

마스크마이트

목성과 토성의 위성에서 새로운 외계 생명체를 발견했습니다. 이들이 주적으로 하는 희귀한 위성 광물인 마스크그나이트에서 착안해 마스크마이트라는 이름으로 부르기로 했습니다. 그들의 사회 구조와 행동 방식은 지구의 곤충과 유사해 보이지만, 그들의 표본을 연구하면 그들의 실제 본성을 밝혀낼 수 있을 것입니다.



10x



7x

카드



이 외계종이 발견되었을 때, 마스크마이트 카드들을 잘 섞은 후, 발견 칸 3 곳에 마커를 놓은 플레이어에게 카드를 줍니다. 각 플레이어는 마커 1개당 카드 1장을 받습니다.

마스크마이트 보드 옆에 카드 덱을 놓고, 가장 위에 있는 카드를 카드 덱 옆에 앞면으로 펼쳐 놓습니다.



이 아이콘이 있는 칸에서 마스크마이트 카드를 뽑을 수 있습니다. 앞면으로 펼쳐둔 카드를 1장 가져가고 새로운 카드를 펼쳐 놓거나, 카드 덱의 가장 위에 있는 카드 1장을 가져옵니다.

참고: 이 카드들도 수입을 늘리거나, 버리고 무료 행동 효과를 얻을 수 있습니다. 이 카드들 역시 핸드 제한에 포함됩니다.

표본



표본 토큰을 뒷면으로 잘 섞습니다. 태양계 보드의 목성과 토성에 표본 토큰을 3개씩 놓습니다. 플레이어는 게임 중 이 표본을 획득하게 될 것입니다.



남은 토큰은 외계종 보드의 정해진 칸에 앞면으로 놓습니다.

표본 보너스



표본 획득



표본은 카드를 통해서만 획득할 수 있습니다. 이 외계종의 몇몇 카드를 통해 행성(혹은 위성)에 착륙하고 표본을 획득할 수 있습니다. 표본을 획득할 때, 행성에 있는 모든 표본을 확인한 후 그중 하나를 고릅니다. 나머지는 그 행성 칸에 되돌려 놓습니다.

이러한 카드를 사용해 표본이 없는 행성에도 착륙할 수 있지만, 마스크마이트를 획득하지는 못합니다. 차후 임무를 완성할 수 있도록 카드를 앞에 내려놓습니다.



획득한 표본에 자신의 마커를 올려놓습니다. 이제부터 이는 우주 캡슐이며, 탐사선과 같은 방식으로 태양계에서 이동할 수 있습니다. 우주 캡슐은 플레이어가 표본을 획득한 위치에서부터 시작합니다.

표본 이동

탐사선을 이동시킬 수 있을 때, 대신 표본 캡슐을 움직여도 됩니다. 캡슐이 명성을 얻는 칸에 도착했을 때 명성을 획득하며, 소행성에서 탈출할 때 이동력을 추가로 지불해야 합니다.

캡슐은 모든 카드 효과와 기술 효과에서 탐사선인 것으로 간주합니다. 하지만 캡슐은 궤도선이나 착륙선으로 변경할 수 없으며, 탐사선의 수 제한에도 포함되지 않습니다.

표본 운송

내가 가진 마스크마이트 임무 카드에 적힌 도착지에 표본이 있다면, 무료 행동으로 표본을 운송하고 임무를 완료할 수 있습니다.



이 아이콘은 플레이어가 캡슐을 보드에서 제거하고, 토큰을 공개해 해당 보상을 얻으라는 뜻입니다.



카드를 완성한 임무와 마찬가지로 보관합니다. 그 후 운송한 표본 토큰을 보상 면이 보이도록 외계종 보드의 표본 아이콘이 있는 빈칸에 놓습니다.



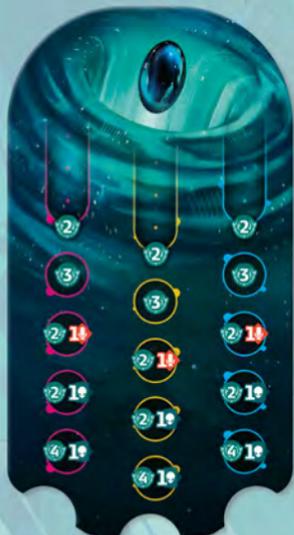
표본이 있는 파란색 칸

외계종 보드에 표본 토큰이 놓이게 되면, 그 토큰을 놓은 칸을 청색 칸으로 취급하며, 이제 그 칸에도 마커를 놓을 수 있습니다. 그 칸에 마커를 놓은 플레이어는 해당 표본 토큰의 보상을 획득합니다.

다수의 캡슐

한 명의 플레이어가 캡슐을 여러 개 보유할 수도 있으며, 각각의 캡슐을 어느 카드를 사용해 얻었는지 기억할 필요는 없습니다. 예를 들어 표본을 지구로 운송했을 때 보상을 얻는 카드가 2장이고 표본을 1개만 지구까지 운송했다면, 원하는 카드 1장을 선택하여 해결할 수 있습니다. (이번에 해결하지 않은 카드는 다른 표본을 운송하여 해결해야 합니다.)

태양계에 세 개의 거대한 반사체가 나타났습니다. 이 "이상 현상(Anomalies)"은 주변의 시공간을 왜곡하며, 저 너머의 관찰자들과의 연결을 암시하고 있습니다. 이 발견은 시위와 승배, 그리고 새로운 지구 연합을 불러왔습니다. 우리가 그들을 관찰하는 것일까요, 아니면 그들이 우리를 관찰하는 것일까요.



10x



3x

카드



이 외계종이 발견되었을 때, 어노말리 카드들을 잘 섞은 후, 발견 칸 3곳에 마커를 놓은 플레이어에게 카드를 줍니다. 각 플레이어는 마커 1개당 카드 1장을 받습니다.

어노말리 보드 옆에 카드 덱을 놓고, 가장 위에 있는 카드를 카드 덱 옆에 앞면으로 펼쳐 놓습니다.



이 아이콘이 있는 칸에서 어노말리 카드를 뽑을 수 있습니다. 앞면으로 펼쳐둔 카드를 1장 가져가고 새로운 카드를 펼쳐 놓거나, 카드 덱의 가장 위에 있는 카드 1장을 가져갑니다.

참고: 이 카드들도도 수입을 늘리거나, 버리고 무료 행동 효과를 얻을 수 있습니다. 이 카드들 역시 핸드 제한에 포함됩니다.

어노말리



태양계 보드의 가장 바깥쪽 고리에 3개의 어노말리 토큰을 무작위 면으로 배치합니다:

- 지구가 있는 구역
- 지구가 있는 구역에서 반시계 방향으로 3칸 떨어진 구역
- 지구가 있는 구역에서 시계 방향으로 3칸 떨어진 구역

(어노말리 토큰이 해왕성이나 천왕성이 있는 칸에 배치되었다면, 행성이 가려지지 않도록 주의하십시오.)



어노말리 발동



태양계가 공전할 때마다, 지구가 어노말리와 같은 구역에 있는지 확인합니다. 같은 구역이라면, 즉시 어노말리를 해결해야 합니다.

각어노말리는 , ,  구성되어 있습니다.

외계종 보드의 기동 중 발동한 어노말리와 일치하는 색깔의 기동을 확인합니다. 기동에 있는 마커 중 가장 위쪽 칸에 마커를 놓은 플레이어는 어노말리 토큰에 표시된 보상을 획득합니다.

발동한 기동에 마커가 없다면 누구도 보상을 획득하지 못합니다. (외계종 보드 아래에 있는 마커는 무시합니다.)

참고: 탐사선으로 어노말리를 방문해도 보너스를 획득할 수 없습니다.



가장 위에 있는 칸에서는 점수 2점만 획득할 수 있지만, 언제든지 마커를 놓을 수 있습니다. 항상 나중에 놓인 마커를 위쪽에 놓습니다.



 어노말리가 발동했다면, **녹색 플레이어**가 보상을 획득합니다.  어노말리가 발동했다면, **누구도 보상을 획득하지 못합니다.** 보드 아래에 있는 칸에 있는 마커는 무시합니다.  어노말리가 발동했다면, **보라색 플레이어**가 보상을 획득합니다.

외계종이 우주무아마아

이 400m 길이의 소행성은 태양계에서 관측된 첫 외계행성 물체입니다. 놀랍게도 우리는 이곳 표면에서 화석이 된 외계 생명체의 유해를 발견했습니다. 이 외계 화석에 대한 연구는 우리가 우주 생명체를 이해하는 데 중요한 전환점이 될 것입니다.

카드



이 외계종이 발견되었을 때, 우주무아마아 카드들을 잘 섞은 후, 발견 칸 3 곳에 마커를 놓은 플레이어에게 카드를 줍니다. 각 플레이어는 마커 1개당 카드 1장을 받습니다.

우주무아마아 보드 옆에 카드 덱을 놓고, 가장 위에 있는 카드를 카드 덱 옆에 앞면으로 펼쳐 놓습니다.



이 아이콘이 있는 칸에서 우주무아마아 카드를 뽑을 수 있습니다. 앞면으로 펼쳐둔 카드를 1장 가져가고 새로운 카드를 펼쳐 놓거나, 카드 덱의 가장 위에 있는 카드 1장을 가져갑니다. 흔치 않은 경우지만, 해당 아이콘이 있음에도 카드를 가져가지 못할 수도 있습니다, 그 경우에 이 아이콘은 아무 효과도 없습니다.

참고: 이 카드로도 수입을 늘리거나, 버리고 무료 행동 효과를 얻을 수 있습니다. 이 카드들 역시 핸드 제한에 포함됩니다.



우주무아마아

우주무아마아 타일을 태양계 보드 3번 원판의 정해진 장소에 놓습니다. (그 칸에 탐사선이 있었다면, 그 탐사선을 우주무아마아 위에 놓고 즉시 명성 1개를 획득합니다.)

우주무아마아 타일에 데이터 토큰을 3개 놓습니다.



외계 화석 토큰을 우주무아마아 외계종 보드 옆에 모아둡니다.



10x



17x

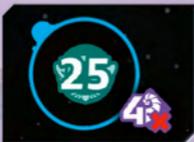


1x

오우무아무아



이 아이콘은 플레이어가 외계 화석 토큰을 1개 획득하게 해줍니다.



오우무아무아 외계종 보드의 일부 칸들은 마커를 놓기 위해 외계 화석 토큰을 비용으로 지불해야 합니다. 보유한 외계 화석 토큰이 부족하다면, 해당 칸에 마커를 놓을 수 없습니다.



가장 위쪽 칸에는 모든 플레이어가 마커를 여러 번 놓을 수 있지만, 마커를 놓을 때 외계 화석 토큰을 지불해야 합니다.

행성으로서의 오우무아무아

오우무아무아는 카드의 효과를 해결할 때 “행성”으로 취급합니다.

오우무아무아를 방문할 때마다 1D를 획득합니다.

다른 행성처럼 오우무아무아에도 착륙선이나 궤도선을 만들 수 있습니다.

1인 게임용 규칙



라이벌도 외계 화석 토큰을 모으며, 특정 칸에 마커를 놓으려면 외계 화석 토큰이 필요합니다. 외계 화석 토큰이 부족한 경우, 해당 칸은 점령된 것으로 간주합니다.



라이벌이 해당 아이콘을 해결할 때, 항상 오우무아무아 타일에 신호를 놓습니다.

신호

오우무아무아가 있는 구역에 신호를 놓을 수 있는 경우 (아래 사진에서는  구역에서), 해당 구역에 신호를 놓거나, 오우무아무아 타일에 신호를 놓습니다.



위와 유사하게, 이 아이콘으로 오우무아무아가 있는 구역 또는 오우무아무아 타일에 신호를 놓을 수 있습니다.

오우무아무아 데이터 슬롯의 첫 번째와 세 번째 데이터 슬롯에 신호를 놓을 때 각각 1점과 2점을 획득할 수 있습니다.

다른 구역과 마찬가지로, 누군가 오우무아무아의 마지막 데이터 토큰을 획득하면, 타일이 완성됩니다. 마커를 놓은 각 플레이어는 외계 화석 토큰 1개를 획득합니다. 승자는 결정하지 않습니다. 오우무아무아에 있는 마커를 전부 제거한 후, 데이터로 전부 채웁니다.

우리는 4.5광년 떨어진 곳에 있는 지성체의 문명과 접촉했습니다. 그들은 우리와 비슷한 수준의 기술을 가지고 있으며, 그들에게 응답을 받으려면 9년 동안 기다려야 합니다. 그동안 지구의 천문학자와 과학자들은 그들의 메시지를 해독하기 위해 부단히 노력하고 있습니다.



10x



4x

카드



이 외계종이 발견되었을 때, 센타우리안 카드들을 잘 섞은 후, 발견 칸 3곳에 마커를 놓은 플레이어에게 카드를 줍니다. 각 플레이어는 마커 1개당 카드 1장을 받습니다.

센타우리안 보드 옆에 카드 덱을 놓고, 가장 위에 있는 카드를 카드 덱 옆에 앞면으로 펼쳐 놓습니다.



이 아이콘이 있는 칸에서 센타우리안 카드를 뽑을 수 있습니다. 앞면으로 펼쳐둔 카드를 1장 가져가고 새로운 카드를 펼쳐 놓거나, 카드 덱의 가장 위에 있는 카드 1장을 가져옵니다.

참고: 이 카드로도 수입을 늘리거나, 버리고 무료 행동 효과를 얻을 수 있습니다. 이 카드들 역시 핸드 제한에 포함됩니다.

메시지 업적



이 외계종이 발견되었을 때, 모든 플레이어는 자신의 색깔에 해당하는 센타우리안 메시지 타일을 자신의 현재 점수보다 15점 높은 칸에 놓습니다.



메시지 업적 도달



플레이어의 점수 카운터가 자신의 메시지 타일이 있는 칸에 도달하면, 외계종 보드에 남은 보상 중 하나를 선택합니다. 선택한 보상을 획득하고 그 보상 칸을 자신의 메시지 타일로 가립니다. 다른 플레이어는 가려진 보상을 획득할 수 없습니다.

메시지 카드



센타우ريان 카드는 크레딧 대신 에너지를 비용으로 지불해야 합니다.

효과를 위해 센타우ريان 카드를 사용하면, 마커 하나를 현재 자신의 점수보다 15점 높은 칸에 놓습니다. 그 후 카드의 하얀색 부분을 해결하고, 자신의 앞에 놓습니다. 플레이어가 자신의 마커 점수에 도달하면, 카드의 녹색 부분을 해결합니다.

일부 센타우ريان 카드는 특수한 수입을 주기도 합니다. 카드를 수입으로 물은 후, 즉시 해당 자원을 받는다는 것을 기억하십시오. 수입으로 묻지 않은 센타우ريان 카드는 평상시처럼 버려집니다.

센타우ريان 카드는 임의로 간주하지 않습니다.

기억하세요: 업적은 플레이어가 업적 칸을 지나치거나 도착한 차례가 끝날 때 해결합니다. 플레이어는 순서대로 현재 차례인 플레이어부터 업적을 해결합니다. 이때 누구도 무료 행동을 할 수 없습니다.

다수의 메시지

만약 다수의 메시지 마커를 보유하고 있다면, 처리해야 하는 메시지 카드를 순서대로 쌓아둡니다. 가장 먼저 사용한 카드가 가장 위에, 가장 최근에 사용한 카드가 가장 아래에 있도록 배치합니다. 메시지는 보낸 순서대로 처리합니다.

데이터 지불



외계종 보드의 일부 칸들은 비용을 지불해야 합니다. 비용을 지불할 경우에는 데이터 저장소에서 데이터 토큰을 버려야 합니다. (컴퓨터에 이미 배치된 데이터는 버릴 수 없습니다.) 비용을 지불할 수 없다면, 해당 칸에 마커를 놓을 수 없습니다.



가장 위쪽 칸에는 모든 플레이어가 마커를 여러 번 놓을 수 있지만, 마커를 놓을 때 데이터 1개를 지불해야 합니다.

1인 게임용 규칙



이 외계종이 발견되었을 때, 라이벌도 플레이어처럼 자기 색깔의 메시지 타일을 메시지 업적으로 놓습니다. 그리고 나머지 메시지 타일을 전부 가져 옵니다. 라이벌은 외계 종족 행동 카드를 사용할 때 이 타일도 사용할 것입니다.

라이벌이 메시지 업적에 도달했다면, 선택 화살표에 따라 가장 왼쪽 또는 가장 오른쪽에 있는 보상을 획득합니다.

라이벌이 외계종 보드의 데이터 비용이 있는 칸에 마커를 놓으려면, 이미 컴퓨터 칸을 모두 채운 후 칸의 비용을 지불할 데이터가 남아있어야만 합니다.

남겨진 신호소에 의해 발견된 엑셀티안은 발전된 채굴 기술을 통해 행성의 핵에서 에너지를 추출했습니다. 그들은 계속해서 그 기술을 사용했고, 결국 멸망하고 말았습니다. 이 기술을 사용하면 신중히 접근해야 하며, 과도하게 사용하면 심각한 문제를 초래할 수도 있습니다.



15x

2x

엑셀티안 카드



이 외계종이 발견되었을 때, 엑셀티안 카드들을 잘 섞은 후, 각 플레이어는 카드를 3장씩 받습니다. 발견 칸에 마커를 놓은 플레이어는 마커 1개당 카드 1장을 추가로 획득합니다. 남은 카드는 게임 박스로 되돌리고 이번 게임에서 사용하지 않습니다.

이때 발견 칸에 마커를 놓은 플레이어는 마커마다 1장씩 엑셀티안 카드를 사용할 수 있습니다. 사용한 카드는 뒷면으로 내려놓으며, 게임이 끝날 때까지 공개하지 않습니다.

엑셀티안 카드는 손에 있는 것으로 간주하지 않습니다. (핸드 제한에 들어가지 않으며, 어떤 방법으로도 버릴 수 없습니다.)

엑셀티안 업적

이 타일은 새로운 업적입니다. 플레이어가 이 곳에 도달했을 때 엑셀티안 카드를 추가로 사용할 수 있습니다.



현재 점수가 가장 높은 플레이어의 점수보다 20점 높은 곳에 이 업적 타일을 놓습니다.

현재 점수가 가장 높은 플레이어의 점수보다 40점 높은 곳에 이 업적 타일을 놓습니다.

추가 엑셀티안 카드 사용



엑셀티안 업적을 지날 때, 엑셀티안 카드 한 장을 뒷면으로 사용할 수 있습니다. 엑셀티안 외계종에 생명체의 흔적을 놓지 않은 경우에도 사용할 수 있습니다.



두 번째 업적에서 엑셀티안 카드를 사용하려면 크레딧 1개가 필요합니다. 비용을 나중에 지불할 수는 없으며, 이 업적을 지나갈 때 크레딧이 없었다면 카드를 사용할 수 없습니다.

요약하자면: 각 플레이어는 최소 3장의 엑셀티안 카드를 획득하며, 카드를 뒷면으로 사용할 최소 2번의 기회가 있습니다. 만약 엑셀티안 외계종의 발견 칸에 마커를 놓았다면, 마커 개수만큼 추가로 카드를 획득하고, 또 마커 개수만큼 추가로 카드를 사용할 기회를 가질 것입니다.

1인 게임용 규칙



라이벌은 엑셀티안 행동 카드로만 엑셀티안 카드를 뽑거나 사용할 수 있습니다. 라이벌은 엑셀티안 업적을 무시합니다.

이 외계종이 발견되었을 때, 라이벌은 카드를 뽑거나 사용하지 않습니다. 대신 발견 칸에 놓은 마커만큼 진보 트랙을 전진합니다.

게임이 끝났을 때, 라이벌이 가진 모든 엑셀티안 카드는 성공적으로 완료한 것으로 간주하며, 해당 카드에서 최대 점수를 얻습니다.

그 후 일반적인 방법으로 위험 수치를 계산하고 라이벌과 비교합니다.

위험 수치



각 엑셀티안 카드는 특정 숫자의 위험 수치가 $\times 0$ 에서 9까지 표시되어 있습니다. 카드를 뒷면으로 사용하면, 그 숫자만큼의 위험 수치를 얻습니다. 이 수치는 게임 종료 시까지 다른 플레이 어에게 공개되지 않습니다.

조건을 만족했다면, 게임이 끝났을 때 점수를 획득합니다. 엑셀티안 카드는 임무나 게임 종료 점수 카드로 간주하지 않습니다.



추가로 플레이어는 엑셀티안 보드에 놓은 마커마다 $\times 0$ 얻습니다. 아래쪽 칸들은 위험 수치 3을, 중간쪽 칸들은 위험 수치 2를, 가장 위쪽 칸들은 위험 수치 1을 얻습니다.

게임 종료 시, 뒷면으로 사용한 모든 엑셀티안 카드를 공개합니다. 카드와 외계종 보드에 있는 위험 수치를 합산합니다.



가장 높은 위험수치를 가진 플레이어는 자신의 최종 점수의 1/10(나머지 버림)만큼의 점수를 감점합니다. (예를 들어 168점이었다면, 16점만큼 감점합니다.) 다른 플레이어들은 점수를 잃지 않습니다.

가장 높은 위험수치를 가진 플레이어가 여러 명일 경우에는 해당하는 플레이어 모두 점수를 잃습니다.

이 감점은 엑셀티안 카드 점수를 포함한 모든 점수를 다 계산한 후에 시행합니다.