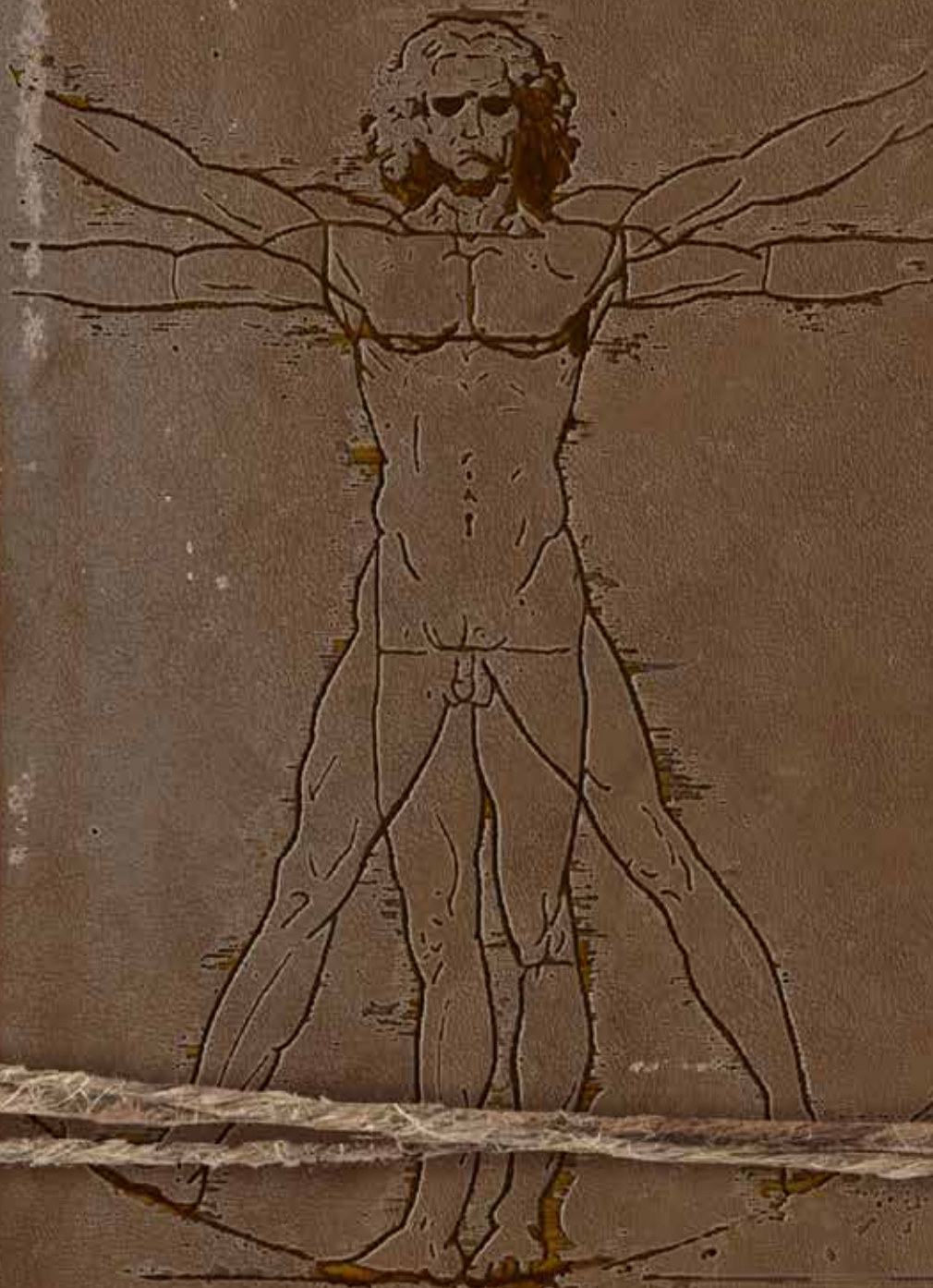




게임 디자이너
Flaminia Brasini
Virginio Gigli
Stefano Luperto
Antonio Tinto
Changhyun Baek

Leonardo da Vinci's
Codex Leicester

레오나르도 다 빈치의
코덱스 레스터

여러분은 레오나르도 다빈치의 작업 노트인 코덱스 레스터를 기반으로, 그의 아이디어들을 실물로 만들어내는 발명가들입니다. 작업 노트에는 비교적 쉽게 만들 수 있는 발명품들도 있고, 많은 재료와 긴 작업 시간이 필요한 에픽 발명품들도 있습니다.

발명품을 만드는 동안 의회와 후원자에게 다양한 지원을 받을 수 있습니다. 그리고 연구소를 통해 작업장을 확장하고, 레오나르도 다빈치가 설계한 오토마타를 얻어 작업 효율을 높일 수도 있습니다. 아카데미를 통해 학생들을 조수로 고용하면 부족한 일손을 보탬 수 있으며, 시장에서는 발명품 제작에 필요한 다양한 재료를 얻을 수 있습니다.

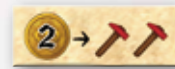
다른 사람보다 먼저 발명품을 완성하기 위해 경쟁하세요. 남들보다 빨리 발명품을 완성했다면, 그에 따른 보상을 받을 수 있고 발명품의 효과를 사용할 수도 있습니다. 하지만 경쟁자들보다 빨리 만들지 못했다면, 받는 보상도 적고 발명품의 효과도 사용할 수 없습니다. 7라운드가 끝난 후, 가장 돈이 많은 사람이 게임에서 승리합니다. 가장 기발한 발명가가 될 사람은 과연 누구일까요?



게임 구성품



양면 게임 보드 1개



2플로린
작업 비용 타일 1개



3플로린
작업 비용 타일 2개



후원자 보상 타일 8개



의회 타일 8개



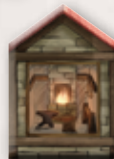
개인 보드 5개



망치 작업장 5개



집게 작업장 5개



특수 공방 1개



망치 공방 확장 타일 5개



집게 4칸
공방 확장 타일 5개



집게 2칸
공방 확장 타일 5개

재료 125개



철광석 25개



나무 25개



벽돌 25개



유리 25개



바닥 25개



가림판 5개

플레이어 색상 (빨강, 파랑, 초록, 노랑, 보라) 별로 1개씩

플로린 클레이 칩 70개



1 플로린
20개



2 플로린
14개



5 플로린
12개



10 플로린
12개



20 플로린
12개



플로린용 주머니 1개



구성품을 보관하는 통 12개



검은색 라운드 마커와
시세 마커, 각 1개



일반 발명품 카드 25 장



에픽 발명품 카드 15 장



다용도 카드 44 장

일꾼 51개



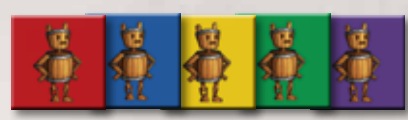
회색 특수 조수 1개



조수 45개



마스터 5개



오토마타 토큰 15개

도구 마커 30개



망치 마커 15개



집게 마커 15개



달성 표시 마커 30개



턴 순서 마커 5개



작업 실행 토큰 13개



지식 마커 5개

참고: 재료(철광석, 나무, 벽돌, 유리, 밧줄)와 플로린, 작업 실행 토큰의 개수는 제한이 없습니다. 만약 게임 중 특정 재료나 플로린이 부족하다면, 적당한 대체품을 사용하세요.

정리 방법: 보관용 통 5개에 재료를 한 종류씩 넣습니다. 의회 타일 8개를 한 통에 넣습니다. 플레이어마다 개인 구성품들을 한 통에 넣습니다. 남은 작은 구성품들을 한 통에 담아 보관합니다.

게임에 사용되는 아이콘



일회성 효과: 보상을 즉시 한 번만 받습니다.



지속성 효과: 남은 게임을 진행하는 동안 효과를 사용할 수 있습니다.



아이콘 수만큼 **작업**을 합니다. 이 아이콘은 작업을 의미하는 것으로, 망치 작업장을 의미하는 것은 아닙니다.



라운드 효과: 발명품 선언 단계를 제외하고 라운드마다 한 번, 효과를 사용할 수 있습니다.



철광석, 나무, 벽돌, 유리, 밧줄 중 원하는 **재료 1개**를 선택합니다.



작업 실행 토큰을 얻습니다. 발명품 선언 단계를 제외하고, 자신의 턴에 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. 토큰 하나당 작업 1개를 합니다.



오토마타 토큰을 나타냅니다. 업그레이드된 오토마타도 포함됩니다.



마스터를 나타냅니다.



의회 타일을 나타냅니다.



종류에 상관없이 **공방 확장 타일 1개**를 의미합니다.



조수를 나타냅니다.

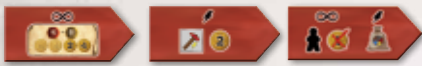


돈을 의미합니다. 게임에서는 **플로린**이라는 단위를 사용합니다.

게임 준비

1 게임 보드의 한 면은 1-3인용, 다른 한 면은 4-5인용입니다. 게임 인원수에 맞는 게임 보드 면이 보이도록 테이블 중앙에 펼쳐 놓고, 다음과 같이 준비합니다.

2 첫 게임을 할 때는, 오른쪽 그림에 표시된 후원자 보상 타일 5개를 사용하는 것을 권장합니다. 이후 게임에서는 후원자 보상 타일을 섞어 무작위로 5개를 뽑아 빈칸에 하나씩 앞면이 보이게 배치합니다. 남은 타일은 게임 상자에 돌려놓습니다.



3 시장(D-H)에서는 각각 철광석, 나무, 유리, 벽돌, 밧줄의 재료를 얻을 수 있습니다. 5가지 재료를 게임 보드 근처에 놓고, 공급처로 사용합니다.

4 에픽 발명품 카드는 뒷면의 그림이 다릅니다. 모두 15 작업을 해야 완성할 수 있는 발명품들입니다. 에픽 발명품 카드를 모두 섞어 1-2인 게임은 4장, 3인은 6장, 4-5인은 8장을 펼쳐서 게임 보드 아래쪽에 놓습니다. 남은 에픽 발명품 카드는 이번 게임에서는 더 이상 사용하지 않으므로 다시 게임 상자에 넣습니다.

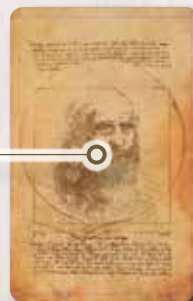
5 연구소(B)에서는 작업장을 확장하거나, 오토마타를 얻거나, 플로린을 지불하고 작업 지원을 받을 수 있습니다. 공방 확장 타일 칸마다 해당하는 공방 확장 타일을 게임 인원수만큼 놓습니다. 남은 공방 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 그리고, 각자 자신의 오토마타를 2개씩 놓습니다.



6 아카데미(G)에서는 조수를 고용하거나, 플로린을 지불하고 재료를 살 수 있습니다. 이곳에 자신의 조수를 5개씩 놓습니다.

12-1

현재 발명품 카드 열입니다. 발명품 카드 더미에서 카드를 가져와서 빈칸에 한 장씩 놓습니다. 게임 준비 단계에서는 이곳에 11 작업인 카드를 놓지 않습니다. 11 카드가 나오면 따로 빼놓고, 4 또는 7 작업인 카드가 나올 때까지 카드를 새로 펼칩니다.



7

의회 에서는 턴 순서를 결정하고, 이번 라운드에 사용할 수 있는 의회 타일을 얻습니다.

의회 타일 8개를 섞어 무작위로 4개를 뽑아 한 칸에 하나씩 놓습니다. 1-2인 게임에서는 3개만 배치합니다. 남은 의회 타일은 내용이 보이지 않게 뒤집어서 한쪽에 쌓아 놓습니다. 아래의 턴 순서 트랙에는 개인 준비 때 턴 순서 마커를 놓게 됩니다(6쪽을 참고하세요).

13

은행 은 4-5인 게임에서만 사용합니다.

9

모두가 사용하기 좋게 게임 보드 근처에 플로린을 놓고, 공급처로 사용합니다.

8

검은색 시세 마커를 시세 트랙의 0칸에 놓습니다. 시세 트랙의 아래쪽 열은 7라운드에만 사용합니다.

10

검은색 라운드 마커를 라운드 트랙의 1라운드 칸에 놓습니다.

2플로린 작업 비용 타일을 4라운드 칸에 올려놓습니다.

3플로린 시세 타일 2개를 6라운드 칸에 올려놓습니다.

11

게임 중 얻을 수 있는 특수 공방, 특수 조수, 작업 실행 토큰을 올려놓습니다.

12-2

미래 발명품 카드 열입니다. 발명품 카드 더미에서 카드를 펼쳐서 빈 칸을 채워 넣습니다. 1-3인 게임에서는  작업 카드가 최대 1장, 4-5인 게임에서는  작업 카드가 최대 2장까지만 놓이게 놓습니다.

12

일반 발명품 카드를 모두 섞어, 내용이 보이지 않게 더미를 만들어 이곳에 놓습니다. 현재 발명품 카드 열과 미래 발명품 카드 열을 채운 뒤, 따로 빼놓았던  작업 카드를 다시 더미에 섞어 놓습니다.

참고: 일반 발명품 카드는  작업,  작업,  작업을 해야 완성할 수 있는 발명품으로 구성되어 있습니다. 누군가 발명품을 완성해서 카드를 가져가면, 즉시 오른쪽에서 왼쪽 방향으로 카드가 밀려서 채워지며, 더미에서 새로운 발명품 카드가 펼쳐집니다. 만약 카드 더미가 다 떨어지면 추가로 펼쳐지는 카드는 없습니다. 1-3인 게임에서는 현재와 미래 발명품 카드 열 양쪽에 3장씩만 놓습니다.

다용도 카드

다용도 카드는 세 가지 용도(시작 자원, 발명품 기호, 1인 게임)로 사용됩니다. 카드를 섞어 하나의 덱으로 만들어 놓습니다.



게임 중 발명품을 두 번째로 완성하면, 발명품 카드를 받지 못합니다(11쪽을 참고하세요). 3-5인 게임에서는 해당 발명품을 2등으로 완성했다는 표시로, 그 기호가 있는 다용도 카드를 대신 받습니다. 이렇게 받은 기호만 표시할 뿐 다른 효과는 없으며, 게임에서 기호 카드라고 부릅니다.

게임을 시작할 때 받는 구성품입니다. 표시된 구성품을 모두 공급처 또는 게임 보드에서 가져옵니다. /가 있으면 하나만 선택해서 받습니다. 人는 게임 보드의 G에 놓인 자신의 조수를 가져옵니다. 개인 보드에 놓은 조수나 회색 특수 조수를 가져오지 않게 주의하세요.

1인 게임에서만 사용합니다. 자세한 내용은 19쪽을 참고하세요.

개인 준비

※ 가림판

플레이어들은 각자 색상을 하나씩 선택합니다. 해당하는 색상의 가림판을 받습니다. 가림판의 안쪽에는 게임 진행에 도움이 되는 요약이 포함되어 있습니다.

게임 중 얻는 플로린과 재료는 다른 플레이어들이 볼 수 없도록 가림판 안쪽에 놓습니다.

1 - 7 라운드 진행 요약



게임 준비

발명품 선언 단계

일꾼 배치 단계

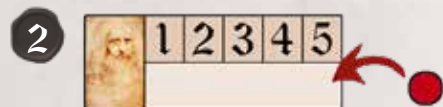
지역 실행 단계

최종 점수 계산

가림판 왼쪽의 내용을 보고 다음과 같이 개인 공간을 준비합니다.



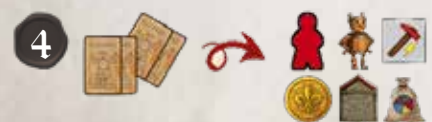
자신이 선택한 색상의 마스터 1개와 조수 3개를 가져옵니다. 그리고 다용도 카드 4장을 무작위로 받습니다.



임의의 방법으로 차례를 정해서, 턴 순서 트랙의 아랫줄에 턴 순서 마커를 놓습니다. 이것은 임시 턴 순서입니다.



각자 3플로린씩 받습니다(1-3인 게임에서는 2플로린을 받습니다). 임시 턴 순서의 1칸에 마커가 있는 플레이어부터 자신의 첫 라운드 턴 순서를 정합니다. 턴 순서 트랙의 윗줄에 자신이 선택한 턴 순서 칸으로 턴 순서 마커를 옮깁니다. 모두가 첫 라운드의 턴 순서를 정했으면, 각자 가림판의 표를 보고 게임 인원수에 따라 추가 구성품을 받습니다. 5인 게임을 한다면, 첫 번째와 두 번째 플레이어는 추가로 받는 것이 없습니다. 세 번째 플레이어는 1플로린, 네 번째 플레이어는 원하는 재료를 하나 받습니다. 마지막인 다섯 번째 플레이어는 1플로린과 원하는 재료 1개를 받습니다.



턴 순서대로 각자 받았던 다용도 카드 4장 중에서 2장을 선택해 카드의 내용대로 추가 구성품을 받습니다. 카드에 따라 플로린, 재료, 조수, 공방 확장 타일, 오토마타 토큰, 작업 실행 토큰 등을 받을 수 있습니다. 오토마타 토큰을 놓을 수 있는 공방이 없으면 개인 보드에 보관했다가, 놓을 수 있을 때 사용합니다(8쪽을 참고하세요).

모두가 추가 구성품을 받은 뒤, 다른 플레이어들에게 자신의 시작 구성품을 모두 보여줍니다. 그런 다음 자신의 플로린과 재료를 각자의 가림판 안쪽에 놓습니다. 이제부터 플로린과 재료는 게임이 끝날 때까지 비공개입니다. 다용도 카드는 모두 더미로 돌려놓습니다. 이제 다용도 카드는 발명품의 기호를 받는 기호 카드로 사용됩니다.

개인 보드

각자 개인 보드를 1개씩 받습니다.

후원자의 의뢰 6개가 표시되어 있습니다. 그림과 같이 빈칸에 달성 표시 마커를 하나씩 놓습니다.

의회에서 1등을 두 번 하면 달성합니다.
처음으로 1등을 하면 마커를 오른쪽으로 1칸 옮기고, 다시 한 번 1등을 하면 달성합니다.

연구소에서 자신의 공방 확장 타일 3개와 오토마타 2개를 모두 가져오면 달성합니다.

아카데미에 놓인 자신의 조수를 모두 고용하면 달성합니다.

카드 획득 여부와 상관없이, **발명품을 하나라도 완성하면 달성합니다.**

같은 기호를 2개 얻으면 달성합니다.

에픽 발명품을 하나라도 완성하면 달성합니다.

지식 트랙입니다. 지식 마커 1개를 놓습니다. 의뢰를 달성할 때마다 지식 마커를 아래로 한 칸 내리고, 도착한 칸의 보상을 즉시 받습니다.

작업 실행 토큰이 있다면 이곳에 두어 모두가 쉽게 볼 수 있게 합니다.

이곳에 자신의 오토마타 1개와 조수 1개를 얹어 놓습니다. 이 오토마타와 조수는 지식 트랙을 통해서만 얻을 수 있습니다.

이곳에 자신의 마스터를 놓습니다.

조수 3개를 이곳에 놓습니다. 이곳에 놓은 조수 3명은 월급을 받지 않습니다(16쪽을 참고하세요).

게임을 진행하면서 조수가 3명보다 많아지면 이곳에 놓습니다. 사용할 수 있는 조수와 마스터는 항상 세워서 놓아서, 다른 플레이어들이 쉽게 볼 수 있게 합니다.

작업장

각자 망치 작업장 1개와 집게 작업장 1개씩 받습니다.

망치 작업장입니다. 바로 사용할 수 있는 3칸짜리 공방이 있으며, 오토마타 1개를 놓을 수 있는 공방이 포함된 2칸짜리 공방을 확장할 수 있습니다.

집게 작업장은 확장을 해서 공방을 늘려야만 사용할 수 있습니다. 4칸짜리 공방과 오토마타를 놓을 수 있는 2칸짜리 공방을 확장할 수 있습니다.

공방 확장 공간

공방

제작 중인 발명품의 재료를 놓아두는 지하실 공간입니다.

달력은 자신의 작업 상황을 보여줍니다. 검은색 마커로 현재 진행중인 발명이 얼마나 걸리는지 표시하고, 자신의 마커로 얼마나 진행했는지 표시합니다.

자신의 망치와 집게 마커를 해당하는 작업장에 2개씩 놓습니다. 각 작업장의 마커 하나는 발명품의 작업 선언을 하는데 사용합니다. 다른 하나는 작업의 진행 상황을 표시하는 데 사용합니다.

검은색 망치와 집게를 놓습니다. 검은색 마커는 작업의 완수 일정을 표시하는 데 사용합니다.

게임 진행

설명서는 3-5인 게임을 기준으로 합니다. 1-2인 게임은 19쪽의 설명을 참고하세요.

게임은 총 7라운드를 진행하며, 7라운드가 끝났을 때 플로린이 가장 많은 사람이 승리합니다. 각 라운드마다 다음의 내용을 반복합니다.

라운드 진행

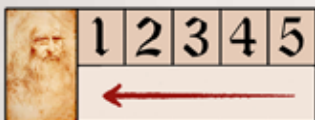
라운드는 크게 3단계로 진행됩니다.

- ① **발명품 선언 단계:** 선언했던 발명품을 취소하거나, 새로운 발명품을 선언합니다.
- ② **일꾼 배치 단계:** 자신의 작업장 한 곳이나 게임 보드의 지역 한 곳에 일꾼을 배치합니다.
- ③ **지역 실행 단계:** 게임 보드의 **지역**에서 시작해서 **지역**까지 차례대로 각 지역의 효과를 실행합니다.

발명품 선언 단계에는 각자 한 번씩 단계를 실행할 기회가 있습니다.

일꾼 배치 단계와 지역 실행 단계에는 해당하는 플레이어들이 턴을 진행합니다.

① 발명품 선언 단계



이 단계에서 **오토마타 이동**, **기존 발명품의 작업 취소**, **새로운 발명품의 작업 시작**을 선언 할 수 있습니다. 이 단계는 **턴 순서 트랙의 역순**으로 진행합니다. 따라서 가장 턴 순서가 늦은 플레이어부터 정보가 먼저 공개됩니다. 한 플레이어가 발명품 선언 단계의 모든 행동을 마친 후, 다음 플레이어가 진행합니다.



발명품 선언 단계에서는 자신의 작업장에서 **오토마타들**을 자유롭게 이동시킬 수 있습니다. 이미 작업을 진행하는 작업장이라도 무관합니다. 단, 오토마타는 아래와 같이 정해진 공방에만 놓을 수 있습니다. (오토마타의 사용법은 10쪽에 있습니다.)

망치 작업장의 기본 공방과 확장 공방



집게 작업장의 확장 공방



오토마타는 화로가 붙아 있는 공방에만 놓을 수 있습니다. 왼쪽의 그림처럼 일부 확장 공방에만 놓을 수 있습니다. 만약 오토마타는 갖고 있지만, 놓을 수 있는 공방이 없다면 해당 오토마타는 지금 사용할 수 없습니다. 확장 공방이 놓이지 않은 빈 곳에 두었다가 오토마타를 놓을 수 있는 공방이 확장되면 곧바로 놓을 수 있습니다.

참고: 오토마타를 놓을 수 있는 공방에는 일꾼(마스터나 조수)을 놓을 수도 있습니다.



진행 중인 발명품들을 취소할 수 있습니다. 취소하면 지하실에 두었던 재료들은 다시 플레이어의 가림판으로 회수합니다. 발명품 선언을 했던 도구 마커들도 원래 위치로 되돌려 놓습니다. 작업을 취소한 작업장에서 곧바로 새로운 발명품 선언할 수 있습니다.

주의 발명품을 취소하면 작업을 진행했던 내역이 모두 없어집니다. 지금까지 진행한 작업에 대한 보상은 없습니다.

새로운 발명품들의 작업 시작을 선언할 수 있습니다. 새로운 발명품을 선언하려면, 빈 작업장과 작업에 필요한 재료가 모두 준비되어야 합니다. **일반 발명품** 또는 **에픽 발명품** 중 원하는 카드 하나를 선택해 선언할 수 있습니다. 일반 발명품은 현재 발명품 또는 미래 발명품 카드 열에서 하나를 고를 수 있습니다. 하지만, 미래 발명품은 선언하고 작업 진행만 가능할 뿐, 아직 작업을 완료할 수 없다는 점을 기억하세요. 그리고 **다른 플레이어가 작업을 진행 중인 발명품**에도 선언할 수 있습니다. 먼저 선언하더라도, 반드시 발명품을 먼저 완성하는 것은 아니기 때문입니다.



자신이 이미 선언한 발명품에 중복으로 선언하거나, 이미 완성되어 누군가 카드를 가져간 발명품에는 선언할 수 없습니다.

새 발명품 선언은 다음과 같이 진행합니다.

- 1 사용할 빈 작업장을 선택합니다. 해당 작업장의 플레이어 색상 도구(망치 또는 집게) 마커 1개를 선언할 발명품 카드에 올려놓습니다. 남은 도구 마커는 작업 진행을 표시하는 데 사용합니다.
- 2 발명품을 완성하는 데 필요한 작업 주를 확인하고, 작업장 달력의 해당하는 칸에 검은색 도구 마커를 올려놓습니다. 이때 작업 주를 단축시키는 효과가 있다면 적용합니다. 발명품 카드 왼쪽 상단에 7이라고 되어 있으면 7주, 즉, 7번 작업해야 발명품을 완성합니다.
- 3 마지막으로 발명품 제작에 필요한 재료들을 작업장의 지하실에 올려놓으면 발명품 선언이 끝납니다. 만약 재료가 부족하다면 선언할 수 없습니다. 발명품 선언을 한 후, 나중에 재료를 빼거나 추가할 수 없습니다.



예시: 망치 작업장에서 7 작업 발명품을 선언했습니다.

집게 작업장에는 기본으로 놓인 공방이 없기 때문에 공방을 확장하지 않았다면, 발명품 선언을 할 수 없습니다. 어떤 공방 확장 타일을 먼저 놓을지는 플레이어가 선택합니다.

망치 작업장과 집게 작업장에 각기 다른 발명품을 하나씩 선언할 수 있습니다. 라운드를 진행하면서, 작업 중인 작업장에도 여전히 새로운 공방을 확장할 수 있고, 오토마타도 놓을 수 있습니다.

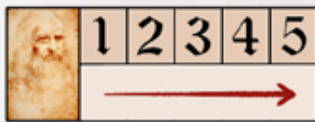
주의 작업을 하지 않는 작업장에는 도구 마커들을 제자리로 돌려놓습니다. 이 마커들은 다른 플레이어들이 어떤 작업장에서 작업을 하는지를 쉽게 파악할 수 있게 해줍니다.

참고: 실제로 발명품을 완성할 계획은 없지만, 재료와 작업장의 여유가 있을 경우 발명품 선언을 하는 것도 하나의 전략입니다. 자신의 재료가 노출되는 단점은 있지만, 다른 플레이어들이 압박을 받을 수 있습니다.

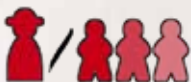
주의 발명품 선언 단계에서는 발명품 카드의 기능을 사용하거나, 작업 실행 토권을 사용할 수 없습니다.

II 일꾼 배치 단계

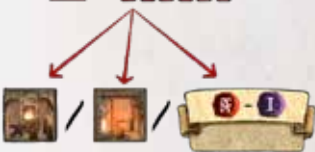
마스터와 조수는 모두 일꾼입니다. 이 단계 때, 플레이어들은 일꾼을 배치합니다.



이 단계는 턴 순서 트랙의 순서대로 1칸에 있는 플레이어부터 턴을 진행합니다. 자신의 턴에 일꾼들을 게임 보드의 원하는 지역 한 곳 또는 작업을 선언한 작업장 하나에 배치합니다. 각자 보유한 조수의 수가 다르고, 한 번에 여러 조수를 배치할 수도 있기 때문에 일꾼이 먼저 떨어지는 플레이어가 나올 수 있습니다. 플레이어들은 모두가 자신의 일꾼을 전부 배치할 때까지 턴을 반복합니다.



특별한 효과를 쓰지 않는 한, 자신의 턴이 돌아오면 반드시 일꾼을 배치해야 합니다. 이번 라운드에 새로 얻은 조수도 해당 라운드에 사용합니다.



일꾼을 배치할 때는 마스터 또는 조수를 선택해서 배치합니다. 조수는 같은 곳에 한꺼번에 여러 명을 배치할 수 있지만, 조수와 마스터를 한 번에 배치할 수 없습니다. 마스터를 배치한 곳에 조수를 추가로 배치하거나, 조수를 배치한 곳에 마스터를 추가로 배치할 수 있습니다. 그러나, 조수를 배치한 곳에 새로운 조수를 추가할 수는 없습니다. 이 규칙은 작업장과 게임 보드의 지역에 동일하게 적용됩니다.



● 여러 조수를 동시에 배치 가능



● 조수가 있는 곳에 마스터 추가 가능



● 마스터가 있는 곳에 조수 추가 가능



● 마스터와 조수를 동시에 배치 불가



● 자신의 조수가 있는 곳에 조수 추가 불가

주의 한번 배치한 일꾼은 특별한 능력을 사용하지 않는 한, 이동할 수 없습니다.

※ 작업장에 일꾼 배치

공방마다 오토마타, 마스터, 조수 중에서 1개만 놓을 수 있습니다. 작업장에 일꾼을 배치하면 즉시 실행합니다.

- 마스터는 작업 2개를 합니다.
- 조수는 작업 1개를 합니다.
- 오토마타는 해당 작업장에 첫 번째 일꾼이 배치될 때 작업 1개를 합니다.

작업장에 첫 번째 일꾼을 배치하면, 그 작업장에 있던 모든 오토마타가 즉시 작업을 합니다. 이후에 추가한 일꾼으로는 오토마타가 작업하지 않습니다. 이미 일꾼을 배치한 작업장에 오토마타를 추가하면, 해당 오토마타는 작업을 하지 않습니다.

작업장에 오토마타가 있더라도, 일꾼을 배치하지 않으면 오토마타는 작업을 하지 않습니다.



예시: 빨강은 마스터를 배치하고, 작업 4개를 했습니다(마스터 2, 오토마타 2개가 1씩 작업).

이후 턴에 빨강은 다시 조수 2개를 배치하고, 작업 2개를 했습니다. 이번 라운드에 빨강은 이 작업장에서 총 6개의 작업을 했습니다.



작업장에 일꾼을 배치할 때마다, 작업을 한 만큼 해당 작업장의 플레이어 색상 도구 마커를 즉시 전진시킵니다. 플레이어 색상 도구 마커가 검은색 도구 마커가 있는 칸에 도착하거나 지나 갔고, 작업 중인 발명품이 미래 발명품 카드 열에 있지 않다면, 해당 발명품을 완성한 것입니다. 가장 먼저 발명품을 완성한 플레이어가 해당 발명품 카드를 가져갑니다. 필요한 작업 주를 초과한 작업은 버려집니다. 작업을 선언한 라운드에 발명품을 완성할 필요는 없습니다. 완성하지 못한 작업장의 도구 마커는 그대로 남기 때문에, 이후 라운드에 이어서 작업할 수 있습니다.

일반 발명품은 게임 보드 왼쪽에 놓인 **현재 발명품**과 오른쪽에 놓인 **미래 발명품**으로 구분됩니다. 테마적으로, 현재 발명품은 모든 설계 구조가 파악되어 언제든지 완성시킬 수 있고, 미래 발명품은 아직 설계 구조가 완전히 파악되지 않았기 때문에, 작업을 진행할 수는 있지만 완성할 수가 없습니다.

누군가 현재 발명품을 완성해서 가져갈 때마다, 가져간 카드의 오른쪽에 있는 카드들은 모두 왼쪽으로 한 칸씩 이동합니다. 이 과정에서 미래 발명품 하나가 현재 발명품이 됩니다. 그리고, 발명품 카드 더미 맨 위의 카드 1장을 펼쳐서 미래 발명품 카드열의 가장 오른쪽 칸에 놓습니다. 카드 더미가 다 떨어지면 카드를 새로 펼치지 않습니다.

예시:



- 1 빨간색 플레이어가 현재 발명품을 완성해서 가져갔습니다.
- 2 발명품 카드들이 한 칸씩 왼쪽으로 이동합니다.
- 3 파란색 플레이어가 작업 중이던 미래 발명품이 현재 발명품으로 변경되었습니다.
- 4 마지막에 놓였던 발명품이 왼쪽으로 이동하면서 빈칸이 하나 생겼습니다.
- 5 카드 더미에서 새로운 발명품 카드를 1장 펼쳐서 빈칸에 놓습니다.



※ 작업 기간 단축과 발명품 완성 조건

게임 중 다음과 같은 상황이 발생할 수 있습니다.



발명품 카드 또는 후원자의 보상 중에 작업장의 작업 주를 단축하는 효과가 있습니다. 이러한 효과를 얻는 즉시 단축된 작업 주만큼 검은색 도구 마커를 옮깁니다. 하지만 이렇게 검은색 도구 마커가 플레이어 색상 도구 마커로 이동하는 것으로는 발명품이 자동으로 완성되지 않습니다. 마지막으로 플레이어가 하나 이상 작업을 해야 발명품을 완성합니다.

미래 발명품을 이미 필요한 작업 주만큼 작업했습니다. 그런데 다른 현재 발명품의 작업이 완료되면서, 미래 발명품이 현재 발명품으로 바뀌었습니다. 이런 경우도 자동으로 완성되지 않습니다.

즉, 모든 발명품은 플레이어가 마지막으로 1개 이상을 직접 작업해야 완성됩니다.



※ 작업 실행 토큰

작업 실행 토큰을 갖고 있다면, 자신의 턴에 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. 토큰 1개를 사용할 때마다 작업 1개를 합니다. 사용한 토큰은 공급처에 되돌려 놓습니다. 이렇게 토큰이나 후원자, 지역 보상 등으로 작업을 하는 경우, 일꾼을 배치한 것과 동일하게 발명품을 완성할 수 있습니다. 단, 이것으로 오토마타를 작동시킬 수는 없습니다.

주의 작업 실행 토큰은 반드시 자신의 턴에만 사용할 수 있습니다. 자신의 턴이란 일꾼 배치 단계와 지역 실행 단계에서 자신이 행동을 하는 때입니다.

※ 발명품 완성 보상

하나의 발명품에 여러 플레이어가 작업을 선언할 수 있지만, 발명품을 완성한 순서에 따라 서로 다른 보상을 받습니다. 보상은 발명품을 완성한 즉시 받습니다.

어떤 발명품을 가장 먼저 완성한 플레이어는 금화 그림 왼쪽 숫자의 플로린을 받습니다. 이 카드는 4플로린입니다.

이후로 그 발명품을 완성한 플레이어들은 모두 금화 그림 오른쪽 숫자의 플로린을 받습니다. 이 카드는 3플로린입니다.

카드의 효과는 이 발명품을 가장 먼저 완성한 플레이어만 사용할 수 있습니다. 카드를 얻은 즉시 효과가 발동됩니다. 이 카드의 효과는 라운드에 한 번 유리 1개를 원하는 재료 1개로 교환하는 것입니다.

가장 먼저 발명품을 완성한 플레이어는 이 발명품 카드를 가져가 자신 앞에 놓습니다. 이때 다른 플레이어들의 도구 마커는 그대로 카드에 남겨 놓습니다. 다른 플레이어들은 아직 작업을 진행 중이기 때문입니다.



두 번째로 발명품을 완성한 플레이어는 카드를 얻을 수 없으므로, 카드의 효과를 사용할 수 없습니다. 하지만 카드 오른쪽 위에 그려진 기호는 얻을 수 있습니다. 다용도 카드 더미에서 같은 기호가 그려진 카드 한 장을 가져와서 자신 앞에 놓습니다. 게임 도중, 다용도 카드는 기호를 제외한 다른 효과가 없습니다. 세 번째 이후로 발명품을 완성한 플레이어들은 오직 플로린 보상만 받을 수 있습니다.

주의 1-2인 게임에서는 기호 카드를 사용하지 않습니다.



발명품을 완성했다면, 작업장 지하에 놓았던 모든 재료를 공급처로 돌려놓습니다. 그리고 카드에 올려 두었던 자신의 도구와 달력에 진행 상황을 표시했던 도구들도 모두 작업장의 기본 위치로 돌려놓습니다.

에픽 발명품 카드도 현재 발명품처럼 선언하고, 완성시킬 수 있습니다. 하지만, 에픽 발명품 카드는 많은 재료가 필요하고, 15 작업이라는 긴 작업 시간을 요구하기 때문에 초반에 제작하는 것은 쉽지 않습니다.

에픽 발명품도 일반 발명품과 동일한 방법으로 발명품을 선언하고 작업을 진행하지만, 다른 점이 두 개 있습니다. 에픽 발명품은 처음 펼쳐진 카드 외에 새롭게 펼쳐지는 카드가 없습니다. 또한 발명품의 효과는 **게임이 끝난 후**에 받습니다.

※ 각 지역에 일꾼 배치



게임 보드의 [A]에서 [1] 지역은 작업장과 달리, 일꾼을 배치한 즉시 실행하지 않고, 지역 실행 단계 때 실행합니다. 지역을 실행할 때는 해당 지역에서 영향력 순위가 중요하기 때문에, 영향력을 고려해서 일꾼을 배치하는 것이 좋습니다.

마스터의 영향력은 2입니다. 조수 하나의 영향력은 1입니다. 각 지역은 더 많은 영향력을 가진 플레이어 순서로 행동의 우선권을 갖습니다. 영향력이 같다면, 더 일찍 일꾼을 놓은 사람의 영향력이 높습니다. 따라서, 플레이어들은 항상 칸의 **왼쪽부터** 차례로 일꾼을 배치해야 합니다.

예시:



- 1 빨강은 조수 하나를 배치했습니다.
- 2 파랑은 마스터를 배치했습니다.
- 3 노랑은 조수 3명을 한 번에 배치했습니다.
- 4 빨강이 마스터를 추가로 배치했습니다.

이런 상태로 일꾼 배치 단계가 끝났다면 [A] 지역의 영향력은 다음과 같습니다.

빨강의 영향력은 3입니다. (조수 1명과 마스터)

파랑의 영향력은 2입니다. (마스터)

노랑의 영향력은 3입니다. (조수 3명)

빨강과 노랑은 영향력의 수가 같지만, 빨강이 더 먼저 일꾼을 배치했기 때문에 빨강이 가장 영향력이 높습니다. 다음으로는 노랑이고, 파랑이 가장 마지막입니다.

참고: 한 지역에 놓을 수 있는 일꾼의 수에는 제한이 없습니다. 일꾼을 놓는 칸을 벗어나더라도 계속 일꾼을 놓을 수 있습니다.

III 지역 실행 단계

이 단계에 플레이어들은 게임 보드의 **지역**부터 **지역**까지 효과를 차례로 실행합니다(**지역** 의회, **지역** 연구소, **지역** 아카데미, **지역** 시장, **지역** 은행). 각 지역을 실행할 때, 해당 지역에 일꾼을 놓은 플레이어만 턴을 진행하며, 영향력이 가장 높은 플레이어부터 턴을 진행합니다. 해당 지역에 일꾼을 놓지 않은 플레이어들은 해당 지역을 실행하는 동안 아무것도 하지 않습니다.

※ 의회



의회에서는 다음 라운드에서의 자신의 턴 순서를 결정할 수 있습니다. 또한, 영향력이 높은 플레이어들은 의회 타일을 받아 효과를 즉시 사용할 수 있습니다. 의회에서는 행동 비용을 내지 않습니다.



의회에서 가장 영향력이 큰 사람 순서로 다음 라운드에서의 자신의 턴 순서를 결정합니다.

자신의 턴 마커를 아랫줄의 원하는 숫자 칸으로 옮깁니다. 의회 지역에 일꾼을 배치하지 않은 플레이어는 턴 순서를 선택할 수 없기 때문에, 남은 칸에 현재 턴 순서 그대로 마커를 옮깁니다.

위의 그림과 같이 5인 게임이라고 가정하겠습니다. 가장 영향력이 큰 빨강은 다음 라운드에서 가장 빠른 순서로 선택했습니다. 두 번째로 영향력이 큰 노랑은 두 번째를 선택했습니다. 파랑은 네 번째를 선택했습니다. 어떤 순서를 정할 지는 플레이어의 선택이기 때문에 반드시 빠른 순서를 선택할 필요는 없습니다. 보유했던 조수가 많다면, 전략에 따라 뒤의 순서가 유리할 수도 있습니다.

초록과 보라는 의회에 일꾼을 놓지 않았기 때문에 순서를 선택할 수 없습니다. 따라서 자동으로 순서가 결정됩니다. 이번 라운드에 순서가 앞섰던 초록이 세 번째, 보라는 다섯 번째가 됩니다.

다음 라운드의 순서가 정해지면 턴 순서 마커들을 그대로 뒷줄로 옮깁니다.



추가로 의회에서 영향력 순위가 높은 플레이어들은 의회 타일을 받을 수 있습니다. 영향력 1위 플레이어부터 공개된 의회 타일 중 1개를 선택해서 가져옵니다.

- 4 - 5인 게임에서는 **영향력 3위**까지만 의회 타일을 가져갈 수 있습니다.
- 3인 게임에서는 **영향력 2위**까지만 의회 타일을 가져갈 수 있습니다.
- 2인 게임에서는 **영향력 1위**만 의회 타일을 가져갈 수 있습니다.

주의 의회에 일꾼을 놓았어도 순위에 들지 못한 플레이어는 의회 타일을 가져갈 수 없습니다.

의회 타일을 선택할 때, 타일 아래에 플로린이 놓여 있다면, 그 플로린도 같이 받습니다. 타일마다 최대 2 플로린까지 쌓일 수 있습니다.

특정 지역의 할인 효과가 있는 의회 타일은 이번 라운드에만 적용합니다. 그 외의 의회 타일은 받는 즉시 사용합니다. 즉시 사용하지 못한 효과가 있다면 버려집니다. 이렇게 사용했거나 버려진 의회 타일은 따로 두었다가, 의회 타일 더미가 다 떨어지면 섞어서 다시 타일 더미를 만듭니다.

※ 의회 타일 효과



즉시 원하는 재료 1개를 3플로린에 팔거나 1플로린을 지불하고 원하는 재료 1개를 구입할 수 있습니다. 재료 여러 개를 사거나 팔 수 없습니다.



즉시 1 플로린을 받습니다.



즉시 **B** - **C** 한 지역에 놓인 자신의 모든 일꾼 또는 일부를 다른 한 지역으로 이동시킬 수 있습니다. 이때 **지역** 의회 지역은 해당하지 않습니다.



이번 라운드 동안 **B** 연구소와 **C** 아카데미에서 행동을 할 때 행동 비용이 타일에 적힌 시세와 같이 조정됩니다. 이 시세는 자신에게만 적용됩니다.



즉시 작업 2개를 합니다. 하나의 작업장에서 작업 2개를 하거나, 두 개의 작업장에서 작업 1개씩 할 수 있습니다.



즉시 원하는 재료 1개를 받습니다.



즉시 작업 1개를 합니다. 추가로 이번 라운드 동안에는 미래 발명품 하나를 완성할 수 있습니다. 예를 들어, 연구소 등의 효과로 작업을 하면서 미래 발명품 하나를 완성할 수 있습니다.



이번 라운드에 **D** - **E** 시장에서 재료를 구입하거나 7 라운드에 재료를 판매하는 비용이 타일에 적힌 시세와 같이 조정됩니다. 이 시세는 자신에게만 적용됩니다.

시세 트랙

8부터 11까지는 각 지역에서 가장 영향력이 큰 플레이어부터 순서대로 턴을 진행하고, 한 턴에 한 번의 행동을 합니다. 지역마다 총 4번의 행동을 할 수 있으며, 행동을 할 때 시세 트랙에 따라 비용을 지불합니다. 한 지역을 실행할 때, 시세 마커는 항상 0칸에서 시작하며, 나중에 행동할수록 비용이 올라갑니다(0, 2, 3, 4 플로린).



시세 트랙의 아랫 부분은 7라운드에만 사용됩니다.

영향력이 1위인 플레이어부터, 자신의 턴에 해당 지역의 행동을 하거나 패스할 수 있습니다. 첫 번째 행동의 비용은 0입니다. 행동을 하면 시세 마커를 한 칸 오른쪽으로 옮깁니다. 패스하면 해당 지역에 있던 자신의 일꾼을 전부 개인 보드로 회수합니다. 그리고, 시세 마커를 있던 칸에 그대로 둡니다.

영향력 1위인 플레이어가 행동을 하거나 패스한 후, 2위인 플레이어도 시세 마커가 있는 칸의 비용을 공급처에 내고 행동을 하거나 패스합니다. 패스하면 일꾼을 회수하고, 행동을 하면 시세 마커를 오른쪽으로 한 칸 옮깁니다. 다음 순위의 플레이어도 같은 방법으로 턴을 진행합니다.

마지막 순위의 플레이어가 턴을 진행한 후, 아직 해당 지역에 일꾼이 남아 있다면, 다시 1순위 플레이어의 턴이 됩니다. 패스한 플레이어가 있을 수 있어서, 이때 순위는 처음과 다를 수 있습니다. 따라서, 비용은 올라가지만 한 플레이어가 같은 지역에서 한 번 이상 턴을 할 수도 있습니다. 누군가 해당 지역에서 네 번째의 행동을 하거나, 해당 지역에 일꾼이 전부 없어진다면 시세 마커를 0칸으로 되돌려 놓고, 다음 지역을 실행합니다.

시세 트랙은 8 - 11 지역에 동일하게 적용됩니다.

연구소



연구소에서는 한 턴에 공방 확장 타일 1개 또는 오토마타 1개를 얻거나, 1플로린을 지불하고 작업 1개를 할 수 있습니다. 시세 트랙을 사용해서 행동 비용을 지불하고 세 가지 행동 중 원하는 행동을 하나 선택합니다.

자신의 색상 오토마타만 얻을 수 있습니다.

공방 확장 타일은 종류당 1개씩만 보유할 수 있으며, 가져온 즉시 작업장에 놓습니다.

1플로린을 지불하고 작업을 1개합니다. 4-5라운드에는 2플로린을 내고 작업 2개, 6-7라운드에는 3플로린을 내고 작업 2개를 합니다(16쪽을 참고하세요).

예시: 연구소에 세 명의 플레이어가 일꾼을 놓았다고 가정합니다.

1 가장 영향력이 큰 빨강은 비용을 내지 않고 오토마타 1개를 받았습니다

2 두 번째로 영향력이 큰 파랑은 2플로린을 내고 공방을 하나 확장했습니다.

3 세 번째인 초록은 3플로린을 낼 수 없어서, 일꾼을 회수하고 행동을 포기했습니다.

4 다시 빨강의 턴이 왔습니다. 빨강은 3플로린과 추가로 1플로린을 더 지불하고 작업 1개를 했습니다.

5 다시 파랑의 턴이 돌아왔지만, 4플로린을 지불하고 싶지는 않아서, 일꾼을 회수했습니다.

6 다시 빨강의 턴이 왔습니다. 빨강은 4플로린을 지불해 오토마타 1개를 받았습니다.

네 번의 행동이 모두 끝났으므로 더 이상 연구소에서 행동할 수 없습니다. 시세 마커를 다시 시세 트랙의 0으로 되돌려 놓습니다.

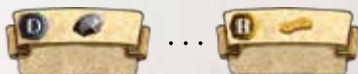
아카데미



아카데미에서는 한 턴에 조수 하나를 고용하거나, 1플로린을 지불하고 재료 1개를 구입할 수 있습니다. 시세 트랙을 사용해서 행동 비용을 지불하고 원하는 행동을 하나 선택합니다. 재료 1개 구입 행동은 6-7라운드에 효과가 바뀝니다. 6-7라운드에는 3플로린을 지불하고 작업 2개를 합니다(16쪽을 참고하세요).

예시: 빨강 혼자만 아카데미에 일꾼을 놓았습니다. 4번의 행동을 할 수 있으므로 9 플로린을 내고 조수 4명을 고용했습니다.

시장



각각의 시장에서 해당하는 재료를 한 턴에 1개 얻을 수 있습니다. 시세 트랙을 사용해 행동 비용을 지불하고, 해당 재료 1개를 구입합니다. 단, 7라운드에는 시장에서 재료를 구입하지 않고, 자신이 가진 재료를 판매합니다. 이때는 비용을 지불하지 않으며, 시세 트랙의 아래쪽 판매 시세에 따라 판매합니다(16쪽을 참고하세요).

참고: 시장 지역에 단독으로 일꾼을 배치한 플레이어들이 순서에 상관없이 재료를 얻거나 구입한다면 게임을 더 빠르게 진행할 수 있습니다.

❁ I 은행



은행은 4~5인 게임에서만 사용합니다. 의회와 같이 **시세 트랙**을 사용하지 않습니다. 영향력 1위는 2플로린을 받고, 영향력 2위는 1플로린을 받습니다.

후원자의 의뢰

개인 보드의 왼쪽에는 6개의 후원자의 의뢰가 있습니다. 후원자의 의뢰를 달성할 때마다 **지식이 1증가**하고, 원하는 **후원자 보상** 하나를 받습니다. 지식 트랙의 지식 마커를 아래로 한 칸 내리고, 지식 마커가 도착한 곳에 표시된 보상을 받습니다. 그런 다음, 달성한 의뢰의 달성 마커를 가져와서 해당 의뢰를 달성했음을 표시합니다. 게임 보드의 왼쪽에 표시된 7가지 후원자 보상 중 하나를 선택해서, 가져온 달성 마커를 올려놓습니다. 후원자 보상은 받는 즉시 효과를 발휘합니다. 여러 의뢰를 동시에 달성하면 달성한 의뢰마다 보상을 받습니다.



● 의회에서 영향력 1등 두 번

의회 지역에서 영향력을 1등 한 플레이어는 자신의 마커를 한 칸 옆으로 옮깁니다. 의회에서 또다시 영향력 1등을 했다면, 의회를 달성합니다.

참고: 영향력 1등은 턴 순서 1등과는 무관합니다.



● 연구소에서 공방 확장 타일 3종과 자신의 오토마타 전부 획득

연구소에서 자신의 공방 확장 타일 3개와 오토마타 2개를 모두 가져오는 즉시 의뢰를 달성합니다. 지식 트랙의 보상으로 얻을 수 있는 오토마타와는 무관합니다.



● 아카데미에서 자신의 조수 전부 고용

아카데미에서 자신의 모든 조수를 고용하는 즉시 의뢰를 달성합니다. 지식 트랙의 보상으로 얻을 수 있는 조수와는 무관합니다. 이 의뢰를 달성한 후, 월급을 주지 못해 조수가 아카데미로 돌아가더라도, 이 의뢰를 완료한 것에는 변함이 없습니다.(16쪽을 참고하세요).



● 발명품 하나 완성

첫 발명품을 완성하는 즉시 의뢰를 달성합니다. 이때, 발명품 카드나 기호 카드를 받지 못했어도 의뢰는 달성한 것으로 봅니다.



● 같은 기호 2개 획득

발명품 카드 또는 기호 카드로 같은 기호를 2개 얻은 즉시 의뢰를 달성합니다.



● 에픽 발명품 하나 완성

에픽 발명품 하나를 완성하는 즉시 의뢰를 달성합니다. 이때, 에픽 발명품 카드나 기호 카드를 받지 못했어도 의뢰는 달성한 것으로 봅니다.

❁ 지식 트랙



1 후원자의 의뢰를 달성할 때마다 지식도 하나씩 증가합니다. 개인 보드에 그려진 자신의 지식 트랙의 지식 마커를 아래로 한 칸 내리고, 그에 따른 보상을 받습니다. 그림과 같이 처음 지식이 증가했다면, 즉시 1 플로린의 보상을 받습니다.

2 지식 트랙의 두 번째와 네 번째에서는 **조수** 또는 **오토마타**를 받을 수 있습니다. 이때 받는 조수나 오토마타는 연구소나 아카데미에서 받는 것이 아닌, 개인 보드에 놓인 조수 또는 오토마타를 받는 것입니다. 이곳에 놓인 조수와 오토마타는 지식 트랙을 통해서만 받을 수 있습니다. 지식 트랙의 두 번째에는 조수와 오토마타 중 원하는 것을 선택해서 받습니다. 지식 트랙의 네 번째에는 남은 것을 받습니다. 만약, 남은 것을 원하지 않으면 받지 않아도 됩니다. 다만 이렇게 보상을 포기했다면, 이 보상은 다시 받을 수 없습니다.

참고: 오토마타를 놓을 공방이 없어도 오토마타를 받을 수 있습니다.

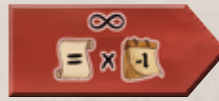
3 달성한 의뢰의 달성 마커를 게임 보드에서 원하는 후원자의 보상 칸에 올립니다. 이때 다른 플레이어가 받은 보상에도 마커를 올릴 수 있습니다. 하지만, 자신이 이미 받았던 보상에는 마커를 다시 올릴 수 없습니다. 이때 받는 후원자의 보상은 **즉시 적용**해야 합니다. 즉시 적용하지 않고, 나중에 사용할 수는 없습니다.

※ 후원자의 보상

다음 보상들은 게임 보드에 그려져 있습니다. 따라서 어떤 게임을 하더라도 항상 선택할 수 있습니다.



이 보상을 선택하는 즉시 자신이 보유한, 그리고 앞으로 얻을 모든 오토마타가 강화됩니다. 강화된 오토마타는 1작업이 아닌 **2작업**을 합니다. 이미 작업을 마친 오토마타가 했던 작업 내역이 증가하는 것은 아닙니다.



이 보상을 선택하면, 자신이 보유한 발명품 또는 **기호 카드 장수만큼** 그것과 같은 기호의 발명품 작업 기간이 1주씩 단축됩니다. 예를 들어 빨간색 기호를 2개 가지고 있으면, 세 번째의 빨간색 기호 발명품의 작업 기간이 2주 단축됩니다.

다음 보상들은 게임을 할 때마다 무작위로 5개를 뽑아 사용합니다.



이 보상을 선택하면, **새로운 종류의 기호**를 얻을 때마다 2플로린을 얻습니다. 이 보상은 첫 기호를 얻을 때도 적용됩니다. 하지만, 이 보상에 달성 마커를 올린 이후에 얻은 카드에만 해당합니다.



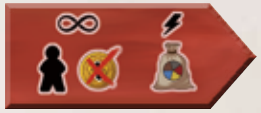
이 보상을 선택하면 추가로 고용한 **조수 중 2명의 월급**을 지불하지 않습니다(16쪽을 참고하세요). 월급을 지불할 조수가 없더라도 플로린을 돌려받지는 않습니다.



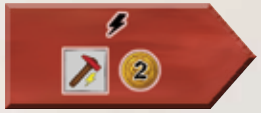
이 보상을 선택하면 즉시 **작업을 2개** 할 수 있습니다. 만약 즉시 작업을 하지 않는다면, 보상을 받을 수 없습니다. 하나의 작업장에 2개를 사용하거나 하나씩 나눠서 사용할 수 있습니다.



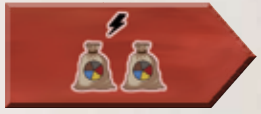
이 보상을 선택하면 즉시 **5 플로린**을 받습니다.



이 보상을 선택하면 추가로 고용한 **조수 중 1명의 월급**을 지불하지 않습니다. 월급을 지불할 조수가 없더라도 플로린을 돌려받지는 않습니다. 그리고 즉시 **원하는 재료 1개**를 받습니다.



이 보상을 선택하면 즉시 **작업 실행 토큰 1개와 2플로린**을 받습니다.



이 보상을 선택하면 즉시 **원하는 재료 2개**를 받습니다. 원한다면 같은 재료를 2개 받는 것도 가능합니다.



이 보상을 선택하면, 시세 트랙의 **세 번째 단계 비용이 2플로린으로 고정**되고, **네 번째 단계 비용은 원래보다 1플로린 적게** 지불합니다. 네 번째 단계 비용 할인을 왼쪽의 의회 타일들과 같이 사용하면, 마지막 단계를 2플로린만 내고 행동할 수 있습니다. 세 번째 단계 비용은 의회 타일과 같이 사용해도 2플로린으로 고정됩니다.

참고: 7 라운드의 판매 시세에는 영향을 주지 않습니다.

라운드 종료와 새 라운드 준비

마지막 지역을 실행한 후, 혹시 있고 사용하지 못한 카드의 능력이 있다면, 모두가 사용할 기회를 갖고 라운드를 마칩니다.

게임 보드나 작업장에 사용했던 자신의 일꾼을 전부 회수해서 개인 보드로 옮겨 놓습니다.

❗ 지역에 남아있는 **의회 타일**의 플로린 칸에 1플로린을 놓습니다. 칸마다 최대 2플로린만 쌓입니다. 이미 2플로린이 있으면, 해당 의회 타일과 쌓여있던 2플로린을 모두 버립니다. 그런 다음, 의회 타일 빈칸에 새 타일을 하나씩 놓습니다. 새 타일이 없을 경우, 사용했던 타일과 버려진 타일을 모두 섞어서 새로운 더미를 만들어 사용합니다.

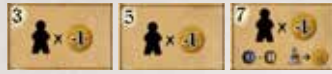


※ 새 라운드 준비

게임 보드 오른쪽에 있는 라운드 트랙의 라운드 마커를 한 칸 아래로 내립니다.



1 - 2 라운드는 변화가 없지만, 다른 라운드는 라운드를 시작할 때 또는 라운드를 마친 후, 변화가 있습니다.



3, 5, 7 라운드를 마치면 추가로 고용한 조수, 즉 4번째 조수부터는 월급을 지급해야 합니다. 추가로 고용한 조수 1명당 1플로린을 지급합니다. 조수가 5명이라면 처음부터 같이 있었던 3명을 제외한 2명에게 월급을 지급해야 합니다. 2 플로린을 공급처로 지급합니다.

플로린이 부족하면 부족한만큼 재료를 선택해서 지불합니다. 재료도 부족하면, 아무 것도 지불하지 못한 조수는 다시 아카데미로 돌아갑니다. 이 조수는 다시 고용해야만 사용할 수 있습니다

주의 플로린을 갖고 있지만, 재료로 월급을 대신 줄 수 없습니다. 플로린이 있다면 반드시 플로린을 지급해야 합니다. 그리고 재료가 있다면 반드시 재료를 지급해야 합니다. 플로린이나 재료를 아끼려고 조수를 아카데미로 되돌릴 수는 없습니다.



4라운드부터 연구소의 일부 효과가 변경됩니다. 1플로린으로 1작업 대신, 2플로린으로 2작업을 할 수 있습니다. 라운드 트랙의 4라운드 칸에 두었던 작업 비용 타일로 연구소의 1작업 행동 부분을 덮습니다.

6라운드에는 연구소와 아카데미의 일부 효과가 변경됩니다. 3플로린을 지불하고 작업 2개를 할 수 있습니다. 라운드 트랙의 6라운드 칸에 두었던 작업 비용 타일 하나를 연구소에 덮었던 타일과 교체합니다. 남은 작업 비용 타일 하나로 아카데미의 1재료 구입 행동 부분을 덮습니다.

※ 7라운드의 재료 판매



7라운드에는 D - H 시장에서 재료를 구입하는 대신 판매합니다. 시장마다 해당하는 재료만 팔 수 있으며, 작업장의 지하실에 놓은 재료는 팔 수 없습니다. 시장 지역을 이용하는 행동 비용은 내지 않습니다. 시세 트랙의 아래쪽에는 7라운드의 판매 시세가 표시되어 있습니다.



처음으로 재료를 팔 때는 재료 1개를 2플로린에 판매합니다. 재료를 팔 때도 한 턴에 한 번씩만 팔 수 있습니다. 두 번째로 재료를 팔 때는 재료 1개에 1플로린을 받습니다. 세 번째는 같은 재료 2개를 1플로린에 판매합니다. 마지막으로 같은 재료 3개에 1플로린입니다.

사용하지 않고 남은 재료는 점수가 되지 않기 때문에 남은 재료가 있다면 가능한 판매하는 것이 좋습니다.

주의 판매하려는 재료에 해당하는 상점에 일꾼을 배치해야 그 재료를 판매할 수 있습니다. 예를 들면 D 시장에서는 철광석만 판매할 수 있습니다.

게임 종료와 점수 계산

발명품 또는 기호 카드에 그려진 기호의 종류에 따라서 추가 플로린을 받고, 15 에픽 발명품으로 추가 플로린을 받습니다.

● 다른 종류 기호 보너스:

X 15 기호 5종류를 모두 모은 플레이어는 15플로린을 받습니다.

X 10 기호 4종류를 모은 플레이어는 10플로린을 받습니다.

X 6 기호 3종류를 모은 플레이어는 6플로린을 받습니다.

X 3 기호 2종류를 모은 플레이어는 3플로린을 받습니다.

주의 다른 종류의 기호를 여러 세트로 모았다고 하더라도 보상은 한 번만 받을 수 있습니다.

● 같은 종류 기호 보너스:

X 6 그림과 같이 같은 종류의 기호를 4개 모았다면 6플로린을 받습니다.

X 10 같은 종류의 기호를 5개 이상 모았다면 10플로린을 받습니다. 예를 들어, 회색 기호 4개와 빨간색 기호 6개를 모았다면 16플로린을 받습니다.

● 15 에픽 발명품 보너스:

마지막으로 15 에픽 카드를 완성했다면, 완성한 카드의 기능을 적용해 추가 보상을 받습니다.

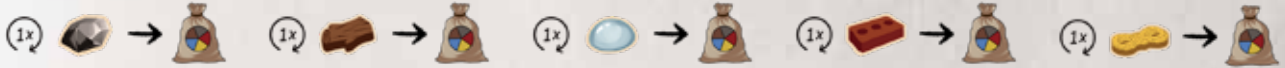
보너스 플로린을 계산한 후에, 사용하지 않은 작업 실행 토큰, 완성하지 못한 발명품의 진행 내역, 남은 재료들은 모두 버려지며, 이에 따른 보상은 없습니다.

가장 많은 플로린을 모은 플레이어가 게임에서 승리합니다. 만약 동수일 경우, 모은 기호의 개수가 더 많은 플레이어가 승리합니다. 기호의 수도 같으면 카드를 비교합니다. 에픽 카드가 더 많은 플레이어가 승리하고 같다면, 11 카드, 7 카드, 4 카드, 기호 카드 순으로 비교합니다. 그래도 승부가 나지 않은 경우 공동 승리입니다.

발명품 카드 설명

일반 발명품 카드

※ 4 작업이 필요한 발명품



발명품 선언 단계를 제외하고 라운드에 한 번, 그림의 재료 1개를 원하는 다른 재료 1개로 교환할 수 있습니다. 이렇게 라운드에 한 번 사용하는 카드는 기능을 사용했을 때, 90도 방향으로 꺾어서 사용했음을 표시합니다. 새 라운드가 시작되면 다시 똑바로 돌려놓습니다.

※ 7 작업이 필요한 발명품



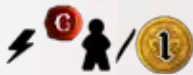
이 발명품을 완성하는 즉시 **작업 실행 토큰** 1개를 받습니다. 이 토큰은 자신의 턴에 원하는 만큼 사용할 수 있습니다.



이 발명품을 완성하는 즉시 **원하는 재료** 1개를 받습니다.



이 발명품을 완성하는 즉시 **B 연구소**에서 행동 비용을 지불하지 않고, **공방 확장 타일**이나 **오토마타**를 받을 수 있습니다. 만약 받기 싫거나, 받을 수 없다면 1플로린을 받습니다. 이렇게 얻은 공방 확장 타일이나 오토마타는 즉시 작업장에 배치할 수 있습니다.



이 발명품을 완성하는 즉시 **G 아카데미**에서 조수를 1명 행동 비용을 지불하지 않고 고용합니다. 만약 고용하기 싫거나, 고용할 수 없다면 1플로린을 받습니다. 이렇게 얻은 조수는 자신의 턴이 돌아왔을 때 즉시 사용할 수 있습니다.

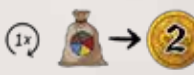


이 발명품을 완성하는 즉시 **특수 공방 타일**을 받습니다. 이 특수 공방은 그림과 같이 망치 작업장의 오른쪽 위에 붙여서 사용합니다.

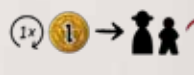
주의 집계 작업장에는 특수 공방을 놓을 수 없습니다.



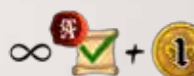
이 발명품을 완성하는 즉시 **그 작업장에서 사용했던 조수** 1명을 재사용 할 수 있습니다. 할 수 없거나 하기 싫다면, 1플로린을 받습니다.



발명품 선언 단계를 제외하고 라운드에 한 번, 원하는 재료 1개를 2플로린에 판매할 수 있습니다.



라운드 한 번, 일꾼 배치 단계에서 1플로린을 내고 **패스**할 수 있습니다. 패스하면 자신의 일꾼을 배치하지 않고, 다음 플레이어에게 턴이 넘어갑니다. 이후 자신의 턴이 다시 왔을 때 일꾼을 배치합니다.



의회에서 의회 타일을 받을 때마다, 1플로린을 추가로 받습니다.

참고: 의회에 일꾼을 배치했으나, 순위에 밀려 의회 타일을 받지 못한 경우 이 효과를 사용할 수 없습니다.



발명품을 다른 플레이어보다 늦게 완성했어도, **처음으로 완성한 것처럼** 플로린을 받습니다.

예시: 7작업 발명품을 세 번째로 완성했다면, 7플로린이 아닌 8플로린을 받습니다. 그러나, 기호 카드는 여전히 받지 못합니다.

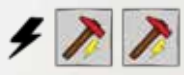
※ 11 작업이 필요한 발명품



이 발명품을 완성하는 즉시 **원하는 재료** 2개를 받습니다. 원한다면 같은 재료를 2개 받는 것도 가능합니다.



이 발명품을 완성하는 즉시 그림의 **기호 4개 중 원하는 것을 1개**를 받습니다. 기호 카드 더미에서 원하는 기호를 선택합니다.



이 발명품을 완성하는 즉시 **작업 실행 토큰** 2개를 받습니다. 이 토큰은 자신의 턴에 원하는 만큼 사용할 수 있습니다.



이 발명품을 완성하는 즉시 **화색 특수 조수**를 받습니다. 화색 특수 조수는 자신의 다른 조수와 완전히 동일하게 사용합니다. 특수 조수에게는 월급을 주지 않습니다.

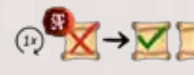


라운드 한 번, 일꾼 배치 단계를 모두 마치고, 1플로린을 내고 자신의 조수 1명을 게임 보드의 다른 지역으로 이동시킬 수 있습니다. 자신의 조수가 이미 놓인 지역으로도 갈 수 있습니다. 이렇게 이동한 조수는 가장 마지막에 놓은 것으로 취급합니다.

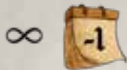
주의 마스터는 이동할 수 없으며, 작업장은 해당하지 않습니다.



발명품 선언 단계를 제외하고 라운드에 한 번, 1플로린을 내고 **미래 발명품** 1개를 완성시킬 수 있습니다. 이것은 작업 기간에는 영향을 주지 않습니다. 여전히 필요한 기간만큼 작업을 해야 합니다.



라운드 한 번, **의회**에서 의회 타일을 받을 때, 자신이 선택한 타일의 효과를 사용하지 않고, 다른 사람이 선택한 효과 또는 의회에 남은 타일의 효과를 **복제**할 수 있습니다. 이것은 의회 타일 칸 아래에 쌓인 플로린에는 영향을 주지 않습니다.



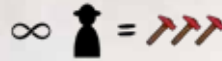
모든 발명품의 작업 기간을 1주씩 단축시킵니다.

참고: 이 카드를 얻는 즉시, 작업 중이던 발명품들의 작업 기간도 단축됩니다. 하지만, 이 효과로 발명품이 완성되지는 않습니다. 발명품은 항상 플레이어가 마지막으로 1개 이상 작업을 해야 완성할 수 있습니다.



조수 2명의 월급을 지불하지 않습니다. 후원자의 보상으로 조수에게 월급을 지불하는 않는

것과 중복으로 적용됩니다. 월급을 줄 조수가 없더라도 플로린을 돌려받지는 않습니다.

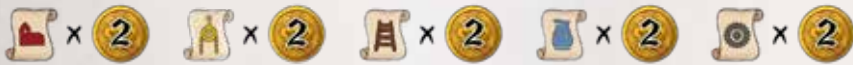


마스터를 이용해 작업을 할 경우, 2 작업이 아닌 3 작업을 합니다.

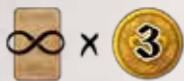
참고: 이미 작업을 마친 마스터에는 적용되지 않습니다. 게임 보드의 지역에 놓는 마스터의 영향력에는 영향을 주지 않습니다.

에픽 발명품 카드

일반 발명품과 마찬가지로, **에픽 발명품**을 완성한 플레이어는 즉시 해당하는 플로린을 받습니다. 3-5인 게임에서 처음 완성한 플레이어는 에픽 발명품 카드를 가져가고, 두 번째로 완성한 플레이어는 기호 카드를 받습니다. 에픽 발명품 카드의 효과인 추가 플로린은 게임이 끝났을 때만 받습니다. 게임이 끝났을 때, 자신이 소유한 **에픽 발명품 카드마다 보너스 플로린**을 받습니다. 보너스 플로린을 계산할 때, 해당 에픽 발명품도 포함합니다.



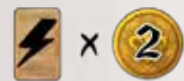
자신이 보유한 해당 기호당 2플로린을 받습니다.



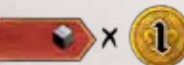
지속성 효과가 있는 자신의 발명품마다 3플로린을 받습니다.



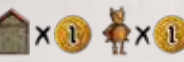
라운드 효과가 있는 자신의 발명품마다 2플로린을 받습니다.



일회성 효과가 있는 자신의 발명품마다 2플로린을 받습니다.

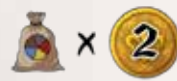


게임 보드의 후원자 보상에 올려 놓은 자신의 달성 표시 마커당 1플로린을 받습니다.

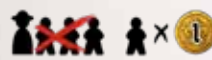


자신이 소유한 공방 확장 타일과 오토마타당 1플로린을 받습니다. 망치 작업장의 기본 공방은 해당하지 않습니다. 카드의 효과로 얻은 특수 공방으로도 1플로린을 받습니다. 공방에 배치하지 못한 오토마타로도 1플로린씩 받습니다.

참고: 모든 공방과 모든 오토마타, 특수 공방까지 있다면 7플로린을 받을 수 있습니다.



사용하지 않고 남은 재료 1개당 2플로린을 받습니다. 자신의 작업장에 올려 놓은 재료로는 받을 수 없습니다.



마스터와 조수 3명을 제외하고, 새로 고용한 모든 조수마다 1플로린을 받습니다. 카드의 효과로 얻은 특수 조수로도 1플로린을 받습니다.

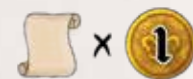
참고: 모든 조수와 특수 조수까지 고용했다면 7플로린을 받습니다.



자신이 소유한 4, 7, 11 작업 발명품 카드 세트마다 4플로린을 받습니다.



자신이 소유한 4 작업 발명품 카드와 7 작업 발명품 카드마다 1플로린을 받고, 자신이 소유한 11 작업 발명품 카드마다 2플로린을 받습니다.



자신이 소유한 발명품 카드 또는 기호 카드당 1플로린을 받습니다.

참고: 모든 카드의 효과는 해당 카드를 가진 플레이어에게만 적용됩니다. 다른 플레이어에게 적용시키거나 보상을 줄 수 없습니다.

예시: 다음과 같이 발명품 카드 3장과 기호 카드 1장, 그리고 에픽 발명품 3장을 모았다면, 게임이 끝나고 다음과 같이 보너스 플로린을 받습니다.



1 왼쪽에 있는 에픽 발명품 카드의 효과로 빨간색 기호당 2플로린을 받습니다. 4개를 모았기 때문에 8플로린을 받았습니다.

2 가운데에 있는 에픽 발명품 카드의 효과로 발명품 또는 기호 카드당 1플로린을 받습니다. 7장을 모았기 때문에 7플로린을 받았습니다.

3 오른쪽 에픽 발명품 카드의 효과로 4, 7, 11 발명품 세트당 4플로린을 받습니다. 세트 하나를 완성해서 4플로린을 받았습니다.

에픽 발명품 카드들로 총 19플로린을 받았습니다.

2인 게임 규칙

기본 규칙대로 게임을 준비하고, 아래의 변경점을 적용합니다. (기억하세요: 1-2인 게임에서는 의회 타일은 3개, 에픽 발명품 카드는 4장만 사용합니다.)

2인 게임에서는 사용하지 않는 색상을 하나 선택하고, 그 색상의 조수들을 게임 보드의 각 지역에 1개씩 배치합니다. 모두 배치했으면, 턴 순서가 두 번째인 플레이어는 원하는 한 지역을 선택해 그곳에 놓인 조수를 제거합니다. 이후로, 라운드를 시작할 때마다 사용하지 않는 색상의 조수를 모두 배치하고, 턴 순서가 두 번째인 플레이어가 한 개를 제거합니다. 이렇게 놓인 조수들은 가장 먼저 배치한 것으로 간주되고, 지역 실행 단계에서 시세 트랙에 따라 행동 비용을 지불하고 행동을 한 것으로 간주합니다.

의회에서는 1등을 한 플레이어만 의회 타일을 가져갈 수 있습니다. 발명품을 두 번째로 완성했을 경우, 기호 카드를 받을 수 없습니다. 다른 모든 규칙은 3-5인 게임과 동일하게 적용합니다.

1인 게임 규칙

1인 게임은 플레이어가 두 명의 방해꾼을 상대로 점수를 많이 내는 것을 목표로 합니다. 기본 규칙대로 게임을 준비하고, 아래의 변경점을 적용합니다.

플레이어가 사용할 색상의 구성품을 가져온 뒤, 방해꾼용으로 2가지 색상의 조수 미플들과 달성 표시 마커들, 턴 순서 마커들을 준비합니다. 플레이어는 기본 규칙대로 다용도 카드를 사용해서 시작 구성품을 받습니다. 그런 다음, 다용도 카드를 잘 섞어서 내용이 보이지 않게 카드 더미를 만들어 놓습니다. 이제부터 이 카드는 방해꾼 카드입니다. 1인 게임에서는 발명품을 처음으로 완성했을 때만 카드를 가져가기 때문에, 기호 카드를 사용하지 않습니다.

방해꾼 카드의 하단에는 1인 게임에서 사용하는 효과가 표시되어 있습니다.



방해꾼의 선택 칸: 게임을 진행하면서, 방해꾼이 어떤 것을 골라야 할 때 사용합니다. 보통 세 가지 선택지에서 하나를 고르게 되는데, 방해꾼은 빨간색 표시가 있는 칸을 고릅니다. 그림과 같은 카드가 나오면 가운데 것을 선택합니다.

방해꾼의 일꾼 배치: 왼쪽의 숫자는 라운드를 나타냅니다. 현재 진행중인 라운드에 따라, 오른쪽에 표시된 지역마다 방해꾼의 일꾼을 하나씩 배치합니다.

방해꾼 카드 더미가 다 떨어지면 사용했던 카드를 다시 섞어서 새 더미를 만들어서 사용합니다.



● 첫 라운드 턴 순서 결정

방해꾼 카드 더미에서 맨 위 카드를 펼칩니다. 방해꾼의 선택 칸에 표시된 칸에 플레이어의 턴 순서 마커를 놓고, 나머지 두 칸에 방해꾼의 턴 순서 마커를 하나씩 놓습니다. 왼쪽의 그림은 플레이어가 빨간색이고 방해꾼이 파란색과 초록일때, 펼친 카드의 선택 칸 중에서 가운데 칸에 표시가 있는 경우의 첫 라운드 턴 순서입니다.

● 발명품 선언 단계

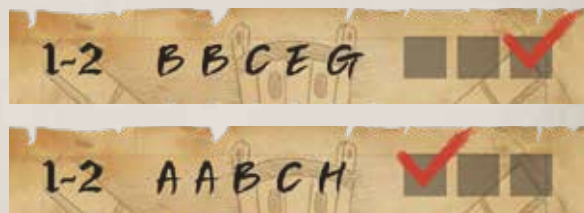
기본 규칙과 마찬가지로 턴 순서의 역순으로 발명품 선언을 합니다. 방해꾼은 항상 현재 발명품에만 선언을 하며, 도구 마커 대신 달성 표시 마커를 사용합니다. 방해꾼이 작업 선언을 할 차례에는 방해꾼 카드 한 장을 펼쳐서, 선택 칸의 위치에 해당하는 현재 발명품에 해당 방해꾼의 달성 표시 마커 1개를 놓습니다. 플레이어와 달리, 방해꾼은 이미 그 방해꾼 색상의 달성 표시 마커가 있는 발명품에도 마커를 추가로 놓을 수 있습니다. 드문 상황이지만, 방해꾼의 달성 표시 마커가 부족하면 같은 색상의 지식 마커를 사용합니다.

● 일꾼 배치 단계

기본 규칙과 마찬가지로 턴 순서에 따라 일꾼을 배치합니다. 단, 예외가 있습니다. 각각의 방해꾼과 플레이어는 한꺼번에 일꾼들을 배치합니다. 위의 턴 순서 트랙대로라면 파랑이 일꾼을 전부 배치한 뒤, 플레이어가 일꾼을 전부 배치합니다. 그런 다음, 초록이 일꾼을 전부 배치합니다.

방해꾼은 마스터를 사용하지 않습니다. 방해꾼이 일꾼을 배치할 차례에는 방해꾼 카드 한 장을 펼쳐서, 해당 라운드에 표시된 지역에 방해꾼의 조수를 배치합니다.

예시: 파랑 방해꾼, 플레이어, 초록 방해꾼의 턴 순서로 1라운드의 일꾼 놓기 단계를 진행합니다. 방해꾼 카드 한 장을 펼쳤습니다. 파란색 조수를 B 지역에 2개, C, E, G 지역에 각각 하나씩 놓습니다. 그런 다음, 플레이어는 원하는 지역들과 작업장에 자신의 일꾼을 전부 배치합니다. 다시 방해꾼 카드 한 장을 펼쳐서, 초록색 조수를 A 지역에 2개, B, C, H 지역에 각각 하나씩 놓습니다. 일꾼 배치 단계가 끝났습니다.



● 지역 실행 단계

기본 규칙과 마찬가지로 A지역부터 차례로 실행합니다.

8 의회에서 영향력 2등까지 의회 타일을 받습니다. 방해꾼은 항상 **플로린이 가장 많이 쌓인 타일**을 선택합니다. 플로린이 같으면 방해꾼 카드를 펼쳐서 선택할 타일을 정합니다. 플로린이 가장 많은 타일 중 하나가 표시된 카드가 나올 때까지 카드를 펼칩니다. 방해꾼이 선택한 의회 타일과 플로린은 버려집니다. 그런 다음, 다시 방해꾼 카드를 펼쳐서, 다음 라운드의 턴 순서를 정합니다. 선택할 수 있는 턴 순서가 나올 때까지 카드를 계속 펼칩니다.

8 - **11** 지역에서 방해꾼의 조수들은 시세 트랙에 따라 행동 비용을 지불하고 행동을 한 것으로 간주합니다. 게임을 진행하면서 방해꾼의 마커가 있는 발명품을 플레이어가 완성하면, 해당 카드에 놓인 방해꾼 마커를 모두 회수합니다.

● 라운드 종료

방해꾼은 작업장이 없기 때문에, 라운드를 끝낼 때 발명품을 완성합니다. 발명품 카드에 놓인 방해꾼의 달성 마커 개수를 확인합니다. **4**, **7** 작업 카드는 같은 색상의 방해꾼 마커 2개가 놓이면 방해꾼이 발명품을 완성합니다. **11** 작업 카드는 같은 색상의 방해꾼 마커 3개가 놓이면 완성입니다. 방해꾼이 완성한 발명품에 플레이어의 도구 마커가 없으면, 모든 방해꾼 마커를 회수하고, 해당 발명품 카드를 게임에서 제거합니다. 방해꾼이 완성한 카드에 플레이어의 도구 마커가 있으면, 플레이어는 계속해서 작업을 할 수 있습니다. 그러나, 1인 게임에서는 기호 카드를 받지 않기 때문에, 방해꾼보다 늦게 완성하면 플로린 보상만 받는다는 것을 기억하세요.

게임이 끝나면 플레이어의 최종 점수를 계산하고, 총 플로린을 기록합니다. 다음에는 더 많은 플로린을 모으는 것에 도전해 보세요.

만든 사람들

게임 디자이너: Flaminia Brasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto, 백창현
1인 게임 개발: 이창진 아트: 이성호 편집: 이가현

Domenico Di Giorgio, Dario Iacoponi, Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Devan Maggi, Andrea Puggelli, Sergio Roscini와 게이밍 그룹분들께 감사드립니다. 이 게임을 개발하는 데 도움을 준 모든 테스터들께 감사하며, 특히 Luca Iennaco와 Bombicci 친구들, Tana dei Goblin과 IdeaG 친구들, 고맙습니다. 무엇보다 새로운 버전의 테스트 플레이에 큰 도움을 주신 파페포포, 카이엔, 러브홀릭, 부리, 잼, 모루, 현각, 모두 고맙습니다.

이 게임을 구입해주셔서 감사합니다. 저희는 게임의 최초 출시 이후에도 계속해서 게임과 관련된 사항을 지원하고 있습니다. 엄격한 테스트 플레이와 내외부 교정 및 편집 검수에도 불구하고, 때때로 게임 제작 후 몇 달 또는 몇 년 만에 규칙 수정이나 사소한 게임 플레이 조정의 필요성이 발견되기도 합니다. 당사는 필요에 따라 적절한 규칙 업데이트와 더불어, 필요할 경우 홈페이지(<http://dicetreegames.com>)에서 PDF 형식으로 다운로드할 수 있는 수정된 설명서 또는 FAQ를 제공할 것입니다.



©2023 DiceTree Games
www.dicetreegames.com

(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신풍플로스타 806호 보드피아
고객센터: 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr