

<div><div>1. 경제 페이지 (2040년부터 10년마다만) – (3.1)</div><div>a. 정치 마커 수집 &amp; 이벤트 굴리기 - 3.1.1</div><div>b. 주도권 굴리기 (동시) - 3.1.2</div><div>c. 외교 (역순 주도권 순서) - 3.1.3</div><div>d. 지구 &amp; 기지 생산 - 3.1.4</div><div>e. 자원 운송 - 3.1.5</div><div>f. NPF 기지, 해적, 소행성, &amp; 교역 마커 - 3.1.6</div><div>g. 기술 개발 (역순 주도권 순서) - 3.1.7</div><div>- 연구 토큰을 기술 트랙 포인트로 전환</div><div>h. 정착지 성장 - 3.1.8</div><div>i. 정책 스텝 (역순 주도권 순서) - 3.1.9</div><div>2. 건설 &amp; 정비 페이지 (3.2)</div><div>a. 함선 건설 및 정비 (역순 주도권 순서)</div><div>3. 이동 페이지 (3.3)</div><div>a. 모든 함선을 이전 박스에 투하 (동시)</div><div>b. 이동 (주도권 선택 순서)</div><div>4. 전투 페이지 (3.4)</div><div>a. 우주 전투</div><div>5. 탐사 페이지 (3.5)</div><div>a. 탐사 (자원 고갈과 함께: 미션, 월드 카드, 생명체 탐색, 정치 마커); 오작동/회수 확인 - 3.5.1 - 3.5.5</div><div>b. CV로 생산 - 3.5.6</div><div>6. 교역 &amp; 기지 건설 (3.6)</div><div>a. 기지와 교역 - 3.6.1</div><div>b. 기지 건설 &amp; 확장 - 3.6.2</div><div>c. 게임 종료 확인 - 3.6.3</div><div>d. 턴 마커 전진 - 3.6.4</div></div>	<div><div>2. 건설 &amp; 정비 페이지 (3.2) 상세</div><div>a. 함선 건설 및 정비 &amp; 해체 (역순 주도권 순서)</div><div>- 비용 = 자원 총합 (카운터 뒷면)</div><div>- 지구에서 (\$사용) CV3 최대   CV 재가동 (2B\$)   피해 수리 (1B\$/당)</div><div>- 기지에서 (현지 자원 사용) :</div><div>- 소형 보급 스테이션 : LV1/LV2   CV2 재가동 (1 보급 + 1 연료)   피해 1 수리 (광석/당)</div><div>- 대형 보급 스테이션 LV3/LV4   CV3 재가동 (1 보급 + 1 연료)   피해 2 수리 (광석/당)</div><div>- 소형 우주항구 RE/CV2   CV4-5 재가동 (1 보급 + 1 연료)   피해 3 수리 (광석/당)</div><div>- 대형 우주항구 CV3+   모든 CV 재가동 (1 보급 + 1 연료)   모든 피해 수리 (광석/당)</div><div>- LV#는 자원 #만큼 운송 가능 (광석   연료   보급)</div><div>3. 이동 페이지 (3.3) 상세</div><div>a. 모든 함선을 이전 박스에 투하 (동시)</div><div>b. 이동 (주도권 선택 순서) – CV 범위 제한 확인 (기술)</div><div>- 월드와 그 궤도 + 태양중심 내에서 이동 – 다음 경우 반드시 정지 :</div><div>- 월드에 착륙 – 재진입 시 CV 확인   극심한 대기   극심한 방사선 (기술)</div><div>- 기지에 도킹 또는 자원 적재 또는 하역</div><div>- 탐사선은 RE에 의해 운반되어야 함</div><div>- 망원경은 지구 궤도로 제한</div><div>- 플라이바이는 이전 박스에서 탐사 가능 (-박스 값)   그 후 파괴 또는 더 높은 이전 박스 값으로 다른 시스템으로 이동</div><div>- 궤도선과 로버는 궤도 진입 또는 착륙 후 이동 불가</div><div>- 태양 이전 : 거리 x 비율 (반올림) – 목표 박스 (- LV-탐재량 차이 빼기)</div><div>c. 엔진 고장 확인 (기술 5%   4%   3%)</div><div>- 발사   모든 유닛에 대해 1회 굴림 :</div><div>≤5% (-CV 값) = LV + 탐재량 파괴 (+1 공학 드로우   CV2면 +3   CV3면 +5)</div><div>6% - 25% = LV 낭비</div><div>재사용 발사 기술로 LV 회수</div><div>- 기타 모든 이동 :</div><div>≤5% (-CV 값) = LV + 탐재량 파괴 (+1 공학 드로우   CV2면 +3   CV3면 +5)</div><div>d. 요격 (3.3.6)은 탐색 (3.4.2)으로 수행</div><div>- LV/자원은 파괴   CV는 이동 정지 또는 전투 탐색에 따른 요격 수행 (3.4)</div></div>	<div>체크리스트</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>오작동</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>CV 회수</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>CV 탐사</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>RE 탐사</div> <div><div><input type="checkbox"/></div>LV/CV 최대</div>
---	---	---

<div><div>5. 탐사 페이지 (3.5) 월드가 0이 아닌 경우에만</div><div>a. 탐사 (자원 고갈과 함께: 미션, 월드 카드, 생명체 탐색, 정치 마커); 오작동/회수 확인 - 3.5.1 - 3.5.5</div><div>- 유닛 + 월드 + 기술 보너스 + 분광기 보너스 + 실험실 있는 CV면 재굴림 = 관련 토큰 드로우 + &lt;10이면 추가 굴림</div><div>- 탐사선 1회 탐사 후 파괴   운반 중인 RE는 같은 턴에 탐사 불가</div><div>- 궤도선은 같은 시스템 내 다른 월드를 -1로 탐사 가능</div><div>- 플라이바이는 이전 박스에서 탐사 가능 (-박스 값)   그 후 파괴 또는 더 높은 이전 박스 값으로 다른 시스템으로 이동</div><div>- 드로우된 토큰 중 하나의 값이 3+이면 월드 자원 고갈 스텝 + 생명체 탐색 수행</div><div>b. CV로 생산 (생산 능력 보유)</div><div>c. RE 오작동</div><div>- 시작 값은 30% - 보정 수치 (극심한 방사선과 기술)</div><div>- 탐사선은 자동으로 파괴 (굴림 없음)</div><div>- 실패한 RE는 파괴 (+1 공학 드로우)</div><div>d. CV 회수</div><div>- 시작 값은 50% - 보정 수치 (기술)</div><div>- 실패 시 CV를 예비 상태로 전환 (+1 생물학 드로우)</div></div>	<div><div>탐사 - 월드 자원 고갈</div><div>- 월드 탐색 값을 1 감소</div><div>- 해당되는 경우 미션 완료</div><div>- 월드 카드 드로우</div><div>- 분광기로 2장 드로우</div><div>- 마지막 자원 고갈이고 WC가 없으면 나올 때까지 드로우</div><div>- 월드 카드 추가 / 교체 / 무시</div><div>- 생명체 탐색</div><div>- 정치 마커 드로우</div><div>생명체 탐색</div><div>- 보정 수치로 굴림</div><div>- 아직 생명체가 없으면 (+1 생물학   +1 승점   +1 정치)</div><div>- 생명체 징후 토큰 추가</div><div>- 생명체 징후가 있으면 (+4 생물학   +2 승점   +2 정치)</div><div>- 생명체 토큰으로 뒤집기</div></div>
---	---

턴 순서

- 경제 페이지 (2040년부터 10년 변경 시) - (3.1)
  - 정치 마커 수집 & 이벤트 굴리기 – (3.1.1)
  - 주도권 굴리기 (동시) – (3.1.2)
  - 외교 (역순 주도권 순서) – (3.1.3)
  - 지구 & 기지 생산 – (3.1.4)
  - 자원 운송 – (3.1.5)
  - NPF 기지, 해적, 소행성, & 교역 마커 할당 – (3.1.6)
  - 기술 개발 (역순 주도권 순서) – (3.1.7)
  - \*여기서 연구 토큰 전환
  - 정착지 성장 – (3.1.8)
  - 정책 스텝 (역순 주도권 순서) – (3.1.9)

- 건설 & 정비 페이지 (3.2)
- 이동 페이지 (3.3)
- 전투 페이지 (3.4)
- 탐사 페이지 (3.5)
- 교역 & 기지 건설 (3.6)

\*턴 순서 측면 보드 옆에 인쇄하여 두고  
턴 순서 페이지를 추적하세요  
폰, 토큰 또는 소행성 사용