

SETI

외계 지성체 탐사 매뉴얼

자주 묻는 질문과 답변

이 파일은 보드게임 깃(BGG) 사이트에 올라온 SETI 공식 FAQ를 번역한 자료입니다.

영문 게시글은 아래를 참조하세요:

<http://boardgamegeek.com/thread/3392878/official-faq-plus-cards-clarification>

행동



일반 규칙

Q1. 효과는 반드시 처리해야 하나요? 보너스를 무시할 수 있나요?

일반적으로 모든 효과와 보너스는 반드시 처리해야 합니다.

태양계 공전, 신호 놓기, 기술 가져가기, 자원/카드/데이터 토큰 획득, 점수 획득, 흔적 놓기(빈칸이 없어도 3점짜리 과잉 칸에 놓을 수 있습니다), 카드 사용 시 카드의 주요 행동 등은 반드시 해야 합니다. 또한 플레이어가 업적 칸에 도착했을 때 발생하는 이벤트도 반드시 해결해야 합니다.

하지만 **일부 예외도 있습니다.**

예를 들어 이동력을 얻었음에도 탐사선을 움직이지 않거나, 수입 증가를 하지 않는 것은 가능합니다.

게임의 마지막 라운드에는 손에 있는 카드를 나중에 사용하거나, 다른 자원으로 교환하기 위해 수입 증가를 원하지 않는 경우가 있습니다. 하지만 게임 초반에는 수입을 증가시키는 것이 카드를 아끼는 것보다 대체로 더 유용하다는 점을 염두에 두세요.

Q2. 효과를 처리할 수 없는 경우에는 어떻게 하나요?

어떤 효과를 처리할 수 없다면 그 효과는 무시해도 됩니다. 예를 들어 수입 증가를 해야 하는데, 손에 카드가 없거나, 이동력을 얻었는데 이동할 탐사선이 없거나, 탐사선을 발사해야 하는데 탐사선 제한에 걸렸거나, 흔하진 않지만 특정 색깔의 기술을 개발해야 하는데 이미 그 색깔의 기술을 전부 개발했을 때 등의 경우에는 효과를 무시할 수 있습니다. 하지만 부가 효과가 있다면 반드시 해결해야 합니다. 예를 들어 기술을 전부 개발해 기술 타일을 가져갈 수 없어도, 태양계는 반드시 공전시켜야 합니다.

Q3. 효과는 왼쪽에서부터 오른쪽으로 해결해야 하나요?

네. 순서를 반드시 지켜야 하는 것은 아니지만, **왼쪽에서부터 오른쪽으로 효과를 해결하도록 게임을 설계했습니다.**

대부분의 경우, 효과를 어떤 순서로 처리하는지는 의미가 없습니다. 다만 플레이어의 선택이 필요 없는 효과는 왼쪽에, 선택이 필요한 효과는 오른쪽에 놓았습니다.

예를 들어 수입 증가는 어떤 카드를 묻을지 플레이어가 선택해야 하기에 오른쪽에 있습니다. 그러므로 대부분 직관적으로 왼쪽에서부터 오른쪽으로 효과를 처리했을 겁니다.

다만 몇몇 경우 순서가 의미 있는 경우가 있습니다.

예를 들어 기술을 가져올 때는 반드시 먼저 태양계를 공전시켜야 합니다.

카드의 경우 전체 맥락에 따라 이해해야 합니다. 때로는 카드 아래에 있는 글을 먼저 해결해야 하는 때도 있습니다.

Q4. 정확히 언제 무료 행동을 할 수 있나요? 주요 행동 중간에 무료 행동을 할 수 있나요?

무료 행동은 자신의 차례 전이나 후, 심지어 중간에도 할 수 있습니다. 즉, 주요 행동 도중에 무료 행동을 할 수 있습니다.

하지만 무료 행동 도중에 다른 무료 행동을 할 수는 없습니다. 무료 행동은 한 번에 하나씩 해결해야 합니다.

예시 1: 스캔 행동의 효과들로 신호 2개와 데이터 토큰 2개를 얻었습니다.

그리고 스캔 행동 도중에 무료 행동 “데이터 놓기”를 2번 수행해, 컴퓨터의 앞쪽 빈칸 2곳에 데이터를 1개씩 놓고, 2번째 데이터 토큰으로는 명성도 1개 얻었습니다. 이제 남은 스캔 행동의 효과를 처리합니다.

적절한 스캔 기술을 개발했다면 방금 얻은 명성 1개를 소비해 신호를 놓거나, 수성 구역에 신호를 놓을 수 있습니다.

예시 2: 데이터 토큰을 컴퓨터의 4번째 칸에 놓으면, 수입 증가 효과를 얻습니다. 이때 손에 카드가 없다면, 다른 무료 행동으로(자원을 교환하거나, 데이터 토큰으로 카드를 주는 칸을 가리는 등) 카드를 얻고 싶을 겁니다. 하지만 이는 불가능합니다. 먼저 하던 무료 행동을 다 마친 후에야 다른 무료 행동을 할 수 있습니다.



착륙

Q5. 궤도선으로도 착륙할 수 있나요?

아니요. 탐사선이 행성 궤도에 들어갔으면 궤도선이 되고, 게임이 끝날 때까지 행성 궤도에 머무릅니다. 궤도선을 태양계 보드로 되돌린 다음, 행성에 착륙할 수는 없습니다.

Q6. 착륙할 때 다른 플레이어의 궤도선이 있으면 에너지 할인을 받을 수 있나요?

네. 행성에 궤도선이 하나라도 있으면, 누구의 궤도선인지 상관없이 할인을 받을 수 있습니다.

Q7. 위성에 착륙할 때도 에너지 할인을 받나요?

네. 행성에 착륙하는 것과 그 위성에 착륙하는 것은 동일하게 작동합니다. 하나 다른 점은 위성에 착륙하기 위해선 기술이 필요하다는 점입니다. 따라서 행성에 궤도선이 있고, 내가 그 행성의 위성에 착륙하려고 한다면 에너지 1개를 할인받을 수 있습니다. 착륙할 때 에너지를 할인받을 수 있는 기술이 있다면, 위성에 착륙할 때도 이를 적용할 수 있습니다.



스캔

Q8. 구역에서 승리자를 결정할 때, 구역 승리자를 표시하기 위해 놓았던 마커도 세나요?

아니요. 해당 마커는 플레이어가 이곳에서 승리했음을 나타낼 뿐이며, 일부 구역의 경우 첫 승자 보상을 가리는 데 쓰이기도 합니다. 때때로 일부 카드와 금색 타일에서 구역 승리 마커가 중요하게 작용할 수 있습니다.

Q9. 신호는 반드시 놓아야 하나요?

네. 또한 구역의 데이터 슬롯이 꽉 찼어도 신호를 놓을 수 있습니다. 초과된 마커에서는 데이터 토큰을 얻진 못합니다.

Q10. “구역”은 정확히 무엇을 의미하나요?

태양계 보드는 구역 8개로 나뉘어져 있습니다. 각 구역은 태양에서부터 보드 가장자리로 뻗어나가는 흰색 실선으로 구분할 수 있습니다. 카드에서 “구역”을 지칭할 때는 보통 신호를 놓는 것과 관련되어 있습니다. 구역마다 항성이 1개 있고, 그곳에 신호를 놓을 수 있습니다.

Q11. “특정 행성(예를 들어 지구) 구역에 신호 놓기”는 무슨 의미인가요?

구역은 총 8개가 존재합니다. 태양계의 고리는 8칸으로 나뉘어져 있고, 각 칸은 신호를 놓을 수 있는 8개의 항성(프로키온, 베가 등)과 이어져 있습니다. 예를 들어 “지구 구역에 신호를 놓는다”라면 “현재 지구가 위치한 칸과 이어진 항성에 신호를 놓는다”라는 의미입니다.

Q12. 스캔 중 언제 카드 열을 채우나요?

스캔 행동으로 카드 열에서 카드 1장을 버리고, 버린 카드와 일치하는 색깔 구역에 신호를 놓을 수 있습니다.

이 경우 스캔 행동이 끝난 다음에 카드 열을 채웁니다.

카드를 사용해 위와 같은 방법으로 신호를 2개 혹은 3개 놓을 수도 있습니다.

이 경우 카드가 지시하는 숫자만큼 카드 열에서 카드를 전부 버리고 알맞은 신호를 놓은 후에 카드 열을 채웁니다.

Q13. 마커의 수가 동률일 때 누가 구역에서 승리하나요?

가장 많은 마커를 가진 사람이 여러 명이려면, **그중 마커를 가장 늦게 놓은 플레이어가 구역에서 승리합니다.**

**데이터 분석****Q14. 데이터 분석 행동은 언제 할 수 있나요?**

컴퓨터의 윗줄 6칸이 전부 데이터 토큰으로 채워져 있어야만 합니다.

컴퓨터 기술을 가지고 있어도 윗줄이 전부 데이터 토큰으로 채워져 있으면 데이터 분석 행동을 할 수 있습니다.

아랫줄은 상관하지 않습니다.

컴퓨터 오른쪽에 있는 육각형으로 된 데이터 분석 아이콘에는 데이터 토큰을 놓지 않습니다.

윗줄의 동그란 칸 6곳에만 데이터 토큰을 채우면 데이터 분석 행동을 할 수 있습니다.

Q15. 어떻게 하면 데이터 토큰을 컴퓨터에서 제거할 수 있나요?

데이터 분석 행동을 하면 윗줄과 아랫줄(컴퓨터 기술을 개발해야 아랫줄이 생깁니다)에 있는 모든 데이터 토큰을 버립니다.

이 방법으로만 데이터 토큰을 컴퓨터에서 제거할 수 있고, 다시금 빈칸을 데이터로 채울 수 있습니다.

데이터 분석 행동을 할 때 데이터 저장소에 있는 데이터 토큰은 버리지 않습니다.

Q16. 탐사선, 궤도선, 착륙선의 차이는 무엇인가요?

말이 태양계 보드에 있으면 “탐사선”으로 지칭합니다. 궤도 탐사 행동이나 착륙 행동을 하면, 탐사선을 태양계 보드에서 행성 보드의 올바른 행성으로 이동시킵니다. 이렇게 행성 보드로 이동한 말이 “궤도선” 또는 “착륙선”이 됩니다.

궤도선과 착륙선은 더 이상 탐사선으로 간주하지 않습니다.

탐사선 / 궤도선 / 착륙선

Q17. 궤도선과 착륙선은 구역에 있는 탐사선으로 간주하나요?

아니요. 궤도선과 착륙선은 더 이상 탐사선으로 간주하지 않습니다.

Q18. “특정 행성에 방문”해야 하는 카드를 사용했을 때, 행성 보드에 있는 궤도선과 착륙선도 포함할 수 있나요?

아니요. 태양계 보드에 있는 탐사선이 행성이 있는 칸으로 이동했을 때만 행성에 방문한 것입니다.

또한 카드를 사용했을 때 이미 탐사선이 카드가 요구하는 행성 위에 있다면 방문한 것으로 간주하지 않습니다.

다시 탐사선을 행성 칸으로 이동시켜야 합니다.

Q19. 탐사선은 어떻게 움직이나요?

탐사선은 가로, 세로로 인접한 칸으로 움직일 수 있습니다. 탐사선은 태양에 멈추거나, 태양을 지나칠 수 없습니다.

Q20. 이동력을 탐사선 여러 대에 나눌 수 있나요?

네. 2개 이상의 이동력이 있다면 이를 여러 탐사선에 원하는 대로 나눌 수 있습니다.

Q21. 한 차례에 같은 행성을 여러 번 방문하면, 명성을 여러 번 얻을 수 있나요?

네.

기술

Q22. 개인 보드에 컴퓨터 기술(파란색 기술)을 놓을 때 왼쪽에서부터 오른쪽으로 순서대로 놓아야 하나요?

아니요. 주황색(탐사선)과 보라색(망원경) 기술과 달리 파란색(컴퓨터) 기술은 정해진 칸이 없습니다.

기술을 왼쪽에 놓으면 보상을 빨리 얻을 수 있다는 장점이 있습니다.

하지만 이미 데이터 토큰이 놓인 칸에 기술을 놓으면, 2점 보상을 받을 수 없기 때문에 때에 따라 기술을 오른쪽에 놓는 것이 유리한 경우도 있습니다.

Q23. 데이터 토큰이 놓인 칸에 컴퓨터 기술을 놓을 수 있나요?

네. 데이터 토큰이 놓인 칸에 기술을 놓으면, 데이터 토큰을 기술 위로 옮깁니다.

하지만 이는 데이터 토큰을 놓은 것은 아니기 때문에 2점을 얻을 수는 없습니다.

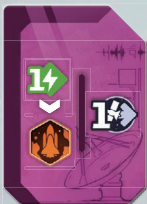
Q24. 주황색 #1 기술 (탐사선 2개 제한)

이 기술로 태양계 보드에 놓을 수 있는 탐사선 제한을 증가시킬 수 있습니다.

탐사선 제한에 걸렸다면 더 이상 탐사선을 발사할 수 없습니다.

이 경우 새로운 탐사선을 발사하려면 먼저 기존 탐사선을 궤도선/착륙선으로 만들어야 합니다.

하지만 이 기술을 가지고 있어도 발사 행동 1번에 탐사선 2대를 발사시킬 수는 없습니다.

Q25. 보라색 #4 기술 (스캔 행동 중 발사 행동하기)

이 기술로 탐사선을 발사할 때는 에너지 1개만 지불하면 됩니다.

일반적으로 탐사선을 발사할 때 드는 비용인 크레딧 2개를 추가로 지불할 필요는 없습니다.

스캔 행동 중 단 1번만 이런 방식으로 탐사선을 발사할 수 있으며, 일반적인 탐사선 발사 행동은 여전히 크레딧 2개가 필요합니다.

임무

Q26. “조건부 임무”와 “발동형 임무”는 어떤 차이점이 있나요?



조건부 임무를 달성하기 위해선 플레이어가 특정한 상황을 만들어야 합니다.

예를 들어 금성에 자기 착륙선이나 궤도선을 만들었거나, 보라색 흔적을 적어도 3개 갖고 있어야 하는 등 대부분의 조건부 임무는 특정한 무언가를 모아야 합니다.



발동형 임무를 달성하기 위해선 플레이어의 특정한 행위로 임무를 발동시켜야 합니다.

예를 들어 스캔 행동을 하거나, 파란색 흔적을 얻었거나, 특정 행성에 방문하는 것 등이 있습니다.

발동형 임무는 카드를 사용하기 이전에 행했던 행위로는 발동하지 않습니다.

Q27. 다른 플레이어의 구성물과 행동도 카드 효과나 임무에 적용할 수 있나요?

예를 들어 목성에 있는 궤도선/착륙선마다 점수를 얻을 때, 다른 플레이어의 구성물도 포함하나요?

특별히 명시 되어있지 않았다면, 카드는 **오직 사용한 플레이어의 구성물과 행동만 적용합니다.**

발동형 임무

Q28. 임무를 발동시키면 반드시 칸을 가리고 보상을 받아야 하나요?

아니요. 반드시 칸을 가려야 하는 것은 아닙니다. 다만 이후에 보상을 받으려면 임무를 다시 발동시켜야 합니다.

Q29. 행동 1번으로 여러 개의 임무 칸을 가리고 보상을 얻을 수 있나요?

하나의 효과로 임무 여러 임무를 발동시킬 수 있다면(같은 카드의 임무든 다른 카드의 임무든 상관없이), **그중 단 한 칸만 가릴 수 있습니다.** 다른 칸을 가리려면 효과를 다시 발동시켜야 합니다.

또한 하나의 효과로 큰 범주(아무 흔적, 기술, 행성, 구역)와 작은 범주(특정 흔적, 기술, 행성, 구역)의 임무를 동시에 발동시킬 수도 없습니다. 예를 들어 목성에 방문했을 때, “목성 방문”과 “아무 행성 방문” 중 한 칸만 가릴 수 있습니다.

업적

Q30. 중립 업적 칸에 도달하면, 중립 마커 2개를 모두 놓나요?

아니요. 1개만 놓습니다. 다른 플레이어가 그 칸에 도달했을 때, 2번째 중립 마커를 놓습니다.

Q31. 중립 업적 칸에 도달하면, 중립 마커를 어디에 놓아야 하나요?

비어 있는 발견 칸 중 가장 왼쪽 칸에 놓습니다. 발견 칸은 총 6개가 있으며, 왼쪽 외계종 아래에 3개, 오른쪽 외계종 아래에 3개가 있습니다. 따라서 모든 칸이 비어 있다면, 왼쪽 외계종 아래에 있는 보라색 발견 칸에 놓습니다. 왼쪽 외계종 아래에 있는 발견 칸 3개에 모두 마커가 있다면, 중립 마커를 오른쪽 외계종 아래에 놓습니다. 이때에도 최대한 왼쪽에 마커를 배치합니다.

6개의 발견 칸 모두에 마커가 있을 때 중립 업적 칸에 도달했다면, 중립 마커가 남아있어도 더 이상 마커를 놓지 않습니다.

과잉 칸이나 외계종 보드 위에는 중립 마커를 놓지 않습니다.

Q32. 정확히 언제 업적을 해결하나요?

플레이어가 업적 칸에 도달하면, 그 차례의 끝에 업적을 해결합니다. 이미 차례가 끝났기 때문에 업적을 해결하는 도중이나 이후에는 무료 행동을 할 수 없습니다. 이는 모든 업적에 해당하며, 외계종 업적도 포함합니다.

다수의 플레이어가 같은 차례에 업적 칸에 들어갔다면, 현재 차례인 플레이어부터 시계방향으로 순서대로 한 명씩 업적을 해결합니다.

금색 점수 타일**Q33. 완료된 임무 / 게임 종료 점수 카드 x2**

점수를 획득하지 못한 게임 종료 점수 카드도 셉니다.

하지만 완료하지 못한 임무는 세지 않습니다.

Q34. 수입 3종류

시작 수입 카드 아래에 묻은 카드만 셉니다. 시작 수입 카드 자체는 세지 않습니다.

예를 들어 수입으로 크레딧을 주는 카드 4장, 에너지를 주는 카드 2장, 무작위 카드를 주는 카드 3장을 묻었다면, 세트 2개를 만든 것입니다. 금색 점수 타일에 올려놓은 자기 마커의 점수에 2를 곱해 점수를 획득합니다.

일부 외계종 카드는 크레딧, 에너지, 무작위 카드가 아닌 다른 수입을 주기도 합니다. 이러한 카드는 세지 않습니다.

Q35. 크레딧/에너지 수입

시작 수입 카드 아래에 묻은 카드만 셉니다. 시작 수입 카드 자체는 세지 않습니다.

예를 들어 수입으로 크레딧을 주는 카드 5장, 에너지를 주는 카드 2장을 묻었다면, 크레딧을 주는 카드 5장에서 점수를 얻습니다. 금색 점수 타일에 올려놓은 자기 마커의 점수에 5를 곱해 점수를 획득합니다.

Q36. 구역 승리 + 궤도선/착륙선

이 타일에서 점수를 얻으려면 구역에서 승리도 하고, 궤도선이나 착륙선도 놓았어야 합니다.

예를 들어 구역에서 4번 승리했고, 궤도선 2개와 착륙선 3개를 놓았었다면, 세트 4개를 만든 것입니다.

금색 점수 타일에 올려놓은 자기 마커의 점수에 4를 곱해 점수를 획득합니다.

한 구역에서 여러 번 승리했을 때도, 배치된 모든 마커를 셉니다.

또 착륙선을 셀 때는 행성뿐만 아니라 위성에 놓인 착륙선도 셉니다.

외계종

Q37. 외계종을 발견했을 때, 과잉 칸에 놓은 마커에서도 보상을 받나요?

아니요. 외계종 바로 아래에 있는 발견 칸 3곳에 마커를 놓은 플레이어만 보상을 받습니다.

Q38. “발견 칸”과 “과잉 칸”은 해당 외계종의 흔적으로 간주하나요?

네. 카드에서 특정한 외계종의 흔적을 지칭하면, 그 외계종의 과잉 칸과 발견 칸에 있는 모든 마커를 지칭합니다. 물론 외계종 보드에 있는 마커도 지칭합니다.

또한 두 외계종 모두 별도의 과잉 칸을 보유하고 있다는 점을 명심하십시오.
따라서 과잉 칸에 마커를 놓을 때, 어느 외계종 밑에 놓을지 결정해야 합니다.

Q39. 외계종 보드를 채울 땐 아래에서부터 위로 채워야 하나요?

아니요. 마커를 놓을 땐 색깔만 맞다면 원하는 빈칸에 놓을 수 있습니다.
이는 외계종 보드 위뿐만 아니라 과잉 칸, 외계종이 아직 발견되지 않았다면 발견 칸에 놓을 수도 있습니다.

Q40. 외계종 카드를 신호 놓는 데에 쓸 수 있나요?

네. 하지만 손에 있는 카드를 버려 신호를 놓을 수 있게 해주는 기술을 개발했을 때만 사용할 수 있습니다.
카드 옆에서 카드를 버려 신호를 놓을 때는, 외계종 덱 옆에 있는 앞면 카드를 버릴 수 없습니다.
엑셀티안 카드는 예외입니다. 어떤 상황에서도 엑셀티안 카드는 버릴 수 없습니다.

오우무아무아

Q41. 자원 교환 무료 행동으로 외계 화석 토كن을 다른 자원으로 교환할 수 있나요?

아니요. 외계 화석은 주로 오우무아무아 보드의 특정 칸에 마커를 놓는 데 필요합니다.
또 몇몇 오우무아무아 카드에서 외계 화석을 사용하면 다양한 효과를 제공합니다.

Q42. 게임이 끝났을 때 남은 외계 화석으로 점수를 얻을 수 있나요?

아니요. 사용하지 않은 외계 화석은 게임이 끝났을 때 아무런 가치가 없습니다.

센타우리안

Q43. 센타우리안 카드도 임무로 적용되나요?

아니요.

엑셀티안

Q44. 엑셀티안 카드도 게임 종료 점수 카드나 임무로 적용되나요?

아니요. 게임이 끝났을 때 엑셀티안 카드에서 점수를 얻을 수 있지만,
게임 종료 점수 카드당 점수를 주는 금색 점수 타일에서 엑셀티안 카드를 세진 않습니다.

Q45. 엑셀티안 카드 1장에서 여러 번 점수를 얻을 수 있나요?

예를 들어 퀘도선 3개당 점수를 주는 카드를 사용했을 때 제가 퀘도선이 6개가 있으면 점수를 2배로 받나요?

아니요. 조건을 여러 번 충족해도 점수는 단 한 번만 받을 수 있습니다.

카드

Q46. 핸드 제한이 있나요?

라운드 도중에는 원하는 만큼 손에 카드를 들고 있을 수 있습니다. 하지만 라운드를 패스하면 손에 카드를 4장까지만 남길 수 있습니다.
무료 행동으로 카드를 버려 효과를 얻을 수 있다는 점을 잊지 마세요.
따라서 라운드를 패스하기 전에 무료 행동으로 카드를 좀 더 효율적으로 사용할 수 있습니다.

Q47. 카드에 기술 효과와 공전 효과가 모두 있다면, 공전을 몇 번 해야 하나요?

기술을 개발할 때마다, 개발 전에 먼저 태양계를 공전시켜야 합니다.
기술 개발 카드에 공전 아이콘이 붙어 있는 이유는 이를 기억하기 위함입니다. 따라서 단 1번만 공전합니다.

개별 카드 설명은 12쪽을 확인해 주세요.

1인용 게임

Q48. 라이벌 기업도 수입을 받나요?

아니요. 라이벌 기업은 시작 수입 카드를 사용하지 않으며, 게임을 시작할 때 크레딧, 에너지, 카드를 받지 않습니다. 게임 중 라이벌이 퀘션 등으로 수입 증가를 얻었다면, 대신 진보 트랙을 4칸 전진합니다.

Q49. 라이벌은 금색 점수 타일과 어떻게 상호작용을 하나요?

라이벌은 항상 금색 타일의 가장 점수가 높은 칸인 첫 번째 칸에만 마커를 놓습니다.
 금색 타일의 첫 번째 칸이 이미 막혀 있다면, 라이벌은 금색 업적에 도달해도 마커를 놓지 않습니다.
 라이벌은 금색 점수 타일에서 점수를 얻지 않고, 플레이어가 마커를 놓지 못하도록 첫 번째 칸을 막을 뿐입니다.
 라이벌은 대신 플레이어가 완료하지 못한 목표 타일마다 5점씩 획득합니다.

Q50. 행동 1번으로 목표 타일의 과제 칸과 발동형 임무 카드의 칸에 마커를 하나씩 놓을 수 있나요?

네. 발동형 임무 카드와 목표 타일은 다른 구성물이므로 마커를 둘 다 올려놓을 수 있습니다.
 예를 들어 발동형 임무 카드와 목표 타일에 똑같이 “보라색 기술 개발” 칸이 있었을 때, 보라색 기술을 개발하면 발동형 임무의 칸과 목표 타일의 칸도 막을 수 있습니다.

Q51. 라이벌도 오우무아무아를 스캔할 수 있나요?

네. 라이벌도 오우무아무아 행동 카드의 1번째 행동으로 이 외계종 타일에 신호를 놓을 수 있습니다.
 라이벌은 오우무아무아가 붙어있는 신호 아이콘을 얻는 경우에만 오우무아무아 타일에 신호를 놓습니다.
 다른 아이콘으로는 절대로 오우무아무아 타일에 신호를 놓을 수 없습니다.
 따라서 오우무아무아가 있는 구역에 신호를 놓아야 할 때, 항상 항성에 신호를 놓습니다.

외계종과 행동 카드

#S.15 마스카마이트 행동 카드

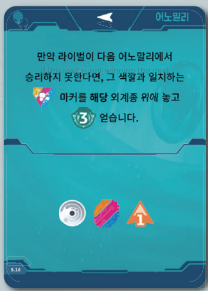


2번째 행동은 항상 해결할 수 있습니다. 항상 지구에서 토성이 4칸 이내로 떨어져 있거나, 목성이 5칸 이내로 떨어져 있을 것입니다.

라이벌이 토성이나 목성 또는 이들의 위성에 착륙하면, 무작위로 그곳에서 표본 1개를 가져옵니다. 라이벌은 표본에서 보상을 받을 수 없습니다. 표본 타일은 앞면(보너스면)으로 뒤집어 마스카마이트 보드의 정해진 칸에 놓습니다. 이제부터 파란색 흔적으로 해당 칸을 가릴 수 있습니다.

항성에 더 이상 표본이 남아있지 않다면, 표본을 가져가지 않고 넘어갑니다.

#S.16 어노말리 행동 카드



먼저 다음에 발동할 어노말리(지구와 반시계 방향으로 가장 가까운)의 색깔과 어노말리 보드를 확인합니다.

그리고 보드의 해당 색깔 기둥에서 누가 가장 높은 곳에 마커를 놓았는지 확인합니다.

라이벌이 아니라면 1번째 행동을, 라이벌이라면 2번째 행동을 합니다.

라이벌이 1번째 행동을 하면, 다음에 발동할 어노말리의 색깔과 같은 색깔의 흔적을 얻고 이를 어노말리 보드에 놓습니다. 비록 다음 어노말리에서 이기지 못할 수도 있지만, 평소와 같이 최대한 아래 칸에 놓습니다.

라이벌은 해당 칸에서 보상을 얻고 추가로 3점도 얻습니다.

#S.17 오우무아무아 행동 카드

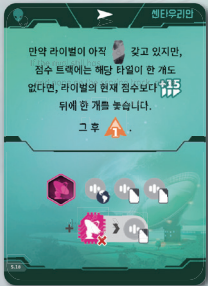


라이벌이 1번째 행동을 하면 탐사선을 오우무아무아로 이동시키고, 그곳에서 착륙 또는 궤도 탐사 행동을 합니다.

라이벌의 탐사선이 없거나, 오우무아무아가 4칸 이내에 있지 않다면 2번째 행동을 합니다.

2번째 행동에서 오우무아무아 아이콘이 있는 3번째 신호 놓기 행동을 할 때는 반드시 오우무아무아 타일에 신호를 놓아야 합니다.

#S.18 센타우리안 행동 카드

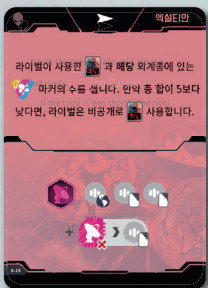


센타우리안이 발견되었을 때, 플레이어와 라이벌은 자기 색깔에 맞는 메시지 타일을 점수 트랙 위에 올려놓아 메시지 업적을 만듭니다. 남은 메시지 타일 2개는 라이벌 앞에 놓습니다.

이 타일은 이 카드의 1번째 행동을 할 때 사용합니다.

점수 트랙에 라이벌의 메시지 타일이 없으면 1번째 행동을 합니다. 즉, 라이벌이 1번째 행동을 하기 위해선 먼저 점수 트랙에 있는 자기 메시지 타일에 도달했어야만 합니다. 라이벌이 이미 메시지 타일 3개를 다 사용했다면, 1번째 행동을 건너뛴니다.

#S.19 엑셀티안 행동 카드



라이벌은 이 카드로만 엑셀티안 카드를 가져오고 사용할 수 있습니다.

라이벌은 엑셀티안 외계종 보드 아래의 발견 칸에 마커를 놓았어도 엑셀티안 카드를 손으로 가져오지 않습니다.

라이벌이 1번째 행동을 한다면 엑셀티안 덱에서 카드 1장을 가져와 뒷면으로 사용합니다.

(라이벌이 사용한 엑셀티안 카드의 개수) + (라이벌이 엑셀티안 보드에 놓은 흔적 개수)이 5 미만일 때, 1번째 행동을 합니다. 예를 들어 라이벌이 엑셀티안 카드를 2장 사용하고, 엑셀티안 보드에 마커 3개를 올려 놓았으면, 더 이상 1번째 행동을 하지 않습니다.

엑셀티안 보드에 있는 흔적 개수를 셀 때는, 보드 아래에 있는 발견 칸이나 과잉 칸에 있는 흔적은 세지 않습니다. 즉, 위험 수치를 주는 흔적만 셉니다.

#1 파이어니어 11호 임무 / #2 매리너 10호 임무 / #3 보이저 2호 임무 / #4 갈릴레오 임무



카드의 비용은 0 크레딧이지만, 이 카드를 사용하여 플레이어 앞에 내려놓는 것은 주요 행동입니다.

“행성에 방문”하기 위해선 내 탐사선을 행성으로 이동시켜야 합니다. 이 카드를 사용할 때 내 탐사선이 이미 요구하는 행성에 있어도 임무를 발동시킬 수 없습니다. 나중에 다시 그 행성을 방문해 임무를 발동시켜야 합니다.

행성에 있는 궤도선이나 착륙선이 있는 것만으로는 행성에 방문한 것이 아닙니다.

#9 펠컨 헤비



기본적으로 플레이어는 태양계 보드에 탐사선을 동시에 1대만 보유할 수 있습니다. 하지만 이 카드를 사용할 때는 그 제한을 무시합니다.

따라서 탐사선이 이미 1대 있었던 상황에서 이 카드를 사용하면 탐사선이 총 3대가 됩니다. 탐사선 제한을 2개로 늘려주는 주황색 기술이 있었던 상태에서 이 카드를 사용했다면 총 4대까지 보유할 수 있습니다.

이후 일반적인 발사 행동을 할 때는 탐사선 제한을 지켜야 합니다. 즉, 먼저 탐사선을 태양계 보드에서 제거해야 합니다. 탐사선을 제거하는 대표적인 방법으로는 탐사선을 궤도선이나 착륙선을 만들 수 있습니다.

#10 오디너스 임무



목표의 문구가 “해왕성 또는 그 위성에 그리고 천왕성 또는 그 위성에” 로 바뀌어야 합니다.

수정된 카드는 dicetreegames.com에서 다운 받으실 수 있습니다.

#11 보조금



무료 행동 효과는 카드 왼쪽 위 모서리에 있는 아이콘을 의미합니다.

이 카드를 사용해 카드 열에서 카드를 1장 가져오거나, 덱에서 무작위로 카드 1장을 가져올 수 있습니다.

무작위 카드를 가져왔을 때, 무료 행동 효과를 못 쓸 수도 있으니 (예를 들어 탐사선이 없는데 이동력이 나오는 등) 주의하십시오.

#15 대기권 진입



1번째 칸(추가 3점을 주는 칸)에 있는 궤도선을 제거하면 다른 사람이 해당 칸에 궤도선을 놓을 수 있습니다.

이는 행성에 궤도선이 여러 개 있는 경우도 마찬가지입니다.

궤도선을 밀어 1번째 칸을 채우지 말고, 빈 채로 내버려 둡니다.

#16 드래곤플라이



행성에 처음으로 착륙한 플레이어는 착륙선으로 보상 칸을 가리고 데이터 토큰을 받을 수 있습니다.
이 카드를 사용해 착륙하면, 이미 보상 칸이 가려져 있어도 데이터 토큰을 받을 수 있습니다.

위성에 착륙할 수 있는 기술을 가지고 있다면 이미 점유된 위성에도 착륙할 수 있습니다.

#17 오시리스-렉스



탐사선이 소행성 칸에 있지 않아도 그 탐사선을 선택할 수 있습니다.

가로, 세로로 인접한 칸에 있는 소행성마다 데이터 토큰을 1개씩 얻습니다.

#19 중력 도움



“행성에 방문”하려면 내 탐사선이 행성으로 이동해야 합니다.

이 카드를 사용할 때 행성에 이미 탐사선이 있었다면, 그것으로는 아래 혜택을 얻을 수 없습니다.

카드의 효과는 카드를 사용한 차례 끝까지 지속됩니다. 따라서 다른 무료 행동으로 행성에 방문하는 경우에도 이 효과를 적용할 수 있습니다.

#20 수성 플라이바이 / #21 금성 플라이바이 / #22 화성 플라이바이 / #23 목성 플라이바이 / #24 토성 플라이바이



“행성에 방문”하려면 내 탐사선이 행성으로 이동해야 합니다.

이 카드를 사용할 때 해당 행성에 이미 탐사선이 있었다면, 그것으로는 아래 혜택을 얻을 수 없습니다.

이 카드에 표시된 점수는 그 행성에 여러 번 방문했어도 단 1번만 받을 수 있습니다.

#25 라이트세일



“행성에 방문”하려면 내 탐사선이 행성으로 이동해야 합니다.

이 카드를 사용할 때 행성에 이미 탐사선이 있었다면, 그것으로는 아래 혜택을 얻을 수 없습니다.

점수를 여러 번 받으려면 다른 이름의 행성을 방문해야 합니다.

예를 들어 금성에 2번 방문해도 1점만 얻을 수 있습니다.

#26 소행성대를 지나서



“이동 제한을 무시합니다.”는 소행성 칸에서 나올 때 이동력이 1개만 드는 것을 의미합니다.

소행성과 관련된 주황색 기술을 이미 가지고 있어도 마찬가지입니다.

#27 허블 우주 망원경 / #28 케플러 우주 망원경 / #29 제임스 웹 우주 망원경



먼저 카드의 이동력을 사용하거나, 이동하지 않기로 결정한 다음에 신호를 놓아야 합니다.

탐사선이 태양계 보드 위에 있어야 하며, 행성 보드에 있는 궤도선이나 착륙선을 이 카드에 적용시킬 수 없습니다.

#28 케플러 우주 망원경의 경우 내 탐사선이 여러 대 있어도, 신호 마커는 반드시 같은 구역에 놓아야 합니다.

#29 제임스 웹 우주 망원경의 경우 신호 마커를 총 3개 놓습니다.

#30 대형 우주 천문대 프로젝트



탐사선은 태양계 보드 위에 있어야 합니다. 행성 보드에 있는 궤도선과 착륙선은 적용되지 않습니다. 다른 플레이어의 탐사선을 골랐더라도 마커는 자신의 것을 놓습니다.

탐사선 제한을 늘려주는 주황색 기술이 있다면 동시에 탐사선이 2개 있을 수도 있습니다. 그러면 더 효율적으로 이 카드를 사용할 수 있습니다.

#45 알렌 망원경 배열 / #46 ALMA 천문대 / #47 장기선 간섭계



카드 옆에 있는 3장 중 2장을 버리고 신호 2개를 놓습니다. 그 후에 카드 옆을 채웁니다.

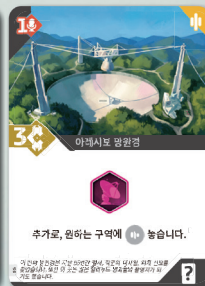
#50 스퀘어 킬로미터 어레이(SKA)



카드 옆에 있는 3장을 전부 버리고 신호 3개를 놓습니다. 그 후에 카드 옆을 채웁니다.

이 카드의 효과로 서로 다른 구역 3곳에 신호를 놓았다면 6점을 획득합니다.

#51 로벨 망원경 / #52 파크스 천문대 / #53 딥 시노틱 어레이(DSA) / #54 베리타스 망원경 / #55 아레시보 망원경



스캔 행동을 할 때 기본 비용을 지불할 필요는 없습니다. 다만, 보라색 기술을 사용해 신호를 놓으면 기술이 요구하는 비용은 지불해야 합니다.

#58 천왕성 인공위성과 탐사선



목표의 문구가 “천왕성 또는 그 위성”으로 바뀌어야 합니다.

수정된 카드는 dicetreegames.com에서 다운 받으실 수 있습니다.

#60 트라이던트 탐사선



목표의 문구가 “해왕성 또는 그 위성”으로 바뀌어야 합니다.

수정된 카드는 dicetreegames.com에서 다운 받으실 수 있습니다.

#65 FAST 망원경 건설



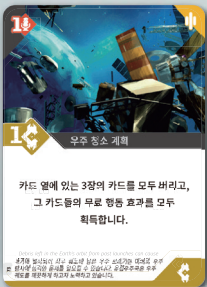
카드 열에 있는 3장 중 2장을 버리고 신호 2개를 놓습니다. 그 후에 카드 열을 채웁니다.
그다음 태양계를 공전하고 기술을 얻습니다. 기술 보너스로 카드를 받을 수도 있기 때문에 순서를 지키는 것이 중요합니다.

#67 엠파토리아 망원경 건설



손에서 카드 1장을 버리고, 버린 카드 우측 상단에 있는 색깔과 일치하는 구역에 신호를 놓습니다.

#73 우주 청소 계획 / #74 발사 준비 시험



무료 행동 효과는 카드 왼쪽 상단에 있는 효과를 의미합니다.

#73번 카드의 경우 무료 행동 효과를 사용하기 싫거나 사용할 수 없어도
(예를 들어 탐사선을 움직이기 싫거나 탐사선이 없을 때) 카드 열에 있는 카드를 전부 버려야 합니다.

#78 세티(SETI) 연구소 / #79 국제 우주 정거장 / #80 케이프 캐너버럴 우주 군사 기지



칸을 가리는 순서는 없습니다. 행동으로 임무를 발동시키면,
원하는 칸을 가리고 보상을 받을 수 있습니다.

#81 국제 협력



기술 타일에서 보너스(3점, 명성 1개, 에너지 1개, 카드 1장)를 받을 수 없습니다.

하지만 특정 기술에서 무료 탐사선 발사 보너스와 데이터 토큰 2개 획득 보너스는 받을 수 있습니다.

#84 샘플 회수



1번째 칸(추가 데이터 토큰 2개를 주는 칸)에 있는 착륙선을 제거하면 다른 사람이 해당 칸에 착륙선을 놓을 수 있습니다. 이는 착륙선이 여러 개 있는 경우도 마찬가지입니다. 착륙선을 밀어 1번째 칸을 채우지 말고, 빈 채로 내버려 둡니다.

#88 찬드라 우주 천문대



탐사선이 태양계 보드 위에 있어야 하며, 행성 보드에 있는 궤도선이나 착륙선을 이 카드에 적용시킬 수 없습니다. 또한 내 탐사선이 여러 대 있어도, 신호 마커는 반드시 같은 구역에 놓아야 합니다.

임무 조건을 달성할 때 서로 다른 구역 4곳에 내 신호가 있어야 합니다. 구역이 완성되어 마커가 전부 돌아왔다면, 그 구역은 임무 조건을 확인할 때 세지 않습니다.

한편 이 카드의 기능을 사용해 신호 2개를 한꺼번에 놓고, 구역이 완성되기 전에 이 카드의 임무를 완료해도 됩니다.

#89 NIAC 프로그램



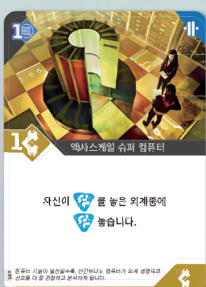
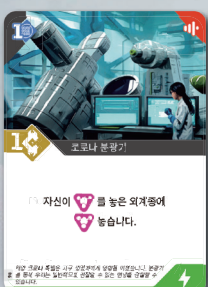
엑셀티안 카드는 손에 있는 카드가 아닙니다. 따라서 임무를 완료할 때 엑셀티안 카드는 세지 않습니다.

#91 핵융합로 / #92 NASA 오늘의 사진 / #93 정부 보조금



먼저 내가 수입으로 물어놓은 카드에 따라 보상을 받고, 이 카드를 수입으로 묻습니다. 이 또한 수입 증가이기 때문에 즉시 카드에 표시된 자원을 받습니다.

#98 코로나 분광기 / #99 전자 현미경 / #100 엑사스케일 슈퍼 컴퓨터



외계종의 발견 칸과 과잉 칸에 놓은 흔적도 이 카드에 적용할 수 있습니다.

#101 망원경 시간 배정



스캔 행동을 하면 임무를 발동시켜 칸을 가리고 원하는 보상을 얻을 수 있습니다. 칸을 가리는 순서는 없습니다.

스캔 행동으로 구역을 완성하고 구역 완성을 해결하기 전, 임무의 보상으로 초과 신호를 놓을 수도 있습니다.

초과 신호로 구역에서 승리할 수도 있으므로 유용할 때가 있습니다.

#103 웨스트보크 합성 전파 망원경



같은 구역에서 2번 승리해야 임무를 완료할 수 있습니다.

#106 전략 계획 수립



임무를 발동시키려면, 주요 행동으로 카드를 사용해야 합니다.

그리고 사용한 카드의 비용이 1, 2, 3 크레딧이어야 합니다. 카드를 버리고 무료 행동 효과를 얻는 등,

카드를 다른 방법으로 쓰면 임무를 발동시킬 수 없습니다.

#107 첫 블랙홀 사진



파란색 흔적을 얻을 때 임무 중 단 1칸만 가릴 수 있습니다. 칸을 가리는 순서는 없습니다.

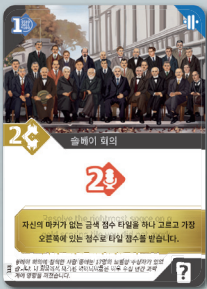
#112 행성 지질 지도 제작



목표의 문구가 “한 행성 또는 그 위성”으로 바뀌어야 합니다.

수정된 카드는 dicetreegames.com에서 다운 받으실 수 있습니다.

#113 솔베이 회의



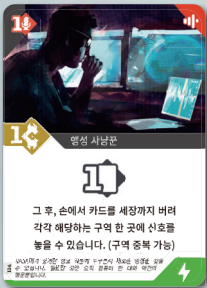
플레이어는 금색 점수 타일 4개 중 최대 3개까지 마커를 놓을 수 있습니다.

이 카드로 내가 마커를 올려놓지 못한 금색 점수 타일에서도 점수를 받을 수 있습니다.

이때 해당 금색 점수 타일에서 가장 점수가 낮은 칸(가장 오른쪽 칸)을 기준으로 점수를 받습니다.

마커를 올려놓은 금색 점수 타일이 3개보다 더 적다면, 마커를 놓지 못한 금색 타일 중 원하는 것을 선택해 점수를 받습니다.

#114 행성 사냥꾼



손에서 카드를 3장까지 버리고, 버린 카드 우측 상단에 있는 색깔과 일치하는 구역에 신호를 놓습니다.

#116 중앙 관제소



스캔 행동 1번으로(또는 여러 개의 신호를 놓을 수 있는 카드 1장으로) 임무의 여러 칸을 발동하고 보상을 받을 수 있습니다.

하지만 이전에 놓은 신호로는 임무를 발동할 수 없습니다.

임무를 반드시 발동시켜야 하는 것이 아님을 기억하십시오. 탐사선이 없다면 임무를 발동시키지 않는 것이 더 좋을 수 있습니다.

#117 달 게이트웨이



궤도 탐사 또는 착륙 행동으로 임무를 발동시키면, 원하는 칸 1곳을 가리고 보상을 받을 수 있습니다.

칸을 가리는 순서는 없습니다.

#118 플라토 (PLATO)



네 탐사선이 여러 대 있어도, 신호 마커는 반드시 같은 구역에 놓아야 합니다.

평소처럼 신호를 놓지만, 데이터 토큰을 가져가는 대신 공급처로 되돌립니다.

이 카드로는 데이터를 얻을 수 없으니, 구역 승리를 위한 초과 신호를 놓을 때 유용합니다.

#119 픽슬 (PIXL)



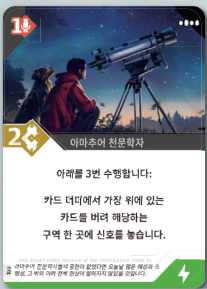
주요 행동 중간에 무료 행동을 할 수 있기 때문에, 이 카드를 지혜롭게 쓸 수도 있습니다. 예를 들어 아랫줄에서 명성 2개를 주는 파란색 기술을 가져오고, 데이터 놓기 무료 행동으로 그 칸을 가려 명성 2개를 얻으면, 추가로 2점을 더 얻을 수 있습니다.

#120 라그랑주 점 궤도



탐사선이 태양계 보드 위에 있어야 하며, 행성 보드에 있는 궤도선이나 착륙선을 이 카드에 적용시킬 수 없습니다. 카드를 손으로 되돌리려면, 신호를 놓으려는 구역에 내 신호 마커가 하나도 없어야 합니다. 카드로 신호를 놓은 구역이 완성되었을 때 구역에 내 신호가 1개만 있다면, 구역이 완성되기 전에 이 카드를 손에 되돌릴 수 있습니다.

#122 아마추어 천문학자



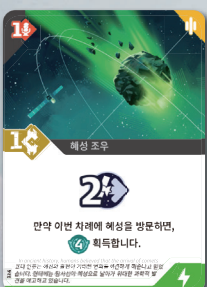
덱 맨 위 카드를 버리고, 버린 카드 우측 상단에 있는 색깔과 일치하는 구역에 신호를 놓습니다. 이를 3번 반복합니다. 신호를 놓을 때는 한 번에 하나씩 해결합니다. 즉 다음 카드를 확인하기 전에 신호 마커를 놓아야 합니다. 신호는 반드시 놓아야 한다는 점을 기억하십시오. 신호를 놓는 것이 다른 플레이어에게 이득이 된다 해도 반드시 놓아야 합니다.

#123 소행성 플라이바이



카드의 비용은 0 크레딧이지만, 이 카드를 사용하여 플레이어 앞에 내려놓는 것은 주요 행동입니다. “소행성에 방문”하려면 내 탐사선이 소행성으로 이동해야 합니다. 카드를 내려놓을 때 소행성 위에 이미 탐사선이 놓여있던 것은 방문이 아니기에 데이터 토큰 보상을 얻지 못합니다. 이번 차례에 여러 번 소행성을 방문해도 데이터 토큰은 단 1개만 받을 수 있습니다.

#124 혜성 조우



“혜성에 방문”하려면 내 탐사선이 혜성으로 이동해야 합니다. 카드를 내려놓을 때 혜성 위에 이미 탐사선이 놓여있던 것은 방문이 아니기에 점수를 얻지 못합니다. 이번 차례에 여러 번 혜성을 방문해도 점수는 4점만 받을 수 있습니다.

#125 궤적 보정



“같은 고리 내에서 이동”은 이동해도 태양과 거리가 바뀌지 않는 이동을 의미합니다.

#126 유클리드 망원경 건설



주황색이나 보라색 기술 1개를 선택해 개발할 수 있습니다. 어떤 기술을 개발하든 공전은 1번만 합니다.

#127 니어(NEAR) 슈메이커



이 카드로 13점을 얻으려면 게임이 끝났을 때 내 탐사선이 소행성 위에 있어야 합니다.

내가 패스를 한 후에도 다른 플레이어가 태양계를 공전시켜, 소행성에서 탐사선이 밀려나면 점수를 얻지 못할 수도 있습니다.

#128 상급 항법 시스템



“행성에 방문”하려면 내 탐사선이 행성으로 이동해야 합니다. 카드를 내려놓을 때 행성 위에 이미 탐사선이 놓여있던 것은 방문이 아니기에 임무를 발동시킬 수 없습니다.

행성에 방문할 때마다 임무 칸 중 하나를 선택해 보상을 받을 수 있습니다. 칸을 가리는 순서는 없습니다. 같은 행성에 여러 번 방문해 보상을 여러 번 받을수도 있습니다.

#129 소행성 연구



카드의 비용은 0 크레딧이지만, 이 카드를 사용하여 플레이어 앞에 내려놓는 것은 주요 행동입니다.

“소행성에 방문”하려면 내 탐사선이 소행성으로 이동해야 합니다. 카드를 내려놓을 때 소행성 위에 이미 탐사선이 놓여있던 것은 방문이 아니기에 임무를 발동시킬 수 없습니다.

같은 소행성에 여러 번 방문해 보상을 여러 번 받을수도 있습니다.

내 차례에 태양계의 공전으로 내 탐사선이 소행성으로 밀렸다면 임무를 발동시켜 보상을 받을 수 있습니다. 하지만 다른 사람의 차례였다면 임무를 발동시킬 수 없습니다.

#133 최적의 발사 시간



태양에서부터 지구로 뻗은 일직선상에 있는 행성과 혜성마다 이동력 1개를 얻습니다.
구역의 칸마다 행성과 행성이 있다면, 이 카드로 이동력을 최대 3개까지 얻을 수 있습니다.

#134 허셜 우주 망원경



탐사선이 태양계 보드 위에 있어야 하며, 행성 보드에 있는 궤도선이나 착륙선을 이 카드에 적용시킬 수 없습니다.
임무 조건을 달성할 때 서로 다른 구역 4곳에 내 신호가 있어야 합니다. 구역이 완성되어 마커가 전부 돌아왔다면, 그 구역은 임무 조건을 확인할 때 세지 않습니다.

단 이 카드의 주요 행동으로 신호를 놓은 다음, 구역의 완성을 처리하기 전에 이 임무를 완료할 수 있습니다.

#135 노트 전파 천문대



스캔 행동을 할 때 기본 비용을 지불할 필요는 없습니다.
다만, 보라색 기술을 사용해 신호를 놓을 땐 기술이 요구하는 비용은 지불해야 합니다.

#136 알곤킨 전파 천문대



평소처럼 신호를 놓지만, 데이터 토큰을 가져가는 대신 공급처로 되돌립니다.
이 카드로는 데이터를 얻을 수 없으니, 구역 승리를 위한 초과 신호를 놓을 때 유용합니다.

#138 코넬 대학교



무료 행동으로 손에서 카드를 버려 무료 행동을 얻으면 카드 좌측 상단에 있는 효과를 얻습니다.
이렇게 명성, 또는 데이터 토큰, 또는 이동력 1개를 얻으면 이 카드의 임무를 발동시킬 수 있습니다.
외계종 카드의 무료 행동 효과는 좀 더 강력합니다. 임무가 요구하는 아이콘이 들어있거나, 수치가 좀 더 높아도 임무를 발동시킬 수 있습니다.

외계종 카드

#ET.1 첫 접촉 / #ET.2 로버 탐사 / #ET.3 대량 샘플 채집 /

#ET.4 화성 격리 실험실



이 카드들로 아무 행성에 있는 탐사선을 그 행성의 궤도선이나 착륙선으로 만들 수 있습니다. 하지만 표본을 얻으려면 목성이나 토성, 또는 이 행성들의 위성이어야 합니다. 또 가져갈 표본 토큰이 남아있어야 합니다.

표본을 운송하려면 표본 캡슐이 지구나 화성에 도착해야 합니다. 임무를 운송한 직후에 바로 완료할 필요는 없습니다.

표본 캡슐이 도착 장소에 있기만 하다면, 언제든 무료 행동으로 임무를 완료할 수 있습니다.

#ET.5 생태계 연구



탐사선이 목성이나 토성에 있어야 표본 보상을 받을 수 있습니다.

궤도선이나 착륙선은 해당되지 않습니다.

보상을 받을 땐 다른 플레이어들에게 표본을 보여줘야 합니다.

보상을 다 받은 후엔 다시 되돌려 놓습니다.

#ET.6 여왕 / #ET.7 번식 샘플



이 카드들로 아무 행성에 있는 탐사선을 그 행성의 착륙선으로 만들 수 있습니다.

하지만 표본을 얻으려면 목성이나 토성, 또는 이 행성들의 위성이어야 합니다.

또 가져갈 표본 토큰이 남아있어야 합니다.

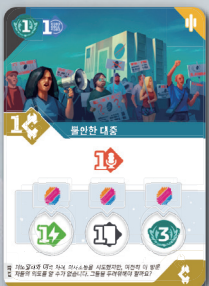
표본을 운송하려면 표본 캡슐이 지구나 화성에 도착해야 합니다.

임무를 운송한 직후에 바로 완료할 필요는 없습니다.

표본 캡슐이 도착 장소에 있기만 하다면, 언제든 무료 행동으로 임무를 완료할 수 있습니다.

#ET.7 번식 샘플 카드의 임무 보상을 받을 땐, 운송을 완료한 표본의 보상을 2번 받습니다.

#ET.13 불안한 대중



기술 개발로 임무를 발동시키면, 원하는 칸을 가리고 보상을 받을 수 있습니다.

칸을 가리는 순서는 없습니다.

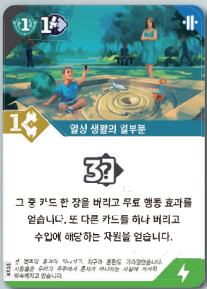
#ET.14 귀를 기울이다



스캔 행동을 할 때 기본 비용을 지불할 필요는 없습니다.

다만, 보라색 기술을 사용해 신호를 놓으면 **기술이 요구하는 비용은 지불해야 합니다.**

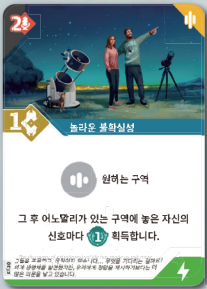
#ET.15 일상 생활의 일부분



카드를 덱에서 3장 뽑은 다음, 즉시 다음을 순서대로 합니다.

- 카드 1장을 버리고 무료 행동 효과를 얻습니다. 무료 행동 효과는 카드 왼쪽 상단에 있는 아이콘을 의미합니다.
- 남은 카드 중 카드 1장을 버리고 수입 아이콘(크레딧, 에너지, 무작위 카드)과 같은 자원을 얻습니다.
- 남은 카드 1장은 손에 듭니다.

#ET.20 놀라운 불확실성



어노말리 토큰이 있는 구역 3곳에 있는 신호 마커 1개당 점수를 1점씩 얻습니다.

이 카드로 해당 구역에 신호를 놓았다면, 그 신호 마커에서도 점수를 얻습니다.

이 카드로 구역을 완성했다면, 점수를 얻은 다음 구역 완성을 해결합니다.

#ET.21 하늘에서 온 방문자



스캔 행동을 할 때 기본 비용을 지불할 필요는 없습니다.

다만, 보라색 기술을 사용해 신호를 놓으면 **기술이 요구하는 비용은 지불해야 합니다.**

이 카드의 효과로 오우무아무아 타일에 신호를 놓으면 2점을 획득합니다.

외계 화석 4개를 지불하고 25점을 얻는 칸이나, 외계 화석을 1개 지불하고 6점을 얻는 칸에 마커를 놓아야 이 카드의 임무를 완료할 수 있습니다.

#ET.22 궤도 수정



스캔 행동을 할 때 기본 비용을 지불할 필요는 없습니다.

다만, 보라색 기술을 사용해 신호를 놓으면 **기술이 요구하는 비용은 지불해야 합니다.**

이 카드의 효과로 오우무아무아 타일에 신호를 놓으면 외계 화석 1개를 얻습니다.

#ET.23 외계 화석 발견



이 카드로 신호를 놓을 때 오우무아무아 타일이나 같은 구역의 항성에 신호를 놓습니다.

#ET.27 완벽한 타이밍



“오우무아무아에 방문”하기 위해선 내 탐사선을 오우무아무아로 이동시켜야 합니다.

카드를 내려놓을 때 이미 탐사선이 오우무아무아에 있는 것으로는 외계 화석을 얻을 수 없습니다.

오우무아무아에 다시 도착해야 외계 화석을 얻을 수 있습니다.

오우무아무아 타일 위에 신호가 있어야 임무를 완료할 수 있습니다.

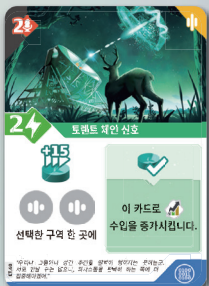
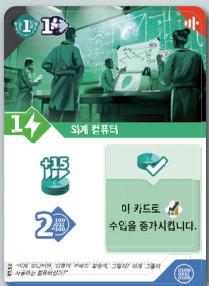
#ET.29 비교분석



흔적으로 임무를 발동시키면, 원하는 칸을 가리고 보상을 받을 수 있습니다.

칸을 가리는 순서는 없습니다.

#ET.31 우주선 디자인 / #ET.32 외계 컴퓨터 / #ET.33 정보 클러스터 / #ET.38 군체 의식 개념 /
#ET.39 망원경 설계도 / #40. 토렌트 체인 신호



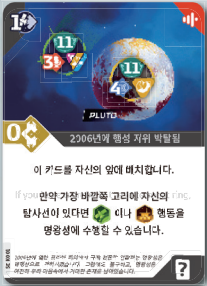
이 카드의 녹색 보상으로 수입 증가를 할 때, 평소처럼 이번에 묻은 카드에 표시된 자원을 1번 받는 것을 잊지 마십시오.

일반적인 수입 증가 효과로도 이 카드를 묻을 수 있습니다.

명성과 데이터 토큰 수입은 금색 점수 타일에 적용할 수 없습니다.

프로모 카드

#SE KO 01 - 2006년에 행성 지위 박탈됨



태양계 보드에 명왕성이 없기 때문에, 탐사선으로 명왕성을 방문할 수는 없습니다.

따라서 이 카드로는 행성을 방문할 때 받는 효과를 적용할 수는 없습니다.

하지만 가장 바깥 고리에 내 탐사선이 있다면, 궤도 탐사 또는 착륙 행동으로 탐사선을 명왕성의 궤도선이나 착륙선으로 만들 수 있습니다.

명왕성에서는 궤도 탐사나 착륙 행동만 할 수 있습니다.

다른 행성과 마찬가지로, 궤도 탐사 행동은 크레딧 1개와 에너지 1개가 필요하고, 착륙 행동은 에너지 3개(명왕성에 궤도선이 있다면 에너지 2개)가 필요합니다.

명왕성에는 궤도선과 착륙선이 최대 1개씩만 있을 수 있습니다.

카드 제목과 달리 명왕성은 다른 게임 효과에서 행성으로 간주합니다. 2006년에 명왕성은 왜행성으로 격하됐지만, 아마 많은 분들이 학교에서 명왕성을 행성이라고 배웠을 것입니다.

명왕성에 있는 궤도선과 착륙선은 게임이 끝났을 때 “구역 승리 + 궤도선/착륙선” 세트당 점수를 주는 금색 점수 타일에 적용할 수 있습니다. 또한 궤도선과 착륙선을 요구하는 임무에도 적용할 수 있습니다.

#15 대기권 진입, #84 샘플 회수 카드로 명왕성에 있는 궤도선/착륙선을 제거하면, 명왕성에 다시 궤도선/착륙선을 만들 수 있습니다.

#16드래곤플라이를 사용해 명왕성에 착륙을 한 번 더 할 수도 있습니다.



CREDITS:

Game Design: Tomáš Holec | **Art:** Ondřej Hrdina, Jakub Politzer, Jiří Kůs, Jiří Mikovec, Petr Štich, Josef Surý, Michaela Lovecká, Jakub Lang, Petra Ramešová, Oto Kandra, František Sedláček

www.czechgames.com/en/seti

© Czech Games Edition | November 2024