



VLADIMÍR SUCHÝ

PULSAR 2849

펄서 2849

규칙설명서

게임 구성물



양면 성단 보드 1개



양면 주사위 보드 1개



양면 기술 보드 6개



주사위 조정 보드 1개



자이로다인 보드 1개



송신기 타일 24개



양면 본부 보드 4개



행성계 타일 17개



양면 목표 타일 6개



시간 표시 마커 1개



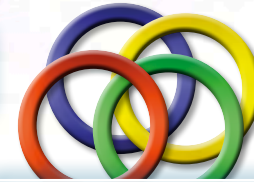
자이로다인 타일 30개
(각 종류당 10개씩)



7점 건설 보상 타일 3개



4점 건설 보상 타일 3개



4가지 색, 색깔당
펄서 소유권 주장 고리 6개



큐브 4개 묶음
토큰 12개



탐사 보너스 타일 12개



4가지 색, 색깔당
100점 타일 1개씩



±1주사위 조정 토큰 12개



+2 주사위
조정 토큰 9개



4가지 색, 색깔당 로켓 3개



엔지니어링 큐브 25개 이상



4가지 색, 색깔당
플라스틱 마커 30개 이상씩



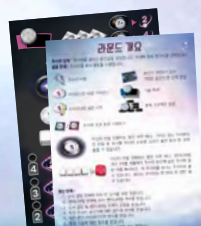
중간값 표시
마커 1개



규칙 설명서



기술 설명서



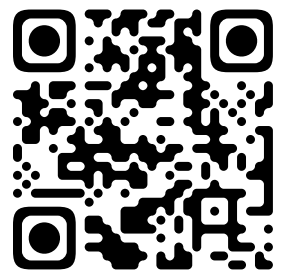
개인 참조표 4개



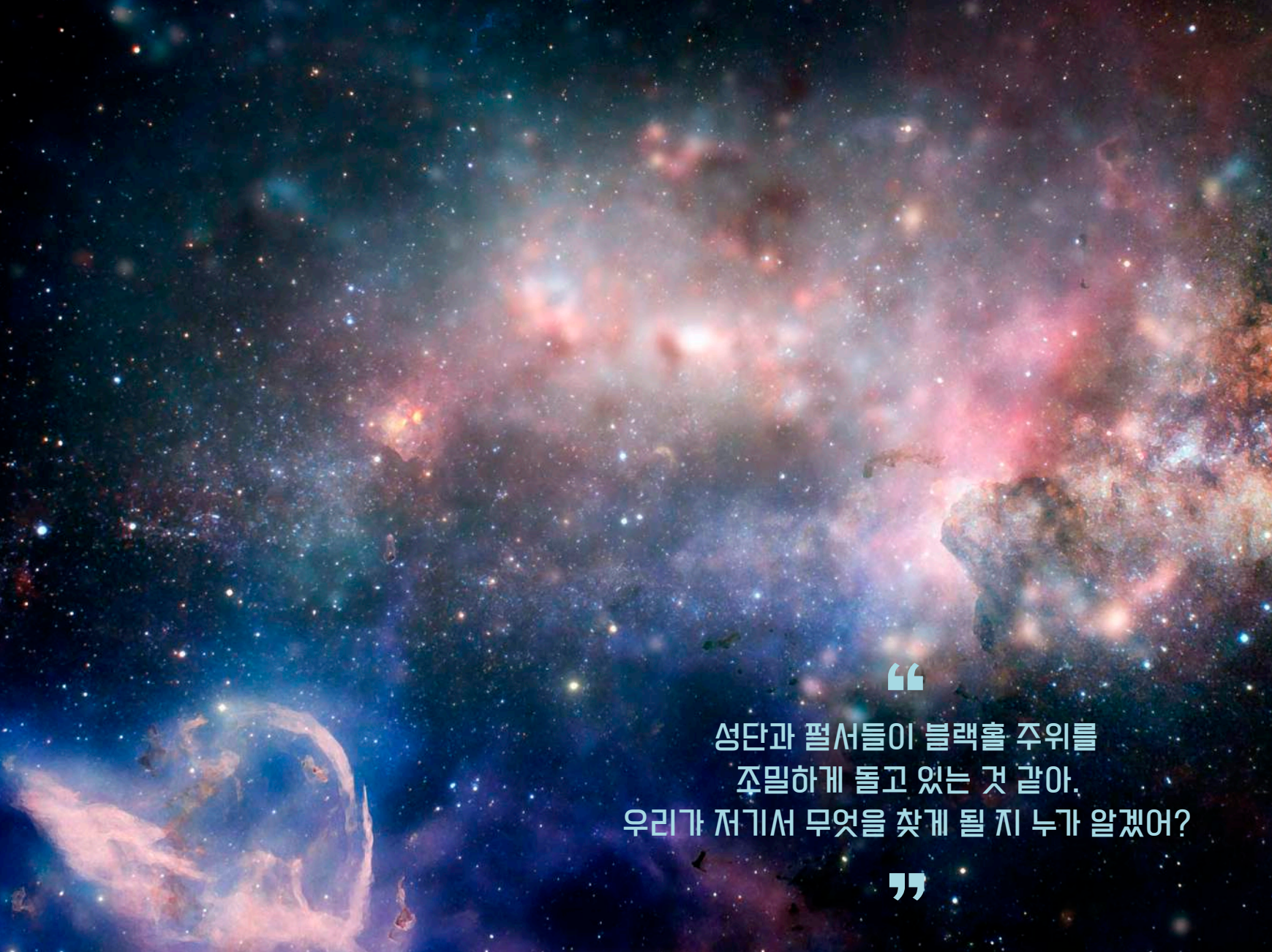
빨간색 주사위 1개



은색 주사위 9개



동영상 설명서를 보실 때,
자막을 한글로 설정하세요.



“

성단과 펄서들이 블랙홀 주위를
조밀하게 돌고 있는 것 같아.
우리가 저기서 무엇을 찾게 될 지 누가 알겠어?

”

게임 개요

게임 배경

때는 2849년, 성간 에너지 붐이 이제 막 시작하려 합니다. 여러분은 에너지 기업의 총수이며, 여러분의 라이벌 기업들은 펄서를 풍부하게 보유한 성단의 끝자락에 이미 조사선을 배치해, 부를 착취할 온갖 태세를 갖추었습니다.

플레이어들은 우주 공간에 거대하고 어마어마한 규모의 건축물들을 지어 기업의 범위를 넓힙니다. 자이로다인 생성기는 펄서 주변을 회전하며 순식간에 광범위한 지대를 넘나들며 에너지를 공급합니다. 에너지 전송체는 조사팀이 최근에 발견한 먼 행성들에게까지 에너지를 재분배합니다. 이제, 사업을 위한 경계는 뚫렸습니다!

게임 방법

게임은 8라운드를 진행하며, 각 라운드마다 아래의 단계를 순서대로 수행합니다.

1. **주사위 단계:** 각자 차례대로 주사위들을 가져옵니다.
2. **행동 단계:** 선택한 주사위를 사용해서 행동을 수행하여 턴을 진행합니다.
3. **생산 단계:** 점수를 계산하고 다음 라운드를 준비합니다.

점수는 에너지 분배 사업에서 해당 기업이 얼마나 성공적으로 역할을 수행했는지를 나타냅니다. 게임이 끝날 때 플레이어들은 다양한 방면에서 각자의 성과에 기초하여 추가 점수를 얻으며, 가장 많은 점수를 획득한 사람이 승리합니다.

게임 준비

주사위 보드: 주사위 보드는 유일하게 게임 인원수에 따라 특정 면으로 놓아야 하는 보드입니다. 알맞은 면으로 뒤집어서 성단 보드 주변 아무 곳에나 놓습니다.

4 이 면을 4인 게임으로 사용합니다.

2 3 이 면을 2인 또는 3인 게임으로 사용합니다.

나머지 구성품의 준비 방법은 6쪽에서 설명합니다.

성단 보드: 원하는 면을 펼쳐서 테이블 가운데에 놓습니다. 한 면은 막다른 길이 있는 구역이 있는데, 이는 조금씩 다른 전술을 사용하도록 되어 있습니다. 첫 번째 게임에서는 막다른 길이 표시되지 않은 면을 사용하시길 권장합니다. 이 면은 0점 칸위에 표시가 있습니다.

주사위: 주사위 수는 플레이어 수에 따라 변경됩니다.

9x **4인 게임:** 은색 주사위 9개 전부 및 빨간색 주사위를 사용합니다.

7x **2인 또는 3인 게임:** 은색 주사위 7개의 빨간색 주사위를 사용합니다. 2개의 은색 주사위는 박스 안에 두세요.

성단 보드 중앙의 블랙홀에 주사위들을 놓습니다.

중간값 표시 마커: 이 마커를 주사위 보드 근처에 놓습니다.

행성계 타일: 이 타일들의 내용이 보이지 않도록 뒤집어서 섞은 후 16개를 성단 보드 위 행성계 위치들에 놓습니다. 남은 타일은 내용을 보지 않은 채로 박스에 돌려놓습니다.

자이로다인 보드: 성단 보드 주변에 맞춰서 아무곳에나 놓습니다.

자이로다인 타일: 종류별로 분류하여 자이로다인 보드의 해당 칸에 분류한 타일들을 쌓아놓습니다.

건설 보상 타일: 7점 보상 타일을 4점 타일 위에 쌓은 형태로 3개 더미를 만듭니다. 이 더미들을 자이로다인 보드 위 더미를 표시된 칸에 놓습니다.

주사위 조정 보드: 성단 보드 주변에 맞춰서 아무곳에나 놓습니다.

±1 주사위 조정 토큰: 각자 1개씩 가져갑니다. 나머지는 주사위 조정 보드의 해당 칸에 쌓아놓습니다.

+2 주사위 조정 토큰: 이 토큰들을 주사위 조정 보드의 해당 칸에 쌓아놓습니다.

탐사 보너스 타일: 이 타일들을 섞고 내용이 보이지 않게 더미를 만들어서 모두가 달기 편한 곳에 쌓아 놓습니다.

6개의 목표 타일 중 3개: 첫 번째 게임에서는 ❄️ 이 표시되어있는 3개의 목표 타일을 사용할 것을 권장합니다. ❄️ 이 표시된 면이 위로 오도록 하여 성단 보드에 주변에 놓습니다. 일반 게임에서는 무작위로 3개의 타일을 선택하고 아무 면이나 위로 오도록 놓습니다. 사용하지 않는 목표 타일 3개는 박스에 돌려놓습니다.

시간 표시 마커: 이 마커는 현재 진행중인 라운드를 표시합니다. 기술 보드의 가장 안쪽 열을 가리키도록 놓습니다.

6개의 기술 보드 중 3개: 기술 보드는 I, II, III 3개의 카테고리로 나누어집니다. 일반 게임에서는 각 카테고리의 모드를 무작위로 조합할 수 있습니다. 예를 들면, DI, AII, CIII으로 조합할 수 있습니다. 하지만, 첫 번째 게임에서는 AI, AII 그리고 AIII 보드를 사용합니다. 이 보드들은 기술 설명서의 첫 번째 쪽에 자세한 설명이 있습니다. 이 보드들을 성단 보드에 주변에 맞춰서 두는데, 보드 I은 성단 보드쪽에, 보드 III은 바깥쪽에 오도록 놓습니다.

엔지니어링 큐브: 가져가기 쉽게 모두의 손이 닿는 곳에 놓습니다.

큐브 4개 묶음 토큰: 각 토큰은 엔지니어링 큐브 4개를 나타냅니다. 플레이어는 게임 중 자유롭게 큐브와 토큰을 교환할 수 있습니다.

송신기 타일: 알파벳에 따라 A, B 그리고 C 그룹으로 나눠놓습니다. 알파벳이 표기된 면이 위로 오도록 각 그룹을 쌓고 섞으세요. 모든 C 그룹 타일들이 밑으로, B 그룹 타일들이 중간으로, 그리고 A 그룹 타일들이 맨 위에 오도록 하여 하나의 더미를 만듭니다.

맨 위의 송신기 타일 3개를 집어서, 모두가 볼 수 있도록 주사위가 있는 면이 위로 오도록 송신기 더미 옆에 펼쳐놓습니다.



남은 구성품들은 다음 장에서 설명합니다.

개인 준비

플레이어 구성품

각자 한 가지 색깔을 선택해서, 아래의 구성품을 받습니다.

로켓 3개

(3인 또는 4인 게임에는
2개씩만 사용합니다.)



플레이어 마커

펼쳐 소유권 주장 고리 6개



100점 타일 1개



±1 주사위 조정 토큰 1개



4개의 본부 보드 중 1개: 첫 번째 게임에서는 본부 보드를 박스에 두도록 합니다. 일반 게임에서는 각 플레이어가 무작위로 선정된 본부 보드를 가지고 게임에서 어떤 면을 사용할 것인지 결정합니다. 주사위를 처음 굴리기 전에 결정해야 합니다.



각자 개인 참조표를 받습니다. 아래 설명에 따라 로켓, 점수 타일 및 마커들을 여러 게임 보드에 놓고, 나머지 구성품은 각자 앞에 놓습니다.

최초 위치 구성

무작위로 순서를 정해서, 각자 로켓 하나를 주사위 보드의 턴 순서 칸에 놓습니다. 이 턴 순서는 남은 게임 준비와 1라운드 동안의 순서를 결정합니다. 턴 순서는 라운드가 끝날 때마다 다시 정렬합니다.

주사위 보드의 순서 결정 트랙과 엔지니어링 트랙에 쓸 카운터로 각자 마커를 하나씩 놓습니다. 카운터는 아래 그림처럼 턴 순서의 역순으로, 즉 시작 플레이어의 카운터를 맨 아래에 두고 마지막 사람의 카운터를 맨 위에 놓습니다.



쌓아 둔 카운터를 시작 지점에 놓습니다. 시작 지점은 그림과 같은 표시가 있습니다.

3인 게임 구성도 같습니다. 4인 게임과는 다른 면의 주사위 보드를 사용하는 것만 잊지 마세요. 2인 게임을 준비하는 방법은 19쪽에 설명이 있습니다.

턴 순서 칸에 로켓을 놓습니다.

각 트랙의 시작 지점에
플레이어 마커를 놓고,
트랙의 카운터로 사용합니다.

순서 결정 트랙

엔지니어링 트랙

4인용 주사위 보드

성단 보드 가장자리 주변의 점수 카운터로도 마커를 사용합니다. 시작 플레이어는 5점을 가지고 시작합니다. 두 번째로 시작하는 플레이어는 6점을 가지고 시작합니다. 플레이어 수가 더 많다면, 세 번째 사람은 7점, 네 번째 사람은 8점을 가지고 시작합니다. 이 점수의 차이는 첫 번째 라운드에서 순서가 늦는 불리함을 보상합니다.

각 플레이어의 100점 타일을 0점 칸 근처에 놓습니다.



마지막 플레이어부터 시작하여 턴 순서의 역순으로 각 플레이어는 비어있는 출입 게이트를 한 개 선택하여 자신의 로켓 하나를 배치합니다.

3인 또는 4인 게임에서는, 각 플레이어가 턴 순서 칸과 출입 게이트에 로켓을 각각 하나씩 놓고, 남은 로켓 하나는 박스에 되돌려놓습니다. 세 번째 것은 2인 게임에만 사용되며, 19쪽에 설명이 있습니다.



“

엔지니어링 팀이 그리는데 신속하게든, 저렴하게든, 견고하게든 지을 수 있다더라. 셋 중 두 개만 골라봐.

주사위 단계

주사위 단계 요약

각 라운드마다 주사위를 굴리는 것으로 시작합니다. 4인 게임에서는 은색 주사위 9개를 모두 씁니다. 2인 또는 3인 게임에서는 은색 주사위를 7개만 씁니다. 각 플레이어는 두 개의 주사위를 선택하고, 이 주사위로 행동 단계에서 행동의 비용으로 사용합니다. 주사위 고르면서 순서 결정 및 엔지니어링 트랙에서의 카운터 위치가 바뀔 수 있습니다. 모두가 주사위를 고르고 나면 한 개의 은색 주사위가 남을 것입니다(2인 게임에서는 3개). 남은 주사위를 복사하여, 행동 단계 동안 보너스 주사위로 사용할 수 있습니다.

주사위 굴리기

첫 번째 플레이어(턴 순서 칸의 첫 번째 칸에 로켓이 있는 사람)가 은색 주사위를 모두 굴립니다. 이번 라운드 동안 사용할 주사위의 숫자가 결정되는 것입니다. 굴린 주사위들을 숫자에 따라 주사위 보드의 같은 숫자 칸에 놓습니다.

알아두세요: 빨간색 주사위는 굴리지 않습니다. 일단 지금은 블랙홀에 둡니다.

중간값 정하기

가운데에 있는 주사위에 의해 중간값이 정해집니다.



알아두세요: 이 예시는 3인 게임에 해당되는 것입니다. 4인 게임에서는 은색 주사위 9개를 전부 사용합니다.

중간값을 새로 정할 때는, 모든 주사위를 일렬로 순서대로 놓습니다. 그 열의 정가운데에 있는 주사위가 중간값 주사위입니다.

중간값 표시 마커를 중간값 주사위가 있는 칸에 놓습니다. 손으로 그 칸에 있는 모든 주사위들을 가립니다.



주사위 칸을 가리고 보면, 주사위가 그 칸의 오른쪽에 더 많은지 왼쪽에 더 많은지 쉽게 알 수 있을 것입니다. 만약 왼쪽에 주사위가 더 많다면, 마커를 왼쪽으로 한 칸 옮기세요. 오른쪽에 주사위가 더 많다면, 마커를 오른쪽으로 한 칸 옮깁니다. 이 경우, 마커는 두 개의 주사위 칸 사이에 있게 됩니다.



양쪽에 같은 양의 주사위가 남았다면, 마커를 있던 자리 그대로 주사위 칸에 둡니다.



주사위 가져오기

시작 플레이어부터 차례로 주사위를 가져옵니다. 중간값 표시 마커를 기준으로, 가져온 주사위의 위치에 따라 자신의 카운터 두 개 중 하나를 왼쪽이나 오른쪽으로 옮깁니다. 일반적으로, 순서 결정 카운터를 옮길지 엔지니어링 카운터를 옮길지 스스로 선택할 수 있습니다.

선택한 카운터 옮기기

중간값 표시 마커의 오른쪽 칸에서 주사위를 가져왔다면, 카운터를 오른쪽으로 옮깁니다. 왼쪽 칸에서 가져왔으면 카운터를 왼쪽으로 옮깁니다. 옮기는 칸 수는 중간값 마커에서 몇 칸 떨어진 곳에서 주사위를 가져왔는지에 따라 결정됩니다.



예시:



녹색은 주사위 2를 가져오고, 엔지니어링 카운터를 옮기기로 합니다. 두 칸 왼쪽으로 이동합니다.

중간값 표시 마커가 주사위 칸에 있다면, 아래 예시처럼 그 칸에서 주사위를 가져올 때 자신의 카운터를 옮기지 않습니다.



알아두세요: 트랙에서 카운터를 왼쪽으로 움직이는 것은 좋은 주사위를 선택하는 것과 마찬가지로 장점이 있습니다. 엔지니어링 트랙은 엔지니어링 큐브를 얻게 해 줍니다. 순서 결정 트랙은 다음 라운드의 턴 순서를 결정합니다. 이러한 혜택은 생산 단계에서 얻습니다. 자세한 내용은 16쪽에 설명되어 있습니다.

카운터 더미

자신의 카운터 위에 다른 카운터가 있을 때 자신의 카운터를 옮기면, 위의 카운터는 전과 같은 순서대로 있던 칸에 놓습니다. 자신의 카운터를 옮긴 칸에 다른 카운터가 있으면, 이미 있던 카운터 위에 놓습니다. 위에 있는 카운터는 그 아래에 있는 다른 어떤 카운터보다 “앞서”있다고 생각해야 합니다.

특수한 상황

트랙 오른쪽 끝에서 카운터를 더 오른쪽으로 움직여서 트랙의 바깥으로 밀어낼 수는 없습니다. 어떤 주사위를 골랐는데 두 개의 카운터가 전부 이동할 공간이 충분치 않다면 다른 주사위를 선택해야 합니다.

남은 주사위 중 어떤 것을 골라도 자신의 카운터 둘 다 오른쪽 바깥으로 몰아내는 상황이면, 아무 주사위나 하나 고르고, 카운터 하나를 선택합니다. 그 카운터를 가장 오른쪽 칸의 맨 아래에 놓습니다.

선택한 주사위가 선택한 트랙의 왼쪽 바깥으로 카운터를 물게 된다면, 카운터를 트랙의 가장 왼쪽 칸에 놓습니다.

카운터가 트랙의 왼쪽 끝에 있는 카운터 더미에 있는 상황에서, 더 왼쪽으로 이동하기로 선택했다면, 카운터를 그 더미의 맨 위로 옮기세요.

예시: 빨강은 한 칸 왼쪽으로 이동할 수 있는 주사위를 고르고, 순서 결정 트랙의 카운터를 옮기기로 선택합니다. 빨강의 카운터를 맨 위로 옮깁니다.



두 번째 주사위

각 플레이어가 한 개의 주사위를 턴 순서대로 얻은 다음, 이번에는 역순으로 두 번째 주사위를 얻습니다. 이 페이지 있는 예시에서는 플레이어들이 다음과 같은 순서로 선택합니다: 초록, 노랑, 빨강, 빨강, 노랑, 초록. 첫 번째 플레이어가 두 번째 주사위를 가장 마지막에 선택합니다.

예외: 2인 게임에서는 19쪽에 설명하는 것처럼, 각 플레이어가 턴 순서 칸에 로켓을 두 개씩 놓는데, 그 순서대로 선택합니다.

3인 또는 4인 게임에서는, 주사위 보드에 주사위가 한 개 남습니다. 2인 게임에서는, 세 개의 주사위가 남을 것입니다. 어느 경우에도, 주사위 보드에 남은 주사위는 행동 단계 중에 4개의 엔지니어링 큐브를 쓰는 보너스 주사위로 주사위값이 복사될 수 있습니다. 자세한 내용은 15쪽에서 설명합니다.

주사위 굴리기 변형

첫 번째 라운드에서 너무 극단적으로 주사위를 굴리는 혼란을 피하기 위하여, 처음 주사위를 굴릴 때만 아래에 설명하는 대로 따라 하세요:

- 4인 게임에서는 6개의 주사위를 각각 1, 2, 3, 4, 5 및 6으로 설정합니다. 3개의 나머지 주사위만 굴립니다.
- 2인 또는 3인 게임에서는 4개의 주사위를 각각 2, 3, 4 및 5로 설정합니다. 3개의 나머지 주사위만 굴립니다.

중간값을 원래 규칙대로 결정하세요.



2인 및 3인 게임 구성하기



4인 게임 구성하기

“

들어봐. 우리 에너지 원천은 너무나도 무한해.
우린 뭐든 할 수 있어.

행동 단계

행동 단계 요약

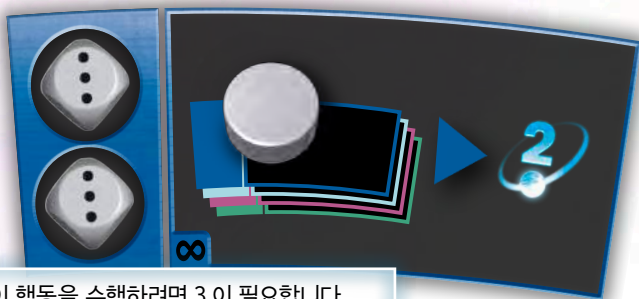
행동 단계에서는 각 플레이어마다 한 턴씩 진행합니다. 자신의 턴에 주사위 보드에 가져온 두 개의 주사위를 이용하여 행동을 수행하게 됩니다. 다양한 방법으로 추가 행동을 위한 보너스 주사위를 얻을 수 있는데, 각자 한 턴에 하나의 보너스 주사위만 사용할 수 있습니다.

턴 순서 칸에 놓인 로켓 순서대로, 현재 라운드의 시작 플레이어부터 턴을 진행합니다.

행동 비용 지불

각각의 행동은 특정한 주사위를 요구합니다. 하려고 하는 행동의 값에 정확히 맞는 주사위를 사용해서, 행동에 대한 비용을 지불합니다.

예시:



이 행동을 수행하려면 3이 필요합니다.
다른 숫자의 주사위로는 수행할 수 없습니다.

행동의 비용을 지불하면서 사용한 주사위는 블랙홀에 놓습니다. 이 주사위는 이번 라운드에서 다시 사용될 수 없습니다.

주사위 조정하기

각 플레이어는 한 개의 ± 1 주사위 조정 토큰을 가지고 시작합니다. 게임 중에 조정 토큰을 더 얻을 수 있습니다. 이 토큰들은 주사위 숫자를 변경하는데 사용될 수 있습니다. 사용한 토큰은 주사위 조정 보드에 돌려놓습니다.



이 토큰은 주사위값에 1 더하거나 뺄 수 있습니다.

예를 들면, 토큰을 공급처에 내면 4였던 주사위 숫자를 3이나 5로 바꿀 수 있습니다.



이 토큰은 주사위값에 2를 더합니다.

예를 들면, 4를 6으로 바꿀 수 있습니다.

예시: 왼쪽의 예시에서 해당 기술에 특허를 내길 원한다고 가정해 봅시다. 주사위 3이 필요합니다. 만약 ± 1 토큰을 한 개 가지고 있다면, 그것을 사용하여 2나 4인 주사위를 3으로 바꿔서 행동을 수행할 수 있습니다.

주사위 조정 토큰 여러 개를 한꺼번에 쓸 수 없습니다. 말하자면, 3을 6으로 만들 수는 없는 것입니다. 단, 특정 기술들은 행동의 원래 비용보다 높거나 낮은 값으로 행동을 수행할 수 있도록 해 줍니다. 이런 기술들은 주사위 조정 토큰과 함께 사용할 수 있습니다.

주사위를 6보다 큰 수로 바꿀 수도 있습니다. 대부분의 행동들에는 7이나 8을 사용할 수 없습니다만, 조사선 비행 행동에서는 7이나 8을 쓸 수 있습니다. (10쪽을 참고하세요.) 그렇지만, 주사위를 0으로 바꿀 이유는 없습니다.

행동 개요

자신의 턴에 할 수 있는 일은 다음과 같습니다.

- 조사선 비행
- 펄서 개발(자이로다인 가져오기, 자이로다인 회전 시작)
- 에너지 전송체 건설(송신기 가져오기, 송신기 한 단계 완성)
- 기술 특허
- 본부 프로젝트 완료
- 주사위 조정 토큰 가져오기

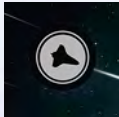
개인 참조표에 행동이 모두 나와 있습니다. 한 번 이상 같은 행동을 선택할 수 있으며, 유일한 제한은 행동마다 딱 맞는 주사위를 써야 하는 것입니다.

“
점프 게이트를 찾기 전에는, 우리 태양계의 끝이
생각할 수 없을 정도로 멀었어. 그런데 그 후에는...
은하계 전체가 갑자기 가까워졌어.
”

조사선 비행

각 플레이어는 조사선을 하나씩 가지고 있습니다. 조사선의 일은 성단을 탐사하고, 펄서에 소유권을 주장하고 여러 행성에 파워 스테이션을 짓는 것입니다.

출입 게이트

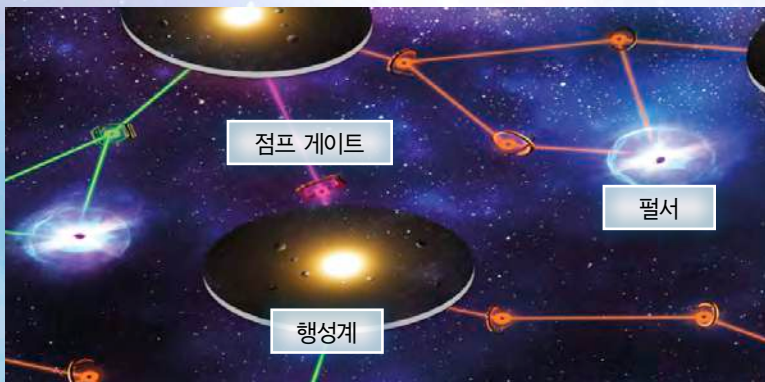


각 조사선은 서로 다른 출입 게이트에서 시작합니다. 게임 시작 시, 플레이어들이 던 순서의 역순으로 출입 게이트를 선택합니다. 이 게이트들은 첫 비행을 시작하는 출발 지점입니다. 출입 게이트로 비행할 수는 없습니다.

비행

조사선 비행을 하려면 주사위 숫자와 상관없이, 주사위 한 개를 사용합니다. 주사위값은 그 비행의 비행 구간 수를 결정합니다. 그 수에 딱 맞게 비행을 해야 하며, 못 미치거나 더 멀리 비행할 수 없습니다. 주사위 조정 토큰을 사용하여 주사위값을 바꿔서 7이나 8까지도 비행할 수 있습니다. (9쪽 설명을 참고하세요.) 0만큼의 거리는 비행할 수 없습니다.

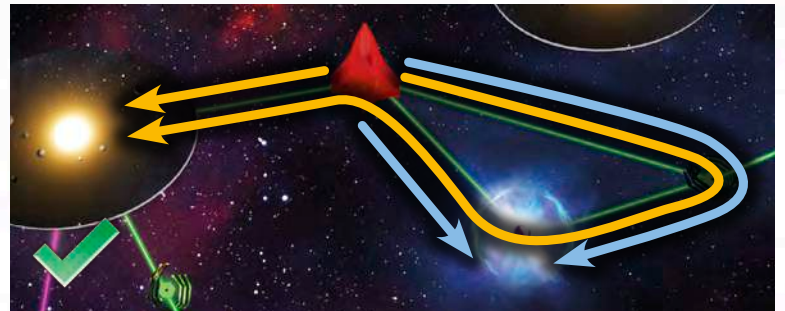
항상 비행 구간을 따라 비행을 해야 합니다. 각 비행 구간은 두 개의 지점을 연결하는데, 연결 가능한 지점들은 아래와 같습니다:



알아두세요: 어떤 펄서들은 고립되어 있습니다

- 고립된 펄서에는 비행 구간이 연결되어있지 않습니다. 조사선을 고립된 펄서로 비행할 수는 없습니다.

아래는 정상적인 비행의 예시입니다.



빨강은 주사위 1이나 2로 펄서에서 비행을 끝낼 수 있습니다(하늘색 이동선). 또한, 1이나 4로 행성계에서 비행을 종료할 수 있습니다(노란색 이동선).

한 번의 행동(주사위 한 개, 때에 따라 조정 토큰 사용)을 수행하는 동안에는 각각의 비행 구간을 한 번만 사용할 수 있습니다.

아래의 비행은 인정되지 않습니다.



빨강은 펄서에서 비행을 종료하고 싶어합니다. 이 경우, 3이나 5는 쓸 수 없습니다. 지나온 비행 구간을 되짚어가는 것이기 때문에, 이렇게 이동해서는 안됩니다.

이 제한은 한 번의 비행, 즉, 하나의 주사위를 실행하는 동안만 적용됩니다. 같은 턴에 다른 비행을 한다면, 그 전의 비행에서 지나온 비행 구간을 다시 지나가는 것은 괜찮습니다.

행성

만약 자신이 처음으로 어떤 행성계를 지나거나 그 곳에서 비행을 마치면, 비행을 끝낸 후에 해당 행성계 타일을 앞면으로 뒤집습니다. 타일 앞면에는 행성이 여러 개 있습니다.

4인보다 적은 수로 게임을 할 때, 일부 행성들은 사용하지 않는 색깔의 플레이어 마커를 놓습니다. 2인 게임에서는 사용하지 않는 색깔의 마커 하나를 3+로 표기된 행성 위에 놓습니다. 2인 또는 3인 게임에서는 4로 표기된 행성 위에 놓습니다. 이렇게 마커를 놓은 행성들은 게임에서 사용할 수 없습니다.

행성계를 처음 발견했던 늦게 발견했건, 행성계의 행성 중 하나에 자신의 마커를 놓아서 스테이션을 건설할 수 있습니다. 다음 규칙에 따라 건설할 수 있는 행성이 제한됩니다.

- 하나의 행성에는 하나의 마커만 놓을 수 있습니다.
- 특히, 3+로 표시된 행성들은 2인 게임에서는 사용할 수 없으며, 4로 표시된 행성들은 2인 또는 3인 게임에서 사용할 수 없습니다.
- 어떤 행성계의 행성 하나에 이미 자신의 스테이션을 가지고 있다면, 그 행성계의 다른 행성에 추가로 자신의 스테이션을 지을 수 없습니다.



각 행성계는 타일에 그려진 탐사 보너스를 제공합니다. 행성계에서 비행을 종료하고, 푸른 행성에 스테이션을 건설해야만 탐사 보너스를 얻습니다. 행성계마다 적어도 하나의 푸른 행성이 있기 때문에, 행성계에 최초로 도착해서 비행을 마친 사람은 푸른 행성에 마커를 놓고 탐사 보너스를 받게 됩니다. 만약 푸른 행성과 죽은 행성 둘 다 사용 가능하다면, 해당 행성계에서 비행을 종료한 경우만 푸른 행성에 지을 수 있습니다. 아래는 상황에 따른 규칙입니다.

- 어떤 행성도 사용할 수 없거나 해당 행성계에 이미 자신의 스테이션이 있다면, 새로운 스테이션을 건설할 수 없으며 보너스도 얻지 못합니다.
- 행성이 사용 가능하다면, 해당 행성계에서 비행을 종료했는지 그 곳을 그냥 지나쳤는지에 따라 선택이 달라집니다.
 - 행성계를 비행하여 지나친다면, 사용할 수 있는 죽은 행성이 있으면 그 위에 자신의 마커를 놓아야 합니다. 사용할 수 있는 죽은 행성이 없으면, 푸른 행성 위에 자신의 마커를 둡니다. 둘 중 무엇을 하더라도, 보너스를 얻지 못합니다.
 - 행성계에서 비행을 종료한다면, 사용할 수 있는 푸른 행성이 있으면 그 위에 자신의 마커를 놓아야 합니다. 이 경우, 플레이어는 탐사 보너스를 얻습니다. 사용 가능한 푸른 행성이 없다면, 사용 가능한 죽은 행성 위에 스테이션을 짓고 탐사 보너스는 얻지 못합니다.

특수한 상황: 가끔은 한 번의 비행으로 이미 방문했던 행성에서 비행을 종료할 수도 있습니다. 이 경우, 비행 종료 시 스테이션을 세우고 이전의 방문을 무시하세요.

탐사 보너스

위에 설명한 것처럼 행성계에서 비행이 끝나거나 푸른 행성에 스테이션을 세울 때는 탐사 보너스를 얻을 수 있습니다. 그때, 행성계 타일에 그려진 보너스를 받거나 탐사 보너스 타일을 뽑아 가질 수 있습니다. 대부분의 보너스 타일은 불특정한 점수를 제공합니다. 몇몇 타일은 다른 혜택을 제공하기도 합니다. 각 아이콘에 대한 의미는 설명서의 마지막 장에서 설명합니다.



예시:

만약 이 행성계에서 비행을 끝내고 푸른 행성에 스테이션을 건설한다면, 표시된 주사위 조정 토큰을 가져올 수 있습니다. 해당 탐사 보너스를 원하지 않으면, 탐사 보너스 타일 하나를 무작위로 뽑아서 해당하는 혜택을 얻습니다.

대부분의 탐사 보너스 타일은 즉시 해결하고 버립니다. 만약 타일 하나를 뽑아야 하는데 타일 더미가 비어있다면, 버려진 타일들을 다시 섞어서 새로운 더미를 만듭니다.

펄서 소유권 주장

조사선으로 비행하면서 펄서에 소유권을 주장할 수 있습니다. 만약 소유권이 주장되지 않은 펄서에서 비행을 종료하면 그 펄서 주위에 자신이 가진 고리 중 하나를 놓아 소유권을 주장합니다. 한 번 펄서에 소유권 고리가 놓이면, 다른 플레이어는 그 펄서의 소유권을 주장하거나 개발할 수 없습니다.

특수한 상황: 누군가 이미 6개의 펄서에 소유권을 주장했다면, 그 사람에게 남은 소유권 주장 고리가 없습니다. 이후에, 펄서에서 비행을 종료해도 소유권을 주장할 수 없습니다.

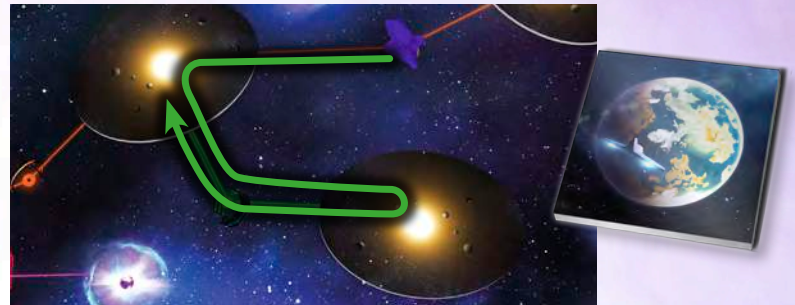
방문

특정 기술들은 정해진 종류의 지점을 방문할 때 혜택을 줍니다. 지점을 방문하는 것은 그 곳에서 비행을 종료하거나 비행으로 통과하는 것을 뜻합니다. 자신의 비행이 시작된 지점은 방문한 것으로 보지 않습니다. (한 번의 비행으로 시작 지점에 되돌아 오는 것은 방문으로 인정됩니다.)

막다른 길

보드의 한 쪽 면에는 막다른 길로 끝나는 지점들이 있습니다. 막다른 길로 이어지는 경로는 비행 구간이 두 줄로 표시되어 있습니다. 이것은 한 번의 행동으로 그 경로를 따라 나갔다가 돌아올 수 있다는 것을 의미합니다. 밖으로 나가는 것에 하나의 비행 구간을 쓰고 돌아오는 것에 다른 하나의 비행 구간을 쓰는 것입니다.

예시: 아래는 정상적인 비행입니다.



막다른 길은 플레이어를 동떨어진 길로 인도하지만, 막다른 길을 탐사할 때 얻는 혜택도 있습니다. 만약 조사선으로 막다른 길에 있는 펄서의 소유권을 주장하거나, 막다른 길에 있는 행성계에 스테이션을 건설한다면 탐사 보너스 타일을 한 개 뽑습니다. (이것은 행성계 타일에서 원래 얻는 탐사 보너스에 더하여 추가로 얻는 것입니다.)

예시:

위 그림에서 파랑이 3을 쓴다면, 두 개의 행성계에 스테이션을 짓게 됩니다. 막다른 길에 있는 행성계에서 막다른 길의 보상으로 탐사 보너스 타일을 뽑습니다. 그리고 나서 그 행성계에서 비행을 종료한 보상으로 행성계의 보너스를 얻거나 타일을 뽑습니다.

만약 파랑이 4를 쓰면, 두 개의 행성계에 스테이션을 짓게 되며, 한 개의 탐사 보너스 타일을 뽑습니다. 두 개의 행성계 중 하나가 막다른 길이기 때문입니다.

만약 파랑이 5를 쓰면, 막다른 길 행성계에 스테이션을 지은 보상으로 탐사 보너스 타일을 뽑습니다. 그런 다음, 다른 행성계로 돌아가서 비행이 종료되기 때문에, 그 보상으로 해당 행성계 타일의 보너스를 얻거나 다른 탐사 타일을 뽑을 수 있습니다.

조사선 비행 요약

- 정확히 주사위값 만큼만 움직입니다. (주사위값은 여러 방법으로 조정 가능)
- 방문한 행성계가 공개되지 않았다면 공개합니다.
- 행성계를 통과하면 그 행성계의 죽은 행성에 마커 하나를 놓습니다. 마커를 놓을 수 있는 죽은 행성이 없으면 푸른 행성에 놓을 수 있습니다.
- 한 행성계에서 비행을 종료하면, 푸른 행성에 마커를 놓고 탐사 보너스를 얻습니다. 마커를 놓을 수 있는 푸른 행성이 없으면, 그 마커는 죽은 행성에 놓을 수 있으나, 탐사 보너스는 얻지 못합니다.
- 펄서에서 비행을 종료하면, 그 펄서의 소유권을 주장합니다.
- 막다른 길에 있는 펄서의 소유권을 주장하거나, 막다른 길에 있는 행성계에 스테이션을 세우면 탐사 보너스 타일을 하나 뽑습니다.

“

관단해. 큰 고리를 만들어. 그 고리가 펄서와 같이 회전하기 시작하는거야. 그 다음엔, 회전 속도가 빛보다 빨라지려는 순간, 그 에너지가 다른 차원으로 밀려 들어갈거야.

펄서 개발

펄서 개발 요약

펄서 에너지를 활용하려면 다음의 세 가지 단계를 거쳐야 합니다.

1. 펄서 소유권 주장(조사전 비행 행동의 일부이며, 별도의 행동을 쓰지 않습니다.)
2. 자이로다인 건설 시작(별도의 행동을 쓰지 않습니다.)
3. 자이로다인 회전 시작

펄서 소유권 주장

앞서 설명한 것과 같이, 보통 비행을 끝낼 때 펄서 소유권을 주장합니다.



일부 기술 및 송신기는 펄서 소유권을 주장할 수 있게 합니다. 이 경우에는, 반드시 고립된 펄서를 선택해야 합니다. 다시 말해서, 비행 구간이 연결되지 않은 펄서 중 하나를 골라야 합니다.

플레이어가 한 번 펄서의 소유권을 주장하면, 게임 내 그 플레이어의 것이 됩니다. 그 사람 이외에 아무도 그 펄서의 소유권을 주장하거나 그 펄서를 개발할 수 없습니다. 플레이어는 각자 6개의 소유권 고리가 있기 때문에, 최대 6개의 펄서 소유권을 주장할 수 있습니다.

자이로다인 타일 가져오기

소유권을 확보한 펄서를 개발하려면 자이로다인 타일이 필요합니다. 행동으로 주사위 하나를 써서 자이로다인 보드에서 자이로다인 타일을 한 개 가져올 수 있습니다. 소형 자이로다인을 가져오려면 주사위 1이 필요하고, 중형은 2, 대형은 4가 필요합니다. 자이로다인 보드에 주사위값이 표시되어 있습니다.



하지만, 해택의 일부로 자이로다인을 받는 다른 행동을 수행하는 것이 좀 더 효과적입니다. 특정 행성계, 본부 프로젝트 및 기술은 한 개 이상의 자이로다인 타일을 가져올 수 있는 기회를 제공합니다. 이러한 방법으로 자이로다인 타일을 가져올 때는 정해진 것을 가져와야 할 수도 있고, 가끔은 선택해서 가져올 수도 있습니다.

펄서 소유권을 아직 주장하지 않았어도 자이로다인 타일을 가져올 수 있습니다. 자이로다인 타일을 사용할 준비가 될 때까지 게임 테이블 위 자신의 앞에 놓습니다.

자이로다인 건설 시작

소유권 고리를 놓은 펄서와 자이로다인을 가졌다면 바로 건설을 시작할 수 있습니다.



자이로다인 타일을 펄서 소유권 고리 안에 놓을 때, 건설 중이라는 것을 알 수 있도록 이 면이 위로 오게 놓습니다.

펄서 한 곳에는 한 개의 자이로다인만 놓을 수 있으며, 한 번 펄서에 자이로다인을 올려 놓으면 다른 것으로 교체할 수 없습니다. 그러나, 자이로다인을 얻는다고 해서 연자마자 바로 펄서에 건설을 시작할 필요는 없습니다. 건설은 자신의 턴에 언제든지 시작할 수 있고, 자기 앞에 두었다가 추후 라운드의 턴을 진행하면서 시작해도 됩니다. 건설을 시작하는 것은 행동으로 치지 않습니다.

자이로다인 건설 보상

자이로다인은 에너지 분배 산업에서 추구하는 엔진이기 때문에, 자이로다인 건설 프로젝트를 수행하면 특별한 보상이 지급됩니다. 요건은 아래와 같습니다:

- 같은 규격의 자이로다인이 적어도 2개 필요합니다.
- 해당 자이로다인들이 게임 보드위에 있어야 합니다. 즉, 자신이 소유권을 주장한 펄서 위에 놓아야 합니다. (자이로다인이 건설 중이던 회전 중이던 문제 되지 않습니다.)

위의 요건을 전부 충족한 첫 번째 플레이어는 7점을 얻습니다. 해당 플레이어는 자이로다인 보드의 해당 칸에서 7점 보상 타일을 가져옵니다. 자이로다인 규격에 대한 요건을 충족한 두 번째 플레이어는 4점 보상 타일을 가져오면 됩니다.



자이로다인의 규격 별로 7점 및 4점 보상이 각각 있습니다. 한 사람이 다른 규격에 대해 각기 보상을 받을 수 있습니다. 한 규격의 두 가지 보상을 모두 가져올 수도 있는데, 누군가 한 규격의 자이로다인 4개를 보드에 올렸고, 다른 사람들은 해당 규격의 자이로다인이 없거나 1개 있으면 그 규격의 4점 보상 타일도 가져옵니다.

가져온 보상 타일을 잘 보관하세요. 많은 게임에서 이들은 추가 효력을 발휘하지 않겠지만, 몇몇 게임은 게임이 끝났을 때 보상 타일들에 대해 추가 점수를 얻는 기술이 있습니다.

자이로다인 완성(회전 시작)

펄서에 건설 중인 자이로다인이 있으면, 타일에 보이는 주사위 숫자를 사용하여 완성할 수 있습니다. 주사위를 써서 타일을 뒤집습니다. 이제 펄서로부터 에너지를 모으기 시작합니다.

- 소형 자이로다인을 뒤집으려면 주사위 3이 필요합니다.
- 중형 자이로다인은 주사위 5가 필요합니다.
- 대형 자이로다인은 주사위 6이 필요합니다.



한 번 뒤집으면, 자이로다인이 “회전하는” 상태가 됩니다. 이후로는 게임이 끝날 때까지 계속 돌면서 점수를 냅니다. 이 점수는 생산 단계에서 받게 되며, 자세한 설명은 16쪽에 있습니다.

에너지 전송체 건설

송신기 가져오기

에너지 전송체는 한 개 이상의 송신기로 구성되는데, 송신기 하나는 여러 단계에 걸쳐 완성됩니다. 건설을 시작하려면 송신기 타일이 필요합니다.

각 라운드마다 매번 다른 3개의 송신기가 펼쳐집니다. 하나를 가져오려면 간단히 해당 타일에 표시된 주사위들 중에서, 숫자에 맞는 주사위 하나를 사용하면 됩니다. 자신의 첫 번째 송신기를 자기 앞에 놓습니다. 플레이어 마커로 사용한 주사위값을 덮어서 해당 비용을 지불했다는 것을 표시합니다. 이제 자신의 전송체에 첫 번째 송신기가 생긴 것입니다.

송신기 연결하기

모든 송신기는 서로 연결될 수 있습니다. 몇몇 송신기는 양쪽으로 연결할 수도 있습니다. 타일의 끝을 서로 이어서 연결하는데, 연결 가능한 타일의 끝은 주사위의 반쪽 모양이 표시되어 있습니다.

두 번째 송신기를 얻으면 첫 번째 송신기에 연결할 수 있습니다. 두 송신기가 모두 완성되면 두 타일이 연결되어 만들어진 보너스 주사위를 사용할 수 있습니다. 송신기는 서로 타일 끝이 연결되어야 하지만, 같은 방향일 필요는 없습니다. 위아래가 엇갈린 형태로 연결되어도 됩니다.

새 송신기를 가져올 때마다 그 즉시 이 송신기를 가지고 있는 다른 송신기에 연결할 것인지 아니면 새로운 전송체의 첫 번째 송신기로 사용할 것인지 결정해야 합니다. 한 번 연결된 송신기의 연결은 끊을 수 없습니다. 또한, 연결하지 않고 따로 둔 송신기를 나중에 다른 전송체에 연결할 수 없습니다.



온라인 송신기

송신기를 완성하기 위해서는 해당 타일에 표시된 각각의 주사위를 써야 합니다. 주사위 중 한 개는 송신기를 가져올 때 이미 사용해서 값이 치렀을 것입니다. (자신의 마커로 덮은 주사위 아이콘이 타일을 가져올 때 지불한 주사위 비용입니다.) 비용은 원하는 순서로 지불할 수 있으며, 여러 라운드에 걸쳐 완성해도 됩니다. 비용을 지불할 때마다 마커로 해당 주사위값을 덮으세요.

마지막으로 비용을 지불하자마자, 송신기에 표시된 즉시 얻는 혜택을 받습니다. 그리고 나면 송신기를 뒤집습니다. (자신의 마커를 다시 가져오세요.) 앞으로 라운드가 끝날 때마다 뒤집은 면에 보이는 혜택을 받습니다. 이제 송신기가 온라인 상태가 되어, 에너지 그리드 전체를 오가며 파워를 모으고 분배할 수 있게 되었습니다.

송신기 타일을 뒤집을 때는 송신기들의 연결이 뒤집기 전과 같아야 합니다. 연결 부분을 바꿔서는 안됩니다. 송신기를 건설할 때 보이는 면의 검은색 반쪽 주사위는 온라인 쪽으로 뒤집으면 빨간색 반쪽 주사위 형태로 보이도록 바꿉니다.

몇몇 송신기는 비용이 딱 하나만 표시되어 있습니다. 이러한 송신기를 가져오면 그 송신기는 전체 가격을 지불한 셈이니 즉시 뒤집습니다.

송신기 타일에 표시된 혜택은 이 설명서의 마지막 장을 참고하세요.

송신기 보너스 주사위

서로 연결된 송신기 두 개를 전부 뒤집었다면, 연결 부분에 생성된 빨간색 주사위를 얻게 됩니다. 이 주사위는 이번 턴에 보너스 주사위로 사용할 수 있습니다. 보너스 주사위에 대해서 15쪽에 자세한 설명이 있습니다. 만약 이번 턴에 사용하지 않으면 이 보너스 주사위는 사라집니다.

주사위 눈이 0인 주사위도 사용할 수 있습니다만, 제 역할을 하게 하려면 주사위 조정 토큰이 필요할 것입니다. 예를 들자면, 0인 주사위로 조사선 비행을 할 수는 없습니다. 단, 몇몇 기술들은 특정 행동에 주사위 조정 기능이 있어서, 0인 주사위로 특정 행동을 할 수 있습니다.



에너지가 전혀 나오고 있는 것 같지 않아.
우리 일은 에너지를 찾아 어딘가로 보내는거야.



“
중간 관리자? 기왕이면 사람을 엔지니어링 하는
사람이라고 생각해주면 좋겠는데.

본부 프로젝트 완료



게임에는 여러 가지 추가 행동을 제공하는 양면 본부 보드가 4개 있습니다. 본부 보드가 없는 편이 게임을 이해하기 쉽기 때문에, 첫 번째 게임에서는 본부 보드를 쓰지 않는 것을 권장합니다. 본부 보드 없이 플레이할 때는 반드시 기술

보드 AI, AII, AIII을 사용해야 합니다.

일반 게임에서는 게임 시작 시에 무작위로 본부 보드를 받게 됩니다. 자신의 본부 보드는 자기 기업만의 고유한 것으로, 다른 플레이어는 자신의 본부 보드를 사용할 수 없습니다.

양면 보드

본부 보드는 양면으로 되어있습니다. 게임 시작하고 처음으로 주사위를 굴리기 전까지, 게임 동안 어떤 면을 사용할 것인지 결정해야 합니다. 1면은 자이로다인을 건설하는 데 약간 더 좋으며, 2면은 조사선 비행에 약간 더 좋습니다.

프로젝트 피라미드

본부 프로젝트들은 피라미드 형태로 배치되어 있습니다. 처음에는 맨 아래 열에 있는 프로젝트만 완료할 수 있습니다. 두 번째 열에 있는 프로젝트는 그 아래에 있는 두 개의 프로젝트가 완료된 다음에 할 수 있습니다. 세 번째 열에 있는 프로젝트는 그 바로 아래에 있는 프로젝트를 완료해야 할 수 있습니다.

꼭대기에 있는 프로젝트는 그 외 모든 프로젝트가 완료되어야 수행 가능합니다. 꼭대기 프로젝트는 높은 점수를 얻을 기회를 주기 때문에, 본부 프로젝트에 많은 공을 들인 사람은 보상을 받게 될 것입니다.

프로젝트 완료하기

각 프로젝트는 게임당 한 번만 완료할 수 있습니다. 프로젝트 하나를 완료하려면 지정된 주사위를 사용하고, 프로젝트를 완료한 후에는 자신의 마커 하나를 올려서 완료한 프로젝트임을 표시합니다.

프로젝트 종류



대부분의 프로젝트는 완료한 즉시 일회성 혜택을 제공합니다. 이는 행성계 타일로 얻는 보너스와 비슷합니다. 이러한 혜택에 대해서는 이 설명서의 마지막 장에 자세한 안내가 있습니다.



어떤 프로젝트는 완료하면 게이트 런 기회를 제공합니다. 프로젝트에 게이트 런 외에 다른 점수나 혜택이 있으면, 그 혜택은 프로젝트 수행 즉시 얻습니다. 단, 게이트 런 능력으로 얻는 점수는 조사선 비행을 할 때만 얻습니다.

게이트 런

게이트 런 능력을 이용해서 한 가지 색의 점프 게이트 여러 곳을 방문하면서 점수를 얻습니다. 게이트 런은 해당 프로젝트를 완료한 후에 능력을 쓸 수 있습니다. 한 게임에서 한 프로젝트의 게이트 런은 한 번만 수행할 수 있습니다. 단, 게이트 런을 아껴두었다가 원하는 비행에 사용할 수 있습니다.

게이트 런을 쓰려면 조사선 비행을 할 때 어떤 완료된 프로젝트의 게이트 런을 사용할 것인지 알아야 합니다. (같은 턴에서 다음 번 행동으로 조사선 비행을 다시 해도 게이트 런은 한 개의 주사위에만 적용됩니다.) 만약 게이트 런 프로젝트를 여러 개 완료하고 능력을 쓰지 않았다면, 그 중 하나를 선택할 수 있습니다 (오직 하나만 가능합니다).

플레이어의 목표는 지정된 색의 점프 게이트를 가능한 한 많이 방문하는 것입니다. 시작 지점인 점프 게이트는 세지 않고, 거쳐가거나 비행을 종료한 점프 게이트만 셉니다. 각 게이트는 한 번 이상 방문을 했다 할지라도 한 번만 셉니다. 지정된 색깔의 게이트마다 프로젝트에 표시된 점수를 받습니다.

예시:

초록은 이 프로젝트를 수행하고 4점을 즉시 받습니다. 이후에 게임을 진행하는 도중에, 게이트 런을 사용하기로 결정합니다. 주사위 5를 지불하고 그림처럼 조사선을 움직입니다.

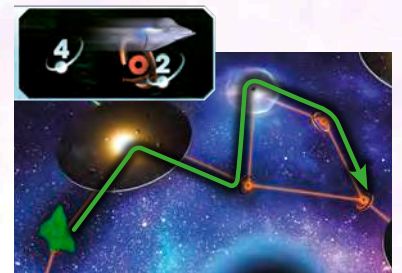
3개의 주황색 게이트를 방문해서 6점을 얻습니다. (시작한 지점도 주황색이지만 시작 지점으로는 점수를 얻지 못합니다.)

만약 주사위 6을 사용했다면, 가운데의 주황색 게이트를 두 번 방문했을 수도 있습니다. 그렇다 해도 각 게이트마다 한 번만 세기 때문에 추가 점수를 얻지 못합니다.

게이트 런 능력을 사용했다면, 게이트 런 아이콘 위에 마커를 올려두어 다시 사용할 수 없다는 것을 표시합니다.



이 게이트 런은 사용할 때 점수를 얻을 게이트 색깔을 선택할 수 있습니다. 선택한 한 가지 색에 대해서만 점수를 얻습니다.



기술 특허내기

기술 보드

한 게임에 3개의 기술 보드를 사용합니다. I, II, III 각각 하나씩 무작위로 선택합니다. 게임을 시작하기 전에 사용할 기술 보드를 펼쳐 놓습니다.

첫 번째 라운드에는 오직 첫 번째 열에 있는 기술만 사용할 수 있습니다. 가장 안쪽, 즉 성단 보드에 가장 가까운 열이 첫 번째 열입니다. 시간 표시 마커가 이 열을 가리키도록 놓습니다.



시간 표시 마커 뒤의 열들은 아직 사용할 수 없습니다. 라운드가 끝날 때마다 시간 표시 마커를 다음 열로 이동하여, 새로운 기술들을 사용할 수 있다는 것을 표시합니다. 시간 표시 마커가 가리키는 열부터 성단 보드쪽에 있는 기술들은 모두 사용할 수 있습니다.

특허 비용 지불하기

자신의 턴에 주사위를 한 개 사용하여 사용 가능한 기술에 특허를 낼 수 있습니다. 비용은 기술 옆에 나와 있습니다. 주사위 아이콘에 자신의 마커를 놓아, 이 기술에 특허를 냈다는 것을 표시합니다.

같은 기술에 대한 두 개의 특허

각 기술마다 두 사람이 특허를 낼 수 있습니다. 하나의 기술에 대해 두 명이 특허를 냈다면, 다른 사람들은 남은 게임 동안 그 기술에 접근할 수 없습니다. 한 명의 플레이어가 같은 기술에 대하여 두 번 특허를 낼 수 없습니다.

특허의 라운드 제한과 관련해서 두 가지 종류가 있습니다.



주사위 아이콘이 하나인 기술은 한 라운드에 최대 한 명만 특허를 낼 수 있습니다. 처음 특허를 낸 라운드가 끝날 때, 특허 소유자의 마커를 주사위 아이콘 아래의 칸으로 옮겨서 두 번째 사람이 그 기술에 특허를 낼 수 있도록 합니다.

알아두세요: 2인 게임에서는, 한 개의 주사위 아이콘을 가진 기술은 게임 동안 오직 한 명의 플레이어만 특허를 낼 수 있습니다.



주사위 아이콘이 두 개인 기술은 같은 라운드에 두 명이 특허를 낼 수 있습니다.

특허의 효과

몇몇 특허는 즉각적인 보너스를 제공합니다. 그 외 특허는 플레이어가 나머지 게임 동안 사용할 수 있는 특수 능력을 제공합니다. 각 기술의 효과는 기술 설명서를 참고하세요.

주사위 조정 토큰 가져오기

특정 본부 프로젝트, 행성계 및 특허를 통해서 주사위 조정 토큰을 얻을 수 있습니다. 아니면, 주사위를 써서 행동으로 토큰을 살 수도 있습니다. 주사위 1이나 2를 사용하여 ± 1 토큰을 구매할 수 있습니다. +2 토큰은 주사위 2를 사용하여 구매할 수 있습니다.

주사위 조정 토큰 수는 제한이 없습니다. 만약 보드의 토큰이 다 떨어지면 다른 적당한 대체물을 사용하시길 바랍니다.



보너스 주사위

빨간색 주사위

각 라운드마다 플레이어는 최대 하나의 보너스 주사위, 즉 보너스 행동을 할 수 있습니다. 보너스 주사위를 여러 개 얻게 되면, 원하는 주사위를 선택할 수 있습니다.

보너스 주사위는 빨간색 주사위 아이콘으로 표시합니다. 보너스 주사위를 쓸 때, 블랙홀에서 빨간색 주사위를 가져와서 자신이 사용할 보너스 주사위의 값으로 설정합니다. 사용한 다음, 블랙홀에 돌려 놓습니다. 일반적인 주사위와 같은 방법으로 사용하며, 주사위 조정 토큰도 함께 사용할 수 있습니다. 자신의 턴에 원하는 순서로 주사위들을 사용합니다. 보너스 주사위를 얻는 방법은 다음과 같습니다.

남은 주사위 복사

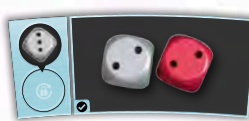
주사위 단계 때, 모두가 주사위를 선택한 후 1개가 남습니다(2인 게임에서는 3개가 남습니다). 행동 단계에서 자신의 턴에, 남은 주사위를 복사하여 보너스 주사위로 사용할 수 있습니다. 엔지니어링 큐브 4개를 공급처에 내고 빨간색 주사위를 자신이 복사하고자 하는 값으로 설정합니다. 복사 대상인 은색 주사위는 주사위 보드에 그대로 남겨둡니다. 누군가 복사한 다음, 다른 사람도 복사해서 사용할 수 있습니다.

온라인 송신기를 연결해서 보너스 주사위 사용하기

이미 온라인 상태인 송신기에 인접해서 송신기 타일을 뒤집으면 빨간색 주사위를 생성할 수 있습니다. 이 주사위는 이번 턴의 보너스 주사위로 사용할 수 있지만, 아꼐다가 나중에 사용할 수는 없습니다. 만약 한 턴에 그러한 주사위를 여러 개 생성했다면, 그 중 하나를 선택할 수 있습니다.



두 배 주사위 사용하기



특정 특허 및 본부 프로젝트는 주사위 한 개를 써서 두 개를 얻을 수 있습니다. 두 개의 주사위 중 하나는 일반적으로 사용하는 보통의 은색 주사위입니다. 이 행동의 비용으로 은색 주사위를 지불할 때는 블랙홀에 넣는 대신 표시된 숫자로 설정하여 가져옵니다.

빨간색 주사위는 보너스 주사위입니다. 이번 턴에 이 빨간색 주사위를 보너스 주사위로 사용하지 않으면 이 행동은 수행할 수 없습니다.

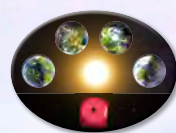
주사위에 특허 내기



이 기술에 특허를 낼 때, 한 개의 엔지니어링 큐브를 지불해야 하고, 해당 주사위를 보너스 주사위로 사용해야 합니다. 그렇게 할 수 없으면 해당 특허를 낼 수 없습니다.

알아두세요: 일반적으로, 기술이나 본부 프로젝트의 혜택을 전부 사용할 수 없어도 해당 기술에 특허를 내거나 해당 본부 프로젝트를 완료할 수 있습니다. 빨간색 주사위는 예외입니다.

탐사 보너스



특정 행성계로 보너스 주사위를 받을 수 있습니다. 만약 이 탐사 보너스를 사용하고 싶지 않다면 (이미 다른 보너스 주사위를 사용했거나 하는 이유로), 그 대신 탐사 보너스 타일을 뽑을 수 있다는 것을 기억하세요.

생산 단계

라운드 종료 요약

행동 단계에서 모두가 자기 턴을 다 마친 다음, 이제는 생산 단계 차례입니다. 플레이어는 엔지니어링 큐브를 얻고, 점수를 올리고, 다음 라운드에 대한 준비를 합니다. 아래와 같은 순서로 생산 단계를 진행합니다.

1. 턴 순서를 새로 정합니다.
2. 엔지니어링 큐브를 받습니다.
3. 순서 결정 및 엔지니어링 트랙의 감점을 받습니다.
4. 온라인 송신기의 점수 및 큐브를 받습니다.
5. 회전 중인 자이로다인의 점수를 받습니다.
6. 특정 기술에 대한 점수를 받습니다.
7. 다음 라운드 준비를 합니다.

턴 순서 정하기

순서 결정 트랙의 플레이어 마커 순서에 따라 턴 순서 칸에 로켓을 다시 배치합니다. 왼쪽에서 첫 번째 카운터가 다음 라운드의 시작 플레이어입니다. 오른쪽 맨 끝의 카운터가 가장 마지막 순서입니다. 같은 칸에 여러 개의 카운터가 있다면, 위쪽에 있는 카운터가 앞 순서(왼쪽)입니다. 새로운 턴 순서는 다음 라운드에 적용됩니다. 마지막 라운드를 끝낸 다음에도 턴 순서를 재배치해야 합니다. 최종 점수를 계산할 때, 마지막의 턴 순서에 따라 추가 점수를 얻습니다.

알아두세요: 첫 번째 라운드를 시작할 때는 순서 결정 트랙의 카운터 순서와 턴 순서 칸의 로켓 순서가 서로 맞지 않지만, 이후의 모든 라운드의 시작에서는 일치합니다.

엔지니어링 큐브 받기

엔지니어링 트랙 옆에 나와있는 대로 엔지니어링 큐브를 받습니다. 마찬가지로, 한 칸에 여러 개의 카운터가 쌓여있다면, 더미에서 가장 위에 있는 사람이 앞선 것으로 봅니다.

게임 인원 수에 따라 나눠 받는 엔지니어링 큐브 개수가 다릅니다.

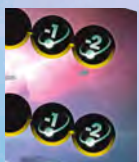
예시:

빨강이 트랙에서 앞서 있어서 3개의 엔지니어링 큐브를 얻습니다. 초록의 카운터가 노랑의 위에 있으므로 두 번째가 됩니다. 초록은 엔지니어링 큐브 2개를 얻습니다. 노랑은 아무것도 얻지 못합니다.



엔지니어링 큐브는 보너스 주사위 구입, 특정 온라인 송신기에서 점수 구입, 게임 종료 시 목표 타일에서 보너스 점수 구입 등 다양한 용도로 사용할 수 있습니다.

감점



순서 결정 및 엔지니어링 트랙의 오른쪽 끝에는 -1과 -2가 표시된 칸이 있습니다. 이러한 칸에 카운터가 있는 플레이어는 표시된 수만큼 점수를 잃습니다. (만약 카운터 두 개가 모두 감점 칸에 있다면, 해당 플레이어는 각각에 대해 감점을 받습니다.) 점수는 0점 아래로 내려가지는 못합니다.

온라인 송신기

온라인 송신기는 모든 주사위값이 치러진 이후에 뒤집어 놓은 송신기입니다. 일부 온라인 송신기는 점수나 엔지니어링 큐브를 생산합니다.

알아두세요: 엔지니어링 큐브를 생산하는 송신기를 먼저 이용하고, 그렇게 얻은 큐브를 점수를 얻는 송신기에 쓸 수 있습니다.

회전 중인 자이로다인 점수 받기



회전 중인 자이로다인은 소유권이 주장된 펄서에 놓은 다음, 뒤집은 타일입니다. 회전 중인 모든 자이로다인은 점수를 생성합니다.

각각의 회전 중인 자이로다인은 타일에 표시된 만큼의 점수를 생성할 뿐 아니라, 현재 라운드의 기술 열 왼쪽 끝에 적힌 점수도 생성합니다. (시간 표시 마커가 가리키는 숫자입니다.)

예시:

중형 자이로다인은 6점 (2+4)을 생산합니다. 소형 자이로다인은 5점 (1+4)을 생산합니다. 노랑의 전체 자이로다인 생산량은 이번 턴에 11점이 될 것입니다.



이 아이콘은 주사위 중간값과 관련된 점수를 가리킵니다. 중간값 표시 마커가 주사위 칸에 있다면, +? 값은 해당 주사위 칸의 값과 같습니다. 이 마커가 두 개의 주사위 칸 사이에 있다면, 두 개의 값 중 큰 값을 사용하세요.

예시:

중간값 표시 마커가 오른쪽의 그림처럼 있으면, 회전 중인 자이로다인은 각각 그 자체의 숫자에 5를 더한 점수를 생산합니다.



기술 점수 받기



아이콘이 표시된 녹색 기술은 각 라운드 종료 시에 플레이어에게 점수를 제공합니다. 해당되는 점수를 받습니다.

다음 라운드 준비

이번이 8번째 라운드가 아니라면, 아래와 같이 다음 라운드를 준비합니다.

- 라운드 동안 가져가지 않은 송신기는 버립니다. 송신기 더미의 맨 위에서 새로운 타일 3개를 펼칩니다. (새로운 3개의 송신기에 적힌 알파벳은 같지 않을 수도 있습니다. 예를 들어 세 번째 라운드 시작 시, 두 개의 A와 한 개의 B가 깔리게 됩니다.)
- 이번 라운드에 처음으로 특허를 낸 기술 위에 있는 마커를 아래로 이동시켜 이 기술에 다른 플레이어가 특허를 낼 수 있음을 표시합니다. (같은 라운드에서 두 번 특허를 낼 수 있는 기술들에 대해서도 똑같이 표시합니다. 그렇게 하면 어떤 것들이 특허를 낼 수 있는 기술인지 알아보기 편합니다. 두 명의 마커가 올라간 기술은 더 이상 그 기술에 특허를 낼 수 없기 때문에 아무 것도 하지 않습니다.)
- 시간 표시 마커를 다음 기술 열로 올립니다. 이 새로운 기술 열은 다음 라운드부터 바로 특허를 낼 수 있습니다.

점수내기 요약

게임 중 다양한 방법으로 점수를 얻을 수 있습니다.

행동 단계 중 점수 계산:

- 같은 종류의 자이로다인 두 개를 펄서에 놓은 첫 번째 또는 두 번째 플레이어가 되면 보너스 점수를 얻을 수 있습니다.
- 특정 송신기를 뒤집으면서 점수를 얻을 수 있습니다.
- 사용 가능한 푸른 행성이 있는 행성계에서 비행을 완료하면, 탐사 보너스로 행성계 타일대신 탐사 보너스 타일을 선택하여 점수를 얻을 수 있습니다.
- 특정 특하는 즉시 점수를 얻을 수 있습니다.
- 몇몇 특하는 특정 행동을 할 때 점수를 얻을 수 있습니다.
- 특정 본부 프로젝트는 즉시 점수를 얻을 수 있습니다.
- 몇몇 본부 프로젝트는 특정 색깔의 점프 게이트를 방문하는 비행을 할 때 점수를 얻을 수 있습니다.

생산 단계 중에 점수 계산:

- 몇몇 온라인 송신기는 점수를 생산하거나 점수를 구입할 수 있는 기회를 제공합니다.
- 회전 중인 자이로다인은 전부점수를 생산합니다.
- 특정 특하는 점수를 생산합니다.
- 순서 결정 트랙 또는 엔지니어링 트랙의 오른쪽 끝 두 칸에 있으면 점수를 잃습니다.
- 2인 게임에서는 엔지니어링 트랙의 세 번째에 있으면 1점을 얻습니다.

게임 종료 시 점수 계산:

- 개인 참조표에 게임 종료 시 점수 계산이 요약되어 있습니다. 자세한 설명은 아래를 참고하세요.

2x	2
3x	4
4x	6
5x	9
6x	12
7x	16
8x	20
9x	25
10x	30
11x	36
12x	42
13x	50
...	+3



알아두세요: 자신의 점수가 100 점이나 그 이상이면, 자신의 100점 타일을 가져와 자신 앞에 놓습니다. 자신의 점수가 200점 이상이면, 200점 면으로 뒤집어 놓으세요.

게임의 종료

게임은 8번째 라운드 후 종료됩니다. 게임 종료 시, 플레이어는 여러 성과에 대해 점수를 얻게 됩니다.

목표 타일

각 게임에는 목표 타일에 보이는 대로 3개의 목표가 있습니다. 첫 번째 게임에서는 아이콘으로 표시된 목표 타일을 사용해야 합니다. 일반 게임에서는 목표 타일 3개를 무작위로 선택합니다. (나머지 3개는 박스에 돌려 놓습니다.)

목표 타일은 게임 종료 시 점수를 올릴 방법을 제공합니다:



플레이어가 제시된 목표를 달성하면, 게임 종료 시에 지정된 숫자대로 점수를 얻습니다. 목표 달성 점수를 받은 플레이어는 바로 아래에 표시된 개수만큼 엔지니어링 큐브를 써서 첫 번째 보너스를 구입할 기회를 가지게 됩니다. 첫 번째 보너스를 구입하면, 그 아래의 두 번째 보너스를 구입할 기회를 얻게 됩니다.

예시:

적어도 5개의 기술에 특허를 냈다면, 게임 종료 시 6점을 받습니다. 그런 다음, 엔지니어링 큐브 4개를 내고 추가 6점을 구입할 선택권이 생깁니다. 그 보너스를 구입하면, 엔지니어링 큐브 1개를 추가로 내고 6점을 구매할 선택권이 생깁니다. 이 보너스들은 적어도 5개의 기술에 특허를 냈을 때에만 가능한 보너스들입니다.

목표 타일의 자세한 설명은 다음 페이지에 있습니다.

최종 점수내기

게임 종료 시, 개인 참조표를 참고해서 점수를 계산합니다.

1. 보라색 특하는 게임 종료 시 플레이어에게 점수를 제공합니다. 대부분의 보라색 특허 점수는 이 단계에서 점수를 계산하는데, 일부는 이어지는 단계에서 계산합니다.
2. 목표 타일 점수를 계산합니다.
3. 소유권을 주장한 각각의 펄서에 대해 1점씩 얻습니다. 자이로다인의 유무 또는 회전은 영향이 없습니다.
4. 자신이 가지고 있는 각각의 자이로다인 타일에 대해 1점씩 얻습니다. 회전 중이 아니거나 아직 펄서에 놓지 않은 자이로다인도 점수를 얻습니다.
5. 자신에게 남은 엔지니어링 큐브의 한 쌍당 1점씩 얻습니다. (한 개의 큐브로는 점수를 얻을 수 없습니다.)
6. 순서 결정 트랙으로 정렬한 마지막 턴 순서에 따라 점수를 매깁니다. 항상 1등은 7점, 2등은 4점을 얻습니다. 2인이나 4인 게임에서는 세 번째 카운터의 플레이어가 2점을 얻습니다. 3인 게임에서 3등은 점수가 없습니다.
7. 마지막으로, 개인 참조표의 표시대로 각자 행성계에 놓은 스테이션 수에 따라 점수를 얻습니다. 스테이션 13개를 놓으면 50점을 얻고, 13개 이후로는 각 스테이션마다 3점씩 얻습니다.



알아두세요: 이 아이콘이 표시된 탐사 보너스 타일 및 기술은 위의 7번 경우에 적용됩니다. 그 외에 스테이션 수를 세는 기타 상황에는 적용되지 않습니다.

승리

점수를 모두 합해서, 가장 높은 사람이 승리합니다. 동점인 경우 순서 결정 트랙에서 가장 앞선 사람이 승리합니다.

목표 타일



목표: 같은 규격의 회전 중인 자이로다인 2개 이상 소유



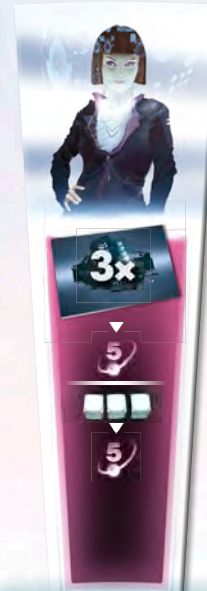
목표: 같은 규격의 회전 중인 자이로다인 3개 이상 소유



목표: 다른 규격의 회전 중인 자이로다인 2개 이상 소유



목표: 규격 상관없이 회전 중인 자이로다인 3개 이상 소유



목표: 온라인 송신기 3개 이상 소유



목표: 온라인 송신기 4개 이상 소유

주의하세요: 회전 중인 자이로다인을 요구하는 목표 타일이 두 개 이상인 게임에서는, 하나의 목표에서 달성한 것으로 센 자이로타인은 다른 목표에서 다시 셀 수 없습니다.



목표: 성단 보드의 행성에 자신의 마커를 9개 이상 배치



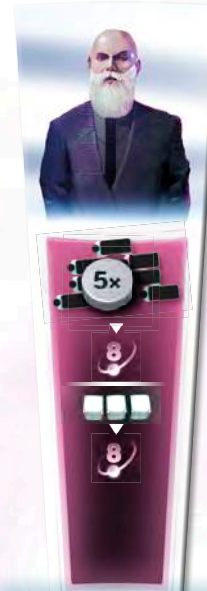
목표: 성단 보드의 행성에 자신의 마커를 11개 이상 배치



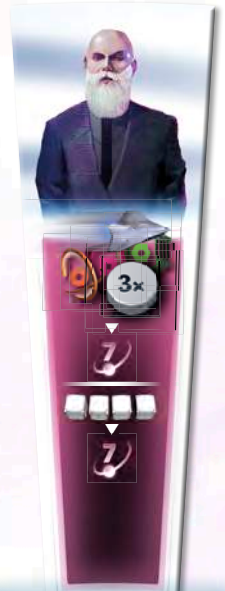
목표: 특허 기술 5개 이상 소유



목표: 특허 기술 6개 이상 소유



목표: 본부 프로젝트 5개 이상 완료 (프로젝트만 완료하고 게이트 런을 사용하지 않은 것도 달성한 것으로 셉니다.)



목표: 본부 게이트 런 프로젝트 3개 이상 완료 및 게이트 런 능력 사용 (게이트 런을 써서 0점을 얻어도 사용한 것으로 셉니다.)

알아두세요: 게임 종료 시 스테이션 총 개수로 점수를 계산할 때 추가 스테이션으로 치는 기술 및 탐사 보너스 타일은 이 목표 타일에 적용되지 않습니다.

2인 게임

게임 준비

주사위 보드의 2인 및 3인 게임용 면을 사용하세요. 다른 보드들은 게임 인원수가 달라도 똑같이 사용합니다.

2인 게임에서는 각자 두 개의 로켓을 턴 순서 표시 마커로 사용합니다.

무작위로 어떤 플레이어가 먼저 시작할 것인지 정합니다. 시작 플레이어의 로켓을 턴 순서 칸 1과 3 칸에 놓습니다. (나머지 로켓 하나는 원래 규칙대로 성단 보드를 다니는 조사선입니다.)

각 플레이어는 순서 결정 및 엔지니어링 트랙에 각각 두 개씩 카운터를 놓습니다. 원래 규칙대로 턴 순서의 역순으로 쌓아 놓습니다.

예시:

초록이 시작 플레이어인 경우, 턴 순서 마커인 로켓과 카운터는 아래와 같이 배열합니다:



주사위 단계

첫 번째 플레이어는 7개의 주사위를 굴립니다. 원래 규칙대로, 플레이어들은 두 개의 주사위를 선택합니다. 이 선택은 턴 순서 칸의 로켓 순서대로 이루어집니다. 따라서 처음 주사위를 고른 플레이어는 턴 순서 칸의 로켓 순서에 따라 다음 주사위를 바로 고르거나, 세 번째 또는 네 번째로 고를 수도 있습니다.

트랙에서 카운터를 옮길 때, 자신의 카운터 4개 중 원하는 것을 선택할 수 있습니다. 간단하게, 특수한 경우를 포함한 기본 규칙이 똑같이 적용되지만, 2인 게임에서는 2개가 아니라 4개의 카운터를 사용하는 점이 다릅니다.

행동 단계

3개의 주사위가 남을 것입니다. 4개의 엔지니어링 큐브를 써서 보너스 주사위로 복사할 때, 3개 중 원하는 것을 선택할 수 있습니다.

턴 순서 칸에서 첫 칸에 있는 플레이어는 먼저 턴을 진행하고, 다른 플레이어는 두 번째로 턴을 진행합니다. (행동 단계에서는 다른 로켓 말의 위치는 중요하지 않습니다.)

사용하지 않는 색깔의 마커는 3+이나 4로 표기된 행성에 놓는데 사용합니다.

주사위 아이콘이 하나인 기술은 게임 동안 오직 한 명만 특허를 낼 수 있습니다.

그 밖의 다른 것은 같습니다. 같은 규격의 자이로다인 2개를 건설하는 두 번째 사람에게 대한 4점 건설 보상도 여전히 적용됩니다.

생산 단계

순서 결정 트랙 위 4개의 카운터 위치에 따라 4개의 로켓을 재배치합니다. 이것이 새로운 턴 순서입니다. (첫 번째 라운드를 준비할 때는, 카운터를 턴 순서의 역순으로 쌓습니다. 그러나 이후의 모든 라운드 시작 시, 턴 순서 칸의 로켓 순서는 순서 결정 트랙의 카운터 순서와 같아야 합니다.)

엔지니어링 트랙 위치에 대한 보상은 주사위 보드의 2인용 게임 면에 나와 있습니다:

- 카운터가 가장 앞선 사람: 엔지니어링 큐브 2개
- 카운터가 두 번째로 앞선 사람: 엔지니어링 큐브 1개
- 카운터가 세 번째로 앞선 사람: 점수 1점

기억하세요: 한 사람의 마커가 엔지니어링 트랙의 첫 번째와 두 번째에 있다면 그 사람이 큐브 3개를 얻습니다.

어떤 트랙이든 트랙의 오른쪽 끝의 감점 칸들에 카운터가 있는 플레이어는 각 카운터에 대해 감점을 받습니다.

최종 점수 계산

최종 점수 계산도 원래 규칙대로 합니다. 순서 결정 트랙의 점수 매길 때, 4인 게임에서 하는 것처럼 점수를 계산합니다. 한 명의 플레이어가 두 개의 등수에 대하여 점수를 얻습니다.

3인 게임

3인 게임과 4인 게임의 차이는 다음과 같습니다.

- 3인 게임에는 주사위 보드의 다른 면을 사용하세요. 엔지니어링 트랙의 보상이 다릅니다.
- 3인 게임은 9개의 은색 주사위 중 7개만 사용합니다.
- 아무도 사용하지 않는 색깔의 마커는 4로 표기된 행성에 놓는데 사용합니다.
- 최종 점수를 계산할 때, 순서 결정 트랙의 3등에 대한 점수는 없습니다.

“

난 정말 빠르게 부자가 되었어. 하지만 이곳을 지금 막 세워 올린 마당에, 내가 갈 다른 곳은 생각할 수도 없어.

아이콘 색인

즉시 얻는 혜택



표시된 숫자만큼 점수를 얻습니다.



자이로다인 보드에서 표시된 규격의 자이로다인 하나를 가져옵니다.



자이로다인 보드에서 표시된 두 가지 규격 중 선택하여 자이로다인 하나를 가져옵니다.



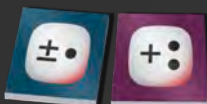
자이로다인 보드에서 원하는 규격의 자이로다인 하나를 가져옵니다.



자이로다인 보드에서 서로 다른 두 가지 규격의 자이로다인을 하나씩 가져옵니다.



탐사 보너스 타일 하나를 뽑고 혜택을 받습니다. 대부분의 타일은 사용 즉시 버려집니다. 타일 더미에 남은 타일이 없으면, 버려진 타일을 다시 섞어서 새로운 타일 더미를 만드세요.



표시된 주사위 조정 토큰을 받습니다. (토큰이 다 떨어지면 적합한 대체물을 사용하세요.)



표시된 주사위를 얻습니다. 빨간색 주사위는 반드시 이번 턴의 보너스 주사위로 써야 합니다. 15쪽 설명을 참고하세요.



표시된 수의 엔지니어링 큐브를 얻습니다. (엔지니어링 큐브는 모자라서는 안됩니다. 큐브 4개 묶음 토큰은 4개의 엔지니어링 큐브를 나타내며, 필요할 때 언제든지 교환할 수 있습니다.)



이번 턴에 표시된 빨간색 주사위를 자신의 보너스 주사위로 사용할 수 있습니다. (행성계의 탐사 보너스를 원치 않거나 사용할 수 없다면 그 대신 항상 탐사 보너스 타일을 뽑을 수 있다는 것을 잊지마세요.)

그 밖의 혜택



이 프로젝트를 수행하면 게이트 런을 할 수 있습니다. 게이트 런 설명은 14쪽에 있습니다.

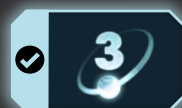


이 프로젝트를 수행하면 한 가지 색깔을 선택하여 게이트 런을 할 수 있습니다. 14쪽에 관련 설명이 있습니다.

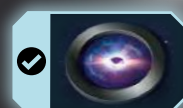


이 탐사 보너스 타일을 뽑으면, 남은 게임 동안 가지고 있습니다. 이 타일은 얻은 즉시 버려지지 않는 유일한 탐사 보너스 타일입니다. 게임 종료 시 행성에 있는 스테이션을 셀 때, 이 아이콘은 각각 추가 스테이션으로 셉니다. 이는 스테이션 점수 계산에만 적용되며, 목표 타일에는 적용되지 않습니다.

송신기



표시된 숫자만큼 즉시 점수를 얻습니다.



고립된 펄서의 소유권을 즉시 주장할 수 있습니다.



조사선을 즉시 펼쳐 한 곳으로 순간 이동시키고, 그 곳에서 비행을 마친 것처럼 취급합니다.



조사선을 즉시 행성계 한 곳으로 순간 이동시키고, 그 곳에서 비행을 마친 것처럼 취급합니다.

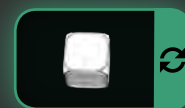


조사선을 즉시 원하는 지점으로 순간 이동시키고, 그 곳에서 비행을 마친 것처럼 취급합니다.

기억하세요: 고립된 펄서로는 절대로 순간 이동할 수 없습니다.



생산 단계마다, 표시된 숫자만큼 점수를 얻습니다.



생산 단계마다, 표시된 개수만큼 엔지니어링 큐브를 얻습니다.



생산 단계마다, 한 개의 엔지니어링 큐브를 써서 표시된 점수를 구입할 수 있습니다. 라운드당 한 번만 사용할 수 있습니다. 이번 생산 단계에 온라인 송신기에서 생산된 큐브를 구입 비용으로 쓸 수 있습니다.

게임 디자이너 **Vladimír Suchý**

일러스트: **Sören Meding**

미술 디렉팅 및 레이아웃: **Filip Murmak**

프로젝트 관리자: **Petr Murmak**

프로덕션 관리자: **Vít Vodička**

규칙서: **Jason Holt**

주요 테스터: **Michal „Eiwen“ Štach**

한글판 제작: **DiceTree Games**

테스터: Vodka, Vojta, Katka, Kája, Mirek, Uhlík, Vlaada, Vítek, Kreten, Filip, Léňa, Janča, Paul Grogan, Joshua, Aillas, Jirka Bauma, Miloš, meggy, Pogo, David Korejtko, Chase Broutthers, Juraj, Daniela, Ben, Jožko Kučla, Michal Tomašovič, Karel Száko, Tomáš Helmich, Ondra Stejskal, Lukáš Palka, Jehlička, Vik, Pityu, Merwin, Johnny, Anthony Rubbo, John Raines, 체코의 많은 게임 클럽의 수많은 멤버들, 체코게이밍의 위대한 친구들, The Gathering of Friends, Žihle, Beskydské zimní hrátky, Herní víkend, 그 밖에 우리 태양계에 존재하는 다양한 게임 이벤트 참여자들. 멋진 설명서 삽화를 주신 Radim "Finder" Pech 께 감사의 말씀 드립니다. 그리고 Katka Suchá, 그냥 전부 다, 정말로 고마워요.



© DiceTree Games
Februř 2018
www.DiceTreeGames.com



© Czech Games Edition
October 2017
www.CzechGames.com