

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

출킨 확장 : 부족과 예언



게임 구성물

이 확장에는 기본 게임의 재미를 높여줄 여러 가지 새로운 요소들이 들어 있습니다. 새로운 요소들은 개별적으로 사용하거나, 혼용해서 사용할 수 있습니다.



이 확장에 포함된 타일에는 왼쪽 그림과 같은 표시가 있습니다.

추가 자원 큐브

- 자원 큐브 15개+



게임에서 자원(나무, 돌, 금)은 제한이 없습니다. 확장에 새로 추가된 자원 큐브를 기본 게임과 섞으면 5인 게임을 해도 자원이 충분합니다.

부족

- 부족 타일 13개



각자 고유한 특수 능력을 쓸 수 있는데, 이 능력은 게임의 기본 규칙에 변화를 주고, 다양성을 높입니다.

예언

- 예언 타일 13개



- 예언 보드 1개



각 예언은 게임의 1/4동안 지속되어, 게임의 어떤 부분을 기본 규칙보다 어렵게 만듭니다. 예언을 달성한 사람들은 보상으로 다음 푸드 데이 때 추가 점수를 얻습니다.

새로운 건물

- 8개의 새 건물들



시대별로 새로운 건물이 4개씩 추가되어 게임에 새로운 흐름을 만듭니다.

5인 게임 구성물

- 5번째 인원용 나무 마커들



- 5번째 인원용 양면 개인 보드



- 수확 타일 7개

(옥수수 수확 타일 4개, 나무 수확 타일 3개)



- 빠른 행동 타일 13개



- 빠른 행동 보드 1개



이 확장을 사용하면 출킨을 5인 게임으로 즐길 수 있습니다. 그보다 적은 인원수가 게임을 하면서 빠른 행동을 사용 하는 경우, 별도의 규칙을 적용합니다.

부족

우리가 소위 말하는 “마야 문명”은 독자적인 수십개의 도시 국가들의 문화를 통틀어 일컫습니다. 부족 확장은 그러한 무리들 중 하나를 맡아서 이끄는 것이 테마입니다.

개인 구성물

건물과 기념비를 공개하고, 필요한 경우 가짜 일꾼까지 배치한 다음, 부족 타일을 잘 섞어서 각자 2개씩 나누어 가집니다. 시작 자산 타일도 함께 나눠 받습니다.

시작 자산 타일을 고르면서, 부족 타일도 한 개를 선택합니다. 선택하지 않은 다른 타일은 박스에 돌려 놓습니다.

부족 특수 능력

부족마다 특수 능력이 있고, 게임을 진행하면서 사용할 수 있습니다. 특수 능력은 각 타일에 나와있으며, 자세한 내용은 부록에서 소개합니다.

예언

예언가들은 신비로운 능력으로 마야인들에게 일어날 세 가지 재앙을 예견했습니다. 현명한 통치자들은 곤경에 대비하고 부족원들을 위대한 영광의 길로 인도할 것입니다.

게임 준비

건물과 기념비를 공개하고, 시작 자산 타일을 선택하기 전에 예언 타일을 잘 섞어서 3개를 뽑습니다. 예언 보드에 뽑은 예언 타일 3개를 놓습니다.

예언의 범위

각 예언은 게임의 1/4동안 지속될 재앙을 미리 알립니다. 첫 번째 예언은 첫 번째 푸드 데이 다음 날 효력이 발휘됩니다. 이 재앙은 두 번째 푸드 데이가 끝날 때까지 지속됩니다.

첫 번째 예언이 끝난 다음 날 두 번째 예언의 효력이 발휘되며, 마찬가지로 세 번째 푸드 데이가 끝날 때까지 지속됩니다. 세 번째 예언은 게임이 끝날 때까지 효과가 지속됩니다.

각 예언의 효과는 모두 푸드 데이의 다음 날 시작해서 그 다음 번 푸드 데이가 끝날 때까지 적용됩니다. 누군가 달력을 이들 전전시키는 특권을 사용해서 푸드 데이가 하루 늦게 오더라도 예언의 지속 기간은 변함이 없습니다. 게임의 첫 번째 1/4동안은 아무 예언도 영향을 주지 않습니다. 나머지 3/4동안, 각 분기별로 예언 하나씩 효력을 발휘합니다.

예시



재앙

예언 타일의 위쪽 그림은 재앙을 나타냅니다. 재앙은 해당 예언이 효과를 발휘하는 동안 게임의 특정 부분을 어렵게 만듭니다.

재앙은 푸드 데이의 **마지막**까지 영향을 미칩니다. 즉, 푸

드 데이 때 보상을 받는 동안에도 재앙이 적용됩니다. 신전이나 건물로 어떤 보상을 받을 때 무언가 지불해야 하는 재앙의 경우, 보상을 받지 않고 지불도 하지 않는 것을 선택할 수 있습니다.

같은 맥락으로, 어떤 행동이 여러 가지 혜택을 가져다주고, 재앙으로 인해 그 혜택 중 하나에 비용을 지불해야 할 때, 해당 혜택을 받지 않고 지불도 하지 않아도 됩니다. 그 경우, 다른 혜택은 받을 수 있습니다.

예시



이 타일은 금을 하나 받을 때마다 옥수수 1개를 내야 하는 예언입니다. 야슈칠란 5번 칸의 행동으로 금 1개, 돌 1개, 옥수수 2개를 받습니다. 이 예언의 효과가 적용될 때는 다음의 두 가지 선택을 할 수 있습니다.

1. 돌 1개와 옥수수 2개를 받거나,
2. 금 1개, 돌 1개, 옥수수 1개를 받습니다.

그 행동을 하면서 얻은 옥수수로 비용을 지불할 수 있습니다. 물론, 가지고 있던 옥수수 1개를 비용으로 내고, 금 1개, 돌 1개, 옥수수 2개를 받을 수도 있습니다. 결과

는 마찬가지입니다.

자원 기술을 3단계까지 올린 상태를 예로 들겠습니다. 일반적인 상황이라면 이 행동으로 금 2개, 돌 2개, 옥수수 2개를 받습니다. 같은 예언이 효과를 발휘하고 있으면, 다음의 세 가지 선택을 할 수 있습니다.

1. 돌 2개와 옥수수 2개를 받거나,
2. 금 1개, 돌 2개, 옥수수 1개를 받거나,
3. 금 2개와 돌 2개를 받습니다.

각 재앙의 자세한 내용은 부록을 참고하세요.

보너스 점수

모두가 일꾼을 먹고 보상을 받은 다음 재앙이 끝날 때, 각자 예언 타일의 아래쪽에 표시된 보너스 점수를 얻습니다. 점수를 얻는 것이 아니라 잃을 수도 있다는 점을 잊지 마세요. 감점으로 인해 마이너스 점수가 될 수 있습니다.

보상은 재앙과 연관이 있습니다. 예를 들어, 예언이 건물의 비용이 올라갈 것을 예고하면 건물에 대한 보상을 받게 됩니다. 이 때, 건물을 언제 지었는지는 따지지 않기 때문에, 현명한 통치자라면 건물이 비싸지기 전에 미리 지어놓는 대비책을 세울 것입니다. 이것이 예언을 가치있게 만드는 기술입니다.

각 보상의 자세한 내용은 부록을 참고하세요.

새로운 건물들

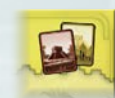
모든 문명과 마찬가지로, 마야인들은 오랜 폐허 위에 새로운 건물을 지었습니다.

건물 효과

새로 추가된 건물의 효과는 부록을 참고하세요.

1시대 건물들은 재건축을 할 수 있는데, 아래에 재건축에 대한 자세한 내용을 소개합니다.

재건축



이 확장의 1시대 건물 4개는 모두 다 재건축을 할 수 있습니다. 게임을 진행하면서 추후에 기념비나 건물을 지을 때 그 효과를 쓸 수 있습니다. 재건축을 하면 기존에 지었던 건물을 부수고, 그 건물의 자원을 써서 새 건물을 지을 수 있습니다.

재건축 아이콘이 있는 건물을 버립니다. 그 건물에 표시된 건설 비용이 새로 지을 건물과 공통된 부분은 이전 건물을 버리면서 지불한 것으로 간주합니다. 버린 건물에 없는 비용만큼만 추가로 자원 큐브를 지불합니다. 그러나, 새로 짓는 건물에 필요없는 자원은 그대로 버려지며, 되돌려 받을 수 없습니다.

우슈말 4번 칸의 행동으로 재건축을 할 경우, 옥수수로 비용을 전환하기 전에 할인 받는 자원부터 계산해야 합니다.

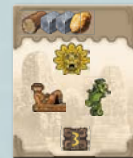
하나의 건물 또는 기념비를 건설하면서 여러 건물을 사용해서 재건축할 수 없습니다.

재건축으로 버린 건물은 더 이상 자신의 건물로 치지 않으며, 당연히 그 건물로 인한 혜택이나 보상도 얻을 수 없습니다. 즉, 푸드 데이 때 자원을 제공하는 건물을 버리면, 그 후부터는 자원을 받을 수 없습니다.

예시



상현이는 왼쪽의 건물 두 개를 가지고 있고,



이 건물을 지으려고 합니다.

상현이는 세 가지 중 하나를 선택할 수 있습니다.

1. 기존 건물 두 개를 모두 가진 채, 을 지불합니다.
2. 파란색 건물만 버리고 을 지불합니다. (우슈말 4번 행동의 경우, 6개를 냅니다.)
3. 녹색 건물만 버리고 만 지불합니다. (우슈말 4번 행동의 경우, 2개를 냅니다.)

상현이는 새 건물 하나를 공짜로 지으려고 기존 건물 두 개를 모두 버릴 수는 없습니다. 하나의 건물(또는 기념비)을 지을 때, 두 개의 건물을 재건축에 사용할 수 없습니다.

5인 게임

마야 문명을 다스리기 위해 새로이 경쟁에 뛰어난 통치자가 있습니다. 경쟁자가 늘어나면서, 통치자들은 저마다 자기 부족민들이 더 빨리 일을 하도록 채근하게 되었습니다.

5인 게임 준비

이 확장의 추가 구성물을 사용해서 5인 게임을 즐길 수 있습니다.



원래 규칙과 마찬가지로, 정글의 밭 개수와 게임 인원수는 항상 같아야 합니다. 5인 게임을 하려면, 확장에 포함된 수확 타일을 사용해서 팔렝케 기어의 2, 3, 4, 5번 칸

에 5번째 밭을 준비합니다.

다음의 설명에 따라서 빠른 행동 보드와 빠른 행동 타일을 준비합니다.

빠른 행동

빠른 행동은 짧은 게임을 할 때만 사용하는 특수 행동입니다. 선택할 수 있는 빠른 행동이 계속해서 바뀝니다. 이 행동을 "빠른" 행동이라고 부르는 이유는 일꾼을 배치하면서 바로 그 행동을 수행하기 때문입니다.

빠른 행동 준비



그림처럼 게임 보드 위의 시작 플레이어 칸 부분을 빠른 행동 보드로 덮습니다.

빠른 행동 타일을 뒷면으로 뒤집어서 시대별로 나눠서 잘 섞습니다.

2시대 타일은 따로 잘 둡니다. 이 타일은 나중에 사용하게 됩니다.

출킨 기어의 톱니 2 칸에 1시대 빠른 행동 타일 하나씩을 앞면이 보이도록 무작위로 놓습니다. 시작 지점 톱니부터 반대쪽 청록색 톱니까지, 게임의 처음 반 바퀴를 덮습니다.



시작 지점 톱니에 놓인 빠른 행동 타일이 처음으로 선택할 수 있는 빠른 행동입니다. 이 타일을 빠른 행동 보드에 놓습니다.

빠른 행동 선택

자기 차례 때 일꾼을 배치하는 경우, 일꾼 중 하나를 빠른 행동 칸에 배치할 수 있습니다.

빠른 행동 칸에 일꾼을 배치하려면 옥수수 1개를 지불해야 합니다. 같은 차례에 빠른 행동 칸에는 일꾼 하나만 배치할 수 있습니다. 빠른 행동 칸에 일꾼을 배치하고, 시작 플레이어 칸에도 일꾼을 배치할 수 있습니다. 빠른 행동 칸이 모두 차면 그 차례에는 빠른 행동을 선택할 수 없습니다.

빠른 행동 수행

빠른 행동 보드에 놓인 타일이 현재 수행할 수 있는 빠른 행동입니다. 빠른 행동에 대한 자세한 내용은 부록을 참고하세요.

빠른 행동 칸은 시작 플레이어 칸과 비슷합니다.

- 일꾼을 배치한 차례 때 그 혜택을 바로 받습니다. 일꾼을 배치하자마자 빠른 행동을 수행해야 합니다. 시작 플레이어 칸에도 일꾼을 배치했다면, 빠른 행동을 수행하기 전에 쌓여있던 옥수수를 가져갈 수 있습니다.
- 그런 다음, 바로 일꾼을 회수합니다. 빠른 행동 칸에 배치했던 일꾼은 그 라운드를 마치면서 바로 가져옵니다.

만약 빠른 행동을 수행할 수 없는 상황이면 빠른 행동 칸에 일꾼을 배치할 수 없습니다. 예를 들어, 옥수수 1개를 지불하고 건물을 짓는 빠른 행동의 경우, 최소한 공개된 건물 하나를 지을 자원과 옥수수 1개는 있어야 합니다. 빠른 행동을 선택하면, 자기 차례를 끝낼 때 반드시 수행해야 합니다.

빠른 행동이 게임 보드에 있는 행동과 하는 일이 비슷하더라도, 빠른 행동을 하면서 기술 혜택을 받을 수 없습니다. 예를 들어, 나무 1개를 가져오는 빠른 행동을 하면서, 자원 기술 1단계의 추가로 나무 1개 더 받는 혜택을 적용할 수 없습니다. 그 혜택은 야슈칠란과 팔렝케의 특정 행동에만 적용되기 때문입니다. 그러나, 빠른 행동이 예언이나 부족의 특수 능력 등에는 영향을 미칠 수 있습니다.

빠른 행동 교체

화살표가 새 빠른 행동 타일이 놓인 톱니를 가리키면, 빠른 행동 보드에 있던 옛날 타일을 제거하고 새 타일을 놓습니다. 이런 방식으로, 한 라운드 걸러서 선택할 수 있는 빠른 행동이 바뀝니다. (누군가 두 번 돌리는 특권을 사용하면 더 빨리 바뀌기도 합니다.)

2시대 빠른 행동

첫 번째 푸드 데이 때, 일꾼을 모두 먹인 후에 2시대 빠른 행동 타일을 공개합니다. 이 때쯤이면 출킨 기어에서 1시대 빠른 행동 타일이 4개나 5개가 제거됩니다.

1시대 빠른 행동 타일을 출킨 기어에 배치했던 것처럼, 2시대 타일을 놓습니다. 단, 청록색 톱니 바로 다음부터 6개만 배치합니다.



마지막 빠른 행동은 마지막 라운드에서 이들 전에 등장하게 됩니다. 즉, 누군가 2칸 돌리는 일이 없다면 마지막 빠른 행동은 3라운드 동안 사용할 수 있습니다.

5인 미만의 게임에서 빠른 행동

5인 미만 게임에서 빠른 행동을 사용하고 싶다면, 가짜 일꾼 6개를 배치해서 5인 게임처럼 붐비게 만듭니다. 기본 규칙에 있는 것처럼 시작 자산 타일을 사용해서 가짜 일꾼을 배치합니다. (가짜 일꾼이 종종 플레이어의 일꾼과 혼동될 수 있기 때문에, 일꾼 대신에 마커를 사용하는 것을 추천합니다.)

- 2인 게임의 경우, 가짜 일꾼 18개를 사용하고, 빠른 행동 보드의 처음 2칸에 가짜 일꾼을 놓습니다.
- 3인 게임의 경우, 가짜 일꾼 12개를 사용하고, 빠른 행동 보드의 첫 칸에 가짜 일꾼을 놓습니다.
- 4인 게임의 경우, 가짜 일꾼 6개를 사용하고, 빠른 행동 보드의 첫 칸에 가짜 일꾼을 놓습니다.

빠른 행동 보드에 배치한 가짜 일꾼은 게임 내내 그 칸의 사용을 막는 용도로 쓰입니다.

주의하세요: 가짜 일꾼을 배치하기 위한 시작 자산 타일이 모자라는 경우도 있습니다. 우선, 할 수 있는만큼 가짜 일꾼을 배치하고, 모두가 시작 자산 타일을 고른 다음, 버린 타일을 이용해서 나머지 가짜 일꾼을 배치합니다.

부록

농장

기본 게임에서 푸드 데이 때, 모든 일꾼을 항상 옥수수 2개씩 먹여야 합니다. 확장에서는 기근 예언과 알루크 부족 때문에 옥수수가 더 필요할 수도 있습니다. 일꾼이 옥수수 2개보다 더 많이 먹어야 할 경우, 농장의 효과를 다음과 같이 적용합니다.



이 표시는 “일꾼 중 하나는 옥수수 2개를 적게 먹는다.”라는 것을 의미합니다. 기본 게임에서는 결국 “옥수수를 먹지 않는다”와 같은 뜻이었지만, 확장을 사용하면 의미를 좀 더 정확하게 적용해야 합니다. 이 표시가 여러 개 있더라도 같은 일꾼에게는 한 번만 효과를 쓸 수 없습니다.



이 표시는 “모든 일꾼이 옥수수를 1개씩 적게 먹는다.”라는 것을 의미합니다. 이 표시는 누적이 되기 때문에, 같은 표시를 두 개 가지고 있다면 모든 일꾼들이 2개씩 적게 먹습니다. 그러나, 2개씩 적게 먹을 뿐, “옥수수를 먹지 않는다”는 뜻은 아닙니다.

예시 1



기근의 시기입니다. 모든 일꾼들이 옥수수 2개가 아닌 3개씩을 먹습니다. 그림과 같이 농장을 3개 가지고 있고, 일꾼이 셋이라고 가정합니다.

“모든 일꾼이 옥수수를 1개씩 적게 먹는다” 효과는 모든 일꾼에게 2번 적용되기 때문에, 각 일꾼에게 옥수수를 2개씩 먹인 것과 같습니다. “일꾼 하나가 옥수수 2개를 덜 먹는다” 효과는 “일꾼 하나에게 옥수수 2개를 먹인” 결과와 같습니다. 그 일꾼 하나에게 옥수수 4개를 먹인 셈이지만, 남은 것을 되돌려 받을 수는 없습니다. 따라서, 실제로 지불해야 하는 옥수수는 2개입니다.

예시 2



마찬가지로 기근의 시기입니다. 게다가, 운영하고 있는 부족이 옥수수를 추가로 1개씩 더 먹여야 하는 알루크입니다. 즉, 일꾼 하나당 옥수수 4개씩을 먹여야 합니다. 그림처럼 농장 3개와 일꾼 다섯을 가지고 있습니다.

“일꾼 하나에게 옥수수 2개를 먹인다” 효과가 6개 있습니다. 그러나, 한 일꾼에게 이 효과를 두 번 사용할 수 없기 때문에 5번만 쓰게 됩니다. 일꾼들은 모두 옥수수 2개씩 먹은 상태가 됩니다.

“모든 일꾼에게 옥수수 1개씩 먹인다” 효과로, 다시 일꾼들 모두 옥수수 1개씩 더 먹은 상태가 됩니다. 따라서, 실제로 지불해야 하는 옥수수는 5개입니다.

부족 설명

아 추이 캅: 이 능력을 쓰려면 기어에 일꾼을 둘 또는 그 이상 배치해야 합니다. 시작 플레이어 칸과 빠른 행동 칸은 기어가 아니므로 세지 않습니다. 일꾼 하나를 회수할 때, 원래 규칙대로 해당 행동을 할지, 옥수수를 내고 낮은 단계의 행동을 할지, 아무것도 하지 않을지 선택할 수 있습니다.

아하우 차마에즈: 이 능력은 신전 기술 1단계와 누적해서 사용할 수 있습니다. 그렇게 하면 옥수수 1개를 내고, 치첸이차에서 두 칸 높은 단계에 해골을 놓을 수 있습니다. 또한, 한 단계 높은 행동이 “해당 기어의 아무 행동이나 한 번 수행하는” 칸이더라도 이 능력을 쓸 수 있습니다. 즉, 티칼 5번 칸에서 옥수수 1개를 내면서 6번 칸의 행동을 할 수 있습니다.

아마키크: 이 능력은 자기 차례에 일꾼을 배치하거나 회수해야 한다는 기본 규칙을 깨뜨립니다.

바캅: 자기 차례를 시작할 때, 옥수수를 최소한 2개 가지고 시작하는 능력은 구걸이 아니며, 따라서 신전을 한 칸 아래로 내리지 않습니다. 구걸을 해서 옥수수 4개를 가지고 차례를 시작하는 것은 당연히 신전 하나를 정해서 한 칸 아래로 내립니다.

발람: 총합 옥수수 1개를 받는 것이지, 되돌린 단계당 옥수수 1개를 받는 것이 아닙니다. 이렇게 받은 옥수수 1개를 해당 행동을 하는 데 드는 비용으로 써도 됩니다. 이 능력을 “해당 기어의 아무 행동이나 한 번 수행하는” 칸에서 써도 됩니다. 다시 말해서, 야슈칠란 6이나 7번 칸에서 일꾼을 회수하면 어차피 해당 기어에서 그보다 낮은 단계의 행동을 하게 되는데, 그러는 대신 발람의 능력으로 낮은 단계의 행동을 하고 옥수수 1개를 받을 수 있습니다.

시드-볼론-툼: 예를 들어, 5번 칸에 일꾼 하나를 배치하면 옥수수 3개를 냅니다. 행동 칸의 배치 비용이 5인 곳 두 칸에 일꾼을 각각 배치하면, 일꾼 하나의 비용으로 옥수수 3개, 다른 하나의 비용은 5+1개, 도합 9개를 내야 합니다.

추가 행동 칸(대부분 기어의 8번 칸, 치첸이차 기어의 11번 칸)에 일꾼이 있으면, 기어에서 일꾼을 밀어낼 수 없습니다. 즉, 팔렝게 6번 칸에 일꾼이 있으면, 이들을 전진시켜서 8번 칸에 오게 만들 수 있습니다. 일꾼이 8번 칸에 있을 때 회수하지 않으면, 다음 차례때 기어에서 떨어져 나오게 됩니다.

우라칸: 옥수수를 지불하고 더 낮은 단계의 행동을 할 수도 있습니다. 예를 들어, 팔렝게 4번 칸에서 일꾼을 회수하면서, 옥수수 1개를 내고 야슈칠란이나 팔렝게의 3번 칸 행동을 할 수 있습니다.

이참나: 기술 트랙의 1단계에서 2단계로 올릴 때 자원 큐브를 1개만 내고, 2단계에서 3 단계로 올릴 때 자원 큐브를 2개만 냅니다. 어느 기술이든 3단계에서 한 단계 더 올려서 4단계 보너스를 받을 때, 원하는 기술의 보너스를 선택할 수 있습니다. 즉, 신학 기술을 전혀 올리지 않더라도, 농업 기술 3단계에서 자원 1개를 내고 수정 해골을 받을 수 있습니다.

익스타브: 시작 자산 타일을 먼저 고른 다음, 신전을 한 단계 내립니다.

부류-카퀴슈: 기어 하나의 한 칸을 선택해서 “이미 다른 일꾼이 놓여있는” 것처럼 간주합니다. 이번 차례에 해당 기어에 배치하는 자신의 일꾼은 모두 그 칸을 건너 됩니다.

하만 에크: 이 능력은 자기 차례를 진행하는 동안 원하는 때에 한 번 쓸 수 있습니다. 행동을 하면서 비용을 내기 전이나, 일꾼을 기어에 배치하는 비용을 지불하기 전에 능력을 쓸 수 있습니다. 그러나, 푸드 데이 때 일꾼을 먹이기 위해서 이 능력을 쓸 수는 없습니다. 푸드 데이는 모두의 차례가 끝난 다음에 오기 때문에, 이미 자기 차례가 끝났기 때문입니다. 미리 계획해야 합니다.

알루크: 일꾼당 추가로 옥수수 1개씩 더 먹여야 합니다. 기근 예언의 효력이 발동되었으면 일꾼당 옥수수 3개가 아니라 4개씩 먹여야 합니다. 알루크, 기근, 농장 건물의 효과가 서로 어떻게 적용되는지는 이 페이지의 왼쪽 윗부분에 설명이 있습니다.

용카슈: 여러 일꾼을 배치할 때 드는 비용을 개인 보드가 아닌 부족 타일에 표시된 비용으로 지불합니다. 게임 보드의 행동 칸에 따라 추가로 내는 비용은 변함 없습니다.

빠른 행동

- 옥수수 3개를 얻습니다.
- 옥수수 1개와 나무 1개를 얻습니다.
- 돌 1개를 얻습니다.
- 금 1개를 얻습니다.
- 필요한 비용을 지불하고 원하는 기술 한 단계를 올릴 수 있습니다.
- 옥수수와 자원을 원하는 만큼 교환합니다(우슈말 2번 칸의 행동과 같습니다).
- 옥수수 1개를 내고 건물 하나를 지을 수 있습니다. 건설 비용은 원래대로 지불합니다.

기억하세요: 빠른 행동에 기술 혜택을 적용할 수 없습니다.

새로운 건물 효과



이 그림은 재건축을 나타냅니다. 건물이나 기념비를 지을 때, 이 그림이 있는 건물 하나를 버리고, 버린 건물의 자원만큼 새 건물의 건축 비용을 할인 받습니다. 단, 건물은 하나만 버릴 수 있습니다. 자세한 설명은 3쪽을 참고하세요.



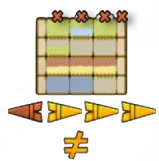
지금부터 푸드 데이가 끝날 때마다, 모두가 차례를 마치고 일꾼을 먹이기 전에 표시된 보상을 받습니다. 옥수수를 얻을 경우, 일꾼을 먹이는 데 사용할 수 있습니다.



지금부터 푸드 데이가 끝날 때마다, 모두가 차례를 마치고 일꾼을 먹이기 전에 나무 1개 또는 해골 1개를 받습니다. 처음 두 번의 푸드 데이 때는 나무를 받고, 나중 두 번의 푸드 데이 때는 해골을 받습니다.



이 건물을 건설하려면 수정 해골이 있어야 합니다. 건설하는 즉시 건물의 비용인 수정 해골을 건물 위에 놓고, 표시된 보상을 얻습니다. 신학 기술 2단계를 올린 상태면 그 효과를 적용할 수 있습니다. 이 건물에 배치된 해골은 치첸이차에 놓여있는 해골과 마찬가지로 간주합니다. (기본 게임에서 그와 관련된 기념비 점수를 계산할 때도 적용합니다.) 우슈말 4번 칸의 행동으로 이 건물을 지으려면 옥수수 2개와 수정 해골 1개를 내야 합니다. 금은 옥수수로 대체하지만 해골은 대체할 수 없습니다. 건축 기술 3단계는 자원에만 적용되기 때문에, 수정 해골을 할인해줄 수 없습니다.



1단계 이상 올린 기술 하나를 선택해서 한 단계를 내립니다. 그런 다음, 서로 다른 기술 3개를 비용을 내지 않고 한 단계씩 올립니다. 3단계에 있는 기술을 올릴 경우, 4단계의 보너스를 받습니다.



기념비 하나를 건설할 수 있습니다. (티칼 4번 칸의 행동과 같습니다.)

예언

대부분의 예언은 무언가를(자원을 받거나 신전을 올리는 등) 할 때, 추가 비용을 내도록 만듭니다. 비용을 낼 수 없으면 그것을 할 수 없습니다.



격노한 신들: 어떤 신전이든 한 단계를 올릴 때마다 옥수수 1개를 내야 합니다.

게임을 시작할 때부터 올린 신전들의 단계 총합에 따라 점수를 얻습니다. 시작 위치가 0이며, 그 바로 아래 칸은 -1입니다.



신의 분노: 표시된 신전을 한 단계 올릴 때마다 자원 큐브 1개를 내야 합니다.

게임을 시작할 때부터 해당 신전을 몇 단계 올렸는지에 따라 점수를 얻습니다.



산불: 팔렝케에서 나무를 수확할 때마다 1개씩 덜 받습니다.

자신이 소유한 나무 수확 타일 개수에 따라 점수를 얻습니다.



가뭄: 팔렝케에서 옥수수를 수확할 때마다 1개씩 덜 받습니다. (팔렝케 1번 칸인 낚시 행동은 적용되지 않습니다.)

자신이 소유한 옥수수 수확 타일 개수에 따라 점수를 얻습니다.



금 부족: 금 자원 큐브를 받을 때마다 옥수수 1개를 내야 합니다. (금과 옥수수를 동시에 받는 경우, 받는 옥수수를 바로 비용으로 지불할 수 있습니다.)

자신이 소유한 금 자원 큐브 개수에 따라 점수를 얻습니다.



신성 모독: 수정 해골을 받을 때마다 선택한 신전을 한 단계 내려야 합니다.

자신이 소유한 수정 해골 개수에 따라 점수를 얻습니다. (배치한 해골은 세지 않습니다.)



교사 부족: 기술을 한 칸 올릴 때마다 자원 1개를 추가로 내야 합니다. (3단계에서 올리는 경우도 해당됩니다.)

기술 트랙에서 전진한 단계의 총합에 따라 점수를 얻습니다. (3단계 위로 올리는 것은 세지 않습니다.)



잊혀진 지식: 어떤 기술에서도 두 번째 단계의 효과를 적용할 수 없습니다. (2단계의 효과를 받을 수 없더라도, 3단계로 올리려면 2단계를 반드시 거쳐야 합니다.)

2단계 이상인 기술 개수에 따라 점수를 얻습니다.



복잡한 도시: 건물을 지을 때마다 자원 큐브 1개를 추가로 내야 합니다. 자원의 종류는 상관없고, 기념비는 해당되지 않습니다. 옥수수로 건물을 지을 경우, 추가 자원 큐브 1개 대신 옥수수 2개를 내야 합니다.

자신이 소유한 건물 개수에 따라 점수를 얻습니다. (기념비는 세지 않습니다.)



기근: 이번 분기의 푸드 데이 때, 모든 일꾼에게 옥수수 1개씩을 추가로 먹여야 합니다. 따라서, 일꾼당 옥수수 2개가 아닌 3개씩을 먹여야 합니다. 농장 건물과 기근에 대한 자세한 설명은 농장 부분을 참고하세요

자신이 먹인 일꾼 수에 따라 점수를 얻습니다. (일꾼을 먹이지 못해서 감점을 받았다면, 그 일꾼은 세지 않습니다.)



높은 수위: 치첸이차에 일꾼을 배치할 때마다 옥수수 2개를 내야 합니다.

치첸이차 기어에 있는 자신의 일꾼 수에 따라 점수를 얻습니다.

게임 디자인

DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

일러스트: **MILAN VAVROŇ**

그래픽 디자인: **FILIP MURMAK, FRANTIŠEK HORÁLEK**

번역: **JASON HOLT**

메인 테스터: **PETR MURMAK, VÍT VODIČKA**

한글판 제작: **DICETREE GAMES**

테스터 참여: Kreten, Vitek, Vlada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Plema, Pidgin, Radka, Rychlík, Eshu, Tuko, ekp, dilli, Jurri, Marcela, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini 와 Tempio di Kurna의 친구들, 그리고 the Gathering of Friends 와 그 외 여러 게임 이벤트에서 많은 분들이 참여해 주셨습니다. 고맙습니다.



© Czech Games Edition,
October 2013 www.CzechGames.com
© DiceTree Games April, 2017
www.DiceTreeGames.com