

# RED DUST REBELLION

## 규칙서

GAME DESIGNER

J. Carmichael



GMT Games LLC © 2024



하모니 호에서 내리면서 내딛은 첫 걸음에, 대기실 창문 너머로 보이는 화려한 화성의 전경을 바라보았다. 146일의 여정 동안 나의 고향이 되어주었던 식민지 우주선과 비교하면, 화성은 광활하고 생기 넘치며 아름다웠다. 하지만 이와 동시에 가혹하고 잔인할 것이라는 사실도 잘 알고 있었다. 포보스에서 화성 표면으로 내려오는 내내 작은 창문으로 간디 식민지를 한 번이라도 엿볼 수 있기를 간절히 바라며, 몇 달 후에 멜로디 호를 타고 올 자야, 레바, 카난과 함께 살아갈 모습을 그려보았다. 이 미개척 행성에서 우리는 어떤 행운을 맞이하게 될까?

화성의 신은 게으르고 어리석은 이들에게 특히 가혹했기에, 나는 우선 화성 생활에 빨리 적응해야 했다. 내 주변에서는 화성 200주년 기념 행사 준비가 한창이며, 잡다한 의식과 의례가 이어지고 있다. 정치인들은 사진을 찍고 있고, 기업 후원자들은 제품을 홍보하며, 선동가와 설교자들은 군중을 향해 외치며 그들의 이목과 충성심, 돈을 얻으려 하고 있다. 사람들의 분노가 곧 끓어오를 것 같다. 나는 매일 밤 멀리서 들리는 성난 시위 소리를 들으며 잠들곤 한다. 모든 화면과 휴대 기기에서 끝없이 나오는 뉴스 덕분에, 사람들은 이곳에는 폭력이 만연하며, 아무도 안전할 수 없다는 사실을 깨닫고 있다. 우리는 반란군에게서도, 정부나 기업의 하수인에게서도 안전할 수 없다.

몇몇 사람들이 다툼과 소란을 피해서 지하도시에서 벗어나 화성 표면으로 올라가 살기로 했다는 이야기도 들었다. 심지어 몸을 화성 생활에 맞게 개조하고 사막 깊숙한 곳으로 영원히 사라져간 이들도 있다고 한다. 이와중에 나는 오직 가족과 우리가 이 소용돌이 속에서 어떻게 살아갈지에 대해서만 생각하고 있다. **내일은 두 리 가족이 화성에 도착하는 날이다. 내일은 화성 200주년 기념일이다. 내일은 그저 화성에서의 또 다른 하루일 뿐이다.**

## 목 차

➤ 게임 구성물	3
➤ 소개	3
➤ 기본 개념(1.0)	4
➤ 승리(2.0)	17
➤ 게임 준비(3.0)	18
➤ 플레이 순서(4.0)	20
➤ 작전(5.0)	25
➤ 특수 활동(6.0)	33
➤ 이벤트 카드(7.0)	38
➤ 주요 용어 색인	42
➤ 게임 준비 도표	46

## 게임 구성물

레드 더스트 리밸리온 전체 세트에는 다음 구성물이 있습니다 (나무로 된 게임말 예비품을 포함합니다).

- 22x34" 마운티드 게임 보드 1개
- 이벤트 카드 51장 1덱
- 자산 카드 30장 1덱
- 여론전 카드 12장 1덱
- 논플레이어 큐리어시티 카드 24장 1덱
- 파란색 큐브 30개(화성 정부 부대)
- 하얀색 큐브 16개(지구 정부 부대)
- 검은색 큐브 16개(보안부대)
- 한쪽 끝에 기호가 적힌 검은색 육각기둥 8개 (특수부대)
- 한쪽 끝에 기호가 적힌 빨간색 육각기둥 30개 (레드 더스트 반란군)
- 한쪽 끝에 기호가 적힌 검은색 육각기둥 20개 (구원자 반란군)
- 파란색 디스크 3개(화성 정부 기지)
- 한쪽에 기호가 적힌 검은색 디스크 9개(기업 기지)
- 한쪽에 기호가 적힌 빨간색 디스크 9개(레드 더스트 기지)
- 한쪽에 기호가 적힌 주황색 디스크 15개(구원자 기지)
- 한쪽 끝에 기호가 적힌 원기둥 6개 (파란색 2개, 검은색 1개, 빨간색 2개, 주황색 1개)
- 말 12개(초록색 6개, 천연 나무 6개)
- 마커 2장
- 진영 매트 5개
- 접이식 진영 플레이어 도움말 시트 4장
- 급변 사태/먼지 폭풍 라운드 플레이어 도움말 시트 2장
- 접이식 논플레이어 도움말 시트 1장
- 논플레이어 도움말 시트 2장
- 6면 주사위 4개(검은색, 하얀색, 빨간색, 주황색 각 1개)
- 배경 플레이북
- 논플레이어 규칙 소책자
- 본 규칙서

## 소개

레드 더스트 리밸리온에서는 1~4명의 플레이어가 23세기 중반 화성의 미래를 장악하기 위해 싸워야 합니다. 각 플레이어는 이념 투쟁에 갇힌 네 개의 진영 중 하나를 플레이합니다. 각 플레이어는 진영 별 고유 능력과 시기 적절한 이벤트를 통해 화성을 지배해야 합니다. 플레이어들은 자신만의 승리 조건을 달성하기 위해 계획하고 협상하고 서로를 공격할 것입니다.

단 하나의 진영만 승리할 수 있습니다.

레드 더스트 리밸리온은 GMT의 12번째 *COIN*(Counter Insurgency) 시리즈 작품으로, 이전 시리즈에 있던 많은 특징과 메커니즘을 차용하고 있습니다.

이전 COIN 게임들과 차이점이 많기 때문에, 처음 접하는 플레이어는 이 규칙서를 주의 깊게 읽어야 합니다. 이 규칙서 끝에 있는 주요 용어 색인에서 설명하는 용어가 처음 언급되는 경우, 굵은 기울임체에 밑줄로 표시됩니다.

**중요:** 이 게임을 처음 배우는 경우, 플레이북에 있는 투토리얼 섹션에서 게임 준비 방법과 여러 턴으로 이루어진 게임 플레이 내용을 먼저 읽고, 개념을 이해한 후에 이 규칙서를 참조하는 것이 좋습니다.

**참고:** 규칙서를 읽다보면, 규칙 앞에 색이 칠해진 ▲ 아이콘이 있는 것을 볼 수 있습니다. 이 아이콘은 해당 규칙을 어떤 진영에게 적용해야 하는지 알려줍니다. 예를 들어, ▲▲ 올드린 사이클러 규칙은 화성 정부(파란색)와 기업(검은색) 진영에만 적용합니다. 아무 아이콘이 없는 규칙은 모든 진영에 적용합니다.

# 1.0 기본 개념

## 1.1 플레이어 & 진영

이 게임에는 플레이어가 직접 조종할 수 있는 4개의 **진영**이 있습니다. 바로 **화성 정부**, **기업**, **레드 더스트 운동**, 그리고 **구원자 교회**입니다. 게임에 참여하는 플레이어가 4명 미만이라면, 부족한 플레이어를 채우기 위해 자동화된 큐리오시티 논플레이어 진영을 사용할 수 있습니다. 논플레이어 진영을 사용하려면 논플레이어 규칙서에 있는 추가 규칙에 따라 논플레이어 카드와 도움말 시트를 사용하면 됩니다.

▲ **화성 정부(MG)**는 자신이 화성의 이익을 최우선으로 생각한다고 믿습니다. 지구에서 임명된 관료와 현지에서 선출된 공무원으로 구성된 화성 정부는 지구의 이익을 대변함과 동시에 화성 거주민을 만족시키기 위한 정치적 외줄타기를 하고 있습니다.

화성 정부는 화성을 효과적으로 관리하기 위해 화성 거주민들의 지지가 필요하며, 대중의 지지를 얻기 위해 레드 더스트 반란군과 경쟁해야 합니다. 화성 정부는 지구로부터 지원과 자원을 공급받지만, 지구가 먼 거리에 있어 수송에 많은 시간이 필요하므로 자원 유입을 신중히 관리해야 합니다.

화성 정부는 구원자 교회의 습격으로부터 화성을 보호하고 화성을 더 안정시키기 위해서 종종 기업과의 동맹 관계에 의존할 수 밖에 없습니다.

**화성 정부**가 게임에서 승리하려면, 지구 정부의 신뢰를 끌어내면서 화성 거주민의 지지를 얻어야 합니다.

▲ **기업(CORP)**은 화성에 경제적 이권을 가지고 있는 지구 소속 회사들입니다. 기업이 분쟁에 투입할 수 있는 자원은 무한하지만, 궁극적으로 주주들에게 책임을 져야 합니다. 이는 기업에 제일 중요한 것은 결국 이익이라는 뜻입니다.

유닛을 보충하려면 비용이 들기 때문에, 기업은 화성 정부가 대신 싸워주길 원합니다. 기업은 수익성이 높은 테라포밍 계약을 따내기 위해 기반 시설을 구축하고 싶어 합니다. 하지만, 인구가 밀집해 있는 화성 지하도시에 있는 사업 기회에 투자할 수도 있습니다.

**기업**이 게임에서 승리하려면 이익을 극대화해야 합니다. 이익은 주로 사막에 있는 테라포밍 기지에서 나오지만, 그 외에도 다른 여러가지 방법이 있습니다.

▲ **레드 더스트 운동(레드 더스트/RD)**은 지구의 간섭 없이 화성인의, 화성인에 의한, 화성인을 위한 정부를 요구하며, 필요하다면 무력으로라도 정부를 세우려 합니다. 명목상으로는 화성 토착 노동자 운동이지만, 소위 '더스터'라고 불리는 이들은 화성의

지하도시 안에서 조직적이고 단호하게 활동하고 있습니다. 이들은 지구인들을 몰아내고 화성인들을 위한 자유로운 화성을 만들기 위해 노동조합, 길드 그리고 다양한 대중 단체들이 대의에 동참하도록 해야 합니다.

**레드 더스트 운동**이 게임에서 승리하려면, 화성에 기지를 건설하고 화성 정부에 반대하는 세력을 구축해야 합니다.

▲ **구원자 교회(구원자/CR)**는 옛 지구의 실수를 바라보며 이를 반복하지 않으려합니다. 구원자 교회는 우리가 지구를 오염시켰으며, 이제 또 다른 지구를 오염시킬 계획이라고 믿습니다.

포스트 휴머니즘 신앙을 가진 이들은 화성을 인류에 맞게 바꾸는 것이 아니라, 인류를 화성에 적응시키려고 합니다. 구원자 교회는 모든 테라포밍과 행성 식민화에 반대합니다.

구원자 교회의 온건파는 평화로운 시위와 정치적 행동을 취하려 합니다. 하지만 극단주의 세력은 인간의 영향력을 최소한으로 유지하며 화성을 자연 상태로 되돌리기 위해 폭력을 사용하는 것을 꺼리지 않습니다.

**구원자 교회**가 게임에서 승리하려면 적 기지를 제거함과 동시에 아군 기지를 설치하여, 화성 구역들을 통제해야 합니다.

▲ **지구 정부(EG)**는 정예 지상 병력과 광범위한 위성 네트워크를 가지고 있는 다섯 번째 논플레이어 진영입니다. 지구 정부는 화성 정부가 화성에서 발생한 반란을 제대로 통제하기를 원합니다. 이런 관점에서, 지구 정부가 화성 정부를 얼마나 신뢰하는지에 따라 화성 정부와 기업 중 누가 지구 정부 병력을 통제할지 결정됩니다.

**지구 정부**는 독자적인 승리 조건이 없습니다. 따라서 지구 정부는 게임에서 승리할 수 없습니다.

### 아군과 적군

화성 정부, 기업, 지구 정부는 **대반란전(Counter-insurgent/COIN)** 진영이며 항상 **아군**입니다. 하지만, 기업은 여전히 습격 특수 활동으로 화성 정부나 지구 정부 게임말을 제거할 수 있습니다. 지구 정부 병력은 화성 정부나 기업 중 한 곳이 소유하는 것으로 간주합니다. 만약 지구 정부를 통제하는 진영이 없다면 어느 진영에도 속하지 않는 것으로 간주합니다 [1.2/p.9].

COIN 진영끼리는 서로의 기지를 보호합니다. 따라서 일반적으로 화성 정부나 기업의 기지를 제거하려면, 먼저 해당 구역에 있는 모든 COIN 큐브와 활성 상태인 특수부대를 제거해야 합니다. 레드 더스트와 구원자는 반란군 진영이며, 자기 자신을 제외한 다른 모든 진영과 **적**입니다(레드 더스트와 구원자도 적대 관계)

## RED DUST REBELLION

레드 더스트와 구원자 반란군은 서로의 기지를 보호하지 않습니다.

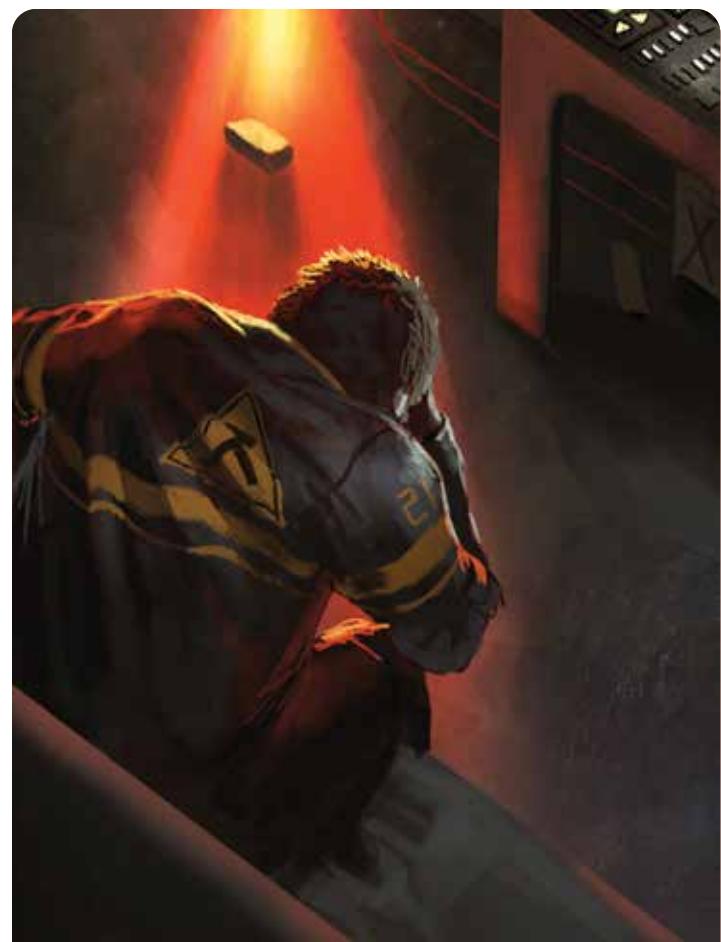
### 논플레이어 선택지를 적용하지 않는 경우

논플레이어 규칙을 사용하지 않고 2-3명의 플레이어가 함께 게임을 즐길 수 있습니다. 대신 남은 진영을 다른 플레이어가 플레이합니다:

- 플레이어가 3명이라면, 플레이어 한 명이 두 COIN 진영 또는 두 반란군 진영을 모두 플레이합니다.
- 플레이어가 2명이라면, 한 플레이어가 두 COIN 진영을, 다른 플레이어는 두 반란군 진영을 모두 플레이합니다.

**▲▲ 지구-화성 연합:** 두 COIN 진영을 모두 플레이하는 플레이어는 모든 먼지 폭풍 라운드와 게임 종료 시 두 진영 중 더 낮은 승리 점수 차이를 사용합니다.

**▲▲ 화성의 아이들:** 두 반란군 진영을 모두 지배하는 플레이어는 모든 먼지 폭풍 라운드와 게임 종료 시 두 진영 중 더 낮은 승리 점수 차이를 사용합니다.



정직한 일자리를 구하기란 쉽지 않았다. 지구에서는 여러 임시 일자리로 근근이 생계를 이어갈 수 있었지만, 화성에서는 날 도와줄 커뮤니티도, 인맥도 없었기 때문이다. 그러던 중 아레스 코퍼레이션에서 몇 안되는 노동직 일자리 '기회'를 제공했고, 나는 몇 시간이나 줄을 서서 겨우 그 일자리에 지원할 수 있었다.

일은 고되고 지루했으며, 빠듯하게 살아갈 정도의 보수밖에 받지 못했다. 그래도 그것으로 충분했다. 웰로디호가 도착했을 때, 나는 운이 좋았다고 생각했다. 더 이상 아이들의 모습을 담은 비디오 영상만 보지 않아도 됐고, 아내에게 편지를 쓸 필요도 없었으니까.

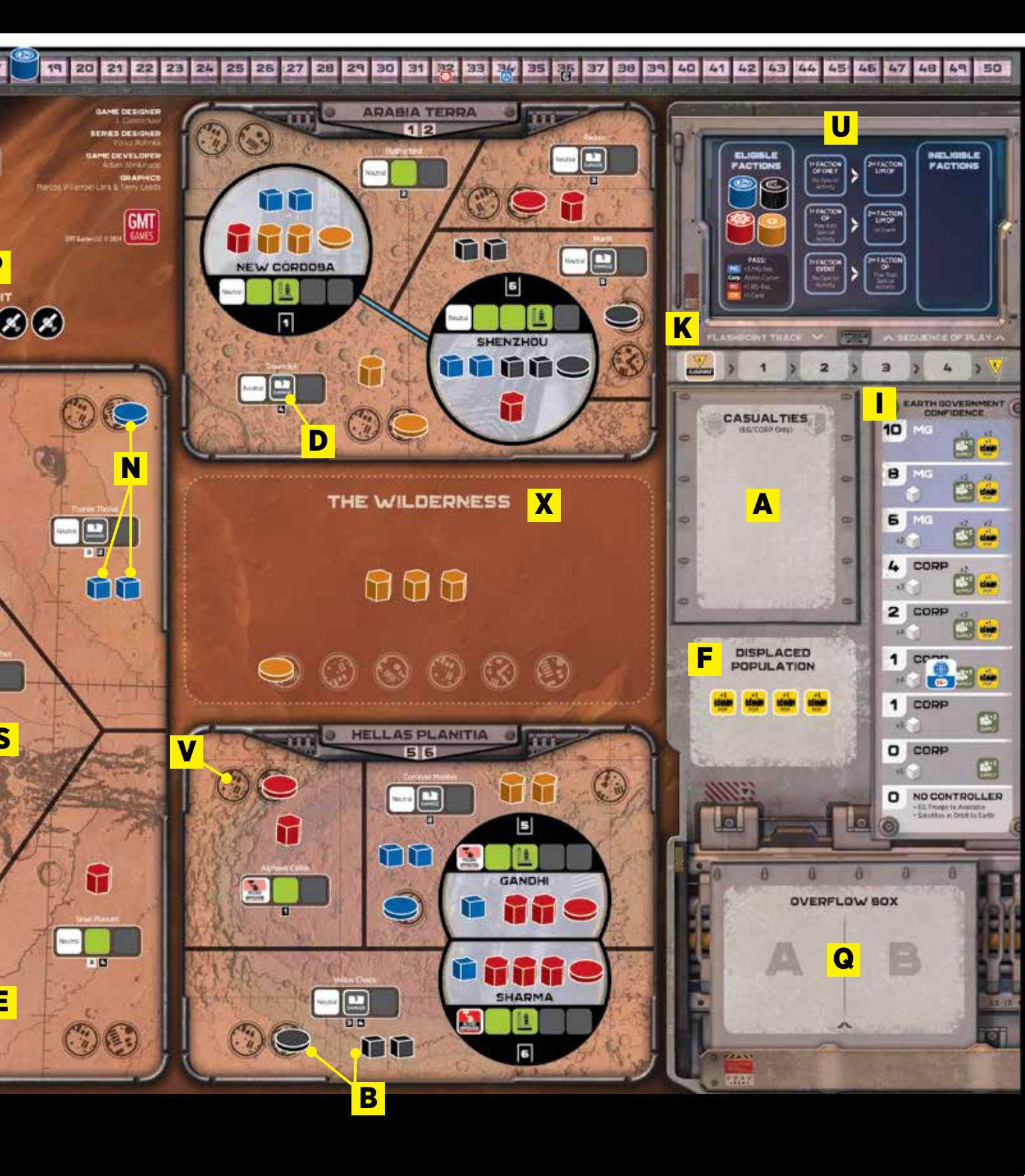
우리는 간디 지하도시 구석진 곳에 있는 원룸에서 비좁게 살았지만, 우린 함께였고, 화성은 우리의 새로운 고향이 되었다.

## 지도 범례

사상자 상자	A
CORP 보안부대 & 기지	B
CR 반란군 & 기지	C
피해를 입은 기반 시설	D
사막	E
난민 상자	F
먼지 폭풍 주사위 굴림 숫자	G
지구	H
지구 정부 신뢰도 트랙	I
가장자리 트랙	J
급변 사태 트랙	K
지하도시	L
자기 부상 선로	M
MG 부대 & 기지	N
반대 마커	O
궤도	P
오버플로 상자	Q
포보스	R
인구 밀집 기반 시설	S
RD 반란군 & 기지	T
플레이 순서 구역	U
주둔지	V
지지 마커	W
황무지	X
수송 경로	Y
사람이 살지 않는 기반 시설	Z



# RED DUST REBELLION



## 1.2 게임 보드

### 지도 구역

화성에는 인구 밀집 섹터 3개와 사람이 살지 않는 광활한 황무지가 있습니다. 또 지구에서 포보스(사람이 살고 있는 화성의 달)까지 이어지는 우주 수송 경로(올드린 사이클러)와 포보스에 인접한 위성 궤도 구역도 있습니다.

### 지구

지도 왼쪽 상단에 있는 파란색 행성은 지구입니다. 지구 정부 부대, 위성, 기업 보안부대 및 특수부대, 보급 마커, 인구 마커 게임말을 지구에 배치합니다. 올드린 사이클러가 활성화되면 지구 위에 있는 게임말들은 수송 경로로 이동합니다(보통 급변 사태 라운드 때 이동합니다). 화성 정부 및 반란군 게임말은 절대 지구에 배치하지 않습니다.

### 수송 경로

지구와 포보스 사이에 있는 수송 경로 상자는 지구에서 화성으로 화물과 인력을 수송하는 우주 왕복선 노선을 나타냅니다. 올드린 사이클러가 활성화되면(일반적으로 급변 사태 라운드 중) 수송 경로에 있는 모든 게임말이 포보스로 이동하고, 그 후 지구에서 온 일부 게임말은 수송 경로로 이동합니다.

### 섹터

3개의 직사각형 **섹터**는 화성의 주요 인구 밀집 영역을 나타냅니다. 이들은 주요 분쟁이 발생하는 영역을 확대한 것입니다. 각 섹터마다 원으로 된 지하도시 구역과 원이 아닌 사막 구역이 섞여 있습니다. 섹터에 있는 각 구역마다 먼지 폭풍 주사위를 굴릴 때 사용하는 하얀색과 검은색 숫자 한 쌍이 있습니다. 각 섹터 사이에는 거대한 황무지 구역이 있습니다. 이 황무지들은 사람이 살지 않는 광활한 화성의 사막을 나타냅니다. 왕복선(지하도시의 우주항구 이용) 없이 섹터 사이를 이동하는 것은 굉장히 어렵습니다. 이 경우, 황무지를 지나 수백 킬로미터의 험지를 주행해야합니다.

### 지하도시 & 포보스

화성에 있는 큰 원으로 된 구역은 **지하도시**입니다. 이곳은 지하 또는 둘 형태의 거주 센터로, 각각 우주선을 발사할 수 있는 기반 시설을 갖추고 있습니다.

**포보스**도 지하도시로 취급합니다. 하지만 포보스는 모든 섹터 밖에 위치합니다. 포보스는 영구적으로 COIN이 통제합니다. 반란군은 포보스에 피해를 입히거나 점령할 수 없습니다.

### 궤도

포보스에 인접한 원으로 된 4개의 구역은 화성 주변 **궤도**입니다. 올드린 사이클러에서 포보스에 도착한 위성을 이 칸에 배치합니다. 그리고 화성에 있는 모든 위성은 급변 사태 라운드 동안 궤도로 돌아옵니다. 궤도에 있는 위성은 반란군에게 공격 받지 않습니다.

### 사막과 황무지

화성 지하도시를 둘러싼 불규칙한 모양의 구역은 **사막**입니다. 이 곳은 인구가 거의 없는 황폐한 불모지로, 작은 주둔지(기지)를 지을 수 있는 이를 없는 원형 위치)에 사람들이 모여 살고 있습니다. 직사각형의 커다란 **황무지** 구역도 사막입니다. 이는 섹터 사이에 있는 사람이 살지 않는 거대한 사막을 나타냅니다.

### ▲▲▲ 자기 부상 선로

지하도시들을 연결하는 파란색 선은 **자기 부상 선로**입니다. 자기 부상 선로를 이용하면 보안 [5.3/p.27] 또는 행군 [5.7/p.30] 작전을 수행할 때 연결된 지하도시 사이를 빠르게 이동할 수 있습니다. 자기 부상 선로는 구역이 아니라 섹터 안에 있는 지하도시 사이 연결선일 뿐입니다. 또한, 자기 부상 선로는 사막 구역 사이의 경계를 형성하며 정찰, 행군 또는 이동 작전 중에 횡단할 수 있습니다.

유로파와 테레쉬코바 지하도시를 연결하는 점선으로 된 자기 부상 선로는 게임 시작 시 건설 중인 상태입니다. 해당 구간은 이벤트 #14(Rodgers 선)의 음영 처리되지 않은 선택지를 플레이하지 않았다면 사용할 수 없습니다. 해당 이벤트를 플레이하는 경우, 자기 부상 선로를 사용하여 유로파와 테레쉬코바 사이를 이동할 수 있음을 나타내는 오버레이 마커를 지도에 놓습니다.

### ▲▲ 올드린 사이클러

**올드린 사이클러**는 지구, 수송 경로, 포보스 구역으로 이루어져 있습니다. 지구 정부와 기업의 병력과 화성 정부의 보급품, 새로운 이주민들이 올드린 사이클러를 통해 지구에서 화성으로 이동합니다. 이 게임말들은 급변 사태 라운드 [4.2/p.22]와 기업 패스 [4.1/p.21] 또는 물류 작전 [5.2/p.26]으로 올드린 사이클러를 활성화할 때 경로를 따라 이동합니다.

### 인접성

**인접성**은 병력을 이동하고 특정 이벤트를 실행하는데 영향을 줍니다. 검은색 또는 파란색(자기 부상 선로) 테두리를 공유하는 두 구역은 인접한 것으로 간주합니다.

또한, 황무지는 가장자리에 맞닿아 있는 모든 사막과 인접합니다. 황무지에 인접한 지하도시는 없습니다.

3개의 올드린 사이클러 구역은 서로를 포함해 어떤 구역과도 인접하지 않습니다.

### 오버플로 상자 및 마커

지하도시나 사막에 더 이상 병력을 배치할 공간이 없다면, 지도에 있는 2개의 **오버플로** 상자를 사용할 수 있습니다. 해당 구역에 상용하는 글자가 적힌 마커를 놓고, 현재 그곳에 있는 모든 병력을 오버플로 상자에 놓습니다.

## RED DUST REBELLION



### 가장자리 트랙

가장자리 트랙은 게임 보드 상단을 따라 이어져 있으며, 0부터 50까지 번호가 매겨져 있습니다. 여기에는 일부 진영이 보유한 자원 수와 모든 진영의 현재 승리 레벨을 기록합니다(기업 이익 및 구원자 적 기지 포함).

### 플레이 순서 트랙

플레이 순서 트랙은 이벤트 라운드 동안 각 적격 진영이 취한 행동을 표시하는 데 사용합니다. 각 진영 색상의 나무 원기둥으로 현재 해당 진영이 행동을 수행할 자격이 있는지, 그리고 어떤 행동을 선택했는지를 표시합니다.

### 급변 사태 트랙

급변 사태 트랙은 다음 급변 사태 라운드까지 얼마나 남았는지를 보여줍니다. 급변 사태 트랙 위에 있는 마커가 트랙 끝에 있는 번개 기호에 도달하면 다음 급변 사태 라운드가 발동됩니다.

### ▲△ 사상자 상자

**사상자**는 게임 중에 제거된 기업 및 지구 정부 게임말을 배치하는 공통 상자입니다. 따로 명시되지 않았다면, 어떤 이유로든지 지도에서 제거된 모든 기업 및 지구 정부 게임말(위성 포함)을 이 상자에 배치합니다. 급변 사태 라운드 동안, 사상자 상자에 있는 기업 병력을 가용 병력 영역으로 이동합니다 [4.2/p.23]. 먼지 폭풍 라운드 동안, 사상자 상자에 있는 기업 및 지구 정부 게임말은 상응하는 가용 병력 영역이나 지구로 이동합니다 [4.3/p.23].

### ▲△ 지구 정부 신뢰도 트랙

지구 정부 신뢰도 트랙은 전쟁을 향한 지구의 여론, 즉 화성 정부를 지원하겠다는 지구 정부의 의지를 추상적으로 나타냅니다. **지구 정부 신뢰도**에 따라서 각 COIN 진영이 지구에 있는 동조 단체나 모집 센터로부터 자원을 조달할 수 있는 능력이 달라집니다. 지구 정부 신뢰도 트랙의 현재 수치를 화성 정부 승리 총합에 더합니다 [2.0/p.17].

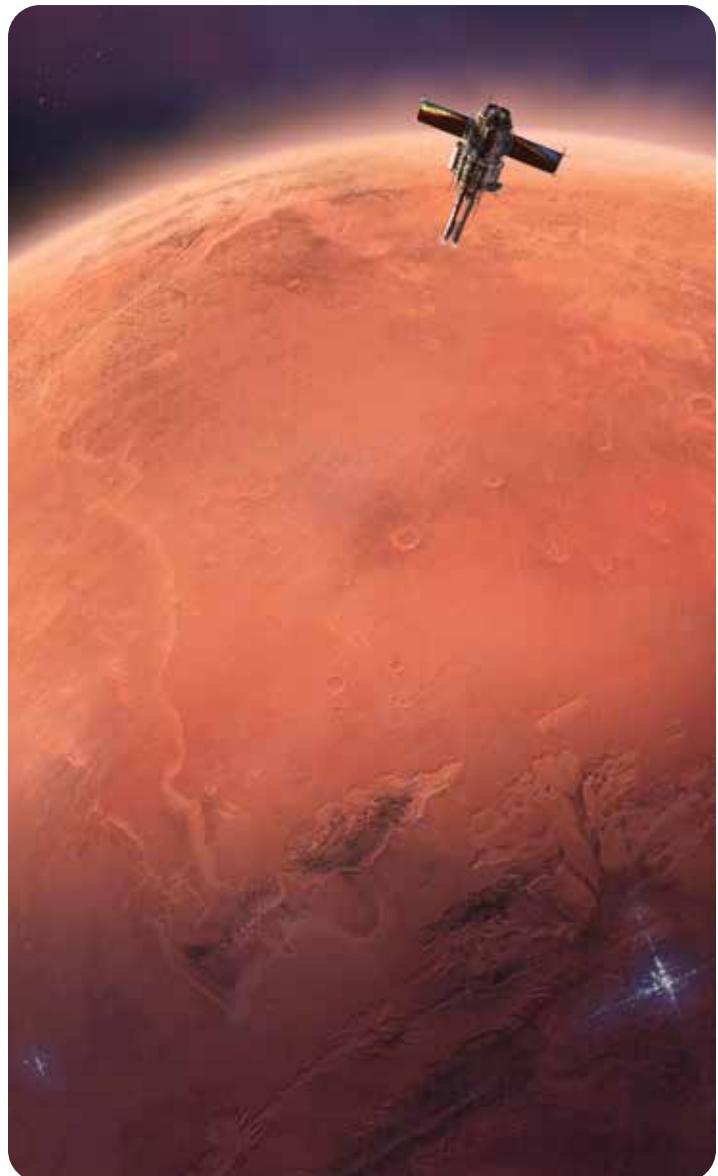
지구 정부 신뢰도 마커는 양면입니다. 한 쪽은 **EG+**, 다른 한 쪽은 **EG-**라고 적혀있습니다. 마커를 **EG+**나 **EG-** 면으로 놓으라는 지시사항이 있다면 마커를 뒤집어 해당 면이 보이게 놓습니다. 급변 사태 라운드 동안 지구 정부 신뢰도를 확인해야 할 때 [4.2/p.23], 마커가 **EG+** 면으로 되어있다면 한 단계 올리고, **EG-**면으로 되어있다면 한 단계 내립니다.

### ▲▲ 지구 정부 통제 진영

지구 정부 신뢰도 마커 위치에 따라 **지구 정부를 통제하는 진영**이 결정됩니다(화성 정부 또는 기업). 만약 마커가 트랙 맨 밑에 있다면 아무도 지구 정부를 통제하지 않습니다. 지구 정부를 통제하는 진영은 지구 정부 부대를 자신의 병력처럼 사용하며, 위성을 사용하여 특정 작전을 더 강화할 수도 있습니다.

지구 정부 신뢰도 마커가 트랙 맨 밑에 도달하면, 모든 지구 정부 부대를 지도에서 제거하고 지구 정부 가용 병력 영역에 배치합니다. 그리고 모든 위성을 지구 궤도에 배치합니다(사상자 상자에 있는 모든 지구 정부 게임말은 그대로 유지합니다).

지구 정부를 통제하는 진영이 없다면, 화성에 있는 모든 위성은 화성 궤도로 이동하지 않고 지구로 돌아갑니다. 지구 정부를 통제하는 진영이 없다면 위성이나 지구 정부 부대를 화성이나 포보스에 배치할 수 없습니다.



## 1.3 병력 & 위성

나무 게임말은 화성에 있는 각 진영의 다양한 병력을 나타냅니다. 부대, 보안부대, 특수부대 그리고 반란군은 모두 유닛입니다. 기지는 유닛이 아닙니다. 위성은 병력은 아니지만 병력과 몇몇 공통점이 있기 때문에 이 섹션에서 자세히 설명합니다.

### ▲▲▲ 부대 & 보안부대

- ▶ 파란색 큐브는 화성 정부 부대입니다
- ▶ 검은색 큐브는 기업 보안부대입니다
- ▶ 하얀색 큐브는 지구 정부 부대입니다

**디자인 참고:** 일반적인 기지는 각 진영이 병력을 수용하고 훈련하는데 사용하는 작전 기지입니다. **기업의 테라포밍 기지**는 또한 온실 가스를 화성 대기로 방출하는 대규모 기반 시설입니다. 반면에 사막에 있는 **구원자 전환 센터**는 정확히 반대로 온실 가스를 제거하기 위해 기반 시설의 용도를 바꾸는 역할을 합니다. 지하도시에서는 구원자 전환 센터를 구원자 교회의 주요 종교 기반 시설 근처에 설치합니다.

제가 "전환 센터"라는 단어를 선택한 이유는 가스와 사람 모두에게 동일하게 적용할 수 있기 때문입니다. **레드 더스트 매복 기지**는 강습에 대비해 견고하게 방어되고 있으며 장시간 포위 공격에도 버틸 수 있습니다.

### ▲▲▲ 특수부대 & 반란군

- ▶ 검은색 육각기둥은 기업 특수부대(SpecOps)입니다.
- ▶ 빨간색 육각기둥은 레드 더스트 반란군입니다.
- ▶ 주황색 육각기둥은 구원자 반란군입니다.

### 기지

- ▶ 파란색 디스크는 화성 정부 기지입니다.
- ▶ 검은색 디스크는 기업 기지입니다.
- ▶ 빨간색 디스크는 레드 더스트 기지입니다.
- ▶ 주황색 디스크는 구원자 기지입니다.

기업, 레드 더스트, 구원자 기지 디스크에는 기본 빈 면과 진영 기호가 그려져 있는 업그레이드 면이 있습니다. 따로 명시되지 않았다면, 기지는 항상 업그레이드 면이 아래로 가게 배치합니다. 특정 게임 효과에 따라 기지를 업그레이드 면으로 뒤집습니다. 이 경우, 다음과 같은 효과가 있습니다.

▲ 기업 기지를 업그레이드하면 **테라포밍 기지**가 됩니다. 테라포밍 기지는 급변 사태 라운드 동안 기업 이익에 영향을 줍니다.

▲ 레드 더스트 기지를 업그레이드하면 **매복 진지**가 됩니다. 매복 진지가 있다면 사막에서의 강습 작전 후에 살아남은 반란 군들이 반격할 수 있습니다.

▲ 구원자 기지를 업그레이드하면 **전환 센터**가 됩니다. 전환 센터는 급변 사태 라운드 동안 기업 이익과 구원자 신병 모집에 영향을 주며 정화 특수 활동을 강화합니다.

## 유닛 종류

### COIN 부대/보안부대



MG 부대 CORP 보안부대 EG 부대

### COIN 특수부대



온신 상태 활성 상태

### RD/CR 반란군



온신 상태 활성 상태

## 기지 종류

### COIN 기지



MG 기지 CORP 기지 CORP 테라포밍 기지

### RD 기지



RD 기지 RD 매복 기지

### CR 기지



CR 기지 CR 전환 센터

## RED DUST REBELLION

### ▲▲▲ 은신/활성

반란군과 특수부대는 **은신** 상태(기호가 밑으로 간 상태)거나 **활성** 상태(기호가 보이는 상태)입니다. 행동과 이벤트에 따라 게임말을 다른 면으로 뒤집을 수 있습니다. 새로운 반란군 및 특수부대를 배치할 때는 항상 은신 면이 보이도록 배치합니다(다른 게임말로 교체할 때도 동일합니다).

기지, 위성, 부대 그리고 보안부대는 항상 활성 상태입니다.

행동에서 은신 상태인 반란군을 **활성화**하라고 요구한다면, 행동을 수행하기 위해 은신 상태인 반란군을 활성 면으로 뒤집어야 합니다. 따라서 해당 구역에 행동을 수행하는 진영에 속한 은신 상태인 반란군이 없다면, 행동을 수행할 수 없습니다.

**참고:** 병력을 이동하거나 재배치하더라도 은신/활성 상태는 바뀌지 않습니다.

### △ 위성



위성 마커는 현재 화성 위성 네트워크가 집중하고 있는 구역을 나타냅니다. 이 마커들은 통제 여부를 판단할 때는 고려하지 않으며, 특별한 지시가 있을 때만 배치, 이동, 제거할 수 있습니다. 특별한 지시가 없다면 위성 마커는 해당

구역의 통제권을 계산할 때를 제외한 모든 경우에 지구 정부 병력으로 간주합니다. 공격 및 습격처럼 지구 정부 병력을 제거할 수 있는 작전과 특수 활동으로 위성은 제거할 수 있습니다. 제거된 모든 위성은 따로 명시되지 않는 한 사상자 상자에 배치합니다. 그리고 가용 위성은 항상 지구에 배치합니다.

위성은 지구에서부터 올드린 사이클러를 통해 화성 궤도까지 이동합니다(포보스 오른쪽에 있는 네 개의 원으로 된 구역). 위성이 궤도에 진입하면 현재 지구 정부를 통제하는 진영이 보안, 정찰, 강습 작전을 강화하는 데 사용할 수 있습니다. 이 때부터 위성은 화성의 영향을 받는 구역에 배치되며 공격과 습격을 받을 수 있습니다. 각 급변 사태 라운드 동안 화성에 있는 모든 위성은 궤도로 복귀합니다.

### 진영 매트와 가용 병력

각 진영마다 앞면에는 **가용** 병력 영역이, 뒷면에는 전략 딥이 적힌 매트가 있습니다(논플레이어인 지구 정부도 포함). 지구 정부 매트에는 현재 지구 정부 통제 진영에 대한 규칙도 적혀 있습니다. 지구 정부의 통제권이 바뀌면 매트를 화성 정부나 기업 플레이어에게 전달해야 합니다. 가용 병력은 적절한 진영 매트에 배치해야 합니다. 반면에 가용 위성은 항상 지구에 배치합니다.

지도나 사상자 상자에 배치하지 않는 병력은 해당 진영 매트의 가용 병력 영역에 배치합니다(이는 해당 진영이 사용할 수 있는 총 병력을 나타냅니다). 병력을 상응하는 가용 병력 영역으로 이동하거나 가용 병력에서 병력을 가져오는 경우, '가용 영역으로' 또는 '가용 영역에서'라고 표현하기도 합니다. 각 진영 매트에 표시된 유닛 수량에 따라 플레이할 수 있는 총 병력 수가 정해집니다.

병력은 가용 영역에서만 가져와 배치할 수 있습니다. 가용 영역에 해당하는 병력이 없다면 병력을 배치하라는 모든 지시사항을 무시합니다. 특정 병력 게임말을 다른 병력 게임말로 교체해야 하는 상황에서 사용 가능한 게임말이 없다면 원래 병력 게임말을 게임에서 제거합니다.

각 진영의 가용 기지 트랙에서 가장 높은 숫자가 적힌 빈 구역에 사용 가능한 기지를 배치합니다. 트랙에 보이는 숫자는 현재 지도에 배치된 기지의 수를 나타냅니다. 이렇게 하면 구원자 및 레드 더스트 승리 총합과 먼지 폭풍 라운드 자원 획득량을 추적할 수 있습니다.

▲▲▲ 화성 정부, 레드 더스트 또는 구원자가 작전, 특수 활동 또는 이벤트를 수행할 때 사용 가능한 부대나 반란군이 없다면, 병력을 다른 곳에 다시 배치하기 위해 자신의 부대나 반란군을 제거한 뒤 가용 병력 영역으로 되돌릴 수 있습니다. 이런 이유로 부대나 반란군을 제거했다면, 그 즉시 해당 병력을 다른 곳에 배치해야 합니다. 반란군의 경우 은신 상태로 배치해야 합니다. 기업 유닛이나 지구 정부 부대 또는 기지는 이렇게 자발적으로 제거할 수 없습니다.

### 스태킹

각 구역에 배치할 수 있는 기지 수에는 **스태킹** 한도가 있습니다. 이는 다음과 같습니다:

- ▶ 황무지가 아닌 사막과 지하도시에는 각각 최대 2개의 기지를 배치할 수 있습니다.
- ▶ 황무지에는 기지를 최대 6개까지 배치할 수 있습니다.
- ▶ 포보스에는 기지를 배치할 수 없습니다.

사막 구역에 있는 작은 원으로 된 주둔지에는 스태킹 한도를 무시하고 기지를 배치할 수 있습니다. 기지가 아닌 병력은 화성의 모든 구역을 얼마든지 점유할 수 있습니다. 지구, 수송 경로, 포보스는 COIN 유닛만 점유할 수 있습니다. 병력을 배치하거나 이동하는 것은 스태킹 한도를 절대 위반하지 않습니다.

## 1.4 자원 & 이익

### ▲▲ 자원

화성 정부와 레드 더스트는 각각 자원을 보유합니다. 자원을 소비해서 작전과 수리 행동을 수행할 수 있으며, 먼지 폭풍 라운드 동안 적극 지지/적극 반대 상태를 바꿀 수 있습니다. 각 진영 색상 원기동을 가장자리 트랙에 놓아서 가용한 자원을 표시합니다. 양 진영은 최소 0, 최대 50개까지 자원을 보유할 수 있습니다.

### ▲ 보급 마커



**보급 마커**는 화성 정부를 지원하기 위해 지구에서 보낸 보급품입니다. 처음에는 보급 마커를 지구에 놓습니다. 올드린 사이클러가 활성화되면 포보스 쪽으로 이동합니다. 보급 마커가 포보스에 도착하면, 게임 보드에서 마커 풀로 되돌립니다. 이렇게 도착한 보급 마커마다 화성 정부의 자원이 3 만큼 증가합니다. 보급 마커는 수량이 정해져 있으며 한 번에 최대 12개까지만 사용할 수 있습니다.

### ▲ 이익

기업은 최대 50점까지 이익 점수를 추적하여 승리에 얼마나 근접했는지 결정합니다. 이익 마커를 사용해서 현재 이익을 가장자리 트랙에 표시합니다.

## 1.5 자산 카드 & 여론전 카드

### ▲ 자산 카드

구원자 교회는 가장자리 트랙에 자원을 나타내는 원기동을 놓는 대신, 자원과 특별 이벤트를 제공하는 자산 카드를 손으로 가져옵니다 [7.7/p.38]. 이벤트 라운드 동안 자산 카드를 사용해서 진영 순서를 조정할 수도 있습니다 [4.1/p.21]. 자산 카드는 구원자 진영만 사용할 수 있습니다.

구원자 교회가 자원을 사용할 때마다, 해당 행동을 수행하는데 필요한 자원 이상의 가치를 가진 자산 카드를 버려야 합니다. 필요한 자원 양을 맞추기 위해 필요하다면 카드를 여러장 버릴 수 있습니다. 필요한 것보다 더 많은 자원을 소모해도 되지만, 이에 대해 추가로 받는 보상은 없습니다.

**참고:** 일부 자산 카드를 카드에 적혀있는 특정 작전의 수행 비용으로 사용한다면, 해당 카드는 원래 카드가 가진 자원 가치보다 더 큰 자원 가치로 사용할 수 있습니다.

이벤트 라운드가 시작될 때, 구원자는 자산 카드를 사용해서

행동 자격 순서에서 앞서나갈 수 있습니다 [4.1/p.21]. 자산 카드를 손에서 1장씩 버릴 때마다 행동 자격 순서에서 한 칸씩 앞으로 이동합니다(이렇게 버린 카드는 별도로 명시되지 않는 한 추가 효과가 없습니다)

### 자산 이벤트

일부 자산 카드에는 구원자가 이벤트를 실행할 자격이 있을 때 사용할 수 있는 이벤트 텍스트가 있습니다. 이벤트로 사용한 자산 카드는 버립니다. 해당 이벤트는 자원으로 사용할 수 없습니다. 일부 자산 이벤트에 적혀있는 별도의 논플레이어 규칙에서만 사용하며, 일반 게임에서는 무시할 수 있습니다.

### 자산 능력

일부 자산 이벤트는 자산 **능력**으로서 구원자에게 영구적인 보너스를 제공합니다. 이러한 능력 이벤트 카드를 한 번 플레이 했다면 구원자 플레이어 근처에 놓고 계속 참고해야합니다. 이렇게 사용한 카드는 구원자 자산 카드 덱에 다시 섞을 수 없습니다.

각 능력 이벤트를 플레이하면 구원자는 최대 2개의 구역에서 비용 없이 즉시 작전을 수행해야합니다. 그리고 자산 카드를 1장 뽑습니다. 이는 영구적인 효과가 아니므로 능력 이벤트를 처음 플레이할 때 한 번만 수행합니다.

### 손에 든 카드 한도

구원자는 최대 6장까지 카드를 손에 들 수 있습니다. 어떤 게임 효과로든 구원자가 자산 카드를 뽑아서 손에 든 카드가 6장을 초과한다면, 최대 한도인 6장이 될 때까지 카드를 버려야합니다.

각 먼지 폭풍 라운드의 초기화 페이즈가 되면, 버린 자산 카드 더미를 자산 카드 덱으로 다시 섞습니다 [4.3/p.24]. 그 전에 카드 덱이 고갈되면, 구원자는 다음 먼지 폭풍 라운드 때 카드 덱을 다시 섞을 때까지 더 이상 자산 카드를 뽑을 수 없습니다.



## RED DUST REBELLION

### ▲ 여론전 카드

여론전 카드는 여론전 작전이나 특정 이벤트 효과에 따라서 게임 준비 단계 동안에 게임에 등장할 수 있습니다. 여론전 카드가 게임에 등장하면 테이블 위에 앞면으로 놓습니다.

여론전 카드는 게임을 진행하는 동안 지속적으로 보정치를 제공합니다. 활성 여론전 카드는 매 먼지 폭풍 라운드의 초기화폐이즈 때 게임에서 제거합니다 [4.3/p.24].

여론전 카드는 레드 더스트 진영만 사용합니다.



- ▶ 기업은 자원을 소유하지 않습니다. 따라서 자원을 양도하거나 받을 수 없습니다.

이런식으로 양도하거나 얻은 자원은 즉시 작전 비용으로 사용해야 합니다. 플레이어들은 이렇게 양도하는 조건으로 규칙 내에서 상호 합의를 할 수 있습니다. 플레이어가 작전, 특수 활동 또는 이벤트 수행 중에 어떤 사항에 동의하면, 이는 해당 행동 중에만 구속력을 가집니다. 그 외의 경우, 규칙 상 플레이어들이 약속을 지켜야 할 의무는 없습니다

**참고:** 이는 한 진영이 그 턴에 수행하는 특정 작전 비용을 지불하기 위해 자원을 양도하는데 동의할 수 있다는 뜻입니다. 이러한 합의는 해당 턴 동안만 구속력을 가지므로, 합의한 대로 작전을 수행해야 합니다.



## 1.6 자원 및 자산 카드 거래

다음과 같은 상황에서는 상호 합의에 따라 진영끼리 자발적으로 자원을 양도할 수 있습니다:

- ▶ 화성 정부와 레드 더스트는 자원을 양도 받는 진영이 작전, 특수 활동 또는 이벤트를 수행하는 중이라면 언제든지 자원을 양도할 수 있습니다.
- ▶ 구원자는 양도 받는 진영이 작전, 특수 활동 또는 이벤트를 수행하는 중이라면 언제든지 자산 카드를 사용하여 사용한 카드의 가치와 동일한 양의 자원을 화성 정부나 레드 더스트에 양도할 수 있습니다.

**참고:** 구원자가 자신의 작전을 수행하는 동안, 사용한 자산 카드의 '초과' 자원을 이런 방식으로 양도할 수는 없습니다.

- ▶ 화성 정부와 레드 더스트는 구원자가 수행 중인 작전 비용을 지불하기 위해 구원자에게 자원을 양도할 수 있습니다. 하지만 구원자는 이런 식으로 얻은 모든 자원을 즉시 소모해야 합니다.

폭발음이 지하도시 가득히 울려 퍼지는 동안, 우리는 대피소에 응크리고 있었다.

하늘이 있어야 할 빈 공간에 울려 퍼지는 폭발음은 억압과 분노, 슬픔의 음악이었다. 공격이 있을 때마다 우리는 지하도시가 뚫릴까봐 대피소로 달려갔다. 들려오는 폭발이 더스터의 폭탄인지 화성 정부를 위해 더러운 일을 하는 기업의 보복 공격인지는 알 수 없었다.

반복되는 공포는 곧 일상이 되어버리곤 한다. 최근 들어 공격이 너무 잦아졌기 때문에, 나는 줄어든 임금 말고는 아무것도 걱정하지 않게 되었다.

## 1.7 인구 & 피해

모든 지하도시와 사막의 인구는 0에서 4 사이입니다. 인구가 0이면 사람이 살지 않는 구역이며 인구가 1 이상이면 인구 밀집 구역입니다. 대부분의 구역은 게임 중에 인구 수가 바뀔 수 있습니다. 하지만 포보스와 황무지는 항상 사람이 살고 있지 않는 상태입니다.

### 기반 시설

인구를 부양할 수 있는 구역에는 기반 시설 트랙이 있습니다. 이는 '중립'이라고 적혀 있는 상자 바로 오른쪽에 있는 2~4개의 상자를 의미합니다.

기반 시설 트랙에서 각 초록색 칸은 한 단위의 인구를 나타내며, 회색 칸은 추가 인구 마커를 놓을 수 있는 빈 칸을 의미합니다.

예를 들어, 위 그림에서 현재 유로파의 기반 시설 트랙에 초록색 칸이 2개이므로 총 인구 수는 2입니다



### 추가 인구

 회색 기반 시설 칸에 노란색 인구 마커를 놓을 수 있습니다. 각 인구 마커마다 해당 구역의 인구가 1씩 늘어납니다. 각 회색 기반 시설 칸에는 인구 마커를 최대 1개만 놓을 수 있으므로, 칸이 꽉 차면 그 구역은 더 이상 인구를 늘릴 수 없습니다.

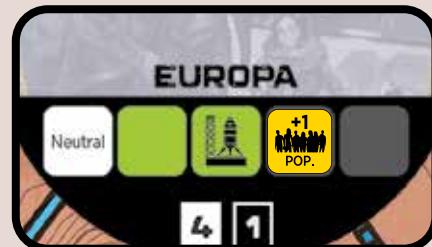
### 피해



초록색 기반 시설 칸에 회색 피해 마커를 놓을 수 있습니다. 각 피해 마커마다 해당 구역의 고유 인구가 1씩 감소합니다. 피해 마커를 놓을 때는 먼저 모든 노란색 인구 마커를 공용 공급처로 되돌립니다. 그리고 피해 마커를 가장 오른쪽에 있는 비어있는 녹색 기반 시설 칸에 놓습니다. 비어있는 녹색 기반 시설 칸이 없다면 추가 피해 마커를 놓을 수 없습니다.

**참고:** 인구와 피해는 동일한 마커 세트를 사용하며, 한 면이 각 마커 유형을 나타냅니다.

이제 유로파의 인구는 3입니다. 그리고 빈 칸이 하나 남아 있습니다.



이제 유로파의 인구는 1입니다.



### ▲▲▲ 우주항구

각 지하도시의 기반 시설 트랙에 있는 가장 오른쪽 초록색 칸에는 우주항구 아이콘이 있습니다. 이는 보안, 정찰, 행군 작전 중에 해당 지하도시로/지하도시로부터 신속하게 이동할 수 있다는 것을 의미합니다. 우주항구 칸에 피해 마커가 있다면 우주항구를 사용할 수 없습니다. 포보스는 피해를 입지 않으므로, 포보스에 있는 우주항구는 항상 사용 가능합니다.

### 난민

난민 상자에는 화성에 있지만 현재 지도 상에 있는 어떤 구역에도 속하지 않은 인구 마커를 놓습니다. 인구 마커를 난민에 추가하는 경우는 다음 세 가지 경우입니다:

- ▶ 구역에 피해 마커가 놓이면, 그 즉시 인구 마커 1개를 난민에 놓습니다.
- ▶ 인구 마커가 수송 경로에서 포보스로 이동하면, 즉시 해당 인구 마커를 난민에 놓습니다.
- ▶ 일부 이벤트 효과에 따라 난민에 인구 마커를 추가할 수 있습니다.

수용 행동, 수리 행동 그리고 일부 이벤트 효과에 따라 난민 상자에서 인구 마커를 제거할 수 있습니다.

## RED DUST REBELLION

**참고:** 피해 마커를 놓을 때마다 지도 구역에 있는 인구 마커 여러 개를 제거할 수 있습니다. 하지만 이런 경우에도 난민에는 인구 마커를 1개만 추가합니다

**▲▲▲ 수용 행동**

**수용** 행동으로 난민 상자에 있는 인구 마커를 구역에 놓을 수 있습니다. 피해 마커가 없고 기반 시설 트랙에 빈 회색 칸이 있는 구역을 선택합니다. 난민 상자에 있는 인구 마커 1개를 가져와 해당 칸에 놓습니다.

수용 행동을 수행하는 진영이:

- ▶ **화성 정부**라면 지구 정부 신뢰도를 **EG+**로 설정합니다.
- ▶ **레드 더스트**라면 지구 정부 신뢰도를 **EG-**로 설정합니다.
- ▶ **기업**이라면 지구 정부 신뢰도를 **EG+** 또는 **EG-** 중 원하는 대로 설정합니다.

난민에 인구 마커가 없다면 수용 행동을 하지 않아도 됩니다.

**▲▲▲ 수리 행동**

**수리** 행동으로 한 구역에 있는 피해 마커 1개를 제거합니다. 피해 마커가 1개 이상 있는 지도 구역을 선택하고 해당 구역에서 피해 마커를 제거합니다. 이 작업을 수행하려면 난민 상자에 있는 인구 마커 1개를 제거해야 합니다.

수리 행동을 수행하는 진영이:

- ▶ **화성 정부**라면 화성 정부 자원 3개를 소모하며 지구 정부 신뢰도를 **EG+**로 설정합니다.
- ▶ **레드 더스트**라면 레드 더스트 자원 2개를 소모하며 지구 정부 신뢰도를 **EG-**로 설정합니다.
- ▶ **기업**이라면 해당 구역에 있는 보안부대 1개를 가용 영역으로 되돌리고, 지구 정부 신뢰도를 **EG+** 또는 **EG-** 중 원하는 대로 설정합니다.

수리 행동을 수행하려면 모든 비용을 지불해야 하며(보안부대를 제거하는 것도 포함), 난민 상자에서 인구 마커를 제거할 수 있어야 합니다. 난민 상자에 인구 마커가 없다면 수리 행동을 수행할 수 없습니다.

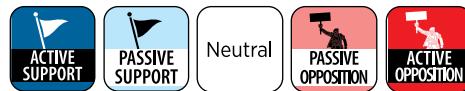
수용 및 수리 행동은 훈련 [5.1/p.26], 보안 [5.3/p.27], 정찰 [5.4/p.28] 작전; 홍보 [6.4/p.34], 조정 [6.8/p.36] 특수 활동; 일부 이벤트 [7.0/p.38] 처럼 게임 효과의 일부로 수행됩니다. 화성 정부와 레드 더스트 진영은 또한 먼지 폭풍 라운드 [4.3/p.24] 동안 수용 및 수리 행동을 수행할 수 있는 기회를 얻습니다.

**1.8 지지 & 반대**

지지와 반대는 화성 정부와 레드 더스트의 승리 점수 및 일부 작전과 특수 활동에 영향을 미칩니다.

**지지 및 반대 단계**

지하도시 및 사막 구역은 항상 그 지역 거주민들이 화성 정부를 **지지**하는지 **반대**하는지를 보여줍니다. 단계는 5단계로 나뉘며 '적극 지지'에서 '적극 반대'까지 있습니다:



해당 구역의 현재 지지 또는 반대 단계는 '중립' 상자에 놓인 마커에 따라 결정됩니다. 상자에 아무 마커가 없다면 해당 구역은 **중립** 상태입니다. 사람이 살지 않는 구역은 항상 중립 상태입니다(인구가 0이 되면 모든 지지/반대 마커를 제거합니다). 지지/반대 단계가 바뀌면, 바뀐 단계에 맞게 마커를 놓거나 뒤집거나 제거해야 합니다.

예를 들어 중립 구역을 적극 지지 쪽으로 한 단계 바꾸면, 소극 지지 마커를 중립 상자에 놓습니다. 이후에 해당 구역이 적극 지지 쪽으로 한 단계 더 바뀌면, 소극 지지 마커를 뒤집어 적극 지지 면이 보이도록 놓습니다. 해당 구역이 적극 반대 쪽으로 두 단계 바뀌면, 마커를 제거해서 '중립' 상자가 보이게 합니다.

**▲▲ 총 지지 점수 & 총 반대 점수**

소극 지지와 소극 반대 상태인 구역에 있는 인구는 **총 지지 점수**와 **총 반대 점수**를 계산할 때 각각 1점씩으로 계산합니다. 적극 지지와 적극 반대 상태인 구역에 있는 인구는 총 지지 점수와 총 반대 점수를 계산할 때 각각 2점씩으로 계산합니다. 총 지지 점수와 총 반대 점수는 화성 정부와 레드 더스트 진영의 승리 총합을 계산할 때 사용합니다 [2.0/p.17].

지지/반대 인구 총합에 따라 화성 정부와 레드 더스트 진영의 승리가 결정됩니다 [2.0/p.17]. 지지, 반대 또는 인구가 바뀌면 가장자리 트랙에서 각각의 승리 마커를 조정합니다.

**참고:** 피해나 기타 효과로 인구가 증가하거나 감소하면 총 지지 점수와 총 반대 점수도 조정해야 한다는 점을 잊지 마세요.

## 1.9 통제권



**통제권**에 따라 특정 진영 활동과 지하도시 간 신속 이동을 할 수 있는지가 결정됩니다. 화성의 지하도시 또는 사막에 있는 COIN(화성 정부 + 기업 + 지구 정부) 병력의 수가 모든 반란군(레드 더스트 + 구원자) 병력의 수보다 많다면 COIN 진영이 해당 구역을 통제합니다. 레드 더스트 또는 구원자는 해당 구역에 있는 자신의 병력이 COIN과 적 반란군 병력을 모두 합친 것보다 많은 경우에 해당 구역을 통제합니다. 통제권 마커는 편의상 제공되며, 현재 해당 구역을 누가 통제하고 있는지 표시하기 위해 구역에 놓을 수 있습니다. 통제권 마커는 사용하지 않아도 됩니다. 아무도 통제하지 않는 구역은 통제되지 않은 구역이라고 합니다.



## 1.10 먼지 폭풍

먼지 폭풍 마커는 양면으로 되어 있습니다. 한 면은 폭풍 접근, 다른 한 쪽은 성난 폭풍 면입니다.

폭풍 마커는 게임 준비 단계 때 놓습니다 [3.2/p.18]. 그리고 급변 사태 라운드와 먼지 폭풍 라운드의 재배치 및 초기화 때 이즈 때 조정합니다 [4.2/p.23].



폭풍 접근은 다음 성난 폭풍이 어디로 향할지 알려줍니다. 이 외에는 특별한 고유 효과가 없습니다. 하지만 일부 행동으로 효과가 보정될 수 있습니다.

성난 폭풍이 발생하면 일부 행동을 수행할 수 없습니다. 별도의 설명이 없는 한, 성난 폭풍 마커가 있는

사막 구역에서는 작전이나 특수 활동을 수행하거나 이벤트 효과를 적용할 수 없습니다. 성난 폭풍 마커가 있는 지하도시 구역에서는 작전이나 특수 활동을 수행하거나 이벤트 효과를 적용할 수 있습니다. 하지만 별도의 설명이 없다면 지하도시 구역으로/지하도시 구역으로부터 병력을 이동할 수 없습니다(여전히 가용 영역에서 직접 배치할 수 있음).

**디자인 참고:** 성난 폭풍이 부는 동안에는 지하도시가 봉쇄되며 모든 출입구와 출구가 막힙니다. 하지만 이 덕분에 지하도시는 폭풍의 영향을 받지 않습니다. 따라서 성난 폭풍이 몰아치는 지하도시 내부는 정상적으로 작동하지만, 지하도시 출입은 불가능합니다.

## 1.11 승리 마커

각 진영마다 승리 마커가 있습니다. 승리 마커를 가장자리 트랙에 놓아서 승리에 영향을 주는 총 점수를 다음과 같이 표시합니다:

### ▲ 화성 정부



총 지지 점수에 지구 정부 신뢰도를 더한 값.

화성 정부의 승리 마커는 현재 화성의 총 지지 점수 [1.8/p.15]와 현재 지구 정부 신뢰도 단계 [1.2/p.9]를 합산한 값을 나타냅니다.

### ▲ 기업



이익. 기업의 승리 마커는 현재 총 이익을 나타냅니다. 기업은 급변사태 라운드 동안 기업의 테라포밍 기지 [4.2/p.23], 먼지 폭풍 라운드 동안 지하도시에 있는 기업 기지 [4.3/p.24], 기업 유닛이 참여

한 강습 작전 [5.5/p.28], 홍보 및 착취 특수 활동 [6.4/p.34, 6.5/p.35] 및 일부 이벤트 효과로 수익을 늘릴 수 있습니다. 반면 수익은 급변 사태 라운드 동안 사막 지역의 구원자 개종 센터 [4.2/p.23], 기업 사상자 [4.2/p.23, 4.3/p.23], 먼지 폭풍 라운드 중 발생하는 난민 [4.3/p.24], 여론전 작전 [5.10/p.32], 청원 활동 [6.2/p.34], 그리고 일부 이벤트 효과 [7.0/p.38] 등에 의해서 줄어듭니다.

### ▲ 레드 더스트



총 반대 점수에 기지를 더한 값.

레드 더스트 승리 마커는 현재 화성의 총 반대 점수 [1.8/p.15]와 화성에 있는 레드 더스트 기지의 수를 더한 값입니다.

### ▲ 구원자 교회



구원자의 통제권과 구원자 기지 및 적 기지를 더한 값. 구원자 승리 마커는 두 종류입니다. 하나는 구원자가 통제하는 구역과 구원자 기지 수를 나타냅니다.

또 하나는 화성에 있는 적 기지의 수를 나타냅니다.

**참고:** 구원자 승점을 계산할 때, 구원자가 통제하는 각 구역은 1점으로 계산합니다. 이 때 해당 구역에 있는 인구는 고려하지 않습니다.

# 2.0 승리

각 진영마다 고유한 승리 조건이 있습니다.

## 먼지 폭풍 라운드 동안

먼지 폭풍 라운드가 시작할 때마다 다양한 승리 마커의 위치를 가장자리 트랙에 표시된 임계값과 비교하여 승리 여부를 확인합니다(구원자의 경우 적 기지 마커를 확인합니다). 각 진영의 승리 조건은 다음과 같습니다:

▲ **화성 정부**: 총 지지 점수에 지구 정부 신뢰도를 더한 값이 34를 넘는 경우

▲ **기업**: 이익이 36을 넘는 경우

▲ **레드 더스트**: 총 반대 점수에 화성 내 레드 더스트 기지의 수를 더한 값이 32를 넘는 경우

▲ **구원자 교회**: 구원자가 통제하는 구역과 화성 내 구원자 기지의 총 수가 화성 내 적 기지(구원자 외 모든 진영)의 수를 넘는 경우

승리 조건을 달성한 진영이 하나라도 있다면 게임은 즉시 종료되며 승자가 결정됩니다. 승리 조건을 달성한 진영이 없다면, 계속 게임을 진행합니다. 다음 단계는 먼지 폭풍 단계입니다.

## 마지막 먼지 폭풍 이후

마지막 먼지 폭풍 라운드가 완료되었지만 승리 조건을 달성한 진영이 없다면 승리 점수 차이가 가장 큰 진영이 승리합니다. 승리 점수 차이는 위에 제시된 각 진영의 승리 조건을 초과하거나 부족한 정도를 의미하며, 다음과 같이 계산합니다:

▲ **화성 정부**: 총 지지 점수 + 지구 정부 신뢰도 - 34

▲ **기업**: 이익 - 36

▲ **레드 더스트**: 총 반대 점수 + 화성 내 레드 더스트 기지

▲ **구원자 교회**: 구원자 통제 구역 + 화성 내 구원자 기지  
- 화성 내 적 기지(구원자 외 모든 진영)

**참고:** 승리 조건을 달성했다면 승리 점수 차이가 양수일 것이고, 달성하지 못했다면 음수 또는 0일 것입니다.

## 승리 순위 및 동점 처리

어느 한 진영도 승리 여부 확인을 통과하지 못했거나, 게임 종료 시까지 아무도 승리 조건을 달성하지 못했다면, 가장 높은 승리 점수 차이를 기록한 진영이 1위, 그 다음으로 높은 진영이 2위를 차지하는 식으로 순위가 결정됩니다. 동점인 경우 구원자, 화성 정부, 레드 더스트 순으로 순위를 매깁니다.



수요일에 나는 도크에서 근무를 마치고 있었다. 그리고 그 순간 모든게 바뀌어버렸다.

뉴스에서는 소프트웨어 오류로 인해 아레스 노동자들의 급여가 무기한 지급 중단된다는 보도가 흘러 나오고 있었다. 물론 회사는 우리가 내일도 출근하길 바라고 있었다.

말도 안되는 소리. 내 분노는 마침내 터져버렸다. 하루 종일 뻐빠지게 일해서 겨우 회사 상품권을 받는 것도 모자라, 그나마 받은 상품권을 아레스에 주거비와 식비를 내는데 써야하나니! 심지어 이제는 급여를 주겠다는 약속만 믿고 일하라고? 도대체 언제까지 참고만 있어야 하는거야?

나는 슬픔과 분노에 차서 소리를 질렀고, 그제서야 이 상황을 바꾸기 위해 분노한 사람이 나 뿐만이 아니라라는 사실을 깨달았다. 나는 군중에 훅슬렸고, 군중들은 아무거나 손에 들기 위해 닥치는대로 손을 뻗고 있었다.

## 3.0 게임 준비

테이블 가운데에 지도 보드를 놓고 보드 주위에 각 진영의 매트를 놓습니다. 각 진영에 속한 나무 병력을 해당 매트 위에 배치합니다. 다른 모든 마커는 모든 플레이어가 쉽게 닿을 수 있는 곳에 각 유형별로 나누어 마커 풀을 만듭니다.

### 3.1 지도 준비

다음과 같이 지도에 마커와 나무 조각을 놓습니다(전체 준비 도표는 이 책자 마지막에 있으며, 각 진영 매트 뒷면에는 다음과 같이 준비 지침이 있습니다):

#### 적격 진영 상자:

각 플레이어 진영 색상으로 된 원기둥 1개를 놓습니다.

#### 금변 사태 트랙:

마커를 0 칸에 놓습니다.

#### 지구 정부 신뢰도 트랙:

상단 '1' 칸에 있는 마커를 'EG-'면으로 놓습니다.

#### 난민 상자:

인구 마커 4개를 놓습니다.

#### 가장자리 트랙

적 기지: 10

이익: 0

CR 통제권 + 기지: 7

총 지지 점수 + EG 신뢰도: 12

총 반대 점수 + 기지: 14

레드 더스트 자원: 14

화성 정부 자원: 18

#### 플레이어 매트 가용 영역

화성 정부: MG 기지 1개, MG 부대 12개

기업: CORP 기지 6개, 특수부대 6개, 보안부대 4개

지구 정부: EG 부대 8개

레드 더스트: RD 기지 4개, RD 반란군 14개

구원자: CR 기지 11개, CR 반란군 9개

#### 화성 지도 밖

##### 지구:

EG 부대 2개, 보안부대 1개, 특수부대 1개, 위성 2개, 보급 마커 1개, 인구 마커 1개

##### 수송 경로:

EG 부대 2개, 보안부대 1개, 특수부대 1개, 위성 1개, 보급 마커 3개

##### 포보스:

EG 부대 4개, 보안부대 2개

##### 궤도:

위성 1개

#### 타르시스 화산군

유로파: MG 부대 2개, 보안부대 1개, 소극 지지

텐징: MG 부대 3개, 보안부대 1개, CR 반란군 1개, 적극 지지

**테레쉬코바:** MG 부대 2개, RD 반란군 1개, 중립

**셰퍼드:** MG 부대 1개, RD 반란군 2개, 소극 반대

**아스크라이우스 산:** CR 기지 1개, CR 반란군 2개, 기반 시설 트랙에 피해 1개, 중립

**타르시스 툴루스:** MG 기지 1개, MG 부대 2개, 기반 시설 트랙에 피해 1개, 중립

**아르시아 산:** 중립

**파보니스 산:** 소극 지지

**시리아 고원:** 적극 지지

**녹스 미궁:** RD 기지 1개, RD 반란군 2개, 중립

**다이달리아 고원:** RD 반란군 1개, 중립

**시나이 고원:** RD 반란군 1개, 중립

#### 아라비아 대지

**뉴 코르도바:** MG 부대 2개, RD 반란군 1개, CR 기지 1개, CR 반란군 2개, 중립

**선저우:** MG 부대 2개, CORP 기지 1개, 보안부대 2개, RD 반란군 1개, 중립

**러더퍼드:** 중립

**란다우:** RD 기지 1개, RD 반란군 1개, 기반 시설 트랙에 피해 1개, 중립

**마스:** CORP 기지 1개, 보안부대 2개, 기반 시설 트랙에 피해 1개, 중립

**트루벨로:** CR 기지 1개, CR 반란군 1개, 기반 시설 트랙에 피해 1개, 중립

#### 헬라스 평원

**간디:** MG 부대 1개, RD 기지 1개, RD 반란군 2개, 소극 반대

**샤르마:** MG 부대 1개, RD 기지 1개, RD 반란군 3개, 적극 반대

**알페우스 콜레스:** RD 기지 1개, RD 반란군 1개, 소극 반대

**코로나에 산군:** MG 기지 1개, MG 부대 2개, CR 반란군 2개, 기반 시설 트랙에 피해 1개, 중립

**헬라스 카오스:** CORP 기지 1개, 보안부대 2개, 기반 시설 트랙에 피해 1개, 중립

#### 황무지

CR 기지 1개, CR 반란군 3개

## 3.2 폭풍 접근

주사위 두개를 굴립니다(하얀색 1개, 검은색 1개). 그리고 주사위 결과에 따라 해당 구역에 폭풍 접근 마커를 놓습니다. 하얀색 주사위 값은 지도의 지역이나 하위 지역을 나타냅니다. 검은색 주사위 값은 해당 지역 내 정확한 구역을 나타냅니다. 그런 다음 이 절차를 한 번 더 반복하여 폭풍 접근 마커를 총 2개 놓습니다. 주사위 결과로 같은 구역이 두 번 나오면, 그 자리에 성난 폭풍 1개를 대신 놓습니다. 구원자는 해당 구역에서 적 유닛 1개를 제거할 수 있습니다.

## 3.3 카드 덱 준비

### 여론전 카드 덱

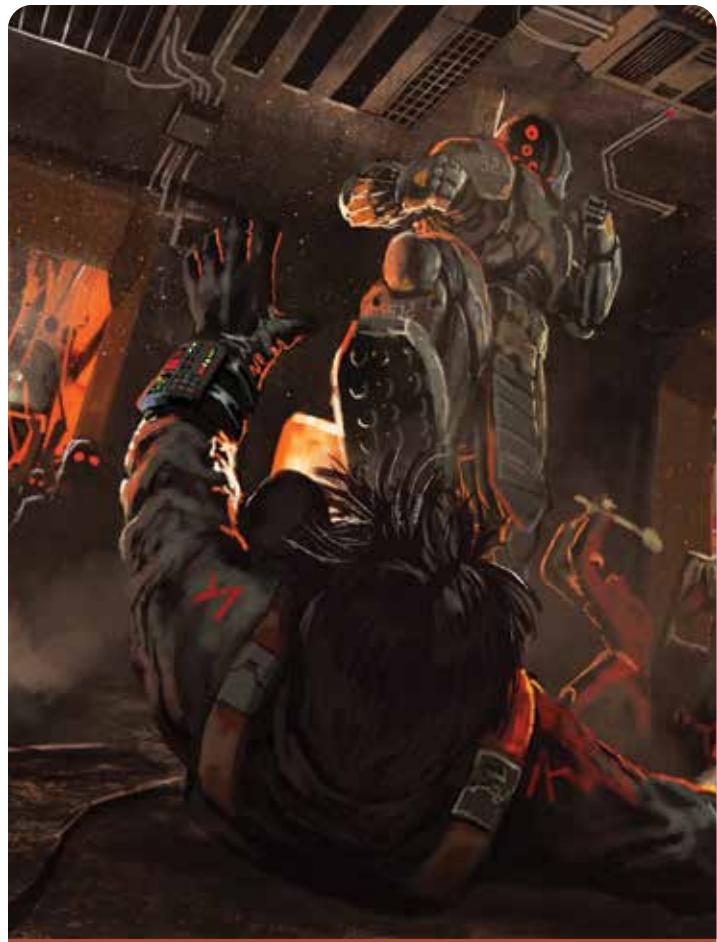
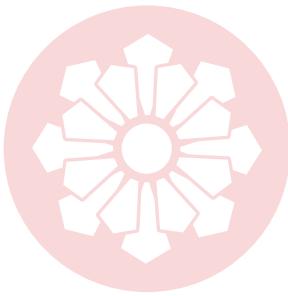
12장의 여론전 카드를 섞어서 여론전 카드 덱을 만듭니다. 카드 덱에서 여론전 카드 1장을 뽑아 공개합니다. 그리고 뽑은 카드를 플레이합니다. 이 카드의 효과는 다음 먼지 폭풍 라운드 초기화 페이지까지 활성 상태입니다.

### 자산 카드 덱

30장의 자산 카드를 섞어서 자산 카드 덱을 만듭니다. 그리고 구원자는 자산 카드 덱에서 카드 3장을 뽑아 시작 카드를 구성합니다.

### 이벤트 카드 덱

먼지 폭풍 카드 3장을 제거한 다음 남은 이벤트 카드 48장을 섞습니다. 이벤트 카드 12장으로 된 더미 3개를 만듭니다. 그리고 남은 이벤트 카드 12장은 공개하지 않고 게임에서 제거합니다. 이벤트 카드 12장으로 만든 각각의 더미 하단 6장에 먼지 폭풍 카드를 1장씩 섞어 넣습니다. 그리고 3개의 더미를 하나로 합쳐서 총 39장이 들어있는 이벤트 카드 덱을 완성합니다. 이벤트 카드 덱의 맨 위 카드를 공개합니다. 그리고 버린 카드 더미를 만들기 위해 해당 카드를 카드 덱 옆에 앞면이 보이도록 내려놓습니다. 이 카드는 '현재 이벤트'라고 부릅니다. 그 다음 카드를 앞면이 보이도록 이벤트 카드 덱 맨 위에 올려놓습니다. 이 카드를 '다음 이벤트'라고 부릅니다. 이 두 카드에 있는 급변 사태 아이콘은 무시합니다.



회사놈들이 도착하자 도크에서 일어난 폭동은 피비  
린내 나는 학살극이 되었다. 나는 간신히 몸만 빠져나  
올 수 있었다. 소요 사태는 화성 전역으로 번졌고, 어  
떤 회사를 위해 일했는지 상관없이 모든 노동자들이  
회사에 반기를 들기 시작했다.

우린 그 날을 붉은 수요일이라고 불렀다.

기업들의 보복은 빨랐다. 우리는 이를만에 집에서 쫓  
겨나버렸는데, 어디에나 있는 감시 카메라가 아레스  
사무실 폭동 장면에서 내 얼굴을 인식한 것일테지.

그렇게 우리는 두 아이와 함께 돈 한 푼 없이 거리로  
내몰렸다. 오늘 밤은 친구 집에서 잘 수 있었지만, 사  
택에는 더 이상 남는 공간이 없다. 이제 우리는 더 이  
상 이곳에 머무를 수 없다.

## 4.0 플레이 순서

정규 라운드마다 이벤트 카드를 1장씩 뽑습니다. 그리고 이벤트 라운드를 진행합니다. 라운드 동안 최대 2개의 적격 진영이 작전을 수행합니다. 이때 작전(특수 활동 포함), 현재 이벤트 수행, 패스(이 경우 다른 진영이 적격이 될 수 있음)를 수행할 수 있습니다. 이벤트 라운드는 주기적인 급변 사태 라운드와 먼지 폭풍 라운드로 나뉘며, 각 라운드는 일련의 페이즈로 구성됩니다. 승리 여부 확인은 각 먼지 폭풍 라운드가 시작될 때 수행합니다. 하지만 자동 승리가 발생하지 않으면 세 번째 먼지 폭풍 라운드가 끝날 때까지 계속 게임을 진행합니다.

### 공통 플레이 순서

매 라운드마다 현재 이벤트와 다음 이벤트, 총 2장의 이벤트 카드를 볼 수 있습니다. 먼저 현재 이벤트를 플레이합니다. 다음 이벤트는 다음 라운드에 플레이합니다.

**참고:** 플레이어는 카드 덱에서 1장의 카드를 미리 볼 수 있습니다. 플레이한 모든 카드와 아직 카드 덱에 남은 카드의 수를 확인할 수 있습니다.



각 이벤트 카드에는 숫자 값과 급변 사태 기호가 있습니다(번개 모양). 다음 이벤트 카드가 공개되면, 해당 카드에 적혀있는 급변 사태 기호 숫자만큼 급변 사태 트랙 마커를 오른쪽으로 전진합니다(게임 준비 단계 또는 먼지 폭풍 라운드 초기화 때에는 이를 생략합니다). 마커가 급변 사태 트랙 끝에 있는 번개 기호에 도달하면, 즉시 급변 사태 라운드를 해결합니다. 그리고 마커를 0 칸으로 되돌립니다. 급변 사태 라운드는 [4.2/p.22]에서 자세히 설명합니다. 마커가 트랙의 끝을 넘어간다면, 초과한 값을 무시하고 급변 사태 라운드를 진행합니다.

급변 사태 마커를 전진하고 플레이어가 현재 이벤트 카드를 수행하기 직전에, 구원자 플레이어는 자산 카드를 버려서 현재 이벤트 카드에 적혀 있는 진영 행동 자격 순서에서 자신의 순서를 조정할 수 있습니다.

이 때 자산 카드를 최대 3장까지 버릴 수 있습니다. 카드 1장을 버릴 때마다 자신의 위치가 한 칸씩 올라갑니다. 구원자는 모든 이벤트 카드에서 보통 마지막 순서이므로(네 번째), 자산 카드 1장을 버리면 세 번째, 자산 카드 2장을 버리면 두 번째, 자산 카드 3장을 버리면 첫 번째 위치가 됩니다.

**참고:** 구원자가 자산 카드를 버리면 현재 이벤트 카드에 적힌 행동 자격 순서에서 자신의 위치를 조정할 수 있습니다. 현재 적격인 다른 진영이 없다면, 구원자는 평소처럼 카드를 많이 버리지 않아도 1순위 또는 2순위 적격 진영이 될 수 있습니다.

1순위 및 2순위 적격 진영은 작전, 특수 활동 또는 이벤트를 수행합니다. 이 내용은 이벤트 라운드 섹션에서 자세히 설명합니다 [4.1/p.21]. 완료되면 각각 자신의 행동 자격 원기둥을 플레이 순서 트랙의 해당 칸으로 이동합니다.

최대 두 진영이 행동을 모두 수행했다면, 먼저 행동 자격을 초기화합니다. 그리고 다음 이벤트를 버린 카드 더미로 옮겨 현재 이벤트로 전환합니다. 그리고 카드 덱 맨 위 카드를 뽑아서 새로운 다음 이벤트를 공개하고 게임을 계속 진행합니다(현재 이벤트가 먼지 폭풍인 경우는 제외합니다. 아래 참조).

먼지 폭풍 카드가 현재 이벤트가 되면, 다음 이벤트 카드를 뽑기 전에 잠깐 게임을 중단하고 먼지 폭풍 라운드를 먼저 진행합니다.

**참고:** 즉, 현재 이벤트가 먼지 폭풍이라면 다음 이벤트가 없으므로, 먼지 폭풍 라운드 직전에는 급변 사태 라운드를 진행하지 않습니다.

게임은 먼지 폭풍 라운드가 시작할 때 승리 조건을 달성한 진영이 있거나, 마지막(세 번째) 먼지 폭풍 라운드가 완료되어 승자가 결정될 때까지 이런 방식으로 계속 진행합니다.

### 모래폭풍 마커

먼지 폭풍 카드가 다음 이벤트로 표시되면, 현재 이벤트에 **모래폭풍** 마커를 놓습니다. 현재 이벤트 카드에 모래폭풍 마커가 있다면 정찰 및 행군 작전을 수행할 수 없습니다.

## 4.1 이벤트 라운드

각 **이벤트 라운드**마다 최대 2개의 진영이 작전이나 이벤트를 수행할 수 있습니다. 각 적격 진영은 현재 이벤트 카드를 수행하거나 패스할 수 있습니다. 적격 진영이 패스했다면, 다른 진영이 적격 진영이 되어 대신 행동할 수 있습니다.

▶ 플레이 순서 트랙의 “적격” 상자에 원기둥이 있는 진영은 현재 이벤트 카드 상단에 표시된 진영 아이콘에 따라 결정된 순서대로 행동할 기회를 얻습니다. 현재 이벤트 카드의 가장 원쪽에 있는 적격 진영이 먼저 행동을 수행합니다.

- ▶ ▲ 구원자 진영 아이콘은 모든 이벤트 카드의 마지막에 있지만(가장 오른쪽), 다른 진영이 행동하기 전에 자산 카드를 버릴 수 있으며, 버린 자산 카드마다 한 단계씩 앞으로(왼쪽) 나아갈 수 있습니다.
- ▶ '부적격' 상자에 원기둥이 있는 진영은 아무것도 할 수 없습니다.

**참고:** 구원자는 순서를 앞지르려고 하는 진영이 부적격 상태라도 진영 아이콘이나 자산 카드를 1장씩 버려야 합니다. 구원자가 자산 카드 3장을 버리면 무조건 적격 1순위가 되지만, 다른 진영의 적격 상태에 따라 그보다 적은 수의 카드를 버려도 1순위가 될 수 있습니다.

## 행동 자격

이전 이벤트 카드에서 작전이나 이벤트를 수행하지 않은 진영(또는 이벤트 텍스트에 따라 적격이 된 진영)은 적격 상태입니다. 해당 진영의 원기둥은 '적격' 상자에서 시작합니다. 다른 모든 진영은 부적격입니다. 모든 진영은 적격 상태로 게임을 시작합니다. 그리고 각 먼지 폭풍 라운드의 초기화 페이즈[4.3/p. 24] 때 모두 적격 상태가 됩니다.

## 진영 순서

구원자가 자산 카드를 버려서 행동 자격 순서를 바꿀지 선택한 후에, 최대 2개의 적격 진영이 진영 순서에 따라 행동을 수행할 수 있습니다. 가장 왼쪽에서 두 번째 진영이 2순위 적격 진영입니다. 일부 진영 행동 자격 아이콘 아래에 있는 별과 '중지' 기호는 논플레이어 규칙에서만 사용하며 일반 게임을 할 때는 무시할 수 있습니다.

## 패스

1,2순위 적격 진영은 패스를 해도, 다음 이벤트 카드에서도 적격 자격을 유지합니다.

- ▶ 화성 정부가 패스하면 MG 자원 3개를 얻습니다.
- ▶ 기업이 패스하면 올드린 사이클러를 활성화해야 합니다(룰루를 선택한 것처럼).
- ▶ 레드 더스트가 패스하면 RD 자원 1개를 얻습니다.
- ▶ 구원자가 패스하면 자산 카드를 1장 뽑을 수 있습니다.

현재 이벤트 카드에서 패스한 진영 다음으로 가장 왼쪽에 있는 적격 진영이 새로운 1순위 또는 2순위 적격 진영이 됩니다. 해당 진영은 행동을 수행하거나 패스할 수 있습니다.

마지막(가장 오른쪽) 적격 진영이 패스하면, 행동 자격 원기둥을 조정하고 다음 카드를 플레이합니다.

## 적격 진영 선택지

### 1순위 적격 진영 선택지

1순위 적격 진영이 패스하지 않으면, 다음 항목 중 하나를 수행할 수 있습니다:

- ▶ 한 곳 이상의 구역에서 특수 활동 없이 작전을 수행합니다.
- ▶ 한 곳 이상의 구역에서 특수 활동과 작전을 수행합니다.
- ▶ 카드에 적힌 이벤트를 수행합니다.
- ▶ ▲ 구원자인 경우, 손에 든 자산 카드에 적힌 이벤트를 수행합니다. 그 후 카드는 버립니다.

### 2순위 적격 진영 선택지

2순위 적격 진영이 패스하지 않았다면 작전 또는 이벤트를 수행할 수 있습니다. 하지만 1순위 적격 진영이 수행한 선택지에 따라 2순위 진영의 선택지가 다음과 같이 달라집니다:

- ▶ 1순위 적격 진영이 특수활동 없이 작전을 수행했다면, 2차 적격 진영은 제한 작전만 수행할 수 있습니다.
- ▶ 1순위 적격 진영이 특수 작전과 작전을 함께 수행했다면, 2순위 적격 진영은 제한 작전을 수행하거나 현재 이벤트 카드에 따라 이벤트를 수행합니다(▲ 또는 구원자인 경우, 손에 있는 자산 카드에 적힌 이벤트를 수행, 이벤트를 수행한 후 카드를 버립니다)
- ▶ 1순위 적격 진영이 이벤트를 수행했다면, 2순위 적격 진영은 원한다면 하나 이상의 구역에서 작전과 특수 활동을 수행할 수 있습니다.

작전과 특수 활동을 함께 수행한다면, 일반적으로 자신의 턴 중 언제든지 특수 활동을 해결할 수 있습니다. 이는 작전을 수행하기 전이나 작전을 수행하는 동안, 또는 작전을 수행하고 난 후 모두 가능합니다. 특정 특수 활동에는 수행 시기와 방법에 대한 제한 사항이 적용 있습니다.

## 제한 작전

제한 작전은 특수 활동 없이 단 1개의 구역에서만 이루어지는 작전입니다. 보안, 정찰, 행군 작전을 제한 작전으로 수행한다면, 여러 출발지 구역에서 병력을 동원할 수 있지만 목적지 구역은 단 1개여야 합니다.

## 사막 효율성

구원자가 2순위 자격으로 제한 작전을 수행하기로 했다면, 작전을 수행할 구역을 여러 개 선택할 수 있습니다. 하지만 해당 구역들의 자원 비용을 낼 때 자산 카드를 1장만 사용할 수 있습니다. 이 제한 작전을 수행한 후 자산 카드 1장을 뽑을 수 있습니다.

**참고:** 구원자는 행동 자격 원기동을 플레이 순서 트랙에 있는 제한 작전 상자에 놓아야만 이 보너스를 받을 수 있습니다. 그 외의 경우에는 보너스를 받을 수 없습니다.

## 행동 자격 조정하기

1,2순위 적격 진영이 작전, 특수 활동, 이벤트를 완료한 후(또는 모든 적격 진영이 패스한 후), 플레이 순서 트랙의 행동 자격 원기동을 다음처럼 조정합니다:

- ▶ 작전이나 이벤트를 수행하지 않은 모든 진영은 적격 상자로 이동하거나 적격 상자에 남아 있습니다(이벤트에 의해 부적격으로 판정되지 않은 진영도 포함).
- ▶ 작전(제한 작전 포함)이나 이벤트를 수행한 모든 진영은 부적격 상자로 이동하거나 부적격 상자에 남아 있습니다(이벤트에 의해 부적격으로 판정된 진영도 포함).

## 다음 카드

행동 자격을 조정한 후, 다음 이벤트 카드를 앞면이 위로 향하도록 버린 카드 더미로 옮깁니다. 이 카드는 새로운 현재 이벤트가 됩니다. 현재 이벤트가 먼지 폭풍 카드라면, 즉시 먼지 폭풍 라운드를 진행합니다(아래 참조). 그렇지 않으면, 카드 덱의 다음 카드를 새로운 다음 이벤트로 공개합니다.

새로 공개한 다음 이벤트 카드에 급변 사태 값이 0보다 크면, 급변 사태 트랙을 해당 값만큼 진행합니다. 마커가 급변 사태 트랙의 끝에 도달하면 급변 사태 라운드를 진행합니다. 급변 사태 라운드를 모두 해결한 후, 새로운 현재 이벤트를 플레이하고 위에서 설명한 대로 이벤트 카드 순서를 진행합니다.

**참고:** 급변 사태 트랙은 현재 이벤트 카드가 아니라 새로 공개한 다음 이벤트 카드의 급변 사태 값만큼 증가합니다. 현재 이벤트 가 먼지 폭풍 카드라면 다음 이벤트 카드를 공개하지 않습니다. 대신 먼지 폭풍 라운드를 진행합니다.

## 4.2 급변 사태 라운드

**급변 사태 라운드**는 급변 사태 트랙 마커가 트랙 끝에 있는 번개 모양 기호에 도달하면 발생됩니다. 모래폭풍 마커가 있다면 급변 사태 라운드가 발생하지 않습니다. 모든 먼지 폭풍 카드의 급변 사태 값이 0이기 때문입니다.

**참고:** 게임을 더 빠르게 진행하기 위해 지구 정부를 통제하는 진영은 급변 사태 도움말 시트에 적혀있는 것처럼 구원자가 페이즈를 수행하는 동시에 자신의 급변 사태 페이즈를 진행할 수 있습니다(구원자는 소모와 새로운 먼지 폭풍 주사위 굴림을 담당합니다).

게임 준비 단계와 먼지 폭풍/급변 사태 라운드 종료 시점에 급변 사태 마커를 다시 0칸으로 되돌려야 한다는 것에 주의하세요. 게임 준비 단계 및 먼지 폭풍 라운드의 초기화 페이즈 때 공개된 카드 2장에 있는 급변 사태 마커는 무시합니다.

## 급변 사태 라운드 페이즈

### ▲▲ 올드린 사이클러

다음 단계를 순서대로 진행합니다.

- ▶ 수송 경로에 있는 모든 게임말을 포보스로 이동합니다.
- ▶ 현재 포보스에 있는 모든 인구 마커를 난민에 놓습니다.
- ▶ 현재 포보스에 있는 모든 위성 마커를 궤도로 이동합니다.
- ▶ 현재 포보스에 있는 보급 마커마다 화성 정부 자원을 3만큼 늘립니다. 그리고 포보스에 있는 모든 보급 마커를 마커 풀로 되돌립니다.
- ▶ 지구에 인구 마커가 있다면 그 중 1개를 수송 경로로 이동합니다. 수송 경로에는 항상 인구 마커를 1개만 놓을 수 있습니다.
- ▶ 지구 정부를 통제하는 진영은 지구에 있는 게임말 중에서 수송 경로로 이동할 다른 게임말 5개를 선택해야합니다(보급 마커 포함, 인구 마커 제외). 지구 정부를 통제하는 진영이 없다면 게임말을 수송 경로로 이동하지 않습니다.
- ▶ 기업은 자발적으로 이익을 줄여 추가 병력이나 마커를 이동할 수 있습니다. 이익을 1만큼 줄일 때마다, 추가 병력 또는 마커 1개를 이동할 수 있습니다(기업이 지구 정부를 통제하고 있지 않고 심지어 지구 정부를 통제하는 진영이 아예 없는 경우에도 가능). 이런 방식으로 보급 마커는 이동할 수 있지만 인구 마커는 이동할 수 없습니다.

## RED DUST REBELLION

### ▲ 기업 사상자

사상자 상자에 있는 기업 기지 1개마다 이익을 1만큼, 보안부대 2개마다 이익을 1만큼 줄입니다(내림). 사상자 상자에 특수부대가 있어도 이익이 줄어들지 않습니다. 그리고 나서 사상자 상자에 있는 모든 기업 병력을 가용 영역으로 이동합니다.

- ▶ COIN 기지는 모든 큐브와 특수부대를 제거한 후에만 제거할 수 있습니다. 레드 더스트 기지는 모든 레드 더스트 반란군을 제거한 후에만 제거할 수 있습니다.

**디자인 참고:** 구원자는 갑작스러운 폭풍을 이용해서 적을 상대로 히트-앤-런 습격을 감행할 수 있습니다.

### ▲ 지구 정부 신뢰도

화성에 있는 모든 위성을 궤도로 이동합니다.

현재 방향에 따라 지구 정부 신뢰도를 높이거나 낮춥니다: 마커가 EG+라면 한 칸 위로, EG-라면 한 칸 아래로 이동합니다.

이런 식으로 마커가 '4 CORP' 칸에서 '6 MG' 칸으로 이동합니다. 그 반대의 경우도 마찬가지입니다. 트랙에 표시된 진영이 지구 정부를 통제합니다. 마커가 트랙 맨 아래에 도달하면 지도에 있는 모든 지구 정부 부대를 제거해서 가용 영역으로 옮기고 모든 위성을 지구 궤도에 배치합니다.

그리고, 현재 지구 정부 신뢰도 마커의 위치 기준으로 표시된 지구 정부 부대, 보급 마커, 인구 마커를 지구에 추가합니다.

### 소모 및 전환

그런 다음에 보드 전체에서 아래의 소모 규칙을 한 번에 하나씩 적용합니다.

- ▶ **▲▲** 사람이 살지 않거나 COIN 기지가 없는 성난 폭풍이 부는 사막에서 화성 정부 부대 1개와 보안부대 1개를 제거합니다(있는 경우).
- ▶ **▲** 사람이 살지 않거나 RD 기지가 없는 성난 폭풍이 부는 사막에서 RD 반란군 1개를 제거합니다(있는 경우).
- ▶ **▲** 전환 센터가 있는 인구 밀집 구역에 CR 반란군 1개를 배치합니다.

EG 부대, CORP 특수부대, CR 반란군은 소모되지 않습니다.

**디자인 참고:** 이 유닛들은 최첨단 기술로 무장하고 유전자 변형을 거쳤기 때문에 군사 기지나 인구 밀집 지역에서 멀리 떨어진 화성의 깊은 사막에서도 작전을 수행할 수 있다고 가정합니다.

### ▲ 테라포밍

각 사막에 첫 번째 **테라포밍** 기지를 건설하면 이익이 2 증가합니다. 각 사막에 건설한 두 번째 테라포밍 기지부터는 수익이 1씩 증가합니다

**참고:** 어떤 이유로든 지하도시에는 테라포밍 기지를 배치할 수 없습니다.

사막에 있는 각 전환 기지마다 이익이 1씩 줄어듭니다.

### 먼지 폭풍

지도에 있는 모든 성난 폭풍을 제거합니다. 그리고 폭풍 접근 마커를 성난 폭풍면으로 뒤집습니다.

아래에서 설명하는 절차를 다음 이벤트 카드의 급변 사태 값과 동일한 횟수로 수행하거나, 보드 위에 폭풍 마커(폭풍 접근 또는 성난 폭풍)가 6개 놓일 때까지 수행하되, 둘 중 먼저 발생하는 것을 따릅니다.

- ▶ 주사위 두개를 굴립니다(하얀색 1개, 검은색 1개). 그리고 주사위 결과에 따라 해당 구역에 폭풍 접근 마커를 놓습니다(하얀색 주사위 값은 지도의 지역이나 하위 지역을 나타냅니다. 검은색 주사위 값은 해당 지역 내 정확한 구역을 나타냅니다).
- ▶ 주사위를 굴려 나온 구역에 이미 폭풍 마커가 있다면, 해당 마커를 성난 폭풍 면으로 뒤집습니다(이미 성난 폭풍면이 아닌 경우). 그리고 구원자는 해당 구역에서 적 유닛 1개를 제거할 수 있습니다(기지는 아군 유닛이 남아 있지 않을 때만 제거할 수 있습니다).

### 초기화

급변 사태 트랙을 0칸으로 초기화하고, 계속해서 게임을 진행합니다.

## 4.3 먼지 폭풍 라운드

먼지 폭풍 카드가 새로운 현재 이벤트가 되면, 새로운 다음 이벤트 카드를 뽑기 전에 즉시 먼지 폭풍 라운드를 진행합니다. 아래에서 설명하는 페이지 순서를 따릅니다. 만약 해당 카드가 세번째 먼지 폭풍 카드라면, 먼지 폭풍 라운드를 진행한 뒤 게임을 끝내고 승자를 결정합니다.

### 승리 페이즈

**▲ 기업 사상자.** 사상자 상자에 있는 기업 기지 1개마다 이익을 1만큼, 보안부대 2개마다 이익을 1만큼 줄입니다(내림). 사상자 상자에 특수부대가 있어도 이익이 줄어들지 않습니다. 그리고 나서 사상자 상자에 있는 모든 기업 병력을 가용 영역으로 이동합니다.

**△ 지구 정부 사상자.** 지구 정부 신뢰도를 사상자 상자에 있는 위성 1개마다 1만큼, 지구 정부 부대 2개마다 1만큼 줄입니다(내림).

그리고 나서 사상자 상자에 있는 모든 지구 정부 병력을 가용 영역으로 이동합니다. 사상자 상자에 있는 모든 위성은 지구로 이동합니다.

### ▲▲ 난민 불이익

난민 상자에 있는 인구 마커 2개마다 화성 정부 자원을 3씩, 기업 이익을 1씩 줄입니다(내림).

### 승리 여부 확인

승리 조건을 달성한 진영이 하나라도 있다면 게임이 종료됩니다. 그리고 승자를 결정합니다. 승리 조건을 달성한 진영이 없다면 자원 페이즈부터 먼저 폭풍 라운드를 계속 진행합니다.

### 자원 페이즈

다음 단계에 따라 자원과 이익을 최대 50으로 조정하고 자산 카드를 뽑습니다:

**▲ 화성 정부 수입.** COIN 진영이 통제하고, 반대가 없는 구역에 있는 인구 수만큼 화성 정부 자원을 늘립니다.

**▲ 기업 이익.** 지하도시에 있는 기업 기지마다 이익을 2씩 늘립니다.

**▲ 레드 더스트 수입.** 적극 반대 상태인 구역에 있는 인구 수에 화성에 있는 레드 더스트 기지를 더한 값만큼 레드 더스트 자원을 늘립니다.

**▲ 구원자 수입.** 구원자는 자신의 진영 매트의 가용 기지 트랙에 적혀있는 카드 기호마다 자산 카드를 1장씩 뽑습니다. 그리고 손에 들 수 있는 카드 한도인 6장이 될 때까지 자산 카드를 버려야 합니다.

### 지지 페이즈

**▲ 안정화.** 화성 정부는 COIN이 통제하는 구역마다 다음 행동 중에서 최대 2개를 원하는 조합으로 수행할 수 있습니다: 수용, 수리 또는 자원 3개를 지불하고 적극 지지 쪽으로 한 단계 바꾸기

**▲ 로비.** 화성 정부는 자원 5개를 지불해서 지구 정부 신뢰도를 한 단계 높일 수 있습니다. 최대 1 단계만 바꿀 수 있습니다.

**▲ 선동.** 레드 더스트는 RD가 통제하는 구역에서 다음 행동 중 최대 2개를 원하는 조합으로 수행할 수 있습니다: 수용, 수리, 자원 1개를 지불해서 적극 반대 쪽으로 한 단계 바꾸기.

### 재배치 페이즈

모든 폭풍 마커를 제거합니다. 그리고 다음과 같이 병력을 **재배치**합니다(각 진영이 재배치를 완료할 때까지 통제권을 조정하지 않습니다):

**△ 지구 정부 재배치.** 지구 정부를 통제하는 진영은 화성에 있는 모든 지구 정부 부대를 포보스나 화성 정부 기지가 있는 구역으로 이동해야합니다.

**▲ 화성 정부 재배치.** 화성 정부는 COIN 기지가 없는 사막에 있는 MG 부대를 COIN이 통제하는 지하도시 또는 MG 기지가 있는 아무 구역으로 이동해야 합니다. 그런 다음, 다른 MG 부대를 COIN이 통제하는 지하도시 또는 MG 기지가 있는 아무 구역으로 이동합니다.

**▲ 레드 더스트 재배치.** 레드 더스트는 반대 상태가 아니거나 RD 기지가 없는 사막에 있는 RD 반란군을 RD 기지가 있는 구역으로 이동해야합니다. 그런 다음 다른 RD 반란군도 원하는 대로 RD 기지가 있는 구역으로 이동할 수 있습니다. RD 기지가 없다면, 이동해야 하는 반란군을 제거한 뒤 가용 영역에 배치합니다.

**▲ 구원자 교회 재배치.** 우선 구원자는 모든 CR 기지를 활무지로 이동합니다. 그리고 업그레이드하지 않은 면으로 이동한 전환 센터를 뒤집어야 합니다. 그런 다음 모든 CR 반란군을 원하는 대로 CR 기지가 있는 구역으로 이동할 수 있습니다.

### 초기화 페이즈

이번이 세 번째 먼저 폭풍 라운드라면, 즉시 게임이 종료되고 승리가 결정됩니다. 그렇지 않으면 다음과 같이 다음 카드를 준비합니다:

- ▶ 지구에 있는 인구 마커의 수가 지구 정부 신뢰도 트랙의 현재 값과 일치할 때까지 인구 마커를 제거하거나 추가합니다.
- ▶ 모든 반란군과 특수부대를 은신 상태로 바꿉니다.
- ▶ 모든 활성 여론전 카드를 게임에서 제거합니다.
- ▶ 모든 버린 자산 카드를 자산 카드 덱과 섞습니다.
- ▶ 적격 진영을 표시합니다. 이벤트 카드 덱의 맨 위 카드를 공개합니다. 그리고 버린 카드 더미를 만들기 위해 해당 카드를 카드 덱 옆에 앞면이 보이게 내려놓습니다. 이 카드는 '현재 이벤트'라고 부릅니다. 이 두 카드에 있는 급변 사태 아이콘은 무시합니다.
- ▶ 급변 사태 트랙을 0칸으로 초기화하고, 새로운 현재 이벤트와 다음 이벤트에 있는 급변 사태 아이콘 값을 합산합니다. 그리고 급변 사태 라운드의 먼저 폭풍 페이즈 [4.2/p. 22]처럼, 합산한 수만큼 먼저 폭풍 주사위를 굴립니다.
- ▶ 새로운 현재 이벤트로 계속 플레이합니다.

## 5.0 작전

작전(Op)을 수행하는 진영은 진영 도움말 시트에 있는 작전 중 1개를 선택하고 해당 작전을 수행할 구역을 1개 이상 선택합니다. 작전을 수행할 때 지도에 있는 각 구역을 한 번만 선택할 수 있습니다. 화성 정부, 레드 더스트, 구원자가 작전을 수행할 때는 일반적으로 자원 비용을 지불해야합니다. 작전을 수행하기 위해 선택한 모든 구역을 해결하면 작전을 수행하는 진영이 해당 비용을 지불해야 합니다(구원자 작전의 경우, 필요한 가치 이상의 자산 카드를 플레이해서 자원 비용을 충족해야 하며, 초과하는 자원은 손실됩니다). 플레이어는 작전을 수행하기 위해 사용 가능한 자원보다 더 많은 구역을 선택할 수 없습니다. 하지만 특수 활동을 수행하기 위해 작전을 방해하고 추가 자원을 획득할 수는 있습니다.

작전을 수행하는 진영은 작전을 수행할 구역 순서와 영향을 받을 게임말이나 진영을 선택합니다. 일단 작전의 대상이 되면 적 진영의 게임말들은 가능한 만큼 최대로 영향을 받습니다.

플레이어는 여러 행동을 수행하기 위해 구역을 선택하고 해당 구역을 색상 말로 표시할 수 있습니다. 이들은 순전히 게임 편의를 위한 것입니다.

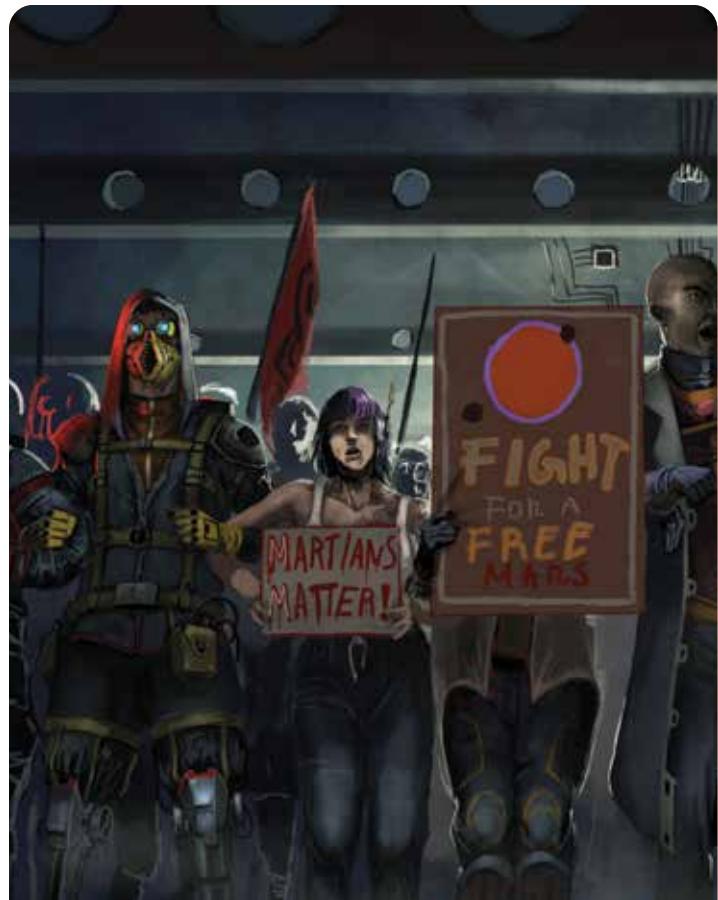
특정 이벤트에 따라 작전이나 특수 활동을 비용 없이 수행할 수 있습니다. 이런 이벤트는 자원을 소모하지 않으며, 이벤트를 플레이하는 진영이 아닌 다른 진영이 해당 이벤트를 수행하더라도 행동 자격에 영향을 미치지 않습니다. 이벤트 텍스트에 의해 변경되지 않는 한, 다른 이벤트 조건과 절차를 그대로 따릅니다.

예를 들어, 화성 정부가 비용 없이 훈련 작전을 수행하는 경우, 안정화에 대해선 추가 비용을 지불해야 합니다.

**참고:** 게임 도중에는 접이식 진영 도움말을 참고하고, 궁금한 점이 있을 때만 다음 규칙 섹션을 참조하세요.

### ▲▲ COIN 작전

COIN 진영은 보안, 정찰, 강습 작전을 수행할 수 있습니다. 추가로 화성 정부는 훈련 작전을, 기업은 물류 작전을 수행할 수 있습니다.



누가 지하도시를 뚫었는지는 모르겠지만, 장담컨데 지구놈들일 것이다. 지구에서는 숨 쉬는게 당연한 일이니까 말이다. 화성에서 나는 공기가 있다는 것에 감사하는 법을 배웠다.

화성에 도착했을 때 나는 등에 걸친 옷가지와 주머니의 잔돈, 그리고 상황이 나아질 거라는 희망밖에 없었다. 우리와 같은 처지의 이들이 있었고, 우리는 스스로 공동체를 이뤘다. 비록 집과 가진 것들을 모두 잃었지만, 적어도 서로가 있었다. 우리에겐 우리의 지하도시가 있었다.

하지만 이제 우리에겐 저 광신자들이 나눠준 비상 호흡기와, 화성 정부가 자신들의 지구 주인님을 달래기 위해 우리를 숨겨놓을 구멍을 찾을 때까지 임시로 제공해준 거처만 남았을 뿐이다.

## ▲ 5.1 훈련

훈련 작전으로 부대를 배치하고 지지를 강화합니다.

**절차:** MG 기지가 있는 구역과 COIN이 통제하는 지하도시를 선택합니다. 선택한 각 구역에 MG 부대를 최대 4개까지 배치하고, 부대를 배치한 각 구역마다 자원 3개를 지불합니다. 그런 다음, 선택한 구역 중 1개를 골라 안정화할 수 있습니다.

### 안정화

COIN이 통제하는 구역 한 곳을 선택하고, 다음 중 최대 두 가지를 원하는 조합으로 수행합니다: 수용, 수리, 또는 자원 3개를 지불하여 적극 지지 쪽으로 한 단계 바꾸기

**참고:** 화성 정부는 안정화를 위해 훈련 구역을 선택하고 부대를 배치하지 않아도 됩니다. 이 경우 해당 구역을 선택하고 자원 비용을 지불할 필요가 없습니다(하지만 안정화 비용은 여전히 지불해야 합니다).

## ▲ 5.2 물류

물류 작전으로 기업 유닛을 배치하고, 기업 기지를 업그레이드하고, 올드린 사이클러를 활성화합니다.

**절차:** 기업은 지구, 수송 경로, 기업 기지가 있는 화성의 사막을 원하는 만큼 선택할 수 있습니다. 제한 작전을 수행한다면, 이 세 가지 선택지 중에서 1개만 선택할 수 있습니다. 사막을 선택했다면 기지를 1개만 업그레이드할 수 있습니다.

선택한 구역마다 다음을 적용합니다:

- ▶ 지구를 선택했다면, 기업 유닛을 최대 4개까지 배치합니다(특수부대 유닛 최대 1개). 기업은 유닛(보안부대와 특수부대) 1개마다 이익을 1씩 지불해서 추가로 유닛을 배치할 수 있습니다.
- ▶ 수송 경로를 선택했다면, 기업이 지구 정부를 통제하는 진영인 것처럼 올드린 사이클러를 해결합니다. 이때 인구 마커를 수송 경로로 이동하는 것은 선택 사항입니다.
- ▶ 선택한 사막 한 곳에서 기업 기지 1개를 테라포밍 면으로 업그레이드합니다.
- ▶ 첫 번째 사막에 이어 추가로 선택한 각 사막에서 이익 3씩 지불해서 기업 기지 1개를 테라포밍 면으로 업그레이드합니다.

마지막으로, 기업은 화성에 있는 각 기업 기지마다 이익을 1씩 지불하고, 가용 영역에 있는 보안부대 1개를 가져와 배치할 수 있습니다. 이때 기지가 지하도시에 있거나 제한 작전을 수행하는 경우에도 가능합니다.

**디자인 참고:** 이는 화성에 이미 있는 직원을 현지에서 채용하거나 재훈련하는 것을 나타냅니다.



**훈련 예시:** 화성 정부는 COIN이 통제하는 지하도시인 유로파에서 훈련을 하기로 합니다. 화성 정부는 자원 3개를 지불하여 MG 부대 4개를 배치합니다. 그리고 안정화를 하기로 합니다. 우선 난민 상자에 있는 인구 1을 수용합니다. 그리고 자원 3개를 추가로 지불해서 소극 지지 상태를 적극 지지로 바꿉니다.



**물류 예시:** 기업은 물류를 위해 지구와 수송 경로, 사막 2곳을 선택합니다. 기업은 보안부대 3개와 특수부대 1개를 지구에 배치합니다. 다음으로 올드린 사이클러를 해결합니다. 이때 수송 경로에 있는 모든 유닛을 포보스로 이동합니다. 그리고 지구에서 수송 경로로 이동할 게임말 5개를 선택합니다(방금 배치한 유닛 4개와 보급 마커 1개를 이동합니다). 선택적으로 인구 마커 1개를 수송 경로로 옮길 수도 있지만, 그렇게 하지 않기로 합니다. 마지막으로, 사막 구역에 있는 기업 기지 1개를 테라포밍 기지로 업그레이드한 다음, 두 번째 사막 구역에서 이익을 3만큼 지불하고 같은 작업을 수행합니다. 물류 작전이 끝나면 기업은 보안부대 1개마다 이익 1씩을 지불하고 모든 기업 기지에 보안부대를 1개씩 배치할 수 있습니다. 하지만 그렇게 하지 않을 수도 있습니다. 기업은 작전을 수행할 때 절대 자원을 지불하지 않습니다.

## RED DUST REBELLION

**▲▲ 5.3 보안**

**보안** 작전으로 COIN 유닛을 지하도시로 이동하고 그곳에 있는 반란군을 공개합니다.

**절차:** 목적지 지하도시를 선택합니다. 화성 정부라면, 이동하는 유닛이 정지하는 목적지 지하도시마다 자원 3개를 지불합니다. 다음과 같이 내 유닛을 원하는 대로 목적지 지하도시로 이동합니다:

- ▶ 성난 폭풍이 없는 인접한 구역에 있는 유닛을 이동합니다.
- ▶ 자기 부상 선로를 이용하여, 성난 폭풍이 없고 자기 부상 선로로 연결되어 있는 지하도시 사이를 이동합니다.
- ▶ 우주항구를 이용하여, (작전 시작 시) COIN이 통제하며 피해나 성난 폭풍이 없는 모든 지하도시 사이를 이동합니다.

각 유닛은 자기 부상 선로과 우주항구를 통해 여러 구역을 가로질러 이동할 수 있습니다. 작전 시작 시 점에 적이 통제하는 지하도시에 도달하면 즉시 정지해야 합니다(작전이 완료될 때까지 통제권을 조정하지 않습니다). 자기 부상 선로를 따라 이동하는 유닛은 적이 점령한 지하도시에 도달하면 반드시 정지해야 하며, 성난 폭풍이 있는 지하도시에 들어가거나 통과할 수 없습니다. 자기 부상 선로에 인접한 사막에서 성난 폭풍이 발생해도 자기 부상 선로를 따라 이동할 수 있습니다.

제한 보안 작전에서는 이동하는 유닛이 정지할 목적지 지하도시를 1개만 선택합니다(단, 2개 이상의 출발지에서 큐브를 이동할 수 있습니다).

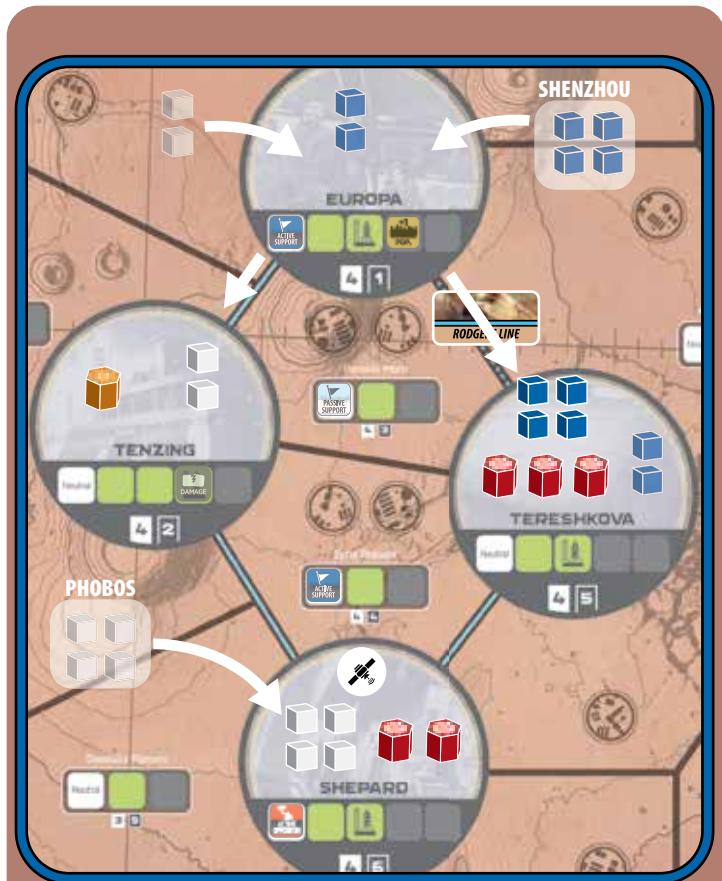
원하는 모든 유닛이 이동한 후, 각 목적지 구역에 있는 자신의 유닛마다, 같은 공간에 있는 반란군 1개를 활성화합니다(이동하지 않은 유닛도 포함). 그런 다음 보안부대(기업인 경우)나 MG 부대 1개를 제거하고 기지를 배치할 수 있습니다. 목적지 구역마다 최대 1개를 배치할 수 있습니다. 기지를 배치하기 위해 제거한 모든 보안부대는 사상자가 아닌 가용 영역으로 이동합니다.

**△ 지구 정부 보안.** 자신이 지구 정부를 통제하는 진영이라면 지구 정부 부대를 자신의 부대처럼 사용할 수 있습니다.

**△ 강하 포드.** 자신이 지구 정부를 통제하는 진영이라면 궤도에 있는 위성 1개를 지하도시로 이동하여, 포보스에 있는 지구 정부 부대를 그곳으로 바로 이동할 수 있습니다. 이때 지하도시가 피해를 입었거나 성난 폭풍이 불고 있는지는 상관 없습니다. 원한다면 작전을 수행하기 위해 선택한 여러 구역에서 이를 수행할 수 있습니다.

**수용 또는 수리**

보안 작전을 해결한 뒤, COIN이 통제하는 목적지 구역 한 곳에서 수용 또는 수리를 할 수 있습니다.



**보안 예시:** 화성 정부는 텐징, 테레쉬코바, 셰퍼드를 보안 작전 목적지로 선택합니다.

화성 정부는 현재 지구 정부를 통제하고 있으므로, EG 부대를 이동하고 위성으로 강하 포드를 사용할 수 있습니다. 인접한 사막에 있는 두 EG 부대를 유로파로 이동한 다음, 자기 부상 선로를 따라 텐징으로 이동합니다. 우주항구로 MG 부대 4개를 선저우에서 유로파까지 이동한 다음, 자기 부상 선로를 따라 테레쉬코바까지 이동합니다(해당 구간은 이벤트로 건설할 수 있음).

텐징과 테레쉬코바 모두 작전 시작 시 적이 통제하던 곳이므로, 도착한 유닛들은 이동을 중지해야 합니다. 하지만 궤도에서 위성을 배치하여 포보스에서 셰퍼드로 EG 부대 4개를 바로 이동할 수 있습니다.

이제 각 구역에 있는 MG 큐브(EG 큐브 포함)마다 반란군 1개씩을 활성화합니다. MG는 어떤 목적지에서도 수용이나 수리를 하지 않기로 합니다.

마지막으로 이동 유닛이 정지한 목적지마다 자원 3개를 지불합니다(이 경우 총 자원 9개)(유로파에서는 정지한 유닛이 없으므로 자원을 지불하지 않습니다).

## ▲▲ 5.4 정찰

**정찰** 작전으로 COIN 유닛을 사막으로 이동하고 그곳에 있는 반란군을 공개합니다.

**절차:** 사막을 목적지 구역으로 선택합니다. 화성 정부라면, 목적지마다 자원 3개를 지불합니다. 원하는 대로 내 유닛을 목적지 사막으로 이동합니다:

- ▶ 성난 폭풍이 없는 인접한 구역에 있는 유닛을 이동합니다.
- ▶ 우주항구를 이용하여 피해나 성난 폭풍이 없고 COIN이 통제하고 있는 지하도시로 이동합니다

그리고 선택한 각 사막에서, 그곳에 있는 자신의 유닛마다 반란군 1개를 활성화합니다(황무지에서는 유닛 2개 당 반란군 1개를 활성화합니다). 그런 다음 보안부대(기업인 경우)나 MG 부대 1개를 제거하고 기지를 배치할 수 있습니다. 기지를 배치하기 위해 제거한 모든 보안부대는 사상자가 아닌 가용 영역으로 이동합니다.

△ **지구 정부 정찰.** 자신이 지구 정부를 통제하는 진영이라면 지구 정부 큐브를 자신의 큐브처럼 사용할 수 있습니다.6

△ **네비게이션 비컨.** 자신이 지구 정부를 통제하는 진영이라면, 궤도에 있는 위성을 성난 폭풍이 있는 사막으로 이동해 목적지로 선택하거나, 성난 폭풍이 없는 사막으로 이동해 그곳에 있는 반란군 2개를 활성화할 수 있습니다. 원하는 경우 여러 구역에서 이 작업을 수행할 수 있습니다.

## 수용 및 수리

정찰 작전을 해결한 후, COIN이 통제하는 목적지 구역 한 곳에서 수용 또는 수리를 한 번 할 수 있습니다.

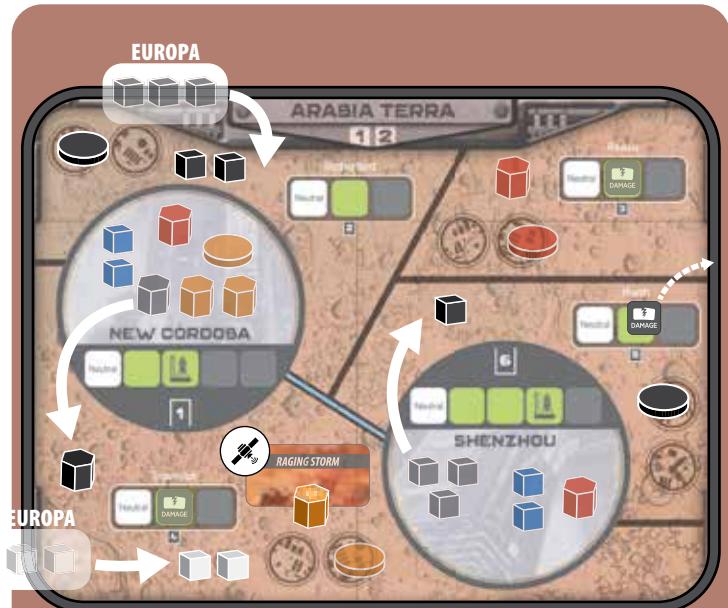
## ▲▲ 5.5 강습

**강습** 작전으로 적 병력을 제거합니다.

**절차:** 작전을 수행하는 진영의 병력(해당 진영이 지구 정부를 통제하는 진영인 경우 EG 부대도 포함)과 활성 상태인 적 병력이 있는 지하도시나 사막을 선택합니다. 화성 정부라면 강습을 위해 선택한 구역마다 자원 3개를 지불합니다. 지구 정부를 통제하는 진영이라면, 강습 작전을 위해 선택하지 않은 한 구역에서 추가로 제압을 할 수 있습니다.

선택한 각 구역에서, 각 큐브(EG 부대 포함) 또는 활성 상태인 특수부대마다 활성 상태인 반란군 또는 기지 1개를 제거합니다(기업은 강습을 해결하기 전에 원하는 만큼 특수부대를 활성화할 수 있습니다). 그런 다음, 지하도시나 매복 기지(레드 더스트인 경우)에서 병력을 잃은 반군 진영은 비용 없이 공격을 수행할 수 있습니다. 레드 더스트가 먼저 비용 없이 공격을 한 후 구원자가 공격을 수행합니다. 강습의 결과로 비용 없이 공격을 수행하려면 아군 반란군이 최소 1개 이상 남아 있어야 합니다.

레드 더스트 병력과 구원자 병력이 모두 강습으로 제거되었다면, 원한다면 둘 다 비용 없이 공격을 할 수 있습니다.



**정찰 예시:** 기업이 러더퍼드, 마스, 트루벨로에서 정찰을 하기로 합니다. 기업이 현재 EG를 통제하므로, EG 부대를 이동하고 위성을 네비게이션 비컨으로 사용할 수 있습니다. 기업 보안부대 3개를 선저우에서 마스로 이동하고(인접성 사용), 기업 보안부대 3개를 유로파에서 리더포드로 이동합니다(유로파의 우주항구 사용).

트루벨로에는 지금 성난 폭풍이 불고 있기 때문에 보통이라면 정찰 목적지로 선택할 수 없습니다. 하지만 기업이 현재 지구 정부를 통제하고 있기 때문에 궤도에 있는 위성을 네비게이션 비컨으로 사용할 수 있습니다. 그래서 유로파 우주항구를 통해 유로파에 있는 EG 부대 2개를 이동하고, 인접한 뉴 코르도바에 있는 특수부대 1개를 트루벨로로 이동합니다. 이로 인해 트루벨로에 있는 CR 반란군이 활성화됩니다. 그리고 기업은 마스와 러더퍼드에 있는 보안부대를 기지로 교체합니다.

마지막으로 마스에서 수리를 하기로 하고, 보안부대 1개를 추가로 제거합니다. 기업은 작전을 수행할 때 절대 자원을 지불하지 않습니다.



## RED DUST REBELLION

### 기지 남기기

반란군 기지는 해당 구역에 해당 진영의 반란군이 1개도 남아 있지 않을 때만 제거할 수 있습니다.

▲ **용병**: 기업 보안부대나 활성 상태인 특수부대가 있는 구역에서 반란군 병력 2개가 제거될 때마다, 이익이 1씩 증가합니다(화성 정부 강습 중에도 동일하게 적용합니다).

**참고:** 용병 이익을 계산할 때는 전체 강습 작전 동안 제거된 전체 병력 수가 아니라, 각 구역에서 제거된 병력을 개별적으로 계산합니다.

△ **폭격**: 자신이 지구 정부를 통제하는 진영이라면, 궤도에 있는 위성을 강습이 일어나는 구역으로 이동하여 적의 활성 상태인 병력 2개를 추가로 제거할 수 있습니다(기지는 남아 있습니다). 지하도시를 대상으로 한다면, 대상 지하도시에 피해 1개를 놓습니다. 원한다면 여러 구역을 대상으로 할 수 있습니다.

△ **제압**: 강습을 위해 선택하지 않았고 지구 정부 부대와 반란군이 있는 한 구역에서, 지구 정부를 통제하는 진영은 그곳의 지구 정부 부대 수만큼의 반란군을 인접한 사막으로 이동시킬 수 있습니다. 이 때 이동하는 반란군의 소유자가 목적지를 선택합니다. 그런 다음, 제압을 위해 선택한 구역의 반대 단계를 중립 쪽으로 한 단계 바꿉니다.

### ▲▲ 반란군 작전

반란군 진영은 집결 및 공격 작전을 수행할 수 있습니다. 추가로 레드 더스트는 행군 및 여론전 작전을, 구원자는 여행 및 전도 작전을 수행할 수 있습니다.

### ▲▲ 5.6 집결

**집결** 작전은 아군 부대를 증강하거나 숨깁니다.

**절차**: 레드 더스트는 지지 상태가 아닌 모든 인구 밀집 구역을 선택할 수 있습니다. 구원자는 화성의 중립 구역을 선택할 수 있습니다. 구역마다 자원 1개를 지불합니다.

선택한 각 구역에 아군 반란군 1개를 배치하거나, 아군 반란군 2개를 아군 기지 1개로 교체합니다. 해당 구역에 아군 기지가 이미 있다면:

- ▶ 해당 구역 인구 수에 아군 기지 수를 더한 값만큼 아군 반란군을 배치하거나

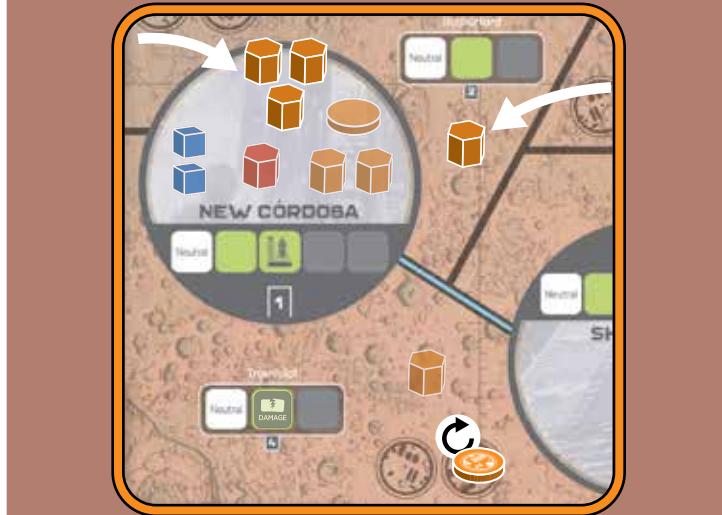
- ▶ 모든 아군 반란군을 은신 면으로 뒤집거나

- ▶ ▲ 구원자인 경우, 아군 기지를 전환 센터로 업그레이드하고 자산 카드를 1장 뽑습니다.

▲ 레드 더스트는 아무 사막에 있는 아군 기지 1개를 매복 기지로 업그레이드할 수 있습니다. 제한 작전인 경우에도 가능합니다.



**강습 예시:** 화성 정부는 강습을 하기 위해 간디와 샤르마를 선택합니다. 화성 정부는 화성 정부 부대 3개로 간디에 있는 활성 상태인 RD 반란군 3개를 모두 제거합니다. 샤르마에는 부대가 1개밖에 없기 때문에 활성 상태인 반란군을 1개만 제거할 수 있습니다. 하지만 현재 화성 정부가 EG를 통제하므로, 궤도에 있던 위성을 화성에 배치해서 폭격으로 활성 상태인 반란군 2개를 추가로 제거하고 피해 1개를 놓을 수 있습니다. 이제 레드 더스트는 샤르마에 남아 있는 두 반란군으로 비용 없이 공격을 수행할 수 있습니다. 하지만 은신 상태인 반란군 한 명을 이곳에 남기고 싶기 때문에 그렇게 하지 않습니다. 샤르마의 RD 기지는 남아 있는 RD 반란군이 없을 때만 제거할 수 있는데, 은신 상태인 반란군은 제거할 수 없습니다. 마지막으로, 화성 정부는 코로나에 산군에 있는 EG 부대 2개로 제압을 수행합니다. 그곳에 있던 CR 반란군 2개가 인접 구역으로 이동합니다(CR 플레이어는 유닛을 황무지로 이동합니다). 화성 정부는 강습 구역마다 자원 3개를 지불합니다. 총 지불 자원은 6개입니다(제압 구역은 제외합니다).



**집결 예시:** 구원자가 러더퍼드, 뉴 코르도바, 트루밸로를 집결지로 선택합니다(모두 중립 구역). 러더퍼드에 반란군 1개, 뉴 코르도바에 반란군 3개를 배치하고(아군 기지 수와 인구 수를 합산한 값만큼 반란군 배치 가능), 트루밸로에 있는 기지를 전환 센터로 업그레이드합니다(자산 카드를 뽑을 수 있는 기지로 전환). 구역 3곳을 선택하려면 자원 3개를 지불해야 합니다. 비용을 지불하기 위해 '3' 가치 자산 카드 1장을 버립니다.

이렇게 업그레이드할 수 있는 레드 더스트 기지는 집결 작전당한 곳으로 제한되지만, 집결 작전을 위해 선택하지 않은 구역에 있는 기지여도 상관없습니다.

## ▲ 5.7 행군

행군 작전으로 레드 더스트 반란군을 이동합니다.

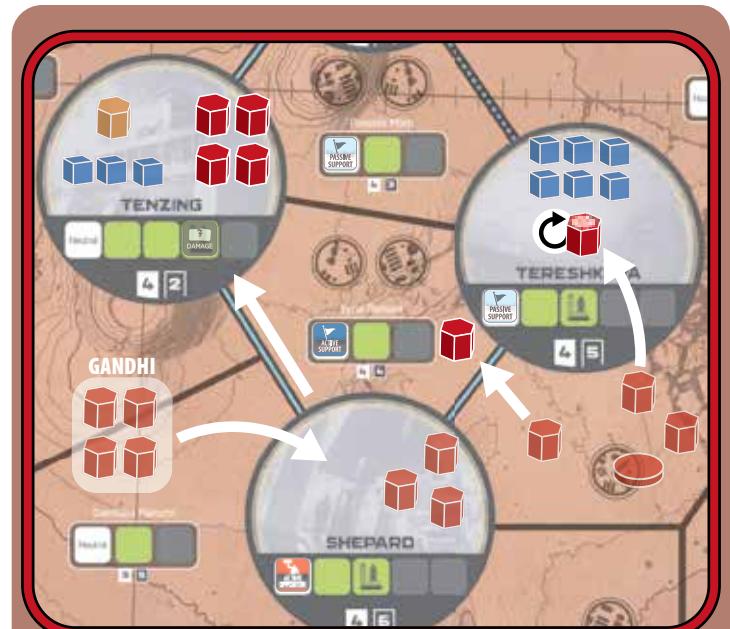
**절차:** 화성 내 목적지 구역을 선택합니다. 이동하는 반란군의 도착 목적지마다 자원 1을 지불합니다. 다음에 따라 레드 더스트 반란군을 목적지 구역으로 이동합니다:

- ▶ 성난 폭풍이 없는 인접한 구역에 있는 유닛을 이동합니다.
- ▶ 자기 부상 선로를 이용하여 성난 폭풍이 없고 자기 부상 선로로 연결되어 있는 지하도시 사이를 이동합니다.
- ▶ 우주항구를 이용하여 (작전 시작 시) RD가 통제하고, 피해나 성난 폭풍이 없는 모든 지하도시 사이를 이동합니다.

각 유닛은 자기 부상 선로과 우주항구를 통해 여러 구역을 가로질러 이동할 수 있습니다. 하지만 그 외의 경우에는 인접한 구역에서 한 번만 이동할 수 있습니다. 작전 시작 시점에 적이 통제하는 지하도시에 도달하면 즉시 정지해야 합니다(작전이 완료될 때까지 통제권을 조정하지 않습니다). 자기 부상 선로를 따라 이동하는 반란군은 적이 점령한 지하도시에 도달하면 반드시 정지해야 합니다. 반란군은 성난 폭풍이 있는 지하도시에 진입하거나 통과할 수 없습니다. 자기 부상 선로에 인접한 사막에서 성난 폭풍이 발생해도 자기 부상 선로를 따라 이동할 수 있습니다.

적극 지지/소극 지지 상태인 각 목적지 구역에서부터 이동하는 반란군 수와 목적지에 있는 큐브 및 특수부대 유닛 수를 합산합니다. 이 값이 3을 넘으면 이동하는 반란군을 활성화합니다(이동하는 반란군 그룹마다 개별적으로 확인합니다). 황무지로 행군하는 모든 반란군은 은신 상태가 됩니다.

제한 행군 작전에서는 이동하는 유닛이 정지할 목적지 지하도시를 1개만 선택합니다(단, 2개 이상의 출발지에서 반란군을 이동할 수 있습니다).



**행군 예시:** 레드 더스트는 텐징, 시리아 고원 그리고 테레쉬코바로 행군을 하기로 합니다.

레드 더스트는 우주항구를 통해 간디에 있는 RD 반란군 4개를 셰퍼드로 이동합니다. 그리고 자기 부상 선로를 따라 텐징으로 이동합니다. 텐징은 현재 적(COIN)이 통제하고 있기 때문에 유닛은 텐징에서 정지해야합니다. 그리고 녹스 미궁에 있는 반란군 2개를 하나는 시리아 고원으로, 다른 하나는 테레쉬코바로 이동합니다. 두 목적지 모두 지지 상태지만, 이동하는 반란군의 수와 목적지에 있는 큐브 및 특수부대 유닛 수를 더한 값이 3을 넘어야만 이동하는 반란군이 활성화됩니다. 따라서 시리아 고원으로 이동하는 반란군은 은신 상태를 유지하고 테레쉬코바로 이동하는 반란군만 활성화됩니다.

마지막으로 레드 더스트는 반란군이 정지하는 목적지마다 자원 1개를 지불합니다. 이 예시에서는 총 자원 3개를 지불합니다(셰퍼드에서 정지한 반란군이 없기 때문에 셰퍼드에 대해서는 비용을 지불하지 않습니다)

이동한 전환 센터는 업그레이드 안된 면으로 뒤집어야합니다. 적극 지지/소극 지지 상태인 각 목적지 구역에서부터 이동하는 반란군 수와 목적지에 있는 큐브 및 특수부대 유닛 수를 합산합니다. 이 값이 3을 넘으면 이동하는 반란군을 활성화합니다(이동하는 반란군 그룹마다 개별적으로 확인합니다). 그리고 폭풍 마커가 있는 구역이나 황무지로 여행하는 모든 반란군을 은신 상태로 바꿉니다. 이때 폭풍 마커가 어떤 면으로 놓여있는지는 무관하며, 해당 구역이 지지 상태여도 상관 없습니다.

은신 상태인 반란군은 추가 비용 없이 구원자 기지가 있는 구역을 지나서 계속 이동할 수 있습니다(방금 이동한 기지도 포함합니다). 그리고 추가 이동을 허용하는 각 구역에 구원자 기지가 있다면 여러 번 이동할 수 있습니다.

## ▲ 5.8 여행

여행 작전으로 구원자 반란군과 기지를 이동합니다.

**참고:** 여행은 성난 폭풍 규칙을 무시합니다. 따라서 구원자 병력을 성난 폭풍이 있는 구역 안팎으로 이동할 수 있습니다.

**절차:** 화성에 있는 출발지 구역을 선택합니다(성난 폭풍이 있어도 상관 없습니다). 출발지 구역마다 자원 1개를 지불합니다. (예외: 황무지는 비용이 0입니다.)

선택한 각 구역에 있는 구원자 반란군이나 기지를 인접한 구역으로 이동할 수 있습니다(성난 폭풍이 있어도 상관 없습니다)

## RED DUST REBELLION

**▲▲ 5.9 공격**

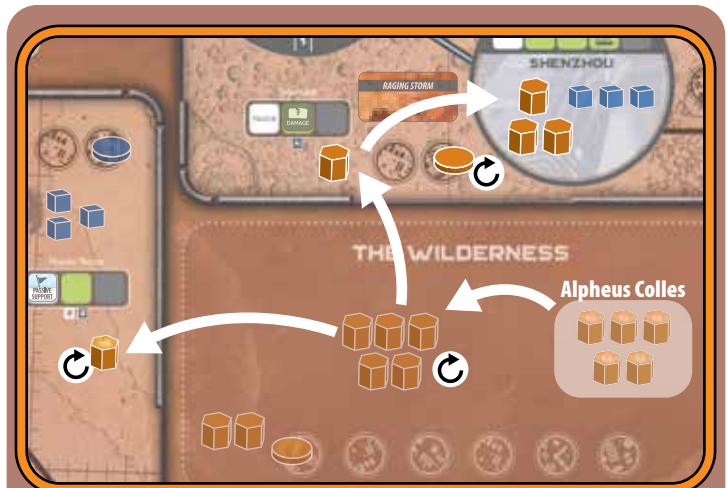
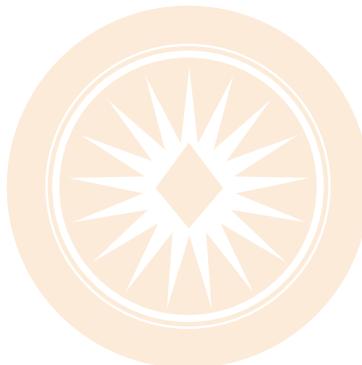
**공격** 작전으로 적 병력을 제거하고 피해를 입힙니다.

**절차:** 작전을 수행하는 진영의 병력과 적 병력이 함께 있는 화성 내 구역을 선택합니다. 구역마다 자원 1개를 지불합니다.

선택한 각 구역에서 작전을 수행하는 진영의 모든 반란군을 활성화합니다. 그리고 주사위 2개를 굴립니다. 두 주사위 결과 값의 총 합이 그곳에 있는 전체 병력 수보다 작거나 같으면 피해 마커를 놓습니다. 각각의 주사위 결과 값이 작전을 수행하는 진영의 반란군 총 수보다 작거나 같다면, 해당하는 주사위마다 해당 구역에서 적 부대(위성 포함) 2개를 제거합니다.

- ▶ 이 때 각 EG 부대는 제거된 병력 2개로 계산합니다.
- ▶ 은신 상태인 반란군도 제거할 수 있습니다.
- ▶ 반란군 기지는 해당 구역에 해당 진영의 반란군이 하나도 남아있지 않을 때만 제거할 수 있습니다.
- ▶ COIN 기지는 해당 구역에 큐브 또는 활성 상태인 특수부대가 남아 있지 않은 경우에만 제거할 수 있습니다.
- ▶ 공격으로 은신 상태인 특수부대를 제거할 수 없습니다. 하지만 은신 상태인 반란군이 있으면 반란군 기지를 공격 할 수 없는 것과 달리, 은신 상태인 특수부대가 있어도 기지가 보호되지는 않습니다.
- ▶ 공격 작전으로 심지어 같은 구역에 있는 다른 진영의 병력들까지도 제거할 수 있습니다.

**▲** 구원자의 공격 작전으로 기업의 테라포밍 기지를 제거하면, 구원자는 즉시 같은 구역에 CR 기지를 전환 센터가 아닌 면으로 배치할 수 있습니다.



**여행 예시:** 구원자는 출발지로 알페우스 콜레스와 황무지를 선택합니다. 우선 알페우스 콜레스에 있는 활성 상태인 반란군 5개를 황무지로 이동합니다. 황무지는 섹터 가장자리에 있는 모든 사막 구역과 인접합니다. 황무지로 이동하는 모든 반란군은 은신 상태가 됩니다. 그리고 그곳에 CR 기지가 있기 때문에 반란군들은 다른 인접한 구역으로 계속 이동할 수 있습니다. 반란군 1개가 타르시스 툴루스로 계속 이동합니다. 타르시스 툴루스는 지지 상태이고 그곳에는 큐브 3개가 있기 때문에 반란군이 활성화됩니다. 그리고 전환 센터 기지 1개가 트루벨로로 이동합니다(여행 작전을 수행할 때는 성난 폭풍을 무시합니다). 해당 기지를 업그레이드 안된 면으로 뒤집습니다. 다음으로 황무지에 있던 반란군 4개가 트루벨로로 이동합니다. 트루벨로에 CR 기지가 있기 때문에 계속 이동할 수 있습니다. 따라서 반란군 4개 중 3개는 선저우까지 계속 이동합니다.

구원자는 이 작전으로 자원 1개만 지불하면 됩니다. 황무지에서는 항상 출발지 비용을 내지 않기 때문입니다. “2” 가치 자산 카드를 버려서 작전 비용을 지불합니다.



**공격 예시:** 레드 더스트가 텐징에서 공격 작전을 수행합니다. 레드 더스트는 텐징에 있는 모든 반란군을 활성화하고 주사위 2개를 굴립니다. 두 주사위를 굴려 나온 값의 총합은 6입니다. 이는 해당 구역에 있는 전체 병력 수보다 적은 값입니다. 따라서 텐징에 피해 마커를 높습니다. 두 주사위 값이 각각 해당 구역에 있는 RD 반란군 수보다 작거나 같습니다. 따라서 총 4개의 적 병력을 제거합니다. 제거된 각각의 EG 부대는 병력 2개로 계산합니다.

레드 더스트는 EG 부대 1개와 기업 보안부대 1개, 그리고 CR 반란군 1개를 제거하기로 합니다. CR 반란군은 은신 상태여도 제거할 수 있습니다. 하지만 은신 상태인 특수부대는 제거할 수 없습니다.

레드 더스트는 공격 구역 한 곳에 대해 자원 1개를 지불합니다.

## ▲ 5.10 여론전

**여론전**은 반대 세력을 강화하며 폭동이나 그외 지속적인 효과를 유발할 수 있습니다.

**절차:** RD 반란군이 1개 이상 있는 인구 밀집 구역을 선택합니다. 선택한 각 구역마다 자원 1개를 지불합니다.

선택한 각 구역에 활성 상태인 RD 반란군이 없다면 RD 반란군을 활성화합니다. 그리고 해당 구역을 적극 반대 쪽으로 한 단계 바꿉니다.

해당 구역이 적극 반대 상태면, 여론전 카드를 1장 뽑습니다. 해당 구역이 처음부터 적극 반대 상태였어도 여전히 여론전 카드를 1장 뽑습니다.

해당 구역이 현재 소극 지지 상태라면, 피해 1개를 놓고 지구 정부 신뢰도 마커를 EG-로 놓습니다. CORP 기지가 있다면, 이익도 2만큼 줍니다.

그런 다음, 뽑은 여론전 카드 1장을 플레이하고 다른 카드를 카드 덱에 다시 섞습니다.

### 여론전 카드

플레이한 여론전 카드는 다음 먼지 폭풍 라운드 때 게임에서 제거되기 전까지 활성 상태입니다. 각 카드마다 게임 내 고유한 효과가 있습니다. 따라서 플레이어들이 해당 효과를 알 수 있도록 잘 보이는 곳에 놓아야합니다.

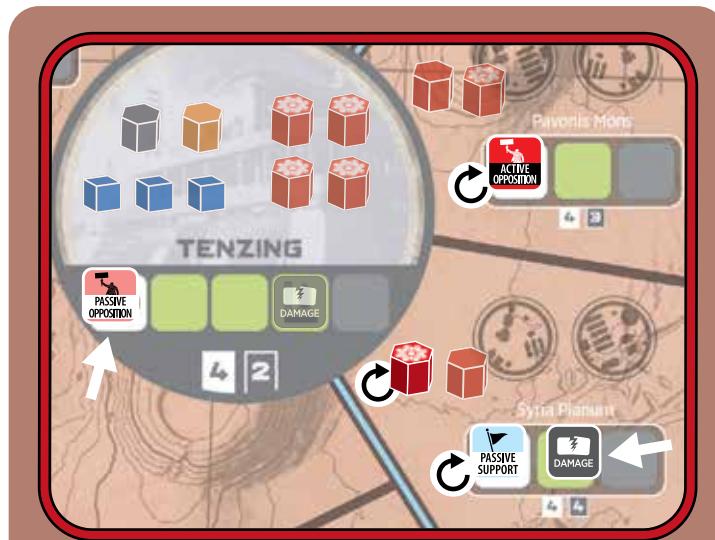
## ▲ 5.11 전도

전도 작전으로 지지 및 반대 세력을 제거하고 반란군을 배치합니다.

**절차:** CR 반란군이 적어도 1개 이상 있는 인구 밀집 구역을 선택합니다. 선택한 구역마다 자원 1개를 지불합니다.

선택한 각 구역에 활성 상태인 CR 반란군이 없다면 CR 반란군을 활성화합니다. 그리고 중립 쪽으로 한 단계 바꿉니다. 이미 중립 상태라면, 해당 구역의 인구 수만큼 CR 반란군을 배치합니다. 그리고 인구 마커를 제거하거나 인구 마커가 없다면 피해 마커를 놓습니다. 그리고 지구 정부 신뢰도 마커를 EG-면으로 놓습니다.

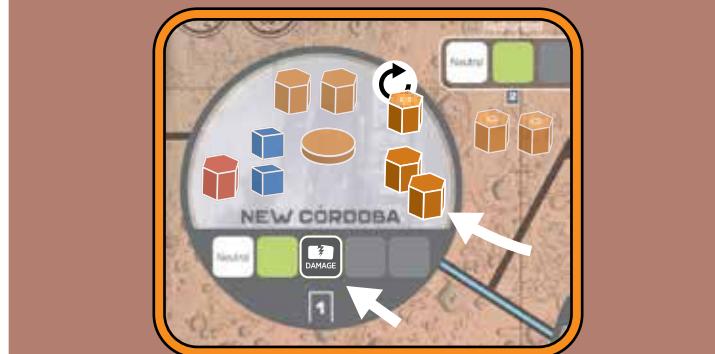
**참고:** 전도 작전으로 제거한 인구 마커는 난민이 아니라 마커 풀로 되돌립니다. 피해 마커를 놓은 이후에는 인구 마커를 난민에 놓아야합니다.



여론전 예시: 레드 더스트는 텐징, 파보니스 산, 시리아 고원에서 여론전 작전을 수행하기로 합니다.

우선 활성 상태인 RD 반란군이 없는 각 구역에 있는 RD 반란군 1개를 활성화해야합니다. 하지만 모든 RD 반란군이 활성 상태인 텐징을 선택할 수도 있습니다. 시리아 고원에서 반란군 1개를 활성화합니다. 파보니스 산에는 이미 활성 상태인 반란군 1개가 있으므로 반란군을 추가로 활성화할 필요가 없습니다. 그런 다음 텐징을 중립에서 소극 지지로, 파보니스 산을 소극 지지에서 적극 지지로, 시리아 고원은 적극 지지에서 소극 지지로 바꿉니다.

마지막으로, 선택한 구역 하나가 적극 반대 상태이므로 여론전 카드 1장을 뽑아서 플레이합니다. 그리고 시리아 고원이 소극 지지 상태가 되었으므로 피해 1개를 놓고 지구 정부 신뢰도 마커를 EG-로 놓습니다(해당 구역의 인구가 0이 되었기 때문에 소극 지지 마커도 제거합니다). 레드 더스트는 총 자원 3개를 지불해야합니다. 여론전을 수행하기 위해 선택한 각 구역마다 1개씩 지불합니다.



전도 예시: 구원자는 뉴 코르도바와 러더퍼드에서 전도하기로합니다.

먼저 활성 상태인 반란군이 없는 각 구역마다 반란군 1개씩 활성화해야합니다. 하지만 모든 반란군이 이미 활성 상태인 러더퍼드를 선택할 수도 있습니다. 뉴 코르도바에서 반란군 1개를 활성화합니다. 소극 지지 상태였던 러더퍼드를 중립으로 바꿉니다. 뉴 코르도바는 이미 중립이므로 대신 그곳에 반란군 2개를 추가로 배치합니다(해당 구역의 인구 마커만큼 배치합니다). 그리고 피해 마커를 놓고 EG 신뢰도 마커를 EG-로 놓습니다.

구원자는 선택한 전도 구역마다 자원을 1개씩, 총 2개를 지불해야합니다. 비용을 지불하기 위해 '2' 가치 자산 카드를 버립니다.

## 6.0 특수 활동

이벤트 라운드 플레이 순서에 따라 한 진영이 최소 한 곳 이상의 구역에서 작전을 수행할 때, 해당 진영은 **특수 활동** 중 하나를 수행할 수 있습니다(예외: 제한 작전). 작전과 마찬가지로, 특수 활동을 수행하는 진영은 특수 활동 수행 순서와 영향을 받는 구역, 진영, 게임 말을 선택합니다. 각 특수 활동마다 각 구역을 한 번씩만 선택할 수 있습니다. 진영은 일반적으로 작전 작전이나, 작전 중 또는 작전 후에 언제든지 특수 활동을 수행할 수 있습니다. 하지만 한 구역에서 작전을 수행하는 도중에는 특수 활동을 수행할 수 없습니다.

일부 특수 활동은 특정 유형의 작전과만 동반 수행할 수 있습니다. 때로는 해당 작전을 수행하는 구역에서만 수행할 수 있습니다. 이벤트에 별도로 명시되지 않았다면, 특수 활동은 반드시 작전과 동반 수행해야 합니다. 이벤트에 따라 특수 활동을 수행할 수 있게 되었다면, 현재 적격 여부와 관계 없이 수행할 수 있고 **동반** 작전 없이 단독으로 수행할 수 있습니다.

**참고:** 1순위 적격 진영이 특수 활동을 사용했다면, 2순위 적격 진영은 해당 카드 이벤트를 수행할지 선택할 수 있습니다. 그 반대의 경우도 마찬가지입니다.

### ▲ 화성 정부

#### 6.1 참호

**참호** 특수 활동으로 방어 기반 시설을 건설합니다. 참호 특수 활동은 화성 정부의 훈련, 보안, 정찰 작전과 동반 수행할 수 있습니다.

**절차:** COIN이 통제하며, 화성 정부 병력이 있는 구역 1~2개를 선택합니다. 선택한 각 구역에서 MG 부대 1개를 MG 기지로 교체할 수 있습니다.

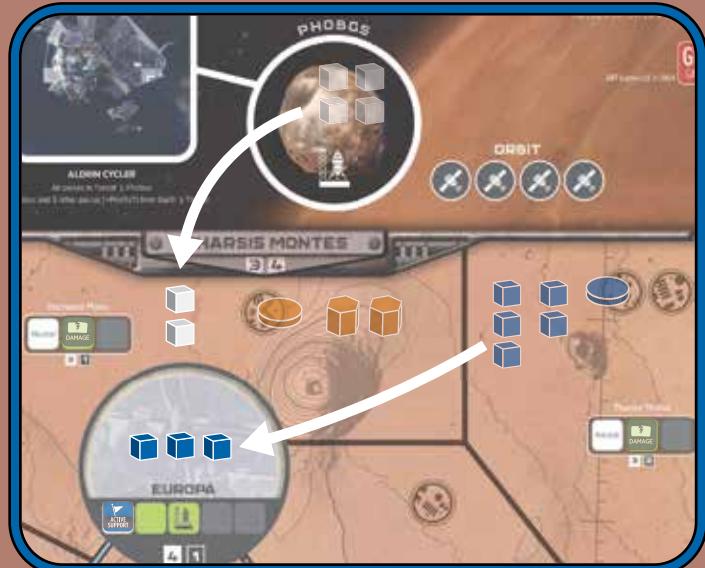
그리고 해당 구역에 남아있는 MG 부대를 원하는 만큼 **요새화**합니다. 요새화된 각 부대를 해당 구역의 기반 시설 트랙에 있는 인구 칸에 배치합니다. 각 인구 칸마다 부대 1개를 배치할 수 있습니다. 따라서 각 구역에는 인구 점수마다 요새화된 부대가 최대 1개 있을 수 있습니다.

요새화된 부대는 피해로부터 인구를 보호합니다. 요새화된 부대가 있는 구역에 피해가 발생할 때마다, 요새화된 부대를 제거해서 가용 영역으로 이동하는 대신 발생한 피해를 무시합니다. 이때 요새화된 부대가 어느 칸에 있는지는 상관없습니다. 그 외의 경우, 이 부대는 구역에 있는 다른 큐브와 동일하게 취급합니다. 요새화된 부대가 다른 구역으로 이동하면 더이상 요새화 상태가 아닙니다.



**참호 예시:** 화성 정부는 유로파에 참호를 구축하려합니다.

MG 부대를 MG 기지로 교체할 수 있지만, 그렇게 하지 않습니다. 그리고 MG 부대를 3개까지 요새화할 수 있습니다(해당 구역에 현재 인구 수 만큼). 화성 정부는 부대 3개를 요새화합니다. 각 부대를 기반 시설 트랙의 인구 칸에 놓습니다(인구 마커가 있는 칸도 포함합니다).



**수송 예시:** 화성 정부는 지구 정부를 통제하고 있으며 수송을 하려고 합니다.

화성 정부는 포보스와 타르시스 톨루스(MG 기지가 있음), 아스크라이우스 산과 유로파를 선택합니다. 그리고 포보스에 있는 EG 부대 2개를 아스크라이우스 산으로, 타르시스 톤루스에 있는 MG 부대 3개를 유로파로 이동합니다. 인접한 구역뿐 아니라 화성의 모든 구역을 선택할 수 있습니다(포보스도 포함).

MG 기지가 없는 화성 구역은 최대 2개까지 선택할 수 있습니다.

## 6.2 청원

**청원** 특수 활동으로 지구에 보급품을 요청하거나 지구 정부 신뢰도를 강화합니다. 화성 정부의 보안, 정찰, 강습 작전과 동반 수행할 수 있습니다. 하지만 선택한 구역에서 작전이 완료되어야지만 수행할 수 있습니다.

**절차:** 지구에 보급 마커 1개를 놓습니다. 동반 수행하는 보안 또는 정찰 작전으로 활성화된 반란군 3개마다 보급 마커를 하나씩 추가합니다. 이렇게 놓은 보급 마커마다 이익을 1씩 줍니다. 동반 수행하는 강습 작전에서 제거된 반란군 병력이 COIN 병력보다 많다면, 지구 정부 신뢰도 마커를 EG+로 놓고 이익을 2만큼 줍니다.

**청원 예시:** 화성 정부는 방금 정찰 작전으로 반란군 10개를 활성화합니다. 청원 행동으로 보급 마커 4개를 지구에 놓고 이익을 4만큼 줍니다. 이후 턴에서 화성 정부가 강습으로 반란군 10개를 모두 제거합니다(이 과정에서 COIN 병력 손실은 없습니다).

청원 행동으로 지구에 보급 마커 1개를 놓고, 지구 정부 신뢰도 마커를 EG+로 놓습니다. 그리고 이익을 3만큼 줍니다.

**디자인 참고:** 청원 특수 활동으로 이익이 줄어드는 것은 반기 업로비 활동의 영향을 나타냅니다. 이는 화성 정부가 반란군을 성공적으로 소탕할수록 점점 더 강화됩니다.

## 6.3 수송

**수송** 특수 활동은 부대를 빠르게 모읍니다. 화성 정부의 모든 작전과 동반 수행할 수 있습니다.

**절차:** 포보스, MG 기지가 있는 구역 그리고 최대 1개의 구역을 추가로 선택합니다. 지구 정부를 통제하고 있다면 대신 최대 2개의 구역을 추가로 선택합니다. 선택한 구역 사이로 원하는 수의 부대를 이동합니다.

### ▲ 기업

## 6.4 홍보

**홍보**는 선행을 이익으로 연결합니다. 기업의 물류, 보안 또는 정찰 작전과 동반 수행할 수 있습니다.

**절차:** 보안부대가 있고 COIN이 통제하는 구역을 최대 2개까지 선택합니다. 선택한 각 구역에서 기업은 원하는 만큼 수리할 수 있으며, 제거한 피해마다 이익을 2만큼 얻습니다. 기업은 선택한 구역 중 최대 한 곳에서 수용 행동을 할 수 있습니다.

수리 또는 수용 행동이 발생한 각 구역마다:

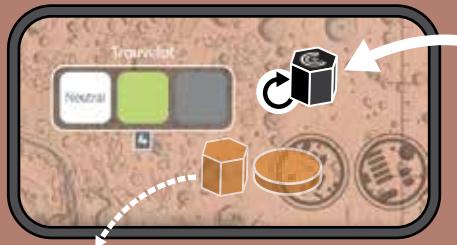
- ▶ 레드 더스트 병력이 있다면 RD 자원을 3만큼 줍니다
- ▶ 구원자 병력이 있다면 구원자는 자산 카드 하나를 골라서 버려야합니다.



**홍보 예시:** 기업은 헬라스 카오스에서 홍보를 하려고 합니다. 보안부대 1개를 제거하고 수리 행동을 해서 이익 2를 얻습니다. 그리고 추가로 인구 1만큼을 수용합니다. CR 반란군이 해당 구역에 있기 때문에, 구원자는 자산 카드 1장을 골라서 버려야합니다.



**착취 예시:** 기업은 선저우에서 착취를 하려고 합니다. 중립 쪽으로 한 단계 바꾸고(소극 지지에서 중립으로) 이익 3을 얻습니다(해당 구역의 인구마다 이익 1씩).



**습격 예시:** 기업이 트루밸로를 습격하려합니다.

기업은 인접한 구역에 있는 은신 상태인 특수부대 1개를 트루밸로로 이동합니다. 그리고 해당 유닛을 활성화해서 은신 상태인 CR 반란군과 CR 기지를 제거합니다.

## RED DUST REBELLION

## 6.5 착취

점령한 시장을 착취해서 수익을 봅아냅니다. 기업의 물류 또는 강습 작전과 동반 수행할 수 있습니다.

**절차:** 기업 기지가 있고, 피해가 없으며, 기업 병력이 화성 정부 병력보다 많은 구역을 최대 2개까지 선택합니다(지구 정부 부대는 지구 정부를 통제하는 진영의 병력으로 간주합니다).

각 구역마다 인구 수만큼 이익을 늘리고 중립 쪽으로 한 단계 바꿉니다. 그런 다음:

- ▶ 해당 구역을 레드 더스트가 통제한다면, 레드 더스트 자원을 해당 구역 인구 수만큼 늘립니다.
- ▶ 해당 구역을 구원자가 통제한다면, 회수자는 자산 카드를 1장 뽑습니다.

## 6.6 습격

**습격**은 은신한 특수부대로 강타하는 것을 의미합니다. 습격은 은신한 특수부대로 강타하는 것을 의미합니다.

**절차:** 최대 2개의 구역을 선택합니다. 먼저, 기업은 성난 폭풍이 없는 인접한 구역에서 최대 2개의 은신 상태인 특수부대를 선택한 구역으로 이동합니다. 그런 다음, 각 구역에서 기업은 은신 상태인 특수부대를 활성화하여 EG 부대 1개를 제거하거나 다른 병력(위성 포함) 2개를 제거할 수 있습니다. 기지는 같은 구역에 해당 진영의 부대나 반란군이 하나도 없을 때만 제거할 수 있습니다. 화성 정부 또는 지구 정부 부대(위성 포함)가 제거되면, 지구 정부 신뢰도 마커를 EG-로 놓습니다.

**참고:** 습격으로 은신 상태인 반란군을 포함한 모든 병력을 제거할 수 있습니다. 그리고 원한다면 MG 부대, MG 기지, EG 부대, 위성까지도 제거할 수 있습니다.

## ▲ 레드 더스트

### 6.7 재분배

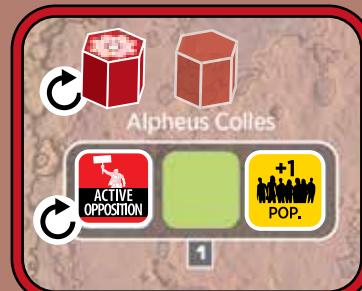
**재분배**는 인구로부터 자원을 수집합니다. 모든 작전과 동반 수행할 수 있습니다.

**절차:** 은신 상태인 RD 반란군이 최소 1개 있고 레드 더스트가 통제하는 인구 밀집 구역을 최대 4개까지 선택합니다. 각 구역에서 은신 상태인 RD 반란군 1개를 활성화합니다. 해당 구역의 인구 수에 기업 기지 당 1을 더한 숫자만큼 레드 더스트 자원을 늘립니다.



**재분배 예시:** 레드 더스트가 알페우스 콜레스에서 재분배를 합니다.

알페우스 콜레스에 있는 은신 상태인 RD 반란군 1개를 활성화하고 자원 2개를 얻습니다(해당 구역의 인구마다 1씩).



**조정 예시:** 레드 더스트가 알페우스 콜레스에서 조정을 수행합니다.

알페우스 콜레스에 있는 은신 상태인 RD 반란군 1개를 활성화합니다. 그리고 수용 행동으로 인구 마커를 추가한 후, 적극 반대 쪽으로 한 단계 바꿉니다(소극 반대에서 적극 반대로).



**매복 예시:** 레드 더스트가 텐징에서 매복을 하기로 합니다. 텐징에 있는 은신 상태인 RD 반란군 1개를 활성화합니다. 그리고 공격 주사위 하나를 1로, 다른 하나를 6으로 높습니다. 이렇게 하면 해당 구역에 피해 마커를 놓지 않고 해당 구역에서 MG 부대 2개를 제거할 수 있습니다.

## 6.8 조정

레드 더스트는 조정으로 수용 또는 수리 행동을 할 수 있습니다. 또 해당 구역에 반대 세력을 늘리거나 적 병력을 제거/교체할 수도 있습니다. 조정은 집결, 행군 또는 여론전 작전과 동반 수행할 수 있습니다.

**절차:** 은신 상태인 RD 반란군이 있으며 지지 상태가 아닌 구역을 최대 2개까지 선택합니다. 각 구역마다, 그곳에 있는 은신 상태인 RD 반란군 한 개를 활성화합니다.

그리고 원한다면 수용 또는 수리를 합니다. 그런 다음, 각 구역을 적극 반대 쪽으로 한 단계씩 바꿉니다. 이미 적극 반대 상태라면 MG 부대 2개 또는 보안부대 2개를 제거하거나 1개를 RD 반란군으로 교체합니다. 이 때 제거된 보안부대는 사상자 상자가 아니라 가용 영역에 배치해야합니다.

**참고:** 가용한 난민이 없어도 적극 반대쪽으로 바꾸거나 적 큐브를 제거/교체하기 위해 조정을 수행할 수 있습니다.

**디자인 참고:** 적극 반대 상태에서 조정을 수행하면 상대가 무고한 민간인을 보호하기 위해 노력하고 있다는 사실을 알게 된 MG 부대나 보안부대가 탈주하거나 탈영할 수 있습니다. EG 부대, 특수부대, CR 반란군은 지나치게 세뇌를 받았거나 돈을 충분하게 받고 있기 때문에 이런 종류의 도덕적 압박에 영향을 받지 않습니다.

## 6.9 매복

매복은 레드 더스트가 성공적으로 공격할 수 있게 해줍니다. 매복은 오직 공격 작전 시에만 동반 수행할 수 있습니다.

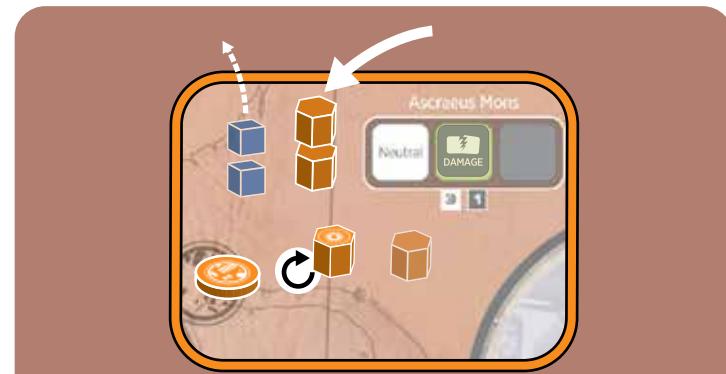
**절차:** 공격 대상으로 선택했고, 아직 공격을 해결하지 않았으며, 은신 상태인 RD 반란군이 1개 이상 있는 구역을 최대 2개까지 선택합니다. 일반적인 공격 절차를 따르는 대신, 은신 상태인 RD 반란군을 1개만 활성화합니다. 주사위를 굴리는 대신 각 주사위를 원하는 값으로 놓습니다.

## ▲구원자 교회

### 6.10 정화

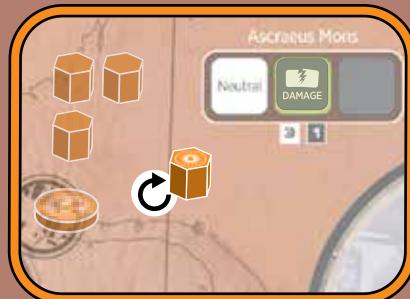
**정화**는 적 부대를 구원자 부대로 전환합니다. 모든 작전과 동반 수행할 수 있습니다.

**절차:** 적 병력이 있고, 은신 상태인 CR 반란군이 있으며, 구원자가 통제하는 구역을 최대 2개까지 선택합니다.



**정화 예시:** 구원자는 아스크라이우스 산에서 정화를 수행하려고 합니다.

은신 상태인 CR 반란군 한 명을 활성화합니다. 그리고 해당 구역에 전환 센터가 있기 때문에 EG 부대 2개를 CR 반란군 2개로 교체할 수 있습니다.



**약탈 예시:** 구원자는 아스크라이우스 산에서 약탈을 하려고 합니다.

은신 상태인 CR 반란군 1개를 활성화하고 자산 카드를 1장 뽑습니다(해당 구역에 피해 1개가 있기 때문)



**매복 예시:** 구원자는 텐징에서 매복을 하려고 합니다. 은신 상태인 CR 반란군 1개를 활성화하고 주사위 두개를 모두 1로 놓습니다. 두 주사위 결과 총합이 해당 구역에 있는 총 병력 수보다 적기 때문에 피해 마커를 하나 놓습니다. 그리고 MG 부대 3개와 CORP 보안부대 1개를 제거합니다.

선택한 각 구역에서 은신 상태인 CR 반란군 1개를 활성화하고 다음 중에서 하나만 선택합니다:

- ▶ 적 유닛 1개를 구원자 반란군으로 교체합니다. 해당 위치에 전환 센터가 있다면 두번째 적 유닛을 교체합니다.
- ▶ 적 기지만 있고 아군 유닛이 없다면(모든 큐브와 양 COIN 진영의 특수부대 포함), 적 기지를 전환 센터로 교체하고 자산 카드 1장을 뽑습니다.

교체된 모든 기업 및 지구 정부 병력은 사상자 대신 가용 영역으로 이동합니다.

## 6.11 RANSACK

**악탈**로 폐허를 살살이 뒤져 구원자에게 유용한 보급품과 기술을 찾습니다. 모든 작전과 동반 수행할 수 있습니다.

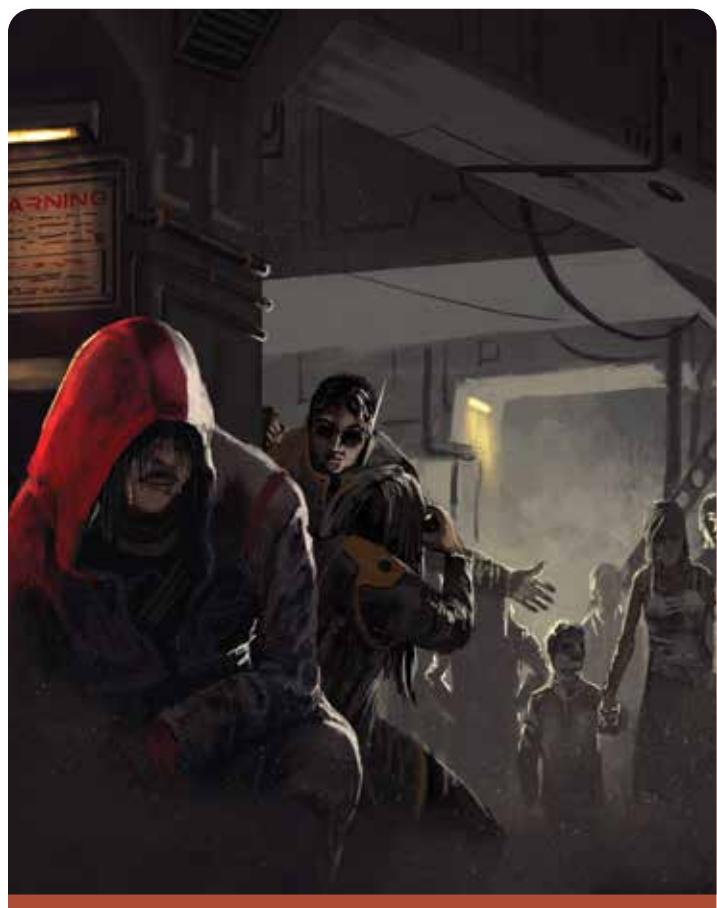
**절차:** 은신 상태인 CR 반란군이 하나 이상 있고 피해를 입은 구역을 최대 두 개까지 선택합니다. 각 구역마다 은신 상태인 CR 반란군 1개를 활성화합니다. 그리고 각 피해 마커마다 자산 카드를 1장씩 뽑습니다.

## 6.12 AMBUSH

**매복**은 구원자가 성공적으로 공격할 수 있게 해줍니다. 매복은 오직 공격 작전 시에만 동반 수행할 수 있습니다.

**절차:** 공격 대상으로 선택했고, 아직 공격을 해결하지 않았으며, 은신 상태인 CR 반란군이 1개 이상 있는 구역을 최대 2개까지 선택합니다.

일반적인 공격 절차를 따르는 대신, 은신 상태인 CR 반란군을 1개만 활성화합니다. 주사위를 굴리는 대신 각 주사위를 원하는 값으로 놓습니다.



정착촌의 환경은 말로 표현하기 힘들 정도로 열악했다. 보안요원들은 몇 시간마다 정착촌으로 더 많은 사람들을 데려왔다.

우리는 “더 이상 자리가 없어요!”라고 외쳤지만 그들은 듣지 않았다. 우리는 썩은 음식을 먹고 우리가 만든 오물을 마셔야했다.

하지만 가장 끔찍한 것은 무력감이었다. 우리는 오늘 숨쉴 수 있는 것이, 그저 기업들이 돈도 안되는 계약에 따라 정착촌에 공기를 제공했기 때문이라는 사실을 알고 있었다. 이런 상황에서 우리의 목숨은 기업들의 변덕에 달려있을 뿐이었고, 우리가 할 수 있는 것은 아무것도 없었다.

우리 이웃 중 몇몇은 구원자 교회와 강화 계약을 맺었다. 그들은 구원자 전환 센터를 향했고, 그 후에는 황무지로 떠났다. 진정한 화성의 아이들이 된 것이다. 반짝이는 새 임플란트는 구원자들이 베푼 자비일까 아니면 파우스트와의 거래일까?

그것이 무슨 상관인가? 애초에게 우리에게 다른 선택지가 있었나?

## 7.0 이벤트 카드



## 7.1 두 가지 선택지

대부분의 이벤트에는 음영 처리되지 않은 이벤트 텍스트와 음영 처리된 이벤트 텍스트가 모두 있습니다. 이벤트를 수행하는 진영은 음영이 없는 텍스트와 음영이 있는 텍스트 중 하나를 선택해 진행할 수 있습니다. 둘 다 선택할 수는 없습니다. 음영이 없는 텍스트는 COIN 진영에 유리하고 음영이 있는 텍스트는 반란군 진영에 유리한 경우가 많습니다. 플레이어는 두 선택지 중 하나를 선택할 수 있습니다.

## 7.2 이벤트 수행

진영이 이벤트를 수행할 때, 해당 진영은 이벤트 텍스트를 문자 그대로 수행합니다(때로는 다른 진영의 행동이나 결정이 포함될 수도 있습니다). 달리 명시되지 않는 한, 어떤 게임말이 이벤트에 영향을 받는지와 같이 텍스트를 어떻게 적용할지는 이벤트를 수행하는 진영이 모두 결정합니다.

## 7.3 이벤트 지침

이벤트 텍스트가 규칙과 모순된다면 이벤트가 우선합니다.  
단 다음 경우는 제외합니다:

- ▶ 이벤트는 사용할 수 없는 병력을 배치할 수 없습니다. 교체 병력이 없다면 교체하지 않고 제거합니다 [1.3/p.11].
- ▶ 이벤트는 기지 스태킹 한도를 위반할 수 없습니다 [1.3/p.11].
- ▶ 반란군을 포보스에 배치할 수 없습니다.
- ▶ 이벤트는 성난 폭풍이 있는 사막을 목표로하거나, 성난 폭풍이 있는 지하도시 안팎으로 병력을 이동할 수 없습니다. 성난 폭풍이 있는 지하도시는 이벤트의 대상이 될 수 있습니다.

## 7.4 구역

이벤트를 수행하는 진영은 가능한 한 많은 이벤트 텍스트를 수행할 수 있는 구역을 선택해야합니다. 하지만 선택지가 있다면 가능한 구역 중에서 선택할 수 있습니다. 이벤트 텍스트를 모두 수행할 수 없다면, 가능한 모든 텍스트를 수행합니다.

## 7.5 지구 정부 신뢰도

일부 이벤트 선택지에는 'EG+' 또는 'EG-' 기호가 있습니다. 이러한 기호가 있는 선택지를 수행하면 기호에 맞게 EG 신뢰도 마커를 높습니다.

## 7.6 이벤트를 통한 작전/특별 활동

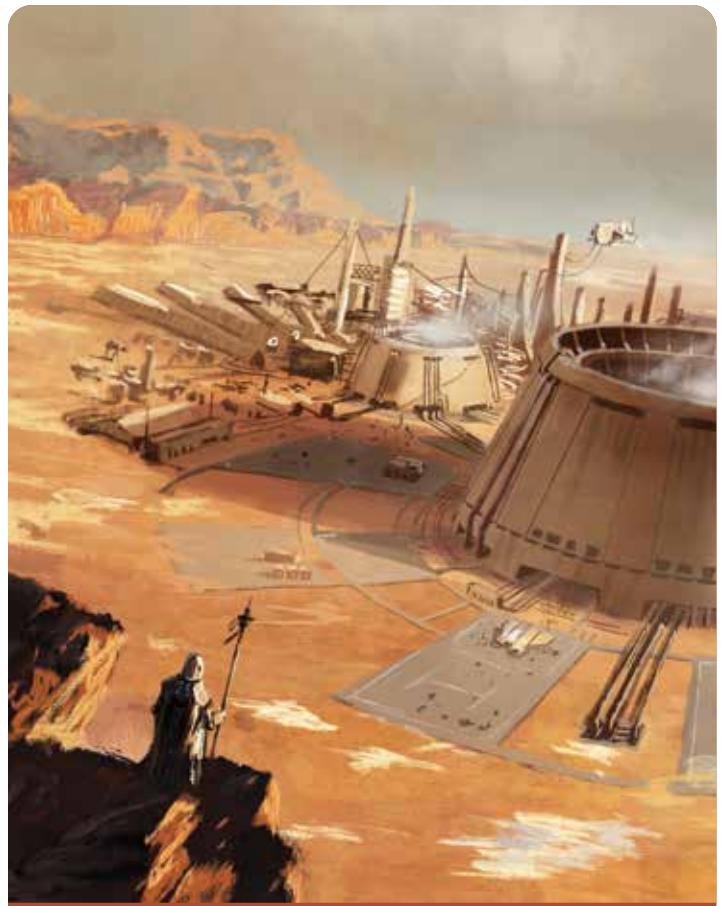
진영은 일부 이벤트 선택지에 따라 특정 작전 또는 특수 활동을 수행할 수 있습니다. 이는 일반적인 방식으로 수행해야 하지만, 보통 자원을 지불하지 않습니다. 작전 또는 특수 활동과 유사한 이벤트를 수행할 때는 이벤트 텍스트에 명시된 내용만 수행해야 합니다.

## 7.7 자산 카드의 이벤트

일부 자산 카드에는 이벤트가 있습니다. 구원자 진영이 이벤트를 수행할 자격이 있다면, 구원자는 현재 이벤트 카드에 있는 선택지 대신 자산 카드에 있는 이벤트를 수행할 수 있습니다. 일부 자산 이벤트에 있는 별은 논플레이어 규칙에서만 사용하며 일반 게임 중에는 무시할 수 있습니다.



## RED DUST REBELLION



나는 화성에서 1년 동안 살았다. 1년 간의 고통, 두려움, 자유, 그리고 자아 실현의 시간이었다.

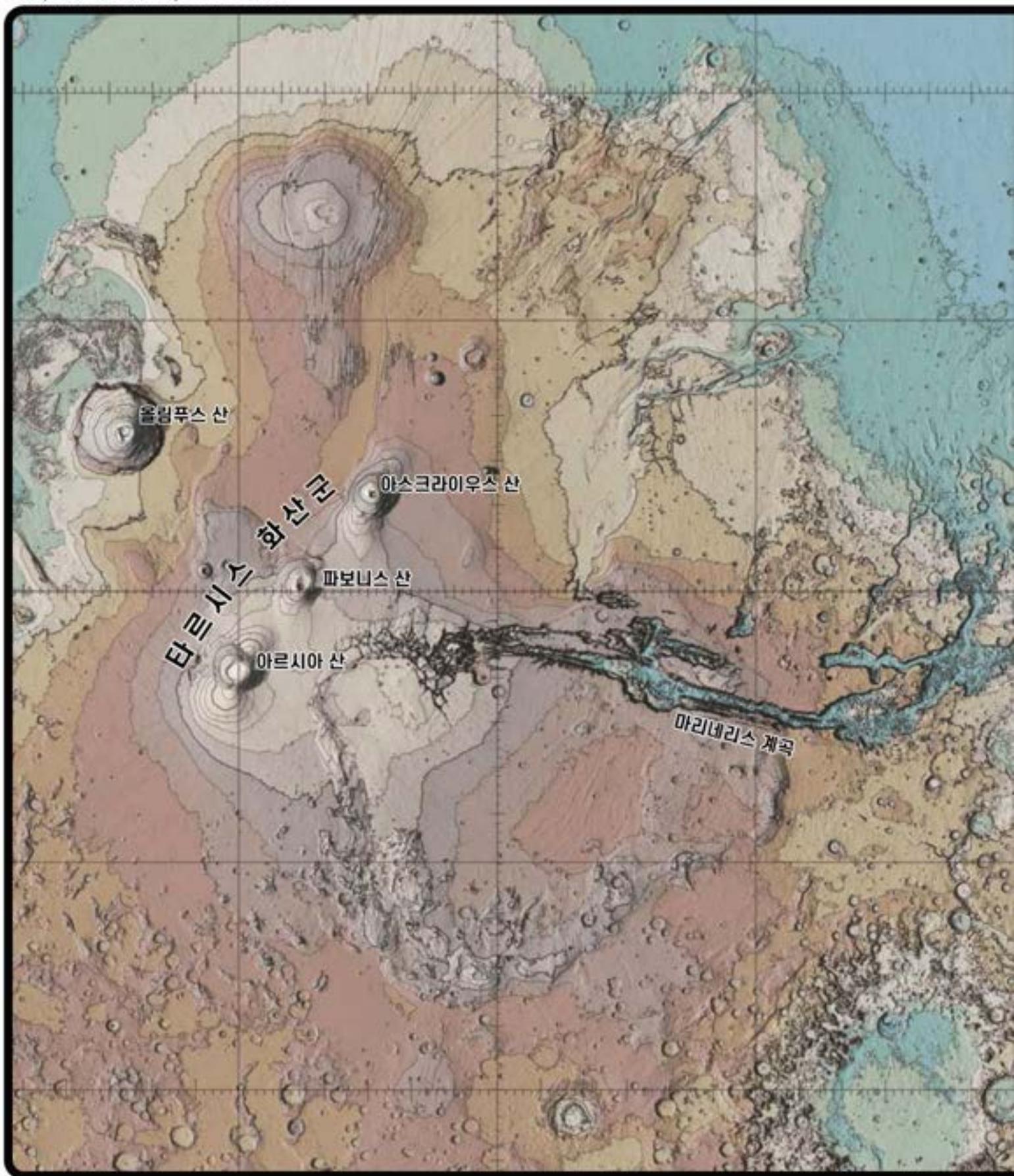
구원자와의 강화 계약의 결과물인 새로운 호흡 보조기 덕분에 나는 기계의 도움 없이도 화성 표면을 걸을 수 있게 되었다. 나는 전보다 더 화성인이 되었지만, 진정한 신자가 된 것은 아니다.

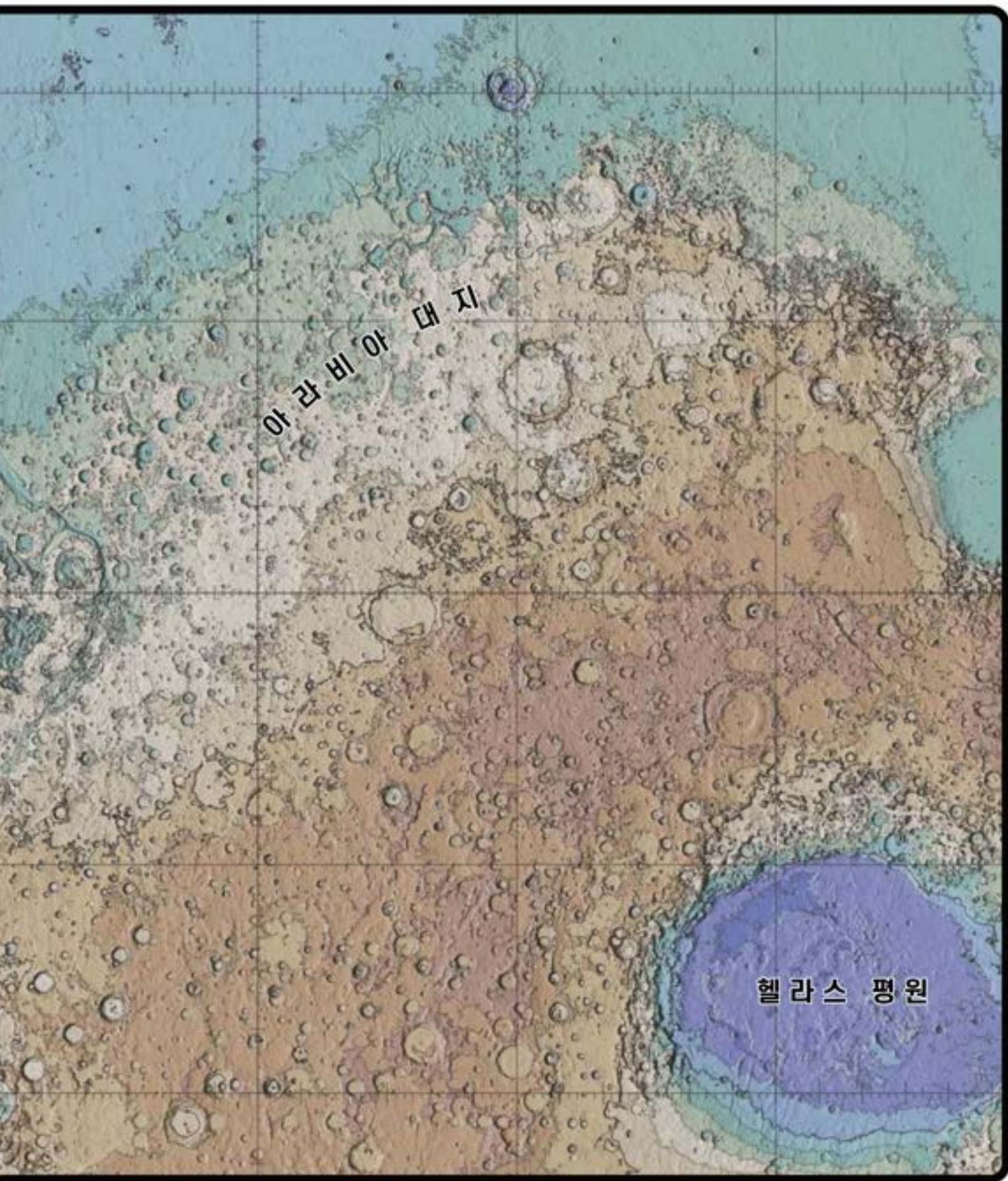
나와 자야는 화성의 깊은 사막에 있는 교회 센터가 아니라 헬라스 고원에 있는 작은 정착촌으로 탈출하려고 한다. 그곳에서 우리는 사태가 잠잠해질 때까지 은밀히 숨어 지내려고 한다.

결국, 이 반란은 결코 새로운 것이 아니다. 정부는 왔다가 사라질 것이며, 애국자들과 순교자들 또한 일어나고 죽을 것이다.

하지만 화성은 그대로 남아 있을 것이다.

미국 지질조사소/NASA · 화성의 등고선 지형도 · 2003년





# 주요 용어 색인

<b>동반</b>	특정 특수 활동을 수행하기 위해 필요한 작전	33	<b>여론전</b>	반대 세력을 늘리고 여론전 카드를 받을 수 있는 레드 더스트 진영의 작전	32
<b>활성화</b>	은신 상태인 반란군 또는 특수부대를 뒤집습니다.	11	<b>여론전 카드</b>	레드 더스트 진영만 사용하는 특수 카드 덱. 다음 먼지 폭풍 라운드까지 지속되는 일시적인 효과를 발동할 수 있습니다.	13
<b>활성</b>	반란군, 특수부대, 기지, 부대, 보안부대 게임말을 기호가 보이도록 놓은 상태.	11	<b>능력</b>	구원자 진영에 영구적인 혜택을 제공하는 자산 이벤트.	12
<b>인접한</b>	경계가 맞닿아있는 구역.	8	<b>사상자</b>	기업 및 지구 정부 병력을 보드에서 제거하면 보통 사상자 상자로 이동합니다.	9
<b>선동하기</b>	수용, 수리 또는 반대 세력을 형성하는 레드 더스트 진영 행동.	24	<b>구원자 교회(구원자/CR)</b>	반란군 진영(약칭: 구원자 또는 CR).	4
<b>올드린 사이클러</b>	지구, 수송 경로, 포보스를 포함하는 일련의 화성 외곽 구역.	8	<b>통제</b>	한 진영이 모든 적 진영의 병력을 합친 것보다 더 많은 병력을 보유하고 있다면, 그 진영이 해당 구역을 통제합니다. 이때 화성 정부와 기업을 같은 COIN 진영으로 간주합니다.	16
<b>매복</b>	공격 성공을 보장하는 레드 더스트/구원자 진영의 특수 활동.	36	<b>전환 센터</b>	정화를 강화하고 급변 사태 라운드 중에 추가 효과를 주는 특수 기지로, 기호가 위로 향하도록 배치합니다.	10
<b>폭풍</b>	성난 폭풍이 어디에 들이 닥칠지 표시하는 폭풍 마커.	16	<b>조정</b>	레드 더스트 특수 활동으로 피해 복구, 인구 수용, 반대 세력을 늘릴 수 있습니다.	36
<b>강습</b>	활성 상태인 적 병력을 제거하는 COIN 진영의 작전.	28	<b>기업 (CORP)</b>	COIN 진영(약칭 CORP).	4
<b>자원</b>	구원자 진영만 사용할 수 있는 특별한 카드 덱으로, 적격 조정, 작전 자원 비용 지불, 특별 이벤트 발동에 사용합니다.	12	<b>대반란군(COIN)</b>	지구 정부, 화성 정부, 기업 진영.	4
<b>공격</b>	적 병력을 제거하고 피해를 입힐 수 있는 반란군 작전.	31	<b>큐브</b>	부대 또는 보안 유닛.	10
<b>소모</b>	급변 사태 라운드 동안, 아군 기지가 없는 사막에 있는 구원자 진영이 아닌 병력을 제거합니다.	23	<b>피해</b>	인구 감소를 나타내는 마커 또는 피해 마커를 배치하는 행동.	14
<b>가용</b>	보관 상자에 배치 대기 중인 병력	11	<b>사막</b>	지하도시가 아닌 화성의 모든 구역	8
<b>기지</b>	집결, 자원, 승리 등 다양한 기능에 영향을 주는 거의 움직이지 않는 병력.	10	<b>난민</b>	화성의 인구 마커를 위한 보관 상자	14
<b>폭격</b>	지구 정부를 통제하는 진영이 강습 작전 중에 적의 추가 병력을 제거하기 위해 사용하는 위성 행동	29	<b>강하 포드</b>	보안 작전 중에 지구 정부를 통제하는 진영이 포보스에서 지하도시로 직접 EG 부대를 이동하는 위성 행동.	27

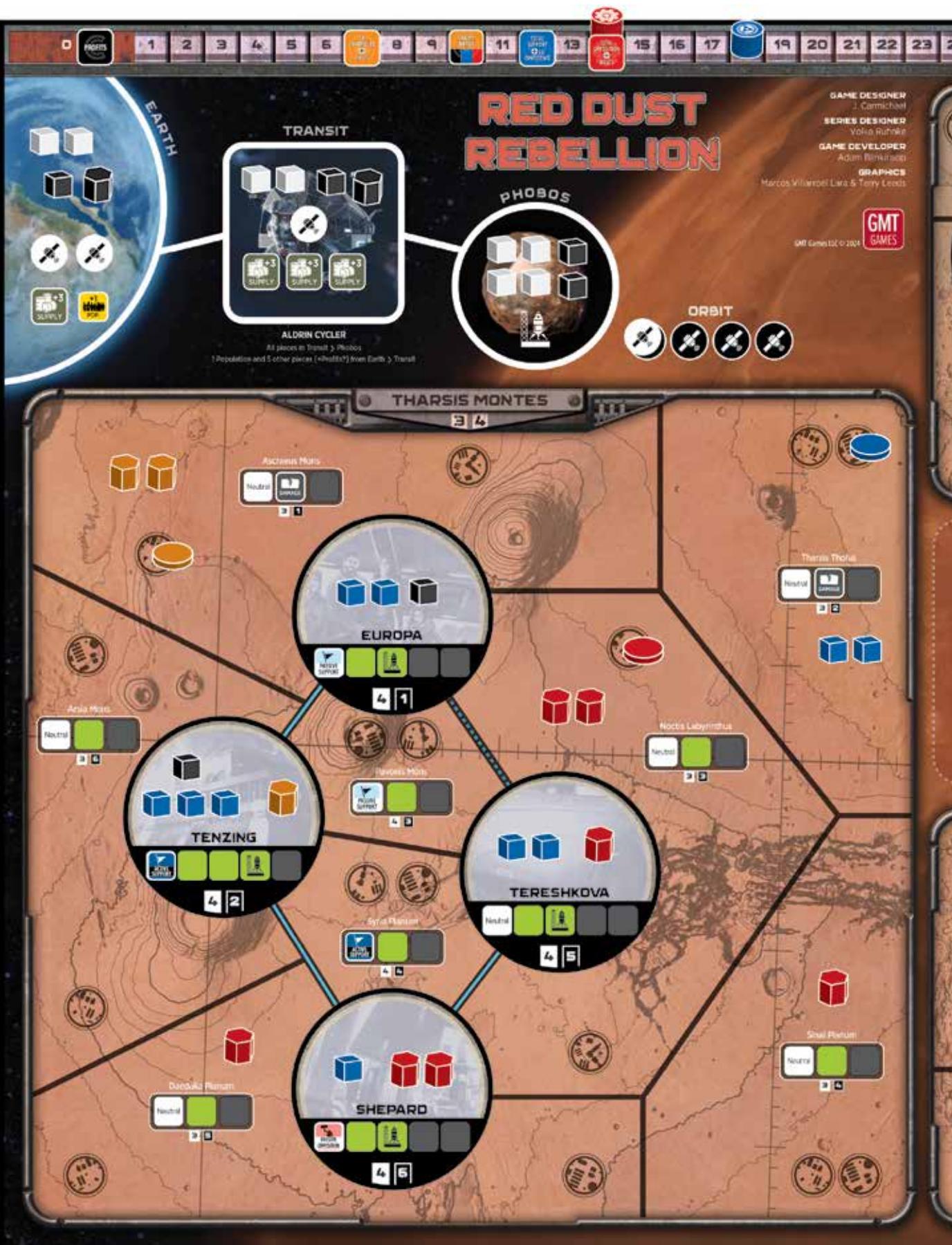
## RED DUST REBELLION

<b>매복 진지</b>	10	급변 사태 라운드	22
사막에서 강습을 받은 레드 더스트 진영이 보복할 수 있는 특수 RD 기지(기호가 보이게 배치함)		몇 턴마다 발생하는 특별 라운드로, 올드린 사이클러를 전진하고 폭풍을 이동해서 이익을 증가 또는 감소시키며 지구 정부 신뢰도에 영향을 줍니다.	
<b>먼지 폭풍 카드</b>	23	<b>뒤집기</b>	10
먼지 폭풍 라운드를 발동하는 카드		반란군과 특수부대를 은신 상태와 활성 상태로 전환하거나 일부 기지를 기본 상태와 업그레이드 상태로 전환할 수 있습니다.	
<b>먼지 폭풍 라운드</b>	23	<b>병력</b>	10
전투가 소강상태에 접어들면 승리를 확인하고, 작은 초기화 페이즈를 진행합니다.		부대, 보안부대, 특수부대, 반란군 및 기지.	
<b>지구 정부 신뢰도 트랙</b>	9	<b>요새화</b>	33
지구 정부가 화성 정부가 얼마나 유능하다고 생각하는지 측정하는 척도입니다. 승점과 지구 정부를 통제하는 진영을 결정하는 데 사용합니다.		인구가 피해를 입지 않도록 기반 시설 트랙에 배치한 화성 정부 부대.	
<b>지구 정부 통제 진영</b>	9	<b>비용 없이</b>	25
현재 지구 정부 병력을 통제하는 COIN 진영. 지구 정부 신뢰도 트랙에 의해 결정됩니다.		자원을 소모하거나 행동 자격에 영향을 주지 않는 이벤트를 통한 작전 또는 특수 활동.	
<b>지구 정부</b>	4	<b>아군</b>	4
기업 또는 화성 정부 플레이어가 통제할 수 있는 논플레이어 COIN 진영입니다.		각 진영은 서로에게 우호적입니다. 화성 정부, 기업, 지구 정부는 서로 우호적입니다.	
<b>지구 정부 부대</b>	10	<b>모래폭풍</b>	20
지구 정부 통제 진영이 사용하는 탄력적인 유닛.		정찰 또는 행군 행동을 취할 수 없는 먼지 폭풍 라운드 전 마지막 카드입니다.	
<b>적격</b>	21	<b>은신</b>	11
이벤트 또는 작전을 수행할 수 있는 진영: 진영 순서 1, 2순위.		기호가 아래로 향한 반란군 및 특수부대의 상태.	
<b>적</b>	4	<b>수용</b>	15
화성 정부, 기업, 지구 정부는 레드 더스트 및 구원자와 적대 관계입니다. 레드 더스트와 구원자 병력은 서로와 다른 모든 진영과 적대 관계입니다.		난민에 있는 인구를 피해가 없는 기반 시설 트랙으로 이동하는 행동	
<b>참호</b>	33	<b>부적격</b>	21
기지를 건설하고 부대를 요새화하여 인구가 피해를 입지 않도록 방어할 수 있는 화성 정부 특수 활동.		진영 순서에서 건너뛴 진영.	
<b>이벤트 카드</b>	38	<b>기반 시설</b>	21
진영이 수행할 수 있는 진영 순서와 텍스트가 적힌 카드. 보통 두 가지 선택지가 있습니다.		구역에 있는 현재 인구를 나타내는 트랙.	
<b>이벤트 라운드</b>	20	<b>지하도시</b>	8
한 번의 전체 플레이 라운드 동안 최대 두 개의 적격 진영이 행동을 수행할 수 있습니다.		화성과 포보스의 원형 구역으로, 주요 지하 정착지를 나타냅니다.	
<b>수행</b>	20	<b>제한 작전(LimOp)</b>	21
이벤트를 수행하거나 작전 또는 특수 활동을 수행합니다.		특수 활동 없이 한 구역에서만 작전을 수행합니다. 구원자는 여러 구역에서 제한 작전을 수행할 수 있습니다.	
<b>착취</b>	35	<b>로비</b>	24
이익을 증가시키고 지지나 반대를 감소시키는 기업 특수 활동.		먼지 폭풍 라운드 중에 화성 정부가 지구 정부 신뢰도를 높일 수 있는 선택지.	
<b>진영 순서</b>	21		
이벤트 카드의 기호는 자격을 결정하며, 자산 카드의 영향을 받을 수 있습니다.			
<b>진영</b>	4		
플레이어 진영: 화성 정부, 기업, 구원자, 레드 더스트			

<b>물류</b>	26	<b>인구 마커</b>	14
지구에 게임말을 배치하고 올드린 사이클러를 이동하며 기지를 테라포밍 기지로 업그레이드하는 기업 작전.		화성에 있는 구역의 인구수를 늘리는 데 사용하는 마커. 지구나 화성을 향하는 수송 경로, 난민 상자에 놓을 수 있습니다.	
<b>자기 부상 선로</b>	8	<b>전도</b>	32
지하도시를 연결하는 고속 열차.		중립 상태로 바꾸거나 반란군 및 피해를 놓는 구원자 특수 활동	
<b>행군</b>	30	<b>이익</b>	12
RD 반란군을 이동시키는 레드 더스트 작전		다양한 게임 효과에 따라 증가하거나 감소하는 기업 승리 점수.	
<b>화성 정부 부대</b>	10	<b>홍보</b>	34
화성 정부를 위해 일하는 병력.		피해를 복구하여 이익을 얻는 기업 특수 활동.	
<b>화성 정부(MG)</b>	4	<b>정화</b>	36
COIN 진영(약칭 MG).		적 부대를 전환하는 구원자 특수 활동.	
<b>네비게이션 비컨</b>	28	<b>성난 폭풍</b>	16
지구 정부 통제 진영이 성난 폭풍이 있는 구역에서 정찰을 수행하거나 추가로 반란군을 활성화하기 위한 위성 활동.		폭풍 마커가 성난 폭풍 면으로 있으면 해당 구역에서는 대부분의 작전, 특수 활동, 이벤트를 수행할 수 없습니다.	
<b>중립</b>	15	<b>습격</b>	35
지지도 반대도 아닌 구역. 인구가 0인 모든 구역은 중립으로 간주합니다.		특수부대를 재배치하고 공격을 수행하는 기업 특수 활동.	
<b>작전(Op)</b>	25	<b>집결</b>	29
일반적으로 자신의 병력을 사용하는 핵심 진영 행동		병력을 배치하거나 은신하는 반란군 작전	
<b>반대</b>	15	<b>약탈</b>	37
화성 정부에 반대하는 인구가 있는 구역. 적극 반대이든 소극 반대든 상관없습니다.		피해를 입은 영역에서 자산 카드를 생성하는 구원자 특수 활동.	
<b>궤도</b>	8	<b>반란군</b>	10
포보스 옆, 위성이 있는 원형 구역.		구원자와 레드 더스트 유닛. COIN은 은신 상태인 반란군을 공격하기 어렵습니다.	
<b>오버플로</b>	8	<b>정찰</b>	28
지도 구역의 인구 과밀을 관리하는 데 도움이 되는 상자와 마커. 게임 편의상 사용할 뿐 게임 효과는 없습니다.		유닛을 사막으로 이동하고 반란군을 활성화하는 COIN 작전.	
<b>안정화</b>	24	<b>레드 더스트 운동 (레드 더스트/RD)</b>	4
피해 복구, 주택 인구, 지지 세력을 늘릴 수 있는 화성 정부 행동.		반란군 진영(약칭: 레드 더스트 또는 RD).	
<b>패스</b>	21	<b>재배치</b>	24
적격 진영이 이벤트 또는 작전 수행을 거부합니다.		진영이 부대를 이동하는 먼지 폭풍 페이즈.	
<b>말</b>	25	<b>분배</b>	35
작전 또는 특수 활동을 위해 선택한 구역을 지정하는 나무 조각. 게임 편의상 사용할 뿐 게임 효과는 없습니다.		레드 더스트가 해당 구역에서 자원을 획득할 수 있게 하는 레드 더스트 특수 활동.	
<b>청원</b>	34		
지구에 보급 마커를 추가하거나 지구 정부 신뢰도 마커를 EG+로 놓고 기업 이윤을 감소시키는 특수 활동			
<b>포보스</b>	8		
COIN 진영만 이용할 수 있는 특별한 지하도시 구역.			
<b>인구 밀집</b>	14		
인구가 하나 이상 있는 구역.			

## RED DUST REBELLION

<b>수리</b>	15	테라포밍 기지	10
피해를 제거하는 행동.		기호가 위로 향하도록 사막에 배치한 특수 기지.	
<b>자원</b>	12	급변 사태 라운드 동안 기업 이익에 기여합니다.	
일부 진영이 작전 및 기타 행동에 소비하는 자원.			
<b>위성</b>	11	<b>총 반대 점수/총 지지 점수</b>	15
올드린 사이클러를 통해 지구에서 궤도로 이동한 마커.		화성에 대한 여론을 계산하여 점수를 계산합니다.	
지구 정부 통제 진영이 작전을 강화하는 데 사용할 수 있습니다.			
<b>섹터</b>	8	<b>훈련</b>	26
화성의 세 가지 주요 인구 밀집 지역 중 하나로, 황무지로		한 구역에 부대를 배치하고 안정화하는 화성 정부 작전.	
서로 분리되어 있습니다.			
<b>보안</b>	27	<b>수송</b>	34
유닛을 지하도시로 이동하고 반란군을 활성화하는		구역 사이에서 부대를 빠르게 이동하는 화성 정부 특수 활동.	
COIN 작전.			
<b>보안부대</b>	10	<b>여행</b>	30
기본 기업 유닛입니다.		구원자 작전으로 CR 반란군과 기지를 여러 구역으로	
<b>우주항구</b>	14	이동할 수 있습니다.	
피해를 입지 않은 지하도시(포보스 포함)로 빠르게			
이동할 수 있습니다.			
<b>구역</b>	8	<b>부대</b>	10
지도에서 게임말이 있는 영역입니다.		화성 정부 및 지구 정부 유닛.	
<b>특수 활동</b>	33	<b>통제되지 않은</b>	16
작전에 동반하는 행동으로, 진영마다 고유한 특수 활동이		어떤 진영도 통제하지 않는 구역.	
있습니다.			
<b>특수부대</b>	10	<b>유닛</b>	10
온신 상태에서 제거하기 어렵고 습격으로 인접한 구역을		기동 부대: 부대, 보안부대, 특수부대, 반란군.	
공격할 수 있는 특수 유닛.			
<b>스태킹</b>	11	<b>사람이 살지 않는</b>	14
한 구역을 점유할 수 있는 기지 수 제한: 황무지에 기지		인구가 0인 구역.	
6개, 포보스에 기지 0개, 그 외 모든 곳에 기지 2개.			
<b>보급 마커</b>	12	<b>승리 점수 차이</b>	17
올드린 사이클러를 따라 포보스로 이동해야 자원으로		각 진영이 승리에 얼마나 근접했는지 계산합니다.	
전환할 수 있는 3 MG 자원 가치의 토큰.			
<b>지지</b>	15	<b>황무지</b>	8
화성 정부를 지지하는 인구가 있는 구역. 적극 지지든		아무도 살지 않는 사막 구역.	
소극 지지든 상관없습니다.			
<b>제압</b>	29		
강습 작전 중에 지구 정부 통제 진영이 지구 정부 부대와			
수행할 수 있는 특수 행동.			
<b>테라포밍</b>	23		
이익을 조정하는 급변 사태 페이즈.			



## RED DUST REBELLION

**ARABIA TERRA**

**SHENZHOU** (6 cubes)

**THE WILDERNESS**

**HELLAS PLANITIA** (5 cubes)

**ELIGIBLE FACTIONS**

- 1st Faction of Only No Special Activity
- 2nd Faction LIMOP
- 1st Faction of High Ass. Special Activity
- 2nd Faction LIMOP or Event
- 1st Faction Event
- 2nd Faction of High Ass. Special Activity
- 2nd Faction of High Special Activity

**PASS:**

- 1st MG: +1 MG Res, Corp Action Cycle
- 2nd MG: +1 MG Res
- 1st Card

**FLASHPOINT TRACK**

**SEQUENCE OF PLAY**

**CASUALTIES (EG/CORP Only)**

**EARTH GOVERNMENT CONFIDENCE**

- 10 MG
- 8 MG
- 6 MG
- 4 CORP
- 2 CORP
- 1 CORP
- 1 CORP
- 0 CORP
- NO CONTROLLER
  - EG Troops to Available
  - Satellites in Orbit to Earth

**DISPLACED POPULATION**

**OVERFLOW BOX**

