

GENTES

STEFAN RISTHAUS



문명 카드 설명

이 설명서에서는 문명 카드를 시대 순서로 설명하고 있습니다. 능력 조절을 사용하여 행동 비용을 다르게 지불할 수 있는 경우, 그 행동을 할 때 반드시 행동 타일을 가져오거나 표시 큐브를 놓고, 필요한 개수의 모래시계를 가져옵니다. 아니면, 타일에 표시된 동전 비용을 무시하고 지불할 금액을 선택할 수도 있습니다. 지불한 금액은 그 행동을 하면서 선택할 수 있는 인구 유형이나 카드 등, 사용 가능한 옵션에 영향을 미칠 수 있습니다. 행동에 표시된 금액을 초과하더라도, 명시된 범위 내에서 원하는 금액을 지불할 수 있습니다.

I시대 건물

제단 ALTAR



조건:  도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 3점을 얻습니다. 장인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.



전성기 단계마다 한 번: 행동 타일을 가져가지 않고, 4 동전과 모래시계 1개로 서기 행동을 수행합니다.

대장간 FORGE



즉시: 학자 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.



쇠퇴기 단계마다: 자신의 인구 차트에 표시된 장인당 2 동전씩 받습니다.

투석기 CATAPULT



즉시: 승점 2점을 얻습니다. 도시 또는 고향에  도시 하나를 건설합니다. 그에 따른 보상은 받지 않습니다.

장식 벽 FRIEZE



즉시: 승점 1점을 얻습니다.



전성기 단계마다 한 번: 2 동전과 모래시계 1개로 철학자 행동을 수행합니다. 표시 큐브를 놓아서 사용한 것을 표시합니다.

의회 COUNCIL HOUSE



즉시: 승점 1점을 얻습니다. 장인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.



쇠퇴기 단계마다: 3 동전으로 승점 1점을 구입합니다(최대 5점까지).

향 보관소 INCENSE DEPOSIT



즉시: 승점 2점을 얻습니다. 장인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

◇◇ 지속: 가상의 상인 하나를 가집니다. 인구 차트를 조정하지 않습니다.

시장 MARKETPLACE



쇠퇴기 단계마다: 자신의 인구 차트에 표시된 상인당 2 동전씩 받습니다.

광산 MINE



즉시: 장인 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

쇠퇴기 단계마다: 5 동전을 받습니다.

기념비 MONUMENT



즉시: 승점 1점을 얻습니다.

전성기 단계마다 한 번: 2 동전과 모래시계 1개로 철학자 행동을 수행합니다. 표시 큐브를 놓아서 사용한 것을 표시합니다.

항구 PORT



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 1점을 얻습니다.

쇠퇴기 단계마다: 자신의 인구 차트에 표시된 학자당 2 동전씩 받습니다.

도로 ROAD



즉시: 도시 또는 고향에 도시 하나를 건설합니다. 그에 따른 보상은 받지 않습니다.

기록실 SCRIPTORIUM



즉시: 승점 2점을 얻습니다. 군인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

지속: 일반적인 철학자 행동을 하면 인구 하나를 추가로 얻습니다. 일반 행동에 따른 선택의 제한이 있습니다.

조선소 SHIPYARD



즉시: 승점 1점을 얻습니다.

전성기 단계마다 한 번: 행동 타일을 가져가지 않고, 4 동전과 모래시계 1개로 서기 행동을 수행합니다.

성지 SHRINE



즉시: 승점 3점을 얻습니다. 자신의 시간 트랙에서 자물쇠 토큰 하나를 제거합니다. 이미 자물쇠 토큰이 전부 제거되었다면 표시 큐브 1개를 받아서, 자신의 플레이어 보드의 나 지역에 놓습니다.

마구간 STABLE



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 3점을 얻습니다. 귀족 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

지속: 가상의 군인 하나를 가집니다. 인구 차트를 조정하지 않습니다.

조각상 STATUE



즉시: 승점 3점을 얻습니다.

지속: 가상의 성직자 하나를 가집니다. 인구 차트를 조정하지 않습니다.

공동 주택 TENEMENT



즉시: 학자 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

지속: 일반적인 세금 징수권 행동을 하는 동안 받아야 할 동전을 한 번 더 받습니다. 이 행동은 우물, 고향과 조합할 수 있습니다.

교역소 TRADING POST



조건: 도시 1개가 필요합니다. (, 또는)

즉시: 승점 3점을 얻습니다. 장인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

쇠퇴기 단계마다: 3 동전으로 승점 1점을 구입합니다(최대 5점까지).

훈련소 TRAINING GROUND



즉시: 승점 1점을 얻습니다. 자신의 시간 트랙에서 자물쇠 토큰 하나를 제거합니다. 이미 자물쇠 토큰이 전부 제거되었다면 표시 큐브 1개를 받아서, 자신의 플레이어 보드의 나 지역에 놓습니다.

보물의 방 TREASURE CHAMBER



쇠퇴기 단계마다: 5 동전을 받습니다.

와인 양조장 WINERY



즉시: 승점 3점을 얻습니다. 장인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다. 상인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

우물 WELL



즉시: 승점 1점을 얻습니다.

지속: 일반적인 세금 징수권 행동을 하는 동안 받아야 할 동전을 한 번 더 받습니다. 이 행동은 공동 주택(TENEMENT), 고향과 조합할 수 있습니다.

II시대 건물

강당 AUDITORIUM



즉시: 승점 4점을 얻습니다.

◇ 지속: 가상의 장인 하나와 가상의 학자 하나를 가집니다. 인구 차트를 조정하지 않습니다.

병영 BARRACKS



즉시: 승점 3점을 얻습니다. 성직자 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

◇ 지속: 가상의 귀족 하나를 가집니다. 인구 차트를 조정하지 않습니다.

짐수레 제작소 CARTWRIGHT



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 6점을 얻습니다. 귀족 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다. 상인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

도시 방벽 CITY WALL



즉시: 승점 4점을 얻습니다. 장인 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

☾ 쇠퇴기 단계마다: 승점 3점을 받습니다.

법정 COURT



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 4점을 얻습니다. 군인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

◇ 지속: 일반적인 철학자 행동을 하면 인구 하나를 추가로 얻습니다. 일반 행동에 따른 선택의 제한이 있습니다.

사유지 ESTATE



즉시: 승점 7점을 얻습니다.

곡물 저장고 GRANARY



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 3점을 얻습니다. 상인 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

☾ 쇠퇴기 단계마다: 승점 3점을 받습니다.

병원 HOSPITAL



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 3점을 얻습니다. 군인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다. 자신의 시간 트랙에서 자물쇠 토큰 하나를 제거합니다. 이미 자물쇠 토큰이 전부 제거되었다면 표시 큐브 1개를 받아서, 자신의 플레이어 보드의 나 지역에 놓습니다.

관개 IRRIGATION



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 5점을 얻습니다.

◇ 지속: 일반적인 서기 행동 때 1부터 10동전 사이에서 원하는 만큼 지불합니다.

등대 LIGHTHOUSE



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 3점을 얻습니다. 원하는 종류의 도시 하나를 건설합니다(도시 또는 고향). 그에 따른 보상은 받지 않습니다.

회합 장소 MEETING PLACE



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 6점을 얻습니다. 상인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

저장소 REPOSITORY



조건: 도시 2개가 필요합니다.

즉시: 승점 7점을 얻습니다. 학자 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다. 귀족 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다. 자신의 시간 트랙에서 자물쇠 토큰 하나를 제거합니다. 이미 자물쇠 토큰이 전부 제거되었다면 표시 큐브 1개를 받아서, 자신의 플레이어 보드의 나 나 지역에 놓습니다.

신전 TEMPLE



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 2점을 얻습니다. 자신의 시간 트랙에서 자물쇠 토큰 하나를 제거합니다. 이미 자물쇠 토큰이 전부 제거되었다면 표시 큐브 1개를 받아서, 자신의 플레이어 보드의 나 나 지역에 놓습니다.

◇ 지속: 일반적인 서기 행동 때 1부터 10동전 사이에서 원하는 만큼 지불합니다.

극장 THEATER



즉시: 승점 5점을 얻습니다.

◇ 지속: 일반적인 철학자 행동 때 1부터 8동전 사이에서 원하는 만큼 지불합니다.

별장 VILLA

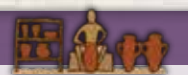


조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 6점을 얻습니다.

☾ 쇠퇴기 단계마다: 3 동전으로 승점 1점을 구입합니다(최대 5점까지).

작업장 WORKSHOP



즉시: 승점 4점을 얻습니다. 자신의 시간 트랙에서 자물쇠 토큰 하나를 제거합니다. 이미 자물쇠 토큰이 전부 제거되었다면 표시 큐브 1개를 받아서, 자신의 플레이어 보드의 나 나 지역에 놓습니다.

◇ 지속: 일반적인 철학자 행동 때 1부터 8동전 사이에서 원하는 만큼 지불합니다.

III시대 건물

아크로폴리스 ACROPOLIS



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 5점을 얻습니다.

쇠퇴기 단계마다: 자신이 소유한 모든 도시당 승점 1점을 얻습니다(도시와 고향).

수로 AQUEDUCT



즉시: 승점 11점을 얻습니다.

의회 ASSEMBLY



즉시: 승점 18점을 얻습니다. 귀족 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다. 성직자 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

콜로세스 COLOSSUS



조건: 도시 2개가 필요합니다.

즉시: 승점 11점을 얻습니다. 상인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다. 자신의 시간 트랙에서 자물쇠 토큰 하나를 제거합니다. 이미 자물쇠 토큰이 전부 제거되었다면 표시 큐브 1개를 받아서, 자신의 플레이어 보드의 나 지역에 놓습니다.

공중정원 HANGING GARDENS



즉시: 승점 10점을 얻습니다. 귀족 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

도서관 LIBRARY



즉시: 승점 11점을 얻습니다. 성직자 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다. 도시 또는 고향에 도시 하나를 건설합니다. 그에 따른 보상은 받지 않습니다.

마우솔레움 MAUSOLEUM



즉시: 승점 12점을 얻습니다. 귀족 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

음악 학교 MUSIC SCHOOL



즉시: 승점 14점을 얻습니다.

관측소 OBSERVATORY



즉시: 승점 12점을 얻습니다. 학자 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

궁전 PALACE



즉시: 승점 13점을 얻습니다. 군인 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

공중 목욕탕 PUBLIC BATH



즉시: 승점 14점을 얻습니다. 학자 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

피라미드 PYRAMID



조건: , , 도시가 각 1개씩 필요합니다.

즉시: 승점 18점을 얻습니다. 학자 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다. 상인 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

학교 SCHOOL



즉시: 승점 15점을 얻습니다. 군인 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

스핑크스 SPHINX



즉시: 승점 10점을 얻습니다. 성직자 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.

개선문 TRIUMPHAL ARCH



즉시: 승점 11점을 얻습니다. 군인 하나를 포기하고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다. 자신의 시간 트랙에서 자물쇠 토큰 하나를 제거합니다. 이미 자물쇠 토큰이 전부 제거되었다면 표시 큐브 1개를 받아서, 자신의 플레이어 보드의 나 지역에 놓습니다.

제우스 상 ZEUS STATUE



조건: 도시 1개가 필요합니다.

즉시: 승점 12점을 얻습니다. 성직자 하나를 얻고, 그에 따라 자신의 인구 차트를 조정합니다.