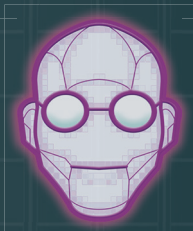


규칙서

CIVOLUTION

시볼루션

합격 통지서



친애하는 학생 여러분에게,

축하드립니다. 다음 단계로 합격하셨습니다.

여러분은 시볼루션 시험에서 뛰어난 성과를 거두셨습니다.

하지만 훈련은 아직 끝나지 않았습니다. 이제 여러분은 추가 구성물을 활용해 시험에서 더 높은 점수를 얻을 수 있습니다.

3종류의 추가 구성물을 잘 활용해 보십시오! 그럼, 행운을 빕니다.

합격 통지서는 시볼루션의 미니 확장입니다. 게임을 할 때 모든 종류의 추가 구성물을 사용하거나, 일부만 사용할 수 있습니다.

시볼루션: 합격 통지서에 포함된 추가 구성물은 총 **3종류**가 있습니다.

추가 구성물 A: **시작 특화 칩 6개**

> 2쪽 참고

추가 구성물 B: **생물 칩 6개**

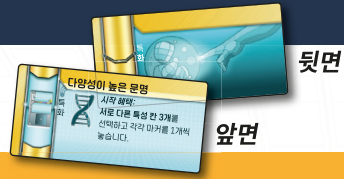
> 4쪽 참고

추가 구성물 C: **4 레벨 모듈 타일 15개**

> 9쪽 참고

추가 구성물 A: 시작 특화 칩 6개

시작 특화 칩을 사용하면,
각 문명은 독자적인 시작 혜택을 얻고 시작합니다.



게임 준비

일반적인 규칙대로 게임을 준비합니다.

단, 준비 단계 16에서 시작 칩 카드를 준비하기 전, 시작 특화 칩 6개를 잘 섞고
준비 단계 16에서 다음을 추가합니다.

초보자를 위한 준비: 시작 칩 카드 1장, 무작위 목표 칩 1개에 추가로 무작위 시작 특화 칩 1개도 받습니다.

숙련자를 위한 준비: 일반적인 규칙대로 시작 칩 카드와 목표 칩을 준비한 다음, 그 위에 시작 특화 칩도 무작위로 1개씩 올려놓습니다. 시작 칩 카드를 고를 때, 카드 위에 있는 목표 칩과 함께 시작 특화 칩도 가져갑니다.

남은 시작 특화 칩은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

시뮬레이션 규칙서 대로 1. 목표 칩을 콘솔에 놓고, 2. 모듈을 강화하고,

3. 시작 칩 카드를 콘솔 아래에 밀어 넣습니다.

그다음, 추가로 아래 4번을 합니다.

4. 시작 특화 칩을 설치합니다. 시작 특화 칩은 설치 공간에서 원하는 세로줄 가장 아래 칸에 설치할 수 있습니다. 이제부터 시작 특화 칩을 설치한 세로줄에만 특화 칩을 설치할 수 있습니다.

마지막으로 시작 모노리스를 가진 문명부터 시계 방향으로, 각 문명은 시작 특화 칩에 표기된 시작 혜택을 얻습니다.

이외의 다른 규칙 변화는 없습니다.

시작 특화 칩 설명

진보하는 문명

시작 혜택: 진보 트랙 5개 중 하나를 선택하고, 해당 트랙을 2칸 전진합니다.
디스크가 지나친 트랙 보너스도 얻습니다.

번창한 문명

시작 혜택: 6 종류의 육지 지형(숲, 평야, 언덕, 산, 늪, 사막) 중 하나를 선택합니다.
공급처에서 마커 6개를 가져와 선택한 지형의 자원 보관소 3곳에 마커를 2개씩 놓습니다.
이는 준비 단계 14에 놓은 자원 마커와 무관합니다.

예시: 산을 선택하면 돌, 철광석, 옥 보관소에 마커를 2개씩 놓습니다.

다양성이 높은 문명

시작 혜택: 공급처에서 마커를 3개 가져와 서로 다른 특성 칸 3곳에 마커를 1개씩 놓습니다. 이는 준비 단계 14에 놓은 특성 마커와 무관합니다.

예시: 지능, 민첩성, 시야 특성 칸에 마커를 1개씩 놓습니다.

교양 있는 문명

시작 혜택: 뒷면 연구 더미 5곳에서 종류별로 카드를 1장씩 뽑습니다.
따라서 게임을 시작할 때 카드를 종류별로 2장씩, 총 10장을 손에 들고 시작합니다.

확장하는 문명

시작 혜택: 아직 개발되지 않은 지형 하나를 선택하고, 그곳의 모닥불이 없는 빈 야영지에 자신의 부족 하나를 공급처에서 가져와 놓습니다. 그 후, 지형을 개발합니다.
공급처에서 마커 1개를 가져와 지형에 놓고, 재료 타일을 앞면으로 뒤집습니다.
따라서 게임을 시작할 때 부족 3명과 원재료 3개를 놓은 상태로 시작합니다.

준비된 문명

시작 혜택: 공급처에서 마커 12개를 가져와 식량, 돈, 만능 행동, 조정 칸에 3개씩 놓습니다. 이는 준비 단계 14에 얻은 마커와 무관합니다.

추가 구성물 B: 생물 칩 6개

사냥 중 생물을 길들일 수 있습니다.

식량 페이지에서 길들인 생물에게 먹이를 주고
보상을 얻을 수 있습니다.



게임 준비

기본 게임 규칙서에 나와 있는 대로 게임을 준비합니다.

준비 단계 **6**에서 진열 구역에 칩을 전부 배치한 다음, 아래와 같이 생물 칩을 준비합니다.

생물 칩 6개를 뒷면으로 잘 섞어 사냥 표 주변에
생물 더미를 만듭니다. 그 후, 맨 위 칩 하나를
공개해 더미 옆에 놓습니다.



참고:

- 생물 칩은 기존에 없던 새로운 종류의 칩입니다.
따라서, 비어있거나 수입 칩만 설치된 세로줄에만
생물 칩을 설치할 수 있습니다.
- 각 생물 칩은 6종류의 육지 지형 중 하나에 서식하고
있습니다.



게임 진행

생물 칩을 게임에 넣었다면, 다음에서 규칙이 변경됩니다.

- 핵심 행동 “사냥 1번하기”
- 식량 페이지

핵심 행동

1x 사냥 1번하기

평소와 같이 사냥 토큰이 없고, 자기 부족이 있는 지형에서 사냥을 합니다.

사냥을 한 지형이 현재 공개된 생물이 서식하는 지형과 **일치하지 않는다면** 일반적인 규칙대로 사냥합니다. (시뮬루션 규칙서 19쪽 참고)

일치한다면 다음과 같이 합니다.

가진 분홍색 보조 주사위를 전부 굴리고 그중 하나를 선택합니다. 선택한 주사위에 따라 다음이 바뀝니다:

- 식량 개수
- 생물 길들이기

조정 마커를 사용해 주사위 값을 바꿀 수도 있지만, 이는 식량 개수와 생물 길들이기 모두에 영향을 끼칩니다.

일반적인 규칙대로 사냥 표를 참고해 식량을 획득하고,
사냥한 지형에 사냥 토큰을 놓습니다.

그 후, **공개된 생물**을 성공적으로 길들였는지 확인합니다.

혜택 심사를 받는 것 처럼 **혜택 트랙**을 확인합니다. 선택한 보조 주사위의 값이
혜택 심사를 통과할 수 있는 값이라면 생물을 길들이는데 성공합니다.

생물을 길들였다면 아래와 같이 생물 칩을 설치합니다.

1. 생물 칩 가져오기

공개된 생물을 가져옵니다. 생물 더미에서 새로운 생물을 뽑아 더미 옆에 놓습니다.

생물 더미가 다 떨어졌다면, 더 이상 생물을 뽑지 않습니다.

2. 생물 칩을 설치할 세로줄을 선택합니다.

생물 칩을 아직 설치한 적이 없다면, 비어있거나 수입 칩만 설치된 세로줄에

생물 칩을 설치할 수 있습니다.

이미 생물 칩을 설치했었다면, 반드시 해당 세로줄에 생물 칩을 설치해야 합니다.

3. 선택한 세로줄에 생물 칩을 설치합니다.

생물 칩을 가장 아래 빈칸에 앞면으로 설치합니다.

4. 자원 탐색 1번 하기

마지막으로 핵심 행동 “자원 탐색 1번 하기”를 합니다.

(시뮬루션 규칙서 20쪽 참고)

단, 자원 탐색은 방금 가져온 생물이 서식하는 지형만 지정할 수 있습니다.

생물 칩은 제거할 수 없고, 식량 페이지에서 사용할 수 있습니다.

공개된 생물을 길들이지 못했다면, 그대로 남아있습니다.



예시:

공개된 생물은 언덕에서 서식하는 생물입니다.

노란색 문명은 언덕에서 사냥합니다.

가진 보조 주사위 2개를 전부 굴립니다.

과와가 나왔습니다.

노란색 디스크가 헥택 트랙의 2번째 칸에 있기 때문에, 나온 주사위 값으로는 생물을 길들일 수 없습니다.

노란색은 생물을 길들이지 않고,

식량 마커 3개를 받을 수도 있지만,

조정 마커 1개를 사용해 을로 바꿉니다.

로는 식량을 2개밖에 얻을 수 없지만, 생물을 길들일 수 있습니다.

식량 2개를 얻은 다음, 사냥을 마친 언덕 지형에 사냥 토큰을 놓습니다. 그다음, 공개된 생물을 가져오고 생물 더미에서 새로운 생물을 하나 뽑아 더미 옆에 놓습니다.

그다음, 노란색은 가져온 생물 칩을 설치합니다.

마지막으로 노란색은 핵심 행동 “자원 탐색 1번 하기”를 합니다.

언덕 지형을 선택하고 보조 주사위 2개를 다시 한번 굴립니다. 두 주사위 모두 나왔습니다.
유형 자원을 1개 얻습니다.



6: 식량 페이지

일반적인 규칙대로 식량 페이지를 진행합니다. (시뮬루션 규칙서 33쪽 참고)

단, A에서 다음을 추가로 합니다.



A. 식량 소비

일반적인 규칙대로 부족의 식량을 소비한 후, 생물에게 먹이를 줄 수 있습니다.

설치된 생물이 서식하는 지형과 같은
보관소 3곳에 있는 자원을 먹이로 줄 수
있습니다.

그중 원하는 자원을 먹이로 줄 수 있으며,
같은 자원을 여러 번 먹이로 줄 수도 있습니다.

먹이로 준 자원은 생물의 먹이 칸 **왼쪽에서부터 오른쪽으로**
하나씩 놓습니다. 그 후, 먹이 칸에 표시된 보상을 받습니다.

- 자원 1개를 먹이로 줬다면, 조정 마커 2개를 얻습니다.
- 자원 2개를 먹이로 줬다면, 조정 마커 2개와 3점을 얻습니다.
- 자원 3개를 먹이로 줬다면, 조정 마커 2개와 3점을 얻고,
3번째 먹이 칸에 표기된 진보 트랙을 2칸 전진합니다.
단, 숲에 서식하는 생물일 경우 원하는 진보 트랙 2개를
1칸씩 전진합니다.

생물에게 먹이를 준 후, 생물 칩에 있는 모든 마커를 공급처로 되돌립니다.



이외의 다른 규칙 변화는 없습니다.

추가 구성물 C: 4 레벨 모듈 타일 15개

이제 강력한 4(ⅢⅢ) 레벨 모듈이 생겼습니다.

게임을 시작할 때 각 문명은 4 레벨 모듈 타일을 3개씩 받고, 게임 중에 모듈을 4 레벨로 강화할 수 있습니다.



게임 준비

기본 게임 규칙서에 나와 있는 대로 게임을 준비합니다.

준비 단계 **16**을 마친 후 새로운 준비 단계 **17**을 합니다.

17

4 레벨 모듈 타일 15개를 잘 섞습니다. 그 후, 타일을 문명 수의 3배만큼 무작위로 뽑아 펼쳐 놓습니다. 남은 타일은 게임 상자로 되돌려 놓습니다.

시작 문명부터 시계 방향으로 타일을 1개씩 선택하고, 선택한 타일은 콘솔 옆에 놓습니다.

이번에는 마지막 문명부터 반시계 방향으로 2번째 타일을 1개씩 선택합니다.

다시 시작 문명부터 시계 방향으로 3번째 타일을 선택합니다.

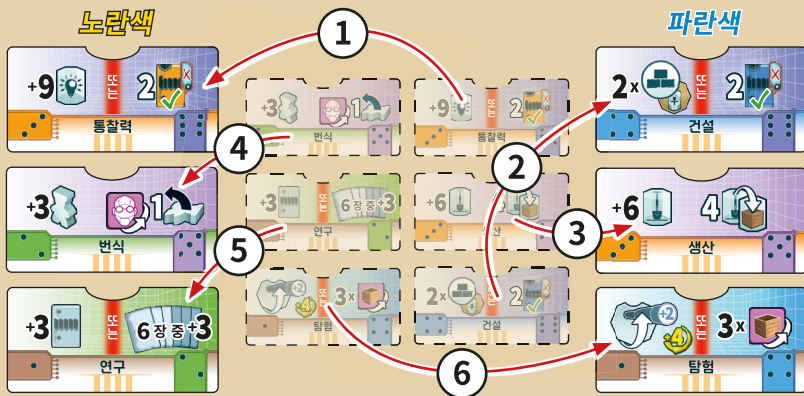
타일을 모두 선택했다면, 시작 문명부터 시작해 시계 방향으로 각 문명은 선택한 타일과 일치하는 주요 모듈 3개 중 하나를 강화합니다.

(시뮬루션 규칙서 27쪽 “주요 모듈 1개 강화” 참고)

준비 단계 **16**에서 강화했던 모듈을 한 번 더 강화할 수도 있습니다.

예시: 2인 게임에서는 4 레벨 모듈 타일 6개를 무작위로 꺼내 펼쳐 놓습니다.

- ① 노란색이 시작 문명이기에 먼저 “통찰력” 모듈을 선택합니다.
- ② 파란색 문명이 “건설”을 선택하고
- ③ 그다음 다시 “생산”을 선택합니다.
- ④ 노란색 문명이 “번식”을 선택하고
- ⑤ 그다음 “연구”를 선택합니다.
- ⑥ 마지막으로 파란색 문명이 “탐험”을 선택합니다.



이제 각 문명은 자신이 선택한 모듈과 일치하는 주요 모듈 중 하나를 강화합니다.

노란색 문명은 “연구”를 강화해, I 레벨에서 II 레벨로 강화합니다.

파란색 문명은 준비 단계 16에서 이미 “생산” 모듈을 강화했었기에 모듈을 II 레벨에서 III 레벨로 강화합니다. 생산 모듈 타일을 콘솔에서 제거합니다. 즉, 파란색 문명은 “생산” 모듈을 III 레벨까지 강화하고 게임을 시작합니다. 게임 중 “생산”모듈을 한 번 더 강화하면 4 레벨 모듈을 놓을 수 있습니다.

게임 진행

게임은 일반적인 규칙대로 진행합니다. 핵심 행동 “주요 모듈 1개 강화”로 게임 준비에서 가져왔던 4 레벨 모듈을 사용할 수 있습니다.

핵심 행동

1x 주요 모듈 1개 강화

이 핵심 행동은 시뮬루션 규칙서 27쪽에 자세히 설명되어 있습니다.
여기에 추가로 종류가 일치하는 4 레벨 모듈을 가지고 있다면,
III 레벨 모듈에서 4 레벨 모듈로 강화할 수 있습니다.

이외의 다른 규칙 변화는 없습니다.

4 레벨 모듈 설명 (가나다순)

참고: 모듈 옆에 있는 흰색 숫자를 참고해, 시뮬루션 규칙서에서 해당 모듈의 I 레벨 설명을 찾아볼 수 있습니다.

30 거래 - 4 레벨 (IIII)

돈 마커 3개를 얻습니다.

그다음 판매와 구매를 각각 원하는 순서대로
3번까지 할 수 있습니다.



21 건설 - 4 레벨 (IIII)

원하는 건물을 2개까지 건설합니다.

또한, 건물 제한 중 조각상 제한이 1개
늘어납니다. 따라서 모든 건축 부지에
조각상을 3개까지 지을 수 있습니다.
하지만, 여전히 정착지는 건축 부지마다
최대 1개까지만 건설할 수 있습니다.



건물 카드를 2장까지 설치합니다.
카드 1장을 설치할 때마다 비용 칸 하나를
무시할 수 있습니다.

26

계획 - 4 레벨 (IIII)

다음을 2번까지 합니다:

요구 조건을 충족한 목표 칩 1개를 설치하거나, 진열 구역에서 새로운 목표 칩 1개를 가져옵니다. (목표 칩은 즉시 채웁니다.)



주사위 칸 1곳에 행동 마커 3개를 놓습니다. 이때 모든 마커를 같은 주사위 칸에 놓아야 합니다.

추가로 조정 마커 1개를 얻습니다.

30

발명 - 4 레벨 (IIII)

진열 구역에 있거나, 설치 공간에 설치된 수입 칩의 보상을 2번 받습니다. 같은 칩의 보상을 2번 받거나 서로 다른 칩의 보상을 1번씩 받을 수 있습니다.



발명 카드를 2장까지 설치합니다.

카드 1장을 설치할 때마다 비용 칸 하나를 무시할 수 있습니다.

16

변식 - 4 레벨 (IIII)

변식을 3번까지 합니다.



혜택 심사를 받습니다.
심사에 통과했다면 약화된 부족 1명을 회복합니다.

29

변이 - 4 레벨 (IIII)

특성 마커를 3개까지 다른 특성 칸으로 이동합니다.



변이 카드를 2장까지 설치합니다.

카드 1장을 설치할 때마다 비용 칸 하나를 무시할 수 있습니다.

31 부가 기능 - 4 레벨 (IIII)

돈 마커 2개를 얻습니다.

콘솔의 부가 기능을 2번까지 작동합니다.
(같은 또는 서로 다른 부가 기능을 작동할 수 있습니다.)



19 생명 유지 - 4 레벨 (IIII)

자기 지형에서 사냥을 2번까지 합니다.
사냥 토큰이 이미 있는 지형에서도 사냥을 할 수 있습니다. 단 이 경우 사냥 토큰을 또 놓지는 않습니다.



약화된 부족을 6명까지 회복합니다.

18 생산 - 4 레벨 (IIII)

원재료를 6개 생산합니다.
(지형 1~6곳에서 생산할 수 있습니다.)



생산 전이나 후에 자기 원재료를 4개까지 보관소로 운송할 수 있습니다.



28

업적 - 4 레벨 (IIII)

다음을 2번까지 합니다:

행동 주사위 1개를 얻고, 즉시 굴립니다.

또는 보조 주사위 1개를 얻습니다.

가져오려는 주사위가 진열 구역에 없다면,
해당 주사위를 가장 많이 가진 문명에게서
가져옵니다.

(해당 주사위를 가장 많이 가진 문명이 자신
뿐이라면, 그 주사위는 가져올 수 없습니다.)



업적 카드를 2장까지 설치합니다.

카드를 1장 설치할 때마다 비용 칸 하나를
무시할 수 있습니다.

28

연구 - 4 레벨 (IIII)

연구 구역에서 연구 카드를 3장 가져옵니다.

앞면 더미나 뒷면 더미 맨 위에 있는 카드만
가져올 수 있습니다.



뒷면 카드 더미들에서 카드를
총 6장 뽑습니다. 카드를 확인한 후,
그중 3장을 손에 넣습니다.
나머지 카드는 해당 카드를 뽑았던
뒷면 더미의 가장 아래에 넣습니다.

19

운송 - 4 레벨 (IIII)

대륙에 있는 자기 원재료 마커를 원하는 만큼
보관소로 가져올 수 있습니다.

가져온 원재료 중 마커를 3개까지 원하는
보관소에 넣을 수 있습니다.

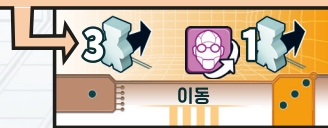


14

이동 - 4 레벨 (IIII)

이동을 하기 전에, 해택 심사를 받습니다.
심사에 통과했다면 **이동을 4번까지** 합니다.
심사에 탈락했다면 3번까지만 이동합니다.

같은 부족이 2번 이상 이동했다면
마지막으로 도착한 지형의 야영지/배에
정착합니다. 이동 경로에 있던 다른 지형은
단순히 지나친 것입니다.



20

탐험 - 4 레벨 (IIII)

자기 지형 1곳에 인접한 뒷면
특별 장소를 전부 공개합니다.

그 후 원하는 **특별 장소 2개**를 추가로
공개합니다. 공개한 모든 특별 장소에서
점수를 얻고, 추가로 점수 4점을 얻습니다.



자기 지형에서 자원 탐색을 3번 합니다.
이때 같은 지형을 여러 번 탐색할 수도
있습니다.

29

통찰력 - 4 레벨 (IIII)

조정 마커 9개를 얻습니다.



통찰력 카드를 2장까지 설치합니다.
카드 1장을 설치할 때마다다 비용 칸 하나를
무시할 수 있습니다.



추가 구성물 3개를 전부 넣었을 때의 게임 준비

일반 규칙대로 게임을 준비하되, 다음을 추가합니다.

준비 단계 **6**: **생물 칩**을 잘 섞고 사냥 표 주변에 생물 더미를 만듭니다.

생물 더미 맨 위 생물을 뽑아 더미 옆에 놓습니다.

준비 단계 **16**: 무작위 **시작 특화 칩**을 시작 칩 카드 위에 하나씩 놓습니다.

카드를 하나씩 고릅니다. 시작 특화 칩을 설치 공간에 설치하고, 시작 혜택을 얻습니다.

준비 단계 **17** (새로운 번호): 4 레벨 모듈 타일을 잘 섞습니다.

4 레벨 모듈 타일을 문명 수의 3배만큼 뽑고 가운데에 펼쳐 놓습니다.

시작 문명부터 시작해 시계 방향으로, 첫 번째 타일을 선택합니다.

그 후, 마지막 문명부터 시작해 반시계 방향으로 두 번째 타일을 선택합니다.

마지막으로, 다시 시작 문명부터 시작해 시계 방향으로 세 번째 타일을 선택합니다.

선택한 타일은 내 콘솔 옆에 놓습니다. 선택한 모듈과 종류가 일치하는 모듈 하나를 강화합니다.



게임 디자이너: Stefan Feld

그림: Dennis Lohausen

개발: Moritz Bornkast

규칙서: Viktor Kobilke

검수: Neil Crowley

© 2025 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,
Germany. All rights reserved.

www.dicetreegames.com

한국어판 제작: DiceTree Games
보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구
호수로 646-30 신풍플로스타 806호
©2025 DiceTree Games
www.boardpia.co.kr
고객센터 031-813-9233

