



TWILIGHT IMPERIUM[®]

규칙 참조서

여명의 제국



크레딧

4판 개발진 Dane Beltrami, Corey Konieczka
원작 게임 디자인 Christian T. Petersen
제작자 Jason Walden
규칙서 작성 Adam Baker
편집 및 검수 Mark PoLLard
보드게임 감독 James Kniffen
여명의 제국 스토리 팀 Matt Newman, Katrina Ostrander, Sam Stewart
그래픽 디자인 Christopher Hosch, WiL Springer
그래픽 디자인 감독 Brian Schomburg
표지 그림 Scott Schomburg
성경 타일 그림 Stephen Somers
그림 Cristi Balanescu, Anders Finér, TomasZ JedrusZek, Alex Kim, David Auden Nash
그림 감독 Andy Christensen
조형 Neil Hagre, with BexLey Andrajack and Akshay Pathak
조형 코디네이터 NikLas Norman
그림 감독 관리자 MeLissa ShetLer
품질 관리 코디네이터 ZachTewaLThomas
프로젝트 선임 관리자 John FranZ-WichLacZ
제품 개발 선임 관리자 Chris Gerber
광고 제작 감독 Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

생산 코디네이터 Marcia CoLby, Jason GLawe, LiZa Lundgren, Johanna Whiting
생산 관리자 Megan Duehn, Jason Beaudoin

게임 테스트: Jason Aiken, Maxwell Andersen, Victor Andrade, Michael Beck, Tyler Beckett, Thomas Black, Zach Blomme, Brandon Bockhold, Michael Bomholt, JS Bragg, Ben Burch, Jonathan Bush, Stefano Carlino, Andrew Carr, Matt Carter, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Roy Chartier, Daniel Lovat Clark, John Clarke, Kevin Collins, Rebecca Corner, Glenn Cullen, Hayden Cunningham, Caterina D'Agostini, Stuart Day, Chris J Davis, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Pablo Densen, Ariel Dominelli, Tony Fanchi, Andrew Fischer, Simon Forsbrook, Alix Talbot Gagner, David Gagner, Ian Gillings, Molly Glover, Tino Gouvras, Chris Hardin, Alex Hartman, Ben Hodgson, Grace Holdinghaus, Chris Huter, Nate Kaplan, Daniel Keith, Erik Kemnitz, Jason Kerr, Jewel Kerr, Kees-jan Kleef, Lawrence Keohane, Ben Kline, Oli Lan, Jamie Lewis, Josh Lewis, Scott Lewis, Mark Larson, Ty Lunch, Kenneth Mackinnon, Greg Mahlum, Federico Martinez, Pim Mauvé, Chris Mayfield, Michael McFadgen, Sam McGrath, Max McLaughlin-Callan, Sawyer Meegan, Mihai Georgescu, Troy Miller, Peter Leo Minor, Glenn Mondro, Riley Mullins, Will Mundy, Nathan Neeson, Ken Nelson, Eli Ninnemann, Ciaran O'Sullivan, Spencer Palmer, Robert Parkinson, Ryan Peck, Brandon Perdue, Ben Pletcher, Alex Porter, Jeremy Rainbow, Kendra Rainbow, Scott Randolph, Mike Reynolds, Daniel Smith, Joshua Stocks, Kramer Straube, Taylor Swain, AJ Swanson, Zach Tedford, Zeb Tedford, James Thorne, Jake Tighe, Regine Mualla Tighe, Aaron Uchytel, Jan-ees Voogd, Joris Voogd, Mark Wilkie, and Brandon Williams

모든 베타 테스터분들에게 감사드립니다.

도움을 주신 Michael Bomholt, Scott Lewis, Matt Martens, Mark Miltenburg, Jorgen Peddersen, Matt Provisor, Dustin Shunta, and Clayton Threadgill 에게 특별히 감사드리며, FAQ에 대한 질문과 의견을 주신 모든 분들께도 추가로 감사드립니다.

※ <여명의 제국>은 (주)아스모디코리아와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 다이브다이스(www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

2017 Fantasy Flight Games. Twilight Imperium, Fantasy Flight Games,
and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games.

변경 사항

〈여명의 제국〉 4판이 발매된 이후 수정된 규칙이 있는 항목은 다음과 같습니다. 기존 규칙을 숙지하고 계신 분은 다음의 수정된 항목에서 해당 부분만 참조하셔도 됩니다.

규칙 명확화 및 추가되거나 수정 사항이 있는 규칙

- ◆ 시점 - 능력 항목으로 이동
- ◆ 거래 - 1.6
- ◆ 계약 - 5.3
- ◆ 구성물 제한 - 9.4
- ◆ 능력 - 13.11, 13.2, 13.15
- ◆ 대공 탄막 (유닛 능력) - 14
- ◆ 목적 카드 - 16.7
- ◆ 무역 (전략 카드) - 17.4
- ◆ 발레파르 동화체 - 11.6 ~ 11.22
- ◆ 부착 - 23.2
- ◆ 생산 - 26.1
- ◆ 소모됨 - 29.4
- ◆ 수송 (이동) - 31.1
- ◆ 수송 (속성) - 32.3

- ◆ 승점 - 34.7
- ◆ 안건 단계 - 35.19
- ◆ 액션 단계 - 37.3
- ◆ 액션 카드 - 38.6, 38.7, 38.9, 38.10
- ◆ 우주전 - 42.4, 42.5, 42.7, 42.9
- ◆ 우주포 - 43.2 ~ 43.5
- ◆ 원자재 - 44.2, 44.3
- ◆ 유닛 생산 - 47.6
- ◆ 의장 - 49.7
- ◆ 이동 - 50.6
- ◆ 인접 - 53.2, 53.3
- ◆ 전쟁 (전략 카드) - 60.3
- ◆ 점령 - 63.5
- ◆ 재굴림 - 55.3
- ◆ 주도권 순서 - 68.1
- ◆ 중력 균열 지대 - 70.2
- ◆ 지상전 - 73.4
- ◆ 지휘 토큰 - 74.3, 74.6
- ◆ 침입 - 77.4
- ◆ 탈락 - 78.5 ~ 78.10
- ◆ 함대 물자 - 83.1, 83.3

에라타

- ◆ 뇌물 - 액션 카드
- ◆ 땅고르기 - L1Z1X의 세력 능력

규칙 참조서 사용하기

이 문서는 여명의 제국 4판의 모든 규칙을 설명합니다. 먼저 기본 규칙서를 읽고 게임을 진행하면서 궁금한 점이 생겼을 때, 규칙 참조서를 참고하시기 바랍니다. 변화하는 규칙 참조서는 추가된 규칙, 규칙 명확화, 에라타, FAQ를 포함하고 있으며, 3페이지에서 변경 사항을 확인할 수 있습니다. 또한 각 주제 아래의 연관 주제가 표시되어 있습니다. 해당 항목을 참고하시면 더욱더 명확하게 규칙을 이해할 수 있습니다.

규칙 참조서는 크게 추가 개념과 용어 사전으로 구성되어 있습니다. 추가 개념은 첫 게임을 마친 이후 알아야 할 일반 규칙과 정식 게임 준비 방법에 대해 설명합니다.

용어 사전에는 자세한 규칙과 해설이, 주제별 가나다순으로 정렬되어 있습니다. 용어 사전으로 특정 항목을 찾을 때는 32페이지부터 있는 색인을 이용하십시오.

추가 개념

절대 규칙

절대 규칙은 게임 규칙의 근간이 되는 게임 개념으로, 그 어떤 규칙보다 우선합니다.

- 규칙 참조서와 기본 규칙서의 내용이 상충한다면, 규칙 참고서의 내용을 따릅니다.
- 만약 카드의 능력과 규칙 참조서가 서로 상충한다면, 카드의 능력이 우선합니다. 만약 카드의 능력과 규칙이 동시에 충족될 수 있다면, 양쪽을 모두 따릅니다.
- 만약 카드나 세력의 능력에 ‘(할) 수 없다’라는 표현이 들어 있다면, 그로 인한 제한은 절대적이며 다른 어떤 능력으로도 허용되지 않습니다.

정식 게임 준비

추가 규칙을 적용한 게임 준비 방법을 설명합니다. 일부 과정은 ‘첫 게임 준비’ 규칙과 다르므로 주의하십시오.

1번 과정 — 의장 결정: 무작위로 1명을 정해 의장 토큰을 줍니다. 그 플레이어가 의장이 됩니다.

2번 과정 — 세력 선택: 각 플레이어는 세력판을 살펴보고, 이번 게임에 사용할 세력 1개씩을 선택합니다.

3번 과정 — 세력 전용 구성물 가져오기: 각자 자신의 세력에 해당하는 세력판과 세력 전용 구성물을 가져와 자신의 플레이 영역에 놓습니다. 사용하지 않는 세력의 구성물은 게임 박스에 놓습니다.

- | | |
|--------------|--------------|
| • 1 고향 성계 타일 | • 1 세력 조약 카드 |
| • 17 점령 토큰 | • 2 세력 기술 카드 |
| • 16 지휘 토큰 | • 세력 전용 토큰 |

중요: 나알루 공동체, 네크로 바이러스, 크레우스의 유령만이 추가 세력 전용 구성물을 보유합니다.

4번 과정 — 색상 선택: 각자 원하는 색상 하나를 선택하고, 해당 색상의 구성물을 모두 가져옵니다. 플라스틱 유닛과 지휘판을 자신의 플레이 영역에 놓습니다.

- | | |
|--------------|------------|
| • 59 플라스틱 유닛 | • 4 조약 카드 |
| • 1 지휘판 | • 25 기술 카드 |

각자 자신의 색상에 해당하는 기술 카드와 세력 전용 기술 카드를 합쳐 기술 카드 더미를 만들고, 색상에 따른 조약 카드와 세력 전용 조약 카드를 합쳐 조약 카드 더미를 만듭니다. 그 후 카드 더미를 자신의 플레이 영역에 놓습니다.

5번 과정 — 시작 행성 카드 분배: 각 플레이어는 자신의 고향 성계 타일에 있는 행성들의 행성 카드를 가져와 자신의 플레이 영역에 공개해 놓습니다.

6번 과정 — 게임보드 구성: 메카톨 렉스 성계 타일을 공용 플레이 영역 중앙에 놓습니다. - 이곳이 은하의 중심이 됩니다. 은하는 메카톨 렉스를 둘러싼 3개의 고리로 구성됩니다. 각 플레이어의 고향 성계는 세 번째 고리(고리 3)에 위치합니다. ‘게임보드 준비’ 그림과 플레이어들이 앉은 위치를 고려해 각 플레이어의 고향 성계가 어디에 놓일지 가늠할 수 있습니다.

그 후 아래 과정에 따라 게임보드를 구성합니다.

i. **성계 분류하기:** 성계 타일 뒷면의 색(파란색 혹은 빨간색)에 따라 타일을 2개의 더미로 나누십시오. 뒷면이 녹색인 성계 타일은 고향 성계이며, 여기서 분류하지 않습니다.

ii. **성계 타일 분배:** 분류한 성계 타일은 각각 뒤집어 섞습니다. 그 후 뒤집은 채로 플레이 인원에 따라 분배합니다.

- **3인용 게임:** 각자 파란색 타일 6개와 빨간색 타일 2개씩 받습니다.
- **4인용 게임:** 각자 파란색 타일 5개와 빨간색 타일 3개씩 받습니다.
- **5인용 게임:** 각자 파란색 타일 4개와 빨간색 타일 2개씩 받습니다.
- **6인용 게임:** 각자 파란색 타일 3개와 빨간색 타일 2개씩 받습니다.

중요: 5인 게임에서는 성계 타일 1개가 더 필요합니다. 성계 타일을 놓기 전에 의장은 빨간색 성계 타일을 무작위로 하나 뽑아, 그 타일을 메카톨 렉스 인접한 곳에 공개 배치합니다.

iii. **성계 타일 배치:** 먼저 플레이어들은 은하와 연결할 자신의 고향 성계를 앞서 가능해 둔 위치에 놓습니다. 그 후 의장부터 시작해서 시계 방향으로, 각 플레이어들은 메카톨 렉스 주변의 고리 1에 성계 타일을 하나씩 공개 배치합니다. 마지막 플레이어는 자신의 첫번째 타일을 놓고, 연달아 두 번째 타일을 배치합니다. 그리고 이번에는 역순(시계 반대방향으로) 타일 배치를 진행합니다. 이는 의장이 두 번째 타일을 놓을 때까지 진행됩니다. 그리고 나서, 다시 순서 방향을 바꾸어 시계방향으로 타일을 배치합니다. 모든 플레이어가 자신의 타일을 배치할 때까지 이 같은 방식을 반복합니다.

더 바깥쪽 고리에 타일을 놓기 전에 먼저 안쪽 고리부터 모두 채워야 합니다. 변칙 공간 성계 타일은 인접하게 배치할 수 **없습니다** (선택권이 없을 경우에는 가능). 같은 종류의 원홀을 포함하는 성계 타일도 인접하게 배치할 수 **없습니다** (선택권이 없을 경우에는 가능). 나뉘 받은 성계 타일을 모두 배치했다면 각자의 고향 성계를 정확한 위치에 배치합니다.

중요: 5인 게임 시, 고향 성계 3곳은 상대적으로 약간 불리한 위치에 배치됩니다. 때문에 해당 위치에 고향 성계를 놓은 플레이어들은 그 위치에 따라 무역품을 받고 게임을 시작합니다. 6 페이지에 나오는 그림을 보고 받는 무역품의 숫를 확인하십시오.

7번 과정 — 관리자 토큰 놓기: 게임보드 중앙에 위치한 메카톨 렉스에 관리자 토큰을 놓습니다.

8번 과정 — 공용 카드 섞기: 액션, 안건, I단계 목적, II단계 목적, 비밀 목적 카드를 분류하여 섞고 각각의 더미를 만들어 공용 플레이 영역에 놓습니다.

9번 과정 — 공급처 만들기: 무역품 토큰, 전투기 토큰, 보병 토큰을 가져와 분류하여 공용 플레이 영역에 놓습니다.

10번 과정 — 전략 카드 가져오기: 전략 카드 8장을 공용 플레이 영역의 장 근처에 앞면으로 놓습니다.

11번 과정 — 시작 구성물 가져오기: 각자 자신의 세력판 뒤에 적힌 시작 기술 카드와 시작 유닛을 가져옵니다. 시작 기술 카드는 자신의 세력판 옆에 공개하고, 시작 유닛은 자신의 고향 성계에 배치합니다.

각자 지휘 토큰들을 가져가서 전술 물자에 3개, 함대 물자에 3개, 전략 물자에 2개 놓습니다.

게임보드 준비



6인용 은하 지도



5인용 은하 지도



4인용 은하 지도



3인용 은하 지도



12번 과정 — 목적 카드 준비: 아래와 같이 목적 카드를 준비합니다.

i. 각자 비밀 목적 카드를 2장씩 뽑고 그 중 1장을 갖습니다. 선택하지 않은 비밀 목적 카드는 공개하지 않고 다시 비밀 목적 카드 더미에 합쳐 섞습니다.

ii. 10점과 14점 승점 트랙 중 어느 면으로 게임을 진행할지 결정하고, 해당하는 면이 보이도록 게임보드 근처에 놓습니다. 각자 자신의 점령 토큰을 1개씩 승점 트랙 '0'에 놓습니다.

iii. 의장은 I단계 목적 카드 5장을 뽑아 승점 트랙 위에 뒷면으로 줄지어 놓습니다. 그리고 나서, II단계 목적 카드 5장을 뽑아 승점 트랙 아래에 뒷면으로 줄지어 놓습니다.

iv. 의장은 I단계 목적 카드 중 첫 2장을 공개합니다.

용어 사전

용어 사전에는 <여명의 제국 4판>에 관한 자세한 규칙들을 주제별로 정리해 두었습니다. 용어 사전으로 특정 항목을 찾을 때는 32페이지부터 있는 색인을 이용하십시오.

1 거래

거래를 통해 원자재, 무역품, 조약을 서로 교환할 수 있습니다.

- 1.1 활성 플레이어의 차례 시, 활성 플레이어는 자신의 이웃과 최대 한 번 거래할 수 있습니다.
 - 자신의 차례 중에는 언제든지 거래할 수 있으며, 전투 중에도 가능합니다.
- 1.2 거래하려면, 원하는 만큼의 무역품과 원자재, 그리고 최대 1장의 조약을 주고 원하는 만큼의 원하는 만큼의 무역품과 원자재, 그리고 최대 1장의 조약을 받습니다.
- 1.3 원자재, 무역품, 조약을 교환할 수 있지만, 그 외의 다른 종류 카드나 토큰은 교환할 수 없습니다.
 - 하칸 에미리트는 다른 플레이어와 거래할 때에 액션 카드들을 교환할 수 있습니다.
- 1.4 공평한 거래를 하지 않아도 됩니다. 구성물을 불공평하게 교환할 수 있으며, 대가 없이 주기만 할 수도 있습니다.
 - 구성물을 교환하기 전에 양측이 거래 조건에 동의해야 합니다. 구성물을 교환한 후에는 거래를 무를 수 없습니다.
- 1.5 거래를 계약의 일부로서 할 수 있습니다.
- 1.6 안건 단계의 '투표' 과정에서 각 플레이어들끼리 한 번씩 거래할 수 있으며, 이때는 이웃이 아니어도 거래할 수 있습니다.
 - 이런 거래를 수행하기 위해 플레이어가 이웃일 필요는 없습니다.

연관 주제: 계약, 무역품, 원자재, 이웃, 조약

2 건설 (전략 카드)

'건설' 전략 카드로 자신이 점령하고 있는 행성 위에 구조물을 건설할 수 있습니다. 해당 카드의 주도권 수치는 '4' 입니다.

- 2.1 '건설' 전략 카드를 가지고 있는 활성 플레이어는, 액션 단계 시에 전략 액션으로 '건설'의 주요 능력을 수행할 수 있습니다.
- 2.2 '건설' 전략 카드의 주요 능력으로, 자신이 점령하고 있는 한 행성에 PDS 1개 혹은 우주 항만 1개를 건설할 수 있습니다. 그리고 나서, 자신이 점령하고 있는 한 행성에 PDS 1개를 추가로 건설할 수 있습니다.
 - 구조물들은 한 행성에 다 건설해도 되고, 두 행성에 나누어 건설해도 됩니다.
 - 구조물은 지휘 토큰이 놓였는지 여부와 관계없이, 어느 성계든 건설할 수 있습니다.
- 2.3 활성 플레이어가 '건설' 전략 카드의 주요 능력을 사용한 후, 활성 플레이어의 왼쪽 플레이어부터 시작해서 시계방향 순서로, 다른 모든 플레이어들은, 자신의 전략 물자에 있는 지휘 토큰 1개를 가져와서 원하는 성계에 놓을 수 있습니다. 원하는 성계에 이미 자신의 지휘 토큰이 있다면, 가져온 지휘 토큰을 자신의 증원부대로 되돌립니다. 그 성계에 있는 자신이 점령한 행성에 PDS 1개나 우주 항만 1개를 건설합니다.
- 2.4 플레이어가 '건설' 전략 카드를 사용하여 PDS나 우주 항만을 건설할 때, 자신의 증원부대에서 가져옵니다.
 - 만약 증원부대에 더 이상 해당 유닛이 남아있지 않다면, 자신의 지휘 토큰이 없는 행성에서 유닛을 가져와 증원부대로 되돌릴 수 있습니다. 그리고 나서, 즉시 그 유닛을 새로 놓으려는 곳에 두어야 합니다.

연관 주제: 구조물, 전략 액션, 전략 카드, 주도권 순서

3 게임 라운드

게임 라운드는 아래 4개 단계로 구성됩니다.

1. 전략 단계
 2. 액션 단계
 3. 정비 단계
 4. 안건 단계
- 3.1 매 게임 초반에는 안건 단계를 진행하지 않습니다. 메카톨 렉스의 관리자 토큰이 제거된 후부터, 안건 단계를 진행합니다.
 - 3.2 액션 단계 시에 플레이어 차례를 진행합니다.
 - 3.3 플레이어 차례가 끝날 때까지만 발동되는 능력은, 남은 게임 라운드나 해당 게임 라운드의 다음 단계에는 지속되지 않습니다. 이런 효과는 다음 플레이어의 차례가 시작되기 전까지만, 그리고 해당 플레이어의 차례가 끝날 때까지만 지속됩니다.

연관 주제: 관리자 토큰, 안건 단계, 액션 단계, 전략 단계, 정비 단계

4 게임보드

게임보드는 플레이 중인 모든 성계 타일로 구성되어 있습니다.

- 4.1 게임보드는 준비 과정에서 놓은 모든 성계 타일로 구성됩니다. '크레 우스의 유령'의 고향 성계처럼, 다른 성계 타일에 붙지 않은 것도 포함됩니다.
- 4.2 다른 성계 타일과 닿지 않은 성계 타일은 게임보드의 가장자리에 있는 것으로 간주합니다.

연관 주제: 성계 타일

5 계약

계약은 두 플레이어 간에 맺는 협약이며, 거래에 실제 구성물을 주고받을지 여부는 각자의 합의에 따릅니다.

- 5.1 언제든지 다른 플레이어와 계약을 맺을 수 있습니다. 서로 이웃일 필요는 없습니다. 하지만 거래를 포함한 계약을 체결할 때는 거래 규칙에 따라야 합니다. 서로 이웃이어야 한다는 규칙도 이에 포함됩니다.
- 5.2 계약조건에 따라 구속 계약과 자유 계약이 있습니다.
- 5.3 조건이 즉시 해결되는 것은 구속 계약입니다. 구속 계약을 한 플레이어는 협약 조건과 거래를 반드시 지켜야 합니다.
 - 액션 카드를 발동하기로 하고 그 결과를 근거하는 것, 즉 액션 카드를 통해 어떤 행동에 성공한다는 가정을 하는 것은 즉각적이지 않으며, 보장될 수 있는 것이 아닙니다. 따라서, 이런 조건은 구속력 있는 구속 계약의 일부가 될 수 없습니다.
- 5.4 조건이 즉시 해결되지 않는 것은 자유 계약입니다. 자유 계약을 한 플레이어가 협약 조건과 거래를 지킬지 여부는 그 사람의 선택입니다.

연관 주제: 무역품, 조약

6 공격자

전투 동안, 활성 플레이어가 공격자입니다.

연관 주제: 방어자, 우주선, 침입

7 관리자 토큰

게임 시작 시, 관리자 토큰은 메카톨 렉스에 위치합니다. 이는 제국을 통치할 종족이 나타날 때까지 제국을 수호하는 관리자를 의미합니다.



- 7.1 유닛은 메카톨 렉스가 있는 성계로 이동할 수 있으며 이때 일반적인 규칙을 따릅니다. 하지만 메카톨 렉스에 지상군을 투입하기 위해서는 먼저 관리자 토큰을 제거해야 합니다.
- 7.2 침입 시, '지상군 투입' 과정 전에, 활성 플레이어는 영향력 6을 소모함으로써 메카톨 렉스에 있던 관리자 토큰을 제거할 수 있습니다. 그러고 나서, 그 플레이어는 1개 이상의 지상군을 메카톨 렉스에 투입해야 합니다.
 - 메카톨 렉스에 지상군을 투입할 수 없다면, 관리자 토큰도 제거할 수 없습니다.

- 7.3 메카톨 렉스에서 관리자 토큰을 제거할 때, 관리자 토큰을 게임보드에서 가져와 자신의 플레이 영역에 놓고, 승점 1점을 얻습니다.
- 7.4 메카톨 렉스에서 관리자 토큰을 제거하면, 안건 단계를 추가로 진행합니다. 메카톨 렉스에서 관리자 토큰을 제거한 라운드도 안건 단계를 진행합니다.

연관 주제: 승점, 안건 단계, 영향력

8 구성물 액션

구성물 액션이란, 액션 단계 시, 자기 차례에 수행할 수 있는 액션의 한 종류입니다.

- 8.1 구성물 액션은 액션 카드, 기술 카드, 리더, 세력판 등 다양한 게임 구성물에 있습니다. 첫머리에 '액션'이라 표기되어 있습니다.
- 8.2 구성물 액션을 수행하려면, 해당 액션의 내용을 읽고 지시대로 따릅니다.
- 8.3 액션 능력을 완전히 해결할 수 없다면, 그 구성물 액션을 수행할 수 없습니다.
- 8.4 만약 구성물 액션이 취소되면, 해당 플레이어는 액션을 사용하지 않은 것입니다.

연관 주제: 기술, 능력, 액션 단계, 액션 카드, 유물

9 구성물 제한

만약 게임 중 한 구성물의 종류가 부족하다면, 다음과 같은 규칙을 따릅니다.

- 9.1 **주사위:** 주사위는 제한이 없습니다. 만약 플레이어가 게임에서 제공하는 주사위보다 더 많은 수의 주사위를 굴려야 한다면, 최대한 많은 수를 굴린 후, 결과를 기록하고, 주사위를 다시 굴립니다.
- 9.2 **토큰:** 게임 내에 있는 토큰은 아래에 적힌 것만 무제한입니다.
 - 점령 토큰
 - 무역품 토큰
 - 전투기 토큰
 - 보병 토큰
- 9.3 위에 적힌 토큰이 부족하면, 대체품을 사용합니다.
- 9.4 **유닛:** 유닛은 전투기와 지상군만 무제한입니다.
 - 유닛을 생산할 때, 자신의 증원부대에서 더 이상 해당 유닛을 가져올 수 없다면, 자신의 지휘 토큰이 없는 성계 중 원하는 곳에서 유닛을 제거하고 증원부대로 되돌릴 수 있습니다. 그 후 제거한 유닛을 즉시 생산할 수 있습니다. 제거한 유닛을 즉시 생산하지 않는다면 이 방법을 사용해 유닛을 임의로 제거할 수 없습니다. 능력은 이 방식으로 유닛을 제거하고 배치하기를 강제할 수 없습니다.
 - 전투기나 지상군 플라스틱 모형을 대체하기 위해서, 공급처에 있는 전투기나 지상군 토큰을 가져와 사용할 수 있습니다. 이들 토큰은 같은 종류의 플라스틱 모형과 같이 있어야 합니다. 언제든지 토큰과 플라스틱 모형을 뒤바꿀 수 있습니다.
- 9.5 **카드:** 카드가 다 떨어졌다면, 플레이어는 버린 더미에 있는 카드를 다시 섞어 새로운 카드 더미를 만듭니다.

연관 주제: 유닛, 유닛 생산

10 구조물

구조물은 유닛의 한 종류입니다. PDS와 우주 항만은 모두 구조물입니다.

10.1 구조물은 언제나 행성 위에 배치합니다.

- 사르 씨족의 세력 전용 우주 항만인 '이동식 군수공장'은 성계의 우주 영역에 배치합니다.

10.2 구조물은 주로 '건설' 전략 카드를 사용해 행성에 배치합니다.

10.3 구조물을 이동시키거나 수송될 수 없습니다.

10.4 플레이어 1명은 각 행성마다 최대 1개의 우주 항만을 가질 수 있습니다.

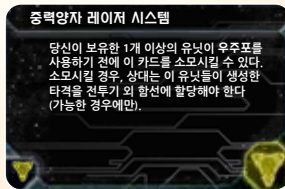
10.5 플레이어 1명은 각 행성마다 최대 2개의 PDS를 가질 수 있습니다.

연관 주제: 건설, 우주 항만, 유닛, PDS

11 기술

기술 카드를 통해 유닛을 향상할 수 있고, 강력한 능력을 얻을 수도 있습니다.

11.1 자신이 얻은 기술은 세력판 옆에 공개해 놓습니다. 이렇게 둔 카드는 플레이어 소유의 카드이며, 게임 내내 해당 능력을 사용할 수 있습니다.



11.2 기술 카드 더미에 있는 기술은 아직 소유한 기술이 아닙니다.

11.3 기술을 개발함으로써, 기술 카드 더미에 있는 기술을 획득할 수 있습니다.

- '기술' 전략 카드의 주요 능력과 부가 능력 모두 플레이어가 기술을 개발할 수 있게 해줍니다.

11.4 아직 획득하지 않은 기술 카드는 기술 카드 더미에 남아 있습니다. 자신의 기술 카드 더미는 언제든지 확인할 수 있습니다.

11.5 플레이어가 능력을 통해 기술을 획득한다면, 개발한 것이 아닙니다. 이때는 전제 조건을 무시하고, 기술 카드 더미에서 기술 카드를 가져와 놓습니다.

11.6 일부 기술은 유닛 향상 기술입니다. 유닛 향상은 플레이어 세력판에 있는 유닛과 이름을 공유합니다.

- 얻은 유닛 향상 카드는 세력판 위에 앞면으로 놓습니다(이름을 공유하는 유닛 칸 위를 덮습니다).

11.7 유닛 향상이 아닌 기술들은 오른쪽 하단에 색상 문양이 있으며, 카드 뒷면에도 해당 기술의 색상이 표시되어 있습니다.

- 기술 색상은 그 자체로는 게임에 영향을 주지 않지만, 다른 기술을 개발할 때에 개발하려는 기술의 전제 조건을 충족시켜줄 수 있습니다.
- 유닛 향상은 색상이 없으며 전제 조건을 충족시켜주지 않습니다.
- 기술에는 4가지 색상이 있습니다.



생명공학 기술



전쟁 기술



추진력 기술



인공제어 기술

11.8 대부분의 기술 카드 왼쪽 아래에 색상 문양이 세로줄로 나열되어 있습니다. 각각의 문양은 전제 조건입니다.

- 기술 카드의 전제 조건은 플레이어가 기술을 개발하기 위해 필요한 기술 색상과 수를 나타냅니다.

11.9 기술 개발

액션 단계에서 '기술' 전략 카드의 주요 능력이나 부가 능력으로 기술을 개발할 수 있습니다. 다른 게임 효과로 기술을 개발할 수도 있습니다.

11.10 기술을 개발하려면, 자신의 기술 카드 더미에서 기술 카드를 가져와 자신의 세력판 근처에 놓습니다.

- 유닛 향상 카드는 세력판 위에 앞면으로 놓습니다(이름을 공유하는 유닛 칸 위를 덮습니다).

11.11 다른 세력의 세력 기술 카드를 개발할 수 없습니다.

11.12 기술을 개발하려면, 기술의 전제 조건을 충족해야 합니다. 기술의 전제 조건을 충족하려면, 개발하려는 기술 카드의 전제 조건 문양만큼, 일치하는 색상의 기술을 먼저 보유하고 있어야 합니다.

- 전제 조건 문양은 카드의 왼쪽 아래에 있습니다.

- 유닛 향상 기술은 색상이 없으며, 개발하려는 기술의 전제 조건을 충족시켜주지 않습니다.

- 특정 능력이나 기술 전문화를 사용하면, 일부 전제 조건을 무시할 수 있습니다.

11.13 기술 전문화

기술 전문화는 일부 행성에 있는 기술 문양입니다.

11.14 기술을 개발할 때, 자신이 점령한 기술 전문화 행성을 소모함으로써, 일치하는 전제 조건 문양 하나를 무시할 수 있습니다.

11.15 이미 소모된 상태의 행성 카드는 사용할 수 없습니다.

11.16 발레파르 동화체

네크로 바이러스 세력은 두 개의 '발레파르 동화체' 세력 기술을 사용하여 다른 세력의 플레이어가 연구한 세력 기술과 유닛 향상 기술을 습득할 수 있습니다.

11.17 세력판에 있는 기본 유닛은 기술이 아니며 '발레파르 동화체'의 대상이 아닙니다.

11.18 기술 중에 발레파르 동화체 토큰이 놓인 플레이어가 탈락하면, 네크로 바이러스 플레이어는 그 기술을 자기 플레이 영역에 배치합니다. 그 기술은 게임에서 제거되지 않습니다.

11.19 만약 발레파르 동화체 토큰이 사르의 '이동식 군수공장' 유닛 향상 기술에서 제거된다면, 네크로 바이러스의 각 우주 항만은 해당 우주 항만이 있는 성계에 네크로 바이러스 플레이어가 점령하고 있는 배치가 가능한 행성에 배치되어야 합니다. 그렇지 못한 우주 항만을 증원부대로 되돌립니다.

11.20 만약 발레파르 동화체 토큰이 전쟁 태양 유닛 향상 기술에서 제거되고, 네크로 바이러스 플레이어에게 기본 전쟁 태양 유닛 향상 기술이 없다면, 네크로 바이러스 플레이어의 모든 전쟁 태양을 증원부대로 되돌립니다.

11.21 네크로 바이러스 세력은 같은 종류 유닛이라면 이름이 같지 않아도 유닛을 향상할 수 있습니다. (예, ‘드레드노트’, ‘보병’ 등) 네크로 바이러스가 이미 보유한 유닛 향상 기술과 같은 종류 유닛 향상 기술을 얻으면, 이전 향상 기술은 제거되고, 이전 향상 기술을 복제하던 발레파르 동화체 토큰을 새로운 향상 기술에 올려놓습니다.

11.22 발레파르 동화체 토큰이 기술 위에 있는 동안, 목표를 달성하는 데 해당 기술의 색깔과 유형이 사용될 수 있습니다.

연관 주제: 기술 (전략 카드), 소모됨, 유닛 향상, 자원, 전략 액션, 전략 카드, 주도권 순서, 지휘 토큰

12 기술 (전략 카드)

기술 전략 카드는 새로운 기술을 개발할 수 있게 해줍니다. 주도권 수치는 ‘7’입니다.

12.1 ‘기술’ 전략 카드를 가지고 있는 활성 플레이어는, 액션 단계 시에 전략 액션으로 ‘기술’의 주요 능력을 수행할 수 있습니다.

12.2 ‘기술’ 전략 카드의 주요 능력을 해결하면, 활성 플레이어가 기술 1개를 선택하여 개발할 수 있습니다. 그리고 나서, 활성 플레이어는 자원 6개를 소비하여 기술 1개를 추가로 선택하여 개발할 수 있습니다.

12.3 활성 플레이어가 ‘기술’ 전략 카드의 주요 능력을 해결한 직후, 다른 모든 플레이어들은 활성 플레이어의 왼쪽 플레이어부터 시계 방향 순서로, 자신의 전략 물자에 있는 지휘 토큰을 1개와 자원 4개를 소비해 기술 1개를 선택하여 개발할 수 있습니다.

연관 주제: 기술, 자원, 전략 액션, 전략 카드, 주도권 순서

13 능력

카드와 세력판에는 플레이어들이 다양한 게임 효과를 발휘할 수 있는 능력들이 적혀 있습니다.

13.1 모든 능력에는 플레이어가 언제, 어떻게 해결하는지가 설명되어 있습니다.

- 지정된 조건을 가진 능력이 해결되면 능력을 발생시킨 구성물이 제거되더라도 능력의 효과는 없어지지 않고 지속됩니다.

13.2 여러 능력이 있는 카드는, 능력별로 문단이 나뉘어 있습니다.

13.3 능력에 ‘액션’이라는 단어가 포함되어 있다면, 구성물 액션을 사용하여 능력을 사용할 수 있습니다.

13.4 만약 능력에 ‘~할 수 없다’라는 표현이 있다면, 이 효과는 절대적입니다.

13.5 능력을 해결할 때는 능력을 완전히 해결해야 합니다. 일부분에 ‘~할 수 있다’라는 표현이 있다면, 해당 부분은 능력 해결을 하지 않을 수 있습니다.

13.6 구성물에 있는 능력은 ‘~할 수 있다’라는 표현이 있지 않은 이상 반드시 수행해야 합니다.

13.7 ‘~하고’ 등의 표현으로, 하나의 능력에 여러 효과가 있다면, 반드시 해당 효과들을 가능한 한 완전히 수행해야 합니다. 만약 모든 효과를 처리할 수 없다면, 할 수 있는 만큼만 수행합니다.

13.8 비용

13.9 몇몇 비용들은 능력을 사용할 때 비용이 듭니다. 해당하는 비용은 ‘~해, ~해서, 하여’로 표현하고 있습니다. 만약 플레이어가 능력의 비용을 지불하지 못한다면 효과를 얻을 수 없습니다.

13.10 능력 비용의 예시로는 자원 소비, 무역품 소비, 지휘 토큰 소비, 카드 소모, 특정 성계 활성화가 있습니다.

13.11 시점

13.12 만약 능력에 ‘직전’ 또는 ‘직후’라는 표현이 있다면 해당 능력의 효과는 설명된 시점 직전 또는 직후에 발동합니다.

- 예를 들어 만약 능력이 ‘함선 1개가 파괴된 직후’ 해결한다면, 그 능력은 반드시 함선이 파괴된 즉시 해결하며, 그 차례나 라운드의 나중 시점에 해결하는 것이 아닙니다.

13.13 만약 능력의 시점이 ‘~(할) 때’라는 표현이 있다면, 그 능력의 효과는 묘사된 시점에 발생합니다.

- 위와 같은 능력들은 주로 능력의 시점을 변경하거나 대체합니다.

13.14 ‘~할 때’라는 표현을 쓰는 효과는 ‘~직후’라는 표현을 쓰는 효과보다 우선합니다.

13.15 ‘그 후’라는 표현이 있다면, 플레이어는 ‘그 후’라는 표현 전에 쓰인 효과를 먼저 해결하고 나서, ‘그 후’ 표현으로 이어지는 효과를 해결합니다. 그러지 않으면 ‘그 후’라는 단어 뒤에 발생하는 효과를 해결할 수 없습니다.

13.16 모든 능력은 능력이 발동하는 시점마다 한 번씩 해결할 수 있습니다. 예를 들어 ‘전투 시작 시’라고 되어 있다면, 해당 능력은 전투가 시작될 때마다 해결할 수 있습니다.

13.17 만약 플레이어들이 여러 개의 능력을 액션 단계에서 동일한 시점에 해결하고 싶어 한다면, 활성 플레이어부터 주도권 순서대로 차례를 진행해 능력을 하나씩 해결합니다. 이는 각 플레이어가 해당 시점에서 자신이 해결하고 싶은 능력 모두를 해결할 때까지 반복해서 진행합니다.

13.18 만약 플레이어들이 여러 개의 능력을 전략 단계나 안전 단계에서 동일한 시점에 해결하려 한다면, 의장부터 시계방향으로 차례를 진행해 능력을 하나씩 해결합니다. 이는 각 플레이어가 해당 시점에서 자신이 해결하고 싶은 액션 카드 모두를 해결할 때까지 반복해서 진행합니다.

13.19 구성물-자세한 규칙

13.20 각 액션 카드의 첫 문단에는 해당 능력을 언제 수행할 수 있는지 적혀 있습니다.

13.21 대부분의 조약 카드 첫 문단에는 해당 능력을 언제 수행할 수 있는지 적혀 있습니다.

- 몇몇 조약 카드들은 플레이어가 카드를 받자마자 능력이 발동되는 경우도 있습니다.

13.22 안건 카드의 능력은 결과에 따릅니다. 해당 능력은 플레이어들이 안건 단계에서 특정 결과에 대해 투표한 직후 해결합니다.

13.23 각 세력판에는 세력의 능력들이 적혀 있습니다. 모든 세력의 기함은 1개 이상의 고유한 능력을 가지고 있습니다. 몇몇 능력들은 지속 효과를 제공합니다.

13.24 몇몇 유닛들은 유닛 능력을 보유하고 있습니다. 이러한 능력들은 각 플레이어의 세력판이나 유닛 항상 카드 위에 키워드로 적혀 있습니다. 모든 유닛 능력은 특별 규칙을 따릅니다. 아래 능력들이 유닛 능력에 해당합니다.

- 대공 탄막
- 생산
- 폭격
- 우주포
- 행성 보호막
- 피해 견딜

13.25 유닛 능력에 적힌 '이 성계'나 '이 행성'은 해당 유닛이 있는 성계나 행성을 의미합니다.

연관 주제: 기술, 액션 카드, 전략 카드, 조약

14 대공 탄막 (유닛 능력)

'대공 탄막' 능력을 가진 유닛은 우주전 시작 시에 상대방의 전투기를 파괴할 수 있습니다. 우주전 첫 라운드의 '대공 탄막' 과정에서 플레이어들은 아래 과정대로 진행합니다.

14.1 1번 과정 — 각 플레이어는 '대공 탄막' 능력을 가지고 전투에 참여한 유닛을 사용해 주사위를 굴립니다. 이를 대공 탄막 굴림이라고 합니다. 각 유닛의 대공 탄막 수치보다 같거나 높은 숫자가 나온 주사위 1개당 타격 1개를 생성합니다.

- 만약 유닛이 '대공 탄막' 능력을 보유하고 있다면, 이는 세력판이나 기술 카드에 적혀 있습니다.
- '대공 탄막' 능력은 '대공 탄막 X (Y)'와 같이 적혀있습니다. X는 타격을 생성하기 위한 주사위의 최소값을 의미하고, Y는 굴리는 주사위 개수를 의미합니다.
- 재굴림, 수정과 같이 전투 주사위에 영향을 주는 게임 효과들은 대공 탄막 굴림에서는 영향을 주지 못합니다.

14.2 2번 과정 — 각 플레이어들은 상대방의 대공 탄막 굴림이 생성한 타격 수만큼 활성 성계에 있는 자신의 전투기를 파괴해야 합니다.

- 플레이어가 활성 성계에 보유한 전투기보다 더 많은 수의 타격을 할당해야 한다면, 초과한 타격은 버립니다.

연관 주제: 우주전, 파괴됨

15 메카톨 렉스

메카톨 렉스는 게임을 준비할 때 게임보드 중앙에 놓습니다.

15.1 게임을 준비할 때 메카톨 렉스에 관리자 토큰을 놓습니다. 이 토큰은 플레이어가 영향력 6을 지불하고 제거하기 전까지, 플레이어가 메카톨 렉스에 지상군을 투입하지 못하게 합니다.

연관 주제: 관리자 토큰

16 목적 카드

플레이어들은 승점을 얻기 위해 목적을 달성할 수 있습니다.

16.1 목적 카드에는 공용 목적과 비밀 목적, 총 2가지 종류가 있습니다.

- 각 공용 목적 카드 뒷면에는 'I' 또는 'II'가 적혀 있습니다. 그 외의 목적들은 비밀 목적입니다.

16.2 각 목적 카드에는 플레이어가 목적을 달성했을 때 얻을 수 있는 승점이 적혀 있습니다.

16.3 각 목적 카드에는 정비 단계나 액션 단계, 둘 중 언제 목적을 달성할 수 있는지 적혀 있습니다.

16.4 각 목적 카드에는 플레이어가 목적을 달성하기 위해 필요한 조건이 적혀 있습니다.

16.5 만약 플레이어가 목적 카드에 있는 조건을 충족한다면 그 목적을 달성할 수 있는 시점(액션 단계나 정비 단계)이 될 때 목적을 달성할 수 있습니다.

- 플레이어가 정비 단계에서 목적을 달성하고자 할 때, 플레이어는 반드시 정비 단계의 '목적 달성' 과정에서 그 목적의 조건을 충족해야 합니다.
- 플레이어가 액션 단계에서 목적을 달성하고자 할 때, 액션 단계 도중 언제든지 달성 가능합니다.

16.6 플레이어는 각 정비 단계에서 최대 1개의 공용 목적과 최대 1개의 비밀 목적을 달성할 수 있습니다.

16.7 플레이어는 액션 단계에서는 자신이 원하는 만큼 목적을 달성할 수 있습니다. 하지만 전투 1회당(전투 동안이나 전투 후에) 달성할 수 있는 목적은 1개입니다.

- 같은 전술 액션으로 발생한 우주전과 지상전에서, 각각 목적 1개씩 달성할 수 있습니다.

16.8 각 목적은 한 번만 달성할 수 있습니다.

16.9 목적 중에는 플레이어가 1개 이상의 유닛을 파괴하는 것을 조건으로 하는 것이 있습니다. 유닛은 그를 대상으로 하는 타격이 생성되거나, 액션 카드를 사용하거나, 기술을 사용하는 등, '파괴'라는 용어를 사용하는 여러 능력으로 유닛을 파괴할 수 있습니다.

- 함대 물자에 있는 지휘 토큰 수 때문에 게임보드에서 유닛을 제거하는 것은 유닛을 파괴한 것으로 세지 않습니다.

16.10 목적 카드에 적힌 대로 자원, 영향력, 토큰을 소비해 목적을 달성할 수 있습니다. 이러한 목적을 달성하려면, 해당 목적 카드가 요구하는 비용을 반드시 소비해야 합니다.

16.11 공용 목적

공용 목적은 모든 플레이어에게 공개되어 있습니다.

16.12 공용 목적을 달성한 플레이어는 자신의 점령 토큰을 달성한 목적 카드 위에 놓습니다. 그러고 나서, 획득한 승점만큼 승점 트랙의 점령 토큰을 전진합니다.

16.13 의장은 게임 준비 시, 승점 트랙 옆에 I단계 목적 카드 5장과 II단계 목적 카드 5장을 뒷면으로 놓습니다.

- 게임 준비 시, 의장은 I단계 목적 카드 2장을 공개합니다. 다른 목적 카드들은 모두 뒷면으로 유지합니다.

16.14 의장은 정비 단계 때마다 뒷면인 목적 카드 1장을 공개합니다.

- 모든 I단계 목적 카드가 공개되기 전까지는 II단계 목적 카드를 공개할 수 없습니다.

16.15 의장이 새로운 공용 목적 카드를 공개할 때, 이미 모든 공용 목적카드가 공개된 상태라면, 즉시 게임이 종료됩니다.

- 가장 승점이 높은 플레이어가 승리합니다. 동점 발생시, 동점인 플레이어 중에서 주도권 순서가 가장 앞선 플레이어가 승리합니다.

16.16 자신의 고향 성계에 있는 모든 행성을 점령하고 있지 않다면, 공용 목적을 달성할 수 있습니다.

16.17 비밀 목적

비밀 목적은 개개인의 플레이어가 보유하고 있으며, 달성될 때까지 다른 플레이어에게 내용이 보이지 않게 유지합니다.

16.18 비밀 목적을 달성할 때, 플레이어는 해당 목적을 앞면으로 자신의 플레이 영역에 놓습니다. 그런 다음, 자신의 점령 토큰을 해당 목적 카드 위에 올려 놓고, 획득한 승점만큼 승점 트랙의 점령 토큰을 전진합니다.

16.19 플레이어는 자신이 보유한 비밀 목적만을 달성할 수 있습니다. 상대가 공개한 비밀 목적은 달성할 수 없습니다.

16.20 각 플레이어는 게임 시작 시의 비밀 목적 카드 1장씩을 가지고 시작합니다.

16.21 각 플레이어들은 달성 여부와 상관없이 비밀 목적 카드는 최대 3장까지 보유할 수 있습니다.

- 플레이어가 비밀 목적 카드 1장을 뽑은 후에 자신이 보유한 비밀 목적 카드가 3장을 초과하면, 달성하지 않은 비밀 목적 카드 1장을 비밀 목적 카드 더미로 되돌립니다. 그러고 나서, 비밀 목적 카드 더미를 섞습니다.

16.22 '제국' 전략 카드의 주요 능력이나 부가 능력을 해결함으로써, 비밀 목적 카드를 얻을 수 있습니다.

연관 주제: 승점, 정비 단계, 제국



17 무역 (전략 카드)

'무역' 전략 카드는 무역품을 얻고 원자재를 보충할 수 있게 해줍니다. 주도권 순서는 '5' 입니다.

17.1 '무역' 전략 카드를 가지고 있는 활성 플레이어는, 액션 단계 시에 전략 액션으로 '무역'의 주요 능력을 수행할 수 있습니다. 아래 순서대로 진행합니다.

17.2 1번 과정 — 활성 플레이어는 무역품 3개를 얻습니다.

17.3 2번 과정 — 활성 플레이어는 자신의 세력판 원자재 수치와 보유한 원자재 토큰 수가 같게 될 때까지 원자재 토큰을 보충합니다. 보충한 원자재 토큰은 자신의 세력판에 있는 원자재 구역에 놓습니다.

- 자신의 세력판에 있는 원자재 수치보다 더 많은 원자재를 가질 수 없습니다.

17.4 3번 과정 — 활성 플레이어는 원하는 수만큼 다른 플레이어를 지목합니다. 지목된 플레이어는 지휘 토큰을 소비하지 않고 '무역' 카드의 부가 능력을 사용할 수 있습니다.

- 지목된 플레이어는 활성 플레이어가 주요 능력을 사용한 후 명령 토큰을 사용하지 않고 반드시 부가 능력을 수행해야 합니다.

- 지목된 플레이어는 부가 능력을 한 번만 사용할 수 있으며, 지휘 토큰을 소비해서 더 사용하는 것은 불가능합니다.

17.5 활성 플레이어가 '무역' 전략 카드의 주요 능력을 해결한 직후, 활성 플레이어의 왼쪽 플레이어부터 시계 방향 순서로, 다른 모든 플레이어들은 자신의 전략 물자에 있는 지휘 토큰 1개를 소비해 자신의 원자재를 보충할 수 있습니다.

연관 주제: 무역품, 원자재, 전략 액션, 전략 카드, 주도권 순서, 지휘 토큰

18 무역품

무역품은 자기 행성에서 생산한 각종 자원을 기반으로 한 무역 능력을 표현합니다.



18.1 무역품과 원자재는 같은 토큰을 사용하며, 한 면은 무역품, 다른 한 면은 원자재로 이루어져 있습니다.

18.2 무역품 1개를 획득하면, 공급처의 무역품 토큰을 가져와서, 자기 지휘판에 있는 무역품 영역에 무역품 면으로 놓습니다.

18.3 플레이어는 언제든지 자기 무역품을 소비할 수 있습니다.

18.4 다음과 같은 상황에서 플레이어는 자기 무역품을 소비할 수 있습니다.

- 자원 1개를 소비할 때
- 영향력 하나를 소비할 때. 단, 안전 단계에서 투표를 행사하기 위해 무역품을 소용할 수 없습니다.
- 무역품 1개 소비를 요구하는 효과를 해결할 때

18.5 다른 플레이어와 거래할 때, 무역품을 교환할 수 있습니다.

18.6 다른 플레이어에게 받은 원자재 토큰은 무역품 면으로 돌려서 무역품 영역에 놓습니다.

- 그 토큰은 이제 원자재 토큰이 아니라 무역품 토큰이 됩니다.

18.7 무역품 토큰 수치에는 1과 3이 있습니다. 필요할 때는 언제든지 1짜리 3개를 3짜리로 바꿀 수 있습니다(반대도 가능).

연관 주제: 거래, 계약, 영향력, 원자재, 자원

19 방어자

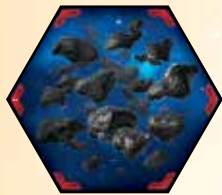
우주전과 지상전에서, 활성 플레이어가 아닌 플레이어가 방어자입니다.

연관 주제: 공격자, 성운, 우주전, 침입

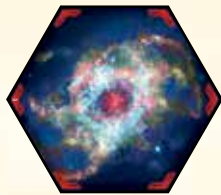
20 변칙 공간

변칙 공간은 특별 규칙을 따르는 성계 타일입니다.

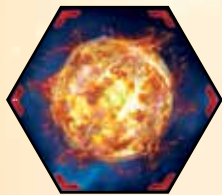
- 20.1 변칙 공간은 타일의 빨간 모서리로 다른 타일들과 구분할 수 있습니다.
- 20.2 변칙 공간에는 소행성 지대, 성운, 초신성, 중력 균열 지대까지 총 4가지 종류가 있습니다.
- 20.3 변칙 공간은 다음 그림을 참고하여 구별하십시오.



소행성 지대



성운



초신성



중력 균열 지대

연관 주제: 성계 타일, 성운, 소행성 지대, 이동, 중력 균열 지대, 초신성

21 보병 토큰

보병 토큰은 플라스틱 보병 모형과 동일한 기능을 갖고 있습니다.

- 21.1 보병 유닛을 생산할 때, 플라스틱 보병 모형 대신에 공급처의 보병 토큰을 사용할 수 있습니다.
- 21.2 플라스틱 보병 모형과 보병 토큰은 언제든지 뒤바꿀 수 있습니다.
- 21.3 행성이나 성계의 우주 영역에 플라스틱 보병 모형 없이 보병 토큰만 있다면, 그중 1개는 자신의 증원부대에 있는 플라스틱 보병 모형으로 바꾸어야 합니다.
 - 바꿀 플라스틱 보병 모형이 없다면, 그 유닛을 파괴합니다.
- 21.4 보병 토큰 수치에는 1과 3이 있습니다. 필요할 때는 언제든지 1짜리 3개를 3짜리로 바꿀 수 있습니다.(반대도 가능)

연관 주제: 유닛 생산, 전투기 토큰



22 봉쇄

성계 내에 자신의 함선이 없고 상대의 함선만 있다면, 해당 성계 내 '생산' 능력을 가진 유닛은 '봉쇄'됩니다.

- 22.1 봉쇄된 유닛은 함선을 생산할 수 없으나, 지상군은 생산할 수 있습니다.

연관 주제: 유닛 생산, 함선

23 부착 (~붙여 놓는다)

몇몇 게임 효과들은 플레이어가 카드를 행성 카드에 부착하라고 지시합니다. 행성 카드에 부착된 카드는, 부착된 카드의 효과대로 행성 카드를 수정합니다.

- 23.1 행성 카드에 카드를 부착할 때, 플레이어는 행성 카드 아래에 부착 카드의 일부분을 넣습니다.
- 23.2 만약 플레이어가 카드가 부착된 행성을 점령하거나 상실했을 때, 부착된 카드는 그대로 그 행성과 부착된 상태를 유지합니다.
 - 부착된 카드는 소모 또는 준비 상태를 유지합니다.

연관 주제: 안건 카드, 점령, 행성

24 비용 (속성)

비용은 세력판이나 기술 카드에 쓰인 몇몇 유닛의 속성 중 하나입니다. 유닛 비용은 그 유닛을 생산하기 위해서 소비해야 하는 자원의 수입입니다.

- 24.1 유닛을 생산하려면, 그 유닛 비용 이상의 자원을 소비해야 합니다.
- 24.2 비용 옆에 2개의 아이콘이 있다면(일반적으로 전투기나 지상군에 해당), 해당 비용으로 유닛 2개를 생산합니다.
- 24.3 비용 수치가 없는 유닛은 생산할 수 없습니다.
 - 구조물들은 비용이 없으며, 일반적으로 '건설' 전략 카드로 건설할 수 있습니다.

연관 주제: 유닛 생산, 자원

25 상대

전투에서 플레이어의 상대란, 우주전 시작 시 성계에 함선을 가지고 있는 다른 플레이어, 혹은 지상전 시작 시 행성에 지상군을 가지고 있는 다른 플레이어를 의미합니다.

- 25.1 지상전이나 우주전에서 유닛이 없는 플레이어는 상대가 아닙니다. 유닛이 없는 플레이어에게 상대를 대상으로 하는 능력을 사용할 수 없으며, 이 플레이어들 또한 상대를 대상으로 하는 능력을 사용할 수 없습니다.

연관 주제: 우주전, 지상전, 침입

26 생산 (유닛 능력)

전술 액션의 '생산' 과정에서 활성 플레이어는 유닛을 생산하기 위해 활성 성계에 있는 자신이 보유한 유닛의 '생산' 능력을 해결할 수 있습니다.

- 26.1 세력판에 있는 유닛의 '생산' 능력은 항상 수치가 적혀 있습니다. 이 수치는 유닛이 생산할 수 있는 최대 유닛 수입니다.
- 만약 활성 플레이어가 활성 성계에 '생산' 능력을 가진 다수의 유닛을 보유하고 있다면, 해당 성계에 있는 유닛의 총 생산 수치만큼의 유닛을 생산할 수 있습니다.
 - 전투기나 보병을 생산할 때, 각 개별 유닛이 우주 항만의 생산 제한에 모두 포함됩니다.
 - 플레이어는 전투기나 보병을 생산할 때 2개가 아니라 1개만 생산할 수 있지만, 비용은 모두 지불해야 합니다.
 - 아르보렉 우주 항만의 '생산' 수치는 아르보렉 플레이어가 동일한 성계에 '생산'을 가지고 있는 유닛을 보유하고 있더라도 보병을 생산하는데 사용할 수 없습니다.
- 26.2 플레이어가 '생산'을 사용해 함선을 생산할 때, 반드시 활성 성계에 배치해야 합니다.
- 26.3 플레이어가 지상군을 생산할 때, 반드시 '생산' 능력을 사용한 유닛이 있는 행성에 배치해야 합니다.
- 26.4 성계의 우주 영역에 있는 유닛의 '생산' 능력을 사용해서 지상군을 생산한다면, 생산한 지상군은 해당 성계의 우주 영역이나, 해당 성계의 플레이어가 점령한 행성에 배치합니다.
- 성계의 우주 영역에 있는 유닛의 '생산' 능력을 사용해서 지상군을 생산했을 때, 그 성계의 수송 수치를 초과할 수는 없습니다.

연관 주제: 봉쇄, 우주 항만, 유닛 생산

27 성계 타일

성계 타일은 은하의 한 영역을 나타냅니다. 게임 준비 시에 성계 타일을 배치하며 게임보드를 만듭니다.

- 27.1 성계 타일의 뒷면은 각각 녹색, 파란색, 빨간색입니다.
- 27.2 뒷면이 녹색인 성계 타일은 고향 성계입니다. 각각의 세력은 고유한 고향 성계를 하나씩 가지고 있습니다.
- 27.3 뒷면이 파란색인 성계 타일은 1개 이상의 행성을 가지고 있습니다.
- 27.4 뒷면이 빨간색인 성계 타일은 변칙 공간이거나 행성이 없는 성계입니다.

- 27.5 행성들은 성계에 속해 있습니다. 일반적으로 지상군과 구조물은 행성에 있습니다.

- 27.6 성계 타일에서 행성이 아닌 영역은 우주 영역입니다. 함선은 항상 우주 영역에 있습니다.

연관 주제: 변칙 공간, 원홀, 인접, 함선, 행성

28 성운

성운은 전투와 이동에 영향을 주는 변칙 공간입니다.

- 28.1 함선은 성운이 활성 성계일 때만 안으로 들어갈 수 있습니다.
- 함선은 성운을 지나칠 수는 없습니다. 즉, 한 번의 이동으로 성운에 들어가는 것과 나오는 것을 한꺼번에 할 수 없습니다.
- 28.2 전술 액션의 '이동' 과정 시작 시, 성운 안에 있는 함선은 이번 과정 동안 이동 수치가 '1'인 것으로 간주합니다.
- 다른 능력이나 효과로 이동 수치를 늘릴 수 없습니다.
- 28.3 성운에서 우주전이 일어났다면, 전투하는 동안 방어자는 전투 주사위 굴림에서 +1을 적용합니다.

연관 주제: 변칙 공간

29 소모됨

몇몇 카드는 소모시킬 수 있습니다. 소모된 카드는 능력, 자원, 영향력으로 사용할 수 없습니다.

- 29.1 카드를 소모시키려면, 그 카드를 뒷면으로 뒤집습니다.
- 29.2 정비 단계 '카드 준비' 과정에서, 각자 소모된 카드를 모두 앞면으로 뒤집습니다.
- 29.3 플레이어는 자신의 행성 카드의 자원이나 영향력을 소비하기 위해, 그 카드를 소모시킬 수 있습니다.
- 29.4 일부 기술 카드 등의 능력 해결을 위해 카드를 소모시켜야 하는 경우가 있습니다. 이미 소모된 카드를 다시 소모시킬 수는 없습니다.
- 카드가 소모된 상태에서도 소모된 카드의 지속 능력은 여전히 유효합니다.
- 29.5 전략 액션을 수행한 직후, 사용한 전략 카드를 소모시킵니다.

연관 주제: 영향력, 자원, 정비 단계, 행성

30 소행성 시대

소행성 시대는 이동에 영향을 주는 변칙 공간입니다.

- 30.1 함선은 소행성 지대를 통과하거나 소행성 지대로 들어갈 수 없습니다.

연관 주제: 변칙 공간

31 수송 (이동)

함선이 이동하면서, 전투기와 지상군을 원하는 조합으로 수송할 수 있습니다. 단, 수송할 수 있는 유닛 수는 그 함선의 수송 수치를 초과할 수 없습니다.

- 31.1 함선은 이동 중에도 전투기와 지상군을 싣고 수송할 수 있습니다. 전술 액션 도중에 활성 성계, 이동을 시작한 성계, 이동 중에 통과하는 성계에 있는 유닛도 싣고 수송할 수 있습니다.
 - 이렇게 실린 유닛은 수송하는 함선이 이동을 마칠 때까지 함선에 실린 상태로 남아 있습니다.
 - 중력 균열 지대에 의해 게임보드에서 제거된 선박에 의해 수송되는 유닛도 게임보드에서 제거됩니다.
- 31.2 함선이 수송하는 모든 전투기와 지상군은 반드시 수송하는 함선과 함께 이동해야 하며, 성계의 우주 영역에 위치합니다.
- 31.3 활성 성계 이외에 자신의 지휘 토큰이 이미 놓인 성계에 있는 전투기와 지상군은 수송할 수 없습니다.
- 31.4 전술 액션 ‘침입’ 과정에서 성계에 있는 행성에 지상군을 착륙시킬 수 있습니다.

연관 주제: 수송(속성), 이동, 전술 액션, 침입

32 수송 (속성)

수송은 세력판이나 기술 카드에 쓰인 몇몇 유닛의 속성 중 하나입니다.

- 32.1 유닛의 수송은 최대로 수송할 수 있는 전투기와 지상군의 수를 의미합니다.
- 32.2 성계에 있는 함선의 수송 수치 총합은, 해당 성계의 우주 영역에 있을 수 있는 전투기와 지상군 수의 총합과 같습니다.
- 32.3 만약 성계의 우주 영역에 함선의 수송 수치 총합보다 더 많은 수치의 전투기나 지상군이 있다면, 초과분을 선택해 파괴해야 합니다.
 - 플레이어는 초과된 유닛 중 제거할 유닛을 선택할 수 있습니다.
 - 행성에 있는 지상군은 수송과 관련이 없습니다.
 - 전투 중에는 전투기나 지상군 수의 총합이 수송 수치를 초과해도 됩니다. 전투가 끝났을 때, 초과분을 선택해 파괴해야 합니다.
- 32.4 전투기와 지상군은 수송(이동)할 때를 제외하고는 특정 함선에 할당되어 있지 않습니다.

연관 주제: 수송(이동), 이동

33 수정치

수정치는 능력으로 적용되는 숫자로서, 주사위 굴림의 결과나 유닛의 속성 수치를 늘리거나 줄이는데 사용합니다.

- 33.1 수정치는 항상 숫자와 함께 ‘적용’이라는 단어로 표현되어 있습니다.
- 33.2 수정치 수치 앞에 붙은 ‘+’는 속성이나 주사위 결과를 해당 숫자만큼 증가시킵니다. 반명 ‘-’는 속성이나 주사위 결과를 해당 숫자만큼 감소시킵니다.

연관 주제: 비용, 이동, 전투

34 승점

먼저 승점 10점을 획득한 플레이어가 승리합니다.

- 34.1 다양한 방법으로 승점을 획득할 수 있습니다. 가장 보편적인 방법은 목적을 달성해서 승점을 얻는 것입니다.
- 34.2 승점 트랙을 통하여 각 플레이어의 승점을 알 수 있습니다.
 - 14점짜리 승점 트랙을 사용하면, 10점이 아니라 14점을 획득해야 승리할 수 있습니다.
- 34.3 게임 준비 단계 시, 모두 승점 트랙 ‘0’에 자신의 점령 토큰을 하나씩 놓습니다.
- 34.4 승점을 획득하면, 승점 트랙 위에 있는 자신의 점령 토큰을 얻은 승점만큼 전진시킵니다.
 - 자신의 점령 토큰은 항상 자신이 얻은 승점의 총합과 일치하도록 놓습니다. 승점 10점을 초과할 수는 없습니다.
- 34.5 능력이 ‘가장 많은’ 혹은 ‘가장 적은’ 승점을 언급했고, 해당하는 플레이어가 여럿이라면, 그 능력은 동점인 플레이어 모두에게 적용합니다.
- 34.6 법규로 승점을 얻었다면, 해당 법규가 버려져도 승점을 도로 반납하지 않습니다.
- 34.7 한 플레이어가 승점 10점을 획득하는 즉시 게임을 종료합니다. 2명 이상의 플레이어가 같은 정비 단계에서 승점 10점을 획득했다면, 주도권 순서가 더 앞선 플레이어가 승리합니다. 만약 플레이어들이 전략 카드를 가지고 있지 않을 때 이런 일이 발생하면, 의장부터 시계 방향으로 가장 가까운 플레이어가 승리합니다(의장 포함).
- 34.8 의장이 더 이상 목적 카드를 공개할 수 없어 게임을 종료된다면, 승점이 가장 많은 플레이어가 승리합니다. 동점 발생 시, 해당하는 플레이어들 중에서 주도권 순서가 가장 앞선 플레이어가 승리합니다.

연관 주제: 목적 카드, 안건 카드, 제국

35 안전 단계

안전 단계 동안 플레이어들은 게임의 규칙을 바꿀 수 있는 안전들에 대해 투표를 진행합니다.

35.1 게임의 초반에는 안전 단계를 건너웁니다. 메카톤 렉스에서 관리자 토큰이 제거된 이후부터, 안전 단계를 매 게임 라운드에 추가합니다. 안전 단계 해결은, 아래 과정대로 수행합니다.

35.2 **1번 과정 — 첫 번째 안전:** 아래와 같은 순서대로 해결합니다.

i. **안전 공개:** 의장은 안전 카드 더미의 가장 위에서 안전 카드 1장을 뽑고, 그 내용을 읽습니다. 이때 나올 수 있는 모든 결과도 읽습니다.

ii. **투표:** 의장의 왼쪽 플레이어부터 시작해서 시계방향으로 각자 원하는 결과 하나에 투표합니다.

iii. **결과 적용:** 가장 많은 표를 얻은 결과를 해결합니다.

35.3 **2번 과정 — 두 번째 안전:** 플레이어들은 '첫 번째 안전'과 동일한 방법으로 두 번째 안전을 진행합니다.

35.4 **3번 과정 — 행성 준비:** 모두 자신의 소모된 행성들을 준비상태로 만듭니다. 그 후 새 라운드의 전략 단계를 진행합니다.

35.5 투표

플레이어들은 안전 단계에서 특정한 결과를 위해 투표합니다.

35.6 투표 시, 원하는 만큼의 행성을 소모시킬 수 있습니다. 각자 자신이 소모한 행성들의 총 영향력 수치만큼의 투표권을, 원하는 결과를 위해 행사합니다.

- 행성을 소모할 때는, 행성이 제공하는 영향력을 모두 소비하여, 얻은 투표권을 전부 행사해야 합니다.

35.7 플레이어는 동일한 안전에 대해 둘 이상의 결과에 투표할 수 없습니다. 일인당 하나의 결과에만 투표할 수 있습니다.

35.8 몇몇 안전에는 '가결'과 '부결' 결과가 있습니다. 플레이어가 이러한 안전에 투표권을 행사할 때는 반드시 '가결' 혹은 '부결'에만 투표권을 행사할 수 있습니다.

35.9 몇몇 안전에는 플레이어 중 1명을 선출하거나 행성 하나를 선출하도록 이끕니다. 플레이어가 이러한 안전에 투표권을 행사할 때는 반드시 안전에 지시하는 것에 부합하는 플레이어나 행성에 투표를 해야만 합니다.

35.10 플레이어를 선출할 때, 자기 자신에게 투표권을 행사할 수도 있습니다.

- 이러한 안전들을 해결할 때, '선출된 플레이어'는 가장 많은 표를 획득한 플레이어입니다.

35.11 행성을 선출할 때, 플레이어는 항상 누군가 점령한 행성에만 투표권을 행사할 수 있습니다.

- 이러한 안전들을 해결할 때, '선출된 행성'은 가장 많은 표를 획득한 행성입니다.

35.12 투표를 행사할 때, 플레이어는 누구에게 그리고 어떠한 결과에 투표하는지 크게 말해야 합니다.

35.13 투표 중에는 무역품을 소비해 투표권을 얻을 수 없습니다.

35.14 플레이어는 투표를 하지 않음으로써, 기권을 선언할 수 있습니다.

35.15 몇몇 게임 효과들은 플레이어가 특정 결과에 대해 추가적인 투표권을 얻을 수 있도록 합니다. 동일한 결과가 아닌 다른 결과를 얻기 위해서 이렇게 추가된 표를 사용할 수 없습니다.

35.16 만약 플레이어가 그 게임의 효과 때문에 안전에 투표를 할 수 없다면, 그 플레이어는 행성을 소모시키거나 다른 효과를 통해서도 투표할 수 없습니다.

35.17 결과

35.18 의장은 결과 해결을 위해서, 안전 카드의 지시를 따라야 합니다.

35.19 만약 가장 많은 표를 얻은 결과가 여러 개이거나 표를 얻은 결과가 하나도 없다면 의장은 동점이 된 결과 중 어느 것을 해결할지 결정합니다.

- 의장의 결정은 투표가 아닙니다.

35.20 만약 법규나 법규의 '가결'이나 '선출'이 해결되었다면, 그 카드는 플레이어에 남아 이후 게임 동안 영향을 줍니다.

35.21 만약 법규의 '부결'이나 '지침'이 해결되었다면, 그 카드를 안전 카드 버리는 더미에 놓습니다.

35.22 몇몇 게임 효과들은 플레이어가 결과를 예측하도록 지시합니다. 결과를 예측하기 위해서, 플레이어는 가장 많은 득표수를 얻을 것 같은 결과를 큰 소리로 선언합니다. 플레이어 결과를 예측할 때는 안전 카드가 공개되고 아직 투표가 진행되지 않았을 때 수행할 수 있습니다.

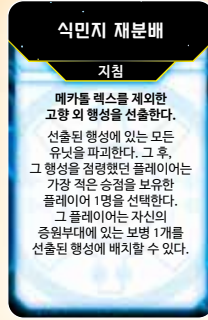
- 결과를 예측할 때는 반드시 공개된 안전의 가능한 결과 중 하나여야만 합니다.
- 안전의 결과를 해결한 직후 결과 예측에 따른 능력을 해결합니다.

연관 주제: 게임 라운드, 관리자 토큰, 영향력



36 안전 카드

안전 카드는 은하 법규와 정책을 나타냅니다. 각 안전 단계마다 플레이어들은 안전 카드 2장의 특정 결과를 위해 투표합니다.



- 36.1 안전 카드에는 법규와 지침, 총 2가지 종류가 있습니다.
- 36.2 법규는 게임의 규칙을 영구히 변경할 수 있습니다.
- 36.3 법규를 해결할 때, 만약 '가결' 결과가 투표에서 가장 많은 표를 획득했거나, 혹은 법규가 선출을 요구한다면 법규의 능력은 게임 내내 영구적으로 발휘됩니다. 플레이어는 안전 카드의 결과를 해결한 후 카드에 명시되어 있는 대로 공용 플레이 영역에 놓거나 한 플레이어의 플레이 영역에 놓습니다.
- 36.4 만약 공용 플레이 영역이 아닌, 한 플레이어의 플레이 영역에 법규가 배치된다면, 해당 플레이어가 그 법규를 소유합니다.
- 36.5 만약 게임 중 법규가 버려졌다면, 그 법규의 능력은 더 이상 효과를 존속하지 않습니다. 버려진 법규는 안전 카드의 버려진 카드 더미 가장 위에 놓습니다.
- 36.6 만약 '부결' 결과가 투표에서 가장 많은 표를 획득했다면, 결과를 해결하고 그 카드를 버립니다.
- 36.7 지침은 일회성 효과를 제공합니다.
- 36.8 지침을 해결할 때, 플레이어들은 가장 많은 표를 획득한 결과를 해결하고 그 카드를 버립니다.

연관 주제: 부착, 승점, 안전 단계

37 액션 단계

액션 단계에서는 주도권 순서대로 차례를 진행합니다. 자신의 차례가 되면, 액션을 한 번 수행합니다. 모든 플레이어들이 차례를 진행한 후, 다시 주도권 순서대로 차례를 시작합니다. 모든 플레이어가 자신의 차례를 넘길 때까지 계속 진행합니다.

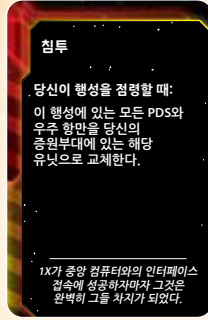
- 37.1 플레이어는 자신의 차례에 3가지 액션(전략 액션, 전술 액션, 구성물 액션) 중 하나를 수행할 수 있습니다.
- 37.2 플레이어가 액션 하나를 수행할 수 없다면, 반드시 차례를 넘겨야 합니다.
- 37.3 플레이어가 차례를 넘겼다면 더 이상 액션 단계에서 추가 액션을 수행할 수 없습니다.
 - 플레이어는 차례를 넘기기로 한 차례에는 거래나 '당신의 차례 시작 시' 능력을 해결할 수 있습니다.
 - 차례를 넘긴 플레이어라도 다른 플레이어 전략 카드의 부가 능력은 해결할 수 있습니다.
 - 플레이어 1명을 제외한 모든 플레이어들이 자신의 차례를 넘겼다면, 남은 1명의 플레이어 혼자 연속해서 액션을 여러 번 수행할 수도 있습니다.
- 37.4 플레이어는 자신의 전략 액션을 수행하기 전까지 차례를 넘길 수 없습니다.
 - 3명이나 4명에서 게임을 할 때는 자신의 전략 카드 2장을 모두 소모하기 전까지 차례를 넘길 수 없습니다.
- 37.5 모든 플레이어가 차례를 넘기면, 정비 단계로 넘어갑니다.

연관 주제: 게임 라운드, 구성물 액션, 전략 액션, 전술 액션, 정비 단계



38 액션 카드

액션 카드는 플레이어들이 수행할 수 있는 여러 능력들을 제공합니다.



- 38.1 모든 플레이어는 매 정비 단계 중에 액션 카드 1장을 뽑습니다.
- 38.2 플레이어들은 '정치' 전략 카드의 주요 능력이나 부가 능력을 해결해서 액션 카드를 뽑을 수 있습니다.
- 38.3 플레이어가 액션 카드 1장을 뽑을 때, 액션 카드 더미 중 가장 위에 있는 카드를 뽑고 손에 넣습니다.
- 38.4 액션 카드는 최대 7장까지 손에 보유할 수 있습니다. 만약 7장 이상의 카드를 보유하게 된다면, 원하는 카드 7장을 남기고 나머지 카드는 버립니다.
 - 게임 효과로 인해 플레이어가 손에 보유할 수 있는 카드 장수가 증가하거나 감소할 수 있습니다.
- 38.5 액션 카드를 사용하기 전까지 다른 플레이어들에게 공개할 수 없습니다.
- 38.6 각 액션 카드의 첫 문단에는 카드의 능력을 사용할 수 있는 시점이 굵은 글씨로 적혀있습니다.
 - 만약 카드에 '액션'이라는 단어가 있다면, 해당 능력을 해결하기 위해서 반드시 액션 단계에 구성물 액션을 사용해야만 합니다. 만약 해당 능력을 완전히 수행할 수 없다면, 구성물 액션으로 해결할 수 없습니다.
 - 같은 이름을 가진 액션 카드를 동일한 시점에 같은 유닛이나 같은 게임 규칙을 대상으로 여러 장 사용할 수 없습니다. 취소된 카드는 사용된 카드로 처리되지 않습니다.
- 38.7 액션 카드를 사용하기 위해서, 먼저 카드를 읽고 그 카드의 능력을 해결하고, 즉시 카드에 따른 모든 결정을 내립니다. 그 후 해당 카드를 버리고, 버린 액션 카드 더미에 둡니다.
- 38.8 만약 액션 카드가 취소된다면, 그 카드의 효과는 수행되지 않고 카드만 버립니다.

연관 주제: 능력, 구성물 액션, 정치, 정비 단계

39 영향력

영향력은 행성의 정치력을 나타냅니다. '통솔력' 전략 카드를 사용하면, 영향력을 소비해서 지휘 토큰을 얻을 수 있습니다. 안건 단계에서는 행성의 영향력만큼 투표를 행사할 수 있습니다.

- 39.1 행성 카드나 성계 타일의 수치 중 가장 오른쪽(파란색 경계로 둘러싸여 있음)이 행성의 영향력입니다.
- 39.2 행성 카드를 소모함으로써, 영향력을 소비할 수 있습니다.
- 39.3 무역품 1개를 영향력 1개로 대체하여 소비할 수 있습니다.
 - 안건 단계에서 투표권을 얻기 위해 무역품을 소비할 수는 없습니다.

연관 주제: 소모됨, 안건 단계, 통솔력

40 외교 (전략 카드)

'외교' 전략 카드는 다른 플레이어들이 특정 성계를 활성화하지 못하도록 사전에 차단할 수 있습니다. 또한 행성을 준비시키는데 사용될 수도 있습니다. 이 카드의 주도권 수치는 '2'입니다.

- 40.1 '외교' 전략 카드를 가지고 있는 활성 플레이어는, 액션 단계 시에 전략 액션으로 '외교'의 주요 능력을 수행할 수 있습니다.
- 40.2 '외교' 전략 카드의 주요 능력으로, 활성 플레이어는 자신이 점령한 행성이 있는 성계 중 하나를 고릅니다(메카톨 렉스는 제외). 다른 모든 플레이어들은 자신의 지휘 토큰 하나를 증원부대에서 가져와 그 성계에 놓습니다. 그리고 나서 활성 플레이어는 자신의 소모된 행성 2개까지 지를 준비합니다.
 - 자신의 증원부대에 가져올 지휘 토큰이 없는 플레이어는 자신의 지휘판 중 원하는 곳에서 지휘 토큰을 가져와 놓습니다.
 - 그 성계에 이미 자신의 지휘 토큰이 놓여있던 플레이어는 지휘 토큰을 더 놓지 않습니다.
- 40.3 활성 플레이어가 '외교' 전략 카드의 주요 능력을 해결한 직후, 활성 플레이어의 왼쪽 플레이어부터 시계방향 순서대로, 다른 모든 플레이어들은 자신의 전략 물자에 있는 지휘 토큰 1개를 소비해 자신의 소모된 행성을 2개까지 준비시킬 수 있습니다.

연관 주제: 전략 액션, 전략 카드, 주도권 순서, 준비됨, 지휘 토큰, 행성, 활성 성계

41 우주 항만

우주 항만은 유닛을 생산할 수 있는 구조물입니다.

- 41.1 우주 항만은 '생산' 능력이 있으며, 표시된 수치는 생산할 수 있는 유닛의 수를 뜻합니다.
- 41.2 우주 항만을 얻는 주된 방법은 '건설' 전략 카드의 주요 능력이나 부가 능력을 해결하는 것입니다.
- 41.3 우주 항만은 행성에 배치합니다. 각 행성은 최대 1개의 우주 항만을 가질 수 있습니다.
- 41.4 우주 항만이 있는 행성에 다른 플레이어의 유닛이 있고 자신의 지상군은 없다면, 그 행성의 우주 항만은 파괴됩니다.
 - 사르 씨족의 세력 전용 우주 항만인 '이동식 군수공장'은 봉쇄되었을 때도 파괴됩니다. 즉, 사르 씨족의 함선이 없고 다른 플레이어의 함선만 있을 때, 그 성계에 있는 이동식 군수공장은 파괴됩니다.

연관 주제: 건설, 구조물, 유닛 생산

42 우주전

전술 액션의 '우주포 공격' 과정을 해결한 직후, 활성 성계에 플레이어 2명의 함선이 있다면, 그들은 우주전을 해결해야 합니다.

- 42.1 활성 플레이어가 해당 성계에 함선이 있는 유일한 플레이어라면, 전술 액션의 '우주전' 과정을 건너뛰고 '침입' 과정을 진행합니다.
- 42.2 '전투 전' 효과는 '대공 탄막' 과정 직전에 발생합니다.
 - 전투의 첫 라운드 동안, '전투 시작'과 '전투 라운드 시작' 효과는 동일한 시점에 발생합니다.
 - 전투의 마지막 라운드 동안, '전투 끝'과 '전투 라운드 끝' 효과는 동일한 시점에 발생합니다.

우주전을 해결하려면, 아래 과정을 수행합니다.

- 42.3 **1번 과정 — 대공 탄막:** 우주전 첫 라운드라면, 모두 동시에 활성 성계에 있는 유닛의 '대공 탄막' 능력을 사용합니다.
 - 대공 탄막을 해결한 이후, 활성 성계에 한 플레이어의 함선만 남겨나누구의 함선도 남아 있지 않다면, 우주전을 즉시 종료합니다.
 - 전투의 첫 라운드 이후의 라운드에서는 '대공 탄막' 능력을 해결할 수 없습니다.
 - 이 단계는 전투기가 없는 경우에도 발생합니다.
- 42.4 **2번 과정 — 후퇴 선언:** 방어자부터 시작해, 각자 후퇴 선언을 할 수 있습니다.
 - 후퇴는 즉각 일어나지 않습니다. 유닛은 전투 라운드의 '후퇴' 과정에서 후퇴할 것입니다.
 - 방어자가 후퇴를 선언했다면, 공격자는 이번 전투 라운드 중에 후퇴를 선언할 수 없습니다.
 - 최소 하나 이상의 후퇴할 수 있는 성계가 없는 플레이어는 후퇴 선언을 할 수 없습니다.

42.5 **3번 과정 — 주사위 굴림:** 각자 활성 성계에 있는 함선 1개당 주사위 1개씩 굴립니다. 이를 전투 주사위 굴림이라고 합니다. 전투 주사위 굴림이 해당 유닛의 전투 수치 이상이라면, 타격 1개를 생성합니다.

- 유닛의 전투 수치에 2개 이상의 사격 아이콘이 있다면, 주사위 1개가 아니라 사격 아이콘 수만큼의 주사위를 굴립니다.
- 활성 성계에 있는 자기 함선들의 전투 수치가 다르다면, 전투 수치가 같은 함선들끼리 주사위를 따로 굴립니다.
 - 먼저 전투 수치가 '1'인 유닛의 주사위를 굴립니다. 그리고 나서, 전투 수치가 '2'인 유닛, '3'인 유닛과 같은 순으로 주사위를 굴립니다. 이런 식으로 순차적으로 모든 함선의 주사위를 굴릴 때까지 주사위를 굴립니다.
 - 전투 주사위 굴림에서 생성한 타격을 기록합니다. '타격 할당' 과정에서, 자신이 생성한 총 타격수만큼 상대의 유닛을 파괴할 것입니다.
 - 주사위를 재굴림하는 능력이나 주사위를 굴린 직후에 효과를 발휘하는 능력이 있다면, 주사위를 굴린 직후에 해당 능력을 사용해야 합니다. 예를 들어, 드레드노트의 전투 주사위 굴림을 했다면, 자신의 구축함 전투 주사위 굴림을 하기 전에 드레드노트가 가진 재굴림 능력을 사용할지를 결정해야 합니다.
 - 공격자가 방어자보다 먼저 모든 전투 주사위 굴림을 마칩니다. 상대의 주사위를 재굴림하는 능력이 있으므로 순서가 매우 중요합니다.

42.6 **4번 과정 — 타격 할당:** 각자 상대가 생성한 타격수만큼, 활성 성계에 있는 자신의 함선을 골라 파괴해야 합니다.

- 타격 할당 전에, 타격을 취소할 수 있는 '피해 견뎌' 능력을 사용할 수 있습니다.
- 유닛이 파괴될 때, 해당 유닛을 소유한 플레이어는 게임보드에서 유닛을 제거하여 자신의 증원부대로 되돌립니다.

42.7 **5번 과정 — 후퇴:** 플레이어가 2번 과정에서 후퇴를 선언했고, 해당 성계에 유닛이 남아있다면 반드시 후퇴해야 합니다.

- 만약 '후퇴 선언' 과정에서 후퇴를 선언했지만 성계에 상대의 함선이 없다면 전투는 곧바로 종료되고 후퇴는 일어나지 않습니다.
- 후퇴하기 위해, 플레이어는 전투 중인 모든 함선을 활성 성계의 인접한 단일 성계로 이동시킵니다. 후퇴하는 플레이어의 전투기와 지상군 중 수송되지 못하거나 이동하지 못해 활성 성계의 우주 영역에 남아 있는 것들은 파괴됩니다.
- 후퇴하여 가려는 성계에는 자신의 유닛이 1개 이상 있거나, 자신이 점령한 행성이 1개 이상 있어야 합니다. 또한, 다른 플레이어의 함선이 없어야 합니다.
- 성공적으로 인접 성계로 후퇴를 한 직후에는 자신의 증원부대에서 지휘 토큰을 가져와서 함선을 이동시킨 성계에 놓아야 합니다. 후퇴한 성계에 이미 지휘 토큰이 있다면, 더 놓지 않습니다. 증원부대에 지휘 토큰이 없다면, 자신의 지휘판에 있는 토큰을 써야 합니다.

42.8 '후퇴' 과정 직후에 두 플레이어의 함선이 모두 활성 성계에 남아있다면, '후퇴 선언' 과정부터 시작해 새 전투 라운드를 해결합니다.

42.9 우주전은 오직 한 플레이어의 함선만 남겨나, 그 누구의 함선도 남지 않았을 때에 종료합니다.

- 전투의 마지막 라운드 동안, '전투 종료'와 '전투 라운드 종료' 효과는 동일한 시점에 발생합니다.

42.10 전투를 종료한 직후, 해당 성계에 1개 이상의 함선이 있는 플레이어가 승자가 되며, 상대 플레이어는 전투의 패자가 됩니다. 어느 누구의 함선도 남아있지 않다면, 전투는 무승부가 되며, 승자와 패자는 없습니다.

- 활성 성계의 우주 영역에 승자의 전투기나 지상군이 남아 있을 경우, 그 수가 자기 함선의 수송 수치를 초과하면 초과분만큼의 유닛은 파괴해야 합니다.

연관 주제: 상대, 수송(속성), 수송(이동), 전술 액션, 피해 견딜, 함대 물자

43 우주포 (유닛 능력)

'우주포' 능력을 가진 유닛은 자신의 능력을 전술 액션 과정 중 '함선 이동' 다음 하위 과정(우주포 공격)과 침입(우주포 방어), 이 두 개의 과정에서 사용할 수 있습니다.

43.1 활성 플레이어가 아니라도 '우주포' 능력을 사용할 수 있습니다.

43.2 우주포 공격

전술 액션 '이동' 과정의 '함선 이동' 다음 하위 과정에서, 활성 플레이어부터 시작해서 시계방향 순서대로, 각 플레이어는 활성 성계에 있는 자신의 각 유닛의 '우주포' 능력을 사용할 수 있습니다.

43.3 **1번 과정 — 주사위 굴림:** 활성 성계에 있는 '우주포' 능력을 가진 각 유닛은 주사위를 굴리는데, 이것을 우주포 굴림이라고 합니다. 유닛의 '우주포' 수치보다 같거나 더 높은 숫자가 나오면, 타격 1개가 생성됩니다.

- 유닛의 '우주포' 능력의 보유 여부는 세력판이나 기술 카드에 적혀 있습니다.
- '우주포'는 '우주포 X (Y)'라고 적혀 있습니다. X는 타격을 생성하기 위한 주사위의 최솟값을 의미하고, Y는 굴리는 주사위의 개수를 의미합니다. 모든 '우주포' 능력에 Y가 있는 것은 아닙니다. Y가 없는 유닛은 우주포 굴림 시에 주사위 1개를 굴립니다.
- '장거리 우주포' 기술을 가지고 있는 플레이어는 활성 성계와 인접한 성계에 있는 PDS 유닛의 '우주포' 능력을 사용할 수 있습니다. 생성한 타격은 활성 성계에 있는 유닛에게 할당해야 합니다.
- 재굴림이나 수정, 혹은 전투 주사위 굴림에 영향을 주는 여타 효과들은 우주포 굴림에 영향을 주지 않습니다.

43.4 이 능력은 '함선 이동' 과정에서 이동한 함선이 없었더라도 사용할 수 있습니다.

43.5 **2번 과정 — 타격 할당:** 활성 플레이어는 활성 성계에 있는 자신의 함선을 상대로 생성된 타격만큼 자신의 유닛을 파괴해야 합니다.

- 활성 플레이어가 아닌 다른 플레이어는 활성 플레이어의 유닛을 대상으로 삼아야 합니다.
- 만약 활성 플레이어가 '우주포' 능력을 사용한다면, 활성 성계에 함선이 있는 플레이어를 선택합니다. 그 플레이어는 반드시 자신의 함선을 대상으로 생성된 타격 개수만큼 활성 성계에 있는 자신의 함선을 파괴해야 합니다.

43.6 우주포 방어

전술 액션의 침입 과정 중, 지상군이 투입되어 행성에 착륙한 직후 활성 플레이어가 아닌 플레이어는 자신의 유닛 중 '우주포' 능력을 가진 유닛의 능력을 해결할 수 있습니다. 이는 아래 과정에 따라 수행합니다.

43.7 **1번 과정 — 주사위 굴림:** 각 플레이어는 침입당한 행성에 있는 자신의 각 유닛의 '우주포' 능력을 사용할 수 있습니다. 이때 각 유닛마다 주사위를 굴리는데, 이것을 우주포 굴림이라고 합니다. 유닛의 '우주포' 수치보다 같거나 더 높은 숫자가 나왔을 때 타격 1개가 생성됩니다.

- 유닛이 '우주포' 능력의 보유 여부는 세력판이나 기술 카드에 적혀 있습니다.
- '우주포'는 '우주포 X (Y)'라고 적혀 있습니다. X는 타격을 생성하기 위한 주사위의 최솟값을 의미하고, Y는 굴리는 주사위의 개수를 의미합니다. 모든 '우주포' 능력에 Y가 있는 것은 아닙니다. Y가 없는 유닛은 우주포 굴림 시에 주사위 1개를 굴립니다.
- 재굴림이나 수정, 혹은 전투 주사위 굴림에 영향을 주는 여타 효과들은 우주포 굴림에 영향을 주지 않습니다.
- 우주포 방어 동안에는 인접한 성계의 함선을 대상으로 '우주포' 능력을 사용할 수 있게 해주는 효과는 효력을 발휘하지 않습니다.

43.8 **2번 과정 — 타격 할당:** 활성 플레이어는 생성된 타격수만큼 자신의 지상군을 파괴해야 합니다.

- 생성된 타격은 '우주포' 능력을 사용한 유닛이 있는 행성에 투입된 지상군 유닛'에만 할당할 수 있습니다.

연관 주제: 공격자, 방어자, 이동, 전술 액션, 침입, 파괴됨, 피해 견딜

44 원자재

원자재는 자기 세력에게는 잉여 물자이지만, 다른 세력에게는 꼭 필요한 물자를 상징합니다. 원자재는 그 자체로는 아무런 효과가 없지만 다른 플레이어로부터 받거나 다른 플레이어에게 주었을 때에는 무역품이 됩니다.



- 44.1 무역품과 원자재는 같은 토큰에 양면으로 표시되어 있습니다.
- 44.2 각 플레이어의 세력판에는 원자재 수치가 적혀 있습니다. 이는 플레이어가 최대로 가질 수 있는 원자재 개수를 의미합니다.
- 44.3 플레이어가 원자재를 보충할 때, 자신의 세력판에 적혀 있는 원자재 수치만큼의 원자재 토큰을 보유할 때까지 공급처에서 가져와 채웁니다. 가져온 토큰은 자신의 세력판에 있는 원자재 면으로 놓습니다.
- 44.4 플레이어가 원자재를 보충할 때, 공급처에서 원자재 토큰을 가져옵니다.
- 44.5 플레이어는 다음과 규칙에 따라 무역에 원자재를 사용할 수 있습니다. 플레이어가 다른 플레이어에게서 원자재를 받았을 때, 받은 토큰을 무역품이 보이는 면으로 뒤집습니다. 그 후 무역품 영역에 무역품 면으로 토큰을 놓습니다.
- 해당 토큰은 더 이상 원자재 토큰이 아니며, 무역품 토큰입니다.
 - 플레이어는 원자재를 보충하는 게임 효과를 해결하기 전에 원자재를 사용해서 무역을 진행할 수 있습니다.
- 44.6 어떤 게임 효과로든 한 플레이어가 다른 플레이어에게 원자재를 주었다면, 그 원자재는 무역품으로 바뀝니다.
- 44.7 플레이어는 원자재를 소비할 수 없습니다. 원자재는 거래를 할 때만 사용할 수 있습니다.
- 44.8 원자재 토큰 수치에는 1과 3이 있습니다. 필요할 때는 언제든지 1짜리 3개를 3으로 바꿀 수 있습니다(반대도 가능).

연관 주제: 거래, 계약, 무역품

45 원홀

몇몇 성계에는 원홀이 있습니다. 동일한 원홀이 있는 성계들은 서로 인접해 있는 것으로 칩니다.

- 45.1 기본 원홀은 알파와 베타 두 가지 종류가 있습니다.
- 45.2 'PDS II - 장거리 우주포'로 향상된 PDS 유닛은 '우주포' 능력을 사용할 때, 원홀을 통과시켜 사용할 수 있습니다.
- 45.3 플레이어들은 원홀을 통해 서로 이웃이 될 수 있으며, 거래할 수도 있습니다.
- 45.4 고급 원홀은 델타 한 종류만 있습니다. 이 원홀은 기본 원홀의 모든 규칙을 따릅니다.
- 이 원홀은 크레우스 관문 성계 타일과 크레우스의 유명 고향 성계 타일에 있습니다.

연관 주제: 성계 타일, 이동, 이웃, 인접

46 유닛

유닛은 플라스틱 모형으로 표현되어 있습니다.

- 46.1 유닛에는 함선, 지상군, 구조물, 이렇게 3가지 종류가 있습니다.
- 46.2 각 색상별로 다음과 같은 구성의 유닛을 가지고 있습니다.
- | | |
|-----------|-----------|
| • 3 우주 항만 | • 12 보병 |
| • 6 PDS | • 10 전투기 |
| • 8 구축함 | • 4 항공모함 |
| • 8 순양함 | • 5 드레드노트 |
| • 2 전쟁 태양 | • 1 기함 |
- 46.3 유닛은 증원부대나 게임보드에 배치합니다.

연관 주제: 구조물, 지상군, 함선

47 유닛 생산

유닛을 생산하는 주된 방법은 전술 액션에서 유닛의 '생산' 능력을 사용하는 것입니다. 하지만 다른 게임 효과를 통해서도 유닛을 생산할 수 있습니다.

- 47.1 플레이어가 생산할 수 있는 유닛은 세력판이나 기술 카드에 비용 수치가 적혀 있습니다. 유닛을 생산하기 위해서, 플레이어들은 생산하려는 유닛의 비용 수치와 같은 자원이나 더 많은 자원을 소비하여 지불합니다.
- 소비할 자원은 유닛을 생산하는 플레이어가 점령한 행성이나 무역품에서 나와야 합니다.
 - 유닛의 비용을 지불하고 남은 자원은 사라집니다.
 - 한 번에 여러 개의 유닛을 생산한다면, 모든 유닛의 비용을 전부 더한 다음, 자원을 지불합니다.
- 47.2 비용에 2개의 아이콘이 있다면(주로 전투기나 지상군에 해당), 해당 비용으로 해당 유닛 2개를 생산합니다.
- 이렇게 생산한 유닛 2개 각각은 플레이어가 생산할 수 있는 유닛 수의 제한에 각각 포함됩니다.
 - 이런 유닛을 1개만 생산할 수도 있지만, 비용은 2개를 생산할 때와 마찬가지로 모두 지불해야 합니다.
- 47.3 전술 액션 시에 유닛의 '생산' 능력으로 유닛을 생산할 때, 생산 규칙에 따라 활성 성계의 어느 곳에 놓을지를 정합니다.
- 47.4 전술 액션이 아닌 다른 능력으로 유닛을 생산할 때, 해당 능력에 어디에 얼마나 많은 유닛을 생산할 수 있는지 표시돼 있습니다.
- 47.5 보유할 수 있는 유닛은 증원부대의 수로 제한되어 있습니다.
- 증원부대에 충분한 유닛이 없다면, 자신의 지휘 토큰이 없는 성계 중 원하는 곳에서 유닛을 제거하고 증원부대로 되돌릴 수 있습니다. 그러고 나서, 즉시 방금 제거한 유닛을 생산할 수 있습니다. 제거한 유닛을 즉시 생산하지 않는다면, 이와 같은 방법을 사용할 수 없습니다.
 - 전투기나 보병 유닛을 생산할 때, 플라스틱 모형 대신 공급처에서 전투기 토큰이나 보병 토큰을 가져와 사용할 수 있습니다.
- 47.6 다른 플레이어의 함선이 있는 성계에서는 함선을 생산할 수 없습니다.
- 하지만, 지상군은 여전히 생산할 수 있습니다.

연관 주제: 보병 토큰, 봉쇄, 비용, 생산, 우주 항만, 전술 액션, 전투기 토큰

48 유닛 향상

유닛 향상은 기술 카드의 한 종류입니다.

48.1 유닛 향상은 세력판의 것과 이름이 같으나, 더 큰 로마 숫자가 표시되어 있습니다. 예를 들어, '항공 포함 I' 유닛은 유닛 향상 기술 '항공모함 II'로 향상시킬 수 있습니다.

- 네크로 바이러스 세력은 같은 종류 유닛이라면 이름이 같지 않아도 유닛을 향상할 수 있습니다. (예, '드레드노트', '보병' 등) 네크로 바이러스가 이미 보유한 유닛 향상 기술과 같은 종류 유닛 향상 기술을 얻으면, 이전 향상 기술은 제거되고, 이전 향상 기술을 복제하던 발레파르 동화체 토큰을 새로운 향상 기술에 올려놓습니다.

48.2 세력판에 유닛 향상에 놓을 때는 자신의 세력판 위 이름이 같은 유닛 칸을 덮도록 배치합니다.

48.3 속성 옆에 흰색 화살표가 있는 것이 유닛 향상 시에 개선되는 속성입니다.

48.4 유닛 향상 카드를 얻으면, 그 플레이어의 모든 해당 유닛이 카드에 쓰인 능력과 속성을 갖게 됩니다. 해당 유닛의 이전 속성은 무시합니다.

연관 주제: 기술

49 의장

의장은 의장 토큰을 가진 플레이어입니다.

49.1 전략 단계에서 의장이 가장 먼저 전략 카드를 고릅니다.

49.2 안건 단계에서 투표 전, 의장은 안건 카드 더미 맨 위의 안건을 공개합니다. 의장은 언제나 가장 늦게 투표를 하며, 투표 결과가 동점일 때 어떤 결과대로 해결할지를 결정합니다.

49.3 준비 단계에서 의장이 목적을 준비합니다.

49.4 정비 단계에서 의장이 공용 목적을 공개합니다.

49.5 게임 시작 시에는 무작위적으로 정한 플레이어가 의장 토큰을 받습니다.

49.6 액션 단계 중에 플레이어가 '정치' 전략 카드의 주요 능력을 해결한다면, 그 플레이어는 현재 의장이 아닌 다른 플레이어를 지목하고, 지목당한 플레이어가 의장 토큰을 받습니다.

49.7 만약 의장이 게임에서 탈락하면, 의장 토큰은 그 플레이어의 왼쪽 플레이어에게 전달됩니다.

연관 주제: 목적 카드, 안건 단계, 안건 카드, 전략 단계, 정비 단계

50 이동 (액션)

플레이어는 액션 단계 중 전술 액션으로 함선을 이동할 수 있습니다. 몇몇 능력들을 사용하면 전술 액션이 아닌 방법으로도 이동할 수 있습니다.

50.2 전술 액션 이동

50.3 함선의 이동 수치는 다른 속성과 마찬가지로 세력판이나 기술 카드에 적혀 있습니다. 이러한 수치는 함선이 현재 성계에서 이동할 수 있는 거리를 뜻합니다.

이동을 하려면 아래의 과정대로 수행합니다.

50.4 **1번 과정 — 함선 이동:** 플레이어는 활성 성계로 이동이 가능한 함선을 원하는 만큼 이동할 수 있습니다. 이때 다음과 같은 규칙을 따라야 합니다.

- 함선은 반드시 활성 성계에서 이동을 마쳐야 합니다.
- 함선은 다른 플레이어가 조종하는 함선이 있는 성계를 통과할 수 없습니다.
- 자신의 지휘 토큰이 이미 있는 성계에서 함선을 출발시킬 수 없습니다.
- 함선은 자신의 지휘 토큰이 있는 성계를 통과할 수 있습니다.
- 이동 수치가 충분하다면 함선이 활성 성계에서 나갔다가 다시 돌아올 수도 있습니다.
- 함선은 반드시 인접한 성계를 따라 이동해야 하며, 함선이 진입하는 성계의 수는 이동 수치를 초과할 수 없습니다.

50.5 수송 수치를 가진 함선이 이동하거나 이동될 때 지상군과 전투기를 수송할 수 있습니다.

50.6 활성 플레이어는 함선을 움직이기 전에 무슨 함선을 이동시킬 것인지 선언합니다. 그 함선들은 동시에 활성 성계에 도착합니다.

50.7 **2번 과정 — 우주포 공격:** '함선 이동' 과정 직후, 플레이어들은 활성 성계에 있는 자기 유닛의 '우주포' 능력을 사용할 수 있습니다.

50.8 능력 이동

50.9 전술 액션의 '이동' 과정이 아니라, 능력을 사용해 유닛을 이동한다면, 해당 능력의 규칙에 따라 이동합니다. 그렇게 하면, 위에서 설명한 규칙과 유닛의 이동 수치는 적용하지 않습니다.

연관 주제: 수송 (속성), 수송 (이동), 액션 단계, 우주포, 전술 액션, 활성 성계

51 이동 (속성)

이동은 세력판이나 기술 카드에 쓰인 몇몇 유닛의 속성 중 하나입니다.

- 51.1 유닛의 이동 수치는 전술 액션의 '이동' 과정에서 유닛이 현재 성계에 서 이동할 수 있는 거리를 나타냅니다.

연관 주제: 이동(액션), 전술 액션

52 이웃

두 플레이어의 유닛이나 점령한 행성이, 한 성계에 함께 있거나 서로 인접한 성계에 있다면, 둘은 이웃입니다.

- 52.1 이웃 간에는 거래를 할 수 있습니다.
- 52.2 원홀을 통하여 성계가 인접해도 이웃입니다.
- 52.3 크레우스의 유령의 세력 능력인 '양자 얽힘'이 크레우스의 유령 플레이어의 관점에서 인접 효과를 준다면, 이웃입니다.

연관 주제: 거래, 조약

53 인접

타일의 면이 닿은 두 성계는 서로 인접한 것으로 간주합니다.

- 53.1 원홀이 있는 성계는 같은 원홀이 있는 다른 성계와 인접할 것으로 간주합니다.
- 53.2 유닛이나 행성은 자신이 속한 성계 타일과 인접한 모든 성계 타일들과 인접합니다.
- 성계는 자기 자신과 인접하지 않습니다.
- 53.3 행성은 그 행성을 포함하는 성계와 인접해 있는 것으로 취급합니다.

연관 주제: 원홀, 이동, 이웃

54 자원

자원은 행성의 물질적인 가치와 산업을 의미합니다. 유닛 생산 등 여러 게임 효과를 수행하기 위해서는 자원이 필요합니다.

- 54.1 행성의 자원은 성계 타일 속 행성이나 행성 카드 가장 왼쪽에 있는 수치이며, 노란색 경계가 쳐져 있습니다.
- 54.2 행성의 자원을 소비하면, 행성 카드를 소모하여 표시합니다.
- 54.3 무역품 1개를 자원 1개로 대체하여 소비할 수 있습니다.

연관 주제: 무역품, 소모됨, 유닛 생산, 행성

55 재굴림

일부 게임의 효과는 주사위를 다시 굴릴 수 있게 해줍니다.

- 55.1 주사위를 다시 굴리면, 새로 굴린 결과를 적용합니다.
- 55.2 하나의 능력으로는 주사위 1개를 여러 번 재굴림하는 식으로 사용할 수 없습니다. 하지만 다수의 능력으로는 주사위 1개를 여러 번 재굴림하는 식으로 사용할 수 있습니다.
- 55.3 주사위 재굴림은 다른 능력이 해결되기 전에, 주사위를 굴리자마자 즉시 사용해야 합니다.

연관 주제: 능력, 액션 카드, 우주전, 지상전

56 전략 단계

전략 단계에서 각 플레이어는 이번 라운드에 쓸 전략 카드 1장을 선택합니다. 전략 단계를 해결하려면, 아래 과정대로 수행합니다.

- 56.1 **1번 과정** — 의장부터 시작해서 시계방향 순서대로, 각자 공용 플레이 영역에서 전략 카드 1장을 선택해 자신의 플레이 영역에 앞면으로 놓습니다.
- 자신이 선택한 전략 카드에 1개 이상의 무역품 토큰이 있다면, 해당 토큰을 얻습니다.
 - 다른 플레이어가 이번 전략 단계에서 선택해 플레이 영역에 놓은 전략 카드를 선택할 수는 없습니다.
 - 3명이나 4명에서 게임을 할 때는 각자 두 번째 전략 카드도 선택합니다. 마지막 플레이어가 첫 번째 전략 카드를 선택한 직후, 의장부터 시작해서 시계방향 순서로, 두 번째 전략 카드를 선택합니다.
- 56.2 **2번 과정** — 의장은 선택받지 않은 전략 카드마다 무역품 토큰을 1개씩 올려둡니다.
- 4인 게임 시에는 모든 전략 카드가 선택되므로, 무역품을 올릴 전략 카드가 존재하지 않습니다.

그 후, 액션 단계를 진행합니다.

연관 주제: 게임 라운드, 무역품, 의장, 전략 카드

57 전략 액션

액션 단계시, 활성 플레이어는 전략 카드의 주요 능력을 해결하는 전략 액션을 수행합니다.

- 57.1 활성 플레이어가 자기 전략 카드의 주요 능력을 해결한 직후, 활성 플레이어의 왼쪽 플레이어부터 시계방향 순서로, 다른 모든 플레이어들이 전략 카드의 부가 능력을 해결할 수 있습니다.
- 원하지 않는다면 활성 플레이어 전략 카드의 부가 능력을 해결하지 않아도 됩니다.
- 57.2 모든 플레이어가 전략 카드의 부가 능력을 해결할 기회를 가진 직후, 활성 플레이어는 자신의 전략 카드를 뒤집어 소모시킵니다. 이는 이번 라운드에서는 다시 전략 카드를 사용할 수 없으며, 이후 차례에서 자기 차례를 넘길 수 있음을 뜻합니다.
- 3명이나 4명에서 게임을 할 때는 자신이 고른 전략 카드 2장을 모두 해결해야 차례를 넘길 수 있습니다.
- 57.3 전략 카드의 주요 능력이나 부가 능력을 해결할 때, 능력의 효과는 위에서부터 아래의 순서로 해결해야 합니다.

연관 주제: 목적 카드, 승점, 액션 단계, 전략 카드

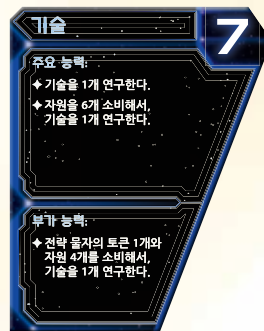
58 전략 카드

전략 카드는 주도권 순서를 결정하고, 액션 단계에서 한 번 쓸 수 있는 강력한 능력을 줍니다.

- 58.1 전략 단계에서, 각 플레이어는 공용 플레이 영역에서 전략 카드를 하나씩 골라 자신의 플레이 영역에 공개로 놓습니다.

- 58.2 전략 카드는 한 면은 준비 면, 다른 한 면은 소모 면으로 되어 있습니다.

- 준비 면에는 전략 카드의 이름, 주도권 번호, 능력이 적혀 있습니다.
- 소모 면에는 전략 카드의 주도권 번호가 적혀 있습니다.



- 58.3 플레이어는 자신이 보유한 전략 카드의 주요 능력만 해결할 수 있습니다.
- 58.4 플레이어는 다른 플레이어가 보유한 전략 카드의 부가 능력만 해결할 수 있습니다.
- 58.5 전략 카드는 총 8장이 있으며, 각각에는 이름과 주도권 번호가 적혀 있습니다.
- 58.6 전략 카드에 있는 주도권 번호는 액션 단계와 정비 단계에서의 주도권 순서를 결정합니다.
- 58.7 전략 카드에는 주요 능력과 부가 능력이 있습니다. 이 능력들은 전략 액션에서 해결(수행)합니다.
- 58.8 전략 카드는 공용 플레이 영역이나 플레이어의 플레이 영역에 놓여 있을 수 있습니다.
- 공용 플레이 영역에 있는 전략 카드는 전략 단계에서 플레이어가 선택할 수 있습니다.
 - 플레이어의 플레이 영역에 있는 전략 카드는 정비 단계에서 공용 플레이 영역으로 되돌릴 때까지 그 플레이어의 소유입니다.

연관 주제: 건설, 기술(전략 카드), 무역, 외교, 전략 단계, 전쟁, 정치, 제국, 주도권 순서, 통솔력



59 전술 액션

전술 액션은 유닛 생산과 함선 이동을 통해 자신의 은하 영토를 넓힐 수 있는 주된 방법입니다. 활성 플레이어가 전술 액션을 수행하려면, 아래 과정대로 수행합니다.

- 59.1 **1번 과정 — 활성화:** 활성 플레이어는 자신의 지휘 토큰이 없는 성계 1개를 활성화해야 합니다.
- 자신의 전술 물자에 있는 지휘 토큰 1개를 가져와 해당 성계에 놓으면, 그 성계는 활성 성계가 됩니다.
 - 그 성계에 다른 플레이어들의 지휘 토큰이 있어도 해당 성계를 활성화할 수 있습니다.
- 59.2 **2번 과정 — 이동:** 활성 플레이어는 자신의 지휘 토큰이 없는 행성에 있으면서, 충분한 이동 수치를 가진 함선을 원하는 수만큼 활성 성계로 이동시킬 수 있습니다. 이때 아래 이동 규칙을 따릅니다.
- 수송 수치가 있는 함선은 이동 시에 지상군과 전투기를 수송할 수 있습니다.
 - 아무 함선도 이동시키지 않아도 됩니다.
 - ‘함선 이동’ 직후에 모든 플레이어는 활성 성계에 있는 유닛들의 ‘우주포’ 능력을 사용할 수 있습니다.
- 59.3 **3번 과정 — 우주전:** 활성 성계에 두 플레이어의 함선이 있다면, 해당 플레이어들은 우주전을 해결해야 합니다.
- 활성 플레이어가 활성 성계에 함선을 가진 유일한 플레이어라면, 이 과정을 건너뛸니다.
- 59.4 **4번 과정 — 침입:** 활성 플레이어는 자신의 ‘폭격’ 능력을 사용할 수 있고, 유닛을 행성에 착륙하도록 투입할 수 있으며, 다른 플레이어의 유닛과 지상전을 해결할 수 있습니다.
- 59.5 **5번 과정 — 생산:** 활성 플레이어는 활성 성계에 있는 유닛들의 ‘생산’ 능력을 해결할 수 있습니다.
- 활성 플레이어는 유닛 이동이나 지상군 착륙을 하지 않았더라도 생산할 수 있습니다.

연관 주제: 대공 탄막, 수송(이동), 액션 단계, 우주전, 우주포, 유닛 생산, 이동, 지상전, 지휘판, 침입, 폭격, 활성 단계

60 전쟁 (전략 카드)

‘전쟁’ 전략 카드는 게임보드의 지휘 토큰 1개를 제거할 수 있게 해주며, 지휘판의 지휘 토큰을 재배치할 수 있게 해줍니다. 주도권 수치는 ‘6’ 입니다. ‘전쟁’ 전략 카드를 가지고 있는 활성 플레이어는, 액션 단계 시에 전략 액션으로 ‘전쟁’의 주요 능력을 수행할 수 있으며, 아래 순서대로 수행합니다.

- 60.1 **1번 과정 —** 활성 플레이어는 게임보드에 있는 자신의 지휘 토큰 1개를 제거합니다. 그리고 나서, 그 지휘 토큰을 자신의 지휘판 물자 중에서 원하는 곳에 배치합니다.
- 60.2 **2번 과정 —** 활성 플레이어는 지휘판 물자에 있는 지휘 토큰을 재배치할 수 있습니다.
- 60.3 활성 플레이어가 ‘전쟁’ 전략 카드의 주요 능력을 해결한 직후, 활성 플레이어의 왼쪽 플레이어부터 시계방향 순서로, 다른 모든 플레이어들은 자신의 전략 물자에 있는 지휘 토큰 1개를 소비함으로써 자기 고향 성계에 있는 우주 함단 1개의 ‘생산’ 능력을 사용할 수 있습니다.
- 고향 성계에 지휘 토큰을 배치하지 않습니다.

연관 주제: 액션 단계, 전략 액션, 전략 카드, 주도권 순서, 지휘 토큰

61 전투 (속성)

전투는 세력판이나 기술 카드에 쓰인 몇몇 유닛의 속성 중 하나입니다.

- 61.1 전투 중인 유닛이 전투 주사위 굴림에서 자신의 전투 수치보다 같거나 높은 숫자가 나온다면, 타격 1개를 생성합니다.
- 61.2 전투 수치 부분에 2개 이상의 사격 아이콘이 있다면, 주사위 1개를 굴리는 것이 아니라, 사격 아이콘 수만큼의 주사위를 굴립니다.

연관 주제: 지상전, 우주선, 침입

62 전투기 토큰

전투기 토큰은 플라스틱 전투기 유닛과 동일한 기능을 합니다.



- 62.1 전투기 유닛을 생산할 때, 플라스틱 모형 대신 공급처의 전투기 토큰을 사용할 수 있습니다.
- 62.2 플라스틱 전투기와 토큰을 언제든지 교환할 수 있습니다.
- 62.3 성계에 플라스틱 전투기 모형 없이 전투기 토큰만 있다면, 그중 1개는 자신의 증원부대에 있는 플라스틱 전투기 모형으로 바꾸어야 합니다.
- 바꿀 플라스틱 전투기 모형이 없다면, 그 유닛을 파괴합니다.
- 62.4 전투기 토큰 수치에는 1과 3이 있습니다. 필요할 때는 언제든지 1짜리 3개를 3짜리로 바꿀 수 있습니다(반대로 가능).

연관 주제: 보병 토큰, 유닛 생산

63 점령

각자 자신의 고향 성계에 있는 행성을 점령한 상태에서 게임을 시작합니다. 그리고 게임을 진행하면서 다른 행성을 추가로 점령할 수 있습니다.

63.1 행성을 점령할 때, 그 행성과 일치하는 행성 카드를 가져와 자신의 플레이 영역에 소모된 상태로 놓습니다.

- 만약 플레이어가 해당 행성을 처음으로 점령한 플레이어라면, 행성 카드 더미에서 행성 카드를 가져옵니다.
- 만약 다른 플레이어가 행성을 점령하고 있었다면, 그 플레이어의 플레이 영역에 있는 행성 카드를 가져옵니다.

63.2 자신이 점령 중인 행성을 다시 점령할 수 없습니다.

63.3 누군가가 점령 중인 행성의 행성 카드는 점령하고 있는 플레이어가 점령 권한을 상실할 때까지 그 플레이어의 플레이 영역에 남습니다.

63.4 점령한 행성에 자신의 유닛이 없어도 점령 상태는 유지됩니다. 자신의 점령 토큰을 해당 행성에 놓고 점령 중임을 표시합니다.

63.5 행성에 자신의 유닛 없이 다른 플레이어의 유닛만 있다면 해당 행성의 점령 권한을 상실합니다.

- 행성에 유닛이 있는 플레이어가 그 행성을 점령합니다.
- 전술 액션의 침입 단계 동안, '점령 확정' 단계에서 점령 여부가 결정됩니다.

63.6 플레이어는 몇몇 게임 효과로 인해 점령 권한을 상실할 수도 있습니다.

63.7 행성의 점령 권한을 상실한다면, 그 행성에 있던 자신의 점령 토큰을 제거합니다.

연관 주제: 부착, 소모, 침입, 행성

64 정비 단계

정비 단계에서는 목적을 달성하고 다음 라운드를 준비합니다. 정비 단계를 해결하려면, 아래의 과정대로 수행합니다.

64.1 **1번 과정 — 목적 달성:** 주도권 순서대로, 각자 조건을 충족하는 최대 1개의 공용 목적과 최대 1개의 비밀 목적을 달성합니다. 목적을 달성하려면, 카드의 조건을 충족해야 합니다. 그렇게 하면, 카드에 적힌 승점을 얻습니다.

64.2 **2번 과정 — 공용 목적 공개:** 의장은 공개되지 않은 공용 목적 카드 1장을 앞면으로 뒤집습니다.

- 의장은 'I 단계' 목적 카드를 전부 공개하기 전까지는 'II 단계' 목적 카드를 공개할 수 없습니다.
- 이 과정을 시작할 때, 공개할 목적이 없다면 게임이 종료됩니다.

64.3 **3번 과정 — 액션 카드 뽑기:** 주도권 순서대로, 각자 액션 카드를 1장씩 뽑습니다.

64.4 **4번 과정 — 지휘 토큰 제거:** 각자 게임보드에 있는 자신의 지휘 토큰을 모두 제거하여, 자신의 증원부대로 되돌립니다.

64.5 **5번 과정 — 지휘 토큰 얻기 및 재배치:** 각자 자신의 증원부대에 있는 지휘 토큰을 2개 얻습니다. 방금 얻은 지휘 토큰과 자신의 지휘판에 있는 모든 지휘 토큰을 전략, 전술, 함대 물자에 원하는 대로 재배치합니다.

- 함대 물자에 있는 토큰을 줄였다면, 각 성계에 있는 자신의 함선 수를 점검해야 합니다.
- 이 과정은 보통 동시에 진행하지만, 시점이 중요한 경우에는 주도권 순서대로 해결합니다.

64.6 **6번 과정 — 카드 준비:** 전략 카드를 포함해, 각자 자신이 소모한 모든 카드를 준비 상태로 만듭니다.

64.7 **7번 과정 — 유닛 수리:** 각자 '피해 견딜' 능력으로 뒤집었던 모든 유닛을 돌려놓습니다.

64.8 **8번 과정 — 전략 카드 되돌리기:** 가져간 전략 카드를 공용 플레이 영역으로 되돌려 놓습니다. 메카톤 렉스에서 누군가가 관리자 토큰을 제거했다면, 안전 단계를 진행합니다. 그렇지 않다면, 전략 단계부터 시작해, 새 게임 라운드를 진행합니다.

연관 주제: 게임 라운드, 관리자 토큰, 목적 카드, 안전 단계, 액션 카드, 전략 단계, 전략 카드, 준비됨, 지휘 토큰, 피해 견딜

65 정치 (전략 카드)

'정치' 전략 카드는 액션 카드를 뽑을 수 있게 해줍니다. 활성 플레이어는 새로운 의장을 선택할 수 있으며, 안전 카드 더미의 카드들을 볼 수 있습니다. 주도권 수치는 '3' 입니다.

65.1 '정치' 전략 카드를 가지고 있는 활성 플레이어는, 액션 단계 시에 전략 액션으로 '정치'의 주요 능력을 수행할 수 있습니다.

65.2 '정치' 전략 카드의 주요 능력을 해결하려면, 활성 플레이어가 아래를 순서대로 수행합니다.

- 활성 플레이어는 의장 토큰이 없는 플레이어 1명을 지목합니다. 활성 플레이어에게 의장 토큰이 없다면, 자신을 지목하는 것도 가능합니다. 지목된 플레이어는 의장 토큰을 자신의 플레이 영역으로 가져가고, 의장이 됩니다.
- 활성 플레이어는 액션 카드 2장을 뽑습니다.
- 활성 플레이어는 안전 카드 더미 위에 있는 카드 2장 각각을 혼자 확인합니다. 그러고 나서, 확인한 카드 2장을 더미 맨 위나 맨 아래에 넣습니다. 카드 2장을 모두 더미 맨 위나 맨 아래에 넣고자 한다면, 카드의 순서는 활성 플레이어가 정합니다.

65.3 활성 플레이어가 '정치' 전략 카드의 주요 능력을 해결한 직후, 다른 모든 플레이어들은 활성 플레이어의 왼쪽 플레이어부터 시계방향 순서로, 자신의 전략 물자에 있는 지휘 토큰 1개를 소비해 액션 카드 2장을 뽑을 수 있습니다.

연관 주제: 안전 카드, 액션 카드, 의장, 전략 액션, 전략 카드, 주도권 순서

66 제국 (전략 카드)

‘제국’ 전략 카드는 승점이나 비밀을 목적으로 얻을 수 있게 해줍니다. 주도권 수치는 ‘8’입니다.

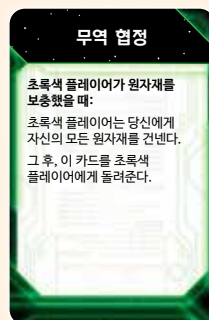
- 66.1 ‘제국’ 전략 카드를 가지고 있는 활성 플레이어는, 액션 단계 시에 전략 액션으로 ‘제국’의 주요 능력을 수행할 수 있습니다.
- 66.2 ‘제국’ 전략 카드의 주요 능력을 해결할 때, 활성 플레이어는 카드에 쓰인 조건을 충족하는 공용 목적 1개를 달성할 수 있습니다. 그러고 나서, 활성 플레이어가 메카톤 렉스를 점령하고 있다면 승점 1점을 얻습니다. 메카톤 렉스를 점령하고 있지 않다면, 비밀 목적 카드 1장을 얻습니다.
- 66.3 활성 플레이어가 ‘제국’ 전략 카드의 주요 능력을 해결한 직후, 다른 모든 플레이어들은 활성 플레이어의 왼쪽 플레이어부터 시계방향 순서로, 자신의 전략 물자에 있는 지휘 토큰 1개를 소비해 비밀 목적 카드 1장을 뽑을 수 있습니다.
- 66.4 비밀 목적 카드 1장을 뽑은 후, 자신이 보유한 비밀 목적 카드가 3장을 초과하면, 달성하지 않은 비밀 목적 카드 1장을 다시 비밀 목적 카드 더미로 되돌립니다. 플레이어의 손에 있는 비밀 목적과 이미 달성한 비밀 목적 모두 이 제한에 포함됩니다. 그러고 나서, 비밀 목적 카드 더미를 다시 섞습니다.

연관 주제: 목적 카드, 전략 액션, 전략 카드, 주도권 순서

67 조약

각 플레이어는 다른 플레이어에게 줄 수 있는 1개의 고유한 조약 카드와 4개의 일반 조약 카드를 가지고 게임을 시작합니다.

- 67.1 각각의 조약에는 시점과 능력이 적혀 있습니다. 플레이어는 카드에 적혀 있는 대로 조약을 해결할 수 있습니다.
- 조약은 명시되지 않은 이상 의무적으로 수행하지 않아도 됩니다.
- 67.2 자신의 조약은 사용할 수 없습니다. 조약 카드는 다른 플레이어들에게만 가치가 있으므로, 강력한 협상 도구로서 그 기능을 합니다.
- 67.3 조약의 능력을 완전히 해결한 후, 그 조약을 원소유자에게 돌려줍니다.
- 67.4 조약이 원소유자에게 되돌아갔다면, 그 플레이어는 이후 거래에서 되돌아온 조약을 다른 플레이어에게 건낼 수 있습니다.
- 공개되지 않은 조약은 특정 조건이 만족되면 돌려주는 것으로 적혀 있더라도 효과가 발동되지 않습니다.
- 67.5 거래를 해결할 때, 플레이어는 다른 플레이어에게 조약 카드를 최대 1장 줄 수 있습니다. 이때 주는 조약은 원래 그 다른 플레이어의 것이어도 상관없습니다.
- 플레이 영역에 있는 조약은 거래할 수 없습니다.
- 67.6 자신의 손에 있는 조약은 비밀로 해야 합니다.



- 67.7 플레이어가 탈락한다면, 그 플레이어의 색상이나 세력에 해당하는 조약은 모두 게임 박스로 되돌립니다. 다른 플레이어가 해당하는 조약을 가지고 있어도 되돌려야 합니다.

- 탈락한 플레이어가 갖고 있던 다른 플레이어의 조약은 원소유자에게 되돌아갑니다.

연관 주제: 거래, 능력, 이웃, 탈락

68 주도권 순서

주도권 순서는 액션 단계와 정비 단계의 과정을 해결하는 순서를 의미합니다.

- 68.1 주도권 순서는 전략 카드의 주도권 숫자로 결정됩니다.
- 나알루의 ‘0’ 토큰을 가진 플레이어의 주도권 수치는 ‘0’입니다.
- 68.2 주도권 순서는 가장 낮은 숫자의 전략 카드를 가진 플레이어부터 시작해서 오름차순입니다.
- 주도권 순서를 결정할 때는 전략 단계에서 선택된 전략 카드만 고려합니다. 선택되지 않은 전략 카드는 무시합니다.
- 68.3 3명이나 4명에서 게임을 할 때는 자신이 가진 전략 카드 중 더 낮은 번호의 숫자로 주도권 순서를 결정합니다.

연관 주제: 액션 단계, 전략 카드, 정비 단계

69 준비됨

준비된 상태의 카드는, 플레이어가 소모할 수 있거나 능력을 해결할 수 있는 카드임을 의미합니다.

- 69.1 준비된 카드는 자신의 플레이 영역에 앞면으로 놓습니다. 소모된 카드는 자신의 플레이 영역에 뒷면으로 놓습니다.
- 69.2 준비된 행성 카드를 소모시키면, 그 행성 카드의 자원이나 영향력을 소비할 수 있습니다.
- 69.3 준비된 특정 기술 카드를 소모시키면, 해당 카드의 능력을 해결할 수 있습니다.
- 이러한 기술 카드에는 카드 능력의 비용으로 카드를 소모하라고 적혀 있습니다.
- 69.4 소모된 카드는 다시 준비될 때까지, 능력을 사용할 수도, 자원이나 영향력을 소비할 수도 있습니다.
- 69.5 ‘카드 준비’ 과정에서 각 플레이어는 소모된 카드를 모두 다시 앞면으로 뒤집어 준비 상태로 만듭니다.
- 69.6 플레이어가 전략 액션을 수행할 때, 자신이 선택한 전략 카드를 소모시킵니다.
- 그 카드는 정비 단계에서 다시 준비 상태가 됩니다.

연관 주제: 능력, 소모됨, 정비 단계

70 중력 균열 시대

중력 균열 시대는 이동에 영향을 주는 변칙 공간입니다.

70.1 중력 균열 지대를 지나거나 중력 균열 지대에서 나오는 함선은 이동할 때 이동 수치에 +1을 적용합니다.

- 덕분에 함선은 더 먼 곳에서도 활성 성계까지 이동할 수 있습니다.

70.2 중력 균열 지대를 지나거나, 중력 균열 지대에서 나오는 함선은 주사위 1개를 굴리고, 1~3이 나오면 그 함선은 게임보드에서 제거됩니다.

- 수송 능력이 있는 함선을 통해 수송되고 있는 유닛은 주사위를 따로 굴리지 않습니다.
- 다른 유닛을 수송 중이던 함선이 게임보드에서 제거되면, 그 함선을 통해 수송 중이던 유닛도 함께 제거됩니다.
- 제거된 유닛은 플레이어의 증원부대로 되돌립니다.

70.3 중력 균열 시대는 한 번의 이동 동안 같은 함선에 여러 번 영향을 미칠 수 있습니다.

연관 주제: 변칙 공간, 이동

71 증원부대

자신의 증원부대란, 자기가 사용 중이 아니거나, 게임보드에 놓지 않은 자신의 유닛과 지휘 토큰을 모아둔 개인 공급처를 뜻합니다.

71.1 자신의 증원부대에 있는 구성물의 수에는 제한이 있습니다.

연관 주제: 구성물 제한, 유닛, 지휘 토큰

72 지상군

지상군은 유닛의 한 종류입니다. 게임에서 모든 보병 유닛은 지상군입니다. 몇몇 종족은 특별한 보병 유닛을 가지고 있습니다.

72.1 지상군은 항상 행성 위에 있거나, 수송 수치를 가진 함선에 의해 수송됩니다.

72.2 함선을 통해 수송된 지상군은 성계의 우주 영역에 지상군을 수송하는 함선과 같이 있습니다.

72.3 플레이어가 행성에 놓을 수 있는 지상군 수의 제한은 없습니다.

연관 주제: 보병, 수송(속성), 수송(이동), 유닛, 점령

73 지상전

침입 중 '지상전' 단계에서, 만약 활성 플레이어의 지상군이 다른 플레이어의 지상군과 같은 행성에 있다면, 해당 플레이어들은 그 행성에서 지상전을 해결합니다. 지상전 해결은 아래 과정대로 수행합니다.

73.1 **1번 과정 — 주사위 굴림:** 각자 행성에 있는 자신의 지상군 하나당 주사위 1개씩을 굴립니다. 이것을 전투 주사위 굴림이라고 합니다. 전투 주사위 굴림에서 자기 유닛의 전투 수치보다 같거나 더 높은 수가 나온 주사위는 타격 1개를 생성합니다.

- 유닛의 전투 수치에 2개 이상의 사격 아이콘이 있다면, 주사위 1개가 아니라 사격 아이콘만큼의 주사위를 굴립니다.

73.2 **2번 과정 — 타격 할당:** 각 플레이어는 상대 플레이어가 생성한 타격 수 만큼 행성에 있는 자기 지상군을 골라 파괴시켜야만 합니다.

- 유닛이 파괴되었을 때, 해당 유닛을 소유한 플레이어는 게임보드에서 유닛을 제거하고 자신의 증원부대로 되돌립니다.

73.3 타격을 할당한 직후, 지상전 중인 행성에 두 플레이어 모두의 지상군의 남아있다면, 새로운 전투 라운드를 시작하고 '주사위 굴림' 과정부터 진행합니다.

73.4 전투는 행성에 플레이어 1명의 지상군만 남거나, 어떤 지상군도 남지 않을 때까지 진행합니다.

- 전투의 첫 라운드 동안, '전투 시작'과 '전투 라운드 시작' 효과는 동일한 시점에 발생합니다.
- 전투의 마지막 라운드 동안, '전투 종료'와 '전투 라운드 종료' 효과는 동일한 시점에 발생합니다.
- 전투가 끝난 직후, 자신의 지상군이 1개 이상 남은 플레이어가 그 전투의 승자가 되며, 상대 플레이어는 패자가 됩니다.
- 어떤 지상군도 남아있지 않다면, 승자 없이 무승부가 됩니다.

연관 주제: 침입, 행성

74 지휘 토큰

지휘 토큰은 플레이어가 액션을 수행하거나 자신의 함대를 확장할 수 있게 해주는 재화입니다.



74.1 플레이어는 처음 게임을 시작할 때 지휘판 위에 8개의 지휘 토큰을 놓고 시작합니다. 3개는 전술 물자에, 3개는 함대 물자에, 2개는 전략 물자에 놓습니다.

- 전략 물자와 전술 물자에 있는 지휘 토큰은 자신의 세력 문양이 앞쪽으로 오도록 배치합니다.
- 함대 물자에 있는 지휘 토큰은 함선 모양이 앞쪽으로 오도록 배치합니다.

74.2 플레이어가 지휘 토큰을 획득할 때, 3개의 물자 중 어디에 놓을 지 결정하고 그 위에 놓습니다.

74.3 플레이어가 획득할 수 있는 지휘 토큰의 수는 증원부대에 있는 토큰의 수와 동일합니다.

- 플레이어가 지휘 토큰을 얻어야 할 때, 증원부대에 남아 있는 토큰이 없다면 지휘 토큰을 획득할 수 없습니다.
- 게임 효과로 인해 지휘 토큰을 자신의 증원부대에서 가져와 배치해야 하지만 그러지 못할 경우, 지휘 토큰을 배치해야 하는 성계에 이미 자신의 지휘 토큰이 배치되어 있지 않다면, 지휘판에 있는 지휘 토큰을 가져와 배치해야 합니다.

74.4 액션 단계 동안, 플레이어는 전술 물자에 있는 지휘 토큰을 하나 사용해 전술 액션 하나를 수행할 수 있습니다. 사용한 지휘 토큰은 성계 위에 올려놓습니다.

74.5 한 플레이어가 액션 단계에서 전략 액션을 수행한 직후, 다른 모든 플레이어들은 전략 물자에서 지휘 토큰 하나를 소비해 전략 카드의 부가 능력을 해결할 수 있습니다.

- ‘통솔력’ 전략 카드의 부가 능력을 해결할 때는 지휘 토큰 하나를 소비하지 않습니다.

74.6 만약 게임 효과로 인해 자신의 지휘 토큰이 이미 배치된 성계에 지휘 토큰을 배치하는 경우, 가져온 지휘 토큰을 성계에 배치하지 않고 자신의 증원부대로 되돌립니다. 해당 토큰을 배치하여 해결되는 모든 효과는 정상적으로 해결됩니다.

연관 주제: 전략 액션, 전술 액션, 증원부대, 통솔력, 함대 물자

75 지휘판

각 플레이어의 지휘판에는 전략 물자, 전술 물자, 함대 물자, 무염품 영역, 요약표가 있습니다.



75.1 플레이어는 자신의 물자에 지휘 토큰을 놓습니다. 지휘 토큰으로 전략 액션이나 전술 액션을 수행할 수 있습니다. 그리고 성계마다 보유할 수 있는 함선 수의 최대치를 늘릴 수도 있습니다.

75.2 무염품 토큰은 무염품 영역에 놓습니다. 무염품 토큰은 자원이나 영향력으로 혹은 무염품을 필요로 하는 특정 게임 효과들을 해결하기 위해 사용할 수 있습니다.

75.3 게임에 익숙한 플레이어들은 자신의 세력판 아래에 지휘판을 넣어 요약표를 숨겨 공간 활용을 해도 좋습니다.

연관 주제: 무염품, 전략 액션, 전술 액션, 지휘 토큰, 함대 물자

76 초신성

초신성은 이동에 영향을 주는 변칙 공간입니다.

76.1 함선은 초신성을 통과하거나 초신성으로 들어갈 수 없습니다.

연관 주제: 변칙 공간, 이동

77 침입

침입은 전술 액션의 과정 중 하나로서, 활성 플레이어가 지상군을 행성에 착륙시켜 행성을 점령할 수 있게 해줍니다. 침입을 해결하려면, 아래 과정대로 수행합니다.

77.1 **1번 과정 — 폭격:** 활성 플레이어는 활성 성계에 있는 유닛의 ‘폭격’ 능력을 사용할 수 있습니다.

77.2 **2번 과정 — 지상군 투입:** 활성 플레이어의 지상군이 활성 성계의 우주 영역에 있다면, 해당 성계의 행성들에 원하는 만큼의 지상군을 착륙시킬 수 있습니다.

- 행성에 지상군을 투입하려면, 그 행성으로 자신의 지상군을 옮깁니다.
- 행성에 다른 플레이어의 지상군이 있을 수 있습니다.
- 활성 플레이어가 지상군 투입을 원하지 않는다면, 전술 액션의 ‘생산’ 과정으로 넘어갑니다.

77.3 **3번 과정 — 우주포 방어:** 활성 플레이어가 ‘우주포’ 능력을 가진 유닛이 있는 행성에 지상군을 투입했다면, 투입한 지상군에 대항하여 ‘우주포’ 능력이 사용될 수 있습니다.

- 활성 플레이어가 ‘우주포’ 능력을 가진 유닛이 있는 행성 여러 곳에 지상군을 투입했다면, ‘우주포’ 능력을 해결하는 순서는 활성 플레이어가 정합니다.

77.4 **4번 과정 — 지상전:** 활성 성계 내의 다른 플레이어의 지상군이 있는 행성에 활성 플레이어의 지상군이 함께 있다면, 그 행성에서 지상전을 해결합니다.

- 둘 이상의 행성에서 지상전을 해결해야 한다면, 전투를 해결하는 순서는 활성 플레이어가 정합니다.

77.5 **5번 과정 — 점령 확정:** 활성 플레이어는 자신이 투입시킨 지상군이 남아있는 행성을 모두 점령합니다.

- 행성을 점령할 때, 그 행성에 있던 다른 플레이어의 구조물은 즉시 모두 파괴됩니다.
- 플레이어가 행성을 점령할 때, 그 플레이어는 점령한 행성 카드를 획득하며 그 카드를 소모된 상태로 놓습니다.
- 자신이 이미 점령 중인 행성을 다시 점령할 수 없습니다.
- 전투 후에 양측의 모든 유닛이 파괴되었다면, 방어자 플레이어가 해당 행성의 점령권한을 유지하고, 자신의 점령 마커를 그 행성에 놓습니다.

연관 주제: 적, 전투, 점령, 지상군, 지상전, 폭격, 행성, PDS

78 탈락

탈락한 플레이어는 더 이상 게임에 참여할 수 없습니다.

78.1 아래 3가지 조건을 모두 충족시킨 플레이어는 탈락합니다.

- 게임보드에 더 이상 지상군이 없는 플레이어
- ‘생산’을 가진 유닛이 없는 플레이어
- 어떠한 행성도 점령하고 있지 않은 플레이어

78.2 플레이어가 탈락할 때, 그 플레이어의 색상과 세력에 해당하는 모든 유닛, 지휘 토큰, 점령 토큰, 조약, 기술, 지휘판, 세력판을 게임 박스로 되돌립니다(증원부대에 있는 것도 포함).

78.3 플레이어가 탈락할 때, 그 플레이어가 보유한 모든 안전 카드를 버립니다.

78.4 플레이어가 탈락할 때, 다른 플레이어의 세력과 색상의 조약 카드는 모두 해당 플레이어에게 되돌려 줍니다.

- 탈락한 플레이어의 조약 카드는, 다른 플레이어가 보유하고 있는 카드까지 모두 게임 박스로 되돌립니다.

78.5 플레이어가 탈락할 때, 손에 있는 모든 액션 카드를 버립니다.

78.6 플레이어가 탈락할 때, 전략 카드는 해당 카드가 소모되었는지에 관계없이 공용 플레이 영역으로 돌아갑니다.

78.7 플레이어가 탈락할 때, 플레이어의 비밀 목표는 완료 여부에 상관없이 비밀 목표 맥으로 되돌린 뒤 다시 섞습니다.

78.8 만약 의장이 탈락한다면, 의장 토큰은 의장의 왼쪽 플레이어에게 전달합니다.

78.9 만약 5명 이상으로 시작한 게임이 탈락으로 인해 4명 이하만 남더라도, 플레이어는 전략 단계에서 전략 카드를 계속 하나만 선택합니다.

78.10 플레이어가 탈락할 때, 세력 전용 구성물이 다음과 같이 게임과 상호 작용합니다.

- 만약 플레이어가 탈락하고 네크로 바이러스의 동화체 토큰 'X' 또는 동화체 토큰 'Y'가 탈락한 플레이어의 세력 기술 중 하나에 배치됐다면, 그 기술은 그대로 유지됩니다.
- 만약 크레우스의 유령 플레이어가 탈락하면, 크레우스 유령의 뱀뱀 토큰은 게임이 종료될 때까지 게임보드에 남습니다.
- 만약 다른 플레이어가 나알루 플레이어의 'O' 토큰을 가지고 있는 동안 나알루 플레이어가 탈락하면, 해당 토큰은 현재 플레이어와 함께 정비 단계가 끝날 때까지 남아있다가 게임에서 제거 됩니다.

연관 주제: 생산, 안전 카드, 점령, 조약, 지상군

79 통솔력 (전략 카드)

'통솔력' 전략 카드는 플레이어가 지휘 토큰을 얻을 수 있게 해줍니다. 주도권 수치는 '1' 입니다.

79.1 '통솔력' 전략 카드를 가지고 있는 활성 플레이어는, 액션 단계 시에 전략 액션으로 '통솔력' 전략 카드의 주요 능력을 수행할 수 있습니다.

79.2 '통솔력' 전략 카드의 주요 능력을 해결할 때, 활성 플레이어는 지휘 토큰 3개를 얻습니다. 그리고 나서, 자신이 원하는 만큼의 영향력을 소비하고, 소비한 영향력 3당 지휘 토큰을 1개씩 얻습니다.

79.3 활성 플레이어가 '통솔력' 전략 카드의 주요 능력을 해결한 직후, 다른 모든 플레이어들은 활성 플레이어의 왼쪽 플레이어부터 시계방향 순서로, 원하는 만큼의 영향력을 소비합니다. 소비한 영향력 3당 지휘 토큰을 1개씩 얻습니다.

79.4 얻은 지휘 토큰은 자신의 지휘판에 있는 물자 칸들 중 원하는 곳에 올려놓습니다. 이 때 놓이는 토큰들은 각기 다른 물자 칸에 놓일 수 있습니다.

연관 주제: 영향력, 전략 액션, 전략 카드, 주도권 순서, 지휘 토큰, 지휘판

80 파괴됨

여러 효과의 결과로 유닛이 파괴될 수 있습니다. 유닛이 파괴되면, 게임보드에서 제거하여 자신의 증원부대로 되돌립니다.

80.1 자신의 유닛에게 타격을 할당할 때, 생성된 타격의 수만큼 자신의 유닛을 파괴합니다.

80.2 게임의 효과로 인해 게임보드에서 유닛을 제거하는 것은 유닛이 파괴된 것이 아니며, 유닛이 파괴될 때 일어나는 효과를 발생시키지 않습니다.

연관 주제: 대공 탄막, 우주전, 우주포, 폭격, 피해

81 폭격 (유닛 능력)

'폭격' 능력을 가진 유닛은 침입 시에 다른 플레이어의 지상군을 파괴시킬 수 있습니다. 침입의 '폭격' 과정 동안 플레이어들은 아래와 같은 과정을 수행합니다.

81.1 **1번 과정** — 활성 플레이어는 '폭격' 능력을 가진 자신의 유닛이 어느 행성을 폭격할지 결정합니다. 그 후 해당 유닛을 사용해 주사위를 굴립니다. 이를 폭격 굴림이라고 합니다. 각 유닛의 폭격 수치보다 같거나 높은 숫자가 나온 주사위 1개당 타격 1개를 생성합니다.

• 만약 유닛이 '폭격' 능력을 보유하고 있다면, 이는 세력판이나 기술 카드에 적혀 있습니다.

• '폭격' 능력은 '폭격 X (Y)'와 같이 적혀 있습니다. X는 타격을 생성하기 위한 주사위의 최솟값을 의미하고, Y는 굴리는 주사위 개수를 의미합니다. 모든 '폭격' 능력이 (Y)를 가지고 있지는 않습니다. 이러한 유닛은 주사위를 1개만 굴립니다.

• 재굴림, 수정과 같이 전투 주사위에 영향을 주는 게임 효과들은 폭격 굴림에서는 영향을 주지 못합니다.

• 하나의 성계에 있는 여러 행성을 폭격할 수 있지만, 폭격을 하기 전, 플레이어는 어떤 유닛으로 어느 행성을 폭격할지 결정해야 합니다.

• L1Z1X의 '땅고르기' 능력은 L1Z1X의 지상군에는 효과를 주지 않습니다.

• '행성 보호막' 능력을 보유한 유닛이 있는 행성을 폭격할 수 없습니다.

81.2 **2번 과정** — 폭격 당한 행성을 점령하고 있는 플레이어는 폭격 주사위 굴림이 생성한 타격 수만큼 그 행성에 있는 자신의 지상군을 파괴해야 합니다.

• 플레이어가 활성 성계에 보유한 지상군보다 더 많은 수의 타격을 할당해야 한다면, 초과한 타격은 버립니다.

연관 주제: 침입, 행성 보호막



82 피해 견딜 (유닛 능력)

일부 유닛은 '피해 견딜' 능력을 가지고 있습니다. 플레이어는 자신의 유닛에 피해를 할당하기 직전에 활성 성계에 있는 자기 유닛들의 '피해 견딜' 능력을 사용할 수 있습니다.

- 82.1 플레이어가 사용한 각 '피해 견딜' 능력마다 상대 플레이어 유닛이 생성한 타격 1개가 취소됩니다. 그리고 나서, 능력을 사용한 유닛을 놓쳐 해당 유닛이 손상되었음을 표시합니다.
- 82.2 손상된 유닛의 기능은 저하되지 않으며, 손상되지 않은 유닛과 동일하게 기능합니다. 다만 '피해 견딜' 능력은 더 이상 사용할 수 없습니다.
- 82.3 정비 단계가 되거나 다른 게임의 효과로 수리되기 전까지는 손상된 유닛은 '피해 견딜' 능력을 사용할 수 없습니다.
- 82.4 '피해 견딜' 능력은 타격에 대응하기 위하여 언제나 사용할 수 있습니다. 이는 전투나 '우주포'와 같이, 유닛의 능력으로 생성된 타격을 모두 포함합니다.
 - '피해 견딜' 능력은 해당 타격이 유닛에 적합한 경우에만 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 드레드노트의 '피해 견딜' 능력을 '대공 탄막'의 타격을 취소하기 위하여 사용할 수는 없습니다.
- 82.5 '피해 견딜' 능력으로 유닛을 바로 파괴하는 능력을 취소시키지는 못합니다.
- 82.6 레트네브 남작령의 세력 기술인 '비유클리드 보호막'은 '피해 견딜' 능력을 사용할 때 최대 2개까지의 타격을 취소시킬 수 있습니다.

연관 주제: 능력, 우주전, 지상전

83 함대 물자

함대 물자는 플레이어 지휘판에 있는 영역 중 하나입니다.

- 83.1 함대 물자에 있는 지휘 토큰 수는 플레이어가 한 성계에 놓을 수 있는 함선(전투기 제외)의 최댓값입니다.
 - 행성에 있거나, 수송 수처에 포함된 유닛은 그 플레이어의 함대 물자 수처에 포함되지 않습니다.
 - 성계 간에 수송되고 있는 유닛은 해당 성계에서 그 플레이어의 함대 물자 수처에 포함되지 않습니다.
- 83.2 자신의 함대 물자에 지휘 토큰을 놓을 때, 함선 모양이 있는 면으로 놓습니다.
- 83.3 언제라도 한 성계에 있는 플레이어의 전투기가 아닌 함선이 함대 물자에 있는 토큰 수를 초과한다면, 초과분만큼의 함선을 파괴하고, 이 유닛들을 자신의 증원부대로 되돌려 놓습니다.
- 83.4 게임 효과가 특별히 허용하지 않는 한 함대 물자에 있는 지휘 토큰은 소비하지 않습니다.

연관 주제: 성계 타일, 수송(속성), 지휘 토큰, 지휘판, 함선

84 함선

함선의 종류에는 항공모함, 순양함, 드레드노트, 구축함, 전투기, 전쟁 태양이 있습니다. 그리고 세력마다 고유한 기함이 있습니다.

- 84.1 함선은 항상 우주에 배치합니다.
- 84.2 한 성계에는 자기 함대 물자에 있는 지휘 토큰 수 이하 수량의 함선만 보유할 수 있습니다.
 - 전투기는 함대 물자 제한에 포함되지 않지만, 플레이어의 수송에 따른 제한이 있습니다.
- 84.3 함선은 비용, 전투, 이동, 수송과 같은 속성을 가지고 있습니다. 이런 속성은 세력판이나 기술 카드에 적혀 있습니다.

연관 주제: 비용, 수송(속성), 우주전, 유닛, 이동, 전투, 함대 물자

85 행성

행성은 플레이어에게 자원과 영향력을 제공합니다. 성계 타일에 있는 행성에는 이름과 자원 수치, 영향력 수치가 있습니다. 일부 행성은 특성이 있습니다.

85.1 행성 자원 수치는 왼쪽 위, 노란색 경계 내에 적힌 숫자입니다.

85.2 행성 영향력 수치는 자원 수치 아래, 파란색 경계 내에 적힌 숫자입니다.

85.3 행성의 특성은 그 자체로 고유 효과가 없지만, 일부 게임 효과는 특성에 따릅니다. 행성의 특성에는 문화, 위험, 산업, 3가지가 있습니다.



문화 행성



위험 행성



산업 행성

85.4 일부 행성은 기술 전문화를 제공합니다. 이들 행성을 소모하면, 기술 개발 시에 전제 조건을 충족시킬 수 있습니다.

85.5 행성 카드

행성마다 대응하는 행성 카드가 있습니다. 행성 카드에는 행성의 이름, 자원 수치, 영향력 수치가 있습니다. 또 몇몇 행성 카드에는 특성도 존재합니다. 플레이어가 행성을 점령하면, 해당 행성 카드를 자신의 플레이 영역으로 가져옵니다.

85.6 준비 상태의 행성은 앞면으로 놓인 행성 카드를, 소모 상태의 행성은 뒷면으로 놓인 행성 카드를 말합니다.

85.7 준비된 행성의 자원이나 영향력을 소비할 수 있습니다.

85.8 소모된 행성의 자원이나 영향력은 소비할 수 없습니다.

연관 주제: 기술, 성계 타일, 소모됨, 영향력, 자원, 점령, 준비됨

86 행성 보호막 (유닛 능력)

만약 행성에 '행성 보호막' 능력을 가진 유닛이 있다면, 그 행성에 '폭격' 능력을 사용할 수 없습니다.

86.1 '행성 보호막' 능력은 'X-89 생화학병기' 기술을 방어할 수 없습니다.

86.2 '행성 보호막' 능력은 L1Z1X 플레이어가 '땅고르기' 세력 능력을 사용하는 것을 막을 수 있습니다.

86.3 만약 전쟁 태양이 있는 성계 안에 '행성 보호막' 능력을 가진 다른 플레이어의 유닛이 있다면, 그 유닛들의 '행성 보호막' 능력은 없는 것으로 간주합니다.

- '행성 보호막'이 없는 것으로 간주되는 유닛은 '마건 보호막' 기술을 사용할 수 없습니다.
- 전쟁 태양은 '행성 보호막' 능력을 보유한 유닛이 있는 행성을 '폭격'할 수 있습니다.

연관 주제: 폭격

87 활성 성계

활성 성계는 전술 액션 중 활성화된 성계를 의미합니다.

87.1 플레이어가 전술 액션을 수행할 때 전술 물자에서 지휘 토큰을 가져와 성계 한 곳에 올려놓고 활성화합니다. 그 성계는 이제 활성 성계입니다.

87.2 플레이어는 자신의 지휘 토큰이 이미 올라간 성계를 활성화 할 수 없습니다.

87.3 플레이어는 다른 세력의 지휘 토큰이 올라간 성계를 활성화 할 수 있습니다.

87.4 활성화된 성계는 이번 전술 액션 동안 계속해서 활성 성계로 남아 있습니다.

연관 주제: 이동, 전술 액션

88 활성 플레이어

활성 플레이어는 액션 단계에서 자신의 차례를 진행하고 있는 플레이어들을 의미합니다.

88.1 주도권 순서상 가장 앞선 플레이어가 액션 단계의 첫 번째 활성 플레이어입니다.

88.2 활성 플레이어가 차례를 진행한 직후, 주도권 순서상 다음 플레이어가 활성 플레이어가 됩니다.

88.3 주도권 순서상 가장 마지막인 플레이어가 차례를 마친 직후, 다시 주도권 순서상 첫 번째 플레이어가 활성 플레이어가 됩니다. 그리고 다시 한번 주도권 순서대로 차례를 진행합니다. 이때 차례를 넘긴 플레이어들은 순서에서 제외됩니다.

연관 주제: 액션 단계, 주도권 순서

89 PDS

PDS(행성 방위 시스템)는 침입하는 적으로부터 자신의 영토를 방어하기 위해 사용하는 구조물입니다.

89.1 각 PDS에는 '우주포' 능력이 있습니다.

89.2 PDS 유닛을 얻는 가장 주된 방법은 '건설' 전략 카드의 주요 능력이나 부가 능력을 해결하는 것입니다.

89.3 PDS 유닛은 행성 위에 배치됩니다. 각 행성은 최대 2개의 PDS를 보유할 수 있습니다.

89.4 만약 행성에 자신의 지상군 없이 PDS만 있는 상태에서, 다른 플레이어의 유닛이 그 행성에 있다면, 그 행성의 PDS는 파괴됩니다.

연관 주제: 구조물, 우주포

색인

색인에서는 페이지 대신 문단 번호를 사용합니다. 각 항목 옆의 숫자는 용어 사전의 문단 번호입니다. 해당 항목과 관련된 내용은 해당 문단 번호를 매긴 문단이나 그 문단의 하위 목록에서 찾으실 수 있습니다.

<p> ㄱ 거래, 1.0 계약, 5.0 시점, 1.1 이웃, 1.2 차례 넘기기를 한 후, 37.3 해결, 1.2-1.5 '건설' 전략 카드, 2.0 구조물 배치, 2.4 부가 능력, 2.3 해결, 2.3 주요 능력, 2.1, 2.2 해결, 2.2 게임 라운드, 3.0 안전 단계, 35.0 액션 단계, 37.0 전략 단계, 56.0 경비 단계, 64.0 게임보드, 4.0 메카를 렉스, 15.0 크레우스의 유령, 4.1 게임 승리, 34.7, 34.8 목적 공개 불가능, 16.15 게임 종료, 16.5, 34.7, 34.8 게임 종료 조건 목적을 공개할 수 없을 때, 16.15 게임 준비, 2페이지 결과, 35.17 동점, 35.19 예측, 35.22 해결, 35.18 계약, 5.0 거래 포함, 5.1 구속, 5.3 시점, 5.1 자유, 5.4 공격자, 6.0 공용 목적, 16.11 고향 성계 점령, 16.16 공개, 16.14 공개할 수 없음, 16.15 달성, 16.12 준비, 16.13 관리자 토근, 7.0 배치, 15.1 승점, 7.3 이동, 7.1 제거, 7.2, 7.3 침입, 7.2 구성물 액션, 8.0 완전 해결, 8.3 해결, 8.2, 8.3 구성물 제한, 9.0 유닛, 9.4 주사위, 9.1 카드, 9.5 토근, 9.2 구조물, 10.0 배치, 10.1 우주 항만, 41.0 배치, 41.3 행성당 보유 제한, 10.4 획득, 41.2 이동, 10.3 PDS, 89.0 배치, 89.4 월출, 45.2 행성당 보유 제한, 10.4 획득, 89.4 기술, 11.0 구성물 액션, 8.1 기술 개발, 11.9-11.12 기술 전문화, 11.10-11.12 발레파르 동화체, 11.16-11.22 비용 (속성), 24.0 색깔, 11.7 </p>	<p> 수송 (속성), 32.0 유닛 향상, 11.6 이동 (속성), 51.0 전제 조건, 11.8 전투 (속성), 61.0 카드 소유, 11.1, 11.2 카드 획득, 11.3-11.5 기술 개발, 11.9-11.12 기술 전문화, 11.10-11.12 '기술' 전략 카드, 12.0 부가 능력, 12.3 해결, 12.3 주요 능력, 12.1, 12.2 해결, 12.2 ㄴ 나알루 주도권 순서, 68.1 네크로 바이러스 발레파르 동화체, 11.16 능력, 13.0 구성물 액션, 13.3 상대, 25.1 비용, 13.9, 13.10 목적, 16.10 세력 능력, 13.23 시점, 13.11 안전 카드, 13.22 액션 카드, 38.2 '액션' 효과 13.3 완전 해결, 13.7, 13.8 유닛 능력, 13.8 대공 탄막, 14.0 우주포, 43.0 폭격, 81.0 피해 견딜, 82.0 행성 보호막, 86.0 의무적 수행, 13.6 이동, 50.8, 50.9 '이 행성이나 성계는~' 효과, 13.25 일부 해결, 13.7 조약, 67.1-67.3 '차례가 끝날 때' 효과, 3.3 ~'(한) 직후' 효과, 13.12 '~할 수 없다' 효과, 13.4 '~할 때' 효과, 13.13, 13.14 ㄷ 단계 안전 단계, 35.0 액션 단계, 37.0 전략 단계, 56.0 경비 단계, 64.0 대공 탄막, 14.0 과정, 14.1, 14.2 대공 탄막 굴림, 14.1 수치, 14.1 재굴림, 14.1 타격 할당, 14.2 ㄹ 라운드 3.0 ㅁ 메카를 렉스, 15.0 목적 카드, 16.0 공용 목적, 16.11 고향 성계 점령, 16.16 공개, 16.14 공개할 수 없음, 16.15 관리, 16.13-16.15 달성, 16.12 달성 공용 목적, 16.12 비밀 목적, 16.18, 16.19 일반, 16.5-16.8 제한, 16.6-16.8 </p>	<p> 달성 조건, 16.4 비밀 목적, 16.17 제한, 66.4 획득, 16.20, 16.21 승점, 16.2 시점, 16.3 종류, 16.1 '무역' 전략 카드, 17.0 무역품 획득, 17.2 부가 능력, 17.5 해결, 17.5 원자재 보충, 17.3 주요 능력, 17.1 해결, 17.2-17.4 무역품, 18.0 거래, 18.5 변환, 44.5, 44.6 소비, 18.3, 18.4 전략 단계, 56.2 지휘관, 75.0 토근, 18.1 획득, 18.2 문화 행성, 85.3 ㅂ 발레파르 동화체, 11.16-11.22 방어자, 19.0 법규, 36.2-36.6 '가결' 결과 적용, 36.3 버려진 직후 효과, 36.5 '부결' 결과 적용, 36.6 부착, 23.0 선출 해결, 36.3 소유, 36.4 변칙 공간, 20.0 성운, 28.0 소행성 시대, 30.0 종류, 20.2, 20.3 중력 균열 지대, 70.0 초신성, 76.0 보병, 72.0 보병 토근, 21.0 보병 토근, 21.0 붕쇄, 22.0 부가 능력, 58.7 부착 (~붙여 놓는다), 23.0 카드 부착하기, 23.1 비밀 목적, 16.17 달성, 16.18, 16.19 획득, 16.20 제한, 66.4 비용 구조물, 24.3 능력, 13.9 목적, 16.10 소모 29.4 속성, 24.0 유닛 생산, 47.1 전투기, 47.2 지상군, 47.2 ㅅ 산업 행성, 85.3 상대, 25.0 생산, 26.0 아르보렉, 26.1 붕쇄, 22.1 수치, 26.1 유닛 배치, 26.2-26.4 성계 타일, 27.0 게임보드, 4.0 구분, 27.1-27.4 변칙 공간, 20.0 성운, 28.0 소행성 시대, 30.0 중력 균열 지대, 70.0 초신성, 76.0 </p>	<p> 행성, 85.0 활성화, 59.1 성운, 28.0 방어자, 19.0 합선 이동, 28.1, 28.2 세력판 구성물 액션, 8.1 비용 (속성), 24.0 수송 (속성), 32.0 원자재, 44.2 이동 (속성), 51.0 전투 (속성), 61.0 흰색 화살표, 48.3 소모됨, 29.0 영향력 소비, 29.3 자원 소비, 29.3 전략 카드, 29.5 카드 소모하기, 29.1 행성 카드, 85.6 카드 준비하기, 29.2 소행성 시대, 30.0 합선 이동, 30.1 속성 비용 (속성), 24.0 수송 (속성), 32.0 이동 (속성), 51.0 전투 (속성), 61.0 손상된 유닛, 82.0-82.2 수리, 64.7 수송 (이동), 31.0 수송 (속성), 32.1 이동, 31.1 중력 균열 지대, 70.2 지휘 토근, 31.3 침입, 31.4 해결, 31.1, 31.2 수송 (속성), 32.0 수송 (이동), 31.1 제한, 32.2 초과된 유닛, 32.3 수경지 33.0 우주전 성운, 28.3 이동 중력 균열 지대, 70.1 성운, 28.0 표기, 33.1, 33.2 승점, 34.0 가장 많은, 34.5 가장 적은, 34.5 관리자 토근, 7.35 목적 카드, 16.2 법규, 34.6 승점 트랙, 34.2 승점 획득, 34.4 ㅇ 아르보렉 우주 항만, 26.1 안전 단계, 35.0 게임 라운드에 추가됨, 7.4 게임 초반에 건너뛸, 35.1 안전 공개, 35.2 투표, 35.5-35.16 해결, 35.2-35.4 행성 준비, 35.4 1번째 안전, 35.2 2번째 안전, 35.3 안전 카드, 36.0 결과, 35.17 법규, 36.2-36.8 '가결' 결과 적용, 36.3 '부결' 결과 적용, 36.7 부착, 23.0 소유, 36.4 안전 단계, 35.0 종류, 36.1 </p>	<p> 지침, 36.7, 36.8 해결, 36.8 투표, 35.5 해결, 35.2 액션 구성물 액션, 8.0 전략 액션, 57.0 전술 액션, 59.0 액션 단계, 37.0 구성물 액션, 8.0 이동 (액션), 50.0 전략 액션, 57.0 전술 액션, 59.0 주도권 순서, 68.0 차례 넘기기, 37.2-37.5 차례 순서, 37.0 플레이어의 차례, 37.0 활성 플레이어, 88.1 액션 카드, 38.0 구성물 액션, 8.1 동시에 여러 행동 수행, 13.17, 13.18 보유할 수 있는 카드 제한, 38.4 비공개, 38.5 취소, 38.8 카드 뽑기, 38.1-38.3 플레이, 38.7 '액션' 효과 구성물 액션, 8.1 영향력, 39.0 무역품 소비, 39.3 수치, 39.1 영향력 소비, 39.2 관리자 토근, 7.2 목적, 16.10 투표, 35.6 예측, 35.22 '외교' 전략 카드, 40.0 부가 능력 해결, 40.3 주요 능력, 40.1, 40.2 해결, 40.2 우주 항만, 41.0 배치, 41.3 '생산' 능력, 41.1 행성당 보유 제한, 10.4 획득, 41.2 우주전, 42.0 공격자, 6.0 대공 탄막, 14.0 방어자, 19.0 상대, 25.0 주사위 굴림, 42.5 타격 할당, 42.6 해결, 42.3-42.7 후퇴, 42.7 후퇴 선언, 42.4 우주포 43.0 우주포 공격, 43.2 수치, 43.3 우주포 굴림, 43.3 타격 할당, 43.5 해결, 43.3, 43.4 우주포 방어, 43.6 수치, 43.7 우주포 굴림, 43.7 타격 할당, 43.8 해결, 43.7 PDS, 89.1 원자재, 44.0 거래, 44.5 '무역' 전략 카드, 17.3 변환, 44.5, 44.6 보충, 44.3, 44.4 세력판, 44.2 소비, 44.7 토근, 44.1 원자재 보충, 44.3, 44.4 </p>
---	--	---	---	--

- 월출, 45.0
 이웃, 52.2
 종류, 45.1
 크레우스의 유령
 델타 월출, 45.4
 이웃, 52.3
 PDS, 45.2
 위험 행성, 85.3
 유닛, 46.0
 생산, 47.0
 손상됨, 82.0-82.2
 수리, 64.7
 우주 항만, 41.0
 배치, 41.3
 획득, 41.2
 행성당 보유 제한, 10.4
 종류, 46.1
 지상군, 72.0
 함선, 84.0
 배치, 84.1
 성계당 보유 제한, 84.2
 PDS, 89.0
 배치, 89.3
 월출, 45.2
 행성당 보유 제한, 10.5
 획득, 89.2
 유닛 능력
 대공 탄막, 14.0
 우주포, 43.0
 폭격, 81.0
 피해 견딜, 82.0
 행성 보호막, 86.0
 유닛 생산, 47.0
 배치, 47.3, 47.4
 봉쇄된 우주 항만, 47.6
 비용, 47.1
 전투기, 47.2
 지상군, 47.2
 증원부대 제한, 47.5
 유닛 향상, 48.0
 네크로 바이러스, 48.1
 배치, 48.2
 비용 (속성), 24.0
 수송 (속성), 32.0
 이동 (속성), 51.0
 전투 (속성), 61.0
 효과, 48.4
 흰색 화살표, 48.3
 의장, 49.0
 탈락, 78.8
 공용 목적
 준비, 16.13
 공개, 16.14
 공개할 수 없음, 16.15
 투표 중 동점, 35.19
 이동 (액션), 50.0
 능력 이동, 50.8, 50.9
 수송 (이동), 31.1
 전술 액션 이동, 50.2
 제한, 50.4
 이동 (속성) 51.0
 이웃, 52.0
 월출, 52.2
 크레우스의 유령, 52.3
 인접, 53.0
 성계 인접, 53.0
 월출, 53.1
 유닛과 행성 인접, 53.2
 이웃, 52.0
- 지휘관, 75.0
 전략 액션, 57.0
 부가 능력, 57.1
 전략 카드 해결, 57.3
 주요 능력, 57.0
 전략 카드, 58.0
 '건설' 카드, 2.0
 '기술' 카드, 12.0
 '무역' 카드, 17.0
 배치, 58.8
 부가 능력, 58.7
 선택, 58.1
 소모됨, 58.2
 '외교' 카드, 40.0
 '전쟁' 카드, 60.0
 '정치' 카드, 65.0
 '제국' 카드, 66.0
 주도권 숫자, 58.5, 58.6
 주요 능력, 58.7
 준비됨, 58.2
 '통솔력' 카드, 79.0
 플레이어 탈락시 선택, 78.9
 전술 물자
 지휘관, 75.0
 전술 액션, 59.0
 생산, 26.0
 우주전, 42.0
 우주포 공격, 43.2
 이동 (액션), 50.2
 침입, 77.0
 해결, 59.1-59.6
 전제 조건, 11.8
 '전쟁' 전략 카드, 60.0
 부가 능력, 60.3
 해결, 60.3
 주요 능력, 60.1
 해결, 60.1, 60.2
 지휘 토큰, 60.1
 지휘 토큰 재분배, 60.2
 전투
 공격자, 6.0
 방어자, 19.0
 상대, 25.0
 우주전, 42.0
 전투 (속성), 61.0
 사격 아이콘, 61.2
 지상전, 73.0
 전투기
 전투기 토큰, 62.0
 전투기 토큰, 62.0
 점령, 63.0
 행성, 63.0
 점령 나타내기, 63.3
 점령 상실, 63.5-63.7
 점령 획득, 63.1, 63.2
 플레이어의 구조물, 77.5
 점령 토큰
 공용 목적, 16.12
 비밀 목적, 16.18
 승점 트랙, 34.3
 유닛이 없는 행성, 63.4
 정비 단계, 64.0
 공용 목적 공개, 64.2
 목적 달성, 64.1
 액션 카드 뽑기, 64.3
 유닛 수리, 64.7
 전략카드 되돌리기, 64.8
 지휘 토큰 재분배, 64.5
 지휘 토큰 제거, 64.4
 지휘 토큰 획득, 64.5
 카드 준비, 64.6
 해결, 64.1-64.8
 '정치' 전략 카드, 65.0
 부가 능력, 65.3
 해결, 65.3
 주요 능력, 65.1, 65.2
 해결, 65.2
 제거와 파괴의 차이, 80.2
 '제국' 전략 카드, 66.0
 부가 능력, 66.3
 비밀 목적 제한, 66.4
 주요 능력, 66.2
 해결, 66.2
 조약, 67.0
 거래, 67.4-67.6
- 플레이어 탈락, 67.7
 해결, 67.1-67.3
 주도권 순서, 68.0
 나알루, 68.1
 주사위
 구성물 제한, 9.1
 대공 탄막 굴림, 14.1
 우주포 굴림
 우주포 공격, 43.3
 우주포 방어, 43.7
 전투 주사위 굴림
 지상전, 73.1
 재굴림, 55.0
 여러 번 재굴림, 55.2
 재굴림 결과, 55.1
 재굴림 시점, 55.3
 폭격 굴림, 81.1
 주사위 굴림
 대공 탄막 굴림, 14.1
 우주포 굴림
 우주포 공격, 43.3
 우주포 방어, 43.7
 전투 주사위 굴림
 우주전, 42.5
 지상전, 73.1
 폭격 굴림, 81.1
 주요 능력, 58.7
 준비됨, 69.0
 준비 상태로 만들기, 69.5
 중력 균열 시대, 70.0
 수송되던 유닛, 70.2
 함선 제거, 70.2
 함선 이동, 70.1
 증원 부대, 71.0
 유닛, 46.3
 지휘 토큰, 74.0
 구성물 제한, 74.3
 지상군, 72.0
 배치, 72.1, 72.2
 제한, 72.3
 지상군 투입, 77.2
 지상전, 73.0
 공격자, 6.0
 남아있는 유닛이...
 두 플레이어 모두의 것일 때, 73.3
 아무도 없을 때, 73.4
 한 플레이어의 것일 때, 73.4
 방어자, 19.0
 상대, 25.0
 유닛 파괴, 73.2
 전투 주사위 굴림, 73.1
 종료, 73.4
 점령, 77.5
 주사위 굴림, 73.1
 타격 할당, 73.2
 해결, 73.1, 73.2
 치침, 36.7, 36.8
 해결, 36.8
 지휘 토큰, 74.0
 배치 74.1
 성계 활성화, 87.1
 수송, 31.3
 재분배, 64.5
 전략 액션, 74.5
 전술 액션, 74.4
 제한, 74.3
 지휘 토큰 제거 64.4
 지휘관, 75.0
 획득, 74.2, 74.3
 지휘관, 75.0
 공간 활용, 75.3
 무역품, 75.2
 지휘 토큰, 75.1
 함대 물자, 83.0
- 우주포 방어, 43.6
 해결, 43.7, 43.8
 점령 확정, 77.5
 지상군 투입, 77.2
 지상전 73.0
 해결, 73.1
 폭격, 81.0
 해결, 81.1, 81.2
 해결, 77.1-77.5
- 카드
 기술 카드, 11.0
 목적 카드, 16.0
 안전 카드, 36.0
 액션 카드, 38.0
 전략 카드, 58.0
 '건설' 카드, 2.0
 '기술' 카드, 12.0
 '무역' 카드, 17.0
 '외교' 카드, 40.0
 '전쟁' 카드, 60.0
 '정치' 카드, 65.0
 '제국' 카드, 66.0
 '통솔력' 카드, 79.0
 조약, 67.0
 행성 카드 85.5
 카드 더미
 카드 더미 고갈, 9.5
- 탈락, 78.0
 발레파르 동화책, 11.18
 세력 토큰, 78.10
 의장, 78.8
 탈락 조건, 78.1
 플레이어의 구성물, 78.2-78.7
 플레이어 수가 줄어든 경우, 78.9
 토큰
 관리자 토큰, 7.0
 무역품 토큰, 18.0
 보병 토큰, 21.0
 소비
 목적, 16.10
 원자재 토큰, 44.0
 전투기 토큰, 62.0
 점령 토큰
 공용 목적, 16.12
 비밀 목적, 16.18
 승점 트랙, 34.3, 34.4
 유닛이 없는 행성, 63.4
 지휘 토큰, 74.0
 '통솔력' 전략 카드, 79.0
 부가 능력, 79.3
 주요 능력, 79.1, 79.2
 지휘 토큰 배치, 79.4
 해결, 79.2
 투표, 35.5
 결과 선언, 35.12
 결과를 위한 투표, 35.7, 35.8
 기권, 35.14
 동점, 35.19
 무역품, 35.13
 선출을 위한 투표, 35.9-35.11
 추가 투표, 35.15
 투표 방지 35.16
 행성 소모, 35.6
 투표권 행사, 35.6-35.16
 특성, 85.3
- 행성 점령, 89.4
 파괴와 제거의 차이, 80.2
 폭격, 81.0
 다수 행성, 81.1
 '땅고르기' 능력, 81.1
 수치, 81.1
 재굴림, 81.1
 타격 할당, 81.2
 폭격 굴림, 81.1
 해결, 81.1, 81.2
 행성 보호막, 86.0
 플레이어의 차례, 37.0
 주도권 순서, 68.0
 피해 견딜, 82.0
 손상된 유닛, 82.1-82.3
 시점, 82.4
 타격 취소, 82.1
 파괴됨, 82.5
 해결, 82.1
- '~할 수 있다' 효과, 13.5
 '~할 때' 효과, 13.13, 13.14
 함대 물자, 83.0
 전투기 외 함선 제한, 83.1
 지휘 토큰 배치, 83.2
 지휘 토큰 소비, 83.4
 지휘관, 75.0
 함선 파괴, 83.3
 함선, 84.0
 배치, 84.1
 성계당 보유 제한, 84.2
 속성, 84.3
 행성, 85.0
 기술 전문화, 85.4
 자원, 54.0
 소비, 85.8
 자원 수치, 85.1
 종류, 85.3
 행성 영향력, 85.2
 소비, 85.7
 행성 자원, 85.1
 행성 영향력, 85.2
 행성 보호막, 86.0
 '땅고르기' 능력, 86.2
 전쟁 태양, 86.3
 X-89 생화학병기, 86.1
 행성 카드, 85.5
 부착, 23.1, 23.2
 소모됨, 85.6
 점령, 85.5
 준비됨, 85.6
 활성화, 59.1
 활성 성계, 87.0
 지속 기간, 87.4
 활성화, 87.1-87.3
 활성 플레이어, 88.0
 후퇴, 42.7
 흰색 화살표, 48.3
- 타
 PDS, 89.0
 '건설' 전략 카드, 2.2, 89.2
 배치, 89.3
 월출, 45.2
 행성 당 보유가능 수, 10.5
 획득, 89.2
 3인 게임
 전략 카드 선택, 56.1
 주도권 순서, 68.3
 차례 넘기기, 37.4
 4인 게임
 전략 카드 선택, 56.1
 주도권 순서, 68.3
 차례 넘기기, 37.4
- 파괴됨, 80.0
 구조물
 행성 점령, 77.5
 목적, 16.9
 우주 항만, 41.4
 우주포 공격, 43.5
 우주포 방어, 43.8
 제거와의 차이, 80.2
 중력 균열 시대, 70.2
 지상전, 73.2
 타격 할당, 80.1
 피해 견딜, 82.5
 함대 물자 제한, 83.3
 PDS

에라타

게임 구성 요소에 대한 에라타가 포함되어 있습니다. 영문판의 초판을 기준으로 하여 그 동안 바뀐 내용에 대해 정리한 것이므로, 한국어판에는 이미 적용된 내용도 포함합니다.

뇌물

액션 카드 ‘뇌물’은 이제 다음과 같습니다.

‘의장이 안건에 대해 투표한 직후: 원하는 만큼 무역품을 소비한다. 소비한 무역품마다, 당신이 투표한 결과에 1표씩 추가할 수 있다.’

헌신 (한국어판에는 이미 적용됨)

인 형제단의 ‘헌신’ 세력 능력은 이제 다음과 같습니다.

‘매 우주전 라운드 직후, 활성 성계에 있는 당신의 순양함이나 구축함 1개를 파괴해서 타격 1개를 생성하고, 이 타격을 그 성계의 상대 함선 1개에 할당할 수 있다’

외교 (한국어판에는 이미 적용됨)

‘외교’ 전략 카드의 주요 능력은 이제 다음과 같습니다.

‘당신이 점령한 행성이 있는 성계를 1개 선택한다(메카톤 렉스 제외). 다른 모든 플레이어들은 각자 자신의 증원부대에 있는 지휘 토큰 1개를 선택된 성계에 놓는다. 그 후, 당신이 점령한 소모된 행성을 최대 2개까지 준비시킨다.’

‘외교’ 전략 카드의 부가 능력은 이제 다음과 같습니다.

‘당신의 전략 물자에서 토큰 1개 소비하여, 자신이 점령한 소모된 행성을 최대 2개까지 준비시킨다.’

직격 (한국어판에는 이미 적용됨)

‘직격’ 액션 카드는 이제 다음과 같습니다.

‘다른 플레이어의 함선이 ‘피해 견딜’을 사용하여 당신의 유닛이나 능력으로 생성한 타격을 무효화한 직후: 그 함선을 파괴한다.’

땅고르기

L1Z1X의 ‘땅고르기’ 세력 능력은 이제 다음과 같습니다.

‘매 지상전 라운드가 종료될 때 활성 성계에 있는 당신의 함선들이 보유한 폭격 능력을 해당 행성에 있는 상대 지상군을 대상으로 사용할 수 있다.’

정책 (한국어판에는 이미 적용됨)

위누의 ‘패권 무역 정책’ 세력 기술은 이제 다음과 같습니다.

‘당신의 1개 이상의 유닛이 생산 능력을 사용할 때, 이 카드를 소모시킨다. ‘생산’을 사용하는 동안, 당신이 점령한 행성 1개의 자원 수치와 영향력 수치를 서로 바꾼다.’

과신진대사 (한국어판에는 이미 적용됨)

‘과신진대사’ 기술은 이제 다음과 같습니다.

‘정비 단계 동안, 지휘 토큰을 2개 대신 3개 획득한다.’

메이트리아크 (한국어판에는 이미 적용됨)

나알루 공동체의 기함 ‘메이트리아크’는 이제 다음과 같습니다.

‘이 유닛이 위치한 성계에서의 침입 과정 동안, 당신은 전투기들을 지상군처럼 간주하여 행성에 투입할 수 있다. 전투가 종료될 때, 투입한 전투기들을 우주 영역으로 되돌린다.’

정치적 지지 (한국어판에는 이미 적용됨)

익스차 왕국의 ‘정치적 지지’ 조약은 이제 다음과 같습니다.

‘안건이 공개된 직후: 익스차 플레이어의 전략 물자에서 토큰을 1개 제거하여, 익스차 플레이어의 증원부대로 되돌린다. 그 후, 방금 공개된 안건을 버리고 안건 카드 더미 맨 위에서 안건 1개를 새로 뽑아 공개한다. 플레이어들은 새로 뽑은 안건에 투표한다. 그 후, 이 카드를 익스차 플레이어에게 돌려준다.’

불안정한 행성 (한국어판에는 이미 적용됨)

‘불안정한 행성’ 액션 카드는 이제 다음과 같습니다.

‘액션: 위험 행성을 1개 선택한다. 그 행성을 소모시키고, 그 행성에 있는 보병을 3개까지 파괴한다.’

거부권 (한국어판에는 이미 적용됨)

‘거부권’ 액션 카드는 이제 다음과 같습니다.

‘안건을 공개할 때: 그 안건을 버리고 안건 카드 더미 맨 위에서 안건 1개를 새로 뽑아 공개한다. 플레이어들은 새로 뽑은 안건에 대해 투표한다.’

FAQ

자주 묻는 질문에 대한 답변을 한 곳에 모았습니다.

일반 규칙

Q. 10면체 주사위의 '0'은 결과치가 '10'을 나타내는 건가요?

A. 네, '0'은 '10'을 뜻합니다.

Q. 어느 쪽도 수학적으로 이길 수 없다면 우주전은 어떻게 해야 하나요? 예를 들어 "비유클리드 보호막"과 "듀라늄 장갑" 기술을 함께 사용하는 함선의 특정 구성입니다.

A. 어느 쪽도 이길 가능성이 없다면, 공격자는 후퇴해야 합니다. 후퇴할 수 없으면, 전투 중인 유닛은 파괴됩니다.

Q. 전투기도 함선의 이동을 차단할 수 있나요?

A. 네, 전투기는 함선의 이동을 차단할 수 있습니다(이 규칙은 변화하는 규칙 참조서 버전 1.1에 추가되었습니다).

Q. '플라즈마 조절장치'는 '폭격' 또는 '우주포'를 사용하는 각 유닛이 추가 주사위를 굴릴 수 있게 하나요?

A. 아니요. '플라즈마 조절장치'는 '폭격' 또는 '우주포' 굴림 전체에 딱 1개의 주사위만 추가로 부여하며, 주사위를 굴리기 전에 이 기술의 혜택을 받을 유닛을 결정해야 합니다.

Q. '행성 보호막'은 'X-89' 생화학병기의 효과를 막나요?

A. 아니요. 'X-89 생화학병기'는 폭격의 일부가 아니므로, '행성 보호막'으로 막을 수 없습니다.

Q. '일사불란한 후퇴' 액션 카드나 '예지력' 세력 능력처럼 함선을 이동하는 능력을 사용할 때, 유닛을 행성에서 실은 다음 수송할 수 있나요?

A. 네, 함선을 이동시키는 효과로 함선이 이동할 때도 성계 내의 있는 유닛을 수송할 수 있습니다. 사용 가능한 수송 수치가 있다면 말이죠.

Q. 다른 플레이어에게 의도적으로 숨겨진 정보(예: 손에 들고 있는 액션 카드 또는 비밀 목표)를 공개할 수 있나요?

A. 네, 그런 정보는 기본적으로 숨겨져 있지만, 전략적 선택에 따라 다른 플레이어 일부나 전체에게 공개할 수도 있습니다.

Q. 플레이어가 고향 성계에 행성을 보유하지 않고 있을 때, '보병 II' 유닛 향상 기술의 효과로 고향 성계의 행성에 배치되는 보병은 어떻게 되나요?

A. 보병이 고향 성계의 행성에 배치될 때, 실제로 배치되지 못하고 즉시 해당 플레이어의 증원부대로 되돌립니다.

Q. 거래에서 획득한 특정 시점이 명시된 카드(조약과 같이)를 해당 시점에서 즉시 사용할 수 있나요?

A. 네. 예를 들어, '당신의 차례 시작 시' 시점에서 거래가 이뤄진 경우, '당신의 차례 시작 시' 시점을 가진 조약을 즉시 사용할 수 있습니다.

Q. '무역' 전략 카드의 능력을 처리한 플레이어가 '무역'의 부가 능력을 무료로 사용할 플레이어들을 선택하면, 선택된 플레이어는 해당 효과를 주요 능력을 수행하는 동안 처리하나요? 아니면, 부가 능력을 수행하는 동안 처리하나요?

A. 선택된 플레이어는 부가 능력을 정상적으로 처리하는 동안 반드시 이 효과를 처리해야 하지만, 명령 토큰을 사용할 필요는 없습니다.

Q. 이미 최대치의 원자재를 가지고 있는 플레이어가 원자재를 보충할 때도, 다른 플레이어가 그 플레이어를 상대로 '무역 협정' 조약을 사용할 수 있나요?

A. 네, 원자재가 보충될 때 해당 플레이어가 0개의 원자재를 획득하더라도 '무역 협정'은 여전히 그 플레이어를 상대로 사용할 수 있습니다.

Q. '신경 자극기' 기술은 기본적인 정비 단계 액션 카드 뽑기뿐만 아니라 '정책 주재자' 안건에 대해서도 추가 액션 카드를 제공하나요? 또 이사릴의 '교활한 음모' 세력 능력은 어떻게 적용되나요?

A. 아니요. '신경 자극기'는 오직 기본적인 정비 단계 액션 카드 뽑기에서만 추가로 액션 카드 1장을 더 줍니다. 다른 능력으로는 추가로 발동 조건이 충족되지 않습니다. 그러나, 이사릴의 '교활한 음모' 능력은, 액션 카드를 뽑을 때마다 발동됩니다.

Q. '정치적 기밀' 조약은 그 플레이어에게 사용할 때 레트네브 남작령의 '무적 함대' 세력 능력과 같은 지속적이거나 의무적인 세력 능력을 무효화시키나요?

A. 아니요. '정치적 기밀' 조약은 플레이어가 선택해서 사용하는 세력 능력의 사용을 막을 뿐입니다.

Q. '정치적 기밀' 조약은 세력 전용 기술을 사용하지 못하게 하는 것인가요?

A. 아니요. '정치적 기밀' 조약은 세력 전용 기술을 사용하지 못하게 하는 것도 아니고, 특정 플레이어가 소유하고 있는 안건 같은 다른 능력을 사용하지 못하게 하는 것도 아닙니다.

Q. '직격' 액션 카드를 사용하거나 수송 수치를 가진 유닛을 파괴하여 수송 중인 전투기를 제거함으로써 '적 함대를 먼지로' 목적 카드를 달성할 수 있나요?

A. 아니요. 두 가지 경우 모두 '우주포' 능력으로 성계의 마지막 함선을 파괴하지 않았기 때문에 목표가 달성되지 않습니다.

Q. 한 플레이어가 한 성계의 여러 행성을 점령하고 있고, 이들 행성마다 PDS를 가지고 있으며, ‘플라즈마 조절장치’ 기술을 가지고 있다고 할 때, 이 플레이어의 행성들이 침공당하면, 각 행성의 우주포 굴림에 주사위 1개를 더하나요? 아니면, 여러 행성 중 한 곳의 우주포 굴림에만 주사위 1개를 더하나요?

A. ‘플라즈마 조절장치’ 기술은 각 행성의 ‘우주포’ 굴림에 주사위 1개씩을 추가합니다.

생산

Q. ‘생산’ 이외의 능력을 이용해 1개 이상의 유닛을 생산하게 될 때에도 해당 유닛에 대한 비용을 지불해야 하나요?

A. 네, 생산되는 유닛에 대한 비용은 항상 지불해야 합니다.

Q. ‘생산’ 이외의 능력으로 유닛을 생산할 때에도 ‘사원 도구’ 기술을 통한 할인이 적용되나요?

A. 아니요. ‘사원 도구’의 효과는 오직 ‘생산’ 능력에서만 사용됩니다.

안건

Q. 행성에 부착된 ‘연구팀’ 안건을 이용해 전제 조건을 무시하기로 할 때, ‘연구팀’ 안건이 부착된 행성을 소모시키나요?

A. 아니요, 행성이 아니라, 부착된 안건을 소모시킵니다.

Q. 플레이어가 명시적으로 기권을 선언하지 않고, ‘가결’ 또는 ‘부결’에 0개의 투표권을 사용한 다음, 해당 투표의 효과를 얻는 것이 가능한가요?

A. 아니요, 0개의 투표권은 기권하는 것과 같습니다. 즉, 플레이어가 해당 안건에 0개의 투표권을 사용했다면, 안건에 대한 ‘가결’이나 ‘부결’에 대한 긍정적인 효과나 부정적인 효과 중 어느 것도 얻지 못합니다.

Q. ‘통행 금지령’ 안건은 원홀을 통한 ‘우주포’ 사용도 막나요?

A. 아니요, ‘통행 금지령’ 안건은 이동에 대한 것으로 ‘우주포’의 사용까지 막지는 않습니다.

Q. ‘기밀 문서 유출’ 안건이 폐기되면 어떻게 되나요?

A. 선출된 비밀 목적은 여전히 유효합니다. 다만 해당 비밀 목적은 더 이상 공용 목적이 아니게 되므로, 아직 목적을 달성하지 못한 플레이어들이 해당 비밀 목적을 달성해 승점을 얻을 수 없게 됩니다. 그리고, 원래 해당 비밀 목적을 가지고 있던 플레이어의 비밀 목적 개수 제한에 포함되지 않습니다.

Q. ‘드러난 오산’ 안건으로 선출된 법규에 대한 재투표를 진행하는 동안, 투표 중인 법규는 활성 상태로 유지되고 있나요?

A. 네, ‘드러난 오산’으로 인해 투표되고 있는 그 법규도 여전히 활성 상태에서 시행되는 중이며, 효력을 유지합니다.

Q. 만약 ‘익쓰의 유물’ 안건으로 인해 인접한 성계의 유닛이 파괴되었을 때, 메카톨렉스에 ‘알파’ 원홀이 있다면, 크레우스의 유령 세력은 양자 얽힘 능력으로 인해 ‘베타’ 원홀에 있는 성계에서 유닛을 잃게 되나요?

A. 아니요. 오직 크레우스만 그 성계를 인접한 성계로 취급합니다.

Q. ‘익쓰의 유물’ 안건으로 인해 유닛이 파괴될 때, 어떤 순서로 파괴되나요?

A. ‘익쓰의 유물’에 의해 파괴되는 유닛은 동시에 파괴됩니다.

Q. 만약 한 플레이어를 대상으로 ‘정치적 비밀’ 조약이 사용된 상태에서, 해당 안건이 ‘거부권’ 액션 카드 등의 효과로 인해 폐기된 경우, 이 플레이어는 새로운 안건에 대해 투표나 세력 능력을 행사할 수 있나요?

A. 네, 새로운 안건이기 때문에 그 플레이어를 대상으로 한 ‘정치적 기밀’의 효과는 종료됩니다.

Q. ‘식민지 재분배’ 안건이 이미 ‘비무장 지대’ 안건으로 선출된 행성을 선출한 경우, 선택된 플레이어는 그 행성을 점령하기 위해 보병을 배치할 수 있나요?

A. 두 가지 안건 모두 같은 행성을 대상으로 할 수 있습니다. 하지만 이 경우, ‘비무장 지대’의 ‘~할 수 없다’는 규칙이 우선하기 때문에, 선출된 행성에 보병을 배치할 수 없습니다. 따라서, 해당 행성은 기존 소유자가 점령한 상태를 유지합니다.

Q. ‘익쓰의 신성한 행성’, ‘왕좌의 파편’, ‘엠포디아의 왕관’ 등의 안건이 폐기될 때, 이를 소유한 플레이어는 승점을 잃나요?

A. 아니요, 이러한 안건에서 승점을 획득한 플레이어는 카드에 명시된 효과를 통해서만 승점을 잃습니다. ‘법규 폐지’ 액션 카드와 같은 다른 방법으로 폐기되는 경우에도 점수를 잃지 않습니다.

Q. ‘전쟁 주재자’ 안건 카드의 능력의 수행 조건은 ‘액션 수행’인가?

A. 네. 어떤 액션이든 액션을 수행하는 것이 ‘전쟁 주재자’ 안건 카드의 나머지 효과를 수행하는 조건이 됩니다.

액션 카드

Q. ‘일사불란한 후퇴’ 액션 카드는 후퇴로 취급되나요? 그렇다면 ‘가로막기’ 액션 카드로 취소시킬 수 있나요?

A. 아니요, ‘일사불란한 후퇴’는 후퇴가 아니므로, ‘가로막기’로 취소시킬 수 없습니다.

Q. 상대가 사용한 ‘결사항전’ 액션 카드에 대해 ‘피해 견딜’을 사용할 수 있나요?

A. 아니요. ‘결사항전’은 타격을 생성하는 것이 아니기 때문입니다.

Q. 한 플레이어가 같은 라운드 동안 '직격' 액션 카드 2장을 서로 다른 대상에게 사용할 수 있나요?

A. 네, 서로 다른 함선을 대상으로 하여, '직격' 카드 2장을 사용할 수 있습니다.

Q. 우주전 동안, 두 플레이어 모두 자신의 유닛에 대한 타격을 무효화하는 '보호막 전개' 액션 카드를 사용할 수 있나요?

A. 네. '보호막 전개'는 서로 다른 타격들을 대상(A 플레이어를 대상으로 한 타격, B 플레이어를 대상으로 한 타격)으로 하기 때문에, 두 플레이어 모두 해당 카드를 사용하는 것이 가능합니다.

Q. '보호막 전개' 액션 카드를 사용하여 '매복', '차원 접합기', '헌신' 등과 같이 전투 중에 발생하는 능력으로 생성된 타격을 취소할 수 있나요?

A. 네. '보호막 전개'는 능력으로 인해 생성된 타격을 무효화할 때에도 사용할 수 있습니다.

Q. 함선이 '피해 견딜'을 사용해 능력으로 인해 생성된 타격 1개를 취소시킬 때에도 '직격' 액션 카드를 사용할 수 있나요?

A. 네. '직격'은 '매복', '차원 접합기', '헌신' 등 다른 비슷한 능력들이 할당된 타격의 후속으로도 사용될 수 있습니다.

Q. '뇌물' 액션 카드처럼 투표 결과에 표를 추가하는 효과도 '저명한 평의원' 액션 카드 사용의 발동 조건이 되나요?

A. 아니요. '저명한 평의원' 액션 카드는 해당 플레이어가 '투표' 단계에서 투표를 한 직후에만 사용될 수 있습니다.

Q. 액션 카드 사용 과정 중 '방해공작' 카드를 사용할 수 있는 시점은 언제 인가요?

A. '방해공작' 액션은 카드 대상(예: 유닛, 행성, 성계, 카드, 결과 또는 플레이어)이 결정된 직후에 사용할 수 있습니다. 단, 효과가 해결되거나 투표가 이루어지거나 주사위를 굴리기 전에 사용해야 합니다.

Q. '우연한 적중' 액션 카드와 같이 유닛을 파괴하는 능력을, 자신의 유닛이나 행성을 대상으로 할 수 있나요?

A. 아니요. '우연한 적중'과 이와 유사한 효과는 다른 플레이어의 유닛과 행성에 대해서만 사용할 수 있습니다.

Q. 한 플레이어가 단일 안전에 여러 종류의 '~의 기수' 액션 카드를 사용할 수 있나요? 그게 가능하다면, 카드마다 다른 결과를 예측할 수 있나요?

A. 네, 둘 다 가능합니다. 플레이어는 단일 안전에 여러 종류의 '~의 기수' 액션 카드를 사용할 수 있으며, 카드마다 서로 반대되는 결과를 예측하는 식으로 사용할 수 있습니다.

Q. '항상' 액션 카드를 사용하는 순간에 순양함이 활성화 성계에 이미 있는 상태여야 하나요?

A. 네. 이미 순양함이 있는 성계를 활성화하는 순간에만 해당 카드를 사용할 수 있습니다.

Q. 활성화 성계로 이동하는 함선이 없는 경우나, 활성화 플레이어의 것이 아닌 함선에 대해 '시험형 전투정거장' 액션 카드를 사용할 수 있나요?

A. 아니요. '시험형 전투정거장'은 '우주포 공격'과 같은 시점에서 작용하며, 활성화 플레이어의 함선만 대상으로 할 수 있습니다. 뿐만 아니라, 함선이 실제로 활성화 성계로 이동한 경우에만 사용할 수 있습니다.

Q. 투표할 수 없는 플레이어(예: 네크로 바이러스)도 '~의 기수' 액션 카드를 사용할 수 있나요?

A. 네크로 바이러스 플레이어나 다른 효과로 인해 투표할 수 없는 플레이어도 여전히 '~의 기수' 액션 카드를 사용할 수 있습니다.

Q. 의장이 투표를 하지 않더라도, '뇌물' 액션 카드를 사용할 수 있나요?

A. 네. 비록 의장이 투표할 수 없거나 투표하지 않기로 선택하더라도, '뇌물' 액션 카드(또는 다른 '의장이 투표한 직후'의 시점을 가진 모든 효과)는 의장이 투표할 수 있던 시점 직후에 사용할 수 있습니다.

아르보렉

Q. '전쟁' 전략 카드의 부가 능력으로 아르보렉의 레타니 전사의 '생산' 능력을 사용할 수 있나요?

A. 아니요. '전쟁' 전략 카드의 부가 능력은 우주 항만의 '생산' 능력을 사용할 수 있게 해주는 것이며, 유닛의 '생산' 능력을 사용할 수 있게 해주는 것이 아닙니다. 따라서, '전쟁' 전략 카드의 부가 능력은 아르보렉이 추가 보병을 생산하는데 사용할 수 없습니다.

Q. 아르보렉의 기함(이하 '두하 메나이몬')은 성계가 활성화되는 순간에 그 성계에 있어야만 기함의 능력을 처리할 수 있나요?

A. 네. '두하 메나이몬'이 있는 성계를 활성화했을 때만, '두하 메나이몬'으로 유닛을 생산할 수 있습니다.

Q. 성계 내에서 아르보렉의 여러 '레타니 전사'의 '생산' 능력을 합쳐서 자원 1개로 보병 2개를 생산할 수 있나요?

A. 네. 생산 수치는 성계 내 유닛의 '생산' 능력을 사용할 때 합산합니다.

네크로 바이러스

Q. 네크로 바이러스가 무엇의 불씨 세력의 프로토타입 전쟁 태양 1과 같이 세력판 자체에 있는 세력 유닛에 '발레파르 동화체' 기술을 사용할 수 있나요?

A. 아니요. 세력판 자체에 있는 세력 유닛은 기술이 아니므로 '발레파르 동화체'의 대상이 될 수 없습니다.

Q. '알라스토르' 기함의 효과로 우주전에 참가하는 보병도 카드 효과나 함대 물자 등에서 함선으로 간주하나요?

A. '알라스토르'의 효과로 우주전에 참가하고 있는 보병도 카드 효과 등에서 함선으로 간주합니다. 그러나 이들 보병은 수송될 수 있는 유닛으로 간주하므로, 함대 물자 제한에는 포함하지 않습니다.

Q. '알라스토르' 기함의 효과로 우주전에 참가한 보병은 '알라스토르' 기함이 파괴되면 우주전 참가를 멈추나요?

A. 아니요. '알라스토르'의 효과로 우주전에 참가한 보병은 '알라스토르'가 파괴되더라도 해당 전투가 종료될 때까지 계속해서 우주전에 참가한 상태로 남습니다.

Q. 네크로 바이러스는 동일한 종류의 기본 유닛 향상 기술과 세력 전용 유닛 향상 기술을 모두 가질 수 있나요?

A. 네. 세력 전용 유닛 향상 기술만 적용되지만, '발레파르 동화체'에 의해 복사되고 있던 세력 향상 기술을 잃으면 이전에 비활성 상태였던 기본 유닛 향상 기술로 되돌아옵니다.

Q. 네크로 바이러스가 '드레드노트 II'와 '우주 삼단노선 II'와 같이 동일한 종류의 유닛에 대한 향상 기술을 여러 개 보유하고 있다면, 이들 각각이 '무기 개발'이나 '전쟁의 혁신' 목적 달성에 그 수량만큼의 기술을 보유한 것으로 간주하나요?

A. 아니요. 1개의 유닛에 대한 향상 기술이 여러 개 있더라도, 유닛 향상 기술 1개만 보유한 것으로 간주합니다.

Q. '알라스토르' 기함의 효과를 통해 우주전에 참가하는 보병도 '돌격포' 기술을 사용하는데 필요한 함선 수에 포함되나요?

A. 네. '돌격포' 기술을 사용하기 위해 이런 식으로 보병을 동원할 수도 있습니다.

Q. 위누의 '살라이 사이 코리안' 기함이 주사위를 굴릴 때 네크로 바이러스의 '알라스토르' 기함으로 인해 참가하는 보병도 함선의 개수에 포함하나요?

A. 네, '살라이 사이 코리안'은 전투에 참여한 보병 1개당 주사위 1개를 추가로 굴릴 수 있습니다.

하칸 에미리트

Q. 하칸 플레이어가 이웃이 아닌 플레이어와 거래를 하기 위해선 먼저 협상을 시작해야 하나요?

A. 활성 플레이어가 거래에 관여하는 한, 어느쪽 플레이어건 먼저 협상을 시작할 수 있습니다.

익스차 왕국

Q. 익스차 왕국은 '평화 협정' 세력 능력을 자신이 점령한 행성과 같은 성계에 있는 다른 행성을 대상으로 사용할 수 있나요?

A. 네. 같은 성계에 있는 행성은 서로 인접한 것으로 취급됩니다.

크레우스의 유령

Q. 크레우스의 유령이 '웜홀 생성기'를 연구하지 않은 경우에도 크레우스의 조약을 사용할 수 있나요?

A. 네. '웜홀 생성기' 기술을 연구 여부와 상관없이 크레우스의 조약을 사용할 수 있습니다.

Q. '광파 전향장치' 기술을 사용하여 크레우스의 유령의 기함 '힐 콜리시'가 만든 웜홀을 통과할 수 있나요?

A. 네. '광파 전향장치'를 사용하면 크레우스의 유령 이외의 플레이어가 '힐 콜리시'가 있는 성계를 통과하여 크레우스의 유령의 고향 성계 또는 크레우스의 관문 성계로 함선을 이동할 수 있습니다.

Q. '힐 콜리시'가 다른 함선보다 먼저 이동해서 중력 균열 지대에 의해 증원 부대로 되돌아갔다면, 다른 함선들은 여전히 델타 웜홀을 이용해 활성 성계에 도달할 수 있나요?

A. 아니요. '힐 콜리시'가 증원부대로 되돌아가는 순간 웜홀은 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

나알루 공동체

Q. '메이트리아크' 기기함으로 나알루 공동체가 전투기만 이용해 행성을 점령할 수 있게 하나요?

A. 아니요. 나알루 전투기들은 지상전이 끝나면 우주 영역으로 돌아옵니다. 나알루 공동체의 지상군이 없을 경우, 전투는 무승부로 간주하며, 나알루는 '점령 확정' 단계에서 행성을 점령하지 못합니다.

Q. '메이트리아크' 기함을 '덱시브 활성화' 기술과 함께 사용하면 나알루 공동체는 전투기만 사용하여 행성을 점령할 수 있나요?

A. 아니요. 전투가 무승부로 끝나기 때문에 '덱시브 활성화' 능력을 사용할 수 없습니다.

Q. 나알루 공동체의 '0' 토큰이 놓여 있는 전략 카드를 다른 플레이어와 교환하거나 다른 플레이어가 가져가면, 해당 토큰도 함께 이동하나요?

A. 나알루 '0' 토큰은 나알루 또는 '예지력의 선물' 조약을 통해 토큰을 얻은 세력에 머무르며, 그 플레이어의 전략 카드에 배치됩니다.

사르 씨족

Q. 액션 단계에서 사르 씨족 플레이어의 차례가 시작할 때마다 '혼란에 빠진 추적' 세력 기술을 사용할 수 있나요?

A. 네. '혼란에 빠진 추적'은 각 액션 단계에서 차례를 수행하는 횟수만큼 사용할 수 있습니다.

Q. 사르 씨족의 '혼란에 빠진 추적' 세력 기술을 해당 플레이어가 건너뛴 차례에도 사용할 수 있나요?

A. 네, '혼란에 빠진 추적'은 플레이어가 건너뛴 차례에도 사용할 수 있습니다.

Q. 사르 씨족의 '이동식 군수공장'도 우주포의 공격 대상이 되나요? 그리고, '이동식 군수공장'에 PDS가 생성한 타격을 할당할 수 있나요?

A. 아니요. '이동식 군수공장'은 PDS 공격의 대상이 될 수 없으며, 그로 인해 생성된 타격을 할당할 수도 없습니다.

멘타크 연합체

Q. 멘타크 연합체가 전쟁 태양 기술을 보유하고 있지 않아도 세력 전용 기술인 '회수 작업'을 사용해 파괴된 전쟁 태양을 생산할 수 있나요?

A. 아니요. 전쟁 태양 기술이 없으면, 멘타크 연합체는 '회수 작업'을 사용하여 전쟁 태양을 생산할 수 없습니다.

Q. 멘타크 연합체로 상대의 기함을 파괴한 후, '회수 작업' 세력 전용 기술을 사용해 기함을 만들 수 있나요?

A. 네. 기술적으로 서로 다른 모양이긴 하지만, 기함이라는 유닛 종류를 공유하므로 가능합니다.

Q. 멘타크 연합체는 네크로 바이러스의 '알라스토르' 기함으로 인해 함선처럼 간주된 네크로 바이러스의 보병을 파괴한 전투 직후, 세력 전용 기술인 '회수 작업'을 사용해 보병을 생산할 수 있나요?

A. 아니요. 전투가 끝나면 보병은 함선으로 간주하지 않습니다.

Q. 멘타크 연합체는 '라작스 관문 개방' 세력 기술이나 '양자 얽힘' 세력 기술로 인해 다른 세력과 이웃해 있을 때에도 무역품을 훔치는 '약탈' 세력 능력을 이용할 수 있나요?

A. 네. '양자 얽힘'이 크레우스의 시점에서만 유효하더라도 능력의 결과로 이웃인 상태가 되기 때문에, 멘타크 연합체는 이런 상황에서 '약탈'을 사용할 수 있습니다.

Q. 멘타크 연합체는 다른 요건이 충족된다면 사르 씨족이 '폐품 수집' 세력 능력으로 무역품을 얻을 때에도 '약탈' 능력을 사용할 수 있나요?

A. 네. 멘타크 연합체는 사르 씨족이 행성을 점령해 '폐품 수집' 세력 능력을 쓸 때, '약탈'의 조건을 충족할 경우 '약탈' 세력 능력을 사용할 수 있습니다.

