세티

우주 기관

외계 지성체 탐사 메뉴얼

인류의 외계 생명체 탐사에 대한 열망은 더 커져만 갑니다. 외계 생명체를 곧 찾을 수 있다는 전망이 눈앞에 다가오자, 각기 다른 비전을 가진 우주 기관들이 서로 다른 생각을 품고 이 경쟁에 뛰어듭니다. 공공 및 민간 기관들의 참여는 탐사 방식을 새롭게 바꾸고 있습니다.
여러분이 먼저 외계 생명체를 찾아낼 수 있을까요?

구성물

제노랩 타일 3개

퓨처스팬 토큰 1개

비대칭 능력을 지닌 우주 기관 카드 11장

품목 #1

빠른 시작 카드 21장

품목 #2

주요 카드 42장

품목 #3

신호 토큰 10개

품목 #4

신호 토큰은 개수 제한이 없습니다. 남은 신호 토큰이 없으면 적절한 대체품을 사용하십시오.

1인 게임

라이벌 행동 카드 4장

품목 #5

장기 목표 타일 3개

품목 #6

새로운 외계종

아르코스

- 외계종 보드 1개
- 규칙서 1장
- 탐험 카드 9장
- 보안 카드 12장

품목 #7

최초 발견 날짜: / / .

글리피즈

- 외계종 보드 1개
- 규칙서 1장
- 상형문자 해독 보드 1개
- 막대 타일 2개
- 글리피즈 카드 10장
- 글리피즈 토큰 35개

상자 안에 있는 양면 스티커를 사용해 붙이십시오.

품목 #8

최초 발견 날짜: / / .

아메바

- 외계종 보드 1개
- 규칙서 1장
- 아메바 카드 10장
- 세포소기관 토큰 5개

품목 #9

최초 발견 날짜: / / .

여분 토큰

품목 #10

우주 기관 확장 사용 방법

아래의 구성물은 이 확장의 다른 구성물을 사용하지 않아도 기본 게임에 넣고 사용할 수 있습니다.

- **더 많은 카드:** 새로운 주요 카드 42장을 주요 카드 덱에 넣습니다.
- **외계종:** 새로운 외계종 보드 3개를 기본 외계종 보드와 함께 섞은 후, 보드 2개를 무작위로 선택합니다.
- **신호 토큰:** 몇몇 효과로 신호 토큰을 얻을 수 있습니다. 신호 토큰을 보드 옆에 모아 놓습니다.

우주 기관 카드는 세티를 플레이하는 데 있어 새로운 경험을 선사해 줍니다.
우주 기관 카드를 사용하면, **빠른 시작 카드**도 사용합니다.

우주 기관 확장 카드에는 오른쪽 아이콘이 표기되어 있습니다.

우주 기관 카드 사용

각 플레이어는 우주 기관 카드를 하나씩 가지고 시작합니다. 기관 카드마다 능력, 시작 수입 및 준비 방법이 서로 다릅니다.

우주 기관 카드의 능력은 강력하므로 기본 게임보다 더 높은 점수를 얻을 수 있습니다. 우주 기관 카드를 사용할 경우 게임의 밸런스를 유지하고, 게임이 지나치게 길어지는 것을 방지하기 위해 게임은 4개의 라운드만 진행합니다.

즉, 1라운드를 건너뛰고 2~5라운드만 진행합니다.

게임 준비

1. **라운드 종료 카드**를 2, 3, 4라운드에만 준비합니다.
2. **시작 플레이어**를 결정하고, 일반적인 규칙대로 점수 카운터를 순서에 따라 알맞은 위치에 놓습니다.
3. 모든 플레이어는 **명성**을 0에 놓고 시작합니다.
4. 카드를 아래와 같이 나눠줍니다.

무작위 우주 기관 카드 2장

무작위 빠른 시작 카드 3장

무작위 주요 카드 4장

***팁:** 우주 기관 카드와 빠른 시작 카드는 주요 카드를 확인한 후에 선택하는 것이 좋습니다.*

각 플레이어는 **우주 기관 카드는 1장, 빠른 시작 카드는 2장**만 선택합니다. **주요 카드는 4장 전부** 가지고 시작합니다.

이제 모든 플레이어는 동시에 빠른 시작 카드 2장을 해결하고, 선택한 기업의 시작 자원과 효과를 전부 해결합니다.

***첫 게임인 경우:** 우주 기관 카드를 처음 사용한다면, 왼쪽 아래에 숫자 1~4가 적힌 우주 기관 카드를 사용하는 것을 추천합니다. 이 우주 기관 카드들은 비교적 규칙이 간단합니다.*

또, 처음 카드를 나눠줄 때 우주 기관 카드는 앞에서 설명한 4장 중 1장을, 빠른 시작 카드는 3장 대신 2장을, 그리고 주요 카드는 4장을 받고 시작하는 것을 추천합니다.

빠른 시작 카드

상단부의 능력으로 궤도선이나 신호 또는 흔적을 놓을 수 있습니다. 하지만 이때 아무런 효과나 혜택을 얻지 못합니다.

하단부의 능력으로 시작 자원, 점수 또는 기타 효과를 얻을 수 있습니다.

***참고:** 오른쪽 그림처럼 수입 증가에 사용되는 경우를 제외하면, 사용한 빠른 시작 카드는 모두 게임 박스로 되돌려 놓습니다.*

우주 기관 카드

시작 자원과 효과

수입 증가

대부분의 우주 기관 카드는 수입 증가를 제공합니다. 수입으로 묻은 카드의 수입 자원을 즉시 받습니다.

***참고:** 수입 증가는 모든 시작 자원을 받은 후에 해결합니다. 즉, 처음 받은 주요 카드 4장뿐만 아니라 빠른 시작 카드나 우주 기관 카드에서 추가로 받은 주요 카드도 사용할 수 있습니다.*

가 여러 개 있다면 한 번에 하나씩 해결합니다. 따라서, 에서 받은 무작위 카드를 다른 수입 증가에 사용할 수도 있습니다.

수입

게임을 시작할 때는 수입을 받지 않으며, 3, 4, 5라운드가 시작할 때만 수입을 받습니다.

이 아이콘은 수입을 받을 때, 라운드 능력에 올려놓은 마커를 제거하라는 의미를 가지고 있습니다.

기본 능력

라운드 능력

라운드마다 한 번, 보조 행동으로 라운드 능력을 사용할 수 있습니다. 능력을 사용한 다음, 빈칸에 마커를 올려놓아 이번 라운드에 더 이상 사용할 수 없음을 표시합니다.

1-2인 게임에서 변경되는 점

추가 규칙으로, 빠른 시작 카드를 좀 더 사용해 더 역동적인 게임을 즐길 수도 있습니다.

플레이어가 우주 기관 카드나 빠른 시작 카드를 선택하기 전에, 무작위로 **빠른 시작 카드 4장**을 공개합니다.

카드의 상단부에 있는 궤도선, 신호, 흔적을 **중립 색깔 말과 마커**를 사용해 표시합니다. 하단부는 무시합니다.

중립 신호

중립 마커가 있는 구역을 완성했다면, 중립 마커를 제3의 플레이어가 가진 것처럼 취급합니다.
한 구역에는 중립 마커가 최대 2개까지만 놓이므로, 어떤 경우에도 중립 마커가 구역에서 승리할 수는 없습니다. 하지만 중립 마커가 2번째로 많을 경우, 구역에 중립 마커 1개를 남겨놓습니다.

우주 기관을 사용하는 1인용 게임

일반적인 게임 규칙과 비슷하지만 **우주 기관 카드, 빠른 시작 카드, 장기 목표**가 새롭게 추가됨에 따라 몇 가지 규칙이 추가 되었습니다.

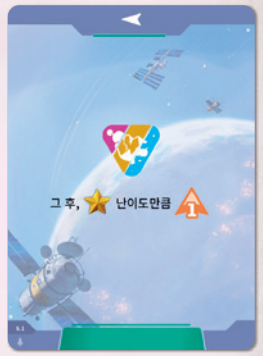
게임 준비

일반적인 2인 게임을 준비합니다. 원한다면 중립 빠른 시작 카드를 사용해도 됩니다.
이에 관한 설명은 이전 페이지 "1-2인 게임에서 변경되는 점" 항목을 참고하시기 바랍니다.

일반적인 1인용 게임 규칙대로 난이도를 설정하고, 게임을 준비합니다. **라이벌은 우주 기관 카드 또는 빠른 시작 카드를 가지고 시작하지 않습니다.** 대신 아래의 혜택을 받습니다.

1. **시작 행동 카드:** 새로운 시작 행동 카드를 라이벌 행동 카드 덱에 섞어 넣습니다.
2. **명성:** 라이벌의 명성을 4에 놓고 시작합니다.
3. **목표** *(★ 난이도에서는 목표를 사용하지 않습니다)*:
   - 레벨 I 목표를 모두 게임 박스로 되돌려 놓습니다.
     난이도에 따라 레벨 III 목표를 아래, 그 위에 레벨 II 목표를 올립니다.
     그리고 가장 위에 있는 레벨 II 목표 타일 3개를 공개합니다.
   - 장기 목표 타일 3개를 잘 섞고 그중 2개를 무작위로 공개합니다.
     남은 타일은 게임 박스로 되돌려 놓습니다.

따라서, 게임을 시작할 때 장기 목표 2개, 레벨 II 목표 3개가 공개됩니다.



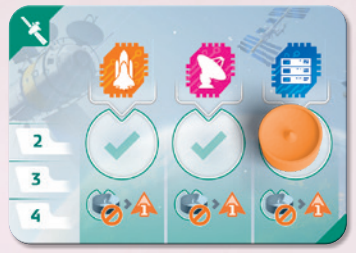
새로운 시작 행동 카드

일반적인 규칙대로 **우주 기관 카드와 빠른 시작 카드**를 선택합니다.
중립 빠른 시작 카드와 목표 타일 5개를 전부 확인한 다음 선택해도 된다는 점을 기억하세요!

장기 목표 타일

일반 목표와 다른 점이 2가지가 있습니다.

- **대체 불가:** 장기 목표 타일에 있는 3가지 과제를 달성하면, 타일을 가져오지 않고 게임에서 제거합니다. 즉, 장기 목표는 라운드 종료시 완료한 목표 타일을 버릴 때 사용할 수 없다는 뜻입니다.
- **미완료 과제 패널티:** 2, 3, 4라운드가 끝났을 때, 라이벌은 장기 목표 타일에 있는 달성하지 못한 과제 **하나당** 1 을 얻습니다.



***예시:** 장기 목표 타일의 과제 중 2개를 완료하지 못했기 때문에, 라이벌은 2 을 얻습니다.*

라이벌은 완료하지 못한 장기 목표 타일에서 점수를 얻을 수 없습니다.

장기 목표에 있는 과제는 일반 목표와 같은 규칙을 따릅니다.
한 번에 여러 과제를 달성하더라도 마커는 1개만 올려놓을 수 있습니다.
여러 목표 타일이나 과제에 동시에 마커를 올려놓을 수 없습니다.

상급 행동 카드가 다 떨어졌을 때

상급 행동 카드가 다 떨어져 새로운 행동 카드를 추가할 수 없다면, 라이벌은 카드를 추가하는 대신 8 을 얻습니다.

만든 사람들

작가: TOMÁŠ HOLEK

개발팀: Tomáš "Uhlík" Uhlíř, Vít Vodička, Adam Španěl, Jakub Uhlíř
커뮤니티 관리: Michael "Mucube" Murphy
그래픽 디자인: Radek "RBX" Boxan, Tibor Vizi, Jakub Politzer
그림: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jiří Mikovec, Petr Štich, Jakub Politzer
트레일러 & 3D 자료: Radim "Finder" Pech, Roman Bednář
생산: Vít Vodička
규칙서: Tomáš Uhlíř
카드 부가 설명: Milan Zborník, Martin Mužík
프로젝트 관리: Jan "Zvonda" Zvoníček
프로젝트 고문: Petr Murmak

온라인에서 3000판 가까이 플레이하고 피드백을 준 CGO 테스트 플레이어 분들에게 감사드립니다. 특히 UtterMarcus, Mascha XVX Artz, Patryk Gałka, irlys, Arien Malec, Almora, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Byung-Ho An, Ville Heinonen, bananagod, Tish, Oushuo, devcat, Bryan Yan, Michae Johnson, Amateurius, vagnik85, volpec17, Lachlan Ward-Smith, BinNYC, Taraia, treetop70, Nomegusta95, The_Justifier, a8881995, Miikka, Kaitila, msr, Hertz, Sophia Kendall-Chahine, Kamcyk, Darkuss, Chad (The GOAT) Weaver, Morty89, Narcoh, Ben, Dragana Vasiljevic, Lily Zhang, Nicolas Dauge, Joshua Smith, autopp, ates2_00, Steve Holden **에게 감사를 드립니다.**

이렇게 대규모의 온라인 테스트를 가능하게 해준 Adam Španěl**과** Mucube **감사합니다.**

또 오프라인 테스트 플레이어인 Ruda Malý, Bohdana Mandová, Petr Plášil, Dan Knápek, Jirka Bauma, Jakub Chuchma **를 비롯해** Czechgaming**과** District 5, Klub deskových her Fénix**의 모임 분들과 이벤트에 참여해주신 모든 분께도 깊은 감사를 표합니다.**

마지막으로 SETI **팬 여러분 감사합니다. 여러분이 있어준 덕분에 이번 확장이 빛을 보게 되었습니다.**

© Czech Games Edition
October 2025
www.CzechGames.com

© DiceTree Games

경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30,
신풍플로스타 806 보드피아
고객센터 031-813-9233
www.dicetreegames.com
www. boardpia.co.kr

신호 토큰

왼쪽 아이콘의 효과로 **신호 토큰**을 얻을 수 있습니다.

이 아이콘은 확장의 몇몇 새로운 카드나 외계종에서 발견할 수 있습니다. 또한 몇몇 우주 기관 카드는 신호 토큰을 수입으로 주기도 합니다!

신호 토큰 사용 방법

행동 중 신호 토큰을 버리고 사용할 수 있습니다. 사용한 신호 토큰마다, 카드 열에서 카드 1장을 버리고 해당하는 구역에 신호 마커를 놓을 수 있습니다.

참고: *카드 열은 모든 스캔 행동이 끝난 후에 채워지므로, 한 번의 스캔 행동에서는 신호 토큰을 최대 2개까지만 사용할 수 있습니다.*

예시: *왼쪽 카드를 사용하면 스캔 행동을 하므로, 신호 토큰을 사용할 수 있습니다.*

반면 오른쪽 카드로는 스캔 행동 없이 신호 마커를 놓기만 하므로, 신호 토큰을 사용할 수 없습니다.

FAQ

우주 기관 카드를 사용할 때, 5개의 라운드를 플레이해도 되나요?

게임이 지나치게 길어질 수 있으므로 추천하지 않습니다. 우주 기관 카드를 사용한다면 4개의 라운드가 적당합니다.

우주 기관 카드 없이 빠른 시작 카드만 사용할 때, 4개의 라운드만 플레이해도 되나요?

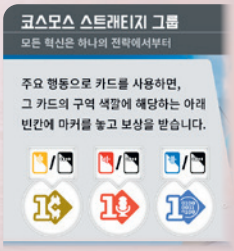
우주 기관 카드를 사용하지 않고 빠른 시작 카드만으로는 1라운드를 건너뛰기에는 부족합니다. 이는 게임의 밸런스에도 영향을 줄 수 있습니다. 하지만 원한다면 그렇게 진행해도 됩니다.

우주 기관 카드

헬리온 어셈블리 & 코스모스 스트래티지 그룹

이 우주 기관 카드의 능력은 발동형 임무와 비슷하지만, 발동형 임무로 간주하지는 않습니다.

하나의 효과로 발동형 임무와, 우주 기관 카드에 동시에 마커를 놓을 수 있다면, 양쪽에 모두 마커를 놓아도 됩니다.



퓨처스팬 인스티튜트

카드는 한 번에 1장만 대기시킬 수 있습니다. 대기시킨 카드는 더 이상 손에 있는 것으로 간주하지 않으며, 에 도달해 비용 지불 없이 사용하는 방법 외에는 카드를 사용할 수 없습니다.

라운드 능력은 토큰이 점수 트랙에 올라가 있을 때만 사용할 수 있습니다.

더 많은 FAQ는 여기서 확인할 수 있습니다.