

CIVOLUTION

시볼루션



1~4인, 14세 이상

규칙서



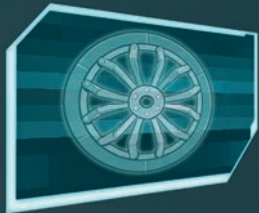
서문

친애하는 학생 여러분에게,

저를 비롯한 **창조 기술 학술원**의 전 우주 교수진은 **문명 설계** 수업에서 가장 중요한 시험인 **시뮬루션**에 오신 여러분을 환영합니다. 저를 잘 모르시는 분을 위해 제 소개를 하겠습니다.
저는 이곳 학술원의 지성체 감독관으로서, 시험을 총괄할 책임자 "**아게라**"입니다.



이번 시험으로 우리는 고립된 대륙에서 펼쳐지는 인간형 기본 시나리오를 채택했습니다.
여러분은 각자의 문명과 밀접히 연결된 토속 신이 되어, 자신의 문명을 다른 이들보다 더 성공적으로 꽃피워야 합니다.



발전 가능성은 무궁무진합니다. 단순히 문화와 기술을 발전시키는 것
뿐만 아니라, 생체 적응과 진화도 가능합니다.
예를 들면 여러분의 문명은 바퀴를 발명할 수도 있지만,
날개를 갖도록 진화할 수도 있습니다.

자신의 콘솔을 완벽하게 제어하여 다양한 자연조건, 그리고
창조와 혼돈 속에서 여러분이 잘 적응할 수 있음을 증명하세요.



4시대가 끝나면 시험이 종료됩니다. 자기 문명으로 가장 많은 점수를 모은 학생은 시험에
통과할 뿐 아니라, 창조 기술 학술원의 정회원으로 승급할 기회를 얻게 될 것입니다.
모두 성공적으로 **시뮬루션**을 치르시길 바랍니다!

규칙서 이용 시 참고 사항

여러분은 문명을 이끄는 신으로서, 자기 문명과 매우 밀접하게 연결되어 있습니다.
규칙서에서 “플레이어” 대신 “**문명**”이라는 용어를 자주 사용합니다. **문명 = 플레이어**임을 기억하세요.

“**앞은 순서**”라는 용어도 자주 사용합니다. 이는 시작 플레이어를 표시하는 **시작 모노리스**를 가진 문명부터 시계 방향으로,
다른 문명들이 순서대로 차례를 가진다는 것을 의미합니다.

“**게임 상자에 되돌린다**”는 용어는 해당 구성물을 제거하고, 이번 게임에서 더 이상 사용하지 않는다는 의미입니다.

방대한 게임 규칙을 쉽게 구분하기 위해, 빨강, 파랑, 보라색을 가진 세 가지 종류의 설명 상자를 사용했습니다.

핵심 행동: 빨간색 상자는 **행동**과 그에 관련된 **아이콘**을 설명합니다.
자주 표시되는 행동 아이콘은 주로 이곳에서 설명합니다.

핵심 행동

추가 설명: 파란색 상자는 **핵심 단어**에 대한 정보를 요약해 놓았습니다.
때때로 핵심 단어에 대한 자세한 규칙이 포함되어 있습니다.

추가 설명

규칙서에서 종종 보라색 상자를 발견할 수 있습니다. 여기서는 "**아게라**"가 여러분에게 유용한 힌트와 전략을 알려줍니다.
규칙과 관련된 정보는 아니지만, 게임의 기본적인 사항을 이해하는 데 도움을 줍니다.



추가로 규칙서에는 상세한 **목차**와 더불어, **가이드 시스템**이 있습니다.
각 페이지 상단에는 이 페이지에서 어떠한 게임 요소를 설명하는지,
간결하게 정리해 놓았습니다.

번식

해택 평가

17

용어 사전:

규칙서를 보완하기 위한 용어 사전이 포함되어 있습니다.
용어 사전에서 카드와 칩에 관한 설명을 확인할 수 있고,
핵심 단어 색인도 포함되어 있습니다.

규칙서나 카드의 글을 읽다가 특정 용어가 어떤 의미인지
헷갈린다면 색인을 참고하세요. 색인에는 용어의 간략한
설명과 함께 참고할 규칙서의 페이지가 적혀 있습니다.



요약 책자:

“아이콘과 게임 요소”에 대한
요약 책자가 4부 포함되어 있습니다.
문명마다 요약 책자를 하나씩 받고
게임 중 참고할 수 있습니다.



목차

게임 구성물	4
게임 준비	6
게임 진행	11
점수를 얻는 방법	11
시대 진행	12
1: 카드 페이지	12
2: 목표 페이지	12
3: 추가 탐색 페이지	12
4: 행동 페이지	13
모듈 작동	13
모듈	14
수면 모듈	14
특성 모듈	14
주요 모듈	14
모듈: 이동	14
모듈: 번식	16
모듈: 생산	18
모듈: 운송	19
모듈: 생명 유지	19
모듈: 탐험	20
모듈: 건설	21
모듈: 계획	26
모듈: 연구	28
모듈: 업적	28
모듈: 통찰력	29
모듈: 변이	29
모듈: 발명	30
모듈: 거래	30
모듈: 부가 기능	31
재조정	32
행동 페이지 종료	32
5: 특별 장소 페이지	32
6: 식량 페이지	33
7: 이벤트 페이지	34
8: 수입 페이지	36
게임 종료	36
최종 점수 계산	36
1인 게임	39

핵심 행동:

 이동	14
 번식	16
 혜택 심사	17
 원재료 생산	18
 원재료 운송	18
 사냥	19
 약화된 부족 회복	19
 자원 탐색	20
 수입 칩 획득	23
 단계 타일 활성화	23
 수입 칩 보상 받기	23
 연구 카드 설치	24
 목표 칩 설치	26
 목표 칩 획득	26
 주요 모듈 강화	27
 연구 카드 획득	28
 부가 기능	31

추가 설명:

부족	9
마커	9
점수 항목 9개	11
콘솔의 설치 공간	11
만능 행동 마커	14
건축 부지	22
특화 칩	27
진보 트랙	31
특별 장소	38

게임 구성물

게임 보드 2개



진보 보드 순서 보드

보드 프레임 4개

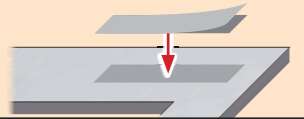


콘솔 4개



스티커 시트지 1개

양면 테이프 50개가 있음



첫 게임을 하기 전에:

콘솔은 상단부와 하단부로 이루어져 있습니다. 상단부와 하단부를 다음과 같이 접고 붙여야 합니다. 먼저 콘솔의 보드 판을 전부 조심스럽게 편칭합니다. (제거한 부분은 게임에서 사용하지 않습니다.)

양면 테이프 10개를 스티커 시트지에서 떼어내 상단부 안쪽 표시된 10칸에 하나씩 붙입니다. 이때 상단부를 평평한 곳에 놓고 스티커를 붙입니다. 그다음 붙여둔 모든 양면 테이프에서 코팅된 종이를 떼어낸 후, 상단부와 하단부를 조심스럽게 접어 붙입니다. 이때 두 부분이 알맞게 붙도록 주의합니다.



연구 카드 160장 (32장씩 5종류)

발명 32장



앞면 뒷면

변이 32장



앞면 뒷면

통찰력 32장



앞면 뒷면

건물 32장



앞면 뒷면

업적 32장



앞면 뒷면

이벤트 카드 20장



앞면 뒷면

시작 자원 카드 12장



앞면 뒷면

시작 칩 카드 10장



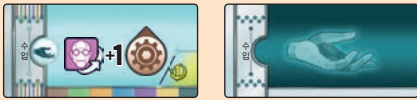
앞면 뒷면

목표 칩 65개



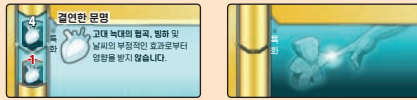
앞면 뒷면

수입 칩 25개



앞면 뒷면

특화 칩 12개



앞면 뒷면

1인 게임용 카드 22장



앞면 뒷면

100점 토큰 12개



점수 100점 면 가림막 면

단계 타일 8개



비활성 면 활성 면

5단계
타일 4개



비활성 면 활성 면

점수 타일 9개



아이콘 면

점수 면

주머니 3개



1 x

목표 칩 보관용

1 x

수입 칩 보관용

1 x

특화 칩 보관용



행동 주사위 29개



보조 주사위 9개



페이지 토큰 1개



날씨 토큰 1개

부족 80명

20x 20x 20x 20x

거주지 16개

4x 4x 4x 4x

마커 200개

50x 50x 50x 50x

농장 12개

3x 3x 3x 3x

배 8척

2x 2x 2x 2x

디스크 28개

7x 7x 7x 7x

모듈 타일 60개 (15개씩 4세트)

I 레벨 면 (앞면)

이동	탐험	운송	발명	
부가 기능	생명 유지	번식	변이	계획
생산	통찰력	1x 판매 1x 구매	건설	업적

II 레벨 면 (뒷면)

이동	운송	부가 기능	번식	계획
통찰력	건설	업적		

대륙 타일 8개

앞면

뒷면

첫 게임을 하기 전에:

대륙 타일 3개에는 산이 있습니다.
해당 부분을 접고 양면 테이프로 붙이세요.



재료 타일 18개

앞면

숲	평야	언덕	눈	산	사막

뒷면

--	--	--	--	--	--

특별 장소 24개

앞면

뒷면

지형 토큰 16개

앞면:

뒷면:

4x 4x 4x 4x

시작 모노리스 1개

보관용 상자 6개 + 카드 칸막이 8개

개인 구성물용 얇은 상자 4개

기타 구성물용 중간 상자 1개

카드 보관용 큰 상자 1개

카드 칸막이 8개

게임 준비

참고: 시뮬루션을 플레이할 때는 넓은 공간이 필요합니다.
특히 4인 게임의 경우 130cm x 90cm 이상의 테이블이 필요합니다.

다음은 2~4인용 게임 준비입니다. (1인 게임은 39페이지 확인)

1 보드 프레임 4개를 조립해 점수 트랙을 만들고 테이블 중앙에 놓습니다.

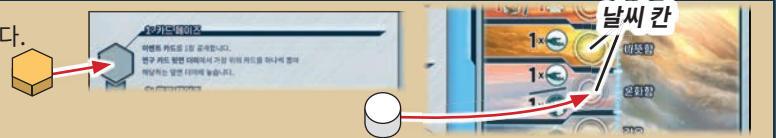
점수 트랙 왼쪽에 **진보 보드**를 놓습니다.
진보 보드에는 **(a)사냥 표**, **(b)진보 트랙**,
(c)최종 점수, **(d)진열 구역**이 그려져 있습니다.

점수 트랙 오른쪽에 **순서 보드**를 놓습니다.
순서 보드의 왼쪽에는 **(e)페이지 순서**가 있습니다.
오른쪽에는 **(f)날씨**, **(g)이벤트**, **(h)시대 점수**,
(i)해택 트랙이 있습니다.



2 페이지 토큰을 (e) 페이지 순서의 맨 위쪽 육각형 칸에 놓습니다.

날씨 토큰을 (f) 날씨 “온화함” 칸에 놓습니다.



3 이벤트 카드 20장을 잘 섞고, 그중 4장을 뽑아 (g) 이벤트 구역의 오른쪽에 뒷면으로 더미를 만들어 놓습니다. 남은 이벤트 카드들은 게임 상자로 되돌려 놓습니다.



4 점수 타일 9개를 잘 섞고, 무작위로 4개를 뽑아 (h) 시대 점수 칸에 하나씩 배치합니다. 이때 그림과 같이 아이콘 면이 보이도록 배치합니다.

추가로 3개를 더 뽑아 진보 보드의 (c) 최종 점수 항목에 아이콘과 일치하는 곳 아래에 놓습니다.

3개를 다 놓았다면, 타일을 전부 뒤집어 점수 면이 보이게 놓습니다. 남은 점수 타일 2개는 게임 상자로 되돌려 놓습니다.

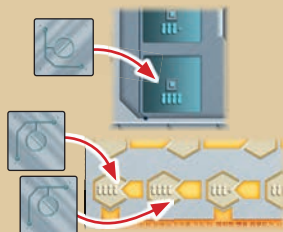


5 100점 토큰을 진열 구역에 놓습니다. 이곳이 100점 토큰의 공급처입니다.

2~3인 게임에서는 100점 토큰을 뒤집어, 게임 보드의 사용하지 않는 칸을 가립니다.

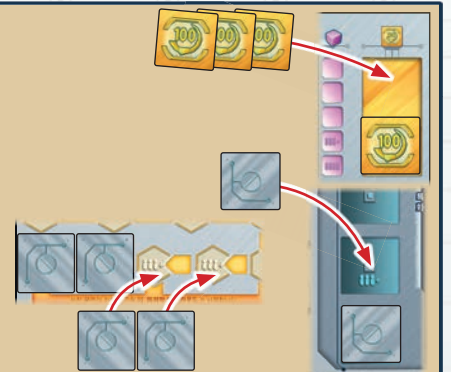
3인 게임:

진열 구역의 칸과
페이지 순서의 칸
두 곳을 가립니다.



2인 게임:

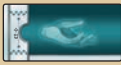
진열 구역의 , 칸과
페이지 순서의 , 칸
두 곳씩을 가립니다.



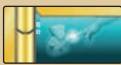
6



목표 칩 65개를 짙은 파란색 주머니에 넣고 잘 섞은 후, 하나씩 무작위로 뽑아 진열 구역의 빈칸에 앞면으로 배치합니다.



수입 칩 25개를 흰색 주머니에 넣고 잘 섞은 후, 하나씩 무작위로 뽑아 진열 구역의 빈칸 3곳에 앞면으로 배치합니다.



특화 칩 12개를 노란색 주머니에 넣고 잘 섞은 후, 하나씩 무작위로 뽑아 진열 구역의 빈칸 3곳에 앞면으로 배치합니다.



칩이 들어간 주머니 3개는 옆으로 치워둡니다. 이 주머니들은 게임을 하는 동안 계속 사용합니다.

7

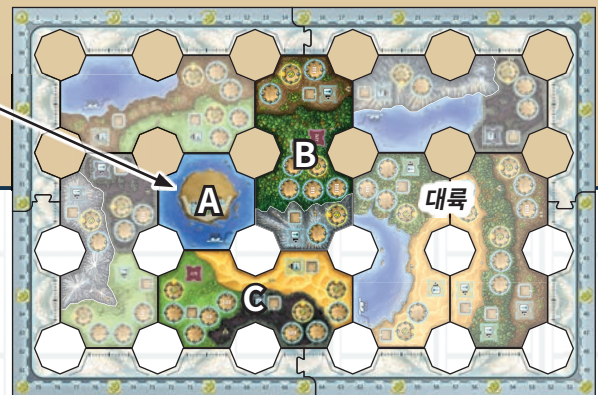
대륙 타일 8개를 무작위로 배치해 점수 트랙 안을 전부 채웁니다.

이번이 **첫 게임**이라면, 대륙 타일 뒷면에 표시된 A, B, C를 찾아 오른쪽 그림과 같이 배치하는 것을 추천합니다. 그리고 나머지 대륙 타일을 무작위로 배치합니다.

대륙은 18개의 육지 지형과 4개의 물 지형으로 이루어져 있습니다.

육지 지형: 숲, 평야, 언덕, 늪, 산, 사막이 3개씩 총 6종류가 있습니다.

물 지형: 4개의 물 지형 중 한 곳은 “건축 부지”가 있는 섬입니다.



8

특별 장소 24개를 뒷면으로 잘 섞은 후, 대륙 사이의 빈 팔각형 공간에 하나씩 배치합니다. 게임 중 특별 장소를 탐색할 수 있습니다.



9

재료 타일 18개를 대륙 전역에 배치합니다.

아직 게임에 익숙하지 않다면 다음과 같이 배치합니다. 먼저 다음 타일을 찾습니다.

나무 타일

파피루스 타일

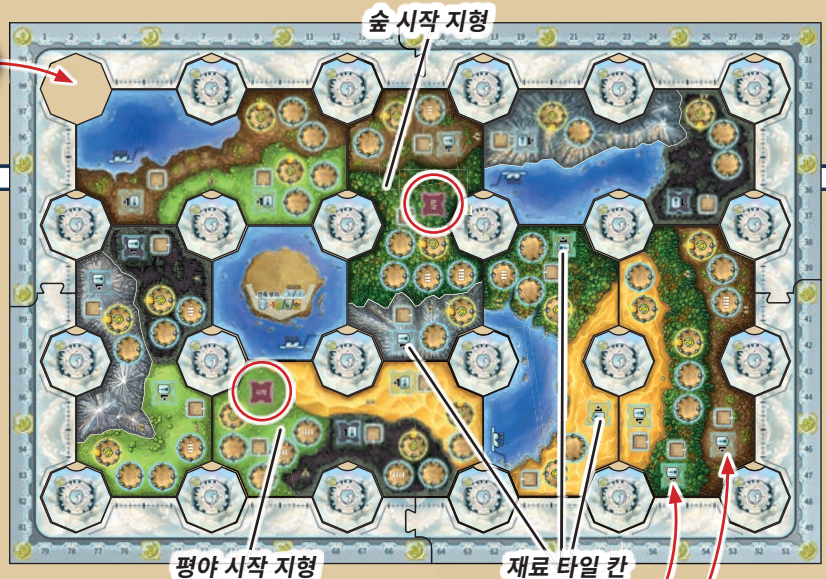
숲 지형의 **시작**이 표시된 재료 타일 칸에 **나무 타일**을 앞면으로 배치합니다.

평야 지형의 **시작**이 표시된 재료 타일 칸에 **파피루스 타일**을 앞면으로 배치합니다.

남은 재료 타일 16개는 지형 종류에 따라 분류한 후, 뒷면으로 잘 섞습니다. 그리고 각 지형의 **재료 타일** 칸에 하나씩 뒷면으로 배치합니다. 타일을 배치할 때는 반드시 타일과 지형의 종류가 일치해야 합니다.

이미 게임을 여러 번 해봤다면, 재료 타일 18개를 모두 지형 종류에 따라 분류하고 뒷면으로 잘 섞습니다. 그리고 **재료 타일** 칸에 하나씩 뒷면으로 배치합니다. 이때에도 타일과 지형의 종류는 일치해야 합니다.

시작이 표시된 칸에 놓인 숲과 평야 재료 타일을 앞면으로 뒤집어 공개합니다.



10

2, 3인이 게임을 할 때는, 지형 토큰의 뒷면인 가림막 토큰으로 대륙의 일부 야영지를 가립니다.

2인 게임은 +, 표시된 곳에 지형 종류와 일치하는 토큰을 하나씩 놓아 총 10곳의 야영지를 가립니다.

3인 게임은 표시된 야영지 4곳을 가립니다.

남은 지형 토큰은 사냥 토큰 면이 보이게 뒤집어 진열 구역에 놓습니다.



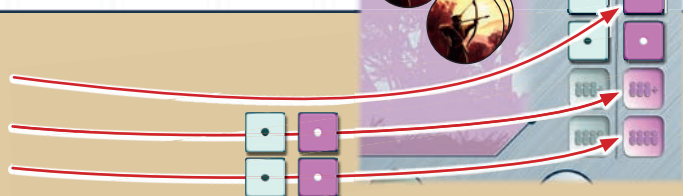
11

주사위를 진열 구역에 다음과 같이 놓습니다:

2인 게임은 행동 주사위와 보조 주사위를 3개씩 놓습니다.

3인 게임은 행동 주사위와 보조 주사위를 4개씩 놓습니다.

4인 게임은 행동 주사위와 보조 주사위를 5개씩 놓습니다.



12

각 문명은 콘솔을 하나씩 가져와, 자신 앞에 펼쳐 놓습니다.

(콘솔을 펼칠 때 모듈 타일이 쏟아지지 않게 주의하세요.)

콘솔은 문명의 자원과 행동을 관리합니다.

각 문명은 색깔 하나를 고르고, 해당 색깔의 게임 구성물을 전부 가져와 다음과 같이 배치합니다.



게임에는 보관용 상자가 들어 있습니다.

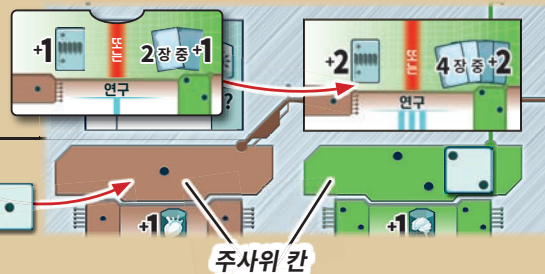
각 문명에서 사용하는 모든 개인 구성물을 얇은 상자에 보관하면, 게임 준비를 더 빠르게 할 수 있습니다.

모듈 타일들은 게임이 끝난 후, 콘솔의 알맞은 빈칸에 보관합니다.

1. 모듈 타일 15개 세트를 콘솔 오른쪽의 알맞은 빈칸에 넣습니다.

이때 반드시 1 레벨 면이 보이도록 배치합니다.

(1 레벨 타일은 아래쪽에 파란색 선이 하나 그려진 것으로 구분합니다.)



2. 행동 주사위 6개를 콘솔 오른쪽의 알맞은 주사위 칸에

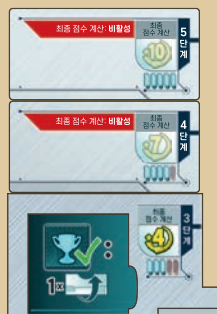
면이 하나씩 보이도록 배치합니다.

3. 보조 주사위 1개를 자신의 콘솔 옆에 놓습니다.

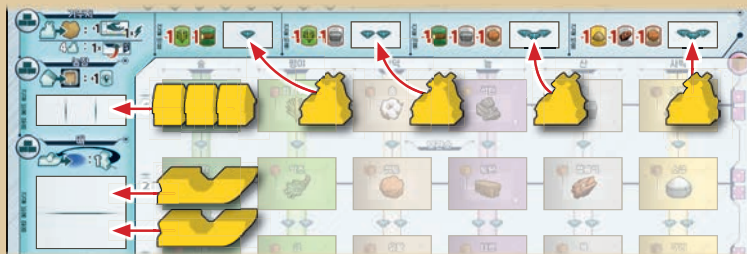
4. 4단계와 5단계 타일을

가져와 비활성 면으로 콘솔의 왼쪽 최상단에 순서대로 놓습니다.

(콘솔에 그려진 3단계 위에 4단계, 4단계 위에 5단계 타일을 놓습니다.)



5. 거주지 4개, 농장 3개, 배 2척을 콘솔 왼쪽의 알맞은 빈칸에 놓습니다.



6. 디스크 7개를 게임 보드에 다음과 같이 배치합니다.

(a) 점수 트랙의 0번 칸

(b) 혜택 트랙 가장 왼쪽 칸

(c) 진보 트랙 5개의 모든 0번 칸



디스크를 쌓는 순서는 게임에 영향을 주지 않습니다.

7. 자신의 부족 20명을 보관 상자에 넣어 공급처로 사용합니다.

부족 1명은 **(d)** 평야 시작 지형의 빈 야영지에,
다른 1명은 **(e)** 숲 시작 지형의 빈 야영지에
놓습니다.

참고: 지금은 두 지형에서 모닥불이 있는 야영지를
비워둡니다.



8. 자신의 마커 50개를 보관 상자에 부족과 함께 넣어 공급처로 사용합니다.

마커 1개를 **(f)** 평야 시작 지형에,
다른 1개는 **(g)** 숲 시작 지형에 놓습니다.
두 마커 모두 야영지가 아닌 바깥에 놓습니다.

그리고 배 2척의 홈에 마커를 1개씩 끼워 넣고,
4개의 **재조정 세로줄**의 맨 위에도 마커를
하나씩 놓습니다.



추가 설명

부족

부족은 대륙에 퍼져있는 플레이어의 문명을 나타냅니다.
부족은 서 있는 건강한 상태와 누워 있는 약화된 상태로 있을 수 있습니다.
따라서 “부족”과 관련된 아이콘은 3가지가 존재합니다.

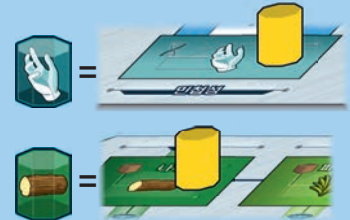
- “부족”: 이 아이콘에서 부족의 상태는 상관없습니다.
- “건강한 부족”
- “약화된 부족”: 약화된 부족은 건강한 부족과는 달리 이동할 수 없으며, 식량 페이즈 때 식량을 소비하지 못하면 죽습니다.

추가 설명

마커

팔각기둥 모양의 마커는 자원을 구분하는 대표적인 수단입니다.
마커가 배치된 위치에 따라 기능이 달라집니다.

- 콘솔의 민첩성 특성 칸에 마커가 있다면,
이 마커는 **민첩성 특성** 마커가 됩니다.
- 나무 보관소 칸에 마커가 있다면,
이 마커는 **나무** 자원을 의미합니다.



그러므로 팔각기둥 마커 아이콘은 단독으로 표시되지 않으며,
항상 마커를 놓을 장소를 나타내는 다른 아이콘이 함께 표시됩니다.
아이콘에 관한 자세한 목록은 요약 책자 2페이지를 참고하세요.

참고: 각 문명의 마커는 **50개**로 제한됩니다. (37페이지 하단 참고)

13

이제 각 문명은 **시작 카드**를 받습니다. 여러분의 게임 숙련도에 따라 두 가지 준비 방법이 있습니다.

초보자를 위한 준비:

처음 몇 번의 게임은 미리 정해진 시작 카드를 사용하는 것을 추천합니다.

시작 자원 카드 왼쪽 아래에 1~6까지 숫자가 적힌 6장의 카드가 있습니다.

6장의 카드를 잘 섞어 각 문명에게 한 장씩 나눠줍니다. 남은 시작 자원 카드는 다시 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
그리고 각자 받은 시작 자원 카드의 숫자를 확인합니다.

그다음 5종류의 **연구 카드** 더미에서 같은 숫자가 적힌 카드를 찾아 손으로 가져옵니다.
이제 5종류의 연구 카드 더미를 각각 잘 섞어 아래와 같이 **연구 구역**을 만들어 놓습니다.

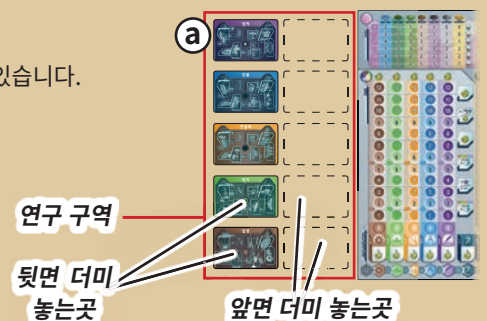


연구 구역 준비:

연구 카드 5종류를 각각 잘 섞어, 게임 보드 근처에 **뒷면으로** 더미를 만들어 놓습니다.

5종류의 뒷면 더미는 **(a)** 진보 보드 옆이나 **(b)** 게임 보드 아래쪽 중 원하는 곳에 놓을 수 있습니다.

각 뒷면 더미 앞에는 연구 카드를 **앞면으로** 펼쳐 놓을 공간도 마련해 놓습니다.



숙련자를 위한 준비:

이전 페이지의 설명대로 **연구 구역**을 준비합니다.

각 문명은 5종류의 뒷면 더미에서 2장씩 뽑아 손으로 가져옵니다.

그리고 **시작 자원 카드**를 잘 섞어 각 문명에게 3장씩 나눠줍니다.

이제 각 문명은 13장의 카드를 들고 있을 것입니다. 여기서 종류별로 한 장씩 카드를 선택합니다.

(시작 자원 카드 1장, 발명 1장, 변이 1장, 통찰력 1장, 건물 1장, 업적 1장)

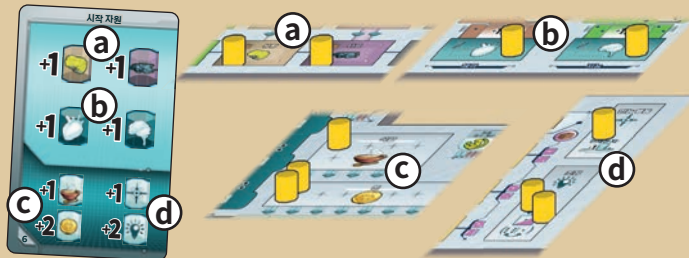
선택하지 않은 연구 카드들은 해당하는 같은 종류의 뒷면 더미 **가장 아래**에 넣습니다.

선택하지 않은 시작 자원 카드는 다시 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

14

각 문명은 공급처에서 마커를 가져와 시작 자원 카드에 표시된 대로 콘솔의 올바른 칸에 마커를 놓습니다.

모두가 이 과정을 마쳤다면, 모든 시작 자원 카드를 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



15



게임을 먼저 시작할 문명을 정하고, 그 문명에게 **시작 모노리스**를 건네줍니다.

16

마지막으로 각 문명은 10장의 **시작 칩 카드** 중 1장을 받습니다.

카드를 어떻게 받는지는 게임에 대한 플레이어의 이해도에 따라 다릅니다.

초보자를 위한 준비:

자기 연구 카드의 왼쪽 아래에 있는 번호와 같은 번호를 가진 시작 칩 카드를 찾습니다.

그리고 짙은 파란색 주머니에서 무작위로 목표 칩 하나를 꺼내 시작 칩 카드 위에 앞면으로 놓습니다.

남은 시작 칩 카드는 다시 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

**숙련자를 위한 준비:**

시작 칩 카드를 모두 잘 섞고, 현재 게임에 참여하는 문명 수보다 **하나 더 많은 수**의 카드를 뽑아 앞면으로 내려놓습니다.

짙은 파란색 주머니에서 목표 칩을 하나씩 뽑아 각 시작 칩 카드 하단부에 하나씩 놓습니다.

남은 시작 칩 카드는 다시 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

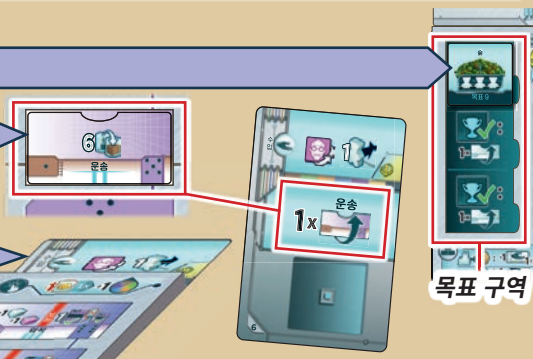
시작 모노리스를 가진 문명의 오른쪽에 앉은 문명부터 시작해, **반시계 방향**으로 각 문명은 공개된 시작 칩 카드 한 장과 그 위에 올려놓은 목표 칩을 가져갑니다. 모든 문명이 시작 칩 카드를 골랐다면, 남은 목표 칩은 짙은 파란색 주머니에 되돌려 넣습니다. 남은 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

모든 문명이 시작 칩 카드와 목표 칩을 받았다면, 다음과 같이 진행합니다:

1. 콘솔 왼쪽 **목표 구역**의 3칸 중 한 칸에 목표 칩을 앞면으로 배치합니다.

2. 시작 칩 카드 중앙에 표시된 모듈과 같은 모듈을 자신의 콘솔에서 찾은 후, **II 레벨** 면이 보이도록 뒤집습니다. 이는 해당 문명이 처음으로 하는 모듈 **강화**입니다.

3. 마지막으로 시작 칩 카드를 상단부(3분의 1)만 보이도록 콘솔 오른쪽 위 공간에 밀어 넣습니다. 이는 해당 문명이 처음으로 **설치**한 수입 칩이며, 게임 중 계속해서 쓸 수 있습니다.

**덧붙이자면:**

초보자와 숙련자가 함께 게임을 한다면, 초보자 먼저 초보자를 위한 준비대로 카드를 전부 받습니다. 그리고 숙련자 역시 숙련자를 위한 준비대로 카드를 선택하지만, 시작 칩 카드를 고를 땐 숙련자의 수보다 **하나 더 많은 숫자만큼**의 카드를 놓습니다.

게임 진행

시뮬레이션은 **4개의 시대**로 이루어져 있으며, 시대마다 **8개의 페이지**로 구성되어 있습니다.
1~3 페이지는 준비 페이지, 5~8 페이지는 행동 후 페이지, 4 페이지는 게임의 **핵심인** 행동 페이지입니다.



1: 카드 페이지 (12페이지 참고)	2: 목표 페이지 (12페이지 참고)	3: 추가 탐색 페이지 (12페이지 참고)	4: 행동 페이지 (13페이지 참고)
5: 특별 장소 페이지 (32페이지 참고)	6: 식량 페이지 (33페이지 참고)	7: 이벤트 페이지 (34페이지 참고)	8: 수입 페이지 (36페이지 참고)

4시대의 수입 페이지가 끝나면, 게임이 종료되고 **최종 점수 계산**을 합니다.

최종 점수 계산에서 각 문명은 9개의 점수 항목과 자신의 콘솔에서 점수를 얻습니다. 가장 많은 점수를 얻은 문명이 승리합니다.

점수를 얻는 방법

게임 중 아이콘에 표시된 점수를 얻을 때마다 점수 트랙에 있는 디스크를 그만큼 전진시킵니다.

연구 카드를 설치하거나 특정 행동으로 점수를 얻을 수 있습니다.

하지만 가장 큰 점수를 얻을 수 있는 곳은 9개의 점수 항목과 콘솔의 설치 공간입니다.

추가 설명

점수 항목 9개

점수 항목에는 5가지 진보 트랙을 포함해 총 9개의 항목이 있습니다.

① 기술, ② 명성, ③ 지식, ④ 건축, ⑤ 문화

(진보 트랙은 디스크가 위치한 칸에 따라 점수를 얻습니다.)

⑥ 진화 (특성 마커 개수에 따라 점수를 얻습니다.)

⑦ 번영 (돈과 식량 마커의 개수, 자원의 종류에 따라 점수를 얻습니다.)

⑧ 인구 (대륙에 있는 자신의 부족 수에 따라 점수를 얻습니다.)

⑨ 확장 (대륙에서 자신의 부족이 있는 지형 수에 따라 점수를 얻습니다.)

새로운 게임을 시작할 때, 각 시대별로 추가 점수를 얻을 항목 4개를 무작위로 공개합니다.

따라서 게임마다 각 항목의 가치가 달라집니다.

게임이 종료되면 모든 항목에서 점수를 얻으며, 특정 항목에서는 더 많은 점수를 얻을 수 있습니다.



추가 설명

콘솔의 설치 공간

각 문명은 게임 중 콘솔의 **설치 공간**에 연구 카드, 목표 칩, 수입 칩, 특화 칩을 “설치”합니다.

(카드를 설치할 때는 상단 3분의 1만 보이도록 밑으로 밀어넣습니다.)

설치 공간의 각 **세로줄**에는 한 종류의 카드나 칩만 설치할 수 있습니다.

세로줄에 처음으로 카드나 칩을 설치하면, 해당 세로줄에 설치할 수 있는 카드나 칩이 고정됩니다. 즉 해당 세로줄에 다른 종류의 카드나 칩을 설치할 수 없고, 다른 세로줄에 같은 종류의 카드나 칩을 설치할 수도 없습니다.

단, 수입 칩은 예외입니다. 수입 칩은 세로줄 어디에나 설치할 수 있습니다.

게임 중 카드나 칩을 설치하면, 설치 공간의 세로줄 아래부터 위로 채웁니다.

게임이 종료되면 문명은 설치한 카드와 칩에서 점수를 얻습니다.

카드나 칩이 설치된 단계에 따라 얻을 수 있는 점수가 달라지며, 단계의 가장 왼쪽에 보이는 점수를 얻습니다.

주의! 한번 설치된 카드와 칩은 게임 중 제거하거나 위치를 옮길 수 없습니다.



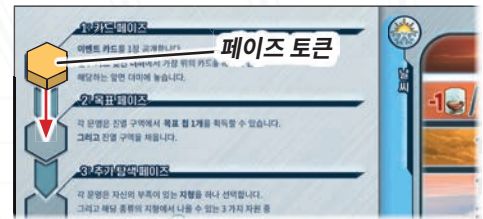
시대 진행

각 시대는 1 페이지부터 시작해 8 페이지까지 진행합니다.

페이지 토큰은 순서 보드의 페이지 순서를 따라 이동하며, 현재 페이지를 알려줍니다.

페이지 토큰은 첫 번째 페이지인 **“1: 카드 페이지”** 칸에서 시작합니다.

한 페이지를 마치면, 다음 페이지 칸으로 넘어갑니다.



1: 카드 페이지

이벤트 카드 한 장을 공개합니다.

공개한 카드는 이벤트 카드 더미 왼쪽에 앞면으로 놓습니다.

(기존에 놓인 카드가 있다면 그 위에 덮어 놓습니다.)



공개된 이벤트 카드는 시대가 끝날 무렵인 7 페이지에

(a) 어떤 날씨 변동과 **(b)** 어떤 사건이 일어날지 알려줍니다.

(이벤트의 상세한 내용은 34페이지 참고)



이벤트 카드의 정보로 7 페이지에서 날씨가 "무더위" 또는 "강추위" 쪽으로 1~2칸 이동할 것임을 알 수 있습니다. 날씨에 따라 긍정적이거나 부정적인 효과가 발생합니다.

팁: "무더위"나 "강추위"의 효과를 잘 확인하세요. 식량 마커 한 개를 더 비축해야 할 수도 있습니다.

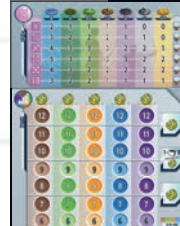
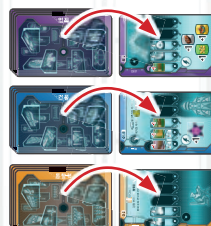
이벤트 카드의 사건은 대체로 긍정적이며, 특정 조건을 충족한 하나 혹은 여러 문명에게 보상을 줍니다.



그리고 5종류의 **연구 카드**를 한 장씩 공개합니다.

각 뒷면 더미에서 한 장씩 펼쳐서 앞면 더미를 만듭니다.

(기존에 놓인 앞면 카드가 있다면 그 위에 덮어 놓습니다.)



2: 목표 페이지

얇은 순서대로 각 문명은 진열 구역에서 **목표 칩** 1개를 골라 콘솔의 **목표 구역**에 앞면으로 놓습니다.

목표 칩을 원하지 않는다면, 가져오지 않아도 됩니다.

자신의 목표 구역에 빈칸이 없어도 목표 칩을 가져올 수 있습니다.

이 경우, 이미 앞면으로 놓인 목표 칩 하나 위에 덮어놓아야 합니다.

(목표 칩에 대한 자세한 내용은 26 페이지 참고)

모든 문명이 목표 칩을 가져왔거나 가져오길 거절했다면,

질은 파란색 주머니에서 무작위로 목표 칩을 꺼내 목표 칩 진열 구역의 빈칸을 전부 채웁니다.



3: 추가 탐색 페이지

얇은 순서대로 각 문명은 자신의 부족이 있는 **육지 지형**을 선택하고 추가 탐색을 합니다.

추가 탐색이란 자신이 선택한 지형 **종류**와 일치하는 **자원**을 하나 획득해, **보관소** 3곳 중 원하는 곳에 놓는 것입니다. 예를 들어 숲 지형을 선택했다면 나무, 밀랍, 기름 중 한 곳에 마커를 놓을 수 있습니다.

이때 지형에 놓인 재료 타일은 무시합니다.

오직 **지형의 종류**만이 추가 탐색과 관련이 있습니다.

(내가 선택한 숲 지형에 밀랍 타일이 놓여 있어도, 나무 또는 기름도 선택할 수 있다는 의미입니다.)



예시:

1시대에서 모든 문명은 숲과 평야에 부족이 1명씩 배치되어 있습니다.

따라서 각 문명은 3개의 숲 보관소 중 한 곳이나 3개의 평야 보관소 중 한 곳에 자기 마커를 놓을 수 있습니다.

4: 행동 페이지

행동 페이지는 각 시대에서 핵심이 되는 페이지입니다.

각 문명은 앞은 순서대로 계속 차례를 진행합니다. 페이지 토큰은 페이지 순서의 첫 번째 노란색 **재조정 칸**에서 시작합니다. 그리고 한 문명이 자신의 차례에 **재조정**을 할 때마다, 페이지 토큰은 화살표를 따라 다음 재조정 칸으로 이동합니다. (재조정은 32페이지 참고)

게임에 참여한 문명 수에 따라, 사용하는 재조정 칸 수가 달라집니다.

페이지 토큰이 문명 수에 해당하는 빨간색 **재조정 종료 칸**에 도착하면, 행동 페이지가 종료됩니다.



3인 게임의 재조정 종료 칸

이 페이지에서 각 문명은 게임의 핵심인 다양한 **행동**을 합니다.

시작 문명부터 앞은 순서대로 행동을 한 번씩 합니다. 이를 행동 라운드로 지칭합니다.

행동 라운드가 끝나면 또다시 시작 문명부터 다음 행동 라운드를 반복합니다. 이는 재조정으로 인해 마지막 행동 라운드가 발동할 때까지 계속됩니다.

행동 페이지에서 자기 차례가 되면 둘 중 하나를 반드시 수행해야 합니다:

모듈 작동

또는

재조정 (32 페이지 참고)

모듈 작동

콘솔 오른쪽에는 **모듈 22가지**가 존재하며, 각 모듈은 특별한 행동을 할 수 있습니다.

모듈을 작동하려면 **주사위 칸**에 있는 **행동 주사위** 2개를 사용해야 합니다.

주사위 하나는 **A** 모듈 왼쪽 아래에 적힌 값을 가져야 하며,
다른 주사위는 **B** 모듈 오른쪽 아래에 적힌 값을 가져야 합니다.

조정 마커로 주사위 값 변경:

사용하려는 값을 가진 주사위가 없다면, **조정 마커**를 사용해 주사위를 원하는 값으로 변경할 수 있습니다. 콘솔의 조정 칸에 있는 마커를 사용할 때마다, 원하는 주사위의 값을 하나 증가시키거나 감소시킬 수 있습니다.

과 是은 서로 연결된 것으로 간주합니다.

따라서 조정 마커 한 개로 是을 是으로 바꾸거나, 그 반대로도 바꿀 수 있습니다.

행동 마커로 행동 주사위 대체:

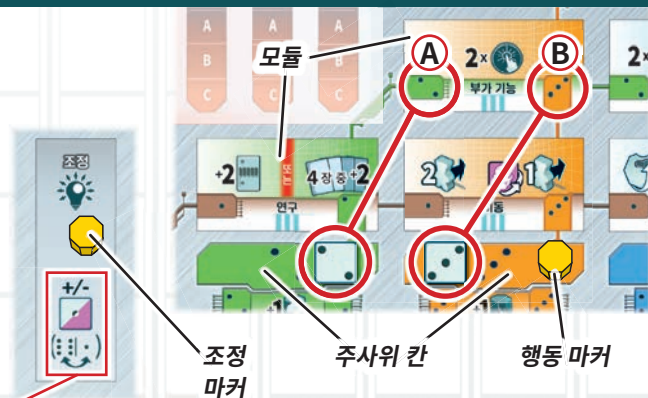
게임 중 **행동 마커**를 획득해 원하는 주사위 칸에 놓을 수 있습니다.

행동 마커는 행동 주사위와 동일하게 사용합니다. 행동 마커의 값은 마커가 놓인 주사위 칸에 따라 달라집니다.

따라서 모듈을 작동할 때 필요한 값의 주사위 대신, **같은 값의 행동 마커**를 사용할 수 있습니다.

(조정 마커를 사용해 행동 마커의 값을 바꿀 수도 있습니다.)

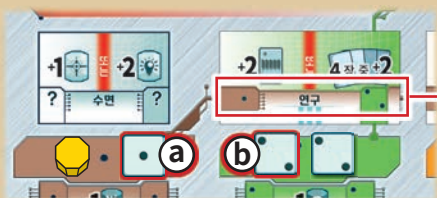
모듈을 작동할 때 사용한 주사위는 콘솔 아래에 놓아 사용한 주사위임을 표시하고, 사용한 행동 마커는 공급처로 되돌립니다.



예시:

연구 모듈을 작동하려면 是과 是가 필요합니다.

행동 주사위 **a**와 **b**를 주사위 칸에서 가져와 연구 모듈을 작동합니다. 그리고 사용한 주사위를 콘솔 아래에 놓았습니다.



예시:

탐험 모듈을 작동하려면 是과 是가 필요합니다.

필요한 是 대신 값이 1인 주사위 칸에 있는 **c** 행동 마커 하나를 공급처로 되돌립니다.

필요한 是 대신 **d** 조정 마커 2개를 사용하고 **e** 是를 是로 바꿨습니다.

그리고 사용한 주사위를 자신의 콘솔 아래에 놓았습니다.



모듈

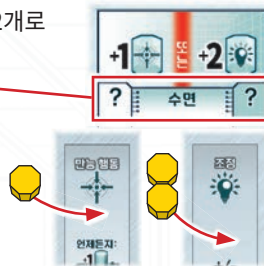
콘솔에는 수면 모듈 1개, 특성 모듈 6개, 주요 모듈 15개가 있습니다.

수면 모듈

수면 모듈은 주사위 값에 상관없이 아무 행동 주사위 2개로 작동할 수 있습니다.

수면 모듈을 작동하면, 마커 하나를 만능 행동 칸에 배치해 **만능 행동 마커**로 만들 수 있습니다.

또는 마커 2개를 조정 칸에 배치해 **조정 마커**로 만들 수 있습니다.



추가 설명



만능 행동 마커

만능 행동 마커는 원하는 값을 가진 행동 마커로 사용할 수 있습니다. 즉 특정한 값을 지닌 **행동 주사위**가 필요할 때, 주사위 대신 만능 행동 칸에 있는 만능 행동 마커 한 개를 사용할 수 있습니다.

특성 모듈



6개의 **특성 모듈**은 모듈 아래에 배치된 **특성 칸**과 연결되어 있습니다.

특성 모듈을 작동하려면 같은 값의 행동 주사위 2개를 사용해야 합니다.

특성 모듈을 작동하면, 그 모듈 아래쪽 특성 칸에 마커를 놓습니다.

이곳에 놓인 마커는 해당 칸의 **특성 마커**로 사용합니다.

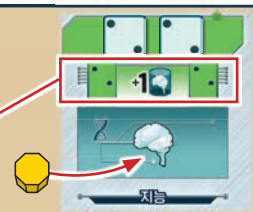
예시:

지능 특성 모듈을

주사위 2개로 작동시킨 다음

지능 특성 칸에 마커를 하나

놓았습니다.



주요 모듈

주요 모듈 15개는 게임 중 **강화**할 수 있습니다. 각 모듈은 3개의 레벨을 갖고 있으며 **I 레벨**은 기본, **II 레벨**과 **III 레벨**은 강화된 모듈입니다.

많은 모듈에 **“또는”**이 표시되어 있는데, 이때는 어떤 행동을 할지 선택해야 합니다.

“또는”이 없는 모듈은 표시된 모든 행동을 할 수 있습니다.

대부분의 행동은 원하는 순서로 할 수 있지만, 특별한 규칙이 있는 경우에는 각 모듈 설명에서 자세히 설명합니다.

(참고: I 레벨 규칙을 쉽게 볼 수 있도록 II, III 레벨 규칙 설명은 짙은 파란색 상자로 따로 표시했습니다.)



모듈의 설명 순서는 테마와 기능의 연관성을 기반으로 작성되었습니다.

먼저 대륙과 관련된 모듈을 설명하고, 카드 및 콘솔의 설치 공간과 관련된 모듈을 설명합니다.

특정 모듈의 설명을 찾을 때는 3페이지의 목차를 확인하면 원하는 정보를 빨리 찾을 수 있습니다.

모듈: 이동

I 레벨



이동 1번

핵심 행동

1 이동 1번

자신의 **건강한 부족 1명**을 **인접한** 지형으로 이동시킵니다. 그리고 도착한 지형의 **야영지** 한 곳에 **정착**합니다.

정착이란 빈 야영지에 부족을 배치하거나, 야영지에 이미 배치되어 있던 다른 부족을 야생으로 쫓아내고 그곳에 부족을 배치하는 것입니다.

(자신의 부족을 쫓아낼 수도 있습니다.)

예시:

빨간색은 눈에 있는

① 부족을 인접한

지형인 **평야** 또는

사막의 야영지로

이동시킬 수 있습니다.

빨간색 문명은 ① 부족을 사막으로 이동시킨 다음

빈 야영지에 배치했습니다.



야생으로 쫓아내기:

다른 부족을 야생으로 쫓아냈다면, **쫓겨난 부족**을 같은 지형의 야영지 **바깥**에 놓습니다.

부족이 야영지에서 쫓겨나더라도 상태가 변하지는 않습니다. 건강했다면 서 있는 상태로, 약화됐다면 누워 있는 상태로 쫓겨납니다.

그리고 이동한 부족은 해당 야영지를 점령합니다. 하지만 야영지를 점령하는 과정에서 **약화**되며, 반드시 **눕혀야** 합니다.

모닥불이 있는 야영지:

모든 육지 지형에는 노란색 테두리로 표시된 **모닥불이 있는 야영지**가 있습니다. 부족이 모닥불이 있는 야영지에 정착했다면 즉시 표시된 **점수**를 얻습니다. 점수 트랙에 있는 디스크를 얻은 점수만큼 전진시킵니다.



위의 예시에서 빨간색 부족은 야영지에 정착해 1점을 얻었습니다.

이전 페이지 예시에서 빨간색 부족은 2점을 얻었습니다.



배로 이동:

이동으로 건강한 부족을 **인접한** 물 지형의 **배**에 태울 수 있습니다.

이때 배에 **빈자리**가 있어야 합니다. 배와 같은 색깔인 부족만 탈 수 있으며, 한 배에 **최대 2명**까지 탈 수 있습니다. 배에 타고 있는 부족은 쫓아낼 수 없습니다.

(배를 건조하는 것은 21페이지 참고)



지형 개발:

누군가 어떤 지형에 **처음으로** 정착했다면 그 지형은 즉시 개발됩니다.

지형이 개발되면 즉시 해당 지형의 **재료 타일**을 뒤집어 앞면으로 공개합니다. 그리고 그곳에 정착한 문명은 마커 하나를 공급처에서 가져와 그 지형에 올려놓습니다. 올려놓은 마커는 **원재료** 마커가 됩니다.

(재료 타일 뒷면의 아이콘은 이를 기억하기 위함입니다.)

이 지형은 게임이 끝날 때까지 개발된 것으로 간주하며, 이곳에 놓인 원재료 마커가 어떤 종류인지는 재료 타일로 알 수 있습니다. 물 지형은 재료 타일이 없으며, 게임을 시작할 때부터 개발된 것으로 간주합니다.



예시:

빨간색 부족은 사막의 모닥불이 있는 야영지에 정착해 2점을 얻었습니다. 그리고 이곳에 처음 정착했기 때문에 지형이 개발됩니다. 재료 타일을 공개하고 빨간색 마커 1개를 지형에 놓았습니다. 타일에 표시된 대로 해당 마커는 원재료 “구리”가 됩니다.



추가 규칙:

- 건강한 부족은 야생에 있어도 이동할 수 있습니다.
- 같은 지형 안에서 다른 야영지로 이동할 수는 없습니다.
- 배에 있는 건강한 부족도 배가 위치한 물 지형과 인접한 지형으로 이동할 수 있습니다.
- 약화된 부족은 절대 이동할 수 없습니다.
- 지형의 경계선** 중 어느 한 곳이라도 맞닿아 있으면, 서로 인접한 것으로 간주합니다.
- 같은 종류의 지형이라도 경계선으로 나뉘어 있으면, 서로 다른 지형으로 간주합니다.
- 두 지형이 같은 **특별 장소**와 맞닿아 있어도 경계선이 맞닿아 있지 않다면, 인접한 것으로 간주하지 않습니다. 하지만 **동굴**로 인해 두 지형이 연결될 수 있습니다.
(동굴에 관한 보충 설명은 38페이지 참고)
- 부족은 특별 장소에 들어갈 수 없습니다.
- 산 지형은 높이가 다르지만 다른 지형과 똑같이 취급합니다.
산 지형이 더 높은 이유는 단지 산을 더 잘 구분하기 위함입니다.

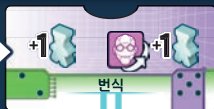


A cartoon illustration of a baby crawling away from a broken eggshell. The baby is on the left, crawling towards the right. The eggshell is broken into two main pieces and several smaller fragments on the right. The background is a simple green wall and a red floor.

+1 번식 1번

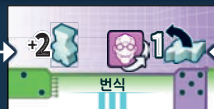
- 배에서도 번식할 수 있습니다. 하지만 새로 태어날 부족의 자리가 필요하기 때문에 배 위에는 부족이 한 명만 있어야 합니다.
- 대륙 전체에 자신의 부족이 하나도 없을 때 번식하면, 원하는 지형에 새로운 부족을 배치할 수 있습니다.
이때 미개발된 지형에 부족을 배치했다면 즉시 그 지형을 개발합니다.
- 자신의 부족 20명이 전부 배치되어 있다면 번식할 수 없습니다.

II 레벨



해택 심사를 통과했다면,
변식을 **2번까지** 할 수 있습니다.
(같은 지형 또는 여러 지형에서 변식할 수 있습니다.)
통과하지 못했다면, 변식은 1번만 할 수 있습니다.

III 레벨



- A** 변식을 **2번까지** 할 수 있습니다.
(같은 지형 또는 여러 지형에서 변식할 수 있습니다.)
- B** 해택 심사를 통과했다면,
자신의 약화된 부족 1명을 회복할 수 있습니다.
- A** 행동과 **B** 행동을 원하는 순서로 할 수 있습니다.

핵심 행동



해택 심사

위의 기호가 행동 아이콘 앞에 있으면, 먼저 **해택 심사**를 받아야 합니다.

심사를 **통과**해야만 해당 행동을 할 수 있는 혜택을 받을 수 있습니다.

심사를 받을 때 자신의 모든 분홍색 **보조 주사위**를 굴립니다.

(각 문명은 보조 주사위 1개를 갖고 시작하지만, 게임 중 업적 모듈을 작동해 보조 주사위를 더 얻을 수 있습니다.)

심사 통과 여부는 자신이 굴린 주사위 값과 **해택 트랙**을 얼마나 전진시켰는지에 달려있습니다.

- 가장 왼쪽에 있다면, 보조 주사위에 **1**이 하나라도 있어야 통과입니다.
- 두 번째에 있다면, 보조 주사위에 **1**, **2** 중 하나라도 있어야 통과입니다.
- 세 번째에 있다면, 보조 주사위에 **1**, **2**, **3** 중 하나라도 있어야 통과입니다.
나머지도 위와 같은 규칙을 적용합니다.
- 가장 오른쪽에 있다면, 주사위를 굴릴 필요 없이 해택 심사는 자동으로 통과입니다.



조정 마커로 주사위 변경:

조정 마커를 사용해 보조 주사위의 값을 변경할 수 있습니다. 콘솔의 조정 칸에 있는 마커를 하나 사용할 때마다, 원하는 보조 주사위의 값을 하나 증가시키거나 감소시킬 수 있습니다. 여기서도 **1**과 **2**은 서로 연결된 것으로 간주합니다.

참고: 행동 마커는 보조 주사위로 사용할 수 없습니다. 오직 행동 주사위로만 사용할 수 있습니다.

예시:

III 레벨로 강화된

변식 모듈을 작동했습니다.



변식을 2번합니다. 그리고 해택 심사로 약화된 부족을
회복할 수 있는지 확인합니다. 자신의 보조 주사위 2개를
전부 굴립니다.

주사위는 **1**와 **2**이 나왔습니다.

디스크가 해택 트랙의 두 번째 칸에 있었고,

1 또는 **2**를 굴리지 못했기에 심사에 실패했습니다.

하지만, 조정 마커를

사용해 **1**을 **2**로 바꾸고, 결국

해택 심사에 통과합니다. 따라서

약화된 부족 1명을 회복할 수
있었습니다.



보셨듯이, 해택 트랙을 전진시키는 것은 나쁜 선택이 아닙니다.

여러분은 옆의 행동 아이콘으로 해택 트랙을
전진시킬 수 있습니다. **+1**

특정 연구 카드를(특히 변이 카드나 건물 카드) 설치하거나
진보 트랙을 전진시킬 때, 보너스로 이 아이콘을 얻을 수 있습니다.

해택 심사가 너무 운에 의존한다 생각한다면, 제 조언을 한 번 들어보세요. 먼저
약간의 노력으로 **심사에 통과할 확률**이 비약적으로 증가합니다.

업적 모듈을 작동해 보조 주사위를 추가로 하나 더 얻고, 해택 트랙을 한 칸만
전진시켜도 심사에 통과할 확률은 55%가 넘어갑니다. 여기에 조정 마커도 있다면,
중요한 심사를 수월하게 통과할 수 있을 겁니다.

사실 해택 심사를 하는 대부분의 행동은 필수적인 것이 아닌 보너스 정도
입니다. 따라서 여러분은 해택 심사에 기대지 않고도 게임을 운영할 수 있습니다.

해택 심사에 얼마나 기댈지는 여러분께 달려 있습니다. 해택 심사가 붙은 수입
칩이나 모듈에 집중하는 것도, 피하는 것도 여러분의 선택입니다.

모듈: 생산

I 레벨



A

원재료를 2개 생산합니다.

(같은 지형 또는 여러 지형에 나눠서 생산할 수 있습니다.)

B

해택 심사를 통과했다면, 대륙에 있는 자신의 원재료 1개를 보관소로 운송할 수 있습니다.

A

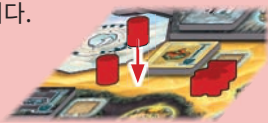
행동과 B 행동을 원하는 순서로 할 수 있습니다.

핵심 행동



+1 원재료 1개 생산

자신의 부족이 있는 지형을 선택합니다.
그리고 공급처에서 마커를 하나
가져와 선택한 지형에 놓습니다.
이 마커는 해당 지형의 재료
타일에 표시된 원재료가 됩니다.



참고:

원재료는 사용할 수 없기 때문에 그 자체만으로는 아무런 가치가
없습니다. 원재료를 자기 보관소로 운송해야, 비로소 자원으로
간주하고 이를 사용할 수 있습니다.

배에서 생산:

배에 부족이 있고, 배의 중앙에
원재료가 없다면, 배에서도
원재료를 생산할 수 있습니다.



배 중앙에 보유할 수 있는
원재료의 수는 1개뿐입니다.

배에 놓인 마커는 보관소로 운송되기 전까지 어떤 종류의
원재료인지 결정되지 않은 상태입니다.

덧붙이자면:

배를 건조하면 이미 원재료 하나가 배 위에 올라간 채로
건설됩니다.

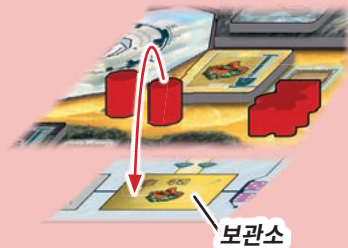
(배를 건조하는 것은 21페이지의 건설 모듈 참고)

핵심 행동



1 원재료 1개 운송

지형에 놓인 자신의 마커 중 하나를
선택합니다. 이 마커가 위치한 곳의
재료 타일과 일치하는 콘솔의 보관소로
마커를 이동시킵니다. 이제부터 이 마커는
해당 유형의 자원입니다.



참고:

생산과 달리 지형에 자신의 부족이 없어도 원재료를 운송할 수 있습니다.

배에 있는 원재료 운송:

자신의 배에 있는 원재료를 운송할 때는 배가 있는 곳과 인접한 지형들에
어떤 재료 타일이 공개됐는지 확인합니다.
공개된 재료 타일 중 하나를 고르고, 배에 있는 마커를 일치하는 보관소로
이동시킵니다.



예시:



빨간색 배가 있는 물 지형과 인접한 지형은 A, B, C,
D입니다. 이 중 지형 A와 B는 개발되어 있습니다.

따라서 빨간색 문명은 자기 배에 있는 원재료를 나무 또는 철광석
보관소로 이동시킬 수 있습니다. 빨간색 문명은 나무를 선택했습니다.

II 레벨



A

원재료 3개를 생산합니다.

(같은 지형 또는 여러 지형에 나눠서 생산할 수 있습니다.)

B

대륙에 있는 자신의 원재료 1개를 보관소로
운송할 수 있습니다.

A 행동과 B 행동을 원하는 순서로 할 수 있습니다.

III 레벨



A

원재료 4개를 생산합니다.

(같은 지형 또는 여러 지형에 나눠서 생산할 수 있습니다.)

B

대륙에 있는 자신의 원재료 2개를 보관소로
운송할 수 있습니다.

A 행동과 B 행동을 원하는 순서로 할 수 있습니다.

모듈: 운송

I 레벨



자신의 원재료를 **3개까지** 보관소로 운송할 수 있습니다.

II 레벨



자신의 원재료를 **6개까지** 보관소로 운송할 수 있습니다.

III 레벨



자신의 **모든** 원재료를 보관소로 운송할 수 있습니다.

배에 있는 원재료를 운송할 경우, 인접한 지형에 상관없이 해당 마커를 자신의 보관소 18곳 중 **원하는** 보관소로 보낼 수 있습니다.

참고: 이 규칙은 자신이 III 레벨 운송 모듈을 작동할 때만 적용하며, 다른 방법으로 배에서 원재료를 운송할 때는 적용하지 않습니다.

모듈: 생명 유지

I 레벨



A 사냥을 1번합니다.

또는 **B** 약화된 부족 1명을 회복합니다.

핵심 행동

1x 사냥 1번하기

먼저 자신의 부족이 있지만, **사냥 토큰**은 없는 지형을 하나 선택합니다.
어떤 지형을 선택했는지 모두에게 알려줍니다.
그리고 자신이 가진 모든 분홍색 **보조 주사위**를 굴립니다.

굴린 주사위 중 하나를 선택하고, 진보 보드의 **사냥 표**를 확인해 얼마나 많은 **식량**을 얻는지 확인합니다.

사냥 표의 가로줄은 주사위 값, 세로줄은 지형을 나타냅니다.
사냥 표에 표시된 수만큼 마커를 가져와 콘솔의 식량 칸에 놓습니다.

평소와 같이 **조정 마커**를 사용해 주사위 값을 변경할 수 있습니다.

 마지막으로 진열 구역에서 **사냥 토큰** 하나를 가져와
방금 사냥을 마친 지형에 올려놓습니다.
(이때 야영지를 비롯한 중요한 요소를 가리지 않도록 주의하십시오.)

시대가 끝날 때까지, 이 지형에서는 누구도 다시 사냥할 수 없습니다.
모든 사냥 토큰은 시대가 끝날 때 다시 진열 구역으로 되돌아갑니다.

예시:

노란색 문명은 사냥하기 위해
물 지형을 선택했습니다.
노란색 문명은 가지고 있던 보조 주사위
3개를 전부 굴렸습니다.

주사위는 , , 이 나왔습니다.

사냥 표의 물 지형 세로줄을 확인 후,
노란색 문명은 으로 4개의 식량을
얻을 수 있음을 확인했습니다.

하지만, 5개의 식량을 얻고 싶었기 때문에
조정 마커를 하나 사용해
을 로 바꿨습니다.

그리고 마커 5개를 가져와
자신의 식량 칸에 놓았습니다.

마지막으로 사냥 토큰을
해당 물 지형에 놓았습니다.



주사위	1	2	3	4	5	6
1	1	2	3	4	5	6
2	2	3	4	5	6	7
3	3	4	5	6	7	8
4	4	5	6	7	8	9
5	5	6	7	8	9	10
6	6	7	8	9	10	11



핵심 행동

1 약화된 부족 1명 회복

약화된 자신의 부족 1명을 세웁니다.

II 레벨



A

사냥을 1번합니다.

또는

B

약화된 부족을 3명까지 회복합니다.

III 레벨



A

사냥을 연속해서 2번까지합니다.
(서로 다른 지형에서 사냥합니다.)

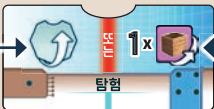
또는

B

약화된 부족을 4명까지 회복합니다.

모듈: 탐험

I 레벨



A

특별 장소를 탐험하기 위해서, 먼저 자신의 부족이 있는 지형 한 곳을 선택합니다.

선택한 지형과 **인접하고**, 뒷면으로 놓인 모든 특별 장소를 앞면으로 뒤집습니다.

공개한 특별 장소마다 즉시 타일 왼쪽 위에 표시된 점수를 얻습니다. 특별 장소는 다시 뒤집히지 않으며, 인접한 지형에 특수한 효과를 발휘합니다.
(지형의 특수한 효과는 38페이지 참고)

또는

B

자원 탐색을 1번 합니다.

핵심 행동

1x



자원 탐색 1번하기

자신의 부족이 있는 육지 지형의 종류를 하나 선택해 자원 탐색을 1번 합니다. 먼저 어떤 지형을 선택했는지 모두에게 알려줍니다. 그리고 자신이 가진 모든 보조 주사위를 굴리고 콘솔의 보관소 옆 열에서 값을 확인합니다.

굴린 주사위 중 하나를 선택해 어떤 보관소를 가리키는지 확인합니다. 그리고 자기 공급처에서 마커를 하나 가져와 해당 보관소에 올려놓습니다.



예시:

빨간색 문명은 A 물 지형을 탐험하기로 선택했습니다. 그래서 지형과 인접하고 뒷면으로 된 특별 장소 두 곳을 공개합니다.

한 곳은 건축 부지였고, 이곳에서 1점을 얻었습니다.

다른 한 곳은 빙하였고, 이곳에서 4점을 얻었습니다.



예시: 파란색 문명은 자원 탐색을 위해

자신의 부족이 있는 산 지형을 선택했습니다. 파란색 문명은 보조 주사위가 1개 있었고, 1개를 굴려 2가 나왔습니다.

콘솔을 확인해 보니 2 주사위 값으로 산 지형에서 얻을 수 있는 자원은 "돌"입니다. 따라서 자기 공급처에서 마커를 하나 가져와 돌 보관소에 올려놓았습니다.



평소와 같이 조정 마커를 사용해 주사위 값을 변경할 수 있습니다.

II 레벨



A

1. 자신의 부족이 있는 지형을 하나 선택하고, 그 지형과 인접하며 뒷면인 모든 특별 장소를 공개해 점수를 얻습니다.
2. 추가로 위치에 상관없이 뒷면인 특별 장소 하나를 공개해 점수를 얻습니다.
3. 마지막으로 2점을 더 얻습니다.

또는

B

자원 탐색 1번 하기.

III 레벨



A

1. II 레벨, 1 참고
2. II 레벨, 2 참고
3. 마지막으로 4점을 더 얻습니다.

또는

B

자원 탐색을 연속해서 2번 합니다.
(같은 종류 또는 서로 다른 종류의 지형에서 탐색할 수 있습니다.)

모듈: 건설

I 레벨



A

건물 1개를 건설합니다.

또는

B

손에 있는 건물 카드 1장을 설치합니다.

(카드를 설치하는 방법은 24페이지 참고)

1x 건물 하나 건설

대륙에 건설할 수 있는 건물은 총 4가지가 있습니다:



농장



배



조각상



거주지

농장 건설

자신의 부족이 있고, 누구의 농장도 없는 육지 지형을 하나 선택합니다.

그리고 자기 콘솔에서 농장 하나를 꺼내, 선택한 지형의 **농장 건물 칸**에 배치합니다.

농장을 건설할 때는 비용이 들지 않습니다.

농장을 건설한 보상으로 즉시 **조정 마커**를 하나 얻습니다.

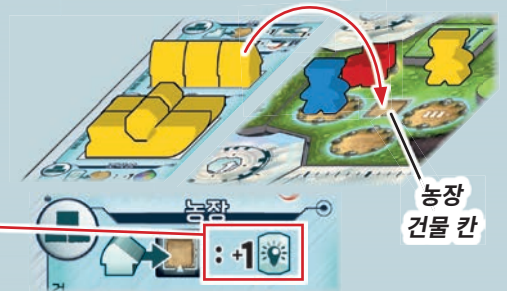
(공급처에서 마커를 하나 가져와 조정 칸에 올려놓습니다.)

농장은 **식량 페이지**에 혜택을 제공합니다.

자신의 농장이 있는 지형에서는 자신의 부족에게 필요한 식량 수가 줄어듭니다. (식량에 관한 자세한 내용은 33페이지 참고)

추가 참고 사항:

- 각각의 육지 지형에는 단 하나의 농장만 건설할 수 있습니다.
- 콘솔에 농장이 남아있지 않다면, 더 이상 농장을 건설할 수 없습니다. (스스로 자신의 농장을 파괴할 수 없습니다.)
- 공개된 특별 장소 중 화산과 인접한 지형에는 농장을 지을 수 없습니다.
화산이 공개되면, 인접한 지형에 있는 모든 농장은 파괴되어 콘솔로 돌아갑니다. (화산에 관한 자세한 내용은 38페이지 참고)



배 건조

자신의 배가 없는 **물** 지형 한 곳을 선택합니다.

(다른 문명의 배는 있어도 됩니다.)

해당 지형은 반드시 자신의 부족이 있는 지형과 인접해야 합니다.

위 조건을 모두 충족했다면, 콘솔에서 배를 하나 가져와 선택한 물 지형에 배치합니다. 이때 원재료 마커도 배에 올려놓습니다.

배를 건조할 때는 비용이 들지 않습니다.

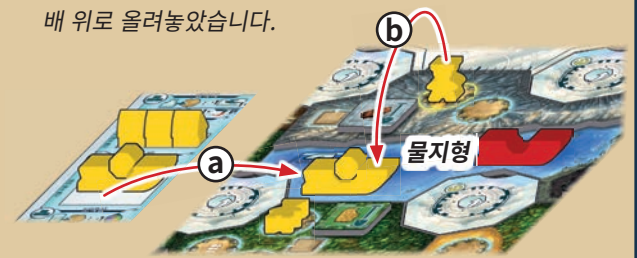
배를 건조한 보상으로, 즉시 **인접한** 지형에서 **건강한 부족 1명**을 배 위로 올릴 수 있습니다.

(인접한 지형에 약화된 부족만 있다면, 부족을 배 위로 옮길 수 없습니다.)



예시:

- 노란색 문명은 인접한 지형에 자신의 부족이 있었기에, **물 지형**에 배를 건조할 수 있습니다.
- 배를 건조한 후, 인접한 산 지형에 있는 자신의 부족을 배 위로 올려놓았습니다.



추가 참고 사항:

- 각 물 지형에는 **문명마다** 배를 단 1척만 놓을 수 있습니다.
- 콘솔에 배가 남아있지 않다면, 더 이상 배를 건조할 수 없습니다. (스스로 자신의 배를 파괴할 수 없습니다.)
- 물 지형을 사용하려면 자신의 배가 있어야 합니다. (예를 들어 사냥, 탐험, 이동 등등...)



조각상 건설

건축 부지에 배치된 마커는 조각상이 됩니다. 조각상을 건설하기 위해, 건설 조건에 맞는 건축 부지를 하나 선택하고, **건설 비용**을 지불합니다.

건축 부지에는 2~3종류의 자원이 표시되어 있으며, 이는 조각상을 건설할 때 필요한 자원입니다.

표시된 자원 중 **하나**를 선택하고, 보관소에서 선택한 자원 마커를 하나 가져와 건축 부지에 조각상으로 배치합니다. 보관소에 적절한 자원이 없다면, 조각상을 건설할 수 없습니다.

조각상을 건설한 보상으로, 즉시 원하는 **진보 트랙**을 1칸 전진시킬 수 있습니다.

추가로 수입 페이지 때 조각상으로 **점수**를 얻을 수 있습니다.



추가 설명

건축 부지

건축 부지는 **조각상**과 **거주지**를 건설할 수 있는 중요한 장소입니다. 게임은 커다란 물 지형에 건축 부지가 하나 있는 채로 시작합니다. **특별 장소**에서 추가로 **6개**의 건축 부지를 찾을 수 있습니다.

건축 부지에 건물을 건설하기 위해선 다음의 조건을 충족해야 합니다.

1. 반드시 인접한 지형에 자신의 부족이 있어야 합니다.
물 지형에 있는 건축 부지의 경우, 해당 물 지형에 자신의 배가 있고, 그 위에 자신의 부족이 있어야 합니다.

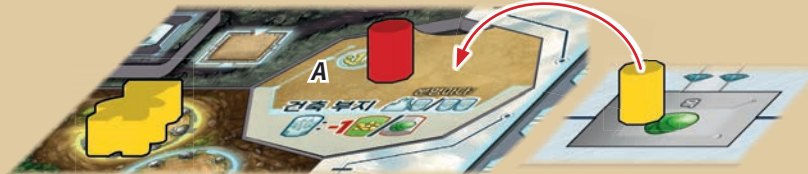
2. 건물 제한을 확인해야 합니다.

각 건축 부지에는 한 문명당 **최대 2개**의 건물을 건설할 수 있으며, 거주지의 경우 단 하나만 건설할 수 있습니다.
따라서 각 문명은 건축 부지마다 다른 문명이 어떤 건물을 건설했든 상관없이 거주지 1개와 조각상 1개 또는 조각상 2개를 건설할 수 있습니다.



예시:

노란색 문명은 **A 건축 부지**와 인접한 지형에 부족이 있습니다. 따라서 해당 건축 부지에 금이나 옥을 사용해 조각상을 건설할 수 있습니다. 그래서 옥 보관소에 있는 마커를 하나 가져와 **A 건축 부지**에 배치했습니다.
그리고 원하는 진보 트랙을 1칸 전진시킬 수 있기에, 기술 트랙을 1칸 전진시켰습니다.



거주지 건설

거주지를 건설할 수 있는 조건을 충족한 **건축 부지** 한 곳을 선택합니다.

그리고 콘솔에서 거주지 하나를 선택합니다.

선택한 거주지 앞에 있는 **건설 비용**을 지불합니다.

표시된 **모든** 자원을 공급처로 되돌립니다.

그리고 해당 거주지를 가져와 선택한 건축 부지에 배치합니다.

거주지를 건설한 보상으로 즉시 새로운 **수입 칩**을 하나 얻습니다.

(수입 칩에 관한 설명은 다음 페이지 참고)



추가 참고 사항:

• **4번째 거주지**를 건설하면, 즉시 **단계 타일 1개**를 활성화할 수 있습니다.

(다음 페이지 핵심 행동 “단계 타일 1개 활성화” 참고)



• 콘솔에서 거주지를 빼서 건설할 때마다, 해당 칸에 가려져 있던 **다이아몬드**가 1~3개까지 드러납니다. 다이아몬드로 **번영** 항목에서 점수를 얻을 수 있습니다.

(번영 점수는 35 페이지 참고)



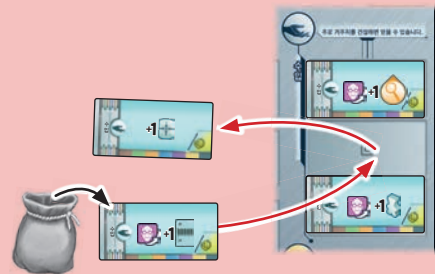
• 콘솔에 거주지가 남아있지 않다면, 더 이상 거주지를 건설할 수 없습니다. (스스로 자신의 거주지를 파괴할 수 없습니다.)

핵심 행동

+1x 수입 칩 1개 획득

수입 칩을 획득할 때 아래의 순서대로 진행합니다.

1. **진열 구역**에 있는 3개의 수입 칩 중 하나를 선택합니다.
2. 즉시 하얀색 주머니에서 무작위로 수입 칩 하나를 뽑아, 수입 칩 진열 구역의 빈칸을 채웁니다.
3. 그리고 획득한 수입 칩을 **설치**합니다.
4. 마지막으로, 설치한 칩의 **보상**을 1번 받습니다.

**수입 칩 설치:**

콘솔의 **설치 공간**에는 카드와 칩을 설치할 수 있는 **9칸의 세로줄**이 있습니다.

다른 칩이나 카드와는 달리, 수입 칩은 별다른 제한 없이 원하는 세로줄에 설치할 수 있습니다.

수입 칩을 설치하려면 원하는 세로줄 하나를 선택하고
그 줄의 **빈 단계들** 중, **가장 낮은 단계**에 칩을 배치합니다.
이때 수입 칩의 아랫면 전체가 다른 게임 구성물과 맞닿아야만 합니다.

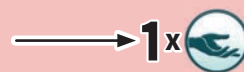
따라서 **(a)**와 같이 목표 칩이 1개만 있는 곳 위에 설치할 수 없습니다.

(b)와 같이 목표 칩이 2개 있어야만 빈 공간이 없으므로
그 위에 수입 칩을 설치할 수 있습니다.



수입 페이지에서 **모든 수입 칩의 보상**을 받을 수 있으며, 옆의 **행동** 아이콘을 통해서도 받을 수 있습니다.

(해당 아이콘은 발명 모듈과 날씨 구역에서 찾을 수 있습니다.)



핵심 행동

1x 단계 타일 1개 활성화

게임이 끝났을 때 카드와 칩이 **설치된 단계**에 따라 **점수**를 얻을 수 있습니다.
하지만 4, 5단계에 설치된 칩과 카드는 해당 단계 타일을 뒤집어서
활성화해야 게임이 끝났을 때 점수를 얻을 수 있습니다.

단계 타일을 활성화하면,
비활성 면인 단계 타일 하나를
뒤집어 **활성** 면이 보이도록
놓습니다.

(4, 5 단계 타일이 모두 활성 면이면
더 이상 타일을 뒤집을 수 없습니다.)

**참고:**

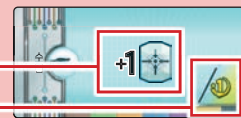
단계 타일의 활성 여부와 상관없이 4, 5단계에 카드와 칩을 설치하고
사용할 수 있습니다. 활성 여부는 게임 종료 점수에만 영향을 끼칩니다.

핵심 행동

1x 수입 칩 보상을 1번 받기

자신이 설치한 수입 칩 하나를 선택하고,
그 칩의 **보상**을 받습니다.

칩에 표시된 보상을 받거나
또는 1점을 얻습니다.

**참고:**

칩에 표시된 보상을 받기로 했지만, **해택 심사**에 탈락했다면
아무것도 얻지 못합니다.

해택 심사에 탈락한 후에 점수를
얻겠다고 선언할 수 없습니다.

**힌트:**

전체 수입 칩의 절반 정도는 해택 심사를 통과해야 보상을 받을 수
있습니다.

(수입 칩에 관한 자세한 설명은 요약 책자 10페이지 참고)

핵심 행동

연구 카드 1장 설치

작동시킨 모듈에 따라 **손에서** 설치할 수 있는 연구 카드의 **종류**가 달라집니다.

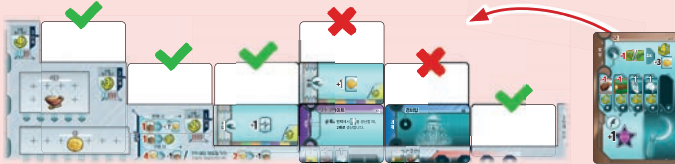
 = 업적  = 건물  = 통찰력  = 변이  = 발명

설치 공간에 아래 순서로 카드를 설치합니다.

1. 카드를 설치할 세로줄 선택

설치하려는 카드와 같은 종류의 카드가 아직 설치 공간에 설치되어 있지 않다면, **빈 세로줄**이나 **수입 칩만 설치된 세로줄**을 선택할 수 있습니다.

이미 같은 종류의 카드를 설치한 적이 있다면, 반드시 **해당 세로줄**에 카드를 설치해야 합니다.

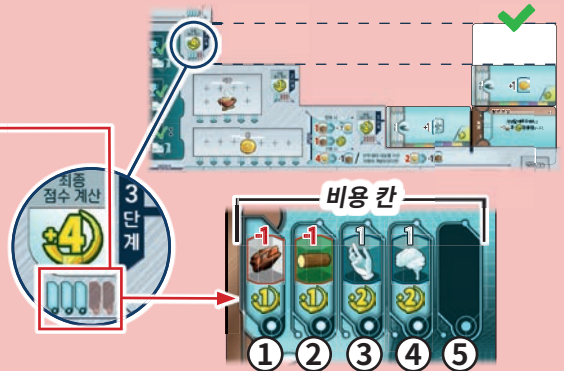


2. 카드 비용 결정

카드는 어느 **단계**에 설치하는지에 따라 비용이 다릅니다. 카드를 설치할 수 있는 곳은 방금 선택한 설치 공간의 **빈 단계들** 중, **가장 낮은 단계**입니다.

단계에 따라 카드에 그려진 5개 **비용 칸** 중 몇 개의 비용이 필요한지 결정됩니다.

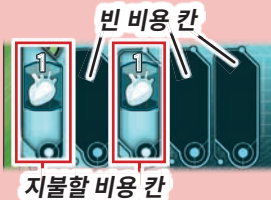
-  1단계는 가장 왼쪽에 있는 ①의 비용만 필요합니다.
-  2단계는 왼쪽에서부터 ①, ②의 비용이 필요합니다.
-  3단계는 왼쪽에서부터 ①, ②, ③의 비용이 필요합니다.
나머지 단계도 이와 같은 방식으로 비용을 확인합니다.



참고: 빈 비용 칸은 비용이 없으므로 지불할 필요가 없습니다. 설치 단계를 초과하는 칸 역시 지불할 필요가 없습니다.

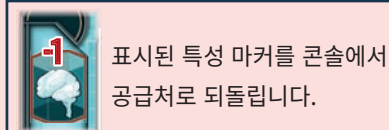
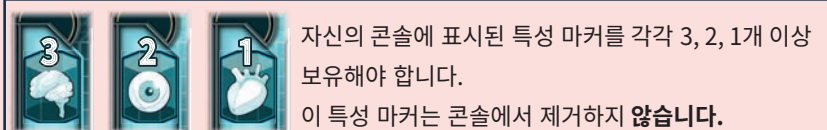
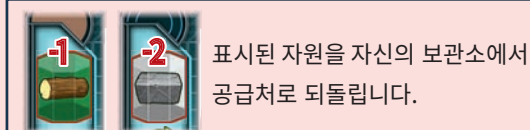
예시:

3 단계에 카드를
설치할 때
지불할 비용 칸



3. 비용 지불

카드를 설치하려면 해당하는 **모든** 비용을 지불하거나 요구 조건을 충족해야 합니다.



참고: 다수의 비용 칸이 같은 요구 조건을 갖고 있다면, 이 조건들은 중첩됩니다. 이 경우 적어도 3개의 지능 특성 마커를 보유해야 합니다.



대부분의 건물 카드는
비용 칸에서 **대체 요구**
조건을 제시하기도
합니다.



예시:
이 비용 칸은 대륙에
2개 이상의 거주지를
건설했다면, 지불한
것으로 간주합니다.



참고: 비용 칸 사이에 있는  아이콘은 ③ 요구 조건에 ②가 포함되어 있다는 것을 의미합니다. 따라서 3개 이상의 거주지를 건설했다면, 두 비용 칸 모두를 충족한 것입니다.



4. 지불한 비용 칸에서 점수 획득

설치 단계에 해당하는 비용 칸의 조건을 전부 충족했다면, 지불한 비용 칸 아래에 표기된 모든 점수를 얻습니다.

5. 즉시 보너스 받기

카드의 밝은 배경 하단에 번개 모양의 아이콘이 있다면, 이곳에 표기된 모든 보너스를 받습니다.
원하지 않거나 할 수 없는 행동은 하지 않습니다.

6. 카드 설치

마지막으로 카드 상단 3분의 1만 보이도록 선택한 세로줄에 넣습니다.

상단부에 밝은 배경과 함께 능력이 있다면, 해당 능력은 게임 중에 사용할 수 있습니다.

(각 카드의 능력에 관한 자세한 설명은 용어 사전에서 카드 번호를 확인하여 찾아볼 수 있습니다.)

참고:

연구 카드를 설치할 때, **더 많은 점수**를 얻기 위해 더 높은 단계에 설치한다고 가정하고, 그 비용을 지불할 수 있습니다.

하지만 이 경우 가정한 단계에 해당하는 **모든** 비용을 지불해야 하며, 일부만 선택해서 지불할 수는 없습니다.

예시: 오른쪽의 카드를 2단계에 설치합니다.

하지만 4단계에 설치한다고 가정할 수 있습니다.

따라서 카드는 2단계에 설치하지만, 왼쪽에서 4번째 비용 칸까지 모두 지불하며 더 많은 점수를 얻을 수 있습니다.

이때 지불할 비용 칸을 선택할 수는 없습니다. 예를 들어 반드시 지불해야 하는 1, 2번째 외에 3번째를 건너뛰고, 4번째만 지불할 수는 없습니다.

II 레벨



A

같은 종류의 건물을 **2개**까지 건설합니다. 예를 들어 서로 다른 지형 2곳에 농장을 하나씩 건설하거나, 2개의 조각상을 같은 건축 부지에, 또는 서로 다른 건축 부지에 건설할 수 있습니다.

또는

B

손에 있는 건물 카드 **1장**을 설치합니다.

III 레벨



A

건물을 **2개**까지 건설합니다.

(같은 종류 또는 서로 다른 종류의 건물을 지을 수 있습니다.)

또는

B

손에 있는 건물 카드 **1장**을 설치하면서, 특별 보너스도 받습니다.

특별 보너스:

카드를 설치할 때, 지불할 비용 칸 **하나**를 무시할 수 있습니다.

즉 선택한 비용 칸을 빈 것으로 간주하고 비용을 지불하지 않습니다.

하지만 지불할 비용 칸이 **단 하나인 경우에는** 이를 적용할 수 없습니다.

또는

카드를 설치한 후, 즉시 손에서 **같은 종류**의 다른 카드를 하나 더 설치할 수 있습니다.



모듈: 계획



A 목표 칩 1개 설치

또는

B 마커 2개를 콘솔의 주사위 칸 한 곳에 행동 마커로 놓습니다.
(2개 모두 같은 주사위 칸에 놓습니다.)

핵심 행동

1 목표 칩 1개 설치

내 콘솔에 있는 목표 칩 중, 요구 조건을 충족한 목표를 1개 선택합니다.

(다른 목표 칩에 덮여 가려진 목표 칩은 선택할 수 없습니다.)

요구 조건은 대부분 특정 지형에 특정 구성물을 갖고 있거나,
즉시 해당하는 자원을 사용하는 것입니다.

(목표 칩 요구 조건에 관한 자세한 설명은 용어 사전 9페이지 참고)

요구 조건을 충족했다면 다음 순서로 진행합니다.

1. 목표 칩을 설치할 세로줄 선택

설치 공간에 목표 칩을 설치한 적이 없다면, 빈 세로줄이나 수입 칩만 설치된 세로줄을 선택할 수 있습니다.

이전에 목표 칩을 설치한 적이 있다면, 반드시 그 세로줄에 목표 칩을 설치해야 합니다.

(참고: 목표 칩은 수입 칩이나 카드의 절반 크기이므로, 세로줄 한 단계에 2개씩 설치할 수 있습니다.)

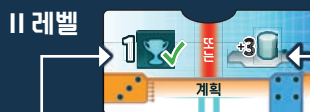
2. 선택한 세로줄에 목표 칩 배치

콘솔에서 목표 칩을 가져와 뒷면으로 뒤집습니다. 그리고 목표 칩의 아랫면이 다른 게임 구성물과
완전히 맞닿도록 배치합니다. (단계마다 목표 칩을 2개까지 설치할 수 있지만, 목표 칩이 1개만 있더라도
다음 단계에 목표 칩을 설치할 수 있습니다.)

3. 강화 보너스 획득

콘솔에 있는 목표 칩을 설치할 때, 칩으로 가려져 있던 아이콘이 공개되면,
즉시 강화 보너스를 획득합니다. 핵심 행동 “주요 모듈 1개 강화”를 할 수 있습니다.

(이전에 강화 보너스를 받은 칸이라도, 목표 칩을 새로 놓고 다시 설치한다면 강화 보너스를 또 받을 수 있습니다.)



A 목표 칩 1개 설치.

또는

B 마커 3개를 콘솔의 주사위 칸 한 곳에 행동 마커로 놓습니다.
(3개 모두 같은 주사위 칸에 놓습니다.)



A 목표 칩 1개 획득과 목표 칩 1개 설치.
(원하는 순서로 할 수 있습니다.)

또는

B 마커 3개를 콘솔의 주사위 칸 한 곳에 행동 마커로 놓습니다.
(3개 모두 같은 주사위 칸에 놓습니다.)

핵심 행동

+1 목표 칩 1개 획득

진열 구역에서 목표 칩 1개를 선택해, 내 목표 구역에 놓습니다. 그다음 즉시 짙은 파란색 주머니에서 목표 칩 하나를 무작위로 뽑아, 진열 구역의 빈칸을 채웁니다.

참고: 자신의 목표 구역 3칸을 전부 채웠어도 새로운 목표 칩을 가져올 수 있습니다. 하지만, 새로 가져온 목표 칩은 반드시 앞면으로 된 다른 목표 칩 위에 올려야 합니다.

위에 놓인 목표 칩이 설치되기 전까지 아래에 놓인 목표 칩은 가려진 상태입니다.

(어떤 방법으로도 가려진 목표 칩을 바로 설치할 수 없습니다.)

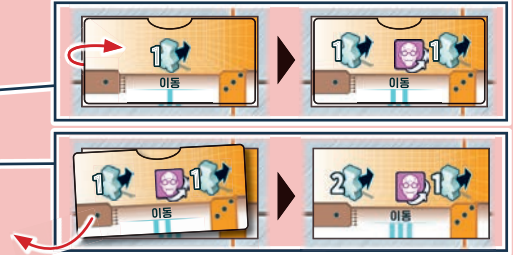
핵심 행동

1x 주요 모듈 1개 강화

주요 모듈 중 하나를 선택하고 다음 레벨로 강화합니다.

- 모듈이 I 레벨이면, II 레벨 면으로 뒤집습니다.
- 모듈이 II 레벨이면 모듈 타일을 제거하고, III 레벨이 보이도록 합니다.
제거한 모듈을 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
(III 레벨 모듈을 더 강화할 수는 없습니다.)

참고: 이번 차례에 강화한 모듈의 기능은 다음 차례부터 사용할 수 있습니다.



추가 설명

특화 칩

진열 구역에는 항상 3개의 특화 칩이 진열되어 있습니다. 특화 칩은 별도의 행동으로 얻는 것이 아닙니다. 자기 차례에 진열된 특화 칩의 요구 조건을 충족했다면, 언제든지 그 특화 칩을 가져와 설치할 수 있습니다.

참고: “자기 차례”란 내가 무언가를 해야 할 모든 순간을 의미하는 것으로 모든 페이지에서 적용됩니다. 누가 먼저 차례를 가질지 명확하지 않다면 기본적으로 앉은 순서를 따릅니다.

특화 칩을 설치할 때는 아래 순서대로 진행합니다.

1. 특화 칩의 요구 조건

각 특화 칩에는 충족해야 하는 요구 조건이 표시되어 있습니다.

- 자기 콘솔에 체력 특성 마커가 3개 이상 있을 것.
- 그리고 체력 특성 마커 1개를 공급처로 되돌릴 것.



참고: 표시된 큰 아이콘은, 칩이 어떤 특성을 요구하는지 직관적으로 확인하는 용도입니다.

2. 특화 칩 가져가기

특화 칩의 조건을 충족했다면, 가져간 다음 즉시 노란색 주머니에서 새로운 칩을 뽑아 진열 구역의 빈칸에 놓습니다.
(주머니에 특화 칩이 남아 있지 않다면, 더 이상 빈칸을 채우지 않습니다.)

3. 특화 칩을 설치할 세로줄 선택

설치 공간에 특화 칩을 설치한 적이 없다면, 빈 세로줄이나 수입 칩만 설치된 세로줄을 선택할 수 있습니다. 이미 특화 칩을 설치한 적이 있다면, 반드시 같은 세로줄에 특화 칩을 설치해야 합니다.

4. 선택한 세로줄에 특화 칩을 설치

마지막으로 특화 칩을 선택한 세로줄의 빈 단계들 중, 가장 낮은 단계에 배치합니다.
설치한 특화 칩은 게임 내내 **고유한 효과**를 부여합니다. (개별 특화 칩에 관한 설명은 용어 사전 10페이지 참고)

참고: 요구 조건만 충족한다면, 한 차례에 여러 개의 특화 칩을 설치할 수도 있습니다.

칩과 카드를 설치할 때 추가 참고 사항:

- 설치 공간의 1단계와 2단계에는 각각 **완성 보너스**가 있습니다.
차례가 끝났을 때, 칩이나 카드를 설치해 단계를 완성했다면 즉시 완성 보너스를 받습니다.
(완성했다는 것은 한 단계의 모든 공간을 칩이나 카드로 전부 채운 상태입니다.)



1단계를 완성하면 핵심 행동 “수입 칩 1개 획득”을 할 수 있습니다.

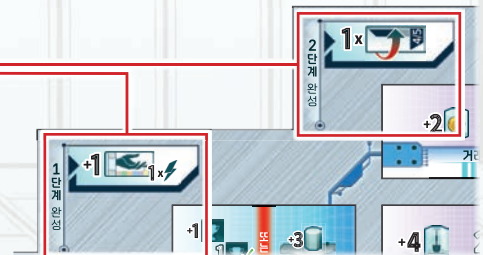
2단계를 완성하면 핵심 행동 “단계 타일 1개 활성화”를 할 수 있습니다.

- 5단계보다 더 높은 단계에도 칩이나 카드를 놓을 수 있으며, 5단계와 동일한 비용을 지불합니다.
하지만 6단계부터는 별도의 단계 타일이 없으므로, 게임이 끝났을 때 추가로 얻을 수 있는 점수는 없습니다.

참고: 게임 준비 때 설치 공간의 가장 오른쪽에 설치했던 **시작 칩 카드**도 설치 공간에 포함됩니다.

따라서 게임이 끝났을 때 4단계 타일을 활성화했다면, 시작할 때 놓은 칩 카드로도 7점을 얻을 수 있습니다.

시작 칩 카드 바로 위인 5단계에도 칩이나 카드를 설치할 수 있습니다.



모듈: 연구

I 레벨



A 연구 카드 1장을 획득합니다.

또는

B

연구 구역의 뒷면 더미에서 2장을 뽑습니다.
이때 같은 카드 더미 또는 서로 다른 카드 더미에서 뽑을 수 있습니다.
카드를 전부 뽑은 후에만 카드를 확인할 수 있습니다.
그리고 뽑은 카드 중 1장을 골라 손으로 가져옵니다.
다른 카드는 뽑았던 더미의 가장 아래에 뒷면으로 넣습니다.

핵심 행동

+1 연구 카드 1장 획득

연구 구역의 뒷면 더미 또는 앞면 더미 중 가장 위에 있는 카드 1장을 선택해 손으로 가져옵니다.
손에 들 수 있는 카드 수 제한은 없습니다.

중요: 누군가 앞면 더미의 마지막 카드를 가져갔다면, 즉시 같은 종류의 뒷면 더미 맨 위의 카드 1장을 새로 펼칩니다. 해당 종류의 앞면 카드가 한 장이라도 남아있다면, 카드를 보충하지 않습니다.
따라서 연구 카드는 항상, 종류마다 1장 이상 공개됩니다.

참고: 앞면으로 공개된 연구 카드는 언제든지 내용을 확인할 수 있습니다. 하지만 확인하면서 순서를 바꾸진 못합니다.

II 레벨



A 연구 카드 1장 획득

또는

B 연구 구역의 뒷면 더미에서 4장을 뽑습니다.

카드는 원하는 더미에서 1장씩 뽑을 수 있지만, 4장의 카드를 전부 뽑은 후에만 카드를 확인할 수 있습니다.
그리고 뽑은 카드 중 1장을 골라 손으로 가져옵니다.
나머지 3장의 카드는 해당 카드를 뽑았던 더미의 가장 아래에 뒷면으로 넣습니다.

III 레벨



A “연구 카드 1장 획득”을 2번 합니다.

카드를 획득하는 과정에서 특정 더미의 마지막 앞면 카드를 가져갔다면, 즉시 같은 종류의 뒷면 더미 맨 위의 카드를 펼칩니다.

또는

B 연구 구역의 뒷면 더미에서 4장을 뽑습니다.

카드는 원하는 더미에서 1장씩 뽑을 수 있지만, 4장의 카드를 전부 뽑은 후에만 카드를 확인할 수 있습니다.
그리고 뽑은 카드 중 2장을 골라 손으로 가져옵니다. 나머지 2장의 카드는 해당 카드를 뽑았던 더미의 가장 아래에 뒷면으로 넣습니다.

모듈: 업적

I 레벨



A 행동 주사위 1개 또는 보조 주사위 1개를 얻습니다.



행동 주사위: 진열 구역에서 행동 주사위를 가져옵니다.
가져온 주사위는 즉시 굴려 주사위 값에 해당하는 콘솔의 주사위 칸에 놓습니다.
이제부터 방금 가져온 주사위를 사용해 모듈을 작동할 수 있습니다.



보조 주사위: 진열 구역에서 보조 주사위를 가져와, 자신의 다른 보조 주사위와 함께 놓습니다. 이제부터 해택 심사, 사냥, 자원 탐색을 할 때 방금 가져온 주사위도 함께 굴립니다.

진열 구역에 내가 가져오려는 종류의 주사위가 남아있지 않다면, 해당 주사위를 가장 많이 가진 문명에게서 하나를 빼앗습니다. 그러한 문명이 자신을 포함해 여럿이라면, 어느 문명에서 가져올지 선택합니다.

(어떤 주사위를 줄지는 주사위를 빼앗기는 문명이 선택하지만, 종류는 일치해야 합니다.)

주의: 가져오려는 종류의 주사위를 가장 많이 가진 문명이 자신뿐이라면, 다른 문명에게서 해당 주사위를 빼앗을 수 없습니다. 또한 주사위를 새로 굴리기 위해, 자기 자신에게서 빼앗겠다고 선택할 수도 없습니다.

또는 **B** 손에 있는 업적 카드 1장을 설치합니다.



II 레벨



A 행동 주사위 1개 그리고 보조 주사위 1개를 얻습니다.
I 레벨과 같은 규칙을 적용합니다.

또는

B 손에 있는 업적 카드 1장을 설치합니다.

III 레벨



A 행동 주사위 1개 그리고 보조 주사위 1개를 얻습니다.
I 레벨과 같은 규칙을 적용합니다.

또는

B 손에 있는 업적 카드 1장을 설치하면서 특별 보너스도 받습니다.

모듈: 통찰력

I 레벨



A 조정 마커 3개를 얻습니다.
(공급처에서 마커 3개를 가져와 콘솔의 조정 칸에 놓습니다.)

또는

B 손에 있는 통찰력 카드 1장을 설치합니다.

II 레벨



A 조정 마커 6개를 얻습니다.

또는

B 손에 있는 통찰력 카드 1장을 설치합니다.

III 레벨



A 조정 마커 6개를 얻습니다.

또는

B 손에 있는 통찰력 카드 1장을 설치하면서 특별 보너스도 받습니다.

모듈: 변이

I 레벨



A 특성 마커 1개를 원하는 다른 특성 칸으로 이동시킵니다.

또는

B 손에 있는 변이 카드 1장을 설치합니다.



II 레벨



A 특성 마커를 2개까지 원하는 다른 특성 칸으로 이동시킵니다.
(같은 특성 칸 또는 여러 특성 칸으로 이동시킬 수 있습니다.)

또는

B 손에 있는 변이 카드 1장을 설치합니다.

III 레벨



A 특성 마커를 2개까지 원하는 다른 특성 칸으로 이동시킵니다.
(같은 특성 칸 또는 여러 특성 칸으로 이동시킬 수 있습니다.)

또는

B 손에 있는 변이 카드 1장을 설치하면서 특별 보너스도 받습니다.

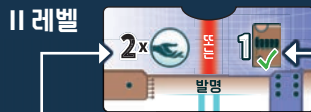
모듈: 발명



A 수입 칩 보상을 1번 받습니다.

또는

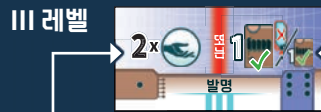
B 손에 있는 발명 카드 1장을 설치합니다.



A 수입 칩 보상을 2번까지 받습니다.
같은 칩의 보상을 2번 받거나,
서로 다른 칩의 보상을 1번씩 받을 수 있습니다.

또는

B 손에 있는 발명 카드 1장을 설치합니다.



A 수입 칩 보상을 2번까지 받습니다.
같은 칩의 보상을 2번 받거나,
서로 다른 칩의 보상을 1번씩 받을 수 있습니다.

또는

B 손에 있는 발명 카드 1장을 설치하면서
특별 보너스도 받습니다.

모듈: 거래



판매와 구매를 각각 원하는 순서대로 1번까지 할 수 있습니다.

판매:

보관소에 있는 자원을 2개까지 판매합니다.

하나는 돈으로,

다른 하나는 점수로 팔 수 있습니다.

하지만 두 번 다 돈으로 팔거나, 점수로 팔 수는 없습니다.

자원을 돈으로 팔 때는, 먼저 보관소 가로줄의 왼쪽에 표시된 돈 주머니의 숫자를 확인합니다.

자원을 공급처로 되돌리고 돈 주머니에 표시된 숫자만큼, 콘솔의 돈 칸에 마커를 놓습니다.

마커 1개는 돈 1원입니다. (예를 들어 나무를 판매하면 돈 1원, 기름을 판매하면 돈 3원을 얻습니다.)

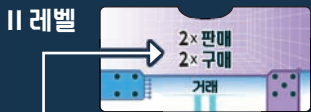
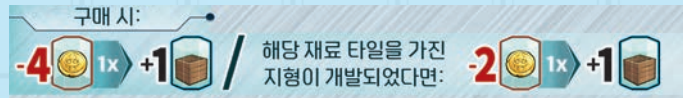
자원을 점수로 판매할 때는 자원을 공급처로 되돌리고 2점을 얻습니다.

구매:

구매하려는 자원의 재료 타일이 아직 공개되지 않았다면 4원,

공개되었다면 2원을 지불해 구매할 수 있습니다.

구매했다면, 공급처에서 마커를 가져와 구매한 자원의 보관소에 놓습니다.



판매와 구매를 각각 원하는 순서대로 2번까지 할 수 있습니다.

(예를 들어 판매를 1번 하고, 구매를 2번 연속으로 한 다음
마지막으로 판매를 또 할 수도 있습니다.)



2원을 얻습니다. 그 후 판매와 구매를 각각 원하는 순서대로
2번까지 할 수 있습니다.

모듈: 부가 기능



부가 기능을 1번 작동합니다.



서로 다른 부가 기능을
2번까지 작동합니다.



부가 기능을 2번까지 작동합니다. 이때 같은 부가 기능을 두 번
작동하거나, 서로 다른 부가 기능을 한 번씩 작동할 수 있습니다.

핵심 행동

1x 부가 기능을 1번 작동합니다.

사용할 수 있는 부가 기능 중 한 개를 선택합니다.

콘솔 오른쪽 위에는 부가 기능이 하나 표시되어 있습니다.

이는 문명이 게임을 시작할 때 기본으로 갖는 부가 기능입니다.

연구 카드를 설치하면 더 많은 부가 기능을 얻을 수 있습니다.

부가 기능은 다음과 같은 아이콘을 갖고 있습니다.



1원을 지불하고
원하는 진보 트랙을 1칸
전진시킵니다.

추가 설명

진보 트랙

게임 중 다음 아이콘을 얻으면 진보 트랙을 전진시킬 수 있습니다.

이런 아이콘은 대부분 연구 카드에서 얻을 수 있습니다.

진보 트랙은 **점수 항목**에 포함되어 있기 때문에,

진보 트랙을 전진시키는 것은 매우 중요합니다.

게임 보드에 배치된 점수 타일에 따라 특정 트랙이 더 중요한 경우도 있고,

이벤트 카드에는 진보 트랙과 관련된 사건들도 존재합니다.

추가로 진보 트랙을 전진시키면 보너스를 얻을 수 있습니다. 내 디스크가

트랙에 표시된 **보너스 경계선**을 지나칠 때마다, 경계선 오른쪽에 표시된 **트랙 보너스**를 받습니다.

- +1** 문화 진보 트랙을 1칸 전진시킵니다.
- +3** 기술 진보 트랙을 3칸 전진시킵니다.
- +1** 원하는 진보 트랙을 1칸 전진시킵니다.



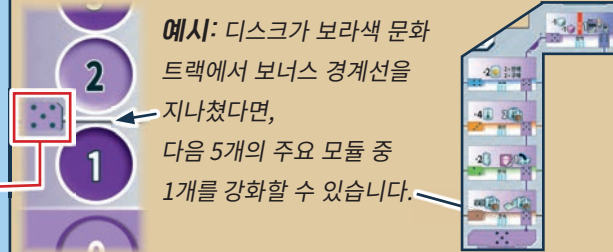
트랙 보너스



선택할 수 있는 5개의 모듈 중 1개를 강화합니다.

선택할 수 있는 모듈은, 해당 보너스를 얻은 트랙의
색깔에 따라 달라집니다. 트랙의 색깔과 모듈의 주사위 값이
나타내는 색깔이 일치하는 모듈만 강화할 수 있습니다.

이를 확인하기 위해, 보너스 경계선에 다음과 같이
어떤 주사위 값을 강화할 수 있는지 표시되어 있습니다.



혜택 트랙의 디스크 1칸 전진

또는 수입 칩 보상을 1번 받습니다.

“단계 타일 1개를 활성화”합니다.
또는 3점을 얻습니다.

3점을 얻습니다.

추가 참고 사항:

- 진보 트랙의 12번째 칸을 넘을 수는 없습니다.
디스크가 이미 12번째 칸에 있고 트랙을 전진시켜야 한다면, 그 칸수마다 2점을 얻습니다.
- 진보 트랙의 일부 칸은 배경색이 연하고, 흰색 숫자 대신 검은색 숫자로 표시되어 있습니다.
이는 일부 연구 카드를 사용할 때 해당 위치를 확인하기 쉽도록 표시해 놓은 것입니다.



재조정

자기 차례에서 모듈을 작동하는 대신, 사용한 행동 주사위를 **회수**하는 재조정을 할 수도 있습니다.

단, 주사위 칸에 **총 3개 이하**의 행동 주사위가 남았을 때만 재조정을 할 수 있습니다. (이때 행동 마커는 세지 않습니다.)

재조정을 할 때는 우선 콘솔의 **재조정 세로줄**을 확인합니다.

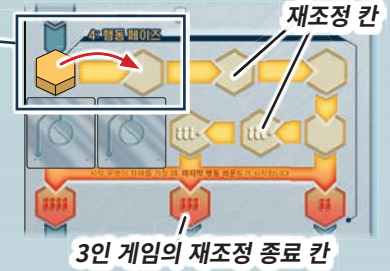
가장 왼쪽에 있는 **재조정 마커**를 한 칸씩 아래로 내리면서,
새로운 알파벳에 도달할 때마다 아래 순서로 진행합니다.



페이지 토큰을 다음 **재조정 칸**으로 이동시킵니다.

페이지 토큰이 **플레이어 수**에 해당하는 **재조정 종료 칸**에 도달했다면,
행동 페이지가 종료됩니다.

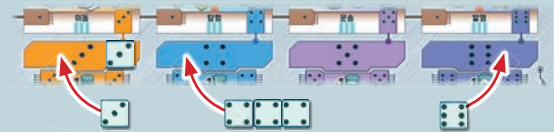
이미 페이지 토큰이 **재조정 종료 칸**에 있다면,
페이지 토큰을 움직이지 않습니다.



콘솔 아래에 두었던 **사용한** 자신의 행동 주사위를 모두 손에 듭니다.

(주사위 칸에 아직 행동 주사위가 남아있다면,
그 주사위도 원하는 만큼 손에 들 수 있습니다.)

그리고 손에 든 모든 주사위를 굴리고,
나온 주사위 값에 맞춰 각 주사위를 주사위 칸에 올려놓습니다.



재조정 마커가 C에 오면, 재조정 세로줄에 있는 마커를
조정 칸이나 식량 칸으로 옮겨 놓습니다.



추가 참고 사항:

- 모든 문명의 비어있는 재조정 세로줄의 개수를 확인하면, 페이지 토큰이 올바르게 움직였는지 확인할 수 있습니다.
- 재조정을 할 때 재조정 세로줄에 더 이상 마커가 남아 있지 않다면, A와 B는 일반적인 방법대로 진행합니다.
그리고 **공급처**에서 마커를 하나 가져와 조정 칸이나 식량 칸에 놓습니다.

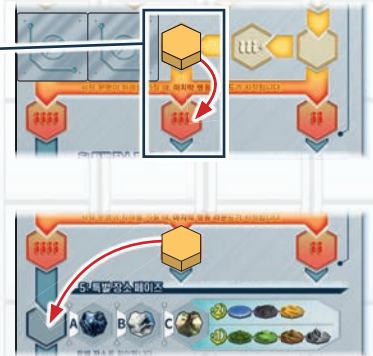
행동 페이지 종료

위에서 설명한 대로 페이지 토큰이 플레이어 수에 해당하는
재조정 종료 칸에 도착하면 행동 페이지가 종료됩니다.

행동 페이지가 종료되면, 먼저 현재 진행 중인 행동 라운드를 끝까지 진행합니다. 그다음,
마지막 행동 라운드를 한 번 진행합니다. (즉, 모든 문명이 각각 한 번씩 마지막 차례를 갖습니다.)

예시: 시작 문명이 페이지 토큰을 재조정 종료 칸으로 이동시켰다면,
시작 문명의 **다음 차례**가 돌아왔을 때 마지막 행동 라운드가 진행됩니다.
시작 문명의 오른쪽에 앉은 문명이 페이지 토큰을 재조정 종료 칸으로 이동시켰다면,
마지막 행동 라운드가 즉시 시작됩니다.

모든 문명이 마지막 차례를 마쳤다면, 페이지 토큰을 5 페이지로 이동시킵니다.



5: 특별 장소 페이지

다음 3종류의 특별 장소에서 효과가 발동됩니다. 다음 특별 장소들이 아직 발견되지 않았다면 건너웁니다.



A. 고대 늑대의 협곡

고대 늑대들에게 식량을 바쳐야 하는 협곡으로, 총 2곳이 있습니다.

공개된 협곡마다 각 문명은 인접한 지형에 자신의 부족이 있는지 확인하고, 부족이 있다면 식량 1개를 바칩니다.
(인접한 지형의 수나 부족의 수와 상관없이 식량 1개만 지불합니다.)

협곡 2곳에 각각 인접한 부족이 있다면 식량을 2개 바칩니다. (또한 협곡 2곳이 동시에 한 지형에 인접한 경우에도 식량 2개를 바칩니다.)

참고: 보유한 식량이 없다면, 식량을 지불하지 않습니다.



B. 빙하



빙하는 총 2곳이 있습니다. 공개된 빙하마다 각 문명은 인접한 지형에 **건강한** 부족이 있는지 확인합니다. 건강한 부족이 있다면, 그중 **1명**이 약화됩니다. 빙하 2곳에 각각 인접한 건강한 부족이 있다면, 건강한 부족 2명이 약화됩니다. (또한 빙하 2곳이 동시에 한 지형과 인접한 경우에도, 부족 2명이 약화됩니다.)
참고: 인접한 지형에 건강한 부족이 없다면 빙하의 영향을 받지 않습니다.



C. 신비로운 오크나무



신비로운 오크나무는 총 3곳이 있습니다. 공개된 신비로운 오크나무마다, 각 문명은 인접한 지형에 자신의 부족이 있는지 확인합니다. 부족이 있는 물, 늪, 사막마다 2점을 얻고 숲, 평야, 언덕, 산마다 1점을 얻습니다.

참고: 다수의 신비로운 오크나무와 인접한 지형은 점수를 여러 번 얻을 수 있습니다.



예시: 신비로운 오크나무 **1**과 인접한 지형은 물, 평야, 숲입니다.
빨간색 문명은 물과 숲에 부족이 있으므로, 물에서 2점, 숲에서 1점을 얻습니다.
파란색 문명은 인접한 지형에 부족이 없으므로, 점수를 얻지 못합니다.
신비로운 오크나무 **2**와 인접한 지형은 물, 산, 사막입니다.
빨간색 문명은 다시 물에서 2점을 얻고, 사막에서 2점을 얻습니다.
파란색 문명은 산에서 1점과 사막에서 2점을 얻습니다.



6: 식량 페이지

식량 페이지는 A, B 순서대로 진행합니다.



A. 식량 소비

모든 부족에게 식량을 제공해야 합니다. 이 페이지는 모든 문명이 동시에 진행할 수 있지만, 필요하다면 얇은 순서대로 진행할 수도 있습니다.

부족은 다음과 같이 식량을 소비합니다.

야영지나 배에 있는 부족은 식량 1개를 소비합니다.



야생에 있는 부족은 식량 2개를 소비합니다.



지형에 자신의 농장이 있다면, 해당 지형의 야영지에 있는 자신의 모든 부족은 식량을 소비하지 않습니다.
해당 지형의 야생에 있는 부족도 식량을 1개만 소비합니다.



참고: 몇몇 연구 카드로 식량 비용을 줄일 수 있습니다.

부족마다 얼마나 많은 식량이 필요한지 계산하고, 식량을 얼마나 제공할지 결정합니다.
제공한 수만큼 식량 마커를 공급처로 되돌립니다. 식량을 제공받지 못한 부족은 **약화됩니다**.
건강한 부족은 약화되고, 이미 약화된 부족은 죽어서 공급처로 되돌아갑니다.



참고: 식량을 제공할지, 약화시키거나 죽일지는 자유롭게 결정할 수 있습니다.

특수 행동 "데우스 엑스 마키나": 부족이 죽어서 제거해야 한다면, "데우스 엑스 마키나"를 사용해 구해줄 수 있습니다. 부족을 제거하는 대신 **해택 트랙**에 있는 디스크를 한 칸 후퇴시킵니다. (디스크가 가장 왼쪽 칸에 있을 때는 이 특수 행동을 사용할 수 없습니다.)



B. 건강한 부족 점수 계산

모든 문명이 식량 소비를 마쳤다면, 각자 자신이 보유한 **건강한** 부족마다 1점을 얻습니다.



7: 이벤트 페이지

이벤트 페이지는 A ~ D 순서대로 진행합니다.



A. 날씨 조정 및 효과 해결

시대가 시작될 때 공개한 **이벤트 카드**를 확인합니다.
카드의 오른쪽 상단에 표시된 대로 **날씨 토큰**을 움직입니다.

- 위로 1칸이나 2칸 움직입니다. (날씨가 더워집니다.)
- 또는 • 아래로 1칸이나 2칸 움직입니다. (날씨가 추워집니다.)



날씨 토큰이 이동을 멈춘 **칸**에 표시된 **효과**가 발동합니다.

주의: 날씨 토큰이 **흰색 선**을 지나쳤다면, 날씨 토큰을 흰색 선 **직전**의 날씨 칸(“무더위” 또는 “강추위”)에 되돌려 놓고 이동을 마칩니다. 이 경우 발동하는 효과는 흰색 선 바깥에 있는 효과입니다 (-1).

얇은 순서대로 각 문명은 발동된 날씨 효과를 해결합니다.

긍정적인 효과는 무시해도 됩니다. 하지만 부정적인 효과는 반드시 적용해야 합니다.

두 효과 사이에 사선(/)이 있다면, 둘 중 하나를 반드시 선택해야 합니다.



긍정적인 효과:



수입 칩 보상을 1번 받습니다.



부가 기능을 1번 작동합니다.

부정적인 효과:



식량 1개를 공급처로 되돌립니다.



부족 하나를 제거합니다.

참고: 이때 부족을 구하기 위해 특수 행동 “데우스 엑스 마키나”를 사용할 수 있습니다.

참고: 식량과 부족 모두 없다면 “무더위”와 “강추위” 효과를 무시할 수 있습니다.

하지만 둘 중 하나라도 있다면 부정적인 효과를 **반드시** 적용해야 합니다.



B. 이벤트 해결

공개된 이벤트 카드의 **사건**을 해결합니다.
요구 조건을 충족한 하나, 또는 여러 문명이 **보너스**를 받습니다.
가끔 요구 조건으로 농장이나 배를 제거해야 할 수도 있습니다.

만약 여러 문명이 보너스를 획득했다면, **얇은 순서대로** 보너스를 획득합니다.

단 하나의 문명만 보너스를 받을 수 있는 사건의 경우, 보너스를 받을 수 있는 문명이 확실하게 정해지는 경우에만 보너스를 얻을 수 있습니다.

어떤 문명도 요구 조건을 충족하지 못했다면 보너스는 사라집니다.

(개별 이벤트 카드에 관한 자세한 설명은 용어 사전 8, 9페이지 참고)



C. 현재 시대의 점수 계산

현재 시대의 **점수 칸**(시대 점수에서 가장 왼쪽에 있는 비어있지 않은 칸을) 확인합니다.
해당 칸의 점수 타일로 이번 시대에 어떤 항목에서 **점수**를 얻는지 확인할 수 있습니다.
타일 아래에는 **점수 항목** 1개마다 얼마나 점수를 얻는지 표시되어 있습니다.

모든 문명은 자신이 보유한 현재 시대의 점수 항목을 확인합니다.

보유한 **점수 항목** 1개마다 점수 타일 아래의 점수를 얻습니다.

모든 문명이 점수 계산을 마쳤다면, 점수 칸에서 점수 타일을 **제거**해 게임 상자에 되돌립니다.



점수 항목은 총 9개가 존재합니다:



진보 트랙
기술



진보 트랙
명성



진보 트랙
지식



진보 트랙
건축



진보 트랙
문화

위의 항목을 셀 때는, 진보 트랙의 디스크를 **전진시킨 칸수**를 셉니다.

디스크가 위치한 칸의 숫자에 항목 점수를 곱하고, 그 값만큼 점수 트랙을 전진시킵니다.



진화

진화를 셀 때는 각 특성 칸에 있는 **특성 마커**의 수를 전부 셉니다.

특성 마커의 총 개수에 항목 점수를 곱하고, 그 값만큼 점수 트랙을 전진시킵니다.



번영

번영을 셀 때는 콘솔 왼쪽에 있는 **활성 다이아몬드** 수를 셉니다.

다이아몬드는 **4곳**에서 찾을 수 있습니다.

1. 식량 칸, 2. 돈 칸, 3. 거주지, 4. 보관소

활성 다이아몬드는 다음과 같습니다.

1. 식량 칸:

이곳에 있는 식량 마커를 한 세로줄에 3개씩 들어가도록 정렬합니다.

완성한 세로줄 하나당 다이아몬드 1개가 활성화됩니다.

2. 돈 칸:

먼저 이곳에 있는 돈 마커를 한 세로줄에 2개씩 들어가도록 정렬합니다.

완성한 세로줄 하나당 다이아몬드 1개가 활성화됩니다.

3. 거주지:

거주지를 건설하면 콘솔에 드러나는 **빈칸**에서 다이아몬드를 찾을 수 있습니다.

보이는 다이아몬드는 전부 활성화된 것입니다.

4. 보관소:

같은 지형의 두 보관소 사이 틈에는 1개 혹은 2개의 다이아몬드가 표시되어 있습니다.

만약 위쪽 보관소와 아래쪽 보관소 **모두에 자원이 적어도 1개씩** 있다면,

두 보관소 사이에 있는 다이아몬드가 활성화됩니다.

보관소에 자원이 여러 개 있어도 활성 다이아몬드 수는 달라지지 않습니다.

활성 다이아몬드 총 개수에 항목 점수를 곱하고, 그 값만큼 점수 트랙을 전진시킵니다.



인구

인구를 셀 때는, 대륙에 있는 **자신의 부족** 수를 셉니다.

자신의 부족 총 수에 항목 점수를 곱하고, 그 값만큼 점수 트랙을 전진시킵니다.



확장

확장을 셀 때는, 자신의 부족이 있는 **지형** 개수를 셉니다.

지형 총 개수에 항목 점수를 곱하고, 그 값만큼 점수 트랙을 전진시킵니다.



D. 시작 문명 결정

점수 타일을 제거한 후, 해당 타일의 항목에서 **가장 많은 점수**를 얻은 문명에게 **시작 모노리스**를 줍니다.

가장 많은 점수를 얻은 문명이 여럿이라면(0점인 경우에도), 동점인 문명 중 앞 순서상 시작 문명을 제외하고 가장 앞선 문명에게 시작 모노리스를 줍니다.

현재 시작 문명이 **단독으로** 가장 높은 점수를 얻었다면 시작 문명은 그대로 **유지**됩니다.

8: 수입 페이지

수입 페이지는 A ~ D 순서대로 진행합니다.



A. 수입 얻기

각 문명은 자신의 모든 수입 칩에서 보상을 받습니다.
원하는 순서로 받을 수 있고, 모든 문명이 동시에 수입을 받을 수 있습니다.
하지만 몇몇 행동의 경우 순서가 중요할 수도 있습니다. 이 경우 앞은 순서대로 진행합니다.



B. 조각상 점수 계산

대륙에 조각상을 가진 문명은 점수를 얻습니다.
조각상 1개마다 **헥택 트랙**의 디스크 위에 있는 점수를 얻습니다.



예시:

노란색 문명은 대륙에 조각상 4개가 있습니다.
헥택 트랙에 디스크는 세 번째 칸에 있습니다.
따라서 $4 \times 2 = 8$ 점을 얻습니다.



C. 대륙에서 사냥 토큰 제거

모든 지형에서 사냥 토큰을 제거해, 진열 구역에 놓습니다.
(이때 야영지를 막아둔 가림막 토큰을 치우지 않도록 주의하십시오.)



D. 재조정 세로줄에 새로운 마커 놓기

마지막으로 각 문명은 공급처에서 마커를 가져와 비어있는 재조정 세로줄에 놓습니다.



이제 한 시대가 종료되었습니다. 페이지 토큰을 페이지 순서의 1 페이지 칸에 놓고 다음 시대를 시작합니다.

게임 종료

4시대를 마치면 게임이 종료됩니다. 마지막 수입 페이지 때(시대 점수 계산에 있는 모든 점수 칸이 비었을 때), A “수입 얻기”와 B “조각상 점수 계산”은 평소처럼 진행합니다. 그다음 C와 D를 건너뛰고, 페이지 토큰을 진보 보드의 최종 점수 계산의 가장 왼쪽에 있는 육각형 칸에 놓습니다. 이제 게임이 종료되었으며 **최종 점수 계산**을 진행합니다.



최종 점수 계산

최종 점수 계산에서 각 문명은 9개의 점수 항목과 콘솔에서 점수를 얻습니다.

최종 점수 계산에 놓인 페이지 토큰을 화살표를 따라 한 칸씩 전진시키고, 도착한 칸마다 해당 칸에 표시된 항목에서 점수를 얻습니다.



모든 문명은 35페이지의 내용대로 각 항목에서 점수를 얻습니다.

이때 각 항목 밑에 있는 점수 칸

또는 점수 타일에 따라 점수를 얻습니다.

모든 문명이 9개의 항목에서 모두 점수를 얻은 다음, 페이지 토큰을 확장 항목 다음 칸인 “A”에 놓습니다.

이제 각 문명은 **콘솔의 설치 공간**에서 점수를 얻습니다.

점수는 단계마다 따로 계산합니다. 단계에 설치된 칩과 카드마다 콘솔의 가장 왼쪽에 표시된 점수를 얻습니다.

4, 5단계에 설치된 칩과 카드는 단계 타일이 **활성** 면일 때만 점수를 얻습니다.



예시: 설치된 카드와 칩에서 얻은 점수는 아래와 같습니다.

5단계 타일은 활성 면이 아니므로, 5단계에 설치된 목표 칩과 통찰력 카드에서 점수를 얻지 못했습니다.



모든 문명이 콘솔에서 점수를 얻었다면, 페이지 토큰을 다음 칸인 “B”로 움직입니다.

이제 각 문명은 설치 공간에 게임 종료시 **추가 점수**를 주는 연구 카드가 있는지 확인합니다.

(해당 카드는 다음 아이콘으로 확인할 수 있습니다.)



보너스 점수 카드가 있는 **세로줄**에 설치된 카드와 수입 칩마다, 보너스 점수를 얻습니다.

(이때 보너스 점수 카드 자신도 같은 세로줄에 있는 카드이므로, 보너스 점수를 얻습니다.)

세로줄에 설치된 모든 카드와 칩에서 보너스 점수를 얻으며, 설치된 카드와 칩이 어느 단계에 있는지, 또는 단계가 활성 면인지 아닌지는 상관하지 않습니다.



승리자는? 점수를 전부 계산한 후 **가장 많은 점수를 얻은 문명**이 승리합니다.

동점일 경우 모듈을 가장 많이 **강화한** 문명이 승리합니다. 그럼에도 동점일 경우 앞의 순서가 가장 앞선 문명이 승리합니다.

축하합니다! 시험에 성공적으로 합격했습니다. 하지만 탐험할 것은 아직 많이 남았고, 신들도 계속해서 배워야만 합니다. 우리가 시공간을 넘어 존재할 수 있다는 사실이 대단하지 않나요? 이 말은 즉, 여러분이 원한다면 몇번이고 시험을 치를 수 있음을 의미합니다. 여러분을 다시 만날 그때를 기다리겠습니다.

중요한 추가 참고 사항:

- 점수 트랙의 디스크가 0을 지나칠 때마다, **100점 토큰** 하나를 가져와 콘솔 **옆**에 놓습니다. 이 방법으로 현재 점수가 몇 점인지 정확히 나타낼 수 있습니다.
- 해택 트랙에서 디스크가 가장 오른쪽에 있을 때, 해택 트랙을 전진시켜야 한다는 **아무런 보상을 얻지 못합니다.**
- 문명마다 마커는 50개로 제한합니다. 만약 공급처에 마커가 없을 때 마커를 얻어야 한다면, 즉시 콘솔이나 대륙에서 마커 하나를 공급처로 되돌려 마커를 마련할 수 있습니다. 하지만 이때 **아무런 보상을 얻지 못합니다.**
- 주의:** 조각상, 재조정 마커, 배 위에 올라간 마커는 되돌릴 수 없습니다.
- 콘솔 한 칸에 놓을 수 있는 마커 수에 제한은 없습니다. 칸이 너무 좁다면 마커를 쌓아도 됩니다. 하지만 그 경우에도 콘솔에 표시된 것보다 더 많은 활성 다이아몬드를 얻을 수는 없습니다.



추가 설명

특별 장소

대륙에는 24곳의 특별 장소가 있고, 탐험 모듈을 사용해 공개할 수 있습니다. 공개된 특별 장소는 인접한 지형에 효과를 미칩니다.

특별 장소는 총 9종류가 있는데, 그중 4종류는 다른 페이지에서 이미 설명했습니다.

건축 부지(22페이지 참고), 고대 늑대의 협곡(32페이지 참고), 빙하 및 신비로운 오크나무(33페이지 참고).

숨겨진 골짜기



숨겨진 골짜기는 총 2곳이 있습니다.

생산 모듈을 작동할 때, 숨겨진 골짜기마다 자신의 부족이 있는 인접한 지형을 **한 곳씩** 선택합니다.

선택한 지형에서 원재료 1개를 생산한 후 즉시 보관소로 운송합니다.

물 지형을 선택했다면, 순서를 바꿔 배에 있던 원재료를 보관소로 보낸 후, 새롭게 생산된 원재료를 배 가운데에 넣을 수도 있습니다. (두 개의 숨겨진 골짜기와 모두 인접한 지형이 있다면, 해당 지형을 두 번 선택할 수도 있습니다.)

그리고 평소처럼 생산 모듈을 작동합니다.

신성한 돌



신성한 돌은 총 2곳이 있습니다.

번식 모듈을 작동할 때, 신성한 돌마다 자신의 부족이 있는 인접한 지형을 **한 곳씩** 선택합니다.

선택한 지형마다 혜택 심사를 한 번씩 받습니다. 혜택 심사에 통과한 지형에서만 번식을 1번씩 합니다.

(두 개의 신성한 돌과 모두 인접한 지형이 있다면, 해당 지형을 두 번 선택할 수도 있습니다.)

그리고 평소처럼 번식 모듈을 작동합니다.

동굴



동굴은 총 3곳이 있습니다.

이동할 때 동굴과 인접한 모든 지형은 서로 인접한 것으로 간주합니다. 따라서 지형이 동굴과 인접해 있다면, 이동 1번을 사용해 같은 동굴 또는 다른 동굴과 인접한 지형으로 이동할 수 있습니다.

(하지만 이동 한 번으로 부족을 출발한 지형으로 되돌아오게 할 수는 없습니다.)

버섯 계곡



버섯 계곡은 총 2곳이 있습니다.

버섯 계곡과 인접한 지형에서 **사냥**하면, 식량을 1개 더 얻습니다.

두 버섯 계곡과 모두 인접한 지형에서 사냥하면, 식량을 2개 더 얻습니다.

화산



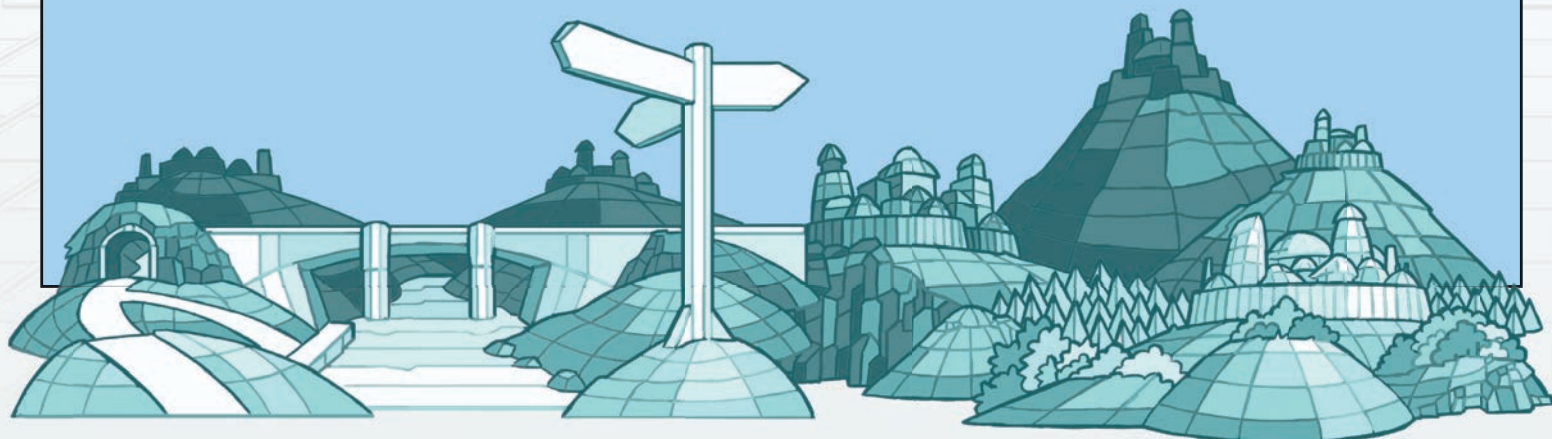
화산은 총 2곳이 있습니다.

화산과 인접한 지형에는 농장을 지을 수 없습니다.

화산이 공개됐을 때 인접한 지형에 이미 농장이 있었다면, 농장을 즉시 콘솔로 되돌립니다.

(농장에 관한 자세한 설명은 21페이지 참고)

참고: 특별 장소의 왼쪽 상단에 표시된 점수는 탐험으로 특별 장소가 공개되었을 때 얻는 점수입니다.



1인 게임

시뮬루션을 혼자 하길 원하는 여러분께 비키(V.I.C.I)를 소개합니다.
I-CIV 지성체인 비키가 여러분의 라이벌 문명이 되어줄 것입니다.



반가워!
내 이름은
비키야!

1인 게임: 게임 준비

일반적인 2인 게임을 준비하지만, 게임 준비에서 12~16번은 플레이어의 것만 준비합니다.
그 후, 콘솔 옆에 비키를 위해 다음과 같이 준비합니다:

1. 1인 게임용 카드 22장을 가져옵니다.

진열 카드 7장을(우측 상단 구석에 보라색 마크와 숫자가 표시된 카드) 오른쪽 그림과 같이 배치합니다.
그다음 행동 카드 15장을 잘 섞고,
진열 카드 아래에 뒷면 행동 카드 더미를 만듭니다.



2. 비키의 색깔을 정하고 그 색깔 디스크 7개를 게임 보드에 배치한 플레이어의 디스크 위에 하나씩 올려놓습니다.



행동 카드 더미

3. 비키의 색깔 부족 15명과(5명은 사용하지 않습니다) 마커 50개를 비키의 공급처에 놓습니다. 그다음, 비키의 부족 1명을 숲 시작 지형의 모닥불이 없는 야영지에 세워 놓고, 다른 부족 1명을 평야 시작 지형의 모닥불이 없는 야영지에 세워 놓습니다. 그리고 마커를 두 시작 지형의 농장 건물 칸 옆에 하나씩 가로로 배치합니다. 이 두 마커는 원재료가 아닌 공급 마커입니다.



오른쪽 그림과 같이 비키의 마커 4개를 가져와 진화 표와 번영 표의 1번과 2번 칸에 하나씩 놓습니다.



4. 비키가 사용할 행동 주사위 6개와 보조 주사위 1개를 진열 카드 주변에 모아 놓습니다.



비키는 다른 구성물은 사용하지 않습니다.

1인 게임: 게임 진행

시대마다 다음과 같은 방식으로 8개의 페이지를 진행합니다.

1 페이지: 일반 규칙대로 진행합니다.

2 페이지: 비키는 자기 차례에 목표 칩을 고르는 대신, 행동 주사위 하나를 굴려 나온 주사위 값에 따라 진열 구역에서 목표 칩 한 개를 제거합니다.
■ = 맨 위 칸, ■ = 2번째 칸, ■ = 3번째 칸, ■ = 4번째 칸, ■나 ■을 굴렸거나 주사위가 가리키는 칸이 비었다면 목표 칩을 제거하지 않습니다.
제거한 목표 칩은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

3 페이지: 일반 규칙대로 진행하지만, 비키는 추가 탐색을 하지 않습니다.

4 페이지: 일반 규칙대로 플레이어와 비키가 번갈아 가며 차례를 갖습니다. (시작 모노리스를 가진 문명부터 차례를 시작합니다.)

플레이어의 차례는 일반 규칙대로 진행합니다. 비키의 차례가 되면
행동 카드 더미 맨 위의 카드를 공개해 더미 옆에 놓고 카드에 표기된 행동을 합니다.
(다음 페이지의 “비키의 행동” 참고)

비키의 행동이 끝나면, 플레이어의 차례가 됩니다.

행동 카드 왼쪽 아래에는 빨간색과 파란색 재조정 아이콘이 있습니다.
새로운 행동 카드를 공개할 때, 이전 카드들의 재조정 아이콘이 모두 보이도록 조금 오른쪽에 놓습니다.
그다음 비키가 새로 공개된 카드에 따른 행동을 합니다.



비키의 재조정

행동 카드를 공개한 다음, 빨간색과 파란색 재조정 아이콘이 둘 다 적어도 4개씩 있다면, 비키는 이번에 공개된 카드의 행동 대신 재조정을 합니다.
페이지 토큰을 다음 재조정 칸으로 움직이고, 공개된 행동 카드를 전부 뒤집어 버린 카드 더미를 만듭니다.

비키 차례에 공개할 카드가 남아있지 않다면, 버린 카드 더미를 다시 섞어 새로운 뒷면 행동 카드 더미를 만듭니다.



비키의 행동:

행동 카드를 공개한 후, 비키는 난이도에 따라 파란색 또는 빨간색 부분의 행동을 합니다.
첫 게임에서는 좀 더 쉬운 파란색 부분만 사용할 것을 추천합니다.
더 어려운 상대를 원한다면, 44페이지의 “난이도”를 참고하세요.

행동 카드에 주사위 값이 표시되어 있다면, 비키의 주사위 하나를 굴려 나온 값에 해당하는 행동을 합니다.
행동이 여러 개 있다면, 왼쪽에서 오른쪽 순서로 행동합니다.

행동 카드가 점수 항목과 연관되어 있다면, 아래 행동 목록에 있는 행동 중 맞는 행동을 카드에 표시된 만큼 수행합니다.
(“이번 시대의 점수 항목”은 현재 시대의 점수 칸에 있는 점수 타일을 의미합니다.
“다음 시대의 점수 항목”은 다음 시대의 점수 타일을 의미합니다.)
카드에 점수가 있다면, 비키는 즉시 그만큼 점수를 얻습니다.



다음은 행동 카드에 표시된 행동입니다.

기술 트랙을 1칸 전진시킵니다.
 비키의 디스크가 점수를 얻는 보너스 경계선을 지나치면 점수를 얻으며, 점수가 아닌 트랙 보너스는 전부 무시합니다.
비키의 디스크가 이미 트랙의 12번째 칸에 있다면, 일반 규칙대로 비키도 디스크를 전진시키는 대신 2점을 얻습니다.

발명 카드의 앞면 더미 맨 위의 카드를 제거합니다.
제거한 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
앞면 더미가 비었다면, 일반 규칙대로 새로 한 장을 펼칩니다.

비키는 1점을 얻습니다.

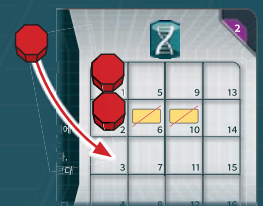
비키는 혜택 트랙을 1칸 전진시킵니다.

비키의 공급처에서 마커를 하나 가져와 건축 부지가 있는 섬에 조각상으로 놓습니다. 비키는 조각상을 개수 제한 없이 놓을 수 있습니다.

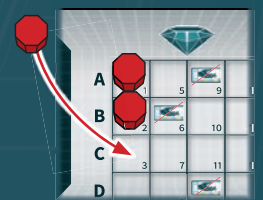
행동 주사위 하나를 비키의 주사위에 추가합니다. (28페이지 규칙을 따르지만, 주사위를 굴리지는 않습니다.)

보조 주사위 하나를 비키의 주사위에 추가합니다. (28페이지 규칙을 따릅니다.)

비키의 공급처에서 마커를 하나 가져와 진화 표 빈칸 중 가장 낮은 숫자에 놓습니다.
(이미 모든 칸이 채워져 있다면, 이 행동을 무시합니다.)
 아이콘을 가리면 비키의 주사위 하나를 굴려 나온 주사위 값에 따라 진열 구역에서 특화 칩 하나를 제거합니다. / = 위 칸, / = 가운데 칸, / = 아래 칸.
제거한 특화 칩은 상자에 되돌리고, 진열 구역의 빈칸을 채웁니다.



비키의 공급처에서 마커를 하나 가져와 번영 표 빈칸 중 가장 낮은 숫자에 놓습니다.
(이미 모든 칸이 채워져 있다면, 이 행동을 무시합니다.)
 아이콘을 가리면 비키의 주사위 하나를 굴려 나온 주사위 값에 따라 진열 구역에서 수입 칩 하나를 제거합니다. / = 위 칸, / = 가운데 칸, / = 아래 칸.
제거한 수입 칩은 상자에 되돌리고, 진열 구역의 빈칸을 채웁니다.



비키의 나머지 5가지 행동은 대상 지형을 결정해야 합니다.

지형 결정:

행동에서 지형을 고를 때, 적합한 지형이 하나만 남을 때까지 다음을 따릅니다:

1. 진열 카드 5번과 6번에서 **우선 요구 조건**을 확인합니다. 해당하는 지형이 한 곳일 경우, 그곳에서 행동합니다.
2. 해당하는 지형이 여럿이면, **지형 주사위 굴림**(아래 참고)으로 결정합니다.
3. 우선 요구 조건에 해당하는 지형이 없다면 **최소 요구 조건**에 해당하는 지형을 확인합니다.
최소 요구 조건에 해당하는 지형이 여럿이면, 지형 주사위 굴림으로 결정합니다.
4. 적합한 지형이 없다면, 그 행동을 하지 않고 차례를 넘깁니다.

지형 주사위 굴림:

비키의 주사위 하나를 굴려 나온 주사위 값을 **지형 원판**에서 찾습니다.

나온 주사위 값에 해당하는 지형이 **적합한** 지형이면 그 지형을 사용합니다.

아니라면 적합한 지형이 나올 때까지 화살표를 따라갑니다.

종류가 같으면서 적합한 지형이 여럿이면, 지형의 **봉화 아이콘**() 수를 확인합니다.

(육지 지형마다 , ,  아이콘 중 하나가 표시되어 있습니다.)

두 번째 주사위를 굴리고, **봉화 목록**에서 일치하는 주사위 값을 찾습니다.

해당 봉화 개수를 가진 지형이 적합한 지형이면 그 지형을 사용합니다.

아니라면 적합한 지형이 나올 때까지 화살표를 따라가고, 해당 지형을 사용합니다.



예시: 빨간색 문명인 비키는 번식할 수 있는 지형이 4곳 있습니다.

A 산, B 숲, C 언덕, D 산.

번식에 적합한 지형을 결정하기 위해, 먼저 비키의 주사위 하나로

지형 주사위 굴림을 합니다. 가 나왔고, 지형 원판은 늪을 가리킵니다.

하지만 늪은 적합한 지형이 아니기에, 적합한 지형이 나올 때까지 화살표를 따라갑니다. 이 경우 산이 적합한 지형입니다.

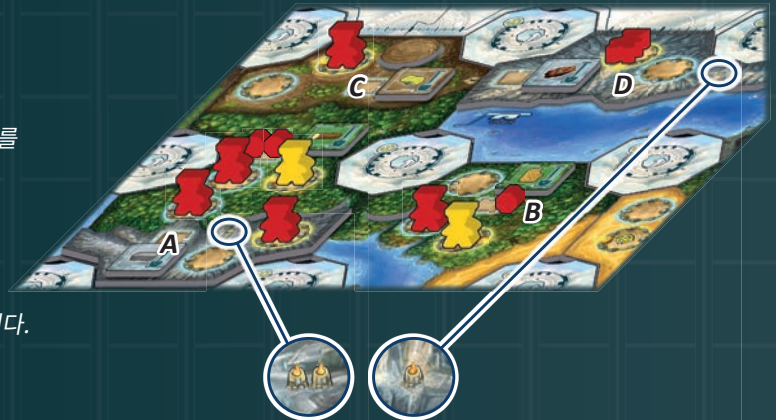
현재 산이면서 적합한 지형은 총 2곳이 있기 때문에, 비키의 주사위를 하나 더 굴렸고, 이 나왔습니다.

봉화 목록에 따르면 를 가진 지형이 적합한 지형입니다.

하지만 **A 산**에는  아이콘이, **D 산**에는  아이콘이 표시되어 있습니다.

따라서 화살표를 따라 가장 가까운 이 적합한 지형이 됩니다.

즉 번식을 할 지형은 최종적으로 **D 산**이 됩니다.



1 지형을 하나 결정하고 **번식을 1번 합니다**(지형 결정은 위쪽 참고). 우선 요구 조건은 비키의 부족과 빈 야영지가 있는 지형입니다.

최소 요구 조건은 비키의 부족이 있는 지형입니다.

지형이 결정되면 비키의 공급처에서 부족 하나를 야영지에 놓습니다.

이때 진열 카드에 있는 **우선도 표**를 확인해 배치할 야영지를 결정합니다.

(1번이 가장 높은 우선도를, 9번이 가장 낮은 우선도를 가집니다.)

1. 모닥불이 있는 야영지가 비어 있다면, 부족을 그곳에 배치합니다. 그렇지 않다면,
2. 아무 빈 야영지에 배치합니다. 빈 야영지가 없다면,
3. 모닥불이 있는 야영지에 배치된 플레이어의 부족을 쫓아낼 것입니다.
모닥불이 있는 야영지에 플레이어의 부족이 없다면,
4. 야영지에 배치된 플레이어의 약화된 부족을 쫓아낼 것입니다.

이런 방식으로 계속해서 진행합니다.

주의: 일반 규칙과 달리 비키가 야영지에서 부족을 쫓아냈어도, 비키의 부족은 **약화되지 않습니다**. 비키가 모닥불이 있는 야영지에 새로운 부족을 배치하였다면, 일반 규칙대로 점수를 얻습니다.

중요: 비키가 번식을 끝낸 후, 비키의 부족이 있는 **모든** 지형에서 모든 야영지에 비키의 부족만 단독으로 있다면, 비키는 즉시 이동을 1번 합니다.

(즉, 해당 지형에 빈 야영지나 플레이어의 부족이 점령한 야영지가 없는 경우에만 즉시 이동합니다.)

비키가 야영지를 점령할 시 **우선도 표**:

1. 비어 있는 모닥불이 있는 야영지
2. 비어 있는 아무 야영지
3. 플레이어의 부족이 있는 모닥불이 있는 야영지
4. 플레이어의 약화된 부족이 있는 아무 야영지
5. 플레이어의 건강한 부족이 있는 아무 야영지
6. 비키의 건강한 부족이 있는 모닥불이 있는 야영지
7. 비키의 건강한 부족이 있는 아무 야영지
8. 비키의 약화된 부족이 있는 모닥불이 있는 야영지
9. 비키의 약화된 부족이 있는 아무 야영지

주의:

비키의 부족은 다른 부족을 쫓아내도 **약화되지 않습니다!**



비키는 다음 순서대로 **이동**을 1번 합니다.

1. 비키의 부족이 적어도 2명 있고, 그중 건강한 부족이 있는 지형을 선택합니다. 그런 지형이 **없다면** 2번으로 넘어가기 전에, 비키는 먼저 **번식 1번**을 합니다. (이전 페이지 참고)
2. 출발 지형을 결정합니다.
우선 요구 조건은 비키의 부족이 적어도 2명 있고, 그중 건강한 부족이 있는 지형입니다.
3. 도착 지형을 결정합니다. 우선 요구 조건은 출발 지형과 인접한 육지 지형이며, 그중 비키의 부족 수가 가장 적은 지형이 적합한 지형입니다.
(부족이 없는 지형이 있다면 가장 적은 지형으로 간주합니다.)
이때 플레이어 부족의 수는 상관하지 않습니다.
4. 진열 카드에 있는 **우선도 목록**을 사용해 출발 지형에서 이동할 건강한 부족을 하나 선택합니다. 
(1번이 가장 높은 우선도를, 3번이 가장 낮은 우선도를 가졌습니다.)
5. 선택한 건강한 부족은 도착 지형으로 이동하고, 야영지에 정착합니다.
진열 카드에 있는 **우선도 표**를 확인해 정착할 야영지를 결정합니다. (이전 페이지 참고)
주의: 일반 규칙과 다르게 비키의 부족은 다른 부족을 야영지에서 쫓아내도 **약화되지 않습니다**.
비키가 방금 이동한 부족을 모닥불이 있는 야영지에 배치하면, 일반 규칙대로 점수를 얻습니다.
비키의 부족이 미개발된 지형에 들어갔다면, 재료 타일을 앞면으로 뒤집지만 해당 지형에 마커를 놓지는 않습니다.

부족 이동 시 **우선도 목록**:
1. 야생에 있는 부족
2. 모닥불이 있는 야영지에 있는 부족
3. 아무 야영지에 있는 부족

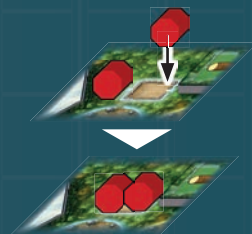


비키는 **공급 행동**을 1번 합니다.

비키의 부족이 있는 지형을 선택합니다. 우선 요구 조건은 가장 적은 공급 마커가 있는 지형입니다.
(공급 마커가 배치되지 않은 지형이 있다면 가장 적은 지형으로 간주합니다.)
그중 비키의 부족 수가 **가장 많은** 지형이 적합한 지형입니다.

지형이 결정되면, 비키의 공급처에서 마커 1개를 선택한 지형의 농장 건물 칸 옆에 가로로 놓습니다.
이렇게 놓은 마커는 공급 마커입니다. 방금 놓은 공급 마커가 해당 지형의 2번째 공급 마커라면, 두 마커를 붙여 농장 건물 칸 위에 놓아 해당 칸을 막습니다. (농장 건물 칸이 비어있는 경우에만 막습니다.)
플레이어는 남은 게임 동안 막힌 칸에 농장을 지을 수 없습니다.
공급 마커는 식량 페이지에 효과를 발휘합니다.

예시: A, B, C 지형 중 A 산과 C 숲이 적합한 지형입니다. 두 지형 모두 공급 마커가 없고, 비키의 빨간색 부족 수가 동일하기 때문입니다. 두 지형 중 빨간색 부족 수가 더 많은 지형이 있었다면, 그곳이 적합한 지형입니다.



지형을 하나 결정하고 인접한 모든 뒷면 특별 장소를 공개합니다.
우선 요구 조건은 비키의 부족이 있고, 인접한 뒷면 특별 장소가 **가장 많은** 지형입니다.
비키는 이번에 공개한 모든 특별 장소에서 점수를 얻습니다.



지형을 하나 결정하고 진열 구역에서 사냥 토큰을 하나 가져와 올려놓습니다.
우선 요구 조건은 사냥 토큰이 없고, 비키의 부족과 플레이어의 부족이 둘 다 있는 지형 중 **최적의 사냥 지형**입니다.
사냥 표에서 더 왼쪽에 있는 지형이 최적의 사냥 지형이 됩니다.
(숲이 최적의 사냥 지형이며, 사막이 최악의 사냥 지형입니다.)
최소 요구 조건은 사냥 토큰이 없고, 비키의 부족이 있는 지형 중 최적의 사냥 지형입니다.

	숲	평야	언덕	늪	산	사막
1	1	1	1	0	0	
2	2	2	1	1	0	
3	3	3	2	2	1	
3	3	3	3	2	2	
3	2	2	2	2	2	
2	2	1	1	1	1	

페이지 토큰이 재조정 종료 칸에 도달하면 행동 페이지가 종료됩니다.

5 페이지: 특별 장소는 플레이어에게는 일반 규칙대로 적용합니다. 하지만 비키의 문명은 앞면으로 된 특별 장소에 **전혀** 영향을 받지 않습니다. 이번 페이지에 발동하는 특별 장소는 물론, 다른 모든 특별 장소의 영향도 받지 않습니다. (동굴과 신성한 돌 등 포함)

6 페이지: 식량 페이지를 일반 규칙대로 진행합니다. 비키는 다음을 순서대로 진행합니다:

먼저, 비키는 **공급 행동을 1번** 합니다. (이전 페이지 참고)

그리고 비키의 지형마다 어떤 부족이 악화될지 확인합니다.

지형에 공급 마커가 1개라면, **야영지**에 있는 비키의 부족 1명은 상태를 유지합니다.

야영지에 있는 비키의 부족이 여러이면, **우선도 표**의 6~9를 확인해 어떤 부족이 상태를 유지할지 결정합니다.

(우선도는 6번이 가장 높고, 9번이 가장 낮습니다.)

지형에 공급 마커가 2개라면 야영지에 있는 모든 부족, 추가로 야생에 있는 부족 1명은 상태를 유지합니다.

야생에 있는 비키의 부족이 여러이면, 상태를 유지할 건강한 부족 1명을 선택합니다.

만약 건강한 부족이 아무도 없다면, 약화된 부족을 1명 선택합니다.

이제 다른 모든 부족은 전부 약화됩니다. (건강한 부족은 높히고, 약화된 부족은 제거합니다.)

모든 공급 마커는 지형에 계속 남겨둡니다. 일반 규칙대로 비키도 건강한 부족마다 점수를 얻습니다.

- 6. 비키의 건강한 부족이 있는 모닥불이 있는 야영지
- 7. 비키의 건강한 부족이 있는 아무 야영지
- 8. 비키의 약화된 부족이 있는 모닥불이 있는 야영지
- 9. 비키의 약화된 부족이 있는 아무 야영지

7 페이지: 이벤트 페이지를 일반 규칙대로 진행합니다. 비키는 날씨의 영향을 **전혀** 받지 않으며, 사건의 보너스도 얻을 수 없습니다.

하지만 플레이어가 다수 또는 선두를 가리는 사건의 보너스를 받으려면, 비키보다 더 많거나 앞서야 합니다.

(예를 들어, F11 이벤트 “계몽”에서 플레이어가 보너스를 얻으려면, 비키보다 주사위 개수가 많아야 합니다.)

F4, F6, F16, F17, F19, F20 이벤트 카드에서 플레이어가 보너스를 받을 수 있는지 확인하려면, 번영 표 오른쪽에 있는 **이벤트 과반수 체크**에 적힌 가로줄/칸을 확인 합니다.

예를 들어 이벤트 카드 F17 “부패”에서 플레이어가 보너스를 얻으려면, 번영 표 B 열과 D 열에 있는 비키의 마커의 개수와 플레이어의 돈 마커 개수를 비교합니다.

F20 이벤트 카드 “쓰나미”에서 보너스를 얻으려면, 플레이어가 건조한 배의 수와 4번 칸과 10번 칸에 있는 마커의 총 개수를 비교해야 합니다.

비키도 일반 규칙대로 이번 시대 항목에서 점수를 얻습니다.

(진화의 경우 진화 표에 있는 마커의 수에서, 번영의 경우 번영 표에 있는 마커의 수에서 점수를 얻습니다.)

새로운 시작 문명을 결정할 때는 일반 규칙대로 결정합니다.

이벤트 과반수 체크:

F4 = 4+8+12
 F6 = B+C
 F16 = C+D
 F17 = B+D
 F19 = B+C+D
 F20 = 4+10

A	1	5	9	13
B	2	6	10	14
C	3	7	11	15
D	4	8	12	16

8 페이지: 수입 페이지를 일반 규칙대로 진행합니다.

비키는 조각상에서만 점수를 얻으며, 일반 규칙과 같은 방식으로 점수를 계산합니다.



1인 게임: 게임 종료

게임은 일반 규칙대로 종료됩니다. 게임이 종료되면 최종 점수 계산을 진행하고, 비키도 9개의 항목에서 점수를 얻습니다. 단, 비키는 콘솔이 없기 때문에, 콘솔과 관련된 점수를 얻지 못합니다. 비키보다 점수가 높다면, 성공적으로 **시블루션**을 마치셨습니다. 축하드립니다!

난이도

초급: 행동 카드의 파란색 부분만 사용합니다.

일반: 3시대까지 행동 카드의 파란색 부분을 사용하고, 4시대에는 빨간색 부분을 사용합니다.

중급: 2시대까지 행동 카드의 파란색 부분을 사용하고, 3~4시대에는 빨간색 부분을 사용합니다.

상급: 1시대에만 행동 카드의 파란색 부분을 사용하고, 2~4시대에는 빨간색 부분을 사용합니다.

전문가: 행동 카드의 빨간색 부분만 사용합니다.

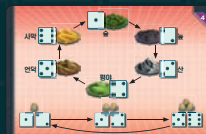
어떤 부분을 사용할지 기억하기 쉽도록, 지형 진열 카드를 파란색 면이나 빨간색 면이 보이도록 뒤집어 사용할 수 있습니다.

더욱 어려운 게임을 원한다면 아래의 변형 규칙을 적용해보세요.

- 비키가 재조정을 할 때마다, 재조정을 발동한 행동 카드의 행동을 한 후에 재조정을 합니다.

추가 참고 사항:

- 연구 카드의 효과가 비키와 어떻게 상호작용하는지 자세히 알고 싶다면, 카드 번호를 확인해 용어 사전을 참고하십시오.
- 플레이어는 뒷면 행동 카드 더미나 버린 카드 더미의 앞면을 확인할 수 없습니다.
- 이미 대륙에 비키의 부족이 전부 배치됐다면, 비키는 번식 행동을 하지 않습니다.
- 아주 드물게, 대륙에서 비키의 부족이 모두 제거될 수도 있습니다. 그 경우, 비키는 차례 순서에 상관없이 즉시 번식을 1번 합니다. 이때 배치할 지형의 우선 요구 조건은 플레이어의 부족이 있는 지형입니다.
- **팁:** 1인 게임은 연구 카드 콤보를 연습할 최적의 장입니다. 게임을 준비할 때 원하는 연구 카드 5장과(종류별로 1장씩) 시작 자원 카드 1장을 갖고 시작해도 됩니다.



시블루션은 매우 복잡한 게임입니다. 따라서 한글 규칙서는 게임을 보다 쉽고 명확하게 이해할 수 있도록 일부 문장을 제거하거나 추가하였습니다. 영문 규칙서와 다르더라도 의도적으로 편집된 것임을 알려드립니다. 또한 편집중에도 원제작사로부터 규칙 변경이 있었으며, 추가로 변동되는 사항이 있다면 수정된 규칙서 파일을 dicetreegames.com 홈페이지에 업데이트할 예정입니다.

이 게임을 개발, 플레이 테스트, 제작하는데 도움을 주신 모든 분께 감사를 드립니다. 특히 Jana Schierwater, Silke Christensen, Mirko Sch fer, Eurohell Design, Sebastian Hein, Peter Schm hler, Carsten Burak, Paul Grogan 그리고 로텐부르크, 리버하우젠, 빌링엔, 홀츠민덴에 위치한 모임들에도 감사를 표합니다.



게임 디자이너: Stefan Feld
그림: Dennis Lohausen
개발: Viktor Kobilke
개발 보조: Moritz Bornkast, Peter Eggert
검수: Neil Crowley

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

www.deep-print-games.com

한국어판 제작: DiceTree Games



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

v1.1 All rights reserved. 게임 규칙서나 구성물 그림을 무단으로
도용, 배포, 협의 안된 상업적 목적사용을 금지합니다.