



멘 네페르

✿ GERMÁN P. MILLÁN
✱ LAURA BEVON

규칙서

멘-네페르는 기원전 3100년경 나일강 삼각주 남쪽에 세워진 도시로, 그리스에서는 멤피스라 불렸습니다.
멘-네페르는 고대 이집트에서 아홉 왕조에 걸쳐 수도였으며, 한때 세계에서 가장 인구가 많은 도시였습니다.

아부시르, 사카라, 다슈르, 기자 등 전 세계적으로 알려진 피라미드 단지과 네크로폴리스를 포함한 유산적 가치를 인정받아,
멘-네페르는 1979년 유네스코 세계문화유산으로 등재되었습니다.

여러분은 멘-네페르에서 고대 이집트의 전성기를 다시 체험하게 될 것입니다.
생명의 집에서 지식을 얻고, 나일강에서 항해와 무역을 하며, 프타의 대신전에서 공물을 바치고,
귀족의 시신을 미라로 만들어 더 나은 사후 세계로 인도하며, 아름다운 스팅크스를 세우고 대피라미드 건설에도 기여하게 됩니다.
또한 오시리스가 여러분에게 사후 세계의 낙원인 아이루로 가는 길을 허락할 수 있도록, 이 지상에서의 삶을 신중하게 살아가야 합니다.

만든 사람들

작가의 말: 플레이테스트에 참여해 시간을 내주고 조언과 헌신을 아끼지 않은 모든 분께 깊은 감사를 전합니다. 여러분이 없었다면 이 게임은 완성되지 못했을 것입니다. 특히 언제나 곁에 있어 준 제 “Mayúsculos”, 고맙습니다. Rafael Sáiz, Juan Luque, David Prieto, Laura Bevon, 최고의 게임을 만들기 위해 애정과 헌신을 다해주셔서 감사합니다. 또, 큰 좌절의 순간마다 나를 다시 일으켜 세워준 Lorena에게도 깊은 감사를 전합니다.

원제작사 Ludonova의 말: 수많은 테스트 플레이에 참여해 준 Alberto Martínez, Antonio Varela, Manuel López에게 감사드립니다. 그리고 저희를 다시 한번 믿어 주시고, 최고의 게임을 만들기 위해 꾸준한 헌신과 노력을 아끼지 않으신 작가님께도 깊이 감사를 표합니다.

게임 디자이너: Germán P. Millán

그림: Laura Bevon

그래픽 디자인: David Prieto

개발: Germán P. Millán, Juan Luque y Rafael Sáiz

© Ludonova S.L., 2024. All rights reserved.

San Pablo 22 – Córdoba – Spain

© DiceTree Games, 2025. All rights reserved.

게임 구성물

양면 게임 보드 1개



채석장 보드 1개



개인 보드 4개



중립 수습생 타일 5개



행동 석판 20개



왕비의 피라미드 타일 6개



파피루스 40개



공예품 35개



계약서 51개



신 타일 8개



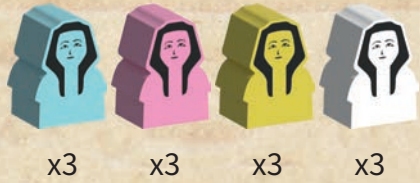
도시 혜택 토큰 6개



마스타바 타일 7개



수습생 12명



여사제 16명



미라/석관 16개



피라미드 조각

대피라미드 조각 13개



왕비의 피라미드 조각 12개



배 16척



스핑크스 16개



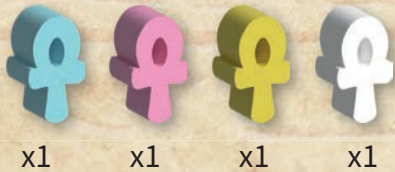
쿠푸왕의 인장 12개



심장 4개



양크 4개



물고기 4개



깃털 4개



플레이어 인장 4개



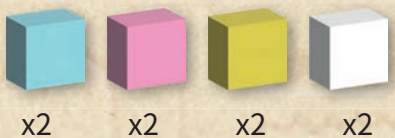
보주 4개



수련 4개



석회암 마커 8개



상형문자 마커 4개



스카라베 20개



1인용 게임

규칙서 1부
주사위 1개



행동 타일 9개



망치 타일 2개



시대 토큰 1개



중립 수습생 4개



천 주머니 2개



바구니 36개



게임 준비

게임 보드

3인 게임 준비 예시



1 게임 보드를 테이블 중앙에 놓습니다.

2~4인 게임에서는 ●●/●●●/●●●●면을, 1인 게임에서는 ●면을 사용합니다.

2 채석장 보드를 게임 보드 왼쪽 아래 모서리에 붙이고, 그 위에 피라미드 조각을 놓습니다.

- 대피라미드 조각을 I, II, III층으로 나눠 더미 3개로 만들고, 잘 섞습니다.

채석장 보드의 ▲에 더미를 표시에 맞춰 앞면으로 놓습니다.

피라미디온은 III에 놓습니다.

[2A] 2, 3인 게임에서는 I층 더미에서 조각 1개를 가져와, 대피라미드의 🏛️이 표시된 칸에 놓습니다.

- 왕비의 피라미드 조각도 I, II, III층으로 나눠 더미 3개로 만듭니다.

채석장 보드의 📖에 더미를 표시에 맞춰 놓습니다.

피라미디온은 III에 놓습니다.

[2B] 3인 게임에서는 피라미드 3곳에 I층 조각을 1개씩 놓습니다. 2인 게임에서는 I층뿐 아니라 II층 조각도 1개씩 추가로 놓습니다. 왕비의 피라미드에 있는 🏛️은 이를 기억하기 위한 표시입니다.

3 왕비의 피라미드 타일을 잘 섞은 후, 왕비의 피라미드 옆에 있는 ▲ 3곳에 타일을 무작위로 1개씩 앞면으로 놓습니다. 남은 타일은 상자에 되돌립니다.

4 시대 토큰을 시대 트랙의 I 칸에 놓습니다.

5 마스타바 타일을 잘 섞은 후, 네크로폴리스 주변의 🏠 5곳에 타일을 무작위로 1개씩 앞면으로 놓습니다. 남은 타일은 상자에 되돌립니다.

6 신 타일을 잘 섞은 후, 신전 제단에 타일을 1개 앞면으로 놓습니다. 남은 신 타일은 상자에 되돌립니다.

7 공예품을 주머니에 모두 넣고, 공예품 시장 빈칸 4곳에 공예품을 1개씩 뽑아 앞면으로 놓습니다.

8 파피루스를 주머니에 모두 넣고, 파피루스 시장 빈칸 4곳에 파피루스를 1개씩 뽑아 앞면으로 놓습니다.

9 도시 헤택 토큰 6개를 잘 섞습니다. 그리고 나일강을 따라 위치한 도시 옆 🏠이 표시된 각 칸에 도시 헤택 토큰을 무작위로 1개씩 앞면으로 놓습니다.

10 계약서를 뒷면 숫자 1, 2, 3에 따라 세 더미로 나눠 잘 섞은 다음, 게임 보드 옆에 놓습니다.

나일강 위와 아래에서 가장 왼쪽에 있는 도시 2곳에는 1번 계약서를, 가운데에 있는 도시 2곳에는 2번 계약서를, 가장 오른쪽에 있는 도시 2곳에는 3번 계약서를 놓습니다.

계약서는 무작위로, 또 앞면으로 놓습니다. 다만 게임에 참여하는 인원수에 따라 도시마다 놓는 계약서의 수가 달라집니다:

4인 게임 - 모든 칸을 채웁니다.

3인 게임 - ●●●●를 제외한 모든 칸을 채웁니다.

2인 게임 - ●●●●과 ●●●●●를 제외한 모든 칸을 채웁니다.

11 2, 3인 게임에서는 중립 수습생 타일 5개를 잘 섞은 후 1개를 무작위로 고릅니다.

인원수에 해당하는 면(●●/●●●)을 확인하고 타일에 보이는 대로 중립 수습생을 놓습니다.

방금 사용한 타일을 포함해 모든 중립 수습생 타일을 상자에 되돌립니다.

12 2인 게임에서는 대피라미드 트랙의 3번째와 8번째 칸 아래에 있는 🏠을 망치 타일로 가립니다.

개인 게임 준비 및 행동 석판



13 각자 개인 보드를 무작위로 1개 가져옵니다.

참고: 개인 보드마다 상형 문자의 순서만 다르고, 그 외에는 동일합니다.

각자 색깔을 1개씩 선택하고 다음과 같이 개인 구성물을 배치합니다:

14 개인 보드의 🏠 3곳에 수습생을 1개씩 놓습니다.

15 �핑크스 4개를 개인 보드의 �핑크스 공급처에 놓습니다.

16 미라/석관 4개를 미라 면이 보이도록 개인 보드의 미라 공급처에 놓습니다.

17 쿠푸왕의 인장 3개를 개인 보드의 쿠푸왕의 인장 공급처에 놓습니다.

18 바구니 9개를 개인 보드의 피라미드에 칸마다 1개씩 놓습니다.

19 상형문자 마커를 개인 보드의 상형문자 트랙 시작 칸에 놓습니다.

20 앙크를 개인 보드의 헤카 트랙 2번째 칸에 놓습니다.

21 심장을 게임 보드의 두아트 트랙 왼쪽 위에 놓고, 깃털은 오른쪽 아래에 놓습니다.

22 스카라베를 게임 보드의 전문화 트랙 시작 칸에 1개씩 놓습니다.

23 보주를 게임 보드의 오벨리스크 맨 아래 칸에 놓습니다.

24 여사제 4명을 게임 보드의 신전 입구 앞에 놓습니다.

25 배 4척을 게임 보드의 나일강 시작 지점에 놓습니다.

26 석회암 마커를 게임 보드의 대피라미드 트랙 시작 칸 옆과, 왕비의 피라미드 트랙 시작 칸 옆에 1개씩 놓습니다.

27 플레이어 인장을 게임 보드의 점수 트랙 10점에 놓습니다.

28 [28A] 무작위로 시작 플레이어를 정합니다. 시작 플레이어부터 시계 방향으로, 순서 트랙 1번 칸부터 순서대로 수련을 놓습니다.

[28B] 각자 자기 순서 1/2/3/4에 따라, 물고기를 음식 트랙 3/4/5/5에 놓습니다.

29 행동 석판을 뒷면의 숫자 1, 2, 3, 4에 따라 더미 4개로 나눕니다.

[29A] 각 석판 더미를 뒷면으로 잘 섞은 후, 모든 플레이어에게 1, 2, 3번 석판을 1개씩 나눠줍니다. 각자 자기가 받은 석판을 개인 보드 에 앞면으로 1개씩 놓습니다.

[29B] 나눠주고 남은 1, 2, 3번 석판과 4번 석판을 합쳐 잘 섞은 뒤, 새로운 더미를 만들어 게임 보드의  옆에 앞면으로 놓습니다.

[29C] 방금 만든 석판 더미에서 석판을 1개씩 뽑아 바로 아래에 있는  칸 5개를 전부 채웁니다.

게임 요약과 게임 목표

플레이어는 3시대 동안 행동 석판을 활성화하거나 수습생을 생명의 집으로 보내 게임의 다양한 요소를 발전시키는 행동을 합니다. 생명의 집에서 수습생을 활성화하면, 그곳과 연결된 전문화 트랙을 1칸 전진시키고 행동을 합니다. 전문화 트랙을 전진시킬수록 더 강력한 행동을 할 수 있습니다. 시대가 끝나면 각자 천국 아아루로 향하는 길, 계약서, 네크로폴리스, 오벨리스크, 쿠푸왕의 대피라미드, 왕비의 피라미드에서 점수를 얻습니다. 마지막 시대인 3시대가 종료되면, 게임의 승자가 결정됩니다.

중요 개념



헤카와 음식

게임에는 2종류의 자원이 존재합니다. 물고기는 음식을, 양크는 헤카를 나타냅니다. 자원을 얻거나 소비할 때마다, 자원 마커를 전진하거나 후퇴시킵니다. 각 자원의 최대 보유량은 10이며, 그 보다 더 많은 자원을 얻었다면 버려집니다.

헤카는 마법과 의술의 신이지만, 그를 따르는 신도나 예배 의식은 존재하지 않습니다. 헤카는 신의 이름일 뿐 아니라 마법을 가리키는 말이기도 했습니다. 이 개념은 주문 및 신비주의에 밀접한 관련이 있으며 의학 서적이나 마법 주문 등에서 자주 언급되었습니다. 이집트인들은 헤카가 신들 너머에 존재하는, 모든 곳에 깃든 힘이라고 믿었습니다.



심장과 깃털

게임 보드 가장 위에는 두아트 트랙이 있습니다. 게임을 시작할 때 각자 가장 왼쪽에 심장을, 가장 오른쪽에 깃털을 놓습니다. 심장은 항상 오른쪽으로, 깃털은 항상 왼쪽으로 이동합니다. 플레이어는 최대한 빨리 심장과 깃털을 교차시켜야 합니다. 시대가 끝났을 때 심장과 깃털이 아직 교차하지 않았다면 거리에 따라 감점을, 교차했다면 거리에 따라 점수를 얻습니다.

두아트는 지하 세계이자, 죽은 자들이 오시리스 앞에서 자신의 운명을 심판받는 곳입니다. 죽음의 신 아누비스는 저울 한쪽에 죽은 자의 심장을 올려놓고, 다른 한쪽에 정의의 여신 마아트가 가진 진실의 깃털을 올립니다. 심장이 깃털보다 가볍다면 죽은 자는 행복한 영생이 기다리는, 영원히 비옥한 습지인 아아루에 들어갈 자격을 얻습니다.



파피루스

플레이어는 파피루스를 사용해 사자의 서를 씁니다. 파피루스를 얻으면 개인 보드 맨 아래에 놓습니다. 파피루스는 항상 왼쪽에서부터 오른쪽으로, 빈칸 없이 채워나가야 합니다. 시대가 끝나면 플레이어는 파피루스를 말아 '두루마리'를 완성합니다. 이렇게 두루마리로 완성한 파피루스 1개마다, 그리고 완성한 그림 1개마다 두아트 트랙에서 깃털을 1칸씩 전진합니다.

사자의 서는 두아트를 여행하는 망자를 돕기 위한 마법과 주문이 적힌 마법서입니다. 두아트에는 언덕, 동굴, 불타는 호수로 가득한 미로 같은 공간으로, 이를 통과하는 여정은 매우 험난한 일이었습니다. 사자의 서는 망자가 길을 잃지 않고 안전하게 사후 세계를 안내하는 역할을 했습니다. 예를 들어 역사학자들이 붙인 번호로 43번 주문은, 여행 중 목이 잘리는 것을 막아주는 마법입니다.



미라

게임을 시작할 때 각자 개인 보드 미라 공급처에 미라/석판 4개를 미라 면이 보이도록 놓고 시작합니다. 미라는 방부 처리가 아직 진행 중이라는 것을 의미하며, 석판은 방부 처리가 완료되었음을 의미합니다. 방부 처리 행동으로 미라 1개를 석판으로 바꾼 후, 사용 가능 구역(오른쪽)으로 옮깁니다. 장례 의식 행동으로 사용할 수 있는 석판을 네크로폴리스에 있는 마스타바(무덤)로 옮길 수 있습니다.

이집트인은 부패를 막기 위해 시신을 방부 처리를 했습니다. 그들은 이 정교한 장례 의식을 통해 망자의 시신과 영혼이 사후세계에서 결합해 영생을 살아갈 수 있다고 믿었습니다.



스핑크스

플레이어는 게임을 시작할 때 공급처에 �핑크스 4개를 갖고 시작합니다. **스핑크스 설계 행동**으로 �핑크스 1개를 사용 가능 구역(오른쪽)으로 옮깁니다. **스핑크스 건설 행동**으로 사용할 수 있는 �핑크스를 게임 보드 곳곳에 위치한 �핑크스 받침대로 옮길 수 있습니다.

왕족, 힘, 생명을 상징하는 �핑크스는 누워있는 사자의 몸과 인간의 머리를 가진 신화 속 생물을 가리키는 그리스어입니다. 이집트인은 �핑크스가 밤이 되면 살아나 자신이 세워진 장소를 수호한다고 믿었습니다. 이러한 믿음 때문에 신전 입구에는 �핑크스가 늘어선 �핑크스의 길이 만들어지게 되었습니다.



피라미드와 쿠푸왕의 인장

플레이어는 게임을 시작할 때, 대피라미드 트랙과 왕비의 피라미드 트랙 시작 칸 옆에 석회암 마커를 1개씩 놓습니다. **석회암 운송 행동**으로 피라미드 트랙을 전진할 수 있고,  칸에 도착하면 피라미드를 건설할 수 있습니다. 단, 왕비의 피라미드를 건설하려면 쿠푸왕의 인장이 필요합니다.

플레이어는 게임을 시작할 때 공급처에 쿠푸왕의 인장 3개를 갖고 시작합니다. **쿠푸왕의 인장 획득 행동**으로 인장 1개를 사용 가능 구역(오른쪽)으로 옮깁니다. 왕비의 피라미드를 건설할 때는 왕비의 피라미드 옆에 사용할 수 있는 쿠푸왕의 인장을 배치해야 합니다.

기자의 네크로폴리스에는 다수의 피라미드와 다양한 왕조의 귀족과 왕족이 묻힌 수많은 마스타바가 있습니다. 쿠푸(그리스어: 케오프스)왕의 대피라미드 옆에는 더 작은 왕비의 피라미드가 3개 있으며, 이 피라미드는 그의 어머니인 헤테페레스 1세와 두 아내 메리티테스와 헤누첸을 위해 건설되었습니다.



배

플레이어는 게임을 시작할 때 나일강 시작 지점에 배 4척을 놓고 시작합니다. 이곳은 멘-네페르의 항구로 간주합니다. **배 전진 행동**으로 배를 다음 칸으로 이동시키거나 도시로 진입 시킬 수 있습니다. **배 활성화 행동**으로 강에서 음식을 얻거나, 도시에서 다양한 도시 혜택을 비롯해 계약서도 얻을 수 있습니다.

나일강은 아프리카에서 가장 긴 강으로, 고대 이집트 문명이 번영하는 데 핵심적인 역할을 했습니다. 나일강의 범람 주기는 이집트 달력의 기준이 될 만큼 중요했으며, 이집트의 대부분 도시는 나일강 계곡과 삼각주에 위치해 농업 경제 발전에 크게 이바지했습니다.



공예품과 공물

공예품을 얻으면 개인 보드의 피라미드 빈칸(공예품이 없는 칸)에 놓습니다. 공예품은 항상 왼쪽에서 오른쪽으로, 빈칸 없이 채워나가야 합니다. 공예품을 놓을 때 칸에 있던 바구니는 공예품 위에 놓습니다. 여사제는 바구니가 올라간 공예품을 공물로 바칠 것입니다.

공예품 작업장에는 프타의 대신전에 모셔진 신들에게 바치기 위한 아름답고 귀중한 물품들이 준비되어 있습니다. 이집트인은 이를 바쳐 신들의 호의를 얻고자 했습니다.



여사제

플레이어는 신전 입구에 여사제 4명을 놓고 시작합니다. **여사제 전진 행동**으로 여사제를 신전 안으로 이동시키고, **공물 바치기 행동**으로 신전의 내실에서 공물을 바칠 수 있습니다. 공물을 바치면 보상을 얻고, 오벨리스크에 있는 내 보주를 위로 전진시킬 수 있습니다. 오벨리스크를 전진시키면 신의 호의를 얻는 등, 다양한 혜택을 얻을 수 있습니다.

신전은 신을 숭배하기 위해 지어진 장소로, 신이 지상에 머무는 집으로 여겨졌습니다. 이곳에서 사람들은 신께 공물을 바치고 다양한 예배 의식을 행했습니다. 신전은 단순히 종교적인 역할 뿐만 아니라, 사회, 경제, 행정의 중심지 역할을 수행했습니다. 멘-네페르의 신전은 당시 가장 중요한 곳으로, 프타를 숭배하기 위해 건설되었습니다. 하지만 이곳은 불행하게도 13세기에 소실되었습니다.



수습생과 생명의 집

수습생을 생명의 집에 놓는 행동은 게임에서 가장 큰 비중을 차지합니다. 생명의 집은 각각 피라미드, 네크로폴리스, 신전, 오벨리스크, 나일강, �핑크스와 연결되어 있습니다. 한 곳에 전문화할수록, 행동이 더 강력해집니다.

생명의 집은 신전에 붙어있던 부속 시설로 교육의 중심지였습니다. 이곳에서 높은 수준의 의술, 천문학, 종교, 예술, 문학을 가르쳤습니다. 필경사나 사제가 되기 위한 전문 교육 또한 이곳에서 이루어졌습니다.



점수

시대가 끝날 때마다 빨간색 인장에서 점수를 얻습니다. 또 내 차례에 보라색 인장에서 점수를 즉시 얻을 수도 있습니다. III시대가 끝나고 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

참고: 점수는 0점 밑으로 떨어지지 않습니다.

게임 방법

멘-네페르는 총 3시대로 이루어져 있으며, 각 시대는 3개의 계절로 나뉘어져 있습니다.

1. 범람기 (아케트)
2. 파종기 (페레트)
3. 수확기 (세무)

참고: I시대에서는 범람기를 건너뛰고, 파종기부터 게임을 시작합니다.

시대 토큰은 현재 몇 번째 시대를 진행 중인지 나타냅니다. III시대의 수확기가 끝나면, 게임이 종료됩니다.

이집트의 달력은 나일강의 범람에 따라 3개의 계절로 나뉘어져 있습니다.

- 아케트(늦여름~가을)는 나일강의 수면이 올라가고 범람하는 계절입니다.
- 페레트(겨울~초봄)는 땅에 씨를 뿌리고 씨가 발아하는 계절입니다.
- 세무(늦봄~초여름)는 나일강이 다시 범람하기 전에 뿌려놓았던 씨를 수확하는 계절입니다.



1번째 계절: 범람기 (아케트)

이 계절에서는 다음을 순서대로 진행합니다:

시대 토큰



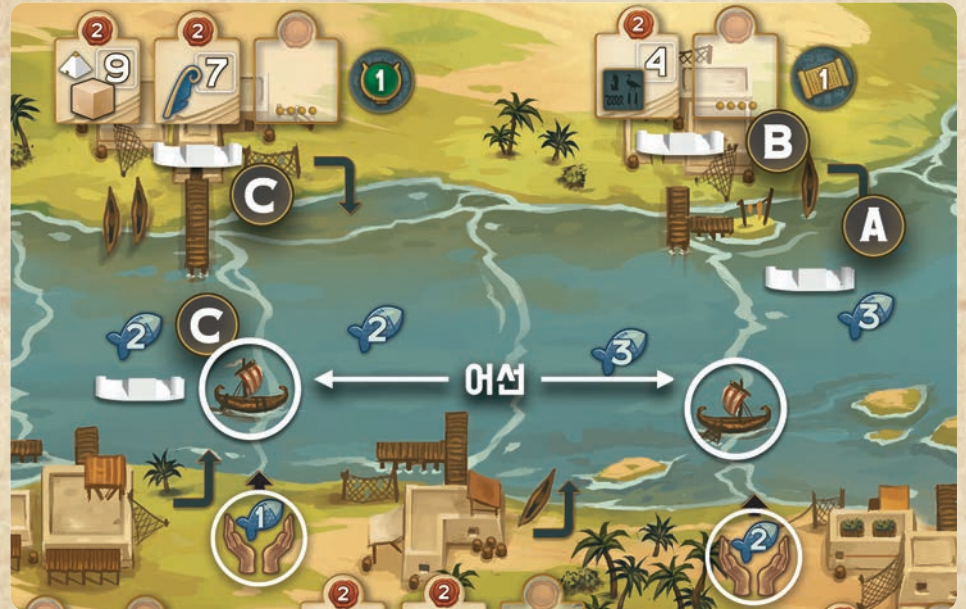
시대 토큰을 1칸 전진시킵니다.

자원



어선을 1개만 지나친 배마다 음식을 1개씩 얻고,
어선을 2개 지나친 배마다 음식을 2개씩 얻습니다.
배가 도시에 있든 강에 있든 상관없이 음식을 얻습니다.

참고: 나일강 위쪽, 왼쪽에서부터 2번째와 3번째에 위치한 도시는, 어선이 그려진 흰색 경계선과 같은 곳에 있습니다. 플레이어의 배가 2번째 도시에 위치했다면 음식을 얻지 못하고, 3번째 도시에 위치했다면 음식 1개를 얻습니다.



[A] 흰색은 어선을 2개 지나친 배가 1척 있으므로, 음식 2개를 얻습니다. [B] 나일강 위쪽, 왼쪽에서부터 3번째 위치한 도시에 정박한 배는 첫 번째 어선은 지나쳤지만, 두 번째 어선은 아직 지나치지 못했으므로 음식을 1개만 받습니다. [C] 다른 배들은 아직 어선을 지나치지 못했기 때문에 음식을 얻지 못합니다. 흰색은 총 음식 3개를 얻었습니다.



오벨리스크에서 내 보주가 도달하거나 지나친 마지막 헤카 아이콘에 표시된 숫자만큼 헤카 1/2/3개를 얻습니다.

수습생



게임 보드에 있는 내 수습생 3명을 회수해 개인 보드의 위에 놓습니다.



생명의 집에 있는 모든 중립 수습생을 1칸씩 아래로 내립니다. 이때 위치한 지역 (태양/달)은 바뀌지 않습니다. 수습생이 맨 아랫줄에 있었다면, 이를 맨 윗줄로 움직입니다. 4인 게임에서는 중립 수습생이 없기 때문에 이를 건너뛸니다.

계약서



나일강 도시에 있는 빈칸을 전부 채웁니다. 단, 게임 인원수에 따른 빈칸은 계속해서 비워둡니다. II시대에는 2번 계약서로만, III시대에는 3번 계약서로만 빈칸을 채웁니다.

차례 순서



점수에 따라 순서가 변경됩니다. 가장 낮은 점수를 가진 플레이어부터 순서대로 자기 수련을 순서 트랙 1번 칸부터 차례로 놓습니다. 동점일 때는 서로의 순서를 그대로 유지합니다.



2번째 계절: 파종기 (페레트)

이 계절에서는 시작 플레이어부터 순서대로 차례를 진행합니다. 내 차례가 되면 아래 3가지 중 1개를 선택합니다:

생명의 집 방문

또는

전문화

또는

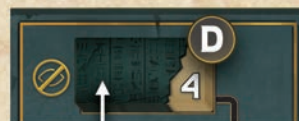
행동 석판 1개 획득

내 차례가 끝나면, 다음 순서의 플레이어가 차례를 진행합니다. 모든 플레이어가 아무 행동도 선택하지 못하면 파종기가 종료됩니다. 파종기마다 플레이어는 위 3가지 행동을 각각 3번씩 할 수 있습니다. 즉, 플레이어는 시대마다 9번의 차례를 가지며 게임에서 총 27번의 차례를 가집니다.

생명의 집 방문

내 개인 보드에 수습생이 남아있어야 생명의 집에 방문할 수 있습니다. 생명의 집 방문 행동은 다음과 같이 진행합니다:

1. 먼저 생명의 집으로 보낼 수습생 1명을 개인 보드에서 고릅니다.
2. 수습생을 생명의 집 태양 지역에(왼쪽에) 놓습니다. 다른 수습생(자신, 다른 플레이어, 종립)이 이미 태양 지역에 있다면, 음식을 지불해야 합니다. 수습생이 1/2/3+명 있다면 음식 1/3/5개를 지불합니다. 음식이 부족하거나 지불을 원하지 않는 경우, 수습생을 놓고 음식 3개를 얻습니다. 하지만 이렇게 음식을 얻으면 석판의 행동을 할 수 없습니다. 즉시 4번으로 넘어갑니다.
3. 수습생 위에 있었던 석판의 행동을 원하는 순서대로 수행합니다. 행동 2개가 로 나뉘어져 있다면, 그중 1개의 행동만 할 수 있습니다.
4. 석판의 행동을 마친 다음, 석판을 게임 보드의 옆에 뒤집어 놓습니다. 플레이어가 사용한 석판은 이곳 버린 더미에 쌓입니다.



[A] 흰색은 개인 보드에서 수습생 1명을 골랐습니다. [B] 흰색은 네크로폴리스와 연결된 생명의 집, 태양 지역에 방금 고른 수습생을 놓았습니다. 이미 그곳에 수습생이 2명 있었기 때문에 음식 3개를 지불했습니다. [C] 이제 수습생 위에 있었던 석판의 행동을 합니다. 헤카 2개를 얻고 2가지 행동 중 방부 처리 행동을 선택했습니다. [D] 석판의 행동을 마친 다음, 석판을 게임 보드의 옆에 뒤집어 놓습니다.

전문화

생명의 집, 태양 지역에 내 수습생 있어야 전문화 행동을 할 수 있습니다. 전문화 행동은 다음과 같이 진행합니다:

1. 생명의 집, 태양 지역에 있는 수습생을 같은 줄의 달 지역(오른쪽)으로 옮깁니다. 다른 수습생(자신, 다른 플레이어, 종립)이 이미 달 지역에 있다면, 음식을 지불해야 합니다. 수습생이 1/2/3+명 있다면 음식 1/3/5개를 지불해야 합니다. 음식이 부족하거나 지불을 원하지 않는 경우, 수습생을 옮기고 음식 3개를 얻습니다. 하지만 이렇게 음식을 얻으면 스카라베를 전진시키거나, 연결된 트랙의 행동을 할 수 없습니다.
2. 생명의 집과 연결된(생명의 집 오른쪽에 위치한) 트랙에서 내 스카라베를 1칸 전진시키고, 스카라베가 도착한 칸의 행동이나 그 이전 칸들의 행동 중 1개를 합니다.

스카라베가 이미 트랙의 끝에 도달했다면, 전문화 행동을 해도 더 이상 스카라베를 전진시키지 않습니다. 하지만 여전히 트랙에서 원하는 행동을 할 수 있습니다.



피라미드

파라오는 도시에서 조금 떨어진 곳에 대피라미드와 왕비의 피라미드 건설할 것을 명령했습니다. 이제 대량의 석회암을 건설 현장으로 운송해야 합니다.



다음은 이 트랙에 표시된 행동입니다:

쿠푸왕의 호의 획득



게임 보드의 대피라미드 옆에 표시된 아이콘 중 1개를 얻습니다. 대피라미드 트랙에 표시된 것처럼, 아이콘에 느낌표가 2개(!!) 있다면 호의를 2번 얻습니다. 같은 호의를 2번 얻을 수도, 서로 다른 호의를 얻을 수도 있습니다.



쿠푸왕의 인장 획득



공급처에 있는 쿠푸왕의 인장 1개를 사용 가능 구역(오른쪽)으로 옮깁니다. 이렇게 옮긴 인장은 사용할 수 있습니다. 공급처에 더 이상 쿠푸왕의 인장이 남아 있지 않다면, 쿠푸왕의 인장 획득 행동을 할 때마다 석회암 1개를 운송합니다. 이는 공급처가 비었을 때 나타나는 아이콘으로 확인할 수 있습니다.



석회암 운송



아이콘에 표시된 숫자만큼 피라미드 트랙을 전진시킵니다. 왼쪽의 아이콘으로는 트랙을 총 2칸 전진시킬 수 있습니다. 원한다면 두 트랙을 나눠서 전진시킬 수도 있습니다.

피라미드 트랙에는 다음의 행동이 표시되어 있습니다:

대피라미드 트랙



이 트랙을 전진하면 대피라미드를 건설할 수 있습니다.



플레이어가 건설 칸에 도달할 때마다, 건설해야 하는 층의 조각 중 맨 위 조각을 채석장 보드에서 1개 가져와 피라미드에 놓습니다.

참고: 다음 층을 건설하려면 반드시 현재 건설중인 층을 완성해야 합니다.

피라미드의 바닥이나 피라미드 조각에는 쿠푸왕의 호의 아이콘 중 1개가 표시되어 있습니다. 조각을 놓으면 조각에 표시된 아이콘과 내가 방금 조각으로 가린 아이콘에서 호의를 총 2개 얻습니다. 피라미디온을 놓으면 조각 4개를 전부 가리지만, 그중 단 2개만 선택해 호의를 얻을 수 있습니다.

피라미디온이 놓이면 대피라미드 건설이 완료됩니다. 이제부터 누군가가 건설 칸에 도달해도 더 이상 대피라미드에 조각을 놓지 않습니다.



[A] 흰색은 대피라미드 트랙을 2칸을 전진시키고 건설 칸에 도착했습니다. [B] 현재 건설해야 하는 층은 2층이기에, 2층 조각 더미 맨 위에 있는 조각을 가져옵니다. [C] 물고기 아이콘을 가려 음식 1개를 받고, 방금 놓은 조각에서 헤카 1개를 받았습니다.

쿠푸왕의 호의 칸에 도달하면 파라오인 쿠푸왕으로부터 호의를 2개 얻습니다.
대피라미드 트랙 끝에 도달했을 때 석회암 마커를 전진시켜야 한다면, 보드에 표시된 것처럼 전진시켜야 하는 칸마다 쿠푸왕의 호의를 1개씩 얻습니다.

왕비의 피라미드 트랙



이 트랙을 전진하면 왕비의 피라미드를 건설할 수 있습니다.



왕비의 피라미드를 건설하려면 사용할 수 있는 쿠푸왕의 인장이 필요합니다. 즉, 석회암 마커가 건설 칸에 도착했을 때 사용 가능 구역에 쿠푸왕의 인장이 있어야 합니다. 쿠푸왕의 인장이 없다면 마커를 건설 칸으로 전진시킬 수 없습니다.

사용할 수 있는 쿠푸왕의 인장이 있고 내 석회암 마커가 건설 칸에 도달했다면, 쿠푸왕의 인장을 아직 완성되지 않은 왕비의 피라미드 옆  칸에 놓아야 합니다. 그다음 채석장 보드에서 층 조각을 가져와 해당 피라미드 위에 올려놓습니다.

피라미디온을 건설하면 피라미드 건설이 완료됩니다. 완성된 피라미드 옆에는 더 이상 쿠푸왕의 인장을 놓을 수 없습니다.



[A] 흰색은 사용할 수 있는 쿠푸왕의 인장을 1개 갖고 있습니다. 석회암 운송 행동으로 왕비의 피라미드 트랙에 있는 석회암 마커를 1칸 움직였고, 건설 칸에 도착했습니다.
[B] 흰색은 아직 완성되지 않은 왕비의 피라미드에 쿠푸왕의 인장을 놓아야 합니다. 가운데에 있는 피라미드는 이미 완성됐기 때문에, 그곳에는 쿠푸왕의 인장을 놓을 수 없습니다. 가장 아래에 있는 피라미드 옆에 인장을 놓습니다. [C] 채석장 보드에서 다음 층 조각인, II층 조각을 가져와 올려놓습니다.



네크로폴리스

미라의 방부 처리가 끝나면, 엄숙한 장례 의식을 거쳐 마스타바에 안치됩니다.

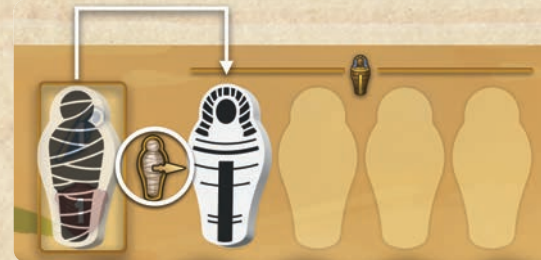


다음은 이 트랙에 표시된 행동입니다:

방부 처리



공급처에서 미라 1개를 가져와 석관 면으로 뒤집은 후 사용 가능 구역(오른쪽)으로 보냅니다. 이렇게 옮긴 석관은 사용할 수 있습니다. 공급처에 더 이상 미라가 남아 있지 않다면, 방부 처리 행동을 할 때마다 심장과 깃털을 1칸씩 전진합니다. 이는 공급처가 비었을 때 나타나는 아이콘으로 확인할 수 있습니다.



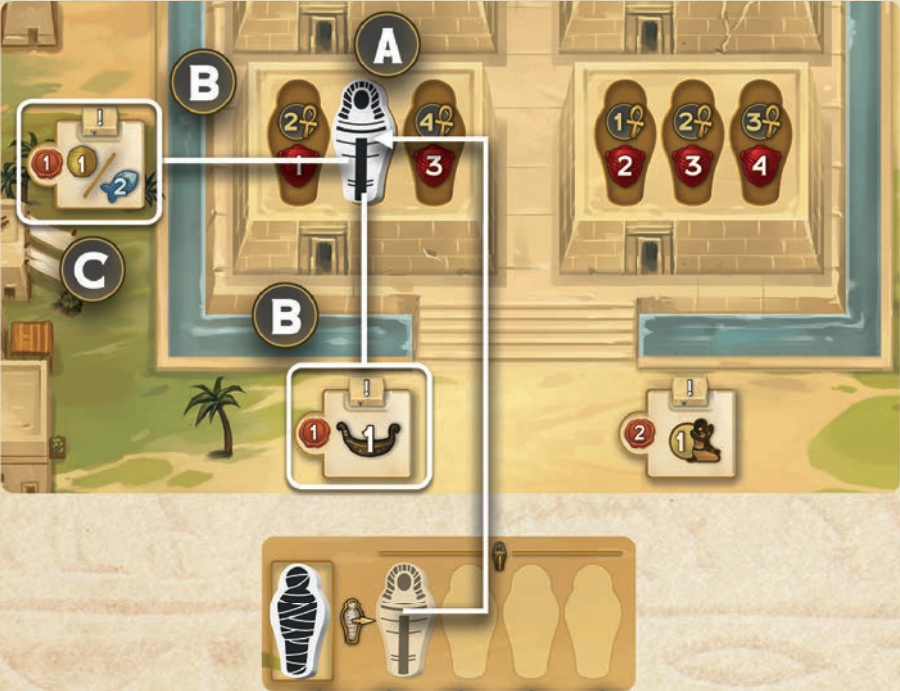
장례 의식



사용할 수 있는 석관이 있다면, 이를 네크로폴리스의 빈칸에 놓을 수 있습니다. 네크로폴리스의 상단에는 세로줄마다 I, II, III 레벨이 표시되어 있습니다. 스카라베로 선택한 행동과 같거나 낮은 레벨의 칸에 내 석관을 1개 놓을 수 있습니다. 왼쪽의 아이콘으로는 석관을 II 레벨 칸까지 놓을 수 있습니다.



석관을 놓으면 가린 칸에서 즉시 혜택을 얻습니다. 추가로 석관과 가로, 세로로 연결된 마스타바 타일을 활성화할 수 있습니다. 마스타바를 활성화할 수 있는 횟수는 석관의 레벨과 같습니다. 즉, I 레벨에서는 마스타바를 1번, II 레벨에서는 2번, III 레벨에서는 3번 활성화합니다. 활성화를 여러 번 할 수 있다면, 이를 마스타바에 원하는 대로 분배시킬 수 있습니다. 마스타바 타일의 행동이 / 으로 나뉘어져 있다면, 타일을 활성화할 때마다 이 중 반드시 1개만 골라야 합니다.



흰색은 II 레벨 장례 의식 행동을 합니다. 네크로폴리스 I 레벨 빈칸이나 II 레벨 빈칸 중 원하는 곳에 석관을 놓을 수 있습니다. [A] 석관을 II 레벨에 놓은 다음, 헤카 2개를 얻고 심장을 3칸 전진시킵니다. [B] 추가로 방금 놓은 석관과 가로, 세로로 연결된 마스타바 타일을 2번 활성화할 수 있습니다. [C] 흰색은 가로로 연결된 왼쪽 타일을 2번 활성화합니다. 1번째 활성화로 음식 2개를 얻고, 2번째 활성화로 공예품 1개를 얻었습니다.



석판을 사용해 장례 의식 행동을 할 수도 있습니다. 이때는 자신의 스카라베로 선택할 수 있는 장례 의식 행동 중 가장 높은 레벨의 행동을 합니다. 예를 들어, 내 스카라베로 선택할 수 있는 장례 의식 행동의 최대 레벨이 II라면, I 레벨이나 II 레벨의 빈칸에 석관을 놓을 수 있습니다.

파피루스 획득

시장에 있는 파피루스 4개 중 1개를 선택하고, 파피루스 아래에 표시된 숫자만큼 헤카를 지불합니다. 그리고 파피루스를 개인 보드 아이콘 오른쪽에 있는 빈칸들 중 가장 왼쪽 칸에 놓고, 칸에 표시된 숫자만큼 헤카를 지불합니다.

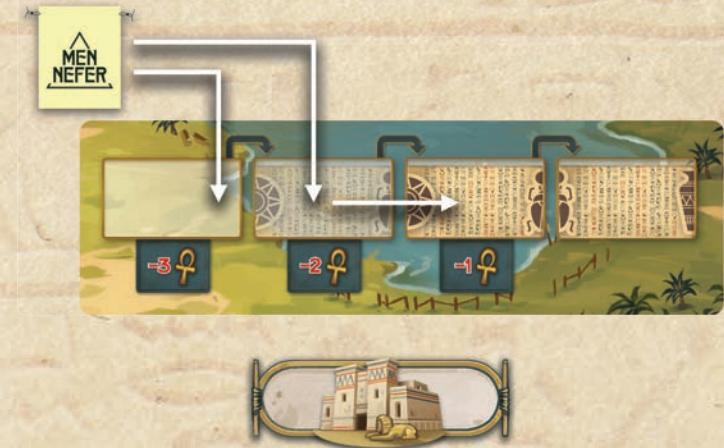


파피루스는 항상 왼쪽에서부터 오른쪽으로 빈칸 없이 놓습니다. 이렇게 플레이어는 사자의 서를 써 내려갑니다.

파피루스를 놓을 빈칸이 없으면 더 이상 파피루스를 얻을 수 없습니다.



파피루스 시장은 자기 차례가 끝나기 전까지 다시 채우지 않습니다. 자기 차례가 끝나고 다음 플레이어의 차례가 시작하기 전, 남은 모든 파피루스를 최대한 오른쪽으로 밀니다. 그리고 남은 빈칸 수만큼 주머니에서 파피루스를 뽑아 시장을 채웁니다.



신전과 오벨리스크

여사제들은 신을 숭배하는데, 자신의 삶을 바쳤습니다. 그들은 신에게 공물을 바치고, 프타의 대신전에서 영향력을 얻었습니다.



다음은 이 트랙에 표시된 행동입니다:

공예품 획득

시장에 있는 공예품 4개 중 1개를 선택하고, 공예품 아래에 표시된 숫자만큼 음식을 지불합니다. 그리고 개인 보드의 피라미드 빈칸(공예품이 없는 칸)에 방금 가져온 공예품을 놓고, 칸에 있던 바구니를 방금 놓은 공예품 위에 올려놓습니다.



개인 보드의 피라미드는 I, II, III층으로 구성되어 있습니다. 공예품은 항상 왼쪽에서부터 오른쪽으로, 중간에 빈칸이 없도록 놓아야 합니다. II층이나 III층에 공예품을 놓을 때는 바로 아래층에 지지할 공예품 2개가 있어야 합니다.

① 또는 ② 아이콘이 있는 칸에 공예품을 놓으면 즉시 표시된 숫자만큼 점수를 얻습니다. 공예품을 놓을 빈칸이 없으면 더 이상 공예품을 얻을 수 없습니다.

바구니가 올라간 공예품은 공물로 바칠 준비가 완료되었다는 뜻입니다. 따라서 공예품이 없는 바구니는 **공물 바치기** 행동에서 사용할 수 없습니다.



[A] 흰색은 시장에서 음식 2개를 지불하고 공예품 1개를 얻었습니다. 가져온 공예품은 개인 보드의 피라미드 I층 왼쪽에서 3번째 위치한 빈칸이나, I층의 공예품 2개가 밑에서 지지를 하고 있기 때문에 II층 1번째 칸에 놓을 수 있습니다. [B] 흰색은 II층 1번째 빈칸에 공예품을 놓고 그 위에 바구니를 올려놓았습니다. 이제 이 공예품을 공물로 바칠 수 있습니다.

공예품 시장은 자기 차례가 끝나기 전까지 다시 채우지 않습니다. 자기 차례가 끝나고 다음 플레이어의 차례가 시작하기 전, 남은 모든 공예품을 최대한 오른쪽으로 밀니다. 그리고 남은 빈칸 수만큼 주머니에서 공예품을 뽑아 시장을 채웁니다.



여사제 전진

아이콘에 표시된 숫자만큼 이동력을 얻고, 신전에 있는 여사제를 전진시킬 수 있습니다. 왼쪽의 아이콘으로는 이동력 1개를 얻습니다.

내실에 들어갈 때는 신전 중앙에 표시된 이동력 비용 만큼 이동력을 지불합니다. 1, 2번째 내실로 들어갈 때는 이동력이 1개 필요하고 3, 4번째 내실로 들어갈 때는 이동력이 2개 필요합니다.

이동력을 2개 이상 얻었다면, 이를 여사제에게 원하는 대로 분배시킬 수 있습니다.

여사제는 서 있거나 누워 있어도(이미 공물을 바친 여사제, **공물 바치기** 행동 참고) 전진할 수 있습니다. 이동을 마친 여사제는 항상 일어납니다. 여사제는 절대로 뒤로 이동할 수 없습니다.



흰색은 여사제 전진 행동으로 이동력 2개를 얻었습니다. 이를 다양한 방법으로 사용할 수 있습니다. [A] 2번째 방에 누워 있는 여사제를 3번째 내실로 이동시키고 일으킬 수 있습니다. 이때 이동력 2개가 필요합니다. [B] 또는 3번째 내실에 있는 여사제를 4번째 내실로 이동시킬 수 있습니다. 이때에도 이동력 2개가 필요합니다. [C] 또 다른 방법으로는 신전 입구에 있는 여사제 2명에게 이동력을 1개씩 분배해 첫 번째 방으로 이동시키거나, [D] 신전 입구에 있는 여사제 1명을 2칸 전진시킬 수도 있습니다.

공물 바치기



여사제 전진 행동 아이콘 중 몇몇에는 손에 바구니를 들고 있는 경우도 있습니다. 이는 플레이어가 개인 보드에 바구니가 올라간 공예품이 있다면, 이를 신전에 공물로 바칠 수 있음을 의미합니다. 바구니가 올라간 공예품이 없다면, 공물 바치기 행동을 할 수 없습니다.

여사제 전진 행동 전이나 후에 공물을 한 번 바칠 수 있습니다. 하지만 행동 도중에는 공물을 바칠 수 없습니다. 공물은 다음과 같이 바칩니다:

1. 바구니가 올라간 공예품 1개를 선택합니다.
2. 공예품 왼쪽에 표시된 아이콘 행동을 합니다. 공예품이 있었던 위치에 따라 행동 수가 달라집니다. 공예품이 피라미드 III층에 있었다면 모든 아이콘 행동을 합니다. II층에 있었다면 I과 II 아이콘 행동을, I층에 있었다면 I 아이콘 행동을 합니다. 행동 순서는 원하는 대로 할 수 있지만, 행동 도중에 다른 행동을 할 순 없습니다.



3. 아이콘 행동이 끝나면 바구니를 옆에 잠시 치워둔 다음, 공예품 타일을 뒤집어 그림만 보이도록 놓습니다. 뒤집힌 공예품은 다시 사용할 수 없습니다.

4. 신전 안에 서 있는 여사제 1명을 선택하고, 여사제가 있는 내실의 빈 공물 칸에 잠시 치워두었던 바구니를 올려놓습니다. 내실 왼쪽과 오른쪽에는 공물을 놓을 수 있는 칸이 있으며, 칸마다 행동 아이콘이 1개 혹은 2개가 표시되어 있습니다. 표시된 행동을 다 한 다음 그곳에 있는 여사제 1명을 눕힙니다. 행동 아이콘이 2개 있다면, 그중 1개는 오벨리스크에 있는 자기 보주를 표시된 숫자만큼 (2) 위로 이동시키는 것입니다. 옆의 아이콘으로는 보주를 2칸 움직입니다. 자기 보주가 신 타일 ()이 표시된 칸에 도달하거나 지나치면, 즉시 신전 제단에 있는 신 타일의 행동을 합니다.



[A] 흰색은 자기 여사제를 3번째 내실에서 마지막 내실인 4번째 내실로 이동시킵니다. 이때 이동력을 2개 사용했습니다. [B] 아이콘에 바구니가 그려져 있었기 때문에 공물도 1개 바칠 수 있습니다. 개인 보드 피라미드 II층에 있던 공예품을 공물로 바치고, I과 II 아이콘 행동을 합니다. 헤카 2개와 파피루스 1개를 얻었습니다. [C] 그다음 공예품을 뒤집고, [D] 방금 여사제가 도착한 4번째 내실에 바구니를 놓습니다. 여사제를 눕히고 깃털을 3칸, 보주를 2칸 전진시킵니다. [E] 보주가 오벨리스크의 신 타일이 표시된 칸에 도착했습니다. [F] 신 타일에 표시된 대로 나일강 도시에서 계약서 1개를 얻었습니다.

보주가 오벨리스크 최상단에 도달했을 때 보주를 전진시켜야 한다면, 대신 그만큼 쿠푸왕의 호의를 얻습니다.



나일강

나일강은 마르지 않는 생명과 음식의 원천입니다. 그 덕분에 많은 마을과 도시가 나일강 유역에 자리를 잡았습니다.



다음은 이 트랙에 표시된 행동입니다:

배 전진

아이콘에 표시된 숫자만큼 이동력을 얻고, 나일강에 있는 배를 1척 이상 전진시킬 수 있습니다. 왼쪽의 아이콘으로는 이동력 2개를 얻습니다.

이동력 1개를 사용하면 배 1척을

- 1) 흰색 실선을 지나쳐 다음 구역으로 전진시키거나,
- 2) 화살표로 이어지지 않은 옆 도시로 들어가거나,
- 3) 도시에서 화살표로 이어진 구역으로 나올 수 있습니다.

이동력을 2개 이상 얻었다면, 이를 여러 배에 원하는 대로 분배시킬 수 있습니다.

배는 내 다른 배가 이미 있는 구역에 멈출 수는 없지만, 지나칠 수는 있습니다. 또, 배를 뒤로 보낼 수는 없습니다.



흰색은 배 전진 행동으로 이동력 2개를 얻었습니다. 흰색의 모든 배가 시작 지점인 멘-네페르 항구에 있기 때문에 다음과 같이 이동할 수 있습니다. [A] 배 1척을 강의 2번째 구역으로 전진시키거나, [B] 배 1척을 나일강 아래의 1번째 도시로 보낼 수 있습니다. [C] 또는 멘-네페르의 항구 바로 옆에 위치한 도시에서 배 1척을 보낸 다음 [D] 다른 배 1척을 나일강을 따라 1칸 전진시킬 수 있습니다. 이동이 끝났을 때 같은 구역에 자기 배가 2척 이상 있을 수 없기 때문에, 배 2척을 모두 1칸씩 전진시키거나 모두 멘-네페르의 항구 바로 옆 도시로 보낼 수는 없습니다.

배 활성화



배 전진 행동 아이콘 대부분에는 배 활성화 아이콘 1개(!) 혹은 2개(!!)가 함께 표시되어 있습니다. 배를 느낌표 수만큼 활성화 합니다. 왼쪽의 아이콘으로는 배 활성화를 2번 할 수 있습니다. 배를 2번 활성화할 땐 반드시 서로 다른 배를 활성화해야 하며, 같은 배를 2번 활성화할 수는 없습니다. 활성화 순서는 원하는 대로 할 수 있습니다.

배 전진 행동 전이나 후에 배를 활성화할 수 있습니다. 하지만 행동 도중에는 배를 활성화 할 수 없습니다. 배는 다음과 같이 활성화합니다:

1. 이번 차례에 활성화한 적이 없는 배를 1척 선택합니다.
2. 선택한 배가 강에 있다면 표시된 만큼 음식을 얻습니다.
3. 선택한 배가 도시에 있다면 동그란 타일에 표시된 도시 혜택을 받고 계약서 1개를 얻습니다. 얻은 계약서는 개인 보드의 빈 계약서 칸에 앞면으로 놓습니다. 빈 계약서 칸이 없다면 앞면, 뒷면 여부와 상관없이 내가 가진 계약서 1개를 버리고 새로운 계약서와 바꾸거나, 방금 가져온 계약서를 버릴 수도 있습니다.
4. 마지막으로 배를 화살표가 가리키는 구역으로 움직입니다. 도착한 구역에 이미 내 배가 있었다면, 배를 내 배가 없는 구역으로 이동시켜야 합니다. 이때 배는 뒤로, 또 내 배가 없고 가장 가까운 구역으로 이동시킵니다. 단, 멘-네페르의 항구에는 내 배가 동시에 여러 척 있을 수 있습니다. 이때를 제외하고는 배는 절대로 뒤로 이동하지 않습니다.



흰색은 배 2척을 전진시킨 후, 배를 2번 활성화 (!!)합니다. [A] 먼저 도시에 있는 배를 활성화합니다. 도시 혜택으로 심장을 1칸 전진시킵니다. [B] 그리고 계약서 1개를 가져와 개인 보드에 놓습니다. [C] 이제 배를 화살표가 가리키는 구역으로 이동시킵니다. 하지만 이미 그곳에 자기 배가 있었기 때문에, 자기 배가 없고 가장 가까운 구역인 1칸 뒤로 배를 이동시킵니다. [D] 마지막으로 나일강 2번째 구역에 있던 배를 활성화해 음식 2개를 얻습니다.



스핑크스

도시 전역에 �핑크스의 길이 건설되었습니다. �핑크스는 웅장한 외견을 자랑할 뿐 아니라, 사람을 지키는 수호자로 믿어져 왔습니다.



다음은 이 트랙에 표시된 행동입니다:

스핑크스 설계



공급처에서 �핑크스 1개를 가져와 사용 가능 구역(오른쪽)으로 보냅니다. 이렇게 옮긴 �핑크스는 사용할 수 있습니다. 공급처에 더 이상 �핑크스가 남아있지 않다면, �핑크스 설계 행동을 할 때마다 즉시 1점을 얻습니다. 이는 공급처가 비었을 때 나타나는 아이콘으로 확인할 수 있습니다.



스핑크스 건설



사용할 수 있는 �핑크스가 있다면, 도시에 흩뿌려진 빈 받침대 중 1곳에 �핑크스를 놓습니다. 각 받침대 옆에는 I, II, III 레벨이 표시되어 있습니다: 스카라베로 선택한 행동과 같거나 낮은 레벨의 칸에 내 �핑크스를 1개 놓을 수 있습니다. 왼쪽의 아이콘으로는 �핑크스를 II 레벨 칸까지 놓을 수 있습니다.

스핑크스를 건설하면 받침대에 표시된 혜택을 얻습니다. 다음 2가지를 제외한 모든 아이콘은 앞선 설명을 참고하십시오:



시장에서 파피루스 1개를 비용 없이 얻고, 파피루스를 개인 보드에 놓을 때도 비용을 지불하지 않습니다.



마스타바 타일을 표시된 느낌표 수만큼 활성화합니다. 왼쪽의 아이콘으로는 마스타바 타일을 2번 활성화할 수 있습니다. 이때 마스타바 타일 5개 중 원하는 타일을 활성화할 수 있고, 활성화를 2번 이상 할 수 있다면 이를 원하는 대로 타일에 분배시킬 수 있습니다.



흰색은 II 레벨 �핑크스 건설 행동을 합니다. 도시의 빈 받침대 중 I 레벨이나 II 레벨에 �핑크스 1개를 놓을 수 있습니다. 흰색은 신전 입구에 있는 II 레벨 받침대에 �핑크스를 놓아, 공예품 1개를 얻고 오벨리스크에 있는 자기 보주를 위로 2칸 전진합니다.



석판을 사용해 �핑크스 건설 행동을 수행할 수도 있습니다. 이 경우 현재 내 스카라베로 선택할 수 있는 �핑크스 건설 행동 중 가장 높은 레벨의 행동을 합니다. 예를 들어 스카라베로 선택할 수 있는 �핑크스 건설 행동의 최대 레벨이 II라면, I 레벨이나 II 레벨의 빈 받침대에 �핑크스를 놓을 수 있습니다.



3번째 계절: 수확기 (세무)

수확기에서는 다양한 부분에서 점수를 얻습니다. 파종기에서 수행했었던 행동들에서 점수를 얻습니다. 다음을 순서대로 진행합니다:

파피루스 두루마리 만들기



이번 시대에서 얻은 파피루스 개수와 완성한 그림 개수를 합산하고, 그만큼 내 깃털을 전진시킵니다. 마지막으로 개인 보드에 있는 모든 파피루스를 뒤집어 아이콘 왼쪽에 쌓아 놓습니다. '두루마리로 만든' 파피루스는 이곳에 모아둡니다.



[A] 흰색은 이번 시대에서 파피루스 3개를 얻었고, 꽃병 그림 1개를 완성했습니다. [B] 그러므로 깃털을 4칸(파피루스 3개 + 완성한 그림 1개) 전진시킵니다. [C] 마지막으로 파피루스 3개를 전부 뒤집어 아이콘 왼쪽에 쌓아 놓습니다.

두아트



내 심장과 깃털이 서로 교차하지 못했다면, 둘 사이에 있는 아이콘마다 점수를 1점씩 잃습니다. 반대로 서로 교차했다면, 둘 사이에 있는 아이콘마다 점수를 1점씩 얻습니다.



흰색의 심장과 깃털은 서로 교차하지 못했고, 둘 사이에 아이콘이 2개 있었기 때문에 점수 2점을 잃었습니다.

계약서



앞면 계약서 중 조건을 충족한 모든 앞면 계약서를 뒷면으로 뒤집습니다. 조건을 충족하지 못한 앞면 계약서는 그대로 둡니다. 그리고 뒷면으로 뒤집힌 모든 계약서에 표시된 숫자를 전부 더해 점수를 얻습니다. 즉, 이번 시대와 그 이전에 뒤집은 계약서에서 점수를 얻습니다.

계약서에 대한 개별 설명은 19, 20쪽을 참고하시기를 바랍니다.

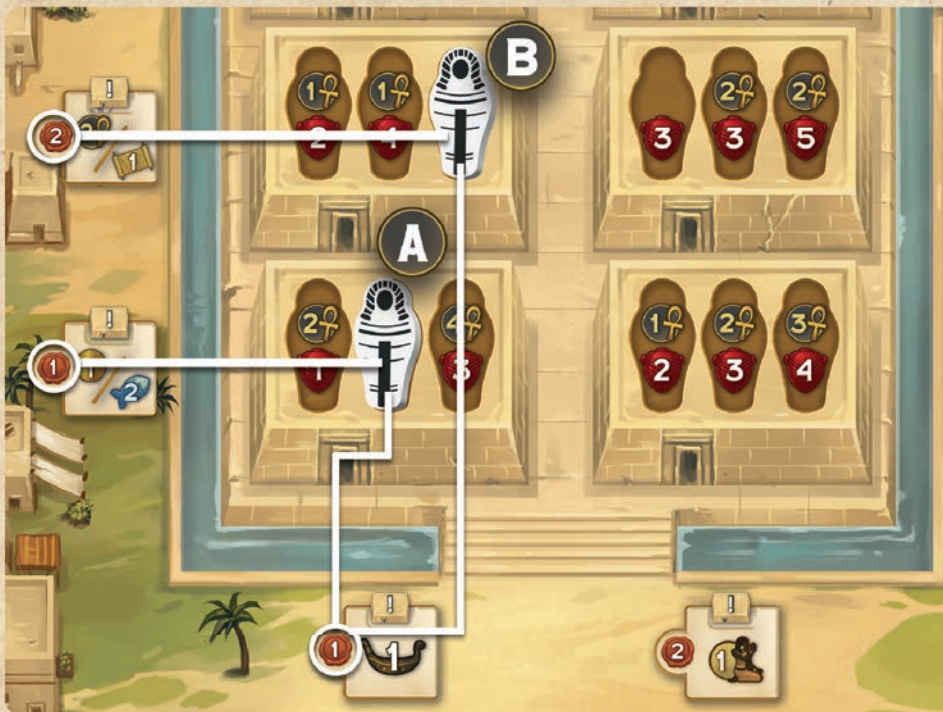


[A] 흰색은 2점짜리 앞면 계약서 3개를 갖고 있습니다. 그중 이번 시대에 조건을 충족한 계약서 2개를 뒤집습니다. [B] 이제 뒷면 계약서에서 점수를 얻습니다. 이번 시대와 그 이전에 뒤집은 계약서에서도 점수를 얻어, 총 6점을 얻었습니다.

네크로폴리스



네크로폴리스에 놓은 내 석관마다 점수를 얻습니다. 석관마다 가로, 세로로 연결된 마스타바 타일 모두에서 점수를 얻습니다.



흰색은 네크로폴리스에 석관 2개를 놓았습니다. [A] 아래 석관에서는 점수 2점을 얻고, [B] 위 석관에서는 점수 3점을 얻어, 총 5점을 얻습니다.

오벨리스크



오벨리스크에서 내 보주가 도달하거나 지나친 마지막 점수 칸에서 점수를 얻습니다.



피라미드



대피라미드 트랙에서 내 석회암 마커가 도달하거나 지나친 마지막 점수 칸에서 점수를 얻습니다.



내가 왕비의 피라미드에 놓은 쿠푸왕의 인장에 따라 점수를 얻습니다. 점수는 왕비의 피라미드마다 개별적으로 계산합니다. 왕비의 피라미드마다 쿠푸왕의 인장 개수에, 왕비의 피라미드 타일과 연결된 항목 개수를 곱해 점수를 얻습니다.



왕비의 피라미드 타일에 대한 개별 설명은 20쪽을 참고하십시오.



흰색은 쿠푸왕의 인장 3개를 놓았습니다. [A] 위에 있는 왕비의 피라미드 타일에서는 완료한 계약서 2개당 점수를 얻습니다. 완료된 계약서가 7개, 쿠푸왕의 인장은 1개가 있기 때문에 3(3x1)점을 얻습니다. [B] 아래에 있는 왕비의 피라미드 타일에서는 신전에 놓은 바구니 1개마다 점수를 얻습니다. 신전에 바구니가 5개, 쿠푸왕의 인장은 2개가 있기 때문에 10(5x2) 점을 얻습니다. 흰색은 쿠푸왕의 인장으로 총 13점을 얻었습니다.

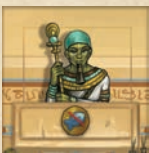
III 시대의 수확기가 끝나면 게임이 종료됩니다. 점수를 가장 많이 얻은 플레이어가 승리합니다. 동점일 때는 그중 가장 순수한 심장을 가진 플레이어가 승리합니다. 즉, 깃털과 심장이 있는 칸의 숫자를 더한 값이 더 큰 플레이어가 승리합니다. 이 또한 같다면 동점인 플레이어 모두 승리합니다.

신 타일

다음은 신 타일의 행동입니다. 오벨리스크에서 내 보주가 신 타일 칸에 도달하거나 지나치면 신 타일의 행동을 할 수 있습니다.



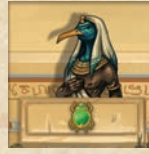
오시리스: 시장에서 파피루스 1개를 비용 없이 얻고, 파피루스를 개인 보드에 놓을 때도 비용을 지불하지 않습니다.



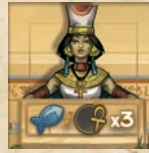
프타: 시장에서 공예품 1개를 비용 없이 얻습니다.



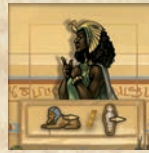
마아트: 심장과 깃털을 1칸씩 전진합니다.



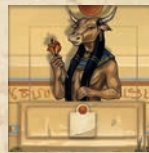
토티: 스카라베를 1칸 전진시킵니다.
전문화 트랙의 행동은 수행할 수 없습니다.



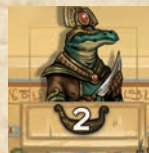
이시스: 음식과 헤카를 합해서 총 3개를 얻습니다.
예를 들어 ‘음식 1개와 헤카 2개’ 또는 ‘음식 3개’를 얻을 수 있습니다.



무트: 스팅크스 설계 또는 방부 처리 행동을 합니다.



하토르: 아무 도시에서 원하는 계약서 1개를 얻습니다.



소베크: 이동력 2개를 가진 배 전진 행동을 합니다.

계약서

다음은 계약서를 완료하기 위한 조건입니다.

계약서에 표시된 숫자는 조건을 충족시키기 위한 최소 숫자이며, 이를 넘겨도 됩니다.



네크로폴리스에 내 석관이 표시된 숫자만큼 있어야 합니다.



도시에서 내 스팅크스가 표시된 숫자만큼 있어야 합니다.



오벨리스크에서 내 보주가 표시된 숫자에 도달해야 합니다.

	왕비의 피라미드에 내 쿠푸왕의 인장이 표시된 숫자만큼 배치되어야 합니다.
	신전 안에 내 여사제가 표시된 숫자만큼 있어야 합니다.
	계약서가 가리키는 내실에 내 여사제가 있어야 합니다. 계약서에 표시된 곳 보다 더 위에 있는 내실에 여사제가 있어도 됩니다.
	나일강에 내 배가 표시된 숫자만큼 있어야 합니다. 도시에 있는 배는 포함시키지만, 시작 지점인 멘-네페르 항구에 있는 배는 포함시키지 않습니다.
	내 배가 표시된 숫자만큼의 어선을 지나쳐야 합니다. 예를 들어 왼쪽 계약서를 완료하기 위해선 1번째 어선을 지나친 내 배가 2척 있거나, 1번째와 2번째 어선을 전부 지나친 배가 1척있어야 합니다.
	내 스카라베 2개가 전진한 칸 수를 더한 값이 표시된 숫자여야 합니다.
	내 상형문자 마커가 표시된 숫자만큼 전진했어야 합니다.
	신전에 내 바구니가 표시된 숫자만큼 있어야 합니다.
	내 개인 보드에 '두루마리로 만든' 파피루스가 표시된 숫자만큼 있어야 합니다.
	대피라미드 트랙에서 내 석회암 마커가 표시된 숫자에 도달해야 합니다.
	두아트 트랙에서 내 심장이 표시된 숫자에 도달해야 합니다.

	두아트 트랙에서 내 깃털이 표시된 숫자에 도달해야 합니다.
	내 개인 보드에 공예품이 표시된 숫자만큼 있어야 합니다. 공예품이 뒤집힌 여부는 상관하지 않습니다.
	내 개인 보드에 서로 다른 종류의 공예품이 표시된 숫자만큼 있어야 합니다. 공예품이 뒤집힌 여부는 상관하지 않습니다. 참고: 게임에는 계약서에 표시된 것처럼 총 5가지 종류의 공예품이 있습니다.
	내 개인 보드에 완료된(뒤집힌) 계약서가 표시된 숫자만큼 있어야 합니다.

왕비의 피라미드 타일

다음은 왕비의 피라미드 타일에 대한 설명입니다. 점수는 왕비의 피라미드마다 개별적으로 계산합니다. 왕비의 피라미드마다 쿠푸왕의 인장 개수와 배치된 왕비의 피라미드 타일과 연결된 항목 개수를 곱해 점수를 얻습니다.

	신전에 놓은 내 바구니마다 점수를 얻습니다.
	네크로폴리스에 놓은 내 석관마다 점수를 얻습니다.
	도시에 놓은 내 �핑크스마다 점수를 얻습니다.
	내 개인 보드에 있는 공예품 종류마다 점수를 얻습니다. 공예품이 뒤집힌 여부는 상관하지 않습니다.
	내 개인 보드에 있는 완료된(뒤집힌) 계약서 2개마다 점수를 얻습니다.
	내 개인 보드에 있는 '두루마리로 만든' 파피루스 2개마다 점수를 얻습니다.