

세티

외계 지성체 탐사 매뉴얼

세티는 탐험을, 궁극적으로는 발견을 주제로 한 게임입니다.
여러분은 외계 생명체가 어딘가에는 존재한다는 것을 알고 있으며,
이제 찾아내기만 하면 됩니다. 제한된 자원 안에서 신중하게
판단하세요. 여러분은 탐사선을 발사하고, 행성을 탐험하며, 별들에
귀를 기울이고, 외계 생물학을 발전시키게 될 것입니다.

▶ 동영상 규칙



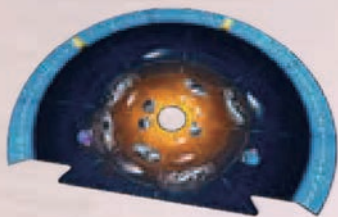
cge.as/se-http

하늘을 가만히 올려다보면, 수백만의 은하가 보이고,
각 은하에는 수십억의 항성이 보입니다.

항성에는 행성이 있을 수 있고, 행성에는 생명체가 있을 수
있으며, 그 생명체에게는 지성이 있을 수도 있습니다.

망원경으로 어느 한 곳을 바라보고 있을 때, 누군가는
그런 당신을 바라보고 있을 지도 모릅니다.

주요 보드



태양계 보드

품목 #1



기술 보드

품목 #2



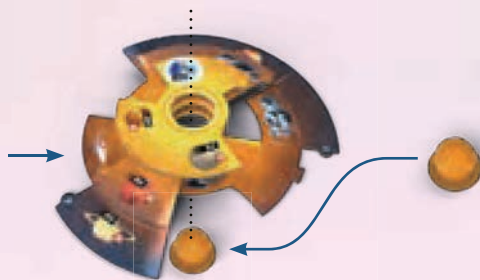
행성 보드

품목 #3



태양계 원판 3개

품목 #4



태양

품목 #5



구역 보드 4개

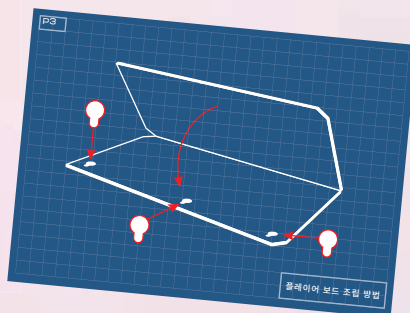
품목 #6

개인 구성물



조립형 플레이어 보드 4개

품목 #7



참조표 4장

품목 #8

색깔마다



말 8개*

품목 #9



마커 30개*

품목 #10



명성 카운터 1개

품목 #11



점수 카운터 1개

품목 #12



100/200 점수 토큰

품목 #13



시작 수입 카드 1장

품목 #14

1인 게임



1인 게임용 목표 타일 24개

품목 #15



라이벌 행동 카드 19장

품목 #16

이 구성물은 1인 게임에서만 사용됩니다.
자세한 사항은 22쪽을 참고하십시오.

공용 구성물



기술 타일 48개

품목 #17



2점 타일 12개

품목 #18



시작 플레이어 마커 1개

품목 #19



태양계 공전 토큰 2개

품목 #20



금색 점수 타일 4개

품목 #21



주요 카드 138장

품목 #22



크레딧 30개와 에너지 토큰 30개*

품목 #23



데이터 토큰 70개*

품목 #24

외계종

마스카마이트

외계종 보드 1개

규칙서 1장

마스카마이트 카드 10장

마스카마이트 표본 7개

외계 품목 #25

최초 발견 날짜: / / .



엑셀티안

외계종 보드 1개

규칙서 1장

엑셀티안 카드 15장

엑셀티안
업적 타일 2개

외계 품목 #28

최초 발견 날짜: / / .



오우무아무아

외계종 보드 1개

오우무아무아 타일 1개

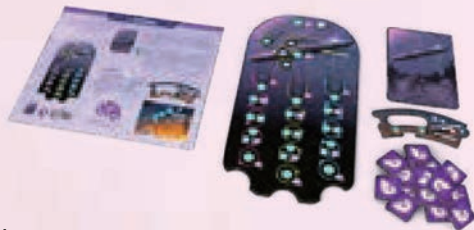
규칙서 1장

오우무아무아 카드 10장

오우무아무아
외계 화석 토큰 17개*

외계 품목 #26

최초 발견 날짜: / / .



센타우리안

외계종 보드 1개

규칙서 1장

센타우리안 카드 10장

센타우리안
메시지 타일 4개

외계 품목 #29

최초 발견 날짜: / / .



어노말리

외계종 보드 1개

규칙서 1장

어노말리 카드 10장

어노말리 토큰 3개

외계 품목 #27

최초 발견 날짜: / / .



게임마다 5개의 외계종 중 2개가 사용
됩니다.

* 이 구성물은 개수 제한이 없습니다. 남은 구성물이 없으면 적절한 대체재를 사용하십시오.
같은 색깔의 플레이어 마커로 말을 대체하거나, 그 반대로 대체해도 됩니다.

1 메인 보드

행성 보드(A), 태양계 보드(B), 기술 보드(C)를 잘 조립하여 테이블 중앙에 메인 보드를 만듭니다.

2 외계종

5개의 외계종 보드를 뒷면으로 잘 섞은 다음, 무작위로 2개를 뽑아 뒷면인 채로 행성 보드의 홈에 배치합니다. 남은 보드들은 확인하지 않은 채로 게임 박스로 되돌려 놓습니다. 외계 종족 카드를 포함한 외계 종족 관련 구성물은 아직 게임 박스에서 꺼내지 않습니다.

3 태양계 보드

3개의 원판을 보드 중앙에 배치하고, 4개의 구역 보드는 잘 섞어서 무작위로 보드 바깥쪽으로 배치합니다. 원판들에 있는 선을 맞춰서 8개의 구역이 명확히 나뉘지도록 정렬해 주십시오. 각 구역에는 근거리 항성이 하나씩 존재합니다. 게임 도중에 원판이 회전하면 행성들이 태양 주위를 공전하게 됩니다.

원한다면 오른쪽의 QR 코드를 스캔하면 나오는 페이지를 참조하여 배치해도 됩니다.



cge.as/seti-solarsystem

A - 행성 보드

2

5

6

6

4

4 카드 열

주요 카드를 잘 섞어 덱을 만들고, 카드 3장을 앞면으로 카드 열에 배치합니다.

5 크레딧/에너지 더미

크레딧과 에너지 토큰을 보드 옆에 놓으십시오.

6 데이터

근거리 항성마다 데이터 슬롯에 빈칸이 없도록 데이터 토큰을 채우십시오. 어떤 항성들은 다른 항성들보다 더 많은 데이터 토큰을 가지고 시작합니다. 남은 데이터 토큰은 보드 옆에 모아두십시오.

7 금색 점수 타일

양면 금색 점수 타일 4개를 각각 무작위 면으로 태양계 보드의 홈에 배치합니다.

B - 태양계 보드



8 종립 업적

점수 트랙 20점과 30점 칸에 종립 마커를 놓습니다. 이때 마커의 색깔은 이번 게임에 사용되지 않은 색깔을 사용합니다.

1인 혹은 2인 게임이라면, 점수 칸마다 마커를 2개씩 올려놓습니다.

3인 게임이라면, 점수 칸마다 마커를 1개씩 올려놓습니다.

4인 게임이라면, 종립 업적을 사용하지 않습니다.



C - 기술 보드



9 기술

플레이어가 지성체를 찾는 데 도움을 줄 12가지의 서로 다른 기술이 있습니다. 기술은 3가지 색깔로 되어 있고, 각 색깔마다 4개의 기술이 있습니다. 각 기술마다 4개의 타일이 있으며, 타일을 잘 섞어 올바른 칸에 놓습니다. 이때 기술이 보이지 않도록 타일을 뒤집어 놓습니다. 12개의 기술 더미 위에 2점 타일을 하나씩 올려놓습니다.



10 라운드 종료 카드

플레이어 수+1장의 카드를 모아서 카드 더미를 만듭니다. 총 4개의 카드 더미를 만들어 기술 보드의 홈에 배치합니다.

(예를 들어 3인 게임에서는 각 카드 더미에 4장의 카드가 있어야 합니다.) 1~ 4라운드에서, 플레이어는 패스한 후에 해당 라운드 카드 더미에서 카드 1장을 가져옵니다.

11 태양계 공전 토큰

기술 보드에 공전 토큰 하나를 놓고, 라운드 종료 카드 더미 중 첫 번째 카드 더미 위에도 공전 토큰 하나를 올려놓습니다.

이 토큰은 각 라운드에 처음으로 패스한 플레이어 가 나오면, 태양계가 공전한다는 것을 표시하기 위한 것입니다.



각 플레이어는 원하는 색깔을 하나 고르고, 그 색깔의 구성물을 가져와 플레이어 보드 옆에 놓습니다.



가장 최근에 미확인 비행물체(UFO)를 목격한 사람이 시작 플레이어가 되며, 시작 플레이어 마커를 가져갑니다. 차례는 시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아갑니다. 시작 플레이어는 1점 칸에, 나머지 플레이어는 차례 순서대로 2, 3, 4점 칸에 자기 점수 카운터를 놓고 시작합니다.

시작 자원

색깔에 맞는 시작 수입 카드를 가져옵니다. 시작 자원은 카드 뒷면에 있습니다.

(명성 4개, 크레딧 4개, 에너지 3개, 카드 5장)



명성을 표시하기 위해서, 태양계 옆에 있는 명성 트랙에 자신의 명성 카운터를 놓습니다. 모든 플레이어는 명성 4개로 시작합니다.



크레딧 토큰 4개와 에너지 토큰 3개를 가져갑니다.



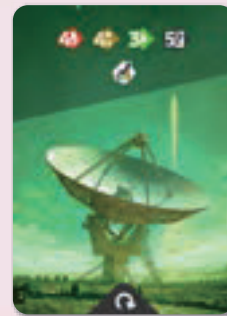
카드 덱에서 5장을 뽑습니다.



마지막으로 자신의 카드 1장을 수입으로 만듭니다.

수입 증가

언을 때, 손에 있는 카드 1장을 시작 수입 카드 밑에 물을 수 있습니다. 묻은 카드는 영구적으로 수입을 올려줍니다. 즉시 카드의 우측 하단에 있는 수입 자원을 받습니다. 플레이어는 2라운드부터 라운드가 시작할 때마다 이 수입 자원을 다시금 받습니다.



시작 수입 카드



다음 라운드부터 받을 수입 (1라운드 제외)

게임 준비 때 받고, 다음 라운드부터도 받는 수입

게임은 5라운드로 진행됩니다. 라운드 시작 시 시작 플레이어 마 커를 가진 플레이어부터 차례를 진행합니다. 시계 방향으로 차례를 가지며, 이번 라운드에 이미 패스한 사람들의 차례는 건너뛴니다. 5라운드가 끝났을 때, 최종 점수를 계산하고, 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

차례 구조

자신의 차례가 되면 **주요 행동**을 한 번 합니다.

보조 행동

플레이어는 자신의 차례에 주요 행동 말고도 다양한 보조 행동을 할 수 있습니다. 이러한 **보조 행동**은 규칙서 곳곳에 작은 박스로 설명되어 있으며, 참조표에도 요약되어 있습니다. **보조 행동**은 자신의 차례 중에 언제든지 할 수 있습니다. 주요 행동 전, 후뿐만 아니라 주요 행동 중간에도 할 수 있습니다. 하지만 보조 행동 중간에 다른 보조 행동을 할 수는 없습니다.

라운드 구조

자신의 차례는 한 번의 **주요 행동**과 원하는 만큼의 **보조 행동**까지 모두 마치면 종료됩니다. 그다음, **업적과 외계종 발견**을 해결합니다. 그 후, 다음 플레이어의 차례를 진행합니다.

플레이어는 할 수 있는 행동이 다 떨어질 때까지 여러 차례를 가집니다. 패스한 플레이어는 해당 라운드에 더 이상 행동할 수 없으며, 패스하지 않은 다른 플레이어는 계속해서 차례를 갖습니다. 모든 플레이어가 패스하면 라운드가 종료되고 수입을 받습니다. 시작 플레이어 마커를 다음 플레이어에게 넘겨주고, 마커를 넘겨받은 플레이어부터 새로운 라운드를 시작합니다.

주요 행동



탐사선 발사



행성 궤도 탐사



행성 착륙



근거리 항성 스캔



데이터 분석



카드 효과를 얻기 위한
카드 사용



기술 개발



라운드 패스

카드 개요

카드를 사용할 때, 혜택은 단 하나만 얻을 수 있습니다. 예를 들어 주요 행동으로 카드 효과를 얻기 위해 카드를 사용했다면, 그 카드를 버려 보조 행동을 얻을 수 없습니다.

보조 행동

자신의 차례 중에 언제든지 카드를 버리고 이 혜택을 얻을 수 있습니다.

주요 행동

비용

이 비용은 주요 행동으로 카드를 사용했을 때만 지불합니다.

효과

주요 행동으로 카드를 사용했다면, 이 효과를 얻습니다.

임무

몇몇 카드는 조건을 충족했을 때, 추가 보너스를 줍니다. (15쪽 참고)



구역 색깔

이 색깔은 스캔 행동에 사용됩니다.

각 카드는 과거에 있었거나, 미래에 예정된 과학 프로젝트를 나타냅니다.

수입

효과로 카드를 수입으로 물을 때 받는 자원입니다.

여러분이 사용하는 프로젝트에 대한 유익한 정보도 놓치지 마세요!

탐사선 발사



2

크레딧 2개를 소비해서 탐사선을 발사합니다. 자신의 말 1개를 가져와 태양계 보드의 지구 칸에 놓습니다. 이제부터 이 말은 탐사선입니다.

기본적으로 각 플레이어는 우주에 자신의 탐사선을 하나만 보유할 수 있습니다. 탐사선 제한에 걸렸다면, 탐사선 발사 행동을 할 수 없습니다.

(“우주”는 태양계 보드의 고리 칸을 의미합니다. 행성 보드에 있는 말은 “우주에 있는 탐사선”이 아닙니다.)



3...2...1...발사!

이동

플레이어는 태양계 안에서 자신의 탐사선을 움직일 수 있습니다.

사용한  마다, 자신의 탐사선 하나를 인접한 칸으로 이동시킵니다. 이때 대각선으로 이동할 수 없습니다.



소행성을 지나치는 것은 굉장히 어렵습니다. 소행성이 있는 칸을 떠나기 위해서는 추가로 하나의 이동력이 더 필요합니다.

팁: 때때로 태양계가 공전하면서 탐사선을 밀어 주기도 합니다. (16쪽 참고) 정밀한 계획으로 이를 이용할 수 있습니다!



태양은 칸이 아니며
통과할 수 없습니다!

행성 칸에 있는 탐사선을  또는  으로
바꿀 수 있습니다. 자세한 사항은 다음 장을 참고하
십시오.

이동력을 만드는 다양한 방법

 >  에너지 1개를 소비해 이동력 1개를 얻을 수 있습니다.
이 행동은 **보조 행동**입니다. 탐사선은 발사한 차례에도 이동할 수 있습니다.



몇몇 카드 구석에는 옆의 그림과 같은 아이콘이 있습니다.
플레이어는 **보조 행동**으로 해당 아이콘을 가진 카드를 버리고
탐사선을 이동할 수도 있습니다.

 명성 아이콘이 그려진 칸에 들어가면, 명성 1개
를 얻습니다.

위 예시에서 녹색 플레이어는 혜성, 금성, 목성을 방문해
총 명성 3개를 얻었습니다.





크레딧 1개와 에너지 1개를 소비해서 자신의 탐사선 1개를 궤도선으로 바꿉니다. 이는 주요 행동이며, 탐사선이 지구가 아닌 행성 칸에 있을 때만 가능합니다.

탐사선을 궤도선으로 바꿀 때 주로  를 얻습니다.

궤도선을 만들 때 태양계 보드에서 자신의 탐사선을 제거하고, 행성 보드의 알맞은 행성 궤도에 제거한 탐사선을 궤도선으로 놓습니다.

행성에 있는 보너스를 얻습니다. (아래 예시에서는 , ,  를 얻습니다.) 플레이어가 만든 궤도선이 해당 행성의 첫 궤도선이었다면 점수도 3점 얻습니다. 이후에 만들어진 궤도선으로는 점수를 얻을 수 없다는 것을 기억하기 위해 자신의 궤도선으로 해당 칸을 가립니다. 행성에 놓을 수 있는 궤도선의 수에는 제한이 없습니다.

기억하세요

탐사선을 행성 보드에 놓으면 그 탐사선은 더 이상 “우주”에 있는 것이 아니며, 탐사선 제한에 들어가지 않습니다.





일부 행성에는 위성이 있으며, 위성에 착륙하면 그 위성의 보너스를 얻습니다.

하지만 특별한 기술이나 효과가 없다면 위성
에 착륙할 수 없으며, 각 위성에는 착륙선을
1개까지만 놓을 수 있습니다.



에너지 3개를 소비해서 자신의 탐사선 1개를 착륙선으로 바꿉니다.
이는 주요 행동이며, 탐사선이 지구가 아닌 행성 칸에 있을 때만
가능합니다. 해당 행성에 궤도선이 있다면, 궤도선의 주인이
누구인지 상관없이 에너지를 2개만 소비합니다.

행성에 착륙하는 것은  을 놓는 가장 주된 방법입니다.

행성에 착륙했을 때 태양계 보드에서 자신의 탐사선을 제거하고,
행성 보드의 알맞은 행성에 제거한 탐사선을 착륙선으로 놓습니다.

행성 중앙에 그려진 보너스를 얻습니다. 보너스에는 항상  과 점수가 포함되어
있습니다. 이번 착륙선이 해당 행성의 첫 착륙선이었다면 데이터도 얻습니다. 이후에
만들어진 착륙선으로는 데이터를 얻을 수 없다는 것을 기억하기 위해 자신의 착륙선으로
해당 칸을 가립니다. (특이하게도 화성은 데이터를 얻는 칸이 두 칸입니다. 플레이어가 화성에
처음으로 착륙했다면, 두 칸 중 원하는 칸을 가립니다.) 행성에 놓을 수 있는 착륙선의 수에는
제한이 없습니다.

참고: NASA는 목성과 토성과 같은 거대 가스 행성을 탐사하기 위해 여러 탐사선을
발사했습니다. 행성의 강한 기압과 극한의 온도를 버틴 탐사선은 없었지만, 중요한
데이터를 모을 수 있었습니다. 게임의 단순화를 위해 이러한 탐사선을 전부 “착륙선”
으로 지칭하겠습니다.

생명체의 흔적 추적



플레이어가 위 아이콘 중 하나를 얻었다면, 외계 생명체
의 흔적을 찾아낸 것입니다! 각 외계종 보드 아래에는
3종류의 생명체의 흔적과 동일한, 3개의 발견 칸이 있
습니다. 이번에 얻은 생명체의 흔적과 일치하는 발견 칸
중 비어있는 칸에 플레이어 마커를 놓습니다. 두 칸에
모두 마커가 있고, 발견된 외계종이 없다면, 발견 칸
아래에 있는 과잉 칸에 마커를 놓습니다. 자세한 사항은
20쪽을 참고하십시오.



마커를 놓을 때 플레이어는 5점과
명성 1개를 얻습니다. 차후 외계종
이 발견되었을 때, 추가로 다른 헤
택 또한 얻습니다.



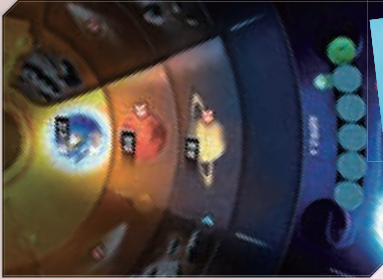
이 만능 아이콘은 보편적인 생명체의 흔적을 의미합니다.
이 만능 아이콘은 3개의 생명체의 흔적 중 원하는 것으
로 간주할 수 있습니다.

외계종이 발견되면 생명체의 흔적으로 마커를 놓을
수 있는 칸이 더 많아집니다(20쪽 참고).

근거리 항성 스캔



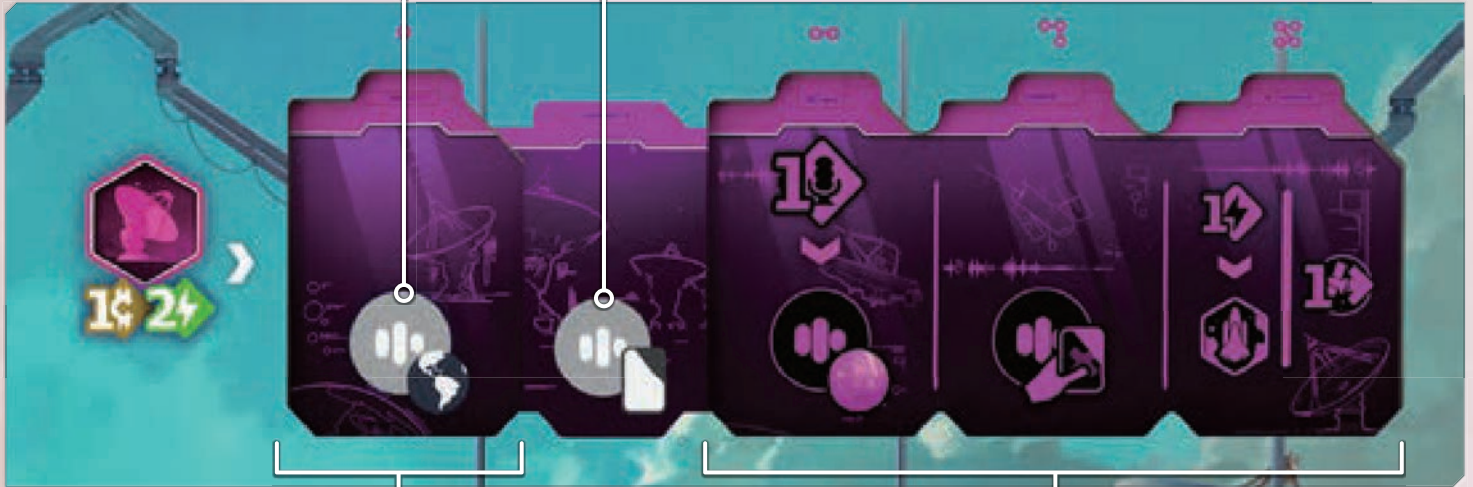
우주 구역을 밝혀내기 위해 지구에서 망원경을 사용할 수 있습니다. 크레딧 1개와 에너지 2개를 소비해서 근거리 항성 스캔을 합니다. 이는 주요 행동으로, 플레이어가 신호를 들을 수 있습니다. 이를 표시하기 위해 구역에 자신의 마커를 놓습니다. 이 행동으로 착륙선 없이도 데이터를 얻을 수 있습니다. 또한, 구역을 스캔하는 것은  을 놓는 주된 방법입니다. 스캔 행동을 하면 플레이어 보드에 있는 아이콘을 원하는 순서대로 활성화합니다.



지구 구역에 신호 1개를 놓습니다.
(자세한 사항은 다음 쪽 참고)

그림처럼 태양과 항성 사이에 지구가 있는
구역을 "지구 구역"이라고 부릅니다.

카드 열에서 1장을 버리고 해당 색깔
구역에 신호 1개를 놓습니다.
즉, 카드 우측 상단의 구역 색깔에
해당하는 두 구역 중 한 곳에 신호를
놓습니다. 그 후 카드 열을 채웁니다.



망원경 기술이 있다면, 해당 기술도 원하는 순서대로 활성화할
수 있습니다 (17쪽 참고).
대부분의 기술은 활성화할 때 추가 비용이 있습니다.

플레이어는 스캔 행동을 할 때마다 최소 2개의 신호를
놓습니다. 적절한 기술을 사용한다면 최대 4개까지
신호를 놓을 수 있습니다.



플레이어는 카드를 사용해 신호를 놓을 수도
있습니다.

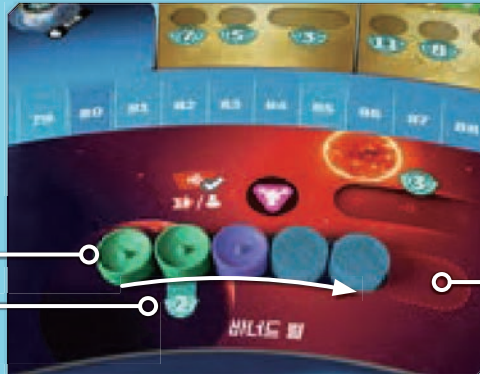
카드 열에 있는 카드를 버리고 신호를 놓는
효과가 여러 개 있다면, 그 효과를 모두 처리한
후에 카드 열을 채웁니다.

신호 놓기

플레이어는 게임 중 여러 번 “구역에 신호를 놓습니다”. 대부분의 경우 스캔으로 신호를 놓지만, 카드의 효과로 신호를 놓을 수도 있습니다. 이러한 신호 놓기는 건너뛸 수 없으며, 원하지 않더라도 반드시 놓아야만 합니다.

“구역에 신호를 놓을 때”, 해당 구역 데이터 슬롯에서 가장 왼쪽에 있는 데이터 토큰을 가져옵니다. 가져온 토큰을 자신의 데이터 저장소에 놓고, 그 위치에 자신의 색깔 마커를 놓습니다.

데이터 슬롯의 두 번째 위치에 자신의 마커를 놓았다면, 즉시 2점을 얻습니다.



가끔 플레이어는 구역에 놓을 수 있는 수보다 더 많은 마커를 놓아야하는 경우도 있습니다. 이 마커로 데이터를 얻을 수는 없지만, 구역 승리에는 도움이 됩니다.

데이터는 왼쪽에서부터 오른쪽으로 순서대로 가져옵니다.

구역 완성

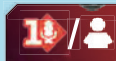
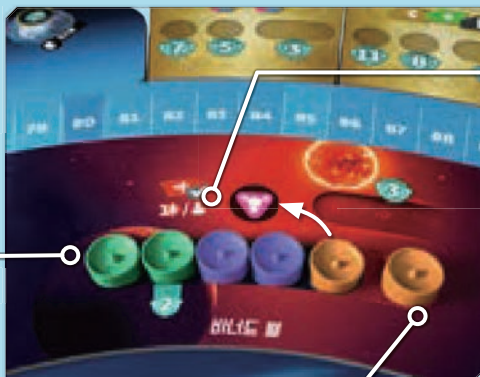
플레이어가 데이터 슬롯에 있는 마지막 데이터 토큰을 자신의 마커로 교체하면, “구역이 완성”됩니다. 플레이어의 주요 행동이 끝난 후, 모든 완성된 구역을 해결합니다. 이때 해결 순서는 현재 차례인 플레이어가 원하는 대로 합니다.



데이터 슬롯에 가장 많은 마커를 가진 플레이어가 구역에서 “승리”합니다. 승리한 플레이어는 근거리 항성 옆에 있는 칸에 마커를 놓고 이에 해당하는 보너스를 얻습니다.

동점인 경우, 동점인 플레이어 중 가장 마지막에 마커를 놓은 플레이어가 승리합니다.

플레이어가 놓은 초과된 마커도 승자를 가릴 때 계산합니다.



승자를 포함해, 구역에 자신의 마커를 놓은 모든 플레이어는 명성을 1개씩 얻습니다.

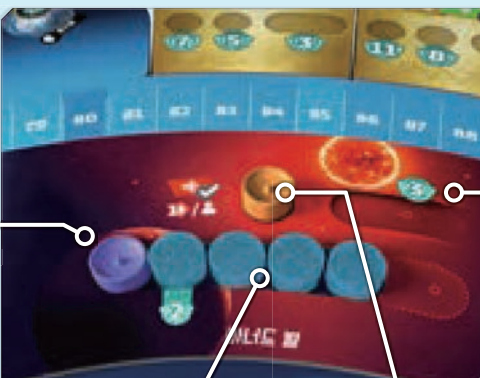
예시: 모든 플레이어가 2개의 마커로 동점입니다. 하지만 주황색 플레이어가 가장 마지막에 마커를 놓았기 때문에 구역에서 승리합니다. (주황색 플레이어는 마지막 마커로 데이터는 얻지 못했지만, 덕분에 구역에서 승리할 수 있었습니다.) 이곳의 모든 플레이어는 명성 1개를 얻습니다. 주황색은 구역 승리 보너스로 외계종에 마커를 하나 놓습니다.

구역 초기화

승자를 결정한 후, 2등을 가려냅니다. 동점인 경우 위와 같은 방법을 사용해 2등을 가려냅니다.

2등 플레이어는 자신의 마커를 해당 구역 첫 번째 칸에 남겨 놓습니다.

데이터 슬롯에 있는 다른 마커를 전부 회수하고, 게임 준비 때 했던 것처럼 남은 빈칸을 데이터 토큰으로 채웁니다.



이후 이 구역에 다시 신호를 놓고 데이터를 얻거나, 구역을 완성하고 승자를 가려낼 수 있습니다. 몇몇 구역은 첫 승자에게 많은 보상을 주고, 이후 승자에게는 적은 보상을 준다는 점을 참고하십시오.

승리한 구역에 따라 보상을 주는 카드가 있기 때문에, 승자는 구역에 마커를 남겨놓습니다. (이후에 다시 이 구역에서 승자를 결정할 때, 슬롯 위에 있는 이 마커는 무시합니다.)



에너지 1개를 소비해서 플레이어가 모은 데이터를 분석합니다. 이는 주요 행동으로, 컴퓨터의 윗줄 6칸이 데이터로 가득 찼을 때만 가능합니다. (컴퓨터 기술을 보유했다면, 데이터 토큰이 들어갈 수 있는 아랫줄이 있습니다. 아랫줄이 비어 있어도 데이터 분석 행동이 가능합니다.) 데이터 분석은 을 놓는 주된 방법입니다.

데이터를 분석할 때 컴퓨터에 있는 모든 데이터 토큰을 버립니다. (이때 데이터 저장소에 있는 데이터는 남겨둡니다.) 그 후 두 외계종의 중 한 곳에 마커를 놓습니다. 플레이어는 빈 컴퓨터에 다시 데이터를 채울 수 있습니다.



데이터 놓기

자신의 차례 중에 언제든지 보조 행동으로 자신의 데이터 저장소에 있는 데이터 토큰 하나를 자신의 컴퓨터에 놓을 수 있습니다. 데이터는 왼쪽에서 오른쪽으로 순서대로 놓습니다. 효과가 있는 칸에 데이터를 놓으면, 즉시 해당 효과를 해결합니다.

이 칸에 데이터 토큰을 놓으면 명성 1개를 얻습니다.



이 칸에 데이터 토큰을 놓으면 자신의 카드 1장을 수입으로 얻을 수 있습니다. 그 카드의 수입 자원을 즉시 받으며, 앞으로 라운드 사이에 수입을 받을 때마다 그 자원을 추가로 받습니다.

컴퓨터 기술은 데이터를 놓을 수 있는 칸을 넓힙니다. (17쪽 참고)

데이터를 이곳에 놓으면 2점을 얻습니다.



위 칸이 비어있기 때문에, 아직 이곳에 데이터를 놓을 수 없습니다.

위 칸에 데이터가 있기 때문에, 데이터를 놓을 수 있습니다.

데이터 용량

데이터 저장소는 어떤 경우에도 데이터를 6개가 넘게 보관할 수 없습니다. 데이터 저장소가 가득 찼을 때 데이터를 얻었다면, 초과분은 버려집니다.

데이터를 컴퓨터에 놓는 것은 보조 행동입니다. 자신의 차례 중에 언제든지 할 수 있지만, 자신의 차례가 아닐 때 데이터를 놓을 수는 없습니다.



주요 행동으로 카드를 사용하면, 카드의 흰색 부분 효과를 얻습니다. 비용은 카드에 적혀 있습니다.

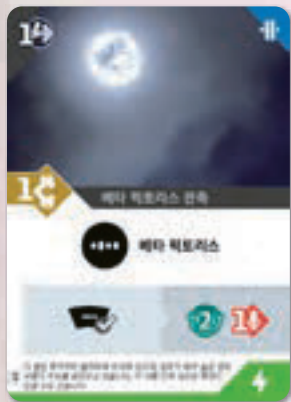
카드 효과에 탐사선 발사, 근거리 항성 스캔 등 주요 행동이 포함되어 있다면, 기본 비용을 지불하지 않고 그 행동을 합니다.

아래에 설명된 카드와 종류가 다르다면, 효과를 해결한 후 카드를 주요 덱 옆의 버린 카드 더미에 앞면이 보이도록 놓습니다.

임무 카드

임무 카드를 사용했다면, 카드 효과를 적용한 후에 자신의 앞에 앞면으로 내려놓습니다.

조건부 임무



이런 형태의 카드는 하단에 적힌 조건을 충족하면 보상을 받습니다.

조건을 충족했다면, 자신의 차례 중에 언제든지 **보조 행동**으로 해당 임무를 완료할 수 있습니다.

카드에 표기된 보상을 받고 뒷면으로 뒤집어 놓습니다.

카드를 사용할 때 이미 조건을 충족했다면, 즉시 임무를 완료해도 됩니다. 이와 반대로, 임무의 조건을 충족해도 그 차례에 즉시 임무를 완료하지 않아도 되며, 자신의 차례라면 언제든지 임무를 완료할 수 있습니다.

완료한 임무 카드는 남은 게임 동안 뒷면으로 뒤집어 자신의 앞에 놓습니다.

발동형 임무



이런 형태의 임무는 플레이어의 행위에 따라 발동할 수 있습니다.

임무를 발동하면, 마커로 원형 칸을 가리고 보상을 받습니다.

카드를 사용한 후에만 임무를 발동할 수 있으며, 이전에 한 행위로는 임무를 발동할 수 없습니다. 발동형 임무의 각 원형 칸에는 단 한 번만 마커를 놓을 수 있습니다.

참고: 자신의 차례가 아니어도 발동할 수 있는 임무도 있습니다.

예시: 탐사선이 수성에 있을 때 매리너 10호 임무 카드를 사용했다면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 이 카드는 탐사선이 수성 또는 금성 칸을 방문했을 때 발동합니다.

또 임무가 발동하더라도 반드시 마커를 놓고 보너스를 받을 필요는 없습니다. 예를 들어 탐사선이 금성을 방문했지만 이미 명성 10개를 보유하고 있다면, 다음 금성 방문을 고려해 효과를 해결하지 않을 수도 있습니다. 물론 플레이어가 칸을 채우고 명성 1개를 버릴 수도 있습니다. 이 카드에 있는 두 칸을 다 채우면, 임무가 완료됩니다.

가끔 하나의 효과로 하나 혹은 서로 다른 카드에서 여러 개의 임무를 발동할 수 있는 경우도 있습니다.

이때, 플레이어는 그중 단 1칸에만 마커를 놓고 보상을 받을 수 있습니다. 다른 칸에 마커를 놓으려면 다른 효과로 임무를 발동해야 합니다.

모든 칸을 가리면 즉시 임무가 완료됩니다. 완료한 다른 임무 카드와 함께 자신의 앞에 뒷면으로 놓습니다.

게임 종료 점수 카드



금색 상자가 그려진 카드는 게임이 끝난 후 플레이어에게 점수를 제공합니다. 카드의 효과를 해결한 후, 게임이 끝날 때까지 자신의 앞에 앞면으로 내려놓습니다.

특별히 명시되어 있지 않았다면, 카드는 오직 사용된 플레이어의 구성물과 행동만을 적용합니다.



주요 행동으로 명성 6개를 소비해서 새로운 기술을 개발합니다. 명성을 6개 이상 보유하지 않았다면, 이 행동을 할 수 없습니다.
(하지만 보조 행동으로 카드를 버려 명성을 얻을 수 있음을 기억하십시오.)



기술을 개발할 때, 가장 먼저 태양계가 공전합니다. (아래 박스 참조)

6

그 후 아직 보유하지 않은 기술을 하나 선택하고, 가장 위에 있는 타일 하나를 가져갑니다.

당신이 해당 기술 더미에서 처음으로 기술을 가져갔다면, 2점 타일을 버리고 즉시 2점을 얻습니다.

각 기술 타일에는 보너스가 있으며, 타일을 가져올 때 해당 보너스를 즉시 얻습니다. 그 후 타일을 뒤집어 자신의 보드에 놓습니다.



탐사선 기술과 망원경 기술은 자신의 보드에 정해진 슬롯에 놓습니다.



컴퓨터 기술의 경우 원하는 컴퓨터 기술 슬롯에 넣습니다. 이미 그 슬롯에 데이터 토큰이 있다면, 기술 타일을 데이터 토큰 아래로 넣으십시오. 이 경우에는 기술 타일 위에 데이터 토큰을 놓은 것으로 취급하지 않기 때문에, 데이터 토큰을 놓을 때 받는 2점은 얻을 수 없습니다.

카드의 / / 아이콘은 플레이어가 특정 종류의 기술을 개발하게 합니다. 특정 종류의 기술만 개발할 수 있다는 점만 제외하면 일반적인 개발 행동과 동일합니다. 카드에는 여러분이 태양계가 공전해야 한다는 사실을 기억할 수 있도록 아이콘도 적혀 있습니다. 카드 효과로 기술을 가져올 때는 명성을 소비하지 않습니다. 카드 효과로 기술을 개발할 때, 이미 해당 종류의 기술 4가지를 전부 개발했다면 그 효과를 무시합니다. (그 경우에도 태양계는 공전합니다.)

태양계 공전

주요 행동이나 카드의 효과로 기술 개발을 할 때 항상 태양계가 공전합니다. 또한 라운드마다 첫 번째로 패스를 한 플레이어가 나오면 태양계가 공전합니다.

1. 처음으로 태양계가 공전할 때, 가장 위에 있는 1번 원판을 돌립니다.
 2. 두 번째 공전에서는 2번 원판을 돌립니다. 1번 원판도 자연스럽게 돌아갈 것입니다.
 3. 세 번째 공전에서는 3번 원판을 돌립니다. 다른 두 원판도 자연스럽게 돌아갈 것입니다.
- ... 그 후 다시 1번 원판으로 되돌아옵니다.

원판은 항상 반시계 방향으로 한 구역만큼 회전합니다. 이때 원판 위의 탐사선도 함께 회전하게 됩니다. 원판의 단면 때문에 원판이 돌아도 탐사선은 움직이지 않거나, 탐사선이 단면에 밀려서 다음 칸으로 이동할 수도 있습니다. (이렇게 이동할 때는 이동력을 소비하지 않으며, 명성을 얻는 칸을 방문했다면 탐사선의 주인은 즉시 명성을 얻습니다.)



공전 토큰으로 여러분이 어떤 원판을 돌려야 하는지 확인할 수 있습니다. 태양계가 공전할 때마다, 공전 토큰을 다음 칸으로 이동시키십시오.



공전하기 전의 태양계 보드입니다.



처음으로 태양계가 공전할 때, 가장 위에 있는 원판을 돌립니다. 녹색 탐사선은 원판 틈에 있었고, 밀려나지 않았기 때문에 움직이지 않습니다.



두 번째 공전에서 중간 원판이 돌아갑니다. 녹색 탐사선이 혜성으로 밀려났고 얻습니다.



세 번째 공전에서 가장 아래 원판이 돌아갑니다. 모든 원판과 탐사선이 함께 움직입니다.

탐사선 기술

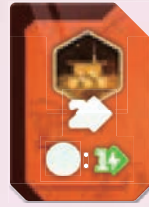
탐사선 기술은 탐사선의 기능을 강화합니다.



태양계 보드에 탐사선을 동시에 2대까지 보유할 수 있습니다.

기술 타일 보너스로 즉시 탐사선 한 대를 무료로 발사하며, 이때에도 이 기술을 적용합니다.

탐사선 기술 #01



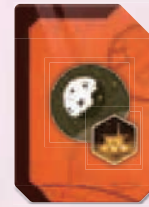
탐사선을 착륙시킬 때 에너지 1개를 덜 소비합니다.
(행성에 궤도선이 있다면 에너지 1개를, 없다면 에너지 2개를 소비하고 탐사선을 착륙시킬 수 있습니다.)

탐사선 기술 #02



소행성을 방문할 때 명성 1개를 얻습니다. 또한, 더 이상 소행성을 떠날 때 이동력을 추가로 소비하지 않습니다.

탐사선 기술 #03



이제부터 행성 대신 위성에도 착륙할 수 있습니다.
이때 소비하는 비용은 행성에 착륙할 때의 비용과 동일합니다.

탐사선 기술 #04

망원경 기술

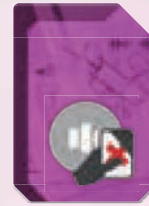
망원경 기술은 12쪽에서 설명한 스캔 행동에서 사용할 수 있습니다. 플레이어는 원하는 순서대로 기술을 활성화할 수 있습니다.



스캔 행동에서 지구 구역 또는 인접한 구역 중 1곳에 신호를 놓습니다.

기술 타일 보너스로 즉시 데이터 2개를 얻습니다.

망원경 기술 #01



스캔 행동에서 손에서 카드 1장을 버리고 그 카드의 구역 색깔에 해당하는 구역에 신호를 놓습니다.

망원경 기술 #02



스캔 행동에서 1개 소비하고 수성 구역에 신호를 놓습니다.

망원경 기술 #03



스캔 행동에서 1개 소비하고 탐사선 하나를 발사하거나, 이동력 1개를 얻습니다.

망원경 기술 #04

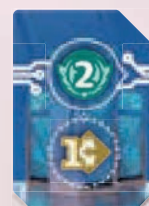
컴퓨터 기술

컴퓨터 기술로 플레이어의 컴퓨터를 확장할 수 있습니다. 컴퓨터 기술은 원하는 슬롯에 넣을 수 있지만, 같은 기술 타일을 두 개 이상 가져올 수는 없습니다. 컴퓨터 기술의 윗줄에 데이터를 놓으면 플레이어는 2점을 얻고, 아랫줄에 놓으면 정해진 보상을 받습니다.

기술 타일에서 아래 칸에 데이터를 놓으려면, 그 위 칸에 데이터가 있어야만 합니다. 위 칸은 데이터를 왼쪽에서 오른쪽 방향으로 순서대로 놓아야 하지만, 아래 칸은 원하는 칸에 놓을 수 있습니다.

데이터 분석을 할 때는 위 칸만 전부 채우면 됩니다. 아래 칸에는 빈칸이 있어도 데이터 분석 행동을 할 수 있습니다.

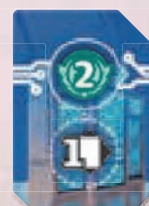
데이터 분석 행동 이후에, 모든 칸에 있는 데이터 토큰은 버려집니다.



컴퓨터 기술 #01



컴퓨터 기술 #02



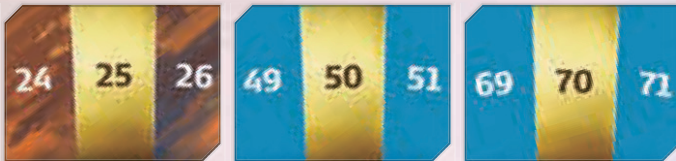
컴퓨터 기술 #03



컴퓨터 기술 #04

업적

플레이어의 점수 카운터가 특정 점수에 도달하면 업적을 해결합니다. 각 업적은 현재 플레이어가 자신의 보조 행동까지 마치고 난 후 차례 사이에 해결됩니다.



금색 업적

플레이어가 25, 50, 70점에 도달했다면, 해당 플레이어는 차례를 마칠 때 금색 점수 타일 중 하나를 골라 그곳에 마커를 놓습니다. 금색 점수 타일에 대한 자세한 설명은 21쪽을 참고하십시오.



각 금색 점수 타일에는 점수가 서로 다른 칸이 3개 있습니다. 해당 타일을 고른 첫 플레이어는 가장 점수가 높은 칸에 마커를 놓습니다. 두 번째 플레이어는 두 번째로 점수가 높은 칸에 마커를 놓습니다. 이후의 플레이어는 모두 마지막 칸에 마커를 놓습니다.

플레이어는 같은 타일을 여러 번 고를 수는 없습니다. 따라서 게임이 끝났을 때 플레이어의 점수가 70점 이상이라면, 자신의 마커 1개가 있는 타일 3개와 마커가 없는 타일 1개가 있어야 합니다.

참고: 100점을 넘기고 위의 점수 칸에 다시 도달할 때는 아무런 효과가 없습니다.



중립 업적

플레이어 수가 3명 이하라면, 게임 준비 단계에서 20점과 30점에 중립 마커를 놓습니다. 어떤 플레이어가 이 점수 칸에 도달했다면, 플레이어가 아닌 연구 집단이 두 외계종에 관한 중요한 사실을 밝혀낸 것입니다. 각 외계종에는 마커를 놓을 발견 칸이 3개씩 있습니다. 그중 하나라도 비어있다면, 업적에 있는 중립 마커를 가장 왼쪽의 빈칸에 놓습니다. 이로 인해 외계종을 발견할 수 있으며, 자세한 사항은 20쪽을 참고하십시오.

중립 업적에 도달했을 때 외계종이 모두 발견되어 빈칸이 없다면, 중립 업적은 아무런 효과가 없습니다.

또한 남아있는 중립 마커가 없는 경우에도 아무런 효과가 없습니다.

4인 게임에서는 중립 업적을 사용하지 않습니다.

다수의 업적

업적은 차례 사이에 해결됩니다. 같은 차례에 여러 플레이어가 업적에 도달했다면, 방금 차례를 마친 플레이어부터 시작해 순서대로 이를 해결합니다. 즉 자신의 차례에 다른 플레이어와 자신이 둘 다 금색 업적을 지나쳤다면, 자신이 먼저 금색 점수 타일을 선택합니다.

중립 업적은 플레이어가 아니기 때문에, 가장 마지막에 해결합니다.

자원 교환

자신의 차례에 보조 행동으로 크레딧 / 에너지 / 카드 중 같은 자원 2개를 크레딧 / 에너지 / 카드 중 원하는 자원 1개로 바꿀 수 있습니다.



예를 들어 카드 2장을 버리면 크레딧 1개나 에너지 1개, 원한다면 새로운 카드 1장 중 하나를 가져올 수 있습니다.

자원을 교환해 새로운 카드를 가져올 때는 카드 열에서 1장을 선택하거나, 덱 맨 위의 카드 1장을 가져옵니다.

카드 구매



자신의 차례에 보조 행동으로 명성 3개를 소비해 카드 1장을 가져올 수 있습니다. 새로운 카드를 가져올 때는 카드 열에서 1장을 선택하거나, 덱 맨 위의 카드 1장을 가져옵니다.





패스 또한 주요 행동입니다. 즉 패스하려는 차례에도 먼저 보조 행동을 원하는 만큼 할 수 있습니다.
그 후 다음을 순서대로 해결하며, 이후에는 더 이상 보조 행동을 할 수 없습니다.

1

손에 든 카드가 4장보다 많다면 4장만 남기고 나머지는 버립니다.

참고: 라운드 중에는 플레이어가 손에 들 수 있는 카드 수에 제한이 없습니다.

2

태양계가 공전했는지 확인합니다. 이번이 현재 라운드의 첫 번째 패스라면 태양계가 공전하며, 라운드 종료 카드 위의 공전 토큰은 치워둡니다.
(5번째 라운드에도 태양계가 공전합니다.)

3

라운드 종료 카드를 모두 확인하여 1장을 가져오고, 나머지는 되돌립니다. 다른 플레이어들도 패스를 하면 나머지 중 1장을 가져갑니다. 즉, 먼저 패스할수록 선택할 수 있는 카드의 폭이 넓어집니다.

참고: 원한다면 라운드 종료 카드를 바로 가져오지 않고, 패스하는 다른 플레이어가 나올 때까지 기다린 후에 가져와도 됩니다.



모든 플레이어가 패스했다면, 마지막까지 남은 카드 1장은 버려집니다.

라운드 사이에

라운드 사이에는 다음을 순서대로 해결합니다.

1

모든 플레이어가 수입을 받습니다. 시작 수입 카드, 그리고 묻어둔 모든 카드에 표기된 수입 자원을 받습니다.



2

시작 플레이어 마커를 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다. 다음 라운드는 마커를 받은 사람부터 시작합니다.

3

공전 토큰을 다음 라운드 종료 카드 더미 위에 올려놓습니다.

게임을 빠르게 진행하고 싶다면, 라운드 사이가 아니라 패스한 직후에 수입을 받아도 됩니다.

카드를 얻는 다른 방법

- 이 아이콘으로는 덱 맨 위나 카드 열에서 카드를 가져옵니다. 게임 중에 카드를 얻는 경우의 대부분은 이 아이콘입니다.
- 반면, 이 아이콘으로는 덱 맨 위의 카드를 가져옵니다. 카드 열에서는 선택할 수 없습니다.

카드 열 채우기

플레이어가 카드 열에서 카드를 가져가면, 즉시 덱 맨 위의 카드를 펼칩니다. 덱의 카드가 다 떨어졌다면, 버린 카드 더미를 섞어 새로운 덱을 만듭니다.

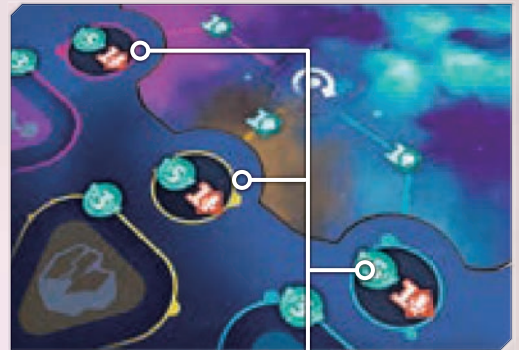
뒷면으로 놓은 각 외계종 보드 아래쪽에는 발견 칸이 3개씩 있으며, 이는 외계 생명체의 흔적을 의미합니다. 외계종을 발견하려면 이 칸을 모두 채워야 합니다.

생명체의 흔적  은 주로 근거리 항성을 스캔해서 얻을 수 있습니다.

생명체의 흔적  은 주로 행성에 착륙해서 얻을 수 있습니다.

생명체의 흔적  은 주로 플레이어가 모은 데이터를 분석해서 얻을 수 있습니다.

발견 칸 3개가 모두 마커로 채워졌다면(2, 3인 게임에서는 중립 마커로 채워질 수도 있습니다), 해당 보드의 외계종이 발견됩니다.



발견 칸

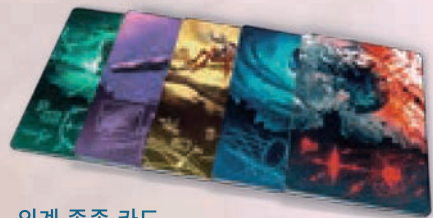
발견

이번 차례에 외계종을 발견했다면, 차례가 종료된 후 다음 순서대로 발견을 해결합니다. 해결해야 할 업적이 있다면, 발견 전에 업적을 먼저 해결합니다.

1. 외계종 보드를 뒤집어 어떤 외계종이 발견되었는지 확인합니다.
2. 이번에 공개된 외계종의 규칙서를 읽습니다.
3. 공개된 외계종의 준비 규칙을 따릅니다. 이때 이 외계종의 발견 칸에 마커를 놓은 모든 플레이어는 외계 종족 카드를 보상으로 받습니다.



외계 종족 규칙서



외계 종족 카드

외계 종족 카드

각 외계종은 특수한 카드를 포함합니다. 이 카드들은 일반적인 카드보다 강력하고, 외계종에서만 얻을 수 있습니다. 손에 있을 때 이 카드들은 다른 카드와 같이 일반적인 규칙을 따릅니다.

(단 엑셀티안 카드의 경우, 핸드 제한을 적용하지 않습니다.)

계속되는 연구

각 외계종 보드는 새로운 연구 가능성을 제시합니다. 이들도 3개의 발견 칸과 동일하게 작동합니다. 플레이어가 , , ,  과 같은 생명체의 흔적을 발견했을 때 올바른 색깔의 빈칸에 놓고 해당 보상을 받습니다.

참고: 2, 3인 게임에서 사용하는 중립 마커는 항상 외계종 보드 아래쪽의 발견 칸에만 놓으며, 외계종 보드에 있는 칸에는 놓을 수 없습니다.

과잉 칸

3종류의 발견 칸 아래에는 외계 생명체의 흔적을 놓을 수 있는 과잉 칸이 있습니다. 생명체의 흔적을 놓아야 하는데 그 색깔의 발견 칸이 모두 채워진 경우, 과잉 칸에 생명체의 흔적을 놓고 3점을 얻을 수 있습니다.

카드에서 외계 생명체 흔적의 마커를 언급하면, 발견 칸과 과잉 칸, 외계종 보드에 있는 마커를 모두 계산합니다.



과잉 칸

참고: 플레이어는 외계종 보드 위에 마커를 놓을 수 있는 경우에도 과잉 칸에는 마커를 놓을 수 있습니다.

외계종 5종의 규칙서를 미리 읽을 필요는 없습니다. 발견의 재미를 느끼기 위해, 외계종이 발견되었을 때 규칙서를 읽어보세요.

게임은 5라운드가 끝나면 종료됩니다. 모든 플레이어가 패스했다면, 최종 점수를 계산합니다.

사용한 게임 종료 점수 카드
(금색 상자가 있는 카드)에서
점수를 얻습니다.

금색 점수
타일에서 점수를
얻습니다.

몇몇 외계종은 추가
점수를 제공합니다.

점수가 가장 많은 플레이어가 승리합니다. 동점이라면 칼 세이건의 팬이 승리합니다. (물론 농담입니다. 정말 엄청난 승부였군요! 동점이었다면 함께 승리합니다.)

금색 점수 타일

각 금색 점수 타일은 오직 자신이 만든 특수한 조합으로만 점수를 얻을 수 있습니다. 자신이 만든 조합 1개마다 마커로 표시한 점수를 얻습니다.

기술



이 면에서는 3종류의 기술을 1개씩
모았을 때 점수를 얻습니다. 즉 세 종류의
기술 중 가장 적은 개수만큼 점수를
얻습니다.



이 면에서는 보유한 기술 2개 세트마다
점수를 얻습니다. 즉, 5개의 기술을
갖고 있다면, 기술 세트를 2개 갖고 있기
때문에 점수를 2번 얻습니다.

임무



이 면에서는 플레이어가 완료한 임무
카드마다 점수를 얻습니다.
(조건부 임무와 발동형 임무 모두 셉니다.)



이 면에서는 완료한 임무 카드 또는 게임
종료 점수 카드 2개 세트마다 점수를
얻습니다. 완료한 임무 카드와 게임 종료
점수 카드가 어떤 조합으로든 2장 있어야
세트 1개가 됩니다.

수입



이 면에서는 수입으로 묻은 자원 3종류
세트마다 점수를 얻습니다.

(이때 시작 수입 카드에 있는 크레딧 3개,
에너지 2개, 무작위 카드 1장은 세지 않습니다.)



이 면에서는 수입으로 묻은 크레딧이나
에너지 중 더 많은 카드의 장수만큼
점수를 얻습니다.

(이때 시작 수입 카드에 있는 크레딧 3개와
에너지 2개는 세지 않습니다.)

기타



이 면에서는 3종류의 생명체의 흔적을
하나씩 모았을 때 점수를 얻습니다. 과잉
칸에 놓은 마커도 포함됩니다!



이 면에서는 구역에서 승리한 마커와
퀘도선/착륙선 세트마다 점수를 얻습니다.
즉, 퀘도선과 착륙선 수의 합, 또는 구역에서
승리한 총 횡수 중 더 적은 숫자만큼 점수를
얻습니다.

구역 승리를 계산할 때, 한 구역에서 여러
번 승리했다면, 해당 구역의 모든 마커를
계산합니다.

1인용 게임에서 플레이어는 라이벌 연구 기업을 상대하게 됩니다. 플레이어의 목적은 게임이 끝났을 때 라이벌보다 더 높은 점수를 얻는 것입니다.



게임 준비

일반적인 2인 게임과 같은 방법으로 게임을 준비합니다.

난이도를 설정한 후, 해당하는 플레이어 보드를 라이벌에게 줍니다.

(별 난이도 1개와 2개는 보드를 공유합니다.)

라이벌에게 하나의 색깔 말을 전부 줍니다. 마커 하나를 진보 트랙 위 시작 칸에 놓습니다.

무작위로 시작 플레이어를 정합니다. 이후에는 라운드마다 플레이어와 라이벌이 돌아가면서 시작 플레이어가 됩니다. 일반적인 게임처럼, 시작 플레이어는 1점에서, 다른 플레이어는 2점에서 시작합니다. 명성 카운터는 둘 다 4칸에 놓습니다.

세트를 처음 플레이 한다면, 별 난이도 1개를 추천합니다. 목표 더미가 없기 때문에, 아직 게임을 잘 몰라도 천천히 즐길 수 있을 것입니다.

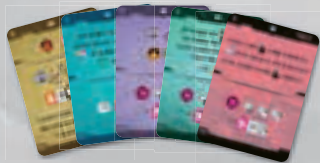
라이벌 행동 카드 덱

라이벌은 자신의 차례에 행동 카드를 사용해 어떤 일을 할지 결정합니다. 기본 행동 카드 4장(S.1-S.4)을 가져와 뒷면으로 잘 섞어 라이벌 행동 카드 덱을 만듭니다.



별 난이도 3개 이상으로 플레이한다면, 상급 행동 카드(S.5-S.14)에서 무작위로 1장을 뽑아 라이벌 행동 카드 덱에 섞어 넣습니다. 이는 라이벌의 시작 카드 덱을 더 강하게 만듭니다.

남은 상급 행동 카드를 잠시 치워둡니다. 라이벌은 게임 도중 해당 카드를 얻을 수 있습니다.



각 외계종마다 특수한 행동 카드가 있습니다. 이 또한 잠시 치워둡니다.

목표 더미

참고: 별 난이도 1 게임을 한다면 이 부분을 건너뛰십시오.



목표는 3개의 레벨, I, II, III 으로 구성되어 있습니다.

목표 타일을 레벨별로 나누어 잘 섞습니다. 그 후 라이벌의 플레이어 보드에 표기된 수만큼 목표 타일을 가져옵니다. 그 후 레벨 III 목표 타일이 가장 아래로, 레벨 II 목표 타일이 가운데, 레벨 I 목표 타일이 가장 위로 가도록 더미를 만듭니다. 남은 목표 타일은 이번 게임에서 사용하지 않으며, 박스로 되돌립니다.

그 후 목표 더미 위에서부터 타일 3개를 공개합니다. 이 타일이 플레이어의 첫 목표입니다.



예시: 별 난이도 4에서는 레벨 I 목표 타일을 2개, 레벨 II 목표 타일을 6개, 레벨 III 목표 타일을 7개 사용합니다. 위에서부터 3개의 목표 타일을 공개합니다.

라이벌 자원

진보 트랙



라이벌이 이 효과를 가진 행동을 사용할 때마다, 진보 마커가 1칸 전진합니다. 진보 마커는 항상 화살표 방향으로, 즉 시계방향으로 전진합니다.



진보 마커가 이 아이콘을 지날 때 라이벌이 더 강력해집니다. 상급 행동 카드 1장을 무작위로 뽑아 뒷면으로 라이벌 행동 카드 덱 가장 위에 놓습니다. (즉 라이벌이 이번 라운드에서 패스하지 않았다면, 라이벌의 다음 차례에는 추가된 카드가 공개될 것입니다.) 이 카드는 게임이 끝날 때까지 행동 카드에 추가됩니다.

라이벌 진보 트랙

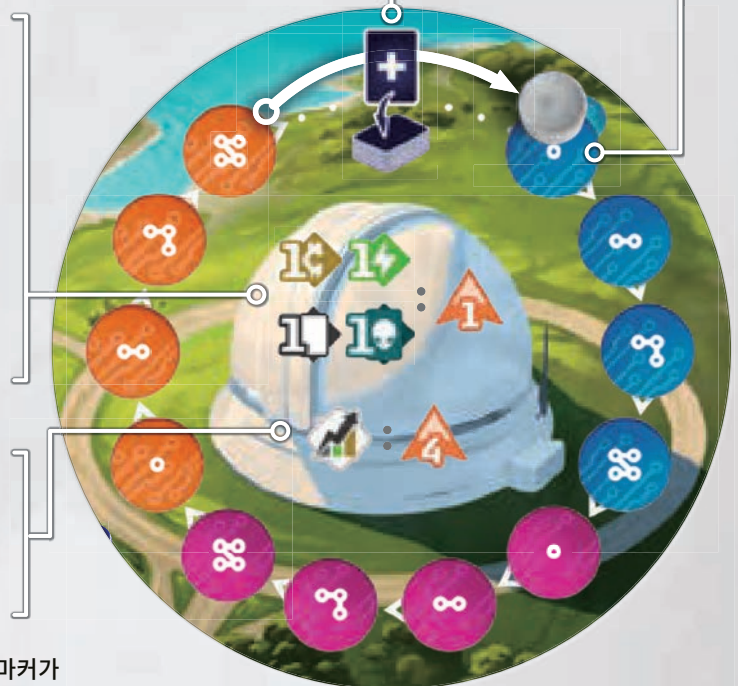


라이벌은 왼쪽의 자원들을 사용하지 않습니다. 대신 라이벌은 이 자원을 1개 얻을 때마다, 즉 크레딧 1개/에너지 1개/카드 1장마다 진보 마커가 1칸 전진합니다.

이때 , ,  아이콘으로 가져오는 카드 뿐만 아니라, 패스할 때 받는 카드와 외계종 발견으로 받는 카드로도 진보 마커가 전진합니다.

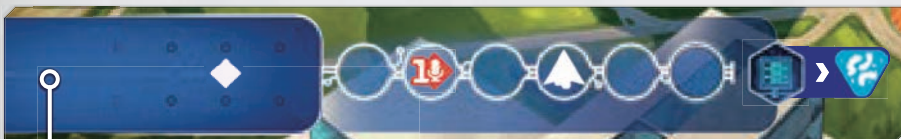


라이벌이  를 얻으면 그 대신 진보 마커가 4칸 전진합니다. 이는 주로 라이벌이 궤도선을 놓을 때 발생합니다.



또한 플레이어가 라운드 끝에 목표를 충분히 달성하지 못했을 때도 라이벌의 진보 마커가 전진합니다. (26쪽 참고)

라이벌의 컴퓨터



라이벌의 데이터 저장소는 제한이 없습니다.

라이벌이 데이터 토큰을 얻으면 즉시 라이벌의 컴퓨터에 놓습니다. 컴퓨터가 가득 찼다면, 컴퓨터 대신 데이터 저장소에 토큰을 놓습니다. 특정 칸에 데이터 토큰이 놓이면, 해당 혜택을 얻습니다.

라이벌 명성

라이벌이 명성을 얻으면 그만큼 명성 카운터를 올립니다. 라이벌도 명성을 소비해 기술을 얻을 수 있습니다. (24쪽 참고)

라이벌 점수

라이벌이 점수를 얻을 때, 그만큼 점수 카운터가 전진합니다.

라이벌도 플레이어처럼 중립과 금색 업적을 받습니다. 라이벌은 항상 금색 타일의 가장 왼쪽에 있는 첫 번째 칸에만 마커를 놓습니다. 첫 번째 칸이 비어 있는 금색 타일이 여러 개라면, 현재 행동 카드의 위에 있는 선택 화살표에 따라 가장 왼쪽 혹은 가장 오른쪽 타일에 마커를 놓습니다. 비어 있는 첫 번째 칸이 없다면, 라이벌은 마커를 놓지 않습니다.



선택 화살표

라이벌 차례

라이벌 연구 기업은 2인 게임을 하는 플레이어처럼 차례를 갖습니다.

라이벌 차례가 시작되면 먼저 라이벌 행동 카드 덱의 맨 위 카드 1장을 공개합니다. 라이벌은 카드에 표기된 행동 중 하나를 합니다. 가능하다면 제일 위에 있는 행동을 하며, 불가능하다면 그 아래의 행동을 확인하여 가능한 행동이 나올 때까지 내려갑니다. (라이벌은 카드에 나온 행동 중 한 가지는 반드시 할 수 있습니다.)

라이벌이 행동 하나를 마치면, 차례가 종료됩니다.



라이벌 행동

기술



라이벌은 명성 6개를 소비해 기술 하나를 개발합니다. 라이벌의 보유한 명성이 6개 미만이라면, 이 행동을 건너뛰고 카드의 다음 행동을 합니다.



몇몇 라이벌 카드에는 명성을 요구하지 않는 기술 개발 행동도 있습니다.

라이벌이 기술을 하나 개발하면, 먼저 공전을 한 번 합니다.

라이벌은 가져갈 기술 타일을 선택할 때 다음을 따릅니다.

1. 진보 트랙에서 진보 마커가 있는 칸의 기호를 확인합니다. 이는 라이벌이 선호하는 기술을 나타냅니다. 해당 기술에 2점 타일이 있었다면, 라이벌은 그 기술을 선택합니다.
2. 해당 기술에 2점 타일이 없었다면, 진보 트랙의 다음 칸 기호를 확인합니다. 이를 2점 타일이 있는 기술을 찾을 때까지 반복합니다. 드문 경우지만, 어느 기술에도 2점 타일이 남아 있지 않을 수도 있습니다. 그 경우에는 진보 마커 칸의 기호부터 시작해 트랙을 따라가며 개발 가능한 기술을 찾습니다.
3. 라이벌은 기술 타일의 보너스를 얻고, 2점 타일이 있었다면 점수도 얻습니다.

예외: 라이벌은 와 보너스는 얻을 수 없습니다.

기술 타일 사용

라이벌은 플레이어처럼 기술 타일은 가져오지만, 활성화하거나 기능을 적용하지 않습니다. 대신 라이벌은 기술을 자원처럼 사용합니다. 여러 행동에서 라이벌은 특정 기술을 버려 행동을 강화합니다.

강화 보너스는 다음과 같습니다.

- 탐사선 기술 - 위성에 우선적으로 착륙합니다.
- 망원경 기술 - 카드 열에서 추가 신호를 놓습니다.
- 컴퓨터 기술 - 진보 마커가 1칸 전진하고, 3점을 얻습니다.



라이벌은 보드에 자신의 기술을 모아둡니다. 올바른 칸에 기술을 놓습니다.

발사



라이벌의 말을 지구 칸에 놓습니다. 이제부터 이 말은 라이벌의 탐사선입니다.

이미 지구 칸에 라이벌의 탐사선이 있다면, 이 행동을 건너뛰고 그 카드의 다음 행동을 합니다.

궤도선/착륙선



라이벌의 탐사선이 지구에서 다른 행성으로 이동합니다. 표기된 이동력으로 도착할 수 있는 행성을 왼쪽에서 오른쪽 방향으로 확인합니다. 라이벌의 탐사선도 소행성을 떠날 때 이동력이 추가로 필요합니다. 도착할 수 있는 행성을 찾을 때 참고하십시오. 도착할 수 있는 행성이 리스트에 없거나 지구에 탐사선이 없다면 이 행동을 건너뛰고 카드의 다음 행동을 합니다.

이동이 끝나면, 라이벌은 이동 중에 방문한 행성과 혜성에서 명성을 얻습니다. 행성까지 도착하는 경로가 여러 개라면, 가장 많은 명성을 얻는 경로로 이동합니다.

마지막으로 탐사선을 궤도선이나 착륙선으로 바꿉니다.



도착한 행성의 위성에 자리가 있다면, 라이벌은 탐사선 기술을 버리면서 위성에 착륙합니다. 자리가 남은 위성이 여러 개라면 선택 화살표에 따라 가장 왼쪽이나 오른쪽을 선택합니다.

라이벌이 위성에 착륙할 수 없었다면, 라이벌은 최초 궤도선이나 최초 착륙선을 선택합니다. 둘 다 가능하거나 둘 다 불가능하다면, 행동 카드에 표기된 대로 선택합니다.

(예를 들어 다음의 경우 라이벌은 궤도선을 더 선호합니다.  )

라이벌도 궤도선이나 착륙선을 놓으면 점수, 자원, 생명체의 흔적을 얻습니다.

생명체의 흔적 -



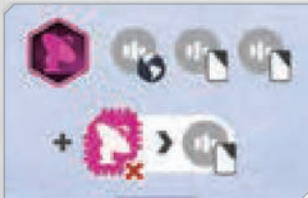
라이벌이 생명체의 흔적을 얻을 때마다, 각 외계종 기동을 체크합니다. 라이벌은 가능한 칸 중 기동의 가장 하단에 마커를 놓습니다. 이때 기동에 빈칸이 없는 경우가 아니라면 과잉 칸은 무시합니다.

 의 경우 라이벌은 가능한 모든 기동을 고려합니다.

선택할 수 있는 기동이 여러 개라면, 선택 화살표에 따라 가장 왼쪽이나 오른쪽을 선택합니다.



망원경



다음과 같이 라이벌이 신호를 놓습니다. 카드 옆에 있는 카드로 신호를 놓는 경우, 선택 화살표를 사용해 가장 오른쪽 또는 가장 왼쪽을 선택합니다.

라이벌에게 망원경 기술이 있다면, 기술 타일을 버리고 카드 옆에 있는 카드로 추가로 신호를 놓습니다.

라이벌이 카드 옆의 카드로 신호를 다 놓은 후, 카드 옆을 새로운 카드로 채웁니다.

여러 곳에 신호를 놓을 수 있다면, 라이벌은 다음과 같은 방식으로 구역을 결정합니다.

1. 라이벌이 해당 구역을 선택함으로써 구역에서 승리한다면, 해당 구역을 선택합니다.
2. 승리할 수 있는 구역이 없다면, 라이벌은 신호를 놓아 점수를 얻을 수 있는 구역을 선택합니다.
3. 승리하거나 점수를 얻을 수 있는 구역이 없다면, 라이벌 자신의 마커가 가장 많은 구역을 선택합니다.

매 단계마다 동일한 조건의 구역이 있는 경우, 라이벌은 그중 더 큰 구역 (데이터를 더 많이 보유했을 수 있는 구역)을 선택합니다.

라이벌이 망원경 행동을 할 수 없는 경우는 없습니다.



예시: 라이벌(흰색)이  신호를 놓으려고 합니다.

1. 두 구역에서 승리할 수 없습니다.
2. 점수를 얻을 수 있는 구역이 없습니다.
3. 따라서 라이벌은 자신의 마커가 가장 많은 구역을 선택합니다.

분석



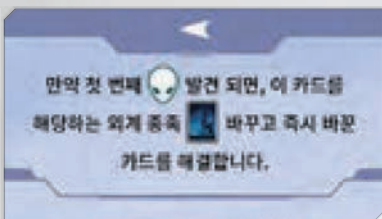
라이벌은 컴퓨터에 데이터 토큰이 가득 찼을 때만 이 행동을 할 수 있습니다. 컴퓨터가 가득 차지 않았다면, 이 행동을 건너뛰고 카드의 다음 행동을 합니다.

라이벌의 컴퓨터(데이터 저장소가 아닌)에 있는 모든 데이터를 제거하고 행동 카드에 적힌 혜택을 얻습니다. 라이벌은 또한 플레이어 보드에 표기된 대로 도 얻습니다.

그 후 라이벌의 데이터 저장소에 데이터 토큰이 남아있다면, 데이터를 컴퓨터에 채울 수 있는 만큼 채웁니다. 또 특정 칸을 채우면서 얻는 보상도 즉시 받습니다.

라이벌이 컴퓨터 기술 타일을 갖고 있다면, 그중 하나를 버리면서 3점을 얻고, 추가로 진보 마커가 1칸 전진합니다. (라이벌이 여러 개의 컴퓨터 기술 타일을 보유했다라도 하나만 버립니다.)

외계종 발견



몇몇 행동 카드는 가장 먼저 외계종이 발견되었는지 확인합니다.

외계종이 발견되었다면 해당 행동 카드는 게임에서 제거되며, 발견된 외계종에 해당하는 특수한 행동 카드를 가져옵니다. 그 후 가져온 행동 카드를 해결합니다.

외계종이 아직 발견되지 않았다면, 이 행동을 건너뛰고 카드의 다음 행동을 합니다.

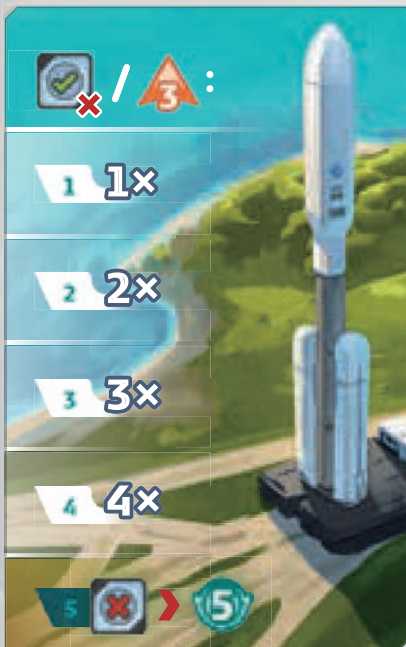
패스

라이벌의 차례가 시작되었을 때 행동 카드 덱에 더 이상 카드가 남지 않았다면, 라이벌은 차례를 패스합니다. 라이벌이 사용한 모든 행동 카드를 잘 섞고, 다음 라운드에 쓸 새로운 행동 덱을 만듭니다. 라운드 종료 카드 더미에서 맨 위 카드 1장을 제거합니다. 이때 라이벌이 진보 트랙을 1칸 전진하는 것을 잊지 마십시오. 라이벌이 이번 라운드에서 먼저 패스했다면, 태양계가 공전하는 것도 잊지 마십시오.

목표

각 목표에는 하나 이상의 과제가 있습니다. 과제를 달성한다면 마커를 올려놓으십시오. 모든 과제에 마커를 올려놓았다면, 목표를 완료한 것입니다.

차례가 끝났을 때, 완료한 모든 목표를 가져와 플레이어의 보드 옆에 완료 목표 더미를 만들어 놓습니다. 그 후 목표 더미에서 새로운 목표를 뽑습니다. 더미가 다 떨어질 때까지는 항상 3개의 목표가 공개되어 있습니다.



1, 2, 3, 4번째 라운드가 끝나고 수입을 받기 전, 완료 목표 더미에서 타일을 라운드의 숫자만큼 버립니다. 즉 완료한 목표 타일을 1, 2, 3, 4개 제거합니다. 완료 목표 더미의 타일 수가 부족했다면, 버리지 못한 타일마다 라이벌의 진보 마커가 3칸씩 전진합니다.

5번째 라운드가 종료된 후, 목표 열과 더미에 남은 완료하지 못한 목표 타일마다 라이벌은 5점씩 얻습니다.

별 난이도 1개에서는 목표 타일이 없기 때문에, 라이벌이 라운드 사이에 진보 마커를 전진하거나, 게임이 끝나고 점수를 얻지 못합니다.

참고: 발동형 임무와 마찬가지로, 한 번의 발동으로 놓을 수 있는 마커는 하나입니다. 예를 들어 목표와 목표가 있다면 그중 하나를 선택해야 합니다. 하나의 기술 개발로 두 목표에 마커를 올릴 수 없습니다.

작가: TOMÁŠ HOLEK

개발팀: Tomáš “Uhlík” Uhlíř
Vít Vodička
Mín & Elwen
Adam Španěl
Jakub Uhlíř

그래픽 디자인: Radek “RBX” Boxan
Tibor Vizi

일러스트 총괄: Jakub Politzer

일러스트: Ondřej Hrdina, Jiří Kůs, Jakub Lang,
Michaela Lovecká, Jiří Mikovec,
Jakub Politzer, Petra Ramešová,
Fanda Sedláček, Josef Surý, Petr Štich

트레일러 & 3D 자료: Radim “Finder” Pech
Roman Bednář

생산: Vít Vodička

설명서 집필: Jason Holt, Michael Murphy

카드 부가 설명: Milan Zborník, Gus Cook

프로젝트 매니저: Jan “Zvonda” Zvoníček

프로젝트 총괄: Petr Murmak

한국어판 제작: DiceTree Games

대단히 감사합니다.

먼저 모든 일러스트와 전 CGE 팀에게 감사를 표합니다. 특히 Radek “RBX” Boxan과 Jakub Politzer의 지칠 줄 모르는 그래픽 작업에 특히 감사합니다.

몇 해동안 게임 메커니즘 미세 조정에 도움을 준 Uhlík, Vítek, Elwen, Mín에게 큰 감사를 표합니다. 여러분의 조언과 아이디어 그리고 큰 지지가 게임의 완성과 발전에 매우 큰 도움이 되었습니다.

이 게임을 만들게 된 계기를 준 Carl Sagan에게도 감사를 표현합니다. 그가 자신의 삶을 바쳐 헌신한 천문학, 과학, 과학의 대중화뿐 아니라 외계 생명체의 삶을 찾기 위한 선구적인 연구는 저에게 큰 영감을 주었습니다.

게임 카드에 독특한 환경을 부여해준 놀라운 글을 써줬을 뿐 아니라, 게임 속 환경을 조성해준 프로젝트 카드에 대한 도움을 준 Milan Zborník에게 감사를 표합니다.

마지막으로 내 아내 Evička와 내 아들 Benjamin에게도 감사를 표합니다. Evička의 사랑과 지속적인 헌신 그리고 끝없는 인내심이 제가 이 게임을 끝낼 수 있도록 도와주었습니다. 그녀는 저의 마르지 않는 영감의 원천입니다.

SETI를 CGO 온라인에 만들고 관리해 준 Adam Španěl에게도 감사를 표합니다. 그의 노력 덕분에 여러 번의 테스트를 진행해 게임을 시험하고 향상시킬 수 있었습니다. 또 게임을 테스트하고 수많은 피드백을 준 Michael Murphy를 비롯한 많은 테스터들의 노력에 감사를 표합니다.

이 게임에 공헌한 CGE의 모든 분들께 감사를 표합니다.

모든 테스터들에게 감사합니다.

Jeffrey Berman, Tomáš Krauz, Arien Malec, Joe Ritter, Katharina Schrempf, UtterMarcus, Andi Muhammad Fadlillah Firstiogusran (Xiot), Bryan Yan, Dirk Nielsen, Ruda Malý, Michal Ringer, Michal Mašek, Filip Murmak, Martin Sedmera, Michal Peichl, Jiří Bauma, Miloš Procházka, dillí, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Martin Havlát, Ondřej Sítař, Stanislav Kubeš, Aneta Plasová, Ondřej Plas, Láďa Pospěch, Ondřej Černoch, Juraj Sulík, Michaela Macková, Diana Lafféřová, Jan Šafra, Pavlína Prejsková, Daniel Knápek, Lenka Vargová, Martin Španěl, RBX, Youda, Pítr, Ozzy, Vladimír Suchý, Olda Rejl, Josef Ševců, Petr Vojtěch, Jindřich Pavlásek, Jan Hřebek, Jiří Janíček, Radomír Vychodil, 그리고 District 5 (흐라테츠 크랄로베), Kavenu (플젠), Dekl (체스케부데요비체)의 보드게임 모임 분들.

외계 생명체를 찾는 데 중요한 역할을 하는 SETI 기관에도 감사를 표합니다. 미지를 탐사하는 그들의 열정이 이 게임을 개발하는 데 있어서 큰 영감이 되었습니다. — T. H.

과제

대부분의 과제는 발동형 임무에서 볼 수 있는 아이콘을 사용합니다. 아래의 과제를 달성했을 때 마커를 놓아 완료하십시오. 과제에 (/) 기호가 있을 경우 둘 중 하나만 달성해도 완료할 수 있습니다. 추가 설명이 필요한 과제는 아래를 확인하십시오.



16점에 도달할 때 이 과제를 달성합니다. 이미 16점에 도달했다면 이 과제를 즉시 달성합니다.



데이터 저장소에 데이터 토큰이 최소 5개가 있을 때 이 과제를 달성합니다. 이미 5개 이상 보관하고 있다면 이 과제를 즉시 달성합니다. (컴퓨터에 놓은 데이터 토큰은 세지 않습니다.)



명성이 9개 이상 보유할 때 이 과제를 달성합니다. 이미 9개 이상이라면 이 과제를 즉시 달성합니다.



당신의 탐사선이 소행성을 방문할 때 이 과제를 달성합니다. (과제가 공개된 이후에 방문해야 합니다.)



당신의 탐사선이 행성을 방문할 때 이 과제를 달성합니다. (과제가 공개된 이후에 방문해야 합니다.)



비용이 정확히 크레딧 3개인 카드를 사용했을 때 이 과제를 완료합니다. (보조 행동이 아닌, 주요 행동으로 카드를 사용해야 합니다.)



임무를 완료했을 때 이 과제를 완료합니다. (과제가 공개된 이후에 임무를 완료해야 합니다.)

게임 종료

일반적인 게임과 마찬가지로 5라운드가 끝나면 게임이 종료되고, 최종 점수를 계산합니다. 라이벌은 금색 점수 타일에서 점수를 얻지 않으며, 대신 완료하지 못한 목표에서 점수를 얻습니다. 라이벌보다 더 많은 점수를 얻었다면, 게임에서 승리합니다.



기억해야 할 규칙

- 개발할 기술 타일을 고르기 전에 태양계가 공전합니다.
- 소행성 칸을 벗어나려면  를 추가로 소비해야 합니다.
- 수입으로 카드를 묻었다면, 즉시 그 카드의 수입 자원을 받습니다.
- 매 라운드마다 처음으로 패스한 플레이어가 라운드 종료 카드를 가져가기 전에, 먼저 태양계가 공전해야 합니다. 마지막 라운드에도 태양계가 공전한다는 것을 잊지 마십시오.
- 명성을 10개 보유하고 있다면 명성을 얻는 효과는 전부 무시합니다.
- 데이터 저장소가 가득 찼다면, 초과된 데이터 토큰은 버립니다.
- 누군가의 마커가 업적을 지나쳤을 때, 업적을 즉시 해결하는 것이 아니고 차례와 차례 사이에 해결합니다.
- 플레이어는 차례와 차례 사이 또는 다른 플레이어의 차례에는 보조 행동을 할 수 없습니다.
- 구역에서 두 번째로 많은 마커를 가진 플레이어는, 해당 구역이 완성되고 초기화되었을 때 마커 하나를 해당 구역의 데이터 슬롯에 남겨둡니다. (한 플레이어가 모든 마커를 놓았다면, 2등은 존재하지 않습니다.)

카드 용어

 **행성에 위치:** 궤도선 또는 착륙선이 행성 보드의 해당 행성 또는 그 궤도에 있을 때. (태양계 보드의 행성 칸에 있는 탐사선은 세지 않습니다.)

 **구역:** 해당 구역에 신호를 놓습니다. (카드가 정확한 구역을 알려줍니다.)

 **카드 열에서 카드 2장을 버리고, 해당하는 구역에 신호를 하나씩 놓습니다.** 그 후 카드 열에 카드를 채웁니다. (아이콘이 하나면 한 번만 합니다.)

 **해당 색깔과 같은 색깔의 구역에 신호를 놓습니다.**

 **해당 색깔 구역에서 승리**

 **구역에서 승리**

같은 고리 내에서 이동: 태양과의 거리가 멀어지지 않는 이동

보유한  : 플레이어가 마커를 놓은 생명체의 흔적  ,  , 

카드를 버려 해당 신호 놓기: 손에서 카드 1장을 버립니다.

카드의 우측 상단 모서리를 확인하고, 해당 색깔 구역에 신호를 놓습니다.

행성에 방문: 태양계 보드에서 탐사선이 이동하여 해당 행성이 있는 칸에 들어가는 것. 이미 탐사선이 어떤 행성 칸에 있다면, 해당 행성에 “방문할 때” 발동하는 카드를 사용하더라도, 해당 효과를 발동시킬 수 없습니다.

기억해야 할 게임 준비

- 2인 게임에서는 중립 업적을 사용하며, 20점과 30점에 중립 마커를 2개씩 놓습니다.
- 3인 게임에서는 중립 업적을 사용하며, 20점과 30점에 중립 마커를 1개씩 놓습니다.
- 첫 플레이어는 1점, 두 번째 플레이어는 2점, 이런 식으로 점수를 가지고 시작합니다.
- 첫 수입 카드를 가져오고 해당하는 자원을 받습니다.

FAQ

- **탐사선 제한을 무시할 때 어떻게 해야 하나요?**
[팰컨 헤비] 같은 카드는 효과로 발사할 때 탐사선 제한을 무시하지만, 오직 그 행동에서만 제한을 무시할 수 있습니다. 이후 발사에서는 탐사선 제한을 따라야만 합니다.
- **서로 다른 두 종류의 자원으로 교환할 수 있나요? 예를 들어 카드 1장과 에너지 1개로 크레딧 1개를 받을 수 있나요?**
불가능합니다. 같은 종류의 자원이 2개 있어야만 교환할 수 있습니다. 하지만 손에 있는 외계 종족 카드는 일반 카드로 간주되므로, 외계 종족 카드 1장과 일반카드 1장을 버려 원하는 자원 1개를 받을 수 있습니다.
(예외: 손에 있는 엑셀티안 외계 종족 카드는 버릴 수 없습니다.)
- **구역에서 승리한 후, 남겨놓은 마커가 다음에 같은 구역에서 승리하는데 도움을 주나요?**
아닙니다. 마커는 오직 플레이어가 이전에 이 구역에서 승리했음을 나타낼 뿐입니다.
- **태양계의 공전으로 제 탐사선이 행성에 방문하면  을 얻나요?**
네. 탐사선은 자신의 차례가 아니더라도 천체를 방문하면 항상  을 얻습니다. (단, 지구에 방문할 때는 명성을 얻지 않습니다.)
- **마커가 다 떨어졌습니다. 그럼에도 스캔 행동을 할 수 있나요?**
네. 플레이어가 보유할 수 있는 마커에는 제한이 없습니다. 마커가 다 떨어지면 대체품을 찾으십시오. 남은 말이나 주인이 없는 색깔의 마커 등을 대체품으로 사용할 수 있습니다.
- **마스카마이트가 제 규칙서를 먹어버렸어요. 어디서 규칙서를 찾을 수 있나요?**
dicetreegames.com 또는 czechgames.com 에서 규칙서를 찾을 수 있습니다.



cge.as/seti-downloads