

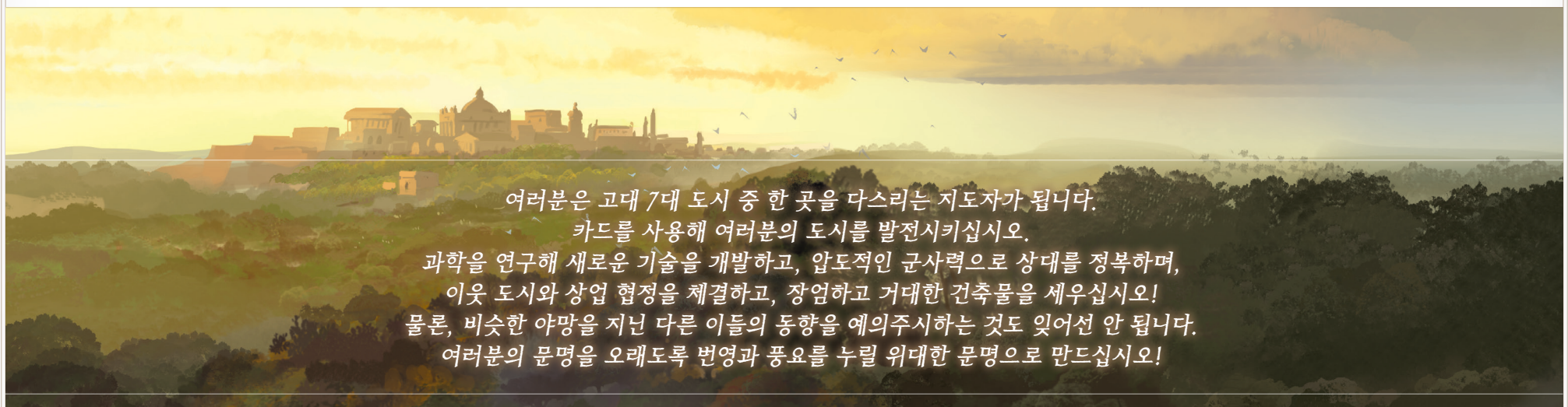
ANTOINE BAUZA

TM

7 WONDERS

7원더스

“이 세상의 모든 근사한 것은 전부 이 도시로 모여든다.” (페리클레스)



여러분은 고대 7대 도시 중 한 곳을 다스리는 지도자가 됩니다.
카드를 사용해 여러분의 도시를 발전시키십시오.
과학을 연구해 새로운 기술을 개발하고, 압도적인 군사력으로 상대를 정복하며,
이웃 도시와 상업 협정을 체결하고, 장엄하고 거대한 건축물을 세우십시오!
물론, 비슷한 야망을 지닌 다른 이들의 동향을 예의주시하는 것도 잊어선 안 됩니다.
여러분의 문명을 오래도록 번영과 풍요를 누릴 위대한 문명으로 만드십시오!

게임 개요

이 게임은 총 세 시대에 걸쳐 진행됩니다. 각 시대마다 모든 플레이어는 동시에 한 장씩 카드를 내려놓으면서 자기 도시를 발전시켜 나갑니다.
여러분이 도시에 건설할 수 있는 모든 건물이 카드로 표현되어 있습니다. 건물에는 자원 생산, 공공, 상업, 군사, 과학, 조합 건물 등 다양한 종류가 있습니다.

한 시대가 끝날 때마다, 여러분은 이웃한 두 도시와 무력을 비교합니다. 세 번째 시대가 끝나고 나면 여러분은 각자의 도시, 불가사의, 분쟁 토큰, 주화를 통해 얻는 모든 점수를 더해 최종 점수를 계산합니다. 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

구성물

- 불가사의의 판 7개
- 시대 카드 148장 - 1시대 카드 49장, 2시대 카드 49장, 3시대 카드 50장
- 주화 78개 - 가치 1짜리 주화 54개, 가치 3짜리 주화 24개
- 분쟁 토큰 48개 - 패배 토큰 24개, 승리 토큰 24개(각각 시대별로 8개씩)
- 점수 기록 용지 1부
- 효과 참조표 3장
- 건물 및 연계 목록 참조표 1장
- 본 규칙서

구성물 소개

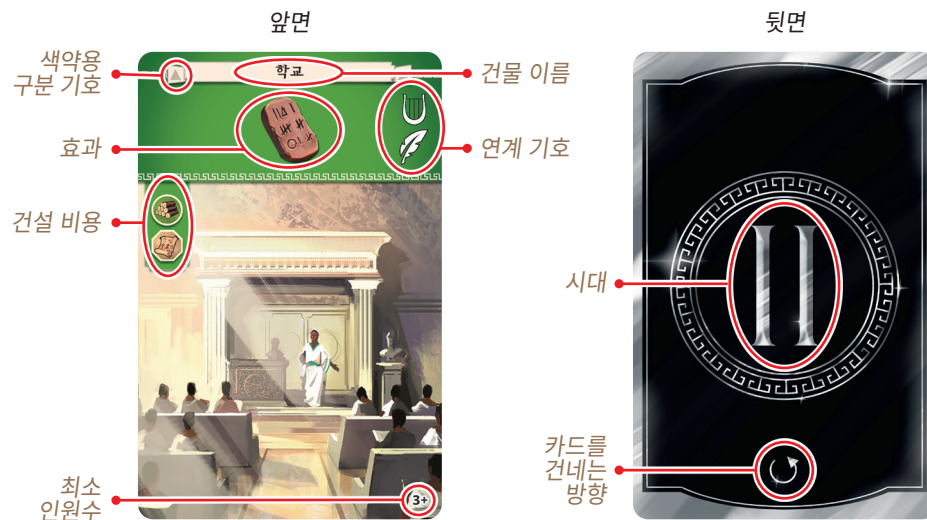
시대 카드

시대 카드는 게임 중에 여러분이 건설할 수 있는 건물을 나타냅니다.
각 시대 카드의 뒷면에는 그 카드가 속한 시대가 표시되어 있습니다(1시대, 2시대, 3시대).

시대 카드는 아래와 같이 총 일곱 종류로 나뉩니다.

- **갈색** 카드(원자재 생산 건물)는 아래의 **일반 자원**을 생산합니다:
벽돌, 돌, 철, 나무.
- **회색** 카드(제품 생산 건물)는 아래의 **희귀 자원**을 생산합니다:
유리, 옷감, 파피루스.
- **파란색** 카드(공공 건물)는 **점수 1**를 제공합니다.
- **노란색** 카드(상업 건물)는 각종 **상업적 이익**을 제공합니다.
- **빨간색** 카드(군사 건물)는 **무력**을 증강시킵니다.
- **초록색** 카드(과학 건물)는 아래 세 가지 분야에 대한 **과학적 발전**을 제공합니다:
, , .
- **보라색** 카드(조합 건물)는 특정 조건에 따라 점수 1을 제공합니다.

각 시대 카드의 앞면에는 건설 비용, 효과, 이름, 색약용 구분 기호, 연계 기호, 그 카드를 게임에 사용하는 최소 인원수 등이 표시되어 있습니다.
뒷면에는 그 카드가 속한 시대 및 카드를 건네는 방향이 표시되어 있습니다.



색약용 구분 기호

카드의 색깔을 구분하기 힘들다면, 아래의 기호를 참조하여 색깔을 구분하세요.

■ 갈색 ◆ 회색 ▮ 파란색 ● 노란색 ✕ 빨간색 ▲ 초록색 ★ 보라색

불가사의의 판

불가사의의 판은 게임 중 각자가 건설할 수 있는 불가사의를 나타냅니다.
모든 불가사의 판에는 낮 면 ☀과 밤 면 🌙이 있습니다.
불가사의의 판에는 불가사의를 여러 단계(층)에 걸쳐 나누어 짓는 과정이 표시되어 있습니다.
각 층에는 건설 비용과 효과가 표시되어 있습니다. 또한, 각자의 불가사의의 판에는 게임을 시작할 때부터 생산되는 자원(시작 자원)이 표시되어 있습니다.



분쟁 토큰

분쟁 토큰은 이었던 두 도시와의 무력 분쟁 단계에서 승리했는지 또는 패배했는지를 나타냅니다.
분쟁 토큰은 아래와 같이 네 종류가 있습니다.

- -1 패배 토큰
- +1 승리 토큰
- +3 승리 토큰
- +5 승리 토큰



주화

주화는 여러분이 지닌 재물을 나타내며, 가치 1짜리와 3짜리가 있습니다.



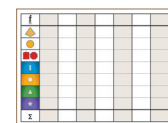
참고: “x주화”라는 문구는 가치 총합 “x”만큼의 주화를 의미합니다. 즉, “x주화를 얻습니다.”는 적힌 숫자의 합계가 x가 되도록 주화를 얻는다는 의미입니다.

효과 참조표

게임에 등장하는 모든 기호에 대해 설명하는 참조표입니다.

점수 기록 용지

게임이 끝난 뒤, 각자가 얻은 점수를 정리하고 승자를 가리는 데에 쓰는 용지입니다.



건물 및 연계 참조표

모든 건물의 목록 및 각 건물 간의 연계를 정리한 참조표입니다.

게임 준비

1 시대 카드를 준비합니다.

- 뒷면을 보고 카드를 시대별로 분류해 더미로 만듭니다(1시대, 2시대, 3시대).
- 각 더미마다 카드를 최소 인원수 순으로 정렬한 뒤, 그중에서 플레이어 수보다 적거나 같은 숫자가 적힌 카드만 게임에서 사용합니다. 더 큰 숫자가 적힌 나머지 카드는 사용하지 않으므로 게임 상자에 다시 넣습니다.

예시: 5인 게임에서는 3+, 4+, 5+가 적힌 시대 카드를 모두 사용합니다.

- 3시대 더미에서 **보라색** 카드를 모두 골라냅니다. 골라낸 카드 중 **플레이어 수+2장만큼** 무작위로 선택해, 앞면을 보지 않고 3시대 더미에 다시 섞어넣습니다. 나머지 **보라색** 카드는 사용하지 않으므로 게임 상자에 다시 넣습니다.

예시: 5인 게임에서는 보라색 카드 7장을 섞어넣습니다(5명+2).

- 각 시대별로 더미를 따로따로 잘 섞은 뒤 테이블 가운데에 나란히 놓습니다.

2 각 플레이어는 불가사의 판을 무작위로 1개씩 가져와 자기 앞에 놓습니다. 가져온 불가사의 판을 어떤 면(낮 ☀ / 밤 🌙)으로 놓든 상관없습니다.

참고: 게임에 익숙하지 않을 때는 **낮 면**을 사용하기를 권합니다. 게임에 익숙해지고 나면 원하는 면을 사용해 게임을 즐겨보세요. 모두가 동의한다면, 각자 불가사의 판을 무작위가 아니라 자유롭게 고를 수도 있습니다.

3 각자 3주화를 가져와 자기 불가사의 판에 올려놓습니다. 각자 이 3주화씩을 시작 재물로 가진 채 게임을 시작합니다. 나머지 주화는 테이블 가운데에 모아 주화 공급처를 만듭니다.

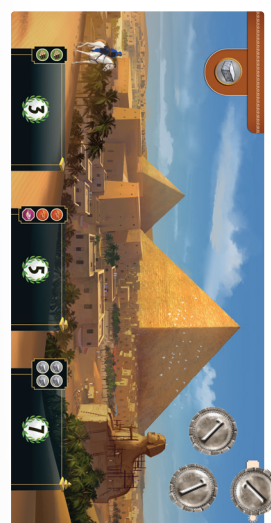
4 모든 분쟁 토큰을 테이블 가운데에 모아 분쟁 토큰 공급처를 만듭니다.

5 나머지 구성물은 사용하지 않으므로 게임 상자에 다시 넣습니다.



5인 게임 준비 예시

버림 더미



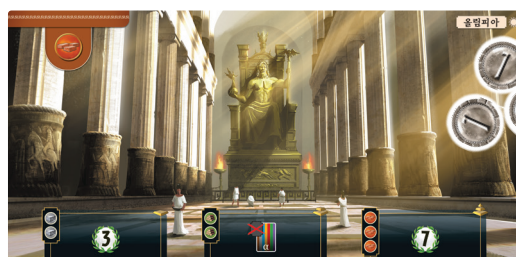
내 왼쪽 이웃

4 분쟁 토큰 공급처



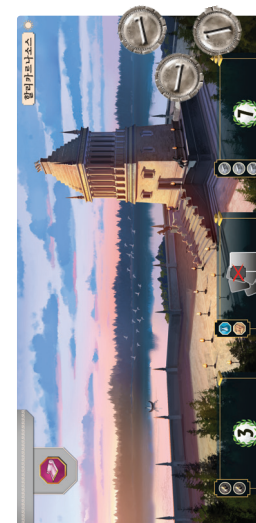
1 시대 카드

3 주화 공급처



2 내 불가사의

3 내 재물



내 오른쪽 이웃

게임 진행

게임은 1시대부터 3시대까지 총 **세 라운드**에 걸쳐 진행됩니다. 각 라운드의 진행 방식은 비슷하며, 3시대가 끝난 뒤 점수를 계산합니다.

용어 정리:

이웃: 내 바로 왼쪽 **및** 바로 오른쪽에 위치한 플레이어를 의미합니다.

도시: 내 불가사의 및 내가 건설한 카드 등 내 발전 상태를 의미합니다.

시대 개요

각 시대가 시작되면, 그 시대에 해당하는 카드 더미를 가져와 모두에게 **7장씩** 뒷면으로 나눠줍니다.

이 **시작 카드**들을 가지고 라운드를 시작합니다.

각 시대는 모든 플레이어가 **동시에** 진행하는 **6번의 차례**로 구성됩니다. 한 차례는 아래와 같이 세 과정으로 나뉩니다:

1. 카드 1장 선택하기
2. 행동하기
3. 나머지 카드 건네기

1. 카드 1장 선택하기

각자 자기 카드를 손에 듭니다. 이때 다른 플레이어에게 자기 카드를 보여줘선 안 됩니다. 각자 자기 손에 든 카드 중 1장을 선택해 자기 앞에 뒷면으로 내려놓습니다. 나머지 카드는 뒷면이 보이도록 옆에 따로 치워놓습니다. 이 카드들은 추후 다시 사용됩니다.

2. 행동하기

모든 플레이어가 카드를 선택하고 나면, 각자 **동시에** 자기가 선택한 카드를 사용해 원하는 **행동 하나**를 합니다. 할 수 있는 행동 목록은 아래와 같습니다.

- A. 카드에 적힌 건물 건설하기
- B. 자기 불가사의의 한 층 건설하기
- C. 카드 판매하기

참고: 게임에 익숙하지 않을 때는 다른 플레이어가 무슨 행동을 하는지 찬찬히 확인할 수 있도록, 한 명씩 차례차례 행동할 것을 권합니다.

A. 카드에 적힌 건물 건설하기

내려놓은 카드를 건설하기로 했다면, 그 카드의 앞면에 표시된 건설 비용을 지불한 뒤, 내 불가사의의 판 위쪽에 앞면으로 놓습니다(6~7쪽의 건설 방법을 참조하세요). 한번 건설한 건물은 게임이 끝날 때까지 내 도시에 남아 있습니다.

중요: 한 플레이어가 동일한 건물(이름과 그림이 같은 카드)을 둘 이상 건설할 수 없습니다.

카드 배치 요령

건설한 카드를 놓을 때, **같은 색깔끼리 모으고** 효과만 보이도록 살짝 겹쳐 놓으면 도시의 상황을 한눈에 파악할 수 있습니다.

특히, 갈색 카드와 회색 카드는 생산되는 자원이 잘 보이도록 **불가사의의 판의 시작 자원 위쪽**에 살짝 겹쳐 놓는 것을 권장합니다(8쪽의 예시 참조).

B. 자기 불가사의의 한 층 건설하기

불가사의를 건설할 때는, **불가사의의 판에서 건설할 층에 표시된 자원만** 지불하면 됩니다(6~7쪽의 건설 방법을 참조하세요).

건설한 층 아래쪽에, 내려놓은 카드를 절반만 보이도록 뒷면으로 끼워 넣으세요. 이제부터 그 건설한 층에 표시된 효과가 게임이 끝나는 순간까지 나에게 적용됩니다.



참고: 어떤 카드든 불가사의를 건설하는 데에 사용할 수 있습니다. 또한, 이렇게 사용한 카드는 불가사의의 그 층을 건설했다는 것을 표시하는 용도 외에는 아무런 효과도 없습니다.

불가사의의 어느 시대든 **상관없이** 건설할 수 있습니다. 1층을 1~3시대 중 어느 시대에 건설하든 상관없고, 한 시대에 모든 층을 몰아서 건설해도 됩니다. 하지만, 불가사의를 건설할 때는 **반드시 왼쪽부터 오른쪽으로 차례대로 건설해야 합니다**(즉, 1층을 가장 먼저 짓고, 그다음에 2층, 그다음에 3층 순서로 지어야 합니다).

참고: 불가사의를 반드시 건설해야 하는 것은 아닙니다.

C. 카드 판매하기

내려놓은 카드를 판매해 주화를 얻을 수 있습니다. 카드를 판매할 경우, 내려놓은 카드를 테이블 가운데의 **버림 더미**로 분류한 영역에 버린 다음, 공급처에서 **3주화**를 얻습니다.

3. 나머지 카드 건네기

모든 플레이어가 행동을 마치고 나면, 각자 자기 옆에 따로 치워두었던 나머지 카드를 모두 자기 왼쪽(1시대 및 3시대) 또는 오른쪽(2시대) 플레이어에게 건넵니다. **카드를 건네는 방향**이 각 시대 카드의 뒷면에 표시되어 있습니다.

따라서 모든 플레이어는 자기 이웃이 들고 있던 카드를 그대로 건네받게 됩니다. 이제 다음 차례가 되면 각자 이 카드들을 손에 들고 그중 1장을 선택합니다. 차례를 반복할수록 건네받는 카드가 1장씩 줄어들어, 마지막 차례에는 손에 드는 카드가 2장만 남습니다.

마지막(6번째) 차례


각 시대의 마지막(6번째) 차례가 시작될 때, 각 플레이어는 자기 이웃으로부터 카드 2장을 건네받게 됩니다. 그중 1장을 선택해 내려놓고 나면, 마지막으로 남은 1장은 버림 더미에 뒷면으로 버립니다. 이렇게 버린 카드로는 주화를 얻지 않습니다.

내려놓은 카드로는 정상적으로 행동을 합니다.

마지막 차례가 끝나고 나면, 아래에 서술할 무력 분쟁 단계를 진행합니다.

무력 분쟁 단계

각 시대는 무력 분쟁 단계가 끝남과 함께 마무리됩니다.

모든 플레이어는 자기가 건설한 카드 및 불가사의 각 층에 표시된 방패 기호  개수를 모두 더합니다. 이것이 자기 **군사력**입니다. 이제 모든 플레이어는 군사력을 자기 왼쪽 및 오른쪽 이웃과 비교합니다.

각각의 이웃에 대해:

- 내 군사력이 이웃과 **같다면**, 두 플레이어 모두 아무 토큰도 얻지 않습니다.
- 내 군사력이 **낮다면**, 패배 토큰 1개를 얻습니다.
- 내 군사력이 **높다면**, 현재 시대에 따라 아래와 같이 승리 토큰 1개를 얻습니다.



패배



1시대 승리



2시대 승리



3시대 승리

무력 분쟁 단계를 끝나치고 나면, 이번 시대가 끝나고 다음 시대로 넘어갑니다. 3시대의 무력 분쟁 단계를 끝나치고 나면, **게임 종료** 과정으로 넘어갑니다(8쪽 참조).

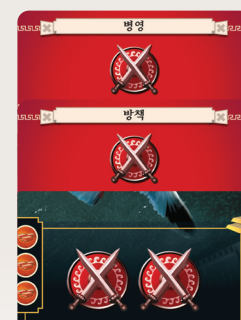
예시: 2시대 마지막 차례가 끝난 뒤 내 군사력이 4입니다. 내 왼쪽 이웃의 군사력은 5고, 오른쪽 이웃의 군사력은 2입니다. 내 군사력이 왼쪽 이웃보다 낮으므로, 왼쪽 이웃과의 분쟁에서 패배하여 패배 토큰 1개를 얻습니다. 반면 내 군사력이 오른쪽 이웃보다는 높으므로, 오른쪽 이웃과의 분쟁에서 승리하여 2시대 승리 토큰 1개를 얻습니다.

왼쪽 이웃



군사력 = 5

2시대의 내 도시



군사력 = 4

오른쪽 이웃



군사력 = 2



패배



승리

건설 방법

게임을 진행하면서 여러분은 건물 또는 불가사의를 건설합니다. 건설을 하려면 우선 그 카드나 건설하려는 불가사의 한 층에 표시된 건설 비용을 지불해야 합니다.

중요: 한 플레이어가 동일한 건물(이름과 그림이 같은 카드)을 둘 이상 건설할 수 없습니다.

건설 비용에는 아래와 같이 네 종류가 있습니다.

- A. 비용 없음
- B. 주화
- C. 자원
- D. 연계를 통한 무료 건설

A. 비용 없음

건설 비용 칸이 비어 있다면, 그 카드를 건설할 때 아무런 자원이나 주화도 지불할 필요가 없습니다.



B. 주화

일부 카드의 건설 비용은 1주화입니다. 이러한 카드를 건설할 때, 내가 가진 1주화를 공급처에 반납합니다.



C. 자원

불가사의의 각 층과 일부 카드에는 건설 비용으로 자원이 표시되어 있습니다. 이러한 비용을 지불하려면 내 도시에서 생산하는 자원을 사용하거나, 이웃 도시에서 생산하는 자원을 구매해야 합니다.

중요: 건설에 사용한 자원은 사라지지 않으며, 매 차례마다 얼마든지 다시 사용할 수 있습니다.



내 도시에서 생산하는 자원 사용

자기 도시에 표시된 자원 기호마다 그 도시에서 해당 자원이 1개씩 생산됩니다. 내 도시에서 생산되는 자원은 불가사의의 판에 표시된 시작 자원에 적혀 있으며, 그 외에도 회색 카드, 갈색 카드, 노란색 카드, 불가사의의 특정 층에 표시되어 있습니다.

각 자원 기호는 매 차례마다 1번씩만 사용할 수 있습니다.

예시: 이 도시는 돌 2개, 철 1개, 파피루스 1개를 생산합니다. 철 1개가 생산되므로 이 도시에 병영을 건설할 수 있습니다. 파피루스 1개도 생산되므로 기록실 또한 건설할 수 있습니다. 하지만 벽돌은 전혀 생산되고 있지 않으므로 감시탑을 건설할 수 없습니다.



이웃 도시에서 생산하는 자원 구매

자기 도시에서 건설에 필요한 자원을 생산하지 않는다면, 이웃의 도시가 그 자원을 생산하고 있는지 확인해봅니다. 생산하고 있다면, 그 자원을 이웃으로부터 구매할 수 있습니다.

구매한 자원 1개마다, 그 자원의 주인에게 **2주화**를 지불합니다.

구매했다고 해서 카드의 주인까지 바뀌는 것은 아니며, 카드의 주인은 이웃이 구매했는지 여부에 상관없이 여전히 그 자원을 사용할 수 있습니다.

이웃이 건설한 카드에 그려진 **각 자원 기호**마다, 한 차례에 한 번씩만 구매할 수 있습니다. 구매한 자원은 반드시 그 자원을 구매한 차례에 바로 사용해야 합니다.

이웃으로부터 구매할 수 있는 자원은 아래와 같습니다:

- 이웃의 불가사의 판에 표시된 시작 자원
- 이웃이 건설한 **갈색** 카드에 표시된 자원
- 이웃이 건설한 **회색** 카드에 표시된 자원

이웃이 건설한 **불가사의의 특정 층**에서 생산되는 자원, 또는 이웃이 건설한 **노란색** 카드에서 생산하는 자원은 **구매할 수 없습니다**.

내 이웃이 **자원 2개 중에 1개만** 선택해 생산하는 건물을 갖고 있다면, 이번 차례에 그 이웃이 어떤 자원을 생산하기로 했는지에 상관없이 내가 원하는 자원 1개를 선택해 구매할 수 있습니다.

참고:

- 자원을 구매할 때, “행동하기 과정”을 시작하는 즉시 주화를 지불해야 합니다. 따라서, 동일한 차례에 다른 플레이어에게 받은 주화를 곧바로 사용할 수 없습니다.
- 이웃이 이번 차례에 건설한 건물에서 곧바로 자원을 구매할 수 없습니다.
- 다른 플레이어가 내 도시에서 자원을 구매하는 것을 거절할 수 없습니다.
- 이웃한 두 플레이어 모두가 내 도시에서 동일한 자원을 구매하는 것도 가능합니다.

D. 연계를 통한 무료 건설

2시대부터, 일부 카드의 건설 비용 칸에는 **별도의 비용 없이 건설이 가능한 조건이 연계 기호**로 표시되어 있습니다. 특정 기호가 오른쪽 위에 표시된 카드를 이전에 건설한 적이 있다면, 건설 비용에 동일한 연계 기호가 표시된 카드를 **별도의 비용 없이** 건설할 수 있습니다.

예시: 내가 1시대에 극장을 건설해 두었습니다. 정원의 건설 비용 칸에 극장의 것과 동일한 가면 모양 기호가 표시되어 있으므로, 나는 3시대에 정원을 무료로 건설할 수 있습니다.



참고:

- 동일한 연계 기호가 표시된 카드를 이전에 건설해 두지 않았더라도, 건설 비용을 지불하면 그 카드를 건설할 수 있습니다.
- 일부 카드는 여러 카드와 연계되기도 합니다. 그런 경우, 그 카드의 오른쪽 위에는 두 종류의 연계 기호가 함께 표시됩니다. 이러한 카드가 하나의 카드와 연계되더라도, 여전히 다른 카드와도 추가로 연계될 수 있습니다.



