

# Vlaada Chvátil

# THROUGH the AGES

쓰루 디 에이지스

문명에 관한 새로운 이야기

## 새 지도자와 문화유산



친애하는 플레이어들께,

우리는 이 확장을 몇 년에 걸쳐 계획하고 개발하였습니다. 확장의 목표는 새로운 지도자와 문화유산을 추가하는 것입니다. 우리는 개발을 진행하면서, 다양한 버전에서 많은 수의 후보를 검토했습니다. 최종 선정에 들어간 사람들과 기념비들은 후보들 중에서도 게임 플레이를 더 강화하는 것들입니다. 다시 말해, 게임을 더욱더 재미있고, 플레이를 흥미롭게 합니다. (역사적인 관점에서 보면 훨씬 강력한 것들을 생략했다고 볼 수도 있겠지만, 이건 그저 게임이니까요.) 또한, 우리는 게임의 정치 행동 부분을 다듬지 않으면 아쉬움이 남을 것 같아서, 새로운 군사 카드도 넣기로 했습니다. 많지는 않아요. 우리는 이 부분을 재정의하는 것이 아니라, 게임에 자극을 더하고 싶었습니다.

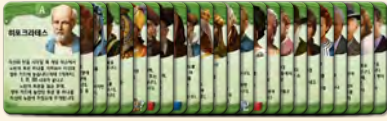
가장 어려운 작업은 새로운 것들의 균형을 잡는 것이었습니다. 다행히도 전 세계에는 이 게임을 아주 잘 아는 플레이어들이 아주 많습니다. 그래서 우선 쓰루 디 에이지스의 디지털 버전에 확장을 추가했고, 최고의 온라인 플레이어들을 초대하여 수천 번의 게임 플레이를 테스트할 수 있었습니다. 테스트 플레이어들의 플레이 결과와 의견이 균형을 잡는 데 도움이 되었습니다. 진심으로 고맙습니다. 여러분이 없었다면 이 정도로 균형을 잡기는 어려웠을 것입니다. 또한 이렇게 훌륭한 플레이어들과 게임을 하고 토론하는 것은 정말 즐거운 경험이었습니다!

또한, 우리는 기본 게임의 방대한 자료를 가지고 있었고, 충분히 근거 있는 의견을 수집해왔습니다. 따라서, 퍼즐의 마지막 논리적인 조각은 기본 게임에서 유달리 강하거나 약한 카드를 조정해서, 재조정된 카드를 이 확장과 함께 사용하게 하는 것이었습니다. 솔직히, 이 모든 것이 우리가 예상했던 것보다 훨씬 더 오래 걸렸습니다. 하지만 쓰루 디 에이지스는 우리에게 매우 특별한 프로젝트이기 때문에, 우리가 확장에 들인 기준치 이상의 정성을 후회하지 않습니다. 우리가 좋아하는 만큼, 이 결과물이 여러분의 마음에 들었으면 좋겠습니다.

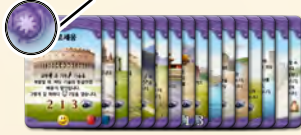
블라다 & CGE팀

# 게임 구성품 ...

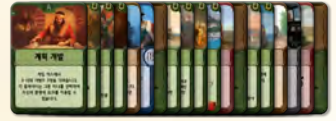
새롭게 추가된 카드에는 이 아이콘이 표시되어 있습니다.



새 지도자 카드 24장  
(시대별로 6장)



새 문화유산 카드 16장  
(시대별로 4장)



새 군사 카드 19장  
(A시대 1장, 그 외 시대별로 6장)



지도자 대체 카드 21장  
(I, II, III시대별로 7장)



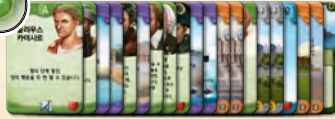
문화유산 대체 카드 15장  
(I, II, III시대별로 5장)



③가 표시된 추가 시민 카드 6장  
(I시대 1장, II시대 2장, III시대 3장)

기본 게임에 있는 카드와 교체해서 사용하는 카드에는 이 아이콘이 표시되어 있습니다.

- 재조정 지도자 카드 7장
- 재조정 문화유산 카드 5장
- 재조정 기술 카드 7장



가지고 있는 기본 게임의 군사 카드 대신에, 본 확장에 들어있는 군사 카드를 사용하세요.

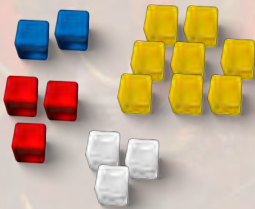
문화유산 보드



지도자 보드



2인 게임이면 이쪽 면을 사용하세요.  
3-4인 게임이면 반대쪽을 사용하세요.



새로운 카드의 효과로 토큰이 조금 더 필요할 수 있어서 약간의 토큰을 추가했습니다. 이 토큰들은 부록에 소개된 새로운 카드의 다양한 효과를 표시할 때 사용할 수도 있습니다.



이것으로 누가 게임의 시작 플레이어인지 표시하면 누구의 턴이 앞서있는지, 마지막 라운드를 누구부터 시작하는지 알기 쉽습니다.

## 확장의 구성

이 확장은 세 가지로 구성되어 있으며, 각각 독립적으로 사용할 수 있습니다.

기본 게임의 재조정 카드

새 군사 카드

새 지도자와 문화유산

자세한 설명은 다음 장부터 이어집니다.



# 기본 게임의 재조정

우리는 숙련된 플레이어들의 의견을 듣고, 수만 수천 건의 온라인 게임 결과를 토대로 게임의 균형을 손보았습니다. 조정 내용은 다음과 같습니다.

## 재조정 카드

어떤 카드는 꽤 강력해서, 카드 열의 가장 비싼 구역에 있더라도 플레이어들이 거의 항상 집어가고 했습니다. 그러한 카드는 능력치를 조금 낮추었습니다. 그래도 여전히 좋은 카드지만, 이전만큼 무턱대고 집을 정도로 가지고 있는지 다시 한번 생각하게 합니다.

반대로 어떤 카드는 너무 약해서 싸게 집어갈 수 있어도 선뜻 손이 가지 않고, 게임에서 이길 기회를 해치기도 합니다. 또 다른 카드는 그럭저럭 괜찮지만, 특정 상황에서만 효과를 발휘했습니다. 경험이 많은 플레이어들은 그러한 카드에 대해 잘 알고 있어서, 게임 플레이에 자주 쓰이지 않게 되었습니다. 우리는 이 카드들을 더 강하게 만들어서, 게임에서 제 몫을 할 수 있게 만들기로 했습니다. 재조정된 카드 중 일부는 이제 그 시대의 최고 카드에 속합니다.

## 게임 길이 조정

게임의 데이터를 살펴보니, 게임 인원수가 많으면 2인 게임에 비교해서 평균적으로 한 라운드가 더 짧았습니다(특히 3인 게임에서 그렇습니다). 따라서 III시대가 너무 빨리 지나가는 느낌이 들고, 문명을 제대로 만들었다는 만족감을 주지 못했습니다.

그보다 더한 것은 행동 카드인데, 확실하게 균형을 해칩니다. 게임 인원수와 관계없이 같은 수의 행동 카드를 사용하기 때문에, 3인이나 4인 게임에서는 행동 카드를 가져가기가 어렵습니다.

이 문제를 해결하기 위해, ③+아이콘을 넣은 행동 카드 6장을 추가했습니다. 또한, ④가 있는 기술 카드를 ③+로 바꾸었습니다. 그 결과, 3~4인 게임은 이전보다 길이가 약간 길어졌습니다.

## 앱과의 호환성과 새 카드들

기본 게임은 디지털 버전과 실물 버전이 동시에 개발되었지만, 몇 가지 차이가 있었습니다. 해당 수정 카드는 다음과 같습니다.

- 1시대 풍족한 영토와 프로 스포츠는 디지털 버전의 수치가 같아졌습니다.
- 확장의 새 카드와 호환이 되게끔, 대륙 횡단 철도 효과의 표현을 바꾸었습니다.

프로 스포츠가 바뀐 데는 세 가지 이유가 있습니다. 디지털 버전과 약간 다르기도 했고, 조금 더 강력하게 만들 필요가 있었습니다. 또한 우리는 3인 게임에서 두 번째 프로 스포츠 카드를 추가하고 싶었습니다.

## 기본 게임의 재조정 방법

기본 게임을 재조정해서 플레이하려면 아래의 절차를 따르세요.

- 새로 조정된 ④+ 아이콘이 있는 지도자와 문화유산 카드를 기본 게임에서 찾아서 새 카드로 교체합니다.
- 7장의 기술 카드도 같은 방법으로 교체합니다.
  - 공산주의와 원리주의는 간단합니다. 각각 게임에 한 장씩 있으니, 기본 게임에서 해당 카드를 찾아서 새 카드로 교체하면 됩니다.
  - 공화정과 프로 스포츠는 게임당 두 장씩 있습니다. 두 장 모두 새 카드로 교체합니다. 원래 두 장 중에 한 장은 ④였지만, 지금은 ③+입니다.
  - 군사학을 교체할 때는 조심하세요. 원래 게임에는 두 장이 있습니다. 그중에서 ④를 새 카드인 ③+로 교체합니다. 인원수 표시가 없는 다른 한 장은 그대로 남겨 둡니다.
- ④+ 아이콘이 있는 노란색 행동 카드 6장을 추가합니다. 3~4인용 게임에서 쓰는 카드에는 ③+표시가 있습니다.
- 1시대 풍족한 영토는 재조정되었습니다. 이 확장장의 군사 카드 터미에는 재조정된 카드가 들어 있습니다. 다음 쪽에 상세 설명이 있습니다.

## 기존 카드 유지

우리는 아주 방대한 데이터를 기반으로 변경 작업을 했지만, 이제적으로 여러분의 게임 그룹에서는 맞지 않을 수 있습니다. 우리가 강하게 만든 카드가 이미 여러분들에게는 강한 카드였거나, 약하게 만든 카드가 원래 잘 쓰이지 않는 카드일 수 있습니다. 물론 우리를 믿고 재조정 카드를 써도 되지만, 그게 게임의 재미를 해친다고 생각되면 몇몇 카드는 예전 카드를 써도 괜찮습니다.

그러나 공화정과 프로 스포츠는 꼭 새 카드를 사용하기를 바랍니다. 3인 게임 사용 표시가 추가되었기 때문입니다.

## 카드 장수

아래의 표는 시대별로 바뀐 카드의 요약입니다.

	3+ 표시	4인 표시	3 (4)인 게임
	예전 게임		
I-III 시대	기술 6장	3장	→ 6(9)장 추가
	재조정된 게임		
I시대	기술 6장, 행동 1장	기술 3장	→ 7(10)장 추가
II시대	기술 7장, 행동 2장	기술 2장	→ 9(11)장 추가
III시대	기술 8장, 행동 3장	기술 2장	→ 11(12)장 추가

예전만큼 단순하지 않지만, 그 덕분에 확실한 균형을 찾았습니다.

## 새 군사 카드

새 군사 카드 더미에는 16장의 새로운 카드가 추가되어 있습니다. 이 카드들은 게임에 약간의 다양성을 더해줍니다. I시대 풍족한 영토는 디지털 버전과 똑같이 재조정되었습니다. 또한 3장의 군사 보너스 카드를 추가해서 카드 비율을 동일하게 유지했습니다.

새 군사 카드 사용 방법은 이 확장에서 설명이 가장 간단한 부분입니다. 기존 게임의 군사 카드 더미는 그대로 두고, 확장에서 제공하는 새 군사 카드 더미를 사용하면 됩니다.

새 군사 카드 더미를 사용하면 새로 추가된 카드와 기존 카드의 뒷면이 구별되지 않습니다. 일부 군사 카드에 대한 설명은 부록에 있습니다.

**참고하세요:** 부록을 읽지 말고 첫 게임을 진행해 보세요. 새 군사 카드를 집어오거나 이벤트가 공개됐을 때, 신선한 재미를 느낄 수 있습니다!

## 새 지도자와 문화유산

이 확장에서 가장 신나는 부분입니다. 40가지의 새 지도자와 문화유산이 등장합니다!

새로운 효과 중 일부는 기본 게임보다 더 복잡합니다. 부록에 자세한 설명이 있습니다. 카드는 전부 직관적으로 작동하기 때문에, 몇 가지 막다른 상황을 제외하면 부록이 필요 없을 것입니다. 카드가 두 배로 늘어서, 조합과 상호작용이 극단적으로 증가했기 때문입니다.

이 게임을 처음 하는 분들은 기본 게임만으로 시작하는 것이 좋습니다. 모두가 게임 방법을 안다면 지체하지 말고 이 확장을 사용해 보세요. 몇 가지 사용 방법을 소개합니다.

### 순수 확장 게임

새 카드를 익히는 가장 간단한 방법은 기존의 지도자와 문화유산을 전부 새 카드로 교체하는 것입니다. 시대마다 지도자와 문화유산의 카드 장수는 기존의 카드 장수와 같습니다. 게임의 진행도 일반적인 규칙을 따릅니다.

**참고하세요:** 새 카드의 내용을 읽지 말고 섞어보세요. 미지의 세계로 들어가는 여행을 하게 될 것입니다.

### 비공개 혼합

기존의 지도자, 문화유산과 확장의 새 카드를 섞으면 엄청난 가치의 조합을 만들 수 있습니다. 또한, 게임 인원수가 많을 때 경쟁을 완화하기 위해 3~4인 게임에서는 지도자의 수를 늘릴 수 있습니다.

기본 게임과 확장의 지도자와 문화유산을 전부 꺼내어 시대별로 정리합니다. 더미별로 잘 섞고, 지도자와 문화유산을 무작위로 뽑습니다.

- 2인 게임이면 시대별로 지도자 6장과 문화유산 4장을 뽑습니다.
- 3~4인 게임이면 시대별로 지도자 7장과 문화유산 5장을 뽑습니다.

무작위로 뽑은 카드의 내용을 보지 않고, 해당하는 시민 카드 더미에 섞습니다. 사용하지 않는 카드는 게임 박스에 되돌려 놓습니다.

게임 진행은 일반적인 규칙을 따릅니다. 3인 또는 4인 게임에서는 시대마다 지도자와 문화유산의 선택지가 약간 늘어납니다.

### 공개 혼합

숙련된 분들과 추천하는 확장 사용법입니다. 전략적인 계획을 세우는 것이 가능하며, 방대한 수의 조합을 제공합니다.

### 대체 카드

A시대 이후의 카드 더미에는 실제 지도자나 문화유산 카드를 넣지 않습니다. I, II, III시대 시민 카드 더미에는 지도자와 문화유산 카드 대신 대체 카드를 넣습니다.



- 2인 게임이면 시대별로 1에서 6까지의 지도자 대체 카드와 1에서 4까지의 문화유산 대체 카드를 사용합니다.
- 3~4인 게임이면 시대별로 1에서 7까지의 지도자 대체 카드와 1에서 5까지의 문화유산 대체 카드를 사용합니다.

다시 말해서, 2인 게임이면 ③+가 표시된 대체 카드를 사용하지 않습니다.

각각의 더미를 잘 섞습니다.

### 지도자와 문화유산 보드

지도자와 문화유산 보드는 진행 중인 게임에서 사용하는 카드가 어떤 것인지 보여줍니다. 각 보드는 양면으로 되어있습니다. 2인 게임은 지도자 6장과 문화유산 4장인 면을 사용하고, 3~4인 게임이면 지도자 7장과 문화유산 5장인 면을 사용합니다.

보드마다 게임 인원수가 표시되어 있습니다. 모두가 볼 수 있는 곳에 보드를 놓습니다. 될 수 있으면 카드 열 근처에 놓는 것이 좋습니다.

## 지도자와 문화유산 선택

기본 게임과 확장의 지도자, 문화유산 카드를 시대별 지도자, 시대별 문화유산 총 8개의 터미로 정리합니다.

각 터미를 잘 섞고, 필요한 만큼의 지도자 카드와 문화유산 카드를 뽑습니다. 2인 게임이면 시대별로 지도자 6장, 문화유산 4장을, 3~4인 게임이면 시대별로 지도자 7장, 문화유산 5장을 뽑습니다. 뽑은 카드들이 이번 게임에서 사용할 지도자와 문화유산입니다. 나머지 카드는 게임 박스에 되돌려 놓습니다.

A시대 지도자와 문화유산을 A시대 카드 터미에 섞어 놓습니다. 여기까지는 앞서 말씀드린 비공개 혼합 방법과 정확하게 일치합니다. 그러나, 이제부터 카드를 공개합니다.

I시대 지도자와 문화유산을 지도자 보드와 문화유산 보드에 놓습니다. 간단히 한 장씩 놓습니다. 순서는 중요하지 않습니다. 카드가 등장하는 순서는 대체 카드로 정해집니다.

II시대와 III시대의 지도자, 문화유산 카드는 앞면이 보이도록 터미를 만들어서 근처에 놓습니다. 누구든지 원하면 카드 터미를 확인할 수 있습니다. 공간이 충분하면 지도자 보드와 문화유산 보드 위에 카드를 펼쳐 놓아도 좋습니다. 카드를 전부 다 잘 알고 있으면 카드 제목만 봐도 충분할 것입니다.

## 1라운드

- 1라운드에는 일반적인 진행대로 A시대 카드 터미에서 지도자와 문화유산이 카드 옆에 놓입니다.
- 어떤 카드가 남았는지 알고 싶으면 누구든 남은 A시대 카드 터미를 확인할 수 있습니다.
- 카드 옆을 A시대 카드로 다시 채우기 전에 터미를 섞습니다. 터미를 확인하면 플레이어들이 어떤 순서로 나머지 카드가 나오는지 알게 되기 때문입니다.

## 이후의 라운드

- I시대 카드 터미를 사용하기 시작하면 카드 옆에 대체 카드가 놓일 수 있습니다. 대체 카드가 놓이면 지도자 또는 문화유산 보드에 놓인 카드 중에서 그 변화와 맞는 카드로 교체합니다. 예를 들어, 지도자 4번의 대체 카드가 카드 옆에 놓이면, 지도자 보드의 4번 칸에 놓인 지도자로 교체합니다. 따라서, 지도자와 문화유산 보드의 카드는 불특정 순서로 카드 옆에 놓이게 됩니다.
- 교체한 대체 카드는 버리는 카드 터미에 놓습니다. 예를 들어, I시대 대체 카드는 I시대 버리는 시민 카드 터미에 놓습니다.

## I시대 끝

- I시대가 끝나면 모든 대체 카드가 펼쳐졌을 것입니다. 따라서, 지도자 보드와 문화유산 보드가 텅 비게 됩니다. II시대 지도자와 문화유산 카드를 각각의 보드에 놓습니다.

## II시대 끝

- II시대가 끝나면 III시대 지도자와 문화유산 카드를 보드에 놓습니다.

대체 카드는 카드 옆에 놓이자마자 교체해야 합니다. 따라서, 항상 일반 진행대로 카드 옆에 놓인 실제 지도자와 문화유산을 보고 자신의 턴을 진행합니다. 지도자와 문화유산 보드는 어떤 지도자와 문화유산이 카드 터미에 남아있는지 보여줍니다.

참고하세요: 지도자와 문화유산을 버리는 터미를 별도로 만드는 것이 좋습니다. 그러면 게임이 끝났을 때 시민 카드 터미에는 대체 카드가 남고, 지도자와 문화유산은 따로 모이게 됩니다. 이렇게 하면 다음 게임을 준비하기 쉽습니다.

## 다른 변형 규칙

물론, 여러분이 원하는 방식으로 새 지도자와 문화유산을 사용해도 됩니다.

공개 혼합 방식이 좋지만, 게임을 시작할 때 정보가 전부 공개되는 것이 마음에 들지 않으십니까? 이후 시대의 지도자와 문화유산은 비공개로 두었다가 그 시대를 시작할 때 공개해도 좋습니다.

새 지도자와 문화유산을 전부 사용하고, 기존 카드에서는 시대별로 1장의 지도자와 문화유산만 추가하고 싶으신가요? 기본 게임에서 시대별로 지도자 1장과 문화유산 1장을 뽑아서 각각의 시민 카드 터미에 섞어서 사용하세요. 선택의 폭이 더 넓어질 것이며, 새 카드들 사이에서 옛 친구들이 등장하면 반가움을 느낄 것입니다.

게임에 들어갈 카드에 영향력을 행사하고 싶으십니까? 무작위로 선택하는 대신, 모두의 동의를 얻어 카드를 선택할 수 있습니다. 또는, 플레이어당 시대별로 2장의 문화유산과 3장의 지도자를 주고 선택하게 할 수 있습니다. 각자 지도자와 문화유산을 1장씩 고르고, 나머지는 무작위로 뽑습니다. 비공개 혼합 방식을 택했다면, 이 방법으로 각자 작은 비밀 정보를 가지게 됩니다.



3인 또는 4인 게임 준비 예시



# 새로운 규칙

이 확장에서 새로운 게임 규칙을 도입하지는 않습니다. 이어지는 설명은 새 카드가 게임에 가져올 효과와 조합에 대한 것입니다. 그러나, 새 카드가 제대로 작동하게 하려면 몇 가지 사항을 조정하고 명확히 할 필요가 있습니다.

## 생산 보너스



어떤 카드는 추가 자원을 생산합니다. 이것은 해당 카드의 아래쪽에 아이콘으로 표시했습니다. 또한 특정 카드에는 텍스트로 명시되어 있습니다. 사실 이것 자체는 새로운 요소가 아닙니다. 이미 두 가지 조약에서 사용이 됐었습니다(국제 무역 협약과 지배권 수락).

자원을 생산할 때마다, 즉, 자신의 턴을 끝내거나 이벤트가 실행되어 생산을 하게 될 경우, 일반적인 생산을 먼저 합니다. 광산 카드에 놓인 노란색 토큰마다 파란색 토큰을 하나씩 놓습니다(그리고, 빌 게이츠가 있는 연구실 포함). 이 때, 대륙 횡단 철도와 마추픽추의 혜택도 함께 받습니다.

그런 다음, 자원 생산 보너스를 합산합니다. ( 아이콘으로 얻는 것과 기본 게임의 조약들로부터 얻는 것을 더합니다. 지배권 수락의 B문명이 보는 손실도 포함합니다.) 합산한 자원을 한꺼번에 받습니다. 따라서, 1개의 보너스를 주는 카드가 3장이면, 청동에 파란 토큰 3개를 올리지 않고, 석탄에 토큰 1개를 올리면 됩니다. 합산한 값이 마이너스면 자원을 얻는 대신 잃어야 합니다.

생산 보너스는 자신의 자원 생산량을 세는 카드에도 적용됩니다. 예를 들어, 엠파이어 스테이트 빌딩과 균형의 효과에도 쉼니다. 그러나, 산업의 효과에는 적용되지 않습니다. 카드에 광산에서 생산되는 것에 적용된다고 정확하게 나와 있기 때문입니다.

참고하세요: 생산 보너스를 기억하기 위해, 광산 카드 아래쪽에 빨간 토큰을 올려놓을 수 있습니다. 빨간 토큰 개수는 보너스로 얻을 파란 토큰 수를 나타냅니다. 예를 들어, 로마 도로가 있고 ISI대면 청동에 빨간 토큰 1개를 놓습니다. 이사벨 1세를 지도자로 삼으면 청동에 두 번째 빨간 토큰을 놓거나, 철 카드가 있다면 청동에 놓았던 빨간 토큰을 철에 놓습니다. 로마 도로의 생산이 멈추는 ISI대가 끝날 때, 바뀌는 생산량에 맞추어 빨간색 토큰을 조정합니다.

부록에 마추픽추의 혜택을 표시하는 방법과 대륙 횡단 철도와 함께 쓸 때의 혜택에 관한 설명이 있습니다.

## 특정 목적으로만 사용하는 자원



기본 게임에서도 군사 유닛 건설과 향상에 쓸 수 있는 일시적인 자원이 있었습니다. 이것은 행동 카드 또는 처칠의 능력으로 얻었습니다. 확장에서는 좀 더 많은 카드가 특정 목적으로 쓸 수 있는 일시적인 자원을 제공합니다.

여러분은 아마 옳은 방법으로 게임을 하고 있었겠지만, 기본 게임의 규칙에 이 부분이 확실하게 명시되어있지 않아서 여기에서 해당 규칙을 언급하려고 합니다.

특정 목적으로만 사용하는 자원은 항상 일시적인 자원입니다.

- 이 자원을 파란색으로 표시하면 안 됩니다. 속으로 계산하고 있어야 합니다.
- 이 자원을 쓸 수 있는 것에 비용을 지불할 때, 이 자원을 다 쓸 때까지 자동으로 먼저 사용합니다.
- 자신의 턴을 마칠 때 남은 일시적인 자원은 사라집니다.

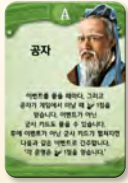


이 부록에는 몇 가지 카드에 대한 부연 설명과 몇몇 효과를 표시하는 방법에 대한 팁이 있습니다.

전체 카드 목록과 더 자세한 설명, 카드 개발에 대한 흥미로운 이야기와

역사적인 배경 등을 알고 싶으시면 [www.throughtheages.com/expansion](http://www.throughtheages.com/expansion)을 방문해 주세요.

## A시대 카드



### 공자

공자는 모든 군사 카드를 이벤트로 사용할 수 있습니다. 진짜 이벤트를 묻는 것처럼 행동해야 합니다. 다른 플레이어들은 나중에 그 카드가 나올 때까지 어떤 카드를 묻었는지 알지 못합니다.

이벤트가 아닌 군사 카드가 현재 이벤트로 펼쳐지면, 공자가 게임에서 떠났더라도 그 이벤트의 효과를 “각 문명은 1점을 얻습니다.”로 간주합니다.



### 아소카

“색상”이란 갈색(농장 또는 광산), 회색(도시 건물 기술), 빨간색(군사 유닛 기술), 파란색(특수 기술), 주황색(정부), 녹색(지도자), 노란색(행동 카드)을 말합니다. 문화유산은 자주색이지만 손에 드는 카드가 아닙니다.

아소카의 효과는 플레이어들의 손에 있는 시민 카드들 모두가 알고 있는 것으로 가정하고 있습니다. 여러분이 손에 든 시민 카드를 비공개로 플레이한다면 아소카의 효과를 사용할 때 해당하는 다른 색상 카드를 공개해야 합니다. 여러분의 게임 그룹이 이 방식을 마음에 들어 하지 않으면 아소카를 사용하지 말아야 합니다.



### 손자

군사 카드를 가져올 때, 남아있는 군사 행동이 없더라도 군사 카드 2장을 가져옵니다. 남은 군사 행동 개수에 따라, 군사 카드를 3장 보다 많이 가져올 수도 있습니다.

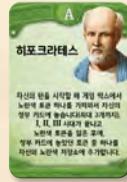
손자가 게임에 있는 동안, 자신의 전용 전술은 공용 전술로 이동하지 않습니다. 전술을 바꾸면 새 전용 전술 옆에 이전 전용 전술을 놓습니다. 자신을 포함해서 아무도 이 전술을 복제할 수 없습니다! 공용 전술만 복제할 수 있기 때문입니다.

손자가 없는 첫 번째 턴을 시작할 때, 자신의 앞에 있는 전술을 모두 공용 전술 칸으로 옮깁니다. 마치 누군가 그것들을 모아 병법을 출판한 것처럼 말이죠.

손자는 또한 전 시대에 걸쳐서 지속되는 효과를 하나 가지고 있습니다. 손자가 게임에서 떠나면, 손자 카드를 자신의 현재 전술 카드 밑에 놓습니다(전술 카드가 분명히 있으리라 확신하지만, 혹시 없다면 손자를 버리는 카드 더미에 놓습니다).

손자로 표시된 카드는 남은 게임 동안 영구히 +1 [공공 전술 아이콘] 을 가지게 됩니다. 이것은 특별한 전술입니다. 이 전술이 공용 전술 칸으로 가더라도 다른 전술에 합쳐지지 않습니다. 이후에는 일반적인 규칙대로 복제할 수 있습니다.

기억하세요: 손자가 게임에 있는 동안은 자신의 전술이 특별하지 않습니다. 자신의 전술 깃발이 마침 공용 전술 공간의 카드에 있다면, 손자가 게임을 떠나며 +1보너스를 줄 때까지 일반적인 규칙대로 같은 제목의 카드는 서로 병합됩니다.



### 히포크라테스

정부 카드 위에 놓은 토큰들은 이 효과를 기억하게 합니다. 그 토큰들은 자신의 노란색 토큰 또는 일꾼에 적용될 어떤 효과나 기능에 영향을 받지 않습니다.

한 시대가 끝났을 때 자신의 노란색 저장소에 토큰이 하나도 없다면 토큰을 잃지 않습니다. 이 경우에도 히포크라테스로 정부에 놓았던 토큰 중 하나를 가져올 수 있습니다.



### 로마 도로

로마 도로 카드 하단에 추가로 얻는 아이콘이 인쇄되어 있다고 생각하세요. 단, 그 아이콘은 시대에 따라 변합니다.

앞쪽에서 설명한대로 빨간색 토큰을 사용해서 I 시대의 추가 생산을 표시합니다. 각 시대가 끝날 때, 변동 사항을 적용합니다.



### 클로서스(재조정)

지금도 누구의 턴인지 관계없이, 그 시대가 시작될 때 카드를 가져옵니다. 따라서, 그 시대의 첫 번째 정치 단계를 시작할 때, 그 시대 카드 3장을 이미 가진 채로 시작합니다.

# I시대 카드



## 살라딘

살라딘을 쓰는 첫 번째 턴을 마칠 때, 공급처에서 흰색 토큰 하나를 가져옵니다. 선택에 따라 토큰을 정부 카드에 놓고 시민 행동으로 쓰거나, 자신의 군사력 평가 마커 위에 놓고, 마커를 2칸 전진시킵니다. 토큰을 제거할 때 군사력 평가 마커를 뒤로 2칸 옮기는 것을 잊지 마세요.

흰색 토큰이 정부 카드 위에 있는 동안은 시민 행동 토큰 중 하나로 사용합니다. 이 경우는 시민 행동 총합에 속한 것으로 치기 때문에, 혁명이 일어나면 이 토큰도 사용해야 합니다.

살라딘이 게임을 떠나면 흰색 토큰도 함께 사라집니다. 이 토큰이 군사력 평가 마커 위에 있었으면 잊지 말고 마커를 2칸 뒤로 옮깁니다. 살라딘이 게임을 떠날 때 시민 행동으로 토큰을 쓰고 있었으면 이미 사용한 시민 행동 토큰을 버려도 됩니다.



## 안 지슈카

농장은 전술에만 군사 유닛으로칩니다. 실제 군사력을 가지지 않으며, 식민지를 점령하는데 사용하지나, 식민지 점령 부대의 일부조차 될 수 없습니다. 만리장성은 농장에 적용할 수 없습니다.

실제 농장의 등급과 상관없이, 농장은 A시대 유닛으로칩니다. 즉, II시대 전술에는 구식 유닛입니다.

항상 그렇듯, 농장을 보병 또는 포병으로 일일이 지정하지 않습니다. 군사력 평가를 최대로 낼 수 있도록 유닛이 자동으로 부대를 구성합니다.



## 노스트라다무스

노스트라다무스는 다른 플레이어들이 묻는 이벤트를 볼 수 있습니다. 이렇게 본 이벤트는 미래 이벤트 칸에서 90도로 돌려 놓습니다. 돌려 놓은 미래 이벤트는 언제든지 다시 볼 수 있습니다. 노스트라다무스가 게임을 떠났더라도 볼 수 있습니다.

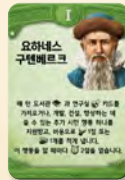
노스트라다무스를 쓰기 전에 묻혔던 이벤트는 돌려 놓지 않습니다. 그 카드들은 보면 안 됩니다.

미래 이벤트 터미가 현재 이벤트 터미로 오면, 마지막으로 돌려 놓은 이벤트를 한 번 더 볼 수 있습니다. 그런 다음, 제대로 놓고 터미를 잘 섞습니다.

노스트라다무스의 일시적인 +3 을 표시하려면 자신의 마커와 같은 색깔의 토큰을 3칸 앞선 곳에 놓습니다(자신의 마커가 녹색이면 흰색 토큰을 사용합니다). 노스트라다무스를 대상으로 침략을 하려는 사람은 우선 데려간 군사력 평가를 초과해야 합니다.

노스트라다무스의 군사력 보너스는 침략을 방어하고 가장 약한 문명을 정하는 이벤트에서만 효과를 발휘합니다. 특히, 부디카나 가장 강한 문명을 가리는 이벤트에는 효과를 발휘하지 않습니다.

기억하세요: 몇몇 이벤트에서 노스트라다무스가 상대 플레이어를 가장 약하면서 동시에 가장 강한 문명으로 만들 수도 있습니다. 이 경우, 두 가지 효과를 모두 적용합니다. 그 결과, 아무 일도 일어나지 않을 때도 있습니다. 자기 자신한테서 노란색 토큰을 가져오거나, 점수를 더했다가 빼는 등, 아무 것도 바뀌지 않는 경우가 있습니다. 더 재미있는 상황도 벌어질 수 있습니다. 혼란스러운 예언으로 인해 어떤 문명이 자재를 얻으며 자신의 건물을 파괴하기도 합니다. 한 문명이 자신에게서 식량이나 자원을 빼앗아 오게 되면, 우선 잃는 것을 먼저 하고 그다음에 얻습니다. 그 결과 파란색 토큰의 위치가 바뀔 수도 있습니다.



## 요하네스 구텐베르크

구텐베르크의 시민 행동은 토큰으로 표시하지 않으며, 시민 행동 총합에 포함되지 않습니다. 혁명을 선언할 때도 사용되지 않습니다.

구텐베르크의 시민 행동은 쓸 수 있는 행동에 꼭 처음으로 쓸 필요는 없습니다. 예를 들어, 도서관 기술 카드를 가져와서 개발하는데 일반 시민 행동을 쓰고, 구텐베르크의 행동으로 도서관을 할인받아서 건설할 수 있습니다.

구텐베르크의 행동은 도서관이나 연구실을 개발, 건설, 향상하는 행동 카드와 함께 사용할 수 있습니다. 구텐베르크의 혜택과 행동 카드의 혜택은 누적됩니다.

참고하세요: 기술 카드를 가져오거나 개발하고, 도서관과 연구실을 건설하거나 향상한다고 써야 맞지만, 이해를 돕기 위해 카드의 표현을 단순화했습니다.



## 아키텐의 엘레오노르

시민 행동은 사용한 것만큼만 돌려받을 수 있습니다. 예를 들어, 시민 행동을 하나 쓴 다음, 두 번째 행동으로 엘레오노르를 교체하면 두 개만 돌려받습니다.



## 자금성

불만 있는 일꾼을 셀 때 2를 뺍니다. 단, 0 아래로 내려갈 수는 없습니다. 자금성은 행복 지수에는 아무 영향을 미치지 않습니다.

이 효과를 표시하려면 공급처에서 흰색 토큰 두 개를 가져와서 자신의 행복 평가 마커 왼쪽 두 칸에 놓습니다. 이 두 칸은 폭동을 확인하기 위해 일하지 않는 일꾼으로 덮을 필요가 없습니다.





## 마추픽추

두 개의 흰색 토권을 이용해서 효과를 표시할 수 있습니다. 농장의 노란색 토권 밑에 하나를 놓고, 다른 하나는 광산의 노란색 토권 밑에 놓습니다. 부서지거나 향상해서 A시대나 I시대 농장이 없다면 마추픽추는 추가 식량을 생산하지 않습니다.

광산도 마찬가지입니다.

자원의 생산은 문화유산이 아니라 광산에서 나오는 것이기 때문에, 광산의 생산량을 세는 산업의 효과와 제임스 와트의 문화 보너스에 적용됩니다.

대륙 횡단 철도가 있고, I시대보다 높은 등급의 광산이 없다면 마추픽추의 광산이 대륙 횡단 철도의 가장 좋은 광산입니다. 두 번째 흰색 토권을 그 광산 밑에 놓고, 잊지 말고 파란색 토권 3개를 생산합니다. 그러나, II시대나 III시대 광산을 가지게 되는 즉시, 대륙 횡단 철도의 가장 좋은 광산이 그 광산으로 바뀝니다.



## 실크 로드

실크 로드의 효과는 자신의 턴에 사용하는 첫 번째 행동 카드에 적용됩니다. 단, 한 가지 예외가 있습니다. 실크 로드의 첫 단계를 건설한 턴에는 단계를 짓고 난 다음의 첫 번째 행동 카드에 효과가 적용됩니다.

모든 행동 카드는 실크 로드로 효과가 증대될 수 있습니다. 식량, 자원(특정 목적으로 사용하는 자원 포함), 과학, 문화, 군사 행동 등을 제공하는 카드라면 하나를 더 얻습니다. 할인을 제공하는 카드면 1 더 할인받습니다. 두 가지 혜택을 주는 카드면 둘 다 늘어납니다.

예시: I시대 애국심은 군사 유닛 건설과 향상에 2개를 지원하고,

군사 행동 1개를 제공합니다. 실크 로드가 있으면 3개와 군사 행동 2개를 제공합니다.

행동 카드의 혜택이 상대 문명의 특정 기준에 따라 다른 경우, 실크 로드는 원래 얼마를 얻는지 상관없이 총합에서 하나를 더 제공합니다. 예를 들어, 예술가 후원을 사용하면 실크 로드로 항상 1점을 추가로 얻습니다. 그 카드를 써서 1점수를 얻지 못하는 경우에도 마찬가지입니다.

실크 로드는 행동 카드에 명시된 시민 행동을 두 배로 늘리지는 않습니다. 예를 들어, 능률적인 향상은 두 개가 아니라 하나의 건물만 향상합니다. 천재 공학자도 문화유산 한 단계에만 적용됩니다.



## 히메지 성

자신이 전쟁을 선언하거나 침략을 한 경우에는 유닛이 "공격"하는 것입니다. 다른 플레이어가 카드를 쓰면 히메지의 유닛은 "방어"하는 것입니다.

자신의 일시적인 군사력보다 군사력 평가가 낮은 문명을 공격할 수 있습니다.

침략 카드를 쓸 때, 유닛을 희생할 예정이면 어떤 유닛을 희생할 것인지 알려야 합니다. 따라서, 상대방은 방어를 결정하기 전에 히메지의 군사력을 알게 됩니다. 공격에 실패하더라도 희생하기로 정한 유닛은 희생해야 합니다. 반대로, 공격을 방어할 때, 희생하면 막을 수 있을지를 알게 됩니다.

전쟁 중에는 전쟁을 해결할 때까지 희생할 것인지 미리 정하지 않아도 됩니다.

희생하는 절차는 식민지 점령 부대를 보낼 때와 마찬가지로 이루어 집니다. 희생한 유닛인 노란색 토권을 자신의 노란색 저장소에 놓습니다. 일꾼 대기소에 놓으면 안됩니다.

# II시대 카드



## 제임스 와트

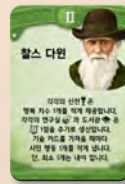
와트의 할인 방식은 건설 기술의 할인과 비슷합니다. 단, 농장과 광산에 적용되며, 수치도 조금 다릅니다. 예를 들면, I시대에서 II시대로 향상하거나 II시대에서 III시대로 향상하면 2를 할인받습니다. 따라서, I시대 농장을 향상하면 자원을 내지 않습니다.

문화 점수를 받을 때, "가장 좋은 광산"은 자원을 가장 많이 생산하는 광산입니다. 마추픽추의 효과로 II시대 광산보다 I시대 광산의 생산량이 더 좋을 수도 있습니다.



## 에카테리나 2세

에카테리나의 능력을 쓰면, 카드를 45도 꺾어서 이 효과를 다시 쓸 수 없다는 것을 알립니다.



## 찰스 다윈

다윈이 지도자이고 성 베드로 대성당이 있으면, 두 개의 효과가 서로 상쇄됩니다. 따라서, 신전은 카드에 인쇄된 만큼 행복 지수를 생산합니다.



## 안토니 가우디

자신이 건설한 건물의 종류당 할인을 받는데, 개발하려는 기술과 같은 종류의 건물은 무시합니다. 예를 들어, 연구실 2개, 경기장 1개가 있고, 신전 1이 없다면, 오페라 1나 조직된 종교 1를 개발할 때는 2점을 할인받지만,

과학적 방법 1을 개발할 때는 1점만 할인받습니다.



## 마리아 테레지아

과학 점수와 문화 점수를 얻는 능력은 노란색 저장소에서 토큰을 일꾼 대기소로 옮길 때마다 발휘됩니다. 다음의 경우를 포함합니다.

- 원양 정기선 서비스와 이주민처럼 “인구를 1 얻는” 효과
- 사람이 거주하는 영토로 인구를 얻는 효과
- 일반적인 “인구를 늘리는” 행동

II시대 사람이 거주하는 영토는 인구가 둘 늘어나기 때문에, 마리아 테레지아의 효과를 두 번 사용합니다.



## 알프레드 노벨

문화 점수 트랙 옆에 노벨을 놓으면 그때부터 노벨상이 활성화됩니다. 이 효과로 어느 문명이나

4점을 얻을 수 있습니다. 노벨을 교체한 문명은 노벨을 교체한 턴에도 이 혜택을 얻을 수 있습니다. 이때, 두 개의 기술을 개발한 것이 노벨

교체 전인지 후인지는 중요하지 않습니다. 게임을 하는 동안 여러 번 노벨상 점수를 얻을 수 있지만, 한 턴에 한 번씩만 가능합니다.

노벨상 효과는 강제입니다. 노벨을 교체할 때 노벨상을 발동하는 대신 행동 토큰을 돌려받는 것을 선택할 수 없습니다. 노벨이 교체되

지 않고 다른 이유로 게임을 떠나게 되면(우상 파괴주의, 잠입 침략, III시대의 끝), 노벨상 효과는 발동되지 않고 버리는 카드에 놓습니다.



## 대륙 횡단 철도(재조정)

내용 표현을 약간 고쳐서, 마추픽추처럼 기능합니다(I시대 마추픽추를 참고하세요).



## 루브르 박물관

루브르에 있는 파란색 토큰을 사용할 때는 행동이 추가로 들지 않습니다. 한 번에 토큰을 하나 이상 사용해도 됩니다.

토큰을 쓰면 파란색 저장소로 돌려놓고, 2개를 얻습니다. 철이 없다면 청동으로 토큰 2개를 올려서 표시합니다. 철이 없는데 저장소에 남은 토큰도 없다면 1개만 얻게 됩니다. 루브르에서 되돌려 놓은 토큰 1개를 청동으로 옮깁니다. 그렇지만 이렇게 쓰는 것보다는 엔지니어 스테이트 빌당을 완성할 때 쓰는 것이 더 효율적일 것입니다.

루브르 박물관에 있는 파란색 토큰은 자원이 아닙니다. 어떤 효과로 자신이 가지고 있는 것보다 더 많은 자원을 잃어야 할 때, 루브르에 있는 토큰을 바꿔서 차액을 메꿀 필요가 없습니다.

# III시대 카드



## 피에르 드 쿠베르탱

쿠베르탱의 올림픽 개최는 정치 행동이 아닙니다.

국제 협약 때문에 정치 행동을 포기한 경우에도 올림픽을 개최할 수 있습니다.

올림픽을 개최하면 쿠베르탱을 군사 보드 옆에 놓고, 효과가 발동 중임을 표시합니다. 이 효과는 쿠베르탱의 그 턴 정치 행동부터 적용되어, 다음번 정치 행동을 하기 전에 끝납니다. 올림픽이 끝나면 카드를 회수하여 45도 돌려서 효과를 사용했음을 표시합니다.

항상 그렇듯, 군사력 평가를 최대로 만드는 방법으로 부대가 구성됩니다. 구식 유닛과 공군으로 구성된 부대가 여럿일 때처럼, 드물지만 어떻게 하는 것이 군사력 평가를 최대로 만드는지 알아보기 어려울 경우에는 다른 플레이어에게 물어봐도 괜찮습니다.

이 효과는 식민지 점령 부대를 보낼 때도 적용됩니다. 예를 들어, 보병 둘과 기병 하나를 2부대의 중세 부대로 칩니다. 그러나, 보병 하나만을 보내면서 중세 부대 하나라고 우기면 안 됩니다. 곱할 유닛이 있어야 두 배가 될 수 있습니다.



## 마를렌 디트리히

디트리히는 자신의 가장 등급이 높은 극장을 전부 효과를 증대시킵니다. 예를 들어, II등급 극장 3개를 가지고 있고, 극장이 없는 III시대 극장 기술 카드를 내려놓은 상황이면 II등급 극장 3개 모두에 효과가 적용됩니다. 그러나, 극장 하나를

III등급으로 올리면 디트리히는 그 순간부터 III등급 극장에만 효과를 발휘합니다. 디트리히라면 영화에 출연할 기회를 놓칠 리 없으니까요.

디트리히의 군사 효과는 부대를 구성할 목적으로 유닛의 수를 두 배로 만듭니다. 유닛의 군사력은 늘어나지 않습니다.



## 넬슨 만델라

초과 행복지수란 자신의 행복 평가 마커와 겹치면서 비어있지 않은 하위 구역의 수와 같습니다. 예를 들어, 행복지수가 7인데 비어있는 가장 왼쪽 하위 구역이 5라면 초과 행복지수는 2입니다. 행복지수는 8을 넘을 수 없다는 점을 기억하세요.

노란색 저장소가 텅 비면, 실제로 생산된 행복지수가 몇이든 상관없이 초과 행복지수는 0입니다.

자신의 턴을 마무리할 때, 초과 군사 카드를 버린 다음에 초과 행복지수에 대한 점수를 받습니다. 이 초과 문화 점수는 생산 단계의 일부가 아니기 때문에, 자신의 문화 평가 마커를 올리지 않습니다.

자급성이 있으면 만델라를 가져올 때 불만 있는 일꾼 2개를 무시합니다. 즉, 이 때문에 불만 있는 일꾼 전부를 무시한 상태면 만델라를



가져오는 비용으로 시민 행동 3개를 더 써야 합니다. 자금성은 반면, 초과 행복지수 개수에는 영향이 없습니다. 이 두 카드는 함께 쓰기에 그다지 좋지 않습니다.



### 이안 플레밍

다른 플레이어의 군사 카드들을 본 다음, 플레밍 카드를 해당 플레이어 쪽으로 옮겨서 돌려놓습니다. 이렇게 그 사람의 카드를 봤다는 표시를 해서, 다음 턴에는 그 사람의 카드를 다시 보지 않습니다. 어떤 사람의 카드도 보지 않았다면 플레밍 카드를 원래 위치로 가져옵니다. 2인 게임의 경우, 상대방의 카드를 한 턴 건너 한 번씩만 볼 수 있습니다. 정치 행동을 포기하게 된 경우라도(예를 들어 국제 협약의 효과로), 이안 플레밍의 능력을 쓸 수 있습니다.



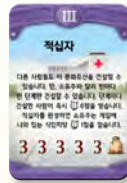
### 마리 쿨리

“가장 좋은 광산”은 가장 높은 등급의 광산 하나입니다. 마추픽추로 더 낮은 등급인 광산의 생산량이 더 많다고 하더라도 가장 높은 등급의 광산이 가장 좋은 광산입니다.



### 유엔

문화유산을 셀 때, 유엔도 포함됩니다. 이벤트를 실행할 때, 현재 이벤트를 원래 규칙대로 적용하듯이 모든 플레이어에게 효과가 적용됩니다. 단, 이 이벤트는 다시 소유주의 손으로 돌아가서 이후의 정치 행동에서 또 사용할 수 있습니다.



### 적십자

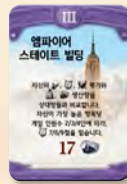
이 문화유산은 자원으로 지을 수 없습니다. 식량으로 건설해야 하고, 건설한 단계당 6점을 얻습니다.

건설 기술 1의 효과로 행동 한 번에 여러 단계를 지을 수 있습니다. 전체 공학자라도 1단계를 지을 수 있는데, 자원 할인을 받지 못합니다. 결과적으로는 손에서 카드를 버리는 것과 같습니다.

다른 플레이어들도 각자의 행동 단계 때 이 문화유산을 지을 수 있습니다. 시민 행동 1개와 식량 3개를 써서 적십자 한 단계를 건설하고, 6점을 얻습니다. 한 턴에 한 단계보다 더 건설할 수는 없습니다. 이것은 일반적인 문화유산을 건설하는 행동이 아니기 때문에, 행동 카드와 건설 기술 1을 적용할 수 없습니다.

다른 사람이 건설하더라도 단계의 표시는 적십자를 가진 사람의 파란색 토큰으로 합니다. 파란색 저장소가 비었다면 게임에 사용 중인 자신의 기술 카드에 있는 파란색 토큰을 사용합니다.

누구의 턴이건 관계없이 적십자를 완성하면, 자신의 식민지뿐만 아니라 게임에 나와 있는 식민지를 전부 더합니다. 그 수만큼 문화 점수를 얻고, 마지막 단계를 누가 건설했는지 상관없이 적십자는 자신이 완성한 문화유산으로칩니다.



### 엠파이어 스테이트 빌딩

동물 우위가 없습니다. 어떤 분야에서 다른 누군가와 동물이면 그것으로는 아무것도 얻지 못합니다.

## 게임 디자이너 VLAADA CHVÁTIL

- 일러스트: **Milan Vavroň**
- 미술 제작: **Dávid Jablonovský**
- 수석 테스터: **Vít Vodička**
- 그래픽 디자인: **Filip Murmak**
- 레이아웃: **František Horálek**
- 영어판 번역: **Jason Holt**
- 추가 그림: **Radim Pech**
- 인터페이스 디자인: **Jakub Politzer**
- 한글판 제작: **DiceTree Games**



© DiceTree Games 2020.

www.DiceTreeGames.com

© Czech Games Edition, October 2019.

www.CzechGames.com

테이블 탑 테스터: Vitek, Kreten, Filip, Míra, Vodka, Marcela, Markéta, Michal, Fanda, David, Jurri, FlyGon, Moshmir, Elwen, Míra, Alne, Pavel, Rumun, Matúš, Ondra, Dávid, Jakub, Jirka, Paul, Nino, Krupin, Lefi, Jéňa, Tomáš, Martin, 그리고 확장을 플레이하고, 소개하고, 좋아해 준 다른 많은 분들 ☺.

온라인 테스터: uosen, Raist Arithon, GaryPan, Gregory Dorozik, Timothy Peters, Fabio Milito Pagliara, LaoHuang, JimmyLin, Zhang Tianle, BeetleJuice, Desgenais, Jonas Hagerlid, Pogo81, Martin Stach, kurson, Mushan Yang, Aaron Green, Brent Celmins, CarinaLaurinSakura, a440, Dirkules, ChrisCoyote, Ronnan, eNroamer, Scott Heise, 不拉魚, Travis Chapman, Chris Maloof, markosalaplaya, Yuanchu Li, Japhet, Kanjar, llwlove, Thisisnotasmile, Daemon3142, little\_hat, Frabac, Minasei, Ahuramazdatest, Bobisko, tinyscribbler, Knock3r, mongoose01ca, superfry, Zulda, Raskonin, PauloRenato, Lopiger, LeonC, astrostl, Firedart, Markwerf, Michael Thiessen, PhiTrigger, Jurri, cpp, CrushU, Unnamedwater, Mr.Tin, Moroboshi, Devastatingz, Aleksii Ahtiainen, thenobleknave, blizard, gallinule, Surfil, Artful Dodger, dvd75, Eshu, xxander, croloris, QBert, Tamirys, tequila\_j, vytyck, broskiumenyora, DieKrake89, Björn Clasen, Kolo, AgileJohnTest, Rimi, Sigtaulefty, Aardwolf44, yaop, evbot2000-test, Colorichard, LukeHeinz57, Scotchester, StartPlayer, langer, Luca Leoncavallo, Prosta\_kreska, Veli-Mikko Äijälä, Atsuki, Dakuske\_240, DavidE, k\_natsu, Skies, DownriverRick, Feroakerol, Posledni, tawlguyamat3, JeremyBrokaw, Pentastar, pierrechapus, Ali Allison, Yomi, Dan Glading, DARKUSS, michelecannone, Zimstern, Anaru, blackholexan, Geegs, jkdvz, Jan Krawczyk, Peterson, Rychlik, 그 외 많은 분들.

대단히 고맙습니다: 프로젝트를 관리하면서 훌륭한 조화를 이뤄내고, 모든 부분에 깊이 관여한 Vitek, 온라인 테스트를 위해 확장을 디지털 버전으로 구현한 CGE 디지털 팀의 Matúš, Marcela, Jakub, Dan과 다른 모두들. 게임을 훨씬 근사하게 보이게 해준 Dávid, Milan과 Fanda, 읽기 좋게 만들어준 Jason, Ondra와 Dita, 그리고, 아이디어와 의견을 더하여 이 프로젝트를 지탱해 준 CGE의 모두들, 여러분과 함께 일해서 즐거웠어요.



# 군사 카드



## 계획 개발

이 이벤트가 공개되면 초기 이벤트 더미를 만들 때 사용하지 않았던 A시대 군사 카드 중에서 무작위로 3장을 뽑습니다. 자신이 선택한 카드는 자신의 문명에만 적용됩니다. 여러 플레이어가 같은 카드를 선택할 수 있습니다.



## 암흑 시대

어떤 문명이 9점을 가지고 있다고 예를 들겠습니다. 4점보다 5가 많기 때문에, "초과"하는 점수는 5점입니다. 반으로 나누어 올림한 값을 잃기 때문에, 3점을 잃습니다.



## 군사 동원

3인 또는 4인 게임에서 군사력이 가장 약한 문명은 시민 행동 2개를 잃고 군사 카드 2장을 가져옵니다. 두 번째로 약한 문명은 시민 행동 1개를 잃고 군사 카드 1장을 가져옵니다. 2인 게임이면 군사력이 더 약한 문명은 시민 행동 2개를 잃고 군사 카드 2장을 가져옵니다.

폭동의 결과로, 어떤 경우에는 시민 행동이 부족해서 명시한 만큼 잃을 것이 없을 수도 있습니다. 이때는 잃은 시민 행동 수만큼 카드를 가져옵니다. 군사 동원이 IV시대에 실행되면 시민 행동은 없지만, 군사 카드는 가져올 수 없습니다.



## 이동의 자유

건설 기술, 세익스피어, 제임스 와트 등의 효과로 비용을 적게 내거나 할인 받게 되면, 원래 향상할 때 그렇듯이 이동의 자유에도 해당 카드의 효과를 적용합니다. 행동 카드는 함께 사용할 수 없습니다. 도시 건물 제한을 초과해서도 안됩니다.



## 자치 영토

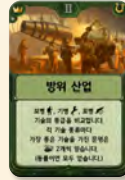
이 영토를 식민지로 점령하면 카드 중간에 표시된 4가지 혜택 중에 하나를 선택해서 받습니다.



## 국제 협약

군사력이 가장 약한 문명이 3보다 적게 가지고 있다면 아무 일도 일어나지 않습니다.

이벤트를 펼친 사람이 어떤 것을 선택할지 정하기 때문에, 가장 약한 문명 또는 가장 강한 문명 자신이 선택하게 될 수도 있고, 제 3자가 될 수도 있습니다.



## 방위 산업

방위 산업은 이미 개발한 군사 유닛 기술을 비교합니다. 카드가 내려져 있으면 개발된 것이기 때문에, 그 위에 유닛이 없더라도 인정합니다.

각 기술 종류의 등급을 비교해서 플레이어마다 방위 산업 이벤트 보상을 얻습니다. 플레이어 순서로 받아야 할 것을 한꺼번에 계산해서 받습니다. 예를 들어, 종류별로 2개씩을 받아야 하는 사람은 총 6개를 받습니다. 석탄이 있다면 석탄에 파란 토큰 2개를 올려서 표시합니다. 6쪽에 설명한 생산 보너스 규칙과 비슷합니다.



## 침략: 납치

카드를 가져올 때는 제한이 있습니다.

- 손에 든 카드 장수 제한을 초과할 수 없습니다.
- 이미 내려났거나 손에 있는 기술 카드와 같은 제목의 카드는 가져올 수 없습니다.
- 같은 시대의 지도자 둘을 가질 수 없습니다.

정치 행동으로 납치를 써서 가져온 행동 카드를 같은 턴의 행동 단계 때 사용할 수 있습니다. 이것은 같은 행동 단계 동안 가져온 행동 카드를 써서는 안 되는 원래 규칙의 예외입니다.

여러분이 함께 게임을 하는 그룹에서 손에 든 카드를 공개하지 않기로 했다면, 이 침략이 성공했을 때만 상대의 카드를 볼 수 있습니다. 그리고, 카드를 보면 바로 한 장을 가져옵니다. 원한다면 카드를 가져오지 않아도 됩니다.



## 경기병대

경기병대의 전술 군사력은 부대를 구성하는 유닛 중 낮은 등급에 2를 더한 값입니다. 예를 들어, 기사 하나와 탱크 하나가 부대를 구성하고 있으면 전술 군사력은 3입니다. 낮은 유닛인 기사의 등급이 1이기 때문입니다. 징기스칸의 전사는 0등급 기병 유닛으로 취급하기 때문에, 전사가 포함된 경기병대 부대의 전술 군사력은 2입니다. 가장 좋은 조합은 탱크 2개의 부대로, 전술 군사력이 5입니다.

부대가 여러 개면, 부대마다 전술 군사력이 다를 수 있습니다. 따라서, 가장 군사력이 높게 나오는 조합으로 부대를 구성합니다.

겨우 한 장의 카드 때문에 우리가 새로운 장치를 도입한 이유는 무엇일까요? 그 이유는 두 개의 기병 유닛으로 한 부대를 구성하고 싶었기 때문입니다. 그러나, 테스트해보니 전술 군사력 3은 너무 낮고, 4는 너무 강했습니다. 이 문제를 해결하기 위해 새로운 장치가 필요했고, 실제로 훌륭하게 작동했습니다. 여러분도 즐겨주세요!