

온마스

무인 탐사차 임무의 성공에 힘입어, 국제 연합(UN)은 화성 탐사 사업부(DOME)를 창설했습니다. 2037년, 최초의 개척자가 화성에 첫발을 내디뎠습니다. 화성에 베이스 캠프를 건설한 이래 수십 년이 지난 지금, 민간 탐사 사업체들이 자급자족할 수 있는 정착지 조성 활동에 착수했습니다.

당신은 이 민간 사업체 중 한 곳의 수석 우주비행사로서, DOME의 임무와 자신이 속한 사업체의 독자적인 임무를 동시에 수행하면서, 화성에서 가장 거대하고 진보한 정착지의 선구자가 되기를 희망합니다.

초기에는 지구에서 전달받는 보급품에 의존하면서, 화성 궤도를 도는 우주정거장과 행성 표면을 자주 왕복해야 합니다. 점차 정착지가 확장되면서 광산, 발전소, 물 추출기, 온실, 산소 응축기, 거주지와 같은 시설들을 건설해야 할 것입니다. 지구로부터 독립하여 자급자족하는 정착지를 건설하기 위해서는 생존에 필수적인 물, 대기, 전력, 식량과 관련된 시설을 균형있게 발전시켜야 합니다.

인류 최대의 도전에 참여할 준비가 되셨습니까?



목차

게임 개요	2	정착지 주요 액션	12	임무	19
게임 구성물	3	중앙 관제소	12	개인 목표	19
게임 준비	4	로봇	12		
플레이어 준비	6	탐사차	12	왕복선 단계	19
광물	7	건물 건설	13	정착지로 전이하기	20
중요한 용어	7	발전 구역	13	궤도로 전이하기	20
게임 진행	8	LSS 건물	13		
		퇴거 규칙	13	게임 종료	21
개척 단계	8	기술을 이용한 건물 건설	14	솔로 게임	22
게임보드 액션	8	광산	15	2인 게임	24
청록색 이주민	8	생명 유지 체계 (LSS)	15	최초 이주민 변형 규칙	24
수정	8	정착지 등급 갱신	16	우주 변종 변형 규칙	24
빨간색 이주민	9	건물 개선	16		
		수송선 맞이하기	17	만든 사람들	24
궤도 정거장 주요 액션	9	과학자 고용 또는 지구 계약 체결	17		
포드 착륙	9	지구 계약	17		
설계도 입수	10				
새로운 기술 습득	10	화성 수정	18		
연구개발 (R&D)	11	경영 액션	18		
기술 타일 이용	11	이주민으로 기술 강화하기	18		
재보급	11	과학자와 고급 건물	18		

게임 개요

<온 마스>는 여러 라운드로 진행되며, 각 라운드는 **개척 단계**와 **왕복선 단계**의 두 단계로 이루어 집니다.

개척 단계 동안, 각 플레이어는 차례를 진행하면서 각자 선택한 액션을 수행합니다. 수행할 수 있는 액션은 자신이 위치한 방면에 따라 달라집니다. 플레이어가 궤도를 선회 중인 우주정거장에 있다면, 설계도를 입수하거나, 기술을 습득하고 개발할 수 있으며, 창고에 쌓인 보급품을 가져갈 수 있습니다. 플레이어가 행성 표면의 정착지에 있다면, 자신의 로봇으로 건물을 건설하고, 입수한 설계도로 건물을 개선하며, 과학자를 고용하거나 새 계약을 체결하고, 수송선을 맞이하며, 자신의 탐사차로 행성 표면을 탐사할 수 있습니다.

왕복선 단계에는, 궤도를 선회 중인 우주정거장과 정착지 사이를 전이할 수 있습니다.

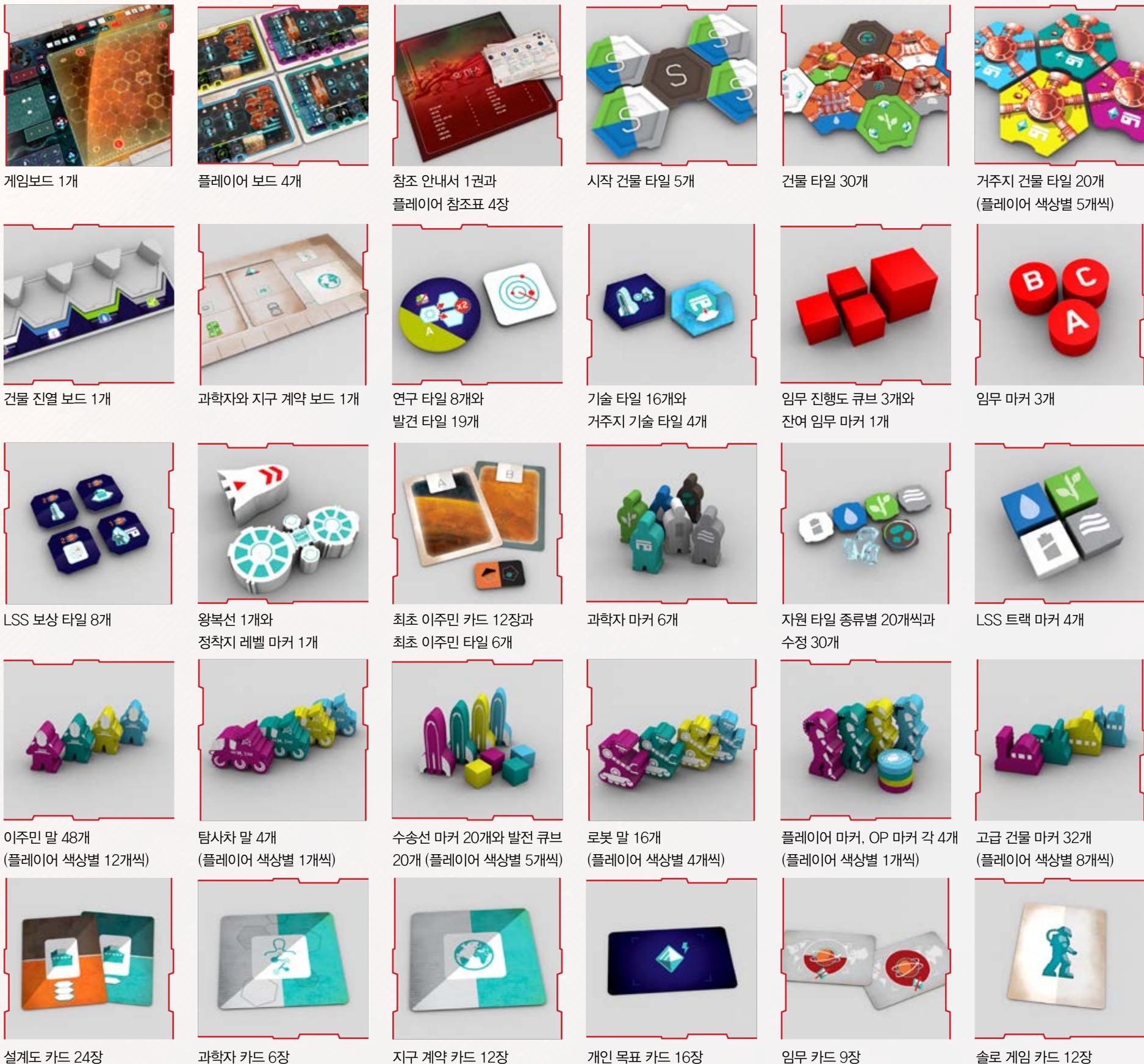
<온 마스>의 모든 건물은 상호의존적이며 몇몇은 정착지가 성장하는 과정에서 빠질 수 없습니다. 이주민이 생활하는 거주지를 건설하기 위해서는 산소가 필요하고, 산소를 생성하기 위해서는 식물이 필요하고, 식물이 자라기 위해선 물이, 얼음에서 물을 추출하기 위해선 전력이, 전력을 생성하기 위해선 광물이 필요하며, 광물을 얻기 위해선 이주민이 필요합니다.

이들 자원을 공급하기 위해서는 정착지의 능력을 향상시켜야 합니다. 또한 정착지가 성장하면서, 화성의 척박한 환경에서도 이주민이 살아남을 수 있도록 더 많은 거주지가 필요해집니다.

게임을 진행하는 동안, 플레이어들은 임무를 완수하기 위해 노력을 기울여야 합니다. 총 세 가지 임무가 완료되면, 게임은 종료됩니다.

게임에서 승리하기 위해, 플레이어들은 화성 최초의 정착지 발전에 최대한 기여해야 합니다. 이 기여도는 게임 중 얻게 되는 기회 점수(OP)로 나타냅니다. 게임 종료 시 OP를 가장 많이 보유한 플레이어가 게임에서 승리합니다.

게임 구성물



자원과 수정을 제외한 모든 게임 구성물은 정해진 수량만큼만 사용합니다.
게임 중에 자원과 수정이 바닥났다면, 다른 물건으로 대체해 사용하세요.

기타 구성물: 본 규칙서 1권, 보관함(상자 및 트레이)
※ 구성물을 잃어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.

게임 준비

테이블 중앙에 게임보드를 놓습니다. 이 보드는 2개 영역으로 나누어져 있습니다. 보드의 왼쪽 방면은 [궤도]를 선호 중인 화성 우주정거장을 나타냅니다. 보드의 나머지 부분은 행성 표면의 [정착지]를 나타냅니다.



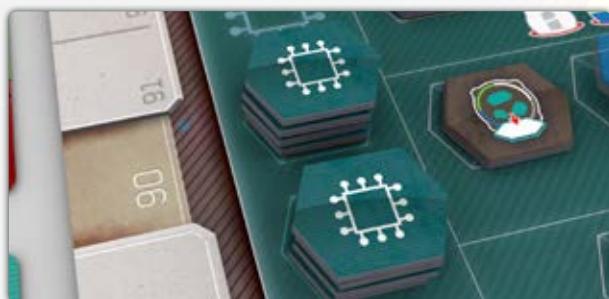
궤도 방면

- 발견 타일을 섞어 뒷면으로 더미를 만들고 게임보드 옆에 놓습니다. 맨 위 타일 2개를 앞면으로 뒤집어 탐사 칸에 놓습니다.
- 전력, 물, 식물, 산소와 수정을 해당하는 창고 칸에 1개씩, 종류별로 3개씩 놓습니다.

참고: 2인 게임에서는 각각 2개씩만 놓습니다.

- 기술 타일들을 가져와 거주지가 그려진 타일(플레이어 색상별 1개씩)을 한쪽으로 따로 빼둡니다. 나머지 타일들은 뒷면의 색상에 따라 2개 세트로 나눕니다. 한 세트는 섞어 기술 구획의 각 칸에 무작위로 앞면으로 놓습니다. 거주지를 제외한 남은 8개 타일을 섞어 기술 구획 옆에 2개 더미가 되도록 뒷면으로 놓습니다.

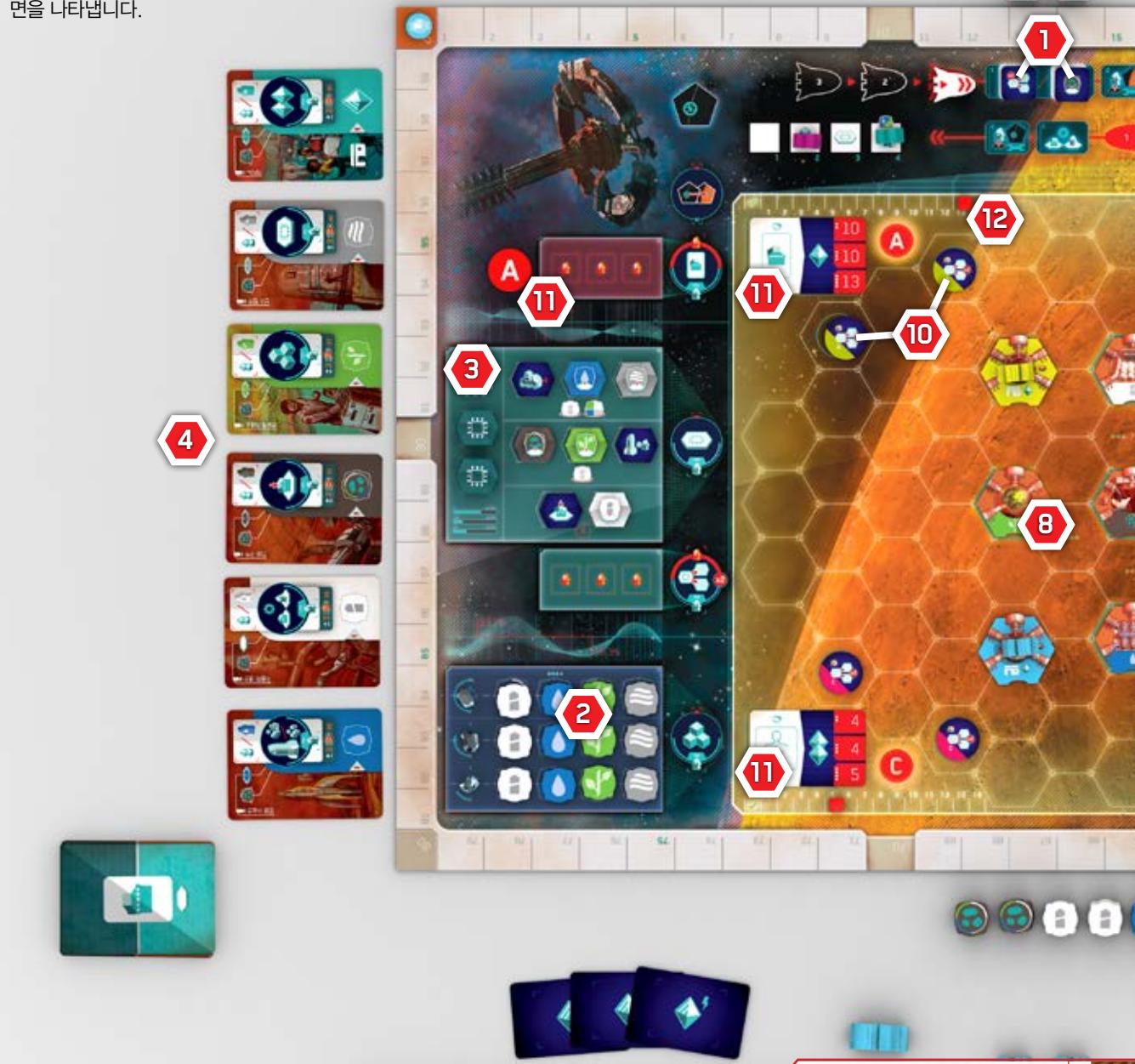
참고: 2인 게임에서는 오직 한 세트의 타일들만 사용합니다. 두 번째 세트는 게임에서 제거합니다.



- 설계도 카드를 뒷면에 따라 2개의 더미(1레벨, 3레벨)로 나눕니다. 각각의 더미를 뒷면으로 따로 섞은 다음, 3레벨 카드를 아래에 놓고, 1레벨 카드를 그 위에 얹어 하나의 더미로 만듭니다. 더미를 게임보드와 가까운 곳에 놓아두고, 더미의 맨 위에서 카드 6장을 가져와 보드 가장자리를 따라 앞면으로 놓습니다. 이곳을 설계도 진열 공간이라고 부릅니다.

4인 게임 준비

게임보드는 궤도를 도는 위성에서 정착 상황을 실시간으로 촬영하는 컴퓨터 화면을 나타냅니다.



정착지 방면

- 과학자와 지구 계약 보드를 게임보드 옆에 놓습니다. 이 보드에 마련된 칸의 왼쪽에서 오른쪽으로, 과학자 카드 6장을 지질학자, 연구개발 기술자, 수문학자, 생화학자, 지구화학자, 정보처리 기술자 순서에 따라 놓습니다. 과학자 카드는 각 칸의 상단에 표시된 수정이 가려지게 놓아, 칸 아래에 표시된 비용이 보이도록 합니다. 그런 다음, 과학자 마커를 모두 가져와 일치하는 카드 위에 놓습니다.



- 지구 계약 카드 덱을 만든 뒤, 과학자와 지구 계약 보드 위에 뒷면으로 놓습니다. 이 덱은 섞을 필요가 없습니다.



7. 뒷면에 S 표시가 있는 시작 광산을 가져와 게임보드 중앙에 표시된 칸에 놓습니다.
8. 뒷면에 S 표시가 있는 남은 시작 건물들을 가져와 게임 준비 그림과 같이 게임보드에 표시된 칸에 무작위로 놓습니다. 이때, 건물들이 모두 같은 방향으로 놓였는지 확인합니다(아이콘이 모두 보드 아래쪽을 향해야 합니다).

참고: 거주지는 플레이어 준비 단계에서 놓입니다.

9. 건물 진열 보드를 과학자 카드들과 가까운 곳에 놓습니다. 남은 건물을 종류별로 나누어 각각의 더미를 만듭니다. 각 더미를 각각 따로 섞어 건물 그림이 아래로 향하게 하여 종류별로 알맞은 칸에 놓습니다.
10. 연구 타일들을 가져와 종류별(색상과 글자)로 나눕니다. 지도에 표시된 칸에 연구 타일을 놓습니다(같은 종류의 타일 두 개를 지도의 같은 모서리에 함께 놓습니다).

11. 임무 카드를 모두 가져와 뒷면에 따라 장기 임무와 단기 임무 두 개 더미로 나눕니다. 더미를 따로 섞은 다음, 임무 3장(짧은 게임 진행 시: 단기 임무 2장, 장기 임무 1장 / 긴 게임 진행 시: 단기 임무 1장, 장기 임무 2장)을 무작위로 선택합니다.

정해진 임무 카드를 게임보드의 표시된 칸에 앞면으로 놓습니다. 임무마다, 해당 칸에 표시된 임무 마커를 가져와 각 임무 카드와 관련된 액션 근처에 놓습니다.

참고: 처음 게임을 진행할 경우, [최초 이주민 변형 규칙\(24쪽 확인\)](#)의 사용을 추천합니다.



짧은 게임에 선택된 임무 카드. 단기 임무 2장과 장기 임무 1장.

12. 임무 카드마다, 임무 카드 근처의 트랙 위에 임무 진행도 큐브를 놓되, 게임에 참여한 인원수에 따라 알맞은 칸에 놓습니다.



13. 잔여 임무 마커는 임무 트랙에서 3이 표시된 칸에 놓습니다.

14. 모든 수정과 자원을 게임보드 옆에 놓아 공동 공급처를 만듭니다.

생명 유지 체계 (LSS)

15. 정착지 레벨 마커를 두 번째 행(가로줄) 맨 왼쪽에 놓습니다.
16. LSS 트랙 마커들을 각각 맨 아래 행의 알맞은 칸에 놓습니다.
17. LSS 보상 타일들을 섞어 무작위로 4개를 뽑아 맨 위 칸에 앞면으로 놓습니다. 남은 타일들은 게임 상자로 되돌려 놓고, 이번 게임에서 사용하지 않습니다.



플레이어 보드

플레이어 보드는 각 플레이어에게 할당된 주요 거주지의 상태를 나타내며, 서로 다른 여려 구역으로 나뉩니다.



A. 저장고

자신의 자원은 이곳에 저장됩니다. 게임에는 광물, 전력, 물, 식물, 산소까지 총 5가지 자원이 존재합니다. 자신의 플레이어 보드에 저장할 수 있는 각 자원의 개수는 지도에 놓인 자신의 거주지 타일 개수에 1을 더한 개수와 같습니다. 예를 들어 게임보드에 자신의 거주지가 1개 있다면, 각 자원을 최대 2개씩 저장할 수 있습니다. 자신의 보드에 보이는 자원의 순서는 매우 중요합니다. 화살표 왼쪽에 있는 자원은 화살표 오른쪽 자원과 관련된 건물을 건설하기 위해 필요합니다. 예를 들어, 전력을 사용해 물 추출기를 건설하고, 물을 사용해 온실을 건설한다는 식으로 연계됩니다.



B. 연구소

이 구역은 자신이 입수한 기술들을 놓고, 개발하는 곳입니다.



C. 생활 구역

자신의 이주민들은 이 구역으로 옵니다. 게임 시작 시, 이주민 4개를 놓을 수 있는 칸이 있으며, 이 중 3칸이 차 있습니다. 자신이 건설하는 추가 거주지마다 이주민을 놓는 칸이 2개씩 늘어납니다.



D. 작업 구역

자신이 수행하는 액션을 강화하기 위해 이주민을 이 구역으로 보낼 수 있습니다. 작업 구역에 놓을 수 있는 이주민의 개수에는 제한이 없습니다.



E. 보급소

이곳에는 수정을 저장할 수 있는 칸이 8개 있습니다. 하지만 게임 시작 시, 자신의 수송선이 5개 칸을 차지하고 있기 때문에 오직 3칸만 사용할 수 있습니다.



F. 격납고

게임 진행 중, 자신의 개인 수송선은 보급소에서 이 구역으로 옮겨집니다.



플레이어 준비

각 플레이어는 색상을 선택하고 다음과 같이 가져옵니다.

1. 플레이어 보드 1개.
2. 플레이어 마커 1개.
3. OP 마커 1개를 OP 트랙의 0이 표시된 칸에 놓습니다.
4. 5종류의 자원을 1개씩 가져와 자기 저장고의 알맞은 칸에 농습니다 (A).
5. 수정 1개를 보급소에 놓습니다 (E).
6. 거주지 기술 타일(이전에 한쪽으로 빼둔) 1개를 자신의 연구소 두 번째 열(세로줄) 가운데 칸에 놓습니다 (B).
7. 수송선 5개를 보급소의 위쪽 다섯 칸에 놓습니다.
8. 거주지 건물 5개 중 4개는 자신의 플레이어 보드 오른쪽의 정된 곳에 놓고, 뒷면에 S 표시가 있는 1개는 게임 참여 인원에 따라 정해진 거주지 시작 위치 중 한 곳에 건물면이 보이게 놓습니다(오른쪽 그림과 같이 게임보드에 표시된 헥스에 놓습니다). 편의를 위해 거주지는 각 플레이어에게 가장 가까운 위치에 놓습니다.
9. 로봇 4개 중 3개는 자신의 플레이어 보드 옆에 놓고, 1개는 게임보드에 놓인 자신의 거주지 위에 놓습니다.
10. 고급 건물 마커 8개를 자신의 플레이어 보드 옆에 놓습니다.
11. 이주민 12개 중 3개는 생활 구역에 놓고, 남은 9개는 플레이어 보드 옆에 놓습니다.
12. 탐사차 1개는 플레이어 보드 옆에 놓습니다.

13. 발전 큐브 5개를 각각의 자원 아래에 1개씩 놓습니다.

14. 개인 목표 카드를 섞어 각 플레이어에게 3장씩 뒷면으로 나눠 줍니다. 플레이어들은 자신의 카드를 확인해야 하지만 다른 플레이어들에게는 공개하지 않습니다. 남은 카드들은 게임 상자로 되돌려 놓습니다.



2인 게임

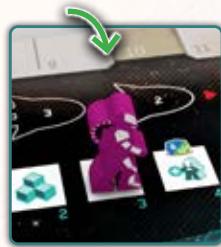


3인 게임



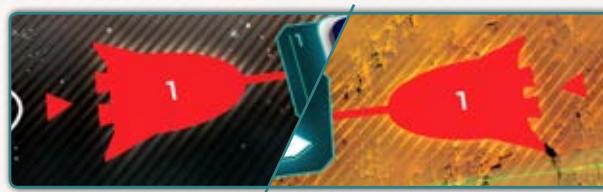
4인 게임

영화 “마션”을 가장 많이 본 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다.



시작 플레이어부터 시작해 시계방향 순서대로, 각 플레이어는 자신의 플레이어 마커를 비어 있는 순번 칸(1~8) 하나에 놓은 후, 해당 칸의 혜택을 즉시 받을 수 있습니다(참조 안내서 2쪽 확인).

플레이어 마커를 순번 칸 중 가장 높은 숫자에 놓은 플레이어는 정착지 또는 궤도 방면의 빨간색 전이 칸(숫자 1로 표시) 중 한 곳을 선택하여 왕복선을 배치합니다.



게임 시작 시 왕복선을 배치할 수 있는 곳.



광물

광물은 화성 표면에서 수요가 매우 많은 자원입니다. 광물은 다양한 곳에서 사용되며, 또한 다른 아무 자원을 대신해 사용할 수 있습니다(수정은 자원이 아닙니다). 예외적으로, 지구 계약을 완료하는 경우에는 이 규칙이 적용되지 않습니다(참조 안내서 3쪽 확인).

중요한 용어

• 게임을 진행하는 동안, 언제든 무언가를 **얻으면** 공동 공급처에서 가져옵니다. 구체적인 지시가 있거나, 창고 아이콘이 그려진 경우에만 게임보드의 창고에서 가져옵니다.



- 자원은 자신의 **저장고**에 즉시 놓습니다(자신의 제한 개수까지).

- 이주민은 자신의 **생활 구역**에 놓습니다(빈칸이 있는 경우). 생활 구역에는 이주민을 4개까지 놓을 수 있으며, 자신이 건설한 추가 거주지마다 수용량이 2칸씩 늘어납니다. 생활 구역에 이주민을 놓아야 하는데 칸이 모자라 놓을 수 없는 이주민은 대신 플레이어 보드 옆으로 되돌립니다.

- **얻은 수정**은 모두 보급소 아래에 마련된 칸에 놓습니다. 차례를 진행하면서 얻은 수정은 그 차례에 소비할 수 없습니다. 자신의 다음 차례를 시작할 때, 얻은 수정을 자신의 보급소로 모두 이동시킵니다. 보급소에 칸이 모자라 놓을 수 없는 수정은 공동 공급처로 되돌립니다.

• 어떤 것에도 비용(자원 또는 수정)을 **지불**해야 하는 경우, 그 비용을 자신의 플레이어 보드에서 공동 공급처로 옮겨 놓습니다.

• 서로 연결된 같은 종류의 건물 그룹을 **단지**라고 합니다. 단지에 포함된 건물의 개수는 단지의 규모를 나타냅니다. 같은 종류의 건물과 연결되지 않은 단일 건물은 단지가 아닙니다.

• 어떤 것이든 **순번**대로 수행한다면, 순번 칸에 놓인 플레이어 마커의 순서를 따른다는 뜻이며, 1번부터 시작해 8번에서 마칩니다.

• **빈 헥스**는 게임보드 내에서 안에 아무것도 없는 육각형 칸을 지칭 합니다.



빈 헥스.

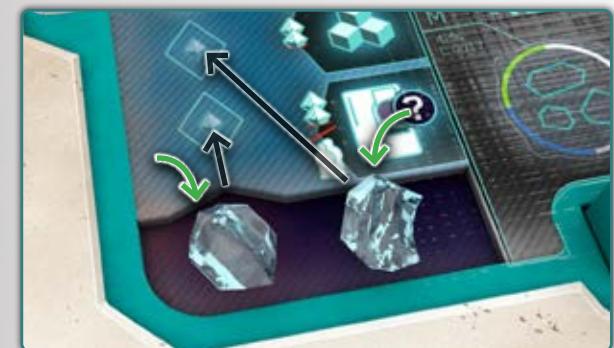
• 어떤 플레이어든 차례를 종료할 때, 어떤 헥스 위에도 1개를 초과하는 말이 존재할 수 없습니다(말에는 로봇, 탐사차, 이주민 또는 고급 건물 마커가 포함됩니다).

왕복선 배치 예시:



파란색은 왕복선을 궤도 방면에 놓고 게임을 시작하기로 결정했습니다.

수정 얻기



얻은 수정들은 먼저 자신의 보급소 아래에 놓이고 자신의 차례를 시작할 때 비로소 보급소로 옮겨집니다.

온실 단지



참고: 발전소는 독립된 건물이기 때문에, 단지가 아닙니다.

게임 진행

각 라운드는 2단계로 나뉩니다.

개척 단계:

순번에 따라, 각 플레이어는 자신의 차례에 주요 액션을 1번 수행하며, 원한다면 경영 액션을 1번 수행할 수 있습니다.

왕복선 단계:

왕복선으로 궤도와 정착지 사이를 전이하거나, 또는 전이 지점을 향해 이동합니다.

차례 진행 순서:

아래 그림에서, 차례 순서는 다음과 같습니다. **보라색**, **녹색**, **노란색**, **파란색**.



개척 단계

이 단계에서 모든 플레이어는 차례를 한 번씩 진행합니다. 차례 순서는 순번 칸에 놓인 플레이어 마커 순서에 따라 결정되며, **궤도 방면**에 있는 맨 왼쪽 칸(1)에서부터 오른쪽으로 진행해 **정착지 방면**에 있는 맨 오른쪽 칸(8)에서 마칩니다.

자신의 차례에는 반드시 **주요 액션** 중 하나를 수행해야 합니다. 또한, 주요 액션을 수행하기 전이나 후에 **경영 액션** 하나를 수행할 수도 있습니다. 경영 액션은 18쪽에 설명되어 있습니다.

만약 어떤 **임무 카드**에든 기여했다면, 해당 카드에 그려진 내용에 따라 수정 1개나 2개를 얻습니다. 임무 카드에 대한 규칙은 19쪽에서 자세히 확인할 수 있습니다.

자신의 차례를 완료하면, 자신의 플레이어 마커를 놓혀놓아 차례가 종료되었음을 표시합니다. 그런 뒤, 다음 플레이어가 차례를 진행합니다.

게임보드 액션

게임보드에는 플레이어들이 수행할 수 있는 다양한 주요 액션이 존재합니다. 만약 자신의 플레이어 마커가 보드의 궤도 방면에 놓여 있다면, 궤도 정거장 액션만 수행할 수 있습니다.

마찬가지로, 자신의 플레이어 마커가 게임보드의 정착지 방면에 놓여있다면, 오직 정착지 액션만 수행할 수 있습니다.

일부 액션에는 **빨간색** 이주민 아이콘 그리고/또는 **청록색** 이주민 아이콘 그리고/또는 수정이 표시되어 있습니다.



청록색 이주민:

이 아이콘은 일부 액션 아이콘 아래에 표시되어 있으며, 한 개 이상의 이주민을 자신의 작업 구역으로 이동시켜 해당 액션을 강화할 수 있다는 것을 나타냅니다. 자신의 작업 구역에 놓인 모든 이주민은 라운드의 종료 시점에 자신이 전이하는 경우 모두 생활 구역으로 되돌아갑니다. 액션 강화에 대한 세부 사항은 개별 액션 설명에서 확인할 수 있습니다.



수정:

만약 이 아이콘이 액션 아래에 표시되어 있다면, 수정을 소비해 해당 액션을 강화할 수 있다는 의미입니다. 액션 강화에 대한 세부 사항은 개별 액션 설명에서 확인할 수 있습니다.

청록색 이주민 활용 예시:

파란색은 재보급 액션을 수행해 물 1개 얻기를 선택합니다. 그런 뒤 생활 구역에 있는 이주민 2개를 자신의 작업 구역으로 이동시켜 액션을 강화하고, 물 1개와 수정 1개를 더 가져옵니다.





빨간색 이주민:

이 아이콘은 일부 액션 아이콘 상단에서 확인 할 수 있으며, 해당 액션을 수행하기 위해서는 자신의 생활 구역에 놓인 이주민 한 개를 반드시 이 액션 칸 한 곳에 놓아야 한다는 것을 나타냅니다.

만약 현재 이 액션의 액션 칸에 다른 플레이어의 이주민이 놓여 있지 않다면, 액션을 수행하기 위한 추가 비용은 없습니다. 그렇지 않은 경우, 이미 그곳에 놓여 있는 다른 플레이어의 이주민 색상 하나당 반드시 수정 1개를 지불하거나 또는 생활 구역에 있는 이주민 한 개를 작업 구역으로 이동시켜야 합니다. 색상이 같은 이주민의 개수는 상관없으며, 오직 놓여 있는 색상의 숫자만 됩니다. 만약 서로 다른 색상의 이주민이 두 개 이상 놓여 있다면, 수정과 이주민을 원하는 대로 조합해 추가 비용을 지불할 수 있습니다.

2인 게임: 이미 액션 칸에 놓인 각각의 이주민(자신과 상대방 모두)마다 수정/이주민 1개를 추가 비용으로 지불합니다.

이 아이콘이 표시되지 않은 액션은 이주민을 놓지 않고 수행할 수 있다는 것을 의미합니다. 그 경우, 단순히 액션을 수행하겠다고 선언한 뒤 해결합니다.

액션 칸 배치 예시:



보라색은 자신의 차례에 **설계도 입수** 액션을 수행하려 합니다. 현재 2개 액션 칸에 이주민이 놓여있으며(**파란색** 1개와 **노란색** 1개), 그로 인해 **보라색**은 생활 구역의 이주민 한 개를 작업 구역으로 이동시키거나, 수정 1개를 소비하는 것을 반드시 총 2번 지불해야 합니다. 따라서 수정 1개를 지불하고 이주민 1개를 자신의 작업 구역으로 이동시켜 추가 비용을 지불하기로 결정합니다. 물론 수정 2개를 지불하거나, 이주민 2개를 자신의 작업 구역으로 이동시킬 수도 있습니다.

특정한 액션을 수행하기 전, 그 액션의 모든 액션 칸에 이주민이 놓여있다면, 해당 액션 칸에 가장 많은 이주민을 놓은 모든 플레이어의 이주민을 전부 제거합니다(자신의 이주민이 해당될 수도 있음). 이렇게 제거한 이주민은 각 플레이어의 작업 구역에 놓습니다. 그런 뒤 아직 그곳에 남아있는 이주민에 대해 추가비용을 지불합니다.



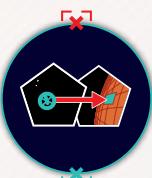
파란색은 자신의 차례에 **건물 건설** 액션을 수행하려 합니다. 현재 모든 액션 칸에 이주민이 놓여 있으며(**파란색** 1개, **보라색** 1개, **노란색** 1개), 이주민 셋 모두가 가장 많은 이주민에 해당하므로 모든 이주민을 각 플레이어의 작업 구역으로 되돌려 놓습니다. 이제 액션 칸에 놓인 이주민이 하나도 없기 때문에, **파란색**은 액션을 수행하기 위해 지불할 추가 비용이 없습니다.



녹색은 자신의 차례에 **건물 개선** 액션을 수행하려 합니다. 현재 모든 액션 칸에 이주민이 놓여 있으므로(**보라색** 2개와 **녹색** 1개), 가장 많은 이주민을 놓은 **보라색** 이주민을 해당 플레이어의 작업 구역으로 되돌려 놓습니다. 이제 **녹색** 이주민만 놓여있기 때문에 액션을 수행하기 위해 지불할 추가 비용이 없습니다.



궤도 정거장 주요 액션



포드 착륙:

포드를 이용한 착륙은 느리며 고통스럽고 큰 비용이 드는 데다 고독하지만, 경우에 따라서는 최선의 선택이 되기도 합니다. 필요하다면 위험을 무릅쓰고 감행해 보세요!

이 액션으로 당신은 정착지로 전이할 수 있습니다. 20쪽에 설명된 왕복선 단계의 규칙을 따르되 1번 절차(발견 타일 배치하기)는 생략합니다. 정착지 방면에 있는 순번 칸을 선택한 후, 자신의 플레

이어 마커를 눌러 놓아 이번 라운드의 자기 차례가 끝났음을 표시합니다. 만약 이번 라운드에 왕복선이 화성에서 궤도로 전이한다면, 자신도 보통의 경우처럼 왕복선을 타고 전이할 수 있습니다.

참고: 이 액션은 처음에는 이상해 보일 수 있지만, 몇 라운드를 진행하고 나면 이 액션을 사용하는 이유가 명확해질 것입니다.

설계도 입수 예시:

노란색은 설계도를 원합니다. 이미 **보라색** 이주민이 놓여있기 때문에, 추가 비용으로 수정 1개를 지불하거나 생활 구역에 있는 이주민 한 개를 작업 구역으로 이동시켜야 합니다.

따라서 이주민을 이동시키기로 합니다.



설계도 진열 공간에서 금속 매장총 설계도를 가져온 다음, 그 위에 자신의 고급 건물 마커를 올려놓습니다.



이 액션은 강화할 수 있기 때문에, 남은 이주민을 작업 구역으로 이동시켜, 설계도를 추가로 입수할 수도 있습니다.

새로운 기술 습득 예시:



보라색은 새로운 기술을 습득하려 합니다. 기술 구획의 가운데 가로줄에 있는 물 기술을 선택하고, 전력 1개를 지불합니다. 그리고 가져온 기술을 자신의 연구소 첫 번째 열 아래쪽 칸에 놓고 해당 칸의 혜택(수정 1개)을 얻습니다.



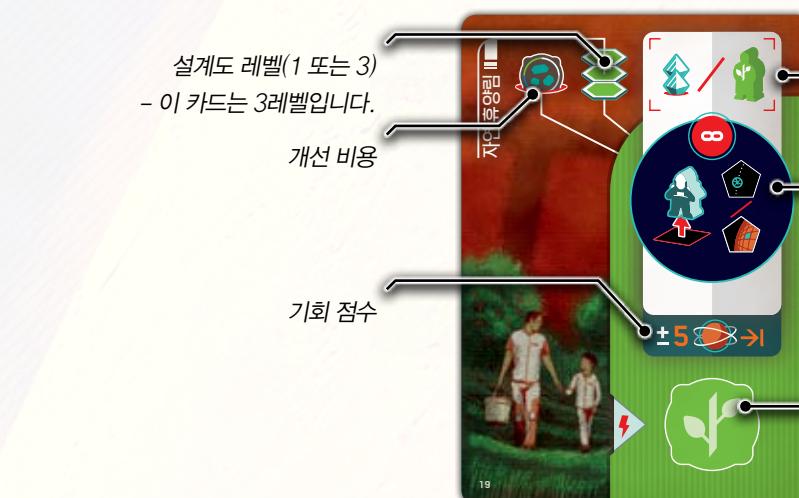
설계도 입수:

건물을 개선해 효율성을 제고할 수 있도록 지구에서 설계도를 보냅니다. 정착지의 규모가 커지고 더 많은 자금 운용이 가능해지면 더 많은 설계도를 입수할 수 있습니다.

이 액션으로 설계도 진열 공간에 놓인 설계도 1장을 가져올 수 있습니다. 설계도는 건물 개선에 필요하며(16쪽 확인), 개선된 건물은 새로운 경영 액션을 제공합니다. 가져온 카드는 자신의 플레이어 보드 옆에 앞면으로 놓고, 카드의 오른쪽 하단에 표시된 자원이나 수정을 얻습니다. 마지막으로, 사용하지 않은 자신의 고급 건물 마커 하나를 가져온 카드 위에 놓습니다. 만약 남아있는 고급 건물 마커가 없다면 설계도를 가져올 수 없습니다. 가져온 카드를 대체할 카드를 뽑지 않습니다.

참고: 카드 위에 고급 건물 마커가 놓여 있는 동안에는 카드에 표시된 경영 액션을 사용할 수 없습니다. 고급 건물 마커는 설계도를 사용해 건물을 개선하면 치워집니다.

강화 액션: 이 액션을 수행할 때 자신의 작업 구역으로 이주민을 원하는 만큼 이동시키고, 이렇게 이동시킨 이주민 1개당 설계도 1장을 앞서 설명한 규칙에 따라 추가로 가져올 수 있습니다.



경영 액션 사용 시 비용

경영 액션

이 카드를 가져올 때 얻는 것.

또한, 이 설계도로 개선할 수 있는 건물의 종류를 나타냅니다.



새로운 기술 습득:

기술 타일로 관련 액션을 향상시킬 수 있습니다. 기술은 개발될수록 더욱 강력해집니다. 또한, 기술 타일로 게임 종료 시 점수를 받을 수 있습니다.

기술 구획에서 기술 타일 1개를 가져와 자신의 연구소 맨 왼쪽 열의 빈칸 중 한 곳에 놓습니다. 만약 이 두 칸에 이미 타일이 놓여있다면, 이 액션은 수행할 수 없습니다.

가져오는 타일의 비용은 기술 타일이 놓인 위치에 따라 다릅니다. 기술 구획의 맨 아래 가로줄에서 타일 한 개를 가져오는 비용은 무료이고, 가운데 가로줄에서 타일 한 개를 가져오는 비용은 전력 1개이며, 맨 위 가로줄에서 타일 한 개를 가져올 때의 비용은 전력 1개와 자신이 선택한 아무 자원 1개입니다. 기술 타일은 정착지 등급이 갱신될 때 보충됩니다(16쪽 확인).

자신의 연구소에 타일을 놓은 뒤, 즉시 그 칸에 그려진 그림의 혜택을 얻을 수 있습니다. 일부 혜택에는 청록색 이주민 아이콘이 표시되어 있으며, 이는 보통의 경우처럼 이주민을 사용해 해당 액션을 강화할 수 있다는 뜻입니다. 이 그림들에 대한 설명은 참조 안내서를 확인하세요.

강화 액션: 이 액션을 수행할 때 자신의 이주민 1개를 작업 구역으로 이동시키고, 앞서 설명한 규칙에 따라 두 번째 기술 타일을 가져올 수 있습니다.

참고: 각 플레이어는 기술 타일을 종류별로 1개씩만 가질 수 있습니다.



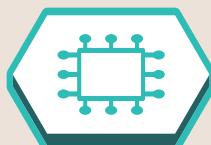
연구개발 (R&D):

모든 기술 개발은 화성의 궤도를 도는 우주정거장에서 진행됩니다. 이 기술들은 행성 표면에서 유용하게 사용됩니다.

이 액션으로 자신의 플레이어 보드에 있는 기술 타일을 오른쪽으로 이동시켜 기술을 개발할 수 있습니다. 기술 타일 1개를 두 번 개발하거나 기술 타일 2개를 각각 한 번씩 개발할 수 있습니다. 만약 기술 타일 1개를 두 번 개발할 경우, 이동 한 번씩을 구분하여 따로 처리합니다.

기술 타일을 개발하기 위해서는, 타일을 현재 위치에 인접한 오른쪽 빈칸으로 이동시키고, 이동한 칸 위쪽에 표시된 비용을 지불합니다.

만약 기술 타일이 이동한 칸에 그림이 있다면, 즉시 해당 칸의 혜택을 얻습니다(참조 안내서 확인).



기술 타일 이용:

게임 중 특정 액션을 수행하거나 혜택을 얻는 것과 같은 여러 상황에서, 어떤 플레이어든 해당 액션과 관련된 기술 타일(일치하는 아이콘)을 소유하고 있다면, 액션/혜택은 더욱 강력해질 수 있습니다. 기술 타일의 레벨이 높을수록 효과는 더욱 강력해집니다.

이렇게 기술을 이용하려 할 때, 매번 자신이나 다른 플레이어의 아무 기술 타일 하나를 이용할 수 있습니다. 동일한 기술 타일을 가진 플레이어가 여럿이라면, 어떤 기술 타일을 이용할지는 당신이 선택합니다.



재보급:

지구로부터 보급받는 자원은 부족하고, 창고의 공간은 제한적입니다. 정착지가 성장할 때마다 자원이 도착할 것입니다.

이 액션으로 창고에 있는 아무 자원 1개나 수정 1개를 가져와 자신의 저장소/보급고에 놓을 수 있습니다.

강화 액션: 이 액션을 수행할 때 자신의 작업 구역으로 이주민을 원하는 만큼 이동시키고, 이렇게 이동시킨 이주민 1개당, 수정 또는 자원 1개를 창고에서 추가로 가져올 수 있습니다.

참고: 만약 연구개발을 통해 얻은 자원이 있다면, 이어지는 다음 개발에 그 자원을 지불할 수 있습니다.

참고: 각 열의 위쪽에 표시된 숫자는 해당 열에 놓인 각 타일의 기술 레벨입니다. 게임 종료 시, 각 타일은 열 아래쪽에 표시된 OP를 제공합니다.

강화 액션: 이 액션을 수행할 때 자신의 작업 구역으로 이주민을 원하는 만큼 이동시키고, 이렇게 이동시킨 이주민 1개당 아무 기술 타일 1개를 앞서 설명한 규칙에 따라 한 번 개발할 수 있습니다. 이를 통해, 같은 타일을 여러 번 개발할 수 있으며, 주요 액션으로 개발하지 않은 타일이라도 개발할 수 있습니다.

기술 개발 예시

녹색은 이 액션을 수행하기 위해 이주민을 액션 칸에 놓습니다. 현재 이 액션 칸에는 아무 이주민도 놓여있지 않기 때문에, 액션을 수행하기 위한 추가 비용은 발생하지 않습니다. 자신에게 주어진 두 번의 개발 기회 중에서 첫 번째로는 물 기술 타일을 3레벨(비용으로 산소 1개 지불)로 개발해 광물 그림이 있는 칸으로 이동시키고 광물 1개를 얻습니다.



같은 기술을 한 번 더 개발하고 싶지만, 그 기술 타일과 인접한 오른쪽 열의 두 칸 모두에 타일이 놓여있습니다. 따라서 식물 1개와, 방금 얻은 광물 1개를 산소 대신 지불해 발전소 기술을 5레벨로 개발합니다. 이렇게 개발한 기술 타일을 설계도 그림이 있는 칸으로 이동시키고 그 칸의 혜택을 통해 1개, 또는 그 이상의 설계도를 입수합니다. 마지막으로, 보유한 자원을 지불할 수 있는 한에서, 자신의 이주민을 추가로 작업 구역으로 이동시키고 기술을 더 개발할 수 있습니다.

재보급 예시:

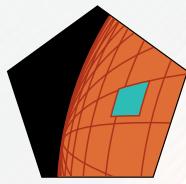
녹색은 창고에서 자원 1개 또는 수정 1개를 가져올 수 있는 재보급 액션을 선택합니다.

거기에 그치지 않고, 창고에서 보급품 2개를 추가로 얻기 위해 이주민 2개를 작업 구역으로 이동시켜 이 액션을 강화합니다.



결과적으로 가져오는 것은 수정 2개와 물 1개입니다. 해당 플레이어가 소유한 거주지가 게임보드에 1개만 있기 때문에, 현재 저장할 수 있는 자원의 제한 수량이 2개인 것에 주의해야 합니다.





정착지 주요 액션



중앙 관제소:

1997년 7월, 탐사차 소저너가 최초로 화성 착륙에 성공했습니다. 2004년 1월, 그 뒤를 이어 탐사차 스피릿과 오퍼튜니티가 화성에 착륙했습니다. 2012년에 착륙한 탐사차 큐리오시티는 지금도 임무를 수행하고 있습니다. 탐사차는 행성 표면에서 얻는 정보와 자료 대부분을 수집합니다.

이 액션으로 자신의 로봇과 탐사차를 이동시킬 수 있습니다. 로봇을 이동시킬 이동 포인트 2와 탐사차를 이동시킬 이동 포인트 2를 받습니다. 이동 포인트는 자신이 원하는 순서대로 사용할 수 있습니다. 로봇 하나를 1칸 이동시킨 뒤, 탐사차를 이동시키고, 그 후, 다시 다른 로봇(또는 방금 이동시킨 로봇)을 이동시킬 수 있습니다. 이동 포인트 1로 로봇/탐사차를 인접한 헥스로 1칸 이동시킬 수 있습니다.

이 액션을 수행하기 전, 자신의 보급소에 있는 수정을 원하는 만큼 소비하고, 소비한 수정마다 자신의 로봇이나 탐사차의 추가 이동 포인트 1씩을 얻을 수 있습니다.

참고: 로봇과 탐사차는 서로 통과할 수 있지만, 이동을 마칠 때는 고급 건물, 이주민, 다른 로봇, 다른 탐사차가 있는 헥스에 있을 수 없습니다.



로봇: 로봇은 청소부이자 건축가입니다. 로봇이 발견 타일 또는 연구 타일이 있는 헥스에서 이동을 마치면, 해당 타일은 파괴되어 게임에서 제거됩니다. 만약 로봇이 수정이 있는 헥스에서 이동을 마치면, 해당 수정을 공동 공급처로 되돌려 놓습니다.

로봇이 있는 헥스와 그 칸에 인접한 모든 헥스는 그 로봇의 건설 범위 내에 있습니다. 이 범위는 건물 건설 및 건물 개선에 관련되어 있습니다 (13쪽과 16쪽 확인).



탐사차: 탐사차는 지도를 돌아다니면서 수정이나 발견 타일, 연구 타일을 수집합니다. 수정은 수정이 놓인 헥스 위를 지나가기만 해도 수집할 수 있지만, 타일은 타일이 놓인 칸에서 이동을 마칠 때만 수집할 수 있습니다.

게임 시작 시, 탐사차를 나타내는 말은 플레이어 보드 옆에 놓아두지만, 실제로는 게임보드 중앙에 있는 시작 광산에 배치된 것으로 간주합니다. 자신이 게임에서 처음으로 탐사차를 이동시킬 때는 시작 광산에서부터 칸을 세어 움직입니다.

또한 탐사차 기술 타일을 이용해 해당 기술 타일의 레벨만큼 추가 이동 포인트를 얻을 수 있습니다.

탐사차가 지나가거나 멈춘 헥스에 있는 수정을 수집할 수 있습니다. 게임보드에서 수정을 가져와 자신의 보급소 아래쪽 공간에 놓습니다(이렇게 얻은 수정은 이번 차례에 소비할 수 없습니다).

이동을 모두 마친 뒤, 자신의 탐사차가 있는 헥스에 발견 타일이나 연구 타일이 있다면, 해당 타일을 게임보드에서 제거해 혜택을 얻을 수 있습니다. 다만 아래 조건을 충족해야 합니다.

- 당신은 반드시 해당 색상과 글자가 표시된 연구 타일을 가져간 적이 없어야 한다.
- 당신은 반드시 혜택과 관련된 비용을 지불해야 한다.
- 당신은 반드시 혜택 중 일부라도 얻을 수 있어야 한다. 만약 그럴 수 없다면, 당신의 탐사차는 해당 헥스에서 이동을 마칠 수 없다.

타일을 얻었다면, 즉시 그와 관련된 비용을 지불하고 혜택을 얻어야 하며, 그런 뒤 타일을 자신의 플레이어 보드 근처에 놓습니다(발견 타일은 뒷면으로 놓습니다). 발견 타일과 연구 타일은 임무 또는 개인 목표를 완료하는데 필요할 수 있습니다.

발견 타일과 연구 타일에 관한 세부 사항은 참조 안내서를 확인하세요.

탐사차 기술 이용하기



탐사차를 이동시킬 때, 관련된 기술 타일을 이용해 이동 범위를 증가시킬 수 있습니다. 기술 타일 이용에 대한 규칙은 11쪽에서 확인하세요.

예시:



3레벨 탐사차 기술 타일을 이용한다면, 추가 이동 포인트 3을 얻어 총 5포인트를 사용할 수 있습니다.



탐사차가 헥스 5칸을 이동하며, 이동하는 경로에 있는 수정 1개를 수집하고 발견 타일을 수집합니다.



건물 건설:

정착지를 발전시키고, 새 수송선을 맞아들이며 더 많은 이주민을 화성에 받아들이기 위해서는 주요 건물을 건설해야 합니다. 화성 주민들이 자급자족하며 살아가는 데 필요한 조건들을 유지하기 위해 전력, 물, 식량, 산소의 생산 수준을 높여야 하며, 이런 향상에 기여한 사업체는 자원이나 평판을 보상으로 받게 될 것입니다.

이 액션으로 화성에 새로운 건물을 추가할 수 있습니다. 아래 조건에 맞춰 건물 하나를 놓습니다.

- 기존에 놓인 같은 종류의 건물과 인접한 곳(단지 생성에 해당하므로 기술 타일을 이용해야 합니다), 또는
- 기존에 놓인 같은 종류의 건물에서 정확히 2칸 떨어진 곳(기존에 놓인 같은 종류의 다른 건물과 인접해서는 안됩니다).

참고: 각 플레이어의 거주지는 서로 다른 종류의 건물을입니다.

다음 절차를 따릅니다.

- 짓고 싶은 건물을 선택합니다. 건물 진열 보드 가장 위에 놓인 타일(광산, 발전소, 물 추출기, 온실, 산소 응축기) 중 1개, 혹은 자신의 플레이어 보드에 있는 거주지 중 맨 아래에 위치한 타일 1개를 건설할 수 있습니다.
- 건물 진열 보드에 표시된 비용을 지불합니다. 광산의 경우, 오른쪽 아래에 표시된 강조 항목을 확인하세요. 거주지의 경우, 비용은 산소 1개입니다(거주지 타일에 표시되어 있습니다).
- 새로운 타일을 뒷면으로 배치하되(이미 배치된 타일들과 같은 방향으로), 타일을 놓을 헥스에는 건물이 없어야 하고 자기 로봇 중 한 개의 건설 범위(로봇이 놓여 있거나, 그 로봇과 인접한 헥스) 내에 있어야 합니다.
 - 만약 같은 종류의 건물 한 개 이상과 인접하게 놓을 경우(단지 생성 또는 단지 규모 확장), 반드시 그와 관련된 종류와 레벨의 기술 타일을 이용해야 합니다(14쪽 확인).
 - 기존에 놓인 같은 종류의 건물에서 정확히 2칸 떨어진 곳에 건물을 놓을 경우, 기술 타일을 이용하지 않으며, 단지 생성에도 해당하지 않습니다.
- 건물을 건설하면 퇴거 규칙을 적용해야 하는 상황이 발생할 수 있습니다(오른쪽 상자 확인).
- 놓은 건물 타일에 화살표가 표시되어 있다면, 화살표가 가리키는 인접한 빈 헥스마다 공동 공급처에서 수장을 가져와 1개씩 놓습니다. 그런 뒤, 타일의 방향이 유지되도록 유의하여 앞면으로 뒤집습니다.
- 놓은 건물에서 생산하는 자원을 새로 건설한 단지 규모만큼 얻습니다(방금 놓은 타일을 포함해, 그 타일과 연결된 같은 종류의 타일 개수만큼). 만약 놓은 건물이 같은 종류의 건물과 인접하지 않는다면, 해당 자원 1개를 얻습니다.

만약 거주지를 놓았다면, 자원 대신 수장을 얻습니다.

건물을 건설할 때 아래 규칙도 적용합니다.

- 당신이 어떤 종류의 건물 단지를 생성하거나 단지 규모를 확장하는 것이 이번 게임에서 처음이라면, 그때마다 자신의 플레이어 보드 하단에서 일치하는 건물의 발전 큐브를 찾아 발전 구역의 해당 건물 기호 아래 마련된 자신의 색상 칸으로 옮깁니다.



참고: 단지를 생성하거나 단지의 규모를 확장하는 경우(2개 이상의 같은 종류 건물들이 연결된 상태로 만드는 경우)에만 발전 큐브를 이동시킬 수 있습니다. 같은 종류의 다른 건물과 연결되지 않는 독립된 건물을 건설하는 것으로는 자신의 발전 큐브를 이동시킬 수 없습니다.

참고: 거주지 단지를 건설해도 발전 큐브를 이동시킬 수 없습니다.

발전 구역:

게임보드 오른쪽 하단에는 발전 구역이 있습니다. 이 구역에 놓인 발전 큐브는 첫 번째와 두 번째의 정착지 등급 갱신 시(16쪽 왼쪽 설명 확인), 그리고 게임 종료 시에 점수를 제공합니다.



- 만약 광산을 놓을 경우, 반드시 자신의 생활 구역에서 이주민 1개를 광산 위에 올려 놓아야 합니다. 만약 생활 구역에 놓인 이주민이 없다면, 광산을 건설할 수 없습니다. 광산에 놓인 이주민은 이제 광부로 간주되며, 자신이 궤도로 전이할 때 광물을 생산합니다(20쪽 확인).
- 만약 LSS 건물을 짓는다면, 가능할 경우 LSS 트랙에서 해당 건물과 같은 마커를 위로 1칸 옮깁니다. 이를 통해 LSS 보상을 받을 수도 있습니다(15쪽 확인).

LSS 건물:

LSS 건물은 정착지에 중요한 건물 종류들로, 게임보드의 LSS 부분에 표시되어 있습니다.



퇴거 규칙:

- 만약 수정 위에 건물을 건설했다면, 그 수정은 공동 공급처로 되돌려 놓습니다.
- 만약 발전 타일이나 연구 타일 위에 건물을 건설했다면, 그 타일은 게임 상자로 되돌려 놓습니다.
- 만약 로봇이나 탐사차 위에 건물을 건설하거나 개선했다면, 그 말은 소유자가 현재 위치에 가장 가까운 배치 가능한 헥스(빈 헥스나 아무것도 놓여 있지 않은 건물 타일)로 이동시켜야 합니다.
- 중앙 시작 광산을 개선하는 경우에는 지도 위에 있지 않은 탐사차가 퇴거되지 않습니다.



이주민이 생활하는 거주지를 건설하기 위해서는 산소가 필요하고, 산소를 생성하기 위해서는 식물이 필요하고, 식물이 자라기 위해선 물이, 얼음에서 물을 추출하기 위해선 전력이, 전력을 생성하기 위해선 광물이 필요하며, 광물을 얻기 위해선 이주민이 필요합니다.

건물 건설 예시:



보라색은 산소 응축기를 건설하려 합니다. 건설 비용은 식물 1개이며, 공동 공급처로 지불합니다.



그 건물을 건설할 수 있는 장소 4곳이 위의 그림에 표시되어 있습니다.

- ① 어떤 플레이어라도 산소 기술 타일을 보유하고 있다면, **보라색**은 그 기술을 이용하여 표시된 두 칸 중 한 곳에 건물 타일을 놓아 산소 응축기 단지를 생성할 수 있습니다 (규모 2인 단지를 생성합니다).
- ② 만약 어떤 플레이어도 산소 기술 타일을 보유하고 있지 않거나, 또는 **보라색**이 그것을 이용하지 않기로 했다면, **보라색**은 표시된 두 칸 중 한 곳에 새 산소 응축기 건물을 지을 수 있습니다.



보라색은 새로운 산소 응축기를 기존 건물 옆에 놓아 새로운 단지를 생성하기로 합니다.

새로운 건물 타일 뒷면에 그려진 화살표를 확인해, 그 화살표가 가리키는 모든 빈 헥스에 설정을 하나씩 추가합니다. 그런 다음 그 건물 타일을 앞면이 보이도록 뒤집습니다.

보라색은 산소 2개를 얻습니다. 규모가 2인 산소 응축기 단지를 건설했기 때문입니다. 하지만 저장고 수용량이 모자라, 1개만 가지고 1개는 공동 공급처로 되돌려 놓습니다.



보라색이 산소 응축기 단지를 생성하거나 규모를 확장한 것이 게임 중 처음이기 때문에, 플레이어 보드에 있던 산소 응축기 발전 큐브를 발전 구역으로 이동시킵니다.



LSS 트랙에 있는 산소 마커를 위로 이동시키고, 이제 화성에 있는 산소 응축기가 2개라는 사실을 표시합니다. 이를 통해 다음 쪽에 설명된 LSS 보상을 받을 수 있습니다.

기술을 이용한 건물 건설:

단지를 생성하거나 규모를 확장하는 건물을 건설한다면 (즉, 같은 종류의 건물과 인접한 칸에 건물을 건설하는 경우), 반드시 그와 관련된 기술 타일을 이용해야 합니다. 예를 들어, 온실을 다른 온실에 인접하게 놓으려면, 온실 기술 타일을 이용해야 합니다.

이용하는 기술 타일의 레벨은 반드시 연결하려는 기존 건물의 종 개수와 같거나 그보다 더 높아야 합니다. 만약 연결하려는 기존 건물들이 단지를 이루고 있었다면, 각 단지 내의 건물 숫자도 함께 세어야 합니다(이번에 건설하는 건물과 직접 인접하지 않은 건물도 섹니다). **기술 타일 이용에 대한 상세한 규칙은 11쪽에서 확인하세요.**

예시:



1개만 있는 물 주출기 옆에 물 주출기를 새로 건설하면 종류가 같은 기존 건물 1개와 연결되므로 1레벨 이상인 물 기술 타일을 이용해야 합니다.



1개만 있는 물 주출기와 물 주출기 2개로 이루어진 단지 사이에 물 주출기를 새로 건설하면 종류가 같은 기존 건물 3개와 연결되므로 3레벨 이상인 물 기술 타일을 이용해야 합니다.



물 주출기 3개로 이루어진 단지에 인접하게 물 주출기를 새로 건설하면 종류가 같은 기존 건물 3개와 직간접적으로 연결되므로 3레벨 이상인 물 기술 타일을 이용해야 합니다.



광산:

자원 채굴은 화성에서 가장 수익성이 좋은 산업 중 하나일 것입니다. 민간 사업체들은 이 행성에서 가장 수익성 높은 지역의 채굴권을 놓고 경쟁할 것입니다.

광산은 다른 건물과는 작동 방식이 조금 다릅니다. 광산은 LSS 건물에 속하지 않으며, 광산에서 생산되는 광물을 창고에서 얻을 수 없습니다. 광산은 다른 건물들과 같은 방식으로 건설하지만, 타일을 놓을 때 자원을 지불하는 것이 아니라 자신의 생활 구역에 있는 이주민 1개를 반드시 새로 놓는 광산 위에 올려놓아야 합니다. 만약 자신의 생활 구역에 있는 이주민이 없다면, 광산을 건설할 수 없습니다.

광산을 놓을 때 받는 광물 외에도, 자신이 궤도로 전이할 때마다 광산에 놓인 자신의 이주민 1개당 광물 1개씩을 생산합니다(20쪽 확인).

광산 단지를 생성하거나 규모를 확장할 때도, 기본 규칙과 같이 자신의 큐브를 발전 구역에 놓습니다.

광산에서 이주민이 일하고 있더라도, 해당 광산은 그 누구의 소유도 아닙니다. 그러므로, 어떤 플레이어든 다른 플레이어의 이주민이 놓인 광산을 개선할 수 있습니다(16쪽 확인).

광산 건설 예시:



노란색은 새로운 광산을 건설하려 합니다. 현재 어떤 플레이어도 광산 기술 타일을 갖고 있지 않기 때문에, 광산 단지를 건설할 수 없습니다.



따라서 새로운 독립된 광산을 건설합니다.



건물을 건설하고 나서, 자신의 생활 구역에 있는 이주민을 광산에 놓습니다. 그곳에 있던 로봇은 가까운 헥스로 퇴거합니다.



그리고 광물 1개를 얻습니다.

생명 유지 체계 (LSS)



정착지 레벨 마커가 놓여 있는 가로줄은 정착지의 현재 수요를 나타냅니다. 처음에는 화성 표면에 각 건물을 하나씩 놓고 시작하지만 정착지에는 그 건물들이 2개씩 필요합니다. 적절한 건물 타일을 놓아 수요를 충족시키는 데 기여한 플레이어는 보상을 얻습니다. 하지만 정착지 레벨 마커가 전진하기 전에 LSS 트랙 마커를 먼저 전진시킨다면, 정착지의 수요를 해결하는 데에 기여한 것이 아니기 때문에 보상을 얻을 수 없습니다.

LSS는 화성에서 생존을 유지하고 더 많은 이주민을 수용하기 위해 갖춰야 할 필수적인 건물들을 나타내며, 정착지 레벨과 연관됩니다. 현재의 정착지 레벨은 정착지 레벨 마커 바로 아래에 표시되며, 게임 시작 시 정착지 레벨 마커가 두 번째 가로줄에 놓여있기 때문에 정착지 레벨은 10이 됩니다.

각 세로줄은 LSS를 구성하는 하위 체계를 나타내며, 이곳에는 지도에 건설된 해당 종류의 건물 개수가 표시됩니다. 화성 표면에 건물 타일이 놓일 때마다 해당하는 세로줄의 마커를 위로 1칸 이동시킵니다. 단, 마커가 맨 위 칸에 놓여 있는 경우에는 이동하지 않습니다.

각 종류의 LSS 건물을 최초로 건설하면(즉, LSS 트랙 마커가 맨 아래 가로줄에서 바로 위 가로줄로 이동한 경우), 그 건물을 건설한 플레이어는 2 OP를 얻습니다.

또한, LSS 트랙 마커가 이동하기 전에 정착지 레벨 마커보다 아래에 놓여 있었다면, 해당 마커를 이동시킨 플레이어는 오른쪽에 명시된 2가지 추가 혜택을 얻습니다.

- 마커가 있는 세로줄의 맨 위를 확인해 거기 놓인 LSS 보상 타일에 따라 OP를 얻습니다. LSS 보상 타일을 제거하지 않습니다.



- LSS 왼쪽 상단에 보이는 혜택 중 하나를 얻습니다.



LSS 보상 타일과 다른 혜택에 관해서는 참조 안내서에 모두 설명되어 있습니다.

또한 현재 정착지 레벨은 왕복선이 얼마나 자주 전이하는지를 결정합니다. 이에 대한 상세한 사항은 참조 안내서에 설명되어 있습니다.

LSS 보상 예시:



발전소가 건설됩니다. 건설하기 전에 해당 LSS 트랙 마커는 정착지 레벨 마커보다 아래에 있었기 때문에 LSS 보상을 받습니다.



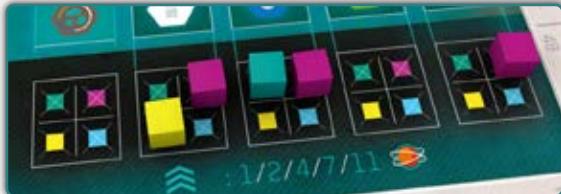
또 다른 발전소가 건설되었지만, LSS 보상은 받을 수 없습니다. 해당 LSS 트랙 마커가 정착지 레벨 마커보다 아래에 있지 않았기 때문입니다.

정착지 등급 갱신 예시:



온실이 건설되어 이제 화성에는 모든 LSS 건물이 2개씩 존재합니다. 정착지가 2레벨로 성장합니다!

발전 구역 점수 계산 예시:



보라색은 발전 큐브 3개로 4 OP를 얻습니다.

노란색은 발전 큐브 1개로 1 OP를 얻습니다.

녹색은 발전 큐브 1개로 1 OP를 얻습니다.

파란색은 발전 큐브가 없어 0 OP를 얻습니다.

건물 개선 예시:



녹색은 해당 설계도 위에 놓여있던 고급 건물 마커를 개선한 건물 위로 이동시킵니다.

정착지 등급 갱신

모든 LSS 트랙 마커가 정착지 레벨 마커가 놓인 가로줄(혹은 그보다 높이)로 전진했다면, 해당 플레이어의 차례 종료 시 정착지 등급이 갱신됩니다(누군가 기술 타일을 이용한 경우, 산소를 소모하거나 얻는다는 결정까지 모두 끝난 다음에 정착지 등급이 갱신됩니다).

다음 절차를 따릅니다.

1. 정착지 레벨 마커를 한 줄 위로 이동시킵니다.
2. 정착지 레벨에 따라 설계도 진열 공간에 새로운 설계도 카드가 추가되기도 합니다.
 - 정착지가 2레벨에 방금 도달한 경우, 설계도 진열 공간에 남아 있는 모든 설계도를 제거해 게임 상자로 되돌립니다. 그런 다음 설계도 더미 맨 위 카드 12장을 설계도 진열 공간에 추가합니다. 1레벨 카드 6장과 3레벨 카드 6장이 추가됩니다.
 - 정착지가 3레벨에 방금 도달한 경우, 설계도 진열 공간에 남아 있는 1레벨 설계도를 모두 제거해 게임 상자로 되돌립니다. 그런 다음 설계도 더미에 남은 3레벨 카드 6장을 설계도 진열 공간에 모두 추가합니다.

3. 더미에서 기술 타일을 새로 가져와 기술 구획의 빈칸을 보충합니다(아래 칸부터 위 칸 순서로 채웁니다).

참고: 2인 게임에선 이 단계를 생략합니다.

4. 공동 공급처에서 수정과 자원을 가져와 각각 3개가 될 때까지 창고를 보충합니다.

참고: 2인 게임에선, 각 2개까지만 보충합니다.

5. 처음 두 번의 정착지 등급 갱신 시, 각 플레이어는 발전 구역에 놓인 자신의 큐브 개수에 따라 OP를 얻습니다(1/2/3/4/5개인 경우 1/2/4/7/11 OP).



6. 방금 도달한 정착지 레벨이 3, 혹은 그보다 높은 경우, 잔여 임무 마커를 오른쪽으로 한 칸 이동시킵니다(19쪽 확인). 만약 잔여 임무 마커가 이미 10이 표시된 칸에 있었다면, 게임 종료 조건이 발동됩니다.



건물 개선:

화성에 자급자족하는 정착지를 구축하는 유일한 방법은 지구와 화성의 최신 기술을 이용하여 기본 건물을 고급 건물로 개선하는 것입니다.

이 액션으로 이전에 가져온 설계도를 사용해 지도에 있는 건물 중 하나를 고급 건물로 개선할 수 있습니다.

- 각 건물은 오직 한 번만 개선될 수 있습니다.
- 각 설계도는 오직 한 번만 개선에 사용될 수 있습니다.

고급 건물들은 소유한 플레이어가 궤도로 전이할 때 자원을 생산하고, 또한 경영 액션으로 사용할 수 있는 특수 액션을 제공합니다(18쪽 확인).

설계도 가운데 상단의 아이콘은 개선될 수 있는 건물의 최소 규모를 나타냅니다. 하단의 아이콘은 건물의 종류를 나타냅니다.

1레벨 설계도는 종류에 맞는 아무 건물을 개선할 수 있습니다.

3레벨 설계도는 종류에 맞는 건물 중, 규모 3이나 그보다 큰 단지에 속한 건물을 개선할 수 있습니다.

건물을 개선하기 위해서는, 해당 건물이 반드시 자기 로봇의 건설 범위 안에 있어야 합니다. 또한, 거주지를 개선할 때는 다른 플레이어 소유의 거주지가 아닌 오직 자신의 거주지만 개선할 수 있습니다.

건물을 개선할 때는 다음 절차를 따릅니다.

1. 개선에 사용할 설계도 하나와 그에 맞는 건물을 선택합니다.
2. 광물 1개를 공동 공급처로 지불합니다.
3. 설계도에서 자신의 고급 건물 마커를 가져와 지금 개선하려는 건물 타일 위에 올려놓습니다.
 - 그 타일 위에 로봇이나 탐사차가 있다면, 13쪽의 퇴거 규칙을 따릅니다.
 - 그 타일 위에 이주민이 있다면, 해당 이주민을 그 소유자의 생활 구역으로 되돌려 놓습니다. 되돌려 놓을 칸이 없다면, 해당 플레이어의 공급처로 돌아갑니다.

만약 이 액션을 수행할 때, 개선 기술 타일(자신이나 다른 플레이어 소유)을 이용하면, 해당 기술 타일의 레벨까지 위에 설명된 개선 절차를 추가로 반복할 수 있습니다. 예를 들어, 2레벨 기술 타일을 이용하면 건물을 3개까지 개선할 수 있습니다.





수송선 맞이하기:

정착지를 유지하는 데 필요한 조건들이 구비되고 나면, 정착지 확장에 앞장설 새로운 세대의 이주민과 기계를 실은 수송선들이 도착합니다.

이 액션으로 자신의 보급소에서 원하는 수송선 1개를 격납고로 이동시킬 수 있습니다. 비용은 물 1개와 식물 1개이며, 자신의 보급소 왼쪽에도 표시되어 있습니다.

이 액션을 수행할 때, 다음 중 1개를 얻습니다.

- 이주민 1개와 로봇 1개, 또는
- 이주민 2개.

새로운 이주민은 자신의 생활 구역에 있는 빙칸에 놓습니다(가능한 만큼만).

새로봇은 화성 표면에 놓인 자신의 거주지 중 비어있는 한 곳에 놓습니다. 만약 현재 자신의 거주지 중 빈 곳이 없다면, 그중 한 곳에서 가장 가까운 배치 가능한 빙칸에 로봇을 높습니다.

강화 액션: 이 액션을 수행할 때 이주민을 원하는 만큼 작업 구역으로 이동시킵니다. 이렇게 이동시킨 이주민 1개당 보급소의 수송선 1개를 추가로 이동시킵니다. 기본 규칙에 따라, 이동시키는 각 수송선에 대해 반드시 식물 1개와 물 1개를 지불해야 하고, 그에 대한 혜택을 얻습니다.

참고: 이번 차례 중 방금 얻은 이주민을 사용해 이 액션을 강화할 수 없습니다.

자신의 보급소에서 빼낼 수 있는 수송선의 **총 개수**는 현재의 정착지 레벨과 같습니다.

격납고에 있는 수송선으로 게임 종료 시 OP를 얻을 수 있지만, 왕복선 단계에서 수송선 1개를 버리고 전이할 수 있습니다(19쪽 확인).

수송선 맞이하기 예시:



현재 정착지 레벨은 3입니다. 이전에 수송선 2개를 맞이했고, 그중 1개를 전이하기 위해 버렸기 때문에 격납고에 남은 수송선은 1개입니다. 이 상황에서 수송선을 1개만 맞이할 수 있으며 이 액션을 강화할 수 없습니다. 지금까지 보급소에서 이미 수송선 2개를 가져왔고, 현재 수송선은 최대 3개까지만 가져올 수 있기 때문입니다.

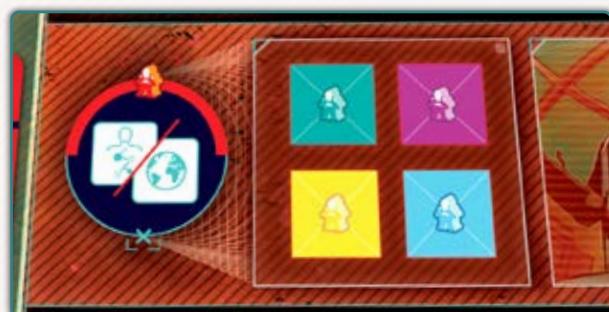


과학자 고용 또는 지구 계약 체결:

과학자 하나 없이 먼 행성에 생존할 수 있는 정착지를 건설한다는 것은 상상조차 할 수 없습니다. 미지에 대한 지식과 연구가 그들에게 달려있습니다. 실제로 그들은 다른 행성이나 지구에서 벌어진 모든 탐사의 선구자들이었습니다.

게임 시작 시 과학자와 지구 계약 보드에 놓아 둔 6명의 과학자만 고용할 수 있습니다. 과학자를 고용하고 나면, 그 자리는 계약 카드로 대체됩니다.

이 액션에는 플레이어마다 사용 가능한 칸이 하나씩 있습니다. 자신의 칸에 이미 이주민이 놓여 있다면 이 액션을 수행할 수 없습니다. 이 액션을 수행하기 위한 추가 비용은 여전히 다른 색상의 액션 칸에 놓인 이주민에 따라 결정됩니다.



참고: 다른 액션들과는 다르게, 이 액션은 액션 칸들이 모두 차더라도 비우지 않습니다. 전이(20쪽 확인)하는 경우와 같이 반드시 다른 방법으로 자신의 이주민을 회수해야 합니다.



과학자는 다음 쪽에 설명되어 있습니다.

1. 과학자와 지구 계약 보드에서 카드 한장을 선택하고, 보드에 표시된 비용을 지불합니다(지질학자를 가져오기 위한 비용은 자신의 생활 구역에 있는 이주민 2개를 작업 구역으로 이동시킵니다).

2. 카드를 가져와 자신의 앞에 앞면으로 놓습니다. 만약 과학자를 가져왔다면, 해당하는 과학자 마커 또한 가져와 해당 카드 위에 올려둡니다.

3. 자신의 차례가 끝나면, 과학자와 지구 계약 보드의 빙칸을 **자신이 선택한 계약 카드**로 보충합니다. 남은 계약 카드들을 자유롭게 살펴본 뒤, 자신이 원하는 카드를 선택할 수 있습니다. 선택한 계약 카드는 빙칸의 아래쪽 절반에 가려지게 놓습니다(이전 과학자에 대한 비용을 가지고, 수정이 보이게 합니다).

지구 계약

체결 비용: 수정 1개.

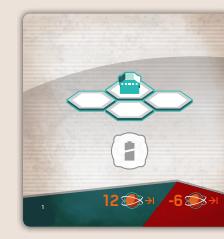
만약 게임 종료 시 지구 계약을 완료했다면, 양수로 표시된 만큼 OP를 얻습니다. 만약 계약 완료에 실패했다면, 그 대신 음수로 표시된 만큼 OP를 잃게 됩니다.

계약에는 2가지 종류가 있습니다.



배송 계약: 이런 종류의 계약을 체결하고 나면, 게임 중 언제든 그 계약 카드에 표시된 자원이나 수정을 자신의 플레이어 보드에서 그 카드 위로 이동시킬 수 있습니다.

지구 계약 카드에서 요구하는 항목을 자신이 얻으면, 자신의 플레이어 보드를 거치지 않고 곧바로 이 카드 위에 놓을 수 있습니다. 이 계약을 완료하면, 게임 종료 시 카드에 표시된 모든 것들이 반드시 카드 위에 놓여 있어야 합니다. 계약을 완료하기 위해 광물을 다른 종류의 자원으로 사용할 수 없습니다.



고급 건물 계약: 이 종류의 계약을 완료하려면, 게임 종료 시, 해당 지구 계약 카드에 표시된 종류와 일치하는 규모 4 이상인 단지에 속한 건물 위에 자신의 고급 건물 마커가 반드시 있어야 합니다.

화성 수정 (마시님):

게임 시작 시, 자신의 보급소에 수정 3개를 저장할 수 있는 칸이 주어집니다. 이 칸은 새로운 수송선 맞이하기 액션을 통해 늘어날 수 있습니다. 수정은 **경영 액션**을 수행하기 위한 비용을 지불하기 위해 필요합니다.

주의: 얻은 모든 수정은 자신의 보급소 아래에 놓습니다. 차례 진행 중 얻은 수정은 해당 차례에 소비할 수 없습니다.

마시님은 화성에서 처음 발견된 새로운 결정체이다. 지금까지는 볼 수 없었던, 방사성 동위원소로 이루어진 수정 구조를 지닌다. 이 구조는 결정격자에 막대한 양의 에너지를 응축시킬 수 있지만, 방사선을 내뿜을 뿐만 아니라, 대단히 불안정하기 때문에 매우 위험하다. 그렇지만 적절하게 다뤄진다면, 지금까지 볼 수 없었던 거대한 에너지의 원천이 될 것으로 추정된다.

마시님은 주로 탐사차와 로봇의 동력으로 사용되지만, 필요한 것에 대한 교환 수단으로도 사용된다. 화성에서 이 수정은 서서히 그 가치를 인정받고 있다. 화성 정착지의 처음 100년 동안은 돈이 이용되지 않을 거라 생각했기 때문에, 게임의 통화 수단으로 이 수정을 선택했다. 나는 또 다른 행성에 도착했을 때 조우하게 되는 미지의 힘에 대해 생각하기를 좋아하며, 이것이 이 게임에서 말하고자 하는 미지의 힘에 대한 이야기다.

만약 좀 더 현실적인 접근을 원한다면, 수정을 우라늄을 나타낸 것이라고 생각해도 좋다. 우라늄은 방사성이 강한 중금속이며, 응축된 에너지의 원천으로 사용되고 있는 데다 이미 화성에 존재하는 것으로 밝혀졌다. 희귀하고, 강력하며, 쉽게 거래할 수 있는 물질이다.

경영 액션 예시:



게임 초반에, **보라색**은 수송선 1개를 맞이했습니다. 따라서 수행할 수 있는 경영 액션이 네 개로 늘어났습니다.

경영 액션

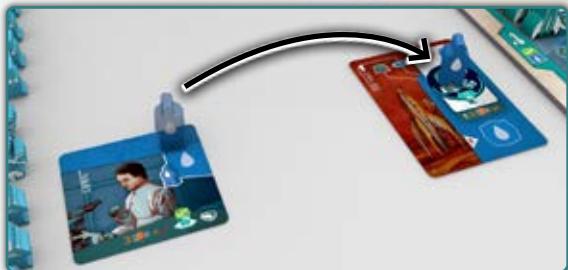
한 차례에 한 번, 주요 액션을 수행하기 전이나 후에 자신이 사용할 수 있는 경영 액션 중 하나를 수행할 수 있습니다.

자신의 경영 액션들은 자신의 보급소 칸 옆에 표시되어 있습니다. 하지만 자신의 수송선이 놓여 있는 칸의 경영 액션은 사용할 수 없습니다. 즉, 게임 시작 시에는 보급소 아래쪽에 있는 3개의 경영 액션만 사용할 수 있습니다.

각 액션 비용은 수정과 관련되어 있으며, 액션을 수행하기 위해서는 반드시 그에 해당하는 만큼의 수정을 지불해야 합니다.

다양한 경영 액션에 대한 세부 사항은 참조 안내서에 설명되어 있습니다.

과학자 사용 예시:



파란색은 자신의 차례에 **녹색**이 보유한 민영 수송선 액션을 수행하려고 합니다. **파란색**은 수문학자를 고용했으므로 해당 액션을 수행할 수 있습니다. **파란색**은 자신의 수문학자 마커를 **녹색**의 설계도 카드로 이동시키고, 그 설계도 카드의 경영 액션을 무료로 수행합니다. **녹색** 역시 자신의 차례에 그 설계도 카드의 경영 액션을 무료로 수행할 수 있습니다.

과학자와 고급 건물

경영 액션에는 여러가지가 있지만, 그 중 하나는 수정 2개를 비용으로 지불하고 자기 고급 건물의 액션을 하나 사용하는 것입니다. 하지만 자신에게 과학자가 있다면, **심지어 다른 플레이어의 건물이라 하더라도**, 해당 과학자의 전문 분야와 일치하는 고급 건물로 이동시켜 작업을 시킬 수 있습니다.

이렇게 하려면, 어딘가에 놓여 있는 자신의 과학자 마커를 가져와 사용하려는 설계도 카드 위에 놓고, 그 카드의 경영 액션을 수행합니다.



과학자가 건물에서 작업하는 동안에는, 과학자의 소유자와 건물의 소유자는 그 건물을 이용하는 경영 액션을 공짜로 수행할 수 있습니다.

과학자는 다른 건물로 이동하기 전까지 반드시 기존에 있던 건물에 남아 작업을 유지해야 합니다.

또한 화성 표면에 놓여 있는 고급 건물 중, 자신의 과학자 카드에 표시된 종류의 고급 건물 숫자에 따라 게임 종료 시 OP를 얻습니다.

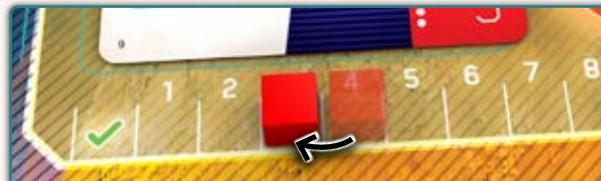
임무



게임 준비 시, 게임보드에 임무 카드 3장을 놓습니다. 각 임무 카드에는 정착지가 달성해야 하는 임무가 표시되어 있습니다. 각 임무에 기여할 때마다 카드에 표시된 만큼 수정을 얻어 자신의 보급소 아래에 놓고, 임무 진행도 큐브를 낮은 번호로 1칸 이동시킵니다. 임무의 요구사항이 완전히 충족되면(큐브가 체크표시 칸에 도달하면), 해당 임무 카드를 게임에서 제거하고 잔여 임무 마커를 오른쪽으로 1칸 이동시킵니다. 이후에는 해당 임무에 기여하는 것으로 수정을 얻지 못합니다.

임무에 관한 상세 설명은 참조 안내서를 확인하세요.

지구로부터 전달받는 임무는 정착지의 발전 정도를 결정하는 가장 중요한 요소입니다.



모든 플레이어의 기여를 통해 임무 3개가 모두 완료되면, 게임 종료 조건이 발동됩니다(21쪽 확인).

참고: 게임 종료 조건을 발동시키기 위해 달성해야 하는 임무 숫자는 정착지 레벨에 따라 감소할 수 있습니다(오른쪽 확인).



만약 정착지가 3레벨에 도달하면, 임무 2개를 완료해야 게임이 종료됩니다.

정착지가 4레벨에 도달하면, 임무 1개를 완료해야 게임이 종료됩니다.

정착지가 5레벨에 도달하면, **완료된 임무가 하나도 없더라도 게임 종료 조건이 발동됩니다.**

각각의 경우에, 잔여 임무 마커를 한 칸 전진시켜 필요한 임무의 숫자를 표시합니다.

개인 목표



게임 시작 시 각자 3장씩 가지고 시작하는 개인 목표 카드에는 그 목표를 완료하기 위한 요구 사항이 표시되어 있습니다. 각 목표에 대한 세부 사항은 참조 안내서에 설명되어 있습니다.

개척 단계에 자신의 차례를 진행하는 동안, 언제라도 개인 목표의 요구 사항이 충족되면, 그 카드를 자신의 플레이어 보드 옆에 앞면으로 놓고 목표를 완료할 수 있으며, 이 경우 카드에 표시된 보상 중 하나를 얻습니다.

모든 회사에게는 나름의 우선 순위가 존재합니다.

각 플레이어는 게임에서 오직 1개의 개인 목표만 완료할 수 있습니다.

또한, 자신의 차례 동안 손에 든 개인 목표 카드 1장을 버리고(버려진 카드는 보이지 않게 상자에 넣습니다). 그 카드가 수정 1개인 것처럼 사용할 수 있지만, 예외적으로 지구 계약을 완료하는 데에는 사용할 수 없습니다. 자신의 개인 목표를 완료하기 전이나 후에도 이러한 방식으로 카드를 버릴 수 있으며, 어떤 목표도 완료하지 않고 모든 카드를 수정으로 사용하는 것도 가능합니다.

참고: 카드를 버려 수정인 것처럼 사용할 수 있습니다. 카드를 버리고 수정을 가져올 수는 없습니다.

왕복선 단계

이 단계가 시작될 때, 화살표를 따라 왕복선을 게임보드의 중간 지점을 향해 1칸 이동시킵니다. 만약 이미 왕복선이 게임보드의 중간 지점에서 가장 가까운 빨간색 전이 칸에 놓여 있었다면, 왕복선은 이동하는 것이 아니라 전이합니다.

왕복선이 전이하면, 현재 정착지 레벨이 표시된 반대 방면의 칸으로 이동합니다.

정착지가 점차 자급자족하여 지구의 지원에 의존하지 않게 됨에 따라, 왕복선의 운행 빈도가 차츰 감소합니다.

그런 뒤 순번에 따라, 모든 플레이어는 전이 여부를 결정합니다.

참고: 이번 단계에서 왕복선이 전이하지 않더라도, 모든 플레이어는 전이할 수 있습니다.

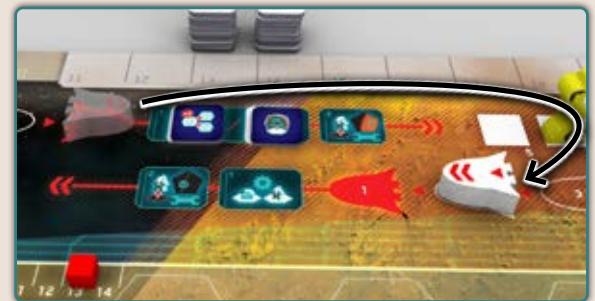
왕복선이 전이하는 경우, 자신의 플레이어 마커가 왕복선이 출발하는 방면에 있다면, 왕복선에 탑승하여 공짜로 전이할 수 있습니다. 그렇지 않은 경우에도 여전히 전이할 수 있지만, 그러기 위해서는 반드시 자신의 격납고에 있는 수송선 1개를 제거해야 합니다(제거한 수송선은 게임 상자에 넣습니다).

만약 전이하지 않기로 결정했다면, 자신의 플레이어 마커를 세워놓습니다. 이때, 순번 칸에 있는 혜택을 다시 받지는 않습니다.

만약 전이하기로 결정했다면, 다음 쪽에 설명된 절차를 따릅니다.

왕복선 단계 예시:

현재 정착지는 2레벨이며, 왕복선은 현재 궤도 방면 1번, 전이 칸에 있습니다.



왕복선 단계에서, 왕복선이 전이하여 정착지 방면의 2번 칸에 놓입니다.

발견 타일 놓기 예시:



보라색이 발견 타일을 놓을 수 있는 칸에 표시가 되어 있습니다.

정착지로 전이하기

1. 자신의 플레이어 마커를 탐사 칸으로 이동시킵니다.



a. 탐사 칸에 앞면으로 놓인 발견 타일 중 1개를 지도에서 자신의 탐사차를 기준으로 정확히 3칸 떨어진 **빈 헥스**에 놓습니다. 만약 자신의 탐사차가 아직 지도 위에 없다면, 게임보드 정중앙에 위치한 시작 광산을 기준으로 칸수를 섭니다. 만약 타일을 놓을 수 있는 헥스가 없다면, 해당 타일을 놓지 않고, 아래 b 단계를 생략합니다.

b. 발견 타일 더미 맨 위에서 새 타일 하나를 가져와 빈 탐사 칸에 앞면으로 놓습니다.

2. 자신의 플레이어 마커를 이주민 회수 칸으로 이동시킵니다.



a. 게임보드의 정착지 방면 액션 칸에 놓인 자신의 모든 이주민을 자신의 생활 구역으로 이동시킵니다(궤도 방면에서 게임을 시작했고 정착지로 처음 전이했다면, 액션 칸에 아무 이주민도 없을 것입니다).

b. 자신의 작업 구역에 놓인 모든 이주민을 자신의 생활 구역으로 이동시킵니다.

참고: 이주민을 자신의 생활 구역으로 돌려보낼 때, 칸이 모자라 놓을 수 없는 이주민들은 자기 플레이어 보드 옆의 개인 공급처로 되돌립니다.

3. 자신의 플레이어 마커를 정착지 방면의 아무 빈 순번 칸으로 이동시킵니다.

이렇게 이동한 칸에 표시된 혜택을 얻을 수 있습니다(참조 안내서 확인). 얻은 혜택이 또 다른 혜택으로 이어진다면, 그 혜택도 얻습니다. 하지만 어떤 혜택이라도 관련된 비용이 존재한다면, 비용을 지불해야 혜택을 받을 수 있습니다.



생산 예시:



노란색이 궤도로 전이할 때, 자신의 광산과 발전소에서 자원이 생산됩니다. 따라서 광물 1개와 전력 1개를 얻습니다.

궤도로 전이하기

1. 자신의 플레이어 마커를 생산 칸으로 이동시킵니다.



화성에 있는 자신의 고급 건물들은 각각 그 건물의 종류에 해당하는 자원을 1개씩 생산합니다. 거주지에 있는 자신의 고급 건물들은 각각 수정 1개씩을 생산하며, 광산에 있는 자신의 이주민/고급 건물들은 각각 광물 1개씩을 생산합니다.

2. 자신의 플레이어 마커를 이주민 회수 칸으로 이동시킵니다.



a. 게임보드의 궤도 방면 액션 칸에 놓인 자신의 모든 이주민을 자신의 생활 구역으로 이동시킵니다.

b. 자신의 작업 구역에 놓인 모든 이주민을 자신의 생활 구역으로 이동시킵니다.

참고: 이주민을 자신의 생활 구역으로 돌려보낼 때, 칸이 모자라 놓을 수 없는 이주민들은 자기 플레이어 보드 옆의 개인 공급처로 되돌립니다.

3. 자신의 플레이어 마커를 궤도 방면의 아무 빈 순번 칸으로 이동시킵니다.

이렇게 이동한 칸에 표시된 혜택을 얻을 수 있습니다(참조 안내서 확인). 얻은 혜택이 또 다른 혜택으로 이어진다면, 그 혜택도 얻습니다. 하지만 어떤 혜택이라도 관련된 비용이 존재한다면, 비용을 지불해야 혜택을 받을 수 있습니다.



게임 종료

개척 단계가 종료될 때, 잔여 임무 마커가 트랙 끝까지 도달해 아래 줄로 넘어갔다면(임무 3개를 완료하거나, 정착지를 높은 레벨로 발전시키거나, 또는 2개 조건이 조합되어 발생할 수 있습니다), 게임 종료 조건이 발동됩니다.



게임 종료 조건이 발동되면, 현재 라운드를 정상적으로 완료한 후, 마지막으로 한 라운드를 더 진행합니다. 마지막 라운드에서는 왕복선 단계를 생략합니다.

마지막 라운드가 종료되고 나면, 각 플레이어는 마지막 라운드에 얻은 수정을 기본 규칙을 적용해 자신의 보급소에 놓습니다.

각 플레이어의 점수는 다음과 같이 계산합니다.

정착지 레벨을 전진시킬 때와 동일하게, 발전 구역에 발전 큐브 1/2/3/4/5개를 놓았다면, 1/2/4/7/11 OP를 얻습니다.

자신의 격납고에 있는 수송선 1개당 3 OP를 얻습니다.

게임보드에서 자신의 플레이어 마커가 놓인 방면과 자신의 작업 구역에 놓인 모든 이주민을 자신의 생활 구역으로 되돌려 놓습니다. 생활 구역의 칸은 반드시 아래에서 위로 채워야 합니다. 생활 구역에 공간이 모자라 놓을 수 없는 이주민은 자신의 개인 공급처에 놓습니다. 생활 구역의 맨 위쪽에 놓인 이주민 옆에 표시된 숫자만큼 OP를 얻습니다.

자신의 연구소에 있는 각 타일의 위치를 확인해, 세로줄 아래에 표시된 숫자만큼 각각 OP를 얻습니다.

개선된 자신의 고급 건물에 대해 OP를 얻습니다. 1레벨 고급 건물마다 3 OP를, 3레벨 고급 건물마다 5 OP를 얻습니다. 개선하지 못한 자신의 설계도에 대해 OP를 잃습니다. 1레벨 설계도마다 3 OP를, 3레벨 설계도마다 5 OP를 잃습니다.

화성 표면에 놓여 있는 고급 건물 중, 자신의 과학자 카드에 표시된 종류의 고급 건물 숫자에 따라 1개당 3 OP를 얻습니다. 그 건물이 누구의 소유인지는 상관없습니다.

지구 계약 카드의 완료 여부에 따라, 해당 카드에 표시된 OP를 얻거나, 또는 잃습니다(이때 지구 계약에 필요한 자원 또는 수정을 옮겨 놓을 수 있습니다).

게임 중에 얻은 점수와 게임 종료 시 얻은 점수를 모두 더한 후, 기회 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

만약 동점인 경우, 그중 수정을 가장 많이 가진 플레이어가 승리합니다. 여전히 동점인 경우, 그중 고급 건물을 가장 많이 가진 플레이어가 승리합니다. 여전히 동점이라면, 그중 발전 구역에 발전 큐브를 가장 많이 놓은 플레이어가 승리합니다. 그래도 동점이라면, 동점인 플레이어들은 함께 승리합니다.

점수 계산 예시:

이주민



녹색은 이주민으로 10 OP를 얻습니다.



고급 건물

녹색은 고급 건물로 8 OP를 얻습니다($3 + 3 - 3 + 5$).

지구 계약

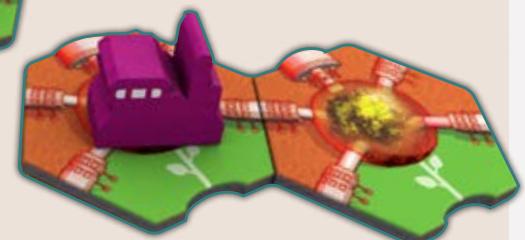
녹색은 체결했지만 완료하지 못한 지구 계약으로 4 OP를 잃습니다 (물 1개 부족).



기술



녹색은 기술 타일로 18 OP를 얻습니다.
($1 + 4 + 4 + 9$).



과학자

녹색은 수문학자로 6 OP를 얻습니다 (개선된 온실 2개).

솔로 게임

솔로 게임에서 당신은 ‘라세르다’라는 한 명의 상대와 직접 경쟁하게 됩니다.

게임에서 승리하기 위해, 당신은 다음 쪽에 나와 있는 솔로 목표 1 가지의 모든 사항을 반드시 충족시켜야 합니다.

아래 사항들을 제외하고 2인 게임의 기본 규칙에 따라 게임을 진행합니다.

게임 준비

당신과 라세르다의 회사가 사용할 색상을 하나씩 선택합니다. 아래 두 가지 사항을 제외하고, 2인 게임과 동일하게 플레이어 보드와 게임보드를 준비합니다.

- 라세르다는 개인 목표 카드를 받지 않습니다.
- 라세르다의 로봇을 그의 거주지가 아니라 발전 구역의 광산 아이콘 위에 놓습니다.

추가로, 솔로 게임 카드를 섞어 덱을 만들고 가까운 곳에 뒷면으로 놓아둡니다.

최초 이주민 타일들을 섞어 무작위로 1개를 선택합니다. 이것은 라세르다의 시작 순번 칸입니다. 그런 뒤, 당신의 순번 칸을 선택하고(또는 무작위로 하나를 사용합니다), 기본 규칙에 따라 혜택을 얻습니다. 라세르다가 위치한 방면의 빨간색 전이 칸에 왕복선을 놓습니다.



정착지 단계

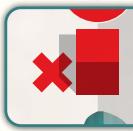
라세르다의 차례가 되면, 솔로 게임 덱 맨 위 카드 한 장을 공개합니다. 라세르다는 카드의 액션을 수행하고, 공개된 카드를 버립니다. 라세르다가 수행하는 액션에 대해서는 이후에 자세히 설명합니다.

솔로 게임 덱이 모두 소진되면, 라세르다의 다음 차례를 시작할 때 버려진 카드를 다시 섞어 새로운 덱을 만든 다음, 기본 규칙에 따라 맨 위 카드 한장을 공개합니다. 한번 덱을 섞고 난 이후부터(2 번째 덱을 사용하는 시점부터), 라세르다는 액션을 수행하면서 추가로 표시된 임무 진행도 큐브를 아래로 한 칸 이동시킵니다. 라세르다는 기본 규칙에 따라 임무에 기여한 데 대한 수정을 얻습니다.



왕복선 단계

- 라세르다는 항상 왕복선으로 전이하려 하지만, 직전에 뽑은 솔로 게임 카드 상단의 큐브 옆에 X가 표시되어 있다면 전이하지 않습니다.



라세르다는 전이할 때, 선택할 수 있는 순번 칸 중에서 무작위로 하나를 선택합니다. 라세르다는 아래 사항을 제외하고는 기본 규칙에 따라 전이를 해결합니다.

- 궤도로 전이할 때, 라세르다는 두 가지 절차를 모두 생략합니다.



- 정착지로 전이할 때, 라세르다는 발견 타일을 배치하지만, 이주민 회수 절차는 생략합니다.
- 발견 타일을 배치할 때, 라세르다는 항상 왼쪽 탐사 칸에 놓인 발견 타일을 가져와 놓습니다. 타일은 라세르다의 탐사차에서 3칸 떨어진 칸에 놓으며, 가능한 한 **당신의** 탐사차에서 가장 멀리 떨어진 칸을 선택합니다.
- 라세르다는 정착지로 전이할 때, 순번 칸을 선택하고 나서 **액션 1**
 - 건물 건설과 동일한 규칙에 따라 건물을 건설합니다(23쪽 확인).



라세르다는 발견 타일을 놓습니다.

라세르다의 추가 규칙

- 라세르다에게는 항상 필요한 만큼의 이주민이 있습니다. 게임 종료 시, 라세르다의 생활 구역은 모든 칸에 이주민이 놓인 것으로 간주해 점수를 계산합니다.
- 라세르다는 어떤 경영 액션도 수행하지 않습니다.
- 현재 플레이어의 차례가 끝났을 때 정착지 등급이 갱신되면, 라세르다는 거주지를 하나(가능하다면 단지로) 건설하고, 새로운 수송선을 하나 맞아들입니다. 라세르다는 자신이 소유한 수송선을 절대로 소비하지 않으며, OP를 얻기 위해 보유합니다.
- 라세르다는 절대 자원을 수집하거나 저장하지 않습니다. 라세르다는 모든 액션을 수행할 때 자원을 지불하지 않습니다.
- 라세르다는 기본 규칙에 따라 수정을 얻습니다(거주지 건설, 거주지 설계도 입수, 임무에 기여 등). 라세르다가 저장할 수 있는 수정의 양은 라세르다의 보급소 칸만큼으로 제한됩니다.

- 라세르다가 LSS 건물을 건설할 때, 과학자 고용 액션 칸에 라세르다의 이주민이 놓여 있다면, 라세르다는 그 이주민을 회수하는 보상을 선택합니다. 그렇지 않은 경우 대신 수정 하나를 얻는 보상을 선택합니다.



- 라세르다가 이 타일로 점수를 계산할 때, 생활 구역에 이주민이 가득 찬 것으로 간주합니다.

- 라세르다는 가능할 경우 항상 기술을 이용합니다. 라세르다가 당신의 기술을 이용하면 기본 규칙에 따라 당신은 산소 1개를 얻습니다.

- 라세르다는 자신의 로봇을 이동할 때, LSS 건물 순서를 따라 이동합니다(광산 > 발전소 > 물 추출기 > 온실 > 산소 응축기 > 다시 광산 순서).

순번 칸 혜택

- 라세르다는 가장 많이 쌓여 있는 항목을 가져갑니다. 수량이 같다면 맨 왼쪽 항목을 선택합니다(수정이 최우선). 가져간 자원은 공동 공급처에 놓습니다.

- 라세르다는 다음 쪽의 ‘새로운 기술 습득’에 설명된 대로 기술 타일을 가져갑니다.

- 라세르다에게는 언제나 자신에게 필요한 만큼의 이주민이 있다고 간주하기 때문에, 대신 자신의 탐사차를 이동시킵니다(아래 확인).

- 앞에서 설명한 규칙대로 라세르다의 로봇을 이동시킵니다.

- 라세르다는 23쪽 설계도 입수 항목의 설명에 따라 설계도를 가져갑니다.

이주민 배치 비용과 불가능한 액션

- 라세르다는 빨간색 이주민이 표시된 액션에는 언제나 이주민 하나를 배치해야 합니다. 라세르다는 추가 비용을 수정으로 지불하며, 이주민으로 지불할 수 없습니다. 라세르다에게 수정이 충분하지 않거나, 그 액션이 다른 이유로 허용되지 않는다면(라세르다의 연구소에 기술을 습득할 수 있는 칸이 없거나, 입수할 수 있는 설계도가 없거나, 과학자 칸에 이미 이주민이 놓여 있는 등), 라세르다는 그 액션을 수행하지 않고 자신의 탐사차를 이동시킵니다.

라세르다의 탐사차 이동하기

- 라세르다는 언제나 자신의 탐사차를 이동시킬 때, 수집할 수 있는 가장 가까운 타일(연구 타일 혹은 발견 타일)을 향해 이동합니다. 다만 자원을 제공하는 발견 타일은 라세르다에게 쓸모가 없기 때문에 무시합니다. 목적지를 정할 때 필요하다면 23쪽의 모호한 상황 해결 부분을 확인합니다. 라세르다는 가능한 모든 기술을 이용하며, 필요하다면 수정을 추가로 소비합니다. 라세르다가 타일에 도착하면 즉시 그 효과를 해결합니다.

궤도 방면 - 라세르다의 액션

우주비행사 그림에 적힌 숫자는 라세르다가 수행할 액션을 나타냅니다.

액션 1. 설계도 입수: 라세르다의 과학자로 점수를 얻을 수 있는 설계도를 입수합니다. 동등한 상황이라면 카드가 가장 많이 놓인 줄의 가장 왼쪽 칸드를 가져옵니다(동등한 상황에서는 아래 줄).

액션 2. 새로운 기술 습득: 라세르다는 가장 비용이 저렴한 기술을 가져오며, 대상이 2개 이상일 경우 가장 왼쪽 기술을 가져옵니다. 습득한 기술은 연구소 위쪽 칸에 우선적으로 놓고, 기본 규칙에 따라 혜택을 받습니다(순번 칸 혜택의 창고 항목 확인).

액션 3. 연구개발(R&D): 라세르다는 개발할 수 있는 가장 개발된 기술을 한 번 개발한 다음, 개발할 수 있는 가장 개발되지 않은 기술을 한 번 개발합니다. 동등한 상황이라면, 아래쪽에 있는 기술을 개발합니다.

재보급: 라세르다는 왕복선 단계에서 자신의 플레이어 마커가 순번 칸 트랙의 창고 칸에 놓이거나, 연구소의 해당 칸에 기술 타일이 놓이는 경우에만 재보급 액션을 수행합니다.

포드 착륙: 라세르다는 이 액션을 절대 수행하지 않습니다.

정착지 방면 - 라세르다의 액션

액션 1. 건물 건설: 라세르다는 자신의 로봇이 놓여 있는 칸의 LSS 트랙 마커가 정착지 레벨 마커보다 아래에 있다면 언제나 그 종류의 건물을 건설합니다.

만약 라세르다의 로봇이 놓여 있는 칸의 LSS 트랙 마커가 현재 정착지 레벨 마커와 같은 가로줄에 있거나 그보다 위에 있다면 다음 순서에 있는 건물을 건설합니다. 다음 순서에 있는 건물의 LSS 트랙 마커가 정착지 레벨 마커보다 아래에 있지 않다면, 순서에 따라 다음 건물을 건설하며 이러한 방식대로 계속 진행합니다. 다음 순서가 광산이라면, 언제나 광산을 건설합니다.

건물을 건설할 때, 라세르다는 언제나 가능한 모든 기술을 이용해 최대한 큰 단지를 건설하려 합니다. 건물을 놓을 수 있는 칸이 여럿이라면, 모호한 상황 해결 부분을 확인합니다.

건물을 건설한 후, 방금 건설한 건물 다음 순서에 있는 아이콘 위로 라세르다의 로봇을 이동시킵니다.



액션 2. 건물 개선: 라세르다는 자신의 설계도 중 하나를 사용해 지도 위의 아무 건물을 개선합니다. 만약 누군가에게 개선 기술이 있다면, 라세르다는 가능한 많은 건물을 개선하기 위해 기술을 이용합니다. 라세르다가 개선할 설계도를 선택해야 한다면, 자신의 과학자로 더 많은 OP를 얻을 수 있는 설계도를 선택합니다.



액션 3. 과학자 고용 또는 지구 계약 체결: 라세르다는 각 플레이어가 소유한 설계도의 숫자를 기준으로 잠재적으로 가장 높은 OP를 얻을 수 있는 과학자를 가져갑니다(건물 개선 여부를 확인하지 않습니다). 라세르다는 과학자 두 명을 고용하고 나면 대신 지구 계약을 체결합니다(OP가 가장 높은 계약). 라세르다의 계약은 자동으로 완료된 것으로 간주합니다. 과학자 또는 지구 계약 카드를 가져온 후, 라세르다는 지구 계약 카드 덱을 섞고 맨 위 카드 한 장을 뽑아 과학자와 지구 계약 보드를 채웁니다.

정착지 등급 갱신

정착지 등급이 갱신될 때마다, 라세르다는 앞에서 설명한 건물 건설 규칙에 따라 거주지 하나를 건설한 다음, 로봇 한 개를 가져와 자신의 플레이어 보드에 놓습니다. 이 로봇은 게임보드에 절대 놓이지 않지만, LSS 보상과 임무에 대해서는 영향을 미칩니다.

모호한 상황 해결

게임 진행 도중, 라세르다가 여러 동등한 상황에서 선택해야 하는 경우 언제나 당신이 라세르다에게 가장 유리한 결과를 선택해야 합니다. 명확하게 유리한 결과가 존재하지 않는다면, 각각의 선택에 대해 임의로 숫자를 부여하고 부여한 숫자가 나올 때까지 솔로 게임 덱에서 카드를 한 장씩 뽑아 선택합니다. 그런 다음 이렇게 뽑은 카드들을 다시 덱에 섞어 넣습니다.

건물 건설 예시:



라세르다의 로봇은 식물 아이콘 위에 있습니다. 하지만 정착지 레벨은 1이고, 이미 게임보드에 온실 2개가 놓여 있기 때문에 라세르다는 대신 산소 응축기를 건설하려 합니다. 하지만 산소 응축기 역시 지도에 2개가 건설되어 있으므로 광산을 건설합니다.

솔로 목표

다음은 게임의 목표입니다.

1레벨 - 최초 이주민

- 정착지 3레벨 이상 도달
- 계약 최소 1개 완료
- 개인 목표 카드 1장 완료
- 6레벨 기술 타일 1개 보유
- 라세르다보다 높은 OP 보유

2레벨 - 다음 세대

- 정착지 3레벨 이상 도달
- 서로 다른 종류의 계약 최소 1개씩, 총 2개 이상 완료
- 개인 목표 카드 1장 완료
- 연구타일 최소 2개 보유
- 거주지 최소 4개 건설
- 라세르다를 10 OP 이상 앞지르기

3레벨 - 더할 나위 없다

- 정착지 4레벨 이상 도달
- 서로 다른 종류의 계약 최소 1개씩, 총 2개 이상 완료
- 개인 목표 카드 1장 완료
- 이주민 그리고/또는 고급 건물 마커가 있는 광산 최소 3개 보유
- 고급 건물 최소 5개 보유
- 라세르다를 20 OP 이상 앞지르기

화성 감자 생존 시나리오

- 정착지 3레벨 이상 도달
- 규모 4의 온실 계약 완료
- 식물과 광물 배송 계약 완료(#5)
- 생화학자 고용
- 온실 고급 건물 최소 3개 보유
- 규모 5 이상으로 온실 단지 확장
- 저장고에 식물 최소 5개 보유
- 연구 타일 최소 2개 보유
- 6레벨의 온실 기술 보유
- 궤도에서 게임 종료하기
- 라세르다를 30 OP 이상 앞지르기

2인 게임

1. 게임 준비 시, 창고에 오직 수정 2개와 각각의 자원 2개씩만 놓습니다.
2. 게임 준비 시, 남은 기술 타일 8개를 게임 상자로 되돌려 농습니다.
3. 시작 거주지의 배치 방법은 6쪽을 확인하세요.
4. 이주민을 액션 칸에 놓을 때 발생하는 추가 비용은 해당 액션의 액션 칸에 이미 놓인 모든 이주민 개수와 같습니다(자신과 상대의 모든 이주민).
5. 기술 구획에 새로운 기술 타일을 보충하지 않습니다. 보충할 타일이 존재하지 않기 때문입니다.
6. 공동 공급처로부터 창고의 수정과 자원들을 보충할 때, 각각 2개가 될 때까지만 추가합니다.

우주 변증 변형 규칙

이 변형 규칙을 적용하면, 게임 종료 조건이 발동되었을 때 오직 현재의 개척 단계까지만 진행합니다. 만약 마지막 플레이어 차례의 개척 단계에서 게임 종료 조건이 발동된다면, 해당 플레이어의 차례가 끝날 때 게임도 즉시 종료됩니다.

최초 이주민 변형 규칙

<온 마스>를 처음 접한다면, 아래 제시된 임무 카드 3장과 최초 이주민 타일, 최초 이주민 카드를 사용하는 것을 추천합니다.

1. 아래 임무 카드들을 사용하세요.



설계도 입수, 과학자 고용, 중앙 관제소 액션에 임무 마커를 놓습니다.

2. **최초 이주민 타일:** 순번 칸을 선택하지 않고, 최초 이주민 타일을 섞어 각 플레이어에게 무작위로 1개씩 나누어 줍니다. 타일에 표시된 대로 자신의 플레이어 마커를 순번 칸에 놓고, 그 칸의 혜택을 얻습니다(혜택의 내용은 참조 안내서에서 확인).

3. **최초 이주민 카드:** 게임을 준비할 때, A 카드를 모두 섞고 각 플레이어에게 무작위로 1장씩 나누어 줍니다. 받은 카드는 공개하지 않으며, 남은 카드는 게임 상자로 되돌립니다. B 카드는 섞어 가까운 곳에 뒷면으로 놓아둡니다. A 카드에는 4종류의 건물이 표시되어 있습니다. 자신의 카드에 표시된 건물을 어느 것이든 건설하고 나면, 즉시 그 카드를 공개해 게임 상자로 되돌리고 B 카드 더미 맨 위 2장을 뽑아 가집니다. B 카드 역시 공개하지 않습니다.



B 카드에는 과제가 표시되어 있습니다. 과제를 완료하면 카드를 공개하고 표시된 보상을 얻은 다음, 그 카드를 게임 상자로 되돌립니다. 과제는 한 차례에 하나만 완료할 수 있습니다.

과제 예시: 설계도 입수, 수정 한 개 얻기.

화성에서는, 대부분의 사람이 의사 결정권자, 과학자, 정치가, 시인, 철학자, 예술가 중 하나일 것입니다. 물리적인 일은 기계에 맡기고, 대체로 지적인 직업을 가집니다. 그들이 하게 될 육체적인 일은, 스포츠나 운동같이 순수하게 즐거움과 건강을 위한 것입니다.

방사선, 추위, 산소 부족 때문에 그들은 거주지 안에서만 지내게 될 것입니다.

만든 사람들

게임 디자인: Vital Lacerda

그림: Ian O'Toole

그래픽 디자인 및 3D 일러스트: Ian O'Toole

규칙서 및 3D 일러스트: João Tereso, Vital Lacerda

검수: Brendan Irvin, Chris Spath, David Digby, Graham Charlton, Ori Avtalion, Phil the Sheep

프로젝트 관리: Randal Lloyd, Rick Soued

주요 플레이테스터: Emanuel Diniz, Julián Pombo, Krys Bigosinski, Matthew Kury, Paul Eugene Gipson III, Rafael Pires, Renuka Bhalerao

한국어판 총괄: 권성현 | 교정: 김유현, 이상민 | 편집: 성유정

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

* <온 마스>는 Eagle-Gryphon games와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

게임 디자이너는 이 게임을 테스트해주고, 조언을 해주고, 제안을 해준 다음 사람들에게 진심어린 감사를 전합니다.

Alan Castree, Brandon Graham, Carlos Paiva, Catarina Sarmento, Cassandra Witiver, Chris Arnold, Chris Giovingo, Christophe Gaudin, Dan Zilkha, Dave Fazekas, David Bock, David Kwee, Euan Denniston, Gert Delen, Ian Gent, Ian O'Toole, Inês Pires, Jake Blomquist, Jason Grantz, João José Gois, João Tereso, Johnny Hollander, Juan Ottonello, Larry Eisenstein, Luca Giordano, Govind Krishna, Kiran Wagle, Malcolm King, Marcos Pereira da Silva, Marlene Fernández, Marne Braun, Mateusz Kaczmarczyk, Max Ze-hentbauer, Mitchell Chiappalone, Michael Varela Da Silva, Mohamad Sobh, Neilan Naicker, Nicola Bocchetta, Nicholas P, Nils Urdahl, Nikola Stojanovski, Pablo Fontanilla, Paul Grogan, Paul Incao, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Peter Dringautzki, Randal Lloyd, Rand Lemley, Ricardo Almeida, Roman Babkin, Russ DeLuca, Sandra Sarmento, Sofia Passinhas, W. Shan Cheng, Warren Adams, William Aukes, Sharaf Alshareef, Shay Rickman, Thomas Berggren, Tim Kirkwood.

나의 디스코드 그룹에게도, 게임에 대해 기나긴 토론을 하고 많은 제안들을 해준 것에 큰 감사를 표합니다. BoardGameGeek 커뮤니티도 보내준 성원에 감사 드립니다. 이들이 없었다면 이 게임을 만들 수 없었을 것입니다.

내 아름다운 두 딸 Catarina와 Inês, 그리고 나의 뮤즈이자 최고의 친구인 내 아내 Sandra에게, 그들의 인내심과, 지지와, 내게 영감이 되어준 것에 대해 내 모든 사랑을 전합니다.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



©2019 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, building #5.
Leitchfield, KY 42754
All Rights Reserved.
www.eagle-gryphon.com