

GAIA PROJECT

가이아 프로젝트



가이아 프로젝트는 14개의 은하계 종족 중 하나를 맡아서 운영하는 전략 게임입니다. 종족들은 저마다 테라 미스티카의 은하계에서 평화롭게 영역을 확장하려고 동분서주하고 있습니다. 아이러니하게도 종족들이 서로 다르다보니, 같은 기술이 발전하고 있습니다. 생존 환경이 모두 다르기 때문에, 자기 종족이 거주할 수 있도록 행성을 테라포밍하는 기술이 발전하는 것은 아주 당연합니다. 가이아 프로젝트는 새로운 행성을 식민지로 개척하고, 더 좋은 건물을

지어서 식민지를 발전시키며 행성을 연방으로 통합하는 게임입니다. 게임을 하는 동안, 여러분은 계속해서 선택의 기로에 서게 될 것입니다. 다른 종족의 주변에 머물러서 미래의 무역 파트너이자 파워 제공자를 얻는 것이 좋을까요? 아니면 자유롭게 확장할 수 있는 혼자만의 공간을 찾는 것이 좋을까요? 또 한 가지 중요한 것은 연구입니다. 연구를 통해서 새로운 기술을 발견하고 자신의 특성을 개선해야 합니다. 게임이 끝났을 때 가장 발전한 종족이 승리합니다.

게임 준비

게임 구성물	2	6) 파워 행동과 정보 행동	15
게임 준비	4	7) 특수 행동	16
게임의 목표와 득점 방법	8	8) 패스	16
파워 순환계	9	9) 추가 행동	16
라운드 진행 방법	10	10) 수동적 행동: 파워 충전	17
I. 수입	10	IV. 라운드 마무리	17
II. 가이아	10	게임 종료와 점수 계산	18
III. 행동	10	숙련 게임 준비: 첫 게임 이상의 게임	18
1) 광산 건설	11	부록	20
2) 가이아 프로젝트 시작	12	1. 종족	20
3) 기존 건물 업그레이드	13	2. 연구 보드 / 3. 파워 행동과 정보 행동 칸	22/23
4) 연방 구축	14	4. 라운드 부스터 / 5. 라운드 점수 타일	23/24
5) 연구 진행	15	6. 기술 타일	24

게임 구성물

보드 및 타일

우주 구역 타일 10개

01에서 10까지 번호가 매겨져 있습니다.
타일을 조립해서 게임 보드로 사용합니다.
5, 6, 7번 타일은 양면입니다.



연구 보드 1개

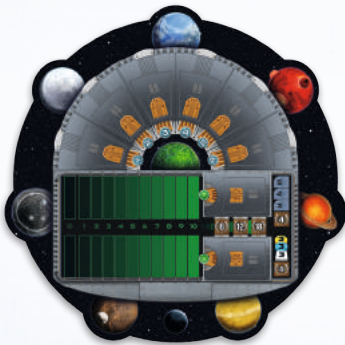


종족 보드 7개

(양면, 총 14개 종족이 있습니다.)



점수 계산 보드 1개



라운드 점수 타일 10개

(4종류의 타일 하나씩,
3종류의 타일 두 개씩 있습니다.)



최종 점수 타일 6개



고급 기술 타일 15개



라운드 부스터 10개



기본 기술 타일 각 4개씩 총 36개



가이아 행성 타일 12개 검은 행성 타일 1개



우주 정거장 6개 (하이드 종족 전용입니다.)



연방 토큰 19개 종류당 3개씩



이 토큰은
글린 종족
전용입니다.

연방 기록 토큰 15개



행동 토큰 20개



카드

오토마 카드 25장 (구성은 다음과 같습니다.)

종족 카드 7장



테라포밍
요약 카드 1장



결정 카드 17장



행동 요약 카드
4장



턴 순서 카드 1장
(변형 규칙)



건물과 토큰

플레이어당 다음의 구성물을 사용합니다. (노랑, 주황, 갈색, 흰색, 회색, 파랑, 빨강 7가지 색.)



광산 8개



무역 스테이션
4개



연구실 3개



아카데미 2개



행성 의회 1개



가이아포머 3개



플레이어 토큰 7개



위성 25개

다음의 구성물은 공용으로 사용합니다.



크레딧 마커 14개



광석 마커 7개



지식 마커 7개



정보 큐브 30개



파워 토큰 50개



브레인스톤 1개
(타클론 종족
전용입니다.)

시작 플레이어 마커 1개



만든 사람들

게임 디자이너: Helge Ostertag, Jens Drögemüller

일러스트: Dennis Lohausen.

설명서 작성: Bastian Winkelhaus, Frank Heeren

편집: Frank Heeren

영어 번역: Inga Keutmann

설명서 및 카드 레이아웃: Christine Conrad

검수: Johannes Grimm

오토마 1인 게임: Morten Monrad Pedersen과 Automa Team

게임 구현: Panda Games

테스트 포럼: Barry

테스터들: Florian Schlusnus, Christoph Sander, Florian Bücherl, Kevin Alexander Schmitz, Johannes Grimm, Inga Keutmann, Christof Tisch, Robert Rehbold
(게임 박스에 계속해서 이어집니다.) 대단히 고맙습니다.

한글판 제작: DiceTree Games

© 2017 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

© 2017 DiceTree Games

www.DiceTreeGames.com

www.boardpia.co.kr



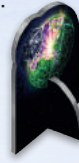
게임 준비

게임을 처음 하실 때는 다음의 설명대로 게임 보드와 종족을 준비하는 것을 추천합니다.

게임 규칙에 익숙해진 후에 18쪽의 설명을 참고하여 원하는 종족을 선택하고,
게임 보드를 자유롭게 조립해서 사용하는 것이 좋습니다.

1인 게임이면 오토마 설명서와 참조표도 함께 참고하세요.

무작위로 시작 플레이어를 정하고, 그 사람이 시작 플레이어 마커를 가져갑니다.



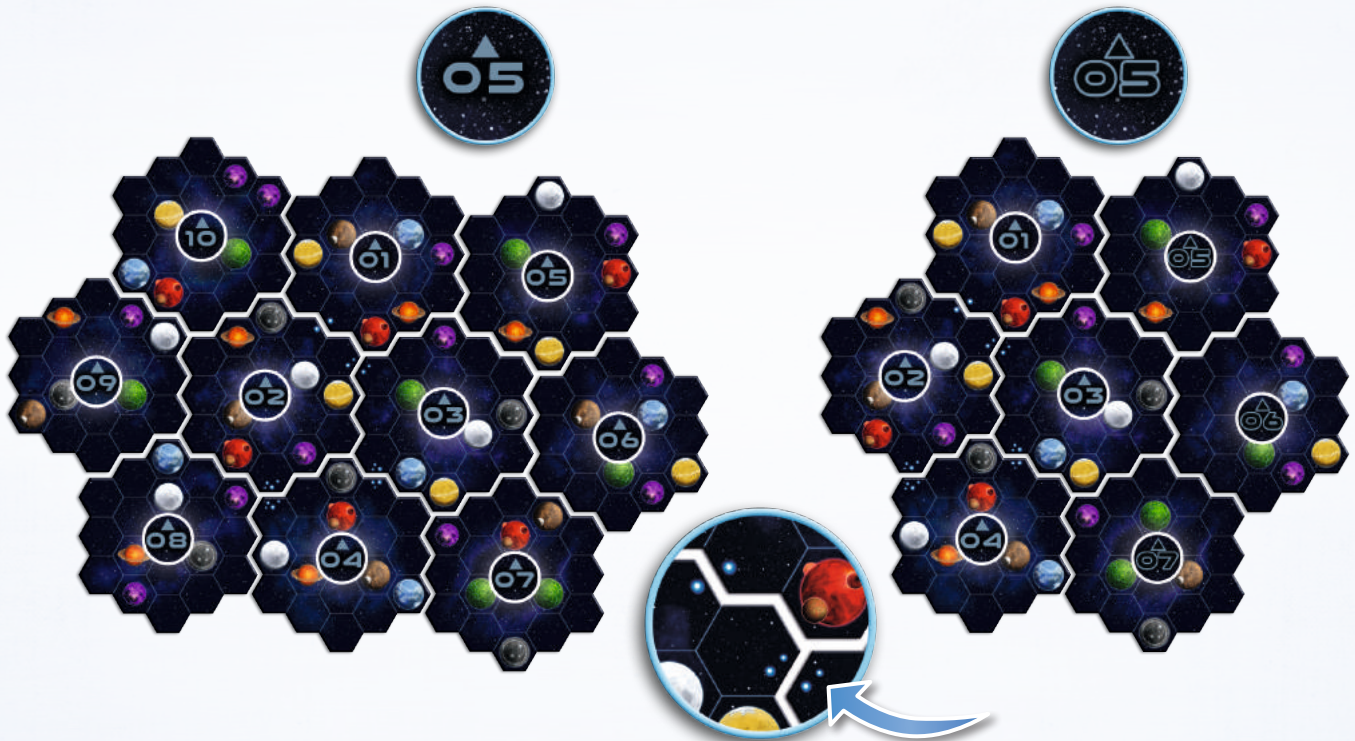
게임 보드 준비

3인 또는 4인 게임

우주 구역 타일 10개를 모두 사용합니다.
5번, 6번, 7번 타일은 숫자 안쪽이 칠해진 면으로 놓습니다.
타일을 그림과 같이 배치해서 게임 보드로 사용합니다.

1인 또는 2인 게임

우주 구역 타일을 1번부터 7번까지만 사용합니다.
5번, 6번, 7번 타일은 숫자의 테두리만 있는 면으로 놓습니다.
타일을 그림과 같이 배치해서 게임 보드로 사용합니다.



1번부터 4번까지의 타일에 그려진 작은 파란색 별들을 참고하면 타일의 어느 면을 서로 맞대는지 쉽게 알 수 있습니다.

연구 보드와 연방 토큰

연구 보드를 게임 보드 옆에 놓습니다.

뒷면에 녹색 표시가 있는 기본 기술 타일을 9개를 개발 보드의 아래쪽 기술 타일 칸마다 한 개씩 놓고, 앞면으로 뒤집습니다.
게임 보드에 먼저 놓은 기술 타일에 맞춰서 나머지 기본 기술 타일을 같은 종류끼리 놓습니다. 그러면 9개의 칸마다 같은 타일이 4개씩 놓이게 됩니다.

고급 기술 타일 6개를 무작위로 골라서 6개의 연구 분야 4레벨과 5레벨 사이의 기술 타일 칸에 하나씩 놓습니다. 나머지 고급 기술 타일은 게임에서 사용하지 않습니다.

승점이 없는 연방 토큰 하나를 따로 둡니다. 이 연방 토큰은 글린 종족 전용입니다. 나머지 연방 토큰 중에서 무작위로 하나를 골라서, "테라포밍" 연구 분야의 5레벨에 놓습니다.



나머지 연방 토큰을 종류별로 정리해서 게임 보드 옆에 6개 더미로 놓습니다. 녹색 면이 보이게 놓아야 합니다.

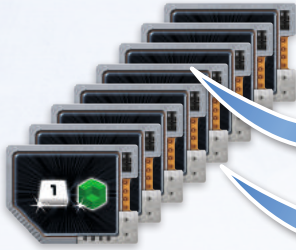
예외: 승점 12점짜리 연방 토큰은 앞뒤가 모두 회색입니다.



연방 토큰 1개
(무작위로 고름)



고급 기술 타일 6개
(무작위로 고름)



기본 기술 타일 9 x 4개
(무작위로 배치)



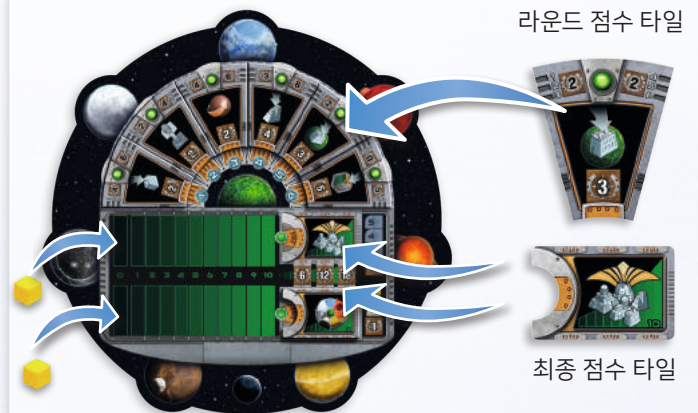
점수 계산 보드

점수 계산 보드를 게임 보드 옆에 놓습니다.

라운드 점수 타일 6개를 무작위로 골라서 점수 계산 보드의 1에서 6칸에 하나씩 내용이 보이게 놓습니다. 나머지 라운드 점수 타일은 사용하지 않습니다.

최종 점수 타일 2개를 무작위로 골라서 녹색 순위 트랙 오른쪽의 두 칸에 하나씩 내용이 보이게 놓습니다. 나머지 최종 점수 타일은 사용하지 않습니다. (오른쪽 아래의 작은 숫자는 오토마 1인 게임 또는 2인 게임에서만 사용하는 숫자입니다. 7쪽을 참고하세요.)

종족을 정한 다음, 각각의 녹색 트랙 0칸에 자신의 위성을 한 개씩 놓습니다. (종족 선택 설명은 6쪽을 참고하세요.)



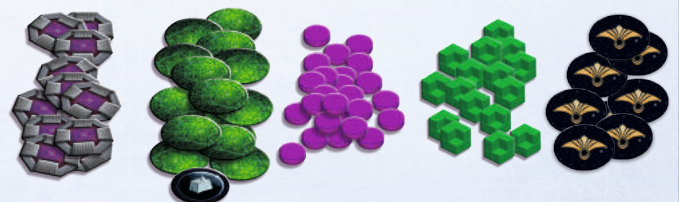
라운드 부스터와 공급처

라운드 부스터를 게임 인원수에서 3을 더한 개수만큼 무작위로 골라서, 게임 보드 옆에 놓습니다. (즉, 3인 게임이면 라운드 부스터 6개를 사용합니다.) 나머지 라운드 부스터는 사용하지 않습니다.

행동 토큰, 가이아 행성 타일과 검은 행성 타일, 파워 토큰, 정보 큐브, 연방 기록 토큰을 게임 보드 옆에 두고, 공급처로 사용합니다.



4인 게임이면 7개의 라운드 부스터를 쓰게 됩니다.



종족 선택

첫 게임의 종족

게임을 처음 하실 때는 게임 인원수에 따라 다음의 종족을 사용하세요.

1인 게임: 하드쉬 할라(플레이어), 타클론(오토마)

3인 게임: 테란, 타클론, 기오덴

2인 게임: 하드쉬 할라, 제노스

4인 게임: 테란, 하드쉬 할라, 제노스, 타클론

시작 플레이어가 위의 종족 중에서 하나를 고르고, 그에 맞는 **종족 보드**를 가져옵니다. 시계 방향 순서로 남은 종족 보드 중에서 하나씩 고릅니다. 종족 보드를 선택한 종족이 보이는 면으로 각자 앞에 놓습니다. 종족의 능력은 20쪽에 있습니다.

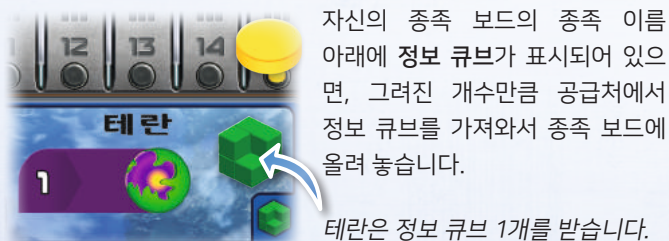
자신이 고른 종족의 색깔에 맞는 건물과 가이아포머를 모두 가져옵니다. 종족 보드의 칸에 맞춰서 건물을 모두 놓고, 가이아포머는 종족 보드 근처에 따로 놓습니다.



광석 마커 1개, 지식 마커 1개, 크레딧 마커 2개를 가져와서 종족 보드의 자원 트랙 시작 지점에 놓습니다. 크레딧, 지식, 광석을 얻거나 사용할 때는 자원 트랙의 마커를 옮겨서 표시합니다.



제노스는 지식 3, 광석 4, 크레딧 15로 게임을 시작합니다. 게임을 진행하면서 지식과 광석은 15까지, 크레딧은 30까지 소유할 수 있습니다.

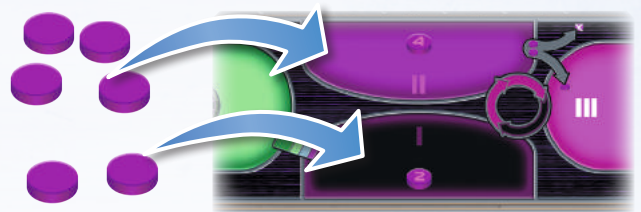


자신의 종족 보드의 종족 이름 아래에 정보 큐브가 표시되어 있으면, 그려진 개수만큼 공급처에서 정보 큐브를 가져와서 종족 보드에 올려 놓습니다.

테란은 정보 큐브 1개를 받습니다.

타클론은 브레인스톤을 종족 보드의 파워 순환계 1구역에 놓습니다. 글린은 글린 전용 연방 토큰을 종족 보드 근처에 놓습니다. 하이브는 우주 정거장 6개를 종족 보드 근처에 놓습니다.

자신의 종족 보드에 표시된 개수만큼 파워 토큰을 가져와서 파워 순환계에 놓습니다.



하드쉬 할라는 II구역에 파워 토큰 4개, I구역에 파워 토큰 2개를 가지고 게임을 시작합니다.

자신의 플레이어 토큰 6개를 연구 보드의 연구 분야 0레벨에 1개씩 놓습니다. 종족 보드의 종족 이름 칸에 어떤 연구 분야 1레벨이 표시되어 있으면, 해당하는 연구 분야의 토큰을 1레벨로 올립니다.



연구 보드의 1레벨에 즉시 얻는 보너스가 표시되어 있으면, 즉시 해당하는 1회용 보너스를 얻습니다. (반짝이는 하얀 광원 테두리가 있는 것이 즉시 얻는 보너스입니다. 즉, 광석 2개, 정보 큐브 1개, 또는 가이아포머 1개입니다.)



기오덴은 "테라포밍" 연구를 1레벨에서 시작합니다. 자신의 광석 마커를 2로 전진 시킵니다.



테란은 "가이아 프로젝트" 1레벨에서 시작합니다. 가이아포머 1개를 종족 보드에 놓습니다.



제노스는 "인공 지능" 연구를 1레벨에서 시작합니다. 정보 큐브 1개를 받습니다. (종족 특성으로 얻은 정보 큐브는 별개입니다.)

주의하세요: "경제"와 "과학" 연구 분야의 1레벨 보너스는 수입보너스라서, 라운드 1단계인 수입 단계 때 받게 됩니다. 게임을 준비하면서 미리 받지 않습니다.



마지막 남은 플레이어 토큰을 승점 마커로 사용합니다. 승점 트랙의 10칸(10점)에 놓습니다. 위성들은 종족 보드 근처에 놓습니다.



시작 건물 배치

첫 게임의 배치

게임을 처음 하실 때는 다음과 같이 광산을 배치하는 것을 추천합니다. 19쪽 맨 위의 그림처럼, 종족 보드에서 항상 왼쪽에 놓인 광산부터 차례로 사용합니다.

시작 건물들을 배치하는 것은 자신의 초기 식민지 행성을 개척하는 것을 의미합니다. 건물을 배치하면 종족 보드에 빈 칸이 드러나는데, 이것은 자신의 고정 수입이 달려 있어서 중요합니다. (1단계: 수입)

1인 게임



2인 게임



3인 게임



4인 게임



라운드 부스터 고르기

마지막 플레이어부터 시작해서 시계 반대 방향으로 라운드 부스터를 한 개씩 고릅니다. 각자 고른 라운드 부스터를 자신의 종족 보드 옆에 내용이 보이게 놓습니다. 선택하지 않은 라운드 부스터 3개는 게임 보드 옆에 놓습니다.



라운드 부스터는 추가 수입, 행동, 또는 그 라운드가 끝날 때 특정 건물에 대해 승점을 보상합니다. (23쪽을 참고하세요.)

중립 플레이어(1~2인 게임)

1인이나 2인 게임을 할 때는 최종 점수 계산 때 자동으로 2등 점수를 얻지 못하도록 중립 플레이어를 추가합니다. 사용하지 않는 색깔 하나의 위성 2개를 가져와서 최종 점수 타일 옆의 순위 트랙에 각각 하나씩 놓습니다. 각 순위 트랙에서 최종 점수 타일에 적힌 숫자의 위치에 위성을 놓습니다. 이 위성들은 최종 점수 계산을 할 때, 3~4인 게임에서 경쟁자들의 위성처럼 취급합니다.



1인 또는 2인 게임의 경우, 최종 점수 계산을 위해 녹색 순위 트랙의 8칸에 중립 플레이어 위성을 놓습니다.

사용하지 않는 종족 보드와 부속 구성품은 모두 게임 박스에 되돌려 놓습니다. 턴 순서 카드는 차례의 순서를 바꾸는 변형 게임에서만 사용합니다. 19쪽 설명을 참고하세요.

게임의 목표와 득점 방법

게임이 끝났을 때, 승점이 가장 높은 사람이 승리합니다. 게임을 진행하면서 승점을 얻을 수 있고, 게임이 끝날 때도 얻습니다. 다양한 방법으로 승점을 얻게 되는데, 아래에 자세히 설명하겠습니다.

점수 계산 보드에 놓인 라운드 점수 타일 6개는 한 라운드에 하나씩 적용됩니다. 각 라운드마다, 해당하는 타일에 표시된 행동을 하면 승점을 얻습니다.

설명서 24쪽에 라운드 점수 타일이 모두 정리되어 있습니다. 게임 도중에 필요하면 참고하세요.



2라운드에는 광산을 건설할 때마다 승점 2점을 얻습니다.
타일 위쪽의 녹색 불 양 옆에 있는 숫자는 오토마 게임에서만 사용됩니다. 이것에 관해서는 오토마 규칙에서 설명하겠습니다.

점수 계산 보드에는 최종 점수 타일이 2개 놓여 있습니다. 게임이 끝났을 때, 플레이어가 얼마나 조건을 잘 수행했는지에 따라 승점을 부여합니다.

최종 점수 타일들 옆에는 두 개의 순위 트랙이 있습니다. 이 트랙에는 각자 위성을 한 개씩 놓고, 게임 중 해당 최종 점수 타일의 진행 상황을 표시하는데 사용합니다. 끝났을 때 순위가 가장 높은 사람이 승점을 가장 많이 받고, 다른 사람들은 각자의 순위에 따라 승점을 적게 받습니다.

설명서 18쪽에 최종 점수 타일이 모두 정리되어 있습니다.



이 최종 점수 타일은 가이아 행성을 가장 많이 식민지로 개척한 사람에게 보상합니다. 가이아 행성에 광산을 놓을 때마다 트랙에서 위성을 한 칸씩 올립니다



최종 점수 타일 옆의 순위 트랙 2개는 게임 도중 각자의 진행 상황을 보여주기 위한 것입니다. 트랙마다 자기 색깔의 위성을 한 개씩 놓고, 진행 상황을 기록합니다.

도움말: 게임을 절반 정도 진행할 때까지는 트랙에 신경 쓰지 않아도 됩니다. 그러나, 절반 이후부터는 반드시 상대방의 진행 상황을 주의 깊게 지켜보아야 합니다.

게임 도중 행성들을 통합해서 연방을 구축하면 연방 토큰을 얻습니다. 연방 토큰은 대체로 승점과 추가 자원을 제공합니다.



이 연방 토큰을 획득한 사람은 즉시 승점 6점과 지식 2개를 얻습니다.

게임이 끝났을 때, 연구 보드의 각 연구 분야에서 달성한 3, 4, 5레벨에 대해 각각 승점 4점을 얻습니다. (예를 들어, "항해술" 5레벨과 "경제" 3레벨을 달성하면 4+4+4+4=16점을 얻습니다.) 또한, 게임 중에 연구 보드의 레벨을 올릴 때마다 다른 보상도 있습니다.



게임이 끝났을 때, 각 연구 분야의 3레벨 이상 달성 보너스 승점을 얻는 것을 잊지 마세요.

연구 보드에는 여러 가지 기술 타일도 있습니다. 기본 기술 타일은 모두가 하나씩 가져갈 수 있고, 고급 기술 타일은 특별한 조건을 만족시킨 한 사람만 가져갈 수 있습니다. 기술 타일들도 승점을 제공하고, 연구 보드에서 특정 연구 분야를 올릴 수 있게 해줍니다.



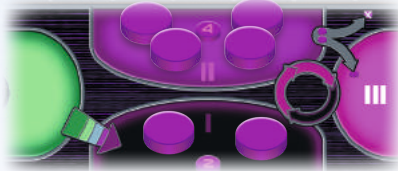
이 기본 기술 타일을 가지고 있으면 가이아 행성을 식민지로 개척할 때마다 (=광산을 건설할 때마다) 승점 3점을 얻습니다.



파워 순환계

게임을 진행하면서, **파워**는 여러 행동과 자원으로 쓸 수 있습니다. 종족 보드의 파워 순환계에는 연결된 세 구역이 있는데, 파워 토큰은 게임 도중 이 세 구역을 시계방향으로 순환하게 됩니다. 파워를 충전할 때는 III구역을 향해서 파워 토큰을 움직이고, 파워를 사용할 때는 III구역에 있는 파워 토큰을 I구역으로 옮깁니다.

세 군데 파워 구역의 왼쪽에는 녹색의 가이아 구역이 있습니다. 가이아 구역에 관해서는 10쪽의 설명을 참고하세요.



게임을 시작할 때의 일반적인 파워 토큰 배치입니다.

파워 충전하기

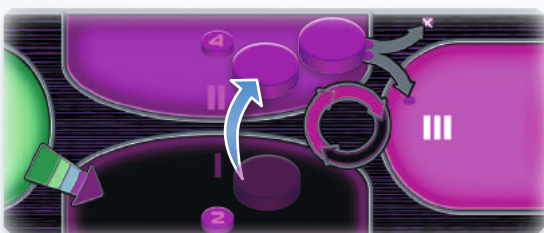
아래 그림은 파워를 충전하는 아이콘입니다.



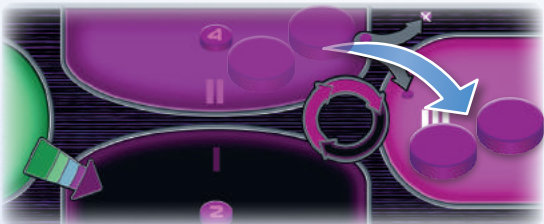
이 아이콘은 "파워 4를 충전한다"는 뜻입니다. 파워 토큰의 위쪽에 있는 화살표가 오른쪽으로 향하면 충전하고, 왼쪽으로 향하면 사용합니다.

파워를 충전할 때, 다음의 순서대로 진행합니다:

1. I구역에 파워 토큰이 있으면,
충전하는 파워만큼 파워 토큰을 I구역에서 II구역으로 옮깁니다.
2. I구역이 파워 토큰이 없으면,
충전하는 파워만큼 파워 토큰을 II구역에서 III구역으로 옮깁니다.
3. I구역과 II구역이 모두 비어 있으면, 더 이상 파워를 충전하지 못합니다.



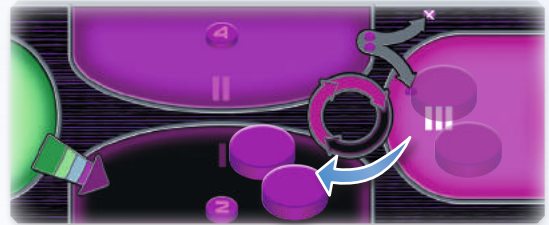
아이콘의 효과대로 파워 4를 충전하려고 합니다. 우선, I구역에 있던 파워 토큰 1개를 II구역으로 옮겼습니다.



I구역이 비었기 때문에, II구역에 있는 파워 토큰 두 개를 III구역으로 옮깁니다. 파워 3만 충전했지만, 이제 I구역과 II구역이 모두 비어서 더이상 파워를 충전할 수 없습니다.

파워 사용하기

어떤 행동은 비용으로 파워를 사용해야 합니다. III구역에 있는 파워 토큰만 사용할 수 있습니다. 파워를 쓰려면, 사용할 파워만큼 III구역에서 I구역으로 파워 토큰을 옮깁니다.



비용으로 파워 2가 필요한 행동을 하려면, 파워 토큰 2개를 III구역에서 I구역으로 옮깁니다.

파워 토큰 얻거나 버리기

게임을 진행하면서 파워 토큰을 얻거나 버리기 때문에, 파워 순환계의 파워 토큰 개수는 수시로 바뀝니다.

파워 토큰을 얻을 때는 공급처에서 토큰을 가져와서 I구역에 놓습니다. 오른쪽의 그림은 파워 토큰을 얻는 아이콘입니다.



파워 토큰 1개를 얻습니다

파워 토큰을 버릴 때는 토큰을 종족 보드에서 공급처로 반납합니다. 어느 구역에서 파워 토큰을 버릴 지 선택할 수 있지만, 가이아 구역의 파워 토큰은 버릴 수 없습니다.



아이콘의 효과대로 파워 토큰 1개를 얻습니다. 공급처에서 파워 토큰 1개를 가져와서 I구역에 놓습니다.



그런 다음, 다른 어떤 효과로 파워 토큰 2개를 버리게 되었습니다. I구역과 II구역에서 각각 토큰 하나씩 공급처로 옮깁니다.

라운드 진행 방법

게임은 총 6라운드를 진행합니다. 각 라운드는 4단계로 나뉘어 있으며, 다음과 같은 순서로 진행됩니다.

- I단계: 수입
- II단계: 가이아
- III단계: 행동
- IV단계: 라운드 마무리

I단계: 수입

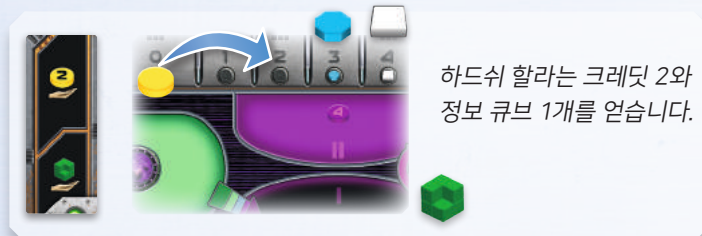


열린 손바닥 아이콘은 수입을 나타냅니다. 첫 번째 라운드를 포함해서, 각 라운드를 시작할 때 자원 수입을 받습니다.

수입으로 받는 것은 자신의 종족 보드, 라운드 부스터, 기술 타일과 연구 보드의 진행 성과에 따라 달라집니다.



광석, 지식, 크레딧을 얻으면 종족 보드의 자원 트랙으로 표시합니다. 자원을 얻을 때마다 얻은 자원 하나당 해당하는 마커를 자원 트랙에서 한 칸씩 올립니다. 자원 트랙은 15가 끝입니다. 트랙의 끝에 마커가 도달하면 더 이상 해당 자원을 얻을 수 없습니다. 즉, 광석과 지식의 보유 한계는 15입니다. 크레딧은 마커가 두 개 있기 때문에 30까지 보유할 수 있습니다.



파워 토큰과 파워 충전을 동시에 얻을 때, 원하는 순서로 얻을 수 있습니다. 그러나, 어떤 자원의 수입을 받을 때(손 아이콘), 다른 자원의 수입을 받기 전에(또 다른 손 아이콘) 반드시 한 번에 다 받아야 합니다.



이렇게 수입을 받는 경우, 파워 4를 먼저 받은 다음 I구역에 새 파워 토큰 하나를 놓을 수 있습니다. 그 반대 순서로 받아도 됩니다.

II단계: 가이아



자신의 파워 순환계의 가이아 구역에 파워 토큰이 있으면 화살표 방향을 따라서 파워 토큰을 I구역으로 옮깁니다.

예외: 테란은 I구역이 아니라, 화살표 방향을 따라 II구역으로 파워 토큰을 옮깁니다.

이전 라운드에 얻은 가이아포머가 차원 변형 행성에 있다면 가이아 행성 타일을 그 위에 놓습니다. 이제부터 그 행성은 가이아 행성으로 간주합니다. 가이아포머는 그 행성에 광산을 건설할 때까지 그대로 가이아 행성에 남겨 놓습니다. 12쪽의 가이아 프로젝트 설명을 참고하세요.



가이아 단계 때, 가이아포머가 있는 보라색 차원 변형 행성은 녹색의 가이아 행성으로 바뀝니다.

III단계: 행동

행동 단계는 시작 플레이어부터 시작해서 시계방향 순서로 진행하며, 각자 한 가지 행동을 수행합니다. 모두가 "패스"행동을 선택할 때까지 행동을 계속합니다. 패스를 한 사람은 더 이상 행동을 할 수 없고, 다른 사람들이 진행 중인 행동 단계가 끝날 때까지 차례를 건너뛸니다. 모두가 패스를 하면 행동 단계가 끝납니다.

패스를 제외하고, 한 행동 단계 동안 같은 행동을 여러 번 수행할 수 있습니다. (물론 한 차례에는 행동을 한 번만 합니다.) 한 라운드 동안 "패스"는 딱 한 번만 선택하고, 패스를 하면 그 라운드에 참여할 수 없게 됩니다.

자기 차례에 실제 행동을 하기 전이나 후에 추가 행동을 할 수 있습니다. 추가 행동은 16쪽에 정리되어 있습니다.

다른 사람의 차례에 상대방의 특정 행동으로 인해 파워를 충전할 수 있습니다. 17쪽 수동적 행동: 파워 충전 설명을 참고하세요.



행동 요약 카드에 할 수 있는 행동이 표시되어 있습니다.

1) 광산 건설

한 행성에는 하나의 건물만 있을 수 있습니다. 행성에 직접 건설할 수 있는 건물은 광산 뿐이며, 나머지 건물들은 직접 건설하는 것이 아니라 업그레이드를 통해서 기존 건물과 교체하게 됩니다. 비어있는 행성에 광산을 건설하면 해당 행성을 식민지로 개척한 것입니다.

광산을 지으려면 자신의 종족 보드에 광산이 하나라도 남아 있어야 하며, 광산 건설 비용으로 크레딧 2와 광석 1개를 지불해야 합니다. (건물의 비용은 종족 보드에 표시되어 있습니다.)



다음의 조건을 만족하는 행성에만 광산을 건설할 수 있습니다.

- 비어있어야 합니다. (즉, 건물이 없어야 합니다.)
- 접근 가능성: 자신의 행성들 중 하나로부터 접근할 수 있어야 합니다.
- 거주 가능성: 자신의 종족이 거주할 수 있어야 합니다. 거주할 수 없는 행성은 비용을 지불해서 거주할 수 있게 만들어야 합니다.

위의 조건을 모두 만족하면 종족 보드에서 가장 왼쪽에 있는 광산을 가져와서 해당 행성에 놓습니다.

건설 비용을 즉시 지불할 수 있을 때만 광산을 건설할 수 있고, 건설 행동을 한 번에 끝마쳐야 합니다. 행동의 일부만 할 수는 없습니다. 즉, 광산을 짓지 않고 행성을 테라포밍만 하거나 할 수 없습니다.

가이아포머가 있는 가이아 행성에 광산을 건설하는 특별한 규칙이 있습니다. 이것에 대해서는 이번 설명 단락의 마지막에 설명하겠습니다.

접근 가능성:

행성의 접근 가능성은 연구 분야 중, 자신의 "항해술" 발전 정도에 따라 결정됩니다. 자신의 레벨이 0이나 1이면 기본 거리는 1입니다. 이 경우, 자신의 건물 중 하나가 있는 행성으로부터 한 칸 거리(직접적으로 인접한 곳)에 있는 행성에만 광산을 건설할 수 있습니다. 항해술 레벨이 2나 3이면 기본 거리는 2로 늘어납니다. 4레벨은 기본 거리가 3이고, 마지막 단계인 5레벨의 기본 거리는 4입니다.



항해술 연구 분야를 전진할수록 확장이 쉬워집니다. 빨강의 기본 거리는 2입니다.

필요한 거리가 몇인지 확인할 때는 자신의 행성들 중 하나에서 목표 지점의 행성까지 가장 가까운 길을 선택합니다. 그 사이에 다른 행성들이 있어도 거리에 영향을 주지 않습니다.

거리는 항상 자신의 최대 거리를 정의합니다. 자신의 최대 거리보다 가까운 행성을 식민지로 개척할 수 있습니다.



종족 보드의 이 그림은 정보 큐브로 거리를 늘릴 수 있다는 것을 표시합니다.

또한, 광산을 건설할 때 정보 큐브를 지불해서 큐브 하나당 거리를 2칸 늘릴 수 있습니다.



빨강의 "항해술" 레벨은 2인데, 정보 큐브 1개를 써서 거리를 4로 늘렸습니다. 따라서, 갈색 행성까지 충분히 닿을 수 있게 되었습니다.

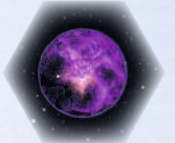
거주 가능성:

가이아 프로젝트에는 9가지 유형의 행성이 있습니다. 각 종족은 한 가지 유형, 즉 그 종족의 기반 행성의 유형에만 거주할 수 있습니다. 종족 보드의 색깔은 그 종족의 기반 행성 유형과 색깔을 나타냅니다.

자신의 기반 행성이 아닌 행성에 광산을 건설하려면 다음의 규칙을 따릅니다.

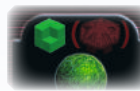
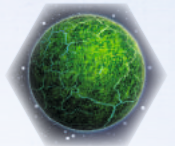
차원 변형 행성

차원 변형 행성에는 건물을 지을 수 없습니다. 단, 가이아포머를 사용해서 가이아 행성으로 바꾸면 광산을 지을 수 있습니다. 이 과정을 가이아 프로젝트라고 합니다. 가이아 프로젝트는 12쪽 설명에서 자세히 다루겠습니다.



가이아 행성

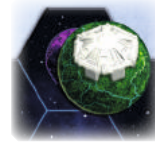
게임의 시작부터 게임 보드에 있는 가이아 행성은 정보 큐브 1개를 지불하면 거주 가능한 행성으로 만들 수 있습니다. 자신의 기반 행성 유형은 이 비용에 영향을 주지 않습니다.



가이아 행성을 거주할 수 있게 만드는 비용이 종족 보드에 표시되어 있습니다.

차원 변형 행성을 가이아 행성으로 변환시킨 다음에도 가이아포머는 그 행성에 그대로 남아 있습니다. 가이아포머가 있는 가이아 행성에는 다음과 같은 규칙이 적용됩니다.

- 해당 가이아포머를 소유한 종족만 그 가이아 행성을 식민지로 개척할 수 있습니다.
- 해당 가이아포머를 소유한 종족은 자신의 기본 거리와 상관없이 그 가이아 행성에 접근할 수 있습니다. 그러나, 가이아포머가 있는 행성을 다른 행성으로 접근하기 위한 시작점으로 사용할 수는 없습니다.
- 가이아 행성을 거주 가능한 행성으로 만드는 비용인 정보 큐브 1개를 지불하지 않습니다.
- 그 행성에 광산을 건설한 다음, 가이아포머를 가져와서 자신의 종족 보드에 놓습니다.



이 가이아 행성은 흰색(아이타 또는 네블라)만 식민지로 개척할 수 있습니다.

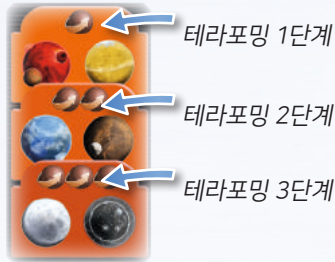


테란은 자신의 가이아포머가 있는 가이아 행성에 광산을 지었습니다. 광산 비용으로 광석 1개와 크레딧 2를 지불하고, 가이아포머를 종족 보드로 옮깁니다.

● 일곱 가지 색깔의 행성 유형

자신의 기반 행성을 제외한 다른 행성 유형은 테라포밍을 먼저 해야 합니다. 행성의 거주 환경이 기반 행성과 얼마나 비슷한 지에 따라 1단계부터 3단계까지 테라포밍 과정을 거치게 됩니다. 종족 보드에는 행성 유형마다 자신의 종족이 거주할 수 있는 행성 유형으로 만드는 데 테라포밍을 몇 단계를 거쳐야 하는지 표시되어 있습니다.

기오덴(주황색)이 파란색 또는 갈색 행성을 거주할 수 있는 행성으로 바꾸려면 테라포밍 2단계가 필요합니다.



테라포밍의 각 단계마다 정해진 양의 광석을 지불해야 합니다. 광석 비용은 "테라포밍" 연구 분야의 진척 정도에 따라 달라집니다. 자신의 레벨이 0이나 1이면 테라포밍 단계당 광석 3개의 비용이 듭니다. 레벨이 2면 비용이 단계당 광석 2개가 됩니다. 3레벨 이상이면 단계당 비용은 광석 1개입니다.



"테라포밍" 연구 분야를 전진할수록 행성을 거주할 수 있게 만들기 쉬워집니다. 기오덴의 테라포밍 단계당 비용은 광석 1개입니다.

몇 가지 특수 행동 또는 파워 행동은 정해진 숫자의 공짜 테라포밍 단계를 제공합니다. 파워 행동과 특수 행동은 15쪽과 16쪽에 설명이 있습니다. 어떤 행성에 이러한 행동으로 광산을 건설할 때, 해당 행동이 제공하는 공짜 테라포밍 단계 수가 모자라면 추가로 광석을 지불해서 테라포밍을 더 할 수 있습니다.



행성을 거주할 수 있게 만드는 비용은 광산을 건설하는 비용과 항상 별도로 지불합니다.



기오덴은 갈색 행성을 대상으로 테라포밍 한 단계를 공짜로 제공하는 특수 행동을 하려고 합니다. 갈색 행성을 거주할 수 있는 행성으로 만들려면 테라포밍 두 단계가 필요합니다. 기오덴의 "테라포밍" 연구 레벨이 3이기 때문에, 두 번째 테라포밍 단계 비용으로 광석 1개를 지불합니다. 테라포밍을 끝낸 다음, 광산 건설 비용으로 크레딧 2와 광석 1개를 지불하고 광산 1개를 놓습니다.

● 검은 행성

검은 행성은 별도의 행성 유형입니다. "항해술" 연구 분야의 5레벨을 달성하면 검은 행성을 획득합니다. 22쪽의 설명을 참고하세요.

2) 가이아 프로젝트 시작

앞서 설명한 것처럼, 차원 변형 행성에는 바로 건물을 짓지 못하기 때문에 반드시 가이아 행성으로 변형을 해야 합니다. 이것을 가이아 프로젝트라고 합니다. 가이아 프로젝트는 다음에 이어지는 라운드의 가이아 단계 때 완료되고, 그 다음에 광산을 지을 수 있습니다.

가이아 프로젝트를 시작하려면 우선 다음의 조건을 갖춰야 합니다.

- 사용할 수 있는 가이아포머가 있어야 합니다.
- 자신의 행성 중 하나에서 가이아포머가 없는 차원 변형 행성으로 접근할 수 있어야 합니다.
- 자신의 가이아포머를 사용하는 데 필요한 파워를 지불합니다.

그런 다음, 자신의 가이아포머 하나를 해당 차원 변형 행성에 가져다 놓습니다.

가이아포머 얻기:

종족 보드에는 가이아포머를 놓는 칸이 3개 있습니다. 자신의 종족 보드에 올려 놓은 가이아포머는 언제나 사용할 수 있습니다. 가이아포머를 얻으려면 "가이아 프로젝트" 연구 분야 레벨이 1 이상이어야 합니다. 두 번째 가이아포머를 얻으려면 3레벨, 세 번째는 4레벨로 올려야 얻을 수 있습니다.



가이아포머는 가이아 프로젝트가 완료된 후에도 그 행성에 두어야 하기 때문에, 같은 가이아포머로 새 가이아 프로젝트를 시작할 수 없습니다. 광산을 건설한 다음에 가이아포머를 종족 보드로 회수하고, 다시 사용할 수 있습니다.

접근 가능성:

차원 변형 행성으로의 접근 가능성은 "광산 건설"의 규칙과 같습니다. 가이아포머가 있는 행성은 해당 가이아포머 소유 종족의 식민지로 간주하지 않습니다. 따라서, 그 행성은 다른 행성이나 다른 차원 변형 행성으로 접근하기 위한 시작점으로 사용될 수 없습니다.

비용:

차원 변형 행성에서 변형을 시작하기 위해 가이아포머를 사용하는 비용도 "가이아 프로젝트" 연구 분야에 따라 결정됩니다. 이 비용은 자신의 파워 순환계 I, II 또는 III 구역에서 가이아 구역으로 파워 토큰을 옮겨서 지불합니다. "가이아 프로젝트" 연구 분야 레벨이 1이나 2면 가이아 프로젝트당 파워 6을 사용합니다. 3레벨이면 비용이 파워 4로 줄어듭니다. 4, 5레벨은 비용이 파워 3이 됩니다. 파워 비용은 사용하려는 가이아포머가 몇 번째로 얻었는지 상관없이 모두 같습니다.



테란은 가이아포머 2개를 가지고 있습니다. 가이아 프로젝트를 시작하려면 테란은 파워 토큰 4개를 가이아 구역으로 옮겨야 합니다.

가이아 프로젝트는 이어지는 라운드에서 끝나기 때문에, 마지막 라운드에 가이아 프로젝트를 시작하면 완료할 수 없습니다.

3) 기존 건물 업그레이드

자신의 건물을 업그레이드를 할 수 있습니다. (게임을 시작할 때 배치한 광산도 업그레이드할 수 있습니다.) 업그레이드는 한 번에 한 단계만 할 수 있고, 수입을 받을 때처럼 자원을 얻거나 다양한 혜택을 받을 수 있습니다. 빈 행성에는 광산만 지을 수 있습니다. 다른 모든 건물은 게임 보드에 있는 건물을 업그레이드해서 교체합니다. 한 건물이 어떤 건물로 업그레이드 되는지는 종족 보드에 표시되어 있습니다.

모든 업그레이드에 적용

- 업그레이드 전의 건물을 게임 보드에서 제거하고, 종족 보드의 해당 건물 칸에 되돌려 놓습니다. 항상 **오른쪽에서 왼쪽** 순서로 되돌려 놓습니다.
- 광산과 마찬가지로, 무역 스테이션과 연구실도 종족 보드의 **왼쪽에서 오른쪽** 순서로 건설합니다.
- 각 업그레이드 비용은 광석과 크레딧입니다. 종족 보드의 각 건물마다 업그레이드 비용이 표시되어 있습니다.

업그레이드 행동을 할 때, 아래의 네 가지 업그레이드 중 하나를 할 수 있습니다.



광산 → 무역 스테이션

광산을 무역 스테이션으로 업그레이드하는 비용은 크레딧 6과 광석 2개입니다. 해당 광산과 **이웃한 구역에 상대방의 건물**이 하나라도 있으면 비용은 크레딧 3과 2광석으로 줄어듭니다. 이웃한 구역이란 대상 건물로부터 두 칸 거리 이내에 있는 모든 칸입니다.



무역 스테이션 → 행성 의회

무역 스테이션을 행성 의회로 업그레이드하는 비용은 크레딧 6과 광석 4개입니다. 행성 의회를 건설하자마자 종족의 특수 능력이나 종족 전용의 행동 칸을 얻습니다. 설명서 20쪽 부록에 행성 의회들이 모두 정리되어 있습니다.



무역 스테이션 → 연구실

무역 스테이션을 연구실로 업그레이드하는 비용은 크레딧 5와 광석 3개입니다. 연구실을 세울 때마다 **기술 타일 한 개**를 즉시 얻습니다. (오른쪽의 기술 타일 설명을 참고하세요.)



연구실 → 아카데미

연구실을 아카데미로 업그레이드하는 비용은 크레딧 6과 광석 6개입니다. 이 업그레이드를 수행하면 어떤 아카데미를 세울지 결정합니다. 아카데미 하나는 매 라운드 수입 중 지식 2를 올려줍니다. 다른 하나는 정보 큐브 1개를 얻는 행동을 제공합니다. 아카데미를 세울 때마다 **기술 타일 한 개**를 즉시 얻습니다. (오른쪽의 기술 타일 설명을 참고하세요.)

기술 타일 획득

기술 타일은 즉시 얻는 자원이나 지속적인 수입 등 다양한 혜택을 제공합니다. 획득한 기술 타일은 자신의 종족 보드 옆에 놓습니다. 기술 타일을 가져올 때마다 연구 보드의 한 분야를 올릴 수 있습니다. 15쪽에 연구 분야에 관한 설명이 있습니다. 기술 타일을 얻을 때, 다음의 규칙을 적용합니다.

- 기본 기술 타일은 이미 가지고 있는 것을 제외하고 아무 타일이나 가져갈 수 있습니다. **어떤 종족도 같은 기술 타일을 두 개 가질 수 없습니다.** 고급 기술 타일로 이미 덮인 타일과 같은 타일로 가져올 수 없습니다.
- 연구 분야 바로 아래에 있는 6개의 기술 타일 중 하나를 가져오면, 그 위의 연구 분야만 올릴 수 있습니다. 만약 가져온 기술 타일의 연구 분야를 더 이상 올릴 수 없으면 기술을 올리지 못합니다.
- 아래 줄에 있는 3개의 기술 타일 중 하나를 가져오면, 원하는 연구 분야의 레벨을 하나 올릴 수 있습니다.
- 기본 기술 타일을 가져오는 대신, 고급 기술 타일을 가져올 수도 있습니다. 고급 기술 타일을 가져오면 원하는 연구 분야를 올릴 수 있습니다. 단, 고급 기술 타일을 가져오려면 세 가지 조건이 있습니다.
 - 가져오려는 고급 기술 타일이 있는 연구 분야에 자신의 플레이어 토큰이 반드시 4나 5레벨에 있어야 합니다.
 - **녹색이 앞면으로** 놓인 연방 토큰을 반드시 가지고 있어야 합니다. 고급 기술 타일을 가져오면서, 녹색이 앞면인 연방 토큰 하나를 회색으로 뒤집습니다. 연방에 대한 설명은 14쪽을 참고하세요.
 - 덮이지 않은 기본 기술 타일을 반드시 가지고 있어야 합니다. 고급 기술 타일을 가져오면, 기본 기술 타일 위에 덮어 놓습니다. 기본 기술 타일은 덮인 즉시 효력을 잃습니다. 기본 기술 타일 하나에는 고급 기술 타일 하나만 놓을 수 있습니다. 고급 기술 타일을 다른 고급 기술 타일로 교체할 수 없습니다.

빨강은 기본 기술 타일 하나를 얻었습니다. 해당 기술 타일 위쪽의 연구 분야를 1레벨 올립니다.



빨강은 "항해술"(가운데)과 "인공 지능"(오른쪽) 연구 분야에 있는 고급 기술 타일을 가져올 수 있습니다. 빨강은 연방 토큰 하나를 회색 면으로 뒤집고, 가져온 고급 기술 타일을 기본 기술 타일 위에 덮습니다.



고급 기술 타일은 다시 채워지지 않습니다. 한 게임에 6개만 사용됩니다.

설명서 24쪽의 부록 6에 기술 타일이 정리되어 있습니다.

4)연방 구축

자신의 식민 행성들의 파워를 더해서 특정 값이 되면 연방을 구축할 수 있습니다. 연방을 구축하면 공급처에서 원하는 연방 토큰 하나를 가져옵니다. 게임을 하는 동안, 조건만 갖추면 원하는만큼 연방을 구축할 수 있습니다.

건물의 파워 값:

자신이 식민지로 개척한 행성들만으로 연방을 구축해야 합니다.

	광산의 파워 값은 1입니다.
 	무역 스테이션과 연구실의 파워 값은 2입니다.
 	행성 의회와 아카데미의 파워 값은 3입니다.

연방을 구축할 때는 자신의 건물이 있는 행성만으로 해야 하며, 건물들의 총 파워 값은 7 이상이어야 합니다. 각 행성은 하나의 연방에만 속할 수 있습니다. 각 건물의 파워 값은 종족 보드에 나와 있습니다.

행성의 연결:

연방을 구축하려면 연방을 구축할 행성들을 정하고, 대상 행성들을 모두 연결해야 합니다. 자신의 건물이 있는 행성들이 직접적으로 인접하면 연결된 상태입니다. 인접하지 않은 행성을 연결하려면 즉시 위성을 건설해야 합니다.

위성 하나를 건설하려면 파워 순환계에서 파워 토큰 하나를 버립니다. 그런 다음, 종족 보드 근처에 뒀던 위성 하나를 가져와서 자신의 행성 또는 다른 위성에 인접한 우주 공간 칸에 놓습니다. 행성에는 위성을 놓을 수 없고, 우주 공간의 칸마다 플레이어 색깔의 위성을 각각 하나씩 놓을 수 있습니다. 연방을 구축할 행성들을 연결하는데 필요한만큼 위성을 지을 수 있습니다. 연방 구축 행동 한 번에 그 연방의 대상 행성들을 모두 다 연결해야 합니다.

연방을 표시하기 위해, 공급처에서 연방 기록 토큰 하나를 가져와서 연방을 구성하는 건물 중 한 곳에 놓습니다. 연방을 구축하면서 위성을 건설했다면 별도로 기록 토큰을 놓을 필요가 없습니다.



연방 토큰 가져오기:

연방을 구축하면 공급처에서 원하는 연방 토큰 하나를 가져옵니다. 가져온 연방 토큰은 자신의 종족 보드 옆에 녹색 면이 보이도록 놓습니다. 연방 토큰을 가져올 때, 토큰에 표시된 내용을 즉시 얻습니다. 일반적으로 승점과 자원을 제공합니다. 또한, 이후에 회색 면으로 뒤집으면서, 고급 기술 타일을 가져오거나 연구 분야를 5레벨로 올릴 수 있습니다.

기억하세요: 12점짜리 연방 토큰은 양쪽 다 회색이기 때문에, 어느 쪽으로 놓아도 마찬가지입니다.



이 연방 토큰은 승점 6점과 지식 2개를 제공합니다. 또한 나중에 고급 기술 타일 하나를 얻거나, 한 연구 분야를 5레벨로 올릴 때, 토큰을 뒤집을 수 있습니다.

추가 규칙:

- 건물의 파워 값의 총합이 최소 7 이상이면, 원하는 대로 연방을 구축할 행성을 고릅니다. 다시 말하면, 파워 값 때문에 연방에 꼭 필요한 행성이 멀리 떨어진 곳에 있다면, 그 행성을 연방의 일부로 선택할 수 있습니다.
- 연방에 필요하지 않은 행성을 위성으로 연결해서 연방을 구축할 수 없습니다. 즉, 최소 행성과 위성을 각각 한 개씩 적게 써서 연방 구축이 가능하면 반드시 그렇게 해야 합니다.
- 각각의 행성과 위성은 하나의 연방에만 속할 수 있습니다. 자신의 연방에 직접적으로 인접한 행성을 식민지로 개척하면, 그 행성은 아무 혜택도 제공하지 않고 단순히 기존의 연방을 확대합니다. 이러한 행성은 다른 연방의 일부가 될 수 없습니다. 두 개의 연방을 연결하는 행성을 식민지로 개척해서 연방끼리 연결시키는 것은 아무 효과도 없습니다.

연방 구축 요약:

- 연방의 구성인 건물들의 파워 값의 총합은 최소한 7이 되어야 합니다.
- 행성을 연결하는 데는 반드시 최소한의 위성만 씁니다. 위성을 지으면서 파워 토큰을 버립니다.
- 새로 구축하는 연방의 행성과 위성은 기존의 연방을 구성하는 행성 또는 위성과 직접적으로 인접해서는 안됩니다.





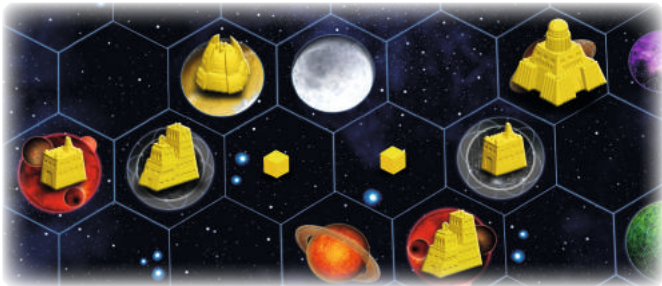
빨간색 원과 파란색 원으로 표시한 위성들은
행성 의회(파워 값 3) 1개와
무역 스테이션(파워 값 2)
2개를 연결해서
연방을 구축할 수 있는
두 가지 방법을 보여줍니다.

빨간색 원으로 표시한 방법은 광산을 하나 포함하는데, 그러면 건물의 파워 값이 8이 됩니다. 그러나 어느 경우라도 위성이 최소 2개가 필요하기 때문에, 빨간색 방법도 인정됩니다.



이렇게 연방을
구축하면 안됩니다.

오른쪽의 광산과 파란색 원으로 표시한 위성은 파워 값 7을 만드는데 필요하지 않습니다. 빨간색 원으로 표시한 위성만 있으면 충분합니다.



연방을 이렇게 구축하는 것은 인정은 됩니다만, 총 파워 값이 110이나 되기 때문에 그다지 효율적이지 못한 방법입니다. 보통의 경우라면, 노란색은 건물을 추가로 건설해서 두 개의 연방을 구축하려고 할 것입니다.

5) 연구 진행

지식 4개를 지불해서 원하는 연구 분야를 1레벨 올릴 수 있습니다.

올라간 레벨 칸에 반짝이는 모양의 자원 그림이 있으면 즉시 일회성 보너스로 해당 자원을 받습니다. 그 밖의 다른 효과도 즉시 적용되며, 해당 레벨 칸에 있는 동안 지속됩니다. (설명서 22쪽의 부록 2에 연구 분야가 모두 정리되어 있습니다.)

노랑은 지식 4개를 내고 "테라포밍" 연구 분야를 0레벨에서 1레벨로 올렸습니다.
즉시 일회성 보너스인 광석 2개를 얻습니다.



한 연구 분야를 5레벨로 올리려면, 반드시 자신의 연방 토큰 중 하나를 녹색 면에서 회색 면으로 뒤집어야 합니다. (고급 기술 타일을 가져올 때와 같습니다.)

각 연구 분야마다 한 사람만 5레벨에 도달할 수 있습니다.

2레벨에서 3레벨로 자신의 토큰을 올릴 때마다 파워 3을 충전합니다. 이것은 기술 타일을 가져오면서 레벨을 올릴 때도 적용됩니다.



연구 분야 2레벨과 3레벨 사이에는 이 구간의 레벨을 올릴 때 파워 3을 얻는 것을 잊지 않도록 그림과 같이 표시가 되어 있습니다.

게임이 끝났을 때, 연구 보드의 각 연구 분야에서 달성한 3, 4, 5레벨에 대해 각각 승점 4점을 얻습니다.

6) 파워 행동과 정보 행동

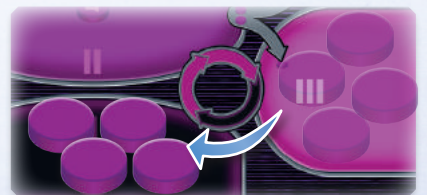
연구 보드의 아래 부분에는 8각형 모양의 행동 칸이 있습니다. 이 행동 칸을 사용하려면 반드시 파워(자주색 칸)나 정보 큐브(녹색 칸)를 써야 합니다.

행동의 비용을 지불한 다음, 효과를 실행합니다. 설명서 23쪽의 부록에 행동 칸들의 효과에 대한 설명이 있습니다.

각각의 파워 행동과 정보 행동은 라운드당 한 번씩만 쓸 수 있습니다. 파워 행동이나 정보 행동을 수행하면, 사용한 행동 칸 위에 행동 토큰을 놓습니다. 이 토큰이 놓이면 이번 라운드에는 더 이상 그 행동을 할 수 없습니다.



파워 4를 쓰고
광석 2개를
얻습니다.



7) 특수 행동

특수 행동 칸은 8각형 모양의 주황색 칸입니다. 특수 행동을 하면 즉시 일회성 혜택을 얻습니다. 앞서 설명한 파워/정보 행동과의 차이점은 특수 행동은 비용이 없고, 해당 행동이 표시된 구성물을 소유한 사람만 사용할 수 있다는 것입니다. 특수 행동 칸은 종족 보드, 기술 타일, 라운드 부스터에 있습니다.



이 특수 행동은 하이브가 행성 의회를 업그레이드 해야만 사용할 수 있습니다.



이 기술 타일을 가져온 사람만 해당 행동을 할 수 있습니다.



이 라운드 부스터를 가진 사람만 해당 행동을 할 수 있습니다.

각 특수 행동은 라운드당 한 번만 쓸 수 있습니다. 사용하면 행동 칸을 행동 토큰으로 덮어서, 이번 라운드에 행동을 다시 할 수 없다는 것을 표시합니다.

특수 행동은 다른 특수 행동이나 파워 행동, 정보 행동과 혼합해서 사용할 수 없습니다.

특수 행동은 부록의 해당 구성품 부분에 모두 정리되어 있습니다.

8) 패스

이번 라운드에서 더 이상 할 것이 없거나, 하고 싶지 않으면 자신의 차례에 패스를 해야 합니다. 한 번 패스하면 그 라운드의 남은 시간 동안 더 이상 행동을 할 수 없습니다.

패스할 때, 3개의 라운드 부스터 중에 하나를 가져갑니다. 3개의 라운드 부스터에는 이번 라운드에 앞서 패스한 사람이 반납한 라운드 부스터도 포함됩니다. 그런 다음, 이번 라운드에 자신이 가지고 있던 라운드 부스터를 반납합니다. 따라서 이번 라운드에 사용했던 라운드 부스터를 다음 라운드에 연속해서 사용할 수 없습니다. 마지막 6 라운드에서는 사용했던 라운드 부스터를 반납하기 전에 새 라운드 부스터를 가져오지 않습니다.

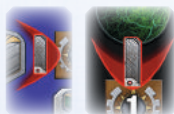
새 라운드 부스터를 앞면이 보이지 않게 자기 앞에 놓습니다. 부스터를 뒤집어 놓으면 자신은 이번 라운드에 패스했다는 것을 표시합니다. 모두가 패스하면 이번 라운드의 행동 단계가 끝납니다.

이번 라운드에 사용했던 라운드 부스터를 반납하고, 다른 라운드 부스터를 가져와서 자기 앞에 뒤집어 놓습니다.



빨간색 화살표가 있는 일부 라운드 부스터는 패스하면 효과를 발휘합니다. 이 효과는 해당 라운드 부스터를 반납할 때 발휘됩니다. 일부 기술 타일도 비슷한 아이콘이 있으며, 패스하면 효과를 발휘합니다. 아이콘은 24쪽에 모두 정리되어 있습니다.

패스를 하면 효과가 발동됩니다.



처음으로 패스한 사람이 다음 라운드의 시작 플레이어가 되어, 시작 플레이어 마커를 가져갑니다.



9) 추가 행동

자신의 차례에 하는 행동 외에, 추가로 할 수 있는 행동들이 있습니다. 자기 차례의 실제 행동을 하기 전이나 후에 원하는 만큼 추가 행동을 할 수 있습니다. 단, 실제 행동을 하는 도중에는 할 수 없습니다. 같은 추가 행동을 여러 번 할 수 있습니다.

패스를 하기 전에는 추가 행동을 할 수 있지만, 패스한 다음에는 할 수 없습니다. (패스도 행동입니다.)

자신의 차례가 아니라면 추가 행동을 할 수 없습니다. (즉, 수동적 행동으로 파워를 충전할 때, 또는 이미 패스를 했을 때나 수입 단계 때 등에는 추가 행동을 할 수 없습니다.)

추가 행동은 다음과 같습니다.

- 자신의 파워 순환계 II구역에서 파워 토큰 하나를 버리고 II구역에 있는 다른 파워 토큰 하나를 III구역에 놓습니다. 이러한 파워 토큰 희생은 I구역에 파워 토큰이 있어도 할 수 있습니다.

추가 행동으로 II구역에서 파워 토큰 하나를 버리고, II구역의 다른 파워 토큰 하나를 III구역으로 옮깁니다.



- 파워 4를 써서 정보 큐브 1개를 얻습니다.
- 파워 3을 써서 광석 1개를 얻습니다.
- 정보 큐브 1개를 써서 광석 1개를 얻습니다.
- 파워 4를 써서 지식 1을 얻습니다.
- 파워 1을 써서 크레딧 1을 얻습니다.
- 지식 1을 써서 크레딧 1을 얻습니다.
- 광석 1개를 써서 크레딧 1을 얻습니다.
- 광석 1개를 써서 새 파워 토큰 1개를 얻습니다. (I구역에 놓습니다.)



종족 보드의 오른쪽에 할 수 있는 교환의 요약표가 있습니다.

10) 수동적 행동: 파워 충전

자신의 건물과 이웃한 구역(두 칸 거리 이내에 있는 모든 구역)에서 다른 사람이 광산을 짓거나 건물을 업그레이드할 때마다 승점을 쓰고 파워를 충전할 수 있습니다.

한 건물에 대한 파워를 충전하려면, 충전할 파워보다 하나 적게 승점을 써야 합니다. 즉, 1/2/3/4 충전할 때, 각각 0/1/2/3점의 승점을 내야 합니다. 승점을 내지 않고 파워를 충전하지 않아도 됩니다.

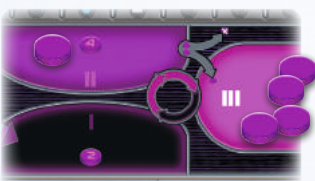
이웃한 구역에 건물을 여러 개 가지고 있으면 파워 값이 가장 높은 건물에 대해서만 충전합니다. (파워 값은 14쪽에 설명이 있습니다.) 같은 값의 건물을 여러 개 가지고 있으면 그 중의 하나에 대해서만 충전합니다.



빨강이 광산을 지어서, 이웃한 구역에 있는 노랑과 흰색이 파워를 충전합니다. 광산이 있는 노랑은 파워 1을 충전합니다. 흰색은 두 건물 중에 행성 의회의 파워 값이 더 높습니다. 따라서, 흰색은 승점 2점을 내고 파워 3을 충전합니다.

승점 총점이 0 밑으로 내려가서는 안 됩니다. 또한, 승점을 아끼려고 파워를 조금만 충전할 수 없습니다. 해당하는 파워를 전부 충전하거나, 전부 충전하지 않아야 합니다. 단, 두 가지 예외가 있습니다

- III구역으로 옮길 수 있는 토큰의 개수보다 더 많은 파워를 충전하는 경우, 할 수 있는 만큼만 파워를 충전하고, 그에 해당하는 승점만 지불합니다.



파워 3을 충전해야 하는 상황이라도, 이 때는 파워 1만 충전할 수 있습니다. 따라서, 승점을 내지 않고, 파워 1만 충전합니다.

- 또한, 승점 총점이 0 밑으로 내려가지 못하기 때문에 파워를 적게 충전할 수 있습니다. 이 경우에는 0점에 맞춰서 충전할 수 있는 만큼 파워를 충전합니다.



빨강은 승점 1점만 낼 수 있습니다. 빨강이 파워 3을 충전하는 상황이라도, 빨강은 지불할 수 있는 최대한의 승점인 1점만 지불하고, 그에 해당하는 파워 2를 충전합니다.

추가 규칙:

- 차례를 진행하는 사람은 상대방들에게 파워를 충전할 수 있다고 알려야 합니다.
- 파워를 충전하는 사람들은 시계방향으로 돌아가며 파워를 충전할 것인지 정합니다.
- 이번 라운드에 이미 패스한 사람도 파워를 충전할 수 있습니다.
- 다른 사람들의 행동으로 파워를 충전할 때만 승점을 지불합니다. 다른 이유로 파워를 충전할 때는 승점을 지불하지 않습니다.

IV단계: 라운드 마무리

다음 라운드를 준비하는 단계입니다. 따라서, 마지막 라운드에는 이 단계를 생략하고 최종 점수를 계산합니다.

- 파워, 정보, 특수 행동 칸의 행동 토큰을 모두 공급처에 돌려 놓습니다.
- 라운드 부스터를 모두 앞면이 보이게 뒤집습니다.
- 점수 계산 보드에서 조금 전에 끝마친 라운드 점수 타일을 게임에서 제거합니다.

다음 라운드를 시작합니다.



게임 종료와 점수 계산

6라운드 행동 단계가 끝나면 게임이 끝납니다. 이어서 최종 점수를 계산합니다.

최종 점수 타일

점수 계산 보드에 놓인 두 개의 최종 점수 타일에 대한 승점을 계산합니다.

동률인 경우, 승점을 더해서 공평하게 나눠 가집니다.

- 조건을 가장 잘 완수한 사람이 18점을 얻습니다.
- 두 번째로 잘 완수한 사람은 12점을 얻습니다.
- 세 번째로 잘 완수한 사람은 6점을 얻습니다.
- 4등은 승점을 얻지 않습니다.

예시: 1등이 두 명인 경우, 1등과 2등 점수를 더해서 나눠 가집니다.
 $18+12=30$, 즉, 각각 15점씩 얻습니다.

1~2인 게임은 7쪽에 설명한 중립 플레이어 위성을 계산해야 합니다.

6개의 최종 점수 타일이 있습니다.



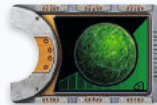
연방을 구성하는 건물을 가장 많이 지은 사람
 (검은 행성의 광산도 건물로 간주합니다.)



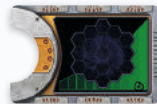
건물을 가장 많이 지은 사람
 (검은 행성의 광산도 건물로 간주합니다.)



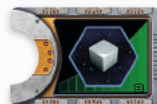
가장 많은 행성 유형을 식민지로 개척한 사람
 (가이아 행성과 검은 행성 포함)



가이아 행성을 가장 많이 식민지로 개척한 사람



자신의 건물이 하나라도 있는
 우주 구역 타일이 가장 많은 사람(검은 행성 포함)



위성을 가장 많이 배치한 사람
 (하이브 종족의 우주 정거장도 위성으로 셉니다.)

연구 승점

연구 보드의 각 연구 분야에서 달성한 3, 4, 5레벨에 대해 각 승점 4점을 얻습니다.

(예를 들어, "항해술" 5레벨을 달성하면 $4+4+4=12$ 점)

게임이 끝났을 때, 연구 승점 계산을 잊지 않도록
 점수 계산 보드에 표시되어 있습니다.



자원 승점

크레딧, 지식, 광석을 어떤 조합으로든 3개당 1점을 얻습니다.

게임이 끝났을 때, 자원 승점 계산을 잊지 않도록
 점수 계산 보드에 표시되어 있습니다.



게임 승리

승점이 가장 높은 사람이 승리합니다. 동률이면 함께 승리합니다.



숙련 게임 준비: 첫 게임 이상의 게임

기본 규칙에 익숙해지면, 다양한 게임 준비 방법을 사용할 수 있습니다.

종족 선택

시작 플레이어가 7개의 종족 보드 중 하나를 선택하고, 해당 종족 보드를 가져와서 사용하는 종족 면이 보이도록 놓습니다. 시계 방향 순서로 같은 방법으로 남은 종족 보드 중에서 고릅니다.

시작 건물 배치

첫 번째 건물을 배치할 때, 다음의 규칙을 적용합니다.

시작 플레이어부터 시작해서 시계 방향으로 돌아가며, 자신의 기반 행성(자신의 색깔)을 하나 선택해서 광산을 놓습니다. 그런 다음, 마지막 사람부터 시계 반대방향으로 돌아가며 두 번째 광산을 놓습니다.

시작 건물을 배치하는 동안 수동적 행동으로 파워를 충전하지 않습니다. 광산을 배치할 때, 종족 보드의 가장 왼쪽 광산부터 써야한다는 점을 잊지 마세요.

모든 사람들이 각자의 두 번째 광산을 배치한 다음, 제노스는 자신의 세 번째 광산을 배치합니다. 하이브는 제노스의 세 번째 광산을 포함한 모든 광산이 다 배치된 다음에 자신의 행성 의회를 배치합니다.



시작 건물들을 배치하면 종족 보드에 빈 칸이 생깁니다. 이것은 수입에 영향을 미치기 때문에 매우 중요합니다. (10쪽의 1단계: 수입 설명을 참고하세요.)

순서 변형 규칙

시계 방향으로 돌아가는 차례 대신, 턴 순서 카드를 이용해서 차례를 정할 수 있습니다.

게임을 준비할 때, 턴 순서 카드를 게임 보드 옆에 놓습니다. 시작 플레이어부터 시작해서 시계 방향으로 돌아가며, 턴 순서 카드의 왼쪽 칸 중 가장 높은 빈 칸에 자신의 위성을 하나 놓습니다. 게임을 진행하면서 패스를 하면, 자신의 위성을 반대편 쪽의 가장 높은 빈 칸에 놓습니다. 즉, 왼쪽과 오른쪽을 교대로 이용하게 됩니다. 턴 순서 카드의 위쪽에 있는 숫자는 그 라운드 동안의 차례 순서를 나타냅니다.



게임 보드 변형

우주 구역 타일 10개를 조합하면 굉장히 다양한 보드 배치가 나옵니다. 추천 게임 보드 형태로 조립하지 않고, 턴 순서가 마지막인 사람이 게임 보드를 조립합니다. 플레이어들이 서로 합의해서 게임 보드를 조립해도 좋습니다.

다음의 방법을 이용하여 게임 보드를 조립하세요. 단, 같은 유형의 행성 두 개가 서로 인접하게 붙이면 안됩니다.

3인 또는 4인 게임

우주 구역 타일 10개를 모두 사용하고, 5번, 6번, 7번 타일은 숫자 안쪽이 칠해진 면으로 놓습니다.



● **조립 방법 1:** 1번에서 4번까지 타일은 기본 게임 준비와 같이 배치하고, 5번부터 10번까지는 무작위로 놓습니다. 게임 보드의 형태는 기본 게임 보드와 같아야 하며, 타일의 방향은 원하는 대로 돌릴 수 있습니다.

● **조립 방법 2:** 1번에서 4번까지의 타일을 먼저 무작위로 놓습니다. 그런 다음, 5번부터 10번까지의 타일을 무작위로 놓습니다. 게임 보드의 형태는 기본 게임 보드와 같아야 하며, 타일의 방향은 원하는 대로 돌릴 수 있습니다.

● **조립 방법 3:** 모든 타일을 무작위로 섞어서 놓습니다. 게임 보드의 형태는 기본 게임 보드와 같아야 하며, 타일의 방향은 원하는 대로 돌릴 수 있습니다.

1인 또는 2인 게임

우주 구역 타일을 1번부터 7번까지만 사용합니다.

5번, 6번, 7번 타일은 숫자의 테두리만 있는 면으로 놓습니다.



모든 타일을 무작위로 섞습니다. 게임 보드의 형태는 기본 게임 보드와 같아야 하며, 타일의 방향은 원하는 대로 돌릴 수 있습니다.

더 많은 가능성

게임에 굉장히 익숙해지면, 새로운 형태로 타일을 조합합니다.

3인 게임이면 9번과 10번 타일을 빼서 게임 보드의 크기를 줄여도 좋습니다.

부록

부록 1: 종족

테란



행성 유형: 대지

능력: 가이아 단계 때, 파워 순환계에서 파워 토큰을 가이아 구역에서 I구역이 아닌 II구역으로 바로 옮깁니다.

행성 의회: 가이아 단계 때 가이아 구역에서 II구역으로 파워 토큰을 옮기면, 옮긴 개수만큼 파워를 써서 추가 행동을 하는 것처럼 자원을 얻을 수 있습니다.

예시: 가이아 단계 때, 가이아 구역에서 II구역으로 파워 토큰 4개를 옮겼습니다. 파워 4를 이용해서 추가 행동을 하는 것처럼, 광석 1개와 크레딧 1을 얻을 수 있습니다.

란티다



행성 유형: 대지

능력: "광산 건설" 행동을 할 때, 다른 사람이 개척한 행성에 광산을 지을 수 있습니다. (검은 행성에도 지을 수 있습니다.) 다른 사람의 건물 옆에 광산을 놓습니다. 테라포밍 비용은 지불하지 않지만, 광산의 건물 비용은 내야 합니다. 이렇게 지은 광산은 보통의 광산과 똑같이 취급합니다. 단, 다음의 두 가지 예외가 있습니다. 업그레이드를 할 수 없습니다. 또한, 어떤 경우에도 "행성 유형"과 "가이아 행성 식민지 개척" 조건에는 이 광산을 세지 않습니다. (정보 행동, 연구 보드의 가이아 프로젝트 5레벨 효과에도 적용 불가)

행성 의회: 다른 사람이 소유한 행성에 광산을 지을 때마다 지식 2를 얻습니다.

제노스



행성 유형: 사막

능력: 다른 모든 시작 광산들이 다 배치된 다음, 세 번째 시작 광산을 배치합니다.

행성 의회: 파워 값 7이 아닌 6으로 연방을 구축할 수 있습니다. 수입으로 파워 토큰 한 개 대신 정보 큐브 1개를 받습니다.

글린



행성 유형: 사막

능력: 정보 큐브를 얻는 상황에 정보 큐브 대신 광석을 받습니다. 이 불이 익은 종족 보드에 아이콘이 표시된 특정 아카데미를 지으면 사라집니다. 게임을 하는 동안, 가이아 행성을 거주 가능한 행성으로 만드는 비용으로 정보 큐브 1개 대신 광석 1개를 냅니다. 가이아 행성에 광산을 지을 때마다 추가로 승점 2점을 얻습니다.

행성 의회: 행성 의회를 업그레이드한 즉시, 글린 종족의 연방 토큰을 가져와서 자원을 받습니다. 이 토큰을 얻는 것은 연방을 구축하는 것과 같이 취급합니다. 행성 의회 자체는 게임 보드에 서 구축할 연방의 일부분이 될 수 있습니다.



이 연방 토큰은
글린 종족
전용입니다.

타클론



행성 유형: 늪

능력: 브레인스톤을 파워 순환계 I구역에 놓고 게임을 시작합니다.

브레인스톤은 파워 토큰 한 개처럼 취급하지만(가이아 프로젝트를 시작할 때와 위성을 지을 때 등), 파워를 쓸 때는 파워 3인 것처럼 사용합니다.



행성 의회: 수동적 행동으로 파워를 충전할 때마다, 파워 토큰 1개를 받습니다. 파워를 충전하기 전이나 후를 선택해서 얻을 수 있습니다.

엠바스



행성 유형: 늪

능력: 없음

행성 의회: 한 라운드에 한 번, 다음의 특수 행동을 할 수 있습니다. 게임 보드에서 자신의 행성 의회와 광산 하나를 서로 위치를 바꿀 수 있습니다. 이것은 새 연방을 구축하는데 도움이 됩니다. 위치를 바꾸면서 기존 연방의 파워 값이 7보다 적어지더라도, 이미 구축한 연방에는 영향을 미치지 않습니다. 이 특수 행동은 광산 건설이나 업그레이드 행동으로 보지 않습니다. 따라서 승점이나 파워를 발생시키지 못합니다.

하드쉬 할라



행성 유형: 산성

능력: 없음

행성 의회: 추가 행동으로 자원을 얻을 때, 파워 대신 크레딧을 사용할 수 있습니다. **예시:** 추가 행동으로 크레딧 3을 쓰면 광석 1개를 얻습니다.

하이프



행성 유형: 산성

능력: 게임을 준비할 때, 광산을 배치하지 않습니다. 그 대신, 다른 사람들이 이 모두 광산을 배치한 다음에 빨간색 행성 한 곳에 행성 의회를 배치합니다. (제노스의 3번째 광산도 배치한 다음에 배치합니다.)

하이프는 한 게임에서 연방을 단 하나만 구축할 수 있습니다. 그러나, 다른 종족과 달리 연방을 확대하면 새 연방 토큰을 얻을 수 있습니다. 연방 하나를 구축한 후에, "연방 구축" 행동을 다시 하려면 새 연방을 구축하는 것이 아니라, 기존 연방에 행성을 연결해야 합니다. 이 때, 연방의 파워 값이 최소한 7의 배수, 즉, 7X 이상이어야 하는데, X의 값은 자신이 이미 가지고 있는 연방 토큰의 개수에 1을 더한 수입니다. ("테라포밍" 기술의 5레벨 연방 토큰 제외) 위성 건설과 연방 토큰 등, 연방 구축의 다른 규칙들은 모두 적용됩니다. 이 행동을 하면서 위성을 배치할 때의 비용은 파워 토큰 1개가 아니라 정보 큐브 1개입니다.

행성 의회: 한 라운드에 한 번, 다음의 특수 행동을 할 수 있습니다. 거리가 닿는 곳이면 행성이나 다른 우주 정거장이 없는 우주 공간에 우주 정거장 하나를 배치합니다. 우주 정거장은 행성처럼 위성으로 서로 연결됩니다. 우주 정거장의 파워 값은 1이며, 한 연방에 속할 수 있습니다. 우주 정거장은 건물이 아니기 때문에, 배치하더라도 다른 사람들이 파워를 충전할 수 없습니다. 우주 정거장은 식민지로 개척한 행성으로 보지 않지만, 행성의 접근 가능성을 결정할 때의 시작 지점으로 사용할 수 있습니다. (즉, 우주 정거장부터 거리를 셀 수 있습니다.) 우주 정거장이 있는 우주 공간에 다른 사람의 위성을 놓을 수 있습니다.

기오덴



행성 유형: 화산

능력: 없음

행성 의회: 새로운 행성 유형에 처음으로 광산을 건설하면 즉시 지식 3을 얻습니다. (행성 의회를 건설하기 전에 식민지로 개척한 행성 유형은 지식을 얻지 못합니다.)

발 타크



행성 유형: 화산

능력: “항해술” 연구 분야를 올릴 수 없습니다. “항해술” 밑에 있는 기술 타일을 가져가면 어느 연구 분야도 올릴 수 없습니다.

추가 행동으로, 정보 큐브 1개를 받고 종족 보드의 가이아포머 칸에서 가이아포머 하나를 파워 순환계의 가이아 구역으로 옮길 수 있습니다. 가이아 구역에 있는 가이아포머는 다음 가이아 단계까지 사용할 수 없습니다. 다음 가이아 단계 때, 가이아 구역에 있는 가이아포머는 가이아포머 칸으로 돌아갑니다.

행성 의회: “항해술” 연구 분야를 올릴 수 있습니다.

파이락



행성 유형: 티타늄

능력: 없음

행성 의회: 특수 행동으로 연구실을 무역 스테이션으로 다운그레이드 하고, 즉시 원하는 연구 분야의 레벨을 하나 올릴 수 있습니다. (15쪽의 일반적인 연구 진행 설명을 따릅니다.) 이 행동은 “무역 스테이션으로 업그레이드”와 마찬가지로 간주합니다. 다운그레이드된 무역 스테이션은 추후에 보통의 규칙대로 다시 연구실로 업그레이드할 수 있습니다. (새 기술 타일을 얻는 것도 인정됩니다.)

매드 안드로이드



행성 유형: 티타늄

능력: 종족 보드에서 행성 의회와 아카데미의 위치가 뒤바뀌어 있습니다. 따라서, 무역 스테이션과 연구실로 얻는 수입도 서로 반대입니다. 다른 종족과 마찬가지로, 아카데미나 연구실을 지으면 기술 타일을 하나 얻습니다.

한 라운드에 한 번, 특수 행동으로 자신의 마커가 가장 아래 레벨에 있는 연구 분야 하나를 지식 비용을 내지 않고 1레벨 올릴 수 있습니다. 동물이면 어떤 분야를 올릴지 선택합니다. 이 행동으로 5레벨로 올리는 경우, 뒤집을 연방 토큰이 있어야 합니다. 5레벨은 한 사람만 도달할 수 있습니다.

행성 의회: 자신의 기반 행성 유형인 회색 행성에 있는 건물들의 파워 값이 1씩 늘어납니다. (파워 값을 늘리는 다른 효과가 있으면 그에 추가로 적용됩니다.)

네블라



행성 유형: 얼음

능력: 추가 행동으로 III구역에 있는 파워 토큰 하나를 가이아 구역으로 옮기고, 지식 1을 얻을 수 있습니다. (옮긴 파워 토큰은 가이아 단계의 일반적인 규칙을 따릅니다.) 이 행동은 파워를 사용한 것으로 보지 않습니다.

행성 의회: III구역에 있는 파워 토큰 하나당 파워 2로 쓸 수 있습니다. 반면, 가이아 프로젝트를 시작하거나 위성을 배치할 때를 포함한 모든 상황에서 각각의 파워 토큰 개수는 1개의 토큰으로 셉니다. 파워 행동으로 홀수의 파워(1, 3, 5등)를 사용할 때, 파워 1을 포기해야 합니다.

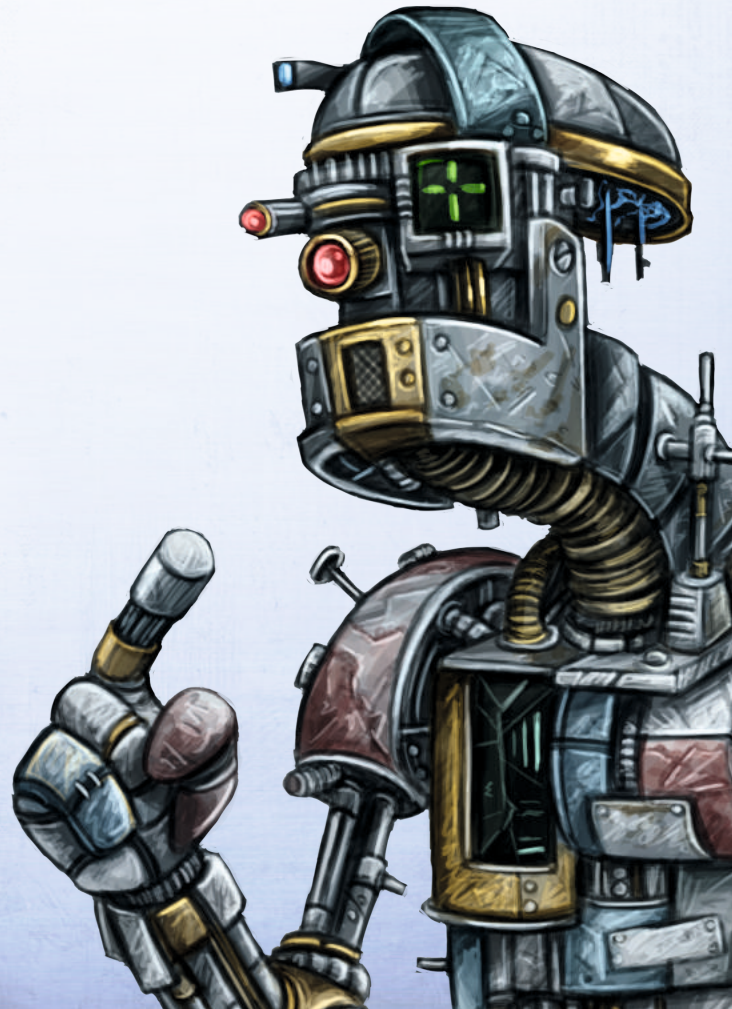
아이타



행성 유형: 얼음

능력: 파워 순환계 II구역에서 파워 토큰 하나를 희생해서 III구역으로 다른 파워 토큰을 옮길 때마다, 희생한 토큰을 공급처로 버리는 대신 가이아 구역에 놓을 수 있습니다.

행성 의회: 가이아 단계 때, 파워 순환계의 가이아 구역에서 토큰 4개를 버리고, 기술 타일 하나를 즉시 가져올 수 있습니다. 기본 기술뿐 아니라 고급 기술 타일도 가져올 수 있으며, 13쪽에 기술된 일반적인 규칙과 효과를 적용합니다. 원하는 만큼 여러 번 할 수 있습니다.



부록 2: 연구 보드

연구 보드에는 왼쪽에서 오른쪽 순서로 테라포밍, 항해술, 인공 지능, 가이아 프로젝트, 경제, 과학 연구 분야가 있습니다.

각 레벨마다 서로 다른 혜택을 제공하며, 자신의 토큰이 있는 레벨만 자신의 레벨로 씬니다.

지나온 레벨은 아무 영향을 주지 않습니다. 반짝이는 효과로 표시된 보너스는 일회성 보너스입니다.



테라포밍



- 0레벨: 테라포밍 단계당 비용이 광석 3개입니다.
- 1레벨: 테라포밍 단계당 비용이 광석 3개입니다. 즉시 광석 2개를 얻습니다.
- 2레벨: 테라포밍 단계당 비용이 광석 2개입니다.
- 3레벨: 테라포밍 단계당 비용이 광석 1개입니다.
- 4레벨: 테라포밍 단계당 비용이 광석 1개입니다. 즉시 광석 2개를 얻습니다.
- 5레벨: 테라포밍 단계당 비용이 광석 1개입니다. 즉시 이 곳에 놓인 연방 토큰을 얻고, 토큰에 표시된 승점과 자원을 받습니다. 이 연방 토큰은 "연방 구축"으로 얻은 토큰으로 간주합니다. 이 토큰을 얻으려면 5레벨로 올려야 하기 때문에, 회색으로 뒤집을 연방 토큰을 가지고 있어야 합니다.

항해술



- 0레벨: 기본 거리가 1입니다.
- 1레벨: 기본 거리가 1입니다. 즉시 정보 큐브 1개를 얻습니다.
- 2레벨: 기본 거리가 2입니다.
- 3레벨: 기본 거리가 2입니다. 즉시 정보 큐브 1개를 얻습니다.
- 4레벨: 기본 거리가 3입니다.
- 5레벨: 기본 거리가 4입니다. 즉시 행성, 위성, 또는 우주 정거장이 없는 우주 공간 한 칸에 검은 행성 토큰을 놓습니다. 접근 가능성을 따질 때, "광산 건설" 행동의 거리 규칙이 적용됩니다. "광산 건설" 행동과 같게 보기 때문에 승점을 얻을 수 있고, 다른 사람들은 파워를 얻을 수 있습니다. 검은 행성에는 자신의 광산을 배치하지 않습니다. 검은 행성을 식민지로 개척한 것으로 간주하며, 소유자를 표시하기 위해 위성 하나를 올려 놓습니다. 검은 행성은 고유의 행성 유형으로 세며, 광산이 있는 행성으로 간주합니다. 실제 광산을 놓지 않기 때문에, 업그레이드를 할 수는 없습니다.

인공 지능



- 0레벨: 이 레벨은 아무 효과가 없습니다.
- 1레벨: 즉시 정보 큐브 1개를 얻습니다.
- 2레벨: 즉시 정보 큐브 1개를 얻습니다.
- 3레벨: 즉시 정보 큐브 2개를 얻습니다.
- 4레벨: 즉시 정보 큐브 2개를 얻습니다.
- 5레벨: 즉시 정보 큐브 4개를 얻습니다.

가이아 프로젝트



- 0레벨: 이 레벨은 아무 효과가 없습니다. 가이아 프로젝트를 시작할 수 없습니다.
- 1레벨: 가이아 프로젝트를 시작하려면 파워 토큰 6개를 가이아 구역으로 옮겨야 합니다. 즉시 가이아포머 1개를 얻습니다.
- 2레벨: 가이아 프로젝트를 시작하려면 파워 토큰 6개를 가이아 구역으로 옮겨야 합니다. 즉시 파워 토큰 3개를 얻습니다. (1구역에 놓습니다.)
- 3레벨: 가이아포머 하나를 사용하려면 파워 토큰 4개를 가이아 구역으로 옮겨야 합니다. 즉시 가이아포머 1개를 얻습니다.
- 4레벨: 가이아포머 하나를 사용하려면 파워 토큰 3개를 가이아 구역으로 옮겨야 합니다. 즉시 가이아포머 1개를 얻습니다.
- 5레벨: 가이아포머 하나를 사용하려면 파워 토큰 3개를 가이아 구역으로 옮겨야 합니다. 즉시 승점 4점과 자신의 건물이 있는 가이아 행성당 추가 승점 1점씩을 얻습니다. (가이아포머가 있는 행성은 승점을 얻지 않습니다.)

경제



- 0레벨: 이 레벨은 아무 효과가 없습니다.
- 1레벨: 수입 단계마다, 크레딧 2를 얻고, 파워 1을 충전합니다.
- 2레벨: 수입 단계마다, 광석 1개, 크레딧 2 파워 2를 충전합니다.
- 3레벨: 수입 단계마다, 광석 1개, 크레딧 3, 파워 3을 충전합니다.
- 4레벨: 수입 단계마다, 광석 2개, 크레딧 4, 파워 4를 충전합니다.
- 5레벨: 즉시 광석 3개, 크레딧 6을 얻고, 파워 6을 충전합니다. 더 이상 4레벨의 수입 혜택을 얻지 못합니다.

과학



- 0레벨: 이 레벨은 아무 효과가 없습니다.
- 1레벨: 수입 단계마다, 지식 1을 얻습니다.
- 2레벨: 수입 단계마다, 지식 2를 얻습니다.
- 3레벨: 수입 단계마다, 지식 3을 얻습니다.
- 4레벨: 수입 단계마다, 지식 4를 얻습니다.
- 5레벨: 즉시 지식 9를 얻습니다. 더 이상 4레벨의 수입 혜택을 얻지 못합니다.

부록 3: 파워 행동과 정보 행동 칸

연구 보드의 행동 칸은 모두가 사용할 수 있습니다. 그러나, 각 행동은 한 라운드에 한 번씩만 수행할 수 있습니다. 이 행동들 중에 하나를 수행하려면, 해당 행동 위에 표시된 파워 또는 정보 큐브를 지불해야 합니다.



1 지식 2, 지식 3, 광석 2개, 크레딧 7, 파워 토큰 2개 행동 칸

이 행동을 수행하면 즉시 해당되는 자원을 받습니다.

2 테라포밍 1단계, 테라포밍 2단계 행동 칸

이 행동을 수행하면 즉시 "광산 건설" 행동을 합니다. 거주할 수 있는 행성으로 만드는 과정에서 테라포밍 1단계 또는 2단계 비용을 내지 않습니다. 테라포밍 1단계 행동만 필요한데 테라포밍 2단계 행동 칸을 사용했다면, 남은 한 단계는 포기합니다. 광석을 내고 추가 테라포밍 단계를 수행해도 되지만, 이 행동을 다른 행동과 조합해서 할 수 없습니다.

3 기술 타일 획득 행동 칸

이 행동을 수행하면 즉시 원하는 기술 타일 하나를 가져오고, 일반 규칙대로 연구 분야를 하나 올립니다. (13쪽의 기술 타일 획득 설명을 참고하세요.)

4 연방 토큰 점수 재계산 행동 칸

이 행동을 수행하면 즉시 자신이 가지고 있는 연방 토큰 중 하나의 자원과 승점을 다시 얻습니다. (즉, 자신이 가진 연방 토큰 하나의 승점과 자원을 두 번째 얻는 셈입니다.)

이 행동은 새로운 연방 토큰을 가져오는 것은 아니며, 자신의 연방 토큰 중 하나를 녹색 면으로 뒤집지 않습니다. 즉, 하나의 연방 토큰으로 서로 다른 연구 분야를 5레벨로 올리거나, 다른 고급 기술 타일을 가져올 수 없다는 것을 뜻합니다. 가지고 있는 연방 토큰이 없으면 이 행동을 할 수 없습니다.

5 행성 유형에 따른 승점 획득 행동 칸

이 행동을 수행하면 즉시 승점 3점과 자신이 식민지로 개척한 행성 유형당 추가 승점 1점씩 얻습니다. (가이아포머가 있는 가이아 행성 또는 차원 변형 행성은 행성 유형의 추가 점수를 얻지 못합니다.) 가이아 행성과 검은 행성은 각각의 행성 유형으로 간주합니다.

부록 4: 라운드 부스터

10가지의 라운드 부스터가 있습니다. 각 부스터는 추가 수입을 얻게 해주고, 일부 부스터는 부가적인 기능을 제공합니다. 라운드 부스터의 효과는 가지고 있는 동안만 발휘됩니다.



1 수입 단계 때, 광석 1개와 지식 1을 얻습니다.

2 수입 단계 때, 크레딧 2와 정보 큐브 1개를 얻습니다.

3 수입 단계 때, 광석 1개와 파워 토큰 2개를 얻습니다.

4 수입 단계 때, 크레딧 2를 얻습니다. 특수 행동으로 "광산 건설" 행동을 한 번 할 수 있습니다. 이 때, 테라포밍 한 단계의 비용을 내지 않습니다. 광석을 내고 추가로 테라포밍 단계를 수행해도 되지만, 이 행동을 다른 행동과 조합해서 할 수 없습니다.

5 수입 단계 때, 파워 2를 충전합니다. 특수 행동으로 "광산 건설" 행동이나 "가이아 프로젝트 시작" 행동을 기본 거리 3을 늘려서 할 수 있습니다. 그 행동의 일반적인 규칙이 적용됩니다. 이 행동을 다른 행동과 조합해서 할 수 없습니다.

6 수입 단계 때, 광석 1개를 얻습니다. "패스" 행동으로 라운드 부스터를 되돌려 놓을 때, 게임 보드에 있는 자신의 광산당 승점 1점을 얻습니다. (검은 행성도 포함합니다.)

7 1단계 때, 지식 1을 얻습니다. "패스" 행동으로 라운드 부스터를 되돌려 놓을 때, 게임 보드에 있는 자신의 연구실당 승점 3점을 얻습니다.

8 1단계 때, 광석 1을 얻습니다. "패스" 행동으로 라운드 부스터를 되돌려 놓을 때, 게임 보드에 있는 자신의 무역 스테이션당 승점 2점을 얻습니다.

9 1단계 때, 파워 4를 충전합니다. "패스" 행동으로 라운드 부스터를 되돌려 놓을 때, 게임 보드에 있는 자신의 행성 의회와 아카데미당 승점 4점을 얻습니다.

10 1단계 때, 크레딧 4를 얻습니다. "패스" 행동으로 라운드 부스터를 되돌려 놓을 때, 자신이 식민지로 개척한 가이아 행성당 승점 1점을 얻습니다. (가이아포머가 있는 가이아 행성 또는 차원 변형 행성은 점수를 얻지 못합니다.)

부록 5: 라운드 점수 타일

점수 계산 보드에 놓인 각 라운드 점수 타일은 게임의 한 라운드를 나타냅니다.

타일의 가운데 부분에는 이번 라운드에 추가 승점을 어떻게 얻게 되는지 표시되어 있습니다.

타일의 윗부분(녹색 아이콘의 왼쪽과 오른쪽)은 오토마 1인 게임에서만 사용합니다. 그와 관련해서는 오토마 설명서를 참고하세요.



광산을 지을 때
추가 승점 2점을
얻습니다.



무역 스테이션을 지을 때
(타일에 따라) 추가 승점
3점 또는 4점을 얻습니다.



아카데미나 행성 의회를
지을 때 추가 승점 5점을
얻습니다.



가이아 행성에 광산을 지을
때 (타일에 따라) 추가 승점
3점 또는 4점을 얻습니다.



연구 분야 레벨을 하나 올릴 때
추가 승점 2점을 얻습니다.



연방 토큰 하나를 얻을 때 추가 승점
5점을 얻습니다. (연방 토큰을 얻은
방법은 중요하지 않습니다.)



자신이 수행한 테라포밍 단계당 추가
승점 2점을 얻습니다. (테라포밍 단계
를 하게 된 방법은 중요하지 않습니다.)

부록 6: 기술 타일

대부분의 기술 타일은 자원 또는 승점을 제공합니다.



광석



크레딧



지식



정보 큐브



파워



승점

특정 시점에 표시된 자원이나 승점을 얻습니다.



이 기술 타일을 가져갈 때 즉시 한 번



1단계 때 수입으로 받음



특정 행동을 수행할 때마다

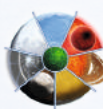


한 라운드에 한 번 할 수 있는 행동

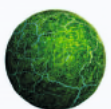


패스해서 라운드 부스터를 반납할 때

어떤 경우를 대상으로 자원이나 수입을 얻는지 표시합니다. (아래의 조건 중 하나에 해당할 수 있습니다.)



자신이 식민지로 개척한 행성 유형당
(항해술의 5레벨로 얻는 검은 행성은
그 자체로 하나의 행성 유형입니다.)



자신이 식민지로
개척한 가이아
행성당



자신이 식민지로 개척한 행성
(검은 행성 포함)이 하나 이상
있는 우주 구역 타일당



자신이 소유한
연방 토큰당

예 시:



“패스”행동을 할 때, 가지고 있는 연방 토큰당
승점 3점을 얻습니다.



연구 분야 레벨을 하나 올릴 때마다
승점 2점을 얻습니다.



이 기술 타일을 가져오는 즉시,
자신이 식민지로 개척한 행성이 하나라도 있는
우주 구역당 광석 1개를 얻습니다.



수입 단계 때마다, 지식 1과 크레딧 1을 수입으로
얻습니다.



“패스”행동을 하면 자신이 식민지로 개척한
행성 유형당 승점 1점을 얻습니다.



가이아 행성에 광산을 지을 때마다
승점 3점을 얻습니다.



한 라운드에 한 번, 정보 큐브 1개와 크레딧 5를
얻는 행동을 할 수 있습니다.



즉시 자신의 행성 의회와 아카데미의 파워 값이
4가 됩니다. 이 기술을 고급 기술 타일로 덮으면
파워 값은 다시 3으로 돌아옵니다. 파워 값이 내
려가도 기존에 있던 연방은 여전히 유효합니다.