남아 있습니다.



고향 정거장은 행성이 아닌 유일한 장소입니다. 이곳에는 타일을 놓지 않습니다. 고향 정거장 전용 타일이 있지만, 해당 타일은 라운드 표시 트랙에 놓은 채 게임을 시작합니다.

3

해적선 토큰은 해골 면이 보이는 채로 섞습니다. 그 후 해골 마크가 있는 경로마다 토큰을 하나씩 놓은 후, 우주선 면이 보이도록 뒤집습니다.



3

기술

4

기술 카드에는 알파 기술과 베타 기술이 함께 섞여 있습니다. 잘 섞은 후 위에서부터 카드를 나눕니다.

4a

알파 기술 1개를 앞면으로 틴칸 파벌 트랙 위에 놓습니다. (금색, 다음 페이지 상단 참조)

4b

알파 기술 5장을 앞면으로 기술 보드 위에 놓습니다.

위에서부터 알파 카드를 놓던 중 베타 카드가 중간에 보였다면, 그 카드는 보이지 않고 더미 가장 밑에 놓습니다. 카드를 전부 나눈 후 기술 카드를 기술 보드 위에 놓습니다.



알파
기술

베타
기술

기술 카드

5

오메가 카드를 섞은 후 기술 보드 위에 3장을 놓습니다. 남은 카드는 게임 중 필요할 수 있기에, 따로 빼 놓습니다.



오메가
카드



파벌 트랙

각 트랙은 양면으로 되어 있습니다. 트랙별로 무작위로 앞면을 정합니다.

아래 이벤트 카드를 잘 섞은 후, 파벌에 맞는 이벤트 카드 1장씩을 앞면으로 트랙 위에 펼쳐 놓습니다.



틴칸 트랙의 이벤트는 1장만 존재합니다. 해당 카드를 틴칸 트랙 위에 앞면으로 놓습니다. 이 이벤트는 플레이어가 알파 기술 카드 한 장을 트랙에 놓아야 한다는 사실을 상기시켜 줄 것입니다. (4a 참조)



공급처

아래의 구성물을 공급처에 놓습니다. 게임 중 이들이 필요할 것입니다.



유물은 섞은 후
뒷면으로 놓습니다.



해적은 섞은 후
뒷면으로 놓습니다.



메달



피해



생도



안드로이드



소위



플레이어 준비

캡틴의 일지: 새롭게 단장한 크루즈는 생각보다 더 괜찮은 상태였다. 승무원들을 만난 후, 나는 이들이 반에서 최고의 학생들이었음을 확인했다.

플레이어는 각자 선체 보드 1개, 기술 슬롯 보드 1개를 가져갑니다. 그리고 아래의 구성물을 가져갑니다.

우주선 말을
고향 정거장에 놓습니다.



세 곳의 파벌 트랙 시작 칸에
파벌 마커를 하나씩 놓습니다.



승무원:
선체 보드의 대기열에 소위를 보드에 표시된
순서에 따라 색깔별로 1개씩 배치합니다.

대기실에 회색 생도 1개와 소위를
색깔별로 1개씩 배치합니다.



기술 슬롯 보드:
해당 보드는 게임에 변주를 주기 위해 양면으로 되어
있습니다. 모든 플레이어가 같은 면을 사용해야 합니다.



5개의 진금 고리를
보드에 넣습니다.

메달 1개를 가져와
이곳에 보관합니다.

대기열:
대기열의 승무원은
현재 비번입니다.

대기실:
이곳의 승무원은 일할
준비가 되었습니다.

화물칸:
피해를 받지 않았다면 화물을
보관할 수 있습니다.



피해:
화물칸 3칸과, 기술 슬롯 보드 위 표시된 4칸
(총 7칸)에 피해를 받은 채 게임을 시작합니다.

게임 진행

캡틴의 일지: 승무원에게 지시를 내리는 것은 나다. 경로를 결정하는 것도 나다. 성공과 실패를 가를 결정적인 판단을 하는 것도 오직 나 하나뿐이다. 3개월간 캡틴 연수를 받아서 망정이지!



시작 플레이어 한 명을 정하십시오. 시작 플레이어는 시작 플레이어 마커를 가져가고 게임의 첫 차례를 진행합니다.

플레이어는 시계 방향으로 차례를 갖습니다. 자신의 차례가 되면 다음 중 하나를 결정합니다.

선실 활성화

또는

임무 완료

또는 차례를 넘길 수도 있습니다.

종종 여러분은 한 명 이상의 승무원에게 업무를 할당해야 합니다. 승무원은 대기실을 떠나, 마지막에 대기열로 돌아올 것입니다. 결국 여러분들은 자발적으로 차례를 넘기거나, 더 이상 할 수 있는 일이 없어 강제로 차례를 넘겨야만 할 것입니다. 만약 차례를 넘겼다면, 이번 라운드에 더 이상 차례를 갖지 않습니다.

모든 플레이어가 차례를 넘겼다면, 라운드는 종료되고, 시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 넘깁니다. 그 후 모든 플레이어는 다음 라운드를 위해 대기열에 있는 말을 대기실로 보냅니다.

네 번의 라운드를 진행한 후, 게임은 종료되며, 가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 승리합니다.

선실 활성화

캡틴의 일지: 승무원들은 자신의 임무를 잘 알고 있기에, 나는 이제 가만히 앉아 우주선이 잘 돌아가도록 내버려 두면 된다. <웃음을 참는 소리가 들린다.> 크흠. 기침이 나왔군. 일지 종료!

선실

시작할 때부터 우주선에는 4개의 기본 선실이 존재합니다. 몇몇 기술은 선실처럼 기능하며, 같은 방법으로 활성화할 수 있습니다.



조타 장치

선체를 움직입니다.



무기

해적과 전투합니다.



과학

기술 하나를 가져옵니다.



수리

선체를 수리합니다.



선실 기술

다양한 기능을 보유하고 있습니다.

승무원을 사용한 선실 활성화



자신의 차례에, 승무원 한 명을 보내 다음과 같이 선실을 활성화 할 수 있습니다.

- 1 자신의 선체 보드 위 선실 하나 혹은 자신의 기술 하나를 선택합니다.
- 2 선실의 색깔과 일치*하는 말 하나를 대기실에서 가져옵니다.
- 3 말을 활성화한 선실 위에 한 번 터치한 후, 대기열의 맨 뒤(대기실에서 가장 먼 곳)로 옮깁니다.
- 4 선실의 효과를 해결합니다.

*색깔 일치

생도는 회색 선실을 제외하면 일치하는 색깔이 없습니다.
모든 말은 회색 선실의 색깔과 일치합니다.
안드로이드는 선실을 활성화할 수 없습니다.
(안드로이드는 우리의 구시대적인 기술을 이해할 수 없습니다)

유물을 사용한 선실 활성화

게임 중 여러분은 유물을 획득할 것이고, 획득한 유물은 화물칸에 보관합니다. 두 개의 유물을 조합하면, 고대의 인공지능이 깨어납니다. 인공지능은 두 유물이 공유하고 있는 색깔의 선실을 활성화하는 방법을 알고 있습니다.

자신의 차례에, 유물을 소비해 다음과 같이 선실을 활성화 할 수 있습니다.

- 1 자신의 선체 보드의 선실 하나 혹은 자신의 기술 하나를 선택합니다.
- 2 선실의 색깔과 일치하는 유물 2개를 소비합니다. (회색 선실은 원하는 유물 2개를 사용해도 됩니다)
- 3 선실의 효과를 수행합니다.

버려진 유물: 유물은 사용한 후 앞면으로 버립니다. 만약 더 이상 뽑을 유물이 없다면, 버린 유물을 다시 뒤집고 잘 섞어 새로운 더미를 만듭니다.



해당 유물로 붉은색(혹은 회색) 선실을 활성화할 수 있습니다.



해당 유물로 파란색 (혹은 회색) 선실을 활성화할 수 있습니다.

장소 이동

캡틴의 일지: 몇몇 캡틴은 경험이 없는 소위에게 비행을 맡기는 것에 대해 걱정하곤 한다. 하지만 나는 그녀의 능력을 믿어 의심치 않는다. 그리고 비번이 아닌 사람 중, 조종사 훈련을 받은 사람은 그녀밖에 없으니 말이다.

여러분은 원하는 만큼 우주선을 발전시킬 수 있고, 승무원을 준비시킬 수 있습니다. 하지만 늦든 빠르든, 여러분이 이 은하에 흔적을 남기고 싶다면, 고향 정거장을 떠나야 할 것입니다. 이것이 바로 우주선에 조타 장치가 ... 그리고 이를 다룰 줄 아는 붉은색 소위가 있는 이유입니다.

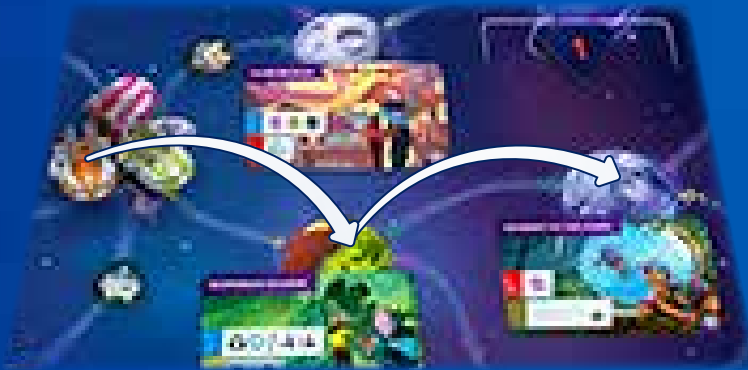
이동



해당 선실을 활성화하면, 이동을 두 번 할 수 있습니다. 여러분은 게임을 하는 동안 다른 방식으로 이동하는 방법도 알게 될 것입니다.



이동 한 번은 항상 보드 위 경로를 따라 다음 장소로 이동하는 것을 의미합니다. 이동은 항상 꼭 하지 않아도 됩니다. 만약 여러분이 하나의 효과로 두 번 이동을 얻었다면, 그중 한 번만 이동해도 됩니다.



고향 정거장에서 두 번 이동

해적이 있는 경로를 따라 이동할 때마다 우주선은 1 피해를 입습니다. 피해는 이후 자세히 설명할 것입니다.



점프



이 효과는 이동과 비슷하지만 조금 다릅니다. 이건 점프니까요! 점프를 할 때, 여러분은 자신의 우주선 말을 들고, 보드 위 원하는 장소에 내려 놓으시면 됩니다. 이동과 다르게 점프는 모든 해적을 피합니다.

목적지

임무

대부분의 경우 임무가 있는 행성으로 이동하는 것이 좋습니다. 이렇게 여러분은 임무를 완료할 준비를 마쳤습니다.



정거장

정거장 타일이 있는 정거장에서 **이동을 마쳤다면**, 해당 타일에 있는 모든 효과를 수행합니다.

이 타일은 라운드에 한 번만 사용할 수 있습니다. 사용한 타일은 라운드 표시 트랙으로 옮깁니다. 다음 라운드를 기다리고 있는 다른 구성물 옆 삼각형 칸에 사용한 타일을 놓습니다.



보상 타일이 없는 정거장에서 차제를 마쳤다면, 아무런 일도 일어나지 않습니다. (새로운 보급이 들어올 때까지 아무런 도움도 받지 못합니다)



삼각형 타일

몇몇 행성에는 지금 당장 흥미를 끌 만한 일이 없습니다. 물론 여러분은 그럼에도 불구하고 이곳에서 차제를 마칠 수 있습니다. 이곳에서 임무가 나타날 수도 있으니까요!



그나저나 임무의 소유자는 누구인가요?

행성에 먼저 도착한 우주선이 임무를 획득합니다. 이를 기억하기 위해, 만약 행성에 우주선이 하나 밖에 없다면, 우주선을 행성 위에 올려 놓습니다. 그 곳에 있는 임무(혹은 이후에 나올 임무)는 해당 플레이어의 것입니다. 이후에 도착한 플레이어는 행성 옆에 우주선을 놓습니다.

잘 일어나지 않는 경우지만, 만약 임무를 가진 플레이어가 행성을 떠나 버렸고, 그때 두 명 이상의 플레이어가 그곳에 아직 남아있다면, 두 플레이어 누구도 임무를 소유할 수 없습니다. 하지만 두 플레이어 모두, 자신의 차제가 되었을 때 임무를 완료할 수 있습니다.

피해와 수리

캡틴의 일지: ... 1, 2번 갑판에는 구조적 결함이 발생했고, 3번 갑판에는 구멍이 뚫리고, 4번 갑판에선 물이 샌다 ...

여러분의 우주선에 피해가 발생했고 때때로 여러분은 게임 내내 우주선을 계속 고쳐야 할 것입니다.

피해를 받았을 때



우주선이 피해를 받았다면, 피해 토큰 1개를 가져와 화물칸에 놓습니다. 피해는 게임 중 절대로 기술 칸에 놓지 않습니다.

화물 폭발: 피해를 받았을 때 만약 비어있는 화물칸이 없다면, 유물이나 해적 토큰을 버려 빈 화물칸을 만들어야 합니다.

초과 피해: 만약 모든 화물칸이 피해를 받았다면, 이후에 받는 모든 초과 피해는, 화물칸 안의 피해 토큰 위에 쌓아 올립니다. 우주선이 받을 수 있는 피해에는 제한이 없습니다.

우주선 수리



이 효과로 선체 보드나 기술 슬롯 보드 중 한 곳에서 **피해 토큰 1개**를 제거할 수 있습니다.

만약 초과 피해가 있다면, 초과 피해를 모두 수리하기 전까지 모든 화물칸은 피해를 받은 것으로 간주합니다. (그러나 초과 피해가 있어도 기술 칸을 수리할 수 있습니다.)



수리실은 아무 색깔의 소위나 사령관이 활성화할 수 있습니다. 심지어 생도도 활성화할 수 있습니다!



화물칸:
피해를 받지 않았다면
해적이나 유물 토큰 하나를
보관할 수 있습니다.

화물

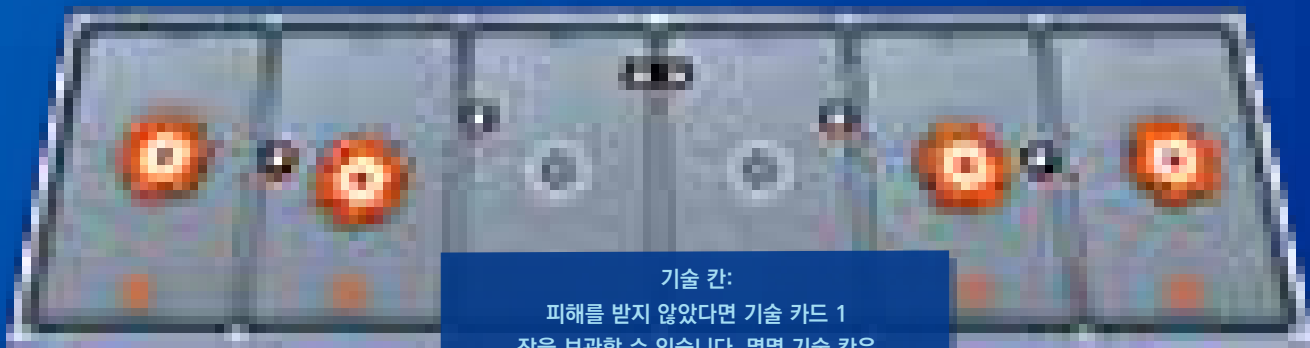


유물이나 해적 토큰을 얻었다면, 비어있는 화물칸에 놓습니다. 유물은 앞면으로 놓습니다. 해적 토큰의 경우 보상이 그려진 면이 더 이상 의미가 없기 때문에 해골 면이 위로 가도록 놓습니다.

만약 빈 화물칸이 없다면, 유물이나 해적 토큰을 버려 공간을 만들어도 됩니다. 획득할 유물을 먼저 확인한 후 어떤 토큰을 버리고 남길지 결정하십시오.

순서: 만약 여러 개의 유물을 한 번에 획득했다면, 유물을 전부 확인한 후 어떤 것을 남길지 결정하십시오.

물론 임의로 피해 토큰을 버려 공간을 만들 수 없습니다.



기술 칸:
피해를 받지 않았다면 기술 카드 1
장을 보관할 수 있습니다. 몇몇 기술 칸은
피해를 받은 상태로 시작하지만, 게임 중
기술 칸은 피해를 받지 않습니다.

해적!

캡틴의 일자: 오늘 우리는 니안 우주선과 처음으로 마주쳤다. 우리가 발포하자 그들은 2번 셔틀 베이로 파괴했다. 물론 소위는 이 사건이 그들의 문화권에선 친근한 인사 정도에 불과하리라 추측했다.

경로에 있는 해적

플레이어가 해적 토큰이 있는 경로를 지날 때마다, 1 피해를 받습니다. 하지만 해적에게는 아무런 일도 발생하지 않습니다. 이는 단지 해적이 당신이 지나가자 발포했을 뿐입니다.

해적은 어떤 경로에서도 나타날 수 있지만, 하나의 경로 위에 해적이 둘 이상 있을 수는 없습니다. 해적은 다양한 방식으로 보드에 나타날 수 있습니다.

해적의 습격



특정 임무로 인해 해적이 나타날 수 있습니다. 해당 효과를 해결할 때는, 해적 토큰을 무작위로 뽑고, 플레이어가 현재 있는 장소의 경로 중 해적선의 분사 가스의 색깔과 일치하는 곳을 확인합니다. 만약 해당 경로에 해적이 없다면, 토큰을 놓습니다. (만약 이미 해적이 있다면 뽑은 토큰을 버립니다.)

해적선의 분사 가스 색깔이 녹색이기에,
녹색 경로와 색깔이 일치합니다.



피해와 마찬가지로, 습격 효과는 반드시 해결해야 합니다. 플레이어는 습격을 해결하거나, 임무 카드에서 해당하는 행의 보상을 전부 무시해야 합니다.

해적 봉기

해적 봉기에 관한 자세한 설명은 임무에서 다시 하겠습니다. 여기에서도 경로의 색깔을 사용해 어디에서 해적이 나타날지 결정합니다.

게임 준비



게임을 준비할 때, 해당 마크가 그려진 경로에 해적을 놓습니다. 이때 색깔은 신경 쓰지 않아도 됩니다.

다른 해적

가끔 색깔이나 해골 마크와 상관 없이 해적이 나타나는 경우도 있습니다.

토큰이 다 떨어졌다면

만약 해적을 뽑아야 하는데, 남아 있는 토큰이 없다면, 버려진 모든 해적 토큰을 해골 면으로 섞은 후, 새로운 더미를 만듭니다.

해적과 전투



"해적과 전투" 효과는 해당 선실이나 몇몇 기술 및 임무에서 만날 수 있습니다. 만약 플레이어가 전투하기로 선택했다면

- 1 현재 위치한 장소에서 출발하는 경로 위에 있는 해적 하나를 선택합니다.



- 2 1 피해를 받습니다.
- 3 해적 토큰을 가져오고, 해당하는 보상을 얻습니다.
- 4 이를 우주선에 놓습니다.



두 가지 종류의 해적 토큰



메달 1개를 공급처에서 가져와 보드에 놓습니다. 또한 무작위로 유물 1개를 얻습니다. 그 후 9쪽에서 설명한 것처럼, 해적선 토큰과 유물 토큰을 화물칸에 놓습니다.



안드로이드 말 1개를 공급처에서 가져와 대기실에 놓습니다. 그 후 해적 토큰을 화물칸에 놓습니다.

기술

캡틴의 일지: 비록 우리 크루즈가 지난 세기에 만들어졌지만, 함대 내에서 가장 빠르게 현대화되고 있다.
지금까지 우리는 새로운 추진 시스템과 무기 시스템을 설치했고, 예비 커피 머신도 들여놓았다.

기술 종류



선실 기술
색깔이 일치하는 승무원이 활성화할 수 있습니다.



능력 기술
적용될 때 특수한 기능을 발휘합니다.



오메가 기술
게임이 끝났을 때 점수를 줍니다.

기술 개발



해당 선실의 효과로 중앙 기술 보드에서 **기술 카드 한 장**을 가져와 비어있는 기술 칸(피해 토큰과 기술 카드가 없는 칸)에 놓을 수 있습니다. 만약 비어있는 기술 칸이 없다면, 이 선실은 아무런 효과를 발휘하지 않습니다.

기술을 개발하면, 즉시 해결해야 하는 기술 보너스를 얻을 수도 있습니다. 차례가 끝났을 때 중앙 기술 보드의 빈칸을 채웁니다. 오메가 카드를 가져갔다고 하더라도, 항상 알파-베타 카드를 놓습니다.

기술 칸 재활용



이는 특수한 개발로, 플레이어는 기술 하나를 버리고 새로운 기술을 해당 칸에 넣고, 보너스를 얻을 수 있습니다.

플레이어는 일반적인 개발처럼, 이 효과를 사용해 기술을 가져와 빈칸에 놓을 수도 있습니다.

기술 보너스

기술 카드 옆에 있는 아이콘은 획득할 수 있는 보너스 효과를 나타냅니다. 만약 새로운 기술의 아이콘이 옆에 있는 기술 아이콘과 일치한다면, 해당 효과를 위에서부터 차례로 해결합니다.



기술 보너스에는 3가지 종류가 있습니다:



피해 1 수리



메달 1 획득



이동을 한 번 할 수 있습니다.

피해를 입은 칸

몇몇 기술 칸은 게임을 시작할 때 피해를 받은 채로 시작하며, 이는 이곳에 기술을 놓기 전에 여러분의 우주선이 현대화(수리)되어야 함을 의미합니다. 피해 토큰은 기술을 놓지 못하게 할 뿐, 보드에 그려진 기술 보너스에 영향을 주지 않습니다.

임무

캡틴의 일지: 애네들 괜찮겠지... 잠깐, 이거 기록된 건가? 컴퓨터! 일지를 다시 시작해. 나는 룰북 소위와 볼자노 생도를 첫 원정 임무에 투입했다. 나는 그들이 잘 해낼 것이라 확신한다.

임무 완료

자신의 차례에, 다음과 같이 임무를 완료할 수 있습니다:

우주선은 임무가 있는 행성에 미리 도착했어야 합니다.

다른 플레이어가 해당 임무를 소유하고 있으면 안 됩니다. (8쪽 참고)

대기실에 충분한 말이 있어야 합니다.



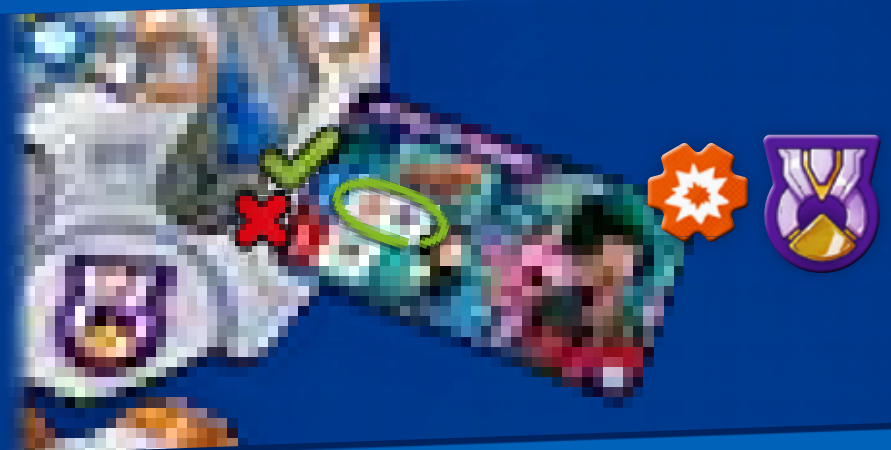
1 임무 가져가기. 우주선의 수송선 옆 칸에 임무를 놓습니다.

2 승무원 배치. 임무 카드의 행마다 대기실에 있는 승무원 말을 하나 씩 가져옵니다. 그 후 수송선 패드 위에 승무원을 행에 맞춰 배치합니다. 승무원 말은 어떤 색이라도 상관없습니다. 심지어 생도를 보낼 수도 있습니다.

3 임무 해결. 임무의 각 행을 위에서부터 순서대로 해결합니다:

만약 배치한 승무원이 소위이고, 행의 색깔과 일치한다면 적힌 모든 효과를 왼쪽에서부터 순서대로 해결할 수 있습니다. (사령관과 안드로이드는 별도의 규칙을 적용합니다. 15쪽 참고)

만약 색깔이 일치하지 않거나, 해결하고 싶지 않은 효과가 있다면, 그 행 전체를 무시합니다.



4 승무원 밀기. 모든 행을 해결했다면, 승무원을 대기열로 보냅니다. (안드로이드는 공급처로 되돌려야 합니다.) 위에서부터 순서대로 말을 차례로 대기열로 보냅니다.

5 임무 뒤집기. 카드를 제거하고 뒷면으로 놓습니다. 해당 임무를 완료했습니다! 게임이 종료된 후 점수를 획득합니다.

주의: 임무를 가장 효율적으로 사용하는 방법은, 모든 행에 일치하는 색깔을 보내 모든 보상을 얻는 것이지만, 색깔을 일치시키지 않고, 점수만 얻을 수도 있습니다. 그럼에도 당신이 그들을 자랑스러워하고 있음을, 승무원들이 알 수 있도록 하세요! 또 만약 임무에 보낸 사람들이 적합하지 않았다면, 이는 승무원의 책임이 아니라 여러분의 책임이니까요!



게임이 끝났을 때 6점을 획득합니다.

새로운 임무

임무를 완료한 후, 여러분은 어딘가에 새로운 임무를 공개해야 합니다.

- 1 앞면으로 된 삼각형 타일 중 가장 높은 숫자의 타일을 가져가, 임무가 방금 완료된 행성에 뒤집어 놓습니다.



- 2 방금 여러분이 타일을 가져간 행성은, 이제 유일하게 아무것도 없는 행성입니다. 새로운 임무를 이곳에 앞면으로 놓습니다.



주의: 여러분은 충분히 다음 임무가 나올 장소를 예측할 수 있습니다. 이에 행성에 자리를 잡고 임무가 나오길 기다리는 것도 가능합니다. 이러한 전략은 때때로 효과적일 수도, 그렇지 않을 수도 있습니다. 그럼에도 승무원은 이 전략에 항상 감명받을 것입니다. “우리 캡틴은 문제를 잘 찾아낸단니까!”

해적 봉기!

플레이어가 임무를 완료할 때마다, 카운트 다운이 들어갑니다. 타일 1이 뒷면이 되면, 해적 봉기가 일어납니다!



- 1 모든 삼각형 숫자 타일 위에 해적 토큰을 해골이 보이는 면으로 올려놓습니다.
- 2 행성에 올라간 해적 토큰을 전부 공개합니다.
- 3 색깔이 일치한 경로에 해적이 없다면, 그곳으로 해적을 옮깁니다. 그렇지 않다면 새로 뽑은 해적을 버립니다.
- 4 해적을 전부 배치한 후, 모든 숫자 타일을 앞면으로 놓습니다. 새로운 카운트 다운을 시작합니다.

힌트: 플레이어들은 이를 동시에 처리할 수 있습니다. 만약 2개의 행성이 같은 경로에 해적을 보내야 한다면, 더 높은 숫자를 가진 행성의 해적이 버려집니다.

예시: 보라색 분사 가스를 가진 해적을 행성의 보라색 경로로 이동합니다. 녹색 분사 가스를 가진 해적은 행성의 녹색 경로로 이동합니다. 노란색 분사 가스를 가진 해적은 버려집니다. 행성의 노란색 경로에 게임 준비 단계 때 배치했던 해적이 남아있기 때문입니다.



여러분의 승무원

캡틴의 일지: 볼자노가 소위로 진급했고 보안 팀에 배치되었다. 내 손으로 승인한 첫 진급에 왜인지 모르게 흥분되었다. 우리 중 누가 이 사건을 더 자랑스러워하는지 잘 모르겠다.

여러분의 승무원을 만나보세요

여러분은 색깔별로 두 명의 소위와 한 명의 생도를 갖고 시작합니다.

또, 여러분의 승무원은 배우고 발전할 수 있습니다.



붉은색 소위

우주선을 운전하고
종종 임무에서
리더쉽을 발휘합니다.



노란색 소위

무기, 전술, 보안을
담당합니다.



파란색 소위

개발과 공학 업무에
특화되었습니다.



생도

아직은 잘하는 게
없습니다. 하지만
항상 노력합니다.



사령관

노련한 백전노장이자
베테랑입니다.



안드로이드

잠시 여러분의 승무원으로서
일하는 신비한 틴캔 손님입니다.

훈련과 진급

훈련과 진급은 자신의 차례가 시작할 때 일어납니다. 만약 여러분이 승무원을 진급하고 싶다면, 선실을 활성화하거나 임무에 승무원을 배치하기 전에 해야 합니다. **오직 대기실에 있는 말만** 훈련받거나 진급할 수 있습니다.

훈련

생도를 소위로 훈련하거나 소위를 재훈련시켜 다른 색으로 바꿀 수 있습니다. 훈련에는 메달 1개가 필요합니다. 사용한 메달은 공급처로 돌아갑니다.

대기실에 있는 생도나 소위 말 하나를 선택해 공급처로 되돌립니다. 원하는 색깔의 소위 말로 교체합니다.



생도 훈련



소위 재훈련

예시: 앤더슨 캡틴은 이번 차례에 우주선을 이동하고 싶습니다. 하지만 이번 라운드에 이미 유일한 붉은색 소위를 사용했었습니다. 다행히 대기실에 생도 하나가 있습니다. 앤더슨은 메달을 사용해 생도를 붉은색 소위로 바꾸고, 새로운 붉은색 소위를 조타 장치실에 배치합니다. 그리고 우주선을 두 번 움직입니다.

주의: 생도를 훈련하는 것이 소위를 (재)훈련하는 것보다 더 효과적입니다. 하지만 대기실에 생도가 없다면 소위의 색깔을 바꾸는 것도 유용할 것입니다.

메달

여러분은 메달을 사용해 승무원을 발전시킬 수 있습니다. 게임을 시작할 때 메달을 하나 갖고, 게임 중 메달을 더 획득할 수 있습니다.



메달을 획득하면 공급처에서 가져옵니다. 메달은 쓰기 전까지 자신의 보드 위에 놓습니다. 보유할 수 있는 메달에는 제한이 없습니다.

사령관으로 진급



사령관으로 진급

소위를 사령관으로 진급할 수 있습니다. 대기실에 있는 소위 하나를 정하고, 3개의 메달을 지불하고, 사용할 수 있는 진급 고리 하나를 말에 넣습니다. 이제 이 말은 해당 색깔의 사령관입니다.

최대로 보유할 수 있는 사령관의 수는 다섯입니다. 사령관의 색깔은 바꿀 수 없다는 것을 명심하십시오.

사령관



사령관은 소위와 비슷하지만, 두 배로 더 좋습니다. 사령관은 두 가지의 일을 행할 수 있기 때문입니다.

첫 번째 업무: 우선, 사령관을 마치 해당 색깔의 소위인 것처럼 사용합니다. 사령관은 선실을 활성화하거나 임무를 수행할 수 있습니다.

두 번째 업무: 사령관은 **추가 근무**하거나, **하급자에게 명령을 하달**할 수 있습니다.

추가 근무

만약 여러분이 사령관에게 추가 근무를 할 것을 요구한다면, 여러분의 선택지는 기존에 사령관에게 할당한 일에 따라 다릅니다.

사령관이 선실을 활성화했다면, 대기열로 돌아오기 전에 선실을 한 번 더 활성화할 수 있습니다. 같은 선실을 두 번 활성화하거나, 서로 다른 두 선실을 활성화할 수 있습니다. 물론 추가 근무를 하는 선실 또한 일치하는 색깔(수리 선실 포함)이어야 합니다.

사령관이 임무의 한 행을 해결했다면, 다음 행으로 넘어가기 전, 같은 행을 한 번 더 해결할 수 있습니다. 만약 해당 행에 선택지가 존재한다면, 두 번째로 행을 해결할 때 같은 선택지를 선택하거나, 다른 선택지를 선택해도 됩니다.

하급자에게 명령 하달

추가 근무하는 대신, 사령관은 하급자 한 명을 대기실에 가도록 명령할 수 있습니다. 하급자는 반드시 생도나 **사령관과 같은 색깔의** 소위여야 합니다. 하급자는 대기열 어디에 있든 상관없습니다. 하지만 사령관과 같은 임무를 하는 중이라면 안 됩니다.

사령관이 선실을 활성화하거나 임무의 행을 해결한 후, 선택한 하급자를 대기실로 보냅니다.



예시: 크리스텐슨 캡틴은 해당 임무의 노란색 사령관의 행을 해결합니다. 2 피해를 받고 트랙 하나(틴켄)를 선택해 4칸을 전진합니다. 파란색 소위의 행으로 넘어가기 전, 사령관의 두 번째 업무를 결정해야 합니다. 그녀는 2 피해를 더 받고, 트랙 하나(틴켄 또는 다른 트랙)를 선택해 4칸을 전진할 수 있지만, 더 이상 피해를 받고 싶지 않기에 대신 하급자에게 명령을 내리기로 합니다. 생도나 노란색 소위에게 명령을 내릴 수 있습니다. 그녀는 소위를 선택해 대기열에서 대기실로 이동시킵니다. 그 후 임무의 다음 행을 해결합니다.

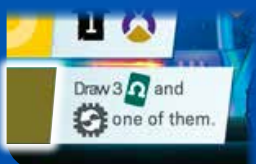
안드로이드



이 효과로 **안드로이드 하나를 획득**할 수 있습니다. 공급처에서 말을 가져와 대기실에 놓습니다.

안드로이드는 절대로 선실을 활성화할 수 없습니다. 하지만 안드로이드를 임무에 보낼 수 있습니다.

안드로이드는 세 개의 모든 소위의 색깔과 일치합니다. 즉 안드로이드는 임무의 어느 행이든 보상을 획득할 수 있습니다.



해당 색깔은 안드로이드와만 일치합니다. 평소처럼, 아무 말이나 이곳에 배치할 수 있지만, 안드로이드만 이곳의 효과를 수행해 보상을 획득할 수 있습니다.

임무를 완료한 후, 안드로이드는 우주선을 떠납니다. 책임을 다한 안드로이드는 다른 승무원들처럼 대기열로 돌아가는 것이 아닌 공급처로 돌아갑니다.

힌트: 대기실에 아직 승무원이 남아있을 때 차를 넘기는 것은 일반적으로 비효율적입니다. 하지만 안드로이드는 예외입니다. 안드로이드는 한 번만 사용할 수 있기 때문에 이후 라운드를 위해 남겨놓는 것이 현명한 선택이 될 수 있습니다.

외교

캡틴의 일자: 나는 지금 틴.. 틴.. 뭐라고 쓴 거지.. 아 틴칸의 사절과의 미팅을 준비하고 있다. 틴칸이라니 음료수 캔도 아니고 윈

파벌 트랙

여러분은 파벌 트랙을 전진할 많은 기회가 있을 것입니다. 보너스가 있는 칸에 도달하거나 지나친다면 즉시 이를 해결하십시오.

-  협동조합(플레이어의 함대) 트랙을 1칸 전진하십시오.
-  틴칸(안드로이드) 트랙을 1칸 전진하십시오.
-  니안(해적) 트랙을 1칸 전진하십시오.
-  원하는 트랙 하나를 3칸 전진하십시오.
-  원하는 트랙 하나를 1칸 전진하십시오. 그 후 원하는 트랙 하나를 1칸 전진하십시오. 전진한 두 트랙은 같아도, 달라도 됩니다.

파벌 이벤트

파벌마다 서로 다른 종류의 이벤트 카드가 존재합니다. 게임을 시작할 때 니안과 협동조합 파벌에서 한 장씩 카드를 무작위로 선택합니다. 틴칸 파벌은 매 게임 항상 같은 이벤트를 사용합니다, 하지만 알파 기술은 무작위로 선택합니다.



플레이어가 이 칸에 도달하면, 해당 플레이어와 파벌 간의 정치적 관계가 두터워졌기에, 이는 모든 플레이어에게 영향을 끼치는 중요한 사건으로 이어집니다. 즉시 이벤트를 처리합니다. 그 후 트랙에서 카드를 제거해, 이벤트가 다시 발생하지 않도록 합니다.

게임에서 일어날 수 있는 이벤트는 단 두 번뿐입니다. 만약 두 번의 이벤트가 발생했다면, 세 번째 카드를 트랙에서 제거하고 박스에 넣습니다. (세 번째 파벌은 플레이어의 외교적 노력이 부족하다고 생각했고, 이에 대한 화풀이로 모든 협상을 거절했습니다.)

점수

각 파벌 트랙은 4개의 구역으로 나누어져 있으며, 각 지역은 1, 2, 3, 4점으로 구분되어 있습니다. 플레이어가 다시 시작 칸으로 돌아올 때마다 +5점을 획득합니다. 파벌 트랙에서 얻을 수 있는 최대 점수에는 제한이 없습니다.



만약 플레이어가 한 바퀴를 돌았다면 마커를 +5로 뒤집어 해당 트랙에서 +5점을 획득했음을 표시합니다.

만약 두 바퀴를 돌았다면, 해당 트랙의 트로피를 획득합니다! 이는 여러분이 또 다른 +5점을 획득했음을 표시하며, 우리가 여러분에게 매우 감명받았음을 나타내기도 합니다. 만약 두 명의 플레이어가 같은 트로피를 받았다면 ... 사실 우리는 아무도 트로피를 받지 못할 것이라 생각했습니다. +5점을 받았다는 것을 적어놓거나 기억하십시오.

파벌들을 만나보세요!

협동조합

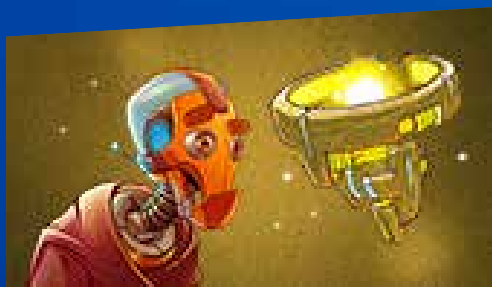
여러분의 파벌은 이 은하의 리더가 되길 원합니다. 하지만 여러분은 그저 신입일 뿐입니다. 이 트랙에서의 여러분의 위치는 함대 본부의 제독님께서 여러분을 얼마나 마음에 들어 하시는 지를 나타냅니다.

틴칸

한 때 은하의 지배자였지만, 이제는 불붙이 흩어지고, 길을 잃은 고대 안드로이드들입니다. 이들은 여러분과 같은 "호감 가는 천진난만한" 사람들과는 기술을 공유할 것입니다.

니안

이 냉혈한 해적들은 재미 삼아 틴칸의 정착지를 습격하곤 합니다. 이들은 모든 협상에서 항상 당신보다 앞서 있는 듯합니다. 또 이들은 자신과의 친목이 좋은 전투를 방해하도록 두지 않습니다.



라운드 종료

캡틴의 일지: 시간이 얼마나 되었든, 하늘은 언제나 어둡고 별은 항상 나와 있다. 야간 근무를 좋아하지 않는다면, 절대로 우주에서 일하지 마라! 내 생각에 모든 사람이 상륙 허가가 떨어지길 기다리는 것 같다.

차례 넘기기

차례 넘기는 것은 자신의 차례에서 할 수 있는 세 가지 선택지 중 하나입니다. 여러분은 원해서 차례를 넘길 수도 있지만, 만약 대기실에 남아 있는 승무원이 없고, 화물칸에 사용할 유물도 없다면, 강제로 차례를 넘겨야 합니다.

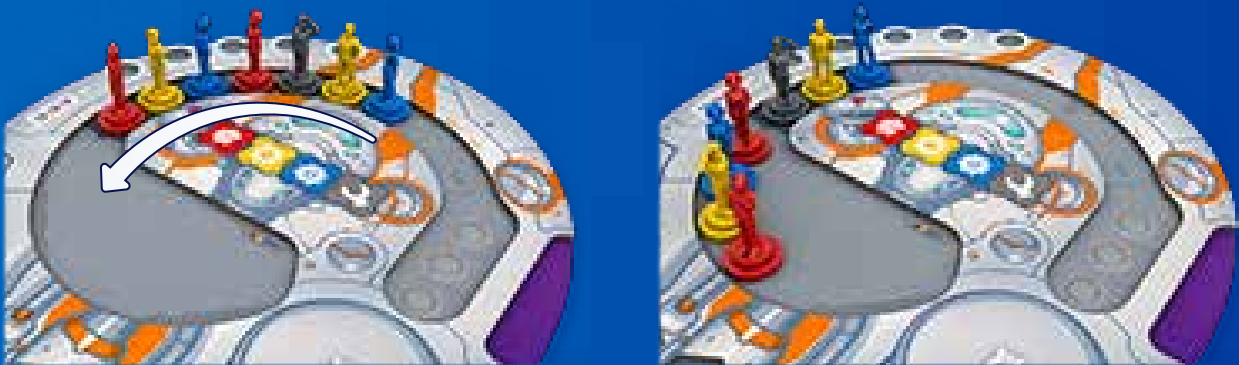
힌트: 소위나 사령관을 다음 라운드를 위해 남겨놓는 것은 대부분 좋지 않은 선택입니다. 만약 색깔 일치가 걱정이 된다면, 메달로 소위의 색깔을 바꿀 수 있다는 점을 잊지 마십시오.

플레이어가 한 번이라도 차례를 넘겼다면, 해당 라운드에서 더 이상 차례를 갖지 못합니다. 모든 플레이어가 차례를 넘겼다면, 라운드가 종료됩니다.

대기열

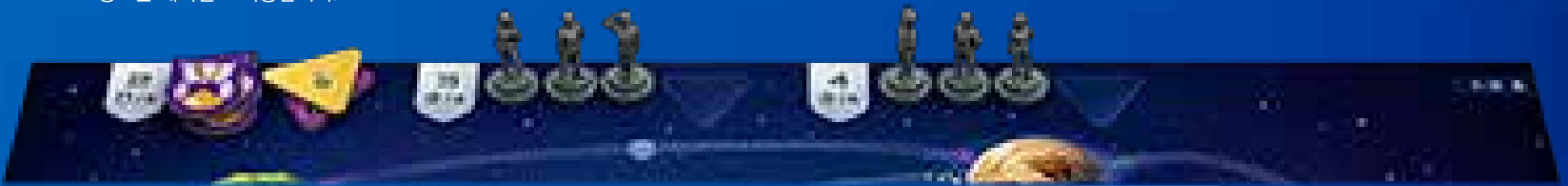
라운드를 진행하는 동안, 말들은 대기실에서 대기열의 끝으로 하나씩 이동합니다. 대기열에 있는 말을 대기실로 부르는 몇 가지 방법이 있긴 하지만, 대부분의 경우 대기열에 있는 말은 라운드가 끝날 때까지 대기열에 남아 있을 것입니다.

라운드가 종료되었을 때, 대기열에 말이 세 개만 남을 때까지 말을 밀어 대기실로 보냅니다.



새로운 라운드 시작

1 새로운 보급! 1라운드 이후부터 각 라운드가 시작될 때마다 본부에서 새로운 보급이 있습니다. 새로운 라운드의 말이나 토큰을 모든 플레이어가 똑같이 나눠 갖습니다. 새로운 생도는 대기실로 이동합니다.



2 정거장. 만약 정거장에 우주선이 없다면, 라운드 표시 트랙에 있는 정거장 타일을 가져옵니다. 만약 우주선이 있다면, 타일을 다음 라운드에 놓습니다.



3 시작 플레이어. 시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 넘깁니다. 새로운 시작 플레이어는 대기실에 꼭 찬 활기차고, 의욕적이며, 초롱초롱한 눈을 가진 사람들(아침을 제대로 먹었다면 말이죠)과 함께 게임을 진행합니다.



게임 종료

캡틴의 일자: 우리는 몇몇 친구를 만들었다. 우리는 우리의 적을 이해하는 방법을 배웠다. 우리의 결정은 미래를 바꿨다. 아 그리고 과거를 바꾸기도 한 이상한 임무도 있었다. 나는 이제 거울을 보고 물어본다. 나는 과연 잘한 것일까? 이제 나는 내 승무원들을 보며 말한다, 그렇다!

게임은 4라운드 이후 종료됩니다. 협동조합은 모든 캡틴에게 공로를 치하하며, 잘 해내 주었다고 격려합니다. 하지만 여러분 가운데에서도 다른 이보다 더 일을 잘한 캡틴이 있습니다. 그리고 이제 누가 최고의 캡틴인지 가려낼 시간입니다.

점수

게임이 끝났을 때, 점수 기록지에 있는 점수를 획득합니다.

-  **임무 점수**
-  **3 파벌 트랙 점수** (한 바퀴마다 +5점을 잊지 마십시오)
-  **오메가 기술 점수** (솔로 게임이라면 **승객** 점수 포함)
-  우주선에 있는 **사령관, 안드로이드, 해적** 토큰마다 1점
-  우주선에 있는 **메달**과 **유물**마다 ½점
-  아직 남아있는 **피해**마다 -1점

승리

가장 많은 점수를 획득한 캡틴은, 성과가 낮은 다른 캡틴에게 "힘든 상황 속에서 임무를 훌륭히 수행 해줘서 감사하다." 라고 말합니다. 깔보듯 말하지 않도록 주의하십시오. 물론 최고의 우주선과 승무원을 가진, 함대의 최고의 캡틴인 당신에게 이는 어렵겠지만 말입니다.

동점일 때: 가끔 두 명의 캡틴이 동등하게 잘했을 수도 있습니다. 저는 여러분들이 이를 인정할 만큼 프로페셔널하다고 믿습니다.

에필로그

플레이어는 자신의 점수가 뜻하는 바를 마주 보는 페이지에서 찾아볼 수 있습니다. (만약 ½점이 있다면, 이는 무시하세요.) 누가 가장 훌륭한 에필로그를 얻었는지 확인해보세요.



이 게임에는 점수 기록지가 포함되어 있습니다. 만약 여러분이 모든 용지를 썼다면, 훌륭합니다! 여러분은 czechgames.com에서 PDF 파일을 다운받아 용지를 더 인쇄할 수 있습니다!

A GAME BY PETER B. HOFFGAARD

- 개발팀:** Tomáš "Uhlík" Uhlíř
Michaela "Min" Štachová
Vít Vodička
Adam Španěl
- 아트 디렉터:** Jakub Politzer
- 아트:** Jiří Mikovec
Jiří Kús
František Sedláček
Mergen Erdenabayar
Alena Kubíková
Jan Vohlídal
David Izaj
- 3D 아트:** Radim "Finder" Pech
Roman Bednář
- 그래픽 디자인:** Michaela Zaoralová
- 생산:** Vít Vodička
- 설명서 집필:** Jason Holt
- 프로젝트 매니저:** Jan Zvoniček
- 프로젝트 지휘:** Petr Murmak
- 한국어 번역:** 조현보
- 한국어판 제작:** DiceTree Games

항상 인내심을 갖고 내가 게임에 대해 오랫동안 얘기하는 것을 들어주었고 많은 사랑과 지지를 보내준, 나의 아내 Nina. 카드의 많은 부분 영감을 주었고, 종종 함께 산책을 나간 내 닥스훈트 Spock. 응원을 보내고 초기 프로토 타입에 도움을 준 내 좋은 친구이자 훌륭한 디자이너 Jonathan "Jonny Pac" Cantin. 항상 내 게임을 믿어주고 다양한 방식을 시도한 Jesper Jühne. 기술 보너스 아이콘 아이디어를 제공한 Matthieu Verdier. 열정 가득하고 힘써 일해주신 Tomáš "Uhlík" Uhlíř와 제 꿈과도 같은 게임을 현실로 만들어주신 CGE 팀들 여러분. 모두에게 특별한 감사를 표합니다.

또한 Mads Fløe, Tine Kristensen, Daniel Tamborra, Christian Daugbjerg, Jacob Coon, Danni Loe, Gil Hova, Daniel Johansen, Nicki Thomas Hansen, Loke Daugbjerg Andersen, Chris Marling, Rolf Howalt Svendsen, Christian Melchior, Hanne Aya Skogberg, Kieren Otton, Jost L. Hansen, Jais Lytje. 에게도 감사를 보냅니다.



© DiceTree Games
www.DiceTreeGames.com



© Czech Games Edition
October 2022
www.CzechGames.com

에필로그

캡틴의 일지: 이제 이 말을 하며 일지를 끝낸... 아니 저건 또 뭐야?

여러분의 점수를 아래 리스트에서 찾아 여러분만의 에필로그를 찾아보세요.

- 0-20 당신은 에어록이 파열되는 소리와 함께 고향 정거장에 착륙했습니다. 다행히 당신을 마중 나온 사람은 아무도 없습니다.
- 21 당신이 고향 정거장에 돌아왔다는 사실은 누구의 관심도 끌지 못했습니다. 3주 후 갑작스러운 발진이 난 사람들만 빼고 말이죠.
- 22 함대 본부가 우주선에 참가 확인증을 붙였습니다.
- 23 당신은 직무 유기, 명령 불복종뿐 아니라, 아침 점호에서 호들갑을 떨었기에 군법회의에서 재판받았습니다.
- 24 고향 정거장에 돌아온 후 모든 사람이 당신을 알아봅니다. 당신이 복도를 지날 때마다, 사람들이 당신에게 뭔가를 안다는 듯, 웅크립니다. 결국 당신은 지난 업무가 함대 본부가 만든 리얼리티 쇼의 일부였음을 알게 됩니다.
- 25 3년 치 초콜릿을 공급하라고 요구하는, 화난 니안 함대에게 쫓긴 채로 당신은 고향 정거장에 돌아옵니다. 당신은 그들에게 아무런 도움이 되지 못했기에, 고향 정거장은 어쩔 수 없이 그들의 요구를 받아들입니다.
- 26 당신은 재판받게 됐고, 담당 변호사는 멍청이었습니다. 말하지 못합니다 올바른 어순으로 그는.
- 27 보릿식 제독은 당신의 특별한 능력을 알아채고, 당신에게 영광스러운 자리를 제안합니다. 아마 당신은 제독의 개인 식사 담당이 될 것이라는 꿈에도 생각 못 했을 겁니다.
- 28 당신이 고향 정거장에 거의 도착했을 때, 미래에서 온 당신의 우주선이 모습을 드러냈고, 현재 당신의 우주선을 파괴했습니다. 아마 적당한 이유가 있을 겁니다. 아니 있을 것입니다.
- 29 여러분이 고향 정거장에 도착했을 땐, 작은 공 모양의 털 뭉치 생물이 들끓는 것을 발견했습니다. 그래도 이번엔 당신의 잘못이 아닌 것 같군요.
- 30 당신이 고향 정거장에 도착했을 땐, 이미 유인원에게 점령당한 상태였습니다. 이상하게도 말이죠.
- 31 함대 본부가 당신의 업무를 인정했습니다. 함대는 당신을 다음 임무에 보내기 전, 당신이 10일간 휴가를 갈 수 있도록 허락합니다.
- 32 당신은 '남의 일에 끼여들지 마라' 메달을 받은 최초의 인물입니다.
- 33 함대 본부는 당신과 당신의 우주선에 흡족합니다. 하지만 사람들은 당신의 다음 여정에서 보안 팀장이 관성총을 든 무형의 방울이 되리라는 것에 더 관심을 기울입니다. 흥미롭군요.
- 34 고향 정거장에 돌아오자 당신은 당신의 우주선이 첫 임무를 수행하려 떠나는 것을 목격합니다. 아마 시간 역설 중 하나를 해결하는 것을 깜박한 모양이군요.
- 35 당신의 모든 사령관은 극한의 기이함에 맞섯기에 메달을 받습니다.
- 36 당신이 돌아온 후, 기자회견에 초청되어 "우주에서 화장실은 어떻게 가나요?"와 같은 질문을 받습니다.
- 37 당신의 우주선은 "훌륭한 우주선이지만 우주선은 제복이 없어서 메달을 달 수는 없다" 메달을 받습니다.
- 38 함대 본부는 당신의 파일에 "잘했음"이라는 메모를 남깁니다.
- 39 당신이 고향 정거장에 돌아왔을 때, 수신기가 "스타십 캡틴이 시즌 2로 돌아올 것입니다!"라고 하는 음성인 담긴 암호 메시지를 발견합니다.
- 40 당신은 텐컨이 은하를 지배하는 다른 세계로 돌아옵니다. 크게 달라진 것은 없습니다. 금액을 정확히 넣지 않으면 건방지게 행동하는 자판기가 있다는 점만 빼면 말이죠.
- 41 함대 본부가 당신을 니안 영역의 끝자락에 있는 소행성 광산 정거장으로 파견합니다. 이제 임무가 당신을 향해 온다는 점만 빼면, 이전과 똑같습니다.
- 42 도착하자마자 당신은 어떻게 해적들의 공격에서 살아남았는지 물어보는 기자들에 둘러싸입니다. 기자들은 미니스커트에 대한 당신의 의견 또한 알고 싶어 합니다.
- 43 항상 화나 있는 곳, 익살스러운 곳, 괴짜 천재들이 모인 곳으로 구성된 엘리트 기동대로 파견됩니다. 이 중 어디로 갈지는 당신이 결정합니다.
- 44 보릿식 제독은 당신의 공적에 깊은 인상을 받았고, 함대 연회에 당신을 초대합니다. 당신은 2번 식당 20번 테이블에서 제독의 식사 옆에 앉는 영광을 얻습니다.
- 45 고향 정거장으로 돌아왔을 때, 모든 사람은 새로운 보드게임에 정신이 팔려있습니다. 다행히 당신은 이 게임을 매우 잘하는 것 같습니다.
- 46 고향 정거장에 돌아왔을 때, 수신기가 우주에 떠다니는 거대한 물체를 발견합니다. 확인해보니 "다음에 계속..."이라는 문장이 떠돕니다.
- 47 고향으로 돌아갈 경로를 계획하려고 했을 때, 미래의 당신이 함교에 나타났고, 우주선을 늑대 359로 향하자고 당신에게 부탁합니다. 영웅이 될 기회가 또 찾아온 것 같습니다!
- 48 당신의 가장 뛰어난 사령관이 원할 근처에 있는 새로운 정거장의 지휘를 맡게 되었습니다. 1년에 한 번 당신은 손님으로 정거장에 초대받습니다.
- 49 고향 정거장으로 돌아가던 도중, 겨울 우주에서 온 인물이 당신을 맞이합니다. 당신은 예의를 차려, 왜 그녀에게 염수 수영이 있는지 물어보지 않습니다.
- 50 당신은 영웅으로 지구에 돌아옵니다. 상륙해 있는 동안, 당신은 고고학자 팀과 함께 쥐라기 암석층에서 화석화된 티렉스 대사의 시신을 발견합니다.
- 51 당신의 영웅적인 행동 이후, 함대 본부는 당신이 위험을 감수하기에는 너무 유명하다고 판단합니다. 본부는 당신을 지루한 사무직에 앉히고 공식 행사에서 연설만 할 수 있도록 합니다.
- 52 당신의 선구적인 노력 덕분에, 스타십의 캡틴이 되는 것이, 많은 사람이 보는 하나의 스포츠가 되었습니다. 당신은 해설자로 채용되었고 방송을 보는 모든 이의 사랑을 받았습니다.
- 53 당신은 임무를 잘 수행했기에, 함대 본부는 당신에게 은하계 가장자리에 있는 우주 정거장의 지휘권을 줍니다. 매주 당신의 옛 승무원 중 누군가가 엉뚱한 모험을 위해 당신을 찾아옵니다.
- 54 당신의 환상적인 발견 덕분에, 당신은 앞으로 5년간 우주 탐사만 할 연구팀을 이끌게 되었습니다.
- 55 당신은 제독으로 진급합니다. 5년간의 사무 업무 이후, 함대 본부의 명령으로 당신은 옛 우주선, 옛 승무원과 함께 블랙홀의 반대편을 알아내기 위해 떠납니다.
- 56 당신은 대기 제독으로 승진합니다. 당신은 여전히 우주선의 캡틴인 동시에 함대의 애완 생물 정책에 투표할 수도 있습니다.
- 57 당신은 이제 아이들이 헬러원에 당신처럼 분장할 정도로 유명해졌습니다.
- 58 당신은 재단장한 스타 크루저로 굉장한 일을 해냈기에, 함대 본부는 당신이 새롭게 재단장한, 아주 약간 손상된 사령선을 지휘하길 원합니다.
- 59 오랫동안 일을 한 후, 당신은 높은 명예와 함께 은퇴합니다. 지구로 돌아와 가문의 낙농장을 물려받고, 결국 자신의 이야기를 펴낸 드라마로 유명해집니다.
- 60 당신이 가는 곳마다 연예인을 찍는 사진사 무리가 따라다닐 정도로 유명해집니다. 사생활의 보호를 위해 당신은 블랙홀에서 자기 죽음을 위장합니다.
- 61 당신은 즉시 제독으로 승진하고 큐브 우주선 무리와 최초로 점선하게 될 팀을 배정받습니다. 그날 이후 누구도 당신과 당신 팀의 소식을 듣지 못합니다.
- 62 당신은 영웅으로 귀환합니다. 당신의 열성적인 팬들은 주기적으로 당신을 컨벤션으로 초대해, 전능한 존재와 마주친 이야기를 듣고자 합니다.
- 63 장난감 가게에서 당신의 피규어를 팔 정도로 유명해집니다.
- 64 놀라운 발견 덕분에, 함대 본부의 연구 부서는 우주 탐사 과학을 크게 발전시킬 수 있었습니다.
- 65 당신이 돌아왔을 때, 고향 정거장에는 미래형 함대 스타크루저로 보이는 우주선이 정박해 있었습니다. 미래에서 온 장교들이 당신의 도움을 얻기 위해 시간을 거슬러 온 것입니다.
- 66 당신의 리더십에 감명받은 함대 본부는 당신을 고향 정거장의 최고 관리자로 임명합니다. 1년간의 지휘함 끝에 당신은 스타크루저로 되돌아옵니다.
- 67 인터넷에서 당신의 놀란 모습을 사용한 밈이 돌 정도로, 당신은 매우 유명해집니다.
- 68 당신은 즉시 제독으로 진급합니다. 그리고 은퇴할 때까지 스타십 캡틴을 괴롭힐 여러 가지 방법을 고안합니다.
- 69 당신은 은퇴 후 조용한 삶을 살기 위해 물려받은 낙농장 하나를 운영하며 지냅니다. 2년마다 함대 본부에서 사람이 찾아와 당신이 은퇴를 그만두고, 끔찍한 비극에서 도와달라고 요청합니다.
- 70 당신은 오래된 스타크루저를 특별한 것으로 탈바꿈시켰습니다. 함대 본부는 당신에게 새로운 사령선을 맡깁니다.
- 71 당신은 즉시 제독으로 진급했고, 사관 학교의 자리 하나를 제안받습니다. 수년간 많은 학생이 당신의 유머스러운 강의에 깊은 인상을 받습니다.
- 72 함대 본부는 당신을 제독으로 진급시키려 합니다. 당신은 옛 우주선을 유지하는 것을 조건으로 내걸었고, 본부는 당신의 조건을 수락했습니다.
- 73 당신의 모든 사령관은 전부 캡틴으로 진급했고 새로운 우주선을 받았습니다. 당신은 제독으로 진급해 그들이 속한 함대를 지휘합니다.
- 74 당신은 제독으로 진급했으며, 평행 우주를 탐험할 함대의 지휘를 맡았습니다. 행운을 빕니다!
- 75+ 당신은 계속해서 많은 탐험을 했으며, 엄청난 유명 인사가 됩니다. 당신이 은퇴하고 나서도 함대 본부는 당신이 매년 사관학교에 찾아와, 기숙사 배치 기념식을 진행할 수 있도록, 당신을 순간 이동시킵니다.

솔로 규칙

캡틴의 일자: 비록 내 곁에는 항상 내 승무원들이 있지만, 나는 종종 캡틴으로서 홀로 서야 하는 경우가 있다.

솔로 게임에서 당신은 '캡틴의 그림자'(플레이어가 아닌 우주선 말)와 함께 방어하고, 협상하고 탐험할 것입니다!

준비

솔로 게임의 카드 뒷면은 하얀색입니다.

- 대부분의 준비 규칙은 2인용 게임 규칙과 동일하지만, 아래의 예외가 존재합니다.
-  중앙 기술 보드는 솔로 게임 면을 사용합니다. 시작 오메가 기술이 3장이 아닌 2장입니다.
- 각 파벌의 이벤트 카드는 하나로 정해져 있습니다.
- 솔로 게임 액션 카드를 준비해야 합니다.

캡틴의 그림자는 선체 보드나 기술 슬롯 보드가 필요하지 않습니다. 고향 정거장에 그를 위한 우주선 말을 놓으십시오.

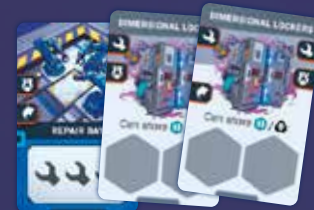
승객

출발하기 전, 함대 본부는 당신이 승객 하나를 태우게 될 것임을 알려줍니다. 승객 한 장을 선택합니다. 첫 솔로 게임이라면 곰 인형을 추천합니다.

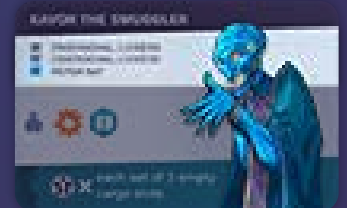


이후에는 무작위로 다른 승객을 고르십시오. (물론 꼭 무작위일 필요는 없습니다. 여러분이 선택 하셔도 좋습니다.) 이번 게임동안 선택한 승객이 배정될 것입니다.

승객에는 틴칸 이벤트 위에 올려놓을, 미리 빼놓아야 할 특정 기술이 적혀 있습니다. 일반적으로 빼놓은 기술들은 승객의 효과와 강한 연관성이 있습니다. 또 승객은 게임이 끝나고 점수를 계산 할 때 보너스나 불이익을 줄 것입니다.



틴칸 이벤트를 위한 기술

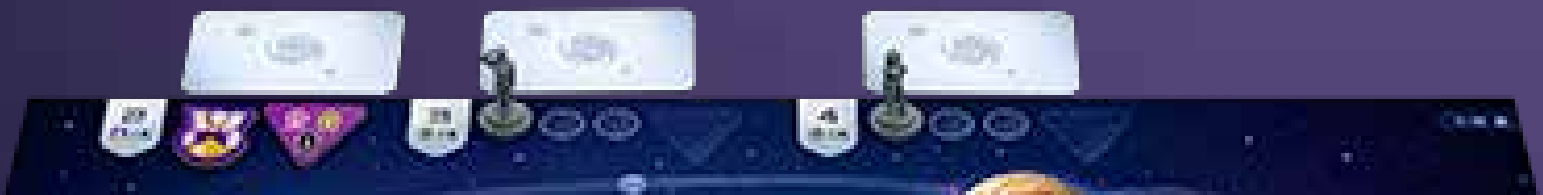


액션 카드 준비

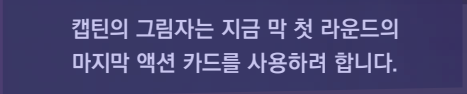
솔로 액션 카드는 7장이 있습니다.

종류 별로 한 장씩 뽑아 뒷면으로, 4장의 카드로 구성된 액션 카드 더미를 만듭니다. 기술 보드의 해당 칸에 카드 더미를 올려놓습니다.

남은 3장의 카드를 뒷면으로 라운드 표시 트랙의 2, 3, 4라운드에 놓습니다.



카드를 하나 뽑고



캐핀의 그림자가 기술 보드에서 기술 하나를 가져갑니다. 액션 카드 아래에 있는 기술을 버립니다. 기술 카드에서 새로운 카드를 뽑아 채웁니다.

하지만, 캡틴의 그림자는 절대로 당신의 임무가 있는 행성으로 이동하지 않습니다! 만약 캡틴의 그림자가 이동할 임무가 없다면, 이 액션은 아무런 효과도 없습니다. (심지어 캡틴의 그림자가 현재 위치한 행성에 미션이 있다고 해도 말입니다.)



제거하려는 해적선은 반드시 캡틴의 그림자가 위치한 경로에 있어야 합니다. 만약 조건에 맞는 해적이 없다면, 아무런 일도 일어나지 않습니다. 만약 여러 개가 조건에 맞다면, 당신이 하나를 선택합니다. (“저걸 말씀하시는 겁니까? 뭐 좋습니다! 뭐든 우리 함대에 도움이 되니까요!”)

금 인형을 제외한 모든 승객에는, 이 카드를 뽑았을 때 수행하는 액션이 하나 있습니다.



만약 당신이 차례를 넘겼다면, 캡틴의 그림자는 모든 카드를 뽑을 때까지 계속 진행할 것입니다. 반대로, 액션 카드가 당신이 차례를 넘기기 전에 다 떨어졌다면, 라운드를 종료하기 전, 당신은 연속으로 차례를 수행할 수 있습니다.

승객은 게임이 끝났을 때 점수를 조정합니다. (캡틴의 그림자는 점수가 없습니다. 그는 석양이 향하는 곳으로 갑니다... 아니면 말고요.)

점수 조정

규칙 요약

준비

게임 준비는 4, 5쪽을 참조하십시오.

- 4명이 게임을 하는 경우 메인 보드를 4인용 면이 앞으로 가도록 배치하고, 만약 더 적은 인원이 게임을 하는 경우에는 반대쪽 면을 사용합니다. 2개의 삼각형 타일은 4인 게임에서만 사용하는 것으로, 표시가 되어 있습니다.
- 삼각형 타일은 정거장의 위치와 임무의 시작 위치를 무작위로 결정합니다.
- 해적을 표시된 경로에 무작위로 배치합니다.
- 니안과 협동조합 파벌 트랙은 무작위 이벤트를 사용합니다. 틴칸 트랙 위에는 고유의 이벤트와 알파 기술 하나를 놓습니다.
- 알파 기술 5장을 놓습니다.
- 오메가 기술 3장을 놓습니다.

플레이어 보드 준비는 6쪽을 참고하십시오.

- 대기열에 놓을 승무원의 순서는 보드를 참조하십시오.
- 모든 플레이어는 동일한 기술 슬롯 면을 사용합니다.
- 메달 가져가는 것을 잊지 마세요!

라운드

플레이어는 돌아가며 차례를 갖습니다. 시작 플레이어부터 시작해, 시계방향으로 진행합니다. 자신의 차례가 되면, 다음 중 하나를 선택합니다.

- 선실 하나 활성화:**
 - 대기실에 있는 선실과 일치하는 말을 대기열 끝으로 보냅니다. 혹은 해당 선실과 일치하는 색깔의 유물 2개를 사용합니다.
 - 선실의 효과를 해결합니다.
- 현재 위치의 임무 하나를 완료합니다.**
 - 수송선 옆에 임무 카드를 놓습니다.
 - 임무의 행마다 대기실에서 말 하나를 가져와 놓습니다.
 - 가장 위에 있는 행부터 아래로 차례로 하나씩 해결합니다. 만약 색깔이 일치한다면, 당신은 왼쪽에서부터 오른쪽으로 모든 효과를 **해결할 수 있습니다.**
 - 모든 행을 처리한 후, 순서대로 승무원을 대기열로 보냅니다. 이때 안드로이드는 대기열로 보내지 않고 버립니다.
 - 완료한 임무를 자신의 보드 옆에 뒷면으로 놓습니다.
 - 앞면으로 된 가장 높은 숫자의 삼각형 타일을 빈 곳으로 옮깁니다. 그 후 뒤집습니다.
 - 새로운 임무를 타일이 있었던 장소에 놓습니다.
 - 만약 모든 삼각형 타일이 뒤집혔다면:
 - 숫자 타일이 있는 모든 행성마다 해적을 뽑습니다. 색깔이 일치하는 경로에 해적이 없다면, 뽑은 해적을 놓습니다.
 - 모든 타일을 앞면으로 놓습니다.
 - 다른 플레이어가 소유한 임무는 완료할 수 없습니다.
- 차례 넘기기**
 - 만약 차례를 넘겼다면, 이번 라운드에 더 이상 차례를 가질 수 없습니다.
 - 선실 활성화 혹은 임무를 완료할 수 없다면, 반드시 차례를 넘겨야 합니다.

모든 플레이어가 차례를 넘겼을 때, 라운드가 종료됩니다.

- 대기열에 말이 3개만 남을 때까지, 대기실로 말을 밀어 넣습니다.
- 메인 보드 위에 있는 말이나 토큰을 분배합니다.
- 각 정거장 타일을 해당 정거장으로 되돌립니다. 만약 타일을 놓으려는 곳에 플레이어가 있다면, 다음 라운드 칸으로 타일을 넘깁니다.
- 시작 플레이어 마커를 왼쪽으로 넘깁니다.

승무원

회색 말은 생도입니다.

- 회색 수리실을 제외하고 선실을 활성화할 수 없습니다.
- 어떤 임무라도 수행할 수 있지만, 어떤 색깔과도 일치하지 않습니다.
- 메달 1개를 지불하고 소위로 훈련할 수 있습니다.

빨간색, 노란색, 파란색 말은 소위입니다. (진급 고리가 없습니다.)

- 일치하는 선실이나 회색 수리실을 활성화할 수 있습니다.
- 어떤 임무라도 수행할 수 있습니다. 특정 색깔과 일치합니다.
- 메달 1개를 지불하고 원하는 색깔의 소위로 재훈련할 수 있습니다.
- 메달 3개를 지불하고 동일한 색깔의 사령관으로 진급할 수 있습니다.

금색 말은 안드로이드입니다.

- 선실을 활성화할 수 없습니다.
- 어떤 임무라도 수행할 수 있습니다. 모든 색깔과 일치합니다.
 - 금색과 일치하는 것은 오직 안드로이드뿐입니다.
- 재훈련하거나 진급할 수 없습니다.
- 안드로이드는 대기열로 가는 대신, 떠납니다.

사령관은 진급 고리가 있는 붉은색, 노란색, 파란색 말입니다. 최대 5개의 제한이 있습니다.

- 일치하는 선실이나 회색 수리실을 활성화할 수 있습니다.
- 어떤 임무라도 수행할 수 있습니다. 특정 색깔과 일치합니다.
- 재훈련하거나 진급할 수 없습니다.
- 사령관이 임무를 수행할 때, 처음에는 해당 색깔의 소위처럼 일을 수행합니다. 그 후 다음 중 하나를 반드시 선택해야 합니다.
 - 추가 근무
 - 만약 사령관이 선실 하나를 활성화했다면, 색깔과 일치하고, 이전과 같거나 다른 선실 하나를 하나 더 활성화할 수 있습니다.
 - 만약 임무를 수행 중이고, 색깔이 일치했다면, 해당 행을 두 번 해결할 수도 있습니다. 이때 이전과 같은 혹은 다른 선택을 할 수 있습니다.
 - 하급자에게 명령 하달
 - 대기열의 아무 곳에 있는 생도 혹은 일치하는 색깔의 소위 하나를 대기실로 보냅니다.
 - 하급자는 반드시 대기열에 있어야 하며, 사령관과 같은 임무 위에 있으면 안 됩니다.

해적

해적 토큰은 무작위로 뽑습니다.

게임 시작 시 5개 혹은 6개가 배치됩니다.

해적은 습격  이 나타나거나, 숫자 타일이 다 뒤집혔을 때, 배치될 수 있습니다.

- 연관된 장소에서 해적을 뽑습니다. 만약 일치하는 경로에 해적이 없다면, 뽑은 토큰을 그곳에 놓습니다. 그렇지 않다면 뽑은 토큰을 버립니다.

해적이 있는 경로를 지난다면, 피해 1을 받습니다.

해적은 전투를 통해 물리칠 수 있습니다. 

- 해적과 전투하면, 피해 1을 받습니다.
- 해당 토큰을 가져오고 보상을 받습니다.

피해와 화물

표시된 7칸(기술 칸 4곳, 화물칸 3곳)에 피해를 놓고 시작합니다.

피해를 받으면, 화물칸에 놓습니다.

- 만약 모든 칸이 꽉 찼다면, 유물이나 해적 토큰을 버려, 피해 토큰을 놓을 자리를 만들어야 합니다.
- 만약 모든 칸에 피해 토큰을 놓았다면, 피해 토큰 위에 새로운 토큰을 놓습니다.
- 게임 중 받은 피해는 절대로 기술 칸에 놓지 않습니다.

수리 한 번으로 우주선에 있는 피해 1개를 제거할 수 있습니다. 이때 화물칸 혹은 기술 칸에 있는 피해를 선택할 수 있습니다.

- 만약 모든 화물칸이 피해를 받았다면, 화물칸을 수리할 때 초과 피해 토큰을 먼저 수리해야 합니다.

피해 토큰이 올라간 기술 칸은 기술을 올려놓기 전 반드시 수리해야 합니다.

- 그러나 해당 칸에 그려진 보너스 아이콘은 여전히 기술 보너스를 발생시킬 수 있습니다.

유물이나 해적 토큰을 획득했다면

- 해당 토큰을 빈 화물칸에 놓습니다.
- 만약 비어있는 칸이 없다면, 해적이나 유물 하나를 버려(이때 아무런 효과도 없습니다.) 자리를 만들어야 합니다.
- 만약 모든 칸이 피해를 받았다면, 획득한 토큰을 버려야 합니다.

파벌 트랙

보너스가 있는 칸을 지나치거나 도착했다면, 이를 해결합니다.

만약 이벤트를 해결했다면, 해결한 카드를 버립니다.

- 2개의 이벤트가 해결되었다면, 3번째 이벤트 카드를 버립니다. (이때 아무런 효과도 발생하지 않습니다.) 얻을 수 있는 점수에는 한계가 없습니다.

카드 설명



집단 교감 재구축

임무 위에 있는 안드로이드 또한, 임무가 완료될 때까지 승무원으로 간주합니다.



틴칸 도서관

기술 카드 3장을 뽑고 그중 1장을 고를 수 있습니다. 고르지 않은 카드는 버린 카드에 놓습니다.



항성으로 향하는 차원문

임무 카드의 순서를 바꿀 수 없습니다.



비밀 작전 훔치기

오메가 메가컴퓨터

오메가 카드를 사용하는 것은 이 카드가 유일합니다. 오메가 카드 3장을 뽑고 1장을 고릅니다. 고른 카드는 빈 기술 칸에 놓거나, 기존의 기술을 대체할 수 있습니다. 고르지 않은 2장의 카드는 버립니다. 오메가 카드가 다 떨어질 일은 거의 없지만, 만약 그런 일이 발생한다면 버린 오메가 카드를 다시 섞어 새로운 오메가 카드 더미를 만듭니다.



양자 어뢰

☢️ 효과는 반드시 해결해야 하는 것은 아닙니다. 따라서 해적 하나와 전투하는 것도 가능합니다.



홀로그램실

이 카드를 복사한 효과가 적힌 카드로 간주하십시오. 만약 "이 카드를 버리고:"와 같은 효과가 있다면, 홀로그램실을 버려야 합니다.



관측선

해당 카드는 표시된 색깔의 행이 하나라도 있는 임무를 완료했는지 여부를 확인합니다. 해당 행을 사용했는지 여부는 확인하지 않습니다. 또한 2개의 빨간색 행이 있어도, 빨간색 행이 1개 있는 임무로 간주합니다.



니안 통신기

만약 임무에 ⚡️, 🌀, 혹은 🌀가 있는 행이 하나라도 있다면, 니안 통신기에 있는 🏠 혜택을 얻습니다. 임무에서 해당 행을 사용했는지 여부는 상관없습니다.



범용 번역기

예를 들어, 만약 2를 얻었다면, 2 혹은 2로 변환할 수 있습니다. 하지만 이를 1 1로 변환할 수는 없습니다.



수리 로봇

기술 보너스로 수리를 획득했다면, 그 대신 수리를 2번까지 할 수 있습니다. 해당 기능은 이 카드를 놓았을 때 얻은 기술보너스에도 적용됩니다.



스텔스 도로

임무 중 "첫 번째 ⚡️" 는 임무 카드에 있는 ⚡️ 일 수도 있지만, 🏠의 결과로 얻은 피해일 수도 있습니다.



유물 진열장



트로피 진열장

해당 기술로 메달을 사용하는 대신 화물 토큰을 사용할 수 있습니다. 하지만 단순히 화물 토큰을 버리고 메달을 얻는 것은 불가능합니다.



유물 청사진

유물은 3가지 종류만 존재하기에, 이 카드를 통해 최대로 얻을 수 있는 점수는 6점입니다.



외벽 보강

버리려고 하는 🏠은 반드시 화물칸에 있어야 합니다. 현재 싸우고 있는 해적을 버려 피해를 무시할 수는 없습니다.



윙클 생성기

기술 보너스로 이동을 획득했다면, 이는 이동이 아니라 점프입니다. 해당 기능은 이 카드를 놓았을 때 얻은 기술보너스에도 적용됩니다.



차원 보관함

이곳의 화물칸은 피해를 받지 않습니다. 언제든지 화물 토큰을 카드 위나 화물칸으로 옮길 수 있습니다. 초과 피해가 있어도 이곳에 화물을 보관할 수 있습니다.



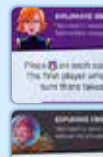
하이퍼 충전기

이동이나 점프 효과를 얻을 때, 그 대신 수리 효과를 얻었다고 간주할 수 있습니다.



훈련용 홀로그램 바이저

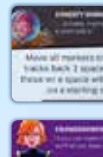
해당 기능은 이 카드를 놓았을 때 얻은 기술보너스에도 적용됩니다.



외교 명령 #12

폭발 위기

우주 정거장에서 차례를 마치면, 정거장 타일을 해결하기 전, 해당 이벤트 카드의 효과를 먼저 처리합니다.



정직한 회담

마커가 후퇴했을 때, 보너스는 얻지 못합니다.



크라우드 소심

선실에 있는 유물은 점수를 계산할 때 적용하지 않습니다. 선실이 제거되면, 그곳의 유물도 제거합니다.

효과

효과는 항상 순서대로, 왼쪽에서부터 오른쪽으로 해결합니다.

 우주선을 1번 이동할 수 있습니다.

 2번까지 이동할 수 있습니다.

 현재 위치의 경로에 있는 해적과 전투해, 해적을 물리칠 수 있습니다. 만약 그렇게 했다면, 피해를 받는다는 것을 잊지 마십시오.

 기술 보드에서 기술 하나를 가져와 빈 기술 칸(카드와 피해가 없는 칸)에 놓습니다. 자신의 차례가 끝났을 때 기술 카드를 위에서부터 하나씩 뽑아 기술 보드를 채웁니다.

 위의 효과와 동일하지만, 보유한 기술 하나를 버리고 새로운 기술을 해당 칸에 놓을 수도 있습니다. 기술 보너스도 평소와 같이 적용합니다.

 피해 1을 수리할 수 있습니다.

 피해 1을 받습니다. 이 효과는 반드시 해결해야 합니다. 피해는 항상 화물칸으로 가며, 기술 칸으로 가지 않습니다.

 공급처에서 안드로이드 말을 가져와 대기실에 놓습니다.

 해당 토큰을 얻습니다.

 해적 토큰을 얻을 땐, 다른 토큰처럼 공급처에서 하나 가져옵니다.

 여러 개의 유물을 한 번에 획득했다면, 남길 것을 결정하기 전에 모든 유물을 뽑습니다.

 해당 토큰을 버리고 혜택을 얻을 수 있습니다. (만약 버리지 않았다면, 혜택을 얻을 수 없습니다.)

 기술 칸에서 기술 하나를 버리고 해당 혜택을 얻을 수 있습니다. (만약 버리지 않았다면, 혜택을 얻을 수 없습니다.)

 사선(/)은 둘 중 하나를 고를 수 있음을 의미합니다.

 해적 하나를 뽑아 현재 위치의 경로 중 일치하는 곳에 놓습니다. 만약 해당 경로에 이미 해적이 있다면, 방금 뽑은 것을 버립니다. 아 효과는 반드시 해결해야 합니다.

 원하는 장소로 점프할 수 있습니다. 우주선 말을 들고 다른 장소에 놓습니다, 이때 경로에 있는 해적은 무시합니다.

 효과는 항상 왼쪽에서부터 오른쪽으로 해결합니다. 즉 점프를 먼저 한 후, 이동한 새로운 위치의 경로에 해적이 하나 나타납니다.

 대기열에 있는 첫 번째 말을 대기실로 이동합니다.

 해당 파벌의 트랙을 3칸까지 전진할 수 있습니다.

 파벌 트랙 하나를 정하고 2칸 전진할 수 있습니다.

 원하는 파벌 트랙 하나를 정하고 1칸 전진할 수 있습니다. 그 후 이를 다시 한번 할 수 있습니다. 선택한 파벌 트랙은 이전과 같을 수도 있고 다를 수도 있습니다.

 해당 기호는 해당 색깔의 행이 하나라도 있는 임무를 의미합니다. 만약 임무에 해당 색깔의 행이 여럿 있다고 해도, 여전히 하나의 임무로 간주합니다.

 ×  게임이 끝났을 때, 일치시킨 기술 보너스당 1점을 획득합니다. (이때, 보드와 일치시킨 기술 보너스도 동일하게 점수를 획득할 수 있습니다.)

 ×  게임이 끝났을 때, 해당 색깔의 말당 1점을 획득합니다.

 ×  게임이 끝났을 때, 우주선에 있는 사령관당 1점을 획득합니다. (최대 5점)

 ×  게임이 끝났을 때, 우주선에 있는 피해당 1점을 획득합니다. (하지만 여전히 1점을 잃습니다. 즉 해당 점수는 불이익을 제거하는 역할에 그칩니다.)

이 카드를 버리고: 몇몇 기술 카드는 일회용입니다. 만약 해당 카드를 사용했다면, 버린 카드에 놓습니다. 사령관은 해당 카드를 2번 사용할 수 없습니다.

이 카드는 기존 기술을 대체할 수 있음: 해당 기술을 가져갔을 때, 기술 칸에 있는 기술을 하나 버리고, 해당 칸에 이 기술을 놓을 수 있습니다.

자주 잊어버리는 규칙

플레이어 준비: 메달 1개를 가져가는 것을 잊지 마십시오.

해적과 전투할 때, 피해를 1 받습니다.

경로 위에는 어떤 경우에도 해적이 2개 이상 올라가지 않습니다.

기술 보너스는 주변 아이콘에 의해 결정됩니다. 기술 카드가 가린 아이콘은 무시하십시오.

기호가 2개 보인다고 하더라도 기술 보너스 효과는 2번이 아니라 1번입니다.

기술을 가져간 후, 오메가 기술을 가져갔다고 하더라도, 알파-베타 기술 카드를 채웁니다.

오직 자신의 차례가 시작했을 때만, 대기실에 있는 승무원을 훈련, 긴급할 수 있습니다.

임무의 효과는 가장 위 행부터 차례로 하나씩 해결하며, 왼쪽에서 오른쪽으로 해결합니다. 만약 효과로 파벌 트랙을 전진해야 한다면, 즉시 전진합니다. (모든 효과를 순서대로 진행합니다.) 그 후 다른 행을 마저 해결합니다.

두 파벌의 이벤트가 발생했다면, 세 번째 이벤트는 아무런 효과 없이 버립니다.

구성물이 부족할 때: 만약 메달, 피해 토큰, 승무원 말이 부족하다면, 대체품을 사용하십시오. 해당 구성물에는 제한이 없습니다.