

VLAADA CHVÁTIL

갤럭시 트러커



은하계로 향하는 운송인을 위한 안내서

당황하지 마세요! 아, 아닙니다. 그냥 당황하세요. 당황하셨건, 침착하셨건, 저희는 그냥 트러커 여러분이 설명서의 반 정도만 보시면 게임 방법을 익힐 수 있다는 사실을 알려드리고 싶었어요.

실제로, **그저 읽다 보면 자연스럽게 규칙을 알 수 있도록** 신경 써서 설명서를 만들었습니다.

설명서의 파란색 글씨는 무시하셔도 됩니다.

5쪽까지 읽으면 **게임 준비 방법**을 알게 되실 거예요. 8쪽까지 읽으면, **여러분의 첫 번째 우주선**을 만들 수 있습니다. 그런 다음에 우주로 날아가는 방법을 알려드릴게요. 그러면, **여러분의 첫 번째 은하계 모험**이 시작될 거예요! 게임을 진행하면서 모험 카드를 만나면 12~13쪽을 찾아보세요.

15쪽까지 읽으면 여러분의 첫 비행을 마치게 될 겁니다.

그러니까 정말로, 유성군을 만나기 전까지는 당황할 일이 없어요.

그리고 그때가 되면 당황해봤자 이미 늦었을 거예요.

게임 구성품

첫 비행을 준비하는 분들



우주선 보드

여러분의 아름다운 우주선을 만들 곳이에요.



표시가 있는 비행 보드

L은 학습 비행의 L을 뜻합니다. 라이온의 L이 아니에요. 이 게임에는 딱히 사자를 특정해서 디자인한 부분이 없어요.



표시가 있는 1 레벨 모험 카드 8장

다시 말하지만, 이 게임은 사자랑 아무 관계가 없어요. 이 표시가 있는 카드를 전부 찾아서 더미를 만드세요.



로켓

여러분이 만든 것만큼 아름답지는 못하지만, 이 로켓은 비행 중인 여러분의 우주선을 나타냅니다.



시작 선실

어디든 출발점이 있긴 해야죠.



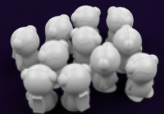
주사위

우주도 구르고 우리도 구르고 주사위도 굴러갑니다.



상품 블록

단순한 육면체로 보이는 이것은 사실 엄청난 값어치를 지닌 상품을 추상적으로 표현한 것입니다. 아니면 보이는 대로, 성간 무역의 미래가 밝은 색의 거대 젤리 큐브라는 것을 표현한 것일 수도 있어요.



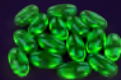
우주 비행사 피규어

이 우주복은 공기가 새지 않는다고 보장합니다. 아마도요.



부품 타일

재미삼아 더 많은 정보를 알고 싶으면 이어지는 페이지를 보세요. 정말로 유용한 정보를 알고 싶으면 6~7쪽을 봐주세요.



배터리 토큰

갤트 기업은 친환경 에너지를 지지합니다.

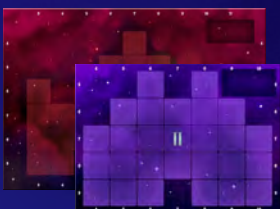


우주 크레딧

우린 이걸 별 달러, 즉, 스타 백스라고 부르고 싶었는데, 누가 이미 쓰고 있어서...

이미 게임에 익숙한 트러거들

게임을 익히는 동안에는 게임 상자에 남겨두어도 되는 구성품입니다.



우주선 보드의 다른 면

우주선 보드의 한 면에는 I 레벨, 다른 한 면에 II 레벨, 그리고 나머지 한 면에는 III 레벨이 있습니다. 네, 맞아요. 여러분의 개인 보드에는 면이 3개 있어요. 미래 세계에 오신 것을 환영해요!



비행 보드

은하계로 날아가세요! 우주를 탐험하세요! (작은 삼각형 칸을 벗어나지는 마세요...)



3가지 모험 카드 더미

3단계의 사례금! 우주선이 깨질 위험도 3단계!



모래시계

중력의 작용으로 모래는 위쪽 공간에서 아래쪽 공간으로 떨어집니다. 중력과 공간을 섞어보세요. 일반 상대성 이론에 따르면 시간이 생긴다네요.



트러커 타이틀 타일

여러분의 이름을 빛낼 수 있는 새로운 방법입니다. 그 반대편은 훨씬 더 빛나죠.



외계인 피규어

외계인들은 초보 트러커를 경계하기 때문에, 여러분이 비행을 배우는 동안에는 합류하지 않을 것입니다.

도움 되는 부품 소개*

여러분은 갬트 기업에서 갤럭시 트러커로 일하게 될 것입니다. 갬트 기업은 인류 문명의 번두리에 위성 시스템과 저렴한 주택을 건설하는 은하계 횡단 건설 회사입니다. 다음은 여러분이 번두리로 끌고 갈 것들의 간략한 소개입니다.



하수 파이프: 위성 시스템의 가장 중요한 부분입니다. 반짝반짝하고, 구불구불하고, 사랑에 빠지기 쉽죠. 아니면 최소한 견딜 만은 할 거예요.



플라즈마 드릴: 하수 시스템을 건설하려면 지면에 구멍을 파는 것부터 시작해야 합니다.



온수 히터: 이 베이비 하나면 제노트리테움 용액 아르퀴탄 메가갤런을 12개도 안 되는 케첼에 끓일 수 있다고 하네요. 이게 무슨 뜻인지 아시겠어요? 저희는 잘 모르겠어요.



모듈식 주택 유닛: 저렴하고, 설치하기 쉽고, 샤워 부스와 수세식 화장실이 포함되어 있습니다. 개척 행성에서 이 이상 뭘 더 바라겠어요?



중앙 주택 유닛: 콜로니의 코어입니다. 외계인들은 이 색상이 천박하다고 하지만, 인간은 밝은색을 좋아하니까요.



보관함: 단순한 도구 창고가 아니라 우주 도구 창고입니다. 어린이와 대부분의 어른이 손대면 안 되는 물질은 빨간색 상자에 보관하세요.



외계인 애드온: 외계인들은 주택 유닛에 부착할 이 장치에 대해 굉장히 자세한 지식을 작성했습니다. 그들이 뭘 하는지는 저희도 몰라요.



전력 공급 장치: 개척지 위성 네트워크보다 더 좋은 것은 전력 최대치의 개척지 위성 네트워크뿐입니다.



보호막 생성기: 보호막은 방황하는 유성과 우주 광선, 대단치 않은 궤도 폭격으로부터 정착지를 안전하게 보호합니다. 대단한 궤도 폭격을 받게 되면 정착지를 이전하는 것을 고려해야 할 겁니다.

이미 눈치채셨으리라고 믿어요. 여러분은 실제로 이 부품을 하수 시스템을 건설하는 데 쓰지는 않을 거예요. 그 대신, 그것들을 융합해서 우주선으로 만들게 될 겁니다.

아시다시피, 갬트 기업은 생산품을 거대 우주 상품선에 실어 보내려 했었지만, 상품선은 계속해서 우주 해적의 습격을 받고, 유성군에 부딪혀 부서졌습니다. 상품을 잃은 데다가, 상품선 조종사들은 위험수당을 요구하기 시작했습니다.

그래서 갬트 기업은 새 비즈니스 모델을 모색했습니다. 어떻게 하면 될까요? 하수관 파이프를 우주선으로 만들면 됩니다! 우주선 자체가 상품품인 것이죠. 그리고 임금이 비싼 상품선 조종사 대신에 값싼 트러커를 고용하고, 모든 손실의 비용은 트러커를 주머니에서 해결하도록 강요할 겁니다. 갬트 기업에는 아주 좋은 방법이지만, 트러커들은요? 트러커도 이득을 볼 수 있을까요?

네, 그렇습니다. 그 방법을 알려드리기 위해 이 설명서가 있는 거예요. 여러분이 날개 달린 화물차 운전사, 파이프 운반하는 갤럭시 트러커가 되는 데 필요한 모든 것이 들어있습니다!

* 부품이 도움 되는 것이지, 이 소개가 도움 되는 것은 아니에요. 이 소개는 여러분의 운송 경력에 전혀 쓸모가 없습니다.

첫 우주선 만들기

게임 준비

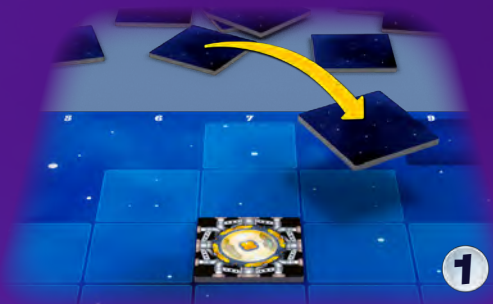
- 1 첫 게임이면 **L**이 표시된 비행 보드를 사용합니다. 이것은 학습 비행용 보드입니다.
- 2 모두가 가져가기 쉽도록 우주선 부품 타일을 전부 테이블 중앙에 모아 놓습니다.
 - 앞면이 보이지 않게 전부 뒤집어 놓습니다.
 - 무엇이 어디에 있는지 알 수 없게 부품 타일을 잘 섞습니다.
- 3 각 플레이어는 우주선 보드 하나를 받고, 반으로 접어서 1 레벨이 보이게 놓습니다.
- 4 각 플레이어는 색상 하나를 선택해서 로켓과 시작 선실을 가져옵니다. 시작 선실을 자신의 우주선 보드 중앙에 놓습니다.
- 5 로켓 하나는 자신의 우주선 보드에 놓습니다.
- 6 다른 로켓 하나는 비행 보드의 주차 구역에 놓습니다.

모두가 준비되면, 가장 용감한 플레이어가 “시작!”이라고 외칩니다. 아래의 규칙에 따라, 모두 동시에 각자의 우주선을 만들기 시작합니다.



우주선 만들기

- 1 한 손만 써서, 타일 하나를 가져옵니다.
- 2 자신의 보드로 타일을 가져와서, 앞면을 확인합니다.
- 3A 그 타일을 사용하고 싶으면 자신의 보드에 놓습니다.
- 3B 그 타일을 사용하고 싶지 않으면, 타일 더미에 앞면이 보이게 되돌려 놓습니다.



모든 플레이어가 동시에 같은 타일 더미에서 타일을 가져와서, 최대한 빠르게 우주선을 만듭니다. 우주선을 만들면서 부품 타일을 더미에 되돌려 놓을 때는 앞면이 보이게 놓습니다. 부품 타일을 가져올 때는 앞면이 보이는 타일을 가져와도 되고, 보이지 않는 타일을 가져와도 됩니다. 그러나, 한 번에 타일 한 개만 가져와야 합니다. 앞면이 보이지 않는 부품 타일을 가져오면 반드시 자신의 우주선 보드로 가져와서 앞면을 확인해야 합니다. 어떤 경우에도 테이블 중앙에서 여러 개의 부품 타일을 연속으로 뒤집으면 안 됩니다.



연결 장치 용접

여러분의 우주선에 부품을 추가할 때는 반드시 기존 부품 옆의 빈칸에 놓아야 합니다. 추가하는 부품은 세 가지 연결 장치 중의 하나를 이용해서 우주선에 연결해야 합니다.

범용 연결 장치

1관
연결 장치



2관
연결 장치

매끈한 면(연결 장치 없음)

같은 종류의 연결 장치는 서로 연결할 수 있습니다. 1관 연결 장치는 2관 연결 장치에 인접할 수 없습니다.



3관 연결 장치는 범용입니다. 범용 연결 장치는 어떤 종류의 연결 장치와도 연결할 수 있습니다.



연결 장치가 없는 면은 매끈한 면입니다. 매끈한 면은 연결 장치와 인접할 수 없습니다.



새로 가져온 부품이 기존의 여러 부품과 인접한 경우, 모든 연결 장치를 규칙에 맞게 연결해야 합니다. 매끈한 면끼리 맞닿아도 되지만, 그 타일 두 개의 연결 장치가 각각 규칙에 맞게 우주선에 연결되어 있어야 합니다. 우주선의 모든 부품은 항상 연결되어 있어야 합니다.



부품을 추가할 때, 그 부품이 어디에 맞을지 여기저기 움직여봐도 됩니다. 그러나, 새 부품을 집어 든 순간, 이전에 놓은 부품은 우주선에 융접됩니다. 우주선에 융접된 부품은 움직일 수 없습니다.

부품 설명

선실



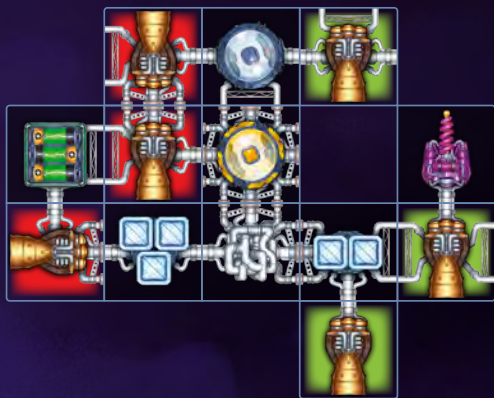
게임을 준비할 때 우주선 보드에 시작 선실을 놓기 때문에, 항상 선실 하나는 가지고 시작합니다. 추가로 선실을 배치하면 승무원을 더 태울 수 있기 때문에, **선실을 최대한 많이** 원하게 될 것입니다.

엔진



엔진에는 특별한 제한이 있습니다. 배기관이 **우주선 꼬리 쪽**, 즉, 플레이어 쪽을 향해야 하며, **엔진 배기관의 바로 뒤 칸에는 어떤 부품도 놓을 수 없습니다.** 따라서, 배기관은 항상 빈칸 쪽을 향하거나, 선체 끝에 있어야 합니다.

엔진이 많을수록 우주선이 더 빠르기 때문에, **엔진을 최대한 많이** 원하게 될 것입니다.

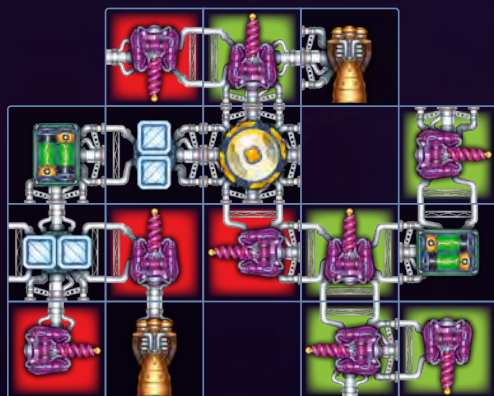


대포



대포는 어떤 방향을 가리켜도 되지만, 보통은 우주선 앞쪽, 즉, 플레이어의 반대쪽을 가리키는 것이 효과적입니다. **대포의 총구 바로 앞칸에는 어떤 부품도 놓을 수 없습니다.**

여러분의 항해에는 많은 위험이 도사리고 있습니다. 전투를 해야 할 수도 있고, 유성을 날려버려야 할 때도 있을 겁니다. 따라서, 앞쪽을 향하는 **대포를 최대한 많이** 원하게 될 것입니다.



이중 엔진과 이중 대포



작은 우주선에 엔진과 대포를 더 많이 장착하기 위해, 엔지니어들은 이중 엔진과 이중 대포를 개발했습니다.



엔지니어들은 또한 선체의 표면적을 획기적으로 늘릴 수 있는 디자인을 사용하여, 장착 지점을 더 늘리려고 시도했습니다. 안타깝게도, 우주선 뒤편 호 폭발 사고와 함께 이 연구도 공중분해되었습니다.

이중 엔진과 이중 대포는 일반 엔진, 대포와 같은 제한 사항이 적용됩니다. 이들은 두 배의 힘을 발휘하지만, 에너지도 더 많이 소모합니다. **이중 엔진과 이중 대포는 배터리가 있어야 사용할 수 있습니다.**



배터리



이중 엔진과 이중 대포의 에너지는 대형 배터리에 저장됩니다.

배터리는 2개짜리와 3개짜리가 있습니다. 하나의 배터리는 이중 엔진이나 이중 대포, 또는 보호막을 한 번 작동시킬 에너지를 저장합니다. 배터리는 선체의 어디에나 있을 수 있습니다. 에너지를 공급할 부품에 인접하게 놓지 않아도 됩니다.

물질 소멸 기술 덕분에 골프공보다 작은 배터리에 이 정도의 에너지를 저장할 수 있었습니다. 물론 오늘날, 그러한 배터리는 불법입니다. 물질이 안락할 권리를 주장하는 단체의 로비 덕이죠. 그 단체는 치명적으로 귀여운 골프공 기념 기금의 후원을 받았다고 하네요.

우주선으로 최대한의 이득을 보려면 이중 대포와 이중 엔진이 필요할 것입니다. 다시 말하면, **배터리를 최대한 많이** 원하게 될 것입니다.

보호막 생성기



보호막은 일이 꼬였을 때를 대비해서 존재합니다. 작은 유성과 적의 대포 일부는 보호막으로 막을 수 있습니다. 보호막은 배터리가 있어야 작동합니다.

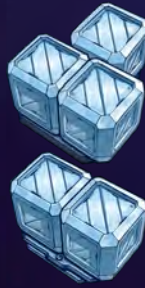
보호막 생성기 하나는 우주선의 두 방향을 보호할 수 있습니다. 보호막은 선체의 어디에나 있을 수 있습니다. 중요한 것은 보호막이 향하고 있는 방향입니다.

여기까지 읽은 여러분은 저희가 이제 “보호막을 최대한 많이 원하게 될 것”이라고 할 줄 아셨겠지요. 이번에는 아닙니다. **보호막은 2개만 있으면** 우주선의 4방향 전부를 보호할 수 있습니다. 사실 여러분이 배짱이 세거나 목숨을 아끼지 않는 성향이면, 보호막 없이 비행해도 상관없습니다.



이 예시에서, 왼쪽 보호막은 선체의 왼쪽과 뒤쪽을 보호하고, 오른쪽 보호막은 선체의 왼쪽과 앞쪽을 보호합니다. 보호막의 방향 때문에 선체의 오른쪽은 보호되지 않습니다.

화물칸



화물칸은 2개짜리와 3개짜리가 있습니다. 화물칸은 선체의 어디에나 있을 수 있습니다. 화물칸에는 운행 중에 발견한 일반 상품을 저장할 수 있습니다. 당연히 상품으로 돈을 벌 수 있고, 돈은 트럭의 전부이기 때문에, **화물칸을 최대한 많이** 원하게 될 것입니다.

특수 화물칸



빨간색 상품은 위험물이라서, 특수 화물칸에만 실을 수 있습니다. 특수 화물칸은 1개짜리와 2개짜리가 있습니다. 이 화물칸은 단단히 보강되어 있고, 방사선 차단 장치가 되어있(다고 들었)습니다. 최고 수준의 안전 요구 사항을 충족시키는 이 특수 화물칸에는 모든 유형의 상품을 저장할 수 있습니다. 이것이 “특수” 화물칸인 이유는 빨간색 상품을 실을 수 있기 때문입니다.

왜 위험물을 일반 화물칸에 실으면 안 되는지를 보여주는 괴담은 수천 개가 넘습니다. 여기서는, 자기 좋을 대로 안전 수칙을 건너뛰는 “제임스 스킵 페어웨더”의 사례만 소개하겠습니다. 그는 수 톤의 플루토늄을 낚은 과일 박스에 담아서 운반했는데, 착륙하자마자 성난 환경 운동가들에게 양팔과 한쪽 다리를 잃었습니다.

위험물의 가치가 가장 높기 때문에, **특수 화물칸을 최대한 많이** 원하게 될 것입니다.

구조 모듈



구조 모듈에는 기능이 없어서, 중요하지 않게 보일 수 있습니다. 그러나, 구조 모듈에는 연결 장치가 많고, 그중 대부분은 범용 연결 장치입니다. 구조 모듈은 우주선을 좀 더 견고하게 만들어서, 어딘가에 부딪혀도 산산이 부서지지 않게 내구성을 높여줍니다.

출처를 알 수 없는 이상한 부품



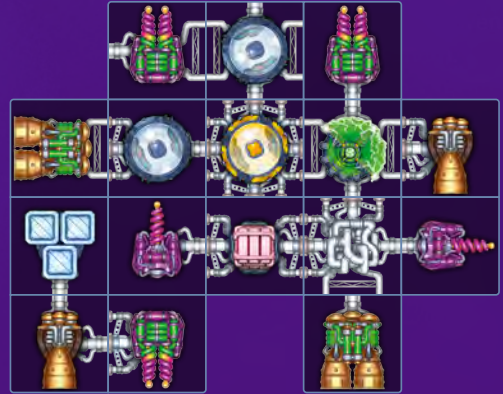
지금은 이 부품에 대해 신경 쓰지 마세요. 첫 비행에서는 이 부품을 구조 모듈처럼 다루면 됩니다.

맘짝 퀴즈!

이제, 우주선 만드는 규칙을 아셨으면 다음 그림에서 잘못된 7가지를 찾아보세요.

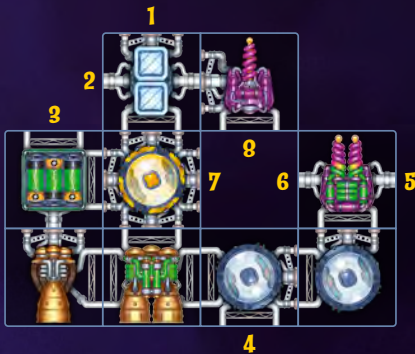
다음의 실수를 하지 않게 조심하세요!

- 1관 연결 장치와 2관 연결 장치를 인접하게 배치하면 안 됩니다.
- 매끈한 면을 연결 장치에 인접하게 배치하면 안 됩니다.
- 엔진 배기관이 우주선 뒤쪽을 향하지 않으면 안 됩니다.
- 엔진 배기관 뒤에 다른 부품을 인접하게 배치하면 안 됩니다.
- 대포의 총구 앞에 다른 부품을 인접하게 배치하면 안 됩니다.
- 부품이나 우주선 일부가 우주선 다른 부분과의 연결이 끊기면 안 됩니다.
- 우주선 보드의 표시선 바깥에 부품을 배치하면 안 됩니다.



노출된 연결 장치

연결되지 않은 연결 장치, 즉, 다른 부품과 인접하지 않은 연결 장치는 노출된 상태로 간주합니다.



이 우주선에는 노출된 연결 장치가 8개 있습니다.
(노출된 개별 파이프가 아니라, 타일 한 면을 1개로 세어 8개입니다.)

노출된 연결 장치가 있는 것 자체는 괜찮지만, 어떤 경우에는 그로 인해 우주선의 속도가 느려지거나, 선체에 피해가 생길 위험이 있습니다. 파이프 끝부분이 노출되면 운송 중에 뒤틀리기 때문에, 노출된 연결 장치가 적은 우주선은 겔트 기업에서 제공하는 보너스를 받습니다.

우주선 만들기 종료

만족할만한 우주선을 완성했거나, 부품을 추가할 곳이 없으면 우주선 만들기를 끝냅니다. 우주선 보드의 표시 칸을 전부 부품으로 채울 필요는 없습니다.

우주선 만들기를 끝내려면, 자신의 로켓 하나를 비행 보드의 주차 구역에서 비어있는 시작 칸으로 옮깁니다. 처음으로 끝낸 사람은 로켓을 1칸에 놓고, 이후 차례로 2, 3, 4칸에 놓습니다.

(풀 게임이면 시간 제한이 있지만, 학습 비행은 시간 제한이 없습니다. 그래서 너무 심하게 느린 사람이 있으면 입으로 푹푹푹 소리 내어, 빨리 끝내도록 부드럽게 압박해도 좋습니다.)



플레이어들이 무언가를 “순서대로” 해야 할 일이 있을 때는, 비행 보드의 로켓 순서를 따르면 됩니다. 어떤 모험은 앞서 가는 플레이어에게 더 피해를 주지만, 괜찮은 우주선을 만들었으면 앞서서 비행하는 것이 더 좋습니다. 따라서, 노출된 부분이 없이 많은 것을 갖춘 완벽한 우주선을 만드는 것으로는 충분하지 않습니다. **앞서서 비행하는 것도 중요합니다.**

지금부터 이후 내용을 읽을 필요가 없습니다.

이제, 첫 우주선을 만드세요!

출발 준비

- ❶ 모두의 우주선이 규칙에 맞게 만들어졌는지 확인합니다. 잘못된 우주선은 고쳐야 합니다.
- ❷ 남은 부품 타일은 필요 없습니다. 한쪽에 밀어 놓습니다.
- ❸ 우주 비행사를 가져옵니다. 자신의 우주선에 있는 선실마다 우주 비행사 2개를 놓습니다.
- ❹ 배터리 토큰을 가져옵니다. 자신의 우주선에 있는 배터리 칸마다 배터리 토큰을 하나씩 놓습니다. 배터리 타일당 칸이 2개 또는 3개가 있습니다.
- ❺ 우주 크레딧과 상품을 근처에 놓습니다. 출발할 때 가져갈 수 없지만, 비행 중에 우주선에 싣게 될 것입니다.
- ❻ 주사위 2개를 근처에 놓습니다.
- ❼ 첫 비행에 맞는 모험 카드 더미를 준비합니다.

우주선 고치기

우주선이 규칙에 맞게 될 때까지, 규칙에 맞지 않는 우주선 부품을 제거해야 합니다. 원래 갤럭시 기업에서는 이에 대해 벌금을 물리지만, 학습 비행에서는 무시할 수 있습니다. 사실, 훈련 중인 트러커에게는 자신의 실수를 바로잡을 추가 시간이 필요합니다. 우주선을 고친 플레이어들은 자신의 로켓을 회수하고, 그 뒤에 있던 플레이어들의 로켓을 앞 순서로 옮깁니다. 그 뒤의 시작 지점에 우주선을 고친 플레이어의 로켓을 놓습니다. 여러 명이 우주선을 고치면, 그 플레이어들끼리의 원래 순서를 유지하며 로켓을 놓습니다.

모험 카드 더미



앞면

뒷면

학습 비행에서는 1 레벨 카드 중에, ❶ 표시가 있는 모험 카드 8장만 사용합니다.

카드를 섞고, 앞면이 보이지 않게 더미를 만들어 놓습니다. 이것이 모험 카드 더미입니다.



선두 플레이어

비행 순서 1칸에 있는 플레이어인 **선두 플레이어**가 모험 카드 더미를 가져옵니다. 선두 플레이어는 카드 더미의 첫 번째 카드를 펼쳐서 비행을 시작합니다.

비행하기

비행 방법 요약

모험 카드를 차례로 펼치면서 비행합니다. 선두 플레이어가 첫 번째 카드를 펼치고, 플레이어들이 함께 카드 내용을 실행합니다. 그런 다음, 선두 플레이어가 두 번째 카드를 펼치고, 플레이어들이 함께 카드 내용을 실행합니다. 카드 더미가 떨어질 때까지 계속합니다.

비행 보드는 플레이어들의 상대적인 위치를 보여줍니다. 어떤 모험 카드는 앞서 나가게 만들고, 어떤 모험 카드는 뒤처지게 만듭니다. 선두가 바뀔 때마다 모험 카드 더미를 선두 플레이어에게 전달합니다.

마지막 비행 카드를 실행하면 비행이 끝납니다.

비행 일수 손실



일부 카드는 오른쪽 하단 구석에 숫자가 있습니다. 이 숫자는 해당 카드에서 혜택을 얻는 경우에 잃게 될 비행 일수를 알려줍니다. 자신이 원해서든 아니든, 비행 일수를 잃을 때마다 자신의 로켓을 그 숫자만큼 뒤의 **빈칸**으로 옮겨야 합니다. 이때, 다른 로켓이 있는 칸은 세지 않고 건너뛰니다. 이것은 선두가 바뀔 수 있는 방법 중 하나입니다. 여러 플레이어가 동시에 비행 일수를 잃으면, **역순**으로 이동합니다. 즉, 가장 뒤에 있는 플레이어가 뒤로 먼저 옮깁니다.



노랑이 비행 일수 3일을 잃으면, 그림에서 빨간색 로켓 바로 앞칸에서 멈춥니다.

선체 타격

비행 보드에는 자신의 우주선이 직면할 수도 있는 위험이 그려져 있습니다. 각 위험은 특정 방향에서 날아오며, 정해진 가로줄 또는 세로줄을 타격합니다. 아래 설명은 요약이며, 자세한 내용은 이후에 설명하겠습니다.



작은 유성: 우주선을 잘 만들면 막아낼 수 있습니다. 매끈한 면은 작은 유성을 튕겨냅니다. 또는, 배터리 토큰 1개를 쓰고, 적정 방향의 보호막을 작동시키면 막을 수 있습니다.



큰 유성: 대포로 쏘서 막아낼 수 있습니다.



약한 사격: 배터리 토큰 1개를 쓰고, 적정 방향의 보호막을 작동시키면 막을 수 있습니다.



강한 사격: 막을 수 없습니다.



막지 않거나, 막을 수 없어서 타격을 받은 우주선 부품은 **파괴**되어, 해당 타일을 제거해야 합니다. 그러면서 다른 우주선 부품이 선체에서 **분리**될 수 있는데, 그런 타일도 마찬가지로 제거해야 합니다. 우주선이 여러 조각으로 나뉘는 경우, 목적지까지 조종할 조각을 정하고, 나머지 조각은 분리됩니다.

파괴되거나 분리돼서 잃은 부품들은 **자신의 버려진 타일 더미**에 놓습니다. 각자 우주선 보드의 오른쪽 상단 구석에 표시된 칸이 버려진 타일을 모아놓는 곳입니다. 목적지에 도착하면 버려진 타일마다 우주 크레딧 1씩 내야 합니다. 승무원, 배터리 토큰, 상품 등의 구성품을 잃게 되면 공급처에 돌려놓습니다.

크레딧 획득

3¢

카드로 우주 크레딧을 얻을 경우, 공급처에서 그만큼의 크레딧을 가져옵니다. 자신이 가진 크레딧이 얼마인지 다른 사람들이 알 수 없도록 더미를 쌓아 놓을 수 있습니다. 다른 사람들은 몰라도 상관없으니까요.

상품 획득



카드로 상품을 획득할 수 있습니다. 획득한 상품을 우주선에 실을 때, 표시된 색상의 상품을 공급처에서 가져와서, 자신의 화물칸 빈칸에 놓습니다. 화물칸 타일마다 상품을 놓을 수 있는 칸이 1개에서 3개까지 있습니다. 한 칸에는 상품 1개만 놓을 수 있으며, 초과하는 상품은 우주에 버립니다 (공급처에 되돌려 놓습니다). 가격표를 보고, 어떤 상품을 싣고, 어떤 것을 버릴지 결정하세요.

4

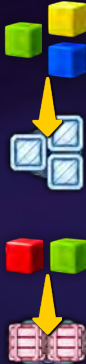
빨간색 상품은 가장 비싸지만, 위험물이라서 빨간색 특수 화물칸에만 실을 수 있습니다. 특수 화물칸에 빈칸이 부족하면 초과하는 빨간색 상품은 버려야 합니다.

3

빈칸이 충분하지만 하면, 획득할 수 있는 모든 상품을 가져가야 합니다. 따라서, 빨간색 화물칸에 저렴한 상품을 싣게 될 수도 있습니다. **새 상품을 실을 때, 자신의 기존 상품을 버리거나 재배치할 수 있습니다.**

2

1



상품을 우주에 덤프하는 것은 쓰레기 무단투기 금지법을 위반하는 것이므로 벌금형 또는 구금형에 처해질 수 있습니다. 목에 칼이 들어오는 한이 있어도, 당국에는 우리가 권해서 버렸다고 하면 안 됩니다.

상품 또는 승무원의 손실

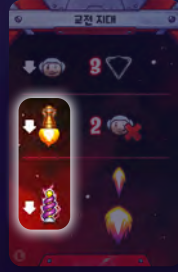


어떤 카드로 인해 상품을 포기해야 하는 경우, 자신의 **가장 비싼** 상품을 공급처로 돌려놓아야 합니다. 잃어야 하는 상품의 수보다 적게 가지고 있으면, 배터리 토큰으로 부족한 수량을 메꿔야 합니다. 상품과 배터리 토큰이 하나도 없으면, 잃을 것이 없어서 아무것도 잃지 않습니다.



어떤 카드로 인해 승무원을 잃어야 하는 경우, 그 숫자만큼의 승무원을 공급처로 돌려놓습니다.

우주선의 능력치



가끔, 우주선 엔진이나 대포의 힘을 측정해야 할 때가 있습니다.

이중 엔진과 이중 대포의 힘을 측정값에 포함하려면 배터리가 필요합니다. 엔진 또는 대포의 힘을 측정해야 할 때마다, 이중 엔진이나 이중 대포를 쓸 것인지 정해야 합니다. 사용한 배터리 토큰은 공급처에 돌려놓습니다.

엔진 출력

+1



+2



단일 엔진 하나당 출력은 1입니다.

배터리 토큰 하나를 사용한 이중 엔진 하나당 출력은 2입니다.

대포 화력

+1



+2



앞쪽을 향한 단일 대포 하나당 화력은 1입니다.

앞쪽을 향하고, 배터리 토큰 하나를 사용한 이중 대포 하나당 출력은 2입니다.

+1/2

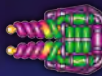


+1/2



옆이나 뒤쪽을 향한 대포의 출력은 반으로 줄어듭니다. 단일 대포 하나당 0.5, 배터리 토큰 하나를 사용한 이중 대포 하나당 1 화력입니다.

+1



+1



아, 혹시 올림인지 내림인지 궁금하신가요? 둘 다 안 합니다. 힘이 5.5면 5보다 높고, 6보다 낮습니다.

첫 비행을 시작하세요!

이제 여러분은 갤럭시 트러커의 다양한 위험과 보상에 대해 일반적인 내용을 알게 되었습니다. 즉시, 플레이를 계속하실 수 있습니다.

이어지는 두 페이지에서 8장의 모험 카드에 대해 자세히 설명하겠습니다. 처음 보는 카드를 펼칠 때마다 12쪽과 13쪽 내용을 참고하여 실행하세요. 이런 방식으로, 모험 카드 더미를 전부 소진할 때까지 게임을 계속합니다.

모험 카드

행성

행성 카드에는 상품을 획득할 수 있는 행성이 2개에서 4개까지 그려져 있습니다. 착륙 비용으로 오른쪽 하단 구석에 표시된 숫자만큼 비행 일수를 잃어야 합니다. 착륙하기로 하면, (비행 보드에 있는 로켓 말고) 자신의 다른 로켓을 선택한 행성 그림에 놓습니다. **행성 그림마다 하나의 로켓만 놓을 수 있습니다.**



선두 플레이어가 먼저 선택하고, 나머지 플레이어들이 순서대로 선택합니다. 반드시 착륙해야 하는 것은 아닙니다. 그러나, 게임 인원수보다 행성이 적으면 후순위의 플레이어는 착륙하지 못할 수도 있습니다.

착륙한 플레이어들은 표시된 상품을 자신의 우주선에 실습니다. (11쪽 **상품 획득** 설명을 참고하세요.) 이때, 기존 상품도 재배치하거나 버릴 수 있습니다. 상품을 실지 못하면서 다른 사람을 방해하려고 착륙하는 것은 규칙에 어긋나지는 않습니다. 그러나, 비행 일수 역시 중요하다는 사실을 잊지 마세요.

모두가 착륙 결정을 하고 나면, 착륙한 사람들은 자신의 로켓을 카드에 적힌 숫자만큼 뒤로 옮깁니다. **가장 뒤쳐진 플레이어가 먼저 옮깁니다.** (10쪽 **비행 일수 손실** 설명을 참고하세요.)

버려진 우주선

버려진 우주선을 발견했다면, 우주선의 묘역에 들어온 것입니다! 이런 걸 보고하는 절차가 있을 테지만, 누가 신경이나 쓸까요? 수리해서 승무원들에게 팔아버리세요. 안 그래도 승무원들은 장거리 비행에 신물 나서, 탈출할 기회만 오매불망 기다리고 있었습니다.



단 한 명만 버려진 우주선의 기회를 잡을 수 있습니다. **선두 플레이어가 먼저 결정합니다.** 기회를 잡기로 하면, **표시된 숫자만큼 승무원을 포기하고** 표시된 숫자만큼 우주 크레딧을 가져옵니다. 그리고, 비행 일수도 잃어야 합니다.

선두 플레이어가 기회를 포기하면, 순서대로 다음 플레이어에게 선택할 기회가 주어집니다. 플레이어가 기회를 잡으면, 그 뒤 순서의 플레이어들에게는 선택의 기회가 없습니다.

우주선을 발견하면 내 것으로 챙기고픈 유혹이 샘솟을 겁니다. 너무 욕심부리지 말고, 승무원들에게 넘기세요. 우주선이 버려진 것에는 다 이유가 있을 테니까요.

버려진 정거장

이 우주 정거장의 주민들은 여기서 일어난 비극적인 참사를 피해 달아나면서, 쓸만한 것들을 챙겨가지 못했을 겁니다. 여기는 너무 넓어서, 승무원이 여럿 있어야 둘러볼 수 있을 것 같습니다. 이 기회를 잡으려면, 최소한 카드에 표시된 승무원 숫자만큼 승무원을 가지고 있어야 합니다.



단 한 명만 버려진 정거장의 기회를 잡을 수 있습니다. **선두 플레이어가 먼저 결정합니다.** 선두 플레이어가 비행 일수 손실을 원하지 않거나, 필요한 수의 승무원이 없으면, 순서대로 다음 플레이어에게 기회가 넘어갑니다. 플레이어가 기회를 잡으면, 그 뒤 순서의 플레이어들에게는 선택의 기회가 없습니다.

버려진 정거장에 도킹하면, 표시된 상품을 자신의 우주선에 실습니다. (11쪽 **상품 획득** 설명을 참고하세요.) 이때, 기존 상품도 재배치하거나 버릴 수 있습니다. 비행 일수 손실 숫자만큼 자신의 로켓을 뒤로 옮깁니다.

버려진 정거장에서는 승무원을 잃지 않습니다.

밀수업자

밀수업자 또는 다른 적들은 플레이어 모두에게 위협이 됩니다. **적들은 플레이어의 우주선을 순서대로 공격합니다.** 우선, 선두 플레이어를 공격합니다. 적이 이기면, 그다음 순서의 플레이어를 공격합니다. 누군가 적을 물리치거나, 모든 플레이어를 공격할 때까지 순서대로 공격합니다.



플레이어가 질 경우, 카드의 오른쪽 상단 구석에 표시된 것을 잃습니다. (그림의 밀수업자는 가장 비싼 상품 2개를 가져갑니다. 상품이 부족하면 그만큼 배터리 토큰을 내야 합니다.) 플레이어가 이길 경우, 카드 아래쪽에 표시된 것을 얻습니다. (이 **밀수업자**를 물리치면 표시된 상품을 우주선에 실습니다. 11쪽 **상품 획득** 설명을 참고하세요.)

적의 힘은 카드의 대포 그림 옆에 표시된 숫자입니다. (이 밀수업자의 힘은 4입니다.)

선두는 자신의 대포 화력을 측정합니다. 필요하면 배터리 토큰을 쓰고 이중 대포를 사용합니다. 그 값이 적의 힘보다 크면 **플레이어가 이깁니다.** 비행 일수를 잃고, 표시된 보상을 얻을 수 있습니다. 보상을 포기하면 비행 일수를 잃지 않습니다. 누구든 적을 물리치면 나머지 플레이어들은 공격받지 않습니다.

적보다 힘이 약해서 **플레이어가 적에게 지면**, 카드 위쪽에 표시된 것을 지불해야 합니다. 그 후, 적은 다음 플레이어를 공격합니다.

플레이어와 적의 **힘이 같을 경우**, 해당 플레이어에게는 아무 일도 일어나지 않고, 적을 물리치지도 못합니다. 따라서, 적은 다음 플레이어를 공격합니다. (14쪽의 예시를 참고하세요.)

탁 트인 지대

탁 트인 지대는 활짝 열린 직선 코스와도 같습니다. 플레이어마다 비행 일수를 앞당길 기회를 얻습니다.

선두 플레이어부터 자신의 엔진 출력을 측정합니다. 그런 다음, 비행 보드의 로켓 순서대로 각자의 엔진 출력을 측정합니다.

엔진 출력을 측정할 차례가 되면, 배터리 토큰을 써서 이중 엔진을 사용할 것인지 정해야 합니다(11쪽을 참고하세요). 그런 다음, 측정한 값만큼 자신의 로켓을 비어있는 앞칸으로 전진시킵니다. 이 과정에서 다른 사람의 로켓이 있는 칸은 세지 않고 건너뛰기 때문에, 앞 사람을 제치거나 선두를 차지하게 될 수도 있습니다.



유성군

유성군은 우주선 도색을 영망으로 만드는 골칫덩이입니다. 카드에는 크고 작은 유성이 여러 개 있고, 어느 쪽에서 날아오는지 방향이 표시되어 있습니다. 유성은 위의 것부터 아래로, 한 번에 하나씩 처리합니다. 모든 플레이어에게 동시에 영향을 미칩니다.



선두 플레이어는 유성마다 주사위 2개를 굴립니다. 주사위는 해당 유성이 충돌할 가로줄 또는 세로줄을 결정합니다. 우주선 보드 가장자리에는 가로줄과 세로줄의 숫자가 표시되어 있습니다. 각자 자신의 우주선에서, 해당 유성이 선체를 타격하는지 지나가는지 확인합니다. 주사위 결과가 우주선을 타격하면, 다음의 내용을 적용합니다.



잘 만든 우주선은 **작은 유성**을 튕겨내어, 피해를 보지 않습니다. 단, 노출된 연결 장치를 타격하면 피해를 봅니다. 이 경우, **유성이 날아오는 방향의 보호막**을 작동시켜서 막을 수 있습니다. 보호막을 작동시키려면 **배터리 토큰 1개**를 써야 합니다. 그렇게 하지 않거나 할 수 없으면, 유성이 타격한 부품 타일이 파괴됩니다. 해당 타일을 우주선에서 제거하여, 자신의 버려진 타일 더미에 놓습니다.

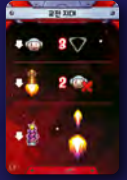
큰 유성은 훨씬 더 위험합니다. 아무리 잘 만든 우주선이어도 큰 유성을 튕겨낼 수 없고, 보호막도 소용없습니다. **큰 유성을 처리하는 유일한 방법은 대포로 날려버리는 것입니다.** 그러려면 큰 유성과 대포가 **같은 세로줄에 있어야** 하고, 유성 방향으로 대포가 겨누어져 있어야만 쓸 수 있습니다. 이중 대포의 경우, 배터리 토큰 1개를 써야 합니다. 우주선을 만들 때, 대포가 정면을 향하도록 특히 권장한 이유는 큰 유성이 앞쪽에서 날아오는 경우가 많기 때문입니다(19쪽에 유성군의 추가 설명이 있습니다).

큰 유성을 대포로 쏘지 못하면, 유성이 타격한 부품 타일이 파괴됩니다.



교전 지대

우주선의 진정한 테스트는 교전 지대를 비행하는 것입니다. 교전 지대 카드는 3부분으로 나뉘어 있으며, 연속으로 플레이어들의 우주선을 평가합니다. 각 부분에 평가 항목과 해당 항목에서 가장 부족한 플레이어가 받는 불이익이 표시되어 있습니다.



위의 그림에서 맨 위의 **승무원이 가장 적은** 플레이어가 비행 일수 3일을 잃습니다.

그다음은, **엔진 출력이 가장 낮은** 플레이어가 승무원 둘을 잃습니다. 선두 플레이어부터 엔진 출력을 측정하고, 배터리 토큰을 써서 이중 엔진을 사용할지 결정합니다.

맨 아래는, **대포 화력이 가장 약한** 플레이어가 뒤쪽에서 오는 약한 사격 한 번, 강한 사격 한 번을 받습니다. 선두 플레이어부터 대포 화력을 측정하고, 배터리 토큰을 써서 이중 대포를 사용할지 결정합니다.

사격은 유성의 타격과 비슷하지만, 막아내기 더 어렵습니다. 사격마다 어느 쪽에서 날아오는지 방향이 정해져 있습니다. 플레이어는 주사위 2개를 굴려서, 해당 사격이 타격할 가로줄 또는 세로줄을 결정하여, 우주선의 어느 부품 타일이 위험한지 확인합니다.



약한 사격을 막을 **유일한** 방법은 **사격이 날아오는 방향의 보호막을 작동**시키는 것입니다. 보호막을 작동시키려면 **배터리 토큰 1개**를 써야 합니다. 그렇지 않으면, 사격을 당한 부품 타일이 파괴됩니다.



강한 사격은 **막을 방법이 없습니다.** 주사위 숫자가 높거나 낮아서, 우주선을 빗맞히는 것에 희망을 걸어야 합니다. 그렇지 않으면, 사격을 당한 부품 타일이 파괴됩니다.

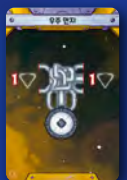


최소 승무원, 최저 엔진, 최악 대포 등, 각 평가 항목은 여러 플레이어의 수치가 같을 수 있습니다. **동률인 플레이어 중에, 가장 앞서있는 플레이어만 불이익**을 받게 됩니다. 보통은 앞서있는 것이 좋지만, 교전 지대에서는 위험합니다.

학습 비행에서의 **교전 지대**에 관한 자세한 예시는 14쪽에 있습니다.

우주 먼지

노란색 카드는 특별한 이벤트를 나타냅니다. 학습 비행에서 이벤트는 **우주 먼지**가 유일합니다. 각 플레이어는 노출된 연결 장치당 비행 일수 1일씩 잃습니다. 노출된 연결 장치는 종류(1관, 2관 또는 범용)에 상관없이 노출된 면마다 한 번만 썩니다. 가장 뒤처진 플레이어부터 **역순으로**, 각자 자신의 노출된 연결 장치 개수만큼 로켓을 뒤로 옮깁니다.



예시: 밀수업자



빨강, 초록, 파랑 순서로 비행을 하고 있습니다. 그들은 힘이 4인 밀수업자를 만났습니다.



선두인 빨강의 화력은 최대 5입니다. 단일 대포로 2, 앞쪽을 향한 이중 대포로 2, 옆쪽을 향한 이중 대포로 1의 화력을 낼 수 있습니다. 최대로 화력을 내려면 배터리 토큰 2개가 필요하지만, 빨강은 1개밖에 없습니다. 빨강은 배터리 토큰을 사용하고, 밀수업자와 같은 힘인 4로 맞췄습니다. 다행히도, 동물이어서 빨강한테는 아무 일도 일어나지 않습니다. 밀수업자보다 화력이 약했다면, 빨강은 빨간색 상품 1개와 노란색 상품 1개를 빼앗겼을 것입니다.

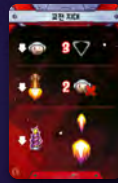


다음 순서는 초록입니다. 초록은 배터리 토큰 2개를 써서, 화력을 4.5로 만들었습니다. 초록은 밀수업자를 물리치고, 상품 2개를 실었습니다. 우주선에 칸이 부족해서, 파란색 상품은 버려집니다. 초록은 로켓을 1칸 뒤로 옮겼습니다.



마지막으로 날고 있던 파랑은 운이 좋았습니다. 파랑의 최대 화력은 3이기 때문에, 이 밀수업자를 만났다면 파란색 상품과 배터리 토큰 1개를 버려야 했습니다. 지금은 밀수업자가 이미 패해서 이 모험 카드는 파랑에게 영향을 주지 않습니다.

예시: 교전 지대



초록이 앞서고 노랑이 뒤에 있는 순서로 비행을 하고 있습니다. 각자 자기 일만 신경 쓰면서 교전 지대에 진입합니다.

우선, 초록과 노랑은 승무원 수를 확인합니다. 노랑이 더 많아서, 초록은 3칸 뒤로 로켓을 옮겼습니다. 이로 인해, 노랑이 선두가 되었습니다.



5

6

7

8



그다음, 엔진 출력을 비교합니다.

노랑은 엔진 출력이 3입니다. 이중 엔진이 없어서, 출력을 올릴 다른 방법은 없습니다.

초록은 배터리 토큰을 0 / 1 / 2개 쓰면 엔진 출력이 1 / 3 / 5가 됩니다.

노랑이 앞서고 있어서, 엔진 힘이 같으면 노랑이 불이익을 받고, 초록은 무사할 것입니다. 초록이 배터리 토큰 1개를 써서, 노랑은 승무원 2를 잃습니다.

마지막으로, 대포 화력을 비교합니다. 이것도 동물이어서 노랑이 사격을 당합니다.

노랑은 약한 사격에 대해 주사위를 굴렸습니다. 5와 2가 나와서 7입니다. 노랑은 보호막이 없기 때문에, 세로줄 7의 엔진이 파괴됩니다. 노랑은 해당 타일을 버려진 타일 더미에 놓습니다.

강한 사격 주사위는 1과 4가 나왔습니다. 세로줄 5에는 부품 타일이 없기 때문에 사격이 빗나갔습니다.

(이번에도 7을 굴렸다면, 노랑의 시작 선실이 파괴되고, 그 여파로 오른쪽의 엔진까지 분리되었을 것입니다.)

교전 지대가 끝났습니다. 초록은 모험 카드 더미를 노랑에게 건네주고, 노랑이 다음 카드를 펼치게 됩니다.

비행 종료

모험 카드 8장을 다 펼치면 비행이 끝납니다. 이제, 하수 파이프를 배달하고 정산을 받을 시간입니다!
비행 보드에 비행이 끝났을 때 받는 보상과 불이익이 표시되어 있습니다.

최종 순서 보상



4, 3, 2, 1

비행을 완료했을 때 받는 크레딧을 나타냅니다. 가장 앞선 플레이어가 가장 많이 받고, 2등은 두 번째로 많이 받습니다. 그렇게 순서대로 표시된 크레딧을 받습니다.

가장 매끈한 우주선



2

이 보상은 비행이 끝났을 때, 우주선이 가장 매끈한 플레이어가 받습니다. 자신의 우주선에서 노출된 연결 장치를 셉니다. 노출된 연결 장치는 종류(1관, 2관 또는 범용)에 상관없이 노출된 면마다 한 번만 셉니다. 노출된 연결 장치가 가장 적은 플레이어가 표시된 크레딧을 받습니다. 동물이면 동물인 플레이어들이 표시된 크레딧을 각각 받습니다.

상품 판매



4



3



2



1

자신의 상품을 전부 공급처에 되돌리면서, 표시된 가격대로 크레딧을 받습니다.

손실 정산



-1

이제 우주선 부품을 갤트 기업에 돌려줘야 합니다. **그동안 버려진 타일당 우주 크레딧 1씩 잃습니다.** (부품을 잃을 때, 자신의 우주선 보드에 버려진 타일 더미를 쌓아두었기 때문에, 몇 개나 잃었는지 금방 알 수 있습니다.)

승리

각자 우주 크레딧을 전부 더합니다. 1 크레딧 넘게 가진 모든 분의 승리입니다!

돈을 버는 것이 목표였고, 그렇게 하셨으니까요. 다른 사람들이 좀 더 벌면 어때요. 잘하셨어요.

물론, 크레딧이 가장 많은 플레이어가 다른 사람들보다 조금 더 승리합니다.



다음 비행은요?

첫 비행을 마친 여러분은 갤럭시 트러커의 기본적인 것을 모두 알게 되셨습니다. 그리고, 프로로서의 운송 경력을 쌓을 준비도 되었습니다. 프로 갤럭시 트러커는 더 큰 우주선을 운전하고, 더 큰 도전에 마주하게 됩니다. 비행경로를 예측해서 우주선을 만들어서, 마주칠 모험에 더 잘 대비할 수 있습니다. 그리고, (생명 유지 장치를 연결할 방법을 알아내면) 외계인 조수도 태울 수 있습니다! **프로 갤럭시 트러커의 경력을 시작하려면, 페이지를 넘기세요.**

우주선 만들기 추가 규칙

첫 비행을 완료하신 것을 축하드립니다! 우주선을 완전히 잃는 경우가 없기 때문에, 무사히 비행을 마치셨을 것입니다. 사실, 아직 설명하지 않은 것이 몇 가지 있지만, 이제 학습 비행을 완료하셨으니 준비가 된 것 같습니다.

레벨 선택

속련된 갤럭시 트러커는 더 큰 우주선과 더 많은 도전 과제, 더 많은 놀라움을 이겨낼 수 있습니다. 지금부터는 우주선을 만들기 전에, 어떤 레벨로 게임을 할지 모든 플레이어가 동의해야 합니다. 선택한 레벨에 해당하는 비행 보드와 우주선 보드를 사용합니다.



I 레벨은 새로운 플레이어들에게 게임을 알려주기에 좋습니다. 플레이 시간이 가장 짧습니다. III 레벨은 이 게임의 풀 버전이며, 시간이 가장 오래 걸립니다. 그 중간쯤을 원하시면 II 레벨을 선택하세요.

모험 카드 덱

카드 덱

우주선 만들기를 시작하기 전에, 선택한 레벨에 맞는 모험 카드 덱 4개를 만들어야 합니다. 각 덱의 카드 구성은 비행 보드 아래쪽에 적혀 있습니다.



III 레벨 비행은 각 덱마다 III 레벨 카드 2장, II 레벨 카드 1장, I 레벨 카드 1장을 사용합니다.

각 덱을 섞어서, 앞면이 보이지 않게 덱을 만들어 놓습니다. 비행 보드 아래쪽에 덱 3개를 놓고, 보드 위쪽에 덱 1개를 놓습니다.

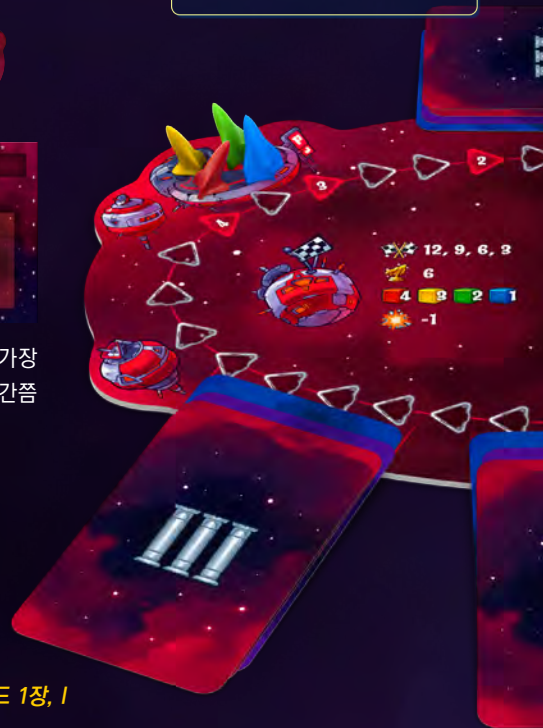
비행 예측

비행 보드 아래쪽의 덱 3개는 기업에서 예측한 비행경로입니다. 자신의 우주선에 부품 타일을 하나라도 올려놓으면, 어떤 카드 덱이든 볼 수 있습니다. 카드를 보는 동안은 부품 타일을 추가할 수 없습니다. 확인한 카드 덱을 되돌려 놓은 다음, 계속해서 우주선을 만들거나 다른 카드 덱을 볼 수 있습니다. 우주선 만들기를 마칠 때까지 원하는 만큼 자주 카드 덱을 볼 수 있습니다. 그러나, 새 타일을 가져올 때와 마찬가지로, 카드 덱을 집어들면 가장 최근의 부품이 자신의 우주선에 융접된다는 사실을 명심하세요.

비행 준비

비행 보드 위쪽의 카드 덱은 비공개입니다. 아무도 그 덱을 볼 수 없으며, 비행하는 동안 해당 카드 덱은 여러분을 놀라게 할 것입니다. 모두가 우주선을 만들었으면 선두 플레이어가 네 개의 카드 덱을 합쳐서 섞습니다. 카드 덱의 맨 뒷장은 선택한 비행 레벨과 일치해야 합니다. 필요하다면 그렇게 될 때까지 조금 더 섞으세요.

더 높은 수준의 비행을 완료했을 때, 더 큰 보상을 얻습니다.



모래시계

모래시계 시작: 비행 보드의 이 칸에 모래시계를 놓습니다. 모래시계를 놓는 플레이어는 소리 내어 “시작!”이라고 알립니다.

모래시계를 다음 칸으로 뒤집기: 모래시계가 다 떨어지면 누구든지 뒤집을 수 있습니다. 아무도 모래시계를 뒤집고 싶어 하지 않으면, 누군가 뒤집을 때까지, 또는 모두가 우주선을 완성할 때까지 계속해서 우주선을 만듭니다. 비행 보드마다 모래시계를 뒤집는 칸수가 다릅니다. (I 레벨 보드는 두 칸뿐이어서, 이 단계를 무시하고 바로 마지막 칸으로 뒤집습니다.)

모래시계를 마지막 칸으로 뒤집기: 우주선 만들기를 끝낸 플레이어만 마지막 칸으로 뒤집을 수 있습니다. 뒤집기 전에 모래시계의 모래가 다 떨어져야 합니다.

우주선 만들기 종료

언제든지 자신의 우주선을 끝낼 수 있습니다. 우주선 만들기를 끝내려면, 자신의 로켓을 시작 지점의 빈칸 한 곳에 놓습니다. 게임 인원수에 해당하는 시작 지점 칸 중에서 원하는 빈칸을 선택할 수 있습니다. 일반적인 경우, 최대한 선두에 서는 것을 선호합니다.

마지막 칸에서 모래시계가 다 떨어지면, 모래시계를 뒤집었던 사람은 “그만!”이라고 알려야 합니다. 그 즉시, 모두가 우주선 만들기를 중단하고, 시작 지점에 로켓을 놓아야 합니다. 먼저 로켓을 놓는 사람이 남은 칸 중에서 원하는 칸에 놓습니다.

부품 타일 보관



우주선을 만들면서, 각자 **부품 타일**을 **2개까지 보관**할 수 있습니다. 우주선 보드의 오른쪽 상단 구석에 부품 타일을 보관하는 칸이 있습니다. 이 칸에 놓은 타일은 다른 사람이 가져갈 수 없으며, 자신은 우주선을 만들면서 원하는 때에 우주선에 추가할 수 있습니다. 보관했던 부품 타일을 우주선에 배치하면 다시 부품을 보관할 여유가 생기지만, 플레이어당 보관하는 부품 타일 총 2개를 넘으면 안 됩니다. **보관했던 부품 타일을 테이블로 돌려놓을 수 없습니다.**

보관했던 부품 타일을 우주선에 배치하지 못하면, 해당 부품은 버려진 타일이 되어, 자신의 우주선 보드에 남겨 놓습니다. **비행이 끝나면, 해당 부품은 비행 도중 잃은 부품 타일로 간주합니다.**

비행 종료 시 갤럭시 기업에서 징수하는 벌금은 여러분이 비행 중에 잃어버린 부품에 대한 것인데, 해당 부품은 아직 발사대에 놓여있지 않다고 항의하는 사람은 아무도 없습니다. 계약은 계약입니다.

우주선 확인

우주선 만들기를 끝낸 다음, 다른 사람들의 우주선을 확인합니다. 규칙에 어긋난 부품 타일이 있는 사람은, 우주선이 규칙에 맞게 될 때까지 해당 부품을 제거합니다. 제거한 부품 타일과 보관했다가 우주선에 놓지 못한 타일은 버려진 타일 더미에 놓습니다. 이 타일은 버려진 부품 타일로 간주합니다. 풀 게임에서는 우주선을 고친 플레이어가 있어도, 시작 지점의 로켓 순서를 재정렬하지 않습니다.

규칙에 어긋난 부분이 비행 중에 발견되면, 해당 우주선의 플레이어는 즉시 위의 설명대로 우주선을 바로잡고, 물리 법칙을 어긴 벌금으로 1 크레딧을 공급처에 내야 합니다.

외계인

생명 유지 장치



앞서 설명을 미뤘던 이 이상한 부품을 기억하십니까? 이것은 외계인들의 생명 유지 장치입니다.



생명 유지 장치가 효과를 발휘하려면 선실에 연결해야 합니다. 생명 유지 장치가 연결된 선실에는 해당 색상의 외계인이 탑승할 수 있습니다. 단, 시작 선실에는 외계인을 태울 수 없습니다. (외계인들이 시작 선실의 페인트 냄새가 고약하다고 하네요.)

인간 승무원은 우주복을 입기 때문에, 어떤 선실에나 탑승할 수 있습니다. 외계인 생명 유지 장치가 연결된 선실에도 탑승할 수 있습니다.

승무원 배치

다음의 규칙에 따라 승무원을 배치합니다.

- 시작 선실에는 **인간 2명**을 배치합니다. (이들이 플레이어 본인은 아니지만, 길고 긴 항해 동안 친한 룸메이트가 될 것이므로, 시간이 지나면 그들을 본인이라고 생각하게 될 것입니다.)
- 생명 유지 장치가 연결되지 않은 선실 하나에는 **인간 2명**을 배치합니다.
- 생명 유지 장치가 연결된 선실 하나에는 **인간 2명** 또는 **해당 장치 색상의 외계인 1명**을 배치합니다.
- 서로 다른 색상의 생명 유지 장치가 하나씩 연결된 선실 하나에는 **인간 2명** 또는 **보라색 외계인 1명** 또는 **갈색 외계인 1명**을 배치합니다.
- 자신의 우주선 보드에는 **각 색상의 외계인을 1명씩만** 놓을 수 있습니다.



사선으로 표시한 것은 배치 가능한 승무원의 조합이지만, 같은 색(예시에서는 보라색) 외계인 2명을 태울 수 없다는 것을 기억하세요.

다른 플레이어의 승무원 배치를 고려해서 자신의 승무원을 배치하고 싶은 경우, 선두부터 차례로 승무원을 배치해야 합니다.

외계인 능력

외계인은 **교전 시대**나 **버려진 정거장** 같은 모험 카드에서 승무원으로 씁니다. 외계인도 **버려진 우주선**에 두고 올 수 있고, **노예 상선**에 넘길 수도 있습니다. **노예 상선** 설명은 다음 페이지를 참고하세요.

외계인을 태우는 것의 단점은 두 명분의 공간을 차지한다는 것입니다. 하지만 물론, 장점도 있습니다.

보라색 외계인은 호전적인 종족입니다. 보라색 외계인이 있으면 **대포 화력 +2**를 얻습니다. 그러나, 이 외계인을 제외한 대포 화력이 0이면 이 보너스를 얻을 수 없습니다. (제아무리 보라색 외계인이어도 우주에서 맨 축수로 전투를 벌이려고 하지는 않습니다.)

갈색 외계인은 기계를 잘 다룹니다. 갈색 외계인이 있으면 **엔진 출력 +2**를 얻습니다. 그러나, 이 외계인을 제외한 엔진 출력이 0이면 이 보너스를 얻을 수 없습니다. (제아무리 갈색 외계인이어도 밖에 나가서 우주선을 밀려고 하지는 않습니다.)



생명 유지 장치 타격

생명 유지 장치가 우주선에서 떨어져 나가면, 해당 장치에 연결된 선실의 외계인을 공급처로 돌려놓습니다. (걱정 마세요. 죽은 게 아니라 비상 탈출 장치로 우주선을 떠난 것입니다.)



추가 모험 카드

방향하는 대형 유성



유성은 여러분의 우주선 왼쪽, 오른쪽, 심지어는 뒤쪽에서도 날아올 수 있습니다! 앞쪽에서 다가오는 큰 유성은 해당 유성이 접근하는 세로줄에 있는 앞쪽을 향한 대포로만 날려버릴 수 있습니다. 또한, **옆쪽이나 뒤쪽에서 다가오는 큰 유성**은 해당 유성이 접근하는 **가로줄 또는 세로줄과**



같은 줄이나 인접한 줄에서, 해당 유성 쪽을 향한 대포로만 날려버릴 수 있습니다. 비행 보드에 이 설명이 아이콘으로 표현되어 있습니다.

제대로 된 진짜 우주선은 자동 조준 포탑, 자체 유도 미사일, 물질 분해 자기장 등으로 **선체를 보호합니다**. 안타깝게도 여러분의 우주선은 하수 파이프 드릴로 만든 대포로 선체를 보호해야 합니다.

더 강력한 적

비행 중에 **우주 해적**이나 **노예 상선**을 또 마주칠 것입니다. 그러한 적을 물리치면, 상품으로 보상받는 것이 아니라, 차갑고 딱딱한 우주 크레딧을 보상으로 받게 됩니다. 자신의 로켓을 표시된 숫자만큼 뒤로 움직이고, 공급처에서 해당하는 크레딧을 받습니다. 비행 일수를 잃고 싶지 않으면 크레딧을 받지 않고, 로켓을 그대로 두도록 선택할 수 있습니다. (**필수업자**의 경우 크레딧 대신 상품을 포기합니다.) 어떤 선택을 하건, 일단 적을 물리치면 이후의 플레이어는 보상을 받을 수 없습니다.



노예 상선에게 지면 자신의 승무원을 잃어야 합니다. 플레이어는 자신의 자유를 대가로 어떤 인간과 외계인을 넘겨줄지 선택해야 합니다.



우주 해적에게 지면 우주선이 사격을 당합니다. 카드에 사격의 종류와 방향이 표시되어 있습니다. 우주 해적에게 사격을 당하게 될 플레이어들을 모두 확인한 다음, 처음으로 진 플레이어가 주사위 두 개를 굴려서 각각의 사격이 어떤 가로줄이나 세로줄에서 날아오는지 방향을 정합니다. 진 플레이어들에게 모두 같은 주사위 결과를 적용합니다.

약한 사격은 배터리 토큰을 하나 쓰고, 해당 방향을 향한 **보호막**을 작동해야만 막을 수 있습니다. **강한 사격**은 막을 수 없습니다. (10쪽의 **선체 타격** 설명을 참고하세요.)

주의하세요: 엔진이나 대포의 힘을 측정할 때, 자신이 가진 배터리를 사용하는 것은 플레이어의 선택입니다. 그러나, 기본 엔진이나 대포, 외계인의 보너스 힘은 자동으로 계산되기 때문에, 플레이어가 선택해서 일부를 사용하지 않거나 기본 힘을 낮출 수 없습니다.

그 밖의 이벤트



전염병 확산 카드가 나오면 **승무원이 있으면서 연결된 선실마다** 승무원 1명씩 제거해야 합니다. 따라서, 우주선을 만들 때 두 개의 선실이 서로 연결되지 않도록 하는 것이 안전합니다. 이미 선실을 연결해서 만들었으면, 전염병이 터지기 전에 마주치는 모험에서 선실 하나를 비우는 것도 방법입니다.



사보타주는 승무원이 가장 적은 우주선의 부품 하나를 무작위로 파괴합니다. 승무원이 가장 적은 우주선이 여러이면, 그중 **가장 앞서있는 플레이어만** 불이익을 당합니다. 사보타주를 당한 플레이어는 주사위 2개를 굴려서 세로줄을 정하고, 다시 주사위 2개를 굴려서 가로줄을 정합니다. 해당 좌표에 있는 부품 타일이 파괴됩니다. 해당 좌표에 부품 타일이 없으면 주사위를 다시 굴립니다. 새로 굴린 좌표에도 부품 타일이 없으면 다시 굴립니다. 좌표를 정하는 주사위 세트를 세 번 굴려서 모두 부품 타일이 없으면 승무원들이 사보타주를 포기해서 아무 일도 일어나지 않습니다.

사보타주로 부품 타일이 파괴되면, 해당 타일을 자신의 버려진 타일 더미에 놓습니다. 그로 인해 선체에서 분리되는 다른 타일도 모두 버려진 타일 더미에 놓습니다. 사보타주로 우주선 중앙의 부품을 잃게 되면 치명적인 결과가 될 수 있습니다.

상품 부족



상급 레벨의 비행에서는 상품이 부족할 수도 있습니다. 그런 경우, 순서대로 상품을 싣습니다. 앞 순서의 플레이어가 버린 상품은 뒤 순서의 플레이어가 실을 수 있습니다. 운 나쁘게도 실을 상품이 없는 플레이어는 비행 일수만 잃습니다. 따라서, 실을 상품이 없을 것 같으면 착륙하지 않아도 됩니다.

비행 포기

강제로 비행 포기

행성간 운송은 위험한 사업이고, 여기에 뛰어든 여러분은 힘든 일을 겪게 될 것입니다. 너무 많은 것을 가져가려 하면 게임 진행이 어려워질 수도 있습니다.

다음의 상황이 발생하면 강제로 비행을 포기해야 합니다.

- **인간 승무원을 전부 잃는 경우:** 자신의 마지막 인간 승무원을 잃으면, 비행을 포기해야 합니다. 외계인 승무원만 남으면 우주선을 운항할 수 없습니다.
- **택 트인 지대에서 엔진이 없을 경우:** 일반적으로, 엔진이 없어도 목적지에 도착할 수 있습니다. 그러나, **택 트인 지대** 모험 카드가 나왔을 때, 엔진 출력이 0보다 커야 합니다. 그렇지 못하면 비행을 포기해야 합니다.
- **한 바퀴 따라잡힐 경우:** 비행 보드에서 선두가 완전히 한 바퀴를 초과하여 자신의 로켓을 앞지르면, 비행을 포기해야 합니다.

모험 카드를 완전히 실행하는 시점에 이러한 조건을 확인합니다. 예를 들어, 교전 지대에서 마지막 인간 승무원을 잃는 경우, 비행을 포기하기 전에 일련의 효과를 전부 적용해야 합니다. 좋은 쪽으로 보자면, **택 트인 지대**에서 선두가 자신을 앞질러 가더라도, 자신의 엔진으로 다시 추월해서 한 바퀴 따라잡히는 상황을 면할 수 있습니다.

자발적으로 비행 포기

남은 모험이 자신에게 안 좋게만 작용할 것으로 예상되면, 비행을 포기하고 손실을 줄이는 편이 나을 수도 있습니다. 단, 다음 모험 카드가 공개되기 전에 결정해야 합니다. 모험 카드가 공개된 후에 포기하기로 하면, 해당 모험 카드의 내용은 전부 실행해야 합니다.

때로는 내가 손실을 잘라내겠지만, 때로는 손실이 나를 잘라내겠지...

단독 비행

모두가 비행을 포기하고, **한 사람만 남은 경우**, 해당 플레이어는 목적지까지 혼자 완주합니다. 이 경우, (최소 승무원, 최저 엔진, 최악 대포에 불이익을 주는) **교전 지대**와 **사보타주** 모험 카드를 무시합니다.

조기 착륙

여러분이 어디에서 비행을 포기하더라도, 갤럭시 기업은 여러분이 운송하던 파이프를 수령할 수 있게 항상 근처에 창고를 마련하고 있습니다. 물론, 여러분이 분실한 파이프 비용을 청구할 준비도 하고 있습니다. **비행을 포기하면, 다음의 내용을 따릅니다.**

- 비행 보드에서 자신의 로켓을 제거합니다. 남은 비행 동안 어떤 카드도 비행을 포기한 플레이어에게는 영향을 주지 못합니다.
- 비행을 끝내지 못했기 때문에, 최종 순서 보상을 받을 수 없습니다. 가장 매끈한 우주선을 가릴 때, 비행을 포기한 플레이어는 참여할 수 없습니다.
- 상품을 판매할 수 있지만, **전체 가격의 절반에 팔아야** 합니다. 상품 가격을 원래 규칙대로 합산하고, 그 절반의 크레딧을 받습니다(올림으로 계산합니다).
- 버려진 부품에 대한 손실 정산은 원래 규칙대로 해야 합니다. (비행을 포기한 이후의 부품은 갤럭시에 위약금 없이 반환할 수 있으므로, 버려진 타일 더미에 있는 것만 지불합니다.)

비행을 포기했더라도 조금이라도 이윤이 남았다면 어떤 의미로는 “승리”했다고 할 수 있습니다. 그 저주받은 비행을 꾸역꾸역 다 한 플레이어들보다 이윤을 많이 남겼다면, 그런 의미에서도 승리한 것입니다. 결국, 다 크레딧 벌자고 하는 일이니깐요.

물론, 갤럭시 트러커들이 돈보다 더 중요하게 생각하는 보상도 있습니다. 모험의 스킬과 명성, 영광, 명예, 또.... 잠깐, 농담이죠? 충분한 돈이 있으면 모험, 명성, 영광, 명예를 살 수 있고, 그런 다음 근사한 레스토랑에서 저녁 식사를 하고도 남습니다.



은하계 횡단 비행!

그동안 여러분은 유성군을 좀 헤치고, 해적도 좀 무찌르고 날아왔군요. 어쩌면 한 군데도 굽히지 않고 교전 지대를 빠져나왔을지도 모릅니다. 그런데, 여러분이 지금까지 들도 보도 못한 도전 과제가 남아있습니다. 기술, 속도, 용기를 아우르는 극한의 시험, 바로, 은하계 횡단 비행입니다.

은하계 횡단 비행에서는 I 레벨, II 레벨, III 레벨로 세 번의 비행을 하게 됩니다. 비행마다 우주선을 새로 만듭니다. 한 번의 비행에서 얻은 크레딧은 다음 비행으로 이월되며, 은하계를 횡단하면서 점점 더 많은 부를 축적하게 됩니다.

(물론, 성공을 보장하는 것은 아닙니다. 예를 들어, 어떤 비행에서는 중도에 포기해야 할 수도 있습니다. 그 경우에도, 돌아와서 다음 우주선을 만들 수 있습니다. 만약 돈을 전부 탕진하면, 파산한 트러커의 이야기를 좋아하는 사람들에게 경험담을 팔아서 빚을 충당하고, 다음 비행을 다시 0 크레딧으로 시작하게 될 것입니다.)

일반적인 방법으로 크레딧을 획득하는 것 외에도, 명성으로 이익을 얻을 수 있습니다. 첫 번째 비행에서는 자신의 타이틀을 획득하고, 다음 두 번의 비행에서 명성을 쌓을 수 있습니다.

첫 번째 비행



은하계 횡단 비행은 타이틀 타일을 사용합니다. 게임 인원수만큼 타일을 무작위로 뽑고, 나머지 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

I 레벨 비행을 준비할 때, 비행 보드 옆에 타이틀 타일을 은색 면이 보이게 놓습니다. 플레이어들은 타이틀을 따기 위해 경쟁하게 됩니다. 각 타이틀을 따는 기준은 다음 페이지 설명을 참고하세요. 선두는 다른 사람들이 들을 수 있게 각각의 설명을 소리 내어 읽습니다.

그런 다음, 일반적인 규칙대로 첫 번째 비행을 준비합니다.

타이틀 획득



비행이 끝나면, 일반적인 규칙대로 보상과 손실을 정산합니다. 단, **가장 매끈한 우주선에 대한 보상 대신**, 각 타이틀의 기준에 따라 보상을 받습니다.

비행을 완료한 플레이어만 타이틀을 획득할 수 있습니다. 타이틀마다 점수를 계산하고, 점수가 가장 높은 플레이어가 해당 타이틀 타일을 받습니다. 예를 들어, 파워 트러커 타이틀은 비행을 종료를 플레이어들 중에서, 배터리 토큰이 필요한 부품이 가장 많은 플레이어가 받습니다.

타이틀 타일마다 **가장 점수가 높은 플레이어는 2크레딧**(I 레벨의 가장 매끈한 우주선에 대한 보상 크레딧)을 받습니다. 가장 점수

가 높은 플레이어가 동률이면 함께 크레딧을 받습니다. 그러나, 한 사람만 타이틀 타일을 가져갑니다. 동률이면 가장 앞서있는 플레이어가 타이틀을 받습니다.

특별한 경우: 어떤 타이틀은 모든 플레이어가 0점일 수 있습니다. 이 경우, 선두로 비행을 마친 플레이어가 타이틀을 가져가지만, 아무도 크레딧을 받지 못합니다. 아무도 비행을 완료하지 못했으면 타이틀로 크레딧을 받지 못합니다. 타이틀을 전부 섞어서 무작위로 한 사람당 하나씩 가져갑니다.

타이틀 분배

플레이어마다 타이틀을 정확히 하나씩 가져갈 수도 있지만, 누군가는 - 그게 나라면 좋겠지만 - 영리하게 하나 이상의 타이틀을 획득했을 수도 있습니다. 여러 개의 타이틀로 비행을 마친 경우, 하나만 남기고 나머지는 타이틀이 없는 다른 플레이어들에게 나눠줘야 합니다. 무작위로 나눠줄 수도 있고, 나눠주는 사람이 어떤 기준을 정해서 줘도 됩니다. (지금은 타일을 재분배하는 것만 설명하고 있습니다. 타이틀 점수를 계산하면서 얻은 크레딧은 그대로 유지합니다.) 타이틀을 내줄 플레이어가 여러 명이면, 가장 앞서있는 사람부터 먼저 결정합니다.

다음 비행에서는 첫 번째 비행을 중도 포기한 플레이어를 포함하여, 모두가 타이틀을 하나씩 가지고 시작합니다. **은하계 횡단 비행의 남은 비행 동안 각자 자신의 타이틀을 방어해야 합니다.**

상품 운반 전문가

상품을 낚아채는 수단 가지 방법을 알고 있고, 뭐든 실을 준비가 되어있는 당신. 사람들이 당신을 두고 하는 말이 있어요. 살 사람만 찾을 수 있으면 울트라 맘모스 떼라도 한 트럭 채워 올 사람이라고요.



상품이 하나라도 실려있는 화물칸 부품 타일 개수를 셉니다.

도움말: 상품을 실을 칸이 많은 것도 중요하지만, 실을 기회를 놓치지 않으려면 선두 쪽에서 비행해야 합니다. 상품을 실을 때에만 재배치할 수 있기 때문에, 우주선이 쪼개지지만 않는다면 상품을 여러 화물칸에 흩어 놓는 것이 좋을 수도 있습니다.

파워 트러커

보호막에 전류 흐르는 소리, 이중 엔진의 굉음, 이중 대포의 지직거리는 소리에 흠뻑 빠졌군요.



배터리를 사용해야 쓸 수 있는 부품 타일 개수를 셉니다.
(보호막, 이중 엔진, 이중 대포)

도움말: 부품 타일 개수를 셀 때, 배터리를 소모하지 않습니다. 그러나, 이 멋진 부품을 잘 활용하려면 파워를 충분히 준비하는 것이 좋겠지요.

이중 사생활 수호자

외계인은 이해심 많은 당신과 비행하는 것을 좋아합니다. 당신은 외계인이 사생활을 중요하게 여기는 것을 알고 있거든요.



자신의 우주선에 있는 외계인마다 가장 가까이에 있는 선실과의 거리를 더합니다. 가장 가까이 있는 선실은 파이프를 따라 걸어서 가장 적은 걸음으로 도착하는 선실입니다.

예를 들어, 인접한 칸의 선실은 거리가 1입니다. 단, 연결된 경우만 해당합니다. 연결되어있지 않으면 인접하더라도 가장 가까운 선실이 아닐 수 있습니다. 외계인이 가장 가까운 선실에 도착하면서 지나가야 하는 부품 타일이 한 개면, 거리는 2입니다. 빈 선실도 가장 가까운 선실이 될 수 있습니다.

도움말: 우주선에 외계인 둘이 서로 멀리 떨어져 있고, 각각 다른 선실과 거리가 먼 것이 가장 이상적입니다.

우주 여객선 선장

은하계를 횡단하는 것은 장거리 여행입니다. 기왕이면 즐기면서 가는 것이 좋지 않을까요? 선실에 통유리를 달면 당신의 우주선에 너도나도 타고 싶어 할 것입니다.



승무원이 있는 선실 중, 경치를 볼 수 있는 선실의 수를 더합니다. 경치를 볼 수 있는 선실은 다른 부품 타일에 인접하지 않은 매끈한 면이 하나라도 있는 선실입니다.

기억하세요: 매끈한 면에 인접한 빈칸이 다른 부품에 둘러싸여 있어도 괜찮습니다. (마당 경치는 야외 경치만큼 인기가 있지는 않지만, 경치는 경치입니다.) 출발할 때는 경치를 볼 수 없던 선실이, 비행 도중 다른 부품을 잃으면서 아름다운 경치를 볼 수 있는 선실이 될 수도 있습니다. 시작 선실은 네 방향에 연결 장치가 달려있어서 경치를 볼 수 없습니다.

엔지니어 마스터

당신은 커다란 우주선을 만드는 법뿐만 아니라, 비행 내내 우주선이 쪼개지지 않게 유지하는 법도 잘 알고 있군요.



자신의 우주선 부품 타일 개수를 셉니다.

도움말: 비행이 아주 혹독하지 않았다면, 빈칸 수를 세는 것이 더 빠를 수도 있습니다.

복도 마니아

당신은 관습을 거절하고, 전통에 얽매이지 않으며, 아방가르드를 지향하는 사람입니다. 우주선에 긴 복도를 만드는 것을 보고, 어떤 이는 미쳤다고 하고, 어떤 이는 멋있다고 하는군요.



가장 길게 이어진 복도의 부품 타일 개수를 셉니다. 복도 부품 타일은 연결 장치가 1개 또는 2개만 있는 타일입니다.

도움말: 길게 타일을 이어붙이는 것도 방법이지만, 우주선 양 끝을 연결하는 고리형 복도를 만드는 것이 더 나을 수도 있습니다.

두 번째 비행

첫 번째 비행에서 사용한 모험 카드는 게임에서 제거하여 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 일반 규칙에 따라 II 레벨 비행을 준비합니다. 부품 타일을 전부 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 첫 번째 비행에서 그대로 이어받는 것은 자신의 타이틀과 보유크레딧뿐입니다.

자신의 타이틀을 우주선 보드 왼쪽 상단에 은색 면이 보이게 놓습니다. 이번 비행에서는 자신의 타이틀을 방어하도록 노력해야 합니다.



4

비행이 끝나면, 가장 매끈한 우주선 보상 대신 타이틀에 대한 보상을 받습니다. 자신의 타이틀을 방어한 사람은 4 크레딧을 받습니다. 비행을 완료하고, 해당 타이틀 점수가 자신이 가장 높아야(동률 인정) 타이틀을 방어한 것입니다. 타이틀 점수를 비교할 때, 비행을 종료한 우주선만 비교합니다. 다른 사람의 타이틀에서 자신의 점수가 더 높더라도, 그것으로는 크레딧을 얻지 못합니다. 타이틀을 방어하는 데 실패했다라도 각자 타이틀은 그대로 유지합니다.

자신의 타이틀을 방어하는 데 성공한 플레이어들은 타이틀을 금색 쪽으로 뒤집습니다. 타이틀 방어에 실패한 사람은 그대로 은색 쪽이 보이게 됩니다.

세 번째 비행

다시 한번, 사용한 모험 카드를 게임 상자에 되돌려 놓고, 다음 비행을 준비합니다. 이번 비행은 III 레벨 비행입니다.

지난 비행 때, 타이틀 방어에 실패한 플레이어는 이번 비행에서 같은 수준의 타이틀 방어에 다시 도전합니다.

상품 운반 전문가

당신의 우주선은 공식적으로 "화물선" 범주로 분류됩니다. 즉, 짜증 나는 규정이 더 많아졌다는 뜻이죠. 축하합니다!



두 개의 화물칸 타일이 서로 인접해 있으면, 두 타일 모두 상품을 실지 못합니다. 이 제한은 해당 타일들이 서로 연결되지 않았더라도 적용됩니다. 물론, 비행 중에 인접한 화물칸 타일 하나를 잃으면, 다른 하나는 즉시 상품을 실을 수 있게 됩니다.

파워 트러커

안전 검사관들이 당신의 과전력 우주선을 예의 주시하고 있었습니다. 그 결과, 검사관들은 당신에게만 적용되는 새로운 배선 규칙을 작성했습니다.



배터리 토큰이 필요한 부품 타일(이중 엔진, 이중 대포, 보호막) 바로 옆에 연결한 타일에는 배터리 토큰을 놓을 수 없습니다. 예를 들어, 이중 엔진에 연결된 배터리 타일에는 비행 전에 배터리 토큰을 하나도 놓을 수 없습니다.

이중 사생활 수호자

당신이 외계인들에게 음식을 너무 잘 챙겨줘서 손님들이 좀 버릇이 없어졌어요. 생명 유지 장치가 특별한 조건을 충족해야 작동합니다.



생명 유지 장치의 모든 연결 장치는 정확히 일치하는 연결 장치에 연결되어야만 작동합니다. 따라서, 한 면이 범용 연결 장치면, 그에 인접한 면은 반드시 범용 연결 장치여야 합니다. 그렇지 않으면 생명 유지 장치는 아무 효과가 없습니다.

우주 여객선 선장

비행이 즐겁기로 평판이 높아지다 보니, 당신의 승무원 중 많은 이들이 실제로 관광객이 되었습니다... 관광객 마인드로 탑승한 나머지, 안전에 몇 가지 우려가 생긴 모양입니다.



노출된 연결 장치 하나당 선실 승무원들 1씩 줄입니다. 노출된 연결 장치가 하나 있는 선실은 인간 승무원 한 명만 탑승할 수 있습니다. 이 선실에는 외계인이 탑승

할 수 없습니다. 노출된 연결 장치가 두 개 이상 있는 선실은 비워 두어야 합니다. 비행 중에 선실에 노출된 연결 장치가 새로 생기면, 수용 인원 초과 여부와 관계없이 해당 선실의 승무원 하나를 포기해야 합니다. (관광객들이 조바심을 냅니다.)

엔지니어 마스터

사람들은 이번엔야말로 당신이 이룰 수 없는 도전 과제를 받았다고 생각합니다. 한번 상상해 보세요. 마지막 순간에 다시 한번, 모든 부품이 기가 막히게 맞아 떨어졌을 때의 사람들 표정을...



우주선을 만드는 동안, 부품 타일을 보관하는 칸에 타일 2개를 놓을 때까지 우주선에 부품 타일을 추가할 수 없습니다. 다른 사람들이 우주선을 완성할 때까지 보관한 타일 2개를 우주선에 추가할 수 없습니다. 게다가, 쉬운 부품 타일만 보관해서도 안 됩니다. 최소 5개 면에 연결 장치가 있어야 합니다. (물론, 2 타일 합해서 총 5개 이상입니다. 우리도 타일 하나에 면이 다섯 개가 안 되는 것을 알고 있어요.) 일반적인 방법으로 보관할 타일 2개를 찾습니다. 타일 2개를 보관할 때까지 우주선에 부품 타일을 추가할 수 없습니다. 또한, 보관한 타일은 우주선을 만드는 동안 사용할 수 없습니다. 자신을 포함한 모든 사람들이 우주선 만들기를 끝내면, 보관한 타일을 자신의 우주선 빈칸에 보관 듯이 놓습니다. 보관한 타일을 놓을 수 없으면 벌금을 내야 합니다. 놓지 못한 타일의 연결 장치가 있는 면당 1 크레딧을 공급처에 지불하고, 해당 타일을 테이블에 돌려놓습니다.

복도 마니아

사람들은 당신에게 복도를 길게 만들지 말라고 참견했습니다. 당신은 코웃음 쳤고요. 이제 그 업보가 돌아왔습니다.



복도를 구성하는 부품이 파괴되면, 해당 부품과 연결된 다른 복도 부품도 분리됩니다. (이것은 연쇄 작용을 일으키지 않습니다. "파괴"와 "분리"는 다릅니다.) 이 규칙은 3면 또는 4면이 연결 장치인 부품에는 적용되지 않습니다.



6

두 번째 비행과 마찬가지로, 각자 자신의 타이틀을 방어하기 위해 노력합니다. 은색 쪽 타이틀 방어에 성공한 플레이어는 6 크레딧을 얻습니다.



금색 쪽 타이틀 방어에 성공한 플레이어는 12 크레딧을 얻습니다.

최종 승리

세 번째 비행이 끝난 후, 각자 자신이 보유한 크레딧을 공개합니다. 원래 그렇듯, 크레딧을 가진 플레이어들은 모두 자신을 승자로 간주할 수 있습니다. 또한, 자신의 타이틀을 금색 쪽으로 방어하는 데 성공했다면, 스스로를 전설적인 ***로 간주할 수 있습니다. (***)에 자신의 타이틀 이름을 넣으세요.)

크레딧을 가장 많이 가진 플레이어가 승리합니다. 동률이면 함께 승리합니다. 최고의 트러커가 여러 명이 존재하더라도, 은하계는 충분히 넓으니까요.



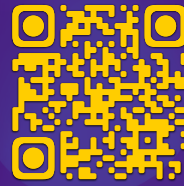
고된 여정

신참 트러커에게 이 게임은 가혹할지도 모릅니다. 그러나, 몇 번의 비행을 거치고 나면, 여러 상황에 어떻게 대처하는 것이 좋을지, 어떻게 하면 우주선을 잘 만들 수 있을지 알게 될 것입니다. 온전한 상태로 비행을 마치고 큰 이익을 얻는 사람들은 자신의 초보 트러커 시절을 추억하게 될 것입니다. 유성과 해적의 공격에 너덜너덜해진 우주선을 선실 하나만 간신히 유지한 채, 가까스로 최종 목적지에 도착했던 시절을요.

그 향수를 다시 느끼고픈 분들을 위해, 고된 여정 미니 확장을 준비했습니다(현재는 디지털 버전만 지원합니다).

이 미니 확장은 여러분의 비행에 한 장 이상의 고된 여정 카드를 추가합니다. 무작위로 추가된 카드는 신선한 도전 과제를 제공할 뿐만 아니라, 다시금 우주선을 산산조각 내면서, 여러분의 눈에 절망과 기쁨의 눈물이 고이게 할 것입니다.

고된 여정 미니 확장은 어떤 단일 비행에든 적용할 수 있으며, 은하계 횡단 비행에도 사용할 수 있습니다. 다음의 링크를 클릭하시고, 안내를 따르세요.



cge.as/gterr

게임 디자이너: VLAADA CHVÁTIL

미술 감독: Jakub Politzer

그래픽 디자인: Michaela Zaoralová

일러스트: Tomáš Kučerovský
Jakub Politzer

3D 일러스트: Radim "Finder" Pech

생산 책임: Vít Vodička

설명서 집필: Jason Holt

프로젝트 매니저: Jan Zvoníček

프로젝트 감독 및 메인 테스터: Petr Murmak

한국어판 제작: DiceTree Games

고맙습니다: 2007년, 저희가 처음으로 빅박스 게임을 낼 수 있게 도와준 이전 버전의 플레이 테스터들, 디지털 시대에 진입할 수 있게 도와준 앱 개발 팀, 그리고, 그 이후로 무수한 유성군과 교전 지대를 드나들며 하수 파이프 우주선-사실은 종이 타일-을 운전한 모든 용감한 트러커님들, 고맙습니다.

대단히 고맙습니다: 새로운 버전을 기획한 CGE 모두에게, 특별히 Míša, Kuba, Finder, Jasoň, Kreten, Víťa, Zvonda, Radek, Janča, Uhlík, David, Dávid, Lenka, 그리고 Tony, 대단히 고맙습니다.

그리고 마지막으로 중요한 분들, 이전 버전을 만들 때는 아직 만나기 전이었던 우리의 새로운 테스터들 - 우리 아이들 Lukáš, Tereška, Alenka, Hanička, Pavlík, Mára, Kačka, Evelyn, Malachí, Otík, Markétka, Vendelín, 모두 고마워요!



© Czech Games Edition
June 2021
www.CzechGames.com



한국어판 제작: DiceTree Games
(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신봉플로스타 806호 보드피아
고객센터 | 031-813-9233
www.boardpia.co.kr | www.DiceTreeGames.com