



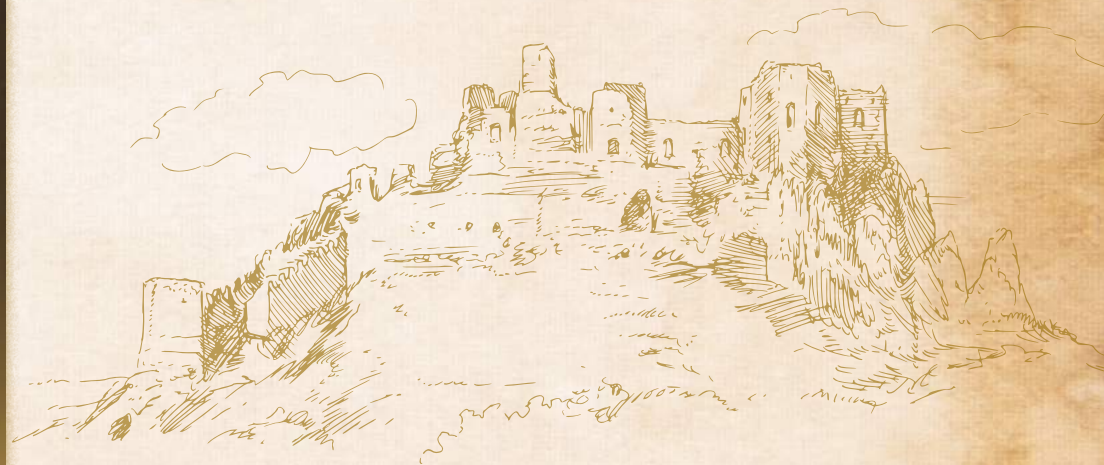
CAYLUS

케일러스1303

옛날, 아주 먼 옛날...

때는 1303년이었습니다. 영국과 프랑스 사이의 전쟁은 끝났지만, 프랑스 남서부의 기엔 구역은 아직 영국의 수중에 있었습니다. 따라서 그 경계 가까이에 위치한 케일러스 성은 반드시 현대적인 설비로 보강하는 것이 필요했습니다.

뛰어난 건축가인 여러분은 건설 현장에 자재와 식량, 인력을 공급하게 될 것입니다. 건물을 짓고, 강력한 인재들을 모집하여, 케일러스에서 가장 명망 있는 건축가가 되도록 최선을 다해서 여러분의 일꾼을 관리하세요.



게임 목적

9라운드 동안 플레이어는 케일러스 성 건축을 돕고 도시를 발전시키면서 명성 점수를 얻게 됩니다. 게임 종료 후, 가장 많은 명성 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

구성품

◆ 게임 보드 1개

◆ 자원 90개

 20개 (음식),  20개 (목재),  20개 (석재),  15개 (옷감),  15개 (금)

◆ 건물 타일 34개

시작 건물 타일 9개(양면):



셋업 면
(노란색 깃발)



주거지 면
(녹색 깃발)

건물 타일 18개(양면):

- 목재 건물 타일 9개 - 갈색 깃발
- 석재 건물 타일 9개 - 회색 깃발

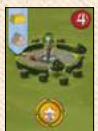


셋업 면
(자원 없이 건설)

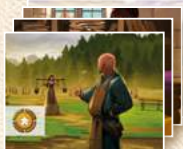


건설 면
(건설 시 자원 필요)

기념물 타일 7개
(파란색 깃발)



◆ 인물 타일 12개



◆ 일꾼 75개 (파란색, 빨간색, 녹색, 노란색, 검은색 각 15개)

◆ 집 50개 (파란색, 빨간색, 녹색, 노란색, 검은색 각 10개)

◆ 감독관 1개

◆ 라운드 마커 토큰 1개

◆ 선 플레이어 타일 1개

◆ 명성 점수 토큰 120개 (단위: PP)



◆ 규칙서 1부

사용 제한

일꾼과 집의 수량은 정해져 있습니다.

- 자신의 색에 해당하는 집이 없으면 더는 집을 건설할 수 없습니다.

- 일꾼은 15개까지 받을 수 있습니다.

자원과 명성 점수는 제한이 없습니다.

게임 준비

게임 보드를 테이블 가운데에 펼쳐 놓습니다.

시작 건물 타일 9개를 잘 섞어서 다음과 같이 임의로 배치합니다. :

- 시작 건물 타일 중 1개를 셋업 면이 보이도록 성 건설 구역 첫 번째 칸에 배치합니다. ①
- 남은 시작 건물 타일 8개를 셋업 면이 보이도록 보드 위의  칸에 배치합니다. ②

목재 건물 타일 9개를 잘 섞어서 다음과 같이 임의로 배치합니다.:

- 목재 건물 타일 중 1개를 셋업 면이 보이도록 성 건설 구역 두 번째 칸에 배치합니다. ③
- 목재 건물 타일 중 1개를 셋업 면이 보이도록 보드 위의  칸에 배치합니다. ④
- 남은 목재 건물 타일 7개를 건설 면이 보이도록 보드 옆에 펼쳐 놓습니다.

 **중요:** 목재 건물 타일 중  은 게임 준비 과정에서 보드 위의 갈색 깃발 칸에 배치할 수 없습니다. 만약 석공 건물 타일이 나왔다면 다른 타일을 뽑아서 보드 위의 갈색 깃발 칸에 배치합니다.

석재 건물 타일 9개를 잘 섞어서 다음과 같이 임의로 배치합니다.:

- 석재 건물 타일 중 1개를 셋업 면이 보이도록 성 건설 구역 세 번째 칸에 배치합니다. ⑤
- 석재 건물 타일 중 1개를 셋업 면이 보이도록 보드 위의  칸에 배치합니다. ⑥
- 남은 석재 건물 타일 7개를 건설 면이 보이도록 보드 옆에 펼쳐 놓습니다.

기념물 타일 7개를 보드 옆에 펼쳐 놓습니다.

감독관을 보드 위의  과  사이의 길에 놓습니다. ⑦

라운드 마커 토큰을 1라운드에 놓습니다. ⑧

자원과 명성 점수 토큰은 보드 옆에 공급처를 만들어 놓습니다. ⑨

자신의 색을 선택하고 해당하는 집 10개를 가져옵니다. 그중 집 1개를 길드 브릿지 아래 칸에 놓습니다 ⑩. 자신의 색에 해당하는 일꾼을 가져옵니다.

플레이어 수에 따른 초기 보유 일꾼은 다음과 같습니다. :

- 2인 또는 5인 게임 - 일꾼 10개
- 3인 또는 4인 게임 - 일꾼 6개

남은 일꾼은 캠프에 놓습니다. ⑪

임의로 선 플레이어를 결정하고 선 플레이어 타일을 받습니다. 인물 타일을 잘 섞고 플레이어 수보다 3개 많게 뽑은 후 남은 인물 타일은 게임 박스에 돌려놓고 게임에서 사용하지 않습니다. 마지막 플레이어부터 반시계방향으로 원하는 인물 타일 1개를 가져와서 자신의 앞에 놓습니다. 남은 3개의 인물 타일은 보드 위에 배치합니다. ⑫

 2개,  1개,  1개를 초기 자원으로 가져옵니다.

주의: 게임을 하는 동안 자신의 일꾼과 자원은 모두에게 공개합니다. 단, 명성 점수 토큰은 비공개로 게임을 합니다.

첫 게임을 위한 준비 예시



첫 게임을 위한 인물 타일

2인 :

건축가



현장 감독



3인 : + 배달원

배달원



5인 : + 아침형 인간

아침형 인간



처음 케일러스를 해보는 경우 5인 플레이는 권하지 않습니다. 게임이 너무 길어서 견디기 힘들겁니다.

감시관



날품팔이



시중



4인 : + 장인

장인



게임 진행 방법

게임은 9라운드로 되어 있습니다. 한 라운드는 4단계로 되어 있습니다.

1. 계획: 자신의 일꾼을 배치합니다.
2. 활성화: 놓인 일꾼이 활성화됩니다.
3. 수송: 성 건설에 기여합니다.
4. 관리: 기념물을 건설하고 일꾼을 얻습니다.

1단계 - 계획

선 플레이어부터 시작하여 시계 방향으로 차례를 가지며 자신의 차례에 다음 3가지 행동 중 하나를 합니다. :

a) 건물 위에 일꾼 1개를 놓습니다.

길을 따라 놓인 건물 중 하나에 자신의 일꾼 1개를 놓습니다. (건물: 길드 브릿지 전의 건물 4개, 게임 준비 때 놓인 건물, 게임 중 건설된 건물)

⊗ 일꾼을 놓을 수 없는 경우.

- 건물 위에 다른 사람의 일꾼이 있는 경우
- 기념물
- 주거지
- 초기 배치 때 성 건설 구역에 놓인 3개의 건물
- 건물이 없는 길

다른 플레이어가 건설한 건물에 일꾼을 놓으면 그 건물을 건설한 플레이어는 명성 점수 1점을 얻습니다. 자신이 건설한 건물에 일꾼을 놓는 경우 명성 점수를 얻지 못합니다.

b) 성 건설 구역에 일꾼 1개를 놓습니다.

성 건설 구역은 왼쪽에서 오른쪽으로 일꾼을 놓을 수 있습니다. 가장 왼쪽의 빈칸에 자신의 일꾼을 놓습니다. 성 건설 구역은 플레이어 당 오직 1개의 일꾼을 놓을 수 있습니다.



c) 패스

일꾼이 없거나 일꾼을 놓을 필요가 없다면 패스합니다. 패스한 후, 길드 브릿지 아래에 있는 자신의 집을 길드 브릿지 가장 왼쪽 빈 칸에 놓습니다. 패스한 이후에는 이번 단계의 자신의 차례는 모두 종료됩니다. 일꾼을 추가로 놓을 수 없습니다.



처음으로 패스를 한 플레이어가 선 플레이어 타일을 가져와서 자신의 앞에 놓습니다. (다음 라운드에 선 플레이어가 됩니다.) 이후 패스하지 않고 남은 플레이어는 자신의 턴에 일꾼을 놓을 때 추가 일꾼 1개를 캠프로 돌려보내야 합니다.

모든 사람들이 자신의 차례를 패스하면 이번 단계는 종료됩니다.



예시: 파란색은 자신의 턴에 패스를 선택했습니다. 그리고 길드 브릿지 가장 왼쪽 칸에 자신의 집을 놓았습니다. 처음으로 패스를 선택했기 때문에 선 플레이어 타일을 가져옵니다. 이제부터 검은색, 녹색, 빨간색은 일꾼을 놓을 때 추가 일꾼 1개를 더 내야 합니다. 검은색은 패스를 선택했고 녹색은 일꾼 1개를 놓고 추가 일꾼 1개를 캠프로 돌려보냈습니다. 빨간색은 패스를 선택했습니다. 이제 녹색만 남은 상황입니다. 녹색은 일꾼 1개를 놓고 추가 일꾼 1개를 캠프로 돌려보낸 후 패스를 선택했습니다. 길드 브릿지에 배치된 순서는 파란색, 검은색, 빨간색, 녹색입니다.

2단계 - 활성화

건물은 좌측 아래 도시 입구에서부터 길을 따라 감독관이 있는 칸까지 차례대로 활성화됩니다. 활성화된 건물에 자신의 일꾼이 있다면 건물의 효과를 한 번 받습니다. 그리고 자신의 일꾼을 캠프로 돌려보냅니다.

중요: 일꾼을 자신의 앞으로 가져오지 마세요.

건물 효과

a) 장터



1개를 내고 총애 1개를 받습니다. (6페이지 참고)

b) 법률사무소



1개를 내고 노란색 깃발이 있는 건물 위의 빈칸에 집을 놓습니다. 이 건물은 4단계인 관리 단계가 되면 주거지로 변경됩니다.

c) 목공소



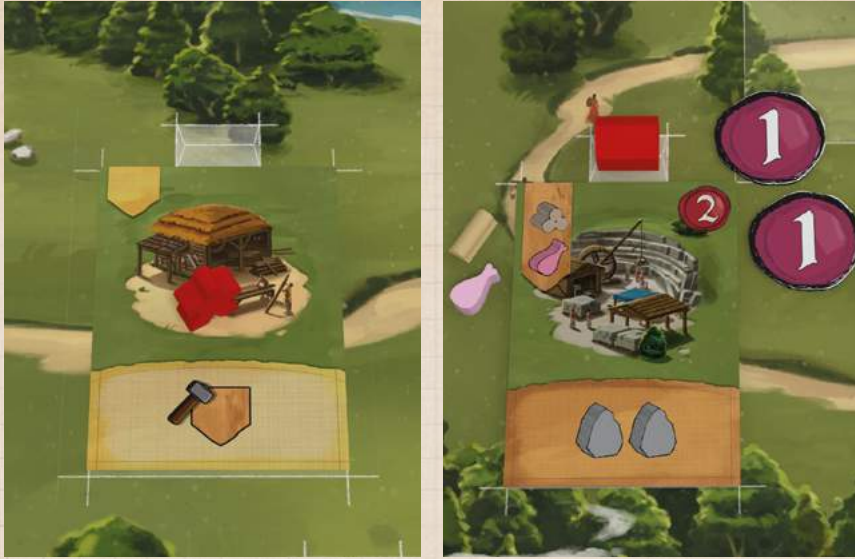
목재 건물을 건설합니다. 공급처에서 목재 건물 타일을 선택하고 건물 건설에 필요한 자원(건물 타일의 왼쪽 위에 그려진)을 낸 후 건설 면이 보이도록 길 위의 첫 번째 빈칸에 배치합니다. 자신의 집 1개를 건물 위에 놓고 소유권을 표시합니다. 즉시 건물 타일의 오른쪽 위에 그려진 명성 점수를 얻습니다.

주의: 길 위에 건물을 놓을 빈칸이 없으면 이 행동을 할 수 없습니다.



: 건설 비용으로 이 표시가 그려져 있다면 , , , 중 아무 자원 1개를 낼 수 있습니다.





예시: 빨간색은 목공소에 일꾼 1개를 놓았고 채석장을 건설하려고 합니다. 채석장을 건설하기 위해  1개와  1개의 비용을 내고 길 위의 첫 번째 빈칸에 채석장 타일을 놓았습니다. 빨간색 플레이어는 자신의 집을 타일 위에 빈칸에 놓아서 소유권을 표시했습니다. 그리고 명성 점수 2점을 바로 얻습니다.

감독관 이동 - d), e)

감독관은 건물 또는 건물을 배치할 공간 사이의 길을 따라 움직이며 건물(공간)을 넘어가는 것이 한 칸 이동입니다. 항상 길에 놓여있어야 하고 건물이나 건물공간에 있을 수 없습니다. 길드 브릿지를 넘어 뒤로 이동할 수 없습니다.

감독관이 성쪽 길 끝에 도착하면 감독관 그림이 그려진 칸으로 이동하게 됩니다.:



d) 통행료

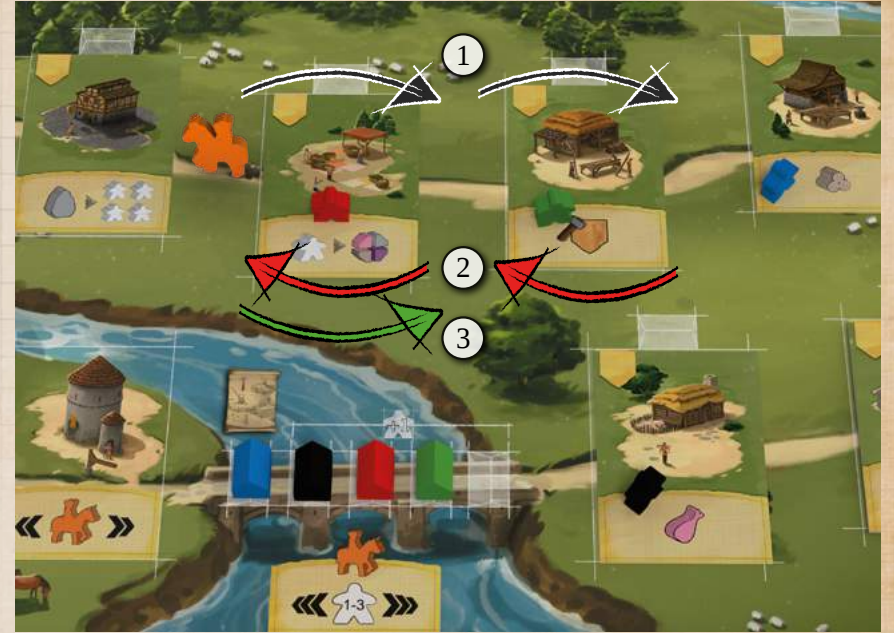


감독관을 앞으로 또는 뒤로 0, 1, 2 칸을 이동시킬 수 있습니다.

e) 길드 브릿지



길드 브릿지가 활성화되면 감독관을 이동시킬 수 있습니다. 길드 브릿지에 집이 놓인 순서대로 감독관을 앞이나 뒤로 3칸까지 이동시킬 수 있습니다. 1칸 이동 때마다 자신의 일꾼 1개를 캠프로 돌려보내야 합니다. 이 과정 동안 토론, 협상 모두 가능합니다. 다만 자신의 차례가 되면 토론, 협상 결과에 관계없이 자기 생각대로 감독관을 움직입니다. 길드 브릿지에 집이 놓인 순서대로 행동하는 것은 꼭 지켜야 합니다.



예시: 이번 라운드에 파란색은 가장 먼저 패스를 했습니다. 다음으로 검은색, 빨간색, 녹색 순서대로 패스했습니다. 이 순서대로 감독관을 움직이게 됩니다. 파란색은 감독관을 움직이지 않았고 일꾼을 소모하지 않았습니다. 검은색은 감독관을 뒤로 2칸 움직이고 일꾼 2개를 캠프로 보냈습니다 ① 이로 인해 빨간색과 녹색의 일꾼이 활성화될 수 없는 상황이 되었습니다. 그래서 빨간색은 일꾼 2개를 캠프로 보내면서 감독관을 2칸 앞으로 이동시켰습니다 ② 마지막으로 녹색은 일꾼 1개를 캠프로 보내면서 감독관을 1칸 뒤로 이동시켰습니다 ③ 그 결과 녹색 일꾼은 활성화될 수 있고 빨간색 일꾼은 활성화될 수 없습니다.



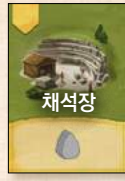
f) 시작 건물



농장
1개 받기.



제재소
1개 받기.



채석장
1개 받기.



목공소
c) 설명 참고.



일꾼 1개를 캠프로 보내고
1개, 1개, 1개, 1개 중 원하는
자원 1개 받기.

(시장 건물 위의 일꾼 1개는 별개)



1개, 1개, 1개, 1개 중
원하는 자원 1개를 내고
캠프에서 일꾼 3개 받기.



1개를 내고 캠프에서
일꾼 4개 받기.

g) 목재 건물과 석재 건물

건물의 효과는 10페이지와 11페이지에 자세하게 설명되어 있습니다.

h) 감독관 너머에 있는 건물

이 건물들은 활성화 할 수 없습니다.: 건물 위에 놓인 일꾼은 캠프로 돌아갑니다.



예시: 빨간색은 1개를 받고 노란색은 2개를 받습니다. 빨간색과 녹색 일꾼은 건물이
감독관의 위치 너머에 있어 활성화할 수 없기 때문에 캠프로 돌아갑니다.

3단계 - 성 건설 구역으로 수송



이번 단계는 성 건설 구역에 일꾼을 놓은 플레이어만 행동할 수 있습니다. 성 건설
구역의 좌측부터 일꾼이 배치된 순서대로 행동합니다. 자신의 차례가 되면 몇 개의
몹을 수송할지 결정합니다. 3개의 다른 자원이 몹 1개가 됩니다. 단, 1
개는 반드시 포함되어야 합니다. 수송하는 몹 1개마다 명성 점수 5점을 얻습니다.



모두 수송을 마치고 난 후, 이번 라운드에 가장 많은 몹을 수송한 플레이어는 즉시 총애 1개를
받습니다(아래 설명 참고). 동물일 경우, 먼저 일꾼을 배치한 플레이어가 총애를 받습니다.



예시: 빨간색과 녹색은 성 건설 구역에 일꾼을 배치했습니다. 빨간색은 몹 1개를 수송하고
명성 점수 5점을 얻었습니다. 녹색은 몹 2개를 수송하고 명성 점수 10점을 얻었습니다.
이번 라운드에서는 녹색이 가장 많은 수송을 했고 총애 1개를 받습니다. 만약 녹색이 몹
2개가 아니라 몹 1개를 수송했다면 빨간색이 총애 1개를 받을 수 있습니다.

총애

총애를 받으면 즉시 다음 행동을 하게 됩니다. :

- 다른 플레이어가 가지고 있는 인물 타일을 가져옵니다.

또는

- 게임 준비 때 성 건설 구역에 놓았던 3개 건물 중 하나를 선택하고 그 효과를 받습니다.
그리고 남아 있는 인물 타일이 있다면 그중 하나를 선택하고 자신의 앞으로 가져옵니다.

중요:

- 1, 2, 3 라운드 : 성 건설 구역의 첫 번째 건물만 선택할 수 있습니다.
- 4, 5, 6 라운드 : 성 건설 구역의 첫 번째, 두 번째 건물 중 하나를 선택합니다.
- 7, 8, 9 라운드 : 성 건설 구역의 3개 건물 중 하나를 선택합니다.

4단계 - 관리

모든 플레이어가 아래 순서대로 관리 단계를 진행합니다.

- 1)   **주거지:** 집이 놓인 모든 시작 건물(노란색 깃발)을 주거지 면(녹색 깃발)으로 뒤집습니다.
- 2)   **기념물:** 길드 브릿지에서 길을 따라가면서 주거지(녹색 깃발)를 기념물(파란색 깃발)로 변경할 수 있습니다. 주거지의 소유자가 선택할 수 있습니다.
변경을 원한다면 변경 비용(기념물 타일의 왼쪽 위에 표시된)을 내고 기념물 타일을 가져와서 주거지 위에 올려놓습니다. 그리고 기념물 타일 위에 표시된 명성 점수를 받습니다.
한 라운드에 한 플레이어가 여러 기념물을 건설하는 것도 가능합니다.



주의: 극장을 건설하면 즉시 총애 1개와 명성 점수 12점을 받습니다.

- 3)  **일꾼 보충 :** 캠프에서 3개의 일꾼을 가져옵니다. (5인 게임에서는 2개)

추가로

- 자신의  주거지마다 일꾼 1개
- 정원을 소유하고 있다면 일꾼 2개, 곡물 창고를 소유하고 있다면  1개, 공장을 소유하고 있다면  1개를 받습니다.



4인 게임 예시: 녹색은 일꾼 3개, 검은색은 일꾼 5개(주거지 2개), 빨간색은 일꾼 5개(정원), 파란색은 일꾼 3개와  1개(공장)를 받습니다.

- 4) 감독관은 마지막으로 지어진 건물 직전 길에 놓습니다. (게임 초기 배치로 건설된 석재 건물은 건물로 연결되기 전까지 무시합니다.)

예시:



- 1) 라운드를 마칠 때, 감독관은 채석장과 석공 사이에 놓습니다.



- 2) 라운드를 마칠 때, 감독관은 제재소와 금광 사이에 놓습니다.



- 3) 라운드를 마칠 때, 감독관은 금광과 연금술사 사이에 놓습니다.

- 5) 라운드 마커 토큰을 한 칸 앞으로 전진시키고 새 라운드를 시작합니다.

게임 종료

9라운드를 마치면 게임이 종료됩니다. 모두 자신의 명성 점수 토큰을 공개합니다. 남아있는  1개마다 명성 점수 2점을 추가합니다. 가장 명성 점수가 높은 플레이어가 승리합니다. 동률일 경우 함께 승리합니다.

인물 타일

아침형 인간



계획 단계가 시작될 때, 선 플레이어가 턴을 시작하기 전에 일꾼 1개를 먼저 놓을 수 있습니다. 그 비용으로 일꾼 1개를 캠프로 돌려보내야 합니다. 이후, 선 플레이어부터 정상적으로 계획 단계를 시작합니다.

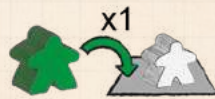
주의 : 선 플레이어가 아침형 인간 타일을 가지고 있다면, 계획 단계가 시작될 때 2회 연속 일꾼을 놓게 됩니다. (당연히 비용으로 일꾼 1개를 캠프로 돌려보내야 합니다.)

야간 근무자



누군가 자신의 차례를 패스했다 하더라도 추가 비용 없이 일꾼을 놓을 수 있습니다.
주의 : 야간 근무자를 보유하고 있어도 아침형 인간 추가 일꾼 1개는 캠프로 돌려보내야 합니다.

장인



라운드에서 한번, 다른 일꾼이 있는 건물에 자신의 일꾼을 놓을 수 있습니다. 단, 일꾼의 활성화는 다른 일꾼이 먼저 활성화된 후 자신의 일꾼이 활성화됩니다.

도둑



다른 플레이어의 건물에 일꾼을 놓을 때, 건물 소유자는 명성 점수를 받을 수 없습니다. (집사를 보유하고 있어도 명성 점수를 받을 수 없습니다.)

집사

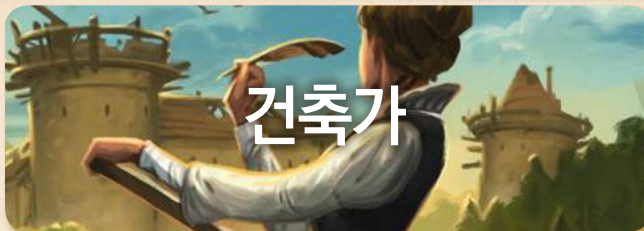


자신의 건물에 다른 플레이어가 일꾼을 놓으면 명성 점수 2점을 받습니다. (기본 점수 1점에 1점을 추가로 더 받습니다.)

감시관



모든 플레이어가 활성화 단계의 길드 브릿지 행동을 다 하고 난 후, 감시관을 비용 없이 앞 또는 뒤로 한 칸 이동시킬 수 있습니다.



건축가



자신의 차례에 목재 건물 또는 석재 건물 또는 기념물을 건설하면 추가 명성 점수 1점을 받습니다.



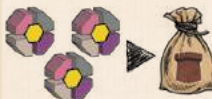
배달원



배달원은 성 건설 구역에 일꾼을 놓지 않고도 묶음을 수송할 수 있도록 해 줍니다. 그러나 수송은 가장 마지막에 해야 합니다. 만약 성 건설 구역에 일꾼 1개를 놓았다면 일꾼의 차례에 일부 묶음을 수송하고 다른 플레이어의 상황을 본 후 마지막으로 묶음을 추가할 수 있습니다. 묶음의 총 개수와 일꾼의 위치는 총애를 받는 플레이어를 결정합니다.



시종



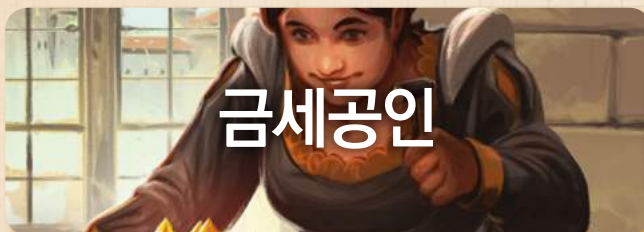
성 건설 구역에 수송할 묶음을 구성할 때, 제약 없이 구성할 수 있습니다.
(예: 3개, 2개와 1개, 2개와 1개, 등등)



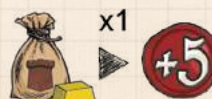
현장 감독



성 건설 구역에 수송하는 묶음 1개마다 추가 명성 점수 1점을 받습니다.
주의: 현장 감독과 금세공인의 추가 명성 점수는 둘 다 받습니다.

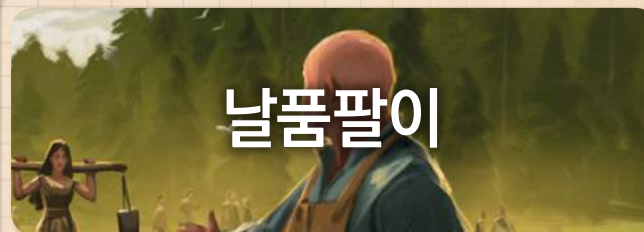


금세공인



라운드 한 번, 최소 1개가 포함된 묶음을 성 건설 구역에 수송한다면 추가 명성 점수 5점을 받습니다.

주의: 현장 감독과 금세공인의 추가 명성 점수는 둘 다 받습니다.



날품팔이



4단계 일꾼 보충할 때 추가 일꾼 1개를 받습니다.

목재 건물

(목공소를 이용해 건설) 



지붕이 있는 시장

건설 면 :
일꾼 3개를 받습니다.



지붕이 있는 시장

셋업 면 :
일꾼 2개와 명성 점수
1점을 받습니다.



시장

양면 동일 :
 ,  , 
중 원하는 자원 1개를
받습니다.



영주 저택

건설 면 :
즉시 총애 1개를
받습니다.
(6페이지 참고)



영주 저택

셋업 면 :
명성 점수 2점을
받습니다.



양복점

양면 동일 :
 1개를 내고 명성 점수
4점을 받거나  2개를
내고 명성 점수 6점을
받습니다.



석공

건설 면 :
석재 건물을 건설합니다. 공급처에서 석재 건물 타일을 선택하고 건물 건설에 필요한 자원(건물 타일의 왼쪽
위에 그려진)을 낸 후, 건설 면이 보이도록 길 위의 첫 번째 빈칸에 배치합니다. 자신의 집 1개를 건물 위에 놓고
소유권을 표시합니다. 즉시 건물 타일의 오른쪽 위에 그려진 명성 점수를 받습니다.

주의: 길 위에 건물을 놓을 빈칸이 없으면 이 행동을 할 수 없습니다.



석공

셋업 면 :
건설 면과 같은
효과입니다. 단, 건설에
필요한  를 내지
않습니다.
(다른 자원은 다 내야
합니다.)



채석장



제재소



방적 공장



농장

건설 면 :
표시된 자원 2개를
받습니다.



농장

셋업 면 :
표시된 자원 1개와 명성
점수 1점을 받습니다.

석재 건물

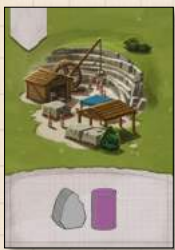
(석공을 이용해 건설)

건설 면 :

표시된 자원 3개를 받습니다. 만약, 건물이 다른 플레이어 일꾼에 의해 활성화되었다면 건물 소유자는 오른쪽 아래 표시된 자원을 받습니다.

주의 : 다른 플레이어의 일꾼이 자신의 건물을 이용할 때 받는 승점은 건물의 활성화와 상관없이 바로 받을 수 있지만, 보너스 자원은 건물이 활성화되어야만 받을 수 있습니다.

예시 : 빨간색은 농장에 일꾼을 놓았습니다. 농장 소유자인 파란색은 명성 점수 1점을 받습니다. 만약 건물이 활성화되어 빨간색이 2개와 1개를 받는다면, 파란색은 1개를 받을 수 있습니다. 만약 파란색이 자신의 농장에 일꾼을 놓았다면, 2개와 1개만 받을 수 있습니다.



셋업 면 :

표시된 자원 2개를 받습니다.



장인 능력이 사용된 경우 :

채석장, 제재소, 농장 같은 생산 건물 소유자는 다른 일꾼 2개가 건물에 놓여있더라도 자원 보너스는 1번만 받습니다. 만약 일꾼 2개 중 1개가 자신의 일꾼이라면 자원 보너스를 받을 수 없습니다.



1개를 받습니다.



일꾼 1개를 캠프로 보내고
1개를 받거나,
일꾼 3개를 보내고
2개를 받습니다.



중 1개를 1개와 교환하거나,
2개를 2개로 교환합니다.



중 1개를 내고
일꾼 5개를 캠프에서 가져옵니다.



일꾼 2개를 캠프로 보내고 명성 점수 4점을 받거나, 일꾼 4개를 보내고 명성 점수 6점을 받습니다.



1개를 내고 명성 점수 5점을 받거나,
2개를 내고 명성 점수 9점을 받습니다.

게임 참조

게임 준비

모든 플레이어는  2개,  1개,  1개를 받습니다.

플레이어 수에 따른 설정

플레이어 수	2	3	4	5
인물 타일 사용	5	6	7	8
시작 일꾼	10	6	6	10
일꾼 보충	3	3	3	2

계획 단계

- 일꾼 1개를 빈 건물에 놓습니다. (자신의 건물이 아니라면 건물 소유자는 명성 점수 1점을 받습니다.)
- 일꾼 1개를 성 건설 구역에 놓습니다.
- 자신의 차례를 패스합니다. 가장 먼저 패스했다면 선 플레이어 타일을 가져옵니다. 이후 일꾼을 놓을 때 추가 일꾼 1개를 캠프로 보내야 합니다.



아침형 인간

일꾼 1개를 캠프로 보내고 가장 먼저 일꾼 1개를 놓습니다.



야간 근무자

추가 일꾼 1개를 캠프로 보내지 않습니다.



장인

다른 일꾼이 놓인 건물에 일꾼을 놓을 수 있습니다.



도둑

일꾼을 놓을 때 건물 소유주는 명성 점수를 받지 못합니다.



집사

자신의 건물에 다른 일꾼이 놓일 때 명성 점수 2점을 받습니다.

활성화 단계

감독관이 위치한 곳까지 길을 따라 건물이 활성화됩니다.

길드 브릿지 : 자신의 차례를 패스한 순서대로 일꾼을 캠프로 보내고 감독관을 움직일 수 있습니다.



감시관

길드 브릿지 과정을 마친 후 감독관을 움직일 수 있습니다.



건축가

목재 건물 또는 석재 건물을 건설할 때 추가 명성 점수 1점을 받습니다.

성 건설 구역 수송 단계

 1개를 반드시 포함한 서로 다른 자원 3개가 묶음이 됩니다.



배달원

성 건설 구역에 일꾼을 놓지 않고 묶음을 수송할 수 있습니다.



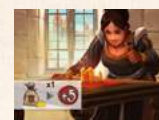
시종

원하는 자원 3개로 묶음을 만들 수 있습니다. ( 을 포함하지 않아도 됩니다.)



현장 감독

수송하는 묶음 1개마다 추가 명성 점수 1점을 받습니다.



금세공인

라운드에서 한번 최소  1개가 포함된 묶음을 수송하면 추가 명성 점수 5점을 받습니다.

관리 단계



주거지 면으로 뒤집습니다.



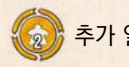
기념물을 건설합니다.



일꾼 보충



추가 음식 1개



추가 일꾼 2개



추가 옷감 1개



날품팔이

일꾼 보충 때 추가 일꾼 1개를 받습니다.



건축가

기념물 건설할 때 추가 명성 점수 1점을 받습니다.

총애



- 다른 플레이어의 인물 타일 1개를 가져옵니다

또는

- 성 건설 구역의 건물 효과를 받고(게임 라운드에 따라 건물 선택), (만약 남아 있다면) 보드에 남아 있는 인물 타일 1개를 가져옵니다.

- 게임 디자인: WILLIAM ATTIA
- 일러스트: ANDREW BOSLEY
- 번역: 파페포포
- 도움 주신 분: 펑그리암, 엘로우미플



© 2020 DiceTree Games
www.DiceTreeGames.com
(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30, 신봉플로스타 806호 보드피아
고객센터 031-813-9233 - www.boardpia.co.kr

Caylus 1303 is published by JD Editions - SPACE Cowboys,
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2019 SPACE Cowboys. All rights reserved.
Find out more about Caylus 1303 and SPACE Cowboys
at www.spacecowboys.fr

