

첫 게임을 위한 게임 안내서

Vlaada Chvátil 쓰루 디 에이지스 **THROUGH the AGES** 문명에 관한 새로운 이야기

시대를 넘어서 길이 변창할 문명을 일으킬 준비를 할 때입니다.

이 게임은 고대에서 현재에 이르기까지 역사 속에 영원히 기억될 자신만의 문명을 발전시키는 게임입니다. 각 문명은 문학, 드라마, 종교, 문화 유산, 그리고 위대한 지도자들을 통해서 전 세계에 영향을 미치며 점수를 얻습니다. 처음에는 모든 문명이 똑같이 출발하지만, 각자의 선택에 따라 급격하게 차이가 생기게 될 것입니다. 예술을 장려할 것인지, 약한 문명을 약탈할 것인지, 그도 아니면 패스트푸드 체인점을 세울 것인지, 자신의 존재감을 드러내는 방식은 당신의 선택에 달려있습니다. 결국 게임이 끝났을 때는, 문화 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

쓰루 디 에이지스: 당신은 어떤 이야기를 들려주시겠습니까?

게임 안내서에 대해

본 안내서의 목적은 이 게임을 처음 하는 분들께 게임을 알려 드리는 것입니다. 규칙에 대한 설명뿐만 아니라, 게임을 익히는 방법도 제시하고 있습니다. 게임의 모든 개념은 실제 게임을 진행하면서 마주하게 되는 순서에 맞춰서 설명이 되어있습니다. 예시가 많아서 이해하는 데 도움이 될 겁니다. 본 안내서의 대부분은 처음 배우는 분들을 위해 고안된 짧고 간략한 게임 버전을 설명합니다. 간단 버전은 설명을 더 간단하게 만들고, 첫 번째 게임을 더 빨리 할 수 있게 해 줍니다. 또한, 플레이어가 서로를 공격하지 않으므로, 모두가 게임의 구조를 파악하고, 각자의 첫 문명을 즐기는 데 집중할 수 있습니다. 그렇다고 해서 말랑한 게임은 절대로 아닙니다. 처음이라면 여전히 몇 시간 동안 머리를 쓰면서 치열하게 경쟁하는 경험을 맛보게 될 것입니다.

풀 게임은 22쪽과 23쪽에 소개된 추가 메커니즘과 개념이 포함됩니다. 첫 게임을 마친 분이라면 손쉽게 풀 게임을 정복할 수 있습니다. 두 번째 게임부터는 풀 게임 규칙에 따라서 게임을 진행하면 됩니다.

규칙 설명서

규칙 설명서는 본 안내서에 동반되는 설명서입니다. 풀 게임의 전체 규칙을 논리적인 순서로 제시하고 있습니다. 게임의 기본 원리를 이해한 분들은 본 규칙 설명서를 통해서 원하는 질문의 답을 빠르게 얻을 수 있습니다. 또한 일부 카드에 대한 설명을 보충하는 부록이 있습니다.

규칙 설명서는 본 안내서를 읽고 있는 분들에게도 도움이 됩니다. 어떤 규칙이나 카드를 완전히 이해하지 못했다면 규칙 설명서를 참고하는 것이 좋습니다. 단, 규칙 설명서는 풀 버전 게임만 다루고 있는 점을 잊지 마세요.

구판을 하신 분들께

이 게임의 구판(쓰루 디 에이지스: 인류 문명 발전 대서사시)을 해보신 분은 본 안내서를 읽으실 필요가 없습니다. 대부분의 기본 개념은 그대로이기 때문에, 바로 규칙 설명서를 보더라도 어려움이 없을 것입니다. 본 안내서의 마지막에 구판과 신판의 차이점이 소개되어 있습니다.

게임 준비 - 개인 공간

쓰루 디 에이지스는 지도가 그려진 게임용 보드가 없는 게임입니다. 각자 자기 앞에 카드를 놓으면서 자신의 문명을 개척합니다. 이 공간을 자신의 개인 공간이라고 합니다.

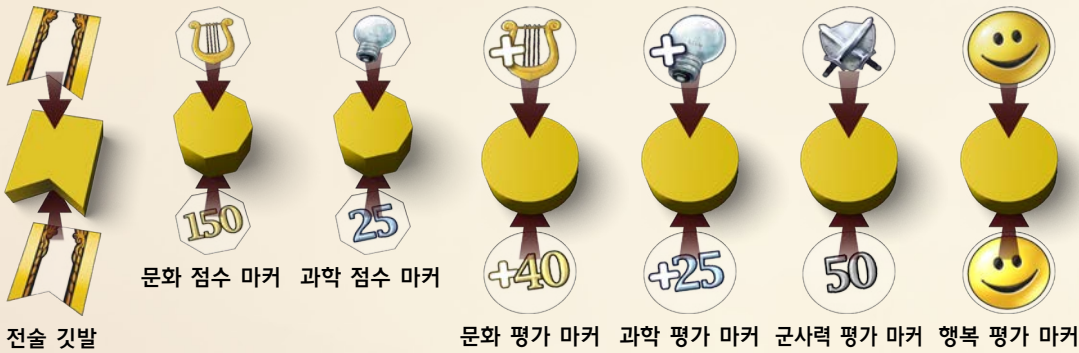
개인 보드

개인 보드는 개인 영역에 있어서 가장 중심이 되는 부분입니다. 다음과 같이 준비합니다.

- 색깔 하나를 고릅니다.
- 해당 색깔의 개인 보드를 자기 앞에 놓습니다. 문명이 발전하면 놓을 것들이 늘어나기 때문에, 개인 보드 주변으로 충분한 공간을 띄워 놓습니다.

개인 나무 마커

각자 자기 색깔의 나무 마커 7개를 받습니다. 첫 게임을 시작하기 전에, 나무 마커에 스티커를 부착합니다.



전술 깃발

그 문명의 군대가 현재 구사할 수 있는 전술을 표시합니다.

점수 마커

팔각형의 마커들은 각각 누적된 문화 점수와 과학 점수를 표시합니다.

평가 마커

둥근 마커는 각 문명의 네 가지 평가 분야 - 문화 생산, 과학 생산, 군사력, 행복지수 - 를 표시합니다.

행복 평가 마커를 각자 개인 보드의 행복 지표 0칸에 놓습니다.

토큰

파란색, 노란색, 흰색, 빨간색 투명 큐브들이 있습니다. 각자 개인 공간에 일정 수의 토큰이 필요합니다.

- 파란색 저장소의 네모 16칸에 파란색 토큰을 하나씩 놓습니다.
- 노란색 토큰 25개를 개인 보드의 나머지 빈 칸에 하나씩 놓습니다: 노란색 저장소의 네모 18칸, 일꾼 대기소의 네모 1칸, 초기 기술 카드의 네모 6칸
- 흰색 토큰 4개와 빨간색 토큰 2개를 개인 보드의 오른쪽 옆에 놓습니다.

각자 개인 보드 준비를 끝낸 다음, 나머지 토큰들은 게임 박스에 넣어 두거나, 섞이지 않을 곳에 둡니다. 대체로 토큰들은 개인 공간 내에서만 순환합니다. 게임 박스에서 새로 토큰을 받거나 있던 토큰을 박스로 되돌리는 경우도 있지만, 자주 있는 일은 아닙니다.

파란색 저장소

파란색 토큰은 식량과 자원을 나타냅니다. 농장 기술 카드 위에 있는 파란 토큰은 식량입니다. 한편, 광산 기술 카드 위에 있는 파란 토큰은 자원입니다. 사용하지 않는 파란색 토큰은 필요할 때까지 파란색 저장소에 보관합니다.

일꾼이 식량이나 자원을 생산하면, 파란색 저장소에서 파란색 토큰을 카드로 옮깁니다. 저장소에서 토큰을 가져올 때는 항상 가장 오른쪽에 있는 것부터 가져옵니다.

식량이나 자원을 사용하면 토큰을 다시 파란색 저장소로 되돌립니다. 저장소에 토큰을 채울 때는 항상 왼쪽부터 오른쪽으로 채웁니다.

파란색 저장소의 한 구역이 텅 비는 것은, 그 문명이 식량이나 자원을 너무 많이 비축해 놓고 있다는 뜻입니다. 자신의 턴을 진행하는 동안은 비어도 문제없지만, 턴을 마쳤을 때 빈 구역이 있으면 자원이 부족해서 낭비되는 상황을 마주하게 됩니다.

노란색 저장소

노란색 저장소에 있는 노란색 토큰은 일꾼이 아닙니다. 그 토큰들은 자신의 영토 중 미개척 지역이라고 생각하는 것이 좋습니다.

인구를 증가시킬 때, 노란색 저장소의 가장 오른쪽에 있는 노란색 토큰을 가져와서 일꾼 대기소에 놓습니다. 그 결과 일꾼 하나를 얻었지만, 노란색 저장소에 남은 토큰이 줄어들었습니다. 이것은 자기 영토에서 개척할 수 있는 땅이 점점 줄어든다는 뜻입니다. 인구가 늘어날수록 시민들의 요구도 늘어납니다. 노란색 저장소의 구역과 그 하위 구역이 시민들의 요구치를 나타냅니다.

초기 기술 카드

개인 보드에 인쇄된 6장의 카드는 문명의 초기 기술들입니다. 보드에 인쇄된 상태이지만 카드라고 부르겠습니다. 초기 기술 카드는 문명의 지식과 구현할 수 있는 능력을 나타냅니다.



군사 기술 (빨간색)



전사 기술을 통해 군사 유닛인 전사를 만들 수 있습니다. 이 카드에 놓인 일꾼 1개는 전사 유닛 1개를 나타냅니다. 카드의 아래쪽에 표시된 그림은 유닛당 군사력을 의미합니다. 전사 하나는 문명의 군사력 평가 지표에 1을 제공합니다.

카드 오른쪽 상단 구석의 아이콘 은 전사 카드에 놓인 유닛이 보병이라는 뜻입니다. 게임을 진행하면서, 더 발전된 보병 유닛을 개발할 수 있을 뿐 아니라, 기병 이나 포병 도 양성할 수 있습니다.








농장과 광산 기술 (갈색)



농경은 농장 기술로, 농장  을 만들 수 있습니다. 청동은 광산 기술이며, 광산  을 만들 수 있습니다. 카드 자체가 농장이나 광산을 나타내는 것이 아닙니다. 카드는 단지 그것들을 건설할 지식이 있다는 뜻입니다. 각자 농장 두 개와 광산 두 개를 보유한 채, 게임을 시작합니다

이 기술 카드들의 아래쪽에 표시된 그림은 농장당 생산하는 식량  의 양, 또는 광산당 생산하는 자원  의 양을 의미합니다. 식량은 인구를 늘리고 유지하기 위해 없어서는 안되며, 자원은 농장, 광산, 도시 건물, 문화 유산, 군사 유닛을 만드는 데 필요합니다.

도시 건물 기술 (회색)

철학은 연구실  을 만들 수 있고, 종교는 신전  을 만들 수 있습니다. 농장과 광산처럼, 카드 위에 놓인 일꾼이 해당 건물을 나타냅니다. 카드 자체는 해당 건물들을 어떻게 건설하는지 알고 있다는 것을 의미합니다. 게임을 시작할 때, 연구실 1개를 보유한 상태이지만, 신전은 가지고 있지 않습니다. 다시 말해서, 종교 카드에는 일꾼이 없습니다.

도시 건물 기술 아래쪽에 표시된 그림은 그 카드에 놓인 건물당 생산하는 것을 묘사합니다. 연구실 하나는 과학  1점을 생산합니다. 신전은 문화  1점을 생산하고, 행복지수  1개를 제공합니다. 단, 신전은 아직 없는 상태입니다.

오른쪽 상단 구석에 있는 아이콘 ( , ) 은 카드의 종류와 해당 카드에 놓인 건물의 종류를 정의합니다. 게임을 진행하면서, 더 발전된 연구실과 신전 또는 완전히 새로운 종류의 건물을 건설할 수 있습니다.

시대와 등급

초기 기술 카드의 위쪽에 표시된 A는 해당 카드가 A시대, 즉, 고대 시대에 속해 있다는 뜻입니다. 이 게임의 모든 카드는 넷 중 하나의 시대에 속해 있습니다.:

- A 시대: 고대 시대 (기원전부터 서기 몇 백년까지)
- I 시대: 중세 시대 (16세기까지)
- II 시대: 탐험 시대 (19세기까지)
- III 시대: 현대 시대 (20세기 이후)

첫 게임을 할 때는 III시대 카드를 사용하지 않습니다. 현대 시대에 접어들 때쯤 게임이 끝납니다.



때때로 규칙이나 카드 내용에 카드의 등급이 등장합니다. 등급은 카드의 시대를 단순하게 숫자로 표현한 것입니다. A시대는 0등급, I시대는 1등급, II시대는 2등급, III시대는 3등급입니다.

농장, 광산, 도시 건물, 군사 유닛의 등급이나 시대는 그것이 놓인 카드의 등급이나 시대와 같습니다.



정부 (주황색)

주황색 카드는 문명의 정치 체제를 나타냅니다. 정부 카드는 매 턴마다 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동의 수를 지정합니다. 행동은 정부의 효율성을 나타내며, 행동이 많을수록 다른 많은 일들을 할 수 있습니다.

각 문명은 전제정치로 게임을 시작합니다. 카드에 그려진 흰색 큐브  4개와 빨간색 큐브  2개는 자기 턴에 4번의 시민 행동과 2번의 군사 행동을 할 수 있다는 것을 나타냅니다. 행동을 할 때마다 흰색 또는 빨간색 토큰을 개인 보드 옆에 내려 놓으면서 표시합니다.

게임을 진행하면서, 더 발전된 형태의 정부로 교체해서 시민 행동과 군사 행동을 더 얻을 수 있습니다.




개인 참조표


각자 개인 참조표를 하나씩 받습니다. 한쪽 면에 턴의 진행 과정이 요약되어 있습니다. (첫 게임을 할 때는 빨간색 바탕은 무시합니다.)

다른 한쪽 면에는 용어와 행동의 정의가 나와있습니다. 어떤 카드의 내용이 무엇을 의미하는지 확실하지 않으면, 이 목록을 참조하십시오.

턴의 진행	
턴 시작 순서	1. 각 플레이어는 자신의 턴을 시작합니다. 턴은 시계 방향으로 진행됩니다. 2. 각 플레이어는 자신의 턴 동안에 행동할 수 있습니다. 3. 각 플레이어는 자신의 턴 동안에 행동할 수 있습니다. 4. 각 플레이어는 자신의 턴 동안에 행동할 수 있습니다. 5. 각 플레이어는 자신의 턴 동안에 행동할 수 있습니다. 6. 각 플레이어는 자신의 턴 동안에 행동할 수 있습니다. 7. 각 플레이어는 자신의 턴 동안에 행동할 수 있습니다. 8. 각 플레이어는 자신의 턴 동안에 행동할 수 있습니다. 9. 각 플레이어는 자신의 턴 동안에 행동할 수 있습니다. 10. 각 플레이어는 자신의 턴 동안에 행동할 수 있습니다.
행동	행동은 턴 동안에 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동을 의미합니다. 행동은 턴 동안에 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동을 의미합니다. 행동은 턴 동안에 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동을 의미합니다. 행동은 턴 동안에 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동을 의미합니다. 행동은 턴 동안에 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동을 의미합니다. 행동은 턴 동안에 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동을 의미합니다. 행동은 턴 동안에 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동을 의미합니다. 행동은 턴 동안에 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동을 의미합니다. 행동은 턴 동안에 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동을 의미합니다. 행동은 턴 동안에 사용할 수 있는 시민 행동과 군사 행동을 의미합니다.
행복 지표	행복 지표는 턴 동안에 사용할 수 있는 행복 지수를 의미합니다. 행복 지표는 턴 동안에 사용할 수 있는 행복 지수를 의미합니다. 행복 지표는 턴 동안에 사용할 수 있는 행복 지수를 의미합니다. 행복 지표는 턴 동안에 사용할 수 있는 행복 지수를 의미합니다. 행복 지표는 턴 동안에 사용할 수 있는 행복 지수를 의미합니다. 행복 지표는 턴 동안에 사용할 수 있는 행복 지수를 의미합니다. 행복 지표는 턴 동안에 사용할 수 있는 행복 지수를 의미합니다. 행복 지표는 턴 동안에 사용할 수 있는 행복 지수를 의미합니다. 행복 지표는 턴 동안에 사용할 수 있는 행복 지수를 의미합니다. 행복 지표는 턴 동안에 사용할 수 있는 행복 지수를 의미합니다.

행복 지표

여러 가지 도시 건물과 문화 유산, 지도자들이 행복지수  를 제공합니다. 예술, 종교, 놀 거리와 같이 사람들을 행복하게 하는 것들을 상징적으로 표현한 것입니다.

노란색 저장소 위쪽에 행복 마커로 행복지수의 총합을 표시합니다. 게임 초기에는 행복지수를 제공할 수 있는 기술은 종교밖에 없습니다. 그 카드에 일꾼이 올라가 있지 않기 때문에 보유한 신전  이 없는 상태이며, 따라서 행복 평가 마커도 0에서 시작합니다.

행복지수는 노란색 저장소가 비어감에 따라 점점 중요해집니다. 인구가 늘어나면 사람들은 점점 놀 거리를 원하게 됩니다. 노란색 저장소의 각

하위 구역마다 숫자가 있습니다. 해당 하위 구역이 텅 비게 될 때, 최소한 그 숫자만큼의 행복지수가 필요합니다. 그만큼이 안되면, 잠재적으로 폭동을 일으킬 수 있는 불만 있는 일꾼을 거느리게 됩니다.

게임 준비 - 공용 공간

모든 사람들이 보기 쉽도록 게임 보드를 테이블 가운데에 준비합니다.

카드 더미

카드 종류는 시민 카드와 군사 카드, 두 가지입니다. 시민 카드의 일부는 이미 소개가 되었습니다. 개인 보드에 인쇄된 초기 기술 카드 6장은 모두 A시대 시민 카드입니다. 게임을 진행하다 보면 점차 군사 카드도 등장합니다.

· 카드의 뒷면이 같은 카드끼리 8개의 더미로 나눠 놓습니다.

처음 박스를 개봉한 경우

카드들이 처음부터 8개의 더미로 분류되어 있습니다. 3인 또는 4인 게임에 사용하는 카드는 따로 나뉘어 있지 않습니다.

첫 게임은 비교적 짧고, 그다지 공격적이지 않습니다. 그러기 위해서는 우선 카드 더미를 약간 조정해야 합니다.

- III시대 카드 더미는 모두 게임 박스에 넣어둡니다. 첫 게임은 풀 게임보다 한 시대를 적게 진행합니다.
- I시대와 II시대 군사 카드 중, 아래의 카드만 사용합니다.
 - 이벤트와 영토 카드 (녹색, 오른쪽 상단 구석에 U 아이콘이 있는 카드)
 - 전술 (빨간색, 아래칸에 군사 유닛 아이콘이 있는 카드)
 - 군사력 보너스 카드 (반은 갈색 / 반은 녹색)



4인 보다 적은 인원수로 게임을 할 경우, 시민 카드를 조금 덜 쓰게 됩니다. 2인 또는 3인 게임이면 I시대, II시대 카드 더미에서 특정 카드를 제거합니다.

오른쪽 상단 구석에 표시된 숫자에 따라 카드를 제거합니다.

- 3인 게임이면, 각 카드 더미에서 4라고 표시된 3장을 제거합니다.
- 2인 게임이면, 각 카드 더미에서 4라고 표시된 3장과 3+이 표시된 6장을 제거합니다.



이제, 첫 게임을 위한 카드 더미 6개가 준비되었습니다.

· 카드 더미를 각각 잘 섞습니다.

게임 준비 단계 동안에는 A시대 카드만 필요합니다. I시대와 II시대 카드 더미는 근처에 둡니다. 차차 게임을 진행하면서 사용하게 될 것 입니다.

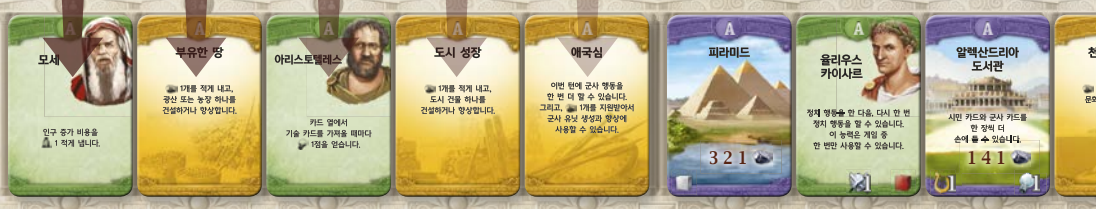
카드 열

카드 열은 플레이어가 선택할 수 있는 카드들을 늘어놓는 공간을 말합니다. 이것은 이 게임의 중심이 되는 요소입니다. 카드 열에서 자신이 가져온 카드에 따라 문명의 성격이 정의되기 때문입니다. 카드 내용을 쉽게 볼 수 있도록 모두의 손이 닿는 곳에 카드 열을 놓습니다.

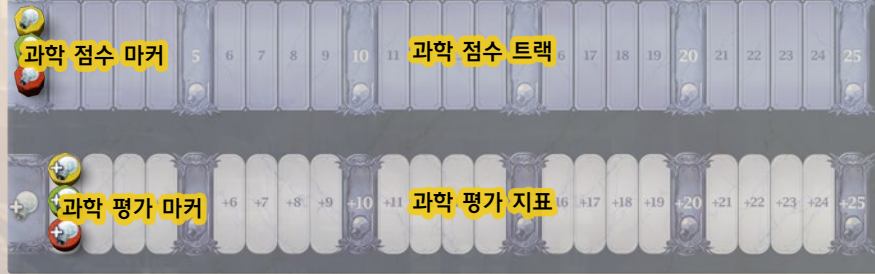
카드 열의 13 칸에 A시대 시민 카드를 한 장씩 놓습니다.



카드 열



과학 보드



과학 보드

과학은 그 문명의 지식 수준을 나타내며, 새로운 아이디어와 발명을 발견하고 채택할 수 있는 능력을 뜻합니다.

과학 평가 지표

문명의 과학 평가는 그 문명이 한 턴에 얻는 과학 점수입니다. 과학 점수를 생산하는 것을 건설하거나 파괴할 때마다 평가 수치가 바뀝니다.

· 게임을 시작할 때, 모든 플레이어의 과학 평가 마커(원형)를 과학 평가 지표의 1칸에 놓습니다.

개인 보드를 살펴보세요. 철학 기술 카드에 있는 일꾼은 A시대 연구실 을 나타냅니다. 카드의 아래쪽에 표시된 1은 이 카드에 놓인 연구실당 과학 점수 1점을 생산한다는 뜻입니다. 이것이, 과학 평가 수치가 1인 이유입니다.

과학 점수 트랙

게임을 하는 동안, 각 문명은 보통 각자의 과학 평가에 따라 과학 점수를 얻습니다. 기술을 개발할 때는 과학 점수를 사용합니다.

· 게임을 시작할 때, 모든 플레이어의 과학 점수 마커(팔각형)를 과학 점수 트랙의 0칸에 놓습니다.

처음에는 당연히 가지고 있는 과학 점수가 없습니다. 과학 평가가 1이기 때문에, 자신의 첫 번째 턴을 마쳐야 과학 점수 1점을 얻게 됩니다.

문화 보드



문화 보드

문화는 그 문명이 전 세계에 미치는 영향과 세력을 나타냅니다. 예술을 통해서일 수도 있고, 종교, 문화 유산, 또는 물리적인 침략과 전쟁조차도 한 문명이 자신의 문화를 전파하는 수단이 될 수 있습니다. 게임이 끝났을 때, 문화 점수가 가장 높은 문명이 승리합니다.

문화 평가 지표

문명의 문화 평가는 그 문명이 한 턴에 얻는 문화 점수입니다. 문화 점수를 생산하는 것을 건설하거나 파괴할 때마다 평가 수치가 바뀝니다.

· 게임을 시작할 때, 모든 플레이어의 문화 평가 마커(원형)를 문화 평가 지표의 0칸에 놓습니다.

개인 보드에 있는 카드 중, 문화 점수를 생산하도록 하는 카드는 종교 밖에 없습니다. 카드 위에 일꾼이 없다는 것은 신전 이 없다는 뜻입니다. 따라서, 게임을 시작할 때의 문명은 문화 점수를 생산하지 않습니다.

문화 점수 트랙

게임을 하는 동안, 각 문명은 보통 각자의 문화 평가에 따라 문화 점수를 얻고, 다른 행동으로 얻기도 합니다. 가끔은 문화 점수를 잃을 수도 있습니다.

· 게임을 시작할 때, 모든 플레이어의 문화 점수 마커(팔각형)를 문화 점수 트랙의 0칸에 놓습니다.

현재 시대 보드

현재 시대의 시민 카드와 군사 카드 더미를 놓는 작은 보드입니다.

현재 시대 시민 카드 더미

지금 카드 열에 놓이는 카드가 현재 시대 시민 카드입니다.

- 카드 열에 카드를 분배한 후, 남은 A시대 시민 카드 더미를 현재 시대 보드에 놓습니다.

현재 시대 군사 카드 더미

턴을 마친 후, 현재 시대 군사 카드 더미에서 카드를 가져옵니다. A시대에는 이 칸을 비워 놓습니다. A시대 카드는 플레이어들이 직접 가져오는 카드가 아닙니다.

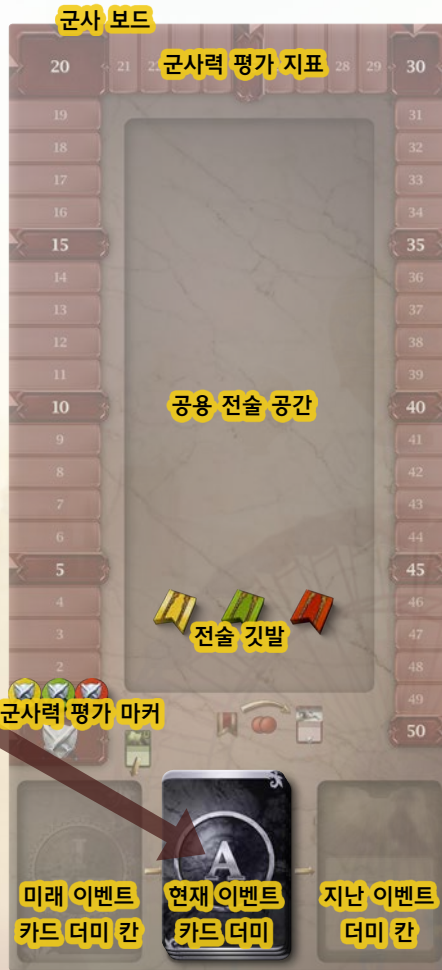


군사 보드

군사력 지표

군사력은 그 문명의 군사 유닛의 힘과 전쟁에 관한 지식, 그 밖의 군사적 이점 등을 나타냅니다. 첫 게임은 직접적인 갈등이 없기 때문에, 풀 게임에서 보다는 덜 중요합니다. 그러나, 군사력이 강한 문명은 종종 게임 중에 발생하는 이벤트의 혜택을 받는 반면, 약한 문명은 고통을 받을 수 있기 때문에, 군사력은 여전히 중요합니다.

- 게임을 시작할 때, 모든 플레이어의 군사력 평가 마커를 군사력 평가 지표의 1칸에 놓습니다.



개인 보드의 전사 카드 위에 일꾼 하나가 놓여 있습니다. 이 일꾼은 전사 유닛이며, 군사력 1을 제공합니다. 그 외에는 군사력을 제공하는 것이 없기 때문에, 군사력 평가 지표가 1입니다.

공용 전술 공간

공용 전술 공간은 군사 보드의 가운데 부분입니다. 게임을 진행하면서 전술 카드가 이 곳에 놓이게 되는데, 이것은 모든 문명들이 알게 된 전술 지식을 나타냅니다.

- 모든 플레이어의 전술 깃발을 공용 전술 공간에 놓습니다.

각자 전술 깃발로 현재의 전술을 표시합니다. 게임을 시작할 때는 아무도 전술 카드가 없기 때문에, 모두가 현재 전술이 없는 상태입니다.

이벤트 카드 더미

군사 보드에는 게임 도중 발생할 이벤트 카드 더미를 놓을 공간이 두 칸 있습니다. 최초 몇 개의 이벤트는 A시대 군사 카드에서 무작위로 뽑은 카드들입니다. 뽑은 카드 더미를 현재 이벤트 칸에 놓습니다. 이 이벤트들은 거의 다 긍정적인 이벤트입니다.

게임을 진행하면서 각자 자신의 손에서 이벤트 카드를 선택해서, 미래 이벤트를 설계하게 됩니다. 미래 이벤트를 묻을 때마다 현재 이벤트가 공개됩니다. A시대 이벤트가 모두 다 떨어지면, 미래 이벤트가 새로운 현재 이벤트 더미가 됩니다.

- 게임 인원수에 따라 A시대 군사 카드에서 4~6장의 카드를 뽑습니다. 카드 내용을 보지 않고 잘 섞어서 현재 이벤트 더미를 만듭니다. 카드 장수는 게임 인원수 +2장입니다.
- 나머지 A시대 군사 카드는 내용을 보지 않고 게임 박스에 되돌려 놓습니다.

게임을 시작할 때는 미래 이벤트 카드 더미 칸이 비어 있습니다.

지난 이벤트 더미

이벤트를 실행하고 나면, 지난 이벤트 더미에 내용이 보이게 놓습니다. 이 이벤트가 다시 게임에 등장하는 일은 없습니다.

시작 플레이어

무작위로 시작 플레이어를 정합니다. 시작 플레이어는 게임 내내 바뀌지 않고, 특별한 역할이 있는 것도 아닙니다. 다만, 확실히 모두가 똑같은 수의 턴을 진행하기 위해서는 누가 시작 플레이어였는지 기억하는 것이 중요합니다. 필요하다면, 사용하지 않는 A시대 군사 카드 한 장을 시작 플레이어의 개인 보드 밑에 놓아서 표시할 수 있습니다.

첫 라운드 행동

첫 번째 턴에는 행동을 전부 사용하지 않습니다. 흰색과 빨간색 토큰을 개인 보드 옆에 내려 둔 것은, 이 행동들을 사용할 수 없다는 것을 의미합니다. 정부 카드 위에 있는 흰색과 빨간색 토큰만 사용할 수 있습니다.

- 시작 플레이어는 자신의 흰색 토큰 1개를 전제정치 카드 위에 놓습니다.
- 시계 방향으로 다음 사람은 흰색 토큰 2개를 전제정치 카드 위에 놓습니다.
- 세 번째 사람은 흰색 토큰 3개를 전제정치 카드 위에 놓습니다.
- 네 번째 사람은 흰색 토큰 4개를 전제정치 카드 위에 놓습니다.

따라서 첫 번째 턴 때, 플레이어들은 각자 1개에서 4개까지의 시민 행동을 쓰게 되며, 군사 행동은 하지 못합니다.



게임 개요

이제 게임 준비가 모두 끝났습니다. 앞으로 일어날 일을 간단히 소개하겠습니다.

첫 번째 라운드

게임을 준비하는 라운드인 고대 시대부터 게임을 시작합니다. 첫 라운드는 원래보다 적은 수의 시민 행동을 하게 되는데, 그 행동으로 카드 열에서 자기 문명의 초기 성장 방향을 정할 카드를 가져오는 것만 할 수 있습니다. 각자 자신의 턴을 마칠 때, 과학, 식량, 자원을 생산합니다.

두 번째 라운드

두 번째 라운드부터 플레이어의 턴을 시작할 때마다 새로운 시민 카드가 조금씩 깔립니다. 두 번째 라운드부터 중세 시대가 시작되며, 카드 열에 I시대 카드가 등장합니다.

두 번째 턴을 진행할 때는 건설을 하거나, 문명을 발전시킬 수 있습니다. 가지고 있는 시민 행동과 군사 행동을 모두 다 사용할 수 있고, 카드 가져오기 외에 다른 행동도 할 수 있습니다. 또한, 생산이 끝난 다음 군사 카드도 받습니다.

이후의 라운드

세 번째 라운드부터 군사 카드를 보유한 채로 턴을 시작합니다. 군사 카드를 사용해서 정치적인 책략을 구상할 수 있고, 전술을 가미하여 군대를 강화할 수 있습니다. 물론, 시민 행동으로는 계속해서 인구를 늘리고, 기술을 개발하고, 식량이나 자원, 과학, 문화 생산 시설을 확장할 수도 있습니다. 일련의 행동을 하면서, 시민들의 행복지수를 끊임없이 살펴야 하며, 자원의 낭비가 일어나지 않도록 관리해야 합니다.

더 발전한 시대를 향해

I시대 시민 카드가 다 떨어지면, 탐험의 시대인 II시대를 시작합니다. 같은 규칙으로 계속 게임을 진행하지만, 일부 시대에 뒤쳐진 카드들이 버려지고, 시민들이 요구하는 것이 더 많아집니다. II시대 시민 카드와 군사 카드가 게임에 투입되면서, 선진 기술 카드와 산업 관련 문화 유산들, 깨어 있는 지도자들이 등장합니다.

게임 종료

첫 게임은 부담이 되지 않도록 길이를 짧게 만들었습니다. II시대 카드 더미가 다 떨어지면 게임이 거의 끝납니다. 또 다시 특정 구시대 카드들이 버려지고, 시민들의 요구 사항이 더 늘어납니다. 현대 시대인 III시대가 시작되지만, III시대 카드를 사용하지 않습니다. 각자 자신의 영광스러운 문명에 마지막 손질을 하기 위해 적어도 한 턴을 더 진행합니다. 시작 플레이어의 오른쪽 사람이 마지막 턴을 하고 나면, 모두가 똑같은 수의 턴을 마치게 됩니다. 문화 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

게임하며 배우기

본 안내서는 읽으면서 첫 게임을 할 수 있도록 기술되어 있습니다. 우선 안내서의 설명대로 게임을 준비합니다. 그런 다음, 첫 번째 라운드를 읽고 첫 번째 라운드를 진행하십시오. 계속해서 두 번째 라운드를 읽고 게임의 두 번째 라운드를 진행합니다. 이후의 라운드를 읽고, 게임을 계속합니다. I시대 시민 카드 더미가 다 떨어지면 한 시대의 끝이 온 것입니다. 이 때는 첫 번째 게임 종료 부분도 읽어야 합니다. 그래픽 II시대에 어떤 것에 집중해야 하는지 감이 잡힐 것입니다.

첫 번째 라운드

첫 번째 라운드는 가장 간단하면서도, 다른 모든 것의 토대가 되는 라운드입니다.

게임은 고대 시대부터 시작합니다. 첫 라운드 때 플레이어는 카드 열에서 약간의 카드를 가져가게 됩니다. 이것은 각자 문명의 고대 유산입니다. 모두가 규칙에 따라서 한 턴씩 진행합니다.

첫 번째 턴은 두 단계밖에 없습니다.

- 행동 단계 때, 카드 열에서 카드를 한 장 또는 그 이상 가져올 수 있습니다.
- 턴 마무리 단계 때, 식량과 자원, 과학 점수를 생산합니다. 자신의 턴을 끝내면서, 다음 턴에서 사용할 수 있도록 모든 행동 토큰을 원위치로 되돌립니다.

행동 단계

첫 번째 라운드 때는 할 수 있는 행동의 수가 제한적이며, 선택할 수 있는 행동도 정해져 있습니다.

할 수 있는 행동

각자 자신의 전제정치 카드 위에 각각 다른 수의 흰색 토큰을 올려놓습니다. 카드 위에 올려놓은 흰색 토큰 개수는 할 수 있는 시민 행동의 수를 의미합니다.

나머지 흰색 토큰과 빨간색 토큰은 정부 카드 옆에 둡니다. 해당 토큰들은 첫 번째 라운드에 사용하지 않습니다.

첫 번째 라운드 동안, 자신의 턴 순서에 따라 1~4개의 시민 행동만 할 수 있습니다. 즉, 턴 순서가 첫 번째면 1개, 네 번째면 4개를 할 수 있습니다. 그리고, 이 행동은 카드 열에서 카드를 가져오는 것에만 쓸 수 있습니다.

다음 라운드부터, 가지고 있는 행동을 모두 할 수 있는 상태로 턴을 시작합니다.

카드 가져오기

제일 처음에는 카드 열에 A시대 카드 13장이 깔립니다. 해당 카드를 가져오려면 정해진 개수의 시민 행동을 써야 합니다. 그 비용은 카드 열의 카드 칸 바로 밑에 나와 있습니다. 카드 한 장을 가져오는 비용은 왼쪽부터 처음 다섯 장은 시민 행동 1개, 그 다음 네 장은 2개, 가장 오른쪽의 네 장은 3개입니다.

카드 열에서 카드 한 장을 가져오려면 해당 카드의 아래에 표시된 시민 행동을 써야 합니다.

시민 행동 사용

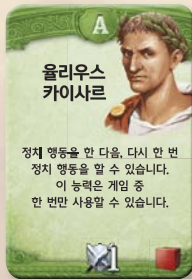
시민 행동을 사용하려면, 해당하는 개수의 흰색 토큰을 정부 카드에서 게임 보드 옆으로 내려 놓습니다. 이것은 사용한 행동이므로, 이번 턴에는 더 이상 사용할 수 없습니다.

시작 플레이어는 시민 행동 한 개만 쓸 수 있기 때문에, 카드 열 첫 번째 구역의 5장 중에서 한 장만 가져올 수 있습니다. 두 번째 플레이어는 같은 구역에서 카드 2장까지 가져오거나, 중간 구역에서 1장을 가져올 수 있습니다. 모든 행동을 반드시 다 쓸 필요는 없습니다.

A시대 카드

고대 시대에는 3가지 종류의 카드가 있습니다. 지도자(녹색), 문화 유산(자주색), 행동 카드(노란색)입니다.

지도자



역사적으로 위대한 인물을 자기 문명의 지도자로 세울 수 있습니다. 지도자마다 특별한 능력과 혜택을 가지고 있습니다. 지도자의 능력은 해당 카드마다 지문과 아이콘으로 표시되어 있습니다.

지도자 카드를 집으면 손으로 가져옵니다. 지도자 카드는 손에서 내려놓기 전까지는 아무 효과가 없는데, 첫 번째 라운드 동안은 내려놓을 수 없습니다. 게임 내내 다음의 제한에 걸립니다.

같은 시대의 지도자를 2장 가져올 수 없습니다.

A시대 지도자를 가져왔다면, 다른 지도자를 가져올 수 없습니다. 이 제한은 카드를 내렸던 아니던, 혹은 내렸다가 카드가 제거되었던 상관없이 발동됩니다. 물론, 다른 시대인 I시대 지도자 한 장은 가져올 수 있습니다.

문화 유산



문화 유산은 이 게임에서 자원을 가장 많이 소모하는 건축물입니다. 건설하는 데 시간과 자원이 많이 들지만 그만큼 큰 이득을 얻을 수 있습니다.

문화 유산은 가져오자마자 바로 내려놓는 유일한 카드입니다. 문화 유산은 절대로 손으로 가져오지 않습니다. 카드 열에서 문화 유산으로 가져오면, 자신의 개인 보드 옆에 놓습니다. 이 때, 건설 중인 문화

유산인 표시로, 카드를 꺾어서 놓습니다. 이것을 완성하지 못한 문화 유산이라고 부릅니다.

완성하지 못한 문화 유산은 하나만 가질 수 있습니다. 완성하지 못한 문화 유산을 가지고 있으면 다른 문화 유산 카드를 가져올 수 없습니다.

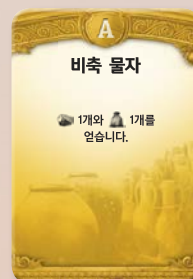
문화 유산을 완성하면, 완성했다는 표시로 카드를 제대로 된 방향으로 놓습니다. 그와 동시에 문화 유산의 능력을 적용합니다. 완성한 문화 유산은 새 문화 유산을 가져오는 것을 막지는 않지만, 가져오는 비용을 비싸게 만듭니다.

새로운 문화 유산을 가져오는 비용이 이미 완성한 문화 유산당 시민 행동 1개씩 늘어납니다.

따라서, 문화 유산을 처음 가져올 때는 일반적인 시민 행동 비용만 냅니다. 첫 번째 문화 유산을 완성하고 나면, 다음 문화 유산을 가져오는 데 시민 행동 1개를 추가로 써야 합니다. 세 번째 문화 유산을 가져오려면 시민 행동을 2개 더 써야 하며, 이후로도 마찬가지입니다.

도움말: 문화 유산 카드를 가져오기 전에, 그것을 지을 수 있는지, 꼭 필요한 것인지부터 생각해야 합니다. 완성하지 못한 문화 유산을 없애는 방법은 거의 없기 때문에, 자신에게 더 필요한 다른 문화 유산이 나와도 가져올 수 없습니다.

행동 카드



행동 카드는 행운과 특별한 노력을 나타냅니다. 다른 카드와는 달리, 행동 카드는 영구적인 효과를 제공하지 않습니다. 사용하는 즉시 한 번만 효과를 발휘하며, 바로 버린 카드 더미로 버려집니다. 행동 카드를 집으면 손으로 가져왔다가, 다음 턴부터 사용할 수 있습니다.

첫 번째 라운드에서 카드 가져오기 예시



3인 게임의 예시입니다.

시작 플레이어는 시민 행동이 1개밖에 없습니다. 지도자 카드인 모세를 손으로 가져옵니다. 그런 다음, 아래의 설명대로 턴 마무리 단계를 수행합니다.

두 번째 플레이어는 시민 행동 2개가 있습니다. 문화 유산 카드인 콜로르스를 집어와서, 완성하지 못한 표시로 옆으로 꺾어 놓습니다. 그리고, 두 번째 시민 행동을 써서 천재 공학자 카드를 집어서 손으로 가져옵니다. 나중에 이 행동 카드를 쓰면, 콜로르스를 좀 더 빨리 완성할 수 있습니다. 턴 마무리 단계를 수행합니다.

세 번째 플레이어는 시민 행동 3개가 있습니다. 이 사람은 시민 행동 2개를 써서 함무라비를 가져오고 싶어하지만, 그러면 세 번째 행동으로 할 수 있는 것이 없습니다. 1행동짜리 카드인 호메로스와 아리스토텔레스는 모두 A시대 지도자 카드인데, 한 시대의 지도자는 하나만 집을 수 있기 때문입니다. 그래도 본인이 원한다면 함무라비를 가져오고, 나머지 시민 행동 하나는 쓰지 않고 턴을 마쳐도 됩니다. 함무라비를 포기하고 다른 카드 두 장을 가져올 수도 있습니다. 예를 들어, 아리스토텔레스를 손으로 가져오고, 알렉산드리아 도서관을 집어와서 완성하지 못한 문화 유산으로 내려놓을 수 있습니다. 또는, 3행동짜리 구역의 카드 한 장을 가져올 수

도 있습니다. 어느 것을 선택하던, 턴 마무리 단계를 수행하고 턴을 마칩니다. 이제 두 번째 라운드가 시작됩니다.

시민 카드 공개

카드 옆에 놓이는 시민 카드는 모두 내용이 공개되어 있습니다. 따라서, 플레이어들은 누가 어떤 카드를 가져갔는지 기억하고자 하면 기억할 수 있습니다.

굳이 게임에 기억력의 양상까지 넣고 싶지 않으면, 플레이어들이 모두 동의하면 요청 시 자신의 손에 든 카드를 공개하거나, 완전히 게임 내내 펼쳐 놓는 방식으로 게임을 해도 좋습니다. 펼쳐 놓는 경우에는 방향을 달리 놓는 등의 방법을 써서, 손에서 내려놓은 카드와 섞이지 않도록 주의합니다. 카드를 공개했다 하더라도, 그 카드는 버려지기 전 플레이어가 사용하기 전까지는 손에 든 카드로 간주합니다.

턴 마무리 순서

개인 보드에 턴 마무리 순서가 표시되어 있습니다. 첫 번째 라운드에는 그 중에서 몇몇 관련된 단계만 하게 됩니다.



군사 카드 초과분 버리기

첫 번째 라운드 때는 군사 카드가 없기 때문에, 이 단계를 무시합니다.

생산 단계

아직 폭동의 위험이 없기 때문에, 정상적으로 생산 단계를 수행합니다

과학 점수와 문화 점수 생산

자신의 과학 점수 마커를 과학 평가 수치만큼 전진시킵니다.

자신의 문화 점수 마커를 문화 평가 수치만큼 전진시킵니다.

모든 플레이어들이 첫 번째 라운드에는 카드를 가져오기만 하기 때문에, 모두 똑같은 평가 수치로 턴을 끝냅니다. 과학 평가는 1, 문화 평가는 0입니다. 과학 점수 마커를 1칸 전진시킵니다. 문화 점수 마커는 여전히 0에 둡니다.

주의하세요: 첫 번째 라운드 때, 과학 평가 마커는 움직이지 않습니다. 과학 평가 마커는 과학 점수 마커(팔각형)를 몇 칸 움직이는지를 표시하는 마커입니다.

자원 낭비

첫 번째 라운드 때는 자원 낭비의 위험이 없기 때문에, 이 단계를 무시합니다.

식량 생산

농장마다 식량을 생산합니다.

농장 기술 카드에 올려놓은 일꾼마다 파란색 토큰을 하나씩 놓습니다. 파란색 토큰은 파란색 저장소에서 가져옵니다.

각자 (농경 카드에 일꾼이 2개 있기 때문에) A시대 농장을 2개씩 가지고 있습니다. 따라서, 파란색 저장소에서 파란색 토큰 2개를 가져와서, 농경 카드 위에 놓습니다. 농경 카드 아래쪽에 있는 아이콘은 이 카드 위에 놓인 파란색 토큰당 식량 1의 가치가 있다는 것을 의미합니다. 축하합니다! 당신의 문명은 이제 식량 2개를 비축했습니다.

식량 소비

아직은 인구 밀도가 낮기 때문에 사람들이 저장된 식량을 먹지 않습니다. 첫 번째 라운드에서는 이 단계를 무시합니다.

자원 생산

자원 생산은 식량 생산과 같은 방식으로 합니다.

광산 기술 카드에 올려놓은 일꾼마다 파란색 토큰을 하나씩 놓습니다. 파란색 토큰은 파란색 저장소에서 가져옵니다.

파란색 토큰 2개를 청동 카드에 놓습니다. 이제 자원 2개를 비축했습니다. 이후 턴을 진행하면서 비축한 자원을 사용할 수 있습니다.

군사 카드 가져오기

사용할 수 있는 군사 행동당 군사 카드 한 장을 가져올 수 있습니다. 첫 라운드에서는 사용할 수 있는 군사 행동이 없기 때문에, 군사 카드를 가져올 수 없습니다. 이 단계를 무시합니다.

행동 토큰 원위치

자신의 흰색 토큰과 빨간색 토큰을 전부 전제정치 카드에 올려놓습니다.

다음 턴부터, 시민 행동 4개와 군사 행동 2개를 사용할 수 있습니다.

두 번째 라운드

두 번째 라운드부터, 다양한 선택을 할 수 있습니다.

두 번째 턴의 규칙은 나머지 모든 턴에도 마찬가지로 적용됩니다. 그러나, 군사 카드가 없기 때문에 일부 행동은 아직 할 수 없습니다.

두 번째 턴의 진행

- 카드 열 채우기.
- 시민 행동과 군사 행동 수행하기(행동 단계).
- 턴 마무리 단계 수행하기.

카드 열 채우기

첫 번째 라운드 때는 누구의 턴이 끝나더라도 카드 열을 채우지 않습니다. 그러나, 남은 게임 동안 모든 플레이어가 턴을 시작할 때마다 다음의 과정을 거칩니다.

첫 번째 라운드를 제외하고, 각 플레이어는 자신의 턴을 시작할 때 카드 열을 채웁니다:

- 카드 열의 앞쪽에 표시된 칸에 있는 카드를 제거합니다.
- 남은 카드들을 왼쪽으로 밀어냅니다.
- 빈 칸에 새 카드를 채웁니다.

카드 제거

게임 인원 수에 따라 제거할 카드 장수가 정해집니다. 카드 열의 가장 왼쪽 세 칸에 표시가 되어있습니다.

- 2인 게임은 맨 앞 3칸까지의 카드를 제거합니다.
- 3인 게임은 맨 앞 2칸까지의 카드를 제거합니다.
- 4인 게임은 맨 앞칸의 카드를 제거합니다.



3인 게임의 예시 그림입니다.



물론 때로는 이전 턴의 플레이어가 카드를 집어가서, 제거해야 할 칸에 카드가 없는 경우도 있습니다. 이 경우는 이미 카드가 제거된 것이나 다름 없기 때문에, 그 대신 다른 카드를 제거하거나 해서는 안됩니다.

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

카드 밀기

카드를 제거하고 나면, 카드 열에 하나 이상의 빈 칸이 생깁니다. 남은 카드를 차례차례 왼쪽으로 밀어주면, 빈 칸은 전부 카드 열의 오른쪽 끝부분에만 있게 됩니다. 카드의 순서가 바뀌면 안됩니다. 따라서, 비싼 구역에 있던 카드가 덜 비싼 구역으로 밀립니다.



새 카드 배치

카드 열의 오른쪽에만 빈 칸이 몇 개 있습니다. 현재 시민 카드 더미에서 카드를 한 장씩 가져와서 빈 칸마다 놓습니다. 다 채우면, 카드 열의 각 칸마다 카드가 한 장씩 있는 상태가 됩니다.



A시대의 끝

처음으로 카드 열을 채울 때는 A시대 시민 카드 더미에서 카드를 가져옵니다. 흔치 않은 경우지만 A시대 카드가 다 떨어졌으면 I시대 시민 카드 더미에서 카드를 가져와서 빈 칸을 채웁니다.

처음으로 카드 열을 채울 때, A시대가 끝나고 I시대가 시작됩니다.

남은 A시대 시민 카드를 모두 박스에 넣습니다. I시대 카드 더미를 잘 섞어서 현재 시대 보드의 밝은 쪽 칸에 놓습니다. 지금부터 카드 열을 I시대 카드로 채우게 됩니다.

I시대 군사 카드 더미를 잘 섞어서 현재 시대 보드의 어두운 쪽 칸에 놓습니다. 플레이어들은 각자 턴을 마무리 할 때, 군사 카드를 가져올 수 있습니다.

A시대가 끝날 때는 I시대 카드 더미를 현재 시대 보드에 놓는 일만 일어납니다. I시대와 II시대가 끝날 때는 추가 단계를 거치는데, 이것은 조금 나중에 설명하겠습니다.

주의하세요: 시작 플레이어는 A시대에서 I시대로 전환하는 유일한 사람이지만 나머지 게임에서는 시작 플레이어의 턴에 특별한 것이 없습니다. 시작 플레이어가 아니더라도 항상 카드 열을 채우면서 턴을 시작합니다.



행동 단계

두 번째 턴부터 자신에게 할당된 행동, 즉, 시민 행동(흰색) 4개와 군사 행동(빨간색) 2개를 모두 쓸 수 있습니다. 행동을 쓸 때마다 해당 색깔의 토큰을 정부 카드에서 내려놓습니다.

행동들을 사용해서 여기에 나열된 다양한 일을 할 수 있습니다. 원하는 순서로 행동을 수행할 수 있으며, 필요하면 시민 행동과 군사 행동을 서로 섞어도 괜찮습니다. 특별한 경우를 제외하고, 같은 행동을 여러 번 할 수도 있습니다. 가지고 있는 행동을 모두 다 쓰지 않아도 됩니다.

도움말: 두 번째 턴에는 시민 행동만 하는 것이 좋습니다. 평화로운 변형 규칙 게임에서는 군사 유닛을 너무 일찍 만들 필요가 없습니다. 군사 행동을 쓰지 않은 채로 두어야, 턴을 마칠 때 군사 카드를 가져올 수 있습니다.

할 수 있는 시민 행동은 다음과 같습니다:

- 카드 가져오기
- 인구 증가
- 농장 또는 광산 건설
- 도시 건물 건설
- 농장, 광산, 도시 건물 향상 *
- 농장, 광산, 도시 건물 파괴 *
- 지도자 추대
- 문화 유산 한 단계 건설
- 기술 개발 *
- 혁명 선언 *
- 행동 카드 사용

잠재적으로 할 수 있는 군사 행동은 다음과 같습니다.

- 군사 유닛 건설
- 군사 유닛 향상 *
- 군사 유닛 해체 *
- 전술 카드 사용 **
- 전술 복제 **

* 두 번째 턴에서 이러한 행동들을 수행하지는 않겠지만, 이어지는 장에서 적당한 순서에 설명하겠습니다.

** 이 행동들은 군사 카드가 필요합니다. 아직 군사 카드를 가지고 있지 않으므로, 다음 장에서 설명하겠습니다.

참고하세요: 개인 참조표에 할 수 있는 모든 행동이 간략하게 나와 있습니다.

카드 가져오기

시민 행동으로 카드 열에서 카드 한 장을 가져올 수 있습니다. 그 방법은 첫 번째 라운드에서 카드 가져오는 규칙과 같습니다. 지도자, 문화 유산, 행동 카드 외에, 기술 카드를 가져올 수도 있습니다.

기술 카드



농장 또는 광산 기술 도시 건물 기술 군사 기술



특수 기술 정부

기술 카드는 종류별로 색깔이 나뉘어 있습니다. 기술 카드마다 왼쪽 상단에 파란색 숫자가 표시되어 있는데, 이것은 해당 기술을 개발하는 데 필요한 과학 점수 비용입니다.

카드 열에 표시된 시민 행동을 사용하고 원하는 기술 카드를 가져올 수 있습니다. 단, 제한 사항이 하나 있습니다.

자신의 손에 들고 있거나, 사용 중인 카드와 똑같은 기술 카드는 가져올 수 없습니다.

기술 카드를 집으면 손으로 가져옵니다. 기술 카드는 내려놓기 전에는 아무 효과가 없는데, 이것에 대해서는 나중에 설명하겠습니다.

시민 카드 장수 제한

자신의 손에 들 수 있는 카드 장수는 자신의 시민 행동 총 개수, 즉, (정부 카드 위에 있거나 아래에 있거나 상관없이) 자신이 가진 흰색 토큰 개수와 같습니다. 이미 같은 수의 시민 카드를 손에 들고 있다면, 더 이상 시민 카드를 손으로 가져올 수 없습니다.

주의하세요: 이 제한은 문화 유산을 가져오는 것에는 영향을 미치지 않습니다. 문화 유산은 집어오면 손을 거치지 않고 바로 내려놓는 카드입니다.

게임을 시작할 때는 흰색 토큰이 4개입니다. 따라서, 시민 행동을 썼더라도, 쓰지 않았더라도 시민 카드 장수 제한도 4장입니다. 시민 행동의 수를 늘리기 전에 시민 카드를 4장보다 많이 들고 있을 수 없습니다.

도움말: 꼭 필요한 카드만 가져오십시오. 시민 카드를 쉽게 버릴 방법이 없기 때문에, 정말 필요한 카드를 가져올 수 없게 될 수도 있습니다.

인구 증가

시민 행동으로 인구를 늘릴 수 있습니다. 인구를 늘리면 더 많은 일꾼을 사용할 수 있습니다.

인구를 늘리려면:

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 노란색 저장소에 있는 가장 오른쪽 노란색 토큰을 가져옵니다.
- 토큰을 가져온 구역 아래에 흰색으로 적힌 숫자만큼 식량을 지불합니다.
- 가져온 노란색 토큰을 일꾼 대기소에 놓습니다. 이제 이 토큰은 일하지 않는 일꾼이 되었습니다.

식량 지불

인구를 처음 늘릴 때는 노란색 저장소의 가장 오른쪽 구역 아래에 적힌 대로, 식량 2개를 비용으로 냅니다.

식량을 지불하는 방법은 다음과 같습니다. 지불해야 하는 식량만큼의 파란색 토큰을 농장 기술 카드에서 가져와서 파란색 저장소로 되돌려 놓습니다.

아래 그림을 참조하세요.

첫 번째 라운드가 끝난 다음이면 각자 자신의 농경 카드 위에 파란 토큰이 2개 있을 것입니다. 카드 아래의 아이코인은 이 카드 위의 파란색 토큰 하나가 식량 1개의 가치라는 것을 의미합니다. 식량 2개를 지불하려면, 농경 카드 위에 있는 파란색 토큰 2개를 파란색 저장소로 옮겨 놓습니다. 청동 카드 위에 있는 파란색 토큰을 식량으로 지불해서는 안됩니다. 청동 카드 위의 파란색 토큰은 자원이지만, 식량이 아닙니다.

식량이 모자라면 인구를 늘릴 수 없습니다. 두 번째 턴에는 일꾼을 한 번 늘릴 정도의 식량만 가지고 있는 것이 보통입니다.

잊지 마세요: 식량을 지불한다고 파란색 토큰을 포기하는 것이 아닙니다. 파란색 토큰들은 자신의 파란색 저장소로 돌아가며, 계속 자신의 문명 안에서 순환합니다.

새로운 일꾼

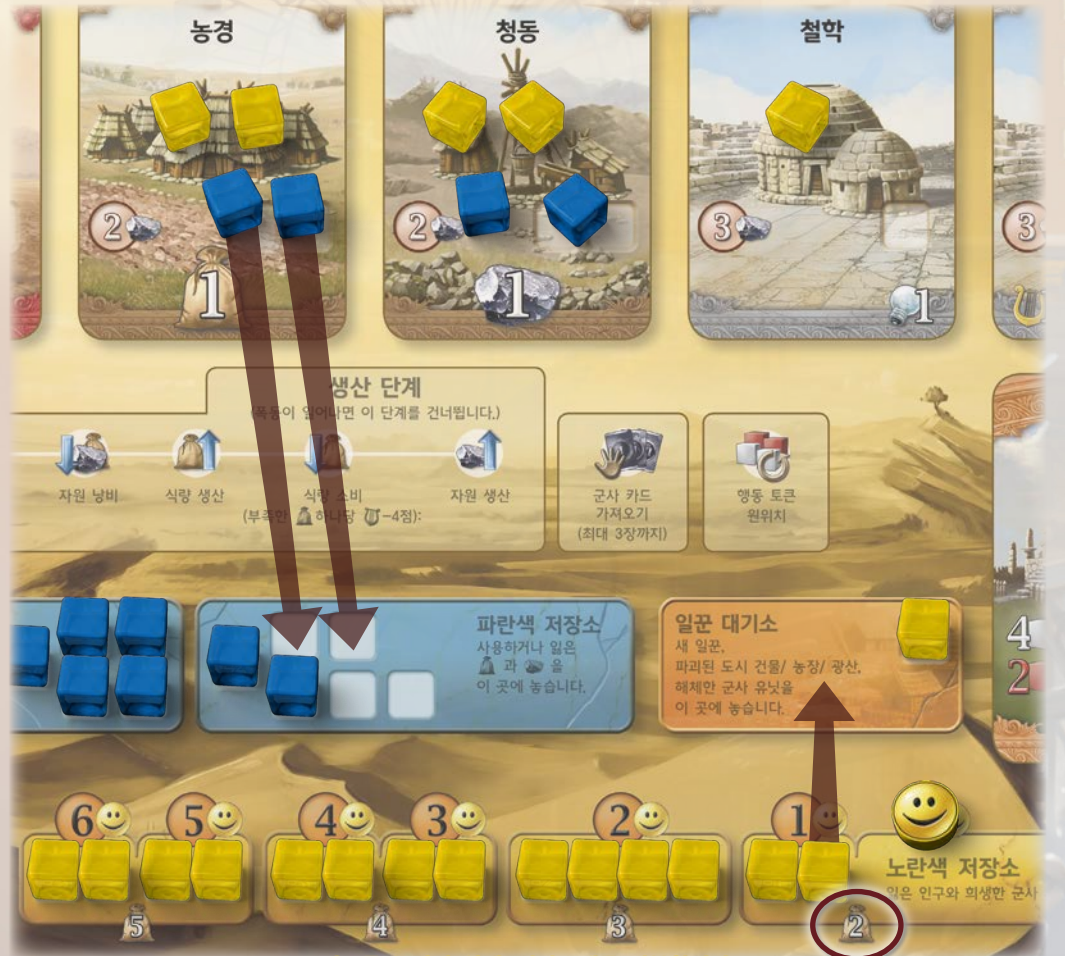
노란색 저장소의 가장 오른쪽 토큰을 일꾼 대기소에 옮겼습니다. 이제, 그 토큰은 일하지 않는 일꾼을 나타냅니다. 그와 동시에, 노란색 저장소에는 토큰이 하나 줄었습니다. 즉, 문명의 인구 밀도가 조금 높아졌다는 것을 의미합니다.

노란색 저장소의 같은 구역에는 아직 토큰이 하나 더 남아있습니다. 따라서, 다음 번 인구 증가를 할 때의 비용도 역시 식량 2개입니다. 해당 구역이 빈 다음에는 인구 증가 비용이 식량 3개로 늘어납니다. 또한, 한 구역의 마지막 토큰을 치워서 그 구역을 텅 비게 만들면 아이코인이 드러나게 됩니다. 이것은 자신의 턴을 마칠 때마다 자신의 문명이 식량을 1씩 소비할 것이라는 뜻입니다.



일꾼의 숫자가 늘어날수록, 노란색 저장소는 비게 됩니다. 이것은 점점 확장할 영토가 줄어든다는 것을 나타냅니다. 인구 증가 비용이 더 올라가고, 인구를 유지하는 데 식량이 더 많이 들게 됩니다. 노란색 저장소가 완전히 텅 비게 되면, 더 이상 인구를 늘릴 수 없습니다. 최고 수준의 인구 밀도에 도달한 것입니다.

인구 증가의 또 다른 효과는 행복 지표로 표현됩니다. 행복 지표가 노란색 저장소와 함께 있는 이유입니다. 노란색 저장소의 하위 구역이 빌 때마다 행복지수를 추가로 확보해야 합니다. 19쪽의 행복 지표와 불만 있는 일꾼 설정을 참조하세요.



인구를 늘리기 위해, 식량 2개를 지불합니다.



농장 또는 광산 건설

시민 행동으로 일하지 않는 일꾼을 일터에 투입할 수 있습니다. 농장이나 광산을 새로 건설하는 것이 좋습니다. 그렇게 해서 식량 또는 자원의 생산량을 늘릴 수 있습니다.


새 농장이나 광산을 건설하려면:

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 사용 중인 농장이나 광산 기술 카드(갈색) 중, 건설하려는 카드에 표시된 비용만큼 자원을 지불합니다.
- 일하지 않는 일꾼 하나를 농장 또는 광산 기술 카드로 옮겨 놓습니다.

자원 지불

자원을 지불하는 방법은 식량을 지불하는 방법과 같습니다.

자원을 지불하는 방법은 다음과 같습니다. 지불해야 하는 자원만큼의 파란색 토큰을 광산 기술 카드에서 가져와서 파란색 저장소로 되돌려 놓습니다.

A시대 농장이나 광산 하나의 건설 비용은 자원 2개입니다. 농경, 청동 카드의 왼쪽 아래 부분에 하나당 건설 비용이 표시되어 있습니다. 첫 번째 턴의 생산 단계 때, 청동 카드에서 파란색 토큰 2개가 생산됐습니다. 카드 아래의  아이콘은 이 카드 위의 토큰 하나가 자원 1개의 가치라는 것을 의미합니다. 자원 2개로 농장이나 광산 둘 중 하나만 건설할 수 있습니다. 지불한 자원 토큰은 자신의 파란색 저장소로 되돌립니다.

자원을 지불할 수 없으면 그 행동을 할 수 없습니다.



새로운 광산을 건설하기 위해 자원 2개를 지불합니다.

새로운 농장 또는 광산

일꾼을 농경이나 청동 카드 위에 놓는 순간, 그 일꾼은 A시대 농장 또는 광산이 됩니다. 농장이나 광산은 건설 즉시 효과를 발휘하지는 않지만, 턴을 마치면서 생산을 할 때, 파란색 토큰의 생산이 하나 늘어나게 될 것입니다. 생산량은 더욱 늘어날 수 있습니다.

더 좋은 농장이나 광산 기술을 개발하면, 더 발전된 농장이나 광산을 건설할 수 있습니다. 그렇게 할 수 있어도, 원한다면 이전 시대인 A시대의 농장이나 광산을 계속해서 건설할 수 있습니다.






도시 건물 건설

도시 건물을 건설하는 방법은 농장과 광산 건설 방법과 같습니다:


- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 사용 중인 도시 건물 기술 카드(회색) 중, 건설하려는 카드에 표시된 비용만큼 자원을 지불합니다.
- 일하지 않는 일꾼 하나를 도시 건물 기술 카드로 옮겨 놓습니다.
- 평가 마커를 조정합니다. (다음 장에 이어지는 문명의 현황 반영 설명을 참고하세요.)

도시 건물인 철학 또는 종교 하나의 건설 비용은 자원 3개입니다. 당장은 자원이 2개밖에 없기 때문에, 적절한 행동 카드의 도움 없이 두 번째 턴에서 도시 건물을 건설하기는 거의 어렵습니다.

새로운 도시 건물

도시 건물 기술 카드 하단의 아이콘은 각 해당 도시 건물 종류와 등급의 건물 하나입니다. 게임을 시작할 때, 도시 건물 기술은 두 가지밖에 없습니다. 따라서, 0등급의 연구실  과 0등급의 신전  만 지을 수 있습니다. 게임을 진행하면서, 더 높은 등급의 연구실과 신전을 개발할 수 있을 뿐만 아니라, 도서관 , 극장 , 경기장  등, 다른 종류의 도시 건물 기술 카드도 개발할 수 있습니다. 종류가 다르더라도 건설 방법은 같습니다.

도시 건물 기술 카드 하단의 아이콘은 각 건물, 즉, 그 카드에 놓인 일꾼 하나가 기여하는 바를 묘사합니다. 도시 건물을 짓자마자 평가 마커에 변동 사항을 반영해야 합니다. 문명의 현황 반영 설명을 참고하세요.

예시: 두 번째 연구실을 지었다면, 그 연구실은 턴마다  1점을 생산할 것입니다. 따라서, 자신의 과학 평가 마커를 +2 칸으로 옮깁니다. 이제, 문명의 과학 평가가 2가 되었습니다.

신전을 지었다면, 문화 평가 마커와 행복 평가를 1씩 올립니다. 두 번째 신전을 지으면 문화와 행복 평가 모두 2가 됩니다.

도시 건물 제한



정부 카드의 오른쪽 하단 구석에 있는 숫자는 도시 건물 제한을 나타냅니다. 이것은 자신의 문명이 감당할 수 있는 도시의 수를 의미하는데, 게임에서는 도시 건물 종류당 개수로 표현됩니다.

정부 카드에 표시된 도시 건물 제한 숫자는 한 종류당 자신이 가질 수 있는 최대한의 개수입니다.

도시 건물의 종류는 오른쪽 상단 구석에 있는 아이콘으로 구별할 수 있습니다. 도시 건물 제한은 등급에 상관없이 같은 종류의 모든 건물에 적용됩니다.

연구실을 예로 들자면, 두 번째 연구실을 건설해도 됩니다. 그러나, 전제정치의 도시 건물 제한은 2이기 때문에, 세 번째 연구실을 지을 수 없습니다. 더 좋은 등급의 연구실을 개발했다 해도 제한 숫자가 더 높은 정부로 교체하지 않으면 세 번째 연구실을 지을 수 없습니다. 물론, 다른 종류의 도시 건물인 신전도 두 개까지 지을 수 있습니다.

농장이나 광산은 원하는 대로 건설할 수 있습니다. 도시 건물 제한은 도시 건물 외에는 영향을 미치지 않습니다.

군사 유닛 건설

첫 게임은 군사적인 측면이 조금 덜하기 때문에, 두 번째 턴에서는 군사 유닛을 만들 생각이 별로 없을 것입니다. 그러나, 원한다면 만들어도 괜찮습니다. 군사 유닛을 건설하는 방법은 도시 건물을 건설하는 방법과 같은데, 시민 행동 대신 군사 행동을 사용한다는 점이 다릅니다.

- 군사 행동 1개를 사용합니다.
- 사용 중인 군사 기술 카드(빨간색) 중, 건설하려는 카드에 표시된 비용만큼 자원을 지불합니다.
- 일하지 않는 일꾼 하나를 군사 기술 카드로 옮겨 놓습니다.
- 평가 마커를 조정합니다. (다음 장에 이어지는 문명의 현황 반영 설명을 참고하세요.)



참고하세요: 자원 비용이 인쇄된 배경이 빨간색인 이유는 군사 유닛 건설이 시민 행동이 아니라 군사 행동인 것을 강조하기 위해서입니다.

군사 유닛

군사 기술 하단의 아이콘은 각 군사 유닛, 즉, 그 카드에 놓인 일꾼 하나가 기여하는 군사력을 의미합니다. 그러므로, 전사 카드에 또 다른 유닛을 건설하면 군사력 평가도 1 올라갑니다.

군사 유닛의 종류에 따른 개수 제한은 없습니다.

지도자 추대

지도자는 손에 들고 있는 동안은 아무 효과가 없으며, 손에서 내려놓아야 능력을 발휘합니다.

사용 중인 지도자가 없을 때 지도자를 추대하려면:

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 지도자 카드를 개인 보드 옆에 내려놓습니다.
- 변동 사항이 있으면 문명의 현황을 조정합니다. (다음 장에 이어지는 문명의 현황 반영 설명을 참고하세요.)

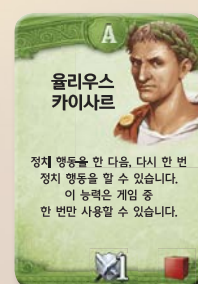
같은 턴에 가져온 지도자를 바로 내려놓을 수 있습니다. 카드를 가져올 때 당연히 행동을 사용하고, 내려놓을 때도 행동을 사용합니다.

지도자 효과 발동

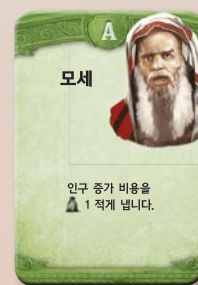
지도자를 내려놓자마자, 즉시 능력이 발동됩니다. 몇몇 지도자는 문명의 현황에 영향을 주는 능력이 있는데, 카드 하단에 아이콘이 그려져 있습니다.

카드의 내용에 해당 지도자로 얻을 수 있는 특수 능력과 특권이 나와 있습니다.

예시:



카이사르는 군사 행동 하나를 추가로 제공하며, 군사력 평가를 1 올려줍니다. 그리고, 정치 단계 때 사용할 수 있는 특수 능력이 하나 있습니다. 이에 대해서는 나중에 설명하겠습니다.



모세는 문명의 현황을 바꾸지 않지만, 인구 늘리는 규칙을 조정해서 혜택을 줍니다.

규칙 설명서의 부록에 몇몇 지도자에 대한 설명이 자세히 나와 있습니다.

지도자 교체

이미 지도자가 있었다면, 새 지도자를 내려놓을 때, 구 지도자는 자동으로 소멸하여 게임에서 제거됩니다. 구 지도자의 효과를 없애고, 새 지도자의 효과를 적용합니다. 은퇴한 구 지도자의 지지 표시로, 시민 행동 하나를 되돌려 받습니다.

지도자를 교체하려면:

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 기존에 있던 지도자를 게임에서 제거합니다.
- 새 지도자를 내려놓습니다.
- 변동 사항이 있으면 문명의 현황을 조정합니다. (잊지 말고 기존 지도자의 효과를 없애야 합니다.)
- 시민 행동 1개를 되돌려 받고, 정부 카드 위에 놓습니다.

가지고 있는 지도자의 능력을 사용한 다음, 같은 턴에 다른 지도자로 교체할 수 있습니다.

기억하세요: 행동을 사용한 다음 되돌려 받는 것은 지도자를 공짜로 교체할 수 있다는 뜻이 아닙니다. 사용할 수 있는 시민 행동이 없으면 지도자를 교체할 수 없습니다.

예시: 모세를 지도자로 사용하고 있는 사람이 자기 턴에 시민 행동 하나를 써서, 모세의 식량 할인 능력을 적용하여 인구를 늘렸습니다. 그런 다음, 시민 행동 2개를 써서, 카드 열의 중간 구역에 있는 1시대 지도자를 집어오고, 마지막 시민 행동으로 1시대 지도자를 손에서 내렸습니다. 모세를 게임에서 제거하고, 시민 행동 토큰 하나를 되돌려 받습니다. 이 토큰으로 원하는 다른 시민 행동을 한 번 할 수 있습니다.

1시대 지도자를 가져오기 전에 인구를 두 번 늘렸다면, 남은 시민 행동이 없어서 이번 턴에 모세를 1시대 지도자로 교체할 수 없습니다.

요약 - 지도자

- 일단 카드 열에서 지도자를 가져오면, 같은 시대의 다른 지도자는 절대로 가져올 수 없습니다.
- 지도자를 내려놓는 비용은 시민 행동 1개입니다. 기존에 내려놓은 지도자가 있으면 구 지도자를 바로 게임에서 제거하고, 시민 행동 1개를 돌려 받습니다.
- 지도자를 사용하는 동안, 그 효과가 지속됩니다.

문화 유산 한 단계 건설

문화 유산은 처음에 가져올 때부터 옆으로 꺾어 놓아서 완성하지 못한 상태임을 표시합니다. 문화 유산마다 카드 하단에 숫자 열이 있는데, 각각의 숫자는 한 단계를 건설할 때 드는 자원 비용을 의미합니다.



예시: 피라미드는 3번의 건설 단계를 거쳐야 완성합니다. 첫 번째 단계의 건설 비용은 자원 3개, 두 번째 단계는 2개, 마지막 단계는 1개입니다.

완성하지 못한 문화 유산 한 단계를 건설하려면:

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 가리지 않은 단계의 가장 왼쪽 자원 비용을 지불합니다.
- 한 단계를 건설했다는 표시로, 파란색 저장소에서 파란색 토큰 하나를 가져와서, 방금 건설한 단계의 숫자를 덮습니다.

같은 턴에 여러 단계를 건설할 수 있습니다. 이번 턴에 가져온 문화 유산의 단계를 바로 건설할 수도 있습니다.

문화 유산 위에 놓은 파란색 토큰은 자원을 나타내는 것이 아닙니다. 그 토큰들은 그 문화 유산의 건설이 진행 중이라는 것을 표시합니다.

문명의 현황 반영

한 문명의 현재 상황은 그 사람이 내려놓은 카드와 그 사람이 배치한 일꾼의 위치에 따라 달라집니다. 카드는 보통 카드의 하단에 그려진 아이콘으로 문명의 현황에 영향을 줍니다. 두 가지 종류가 있습니다.:

- 도시 건물 기술과 군사 기술은 처음에 내려놓을 때는 아무 효과도 없습니다. 이 카드들은 일꾼을 놓아야 효과를 발휘하는 카드입니다. 카드에 놓은 일꾼마다 카드 하단에 묘사된 만큼 문명에 기여합니다. 일꾼이 하나라면 효과는 한 번 적용됩니다. 일꾼이 둘이라면 효과는 두 번 적용되며, 적용 횟수는 일꾼의 수에 비례합니다. 일꾼이 없으면 그 문명에 아무런 혜택을 주지 않습니다.
- 그 밖의 카드들(특수 기술, 정부, 지도자, 완성한 문화 유산 등)은 일꾼을 놓을 필요가 없습니다. 내려놓자마자 즉시 카드의 효과를 적용합니다. (문화 유산은 완성 즉시 적용합니다.) 이 효과는 항상 정확히 한 번만 적용합니다.

기억하세요: 효과를 표시할 때, 숫자와 아이콘이 함께 있는 경우(2)도 있고, 아이콘을 반복해서 표시하는 경우(2)도 있습니다. 의미하는 바는 같습니다. (관련된 평가에 2만큼 기여합니다.)

평가

한 문명의 평가는 4가지 분야로 나뉘는데, 각각의 평가 지표로 기록합니다. 평가는 자신이 사용 중인 카드와 일꾼에 의해서 결정됩니다. 평가 지표로 분야의 총합을 기록하면, 변화가 있을 때마다 다시 계산해야 하는 수고를 덜 수 있습니다.



과학 평가 문화 평가 군사력 평가 행복 평가

일꾼을 놓아야 효과가 발휘되는 카드의 경우, 해당 카드에 일꾼을 놓거나 빼면 관련 평가가 변경될 수 있습니다. 일꾼을 놓지 않는 카드의 경우, 해당 카드를 손에서 내려놓거나 게임에서 제거하게 되면 관련 평가가 변경됩니다. 어느 경우든 평가를 변경해야 할 때는 즉시 지표에 반영합니다.

주의하세요: 일부 카드, 특히 지도자들은 사용 중인 다른 카드에 따라 평가에 기여합니다. 그리고, 어떤 카드는 다른 카드들이 평가에 기여하는 방식을 변경합니다.

문화 유산 완성

문화 유산의 마지막 단계를 건설하면 해당 문화 유산을 완성한 것입니다:

- 카드 위에 있던 파란색 토큰을 모두 파란색 저장소로 돌려 놓습니다.
- 문화 유산을 완성했다는 표시로, 해당 카드를 똑바로 놓습니다.
- 변동 사항이 있으면 문명의 현황을 조정합니다. (위의 박스 안에 있는 문명의 현황 반영 설명을 참고하세요.)

문화 유산은 완성 즉시 그 효과를 발휘하며, 카드 하단에 그려진 아이콘에 따라 자신의 평가 마커를 조정합니다.

기억하세요: 농장, 광산, 도시 건물, 군사 기술과는 달리, 문화 유산은 카드 위에 일꾼을 놓지 않습니다.

예시: 마지막 시민 행동을 써서 피라미드를 완성했습니다. 피라미드의 능력은 시민 행동 1개를 늘려주는 것입니다. 게임 박스에서 흰색 토큰 하나를 가져와서, 자신의 정부 카드 위에 놓습니다. 이 토큰은 이번 턴부터 사용이 가능하며, 남은 게임 내내 사용할 수 있습니다.

규칙 설명서의 부록에 몇몇 문화 유산에 대한 설명이 자세히 나와 있습니다.

평가 제한

어떤 평가 마커도 0 밑으로 내려갈 수 없습니다. 거의 있을 수 없지만 이론적으로 가능하긴 한데, 카드와 일꾼의 효과를 적용해서 마이너스 숫자가 나오면, 해당 평가 마커를 0에 놓습니다.

행복 지표 평가는 8보다 높일 수 없습니다. 카드와 일꾼들로 행복지수를 8보다 더 생산하고 있더라도, 문명의 행복지수는 8개만 가지고 있는 것으로 간주합니다.



과학, 문화, 군사력 평가는 제한이 없습니다. 어떤 마커가 그 지표에 표시된 최대치를 초과하면, 마커를 다른 면으로 뒤집고 0부터 다시 셉니다. 예를 들어, 과학 평가 마커가 뒤집힌 채 5에 있으면 과학 평가는 30입니다.

행복 지표 평가는 8보다 높일 수 없습니다. 카드와 일꾼들로 행복지수를 8보다 더 생산하고 있더라도, 문명의 행복지수는 8개만 가지고 있는 것으로 간주합니다.

식민지 점령 수치 조정

사용 중인 일부 카드는 식민지를 점령할 때 수치를 조정해줍니다. 배 아이콘은 아주 적은 수의 카드에만 있는데, 식민지 점령 시에만 효과가 있습니다. 식민지 점령에 대해서는 차차 설명하겠습니다. 식민지 점령 수치는 계산이 어렵지 않기 때문에 따로 지표가 없습니다.

행동의 총 개수

시민 행동 총 개수는 자신이 가지고 있는 흰색 토큰의 총 개수와 같고, 군사 행동 총 개수는 빨간색 토큰의 총 개수와 같습니다. 행동 토큰의 대부분을 제공하는 것은 정부 카드입니다. 다른 카드 중에도 토큰이나 토큰을 제공하는 카드가 있는데, 카드 하단에 그 표시가 있습니다.

행동 개수에 영향을 미치는 카드를 내려놓거나, 게임에서 제거하거나, 새로운 카드로 교체하게 되면 행동의 총 개수도 달라집니다.

- 행동의 총 개수가 늘면, 해당하는 숫자의 흰색 또는 빨간색 토큰을 게임 박스에서 꺼내서 정부 카드 위에 놓습니다. 그 토큰들은 바로 사용할 수 있습니다.
- 행동의 총 개수가 줄면, 해당하는 숫자의 흰색 또는 빨간색 토큰을 게임 박스에 되돌려 넣습니다. 사용한 행동을 먼저 반납합니다.

요약 - 문화 유산

- 카드 열에서 문화 유산을 가져온 순간, 완성하지 못한 형태로 개인 공간에 놓습니다. 완성하지 못한 상태일 동안은 아무 효과가 없습니다.
- 개인 공간에 완성하지 못한 문화 유산이 있으면, 카드 열에서 다른 문화 유산을 집을 수 없습니다.
- 문화 유산은 단계별로 건설해야 합니다. 각 단계마다 시민 행동 하나와 정해진 자원 비용을 지불해야 합니다.
- 문화 유산은 완성 즉시 효과를 발휘합니다.
- 카드 열에서 새로운 문화 유산을 가져오는 경우, 이미 완성한 문화 유산 하나당 시민 행동 1개를 추가로 사용해야 합니다.

기술 개발

카드 옆에서 집어온 기술 카드는 내려놓기 전에는 아무 효과가 없습니다.

기술을 개발하려면:

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 해당 기술 카드의 왼쪽 상단 구석에 표시된 과학 점수 비용을 지불합니다.
- 기술 카드를 내려놓습니다.

내려놓은 기술 카드의 효과는 이어서 설명하겠지만, 카드의 종류에 달려있습니다.

설명서나 카드에서 자신의 기술에 대한 언급이 있으면, 자신이 사용 중인 기술 카드에 대한 것을 말합니다.

과학 점수 지불

과학 점수 비용을 지불하려면, 과학 점수 트랙에서 자신의 팔각형 과학 점수 마커를 지불해야 하는 점수만큼 뒤로 옮깁니다. 과학 점수가 충분하지 않으면 해당 기술을 개발할 수 없습니다.

두 번째 턴에서는 과학 점수가 1점밖에 안되기 때문에, 아마 기술을 개발하는 것이 불가능할 것입니다.

농장 또는 광산 기술 (갈색)

새 농장 또는 광산 기술을 개발하면, 기존의 같은 종류 기술 위에 살짝 겹쳐 놓습니다. 위에 겹쳐 놓을 때, 낮은 등급 카드의 자원 비용을 가려서는 안 됩니다.



새로 개발한 기술 자체가 농장이나 광산을 나타내는 것은 아닙니다. 단지, 진보한 기술의 지식이 있다는 것을 의미하며, 그 위에 일꾼을 놓기 전까지는 아무 것도 생산하지 않습니다. 해당 카드에 표시된 자원 비용을 지불하고, 그 위에 새로운 농장이나 광산을 건설할 수 있습니다. 물론, 낮은 등급의 농장이나 광산도 계속해서 지을 수 있습니다.

또한, 낮은 등급의 농장이나 광산에서 높은 등급으로 향상할 수 있습니다. 이것도 차차 설명하겠습니다.

도시 건물 기술 (회색)

새 도시 건물 기술을 개발하면, 카드의 오른쪽 상단 구석의 아이콘으로 기술의 종류를 확인합니다. 기존에 있던 기술과 같은 종류면, 높은 등급을 낮은 등급 위에 살짝 겹쳐 놓습니다. 새로운 종류면 자신의 다른 도시 건물 기술들이 있는 칸 옆에 놓습니다.



새로운 도시 건물 기술은 그 위에 일꾼을 놓기 전까지 아무 효과도 없습니다. 이 기술로 새 건물을 짓거나, 기존 건물에서 향상할 수 있습니다.

군사 기술 (빨간색)

새로운 군사 기술을 개발하면, 기술의 종류를 확인합니다. 기존에 있던 기술과 같은 종류면, 높은 등급을 낮은 등급 위에 살짝 겹쳐 놓습니다. 새로운 종류의 군사 기술이면, 다른 군사 기술 옆에 놓습니다.



새로운 군사 기술은 그 위에 일꾼을 놓기 전까지 아무 효과도 없습니다. 이 기술로 새 군사 유닛을 만들거나 향상할 수 있습니다.

주의하세요: 흰색 바탕에 표시된 과학 점수 비용은 해당 기술을 개발하는 데 시민 행동이 쓰인다는 뜻입니다. 자원 비용이 빨간색 바탕에 표시된 것은 군사 유닛을 만들고, 향상하고, 해체할 때 군사 행동을 쓰기 때문입니다.

특수 기술 (파란색)

특수 기술은 그 위에 무언가를 만들 필요 없이, 자신의 문명에 혜택을 주는 전문 지식을 나타냅니다. 특수 기술은 별도의 규칙을 따릅니다:

- 특수 기술은 개발하자마자 효과를 적용합니다. 카드 위에 일꾼을 올릴 필요가 없으며, 올릴 수도 없습니다.
- 같은 종류의 특수 기술을 두 장 가질 수 없습니다. 오른쪽 상단 구석의 아이콘이 같은 기술 카드를 새로 개발했다면, 더 높은 등급의 기술만 남기고 낮은 등급의 기술은 제거합니다.



어떤 특수 기술은 자신의 군사력 평가와 식민지 점령 보너스를 올려줍니다. 또 다른 특수 기술은 추가 시민 행동과 군사 행동을 제공하거나, 파란색 토큰을 제공합니다. 이러한 것들 중의 하나를 개발하면, 즉시 자신의 현황을 조정합니다. (앞장의 문명의 현황 반영 설명을 참고하세요.)



건설 기술은 현황을 조정하지 않고, 도시 건물 건설 비용을 줄여줍니다. 도시 건물을 짓는다면, 자원 비용을 카드에 명시된 만큼 할인 받습니다. (건설할 건물 기술 카드의 시대에 따라 할인 비용이 달라집니다.)

또한, 건설 기술은 (자원만 충분하다면) 시민 행동 하나로 문화 유산 여러 단계를 건설할 수 있게 해줍니다. 모든 비용을 한꺼번에 지불하고, 파란색 저장소에서 해당하는 만큼 파란색 토큰을 가져와서 문화 유산 카드에 놓습니다.

정부 (주황색)

정부 기술을 개발하는 방법은 두 가지입니다.

정부 교체



각자의 문명이 사용 중인 정부 카드는 항상 한 장으로, 주황색 기술 카드입니다. 처음에는 개인 보드에 인쇄된 전제정치로 시작합니다. 점차 더 나은 정부로 교체할 수 있습니다. 진보된 정부는 더 많은 시민 행동과 군사 행동을 제공하며, 도시 건물 제한도 늘려줍니다. 어떤 정부는 자신의 평가에 영향을 미치기도 합니다.

정부를 교체하는 데는 두 가지 방법이 있습니다. 평화로운 정부 교체와 혁명이 그것입니다. 둘 다 과학 점수 비용을 사용하는 "기술 개발"로 간주합니다. 그러나, 비용은 서로 다릅니다. 이것이 정부 카드의 왼쪽 상단 구석에 과학 점수 비용이 두 가지로 표시된 이유입니다.

평화로운 정부 교체

자연적인 진화를 통해서 정부를 교체할 수 있습니다. 사회가 성장하고 더욱 깨어나는 것처럼, 정부도 새로운 사회 의식을 반영하여 변화할 수 있습니다. 평화로운 교체는 과학 점수 비용이 더 많이 들지만, 시민들은 어떤 일이 일어나는지조차 깨닫기 어렵습니다. 평화로운 정부 교체는 다른 기술 카드 개발과 과정이 같습니다.

정부를 평화로운 방법으로 교체하려면:

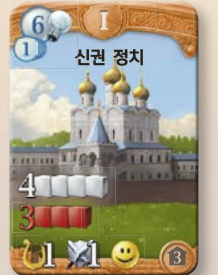
- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 기술 카드의 왼쪽 상단 구석에 표시된 과학 비용 점수 중에서 더 높은 숫자로 지불합니다.
- 정부 카드를 내려 놓고, 기존 정부와 교체합니다.
- 문명의 현황을 조정합니다. (특히, 시민 행동과 군사 행동의 개수).



기존 정부를 새 정부 카드로 덮습니다. 기존 정부 카드는 게임에서 제거된 것입니다. (전제정치의 경우, 물리적으로는 여전히 개인 보드의 일부입니다.) 기존 정부 위에 있던 사용하지 않은 행동을 새 정부 위로 옮깁니다.

새 정부가 구 정부보다 시민 행동이나 군사 행동을 더 많이 제공한다면, 새로운 행동의 총 개수에 맞춰서 필요한 토큰을 게임 박스에서 가져옵니다. 11쪽의 문명의 현황 반영 설명을 참고하세요. 이렇게 새로 얻은 행동은 이번 턴부터 사용할 수 있습니다.

예시: 신권 정치를 개발하면서 시민 행동 1개와 과학 점수 6점을 사용했습니다. 전제정치 카드를 신권 정치로 덮고, 사용할 수 있는 행동을 모두 새 카드 위로 옮깁니다. 전제정치와 신권 정치가 제공하는 시민 행동 개수가 같기 때문에 흰색 토큰을 추가로 얻지 않지만, 빨간색 토큰 하나를 새로 얻어서 신권 정치 카드 위에 놓습니다. 또한, 평가 마커를 문화 점수 1, 군사력 1, 행복지수 1씩 올립니다.



혁명 선언

혁명을 통한 정부 교체는 과학 점수 비용이 덜 들지만, 자신의 문명이 한 턴 동안 마비됩니다. 혁명의 비용으로 시민 행동 전부를 써야 합니다.

혁명을 선언하려면:

- 시민 행동 전부를 지불합니다. 시민 행동을 하나라도 쓰면 혁명을 선언할 수 없습니다.
- 낮은 쪽의 과학 비용 점수를 지불합니다.
- 정부 카드를 내려놓고, 기존 정부와 교체합니다.
- 문명의 현황을 조정합니다. (특히, 시민 행동과 군사 행동의 개수).
- 새로 얻은 시민 행동도 이미 사용한 것처럼 정부 카드 옆에 놓습니다.



혁명을 선언한 턴에는 가지고 있는 모든 시민 행동을 전부 사용해야 합니다. 혁명 전에 시민 행동을 써서는 안됩니다. (단, 지도자를 교체해서 시민 행동을 되돌려 받는 경우는 인정됩니다.) 이것은 카드 옆에서 정부 기술을 가져온 턴에 혁명을 선언할 수 없다는 것을 의미합니다.

혁명의 그 다음 과정은 평화로운 정부 교체와 같습니다. 가장 큰 차이점은 혁명으로 새로 얻은 시민 행동을 포함해서, 모든 시민 행동을 다 소진한 채 턴을 끝낸다는 점입니다. 군사 행동은 영향을 받지 않습니다. 군사 행동은 혁명 전후 언제나 원하는 대로 사용할 수 있고, 새 정부로 얻은 행동도 사용할 수 있습니다.

예시: 혁명을 선언해서 정부를 군주 정치로 교체하려면, 시민 행동 4개를 모두 사용하고, (따라서, 혁명이 이번 턴의 유일한 시민 행동일 것입니다.) 과학 점수 2점을 지불합니다. 흰색 토큰 1개와 빨간색 토큰 1개를 새로 받습니다. 빨간색 토큰은 혁명 전에 사용하지 않았던 빨간색 토큰들과 함께 군주 정치 위에 놓습니다. 흰색 토큰은 정부 카드 옆에 놓습니다. 이 토큰은 혁명 과정에서 사용한 토큰과 마찬가지로 간주합니다.



요약 - 기술

- 기술은 카드입니다. 개인 보드에 미리 인쇄된 6장의 기술은 개발된 상태입니다. 나머지 기술은 사용하려면 개발을 먼저 해야 합니다.
- 카드 옆에서 기술 카드를 집어오면 손으로 가져옵니다. 이 때는 아무 효과가 없습니다.
- 자신이 사용 중이거나 자신의 손에 든 기술 카드와 똑같은 이름의 카드는 가져올 수 없습니다.
- 손에 든 기술 카드를 내려놓는 것을 "개발"이라고 합니다. 그 비용은 시민 행동 한 개와 특정 숫자의 과학 점수입니다.
- 대부분의 기술 카드는 일꾼을 놓기 전까지는 아무 효과가 없습니다. 14쪽의 요약 - 일꾼을 참고하세요. 같은 종류의 기술 카드이더라도 서로 다른 등급의 카드는 가져올 수 있습니다.
- 파란색 카드인 특수 기술은 일꾼을 놓지 않습니다. 특수 기술은 내려놓자마자 효과를 발휘합니다.
- 특수 기술마다 오른쪽 상단 구석에 종류를 나타내는 아이콘이 있습니다. 같은 종류의 카드 두 장을 동시에 사용할 수 없습니다. 낮은 등급의 카드가 자동으로 게임에서 제거됩니다.
- 새로운 정부는 등급과 관계없이 항상 기존 정부를 대체합니다.
- 혁명을 선언하는 것도 과정이 조금 다를 뿐, 기술 개발의 일종입니다.

농장 또는 광산 향상

실제로 두 번째 턴을 진행 할 때는 농장이나 광산을 향상할 기회가 없을 것입니다. 그러나, 이론적으로는 첫 번째 턴 이후에 향상을 할 수 있습니다. 앞서 말했듯, 더 높은 등급의 농장이나 기술을 가지고 있으면, 해당 기술에 새로운 농장이나 광산을 바로 건설할 수도 있고, 기존 다른 농장이나 광산을 향상할 수도 있습니다.

원래 있던 농장(또는 광산)을 더 높은 등급으로 향상하려면:

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 농장(또는 광산) 하나와 더 높은 등급의 농장(또는 광산) 기술 하나를 곁들입니다.
- 둘 사이의 자원 비용 차이만큼 자원을 지불합니다.
- 일꾼을 낮은 등급 카드에서 높은 등급 카드로 옮깁니다.

예시:



게임을 진행하면 기술을 이런 식으로 보유하게 될 것입니다. 시민 행동 1개를 써서 다음 중 한 가지를 할 수 있습니다:

- 자원 4개를 내고 A시대 농장 하나를 II시대 농장으로 향상합니다.
- 자원 3개를 내고 A시대 광산 하나를 I시대 광산으로 향상합니다.
- 자원 3개를 내고 I시대 광산 하나를 II시대 광산으로 향상합니다.
- 자원 6개를 내고 A시대 광산 하나를 II시대 광산으로 향상합니다. (둘 사이에 있는 카드를 건너뛰고 향상할 수 있습니다.)

일하지 않는 일꾼이 있다면 원하는 등급의 새 농장 또는 광산을 만들 수 있습니다. (단, 자원이 8개가 안되기 때문에 이 상황에서 II시대 광산은 불가능합니다.)

상위 등급의 농장과 광산

상위 등급의 농장과 광산 기술 카드도 A시대 카드와 다를 것은 없습니다. 차이점은 상위 등급의 카드에 놓인 파란색 토큰의 가치가 더 높다는 것입니다.

생산 단계를 진행하면서, 일꾼마다 파란색 토큰 1개씩을 생산합니다. 파란색 토큰 하나의 가치는 해당 카드 하단에 인쇄되어 있습니다. 예를 들어, 석탄 위에 있는 파란색 토큰 하나는 자원 3개로 셉니다.

위의 예시에서 보면, 6개의 자원을 가지고 있습니다. 생산 단계 동안 자원 5개를 더 생산할 것입니다. (I시대 카드에 파란색 토큰 2개, A시대 카드에 파란색 토큰 1)

식량과 자원 지불

식량이나 자원을 지불할 때, 카드 하단에 표시된 가치에 맞춰서 지불해야 하는 양만큼 파란색 토큰을 파란색 저장소로 되돌립니다.

예시: 앞의 예시에서, 자원 2개를 지불해야 하는 상황이라고 칩시다. I시대 카드 위의 파란색 토큰 하나를 돌려 놓거나, A시대 카드 위의 파란색 토큰 2개를 돌려 놓습니다.

식량이나 자원을 지불할 때, 높은 등급의 토큰은 낮은 등급으로 교환할 수 있습니다. (때로는 강제로 교환을 해야 할 수도 있습니다.)

예시:



식량 1개를 지불해야 하는 상황입니다. 1개 토큰이 없고, 2개 토큰이 2개 있습니다. 2개 중 한 개를 파란색 저장소로 옮기고, 파란색 저장소에서 토큰 2개를 가져와서 A시대 카드에 놓습니다. 이제, 정확하게 1개 토큰을 지불할 수 있게 되었습니다.

물론, 이렇게 빙빙 돌 필요는 없습니다. 관개농업 카드에 있는 파란색 토큰 하나를 A시대 카드로 옮길 수 있습니다. 이 문명이 저장하고 있던 식량의 총량이 4에서 3으로 줄었습니다. 따라서, 1개 토큰을 지불한 것입니다.

기억하세요: 농장이나 광산 기술 카드에 일꾼이 없더라도 파란색 토큰을 놓을 수 있습니다.

자원 1을 지불해야 하는 상황입니다. 석탄에서 파란색 토큰 1개를 제거하고, 청동에 3개를 놓습니다. 그 중의 한 개를 지불합니다. 실제로는 석탄에서 청동으로 파란색 토큰 1개를 옮기고(자원 2지불), 파란색 저장소에서 청동으로 파란색 토큰 1개를 가져다 놓습니다.(자원 1환불) 어느 쪽이든, 석탄 토큰 1개가 청동 토큰 2개가 되고, 실질불액은 1개입니다.

자원 4개를 지불하려면 토큰 1개로 자원 3개를 지불하고, 위의 방법으로 자원을 교환해서 1만큼 더 지불합니다. 또는, 석탄의 자원 2개를 그대로 청동에 내려 놓아도 됩니다. 어느 쪽이든, 결과는 같습니다. 석탄에는 토큰이 없고, 청동에 2개가 있으며, 총 지불액은 4개입니다.

교환은 반드시 한 방향으로, 즉, 높은 등급에서 낮은 등급으로만 가능합니다.

가치가 바뀌지 않게 개수를 맞추더라도, 낮은 등급에 있는 토큰을 높은 등급으로 교환해서는 안됩니다.

예를 들어, 농경에 있는 파란색 토큰 2개를 파란색 저장소로 옮겼다가, 관개농업 위에 1개를 놓을 수 없습니다.

도시 건물 향상

같은 종류의 도시 건물 기술 두 개를 가지고 있다면, 둘의 차액을 지불하고 낮은 등급의 건물을 높은 등급으로 향상할 수 있습니다. (도시 건물의 종류는 오른쪽 상단 구석의 아이콘으로 확인할 수 있습니다.)

도시 건물을 향상하려면:

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 도시 건물 하나와 같은 종류면서 더 높은 등급의 도시 건물 기술 하나를 고릅니다.
- 둘 사이의 자원 비용 차이만큼 자원을 지불합니다.
- 일꾼을 낮은 등급 카드에서 높은 등급 카드로 옮깁니다.
- 평가 마커를 조정합니다.

예시:



시민 행동 1개를 써서 다음 중 한 가지를 할 수 있습니다:

- 자원 3개를 내고 A시대 연구실 하나를 I시대 연구실로 향상하고, 과학 평가를 1 올립니다.
- 자원 5개를 내고 A시대 연구실 하나를 II시대 연구실로 향상하고, 과학 평가를 2 올립니다.
- 자원 2개를 내고 I시대 연구실 하나를 II시대 연구실로 향상하고, 과학 평가를 1 올립니다.
- 자원 2개를 내고 I시대 경기장 하나를 II시대 경기장으로 향상하고, 군사력 평가와 행복 평가를 1씩 올립니다.

일하지 않는 일꾼이 있고, 자원이 충분하다면, 신전이나 원하는 등급의 경기장을 새로 건설할 수 있습니다. 그러나, 도시 건물 제한을 잊지 말아야 합니다. 정부가 아직 전제정치인 상태여서, 종류당 건물은 2개까지만 지을 수 있습니다. 이 경우, 연구실을 향상할 수는 있지만 새로 건설할 수는 없습니다.

건설 기술과 도시 건물 향상

이 아이콘이 있는 특수(파란색) 기술은 도시 건물을 짓거나 향상할 때 비용을 조정해 줍니다. 때로 향상 비용을 할인해 주지만, 반드시 그런 것은 아닙니다. 둘 사이의 자원 비용 차액을 계산할 때는, 양쪽 비용에 카드의 조정 수치를 모두 적용합니다:



예시: 석공을 사용 중이면, I시대와 II시대의 건설 비용이 1씩 더 듭니다. I시대 연구실의 비용은 5가 되지만, A시대 연구실 비용은 여전히 3입니다. 따라서, A시대에서 I시대로 향상하는 데 자원 2개만 지불합니다. 이 경우는 카드의 능력으로 향상 비용이 줄었습니다. 반면, I시대에서 II시대로 향상하면 석공이 없을 때와 비용 차이가 없습니다. 두 등급 모두 같은 양의 할인을 받았기 때문입니다.

군사 유닛 향상

군사 유닛 향상 방법은 도시 건물을 향상하는 방법과 같습니다. 차이점은 시민 행동 대신에 군사 행동을 쓴다는 것입니다.

군사 유닛을 향상하려면:

- 군사 행동 1개를 사용합니다.
- 군사 유닛 하나와 같은 종류면서 더 높은 등급의 군사 기술 카드 하나를 고릅니다.
- 둘 사이의 자원 비용 차이만큼 자원을 지불합니다.
- 일꾼을 낮은 등급에서 높은 등급 카드로 옮깁니다.
- 군사력 평가를 조정합니다.

주의하세요: 농장, 광산, 도시 건물과 마찬가지로, 카드의 오른쪽 상단 구석에 표시된 종류가 중요합니다. 전사를 더 높은 등급의 보병으로 향상할 수 있지만, 기병이나 포병으로 할 수는 없습니다.

농장, 광산, 도시 건물 파괴

그다지 좋은 선택은 아니지만, 상황에 따라 어쩔 수 없는 경우도 있습니다. 가끔은 이것이 일하지 않는 일꾼을 얻는 유일한 방법이기도 합니다.

농장, 광산, 도시 건물을 파괴하려면:

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 선택한 갈색 또는 회색 기술 카드에서 일꾼 하나를 일꾼 대기소로 옮깁니다.

이게 전부입니다. 자원을 돌려받지 않습니다.

군사 유닛 해체

군사 유닛 해체 방법은 농장, 광산, 도시 건물을 해체하는 방법과 같습니다. 차이점은 시민 행동 대신에 군사 행동을 쓴다는 것입니다.

군사 유닛을 해체하려면:

- 군사 행동 1개를 사용합니다.
- 선택한 군사 기술 카드에서 일꾼 하나를 일꾼 대기소로 옮깁니다.

요약 - 일꾼

- 일꾼은 자신의 노란색 저장소가 아닌 개인 공간에 있는 노란색 토큰입니다.
- 카드에 올라가지 않은 일꾼은 일하지 않는 일꾼입니다.
- 기술 카드 위에 있는 일꾼은 농장, 광산, 도시 건물 또는 군사 유닛입니다. 각 일꾼의 등급과 종류는 해당 카드의 등급과 종류와 같습니다.
- "건설" 행동으로 일하지 않는 일꾼을 카드로 옮길 수 있습니다. 자원 비용을 지불합니다.
- "향상" 행동으로 낮은 등급 카드의 일꾼을 높은 등급으로 옮길 수 있습니다. 둘 사이의 자원 비용 차이만큼 자원을 지불합니다.
- "파괴" 또는 "해체" 행동으로 카드 위의 일꾼을 일꾼 대기소로 옮길 수 있습니다. 그러면, 일하지 않는 일꾼이 됩니다.
- 농장, 광산, 도시 건물 건설, 향상, 파괴는 시민 행동 1개를 씁니다. 군사 유닛 건설, 향상, 해체는 군사 행동 1개를 씁니다.
- 한 종류의 도시 건물 개수는 정부 카드에 의해 제한됩니다. 농장, 광산, 군사 유닛의 개수는 이런 방식의 제한이 없습니다.

행동 카드 사용

지금까지 설명한 다른 카드와는 달리, 행동 카드는 사용 후에 게임에 남지 않습니다. 행동 카드는 일회성 효과만 있습니다.

행동 카드를 집어온 행동 단계에 바로 그 카드를 사용할 수 없습니다.

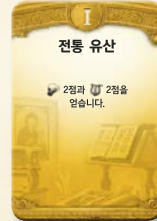
테마적으로 보면, 행동 카드는 다가올 과제에 대한 문명의 준비를 나타냅니다. 게임 흐름의 관점에서 볼 때, 행동 카드를 사용하는 것 사이에 간격이 있으면 다음 턴을 더 쉽게 계획할 수 있습니다. 다른 사람들이 이 턴을 진행하는 동안, 자신이 얻게 될 식량과 자원의 양을 알고 있고, 어떤 행동 카드를 쓸 수 있는지 알고 있기 때문입니다. 카드 열에서 특정 행동 카드를 가져올 수 있는 지 여부가 다음 턴이 크게 영향을 주지 않을 것입니다.

행동 카드를 사용하려면:

- 시민 행동 1개를 사용합니다.
- 카드의 지문을 따릅니다. 내용에 어떤 행동을 수행하는 효과가 있어도, 그 행동을 위한 추가 시민 행동을 지불하지 않습니다.
- 사용한 행동 카드를 버립니다. 이 카드는 다시 게임에 사용되지 않습니다.

카드의 효과에 대해 잠시 알아보겠습니다:

과학 점수 그리고/또는 문화 점수 얻기



자신의 팔각형 마커를 해당하는 숫자만큼 앞으로 보냅니다. (점수를 얻습니다. 평가 지표에 영향을 주지는 않습니다.)

식량 그리고/또는 자원 얻기

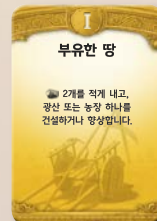


식량을 얻을 때는 파란색 토큰을 파란색 저장소에서 농장 기술 카드로 옮겨서 얻은 양만큼 표시합니다. 예를 들어, 식량 2개를 얻은 것을 표현하려면 관개농업에 토큰 1개를 옮기거나, 농경에 토큰 2개를 옮깁니다. 카드에 일꾼이 없어도 파란색 토큰을 옮겨 놓을 수 있습니다.

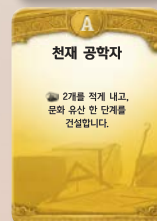
자원을 얻는 방법도 같습니다.

식량 또는 자원을 얻을 때, 카드에 있는 토큰을 빼서 교환할 수 없습니다. 예를 들어, 청동(토큰당 가치 1)과 석탄(토큰당 가치 3)이 있는데, 자원 2개를 얻으면 파란색 저장소에서 토큰 2개를 청동으로 옮겨야 합니다. 청동에 있던 토큰을 석탄으로 옮겨서 2개를 얻을 수는 없습니다. 또는, 석탄에 토큰 하나를 새로 놓고, 청동에 있던 토큰 하나를 저장소로 되돌려서도 안됩니다.

할인 받으면서 행동 수행



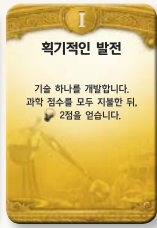
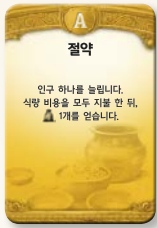
카드의 내용이 일반적으로 행동 단계 때 할 수 있는 것 중 하나를 하도록 명시하면 원래 규칙대로 행동을 수행합니다. 단, 시민 행동을 쓰지 않습니다. 이미 행동 카드를 쓰면서 시민 행동을 지불했기 때문입니다.



자원 비용은 여전히 지불해야 하지만, 이런 카드들은 할인을 명시하고 있습니다. 사용 중인 카드에 다른 할인이 있으면 한꺼번에 계산합니다. 할인을 적용하고 난 값이 0보다 아래면, 자원 비용은 0입니다. 기억하세요: 시민 행동 한 번으로 여러 단계를 지을 수 있는 기술이 있더라도, 천재 공학자는 문화 유산 한 단계 건설에만 적용됩니다.

카드에 명시된 행동을 수행할 수 없으면, 해당 카드를 사용할 수 없습니다.

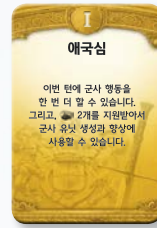
행동 수행 후 혜택 받기



이 카드들도 행동을 수행하도록 명시되어 있습니다. 일반적인 규칙대로 행동을 수행하지만, 시민 행동은 쓰지 않습니다. 이 카드는 할인을 제공하지는 않기 때문에, 행동을 하는 데 필요한 식량 또는 과학 점수 전부를 지불해야 합니다. 행동을 다 마친 다음, 보상을 얻습니다. 카드에 명시된 행동을 수행할 수 없으면, 해당 카드를 사용할 수 없습니다.

특별한 경우: 획기적인 발전으로 혁명을 선언할 수 있습니다. 이 경우, 획기적인 발전의 비용으로 시민 행동 1개를 쓰는 대신, 혁명의 비용인 시민 행동 전부를 사용합니다. 이 행동은 시민 행동을 하나도 쓰지 않았을 때만 할 수 있습니다.

군사 유닛용 자원과 군사 행동



이 카드의 효과는 자신의 턴을 마칠 때까지 지속됩니다. 실제 토큰으로 자원을 받지 않고, 지원 받은 양만 기억합니다. 군사 유닛을 건설하거나 향상하는 비용을 지불할 때, 이렇게 지원받은 일시적인 자원을 먼저 사용합니다. 지원받은 자원이 지불할 자원보다 많으면, 나머지는 이번 턴에 다른 군사 유닛을 만들거나 향상할 때 사용할 수 있습니다. 사용하지 않은 일시적인 자원은 이번 턴이 끝나면 사라집니다.

마찬가지로, 일시적인 군사 행동 역시 빨간색 토큰으로 표시하지 않습니다. 가지고 있다는 것만 기억합니다. 처음 군사 행동을 할 때, 실제 빨간색 토큰 대신 일시적인 행동을 먼저 사용합니다. 행동 단계 동안 사용하지 않으면, 턴을 마치고 군사 카드를 가져오는 데 쓸 수 있습니다. (이것에 대해서는 차차 설명합니다.) 어느 쪽이든 다음 턴까지 유지할 수 없습니다.

추천하는 개인 공간 배치

행동 취소

쓰루 디 에이지스는 꽤 복잡한 게임입니다. 머릿속으로 완벽하게 계획을 세우기가 쉽지 않습니다. 행동 단계를 잘 마칠지 판단하기 전에, 이턴저런 시도를 해야 할 수도 있습니다. 행동 단계가 나쁘게 흘러간다 싶으면, 행동을 모두 취소하고 다른 접근을 시도할 수 있습니다. 물론, 너무 자주 이용하지 않는 것이 좋습니다. 많은 행동을 무르면 게임을 더디게 만들고, 토큰들을 많이 움직인 다음이면 되돌리기 어려울 수도 있습니다.

행동 추적

사용한 행동을 정부 카드 옆에 놓는 대신, 수행한 행동에 놓을 수도 있습니다. 인구를 늘리면 흰색 토큰을 일꾼 대기소에 놓아서 표시합니다. 무언가를 짓거나 향상하면 흰색 토큰을 해당 일꾼 옆에 놓습니다. 카드 옆에서 카드를 가져오면 그 칸에 사용했던 흰색 토큰을 놓습니다. 기술을 개발하면 흰색 토큰을 그 위에 놓는데, 당연히 정부 카드를 개발했다면 예외입니다.

이 기록 방식을 이용하면 자신이 이번 턴에 한 일이 무엇이었던지 한 눈에 알 수 있습니다. 따라서, 필요한 경우 행동을 무르기 쉽습니다.

자신의 턴을 마치면서 행동 토큰을 원 위치할 때, 여기저기 있던 흰색 토큰과 빨간색 토큰을 모두 모아서 정부 카드에 돌려 놓습니다.

턴 마무리 순서

두 번째 턴의 턴 마무리 순서는 첫 번째 턴과 비슷합니다. 한 가지 다른 점은 군사 카드를 가져오는 것입니다. 자신의 개인 보드에 표시된 순서를 따릅니다.

군사 카드를 버리지 않으며, 폭동을 맞을 일도 없습니다. 자원 낭비와 식량 소비 또한 일어나기 어렵습니다. 이들에 대해서는 다음 장에서 설명하겠습니다.

연구실로 과학 점수 1점을 얻습니다. 두 번째 연구실을 지었다면 2점을 얻습니다. 신전을 지었다면 문화 점수 1점을 얻습니다.

식량과 자원을 생산합니다. 농장이나 광산을 지었다면 지난 턴보다 생산량이 많을 것입니다.

군사 카드 가져오기

생산 단계를 마친 다음, 남아있는 군사 행동당 카드 1장씩 현재 군사 카드 더미에서 카드를 가져옵니다.

2개의 군사 행동을 가지고 있습니다. 군사 유닛을 건설하거나 해체하지 않았다면 I시대 군사 카드 더미에서 군사 카드 2장을 가져오게 됩니다. 다른 사람에게 카드를 보여주지 않고, 자기 손으로 가져옵니다. 군사 카드는 공개하지 않습니다.

이후의 라운드

두 번째 턴은 군사 카드가 없는 상태로 시작하지만, 턴을 마칠 때 몇 장을 받게 됩니다. 지금부터 군사 카드로 할 수 있는 것에 대해 알아봅니다.

군사 카드

첫 게임이라면 세 가지 범주의 군사 카드만 사용합니다.



왼쪽 상단 구석에 왕관 아이콘이 있는 카드는 정치 행동 때 사용할 수 있습니다. 이 카드를 통해 대외적인 문제에 영향을 미칩니다. 첫 게임이면 이 범주의 카드에는 이벤트와 영토만 있습니다. 풀 게임이면 침략, 전쟁, 조약도 사용할 수 있습니다.



군사 유닛 아이콘 세트가 그려져 있는 빨간색 카드는 전술 카드입니다. 이 카드는 행동 단계 때 쓸 수 있습니다.



군사 보너스 카드는 새로운 영토를 식민지로 점령할 때 도움이 됩니다. 풀 게임이면 카드의 윗부분은 침략을 방어하는 데 사용할 수 있습니다.

풀 턴

자신의 풀 턴은 다음 순서로 진행합니다:

- 카드 열을 채웁니다.
- 전용 전술이 있다면 공용 전술로 만듭니다.
- 정치 단계: 정치 행동을 최대 한 번 수행합니다.
- 행동 단계: 시민 행동과 군사 행동을 수행합니다.
- 턴 마무리 순서: 생산 단계를 포함해서, 개인 보드에 인쇄된 과정을 수행합니다.

정치 단계

카드 열을 채우고 난 다음, 행동 단계를 시작하기 전에 정치 행동을 수행합니다. 정치 행동은 의무가 아닙니다.

정치 단계 동안, 최대 한 번의 정치 행동을 수행할 수 있습니다.

정치 행동은 침략, 조약, 전쟁을 포함합니다. 이러한 카드들은 첫 번째 게임에는 사용하지 않습니다. 첫 번째 게임에서 할 수 있는 정치 행동은 이벤트와 영토 카드를 사용하는 미래 이벤트 묻기 밖에 없습니다.

미래 이벤트 묻기

이벤트와 영토 카드의 손에서 바로 공개하지 않고, 앞면이 보이지 않게 미래 이벤트 더미에 놓습니다. 따라서, 이벤트를 묻은 당사자만 그 카드가 미래 이벤트 더미에 있다는 사실을 알고 있습니다.

게임이 진행되면서 미래 이벤트 더미가 현재 이벤트 더미로 바뀌게 됩니다. 현재 이벤트는 공개되는 순간 효과가 발휘됩니다.

이벤트를 준비하려면:

- 자신의 손에서 오른쪽 상단 구석에 U 표시가 있는 녹색 군사 카드 하나를 고릅니다.
- 해당 카드를 미래 이벤트 칸에 뒷면이 위로 오도록 놓습니다. 내용은 누구에게도 알려주지 않습니다.
- 해당 카드의 등급만큼 문화 점수를 얻습니다.
- 현재 이벤트 카드 더미의 맨 윗장을 펼쳐서 효과를 적용합니다.



미래 이벤트를 처음으로 묻은 사람은 미래 이벤트 칸이 비었을 때 카드를 놓게 됩니다. (I시대 카드를 묻었을 것이라 가정하고) 그 사람은 문화 점수 1점을 얻습니다. 그런 다음, 게임을 시작할 때 준비했던 A시대 이벤트 카드 더미인 현재 이벤트 더미 맨 윗장을 펼칩니다.

미래 이벤트를 두 번째로 묻은 사람은 미래 이벤트 칸에 놓인 카드 위에 자신이 묻는 카드를 놓습니다. 마찬가지로 문화 점수를 얻고, 다음 현재 이벤트를 공개합니다.

현재 이벤트 더미의 마지막 카드를 공개하고 실행하면, 미래 이벤트 카드 더미를 잘 섞어서 현재 이벤트 칸에 놓습니다. 이제부터 이것이 새로운 현재 이벤트 더미가 되었습니다.

그 후에 미래 이벤트를 묻은 사람은 다시 빈 미래 이벤트 칸에 카드를 놓고, 현재 이벤트의 맨 윗장을 공개합니다. 이제부터 공개되는 현재 이벤트는 플레이어 누군가가 이전 턴에 준비한 이벤트입니다. 이벤트를 묻을 때, 이 이벤트가 공개되는 정확한 때를 알 수는 없지만, 그렇더라도 이점을 살려서 전략을 계획할 수 있습니다.

게임이 진행됨에 따라, 서로 다른 시대의 이벤트 카드들이 미래 이벤트 더미에 함께 놓일 수도 있습니다.

미래 이벤트 더미가 현재 이벤트 더미로 바뀌면서, 카드의 순서를 정렬해야 합니다. 카드 더미를 한꺼번에 잘 섞은 다음, 뒷면을 보고 시대별로 나눠서 이전 시대가 더미의 위에 오도록 정리합니다.

현재 이벤트 공개

누군가 자신의 정치 행동을 사용해서 미래 이벤트를 묻을 때마다 현재 이벤트가 한 장씩 공개됩니다. 그 사람의 턴을 속개하기 전에, 현재 이벤트의 효과를 먼저 적용합니다.

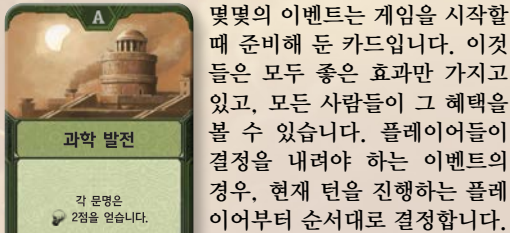
카드의 제목에 “영토”라고 되어있는 이벤트는 식민지 점령과 관련이 있습니다. 식민지는 다음 장에서 설명하겠습니다. 그 외의 카드는 지문 내용을 따릅니다.

영토 이벤트가 아닌 카드의 효과를 적용하려면:

- 카드의 지문을 따릅니다.
- 그런 다음, 카드의 내용을 공개한 채로 지난 이벤트 칸에 놓습니다.

지난 이벤트 더미에 들어간 카드는 게임에 다시 등장할 수 없습니다.

A시대 이벤트



몇몇의 이벤트는 게임을 시작할 때 준비해 둔 카드입니다. 이것들은 모두 좋은 효과만 가지고 있고, 모든 사람들이 그 혜택을 볼 수 있습니다. 플레이어들이 결정을 내려야 하는 이벤트의 경우, 현재 턴을 진행하는 플레이어로부터 순서대로 결정합니다.

이벤트의 내용이 일반적으로 행동 단계 동안 할 수 있는 행동을 하도록 명시하면, 규칙대로 행동을 수행합니다. 단, 시민 행동을 쓰지 않습니다. 공짜로 무언가를 건설하는 카드가 나오면 자원 비용을 지불하지 않습니다.

도움말: 일부 이벤트는 일하지 않는 일꾼이 있어야 혜택을 받을 수 있습니다. 따라서, 3라운드를 시작할 때 일하지 않는 일꾼을 가지고 있는 것이 좋습니다. 이벤트에 인구를 “늘립니다”라고 적혀 있으면, 일반 규칙을 따라서 식량 비용을 지불하고 인구를 늘립니다. 단순히 “인구 1을 얻습니다”라고 적혀 있으면 비용을 내지 않고 노란색 저장소에서 노란색 토큰 하나를 일꾼 대기소로 옮깁니다.

I시대와 II시대 이벤트

시대 이벤트가 모두 실행되면 플레이어들이 직접 묻은 이벤트가 나오게 됩니다. 좋은 효과일 수도, 나쁜 효과일 수도, 혹은 둘 다일 수도 있습니다. 이벤트 중의 일부는 특정 플레이어들에게만 영향을 미칠 수도 있습니다.

문명의 현황 비교

군사력이 가장 강한 문명, 가장 강한 두 문명, 군사력이 가장 약한 문명, 가장 약한 두 문명에 대한 이벤트가 나오면 서로의 군사력 평가를 비교합니다.

동틀인 경우 현재 턴을 진행하는 사람이 우위이며, 그 다음은 그 사람 기준으로 턴 순서가 더 가까운 사람이 우위인 것으로 합니다.

이렇게 생각해보면 이 규칙을 기억하기 쉽습니다. 현재 턴을 진행하는 플레이어는 턴을 진행하면서 군사력을 높일 기회가 생깁니다. 따라서 가장 강한 위치에 있습니다. 방금 전에 턴을 끝낸 사람은 군사력을 높일 기회가 있었지만 그러지 않아서, 가장 약한 사람입니다.

도움말: 많은 이벤트가 군사력이 강한 문명들에게 도움이 되고, 약한 문명들에게는 불이익이 됩니다. 심지어 두 가지 모두를 포함하는 이벤트도 있습니다. 그러므로 다른 사람들보다 군사력을 올린 채로 자신의 턴을 끝내는 것이 괜찮은 방법입니다. 게임에 직접적인 공격이 없더라도 긴장감을 끌어낼 수 있습니다.

문화 점수가 높은 사람의 동틀 우위도 같은 방식으로 정합니다. 그러나, 문화 점수가 가장 높은 사람일 때 때로 불이익이 있을 수도 있습니다.

또한, 2인 게임은 특별한 규칙이 있습니다.

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

동틀 우위를 항상 정할 필요는 없습니다:

“동틀이면 모두”에게 효과가 적용되는 이벤트는 그것을 가장 많이 가진 사람들 모두에게 영향을 미칩니다. 동틀 우위를 정할 필요가 없습니다.

그 밖의 효과들

A시대 이벤트와 마찬가지로, 카드에 별다른 언급이 없으면 효과를 적용할 때 행동을 지불할 필요가 없습니다.

몇몇 효과는 개인 참조표에 설명이 되어 있습니다. 특정 카드는 규칙 설명서의 맨 뒷장 부록에 자세한 설명이 있습니다.

식민지 점령



현재 이벤트로 영토가 공개되면, 모든 사람들이 식민지 점령을 위해 경쟁합니다. 플레이어들은 경매를 통해 누가 가장 강력한 식민지 점령 군단을 보내려 하는지 알아봅니다. 경매를 낙찰 받은 사람이 정복자들을 보내고 식민지를 얻습니다.

경매

정치 단계를 진행하는 플레이어부터 입찰을 시작해서 시계 방향으로 돌아갑니다. 각자 입찰하거나 패스할 수 있습니다.

입찰을 원하면 0보다 높은 정수, 또한 이전 입찰보다 높은 숫자를 부릅니다. 자신이 보낼 수 있는 군사력보다 더 높이 부를 수 없습니다. (추가로 설명하겠습니다.)

입찰을 원하지 않으면 패스합니다.

경매에서 일어날 수 있는 일은:

- 아무도 입찰하지 않으면 해당 영토 카드를 지난 이벤트 터미에 놓습니다. 현재 이벤트는 실행이 끝난 것으로 봅니다.
- 누구든 입찰을 하면, 한 사람만 남은 때까지 돌아가며 입찰합니다. 마지막으로 남은 사람은 자신이 마지막으로 입찰한 숫자와 같거나 그보다 높게 식민지 점령 군단을 구성해서 보내야 합니다.

식민지 점령 군단 파병

경매에서 이기면 식민지를 가져와야 합니다. 마음을 바꾸기엔 이미 늦었습니다.

영토를 식민지로 만들려면, 반드시 군사 유닛을 하나 이상 보내야 합니다.

이 군사 유닛들의 군사력이 식민지 점령 군단의 기초를 형성합니다. 또한, 사용 중인 카드로 식민지 점령 수치를 조절할 수 있고, 군사 보너스 카드를 사용해서 수치를 올릴 수 있습니다. 군사 보너스 카드의 아래쪽 절반에 있는 숫자를 더합니다.



식민지 점령 군단을 계산하려면:

- 보낼 군사 유닛 전부의 군사력을 더합니다.
- 군사 유닛이 부대를 구성하고 있으면 전술적 군사력을 더합니다. (이것에 대해 나중에 설명하겠습니다.)
- 사용 중인 카드의 숫자를 모두 더합니다.
- 군사 보너스 카드를 원하는 만큼 사용합니다. 카드의 식민지 점령 수치를 모두 더합니다.

군사력 마커를 조정하는 효과들은 식민지 점령 군단에 영향을 미치지 않습니다. 예를 들어, 알렉산더 대왕, 만리장성, 병법 기술 등은 식민지 점령과 아무 관계가 없습니다.

노란색 토큰과 파란색 토큰 얻거나 잃기

각자 노란색 토큰 25개와 파란색 토큰 16개로 게임을 시작합니다. 또는 아이콘이 있는 카드를 내려놓을 때마다 표시된 개수의 노란색 또는 파란색 토큰을 얻습니다. 게임 박스에서 토큰을 가져와서 개인 보드의 저장소에 놓으면 됩니다. 해당 카드가 게임에서 제거되면, 표시된 개수의 토큰을 저장소에서 게임 박스로 되돌려 놓아야 합니다.

아이콘은 상반된 방식으로 작용합니다. 이 카드를 내려놓으면 파란색 저장소에서 파란색 토큰을 빼서, 게임 박스로 옮깁니다. 이 카드를 없애면 게임 박스에서 파란색 토큰을 얻습니다.

노란색이나 파란색 토큰을 얻거나 잃어야 하는 몇 가지 효과와 규칙이 있습니다. 흰색이나 빨간색 토큰과는 달리, 노란색과 파란색 토큰은 자신이 사용 중인 카드를 보고 개수를 계산할 수 없습니다.

와 보너스 카드만으로 낙찰가를 채울 수 있다 하더라도, 반드시 군사 유닛을 하나는 보내야 합니다.

주의하세요: 경기장 은 도시 건물이지, 군사 유닛이 아닙니다. 해당 일꾼들이 군사력 평가에 기여를 하더라도, 그 일꾼들을 식민지 점령 군단으로 사용할 수 없습니다.

식민지 점령 군단의 구성원이 된 군사 유닛은 희생된 군사 유닛입니다. 따라서, 해당하는 노란색 토큰들을 카드에서 빼서 노란색 저장소로 되돌립니다.

사용한 군사 보너스 카드는 모두 버립니다.

예시:



4를 입찰해서 경매에서 이겼습니다. 식민지 점령 군단으로 4 이상 파병해야 합니다. 이 사람은 지도 제작법으로 +2 식민지 점령 수치를 얻어서, 이제 2만큼만 더 채우면 됩니다. 손에 보너스 카드 2장을 들고 있어서 2를 채울 수 있지만, 반드시 군사 유닛을 하나는 보내야 합니다.

보너스 카드를 한 장도 쓰지 않고, 전사 둘을 보내거나 기사 하나를 보낼 수 있습니다. 그러나, 군사 유닛을 새로 만들기는 어렵습니다.

최선의 선택으로 전사 1개와 보너스 카드 1장을 쓰기로 했습니다. 지도 제작법 +2를 더해서 입찰했던 4를 맞췄습니다. 전사 카드에서 노란색 토큰 하나를 빼서 노란색 저장소로 옮깁니다. 공개했던 보너스 카드 한 장을 버립니다. 해당 영토 카드는 새로운 식민지가 되었습니다.

식민지 획득

자신의 개인 공간에 획득한 영토 카드를 놓습니다. 지금부터 이 카드는 그 사람의 식민지입니다. 영토 카드는 두 가지 효과가 있습니다.

카드 하단에 그려진 아이콘은 해당 식민지의 영구적인 효과입니다. 이 효과는 11쪽의 문명의 현황 반영에서 설명한 것처럼 자신의 현황에 영향을 미칩니다. 노란색 또는 파란색 토큰 그림이 있으면 이 페이지의 노란색 토큰과 파란색 토큰 얻거나 잃기 설명을 따릅니다.

카드 제목 아래에 표시된 효과는 이 영토를 식민지로 얻은 사람이 받는 일회성 혜택입니다. 영토를 낙찰 받으면 영구적 효과를 먼저 적용한 다음, 일회성 혜택을 받습니다. 일회성 효과에는 식량, 자원, 과학 점수, 문화 점수, 군사 카드, 공짜로 인구 얻기 등이 있습니다.

드문 경우지만 식민지를 잃을 수도 있습니다. 그렇게 되면 영구적 효과는 없지만, 일회성 효과는 되돌리지 않습니다. 일회성 효과는 영토를 처음 식민지로 만들었을 때 한 번만 적용됩니다.

예시: 이 영토를 낙찰 받은 사람은 게임 박스에서 노란색 토큰 3개를 가져와서 자신의 노란색 저장소에 놓았습니다. 그런 다음, 즉시 그 중 2개를 일꾼 대기소에 놓습니다. 그렇게 하면서 식량이나 행동 토큰을 지출하지 않습니다.



게임을 진행하다가, 이벤트가 발생해서 식민지 중의 하나가 독립하게 되었습니다. 카드를 게임에서 제거하고, 노란색 저장소에서 노란색 토큰 3개를 빼서 게임 박스에 넣습니다. 그러나, 인구를 잃지는 않습니다.



전술 카드

전술 카드를 이용하면 군사 유닛을 구성하여 부대를 만들 수 있습니다. 부대는 자신의 문명에 추가 군사력을 제공합니다.

현재 전술

각자 자신의 현재 전술 하나를 가질 수 있습니다. 전술을 가지게 되면, 전술 깃발을 그 위에 올려 놓습니다. 게임을 시작할 때는 아무도 현재 전술이 없는 상태이며, 군사 보드의 공용 전술 공간에 모두의 전술 깃발을 놓아둡니다.

행동 단계 때, 전술 카드를 사용하거나 전술을 복제해서 자신의 현재 전술을 선택할 수 있습니다. 이것은 행동 단계당 최대 한 번만 수행할 수 있습니다.

현재 전술을 선택하면, 다른 전술을 선택하기 전까지는 계속 자신의 현재 전술로 남게 됩니다.

전술 사용

행동 단계 동안, 자신의 손에서 전술 카드 하나를 내려놓을 수 있습니다.

전술 카드를 사용하려면:

- 군사 행동 1개를 사용합니다. (전술 카드의 왼쪽 상단 구석에 표시되어 있습니다.)
- 개인 공간에 카드를 놓습니다.
- 자신의 전술 깃발을 카드 위에 놓고, 현재 전술임을 표시합니다.
- 군사력 평가를 조정합니다.

현재 전술을 가지고 있는 상태에서 전술을 바꾸면, 기존 전술의 효과는 즉시 사라집니다. 새로운 현재 전술에 따라 부대가 재구성됩니다.

전용 전술을 공용 전술로 만들기

전술 카드가 자신의 개인 공간에 있는 동안은, 다른 사람들은 그 전술을 사용할 수 없습니다. 그러나, 모든 문명에는 뛰어난 장군이 있기 때문에, 모두가 그 사람의 새로운 전술을 알게 되기까지 그다지 오래 걸리지 않습니다.

정치 단계 전, 카드 열을 채우고 난 다음에 반드시 자신의 개인 공간에 있는 전술 카드를 군사 보드의 공용 전술 칸으로 옮겨야 합니다.

말하자면, 딱 한 라운드 동안만 전술을 독점할 수 있습니다.

전술 깃발은 그대로 카드에 남기 때문에, 자신의 현재 전술과 군사력 평가는 변하지 않습니다. 달라진 점은 이제 다른 사람들이 이 전술을 복제할 수 있다는 것입니다.

공용 전술 공간에 놓을 수 있는 전술 카드 장수 제한은 없습니다. 보기 편한 방식으로 정렬해서 놓습니다.

전술 복제

공용 전술 공간에 놓이면, 행동 단계 동안 그 전술을 복제할 수 있습니다.

전술을 복제하려면:

- 공용 전술 공간에 있는 전술 하나를 고릅니다.
- 군사 행동 2개를 사용합니다. (군사 보드에 표시되어 있습니다.)
- 자신의 전술 깃발을 선택한 카드 위에 놓습니다. 이제, 자신의 현재 전술이 되었습니다.
- 군사력 평가 마커를 조정합니다.

자신의 현재 전술이 어떤 방법으로 되었는데는 중요하지 않습니다. 복제한 전술은 자신이 사용한 전술과 똑같이 작용합니다.

공용 전술 공간에는 여러 사람이 각자의 전술 깃발을 같은 전술 카드에 놓을 수도 있습니다. 특별한 제한은 없습니다.

플레이어들이 모두 다른 전술로 바뀌어서, 공용 전술 공간에 있는 일부 전술 카드에는 전술 깃발이 없을 수도 있습니다. 그래도 복제할 수 있도록 그대로 보드에 남겨둡니다

주의하세요: 처음에 자신이 사용했던 전술 카드일지라도, 복제하려면 군사 행동 2개를 써야 합니다.

현재 전술의 효과

부대



현재 전술을 가지고 있다면, 군사 유닛을 조직해서 부대를 만들 수 있습니다. 전술에 표시된 군사 유닛 세트가 부대 하나를 만듭니다. 여러 세트를 만들 수 있으면, 여러 부대를 만들 수 있습니다. 전술 카드에는 한 세트를 만들기 위해 필요한 종류와 개수가 각각 표시되어 있습니다.

각 부대는 현재 전술에 표시된 군사 유닛 세트로 구성됩니다.

각 부대가 발휘하는 전술적 군사력을 자신의 군사력 평가에 더합니다. 이것은 개별 군사 유닛이 기여하는 군사력과 별개입니다.

구식 부대



II시대와 III시대 전술에는 전술적 군사력 숫자가 2개 있습니다. 큰 숫자는 일반적인 부대에 적용되고, 작은 숫자는 구식 부대에 적용됩니다.

부대를 구성하는 하나 이상의 군사 유닛의 등급이 전술 카드보다 2시대 이상 낮으면 구식 부대입니다.

예를 들어, II시대 전술을 사용하는 데 A시대 유닛이 부대를 구성하고 있으면 그 부대는 구식입니다.

구식 부대는 전술 카드에 표시된 낮은 쪽의 전술적 군사력을 제공합니다.

부대는 최대한의 전술적 군사력을 제공하는 방법으로 자동 구성됩니다.

주의하세요: 자신의 부대가 구식인지 아닌지를 알아볼 때는 현재 시대가 아니라, 전술 카드의 시대를 기준으로 삼습니다.

식민지 점령 시 부대의 사용

부대를 구성해서 식민지 점령 군단을 파병할 수 있습니다. 이 경우, 부대의 전술적 군사력도 식민지 점령 수치에 더합니다.



예시:

예시: 그림의 군사 유닛 다섯은 문명에 군사력 6을 기여하고 있습니다. 현재 전술이 없으면 이것이 자신의 군사력 평가입니다.



자신의 현재 전술이 전투 집단이면 전사 넷은 2 부대를 구성합니다. 기사 유닛은 부대에 참가할 수 없습니다. 2부대가 각각 전술적 군사력 +1씩을 더해서, 이 경우 군사력 평가는 8입니다.

자신의 현재 전술이 밀집부대면 한 부대만 구성하지만 전술적 군사력이 +3 더해집니다. 이 경우 군사력 평가는 9입니다.

군사 유닛을 부대로 구성할 때 행동이나 다른 어떤 게임 구성품을 실제로 사용하지 않습니다. 부대는 자동으로 구성됩니다. 군사력 평가를 조정할 때 계산만 잘 하면 됩니다.

예시:



현재 전술이 방어 부대라면, 한 부대를 구성할 수 있습니다. A시대 보병을 포함하지 않고 부대를 구성할 수 없어서, 구식 부대가 되었습니다. 이 부대는 군사력 평가에 +3을 기여합니다.

현재 전술이 기동 포병이라면, 두 부대를 구성할 수 있습니다. II시대 전술 기준으로 I시대 기병은 구식이 아니기 때문에, 두 부대 모두 카드에 표시된 큰 쪽 숫자만큼, 군사력 평가에 각각 5씩 총 +10을 기여합니다.

현재 전술이 정복 부대라면, 두 부대를 구성할 수 있습니다. 둘 중 하나는 A시대 보병을 포함하는 구식 부대입니다. 다른 하나는 구식 부대가 아닙니다. 구식 부대는 전술적 군사력 +3을 더하고, 다른 하나는 +5를 더해서 총 +8을 기여합니다.

어느 경우든, 개별 군사 유닛의 기본 군사력 18에 별도로 부대의 군사력을 더합니다.

현재 전술이 정복 부대이고, 그림의 군사 유닛을 보낼 수 있습니다. 부대를 구성하기에 충분한 군사 유닛을 보낸다면, 식민지 점령 수치를 올릴 수 있습니다. 기사 둘과 검사를 보낸다면 식민지 점령 수치는 11입니다: 군사 유닛 자체의 군사력 6 + 부대의 전술적 군사력 5.

기사 둘과 전사를 보낸다면 식민지 점령 수치는 8입니다: 군사 유닛 자체의 군사력 5 + 부대의 전술적 군사력 3. 이 경우, 문명의 군사력을 계산할 때는 전사를 부대에 포함시키지 않지만, 식민지 점령으로 전사를 보내면서 자동으로 부대에 포함됩니다.

모든 군사 유닛을 전부 보낸다면 식민지 점령 수치는 12가 됩니다.

행복 지표와 불만 있는 일꾼

자신의 시민들이 기꺼이 일에 몰두할 수 있게 하려면 그들에게 필요한 것은 무엇인지 생각해야 합니다.

게임을 하는 동안, 다양한 방법으로 행복 평가를 늘릴 수 있습니다. 일반적으로는 관련된 도시 건물이나 특정 문화 유산을 건설합니다. 그렇게 해서 자신의 노란색 저장소의 위쪽에 나열된 행복 지표 마커를 올립니다. 행복 지표의 원형 칸마다 딸린 하위 구역이 있습니다. 하위 구역이 텅 비면, 모두를 만족시킬 행복지수가 필요하게 됩니다.

행복지수가 충분하지 않으면, 불만 있는 일꾼을 거느리게 됩니다.

불만 있는 일꾼의 수는 행복 지표 마커 왼쪽으로 비어 있는 하위 구역의 수와 같습니다.

불만 있는 일꾼의 수가 일하지 않는 일꾼의 수를 넘어가면 문제가 생깁니다. 문제를 해결하지 못하면 폭동이 일어나서 생산 단계를 건너 뛰게 됩니다. 예를 들어 보겠습니다.

행복지수를 올려야 하는 상황



두 번 인구를 늘린 다음, 노란색 저장소의 첫 번째 하위 구역이 텅 비었습니다. 시민들을 행복하게 유지하려면 행복지수 1이 필요합니다.

건설 등을 통해서 행복 평가를 올리거나, 일꾼 중 하나가 불만을 품게 되었다는 사실을 받아들여야 합니다.

행복지수 요구치



행복 지표를 하나 이상 올릴 수 있다면 모든 것이 잘 풀릴 것입니다. 행복 마커가 빈 하위 구역 위에 있고, 모두가 행복한 상태입니다.

불만 있는 일꾼

반대로, 행복지수를 충족하지 않으면, 불만 있는 일꾼을 가지게 됩니다. 일하지 않는 일꾼 중 하나를 가져와서, 빈 하위 구역의 원형 칸에 놓습니다.



이 일꾼은 일꾼 대기소에 있을 때처럼, 여전히 일하지 않는 일꾼으로 셉니다. 그러나, 불만 있는 일꾼이 있다는 것을 되새기려면 일꾼 대기소에 두지 말아야 합니다. 일하지 않는 일꾼이 모자라서 부족한 행복지수를 덮지 못하면, 그 턴을 마칠 때 폭동을 겪기 때문입니다. 그렇게 되면 그 문명은 아무 것도 생산하지 않습니다.

폭동이 일어나는 경우

게임이 진행되면서, 다음과 같은 상황을 겪을 수 있습니다:



불만 있는 일꾼이 둘 있습니다. 그러나, 일하지 않는 일꾼은 하나입니다. 즉, 불만 있는 일꾼 중 하나는 일을 해야 한다는 뜻입니다. 이 상황을 바로잡지 않으면 폭동이 일어납니다.

어떤 선택을 취할 수 있는지 알아봅시다.

- 신전을 향상할 수 있습니다. 그러면 행복 마커가 2로 올라가고, 불만 있는 일꾼은 하나가 됩니다. 일하지 않는 일꾼으로 부족한 행복지수를 덮을 수 있습니다. 그러면 폭동을 막을 수 있습니다.
- 새로운 1시대 신전을 건설할 수 있습니다. 행복 지표에 있던 일하지 않는 일꾼을 사용합니다. 그러면 행복 마커가 3으로 올라가서, 충분히 행복지수를 채우게 됩니다. 따라서, 불만 있는 일꾼도 없습니다.
- 인구를 늘릴 수 있습니다. 4번째 하위 구역을 비우지 않은 채로, 일꾼 하나를 늘립니다. 여전히 불만 있는 일꾼은 둘이지만, 일하지 않는 일꾼도 둘이 되었습니다. 불만 있는 일꾼이 일하지 않는 일꾼보다 많지 않다는 표시로, 늘린 일꾼을 두 번째 부족한 행복지수 칸에 놓습니다. 이번 턴에 폭동은 없었지만, 제대로 된 대책을 세워야 합니다. 인구를 다시 늘리더라도 하위 구역이 비게 될 것이고, 그러면 새 일꾼은 또 다시 부족한 행복지수를 메꾸려 가야 합니다.
- 농장, 광산, 도시 건물 등을 파괴하거나 군사 유닛을 해체해서 일하지 않는 일꾼을 얻을 수도 있습니다. 그러나, 아주 좋은 선택은 아닙니다.
- 폭동이 일어나도록 그냥 두는 것이 가장 나쁜 선택입니다. 그렇게 하는 일은 거의 없을 것입니다.



턴 마무리 순서

문명이 성장함에 따라, 턴 마무리 순서의 모든 단계가 관련성을 가집니다.

군사 카드 초과분 버리기



이 단계를 거친 후에 자기 손에 남길 수 있는 최대한의 군사 카드 장수는 자신의 빨간색 토큰의 개수와 같습니다.

보유한 군사 카드 장수가 자신의 빨간색 토큰의 수를 넘지 않도록 군사 카드를 버려야 합니다. 버리는 카드는 내용이 보이지 않도록 버립니다.

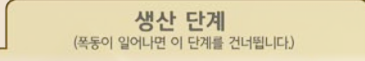
원활한 게임 진행

버릴 군사 카드를 정한 다음, 그 턴의 남은 단계는 자동으로 진행됩니다. 말하자면, 더 이상 플레이어가 결정할 일이 없습니다. 다음 플레이어는 이전 사람이 카드를 버리고 나면 바로 자기 차례를 시작해도 좋습니다.

물론, 다음 사람이 턴을 진행하면서 이전 플레이어와 상호 작용이 생길 만한 일이 벌어지면, 턴 진행을 잠시 중단하고 이전 사람이 턴 마무리 순서를 끝내기를 기다려야 합니다.

생산 단계

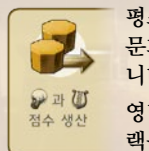
폭동 확인



일하지 않는 일꾼의 수보다 불만 있는 일꾼의 수가 더 많으면 폭동이 일어나서 생산 단계를 건너 줍니다.

이전 페이지에서 폭동에 대해 설명 했습니다. 본질적으로 생각하면 간단합니다. 행복하지 않은데 강제로 떠밀려서 일하러 나가게 되면, 시민들이 화가 치밀어서 생산을 멈추는 것이 당연합니다. 생산 단계를 건너 뛰는 일은 폭동 외에는 있을 수 없고, 분명히 누구든 피하고 싶은 결과일 것입니다. 왜냐하면, 생산 단계에는 좋은 것들이 많이 생기기 때문입니다.

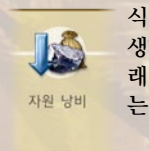
과학 점수와 문화 점수 생산



평소 점수를 얻을 때처럼, 과학 평가와 문화 평가에 따라 점수 마커를 전진시킵니다.

영민한 플레이어를 펼쳐서 표시된 점수 트랙을 초과하면, 점수 마커를 뒤집어 놓습니다. 그렇게 하면 점수를 0부터 다시 세고 있다는 표시가 됩니다. 예를 들어, 문화 점수 마커를 뒤집어서 10점에 놓으면, 문화 점수는 160점입니다.

자원 낭비



식량과 자원을 너무 많이 축적했을 때 발생합니다. 완성하지 못한 문화 유산을 오래 유지하는 것도 자원 낭비를 촉발시키는 원인이 됩니다.

파란색 저장소에 마이너스 숫자가 하나 이상 드러나면, 덮이지 않은 맨 왼쪽의 숫자가 낭비된 자원의 양입니다. 숫자가 전부 덮여 있으면 자원 낭비가 없습니다.

파란색 저장소에 최소 11개의 파란색 토큰이 있어야 자원 낭비가 일어나지 않습니다.

예시:



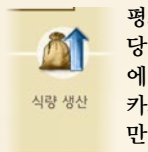
이 경우, 낭비된 자원의 양은 4개입니다.

이 단계를 진행하는 동안, 자원 낭비 양만큼 자원을 잃습니다. 자원이 부족하면 있는 자원 전부를 내고, 모자라는 만큼 식량을 냅니다.

다시 말하면, 내야 하는 양에 해당하는 파란색 토큰을 광산 기술 카드에서 파란색 저장소로 옮깁니다. 그 양이 충분하지 않으면, 그만큼의 파란색 토큰을 농장 기술 카드에서 파란색 저장소로 옮깁니다. 상위 등급의 기술 카드에 있는 파란색 토큰 하나는 1 보다 더 많은 양을 나타낸다는 사실을 잊지 마세요.

도움말: 파란색 토큰을 추가로 제공하는 카드를 이용하거나, 계획을 잘 세우면 자원 낭비를 피할 수 있습니다. 특히, 진보된 농장과 광산 기술을 개발하는 것이 효과적입니다. 상위 등급의 기술 카드는 더 적은 개수의 파란색 토큰으로 식량과 광산을 더 많이 저장할 수 있습니다.

식량 생산



평소 식량을 생산하듯, 농장 기술의 일꾼당 파란색 토큰 하나씩을 파란색 저장소에서 카드로 옮겨 놓습니다. 상위 등급 카드에 있는 일꾼도 파란색 토큰은 한 개만 생산하지만, 그 한 개가 나타내는 식량의 양은 더 많습니다.

식량 소비



노란색 저장소가 비어 갈수록 식량 소비가 늘어납니다.

노란색 저장소에 마이너스 숫자가 하나 이상 드러나면, 덮이지 않은 맨 왼쪽의 숫자가 시민들이 소비하는 저장된 식량의 양입니다. 숫자가 전부 덮여 있으면 식량 소비가 없습니다.

예시:

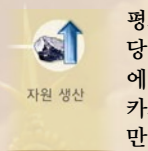


이 경우, 생산 단계 동안 식량 3개를 소비합니다.

식량 소비 양만큼 식량을 지불해야 합니다. 식량이 부족하면 있는 식량 전부를 내고, 모자라는 당 문화 점수 4점씩 잃습니다.

기억하세요: 게임 초반에는 식량이 부족할 일이 별로 없습니다. 식량 소비는 식량 생산 이후에 일어나기 때문에, 농장을 다 파괴한다던가 하는 극단적인 일만 하지 않으면 소비량을 충분히 채울 수 있습니다.

자원 생산



평소 자원을 생산하듯, 광산 기술의 일꾼당 파란색 토큰 하나씩을 파란색 저장소에서 카드로 옮겨 놓습니다. 상위 등급 카드에 있는 일꾼도 파란색 토큰은 한 개만 생산하지만, 그 한 개가 나타내는 자원의 양은 더 많습니다.

요약 - 파란색 저장소

- 파란색 저장소는 파란색 토큰을 보관합니다.
- 일부 카드 및 효과로 인해 파란색 토큰 개수가 변경될 수 있습니다. 이렇게 특별한 경우에만 게임 박스에서 토큰을 꺼내거나, 박스로 되돌려 놓습니다.
- 생산 단계 동안 파란색 저장소에서 파란색 토큰을 가져와서, 농장과 광산 기술 카드에 놓인 노란색 토큰마다 하나씩 놓습니다.
- 농장이나 광산 기술 카드에 놓인 파란색 토큰 하나의 양은 해당 카드 하단에 표시된 식량이나 자원의 양과 같습니다.

- 카드에 일꾼이 없더라도 파란색 토큰을 놓아서 식량과 자원을 표시할 수 있습니다.
- 식량이나 자원을 지불할 때, 해당하는 파란색 토큰을 파란색 저장소에 돌려놓습니다.
- 자원을 지불할 때, 더 낮은 등급의 카드로 토큰을 옮기거나, 더 높은 등급의 카드에 있는 토큰 하나를 낮은 등급의 카드에 여러 개로 교환해서 단위를 바꿀 수 있습니다.
- 절대로 낮은 등급의 카드에 있는 토큰을 높은 등급으로 옮겨서 단위를 바꿔서는 안됩니다.
- 파란색 토큰은 완성하지 못한 문화 유산 위에 놓고, 완성한 단계를 표시하는 데에도 쓰입니다.
- 파란색 저장소는 항상 왼쪽에서 오른쪽으로 채웁니다. 빨간색 마이너스 숫자가 드러나면, 문명의 자원이 낭비됩니다.
- 자원 낭비는 생산 단계 전까지는 아무 효과가 없습니다. 생산 단계의 자원 낭비 순서를 거치면서 그만큼의 자원을 지불해야 합니다. 자원이 모자라면 차액을 식량으로 충당합니다.

군사 카드 가져오기



사용하지 않은 군사 행동당 1장씩 군사 카드를 가져옵니다. 군사 카드는 현재 군사 카드 더미에서 가져오고, 가져올 때는 손에 든 카드의 장수 제한을 초과해도 됩니다.

이 단계에서 군사 카드는 3장까지만 가져올 수 있습니다.

사용하지 않은 군사 행동이 3개보다 많더라도, 군사 카드는 3장만 받습니다.

현재 군사 카드 더미가 다 떨어지면, 해당 시대의 버린 군사 카드 더미를 섞어서 새 군사 카드 더미를 만듭니다.

첫 게임에서는 III시대 카드를 사용하지 않습니다. 따라서, III시대가 되면 카드를 가져오지 않습니다.

요약 - 손에 든 카드

- 손에 들 수 있는 시민 카드 장수는 흰색 토큰 개수와 같습니다.
- 카드 장수 제한에 걸리면 더 이상 시민 카드를 가져올 수 없습니다.
- 카드 장수 제한에 걸려도 문화 유산 카드는 가져올 수 있습니다. 문화 유산 카드는 손으로 오지 않고, 바로 내려놓기 때문입니다.
- 손에 들 수 있는 군사 카드 장수는 빨간색 토큰 개수와 같습니다.
- 시민 카드 제한과 달리, 군사 카드는 카드 장수 제한에 걸려도 카드를 가져옵니다.
- 턴 마무리 순서를 시작할 때 군사 카드의 카드 장수 제한을 확인합니다. 이때 초과분이 있으면 제한에 걸리지 않을 만큼 군사 카드를 버려야 합니다.
- 턴 마무리 순서의 마지막에 새로 군사 카드를 가져올 때, 다시 카드 장수 제한을 넘길 수 있습니다.

행동 토큰 원위치



자기 턴의 마지막 순서로, 사용한 모든 행동을 정부 카드 위에 올려 놓습니다.

한 시대의 끝

구시대의 끝이 다가오고 새 시대가 시작하면서, 영광스러운 문명에 새로운 기회가 도래합니다.

A시대의 끝

8쪽의 설명처럼, 시작 플레이어가 카드 열을 처음으로 채우면 A시대가 끝납니다.

새로운 현재 카드 더미 준비

I시대 시민 카드 더미와 I시대 군사 카드 더미를 현재 시대 보드에 놓습니다. 이제 현재 카드 더미가 되었습니다. A시대가 끝나면 그 밖에 다른 일은 일어나지 않습니다.

I시대의 끝

I시대 시민 카드 더미가 다 떨어지면 I시대가 끝납니다. 누구 차례에나 카드 열을 채우는 동안 시대가 끝날 수 있습니다.



시민 카드 더미가 다 떨어지면 보드에 그려진 그림이 드러납니다. 이것은 한 시대의 끝에 해야 할 단계를 상기시킵니다. 이 단계는 모든 플레이어에게 적용됩니다.



이 그림은 I시대 카드 더미가 다 떨어지면 A시대 카드는 구식이 된다는 뜻입니다.

구시대 카드 버리기



각자 자기 손에 있는 구시대 카드를 모두 버립니다.

구시대 지도자와 완성하지 못한 문화 유산 제거



A시대 지도자를 가진 사람들은 그 지도자를 게임에서 제거합니다. 완성하지 못한 A시대 문화 유산을 가진 사람들은 해당 문화 유산을 게임에서 제거합니다. 문화 유산 위에 파란색 토큰이 있었으면 각자의 파란색 저장소에 돌려 놓습니다.

첫 게임에서는 조약을 쓰지 않지만, 이 그림은 구시대 조약을 제거하라는 뜻도 있습니다.

완성한 문화 유산을 포함한 다른 모든 카드는 시대와 상관없이 그대로 남겨둡니다.

노란색 토큰 버리기



마지막으로, 모든 플레이어가 각자의 노란색 저장소에서 노란색 토큰 2개씩을 게임 박스로 되돌려 놓습니다. 이것은 시대가 변하면서, 인구가 더 필요하게 된다는 사실을 나타냅니다. 선진 문명의 시민들은 더 많은 유희와 음식을 기대합니다.

도움말: 시대가 끝나기 전에 한 발 앞서서 계획을 세우는 것이 좋습니다. 식량 생산이나 행복지수를 소홀히 여기는 문명은 중대한 곤경에 처할 것입니다.

새로운 현재 카드 더미 준비

I시대가 끝나고 이제 II시대를 시작합니다. II시대 시민 카드 더미를 잘 섞어서 현재 시대 보드에 놓습니다. 이제부터 이 더미가 현재 시민 카드 더미입니다. 구시대 카드 더미가 다 떨어져서 카드 열을 다 채우지 못했으면 II시대 카드로 빈 칸을 채웁니다.

현재 시대 보드에서 I시대 군사 카드 더미를 제거하고, II시대 군사 카드 더미를 잘 섞어서 그 자리에 놓습니다. 이제부터 이 더미가 현재 군사 카드 더미입니다.

기억하세요: 한 시대가 끝나도 현재 이벤트와 미래 이벤트 더미에는 아무 영향이 없습니다.

II시대의 끝

II시대 시민 카드 더미가 다 떨어지면 II시대가 끝납니다. I시대가 끝났을 때 했던 일들을 반복합니다. 단, 이제는 I시대 카드가 구식이 되었습니다.

- 각자 자기 손에 있는 I시대 카드를 모두 버립니다.
- I시대 지도자와 완성하지 못한 I시대 문화 유산을 게임에서 제거합니다.
- 각자 노란색 토큰을 2개씩 잃습니다.

현재 카드 더미 없음

II시대가 끝나고 III시대를 시작합니다. 첫 게임에서는 III시대 카드를 사용하지 않기 때문에, II시대 군사 카드 더미를 치우고 현재 시대 보드를 비워 둡니다.

지금부터는 카드 열에 새 카드가 보충되지 않습니다. 카드 열에서 카드를 제거하고 남은 카드를 왼쪽으로 미는 것은 계속하지만, 오른쪽 칸들은 빈 채로 놔둡니다. 군사 카드도 가져오지 않습니다.

마지막 라운드

II시대가 끝나고, 모두가 최소한 한 턴은 진행합니다. 게임을 시작할 때 시작 플레이어가 누구 였는지에 달려 있습니다.

- II시대가 시작 플레이어의 턴에 끝나면, 그 라운드가 게임의 마지막 라운드입니다
- 그 외의 경우라면, 이번 라운드를 마치고 난 다음 라운드가 게임의 마지막 라운드입니다.

어느 쪽이든, 시작 플레이어의 오른쪽 사람의 턴에서 게임이 끝납니다. 따라서, 모두가 같은 수의 턴을 진행한 다음 게임이 끝납니다.

요약 - 노란색 저장소

- 노란색 저장소는 노란색 토큰을 보관합니다.
- 일부 카드 및 효과로 인해 노란색 토큰 개수가 변경될 수 있습니다. 이렇게 특별한 경우에만 게임 박스에서 토큰을 꺼내거나, 박스로 되돌려 놓습니다.
- I시대와 II시대가 끝나면 노란색 토큰 두 개를 박스로 되돌려 놓습니다. (풀 게임이면 III시대 포함)
- 노란색 저장소 밖에 있는 노란색 토큰은 일꾼입니다. (14쪽, 요약 - 일꾼)
- 노란색 저장소에 있는 토큰을 일꾼으로 만들려면, "인구 증가" 행동을 해야 합니다. 토큰이 놓여있던 구역 아래에 흰색으로 적힌 식량 비용을 지불하고, 토큰 하나를 일꾼 대기소에 놓습니다.
- 식민지 점령 시 군사 유닛을 희생하거나, 인구를 잃는 효과가 적용될 때에만 일꾼이 노란색 저장소로 돌아옵니다.
- 노란색 저장소에 있는 노란색 토큰은 일꾼이 아니라 일종의 기록 시스템입니다. 노란색 저장소는 항상 오른쪽부터 비워지는데, 한 구역이 비면 빨간색 마이너스 숫자가 드러납니다. 이것은 그 문명이 소비하는 식량입니다.
- 식량 소비는 생산 단계 전까지는 아무 효과가 없습니다. 생산 단계의 식량 소비를 거치면서 그 만큼의 식량을 지불해야 합니다. 식량이 모자라면 부족한 당 점수 4점씩 잃습니다.
- 노란색 저장소의 하위 구역들에는 각각 행복지수와 함께 숫자가 적혀 있습니다. 하위 구역이 텅 비면, 시민들이 그 만큼의 행복지수를 요구합니다. 행복지수가 그보다 적으면, 행복 마커 왼쪽으로 비어 있는 하위 구역의 숫자가 불만 있는 일꾼의 수입니다. 19쪽의 행복 지표와 불만 있는 일꾼 설명을 참고하세요.

요약 - 카드 버리기

- 시민 카드는 내용이 보이도록 버립니다.
- 버려지거나 게임에서 제거된 시민 카드는 다시 게임에 사용되지 않습니다. 게임 박스에 넣어 두어도 됩니다.
- 군사 카드는 내용이 보이지 않도록 버립니다.
- 사용하거나 버린 군사 카드는 뒷면 시대별로 더미를 정리해 둡니다. 이번 시대의 군사 카드가 다 떨어지면, 해당 시대의 버린 카드 더미를 잘 섞어서 새 카드 더미를 만듭니다.
- 영토가 아닌 이벤트는 실행한 뒤 지난 이벤트 카드 더미에 놓습니다. 이 카드는 다시 게임에 사용되지 않습니다.

첫 번째 게임 종료

마지막 플레이어, 즉, 시작 플레이어의 오른쪽 사람이 마지막 턴을 마치면 게임이 끝납니다. 최종 점수를 계산합니다.

최종 점수 계산

첫 번째 게임을 마치면, 각자 달성한 결과를 바탕으로 추가 문화 점수를 얻습니다.

- I시대 기술당 1점, II시대 기술당 2점을 얻습니다. 정부는 두 배로 계산합니다.
- 과학 평가만큼 문화 점수를 얻습니다.
- 군사력 평가만큼 문화 점수를 얻습니다.
- 행복 평가만큼 문화 점수를 얻습니다.
- 식량과 자원의 생산량만큼 점수를 얻습니다. (생산 단계에서 일꾼이 생산하는 식량과 자원을 모두 더합니다. 자원 낭비와 식량 소비는 무시합니다.)
- 식민지당 3점을 얻습니다.
- 완성한 II시대 문화 유산당 6점을 얻습니다.

추가 점수 목록을 하나씩 적용하면서 각자 해당하는 점수만큼 마커를 올립니다.

주의하세요: 이 추가 점수는 첫 게임에만 적용되는 규칙입니다. 풀 게임은 다른 방법의 게임 종료 시스템이 있습니다.

승자

문화 점수가 가장 높은 사람이 이깁니다.

동률인 경우, 함께 승리합니다.

무엇보다도, 여러분이 이제 쓰루 디 에이지스의 첫 게임을 끝냈다는 사실이 중요합니다. 다음부터는 풀 게임에 도전해 보십시오.

플 게임

플 게임은 첫 게임과 크게 다르지 않습니다.

III시대의 새로운 카드를 사용하고, 경쟁 상대와의 상호 작용 기회가 더 많아집니다.

III시대

플 게임에서는 I시대, II시대와 마찬가지로 III시대도 꼭 채워서 진행합니다.

II시대가 끝난 다음, III시대 시민 카드와 군사 카드를 각각 잘 섞어서, 현재 시대 보드의 현재 시대 카드 더미를 만듭니다. 다른 시대와 마찬가지로 게임을 계속합니다.

IV시대는 게임을 마무리하는 시대입니다. 첫 게임을 마무리하는 시대와 비슷합니다:

- III시대 시민 카드가 다 떨어지면 손에 있는 II시대 카드를 버립니다. II시대 지도자, 완성하지 못한 문화 유산과 조약을 게임에서 제거합니다. 각자 노란색 토큰을 2개씩 잃습니다. IV시대가 시작됩니다. 현재 시대 카드 더미는 없습니다.
- 시작 플레이어의 턴에 IV시대를 시작하면 그 라운드가 마지막 라운드입니다. 그 밖의 경우에는, 그 다음 라운드가 마지막 라운드입니다.

III시대 문화 유산



III시대 문화 유산은 완성한 즉시 한번만 효과를 발휘합니다. 사용 중인 다른 카드와 일꾼에 따라 문화 점수를 얻습니다. 몇몇 문화 유산에 대해서는 규칙 설명서의 마지막 장 부록에 자세한 설명이 있습니다.

공군 유닛

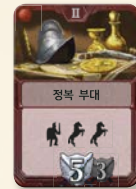
공군 은 III시대에만 등장하는 새로운 종류의 군사 유닛입니다.

다른 군사 유닛과 마찬가지로, 공군 유닛은 군사력 평가에 일정 기여를 합니다. 어떤 전술도 부대의 일원으로 공군 유닛을 요구하지 않지만, 공군이 부대에 합류하면 해당 부대의 전술적 군사력이 두 배가 됩니다. 한 부대마다 공군 유닛은 하나씩만 합류할 수 있습니다.

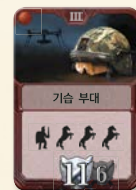
예시:



모든 유닛의 군사력을 군사력 평가에 더합니다. 거기에 전술 3부대의 군사력을 더합니다. 원래 한 부대의 전술적 군사력은 +2지만, 두 부대에는 공군 유닛이 합류하기 때문에 그 두 배인 +4를 각각 얻습니다. 전술적 군사력을 모두 더하면 +10입니다.



전술이 정복 부대라면 훨씬 좋습니다. 두 부대를 구성할 수 있습니다. 한 부대는 전사 유닛을 포함하고 있어서, 구식 부대입니다. 각 부대는 공군 유닛을 하나씩 포함하기 때문에, 전술적 군사력이 각각 두 배가 됩니다. 구식 부대는 +6, 다른 부대는 +10을 더합니다. 전술적 군사력을 모두 더하면 +16이고, 개별 군사 유닛의 군사력과 함께 군사력 평가에 더합니다.



전술이 기습 부대라면, 정복 부대보다 좋다고 할 수는 없습니다. 한 부대만 구성할 수 있습니다. I시대 유닛이 포함되기 때문에 구식 부대입니다. 공군 유닛이 군사력을 두 배로 해줘도 전술적 군사력은 +12밖에 되지 않습니다. 다른 공군 유닛 하나는 어떤 부대에도 속하지 않지만, 다른 군사 유닛처럼 군사력 평가에 유닛 자체 군사력 5는 기여하고 있습니다. 한편, 기사 중 하나를 향상하면, 더 이상 구식 부대가 아니게 됩니다. 그렇게 되면 한 부대로 전술적 군사력 +22를 얻습니다.

정치 단계

플 게임에서는 군사 카드를 전부 사용합니다. 침략, 전쟁, 조약 카드가 들어갑니다. 이로 인해 정치 단계 때 새로운 선택지가 생깁니다. 말도 못하게 뒤쳐지고 있다면, 정치 단계 때 패배 선언을 할 수도 있습니다.

이 카드들을 사용하는 자세한 규칙은 규칙 설명서 4쪽에 나와 있습니다. 전쟁은 사용 후 한 라운드 지나서 결론을 짓습니다. 이 내용은 규칙 설명서 3쪽에 있습니다. 게임의 나머지 부분은 이미 소개했기 때문에, 어렵지 않게 해당 규칙을 이해할 수 있을 것입니다. 여기에서는 간략한 흐름을 알아보겠습니다.

게임의 군사적인 부분

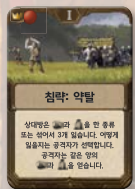
이 게임에서 군사 부분은 중요한 위치를 차지하고 있습니다. 순수하게 군사력 만으로는 게임에서 이기기 어렵겠지만, 이 부분을 완전히 무시하면 거의 게임에서 이길 수 없습니다.

이벤트



플레이어들의 성향이 그다지 호전적이지 않더라도, 군사력 관련 이벤트로 인해 군사력이 가장 강한 문명은 이득을 얻는 반면 가장 약한 문명은 고통을 받습니다. 앞서 나가려면, 자신의 턴에 남들보다 군사력을 약간은 올려 두는 것이 좋습니다.

침략



다른 사람이 자신에 비해 압도적으로 강하게 되면, 그 사람은 침략을 걸어올 것입니다. 침략은 정치 행동의 일종입니다. 공격자는 반드시 정해진 군사 행동을 사용해야 합니다.

침략을 방어하려면, 일시적인 보너스를 사용해서 공격자의 군사력과 같거나 그보다 높게 맞춰야 합니다. 군사력 보너스 카드의 위쪽 부분에 표시된 방어 숫자를 군사력에 더합니다. 또한, 손에 있는 군사 카드를 버리면, 한 장당 +1의



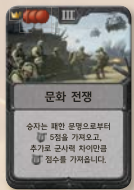
보너스를 얻을 수 있습니다. 군사 카드는 내용이 보이지 않게 버립니다. 사용한 보너스 카드와 버린 군사 카드의 장수는 자신의 빨간색 토큰 총 개수를 초과할 수 없습니다.

공격자의 군사력과 같거나 그보다 높게 맞추지 못하면 (또는 그렇게 하고 싶지 않으면) 침략 성공입니다. 일반적으로 공격자가 자신의 문명에서 무언가를 빼앗거나 파괴합니다.

군사력이 너무 뒤쳐지게 놔두면 안됩니다. 특히 침략을 방어할 보너스 카드가 없을 때는 더욱 그렇습니다. 반대로, 상대방보다 많이 앞서가고 있을 때는 침략하는 것이 좋습니다.

도움말: 식민지 점령 때는 보너스 카드를 쓰고, 군사 유닛을 희생하는 일이 많기 때문에, 식민지 점령이 끝난 직후가 가장 취약합니다.

전쟁



어쩌면 계속되는 군비 경쟁에 지칠 수도 있습니다. 보너스 카드조차 어찌하지 못할 정도로 뒤쳐져서, 침략으로 인한 손실을 다른 목적에 집중하는 대가로 받아들이기로 할 수도 있습니다. 좋은 전략이 될 수도 있지만, 전쟁을 불러올 수도 있습니다.

누군가 자신의 정치 단계 때 전쟁을 선언하면, 즉시 실행하지는 않습니다. 전쟁 당사자들은 각자 한 번씩 턴을 진행해서 군사력을 올릴 기회를 가집니다. 전쟁을 선언한 사람은 전쟁 때문에 군사 행동을 써버려서, 군사력을 올리는데 쓸 토큰이 많지는 않을 것입니다. 전쟁을 선언한 사람의 다음 턴을 시작할 때 전쟁의 결론을 맺습니다.

침략과 다른 점:

- 아무도 보너스 카드를 쓰거나 군사 카드를 버려서 군사력을 올릴 수 없습니다. 이미 사용 중인 카드만 셉니다.

- 전쟁 중에는 어느 쪽이든 승자가 될 수 있고, 패한 문명은 피해를 입을 수 있습니다. (침략은 공격자가 실패하면 카드 효과가 없습니다.)

- 피해의 강도는 양측의 군사력 차이에 따라 달라집니다. (침략은 둘의 차이가 5든 20이든 아무 상관이 없지만, 전쟁에서는 굉장히 상관 있습니다.)

그러므로, 다른 사람들이 전쟁을 걸어올 수 있기 때문에 군사력을 완전히 체져 두면 좋은 결과로 이어지지 않을 것입니다.

반대로, 다른 플레이어들이 군사력에서 많이 뒤쳐지는 것을 보면 전쟁을 고려해볼만 합니다. 그러나 조심해야 합니다. 경제적으로 강력한 문명은 한 턴 만에 군사력 평가를 놀랄 만하게 성장시킬 수 있습니다. 자신이 선언한 전쟁에서 지는 경험은 무척 뼈아플 것입니다.

조약

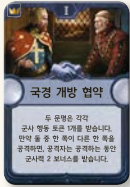
조약은 3인 또는 4인 게임에서만 사용합니다.

2인 게임이라면 게임을 시작하기 전에 군사 카드 더미에서 조약 카드를 제거합니다.

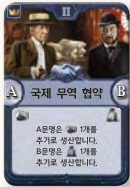
조약은 게임에 약간의 외교와 공조를 더합니다. 자신의 정치 행동으로 다른 사람에게 조약을 제안할 수 있습니다. 제안을 받은 상대는 수락하거나 거절할 수 있습니다. 상대가 수락하면 조약이 체결되어 카드를 내려 놓습니다. 상대가 거절하면 조약 카드를 손으로 다시 가져옵니다. 이번 정치 행동은 끝났지만, 다음 번에 다시 사용할 수 있습니다.

주의하세요: 조약을 제안하기 전에 미리 말을 깔아 두면서 교묘하게 규칙을 어기면 안됩니다.

한 사람이 동시에 여러 개의 조약에 참여할 수 있지만, 자신의 개인 공간에 내려놓은 조약은 하나 뿐이어야 합니다. 새로 조약을 제안하고 상대가 수락하면, 기존에 자신의 개인 공간에 있던 조약은 자동으로 폐기됩니다. 또한, 정치 행동으로 자신이 참여한 조약 중 하나를 폐기할 수 있습니다. 한 시대가 끝나면서 조약이 구식이 되면 (지도자와 완성하지 못한 문화 유산처럼) 자동으로 폐기됩니다.



일부 조약은 평등한 대칭 조약으로, 양측이 모두 혜택을 받습니다. 그러나 그 혜택이 양날의 검이 될 수 있습니다. 다른 문명과 국경을 열고 지내면 좋겠지만, 그건 그 상대 문명이 쳐들어오기 전 까지 얘기입니다. 과학 연구에 서로 협동하는 것은 멋진 일이지만, 그 또한 상대가 자신의 과학 점수를 다 갠막기 전까지의 얘기입니다.



일부 조약은 약간 비대칭이지만 상호보완이 될 수 있습니다. 자신이 제안하려는 것이 부족한 상대를 찾지만 하면 됩니다.



나머지 조약은 굉장히 비대칭이며, 한 사람이 다른 사람에게 평화나 보호의 대가로 무언가를 제공합니다. 군사력이 약하면 스스로를 보호하기 위해 강한 상대에게 조약을 제안할 수도 있습니다. 반대로, 군사력이 강하면 약한

문명에게 이익을 얻어내기 위해 그런 조약을 제안할 수도 있습니다. 비대칭 조약을 제안할 때, 본인의 역할이 어느 쪽인지 확실히 밝혀야 합니다. 제안을 받은 사람은 수락하거나 거절할 수 있습니다.

주의하세요: 조약에 특별히 언급이 없는 한, 조약을 맺어도 서로 공격할 수 있습니다. 마찬가지로, 특별히 언급이 없으면 공격 이후에도 조약을 그대로 유지할 수 있습니다.

조약으로 인한 추가 생산

특정 조약으로 추가 생산을 하는 경우, 잊지 않도록 게임 박스에서 빨간색 토큰을 가져와서 A시대 농장이나 광산에 놓습니다. 이 방법을 대륙 횡단 철도처럼 추가 생산을 하는 다른 카드에 사용해도 좋습니다.

패배 선언

이런 일이 생기지 않기를 바라지만, 때로는 모든 일이 꼬일 때가 있습니다. 다른 사람들이 모두 따라잡기 어려울 정도로 강력하다면, 자신은 게임이 끝날 때까지 줄곧 침략, 전쟁, 좋지 않은 이벤트의 대상이 될 수도 있습니다.

이기지 못하더라도 여전히 게임을 즐길 수 있고, 누구도 그만두라고 강요할 수 없습니다. 그저, 명예로운 패배 선언이라는 방법이 있다는 것을 기억하세요. 다른 사람들이 경쟁적으로 자신을 먹잇감으로 삼기 전에, 패배를 인정하고 다른 이들의 강점을 비교하면서 관전하는 것도 좋습니다.

패배 선언은 정치 행동의 일종입니다. 자신에게 선언된 전쟁은 취소되며, 전쟁을 선언한 사람은 패배 선언을 이끌어 낸 기념으로 문화 점수를 얻습니다. 자신의 문명과 카드는 모두 게임에서 제거됩니다. 게임에 2인 또는 3인이 남게 되면, 이후 게임은 2인 또는 3인 게임 규칙으로 진행합니다. 게임에 한 사람만 남으면 그 사람이 승리합니다.

그러나 대부분의 경우 모두가 참여한 채로 게임이 끝나며, 최종 점수를 계산합니다.

풀 게임 종료

첫 게임과 마찬가지로, 시작 플레이어의 오른쪽 사람이 마지막 턴을 마치면 풀 게임이 끝납니다.

게임에 적용했던 최종 점수 목록은 여기에서는 적용되지 않습니다. 그 대신, 어떤 특정 분야만 점수를 얻게 됩니다. 그 분야는 플레이어가 묻었던 III시대 이벤트 카드로 결정됩니다.

최종 점수 계산

게임이 끝나면 남아있는 현재 이벤트와 미래 이벤트를 모두 수거해서, III시대 이벤트만 차례차례 실행합니다. 이벤트 실행 순서는 중요하지 않습니다.

기억하세요: 이전 시대의 이벤트는 최종 점수 계산에 영향을 미치지 않습니다.

III시대 이벤트

III시대 이벤트는 전부 다 문화 점수를 얻는 내용입니다. III시대 이벤트는 게임을 진행하는 동안에 공개돼서 바로 실행할 수도 있습니다. 게임이 끝날 때까지 실행되지 않고 현재 이벤트나 미래 이벤트 터미에 남은 III시대 이벤트는 게임이 끝난 후에 모두 실행

합니다. 그렇기 때문에, III시대 이벤트를 묻을 때는 이것이 반드시 실행된다는 것을 염두에 두고 묻어야 합니다.



대부분의 III시대 이벤트는 사용중인 카드와 일꾼에 따른 보상으로 특정 점수의 문화 점수를 제공합니다.



일부 III시대 이벤트는 특정 상황에서 플레이어들의 상대적인 순서를 기반으로 점수를 제공합니다. 예를 들어, 과학의 효과에 표기된 "14/7/0"은 과학 평가가 가장 높은 사람이 U 14점, 2등이 U 7점을 얻는다는 뜻입니다. 3등부터는 점수를 얻지 않습니다. 일반적인 동물 우위 규칙은: 턴을 진행하는 사람이 우위, 다음으로는 그 사람에게 턴 순서가 가까운 사람이 우위입니다.

최종 점수 계산을 하는 동안, 시작 플레이어가 턴을 진행하는 사람인 것으로 동물 우위를 정합니다.

이것은 턴이 빠른 사람에게 일종의 이점일 수 있으나, 나중에 턴을 진행할 기회가 있는 사람일수록 먼저 턴을 마친 사람들의 최종 현황을 안다는 이점이 있습니다.

승자

묻어둔 III시대 이벤트를 모두 실행한 다음의 점수가 최종 점수입니다.

문화 점수가 가장 높은 사람이 게임에서 승리합니다. 동점인 경우, 함께 승리합니다.

게임의 승패보다 더 중요한 것은 모두가 자신만의 역사를 쓸 기회를 가졌다는 점입니다.

구성물 정리법



그림과 같이 카드, 보드, 토큰을 보관하세요. 시민 카드와 군사 카드 터미를 시대별로 나눠서 정리할 수 있습니다. 주로 2인이나 3인 게임을 한다면, 다음 게임 때 준비하기 쉽도록 자주 사용하지 않는 카드를 따로 보관하면 좋습니다.

게임 보드는 그림처럼 맨 아래에는 현재 시대 보드를 넣고, 제일 위에는 과학 점수 보드와 문화 점수 보드를 서로 나란히 넣으면 꼭 맞습니다. 가장 위의 공간에는 개인 보드, 설명서, 안내서, 개인 참조표를 넣으면 됩니다.

게임을 하는 동안, 게임 준비를 하고 남은 흰색, 빨간색, 노란색, 파란색 토큰은 박스의 칸에 두고, 필요한 경우 쉽게 꺼내거나 돌려 놓을 수 있습니다.

오른쪽 그림처럼 보관하면 카드 프로텍터를 씌워서 보관할 수 있습니다.



신판에서 달라진 점

쓰루 디 에이지스는 2006년에 발매된 게임입니다. 신판은 오리지널 게임을 사랑하는 플레이어들로부터 9년간 축적한 피드백을 바탕으로 밸런싱을 다시 잡았습니다. 우리는 많은 부분을 개선했지만, 게임의 본질은 같습니다.

쓰루 디 에이지스: 인류 문명 발전 대서사시를 아는 플레이어들이라면 여기에서 소개하는 변경 부분들만 읽고 바로 신판을 즐길 수 있습니다.

여기에서 언급하는 참고는 규칙 설명서의 페이지입니다. 규칙 설명서는 특정 규칙의 자세한 설명을 빠르게 찾아볼 수 있도록 작성되었습니다.

카드의 변화

카드의 그림 뿐 아니라, 많은 카드들이 내용에도 변화가 있었습니다. 신판을 처음 할 때는 카드의 내용을 잘 읽어 봐야 합니다. 규칙 설명서의 12쪽 부록에 몇몇 카드에 대한 자세한 설명이 있습니다.



턴 마무리 순서

턴 마무리 순서에는 여러 가지 변화가 있습니다. 개인 보드에 그 순서가 모두 나와있기 때문에, 설명서에 의존하지 않더라도 금방 새 순서를 익히게 될 것입니다.

자원 낭비

이제 식량과 자원을 생산하기 전에 자원 낭비를 먼저 실행합니다. 이렇게 하면 자원 낭비의 위험을 알아채기 쉽고, 효과적인 행동 단계를 계획하기 쉬워집니다. 생산과 식량 소비 다음에 파란색 저장소의 상태가 어떠한지 미리 계산할 필요가 없습니다.

파란색 저장소의 세 칸에는 빨간색 마이너스 숫자가 있습니다. 자원 낭비 단계 동안 이들 중 한 칸 이상이 비어 있으면, 덮이지 않은 제일 왼쪽 마이너스 숫자가 자원 낭비율입니다. 그 만큼의 자원을 잃습니다. 자원이 부족하면 있는 자원을 모두 잃고, 부족한 차액만큼 식량을 잃습니다. (6쪽, 생산 단계)

생산과 자원 낭비 사이의 적당한 긴장감을 유지하기 위해, 파란색 토큰의 수가 16개로 줄어들었습니다. (2쪽,

개인 보드

군사 카드 초과분 버리기

장수 제한을 초과한 군사 카드는 행동 단계 전이 아니라 후에 버려집니다. 따라서, 군사 카드를 버릴 시점이 오기 전에 전술 카드를 사용할 수 있습니다. 또한, 행동 단계 동안 군사 행동을 늘리면 즉시 장수 제한이 늘어나기 때문에 카드를 적게 버릴 수 있습니다.

그러나, 이 변경의 주요 목적은 게임의 원활한 흐름입니다. 자기 차례를 끝낸 다음이 어떤 카드를 버릴 지 결정하기 더 쉽습니다. (6쪽, 군사 카드 초과분 버리기)

군사 카드 가져오기

군사 카드를 가져오는 것이 생산 단계의 일부가 아니기 때문에, 폭동이 일어나도 건너 뛰지 않습니다. (6쪽, 군사 카드 가져오기)

행동 토큰 원위치

행동 토큰을 원래 자리로 되돌리는 것이 이제 공식적으로 턴 마무리 순서의 한 부분이 되었습니다. (6쪽, 행동 토큰 원위치)

지도자

지도자 교체

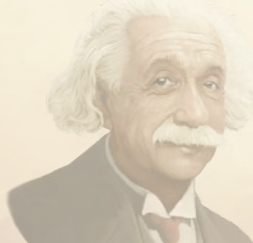
예전과 마찬가지로 사용 중인 지도자를 새 지도자로 교체하면, 구 지도자는 게임에서 제거합니다. 이때, 시민 행동 1개를 돌려 받습니다. 이것은 기존에 지도자가 있는 경우만 해당됩니다. (5쪽, 지도자 추대)

문명의 평가

제한 없음

문화, 과학, 군사력 평가는 상한선이 없습니다. 문화 점수, 과학 점수를 몇 점까지 보유할 수 있는지에 대한 제한도 없습니다. 원하는 방식으로 초과한 점수를 기록합니다. 평가 마커와 점수 마커는 뒤집을 수 있게 만들어져서, 어떤 트랙의 두 번째 바퀴를 돈다는 표시를 할 수 있습니다.

평가와 점수는 0점 밑으로 내려갈 수 없습니다. 행복 평가(행복지수의 개수)도 여전히 0과 8사이여야 합니다.



변형 규칙

여러분의 게임 성향에 비해 풀 게임이 너무 길거나 공격적이면, 다음의 변형 규칙을 적용해도 좋습니다. 그래도 여전히 게임의 재미 요소를 즐길 수 있습니다. 다만, 카드의 능력이 풀 게임을 기반으로 균형이 잡혀 있기 때문에, 특정 카드나 조합이 원래보다 더 강해지거나 약해질 수 있습니다.

더 짧은 게임

조금 짧은 시간 안에 게임을 끝마치려면, 이 변형 규칙을 적용하세요. 침략, 전쟁, 조약을 포함해서 풀 규칙을 적용해서, 두 시대만 진행합니다.

게임 준비

풀 게임과 같은 방법으로 게임을 준비하고, 다음 사항을 적용합니다:

- III시대 군사 카드 더미에서 이벤트 카드를 전부 모아서 게임 종료 이벤트 더미를 만듭니다. 게임 종료 이벤트 더미 잘 섞어서 각 플레이어마다 두 장씩 나눠줍니다. 각자 자신이 받은 이벤트를 개인 보드 옆에 내용이 보이지 않게 보관합니다. I시대가 끝날 때까지 카드를 확인해서는 안됩니다.
- III시대 이벤트 카드 3장을 더 가져와서, 모두가 볼 수 있도록 공개해 놓습니다.
- III시대 문화 전쟁 한 장을 그 옆에 펼쳐 놓습니다.
- 나머지 III시대 군사 카드와 III시대 시민 카드는 사용하지 않습니다.

전쟁

전쟁을 선언하면, 원래 손에서 전쟁 카드를 내려 놓아야 하지만, 자신의 카드를 사용할지, 펼쳐 놓은 III시대 문화

전쟁 카드를 사용할 지 결정할 수 있습니다. 필요한 군사 행동을 사용합니다. 자신의 카드를 쓰면, 전쟁 해결 후 카드를 버립니다. III시대 문화 전쟁 카드는 언제나 사용할 수 있고, 선행 전쟁이 완료되기 전에 다른 사람이 사용할 수도 있습니다.

I시대의 끝

I시대가 끝나면 각자 자신이 가지고 있는 III시대 이벤트를 확인합니다. 그 중, 비공개로 한 장을 버립니다. 서로 가지고 있는 카드와 버린 카드가 무엇인지 보면 안 됩니다.

최종 점수 계산

- 게임이 끝나면 다음과 같이 추가 점수를 얻습니다.
- 각자 완성한 II시대 문화 유산당 U 6점씩 얻습니다.
 - 공개된 III시대 이벤트 3장 적용합니다.
 - 플레이어가 선택한 III시대 카드를 한데 섞어서 한 장씩 공개하며 실행합니다.

평화로운 게임

침략과 전쟁 없는 게임을 원하면 평화 버전을 추천합니다.

평화로운 게임은 단순히 침략, 전쟁, 조약 카드를 군사 카드 더미에서 전부 제거하면 됩니다. 원한다면 공격과 관련 없는 네 가지 조약은 게임에 포함합니다.

식민지와 군사력 기반의 이벤트가 있기 때문에, 여전히 군사에 관련된 부분은 의미가 있습니다. 조금 더 의미를 부여하고 싶으면, 다음을 적용합니다.

전술

전술 깃발

각자 전술 깃발을 이용해서 자신의 현재 전술을 표시합니다. (2쪽, 개인 구성물)

전술 사용

오리지널 버전과 마찬가지로, 행동 단계 때 군사 행동 1개를 쓰고 전술 카드를 사용할 수 있습니다. 전술 카드를 개인 공간에 내려놓고, 자신의 전술 깃발을 올려 놓습니다. 이것은 전용 전술이라고 합니다. (6쪽, 전술 사용)

전용 전술을 공용 전술로 만들기

전술을 사용해도 그리 오랫동안 독점할 수 없습니다. 자신의 턴을 시작하면서 정치 단계 전에, 개인 공간에 있는 전술 카드를 군사 보드 가운데의 공용 전술 공간으로 옮깁니다. 남은 게임 동안, 다른 사람들도 이 전술을 복제할 수 있습니다. (3쪽, 전용 전술을 공용 전술로 만들기)

전술 복제

행동 단계 동안 군사 행동 2개를 쓰고, 공용 공간에 있는 전술을 복제할 수 있습니다. 복제한 전술 카드에 전술 깃발을 올려서 자신의 현재 전술이 되었다는 표시를 합니다. 카드 한 장에 전술 깃발이 여러 개 있을 수 있습니다. 전술 카드를 사용하거나 전술을 복제하는 것은 한 턴에 한 번만 할 수 있습니다. (6쪽, 전술 복제)

침략

희생 없음

공격자와 방어자 모두 침략에서 군사 유닛을 희생할 수 없습니다. 그 대신, 방어자를 위해 다른 방식의 방어법을 만들었습니다. 이것은 방어자의 상태에 크게 나쁜 영향을 미치지 않습니다.

방어

방어자는 예전처럼 방어 보너스 카드를 쓸 수 있습니다. 그와 더불어, 원하는 만큼 군사 카드를 버리고, 버린 카드당 일시적으로 군사력 +1을 받습니다. 사용한 보너스 카드와 버린 카드 장수는 방어자의 군사 행동 총 개수를 초과하면 안됩니다. (4쪽, 침략하기)

전쟁

희생 없음

전쟁의 어느 쪽도 군사 유닛을 희생할 수 없습니다. 오리지널 게임에서는 빈번하게 희생이 일어나서, 게임이 끝날 때쯤 양측이 군사력을 전부 동원하는 거대한 갈등을 초래했는데, 이것은 제3자의 무작위 공격에 취약하게 만듭니다. (3쪽, 전쟁 해결)

국제 분쟁 변형 규칙

I시대, II시대, III시대가 끝나면 국제 분쟁이 일어납니다. 각 문명은 군사력이 가장 약한 문명과 군사력 차이만큼 문화 점수를 얻습니다. 다시 말하면, 군사력이 가장 약한 문명은 점수를 얻지 못합니다.

더 다양한 변형 규칙들

오리지널 게임의 설명서에는 더 많은 변형 규칙들이 소개되어 있습니다. 몇 년에 걸쳐 플레이어들이 고안한 변형 규칙들도 있지만, 사실 잘 쓰이지는 않습니다. 이 버전을 개발하면서는 변형이 없는 풀 게임의 밸런싱과 플레이 테스트에 집중했습니다.

물론, 변형 규칙을 좋아한다면 이 버전에 변형 규칙을 넣어서 해도 좋습니다.

이번 신판에 적용한 변화는 모두 제작자들과 테스터들이 가장 좋아하는 요소들을 기반으로 한 것입니다. 여러분이 만약 옛날 규칙의 요소들을 더 좋아한다면 (예를 들면, 전쟁에서 희생하는 것 등), 하우스 룰로 즐기셔도 됩니다. 완벽한 밸런스보다 훨씬 중요한 것은 여러분이 즐겁게 게임을 하는 것입니다.

ThroughTheAges.com을 참고해서도 좋습니다. 좋은 변형 규칙이 나오고 플레이어가 입증하면, ThroughTheAges.com을 통해 공식화하겠습니다.

