



GENTES

2-4인 게임

STEFAN RISTHAUS

기원전 1000년경, 도시 국가 및 민족 집단들이 동 지중해에서 살
생하였습니다. 이들은 때로는 넓은 지역에 걸쳐 있었으며, 정복
과 무역을 통해 새로운 국가, 왕국, 민족들이 대두되었고, 그들은
각자의 "전성기"를 누렸습니다.

젠테스에서 플레이어들은 역사의 흥망성쇠를 거쳐 자신의 국민들을 인도하
게 되며, 역사 속 연대기에서 영구적인 위치를 차지하기 위해 노력하게 될 것
입니다. 여러분은 중요 도시를 세우고, 웅장한 기념비를 건설하기 위하여 성
직자, 군인, 상인, 장인, 귀족, 학자들을 훈련시킵니다.

젠테스는 플레이어들 간 다양한 전략적 의사 결정이 요구되며, 이를 위하여
시기적절한 전략을 잘 세워야 합니다.

구성품 및 준비

1 게임 보드

테이블 중앙에 게임 보드를 놓습니다. 만약 1~2인 게임이라면, 점수 트랙 옆에 "1-2P" 아이콘이 보이는 면으로 뒤집습니다 (1~2인 게임의 추가 규칙은 13 페이지 참조).

2 6 훈련 비용 토큰

이 토큰들을 게임 보드의 우측 상단에 있는 각 칸에 무작위로 1개씩 배치합니다.

3 28 행동 타일

이 행동 타일들을 게임 보드의 색상 및 그림과 일치하는 칸에 배치합니다. 각 행동 타일에는 몇 가지 정보가 기재되어 있습니다. 원 안에 있는 숫자는 행동을 수행하기 위한 비용(동전으로)을 나타냅니다. 모래시계 문양은 해당 행동을 수행하는데 얼마나 많은 시간이 드는지를 나타냅니다. 타일 측면에 있는 점들은 게임에 타일을 포함시킬 적절한 플레이어 숫자를 나타냅니다. 중앙에 있는 그림은 여러분이 무슨 행동을 수행할 것인지를 나타냅니다. 현재 게임에서 플레이어 숫자와 일치하지 않는 행동 타일들을 모두 분리하여, 상자에 되돌려 놓습니다.



4 12 보너스 점수 타일

각 타일에는 요구 조건과 승점가치가 있습니다. 타일의 종류당 플레이어 숫자와 같은 수의 타일만 사용하며, 나머지 타일들은 상자로 되돌려 보냅니다. 각각의 그림에 따라 남은 타일들을 분류하여, 그림과 일치하는 보드의 중앙 하단부에 있는 칸들에 그것들을 쌓아 놓습니다. 각 더미에는 가장 높은 승점 토큰(8)이 맨 위에 있어야 하며, 다른 것들은(4 승점) 그 밑에 있어야 합니다.

5 1 라운드 마커 (보라색)

라운드 트랙의 "1" 칸에 이 마커를 놓습니다.

6 40 표시 큐브 (갈색)

모든 플레이어의 손이 닿는 곳에 일반 공급처를 만들어 놓습니다.

7 4 플레이어 보드

각 플레이어는 자신이 원하는 색상의 보드를 가져갑니다. 남은 것은 상자로 되돌려 놓으며, 그것은 이번 게임에선 사용되지 않습니다.

8 60 모래시계 토큰

각 플레이어 보드에 있는 시간 트랙의 표시된 칸에 모래시계를 1개씩 놓습니다. 나머지는 보드 옆 일반 공급처에 놓습니다.

9 21 자물쇠 토큰

플레이어 보드 위 자물쇠 가 그려진 각 칸에 1개씩 놓습니다. 사용하지 않는 것들은 상자로 되돌려 보냅니다.

10 89 동전 (1원 36개, 5원 32개, 10원 21개)

각 플레이어에게 총 20원을 나누어 줍니다. 나머지는 보드 옆 일반 공급처에 놓습니다. 플레이어들이 보유하고 있는 동전의 양은 언제든지 공개 사항입니다.



플레이어들은 필요한 경우 게임 중 언제든지 일반 공급처에서 잔돈으로 바꿀 수 있습니다.

일반 공급처에서 이용 가능한 동전의 양에는 제한이 없습니다. 드문 경우로, 동전이 소진되었다면 대체 물품을 사용하면 됩니다.

11 24 도시 토큰

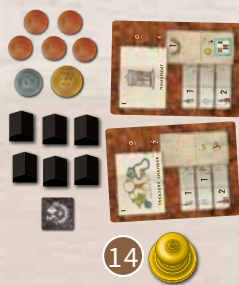
각 플레이어에게는 자신의 색상인 6개의 도시 토큰이 주어집니다. 남은 것은 상자로 되돌려 보냅니다.

12 4 승점 마커

게임 보드의 점수 트랙 "0" 칸에 각 플레이어 색상의 마커를 1개씩 놓습니다. 남은 것은 상자로 되돌려 보냅니다. 게임 중 승점을 얻게 될 경우, 자신의 승점을 나타낼 수 있도록 트랙을 따라 해당 칸만큼 승점 마커를 전진시킵니다.

13 4 초과 승점 토큰

각 플레이어에게는 자신의 색상인 초과 승점 토큰이 하나씩 주어집니다. 남은 것은 상자로 되돌려 보냅니다. 게임 중, 여러분의 승점이 점수 트랙을 초과하였다면, 자신의 승점 마커를 점수 트랙의 시작 지점으로 되돌려 보내고, 여러분이 얼마나 점수를 얻었는지 표시하기 위하여 초과 승점 토큰을 점수 트랙의 "0"칸 옆에 놓습니다.



3인 게임 예시

14 1 시작 플레이어 마커

가장 최근에 문명을 파괴했던 플레이어에게 시작 플레이어 마커를 건네 줍니다. 그 사람이 게임의 첫 번째 차례를 수행하게 될 것입니다.

15 54 문명 카드

카드 뒷면에 있는 시대 번호에 따라 덱을 3개로 구분합니다. 각각의 덱을 섞어, 게임 보드의 아래쪽에 놓습니다.

만약 여러분이 젠티스를 처음으로 플레이하고 있다면, 오른쪽 표를 참고하여 플레이어들에게 1 시대 덱에서 해당 카드를 찾아, 핸드에 추가하게 합니다.

만약 모든 플레이어들이 이전에 젠티스를 플레이 해보았다면, 플레이어 당 3장씩 1 시대 덱에서 뽑아 테이블 중앙에 펼쳐 놓습니다. 예를 들어, 3인 게임이라면, 총 9장의 카드를 테이블 중앙에 펼쳐 놓습니다.

시작 플레이어의 오른쪽에 앉은 플레이어부터 시작하여 반시계 방향 순으로, 플레이어들은 테이블 중앙에 있는 카드 중 1장을 선택하여 자신의 핸드로 가지고 옵니다. 각 플레이어가 자신의 핸드에 2장의 카드를 갖게 될 때까지 이것을 계속 합니다.

남은 카드는 1 시대 덱에 넣어 섞습니다. 자신이 가지고 있는 카드가 무엇인지 다른 플레이어에게 보여주면 안됩니다. 이제 1 시대 덱에서 8장의 카드를 가져와 보드 아래 쪽 각 슬롯에 앞면이 보이도록 1장씩 놓습니다.

16 24 인구 토큰 (서로 다른 6개의 유형)

각 플레이어 보드의 인구 차트 "0" 칸에 상응하는 인구 토큰을 하나씩 놓습니다.

사용하지 않는 것들은 상자로 되돌려 보냅니다.

게임 중, 인구를 "훈련"시키는 경우, 해당 유형의 인구를 얼마만큼 훈련시켰는지 기록하기 위하여 보드의 반대편으로 해당 토큰을 한 칸 전진시키게 될 것입니다. 이 토큰들은 다른 토큰과 같은 칸을 공유할 수 없으며, 다른 토큰을 지나갈 수도 없습니다. 만약 여러분이 인구를 훈련시켰는데, 그 길에 다른 토큰이 있다면, 해당 토큰을 뒤로 밀어 해당 인구 유형을 감소시킵니다. 토큰은 인구 차트의 0칸 아래로 내려갈 수 없습니다.

만약 여러분이 젠티스를 처음으로 플레이하고 있다면, 아래 표의 차례 순서에 따라 각 플레이어에게 총 4의 인구를 줍니다.

만약 모든 플레이어들이 이전에 젠티스를 플레이 해보았다면, 자신이 원하는 조합으로 4의 인구를 갖게 됩니다.

17 상급 준비 (선택사항)

만약 모든 플레이어들이 젠티스에 익숙하다면, 보드의 첫 번째 "세금 징수관" 칸(1 모래시계로 4 동전을 받는)을 자물쇠 토큰으로 덮어, 이 칸을 선택할 수 없다는 것을 나타낼 수 있습니다.



여러분은 이제 젠티스를 플레이 할 준비가 되었습니다!

	문명 카드	인구
시작 플레이어	보물의 방, 기념비 (Treasure Chamber, Monument)	1 귀족, 2 성직자, 1 상인
2번째 플레이어	공동 주택, 훈련소 (Tenement, Training Ground)	1 귀족, 3 군인
3번째 플레이어	시장, 조선소 (Marketplace, Shipyard)	1 장인, 3 상인
4번째 플레이어	기록실, 도로 (Scriptorium, Road)	1 장인, 3 학자

게임 플레이 개요

젠티스 게임은 3 "시대"로 나뉘며, 이것은 라운드 트랙 및 문명 카드의 뒷면에 표시되어 있습니다.



시대는 2 라운드로 구성되며, 각 라운드는 전성기 단계 및 쇠퇴기 단계의 2 단계로 나뉩니다. 전성기 단계 ☀에서는 보드에서 행동 타일을 가져오거나, 표시 큐브를 놓음으로써 행동을 수행하게 됩니다. 쇠퇴기 단계 🌙에서는 보드에 타일을 되돌려 놓고, 다음 라운드를 준비하기 위한 재정비를 수행하게 됩니다.

6라운드 종료 시 게임은 끝이 나며, 가장 승점을 많이 얻은 플레이어가 승자가 됩니다!

☀ 전성기 단계

시작 플레이어 마커를 가진 플레이어부터 시작하여 시계 방향 순으로, 플레이어들은 자신의 차례를 갖게 될 것입니다. 자신의 차례에는, 시간 트랙에 빈 칸이 있다면 반드시 이용 가능한 행동을 수행해야 합니다.

시간 트랙에 행동 타일이나 모래시계 토큰을 놓을 충분한 칸이 없거나, 비용을 지불할 충분한 동전이 없다면 여러분은 행동을 선택하지 못합니다.

비슷하게, 일부 행동(연대기 기록자 행동과 같은)은 별도의 요구 조건을 가지고 있으며, 해당 행동을 선택하려면 반드시 모든 요구 조건을 충족시켜야 합니다. 주요 행동은 6페이지에 자세히 설명되어 있습니다.



↑ 행동 타일 가져가기

이 문양의 행동을 수행하기 위하여, 여러분은 우선 게임 보드에서 행동 타일을 가져와야 하며, 그것을 자신의 시간 트랙의 빈 칸에 놓아야 합니다.



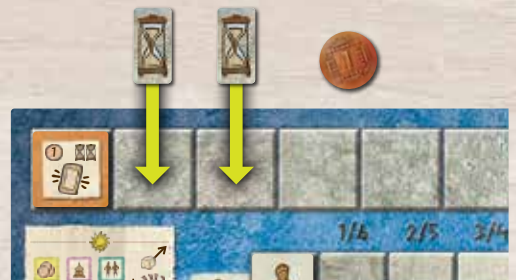
예시: 시빌은 이 연대기 기록자 행동 타일을 가져와서, 자신의 시간 트랙의 첫 번째 빈 칸에 그것을 놓습니다.

다음으로, 가능하다면 일반 공급처에 동전을 내며, 비용이 있으면 비용을 지불합니다.



예시: 시빌의 행동 타일 비용은 1이므로, 그녀는 1 동전을 일반 공급처로 반환합니다.

그런 다음, 행동 타일에 표시된 모래시계를 요구된 숫자만큼 자신의 시간 트랙 위 빈 칸에 놓습니다.



예시: 시빌의 행동 타일에는 2개의 모래시계가 표시되어 있으므로, 그녀는 자신의 시간 트랙에 2개의 모래시계 토큰을 놓습니다.

마지막으로, 행동 타일에 표시된 행동을 수행합니다. 주요 행동은 6페이지에 자세히 설명되어 있습니다.

만약 행동 타일의 모든 요구 조건을 충족시키지 못했다면, 여러분은 그 행동을 수행하지 못합니다.

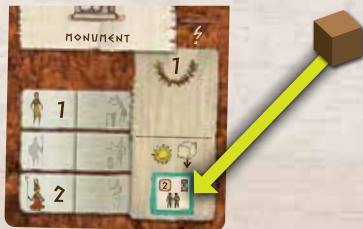


표시 큐브 놓기

이 문양이 있는 행동을 수행하기 위해서는, 일반 공급처에서 표시 큐브 1개를 가져와 그 위에 놓아야 합니다. 이러한 행동은 오직 라운드 당 한 번만 수행할 수 있습니다. 언제든지 그 위에는 오직 1개의 표시 큐브만 놓을 수 있습니다.

표시 큐브를 요구하는 행동들은 두 장소에서 찾아볼 수 있습니다:

- 1) 자신이 이전 차례에 플레이하여 현재 자신의 앞에 앞 면으로 놓여진 문명 카드 위(특히 제단(Altar), 조선소(Shipyards), 기념비(Monument), 장식 벽(Frieze) 카드).



예시: 카디자는 철학자 행동을 수행하기 위하여 자신의 기념비(Monument) 카드 위에 표시 큐브 1개를 놓습니다.

- 2) 자신이 이전 차례에 고향 칸에 배치한 도시 토큰과 동일한 열 위.



예시: 그렉은 자신의 도시 토큰과 같은 열에 있는 서기 행동을 수행하기 위하여 자신의 고향 도시 토큰 옆에 표시 큐브 1개를 놓습니다.

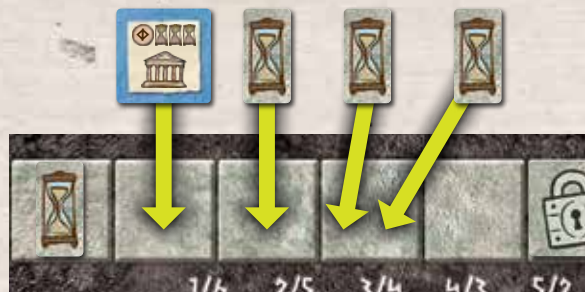
위와 같은 두 경우 모두, 표시된 비용을 동전으로 지불해야 하며, 자신의 시간 트랙 위 빈 칸에 표시된 모래시계 토큰을 숫자만큼 배치하고, 표시된 행동을 수행합니다. 만약 문명 카드 위 행동이라면, 이번 라운드에 그 행동을 다시 수행할 수 없음을 나타내기 위하여 카드 위에 표시 큐브 1개를 놓습니다. 만약 당신의 고향도시 중 하나의 행동이라면, 이번 라운드에 그 행동을 다시 수행할 수 없음을 나타내기 위하여 해당 도시 옆에 표시 큐브 1개를 놓습니다.

다중-사용 행동

이 문양이 있는 행동은 라운드 마다 원하는 만큼 수행할 수 있으며(차례 당 오직 한 번만), 행동 타일을 가져오거나 표시 큐브를 놓는 것을 요구하지 않습니다.

모래시계 토큰

2개 이상의 모래시계가 표시된 행동을 선택했다면, 각 모래시계를 시간 트랙 위 분리되어 있는 빈 칸에 각각 놓을지, 같은 칸에 2개를 모두 놓을지 선택할 수 있습니다. 무언가 이미 있는 칸에는 모래시계 토큰을 추가하지 못합니다.



예시: 이 행동 타일을 가져가면, 카디자는 3개의 모래시계 토큰을 놓아야 하고, 각각의 칸에 놓게 되면 그녀의 시간 트랙이 꽉 차게 되어 그녀는 다음 차례를 패스해야만 한다는 것을 인지합니다. 그녀는 그것들 중 2개를 같은 칸에 놓는 것을 선택하였고, 그것은 이번 라운드에 한 번 더 차례를 수행할 수 있음을 의미합니다.

패스하기

여러분은 오직 어떠한 행동도 완전히 수행할 수 없는 경우에만 패스할 수 있으며, 이것은 여러분의 시간 트랙에 남아있는 빈 칸이 없어야 함을 의미합니다. 패스한 이후에는 남은 전성기 단계 동안 어떠한 행동도 수행할 수 없습니다. 플레이어들이 자신의 시간 트랙을 각기 다른 방식으로 채운 경우에는, 전성기 단계 동안 플레이어들은 서로 다른 횟수의 차례를 수행하게 될 수도 있습니다.

능력 조정하기

일부 문명 카드 및 고향 열에는 능력을 조정하는 곳이 있으며, 그곳은 불규칙한 테두리로 표시되어 있습니다(아래 세가지 예시 참조).



만약 자신의 앞에 이러한 문명 카드 중 하나를 가지고 있거나, 상응하는 칸 중 하나에 도시 토큰이 있다면, 이것을 사용하여 다양한 방식으로 자신의 행동에 영향을 미칠 수 있습니다(자세한 내용은 추후 기술).

만약 그곳에 문양이 있다면, 오직 라운드 당 한 번만 그것을 사용할 수 있습니다. 상응하는 카드 혹은 상응하는 도시 토큰 옆에 표시 큐브 1개를 놓아, 그것이 사용됐음을 표시합니다. 만약 그곳에 문양이 있다면, 적합한 상황에서 언제든지 사용할 수 있습니다.



세금 징수관



동전 얻기

자신의 시간 트랙에 모래시계 토큰을 1개 놓고, 일반 공급처에서 4원을 가져옵니다. 또는 자신의 시간 트랙에 모래시계 토큰을 2개 놓고, 일반 공급처에서 8원을 가져옵니다.



지도자



다음 시작 플레이어 되기

자신의 시간 트랙에 지도자 행동 타일을 놓고, 즉시 일반 공급처에서 2원을 받습니다. 당신은 현재 라운드의 쇠퇴기 단계 때 새로운 시작 플레이어가 될 것입니다.



철학자

인구 증가시키기

자신의 인구를 1~2명만큼 훈련시킵니다. 알맞은 토큰을 앞으로 전진시키며 인구 트랙에 추가하게 됩니다. 자신이 훈련시킬 수 있는 인구의 유형은 현재 훈련 비용 토큰의 위치와 해당 행동 타일을 가져올 때 동전을 얼마큼 지불하느냐에 달려 있습니다.

철학자 행동에 드는 비용은 일반적으로 여러분이 어떤 행동 타일을 선택하느냐에 달려 있습니다. 여러분이 행동 수행이나, 달리 표시된 능력 조정을 하지 않는 한, 더 많거나 더 적은 돈을 쓸 수 없습니다.

만약 여러분이 오직 1명의 인구만 훈련시키는 중이라면, 게임 보드의 차트 상단 열에서 소비한 비용을 찾고, 차트에서 해당 수치나 그 이하로 배치된 하나의 훈련 비용 토큰을 선택합니다. 자신의 플레이어 보드의 인구 차트에서 적절한 인구 토큰을 한 칸 전진시킴으로써 해당 인구 유형 중 하나를 훈련시키게 됩니다.



예시: 이 행동 타일을 가져옴으로써, 그렉은 4 동전을 지불하고, 원하는 인구 유형 중 하나를 훈련시킬 수 있습니다...

만약 2명의 인구를 훈련시키는 중이라면, 게임 보드의 차트 하단 열에서 소비한 비용을 찾고, 차트에서 해당 수치나 그 이하로 배치된 하나의 훈련 비용 토큰을 선택합니다. 자신의 플레이어 보드의 인구 차트 중 해당 인구 유형 토큰을 앞으로 한 칸 전진시킴으로써 해당 인구 유형 중 하나를 훈련시키게 됩니다. 그런 다음 다시 한 번, 차트에서 지불한 수치나 그 이하로 배치된 훈련 비용 토큰을 하나 선택하여, 해당 유형의 인구 하나를 훈련시킵니다. 같은 유형의 인구를 두 번 선택해도 되며, 서로 다른 두 가지 유형의 인구를 선택해도 됩니다.



예시: 그렉은 2명의 인구 유형을 훈련시키기로 결심합니다. 바로 상인 1명과 장인 1명입니다. 그는 자신의 인구 트랙에서 해당 토큰들을 전진시킵니다.

최종적으로, 훈련 차트에 있는 훈련 비용 토큰들을 다음과 같이 재정렬 합니다:

- 1) 해당 칸에서 훈련시킨 유형의 훈련 비용 토큰들을 제거합니다.



- 2) 남아 있는 모든 훈련 비용 토큰들을 왼쪽으로 밀어, 빈 칸을 채웁니다.



- 3) 두 가지 서로 다른 유형의 인구를 훈련시켰다면, 그들의 상대적 순서를 뒤집어서, 훈련시킨 유형의 토큰들을 가장 오른쪽 빈 칸에 배치합니다.





상인 귀족 학자 군인 성직자 장인

인구를 훈련시키는 중 그 길에 또 다른 토큰이 있다면, 해당 유형의 인구를 훈련시킨 만큼 그 토큰을 줄임으로써 해당 토큰을 뒤로 밀게 될 것입니다.



예시: 시빌은 3 귀족과 3 장인을 가지고 있습니다. 만약 그녀가 또 다른 귀족을 얻으려 한다면, 그녀는 1 장인을 잃게 될 것입니다.

자신의 인구 차트에서 총 인구가 18 이상에 도달하게 된다면(문명 카드나 추가 선택사항의 가상 인구는 세지 않습니다), 알맞은 더미에서 보너스 점수 타일을 가져옵니다(10페이지의 보너스 점수 타일 참조).



서기

문명 카드 얻기

게임 보드에 표시된 선택사항 중 하나를 선택하여 자신의 핸드로 카드를 가져옵니다.



만약 여러분이 최소 6 동전을 지불했다면, 버리는 더미에 있는 문명 카드 중 원하는 카드 1장을 자신의 핸드로 가져옵니다.



혹은 최소 10 동전을 지불했다면, 버리는 더미에 있는 문명 카드 중 원하는 카드 2장을 자신의 핸드로 가져옵니다.



혹은, 자신이 지불한 동전에 따라, 보드 아래에 나열되어 있는 카드들을 1~3 장까지 가져올 수 있습니다. 여러분이 이 행동을 취하면서 지불한 동전 가치 이하의 카드 슬롯 위 비용표시 중 하나를 선택합니다. 해당 비용표시 옆에 얼마나 많은 카드가 있는지 주의합니다. 보드 아래 카드 열에서 해당 숫자만큼 카드를 가져와 자신의 핸드에 추가합니다.

여러분이 선택할 수 있는 카드는 반드시 자신이 선택한 비용표시 바로 아래에 위치해 있거나, 이전 비용표시 중 하나의 아래에 위치해 있어야 합니다.

이 행동으로 카드를 다 가져갔다면, 남은 카드들을 왼쪽의 빈 공간으로 옮깁니다. 그런 다음 오른쪽의 남은 빈 칸은 현재 시대 덱의 맨 위에 있는 새로운 카드들을 가져와 채웁니다. 만약 덱에 남아있는 카드가 없다면, 해당 슬롯은 다음 시대까지 빈 채로 남게 됩니다.

가져갈 수 있는 모든 카드를 가져갈 필요는 없습니다. 자신의 핸드에 원하는 만큼 카드를 보유할 수 있긴 하지만, 쇠퇴기 단계 동안에 당신의 핸드에 있는 3장이 넘는 각각의 카드에 대해 1개의 모래시계 토큰을 시간 트랙에 놓아야 한다는 것을 명심해야 합니다. 이미 플레이 한 카드들은 이 핸드 제한에 포함되지 않습니다.

여러분은 언제든지 카드 더미나 버리는 더미를 살필 수 있습니다. 그런 후 해당 더미를 섞어야 합니다.

예를 들어, 서기 행동을 수행하기 위해 8 동전을 지불했다면, 여러분은 다음과 같이 할 수 있습니다:



A: 카드를 3장 가져가는데, 그것은 보드 아래의 왼쪽부터 시작하여 처음 3장일 것입니다.



B: 보드 아래의 왼쪽부터 시작하여 처음 6장의 카드 중 선택하여 2장을 가져옵니다.



C: 보드 아래에서 원하는 카드 1장을 가져옵니다.



항해사

도시 건설하기



신이 가져온 타일에 표시된 만큼 동전을 지불합니다. 행동 타일 및 표시된 숫자의 모래시계 토큰을 자신의 시간 트랙에 놓습니다. 게임 보드 위 빈 칸 중 자신이 가져온 행동 타일과 동일한 문양( ,  , )이 있는 도시 외형  에 당신의 도시 토큰 중 하나를 놓습니다. 만약 여러분이 가져온 행동 타일이  문양이라면, 아무 빈칸이나 선택할 수 있습니다.



예시: 시빌은 위와 같은 항해사 행동 타일을 가져왔으므로, 그녀의 도시 토큰을  문양이 있는 아무 빈 칸에 놓을 수 있습니다.

자신의 도시 토큰을 지도의 세가지 색상 코드 지역(녹색, 주황, 노랑) 중 하나에 배치하였다면, 즉시 해당 지역의 모든 도시(방금 배치한 도시 포함)를 즉시 활성화하여, 오른쪽 표에 표시된 것처럼, 그 아래에 쓰여진 혜택을 얻게 됩니다.



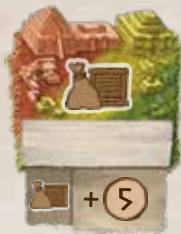
예시: 시빌은 자신의 도시 토큰을 델파이에 놓기로 결심하였으므로, 빨간 지역의 모든 자신의 도시를 활성화 시킵니다. 그녀는 델파이에  큐브를 하나 얻었고, 시큐러스에서 5 동전을, 크노스에서 2 승점을 얻습니다.



자신의 플레이어 보드 위  문양 아래 빈 칸 중 하나에 표시 큐브 하나를 놓습니다. 이것은 자신의 차례 중에 추가 선택사항을 주게 될 것입니다(10 페이지의 추가 선택사항 참조).



자신의 플레이어 보드 위  문양 아래 빈 칸 중 하나에 표시 큐브 하나를 놓습니다. 이것은 자신의 차례 중에 추가 선택사항을 주게 될 것입니다(10 페이지의 추가 선택사항 참조).



공급처에서 5 동전을 얻습니다.



2 승점을 얻습니다. 자신의 점수 마커를 알맞게 전진시킵니다.

6개의 모든 도시 토큰을 게임 보드에 배치하였다면(지도 위 혹은 고향 칸 모두 포함), 적절한 유형의 보너스 점수 타일을 가져올 수 있습니다(10 페이지의 보너스 점수 타일 참조).

이제부터, 도시를 건설하는 행동을 한다면, 그 행동을 완료하기 위하여 이전에 위치한 도시들 중 하나를 옮기는 것을 선택할 수도 있습니다. 그렇게 한다면, 여러분은 더 이상 그곳의 이전 위치에 따른 혜택을 받을 수 없습니다.



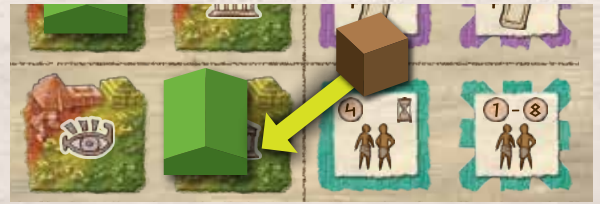
고향

자신의 도시 토큰을 보드 위 9개의 고향 칸 중 하나에 배치한다면, 지도 위 지역 중 원하는 색상을 선택하여, 해당 지역에 있는 당신의 모든 도시를 활성화시킬 수 있습니다(아이콘 아래에 표시된 혜택을 얻음).



예시: 카디자는 자신의 도시 토큰을 좌측 상단의 고향 칸에 배치하였고, 자신의 녹색 지역 도시들 모두를 활성화시키려 합니다. 그녀는 트로이아에서 큐브 1개를, 시노페에서 5 동전을, 시돈에서 5 동전을 추가로 얻습니다.

추가적으로, 고향이 있다면 고향과 동일한 열의 행동 및 행동 조정에 접근할 수 있습니다. 고향 지역에 배치한 각 도시 토큰은 라운드 당 한 번 해당 열에서 행동/능력을 사용할 수 있게 해줍니다. 이러한 방식으로 행동/능력을 위해 도시를 사용한 경우, 그 옆에 표시 큐브를 놓아 이번 라운드에 그것을 이미 사용하여 다음 라운드까지 사용할 수 없음을 표시합니다. 이러한 고향 도시에 의하여 부여된 행동 및 능력은 오른쪽에 설명되어 있습니다.



예시: 그렉은 우측의 능력 조정을 사용하기 위하여 자신의 도시 토큰 옆에 표시 큐브를 놓습니다.



“서기” 행동을 한 번 수행합니다. 행동 비용은 6 동전이며, 시간 트랙에 모래시계 1개를 놓아야 합니다.



여러분은 “서기” 행동을 수행할 때 이 능력 조정을 사용할 수 있습니다(행동 타일을 가져오든, 문명 카드를 사용하든, 이전의 고향 행동을 사용했든지 간에). 여러분은 해당 행동에 쓰여져 있는 비용 대신 원하는 비용을(1에서 10 동전 중 원하는) 지불하는 것을 선택할 수 있습니다. 이것은 자신이 원하는 카드의 비용을 정확히 지불할 수 있게 해줍니다.



“철학자” 행동을 한 번 수행합니다. 행동 비용은 4 동전이며, 시간 트랙에 모래시계 1개를 놓아야 합니다.



여러분이 “철학자” 행동을 수행할 때 이 능력 조정을 사용할 수 있습니다. 여러분은 해당 행동에 쓰여져 있는 비용 대신 원하는 비용을(1에서 8 동전 중 원하는) 지불하는 것을 선택할 수 있습니다. 이것은 자신이 훈련시키기를 원하는 새로운 인구의 비용을 정확히 지불할 수 있게 해줍니다.



여러분이 “철학자” 행동을 수행할 때 이 능력 조정을 사용할 수 있습니다. 이것은 추가 비용 지불 없이, 자신이 지불한 비용 범위 내에서 원하는 인구 1명을 추가적으로 훈련시킬 수 있게 해줍니다. 그러므로 당신은 1의 비용만으로 2명을 훈련시킬 수 있으며, 2의 비용만으로 3명을 훈련시킬 수 있습니다.



여러분이 “세금 징수관” 행동을 수행할 때 이 능력 조정을 사용할 수 있습니다. 이것은 자신이 가져온 동전을 한 번 더 가져오게 해줍니다. 이것은 “공동 주택(TENEMENT)” 및 “우물(WELL)” 문명 카드와 조합하여 사용할 수 있습니다.

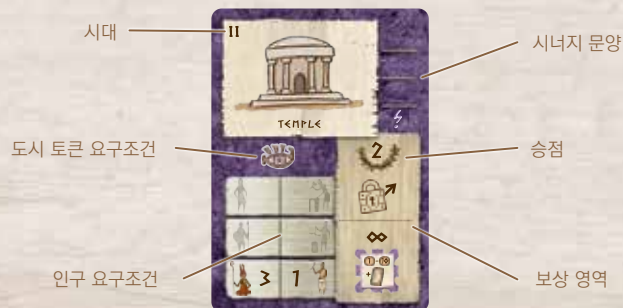


연대기록자



문명 카드 사용 하기

당신의 핸드에 있는 카드 중 요구 조건에 부합하는 카드 1장을 선택하여 자신의 앞에 앞 면으로 사용 합니다.



요구조건은 카드의 원면에 표시되어 있으며, 보통 특정 인구 유형을 특정한 양만큼 갖고 있을 것을 요구하며, 특정 유형의 칸에 하나 이상의 도시 토큰이 건설되어 있는 것을 요구할 수도 있습니다. 그런 다음 요구조건의 우측에 쓰여진 보상 및 불이익을 받습니다. 여러분은 그들 중 일부만 받는 것을 선택할 수는 없습니다. 모든 문명 카드의 효과는 동봉된 용어집에 설명되어 있습니다.

시너지 문양

마지막으로, 카드 상단에 있는 삼화의 우측에 있는 문양(≈, ∞, *, ⚡) 중 하나를 선택합니다. 자신이 방금 사용한 카드를 포함하여, 사용한 모든 문명 카드 중 일치하는 문양이 있다면 개당 1점을 얻습니다. 예를 들어, 여러분이 해당 문양의 카드를 처음으로 플레이 했다면, 1점을 얻게 됩니다. 선택한 문양이 있는 카드를 3장째 플레이 했다면, 3점을 받게 됩니다. 문양과 지속 효과만 보이도록, 자신이 플레이 한 카드들을 겹쳐 놓아도 됩니다.

오직 I 시대와 II 시대에서만 이러한 추가 점수를 얻게 될 것입니다.

III 시대 카드는 이러한 문양이 없습니다.

게임 중 문명 카드 8장을 플레이 했다면, 즉시 해당 유형의 보너스 점수 타일을 가져올 수 있습니다(우측의 보너스 점수 타일 참조).

문명 카드를 플레이 한 후, 총 18의 인구를 보유하여 받게 되는 보너스 점수 타일의 요구조건을 만족시키는 것도 가능합니다. 보너스 점수 타일을 받을 수 있는지 결정하기 전에 카드의 즉시 효과를 모두 해결해야 합니다. 따라서 같은 카드로 18에 도달하게 하는 인구를 훈련시켰지만 또한 18 아래로 떨어지게 하는 인구를 잃게 되었다면, 당신은 보너스 점수 타일을 얻지 못할 것입니다.



추가 선택사항

차례 마다 원하는 만큼, 자신의 플레이어 보드에 있는 표시 큐브를 일반 공급처로 되돌리며, 다음과 같은 것을 할 수 있습니다:



언제든지, 플레이어 보드의 문양 아래에 있는 사각형에서 표시 큐브를 반환하여, 서로 다른 2개의 인구 유형을 교환할 수 있습니다. 자신의 인구 차트에서 해당 유형의 인구를 1만큼 감소시키고, 다른 인구 유형을 1만큼 증가시킵니다. 그런 다음 이것을 한 번 더 할 수 있습니다.



문명 카드를 플레이 할 때, 플레이어 보드의 문양 아래에 있는 사각형에서 표시 큐브를 반환하여, 일시적으로 여러분이 원하는 유형의 가상 인구를 얻습니다. 이러한 가상 인구는 이 카드의 플레이를 마칠 때까지만 지속되며, 자신의 인구 차트에는 기록되지 않습니다. 또한 가상 인구는 18의 인구를 보유하여 받게 되는 보너스 점수 타일을 가져올 수 없습니다.



언제든지, 플레이어 보드의 사각형에서 원하는 표시 큐브를 3개 만큼 반환하여 원하는 유형의 인구를 1만큼 훈련시킬 수 있습니다. 자신의 인구 차트에 기록합니다.



보너스 점수 타일

전성기 단계 중, 행동 수행 후에 특정 요구 조건을 충족시켰다면, 알맞은 더미의 맨 위 보너스 점수 타일을 가져오며, 즉시 그 위에 쓰여진 승점을 얻습니다(해당 조건을 만족시킨 첫 번째 플레이어는 8점, 다음 플레이어는 4점). 유형 당 오직 하나의 보너스 점수 타일만 얻을 수 있습니다.



문명 카드 8장 사용

8번째 문명 카드를 내려 놓는 연대기 기록자 행동을 수행한 후 이 보너스 점수 타일을 수집합니다.



총 18 인구 달성

자신의 인구 크기가 18에 도달한 후 이 보너스 점수 타일을 수집합니다(문명 카드나 추가 선택사항에 의한 가상 인구는 포함되지 않습니다).



6개의 모든 도시 토큰 건설

6번째 도시 토큰을 건설하게 하는 항해사 행동을 수행한 후 이 보너스 점수 타일을 수집합니다.

☾ 쇠퇴기 단계

쇠퇴기 단계 동안, 여러분은 보드를 재설정하고, 여러가지 유지보수를 수행하며, ☾ 아이콘이 있는 문명 카드의 효과를 해결하게 됩니다. 쇠퇴기 단계는 모든 사람들이 보드를 재설정하는 것을 도우며, 일반적으로 동시에 해결할 수 있지만, 첸테스를 처음 플레이 한다면, 한 단계씩 진행할 수 있습니다.

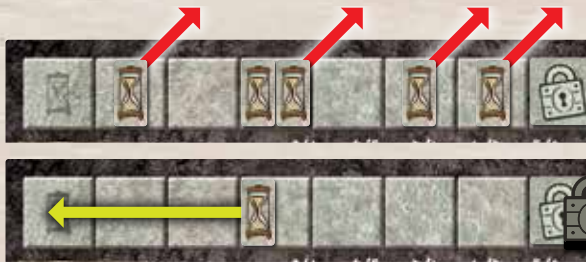


행동 타일, 모래시계 토큰, 표시 큐브 재설정

먼저, 자신의 시간 트랙에 있는 모든 행동 타일을 게임 보드 위 해당 위치로 돌려 보냅니다.



자신의 시간 트랙의 각 칸에서 모래시계 토큰 1개를 제거하고, 남아 있는 모든 토큰은 왼쪽으로 밀어 놓습니다. 즉, 2개의 모래시계 토큰이 포함된 칸이 있는 경우, 다음 라운드에도 남은 모래시계 토큰이 공간을 차지하게 될 것입니다.



본 게임 보드 및 자신의 문명 카드에 있는 표시 큐브들을 모두 치워, 보드 옆에 있는 일반 공급처로 되돌려 보냅니다.



자신의 플레이어 보드에 있는 표시 큐브들을 치우면 안 됩니다!

2



새로운 시작 플레이어 결정

이번 라운드에 지도자 행동 타일을 가져왔다면(그리고 반환했다면), 시작 플레이어 토큰이 어디 있던 칸에 그것을 가져옵니다. 여러분이 시작 플레이어 토큰을 갖고 있는 한 모든 단계 동안 시작 플레이어가 되어 행동을 수행하게 될 것입니다. 만약 아무도 이 타일을 가져가지 않았다면, 현재 그것을 갖고 있는 사람에게 시작 플레이어 토큰이 남게 됩니다.

3



라운드 마커 전진 및 시대 변화 확인

라운드 마커를 오른쪽으로 한 칸 이동시킵니다. 만약 라운드 마커가 새로운 시대(I, II, III) 칸으로 전진했다면, 게임 보드 아래에 있는 이전 시대의 문명 카드와 남은 카드 더미를 모두 가져와, 게임 보드의 버리는 더미 칸에 놓습니다. 방금 진입한 새로운 시대에 해당하는 더미에서 문명 카드를 가져와 게임 보드 아래의 8개 슬롯에 나눠 놓습니다.

새로운 시대에 진입했다면, 각 플레이어는 가능한 경우라면 자신의 플레이 어 보드에서 자물쇠 토큰 1개를 제거합니다.



만약 모든 자물쇠 토큰을 이미 제거하여 더 이상 자물쇠 토큰을 제거할 수 없다면, 대신 플레이어 보드에 있는 또는 문양 아래 칸에 표시 큐브 하나를 추가합니다(원하는 문양으로).



예시: II 시대 종료 시, 그렉은 이미 자신의 모든 자물쇠 토큰을 제거 하였으므로(문명 카드 사용을 잘하여), 그는 대신 문양 아래에 표시 큐브 1개를 놓습니다.

만약 라운드 트랙의 6번째 칸에 도달하여, 더 이상 라운드 마커를 전진시킬 수 없다면, 이 쇠퇴기 단계를 따른 후 게임이 종료될 것이며, 최종 점수 계산을 진행하게 될 것입니다. 그렇지 않다면, 전성기 단계부터 시작하여 다음 라운드를 계속 진행합니다.



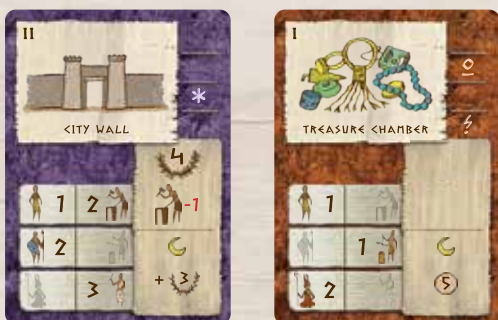
도시 및 문명 카드 활성화

게임 보드 위 지도에 있는 각 지역에서 자신의 도시 토큰 1개를 선택하여, 그 아래에 쓰여진 보상을 받습니다.



예시: 그렉은 빨강과 녹색 지역에 1개의 도시 토큰만 가지고 있으며, 노랑 지역에 2개를 가지고 있습니다. 그는 아테나이에서 큐브 1개를, 밀레투스에서 2 승점을, 사이렌에서 큐브 1개를 얻습니다.

만약 아이콘이 있는 문명 카드를 가지고 있다면, 아이콘 아래에 쓰여진 능력을 지금 사용할 수 있습니다.



예시: 카디자는 자신의 City Wall(성곽)과 Treasure Chamber(보물실)을 활성화하여, 3 승점과 5 동전을 각각 얻습니다.

문명 카드를 활성화 하는 것과 도시 토큰으로부터 보상을 얻는 것은 원하는 순서로 수행할 수 있습니다.



핸드 크기 제한 확인

이번 순서에 자신의 핸드에 문명 카드를 3장을 초과하여 가지고 있다면, 3장을 넘는 각 카드 마다 자신의 시간 트랙에 모래시계 토큰을 놓아야 합니다. 이것의 결과로 여러 개의 모래시계 토큰을 받게 되었다면, 같은 칸에 모래시계 토큰을 2개 놓을 수도 있습니다.

게임 종료 점수 계산

6 라운드를 모두 마쳤다면, 아래 순서에 따라 최종 점수 계산을 수행합니다. 그런 다음 게임은 종료되며, 가장 점수를 많이 얻은 플레이어가 승리합니다! 동점이라면, 동점인 플레이어 중 문명 카드를 더 많이 사용한 사람이 승리합니다. 그래도 동점이라면, 동점인 플레이어 중 동전이 더 많은 사람이 승리합니다. 그래도 승부가 안 났다면, 플레이어들은 함께 승리하게 됩니다.



핸드에 있는 카드 중 요구 조건을 충족시킨 카드의 점수를 얻습니다. 자신의 핸드에 요구 조건을 충족시킨 카드가 있다면, 그곳에 적혀있는 승점의 절반을 얻게 됩니다 (각각의 카드를 반올림합니다). 이 요구 조건을 충족시키기 위해 추가 선택사항을 수행하여 자신의 플레이어 보드에서 큐브를 제거할 수도 있습니다. 이 카드들은 사용되어 놓여지지만, 다른 보상/불이익은 무시합니다. 이러한 방식으로 사용한 카드의 결과로 보너스 점수 타일을 얻진 못합니다.



핸드에 있는 카드 중 요구 조건을 충족시키지 못한 카드의 점수를 잃습니다. 자신의 핸드에 내려놓을 수 없는 문명 카드가 있다면, 그곳에 적혀있는 승점의 절반을 잃습니다 (각각의 카드를 반올림합니다).



자신의 플레이어 보드에 있는 2개의 표시 큐브 마다 1 승점을 받습니다.



자신이 보유하고 있는 10 동전 마다 1 승점을 받습니다.



자신의 시간 트랙에 모래시계 토큰이 남아있다면, 아래 표에 따라 승점을 잃습니다.

1	2	3	4+
-2	-4	-8	-16



1 - 2인게임

1 - 2인 게임 쪽의 게임 보드에서, 연대기 기록자 부분의 왼쪽 가운데 점에 4개 찍힌 4인용 타일 칸을 자물쇠 토큰으로 덮어 놓습니다. 나머지 5칸에는 행동 타일을 놓습니다.



단, 2인 게임에서 시작 플레이어가 너무 유리하다고 생각되면 해당 칸을 자물쇠 토큰으로 가리지 말고, 6번째 행동 타일을 놓습니다.

2인 게임 규칙

게임을 준비할 때, 점수 트랙 옆에 "1-2P" 아이콘이 보이는 면으로 뒤집습니다.

각자 카드를 고른 뒤, 남은 카드는 I시대 댁에 넣지 않고 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 그런 다음, I, II, III 시대의 카드 댁에서 각각 가장 위의 2장을 보지 않고 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 게임 상자에 되돌려 놓은 카드는 이번 게임에서 사용하지 않으며, 어떤 카드가 빠졌는지 봐서는 안 됩니다. 또한, 3인이나 4인 게임에서와는 달리, 게임을 진행하는 동안 카드 더미를 살펴볼 수 없습니다. 처음으로 게임을 하는 경우, 플레이어들은 일반적인 규칙대로 표에 표시된 카드를 받습니다. 그러면 I시대 댁의 맨 위 4장을 상자에 돌려 놓고, II시대와 III시대 맨 위의 2장도 박스에 돌려 놓습니다.

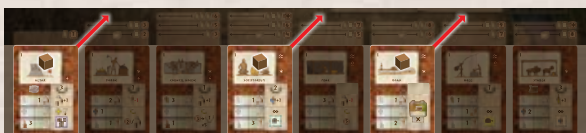
전성기 단계

전성기 단계를 시작할 때마다, 게임 보드의 아래쪽을 따라 앞면으로 펼쳐진 카드 중, 보드에 큐브가 그려진 곳에 놓인 4장의 카드에 표시 큐브를 1개씩 놓습니다. 게임을 진행하면서 표시 큐브가 놓인 카드를 가져가면, 큐브는 공 급처에 돌려 놓습니다. 다른 카드를 가져가서 큐브가 놓인 카드가 밀려 내려 가면, 큐브는 함께 이동합니다.



쇠퇴기 단계

쇠퇴기 단계를 시작할 때마다, 보드 아래에 표시 큐브가 놓인 카드는 전부 게임 상자에 돌려 놓습니다(버리는 더미에 놓지 않습니다). 표시 큐브는 공 급처에 돌려 놓습니다. 그런 다음, 남은 카드를 왼쪽으로 밀고, 일반적인 규칙대로 맞는 더미의 카드로 빈 칸을 채웁니다.



추가 규칙

두 명에서 게임을 할 경우, 고향 칸 중 일부에는 두 개의 아이콘이 있을 것입니다. 그 아이콘들을 참조하는 행동을 할 때, 둘 중 하나를 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 가 있는 빈 칸에 도시 토큰을 놓고 행동을 하려 할 때, 와 가 둘 다 있는 고향 칸이 사용 가능하면 그 칸에 도시 토큰을 놓아도 됩니다. 특정 종류의 도시가 필요한 카드를 사용할 때, 이 칸들 중 한 곳에 도시 토큰을 가지고 있다면, 표시된 두 종류 모두에 도시를 하나 가지고 있는 것으로 간주합니다.

1인 게임 규칙

게임을 준비할 때, 점수 트랙 옆에 "1-2P" 아이콘이 보이는 면으로 뒤집습니다.

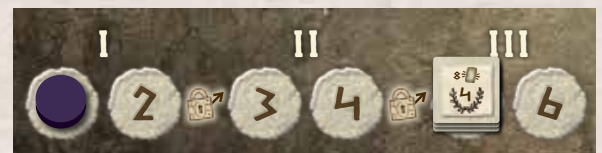
I시대 카드 6장을 가져와서 펼쳐 놓고, 그 중 2장을 선택해서 손으로 가져옵니다. 나머지 4장은 게임 상자에 돌려 놓고, 게임에서 사용하지 않습니다. 그런 다음, I, II, III 시대의 카드 댁에서 각각 가장 위의 2장을 보지 않고 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 게임 상자에 되돌려 놓은 카드는 이번 게임에서 사용하지 않으며, 어떤 카드가 빠졌는지 봐서는 안 됩니다. 또한, 3인이나 4인 게임에서와는 달리, 게임을 진행하는 동안 카드 더미를 살펴볼 수 없습니다.

다음의 8개 행동 타일만 사용합니다. 다른 것들은 전부 게임 상자에 돌려 놓습니다.



왼쪽의 타일을 "시작 플레이어" 행동 칸에 놓습니다. 이 타일은 "와일드 행동" 타일로 간주합니다. 타일에 표시된 비용을 지불하면 항해사 행동 뿐만 아니라, 원하는 종류의 행동을 할 수 있습니다.

8점이 표시된 보너스 점수 타일들은 게임 보드의 원래 칸에 놓습니다. 4점 짜리 보너스 점수 타일을 각각 하나씩 라운드 트랙의 5번째 칸에 놓습니다.



전성기 단계

전성기 단계를 시작할 때마다, 게임 보드의 아래쪽을 따라 앞면으로 펼쳐진 카드 중, 보드에 큐브가 그려진 곳에 놓인 4장의 카드에 표시 큐브를 1개씩 놓습니다. 게임을 진행하면서 표시 큐브가 놓인 카드를 가져가면, 큐브는 공급처에 돌려 놓습니다. 다른 카드를 가져가서 큐브가 놓인 카드가 밀려 내려가면, 큐브는 함께 이동합니다.



그런 다음, 왼쪽에서 세 번째 칸의 훈련 비용 토큰에 표시 큐브 하나를 놓습니다. 해당 칸에 "1p" 표시가 있는 큐브가 작게 그려져 있습니다. 게임을 진행하면서 표시 큐브가 있는 인구 유형을 훈련시킬 경우, 표시 큐브를 공급처에 돌려 놓습니다. 다른 인구를 훈련시켜서 표시 큐브가 있는 훈련 비용 토큰이 아래로 밀려 내려가면, 큐브는 함께 이동합니다.

5번째 라운드의 전성기 단계를 시작할 때, 보드에 8짜리 보너스 점수 타일이 남아있으면 라운드 트랙에 있는 4점짜리 보너스 점수 타일로 교체합니다. 가져가지 않은 8짜리 보너스 타일은 앞으로 가져갈 수 없으며, 게임 상자에 돌려놓습니다.

쇠퇴기 단계

쇠퇴기 단계를 시작할 때마다, 보드 아래에 표시 큐브가 놓인 카드는 전부 게임 상자에 돌려 놓습니다(버리는 더미에 놓지 않습니다). 표시 큐브는 공급처에 돌려 놓습니다. 그런 다음, 남은 카드를 왼쪽으로 밀고, 일반적인 규칙대로 맞는 더미의 카드로 빈 칸을 채웁니다.



표시 큐브가 있는 훈련 비용 토큰이 가장 오른쪽 칸으로 이동하면, 표시 큐브를 공급처에 반납합니다. 다른 훈련 비용 토큰들은 적절히 왼쪽으로 옮깁니다.



추가 규칙

혼자서 게임을 할 경우, 고향 칸 중 일부에는 두 개의 아이콘이 있을 것입니다. 그 아이콘들을 참조하는 행동을 할 때, 둘 중 하나를 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 가 있는 빈 칸에 도시 토큰을 놓고 행동을 하려 할 때, 와 가 둘 다 있는 고향 칸이 사용 가능하면 그 칸에 도시 토큰을 놓아도 됩니다. 특정 종류의 도시가 필요한 카드를 사용할 때, 이 칸들 중 한 곳에 도시 토큰을 가지고 있다면, 표시된 두 종류 모두에 도시를 하나 가지고 있는 것으로 간주합니다.

1인 게임 종료

6라운드가 끝나면 최종 점수를 계산합니다. 여러분이 얻은 점수와 아래 표를 비교해 보세요!

점	결과
0-70 점	연습이 더 필요합니다! 70점이 넘을 때까지 계속해서 도전하세요!
71-80 점	정착민
81-90 점	부족장
91-100 점	장군
101-110 점	귀족
111-120 점	군주
121-130 점	황제
131-140 점	불멸자
141+ 점	신



만든 사람들

게임 디자이너:	Stefan Risthaus
게임 개발:	Henning Kröpke, Uli Blennemann, & the TMG Development Team
일러스트:	Harald Lieske
그래픽 디자인:	Adam P. McIver & Filip Stránský
한국어 기본 규칙 번역:	zooey
한국어판 제작:	DiceTree Games
편집인	邱老虎



© Copyright 2018 Tasty
Minstrel Games, LLC -
Mountain Green, UT
www.playTMG.com



© 2020 DiceTree Games
www.DiceTreeGames.com
(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30
신풍플로스타 806호 보드피아
고객센터 031-813-9233 www.boardpia.co.kr

