



JACOB FRYXELIUS

테라포밍  
다크



## 테라포밍 계획 발표 연설

“세계정부가 2174년에 출범한 이래, 저희는 세계 통합과 평화를 위해 끊임없이 분투해 왔습니다. 전 인류가 공유할 도구이자 더 나은 미래를 만들 도구가 되는 것이 저희 세계정부의 목표입니다.

지구는 포화 상태이며 자원은 고갈되고 있습니다. 이제 우리 인류는 쇠퇴하느냐 아니면 우주로 진출해 새로운 땅을 개척하느냐라는 갈림길에 섰습니다. 그래서, 우리는 화성을 인간이 살 수 있는 행성으로 바꿔야 하는 것입니다.

화성 테라포밍은 온 인류의 힘을 모아야 할 정도로 거대한 일입니다. 따라서 세계정부에서는 테라포밍 위원회를 설치하고 전 지구에서 거둔 세금을 투입할 예정입니다.

테라포밍 사업에 기여하는 모든 회사와 기업은 테라포밍 위원회로부터 막대한 보상을 받을 것입니다. 이 대업을 완수한다면 우리 후손에게 안락한 땅을 물려주게 될 것임을 저희는 굳게 믿습니다.

경청해 주셔서 감사합니다!”

리바이 유켄, 세계정부 소통담당관, 서기 2315년 1월 16일

## 들어가는 이야기

인류는 태양계 여기저기로 흩어지기 시작했다. 화성에는 작은 개척지가 몇 군데 건설되었다. 이 개척지는 꼼꼼하게 춤고 건조하고 대기도 희박한 살인적인 환경에서도 살아남을 수 있도록 사람들을 보호해 주는 역할을 했다.

하지만 그것으로 부족하다. 지구에서 더 많은 사람이 이주해 오려면 화성을 테라포밍할 필요가 있다. 사람들이 비싼 보호장비 없이도 생존하고 사소한 사고로 사망하는 일이 없도록 화성 환경을 바꿔야 하는 것이다. 따라서 세계 정부는 테라포밍에 기여하는 모든 기업과 조직을 전폭 지원하기로 결정했다.

세계정부가 내놓은 막대한 자금은 사업을 확장하는 데 혈안이 돼 있는 전 지구의 거대기업들을 끌어들였다. 이들은 이내 테라포밍에 가장 영향력을 크게 끼치는 세력으로 부상했다. 저 불은 행성을 정복하는 길에, 이 시대를 이끌어 마아마한 기회가 펼쳐져 있다.

## 목 차

들어가는 이야기	2
게임에 대하여	3
행성 지표	3
중앙 게임판	4
타일 & 마커 및 큐브	5
개인 게임판	6
카드	6
게임 준비	7
세대 구성	8
행동	9
게임 종료	12
응용 규칙	13
아이콘 설명	14
만든 사람들	16

# 게임에 대하여

<테라포밍 마스> 게임에서, 여러분은 거대기업의 최고경영자가 되어 수많은 프로젝트를 진행하며 화성을 테라포밍해 나가야 합니다. 각각의 프로젝트는 카드로 표현됩니다. 프로젝트는 대부분 직접적으로 또는 간접적으로 테라포밍에 기여합니다만, 다양한 사업체가 프로젝트 자체로서 기능하기도 합니다.

승리 조건은 승점을 가장 많이 모으는 것입니다. 승점 획득의 핵심 요소는 여러분 각자의 테라포밍 등급(Terraform Rating, 단위로는 TR을 사용)입니다. 테라포밍 등급은 여러분의 승점에도 기여하고, 여러분이 받는 기본적인 자금 수입도 결정합니다. 각자의 테라포밍 등급은 행성 지표(기온, 산소 농도, 해수량)를 올릴 때 함께 올라갑니다.

테라포밍을 진행할수록 더 많은 프로젝트를 추진할 수 있습니다. 인류가 태양계를 장악하는 데 도움이 되는 프로젝트라면 승점을 얻을 수도 있습니다. 그 프로젝트는 도시를 세워서 인프라를 구축하는 것일 수도 있고, 건설된 시설과 환경을 보호하는 것일 수도 있습니다.

게임은 세대(generation) 단위로 진행되며, 한 세대는 4단계(순서 조정 - 연구 - 행동 - 생산)로 구성됩니다. 순서 조정 단계에서는 시작 플레이어가 바뀝니다. 연구 단계에서는 새로운 프로젝트 카드를 구입합니다. 행동 단계에서는 각자

1~2개 행동을 돌아가며 수행합니다. 모든 플레이어가 행동 종료를 선언할 때 까지 차례가 돌아갑니다. 마지막으로 생산 단계에서는 각자의 개인 게임판을 기준으로 자원을 생산하고 테라포밍 등급에 따라 자금 수입을 받습니다.

중앙 게임판에는 기온, 산소 농도, 테라포밍 등급, 세대를 나타내는 트랙이 그려져 있습니다. 또한 게임을 진행하면서 해양 타일, 녹지 타일, 도시 타일을 배치할 소인 화성 표면도 그려져 있습니다. 게다가 모든 플레이어가 추진할 수 있는 일반 프로젝트 목록도, 모든 플레이어가 서로 손에 넣으려고 경쟁할 업적 목록과 기업상 목록도 있습니다.

산소 농도가 호흡 가능 수준으로 오르고(14%), 지구와 비슷하게나마 기후를 유지할 수준으로 해양이 형성되며(타일 9장), 평균 기온이 어는점보다 충분히 높아졌을 때(+8°C) 게임이 끝납니다. 여기까지 다다랐다면 썩 아득하진 못하더라도 화성 표면에서 생명체가 살 수는 있을 것입니다.

게임이 끝났을 때 승점이 제일 높은 플레이어가 승리합니다. 테라포밍 등급, 화성 표면에 놓은 타일, 획득한 기업상과 업적, 사용한 프로젝트 카드 등으로 승점을 얻습니다.

## 행성 지표

기온, 산소 농도, 해수량을 아울러 '행성 지표'라고 부릅니다. 3가지 행성 지표 중 하나를 올리면 자신의 테라포밍 등급도 함께 오릅니다(테라포밍 등급이 오르면 자금 수입과 승점이 오릅니다).

행성 지표는 중앙 게임판에 표시된 최대치를 초과할 수 없습니다. 어떤 행성 지표가 목표치(최대치)에 도달해도 해당 요소를 올리는 카드 또는 행동을 사용할 수 있지만, 해당 행성 지표가 더 올라가지는 않습니다(그에 따른 테라포밍 등급 상승도 없습니다).

행성 지표 3가지가 모두 목표치에 다다를 경우, 해당 세대가 종료된 뒤(생산 단계까지 끝난 뒤) 게임이 끝납니다.



ISAAC FRYXELIUS

### 테라포밍된 화성

중앙 게임판의 각 구역 및 타일은 화성 표면 면적의 1%를 의미합니다. 따라서 해양 타일 9장은 전체 표면의 9%를 덮는 해양을 뜻하며, 이는 행성의 물 순환, 대기 중 수분, 기후 패턴을 유지하는 데 필요한 최소한의 해수량을 의미합니다. 물은 기온편차를 조절하는 역할도 하므로 매우 중요합니다. 아주 낮은 기온에서 해양은 연중 대부분 빙하 상태에 머뭅니다. 화성은 여름이 되면 일시적으로 표면 온도가 20°C에 달하지만 그것만으로 부족합니다. 빙하가 녹아 해류를 형성하려면 최소한 적도 근처에서는 평균 기온이 영상에 머물도록 만들어야 합니다.

테라포밍에서 가장 중요한 지표는 산소 농도입니다. 호흡 가능한 대기가 없다면 생명이 살 수 없고 테라포밍되었다고 말할 수도 없습니다. 지구 대기의 산소 농도는 21%(0.21기압)입니다. 고도가 높아지면 대기층이 얇아지며 산소 농도도 낮아집니다. 해발 3000m에서는 산소 농도가 14%로 떨어집니다. 이 정도 고도에도 안데스 산맥이나 티베트 고원 등에는 큰 도시가 몇몇 존재합니다. 대표적으로 볼리비아의 엘알토(El Alto, 4150m)시와 라파스(La Paz, 3640m) 시가 있으며, 각각 백만 명 정도가 거주하고 있습니다.

지구 대기의 78%는 질소이고, 질소는 대기압을 이루는 주요 요소로서 역시 중요한 지표입니다. 그 외에 상당히 약한 화성 자기장도 고려해야 합니다. 행성 지표에 넣진 않았으나 자기장을 형성하는 프로젝트 카드를 사용하면 테라포밍 등급을 올릴 수 있도록 표현해 놓았습니다.

# 중앙 게임판



잊지 마십시오!  
행성 지표를 올리면  
자신의 테라포밍 등급도  
함께 오릅니다!

- 1) 테라포밍 등급 트랙: 모든 플레이어는 테라포밍 등급이 20 TR에서 시작합니다. 즉, 모두의 기본 자금 수입(6쪽 및 8쪽 참고)과 기본 승점은 20입니다. 테라포밍을 할 때마다 테라포밍 등급이 오릅니다.
- 2) 세대 트랙: 세대 마커는 진행 시간(게임 라운드)을 나타냅니다. '1'칸에서 출발하며, 테라포밍 트랙을 따라 올라갑니다.
- 3) 1명 게임을 할 때는 특별한 규칙이 적용됩니다. 13쪽을 참고하세요.
- 4) 산소 농도: 행성 지표 중 하나입니다. 0%에서 시작합니다. 참고로 지구 대기의 산소 농도는 21%입니다.
- 5) 해양 타일: 행성 지표 중 하나인 해수량을 뜻합니다. 이곳에 해양 타일 9장을 쌓아 놓고 게임을 시작합니다. 이 타일은 게임이 진행되면서 화성 표면에 놓일 것입니다.
- 6) 기온: 행성 지표 중 하나이며, 화성 적도 지역의 평균 기온을 나타냅니다. -30°C에서 시작합니다. 게임에서는 2°C를 '기온 한 단계'로 표현합니다.

- 7) 보너스 지점: 행성 지표를 이 지점에 올린 플레이어는 해당 보너스를 받습니다.
- 8) 일반 프로젝트: 프로젝트 카드가 없어도 추진할 수 있는 프로젝트의 목록입니다. 10쪽을 참고하십시오.
- 9) 업적 및 기업상: 추가 승점을 받을 수 있는 방법입니다. 10~11쪽을 참고하십시오.
- 10) 점유 보너스: 몇몇 구역에는 작은 아이콘이 그려져 있습니다. 이런 구역에 타일을 놓으면 해당 자원이나 카드를 보너스로 얻습니다. 5쪽을 참고하십시오.
- 11) 해양 전용 구역: 파란색 구역은 해양 타일을 놓는 곳입니다. 해양 타일은 해양 전용 구역에 놓아야 하며, 다른 타일은 해양 전용 구역에 놓을 수 없습니다.
- 12) 특정 도시 전용 구역: 총 3곳이며, 정해진 방식으로만 도시 타일을 놓아야 하는 구역들입니다. 다른 방법으로 이런 구역에 타일을 놓을 수 없습니다.

## 보너스 지점

대기가 질어지면 온실효과가 일어나서 기온이 상승합니다. 산소 농도를 8%로 올린 플레이어는 기온을 한 단계 올립니다.

기온이 오르면 이산화탄소가 대기 중으로 증발하여 온실효과를 납니다. 기온이 -24°C 또는 -20°C로 올린 플레이어는 열 생산력이 1 증가합니다. 기온이 0°C가 되면 땅이 녹아 수분이 생기기 시작하므로, 기온이 0°C로 올린 플레이어는 해양 타일을 1장 배치합니다.



## 화성 지도

중앙 게임판은 정확히 화성의 타르시스 지역을 나타내는 지도로 구성했습니다. 마리네리스 대개곡과 화성 4대 화산 중 3곳이 그려져 있습니다(올림푸스 화산 인근 지역만 빠졌습니다).

해양 전용 구역은 지면 높이가 낮아서 물이 자연스럽게 흐를 만한 곳입니다. 평균 기온이 높은 곳에서 생명체가 번창하기 쉬우므로, 적도 구역의 점유 보너스를 식물 자원으로 표현했습니다. 산등성이 구역에는 강철 또는 티타늄 보너스가 붙어 있고, 인류 최초의 화성 탐사선인 바이킹 1호의 착륙 지점 등 몇몇 특별한 구역에는 카드 보너스가 붙어 있습니다.

# 타일

중앙 게임판에는 타일을 배치하는 육각형 구역이 있습니다. 타일은 빈 구역에만 놓아야 합니다. 빈 구역에 타일을 놓기 전에, 먼저 해당 구역에 배치 제한이 걸려있는지 확인하십시오. 해양 전용 구역과 특정 도시 전용 구역에는 다른 타일을 놓을 수 없습니다. 또한 각 타일에 특별히 배치 조건이 붙어있는 경우도 있습니다(상응하는 카드 또는 아래 설명을 참고하십시오).

어떤 구역에 타일을 놓으면 그 구역에 표시된 점유 보너스를 받습니다. 해양 타일 바로 옆에 타일을 놓으면 2 M€를 점유 보너스로 받습니다(M€는 '메가크레딧'이라고 읽으며, 이 게임에서 사용하는 화폐 단위입니다).



**해양 타일:** 해양 타일은 항상 해양 전용 구역에만 놓아야 합니다(게임판을 참고하십시오). 해양 타일을 1장 놓으면 자신의 테라포밍 등급이 1 TR 오릅니다. 해양 타일은 누구의 소유도 아닙니다. 해양 타일과 인접한 구역에 타일을 놓은 플레이어는 즉시 2 M€를 점유 보너스로서 받습니다. 심지어 해양 타일 옆에 해양 타일을 놓아도 2 M€를 받습니다.

예) 해양 타일 2장과 동시에 인접하도록 도시 타일 1장을 놓으면 4 M€를 받습니다.



**녹지 타일:** 녹지 타일은 가능한 한 반드시 자신의 타일과 인접한 구역에 놓아야 합니다. 자신의 타일이기만 하면 도시 옆 이든 녹지 옆이든 특수 타일 옆이든 상관없습니다. 자신의 타일이 없거나 자신의 타일에 인접한 빈 구역이 없을 때만 다른 빈 구역(전용 구역 제외)에 놓을 수 있습니다. 자신이 놓은 녹

지 타일에는 자신의 색깔 마커를 올려서 소유권을 표시합니다. 녹지 타일을 1장 놓으면 산소 농도가 1% 오르고 테라포밍 등급도 1 TR 오릅니다(행성 지표를 올리면 자신의 테라포밍 등급이 함께 오르기 때문입니다). 산소 농도가 최대치에 달한 상태라면 산소 농도는 더 오르지 않으며 그에 따른 테라포밍 등급 상승도 일어나지 않습니다. 녹지 타일은 1장당 승점 1점이고, 도시 타일은 인접한 녹지 타일 수만큼 승점입니다.



**도시 타일:** 도시 타일은 다른 도시 타일과 인접하게 놓을 수 없습니다(예외적으로 <녹티스 시티> 카드로 놓는 도시 타일은 이 규칙을 무시하고 항상 녹티스 시티 전용 구역에만 놓습니다). 자신이 놓은 도시 타일에는 자신의 색깔 마커를 올려서 소유권을 표시합니다. 게임 종료 시, 각 도시의 승점은 해당 도시에 인접한 녹지 타일의 수와 같습니다(녹지 타일이 누구 것인지는 상관이 없습니다).

**참고:** <수도> 카드를 사용하면 특별한 '수도' 타일을 놓습니다. 추가 점수를 받는 특별 규칙이 있는 걸 제외하면 '수도'도 일반적인 도시와 똑같다고 간주합니다.



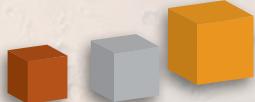
**특수 타일:** 특정 카드를 사용하면 특수 타일을 놓을 수 있습니다. 각 타일 설명은 해당 카드에 적혀 있습니다(아무런 효과가 없는 특수 타일더라도, 점유 보너스 확보 · 다른 플레이어의 확장 방해 · 자신의 녹지를 불법 출발점으로 지정하는 용도 등으로 사용할 수 있습니다). 특수 타일을 놓은 뒤에는 그 위에 자기 색깔 마커를 올려 소유권을 표시하십시오.

## 마커 및 큐브

마커와 큐브는 수량 제한이 없습니다. 다 떨어지면 대체품을 사용하십시오.

**자원 큐브:** 개인 게임판 또는 특정 프로젝트 카드 위에 놓아 자원 수량을 표시하는 큐브입니다. 자원 큐브는 단순히 수량만을 표시하는 수단입니다. 자원 종류는 큐브가 놓인 위치에 따라 결정됩니다(14쪽 참고).

**동색 큐브 = 1**



**은색 큐브 = 5**



**금색 큐브 = 10**



예) '강철' 구획에 은색 큐브 1개와 동색 큐브 4개를 놓았습니다.

이것은 현재 보유한 강철 자원이 9개라는 뜻입니다.

**색깔 마커:** 각 플레이어는 색깔 하나를 골라서 해당 마커를 모두 가져갑니다. 자기 색깔 마카로는 테라포밍 등급, 타일 소유권, 자원 생산력(6쪽 참고), 파란색 카드 행동 수행(11쪽 참고)을 표시합니다.



**기온/산소 농도/세대 마커:** 각각 알맞은 트랙에 놓습니다(4쪽 참고).



**시작 플레이어 마커:** 한 세대가 지날 때마다 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다.



# 개인 게임판

각 플레이어마다 개인 게임판을 하나씩 사용합니다. 개인 게임판으로 각자의 자원 보유량과 생산력을 표시합니다. 자원 큐브를 써서 현재 자원 보유량을 나타내고, 각자의 색깔 마커를 써서 현재 자원 생산력을 표시합니다.

이 게임에서 자원 아이콘은 개별 자원을 의미하며, 갈색 박스 안에 자원 아이콘이 들어 있는 것은 자원 생산력을 의미합니다(아래 <전자기식 투사장치> 카드 사진 참고). 기본 자원은 6종류(메가크레딧, 강철, 티타늄, 식물, 에너지, 열)입니다.

**1) 생산력 트랙:** 각 구획마다 숫자가 적힌 갈색 박스가 달려 있습니다. 여기가 각 자원의 생산력을 표시하는 곳입니다. 여러분은 생산 단계에서 각자의 자원 생산력 만큼 자원을 얻습니다. 만약 게임 중 어떤 자원의 생산력이 오르면 그에 맞게 생산력 트랙을 조정하십시오. **생산력 상한선은 무제한입니다(즉, 10을 초과할 수 있습니다).** 예) 열 생산력을 3 올리는 카드를 사용합니다. 열 생산력이 19에서 22로 올랐습니다. 열 생산력 트랙 '10'칸에 색깔 마커 2개를 놓고, '2'칸에 1개를 놓아서 생산력 22를 표시합니다.

**2) 메가크레딧(M€):** 게임 내에서 사용하는 화폐입니다. 카드를 구입하거나 다른 비용을 지불할 때 씁니다. 메가크레딧 생산력은 마이너스로 떨어질 수 있는 유일한 생산력입니다(-5 아래로 떨어지진 않습니다).

참고: 자금 수입 = 메가크레딧 생산력 + 테라포밍 등급

**3) 강철:** 강철은 '건물' 태그가 붙은 프로젝트 카드의 추진 비용으로 사용할 수 있으며, 강철 자원 1개의 가치는 2 M€과 같습니다. 추진 비용으로 메가크레딧과 강철을 섞어서 지불해도 됩니다. 강철을 내서 비용을 초과 지불한 경우, 거스름돈은 받지 못합니다.



**4) 티타늄:** 티타늄은 '우주' 태그가 붙은 프로젝트 카드의 추진 비용으로 사용할 수 있으며, 티타늄 자원 1개의 가치는 3 M€과 같습니다. 강철과 사용법이 동일합니다.

**5) 식물:** 특정 행동으로써, 식물을 사용해 녹지 타일을 놓을 수 있습니다(5쪽과 11쪽 참고).

**6) 에너지:** 에너지는 많은 카드에 쓰입니다. 생산 단계가 시작할 때, 남은 에너지는 모두 열로 바뀝니다.

**7) 열:** 특정 행동으로써, 열을 사용해 기온을 한 단계 올릴 수 있습니다(11쪽 참고).

## 카드



각 플레이어는 기업 카드 한장을 갖고 게임을 시작합니다. 게임 중에는 프로젝트 카드를 구입하고 사용하여 다양한 이득을 얻을 수 있습니다. 프로젝트 카드는 3가지 유형으로 나뉩니다. 파란색은 활동형 카드(예시 참고), 초록색은 유지형 카드, 빨간색은 사건형 카드입니다. 10쪽에 자세한 설명이 있습니다.

**1) 태그:** 각 카드에 붙은 분류 기준입니다. 태그로써 그 카드가 어떤 카드인지 구별합니다. 몇몇 태그는 다른 카드나 개인 게임판과 서로 영향을 주고받기도 합니다. 예를 들자면 '건물' 태그가 붙은 카드(건물 카드)의 추진 비용은 강철로 지불할 수 있습니다.

**2) 초기 상태:** 해당 기업이 게임 시작 시 보유한 메가크레딧, 자원 보유량, 자원 생산력 등입니다. 어떤 기업 카드는 일반적인 행동과는 다른 특별한 첫 행동이 정해져 있기도 한데, 그런 사항은 여기에 함께 표시됩니다(예시 참고).

**3) 행동 / 지속 효과:** 파란색 제목 바로 밑에 있는 항목은 행동 또는 지속 효과입니다. 지속 효과는 항상 적용할 수 있고, 행동은 한 세대에 각각 한 번만 수행할 수 있습니다.

**4) 플레이어 텍스트:** 배경 분위기와 정취를 느끼게 하는 글입니다.

**5) 추진 비용:** 손에 든 프로젝트 카드를 사용하는 데 필요한 비용입니다(카드 구입에 필요한 비용과는 별개입니다. 8쪽 참고).

**6) 추진 조건:** 손에 든 프로젝트 카드를 사용하는 데 필요한 조건입니다. 이 조건이 충족되지 않으면 해당 카드를 사용할 수 없습니다. 어떤 카드는 행성 지표가 일정 수준에 다다라야 사용할 수 있고, 어떤 카드는 반대로 행성 지표가 일정 수준보다 낮아야만 사용할 수 있습니다(예시 참고). 어떤 카드는 여러분이 특정 태그 또는 특정 자원 생산력을 보유하고 있어야만 사용할 수 있습니다(참고: 카드를 사용하려면 해당 카드 효과를 수행할 능력이 있어야 합니다. 9쪽 참고). 또한, 해당 카드를 사용할 순간에만 사용 조건을 충족하면 됩니다. 나중에 상황이 바뀌는 건 상관없습니다. 예를 들어, 왼쪽 카드 <전자기식 투사장치>를 이미 사용한 상태라면, 산소 농도가 8%를 초과하더라도 "식물/강철 자원을 7 M€로 바꾸는" 카드 행동 수행을 할 수 있습니다. 추진 조건은 '추진 비용을 내고 카드를 사용할 때'가 아니면 효력이 없기 때문입니다.

**7) 즉발 효과:** 이 카드를 사용했을 때 한 번만 적용되는 효과입니다. 대부분 자원 보유량이나 생산력에 영향을 줍니다.

**8) 승점:** 몇몇 카드는 게임이 끝날 때 승점을 줍니다.

각 카드의 효과를 이해하기 어려운 경우 팔호 안의 내용을 읽어보십시오.



# 게임 준비

2~5명이 플레이하는 기본 게임 준비 방법입니다. 다른 응용 규칙으로 게임을 하려면 13쪽을 보십시오.

**1) 중앙 게임판:** 중앙 게임판을 가운데에 놓습니다. 해양 타일 9장을 해양 타일 칸(중앙 게임판 상단 우측 부분)에 쌓아둡니다. 기온 마커를 '-30°C'칸에 놓고, 산소 농도 마커를 '0%'칸에 놓고, 세대 마커를 테라포밍 등급 트랙의 '1'칸에 놓습니다.

**2) 자원과 타일:** 자원 큐브와 나머지 타일들을 중앙 게임판 근처에 모아둡니다.

**3) 프로젝트 카드:** 프로젝트 카드를 모두 섞어 프로젝트 덱을 만들어서 중앙 게임판 옆에 뒷면으로 엎어 놓습니다. 사용한 카드를 버릴 곳도 마련해 둡니다.

**참고:** 원쪽 아래에 빨간 삼각형( ) 마크가 있는 프로젝트 카드와 기업 카드는 '대기업시대' 확장 카드입니다. 기본 게임에서는 '대기업시대' 확장 카드를 쓰지 않습니다.

**4) 플레이어:** 가장 최근에 <테라포밍 마스> 게임에서 승리한 사람이 시작 플레이어입니다. 각자 원하는 색깔을 하나 골라서 해당 색깔 마커를 가져가고, 개인 게임판도 1개씩 가져옵니다. 모든 플레이어의 모든 자원 생산력은 기본적으로 '1'에서 시작합니다(기본 게임에서만 적용됩니다). 각자의 색깔 마커 1개를 중앙 게임판 위 테라포밍 등급 트랙의 '20'칸에 놓습니다.

**5) 기업 카드:** 각자 기업 카드를 무작위로 2장씩 받습니다. 기본 게임이라면 '대기업시대' 확장 기업 카드를 제외하십시오.

처음으로 <테라포밍 마스> 게임을 하는 초보자는 다른 기업 카드 대신 '초보자용 기업' 카드를 사용하십시오. 초기 자금과 초기 카드를 미리 받고 살펴보면서 다른 플레이어들이 준비를 끝낼 때까지 기다립니다.

**6) 초기 카드 분배:** 시작 플레이어가 초보자를 제외한 모두에게 프로젝트 덱에서 카드 10장씩을 나눠줍니다. 각자 받은 기업 카드와 프로젝트 카드를 살펴봅니다.

**7) 초기 조건 설정:** 초보자를 제외한 각 플레이어는 받은 기업 카드 2장 중 1장을 선택하고, 받은 프로젝트 카드 10장 중 구입하고 싶은 만큼 선택합니다. 선택하지 않은 카드들은 버립니다(프로젝트 카드는 아까 마련한 곳에, 기업 카드는 게임 상자에 버립니다). 카드를 버릴 맨 항상 뒷면이 보이게 엎어서 버려야 합니다!

시작 플레이어부터 시계 방향 순서로, 자신이 선택한 기업 카드를 공개하여 그 기업의 자원 보유량과 자원 생산력을 적용하고, 선택한 프로젝트 카드 1장당 3 M€을 지불하고 구입하여 손에 듭니다(다른 플레이어에게 카드 내용을 공개하지 않습니다). 적절한 생산력을 갖추기 전까지 처음 몇 세대 동안 자금난에 시달릴 것을 염두에 두십시오.

**8) 게임 시작:** 1세대에는 '순서 조정 단계'와 '연구 단계'를 건너뜁니다(관련 사항을 게임 준비에서 이미 실시했기 때문입니다). 이제 시작 플레이어부터 '행동 단계'를 실시합니다.

예) 지용이, 저희, 태연이가 <테라포밍 마스> 기본 게임을 합니다. 각자 개인 게임판을 가져가고, 색깔을 하나씩 정해서 해당 색깔 마커를 가져갑니다. 6종류의 자원 생산력은 모두 '1'로 맞춥니다. 시작 플레이어는 지용이입니다. 지용이는 모두에게 프로젝트 카드 10장과 기업 카드 2장씩을 나눠줍니다. 각자 기업과 프로젝트 카드를 선택한 뒤, 시작 플레이어인 지용이로부터 차례 순서(시계 방향)대로 자신의 결정을 공개합니다.

지용이가 선택한 기업은 '포블로그'이며, 티타늄 자원 10개와 23 M€을 가지고 시작합니다. 지용이는 프로젝트 카드 5장을 구입하겠다고 말하고 15 M€을 지불합니다. 지용이는 보유한 티타늄을 활용할 목적으로 비싼 우주 카드를 몇 장 구입했습니다. 나머지 기업 카드와 프로젝트 카드 5장을 엎어서 버립니다.

지희가 선택한 기업은 '토르게이트'이며, 48 M€과 에너지 생산력 1을 보유한 기업입니다. 따라서 지희는 에너지 생산력 트랙에 있는 색깔 마커를 '2'칸으로 옮깁니다. 지희는 카드 10장을 모두 구입하고 30 M€을 지불합니다.

태연이가 선택한 기업은 '타르시스 공화국'(6쪽 참고)이며, 40 M€으로 시작합니다. 프로젝트 카드 4장을 구입하고 12 M€을 지불합니다(태연이에게 남은 메가크레딧은 28 M€입니다). 또한 게임 시작 후 첫 행동으로서 도시 타일 1장을 놓어야 합니다. 물론 이 도시 타일을 배치할 때도 타르시스 공화국의 특수능력이 적용되므로, 첫 행동 후 태연이는 메가크레딧 생산력이 1 오를 뿐 아니라 3 M€도 받을 것입니다.

준비가 다 끝났습니다. 지용이가 '행동 단계'에서 첫 행동을 수행함으로써 <테라포밍 마스> 게임의 1세대가 시작됩니다.

# 세대 구성

화성 테라포밍에는 굉장히 오랜 시간이 필요하므로, 전체 게임은 여러 세대에 걸쳐 진행됩니다. 한 세대는 4단계로 나뉩니다.

## 1) 순서 조정 단계

1세대에는 이 단계를 건너뛰십시오(7쪽 참고).

시작 플레이어 마커를 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다. 세대 마커를 한 칸 전진 시킵니다.

## 2) 연구 단계

1세대에는 이 단계를 건너뛰십시오(7쪽 참고).

각 플레이어는 프로젝트 덱에서 카드 4장씩을 가져갑니다. 그중 보유하고 싶은 카드를 한 장당 3M€을 지불하고 구입합니다. 따라서 0~4장을 구입할 수 있습니다. 구입하지 않은 나머지 카드는 뒷면이 보이게 옆어서 버립니다. 손에 들 수 있는 카드 수는 무제한입니다. 프로젝트 덱이 다 떨어지면 버린 프로젝트 카드를 모두 섞어서 새로운 프로젝트 덱을 만드십시오.

예) 2세대를 진행하고 있습니다. 연구 단계가 되었습니다. 지용이는 프로젝트 덱에서 카드 4장을 가져간 후 카드 내용을 찬찬히 읽어봅니다. 그중 3장을 선택한 뒤 9M€을 지불하여 구입합니다. 구입한 카드 3장을 자기 손에 추가합니다. 구입하지 않은 1장은 옆어서 버립니다.

## 3) 행동 단계(9쪽 참고)

자기 차례가 되면 행동을 1~2번 수행하거나 행동 종료를 선언합니다. 그 후 다음 플레이어(시계 방향)가 행동을 1~2번 수행하거나 행동 종료를 선언합니다. 이런 방식으로 모든 사람이 행동 종료를 선언할 때까지 차례가 계속 돌아갑니다.

행동은 크게 7종류입니다. 한 차례에 똑같은 행동을 두 번 수행해도 됩니다.

- A) 손에 든 프로젝트 카드 사용 (9쪽 참고)
- B) 일반 프로젝트 추진 (10쪽 참고)
- C) 업적 달성을 선언 (10쪽 참고)
- D) 기업상 제정 (11쪽 참고)
- E) 파란색 카드 행동 수행 (11쪽 참고)
- F) 식물 자원으로 녹화 사업 (11쪽 참고)
- G) 열 자원으로 온난화 사업 (11쪽 참고)

만약 행동 종료를 선언한다면 그 세대 동안에는 자기 차례를 항상 그냥 통과해야 합니다. 하지만 자기 차례에 행동을 하나라도 수행했다면 (행동 종료를 선언하지 않는 한) 계속 자기 차례가 돌아옵니다. 모든 플레이어가 행동 종료를 선언하면 행동 단계가 끝납니다.

예) 2세대의 행동 단계입니다. 저희는 차례입니다. 저희는 일반 프로젝트 중 하나인 '특허권 매각'(10쪽 참고)을 추진합니다. 손에 든 카드 2장을 버리고 2M€을 받습니다. 그 2장은 별 도움이 못 됨을 깨닫기도 했고, 다른 플레이어들이 뭘 할지도 지켜보고 싶었기 때문입니다.

태연이의 차례입니다. 태연이는 일반 프로젝트 중 하나인 '도시 건설'을 추진합니다. 25M€을 지불하여 도시 타일을 1장 놓고 자신의 메가크레딧 생산력을 1증가시킵니다. 태연이의 기업인 타르시스 공화국의 지속 효과로 메가크레딧 생산력이 다시 1증가하고 3M€을 얻습니다. 태연이는 도시 타일을 놓은 구역의 점유 보너스도 획득합니다. 태연이는 바로 차례를 넘깁니다.

지용이의 차례입니다. 지용이는 손에 든 프로젝트 카드 <소행성 채굴>을 사용합니다. 추진 비용은 30M€인데 지용이는 자기 티타늄 자원 8개를 내서 32M€을 지불합니다(이때 2M€을 거슬러 받지 못합니다). 우주 태그가 붙은 카드이므로 티타늄을 지불 수단으로 쓸 수 있고, 지용이의 기업인 포볼로그의 지속 효과로 지용이의 티타늄의 가치가 1M€씩 올랐기 때문입니다. 티타늄 자원 7개와 2M€을 지불해도 되지만 지용이는 메가크레딧을 아낄 생각이었다고 합니다. <소행성 채굴> 효과로 지용이의 티타늄 생산력이 2증가합니다. 지용이는 <소행성 채굴> 카드를 자기 앞에 펼쳐 놓습니다. 지용이는 두 번째 행동으로 또 다른 프로젝트 카드를 사용하고 차례를 넘깁니다.



지희는 프로젝트 카드 <지열 발전>을 사용합니다. 에너지 태그가 있는, 추진 비용 11M€짜리 카드입니다. 지희의 기업인 토르게이트의 지속 효과로 에너지 태그가 붙은 카드의 추진 비용을 3M€ 적게 납니다. 그래서 지희는 8M€만 지불합니다.

이런 방식으로 차례가 계속 돌아갑니다. 모두가 행동 종료를 선언할 때까지.

## 4) 생산 단계

모두가 동시에 진행합니다.

먼저, 현재 남은 모든 에너지를 열로 바꿉니다(각자의 에너지 자원을 화살표를 따라 옮겨서 각자의 열 자원으로 만듭니다).

두 번째로, 각자 생산력만큼 자원을 생산합니다. 각자 테라포밍 등급에 메가크레딧 생산력(마이너스인 경우도 존재)을 합한 만큼 메가크레딧을 받고, 각자 다른 자원들도 생산력만큼 받습니다. 생산한 자원을 개인 게임판에 알맞게 놓으십시오(6쪽 참고).

마지막으로, 파란색 카드에 올려진 색깔 마커(카드 행동이 수행되었음을 표시하는 용도)를 모두 치웁니다. 다음 세대에서 다시 사용할 수 있도록 정리하는 것입니다(11쪽 참고).

이제 다음 세대를 새롭게 시작하십시오.

예) 지용이는 자기 테라포밍 등급과 메가크레딧 생산력을 합쳐서 21M€을 받았습니다. <소행성 채굴> 카드 덱에 티타늄 생산력이 3이 되어서 티타늄 자원을 3개 받습니다. 나머지 자원을 1개씩 받습니다. 받은 것을 자기 개인 게임판에 놓습니다.

# 행동

앞서 8쪽에서 설명한 대로, 플레이어가 자기 차례에 할 수 있는 행동은 총 7종류입니다. 자기 차례에는 원하는 행동 1~2가지를 수행할 수 있으며, 행동 선택에 제약은 없습니다. 똑같은 행동을 두 번 해도 됩니다.

한 차례에 행동을 두 번 하면 뜻한 바를 빠르게 추진할 수 있고, 행동을 한 번 하면 중요한 결정을 내릴 동안 시간을 벌면서 다른 플레이어의 행동을 살필 수 있습니다. 슬기롭게 선택하십시오.

## A) 손에 든 프로젝트 카드 사용

매 카드를 사용할 때는 아래 순서를 따르십시오.

- (1) 추진 조건 및 즉발 효과 확인하기
- (2) 추진 비용 지불하고 즉발 효과 적용하기
- (3) 카드를 내 앞에 잘 놓기

### (1) 추진 조건 및 즉발 효과 확인하기

카드를 사용하려면 **추진 조건과 즉발 효과**를 먼저 확인해야 합니다. 추진 조건이 안 맞거나 즉발 효과 적용이 불가능하다면 그 카드는 사용할 수 없습니다. 단, 즉발 효과 중 아래 사항은 예외입니다.

- 어떤 행성 지표가 최대치에 다다랐더라도 그 행성 지표를 올리는 카드를 사용할 수는 있습니다(즉, 기온이 +8°C일 때라도 기온을 올리는 카드를 사용할 수 있습니다).

- 자기에게 없는 자원을 추가하라는 카드도 사용할 수 있습니다(현재 미생물 자원을 올려놓을 카드가 없더라도, 자기에게 미생물 자원을 추가하는 카드를 사용할 수 있습니다).

- 아무 1명의 자원을 제거하라는 효과(빨간 테두리 아이콘, 아래의 카드 C 참고) 카드는 제거할 자원이 없어도 사용할 수 있고, 원한다면 자원을 제거하지 않고 사용할 수도 있습니다(이와 달리 생산력 감소 효과는 반드시 적용해야 합니다).

예) 현재 기온이 +8°C이더라도 저희는 <소행성>(카드 C) 카드를 사용할 수 있습니다(단, 기온이 오르지 않으므로 그에 따른 테라포밍 등급 상승도 없습니다). 저희는 또한 누군가의 식물 자원을 덜 제거하거나 안 제거해도 됩니다(이런 경우는

아마도 저희에게만 식물 자원이 있거나 다른 플레이어의 식물 자원이 3개 미만인 상황일 겁니다). 이 효과는 단 한 명에게만 적용해야 합니다.

카드 A · B · D · E에는 추진 조건이 붙어 있습니다. 추진 비용의 바로 오른쪽입니다. 카드 A를 사용하려면 자신이 티타늄 생산력을 1 이상 갖춘 상태여야 합니다(그 생산력을 소비하라는 뜻은 아닙니다). 카드 B를 사용하려면 현재 화성의 산소 농도가 9%거나 그보다 낮아야 합니다. 게다가 즉발 효과인 ‘에너지 생산력 1 감소’를 자신에게 적용해야 하므로 자신의 에너지 생산력도 1 이상이어야 합니다. 카드 D를 사용하려면 화성의 산소 농도가 9%이거나 그보다 높아야 하고, 즉발 효과인 ‘식물 생산력 1 감소’를 자신에게 적용해야 하므로 자신의 식물 생산력도 1 이상이어야 합니다. 카드 E를 사용하려면 산소 농도 5% 이상에 자신의 에너지 생산력도 1 이상 있어야 합니다.

### (2) 추진 비용 지불하고 즉발 효과 적용하기

추진 비용은 카드 왼쪽 윗부분 모서리의 숫자입니다. 어떤 파란 카드는 특정 카드의 추진 비용을 할인해 주기도 합니다(예를 들어 카드 E는 우주 태그가 붙은 카드의 추진 비용을 2 M€ 할인해 줍니다). 강철로는 건물 카드의, 티타늄으로는 우주 카드의 추진 비용을 지불할 수 있습니다.

추진 비용을 먼저 지불한 뒤, 카드 아랫부분에 있는 즉발 효과를 적용합니다. 즉발 효과(그리고 카드 사용으로 인해 발생하는 다른 카드의 효과)는 원하는 순서로 적용할 수 있습니다.

**생산력**(카드 A · B · D · E의 아랫부분에 있는 갈색 박스)과 관련된 효과는 반드시 적용해야 합니다. 빨간 테두리가 있는 모든 마찬가지입니다. 자원이나 생산력 아이콘에 있는 빨간 테두리는 해당 효과를 아무 1명(자신 또는 다른 플레이어)을 지정해서 적용하라는 뜻입니다. 빨간 테두리가 없는 모든 아이콘은 오로지 자기에게만 적용되는 것이며, 반드시 그 효과를 적용해야 합니다. 따라서 카드 A는 본질적으로 다른 플레이어의 티타늄 생산력을 빼앗아 오는 것이고 카드 B · D · E는 반드시 자기의 에너지 생산력이나 식물 생산력을 감소시켜서 자기의 메가크레딧 생산력을 높이는 것입니다.

빨간 테두리가 있는 타일 표시는 아무 플레이어 또는 모든 플레이어의 타일을, 빨간 테두리가 있는 태그 표시는 아무 플레이어 또는 모든 플레이어의 카드에 있는 태그를 뜻합니다.



A

B

C

D

E

카드 C를 보십시오. 티타늄 등의 자원 획득은 즉시 적용됩니다. 제거할 식물 자원에 빨간 테두리가 있으므로, 카드 C를 사용하는 것은 보통 다른 플레이어를 공격하는 결과를 낳습니다. 빨간 테두리가 있는 자원 제거 효과는 굳이 적용하지 않아도 되므로, 자기에게만 식물 자원이 있더라도 손해는 안 됩니다.

카드 D를 보십시오. 이 카드는 '동물'이라는 '특수 자원'을 씁니다. 특수 자원은 "(개인 게임판이 아니라) 카드 위에 모으는 자원"으로서, 그 자원을 모으는 카드에 따라 특수 자원의 종류가 결정됩니다. 표시 방법은 이렇습니다. 예를 들어 <가축>(카드 D) 카드 행동을 수행했다면, <가축> 카드('동물' 아이콘이 있음)에 동색 큐브 1개를 놓아서 '동물' 자원 1개가 있다고 표시합니다. 이처럼 특수 자원도 개인 게임판의 기본 자원과 동일한 방법으로 표현합니다.

카드 B를 보십시오. 즉발 효과로 특별한 타일을 놓는 카드도 있습니다(5쪽 참고).

**별표(\*)**는 기본 규칙과 다른 특별 규칙이 적용된다는 뜻이니 반드시 팔호 안의 글을 꼼꼼히 읽어서 해당 구성물이 어떻게 작용하는지 확인하셔야 합니다.

아이콘만으로 카드 기능이 이해되지 않는다면, 그 아래에 적힌 해설을 읽어보시기 바랍니다.

카드 A · D · E를 보십시오. 카드 오른쪽 아래에 승점 아이콘(화성 그림)이 있습니다. 승점이 비록 '즉발 효과'와 같은 칸에 있긴 하지만, 승점은 카드를 사용한 즉시 계산/적용하지 않습니다. 승점은 게임 종료 후 최종 승점 계산을 할 때 계산합니다(12쪽 참고). 카드 D는 승점이 정해지지 않았습니다. 해당 카드 행동 등으로 동물 자원이 많이 쌓인다면 승점이 높아질 것입니다.

### (3) 카드를 내 앞에 잘 놓기(아래 그림 참고)

사건형 카드(빨간색, 카드 C)는 사용한 후 뒷면이 보이게 엎어서 자신의 앞에 모아둡니다(사건형 카드 무더기). 사건형 카드에 붙은 태그는 해당 카드를 사용할 때만 유효하고(예를 들어, 카드 C는 우주 태그가 붙어 있으므로 카드 E의 추진 비용 할인 효과를 받습니다) 그 순간이 지나면 무시됩니다. 즉, 빨간색 카드의 태그는 카드 사용자가 보유하지 않습니다.

유지형 카드(초록색, 카드 A · B)는 사용한 후 카드 윗부분 태그만 보이도록 겹쳐 놓습니다. 유지형 카드는 플레이어의 기업에서 진행 중인 사업을 의미하므로 그 카드에 붙은 태그는 카드 사용자가 보유합니다.

### 사건형 카드 무더기



활동형 카드(파란색, 카드 D · E)는 지속 효과 또는 플레이어가 수행할 수 있는 행동을 제공합니다. 지속 효과는 언제든 발동될 수 있고, 행동은 자기 차례에만 수행할 수 있습니다. 활동형 카드는 행동이나 지속 효과가 적힌 카드 윗부분이 잘 보이게 놓는 것이 좋습니다. 활동형 카드의 태그도 카드 사용자가 보유합니다.



테라포밍과 관련된 수많은 아이디어가 프로젝트 카드로 표현됩니다. 프로젝트 카드는 행성 지표에 영향을 주거나 다른 방법으로 테라포밍 등급을 올립니다. 산소를 배출하는 광합성 유기체나 화성 평균 기온을 높이는 열원 등도 표현되어 있습니다.

그 외에도 테라포밍 과정과 상호 연결된 많은 일들이 표현되어 있습니다. 어느 정도 테라포밍이 진행된 상황에서 나타날 수 있는 일이나, 테라포밍 초반에 생길 만한 상황 등입니다.

각 카드에는 카드 분위기를 돋우는 플레이버 텍스트(flavor text)가 적혀 있습니다. 이 카드가 '현실에서' 어떻게 작용하는지 느끼는 데 도움을 줄 것입니다. …가끔 아닌 경우도 있지만 말이죠.

## B) 일반 프로젝트 추진

언제 어디서 누구나 수행할 수 있는 일반 프로젝트 6종류가 중앙 게임판에 나와 있습니다. 한 세대에 같은 일반 프로젝트를 여러 번 수행할 수 있습니다.

1) 특허권 매각: 손에 든 프로젝트 카드를 원하는 만큼 한꺼번에 버리고, 버린 카드 장수만큼 메가크레딧을 획득합니다.

2) 발전소 건설: 11 M€을 지불하고 자신의 에너지 생산력을 1 증가시킵니다.

3) 소행성 충돌 유도: 14 M€을 지불하고 기온을 한 단계 상승시킵니다. 따라서 자신의 테라포밍 등급도 1 TR 오릅니다.

4) 지하수 추출: 18 M€을 지불하고 해양 타일을 1장 배치합니다. 따라서 자신의 테라포밍 등급도 1 TR 오르고, 해양 타일을 배치한 곳의 점유 보너스도 받습니다(5쪽 참고).

5) 녹지 형성: 23 M€을 지불하고 녹지 타일을 1장 배치합니다(그 위에 자신의 색깔 마커를 놓습니다). 따라서 산소 농도가 1% 오르고, 자신의 테라포밍 등급도 1 TR 오르며, 녹지 타일을 배치한 곳의 점유 보너스도 받습니다(5쪽 참고).

6) 도시 건설: 25 M€을 지불하고 도시 타일을 1장 배치합니다(그 위에 자신의 색깔 마커를 놓습니다). 도시 타일을 배치한 곳의 점유 보너스를 받습니다. 또한 자신의 메가크레딧 생산력이 1 오릅니다(5쪽 참고).

예) 태연이의 차례입니다. 첫 번째 행동으로 일반 프로젝트 '도시 건설'을 선택합니다. 이로써 태연이가 놓은 도시는 총 3곳입니다. 도시 타일을 놓으면서 타르시스 공화국의 보너스 효과도 받습니다.

## C) 업적 달성을 선언

달성을 수 있는 업적은 5종류입니다. 만약 여러분이 어떤 업적 달성 기준을 충족했다면, 8 M€을 지불하고 해당 업적에 자기 색깔 마커를 놓음으로써 업적 달성을 선언할 수 있습니다. 이미 색깔 마커가 놓인 업적은 자신 또는 다른 플레이어가 재차 달성 선언을 할 수 없습니다. 5개 업적 중 3개 업적 달성이 선언되면 그때부터 아무도 업적 달성 선언을 할 수 없습니다. 그러니 남들보다 빠르게 목표를 향해 달리십시오! 달성한 업적마다 승점 5점입니다.

아래는 업적 목록과 업적 달성을 조건입니다. 달성을 하려면 조건을 만족함과 동시에 8 M€를 지불해야 합니다.

- (1) 테라포머: 테라포밍 등급 35 TR 이상.
- (2) 시장: 보유한 도시 타일이 3장 이상.
- (3) 원예가: 보유한 녹지 타일이 3장 이상.
- (4) 건축가: 보유한 건물 태그가 8개 이상(빨간색 카드의 태그는 보유한 것으로 취급하지 않습니다).
- (5) 전략가: 손에 든 프로젝트 카드가 16장 이상(이 업적 달성을 선언할 때 기준).

예) 태연이는 방금 전에 첫 번째 행동으로 도시 타일을 3장째 배치하였습니다. 따라서 '시장' 업적 달성 조건을 충족하였으므로, 두 번째 행동으로 '시장' 업적 달성을 선언합니다. 8 M€을 지불하고 '시장' 업적 칸에 자기 색깔 마커를 놓습니다. 이 선언은 승점 5점의 가치가 있습니다. 이제 달성을 선언할 수 있는 업적은 둘밖에 남지 않았으며, '시장' 업적 달성을 선언은 아무도 할 수 없습니다.

## D) 기업상 제정

어떤 분야에서 최고 경지에 다다른 기업에게 수여하는 상을 제정합니다. 기업상 제정에는 별다른 필요조건이 없습니다. 첫 기업상 제정을 하려면 8 M€을 지불하고 원하는 부문에 자기 색깔 마커를 놓으면 됩니다. 둘째 기업상 제정에는 14 M€을, 셋째 기업상 제정에는 20 M€을 지불해야 합니다. 기업상은 총 3개 부문까지만 제정될 수 있으며(따라서 최소 2개 부문은 빈 채로 남습니다), 한번 제정된 부문의 기업상은 아무도 재차 제정할 수 없습니다.

최종 승점 계산을 할 때 수상자를 결정합니다. 제정된 각 부문에서 1위를 한 플레이어가 승점 5점을 받습니다(누가상을 제정했는지는 아무런 상관이 없습니다). 그리고 2위인 플레이어가 승점 2점을 받습니다(2명 게임에서는 2위 승점이 없습니다). 동점자들은 해당 승점을 똑같이 받습니다. 1위에 동점자가 나오면 2위 승점은 사라집니다.

아래는 기업상 제정 5개 부문입니다.

- 1) 개척기업상: 타일을 가장 많이 소유한 플레이어.
- 2) 금융기업상: 메가크레딧 생산력이 가장 높은 �ley어.
- 3) 과학기업상: 보유한 과학 태그가 가장 많은 플레이어(빨간색 카드의 태그는 보유한 것으로 취급하지 않습니다).
- 4) 열기업상: 보유한 열 자원 수가 가장 많은 플레이어.
- 5) 광업기업상: 보유한 강철과 티타늄 자원 수 총합이 가장 많은 플레이어.

예) 저희는 8 M€을 지불하고 '열기업상'을 제정합니다. 왜냐하면 저희는 <온실 가스 공장>을 사용했으므로 나중에 자신이 열 자원을 제일 많이 보유할 것이라 생각했기 때문입니다.

게임이 끝난 뒤 최종 승점 계산을 합니다. 저희의 열 자원은 12개, 지용이도 12개, 태연이는 5개입니다. 열기업상 부문 공동 1위인 저희와 지용이는 각각 승점 5점씩 받습니다. 1위 동점자가 나왔으므로 2위 승점은 사라지며, 태연이는 열기업상 승점을 못 받습니다.

## E) 파란색 카드 행동 수행

몇몇 기업 카드와 파란색 카드에는 특별한 '행동'이 있습니다. '행동'은 빨간 화살표 왼쪽 것을 소비해서(화살표 왼쪽 것이 '빨간 테두리 자원'이더라도 반드시 소비해야 합니다) 빨간 화살표 오른쪽 것을 얻는 형태로 구성됩니다.

각각의 카드 행동은 한 세대에 한 번씩만 수행할 수 있습니다. 행동 수행을 끝낸 파란색 카드 위에는 자기 색깔 마커를 놓아서 이번 세대에 행동이 수행됐음을 표시하십시오. 이렇게 놓은 색깔 마커는 생산 단계에서 치웁니다.

참고: '카드 행동 수행'과 '카드 사용'을 혼동하지 않게 주의하십시오. 예를 들어, <바이러스 벡터> 카드의 지속 효과는 추진 비용을 지불하여 카드를 사용할 때 적용하는 것이지, 파란색 카드 행동을 수행할 때 적용하는 것이 아닙니다.

예) 게임이 막바지입니다. 저희는 <가축>(카드 D) 카드를 사용한 상태입니다. 저희는 자기 차례 첫 행동으로 <가축> 카드의 행동을 수행하여 그 위에 동색 큐브 1개('동물' 자원 1개)를 추가합니다.

파란색 카드 중에는 '지속 효과'가 붙은 것도 있습니다. <왕복선>(카드 E)의 지속 효과는 '우주 카드 사용 시, 우주 태그 1개마다 추진 비용 2M€ 할인'입니다. 지속 효과는 행동이 아니므로(빨간 화살표가 없음), 항상 효력이 적용됩니다.

참고: 파란색 카드 행동/지속 효과는 '추진 조건'과 무관합니다(6쪽 참고).

## F) 식물 자원으로 녹화 사업

개인 게임판의 식물 자원 8개를 소비해서 녹지 타일 1장을 중앙 게임판에 놓을 수 있습니다. 녹지 타일을 1장 놓으면 자동으로 산소 농도가 1% 오르고, 그에 따라 자신의 테라포밍 등급도 1 TR 오릅니다.

참고: 가능한 경우, 녹지 타일은 반드시 자신의 타일과 인접한 구역에 놓아야 합니다. 녹지 타일을 놓아서 점유 보너스를 받을 수 있습니다(5쪽 참고).

예) 태연이는 자기 개인 게임판에 있는 식물 자원 8개를 내서 녹지 타일 1장을 가져와 자신의 도시 2곳과 동시에 인접한 빈 구역에 놓았습니다. 그러곤 그 녹지 타일에 자신의 색깔 마커를 올립니다. 녹지 타일을 놓은 구역에 있는 점유 보너스(식물 자원 2개)를 획득합니다. 산소 농도를 1% 올리고 자기 테라포밍 등급을 1 TR 올립니다.

이것으로 태연이가 얻은 이득은 테라포밍 등급 상승과 점유 보너스뿐만이 아닙니다. 녹지 타일로 승점 1점, 자기 도시 2곳과 인접한 곳에 녹지가 생겼으므로 승점 2점, 총 승점 3점을 더 확보한 것입니다.

## G) 열 자원으로 온난화 사업

개인 게임판의 열 자원 8개를 소비해서 기온을 한 단계 높일 수 있습니다(자신의 테라포밍 등급도 자동으로 1 TR 오릅니다).



ISAAC FRYXELIUS

"우리의 소원은 전기."

비에른 시그문트, 토르게이트 CEO.

# 게임 종료

행성 지표(기온, 산소 농도, 해수량)가 모두 목표치에 다다랐다면, 그 세대가 완전히 끝난 뒤 게임이 종료됩니다. 그 세대의 생산 단계까지 끝나면 모든 플레이어에게는 마지막으로 ‘식물 자원으로 녹화 사업’ 행동을 원하는 횟수만큼 수행할 기회가 제공됩니다. 시작 플레이어가 원하는 횟수만큼 하고, 다음 플레이어가 원하는 횟수만큼 하고, 마지막 플레이어까지 원하는 횟수만큼 하면 끝입니다. 이것까지 끝나면 최종 점수 계산을 실시합니다. 혼란 없이 승점을 계산하면서 한 명이 승점을 기록하고 나머지가 검산하는 것을 추천합니다.

## 최종 승점 계산

1) 테라포밍 등급: 테라포밍 등급은 1 TR당 승점 1점입니다. 각자의 테라포밍 등급에 다른 요소로 얻는 승점을 더하는 방식으로 승점을 계산하십시오.

2) 기업상: 제정된 기업상 각 부문의 1위 플레이어에게 승점 5점, 2위 플레이어에게 승점 2점이 수여됩니다(2명 게임에서는 2위 승점이 없습니다). 동점자들은 해당 승점을 동일하게 받습니다. 만약 1위가 동점이면 2위 승점은 사라집니다(11쪽 참고). 기업상으로 수상한 승점을 각자의 테라포밍 등급에 더하십시오.

3) 업적: 달성 선언한 업적마다 승점 5점입니다.

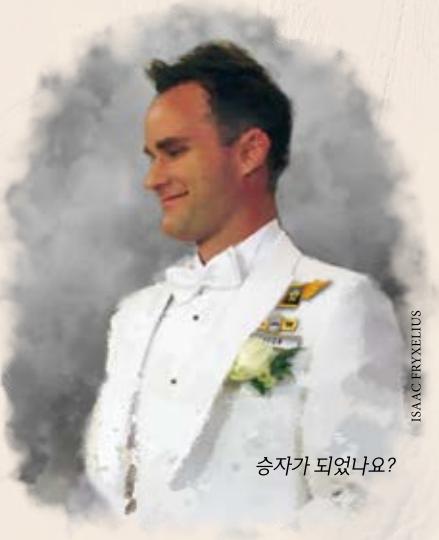
4) 중앙 게임판: 자신의 녹지 타일당 승점 1점입니다. 자신의 도시 타일 승점은 그와 인접한 녹지 타일(소유주 무관) 수와 같습니다. 헛갈리지 않게 차례 순서대로 승점을 계산하십시오.

5) 카드: 먼저 자신의 카드 위에 모은 특수 자원 승점을 계산합니다. 그 뒤 자신이 사용한 모든 카드(사건형 카드 포함)의 승점을 자기 승점에 더합니다. 목성 태그가 붙은 카드가 있다면 이 카드들은 따로 계산하는 것이 편할 수도 있습니다.

승점 총합이 가장 높은 플레이어가 승리합니다! 동점이면 현재 보유한 메가크레딧이 더 많은 쪽이 승리합니다.

예) 지희의 최종 테라포밍 등급은 38 TR입니다. 지희는 자신이 획득한 승점을 여기에 더할 것입니다. 지희는 ‘열기업상’ 부문에서 1위를 차지하여 승점 5점을 획득하고, ‘전략가’ 업적 달성을 선언하였으므로 승점 5점을 또 획득합니다. 중앙 게임판에 있는 지희의 녹지 타일은 3장이고, 모두 지희의 유일한 도시를 둘러싸듯이 인접해 있습니다. 지희의 녹지 타일이 3장이므로 승점 3점, 지희의 도시 타일에 인접한 녹지 타일이 모두 5장이므로(태연이의 녹지 2장이 더 인접해 있습니다) 승점 5점입니다. 지금까지 지희의 승점은 56점입니다.

지희의 <가축> 카드에는 동색 큐브 3개(‘동물’ 자원 3개)가 모여 있으니 승점 3점입니다. 그 외에도 파란색/초록색 카드의 승점 6점, 빨간색 카드의 승점 -1점이 더 있습니다. 지희의 최종 승점은 64점입니다.



승자가 되었나요?

## 읽어보세요

아이콘이 뜻하는 바를 알고 싶다면 카드에 적힌 설명을 읽거나  
규칙서 14~15쪽에 있는 아이콘 설명을 읽어보십시오.

효과를 기억해야 할 상황이 많으니, 여러분께서는 서로 도우며 게임을  
하시기 바랍니다. 여러 효과가 동시에 발동될 경우 현재 차례인  
플레이어가 적용 순서를 결정합니다(다른 플레이어에게 적용되는  
효과라도 현재 플레이어가 순서를 결정합니다).



NINA FRYXELIUS +

# 응용 규칙

## ▶ 대기업시대(확장 게임)

카드 원쪽 아래에 ▶ 모양 아이콘이 있는 카드는 '대기업시대' 확장 카드입니다(기업 카드 중에도 2장 있습니다). 이 카드들을 모두 포함해 게임을 시작하면 '대기업시대' 확장 게임이 됩니다. 확장 게임에서는 모든 플레이어의 모든 자원 생산력이 기본적으로 '0'에서 시작합니다(7쪽 '플레이어' 부분 참조). '대기업시대' 확장 게임에 다른 응용 규칙을 적용할 수 있습니다.

'대기업시대' 확장 프로젝트 카드는 경제와 기술력에 초점을 맞춘 카드입니다. 테라포밍에 직접적으로 기여하진 않지만, 기업을 강화하거나 새로운 전략을 게임에 추가하는 역할을 합니다.

확장 게임은 기본 게임보다 더 길고 복잡합니다. 게임을 처음 하는 분들께는 확장 게임을 결코 추천하지 않습니다.

## 나 홀로 화성에(1명 게임 규칙)

혼자만의 힘으로 화성을 테라포밍합니다. 1명 게임을 할 때는 항상 '대기업시대' 확장을 적용합니다. 모든 프로젝트 카드를 사용하며 기본 생산력이 '0'에서 시작합니다.

그 외에도 아래 규칙을 추가로 적용하십시오.

1) 초기 카드를 가져가기 전에, 중립 도시 타일 2장을 중앙 게임판에 놓고 각 중립 도시마다 중립 녹지 타일 1장씩을 붙여 놓습니다. 이 중립 타일들은 여러분 소유가 아니며, 산소 농도를 올리지도 않습니다. 타일을 놓는 위치는 아래와 같이 결정합니다.

프로젝트 덱 상단 카드 4장을 공개해서 중립 도시/녹지 위치를 결정합니다. 각 카드의 **추진 비용 숫자**로 위치를 결정합니다. 첫 번째 도시는 화성 가장 원쪽 위 구역을 1번으로 삼아 오른쪽으로 번호를 붙여서 내려가며(책을 읽듯) 놓을 위치를 계산합니다. 도시를 놓을 수 없는 구역(해양 전용 구역 등)은 모두 건너뛰고 셉니다. 두 번째 도시도 동일한 방법으로 계산하되, 가장 오른쪽 아래 구역을 1번으로 삼아 왼쪽으로 번호를 붙여 올라가며(첫 번째 도시와 반대 순서) 위치를 계산합니다. 각 도시에 인접한 녹지 타일은 각 도시의 원쪽 위 구역을 1번으로 삼아 시계 방향으로 번호를 붙여 계산합니다. 녹지를 놓을 수 없는 구역은 모두 건너뛰고 셉니다.

위치 결정에 쓴 카드는 모두 버립니다.

**특수 상황:** 만약 여러분이 '타르시스 공화국'을 선택했다면, (비록 기업 선택이 중립 도시 배치보다 늦더라도) 이 두 중립 도시로 자신의 메가크레딧 생산력을 올릴 수 있습니다.

2) 테라포밍 등급은 20 TR이 아니라 14 TR에서 시작합니다('나 홀로 화성에'라고 적힌 칸입니다). 모든 자원의 생산력은 기본 게임과 다르게 '0'에서 시작합니다.

3) 업적과 기업상은 사용하지 않습니다.

4) 돈 많은 가상의 중립 플레이어가 게임에 존재한다고 가정합니다. 모든 종류의 자원이나 생산력을 빼앗거나 꺾아버리는 데 사용하십시오.

5) 게임은 14세대까지만 진행합니다('나 홀로 화성에'라고 적힌 칸까지입니다). 승리 조건은 14세대가 끝나기 전까지 화성 테라포밍을 완료(행성 지표 3가지를 목표치에 다다르게)하는 것입니다. 14세대가 종료되면 일반적인 규칙대로 '식물 자원으로 녹화 사업' 행동을 원하는 만큼 수행할 수 있습니다(하지만 이때는 산소 농도가 오르지 않습니다). 그리고 승점을 최대한 많이 모아서 자신의 기록으로 남기십시오. 하지만 14세대가 끝나도 테라포밍을 완료하지 못했다면 패배합니다.

**주의:** 한 세대에는 (행동 종료를 선언하지 않는 한) 원하는 만큼 자기 차례를 진행할 수 있습니다. 즉, 행동 두 번만 수행하고 강제로 다음 세대로 넘어가야 하는 건 아닙니다.

## 카드 드래프트

더 활발한 상호작용을 원한다면 카드 드래프트 규칙을 적용해 보십시오. '연구 단계'에서 구입할 프로젝트 카드 4장을 드래프트로 결정하는 규칙입니다.

'연구 단계'에서 각자 프로젝트 카드 4장씩 가져간 뒤, 그중 1장을 골라 보관하고 나머지 카드를 다음 플레이어에게 넘깁니다(모든 플레이어가 동시에 드래프트를 진행합니다). 이전 플레이어에게 받은 카드 3장 중 1장을 골라 보관하고 나머지를 다음 플레이어에게 넘깁니다. 이런 방식으로 각자 4장을 보관할 때까지 드래프트를 진행합니다. 각자가 보관한 4장 중 원하는 카드는 구입하고 나머지는 버립니다. 짹수 세대에는 시계 방향으로, 훌수 세대에는 반시계 방향으로 카드를 넘깁니다.

1세대에는 연구 단계가 없으므로 드래프트를 하지 않습니다(7쪽 참고).

이 응용 규칙을 적용하면 다른 플레이어가 가져갈 수 있는 카드에 영향을 줄 수 있고, 특정 전략을 추진할 힘을 기울 수 있으며, 어떤 행성 지표가 먼저 오를지 예측할 수 있습니다.

카드 드래프트 규칙은 게임 시간을 더 늘립니다. 게임을 처음 시작하는 분들께는 카드 드래프트 규칙을 결코 추천하지 않습니다.

## 작가에 관하여

<테라포밍 마스>의 작가 야코브 프록셀리우스(Jacob Fryxelius)는 2006년 스톡홀름 대학에서 화학 박사 학위를 취득했습니다. 무언가를 분석하고 설명하는 데 열정이 있다는 걸 발견한 후, 2011년에 교원자격증을 따고 고등학교와 대학에서 과학을 가르치기 시작했습니다.

야코브 프록셀리우스는 어릴 때부터 보드게임을 즐겼으며 수년에 걸쳐 여러 게임을 개발해 왔습니다. 2011년에 자신의 형제인 애노크, 다니엘, 요나탄과 함께 FryxGames를 공동으로 설립했고 바로 그 해에 자신의 게임인 <Space Station>을 출판했습니다.

과학을 가르치고, FryxGames를 운영하며, 사랑스러운 아내와 아이들과 함께 행복하게 살고 있답니다.



MARIA FRYXELIUS

# 아이콘 설명

## 승점



승점이 가장 높은 플레이어가 게임에 승리합니다. 테라포밍 등급, 게임판의 타일들, 업적과 기업상, 사용한 카드 등으로 승점을 얻습니다.

## 지표

<테라포밍 마스>는 지구의 생물들이 자유롭게 살 수 있을 만큼 화성을 지구처럼 바꾸는 내용을 담습니다. 이 과정과 관련된 4가지 지표(테라포밍 등급, 기온, 산소 농도, 해수량)가 중앙 게임판에 표현되어 있습니다.

**테라포밍 등급**은 여러분이 테라포밍에 얼마나 기여했는지를 나타내는 지표입니다. 여러분의 테라포밍 등급은 기본적으로 20 TR에서 시작합니다. 여러분이 화성의 산소 농도를 올릴 때, 화성의 평균 기온을 높일 때, 화성에 해양을 형성할 때 자신의 테라포밍 등급이 오릅니다. 게임 종료 후 테라포밍 등급은 1 TR당 승점 1점으로 치환됩니다. 세계정부 산하 테라포밍 위원회는 여러분의 테라포밍 등급에 따라 여러분에게 지금 수입을 지원해 줍니다.



화성 적도 부근의 평균 기온은 한 단계에 2°C씩 오르며, -30°C에서 +8°C까지 올리는 것이 목표입니다. 목표치까지 기온이 오르면 물이 액체 상태로 존재하는 적도역이 형성됩니다. 이 아이콘은 기온을 한 단계(2°C) 올리고 그에 따라 자신의 테라포밍 등급도 1 TR 올리라는 뜻입니다.



**산소 농도**는 1기압 상태에서 산소 비율입니다. 최적 농도는 지구 대기 산소 농도인 21%입니다. 14%는 지구상 해발 3000m 높이의 산소 농도와 같습니다. 이 아이콘은 산소 농도를 한 단계(1%) 올리고 그에 따라 자신의 테라포밍 등급도 1 TR 올리라는 뜻입니다.



해양 타일 하나마다 화성 표면 1% 넓이를 덮습니다. 화성 표면의 9%가 해양으로 덮이면 화성에서 물순환이 일어날 수 있습니다. 비가 내릴 수 있고 강도 형성될 수 있습니다. 이 아이콘은 해수량을 한 단계 올리고(해양 타일 1장을 화성의 해양 전용 구역에 배치하고) 그에 따라 자신의 테라포밍 등급도 1 TR 올리라는 뜻입니다(점유 보너스도 받습니다. 5쪽 참고).

## 자원

모든 자원은 자원 큐브로 표현합니다. 동색 큐브는 수량 1개를, 은색 큐브는 수량 5개를, 금색 큐브는 수량 10개를 뜻합니다. 자원 큐브는 단순히 수량만을 뜻할 뿐이며, 자원 종류는 자원 큐브를 놓는 곳에 따라 결정됩니다. 기본 자원은 개인 게임판에서 모으는 자원으로서 총 6종류(메가크레딧, 강철, 티타늄, 식물, 에너지, 열)입니다. 특수 자원은 카드 위에 모으는 자원입니다(10쪽 및 15쪽 참고).

만약 어떤 카드가 특수 자원을 추가할 경우, 일반적으로는 그 자원을 해당 칸에 스스로에 추가합니다.



**메가크레딧(M€)**은 프로젝트 카드 구입/사용, 일반 프로젝트 추진, 업적 달성 선언, 기업상 제정에 쓰는 일반적인 화폐입니다.



강철은 화성에서 사용하는 주요 건축 자재입니다. 강철뿐 아니라 일부 마그네슘 합금 등도 이를 표현합니다. 건물 카드(건물 대그가 붙은 프로젝트 카드)를 사용할 때 강철도 추진 비용으로 지불할 수 있으며, 이때 강철 자원 1개당 2 M€으로 간주합니다.



티타늄은 우주에서 사용하는 자원 또는 우주산업에 사용하는 금속을 뜻합니다. 우주 카드(우주 태그가 붙은 프로젝트 카드)를 사용할 때 티타늄도 추진 비용으로 지불할 수 있으며, 이때 티타늄 자원 1개당 3 M€으로 간주합니다.



식물은 광합성을 합니다. 한 번의 행동으로, 식물 자원 8개를 소비해서 중앙 게임판에 녹지 타일 1장을 놓을 수 있습니다. 녹지 타일을 1장 배치하면 자동적으로 산소 농도가 1% 상승합니다(따라서 자신의 테라포밍 등급도 1 TR 오릅니다). 녹지 타일은 1장 당 승점 1점이며 인접한 도시에 승점 1점을 줍니다(5쪽 참고).



에너지는 수많은 도시와 공업시설에서 소비합니다. 에너지 소비는 파란색 카드 행동이나 에너지 생산력 감소 등으로 표현됩니다. 쓰고 남은 에너지는 열로 바뀝니다.



옅은 화성 대기를 따뜻하게 만들습니다. 한 번의 행동으로, 열 자원 8개를 소비해서 기온을 한 단계 올릴 수 있습니다(따라서 자신의 테라포밍 등급도 1 TR 오릅니다).



**특수 자원**(동물 및 미생물 등)은 특정한 카드 위에 모으는 자원입니다. 특수 자원의 종류는 그 특수 자원을 모으는 카드에 따라 결정되며, 보통은 그 카드의 태그와 일치합니다(항상 그런 건 아닙니다). 각 특수 자원의 사용 방법은 해당 카드에 적혀있습니다. 10쪽을 참고하세요.



어떤 자원 아이콘이 갈색 박스 안에 들어있는 것은 해당 자원의 생산력을 뜻하는 것입니다. 왼쪽 아이콘 예시를 보십시오. 이 아이콘은 식물 자원의 생산력이며, 하나가 있으니 개인 게임판에 있는 자신의 식물 생산력을 1 올리라는 뜻입니다. 이로써 지속적으로 식물 자원을 더 많이 확보할 수 있습니다. 생산력은 10을 초과할 수 있습니다. '10'칸에 자신의 색깔 마커를 하나 놓고 다른 마커 하나를 더 사용하여 표현하면 됩니다. 마이너스로 떨어질 수 있는 생산력은 메가크레딧 생산력뿐입니다(-5까지만 떨어질 수 있습니다). 하지만 테라포밍 등급만큼 지금 수입을 받으므로, 지금 수입 자체가 마이너스로 떨어지진 않습니다.



**카드**(프로젝트 카드)는 플레이어가 추진할 수 있는 다양한 시도를 뜻합니다. 0~3가지 태그로써 카드의 분위기나 속성 등을 표현합니다. 태그는 다른 카드와의 연계를 표현하기도 합니다. 연구 단계에서 카드 1장을 구입하는 데는 3 M€이 필요합니다. 구입 비용과 별개로, 손에 든 카드 사용에 필요한 '추진 비용'은 카드마다 다릅니다. 왼쪽 아이콘은 프로젝트 맥 상단 카드 1장을 구입 비용 없이 가져가서 자신의 손에 들라는 뜻입니다.

## 태그

카드 1장에는 태그 0~3개가 붙어 있습니다. 카드의 테마와 속성 등을 표현하는 장치입니다. 태그 자체에는 별 효과가 없습니다. 건물 태그가 붙은 카드를 '건물 카드', 지구 태그가 붙은 카드를 '지구 카드' 등으로 줄여서 부르기도 합니다.



**건물:** 화성에 건물을 건축하는 프로젝트입니다. 강철을 추진 비용으로 지불할 수 있습니다.



**우주:** 우주공학기술을 사용하는 프로젝트입니다. 티타늄을 추진 비용으로 지불할 수 있습니다.



**에너지:** 에너지 생산 및 관리에 초점을 맞춘 프로젝트입니다.



**과학:** 여러분 기업의 기초과학을 튼튼히 다지는 프로젝트입니다. 몇몇 과학 카드는 과학 태그를 보유하고 있어야 사용할 수 있습니다.



**복성:** 목성 및 그 바깥쪽 행성 궤도에 설치된 인프라와 관련된 프로젝트입니다.



**지구:** 지구에서 일어나는 프로젝트입니다.



**식물:** 식물이나 기타 광합성 생물과 관련된 프로젝트입니다.



**미생물:** 특수 목적으로 쓰이는 미생물과 관련된 프로젝트입니다.



**동물:** 동물과 관련된 프로젝트입니다. 승점을 제공합니다.



**도시:** 도시를 건설하는 프로젝트입니다. 에너지 생산력을 소비하고 메가크레딧 생산력을 증가시키는 경우가 많습니다.



**사건:** 일회성 사건으로 끝나는 프로젝트입니다. 모든 사건형 카드는 빨간색이며, 카드 사용 후에는 뒷면으로 엎어서 모아둡니다.

## 타일

중앙 게임판에는 타일을 배치할 화성 지도가 그려져 있습니다. 육각형 구역에 타일을 놓으면 그곳의 점유 보너스를 획득합니다(추가로 해양 타일 바로 옆 구역에 타일을 놓으면, 인접한 해양 타일 하나당 2 M€을 점유 보너스로 획득합니다). 타일은 4종류입니다.



이 아이콘은 **해양 타일**을 1장 배치하라는 뜻입니다(해수량이 한 단계 오릅니다). 해양 타일을 1장 놓으면 자동으로 자신의 테라포밍 등급이 1 TR 오릅니다. 파랗게 칠해진 해양 전용 구역은 총 12 곳입니다. 해양 전용 구역에는 기본적으로 해양 타일만 놓을 수 있고, 다른 타일을 놓을 수 없습니다. 또한 해양 타일은 해양 전용 구역에만 놓을 수 있습니다. 해양 타일은 그 누구의 소유도 아닙니다만, 해양 타일과 인접한 구역에 타일을 놓는 플레이어는 2 M€을 점유 보너스로 획득할 수 있습니다.



이 아이콘은 **녹지 타일**을 1장 배치하고 그 위에 자신의 색깔 마커를 놓으라는 뜻입니다. 녹지 타일을 1장 놓으면 산소 농도가 1% 오르며 자신의 테라포밍 등급도 1 TR 오릅니다(녹지 아이콘에 조그맣게 산소 표시가 있습니다).



이 아이콘은 **도시 타일**을 1장 배치하고 그 위에 자신의 색깔 마커를 놓으라는 뜻입니다. 도시 타일은 다른 도시 타일(소유주 무관)과 인접하게 놓을 수 없습니다. 게임 종료 시, 각 도시의 승점은 해당 도시에 인접한 녹지 타일(소유주 무관)의 수와 같습니다.



특별한 아이콘이 그려진 갈색 타일은 해당 카드에 서술된 특수 타일을 배치하라는 뜻입니다(자신의 색깔 마커를 그 타일 위에 놓습니다). 관련 사항은 해당 카드에 적혀 있습니다.



## 빨간 테두리

빨간 테두리는 '아무 플레이어(자신 또는 다른 플레이어)의 것'을 뜻합니다. 어떤 카드에서 특정 자원을 제거하라고 하는데 그 자원에 빨간 테두리가 있다면, 자신의 자원 또는 다른 플레이어 1명의 자원을 제거하면 됩니다. 이렇게 빨간 테두리 '자원'을 제거할 경우엔 정해진 수보다 덜 제거하거나 안 제거해도 됩니다.

하지만 빨간 테두리 '자원 생산력'을 감소시키는 효과는 반드시 그대로 적용해야 합니다. 따라서 다른 플레이어에게 충분한 자원 생산력이 없으면 자기 것을 감소시키거나 그 카드 사용을 포기해야 합니다.

빨간 테두리 '타일'은 아무 플레이어 또는 모든 플레이어가 소유한 타일을 뜻합니다. 빨간 테두리 '태그'는 아무 플레이어 또는 모든 플레이어가 보유한 카드의 해당 태그를 뜻합니다.

## \* 별표

별표는 특별한 부가 설명이 있다는 뜻입니다. 별표가 보이면 카드를 잘 읽어보시기 바랍니다.



DANIEL FRYXELIUS

"우리에겐 새로운 워프 드라이브와 화성 테라포밍 경험이 있습니다.

지금은 인류가 역사의 다음 장으로 넘어갈 때입니다.

저 수많은 별을 향해 나아갈 때입니다!"

헬렌 브랙, 인터플래너터리 시네마틱스 정책실장

## 구성물

규칙서 1부  
중앙 게임판 1개  
개인 게임판 5개  
기업 카드 17장  
프로젝트 카드 208장  
요약표 카드 8장  
색깔 마커 약 200개(반투명  
플라스틱 큐브, 5가지 색깔)  
자원 큐브 약 200개(불투명  
유광 큐브, 3가지 색깔)  
흰색 마커 3개 (큰 흰색 큐브,  
기온 · 산소 농도 · 세대 표시용)  
해양 타일 9장  
녹지/도시 타일 60장  
특수 타일 11장  
시작 플레이어 마커 1개

## 만든 사람들

게임 디자인: Jacob Fryxelius

그래픽 디자인: Isaac Fryxelius

디자인 보조: FryxGames

한국어판 번역 및 편집: 코리아보드게임즈 개발본부

FryxGames가 드리는 감사의 말씀: 테스트플레이와 피드백을 해 주신 우리의  
동료와 친구들, 그리고 가족들(특히 엄마와 아빠)께 감사 말씀을 드립니다.

이 게임에 큰 영감을 준, SF소설 『Red Mars』 시리즈의 작가

Kim Stanley Robinson씨께 깊은 감사 말씀을 드립니다.

또한 화성과 그 외 모든 것을 만드신 창조자께도 무궁한 감사 말씀을 올립니다.

베타테스트를 해 주신 Geof Gambill, Lloyd Keller, Thomas & Sandra  
Diehl, Gerda van Heel & Bart van Bilzen, Daisy & Christopher  
Swaffer, Dennis Suijkerbuijk, Jorrit Sminia, Martin Ekelund께  
감사 말씀을 드립니다.

모든 사진과 그림에는 출처가 표시돼 있으며,

FryxGames에서 변형한 사진과 그림에는 출처 위에 '+' 표시를 해 두었습니다.

Printed by LudoFact, Germany.

© 2016 FryxGames

[www.fryxgames.se/games/terraformingmars/](http://www.fryxgames.se/games/terraformingmars/)

※ <테라포밍 링스>는 FryxGames와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가

한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

# FRY X GAMES

코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

[www.koreaboardgames.com](http://www.koreaboardgames.com)

[www.divedice.com](http://www.divedice.com)

[www.akongdakong.co.kr](http://www.akongdakong.co.kr)



KOREA  
BOARD  
GAMES

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면  
다이브다이스([www.divedice.com](http://www.divedice.com))에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.