

규칙 요약

게임 준비

비행 레벨 선택

비행 보드를 준비합니다.

- 모험 카드 더미 4개를 만듭니다. 확인할 수 있는 더미 3개는 보드 아래쪽에 놓고, 보면 안 되는 더미 1개는 보드 위쪽에 놓습니다.
- 플레이어의 로켓을 주차 구역에 놓습니다.

우주선 보드를 준비합니다.

- 표시된 칸에 시작 선실을 놓습니다.
- 자신의 로켓을 왼쪽 상단 구석에 놓습니다.

부품 타일을 섞어서 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

“시작”이라고 말하고, 모래시계를 비행 보드에 놓습니다.

우주선 만들기

타일 선택과 공개

한 손만 사용하고, 한 번에 타일 하나만 가져옵니다.

앞면이 보이지 않는 타일은 우주선 보드로 가져와서 앞면을 확인합니다.

확인 후, 타일을 어떻게 할지 정합니다.

- 우주선에 추가합니다. 우주선의 타일은 항상 연결되어야 합니다.
- 나중을 위해 보관합니다. 최대 2개까지 보관할 수 있습니다.
- 테이블의 타일 더미에 앞면이 보이게 되돌려 놓습니다.

보관한 타일은 우주선에 추가할 수 있지만, 더미에 되돌려 놓을 수 없습니다. 비행이 끝나면 보관한 타일에 대한 벌금을 내야 합니다.

새로 부품 타일이나 모험 카드 더미를 가져오기 전까지는 마지막에 가져온 타일을 어떻게 할지 자유롭게 결정할 수 있습니다.

모험 카드 살펴보기

자신의 우주선에 타일을 최소 1개 추가한 이후에는 모험 카드 더미를 살펴볼 수 있습니다. 보드 위쪽의 더미는 보면 안 됩니다.

한 번에 카드 더미 하나만 볼 수 있습니다. 카드를 보는 동안은 우주선에 타일을 추가할 수 없습니다.

모래시계 뒤집기

모래시계가 다 떨어지면, 아무나 다음 칸에 모래시계를 뒤집어 놓을 수 있습니다.

단, 마지막 칸에 모래시계를 뒤집어 놓으려면 반드시 자신의 우주선을 완성해야 합니다.

우주선 만들기 완료

아무 때나 우주선 만들기를 끝낼 수 있습니다. 칸을 다 안 채워도 됩니다. 끝났다는 표시로 자신의 로켓을 비행 보드의 비어있는 시작 지점 중 한 칸에 놓습니다.

우주선 만들기를 끝내면 부품 타일을 추가하거나 카드를 확인할 수 없습니다.

마지막 칸에서 모래시계가 다 떨어지면 즉시 우주선 만들기를 끝내고, 시작 지점에 로켓을 놓아야 합니다.

비행 준비

우주선 확인

- 1관 연결 장치 면과 2관 연결 장치 면은 인접할 수 없습니다.
- 매끈한 면은 연결 장치 면에 인접할 수 없습니다.
- 엔진 배기관은 우주선 뒤쪽을 향해야 합니다. 엔진 배기관 바로 뒤 칸은 비워둬야 합니다.
- 대포의 총구 바로 앞 칸은 비워둬야 합니다.
- 우주선 부품은 모두 결합되어 있어야 합니다.
- 표시된 칸 바깥에는 부품 타일을 놓을 수 없습니다.

규칙에 어긋나는 부품을 전부 제거해야 합니다. 그로 인해 다른 타일이 분리될 수 있습니다. 제거하거나 분리된 타일은 타일 보관 칸에 놓고, 비행 중 잃은 타일로 간주합니다.

배터리와 선원 추가

- 배터리 부품 타일마다 표시된 개수의 배터리 토큰을 놓습니다.
- 시작 선실에는 반드시 인간 승무원 2명을 놓습니다.
- 각 선실에 인간 2명 또는 외계인 1명을 놓습니다. 생명 유지 장치가 연결된 선실에만 해당 색상의 외계인을 놓을 수 있습니다.
- 자신의 우주선에는 색상당 1명의 외계인만 놓을 수 있습니다.

모험 카드 더미 섞기

선두는 모험 카드 더미를 전부 섞습니다. 더미의 맨 윗장은 비행 레벨과 같아야 합니다.

게임을 즐기는 여러 가지 방법

학습 비행: 게임을 배우는 가장 좋은 방법입니다. 설명서 4~15쪽을 따라서, 게임을 진행하면서 규칙을 익힐 수 있습니다.

I 레벨, II 레벨, III 레벨 비행: 풀 게임입니다. 게임이 오래 걸리지 않고, 긴장감이 넘칩니다. 자세한 설명은 16~20쪽에 있습니다. 본 규칙 요약에 모든 규칙이 정리되어 있습니다.

은하게 횡단 비행: 가장 긴 게임입니다. 레벨을 점차 높이면서, 3번 연속으로 비행합니다. 타이틀 설명은 22~23쪽에 있습니다.

고된 여정 확장: 무료로 다운로드할 수 있는 미니 확장입니다. 게임을 더 어렵게 하고, 도전 과제와 재미가 늘어납니다. cge.as/gterr를 방문하세요. (학습 비행에는 추천하지 않습니다.)

비행

선수가 모험 카드 더미의 맨 윗장을 펼치고, 모든 플레이어가 실행합니다. 그다음, 다시 선수가 다음 카드를 펼칩니다. 이런 방식으로 마지막 카드를 실행할 때까지 비행을 계속합니다.

플레이어들이 **순서대로** 행동할 때는 비행 보드의 로켓 순서를 따릅니다. 이 순서는 비행 중에 계속 바뀔 수 있습니다.

부품 타일 손실

사격을 받거나, 사보타주, 유성군 때문에 부품 타일 하나가 **파괴**되면, 해당 타일을 제거합니다. 그로 인해 우주선과의 연결이 끊긴 부품도 모두 **분리**됩니다. 파괴되거나 분리된 타일은 전부 버려진 부품 타일 더미에 놓고, 비행 중 **잃은** 타일로 간주합니다.

우주선이 여러 조각으로 나뉘면 한 조각을 선택해서 비행을 계속합니다. 나머지 부품은 모두 분리된 타일입니다.

비행 포기

아래의 조건 중 하나라도 해당하면 반드시 포기해야 합니다.

- **택트인 시대**에서 엔진의 힘이 0인 경우.
- 인간 승무원이 하나도 없을 경우.
- 선수가 자신을 한 바퀴 초과해서 앞지른 경우.


현재 모험 카드를 전부 실행한 후에 조건을 확인합니다. 또는, 자발적으로 포기할 수 있습니다. 자발적 포기는 모험 카드 실행이 끝난 후, 다음 카드를 펼치기 전에 해야 합니다.

비행 종료


마지막 카드를 실행하면 보상을 받고, 손실을 정산합니다.

	완주한 플레이어	비행을 포기한 플레이어
	최종 순서 보상	보상 없음
	타이틀 또는 가장 매끈한 우주선* 경쟁	경쟁에 참여하지 못함
	원래 가치로 상품 판매	원래 가치 총합의 반값에 상품 판매 (올림으로 계산)
	버려진 부품 타일당 -1 크레딧	버려진 부품 타일당 -1 크레딧

* 가장 매끈한 우주선: 노출된 연결 장치 가장 적은 우주선. 동틀이면 함께 받습니다.

 **상품 선적:** 빨간색 상품은 빨간 화물칸에만 실을 수 있습니다. 다른 상품은 아무 화물칸에나 실을 수 있습니다. 상품을 실을 때, 원하는 상품을 버리거나 기존의 상품을 재배치할 수 있습니다. 공급처에 어떤 색상의 상품이 없으면 해당 색상의 상품은 실을 수 없습니다.

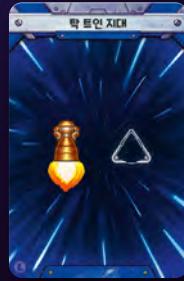
 **크레딧 획득:** 공급처에서 가져옵니다.

 **상품 손실:** 항상 가지고 있는 상품 중에서 가장 비싼 상품을 잃어야 합니다. 상품이 하나도 없으면 배터리 토큰을 잃습니다. 배터리도 없으면 아무 일도 일어나지 않습니다.

모험 카드



행성: 각 플레이어는 순서대로 행성 하나를 선택해서 자신의 로켓을 착륙시킬 수 있습니다. 행성마다 한 명만 착륙할 수 있습니다. 착륙한 플레이어들은 순서대로 상품을 싣고, 역순으로 비행 일수를 잃습니다.



택트인 시대: 각 플레이어는 순서대로 자신의 엔진 출력을 알리고, 그 값만큼 로켓을 앞으로 전진시킵니다. 다른 로켓이 있는 칸은 세지 않으며, 그냥 건너됩니다. 그런 다음, 엔진 출력이 없어서 전진하지 못한 플레이어는 비행을 포기해야 합니다.



유성군: 선수는 카드에 표시된 순서대로 각 유성에 대해 주사위 2개씩 굴립니다. 굴린 주사위의 가로줄이나 세로줄에서 처음 만나는 타일을 타격합니다. 모든 플레이어가 동시에 영향을 받습니다.

작은 유성이 매끈한 면을 타격하면 튕겨냅니다.


작은 유성이 노출된 연결 장치를 타격하면 보호막으로 막아야 합니다. 그렇지 못하면 해당 부품이 파괴됩니다.





큰 유성은 유성이 다가오는 방향으로 대포를 쏘서 막아야 합니다. 그러지 못하면 유성이 타격한 부품이 파괴됩니다.

앞쪽을 향한 대포는 대포의 세로줄과 정확히 같은 줄의 큰 유성만 쏠 수 있습니다.

옆쪽 또는 뒤쪽을 향한 대포는 대포와 같거나 인접한 가로줄 또는 세로줄의 큰 유성을 쏠 수 있습니다.

 **보상을 얻으려고 비행 일수를 잃을 때:** 모험 카드의 보상을 받기로 정하면 비행 일수를 잃게 됩니다. 자신의 로켓을 그 수만큼 뒤의 빈칸으로 옮깁니다. 다른 사람의 로켓은 건너됩니다. 여러 명이 같은 카드로 비행 일수를 잃는 경우, 가장 뒤쳐져있는 로켓부터 옮깁니다.

 **불이익으로 비행 일수를 잃을 때:** 보상이 있을 때와 달리, 선택할 수 없습니다. 나머지는 위와 같습니다.

 **승무원 손실:** 잃는 플레이어가 인간 또는 외계인 중에 어느 승무원을 어떤 선실에서 포기할지 정합니다.

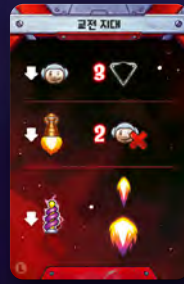


적: 각 플레이어는 순서대로 자신의 대포 화력을 알리고, 적의 힘과 비교합니다.

적의 승리: 플레이어는 표시된 불이익을 받습니다. 적은 다음 플레이어에게 이동합니다. 불이익이 사격이면, 적에게 진 플레이어들이 모두 정해진 다음에 주사위를 굴려서 한꺼번에 결과를 적용합니다.

동물: 보상도 불이익도 없습니다. 적은 다음 플레이어에게 이동합니다.

플레이어 승리: 비행 일수를 잃고 보상을 받을지 정합니다. 어떤 것을 선택해도 적은 다음 플레이어에게 이동하지 않습니다.



교전 지대: 3부분으로 나뉘어 있으며, 위에서부터 아래 항목으로 우주선을 평가합니다. 부분마다 플레이어들이 비교해야 할 항목이 하나씩 있습니다(승무원 수, 엔진 출력, 대포 화력). 배터리를 써서 결정할 경우, 배터리 사용 여부는 순서대로 정합니다.

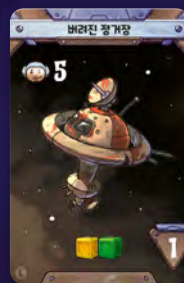
한 항목에서 수치가 가장 낮은 플레이어는 그 부분의 불이익을 받습니다(비행 일수나 승무원, 상품 손실, 또는 사격). 가장 낮은 플레이어가 동물이면 그중에서 가장 앞서있는 사람이 불이익을 받습니다.

앞선 항목에서 비행 일수를 잃으면서, 그다음 항목에서 순서가 바뀔 수도 있습니다.

비행하는 플레이어가 한 명만 남으면 **교전 지대**를 무시합니다.



버려진 우주선: 승무원 수가 충분한 플레이어는 보상을 받을 것인지 순서대로 결정합니다. 한 사람만 보상을 받을 수 있습니다. 해당 플레이어는 표시된 수의 승무원과 비행 일수를 잃어야 합니다.



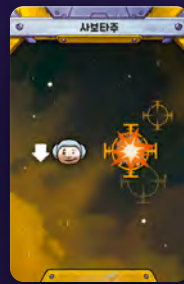
버려진 정거장: 승무원 수가 충분한 플레이어는 보상을 받을 것인지 순서대로 결정합니다. 한 사람만 보상을 받을 수 있습니다. 해당 플레이어는 표시된 비행 일수를 잃습니다(승무원은 잃지 않습니다).



우주 먼지: 각 플레이어는 역순으로 자신의 노출된 연결 장치 수만큼 비행 일수를 잃습니다.



전염병 확산: 외계인 또는 인간 승무원이 탑승한 선실이 연결되어 있으면, 각 선실에서 승무원 1씩 제거합니다.



사보타주: 승무원 수가 가장 적은 플레이어는 사보타주를 당합니다. 동물이면 그중에서 가장 앞서있는 플레이어만 사보타주를 당합니다.

사보타주를 당한 플레이어는 주사위 2개를 굴려서 세로줄을 정하고, 다시 주사위 2개를 굴려서 가로줄을 정합니다. 해당 좌표의 부품 타일이 파괴됩니다.

처음 굴린 주사위 좌표가 빛나가면 다시 굴립니다. 두 번째도 빛나가면 다시 굴립니다. 세 번째도 빛나가면 아무 일도 일어나지 않습니다. 비행하는 플레이어가 한 명만 남으면 **사보타주**를 무시합니다.

승무원 수: 승무원을 셀 때, 외계인도 포함해야 합니다.

대포 화력 측정: 단일 대포 +1(앞쪽) / +0.5(그 외)
이중 대포 +2(앞쪽) / +1(그 외), 배터리 토큰 사용 필수
보라색 외계인 +2(화력이 0보다 클 때만 적용)

엔진 출력 측정: 단일 엔진 +1
이중 엔진 +2, 배터리 토큰 사용 필수
갈색 외계인 +2(출력이 0보다 클 때만 적용)

주의: 단일 엔진, 단일 대포, 외계인 능력의 사용은 필수입니다.

평가 항목 비교: 각 플레이어는 순서대로 승무원 수 또는 대포 화력, 엔진 출력을 알립니다. 항목마다 수치가 가장 낮은 플레이어가 불이익을 받습니다. 동물이면 그중에서 가장 앞서있는 플레이어만 불이익을 받습니다.

작은 유성: 매끈한 면으로 튕겨냅니다. 보호막으로 막을 수 있습니다.

큰 유성: 대포를 써서 막습니다.

약한 사격: 보호막으로 막을 수 있습니다.

강한 사격: 막을 수 없습니다.

우주선 부품

선실



비행을 시작하기 전에 선실당 인간 승무원 2명 또는 외계인 1명을 놓습니다. 외계인은 해당 색상의 생명 유지 장치가 연결된 선실에만 놓을 수 있습니다.

시작 선실



시작 선실은 일반 선실과 기능이 같습니다. 단, 외계인은 태울 수 없습니다.

대포



대포의 총구 바로 앞칸은 비워둬야 합니다.

앞쪽을 향한 단일 대포의 화력은 +1입니다. 앞쪽을 향한 이중 대포의 화력은 +2지만, 배터리를 하나를 소모해야 합니다. 옆쪽 또는 뒤쪽을 향한 대포의 화력은 앞쪽의 반입니다.

대포는 큰 유성을 쏘서 막을 수 있습니다.

엔진



엔진 배기관은 우주선 뒤쪽을 향해야 합니다. 엔진 배기관 바로 뒤 칸은 비워둬야 합니다.

단일 엔진의 출력은 +1입니다. 이중 엔진의 출력은 +2지만, 배터리 토큰 하나를 소모해야 합니다.

보호막



보호막은 우주선의 두 면을 보호합니다. 보호막은 작은 유성과 약한 사격을 막을 수 있지만, 보호막을 작동할 때마다 배터리 토큰 하나를 소모해야 합니다. 큰 유성과 강한 사격은 보호막으로 막을 수 없습니다.

화물칸



상품을 놓을 수 있는 칸마다 상품 1개를 놓을 수 있습니다. 흰색 화물칸에는 빨간색 상품을 놓을 수 없습니다. 빨간색 화물칸에는 어떤 상품이든 놓을 수 있습니다.



상품을 실을 때, 모든 상품을 재배치할 수 있습니다. 또한, 상품을 버려서 공간을 만들 수 있습니다. 이때만 상품 재배치가 가능합니다.

배터리



비행을 시작하기 전에, 배터리 부품마다 표시된 수의 배터리 토큰을 놓습니다. 비행 도중, 보호막이나 이중 엔진, 이중 대포를 쓸 때마다 배터리 토큰 1개를 써야 합니다.

외계인 생명 유지 장치



비행을 준비할 때, 선실 하나에 인간 승무원 2명 대신 외계인 1명을 놓을 수 있습니다.

외계인 선실은 반드시 같은 색상의 생명 유지 장치가 연결되어 있어야 합니다. 생명 유지 장치를 잃으면 외계인도 잃습니다.



우주선에 색상마다 하나의 외계인만 태울 수 있습니다.

시작 선실에 외계인을 태울 수 없습니다.

외계인도 승무원 수에 포함합니다.

단, 외계인 승무원만 남으면 비행을 포기해야 합니다.

엔진 출력이 0보다 크면 갈색 외계인은 엔진 출력에 +2를 더합니다.

대포 화력이 0보다 크면 보라색 외계인은 대포 화력에 +2를 더합니다.

구조 모듈



우주선의 부품을 서로 연결하는 것 외에 특별한 기능이 없습니다.

은하계 횡단 비행

게임 준비: 게임 인원수만큼 타이틀을 무작위로 뽑습니다. 22쪽의 타이틀 설명을 참고하세요.

I 레벨 비행: 가장 매끈한 우주선 대신, 각 타이틀의 점수를 비교합니다. 비행을 완료한 플레이어만 참여합니다. 타이틀마다 최고점을 받은 플레이어는 모두 2 크레딧을 받습니다. 단, 동률일 경우 타이틀은 가장 앞서있는 사람이 가져갑니다. 모두의 점수가 0인 타이틀은 아무도 크레딧을 받지 못하고, 선두는 해당 타이틀을 가져갑니다.

타이틀 분배: 타이틀을 여러 개 가진 플레이어들은 순서대로 자신이 보유한 타이틀 하나를 선택해야 합니다. 나머지는 타이틀이 없는 플레

이어에게 원하는 대로 나눠줍니다. 각자 소유한 1개의 타이틀을 횡단 비행이 끝날 때까지 유지합니다.

II 레벨 비행: 자신의 타이틀을 방어하려면 그 타이틀의 최고 점수(동률 인정)로 비행을 완료해야 합니다. 타이틀 점수를 비교할 때, 비행을 종료한 플레이어만 비교합니다. 타이틀을 방어하면 4 크레딧을 얻고, 금색 쪽으로 뒤집습니다.

III 레벨 비행: 은색 쪽 타이틀은 가진 사람은 이전처럼 다시 타이틀 방어에 도전합니다. 금색 쪽 타이틀은 가진 사람은 제한 사항이 없습니다(23쪽). 은색 쪽 타이틀을 방어하면 6 크레딧, 금색 쪽은 12 크레딧을 얻습니다.