

7 WONDERS DUEL

7원더스 대결

규칙서

Antoine Bauza & Bruno Cathala

Yi

“시작할 때는 아무도 어떻게 끝날지 알 수 없다.”

- 헤로도토스

7원더스: 대결의 세계에 오신 걸 환영합니다.

7원더스: 대결은 최고의 보드게임 중 하나인 7원더스를 바탕으로 만든 2명 전용 게임입니다.

이 게임은 7원더스의 몇 가지 구조를 사용하긴 했지만,

7원더스와는 다른, 특히 1:1 대결에 특화된 새로운 재미를 제공합니다.



구성물

- 게임판 1개
 - 1시대 카드 23장
 - 2시대 카드 23장
 - 3시대 카드 20장
 - 조합 카드 7장
 - 불가사의 카드 12장
 - 군사 토큰 4개
 - 진보 토큰 10개
 - 군사 경쟁 말 1개
 - 주화 31개(1 짜리 14개, 3 짜리 10개, 6 짜리 7개)
 - 승점 기록표 1부
 - 규칙서
 - 요약표
 - 보관함(상자 및 트레이)
- ※ 구성물을 잃어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.

게임 개요 및 목표

7원더스: 대결에서, 각 플레이어는 문명을 이끌어 새로운 건물과 불가사의들을 건설할 것입니다. 이 게임에서는 불가사의와 건물을 통틀어 플레이어들이 건설한 모든 건축물들의 모임을 “도시”라 부릅니다.

게임은 세 개의 시대 동안 진행되며, 각각의 시대에는 해당 시대의 카드 더미를 사용합니다.(먼저 1시대 카드를, 다음 2시대, 3시대 순으로 사용합니다.) 각각의 카드는 건물을 의미합니다.

각 시대는 서로 비슷한 방식으로 진행됩니다. 각 시대에 플레이어들은 10장 전후의 카드를 사용할 기회를 가지며, 이를 통해서 돈을 얻거나, 군대를 강화시키거나, 과학적 발견을 하거나, 도시를 발전시킬 수 있습니다.

7원더스: 대결에서는 군사 승리, 과학 승리, 시민 승리라는 3가지 방법으로 승리할 수 있습니다.

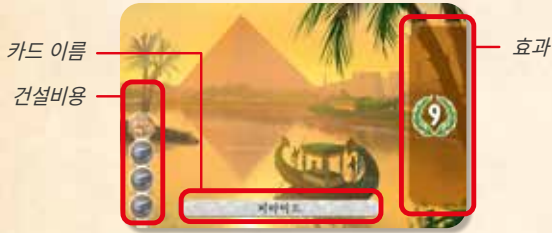
군사와 과학 승리는 게임 중 어느 때라도 일어날 수 있으며, 발생하는 즉시 게임이 끝납니다. 만약 3시대가 끝날 때까지 누구도 승리하지 못했다면, 플레이어들은 자신이 얻은 승점을 각자 더합니다. 더 높은 승점을 얻은 플레이어가 “시민 승리”로 승리합니다.



게임 구성물

불가사의의 카드

큰 카드는 고대에 건설되었던 불가사의를 나타냅니다. 각 불가사의 카드에는 이름, 건설비용, 그리고 효과가 적혀있습니다.



군사 토큰

군사 토큰은 상대 도시에 대해서 군사적 우위를 얻었을 때 도시가 얻는 이익을 나타냅니다.



군사 경쟁 말

군사 경쟁 말은 게임판 위에 놓이며, 어느 도시가 군사적 우위에 있는지를 가리킵니다.



진보 토큰

진보 토큰은 같은 과학 상징을 두 개 모음으로써 하나를 얻을 수 있으며(또는 불가사의의 효과로도 얻을 수 있습니다.), 각각 특별한 능력을 가지고 있습니다.



게임판

게임판은 두 도시간의 군사적 경쟁을 나타냅니다. 게임판은 9개의 구간과 19개의 칸으로 이루어져 있습니다. 게임판 양쪽의 마지막 칸은 각 플레이어의 수도를 의미합니다. 게임판에는 사용 가능한 군사 토큰과 진보 토큰을 놓을 수 있는 칸이 표시되어 있습니다.



주화

주화는 건물을 건설하거나 교역을 통해 자원을 구매하는 데 사용됩니다. 또한 축적된 주화는 나라의 부를 상징하여 게임이 끝날 때 승점이 될 수도 있습니다.



조합 및 시대 카드

7원더스: 대결에서 모든 시대 카드와 조합 카드는 건물을 나타냅니다.
모든 건물 카드에는 이름, 효과 및 건설비용이 적혀있습니다.



건물은 총 7가지 종류가 있으며, 각각을 상징하는 색깔 테두리로 쉽게 구별할 수 있습니다.

- **원자재 생산 건물(갈색 카드),**
이 종류 건물에서는 다음 자원을 생산합니다:
- **제품 생산 건물(회색 카드),**
이 종류 건물에서는 다음 자원을 생산합니다:
- **공공 건물(파란색 카드),**
이 종류 건물은 승점을 제공합니다:
- **과학 건물(초록색 카드),**
이 종류 건물들은 승점과 함께 다음과 같은 과학 상징을 제공합니다:
- **상업 건물(노란색 카드),**
이 종류 건물들은 주화를 공급하거나, 자원을 생산하거나, 교역 규칙을 변경합니다. 이 종류의 어떤 건물들은 승점을 제공하기도 합니다.
- **군사 건물(빨간색 카드),**
이 종류 건물들은 다음과 같은 방패 상징을 제공합니다. 이는 플레이어의 군사력을 증강시킵니다:
- **조합 건물(보라색 카드),**
이 종류 건물들은 특별한 기준으로 승점을 제공합니다.

참고: 3시대 건물에는 원자재 생산 건물(갈색 카드)과 제품 생산 건물(회색 카드)이 없습니다. 대신 조합 건물 카드를 섞어서 사용합니다.

카드의 건설비용

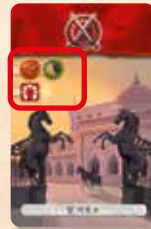
카드의 건설비용은 카드의 종류를 상징하는 색깔 바로 밑에 있습니다. 이 부분이 비어있다면, 해당 건물은 무료로 건설할 수 있으며 건설할 때 자원을 요구하지 않습니다.

예) 벌목장은 무료로 건설할 수 있으나, 돌 구덩이는 동전 1개를 내야 합니다. 또한 공중목욕탕은 건설하기 위해 돌 1개를 요구하며, 투기장은 벽돌과 돌, 나무 각 1개씩이 필요합니다.



2시대부터 일부 건물들에는 건설비용과 무료 건설 조건이 모두 표시되어 있습니다. 만약 플레이어가 건설비용 칸에 표시되어 있는 상징의 건물을 건설하여 가지고 있다면, 해당 건물은 무료로 지을 수 있습니다.

예) 말 사육소를 건설하기 위해서는 벽돌 1개와 나무 1개를 가지고 있거나, 마구간을 가지고 있어야 합니다.



게임 준비

1. 두 플레이어 사이에 게임판을 펼쳐 놓습니다. 양쪽 끝이 각 플레이어를 향하도록 합니다.
2. 군사 경쟁 말을 게임판 가운데 시작 칸에 놓습니다.
3. 4개의 군사 토큰을 앞면으로 해당하는 칸에 놓습니다.
4. 진보 토큰을 잘 섞어서 5개를 무작위로 해당하는 칸에 앞면으로 놓습니다. 나머지를 상자로 되돌립니다.
5. 각 플레이어는 은행에서 7주화를 가져갑니다.



불가사의의 선택 단계

- 시작 플레이어를 정합니다.
- 12장의 불가사의의 카드를 잘 섞습니다.
- 4장을 무작위로 뽑아 플레이어 사이에 앞면으로 놓습니다.
- 시작 플레이어는 그 4장 중 1장의 불가사의의를 선택합니다.
- 두 번째 플레이어가 남은 3장 중 2장을 선택합니다.
- 시작 플레이어는 남은 1장을 가져갑니다.
- 남은 8장 중 4장을 다시 뽑아 위의 단계를 반복하되, 이번에는 두 번째 플레이어부터 진행합니다.

이 단계가 끝나면, 두 플레이어는 각자 4장의 불가사의의 카드를 가지고 있게 됩니다. 자신이 가진 불가사의의 카드를 자신의 게임영역 왼쪽에 잘 보이도록 놓습니다.

만약 7원더스: 대결을 처음 한다면, 불가사의의 선택 단계를 무시하고 각 플레이어는 다음과 같이 불가사의의 카드를 가져갑니다.

시작 플레이어:

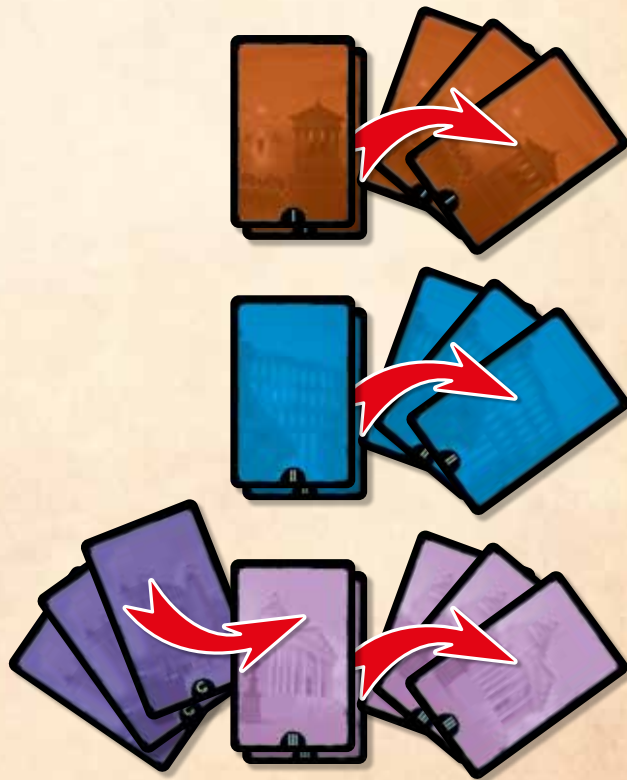
- 피라미드
- 알렉산드리아의 등대
- 아르테미스 신전
- 제우스 상

두 번째 플레이어:

- 대 원형 경기장
- 피레우스 항
- 아피아 가도
- 콜로서스

각 시대별 카드 더미

각 시대에 해당하는 카드 더미별로 3장씩을 빼서 상자로 돌려놓습니다. 그리고 나서 조합 카드 더미에서 무작위로 3장을 골라서 3시대 카드 더미에 앞면을 보지 않고 섞어 놓습니다. 나머지 조합 카드를 상자로 되돌립니다.



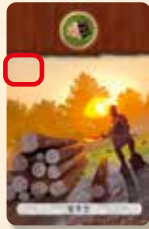
7원더스: 대결에서의 건설

게임에서 플레이어들은 많은 건물과 불가사의들을 건설하게 됩니다. 건물 대부분은 건설비용으로 자원을 요구합니다. 일부 건물은 무료이거나 주화만으로 지을 수도 있습니다. 건설비용을 요구하지만 특정 조건 하에 무료로 지을 수 있는 건물도 있습니다. 불가사의는 모두 건설비용을 가지고 있습니다.

무료로 건설

일부 카드들은 건설비용 없이 무료로 사용할 수 있습니다.

예) 별목장은 건설비용이 없습니다.



자원으로 건설

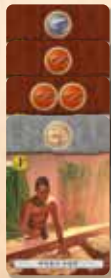
일부 카드들은 건설비용으로 자원을 요구합니다.

이 카드들을 건설하기 위해서 플레이어는 요구하는 자원을 생산하거나, 교역 규칙에 따라서 은행에서 해당 자원을 구입해야 합니다. (건물 하나를 지을 때 자원 일부는 생산하고 일부는 구입할 수 있습니다.)

생산

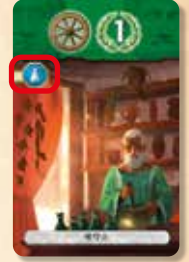
도시에 건설되어 있는 갈색 건물과 회색 건물, 또는 일부 노란색 건물에서, 그리고 일부 불가사의에서 자원이 생산됩니다.

예) 오섬의 도시에서는 돌 1개와 벽돌 3개, 그리고 파피루스 1개가 생산됩니다.



플레이어의 도시에서 해당 건물이 요구하는 자원을 모두 생산하고 있을 경우, 플레이어는 그 건물을 지을 수 있습니다.

예) 오섬은 공중목욕탕(돌 1개 요구) 또는 수비대 주둔지(벽돌 1개 요구)를 건설할 수 있습니다. 그의 도시에서는 해당 자원을 모두 생산하고 있기 때문입니다. 그러나 교역으로 자원을 구입하지 않는다면 제약소(유리 1개 요구)는 건설할 수 없습니다.



중요: 자원은 건설을 통해서 소모되지 않습니다. 생산되는 자원은 전체 게임에서 매 차례마다 사용할 수 있습니다. 극히 예외적인 경우를 제외하면 도시에서 생산되는 자원들은 절대 소모되거나 사라지지 않습니다.

교역

종종 플레이어들은 현재 생산하지 않는 자원이 필요한 건물을 건설하려고 할 때가 있습니다. 이러한 경우, 플레이어는 모자라는 자원을 은행에서 구입할 수 있습니다. 모자라는 자원의 가격은 게임에서 상황에 따라 다릅니다. 가격을 다음과 같이 계산합니다.

자원 가격 = 2주화 + 상대가 갈색/회색 건물로 생산하는 해당 자원 숫자만큼의 주화

추가 설명

- 자원의 가격은 상대방 도시에서 있는 자원 숫자에 따라서 계산하지만, 주화는 은행에 지불한다는 사실을 명심하십시오.
- 자신의 차례에 플레이어는 원하는 만큼 자원을 구매할 수 있습니다.
- 노란색 건물이나 불가사의를 통해서 생산되는 자원은 자원 가격에 영향을 미치지 않습니다.
- 일부 상업 건물(노란색)은 교역 규칙을 바꾸어 특정 자원의 가격을 1주화로 고정합니다.

예) 준호는 자신의 단층 채석장에서 돌 2개를 생산합니다.

- 오섭이 1개 이상의 돌을 구입하기 위해서는, 구입하는 돌 1개당 4주화를 내야 합니다.
- 준호가 3개째 돌이 필요하다면, 오섭이 돌을 생산하지 않으므로 2주화만 내면 됩니다.

준호는 요새를 건설하려고 합니다. 요새는 돌 2개와 벽돌 1개, 파피루스 1개를 요구합니다. 준호는 돌 2개만 생산하기 때문에, 벽돌 1개와 파피루스 1개를 구입해야 합니다. 상대방인 오섭은 그의 도시에서 벽돌 1개를 생산하지만 파피루스를 생산하지 않습니다. 따라서 준호는 총 5주화를 지불해야 합니다: 벽돌 3주화(1+기본 2)와 파피루스 2주화(기본 2)



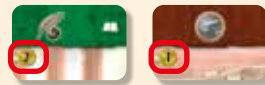
오섭은 수도교를 건설하려고 합니다. 수도교는 돌 3개를 요구하지만 오섭의 도시에서는 돌을 하나도 생산하지 않습니다. 오섭이 수도교를 짓기 위해서는 총 12주화를 내야 합니다. 왜냐하면 준호가 그의 도시에 있는 갈색 카드에서 2개의 돌을 생산하므로 오섭은 돌 하나당 4주화를 내야 하고, 총 3개의 돌이 필요하기 때문입니다.



주화로 건설

일부 카드는 건설비용으로 주화를 요구합니다. 이 건물을 건설하기 위해서는 해당하는 만큼의 주화를 은행에 내야 합니다.

예) 기록실의 건설비용은 2주화입니다. 돌 구덩이의 건설비용은 1주화입니다.



주화와 자원으로 건설

일부 카드는 건설비용으로 주화와 자원을 모두 요구합니다. 이 건물을 건설하기 위해서는 해당하는 만큼의 주화를 지불함과 동시에, 해당 자원을 생산하고 있거나 교역을 통해 얻어야 합니다.

예) 준호는 대상단 숙박소를 건설하려고 합니다. 대상단 숙박소를 건설하기 위해서는 2주화와 유리 1개, 파피루스 1개가 필요합니다. 따라서 준호는 총 7주화를 내야 합니다. 건설비용 2주화와 유리를 구입하기 위한 3주화(오섭의 도시에서는 유리를 1개 생산합니다, 파피루스를 구입하기 위한 2주화(오섭의 도시에서는 파피루스를 생산하지 않습니다)가 필요합니다.



무료 건설 조건(연계 건설)

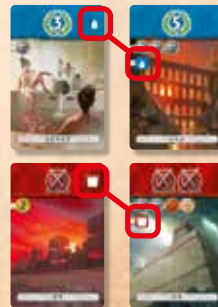
일부 카드는 연계 상징을 가지고 있습니다. 이 상징은 카드 오른쪽 위에 표시되어 있습니다.

2시대와 3시대 카드 중 일부는 건설비용 밑에 이전 시대와 연결된 하얀색 상징을 가지고 있습니다.

만약 도시에 특정 상징을 가지고 있는 건물이 이미 건설되어 있다면, 그 상징이 건설비용에 표시된 건물을 무료로 건설할 수 있습니다.

예) 오섭은 이전 시대에 공중목욕탕을 건설했습니다. 2시대에서, 오섭은 공중목욕탕에 표시된  상징이 그려진 수도교를 무료로 건설할 수 있습니다.

준호는 이전 시대에 방책을 건설했습니다. 3시대에서, 준호는 요새를 무료로 건설할 수 있을 것입니다.



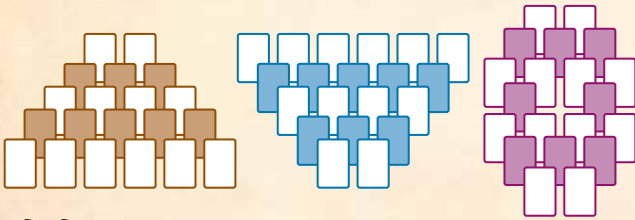
게임 요약

게임은 1시대부터 시작하여 2시대, 3시대로 이어집니다. 게임 중 누군가가 특별한 승리조건(과학 승리 또는 군사 승리)을 달성한 경우, 게임은 즉시 종료됩니다. 그렇지 않다면 3시대가 끝난 후 게임이 종료됩니다.

각 시대 요약

건물 카드의 준비

각 시대 시작에, 해당 시대 카드를 잘 섞고, 총 20장의 카드를 현재 시대에 해당하는 모양으로 놓습니다. (이 규칙서 마지막 페이지의 “시대에 따른 카드 구조물”을 참고하십시오.) 배치할 때, 일부 카드는 앞면으로, 일부 카드는 뒷면으로 배치해야 함을 주의하십시오.

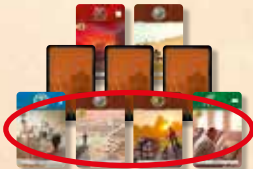


차례

7원더스:대결에서 각 플레이어는 한 번씩 돌아가면서 차례를 진행합니다. 시작 플레이어가 1시대 첫 차례를 진행합니다.

자신의 차례에, 플레이어는 카드 구조물에서 “가져올 수 있는” 카드를 반드시 한 장 가져와야 합니다. “가져올 수 있는” 카드는 다른 카드에 의해서 덮이지 않은 카드를 의미합니다.

예) 공중목욕탕, 돌 구덩이, 벌목장, 그리고 기록실은 “가져올 수 있는” 카드입니다. 다른 카드는 현재 가져올 수 없습니다.



플레이어는 가져온 카드를 3가지 방법 중 하나로 사용할 수 있습니다:

1. 건물 건설하기
2. 카드를 버리고 주화 얻기
3. 불가사의 건설하기

카드를 사용한 후, 플레이어는 즉시 카드 구조물에서 “가져올 수 있는” 카드 중 뒷면으로 된 카드를 반드시 모두 앞면으로 뒤집어야 합니다.

참고:

- 일부 불가사의는 건설하면 즉시 차례를 한 번 더 진행하게 해줍니다. 이 경우 해당 불가사의를 건설한 플레이어는 모든 “가져올 수 있는” 카드를 뒤집은 후 바로 새로운 차례를 진행합니다.
- 플레이어가 한 시대의 마지막 카드를 사용한 후 차례를 한 번 더 주는 효과를 얻게 될 경우, 해당 효과는 무시됩니다.

1. 건물 건설하기

건물을 건설하기 위해서, 플레이어는 가져온 카드의 건설비용을 지불하고, 해당 카드를 자신의 앞에 둡니다. 그 건물은 이제 플레이어의 도시에 속합니다.

게임 중 자신의 도시에 있는 건물은 기능을 쉽게 알아볼 수 있도록 아래 그림처럼 색깔별로 정렬하십시오.



2. 카드를 버리고 주화 얻기

플레이어는 가져온 카드를 버리고 2주화 + 자신의 도시에 있는 노란색 건물 숫자만큼의 주화를 얻습니다. 가져온 주화는 자신의 개인 창고에 놓습니다.

버린 카드는 뒷면으로 게임판 옆에 둡니다. 플레이어들은 언제든지 버린 카드들을 볼 수 있습니다.

예) 오션은 방금 가져온 수도고 카드를 버립니다. 오션의 도시에는 여관과 흙 저장고가 있으므로(2장의 노란색 카드) 오션은 총 4주화를 얻습니다.



3. 불가사의 건설하기

플레이어는 건설하기 원하는 불가사의의 건설비용(시대 카드의 건설비용이 아닙니다.)을 지불하고, 방금 가져온 카드를 뒷면으로 그 불가사의 밑에 일부가 보이도록 끼워놓습니다. 이렇게 사용된 카드는 기능이 없고, 단지 불가사의의 건설 여부만을 표시합니다.

예) 자신의 차례에, 오션은 가져올 수 있는 카드 중 하나를 선택하여 가져온 후, 불가사의인 콜로서스를 건설하기 위해 사용합니다. 콜로서스의 건설비용은 벽돌 3개와 유리 1개입니다. 콜로서스의 건설비용을 지불한 후(가져온 카드의 건설비용은 지불하지 않습니다.), 오션은 가져온 카드를 뒷면으로 콜로서스의 오른쪽에 카드 일부가 보이도록 끼워 넣습니다. 그리고 군사 경쟁 말을 즉시 2칸 이동합니다.



7대 불가사의!

게임 중 오직 7개의 불가사의만이 건설될 수 있습니다. 플레이어 중 누구라도 7번째 불가사의를 건설하면, 남은 불가사의는 건설할 수 없으며 즉시 상자로 되돌려 놓습니다.

예) 오션은 방금 콜로서스를 건설했습니다. 이번 게임에서 총 7개의 불가사의가 건설되었기 때문에(준호가 4개, 오션이 3개), 오션은 피라미드를 상자로 되돌려 놓습니다.



시대의 끝

각 시대는 카드 구조물에 있는 20장의 카드가 모두 사용되면 끝납니다.

다음 시대의 카드 구조물을 준비합니다.

더 약한 군사력을 가진 플레이어가 다음 시대에 누가 먼저 시작할지 결정합니다. 게임판에서 군사 경쟁 말이 가까운 쪽의 플레이어가 더 약한 군사력을 가진 플레이어입니다. 만약 군사 경쟁 말이 게임판 가운데 있다면, 지난 시대의 마지막 플레이어(지난 시대의 마지막 카드를 사용한 플레이어)가 시작 플레이어를 결정합니다.



군사

군사 건물 카드 (**빨간색 카드**) 또는 불가사의에 있는 방패를 얻으면 즉시 군사 경쟁 말을 상대방 수도가 있는 방향으로 “얻은 방패 수만큼” 옮깁니다. 따라서 군사 경쟁 말은 트랙에서 앞 또는 뒤로 움직입니다. 군사 경쟁 말이 특정 구간에 들어가게 되면(각 구간은 점선으로 구별되어 있습니다.) 현재 플레이어는 그 구간에 놓인 군사 토큰을 즉시 사용한 후, 상자로 되돌려 놓습니다.

예) 오섬은 2개의 방패를 가진 군사 건물인 궁수 훈련소를 짓습니다. 오섬은 즉시 군사 경쟁 말을 준호의 수도 방향으로 2칸 옮깁니다. 군사 경쟁 말이 새로운 구간에 진입했으므로, 오섬은 즉시 해당 구간의 군사 토큰을 가져와서 사용했습니다. 준호는 2주화를 버렸고, 오섬은 사용한 군사 토큰을 상자로 되돌려 놓았습니다.

군사 승리

군사 경쟁 말이 상대방의 수도 구간에 들어가게 되면, 플레이어는 즉시 군사 승리를 거두고 게임이 종료됩니다.

과학과 진보

게임에는 총 7종류의 과학 상징이 있습니다.



플레이어가 동일한 과학 상징을 2개 얻은 때마다, 즉시 게임판에 있는 진보 토큰 중 하나를 선택해서 가져옵니다. 해당 토큰은 게임이 끝날 때까지 그 플레이어의 도시에 있습니다.

해설: 과학 상징은 과학 건물 카드 (**녹색 카드**)와 진보 토큰에 그려져 있습니다.

과학 승리

플레이어가 6개의 서로 다른 과학 상징을 모았다면, 그 플레이어는 즉시 과학 승리를 거두고 게임이 종료됩니다.



게임 종료와 승리

게임은 어떤 플레이어가 군사 승리 또는 과학 승리를 거두거나, 3시대가 끝나면 종료됩니다.

시민 승리

3시대가 끝날 때까지 어떤 플레이어도 군사 승리 또는 과학 승리의 조건을 충족하지 못하면, 최종 승점 계산 후 더 많은 승점을 얻은 플레이어가 승리합니다.

최종 승점을 계산하기 위해 각자 아래 승점을 모두 더하십시오.

- 군사 승점(자신의 수도로부터 군사 경쟁 말이 더 멀리 떨어진 플레이어와 현재 군사 경쟁 말이 있는 구간의 승점을 얻습니다.)
- 도시에 있는 모든 건물의 승점 (파란색, 초록색, 노란색, 보라색 카드에 승점이 있습니다.)
- 도시에 있는 모든 불가사의의 승점
- 진보 토큰의 승점
- 도시에 남은 재산: 3주화당 1점

두 플레이어의 승점이 동점일 경우, 공공 건물(파란색 건물)의 승점이 더 많은 플레이어가 승리합니다. 만약 그래도 동점이라면, 같이 승리합니다.

참고: 게임에 들어있는 승점 기록표는 여러분이 쉽게 승점 계산을 할 수 있도록 도와주고, 여러분이 세운 놀라운 기록을 간직할 수 있게 합니다!

크레딧

게임 디자이너: **Antoine Bauza** 와 **Bruno Cathala**

그래픽 디자이너: **Miguel Coimbra**

개발: **“The Sombrero-wearing Belgians”**

팀의 Cédric Caumont 와 Thomas Provoost.

규칙 검토: **Ann Pichot**

한국어판 번역, 편집 및 검수: **코리아보드게임즈 개발본부**

개발 총괄: **Guillaume Pilon**

그래픽 총괄: **Alexis Vanmeerbeeck**

배치: **Cédric Chevalier, Éric Azagury, Justine Lottin**

Thanks:

게임의 디자이너들은 게임을 더욱 발전시키기 위한 7원더스: 대결의 테스트에 참여해주신 모든 분들에게 감사의 말씀을 전하고자 합니다. 특히, Julien from Orange와 심사에서 떨어진 모든 플레이어들에게 특별한 감사의 말씀을 전합니다.

제작사인 Repos Production에서는 아래 분들에게 감사의 말씀을 전합니다: Roy “Free Music”, Jean-Loup “who squeaks”, Christophe “All I need”, Jeff “Peated”, his personal Mentat Dimitri Perrier and Anne-Cath, Sven, Efpé and the Efpé Boys, Brigitte, Tibi, Papy and Mamy Tricky, Dets and Martine, Jean-Yves “Fabiola”, Hélène and Tanguy, the Cyborg.

© REPOS PRODUCTION 2015. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA
Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
www.rprod.com

The contents of this game can only be used
or purposes of private entertainment.



코리아보드게임즈
경기도 파주시 탄현면 오룡길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.dicedice.com
www.akongdakong.co.kr

B2306

각 상징의 상세 설명

군사 토큰



2주화 또는 5주화를 파괴

상대 플레이어는 사용된 토큰에 따라 2주화 또는 5주화를 잃습니다. 그 플레이어는 즉시 해당 주화를 자신의 도시에서 은행으로 돌려 놓습니다. 그리고 나서 사용된 토큰을 상자로 돌려 놓습니다. 만약 상대 플레이어의 주화가 잃어야 하는 주화보다 적다면, 모든 주화를 잃습니다.

진보 토큰



농업

즉시 6주화를 받습니다.

게임이 끝날 때 승점 4점을 얻습니다.



건축

앞으로 불가사의를 건설할 때, 원하는 자원을 2개 적게 냅니다. 건설하는 불가사의마다 절약할 자원을 선택할 수 있습니다.



경제

상대 플레이어가 자원을 교역으로 구입할 때마다, 그 플레이어가 지불한만큼의 주화를 얻습니다.

이 능력은 교역으로 자원을 구입할 때만 적용됩니다. 건설 비용에 포함되어 있는 주화는 해당하지 않습니다.

해설: 상대 플레이어가 건물의 능력으로 교역 비용을 할인 받을 경우(돌 저장고, 나무 저장고, 흙 저장고, 세관 건물) 이러한 능력을 가지고 있습니다.), 그 플레이어가 실제로 지불한 금액만큼만 이 토큰의 능력으로 받을 수 있습니다.



법

이 토큰은 과학 상징 한 종류로 간주합니다.



석공기술

앞으로 공공 건물(파란색 카드)을 건설할 때, 원하는 자원 2개를 적게 냅니다. 건설하는 공공 건물마다 절약할 자원을 선택할 수 있습니다.



수학

게임이 끝날 때, 보유한 진보 토큰 1개당 승점 3점씩 얻습니다.(이 토큰도 포함됩니다.)



철학

게임이 끝날 때, 승점 7점을 얻습니다.



군사 전략

앞으로 건설하는 모든 군사 건물(빨간색 카드)은 추가로 1방패를 더 가지고 있는 것으로 간주합니다.

예) 2 방패를 가지고 있는 군사 건물을 건설했을 경우, 군사 경쟁 말을 3칸 전진시킵니다.

해설:

- 이 진보 토큰의 능력은 불가사의의 방패에는 적용되지 않습니다.
- 이 진보 토큰을 얻기 전에 건설한 군사 건물에는 이 효과를 적용하지 않습니다.



신학

앞으로 건설하는 모든 불가사의는 “차레 추가” 능력을 가진 것으로 간주합니다.(불가사의를 건설한 후, 즉시 차레 한 번을 더 가집니다.)

이미 이 능력을 가지고 있는 불가사의는 이 효과를 받지 않을 주의하십시오.(차레 추가를 두 번 연속할 수는 없습니다.)



도시화

즉시 6주화를 얻습니다.

연계 건설로 인해 무료로 건물을 건설할 때마다, 4주화를 얻습니다.

각 시대 카드들

아래 상징을 가진 카드는 표시된 원자재를 생산합니다.

벽돌 나무 돌



아래 상징을 가진 카드는 표시된 원자재를 2개 생산합니다.

벽돌 2개 나무 2개 돌 2개



아래 상징을 가진 카드는 표시된 제품을 생산합니다.

유리 파피루스



 이 상징을 가진 카드는 표시된 숫자만큼의 승점을 줍니다.

 이 상징을 가진 카드는 표시된 방패 수만큼의 군사력을 줍니다.
(군사 경쟁 말을 전진시킵니다.)

이 상징들을 가진 카드는 표시된 과학 상징을 플레이어의 도시에 추가합니다.



  이 상징을 가진 카드는 표시된 원자재에 대한 교역 규칙을 변경합니다. 다음 차례부터, 플레이어는 표시된 원자재를 은행에서 구입할 때 한 개당 **1주화에 구매합니다.**

  이 상징들을 가진 카드는 표시된 제품에 대한 교역 규칙을 변경합니다. 다음 차례부터, 플레이어는 표시된 제품들을 은행에서 구입할 때, 한 개당 **1주화에 구매합니다.**

아래 상징들은 해당 카드가 연계 건설이 가능함을 표시합니다. 다음 시대에 플레이어는 아래 상징들을 사용하여 연계된 건물을 무료로 건설할 수 있을 것입니다.



 이 상징을 가진 카드는 매 차례마다 표시된 3가지 원자재 중 원하는 것 1개를 생산합니다.
해설: 이 건물로 인한 생산은 상대방의 교역에는 영향을 미치지 않습니다.

  이 상징을 가진 카드는 매 차례마다 표시된 2가지 제품 중 원하는 것 1개를 생산합니다.
해설: 이 카드로 인한 생산은 상대방의 교역에는 영향을 미치지 않습니다.

 이 상징을 가진 카드는 플레이어에게 표시된 숫자만큼의 주화를 줍니다.

 이 상징을 가진 카드는 현재 플레이어의 도시에 건설된 불가사의 하나당 2주화를 줍니다.

 이 상징을 가진 카드는 현재 플레이어의 도시에 건설된 회색 건물 하나당 3주화를 줍니다

 이 상징을 가진 카드는 현재 플레이어의 도시에 건설된 갈색 건물 하나당 2주화를 줍니다.

 이 상징을 가진 카드는 현재 플레이어의 도시에 건설된 노란색 건물 하나당 1주화를 줍니다.(이 카드도 포함됩니다.)

 이 상징을 가진 카드는 현재 플레이어의 도시에 건설된 빨간색 건물 하나당 1주화를 줍니다.
해설: 주화를 주는 기능의 모든 카드는 오직 그 카드가 건설될 때 한 번만 기능을 발휘합니다.

조합 건물



건축가 조합

게임이 끝났을 때, 불가사의가 더 많은 도시의 불가사의 1개당 승점 2점씩을 이 건물 주인에게 줍니다.



대금업자 조합

게임이 끝났을 때, 주화가 더 많은 도시의 3주화당 승점 1점씩을 이 건물 주인에게 줍니다.



과학자 조합

이 건물이 건설될 때, 즉시 **녹색** 건물이 더 많은 도시의 **녹색** 건물 1개당 1주화를 이 건물 주인에게 줍니다. 게임이 끝났을 때, **녹색** 건물이 더 많은 도시의 **녹색** 건물 1개당 승점 1점을 이 건물 주인에게 줍니다.



선주 조합

이 건물이 건설될 때, 즉시 **갈색/회색** 건물의 합이 더 많은 도시의 **갈색/회색** 건물 1개당 1주화를 이 건물 주인에게 줍니다.

게임이 끝났을 때, **갈색/회색** 건물이 더 많은 도시의 **갈색/회색** 건물 1개당 승점 1점을 이 건물 주인에게 줍니다.

해설: 두 색 건물의 합이 더 많은 도시 하나만 선택됩니다.



상인 조합

이 건물이 건설될 때, 즉시 **노란색** 건물이 더 많은 도시의 **노란색** 건물 1개당 1주화를 이 건물 주인에게 줍니다. 게임이 끝났을 때, **노란색** 건물이 더 많은 도시의 **노란색** 건물 1개당 승점 1점을 이 건물 주인에게 줍니다.



법률가 조합

이 건물이 건설될 때, 즉시 **파란색** 건물이 더 많은 도시의 **파란색** 건물 1개당 1주화를 이 건물 주인에게 줍니다. 게임이 끝났을 때, **파란색** 건물이 더 많은 도시의 **파란색** 건물 1개당 승점 1점을 이 건물 주인에게 줍니다.



군사참모 조합

이 건물이 건설될 때, 즉시 **빨간색** 건물이 더 많은 도시의 **빨간색** 건물 1개당 1주화를 이 건물 주인에게 줍니다. 게임이 끝났을 때, **빨간색** 건물이 더 많은 도시의 **빨간색** 건물 1개당 승점 1점을 이 건물 주인에게 줍니다.

해설:

- 주화를 얻는 기능의 모든 조합 건물은 오직 그 건물이 건설될 때 한 번만 기능을 발휘합니다.(해당 주화는 은행에서 받습니다.)
- 게임이 끝날 때 승점을 얻는 도시는, 건물이 건설될 때 주화를 얻은 도시와 다를 수 있습니다.



불가사의



아피아 가도

3주화를 얻습니다.

상대 플레이어는 3주화를 은행으로 반납합니다.

즉시 추가 차례를 진행합니다.

승점 3점을 얻습니다.



대 원형 경기장

상대 플레이어의 도시에 건설된 회색 건물 중 하나를 선택해서 버립니다.

방패 1개를 얻습니다.(건설 즉시 군사 경쟁 말을 1칸 전진합니다.)

승점 3점을 얻습니다.



콜로서스

방패 2개를 얻습니다.(건설 즉시 군사 경쟁 말을 2칸 전진합니다.)

승점 3점을 얻습니다.



알렉산드리아의 대 도서관

이번 게임에 사용하지 않는 진보 토큰 중 3개를 무작위로 뽑습니다. 그 중 하나를 선택하여 가지고, 나머지 토큰은 상자로 돌려놓습니다.

승점 4점을 얻습니다.



알렉산드리아의 등대

이 불가사의의 매 차례마다 원하는 원자재 1개를 생산합니다.

해설: 이 불가사의로 인한 생산은 상대방의 교역에는 영향을 미치지 않습니다.

승점 4점을 얻습니다.



바빌론의 공중정원

6주화를 얻습니다.

즉시 추가 차례를 진행합니다.

승점 3점을 얻습니다.



마우솔로스의 영묘

게임 시작 후 버려진 카드를 모두 가져옵니다. 이 중 1장을 선택하여 즉시 무료로 건설합니다.

해설: 게임 준비 시 버려진 카드는 가져올 수 없습니다.

승점 2점을 얻습니다.



피라미드

승점 9점을 얻습니다.



스핑크스

즉시 추가 차례를 진행합니다.

승점 6점을 얻습니다.



피레우스 항

이 불가사의의 매 차례마다 원하는 제품(유리 또는 파피루스) 1개를 생산합니다.

해설: 이 불가사의로 인한 생산은 상대방의 교역에는 영향을 미치지 않습니다.

즉시 추가 차례를 가집니다. 승점 2점을 얻습니다.



제우스 상

상대 플레이어의 도시에 건설된 갈색 건물 중 하나를 선택해서 버립니다.

방패 1개를 얻습니다.(건설 즉시 군사 경쟁 말을 1칸 전진합니다.)

승점 3점을 얻습니다.



아르테미스 신전

12주화를 얻습니다.

즉시 추가 차례를 진행합니다.

카드 목록

18페이지에는 연계 건설이 없는 카드를, 19페이지에는 연계 건설(무료 건설)이 있는 카드를 정리해 놓았습니다.

1시대

벌목장	
벌채장	
흙 채굴장	
흙 구덩이	
채석장	
돌 구덩이	
유리 공장	
파피루스 다림실	
감시탑	
작업장	
제약소	
돌 저장고	
흙 저장고	
나무 저장고	

2시대

제제소	
벽돌 공장	
단층 채석장	
유리 세공 공장	
건조실	
성벽	
광장	
대상단 숙박소	
세관	
법원	

3시대

군함 조선소	
총독부	
학술원	
연구 회당	
상공회의소	
항구	
무기고	
궁전	
시청	
오벨리스크	

조합

상인 조합	
선주 조합	
건축가 조합	
법률가 조합	
과학자 조합	
대금업자 조합	
군사참모 조합	

1시대

2시대

3시대



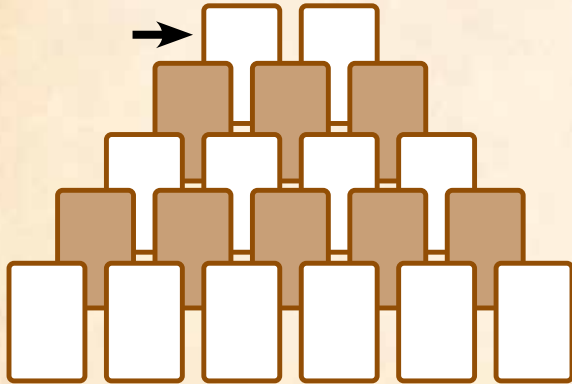
시대에 따른 카드 구조물

각 시대 시작에, 해당하는 시대 카드 더미를 잘 섞고, 아래 그림을 참조하여 현재 시대에 맞는 구조물이 되도록 카드를 배열하십시오.

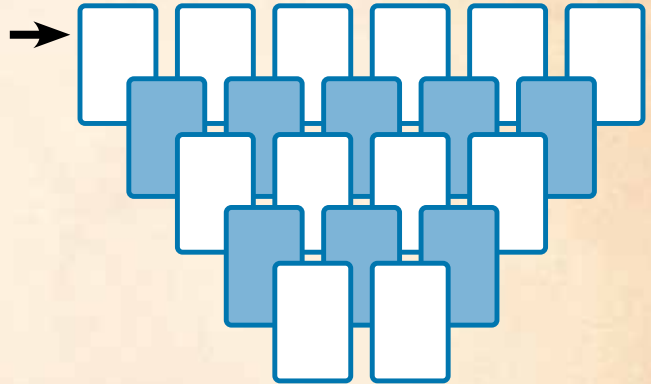
일부는 앞면, 나머지는 뒷면으로 배치해야 함을 주의하십시오.

더 쉽게 구성하려면, 화살표 방향(→)부터 카드를 배치하십시오.

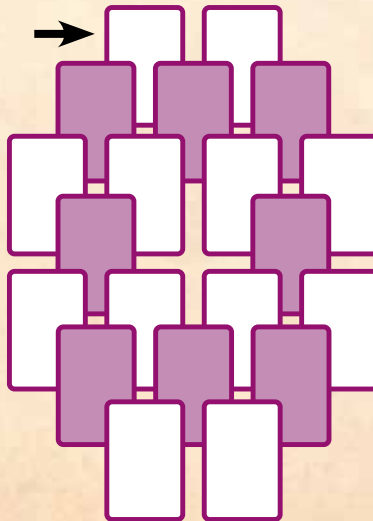
1시대



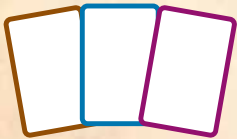
2시대



3시대



앞면



뒷면

