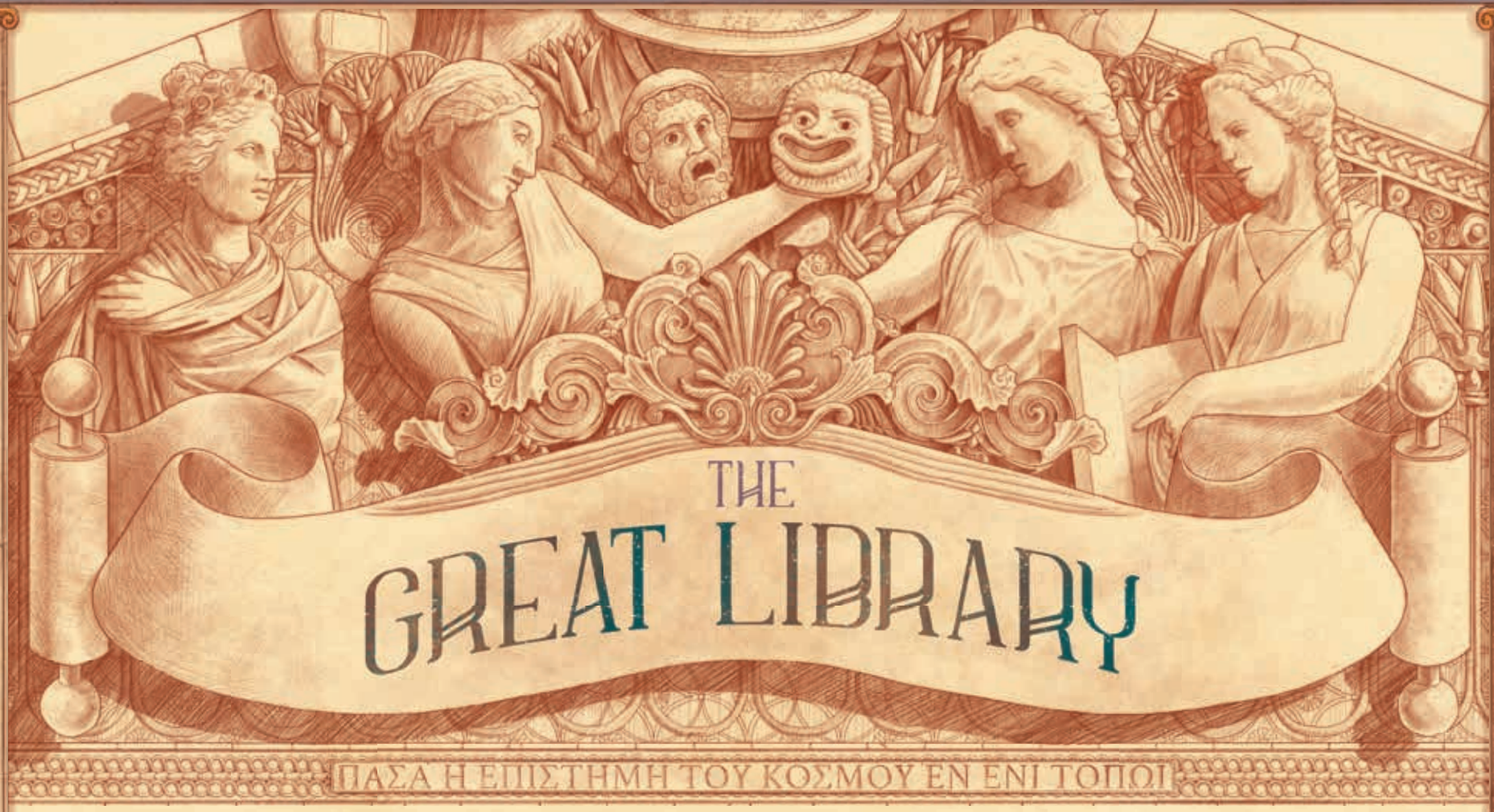


게임 규칙서

세상 모든 지식의 보고

기원전 3세기, 프톨레마이오스 1세는 인류의 지식을 집대성할 거대한 요람을 구상했습니다. 알렉산드리아 도서관은 지식과 예술을 관장하는 아홉 여신 뮤즈의 신전, 무세이온의 부속 기관으로 지어졌습니다.

그가 세상을 떠난 뒤 비로소 완성된 도서관은 다양한 문화권에서 모인 학생들과 필경사, 학자, 사서, 그리고 각 분야의 현자들이 지혜를 나누는 중심지가 되었습니다. 프톨레마이오스의 꿈은 세상의 모든 지식을 수집하는 것이었습니다. 고대 세계의 지적 유산을 모으고 보존하여 자신의 명성을 드높이고자 했던 그의 집요한 노력을 증명하듯, 수많은 두루마리가 도서관의 방대한 서고를 가득 채웠습니다.

도서관은 알렉산드리아의 북적이는 항구 인근에 자리 잡고 먼 나라의 지혜와 공예품, 그리고 학자를 실어 온 선박들을 기쁘게 맞이했습니다. 당시 수석 사서의 영향력은 도서관을 넘어, 무세이온에서 열리는 다양한 학술 연구와 문화 교류를 주도할 정도였습니다. 사서들은 도서관의 수많은 소장품을 관리하고 학생들을 지도했으며 다양한 언어, 특히 그리스어로 된 문헌을 번역하고 보존하는 작업에 정진했습니다. 서가 사이로 흘러나오던 바스락거리는 파피루스 소리에는, 지식과 문화에 대한 그들의 뜨거운 열정이 담겨 있었습니다.

이제 여러분이 직접 도서관의 위대한 역사를 써 내려갈 차례입니다. 고대 알렉산드리아 도서관의 사서가 되어, 전설적인 지식의 전당이 선사하는 도전을 마주하세요. 북적이는 항구를 통해 유입되는 진귀한 공예품과 학자들의 지혜를 모아 도서관의 기틀을 마련하세요. 지식을 수호하기 위한 여러분의 숭고한 여정은 거대한 역사의 흐름 속에 지워지지 않을 발자취로 남을 것입니다.

목차

게임 구성물 3
게임 준비 4-5
플레이어별 개인 준비 6
취임 라운드 6
주요 개념 7-8

게임 진행 9
1. 계획 단계 9
2. 행동 단계 9

보조 행동 10

주요 행동 11
1. 장소 타일 사용 11
2. 시간 주사위 사용 11
3. 학자 사용 12
4. 왕의 칙명 완수 13
5. 독서 13

무세이온의 장소들 14
A. 항해 14-15
B. 부두 16
C. 왕궁 16
D. 학당 17
E. 필사실 18
F. 정원 19
G. 아카데미 20

숙소 21

게임 진행(계속) 3. 세대 종료 단계 21
최종 명성 계산 22
도움말 및 부록 22-24

게임의 목표

여러분은 알렉산드리아 도서관의 사서가 되어 걸작을 연구하고, 공예품을 운반하며, 필경사들을 교육해 문헌을 번역하게 됩니다. 준비한 걸작과 공예품, 문헌을 왕의 칙명에 따라 도서관에 비치하여 명성과 향상, 그 밖의 혜택을 얻으세요.

도서관에 기여한 정도에 따라 당대 최고의 학자들을 작업장으로 초빙할 수도 있습니다. 이렇게 얻은 학자들과 향상을 통해 선택의 폭을 넓히고, 더 많은 행동을 수행하세요. 목표를 이루기 위해서는 자원 관리, 그리고 무엇보다도 **시간** 관리가 중요합니다.

게임의 종료

학자들이 직무를 수행하는 동안 시간이 흘러 세대가 교체되고, 참사가 발생하며 도서관의 서재가 채워집니다.
두 번째 참사가 발생하거나, 도서관의 빈칸이 2개 이하로 남으면 게임 종료 절차가 시작됩니다. 게임 종료 시 가장 높은 명성을 쌓은 플레이어가 당대 최고의 사서로 추대되어 승리합니다.

Steve Jones를 추모하며

2024년 12월에 안타깝게도 우리 곁을 떠난 스티브 존스는 단순한 팬 그 이상이었습니다. 그는 제 게임의 진정한 홍보대사였습니다. 우리는 여러 차례 행사장에서 만났고, 그때마다 게임을 향한 그의 남다른 열정을 느낄 수 있었습니다. 그는 끊임없이 새로운 사람들에게 제 작품을 소개해 주었으며, 그가 머무는 테이블엔 언제나 활기와 에너지가 넘쳤습니다. 그런 스티브의 최애 작가가 저라는 사실은 더없는 영광이었으며, 그의 지지는 저에게 세상 무엇보다 소중했습니다. 이제 그는 우리 곁에 없지만, 스티브는 가장 소중한 후원자 중 한 명으로 언제나 제 마음속에 남아있을 것입니다.

만든 사람들

모든 테스트 플레이어들에게 감사를 표합니다. 특히, <알렉산드리아 도서관>을 완성하기 위해 수많은 시간을 쏟아주신 Shelley Danielle, Jon Deale, Sidd (ooba), Scott Hill, John Auer, Weronika Wojtala, Netanel Esman, Evan Sarafian에게 특별한 감사의 말씀을 전합니다.

Aaró Castillo, Adam Richards, Alexander Krill Alexandre Abreu, Alex Arenas, Alex Brown, André Rocha, Andreia Franco, Andrew Marrion, Anthony Evans, Antonio Cunha, Asier Villanueva, Áxel Cisneros, Babby, Brett Wright, Bryan Yan, Cath Short, Cavendishw, Chris Hammond, Chuck Case, Dan Bates, Daniel Guimarães, Darius Dale, Darren Tse, David Hughes, Devin Parentice, Douglas Siu, Duarte Barbosa, Edoardo Di Varano, Eduardo Martins, Elsa Romão, Emanuel Santos, Eva Hable, Flávio Machado, Fredrico Pcrl, Gina James, Henrique Barbosa da Costa, Ian Molloy, Jack Cutajar, Jackson Yee, Jacob Gonzalez, Jack Haddad, Jake Crompton, Janusz Franas, Jerald Wilks, Joana Bastardo, Joana Rebelo, João Quintela Martins, John Lettiere, John Sebastian, Joseph Jezior, Joseph Morris, Julian Pombo, Justin Tonna, Karen Cooper, Knizia Robert, Krissie Wright, Kristopher Young, Kyle Gromley, Kyle Pineda, Laura Brehm, Luís Branco, Marco Vicente, Mark Buhagiar, Márton Ferenci, Matts Balgard, Michael Mikalonis, Monti, Morgan Deale, Nándor, Nilu Rajendran, Nir Szilagyi, Nayra de Lima Portela, Pakkapong Sricharoen, Paul Dent, Paulo Renato, Paulo Schneider, Pedro Freitas, Pedro Silva, Pedro Teixeira, Peter Dringautzki, Rafaël Theunis, Rafael Pires, Rharvudh Ounmuang, Rui Gonçalves, Ryan Pulido, Scott Campbell, Scott Herman, Sérgio Freitas, Shazirah Kaur, Sofia Passinhas, Steven Lawton, Tasso, Thomas MacGregor, Tianhao Yu, Tom Altcore, Victor Hurtado, Virginia, Vittorio Vagliani, Will Parker, Xavi Sabaté 에게도 감사드립니다.

사랑스러운 아들 Alex와 딸 Inês, 그리고 저의 뮤즈이자 가장 소중한 벗, 아내 Sandra에게 그들의 인내와 지지, 영감에 대한 깊은 감사를 전합니다.

게임 디자인: Vital Lacerda

게임 아트, 그래픽 디자인 & 3D 일러스트: Ian O'Toole

영문 규칙서 작성 및 편집: Phil Pettifer

개발팀: Shelley Danielle, Jon Deale, Sidd (ooba), Scott Hill, Weronika Wojtala

1인 게임 규칙서 & 3D 일러스트: Vital Lacerda

검수: Ori Avtalion, Shelley Danielle, Scott Tepper, Arien Malec, Allen Hernandez, Violet Colby, 그리고 Vital의 Discord 구성원들

역사 고증: Dr. Anna Józefina Rutkowska

프로젝트 매니저: Randal Lloyd

한국어판 제작: DiceTree Games

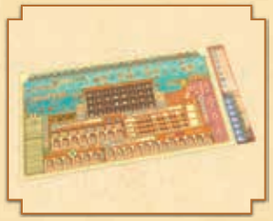
©2026. All rights reserved.

보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신풍플로스타 806호, 고객센터 031-813-9233
www.boardpia.co.kr
www.dicetreegames.com

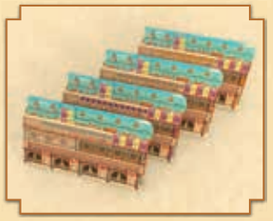
©2026 Eagle-Gryphon Games Inc.
801 Commerce Drive, building #5. Leitchfield, KY 42754
All Rights Reserved.

게임 구성물

*모든 구성물 수량은 한정되어 있습니다.



게임 보드 1개*(양면)*,
시간&피나케스 보드 1개*(양면)*



작업장 보드 4개
(플레이어 색상마다 1개씩)



본 규칙서, 1인 게임 규칙서,
플레이어 참조표 4장



시간 주사위 7개,
지식 주사위 12개
(플레이어 색상마다 3개씩)



세대 타일 7개,
현지학자 8명
(플레이어 색상마다 2명씩)



도서관 세팅 카드 8장, 도서관 장소
타일 7개, 시작 공예품 타일 1개



수석 사서 타일 6개



★ 시작 필경사 타일 4개
(플레이어 색상마다 1개씩)



예술과 풍자 분야의 문헌 16개
및 필경사 타일 12개



법과 수사학 분야의 문헌 16개
및 필경사 타일 12개



의학과 철학 분야의 문헌 16개
및 필경사 타일 12개



시작 문헌 6개 *(분야마다 2개씩)*



걸작 9개
(분야마다 5, 6, 7 명성 1개씩)



공예품 타일 12개



참사 타일 6개 *(분야마다 2개씩)*



왕의 칙명 카드 36장
(9장짜리 덱 2개, 6장짜리 덱 3개)



왕의 향상 타일 8개
(2종류, 각 4개씩)



왕의 향상 큐브 16개,
걸작 향상 큐브 12개



초빙학자 카드 18장
(A/B/C 6장씩)



초빙학자 16명
*(플레이어 색상마다 4명씩,
1-4 번호 부여)*



초빙학자 장소 타일 16개
*(플레이어 색상마다 4개씩,
1~4 번호 부여)*



번역석 15개 *(I/II/III 5개씩)*



선단 마커 4개, 조타 토큰 16개
(플레이어 색상마다 1개, 4개씩)



선박 장소 타일 20개
(플레이어 색상마다 5개씩)



피낙스 타일 16개



회색 도서관 토큰 48개,
인장 48개
(플레이어 색상마다 12개씩)



순서 마커 4개, 명성 마커 4개
(플레이어 색상마다 각 1개씩)



시간 마커 4개, 아카데미 마커 12개
(플레이어 색상마다 1개, 3개씩)



왕의 은총 토큰 15개 및 5-은총
토큰 5개, 연구 토큰 20개 및
5-연구 토큰 5개



궤짝 토큰 48개
(은, 잉크, 파피루스 16개씩)

게임 준비

*2/3인 게임*에서 달라지는 규칙은 이렇게 표시됩니다.

1. **게임 보드** 좌측 상단을 확인하고, 인원수에 맞는 면으로 펼쳐 테이블 중앙에 놓습니다. *(1~2인 / 3~4인)*

2. **시간&피나케스 보드**를 인원수에 맞는 면으로 펼쳐 게임 보드 오른쪽에 놓습니다. 1~2인 게임에서는 주사위 칸이 **4개**인 면을, 3~4인 게임에서는 주사위 칸이 **7개**인 면을 사용합니다.

3.  **세대 타일** 7개를 뒷면으로 섞은 뒤, 세대 트랙의 맨 왼쪽 칸부터 하나씩 앞면으로 놓습니다.

4. **참사 타일** 6개를 뒷면으로 섞은 뒤, 세대 트랙의 참사 칸 2개에 하나씩 앞면으로 놓습니다. 남은 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

5.  **필경사 타일**을 전공 분야에 따라 **예술**, **법**, **의학** 세 더미로 분류합니다. ★ 시작 필경사 타일은 따로 모아 둡니다.

   5a. 세 더미를 각각 섞은 뒤, 게임 보드 옆에 뒷면으로 쌓아 놓습니다. 각 더미 옆에 버린 타일을 놓을 공간을 남겨두세요.

   5b. 각 더미 맨 위에서 타일을 2개씩 뽑아 **숙소**의 지정된 칸에 앞면으로 놓습니다.

6.  'S' 표시가 있는 시작 문헌 6개를 분야에 따라 세 더미로 나누어 게임 보드 아래에 놓습니다.

7. 나머지 **문헌**을 분야에 따라 **예술**, **법**, **의학** 세 더미로 분류합니다.

   7a. 세 더미를 각각 섞은 뒤, 게임 보드 옆에 앞면으로 쌓아 놓습니다.

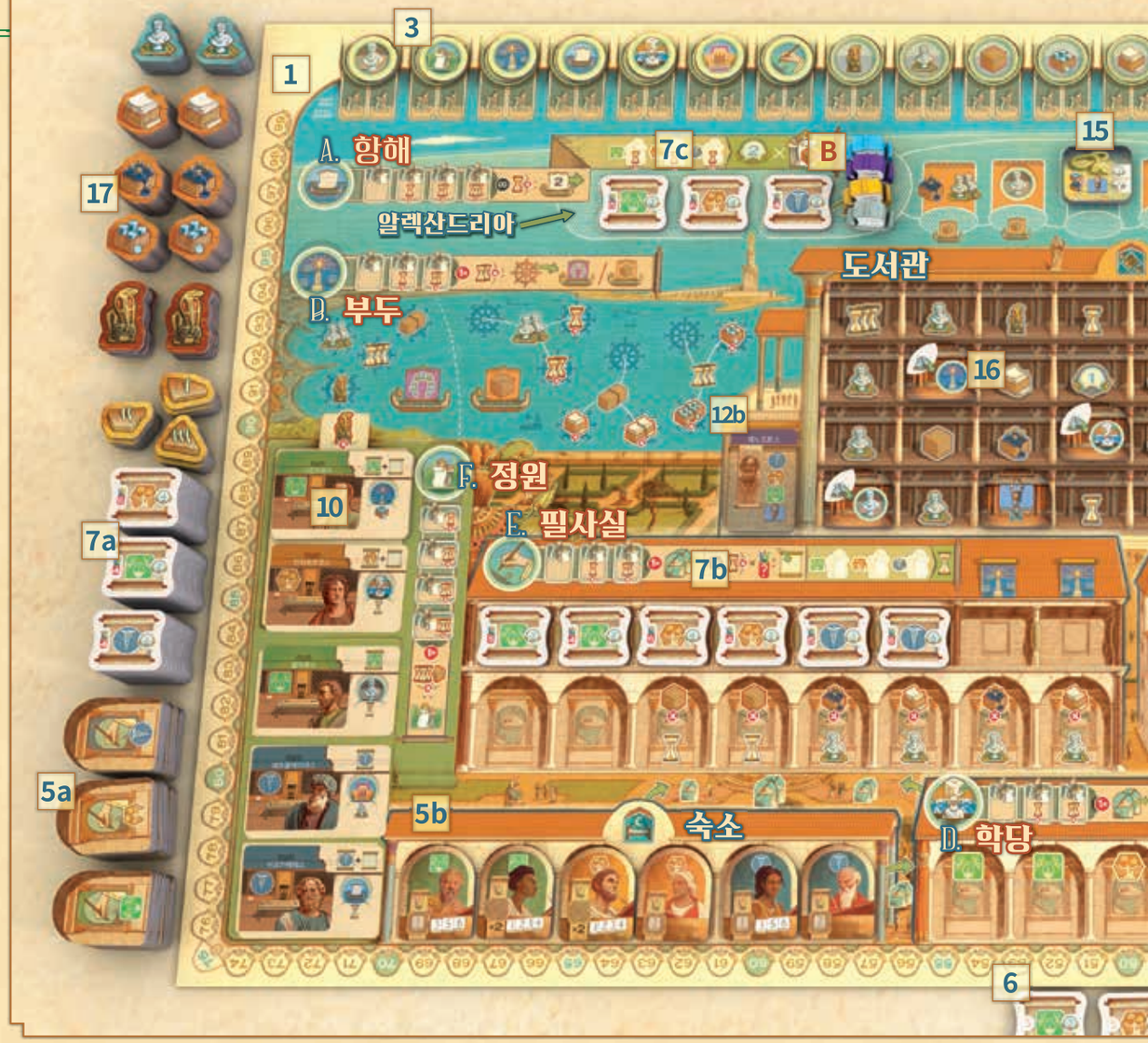
   7b. 각 더미 맨 위에서 문헌을 2개씩 뽑아 필사실의 지정된 칸에 앞면으로 놓습니다.

   7c. 각 더미 맨 위에서 문헌을 1개씩 뽑아 알렉산드리아의 빈 문헌 칸에 앞면으로 놓습니다.

8. **왕의 칙명 카드**를 뒷면에 따라 다섯 덱으로 분류한 뒤, 각각 섞습니다.

    뒷면에 ★이 그려진 카드는 **시작 왕의 칙명 카드**입니다. 각 플레이어에게 뒷면으로 2장씩 나눠주고, 남은 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

9. 뒷면에 **예술**, **법**, **의학** 분야가 그려진 덱 3개를 왕궁의 지정된 칸에 앞면으로 놓습니다. 뒷면에 ≠ 기호가 그려진 덱을 왕궁의 지정된 칸 중 오른쪽 칸에 앞면으로 놓고, 덱에서 카드 1장을 뽑아 왼쪽 칸에 놓습니다.



10.  **초빙학자 카드**를 뒷면(A/B/C)에 따라 세 덱으로 나눈 뒤, 각각 섞습니다. 그다음, A덱을 'A'면이 보이도록 놓고, 그 위에 같은 방식으로 B덱, C덱을 차례로 쌓습니다. 이렇게 만든 덱을 통째로 뒤집어 정원의 맨 위 칸에 놓습니다.
즉, A덱의 앞면이 맨 위에 보이게 됩니다. 덱에서 카드 4장을 뽑아 정원의 빈칸에 앞면으로 놓습니다.

11. **걸작**을 명성(5/6/7)에 따라 세 더미로 분류합니다. 각 더미를 아카데미의 지정된 칸에 앞면으로 놓습니다. 더미 내 타일의 순서는 중요하지 않습니다.





12. 도서관의 양옆 벽면에 다음과 같이 **수석 사서 타일**을 놓습니다.

    12a. 수석 사서 타일 6개를 뒷면으로 섞은 뒤, **도서관의 오른쪽**에 앞면으로 쌓아 놓습니다.

    12b. 맨 위 타일을 가져와 **도서관의 왼쪽** 빈칸에 놓습니다.

13. **피낙스 타일** 16개를 뒷면으로 섞은 뒤, 각 플레이어에게 뒷면으로 1개씩 나눠줍니다. 그다음, 시간&피나케스 보드의 아래쪽 빈칸 7곳에 1개씩 앞면으로 놓습니다. 남은 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

14. 시간&피나케스 보드의 위쪽 빈칸 7곳에 **시간 주사위**를 1개씩 굴려서 놓습니다.

    2인 게임: 시간 주사위를 4개만 사용합니다. 나머지는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

15. **공예품** 12개를 뒷면으로 섞은 뒤, 게임 보드 위쪽의 지중해 해도에서 공예품이 그려진 항구마다 앞면으로 2개씩 쌓아 놓습니다. 밑에 놓인 공예품은 언제든 확인할 수 있지만, 순서는 바꿀 수 없습니다. 남은 공예품은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

    2인 게임: 항구마다 공예품을 1개씩만 놓습니다.



16. **도서관 장소 타일 7개 중 5개**를 무작위로 뽑은 뒤, **시작 공예품 타일** 1개와 합쳐서 섞어 6개짜리 타일 더미를 준비합니다. 그다음, **도서관 세팅 카드** 8장을 앞뒷면까지 포함해 무작위로 섞고, 7장을 뽑아 일렬로 펼쳐 놓습니다. 두 카드가 이어진 부분마다 하나씩, 총 6개의 좌표를 확인합니다. A는 도서관의 맨 윗줄을, 1은 도서관의 맨 왼쪽 줄을 나타냅니다.



    첫 번째 좌표부터 시작해, 앞서 준비한 타일 더미에서 타일을 뽑아 각 좌표에 해당하는 위치에 놓습니다. 세팅 카드와 남은 도서관 장소 타일을 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

    2인 게임: 도서관 장소 타일을 3개만 뽑아 시작 공예품 타일과 합쳐서 섞습니다. 즉, 4개짜리 타일 더미를 준비합니다. 도서관 세팅 카드도 5개만 뽑아 펼쳐 놓습니다. 세팅 카드에 5보다 큰 숫자가 나왔다면, 해당 카드를 뒤집습니다.

> ***참고:*** 같은 좌표가 2번 나온 경우, 뒤쪽 카드를 뒤집습니다. 그래도 좌표가 겹친다면, 세팅 카드를 1장 새로 뽑아 뒤쪽 카드를 교체합니다.

17. 게임 보드 옆에 **잉크, 파피루스, 은, 연구 토큰, 왕의 은총, 도서관 토큰, 번역석**의 공급처를 준비합니다.

3가지 전공 분야



예술과 풍자



법과 수사학



의학과 철학

플레이어별 개인 준비



*취임 라운드를 진행한 뒤의 개인 공간 예시

초빙학자 고유 행동 칸

개인 공간 준비

각자 색상을 정한 뒤, 개인 공간과 게임 보드를 준비합니다.

1. **작업장 1개**와 **플레이어 참조표 1장**
2. 앞서 받은 **시작 왕의 칙명 카드 2장**과 **피낙스 타일 1개.** 피낙스 타일은 혼자만 확인한 뒤 비공개로 덮어 놓습니다.
3. **현지학자 2명**과 **각 자원 1개씩**(잉크, 파피루스, 은, 연구 토큰, 왕의 은총)
4. **선박 장소 타일 5개**
   - 첫 게임이라면, 타일 5개를 위 그림과 같은 위치에 놓습니다.
     4a. **왕실 선박 칸:** 1번 타일
     4b. **상선 칸:** 2, 3, 4번 타일
     4c. **장소 타일 보관소:** 5번 타일
   - 게임에 충분히 익숙해졌다면, 선박 장소 타일들의 위치를 원하는 대로 맞바꾸고 시작해도 됩니다.
5. **조타 토큰 4개.** 왕실 선박 칸과 상선 칸의 선박 장소 타일마다 1개씩 놓습니다.
6. **인장 12개.** 도서관 혜택 칸마다 1개씩 놓습니다.
7. **시간 마커 1개.** 우선 작업장 옆에 놓습니다.
8. 1~4 번호가 적힌 **초빙학자 장소 타일 4개.** 해당하는 번호의 집무실 칸에 놓습니다.
9. 1~4 번호가 적힌 **초빙학자 4명.** 각 집무실 옆의 지정된 칸에 놓습니다.
10. **2가지 왕의 향상 타일.** 각각 작업장의 지정된 칸에 놓습니다.
11. **왕의 향상 큐브 4개**와 **걸작 향상 큐브 3개.** 작업장의 일치하는 색상 칸에 놓습니다.

게임 보드 준비(이전 페이지 참고)

A. **명성 마커 1개.** 게임 보드 테두리의 명성 트랙 0에 놓습니다.

B. **선단 마커 1개.** 알렉산드리아 항구에 놓습니다.

C. **아카데미 마커 3개.** 아카데미의 각 연구 트랙마다 맨 왼쪽의 넓은 칸에 놓습니다.

D. **시작 필경사 타일 1개.** 학당의 필경사 칸에 놓되, 인원수에 따라 놓는 칸이 정해져 있습니다. **파랑, 보라, 노랑, 회색** 플레이어 순으로 정해진 위치에 자신의 시작 필경사를 놓습니다. 이 색상 순서는 학당에 표시된 지식 주사위 색상 순서와 동일합니다.
   - *2인 게임:* 왼쪽부터 4, 7번째 칸
   - *3인 게임:* 왼쪽부터 7, 8, 12번째 칸
   - **4인 게임:** 왼쪽부터 7, 8, 11, 12번째 칸

   참고: 필경사 칸에 표시된 비용이나 보상은 무시합니다.

E. **지식 주사위 3개.** 1개는 시작 필경사 위에, 나머지 2개는 학당의 지정된 위치에 놓습니다. 주사위값은 모두 1로 놓습니다.

F. **순서 마커 1개.** 차례 순서 트랙 근처에 놓습니다.

취임 라운드

차례 순서

제일 최근에 도서관을 방문한 사람이 시작 플레이어가 됩니다.

시작 플레이어부터 시작해 시계 방향으로 돌아가며, 자신의 순서 마커를 차례 순서 트랙 윗줄에서 비어 있는 제일 왼쪽 칸에 놓습니다. 칸에 그려진 효과는 무시합니다.

게임 중 어떤 절차를 **차례 순서대로** 수행해야 하는 경우, 자신의 순서 마커가 제일 왼쪽에 있는 사람부터 시작해 오른쪽으로 가며 수행합니다. 반대로, **차례 역순으로** 수행하는 절차는 제일 오른쪽 플레이어부터 시작합니다.



취임 라운드

차례 역순으로 각 플레이어는 다음 절차를 수행합니다.

1. 
   시작 왕의 칙명 카드 2장 중 1장을 선택해, 작업장 오른쪽의 홈에 맞게 놓습니다. 선택하지 않은 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

2. 
   게임 보드 아래의 **시작 문헌** 중 1개를 가져와, 번역된*(어두운)* 면으로 뒤집어서 작업장 선반에 놓습니다. 그다음, 작업장의 **도서관 혜택** 중 하나를 선택하고, 그 칸의 인장을 가져와 문헌 위에 놓습니다. 혜택 칸에서 인장을 제거해 두면, 나중에 도서관 토큰을 사용하여 그 효과를 받을 수 있습니다. *(→10쪽, 도서관 토큰 사용)*

   참고: 시작 문헌을 가져올 때는 표시된 명성을 얻지 않습니다.

3. 차례 순서 트랙 위에 표시된 작은 숫자대로, 1/2/3/4번째 플레이어는 7/8/9/10 시간을 획득합니다. 작업장의 시간 트랙에서 해당하는 칸에 **시간 마커**를 놓습니다.
   취임 라운드 이후에는 이 방식으로 시간을 획득하지 않습니다.

   2인 게임: 1/2번째 플레이어는 7/9 시간을 획득합니다.

취임 라운드를 마친 뒤, 남은 시작 문헌은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

주요 개념

지불과 획득

아이콘이 있으면, 해당 자원이나 시간을 지불해야 합니다. 없이 자원만 표시되어 있으면, 해당 자원을 획득합니다.

시간

시간은 게임의 핵심 요소입니다. 게임 중 대부분의 행동은 시간을 먼저 지불해야만 할 수 있습니다.

시간을 획득하면, 작업장의 시간 트랙에서 시간 마커를 해당 시간만큼 오른쪽으로 옮깁니다. 20을 초과해서 획득한 시간은 버려집니다.

시간을 지불할 때는 시간 마커를 해당 시간만큼 왼쪽으로 옮깁니다.

어떤 행동이나 장소의 비용이 현재 보유한 시간보다 크다면, 해당 행동을 수행하거나 장소를 방문할 수 없습니다.



참고: **왕의 은총**은 1개당 1 시간으로 사용할 수 있습니다.

자원



자원에는 **3가지 궤짝 자원**(잉크, 파피루스, 은)과 **연구 토큰**, 그리고 **왕의 은총**이 있습니다.

개인 창고는 작업장 옆에 보유한 자신의 자원들을 의미합니다. 작업장의 선박 칸에 실린 궤짝 자원은 포함하지 않습니다.

자원을 **획득**하면 해당 자원을 공급처에서 가져와 개인 창고에 놓습니다.

자원을 **지불**할 때는 개인 창고에서 해당 자원을 가져와 공급처에 되돌려 놓습니다. 행동이나 장소가 요구하는 자원을 지불할 수 없다면, 해당 행동을 수행하거나 장소를 방문할 수 없습니다.

왼쪽의 **궤짝 자원** 아이콘은 3가지 궤짝 자원 중 원하는 아무 자원을 의미합니다.

왕의 은총은 다른 아무 자원 1개, 혹은 1 시간으로 사용할 수 있습니다. 또한, 정원이나 왕궁의 맨 위 2칸에서 카드를 가져가려면 왕의 은총 1개를 지불해야 합니다.

참고: **왕의 은총**은 아무 자원이나 시간 대신 사용할 수 있습니다.

지식과 필경사

문헌을 번역하려면 반드시 지식이 필요합니다. 필경사 타일 위에 지식 주사위를 올려 해당 필경사의 지식을 표시합니다.



시작 필경사는 기본 1 지식으로 시작합니다. 학당에서 교육을 받으면 지식이 1씩 증가하여, 최대 6까지 성장할 수 있습니다.
학당을 방문할 때 시작 필경사가 있다면, 시작 필경사의 지식이 무료로 1 증가합니다. 이는 우측 하단의 시간 아이콘으로 표시되어 있습니다.



청년 필경사는 기본 지식이 없으며, 학당에서 교육을 받은 후에만 사용할 수 있습니다.
청년 필경사의 지식 주사위는 4까지만 올릴 수 있지만, 문헌을 번역할 때 실제 지식은 주사위값의 2배로 계산합니다.



중년 필경사는 기본 1 지식으로 시작합니다. 학당에서 교육을 받으면 지식이 3, 5, 6 순으로 성장합니다.



원로 필경사는 기본 2 지식으로 시작합니다. 학당에서 교육을 받으면 지식이 1씩 증가하여, 최대 6까지 성장할 수 있습니다.

시작 필경사는 정해진 전공 분야가 없는 만능 필경사로, **아무 문헌이나** 번역할 수 있습니다. 반면, 다른 필경사들은 모두 각자의 전공 분야가 있어, 해당 분야의 문헌만 번역할 수 있습니다.

각 필경사는 한 번씩만 사용할 수 있습니다. 필사실에서 문헌을 번역한 필경사는 그 자리에 남아 있다가 세대 종료 시 버려집니다.

도서관 토큰



왕의 칙명을 완수하려면 작품*(번역된 문헌, 걸작, 공예품)*을 **도서관**에 비치해야 합니다. 도서관에 새 작품을 비치할 때, 그와 상하좌우로 인접한 작품 중 **수석 사서**가 연관 분야로 간주하는 작품의 주인은 **도서관 토큰** 1개를 획득합니다. 따라서 작품 하나를 비치할 때 여러 명이 도서관 토큰을 획득할 수 있으며, 한 명이 토큰 여러 개를 획득할 수도 있습니다. *(→13쪽, 왕의 칙명 완수)*

처음에는 도서관 토큰을 최대 2개까지만 보유할 수 있습니다. 도서관 토큰 보관소에서 왕의 향상 타일을 제거한 뒤에는 보유 제한이 없습니다.

차례 시작 시 **보조 행동**으로 도서관 토큰을 사용하여 작업장의 도서관 혜택을 받을 수 있습니다.

예시



파랑은 법 문헌을 노랑의 의학 문헌 옆에 비치합니다. 이번 세대의 수석 사서인 제노도토스는 의학과 법을 연관 분야로 간주하므로 조건을 만족합니다. 파랑은 문헌을 비치하며 2 명성을 얻고, 노랑은 공급처에서 도서관 토큰 1개를 획득합니다.

장소 방문



게임 보드에는 무세이온의 여러 장소가 표시되어 있습니다.

게임 중 어떤 장소를 **방문**하라는 지시를 받으면, 별도로 학자를 **움직이지 않고** 그 장소의 행동만 사용합니다.

학자를 **직접 사용하여** 장소를 방문하는 경우에만 그 장소의 학자 칸에 배치합니다.

장소 타일



장소 타일을 사용하면, 학자를 **사용하지 않고** 타일에 표시된 장소를 방문할 수 있습니다.

장소 타일을 획득하면, 작업장의 장소 타일 보관소에 놓습니다. 보관소에 빈자리가 없다면, 새로 획득한 타일이나 기존 타일들 중 하나를 버려야 합니다. 버린 장소 타일은 작업장 왼쪽에 모아 놓습니다.

장소 타일 3가지

1.  **선박 장소 타일:** **부두**를 방문해서 선박을 건조할 때마다, 작업장의 선박 칸에 놓인 선박 장소 타일 중 하나를 획득합니다. 이 타일은 새 선박을 건조함으로써 얻는 이득을 상징합니다.

2.  **도서관 장소 타일:** 왕의 칙명을 완수할 때, 도서관에 **걸작**이나 **공예품**을 비치하면 도서관 장소 타일을 획득할 수 있습니다.

    도서관 장소 타일을 획득할 때는 타일에 표시된 대로 **연구 토큰 2개**도 즉시 획득합니다. 이 타일은 도서관에 특별한 소장품을 제공한 것에 대한 보상을 상징합니다.

3.  **초빙학자 장소 타일:** 정원을 방문해서 **초빙학자**를 영입하면 초빙학자 장소 타일을 획득합니다. 이 타일은 데려온 초빙학자가 평생 쌓아온 업적을 상징합니다.

행동 단계의 주요 행동으로, 장소 타일을 사용하여 표시된 장소 중 하나를 방문할 수 있습니다. 선박 장소 타일을 사용할 때는 표시된 추가 보상도 받습니다.

각 장소 타일은 한 번 사용하면 버려지며, 버린 장소 타일은 작업장 왼쪽에 모아 놓습니다. 특정 초빙학자의 효과로 버린 타일을 다시 사용할 수 있습니다.

현지학자와 초빙학자





처음에는 **현지학자 2명**만 갖고 게임을 시작합니다. 현지학자는 **계획 단계** 때 세대 타일 아래 배치하며, **행동 단계** 때 배치한 현지학자를 사용하여 세대 타일에 표시된 장소를 방문할 수 있습니다.



번역된 문헌과 걸작, 공예품을 도서관에 충분히 비치하고 나면 정원에서 **초빙학자**를 영입할 수 있습니다. 초빙학자는 아무 장소나 방문할 수 있으며, 초빙학자 카드에는 본인만 사용할 수 있는 고유 행동 칸도 있습니다.

초빙학자는 특정 장소들의 보조 칸에 배치할 수도 있습니다. **필사실, 아카데미, 학당**의 보조 칸에 배치하면 해당 장소를 방문할 때 소중한 시간을 절약할 수 있습니다. **항해** 장소의 보조 칸에 배치하면, 선단이 알렉산드리아로 복귀할 때 실어 온 자원을 창의의 뮤즈들에게 바쳐 명성을 얻을 수 있습니다.

초빙학자가 작업장의 **집무실**을 떠날 때마다, 집무실 오른쪽에 빨간색 배경으로 표시된 비용을 지불해야 합니다.
(연구 토큰/파피루스/잉크/은 1개)

각 **초빙학자**에는 1에서 4 사이의 번호가 부여되어 있습니다.

도서관



번역된 문헌, 걸작, 공예품은 모두 **작품**입니다. 왕의 칙명에 따라 도서관에 작품을 비치하면 왕의 향상과 명성을 얻을 수 있습니다. **걸작**이나 **공예품**을 도서관 장소 타일이 놓인 칸에 비치하면 장소 타일도 획득할 수 있습니다.

-  **번역된 문헌:** 모든 문헌은 예술, 법, 의학 세 가지 분야 중 하나로 분류됩니다. 각 문헌은 해당 분야 전공 필경사만 번역할 수 있습니다.
-  **걸작:** 걸작도 3가지 분야 중 하나로 분류됩니다. 걸작을 획득하려면 아카데미에서 해당 걸작의 분야를 연구해야 합니다.
-  **공예품:** 공예품은 희귀 조각상이나 유물, 이국적인 동물 등을 상징합니다. 공예품은 항해 장소의 특정 항구들에서 구매할 수 있으며, 선단이 알렉산드리아로 복귀할 때 작업장의 선반으로 옮겨집니다. 왕의 칙명을 완수할 때, 공예품은 원하는 아무 분야로 간주할 수 있습니다.

피낙스 타일



"피나케스(고대 그리스어: Πίνακες, πίναξ 피낙스의 복수형)는 칼리마코스(기원전 310–240)가 집필한 서지학 저작으로, 현재는 유실되었지만 서구 역사상 최초의 장서 총록입니다. 칼리마코스가 알렉산드리아 도서관에 재직하던 당시의 도서관 소장품을 기반으로 작성되었습니다."
— N. Krevans 2002: 173, 위키백과 재인용

피낙스 타일은 각자 1개씩 보유한 채로 시작하며, **아카데미**에서 연구를 통해 추가 피낙스 타일을 얻을 수 있습니다. 보유한 피낙스 타일의 앞면은 본인만 확인할 수 있습니다.

각 피낙스 타일에는 고유한 패턴이 표시되어 있습니다. 본인이 도서관에 비치한 작품들의 배치가 피낙스 패턴과 일치하면 게임 종료 시 추가 명성을 얻습니다. 단, 추가 명성을 계산할 때 각 작품은 한 패턴에만 사용할 수 있습니다.



예시

***보라**는 피낙스 타일을 2개 보유하고 있습니다. 게임 종료 시 위 그림처럼 인장 4개, 인장 2개로 추가 명성을 얻을 수 있습니다. 도서관에 타일을 배치할 때, 보유한 피낙스 타일의 패턴도 고려하세요.*

게임 진행

게임은 여러 **세대**에 걸쳐 진행됩니다. 각 세대는 3단계로 이루어져 있습니다.

1. 계획 단계

차례 역순으로 돌아가며 각자 현지학자를 1명씩 세대 트랙의 원하는 세대 타일 아래에 배치합니다. 모두가 현지학자 2명을 배치하면 계획 단계가 종료됩니다.

2. 행동 단계

차례 순서대로 돌아가며 한 번씩 차례를 진행합니다. 자신의 차례가 되면 먼저 2가지 보조 행동을 한 번씩 할 수 있고, 그다음 주요 행동 하나를 반드시 해야 합니다. 모든 플레이어가 **독서 행동**을 하고 나면 행동 단계가 종료됩니다.

3. 세대 종료 단계

각자 학자들을 회수하고 게임 보드를 정리합니다. 게임 종료 절차가 시작된 상태라면, 세대 종료 단계를 건너뛰고 최종 명성 계산으로 넘어갑니다.

1. 계획 단계

플레이어들은 **차례 역순으로** 돌아가며 자신의 현지학자 1명을 세대 트랙에서 원하는 **세대 타일 아래**에 배치합니다.

세대 타일마다 현지학자는 최대 2명까지 배치할 수 있습니다. 한 플레이어가 자신의 현지학자 2명을 같은 타일에 배치해도 됩니다.



2인 게임: 상대의 현지학자가 배치된 세대 타일에 현지학자를 배치하려면, 먼저 상대에게 2 시간을 양도해야 합니다.

세대 타일 아래에 현지학자를 배치할 때마다, 해당 타일과 제일 오른쪽 세대 타일 사이의 **거리만큼** 시간을 획득합니다. 이때, 각 세대 타일 칸에 세대 타일이 있는지는 고려하지 않습니다. 선택한 세대 타일의 오른쪽 칸부터 시작해, 제일 오른쪽 세대 타일이 놓인 칸까지 포함해서 **칸수**를 세면 됩니다. 따라서, 제일 오른쪽 세대 타일에 현지학자를 배치하면 시간을 획득할 수 없습니다.

예시



*보라가 자신의 현지학자를 **'항해'** 타일 아래에 배치합니다. 해당 타일의 오른쪽에는 제일 오른쪽 **'왕궁'** 타일까지 4칸이 있습니다. 그중 2칸에만 세대 타일이 놓여 있지만, 그와 상관없이 칸수에 따라 4 시간을 얻습니다.*

모든 플레이어가 2번씩 차례를 진행하며 현지학자를 배치했다면 계획 단계가 종료됩니다.

2. 행동 단계

행동 단계에서는 모두가 **독서 행동**을 할 때까지 **차례 순서대로** 돌아가며 한 번씩 차례를 진행합니다.

자신의 차례가 되면, 먼저 **2가지 보조 행동**을 원하는 순서대로 한 번씩 할 수 있습니다. 1가지 보조 행동만 해도 되며, 아예 보조 행동을 하지 않아도 됩니다.

보조 행동을 마친 뒤, **주요 행동 하나**를 반드시 해야 합니다.

독서 행동을 하고 나면, 이번 세대에는 더 이상 행동할 수 없습니다. 즉, 이번 세대에서 패스한 것입니다.

독서 행동을 한 플레이어가 있다면, 남은 플레이어들은 자신의 **주요 행동**을 하기 전에 시간을 양도해야 합니다. 독서 중인 각 플레이어에게 1 시간씩 양도합니다.

2인 게임: 상대가 독서 중이면 2 시간을 양도해야 합니다.



예외: 주요 행동으로 **독서**를 선택할 때는 독서 중인 플레이어들에게 시간을 양도하지 않습니다.

모든 플레이어가 **독서 행동**을 하고 나면 행동 단계가 종료됩니다.

보조 행동 2가지

1. **도서관 토큰 사용**
2. **보조 칸에 초빙학자 배치**

주요 행동 5가지

1. **장소 타일 사용**
2. **시간 주사위 사용**
3. **학자 사용**
4. **왕의 칙명 완수**
5. **독서**

게임 종료

다음 **2가지 조건** 중 하나가 충족되면 게임 종료 절차가 시작됩니다.

1. 
세대 트랙의 **2번째 참사** 발생.

2. 도서관에 **남은 빈칸이 2개 이하.**
여기서 빈칸은 문헌/걸작/공예품, 즉 작품이 없는 칸입니다. 도서관 장소 타일이 놓인 칸은 빈칸으로 간주합니다.

예시



왼쪽 그림에서, 아무 타일도 없는 두 칸과 도서관 장소 타일이 놓인 한 칸은 모두 빈칸입니다. 따라서, 게임 종료 조건이 충족되지 않았습니다.

게임 종료 조건이 충족되면, 일단 차례 순서 트랙상 **마지막 플레이어까지 마저 차례를 진행합니다.** 독서 중인 플레이어는 차례를 진행하지 않습니다. **그다음,** 충족된 조건에 따라 게임 종료 절차를 다르게 진행합니다.

- 1번 조건이 충족된 경우, 독서 중이 아닌 모든 플레이어가 **추가로 한 번씩 차례를 진행한 뒤** 최종 명성을 계산합니다. *(→22쪽, 최종 명성 계산)*
- 2번 조건이 충족된 경우, **바로 최종 명성을 계산합니다.**

1번 조건은 행동 단계가 아닌 세대 종료 단계에서도 충족될 수 있습니다. 이 경우, 다음 세대의 계획 단계를 정상적으로 진행하고 행동 단계로 넘어가, 각 플레이어가 한 번씩 차례를 진행한 뒤 최종 명성을 계산합니다.

참고: 게임 종료는 한 번만 발동됩니다. 따라서 1번 조건이 먼저 충족되었다면, 이후에 2번 조건이 충족되더라도 게임 종료 절차가 달라지지 않습니다.

보조 행동

*주요 행동 전, 2가지 보조 행동을 원하는 순서대로 한 번씩 할 수 있습니다.

1. 도서관 토큰 사용



보유한 도서관 토큰을 사용해 작업장의 도서관 혜택을 받을 수 있습니다. 한 번 사용한 도서관 토큰은 회수할 수 없습니다.

1. 작업장의 도서관 토큰 보관소에서 토큰을 1개 가져옵니다.
2. 사용할 수 있는 도서관 혜택 중 하나를 선택합니다. 인장을 제거한 혜택 중 아직 도서관 토큰을 놓지 않은 혜택만 사용할 수 있습니다.
3. 선택한 혜택 칸에 도서관 토큰을 놓고 그 효과를 받습니다. 각 혜택에 대한 자세한 설명은 23쪽의 부록을 참고하세요.

사용할 수 있는 도서관 토큰이나 도서관 혜택이 없으면 이 보조 행동을 할 수 없습니다.



2. 보조 칸에 초빙학자 배치



이번 차례의 주요 행동으로 제일 먼저 방문할 장소의 보조 칸에 초빙학자를 배치하여 추가 효과를 받을 수 있습니다.

주의: 1번 항해 장소 타일*(알렉산드리아 복귀)*이나 특정 항구의 효과로, 한 차례에 두 장소를 방문하게 될 수 있습니다. 두 번째로 방문할 장소의 보조 칸에는 초빙학자를 배치할 수 없습니다. 단, 독서 행동을 할 때는 아무 장소의 보조 칸에 초빙학자를 배치할 수 있습니다.

초빙학자 보조 칸 배치 절차

1. 사용할 수 있는 초빙학자 중 한 명을 선택합니다. 초빙학자는 다음 조건을 모두 충족해야 사용할 수 있습니다.
   a. 해당 초빙학자의 집무실에 초빙학자 카드가 있을 것.
   b. 해당 초빙학자가 **보조 칸**이나 **본인의 집무실**에 있을 것.



각 장소의 **주요 행동 칸**이나 초빙학자 카드의 **고유 행동 칸**에 배치한 초빙학자는 이번 세대에 **사용할 수 없습니다.**

2. 이번 차례 중 제일 먼저 방문할 장소의 보조 칸 중에서 초빙학자의 **전공 분야와 일치하는 칸**을 선택합니다. **항해, 필사실, 아카데미, 학당** 장소에만 보조 칸이 있습니다.
   a. 선택한 초빙학자가 집무실에 있다면, 집무실 오른쪽에 빨간색 배경으로 표시된 비용을 먼저 지불해야 합니다. *(연구 토큰/파피루스/잉크/은 1개)*
   b.  항해 장소를 선택했다면, 표시된 대로 1 시간도 지불해야 합니다.
3. 선택한 보조 칸에 다른 플레이어의 초빙학자가 있었다면, 그 초빙학자는 밀려나서 본인의 집무실로 돌아갑니다. 집무실로 돌아온 초빙학자를 사용하려면 집무실 비용을 다시 지불해야 합니다. 이미 자신의 초빙학자가 있는 보조 칸에는 초빙학자를 배치할 수 없습니다.

보조 칸에 초빙학자가 있으면 해당 장소의 행동이 강화됩니다.



항해 장소에서 선단이 **알렉산드리아**로 복귀하면, 보조 칸의 초빙학자마다 그 초빙학자 번호에 따라 배에 실린 자원 1~4개를 뮤즈에게 바쳐 **개당 2 명성**을 얻을 수 있습니다. *(→14쪽, 항해)*

학당, 필사실, 아카데미를 방문할 때 보조 칸에 초빙학자가 있다면, 그 초빙학자 번호에 따라 전공 분야 관련 시간 비용을 1~4만큼 할인받을 수 있습니다.

참고: 초빙학자는 **정원**을 방문해서 얻을 수 있습니다. *(→19쪽, 정원)*

예시

*회색은 이번 차례의 주요 행동으로 **항해** 장소를 방문할 예정입니다. 주요 행동을 하기 전, 보조 행동으로 2번 초빙학자를 항해 보조 칸에 배치하려 합니다. 초빙학자 카드 좌측에 표시된 대로, 해당 초빙학자의 전공 분야는 법입니다.*



따라서, 이 초빙학자는 법 보조 칸에만 배치할 수 있습니다. 집무실 비용으로 파피루스 1개를 지불하고, 항해 보조 칸 비용으로 1 시간을 지불합니다.

항해 장소의 법 보조 칸에 배치되어 있던 파랑의 4번 초빙학자는 본인의 집무실로 돌아갑니다.



이제 회색이 항해 장소를 방문해서 선단을 알렉산드리아로 복귀시키면, 선박에 실린 자원을 뮤즈에게 바쳐 개당 2 명성을 얻을 수 있습니다. 초빙학자의 번호만큼, 즉 최대 2개의 자원을 바칠 수 있습니다.

예시



필사실의 의학 보조 칸에 3번 초빙학자가 배치되어 있다면, 의학 문헌을 번역할 때 3 시간을 할인받을 수 있습니다.

주요 행동

*차례마다 주요 행동 하나를 반드시 해야 합니다.

여러분은 다양한 방법으로 무세이온의 장소들을 방문하며 행동 단계의 대부분을 보내게 됩니다. 각 장소에 대한 자세한 설명은 14~20쪽에 이어집니다.

1. 장소 타일 사용

장소 타일을 사용하면, 해당 타일에 표시된 장소 중 하나를 방문할 수 있습니다.

1. 작업장의 장소 타일 보관소에 있는 장소 타일 중 하나를 선택합니다. 초빙학자 집무실이나 선박 칸에 있는 장소 타일은 아직 사용할 수 없습니다.
2. 각 장소 타일에는 1개 또는 2개의 장소가 표시되어 있습니다. 두 장소가 표시된 경우, 그중 하나만 방문할 수 있습니다. 장소 타일을 작업장 왼쪽에 버린 뒤, 선택한 장소를 방문합니다.



선박 장소 타일에는 장소 2개와 추가 보상이 표시되어 있습니다. 추가 보상을 받는 시점은 타일에 그려진 위치에 따라 달라집니다. 타일 상단에 그려진 보상은 행동 전에, 타일 하단에 그려진 보상은 행동 중이나 후에 받습니다.



도서관 장소 타일에는 장소가 1개만 그려져 있습니다.

참고: 상단에 표시된 연구 토큰 2개는 도서관 장소 타일을 획득할 때 즉시 받는 보상입니다. 이후에 장소 타일을 사용할 때는 연구 토큰을 받지 않습니다.



초빙학자 장소 타일에는 장소가 2개 그려져 있고, 추가 보상은 없습니다.

예시



회색은 항해/왕궁이 표시된 5번 선박 장소 타일을 사용합니다. 먼저 선박 장소 타일을 작업장 왼쪽에 버리고, 타일 상단에 표시된 대로 왕의 은총 1개를 획득합니다. 그다음, 두 장소 중 항해를 선택해 일반적인 규칙대로 항해 행동을 합니다.

2. 시간 주사위 사용

시간 보드의 주사위는 **2가지 방법으로** 사용할 수 있습니다.

A. 시간 구매



은 1개를 지불하고, 주사위값만큼 **시간을 획득**합니다.

B. 장소 방문



주사위값만큼 **시간을 지불하고**, 주사위 왼쪽에 표시된 장소를 방문합니다.

2인 게임: 위쪽 3개의 주사위를 사용하는 경우, 표시된 두 장소 중 하나를 선택합니다.

둘 중 어느 방법으로 사용하든, 시간 주사위를 왼쪽으로 옮겨 장소 아이콘을 가립니다. 이번 세대에는 해당 주사위를 다시 사용할 수 없습니다.



주사위값 조정

시간 주사위를 사용할 때, 주사위값 조정 효과로 주사위값을 1만큼 늘리거나 줄일 수 있습니다. 조정 효과가 여러 개 있으면 중첩하여 적용할 수 있습니다. 주사위값은 1~6 범위 내에서만 조정할 수 있지만, 6과 1은 이어진 것으로 간주합니다. 즉, 6에서 값을 1만큼 늘려 1로 조정할 수 있으며, 그 반대도 가능합니다.

1. 
작업장의 선반이나 왕실 선박에 있는 공예품마다 주사위값을 1만큼 조정할 수 있습니다. 도서관에 비치한 공예품으로는 이 효과를 받을 수 없습니다.
2. 
장소 타일 보관소에서 왕의 향상 타일을 제거한 상태라면, 주사위값을 1만큼 조정할 수 있습니다.

예시

보라*는 시간 주사위를 사용해 아카데미를 방문하려 합니다.*



아카데미 아이콘 옆의 주사위값이 3이므로, 3 시간을 지불해야 합니다. 하지만, 보라는 작업장 선반에 공예품이 1개 있어서 주사위값을 1만큼 조정할 수 있습니다. 주사위값을 2로 줄여 2 시간만 지불합니다.



보라*는 시간 주사위를 왼쪽으로 옮겨 아카데미 아이콘을 가리고, 아카데미를 방문합니다.*

반대로 시간을 구매할 수도 있습니다.



은 1개를 지불하고, 공예품의 조정 효과로 주사위값을 3에서 4로 늘려 4 시간을 획득합니다. 마찬가지로, 사용한 시간 주사위를 왼쪽으로 옮겨 아카데미 아이콘을 가립니다.

3. 학자 사용 *(현지/초빙)*

현지학자나 초빙학자를 각 장소의 학자 칸에 배치할 수 있습니다.

현지학자 사용



사용할 수 있는 현지학자 중 한 명을 선택합니다. 세대 타일 아래에 배치된 현지학자만 사용할 수 있습니다.

1. 선택한 현지학자가 해당 세대 타일 아래에 배치된 마지막 학자라면, 장소를 방문하기 전에 세대 타일을 먼저 옮깁니다.
   - 
     해당 세대 타일을 가져와, 세대 트랙에서 제일 오른쪽에 있는 세대 타일의 오른쪽 칸에 놓습니다.
   - 이미 제일 오른쪽 타일이라면, 원래 위치의 한 칸 오른쪽에 놓습니다.
   - 어느 경우든, 세대 타일을 놓은 칸이 활성화됩니다. 참사 타일이 있는 칸이라면 참사가 발생하고*(→21쪽)*, 그 외의 경우에는 표시된 보상을 획득합니다.
2. 세대 타일에 표시된 장소의 학자 칸을 확인하고, 빈 학자 칸 중 가장 비용이 적은 칸에 현지학자를 배치합니다.
3. 학자 칸에 표시된 시간 비용을 지불하고 장소를 방문합니다.

예시



***파랑**은 필사실 세대 타일 아래에 배치했던 현지학자를 사용하려 합니다. 필사실에 빈 학자 칸이 1개 남았으므로, 해당 칸에 표시된 대로 2 시간을 지불하고 현지학자를 배치합니다.*

이제 필사실에는 남은 학자 칸이 없어 학자를 배치할 수 없습니다.

초빙학자 사용

사용할 수 있는 초빙학자 중 한 명을 선택합니다. *(10쪽 참고)*



보조 칸에 있는 초빙학자는 추가 비용을 지불하지 않고 사용할 수 있습니다.

반면, **집무실**에 있는 초빙학자를 사용하려면 집무실 오른쪽에 빨간색 배경으로 표시된 비용을 지불해야 합니다.

1. 선택한 초빙학자를 **아무** 장소의 학자 칸이나 초빙학자 카드의 고유 행동 칸에 배치합니다. 학자 칸에 배치할 때는 빈 학자 칸 중 가장 비용이 적은 칸에 초빙학자를 배치합니다.
2. 학자 칸에 표시된 시간 비용을 지불하고 장소를 방문합니다.

초빙학자를 고유 행동 칸에 배치할 때는 표시된 추가 효과도 받습니다. 추가 효과에 대한 자세한 설명은 23쪽의 부록을 참고하세요.

참고: 초빙학자는 **정원**을 방문해서 얻을 수 있습니다. *(→19쪽, 정원)*

예시

***회색**은 4번 초빙학자를 사용해 학당을 방문하려 합니다. 4번 초빙학자는 집무실에 있었기 때문에, 집무실 비용으로 은 1개를 먼저 지불합니다.*



학당의 빈 학자 칸 중 가장 비용이 적은 칸에 초빙학자를 배치합니다. 해당 칸에 표시된 대로 1 시간을 지불한 뒤, 학당을 방문하여 필경사들을 교육합니다.

예시

***보라**는 3번 초빙학자를 고유 행동 칸에 배치하려 합니다.*

3번 초빙학자는 아카데미의 보조 칸에 배치되어 있었기 때문에, 집무실 비용을 다시 지불하지 않아도 됩니다.



***보라**의 3번 초빙학자는 아폴로니우스입니다. 고유 행동 칸에 배치하면 왕궁을 방문할 수 있으며, 왕궁의 맨 위 2칸에서 카드를 가져올 때 왕의 은총을 지불하지 않는 추가 효과가 있습니다.*



참고: 방문하려는 장소에 남은 학자 칸이 없거나, 남은 칸의 시간 비용을 지불할 수 없다면, 학자를 사용해 그 장소를 방문할 수 없습니다. 해당 장소를 방문하려면 초빙학자의 고유 행동 칸이나 다른 주요 행동을 활용해야 합니다.

4. 왕의 칙명 완수

왕의 칙명 카드에 따라 **번역된 문헌, 걸작, 공예품**을 도서관에 비치할 수 있습니다.

작업장 오른쪽에 놓인 왕의 칙명 카드 중 하나를 선택합니다.

1. 
왕의 칙명 카드에는 예술, 법, 의학 중 왕이 요구하는 분야가 두루마리로 표시되어 있습니다.
표시된 두루마리마다, 작업장 선반에서 해당 분야의 **번역된 문헌**이나 **걸작**, 혹은 **공예품**을 가져와 도서관에 비치해야 합니다. **공예품**은 원하는 아무 분야로 간주할 수 있습니다.


왼쪽 그림처럼 ≠ 아이콘이 표시된 두루마리의 경우, 해당 카드에 함께 표시된 두루마리와 다른 분야의 작품, 혹은 공예품을 비치해야 합니다.

a. 두 작품을 비치하는 경우, 한 번에 한 작품씩 처리합니다.

- **번역된 문헌:** 도서관의 빈칸에 비치하고 해당 칸에 표시된 보상을 획득합니다. 도서관 장소 타일이 있는 칸에는 문헌을 비치할 수 없습니다.
- **걸작/공예품:** 2가지 중 하나를 선택합니다.

  i. 문헌과 동일하게, 도서관의 빈칸에 비치하고 해당 칸에 표시된 보상을 획득합니다.

  ii. 도서관 장소 타일이 있는 칸에 비치하고, 해당 도서관 장소 타일을 획득합니다. 작업장의 장소 타일 보관소에 빈자리가 없다면, 방금 획득한 도서관 장소 타일이나 기존 장소 타일 중 하나를 버려야 합니다. 버린 장소 타일은 작업장 왼쪽에 모아 놓습니다.


도서관 장소 타일을 가져올 때는 그 타일이 있던 도서관 칸의 보상을 **받지 않습니다.** 대신, 장소 타일에 표시된 연구 토큰 2개를 획득합니다. 획득한 장소 타일을 즉시 버리더라도 연구 토큰은 획득합니다.

도서관에 비치할 때 작품 위의 인장은 그대로 남겨 둡니다.

b. 
도서관 왼쪽의 **수석 사서** 타일을 확인합니다. 목록에서 **위아래로 연결된** 분야나 공예품이 이번 세대의 **연관 분야**입니다. 도서관에 작품을 비치할 때, 상하좌우로 인접한 작품 중 연관 분야인 작품 수만큼 이번에 비치한 작품에 표시된 명성을 얻습니다.

> ***참고:*** 수석 사서 타일에서 연관 분야를 확인할 때, 맨 위와 맨 아래 분야는 서로 연관 분야로 **간주하지 않습니다.** 예를 들어, 위 그림의 칼리마코스가 수석 사서일 때 **공예품**과 **의학**은 연관 분야가 아닙니다.

c. 인접한 연관 분야 작품으로 명성을 얻을 때, 그 작품들의 주인도 보상을 받습니다. 명성을 얻게 해준 작품마다, 그 작품의 주인은 **도서관 토큰**을 1개씩 획득합니다. 그 주인이 본인이어도 도서관 토큰을 획득합니다.

2. 
왕의 칙명 카드 하단에 표시된 보상을 받습니다. 왼쪽에 시간 비용이 있는 경우, 그 **비용을 지불해야** 보상을 받을 수 있습니다. 시간을 지불할 수 없거나 지불하고 싶지 않다면, 보상을 포기해도 됩니다.
보라색 큐브 아이콘은 **왕의 향상**을 의미하며, 작업장에서 왕의 향상 큐브나 왕의 향상 타일을 1개 제거할 수 있습니다.
(→23쪽, 왕의 향상)

3. 완수한 왕의 칙명 카드를 작업장 옆에 버립니다. 게임 종료 시 최종 명성이 같으면 완수한 칙명 카드 수를 비교합니다.

> ***참고:*** 도서관의 남은 빈칸이 2개 이하가 되면 게임 종료 절차가 시작됩니다. 도서관 장소 타일이 있는 칸은 빈칸으로 간주합니다.

참고: 왕의 칙명 카드는 **왕궁**에서 얻을 수 있습니다.
(→16쪽, 왕궁)

예시

파랑*은 왕의 칙명을 완수하려 합니다.*
*칙명 카드에는 **법** 두루마리가 표시되어 있습니다. 작업장 선반에 번역된 **법** 문헌 1개가 있어, 해당 작품을 도서관의 왼쪽 아래 구석 칸에 비치하며 그 칸의 보상을 받습니다.*



*그다음, **수석 사서** 타일을 확인합니다. 이번 세대에 **법**의 연관 분야는 **예술**과 **공예품**입니다. 방금 비치한 **법** 문헌과 상하좌우로 인접한 작품은 **노랑**의 **예술** 문헌과 **파랑** 본인의 **공예품**인데, 둘 다 연관 분야에 해당합니다.*



파랑*이 방금 비치한 **법** 문헌에는 3 명성이 표시되어 있으므로, 인접한 연관 분야 작품마다 3 명성씩, 총 6 명성을 얻습니다.*
*그다음, 명성을 얻게 해준 작품마다 그 주인이 도서관 토큰을 획득합니다. **파랑** 본인과 **노랑**은 도서관 토큰을 1개씩 획득합니다.*
*작품 비치를 마친 뒤, **파랑**은 왕의 칙명 카드에 표시된 대로 1 시간을 지불하고 보상을 받습니다. 잉크 1개를 획득하고, 작업장에서 왕의 향상 큐브 1개를 제거합니다.*
완수한 왕의 칙명 카드는 작업장 옆에 버립니다.



> ***참고:*** 도서관에 작품을 비치할 때 인접 칸에 연관 작품이 있으면, 새 작품을 배치하는 플레이어는 명성을 얻고, 기존 작품의 주인은 도서관 토큰을 획득합니다.

5. 독서 (패스)

독서 행동을 하고 나면 이번 세대에는 더 이상 차례를 진행할 수 없습니다. 순서 마커를 반대편 순서 트랙에 남은 빈칸 중 **원하는** 칸으로 옮기고, 해당 칸에 표시된 보상을 획득합니다.

참고: 차례 순서 트랙 윗줄에 표시된 7~10 시간은 취임 라운드에만 받는 보상입니다.


남은 행동 단계 동안, 다른 플레이어들은 독서가 아닌 주요 행동을 할 때마다 독서 중인 각 플레이어에게 1 시간씩 양도해야 합니다.

2인 게임: 상대가 독서 중이라면 2 시간을 양도해야 합니다.

예시

보라*는 **독서** 행동을 선택합니다. 순서 마커를 트랙 아랫줄의 빈칸으로 옮기고, 해당 칸에 표시된 보상을 획득합니다.*

*남은 행동 단계 동안, 다른 플레이어들은 독서가 아닌 주요 행동을 할 때마다 **보라**에게 1 시간씩 양도해야 합니다.*



무세이온의 장소들

무세이온의 여러 장소들은 다양한 방법으로 방문할 수 있습니다. 학자 칸에 표시된 시간 비용 외에도, 각 장소를 방문해 행동할 때 시간을 지불하게 됩니다.
필요한 시간이나 자원을 지불할 수 없으면 해당 장소를 방문할 수 없습니다.

 A. 항해

 B. 부두

 C. 왕궁

 D. 학당

 E. 필사실

 F. 정원

 G. 아카데미

 숙소*

*숙소는 방문할 수 있는 장소가 아닙니다.
필사실에서 일하거나 학당에서 교육받을
필경사들이 대기하는 장소입니다.

> ***참고:*** 장소를 방문하면 반드시 그 장소의 행동을 해야 합니다. 세대 트랙의 보상을 받거나, 학자 칸을 채우기 위한 목적만으로 학자를 배치할 수 없습니다.



A. 항해

지중해 구석구석에서 몰려든 선박들이 새로운 문헌과 공예품을 가득 실은 채 알렉산드리아에 닻을 내립니다. 각 선단은 싣고 온 문헌을 도서관에 기증하는 대신, 번역된 사본을 돌려받았습니다. 이러한 상생 관계를 통해 알렉산드리아 도서관의 서가는 풍족하게 채워졌으며, 헬레니즘 세계 전역에 고대 지식의 정수가 널리 퍼져나갈 수 있었습니다.

항해 장소를 방문하면 자신의 선단을 하얀 선을 따라 원하는 방향으로 움직일 수 있습니다. 각 항구에서는 자원이나 번역석을 선박에 실을 수 있으며, 추가로 다른 장소를 방문하거나 공예품을 구매할 수도 있습니다.
선단이 알렉산드리아로 복귀하면 각 선박에 실린 화물을 내려놓습니다.

작업장의 선박 칸

작업장 상단의 선박 칸 중, 선박 장소 타일이 없어서 모습이 보이는 선박들이 현재 보유한 선박입니다.

 각 **왕실 선박**에는 번역석 1개나 공예품 1개만 실을 수 있습니다.

 각 **상선**에는 궤짝 자원을 원하는 만큼 실을 수 있습니다.

선단 이동

선단 마커는 항해 장소를 방문할 때마다 한 번씩만 이동할 수 있으며, 반드시 **출발한 항구와 다른 항구에서 이동을 마쳐야 합니다.**

 이동을 마친 항구에 다른 선단이 있으면 그 주인에게 궤짝 자원을 1개 선물해야 합니다. 이때, 상선에 실린 자원이 아닌 개인 창고의 자원을 선물하며, 받은 플레이어도 자원을 상선이 아닌 개인 창고에 놓습니다.

어떤 자원을 줄지는 선물하는 플레이어가 선택합니다. 궤짝 자원이 없으면 대신 왕의 은총을 선물해야 하며, 그조차도 없다면 그 항구에서 이동을 멈출 수 없습니다.

1.  이동 비용으로 시간을 지불합니다. 지불한 1 시간마다 자신의 선단을 최대 2칸씩 이동할 수 있습니다.

2.  상선이 그려진 항구에서 이동을 마치면 상선에 궤짝 자원을 싣습니다. **작업장에 보유한 상선마다** 잉크, 파피루스, 은 중 원하는 궤짝 자원 1개를 공급처에서 가져와 상선에 싣습니다.

 상선과 왕실 선박이 모두 그려진 항구에서 이동을 마치면, 둘 중 원하는 효과를 선택합니다.

상선의 효과는 위와 동일합니다. 왕실 선박을 선택하는 경우, 항구에 표시된 **번역석** 1개를 가져와 작업장의 **빈 왕실 선박 하나에** 싣습니다. 번역석은 아카데미에서 걸작을 연구할 때 사용합니다.

3. 상선 및 왕실 선박 효과를 처리한 뒤, 항구 보상을 받습니다.

-  표시된 자원 1개와 연구 토큰 2개를 **획득**합니다. 상선이 아닌, 개인 창고로 가져옵니다.
-  표시된 장소를 **방문할 수 있습니다.**
-  더미 맨 위에 보이는 공예품을 **구매할 수 있습니다.** 타일 왼쪽의 노란 배경에 표시된 궤짝 자원 2개가 비용이며, 상선에 실린 자원이 아닌 **개인 창고의 자원을 지불**해야 합니다. 구매한 공예품은 작업장의 빈 왕실 선박에 싣습니다.

> ***참고:*** 보조 행동으로 초빙학자를 보조 칸에 배치할 때, 이번 차례의 주요 행동으로 제일 먼저 방문할 장소에만 배치할 수 있습니다. 따라서, 항구를 통해 방문할 장소의 보조 칸에는 초빙학자를 배치할 수 없습니다.

4. **알렉산드리아**에서 이동을 마치면 각 선박에 실린 화물을 내려놓아야 합니다.

a. 왕실 선박의 공예품

 가져온 공예품 타일을 뒤집어 작업장 선반에 놓습니다. 뒷면에 표시된 대로 즉시 **3 명성**을 얻고, 도서관 혜택 하나를 선택해 해당 칸의 **인장**을 공예품 위에 올려놓습니다. 남은 인장이 없다면, 명성은 얻을 수 있지만 왕의 칙명 완수에는 사용할 수 없습니다.

작업장 선반에는 작품을 최대 4개까지만 보관할 수 있습니다. 선반에 빈칸이 없으면 공예품은 그대로 왕실 선박에 실어 둡니다. 이후 차례에 왕의 칙명을 완수할 때 선단이 알렉산드리아에 있다면, 선반에 빈칸이 생기자마자 즉시 공예품을 선반의 빈칸으로 가져오며 인장을 올려두고 명성을 얻습니다. 이렇게 가져온 공예품을 즉시 두 번째 작품으로 비치해도 됩니다.

b. 왕실 선박의 번역석

 번역석을 개인 창고로 가져옵니다.

c. **상선의 궤짝 자원**
각 자원에 대해, 다음 2가지 중 하나를 선택합니다.
상선에 자원을 남겨둘 수 없습니다.

- 자원을 개인 창고로 가져옵니다.

또는

- 자원을 ***창의의 뮤즈***들에게 **공물**로 바칩니다.
공물을 바치려면 항해 장소의 보조 칸에 초빙학자가 있어야 합니다.



항해 보조 칸에 있는 본인의 초빙학자 번호를 모두 더합니다. 바칠 수 있는 공물의 최대 수량은 초빙학자의 번호 합과 같습니다. 자원을 공물로 바치려면, **상선**에 실린 자원을 공급처에 되돌려 놓으면서 **자원 1개당 2 명성**을 얻습니다.

d.



알렉산드리아에 있는 **문헌** 중 하나를 가져와, 필사실의 **등대** 2칸 중 타일이 더 적은 칸의 **더미 맨 위**에 놓습니다. 타일 수가 같다면, 둘 중 원하는 칸에 놓습니다.

e. 게임 보드 옆 3개의 문헌 더미 중 원하는 아무 더미 맨 위에서 문헌 1개를 가져와 알렉산드리아의 빈 문헌 칸에 놓습니다.

예시: 왕실 선박

회색은 걸작을 연구하기 위해 번역석을 획득하고자 합니다.



선단 마커가 알렉산드리아에 있는 상태에서 항해를 시작합니다. 2 시간을 지불하고, 위쪽 길을 따라 줄곧 4칸을 이동하여 2번 번역석 항구에 도착합니다. 상선 효과 대신 빈 왕실 선박에 번역석을 싣고, 항구에 표시된 대로 부두를 방문합니다. 부두에서는 2 시간을 지불하고 새 왕실 선박을 건조합니다.

이제, 다음에 항해 장소를 방문하면 2번째 왕실 선박에도 공예품이나 번역석을 실을 수 있습니다.

예시: 자원 항구

***보라**는 항해로 궤짝 자원을 얻으려 합니다.*



먼저, 도착한 항구에 그려진 상선 효과를 처리합니다. 작업장의 상선마다, 공급처에서 궤짝 자원을 1개씩 가져와 실을 수 있습니다. 잉크 1개와 은 1개를 가져와 상선에 싣습니다.

그다음, 항구 보상으로 잉크 1개와 연구 토큰 2개를 획득해 개인 창고에 놓습니다.



예시: 다른 선단이 있는 경우



***노랑**은 3 시간을 지불하고 5칸을 이동합니다. 도착한 항구에 이미 **파랑**의 선단이 있기 때문에, 개인 창고의 궤짝 자원을 1개 선물해야 합니다. **노랑**은 개인 창고에 있던 파피루스 1개를 건네고, 이를 받은 **파랑**은 본인의 개인 창고에 놓습니다.*

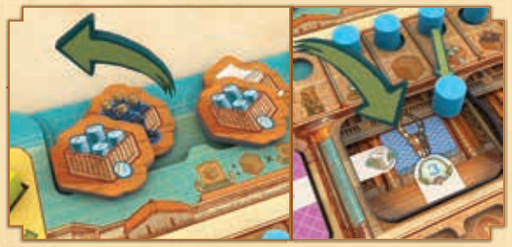
*그다음, **노랑**은 항구에서 공예품을 구매합니다. 타일에 표시된 대로 은 1개와 잉크 1개를 개인 창고에서 지불하고, 작업장의 빈 왕실 선박에 공예품을 싣습니다.*

예시: 알렉산드리아 복귀

***파랑**은 선박의 화물을 내려놓기 위해 알렉산드리아로 복귀하려 합니다.*



주요 행동을 하기 전, 항해 보조 칸에 2번 초빙학자를 배치합니다. 해당 초빙학자의 집무실 비용과, 항해 보조 칸에 표시된 1 시간을 지불합니다. 그다음, 항해 장소를 방문하여 이동 비용을 지불하고 선단을 알렉산드리아로 복귀시킵니다.



상선에 실린 궤짝 자원을 내려놓을 때, 은 2개는 개인 창고로 옮기고 나머지 파피루스와 잉크는 공물로 바쳐 4 명성을 얻습니다. 왕실 선박에 실린 공예품은 뒤집어서 작업장 선반에 놓고 인장을 올린 뒤, 3 명성을 얻습니다.



마지막으로, 알렉산드리아에 있는 문헌 중 하나를 가져와 필사실의 등대 칸에 놓습니다. 그다음, 게임 보드 옆 문헌 더미에 보이는 3개의 문헌 중 하나를 가져와 알렉산드리아의 빈 문헌 칸에 놓습니다.

알렉산드리아에 도착한 모든 문헌은 관례에 따라 도서관에 징수되었습니다. 필경사들이 문헌을 필사한 뒤 원래 주인에게는 사본을 돌려주었고, 귀중한 원본은 도서관의 소장품이 되었습니다.

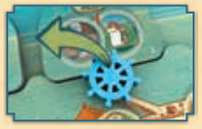


B. 부두

북적이는 알렉산드리아의 부두에서는 왕실 선박과 상선이 건조되었는데, 이 선박들의 목적은 전쟁이 아닌 지혜였습니다.
지중해 전역으로 출항한 선박들은 지식을 담은 보물과 공예품들을 수집해, 끝없이 확장하는 도서관의 성장에 이바지했습니다.

항구에서는 선단을 확장할 수 있습니다. 새 선박을 건조하면 해당 칸의 선박 장소 타일을 획득하며, 화물을 실을 수 있는 공간이 추가됩니다.

1. 
2 시간을 지불합니다.

2. 
작업장에 남아 있는 조타 토큰 중 하나를 가져옵니다. 그 조타 토큰이 있던 칸의 선박 종류와 일치하는 부두 구역에서 빈 조타 칸 중 하나에 조타 토큰을 놓습니다.


부두에서 점선 왼쪽은 왕실 선박 구역, 오른쪽은 상선 구역입니다.


상선을 건조할 때는 해당 칸에 표시된 비용도 지불합니다.

3. 
선박 건조 보상을 받습니다.
왕실 선박 건조 보상은 해당 칸에 직접 표시되어 있으며, 상선 건조 보상은 흰 선으로 연결된 칸에 표시되어 있습니다.

4. 
조타 토큰을 가져온 선박 칸의 선박 장소 타일을 획득하여 장소 타일 보관소에 놓습니다.
보관소에 빈자리가 없다면, 방금 획득한 선박 장소 타일이나 기존 장소 타일 중 하나를 버려야 합니다. 버린 장소 타일은 작업장 왼쪽에 모아 놓습니다.

예시

파랑은 선단을 확장하기 위해 부두를 방문합니다. 먼저 2 시간을 지불하고, 상선 칸 중 하나에서 조타 토큰을 가져옵니다. 토큰을 놓을 칸에 표시된 파피루스 1개를 추가로 지불하고, 흰 선으로 연결된 칸에 표시된 대로 원하는 궤짝 자원 2개를 획득합니다.




조타 토큰을 가져온 선박 칸에서 선박 장소 타일을 가져와 장소 타일 보관소에 놓습니다. 파랑은 이후 자기 차례에 해당 타일을 사용해 필사실이나 학당을 방문할 수 있습니다.



C. 왕궁

왕궁은 도서관을 감독하는 주요 관료들과 왕이 머무는 공간이었습니다. 수석 사서가 번역한 작업물에 대한 승인과 보상은 왕궁에서 이루어졌으며,
이 과정을 통해 권력의 중심부에서 지식의 입지를 견고히 했습니다.

왕궁에서는 왕의 칙명 카드를 얻을 수 있습니다.

1. 
2 시간을 지불합니다.

2. 
왕의 칙명 카드 칸마다 맨 위에 보이는 카드들, 총 5장 중 한 장을 가져와 작업장의 오른쪽 홈에 맞게 놓습니다. 동시에 보유할 수 있는 왕의 칙명 카드는 최대 2장이며, 카드를 버리거나 교체할 수 없습니다. 즉, 작업장 오른쪽에 왕의 칙명 카드가 이미 2장 있다면 왕궁을 방문할 수 없습니다.


가져온 카드의 좌측 상단에 이 아이콘이 있다면, 즉시 연구 토큰 1개를 **획득**합니다.


왕궁 제일 윗줄의 두 카드, 즉 뒷면에 ≠ 아이콘이 있는 카드를 가져오려면 왕의 은총 1개를 추가로 지불해야 합니다.


두 카드 중 왼쪽 카드를 가져왔다면, 오른쪽 덱 맨 위 카드를 왼쪽 칸으로 옮겨 새 카드를 공개합니다.

덱의 카드가 다 떨어지면, 앞으로 그 덱에서는 카드를 가져올 수 없습니다.

예시

노랑이 왕궁을 방문합니다. 제일 윗줄의 왼쪽 카드를 가져오며, 2 시간과 왕의 은총 1개를 지불합니다.

오른쪽 덱 맨 위의 카드를 빈칸으로 옮기며 새 카드를 공개합니다. 가져온 칙명 카드는 작업장 오른쪽의 홈에 맞게 놓습니다.



D. 학당

무세이온의 장엄한 학당에서 필경사와 학생들은 체계적인 교육을 받으며 기술을 연마했습니다. 도서관 전당 가득 울려 퍼지던 지식의 메아리는 이들의 내면을 채우는 양분이 되었습니다.

학당에서는 숙소의 필경사들을 데려와 교육할 수 있습니다.

1.  숙소에서 필경사를 최대 2명까지 데려와 학당의 빈칸에 놓습니다. 원한다면 필경사를 데려오지 않아도 됩니다. 필경사가 없는 칸에만 새 필경사를 데려올 수 있으며, 동시에 학당에 보유할 수 있는 필경사는 최대 3명입니다.

    학당의 왼쪽 여섯 칸에는 표시된 분야의 필경사만 놓을 수 있습니다.

   2인 게임: 왼쪽 세 칸에는 표시된 분야의 필경사만 놓을 수 있습니다.

    학당의 오른쪽 여섯 칸은 분야 제한이 없는 대신, 표시된 비용을 지불하고 연구 토큰을 획득합니다.

2.  학당으로 데려온 필경사마다 **지식 주사위**를 1개씩 올려놓습니다. 중년이나 원로 필경사의 경우, 주사위값을 타일에 표시된 기본 지식에 맞게 놓습니다. 중년 필경사의 기본 지식은 1, 원로 필경사의 기본 지식은 2입니다. 중년이나 원로 필경사를 데려올 때는 추가로 시간을 지불하지 않습니다.

    청년 필경사는 기본 지식이 없습니다. 따라서, 숙소에서 청년 필경사를 데려올 때는 반드시 1 시간을 먼저 지불하여 지식 주사위를 1로 놓아야 합니다. 시간을 지불할 수 없으면 청년 필경사를 데려올 수 없습니다.

    학당에 내 시작 필경사가 남아 있다면, 학당을 방문할 때마다 시작 필경사의 지식이 1씩 무료로 증가합니다.

3. 학당에 보유한 내 필경사 각각마다 원하는 만큼 시간을 지불하여 교육할 수 있습니다.

    **원로 필경사:** 1 시간마다 지식 1씩 증가, 최대 6까지.

    **중년 필경사:** 1 시간 교육받을 때마다 타일에 표시된 순서대로 지식 증가. **(1→3→5→6)**

 **청년 필경사:** 1 시간마다 지식 1씩 증가, **최대 4**까지.

 **★ 시작 필경사:** 1 시간마다 지식 1씩 증가, 최대 6까지.

4.  학당 보조 칸에 있는 본인의 초빙학자마다, 초빙학자와 **전공 분야가 일치하는** 필경사들을 교육하는 데 드는 **총 시간 비용**이 그 초빙학자의 번호만큼 감소합니다.

> ***참고:*** 시작 필경사는 정해진 전공 분야가 없는 만능 필경사입니다. 따라서, 보조 칸에 어떤 분야의 초빙학자가 있더라도 시작 필경사 교육 비용은 할인받을 수 있습니다.

5.  차례를 마칠 때, 숙소의 빈칸마다 해당 분야의 필경사 더미 맨 위에서 필경사를 가져와 채웁니다. 더미가 다 떨어졌다면, 해당 분야의 버린 필경사들을 섞어 새 더미를 준비합니다.

예시

회색이 학당을 방문합니다. 현재 회색이 학당에 보유한 필경사는 지식 1의 시작 필경사뿐입니다.



*먼저, 숙소에서 필경사 2명을 데려옵니다. 의학 전공 **청년 필경사**와 법 전공 **중년 필경사**. 청년 필경사는 의학 분야가 표시된 6번째 칸에 놓고, 중년 필경사는 8번째 칸에 놓으면서 파피루스 1개를 지불하고 연구 토큰 1개를 획득합니다.*

데려온 중년 필경사 위에 지식 주사위를 1로 올려놓습니다. 이때는 추가로 시간을 지불하지 않습니다.

*학당을 방문했기 때문에, **시작 필경사**의 지식이 1 증가하여 2가 됩니다. 이때도 시간을 지불하지 않습니다.*



청년 필경사를 데려올 때는 적어도 1 시간 이상 교육해야 합니다. 회색은 2 시간을 지불하고 청년 필경사 위에 지식 주사위를 2로 올려놓습니다.

이제, 추가로 시간을 지불하여 필경사들을 교육할 수 있습니다. 시작 필경사를 1 시간 교육하여 지식을 2에서 3으로 증가시키고, 중년 필경사를 2 시간 교육하여 지식을 1→3→5로 증가시킵니다.



회색은 학당의 의학 보조 칸에 3번 초빙학자가 있습니다. 따라서, 의학 필경사나 시작 필경사의 교육에 드는 비용을 총 3 시간까지 할인받을 수 있습니다.

의학 청년 필경사 교육에 지불한 2 시간과 시작 필경사 추가 교육에 지불한 1 시간, 총 3 시간 전체를 할인받습니다.



법 전공인 중년 필경사의 교육에는 할인이 적용되지 않습니다. 중년 필경사 교육에 사용한 2 시간을 지불합니다.



차례를 마치며, 법과 의학 분야의 필경사 더미 맨 위에서 필경사를 가져와 숙소의 빈칸 2곳을 채웁니다.

E. 필사실

무세이온 내부에 자리 잡은 필사실은 여러 필경사들이 협력하여 작업하는 공간이었습니다.
지식이 담긴 소중한 보물들을 필사하고 보존하는 이 섬세하고도 까다로운 작업을 해내기 위해, 필경사들은 힘을 합쳐 헌신했습니다.

필사실을 방문하면, 필경사들을 사용해 진열대 8칸에 있는 문헌들을 번역할 수 있습니다. 작업장 선반에 문헌을 놓을 빈칸이 없으면 필사실을 방문할 수 없습니다.

1.  이번 차례에 사용할 필경사를 최대 2명까지 학당이나 숙소에서 데려옵니다.
   - 학당에서 필경사를 데려올 때는 지식 주사위를 올려둔 채로 데려옵니다.
   - **숙소**의 필경사를 바로 필사실로 데려올 때는 지식 주사위를 사용하지 않으며, 타일에 표시된 기본 지식만 사용합니다. 단, 숙소에서 필사실로 데려올 수 있는 필경사는 차례마다 최대 1명입니다.
   - **청년 필경사**는 기본 지식이 없기 때문에, 숙소에서 바로 데려올 수 없습니다.
   - 필사실로 데려온 필경사는 **반드시** 문헌 번역에 사용해야 합니다.
   - **시작 필경사는 만능**이므로, 여러 분야의 문헌 번역에 지식을 나누어 사용할 수 있습니다.
2.  필경사를 놓을 칸에 비용이 있다면, 표시된 대로 궤짝 자원을 지불하고 보상을 받습니다.
3.  **이번 차례에** 필사실로 옮긴 필경사들의 분야와 지식을 확인한 뒤, 그 지식으로 번역할 수 있는 문헌을 1개 이상 선택합니다. 두 필경사의 분야가 일치하면 둘의 지식을 더해서 계산하며, 지식은 여러 문헌의 번역에 나누어 사용할 수 있습니다.
   a. 번역할 문헌의 총 지식 합만큼 시간을 지불합니다. 필사실 보조 칸에 본인의 초빙학자가 있다면, 해당 분야의 문헌을 번역하는 시간 비용이 그 초빙학자의 번호만큼 감소합니다.
   b. 

   번역한 문헌은 뒤집어서 작업장 선반에 놓습니다. 이번에 번역한 문헌마다 도서관 혜택 하나를 선택해, 그 칸의 인장을 가져와 문헌에 올려놓고 표시된 명성을 얻습니다. 남은 인장이 없다면, 명성은 얻을 수 있지만 왕의 칙명 완수에는 사용할 수 없습니다.
4. 필사실에서 사용한 필경사들의 지식 주사위를 학당에 되돌려 놓습니다. 남은 지식이 있어도 버려집니다.
5. 번역을 마친 뒤 진열대 왼쪽 6칸 중 빈칸이 있다면, 다음 절차에 따라 칸에 표시된 분야의 문헌으로 보충합니다.
   -  먼저, 진열대 오른쪽의 **두 등대 칸 더미 맨 위**에 해당 분야의 문헌이 있다면 그 문헌으로 보충합니다.
   -  등대 칸에 없다면, **알렉산드리아 항구**에서 해당 분야 문헌을 가져와 보충합니다.
   - 알렉산드리아에도 없다면, 게임 보드 옆 문헌 더미에서 해당 분야 문헌을 가져와 보충합니다.

이 과정에서 알렉산드리아에 빈 문헌 칸이 생겼다면, 게임 보드 옆 3개의 문헌 더미 중 원하는 더미 맨 위에서 문헌을 가져와 보충합니다.

 숙소에서 필경사를 데려왔다면, 숙소의 빈칸을 보충합니다.

번역에 사용한 필경사들은 세대 종료 시까지 필사실에 남아 있다가 버려집니다.

> ***참고:*** 필경사들을 데려올 때, 꼭 번역할 문헌 아래의 필경사 칸으로 데려올 필요는 없습니다.

예시

*회색은 문헌을 번역하기 위해 필사실을 방문해, 학당에 보유한 필경사 2명을 데려옵니다. 3 지식 **시작 필경사**와 3 지식 **예술 청년 필경사.***



*청년 필경사의 지식은 2배로 적용되므로, **예술** 분야 번역에 사용할 수 있는 6 지식과 아무 분야 번역에 사용할 수 있는 3 지식이 있습니다. 따라서, 진열대의 **예술 문헌**을 둘 다 번역할 수 있습니다. 번역할 문헌의 총 지식이 9이므로, 9 시간을 지불해야 합니다.*

 *하지만 **회색**은 필사실의 **예술** 보조 칸에 4번 초빙학자가 있어서, **예술** 분야의 번역에 드는 비용을 4 시간 할인받고 5 시간만 지불합니다.*



번역한 문헌들은 뒤집어서 작업장 선반에 보관합니다. 도서관 혜택 칸 2개를 선택해, 해당 칸의 인장을 문헌에 하나씩 올려놓으며 즉시 5 명성을 얻습니다.

사용한 필경사 타일에 놓여 있던 지식 주사위들은 학당에 되돌려 놓습니다.



*진열대의 왼쪽 2칸이 비었기 때문에, 다시 **예술** 문헌으로 보충해야 합니다. 먼저 등대 칸에 **예술** 문헌이 있는지 확인합니다. 등대 칸에 **예술** 문헌이 1개 뿐이기 때문에, 그 문헌을 진열대 왼쪽으로 옮긴 뒤 알렉산드리아 항구를 확인합니다.*

*알렉산드리아에는 **예술** 문헌이 2개 있어서, 그중 원하는 문헌을 가져와 진열대를 보충합니다.*

마지막으로, 알렉산드리아의 빈 문헌 칸에 다시 문헌을 보충합니다. 게임 보드 옆 세 더미에 보이는 문헌 중 아무 분야의 문헌을 선택할 수 있습니다.



F. 정원

알렉산드리아 도서관은 다양한 문화권의 학자와 지식인들에게 이정표 같은 장소였습니다. 헬레니즘 시대의 수많은 지성인들은 이 독보적인 지식의 보고로 모여들었고, 도서관은 문화 교류와 공동 작업의 장이 되었습니다. 그뿐만 아니라, 도서관은 활기찬 교육과 혁신의 중심지이기도 했습니다.

정원에서는 초빙학자를 영입해 작업장으로 데려올 수 있습니다. 단, 초빙학자를 영입하려면 먼저 도서관에 충분히 기여해서 실력을 증명해야 합니다.

각 초빙학자의 영입 조건은 카드 우측 상단에 표시되어 있습니다. 조건에 맞는 작품을 **도서관**에 비치한 플레이어만 초빙학자를 영입할 수 있습니다.

-  표시된 분야의 **문헌/걸작**
-  **공예품**이나 **아무 분야의 문헌/걸작**



참고: 공예품은 왕의 칙명 카드를 완수할 때 원하는 아무 분야로 간주할 수 있습니다. 하지만, 초빙학자 영입 조건을 확인할 때는 빈 두루마리 조건에만 사용할 수 있습니다.

1.  3 시간과 아무 궤짝 자원 1개를 지불합니다.

2. 작업장에서 아직 초빙학자 카드가 없는 집무실 하나를 선택합니다. 이미 4명의 초빙학자를 모두 영입했다면, 기존 초빙학자 카드 중 하나를 작업장 옆에 버립니다. 게임 종료 시 최종 명성이 같으면 초빙학자 카드 수를 비교합니다.



선택한 집무실에서 초빙학자 장소 타일을 가져와 장소 타일 보관소에 놓습니다. 보관소에 빈자리가 없다면, 방금 획득한 초빙학자 장소 타일이나 기존 장소 타일 중 하나를 버려야 합니다. 버린 장소 타일은 작업장 왼쪽에 모아 놓습니다.

참고: 4명의 초빙학자를 **모두** 영입한 뒤에만 초빙학자를 교체할 수 있습니다. 초빙학자를 교체할 때는 장소 타일을 획득하지 않습니다.

3.  영입 조건을 충족한 초빙학자 카드 중 하나를 가져옵니다. **정원 위쪽의 2장**을 가져올 때는 왕의 은총 1개를 지불해야 합니다.

가져온 카드를 선택한 집무실 칸에 꽂아 넣으며 칸에 표시된 보상을 받습니다. 기존 초빙학자를 교체할 때는 이 보상을 받지 않습니다.

4.  초빙학자를 장소 타일이 있던 칸, 즉 집무실로 옮깁니다. 다음 차례부터 바로 이 초빙학자를 사용할 수 있습니다. 단, 기존 초빙학자 카드를 교체할 때는 초빙학자를 원래 있던 위치에 그대로 둡니다.

- 정원에 빈칸이 있다면 초빙학자 카드를 한 칸씩 내려 빈칸을 채우고 덱에서 새 카드를 공개합니다.

예시

보라*는 정원을 방문하여 아르키메데스를 영입하려 합니다.*



먼저 3 시간과 파피루스 1개를 지불합니다. 아르키메데스 카드는 정원 맨 위 칸에 있기 때문에, 왕의 은총 1개도 지불합니다.



*아르키메데스의 영입 조건은 **의학** 작품 1개와 아무 작품 1개입니다. **보라**는 도서관에 **의학** 걸작과 공예품을 비치했기 때문에 해당 조건을 충족합니다.*



3번 집무실*을 선택해, 해당 칸의 장소 타일을 획득합니다. 아르키메데스 카드를 가져와 집무실 칸에 꽂으며, 칸에 표시된 대로 연구 토큰 1개를 획득합니다.*



*이제 **보라**의 3번 초빙학자는 아르키메데스이며, 다음 차례부터 집무실 비용을 지불하고 사용할 수 있습니다.*

정원 맨 위 칸에서 카드를 가져왔기 때문에, 정원에 빈칸이 생기지 않아 추가로 카드를 보충하지 않습니다.

G. 아카데미

걸작들은 도서관의 신성한 보관소에 고이 잠들어 있었습니다.
조심스레 정리된 두루마리와 양피지에 담긴 고대의 지식은 학자들에게 연구되고 번역되기만을 기다리고 있었습니다.



아카데미에서는 연구 토큰을 지불하여 3개의 연구 트랙에서 마커를 전진시킬 수 있습니다.

1. 3개의 마커를 원하는 순서대로 **한 번씩** 전진시킬 수 있습니다.

2. 
마커를 전진시킬 1칸마다 연구 토큰 1개와 1 시간을 지불합니다. 아카데미 보조 칸에 본인의 초빙학자가 있다면, 분야가 일치하는 트랙을 전진하는 데 드는 **시간 비용**이 그 초빙학자의 번호만큼 감소합니다. 연구 토큰은 그대로 지불합니다.


토트 상이 그려진 칸은 **돌파 칸**이며, 마커를 전진시킬 때 돌파 칸은 건너뜁니다. 단, 각 트랙에서 돌파 칸은 한 번씩만 지나갈 수 있습니다. 즉, 한 트랙에서 2번째 돌파 칸을 지나가려면 아카데미를 다시 방문해야 합니다.

> ***참고:*** 각 트랙에서 처음 전진할 때 돌파 칸을 한 번 지나치게 됩니다.

3. 
트랙 위쪽의 보상을 확인합니다. 마커가 도착한 칸을 기준으로, **해당 칸이나 그 이전 칸들의 보상 중 하나**를 선택할 수 있습니다. 연구 트랙의 보상으로는 명성, 궤짝 자원, 시간, 왕의 은총, 왕의 칙명 카드, 걸작, 피낙스 타일이 있습니다.

아카데미를 방문할 때마다, 3개의 트랙 모두에서 마커를 한 번씩 전진시킬 수 있습니다. 단, 트랙 보상은 1칸이라도 전진한 트랙에서만 받을 수 있습니다.

걸작 연구


연구 트랙에는 **걸작**을 연구할 수 있는 보상 칸이 3개 있습니다. 걸작 보상을 선택하면 왼쪽부터 I, II, III에 해당하는 걸작을 연구할 수 있습니다.


전진한 트랙과 분야가 일치하는 걸작만 연구할 수 있습니다. 따라서, 보상 칸까지 전진했더라도 해당 분야의 걸작이 남아있지 않으면 걸작을 연구할 수 없습니다.

1. 
연구할 걸작을 선택하고, 해당 걸작 더미 옆에 표시된 **번역석** 1개를 지불합니다.

2. 걸작을 뒤집어 작업장 선반에 놓습니다. 작업장 선반에 빈칸이 없으면 걸작을 연구할 수 없습니다.



3. 도서관 혜택 하나를 선택해, 해당 칸의 인장을 가져와 걸작에 올려놓고 표시된 명성을 얻습니다. 남은 인장이 없다면, 명성만 얻고 왕의 칙명 완수에는 사용할 수 없습니다.

4. 
걸작을 연구한 트랙의 마커를 맨 왼쪽의 시작 위치로 되돌려 놓습니다.

5. 
작업장에서 걸작 향상 큐브를 제거합니다. 반드시 이번에 연구한 걸작 더미 옆에 표시된 큐브를 제거해야 합니다. *(→24쪽, 걸작 향상)*

> ***참고:*** 연구 마커를 트랙 오른쪽 끝까지 전진시켰다면, 걸작을 연구하지 않더라도 시작 위치로 되돌려 놓습니다.

예시

노랑은 아카데미를 방문해, 트랙 2개에서 마커를 전진시키려 합니다.



먼저 법 트랙 마커를 2칸 전진시키며, 연구 토큰 2개와 2 시간을 지불합니다. 마지막 칸에 도착했기 때문에, III 더미에서 법 걸작을 연구할 수 있습니다.



III 번역석을 1개 지불하고, 연구한 걸작을 뒤집어서 작업장 선반에 놓습니다. 그다음, 걸작에 인장을 올려놓으며 7 명성을 얻고 필사실 걸작 향상 큐브를 제거합니다.

법 트랙의 마커를 시작 위치로 되돌려 놓습니다.



이제 예술 트랙 마커를 2칸 전진시킵니다. 아카데미의 예술 보조 칸에 3번 초빙학자가 있으므로, 시간은 지불하지 않고 연구 토큰 2개만 지불합니다. 이미 예술 트랙에서 돌파 칸 1개를 지나쳤기 때문에 마지막 칸으로는 전진할 수 없습니다.



보상으로 피낙스 타일을 선택합니다. 시간&피나케스 보드에서 피낙스 타일 1개를 가져와, 작업장 옆에 뒷면으로 놓습니다.



숙소

젊은 청년을 필경사로 등용하는 것은 일종의 딜레마를 안겨줍니다. 그들은 넘치는 패기로 더 많은 일을 해낼 수 있지만, 부족한 지식으로 인해 오히려 문제가 생길 때도 있습니다. 도서관 운영이란, 지혜의 추구와 생산성 사이에서의 아슬아슬한 줄타기와도 같습니다.

숙소는 학당이나 필사실로 갈 필경사들이 머무는 장소로, 플레이어들이 방문할 수 없습니다.

3. 세대 종료 단계

모든 플레이어가 **독서 행동**을 하고 나면, 행동 단계를 마치고 세대 종료 단계를 처리합니다.

1. 새로 정해진 차례 순서대로 한 명씩 돌아가며, 세대 트랙에 남은 자신의 현지학자를 모두 회수합니다. 현지학자가 2명 남아 있다면 원하는 학자부터 회수할 수 있습니다.

   a. 회수한 현지학자가 세대 타일 아래 배치된 마지막 학자였다면, 세대 타일을 옮깁니다. 해당 세대 타일을 가져와, 세대 트랙에서 제일 오른쪽에 있는 세대 타일의 오른쪽 칸에 놓습니다. 옮길 타일이 이미 제일 오른쪽 타일이었다면, 기존 위치의 한 칸 오른쪽에 놓습니다.

   b. 세대 타일을 놓은 칸이 활성화됩니다. 참사 칸이라면 참사가 발생하고, 그 외의 경우에는 표시된 보상을 획득합니다.

   2인 게임: 현지학자 회수를 마친 뒤, 추가로 세대 트랙에서 제일 왼쪽 세대 타일을 옮깁니다. 해당 타일을 제일 오른쪽 타일의 오른쪽 칸에 놓고 활성화하되, 보상 칸이라면 아무도 보상을 받지 않습니다.



2. 

   모든 현지학자와 초빙학자를 회수합니다. 현지학자는 작업장 옆에, 초빙학자는 각자의 집무실에 놓습니다.

3. 

   도서관 오른쪽의 수석 사서 타일 더미에서 맨 위 타일을 가져와 도서관 왼쪽의 수석 사서 타일 위에 쌓습니다. 이 타일이 다음 세대의 수석 사서입니다.

4. 

   필사실에 놓인 필경사 타일들을 모두 버립니다. 시작 필경사는 게임 상자에 되돌려 놓고, 나머지 필경사들은 전공 분야에 따라 분류하여 버린 타일 더미 3개로 모아 놓습니다.

5. 

   시간 주사위를 모두 가져와, 시간 보드의 빈칸마다 주사위를 1개씩 굴려서 놓습니다.

6. 

   2번째 세대 종료 시 정원에서 A 초빙학자 카드를 모두 제거하며, 3번째 세대 종료 시 정원에서 B 초빙학자 카드를 모두 제거합니다. 도서관 왼쪽의 수석 사서 타일 수에서 1을 빼면 이번이 몇 번째 세대였는지 알 수 있습니다. 정원에 남은 카드를 밑으로 내려 빈칸을 채우고 덱에서 새 카드를 공개합니다.

참사 발생



알렉산드리아 도서관은 두 번의 참사를 거치며 무너졌습니다. 첫 번째는 카이사르의 불길이 해안에 닿았을 때로, 악의가 아닌 사고로 인해 수많은 두루마리가 불탔습니다. 그리고 수백년 뒤, 통제할 수 없는 지혜를 두려워한 자들이 남은 문헌마저 찢어버리며 도서관의 역사에 마침표를 찍었습니다. 우리가 잃어버린 것은 양피지뿐만이 아닙니다. 미처 전하지 못한 지식, 끝내 묻지 못한 질문들이 알렉산드리아 도서관과 함께 영원한 과거에 묻히게 되었습니다. 게임 중 발생하는 두 번의 참사는 단순한 전환점이 아닌, 찬란하던 한 시대가 저물어가는 신호입니다.

세대 타일을 옮긴 칸에 참사 타일이 있다면, 참사가 발생합니다.

1. 참사 타일에 표시된 분야와 일치하는 걸작 1개를 게임에서 제거합니다. 먼저 아카데미의 I 더미에 해당 분야의 걸작이 남아있는지 확인하고, 해당 더미에 없다면 II, III 더미를 차례로 확인합니다. 세 더미 모두에 해당 분야의 걸작이 없다면, 아무것도 제거하지 않습니다.



2. 참사 타일을 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
3. 참사 타일이 있던 칸에 옮기려던 세대 타일을 놓습니다. 별도의 세대 트랙 보상을 받지 않습니다.

> ***참고:*** 두 번째 참사가 발생하면 게임 종료 절차가 시작됩니다.

최종 명성 계산

마지막 세대가 막을 내리고, 도서관 전당에는 정적이 찾아옵니다. 학자들은 연구하던 문헌에서 손을 떼고, 필경사들은 잉크 묻은 도구들을 내려놓습니다. 그간 쌓아온 업적을 집계할 시간입니다.

플레이어들은 각자 다음과 같이 추가 명성을 얻습니다.

1. 상선에 실린 자원을 포함해, 보유한 **왕의 은총**과 **연구 토큰, 궤짝 자원** 개수를 모두 더합니다. 남은 자원 3개당 1 명성을 얻습니다. **남은 시간은 계산하지 않습니다.**
2. 왕실 선박에 실린 것을 포함해, 보유한 **번역석** 1개당 2 명성을 얻습니다.
3. 사용하지 않고 학당에 남은 **내 필경사의 지식 주사위값**을 모두 더합니다. 이때, 청년 필경사의 지식을 두 배로 계산하지 않습니다. 2 지식 당 1 명성을 얻습니다.
4. 보유한 **피낙스 타일**마다 명성을 계산합니다. 도서관에 비치한 작품 위의 내 인장과 피낙스 타일의 패턴을 비교하여, 패턴과 일치하는 인장 1/2/3/4개가 있으면 3/6/10/15 명성을 얻습니다. 이렇게 명성 계산에 사용한 인장은 제거합니다. 따라서, 한 작품을 여러 피낙스 타일에 사용할 수 없습니다.

> ***참고:*** 피낙스 타일은 90°씩 원하는 대로 회전하여 적용할 수 있습니다. 패턴 중앙 칸은 피낙스 타일의 위치를 의미하며, 해당 칸에는 본인의 인장이 없어도 됩니다.

5. 작업장의 집무실 칸에 꽂혀 있는 **초빙학자 카드**에 표시된 명성을 얻습니다.

최종 명성이 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

명성이 같을 경우, 다음 항목을 순서대로 비교합니다.

1. 혜택 칸에서 제거한 인장 수
2. 초빙학자 카드 수(버린 카드 포함)
3. 완수한 왕의 칙명 카드 수

모두 같다면, 공동으로 승리합니다.

피낙스 타일 명성 계산 예시



파랑*이 보유한 피낙스 타일의 명성을 계산합니다. 도서관에 비치한 작품 3개가 해당 패턴과 일치하도록 피낙스 타일을 적절히 회전시킵니다. 이 타일에서 10 명성을 얻고, 패턴에 사용한 인장 3개를 제거합니다.*

최종 명성 계산 예시

노랑*은 게임 종료 시 왕의 은총 2개, 연구 토큰 3개, 궤짝 자원 4개가 남았습니다. 남은 자원이 총 9개이므로 3 명성을 얻습니다.*

번역석이 개인 창고와 왕실 선박에 1개씩 있어서, 4 명성을 얻습니다.

*학당에 **노랑**의 필경사가 세 명 남아있습니다. 보유 지식이 각각 2, 5, 4이기 때문에, 남은 지식이 총 11가 되어 5 명성을 얻습니다.*



보유한 피낙스 타일 2개의 명성도 계산합니다. 첫 번째 피낙스의 패턴과 일치하는 인장 3개를 제거하고 10 명성을 얻습니다. 그다음, 두 번째 피낙스의 패턴과 일치하는 인장 2개를 제거하고 6 명성을 얻습니다.

마지막으로, 작업장에 꽂혀 있는 초빙학자 카드에 표시된 명성을 얻습니다. 카드 3장의 뒷면에 각각 3, 1, 5 명성이 표시되어 있어, 총 9 명성을 얻습니다.

노랑*의 최종 명성 계산*

- *3 명성 (궤짝 자원/왕의 은총/연구 토큰)*
- *4 명성 (번역석)*
- *5 명성 (학당 필경사 지식)*
- *16 명성 (피낙스 타일)*
- *9 명성 (초빙학자 카드)*

총 37 명성*을 추가로 얻습니다.*

작가의 조언

알렉산드리아 도서관에 처음 발을 들이면, 마치 지도 없이 길을 나서는 것처럼 막막할 수 있습니다. 두루마리와 잉크로 가득한 무세이온을 헤쳐나가는 데 도움이 될 몇 가지 팁을 준비했습니다.

- 필경사들을 교육해 왕의 칙명 카드를 완수하고, 초빙학자를 영입하는 데에 집중하세요. 그 과정에서 시간을 효율적으로 사용하고, 피낙스 타일 패턴까지 채울 수 있다면 금상첨화입니다.
- 시간은 고작 금이 아닙니다. 도서관에서 시간은 금과는 비교할 수 없을 만큼 귀중하니, 신중히 사용하세요.
- 학당과 필사실에 투자하면 빠르게 명성을 얻고 왕의 칙명을 완수할 수 있습니다. 반면, 아카데미에서 천천히 연구를 해나가면 걸작이나 피낙스 타일과 같은 귀한 보상을 받을 수 있습니다.
- 항해할 때, 1~2칸만 이동해도 원하는 자원이나 공예품을 대부분 얻을 수 있습니다.
- 공예품을 게임 초반에 구매하면 큰 도움이 됩니다.
- 선단을 확장하면 선택의 폭이 넓어집니다.
- 초빙학자는 강력한 추가 일꾼입니다. 최대한 빨리 얻어서 자주 사용하세요! 보조 칸에 배치했을 때 귀중한 시간을 절약해 줄 뿐만 아니라, 정말 필요한 순간에 원하는 아무 장소나 방문할 수 있으며, 고유 행동 칸의 추가 보상도 있습니다.
- 결국 문헌을 번역해야 합니다. 명성을 얻고, 왕의 칙명을 완수하고, 초빙학자를 영입하고, 피낙스 타일 패턴을 완성하는 모든 과정은 문헌 번역에서 시작됩니다.
- 도서관에 작품을 비치하는 방법은 왕의 칙명 완수뿐입니다. 명성과 왕의 향상, 추가 보상까지 주는 왕의 칙명 카드를 소홀히 하지 마세요.
- 첫 게임부터 완벽하게 해낼 순 없겠지만, 그럴 필요도 없습니다. 우선 게임의 진행 과정을 이해하고, 행동 간의 상호작용과 학자를 활용하는 방법에 조금씩 익숙해지세요. 세대가 지나갈수록, 도서관이 한층 친근하게 느껴질 것입니다.

아무리 뛰어난 학자라도, 첫 번째 두루마리를 읽는 데는 시간이 필요한 법입니다.

부록

도서관 혜택

도서관 혜택을 받으려면 먼저 작품을 선반에 가져오며 인장을 제거해 두고, 이후 차례에 보조 행동으로 도서관 토큰을 놓아야 합니다.



학당에 보유한 필경사를 무료로 2 시간 교육할 수 있습니다. 2 시간을 필경사 2명에 나누어 사용해도 됩니다.



숙소의 필경사 한 명을 학당으로 옮기고 기본 지식에 맞게 지식 주사위를 올려놓습니다. 이때 추가 교육은 할 수 없기 때문에, **청년 필경사는 데려올 수 없습니다.** 학당 칸에 표시된 조건이나 비용은 일반적인 규칙대로 따라야 합니다. 즉시 숙소의 빈칸을 보충합니다.



선단을 알렉산드리아로 복귀시킵니다. 항해 장소 방문으로 알렉산드리아에서 이동을 마쳤을 때와 동일하게 처리합니다. *(→14쪽)* 주요 행동으로 **독서**를 선택할 차례에도, 초빙학자를 항해 보조 칸에 배치하고 이 효과를 사용해 공물을 바칠 수 있습니다.



2 시간을 지불하지 않고 왕궁에서 왕의 칙명 카드를 가져옵니다. 단, 맨 위 2칸에서 카드를 가져올 때 왕의 은총 1개는 지불해야 합니다. 즉시 왕궁의 빈칸을 보충합니다.



3 명성 추가.



2 시간 획득.



왕의 은총 1개 획득.



연구 토큰 2개 획득.



잉크, 파피루스, 은 중 원하는 궤짝 자원 1개 획득.



표시된 궤짝 자원 1개 획득.

초빙학자 카드

모든 초빙학자 카드의 효과는 초빙학자 본인을 고유 행동 칸에 배치해서 장소를 방문할 때만 활성화됩니다. 초빙학자를 사용하려면 집무실 비용을 먼저 지불해야 하기 때문에, 고유 행동에서 받을 자원으로 집무실 비용을 지불할 수 없습니다.



A 초빙학자

최종 명성 계산 시 1 명성 추가.



1. 테오크리토스: 아무 문헌의 번역에 사용할 수 있는 1 지식 추가. 이 지식에 대해서는 시간 비용을 지불하지 않습니다.



2. 안티파트로스: 필경사 교육 비용 총합에서 1 시간 할인.



3. 니칸드로스: 은 1개 획득.



4. 칼리푸스: 이번 방문 중 한 번, 트랙 전진 시 1 시간 할인. 연구 토큰은 그대로 지불해야 합니다.



5. 에우클레이데스: 연구 토큰 1개 획득.



6. 아르키메데스: 선단 이동 비용 1 시간 할인.



B 초빙학자

최종 명성 계산 시 3 명성 추가.



7. 히파르코스: 원하는 궤짝 자원 1개 획득.



8. 제논: 1 시간당 선단 이동 칸수 +1.



9. 필리타스: 필경사 교육 비용 총합에서 2 시간 할인.



10. 아폴로니우스: 왕궁의 제일 윗줄에서 카드를 가져올 때 왕의 은총을 지불하지 않습니다.



11. 스트라톤: 이번 방문 중 한 번, 트랙 전진 시 연구 토큰 1개 할인. 시간은 그대로 지불해야 합니다.



12. 프톨레마이오스: 아무 문헌의 번역에 사용할 수 있는 2 지식 추가. 이 지식에 대해서는 시간 비용을 지불하지 않습니다.



C 초빙학자

최종 명성 계산 시 5 명성 추가.



13. 히파티아: 왕의 칙명 카드를 가져온 뒤, 카드를 보충하고 추가로 1장 가져옵니다. 2번째 카드를 가져올 때 시간은 지불하지 않지만, 제일 윗줄의 카드를 가져오려면 왕의 은총은 지불해야 합니다.



14. 세레누스: 각 마커가 돌파 칸 2개를 지나칠 수 있습니다.



15. 제노도토스: 아무 문헌의 번역에 사용할 수 있는 3 지식 추가. 이 지식에 대해서는 시간 비용을 지불하지 않습니다.



16. 팔라다스: 1 시간당 선단 이동 칸수 +2.



17. 플루타르코스: 필경사 교육 비용 총합에서 4 시간 할인.



18. 메넬라오스: 작업장 옆 버린 장소 타일 중 하나를 다시 획득합니다. 획득한 타일은 장소 타일 보관소의 빈자리에 놓습니다.



왕의 향상



향해: 1 시간당 선단 이동 칸수 +1.



학당: 학당을 방문할 때마다, 보유한 필경사 하나를 무료로 1 시간 교육 가능.



필사실: 필사실을 방문할 때마다, 아무 문헌의 번역에 사용할 수 있는 1 지식 추가. 이 지식에 대해서는 시간 비용을 지불하지 않습니다.



아카데미: 아카데미를 방문할 때마다 한 번, 트랙 전진시 연구 토큰 1개 할인. 시간은 그대로 지불해야 합니다.



장소 타일 보관소 확장: 이제 장소 타일을 3개까지 보관할 수 있습니다. 추가로, 시간 주사위를 사용할 때 주사위값을 1만큼 조정할 수 있습니다.



도서관 토큰 보관소 확장: 이제 도서관 토큰을 제한 없이 보유할 수 있습니다.

걸작 향상



항해: 1 시간당 선단 이동 칸수 +3. 이 향상은 I 더미의 걸작을 연구할 때 얻습니다.



학당: 학당을 방문할 때마다, 내 필경사 하나를 무료로 1 시간 교육 가능. 이 향상은 II 더미의 걸작을 연구할 때 얻습니다.



필사실: 필사실을 방문할 때마다, 아무 문헌의 번역에 사용할 수 있는 1 지식 추가. 이 지식에 대해서는 시간 비용을 지불하지 않습니다. 이 향상은 III 더미의 걸작을 연구할 때 얻습니다.

항해 장소 타일 추가 보상



장소 타일 행동을 마친 뒤, 선단을 알렉산드리아로 복귀시킵니다. 항해 장소 방문으로 알렉산드리아에서 이동을 마쳤을 때와 동일하게 처리합니다. *(→ 14쪽)*
부두를 선택한다면, 항해 보조 칸에 초빙학자를 배치할 수 없습니다.



이 타일에 표시된 2 지식은 어느 장소를 방문하는지에 따라 다르게 적용됩니다.

필사실 방문 시, 아무 문헌의 번역에 사용할 수 있는 2 지식 추가. 이 지식에 대해서는 시간 비용을 지불하지 않습니다.

학당 방문 시, 보유한 필경사를 무료로 2 시간 교육 가능. 2 시간을 필경사 2명에 나누어 사용해도 됩니다.

알렉산드리아 도서관 - 게임 요약 - *"세상 모든 지식의 보고"*

알렉산드리아 최고의 사서가 되세요. 문헌과 공예품, 걸작을 모으고 학자들을 관리하며, 왕의 칙명에 따라 도서관을 채워 명성을 얻으세요.

최종 목표

게임 종료 시 **명성이 가장 높은** 플레이어가 승리합니다.

게임 종료 조건

- 2번째 참사 발생

  또는

- 도서관에 남은 빈칸 2개 이하

게임 진행

각 **세대**는 3단계로 진행됩니다.

1. 계획 단계

- **차례 역순으로** 돌아가며 세대 타일 아래에 현지학자 배치. *(2번씩)*
- 제일 오른쪽 세대 타일까지의 거리만큼 **시간 획득.**

2. 행동 단계

모두가 독서 행동을 할 때까지, **차례 순서대로** 돌아가며 한 번씩 차례를 진행합니다. 보조 행동은 주요 행동을 하기 **전에만** 할 수 있습니다.

(선택 사항) 각 **보조 행동** 1번씩 수행 가능.

- **도서관 토큰** 1개 사용하여 혜택 받기.
- **보조 칸**에 초빙학자 배치.

(필수) **주요 행동** 1개 수행

- **장소 타일 사용:** 장소 타일 보관소에서 타일 사용, 표시된 장소 방문.
- **시간 주사위 사용:** 은 1개 지불해 시간 구매, 혹은 시간 지불해 장소 방문.
- **학자 사용:** 현지/초빙학자를 학자 칸에 배치.
- **왕의 칙명 완수:** 조건에 맞는 문헌, 공예품, 걸작을 도서관에 비치하여 보상 획득.
- **독서:** 이번 세대에서 빠지며 다음 세대의 차례 순서 선택. 남은 플레이어들은 행동할 때마다 1 시간씩 양도.

3. 세대 종료 단계

- 모든 학자 회수, 세대 타일 처리.
- 수석 사서 교체.
- 시간 주사위 재굴림.
- 필사실의 필경사 버리기.
- 2/3 세대 종료 시, 정원에서 A/B 초빙학자 제거.

장소 설명

A. 항해: 선단을 이동시켜 선박에 자원과 공예품, 번역석 싣고 항구 보상 획득. 선단이 알렉산드리아로 복귀하면 화물 내려놓고 필사실에 문헌 추가.

B. 부두: 화물을 실을 수 있는 새 선박 건조. 장소 타일 획득.

C. 왕궁: 왕의 칙명 카드 가져오기.

D. 학당: 숙소에서 필경사 데려와 교육.

E. 필사실: 필경사를 사용해 문헌 번역.

F. 정원: 초빙학자 영입.

G. 아카데미: 연구를 통해 걸작, 피낙스 타일 등 보상 획득.

주요 개념

시간: 게임의 핵심 요소로써 대부분의 행동에 사용되며, 계획 단계나 시간 주사위 등으로 획득 가능. 최대 보유량 20.

자원: 잉크, 파피루스, 은, 연구 토큰, 왕의 은총.
왕의 은총은 아무 자원 1개나 1 시간으로 사용 가능.

필경사: 교육을 통해 보유 지식을 늘린 뒤, 전공 분야의 문헌 번역.

초빙학자: 시간 비용 할인, 고유 행동, 원하는 장소 방문 등에 사용하는 추가 일꾼.

작품 - 문헌/공예품/걸작: 왕의 칙명 완수에 사용. 공예품은 원하는 분야로 간주할 수 있으며, 걸작을 연구하면 향상 효과 추가.

도서관 토큰: 도서관에 비치한 작품의 인접 칸에 연관 분야의 작품이 놓일 때 획득 가능. 보조 행동으로 사용하여 도서관 혜택 받기.

피낙스 타일: 게임 종료 시, 도서관에 비치한 작품의 배치가 피낙스 타일 패턴과 일치하면 명성 추가.

최종 명성 계산

- **자원:** 3개당 1 명성.
- **번역석:** 1개당 2 명성.
- **필경사 지식 주사위:** 2 지식당 1 명성.
  (청년 필경사 x2 적용하지 않음)
- **피낙스 타일:** 도서관에서 본인의 인장을 패턴에 맞게 제거하며 명성 획득.
- **초빙학자:** 작업장에 꽂혀 있는 초빙학자 카드 뒷면의 명성 획득.

동률 판정

제거한 인장 수 → 초빙학자 수 → 완수한 왕의 칙명 수 → 공동 승리