녀석들의 정체는 아무도 모른다. 어디에서 온 것인지도 알 수 없으며, 공격해 오는 이유조차 알 수 없었다.

우리들이 알고 있는 것은 그저, 녀석들이 지금 눈앞에 있으며, 저항수단을 찾아내야 한다는 것. 그리고 우리에게 시간이 얼마 남지 않았다는 것이다.

언더 폴링 스카이즈는 주사위를 운영하고, 어려운 결단을 해야하는 1인 전용 보드게임입니다. 게임에서 승리하려면, 외계인의 우주선에 의해 기지가 파괴당하기 전에 도시를 지키며 연구를 완성해야 합니다.

게임 준비

이 게임 준비는 당신의 첫 번째 게임에 필요한 것들을 설명하고 있습니다. 첫 번째 게임에 필요한 구성품은 상자 안의 내용물 중 윗부분에 있습니다.

캠페인을 시작하기 전까지는 캠페인 묶음을 상자에 그대로 보관해주시기 바랍니다. 기본 구성품과 캠페인 구성품 안내는 설명서의 가장 뒷면에 있습니다.

흰색 주사위 2개
회색 주사위 3개

첫 번째 게임에서는 이 주사위들만 사용합니다.

모선 타일 – *이 타일을 가장 위에 배치합니다.*

보라색 우주선 5개 – *각 강하 위치에 보라색 우주선을 1개씩 배치합니다.*

흰색 우주선 4개 – *흰색 우주선은 보드 옆에 모아 둡니다. 이 우주선은 게임 중간에 추가 우주선으로 등장하는 경우가 있습니다.*

하늘 타일 4개 – *왼쪽 배치와 같이 색이 어두운 타일일수록 위쪽 타일이며, 색이 밝아질수록 지상에 가깝게 배치합니다.*

이 배치는 첫 게임을 위한 쉬운 난이도 준비입니다.

보통 난이도로 준비한다면 무작위로 하늘 타일 1장을 뒤집어 준비합니다.

▽ *간단한 면* ▼ *위협적인 면*

로즈웰 도시 타일 - *첫 번째 게임에서는 파란면의 로즈웰 도시 타일을 사용합니다.*

기지 타일 A - *'A' 가 표시된 기지 타일을 그림과 같이 위로 배치합니다.*

기지 타일 B - *'B' 가 표시된 기지 타일을 그림과 같이 아래로 배치합니다.*

로즈웰 도시 타일 우측에 표시된 것과 같이 기지 타일을 배치했는지 확인합니다.

주황색 우주선 1개
(캠페인에서 사용함)

파란색 주사위 2개

이 구성품들은 첫 번째 게임에서 사용하지 않습니다.
자세한 내용은 설명서 후반에 설명하겠습니다.

게임 방법

당신의 목표는 외계인이 도시를 파괴하기 전에 **연구 마커를 연구 트랙의 가장 위에 도달시키는 것**입니다. 피해 마커가 피해 트랙의 가장 밑에 도달하거나, 모선이 해골 표시가 되어있는 칸까지 강하하면 당신의 패배입니다.

게임의 각 라운드는 3단계로 구성되어 있습니다:

1. **주사위 단계:** 주사위를 배치하고 우주선을 이동합니다.
2. **시설 단계:** 선택한 각 시설의 효과를 해결합니다.
3. **모선 단계:** 모선의 차례를 해결합니다.

1 주사위 단계

1. **주사위 5개 전부를 굴립니다.** (회색 주사위 3개와 흰색 주사위 2개)
2. **기지의 세로줄마다 주사위를 1개씩 배치합니다.**

   주사위 1개를 배치할 때마다:

   ▶ **배치한 세로줄에 있는 모든 우주선을** 각각 주사위의 눈과 같은 칸만큼 강하합니다.

   ▶ **우주선이 도착한 칸의 효과를 적용합니다.** (효과는 다음 페이지에서 설명합니다.)

   ▶ **흰색 주사위**를 배치한 후, 아직 배치하지 않은 주사위를 **전부 다시 굴립니다.**

흰색 주사위를 2개 사용하기 때문에, 각 라운드에 주사위를 2번 다시 굴리게 됩니다. - 단, 흰색 주사위를 가장 마지막에 배치할 경우 다시 굴리기는 1번만 하게 됩니다. 배치를 완료한 시점에 각 세로줄마다 주사위가 1개씩 배치되어 있을 것입니다. 배치한 주사위들로 시설 단계에 다양한 효과를 얻게 됩니다.

굴착기

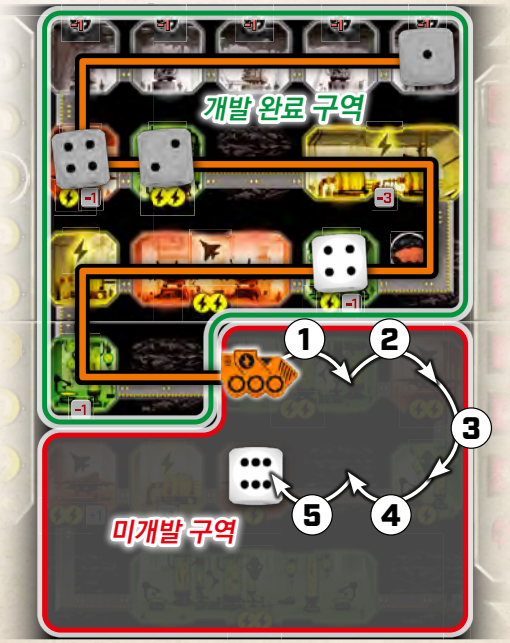
굴착기는 기지에 이어진 통로를 따라 아래를 향하여 진행합니다.

이때 굴착기를 기준으로 기지는 2종류로 구분됩니다. 굴착기보다 뒤에 있는 구역은 **개발 완료 구역**, 그 외의 칸은 모두 미개발 구역입니다.

굴착기의 앞쪽에는 최대 1개의 주사위만 배치할 수 있습니다. 미개발 구역에 주사위 하나를 배치했다면, 다른 주사위는 모두 개발 완료 구역에만 배치해야 합니다. 미개발 구역에 주사위 하나를 배치하는 유일한 이유는 시설 단계 때 그곳으로 굴착기를 전진시키기 때문입니다. 배치하기 전에 굴착기에서 주사위를 배치할 칸까지의 칸수를 셉니다. 배치할 칸까지의 칸수와 같거나 그보다 큰 숫자의 주사위만 배치할 수 있습니다.

예시: *오른쪽 그림에서는, 굴착기로부터 5칸 앞의 위치에 ⚅ 이 배치되어 있습니다. 이것은 규칙상 문제가 없으며, 또한 이 칸에 ⚄를 배치해도 되지만, ⚃를 배치할 수는 없습니다.*

주의: 굴착기를 전진시키기 위해 배치한 주사위도 기지의 세로줄마다 1개씩 배치하는 규칙을 지켜야 합니다.



적 우주선 액션

주사위 1개를 배치할 때마다 같은 세로줄에 있는 모든 우주선이 각각 주사위 눈과 같은 칸만큼 강하합니다.

만약 그 주사위가 **대공포**에 배치된 경우는 예외입니다. 이 시설은 미사일로 하늘을 뒤덮어 적 우주선이 강하하는 것을 지연시킵니다. 이 세로줄에 있는 각 우주선은 **주사위 눈 −1**칸만큼 강하합니다. 만약 주사위가 ⚀이라면 우주선은 강하하지 않으며, 우주선이 위치한 칸의 효과도 적용되지 않습니다.

해당 세로줄에 있는 모든 우주선이 강하한 후, 우주선이 도착한 칸에 효과가 있다면 즉시 적용합니다.

강하 도중에 통과한 칸의 효과는 무시합니다. 만약 세로줄에 여러 대의 우주선이 있다면 모든 우주선을 동시에 이동시킨 후, 가장 위에서부터 아래 순서대로 효과를 적용합니다.

우주선을 화살표 방향 인접한 세로줄로 이동시킵니다.

예외: 만약 이동해야 할 칸에 이미 우주선이 있는 경우 이 화살표 아이콘은 효과가 없습니다.

모선 타일을 한 줄 아래로 이동시킵니다. 만약 이동해야 하는 줄에 어떤 색상의 우주선이건 우주선이 있다면 모선 위로 돌려놓고 나중에 다시 출격하게 됩니다.

도움말: 모선이 내려오는 것은 좋지 못한 일이지만, 이것을 이용할 수도 있습니다. 이 효과는 곧 있을 모선 단계의 골치 아픈 액션을 뛰어넘게 해줍니다. (모선의 액션 설명은 8쪽에 있습니다.)

우주선이 도착한 칸에 이 아이콘이 있더라도 바로 적용하는 효과는 아닙니다. 이 폭발 구역에 있는 우주선은 다음 단계인 시설 단계에서 당신의 전투기로 격추시킬 수 있습니다.

피해

우주선이 하늘 타일의 최하단 밑으로 강하한 경우, 우주선이 도시를 공격하여, 기지가 피해를 입습니다. 피해 마커를 1칸 아래로 이동시킵니다.

도시에 피해를 준 뒤 그 우주선은 모선으로 귀환하며, (=모선 위로 돌려놓으며) 라운드 종료 시 재출격합니다.

만약 피해 마커가 해골 아이콘에 놓이게 된다면, 당신은 게임에서 패배합니다. (9페이지 참조)

예시:

몇 라운드가 진행된 후, 왼쪽에서 2번째 줄에 우주선 2기가 있으며, 위치는 그림과 같습니다.

1. *당신이 이 세로줄에 ⚁를 배치했다고 가정합니다.*
2. *두 우주선은 2칸씩 내려옵니다.*
3. *위쪽 우주선은 도착한 곳이 폭발 구역이기 때문에 나중에 격추될 가능성이 있습니다. 아래쪽 우주선은 효과가 적용되어 즉시 모선이 한 칸 강하합니다.*

두 우주선은 동시에 이동하기 때문에, 두 우주선의 이동이 끝날 때까지 도착한 칸의 효과가 적용되지 않는 점에 주의하세요.

보라색 우주선은 도시 바로 근처에서 이동을 종료했습니다. 다음 라운드에 주사위로 이 우주선을 2칸 이상 이동하게 만든다면 도시를 공격하여 1 피해를 입히게 될 것입니다. 그런 다음, 우주선은 모선으로 돌아가 그 라운드 종료 시에 다시 출격하게 됩니다.

2 시설 단계

이 단계에서는 배치한 각 주사위의 효과를 적용합니다. 효과를 해결한 것을 표시하기 위해 해결한 주사위는 제거합니다. 주사위는 원하는 순서로 해결할 수 있습니다.

여러 칸으로 이어진 시설에 배치했을 때를 제외하고, 주사위의 눈을 더해서 사용할 수 없습니다. 어느 한 주사위를 사용하지 않는 선택을 한 경우에도, 효과를 해결하지 않고 주사위는 제거해야 합니다.

에너지 소모

대부분의 시설에는 에너지 소모량이 표기되어 있습니다. 예를 들어 왼쪽 그림의 시설은 사용하기 위해 2 에너지가 필요한 시설임을 나타냅니다. 에너지 사용은 에너지 트랙 위의 에너지 마커를 이동하여 표시합니다. 에너지 사용을 원치 않거나 에너지를 지불할 수 없을 때, 효과는 발생하지 않으며 주사위만 제거됩니다.

시설의 파워

시설의 파워는 주사위의 눈과 같습니다. 그 시설의 수정 값이 있다면 주사위 눈에서 수정 값을 더하거나 뺀 수치입니다.

예시: *위 그림의 시설 파워는 3 – 1 = 2.*

시설의 수정 값은 주사위 단계에 적 우주선이 이동하는 수치에는 영향을 주지 않습니다.

여러 칸으로 이어진 시설

만약 하나의 시설에 여러 칸이 있는 경우 모든 공간에 주사위가 배치되어야 사용할 수 있습니다.

예시: *위 그림의 시설 파워는 1 + 6 – 3 = 4.*

여러 칸이 이어진 시설에 한 칸이라도 빈칸이 있다면, 그 시설의 효과는 발생하지 않고 주사위만 제거합니다.

개발 완료 구역의 각 시설 효과

대공포는 앞 단계(주사위 단계)에 설명이 있습니다. 이 시설은 시설 단계에서는 아무런 효과가 발생하지 않으며, 주사위만 제거합니다.

개발 완료 구역에 있는 **터널**은 아무런 효과가 없습니다. 주사위만 제거합니다.

발전실은 다른 시설의 효과를 발생하기 위한 에너지를 만들어 냅니다. **이 시설의 파워와 같은 수치만큼의 에너지를 얻습니다.** 이때 에너지 트랙 최대치를 초과하는 에너지를 얻을 수 없으며, 최대치를 초과할 경우 에너지 토큰은 최대치 칸에 둡니다.

전투기 격납고는 1기 이상의 적 우주선을 격추합니다. **전투기 격납고의 파워와 같거나 그보다 작은 숫자가 표시된 폭발 구역의 적 우주선을 전부 파괴합니다.** 파괴된 보라색 우주선은 모선으로 돌아가 재출격을 기다리게 되며, 흰색 우주선은 보드에서 제거합니다.

연구실에서는 연구 트랙을 진행하는 것이 가능하며 이것은 게임에 승리하기 위한 유일한 방법입니다. **연구 트랙에 놓인 마커를 한 칸 이상 전진시킬 수 있습니다. 연구 트랙칸에 표시된 숫자의 합이 연구실의 파워와 같거나 적으면, 하나의 연구실로 여러 칸을 전진할 수 있습니다.** 예를 들어 현재 연구 트랙 마커가 놓인 칸의 다음칸인 '2' 를 지나 '3' 까지 마커를 이동시키기 위해서는 파워 '5' 이상이 있어야 합니다.

예시 – 우주선을 격추하기

주사위 단계 동안 신중하고 영리하게 주사위를 배치해서, 오른쪽 그림과 같이 적 우주선 3기를 폭발 구역에 이동시킬 수 있었습니다.

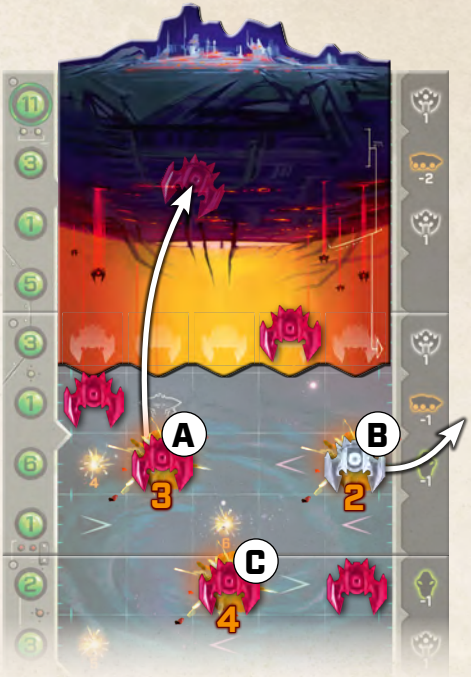
그리고 시설 단계가 되어 당신은 파워 '3'의 〈전투기 격납고〉 효과를 적용할 수 있게 되었습니다.

우주선 A는 격추됩니다. 이 우주선은 보라색 우주선이기 때문에 모선으로 돌아가 재출격에 대비합니다.

우주선 B는 격추됩니다. 이 우주선은 흰색 우주선이기 때문에 보드에서 제거됩니다.

우주선 C는 격추되지 않습니다. 이 폭발 구역의 수치는 '4' 이지만, 전투기 격납고의 파워는 '3' 이기 때문입니다.

우주선 C는 하늘 타일에 그대로 남아있으며, 폭발 구역에 있지 않은 다른 모든 우주선들도 남아있습니다.



예시 – 연구하기

그림과 같이 당신은 〈연구실〉에 주사위를 2개 배치했습니다. 한쪽 연구실의 파워는 '2' 이며 다른 한쪽은 '3' 입니다. (주사위 눈은 ⚃이지만 시설의 수정값이 –1이기 때문)

연구 마커는 오른쪽 그림과 같은 위치에 있으며, 그 위 연구 트랙의 비용은 '1','3','1'의 칸이 이어지고 있습니다. 이 두 연구실의 효과를 적용하여 이번 라운드에 3칸을 이동시킬 수 있을까요?

정답은 '할 수 없다'입니다. 연구 트랙 3칸의 연구 비용 합은 1 + 3 + 1 = 5 지만, 2개의 시설을 각각 1번씩 해결해야 하기 때문입니다. 예를 들어, 파워가 2인 시설을 먼저 해결한다면, 연구 트랙은 1칸밖에 전진하지 못합니다. 다음으로 파워가 '3'인 시설에 의해 연구 비용이 '3'인 칸으로 이동할 수는 있지만 여기서 이동이 끝나게 됩니다.

반대로 파워 '3'인 시설을 먼저 해결한다고 하더라도 연구 트랙은 1칸밖에 전진하지 못합니다. 그러고 나서 파워가 '2'인 시설의 효과는 사용할 수 없게 됩니다. 에너지가 3 이상 있어 두 시설을 모두 사용할 수 있다면 앞의 예시가 좋은 선택일 것입니다.

만약 파워가 '5'인 연구실이 있었다면 연구 트랙의 마커를 3칸 위로 올릴 수 있었을 것입니다.

굴착하여 기지 확장하기

주사위 단계에서, 미개발 구역에 주사위를 최대 1개까지 배치할 수 있습니다. 시설 단계에서는 이 주사위를 굴착기를 이동시키는 것에 사용합니다. **굴착기를 이동시킬 경우에는 에너지를 1 만큼 소비합니다.** 굴착기 그림에 이 비용이 표시되어 있습니다. 미개발 구역에 배치했던 주사위를 제거하고, 주사위가 있던 칸으로 굴착기를 이동합니다. 굴착기가 도착한 직후 굴착기보다 뒤에 있는 칸들은 모두 개발 완료 구역으로 판단합니다.

잊지 마세요: 굴착기를 몇 칸 이동시키셨나요? 아마 주사위 눈과 같거나 그보다 적은 칸만큼 이동시키셨을 것입니다. 만약 그렇지 않은 경우 주사위 단계에서 규칙을 위반하고 배치한 것입니다. (4페이지 참고)

예시 – 굴착하기

굴착기를 이동시키기 위해, ⚅을 배치했습니다. 이번에는 5칸만 이동하기 때문에 같은 칸에 ⚂를 배치해도 같은 효과를 얻습니다. 시설 단계에서 이 주사위를 제거하고, 에너지 1을 소비해서 주사위가 있던 칸으로 굴착기를 이동시킵니다.

3 모선 단계

모선 단계는 3가지 스텝으로 구성되어 있습니다:

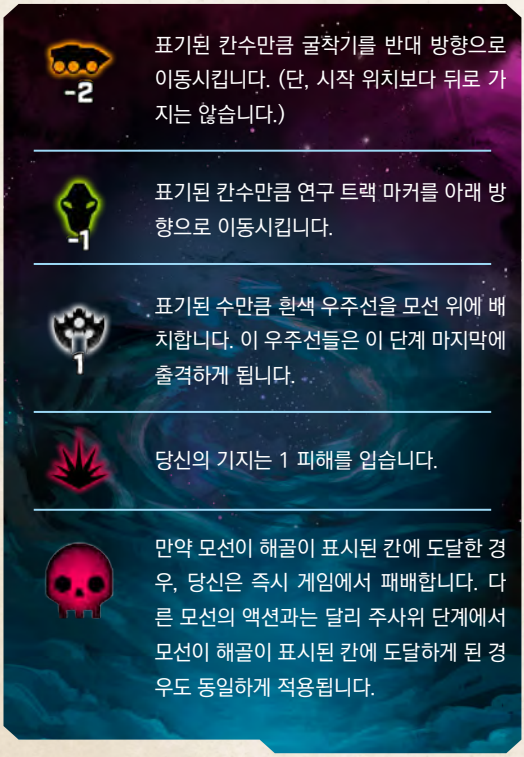
1. 모선 이동하기.
2. 모선의 액션을 해결하기.
3. 우주선 출격하기.

모선 이동하기

이 스텝에서는 모선을 한 줄 아래로 이동시킵니다. 만약 이동할 줄에 우주선이 있는 경우, 모선 위 (모선 타일의 색이 짙은 곳)에 둡니다. 이 우주선은 모선 단계의 3번째 스텝에서 재출격하게 됩니다.

모선의 액션을 해결하기

다음으로, 모선이 도착한 칸 오른쪽에 표기 되어있는 액션을 해결합니다.



예시:

주사위 단계 진행 중, 대공포 시설에 ⊡이 배치되어 우주선 1기가 모선의 강하 위치에 머물러 있습니다. 시설 단계 중 보라색 우주선 1기가 격추되어 모선 위로 돌아갔습니다.

그리고 모선 단계가 되었습니다.

모선이 한 줄 아래로 이동합니다. 이동한 곳에 있던 우주선 1기는 모선 위로 돌아가며 바로 전에 시설 단계 중 격추되어 모선으로 돌아온 우주선과 함께 둡니다.

모선의 액션에 의해, 흰색 우주선 1기가 추가되어, 모선 위에 올려두고 출격을 기다리게 됩니다.

우주선 출격

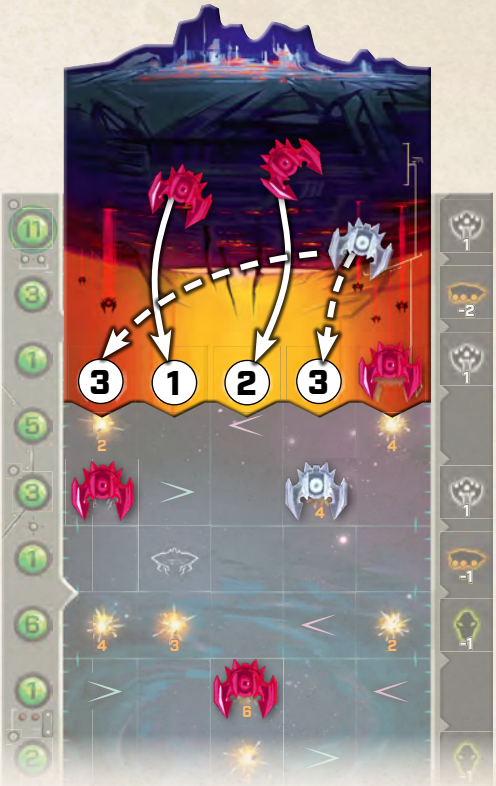
라운드 진행 중 모선 위의 출격 대기 장소에 놓인 우주선들이 있습니다. 이 우주선들을 모선 단계 마지막 스텝에서 강하 위치로 배치해야 합니다. 강하 위치에 자리가 있으면 출격 대기 장소에 있는 우주선을 강하 위치에 **최대한 배치**합니다.

- ▶ 보라색 우주선이 먼저 출격하고, 그 다음 흰색 우주선이 출격합니다.
- ▶ 우선, 강하 중인 우주선이 하나도 없는 세로줄마다 강하 위치에 우주선을 배치합니다.
- ▶ 모든 세로줄에 우주선이 있으면, 각 줄의 가장 높은 곳에 있는 우주선과 강하 위치의 거리가 먼 세로줄부터 순서대로 배치합니다.

이 규칙을 적용하고도 강하 위치를 정할 수 있는 여러 선택지가 있는 경우, 당신이 선택하여 배치합니다. 만약 5개의 강하 위치가 모두 채워졌다면, 강하 위치에 배치되지 않은 우주선들은 다음 라운드까지 모선 위에 남아있게 됩니다.

예시:

1. *우주선이 없는 세로줄이 1줄 있습니다. 보라색 우주선이 먼저 출격하기 때문에 이 세로줄 강하 위치에 보라색 우주선이 배치됩니다.*
2. *강하 위치 3개가 아직 비어 있습니다. 남은 강하 위치의 세로줄에 우주선이 있기 때문에, 세로줄마다 가장 높은 곳에 있는 우주선 위치를 비교합니다. 가운뎃줄에 있는 우주선이 강하 위치로부터 가장 멀리 떨어져 있기 때문에 다음 보라색 우주선은 가운뎃줄의 강하 위치에 배치합니다.*
3. *보라색 우주선이 모두 배치되어 흰색 우주선이 배치될 차례입니다. 남은 강하 위치의 세로줄마다 가장 높은 곳에 있는 우주선 위치를 비교해 보았으나 거리가 같기 때문에 당신이 어느 강하 위치에 배치할지 정합니다.*



흰색 우주선

- ▶ 흰색 우주선은 보라색 우주선이 모두 출격된 후에 출격합니다.
- ▶ 흰색 우주선이 도시를 공격한 경우, 모선 위로 돌아갑니다.
- ▶ 흰색 우주선이 격추당했다면 보드에서 제거합니다.
- ▶ 만약 모든 흰색 우주선이 보드 위에 있는 경우 흰색 우주선이 추가되는 효과는 무시합니다.

게임의 종료

승리

연구 마커가 연구 트랙의 가장 위 칸에 도달한 즉시, 당신은 승리합니다.

주의: 기지의 아래쪽에 있는 '여러 칸으로 이어진 시설'인 연구실을 사용하는 것만이 연구 트랙의 '11' 표기가 된 칸으로 진행할 수 있는 유일한 수단입니다.

패배

모선이 해골이 표시된 칸에 도달한 경우, 당신은 즉시 게임에서 패배합니다.
또한 피해 마커가 피해 트랙의 해골 칸에 도달한 경우에도 당신은 즉시 게임에서 패배합니다.

여기까지 읽었다면 일단 첫 번째 게임을 진행해 보세요.

완전판 게임

언더 폴링 스카이즈 첫 게임을 완료하신 것을 축하드립니다! 그럼 다음으로 몇 가지 새로운 요소를 소개해 드립니다. 캠페인을 하지 않고, 다양한 도시만 추가해도 게임의 변화를 느끼실 것입니다. 추가로 하늘 타일을 뒤집어 반대 면으로 변경하여 난이도를 올릴 수 있습니다. 또한 '로봇'은 당신의 기지를 더욱 효율적으로 운영할 수 있게 해주는 새로운 방법을 가져다줍니다.

위협 레벨

각 하늘 타일은 양면으로 구성되어 있습니다. 한쪽 면은 반대편보다 난이도가 높은 면으로 되어 있습니다.

난이도가 높은 면이 앞으로 배치된 하늘 타일의 장수가 이 게임의 **위협 레벨**이 됩니다. 2~3페이지에 설명된 게임 준비는 위협 레벨이 0인 초보자용 게임의 준비입니다. 보통 난이도는 위협 레벨을 1로 준비해야 하며, 게임에 익숙해졌다면 더욱더 높은 최고 레벨 (레벨4)에 도전해 봅시다.

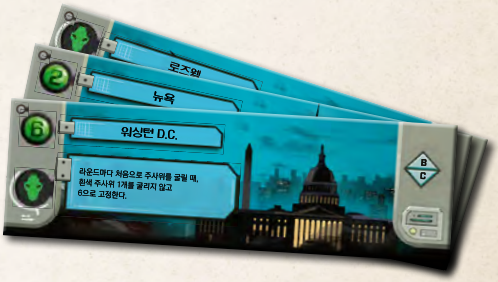
게임 준비를 할 때, 우선 위협 레벨을 선택해야 합니다. 결정한 위협 레벨과 같은 장수의 하늘 타일을 무작위로 선택하여 뒤집고, 난이도가 높은 면을 앞면으로 배치합니다.

▽ *간단한 면*

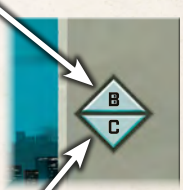
▼ *위협적인 면*

도시

캠페인을 시작하지 않았더라도 다양한 도시를 선택하여 진행할 수 있습니다. 로즈웰을 제외한 각 도시는 게임의 기본 규칙과 다른 특별한 능력들을 갖추고 있습니다.



이 기지는 에너지 레벨 '3'에서 시작합니다.



이 도시는 기지 타일을 준비할 때, 위쪽 타일을 'B'로, 아래쪽 타일을 'C'로 배치합니다.

각 도시는 정해진 기지 타일을 조합하여 사용합니다. 기지마다 피해 트랙, 에너지 트랙도 달라집니다.

파괴된 도시

각 도시는 양면으로 구성되어 있습니다. '파괴되지 않은 (파란색) 면'으로 시작하지만, 그 게임에서 패배한 경우, 도시 타일을 뒤집어 뒷면의 '파괴된 (빨간색)면'으로 재도전 할 수 있습니다. 인간은 역경에 강하기 때문에 '파괴된 면'의 능력은 원래 효과보다 강력합니다.

주의: 게임 2회차를 준비할 때, 결정한 위협 레벨에 맞도록 하늘 타일을 무작위로 뒤집어 재배치해야 합니다.

로봇

로봇 1기는 파란색 주사위 1개로 표현하며, 이 파란색 주사위는 모든 회색 주사위나 흰색 주사위가 해결된 이후에도 기지에 남겨집니다. 로봇 주사위 (파란색 주사위)는 주사위 단계에 주사위를 굴리거나 배치하지 않습니다. 로봇은 배치된 장소에 그대로 남아 시설 단계에 해당 시설의 효과를 얻습니다.

로봇 배치하기

로봇 제조실은 로봇을 조립합니다. 이 시설의 효과는 파란색 주사위를 1개 집어, 이 시설의 파워만큼 맞춥니다. (만약 파워가 6 보다 큰 경우 파란색 주사위는 ⚅으로 맞춥니다.) 다음으로 즉시 이 파란색 주사위를 개발 완료 구역의 시설 빈칸에 배치합니다.

새로 배치한 로봇은 **소모 상태**이며, 소모 상태란, 로봇을 이 라운드에 사용할 수 없음을 나타냅니다. 주사위를 45도로 회전시켜 로봇이 소모 상태임을 표시합니다.

로봇 주사위는 최대 2개까지 사용할 수 있습니다. 그렇지만, 언제든 로봇 주사위는 보드에서 제거해도 상관없습니다. 예를 들어 로봇 주사위를 제거하여, 다른 로봇 제조실 시설의 효과로 새로운 로봇으로써 배치하는 것도 가능합니다.

로봇을 배치해도 이로 인해 적 우주선이 이동하지 않는 점을 주의하세요.

주사위 단계의 일꾼 주사위

이후, 주사위 단계를 진행할 때 당신이 배치하는 **회색 및 흰색 주사위는 일꾼 주사위**라는 명칭으로 부르게 됩니다.

주사위 단계 중, 여전히 각 세로줄에 일꾼 주사위를 1개씩 배치해야 합니다.

이때, 원칙적으로 로봇 주사위는 무시합니다. 추가로 원한다면 로봇 주사위를 제거하여, 그 칸에 일꾼 주사위를 배치하는 것도 가능합니다.

시설 단계의 로봇 주사위

시설 단계 중, 이전 라운드부터 남아있던 로봇은 시설의 다른 일꾼 주사위처럼 시설의 효과를 얻습니다.

- ▶ 로봇 주사위는 효과를 해결한 후 보드 위에 남겨집니다.
- ▶ 로봇 주사위를 사용한 경우, **사용한 로봇 주사위의 눈을 1만큼 감소시킵니다.** (만약 이미 ⚀이였다면 보드에서 제거합니다) 그 다음 로봇 주사위를 소모 상태로 표시하여 이번 시설 단계 중 더 사용할 수 없음을 나타냅니다.

시설 단계가 끝나면 모든 소모 상태의 주사위를 원래대로 회전 시켜 소모되지 않은 상태로 돌려놓습니다.

특수한 경우

- ▶ 로봇 제조실에 있는 로봇 주사위를 사용할 경우, 그 주사위 자체를 집어 지금 배치하는 로봇으로 사용해도 됩니다.
- ▶ 대공포에 로봇을 배치할 수는 있지만 아무 일도 일어나지 않습니다.
- ▶ 모선의 액션이 굴착기를 뒤로 이동시켜 로봇이 매장되는 경우가 있습니다. 미개발 구역에 있는 로봇 주사위는 모두 제거합니다.
- ▶ 여러 칸으로 이어진 시설에 배치된 소모 상태의 로봇은 빈칸과 동일하게 취급합니다. 소모 상태의 로봇이 있다면 해당 시설은 사용할 수 없습니다.

일회성 게임

이것으로 당신은 언더 폴링 스카이즈의 기본 게임 방법을 모두 배웠습니다.
도시를 선택하고 위협 레벨을 설정해, 외계인이 모든 것을 파괴하기 전에 승리를 쟁취하세요!
캠페인을 진행하기 전이라도, 주사위의 굴림에 따라 매번 게임이 변화하며 새로운 전개를 체험할 수 있습니다.
자신이 가장 즐겁게 진행할 수 있는 난이도를 찾을 때까지 다양한 위협 레벨로 게임을 해보세요.
캠페인은 자신에게 적당한 난이도를 잘 알고 있는 플레이어를 상정하여 디자인되었습니다.

ROSWELL
GASOLINE
GAS
GAS

캠페인

언더 폴링 스카이즈는 총 4개의 챕터로 구성된 캠페인으로도 즐기실 수 있습니다.

한번의 캠페인은 약 10회의 게임으로 종료되며, **캠페인은 몇 번이고 반복해서 즐길 수 있습니다.** 또한 그때마다 새로운 조합이 여러분을 기다리고 있습니다.

4개의 챕터는 게임이 진행될 때마다 단계적으로 공개되어, 다음 이야기가 전개되도록 구성되어 있습니다. 이 때문에 제품은 각 챕터 별로 포장되어 있으며 순서대로 수납되어 있습니다.

캠페인 기록지와 가장 위에 있는 첫 번째 챕터를 상자에서 꺼내어 캠페인을 시작해 봅시다.

각 챕터의 브리핑

포장된 각 챕터의 가장 위에는 각 챕터의 설명서가 있으며 한 면에는 이번에 진행하게 될 메인 스토리의 한 장면이, 반대편에는 새로운 정보가 기재되어 있습니다. 내용을 잘 확인한 후 첫 번째 전투를 선택해 주세요.

전투 선택하기

각 챕터의 포장을 개봉하게 되면, 도전하게 될 시나리오, 당신을 도와주는 캐릭터, 새로운 도시 타일 등이 포함되어 있습니다.

이 중 2개의 도시가 공격을 당하게 됩니다. **현재 챕터에서 무작위로 시나리오, 도시, 캐릭터를 각각 1개씩 포함한 조합을 2세트 만드세요.**

남은 시나리오, 도시, 캐릭터는 모두 일단 상자에 보관해 주세요. 이것들은 이번 챕터의 후반에 다시 사용됩니다.

무작위로 조합했던 2개의 세트는 외계인이 동시에 공격하고 있는 상황을 나타냅니다. **2개의 세트에서 어느 한쪽을 선택하세요.**

선택한 쪽이 당신이 진행하게 될 전투입니다. 다른 한쪽의 시나리오는 자동적으로 패배하게 됩니다. 그 도시는 파괴되고 말았습니다. 캐릭터의 운명은... 뭐, 아무튼 그 세트에 포함된 3개의 구성품은 캠페인에서 제거됩니다. (제거된 내용물은 상자에 있던 지퍼 백에 넣어 둡니다. 그렇다고 버리지 마세요! 캠페인은 반복해서 즐길 수 있습니다!)

시나리오

각 시나리오에는 이번에 진행하게 될 전투를 위한 특별한 규칙이 기재되어 있습니다. 시나리오 앞면의 만화에서는 이번 전투의 규칙에 대해 대략적인 분위기를 확인할 수 있습니다.

만약 원한다면, 만화가 그려진 면만 읽고 자신이 진행하게 될 전투를 선택해도 무관합니다. 오히려 이렇게 만화만 보고 선택하게 된다면 다른 한쪽 시나리오의 특별한 규칙을 모르는 상태로 진행하기 때문에, 결과적으로 이후 캠페인을 새로 진행할 때 서프라이즈 요소로 다가올 것입니다.

캐릭터

각 캐릭터는 **게임마다 1번만 사용할 수 있는** 특별한 능력을 가지고 있습니다. 능력을 사용한 후에는 게임 중에 다시 사용하지 않도록, 캐릭터를 한쪽으로 치워 놓습니다.

처음에 사용하는 면 *업그레이드된 면*

캐릭터가 처음으로 등장한 챕터에서는 파란색의 면을 사용합니다. 업그레이드된 면은 이후의 챕터에서 등장합니다.

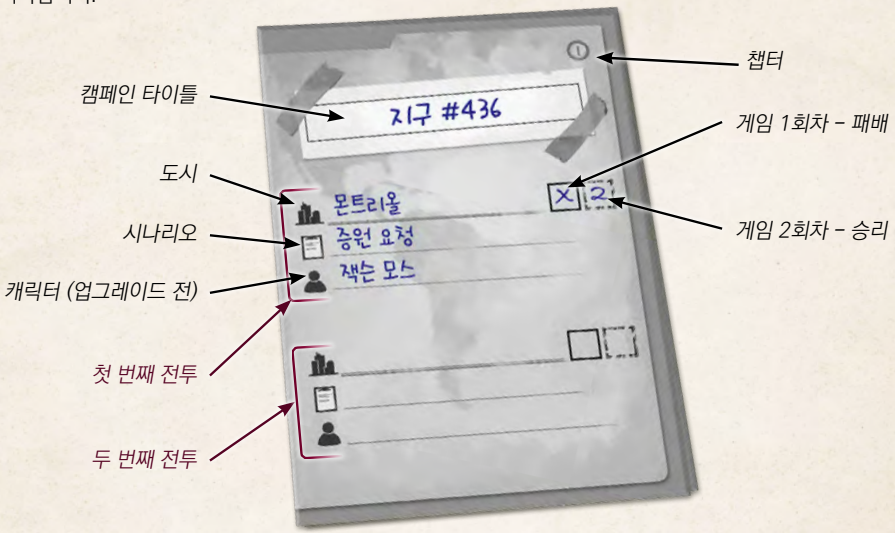
캠페인 시작하기

캠페인을 시작하기에 앞서 기록지 시트를 한 장 뜯어내어 반으로 접은 후 캠페인 기록지를 작성합니다. **캠페인의 타이틀**을 멋지게 정하고 아래의 그림과 같이 1페이지 위쪽에 적습니다.

앞 페이지의 설명에 따라 무작위로 조합한 2개의 세트 중 한 세트를 당신의 **첫 번째 전투**로 선택합니다.
선택한 세트의 **도시** , **시나리오** , **캐릭터** 를 기재합니다.

그 후 선택한 첫 번째 전투로 **게임 1회차**를 진행합니다. 그 게임의 결과를 실선 상자 ☐ 안에 기입하게 됩니다. 패배한 경우 그림과 같이 결과를 ✕로 기재합니다. 승리한 경우 위협 레벨 (위협적인 면의 하늘 타일 장수)을 기재합니다.

점선 상자 ⬚는 게임 1회차에서 패배한 경우 사용하는 칸입니다. 첫 번째 전투 1회차에서 패배한 경우 도시의 '파괴된 면'을 사용해 첫 번째 전투의 **게임 2회차**를 진행합니다. 위협 레벨에 따라 새롭게 무작위로 하늘 타일을 재배치하고 같은 시나리오와 캐릭터를 사용합니다. (캐릭터의 능력은 게임별로 1회씩 사용할 수 있습니다) 이 게임의 결과(승리/패배)도 마찬가지로 기록합니다.



그 다음, 이번 챕터에 구성품 중 상자로 넣어둔 남은 내용물을 꺼내어 무작위로 2개의 세트를 새로 조합합니다. 세트 중에서 하나를 선택해, **두 번째 전투**를 진행합니다. 첫 번째 전투와 동일하게 진행하여 결과를 기재합니다.

구성품 제거, 또는 보관하기

특정 상황에서 구성품의 일부가 해당 캠페인에서 영구적으로 제거됩니다:

- ▶ 2개의 세트 중 1개의 세트를 선택하고 남은 한쪽의 구성품을 제거합니다.
- ▶ 한 전투를 완료하면 (게임의 1회차/2회차, 승리/패배 따지지 않고) 그 시나리오를 제거합니다.
- ▶ 만약 같은 도시로 게임을 2회 패배하게 된 경우 그 도시를 제거합니다.

아래의 구성품들은 이후 챕터에서 사용하기 때문에 남겨두어야 합니다.

- ▶ 어느 도시에서 게임에 승리하였다면, 해당 도시는 파괴되는 것을 막았기 때문에 남겨둡니다.
- ▶ 한 전투를 완료하면 (게임의 1회차/2회차, 승리/패배 따지지 않고) 그 캐릭터를 남겨둡니다.

제거한 것들과 남겨둔 것들을 구별할 수 있도록 2개의 지퍼 백을 사용해 주세요.

위협 레벨을 설정하기

당신이 일회성 게임을 진행했을 때, 게임을 재밌게 즐길 수 있는 위협 레벨로 캠페인을 진행하는 것을 권장합니다. 이길 수는 있지만 아슬아슬하게 이길 수 있는 정도를 추천합니다. 캠페인은 진행하면 할수록 승리하기 까다로운 조건들이 등장하지만, 당신을 도와주는 요소들도 등장하기 때문에 처음부터 끝까지 같은 위협 레벨로 진행할 수 있을 것입니다. 그래도 당신이 만약 도중에 위협 레벨을 높이거나 낮추고 싶다고 생각한다면 위협 레벨을 조정해도 무관합니다.

일회성 게임을 더욱 다양하게

캠페인에 포함된 내용물은 일회성 게임에도 추가 요소로 사용할 수 있으며, 당신만의 게임을 만들 수 있습니다.

파괴되지 않은 면 또는 파괴된 면 중 한쪽의 도시를 선택합니다. 시나리오는 사용해도, 사용하지 않아도 됩니다. 원하는 캐릭터를 팀으로 구성해도, 또는 한 명도 사용하지 않아도 됩니다. 캐릭터는 업그레이드 전, 업그레이드 후를 섞어서 진행해도 좋습니다. 기본 하늘 타일과 더 어려운 하늘 타일을 자유롭게 조합하여 하늘 타일을 준비한 후 난이도를 설정합니다.

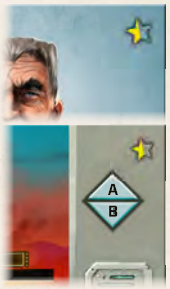
난이도

일회성 게임의 난이도는 검은색 별과 금색 별로 결정됩니다.

하늘 타일의 검은 색 별 1개당 난이도 1 ★을 더합니다.

시나리오를 사용하는 경우 동일하게 난이도 1 ★을 더합니다.

금색 별은 검은색 별을 줄입니다. 업그레이드 후의 캐릭터 1명마다 난이도 1 ★을 줄입니다.



파괴된 도시 또는 업그레이드 전의 캐릭터 1명마다 금색 별 1/2개로 간주합니다.

검은색 별의 총 개수에서 금색 별의 총 개수를 뺀 결과가 게임의 난이도가 됩니다.

검은색 별과 금색 별의 수를 더한 결과는, 해당 게임이 얼마나 **웅장한** 게임이었는지를 나타냅니다.

더욱 자세한 정보는 홈페이지를 참고 바랍니다. www.ufs-solo.game

게임 디자이너 Tomáš Uhlíř

미술 감독: Filip Murmak
아트웍: Kwanchai Moryia, Petr Boháček
보조 아티스트:
Jakub Politzer, Dávid Jablonovský
식자: František Horálek
3D 모델링: Radim Pech
생산: Vít Vodička
설명서 집필: Jason Holt
프로젝트 매니저: Jan Zvoníček
프로젝트 감독: Petr Murmak
한국어판 제작: DiceTree Games
한국어판 번역: Changjin Lee

© Czech Games Edition,
October 2020
www.CzechGames.com

DiceTree Games
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr
(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30
신풍플로스타 806호 보드피아
고객센터 031-813-9233

이 게임이 세상의 빛을 볼 수 있도록 도와주신 모든 분들의 이름이 아닌 제 이름만이 박스에 새겨져 굉장히 아쉽습니다. 여러분의 끝없는 헌신과 현명한 조언, 이 게임에 쏟아주신 경험과 재능, 그리고 따뜻한 격려에 감사의 말씀을 전합니다. 여러분 덕분에 저의 꿈은 실현되었습니다.

플레이 테스터: Jakub Uhlíř, Vít Vodička, Petr Murmak, Vlaada and Pavlík Chvátil, Monika Křivánková, Petr Čáslava, Tomáš Helmich, David Nedvídek, Jan Zvoníček, Michal Štach, Michaela Štachová, Paul Grogan, Miroslav Felix Podlesný, Filip Murmak, Pavel Tatíček, Tonda and Petr Palička, Ladislav Pospěch, Kuba Kutil, Martin Váňa, Adam Španěl, Michal Kopřiva, Pavel Češka, Standa Kubeš, Olda Rejl, Petr Ovesný, Ivan Dostál, Dan Knápek, Petr Marek, 그리고 이 게임을 혼자 또는 게임 이벤트에서 온, 오프라인으로 플레이해 준 수많은 플레이어들. 특히 Lukáš Novotný가 없었다면 가상 파트는 진행이 불가능했을 것입니다. 특별히 언급하고 싶은 분들은 계시는데, 바로 모든 열정적인 프린트&플레이 플레이어들입니다. 그들의 피드백은 미니멀리스트 9-카드가 훨씬 더 나은 모습으로 만들 수 있었던 첫걸음이 되었습니다.

감사의 말씀: 게임 개발은 정말 대단한 일이었습니다. 길었던 개발 기간 동안 저의 옆을 지키며 지지해준 사랑스러운 Jani와 우리 가족 모두에게 감사를 표합니다. 또한 (제게) 게임을 만들 기회를 주신 CGE의 모든 훌륭한 분들께 감사드립니다. 특히 우리가 곤경에 처할 때마다 길을 제시해 준 Petr Murmak에게 무한한 감사를 드립니다. 그리고 게임 개발의 초기 단계부터 개발이 올바른 방향으로 나아갈 수 있게 해주신 Vlaada에게도 큰 감사의 말씀을 드리며, 게임 그래픽 관련 조언과 스킬을 아낌없이 공유해준 Filip Murmak, Dávid Jablonovský 그리고 František Sedláček 도 너무나 감사합니다. Jason Holt는 게임 스토리와 표현에 있어서 정말로 구세주와 같은 존재였습니다. František Horálek의 어마어마한 도움에 힘입어 게임을 마무리 할 수 있었습니다. 큰 게임 행사들에서 지치지 않는 열정으로 게임을 시연해준 Paul Grogan 덕분에 많은 사람들이 이 게임을 알게 되었습니다.
이 모든 것을 이룰 수 있도록 도와주신 모든 분들께 큰 감사의 인사드립니다.

일시 정지!

상자에 들어 있는 구성품들을 한 번에 꺼내지 마세요.
상자의 아래쪽에 총 4개의 챕터로 구성된 캠페인이 별도로 포장이 되었습니다.
위에서부터 첫 번째 게임에 필요한 내용물만 꺼낸 후, 캠페인은 상자에 넣어두세요.