

새 도시 확장

이 확장은 선택 사항입니다. 기본 게임을 여러 번 즐기신 후에 이 확장을 사용할 것을 추천합니다. 확장을 사용하지 않을 때는 아래에 소개하는 구성품을 게임 상자에 넣어 두세요.

구성품, 게임 준비, 게임 방법

시작 플레이어 행동 대체 타일 1개

게임 보드의 선 플레이어 행동 타일 칸에 2 동전이 그려진 타일 대신 이 타일을 놓습니다.

1인 게임을 할 때는 이 타일을 게임 상자로 돌려 놓습니다.



선 플레이어 행동 대체 타일을 가져갈 때, 자신의 시간 트랙에 타일을 놓고 즉시 1점을 받습니다.

쇠퇴기 단계를 시작할 때 새로운 선 플레이어가 되며, 선 플레이어 마커를 받습니다.

추가 보너스 점수 타일 8개 (종류당 2개씩)

그림이 같은 것끼리 쌓아 놓습니다. 아래 설명을 참고하여 제시된 조건을 만족할 때마다 그 타일을 가져와서 자신의 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 해당 타일이 보드에 남아있고, 자신이 가지고 있지 않아야 가져올 수 있습니다. 쇠퇴기 단계를 시작할 때마다 자신의 보드 옆에 둔 추가 보너스 점수 타일당 1점을 얻습니다.



이 타일에 표시된 서로 다른 유형의 칸에 각각 자신의 도시 토큰이 하나 이상 놓여있으면, 이 추가 보너스 점수 타일을 가져갈 수 있습니다.



이 타일에 표시된 유형의 인구를 각각 하나 이상 훈련시켰으면, 이 추가 보너스 점수 타일을 가져갈 수 있습니다.



자신이 플레이한 문명 카드에 이 타일에 표시된 문양 4개가 전부 있으면, 이 추가 보너스 점수 타일을 가져갈 수 있습니다.



게임 보드에 자신의 도시 토큰을 2개 이상 놓고, 문명 카드를 2장 이상 플레이하고, 어떤 조합이든 8 이상의 인구를 훈련시켰으면, 이 추가 보너스 점수 타일을 가져갈 수 있습니다.

고향 행동 토큰 4개와 도시 혜택 토큰 6개

게임을 시작할 때 이 토큰들을 함께 섞어서 테이블에 떨어뜨려, 앞면을 랜덤으로 정합니다. 선 플레이어부터 시계 방향으로 타일을 하나씩 선택해서 게임 보드에 놓습니다.

고향 행동 토큰을 선택했다면 고향 도시 칸 옆에 표시된 행동이나 능력 중 한 곳을 그 토큰으로 덮습니다. 이제 그 토큰이 덮힌 행동이나 능력을 대신합니다. 이 토큰들은 새로운 행동을 제공하는데, 일반적인 규칙대로 게임 도중 해당하는 칸에 고향 도시 토큰을 놓으면 턴당 한 번만 쓸 수 있습니다. 토큰의 자세한 설명은 다음 장에 있습니다.



고향 토큰을 선택한 다음, 선택하지 않고 남은 고향 토큰이 1개면 선택할 수 없도록 게임 상자에 돌려 놓습니다.

도시 혜택 토큰을 선택했다면 한 도시 칸 아래의 혜택을 토큰으로 덮습니다. 이제 그 토큰이 덮힌 혜택을 대신합니다. 이 토큰들은 새로운 혜택을 제공하며, 혜택을 얻을 수 있을 때 받습니다.



도시 혜택 토큰을 선택한 다음, 선택하지 않고 남은 도시 혜택 토큰이 1개면 선택할 수 없도록 게임 상자에 돌려 놓습니다.

모든 플레이어가 토큰을 2개씩 놓을 때까지 차례대로 토큰을 선택하고 배치합니다.

1인 게임을 할 때는 4개의 토큰을 위의 설명대로 선택합니다.

고향 행동 토큰

고향 행동은 자신이 건설한 도시 토큰마다 해당 행에서 라운드당 한 번 쓸 수 있습니다. 행동을 할 때, 그 행동을 했다는 표시로 표시 큐브를 도시 토큰 옆에 놓습니다. 토큰에 표시된만큼 동전을 지불하고, 모래시계 토큰을 자신의 시간 트랙에 놓습니다.



이 행동은 동전이나 모래시계 토큰이 필요하지 않습니다. 이미 훈련시킨 인구 중, 표시된 인구당 2 동전을 얻습니다.



5 동전을 지불하고, 자신의 시간 트랙에 모래시계 토큰 1개를 놓습니다. 자신의 시간 트랙에 있는 자물쇠 토큰을 공급처로 옮깁니다.



8 동전을 지불하고, 자신의 시간 트랙에 모래시계 토큰 2개를 놓습니다. 지도 또는 고향 지역의 빈 도시 칸에 도시를 하나 놓고, 일반적인 규칙대로 행해사 행동을 합니다.



5 동전을 지불하고, 자신의 시간 트랙에 모래시계 토큰 2개를 놓습니다. 연대기 기록자 행동 규칙에 따라, 자신의 손에서 문명 카드 한 장을 플레이합니다.



자신의 시간 트랙에 모래시계 토큰 1개를 놓습니다. 이 행동으로 동전을 지불하고 승점을 얻을 수 있습니다. 2 동전당 1점이며, 최대 10 동전을 쓸 수 있습니다. 예를 들어, 6 동전을 썼다면 승점 3점을 얻습니다.



자신의 시간 트랙에 모래시계 토큰 2개를 놓습니다. 지금까지 지도에 플레이한 자신의 모든 도시를 활성화해서, 아래쪽에 표시된 혜택을 얻습니다.

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

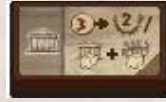
도시 혜택 토큰



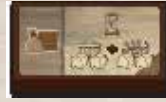
자신의 인구 차트에서 훈련시킨 인구 유형 중 하나를 1 줄이고, 공급처에서 10 동전을 받을 수 있습니다.



공급처에서 3 동전을 얻고, 승점 1점을 얻습니다.



3 동전을 지불하고 2 승점을 얻거나, 자신의 보드에서  와  구역에 표시 큐브를 각각 놓습니다. (추가할 수 있는 공간이 있으면 놓습니다.)



자신의 타임 트랙에 모래시계 토큰 1개를 놓을 수 있습니다. 그렇게 하면, 자신의 보드에서  와  구역에 표시 큐브를 2개까지 각각 놓습니다. (각 구역에 추가할 수 있는 공간이 있으면 놓습니다.)



승점 1점을 잃을 수 있습니다. 그렇게 하면, 원하는 인구 1개를 훈련시켜서, 자신의 인구 트랙에서 해당 하는 미를을 전진시킵니다.



© 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
 신풍플러스타워 806호 보드피아
 고객센터 031-813-9233 www.boardpia.co.kr