

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

# TZOLK'IN

## 출킨: 마야의 달력

출킨: 마야의 달력 게임의 게임 보드는 26개의 톱니가 달린 출킨 기어와 5개의 작은 기어가 서로 맞물리는 형태로 되어 있습니다. 이 독특한 보드는 마야 달력을 본뜬 것입니다. 5개의 작은 기어는 각각 마야 문명이 발전한 5개의 지역 - 팔렌케, 우슈말, 티칼, 야슈칠란, 치첸이차를 나타냅니다. 출킨 게임을 통해 잠시나마 마야 부족이 된 기분을 느껴보세요.

게임 보드에는 자신의 부족에 도움이 되는 다양한 행동이 표시되어 있습니다. 자기 차례가 되면 자신의 일꾼을 기어에 배치하거나, 이전에 이미 기어에 올려 두었던 일꾼을 회수합니다. 일꾼을 회수할 때 비로소 행동을 수행합니다. 각자 차례를 한 번씩 마치고 나면, 하루가 지나갔다는 의미로 출킨 기어를 한 칸 돌립니다. 톱니들이 서로 맞물려 있기 때문에, 모든 기어에 올라가 있는 일꾼들이 한 칸씩 전진하게 됩니다. 다시 말하면, 차례가 올 때마다 수행할 수 있는 행동이 바뀝니다.

마야인의 생필품인 옥수수는 일꾼들의 식량인 동시에 화폐이기도 합니다. 행동을 통해서 식량을 생산하고, 자원을 추출하며 건물을 짓거나 기술을 발전시킬 수 있습니다. 어떤 행동은 신들을 기쁘게 하지만, 신들을 불쾌하게 만드는 행동도 있습니다. 케찰코아틀, 쿠쿨칸, 차크 신을 모시는 3개의 신전에 각각 자신의 위치를 기록하여, 각 신들에게 가장 잘 보인 부족이 보상을 얻게 됩니다.

한 게임에서 두 번, 신들은 보상으로 점수를 줍니다. 특정 건물을 짓거나, 치첸이차에 수정 해골을 봉헌해서 점수를 얻을 수도 있습니다. 출킨 기어가 한 바퀴 회전을 하면 게임이 끝납니다. 게임이 끝나면 각자 가진 물품을 점수로 바꾸고, 건설한 기념비에 따라 추가 점수를 얻습니다. 최종 점수 계산을 마치고 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

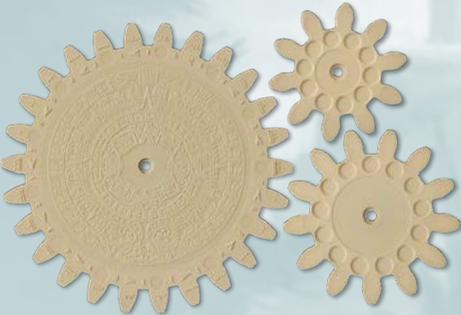
# 게임 구성물

## 게임 보드

6 조각으로 나뉘어 있습니다.



## 다양한 크기의 기어 6개



스티커 2장(영어, 한글. 원하는 언어의 스티커를 사용하세요.)

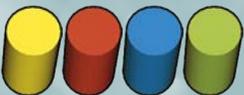


## 플라스틱 결합 장치 6세트



## 4가지 색깔의 일꾼 24개

(색깔당 일꾼 6개씩)



## 4가지 색깔의 마커 28개

(색깔당 마커 7개씩)



## 4가지 색깔의 점수 마커 4개

(색깔당 마커 1개씩)



## 자원 큐브 65개

나무, 돌, 금의 자원을 나타냅니다.



## 수정 해골 13개



## 1짜리, 5짜리 옥수수 65개



## 수확 타일 28개

(옥수수 수확 타일 16개, 나무 수확 타일 12개)



## 시작 자산 타일 21개



## 기념비 13개



## 두 시대의 건물 32개



## 4가지 색깔의 양면 개인 보드 4개

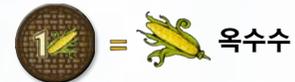


## 선 마커 1개



## 물품 설명

이 게임에서는 특정 물품들을 별도의 아이콘으로 표시하고 있습니다.



옥수수



나무



돌



금



자원

(나무, 돌, 금만 자원으로 간주합니다.)



수정 해골

게임에서 수정 해골은 13개만 쓰입니다. 공급처에서 13개의 해골이 다 떨어지면 아무도 해골을 얻을 수 없습니다.

드문 경우지만 다른 구성물이 모자라는 경우, 다른 적당한 것을 사용해서 대체하세요.

# 게임을 처음 개봉하신 경우

## 펀치 보드

펀치 보드에서 게임 구성품을 조심스럽게 떼어냅니다.

## 게임 보드

플라스틱 결합 장치를 이용해서 게임 보드에 기어 6개를 모두 부착합니다. 그림을 참고하여 정확한 위치에 기어를 조립합니다. 3가지 크기의 기어가 있고, 앞뒷면이 다르니 잘못 조립하지 않도록 주의하세요.



## 스티커

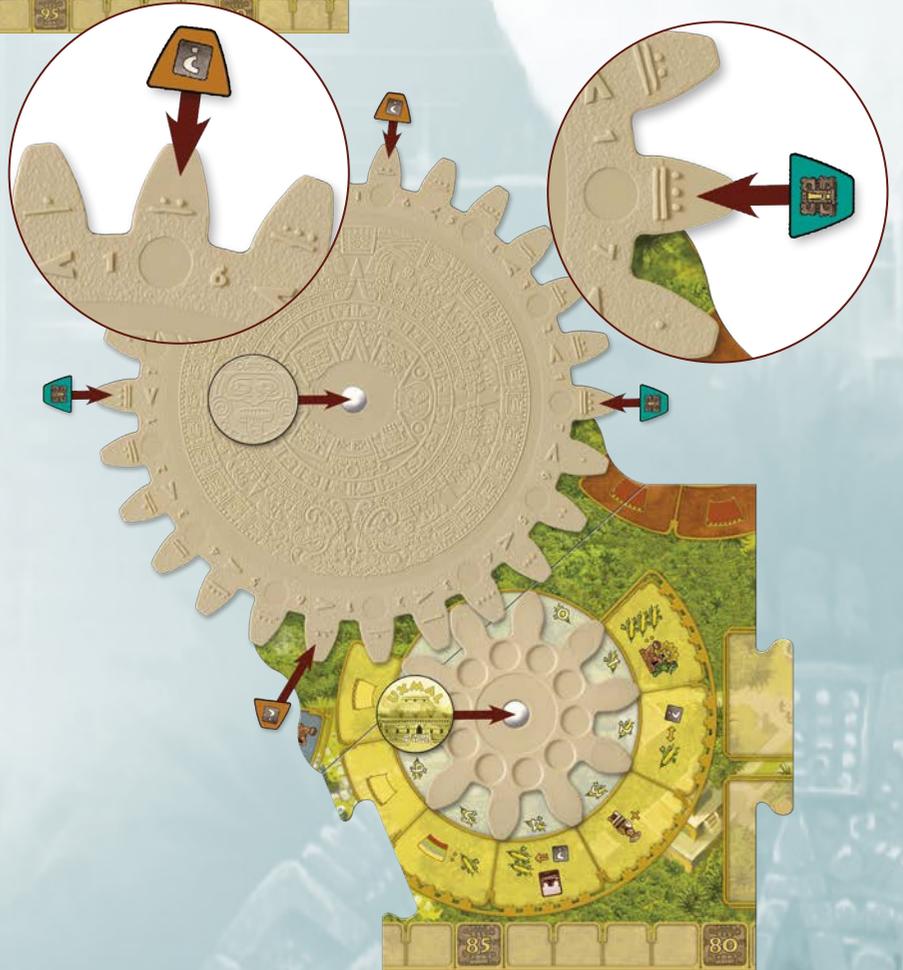
게임 보드에 기어를 부착한 뒤, 알맞은 스티커를 기어에 붙입니다.

출킨 기어에 표시된 4 곳의 푸드 데이 톱니에 각각 알맞은 스티커를 붙입니다.

참고: 게임 보드는 게임을 한 다음에 다시 기어를 분리할 필요가 없게 고안되었습니다. 게임 보드 조각은 기어가 조립된 상태로 게임 박스 안에 넣을 수 있습니다. 스티커와 결합 장치는 처음 고정된 자리에 그대로 두면 됩니다.

## 게임 보드 조립

기어를 모두 부착하고 스티커를 붙인 뒤, 구성품이 망가지지 않도록 그림과 같은 순서로 보드를 조립하세요.



# 게임 준비

조립을 마친 다음, 게임 보드를 테이블 가운데에 놓습니다. 그림과 같이 나머지 구성품들을 주변에 놓습니다. 예시의 그림은 4인 게임 기준입니다. 2인이나 3인 게임은 다음 장의 달라지는 부분을 참고해서 준비하세요.



## 공급처

나무, 돌, 금, 수정 해골, 사용하지 않는 일꾼은 모두의 손에 닿을 수 있도록 전부 공급처에 놓습니다. 출킨 기어의 중앙은 옥수수 공급처입니다.

## 정글

팔레케 기어 주변의 네 곳에는 옥수수 밭을 나타내는 칸이 4개씩 있습니다. 이 곳은 정글을 나타내는데, 나무를 베고 밭을 일굴 수 있습니다. 각 칸마다 옥수수 수확 타일을 하나씩 놓습니다.

팔레케 기어의 2번 행동 칸(옥수수 아이콘 위에 숫자 2가 적힌 칸)에서는 옥수수만 생산할 수 있지만, 3, 4, 5 행동 칸에서는 나무도 생산할 수 있습니다. 3, 4, 5 행동 칸에 놓은 옥수수 수확 타일 위에 나무 수확 타일을 하나씩 놓습니다.

## 달력

출킨 기어의 청록색 스티커가 붙인 톱니 2개 중 하나가 화살표가 가리키는 부분에 오도록 기어를 돌립니다. 청록색 스티커가 붙은 부분은 각 시대의 끝에 발생하는 푸드 데이를 나타냅니다.

## 시작 플레이어

가장 최근에 무엇인가 희생한 사람이 선 마커를 가져갑니다. 그런 사람이 여럿이면, 그 중에서 조만간 무언가를 또 잃을 예정인 사람이 선 마커를 가져갑니다.

선 마커는 자동으로 넘어가지 않습니다. 뒤에 설명을 하겠지만, 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치해야 선 마커를 가져갈 수 있습니다.



## 점수 마커

각자 자신의 점수 마커를 점수 트랙의 0칸에 놓습니다.



## 개인 준비

각자 색깔을 하나 정해서, 다음의 구성물을 받습니다.

### 개인 보드 1개

게임을 시작할 때는 각자 자신의 개인 보드를 밝은 쪽이 위로 오도록 놓습니다.

### 일꾼 3개

### 시작 자산 타일

건물과 기념비를 모두 깔아 놓고 게임 준비가 끝나면 시작 자산 타일을 섞어서 각자 4개씩 비공개로 가져옵니다. 자신이 받은 타일 중, 버릴 것 2개와 가질 것 2개를 선택합니다. 모두가 가질 타일 2개씩을 고르거나 하면 타일을 공개하고, 타일에 표시된 아이템을 받습니다. (설명서 16쪽에 시작 자산 타일에 대한 설명이 있습니다.) 일부 타일은 게임 도중에 효과를 발휘하기 때문에, 각자 자신이 고른 시작 자산 타일을 자기 앞에 펼쳐 놓습니다.

### 플레이어 마커

각자 자기 색깔의 마커 7개를 다음과 같이 배치합니다.

3개 신전의 흰색 칸마다 1개씩

4개 기술 트랙의 가장 왼쪽 칸에 1개씩

### 건물과 기념비

건물과 기념비를 모두 뒷면으로 놓고, 1시대 건물, 2시대 건물, 기념비, 이렇게 3 더미로 나눠 놓습니다. 각각의 더미를 따로 잘 섞습니다.

### 기념비 놓는 칸

기념비 6개를 앞면이 보이도록 공개하여 게임 보드에 놓습니다.

나머지는 게임 박스에 되돌려 놓습니다. 그 기념비들은 게임에서 사용하지 않습니다.



### 건물 놓는 칸

건물 칸에 1시대 건물 6개를 하나씩 놓습니다. 남은 1시대 건물 더미와 2시대 건물 더미는 앞면이 보이지 않도록 게임 보드 옆에 놓습니다.

## 2인 또는 3인 게임



4인 보다 적은 인원이 게임을 하는 경우, 다음의 변경 사항을 적용합니다. 게임 인원수에 따른 변경 사항을 잊지 않도록, 게임 보드에 왼쪽의 그림이 표시되어 있습니다.

### 기념비

4인에서 모자라는 인원수만큼 기념비를 적게 사용합니다.

- 3인 게임이면 기념비 5개를 놓습니다.
- 2인 게임이면 기념비 4개를 놓습니다.

### 정글

4인에서 모자라는 인원수만큼 수확 타일 칸도 적게 사용합니다. 4군데에서 각각 게임 인원수만큼만 타일 칸을 사용합니다.

- 3인 게임이면 세 칸에만 타일을 놓습니다.
- 2인 게임이면 두 칸에만 타일을 놓습니다.

### 가짜 일꾼

시작 자산 타일 4개를 나눠 받고 그 중에서 2개를 고르기 전에, 게임에서 사용하지 않는 색깔의 일꾼을 기어에 배치합니다. 이 가짜 일꾼들은 게임 내내 고정되는데, 다음의 방법으로 배치합니다.

1. 남은 시작 자산 타일을 모두 섞고, 무작위로 하나씩 차례로 펼칩니다.
2. 시작 자산 타일에는 5개의 기어 중 한 곳의 행동 칸 숫자가 표시되어 있습니다. 가짜 일꾼 하나를 해당 칸에 놓습니다.
3. 배치한 가짜 일꾼이 해당 기어에 처음으로 놓인 일꾼이면, 같은 기어의 반대편에 두 번째 가짜 일꾼을 놓습니다. 두 번째 가짜 일꾼을 놓을 칸에 숫자가 없어도 상관없습니다. 단, 치첸이차 기어는 반대편에 두 번째 가짜 일꾼을 놓지 않습니다.
4. 이러한 방식으로 계속해서 시작 자산 타일을 펼쳐서, 가짜 일꾼을 모두 배치합니다. 3인 게임이면 가짜 일꾼 6개, 2인 게임이면 12개를 배치합니다.

가짜 일꾼은 게임이 끝날 때까지 그 자리에 머무르게 됩니다. 가짜 일꾼은 일꾼 마커 대신에 플레이어 마커를 사용해도 좋습니다. 그렇게 하면 진짜 일꾼과 가짜 일꾼의 구별이 더 쉽습니다.

예시:



이 타일은 팔렌케 5번 칸에 가짜 일꾼을 배치하라는 뜻입니다. 이것이 팔렌케 기어에 놓인 첫 번째 가짜 일꾼이면 팔렌케 기어의 0번 칸에도 가짜 일꾼 하나를 놓습니다. (당연히 배치 할 일꾼이 남아있을 경우만 해당합니다.)

# 게임 진행 방법

한 라운드는 2단계나 3단계로 진행됩니다.

## 1. 각자 자기 차례를 진행합니다.

시작 플레이어부터 차례를 진행하고, 시계 방향으로 돌아가며 각자 자기 차례를 진행합니다.

## 2. 푸드 데이에는 일꾼을 먹고 보상을 받습니다.

한 게임에 4번의 푸드 데이가 있습니다. 푸드 데이가 없는 대부분의 라운드에는 이 단계를 건너뛩니다.

## 3. 달력을 전진시킵니다.

출킨 기어를 회전시킵니다. 톱니 한 칸은 하루를 나타내며, 보통은 한 칸을 움직입니다. 시작 플레이어 칸에 누군가의 일꾼이 있으면, 이 단계 때 그 사람에게 선 마커를 넘깁니다.

각 단계의 자세한 설명은 아래에 이어집니다.

두 시대를 진행한 다음, 다시 말해서 출킨 기어가 한 바퀴 회전하면 게임이 끝납니다. 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.

## 차례 진행

시작 플레이어부터 시작해서 시계 방향으로 진행합니다. 자기 차례에는 두 가지 중에서 반드시 한 가지를 해야 합니다.

- 원하는 수만큼 일꾼을 배치하고 그에 필요한 비용의 옥수수를 지불합니다.
- 또는, 기어에서 원하는 수만큼 일꾼을 회수하고 해당 하는 행동을 수행합니다.

자기 차례에는 반드시 일꾼을 배치하거나 회수해야 합니다. 아무것도 하지 않고 차례를 넘길 수는 없습니다. 같은 차례에 일꾼 배치와 회수를 한꺼번에 할 수 없습니다.

**주의하세요:** 첫 번째 차례 때는 기어에서 회수할 일꾼이 없기 때문에, 반드시 일꾼 배치만 할 수 있습니다.

## 옥수수 구걸

자기 차례를 시작할 때 옥수수가 2개 이하인 경우, 옥수수를 구걸할 수 있습니다. 옥수수를 구걸하면 현재 가지고 있는 옥수수를 모두 버리고, 공급처에서 옥수수 3개를 받습니다. 즉, 옥수수가 3개가 되도록 공급처에서 모자라는 만큼을 채웁니다. 이 어리석은 행동은 신들의 노여움을 초래합니다. 게임 보드의 3개 신전 중 한 곳에서 자기 마커를 한 칸 내립니다. 자세한 설명은 10쪽의 신전 관련 설명을 참고하세요.

기어에 올려둔 일꾼이 없어서 회수도 할 수 없는데, 옥수수가 모자라서 일꾼을 하나도 배치할 수 없는 상황이면 반드시 옥수수 구걸을 해야합니다.

## 일꾼 배치

게임을 시작할 때, 각자 일꾼 3개를 가지고 시작합니다. 게임을 진행하면서 일꾼을 더 늘릴 수 있습니다. 일꾼을 배치하려면 수중에 배치할 일꾼이 적어도 하나 있어야 합니다. (공급처에 있는 일꾼이나 기어 위에 올려둔 일꾼은 배치할 수 있는 일꾼이 아닙니다.)

일꾼을 회수하는 대신 배치를 하기로 했으면 반드시 자기 손에 있는 일꾼 하나 이상을 기어에 올려놓아야 합니다. 한 차례에 여러 개의 일꾼을 올려놓을 수 있고, 가지고 있는 일꾼 전부를 배치해도 됩니다.

일꾼을 배치하는 방법은 다음과 같습니다. 일꾼을 올릴 기어를 정하고, 자기 손의 일꾼 하나를 해당 기어에서 비어있는 행동 칸 중, 가장 낮은 숫자 칸에 놓습니다. (가장 낮은 행동 칸은 0번 칸입니다.)

예시:



빨강은 이전 차례 때 팔랭케 기어에 일꾼을 배치했고, 기어가 한 칸 전진해서 그 일꾼이 1번 행동 칸에 왔습니다. 다음 차례인 녹색은 팔랭케 기어에 일꾼을 배치하려고 합니다. 첫 번째 일꾼은 비어있는 칸 중에 가장 숫자가 낮은 행동 칸인 0번 칸에 배치해야 합니다. 팔랭케 1번 칸에는 빨강 일꾼이 있기 때문에, 녹색이 팔랭케에 두 번째 일꾼을 배치할 때는 2번 칸에 배치합니다. 녹색은 야슈칠란에도 일꾼을 배치합니다. 빈 칸 중 가장 낮은 행동 칸인 0번 칸에 놓습니다.

일꾼 배치 비용을 옥수수로 지불합니다.

- 배치한 행동 칸에 표시된 숫자만큼 옥수수를 지불합니다.



- 그리고, 배치한 일꾼 수에 따라 추가로 옥수수를 지불합니다. 비용은 개인 보드에 나와 있습니다. **주의하세요:** 왼쪽의 큰 숫자가 지불해야 하는 총 비용입니다. 괄호 안의 숫자는 추가된 일꾼에 따라 늘어나는 비용입니다.

0	0	(+0)
1	1	(+1)
2	3	(+2)
3	6	(+3)
4	10	(+4)
5	15	(+5)

예시 :

위의 일꾼 배치 예시에서 녹색은 옥수수 5개를 지불해야 합니다:

- 행동 칸 0, 0, 2에 배치해서  $0+0+2 = 2$ 개를 내고,
- 일꾼 3개를 배치했기 때문에 3개를 더 냅니다.

녹색은 아직 배치하지 않은 4번째 일꾼도 있지만, 배치할 수 없었습니다. 4번째 일꾼을 배치하려면 어떤 칸에 배치하더라도 최소 3개의 옥수수를 더 지불해야 하는데, 가지고 있는 옥수수가 부족합니다.

예시 2:



빨강이 팔랭케 기어에 일꾼 두 개를 배치하려 합니다. 빨강은 3번 칸과 4번 칸에 일꾼을 놓아야 합니다. 첫 번째 일꾼은 옥수수 3개의 비용이 들고 (3+0), 두 번째 일꾼은 옥수수 5개의 비용이 들어서

(4+1) 총 비용은 옥수수 8개입니다. 빨강은 세 번째 일꾼을 배치할 옥수수도 충분히 있지만, 남은 일꾼이 없습니다.

지불 능력 이상으로 일꾼을 배치할 수 없습니다. 일꾼을 배치하지 않고 차례를 넘길 수도 없습니다.

이전 차례에 기어에 올려둔 일꾼이 없어서 반드시 일꾼을 배치해야 하는데 옥수수가 없다면 위에 설명한대로 반드시 옥수수를 구걸해야 합니다.

**기억하세요:** 팔랭케 기어와 치첸이차 기어 사이에 일꾼을 배치할 수 있는 행동 칸이 하나 있습니다. 시작 플레이어 칸입니다. 이 칸이 비어있으면 기어의 0칸에 일꾼을 배치할 때와 마찬가지로 이 칸에도 일꾼을 배치할 수 있습니다. 설명서 10쪽의 시작 플레이어 부분 설명을 참고하세요.

## 일꾼 회수

기어에 자신의 일꾼이 하나라도 놓여있으면 일꾼을 배치하는 대신 일꾼을 회수할 수 있습니다. 회수할 일꾼을 원하는만큼 기어에서 제거합니다. 회수할 때는 자신이 배치해 둔 일꾼 중 하나 또는 일부나 전부를 회수할 수 있습니다.

일꾼을 회수할 때, 다음 중 하나를 할 수 있습니다.

- 일꾼의 현재 위치에 해당하는 행동을 수행합니다.
- 일꾼의 현재 위치보다 낮은 단계의 행동을 수행합니다. 지난 단계마다 옥수수 1개씩을 지불해야 합니다. (수행하려는 낮은 단계의 행동 칸에 다른 일꾼이 놓여있어도 상관없습니다.)
- 아무 행동도 하지 않고, 일꾼만 회수합니다.

일꾼을 회수하면서 행동을 수행할 때, 연속해서 수행합니다. 순서는 본인이 결정합니다.

예시:



빨강은 배치할 일꾼이 없어서 반드시 회수를 해야합니다. 빨강은 2번 칸에서 일꾼을 회수하고, 둘 1개와 옥수수 1개를 받습니다. 빨강은 둘 1개가 더 필요한데, 구할 수 있는 방법이 있습니다. 3번 칸에 있는 일꾼을 회수하면서, 그 바로 전 단계인 2번 칸의 행동을 수행하기로

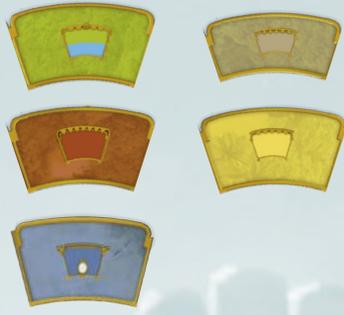
합니다. 그 비용으로 옥수수 1개를 지불하고, 돌 1개와 옥수수 1개를 다시 받습니다. 당장에 나누는 필요 없어서, 1번 칸에 있는 일꾼은 그대로 기어에 남겨두었습니다. 이 일꾼을 라운드가 끝나면 한 칸 앞으로 가게 됩니다. 빨강은 이번 차례에 돌 2개와 옥수수 1개를 얻었습니다. (옥수수 2개를 얻었지만 처음에 얻은 1개는 지난 단계의 행동을 하면서 사용했습니다.)

순서가 매우 중요하다는 것을 기억하세요. 빨강이 옥수수가 전혀 없는 상태에서 3번 칸에 있는 일꾼부터 회수했다면, 지난 단계의 행동을 할 비용을 지불할 수 없어서, 어쩔 수 없이 3번 칸의 행동을 해야 했을 겁니다. (물론 무의미하게 행동을 포기하는 방법도 있겠지요.)

### 무료 선택 행동

각 기어의 가장 높은 숫자 칸들은 자유롭게 행동을 선택할 수 있는 칸입니다. 대부분 6번이나 7번 칸이며, 치첸이차 기어는 10번 칸입니다. 무료 선택 행동 칸에서 일꾼

을 회수하면 해당 기어의 행동 중 하나를 비용 없이 수행할 수 있습니다.



### 달력 전진

모두가 각자 차례를 마치고 나면, 출킨 기어를 하루, 즉 시계 반대 방향으로 한 칸 돌립니다. 이렇게 하면 모든 곳에 놓인 일꾼들이 현재 행동 칸에서 한 칸씩 전진하게 됩니다.

가장 높은 숫자의 행동 칸(대부분 7번 칸, 치첸이차는 10번 칸)에 놓인 일꾼은 기어에서 밀려납니다. 밀려난 일꾼은 해당 플레이어의 손으로 돌아갑니다. 일꾼이 밀려날 때는 아무 행동도 수행할 수 없습니다.

**주의하세요:** 일꾼이 기어에서 밀려나기 전에 회수하는 것이 좋습니다.

**참고하세요:** 가짜 일꾼은 밀려나지 않습니다. 가짜 일꾼들은 게임이 끝날 때까지 기어에 그대로 남기 때문에, 숫자가 없는 행동 칸을 차지하고 있을 때도 있습니다.

시작 플레이어 칸에 아무도 일꾼을 배치하지 않았다면 옥수수 1개를 공급처에서 가져와서 출킨 기어의 현재 톱니 위에 놓습니다. 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치했다면 달력 전진 규칙이 달라집니다. 설명서 10쪽의 시작 플레이어 칸에 대한 설명을 참고하세요.



각 기어는 마야 문명이 번성한 지역들을 나타냅니다. 기어에서 각기 다른 행동을 할 수 있고, 행동 칸마다 숫자가 하나씩 적혀있습니다.

기어에서 자신의 일꾼을 회수할 때, 그 일꾼이 놓여있던 칸의 행동을 수행할 수 있습니다. 일꾼이 놓여있던 칸보다 낮은 숫자 칸의 행동을 할 수도 있지만, 차이는 칸당 옥수수 1개의 비용을 지불해야 합니다. 또는 아무 행동을 하지 않아도 됩니다. 보통 높은 숫자 칸이 더 값진 행동 칸이며, 출킨 기어가 돌아갈 때마다 일꾼이 좀 더 좋은 행동 칸으로 전진합니다.

### 물품

행동을 수행할 때 물품을 얻거나 잃을 수 있습니다. 물품을 얻는 경우, 표시된 물품을 공급처에서 가져와서 자기 앞에 놓습니다. 일부 행동은 비용을 지불해야 합니다. 비용을 지불하는 경우, 표시된 물품을 공급처에 되돌려 놓습니다. 비용을 지불하지 않으면 행동을 수행할 수 없습니다.

나무, 돌, 금은 "자원"이며, 게임에서 나무로 된 큐브들입니다.

물품의 종류:

-  옥수수 1개를 나타냅니다.
-  나무 1개를 나타냅니다.
-  돌 1개를 나타냅니다.
-  금 1개를 나타냅니다.
-  자원 큐브 1개를 나타냅니다. 나무, 돌, 금만 자원이며, 옥수수나 수정 해골은 자원이 아닙니다.
-  수정 해골 1개를 나타냅니다.

### 기술

기술은 관련된 행동을 수행할 때마다 혜택을 제공합니다. 기술별 혜택은 12쪽의 기술 설명 부분을 참고하세요.

게임 보드에 4가지 기술 표가 있고, 기술마다 5칸씩 나뉘어 있습니다. 기술 개발 행동을 수행할 때, 4가지 기술 중 올리고자 하는 기술 하나를 선택합니다.



시작 칸에서 1단계로 올릴 때는 자원 (나무, 돌, 금 중) 1개를 지불해야 합니다.



1단계에서 2단계로 올릴 때는 자원 2개를 지불해야 합니다. 지불하는 자원의 종류는 같거나 다르거나 상관 없습니다.



2단계에서 3단계로 올릴 때는 자원 3개를 지불해야 합니다. 3단계는 가장 높은 단계지만, 보너스를 얻기 위해 계속해서 기술 개발 행동을 할 수 있습니다.



3단계에서 기술을 올리면 자원 1개를 지불해야 합니다. 마커는 그대로 3단계에 두고, 표시된 보너스를 얻습니다. 이후 게임에서 계속 기술 개발 행동으로 보너스를 얻을 수 있습니다.

### 건물과 기념비

몇몇 행동을 통해 건물이나 기념비를 지을 수 있습니다. 건설 비용은 각 건물이나 기념비의 왼쪽 윗편에 표시되어 있습니다. 건물이나 기념비를 지으려면 표시된 비용을 지불해야 합니다. 정확히 맞는 자원이 없으면 지을 수 없습니다.

건물이나 기념비를 지으면 해당하는 비용을 지불하고, 게임 보드에서 타일을 가져와서 자기 앞에 놓습니다.

예시:



이 건물을 지으려면 반드시 건설 행동을 수행해야 하고, 돌 1개와 금 1개를 지불해야 합니다.

게임에 사용되는 기념비는 처음에 펼쳐둔 기념비가 전부입니다. 누군가 어떤 기념비를 짓더라도 다른 기념비가 채워지지 않습니다.

건물은 다음 사람 차례로 넘어갈 때 다시 채워집니다. 자기 차례에 건물을 지으면 차례를 끝낸 다음, 빈 칸에 새로운 건물을 채워 놓습니다.

게임을 시작하고 절반 동안은 1시대 건물만 사용합니다. 게임의 중반이 되면 게임 보드에 남은 1시대 건물을 모두 버리고, 2시대 건물을 건물 칸에 하나씩 놓습니다. 게임의 후반 절반 동안은 2시대 건물만 사용합니다.

건물과 기념비의 자세한 설명은 11쪽을 참고하세요.



## 팔렝케

팔렝케 기어에서 식량을 수확하거나 정글에서 벌목을 할 수 있습니다. 게임을 시작할 때 2, 3, 4, 5번 행동 칸에 정해진 수확 타일들을 배치합니다. 2번 행동 칸에는 옥수수 수확 타일만 있고, 3, 4, 5번 칸에는 아래에 옥수수 수확 타일, 위에는 나무 수확 타일이 놓이게 됩니다.

수확 행동 중에서 하나를 수행하면, 그곳의 타일 칸 4개 중에 한 칸을 선택해서 위에 있는 수확 타일을 가져옵니다. 나무 타일이면 해당 행동 칸에 표시된만큼 나무를 받습니다. 옥수수 타일을 가져왔으면 해당 행동 칸에 표시된만큼 옥수수를 받습니다. 해당 행동 칸의 수확 타일이 모두 떨어지면 그 행동을 할 수 없습니다. (단, 농업 기술을 2단계로 올리면 옥수수 수확 타일이 없어도 옥수수를 받을 수 있습니다.)



3, 4, 5, 행동 칸은 나무를 먼저 치워야 옥수수를 얻을 수 있습니다. 처음 그 행동 칸을 이용하는 사람은 나무 타일만 얻을 수 있습니다. 누군가 나무 타일을 가져가면, 다음에 그 행동 칸을 이용하는 사람은 옥수수 타일도 가져갈 수 있습니다.

다른 방법으로, 숲을 태우고 화전을 일궈서 옥수수 타일을 얻을 수 있습니다. 먼저, 위에 있는 나무 타일을 버립니다. 이 타일은 박스에 넣어놓고, 이후 게임에서 사용하지 않습니다. 그런 다음, 밑에 있던 옥수수 타일을 가져오고, 표시된만큼 옥수수를 받습니다. 그리고, 신의 노여움을 사서 신전 중 한 곳의 마커를 한 칸 내립니다. (자세한 설명은 11쪽에 있습니다.)

나무 타일과 옥수수 타일 모두 얻을 수 있는 상황이면, 둘 중에 원하는 쪽을 선택할 수 있습니다.

**기억하세요:** 특정 기념비를 통해, 보유한 수확 타일로 추가 점수를 얻을 수 있기 때문에, 수확 타일은 게임이 끝날 때까지 자기 앞에 놓습니다. (화전으로 숲을 태웠으면 나무 타일은 버리고 옥수수 타일만 가져와야 합니다.)



3. 옥수수 3개를 받습니다. (게임에는 물고기 토큰이 없습니다. 대표 식량인 옥수수로 낚시를 통해 얻은 물고기를 대체합니다.) 이 행동 칸에는 수확 타일이 없어서, 고갈되지 않습니다.



4. 옥수수 타일 1개와 옥수수 4개를 받습니다.



5. 옥수수 타일 1개와 옥수수 5개를 받습니다. 또는, 나무 타일 1개와 나무 2개를 받습니다.



7. 옥수수 타일 1개와 옥수수 7개를 받습니다. 또는, 나무 타일 1개와 나무 3개를 받습니다.



9. 옥수수 타일 1개와 옥수수 9개를 받습니다. 또는, 나무 타일 1개와 나무 4개를 받습니다.



팔렝케 기어에서 원하는 행동을 한 번 수행합니다. (낮은 숫자의 행동이라도 비용을 지불하지 않습니다.)

예시:



**빨강은 일꾼을 회수합니다.** 1번 칸에 있는 일꾼은 좀 더 좋은 행동 칸으로 갈 때까지 그대로 두기로 합니다. 3번 칸에 있는 일꾼을 회수하고 나무 수확 타일 1개와 나무 2개를 가져옵니다. 빨강은 옥수수가 필요해서, 4번 칸에 있는 일꾼을 회수하고 숲을 태우고 옥수수 수확 타일 1개와 옥수수 7개를 받습니다. 신전 중 한 곳의 자기 마커를 한 칸 내립니다.

빨강이 똑같은 일꾼 2개를 회수하면서 신의 노여움을 피해 옥수수를 얻을 방법도 있습니다. 3번 칸에 있는 일꾼으로 나무를 수확하면, 옥수수 수확 타일이 드러납니다. 빨강은 옥수수 1개를 지불하고 4번 칸에 있는 일꾼을 회수하면서 3번 칸의 행동을 할 수 있습니다. 그러면 신의 노여움을 사지 않고 옥수수 5개를 얻을 수 있습니다. 결과적으로 옥수수 1개를 썼기 때문에, 4개를 얻은 셈입니다. 그러나 중요한 것은, 이렇게 하려면 빨강이 원래 옥수수를 1개는 가지고 있었어야 합니다.



## 야슈칠란

야슈칠란 산에서는 귀중품들을 얻을 수 있습니다. 숲으로부터 나무를, 채석장에서 돌을, 광산에서 금을, 그리고 폭포 아래 숨겨진 수정 해골을 얻을 수 있습니다. 행동을 수행하면 그에 해당하는 물품을 공급처에서 받습니다.



1. 나무 1개를 얻습니다.



2. 돌 1개와 옥수수 1개를 얻습니다.



3. 금 1개와 옥수수 2개를 얻습니다.



4. 수정 해골 1개를 얻습니다.



5. 금 1개, 돌 1개, 옥수수 2개를 얻습니다.



야슈칠란 기어에서 원하는 행동을 한 번 수행합니다. (낮은 숫자의 행동이라도 비용을 지불하지 않습니다.)

게임 구성물 부분에 나와있듯이, 게임에는 딱 13개의 수정 해골이 있습니다. 13번째 수정 해골을 공급처에서 가져오면, 4번 칸의 행동은 더 이상 아무 효과가 없습니다. 그러나, 나무, 돌, 금과 옥수수는 제한이 없습니다. 어떤 종류의 구성물이 다 떨어지면 적당한 대체품을 사용해서 해당 물품을 대체하세요.



## 티칼

티칼은 건축과 기술 발전의 중심지입니다. 이 곳에서는 건물을 짓거나 기술을 개발할 수 있습니다. 기술 개발의 비용은 반드시 나무, 돌, 금으로 지불해야 합니다.



1. 한 기술을 한 단계 올리고, 표시된만큼 자원을 지불합니다. (7쪽의 설명을 참고하세요.)



2. 해당하는 비용을 지불하고 건물 한 개를 짓습니다.



3. 기술을 한 단계 또는 두 단계 올립니다. (2단계를 올릴 때, 같은 기술을 두 번 올려도 되고 다른 기술을 한 단계씩 올려도 됩니다.) 기술을 올리면서 각 단계별로 필요한 비용을 지불합니다.



해당하는 비용을 지불하고 건물 두 개를 짓거나 기념비 한 개를 짓습니다. 건물 두 개를 지을 경우, 건축 기술의 혜택은 처음 짓는 건물이나 나중에 짓는 건물,

둘 중에서 어느 쪽으로 적용해도 되지만, 반드시 하나는 건축 기술 혜택 없이 지어야 합니다. (건축 기술 혜택은 절대로 기념비에는 적용할 수 없습니다. 12쪽 설명을 참고하세요.)

처음 지은 건물에 건축 기술을 올리는 효과가 있으면 즉시 적용하고, 두 번째 건물을 지을 때 그 혜택을 받을 수 있습니다. 이 경우, 처음 지은 건물에는 건축 기술 혜택을 적용받지 않아야 합니다. 처음 지은 건물로 자원을 얻었으면, 얻은 자원을 두 번째 건물을 지을 때 사용할 수 있습니다. 처음 지은 건물로 행동을 수행할 수 있으면, 두 번째 건물을 짓기 전에 그 행동을 수행합니다.



서로 다른 두 개의 신전을 각각 한 단계씩 올립니다. 비용으로 자원 1개를 지불합니다. 신전에 관한 자세한 설명은 신전 부분을 참고하세요.



티칼 기어에서 원하는 행동을 한 번 수행합니다. (낮은 숫자의 행동이라도 비용을 지불하지 않습니다.)

예시:



노랑은 티칼 기어에 있는 일꾼을 회수하기로 합니다. 3번 칸의 행동으로 기술 2개를 각각 1단계씩 올리고, 비용으로 나무 1개씩을 지불합니다. 그런 다음, 4번 칸의 일꾼을 회수하면서 건설 비용을 내고 건물 2개를 짓습니다. 노랑이 차레를 끝낸 즉시, 1시대 건물 더미에서 건물 2개를 가져와서 빈 칸을 채웁니다.

참고하세요: 노랑은 하나의 기술을 두 단계 올릴 수도 있었지만, 건물 지을 자원을 남기기 위해 나무를 아꼈습니다.



## 우슈말

우슈말은 상업의 중심입니다. 이 곳에서는 신들에게 봉헌하고, 시장에서 다양한 상업 거래를 합니다.



신전 하나를 선택해서 1칸 올리고, 비용으로 옥수수 3개를 지불합니다. 자세한 내용은 10쪽의 신전 설명을 참고하세요.



옥수수와 자원을 원하는만큼 가격표에 따라 교환합니다. 게임 보드의 기술 표 옆에 교환 가격표가 있습니다.

아래는 교환의 몇 가지 예시입니다.



공급처에서 자신의 일꾼 하나를 가져와서 자기 앞에 놓습니다. 자신의 일꾼을 6개 모두 가져오면 이 행동은 아무 효과가 없습니다.



건설 비용을 옥수수로 지불하고 건물을 하나 짓습니다. 이 행동은 티칼 기어의 건설과 같습니다. 단, 비용을 필요 자원당 옥수수 2개씩으로 지불하는 점이 다릅니다. 건설 비용은 전량 옥수수로만 지불해야 합니다. 옥수수와 자원을 섞어서 지불할 수 없습니다.

이 행동으로 기념비를 지을 수 없습니다.

예시:



이 건물 중 어느 것을 짓더라도 비용은 똑같이 옥수수 4개입니다.



팔랑케, 야슈칠란, 티칼 또는 우슈말 기어에서 원하는 행동을 한 번 수행합니다. 비용으로 옥수수 1개를 지불합니다. (선택한 행동에 별도의 비용이 있으면 따로 지불해야 합니다.) 이 행동으로 치첸이차 기어의 행동은 수행할 수 없습니다.



우슈말 기어에서 원하는 행동을 한 번 수행합니다. (낮은 숫자의 행동이라도 비용을 지불하지 않습니다. 단, 5번 행동을 선택하면 그 행동의 비용인 옥수수 1개를 지불해야 합니다.)



## 치첸이차

치첸이차는 신성한 장소입니다. 이 곳에 수정 해골을 바치고, 신들의 총애를 받을 수 있습니다. 각 행동 칸마다 수정 해골을 놓을 수 있는 칸이 하나씩 있습니다. 치

첸이차 기어에서 행동을 수행하면 반드시 해당 칸에 수정 해골을 놓아야 합니다. 이미 수정 해골이 놓인 칸에서는 행동을 수행할 수 없습니다. 즉, 게임에서 행동 칸마다 한 번씩만 행동을 수행할 수 있습니다.

행동을 수행하면 수정 해골을 놓고, 즉시 보상을 받습니다:



표시된 숫자만큼 점수를 얻습니다.



표시된 신전을 한 단계 올립니다.



나무, 돌, 금 중에서 원하는 자원을 하나 얻습니다.

행동 칸에 따라 특정 신을 기쁘게 합니다:



왼쪽의 갈색 신전은 차크 신을 모십니다.

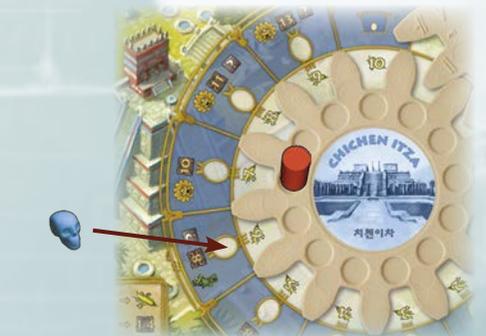


가운데의 노란색 신전은 케찰코아틀 신을 모십니다.



오른쪽의 녹색 신전은 쿠쿨칸 신을 모십니다.

예시:



빨강은 치첸이차에 수정 해골 하나를 놓으려고 합니다. 7번 칸에 있는 일꾼을 회수하는데, 다음 계획을 위해 금이 필요해서 옥수수 1개를 지불하고 6번 칸의 행동을 합니다. 6번 칸에 수정 해골을 놓고, 8점을 얻습니다. 녹색 신전에서 자신의 마커를 한 칸 위로 올리고, 원하는 자원인 금을 1개 받습니다.

다른 기어와 마찬가지로, 치첸이차의 10번 칸은 기어에서 원하는 행동을 추가 비용 없이 한 번 수행할 수 있습니다.

## 시작 플레이어 칸



시작 플레이어 칸은 팔행케와 치첸이차 사이에 있습니다. 칸이 비어 있으면 자신의 일꾼을 배치할 때 일반적인 행동 칸 중의 하나로 취급하고 일꾼을 놓을 수 있습니다. 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치한 후, 기본 규칙과 마찬가지로 배치한 일꾼의 숫자와 배치한 칸의 해당하는 비용을 지불합니다. 시작 플레이어 칸의 비용은 0입니다.

이 칸에 일꾼을 배치하면 몇 가지 혜택을 얻게 되는데, 그 중 세 가지는 달력 전진 단계에서 발휘되고, 한 가지는 자신의 차례를 끝마치면 받습니다.

## 쌓였던 옥수수 받기

시작 플레이어 칸에 아무도 일꾼을 배치하지 않고 라운드가 끝나면, 출킨 기어의 톱니에 옥수수를 1개 놓습니다. 누군가 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치하면, 그 사람은 차례를 끝내면서 그 동안 톱니에 쌓인 옥수수를 모두 가져옵니다. 이 옥수수는 가져온 다음에 사용할 수 있습니다. 따라서, 그 라운드를 진행하면서 일꾼을 배치하는 비용으로 사용할 수는 없지만, 라운드가 끝나고 푸드 데이에 일꾼을 먹일 때는 사용할 수 있습니다.

다음 설명은 라운드가 끝나고 달력 전진 단계 때 적용합니다.

## 일꾼 회수

시작 플레이어 칸에 배치한 일꾼은 따로 회수할 필요가 없습니다. 그 라운드의 끝에 시작 플레이어 칸의 일꾼을 바로 가져옵니다.

**참고하세요:** 일꾼이 바로 돌아오는 것은 기어에서 밀려날 때와 비슷합니다. 일꾼 회수 행동을 따로 하지 않고 일꾼이 돌아오는 것은 이 두 가지 경우가 전부입니다.

## 선 마커 이동

선 마커는 누군가 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치해야만 이동합니다. 이미 선 마커를 가지고 있는 사람이 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치하면 자신의 왼쪽 사람에게 선 마커를 넘깁니다. 따라서, 다음 라운드에는 자신의 순서가 마지막이 됩니다. 선 마커를 가지고 있지 않은 사람이 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치하면 누군가가 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치할 때까지 선 마커를 유지합니다. 그 외에 선 마커가 이동하는 경우는 없습니다.

## 달력 전진

기본적으로 달력은 하루만 전진합니다. 단, 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치한 사람이 원하면 이틀을 전진시킬 수 있습니다. 단, 이틀을 움직이는 특권은 제한이 있습니다.

- 자신의 개인 보드가 어두운 쪽으로 펼쳐져 있으면 이 특권을 사용할 수 없습니다. 이 특권을 사용하면 개인 보드를 어두운 쪽으로 뒤집어 놓아야 합니다. 신전들 중에서 한 곳의 꼭대기에 올라가면 밝은 쪽으로 뒤집을 수 있습니다. 다음 설명인 신전 부분을 참고하세요.
- 누군가의 일꾼을 기어에서 밀어내는 경우에는 이 특권을 사용할 수 없습니다. 즉, 치첸이차를 제외한 4개 기어의 6번 칸에 누군가의 일꾼이 있거나, 치첸이차 기어의 9번 칸에 일꾼이 있으면 달력을 2칸 전진시킬 수 없습니다.

달력 2칸 전진의 특권을 사용할 수 없더라도, 시작 플레이어 칸에 들어갔을 때 얻는 다른 혜택들은 모두 받을 수 있습니다.

달력을 2칸 전진시키더라도 푸드 데이를 건너뛸 수 없습니다. 출킨 기어의 다음 날이 푸드 데이라도 이틀을 전진시킬 수 있지만, 그 라운드의 끝에는 넘어갔던 푸드 데이를 진행해야 합니다.

예시:



녹색은 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치했고, 빨강의 차례가 되었습니다. 빨강은 일꾼을 회수합니다. 6번 칸에 있는 일꾼을 회수한다면 녹색은 달력을 이틀 전진시킬 수 있습니다. (7번 칸에 있는 일꾼은 달력 이틀 전진을 막을 수 없습니다.) 원래대로 하루가 전진하더라도 그 일꾼은 기어에서 밀려나기 때문입니다. 빨강은 녹색이 달력 2칸을 돌리지 못하도록 6번 칸에 있는 일꾼을 남겨 놓습니다. 그대로 두면 어차피 밀려날 7번 칸에 있는 일꾼을 회수합니다.

기억하세요: 게임의 마지막 라운드에서는 출킨 기어를 2칸 돌리고 선 마커를 가져오는 것이 아무런 도움이 안될 수도 있습니다. 그렇더라도 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치하면 쌓여있던 옥수수를 가져와서 일꾼을 먹이는 데 쓸 수 있습니다. 또한 남은 옥수수는 최종 점수 계산에서 점수로 바꿀 수 있습니다.

# 3개의 신전



게임 보드에는 신전 3개가 있습니다. 신전의 높이는 서로 다릅니다.

각 신전의 꼭대기에는 그 신전에서 모시는 신의 그림이 있습니다. 신을 나타내는 아이콘은 게임을 시작할 때 플

레이어 마커를 놓는 칸에도 그려져 있습니다.

다음의 방법으로 특정 신전을 올릴 수 있습니다.

- 게임을 시작할 때 신 아이콘이 있는 시작 자산 타일을 선택
  - 치첸이차에 수정 해골 배치
  - 우슈말 1번 칸의 행동: 옥수수 3개 지불하고 올리기
  - 티칼 5번 칸 행동: 자원 1개 지불하고 올리기
  - 이 특권이 표시된 건물 건설
  - 이 특권이 표시된 기술을 올림
- 더 올라갈 곳이 없는 신전을 올리는 특권을 얻으면 그 특권은 아무런 효력이 없습니다.

**기억하세요:** 우슈말 1번 칸 행동은 신전 하나를 한 단계 올릴 수 있습니다. 티칼 5번 칸 행동은 서로 다른 2개의 신전을 한 단계씩 올릴 수 있습니다. 어느 쪽 기어든, 비

용(우슈말 옥수수 3개, 티칼 자원 1개)을 지불할 수 있는 경우에만 행동을 할 수 있고, 비용을 더 내더라도 추가로 신전을 올릴 수 없습니다.

각각의 신전 꼭대기 칸은 한 사람만 올라갈 수 있습니다. 누군가 어떤 신전의 꼭대기에 도달하면 그 사람이 신의 분노를 사서 내려오지 않는 이상, 다른 사람들은 꼭대기에 올라갈 수 없습니다. 꼭대기 외에 다른 층은 여러 사람이 같이 있을 수 있습니다.

어느 한 신전의 꼭대기에 도달한 사람은 자신의 개인 보드를 밝은 쪽으로 뒤집습니다. 따라서, 게임 중에 출킨 기어를 한 번 이상 이틀을 돌릴 수 있습니다. (이미 개인 보드가 밝은 쪽으로 펼쳐져 있으면 아무 변화가 없습니다.)

## 신들의 노여움

어떤 행동은 신들의 노여움을 불러 일으키지만, 옥수수가 부족해서 어쩔 수 없이 그렇게 해야할 때도 있습니다. 신의 분노를 사면 원하는 신전 하나에서 자신의 마커를 한 칸 아래로 내립니다. 자기 마커가 이미 제일 바닥 칸에 있는 신전은 선택할 수 없습니다.

## 숲 태우기

팔렛케 기어의 3, 4, 5번 행동 칸에서 숲을 태우면 나무 수확 타일 하나를 버리고, 그 밑의 옥수수 수확 타일 하나를 가져올 수 있습니다. 이렇게 하면 신들의 노여움을 사서 반드시 신전 한 곳에서 자신의 마커를 1칸 내려야

합니다. 이미 모든 신전에서 자기 마커가 가장 아래칸에 있는 경우, 숲을 태울 수 없습니다.

## 옥수수 구걸

자기 차례를 시작할 때 가지고 있는 옥수수가 2개 이하면, 보유한 옥수수를 모두 버리고 공급처에서 옥수수 3개를 받을 수 있습니다. 이렇게 하면 신들의 노여움을 사서 반드시 신전 한 곳에서 자신의 마커를 1칸 내려야 합니다. 이미 모든 신전에서 자기 마커가 가장 아래칸에 있는 경우, 옥수수를 구걸할 수 없습니다.

드물게 있는 특수한 경우: 자기 차례를 시작할 때, 기어에 자신의 일꾼이 하나도 없으면 반드시 일꾼을 배치해

야 합니다. 그런데, 옥수수가 부족해서 일꾼 하나조차 배치할 수 없으면 옥수수를 구걸해야 합니다. 이 상태에서 모든 신전의 자기 마커가 가장 아래칸에 있으면 옥수수를 구걸할 수도 없습니다. 이런 경우라면, 신들이 불쌍히 여겨서 일꾼 딱 1개를 배치하도록 허락해 줍니다. 가지고 있는 옥수수를 모두 공급처에 지불하고, 일꾼 하나를 가장 낮은 숫자의 행동 칸에 배치합니다.

건물이나 기념비를 지으면, 해당 타일을 자기 앞에 놓습니다.

## 건물

건물을 지으면 자신의 차례를 끝낼 때, 건물 타일을 가져간 빈 자리에 새 건물을 펼쳐 놓습니다. 새로 놓을 건물은 현재 진행중인 시대의 건물이어야 합니다. 현재 시대의 건물이 다 떨어지면, 빈 칸으로 남겨둡니다.

게임의 절반을 진행하고 1시대가 끝나면, 모두가 일꾼을 먹인 뒤에 게임 보드에 남아있는 1시대 건물을 전부 제거하고 2시대 건물 더미에서 6개의 건물을 새로 펼칩니다. 남은 절반의 게임동안 2시대 건물 더미를 사용합니다.

어떤 건물은 즉시 1회의 보너스를 제공합니다. 그 외에, "농장" 건물들은 일꾼을 먹일 때마다 효과를 발휘합니다.

## 1회용 건물



이 건물들 중의 하나를 지으면, 타일에 표시된 보너스를 즉시 얻습니다. 아이콘 설명은 설명서 끝의 부록을 참고하세요.

예시:



이 건물을 지으면, 즉시 각각의 신전을 한 칸씩 올리고 3점을 얻습니다.

이러한 혜택으로 푸드 데이에 일꾼이 옥수수를 먹지 않을 수는 있지만, 그보다 더 많이 할인 혜택을 받더라도 옥수수를 돌려 받지는 못합니다. 즉, 일꾼을 먹일 때 옥수수를 받는 상황은 일어나지 않습니다.

예시:



일꾼을 먹일 때, 녹색은 옥수수 3개를 지불합니다. 일꾼 중 둘은 옥수수를 먹지 않고, 나머지 셋은 1개씩만 먹습니다.

# 건물과 기념비

## 농장

농장은 일꾼을 먹일 때 혜택을 받을 수 있습니다.



자신의 일꾼 중 하나는 옥수수를 먹지 않습니다.

자신의 일꾼 중 셋은 옥수수를 먹지 않습니다.

자신의 일꾼들은 모두 옥수수를 1개씩 덜 먹습니다. 이 건물을 두 개 지으면 자신의 일꾼 전부가 옥수수를 먹지 않습니다.

## 기념비



기념비는 게임을 시작할 때 한 번만 펼치고, 나중에 더 등장하지 않습니다. 누군가 기념비를 지어도, 빈 칸에 다른 새로운 기념비를 채우지 않습니다.

기념비는 게임이 끝날 때만 효과를 발휘합니다. 기념비 타일마다 효과가 표시되어 있습니다. 아이콘 설명은 설명서 끝의 부록을 참고하세요.

한 사람이 기념비를 하나 이상 지을 수 있습니다.

기념비는 티칼 4번 칸의 행동으로만 지을 수 있고, 건축 기술 보너스를 적용할 수 없다는 점을 기억하세요.

# 기술

기술을 올리면, 이후 게임에서 관련된 행동을 할 때 더 좋은 혜택을 받습니다.

4개의 기술 트랙이 있습니다. 트랙마다 시작 칸, 1, 2, 3 단계 칸과 보너스 칸이 있습니다.

어떤 기술의 3단계에 도달하면, 더 이상 단계를 올릴 수 없습니다. 그 상태에서 기술 개발 행동을 하면, 단계를

올리는 대신 보너스 칸에 표시된 혜택을 받습니다. 이 보너스는 여러 번 받을 수 있습니다. 기술 개발을 2번 하는 행동을 하면, 보너스를 두 번 받습니다. 7쪽의 "기술" 설명과, 8~9쪽의 "티칼" 설명을 참고하세요.

한 기술은 특정 행동들에 효과가 있습니다. 기술 단계의 배경 색깔이 효과를 발휘하는 행동 칸의 색깔입니다. 기

술은 누적이므로, 높은 단계의 기술에 도달하면 그 기술의 아래 단계의 효과도 함께 받습니다.

## 농업

정글(팔렝케 1번을 제외한 2, 3, 4, 5 번 행동 칸)에서 옥수수를 수확할 때마다, 추가로 옥수수 1개를 받습니다.

정글(팔렝케 2, 3, 4, 5번 행동 칸)에서 옥수수를 수확할 때마다, 추가로 옥수수 2개를 받습니다.



팔렝케 기어에서 행동을 수행할 칸에 옥수수 수확 타일이 보이지 않는 경우(나무 수확 타일 밑에 있어서 안보이거나, 이미 다 떨어진 경우)에도, 해당 행동 칸에서 옥수수를 얻을 수 있습니다. 단, 옥수수 수확 타일을 받지 못합니다.

신전 하나를 선택해서 즉시 한 칸 올립니다.

냥시(팔렝케 1번 행동 칸)를 할 때마다, 추가로 옥수수 1개를 받습니다.

**잊지 마세요:** 기술의 혜택은 누적입니다. 농업 3단계까지 올린 사람은 정글에서 옥수수를 수확할 때, 추가로 옥수수 3개를 더 받습니다. 수행하려는 행동 칸에 옥수수 수확 타일이 없어도 옥수수를 수확할 수 있고, 냥시를 할 때도 옥수수 1개를 추가로 받습니다.

## 자원

야슈칠란 1번 행동이나 팔렝케 3, 4, 5번 행동으로 나무를 얻을 때마다, 추가로 나무 1개를 받습니다.

야슈칠란 3번이나 5번 행동으로 금을 얻을 때마다, 추가로 금 1개를 받습니다.



야슈칠란 2번이나 5번 행동으로 돌을 얻을 때마다, 추가로 돌 1개를 받습니다.

즉시 원하는 자원 큐브 2개를 받습니다.

**주의하세요:** 추가로 받는 자원은 같은 종류의 자원을 획득할 때만 받습니다. 팔렝케에서 옥수수를 수확하거나, 야슈칠란 2번 행동을 하면서 추가로 나무를 받을 수 없습니다.

**기억하세요:** 이 기술은 야슈칠란과 팔렝케에만 적용됩니다. 다른 방법으로 자원을 얻을 때는 이 기술로 추가 자원을 받을 수 없습니다. (건물이나 신전, 치첸이차, 시장 등으로 자원을 얻는 경우 이 기술이 적용되지 않습니다.)

## 건축

건물을 지을 때마다 옥수수 1개를 받습니다. (티칼 2, 4번 행동과 우슈말 4번 행동)

티칼 2, 4번 행동으로 건물을 지을 때, 필요한 자원 큐브 1개를 적게 지불할 수 있습니다. 어느 자원을 적게 지불할 지는 본인이 선택합니다.

우슈말 4번 행동으로 건물을 지을 때, 옥수수 2개를 적게 지불할 수 있습니다.



건물을 지을 때마다 점수 2점을 얻습니다. (티칼 2, 4번 행동과 우슈말 4번 행동)

즉시 점수 3점을 얻습니다.

**주의하세요:** 티칼 4번 행동을 수행할 때, 이 기술은 한 건물에만 적용됩니다. 다른 한 건물은 비용 할인이나 옥수수, 점수 등을 받을 수 없습니다. 기념비에는 이 기술을 적용할 수 없습니다.

## 신학

치첸이차 기어에서 일꾼을 회수할 때, 그 일꾼이 위치한 칸의 행동을 하는 대신에 그보다 하나 높은 숫자 칸의 행동을 할 수 있습니다. 추가로 지불해야 하는 비용은 없습니다.

야슈칠란 4번 행동으로 수정 해골을 얻을 때마다, 추가로 수정 해골 1개를 받습니다. (다른 방법으로 수정 해골을 얻을 때는 이 기술이 적용되지 않습니다.)



치첸이차 기어에서 행동을 수행한 다음, 즉시 자원 큐브 1개를 지불하고 원하는 신전을 한 칸 올릴 수 있습니다. (치첸이차 기어에서 행동을 수행하면서 자원 큐브를 얻었다면, 그 자원을 바로 써도 됩니다.)

즉시 공급처에서 수정 해골 1개를 받습니다.

# 푸드 데이



푸드 데이는 일꾼을 먹여야 하는 라운드입니다. 한 게임 동안 4번의 푸드 데이가 있습니다.

출킨 기어의 톱니 중 4곳에는 푸드 데이가 표시되어 있습니다. 기어가 돌면서 화살표가 푸드 데이 톱니를 가리키거나, 시작 플레이어 칸의 특권으로 달력을 2 칸 전진 시켜서 푸드 데이 톱니가 화살표를 지나치면, 새로 시작하는 그 라운드가 푸드 데이입니다. 출킨 기어의 숫자를 통해 푸드 데이까지 얼마나 남았는지 알 수 있습니다.

**주의하세요:** 게임의 첫 번째 라운드는 푸드 데이가 아닙니다. 게임을 시작할 때 화살표가 가리키고 있는 푸드 데이 톱니는 출킨 기어가 완전히 한 바퀴를 회전했을 때 실행하는 마지막 푸드 데이입니다.

푸드 데이는 일반적인 라운드와 마찬가지로 진행하고, 다음의 예외 사항을 따릅니다. 모두가 자신의 차레를 마친 다음, 출킨 기어를 전진시키기 전에, 각자 아래의 설명을 따라야 합니다. (개인 보드에 요약이 되어 있습니다.)

## 일꾼 먹이기



사용 중인 일꾼당 옥수수 2개씩 지불해야 합니다. 자기 앞에 있는 일꾼이나 기어에 놓인 일꾼이 사용 중인 일꾼입니다. 공급처에 있는 일꾼은 사용 중인 일꾼이 아닙니다.

최대한 많은 일꾼을 먹여야 합니다. 옥수수가 있으면서 일부러 일꾼을 먹이지 않고 옥수수를 남길 수 없습니다. 먹이지 못한 일꾼당 3점을 잃습니다.

일꾼을 반만 먹일 수는 없습니다. 예를 들어, 일꾼이 셋이고 옥수수가 5개 있으면, 옥수수 4개를 지불해서 일꾼 둘을 먹여야 합니다. 나머지 일꾼 하나는 먹이지 못하고, 옥수수 1개는 그대로 보유한 채 3점을 잃습니다.

감점으로 인해 마이너스 점수가 될 수 있습니다. 즉, 점수 마커가 점수 트랙의 0보다 아래로 내려갈 수 있습니다.

"농장" 건물들이 있으면 일꾼을 덜 먹일 수 있습니다. 11쪽의 건물 설명을 참고하세요.

## 건물 교체



게임의 절반을 진행했을 때, 1시대 건물에서 2시대 건물로 교체합니다.

두 번째 푸드 데이 때, 일꾼을 먹고 나서, 게임 보드에 있는 1시대 건물을 모두 제거합니다. 그런 다음, 2시대 건물 6개를 게임 보드의 건물 칸에 펼쳐 놓습니다. 이미 지은 건물과 기념비는 변동이 없습니다.

## 보상 받기



일꾼을 먹인 다음, 신전의 신들이 신앙심에 따라 보상을 내립니다. 푸드 데이가

시대의 중간이면 물품으로 보상을 받고, 시대의 끝이면 점수로 받습니다.

## 각 시대 중간에 받는 보상



갈색 푸드 데이는 한 시대의 중간입니다. 게임의 1/4과 3/4지점에 표시가 되어 있습니다. 이 때는 자원과 수정 해골을 보상으로 받습니다.

각자 받는 보상은 각 신전에서 자신의 마커가 있는 위치에 따라 다릅니다. 각 신전에서 현재 자신의 마커가 위치한 칸에 표시된 자원이나 해골을 얻는데, 그 아래칸에 표시된 것들도 받습니다.

**주의하세요:** 보상으로 수정 해골을 받을 사람 수보다 공급처에 남은 해골이 적으면, 아무도 수정 해골 보상을 받을 수 없습니다.

예시:



빨강은 돌 1개, 나무 2개, 수정 해골 1개를 받습니다. 파랑은 돌 2개와 나무 2개를 받고, 노랑은 돌 2개를 받습니다.

## 각 시대 끝에 받는 보상



청록색 푸드 데이는 한 시대의 끝입니다. 게임의 중간과 끝 지점에 표시가 되어 있습니다. 이 때는 점수로 보상을 받습니다.

· 각 신전에서 현재 자신의 마커가 위치한 칸에 표시된 숫자만큼 점수를 얻습니다. 신전의 맨 아래칸에 있으면 점수를 잃습니다. 감점으로 인해 마이너스 점수가 될 수 있습니다.

· 각 신전의 가장 높은 칸에 있는 사람은 추가 점수를 얻습니다. 신전마다 위쪽에 추가 점수가 표시되어 있습니다. 두 개의 숫자 중에서 왼쪽 아래에 있는 숫자가 첫 번째 시대 끝에 받는 추가 점수입니다. 오른쪽 위에 있는 숫자는 게임의 끝에 받는 추가 점수입니다. 가장 높은 칸에 있는 사람이 여럿이면 모두가 추가 점수의 절반을 얻습니다.

예시: 앞선 예시의 그림이 1시대 끝이라면, 각자 다음의 점수를 얻습니다.

빨강은 16점을 얻습니다.

(신전 점수 2+0+9,

녹색 신전의 가장 높은 칸 4점,

노란색 신전의 가장 높은 칸 동물 1점)

파랑은 15점을 얻습니다.

(신전 점수 6+0+5,

갈색 신전의 가장 높은 칸 동물 3점,

노란색 신전의 가장 높은 칸 동물 1점)

노랑은 7점을 얻습니다.

(신전 점수 6+0-3,

갈색 신전의 가장 높은 칸 동물 3점,

노란색 신전의 가장 높은 칸 동물 1점)

같은 예시로 2시대 끝인 경우, 각자 다음의 점수를 얻습니다.

빨강은 18점을 얻습니다.

(신전 점수 2+0+9,

녹색 신전의 가장 높은 칸 4점,

노란색 신전의 가장 높은 칸 동물 3점)

파랑은 15점을 얻습니다.

(신전 점수 6+0+5,

갈색 신전의 가장 높은 칸 동물 1점,

노란색 신전의 가장 높은 칸 동물 3점)

노랑은 7점을 얻습니다.

(신전 점수 6+0-3,

갈색 신전의 가장 높은 칸 동물 1점,

노란색 신전의 가장 높은 칸 동물 3점)

# 게임 종료

네 번째 푸드 데이가 끝나면 게임이 끝납니다. 출킨 기어가 한 바퀴를 회전한 상태일 것입니다. 각자 가지고 있는 물품들을 점수로 전환하고, 기념비 점수를 계산합니다. 총점이 가장 높은 사람이 승리합니다.

동점이면 기어에 남아있는 일꾼이 많은 사람이 이깁니다. 그 숫자도 같으면 공동 승리입니다. 참고로 이런 경우도 있습니다. 엄밀히 보자면, 출킨 기어는 2시대가 끝나고 한 칸 더 전진할 수 있습니다. 이 때는 일꾼이 기어에서 밀려날 수 있고, 그 결과가 동점 우위를 판별하는 데 영향을 미칠 수 있습니다.

## 최종 점수 계산

다음의 방법으로 최종 점수를 계산합니다.

1. 교환 가격표에 따라, 가지고 있는 모든 자원을 옥수수로 바꿉니다.
2. 옥수수 1개당 1/4점을 얻습니다.
3. 보유한 수정 해골당 3점을 얻습니다.
4. 건설한 기념비의 점수를 계산합니다.



# 자세한 라운드 요약

1. **각자의 차례:** 시작 플레이어부터 시작해서 시계 방향으로 돌아갑니다. 자기 차례는 다음의 순서로 진행합니다

- 1) 옥수수 구결: 옥수수가 2개 이하면 3개로 채울 수 있습니다. 신의 노여움을 샅니다.
- 2) 둘 중의 하나만 선택합니다.

I. 원하는만큼 일꾼을 배치합니다. 배치하려는 기어의 빈 칸 중, 항상 제일 낮은 숫자인 칸에 배치합니다. 일꾼을 배치할 때 드는 비용은 다음에 따라 달라집니다.

1. 배치한 일꾼의 개수에 따라 달라지며, 개인 보드에 비용이 표시되어 있습니다.
2. 일꾼을 배치한 칸에 따라 달라집니다.

II. 또는, 원하는만큼 일꾼을 하나씩 회수합니다. 일꾼을 회수할 때마다 다음 중 한 가지를 해야 합니다.

1. 그 일꾼이 있는 칸에 표시된 행동을 수행합니다.
2. 또는 같은 기어의 낮은 숫자 칸의 행동을 수행합니다. 지난 칸마다 옥수수 1개씩 지불합니다.
3. 아무 행동도 하지 않습니다.

3) 건물을 지으면 현재 진행중인 시대의 새로운 건물을 빈 칸에 채웁니다.

4) 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치한 사람을 차례를 마치면서 그 동안 출킨 기어의 톱니에 쌓인 옥수수를 모두 가져옵니다.

2. **일꾼 먹이기와 보상 받기:** 이 단계는 푸드 데이가 있는 라운드에만 실행합니다.

- 1) 보유한 일꾼당 옥수수 2개씩 지불합니다. 먹이지 못하는 일꾼당 3점씩 잃습니다.
- 2) 1시대 끝의 푸드 데이에는 게임 보드에 남아있는 1시대 건물을 모두 버리고, 2시대 건물을 새로 채웁니다
- 3) 신전마다 각자 도달한 위치의 보상을 얻습니다. 각 신전 별로 따로따로 실행합니다.

I. 한 시대의 중간(갈색 푸드 데이)에는 신전 칸의 왼쪽에 표시된 자원이나 수정 해골을 받습니다. 자신의 마커가 있는 칸과 그 아래에 있는 칸들에 표시된 보상을 모두 받습니다.

II. 한 시대의 끝(청록색 푸드 데이)에는 점수를 얻습니다.

1. 신전 칸의 오른쪽에 표시된 점수를 얻습니다. 자신의 마커가 있는 칸의 점수만 얻습니다. (아래 칸들의 점수는 얻지 않습니다.)
2. 가장 높은 칸에 있는 사람은 신전 위쪽에 표시된 보너스 점수를 얻습니다. 1시대가 끝나면 왼쪽 아래의 숫자만큼 점수를 얻고, 2시대가 끝나면 오른쪽 위의 숫자만큼 점수를 얻습니다. 가장 높은 칸에 여러 명이 있으면 각자 보너스 점수의 절반만큼 점수를 얻습니다.

3. **출킨 달력 전진:**

1) 아무도 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치하지 않았으면 다음과 같이 진행합니다.

- I. 출킨 기어의 현재 톱니에 옥수수 1개를 놓습니다.
- II. 출킨 기어를 하루(즉, 톱니 한 칸)를 전진시킵니다. 기어에서 밀려난 일꾼들은 해당 플레이어가 가져갑니다.

2) 누군가 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치했으면 다음과 같이 진행합니다.

- I. 해당 플레이어는 시작 플레이어 칸의 일꾼을 회수합니다.
- II. 선 마커가 다른 사람에게 있으면 선 마커를 가져오고, 본인이 가지고 있었다면 왼쪽 사람에게 넘깁니다.

III. 달력을 하루 전진시킵니다. 기어에서 밀려난 일꾼은 해당 플레이어에게 돌아갑니다. 시작 플레이어 칸에 일꾼을 배치한 사람의 개인 보드가 밝은 쪽으로 놓여있고, 두 칸을 돌려서 기어에서 밀려나는 일꾼이 없으면 이들을 전진시킬 수 있습니다. 이들을 전진시키면 자신의 개인 보드를 어두운 쪽으로 뒤집습니다.

# 처음 두 라운드 진행의 예시

첫 라운드는 녹색이 시작 플레이어입니다. 녹색은 티칼의 0번 칸과 야슈칠란의 0번 칸에 일꾼을 하나씩 배치하고, 다음 라운드에 둘 다 회수하려고 생각합니다. 그리고 보니, 옥수수 2개만 더 지불하면 팔렝케 0번 칸에도 일꾼을 배치할 수 있습니다. 다음 차례 때 회수한다면 옥수수 3개를 얻습니다. 그래서 녹색은 일꾼 3개를 서로 다른 기어의 0번 칸에 각각 배치하고, 옥수수 3개를 지불합니다.

이제 파랑의 차례입니다. 파랑은 팔렝케 1번과 2번 칸에 일꾼을 하나씩 배치하고, 옥수수 4개를 냈습니다. 파랑은 3번째 일꾼도 팔렝케에 배치하고 싶었지만, 옥수수가 부족해서 그렇게 일꾼 2개만 배치하기로 합니다. 다음은 빨강 차례입니다. 빨강은 일꾼 두 개를 각각 야슈칠란 1번 칸과 2번 칸에 놓고, 세 번째 일꾼을 티칼 1번 칸에 배치합니다. 총 비용으로 옥수수 7개를 지불합니다. 마지막으로, 노랑은 티칼 2번 칸과 시작 플레이어 칸에 일꾼을 하나씩 배치하고, 비용으로 옥수수 3개를 지불합니다.

라운드 가 끝나고, 노랑은 시작 플레이어 마커를 가져옵니다. 노랑은 기어를 하루나 이틀 전전시킬 수 있습니다. 기어에 올라가 있는 노랑 일꾼이 1 개밖에 없어서, 그냥 한 칸만 돌리기로 합니다.

노랑이 새로운 시작 플레이어가 되었습니다. 노랑은 팔렝케 0번 칸과 4번 칸에 일꾼을 하나씩 배치하고, 옥수수 5개를 지불합니다. 녹색은 일꾼이 전부 기어에 올라가 있기 때문에, 회수를 해야 합니다. 녹색은 2개만 회수하기로 합니다. 우선, 야슈칠란 1번 칸의 일꾼을 회수하며 나무 1개를 받고, 티칼 1번 칸의 일꾼을 회수해서 농업 기술을 1단계 올립니다. 팔렝케에 있는 일꾼을 회수하면 옥수수 3개를 받겠지만, 방금 농업 기술을 올렸기 때문에 그 일꾼은 그대로 두고, 좀 더 나중 차례에 더 좋은 혜택을 받기로 합니다.

파랑은 일꾼을 회수하는 대신, 남아있는 마지막 일꾼을 티칼 0번 칸에 비용없이 배치했습니다. 빨강은 야슈칠란 3번 칸의 일꾼 하나만 회수하고, 금 1개와 옥수수 2개를 받습니다. 라운드가 끝나고, 아무도 시작 플레이어 칸에 들어간 사람이 없었기 때문에, 출킨 톱니에 옥수수 1개를 올려놓습니다.



## 게임 디자인

**DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI**

일러스트: **MILAN VAVROŇ**

그래픽 디자인: **FILIP MURMAK**

번역: **JASON HOLT**

테스트 총 지휘: **PETR MURMAK, VÍT VODIČKA**

테스터 참여: Kreten, Vitek, Vlada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neduk, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini 와 Tempio di Kurna 의 친구들, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill 과 Gathering of Friends 의 많은 분들. Podmitrov와 기타 게임 이벤트에서 많은 분들이 참여해 주셨습니다.

대단히 고맙습니다: 초기 개발 단계에서 반짝이는 아이디어를 제공해 준 Antonio Petrelli와 Paul Grogan, 한없는 지원과 열정에 감사드립니다.



© Czech Games Edition, Oct. 2012  
www.CzechGames.com  
© DiceTree Games, April, 2017  
www.DiceTreeGames.com

## 시작 자산 타일과 건물 효과

 옥수수 6개를 받습니다.	 자원을 지불하지 않고 농업 기술 한 단계를 올립니다.	 갈색 신전 한 단계를 올립니다.	 일꾼 중 하나는 푸드 데이에 옥수수를 먹지 않습니다
 나무 2개를 받습니다.	 자원을 지불하지 않고 자원 기술 한 단계를 올립니다.	 노란색 신전 한 단계를 올립니다.	
 돌 1개를 받습니다.	 자원을 지불하지 않고 건축 기술 한 단계를 올립니다.	 녹색 신전 한 단계를 올립니다.	
 금 1개를 받습니다.	 자원을 지불하지 않고 신학 기술 한 단계를 올립니다.	 원하는 신전 한 단계를 올립니다.	 모든 일꾼이 푸드 데이에 옥수수를 1개씩 덜 먹습니다. 같은 건물을 두 개 지으면 모든 일꾼이 푸드 데이에 옥수수를 먹지 않습니다.
 수정 해골 1개를 받습니다.	 자원을 지불하지 않고 원하는 기술 한 단계를 올립니다.	 시장에서 교환할 수 있습니다. (우슈말 2번 칸에서 행동을 수행하는 것과 같습니다.)	
 점수 2점을 얻습니다.	 자원을 지불하지 않고 원하는 기술 두 단계를 올리거나, 서로 다른 두 개 기술을 각각 한 단계씩 올립니다.	 건물 하나를 지을 수 있습니다. (티칼 2번 칸에서 행동을 수행하는 것과 같습니다.)	
 공급처에서 자신의 일꾼 1개를 가져와서 자기 앞에 놓습니다.		 옥수수 1개를 지불하고 즉시 팔랭케, 야슈칠란, 티칼, 우슈말 기어 중 원하는 행동을 한 번 수행할 수 있습니다.	

## 기념비 효과

 자신이 건설한 무덤(회색 테두리) 건물이나 기념비당 4점을 얻습니다. 이 기념비도 점수를 계산합니다.	 자신이 건설한 도시(녹색 테두리) 건물이나 기념비당 4점을 얻습니다. 이 기념비도 점수를 계산합니다.	 자신이 건설한 성지(파란색 테두리) 건물이나 기념비당 4점을 얻습니다. 이 기념비도 점수를 계산합니다.
 자신이 건설한 건물당 2점, 기념비당 2점을 얻습니다. 이 기념비도 점수를 계산합니다.	 자신이 보유한 일꾼의 수에 따라 점수를 얻습니다. 일꾼이 3, 4, 5, 6개면 0, 6, 12, 18점을 얻습니다. (공급처에 있는 일꾼은 자신이 "보유한 일꾼"이 아닙니다.)	 신전 하나를 선택해서, 시작 지점 위로 자신이 올린 칸당 3점을 얻습니다. (기념비의 그림 상태라면 12점을 얻습니다.)
 게임 전체에서 건설된 기념비당 점수를 얻습니다. 기념비를 지은 사람이 누구인지는 상관 없습니다. 이 기념비도 건설한 기념비로 간주하며, 2인 게임의 경우 기념비당 6점, 3인 게임이면 5점, 4인 게임이면 4점씩 얻습니다.	 자신이 달성한 기술의 단계당 3점을 얻습니다. (마커가 시작 칸에 있으면 그 기술은 0단계입니다.)	 모든 신전에서 자신의 마커가 위치한 곳에 표시된 점수를 얻습니다. (즉, 시대가 끝날 때의 신전 점수를 한 번 더 받습니다. 단, 가장 높이 올라간 사람에 대한 보너스 점수는 계산하지 않습니다.)
 자신이 수확한 옥수수 수확 타일당 4점을 얻습니다.	 자신이 3단계를 달성한 기술당 점수를 얻습니다. 3단계를 달성한 기술이 1개면 9점, 2개면 20점을 얻고, 3개 또는 4개면 33점을 얻습니다.	 치첸이차 기어에 올려진 수정 해골당 3점을 얻습니다. 수정 해골을 누가 놓았는지는 상관 없습니다.