

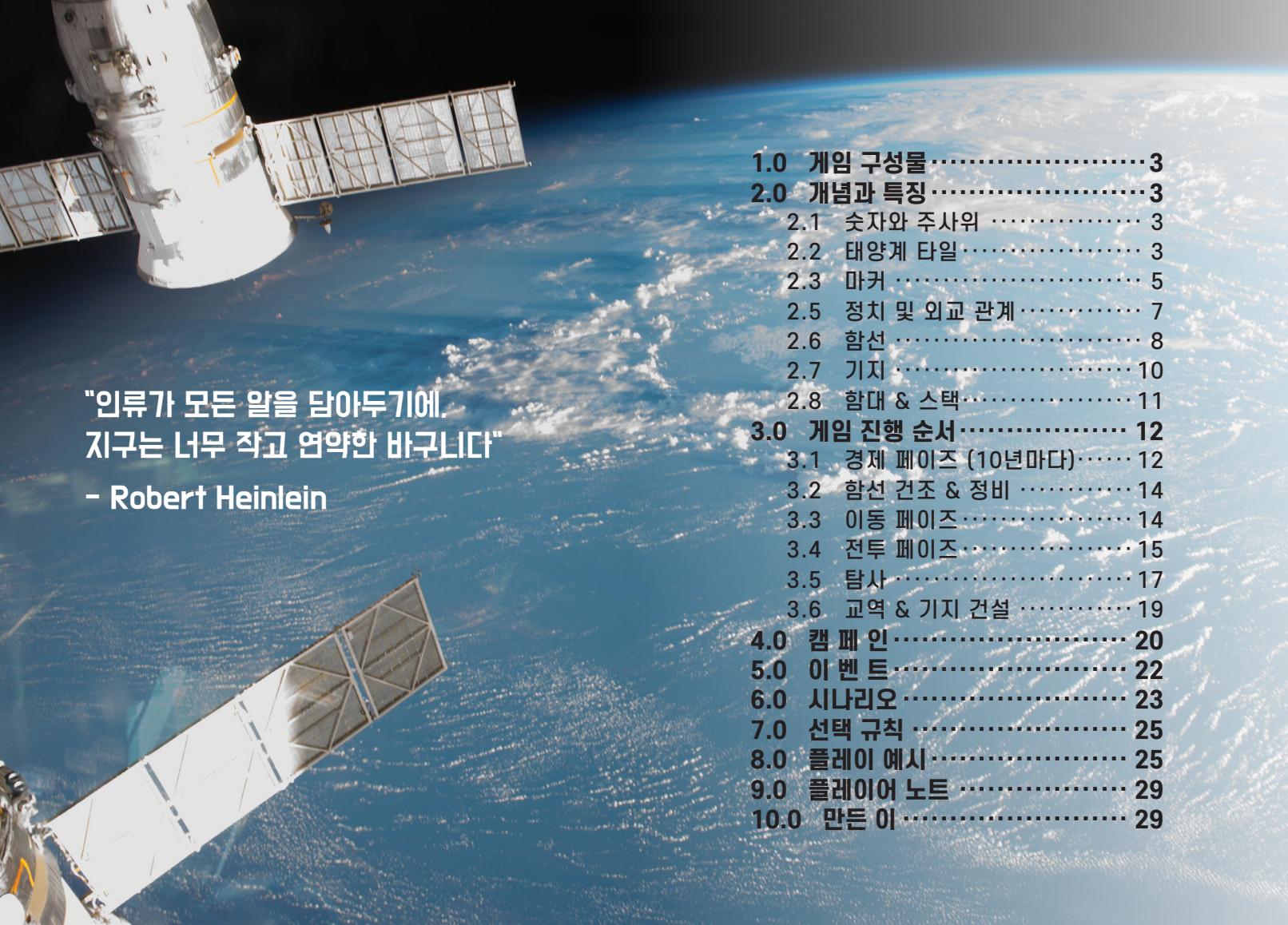
A N D R E W R A D E R
S T E L L A R H O R I Z O N S



Rules & Scenarios



번역: 다소



**"인류가 모든 알을 담아두기에.
지구는 너무 작고 연약한 바구니다"**

- Robert Heinlein

1.0	게임 구성물	3
2.0	개념과 특징	3
2.1	숫자와 주사위	3
2.2	태양계 타일	3
2.3	마커	5
2.5	정치 및 외교 관계	7
2.6	함선	8
2.7	기지	10
2.8	함대 & 스택	11
3.0	게임 진행 순서	12
3.1	경제 페이즈 (10년마다)	12
3.2	함선 건조 & 정비	14
3.3	이동 페이즈	14
3.4	전투 페이즈	15
3.5	탐사	17
3.6	교역 & 기지 건설	19
4.0	캠페인	20
5.0	이벤트	22
6.0	시나리오	23
7.0	선택 규칙	25
8.0	플레이 예시	25
9.0	플레이어 노트	29
10.0	만든 이	29

STELLAR HORIZONS

*STELLAR HORIZONS*은 "나만의 우주 프로그램을 구축하는" 2-7명의 플레이어를 위한 게임으로, 당신은 탐사, 확장, 그리고 잠재적으로 갈 등을 통해 태양계를 개발하는 경쟁 속에서 7개의 지구 세력 중 하나를 이끌게 됩니다. 이는 2030년부터 2169년까지 별을 향한 인류의 첫 걸음을 그럴듯하게 표현한 것으로, 각 턴은 1년의 시간을 나타냅니다. 각 세력(지구상의 국가 또는 국가 그룹)은 고유한 장단점을 가진 자체 함선 설계와 기지를 가지고 있습니다. 당신은 그 세력의 우주 프로그램을 담당하지만, 우주 개발이 더욱 중요해짐에 따라 지구에서 벌어지는 세력의 정치에도 어느 정도 영향을 미칠 수 있습니다.

게임 플레이는 행성, 왜행성, 소행성, 위성 및 기타 월드를 나타내는 타일에서 이루어지며, 태양 바깥쪽으로 배치된 타일들이 일련의 여행 허브로서 태양계를 형성합니다. 로봇과 인간으로 탐사하면서 물리학, 공학, 생물학 연구를 강화할 귀중한 경험을 수집하게 됩니다. 또한 탐사는 어떤 귀중한 자원을 얻을 수 있는지 발견하는 데 도움을 주며, 경우에 따라서는 과거 또는 현재의 외계 생명체 발견으로 이어질 수도 있습니다.

*STELLAR HORIZONS*은 우리가 지금 이해하고 있는 물리학 법칙에 기반하여 가능한 기술을 가지고, 현재의 기술 수준에서 시작하여 진보된 스타트렉 영화에서 나올 법한 미래까지의 격차를 채웁니다. 우주 탐사와 연구는 기술 발전에 기여합니다. 각각의 기술 돌파구를 통해 더 크고 더 나은 함선과 기지를 건설할 수 있게 되고, 태양계 안팎으로 더 빠르고 더 멀리 여행할 수 있게 됩니다. 경쟁자들과 함께 확장하면서 통상 금지 *embargo*, 봉쇄 *blockade*, 또는 최후의 수단으로 직접적인 분쟁을 통해 상대의 발전에 도전할 수도 있습니다.

이 게임에는 1시간 이상 지속되는 협력/경쟁 시나리오와 하루 또는 일주일에 걸쳐 플레이할 수 있는 대규모 캠페인이 있습니다. 플레이어들은 탐사, 기술, 우주 정착지, 태양계 너머 알파 센타우리를 향한 미션, 테라포밍, 그리고 성간 개척 함선을 개발하여 얻은 포인트를 기반으로 캠페인의 승자를 결정합니다.

1.0 게임 구성물

STELLAR HORIZONS의 게임 구성물은 다음과 같습니다:

- 규칙서 2부
- 편치보드 구성물은 다음과 같습니다:
 - » 유닛 231개 - 각 세력당 33개
 - » 침략자 *Invader* 1개
 - » 미션 *Mission* 마커 30개
 - » 턴 마커 2개 - 1년과 10년 *Decade*
 - » 소행성 *Asteroid* 마커 8개
 - » 생명체의 징후 *Signs of Life*/생명체 *Life* 마커 12개
 - » 해적 *Pirate* 마커 12개
 - » 태양 중심 이전 *Helio Transfer* 마커 15개
 - » 교역 *Trade* 마커 27개
 - » 숫자 90개 - 1부터 9까지 번호 매김
 - » 세력 *Faction* 마커 182개
 - » 피해 *Damage* 마커 30개
 - » 정착지 *Settlement* 마커 100개
 - » 시설물 마커 130개 - 보급 스테이션 *Supply Station*, 우주항구 *Spaceport*, 채굴 스테이션 *Mining Station*, 정제소 *Refineries*, 연구 스테이션 *Research Stations* 각각 21개씩, 방어 시설 25개
 - » 정치 *Politics* 마커 40개
 - » 승점 마커 40개
 - » 공학 *Engineering*, 물리학 *Physics*, 생물학 *Biology* 기술 번호 마커 108개 - 1, 2, 3, 5 단위
 - » 기술 은행 *Technology Bank* 마커 21개 - 각 세력당 3개
 - » 대형 행성 타일 2개 - 예: 목성
 - » 중형 행성 타일 2개 - 예: 해왕성
 - » 소형 행성 타일 8개 - 예: 지구와 알파 센타우리
 - » 위성/달 타일 24개 - 예: 히게이아-팔라스와 트리تون
 - » 심우주 천문학 *Deep Space Astronomy* 타일 1개
 - » 월드 카드 54개
 - » 화폐 코인(10억, 20억, 50억, 100억, 250억 단위) 129개
 - » 자원 마커 393개 - 1, 2, 5, 10, 25 단위의 광석, 연료, 보급품 각각 131개
- 플레이어 세력 보드 7개와 정책 트리가 포함된 편치보드 4개
- 트랙 보드가 포함된 편치보드 1개
- 마운티드 보드의 기술 트리 1개
- 플레이에 필요한 다양한 차트와 표, 태양계 및 우주 다이어그램이 포함된 플레이어 보조 도구 7개
- 규칙 3 요약 소책자 7부
- 백분위 주사위와 10면 주사위 3개
- 박스와 뚜껑 세트 1개

지금 이 규칙서는 다른 게임 구성물들을 자주 참조하므로, 구성물을 가까이 두면 도움이 될 것입니다. 이 규칙서의 끝부분에는 캠페인(4.0), 시나리오(6.0), 그리고 플레이 예시(8.0)에 대한 설명이 있습니다. 새로운 플레이어들은 플레이를 시작하기 전에 게임 구성 요소들을 앞에 두고 몇 가지 예시를 살펴보는 것이 가장 쉬울 것입니다. 규칙서에서 CV(유인 차량 *Crew Vehicles*), RE(로봇 탐사선), LV(발사체)를 자주 언급한다는 점을 참고하세요. 모두 2.6에서 설명합니다.



이 섹션에서는 STELLAR HORIZONS의 개념과 특징을 설명합니다.

2.1 숫자와 주사위

주사위를 굴려야 할 땐 모두 10면 주사위를 사용합니다. 몇몇 경우에는 백분위수를 표현하기 위해 주사위 2개를 동시에 굴려야 하는데, 이때 두 자리 주사위(예시: '10')는십의 자리를, 한 자리 주사위는 일의 자리를 나타냅니다. 백분위수를 굴리는 경우 '0'이 나오면 0이고, 백분위수를 굴리는게 아니라면 '0'은 '10'입니다. 성공률이 주어질 때마다, 그 수치 이하로 굴려야 합니다. 예를 들어, '5'에서 성공한다면 5 이하로 굴려야 합니다. 백분위수를 굴릴 때, 어떤 사건이 일어날 확률이 2%라면, 백분위 주사위에서 '00'이 나오고 일반 주사위에서 '1' 또는 '2'가 나올 때(1% 또는 2%) 그 사건이 발생합니다. '000'은 100입니다. 계산을 수행할 때는 덧셈이나 뺄셈 전에 모든 곱셈, 나눗셈, 반으로 나누기, 또는 두 배로 하기를 먼저 수행합니다. 모든 수를 유지하되 최종 결과는 정상적으로 반올림합니다(예시: 2.5는 3으로 옮김하고 2.49는 2로 내림).

2.2 태양계 타일

태양계 타일은 우리 태양계의 위에서 내려다본 모습을 묘사합니다.

게임 시작 시, 태양계 차트에 따라 행성 타일을 배치합니다. 게임이 모두 준비되면 4페이지의 다이어그램과 유사하게 보일 것입니다.

행성, 왜행성, 큰 위성, 작은 위성들의 그룹, 소행성, 그리고 일부 다른 천체들(통칭 '월드')이 태양계 타일을 차지합니다. 이 타일들은 생산 보정 수치, 기지 건설 비용, 무작위 사건 확률, 생명체를 찾을 확률 등을 포함하여 태양계 월드들에 대한 관련 정보를 보여줍니다. 각 월드마다 색상으로 구분된 기술 분야 안에 탐사 수치가 있습니다(예시: 달의 경우 공학 4).

5페이지의 월드 및 위성 타일 다이어그램을 참조하세요.

더 큰 태양계 타일에는 1-6 범위의 숫자가 있습니다(파란색으로 표시). 이 타일들은 행성계의 중앙 허브입니다. 이동 중에는 이러한 행성계 허브 간에 이전 *Transfer*하거나, '플라이바이 *flyby*' 박스, 월드 궤도, 인접한 위성 타일 등 사이를 이동할 수 있습니다(3.3 참조).

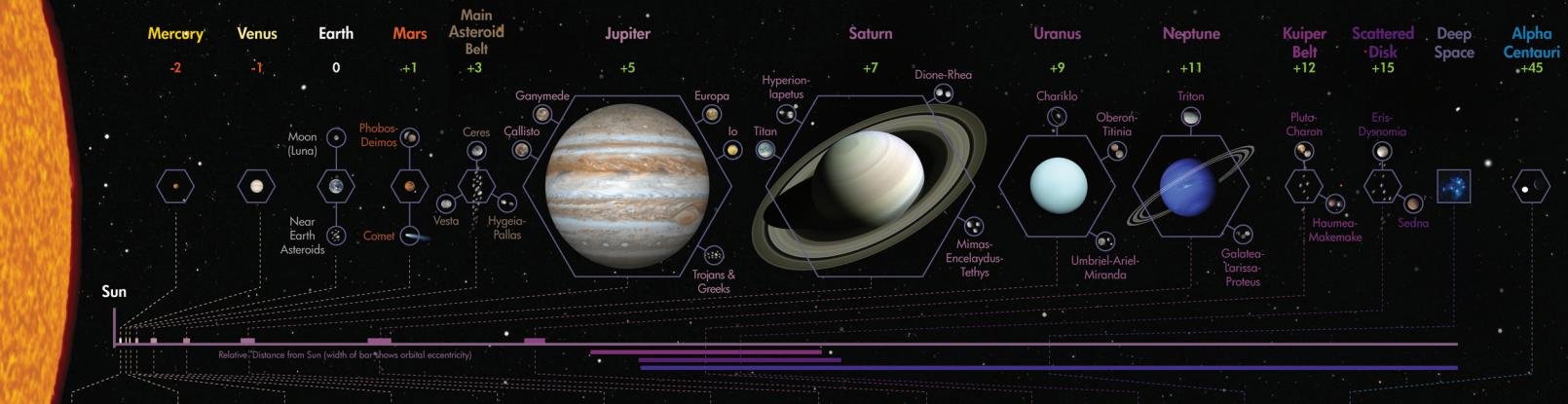
2.2.1 월드 카드

월드 카드는 무작위로 뽑아서 월드 박스에 앞면이 보이도록 놓습니다. 월드 카드는 특징을 설명하고, 생산을 결정하며(3.1.4), 탐사를 보정합니다(3.5). 월드 카드를 월드 박스를 놓으려면 해당 월드와 최소한 하나의 설명자를 공유해야 합니다(예시: 월드 유형 = 암석형, 얼음형, 최소 중력).

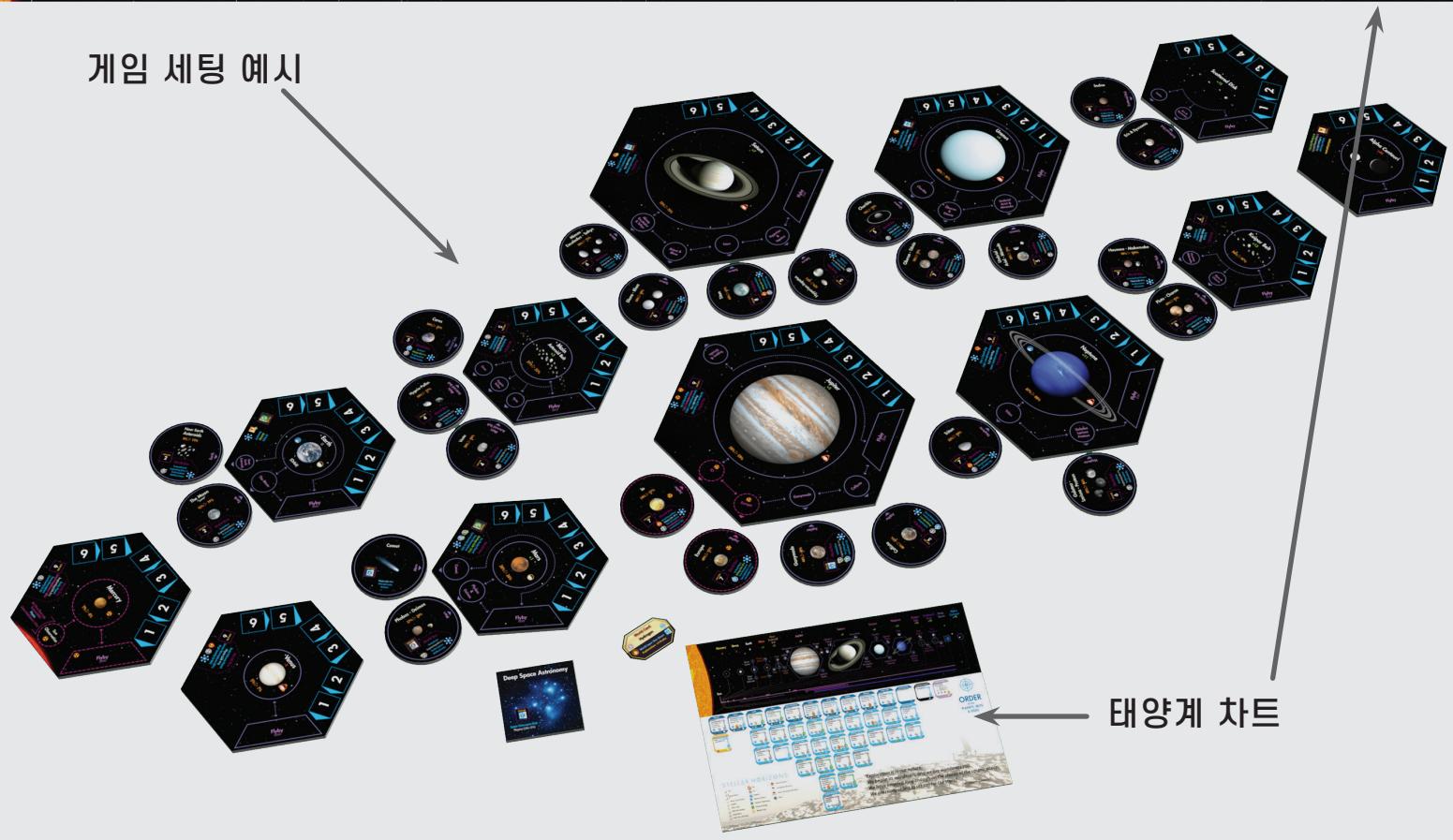
4페이지의 월드 카드 다이어그램을 참조하세요.

게임 시작 시에는 월드에 월드카드를 놓지 않습니다. 플레이어가 월드를 자원 고갈 *depletion*시키면(3.5.3 참조), 덱에서 월드 카드를 뽑습니다. 분광계 *spectrometer*가 장착된 로봇 탐사선(**RE**)을 사용하여 자원 고갈을 달성했다면, 월드 카드 2장을 뽑고 하나를 선택하여 사용합니다. 그 월드에 적합하지 않다면 카드를 버립니다(다시 뽑지 않음). 적합한 카드를 뽑은 경우, 탐사하는 플레이어는 그 카드를 월드 박스

STELLAR HORIZONS



게임 세팅 예시



월드 카드 예시



월드 & 위성 탐험

- +** 플러스 기호는 월드 카드의 생산에 추가 자원을 더함
- 3** 광석
- 4** 보급품
- 2** 연료
- 1** 극심한 방사선
- 1** 지구를 떠나는 데 필요한 발사체
- 1** 재진입Re-Entry (CV-4보다 큰 함선은 진입 제한)
혹독한 대기 (착륙하려면 압력 선체 Pressure shells 기술 필요)
- 5** 물리학 연구
- 5** 공학 연구
- 5** 생물학 연구
- 5** 모든 연구 가능
- 5** 기지 건설 비용

위성 디스크



월드 박스
카드 슬롯
없음

월드 자원, 정보 및 탐사 수치 박스

(아래 월드 박스 카드 슬롯도 참조)

월드 카드

자원 생산 보정



위성 연결 표시



월드 탐험

플라이바이 박스 flyby box
(2050 = 10년 NPF 기자, 해적 및 소행성 출현 시작)

월드 박스 카드 슬롯
(점선은 월드 카드 배치 하용
점선 없음, 월드 카드 없음)

월드 카드 슬롯

에 놓거나(이미 박스에 있던 기존 카드를 교체), 덱으로 돌려보낼 수 있습니다(월드를 카드 없이 두더라도).

아직 월드 카드가 없는 월드의 마지막 자원 고갈 depletion이 발생했다면, 적합한 카드를 뽑을 때까지 계속 뽑습니다(가능하다면 적합한 카드를 반드시 적용해야 함). 덱에 적합한 월드 카드가 남아있지 않다면, 그 월드에는 결코 월드 카드를 놓지 못합니다.

2.3 마커

현금, 자원, 시설, 그리고 대부분의 다른 마커들은 카운터 제한이 없습니다. 부족하면 다른 마커로 대체하거나 상태를 기록하세요. 함선, 기지, 기술 마커, 교역 마커, 해적, 소행성, 미션 마커는 카운터 수량 만큼만 플레이할 수 있습니다.

2.3.1 자원

자원은 월드에서 생산됩니다. STELLAR HORIZONS에는 3종류의 자원이 있습니다:

- 광석(ORE), **3**
- 연료(FUEL), **2** 그리고
- 보급품(SUP), **4**

자원은 우주 경제의 기반을 이루는 장비와 재료를 나타냅니다. 기자는 자원을 소비할 수 있고 무제한으로 자원을 저장할 수 있습니다(세력 시트 참조). 함선은 자원을 직접 소비할 수는 없지만 때때로 수확하고 운송할 수 있습니다.

2.3.2 현금(B)

현금(10억 단위, **\$B**)은 지구에서 생산되며 자원 판매와 교역을 통해 얻을 수 있습니다. 현금은 어디서든 사용할 수 있습니다 (운송할 필요가 없음). 지구에서는 언제든지 모든 종류의 자원을 각각 **\$1B**에 살 수 있고, 모든 종류의 자원 2개를 **\$1B**에 팔 수 있습니다. 이는 일반적으로 지구에서 자원을 저장할 필요가 없다는 것을 의미합니다. 필요할 때 언제든지 살 수 있기 때문입니다. 하지만 지구로 운송해온 잉여분이 있다면 저장할 수 있습니다.



정보: 직경 1km의 M형 소행성 하나만으로도 지구 전체의 철과 니켈 연간 생산량의 두 배 이상을 얻을 수 있습니다.

2.3.3 기술 마커 및 기술 포인트

탐사를 통해 얻은 기술 마커(3.5)는 물리학, 공학, 또는 생물학의 기술 포인트 수를 나타냅니다. 게임 시작 시, 마커를 유형별로 나눠 풀로 만듭니다. 기술 마커를 뽑을 때마다, 지정된 유형의 풀에서 무작위로 하나를 선택합니다.

기술 포인트(기술 마커 수치)는 새로운 기술을 개발할 때 사용합니다(3.1.7 참조). 기술 개발 스텝(3.1.7) 시작 시, 플레이어들은 기술 마커를 **기술 차트**의 '기술 은행 Tech Bank'에 기록된 포인트로 변환합니다 (세력 별 기술 은행 Tech Bank 마커를 +70 면으로 사용하여 각 분야에서 저장된 기술을 139까지 표시하거나, 그보다 큰 것은 기록). 또한, 턴 중에 특정 유형의 기술 마커가 부족하면, 모든 플레이어는 즉시 해당 유형의 모든 기술 마커를 풀로 반환하고, 반환된 총 수치를 자신의 은행에 예치해야 합니다.

기술 포인트를 소비할 때는 기술 은행에서 소비합니다. 각 기술 스텝(3.1.7) 종료 시, 모든 플레이어는 은행에 남은 기술 포인트를 반으로 줄입니다.



- 언제든지 마커를 \$1B 현금으로 변환.
- 2개 마커를 소비하여 미획득 미션을 풀로 반환하고 언제든지 다시 뽑기 (2.3.5 참조);
- 승리 마커를 구매하기 위해 마커 4개를 소모 (2.3.7 참조);
- 외교 스텝 동안 다른 세력과의 외교 관계를 증가/감소 시도 (**세력 시트** 및 3.1.3 참조).

각 기술 스텝(3.1.7)이 끝날 때, 남은 정치 마커들을 모두 버립니다. 하지만 버리는 대신 현금이나 기술 포인트로 전환할 수도 있습니다.

2.3.5 미션

게임 종료 시 미션 마커에 적혀있는 수치에 따라 승점을 얻으며, 생산 중에 매 턴마다 보너스 현금도 제공합니다(3.1.4). 게임 시작 시, 날짜가 없는 모든 미션 마커들로 풀을 만듭니다. 해당 연도가 시작될 때 날짜가 있는 미션들을 풀에 추가합니다 (예시: Eris 2060). 각 플레이어는 풀에서 무작위로 미션 마커 하나를 뽑습니다(**선택**: 첫 번째 미션을 뽑을 때, 두 개를 뽑고 하나를 선택하여 보관). 오직 해당 플레이어만이 이 미션을 완료할 수 있습니다. 또한 아무 플레이어가 완료할 수 있는 무작위 미션 마커 하나를 뽑습니다(**공통 미션**; 모두가 볼 수 있도록 앞면으로 뒤집어 놓음).



플레이어가 자신의 미션 마커나 공통 미션에 명시된 월드에서 자원 고갈 depletion을 달성하면(3.5.3), 해당 플레이어가 그 미션을 완료합니다. 일부 미션은 유인 차량(CV)을 사용하여 자원 고갈을 달성해야 하며, **우주 망원경**을 사용해서는 미션을 획득할 수 없습니다. 미션을 완료하면 무료 정치 마커를 얻습니다(자원 고갈 자체로 얻는 정치 마커에 추가로 얻음, 3.5.3 참조). 미션이 완료되면, 완료된 미션을 대체할 새로운 미획득 미션 마커를 풀에서 뽑습니다.

완료한 미션의 경우, 게임이 끝날 때까지 미션 마커를 보관하고 생산 스텝(3.1.4) 동안 각각에 대해 추가로 \$1B를 얻습니다. 하지만 현재 게임의 10년 주기보다 많은 미션 마커를 보관할 수 없습니다(2030년대에는 1개, 2040년대에는 2개 등). 보관할 수 없는 미션을 완료하면, 추가 정치 마커와 승리 마커 하나를 얻지만, 자신의 미션 중 하나를 풀에 반납해야 합니다(다른 미션을 풀에 반납할 수도 있음). 완전히 고갈된 월드(탐사 수치 0)에 대한 미획득 미션 마커가 있다면, 해당 마션 마커를 게임에서 제거합니다(다음 플레이어나 공통 미션으로 획득할 예정이었다면 대체 미션을 뽑음).

2.3.6 교역 마커

교역 마커는 교역 스텝(3.6.1) 동안 기지에서 어떤 유형의 자원을 사거나 팔 수 있는지를 나타냅니다. 'Buy' 마커는 기지에서 자원을 살 수 있음을 의미하고, 'Sell' 마커는 기지에 자원을 팔 수 있음을 의미합니다. 예를 들어, 'Buy \$1B: 2 ORE'는 \$1B를 소모할 때마다 기지에서 ORE 2개를 살 수 있다는 뜻입니다. 'Sell 1 SUP: \$2B'는 SUP 1개를 팔 때마다 \$2B를 얻는다는 뜻입니다.



2.3.4 정치 마커

경제 페이즈 시작 시, 각 플레이어는 정치 마커를 뽑으며, 게임 전반에 걸쳐 이를 얻게 됩니다. 일부 정치 마커에는 2 또는 5가 적혀 있습니다. 이는 단순히 보유해야 하는 마커 수를 줄이기 위함입니다. 필요한 경우 거스름돈을 만들 수 있고 항상 한 번에 하나씩 뽑습니다.

정치 마커를 다음 용도로 소비할 수 있습니다:

- 소비한 마커당 주도권 굴림 +10% 보정 (모두 굴리기 전에 소비해야 함; 3.1.2 참조);
- 기술 은행 Tech Bank에 단일 유형의 기술 포인트 2점 추가 (2.3.3) (통합 우주 외교 Unified space diplomacy가 있으면 3점; **정책 차트** 참조);

경제 페이즈(3.1) 동안 풀에서 교역 마커를 가져와 교역 마커가 없는 기지들에 놓습니다. 어떤 플레이어든 기지와 교역을 하면 해당 기지의 교역 마커를 제거합니다; 기지는 새로운 교역 마커를 받을 때까지 다시 교역할 수 없습니다.



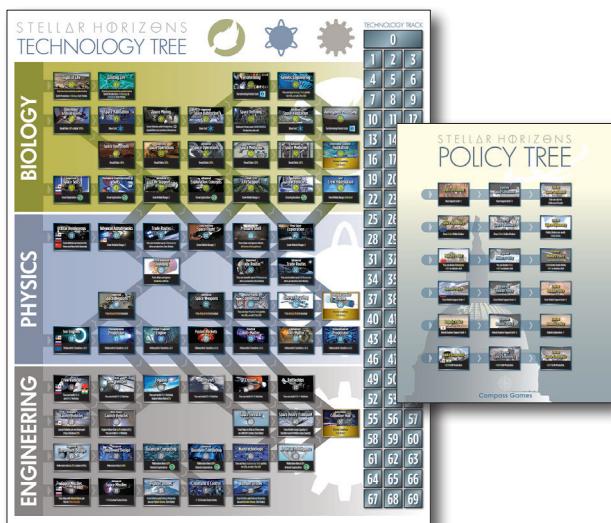
2.3.7 승리 마커

승리 마커는 캠페인 게임 전반에 걸쳐 해적 격퇴, 소행성 채굴, 전투 승리 등 특정 행동으로 얻을 수 있습니다. 게임 종료 시 점수 계산을 위해 승리 마커를 모아두세요. 마커를 획득할 때마다 항상 승점 1점짜리 마커를 얻지만, 마커를 절약하기 위해 더 큰 단위로 바꿀 수 있습니다.



2.4 기술 및 정책 차트

기술 차트는 세 분야(물리학Physics-파란색, 공학Engineering-회색, 생물학Biology-초록색)에서의 기술 발전을 추적합니다. 기술 스텝(3.1.7) 동안 구매하는 기술들은 함선을 개선하고 다른 혜택을 제공합니다. 정책 차트는 정책들을 추적합니다. 이는 기술과 유사하지만, 10년마다 하나씩 무료로 개발됩니다(3.1.9).



개발은 왼쪽에서 오른쪽으로 진행하며, 가장 오른쪽 프로젝트들이 가장 고급입니다. 기술을 개발하려면, 왼쪽에 연결된 모든 프로젝트가 개발 완료 상태여야 합니다. 예를 들어, 고급 생명유지 장치 Advanced life support를 개발하려면 이미 우주 작전Space Operations, 기계식 역압복Mechanical counterpressure suit, 고급 우주 역학Advanced astrodynamics이 개발 완료여야(같은 턴에도 가능). 특정 행에 기술이 아직 없다면, 차트의 맨 왼쪽에 있는 기술만 개발할 수 있습니다.

기술과 정책 혜택은 길이와 상관 없이 개발 경로로 연결되지 않은 경우에만 누적됩니다. 예를 들어, 활발한 우주 경제Vigorous space economics는 우주 경제학Space Economics의 \$2B에 추가로 \$4B가 아니라 총+\$4B를 제공합니다. 하지만 통합 로봇 정책Unified robotic policy의 로봇 탐사+1은 정책과 기술이 연결되지 않았기 때문에 인공지능Artificial intelligence의 +3과 누적됩니다.

2.5 정치 및 외교 관계

STELLAR HORIZONS에서는 전 세계에 분포된 7개 세력이 등장합니다. 각 세력마다 역사적인 우주 성과와 지정학적 상황에 기반한 특성과 특수 능력이 있습니다(세력 시트 참조). 모든 게임에 7개 세력이 모두 등장하지만, 비플레이어 세력('NPF')과의 상호작용은 더 제한적입니다.

다른 모든 세력(NPF 포함)에 대해 외교 관계 트랙에 세력 마커(깃발) 하나씩을 놓습니다(세력 시트 참조; 게임 시작 시 모두 'Neutral' 박스에 위치). 외교 스텝(3.1.3) 동안 외교 관계를 변경하려고 시도할 수 있습니다.



외교 관계에 따라 예산을 보정하고 비플레이어 세력의 기지와 거래할 수 있는 자원 수를 결정합니다(예시: '\$1B/6R'은 추가로 \$1B를 얻고 해당 세력의 기지에서 최대 6개의 자원을 거래할 수 있다는 뜻이며, 이때 교역 마커가 있어야 함). 또한 보유한 동맹마다 추가 정치 마커를 얻습니다(3.1.1 참조).

관계는 항상 상호적입니다: 다른 세력과 동맹을 맺으면, 그들도 당신과 동맹을 맺어야 합니다. 이는 다른 플레이어가 당신에게 통상 금지 embargo를 가하거나 선전포고를 할 수 없도록 하기 위해 그들과의 관계 개선을 시도할 수 있음을 의미합니다(3.1.3 참조). 또한 NPF와의 관계를 개선하여 수입과 교역 혜택을 얻거나(동맹에 대한 정치 마커 획득), 관계를 악화시켜 그들의 기지를 공격할 수도 있습니다.

두 플레이어가 동맹을 맺으면, 합대를 구성하여 함선을 함께 이동시킬 수 있습니다(나중에 이동하는 플레이어가 이동할 때). 모든 동맹국이 연합 합대의 이동, 요격, 전투 개시에 동의해야 합니다. 각 동맹국은 자신의 함선에 대한 결정을 내리며 언제든지 연합 합대를 떠날 수 있습니다. 가장 높은 주도권을 가진 동맹국이 전투에서 합대 결정에 대한 우선권을 가지며, 여전히 탐사, 교역 등에서 먼저 행동합니다. 연합 합대는 모든 동맹국이 그렇게 할 수 있는 경우에만 세력에 대해 공격적 행동(공격, 봉쇄Blockades)을 취할 수 있지만, 다른 동맹국에 대해서도 항상 함께 방어하기로 선택할 수 있습니다.

다른 세력을 통상 금지embargo하는 동안, 다음을 할 수 있습니다:

- 상대방 기지를 봉쇄Blockades (3.4.7),
- 자원을 운반하는 상대방의 LV 요격 (2.6.1), 그리고
- 전투를 개시하기 위해 상대방의 CV를 요격 및 수색; 하지만 항복을 제안받으면 반드시 받아들여야 하며(3.4.3 참조), 기지에 위치한 함선은 수색할 수 없습니다.

다른 플레이어와 전쟁 중일 때는 그들의 함선과 기지를 공격할 수 있습니다. 하지만 **STELLAR HORIZONS**의 모든 전쟁은 제한적이므로, 항상 기지의 항복을 받아들여야 하며, 지구나 지구 궤도의 함선이나 기지에 대해서는 공격적 행동을 취할 수 없습니다.

2.6 함선

STELLAR HORIZONS에는 플레이어가 조종하는 세 가지 유형의 함선이 있습니다: 발사체(LV), 로봇 탐사선(RE; 탐사선 probe, 우주 망원경, 궤도선orbiter, 플라이바이flyby, 로버rover로 세분화), 유인 차량(CV).

2.6.1 발사체 (LV)

LV는 RE와 CV를 발사하고 자원을 운송할 때 사용하는 로켓입니다. 각 세력마다 네 가지 유형의 LV가 있습니다 (LV-1부터 LV-4까지). LV-3과 LV-4를 건조하려면 기술이 필요합니다(기술 차트 참조). LV는 건조하는 데 ORE와 FUEL 비용이 필요합니다. 일반적으로 LV는 이동 후 소모되지만, 재사용 발사체 *Reusable launch vehicles* 기술을 보유한 후에는 주사위를 굴려 발사 위치에서 LV를 보관할 수 있는지 확인합니다(발사체를 회수하더라도 턴당 한 번만 사용 가능). 언제든지 자발적으로 LV를 파괴할 수 있습니다 (예시: 다른 곳에 건조하고 싶을 때).



자원 운송의 경우, 이동 중(3.3.2)에 LV를 사용하여 LV의 위치에서 자신의 기지로(또는 기지에서 지구로) 자원을 운송할 수 있습니다. 운송할 수 있는 자원의 수는 LV의 크기(1-4)와 같습니다. 평소와 같이 이 발사 실패를 여부를 확인하기 위해 주사위를 굴립니다. 이동은 즉시 이루어지지만, LV가 봉쇄된 기지에 진입하거나 떠나는 경우에는 요격될 수 있습니다(3.3.6)(3.4.7 참조).

2.6.2 로봇 탐사선 (RE)

RE는 탐사에 사용되는 소모성 로봇 우주선입니다. 엔진 고장 검사(3.3.5), 탐사 중 오작동 검사(3.5.5)에 실패하거나 전투에서 한 번의 공격을 받으면 파괴됩니다(3.4).

RE에는 다섯 가지 유형이 있습니다:

탐사선 probe은 소형 우주선으로, 한 번의 탐사 후 파괴됩니다(3.5.1 참조). 탐사선은 스스로 이동 할 수 없지만 플라이바이flyby, 궤도선orbiter, 로버rover RE에 의해 운반됩니다 (운반체당 최대 탐사선 하나).

망원경 Telescopes은 지구 궤도에서만 사용할 수 있지만, 장거리 관측으로 어떤 월드든 탐사할 수 있습니다(3.5.1 참조).

플라이바이flyby 우주선은 궤도 진입 능력이 없지만 태양계를 돌아다니며 원거리에서 탐사 합니다. 사용법은 이동(3.3.3)과 탐사(3.5.1)에서 설명합니다.

이름에서 알 수 있듯이, 궤도선orbiter은 궤도에서 월드를 탐사합니다(3.5.1 참조).



로버rover는 일반적으로 가장 효과적이고 비싼 RE로, 월드 표면에서 탐사하지만 가스 행성과 같은 특정 월드에서는 사용할 수 없습니다.



2.6.3 유인 차량 (CV)

CV는 탐사, 기지 건설, 자원 생산 및 운송, 전투가 가능한 다목적 유인 우주선입니다. CV는 크기와 같은 수의 피해 마커를 받으면 파괴됩니다(예시: CV-2는 피해 마커 2개로 파괴되고, CV-8은 피해 마커 8개로 파괴됨)



2.6.4 함선 카운터

함선 카운터는 크기, 탐사 수치, 화물 수용량, 자원 생산 가능 여부, 전투 수치, 드론 보유 여부 및 수량, 건조 비용을 포함한 속성을 나타냅니다. 탐사 수치가 없는 함선은 탐사할 수 없고, 전투 수치가 없는 함선은 피해를 입힐 수 없습니다.

일부 CV는 이동식 연구소를 갖추고 있습니다. 이를 통해 소유자는 탐사 중에 주사위 2개를 굴리고 하나를 선택하여 보관할 수 있습니다(3.5.2 참조). 일부 RE는 분광계를 갖추고 있습니다. 이를 통해 소유자는 탐사 중에 자원 고갈이 있는 월드 두장을 뽑고 하나를 선택하여 보관할 수 있습니다(3.5.3 참조).

2.6.5 유인 차량 이동 거리

게임 시작 시에는 CV를 심우주로 보낼 생명 유지 장치 기술이 없습니다. 이동 거리를 보정하는 기술이 없다면, CV를 지구 궤도로만 보낼 수 있습니다. 궤도 랑데부 *Orbital rendezvous* 기술은 CV를 달(궤도 및 표면)과 지구 근접 소행성으로 보낼 수 있게 해줍니다. 특정 생물학/물리학 기술들은 CV 이동 거리를 증가시킵니다(기술 차트 참조).

이 거리는 유인 차량이 CV를 재가동(예비 상태 해제)시킬 수 있을 만큼 큰 보급 스테이션이나 우주항구를 가진 기지 또는 지구에서부터 이동할 수 있는 최대 태양 중심 거리입니다(3.2 참조).

예를 들어, 심우주 탐사 *Deep space exploration* 기술이 있다면 기지가 없어도 목성계의 어떤 월드로든 CV를 보낼 수 있습니다(목성은 지구에서 이동 거리 5; 목성 태양계 타일 바로 위에 표시된 태양 중심 거리 참조). 하지만 소형 보급 스테이션이 있는 주 소행성대 *Main Asteroid Belt*의 기지는 고급 생명유지 장치 *Advanced life support* 기술로 CV-2가 목성계로 이동할 수 있게 해줍니다(목성은 소행성대에서 항속거리 5-3=2).

CV가 소행성대에서 출발할 필요는 없다는 점에 주목하세요(지구에서 직접 목성으로 이동 가능). 소행성대에 있는 보급 스테이션 덕분에 이런 이동이 가능합니다.



STELLAR HORIZONS

2.6.6 예비 상태(Reserve)

STELLAR HORIZONS의 함선들은 우주에서 재보급된다고 가정하므로 생명 유지 장치를 추적할 필요가 없지만, 승무원 피로와 장비 마모로 인해 CV가 영원히 효과적으로 작동할 수 없습니다. 이는 '예비 상태'로 표현됩니다.



다음의 경우 즉시 활성 CV를 '예비 상태 Reserved' 면으로 뒤집습니다:

- 어떤 턴이든 시작할 때 예비 상태로 만들기로 선택한 경우;
- 탐사, 생산, 전투 중에 회수된 경우(3.5.5, 3.5.6, 3.4.6 참조);
- 재가동(예비 상태 해제)할 수 있는 기지 또는 지구에 도달할 만큼 이동 가능 거리가 충분하지 않은 경우(3.2 참조).
(기지나 그 시설이 파괴되면 이런 일이 발생할 수 있음.)
- 항복한 경우(3.4.3 참조).

예비 상태 **CV**는 탐사, 생산, 교역, 기지 건설을 할 수 없고 전투를 개시하는 힘대에 속해 있을 수 없습니다. 하지만 예비 상태 **CV**는 여전히 이동할 수 있습니다. 예를 들어 자원 운송이나 방어에 사용할 수 있습니다.

CV를 '예비 상태' 상태로 건조할 수도 있습니다. 이렇게 하면 비용에서 **SUP** 1개와 **FUEL** 1개를 뺍니다(**CV**를 처음 재가동(예비 상태 해제)하는 비용은 가격에 포함됨, 3.2 참조). 함선을 예비 상태로 건조하는 이유는 단순한 자원 운반체로 사용하거나 재가동하기 전에 전진 기지로 배치하기 위함입니다.

2.6.7 재진입(Re-Entry)

혹독한 대기가 있는 일부 월드에는 재진입 *Re-Entry* 기호가 있습니다. CV-4보다 큰 유인 차량 *Crew Vehicles* (CV-5 이상)은 재진입 기호가 있는 월드에 진입할 수 없습니다. 대표적인 경우가 바로 지구입니다. 따라서 보통 지구에서 대형 우주선을 건조하려면 지구 궤도나 다른 곳에 우주 정거장을 지어야 합니다(예외: 우주 엘리베이터 *Space elevators* 기술이 있다면 지구 궤도에서 더 큰 함선을 건조 가능함).



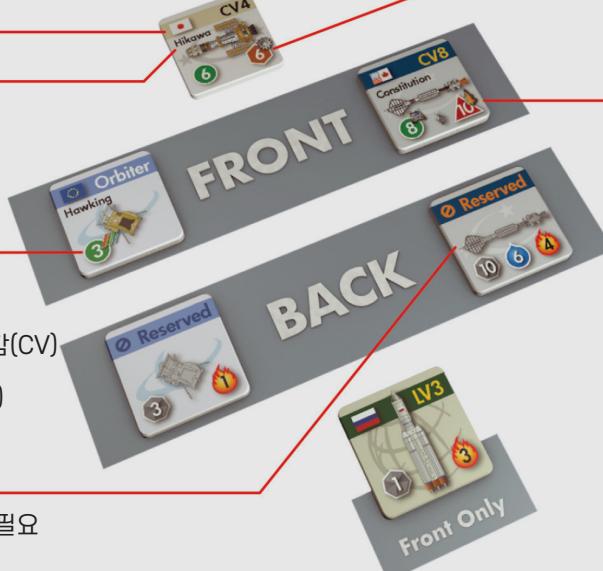
정보: 재진입 *Re-Entry*은 정말 위험합니다.

2.6.8 혹독한 대기

금성/가스 행성에는 극한의 온도와 압도적인 대기가 있습니다. 유인 차량 *Crew Vehicles*은 압력 선체 *Pressure shells* 기술이 있어야만 이러한 월드에 착륙하거나 탐사할 수 있습니다. 금성에서는 이 기술이 없으면 **로버** *rover*가 +20% 오작동 페널티를 받습니다(가스 행성에서는 **로버** *rover*를 아예 사용 불가). 압력 선체 *Pressure shells* 기술이 있더라도 해당 월드는 여전히 재진입 *Re-Entry* 기호를 가진 것으로 취급합니다.

차량 수치 & 기호

차량 유형
세력 깃발
차량 이름



탐사 *exploration*
 ● 기본 센서
 ● 이동 연구소 포함(CV)
 ● 분광계 포함(RE)

예비 상태 *Reserved*
재가동 하려면 자원 필요

화물 수용량

- 화물만
- 화물 및 생산 모두

전투

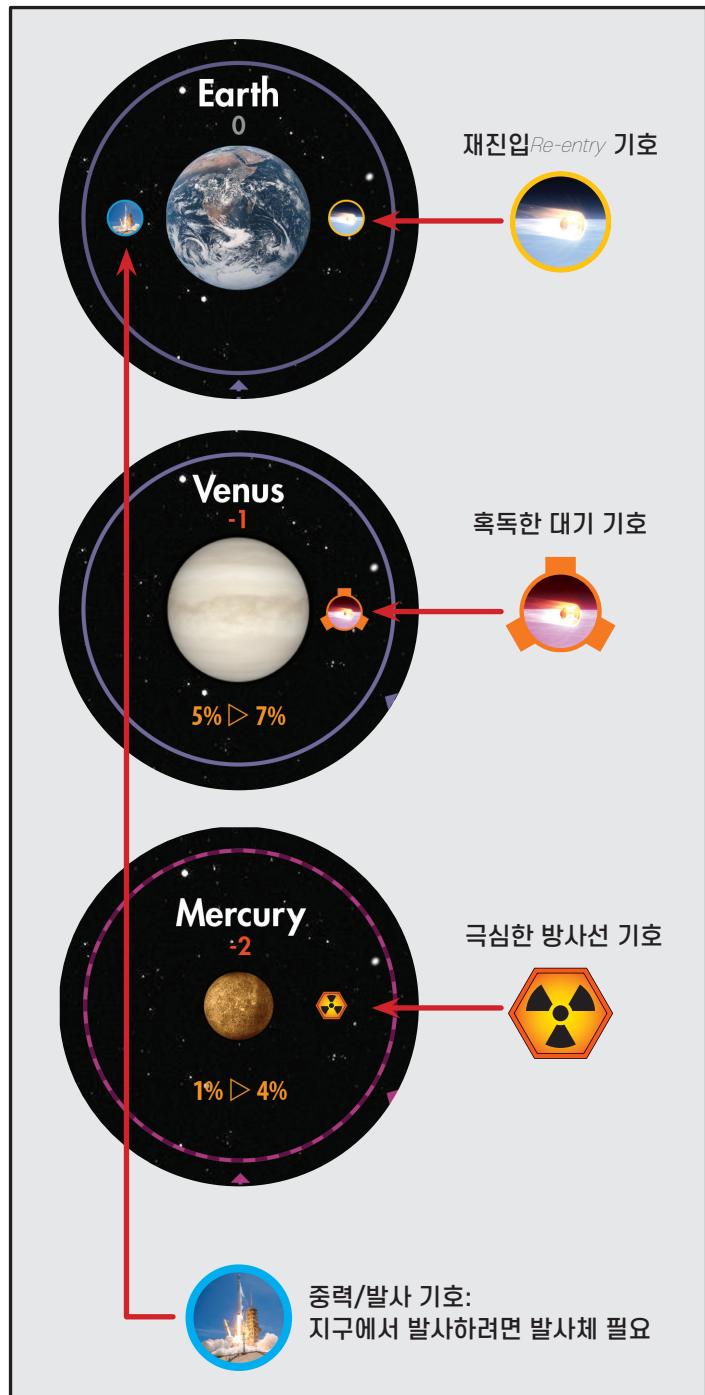
- 전투 수치
- 전투 수치(드론 포함)
- 드론 편대 수

[뒷면] 자원 비용

- 참고: 발사체 카운터에는 앞면만 있습니다
- | | |
|-----|-----------|
| ● 3 | 광석 (ORE) |
| ● 4 | 보급품 (SUP) |
| ● 2 | 연료 (FUEL) |

2.6.9 극심한 방사선

태양과 목성은 인간 방문자를 죽일 수 있는 수준의 방사선을 방출합니다. 능동 방사선 차폐(*Active radiation shielding*) 기술이 있어야만 유인 차량(*Crew Vehicles*)이 방사선 지역(태양계 타일 참조)에 진입할 수 있습니다. 방사선 지역에 위치한 로봇 탐사선은 이 기술이 없으면 +10% 오작동 폐널티를 받습니다.



2.7 기지

기지에는 우주 정거장(지구 궤도 및 가스 행성)과 지상 기지(다른 월드)가 포함됩니다. 정착지(*Settlement*)가 있는 기지는 식민지로 간주하며, 경제 페이즈(3.1.8) 동안 성장할 수 있습니다. 시설(우주항구, 보급 스테이션, 연구소(*Research Labs*))에 따라 기지는 함선을 건조, 수리, 정비할 수 있고(3.2 참조) 자원과 기술 포인트를 생산할 수 있습니다. 여러 세력이 같은 위치에 기지를 가질 수 있지만, 각 세력은 특정 위치에 하나의 기지만 가질 수 있습니다.

기지 건설 스텝(3.6.2) 동안 기지를 건설합니다. 지구 궤도와 기지 건설 비용이 표시된 월드에서만 기지를 건설할 수 있습니다. 기지는 모든 시설을 잃은 후 전투 동안 타격을 1개라도 받으면 파괴됩니다. 자신의 기지를 자발적으로 파괴할 수도 있습니다.

2.7.1 시설

시설(*Facilities*)은 기지에 건설된 건물과 인프라입니다. 시설은 자원을 채굴하고, 기술 포인트를 생산하며, 함선을 건조하고 정비하는 등의 역할을 합니다. 정착지(*Settlement*)를 제외하고, 각 기지는 각 유형의 시설을 하나씩만 가질 수 있지만, 시설에는 두 가지 레벨이 있습니다. 소형 시설을 먼저 건설한 후 대형 버전으로 업그레이드할 수 있습니다(다음 턴에, 3.6.2 참조).

우주항구(*Spaceports*)는 실제로 보급 스테이션(*Supply Station*)의 업그레이드 버전이고, 정제소(*Refineries*)는 실제로 채굴 스테이션(*Mining Station*)의 업그레이드 버전입니다. 예를 들어, 대형 보급 스테이션을 소형 우주항구로 변환할 때는 기지에서 보급 스테이션 마커를 제거합니다. 시설은 방어 수치와 동일한 피해를 받으면 다운그레이드될 수 있고(예를 들어 정제소가 채굴 스테이션으로 되돌아갈 수 있음), 이미 최하위 단계에 있다면 파괴될 수 있습니다.

채굴 스테이션과 정제소는 기지 자원 생산을 가능하게 하고 생산량을 증가시킵니다(3.1.4). 연구소(*Research Labs*)는 기지 기술 마커 생산을 가능하게 하고 생산량을 증가시킵니다(3.1.4). 보급 스테이션과 우주항구는 기지가 함선을 정비하고 건조할 수 있게 합니다(3.2). 방어망(*Defense Networks*)은 기지를 공격으로부터 보호합니다(3.4).

정착지(*Settlement*)는 1씩 증가하며 기지에 놓을 수 있는 정착지 수에는 제한이 없습니다. 정착지는 기지 교역과 생산을 증가시키고(세력 시트 참조), 승리 조건입니다(4.0 참조). 피해를 받으면 파괴될 수도 있습니다.

기지 & 시설



기지는 기지 건설 스텝(3.6.2) 동안 건설합니다. 지구 궤도나 기지 건설 비용이 표시된 월드에서만 건설할 수 있습니다.



대형 보급 스테이션은 소형 우주항구로 업그레이드됩니다.

모든 시설은 기지 건설 스텝(3.6.2)동안 건설되거나 업그레이드됩니다.



소형 우주항구는 대형 보급 스테이션의 업그레이드 버전입니다.



대형 채굴 스테이션은 소형 정제소로 업그레이드됩니다.



소형 정제소는 대형 채굴 스테이션의 업그레이드 버전입니다.



연구 스테이션은 기지 기술 생산을 가능하게 하고 증가시킵니다(3.1.4).



방어망 Defense Networks은 기지를 공격으로부터 보호합니다(3.4)



기지에 가질 수 있는 정착지 Settlement 수에는 제한이 없습니다. 정착지는 기지 교역과 생산을 증가시키며, 승리 조건입니다(4.0)

2.8 함대 & 스택

단일 함선 또는 함선 스택과 단일 세력 또는 동맹 세력이 소유한 기지 최대 하나는 함께 이동/전투할 수 있는 '함대'로 작동합니다. 같은 위치에 여러 독립적인 함대를 가질 수 있습니다(예시: 지구 궤도에 2개의 별도 함선/기지 스택). 교역을 위해 비동맹 세력의 기지와 스태킹 할 수도 있지만(3.6.1 참조), 이는 함대 구성으로 간주하지 않습니다.

함선은 해당 위치에 진입/출발할 때 자동으로 함대에 합류/이탈할 수 있습니다. 그러나 함선(또는 소함대)이 같은 위치에 머물면서 함대에 합류하거나 이탈하려면 이동 페이즈 동안 이동해야 하며(엔진 고장 판정, 3.3.5 참조) 이는 월드/궤도의 다른 부분으로 이동하는 것을 나타냅니다(예시: 탐사를 위해).

어떤 페이즈나 스텝 시작 시 함대 내에서 자원을 이전할 수 있습니다. 전투 페이즈를 제외하고는 자신의 자원을 파괴할 수도 있습니다(새로운 자원을 위해 교역하거나 자원이 포획되는 것을 방지하기 위해 할 수 있습니다; 3.4.3 참조).

기지가 포함된 함대는 탐사(3.5 참조)하거나 전투를 시작(3.4.2 참조)할 수 없습니다.

2.8.1 우주 엘리베이터

우주 엘리베이터 *Space elevator* 기술이 있다면, 기지가 있는 월드 궤도에 있는 함선을 해당 기지에 위치한 것으로 취급할 수 있습니다(전투를 위한 함대 스택 제외). 마찬가지로 우주 엘리베이터 기술이 있다면 지구 궤도에 있는 함선이 지구에 위치한 것으로 간주합니다(함선 건조 포함). 지구와 지구 궤도의 기지 간 자원을 자유롭게 이전할 수도 있습니다.



Treat Ships in Orbit as if they were on World's Surface (See Rules)

2.8.2 피해 마커

함선과 기지 시설은 전투와 게임 이벤트로부터 피해를 받을 수 있습니다. 다음은 피해 마커의 역할입니다:

- 유인 차량** *Crew Vehicles*에 피해 마커가 놓일 때마다, 탐사 및 전투 수치를 1씩 감소시킵니다(탐사 또는 전투 수치가 0으로 감소하면 함선은 각각 탐사하거나 피해를 입힐 수 없습니다).
- 유인 차량** *Crew Vehicles*에 놓인 피해 2포인트마다 사용 가능한 드론 편대를 1개씩 감소시킵니다.
- 피해를 받은 정착지 *Settlement*는 교역이나 생산 보정 수치에 포함되지 않습니다(피해를 받은 정착지와 받지 않은 정착지를 분리하세요).
- 피해를 받은 채굴 스테이션, 정제소, 연구소는 피해 포인트당 자원이나 기술 포인트를 하나씩 적게 생산합니다.
- 피해를 받은 우주항구와 보급 스테이션은 실제보다 한 단계 낮은 것으로 간주합니다(또는 소형 보급 스테이션의 경우 전혀 작동하지 않습니다).



ORE 1개를 지불하여 피해 마커를 제거할 수 있습니다(함선의 경우 이는 수리로 간주되며 보급 스테이션이나 우주항구가 필요합니다; 3.2 참조).

3.0 게임 진행 순서

턴은 페이즈로 나뉘며, 각 페이즈는 스텝으로 세분화됩니다. 각 페이즈/스텝은 아래 표시된 경우를 제외하고 주도권 순서를 따릅니다. 게임 진행 순서는 다음과 같습니다:

1. 경제 페이즈 (2040년부터 10년마다) (3.1)

- a. 정치 마커 수집 및 이벤트 주사위 굴림- 3.1.1
- b. 주도권 주사위 굴림(동시) - 3.1.2
- c. 외교 (역 주도권 순서) - 3.1.3
- d. 지구 & 기지 생산 - 3.1.4
- e. 자원 운송 - 3.1.5
- f. NPF 기지, 해적, 소행성, 교역 마커 배치 - 3.1.6
- g. 기술 개발 (역 주도권 순서) - 3.1.7
- h. 정착지 성장 - 3.1.8
- i. 정책 스텝 (역 주도권 순서) - 3.1.9

2. 건설 및 정비 페이즈 (3.2)

- a. 함선 건설 및 정비 (역 주도권 순서)

3. 이동 페이즈 (3.3)

- a. 이전 박스 transfer boxes의 모든 함선 배치 (동시)
- b. 이동 (주도권 선택 순서)

4. 전투 페이즈 (3.4)

- a. 우주 전투

5. 탐사 페이즈 (3.5)

- a. 탐사 (자원 고갈과 함께: 미션, 월드 카드, 생명체 탐사, 정치 마커); 오작동/회수 확인 - 3.5.1 - 3.5.5
- b. CV로 생산 - 3.5.6

6. 교역 & 기지 건설 (3.6)

- a. 기지와 교역 - 3.6.1
- b. 기지 건설 및 확장 - 3.6.2
- c. 게임 종료 확인 - 3.6.3
- d. 턴 마커 전진 - 3.6.4

3.1 경제 페이즈 (10년마다)

경제 페이즈(2040년부터 10년마다; 턴 트랙 참조)를 통해 세력의 장기적 발전을 지원할 수 있습니다.

3.1.1 정치 마커 수집 & 이벤트 주사위 굴리기

이제 각 플레이어는 정치 마커2를 수집합니다 (외교 우주 정책에서 추가로 얻는 것 포함). 보유한 동맹마다 정치 마커를 추가로 수집합니다 (세력 시트 참조). 그런 다음 주사위를 굴려 하나의 이벤트를 적용하거나 (5.0 참조), 2100년부터는 두 개의 이벤트를 적용합니다.

3.1.2 주도권 스텝

이제 모든 플레이어가 동시에 백분위 주사위를 굴려 주도권을 결정합니다. 플레이어는 정치 마커를 소비하여 마커당 10%씩 주도권 굴림 값을 증가시킬 수 있습니다. 소비할 수 있는 마커의 최대 개수는 현재 주도권 위치와 같습니다 (1위 = 1개; 7위 = 7개). 모든 플레이어는 주사위를 굴리기 전에 (이전 주도권 순서로, 1위가 먼저 등) 몇 개를 소비할지 선언합니다. 군사 정책도 주도권 굴림을 보정합니다 (**기술 차트** 참조).

가장 높은 결과부터 낮은 순서로 플레이어의 주도권 순서를 재설정합니다 (즉, 가장 높은 굴림이 1위 자리를 차지하고, 두 번째로 높은 굴림이 2위 자리를 차지하는 식). 동점일 경우 이전에 더 높은 주도권을 가진 플레이어가 우선합니다.

3.1.3 외교 스텝

먼저 주사위를 굴려 외교 관계가 중립 쪽으로 이동하는지 확인합니다 (2100년부터는 주사위 두 개를 굴림). 굴린 결과를 **턴 트랙**의 원래 주도권 순서와 교차 참조하고 (1 = 북미, 2 = 러시아, 6 = 일본 등), 해당 세력의 모든 관계를 중립 쪽으로 한 칸씩 이동시킵니다. 예를 들어, 결과가 러시아의 관계 변화를 나타내고 당신이 러시아와 동맹을 맺고 있다면, 러시아와의 관계를 협력 *collaboration*으로 낮춥니다. 이는 굴린 결과가 플레이어 세력인 경우에도 적용됩니다. 예를 들어, '1'이 나오면 북미 플레이어는 모든 관계를 중립 쪽으로 좌우로 이동시키고, 북미와 중립이 아닌 관계를 가진 모든 플레이어도 상응하게 이동시킵니다. 결과가 8 이상이면 무시합니다 (재굴림하지 않음).

다음으로, 플레이어들은 외교 관계를 보정할 수 있습니다. 역 주도권 순서에 따라, 각 플레이어는 다른 각 세력과의 관계를 증가/감소시키기 위해 소비할 정치 마커의 개수를 발표합니다. 외교 관계를 증가/감소 시도하려면, 첫 번째 시도에 정치 마커 1개, 두 번째에 2개, 세 번째에 3개 등 비용을 지불해야합니다. 예를 들어, 다른 세력과 외교 관계를 4단계 증가시키려면 정치 마커 10개를 소비해야 합니다 (1+2+3+4). 모든 플레이어가 외교 관계 증가/감소 시도에 소비할 마커를 발표한 후, 모든 시도에 대해 주사위를 굴립니다. 6 이하가 나오면 성공합니다. 성공한 시도의 순 결과를 적용합니다. 예를 들어, 두 플레이어가 반대 방향으로 관계를 변화시키려고 한다면 (한 플레이어는 관계를 증가시키려 하고 다른 플레이어는 감소시키려 하는 경우, 예시: 통상 금지나 전쟁 선포), 성공한 감소에서 성공한 증가를 빼고 그 차이를 적용하여 순 상승/하락을 만들 수 있습니다.

관계는 관계를 성공적으로 감소시킨 플레이어가 군사 정책 *Military policy*를 가지고 있는 경우에만 '통상 금지 *Embergo*'로 이동할 수 있습니다 (**기술 차트** 참조). 관계가 '전쟁 *War*'으로 이동하려면, 관계를 성공적으로 감소시킨 플레이어에 활발한 군사 정책 *Vigorous military policy*이 있어야 합니다. 또한 플레이어들은 원한다면 협력과 동맹 체결을

거부할 수 있습니다 (특정 세력과의 상호 관계가 '자유 교역 Free Trade'을 넘어 상승하는 것을 허용하지 않기로 선택).

3.1.4 생산 스텝

먼저 지구 생산을 수집합니다. 현재 10년 주기에 따라 수십억 달러 (\$B)의 현금과 각 유형의 기술 포인트를 얻습니다 (**세력 시트** 왼쪽 상단 참조; '2030'은 2030-2050년에 적용, '2060'은 2060-2080년에 적용되는 식). 정책, 외교 관계, 봉쇄, 미션 마커에 따라 보너스 현금을 얻을 수 있습니다. 활성 해적 당 지구 생산이 **\$1B**씩 줄어듭니다 (이렇게 빠진 모든 현금을 해적 은닉처 cache에 추가, 3.4.8 참조).

함선과 기지의 지원 한도를 초과한 경우 유지비를 지불해야 할 수도 있습니다 (**세력 시트** 왼쪽 상단 참조). 이는 무료로 지원할 수 있는 최대 (탐사선이 아닌) **RE**, **CV**, 기지 수입니다 (정책에 의해 보정, **기술 차트** 참조).

지원 한도를 초과하는 운영 중인 **CV**나 기지마다 첫 번째는 **\$4B**, 두 번째는 **\$6B**, 세 번째는 **\$8B**, 네 번째는 **\$10B**를 지불해야 합니다 (누적 **\$4B/\$10B/\$18B/\$28B**).

지원 한도를 초과하는 운영 중인 (탐사선이 아닌) **RE**마다 첫 번째는 **\$2B**, 두 번째는 **\$3B**, 세 번째는 **\$4B**, 네 번째는 **\$5B**를 지불해야 합니다 (누적 **\$2B/\$5B/\$9B/\$14B**).

지원 한도를 절대 4개 이상 초과할 수는 없습니다 (경제 페이지 외에는 일시적으로도 불가). 사용하지 않은 지원 한도가 있다면 각각에 대해 **\$1B**를 얻습니다 (예시: 탐사선이 아닌 **RE** 3개를 지원할 수 있지만 1개만 가지고 있다면 **\$2B**를 얻음). 유지비를 지불하지 않기 위해 자발적으로 함선이나 기지를 파괴할 수 있습니다 (지구 생산과 저축한 현금으로 지불할 수 없다면 그렇게 해야 할 수도 있음).

다음으로, 기지로 생산합니다 (**CV**도 지원을 생산할 수 있지만 방식이 다름; 3.5.2 참조). 기지는 지원이나 기술 포인트를 생산하기 위해 각각 **채굴 스테이션**이나 **연구소** Research Lab가 필요합니다.

기지의 지원 생산은 월드 생산 수치 (월드 카드에 있는 경우, 없으면 0)에 월드의 고유 보너스 (태양계 타일에 표시)를 더한 값과 같습니다. 기지는 지원을 생산하기 위해 생산 수치가 0보다 커야 합니다 (예시: 지구 궤도의 기지는 지원을 생산할 수 없지만 기술은 생산할 수 있음). 대형 **채굴 스테이션**과 소형 또는 대형 **정제소**는 지원 생산을 각각 1, 3, 5씩 증가시킵니다.

기술 생산의 경우, 월드 카드의 연구 수치만큼 월드 카드에 표시된 연구 유형 (물리학, 공학, 생물학)의 기술 포인트를 얻습니다 (지구 궤도의 경우 원하는 분야에서 '3'으로 처리). (탐사 수치는 기술 생산에 영향을 주지 않음). 기술을 생산하려면 최소한 소형 **연구소**가 있어야 하고, 대형 **연구소**는 추가로 3포인트를 제공합니다. 생명체의 징후 *Signs of life*나 생명체! *Life!* (3.5.4 참조)가 발견된 월드는 추가 기술 생산 보너스를 각각 1 또는 2 기술 포인트만큼 제공합니다.

각 플레이어는 경제 페이지마다 각 기지에서 한 가지 항목만 생산할 수 있습니다. 즉, 같은 기지에서 2가지 유형의 지원을 생산하거나 지원과 기술 포인트를 모두 생산할 수는 없습니다. (이는 대부분의 기지에서 **채굴 스테이션**이나 **연구소** 중 하나를 건설하고 싶어할 것이라는 의미이지만, 유연성을 유지하기 위해 둘 다 건설할 수도 있음).

동일한 월드(지구 궤도 포함)에서 당신보다 주도권 순서가 앞선 플레

이어가 동일한 유형의 지원이나 기술을 생산할 때마다 1씩, 그리고 동일한 행성계의 '플라이바이 Flyby' 상자에 있는 해적 하나당 1씩, 기지의 지원 및 기술 점수 생산량을 줄이세요.

3.1.5 자원 운송

이제 교역로 *Trade routes* 기술이 있다면 (기술 차트 참조), 기지와 지구 사이에서 지원을 이전할 수 있습니다. 한 위치에서 다른 위치로 지원 하나를 이동시키는 것이 하나의 이전 *Transfer*으로 계산됩니다. 봉쇄된 월드나 같은 행성계의 플라이바이 박스에 해적이 있는 월드(지구 포함)로 지원을 이전할 수 없습니다.

3.1.6 기지, 소행성, 해적 및 교역 마커 추가

이제 주사위를 굴려 비플레이어 세력 (**NPF**) 기지를 추가할지 확인합니다. 이를 위해 백분위 주사위 한 세트를 굴리고 태양계 타일에 표시된 이벤트 확률과 교차 참조합니다 (예시: 화성의 경우 20-26%). 굴린 월드가 현재 10년 주기보다 작거나 같은 10년 주기(예: 화성은 2050년 이후)를 가진 행성계를 따라 위치하고, 해당 '월드'에 아직 **NPF** 기지가 없다면, 해당 '월드'에 새로운 **NPF** 기지를 추가합니다 (모든 **NPF** 기지를 한 무더기에 넣고 무작위로 하나를 선택하십시오). 그렇지 않다면, 기지를 추가하지 않습니다.

2050년부터는 소행성과 해적을 정확히 같은 방식으로 추가하되 (각각 다른 주사위 세트), 월드 대신 해당 플라이바이 박스에 배치합니다. 예를 들어, "15%"가 나오면 (달에 해당, 12-19%) 해적이나 소행성을 지구 플라이바이에 추가합니다. 플라이바이 박스에 점유할 수 있는 소행성과 해적의 수에는 제한이 없습니다. 마커가 부족하면 첫 번째 (최고) 주도권을 가진 플레이어가 임의의 태양계 타일에서 하나를 가져와 배치할 수 있습니다.

2100년부터는 해적과 소행성 모두에 대해 추가 백분위 주사위 세트를 굴립니다. 또한 게임에 4명 이상의 플레이어가 있다면 2080년부터 소행성과 해적 모두에 대해 추가 주사위 세트를 굴립니다. 해적의 경우 게임 초기에는 더 약한 쪽 (낮은 전투력 쪽)을 사용합니다. 2120년부터는 새로운 해적이 더 강한 쪽을 사용합니다. 해적이 추가되면 해적 은닉처에 **\$5B**를 추가합니다 (3.4.8 참조).

또한, 아직 교역 마커가 없는 각 기지에 교역 마커를 할당합니다. 지원 종류(마커)와 방식(Buy/Sell)은 모두 무작위로 선택합니다. 만약 할당할 수 있는 마커가 부족하다면, 플레이어들은 주도권 순서에 따라 (가장 높은 순서부터) 한 명씩 자신의 기지에 교역 마커를 놓습니다. 그런 다음, 가장 높은 주도권을 가진 플레이어가 **NPF** 기지들에 원하는 순서대로 교역 마커를 할당할 수 있습니다.

3.1.7 기술 개발

플레이어들은 이제 기술 개발을 위해 경쟁합니다. 먼저 모든 기술 마커를 기술 은행의 기술 포인트로 전환합니다 (2.3.3 참조). 그런 다음 역 주도권 순서로 한 번에 한 명씩, 각 플레이어는 기술 하나를 개발하거나 패스할 수 있습니다. 패스한 플레이어는 이 스텝에서 나중에 다시 기술을 개발할 수 없습니다.

기술을 개발하려면 이미 왼쪽에 연결된 모든 프로젝트를 개발해야 합니다 (2.4 참조). 개발한 기술을 세력 마커(깃발)로 표시하세요. 세력 마커가 부족하다면, 최신 개발 기술만 표시합니다 (즉, 기술을 개발하면 더 이상 왼쪽에 연결된 프로젝트를 표시할 필요가 없습니다).

기술 개발에 필요한 비용과 포인트 유형은 **기술 차트**의 해당 섹션에 있습니다(예시: 고급 우주 역학 *Advanced astrodynamics*을 연구하려면 **파란색** 물리학 포인트 15개를 소비해야 합니다). 이 비용은 이미 해당 기술을 개발한 다른 플레이어마다 -3씩 감소합니다(최소 비용 = 5). 기술 은행 *Tech Bank*에서 기술 포인트를 지불하세요(2.3.3 참조).

모든 플레이어가 한 번씩 기술을 개발할 기회를 가진 후, 패스하지 않은 플레이어들이 과정을 다시 시작합니다. 모든 플레이어가 패스 할 때까지 이 주기를 반복하세요.

마지막으로, 남은 정치 마커를 현금이나 기술 포인트로 전환하고 (2.3.4 참조), 각 유형의 보유 기술 포인트를 절반으로 줄이세요.

3.1.8 정착지 성장

각 기지마다 정착지 *Settlement* 레벨을 합산하세요. 합이 100이 될 때마다 해당 기지에 추가 정착지를 하나씩 추가할 수 있습니다. 10의 나머지 부분에 대해서는 그 수 이하로 주사위를 굴리면 정착지를 추가할 수 있습니다(예시: 2개의 정착지가 있으면 '1' 또는 '2'를 굴려야 하나를 얻고, 13개가 있으면 자동으로 하나를 얻고 '1', '2', 또는 '3'을 굴려 두 번째를 얻습니다). 기지가 봉쇄 *Blockades*되어 있으면 (3.4.7), 이런 방식으로 정착지를 얻는 대신 없습니다. 어느 경우든 통합 우주 정착지 정책이 있으면 두 개의 주사위를 굴려 사용할 것을 선택할 수 있습니다.

3.1.9 정책 스텝

각 플레이어는 이제 새로운 정책을 하나 선택할 수 있습니다. 이는 기술 개발과 같지만 무료입니다. 통합 정책은 하나만 가질 수 있고 정책을 모두 합쳐 10개 이상 가질 수 없지만, 새로운 정책을 선택하기 위해 기존 정책을 포기할 수 있습니다(새 정책을 선택할 때 기존 정책을 제거하세요).

3.2 함선 건조 & 정비

각 턴 시작 시 함선을 건조하고 정비(수리 및 재가동)할 수 있습니다. 함선을 건조할 때 자원 비용은 건조하는 위치(기지의 비축물 또는 지구의 경우 현금)에서 나와야 합니다. 지구는 항상 대형 **우주항구**를 가진 것으로 간주하지만, **CV-4**보다 큰 함선은 진입할 수 없으므로 (2.6.7 참조), 우주 엘리베이터 *Space elevators* 기술 없이는 이들을 건조하거나 정비할 수 없습니다(2.8.1 참조).

기지에서 함선을 건조하려면 최소한 소형 **보급 스테이션(LV-1, LV-2용)**, 대형 **보급 스테이션(LV-3, LV-4용)**, 소형 **우주항구(RE, CV-2용)**, 또는 대형 우주항구(더 큰 CV용)가 있어야 합니다.

기지에서 **CV**를 재가동(예비 상태 해제)하려면 최소한 소형 **보급 스테이션(CV-2용)**, 대형 **보급 스테이션(CV-3용)**, 소형 **우주항구(CV-4, CV-5용)**, 또는 대형 **우주항구(더 큰 CV용)**가 있어야 합니다. 재가동하는 **CV**마다 1 **SUP**과 1 **FUEL**(또는 지구에서 \$2B)이 필요합니다.

CV를 수리하면 피해 마커를 제거할 수 있습니다. 소형 **보급 스테이션**, 대형 **보급 스테이션**, 소형 **우주항구**, 또는 대형 **우주항구**는 각각 매 턴마다 그곳에 있는 **CV**에서 1개, 2개, 3개, 또는 무제한의 피해 마커를 제거할 수 있습니다.

이 스텝에서 시설의 피해 마커도 제거할 수 있습니다(무제한). 피해 마커 1개를 제거할 때마다 1 **ORE**(또는 지구에서 \$1B)가 필요합니다.

더 이상 운용하지 않으려는 손상되지 않은 **CV**를 기지나 지구에서 폐기할 수 있습니다. **CV**를 파괴하고 유형별(**ORE, SUP, FUEL**) 자원 비용을 합산하세요. 각 유형의 자원 가치의 절반을 기지 비축물 *stockpile*이나 지구의 보유량에 추가하세요. 예비 상태인 **CV**를 폐기하면 반올림하기 전에 비용에서 1 **SUP**과 1 **FUEL**을 빼세요(반올림 후에는 같은 양이 될 수 있습니다).

3.3 이동 페이즈

이동 순서는 다음과 같습니다:

- 태양 중심 이전 박스 *heliocentric transfer box*에 있는 모든 함선을 내립니다.
- 한 번에 한 플레이어씩 이동 수행. 보통 플레이어는 **역 주도권 순서**로 이동합니다(최악의 주도권이 먼저 이동하지만, 이동 페이즈 시작 시 더 좋은 주도권을 가진 플레이어는 자신보다 주도권이 낮은 플레이어(및 보통 그 이후에 움직일 모든 플레이어)보다 먼저 움직이겠다고 선언할 수 있습니다)

3.3.1 태양 중심 이전 박스의 함선 내리기

행성계 번호가 매겨진 이전 박스 *transfer box*에 있는 모든 함선을 1만큼 내립니다('1' 박스에 있는 함선은 플라이바이 *flyby*로 내림). 이는 이동으로 간주하지 않으며, 이동 포인트가 필요하지 않고, 엔진 고장 굴림도 하지 않습니다.

3.3.2 행성계 이동

함선은 이동 세그먼트를 따라 이동할 수 있습니다:

- 월드와 그 궤도 사이(예시: 지구와 지구 궤도 사이),
- 같은 행성계에 연결된 월드 궤도 사이
(예시: 지구 궤도와 달 궤도 사이), 그리고
- 월드 궤도와 플라이바이 박스 *flyby box* 사이의 이동 화살표를 따라(예시: 달 궤도와 지구 플라이바이 박스 사이).

여러 이동 세그먼트를 결합하거나 심지어 태양 중심 이전(3.3.3)을 포함하여 이동할 수 있습니다. 함선은 매 턴마다 여러 번 이동할 수 있지만, i) 월드에 착륙하거나(지구 포함), ii) 기지와 함께 배치되거나, iii) 자원을 적재하거나 하역하면 멈춰야 합니다.

일부 함선에는 이동 제한이 있습니다. 재진입 *Re-Entry*(2.6.7), 혹독한 대기(2.6.8), 극심한 방사선(2.6.9)의 경우 **CV**의 이동이 제한됩니다. **RE**는 첫 번째 이동에서 항상 **LV**를 사용해야 합니다(지구나 기지에서 발사). **망원경** *Telescope*은 지구에서 지구 궤도로만 이동할 수 있고 그 후에는 그곳에 남아있어야 합니다. **탐사선** *probe*는 다른 **RE**에 의해 운반되어야 합니다. **플라이바이** *flyby* **RE**는 번호가 매겨진 태양 중심 이전 박스와 플라이바이 박스 *flyby box*에만 있을 수 있습니다(발사 후). **궤도선** *orbiter*와 **로버** *rover*는 궤도에 진입하거나 월드 표면에 착륙하여 탐사를 시작하면 다시 이동할 수 없습니다. (**RE** 작동 방식에 대한 자세한 내용은 3.5.1 참조.)

3.3.3 태양 중심 이전(Heliocentric Transfers)

태양 중심 이전 *Heliocentric Transfers*으로 행성계 사이에서 함선을 이동 시킬 수 있습니다. 이전 수행 시간은 행성계 중심의 태양계 타일에 표시된 수치의 차이입니다(예시: 지구는 0, 화성은 +1, 토성은 +7).

이는 태양 중심 이전 보정 수치에 의해 보정됩니다(**기술 차트** 참조). 예를 들어, 핵융합 로켓*Fusion rockets* 기술(태양 중심 이전 $\times 0.6$)로 지구에서 토성으로 이전을 수행한다면($7-0=7$), 이전하는데 4년이 소요되며 함선을 토성 '4' 박스에 배치합니다. 10보다 큰 거리의 경우, 먼저 10의 배수마다 시간을 계산한 후 나머지를 추가합니다. 예를 들어, 실용 반물질*Practical anti-matter* 기술(태양 중심 이전 $\times 0.5$)로 지구에서 알파 센타우리(45)로 이전하면, 시간을 $10+10+10+10+5$ 의 거리로 계산하여 $5+5+5+5+3=23$ 년이 걸립니다. (6년보다 오래걸리는 이전을 표현하려면 'Helio +6/+12' 마커를 사용하세요.)

3.3.4 발사체에 실려 이동하기

게임 시작 시, 지구에서 출발하는 대부분의 이동에는 **LV**가 필요합니다. 재사용 발사체*Reusable launch vehicles* 기술이 없다면 **LV**는 소모품입니다; 이동이 끝나면 파괴합니다. 재사용 발사체 기술이 있다면, 엔진 고장 굴림에서 25%보다 높게 굴리면 **LV**를 파괴하지 않습니다(3.3.5 참조).

RE의 목적지가 어디든간에, 처음 이동할 때는 꼭 **LV**에 실어서 보내야합니다. 어떤 크기의 **LV**든 **RE**를 실을 수 있지만, **LV-1**보다 큰 크기마다 **RE** 태양 중심 이전 시간을 1년씩 줄일 수 있습니다(예시: **LV-4**를 사용하여 **RE**를 발사하면 이전 시간을 3만큼 줄일 수 있습니다). **CV**는 지구를 떠날 때 항상 실려있는 상태여야 하며, **CV** 크기와 같거나 더 큰 **LV** 크기가 필요합니다. **LV**를 사용하여 자원을 운송할 수도 있습니다(2.6.1 참조).

3.3.5 엔진 고장

함선은 이동할 때마다 엔진 고장을 확인해야 합니다. **LV**에서 **CV**나 **RE**를 발사하는 경우, 두 함선 모두 엔진 고장 굴림을 합니다. 기술 보정 수치를 적용하기 전, 시작 엔진 고장률은 5%입니다. **CV**의 경우(**LV**에서 발사할 때도), 엔진 고장률에서 **CV** 크기를 빼세요. 예를 들어, 게임 시작 시 **CV-2**의 엔진 고장률은 5-2=3%입니다. 엔진 고장률이 1% 미만이면 굴릴 필요가 없습니다.

엔진이 고장 나면 함선과 운반 중인 화물이 파괴됩니다. 엔진 고장으로 잃은 각 **RE**(발사 중에도)나 화물 운송 중 파괴된 **LV**마다 무료로 공학 기술 마커를 1개씩 뽑습니다(참고: 재사용 발사체로 25%+ 굴림에 실패하여 **LV**를 회수하지 못한 경우에는 공학 마커를 얻지 못합니다). 엔진 고장으로 잃은 각 **CV**(발사 중에도)마다 **CV-2**는 무료 공학 기술 마커 3개, **CV-3**은 5개를 뽑습니다.

3.3.6 요격

함대는 그 위치(월드, 궤도, 또는 플라이바이 박스*flyby box*)를 떠나는 다른 함대를 요격할 수 있습니다. 단, 해당 함대에 대해 공격 행동을 취할 자격이 있어야 합니다(2.5 참조). 여러 함대가 이동하는 함대를 요격하려 할 수 있고, 함대는 같은 턴에 여러 번 요격을 수행할 수 있습니다. 요격은 나중에 탐사하는 것을 방해하지 않습니다(3.4.1).

요격 시도는 이동하는 함대의 엔진 고장 확인이 끝난 후 선언합니다. 요격은 탐사처럼 해결합니다(3.4.2). **LV** 또는 **RE**만 포함된 함대는 성공적인 요격으로 파괴됩니다. 성공적으로 요격된 **CV**가 속한 함대는 i) 이동을 중단하거나, ii) 성공적인 전투 수색인 것처럼 즉시 요격을 해결할 수 있습니다(3.4 참조).

요격 전투 해결 후, 요격된 함대의 남은 함선은 이동을 완료하거나 이동을 취소하고 원한다면 다른 이동을 할 수 있습니다(이는 또 다른 요격 시도를 초래할 수 있습니다).

각 플라이바이 박스*flyby box*에 있는 해적 하나는 항상 그들이 속한 이전 박스*transfer box*를 떠나는 **CV**가 속한 함대를 요격하려 합니다(태양 중심 이전을 하기 위해 통과하는 함대도 포함). 단, 해당 함대에 전투 수치를 가진 **CV**가 있는 경우는 예외입니다. (해적과의 전투는 3.4.8 참조.)

3.4 전투 페이즈

전투는 주도권 순서로 진행하며, 첫 번째 슬롯의 플레이어가 모든 전투를 해결한 후 다음 플레이어가 시작합니다.

3.4.1 우주 전투

전투의 진행 순서는:

1. 수색 해결.
2. 수색에 성공하면 항복 해결.
3. 전술 포인트 굴림.
4. 타격*strike* 또는 직접 사격*direct-fire* 해결.
5. 전투 후 효과.

3.4.2 수색(Searching)

우주는 넓습니다; 싸우려면 먼저 적을 찾아야 합니다. 수색을 시작하려면 함대가 예비 상태가 아닌 **CV**만으로 구성되어야 하고(**RE**나 기지 없음), 공격/타격 수치를 가진 함선이 최소 하나 있어야 하며, (해적 수색이 아닌 경우) 표적에 대한 의도된 공격 행동을 허용하는 외교 관계*foreign relations*를 가진 플레이어가 소유해야 합니다(2.5 참조). 지구 궤도에서는 어떤 공격 행동도 취할 수 없음을 기억하세요.

한 번에 하나씩, 각 함대는 매 턴마다 같은 위치(월드, 궤도, 또는 플라이바이 박스*flyby box*, 단 번호가 매겨진 이전 박스*transfer box*는 제외)에서 적 함대 하나를 수색할 수 있습니다. 또는 찾아내고자 하는 함대에 월드 표면에 위치한 기지가 포함된 경우, 궤도에서 해당 기지와 전투를 시작할 수 있습니다(궤도 폭격).

수색하는 함대와 수색 대상 함대 모두 수색 주사위를 굴립니다(수색 대상 함대가 수색을 개시할 수 없는 경우도 포함). 기지가 포함되지 않았다면, 어느 쪽이든 '4' 이하를 굴리면 수색에 성공합니다. 한쪽에 기지가 있다면, 양쪽 모두 자동으로 수색에 성공하지만, 수색 굴림으로 전술 포인트를 결정합니다(3.4.4 참조).

수색 함대와 수색 대상 함대 모두, 첫 번째 **CV** 이후 각 **CV**마다 양쪽의 발견 확률을 1씩 증가시킵니다(예시: 2 **CV** 함대가 3 **CV** 함대를 탐사한다면, 어느 쪽이든 8 이하를 굴리면 발견($5+1+2=8$)). 전투기 드론*Fighter Drones* 기술이 있다면, 함대에 드론 편대가 있으면(방어망 *Defense Networks*에서도) 수색 굴림에서 1을 빼고, 5개 이상 있으면 2를 빼세요.

CV나 기지와 같이 있지 않은 **LV**와 **RE**는 탐사가 성공하면 자동으로 파괴됩니다.

3.4.3 항복

CV 또는 기지를 포함한 함대를 성공적인 수색해낸 후, 상대방은 항복을 제안할 수 있습니다(전체 함대가 제안하거나 하지 않아야 함). 통상 금지*embargo* 중에는 모든 항복을 받아들여야 합니다. 전쟁 중에는 기지의 항복을 받아들여야 하지만, 방어 함대의 함선을 항복에서 제외하여 기지의 항복을 해결하기 전에 따로 공격할 수 있습니다. 이렇게 하면 방어 함선을 모두 제외하거나 포함해야 합니다. 이를 완전히 별개의 전투로 취급합니다(전투 후 효과도 따로 해결).

방어자의 항복을 받아들이면:

- 항복하는 **CV**가 운반하던 모든 자원을 파괴합니다. 주사위 결과 만큼 방어하는 기지에 비축된 자원을 파괴합니다(어떤 종류를 파괴할지는 공격자 선택). **CV**와 기지에서 파괴된 각 자원 종류의 절반을 함대의 화물 수용량까지 함대로 가져갈 수 있습니다.
- 모든 방어 **CV**를 예비 상태로 만듭니다.
- 방어자로부터 정치 마커 하나를 가져갑니다
(가져갈 것이 있다면).

항복한 함대는 그 턴에서 나중에 항복한 동일한 세력에게 공격받을 수 없습니다. 공격자가 항복을 거부하거나 항복이 제안되지 않으면 전투를 시작합니다.

3.4.4 전술 포인트 해결

전투 시작 시, 각 측은 상대방의 수색 굴림(드론 편대, 정책, 기술로 보정된 값)과 같은 전술 포인트를 얻습니다. 또 각 측은 적 **CV** 크기 7포인트마다 전술 포인트 1점씩 더 받습니다. 예를 들어, 적 함대에 **CV-2**, **CV-4**, **CV-6** 2개가 있다면, 2를 추가합니다($2+4+6+6=18=+2$). 이는 작은 함대가 더 기동성이 있음을 나타냅니다.

더 많은 전술 포인트를 가진 측이 상대방의 전술 포인트를 자신의 것에서 빼고 나머지를 사용할 수 있습니다(즉, 전술 포인트가 더 많은 쪽만 전술 포인트를 사용할 수 있습니다). 전술 포인트를 다음과 같이 사용할 수 있습니다.

- 직접 사격***direct-fire* 전투로 만들기: 어느 쪽도 전술 포인트를 사용하지 않으면 타격*Strike* 전투가 됩니다. 더 많은 전술 포인트를 가진 측은 1포인트를 사용하여 대신 직접 사격 전투로 만들 수 있습니다.
- 전투 회피**: 전술 포인트 3점을 써서 전투를 완전히 취소할 수 있습니다.
- 피해 증가 또는 감소**: 적에게 가하고 싶은 추가 피해나 자신이 받을 피해를 줄이기 위해 포인트당 전술 포인트 2점을 사용할 수 있습니다(양측이 피해 주사위를 굴리기 전에 선언).
- 표적 선택**: 전술 포인트 1점을 사용하여 상대방 대신 피해를 받을 표적을 선택할 수 있습니다(자신의 함대나 적의 함대에서; 표적이 선택될 때 선언).

3.4.5 전투 해결

직접 사격 전투(타격이 아닌 경우)라면, 보호하고 싶은 함선이나 기지를 선택할 수 있습니다. 이런 방법으로 특히 취약한 함선이나 기지를 보호할 수 있습니다. 이들은 전투에 공격 요소를 기여할 수 없지만, 상대방이 전술 포인트를 사용하여 이들을 표적으로 선택하지 않

는 한 피해를 입힐 대상으로 선택될 수 없습니다. 하지만 함대의 모든 보호받지 않는 함선과 기지가 파괴되면, 모든 보호받는 유닛도 피해를 받을 수 있게 됩니다.

타격*Strike* 전투이고, 전투기 드론*Fighter Drones* 기술을 가지고 있다면, 함대에 있는 전투기 편대마다 타격 중 함대가 받는 피해가 1씩 감소합니다. 타격 전투이고 폭격기 드론*Bomber Drones* 기술이 있다면, 드론 편대를 전투기(방어용)로 사용할지 폭격기(공격용)로 사용할지 선택할 수 있습니다. 폭격기로 운용하면, 타격 전투에서 적에게 가하는 피해가 함대에 속한 전투기 편대당 1씩 증가합니다. 이는 방어 전투기가 상대방의 폭격기를 상쇄하고, 초과분만이 통과하여 피해를 증가시킨다는 의미입니다. 양측이 모두 전투기나 폭격기를 선택할 수 있다면, 비밀리에 결정하고 동시에 공개합니다.

이제 양측이 동시에 가할 피해량을 결정합니다. 전투 수치를 합산하고, 주사위 굴림 하나와 전투에 참여하는 첫번째 적 유닛(함선이나 기지) 이후 각각에 대해 1을 더하고, 결과를 전투 표와 교차 참조합니다(이 규칙 뒤편의 11.0 참조). 예를 들어, 전투 수치가 3, 2, 5인 3개의 **CV**가 **RE** 하나와 **LV** 하나가 있는 기지에 사격하고 '6'을 굴렸다면, 직접 사격에서 6 피해 또는 타격에서 5 피해를 위해 18 행을 사용합니다($3+2+5+2+6=18$). 타격 전투에서 피해를 가하려면 우주 미사일*Space missiles* 기술이 있어야 합니다.

양측의 피해는 동시에 결정되지만, 탐사를 시작한 측에서 먼저 해결합니다. 피해는 유닛 하나에 명중*hit* 1씩을 입히는 방식으로 한 번에 하나씩 적용하며, 양측이 번갈아 가며 함선이나 기지를 선택해 피해를 할당합니다. 직접 사격의 경우 피해를 받는 측이 첫 번째 표적을 선택합니다. 전술 포인트가 있다면, 상대방 대신 어느 함대의 표적이든 선택하는 데 사용할 수 있습니다.

각 명중마다 **CV**에 피해 마커 하나를 적용하거나 **LV**나 **RE**를 파괴합니다(**LV**와 **RE**가 있는 함대는 탐사를 시작할 수 없으므로 이는 방어 함대에만 가능함). **CV**는 자신의 크기만큼 피해 마커가 축적되면 파괴됩니다(2.6.3 참조). 시설이 없는 기지는 피해를 1점만 받아도 파괴됩니다. 그렇지 않으면 시설이나 자원에 명중을 적용할 수 있습니다(선택할 유효한 표적이 있어야 함). 각각의 시설에 명중한 경우, 해당 시설에 피해 마커를 추가합니다. 파괴된 대형 시설은 소형 버전으로 다운그레이드될 수 있고, **우주항구와 정제소**는 보급 스테이션과 **채굴 스테이션**으로 다시 변환될 수 있습니다(2.7.1 참조). 각 자원에 명중한 경우 자원 2개를 파괴합니다(명중시킨 플레이어가 어떤 종류의 자원을 파괴할지 선택하거나 두 가지 다른 종류의 자원을 하나씩 파괴하기로 결정할 수 있음).

3.4.6 전투 후 효과

전투에서 플레이어가 조종하는 **CV**를 파괴할 때마다, 함선 크기에 따라 승리 마커를 얻습니다(**CV-2**와 **CV-3**은 승리 마커 1개; **CV-4**와 **CV-5**는 승리 마커 2개, **CV-6**은 승리 마커 3개, **CV-7** 이상은 승리 마커 4개). 이는 전투에서 이기지 못하거나 생존하지 못해도 얻습니다. 전투에서 잃은 각 **CV**나 기지에 대해(해적과의 전투 및 **NPF** 급습 중에도 똑같이 적용합니다; 아래 참조), 동등한 공학 기술 마커를 얻습니다(**CV-2**와 **CV-3**은 1개, **CV-4**와 **CV-5**는 2개 등).

전투에서 **CV**가 받은 각 피해 마커에 대해(해적 및 **NPF** 급습과의 전투 포함), **CV**는 회수*recall* 확인을 해야 합니다(소환되면 생물학 기술

마커를 얻을 수 있음, 3.5.5 참조, 하지만 함선당 최대 1개만).

3.4.7 봉쇄(Blockades)

궤도에서 기지를 공격할 수 있는 함대가 있다면, 공격을 하는 대신 봉쇄를 선언할 수 있습니다. 봉쇄를 수행하는 함대에는 예비 상태가 아닌 **CV**만 있어야 합니다. 또한 봉쇄 함대는 봉쇄하려는 기지의 **방어망 Defense Networks**과 최소한 같은 전투 수치를 가져야 합니다.

기지가 봉쇄되면, 모든 보정 수치를 적용한 후 기술 및 자원 생산이 절반으로 줄어들고(3.1.4), **정착지 Settlements**는 성장하는 대신 수가 감소하며(3.1.8), 교역을 하거나 새로운 교역 마커를 받을 수 없습니다(2.3.6). 또한 봉쇄하는 플레이어는 생산 스텝 중 각 봉쇄마다 **\$2B**를 받습니다(차단된 상업을 나타냄).

3.4.8 해적과의 전투



함선이 해적에게 성공적으로 요격당하면(3.3.6 참조), 주사위를 굴립니다. 주사위 굴림 결과만큼의 현금을 해적에게 지불하거나('해적 은닉처 cache'에 현금을 넣으면 통과할 수 있습니다), 항복하거나, 싸울 수 있습니다. 3.4.3에서 설명한 대로 항복 규칙을 적용합니다(자원 파괴, **CV** 예비 상태로 만들기, 정치 마커 잃기). 또는 해적을 제거하기 위해 주사위 굴림의 두 배를 해적에게 지불할 수 있습니다(이는 해적을 파괴하는 것으로 계산되지 않으며, 지불한 금액은 해적 은닉처로 들어감). 해적에게 지불하기 위해 부채를 질 수 있습니다(금액을 추적하고 다음 지구 생산에서 차감).

싸우기로 선택하면, 평상시처럼 전투를 시작합니다. 해적을 찾아 싸울 수도 있지만, 한 번에 해적 하나만 전투에 포함됩니다(둘 이상이면 가장 강한 것). 해적은 수색 주사위를 굴리지만 가능하다면 무장한 함선과의 전투를 피하기 위해 전술 포인트를 사용합니다. 꼭 싸워야한다면 해적은 항상 직접 사격 *direct-fire* 전투를 선택하지만 그 외에는 전술 포인트를 사용하지 않습니다. 해적과 싸우는 플레이어는 받는 모든 피해를 어떻게 적용할지 선택할 수 있습니다.

피해를 받았지만 파괴되지 않은 해적은 그 자리에 남습니다(피해 마커와 함께). 해적을 파괴하면 플레이어는 축적된 해적 은닉처 *cache*의 절반(모든 해적이 공유함), 정치 마커, 그리고 승리 마커를 얻습니다.

3.4.9 NPF 기지 봉쇄 & 급습

NPF와 통상 금지 이상의 관계에 있다면, 그들의 기지를 봉쇄할 수 있습니다(3.4.7의 제한 사항에 따라, **방어망 Defense Networks** 무시). 그렇게 하면 생산 스텝 중 봉쇄하는 각 기지마다 **\$2B**를 받습니다.

전투 스텝 중에 전쟁 상태인 **NPF** 기지를 급습할 수도 있습니다. 이는 공격처럼 작동하지만, 주사위 굴림에 따라 급습을 수행하는 자가 획득하는 자원 수(선택한 종류를 **CV** 화물 수용량에 저장)와 받는 피해(급습 플레이어가 자신의 함대에 적용)를 명시하는 아래 표를 사용하여 해결합니다. '10'을 굴리면 지원을 획득하거나 피해를 받지 않지만, **NPF** 기지가 파괴됩니다. 급습 중 받은 각 피해에 대해 회수 recall 주사위를 굴립니다. 기지를 급습하고 **CV**를 잃지 않으면 승리 마커를 얻습니다.

주사위 굴림	포획한 자원	공격 함대 피해 누적
1	1	4
2	2	3
3	3	2
4	4	2
5	5	2
6	6	1
7	6	1
8	6	1
9	6	0

3.5 탐사

탐사를 통해 기술/정치 마커, 생명체 탐사 기회를 얻을 수 있습니다. 각 함선은 턴당 한 번만 탐사할 수 있으며, 이때 탐사 수치가 있어야 합니다. 기지와 기지와 함께 배치된 함선은 탐사할 수 없습니다.

우주 채굴 *Space mining* 기술이 있다면, 이를 위해 장비된 CV로 자원을 생산할 수도 있습니다(2.6.4 및 3.5.6 참조).

3.5.1 로봇 탐사

로봇 탐사 수치는 다음과 같습니다:

월드의 현재 탐사 수치 + 탐사에 사용한 **RE**의 탐사 수치(기술 보정 수치 포함) + 사용하는 **RE** 종류에 따른 월드 카드의 보정 수치.

탐사 수치 10포인트마다, 월드에 표시된 기술 마커를 얻습니다(물리학, 공학, 생물학). 10점에 못 미치는 나머지 점수에 대해서는 주사위를 굴려, 그 값 이하가 나오면 기술 마커 1개를 추가로 획득합니다. 예를 들어, 탐사 수치 4인 **로버 rover**로 명왕성을 탐사한다면 ($4+8=12$), '1'이나 '2'를 굴리면 기술 마커 2개를, 다른 값이 나온다면 기술 마커 1개를 얻습니다.

로버 rover는 월드 표면에서 탐사합니다. **궤도선 orbiter**은 궤도에서 탐사합니다; 하지만 행성계의 중심 월드를 공전하는 **궤도선 orbiter**은 해당 행성계의 다른 월드도 -1 수치로 탐사할 수 있습니다. 예를 들어, 목성 궤도의 궤도선은 목성을 전체 수치로 탐사하거나, 이오, 유로파, 칼리스토, 가니메데, 트로이군 & 그리스군 소행성대를 탐사할 수 있습니다.

플라이바이 flyby **RE**는 이전 박스 *transfer box* 및 **플라이바이 박스 flyby box**에서 탐사를 수행합니다. 예를 들어, 목성의 **플라이바이 박스** 또는 '2' 이전 박스에 있는 **플라이바이 RE**는 목성, 이오, 유로파, 칼리스토, 가니메데, 트로이군 & 그리스군 소행성대를 탐사할 수 있습니다. **플라이바이 RE**가 이전 박스에서 탐사할 때는 탐사 수치에서 이전 박스 번호를 뺍니다(예시: 목성 '2' 박스에서는 **RE**의 탐사 수치가 1뿐이어도 2를 뺍니다). 받을 수 있는 페널티에는 제한이 없습니다. '2' 박스에서 +6 태양 중심 마커 *helio marker*를 사용해 '8' 박스까지 이동한 뒤 -8의 페널티로 탐사할 수도 있습니다. 그러나 탐사 대상 행성에 충분히 가까이 접근할 때까지 기다리는 편이, 더 나은 탐사를 위해 바람직할 수 있습니다.

플라이바이 RE가 **플라이바이 박스**에서 탐사한 후(**탐사선 probe**를 사

용하는 경우도 포함; 아래 참조), 즉시 더 높은 태양 중심 이전 번호를 가진 다른 행성계로 태양 중심 이전을 해야 합니다(이미 알파 센타우리 플라이바이 박스에 있다면 파괴됨). 이는 **플라이바이 RE**가 오직 한 번만 행성계를 전체 수치로 탐사할 수 있다는 뜻입니다. 예를 들어, 화성 플라이바이 박스에서 방금 탐사한 **플라이바이 RE**는 즉시 주 소행성대 Main Asteroid Belt, 목성, 토성, 또는 그 너머로 태양 중심 이전을 해야 합니다(엔진 고장 굴림 포함). 이전 transfer를 위해 가능한 가장 낮은 박스로 가는 대신, 더 많은 탐사 턴을 위해 **RE**를 더 높은 박스에 배치할 수 있습니다. (지구에서는 **플라이바이 RE**를 수성이나 금성으로 발사하여 바깥쪽으로 이동하기 전에 초기 탐사를 할 수 있음을 주목하세요.)

로버 rover나 **궤도선 orbiter**이 운반하는 **탐사선 probe**은 월드 표면이나 궤도에서 배치되어 해당 월드를 탐사해야 합니다. **플라이바이 RE**가 운반하는 **탐사선**은 플라이바이 박스에서 배치되어 해당 태양 중심 궤도를 따라 있는 모든 월드를 탐사해야 합니다(예시: 목성 플라이바이 박스에서 이오, 목성, 칼리스토 탐사). **탐사선** 사용은 운반체 **RE**의 해당 턴 탐사로 계산합니다. **탐사선**은 탐사 시 항상 파괴되지만, 운반체 **RE**는 오작동 malfunction 주사위를 굴릴 필요가 없습니다(3.5.5 참조). **RE**의 첫 번째 탐사에 **탐사선**을 사용할 필요는 없지만, **RE**가 **탐사선**을 사용하지 않고 파괴되면 **탐사선**도 파괴되므로 일반적으로 쓰는게 낫습니다. **탐사선**은 운반체 **RE**가 분광계를 장비하고 있어도 분광계의 혜택을 받지 않습니다.

망원경 Telescopes은 항상 지구 궤도에서 탐사를 수행하며 알파 센타우리를 제외한 모든 월드를 탐사할 수 있지만, 탐사하는 월드의 탐사 수치의 절반만 추가하고 미션을 얻을 수 없습니다(2.3.5 참조).



정보: 달에 착륙할 때, 달 궤도 랑데부를 사용하여 달 착륙선(오른쪽)을 표면으로 보내고, 궤도선 orbiter(왼쪽)은 달 궤도에 남아 있었습니다

3.5.2 유인 탐사

탐사 수치가 있는 **CV**는 대부분의 월드에서 유인 탐사를 수행할 수 있습니다(예외: 태양 관측, 가스 행성, 심우주 천문학). 그곳에 위치한 **CV**로 지구 궤도를 '탐사'할 수도 있습니다. 유인 탐사 수치는 다음과 같습니다:

월드의 현재 탐사 수치 + 탐사에 사용한 **CV**의 탐사 수치(기술 보정 수치 포함) + 유인 탐사에 대한 월드 카드의 보정 수치.

로봇 탐사와 동일하게 기술 마커를 획득하지만, **CV**에 이동식 연구소 mobile laboratory가 있다면 탐사 주사위 두 개를 굴려서 하나를 선택할 수 있습니다(보정된 탐사 수치가 10인 경우에는 그냥 마커를 얻으므로 효과가 없음).

3.5.3 자원 고갈

각 로봇 탐사마다, 개별 기술 마커의 수치가 '3'이 될 때마다 자원 고갈 depletion을 얻습니다(하나 이상의 '3'을 뽑아도 자원 고갈은 탐사당 최대 한 번입니다). 각 유인 탐사에서, 탐사로 얻은 모든 기술 마커의 합이 3 이상일 때마다 자원 고갈을 얻습니다.

자원 고갈 depletion을 얻으면, 월드의 탐사 수치가 1 줄어듭니다(현재 탐사 수치를 나타내기 위해 숫자 마커 사용). 탐사에서 얻은 기술 마커를 공개해야 하지만, 사용할 때까지 다른 플레이어로부터 숨겨둘 수 있습니다. 자원 고갈이 된 경우, 다음을 수행할 수 있습니다:

1. 개인 또는 공통 미션 완료(2.3.5 참조);
2. 월드 카드 뽑기(2.2.2 참조);
3. 생명체 탐사(3.5.4 참조); 그리고
4. 정치 마커 뽑기.

탐사 수치가 0인 월드는 절대 탐사할 수 없습니다(월드 카드 보정 수치가 있어도 안됨).

3.5.4 생명체 탐사

생명은 우주에서 드물 수도 있고, 풍부할 수도 있습니다. 사실 우리는 아직 잘 모릅니다. 생명이 우리 태양계 안에서도 존재하거나 번성하고

있을 가능성도 있지만, 우리가 예상하는 형태와는 다를 수 있으며, 지적 생명체가 존재할 가능성은 매우 낮습니다.

그럼에도 불구하고, 오래전에 멸종한 미생물의 흔적이라도 발견된다면, 우주에서 생명의 분포에 대해 엄청난 의미를 가질 것입니다."

생命을 발견하면 추가 정치 마커와 기술 마커를 얻고, 해당 행성의 연구 가치가 향상됩니다. 또한, 생명체의 징후 *Signs of Life* 및 생명체의 존재 *Existing Life* 기술을 획득하게 됩니다. 이 두 기술은 다른 플레이어가 먼저 발견하기 전까지는 직접 연구할 수 없습니다(기술 차트 참조). 다른 플레이어가 이 기술들을 먼저 발견한 후에는, 일반 기술처럼 개발할 수 있게 됩니다.

백분위 주사위를 굴려서 생명체 탐사를 실시합니다. 월드의 생명체 수치 이하로 굴리면, 해당 월드에서 이전에 (어떤 플레이어든) 'Signs of Life'를 발견한 적이 없다면 'Signs of Life'(화학적 과정이나 오래전에 죽은 미생물)를 발견하고, 이미 발견했다면 생명체의 존재를 발견합니다. 월드의 상태를 'Signs of Life' 또는 'Life' 마커로 표시하세요. 이미 생명체의 존재가 있는 월드에서는 생명체 탐사를 할 수 없으며, Signs of Life가 있는 월드에서 생명체 존재를 탐사하려면 생명체의 징후 *Signs of life* 기술이 있어야 합니다. (아직 기술이 없다면 이미 Signs of Life가 있는 월드에서 Signs of Life를 탐사할 수 있지만, 월드에 두 번째 Signs of Life 마커를 놓지는 않습니다.) Signs of Life를 발견한 플레이어는 즉시 생물학 기술 마커 2개, 승리 마커 1개, 정치 마커 1개를 획득합니다.

생명체의 존재를 발견한 플레이어는 생물학 기술 마커 4개, 승리 마커 2개, 정치 마커 2개를 획득합니다. Signs of Life/Life가 있는 월드는 추가로 +1/+2 기술 포인트 생산을 받습니다 (이는 탐사에 영향을 주지 않습니다).





정보: 카시니가 엔셀라두스에서 물 간헐천을 발견했을 때, 엔셀라두스는 우리 태양계에서 생명체가 존재할 수 있는 장소 후보 목록에 추가되었습니다.

3.5.5 오작동 & 회수

각 로봇 탐사 후에는 백분위 주사위를 굴려서 오작동 *malfunction*을 확인해야 합니다. 현재 오작동 확률은 아래로 굴리면 (30%에서 시작하여 심각한 방사선/대기와 기술에 의해 보정됨; 2.6.8, 2.6.9 및 **기술 차트** 참조), RE가 파괴됩니다. 탐사선 *probe*는 오작동을 확인하지 않지만 탐사가 끝나면 자동으로 파괴됩니다(일회용), 하지만 운반하는 RE는 탐사할 때마다 오작동 주사위를 굴릴 필요가 없습니다. 오작동으로 **탐사선이 아닌 RE**를 잃으면, 즉시 공학 기술 마커를 획득합니다.

각 유인 탐사 후 (그리고 때로는 전투 및 생산 후, 3.4.6 & 3.5.6 참조), 백분위 주사위를 굴려 CV 회수 *recall* 여부를 확인합니다. 회수 수치는 아래로 굴리면 (50%에서 시작하여 기술에 의해 보정됨), 즉시 CV를 예비 상태로 전환합니다 (2.6.6 참조). 탐사, 생산 또는 전투 결과로 CV가 회수되며, 즉시 생물학 기술 마커를 얻습니다.

대부분의 탐사에서 오작동이나 회수 주사위를 굴려야 하므로, 탐사 할 때마다 동시에 3개의 주사위를 굴리는 것이 가장 쉽습니다: 탐사 자체를 위한 일반 주사위 1개, 오작동이나 회수를 위한 백분위 주사위 세트 (이동 연구소가 있다면 주사위 4개).

3.5.6 유인 차량 자원 생산

우주 채굴 *Space mining* 기술이 있다면, 월드 카드가 있는 월드(가스 행성 포함)에 위치한 생산 장비가 달린 CV (2.6.4)를 사용하여 자원을 생산할 수 있습니다. 기지가 있는 월드에서는 CV를 사용하여 생산할 수 없습니다 (하지만 다른 세력이 그곳에 기지를 가질 수 있습니다). 생산하는 월드는 완전히 고갈되어 있거나 (즉, 남은 탐사 수치가 0) 그렇지 않을 수 있지만, 생산하려는 자원 유형에 대해 생산 수치가 최소 1은 있어야 합니다.

생산할 자원 유형을 선택합니다. 자동으로 해당 자원 1개를 생산합니다. 이제 주사위를 굴리고 (우주 정제 *Space refining* 기술이 있다면 1을 뺍니다), 보정된 주사위 굴림 결과가 생산되는 자원에 대한 월드의 생산 수치 (월드 카드 + 태양계 타일에 표시된 보정 수치) 이하라면, 추가 자원을 1개 생산합니다. 보정된 굴림 결과가 1 또는 0이라면, 또 다른 추가 자원을 생산합니다. (즉, 굴림, 기술, 월드 생산 수치에 따라 1-3개의 자원을 생산할 수 있습니다.)

월드 생산 수치는 절대 고갈되지 않으며, 생산하는 함대의 화물 수용량에 저장할 수 있는 자원만 가져갈 수 있습니다 (한 CV로 생산하고 다른 CV에 자원을 저장할 수 있습니다). CV로 생산한 후에는 회수 주사위를 굴립니다(잠재적으로 생물학 기술 마커를 얻습니다, 3.5.5 참조).

이 스텝에서, 소행성을 자원으로 변환하여 플라이바이 박스 *flyby box*에 있는 소행성 마커를 회수되지 않은 CV로 수확할 수도 있습니다 (3.1.6 참조). 소행성을 수확하려면, CV에 생산 장비가 있어야 하고, 우주 채굴 *Space mining* 기술이 있어야 합니다. 소행성 수확은 CV 자원 생산과 같은 방식으로 작동하지만 (회수 굴림 포함), 수확되는 자원 유형과 양은 소행성 수확 표를 참조하여 결정합니다 (우주 정제 *Space refining*로는 이 주사위 굴림을 보정하지 않습니다). 수확한 각 소행성마다 승리 마커를 얻습니다 (2.3.7).

3.6 교역 & 기지 건설

이 페이즈에서, 플레이어들은 주도권 순서대로 교역을 하고 기지를 건설 및 확장합니다.

3.6.1 기지와의 교역

이 단계에서, 교역 마커가 있는 기지와 교역할 수 있습니다 (2.3.6 참조). 기지와 자원을 교역하는 것은 기지 비축물이 아닌 기지의 민간 거주자들과 교역하는 것을 나타냅니다. 기지에 판매하는 모든 자원은 파괴되고, 구매하는 모든 자원은 이전에 게임에 없었던 것입니다. 하지만 판매하는 자원은 기지 비축물에서 나올 수 있고, 기지에서 구매하는 자원은 기지 비축물에 추가됩니다. 기지가 교역에 참여한 후 교역 마커를 제거합니다.

자원을 구매하기 위해 현금을 지출하거나 현금을 얻기 위해 자원을 파괴하는 방식으로 자신의 기지와 교역할 수 있습니다. 또한 'Neutral' 이상의 관계를 가진 다른 세력이 통제하는 기지와도 교역할 수 있으며(NPF 포함), 이때 기지와 같은 위치에 있는 함대를 사용합니다. 이 경우, 판매하는 모든 자원은 함대의 화물 수용량에서 나와야 하고, 구매하는 모든 자원은 함대의 화물 수용량을 차지합니다. 다른 플레이어가 당신의 기지 중 하나와 교역하려고 한다면, 요청을 거절하거나 이 특권에 대해 관세 \$1B를 요구할 수 있습니다.

교역 가능한 자원의 유형과 기지에서 구매/판매 가능 여부는 교역 마커에 적혀 있습니다(2.3.6 참조). 교역할 수 있는 자원의 최대 수는 a) 외교 관계에 따라 교역할 수 있는 자원 수 (자신의 기지는 무제한), b) 기지의 정착지 *Settlement*에 따라 교역할 수 있는 자원 수 (**세력 시트** 참조, NPF 기지는 무제한) 중 적은 수를 따릅니다. 예를 들어, 정착지가 3개인 기지에서는 자원을 최대 4개까지 구매할 수 있으며, 이때 2개당 \$1B(또는 남는 1개당 \$1B)의 비용이 듭니다. 또는 자원을 최대 4개까지 판매할 수 있으며, 자원 1개당 \$2B를 획득합니다.

3.6.2 기지 건설 & 확장

지구 궤도 또는 월드 카드를 가질 수 있는 월드에 기지를 건설할 수 있습니다. 기지를 건설하려면 건설할 위치에 있는 CV의 화물 수용량에서 SUP를 지출합니다. CV는 예비 상태가 아니어야 하고, 탐사 수치가 있어야 하며, 모든 SUP는 단일 함선의 화물칸에서 나와야 합니다 (함대 내 여러 함선의 화물 수용량을 섞어서 사용할 수 없습니다). 기지 건설 비용은 월드의 태양계 타일에 적혀 있으며, 일부 기술을 가지고 있는 경우 건설 비용이 줄어듭니다 (최소 = 1).

이 스텝에서, 시설을 건설하고 확장할 수도 있습니다 (추가 자원을 가져왔다면 기지를 건설한 같은 턴에도 가능). 각 기지는 턴당 하나의 시설 레벨만 건설하거나 확장할 수 있습니다. (시설 설명은 2.7.1 참조) 기지를 확장한 후, 테라포밍 포인트를 구매할 수 있습니다(필요한 기술을 보유한 상태여야 함. **기술 차트** 참조).

한 턴에 구매할 수 있는 테라포밍 포인트의 수에는 제한이 없지만, 한 턴에 같은 기지에서 구매하는 두 번째 포인트부터는 포인트당 비용이 **SUP** 1씩 증가합니다.(즉, 기본 비용이 **SUP** 4일 때 한 턴에 4개의 테라포밍 포인트를 구매하면, $4+5+6+7 =$ 총 22 **SUP**를 지불해야 합니다). 숫자 마커를 사용하여 기술 차트에 테라포밍 포인트를 표시합니다. 모든 플레이어가 구매한 테라포밍 포인트는 해당 행성에 함께 섞여 표시됩니다.

3.6.3 게임 종료 확인

이제 시나리오나 캠페인의 종료 또는 승리 조건을 충족했는지 확인합니다(4.0 참조).

3.6.4 턴 마커 전진

턴 마커를 앞으로 이동시킵니다. 축하합니다, 턴이 끝났습니다!

4.0 캠페인

전체 캠페인은 숙련된 플레이어의 경우에도 8시간 이상이 필요합니다. 2145년과 2169년 사이 어느 때에 가변적으로 종료됩니다. 2145년부터 게임 종료 확인 중에 백분위 주사위를 굴립니다(3.6.3). 게임 종료 굴림은 1%에서 시작하여 매년 1%씩 증가합니다(즉, 2145년에 1%, 2146년에 2%, 2147년에 3%, 등등). 그 이전에 끝나지 않으면 게임은 2169년 말에 자동으로 종료됩니다.

승리는 게임 종료 시 계산하는 포인트를 따릅니다. 승점은 다음과 같이 수여됩니다(목표에서 동점인 경우 여러 플레이어가 포인트를 받을 수 있습니다):

캠페인 준비

캠페인 게임은 2030년 이동 페이즈부터 시작합니다(가장 먼저 할 일은 이전 박스 transfer box에 함선을 배치하는 것입니다). 각 플레이어는 아래 표시된 함선을 준비하고 현금을 가져갑니다.

북미(North America)

CV-Orion (화성 이전 transfer 1-박스)
RE-Sagan (카이퍼 벨트 이전 transfer 8-박스)
RE-Feynman (금성 궤도)
RE-Lowell (지구 궤도)
현금: \$20B



러시아(Russia)

CV-Klipper (지구)
RE-Kozlov (화성 궤도)
RE-Glushko (목성 이전 transfer 4-박스)
RE-Zasyadko (토성 이전 transfer 6-박스)
LV-2 (지구)
현금: \$30B



유럽(Europe)

RE-Da Vinci (목성 이전 transfer 2-박스)
RE-Hawking (수성 궤도)
RE-Darwin (토성 이전 transfer 5-박스) RE-Curie가 운반
RE-Kepler (지구 궤도)
현금: \$30B



일본(Japan)

RE-Tanaka (목성 3-박스) RE-Ito가 운반
RE-Kimura (토성 이전 transfer 5-박스)
RE-Yukawa (수성 이전 transfer 2-박스)
RE-Hayashi (지구 궤도)
현금: \$28B



중국(China)

CV-Shenzhou (달 궤도)
RE-Fei Xin (목성 이전 transfer 3-박스)
RE-Xu Ganqi (토성 이전 transfer 2-박스)
RE-Gan Dei (수성 이전 transfer 2-박스)
현금: \$27B



아시아(Asia)

CV-Prayas (지구 궤도)
RE-Rama (금성 궤도)
RE-Chakrabarti (목성 이전 transfer 4-박스)
RE-Singh (토성 이전 transfer 5-박스)
현금: \$25B



남아메리카(South America)

RE-Caldeira (목성 이전 transfer 3-박스)
RE-Gleiser (토성 이전 transfer 4-박스)
RE-Sabato (명왕성 이전 transfer 6-박스)
RE-Humboldt (화성)
현금: \$26B



또한 게임 시작 시 다음을 수행하세요:

- 10년 마커 decade marker를 10년 트랙에, 연도 마커 year marker를 연도 트랙에 놓습니다.
- 각 플레이어는 미션을 뽑고, 공통 미션도 하나 뽑습니다(2.3.5 참조).
- 각 플레이어의 생물학, 물리학, 공학 은행 마커를 기술 은행에 준비하세요(2.3.3 참조).

- 플레이어들의 세력 마커를 주도권 트랙의 해당 위치에 놓습니다 (플레이하지 않는 세력의 빈 슬롯을 차지하도록 위로 이동).
- 시작할 때 보유한 각 기술에 세력 마커를 추가합니다 ([기술 차트](#) 참조).
- 각 플레이어는 자신의 **세력 시트**에서 다른 각 세력(총 6개)에 대한 마커를 "중립" 외교 관계 슬롯에 추가해야 합니다.

이제 게임을 시작할 준비가 되었습니다.

솔로 캠페인

캠페인은 솔리테어 플레이에 적합합니다. 플레이할 세력을 하나 선택하세요. 게임 종료 시 평소와 같이 점수를 계산하되, 2045년을 넘어 지속되는 턴마다 3점씩 뺍니다(예시: 2046년에 끝나면 점수에서 3을 빼고, 2047년에 끝나면 6을 빼는 식). 그런 다음 아래의 표를 기준으로 성과를 평가합니다:

승점	결과
100 미만	재앙적 결과
100-150	패배
151-175	무승부
176-200	미미한 승리
201-225	주요한 승리
226-250	훌륭한 승리
251+	완벽한 승리

캠페인 승점 차트

목표	승점
승리 마커	<ul style="list-style-type: none"> • 마커당 1점 ('5' 마커당 5점)
성간 개척자/ <i>interstellar colonizer</i> 기술	<ul style="list-style-type: none"> • 세 기술 모두: 50점, • 두 개: 30점, • 또는 하나: 15점
테라포밍된 월드에서 가장 많은 정착지 (여러 테라포밍된 월드에 대해 획득 가능)	<ul style="list-style-type: none"> • 완전히 테라포밍된 월드: 25점, • 또는 최소 절반 테라포밍된 월드: 10점
미션	<ul style="list-style-type: none"> • 획득한 미션 수치의 합계
알파 센타우리 탐사	<ul style="list-style-type: none"> • CV: 15점 • RE: 5점 (CV와 RE 모두로 20점 획득 가능; 자원 고갈이나 기술 마커 불필요)
정착지 수 (위치에 따른 정착지당 점수)	<ul style="list-style-type: none"> • 지구 궤도 (1) • 달, 지구 근접 소행성, 화성 (1.25) • 수성, 금성, 주 소행성대 (1.5) • 목성, 토성 (1.75) • 그 너머 (2)
테라포밍된 월드의 정착지	<ul style="list-style-type: none"> • 완전히 테라포밍된 월드의 정착지당 +0.5점; • 최소 절반 테라포밍된 월드의 정착지당 +0.25점
기반 시설/ <i>infrastructure</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 정착지가 아닌 시설 레벨당 1점 (예시: 대형 정제소는 4점)
미개발 기술	<ul style="list-style-type: none"> • 개발되지 않은 기술당 -3점 (성간 개척자 기술 포함)
추가 기술 포인트 & 정치 마커	<ul style="list-style-type: none"> • 게임 종료 시 사용하지 않은 추가 기술 포인트 20개당 1점 • 사용하지 않은 정치 마커 5개당 1점
우주 함대	<ul style="list-style-type: none"> • 운용 중인 RE와 CV의 크기 수치당 0.5점 (RE = 0.5, CV-2 = 1, CV-3 = 1.5, CV-4 = 2 등)

5.0 이벤트

각 경제 페이즈 시작 시 이벤트를 결정하기 위해 백분율 주사위를 굴립니다. 2100년부터는 두 번째 이벤트도 굴립니다(같은 이벤트가 두 번 나오면 무시하고 다시 굴리지 않음). *로 표시된 이벤트는 게임에 큰 영향을 미치므로 모든 플레이어가 동의할 때만 플레이합니다(어느 플레이어든 거부권 행사 가능; 그 경우 이벤트 무시).

1-12% 홍보 캠페인: 주도권이 가장 낮은(최악인) 플레이어는 선택한 월드 하나의 탐사 수치를 2만큼 증가시킬 수 있습니다(월드는 완전히 고갈되지 않은 상태여야 함).

13-17% 우주 예산 증가: 획득한 미션이 가장 적은 플레이어는 이번 경제 페이즈에서 지구에서 \$5B를 추가로 얻습니다(가장 적은 플레이어가 여러 명이면 모두 \$5B를 얻음).

18-21% 광부 파업: 모든 보정 수치 적용 후 이번 경제 페이즈에서 기지의 자원 생산을 절반으로 줄입니다. 게임 내 모든 **채굴 스테이션과 정제소**에 피해 마커를 추가합니다.

22-25% 연구 파업: 모든 보정 수치 적용 후 이번 경제 페이즈에서 기지의 연구 생산을 절반으로 줄입니다. 게임 내 모든 **연구소**에 피해 마커를 추가합니다.

26-29% 조선소 파업: 각 플레이어는 자신이 소유한 모든 기지에서 선택한 저장 자원 2개를 파괴해야 합니다. 게임 내 모든 **보급 스테이션과 우주항구**에 피해 마커를 추가합니다.

30-35% 자연재해: 백분율 주사위를 굴려서 어떤 월드가 영향을 받을지 결정합니다. 해당 월드에 있는 모든 기지는 **정착지**가 아닌 모든 시설에 피해 마커를 추가하고 각 유형의 저장 자원 절반을 파괴합니다.(굴린 월드에 기지가 없으면 이 이벤트를 무시합니다.)

36-40% 우주 경쟁: 각 플레이어는 자신의 **정착지** 총 개수와 획득한 미션 수치를 합산합니다. 총합이 가장 낮은 플레이어가 정치 마커 5개를 뽑습니다. 동점이면, 모든 동점 플레이어가 정치 마커 3개를 뽑습니다. 단, 모든 플레이어가 동점이면 이벤트를 무시합니다.

41-45% 민간 화물 회사: 정착지가 가장 적은 플레이어(모든 정착지 포함)는 이번 턴에 교역로 기술을 보유한 것처럼 자원 5개를 이전할 수 있습니다. 또는 이미 해당 기술을 보유하고 있다면 자원 이전 수용량을 5 증가시킬 수 있습니다(정착지가 가장 적은 플레이어가 여러 명이면 모든 동점 플레이어가 수행할 수 있습니다).

46-59% 이주(MIGRATION): 정착지가 가장 적은 플레이어(모든 정착지 포함)는 자신이 통제하는 아무 기지에 정착지 2개를 추가할 수 있습니다(기지가 없으면 이벤트 무시; 정착지가 가장 적은 플레이어가 여러 명이면 기지를 가진 모든 동점 플레이어가 대신 정착지 1개를 추가할 수 있습니다).

60-65% 관계 해빙: 모든 외교 관계를 'Neutral'쪽으로 한 칸 이동합니다(플레이어 간 상호 관계는 한 번만 이동합니다).

66-78% 조사 오류: 백분율 주사위를 굴려 월드를 선택하고 월드 카드를 뽑습니다. 뽑힌 월드 카드가 선택된 월드에 적용될 수 있다면 추가합니다(기존 카드를 대체합니다).

79-83% 해적 떼: 이번 경제 페이즈에 주사위를 굴려 추가로 해적을 배치합니다.

84-90% 풍요로운 수확: 이번 경제 페이즈에 주사위를 굴려 추가로 소행성을 배치합니다.

91-93% 거대 혜성: 혜성의 탐사 수치가 3 증가합니다(완전히 고갈된 경우도 포함).

94% 외계 신호: 알파 센타우리와 심우주 천문학의 탐사 수치가 각각 4씩 증가합니다(완전히 고갈된 경우도 포함).

95% 태양 폭풍: 기지나 지구에 위치하지 않은 각 **CV**는 피해 1을 받습니다. 기지나 지구에 있지 않은 각 **RE**에 대해 주사위를 굴리고 '1' 또는 '2'가 나오면 파괴합니다.

96%* 고대 문명 유적 발견: 화성의 탐사 수치를 10으로 설정합니다(완전히 고갈된 경우도 포함).

97%* 첫번째 조우: 알파 센타우리에 **CV**를 착륙시킨 첫 번째 플레이어가 정치 마커 5개와 승리 마커 10개를 획득합니다.

98%* 인공 지능: 무작위로 플레이어를 선택합니다. 해당 플레이어는 아무 플레이어가 통제하고 있는 지구 밖 **RE** 중 하나를 지정하여 자각(Self-aware) 상태로 만듭니다(그리고 이를 'Reserve' 면으로 뒤집습니다); 해당 플레이어는 자각한 **RE**들을 모든 플레이어가 이동한 후 이동하는 별도의 세력으로 지휘합니다(**RE**의 이동 제한 없이, 지휘하는 플레이어와 같은 태양 중심 이전 비율을 사용합니다). 자각한 **RE**는 지구로 돌아갈 수 없으며, 어떤 플레이어든 아무 불이익 없이 공격할 수 있습니다. 자각한 **RE**와 접촉하는(즉, 같은 위치에 있는) 다른 **RE**들도 자각 상태가 됩니다. 이때 다른 함선 또는 기지와 함께 스타킹된 상태여도 자각 상태가 됩니다. 다음 경제 페이즈 전에 모든 자각한 **RE**를 파괴하면, 이때 지휘하는 플레이어는 자각한 **RE** 당 승리 마커 1개를 획득합니다.

99%* 접근 중(INCOMING): 현재 경제 페이즈 후 **접근 중 INCOMING** 시나리오를 발동합니다(보너스 기술이나 현금 없음). 소행성의 위치는 시나리오에 표시된 연도 대신 현재 캠페인 연도를 기준으로 합니다(예시: 처음 10년 동안은 주 소행성대에 머물다가 화성 플라이바이로 이동). 플레이어들이 승리하면, 소행성에서 제거한 강도 3포인트마다 승리 마커를 획득합니다. 지구가 충돌하면, 모든 플레이어는 모든 현금, 정치 마커, 기술 마커와 포인트를 버리고 다음 경제 페이즈를 건너뜁니다.

100%* 침공(INVASION): 다음 전투 스텝에서 **침공 INVASION** 시나리오를 발동합니다(보너스 기술이나 현금 없음). 즉시 'Neutral'보다 나쁜 모든 관계를 중립으로 설정합니다. 플레이어들은 현재 보유하고 있거나 다음 턴에 건조할 기존 함선을 즉시 지구 궤도로 순간이동 시켜 침략자와 싸울 함대를 구성할 수 있습니다. 침략자가 승리하거나 플레이어들이 싸우지 않기로 선택하면, 모든 플레이어는 모든 현금, 정치 마커, 기술 마커와 포인트를 버리고 현재 경제 페이즈를 건너뜁니다. 침략자가 파괴되면, 지구 방어에 참여하기로 선택한 플레이어는 전투에 기여한 **CV**당 승리 마커 5개를 획득합니다.



6.0 시나리오

약 1시간짜리부터 거의 전체 캠페인까지 다양한 길이의 시나리오가 있습니다. 일부는 협력 게임이고, 어떤 것은 경쟁게임이며, 솔로 게임에도 적합한 시나리오가 많습니다.

시나리오에서 기술 레벨을 지정하면, 각 플레이어는 해당 열까지의 모든 기술을 받습니다(기술 차트 왼쪽부터 오른쪽으로, 생명체의 징후 *Signs of life*/생명체 *Life*는 제외). 예를 들어, '기술 레벨 1'은 각 분야의 가장 왼쪽 기술들을 모두 받는다는 의미입니다(캠페인 시작 시 세력마다 일반적으로 받는 시작 기술은 받지 않습니다).

시나리오는 시작 턴을 나타냅니다. 2030년 이후 각 10년 시작 시 정책을 선택할 수 있습니다(예를 들어, 시나리오가 2060년대에 시작하면 시작 시 정책 4개를 선택할 수 있습니다). 각 플레이어는 표시된 현금을 가지고 시작합니다. 별도로 명시되지 않는 한, 함선을 가지고 시작하지 않습니다. 시나리오 시작 시 주도권 주사위를 굴립니다. 시나리오가 여러 턴 지속되면, 똑같이 경제 페이즈를 해결합니다.

따로 "분할 *Split*"하라는 지시가 없다면 대부분의 시나리오에서 시작 현금은 각 플레이어의 금액입니다. "분할"하라는 언급이 있다면, 그 금액은 총액이며 플레이어들이 시작 금액을 어떻게 나눌지 합의합니다.

1. 붉은 행성을 향한 경주 (2032)

(경쟁, 2시간, 1-7명, 기술 레벨 1, \$40B)

설치할 타일: 지구, 달, 지구 근접 소행성, 화성, 포보스/데이모스, 혜성, 금성.

화성에 **정착지** 20개를 먼저 보유한 플레이어가 승리합니다. 모든 플레이어는 전쟁 상태가 아니어도 화성과 화성 궤도에서 서로를 봉쇄하고 자유롭게 공격할 수 있습니다. 솔로 플레이 시, 2069년 말까지 이 목표를 완료해야 합니다.

2. 타이탄에서의 충돌 (2065)

(경쟁, 3시간, 1-7명, 기술 레벨 3, \$60B)

설치할 타일: 태양부터 토성과 모든 토성 위성(즉, 천왕성 이후는 제외), 심우주 천문학.

타이탄에 **정착지** 20개를 먼저 보유한 플레이어가 승리합니다. 모든 플레이어는 전쟁 상태가 아니어도 타이탄과 타이탄 궤도에서 서로를 봉쇄하고 자유롭게 공격할 수 있습니다. 솔로 플레이 시, 2099년 말까지 이 목표를 완료해야 합니다.

3. 접근 중(INCOMING) (2061)

(협력, 1-2시간, 1-7명, 기술 레벨 3, \$40B)

설치할 타일: 지구, 화성, 주 소행성대.

지구는 충돌 궤도에 있는 거대한 소행성을 발견했습니다! 소행성은 플레이어당 '20'의 강도로 시작합니다(솔로 게임은 '20', 2인 게임은 '40', 3인 게임은 '60' 등). 수치가 '0'에 도달하면 소행성이 궤도 이탈된 것으로 간주합니다. 세 가지 방법으로 소행성의 강도를 줄일 수 있습니다(각 함선은 턴당 이 중 하나만 할 수 있습니다):

- 소행성을 "탐사"할 수 있습니다. 탐사 수치의 10분의 1에 3을 더한 만큼 소행성의 강도를 줄입니다(분수는 몰림). 예를 들어, 탐사 수치가 2인 RE로 탐사했다면 '5' 이하를 굴리면 소행성의 강도를 줄입니다($3+2=5$). 소행성에서는 고갈을 얻을 수 없지만, 오작동/회수의 경우에는 굴립니다.
- 탐사 스텝에서 소행성을 견인할 수 있습니다. 소행성을 견인하는 각 CV는 CV 크기만큼 강도를 줄입니다(CV-2는 2, CV-3는 3 등). CV는 견인하려면 예비 상태가 아니어야 하며, 견인 후에는 예비 상태가 됩니다.
- 탐사 스텝에서 소행성을 사격할 수 있습니다. 예비 상태가 아닌 CV의 전투 수치를 사용하여 직접 사격 *direct-fire* 표에 따라 주사위를 굴립니다. 가능한 피해만큼 소행성의 강도를 줄입니다. 하지만 '1' 또는 '2'를 굴리면 대신 소행성의 강도를 1 증가시킵니다 (위험한 파편 생성).

턴별 소행성 위치:

2061-2071: 주 소행성대 플라이바이 박스

2072-2075: 화성 플라이바이 박스

2076-2079: 지구 플라이바이 박스

2079년 말까지 소행성이 궤도 이탈되지 않으면 패배.

4. 침공(INVASION) (2133)

(협력, 30분, 1-7명, 기술 레벨 6, 플레이어들이 \$80B를 분할해서 사용합니다)

설치할 타일: 지구.

플레이어들은 현금을 분할하고 침략자와 싸울 최대 7개의 CV로 구성된 함대 하나를 건조합니다. 침략자는 크기가 250이고 전투 수치 30이며 드론 편대 5개를 가진 CV로 간주합니다. 침략자나 인류 함대 중 하나가 파괴될 때까지 라운드를 계속 싸웁니다. 매 라운드마다 인류와 침략자에 대해 수색 주사위를 굴립니다: 이는 자동으로 성공하지만 전술 포인트를 결정합니다. 침략자는 가능하면 타격 Strike 전투를 선택하고, 항상 전술 포인트를 사용하여 인류 함대에 대한 피해를 증가시킵니다(여분의 포인트는 무시). 침략자는 가할 수 있는 모든 명중을 전투 라운드에 대해 무작위로 선택된 함선에 적용합니다(각 전투 라운드마다 또는 이전 함선이 파괴되면 라운드 내에서 새로 운 무작위 인류 통제 함선을 선택).

5. 올림푸스 몬스 (2033)

(협력, 2-4시간, 1-7명, 기술 레벨 1, **\$40B**)

설치할 타일: 태양부터 목성과 모든 목성 위성(즉, 토성 이후는 제외), 심우주 천문학.

지구의 생물권이 붕괴되고 있으며, 백업 계획이 필요한 때입니다. 플레이어들은 화성을 가능한 한 빨리 테라포밍하고 인류의 최소 일부를 그곳으로 이주시키기 위해 협력해야 합니다. 화성에는 하나의 기지만 만들 수 있습니다. 이는 모든 플레이어가 공동 소유하며, 유지보수가 필요하지 않고, 공통 자원 풀을 가집니다.

플레이어 간 외교 관계 효과(교역/정치/현금 보너스)는 무시하지만, 모든 플레이어는 동맹으로 취급되며, 공통 기술, 기술 마커, 정치 마커, 기술 은행을 공유합니다(누군가 북미를 플레이하고 있다면 북미의 특수 능력은 적용하지 않음).

목표는 화성을 테라포밍하고 게임 종료까지 그곳에 최소 40개의 정착지를 보유하는 것입니다. 게임 종료는 플레이어 수에 따라 달라집니다:

솔로 (2099); 2명 (2085); 3명 (2075); 4명 (2069); 5명 (2062); 6명 (2059); 7명 (2052).

6. 엑스 마키나 (2062)

(경쟁, 3-6시간, 2-5명)

설치할 타일: 모든 타일.

명왕성에서 이상한 실험을 수행하려 간 분파 그룹과의 연락이 끊어졌습니다. 악의적인 인공 지능이 정거장을 장악한 것 같습니다. 인류가 승리할 수 있을까요, 아니면 AI가 장악하기 전에 태양계를 탈출할 수 있을까요? 한 플레이어가 AI를 플레이하고, 다른 플레이어들은 인류를 플레이합니다. 인류는 명왕성의 AI 기지를 파괴하거나 한 플레이어가 2120년까지 세 가지 성간 개척자*Interstellar colonizer* 기술을 모두 개발하면 승리합니다. 그렇지 않으면 AI가 승리합니다. AI는 모든 인류 플레이어와 NPF와 영구적으로 전면전 상태에 있는 것으로 간주하며, 어느 쪽도 항복을 받아들일 의무가 없습니다.

AI 플레이어는 일본의 세력 시트, 함선, 기지를 사용합니다. 모든 외교 관계 목적에서 일본을 무시합니다. 인류 플레이어는 AI 플레이어가 발견한 기술에 대해 할인을 받지 않으며, 그 반대도 마찬가지입니다. AI 플레이어는 생명체의 징후*Signs or life*나 생명체*Life*를 찾거나 사용할 수 없습니다. AI 플레이어는 평소와 같이 정책을 선택할 수 있습니다.

게임 시작 시 모든 월드의 초기 탐사 수치를 1씩 감소시킵니다. 양측 모두 기술 레벨 3으로 시작하지만, AI 플레이어는 인공지능*Artificial Intelligence*을 포함한 직선 상의 모든 기술을 보유합니다. AI 플레이어의 모든 회수/오작동 비율을 절반으로 줄입니다(단, 일본의 특수 능력 보정 수치는 적용하지 않습니다). AI 기지는 건설 위치에 관계 없이 2 **ORE**로 건설됩니다.

AI 플레이어는 **SUP**를 생산하거나 획득할 수 없습니다. 일반적으로 **SUP**로 지불해야 하는 모든 비용은 대신 **ORE**로 지불합니다. AI 플레이어는 정치 마커를 받지 않습니다. AI **CV**는 무제한 사거리리를 가지며, 비용 없이 재가동(예비 상태 해제)할 수 있습니다(단, 여전히 충분히 큰 **보급 스테이션**이나 **우주항구**가 필요합니다). 첫 번째 플레이어 이후 게임에 참여하는 각 플레이어당 AI 플레이어의 **RE**, **CV**,

기지 지원 한도를 각각 1씩 증가시킵니다(일본의 한도에 추가). AI 플레이어는 각 경제 페이즈마다 모든 인간 플레이어의 지구 생산 총합의 절반만큼 현금과 기술 포인트를 (유형별로) 받습니다(일본의 지구 생산 대신).

게임 시작 시 인간 플레이어들은 각각 **\$30B**를 받고, AI 플레이어는 인간 플레이어 총합의 절반을 받습니다. 명왕성은 작은 **우주항구**로 시작하며, 다른 면에서는 월드로 취급하여 모든 유형의 시설을 건설하고 평상시처럼 생산할 수 있습니다. AI 플레이어는 명왕성에서 현금을 **ORE**나 **FUEL**로 전환할 수 있습니다. 명왕성은 혼합 얼음*Mixed ice* 월드 카드로 시작하지만, 탐사를 통해 변경될 수 있습니다. AI 플레이어는 명왕성 궤도의 우주 망원경을 사용할 수 있습니다.

7. 반란 (2062)

(경쟁전, 5-7시간, 2-7명, 기술 레벨 3, 지구 세력 **\$40B**, 식민지 **\$30B**)

설치할 타일: 전부.

화성이 지구로부터 독립을 선언했습니다. 모성의 지배력을 유지할 수 있을까요, 아니면 반란의 불꽃이 태양계 전체로 퍼질까요? 한 플레이어가 식민지를 운영하고, 나머지는 개별 지구 세력을 플레이합니다. 식민지 플레이어는 남미 세력 시트와 카운터 세트를 사용하지만 특수 능력은 무시합니다. 식민지 플레이어는 모든 보정 수치 적용 후 일반적인 "지구" 생산의 절반만큼 현금과 기술을 유형별로 받으며, 각 경제 페이즈마다 무료 정치 마커 2개를 받지 않습니다. 외교적 우주 정책은 절대 선택할 수 없습니다. 화성을 모든 목적에서 지구로 취급하지만 (이동 제외; 예를 들어 떠나려면 발사체를 사용해야 함), 다른 플레이어들은 화성에 기지를 건설할 수 없습니다. 화성은 탐사 수치가 없으며, 월드 카드를 받지 않습니다.

식민지는 모든 다른 세력과 통상 금지*embargo* 상태로 시작하며 (NPF 포함), 이보다 높은 관계를 가질 수 없습니다. 화성은 공격받거나 봉쇄될 수 없으며, 지구 세력은 화성이나 화성 궤도로 이동할 수 없습니다. 식민지 세력은 지구나 지구 궤도로 이동할 수 없습니다. 식민지는 포보스/데이모스에 대형 **채굴 스테이션**과 비축물 12 **ORE**, 7 **SUP**, 4 **FUEL**을 가진 기지로 시작합니다. 포보스/데이모스는 완전히 고갈되어 있으며 적철광*Hematite* 월드 카드를 가지고 있습니다.

식민지 플레이어는 자신이 기지에서 **정착지**를 하나당 **SUP 1**, **ORE 1**, **FUEL 1**을 들여 건설할 수 있으며, 성장 계산 시 **정착지** 수를 두 배로 계산합니다(예시: **정착지** 25개는 50개로 간주하여 성장 5를 얻습니다). 봉쇄된 식민지 기지에 있는 정착지는 줄어들지도 늘어나지도 않습니다. 지구 세력은 성장 계산 시 **정착지** 수를 절반으로 간주하지만, 봉쇄 중 **정착지**를 잃을 때는 실제 수 그대로 계산합니다.

게임 종료 및 승리 조건은 캠페인과 동일합니다.

7.0 선택 규칙

다음은 어떤 게임에도 추가할 수 있는 선택 규칙입니다.

보정된 시작 탐사

4-5명 게임의 경우, 월드에서 첫 번째 자원 고갈 *depletion*은 월드의 탐사 수치를 감소시키지 않습니다 (첫 번째 자원 고갈 후 월드의 시작 수치와 같은 숫자 마커로 표시). 6-7명 게임의 경우, 월드에서 첫 두 번의 자원 고갈은 월드의 탐사 수치를 감소시키지 않습니다 (첫 번째 자원 고갈 후 숫자를 뒤집고, 두 번째 후 다시 바로 세움).

행성간 미사일

이동 페이즈 중에 LV를 행성간 미사일로 사용할 수 있습니다 (턴당 최대 1 LV). 전쟁 중인 기지에 발사합니다 (재사용 발사체 *Reusable launch vehicles* 기술이 있어도 LV는 소모됩니다). 각 미사일은 크기 (1-4)와 같은 피해를 기지에 입히며, 기지 소유자가 첫 번째 명중을 선택하여 교대로 할당합니다.

공격적 해적

게임의 군사적 템포를 높이려면 이 선택 규칙을 사용하세요. 해적 주사위를 굴릴 때, 추가 주사위 세트를 굴려서 NPF CV를 플라이바이 박스 *flyby box*에 추가합니다 (게임의 모든 플레이어가 건조할 수 있는 크기의 무장 *NPF* 함선 중에서 무작위 선택). 이 함선을 모든 면에서 해적으로 취급합니다 (해적 보물에 \$5B 추가 등). 함선은 크기와 전투 수치를 유지합니다. 2100년부터 두 번째 NPF CV를 위해 주사위를 굽립니다.

유토피아

세력들은 서로 통상 금지 *embargo*하거나 전쟁을 할 수 없습니다. 중국은 군사 정책 *military policy* 대신 로봇 우주 정책으로 시작합니다.

통상 금지만 가능

세력들은 서로 전쟁을 할 수 없습니다. 여전히 통상 금지 *embargo*는 가능합니다.

해적 없음

게임에 해적이 없습니다.

이벤트 없음

게임에 이벤트가 없습니다.

미래적 시작 (2060)

2060 경제 페이즈 후에 시작합니다. 모든 플레이어는 처음 2열의 모든 기술을 보유하고 (생명체의 징후 *Signs of life*/생명체 *Life* 제외), 추가로 **\$40B**와 2030 캠페인에서 시작했을 기술당 **\$3B**를 받습니다 (예시: 북미는 $7 \times \$3B + \$40B = \$61B$ 로 시작). 생략한 3번의 경제 페이즈에 대한 정책을 선택합니다. 게임 시작 시 모든 월드의 초기 탐사 수치를 1씩 감소시킵니다.



이 섹션은 게임의 기본 개념들에 대한 연습 과정을 설명합니다.

탐사

다소는 캠페인에서 북미 세력을 플레이하고 있습니다. 게임은 2030년 이동 페이즈에서부터 시작합니다. 첫 번째로, 번호가 매겨진 이전 박스 *transfer box*에 있는 모든 플레이어 함선이 한 칸씩 내려갑니다. 이전 박스 *transfer box*에는 다소의 함선 2개 (*Orion, Sagan*)가 있습니다. *Orion*은 화성 '1'에서 플라이바이 박스 *flyby box*로 이동하고, *Sagan*은 카이퍼 벨트 *Kuiper Belt* '8' ('+6' 태양 중심 이전 +6 *Heilo Transfer* 마커와 함께 '2' 박스에 있는 것으로 표현)에서 카이퍼 벨트 '7' 박스 ('+6' 태양 중심 이전 마커와 함께 '1' 박스에 있는 것으로 표현)로 이동합니다.

북미 세력이 최고 주도권을 가지므로 다소가 제일 먼저 이동합니다. 다소는 *Orion*을 화성 궤도로 이동하며, 엔진 고장을 확인하기 위해 백분율 주사위를 굴리고 '79%'가 나옵니다. 이는 다소의 엔진 고장을 5% (**CV-2**에 대해 3%로 보정됨)보다 높으므로 이동에 성공합니다. 만약 '3' 이하를 굴렸다면 *Orion*은 파괴되었겠지만, 다소는 3개의 무료 공학 기술 마커를 얻었을 것입니다. 다소는 더 이상 이동 시킬 다른 함선이 없습니다: 모두 탐사 위치에 있거나 (*Feynman, Lowell*) 여전히 태양 중심 이전을 수행 중입니다 (*Sagan*). 다소는 모든 이동을 마쳤고, 주도권이 더 낮은 다른 플레이어들이 이동을 완료할 때까지 기다린 후 자신의 턴을 계속합니다.

모든 이동이 완료된 후, 아무도 전투를 치르기 않았기 때문에 다소는 탐사를 시작할 준비가 됩니다. 화성 유인 탐사를 수행할 수 있는 *Orion*부터 시작합니다. 화성의 탐사 수치 (6)에 오리온의 탐사 수치 (5)를 더하고, 북미의 개선된 우주복 *Improved space suits* 기술로 1을 더해 총 12가 됩니다. 다소는 10포인트마다 기술 마커 하나를 얻으므로, 자동으로 생물학 기술 마커 하나를 얻습니다 (화성은 생물학 기술을 제공). 추가로 다소는 '2' 또는 '1'을 굴려 두 번째 기술 마커 획득 시도를 할 수 있으며, *Orion* 이동 연구소를 가지고 있기 때문에 주사위 2개를 굴려 그 중 하나를 선택할 수 있습니다. 다소가 주사위를 굴려 '4'와 '1'이 나왔고, 이 중 '1'을 선택하여 마커 2개 ('1' 생물학 마커 2개)를 얻습니다. 이렇게 얻은 마커는 다른 플레이어들에게 공개합니다. 만약 다소가 유인 탐사에서 총 3 이상의 값을 가진 마커를 뽑았다면, 자원 고갈 *depletion*을 얻었을 것입니다.

다소는 백분율 주사위로 유인 차량의 회수 *recall* 가능성을 확인합니다. 결과는 '92'입니다. 시작 회수율은 50%이므로 *Orion*은 회수되지 않습니다. 다소는 북미 세력 시트에 생물학 마커 2개를 저장하고 계속 턴을 진행합니다.

다음으로 다소는 금성 궤도에 있는 *Feynman*을 봅니다. 금성의 탐사 수치는 6이고, *Feynman*의 탐사 수치는 1입니다. 합쳐서 701 됩니다. 다소는 '7' 이하를 굴리면 물리학 기술 마커를 얻습니다. 다소는 주사위를 굴려 '4'가 나왔고 물리학 마커를 뽑습니다. 뽑은 물리학 마커가 '3'이므로 자원 고갈 *depletion*을 얻습니다 (로봇 탐사에서 자원 고갈을 얻으려면 단일 마커의 값이 3 이상이어야 함).

만약 다소가 금성 미션 마커를 가지고 있다면 지금 공개하여 얻을 수 있지만, 다소의 현재 미션은 다른 곳에 있습니다. 자원 고갈덕분에 다소는 월드 카드를 뽑을 수 있습니다. 다소는 **충돌 분지***Impact Basin* 카드를 뽑습니다. **충돌 분지**는 암석*Rocky* 월드가 필요하고, 금성은 "암석 화산 행성"이므로 "암석" 조건은 유효합니다. 다소는 **충돌 분지** 카드를 금성에 적용하거나 덱에 반환할 수 있습니다. 다소는 적용하기로 합니다. 다소는 생명체의 징후를 찾기 위해 백분율 주사위를 굴리고 결과는 '3%'입니다: 극도로 낮은 결과이지만 금성의 불모의 1% 확률에는 아직 충분하지 않습니다! 다소는 금성의 탐사 수치를 영구적으로 '5'로 고갈시키며, 새로운 상태를 나타내는 숫자 마커를 추가합니다. 다소는 자원 고갈으로 정치 마커를 얻고 이를 획득한 기술 마커와 함께 **세력 시트**에 놓습니다. 마지막으로 Feynman의 오작동을 확인합니다. 백분율 주사위로 '22'를 굴리는데, 이는 다소의 시작 오작동률 30% (**기술 차트** 참조)보다 낮으므로 Feynman은 파괴됩니다. 다소는 Feynman의 카운터를 **세력 시트**에 놓고, **RE 손실**에 대한 공학 기술 마커를 뽑습니다 (실패는 훌륭한 선생님입니다!).

다음으로, 다소는 지구 궤도의 *Lowell*로 넘어갑니다. 우주 망원경인 로웰은 알파 센타우리를 제외한 모든 월드를 탐사할 수 있지만, 월드의 일반 탐사 수치의 절반으로만 가능합니다. 다소는 저 멀리 Eris를 탐사하기로 하는데, 탐사 수치가 9에서 5로 절반이 되고, 여기에 *Lowell*의 탐사 수치 2를 더해 총합 7이 됩니다. 아쉽게도 탐사 주사위 굴림 결과가 '9'가 나와서 물리학 기술 마커를 얻지 못하지만, 오작동 굴림에서 '46%'를 끌려 적어도 *Lowell*이 파괴되지는 않습니다.

경제 페이즈

다소는 북미를, 헨리는 러시아를, 킹구는 2040 경제 페이즈에서 유럽을 플레이합니다. 먼저 각자 정치 마커 2개를 받지만, 킹구는 외교 우주 정책이 있어 3개를 받습니다. 다음으로 이벤트에 대해 백분율 주사위를 굴립니다. 결과는 '9%'이므로 킹구(최악의 주도권 순서)가 화성의 탐사 수치에 2를 추가하기로 결정합니다. 다음으로 주도권 주사위를 굴립니다. 각 플레이어가 백분율 주사위를 굴리며, 가장 높은 수가 최고 주도권을 얻습니다. 러시아가 최고 주도권(#1)을 얻고 유럽이 최악(#3)을 얻습니다.

외교 스텝에서 10면 주사위를 굴려 한 세력을 중립으로 이동시킵니다. 결과는 '3' (초기 주도권 위치 기준 유럽)이므로 킹구는 모든 외교 관계를 중립으로 한 칸씩 이동시킵니다. 다음으로 역 주도권 순서로 플레이어들이 외교 관계를 개선하거나 악화시키기 위해 사용할 정치 마커 수를 발표합니다. 이는 킹구가 먼저 발표한다는 뜻입니다. 킹구는 일본(NPF)과의 관계를 개선하기 위해 마커 하나를 사용하기로 결정합니다. 다소가 그 다음이며, 다소는 유럽과의 관계를 개선하기 위해 마커 하나를 사용하기로 결정합니다. 헨리는 외교에 정치 마커를 사용하지 않습니다. 이제 모든 시도를 해결합니다. 킹구는 '7'을 굴려 일본과의 관계 개선에 실패합니다. 다소는 '6'을 굴려 성공하고, 관계는 상호적이므로 다소와 킹구 모두 서로와의 외교 관계를 1칸씩 개선합니다.

플레이어들은 생산으로 넘어가서 **세력 시트** 좌측 상단에 표시된 대로 돈과 기술 포인트를 받고, 지원 한도를 초과하는 함선과 기지에 대해 유지비를 지불합니다. 또한 외교 관계, 경제 정책, 획득한 미션에 대한 보너스 현금을 받습니다. 기지가 있다면 그것들로도 생산하고, 기지 간 및 기지와 지구 간 자원 이전도 할 수 있습니다.

다음은 NPF 기지, 해적, 소행성에 대한 주사위 굴림과 교역 마커 선택입니다. NPF 기지에 대한 백분율 주사위는 '23%'입니다. 이를 행성 타일과 비교하면 20-26%는 화성에 해당합니다. NPF 기지가 화성에 배치되겠지만, 화성 플라이바이*flyby*에 '2050'이 표시되어 있어 2050년 이후에만 배치가 가능합니다. 만약 결과가 '13%'였다면 무작위로 선택된 **NPF** 기지가 달에 배치되었을 것입니다. 아직 2050년이 아니므로 플레이어들은 해적과 소행성에 대해 주사위를 굴리지 않지만, 플레이 중인 기지에 대해서는 무작위 교역 마커를 선택합니다.

기술 스텝을 준비하며 모든 플레이어가 각 유형의 기술 포인트를 계산하고 기술 은행*Tech Bank*에 저장된 기술 포인트를 기록한 후 마커를 버립니다. 새로운 기술 구매는 최하위 주도권 위치의 플레이어인 킹구부터 시작합니다. 유럽은 이미 유인 차량*Crew vehicles*를 가지고 있지만 아직 재사용 발사체*Reusable launch vehicles*는 없습니다. 하지만 북미가 재사용 발사체 기술을 보유하고 있고 게임에 참여하고 있으므로, 킹구는 -3 할인을 받아 7 공학 포인트로 기술을 구매합니다. 다소가 다음이며 23 공학 포인트로 초중량 발사체*Ultra heavy launch vehicles*를 구매하기로 결정합니다 (25에서 북미의 특수 능력으로 2 할인). 헨리는 재사용 발사체를 구매하는데, 유럽과 북미 모두 이를 보유하고 있어 5만 지불하며, 이는 최소 기술 비용입니다.

다시 킹구로 돌아갑니다. 킹구는 개선된 우주복*Improved space suits*을 구매하기로 결정합니다. 러시아와 북미 모두 이를 보유하고 있어 킹구는 5 생물학 기술 포인트만 지불합니다. 다소는 특수 능력 적용한 후 13 포인트로 단반경 인공 중력*Short-radius artificial gravity*를 구매합니다. 다음으로 헨리는 12 물리학 포인트로 고급 우주 역학*Advanced astrodynamics*을 구매합니다. 킹구도 이를 구매하고 싶지만 먼저 전제 조건이 되는 기술을 구매해야 하므로 5로 궤도 랭대부*Orbital rendezvous*를 구매합니다. 다소가 다음이며, 13으로 교역로*Trade routes*를 구매합니다. 헨리가 다음이지만 기술을 구매할 충분한 기술 포인트가 없어 패스합니다. 패스하면 나중에 다른 기술을 구매하고 싶어도 할 수 없습니다. 킹구로 돌아가서, 킹구는 9 물리학 포인트로 고급 우주 역학*Advanced astrodynamics*을 구매합니다. 그 다음 다소가 패스합니다. 킹구는 마지막 기술인 단반경 인공 중력*Short-radius artificial gravity*를 9 생물학 포인트로 구매한 후 패스합니다. 모든 플레이어가 패스했으므로 기술 스텝이 끝납니다.

헨리는 지구 궤도에 정착지*Settlement* 2개가 있는 우주 정거장을 가지고 있어 이제 정착지 성장 주사위를 굴립니다. 운 좋게 '2'를 굴려 정착지가 성장하고 이제 기지에 있는 정착지는 3개가 됩니다. 마지막으로 세 플레이어 모두 역 주도권 순서로 새로운 정책을 선택합니다. 2040년 경제 페이즈가 이제 끝났습니다.

전투

2107년, 한 쌍의 중국 구축함 *Yangtze*와 *Huang He*가 우주 공역에서 일본 항공모함 *Hiryu*와 교전하고 있습니다. 양측 모두 고급 우주 무기*Advanced space weapons* (+3)를 보유하고 있으며, 일본은 전투기 드론*Fighter Drones*과 폭격기 드론*Bomber Drones*을 가지고 있습니다. 중국이 수색을 선언합니다. 양 플레이어 모두 자신의 함대에 대해 수색 주사위를 굴립니다. 중국 함대는 적을 발견하기 위해 '5'가 필요합니다 (4+1 추가 CV용). 일본도 적을 발견하려면 '5'가 나와야 하지만, *Hiryu*에 있는 드론 덕분에 인해 수색 굴림에서 1을 뺍니다. 일본은 '5'를 굴렸고 (보정 후 4), 중국은 '7'을 굴렸으므로, 일본만 수색에 성공합니다. 양측은 전술 포인트를 계산합니다. 중국은 일본의 굴

림에 대해 4, 고급 우주 미사일 *Space missiles*에 대해 1, *Hiryu*의 크기(7)에 대해 1을 더해 총 6입니다. 일본은 중국의 굴림에 대해 7, 지휘통제 *Command & control*에 대해 2 (부착된 것으로 고급 우주 미사일 *Space missiles*과 누적되지 않음), *Yangtze*와 *Huang He*의 크기 합계(10)에 대해 1을 더해 총 10입니다. 일본은 4 전술 포인트를 사용할 수 있습니다(일본과 중국의 값 차이 10-6).

일본은 이 포인트들을 사용하여 전투를 중단(3)하거나 직접 사격 *direct-fire* 전투(1)를 요청할 수 있지만, 일본은 중국에게 교훈을 주고 싶어하고 *Hiryu*는 원거리에서 싸우는 것이 더 유리합니다(타격 *Strike*). 양측은 전투 수치를 합산합니다. 일본의 전투 수치는 7(*Hiryu*) + 3(고급 우주 무기 *Advanced space weapons*) + 1(중국의 함선 2척) = 11입니다. 중국의 전투 수치는 10(*Yangtze* + *Huang He*) + 3(고급 우주 무기 *Advanced space weapons*) = 13입니다. 양측은 피해를 위해 타격 테이블에서 주사위를 굴릴 것이며, 일본은 4 전술 포인트를 사용하여 중국에 대한 피해를 2 증가시키기로 결정합니다. 일본은 *Hiryu*의 드론 편대 중 1개를 방어용으로 지정하고(일본 피해 -1), 2개를 공격용 폭격기로 지정합니다(중국 피해 +2).

양측의 피해는 동시에 결정되지만 중국부터 적용합니다. 일본은 '5'를 굴렸으므로, 11+5=16 행을 교차 참조하여 5 피해가 나옵니다. 하지만 전술 포인트 사용으로 2, *Hiryu*의 폭격기로 2만큼 증가하여 총 9 피해를 입힙니다. 중국은 '10'을 굴렸으므로, 13+10=23 행을 교차 참조하여 7 피해가 나옵니다. 하지만 방어용으로 비행하는 히류의 전투기 편대로 인해 10이 감소하여 총 6 피해입니다.

타격 *Strike* 중 피해 적용 시, 표적 선택은 사격 플레이어로부터 선택하며 교대로 진행합니다. 중국에 대한 명중은 다음과 같이 적용합니다: *Yangtze*(1; 일본), *Huang He*(2; 중국), *Yangtze*(3; 일본), *Huang He*(4; 중국), *Yangtze*(5; 일본), *Huang He*(6; 중국), *Yangtze*(7; 일본), *Huang He*(8; 중국), *Yangtze*(9; 일본). 일본이 선택한 이 마지막 명중은 *Yangtze*의 5번째 명중(크기 5)이므로, *Yangtze*가 파괴됩니다. *Huang He* 4 피해를 받아 거의 파괴 직전입니다.

하지만 *Hiryu*는 중국이 가한 6 피해를 모두 흡수해야 하므로(크기 7), 상황이 그리 좋지 않습니다. 실제로 다시 싸운다면, 양 함선 모두 전투 수치가 1(고급 우주 무기 *Advanced space weapons*에 대해 +3)이 될 것이고, *Hiryu*는 사용 가능한 드론 편대가 없을 것입니다.

일본이 중국의 **CV-5**를 파괴했으므로, 승리 마커 2개를 얻습니다. 중국은 CV-5를 잃었으므로, 엔지니어링 마커 2개를 얻습니다. *Huang He*는 입은 피해에 대해 회수 확인 주사위를 4번 굴려야 하고, *Hiryu*는 6번 굴려야 합니다. 두 함선 모두 심각한 휴식과 수리가 필요할 것 같습니다.

러시아 2030 시작 (탐사, 기지, 교역)

헨리는 캠페인에서 러시아를 플레이합니다. 헨리는 지구에 **CV-Klipper**(**LV-2**와 함께), 화성 궤도에 **RE-Kozlov**, 목성 4-이전 박스 *transfer box*에 **RE-Glushko**, 토성 6-이전 박스 *transfer box*에 **RE-Zasyadko**를 가지고 있습니다. 게임은 2030년 이동 페이즈부터 시작합니다. 첫 번째로, 모든 플레이어의 이전 박스에 있는 함선들이 한 칸씩 내려갑니다. 헨리는 이전 박스에 두 척의 함선(*Glushko*와 *Zasyadko*)을 가지고 있으므로, 각각 목성 3-박스와 토성 5-박스로 내려보냅니다. *Kozlov*는 궤도선 *orbiter*이므로, 헨리는 탐사를 위해 이를 화성 궤도에 둡니다.

헨리는 *Klipper*로 지구 궤도에 기지를 건설하려고 합니다(비용은 지구의 월드 박스에 표시된 대로 2 **SUP**). 그래서 헨리는 시작 자금 **\$30B**를 사용하여 2 **SUP**를 구매하고, **\$28B**를 남겨둡니다. 그 다음 헨리는 **LV-2**에 *Klipper*를 실어 발사하며, 백분율 주사위로 엔진 고장을 확인합니다. 다행히 주사위 결과가 **LV-2**를 *Klipper*와 함께 파괴할 3%보다 훨씬 높습니다(초기 엔진 고장률 5%에서 크기-2 CV인 *Klipper*에 대해 2%를 뺀 값). 헨리는 재사용 발사체 *Reusable Launch Vehicles* 기술을 가지고 있지 않기 때문에 **LV-2**는 자동으로 파괴되지만, *Klipper*는 화물과 함께 안전하게 궤도에 도달합니다.

이동 후에는 탐사를 수행합니다. 헨리는 *Kozlov*로 화성을 탐사하며, 이때 탐사 수치는 8입니다(*Kozlov*의 탐사 수치 2 + 화성 6). 헨리는 오작동을 확인하기 위해 백분율 주사위 2개와 탐사용 d10 주사위를 동시에 굴립니다. 탐사 주사위 결과는 '7'이므로 풀에서 무작위로 뽑힌 생물학 기술 마커를 얻습니다. 오작동 주사위 결과는 '57%'이므로 실패를 피할 만큼 높습니다(초기 오작동률 = 30%). 뽑은 생물학 마커는 '2'로, 화성에서 자원 고갈을 얻기에는 부족합니다. 다음으로 헨리는 다른 **RE**들을 확인합니다.

*Zasyadko*는 플라이바이 탐사선이므로, 함선이 위치한 현재 이전 박스에 대해 -5 보정 수치로 토성 시스템의 어떤 월드든 탐사할 수 있지만, 헨리는 더 나은 기회를 얻을 때까지 더 가깝게 접근할 때까지 기다리기로 합니다. 다음으로 헨리는 *Klipper*로 지구 궤도를 탐사할 수 있지만, 회수 주사위를 굴려야 할 수 있고, 그러면 *Klipper*가 '예비 상태' 면으로 뒤집혀서 기지를 건설할 수 없게 되기 때문에 하지 않기로 합니다.

헨리는 모든 탐사가 완료되었다고 발표하면서, 이제 교역 및 기지 건설 페이즈로 턴이 넘어갑니다. 헨리는 *Klipper*의 화물창에 있는 2 **SUP**를 사용하여 기지를 건설하고(지구의 월드 탐사에 표시된 비용), 우주 정거장 *Mir*를 지구 궤도에 추가하여 *Klipper*와 함께 배치합니다. 이제 헨리의 2030년 턴이 끝났습니다.

2031년 시작 시, 가능한 한 빨리 새로운 기지를 확장하고 싶어하는 헨리는 건설 및 정비 페이즈 때 새로운 함선인 **CV-Renda**에 투자하기로 결정합니다. 이 함선은 5 **ORE** + 1 **SUP** + 2 **FUEL**의 비용이 들지만, 헨리는 *Renda*를 단순히 자원 운송용으로 사용할 계획이므로 '예비 상태'로 함선을 건조하기로 결정합니다(-1 **SUP**, -1 **FUEL**). 결과적으로 지구에서 **\$6B**(5 **ORE**와 1 **FUEL**)의 비용을 지불하고, 이제 **\$22B**가 남았습니다. 헨리는 또한 *Renda*를 발사하기 위해 새로운 **LV-2**를 **\$3B**(1 **ORE** + 2 **FUEL**)에 구매하고, *Renda*의 화물창에 넣기 위해 2 **SUP**, 2 **FUEL**, 2 **ORE**를 구매합니다. 이제 남은 돈은 **\$13B**입니다. (*Renda*는 탐사 수치가 없으므로 기지를 건설할 수 없지만, 자원을 운송하는 데는 완벽합니다.)

다음으로, 이동 페이즈에서 헨리는 *Glushko*와 *Zasyadko*를 목성 2-박스와 토성 4-박스로 내려보냅니다. 그 다음 헨리는 *Renda*를 지구 궤도로 발사하며, 엔진 고장 주사위를 굴립니다. 결과는 '11%'입니다(휴, 안전!). *Renda*는 이동의 일부로 우주 정거장 *Mir*와 도킹할 수 있으며, 이때는 다시 엔진 고장 주사위를 굴릴 필요가 없습니다. 하지만 도킹 후에는 이동을 멈춰야 합니다. *Renda*는 다음 페이즈(2031년에는 전투가 없을 것임에도 불구하고 전투 페이즈) 시작 시 자원을 *Mir*로 이전할 것입니다. *Klipper*는 여전히 *Mir*와 도킹되어 있습니다. 헨리는 2031년에 이 함선으로 탐사하고 싶어하지만, 먼저 도킹 해제를 위한 이동을 하지 않으면 탐사할 수 없습니다(이렇게 하

지 않으면 지구 궤도조차 탐사할 수 없습니다). 따라서 헨리는 *Kliper*를 달로 보내기로 결정합니다. 이때 엔진 고장 주사위를 굴리고 결과는 '4%'입니다 아슬아슬하지만 다행히 **CV-2의 3%** 고장 확률보다 높습니다.

탐사 페이지 동안, *Kliper*는 탐사 수치 '10'(*Kliper* 5 + 달 4 + 개선된 우주복 *Improved space suits* 기술 1)으로 달을 탐사합니다. 헨리는 자동으로 공학 마커('1') 하나를 얻고 백분율 주사위 2개를 굴려서 회수를 확인합니다. 결과는 회수에 대해 '12%'입니다. 이것은 헨리의 회수율(시작 시 50% - 러시아의 특별 능력으로 5% = 45%)보다 낮으므로, *Kliper*는 회수되어 '예비 상태' 면으로 뒤집힙니다. 헨리는 회수로 생물학 마커('3')를 얻습니다. 헨리는 토성에 있는 *Zasyadko*로 탐사하지 않기로 다시 결정합니다. 마지막으로 헨리는 *Kozlov*로 화성을 다시 탐사하며, 이번에는 탐사 '5'를, 오작동 '22%'(30% 미만)를 굴립니다. 오작동 때문에 헨리는 *Kozlov*를 잊지만, 이덕분에 오히려 공학 마커를 얻습니다. 헨리의 탐사 주사위 결과가 '8'이 하였으므로 생물학 마커를 얻습니다. 이 마커는 '3'으로 판명되어 자원 고갈이 발생합니다.

헨리는 화성의 탐사 수치를 영구적으로 '6'에서 '5'로 감소시킵니다. *Kozlov*에는 분광계가 있으므로, 헨리는 하나가 아닌 두 개의 월드 카드를 뽑습니다. 헨리는 **C-Class 소행성***C-Class asteroid*(자격 없음, 최소 중력 필요)과 **적철석***Hematite*(화성이 암석형이므로 가능)을 뽑습니다. 헨리는 **적철석** 카드를 화성에 추가할 수 있지만, 화성을 다시 탐사할 계획이 없고(*Kozlov*가 파괴되었으므로) 다른 세력들이 행성 주변을 탐지하고 있으므로, 헨리는 적철석을 버리고 화성을 당분간 월드 카드 없이 두기로 결정합니다. 헨리는 이제 주사위를 굴려 생명체를 찾으려합니다. 결과는 '4%'로 화성에서 생명체를 찾는데 필요한 12%보다 훨씬 낮습니다. (헨리가 그렇게 불운한 것 같지는 않네요!) 이는 화성에서 발견한 첫번째 생명체이므로, 헨리는 화성에 'Signs of Life' 마커를 추가하여 그곳에 설립된 기지들의 연구 수치를 영구적으로 증가시킵니다. 헨리가 생명체의 징후를 발견했으므로, 즉시 이 기술을 무료로 얻습니다(다른 세력들은 경제 페이지에서 이를 구매할 수 있습니다). 헨리는 또한 즉시 생물학 기술 마커 2개, 승리 마커 1개, 정치 마커 1개를 얻습니다. 마지막으로 헨리는 화성 자체의 자원 고갈로 두 번째 정치 마커를 뽑습니다.

2031년 말, 교역 및 기지 건설 페이지에서 헨리는 *Renda*가 *Mir*로 가져온 자원을 사용하여 1 **ORE**와 1 **FUEL**로 **소규모 보급 스테이션**을 건설합니다. 이제 헨리의 턴이 완료됩니다.

2032년에 헨리는 *Kozlov*나 다른 **RE**를 재건할 수 있지만, 대신 남은 자금을 *Mir* 구축에 집중하기로 결정합니다. 이번 턴에는 아무것도 건설하지 않습니다.

헨리는 다시 한 번 *Glushko*와 *Zasyadko*를 목성 1-박스와 토성 3-박스로 내려보냅니다. 이동 중에 헨리는 *Renda*를 지구로 돌아보내며, 주사위를 굴려 안전하게 착륙했는지 확인합니다. 결과는 76%이므로 안전히 착륙합니다. 이제 *Mir*에 **SUP**와 **FUEL**이 비축된 보급 스테이션이 있으므로, *Kliper*가 *Mir*로 돌아가서 재보급할 수 있을 것입니다. 헨리는 주사위를 굴리고 43%가 나와 안전하게 도킹에 성공합니다. 이번 턴에 헨리는 *Zasyadko*로 탐사하기로 결정합니다. 토성 시스템의 어떤 월드든 탐사할 수 있으므로, 헨리는 타이탄을 선택합니다. 헨리의 탐사 수치는 8입니다(타이탄 8 + *Zasyadko* 3 - 이전 박

스 3). 헨리의 주사위 결과는 '6'으로, 타이탄에서 생물학 마커('2' 자원 고갈 없음)를 수집합니다. 헨리의 오작동 굴림은 '85%'이므로 오작동이 발생하지 않습니다. 2032년 말에 헨리는 *Mir*에 1 **ORE**와 1 **SUP**로 소규모 연구 스테이션을 건설합니다.

2033년 건설 및 정비 페이지에서 헨리는 또 다른 **LV-2(\$3B)**와 *Renda*의 화물창에 추가할 2 **ORE**, 2 **SUP**, 2 **FUEL(\$6B)**을 구매하여 **\$4B**를 남겨둡니다. 다음으로 헨리는 *Mir*에 남은 1 **SUP**와 1 **FUEL**을 사용하여 *Kliper*를 재가동하고 뒤집습니다. 그 다음 이동 페이지 동안 헨리는 *Glushko*와 *Zasyadko*를 목성 플라이바이 박스와 토성 2-박스로 내려보냅니다. 이동 중에 헨리는 *Glushko*(궤도선)를 유로파 궤도로 이동시키고(엔진 고장 주사위 굴림 '43%'), *Renda*를 *Mir*로 발사하고(엔진 고장 주사위 굴림 '24%'), 그 다음 *Kliper*를 달로 다시 이동시켜 탐사하려고 합니다. 헨리는 *Kliper*의 엔진 고장 주사위를 굴리고... 악!!! 3%이 나와버립니다! *Kliper*는 파괴되지만 보상으로 헨리는 무작위로 공학 기술 마커 3개를 뽑습니다. 적어도 러시아 엔지니어들은 그들의 실수에서 원가를 배울 것입니다...

탐사 페이지에서 *Glushko*는 궤도에서 유로파를 탐사합니다. 유로파는 다른 세력 덕분에 이미 **물얼음***Water Ice* 월드 카드를 가지고 있지만, 탐사 수치 '5'로 자원이 고갈됩니다. *Glushko*는 수치 '8'(*Glushko* 1 + 유로파 5 + 궤도선용 **물 얼음***Water Ice* 2)로 탐사합니다. 슬프게도 헨리는 '9'를 굴리는 바람에 기술 마커를 얻지는 못하지만, 다행히 오작동 굴림에서 '71%'를 굴려서 *Glushko*는 생존합니다(극심한 방사선으로 인한 추가 +10% 오작동 보정 수치에도 불구하고 40% 확률). 다음으로 헨리는 *Zasyadko*로 타이탄을 다시 탐사하기로 결정하지만(토성의 2-박스에서 보정된 탐사 = '9'), '10'을 굴려서 다시 마커를 얻지 못합니다. 더 끔찍한 것은, 헨리의 오작동 굴림에서 '13%'이 나와 *Zasyadko*가 파괴됩니다. 헨리는 오작동으로 공학 마커('3')를 얻습니다. 러시아 엔지니어들의 일진이 나쁘네요!

한편, *Renda*는 *Mir*에서 화물을 성공적으로 하역했으므로, 헨리는 교역 및 기지 건설 페이지동안 정착지를 건설하기로 결정합니다(2 **ORE**, 2 **SUP**, 1 **FUEL**).

2034년에 헨리는 *Glushko*로 유로파를 다시 탐사하고 *Renda*를 지구로 돌아보냅니다. 하지만 **\$4B**만 남았으므로, 2040년 다음 경제 페이지까지 헨리가 할 수 있는 일은 많지 않습니다. 그러나 헨리는 이미 꽤 좋은 진전을 이루었습니다. *Mir*의 **보급 스테이션**은 함선들을 재가동할 때 유용할 것이므로 지구로 돌아갈 필요가 없습니다. **연구 스테이션**은 매 경제 페이지마다 헨리가 원하는 어떤 유형의 기술 포인트든 3개씩 생산할 것이고, *Mir*에 **정착지**가 있으므로 헨리는 2040년에 교역 마커를 뽑을 수 있고 기지에서 할인된 가격으로 자원을 구매하거나 이익을 위해 자원을 판매할 수 있을 것입니다(1-2 개 정착지로 최대 2 개 자원; 세력 시트 참조). (다른 플레이어들도 화물선을 기지로 이동시켜 *Mir*에서 교역할 수 있지만, 헨리가 동의하고, 세력들의 상호 외교 관계에 의해 교역이 허용되며, 다른 플레이어가 헨리에게 **\$1B** 관세를 지불하는 경우에만 가능합니다.)

추가로, 헨리는 이제 정착지 성장을 위해 주사위를 굴리고 이에 따라 무료로 추가 정착지를 얻을 수 있습니다(단일 정착지로 '1' 굴리는 경우, 하지만 *Mir*가 성장함에 따라 기회가 많아집니다). 마지막으로, 게임이 끝났을 때 헨리는 *Mir*와 그 시설들로 포인트를 받을 것입니다.



북미(North America)

당신은 최고의 기술과 뛰어난 함선들로 시작합니다. 나가서 탐사하고 개척하며, 가능하다면 당신의 리드를 유지하려고 노력하세요.

러시아(Russia)

당신의 강점은 자원 운송과 견고한 승무원입니다. *Kliper*로 즉시 궤도에 우주 정거장을 건설하고, 무료 기술을 위한 **연구 스테이션**, 함선들을 재급유하기 위한 **보급 스테이션**(왜 발사체를 건조하나요?), 그리고 아마도 교역과 생산 이익을 위한 몇 개의 **정착지**를 설치하고 싶을 것입니다.

당신은 또한 시작부터 훌륭한 화물선(*Renda*)을 가지고 있으며, 1 **SUP**와 1 **FUEL** 절약을 위해 예비 상태 면으로 건조해야 합니다 (*Renda*는 탐사 수치가 없으므로 어차피 기지를 건설할 수 없지만, 재가동(예비 상태 해제)하면 다른 세력의 기지와 교역할 수 있습니다). **LV-2**에서 *Renda*를 발사하면(특히 재사용 발사체를 얻은 후) 저렴하게 기지들을 비축할 수 있습니다.

유럽(Europe)

당신에게는 최고의 연구와 우주 망원경이 있습니다. 당신의 **RE**들은 최고급이지만, **CV**들도 최고 중 하나이므로, 아마도 균형 잡힌 접근법을 채택하고 싶을 것입니다.

일본(Japan)

당신은 최고의 함선들을 가지고 있지만, 가장 비쌉니다. 양보다 질을 선택하고, 이미 낮은 오작동률을 더 줄이는 목표를 삼고 싶을 것입니다. 태양계를 로봇들로 가득채워 경쟁자들보다 기술적 우위를 확립하고 노력하세요. 하지만 기지와 유인 차량도 잊지 마세요. 일본의 좋은 함선 하나는 다른 세력의 함선 3척과 같은 가치가 있습니다... 그렇죠?

중국(China)

당신은 다른 대부분의 세력보다 더 많은 함선을 지원할 수 있고, 가지고 있지 않은 기술들을 항상 역공학할 수 있기 때문에 뒤처지는 것을 걱정할 필요가 없습니다. 당신은 최고의 군사적 위치에 있으므로, 아무도 당신을 괴롭히지 못하게 하세요. 무력의 위협만으로도 상대방들이 뒤를 돌아보게 만들 수 있습니다.

아시아(Asia)

당신의 강점은 생산과 교역이므로, 일찍 그리고 자주 기지를 건설하세요. 당신은 가장 많은 함선과 기지를 지원할 수 있고, 당신 것들은 저렴합니다. 가능한 한 많은 함선으로 태양계를 넘쳐나게 하세요: 양은 그 자체로 질을 가지고 있습니다.

남미/아프리카(South America/Africa)

당신의 강점은 외교와 교역이므로, 많은 친구를 만들고 그들로부터 이익을 얻으세요. 당신의 함선들은 평균 수준이지만 많이 만들 수 있습니다. 기지를 건설하고 적도에 있는 발사 기지를 사용하여 빠르게 비축하세요.



컨셉, 디자인, & 개발:

Andrew Rader

www.andrew-rader.com

arader@mit.edu

리드 플레이테스터:

Andrew Baird

플레이테스터:

Andrew Browne, Richard Dagnall, Chris Evans, Tony Giunta, David Hanson, Tom Kassel, Dave Lelacheur, Sebastian Neumayer, Miguel Pires, Phil Redmond, Nathan Spencer, Andrzej Stewart, Nate Stovall & James Sutherland

그래픽 디자인, 3D 모델 &

제품 생산 컨셉:

Brien J Miller

Compass Games, LLC.:

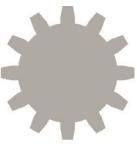
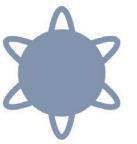
Bill Thomas

사진 출처:

NASA, JPL, ESA, JAXA, US Air Force

All components Copyright © 2020, Compass Games, LLC.

All Rights Reserved

STELLAR HORIZONS
TECHNOLOGY TREE

TECHNOLOGY TRACK

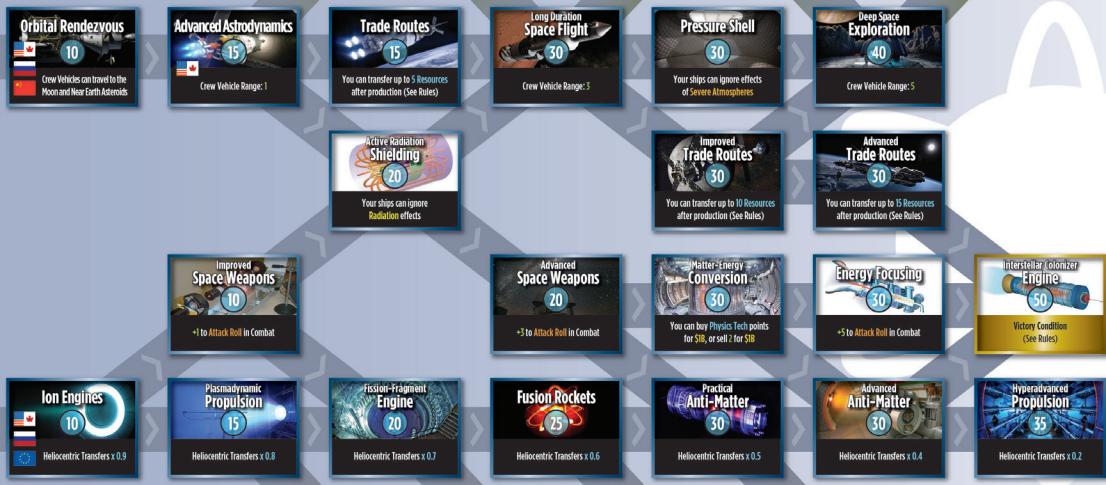
0

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36
37	38	39
40	41	42
43	44	45
46	47	48
49	50	51
52	53	54
55	56	57
58	59	60
61	62	63
64	65	66
67	68	69

BIOLOGY



PHYSICS



ENGINEERING



STELLAR HORIZONS

POLICY TREE



직접 사격 수치 (+1 D10)	피해량	타격 수치 (+1 D10)
4 이하	0	6 이하
5-7	1	7-8
8-10	2	9-10
11-13	3	11-12
14-15	4	13-15
16-17	5	16-18
18-19	6	19-21
20-21	7	22-24
22-23	8	25-27
24-25	9	28-29
25	10	30-31
26	11	32-33
27	12	34-35
28	13	36-37
29	14	38-39
30	15	40-41
31	16	42-43
32	17	44-45
33	18	46-47
34	19	48-49
35	20	50-51
36	21	52-53
37	22	54-55
38	23	56-57
39	24	58-59
40+	25	60+

수색으로 발견할 확률 = 4. 양쪽 함대에서 첫 번째 이후 각 CV에 대해 발견 확률을 증가시킵니다(하지만 수색 굴림이나 전술 포인트는 보정하지 않음).

드론 편대가 있으면 수색 굴림에서 1을 빼고, 5개 이상의 드론 편대가 있으면 2를 뺍니다(전투기 드론 기술 사용 시).

*보정 수치(드론 편대가 전투기로 비행할지 폭격기로 비행할지 선택):

- 전투 수치에 기술 보정 수치와 상대 함대의 첫 번째 이후 각 유닛에 대해 +1을 추가
- 전투기 드론 기술을 사용한 타격 중에, 전투기로 비행하는 각 드론 편대는 당신에게 가해지는 피해를 1씩 감소
- 폭격기 드론 기술을 사용한 타격 *Strike* 중에, 폭격기로 비행하는 각 드론 편대는 상대에게 가해지는 피해를 1씩 증가

전술 포인트:

- 상대의 수색 굴림을 얻습니다(적 CV 크기 7당 +1).
- 타격 대신 직접 사격을 선택하려면 1을 소비합니다.
- 전투를 피하려면 3을 소비합니다.
- 가한 피해를 증가시키거나 받은 피해를 감소시키려면 2를 소비합니다(피해 포인트당).
- 상대 대신 피해를 받을 표적을 선택하려면 1을 소비합니다.
- 피해 할당은 피해를 주는 쪽과 받는 쪽이 번갈아가며 진행하며, 타격 *strike* 전투에서는 피해를 주는 쪽이 먼저 선택하고, 직접 사격 *direct-fire* 전투에서는 피해를 받는 쪽이 먼저 선택합니다. 직접 사격 전투에서는 함선과 기지를 전투에서 제외시키기 위해 보호 *screening*할 수 있지만, 타격 전투에서는 그렇게 할 수 없습니다.