

MORTEN MONRAD PEDERSEN | LINES J. HUTTER | DAVID STUDLEY | BERATER: JAN SCHRÖDER

GAIA PROJECT AUTOMA

가이아 프로젝트: 오토마 1인 게임



시간이 많지 않거나, 선택의 여지가 없거나, 함께 할 게임 인원을 모으기 쉽지 않아서 걱정인 여러분을 위해 준비했습니다.

본 설명서는 "오토마" 라는 이름의 가상의 적을 상대로, 혼자서 가이아 프로젝트를 즐기는 방법을 소개합니다.

디자이너 노트: 가상의 적의 이름은 "로봇"을 뜻하는 이탈리아 단어 "Automa"에서 따왔습니다. 저희가 처음 참여한 게임이 이탈리아를 배경으로 하는 비티컬쳐였기 때문입니다.

오토마가 따르지 않는 규칙들

디자이너 노트: 여러분이 최대한 쉽게 익힐 수 있도록 오토마를 가능한 한 단순하게 만들었지만, 사람이 상대일 때의 핵심 상호 작용 부분은 최대한 모방하도록 노력했습니다. 즉, 이러한 핵심 상호 작용을 모방하는 데 중요하지 않은 것들은 모두 오토마의 규칙에서 제거됩니다.

오토마 설명서와 카드에서 "플레이어"라고 되어 있으면 사람 플레이어를 가리킵니다.

플레이어는 사람을 상대하는 일반 게임의 규칙과 동일하게 게임을 진행합니다. 오토마는 본 설명서에서 소개하는 단순화한 규칙을 따릅니다.

오토마는 크레딧, 광석, 지식, 파워, 연방 토큰, 기술 타일, 정보 큐브를 소유하지 않습니다. 일반 규칙에서 플레이어가 위의 것들을 얻는 상황이 오토마에게 발생해도, 오토마는 절대로 구성물을 얻지 않습니다.

오토마는 승점을 얻는 방식도 단순합니다. 오토마는 결정 카드와 오토마 종족 카드의 지시대로 점수를 얻고, 라운드 점수 타일의 점수 조건을 달성하는 것과 상관없이, 라운드 점수 계산 타일에 표시된 고정 점수를 얻습니다.

또한 오토마는 플레이어와 경쟁해서 최종 점수 계산 타일에 따라 점수를 얻고, 연구 분야의 발전으로 점수를 얻습니다.



오토마 구성물

결정 카드 17장



오토마 종족 카드 7장



테라포밍 요약 카드 1장
(양면)



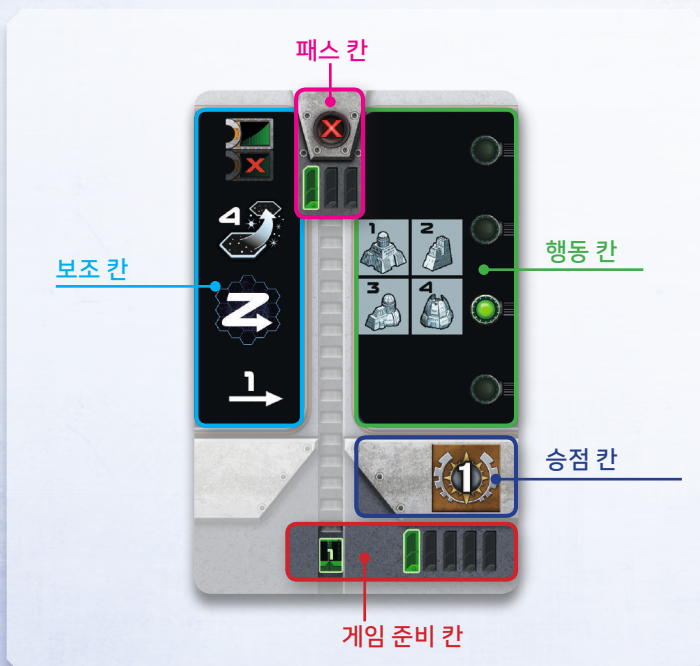
오토마 카드 소개

오토마 카드는 결정 카드와 종족 카드, 두 종류가 있습니다.

결정 카드

결정 카드는 이번 차례에 오토마가 무엇을 할 지 결정합니다. 결정 카드는 그림과 같이 여러 부분으로 나뉘어 있습니다. 복잡해 보이지만, 한 번에 카드 한 장의 한 부분만 보면 됩니다

각 부분과 아이콘은 필요할 때마다 설명하겠습니다.



오토마 종족 카드

7장의 오토마 종족 카드는 서로 다른 7가지 종족을 대표합니다. 오토마는 종족 보드 대신 이 종족 카드를 사용합니다. 카드마다 해당 종족의 특수 규칙이 소개되어 있습니다. 특수 규칙은 다음의 유형 중 하나입니다.

- **시작 설정:** 오토마가 가지고 시작하는 것들을 표시합니다. (있는 경우)
- **종족 행동:** 결정 카드에 종족 행동 심볼 이 나오면 종족 카드의 행동을 수행합니다.
- **지속 능력:** 항상 적용되는 특수 규칙입니다. (있는 경우)

오토마 종족 카드에 적힌 내용은 별도의 언급이 없는 한, 오토마에게만 적용됩니다.



게임 준비

기본 게임 설명서의 1인 게임 구성으로 게임을 준비하고, 아래의 내용을 적용합니다.
항상 플레이어부터 게임을 시작합니다. 첫 게임이면 주황색 박스 안의 내용을 따르는 것이 좋습니다

구성물 준비

- 01에서 07번의 우주 구역 타일 7개를 잘 섞어서 그 중 하나를 테이블 가운데에 놓습니다. 그런 다음 나머지 타일 6개를 처음 놓은 타일 주변에 한 개씩 인접하게 놓습니다. 기본 게임 설명서 7쪽의 게임 보드 형태와 같아야 합니다. 타일을 배치하면서 보기 편한 쪽으로 타일을 돌려도 되지만, 기본 게임 설명서의 게임 준비 규칙을 어기면 안됩니다.

첫 게임이면 게임 보드를 조립하는 대신, 기본 게임 설명서 7쪽의 1인 게임과 똑같이 배치합니다.

- 우주 공간 칸들이 수평으로 나란한 형태가 되도록 전체 게임 보드의 방향을 돌립니다. (4쪽의 "방향 선택" 설명의 그림을 참고하세요.) 이 방향은 기본 게임 설명서의 게임 준비와 다릅니다.

연구 보드와 연방 토큰

글린 종족 전용의 연방 토큰은 따로 둡니다. 나머지 연방 토큰은 종류당 1개씩 게임 박스에 되돌려 놓습니다. 기본 게임의 규칙과 마찬가지로, 무작위로 선택한 연방 토큰 하나를 연구 보드에 놓습니다.

라운드 부스터와 공급처

라운드 부스터 5개를 무작위로 뽑아서, 게임 보드 옆에 가로로 나란히 놓습니다. 사용하지 않는 나머지 라운드 부스터는 게임 박스에 되돌려 놓습니다.

종족 선택

- 플레이어의 종족 보드를 선택하고, 기본 게임처럼 종족에 맞게 구성물을 준비합니다.

첫 게임이면 플레이어의 종족으로 하드쉬 할라를 추천합니다.

- 플레이어의 종족 보드 색깔과 다른 종족 중에서 오토마의 종족을 고르거나 무작위로 선택합니다. 선택한 종족의 오토마 종족 카드를 게임 보드 옆에 놓습니다. 사용하지 않는 나머지 종족 카드는 게임 박스에 되돌려 놓습니다.

첫 게임이면 오토마의 종족으로 타클론을 추천합니다.

- 오토마의 건물을 모두 가져와서 종족 카드 옆에 놓습니다. 오토마는 종족 보드가 필요 없지만, 플레이어처럼 보드에 건물을 놓고 사용하면 보기 편합니다.
- 오토마의 플레이어 토큰 6개를 연구 보드의 각 연구 분야마다 0레벨에 하나씩 놓습니다.
- 오토마의 종족 카드에 시작 설정이 있는 경우, 그 내용을 적용합니다.



기오덴은 "테라포밍" 연구 분야를 1레벨에서 시작합니다. 테라포밍 분야에서 오토마의 토큰을 1레벨로 올립니다.

- 테라포밍 요약 카드를 오토마의 종족 색깔에 맞춰서 종족 카드 옆에 놓습니다.

- 오토마의 마지막 플레이어 토큰을 승점 트랙의 10점 칸에 놓습니다.

첫 게임이면 오토마의 승점 토큰을 승점 트랙의 0점 칸에 놓습니다.

- 오토마의 위성을 모두 종족 카드 옆에 놓습니다. 그 중, 위성 두 개를 점수 계산 보드의 녹색 트랙 0칸에 각각 하나씩 놓습니다.

시작 광산 배치

오토마의 시작 광산 2개는 게임 보드 중앙(제일 처음 놓았던 우주 구역 타일)에서 가장 가까운 기반 행성 유형에 각각 놓습니다. 오토마의 종족이 제노스면 같은 규칙으로 세 번째 광산을 배치합니다. 광산 건설 순서는 기본 게임 설명서의 18쪽에 있는 "시작 건물 배치"와 같습니다.

광산을 배치할 행성의 우선 순위가 동물이면, 결정 카드 한 장을 무작위로 뽑아서 방향을 정합니다. (4쪽의 "방향 선정" 설명을 참고하세요.)

시작 라운드 부스터 고르기

결정 카드 한 장을 펼칩니다. **게임 준비 칸**의 세로 막대 5개는 라운드 부스터를 나타냅니다. 세로 막대 5개 중, 녹색 불이 있는 위치의 라운드 부스터를 오토마 종족 카드 옆에 놓습니다. 그런 다음, 플레이어의 라운드 부스터를 선택합니다.



결정 카드의 아이콘이 왼쪽과 같다면, 세 번째 라운드 부스터를 오토마 종족 카드 옆에 놓습니다.

오토마 카드 더미 만들기

결정 카드 중에서 6장은 **게임 준비 칸**에 녹색 숫자가 있습니다. 이 6장의 카드를 따로 빼 놓습니다. 나머지 결정 카드를 잘 섞어서 앞면이 보이지 않게 더미를 쌓아 놓습니다.



나머지 결정 카드 더미에서 제일 윗장의 카드와 녹색 숫자가 있는 6장의 카드를 섞어서 앞면이 보이지 않게 카드 더미를 만들어 놓습니다. 이 카드 더미가 시작 오토마 카드 더미입니다. 오토마 카드 더미의 가장 아래 3장은 수평 방향으로 놓고, 십자 형태가 되도록 그 위에 4장을 수직 방향으로 포개 놓습니다.

나머지 결정 카드는 나중에 사용합니다.

첫 게임이면 오토마 카드 더미를 만들기 전에 숫자 2가 적힌 카드를 게임 박스로 되돌려 놓습니다.

방향과 우선 순위

오토마의 행동에서 어떤 결정을 해야 할 때, 오토마가 선택하는 방법에 대해 설명합니다.

방향 선정

게임 도중 여러 행동에서, 조건에 적합한 여러 행성들 중에서 하나를 골라야 하는 경우가 있습니다. 이 경우, **방향 선정** 방식을 통해서 정합니다.

게임 보드의 모든 행성에 다음과 같이 번호가 매겨져 있다고 가정합니다.



방향 선정을 적용할 때, 현재 오토마 보조 카드의 **보조 칸**에 있는 지그재그 화살표 아이콘을 확인합니다. (게임 준비 중이면 무작위로 결정 카드 한 장을 뽑습니다.) 조건에 적합한 행성 중, 지그재그 화살표의 방향에서 가장 낮은 번호의 행성을 선택합니다. 7쪽의 예시를 참고하세요.



화살표가 오른쪽을 향하면 오토마는 조건에 적합한 행성 중, 가장 낮은 **노란색** 숫자의 행성을 선택합니다.
(글 읽는 방향)



화살표가 왼쪽을 향하면 오토마는 조건에 적합한 행성 중, 가장 낮은 **파란색** 숫자의 행성을 선택합니다.
(글 읽는 반대 방향)

숫자 선정

오토마가 파워 행동과 정보 행동, 또는 연구 분야를 선택해야 할 때, **숫자 선정** 방식을 사용합니다. 현재 오토마 보조 카드의 **보조 칸**에 있는 숫자와 화살표를 확인합니다.

3 →

화살표가 오른쪽을 향하면, 조건에 적합한 것들 중에서 가장 왼쪽부터 시작해서 화살표 위의 숫자만큼 오른쪽으로 셉니다.

이미 행동 토큰으로 덮인 파워 행동과 정보 행동은 선택할 수 없기 때문에 건너뛰니다. 이미 5레벨에 마커가 놓인 연구 분야와 고급 기술 타일이 없는 연구 분야는 고를 수 없기 때문에 건너뛰니다.

마지막 선택 대상을 지난 경우, 다시 가장 왼쪽의 첫 번째 선택 대상부터 계속합니다. 화살표 위의 숫자만큼 세었을 때, 그 선택 대상에서 멈춥니다. 해당 선택 대상이 오토마가 고른 것입니다.

화살표가 왼쪽으로 향하면 가장 오른쪽 선택 대상부터 왼쪽으로 숫자를 셉니다.

파워 행동과 정보 행동을 하면서, **5** 아이콘으로 수행할 행동을 고르는 상황입니다. 이미 6개의 행동은 행동 토큰으로 덮여 있어서 선택할 수 없습니다. 한 바퀴를 돌아서, 동그라미 친 가장 오른쪽의 행동을 선택하게 됩니다.



오토마의 거리

오토마의 거리는 항해술 연구로 결정되지 않습니다. 그 대신, 오토마의 행동이 어떤 것인지에 따라서, 보조 카드 또는 종족 카드로 이번 오토마 차례의 거리를 정합니다



오토마의 차례 진행

항상 플레이어가 게임의 첫 번째 차례를 진행합니다. 일반 규칙과 마찬가지로 플레이어와 오토마가 교대로 차례를 진행합니다. 오토마의 차례는 다음과 같이 진행됩니다.

1. 결정 카드 한 장을 펼칩니다. (한 라운드의 첫 번째 차례 때는 2장을 펼칩니다.)

2. 행동 카드에 표시된 행동을 수행합니다. (5쪽의 설명을 참고하세요.)
3. 행동 카드의 **승점 칸**에 적힌 승점을 얻습니다. 오토마가 종족 행동을 수행하면 행동 카드 대신 종족 카드에 적힌 승점을 얻습니다.

결정 카드 펼치기

한 라운드에서 처음으로 결정 카드를 펼칠 때는 2장을 펼칩니다.

그림과 같이 두 번째 카드를 첫 번째 카드의 왼쪽에 오도록 나란히 한 쌍을 놓습니다.

왼쪽 카드는 **행동 카드**이며, **행동 칸**만 사용합니다. 오른쪽 카드는 **보조 카드**이며, **보조 칸**만 사용합니다.



차례를 진행하는 동안, 선명하게 표시한 부분만 사용합니다.

왼쪽 카드에 있는 **행동 칸**의 녹색 불이 오른쪽 카드 **보조 칸**의 한 부분을 표시하고 있습니다. 이것은 이 행동을 수행할 때 필요한 요소이며, 이 경우에는 방향을 정합니다.

한 라운드의 첫 번째 오토마 차례가 끝난 다음, 라운드의 나머지 오토마 차례는 다음과 같이 진행됩니다. :

1. 보조 카드(오른쪽 카드)를 앞면이 보이도록 버립니다. 버린 카드 더미는 항상 확인할 수 있습니다.
2. 이전 행동 카드를 오른쪽으로 밀니다. 이번 차례에는 보조 카드가 되었습니다.
3. 더 이상 펼칠 카드가 없으면 오토마는 패스합니다. 아래의 4번을 건너뛰고 "패스" 규칙 설명으로 넘어갑니다.
4. 오토마 카드 더미에서 한 장을 펼쳐서, 보조 카드의 왼쪽에 놓습니다. 이번 차례의 행동 카드입니다.
 - a. 펼친 카드가 카드 더미의 가장 아래 3장(오토마 카드 더미를 만들 때 수평 방향으로 놓았던 카드들) 중 하나이고, 행동 카드의 **패스 칸**에 아이콘이 있으면 카드의 다른 것들은 무시합니다. 오토마는 차례를 패스합니다. 오토마는 이 카드로 아무 행동도 하지 않고, 승점도 받지 않습니다.
 - b. 위의 경우가 아니면, 오토마는 새로 펼친 카드의 행동을 수행합니다.

패스

오토마의 패스 방법은 다음과 같습니다.

1. 오토마는 현재 라운드 점수 타일의 위쪽에 표시된 고정 승점을 받습니다. 1~3라운드에는 녹색 불을 기준으로 왼쪽 점수를, 4~6라운드에는 오른쪽 점수를 얻습니다.
2. 보조 카드의 **패스 칸**에 있는 3개의 막대 중, 녹색 불로 표시된 곳에 있는 라운드 부스터를 가져옵니다.



카드에 이렇게 표시되어 있으면,

오토마는 오른쪽의 라운드 부스터를 선택한 것입니다.



3. 오토마의 이전 라운드 부스터를 남아있는 라운드 부스터 두 개의 오른쪽에 놓습니다.
4. 이번 라운드의 오토마 카드 더미에 있었던 결정 카드를 전부 회수합니다. (버린 카드와 오토마 카드 더미에 남은 카드, 현재 행동 카드와 보조 카드 모두 회수합니다.) 게임을 준비할 때 따로 뒀던 결정 카드 더미의 제일 뒷장을 뽑은 다음, 내용을 보지 않고 회수한 카드들과 섞어서 앞면이 보이지 않게 카드 더미를 놓습니다. 이것이 다음 라운드의 새로운 오토마 카드 더미입니다.
5. 게임을 준비할 때 했던 것과 마찬가지로, 가장 아래의 3장을 수평으로 꺾어 놓습니다.
6. 플레이어보다 오토마가 먼저 패스하면 오토마가 시작 플레이어 마커를 가져갑니다.

플레이어가 패스하고 새 라운드 부스터를 가져갈 때, 기존의 라운드 부스터는 남아있는 라운드 부스터 2개의 오른쪽에 놓습니다.

행동 카드의 행동을 수행

오토마는 현재 보조 카드의 **보조 칸**을 사용해서, 현재 행동 카드의 **행동 칸**에 있는 행동을 수행합니다. 행동의 종류는 다음 장에 이어집니다.

행동 카드에 "업그레이드" 행동이 표시되어 있습니다. 행동 카드의 녹색 불이 보조 카드의 방향 선정 아이콘을 가리킵니다. 이번 행동을 하면서 선택이 필요한 부분을 방향 선정으로 해결하게 될 것입니다.



행동 카드에 오토마가 할 수 없는 행동이 표시되면, 이번 차례에는 오토마가 행동을 하지 않습니다

행동을 할 수 없더라도, 오토마는 행동 카드의 **승점 칸**에 표시된 승점(종족 행동의 경우 종족 카드에 표시된 승점)을 얻습니다.

오토마의 행동

오토마는 다음의 과정을 거쳐서 행동을 수행합니다.

1. **조건:** 조건을 만족하지 못하면 행동을 할 수 없습니다. 따라서 오토마는 이번 차례에 행동을 수행하지 않고, 승점만 얻습니다.
2. **유효한 선택 대상:** 행동을 할 대상을 고르는 단계입니다. 알맞은 선택 대상이 없으면 오토마는 행동을 하지 않지만, 승점은 얻습니다.
3. **우선 순위:** 오토마에게 유효한 선택 대상이 여러 개 있으면, 각 행동의 우선 순위 목록을 위에서부터 아래로 적용하면서 하나의 선택 대상을 고릅니다.
4. **행동 수행:** 설명을 따라서 행동을 수행합니다.

가장 높은 연구 분야 올리기

1. **조건:** 없음
2. **유효한 선택 대상:** 오토마가 레벨을 올릴 수 있는 연구 분야 또는 고급 기술 타일이 남아있는 연구 분야
3. **우선 순위:**
 - a. 유효한 연구 분야 중, 오토마의 연구 레벨이 가장 높은 분야
 - b. 숫자 선정
4. **행동 수행:**
 - a. 오토마의 레벨이 4인 연구 분야에 고급 기술 타일이 있으면, 오토마를 5레벨로 올리는 대신 그 타일을 게임에서 제거합니다.
 - b. 위의 경우가 아니면, 해당 연구 분야의 오토마 레벨을 한 칸 올립니다.

기억하세요: 이 행동을 할 때, 오토마는 연방 토큰이 필요하지 않습니다.

무작위로 연구 분야 올리기

1. **조건:** 없음
2. **유효한 선택 대상:** 오토마가 레벨을 올릴 수 있는 연구 분야 또는 고급 기술 타일이 남아있는 연구 분야
3. **우선 순위:** 숫자 선정
4. **행동 수행:**
 - a. 오토마의 레벨이 4인 연구 분야에 고급 기술 타일이 있으면, 오토마를 5레벨로 올리는 대신 그 타일을 게임에서 제거합니다.
 - b. 위의 경우가 아니면, 해당 연구 분야의 오토마 레벨을 한 칸 올립니다.

기억하세요: 이 행동을 할 때, 오토마는 연방 토큰이 필요하지 않습니다.

광산 건설

1. **조건:** 오토마의 공급처에 광산이 하나라도 남아있어야 합니다.
2. **유효한 선택 대상:** 오토마가 식민지로 개척한 행성 중 한 곳에서 거리가 닿고, 건물이 없는 모든 행성(차원 변형 행성 포함)
3. **우선 순위:**
 - a. 종족 행동인 경우, 종족 행동 칸의 우선 순위를 따릅니다.
 - b. 최종 점수 타일에 따른 우선 순위 표를 따릅니다. (아래 설명을 참고해서, 해당하는 경우에 적용합니다.)
 - c. 오토마의 종족을 기준으로 테라포밍 단계가 가장 적게 드는 행성을 선택합니다. 이 때, 가이아 행성은 테라포밍 1단계, 차원 변형 행성은 2단계가 필요한 것으로 간주합니다.
 - d. 플레이어의 행성과 가장 가까운 행성
 - e. 방향 선정
4. **행동 수행:**
 - a. 오토마의 공급처에서 광산 하나를 가져와서, 선택한 행성에 놓습니다. 차원 변형 행성이면 가이아 행성 타일을 놓습니다. (오토마는 가이아포머를 사용하지 않습니다.)
 - b. 위성: 새로 광산을 놓은 행성이 오토마의 다른 건물과 인접한 행성이 아니면 필요한 만큼 위성을 배치합니다. 새 광산 옆에 행성이 없는 아무 칸에나 위성 하나를 놓습니다. 어느 칸에 놓을지는 플레이어가 고르지만, 게임에 아무 영향이 없습니다. (이 위성의 용도는 최종 점수 타일 중 "최다 위성"밖에 없습니다.)
 - 오토마가 식민지를 개척하면 플레이어는 일반 게임에서 상대가 광산을 지을 때와 마찬가지로 파워를 충전할 수 있습니다.

조건이 맞지 않거나 유효한 행성이 없어서 광산 건설 행동을 하지 못한 경우, 광산 건설 대신 "업그레이드" 행동을 수행합니다. (8쪽을 참고하세요.)

"광산 건설" 행동에 최종 점수 타일로 우선 순위를 적용하는 경우 아래 표의 내용을 따릅니다.

보조 카드의 상단에는 최종 점수 타일의 우선 순위 적용 여부가 아이콘으로 표시되어 있습니다. 왼쪽 아이콘은 광산을 지을 때 아래쪽 최종 점수 타일을 참고하라는 뜻이고, 가운데 아이콘은 위쪽 타일을, 오른쪽 아이콘은 최종 점수 타일과 상관없다는 것을 뜻합니다. 참고해야 하는 타일이 아래 표의 최종 점수 타일인 경우, 해당 최종 점수 타일의 우선 순위를 적용합니다.

최종 점수 타일	최종 점수 우선 순위
최다 우주 구역	우선 순위 3b: 오토마의 행성이 없는 구역의 행성
최다 행성 유형	우선 순위 3b: 오토마가 아직 식민지로 개척하지 못한 유형의 행성
최다 가이아 행성	우선 순위 3b: 가이아 행성이나 차원 변형 행성

도움말: 유효한 모든 행성을 파워 토큰으로 표시하고, 우선 순위를 차례로 적용하면서 알맞은 행성을 찾은 다음, 해당하지 않는 행성들에서 파워 토큰을 제거하면 쉽게 걸러낼 수 있습니다.

광산 건설 과정 둘러보기

플레이어의 종족은 타클론(갈색), 오토마의 종족은 기오덴(주황색)입니다. 다음은 게임 초기 상황입니다.



오토마가 펼친 행동 카드에 "광산 건설" 행동이 표시되어 있습니다.



오토마의 공급처에 광산이 있기 때문에, 행동을 수행할 수 있습니다.

이 광산 건설 행동은 종족 행동이 아니기 때문에, 종족 행동의 우선 순위 3a가 적용되지 않습니다.

우선 순위 3b, 즉, 우선 순위를 적용할 최종 점수 타일도 없습니다.



오토마의 거리는 2입니다



노란색 테두리로 표시한 행성이 오토마의 식민지 행성에서 오토마의 거리 안에 있는 행성들입니다. 오른쪽에 있는 갈색 행성은 플레이어의 광산이 있기 때문에 유효하지 않습니다.



표시한 행성 중에서 우선 순위 3c를 적용합니다. 기오덴의 기반 행성인 주황색 행성은 테라포밍이 필요 없지만, 거리 내에 하나도 없어서 그 다음으로 테라포밍 단계가 적게 드는 빨간색, 노란색, 가이아(테라포밍 1 단계 필요) 행성으로 대상이 좁혀졌습니다.



플레이어의 행성에서 가장 가까운 곳인 우선 순위 3d를 적용합니다. 행성 A와 B는 거리가 2이고, C는 4입니다. C행성은 대상에서 제외됩니다.

이제, 우선 순위 3e인 방향 선정 방식을 적용할 차례입니다. 보조 카드의 방향 선정 화살표 방향이 오른쪽 아래에서 왼쪽 위를 향하고 있습니다.



표시한 가이아 행성이 방향 선정을 적용했을 때, 가장 처음 만나는 행성입니다.



이 행성에 오토마의 광산을 놓습니다. 이웃한 구역에 플레이어의 광산이 하나 있기 때문에, 플레이어는 수동적 행동으로 파워 1을 얻을 수 있습니다.



그런 다음, 행동 카드의 승점 칸에 표시된 대로 오토마는 승점 1점을 얻습니다.

종족 행동

오토마의 종족 카드에 표시된 행동을 수행합니다.

행동을 수행한 다음, 오토마는 종족 카드의 위쪽에 표시된 승점을 얻습니다.



파워 행동과 정보 행동

1. 조건: 없음
2. 유효한 선택 대상: 행동 토큰으로 덮이지 않은 모든 파워 행동과 정보 행동.
3. 우선 순위: 숫자 선정
4. 행동 수행: 선택한 행동을 행동 토큰으로 덮습니다. 그러나, 오토마는 파워 행동과 정보 행동의 실제 혜택을 얻지 않습니다



업그레이드

1. 조건: 오토마가 업그레이드를 할 수 있어야 합니다.
2. 유효한 선택 대상: 오토마는 다음의 건물 순서로 업그레이드를 합니다. (아이콘에도 업그레이드 순서가 표시되어 있습니다.) a부터 차례로 업그레이드 할 건물이 있는 행성을 찾습니다. 오토마는 어떤 아카데미를 먼저 짓건 차이가 없습니다.
 - a. 무역 스테이션을 행성 의회로 업그레이드
 - b. 광산을 무역 스테이션으로 업그레이드
 - c. 연구실을 아카데미로 업그레이드
 - d. 무역 스테이션을 연구실로 업그레이드
3. 우선 순위:
 - a. 플레이어의 행성과 가장 가까운 행성
 - b. 방향 선정
4. 행동 수행: 선택한 행성에 있던 건물을 업그레이드 건물로 대체합니다.
 - 오토마가 업그레이드하면 플레이어는 일반 상대가 업그레이드 할 때와 마찬가지로 파워를 충전할 수 있습니다.



주의하세요: 오토마는 연구실이나 아카데미로 업그레이드를 하더라도 기본 기술 타일을 가져오지 않습니다.

최종 점수 계산

최종 점수를 계산할 때, 2인 게임에서의 중립 플레이어를 계산에 넣습니다. (기본 규칙 설명서를 참고하세요.)

오토마는 일반 플레이어처럼 연구 분야 3레벨 이상 달성 승점을 얻습니다.

오토마는 일반 플레이어처럼 최종 점수 타일로 승점을 얻지만, 아래의 예외가 있습니다.

최종 점수 타일 중, "연방을 구성하는 건물을 가장 많이 지은 사람" 타일을 계산할 때는 오토마의 총 건물 개수에서 1을 뺍니다. 그 숫자가 오토마의 연방을 구성하는 건물 수입니다.

난이도

숙련 정도와 개인 성향에 따라 오토마의 난이도를 조절할 수 있습니다.

3 아래의 규칙에서 언급하는 카드 번호는 결정 카드 하단에 적힌 숫자입니다

- **오토메일리언:** 2번 결정 카드를 게임에서 제거합니다. 그러면 오토마 카드 더미가 원래보다 1장 적어지게 됩니다. 오토메일리언은 10점이 아니라 0점에서 시작합니다. 게임 준비 설명에서 첫 게임의 난이도 조절에 이 내용이 포함되어 있습니다.
- **오토마:** 아무 규칙도 수정하지 않습니다.

- **오토매치틱:** 시작 오토마 카드 더미에 9번 결정 카드를 추가합니다. 그러면 오토마 카드 더미가 원래보다 1장 많아지게 됩니다.
- **울토마:** 시작 오토마 카드 더미에 9번과 15번 결정 카드를 추가합니다. 그러면 오토마 카드 더미가 원래보다 2장 많아지게 됩니다.
- **알프트라우마:** 울토마와 게임 시작 준비가 같습니다. 최종 점수 계산 때를 제외하고, 오토마는 승점을 얻을 때마다 1점씩 더 얻습니다.

오토마의 종족으로 현재의 게임 보드 조합에 유리하거나 불리한 종족을 선택하고, 시작 오토마 카드 더미의 구성을 바꿔서 오토마의 플레이 스타일과 난이도를 조절할 수 있습니다.

만든 사람들

편집 및 교정: James Ataei-Kachuei, Aernout Casier, und L.D. Paulson, Alexandar Ortloff, Andrea Dell' Agnese, Julia Faeta.

수석 플레이테스터: Gregory Artim, James Ataei-Kachuei, Marc Baron, Nicolas Pupat, Didier Renard, Tim Sheridan, Lieve Teugels.

플레이 테스터: Jonathan Arnold, Derek Atlansky, Giovanni, Julius Gröne Galasso, Erik Hasse, Simon Agner Holm, Henning Knoff,

Gareth Knowles, Maccit, Marc Michaud, Steinar Nerhus, Brendan O'Brien, Maciej „Palmer“ Obszański, Alex Peters, Chad Ripp, Jeff Rome, Nick Shaw, Stephan Soutschek, Joël St-Amour, Alex Wolf, Seco 1000.