



### 1. 인력

당신의 분야 중 트랙 위에 기술 큐브가 1개인 분야를 하나 선택해서 그 분야의 기술력을 1 올립니다.



### 2. 척력

당신의 분야 중 기술력이 가장 높은 분야를 제외한 나머지 중에서 하나를 선택해서 그 분야의 기술력을 1 올립니다. 모든 기술력이 같다면 하나를 선택합니다.



### 3. 거시

공급처에서 플라스크 1개를 가져와 프로젝트에 있는 카드 위에 올립니다. 그 후, 플라스크를 올린 카드가 속한 분야의 기술력을 1 올립니다. **만약 프로젝트의 카드에 플라스크를 올릴 수 없다면, 이후 효과도 사용할 수 없습니다.**



### 4. 미시

공급처에서 플라스크 1개를 가져와 상대방 한 명의 카드 위에 올립니다. 그 후, 플라스크를 올린 카드가 속한 분야의 기술력을 1 올립니다. **만약 상대방의 카드에 플라스크를 올릴 수 없다면, 이후의 효과도 사용할 수 없습니다.**



### 5. 파동

당신의 분야 중 기술력이 가장 높은 분야의 기술력의 1/2만큼(반내림) 플라스크를 얻습니다.



### 6. 진동

당신의 모든 기술력 총합의 1/3만큼(반내림) 플라스크를 얻습니다.



### 7. 융합

프로젝트에 있는 카드 1장을 가져옵니다. 그 후, 당신의 분야 중 기술력이 가장 낮은 분야의 기술력을 1 올립니다. 가장 낮은 기술력의 분야가 여러개라면 하나를 선택합니다.



### 8. 분열

당신의 카드 1장을 두 번 돌립니다. 그 후, 당신의 분야 중 기술력이 가장 낮은 분야의 기술력을 1 올립니다. 가장 낮은 기술력의 분야가 여러개라면 하나를 선택합니다.



### 9. 전기

프로젝트에 있는 카드 1장의 완료 효과를 사용합니다. '전기'의 효과는 사용할 수 없습니다.



### 10. 자기

슬롯에 있는 당신의 카드 1장의 완료 효과를 사용합니다. '자기'의 효과는 사용할 수 없습니다.



### 11. 굴절

당신의 분야 중 기술력이 가장 낮은 분야의 기술력만큼 플라스크를 얻습니다.



### 12. 반사

당신의 분야 중 기술력이 3 이상인 분야의 수만큼 플라스크를 얻습니다.



### 13. 원자

당신의 카드 1장을 세 번까지 돌립니다. 그 후, 플라스크 1개를 얻습니다.



### 14. 분자

당신의 카드를 당신의 현재 슬롯 수만큼 자유롭게 돌립니다. 한 카드를 여러 번 돌리거나 여러 카드를 나눠서 돌릴 수 있습니다. 그 후, 플라스크 1개를 얻습니다.



### 15. 합성

프로젝트에 있는 카드 1장을 가져옵니다. 그 후, 당신의 카드 2장을 각각 한 번씩 돌립니다.



### 16. 분해

당신의 카드 1장을 두 번 돌립니다. 그 후, 프로젝트에 있는 카드 1장을 가져옵니다.



### 17. 발열

당신의 개인 보드에 놓여있는 모든 기술 큐브 수의 1/2만큼(반내림) 플라스크를 얻습니다.



### 18. 흡열

당신의 분야 중 하나를 선택합니다. 그 분야에 놓여있는 기술 큐브의 수만큼 플라스크를 얻습니다.



### 19. 추출

당신의 카드 중 서로 다른 분야의 카드 2장을 선택합니다. 그 카드들을 각각 두 번씩 돌립니다. 다른 분야의 카드가 없다면, 아무 카드 1장을 두 번 돌립니다.



### 20. 정제

당신의 카드 중 같은 이름의 카드 2장을 선택합니다. 그 카드들을 각각 두 번씩 돌립니다. 같은 이름의 카드가 없다면, 아무 카드 1장을 두 번 돌립니다.



### 21. 공유

공급처에서 플라스크 1개를 가져와 프로젝트에 있는 카드 위에 올립니다. 그 후, 당신의 카드 1장을 선택해서 즉시 연구 완료시킵니다. **만약 프로젝트의 카드에 플라스크를 올릴 수 없다면, 이후 효과도 사용할 수 없습니다.**



### 22. 이온

공급처에서 플라스크 1개를 가져와 상대방 한 명의 카드 위에 올립니다. 그 후, 당신의 카드 1장을 선택해서 즉시 연구 완료 시킵니다. **만약 상대방의 카드에 플라스크를 올릴 수 없다면, 이후의 효과도 사용할 수 없습니다.**



### 23. 산화

당신의 슬롯 중 '비어있는(카드가 없는) 슬롯 수 - 1' 만큼 플라스크를 얻습니다. (예를 들어 카드가 없는 슬롯이 3 개라면 플라스크 2개 획득) 확장 전인 슬롯은 따지지 않습니다.



### 24. 환원

이 카드를 포함하여 현재 완료 영역에 있는 카드의 수만큼 플라스크를 얻습니다.

- 완료 효과는 위에서부터 적용하고, 모든 효과는 부분적이라도 반드시 적용해야 합니다.
- → 표시 이후의 효과는, → 이전의 '조건'을 처리해야만 사용할 수 있습니다. 이후 효과를 적용할 수 없어도, 조건은 (할 수 있다면) 반드시 처리해야 합니다.
- 카드 1장 위에 놓일 수 있는 플라스크 수는 최대 10개이고, 완료 영역에 있는 카드 위에는 플라스크를 놓을 수 없습니다.

- 플라스크를 획득하거나, 중앙 혹은 상대방의 카드에 놓아야 할 때는, 언제나 플라스크 공급처에서 가져옵니다.
- 플라스크 큐브나 기술 큐브가 부족할 경우, 게임 상자 안의 여분을 사용하거나 기타 적당한 다른 물품으로 대체합니다. 그리고 게임 종료 조건이 발동됩니다.





**25. DNA**  
프로젝트에 있는 카드 2장을 가져옵니다.



**26. RNA**  
프로젝트에 있는 카드 중 같은 이름의 카드 2장을 가져옵니다. 그 후, 가져온 카드들을 각각 한 번씩 돌립니다. 같은 이름의 카드 2장이 없다면, 아무 카드 1장을 가져온 뒤 그 카드를 한 번 돌립니다.



**27. 형성**  
프로젝트에 있는 카드 1장을 가져옵니다. 그 후, 한 분야를 정하고 당신의 카드 중 그 분야에 해당하는 모든 카드를 각각 한 번씩 돌립니다.



**28. 성장**  
프로젝트에 있는 카드 1장을 가져옵니다. 그 후, 당신의 카드 중 서로 이름이 다른 모든 카드를 각각 한 번씩 돌립니다. 다른 이름의 카드들이 없다면 아무 카드 1장을 한 번 돌립니다.



**29. 항원**  
현재 슬롯에 있는 당신의 카드의 수만큼 플라스크를 얻습니다. 그 후, 프로젝트에 있는 카드 1장을 가져옵니다.



**30. 항체**  
현재 슬롯에 있는 당신의 카드의 수만큼 플라스크를 얻습니다. 그 후, 당신의 카드 1장을 선택해서 두 번 돌립니다.



**31. 호흡**  
이 카드를 포함하여 완료 영역에 서로 다른 분야의 카드가 1쌍이라도 있다면, 기본 행동을 두 번 합니다.



**32. 광합성**  
이 카드를 포함하여 완료 영역에 같은 이름의 카드가 1쌍이라도 있다면, 기본 행동을 두 번 합니다.



**33. 자극**  
슬롯에 있는 당신의 카드 1장을 프로젝트로 되돌립니다 (그 위의 플라스크는 공급처로 되돌립니다). 그 후, 기본 행동을 두 번 하고 당신의 카드 1장을 한 번 돌립니다. 만약 카드를 제거할 수 없다면, 이후의 효과도 사용할 수 없습니다.



**34. 반응**  
슬롯에 있는 당신의 카드 1장을 프로젝트로 되돌립니다 (그 위의 플라스크는 공급처로 되돌립니다). 그 후, 기본 행동을 두 번 하고 플라스크 1개를 얻습니다. 만약 카드를 제거할 수 없다면, 이후의 효과도 사용할 수 없습니다.



**35. 면역**  
이 카드를 포함하여 완료 영역에 서로 다른 분야의 카드가 1쌍이라도 있다면, 플라스크 3개를 얻습니다.



**36. 적응**  
이 카드를 포함하여 완료 영역에 같은 이름의 카드가 1쌍이라도 있다면, 플라스크 3개를 얻습니다.

- 완료 효과는 위에서부터 적용하고, 모든 효과는 부분적으로라도 반드시 적용해야 합니다.
- → 표시 이후의 효과는, → 이전의 '조건'을 처리해야만 사용할 수 있습니다. 이후 효과를 적용할 수 없어도, 조건은 (할 수 있다면) 반드시 처리해야 합니다.
- 카드 1장 위에 놓일 수 있는 플라스크 수는 최대 10개이고, 완료 영역에 있는 카드 위에는 플라스크를 놓을 수 없습니다.



**37. 항성**  
공급처에서 플라스크 1개를 가져와 상대방 한 명의 카드 위에 올립니다. 그 후, 당신의 카드 1장 위에 플라스크 3개를 올립니다. 만약 상대방의 카드에 플라스크를 올릴 수 없다면, 이후의 효과도 사용할 수 없습니다.



**38. 행성**  
공급처에서 플라스크 1개를 가져와 프로젝트에 있는 카드 위에 올립니다. 그 후, 당신의 카드 1장 위에 플라스크 3개를 올립니다. 만약 프로젝트의 카드에 플라스크를 올릴 수 없다면, 이후 효과도 사용할 수 없습니다.



**39. 자전**  
당신의 카드 1장을 두 번 돌립니다. 그 후, 당신의 카드 1장 위에 플라스크 2개를 올립니다.



**40. 공전**  
프로젝트에 있는 카드 1장을 가져오고, 가져온 카드를 한 번 돌립니다. 그 후, 당신의 카드 1장 위에 플라스크를 1개 올립니다.



**41. 일식**  
당신의 플라스크 저장 공간에 있는 플라스크 수의 1/3만큼 (반내림) 플라스크를 얻습니다.



**42. 월식**  
당신의 카드를, 당신의 플라스크 저장 공간에 있는 플라스크 수의 1/4만큼 (반내림) 자유롭게 돌립니다. 한 카드를 여러 번 돌리거나 여러 카드를 나눠서 돌릴 수 있습니다. 그 후, 플라스크 2개를 얻습니다.



**43. 혜성**  
프로젝트에 있는 카드 1장을 가져옵니다. 그 후, 한 분야를 정하고 당신의 카드 중 그 분야에 해당하는 모든 카드에 플라스크를 1개씩 올립니다.



**44. 유성**  
프로젝트에 있는 카드 중 1장을 가져옵니다. 그 후, 당신의 카드 중 서로 이름이 다른 모든 카드에 플라스크를 1개씩 올립니다. 다른 이름의 카드들이 없다면 아무 카드 1장 위에 플라스크 1개를 놓습니다.



**45. 수축**  
당신의 카드 2장을 선택해서, 그 카드를 위에 플라스크를 2개씩 올립니다.



**46. 팽창**  
당신의 카드 2장 위에 플라스크를 1개씩 올립니다. 그 후, 그 카드들을 각각 한 번씩 돌립니다.



**47. 생성**  
당신의 카드 1장 위에 올려진 플라스크의 수만큼 공급처에서 플라스크를 가져와 해당 카드 위에 놓습니다.(카드 1장 위에는 플라스크 10개를 초과해서 놓을 수 없습니다.) 그 후, 당신의 카드 1장을 한 번 돌립니다



**48. 소멸**  
이 카드에 위에 있었던 플라스크의 수만큼 플라스크를 얻습니다. 단, 5개 이상의 플라스크가 올라가 있었다 하더라도 최대 4개까지만 얻을 수 있습니다.

- 플라스크를 획득하거나, 중앙 혹은 상대방의 카드에 놓아야 할 때는, 언제나 플라스크 공급처에서 가져옵니다.
- 플라스크 큐브나 기술 큐브가 부족할 경우, 게임 상자 안의 여분을 사용하거나 기타 적당한 다른 물품으로 대체합니다. 그리고 게임 종료 조건이 발동됩니다.