

VLAADA CHVATIL'S **THROUGH the AGES** 쓰루 디 에이지즈

인류 문명 발전 대서사시

게임 소개

쓰루 디 에이지즈는 자신만의 문명을 고대에서 현대까지 발전시키는 게임입니다. 문학, 연극, 종교, 문화 유산, 위대한 지도자, 국제 조약 등을 이용해서 전 세계에 영향력을 행사하며 문화 점수를 얻습니다. 물론 좋은 쪽의 영향만 미칠 필요는 없습니다. 때로는 무력으로 자신의 문화를 퍼뜨리기도 하고, 경쟁 상대의 지도자를 암살하여 역사를 새로 쓸 수도 있습니다. 예술을 장려할지, 십자군을 파병할지, 패스트푸드 체인점을 건설할지 등등, 문명을 발전시키는 방식은 여러분의 몫입니다.

규칙서에 관한 설명

3가지 게임 방법

쓰루 디 에이지즈를 처음 시작하기 위해 이 규칙서를 다 읽을 필요는 없습니다. 여기에서는 맛보기, 숙련, 본격 게임의 규칙을 각각 소개합니다. 맛보기 게임은 게임의 시간이 짧고 대결 구도가 적어서 이 게임의 기본적인 구조를 파악하기에 좋습니다. 또, 다른 플레이어에게 공격 받을 위험이 없기 때문에 처음 게임을 하는 분들이 문명을 만들어 나가는 방법을 익힐 수 있습니다. 이 게임을 여러 번 해 본 분들이 처음 게임을 하는 분과 함께 할 때는 맛보기 게임을 추천합니다. 숙련 게임에는 플레이어 사이의 상호 작용이 추가됩니다. 맛보기 게임을 통해 기본 구조를 익힌 분은 숙련 게임을 쉽게 할 수 있습니다. 또, 본격 게임보다 짧은 시간으로 즐길 수 있습니다. 본격 게임은 시간이 가장 오래 걸리고 모든 요소가 다 들어있습니다. 본격 게임으로는 청동기 시대부터 현대까지 문명을 발전시킬 수 있습니다. 처음 게임을 하면 맛보기 게임으로도 시간이 오래 걸릴 수 있기 때문에 본격 게임은 익숙해 진 후에 하는 것을 추천합니다.

규칙서 보는 법

본 규칙서는 실제 게임이 진행되는 과정에 맞추어 순차적으로 되어있습니다. 그렇기 때문에, 규칙서를 보면서 첫 게임을 할 수 있습니다. 박스에 포함된 턴 요약 표에는 게임의 요점이 정리되어 있어서, 하나씩 가지고 게임을 하는 것이 좋습니다. 설명의 요점과 예시는 아래와 같이 눈에 띄는 색으로 표시해서 편리하게 찾아볼 수 있습니다.

요점 : 게임의 요점은 노란색 칸으로 표시했습니다.

예시 : 규칙을 적용하는 예시는 이런 방식으로 기재했습니다.

팁 : 파란색 칸에 적은 팁은 독자적인 전략을 마련하는데 도움이 됩니다. 또, 게임을 처음 접하는 분들은 이 팁을 읽어두면 치명적인 실수를 줄일 수 있습니다.

개인 보드 준비

아래 그림은 게임을 시작하기 전에 개인보드를 준비하는 방법입니다. 3가지 게임 방법 모두 준비가 같습니다.



맛보기 게임 방법으로 게임을 하면 쓰루 디 에이지스의 기본 구조를 익힐 수 있습니다.
각자 턴 요약표의 맛보기 게임 쪽을 펼치고, 한 명은 이 규칙서를 읽으면서 게임을 진행하시면 됩니다.
불명확한 부분이 있으면 10페이지의 총괄 예시를 참고하세요.

게임 준비

게임 구성물

게임 보드 1개
규칙서 1개
나무 토큰 275개(노랑 120, 파랑 90, 흰색 35, 빨강 30)
플레이어 마커 40개(플레이어 색깔 당 10개씩)
플레이어 개인 보드 4개, 턴 요약표 4장
카드 341장(시민 카드 185장, 군사 카드 155장, 시작 플레이어 카드 1장)
한글판 추가 카드 8장(시민 카드 8장)
- 카드의 사용법은 18페이지에 나와있습니다.

카드를 놓는 공간

쓰루 디 에이지스는 카드 게임입니다.
플레이어들이 카드를 자신의 앞에 놓으면서 각자 문명을 개척합니다.
테이블 가운데에 게임 보드를 놓습니다.
게임 보드의 윗부분에는 카드를 놓는 칸들이 있습니다. 게임을 하면서 카드 옆에 놓인 카드를 집어오게 됩니다. 그밖에 문명의 발전 상황을 나타내는 세 가지 진보 레벨과 두 종류의 점수 트랙, 각종 카드 더미를 놓는 칸이 표시되어 있습니다.

카드

이 게임에는 두 종류의 카드가 있습니다. 뒷면이 밝은 색상인 카드가 시민 카드이고, 군사 카드는 뒷면이 어두운 색상입니다. 카드 뒷면에는 어느 시대 카드인지 표시되어 있습니다.

- A - 고대 시대 (기원전 500년 ~ 1000년)
- I - 중세 시대 (1000년 ~ 1500년)
- II - 탐험 시대 (1500년 ~ 1900년)
- III - 현대 시대 (1900년 ~ 현재)

시민 카드와 군사 카드를 각각 시대별로 나눠서 총 8개의 카드 더미를 만듭니다.
개인 보드에는 6개의 초기 기술 카드가 인쇄되어 있습니다.
원하는 색깔을 선택하여 개인 보드를 하나씩 받습니다.

맛보기 게임에서 사용하는 카드

맛보기 게임에서는 II시대와 III시대 시민 카드, I시대, II시대, III시대 군사 카드는 사용하지 않습니다.

A시대 군사 카드 중, 정치 발전 카드도 쓰지 않습니다. 남은 9장의 A시대 군사 카드를 잘 섞어서 게임 보드의 현재 이벤트 칸에 놓습니다.

A시대 시민 카드 더미를 섞어놓습니다. (다른 시대의 카드가 섞여 들어가지 않도록 주의하세요.)

카드 13장을 게임 보드의 카드 옆에 한 장씩 펼쳐 놓습니다. 그러면 처음 5장은 배경이 밝은 부분에, 다음 4장은 약간 어두운 부분, 나머지 4장은 가장 어두운 부분에 놓이게 됩니다. 남은 카드는 보드 옆에 놓습니다.

다른 시대(I, II, III시대) 시민 카드 중에 3+ 마크가 있는 5장은 3인이나 4인 게임에서만 사용합니다. 4+ 마크가 있는 5장은 4인 게임에서만 사용합니다.

- 2인 게임에서는 3+ 나 4+로 표시된 카드를 제거합니다.
- 3인 게임에서는 4+로 표시된 카드를 제거합니다.
- 4인 게임에서는 카드를 모두 사용합니다.

맛보기 게임에서는 II시대와 III시대 시민 카드는 이미 제거했기 때문에, I시대 카드만 인원수에 따라 카드를 조절하면 됩니다.
I시대 시민 카드 더미를 잘 섞어서 게임 보드의 시민 카드 더미 칸에 놓습니다.
마지막으로, 시작 플레이어를 정합니다.

문명

각 플레이어는 한가지 색깔의 개인 보드와 플레이어 마커, 턴 요약표를 받습니다.
또, 노랑 토큰 25개, 파란 토큰 18개, 흰색 토큰 4개, 빨강 토큰 2개를 받습니다.
첫 페이지의 개인 보드 준비 예시처럼 토큰을 배치합니다.

노란색 토큰

노란색 일꾼 토큰은 인구를 의미합니다.
플레이어마다 노란색 토큰을 놓는 개인 저장소가 있습니다.

25개의 일꾼 토큰 중 18개는 개인 보드의 노란색 저장소에 놓습니다.
나머지 7개는 각자 문명의 초기 인구를 나타냅니다. 예시와 같이, 7개 중 6개는 개인 보드에 인쇄된 카드 위에 올려놓습니다. 이들은 각자 작업과 생산을 담당합니다. 남은 일꾼 1개는 주황색 사각형에 놓는데, 이곳은 일하지 않는 일꾼 대기소입니다. 일하지 않는 일꾼은 당장은 아무것도 생산하지 않지만, 게임을 하는 동안 일을 시킬 수 있습니다.

인구를 증가할 때, 노란색 저장소에서 일꾼 하나를 가져와서 일하지 않는 일꾼 대기소에 놓습니다. 이제 이 일꾼은 어딘가에 투입될 준비가 되었습니다. 인구가 줄어드는 경우도 있는데, 이 때는 카드에 있거나 일꾼 대기소에 있는 일꾼 하나를 노란색 저장소로 돌려보냅니다.



이 25개의 토큰은 한 문명의 최대 인구입니다. 토큰은 항상 노란색 저장소 왼쪽부터 오른쪽으로 배치해서, 얼마나 남았는지 알기 쉽게 합니다.
저장소에 남은 노랑 토큰은 자신의 문명을 확장할 수 있는 영역이라고 생각하면 됩니다. 인구를 늘리면 일꾼을 얻는 대신, 확장할 영역이 줄어들게 됩니다.

노란색 저장소는 다섯 개의 구역으로 나뉘어 있습니다. 가장 오른쪽 구역에 토큰이 남아있으면 영토 내에 인구가 그리 많지 않은 상태입니다. 0 표시는 시민들이 식량을 요구하지 않는다는 뜻입니다. (스스로 수렵이나 경작을 통해 식량을 해결하고 있습니다.) 네 방향의 화살표 안에 있는 숫자 2는 화살표가 가리키는 인구를 증가할 때 식량 2개가 든다는 의미입니다.

영토 내에 인구가 좀 더 분포되면서 가장 오른쪽 구역의 마지막 토큰을 사용하면 1 표시가 나타납니다. 이제 시민들의 식량 요구치가 늘어나서 매 턴마다 식량을 1 소비하게 됩니다. 또, 인구를 증가할 때 드는 식량도 3이 됩니다.

매 턴 비어있는 가장 왼쪽의 소비 숫자에 따라 식량을 소비합니다. 인구를 증가할 때는 해당 토큰이 있는 구역의 가운데에 있는 식량 숫자만큼 사용합니다. 노란색 저장소에 남은 토큰이 없으면 그 문명은 매 턴 6개의 식량을 소비하고 더 이상 인구를 늘릴 수 없습니다.

파란색 토큰

플레이어마다 18개의 파란색 토큰을 가지고 시작합니다.
파란 토큰은 토큰이 놓인 카드에 따라 식량이나 자원을 나타냅니다.

개인 보드의 파란색 저장소는 현재 자신의 문명에서 사용하지 않는 파란 토큰을 놓는 공간입니다. 게임을 시작할 때 파란 토큰은 모두 이 저장소에 놓습니다.



파란 토큰은 식량 일 수도 있고 자원 일 수도 있습니다.

농장 카드에 놓은 파란 토큰은 식량, 광산 카드에 놓은 파란 토큰은 자원을 나타냅니다. 식량을 소비하거나 자원을 쓰면 사용한 파란 토큰은 개인 보드의 파란색 저장소에 돌려놓습니다.

식량이나 자원을 비축하는 것에는 한계가 있습니다. 파란색 저장소의 마지막 파란색 토큰을 사용하면 그 문명은 더 이상 식량이나 자원을 생산할 수 없습니다. 저장소로 파란 토큰이 하나라도 돌아와야 식량이나 자원을 생산할 수 있습니다.

파란색 저장소에 남은 파란 토큰은 자기 문명의 식량이나 자원을 비축할 수 있는 공간이라고 생각하면 됩니다. 숙련 게임에서는 식량과 자원을 비축할수록, 즉 파란색 저장소에 남은 토큰이 적을수록 자원의 낭비가 더 심해집니다. 맛보기 게임에서는 자원 낭비가 없기 때문에 파란색 저장소의 구역과 숫자를 무시합니다.

초기 기술 카드

개인 보드마다 여섯 장의 기술 카드가 인쇄되어 있습니다. 이 카드들은 자신의 문명이 보유한 기술과 건설할 수 있는 것을 나타냅니다.

두 장의 갈색 카드는 생산 기술 카드입니다. 청동은 광산 기술 카드이며, 여기에 광산을 건설할 수 있습니다. 농업은 농장 기술 카드이고, 이곳에 농장을 건설할 수 있습니다.

두 장의 회색 카드는 도시 건물 기술 카드입니다. 종교에는 신전을 지을 수 있고, 철학에는 연구실을 건설할 수 있습니다.

빨간색 카드는 군사 기술 카드입니다. 전사에는 보병 유닛을 만들 수 있습니다.

기술 카드가 있다고 해서 그 건물이나 군사 유닛 등을 가지고 있는 것은 아닙니다. 기술 카드 위에 일꾼 토큰을 놓아야 비로소 그 기능을 하는 건물이 생긴 것입니다.

각 플레이어는 2개의 광산, 2개의 농장, 1개의 연구실, 1개의 보병 유닛을 가지고 게임을 시작합니다. 4장의 카드에 놓은 6개의 노란색 일꾼 토큰이 각각의 건물을 나타냅니다. 종교 카드에는 일꾼 토큰이 없기 때문에 현재 신전은 없지만, 앞으로 신전을 건설할 수는 있습니다.

정부 카드

주황색 카드는 그 문명의 정부 체제를 나타냅니다. 정부 카드에는 매 턴 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동의 수가 나와있습니다.

게임을 시작할 때의 정부 카드는 전제정치입니다. 카드에 그려진 4개의 흰색 동그라미 와 2개의 빨간 동그라미 는 자신의 턴에 시민 행동을 4번, 군사 행동을 2번 수행할 수 있다는 뜻입니다. 행동을 기록하기 위해, 흰색 토큰 4개와 빨간색 토큰 2개를 정부 카드 위에 올려놓습니다.

자신의 턴에 정부 카드에서 토큰을 하나씩 내리면서 행동을 합니다. 사용한 토큰들은 다음 턴이 되면 다시 정부 카드 위에 올려놓고 턴을 진행합니다.

화살표 표시 안의 숫자는 이 정부일 때 지을 수 있는 도시 건물의 개수 제한을 나타냅니다. 전제정치는 이 숫자가 2라서, 신전이나 연구실은 각각 2개까지 지을 수 있습니다. 농장, 광산, 군사 유닛은 개수 제한이 없습니다. 발전한 정부일수록 지을 수 있는 도시 건물의 수가 늘어납니다. (더 많은 수의 대도시를 통치할 수 있는 능력을 표현합니다.)

문화 점수와 과학 점수

게임 보드에 점수를 표시하는 트랙이 두 군데 있습니다. 트랙에 플레이어 마커를 올려서 각각 문화와 과학의 총점을 나타냅니다.

보드 테두리의 트랙은 문화 점수를 표시합니다. 게임이 끝났을 때, 문화 점수가 높은 플레이어가 승리합니다.

문화 점수는 최대 190점까지 표시할 수 있습니다. 190점이 넘을 경우, 기록해 두고 트랙의 처음부터 다시 시작합니다. 문화 점수는 제한 없이 얻을 수 있습니다.

게임 보드 가운데에 있는 트랙은 과학 점수를 표시합니다. 기술 카드를 내려놓을 때 과학 점수를 쓰기 때문에, 과학 점수는 계속해서 오르락 내리락 합니다.

과학 점수는 40점 이상 모을 수 없습니다. 그보다 더 과학 점수를 얻게 되면 트랙의 마지막 칸에 마커를 그대로 남겨둡니다.

문화 점수와 과학 점수 모두 없는 상태에서 게임을 시작합니다. 모든 플레이어의 마커를 0에 놓습니다.

문화, 과학, 군사력 진보 레벨

세 가지의 진보 레벨은 그 문명의 문화, 과학, 군사력의 현재 수준을 나타냅니다.

각각의 문명은 매 턴마다 문화 점수와 과학 점수를 얻습니다. 몇몇 카드는 아래쪽에 점수를 얻는 표시가 있습니다.

게임을 시작할 때는 턴에 얻는 점수가 없습니다. 종교 카드에는 신전을 건설할 수 있는데, 아래쪽에 1 표시가 있습니다. 종교에 신전을 하나 건설하면 매 턴 문화 점수 1점을 얻게 돼서, 문화 진보 레벨을 1칸 올립니다. 종교에 일꾼을 2개 올렸다면 매 턴마다 문화 점수 2점을 얻습니다. 일꾼이 없다면 점수를 받지 않아서, 게임을 시작할 때는 문화 진보 레벨이 0입니다.

철학 카드의 아래쪽에 1 표시가 있습니다. 철학에 연구실을 하나 건설하면 매 턴 과학 점수 1점을 얻게 돼서, 과학 진보 레벨을 1칸 올립니다. 이 카드에 일꾼을 하나 올린 채로 시작하기 때문에 처음부터 연구실이 하나 있습니다. 따라서, 과학 진보 레벨의 1에 마커를 놓고, 매 턴 과학 점수 1점을 얻는다는 것을 표시합니다. (턴을 시작하기 전이므로 과학 점수의 총점은 아직 0입니다.)

전사 카드에 군사력이 1인 보병 유닛을 건설할 수 있습니다. 전사 카드에 놓은 일꾼의 군사력은 카드 아래쪽에 있는 흰색 숫자입니다. 전사 카드에 일꾼을 하나 놓고 게임을 시작하기 때문에 각 플레이어의 군사력은 1입니다. 따라서, 군사력 진보 레벨의 1에 마커를 놓아 표시합니다.

문화 점수와 과학 점수의 총점은 누적인 반면, 문화, 과학, 군사력 진보 레벨은 현재 그 문명의 상황을 나타냅니다. 이를 통해 매 턴마다 다시 계산할 수고를 덜 수 있습니다.

문화, 과학, 군사력 진보 레벨은 최대치에 제한이 있습니다.

문화 진보 레벨은 30까지만 올릴 수 있기 때문에, 한 턴에 얻을 수 있는 최대 문화 점수는 30점입니다. 마찬가지로 과학 점수도 한 턴에 최대 30점까지만 얻을 수 있습니다. 군사력 진보 레벨 60이 한계이므로, 한 문명의 최대 군사력은 60을 넘을 수 없습니다. 어떤 진보 레벨이든 최대치를 초과하더라도, 마커를 그 진보 레벨의 마지막 칸 이상으로 더 올릴 수 없습니다.

행복 지수

종교 카드에는 문화 점수를 얻는 표시 이외에, 웃는 얼굴 그림 도 있습니다. 이 표시는 국민을 행복하게 만드는 기능을 합니다.

플레이어들은 개인 보드의 행복 지수에 마커를 올려서, 현재 본인 문명의 만족도를 표시합니다.



행복 지수는 0에서 시작합니다. (종교 카드가 있더라도, 신전을 건설하기 전이기 때문에 행복 지수는 올라가지 않습니다.) 신전을 하나 건설하면 행복 지수는 1로 올라가고, 신전을 2개 건설하면 2로 올라갑니다.

어떤 카드에는 행복 지수가 여러 개 있는 카드도 있습니다. 또, 어떤 카드는 불만 지수 가 있습니다. 이 표시는 행복 지수 하나를 깎는 기능을 합니다. 한 문명의 행복 지수는 최소 0에서 최대 8까지만 표시할 수 있습니다.

숙련 게임이나 본격 게임에서는 자신의 문명을 행복한 상태로 유지하는 것이 매우 중요합니다. 맛보기 게임에서는 게임이 끝날 때 행복 지수로 보너스 문화 점수를 얻을 수 있습니다.

남는 카드와 토큰

게임에서 뺀 카드와 토큰은 게임에서 사용하는 것들과 섞이지 않도록 박스에 따로 둥니다. 때때로 토큰을 잃거나 추가로 얻을 수도 있지만 대체로 개인 저장소에 있는 토큰으로만 게임을 하게 됩니다.

팁 : 남은 토큰은 손이 닿지 않는 곳에 두도록 합니다. 게임 도중에 실수로 어떤 토큰을 가져가거나, 저장소에 놓아야 할 토큰을 어떤 토큰이 있는 곳에 놓는 일을 방지하기 위해서입니다.

게임 방법

시작 플레이어는 시작 플레이어 카드를 가지고 게임을 시작합니다. 이후 왼쪽 방향으로 돌아가며 턴을 진행합니다.
이 게임은 모든 플레이어가 같은 수의 턴을 진행하기 때문에, 시작 플레이어의 오른쪽 사람이 게임의 마지막 턴을 하게 됩니다.
고대 시대부터 게임을 시작합니다. 이 시대는 이후 게임을 준비하는 라운드입니다.
첫 라운드는 자신의 문명의 발전 방향을 잡을 카드를 가져오고, 생산을 합니다. 두 번째 라운드부터 가지고 있는 시민 행동과 군사 행동을 모두 사용합니다. 플레이어가 턴을 시작하기 전에 카드 옆에 새 시민 카드를 채웁니다.
1시대 카드가 나오면 중세 시대의 시작입니다. 세 번째 라운드부터 현재 이벤트 카드를 펼칩니다.
이 카드의 운적인 요소는 모든 문명에 영향을 미칩니다. 카드 옆에 마지막 시민 카드를 펼치면 게임의 막바지에 다릅니다.
그 라운드의 턴을 하지 않은 플레이어들은 마지막 턴을 진행하고, 시작 플레이어의 오른쪽 사람이 턴을 마치면 게임이 끝납니다.
게임이 끝났을 때 보너스 점수 계산까지 마친 후에, 문화 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

첫 라운드

첫 라운드에서는 아무것도 건설할 수 없습니다. 시민 카드를 집어오는 행동만 할 수 있습니다.

카드 열

고대 시대는 뒷면에 A가 적힌 시민 카드 13장을 카드 옆에 펼치고 시작합니다.
●표식이 있는 구역에 제일 앞쪽의 5장을 놓습니다. 다음 4장은 ○표식이 있는 구역에, 나머지 4장은 ○표식이 있는 구역에 놓습니다.

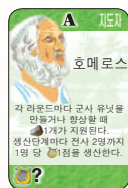
첫 번째 구역에 있는 카드를 가져오면 시민 행동 하나를 사용합니다. 중간 구역의 카드를 집어오는 데는 시민 행동 2개를, 세 번째 구역의 카드를 가져올 때는 시민 행동 3개를 사용합니다.

기본적으로 시민 행동의 수는 정부 체제에 따라 정해집니다. (전제정치는 4개입니다.) 단, 첫 번째 라운드에만 다음의 규칙대로 합니다.

첫 라운드에서 시작 플레이어는 시민 행동 하나만 사용할 수 있습니다. 두 번째 플레이어는 2개, 세 번째 플레이어는 3개, 네 번째 플레이어는 4개의 시민 행동을 쓸 수 있습니다.

따라서, 시작 플레이어는 첫 라운드에 오로지 맨 앞의 5장 중 하나만 가져올 수 있습니다. 두 번째 플레이어는 첫 번째 구역에서 두 장을 가져올 수도 있고, 중간 구역에서 1장을 가져올 수도 있습니다. 세 번째 플레이어는 첫 번째 구역에서 3장을 가져올 수도 있고, 첫 번째 구역 1장과 두 번째 구역 1장을 집거나, 세 번째 구역에서 한 장을 가져올 수도 있습니다. 물론 원하지 않는다면 자신의 시민 행동을 다 쓰지 않아도 됩니다. A시대에는 3종류의 카드가 있습니다. 지도자(녹색), 행동 카드(노란색), 그리고 문화 유산(자주색) 카드가 있습니다.

지도자 카드 (녹색 시민 카드)



역사적인 인물을 자신의 문명의 지도자로 세울 수 있습니다. 지도자의 통솔력으로 특수 능력과 혜택을 얻을 수 있습니다. 지도자 카드를 집으면 손으로 가져오고, 내려놓는 데 시민 행동 1개를 사용합니다. (첫 라운드에는 내려놓을 수 없습니다.) 지도자 카드는 내려놓자마자 능력을 발휘합니다.

한 문명은 시대별로 하나의 지도자만 가져올 수 있습니다.

그러므로 A시대 지도자를 가져왔다면 지도자 카드를 내렸던 아니던 상관없이 A시대의 다른 지도자 카드는 더 집을 수 없습니다. 1시대의 지도자 카드는 가져올 수 있습니다.

문화 유산 (자주색 시민 카드)



이 게임에서 문화 유산은 자원을 가장 많이 소모하는 건축물입니다. 건설하는데 시간과 자원이 많이 들지만 그만큼 큰 이득을 얻을 수 있습니다. 문화 유산 카드는 다른 카드와 달리, 손으로 가져오지 않고 집어오자마자 내려놓습니다. 문화 유산을 가져오면 정부 카드 오른쪽에 놓습니다. 이 문화 유산은 이제 “건설 중”인 상태가 됩니다.

“건설 중”인 문화 유산은 하나만 가질 수 있습니다. “건설 중”인 문화 유산이 있으면 다른 문화 유산 카드를 가져올 수 없습니다.

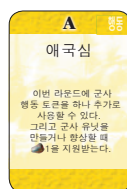
문화 유산을 완성하면 완성했다는 표시로 개인 보드 왼쪽으로 카드를 옮깁니다. 문화 유산은 즉시 그 능력을 발휘하고, 이제 새 문화 유산 카드를 가져올 수 있습니다.

문화 유산 카드를 가져오려면 이미 건설한 문화 유산 당 1개의 시민 행동이 추가로 필요합니다.

예시: 민호는 2개의 문화 유산을 건설했습니다. 그리고, 카드 옆의 두 번째 구역에 있는 문화 유산을 가져오려고 합니다. 이 카드를 가져오려면 시민 행동 4개를 사용해야 합니다. (두 번째 구역이므로 2개의 시민 행동이 필요하고, 완성한 문화 유산이 2개 있기 때문에 시민 행동 2개가 더 필요합니다.)

팁: 문화 유산 카드를 가져오기 전에, 그것을 지을 수 있는지, 꼭 필요한 것인지부터 생각해야 합니다. “건설 중”인 문화 유산은 특정 조건에서만 제거되기 때문에, “건설 중”인 문화 유산이 있는 한, 자신에게 더 필요한 다른 문화 유산이 나와도 가져올 수 없습니다.

행동 카드 (노란색 시민 카드)

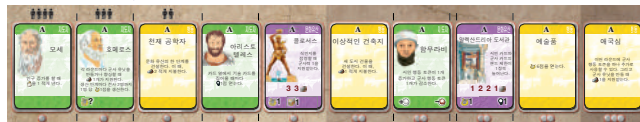


이 게임의 다른 카드와는 달리, 행동 카드는 사용하는 즉시 한 번만 효과를 발휘합니다. 행동 카드를 사용하려면 시민 행동 1개를 소비합니다. 카드의 내용대로 행동을 하고, 사용한 카드는 버립니다.

이번 턴에 가져온 행동 카드는 같은 턴에 사용할 수 없습니다. 이번 턴에 가져온 행동 카드는 다음 턴부터 쓸 수 있습니다.

예시: 첫 라운드에서 카드 가져오기

3인 게임이고, 카드 옆에 카드가 다음과 같이 나왔습니다.



시작 플레이어인 철수는 시민 행동을 1개 사용할 수 있습니다. 모세 카드를 집어서 손으로 가져옵니다.

영희는 시민 행동 2개를 쓸 수 있습니다. 콜로서스를 가져와서 “건설 중”인 문화 유산이라는 표시로 전제정치 카드 오른쪽에 놓습니다. (시민 행동 1개) 문화 유산을 빨리 짓기 위해 천재 공학자 카드를 손으로 가져옵니다. (시민 행동 1개) 영희는 콜로서스를 완성할 때까지 다른 문화 유산 카드를 가져올 수 없습니다.

혜영이는 시민 행동이 3개 있습니다. 시민 행동 2개를 써서 함무라비를 가져오고 싶어합니다. 하지만 그렇게 하면 남은 시민 행동 1개는 사용할 수 없습니다. 첫 번째 구역에 남은 카드는 모두 지도자 카드라서, 함무라비를 가져온다면 다른 A시대 지도자 카드를 집을 수 없기 때문입니다. 혜영이는 시민 행동 1개를 써서 아리스토텔레스를 손으로 가져오고, 시민 행동 2개로 알렉산드리아 도서관을 가져옵니다. 알렉산드리아 도서관은 “건설 중”인 문화 유산이라는 표시로 전제정치 카드 오른쪽에 둡니다.

생산과 유지

플레이어의 턴이 끝나면 자동으로 생산과 유지 단계를 거칩니다.

과학과 문화 점수 계산

문화 점수 트랙과 과학 점수 트랙의 마커를 각각 문화 진보 레벨과 과학 진보 레벨만큼 전진시킵니다.

첫 라운드에서는 문화나 과학 점수를 올릴 수 없기 때문에, 턴이 끝나면 과학 1점을 얻고, 문화 점수는 얻지 못합니다.

식량 생산과 소비

모든 농장에서 식량을 생산합니다.

농장 기술 카드에 올려놓은 일꾼 하나하나가 농장입니다. 농장마다 1개의 파란색 토큰을 놓습니다. 이 토큰 하나는 카드의 아래에 적힌 식량 표시의 숫자만큼 식량을 나타냅니다.



첫 라운드에는 농업 카드에 일꾼 두 개, 즉 농장 두 개가 있습니다. 파란색 저장소에서 토큰 2개를 가져와, 농업 카드에 놓습니다. 이 기술 카드의 농장(일꾼)은 카드 아래의 1 표시대로 식량 1을 생산합니다. 따라서 2개의 파란 토큰은 2개의 식량을 의미합니다. 게임이 진행되면서 새로운 농장 기술 카드를 얻게 되면 좀 더 효율적인 농장을 건설할 수 있습니다. 관계농업 카드에 농장을 건설하면 식량을 2개 생산합니다. 이 농장에서 식량을 생산할 때도 농장 당 파란 토큰 하나를 올려놓습니다. 즉, 노란 토큰 하나 당 파란 토큰 하나를 놓게 됩니다. 관계농업 카드에는 2 표시가 있기 때문에 여기의 파란 토큰 하나는 2개의 식량을 의미합니다.

식량을 생산한 후, 노란 토큰 저장소에 나온 식량 소비율대로 식량을 소비합니다. 노란색 저장소의 비어있는 가장 왼쪽에 있는 식량 소비율 표시의 숫자만큼 소비합니다.



첫 라운드에서는 노란 토큰이 저장소의 첫 번째 구역에 있기 때문에 식량을 지불할 필요가 없습니다. 0 표시는 식량을 지불할 필요가 없다는 뜻입니다.

게임을 진행하면서 일꾼 둘을 늘리면 노란색 저장소의 첫 번째 구역이 비워집니다. 그러면 1 표시가 드러나게 되고, 매 턴 식량 하나를 지불해야 합니다. 농업 카드에 있는 파란 토큰 하나를 자신의 파란색 저장소에 돌려놓으면 식량 하나를 지불한 것입니다.

자원 생산

광산 기술 카드에 올려놓은 일꾼 하나하나가 광산입니다. 광산마다 1개의 파란색 토큰을 놓습니다. 이 토큰 하나는 카드의 아래에 적힌 자원 표시의 숫자만큼 자원을 나타냅니다.



자원 생산은 식량 생산과 같은 방식으로 합니다. 첫 라운드에는 파란 토큰 저장소에서 토큰 2개를 가져와, 청동 카드에 놓습니다. (파란 저장소의 숫자는 낭비된 자원의 수를 의미합니다. 맛보기 게임에서는 자원 낭비율을 적용하지 않기 때문에 무시합니다.) 자원은 단순히 금속만 의미하는 것이 아니라, 다양한 원료를 나타냅니다. 광산 기술 카드는 그 문명의 산업이 얼마나 발전했는지를 보여줍니다.

두 번째 라운드

턴 진행

모든 플레이어가 돌아가며 한 턴씩 진행합니다. 아래의 순서대로 턴을 진행합니다.

1. 카드 옆에 카드를 추가합니다.
2. 시민 행동과 군사 행동을 합니다.
3. 생산 및 유지 단계를 거칩니다.

카드 옆

첫 라운드를 제외하고, 플레이어들이 턴을 시작할 때 카드 옆에 새 시민 카드를 추가합니다. 카드 추가 방법은 3단계로 이루어집니다.

- 1) 카드 옆의 앞쪽 카드를 제거합니다.
2인 게임은 맨 앞 3칸까지의 카드를 제거합니다.
3인 게임은 맨 앞 2칸까지의 카드를 제거합니다.
4인 게임은 맨 앞칸의 카드를 제거합니다.
이전 턴의 플레이어가 카드를 가져가서 제거해야 할 칸 중 카드가 없는 칸이 있더라도, 대신 다른 카드를 버리거나 해서는 안됩니다. 제거할 칸에 카드가 없으면 카드를 제거하지 않습니다.

한번 제거한 카드는 다시 게임에 사용하지 않습니다. 제거한 카드는 박스에 넣어서 게임 도중 섞이지 않도록 합니다.

예시: 첫 라운드 카드 집는 예시에 이어지는 상황입니다. 제일 첫 칸은 비었고, 두 번째 칸에는 카드가 있습니다. 3인 게임이기 때문에 앞의 두 칸까지 카드를 제거해야 합니다. 시작 플레이어인 철수가 두 번째 라운드를 시작할 때, 두 번째 칸의 호메로스를 빼서 박스에 넣어둡니다.)

- 2) 남은 카드를 왼쪽으로 밀어서 카드 사이에 빈 칸이 없게 합니다.

이렇게 하면 비싼 구역에 있던 카드가 덜 비싼 구역으로 밀립니다. 카드 옆의 오른쪽에는 빈 칸이 몇 개 생깁니다.

- 3) 비어있는 칸마다 시민 카드를 하나씩 새로 채웁니다.

시작 플레이어가 두 번째 라운드의 턴을 할 때는 카드 옆에 A시대 시민 카드를 놓습니다. 그러나 다른 플레이어들의 차례에서는 I시대 시민 카드를 놓습니다. 남은 A시대 시민 카드는 박스에 넣고, I시대 시민 카드를 게임 보드에 놓습니다. 이제 중세 시대인 I시대가 시작됩니다.

두 번째 라운드에서 시작 플레이어는 카드 옆에 A시대 시민 카드를 놓습니다. 그 다음 플레이어들은 I시대 시민 카드로 시민 카드를 채웁니다.

시민 행동과 군사 행동

각 플레이어는 정부의 체제에 따라 할 수 있는 행동의 가치수가 정해집니다. 전제정치로는 시민 행동 4번과 군사 행동 2번을 할 수 있습니다. 흰색 토큰 4개와 빨간 토큰 2개로 할 수 있는 행동을 표시합니다. 행동에 따라 그에 맞는 색깔의 토큰을 정부 카드에서 내리면서 행동을 수행합니다. (시민 행동은 흰색 토큰을, 군사 행동은 빨간 토큰을 사용합니다.)

자신의 턴에 시민 행동과 군사 행동을 원하는 순서로 섞어서 할 수 있습니다. 특별한 경우를 제외하고, 원하는 행동을 여러 번 할 수도 있습니다. 할 수 있는 행동을 다 할 필요는 없지만, 주어진 행동의 수보다 더 많은 행동을 할 수는 없습니다.

할 수 있는 시민 행동

- 인구 늘리기
- 광산이나 농장 건설하기
- 도시 건물 건설하기
- 광산, 농장, 도시 건물 향상하기*
- 광산, 농장, 도시 건물 해제하기
- 문화 유산 한 단계 건설하기
- 지도자 추대하기
- 새로운 기술 카드 개발하기*
- 행동 카드 사용하기
- 카드 옆에서 카드 가져오기

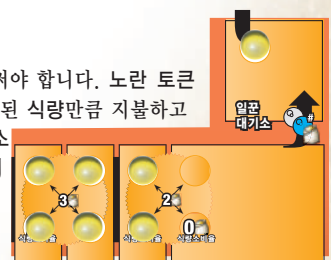
할 수 있는 군사 행동

- 군사 유닛 건설하기
- 군사 유닛 향상하기
- 군사 유닛 해제하기

* 표가 붙은 행동은 두 번째 라운드에 하기 어려운 행동이라서 다음에 설명합니다.

인구 늘리기

인구를 하나 늘리려면 시민 행동 하나를 써야 합니다. 노란 토큰 저장소의 가장 오른쪽에 있는 토큰을 표시된 식량만큼 지불하고 가져옵니다. 그런 다음 토큰을 일꾼 대기소(개인 보드의 오렌지 색 바탕의 네모 칸)에 놓습니다.



최초의 인구를 늘릴 때는 식량 2개를 써야 합니다. 첫 라운드가 끝날 때 식량 2개를 생산했으니, 두 번째 라운드에서 인구를 늘릴 수 있습니다. (농업 카드 위의 파란 토큰 2개가 식량 2개입니다. 카드의 아래쪽에 표시된 식량1은 이 카드에 놓인 토큰 하나 하나의 가치입니다.)

인구 증가 방법 :

- 시민 행동 1개를 사용합니다. (정부 카드에서 흰색 토큰 하나를 내려놓습니다.)
- 식량을 지불합니다. (지불해야 할 식량만큼의 토큰을 농장 기술 카드에서 가져와서 파란색 저장소로 돌려놓습니다.)
- 인구를 늘립니다. (노란색 저장소에서 노란색 토큰 하나를 가져와 일하지 않는 일꾼 대기소에 놓습니다.)

광산이나 농장 건설하기

광산이나 농장을 건설하려면 시민 행동 하나를 써야 합니다. 그리고, 기술 카드의 왼쪽 아래에 적힌 붉은색 숫자만큼 자원을 내야 합니다. 일꾼 대기소에서 노란 토큰 하나를 가져와서, 기술 카드 위에 놓습니다. 이 노란 토큰은 광산 기술 카드에 올리면 광산을, 농장 기술 카드에 올리면 농장을 나타냅니다. 자원이 모자라거나, 일하지 않는 일꾼이 없으면 건설할 수 없습니다.

첫 라운드가 끝날 때 자원 2개를 생산했기 때문에, 농업 카드에 농장을 하나 건설하거나, 청동 카드에 광산을 하나 건설 할 수 있습니다. (청동 카드 아래쪽에 토큰 하나가 1개의 자원이라고 나와있듯이, 청동 카드 위의 파란 토큰 2개가 자원 2개입니다.)

농장이나 광산 건설 방법 :

- 시민 행동 1개를 사용합니다. (정부 카드에서 흰색 토큰 하나를 내려놓습니다.)
- 자원을 지불합니다. (지불해야 할 자원만큼의 토큰을 광산 기술 카드에서 가져와서 파란색 저장소로 돌려놓습니다.)
- 농장이나 광산을 건설합니다. (일하지 않는 일꾼 대기소에서 노란색 토큰 하나를 가져와 농장이나 광산 기술 카드에 놓습니다.)

새로운 농장이나 광산은 생산 및 유지 단계에서 식량이나 자원을 생산합니다.

도시 건물 건설하기

도시 건물은 최소 3개의 자원이 필요하기 때문에, 두 번째 라운드에서 도시 건물을 못 지을 수도 있습니다. 그러나, 적절한 행동 카드를 가지고 있다면 건설할 수 있습니다. 도시 건물을 짓는 방법은 농장이나 광산을 건설하는 방법과 같습니다. 단, 건설할 수 있는 도시 건물의 수는 정부 체제에 따라 제한이 있습니다. (정부 카드의 오른쪽 하단에 도시 건물 개수 제한이 나와있습니다.)

같은 종류의 도시 건물을 정부 카드의 도시 건물 개수 제한보다 더 지을 수 없습니다.

전제정치 체제에서는 같은 종류의 도시 건물을 두 개까지만 지을 수 있습니다. 따라서, 전제정치 체제일 때 연구실 2개와 신전 2개를 건설할 수는 있지만 연구실 3개와 신전 1개를 건설할 수는 없습니다.

도시 건물 건설 방법 :

- 정부 체제의 도시 건물 개수 제한을 확인합니다.
- 시민 행동 1개를 사용합니다. (정부 카드에서 흰색 토큰 하나를 내려놓습니다.)
- 자원을 지불합니다. (지불해야 할 자원만큼의 토큰을 광산 기술 카드에서 가져와서 파란색 저장소로 돌려놓습니다.)
- 도시 건물을 건설합니다. (일하지 않는 일꾼 대기소에서 노란색 토큰 하나를 가져와 도시 건물 기술 카드에 놓습니다.)
- 건설한 도시 건물에 따라 마커를 조정합니다.

새로운 도시 건물은 과학이나 문화 점수, 행복 지수 등을 올려줍니다. 해당하는 마커를 움직여서 변동된 사항을 표시합니다. 연구실을 지었다면 과학 진보 레벨을 한 칸 올립니다. (단, 과학 점수 총점을 올려서는 안됩니다. 연구실은 턴이 끝나고 생산 단계 때만 과학 점수를 생산합니다.) 신전을 지었다면 문화 진보 레벨을 한 칸 올리고, 행복 지수도 한 칸 올립니다. (문화 점수 총점은 바로 올리지 않습니다.)

광산, 농장, 도시 건물 해체하기

시민 행동 1개를 사용해서 이미 건설한 도시 건물이나 농장, 혹은 광산을 해체할 수도 있습니다. 이 경우, 그 일꾼이 생산하던 것은 더 이상 나오지 않기 때문에, 그에 따라 마커를 조정해야 합니다. 해체한 일꾼 토큰은 노란색 저장소로 돌아가지 않고, 일하지 않는 일꾼 대기소로 이동합니다. 건설할 때 들었던 자원을 돌려받을 수는 없고, 단지 일하지 않는 일꾼이 하나 생기게 됩니다.

광산, 농장, 도시건물 해체 방법 :

- 시민 행동 1개를 사용합니다. (정부 카드에서 흰색 토큰 하나를 내려놓습니다.)
- 일꾼 하나를 해체합니다. (기술 카드에서 노란색 토큰 하나를 빼서 일하지 않는 일꾼 대기소에 놓습니다.)
- 해체한 일꾼에 따라 마커를 조정합니다. (도시 건물을 해체했을 경우)

군사 유닛 건설하기

시민 행동으로 일꾼을 어딘가에 사용하는 법과 같이, 군사를 징집할 수 있습니다. 다만 시민 행동 대신 군사 행동을 사용하는 차이가 있습니다. 지불해야 하는 자원은 군사 기술 카드에 붉은 색 숫자로 표시되어 있습니다. 군사 유닛은 건설 제한이 없기 때문에 원하는 만큼 만들 수 있습니다. 군사 유닛을 건설하면 군사력 진보 레벨의 마커를 올립니다.

군사 유닛 건설 방법 :

- 군사 행동 1개를 사용합니다. (정부 카드에서 빨간 토큰 하나를 내려놓습니다.)
- 자원을 지불합니다. (지불해야 할 자원만큼의 토큰을 광산 기술 카드에서 가져와서 파란색 저장소로 돌려놓습니다.)
- 군사 유닛을 건설합니다. (일하지 않는 일꾼 대기소에서 노란색 토큰 하나를 가져와 군사 기술 카드에 놓습니다.)
- 건설한 군사 유닛에 따라 군사력 진보 레벨의 마커를 조정합니다.

행동 카드 중, "군사 유닛을 만들거나 향상할 때" 라고 적힌 카드나, 지도자 중에 호메로스 처럼 군사 유닛을 만들거나 향상하는 자원을 아껴주는 카드가 있습니다. 이 카드를 사용하면 지원 받은 자원을 파란 토큰으로 표시하지는 않지만, 그만큼을 계산해서 덜 지불합니다. 군사 유닛들을 건설하거나 향상할 때, 이런 카드로 지원받은 자원을 먼저 사용합니다. 그러면 몇몇 군사 유닛은 공짜로 건설할 수도 있습니다. 지원받은 자원을 다 사용한 후에 군사 유닛에 자원을 사용할 때는 일반적인 방법대로 합니다. 이렇게 지원받은 자원은 그 턴에 다 사용하지 않으면 턴이 끝날 때는 사라집니다.

군사 유닛 해체하기

군사 유닛을 해체하는 방법은 도시 건물이나 농장 혹은 광산을 해체하는 방법과 같습니다. 단, 시민 행동 하나 대신 군사 행동을 하나 사용합니다.

군사 유닛 해체 방법 :

- 군사 행동 1개를 사용합니다. (정부 카드에서 빨간 토큰 하나를 내려놓습니다.)
- 군사 유닛 하나를 해체합니다. (군사 기술 카드에서 노란색 토큰 하나를 빼서 일하지 않는 일꾼 대기소에 놓습니다.)
- 해체한 일꾼에 따라 군사력 진보 레벨의 마커를 조정합니다.

문화 유산 한 단계 건설하기

문화 유산을 건설하려면 여러 단계를 거쳐야 합니다. 각각의 단계마다 시민 행동 하나와 필요한 양 만큼의 자원을 써야 합니다. 예를 들어, 피라미드의 건설 비용은 **321**입니다. 이 문화 유산을 건설하는데 세 단계를 거쳐야 한다는 것을 의미합니다. 첫 단계를 건설하는 데 자원 3개가 들고, 두 번째는 2개, 마지막 단계 때는 자원 1개를 써야 합니다. 건설은 각 단계 차례대로 해야 하고, 단계마다 시민 행동 1개를 사용합니다. 같은 턴에 모든 단계를 완성할 필요는 없고, 자신이 원하는 단계까지만 건설할 수 있습니다.

한 단계를 건설할 때, 파란 토큰 저장소에서 토큰을 하나 가져와 그 단계의 숫자 위에 올려놓습니다. 이제 이 토큰은 식량이나 자원을 나타내지 않고, 어떤 단계를 건설했는지 표시만 합니다. (이렇게 문화 유산에 묶여있는 토큰 때문에 자원 생산이 원활하지 못한 경우도 있습니다. 파란 저장소에 토큰이 없어서 생산을 못 할 수도 있고, 맛보기 게임 말고 다른 방법의 게임에서는 자원의 낭비가 일어나게 될 수도 있습니다. 맛보기 게임에서는 자원 낭비에 대해서 신경 쓰지 않아도 됩니다.)

마지막 단계를 건설하면 문화 유산이 완성됩니다. 문화 유산에 올라가 있던 파란 토큰을 모두 저장소로 돌려놓고, 완성의 표시로 문화 유산 카드를 개인 보드 왼쪽으로 옮겨놓습니다. 문화 유산의 효과는 즉시 발동합니다. 뭔가 생산하는 기능이 있다면 이번 턴 마지막 생산 단계부터 생산을 합니다. 특수 기능 또한 즉시 적용됩니다.

문화 유산은 일꾼이 없이 작동을 하기 때문에, 이 위에 일꾼을 놓지 않습니다. 올려놓은 일꾼 당 생산을 하는 도시 건물 혹은 생산 기술 카드와 달리, 문화 유산은 자동으로 생산을 합니다.

이렇게 문화 유산의 혜택은 도시 건물보다 좋지만, 건물을 짓는 것보다 완성하기가 어렵습니다. 게다가, 카드 옆에서 문화 유산 카드를 가져오려면 완성한 문화 유산 당 시민 행동 1개를 더 써야 합니다.

문화 유산 한 단계 건설 방법:

- 시민 행동 1개를 사용합니다. (정부 카드에서 흰색 토큰 하나를 내려놓습니다.)
- 자원을 지불합니다. (지불해야 할 자원만큼의 토큰을 광산 기술 카드에서 가져와서 파란색 저장소로 돌려놓습니다.)
- 문화 유산 한 단계를 건설합니다. (파란 토큰 저장소에서 토큰 하나를 가져와, 건설한 단계의 자원 숫자 위에 놓습니다.)

문화 유산을 완성하면:

- 문화 유산 카드 위에 있는 파란 토큰을 모두 저장소로 돌려놓습니다.
- 완성한 문화 유산 카드를 개인 보드 왼쪽에 놓습니다.
- 변동이 있는 진보 레벨의 마커를 조정합니다.
- 문화 유산의 특수 효과를 적용합니다. (문화 유산과 지도자의 특수 효과 설명을 참고하세요.)

지도자 추대하기

각 플레이어는 한 시대를 품지했던 역사적 인물을 지도자로 추대할 수 있습니다. 지도자 카드를 놓으려면 시민 행동 하나를 써야 합니다. 손에 들고 있던 지도자 카드를 개인 보드 옆에 내려 놓습니다. 지도자 카드는 이번 턴에 카드 열에서 들고 온 카드에도 내려놓을 수 있습니다. (카드 열에서 지도자 카드를 가져오는 것과, 지도자 카드를 내려놓는 것은 별개의 행동입니다.) 지도자의 효과는 즉시 발동됩니다.

각 문명은 시대마다 하나의 지도자만 내려놓을 수 있습니다. 또한, 지도자 카드를 하나 집었다면, 그 시대의 다른 지도자 카드는 가져올 수 없습니다. 내려놓은 지도자가 있는 상태에서 다른 시대의 새 지도자를 내려놓으면 기존에 있던 지도자 카드는 버립니다. 기존 지도자의 효력은 사라지고, 즉시 새 지도자의 효과를 적용합니다.

지도자 추대 방법 :

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
(정부 카드에서 흰색 토큰 하나를 내려놓습니다.)
- 기존에 내려놓은 지도자가 있었다면 기존 지도자를 버리고, 그 효과를 잃습니다. (잃은 효과에 해당하는 마커를 조정합니다.)
- 새 지도자 카드를 개인 보드 옆에 내려놓습니다.
- 마커를 조정해서 새 지도자로 얻는 보너스를 표시합니다.
- 새 지도자의 특수 효과를 적용합니다. (문화 유산과 지도자의 특수 효과 설명을 참고하세요.)

문화 유산과 지도자의 특수 효과

몇몇 문화 유산과 지도자는 특별한 능력이 있습니다. 어떤 카드는 행동의 수를 늘려줍니다. 피라미드의 경우, 매 라운드 시민 행동 1개를 추가로 사용할 수 있습니다. 피라미드를 완성하면 즉시 여분의 흰색 토큰 하나를 가져와서 정부 카드 위에 놓습니다. (피라미드를 완성한 턴부터 추가 시민 행동을 쓸 수 있습니다.) 함무라비도 시민 행동을 하나 늘려주지만, 대신 군사 행동 하나를 빼야 하기 때문에, 빨간 토큰 하나를 박스로 보내야 합니다. 함무라비를 내려놓은 플레이어가 다른 시대의 지도자로 바꾸면 흰색 토큰 하나를 박스에 넣고, 잃었던 빨간 토큰 하나를 박스에서 가져와서 정부 카드 위에 놓습니다. 행동 토큰을 얻는 경우에는 정부 카드 위에 놓고 그 턴부터 바로 사용할 수 있습니다. 행동 토큰을 잃는 경우, 그 턴에 이미 사용했던 토큰을 버려도 됩니다.

팁 : 일부 지도자와 문화 유산의 특수 효과는 맛보기 게임에서 적용되지 않습니다. (예를 들면 콜로르스, 콜롬부스, 정기스칸 등이 그렇습니다.) 맛보기 게임의 규칙에 등장하지 않는 요소가 있으면 무시하세요.

행동 카드 사용하기

행동 카드를 사용하려면 시민 행동 하나를 써야 합니다. 다른 종류의 카드와는 달리, 행동 카드는 가져온 턴에 바로 사용할 수 없고, 다음 턴부터 쓸 수 있습니다. 행동 카드는 사용 즉시 효과를 발휘하고, 한번 사용한 카드는 버립니다.

어떤 행동 카드는 자원이나 식량을 생산합니다. 이런 카드를 이용해서 자원이나 식량을 얻는 경우, 광산이나 농장에서 생산하는 것처럼 파란색 저장소에서 토큰을 가져와 얻는 양에 알맞게 생산 기술 카드 위에 놓습니다.

일부 행동 카드는 문화 점수나 과학 점수를 주기도 합니다. 즉시 얻은 점수만큼 총점 트랙의 마커를 올립니다. 이 경우 진보 레벨에는 영향을 주지 않고, 총점만 변동된다는 점에 주의하세요. 행동 카드로 얻은 점수는 일회성 점수입니다.

어떤 행동 카드는 다른 행동의 기능을 포함합니다. 건물을 할인해서 지을 수 있게 해주는 카드는 건물 짓는 행동을 포함합니다. 인구를 늘린 다음 식량을 돌려받는 카드는 인구 증가 행동을 포함합니다. (이것은 식량을 할인해주는 기능이 아니기 때문에, 인구를 늘릴 수 있을 때만 이 카드를 사용할 수 있습니다.) 이런 식으로 카드 자체에 특정 행동을 포함한 행동 카드를 사용할 때는, 카드 내용의 행동을 하면서 추가로 시민 행동 토큰을 사용하지 않습니다.

행동 카드 사용 방법 :

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
(정부 카드에서 흰색 토큰 하나를 내려놓습니다.)
- 카드의 내용대로 실행합니다.
(다른 행동을 포함하는 경우도 있습니다.)
- 사용한 행동 카드를 버립니다.

행동 카드는 카드 열에서 가져온 그 턴에 바로 사용할 수 없습니다.

예시: 첫 라운드에서 영희는 콜로르스를 가져와 “건설 중”인 상태로 두었습니다. 영희는 자원 2개가 있고, 콜로르스의 첫 단계를 지으려면 자원 3개가 필요합니다. 영희는 이전 턴에 천재 공학자 카드도 가져왔었습니다. 이 카드는 자원 2개를 덜 내고 문화 유산 한 단계를 건설할 수 있게 해줍니다. 영희는 이 카드를 사용해서 자원 1개만 내고 콜로르스 1단계를 지었습니다. 따라서 시민 행동 1개를 사용했고, 3개가 남았습니다. 시민 행동 2개를 써서, 카드 열의 중간 구역에 있는 또 다른 천재 공학자 카드를 집어옵니다. 행동 카드는 가져온 턴에 바로 쓸 수 없기 때문에, 영희는 이 카드를 가져올 수는

있지만 이번 턴에 사용할 수는 없습니다. 남은 시민 행동 1개로 인구를 늘리거나, 다른 카드를 가져오는 등의 행동을 할 수 있습니다.)

팁 : 행동을 포함하는 행동 카드는 시민 행동을 아낄 수 있기 때문에 여러모로 좋습니다. 그러나, 다른 행동을 포함하지 않는 행동 카드는 보다 일반적인 효과를 발휘하고, 좀 더 다양한 상황에서 쓸 수 있습니다.

카드 열에서 카드 가져오기

카드를 가져오는 방법은 첫 라운드와 같습니다. 단, 1시대 카드에는 이제까지 나오지 않았던 기술 카드가 새로 등장합니다. 기술 카드의 이름 밑에 파란색 숫자와  표시가 있습니다. 이 숫자는 그 기술을 개발하는 데 드는 과학 점수를 나타냅니다. 두 번째 라운드에서는 과학 점수가 1점이기 때문에 기술 카드를 내려놓을 가능성이 거의 없지만, 나중을 위해 카드를 가져올 수는 있습니다.

기술 카드는 여러 가지 색깔로 구분되어 있습니다. 대부분은 초기 기술 카드를 설명하면서 언급했습니다. 농장이나 광산 기술 카드는 갈색, 도시 건물 기술 카드는 회색, 군사 기술 카드는 빨간색, 정부 기술 카드는 주황색입니다. 이밖에 파란색의 특수 기술 카드가 있습니다. 특수 기술 카드는 특별한 효과를 발휘하며, 일꾼을 놓을 필요가 없습니다.

대부분의 기술 카드는 게임의 인원수에 따라 여러 장이 있습니다. 따라서, 다른 사람이 어떤 기술 카드를 가져갔어도 나중에 자신이 같은 카드를 가져올 기회가 남아있습니다.

자신의 손에 들고 있거나 테이블에 놓은 카드와 똑같은 기술 카드는 가져올 수 없습니다.

시민 카드 요약

시민 카드를 가져오는 데 따르는 제약 :

- 지도자 카드(녹색)는 시대별로 한 장만 가져올 수 있습니다.
- 문화 유산 카드(자주색)는 “건설 중”인 문화 유산이 없을 때만 가져올 수 있습니다. 문화 유산을 가져올 때, 이미 완성한 문화 유산 당 시민 행동 토큰 1개를 추가로 내야 합니다. 문화 유산 카드는 가져온 즉시 테이블에 놓고 “건설 중”임을 표시합니다.
- 행동 카드(노란색)는 가능한 한 원하는 만큼 가져올 수 있습니다. 가져온 턴과 같은 턴에 사용할 수는 없습니다.
- 이미 손에 들고 있거나, 테이블에 내려놓은 기술 카드와 똑같은 기술 카드(주황색, 빨간색, 파란색, 갈색, 회색)는 가져올 수 없습니다.

손에 가지고 있을 수 있는 시민 카드 장수의 제한이 있습니다.

현재 손에 들고 있는 시민 카드 장수가 흰색 토큰의 개수와 같거나 그보다 많으면 새로운 시민 카드를 가져올 수 없습니다.

따라서 게임 초반에 손에 들 수 있는 시민 카드는 4장입니다. 손에 4장을 들고 있다면 그 중 한 장을 쓰기 전까지는 새 카드를 들고 올 수 없습니다. 단, 문화 유산은 손으로 가져오지 않기 때문에 손이 꽉 차 있어도 가져올 수 있습니다. 어떤 이유로 카드 제한보다 시민 카드를 많이 가지고 있는 상태가 됐다면, 버릴 필요는 없습니다. 카드 제한은 새 시민 카드를 가져올 때만 적용됩니다.

팁 : 가져오려는 카드에 대해 주의 깊게 생각하세요. 당장 사용할 수 없는 카드를 들고 있다면 정말 필요한 카드를 가져올 수 없게 될 수도 있고, 시민 행동을 다 쓰지 못하는 경우도 생깁니다.

생산과 유지 단계

생산과 유지는 첫 라운드와 같은 방법으로 실행하지만, 두 번째 라운드부터는 각 문명마다 차이가 생깁니다. 세 번째 농장을 건설한 플레이어는 식량을 3개 생산하고, 세 번째 광산을 건설한 플레이어는 자원을 3개 얻게 됩니다. 도시 건물을 지은 플레이어는 건물 종류에 따라 문화 점수를 생산하거나 과학 점수를 추가로 생산할 수도 있습니다.

그 턴에 사용하지 않은 식량이나 자원은 없어지지 않습니다. 카드에 남아있는 파란색 토큰은 그대로 두고, 파란색 저장소에서 새 토큰으로 생산합니다. 이렇게 자원을 모아서 다음 턴에 더 큰 계획을 도모할 수도 있습니다. (단, 파란 토큰 저장소에 토큰이 없다면 토큰을 써서 저장소에 토큰이 생길 때까지 더 이상 식량이나 자원을 생산할 수 없기 때문에 주의해야 합니다.)

팁 : 시민 행동 두 개를 써서 인구를 하나 늘리고 농장이나 광산을 하나 건설하는 것이 두 번째 라운드의 전형적인 전략입니다. 이렇게 하면 식량과 자원을 모두 사용하게 됩니다. 남은 시민 행동 두 개는 첫 라운드에 가져왔던 카드나, 이번 턴의 카드 열에 나온 카드에 따라 사용 방법이 달라집니다. 맛보기 게임에서 군사력은 그다지 중요하지 않습니다. 게임이 끝났을 때 군사력으로 문화 점수를 추가로 얻기 때문에, 게임 초반에는 굳이 군사력에 자원을 쓸 필요가 없습니다. 본작 게임에서도 몇 턴이 지난 다음 군사력을 올리는 것이 일반적입니다.

이후의 라운드

기술 카드를 개발하는 데 드는 과학 점수를 모으려면 몇 턴이 걸립니다. 기술 카드를 개발하면 군사 유닛, 도시 건물, 광산, 농장 등의 능력을 올릴 수 있습니다. 그리고, 세 번째 라운드부터 이벤트가 발생합니다.

이벤트

게임을 시작할 때, A시대 군사 카드 9장을 섞어서 현재 이벤트 칸에 놓습니다. 시작 플레이어의 3라운드 턴 시작 때, 현재 이벤트의 제일 위 카드를 펼칩니다. 카드에 적힌 이벤트는 모든 플레이어에게 적용됩니다.

A시대 이벤트는 플레이어에게 도움을 주는 긍정적인 요소만 있습니다. 예를 들어 농업 발전 카드에는 “각 문명은 식량 2개를 얻는다”라고 적혀 있습니다. 이 이벤트 카드가 나오면 플레이어들은 각자 자신의 파란색 저장소에서 토콘 2개를 가져와 농업 카드에 올려놓습니다. (이미 관개농업을 개발한 플레이어는 저장소에서 토콘 2개가 아닌 1개를 가져와서 관개농업 카드 위에 올려놓습니다. 농업 카드의 파란 토콘 1개는 식량 1개를 뜻하고, 관개농업 카드의 파란 토콘 1개는 식량 2개를 나타내기 때문입니다.)

팁 : 공짜로 군사 유닛이나 도시 건물을 건설하는 이벤트도 있습니다. 이런 이벤트의 효과를 얻으려면 일하지 않는 일꾼이 필요합니다. 따라서 일꾼 대기소에 일하지 않는 일꾼 토콘 하나를 계속 유지하는 것이 좋습니다.

속련 게임이나 본격 게임에서는 이벤트가 다른 방식으로 작용합니다.

기술 카드 개발하기

손에 있는 기술 카드 한 장을 내려놓으면서 그 카드의 과학 점수를 지불하고, 시민 행동 하나를 사용합니다. (정부 기술 카드는 과학 점수 사용 방법이 다릅니다. 정부 교체하기 부분을 참고하세요.) 이전 턴에 가져온 기술 카드는 물론, 이번 턴에 가져온 기술 카드도 바로 내려놓을 수 있습니다. 카드의  표시 옆에 있는 파란색 숫자가 그 기술 카드를 내려놓을 때 드는 과학 점수입니다. 과학 점수 트랙에서 사용한 점수만큼 마커를 뒤로 옮깁니다. 과학 점수가 모자라면 그 카드를 내려놓을 수 없습니다.

초기 기술 카드에서 기능이 향상된 기술 카드가 많이 있습니다. 기술 카드의 종류는 카드에 표시되어 있습니다. 예를 들어 광산 기술 카드인 철에는 광산을 건설할 수 있습니다. 철 카드는 같은 계열인 청동 카드 위에 살짝 겹치도록 놓습니다. 청동 위에 있는 파란 토콘과 노란 토콘은 그대로 두고, 철 카드를 내리는 당시에는 그 위에 토콘이 없는 상태로 놓습니다.

몇몇 기술 카드에는 새로운 종류의 도시 건물(극장, 경기장, 도서관 등)이나, 군사 유닛을 (기병) 건설할 수 있습니다. 이런 종류의 카드는 기존에 놓여있는 카드 중 같은 색깔의 카드 옆에 놓습니다. 새로운 도시 건물, 농장, 광산 혹은 군사 기술 카드는 단지 그 위에 그것을 지을 수 있는 능력만 제공합니다. 이 카드들 자체는 아무 기능을 하지 않고, 행동을 써서 일꾼을 놓아야 비로소 기능을 발휘합니다.

반면에 특수 기술 카드(파란색 카드)는 내려놓는 즉시 효과를 발휘합니다. 이 카드에는 일꾼을 놓지 않습니다. 어떤 카드는 추가 시민 행동 토콘이나 군사 행동 토콘을 제공합니다. (카드에 따라 박스에서 흰색 혹은 빨간색 토콘을 가져와 정부 카드 위에 놓습니다.) 어떤 카드는 도시 건물을 짓거나 문화 유산을 건설할 때 할인을 해주고, 어떤 카드는 군사력을 올려줍니다. (즉시 군사력 진보 레벨에 반영합니다.) 지도 제작법 카드는 식민지를 점령할 때 보너스를 제공합니다. 맛보기 게임에서는 식민지 점령이 없기 때문에 이 능력은 발휘되지 않습니다. 특수 기술 카드는 개인 보드 옆에 놓습니다.

기술 카드 사용 방법 :

- 시민 행동 1개를 사용합니다. (정부 카드에서 흰색 토콘 하나를 내려놓습니다.)
- 과학 점수를 지불합니다. (과학 점수 트랙에서 지불해야 할 과학 점수만큼 마커를 뒤로 옮깁니다.)
- 기술 카드를 테이블에 놓습니다.
- 특수 기술 카드를 내려놨다면 즉시 그 효과를 얻습니다. (해당하는 마커를 조정합니다.)

맛보기 게임의 종료 예시 사진을 보면 기술 카드를 어떻게 놓는지 알 수 있습니다.

정부 교체하기

정부 카드도 기술 카드의 일종입니다. 정부를 바꾸는 것은 다른 기술 카드를 내려놓는 것만큼 쉽지는 않습니다. 그러나 어려움을 감수하더라도 정부는 바꿀만한 가치가 있습니다. 정치 체계가 발전할 수록 행동 토콘 개수가 늘어나고, 도시 건물 제한이 높아질 뿐 아니라, 몇몇 정부는 특별한 혜택도 제공합니다. 정부를 바꾸는 방법은 두 가지입니다.

혁명을 통한 정부 교체

혁명은 힘으로 정부를 바꾸는 것을 의미합니다. 혁명을 일으키려면 시민 행동 토콘을 모두 사용해야 하고, 그 턴에 어떤 시민 행동도 할 수 없습니다. 혁명을 할 때 필요한 과학 점수는 카드에 적힌 숫자 중 낮은 쪽입니다.

혁명 선언 방법 :

- 자신의 턴의 맨 처음 시민 행동으로만 혁명을 할 수 있습니다. (기존 정부 카드에 있는 흰색 토콘 모두를 내립니다.)
- 정부 카드의 낮은 쪽 과학 점수를 지불합니다. (과학 점수 트랙에서 지불해야 할 과학 점수만큼 마커를 뒤로 옮깁니다.)
- 기존의 정부 카드를 새 정부 카드로 교체합니다.
- 새 정부 카드로 얻는 흰 토콘과 빨간 토콘을 박스에서 가져옵니다. (때로는 토콘을 빼기도 합니다.) 시민 행동 토콘과 군사 행동 토콘 총 개수를 셀 때, 문화 유산, 지도자, 특수 기술 카드로 얻은 추가 토콘도 계산합니다.
- 이번 턴의 시민 행동을 모두 사용했다는 표시로 흰색 토콘을 전부 정부 카드 옆에 놓습니다. 혁명을 선언하기 전에 빨간색 토콘을 사용했다면 사용한 만큼은 정부 카드 옆에 놓고, 나머지 빨간 토콘은 카드 위에 놓습니다.
- 새 정부 카드로 인한 다른 능력이 있다면 즉시 적용합니다. (예를 들어 신권 정치는 행복 지수를 늘려줍니다.)

혁명을 선언한 턴이든, 사용하지 않은 군사 행동 토콘만큼 군사 행동을 할 수 있습니다. (행동 카드 중 과학의 발전을 그 턴의 유일한 시민 행동으로 사용했다면 혁명을 선언할 수 있습니다. 과학의 발전 카드는 기술 카드를 개발한 다음 과학 점수를 돌려받는 기능을 합니다. 정부 카드도 기술 카드이기 때문에 과학의 발전으로 혁명을 선언하고 시민 행동 토콘을 모두 쓰면 됩니다.)



예시: 철수의 지도자는 함무라비이고, 정부는 전제정치입니다. 따라서 시민 행동을 5번 할 수 있습니다. 시민 행동 하나를 쓰고, 카드 옆에서 군주 정치를 가져옵니다. 철수는 이번 턴에 이미 시민 행동을 썼기 때문에, 혁명을 일으켜서 정부를 바꿀 수 없습니다.

철수는 그 다음 턴의 첫 시민 행동으로 혁명을 선언하고 시민 행동 토콘을 모두 사용합니다. 과학 점수 3점을 쓰고, 전제정치를 군주 정치로 바꿉니다. 원래 군주 정치는 시민 행동 토콘 5개와 군사 행동 토콘 3개를 제공하지만 철수의 지도자가 함무라비라서 시민 행동 토콘 6개, 군사 행동 토콘은 2개가 됩니다. 박스에서 개수에 맞게 토콘을 가져와, 시민 행동을 모두 사용했다는 표시로 군주 정치 옆에 흰색 토콘 6개를 놓습니다. 빨간 토콘 2개는 군주 정치 위에 놓고, 이번 턴에 그만큼의 군사 행동을 할 수 있습니다.



평화로운 정부 교체

시민 행동 하나를 써서 정부를 바꿀 수 있습니다.

정부 카드의 높은 쪽 과학 점수를 쓰면 시민 행동 한 번으로 정부를 바꿀 수 있습니다. (괄호 안의 숫자만큼 과학 점수를 사용합니다.)

정부 교체를 평화롭게 할 때도 기존 카드를 새 정부 카드로 교체하고, 행동 토콘의 개수를 다시 계산합니다. 정부 교체에 시민 행동을 하나 썼기 때문에 정부를 바꾼 후 사용한 시민 행동 토콘의 수는 바꾸기 전보다 하나가 더 많게 됩니다. 사용한 군사 행동 토콘 수는 변동 없습니다.

예시: 혁명 예시에서 철수의 과학 총점이 9점이라고 가정합니다. 철수는 시민 행동 1개를 써서 군주 정치를 가져오고, 다시 시민 행동 토콘 1개와 과학 점수 9점을 써서 군주 정치로 정부를 바꿉니다. 위의 예시에서 설명한대로, 군주 정치와 함무라비 조합으로 철수는 시민 행동 토콘 6개를 받습니다. 군주 정치 옆에 흰색 토콘 2개를 놓고, 다른 4개는 군주 정치 카드 위에 놓습니다. 이 시민 행동 4개는 이번 턴에 사용할 수 있습니다.

광산, 농장, 도시 건물 향상하기

기본 도시 건물, 광산, 농장은 모두 A시대입니다. I시대 기술 카드를 개발하면 I등급의 건물, 광산, 농장을 지을 수 있습니다.

도시 건물, 광산, 농장의 등급은 카드의 뒷면에 표시된 시대와 같습니다. A시대 카드는 0등급입니다.

기술 카드를 내려놓아도 즉시 그 카드에 건물이나 광산, 농장이 생기는 것이 아닙니다. 새로 건설을 하거나, 기존 일꾼을 향상시켜야 합니다. 향상하는 방법은 건설 방법과 비슷한데, 일꾼 대기소에서 일꾼을 가져오는 대신 같은 종류의 낮은 등급 기술 카드에서 가지고 온다는 점이 다릅니다. 향상 비용으로 기존의 카드와 새 카드의 차이만큼 자원을 지불합니다.

도시 건물 향상 방법 :

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
(정부 카드에서 흰색 토큰 하나를 내려놓습니다.)
- 기존의 카드에 건물을 짓는 비용과 새 카드에 건물을 짓는 비용 차이만큼 자원을 지불합니다.
(지불해야 할 자원만큼의 토큰을 광산 기술 카드에서 가져와서 파란색 저장소에 돌려놓습니다.)
- 도시 건물을 향상시킵니다. (기존의 카드에 있는 노란색 토큰 하나를 새 카드에 올려 놓습니다.)
- 향상한 도시 건물에 따라 마커를 조정합니다.

마커를 조정하는 부분만 빼고, 농장이나 광산을 향상하는 방법도 위와 같습니다. 농장은 다른 농장으로만 향상할 수 있고, 광산도 다른 광산으로만 향상해야 합니다. 도시 건물은 같은 종류의 다른 도시 건물로만 향상할 수 있습니다. 즉, 신전은 극장이나 연구실이 아닌 신전으로만 향상이 가능합니다.

건물을 향상시키면 일꾼의 효율이 좋아집니다. 같은 일꾼 하나지만 더 많이 생산합니다. 향상을 거치지 않고 바로 높은 등급의 건물을 지을 수 있다는 사실도 기억하세요. 또한, 나중 시대의 건물을 지을 수 있는 사항이어서 계속해서 이전 시대의 건물을 지을 수 있습니다.



단, 두 번째 방법으로 하면 시민 행동을 2개만 사용합니다.

예시: 그림에서 영희는 0등급의 광산 4개와 자원 8개를 가지고 있습니다. 시민 행동 토큰 하나와 과학 점수 5점을 쓰고 철을 개발합니다. 자원 5개를 써서 철 카드에 I등급의 광산을 짓거나, 자원 3개를 써서 0등급의 광산을 I등급으로 올릴 수 있습니다. 시민 행동 두 개를 쓰고, 자원 6개를 사용해서 광산 2개를 향상시켰습니다. 그러면 자원이 2개 남습니다. 비효율적이긴 하지만, 시민 행동 하나와 남은 자원 2개를 써서 0등급 광산을 새로 건설할 수 있습니다. 같은 양의 자원(8개)을 써서 5개로 I등급의 광산을 새로 건설하고, 3개로 0등급 광산을 I등급으로 올릴 수도 있습니다. 어떻게 하든 I등급 광산 2개와 0등급 광산 3개를 가지게 됩니다.

도시 건물 제한

정부 체제에 따라 도시 건물 개수가 제한되어 있기 때문에, 높은 등급의 도시 건물을 이용하면 일꾼 당 생산성이 좋아질 뿐 아니라, 건물 제한 내에서 더 많은 것을 생산할 수 있습니다.

팁 : 전제정치 체제 하에서 도시 건물은 종류 당 2개까지 지을 수 있습니다. 이미 연구실 2개와 신전 2개를 건설했으면 새로운 기술 카드를 내리기 전에는 더 이상 도시 건물을 지을 수 없습니다. 도시 건물 제한을 높이려면 정부를 새로 바꿔야 합니다. 기술 카드 중 드라마에는 극장을 지을 수 있습니다. 연구소를 개발하면 연구실을 향상시킬 수 있습니다.

도시 건물 제한은 등급에 상관없이 같은 종류의 도시 건물 개수로 적용됩니다. 따라서 전제정치 체제에서는 연구실 2개, 신전 2개, 도서관 2개, 극장 2개, 경기장 2개까지만 지을 수 있습니다. 농장과 광산, 문화 유산, 군사 유닛은 건설 제한이 없습니다.

높은 등급의 농장과 광산

생산 단계에서, 농장이나 광산에 있는 모든 노란 토큰은 1개당 파란 토큰 1개를 생산합니다. 파란 토큰 하나는 놓여있는 카드에 표시된 만큼의 식량이나 자원을 나타냅니다.

I등급의 광산을 하나 가지고 있으면, 즉 철 카드 위에 일꾼 하나를 올려놨다면, 생산할 때 철 카드에 파란 토큰 하나를 놓습니다. 철 카드에 2 표시가 있기 때문에 철 카드의 파란 토큰은 자원 2개를 나타냅니다. 이 토큰을 사용하면 (파란색 저장소에 돌려놓을 때) 자원 2개를 사용한 것으로 계산합니다.

높은 등급의 광산에서 낮은 등급의 광산으로 파란 토큰을 옮겨서 자원을 사용한 것을 표시할 수 있습니다. 철 카드(토큰 하나당 자원 2개의 가치)에서 파란 토큰 하나를 청동 카드(토큰 하나당 자원 1개의 가치)로 옮기면 자원 1개를 지불한 것과 같습니다. 그러나 역으로 낮은 등급의 광산에서 높은 등급의 광산으로 토큰을 옮겨서는 안됩니다. 예를 들어, 청동 카드에 있는 파란 토큰 2개를 없애면서 철 카드에 토큰 하나를 놓고 남은 하나는 저장소에 놓을 수 없습니다. 자원의 양이 달라지지 않더라도 이렇게 해서는 안됩니다. 식량도 마찬가지입니다.

어떤 경우에는 노란 토큰이 없는 카드에 파란 토큰을 놓을 수도 있습니다. 이것은 가능합니다. 예를 들어, 0등급의 광산이 없더라도 청동 카드를 이용해서 자원을 사용할 수 있습니다. 이와 비슷하게, 철 카드에 일꾼이 없더라도 “자원 2개를 생산한다”는 카드를 쓰면 파란색 저장소에서 토큰 한 개를 가져와 철 카드에 놓을 수 있습니다.

예시: 이전 예시에서 영희는 자원을 모두 사용했고, 0등급 광산 3개와 I등급



광산 2개를 가진 채로 턴을 끝냈습니다. 생산 단계에서 각 광산은 파란 토큰 1개씩을 생산합니다. 5개의 토큰이 나오고, 이들은 총 7개의 자원을 나타냅니다. 그 다음 턴에 영희는 광산을 향상합니다. 청동에 있는 노란 토큰 하나를 철 카드로 옮깁니다. 그 비용으로 청동 카드에 있는 파란 토큰 3개를 파란색 저장소에 돌려놓습니다. (철 카드의 파란 토큰 하나와 청동 카드의 파란 토큰 하나를 저장소에 내도 되지만 저장소에 토큰이 많은 편이 더 효율적입니다.) 영희는 아직 파란 토큰 2개를 더 쓸 수 있습니다. 이 토큰 2개는 철 카드에 있기 때문에 총 4개의 자원을 가지고 있습니다. 광산을 하나 더 향상시키기로 합니다. 이때는 철에 있는 파란 토큰 하나를 청동에 놓고, 다른 토큰 하나를 저장소에 놓아서 자원 3개를 지불합니다.

팁 : 초반에는 철 광산이 비효율적으로 보입니다. 0등급 광산을 I등급 광산으로 향상하면서 자원 3개를 쓰는 대신, 자원 2개만 써서 0등급 광산을 새로 지어도 같은 양의 자원을 생산할 수 있습니다. I등급 광산의 이점은 하나의 일꾼으로 0등급 광산 2개의 일꾼과 같은 일을 한다는 것입니다. 파란색 토큰의 개수가 제한되어 있기 때문에, 보다 높은 등급의 광산에 자원을 비축하는 것이 효율적입니다.

군사 향상하기

군사 유닛의 향상 방법은 도시 건물, 광산, 농장의 향상 방법과 같습니다. 단, 이때는 시민 행동 토큰 대신 군사 행동 토큰을 사용합니다.

군사 유닛을 향상한 후, 군사력 진보 레벨을 다시 조정합니다. 행동 카드 중에 군사 유닛을 건설하면서 자원을 할인해주는 카드는 군사 유닛을 향상하면서 사용해도 자원을 할인 받을 수 있습니다.

예시: 철수는 시민 행동 하나를 쓰고 I시대 애국심 카드를 썼습니다. 애국심 카드는 군사 행동 하나와, 군사 유닛에 사용하는 자원 2개를 지원합니다. 철수는 전사(자원 2개 필요) 하나를 검사(자원 3개 필요)로 향상합니다. 원래는 이렇게 하는데 군사 행동 토큰 1개와 자원 1개가 들지만 추가로 얻은 군사 행동과 자원 2개 중 하나를 썼기 때문에 아무것도 내지 않습니다.

남은 추가 자원 하나를 사용해서 검사를 하나 더 만듭니다. 그러면 군사 행동 1개와 자원 2개만 내면 됩니다. 세 번째 검사를 만들려면 총비용(군사 행동 하나와 자원 3개)을 내야합니다.

유지 단계

국민들을 먹여 살려야 한다는 사실을 잊어서는 안됩니다. 식량을 생산한 후, 노란색 저장소의 비어있는 토큰 칸 중 가장 왼쪽 식량 소비물만큼 식량을 지불해야 합니다.

팁 : 게임 초반에는 식량이 그다지 중요하지 않아 보이지만, 식량 소비물을 알아야하면 안됩니다. 곧 라운드 당 식량 하나를 소비하게 되고, 그로 인해 인구를 늘리기 점점 더 어려워집니다. 어떤 경우에는 도시 건물을 해체해서 새 농장을 건설하는 것이 이득이 될 때도 있습니다.

굶주림

식량 소비물만큼 식량을 내지 못하면 그 문명은 기아에 직면합니다. 모자라는 식량 1개당 문화 점수 4점을 잃습니다.

식량을 지불하기 전에 생산을 먼저 하기 때문에, 보통 기아는 잘 일어나지 않습니다. 적어도 식량을 소비하는 만큼은 생산하도록 항상 신경을 써야 합니다.

게임 속도 올리기

모두가 게임의 기본 방식을 이해한 다음에는 한 플레이어가 턴을 끝내고 다음 플레이어가 바로 이어서 턴을 시작해서 게임의 속도를 올릴 수 있습니다. 턴을 진행하는 플레이어는 군사 행동과 시민 행동이 모두 끝나면 다른 이들에게 턴이 끝났음을 알립니다. 다음 플레이어가 카드 열에 카드를 추가하고 턴을 시작하는 동안, 방금 턴을 끝낸 플레이어는 생산과 유지 단계를 마무리합니다.

팁 : 식량과 자원, 과학 점수, 문화 점수 생산을 턴의 마지막에 한다는 점에 주의하세요. 이를 통해 다른 플레이어들이 턴을 진행하는 동안 자신의 다음 턴을 계획할 수 있습니다. 모든 플레이어가 그렇게 하면 속도에 탄력이 붙어서 게임을 더 빠르게 즐길 수 있습니다.

맛보기 게임의 종료

맛보기 게임은 카드 열에 마지막 시민 카드가 펼쳐진 라운드에 게임이 끝납니다. 여전히 턴을 진행하면서 카드 열의 앞쪽 카드를 제거하고 남아있는 카드를 앞으로 밀지만, 새 카드를 추가하지 않습니다. 시작 플레이어의 오른쪽 사람이 턴을 끝내면 모든 플레이어가 보너스 점수를 계산합니다.

남아있는 식량, 자원, 과학 점수, 손에 있는 카드 등은 더 이상 쓸모가 없습니다. 따라서 게임이 끝나기 전에 쓸 수 있는 것은 최대한 쓰는 것이 좋습니다.

맛보기 게임이 끝나면 다음과 같이 보너스 점수를 얻습니다 :

- 내려놓은 1시대 기술 카드 당 문화 점수 2점 (정부 카드 포함)
- 군사력 1점 당 문화 점수 2점
- 행복 지수 당 문화 점수 2점 (최대 16점까지)
- 라운드 당 생산하는 과학 점수 당 문화 점수 1점
- 라운드 당 생산하는 식량과 자원 1개 당 문화 점수 1점

총괄 예시

아래 그림에서 게임이 끝났을 때 보너스 점수를 계산하는 방법을 설명합니다. 또, 그림을 보고 어떻게 카드를 놓는지도 확인하세요.

각 진보 레벨을 먼저 확인합니다.

전사 1개 (군사력 1), 검사 2개(하당당 군사력 2), 지도 제작법(보너스 군사력 1)으로 이 문명의 군사력은 총 6입니다. 1시대 극장 1개(문화 점수 2), 0등급 신전 3개(하당당 문화 점수 1점), 성 베드로 대성당(문화 점수 2점), 알렉산드리아 도서관(문화 점수 1점), 신권 정치(문화 점수 1점)를 통해 라운드 당 9점의 문화 점수를 얻습니다.

극장과 신전은 총 4개의 행복 지수도 제공합니다. 신권 정치로 행복 지수 2가 더해지고, 성 베드로 대성당의 능력으로 행복 지수가 두 배가 됩니다. 행복 지수가 총 12지만, 최대 8까지 표시하기 때문에 마커는 8에 있습니다.

알렉산드리아 도서관은 과학 점수 1점을 생산합니다. 1시대 연구실은 하당당

과학점수 2점을 생산하지만, 레오나르도 다 빈치의 능력으로 하나는 3점을 생산합니다. 따라서 라운드 당 과학 점수 6점을 얻습니다. 만리장성은 "건설 중"인 문화 유산이어서 아무 능력도 발휘하지 않습니다.

맛보기 게임에서 이 문명의 보너스 점수는 어떻게 될까요? 1시대 기술 카드를 8장 내려놓아서 문화 점수 16점을 받습니다. 군사력이 6이므로 문화 점수 12점을 받고, 행복 지수 보너스로 최대치인 16점을 받습니다. 자원 7개와 식량 4개를 생산하기 때문에 11점을 추가로 얻고, 과학 점수가 6점 생산되므로 6점을 받습니다.

모두 더해보면, 이 문명이 게임 종료 시 얻은 보너스 문화 점수는 61점입니다. 게임 도중에 얻은 문화 점수와 합하면 충분히 승리할만한 점수입니다. (자신이 이뤄낸 결과가 이보다 못하다고 걱정하지 마세요. 이것은 단지 예시일 뿐입니다.)

2

숙련 게임

맛보기 게임을 해본 다음에는 숙련 게임에 포함된 추가 요소를 쉽게 익힐 수 있습니다. 숙련 게임에서는 II시대 카드도 사용하고, 서로간의 상호작용이 더 많이 발생합니다.

맛보기 게임은 이 게임을 처음 접하는 플레이어를 위해 **쓰루 디 에이지스**의 기초를 소개하는 용도였습니다.

이제 **본격 게임**보다 짧은 시간으로 즐길 수 있는 **숙련 게임**에 도전하세요.

숙련 게임에 추가된 요소 :

- 군사 카드 (서로간의 상호작용이 발생합니다.)
- 정치 행동 (플레이어마다 턴을 시작할 때 정치 행동을 한 번 할 수 있습니다.)
- 만족 정도 (문명의 시민들이 오락거리를 요구합니다.)
- 자원 낭비 (식량과 자원을 많이 비축할수록 새어나가는 양이 많습니다.)
- 전술 (군사 유닛으로 부대를 조직할 수 있습니다.)
- 쇠퇴 (시대가 끝나면 쓸모가 없어지는 것들이 있습니다.)

게임 준비

숙련 게임에서는 A시대, I시대, II시대의 시민 카드와 군사 카드를 사용합니다. 그리고, III시대 군사 카드 중 일부를 사용합니다. 2, 3인 게임을 할 때는 반드시 I시대와 II시대 시민 카드에서 인원수에 맞지 않는 카드는 제거합니다. II시대 군사 카드 더미에서 4장의 전쟁 카드(검정색)를 빼서 박스에 넣습니다. 2인 게임이라면 I시대와 II시대 군사 카드 더미에서 6장의 조약 카드(파란색)도 제거합니다.

A시대 군사 카드를 잘 섞어서 플레이어 숫자보다 2장 많게 카드를 뽑아서 게임 보드의 현재 이벤트 칸에 앞면이 보이지 않도록 놓습니다. 남은 카드를 박스에 넣습니다. 어떤 카드가 게임에서 빠졌는지 아무도 보면 안됩니다.

카드 열에 A시대 시민 카드를 놓습니다. 맛보기 게임과 마찬가지로, 시작 플레이어의 2라운드 턴 때 카드 열을 채우고 남은 A시대 카드는 버립니다. I시대 시민 카드와 군사 카드를 잘 섞어서 게임 보드 위에 놓습니다.

II시대 시민 카드와 군사 카드는 나중에(II시대) 사용하기 때문에, 일단 게임 보드 옆에 놓습니다. 2인 게임에서 **3+**와 **4+** 표시가 있는 카드를, 3인 게임에서는 **4+** 표시가 있는 카드를 제거해야 합니다.

게임이 끝났을 때 보너스 점수를 얻는 용도로 III시대 군사 카드를 4장 사용합니다. III시대 군사 카드를 섞고 녹색 이벤트 카드가 4장이 나올 때까지 한 장씩 펼칩니다. 이 카드는 모두가 볼 수 있는 곳에 놓습니다. 나머지 III시대 군사 카드는 박스에 넣습니다.

맛보기 게임과 똑같이 개인 보드를 준비합니다. (첫 번째 장에 있는 개인 보드 준비 그림을 참고하세요.) 숙련 게임에서는 최초로 받은 토큰 이외에 추가로 노란 토큰이나 파란 토큰을 얻을 수 있습니다. 개인 보드 준비의 그림보다 토큰이 더 많아지면, 남은 토큰들은 저장소의 가장 오른쪽 구역에 놓습니다.

게임 방법

첫 라운드는 맛보기 게임과 같습니다. 두 번째 라운드부터 사용하지 않은 군사 행동 토큰 당 군사 카드 1장(I시대)을 받습니다. 생산과 유지 단계를 거친 다음 군사 카드를 받기 때문에, 이 턴에 가져온 군사 카드를 바로 사용할 수는 없습니다. 만족 정도와 자원 낭비 요소가 등장하기 때문에 이것에도 신경을 써야 합니다. 숙련 게임에서는 이벤트가 자동으로 발동하지 않고, 플레이어들의 정치 행동에 따라 나오게 됩니다. (정치 행동 설명을 참고하세요.)

카드 열에 마지막 I시대 시민 카드를 놓으면 I시대가 끝나고 II시대를 시작합니다. 그러면 A시대 카드 일부는 쓸모가 없어집니다.

II시대 시민 카드의 마지막 장을 카드 열에 놓으면 II시대가 끝납니다. 일부 I시대 시민 카드는 쓸모가 없어지고 게임이 끝납니다. 마지막 라운드 때 III시대 이벤트 카드 4장에 따라 보너스 점수를 얻고, 문화 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

군사 카드

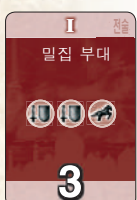
군사 카드 종류

시민 카드처럼 군사 카드도 색깔에 따라 카드 종류가 구분되고, 오른쪽 상단에 카드의 종류가 적혀 있습니다.

정치 행동 카드

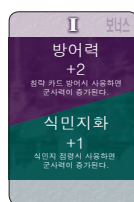


자신의 턴을 시작하면서 정치 행동을 합니다. 이 때 사용하는 카드는 이벤트(녹색), 영토(녹색), 침략(갈색), 조약(파란색) 카드입니다. 이들에 대해서는 정치 행동 설명에서 자세히 다룹니다.



전술

군사 행동 토큰 1개를 사용해서 빨간색 전술 카드를 내려놓을 수 있습니다. 전술은 그 문명의 군사 유닛이 어떻게 부대를 이루고 있는지 보여줍니다. (또한 부대마다 보너스 군사력도 얻습니다.)



방어/식민지 점령 보너스 카드

두 가지 색깔로 나뉜 보너스 카드는 방어를 할 때나 식민지를 점령할 때 사용합니다. 군사력이 높은 상대가 침략 카드를 사용했을 때 방어하는 용도로 쓸 수 있습니다. 또, 새로운 영토가 나타났을 때 식민지로 만드는 용도로 사용할 수도 있습니다. 방어를 위해 사용할 때와 식민지 점령을 위해 사용할 때 각각 얻는 보너스가 다릅니다.

군사 카드 가져오기

생산과 유지 단계에, 그 턴에 사용하지 않은 군사 행동 토큰 하나당 군사 카드 한 장을 가져옵니다. 한 턴에 최대 3장까지만 가져올 수 있습니다.

첫 라운드에는 군사 행동이 없기 때문에 두 번째 턴을 끝낼 때까지는 군사 카드를 가질 수 없습니다.

팁 : 아래의 순서로 생산과 유지 단계를 하는 것이 좋습니다.

1. 과학 점수와 문화 점수를 올립니다. (종종 잊어버리기 쉬운 단계입니다.)
2. 식량을 생산하고 소비율을 지불합니다.
3. 자원을 생산하고 낭비율을 지불합니다.
4. 군사 카드를 가져옵니다. (이것을 마지막으로 해야 혼란스럽지 않습니다.)

군사 카드 버리기

군사 행동 토큰 개수보다 군사 카드가 많으면 초과하는 수만큼 카드를 버려야 합니다. 시민 카드와는 달리, 군사 카드는 토큰 개수 보다 많이 가져올 수 있습니다. 다음 턴의 정치 행동을 한 후에 초과하는 카드를 선택해서 버립니다. (정치 행동을 하지 않더라도 카드를 버려야 합니다.)

군사 카드는 앞면이 보이지 않도록 버립니다. 또, 버릴 때 시대가 섞이지 않도록 버리는 카드 더미를 시대별로 따로 둡니다. 군사 카드 더미를 다 쓰면, 버린 카드를 섞어서 사용합니다. 지난 시대의 군사 카드를 버리면 박스에 넣습니다.

정치 행동

카드 열에 새 카드를 채우고, 정치 행동을 한 번 할 수 있습니다.

정치 행동은 라운드 당 한 번만 할 수 있습니다.

미래 이벤트 (녹색 카드)



정치 행동으로 손에 있는 이벤트나 영토 카드를 묻을 수 있습니다. 묻을 카드를 앞면이 보이지 않도록 미래 이벤트 칸에 놓습니다. 이 행동으로 역사의 흐름이 바뀔 수 있습니다. 묻은 카드의 시대와 같은 문화 점수를 즉시 받습니다. (카드의 뒷면에 시대가 표시되어 있기 때문에 모두가 알 수 있습니다.) I시대 카드를 묻었다면 문화 점수 1점을 받습니다. (II시대가 되기를 기다려서 묻었더라도 I시대 카드는 1점입니다.)

누군가 미래 이벤트 카드를 묻으면 현재 이벤트가 발생합니다. 현재 이벤트 카드 더미의 제일 위에 있는 카드를 펼칩니다. (맛보기 게임과 달리, 이벤트가 자동으로 일어나지 않습니다.) 영토가 나오면 모두가 그 땅을 점령할 기회가 있습니다. 이벤트 카드가 나오면 카드의 내용대로 실행하고 카드를 지난 이벤트 칸에 버립니다.

현재 이벤트 칸의 마지막 장을 펼치면, 미래 이벤트 카드를 섞어서 현재 이벤트 칸에 놓습니다. 미래 이벤트에 여러 시대의 카드가 섞여 있으면 (카드의 뒷면을 보고) 앞선 시대를 위로 오게 합니다. 따라서 앞선 시대의 카드가 나중 시대 카드보다 먼저 나오게 됩니다.

정치 행동에서 미래 이벤트 준비 방법 (녹색 이벤트 혹은 영토 카드) :

- 카드를 미래 이벤트 칸에 놓습니다.
- 카드의 시대만큼 문화 점수를 얻습니다.
- 현재 이벤트 카드 더미의 제일 윗장을 펼쳐 실행합니다.
- 실행한 이벤트가 현재 이벤트 카드의 마지막 장이었으면 미래 이벤트 카드를 시대별로 나눠 섞어서 현재 이벤트 카드 더미를 만듭니다.

팁 : 현재 이벤트 카드와 미래 이벤트 카드의 총 합은 항상 게임 인원수 보다 2가 많습니다. 미래 이벤트를 묻을 때마다 현재 이벤트를 펼칩니다.

이벤트 실행

이벤트 카드를 펼치면 모두가 함께 카드를 보고, 내용대로 실행합니다. 대부분의 이벤트는 모든 사람에게 적용되지만, 몇몇 이벤트는 일부 플레이어에게만 해당합니다. 그런 이벤트는 대부분 군사력이 더 높은 (가장 높은) 문명에게 도움이 되고, 군사력이 더 낮은 (가장 낮은) 문명은 피해를 봅니다.

둘 이상의 플레이어가 군사력이 같으면 턴 순서가 앞선 플레이어가 강하고, 나중에 턴을 하는 플레이어가 약합니다.

따라서, 군사력이 같은 플레이어들 사이에서는 현재 턴을 진행하는 플레이어가 다른 사람들보다 강합니다. 현재 턴을 시작한 사람은 군사력을 높일 기회가 턴을 진행하면서 생기기 때문입니다. 같은 이유로, 가장 최근에 턴을 끝낸 플레이어는 군사력이 같으면 가장 약합니다. 제일 최근에 군사력을 높일 기회가 있었기 때문입니다.

“가장 높은” 혹은 “가장 낮은” 문화 점수에 관련한 카드도 동일한 방식으로 동점자 간의 우위를 정합니다. (주의:이주된 이벤트는 행복 지수가 높은 사람이 여러 명이면 모두 혜택을 받습니다.)

2인 게임에서 “군사력이 높은 두 문명”은 “군사력이 더 높은 문명”을 뜻하고, “군사력이 낮은 두 문명”은 “군사력이 더 낮은 문명”을 의미합니다.

따라서, 2인 게임에서 이러한 카드는 두 사람에게 동일한 영향을 미치지 않습니다.

팁 : 미래 이벤트를 준비할 때는 이것이 어떤 효과를 낼지 기억하고, 이로 인해 가장 혜택을 많이 보는 (혹은 가장 피해를 덜 받는) 사람이 되게끔 해야 합니다. 다른 사람의 플레이 방향을 보면 그 사람이 미래 이벤트로 어떤 카드를 묻었는지 추측할 수 있습니다.

현재 이벤트 카드 더미에 군사력이 낮은 사람이 피해를 보는 카드가 많이 있을 것 같으면, 당연히 자신이 약할 때는 이벤트가 나오지 않기를 바라게 됩니다. 이럴 때는 정치 행동으로 이벤트 카드를 묻지 않고, 군사력을 보강할 기회를 노려야 합니다.

반면에, 군사력이 가장 강할 때나, 동점자 우위를 점할 수 있을 때는 이벤트 카드를 묻는 것이 좋습니다.

어떤 카드는 그 문명이 현재 가지고 있는 것보다 더 많은 것을 지불하도록 합니다. 이때는 가진 만큼만 잃습니다.

카드에 “인구를 잃는다”고 되어있으면, 일하지 않는 일꾼 대기소에서 노란 토큰 하나를 노란색 저장소로 보냅니다. 대기소에 일꾼이 없다면 기술 카드에 놓은 노란 토큰 중 하나를 노란색 저장소로 보냅니다. 진보 레벨을 조정할 일이 있으면 잊지 말고 조정합니다.

이벤트를 실행하면 지난 이벤트 칸에 놓아, 실수로 다른 카드 더미에 섞이지 않도록 주의합니다.

식민지 점령

가장 강력한 군대를 파견하는 문명이 새로운 영토를 식민지로 차지합니다.

현재 이벤트에서 영토가 나오면, 현재 턴을 진행하는 사람부터 식민지 경매에 참여하거나 패스할 수 있습니다. 모든 플레이어가 순서대로 돌아가면서 더 높게 입찰하거나 패스해야 합니다. 한 번 패스한 사람은 다시 참여할 수 없습니다. 가장 높게 입찰한 사람이 영토를 가져갑니다. (모두가 패스를 하면 카드를 지난 이벤트 칸에 놓습니다.)

경매할 때 부르는 숫자는 그 식민지를 가져갈 경우 희생할 군사력을 나타냅니다. 식민지를 낙찰 받은 플레이어는 반드시 군사 유닛을 하나 이상 희생해야 합니다. 희생한 군사 유닛은 노란색 저장소로 돌려놓습니다. 잊지 말고 군사력 진보 레벨을 조정합니다.

식민지화 보너스 카드를 여러 장 사용해서 군사 유닛을 덜 희생할 수 있습니다. 사용한 보너스 카드의 식민지화 점수를 희생한 군사 유닛의 힘에 더합니다.

희생한 군사 유닛과 사용한 보너스 점수의 합은 자신이 입찰한 숫자와 같거나 높아야 합니다.

식민지화 보너스 카드를 이용하면 자신의 군사력보다 더 높게 입찰할 수 있습니다. 낙찰을 받기 전까지는 자신이 어떤 식으로 입찰가를 채울 것인지 밝히지 않습니다. 당연히 지불 능력보다 높게 입찰할 수 없고, 한 번 입찰하면 번복할 수도 없습니다. 문화 유산 중 콜로세스와 특수 기술 중 지도 제작법, 항해술, 인공위성은 추가로 식민지화 보너스를 제공합니다. 이 보너스를 합산해서 입찰할 수 있습니다.

보너스만으로 식민지를 낙찰 받을 수 없습니다. 적어도 군사 유닛 하나는 반드시 희생해야 합니다.

경매에서 승리하면 그 영토는 자신의 식민지가 됩니다. 정부 카드의 왼쪽에 식민지 카드를 놓습니다. 카드의 아래쪽에는 영구 보너스가 나와있습니다. 군사력일 수도 있고, 행복 지수일 수도 있습니다. (즉시 마커를 조정합니다.)

영구 보너스가 파란색 혹은 노란색 토큰이면 박스에서 여분의 토큰을 가져와 자신의 저장소에 놓습니다. 해당 식민지를 잃지 않는 한, 게임이 끝날 때까지 이 토큰들은 자신의 것이 됩니다.

식민지는 즉시 받는 보너스도 있습니다. 자원이나 식량을 제공하면 얻는 양만큼의 토큰을 자신의 파란색 저장소에서 가져와서 광산이나 농장에 놓습니다. 문화 점수나 과학 점수를 얻으면 즉시 그만큼 총점 트랙을 올립니다. 군사 카드를 받는 경우 그 장수만큼 가져옵니다. 인구를 늘리는 보너스면 자신의 노란색 저장소에서 그만큼의 토큰을 가져와 일하지 않는 일꾼 대기소에 놓습니다.

이벤트나 침략 등의 결과로 식민지를 잃게 되면, 영구 보너스만 잃습니다. 즉시 받는 보너스는 이미 게임에 반영이 됐으니, 다시 되돌릴 수 없습니다.

팁 : 입찰하기 전에 잘 생각해야 합니다. 식민지를 낙찰 받아서 군사 유닛을 희생하면 군사력이 떨어집니다. 또, 방어용으로 사용할 수도 있는 보너스 카드를 식민지화 보너스로 사용하면 추후 침략의 주요 대상이 될 수 있습니다. 자신의 턴에 식민지를 획득하고, 즉시 군사 유닛을 다시 건설하는 것이 가장 이상적인 방법입니다.

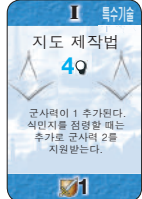
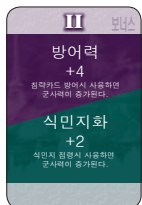


예시: 민호는 사람이 거주하는 땅에 4를 입찰합니다. 다른 사람들이 모두 패스해서 이 땅을 식민지로 가져갑니다. 민호는 군사력 4만큼의 군대를 파병해야 합니다. 지도 제작법으로 +2의 보너스를 받기 때문에 2만 더 내면 됩니다. 손에 식민지화 +2인 보너스 카드가 있지만 군사 유닛 하나를 반드시 희생해야 합니다.

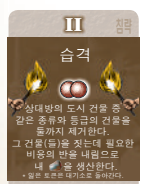
민호는 전사 하나를 희생하고 총합을 5로 만들 수도 있고, 보너스 카드를 사용하지 않고 검사 하나를 희생할 수도 있습니다.

민호가 전사를 희생하기로 했습니다. 희생한 노란 토큰을 저장소에 보내고, 보너스 카드도 버립니다. 사람이 거주하는 땅 카드를 정부 카드 옆에 놓습니다. 영구 보너스로 노란 토큰 2개를 박스에서 가져와 노란색 저장소에 놓습니다. 즉시 받는 보너스로 저장소의 노란 토큰 하나를 일하지 않는 일꾼 대기소에 놓습니다.

나중에 이 식민지를 잃게 되면 저장소에서 노란 토큰 2개를 박스에 버려야 하지만, 인구를 잃지는 않습니다.



침략 (갈색 카드)



정치 행동으로 다른 (약한) 문명을 공격하는 용도로 침략 카드를 사용합니다.

침략 카드를 사용할 때, 공격할 문명을 지목하고 카드를 공개합니다. 이 정치 행동을 하려면 카드에 적힌 만큼의 군사 행동 토큰을 써야 합니다.

방어자의 군사력이 더 높으면 침략이 실패합니다. 공격자의 군사력은 그 문명의 군사력 진보 레벨과 같습니다. 군사 유닛을 희생하면 침략하는 군사력이 더 높아집니다. (아직 군사력 진보 레벨을 조정하지 않습니다.)

희생한 군사 유닛의 힘을 군사력 진보 레벨에 더합니다. (이미 군사력 진보 레벨에 그 군사 유닛의 힘이 반영되었기 때문에, 사실상 희생하는 군사 유닛의 힘은 두 번 더해지는 셈입니다.)

그런 다음, 방어자는 공격자의 군사력과 같게 맞출 기회가 있습니다. 방어자의 군사력은 그 문명의 군사력 진보 레벨과 같습니다. 방어자도 군사 유닛을 희생할 수 있고, 방어 보너스 카드를 사용할 수도 있습니다.

군사 유닛을 제한 없이 희생할 수 있고, 희생한 군사 유닛의 힘을 더하면 군사력 최대치인 60을 넘을 수도 있습니다.

침략 실패

방어자의 군사력이 공격자와 같거나 그보다 높으면 침략이 실패로 돌아가고, 그 카드는 버립니다. 이미 사용한 정치 행동, 침략 카드, 군사 행동 토큰, 희생한 군사 유닛 등을 빼면, 공격자에게 실패에 대한 추가 불이익은 없습니다.

침략 성공

공격자의 군사력이 방어자보다 높으면 침략 성공입니다. 카드의 내용대로 실행하고, 그 카드는 버립니다.

대부분의 침략 카드는 공격자가 무언가를 얻고, 방어자는 잃습니다. 식량이나 자원을 빼앗는 경우, 방어자의 파란 토큰을 가져오는 것이 아닙니다. 방어자는 잃어야 할 식량이나 자원만큼 파란 토큰을 자신의 저장소에 돌려놓고, 공격자는 그만큼을 생산합니다. 카드의 내용보다 방어자가 가진 것이 적으면 가진 것만 잃고, 공격자는 그만큼만 얻습니다.

“인구를 잃는” 경우, 일하지 않는 일꾼 대기소에서 노란 토큰 하나를 저장소로 보냅니다. (대기소에 토큰이 없으면 기술 카드에서 하나를 빼서 저장소에 놓습니다.)

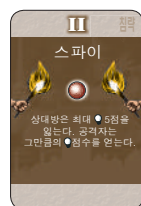
침략 카드 사용하기 :

- 정치 행동 때 카드를 내고, 상대를 지목한 뒤 군사 행동 토큰을 사용합니다.
- 희생할 군사 유닛을 정하고, 군사력의 총합을 알립니다.
- 방어자는 희생할 군사 유닛과 방어 보너스 카드를 합해서 군사력의 총합을 알립니다.
- 공격자의 군사력이 높으면 카드의 내용을 실행합니다. 공격자의 군사력이 높지 않으면 아무 효과도 없습니다.
- 결과가 어떻든, 사용한 침략 카드는 버립니다. 공격자나 방어자 누구든 군사 유닛을 희생했다면 희생한 노란 토큰은 그 사람의 저장소로 돌려놓고, 군사력 마커를 조정합니다.

팁 : 쓰루 디 에이지스는 공격위주의 게임이 아닙니다. 모든 이점이 방어자에게 있습니다. 공격자가 군사 유닛을 희생하는지 보고 결정할 수 있고, 동물이면 방어에 성공하고, 방어 보너스 카드도 사용할 수 있습니다. 또한, 공격자는 군사 행동 토큰을 사용하기 때문에, 남은 토큰이 적은 만큼 새로 받는 군사 카드도 적습니다.

공격자가 군사력을 올리려고 희생하는 경우는 거의 없습니다. 방어자는 군사를 희생하는 대신 방어 카드만으로 군사력 차이를 메울 수 있습니다. 침략 카드를 효과적으로 쓰려면 군사력 차이가 많이 나는 상대를 공격해서 상대방이 군사를 희생하지, 아니면 달갑지 않은 침략 결과를 받아들일지 고민하게 만들어야 합니다.

침략을 당하지 않으려면 군사력을 어느 정도는 올려두는 것이 좋습니다. 침략 카드는 정치 행동 단계 때 사용해야 한다는 점에 주목하세요. 이는 곧, 누군가 군사 유닛을 만들고 턴을 끝내면, 그 군사 유닛이 침략의 용도로 쓰이기 전에 한 턴은 대비를 할 기회가 있는 것입니다.

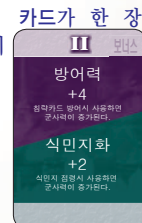


예시: 철수는 군사력이 14고, 영희는 10입니다. 철수는 군사 행동 토큰 1개를 쓰고, 정치 행동으로 영희에게 스파이를 사용합니다. 영희한테 보너스 카드가 있을 것 같아서, 철수는 소총병(군사력 3) 하나를 희생해서 총 군사력을 17로 만들었습니다.

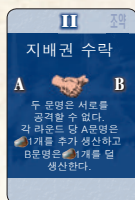
영희는 군사력을 +4 보태주는 방어 카드가 한 장 있습니다. 방어 카드를 써도 막아내기 부족합니다. 따라서 철수가 군사를 희생한 것은 좋은 판단인 듯 합니다. 영희는 방어하려면 방어 보너스 카드를 쓰고 군사도 희생해야 합니다. 영희는 군사력 2인 기사들밖에 없습니다. 방어 카드를 쓰고 기사 둘을 희생해서 방어를 하고 나면, 군사력이 너무 떨어집니다.

따라서, 방어하는 대신 카드의 불이익을 받아들이기로 결정합니다. 영희는 과학 점수가 3점 밖에 없어서, 카드의 내용보다 덜 잃게 됩니다.

영희는 과학 점수 3점을 모두 잃고, 철수는 3점을 얻습니다. (카드에는 5로 나와있지만 철수는 영희가 잃은 만큼만 얻어야 합니다.) 철수는 소총병 카드에서 노란 토큰 하나를 빼서 저장소에 놓습니다. 그런 다음 군사력 진보 레벨을 11로 조정합니다.



조약 체결과 파기 (파란색 카드)



조약은 두 문명이 상호 이익을 위해 협력하도록 해줍니다. 조약 카드는 3인 이상 게임에서만 사용합니다. 자신의 정치 행동으로 조약 카드를 내리고 원하는 상대방에게 제안을 합니다. 상대방은 수락할지 거절할지 결정합니다.

상대방이 거절하면 카드를 다시 손으로 가져옵니다. 정치 행동은 이미 한 것이므로 턴을 계속 진행합니다. (다음에 할 일은 초과하는 군사 카드를 버리는 것입니다. 카드를 버릴 때, 조약 카드 대신 다른 카드를 버릴 수 있습니다.)

상대방이 수락하면 조약 카드를 자기 앞에 놓고, 조약의 대상인 플레이어 마커를 A와 B에 각각 맞게 놓습니다.

자신의 앞에 놓을 수 있는 조약은 1장입니다. 새로운 조약을 체결하면 기존 조약은 자동으로 버려집니다.

새 조약이 체결될 때 기존 조약이 버려집니다. 새 조약이 거절당하면 그 카드는 손으로 돌아오고 기존에 내려놔던 조약은 계속 유지됩니다. 다른 사람이 제안한 조약을 수락해도 그 카드는 조약을 제안한 사람 앞에 놓이기 때문에 자신의 앞에 놓은 조약은 유지됩니다. 따라서 여러 개의 조약에 동시에 참여할 수 있습니다. 물론, 자신이 제안한 조약은 그 중 하나여야 합니다.

비대칭 조약

어떤 조약은 당사자들 간에 다르게 적용됩니다. 조약을 제안할 때는 반드시 A와 B 문명 중 자신이 어느 쪽 역할을 할 것인지 밝혀야 합니다. 상대방은 제안을 받은 역할을 받아들일지 거절할지 결정해야 합니다. 상대방이 역할을 뒤바꿔서 조약을 수락할 수 없습니다.

조약이 체결되면 어떤 문명이 A이고 어떤 문명이 B인지 카드에 마커를 올려서 표시합니다.

팁 : 어떤 조약은 상대방이 공격하지 않는 대가로 무언가를 대신 지불하기도 합니다. 자신의 군사력이 낮으면 강한 상대가 전쟁이나 침략을 다른 사람에게 하도록 이 조약을 제안할 수 있습니다. 군사력이 높으면 약한 상대방에게 대가를 받아내려고 이 조약을 제안할 수도 있습니다.

토론과 조약

상대방이 조약을 수락하던 거절하던, 제안한 사람은 정치 행동을 이미 한 것입니다. 어떤 사람은 이 규칙을 피하려고 “나랑 조약 맺을 사람 있나요?” 또는 “누구 식량 하나 필요한 사람 없어요?” 라고 물어볼 생각을 할지도 모릅니다. 엄격히 말해서 이 행동은 규칙 위반입니다. 이렇게 한 사람은 조약을 제안했으므로 정치 행동을 잃습니다. 또, 이 제안은 규칙에 어긋났기 때문에 아무도 수락할 수 없습니다. 카드도 공개하지 않은데다가, 상대방을 지목하지 않고, 역할도 밝히지 않았기 때문입니다. 단, 이 게임을 하는 사람은 플레이어 당사자들이므로, 이런 토론을 해도 좋다고 모두가 동의했다면 그렇게 해도 좋습니다.

조약 파기

정치 행동으로 자신이 참여한 조약을 파기할 수 있습니다. 이 조약을 제안한 사람이 누구인지는 관계 없습니다. 파기한 조약 카드를 버리고 즉시 그 효력을 상실합니다.

팁 : 조약을 파기하려면 정치 행동을 써야 하기 때문에 파기한 턴에 공격을 할 수 없습니다. 따라서, 상대방이 자신을 전쟁이나 침략으로 공격하는 것을 방지하는 조약은 파기될 수는 있지만 적어도 경고 없이 공격 당하는 일은 없습니다.

조약이 파기되는 다른 방법도 있습니다. 위에 언급했듯이 다른 사람에게 새 조약을 제안하고 체결되면, 기존에 자신이 체결했던 조약을 잃을 수 있습니다. 어떤 조약에는 “이 조약은 서로를 공격하면 없어진다”고 명시되어 있습니다. 카드에 공격을 못한다거나, 공격하면 조약이 없어진다는 말이 없다면, 조약의 당사자들이 서로를 공격해도 조약은 유지됩니다.

숙련 게임의 구조

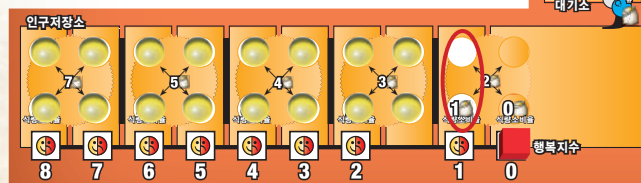
만족 정도

맛보기 게임에서 행복 지수는 단순히 게임이 끝났을 때 보너스 점수를 받는 기능만 있습니다. 그러나 숙련 게임에서는 자신의 문명의 시민들을 행복하게 유지하는 것이 아주 중요합니다.

맛보기 게임과 마찬가지로, 자신이 내려놓은 카드에 표시된 행복 지수만큼 마커를 올립니다. 행복 지수를 표시하는 마커는 노란색 저장소 부근에 있습니다. 행복 지수의 첫 번째 구역은 노란색 저장소의 첫 번째 구역에 있습니다. 😊 표식이 하나면 행복 지수는 1입니다. 행복 지수가 2인 구역은 노란색 저장소의 두 번째 구역입니다. 그 다음부터는 한 구역이 2칸으로 나뉘어 각각의 칸에 행복 지수의 숫자가 적혀 있습니다.

저장소의 한 구역에 노란 토큰이 하나도 없으면 시민들의 만족도를 위해 반드시 행복 지수를 그만큼 올려야 합니다.

게임을 시작할 때는 행복 지수가 없습니다. 가장 오른쪽 구역에 노란 토큰이 남아 있는 한, 행복 지수를 올릴 필요가 없습니다. 인구를 두 번 증가시키면 행복 지수 1 구역에 노란 저장소가 비게 됩니다. 이제 행복 지수를 하나 올려야 합니다.



시민들의 만족도를 유지할 행복 지수가 부족할 때 그 차이를 메꾸려면, 모자라는 행복 지수 마다 불만 있는 일꾼을 놓아야 합니다.

불만 있는 일꾼은 아무 일도 하지 않습니다. 일하지 않는 일꾼 대기소에서 노란 토큰을 가져와, 행복 지수 표시 칸에 놓아서 불만 있는 일꾼임을 표시합니다. 따라서, 행복 지수 마커 왼쪽에는 저장소에 토큰이 남아있던, 불만 있는 일꾼이 마커를 대신하던가 해야 합니다.



팁 : 자신의 문명을 행복한 상태로 유지하세요. 어떤 이벤트는 불만 있는 일꾼이 있는 문명에게 불이익을 줍니다.

불만 있는 일꾼으로 표시한 노란 토큰은 저장소에 들어있는 것으로 간주하지 않습니다. 사실 그 토큰은 일하지 않는 일꾼 대기소에 있는 것입니다. 불만 있는 일꾼을 사용해서 건물이나 농장 혹은 광산 등을 지을 수 있습니다. 생산과 유지 단계 전까지는 불만 있는 일꾼에 대해 걱정할 필요가 없습니다.

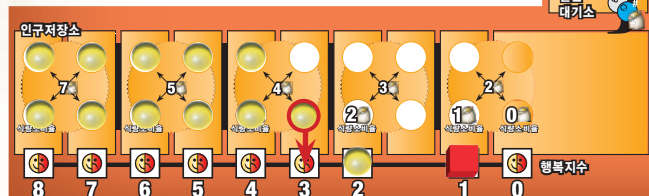
폭동

일하지 않는 일꾼의 수가 부족해서 불만 있는 일꾼으로 표시하기 모자란 경우, 폭동이 발생합니다. 폭동이 일어나면 생산과 유지 단계를 건너뛰어야 합니다.

이 경우, 점수를 얻지 못하고, 자원이나 식량도 생산하지 않습니다. (따라서 식량을 소비하지도 않고, 낭비되는 자원도 없습니다.) 또, 군사 카드도 받을 수 없습니다. 불만 있는 일꾼한테 억지로 일을 시키면 일꾼들이 화가 나서 반란을 선동하기 때문에, 폭동이 일어나게 됩니다.

팁 : 폭동은 피하는 것이 좋습니다. 생산을 하지 않는 것보다 행동 토큰을 사용해서 건물이나 군사 유닛을 해체하여 일하지 않는 일꾼으로 만드는 편이 훨씬 낫습니다.

예시: 민호는 노란 저장소의 행복 지수 2 구역에 노란 토큰이 없습니다. 행복한 상태를 유지하려면 행복 지수를 2까지 올려야 하는데, 행복 지수가 1이라서 일하지 않는 일꾼 하나를 불만 있는 일꾼으로 만들어, 행복 지수 2 칸에 놓았습니다.



민호는 식량 4개를 써서 인구를 늘렸습니다. 인구 증가의 결과로 저장소의 행복 지수 3 구역의 마지막 토큰이 없어집니다. 그러면 행복 지수를 3까지 올려야 하기 때문에, 불만 있는 일꾼이 둘 필요합니다. 새로 늘린 일꾼을 행복 지수 칸에 놓아서 불만 있는 일꾼으로 만듭니다. 이렇게 하면 폭동이 일어나지 않아서, 평소처럼 생산을 할 수 있습니다.

다음 사람의 턴에 전쟁 발전 이벤트가 나왔습니다. 모든 플레이어가 일하지 않는 일꾼 하나를 비용 없이 전사로 만들 수 있습니다. 민호는 이 이벤트를 이용하기로 합니다. 불만 있는 일꾼 하나를 전사 카드에 올려 놓습니다. 이 일꾼은 여전히 불만이 있는 상태입니다. (여전히 민호에게는 2명의 불만 있는 일꾼이 있습니다. - 누가 불만 있는 일꾼인지 기록할 필요는 없습니다.) 민호가 뭔가 조치를 취하지 않으면 다음 턴 생산과 유지 단계 때 폭동이 일어나게 됩니다.

다음 턴에 민호는 음식과 오락 카드를 내려놓습니다. 그리고, 행복 지수 칸에 남아있던 불만 있는 일꾼 하나를 경기장에 놓습니다. 경기장은 행복 지수를 2칸 올려줍니다. 이제 민호는 행복 지수가 3이 돼서 폭동을 면하고, 불만 있는 일꾼도 없습니다.



자원 낭비

식량과 자원을 쌓아두면 부패가 일어나서 자원이 낭비됩니다. 파란색 저장소는 몇 개의 구역으로 나뉘어 있습니다. 토큰이 비어있는 가장 왼쪽의 자원 낭비를 숫자만큼 자원을 잃습니다.

식량을 생산한 뒤에 식량 소비율을 적용하는 것처럼, 자원 낭비율은 자원을 생산한 후에 계산합니다. 파란 저장소의 가장 오른쪽 구역에 토큰이 하나라도 남아있으면 낭비되는 자원이 없습니다. 가장 오른쪽 구역에서 토큰 두 개를 빼내면 2% 표시가 드러나고, 따라서 자원 2개를 내야 합니다. (자원 낭비율을 지불할 때 토큰을 몇 개로 지불하던 상관없습니다.) 자원 낭비율은 항상 자원으로부터 지불해야 하고, 식량을 대신 낼 수 없습니다.

오른쪽 두 구역의 파란 토큰이 모두 소진되면 자원 4개를 내야 합니다. 파란 토큰 저장소에 토큰이 하나도 없으면 자원 6개를 내야 합니다.

팁 : 진보한 농장과 광산이 있으면 더 적은 수의 토큰으로 식량과 자원을 표시할 수 있기 때문에 낭비를 줄일 수 있습니다. 파란 토큰을 추가로 제공하는 몇몇 영토와 특수 기술도 도움이 됩니다. 그렇다 하더라도, 낭비를 완전히 피하기는 어렵습니다.

팁 : 광산과 농장에 올라가 있는 노란 토큰의 수를 세어보면 몇 개의 파란 토큰이 생산될지 알 수 있습니다. 자원 낭비율을 적용하기 전에, 식량 소비율을 먼저 적용하기 때문에 한 두 개의 토큰이 돌아온다는 사실을 잊지 마세요.

자원 낭비 규칙의 변형

쓰루 디 에이지는 복잡한 게임입니다. 한 가지에 몰두하다 보면 다른 요소를 놓치기 쉽고, 낭비되는 자원 때문에 종종 당황하기도 합니다. 모든 플레이어들이 동의한다면, 이에 대한 대안 규칙으로 게임을 해도 좋습니다. 광산에서 자원을 생산할 때 파란 토큰 한 개를 덜 생산할 수 있습니다. 청동 광산에서 토큰 하나를 덜 생산하면 자원 1개를 손해보지만, 그것이 저장소 첫 번째 구역의 마지막 토큰이라면 자원 낭비율로 자원 2개를 내야 하기 때문에, 1개 손해 보는 편이 낫습니다. 이 대안 규칙은 광산에만 적용합니다. 농장은 정상적으로 생산해야 합니다.

게임에 참여하는 사람들이 모두 동의하는 경우에만 대안 규칙을 적용합니다.

진보된 기술

II시대인 탐험의 시대에는 새로운 기술 카드들이 등장합니다. 대부분은 A시대와 I시대 기술을 향상시킨 카드이고, 오른쪽 위에 기술 카드의 종류가 적혀 있습니다.

어떤 기술 카드를 내려놓기 위해 그전 단계의 카드를 미리 내려놓을 필요는 없습니다. 이전 시대의 같은 종류 카드가 없더라도 II시대나 III시대의 기술 카드를 내릴 수 있습니다.

등급

어떤 카드는 기술, 건물, 군사 유닛의 등급을 언급하고 있습니다. 등급은 그 카드의 시대와 같습니다. A시대 기술은 0등급입니다.

높은 등급의 농장, 광산, 건물, 군사 유닛

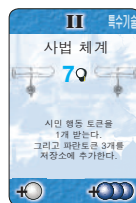


더 높은 등급의 기술 카드를 사용하면, 기존에 가지고 있던 같은 종류의 기술 카드 위를 살짝 겹쳐 놓습니다. 철 카드는 청동 카드 위에 놓고, 석탄은 철 위에 놓습니다. 철 카드가 없더라도 청동 카드 위에 석탄 카드를 놓을 수 있습니다.

더 높은 등급의 기술 카드를 내려놔어도, 낮은 등급의 농장, 광산, 군사 유닛, 도시 건물을 건설할 수 있습니다. 낮은 등급의 기술 카드에서 높은 등급으로 향상할 때 중간 등급의 기술을 순차적으로 거쳐서 할 필요는 없습니다. (철 카드가 있으나 없으나, 청동에서 석탄으로 바로 향상할 수 있습니다.) 향상할 때 지불하는 자원은 두 기술의 건설 비용 차이입니다. (따라서 청동 광산을 석탄 광산으로 향상하려면, 시민 행동 토큰 1개와 자원 6개를 지불합니다.)

만약 석탄에 놓인 파란 토큰 하나가 가진 자원의 전부라면 그 토큰을 철로 옮겨서 자원 1개를 지불할 수 있습니다. 철 카드가 없는 경우에 자원 1개를 지불하려면, 석탄에 있는 파란 토큰을 청동 카드에 놓고, 저장소에서 파란 토큰을 하나 가져와서 청동 카드에 놓습니다. 식량을 지불하면서 거름을 받을 때와 마찬가지로입니다.

특수 기술 카드 (파란색 카드)



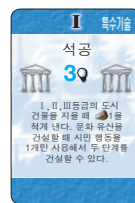
대부분의 다른 기술들과 달리, 특수 기술 카드는 그 이전 단계의 카드를 대체합니다.

이전 시대의 특수 기술 카드와 같은 그림이 그려진 특수 기술 카드를 사용하면, 이전 카드는 버려집니다. 새로 내린 카드의 보너스를 받긴 하지만, 이전에 받았던 보너스에 누적되지 않습니다.

예시: 법전은 시민 행동 토큰 한 개를 제공하고, 사법 체계는 시민 행동 토큰 1개와 파란 토큰 3개를 제공합니다. 법전을 내린 상태에서 사법 체계를 내려놓으면 시민 행동 토큰을 추가로 받지 않습니다. 두 카드를 다 내려놔도 보너스로 받는 것은 시민 행동 토큰 1개와 파란 토큰 3개입니다.

건설 기술을 사용해서 건물 향상하기

석공, 건축, 공학 기술 카드는 도시 건물에 관련된 비용을 아껴줍니다. 도시 건물을 향상할 때 이 카드들이 어떤 기능을 하는지 아래 예시를 참고하세요.

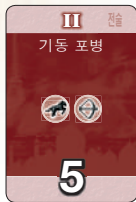


예시: 석공은 I, II, III 등급의 도시 건물 비용을 1 할인해줍니다. 따라서 I등급 연구실을 자원 5개로 (원래는 6개지만) 건설할 수 있습니다. 단, 0등급 연구실은 자원 3개를 그대로 다 내야 합니다. 따라서 자원을 2개만 내고 0등급 연구실을 I등급으로 향상할 수 있습니다. 0등급 연구실을 II등급으로 향상할 때도 자원 5개 대신 4개만 내면 됩니다. 그러나, I등급 연구실을 II등급으로 올릴 때는 할인을 받지 못합니다. 석공은 자원을 1개씩 할인해주기 때문에, 건설 비용으로 I등급 연구실은 자원 5개, II등급은 7개가 필요해서, 결국 두 연구실의 비용 차이는 자원 2개입니다.

건축 카드는 I등급 도시 건물 비용을 1할인, II등급과 II등급 도시 건물은 자원 2개를 할인해줍니다. 건축이 있으면 I등급 연구실의 건설 비용은 6이 아니라 5이고, II등급 연구실은 8이 아니라 6입니다. 따라서 I등급 연구실을 II등급으로 향상할 때 자원 1개만 내면 됩니다.



전술 카드 (빨간색 카드)



군사 카드 중에는 전술 카드가 있습니다.

군사 행동 토큰 1개를 쓰고, 전술 카드를 내려놓을 수 있습니다.

전술 카드가 있으면 군사 유닛끼리 조합하여 부대가 됩니다. 전술 카드에 부대를 구성할 군사 유닛 그림이 표시되어 있습니다. 예를 들어 군단 카드가 있으면 보병 유닛 3명이 한 부대를 만듭니다. 기동 포병이 있으면 기병-포병 한 쌍이 하나의 부대를 이룹니다.

전술 카드는 하나만 내려놓을 수 있습니다. 새 전술 카드를 내리면 기존 카드는 버려집니다.

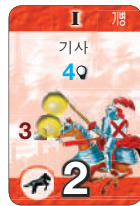
전술 카드에 맞게 부대를 구성하면 부대 하나 당 카드에 적힌 숫자만큼 군사력을 올립니다. 군사 유닛의 등급이 아니라 군사 유닛의 종류를 맞춰야 합니다.

예시: 민호는 중세 부대 전술 카드로 보병-기병 한 쌍마다 군사력 +2의 보너스를 받습니다. 민호는 보병 둘과 기병 둘로, 중세 부대를 2부대 구성해서 총 +4의 군사력 보너스를 받습니다.



세 번째 보병(어느 토큰인지는 상관 없습니다)은 부대의 구성원이 아닙니다.

민호의 군사력을 계산해 보겠습니다. 전사 2명은 각각 군사력이 1씩입니다. 검사 하나와 기사 둘은 각각



군사력 2씩입니다. 군사 유닛의 군사력 합은 8입니다. 또, 2개의 부대가 각각 +2의 보너스가 있어서 군사력 총합은 12입니다.

침략, 방어, 식민지 점령 등에 부대를 희생할 때, 부대의 보너스 군사력도 더합니다.

예시: 앞서의 예시에서 민호가 기사 하나를 희생해서 누군가를 공격하면, 군사력 총합은 14가 됩니다. 검사를 하나 더 희생하면 군사력 총합은 18이

됩니다. 최초의 12에 기사의 군사력 2와 검사의 군사력 2를 더하고, 기사와 검사 부대 하나의 전술 보너스 2를 추가하기 때문입니다. 검사를 희생하는 대신, 전사 둘과 기사 둘을 희생할 수도 있습니다. 전사-기사 한 쌍 당 군사력은 5입니다. 기사의 군사력 2에 전사의 군사력 1을 더하고, 부대의 전술 보너스 2를 더하기 때문입니다.

어떤 군사 유닛이 부대를 이루고 있는지 따로 기록해둘 필요는 없습니다. 한 부대를 희생할 때는 군사 유닛을 건설했던 순서와 관계없이, 전술 카드의 구성을 충족시키는 조합이기만 하면 됩니다.

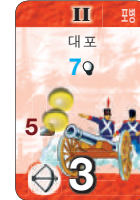
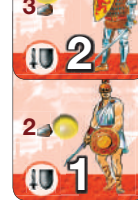
구식 유닛

부대를 구성하는 유닛의 시대가 중요할 수 있습니다. 최신 군사 유닛으로 구시대 전술 카드를 충족시킬 때는 손해가 없습니다. 그러나, 최신 전술을 구사할 때는 부대를 구성하는 군사 유닛이 전술의 시대에서 I시대보다 더 낮아서는 안됩니다. 이러한 전술 카드에는 보너스 군사력이 두 가지로 표시되어 있습니다. I시대 보다 더 낮은 군사 유닛으로 부대를 구성하면 낮은 쪽의 군사력 보너스를 받습니다.

한 부대에서 하나 이상의 군사 유닛이 전술 카드보다 1시대 넘게 낮으면 적은 쪽의 군사력 보너스를 받습니다.

전술 카드에 군사력 보너스 숫자가 하나밖에 없으면 이 규칙을 신경쓰지 않아도 됩니다. 이런 전술 카드로는 이 규칙을 벗어나는 것 자체가 불가능합니다. (예를 들면 I시대 전술 카드들이 그렇습니다.)

예시: 영희의 군사 유닛과 전술 카드는 다음 그림과 같습니다. 방어 부대 전술로 2부대를 구성했습니다. 이 전술은 II시대 카드입니다. I시대의 검사로 부대를 구성하면 손해보지 않고 보너스를 받지만, A시대 전사는 너무 뒤떨어져서 전술의 최대 효과를 낼 수 없습니다. 따라서 영희의 군사력은 22입니다. 군사 유닛의 군사력을 합하면 13인데, 부대



하나로 6의 보너스를 얻고, 구식 보병이 섞인 부대로 3의 보너스를 받습니다.

한 시대의 종료

2 라운드에 발생하는 고대 시대의 종료를 빼면, 숙련 게임에서는 시대 종료를 총 두 번 겪게 됩니다. 카드 열에 I시대 마지막 시민 카드를 놓으면 I시대가 끝나고, II시대 마지막 시민 카드를 놓으면 II시대가 끝납니다. 한 시대가 끝나면 이전 시대 카드(새로운 시대보다 2시대 넘게 이전 시대의 카드) 몇몇은 쓸모가 없어집니다. (따라서 I시대가 끝나면 A시대 카드 일부는 버려집니다. I시대 카드는 II시대 동안 사용할 수 있습니다.)

한 시대가 끝나면 2시대 전의 카드 중, 아래의 내용에 해당하는 카드를 버립니다 :

- 손에 들고 있는 카드
 - 지도자 (잊지 말고 마커와 토큰 수를 조정하세요.)
 - 건설 중인 문화 유산
(카드 위에 있던 파란 토큰은 저장소로 돌아옵니다.)
 - 조약
- 지금 끝난 시대의 카드는 다음 시대가 끝날 때까지는 사용할 수 있습니다.

이미 내려놓은 기술, 전술, 식민지 카드와 완성한 문화 유산은 버려지지 않습니다.

게임이 종료될 때만 빼고 시대가 바뀌면 구시대 군사 카드 더미를 제거하고, 새 시대의 시민 카드 더미와 군사 카드 더미를 게임 보드에 놓습니다.

게임 종료

II시대 시민 카드의 마지막 장을 카드 열에 놓으면, 게임의 막바지입니다. II시대가 끝나고, 앞서 설명한 대로 쓸모 없어진 I시대 카드를 버립니다. 그러면 플레이어들은 III시대에서 라운드의 나머지를 진행합니다. (III시대 시민 카드와 군사 카드는 사용하지 않습니다.) 시작 플레이어의 오른쪽 사람의 턴이 끝나면 보너스 문화 점수를 계산합니다. 게임을 시작할 때 공개했던 III시대 이벤트 카드 4장에 따라 보너스 점수를 얻습니다. 문화 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

3

본격 게임

본격 게임은 **쓰루 디 에이지스**의 모든 카드를 사용해서, 고대에서 현대까지 문명을 발전시킵니다. 맛보기 게임과 숙련 게임에서 소개된 규칙과 카드를 숙지한 플레이어들에게 추천합니다. 더 추가되는 요소는 적지만, 그 효과는 시대 전체에 미칩니다. 이 게임을 이미 이해한 플레이어들에게는 본격 게임이 가장 적합합니다.

게임 준비

본격 게임에서는 모든 카드를 사용합니다. 맛보기 게임이나 숙련 게임과 마찬가지로 A시대 시민 카드를 카드 옆에 놓습니다. 숙련 게임처럼, A시대 군사 카드 4~6장을 인원수에 따라 무작위로 뽑아서 현재 이벤트 칸에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

I시대 시민 카드 더미와 군사 카드 더미를 각각 잘 섞어서 게임 보드 칸에 놓습니다. 다른 시대의 카드 더미는 따로 옆에 놓습니다. 2인 게임일 때는 조약 카드를 빼고, 게임 인원수에 따라 시민 카드를 제거합니다. 맛보기나 숙련 게임과 같은 방법으로 개인 보드를 준비합니다.

게임 방법

게임 초반은 숙련 게임과 비슷하게 흘러갑니다. 그러나, 본격 게임에서는 한 시대가 끝날 때마다 모든 플레이어들이 자신의 노란색 저장소에서 토큰을 2개씩 버려야 하기 때문에, 농업과 행복 지수의 역할이 더욱 중요해집니다.

II시대부터는 전쟁 요소도 등장합니다. 전쟁은 군사력 진보 레벨이 뒤쳐진 플레이어에게 위협적입니다.

III시대에는 현대의 기술, 문화 유산, 지도자가 나옵니다. 현대의 문화 유산과

이벤트로 보너스 점수를 얻을 수 있습니다.

전투기가 도입되면서 전쟁은 새로운 국면을 맞습니다.

III시대가 끝나면 IV시대가 시작하고 그 라운드의 끝까지 각자의 턴을 진행합니다. 그런 다음 숙련 게임과는 다르게 모두가 한 턴씩 더 진행합니다. 현재 이벤트와 미래 이벤트 칸에 남아있는 카드 중, III시대 이벤트 카드를 모두 공개하고 보너스 점수를 받습니다. 문화 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

본격 게임에 추가된 요소

전투기

전투기 카드로 새로운 종류의 군사 유닛을 만들 수 있습니다. 전술 카드와 관련된 부분을 빼고, 전투기에 올린 군사 유닛은 다른 군사 유닛과 동일하게 적용합니다.

전투기 유닛은 한 부대의 추가 구성원이 될 수 있습니다.

전투기 유닛이 포함된 부대는 전술 카드 보너스를 두 배로 받습니다.

전술 카드 중에 전투기 유닛을 포함해서 조합해야 하는 부대는 없습니다. 한 부대에 전투기 유닛은 최대 하나만 있을 수 있습니다. 부대의 수보다 전투기 유닛의 수가 많으면 초과하는 전투기 유닛은 그 자체의 군사력은 반영되지만 추가 전술 보너스는 받지 못합니다.

예시: 민호의 전술은 구축 부대입니다. 두 개의 부대가 있고, 그 중 하나는 구식 유닛이 섞여있습니다. (I시대 검사는 너무 뒤떨어져서, 검사가 포함된 부대는 III시대 전술인 구축 부대의 보너스 중 낮은 쪽을 받습니다.) 그리고, 전투기 유닛이 하나 있습니다.

민호의 군사 유닛의 군사력을 다 더하면 24입니다. 구축 부대로 보너스 군사력 +9를 받는데, 전투기 유닛이 두 배로 해줘서 +18의 군사력을 더합니다. 구식 유닛이 섞인 부대는 +5의 보너스 군사력을 받습니다.



따라서 민호의 군사력 총합은 47입니다. 전투기 유닛을 하나 더 만들면 전투기 유닛 자체의 군사력 5를 더하고, 부대의 +5 보너스가 +10으로 올라갑니다. 그러면 군사력 총합은 57이 됩니다. 세 번째 전투기 유닛을 만들면 전술 보너스를 두 배로 할 부대가 없기 때문에 추가 전술 보너스는 없습니다. 전투기 유닛 자체의 군사력 5만 더해져 63이지만, 군사력 진보 레벨의 상한이 60이어서 군사력은 60이 됩니다.



전쟁



검정색 군사 카드는 전쟁 카드입니다. 전쟁 카드는 침략 카드처럼 사용합니다. 정치 행동을 사용하고, 카드에 적힌 만큼 군사 행동 토큰을 씁니다.

카드의 내용을 공개하고, 전쟁의 대상을 지목합니다.

전쟁을 선언하면, 선언한 플레이어의 다음 턴이 시작할 때 결과가 정해집니다.

그러므로 전쟁 당사자들은 군사력을 올릴 턴이 한 번씩 있습니다. 단, 전쟁을 선언한 쪽은 군사 행동 토큰을 사용하기 때문에 그만큼 불리합니다.

전쟁의 결과

전쟁을 선언한 플레이어는 자기 앞에 카드를 놓습니다. 다음 턴을 시작할 때 전쟁의 결론을 냅니다. 선언한 사람부터 군사 유닛을 희생해서 군사력을 올릴 수 있습니다. 그런 다음 상대방이 군사 유닛을 희생해서 군사력을 올릴 수 있습니다. 유닛을 희생해서 군사력을 올리는 방법은 침략 관련 설명과 동일합니다. 단, 하나의 예외가 있습니다.

어느 쪽도 방어 보너스 카드를 사용할 수 없습니다.

침략을 할 때는, 공격자는 아무것도 잃는 일이 없고, 방어자는 아무것도 얻는 일이 없습니다. 그러나 전쟁에서는 어느 쪽이든 전쟁의 이득을 볼 기회가 있습니다.

군사력이 더 높은 사람이 전쟁에서 이깁니다. 전쟁 카드에 적힌 “군사력 차이”는 승자와 패자 사이의 군사력 차이를 말합니다. 전쟁으로 인한 혜택과 손실은 이 차이에 비례합니다.

침략과 마찬가지로, 전쟁의 승자는 패자로부터 무언가를 빼앗는데, 이때도 패자가 잃은 것 이상을 가져올 수 없습니다.

팁 : 군사력이 너무 약해지면 다른 플레이어들이 유리해집니다. 전쟁에서 군사 유닛을 희생할 때 이 점을 고려하세요.

전쟁의 결과가 나오면 카드를 버립니다. 그런 다음 턴을 계속해서 진행합니다. 지금 끝난 전쟁은 이전 턴의 정치 행동 때 내렸기 때문에 이번 턴의 정치 행동은 할 수 있습니다.

팁 : 전쟁은 군사력의 차이가 많이 날 때 가장 이득이 크고, 가장 파괴적입니다. 조금이라도 군사 유닛을 만들어 두어야 전쟁에서 졌을 때 그만큼이라도 덜 손해를 봅니다. 상대방이 전쟁 준비에 더 유리하기 때문에, 전쟁은 신중하게 선언해야 합니다. 누군가 전쟁을 선언하면 그 사람이 군사 유닛을 만든 후에 상대방은 가지고 있는 모든 군사 행동 토큰을 써서 군사 유닛을 만들 수 있습니다. 희생도 선언한 사람이 먼저 한 다음에 상대방이 합니다. **쓰루 디 에이지스**는 방어자가 유리하기 때문에 군사력만 올려서 이기기는 어렵습니다. 그렇지만 군사력을 간과하면 약한 군사력 때문에 게임에서 지기 쉽습니다.

팁 : 전쟁을 전혀 하지 않고 여러 게임을 할 수도 있습니다. 그래도 괜찮습니다. 전쟁을 선언하지 않더라도 여전히 전쟁은 중대한 효과를 발휘합니다. 누군가 전쟁을 선언할 수도 있다는 사실 하나만으로도 게임에 충분히 영향을 미칩니다.

한 시대의 종료

숙련 게임과 마찬가지로 한 시대가 끝나면 한 시대 더 이전 시대의 지도자와 조약, 건설중인 문화 유산, 손에 있는 카드를 버립니다. 새 시대의 시민 카드 더미와 군사 카드 더미를 게임 보드에 놓습니다.

본격 게임에서는 아래의 규칙이 더해집니다. 더 좋은 음식과 여가에 대한 시민들의 수요가 늘어난 것을 반영한 규칙입니다.

I시대와 II시대, III시대가 끝나면 각 문명은 노란색 저장소에서 토큰 2개씩을 빼서 박스에 놓습니다.

이미 늘린 인구 토큰을 내서는 안됩니다. 노란색 저장소에 남은 토큰이 없으면 토큰을 내지 않습니다.

팁 : 이것이 숙련 게임과 본격 게임의 가장 큰 차이점입니다. 시민 카드 더미를 주시해서 새 시대를 준비해야 합니다.

행복 지수에도 계속해서 신경 써야 합니다. 노란 토큰 두 개를 버리면 행복 지수를 더 올려야 하기 때문입니다. 게다가, 인구를 늘리는 비용이 더 비싸져서, 폭동이 일어나지 않게 조절하는 것이 점점 어려워집니다.

명예로운 패배 선언

자신의 턴 시작에 게임 포기를 선언할 수 있습니다. 포기한 문명은 점수 계산을 하지 않고, 다른 사람들은 계속해서 게임을 진행합니다. 누군가 자신에게 전쟁을 선포한 상황이어도 게임을 그만둘 수 있습니다. 이 경우 전쟁 카드는 아무 기능도 하지 않고 버려집니다.

팁 : 상대방이 자신에게 전혀 위협이 되지 않을 때, 그 상대방에게 전쟁을 선언하기 전에 한번 더 생각하세요. 상대방이 게임을 그만두는 효과만 가져올 수 있습니다.

카드 열의 앞쪽 카드를 제거할 때, 현재 게임에 남아있는 인원 수에 따라서 제거합니다. 한 사람만 남고 모두가 게임을 포기하면 남은 사람이 승리합니다.

게임 종료

IV시대

III시대 시민 카드의 마지막 장을 카드 열에 놓으면 III시대가 끝나고 IV시대가 시작합니다. 쓸모 없어진 II시대 카드와 노란 토큰 2개를 버립니다. IV시대 카드는 없습니다. 카드 열에 새 카드를 놓지 않고, 군사 카드도 받지 않습니다.

마지막 라운드

시작 플레이어가 턴을 시작할 때 III시대가 끝나면 마지막 라운드로 플레이어들이 모두 한 턴씩 진행합니다. 다른 플레이어의 턴에 III시대가 끝나면 그 라운드의 끝까지 하고, 추가로 모두 한 턴씩 진행합니다. 이렇게 III시대가 끝나고 최소한 한 턴을 더 할 수 있기 때문에, 문화 점수를 많이 얻는 III시대 문화 유산을 완성할 기회가 있습니다.

마지막 라운드에서는 전쟁 선언이 아무 의미도 없습니다. 전쟁의 승패를 정할 다음 턴이 없기 때문입니다. 단, 침략은 할 수 있고, 전 라운드에 선언한 전쟁의 결판도 마무리 짓습니다.

마지막 라운드에서는 군사 유닛을 희생할 수 없습니다.

마지막 라운드에서 침략 카드를 사용하면, 방어자만 방어 보너스 카드를 사용해서 군사력을 높일 수 있습니다. 전 라운드에서 선언한 전쟁을 마무리할 때는 어느 쪽도 군사력을 올릴 수 없기 때문에 군사력 진보 레벨만 비교하여 높은 쪽이 전쟁에서 이깁니다.

III시대 이벤트 카드 점수 계산

III시대 이벤트 카드는 모두 점수 계산을 합니다. 어떤 III시대 이벤트는 게임 진행 도중에 나올 수도 있습니다. III시대 카드를 미래 이벤트로 묻었더라도, 그 카드는 반드시 점수 계산을 하게 됩니다.

게임이 끝나면 현재 이벤트와 미래 이벤트 칸에 남은 III시대 이벤트 카드를 모두 공개하고 보너스 문화 점수를 받습니다.

팁 : 문화 점수 1, 2점을 얻는 건물을 지으려고 이미 건설했던 것을 해제하는 것은 좋지 않습니다. 해제하려는 것에 관련한 이벤트를 누군가 묻었을 수도 있기 때문에, 그냥 두는 편이 문화 점수를 더 받을 수도 있습니다.

문화 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

한글판 추가 카드 사용 방법

한글판 추가 카드를 넣어서 게임을 할 경우, 다음과 같이 할 수 있습니다.

1. 각 시대별로 지도자 카드 한 장과 문화 유산 카드 한 장을 임의로 제거하고, 대신 시대에 맞는 한글판 카드를 넣습니다.

또는

2. 카드를 제거하지 않고 한글판 카드를 시대에 맞는 시민 카드 더미에 섞어서 사용합니다.

팁 : 한글판 추가 카드는 게임에 반드시 넣어야 하는 카드가 아닙니다. **쓰루 디 에이지스**는 기본 게임 자체의 완성도가 높기 때문에, 처음 하는 분들은 우선 기본 게임으로만 하시는 편이 좋습니다. 본격 게임에도 익숙해진 분들이 새로운 재미를 찾고자 할 때 한글판 카드를 추가해서 사용하는 것을 추천합니다.

4

다른 방법으로 게임 하기

본격 게임은 다수의 테스트 플레이어들을 만족시키는 방향으로 신중하게 조율 되어있습니다. 그러나, 게임을 하는 사람들의 성향이 다르기 때문에, 아래 변형 규칙들을 적용하는 것이 더 좋은 경우도 있습니다. 다음의 변형 규칙들 대부분은 숙련 게임과 본격 게임 양쪽에 모두 적합합니다.

더 쉬운 변형 규칙

문명을 더 많이 발전시킬 여지를 두고 싶을 때는 이렇게 해보세요.

더 쉬운 변형 규칙 :

- 노란 토권을 하나씩 더 가지고 시작합니다.
- 정부 카드의 도시 건물 제한 수를 하나 더 추가해서 적용합니다.

노란 토권을 하나를 추가하는 것이 대수롭지 않아 보이지만, 이것 하나로 인해 인구를 훨씬 더 쉽게 늘릴 수 있고, 불만 있는 일꾼이 나오는 시기가 늦어집니다. 도시 건물 제한을 늘리면 전제정치 체제에서도 더 많이 건설을 할 수 있습니다.

집중 공격 금지 규칙

쓰루 디 에이지스는 전쟁 게임이 아니지만, 군사력이 한 번 뒤쳐진 문명은 여러 상대에게 공격 당하기 쉽습니다. 군사력을 소홀히 한 플레이어가 완전히 궤멸되는 것을 방지하기 위해 다음과 같은 규칙을 적용합니다.

집중 공격 금지 규칙 :

- 한 라운드에 공격은 한 번만 당할 수 있습니다.

게임을 시작할 때 플레이어 마커를 테이블 가운데에 하나씩 놓고, 누가 누구를 공격했는지 기록합니다. 어떤 상대에게 침략이나 전쟁 카드를 사용하면, 상대의 마커를 자기 앞에 놓고 그 사람을 공격했다는 사실을 표시합니다.

다음 턴의 정치 행동 때, 마커를 다시 테이블 가운데에 놓습니다. 공격하려던 상대의 마커가 테이블 가운데에 없다면, 이미 다른 사람이 공격한 상대라서, 이 턴에는 그 상대를 공격할 수 없습니다.

팁 : 이 규칙을 적용하더라도 군사력이 너무 뒤처지면 공격 당하기 쉽습니다. 이 규칙으로는 군사력을 따라잡을 기회가 조금 더 생길 뿐입니다.

평화로운 변형 규칙

게임 구성원들이 모두 공격적인 성향이 없다면 건설에만 중점을 둔 변형 규칙을 적용합니다.

평화로운 변형 규칙 :

- 침략 카드와 전쟁 카드를 모두 제거합니다.

공격이 없다면 조약도 큰 의미를 갖지 못합니다. 따라서 게임 구성원들이 원한다면 조약 카드도 제거할 수 있습니다.

팁 : 식민지 점령이나 여러 이벤트의 혜택 때문에 게임에서 공격 요소가 빠지더라도 여전히 군사력은 중요합니다.

게임을 처음 하는 사람이 있으면 이 변형 규칙을 적용하는 것이 좋습니다. 경험이 없는 사람은 다른 사람에 비해 처지기 쉽지만, 적어도 게임 중에 자신의 문명이 완전히 부서지는 일은 면할 수 있습니다.

게임에 있는 상호 작용 요소 때문에 다툼이 생길 것 같으면 이 변형 규칙을 적용해 보세요.

군사 행동을 써서 군사 카드 가져오기

무작위로 뽑는 군사 카드는 그 불확실성 덕분에 게임에 긴장감이 더해집니다. 군사 카드를 조절해서 가져오고 싶다면, 이 변형 규칙을 적용합니다.

군사 행동을 써서 군사 카드 가져오기:

- 턴을 끝낼 때 군사 카드를 받지 않습니다.
- 그대신, 턴을 진행하면서 군사 행동을 써서 토권 하나당 군사 카드 한 장을 가져올 수 있습니다.
- 군사 행동 토권 수에 따라 손에 들 수 있는 군사 카드 장수가 제한됩니다.

군사 카드를 가져올 때는 제한이 없습니다. 그러나, 정치 행동이 끝나면 군사 행동 토권 개수만큼만 카드를 손에 들 수 있습니다.

이 변형 규칙은 군사 행동의 중요성을 더욱 부각시키고, 가지고 있는 카드에 맞춰서 군사 행동을 어떻게 쓸지 조절하게 합니다. (예를 들어, 방어 보너스 카드를 뽑으면 군사력을 그다지 올릴 필요가 없습니다.)

팁 : 이 변형 규칙은 게임 시간을 더 느리게 만듭니다. 일반 규칙으로 게임을 할 때는, 다음 사람이 턴을 진행하는 동안, 군사 카드를 받고 이후 플레이를 계획합니다. 이 규칙을 적용하면 턴을 진행하는 플레이어가 카드를 뽑고 앞으로의 계획을 고민할 때마다 다른 사람들은 그 사람이 턴을 끝내기를 기다려야 합니다. 이 규칙으로 게임을 하려면, 군사 행동을 조절하는 대가로 게임 시간이 길어지는 것을 감수해야 합니다.

보너스 점수 변형 규칙

III시대 이벤트 카드의 보너스 점수를 다른 방식으로 받습니다. III시대 군사 카드 더미에서 이벤트 카드 13장을 모두 뽑아서 보너스 카드 더미를 만듭니다. 카드를 잘 섞고, 아래 중 한 가지 방식을 적용합니다.

보너스 카드 공개 변형 규칙 :

- 3~5장을 뽑아서, 숙련 게임 규칙처럼 보너스 점수를 받습니다.
- 게임을 시작할 때 카드를 뽑아 모두가 볼 수 있는 곳에 펼쳐 놓습니다.

시대순 변형 규칙 :

- 보너스 카드 더미에서 제일 위의 카드 5장을 집어서 앞면이 보이지 않게 놓습니다.
- 게임을 시작할 때 보너스 카드 1장을 공개합니다.
- 첫 라운드가 끝날 때 보너스 카드 1장을 공개합니다.
- 나머지 3장의 카드는 각각 I시대, II시대, III시대가 끝날 때마다 한 장씩 공개합니다.

개인 보너스 카드 변형 규칙 :

- 카드 더미의 제일 윗장을 제거하고, 나머지 12장을 나눠 가집니다.
- 각자 한 장의 카드를 선택합니다. (2인 게임의 경우 2장)
- 플레이어들은 자신이 고른 카드를 비공개로 가지고 있다가, 게임이 끝날 때 공개합니다.

공개 선택 변형 규칙 :

- 13장의 카드를 모두 테이블에 펼쳐 놓습니다.
- 플레이어들이 한 장씩 보너스 카드를 고릅니다. (2인 게임의 경우 2장)
- 선택한 카드들은 게임 내내 공개한 채로 놓습니다.

위의 변형 규칙 중 어느 것이든 적용할 경우, 나머지 이벤트 카드는 III시대 군사 카드 더미에 섞어 놓습니다. 이 이벤트 카드를 사용하지 않으면 II시대 이벤트 카드 대부분이 공개될 기회가 없습니다. 또, 그 카드로 보너스 점수를 받을 여지가 있기 때문에 게임을 끝까지 흥미진진하게 진행할 수 있습니다. 만약 이런 불확실한 요소가 마음에 들지 않거나, 보너스 점수가 너무 많이 나올 것 같으면 위의 변형 규칙 중 하나를 아래의 규칙과 함께 적용해 봅니다.

보너스 점수를 줄이는 변형 규칙 :

- 게임이 끝났을 때 현재 이벤트와 미래 이벤트 칸에 남은 III시대 보너스 점수를 계산하지 않습니다.

이 변형 규칙을 적용해도, 현재 이벤트 칸에 있는 이벤트가 어떤 카드인지 알고 있으면, 그 카드를 발동시키기 위해 미래 이벤트에 카드를 묻습니다. 묻은 카드가 공개될지 불확실하기 때문에 자신한테 이득이 될 한 카드를 묻으면서도 문화 점수 3점을 얻게 됩니다.

보너스 점수 변형 규칙을 사용하지 않고, 점수를 줄이는 변형 규칙을 단독으로 적용하는 것은 좋지 않습니다. 게임이 끝났을 때의 보너스 점수는 문명 발전의 다양한 측면에 보상을 주는 것이고, 이것은 쓰루 디 에이지스의 중요한 부분이기 때문입니다.

선택한 방식대로 쓰루 디 에이지스를 즐겨주세요.

몇몇 카드에 대한 추가 설명

일반 규칙

건물, 문화 유산, 농장, 광산에 대한 할인

행동 카드 중에서 부유한 땅, 이상적인 건축지, 천재 공학자, 능률적인 항상은 특정 건설 행동 비용을 할인해 줍니다. 이런 카드들은 해당하는 특정 행동을 할 때만 쓸 수 있습니다. (문화 유산을 한번에 여러 단계를 건설 할 수 있는 기술 카드를 내려놔더라도, 천재 공학자를 사용하면 한 단계만 건설해야 합니다.) 할인 카드를 사용하면 건설 비용이 0이 될 수도 있습니다. 할인해주는 비용이 원래 건설 비용보다 더 많을 때도 카드를 쓸 수는 있지만 남은 만큼을 자원으로 돌려받지 못합니다.

군사 유닛에 대한 할인

호메로스와 행동 카드 중 애국심, 민족주의의 물결, 군비 증강은 군사 유닛들에 대해 추가 자원을 지원합니다. 즉, 군사 유닛들을 건설하거나 향상할 때 추가로 지원받은 자원을 다 쓸 때까지 실제 자원을 지불하지 않습니다. (추가로 지원받은 자원은 파란 토큰을 사용해서 표시하지 않고, 따로 기억합니다.) 군사 유닛에 대해 지원받은 자원이 남아도, 그 턴이 끝나면 사라집니다. 또한, 프레데릭 대왕과 처칠은 카드에 적힌 상황일 때의 모든 군사 유닛에 대한 할인을 받습니다.

군사력 보너스

알렉산더 대왕, 잔 다르크, 나폴레옹, 콜로르스, 만리장성, 대륙횡단철도, 일부 특수 기술은 군사력을 올려줍니다. 이 군사력 보너스는 유닛이 아니라 문명 자체에 제공된 보너스라서, 군사 유닛을 희생할 때는 이 보너스를 사용할 수 없습니다. (알렉산더 대왕처럼 군사 유닛 당 보너스를 받더라도, 군사 유닛의 군사력이 올라가는 것이 아니라 문명에 군사력 보너스가 더해진 것이기 때문에 군사 유닛을 희생할 때 보너스 힘을 계산하지 않습니다.) 그러나 정기스칸의 기능은 기병 유닛 자체에 군사력 보너스를 주기 때문에, 기병을 희생하면 그 보너스만큼의 힘도 계산합니다.

III시대 이벤트 카드

대부분의 III시대 이벤트 카드의 보너스 점수는 게임이 끝났을 때 받지만, 게임 도중에 현재 이벤트로 III시대 카드가 나오면 즉시 그 카드의 점수 계산을 합니다. 과학의 효과와 권력의 효과 이벤트는 플레이어들의 상대적인 순위를 바탕으로 점수를 얻습니다. 동점일 경우 일반적인 방식으로 순위를 가립니다. 턴을 진행하고 있는 플레이어가 우세하고, 게임이 끝났을 때는 시작 플레이어에 가까운 사람이 우세합니다.

전쟁과 침략의 효과

침략을 성공하거나 전쟁을 한 후에, 패한 문명은 무언가를 잃습니다. 무엇을 잃을지 선택을 하는 경우, 보통 승자가 정합니다. 유일한 예외는 인구를 잃는 경우입니다. 이 때는 패자가 어떤 카드에 있는 노란 토큰을 잃을지 결정합니다. 따라서 습격은 공격자가 파괴할 건물을 정합니다. 약탈과 자원 전쟁도 승자가 어떤 조합으로 식량과 자원을 얻을지 정합니다. 기술 전쟁 역시 승자의 선택으로 특수 기술과 과학 점수를 조합합니다. 패한 문명은 가지고 있는 것 이상으로 잃을 수 없습니다. 승자 또한 패자가 잃은 것 이상으로 얻을 수 없습니다. 잃은 것이 식량이나 자원이면 잃은 파란 토큰을 잃은 사람의 저장소로 돌려놓습니다. 승자가 식량이나 자원을 얻을 때도 마찬가지로 승자의 저장소에서 파란 토큰을 가져다 카드에 놓습니다.

게임 커뮤니티에 깊은 감사의 말씀을 드립니다. 친구들과 가족, 그리고 세계 방방곳곳에 있는 플레이어들의 도움이 없었다면 게임을 완성하기 어려웠을 것입니다. 진정으로 고맙습니다.

무엇보다도 Czech Board Games, 특히 수많은 시간을 들여 수일 회에 걸쳐 테스트하고, 규칙과 게임 밸런스에 귀중한 조언을 해준 Petr Murmak와, 밤낮으로 공을 들여 규칙서와 카드의 조판을 하며 게임의 마무리를 해준 Filip Murmak, 일러스트레이터 Richard Cortes 에게 감사합니다. 훌륭하게 영어로 번역해 준 Jason Holt에게도 감사 드립니다. 개인 보드를 디자인 한 Thomas C. Scull과 Ralph Anderson, 밤을 새워 피드백 기간을 지켜준 Larry Levy, 감사합니다.

마지막으로, 그러나 최우선으로, 개발과 조율 도중 온오프라인으로 수백회의 테스트 플레이를 한 플레이어들에게 감사합니다. (특히 게임 클럽의 Brno, Ostrava, Plzen, Praha, 고맙습니다.) 여러분들의 열정뿐만 아니라 비판도 커다란 동기 부여가 되었습니다.

인물 카드



크리스토퍼 콜럼버스

자신의 손에 영토 카드가 있으면 정치 행동을 소비하며 카드를 내려놓고 식민지로 만듭니다. 이 때 군사 유닛을 희생할 필요가 없고, 다른 사람들은 그 영토에 입찰할 수 없습니다. 식민지 카드에 있는 즉시 받는 보너스를 받고 진보 레벨에 반영합니다. 콜럼버스는 능력을 사용한 후에도 지도자로 남아있지만, 게임 중에 다시 그 능력을 쓸 수 없습니다.



로베스피에르

혁명을 할 때 시민 행동과 군사 행동을 뒤바꾸는 역할을 합니다. 혁명을 선언하면 군사 행동 토큰을 모두 사용합니다. 혁명 후에 사용한 시민 행동 토큰의 수는 사용 전과 같습니다. 로베스피에르가 있으면 시민 행동 토큰을 모두 사용해서 혁명을 할 수 없다는 점에 유의하세요.



아이작 뉴턴

기술 카드를 내려놓으려면 사용하지 않은 시민 행동 토큰이 반드시 하나 있어야 하고, 뉴턴의 능력으로 시민 행동 토큰을 돌려받습니다. 혁명을 선언하면 시민 행동 토큰을 모두 사용하고, 시민 행동 토큰 하나를 돌려받습니다.



나폴레옹 보나파르트

“전술 보너스가 가장 큰 부대”의 의미는 다음과 같습니다. 구식 유닛이 있는 부대와 없는 부대, (혹은 전투기가 있는 부대와 없는 부대)가 있으면 각각 다른 전술 보너스를 받습니다. 이 경우 가장 높은 군사력 보너스를 한 번 더 받습니다. 부대가 하나도 없으면 나폴레옹으로 아무 보너스도 받지 못합니다.



니콜라 테슬라

I, II, III시대 연구실이 광산의 기능도 합니다. 생산 단계 때 연구실 카드의 노란색 토큰 마다 파란 토큰을 하나씩 놓습니다. 연구실에 있는 파란 토큰은 연구실의 등급과 같은 양의 자원을 나타냅니다. 광산이 생산할 때는 항상 연구실도 생산을 하고, 산업의 효과 이벤트 때도 연구실에서 생산하는 자원을



성 베드로 대성당

행복 지수를 두 배로 해주기 때문에, 잔다르크나 미켈란젤로의 능력을 두 배로 얻습니다.



대륙 횡단 철도

가장 좋은 광산은 일꾼으로 표시됩니다. 따라서, 생산 단계 때 일꾼이 하나 이상 있는 가장 진보한 광산 기술 카드에 파란 토큰 하나를 추가로 놓습니다.



최초의 우주비행

모든 기술 카드의 등급을 더합니다. 군사, 도시 건물, 농장, 광산, 특수 기술, 정부 등 모든 기술 카드가 해당합니다.



할리우드와 인터넷

특정 종류 카드에 놓은 일꾼 각각의 등급에 두 배에 해당하는 점수를 받습니다. 일꾼이 없는 카드와 A시대 카드에 놓은 일꾼은 점수를 받지 못합니다.



과학 협력

만약 한 문명이 과학 점수가 없으면, 양쪽 문명 모두 새 기술 카드를 내려놓을 수 없습니다.

감사의 말

디자이너: Vlaada Chvátil

일러스트: Richard Cortes

보조 일러스트: Paul E. Niemeyer

조판 및 그래픽 디자인: Filip Murmak

수석 플레이 테스터: Petr Murmak

플레이 테스터: Kreten, Gekon, Monca, Rumun, Peta, Karel, Tuko, Sansom, Frogger, Rychlik, Helma, Dundee, Me2d, Vytick, Ese, Yuyka, Medart, Pogo, Ksfga, FlyFon, Hanako, Petr and Martina, Jirka Bauma, Kataya, Natalia, 그 외 다수 한글판 그래픽 디자인: 변혜영

한글판 제작에 도움을 주신 분들: 임홍경, 박세현, 안현진,

최두진, 신지영, 최재영, 홍재웅

Published by Boardpia, copyright 2012.

www.boardpia.co.kr