

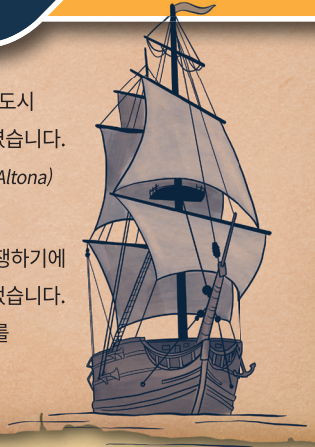
라이벌 시티

알토나 VS 함부르크

테마와 게임 목표

16세기 독일 북부 지방에 어업을 하던 작은 도시가 있었습니다. 이곳은 옛 한자동맹 도시 **함부르크(Hamburg)**와 매우 가까이에 있다는 점만 제외하면 특별할 것이 없는 도시였습니다. 구전에 따르면 사람들이 이 도시를 “너무 가까운 곳(All zu nah)”으로 부르다 **알토나(Altona)**라는 이름으로 굳어지게 되었다고 합니다.

그러나 알토나는 언제부턴가 무서운 기세로 성장하였으며, 함부르크와 치열하게 경쟁하기에 이르렀습니다. 두 도시는 상선단을 확장하고, 물건을 생산하고, 법적인 분쟁 또한 겪었습니다. 결국 1937년 함부르크와 알토나는 통합되었지만, 그 전까지 두 도시는 긴밀한 역사를 공유했습니다.



이 게임에서 여러분은 각자 알토나와 함부르크 중 한쪽을 맡아, 도시의 운명을 개척할 것입니다.

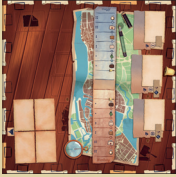
한 명이 4가지 분야(명성, 분쟁, 배, 동맹) 중 한 분야를 완벽하게 앞지르면 그 사람이 즉시 승리합니다.

이는 치열하고 긴장감 넘치는 공방전을 만들어 냅니다.

게임 보드 위의 기회를 포착할 뿐만 아니라, 상대방의 의도를 잘 읽고 방어하는 것 또한 승리의 열쇠가 됩니다.

게임 구성물

게임 보드 1개



기본 행동 카드 15장



특수 행동 카드 24장



동맹 카드 8장



분쟁 카드 10장



게임 요약표 1개



배 카드 21장



휴식기 요약표 1개



상품 48개



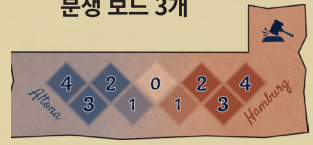
편지 12장



공장 12개



분쟁 보드 3개



별 토큰 12개



잉크병 1개



명성 마커 1개



분쟁 마커 3개



종 토큰 1개



보관 상자 4개



게임 준비

1

각자 **함부르크 (Hamburg)** 나 **알토나 (Altona)** 중 한 도시를 말합니다.

명성 트랙이 각 플레이어에게 향하도록 **게임 보드**를 플레이어 사이에 놓습니다. 빨간 쪽이 함부르크이며, 파란 쪽이 알토나입니다.



2

휴식기 요약표를 게임 보드 가장자리 중
중 그림이 있는 부분에 맞춰 놓습니다.

종 토큰은 중 그림 위에 올려 놓습니다.



3

기본 행동 카드 15장을 가져옵니다.

이 게임이 처음이라면, 1번 카드부터 순서대로
휴식기 요약표 다음 칸부터 하나씩 카드를
뒷면으로 배치합니다.

이때 **흰색** 칸이 그려진 15개의
칸에만 배치합니다.

(**짙은 노란색** 칸은 비워둡니다.)

이제 배치한 카드를 앞면으로
뒤집습니다.

게임을 이미 해봤다면,
기본 카드 15장을 **흰색** 칸
15곳에 무작위로 배치합니다.



4



특수 행동 카드 24장을

뒷면으로 잘 섞어

행동 더미를 **a** 게임 보드의 지정된 칸에 놓습니다.

그중 4장을 뽑아 **b** 짙은 노란색 칸 4곳에 앞면으로 놓습니다.



게임 중 사용한 특수 행동 카드는 **c** 휴식기 요약표 위에 버리기 때문에 공간을 조금 남겨둡니다.



5



배 카드 21장을 잘 섞습니다. 그중 10장을 뒷면으로 뽑아 배 더미를 만들고 **d** 게임 보드의 지정된 칸에 놓습니다. 남은 카드 11장은 앞면을 보지 않고, 상자에 되돌려 놓습니다.

배 더미에서 4장의 카드를 뽑아 **e** 배 칸 4곳에 카드를 1장씩 놓습니다.

6



동맹 카드 8장을 잘 섞고, 4장을 뽑아 **f** 동맹 칸에 1장씩 놓습니다.

남은 카드 4장은 상자에 되돌려 놓습니다.

7



분쟁 카드 10장을 잘 섞습니다. 그중 7장을 뒷면으로 뽑아 분쟁 더미를 만들고

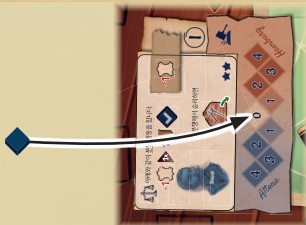
g 게임 보드의 지정된 칸에 놓습니다. 남은 카드 3장은 보지 않고 상자에 되돌려 놓습니다.

분쟁 더미에서 3장의 카드를 뽑아, **h** 분쟁 칸 3곳에 1장씩 놓습니다.

8

분쟁 카드 3장 아래에 L자 형태의 **분쟁 보드**를 하나씩 놓습니다.

분쟁 마커는 분쟁 보드의 중앙 0칸에 하나씩 놓고 시작합니다.



9

게임 요약표를 게임 보드의 빈 나무 칸에 놓습니다.

요약표에는 게임 진행 방법과 종료 조건이 표기되어 있습니다.



10

잉크병을

휴식기 요약표

아래 잉크 칸에 놓습니다.

명성 마커는 명성 트랙 가운데
중립 칸에 놓습니다.



잉크 칸



11

상품 48개, 편지 12장, 공장 12개, 별 토큰 12개를
게임 보드 옆에 놓고 **공급처**로 사용합니다.



12

각 플레이어는 공장을 1개씩 가져와 자기 앞에 집게가 보이는 면으로 놓습니다.



13

무작위로 시작 플레이어를 결정합니다. 시작 플레이어는 공급처에서
맥주 1개와 원하는 상품 1개를 가져와 자기 앞에 놓습니다.



2번째 플레이어는 맥주 2개와 원하는 상품 1개를 가져와 자기 앞에 놓습니다.

(어떤 상품을 가져와야 할지 잘 모르겠다면, 가장 가치있는 상품인 가구를 가져오는 것을 추천합니다.)



게임 준비가 모두 끝났습니다. 시작 플레이어부터 게임을 시작합니다.

게임 진행

게임은 플레이어가 서로 번갈아가며 차례를 갖습니다.

자신의 차례가 되면, 잉크병을 게임 보드의 가장자리를 따라 시계방향으로 이동시킵니다.

잉크병이 도착한 곳에서 행동을 합니다. 잉크병이 종 토권을 지나치면, 차례를 잠시 멈추고 **휴식기**를 먼저 진행합니다.

휴식기가 끝나면 다시 게임을 재개하고, 잉크병을 이동시킨 플레이어가 다시 차례를 이어나갑니다.

휴식기에는 게임 종료 조건을 확인하며, 종료 조건이 하나라도 달성되었다면 이번 휴식기를 마치는 즉시 게임이 끝납니다. (늦어도 7번째 휴식기에는 반드시 이 방식으로 게임이 끝납니다.)

게임이 종료되면, 벌을 더 많이 가진 플레이어가 승리합니다.

하지만 대부분의 경우 한쪽의 **즉시 승리**로 게임이 끝날 것입니다. 즉시 승리 조건은 4가지가 있습니다.

- 상대방보다 **배 카드**가 3장 더 많을 때
- **분쟁**에서 3번 승리했을 때
- **동맹 카드** 4장을 전부 모았을 때
- **명성 마커**가 내 도시 이름이 적힌 칸에 도착했을 때

차례 진행

자신의 차례가 되면 먼저 잉크병을 이동시켜야 합니다.

잉크병은 게임 보드의 가장자리에 있는 잉크 칸을 따라 시계 방향으로 이동해야 합니다. 잉크병은 적어도 1칸 이상 이동해야 하며, 상품만 충분히 있다면 원하는 만큼 이동시킬 수 있습니다.

잉크병을 1칸이나 2칸 이동시킬 때는 상품을 사용할 필요가 없습니다.

하지만 3칸 이상 이동시키려면 상품을 사용해야 합니다. 3, 4번째 칸은 칸당 상품이 1개씩 필요하지만, 5번째 칸부터는 칸당 상품이 2개씩 필요합니다.

이때, 내가 가진 상품 중 원하는 상품을 선택해서 사용할 수 있습니다.

“사용”과 “획득”

상품이나 편지를 **사용**해야 한다면, 내가 가진 상품이나 편지를 공급처로 돌려보내야 합니다. 상품이나 편지를 **획득**했다면, 공급처에서 상품이나 편지를 내 앞으로 가져옵니다.



예시: **a**에서 잉크병을 이동시키려고 합니다.

- 1** 또는 **2** 까지 이동시키는 데는 상품을 사용하지 않아도 됩니다. **6** 까지 이동하려면 총 상품을 6개 사용해야 합니다.
- 3**에서 상품 1개 + **4**에서 상품 1개 + **5**에서 상품 2개 + **6**에서 상품 2개입니다.



잉크병을 이동시킨 다음, 도착한 잉크 칸에서 아래 4가지 행동 중 하나를 선택합니다.

A

잉크 칸에 있는 행동 카드의 행동을 합니다. 행동 카드가 기본인지 특수인지는 상관없습니다. 이 카드는 행동 후에도 그대로 남아있습니다.



또는

B

손에 있는 특수 행동 카드 1장을 선택하고, 그 카드의 행동을 합니다. 카드의 행동이 끝나면, 사용한 카드는 버린 더미에 앞면으로 놓습니다.



또는

C

편지 1장을 사용하고 A와 B를 원하는 순서대로 모두 합니다. 단, 행동 중간에 다른 행동을 섞어서 할 수 없습니다. 또한, 반드시 행동을 시작하기 전에 편지를 사용해야 합니다. 그러므로 이번 차례에 A나 B의 행동으로 받은 편지를 사용해 C를 할 수는 없습니다.



또는

D

잉크 칸에 있는 카드가 특수 행동 카드라면, 해당 카드를 손으로 가져올 수 있습니다. 즉, 지금 당장 카드의 행동을 하는 대신 나중에 카드를 사용할 수 있습니다. 카드를 가져가 빈칸이 생겼어도, 지금 당장은 내버려둡니다. 기본 행동 카드는 가져갈 수 없습니다.



위의 선택지 중 하나를 선택해 행동을 한 다음, 상대방의 차례가 됩니다.

행동 카드에 표기된 행동

행동 카드에는 하나 이상의 행동이 표기되어 있습니다.

카드가 그림과 같이 중앙이 찢어진 분리 행동 카드라면 둘 중 하나를 선택합니다.

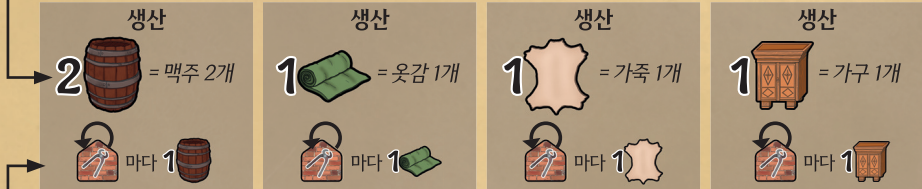


분리 행동 카드가 아니라면 카드에 표기된 모든 행동을 원하는 순서대로 할 수 있습니다. 행동을 할 수 없거나 하길 원하지 않으면, 행동을 하지 않아도 됩니다.



행동: 생산

표기된 상품을 획득합니다.



추가로 **활성화된** 공장을 원하는만큼 사용하고, 상품을 더 생산할 수 있습니다.

사용한 공장은 비활성화된 면으로 뒤집고, 사용한 공장 수만큼 해당 상품을 추가로 획득합니다.

참고: 한번 획득한 공장은 계속해서 내 앞에 남아있습니다. 단, **집게가 보이는** 공장만이

사용할 수 있는 활성화된 공장이며, **X표시가 보이는** 공장은 비활성화된 공장입니다.

비활성화된 공장을 다시 사용하려면, 먼저 공장을 재활성화시켜야 합니다.

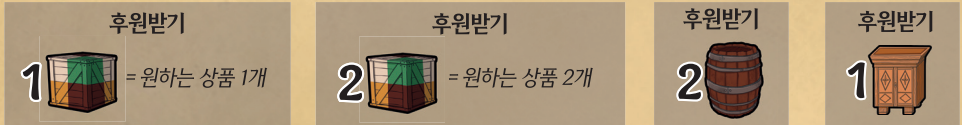
공장은 휴식기에 자동으로 재활성화되지만, 특수 행동 카드나 분쟁 카드를 사용해 공장을 재활성화시킬 수도 있습니다.



행동: 후원받기

표기된 상품을 숫자만큼 획득합니다.

예시:



행동: 기부하기

표기된 자원을 사용하고 공급처에서 별 토권을 획득합니다. “기부하기” 행동은 화살표에 표기된 수까지 반복할 수 있습니다.

예시:



원하는 상품 2개를 사용하고
별 토권 1개를 획득합니다.

가죽 1개를 사용하고
별 토권 1개를 획득합니다. (최대 2번)

가구 2개를 사용하고
별 토권 3개를 획득합니다.

획득한 별 토권은 자기 앞에 놓습니다. 별 토권은 게임이 “즉시 승리”로 끝나지 않은 경우에만 의미가 있습니다.

행동: 상품 변환



최대 2번까지, 내가 가진 상품 중 하나를 공급처에 있는 다른 상품으로 변환합니다.

행동: 편지 획득



표기된 숫자만큼 편지를 획득합니다.

편지는 상품이 아니지만, 몇몇 행동에서 편지를 사용해야 하는 경우가 있습니다.

언제든 편지 1장을 사용해서 내가 가진 상품 중 하나를 공급처에 있는 다른 상품으로 변환할 수 있습니다.

(이 내용은 편지 토큰 뒷면에 아이콘으로 표기되어 있습니다.)



행동: 특수 행동 카드 뽑기



행동 카드 더미에서 특수 행동 카드 1장을 뽑아 손으로 가져옵니다.

행동: 공장 건설



내가 가진 상품 2개를 사용하고, 공급처에서 공장 1개를 가져와 집게가 보이는 면으로 자기 앞에 놓습니다.



비용 없이 공급처에서 공장 1개를 가져와 집게가 보이는 면으로 자기 앞에 놓습니다.

행동: 명성 얻기



명성 트랙에 있는 명성 마커를

내 도시 이름이 있는 방향으로 1칸 움직입니다.

명성 트랙에 표기된 아이콘은 휴식기에만 적용되는 점을 참고하십시오.

휴식기에 해당 아이콘에서 수입을 얻습니다. (자세한 사항은 13페이지 참고)

명성 트랙에 표기된 별은 게임이 “즉시 승리”로 끝나지 않은 경우에만 의미가 있습니다.

즉시 승리: 명성 마커가 내 도시 이름이 적힌 칸에 도착하면, 즉시 승리합니다.



행동: 동맹 결성



상대방에게서 가져올 때는
-1를 사용해야 합니다.

게임 보드에서 또는 상대방에게서 동맹 카드 1장을 가져옵니다.

게임 보드에 있는 동맹 카드를 가져올 때는, 별도의 비용이 발생하지 않습니다.

← 상대방이 가진 동맹 카드를 가져올 때는, 편지 1장을
사용해야 합니다. 사용한 편지는 **공급처**에 놓습니다.



각 동맹 카드는 반영구적인 혜택을 제공합니다. (16페이지 부록 참고)

휴식기마다, 동맹을 유지하려면 각 도시에 필요한 자원을 사용해야 합니다.

동맹을 유지할 자원이 없거나 유지하기 싫다면, 동맹 카드는 게임 보드로
되돌아갑니다. (자세한 사항은 13페이지 참고)

즉시 승리: 동맹 카드 4장을 전부 가졌다면, 즉시 게임에서 승리합니다.

행동: 배 구매



게임 보드에 공개된 배 카드 1장을, 왼쪽 상단에 표기된
상품을 사용하고 내 앞으로 가져옵니다.

즉시 발동되는 효과가 있으면, 바로 적용합니다.

그 밖의 효과는 특정한 상황이 발생했을 때 적용합니다.

배를 구매한 후, 배 더미에서 맨 위 카드 1장을 공개하고
게임 보드의 빈칸에 놓습니다.

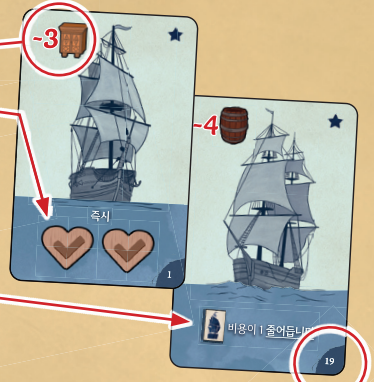
배 더미가 다 떨어졌다면, 배를 더 이상 채우지 않습니다.

한 번 구매한 배는 계속 내 앞에 남아있습니다.

배 카드 오른쪽 상단에 있는 별은 게임이 “즉시 승리”로 끝나지 않은 경우에만 의미가 있습니다.

카드에 관한 자세한 설명은 카드 오른쪽 하단에 있는 숫자를 사용해 규칙서 16페이지 부록에서 찾아볼 수
있습니다.

즉시 승리: 상대방보다 배 카드가 3장 더 많다면 즉시 승리합니다.



행동: 분쟁



게임 보드에 있는 분쟁 카드 1장을 선택하고
왼쪽 상단에 있는 상품을 소송 비용으로
사용합니다.

필요한 상품을 사용했다면, 오른쪽에 있는 보너스를 받습니다.
보너스를 통해 공급처에서 상품 등을 획득하거나, 특정 행동을
할 수 있습니다.

보너스에는 항상 아래의 행동이 포함되어 있습니다.



분쟁 마커를 내 도시 이름이 표기된 쪽으로 1칸 이동시킵니다.

분쟁 마커는 4를 넘길 수 없습니다. 4를 넘어서 이동해야 한다면,
이 보너스는 무시됩니다.



그다음, 보너스 오른쪽에 있는 짙은 상자를 확인합니다.

상자 안에는 소송 비용에 필요한 상품을 얼마나 더 사용할 수 있는지
표기되어 있습니다. 추가로 상품을 사용할 때는, 이동 외에 다른
보너스는 받을 수 없습니다. 칸에서는 상품을 1번 더 사용할 수 있고,
 칸에서는 2번까지 더 사용할 수 있습니다.



분쟁 카드 하단에 있는 아이콘은 분쟁이 해결될 때 받는 보너스입니다.
지금은 신경쓰지 않습니다.

예시: 행동으로 알토나는 칸에 있는 분쟁 카드의 분쟁 마커를
이동시키려고 합니다.

- a** 소송 비용으로 가족 1개를 사용합니다.
- b** 가구 1개를 얻고 행동을 1번 합니다.
- c** 분쟁 마커를 빨간색 1칸에서 0칸으로 움직입니다.
- d** 원한다면 가족을 1개씩, 2번 더 사용해서 분쟁 마커를 자기 쪽으로
움직일 수 있었지만, 추가로 가족을 사용하지 않고 넘어갑니다.



행동: 판결

판결



분쟁 마커의 위치가
②라면 분쟁 해결
또는
서로 인접한 분쟁 카드
2장의 위치를 바꿉니다.

가장 앞에 있는 ①분쟁을 확인합니다. 분쟁 마커가 내 방향의 2, 3, 4에 있다면,
이 분쟁을 **해결**할 수 있습니다. (13, 14쪽 “가장 앞에 있는 분쟁 해결” 확인)

또는 게임 보드에 펼쳐진 분쟁 카드 중, 서로 인접한 카드의 위치를 바꿀 수 있습니다.
이때 분쟁 마커와 분쟁 보드도 카드와 **함께** 움직이기 때문에, 분쟁 마커의 위치가 바뀌지
않도록 주의합니다.

참고: 서로 인접한 분쟁 카드만 바꿀 수 있기 때문에, ①과 ③을 바꿀 수는 없습니다.

행동: 공장 재활성화



비활성화된 내 공장 하나를 집게가 보이는 면으로 뒤집습니다.

행동: 약탈

약탈

상대방에게서
빼앗습니다.



상대방이 가진 상품
중 1개를 선택해서
가져옵니다.

약탈

상대방이
연습니다.



상대방에게서 빼앗습니다.



상대방이 가진 상품을 최대 3개까지
선택해서 가져옵니다. 그 대신 상대방은
즉시 “명성 얻기” 행동을 합니다.

(자세한 사항은 9페이지 참고)

휴식기

잉크병이 **중 토큰**을 지나쳤다면, 우선은 진행 중인 이동부터 마무리합니다.

즉, 내가 이동시키려던 칸까지 잉크병을 움직입니다. 일반적인 규칙대로 이동에
필요한 비용을 사용합니다.

하지만 A~D 행동을 선택하기 전에, 게임을 잠시 멈추고 휴식기를 먼저 진행합니다.

이를 표시하기 위해 **중 토큰**을 내 앞에 가져옵니다.

참고: 휴식기 요약표 아래에는 기본 행동 카드가 포함되어 있습니다.

이 칸에도 잉크병을 놓을 수 있습니다.

하지만 이곳에 잉크병을 놓아도 중 토큰을 지나친 것은 마찬가지이기에,
휴식기를 먼저 진행합니다.



휴식기는 아래 8개의 단계를 순차적으로 진행합니다. 아래 내용은 휴식기 요약표에도 간략히 적혀있습니다.

- 1) 내가 가진 **동맹 카드**마다, 왼쪽 상단에 있는 종 아이콘 옆에 있는 자원을 사용해 동맹을 유지할지, 또는 게임 보드로 돌려보낼지 결정합니다.

(유지비를 내는 순서가 중요하다고 여겨지면, 종 토큰을 가진 사람부터 순서대로 동맹 카드를 한 장씩 선택해 유지할지 결정합니다.)



- 2) 배 카드를 더 많이 가진 사람은 “명성 얻기” 행동을 합니다. 동물일 경우, 아무런 일도 일어나지 않습니다.

- 3) 배 카드의 오른쪽 아래에 6~10번이 적힌 배들은 휴식기에 받는 수입이 있습니다. 해당하는 수입을 얻습니다.

- 4) 명성 마커가 내 도시 쪽에 있으면, 종 아이콘부터 명성 마커가 있는 칸까지의 아이콘에서 전부 수입을 얻습니다.

예시: 명성 마커가 알토나 쪽으로 4번째 칸에 있기 때문에, 알토나는 가죽 1개, 옷감 1개, 맥주 1개를 획득합니다.



- 5) 가장 앞에 있는 분쟁 해결

①에 있는 분쟁 마커를 확인합니다.

- 분쟁 마커가 0에 있다면, ①에 있는 분쟁 카드를 상자에 되돌려 놓습니다.



- 분쟁 마커가 1에 있다면, 분쟁 마커가 향하는 방향의 도시가 **별 토큰 1개**를 얻습니다. 그다음 ①에 있는 분쟁 카드를 상자에 되돌려 놓습니다.

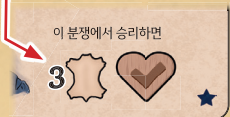


- 분쟁 마커가 2, 3, 4에 있다면, 분쟁 마커가 향하는 방향의 도시가 분쟁에서 승리합니다. 분쟁에서 승리한 플레이어는 ①에 있는 분쟁 카드를 가져와 자기 앞에 놓고, 하단에 있는 **보너스**를 얻습니다.



대부분의 보너스는 플레이어가 공급처에서 상품 등을 얻거나 특정 행동을 할 수 있도록 합니다. 분쟁 카드 오른쪽 하단에 있는 별은 게임이 “즉시 승리”로 끝나지 않은 경우에만 의미가 있습니다.

즉시 승리: 분쟁에서 3번 승리하면, 즉시 게임에서 승리합니다.



가장 앞에 있는 분쟁이 해결된 다음, 빈 ❶에 다음과 같이 새로운 카드를 채웁니다.

a ❶에 있는 분쟁 보드를 잠시 빼놓습니다.

b ❷에 있는 분쟁 카드를 ❶에 놓습니다.
분쟁 마커와 분쟁 보드도 같이 움직입니다.

c ❸에 있는 분쟁 카드를 ❷에 놓습니다.
분쟁 마커와 분쟁 보드도 같이 움직입니다.



이때 분쟁 마커가 빠져나오거나 움직이지 않도록 조심스럽게 움직입니다.

d 분쟁 더미 맨 위 카드를 새로 뽑아 ❸에 놓습니다.

e 새로운 카드 아래에 잠시 치워두었던
분쟁 보드를 다시 가져다 놓고,
분쟁 마커를 0에 놓습니다.



분쟁 더미가 다 떨어졌다면 더 이상 카드를 채우지 않습니다.

남은 분쟁 보드와 분쟁 마커도 상자에 되돌려 놓습니다.

6) 짙은 노란색 칸 4곳에 있는 **특수 행동 카드**를 전부 버린 더미에 앞면으로 버립니다.

행동 더미에서 4장을 뽑고, 짙은 노란색 칸 4곳에 한 장씩 앞면으로 놓습니다.

7) 비활성화된 **공장**을 모두 뒤집어 재활성화합니다.

8) 마지막으로 아래 **종료 조건**이 하나라도 달성되었는지 확인합니다.

- 게임 보드에 남은 **배 카드**가 하나도 없습니다.
- 게임 보드에 남은 **분쟁 카드**가 하나도 없습니다.
- 공급처에 남은 **공장**이 하나도 없습니다.
- 공급처에 남은 **별 토큰**이 하나도 없습니다.

종료 조건이 하나라도 달성되었다면, **별 점수**를 확인해 승자를 결정합니다. (자세한 사항은 다음 페이지 참고)

달성된 종료 조건이 없다면 **중 토큰**을 게임 보드에 되돌려 놓습니다.

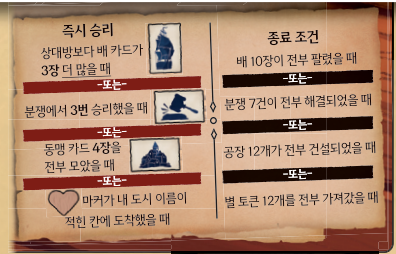
이제 잉크병을 이동시킨 플레이어가 A~D 행동 중 하나를 선택하여, 다시 차례를 진행합니다.

게임 종료

게임은 누군가 즉시 승리 조건을 달성하거나, 휴식기의 8번째 단계에서 게임 종료 조건이 달성되었을 때 끝이 납니다.

즉시 승리로 게임이 끝나지 않았다면, **별 점수**를 셉니다.

- 내 앞에 있는 카드에서 **별**을 전부 셉니다.
- 명성 마커가 **내 도시** 쪽에 있다면, 명성 마커가 있는 칸의 **별도** 셉니다.
- 마지막으로 내가 가진 **별 토큰**을 셉니다.

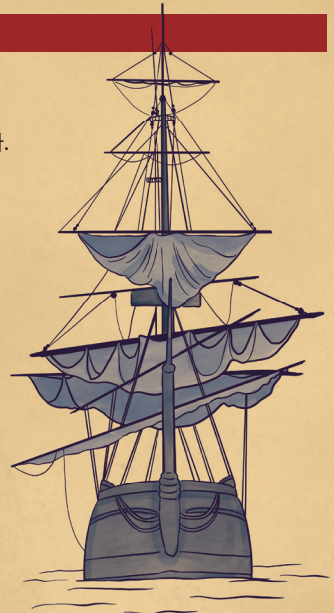


모든 별 점수와 별 토큰을 합쳐, 별이 더 많은 사람이 승리합니다.

동점일 경우, 종 토큰을 가진 사람이 승리합니다.

게임 구성물 제한에 관한 중요한 규칙

- 손에 들 수 있는 **특수 행동 카드**의 수에는 제한이 없습니다.
- **행동 더미**가 다 떨어지면, 버린 더미를 잘 섞어 새로운 행동 더미를 만듭니다.
- 가질 수 있는 상품이나 편지 수에는 제한이 없습니다.
- **상품**을 가져와야 하는데 공급처에 남은 게 없고, 상대방이 나보다 해당 상품을 더 많이 가지고 있다면, 상대방이 가진 해당 상품을 가져올 수 있습니다. 그렇지 않다면, 상품을 가져올 수 없습니다. **편지도** 같은 규칙을 적용합니다.
- 공급처에 **별 토큰**이 다 떨어졌다면, 더는 가져올 수 없습니다. **공장도** 같은 규칙을 적용합니다.



부록: 동맹 카드

오슬로, 런던, 노브고로드: “생산” 또는 “후원받기” 행동으로 표기된 자원을 획득했다면, 추가로 해당 자원을 1개 더 획득합니다. “생산” 또는 “후원받기”가 표기되어 있을 때만, 이 효과가 적용된다는 점을 주의하십시오.

암스테르담: “기부하기” 행동을 할 때마다, 추가로 별 토큰 1개를 더 획득합니다.

그단스크: 분리 행동 카드의 행동을 할 때마다, 양쪽 행동을 원하는 순서대로 전부 할 수 있습니다.

브뤼셀: “명성 얻기” 행동을 할 때마다, 가구 1개를 사용하면 즉시 “명성 얻기” 행동을 한 번 더 할 수 있습니다.

이때 가구를 또 사용해서 이 행동을 반복할 수는 없습니다.

르아브르: “분쟁” 행동을 할 때마다, 원하는 상품 1개를 사용하면 즉시 “분쟁” 행동을 한 번 더 할 수 있습니다.

이때 상품을 또 사용해서 이 행동을 반복할 수는 없습니다.

코펜하겐: “특수 행동 카드 뽑기” 행동을 할 때마다, 맥주 1개를 사용하면 즉시 “특수 행동 카드 뽑기” 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이때 맥주를 또 사용해서 이 행동을 반복할 수는 없습니다.

부록: 배 카드 (배 카드 오른쪽 아래에 배 번호가 적혀 있습니다.)

1: 이 배를 구매하면 즉시, “명성 얻기” 행동을 2번 합니다. 브뤼셀 동맹 카드를 가지고 있다면, 브뤼셀 카드 효과를 2번 적용할 수 있습니다. 16번 배를 가지고 있다면, 16번 배 카드의 효과도 2번 적용할 수 있습니다.

2: 이 배를 구매하면 즉시, “분쟁” 행동을 2번 합니다. 르아브르 동맹 카드를 가지고 있다면, 르아브르 카드의 효과를 2번 적용할 수 있습니다.

3: 이 배를 구매하면 즉시, “특수 행동 카드 뽑기” 행동을 2번 합니다. 코펜하겐 동맹 카드를 가지고 있다면, 코펜하겐 카드의 효과를 2번 적용할 수 있습니다.

4, 5: 이 배를 구매하면 즉시, 표기된 숫자만큼 편지를 획득합니다.

6~10: 휴식기 3번째 단계에서 표기된 수입을 얻습니다.

11~14: “생산” 행동을 할 때마다, 추가로 상품을 획득합니다. 이때 어떤 상품을 생산했는지는 상관없이, 배 카드에 표기된 자원을 추가로 획득합니다.

15: 분쟁에서 승리할 때마다, 별 토큰 2개를 획득합니다.

16: “명성 얻기” 행동을 할 때마다, 맥주 2개를 사용하면 즉시 “명성 얻기” 행동을 한 번 더 할 수 있습니다. 이렇게 추가로 하는 행동에는 이 효과를 다시 사용할 수 없습니다.

17: 잉크병을 이동시킬 때마다, 비용 없이 추가로 1칸 더 이동시킬 수 있습니다.

18: 잉크병을 이동시킨 후, C 행동을 선택해도 편지를 사용하지 않습니다.

19: 이 배를 구매한 다음부터, 배를 구매할 때 상품을 1개를 적게 사용합니다.

20: 이 배는 특별한 기능이 없지만, 별이 5개입니다.

21: 이 배를 포함해, 내가 보유한 배마다 별을 1개씩 줍니다.



게임 디자이너: Andreas Steding
그림: Annika Heller
개발: Viktor Kobilke, Peter Eggert
규칙서: Viktor Kobilke
검수: Neil Crowley
© 2025 Deep Print Games GmbH,
Sieglindstr. 7, 12159 Berlin,
Germany. All rights reserved.
www.deep-print-games.com

한국어판 제작: DiceTree Games

©2025 DiceTree Games

www.dicetreegames.com

보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구

호수로 646-30 신풍플러스스타 806호

고객센터 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr

