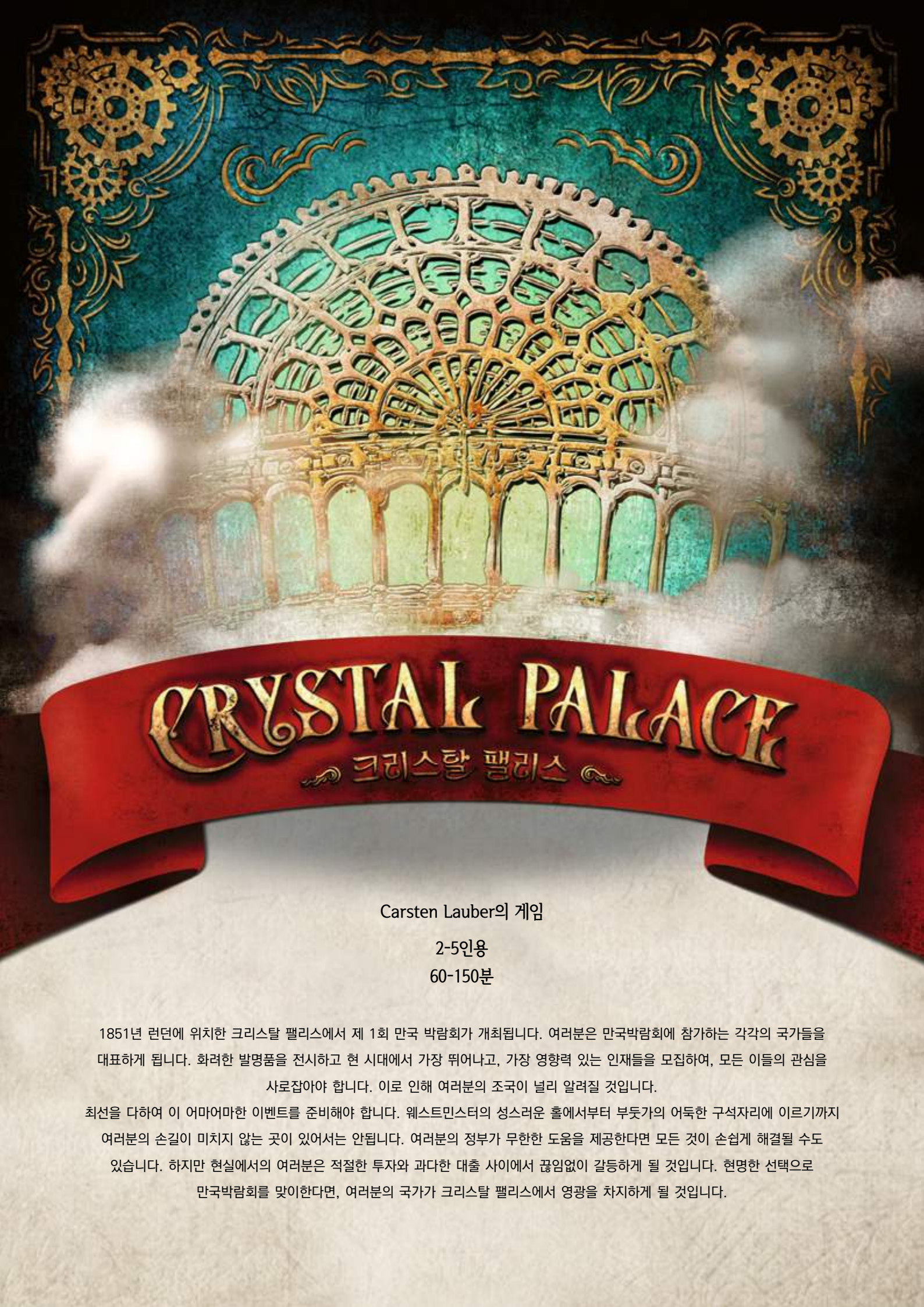


An artistic illustration of the Crystal Palace, a massive glass and iron structure, set against a dark, teal background. The structure is surrounded by thick, white steam or smoke. The top corners of the image feature ornate, golden gear-like designs. A large, red, curved banner is positioned across the middle of the image, containing the title 'CRYSTAL PALACE' in a stylized, golden font. Below the English title, the Korean title '크리스탈 팰리스' is written in a smaller, golden font.

CRYSTAL PALACE

크리스탈 팰리스

Carsten Lauber의 게임

2-5인용

60-150분

1851년 런던에 위치한 크리스탈 팰리스에서 제 1회 만국 박람회가 개최됩니다. 여러분은 만국박람회에 참가하는 각각의 국가들을 대표하게 됩니다. 화려한 발명품을 전시하고 현 시대에서 가장 뛰어나고, 가장 영향력 있는 인재들을 모집하여, 모든 이들의 관심을 사로잡아야 합니다. 이로 인해 여러분의 조국이 널리 알려질 것입니다.

최선을 다하여 이 어마어마한 이벤트를 준비해야 합니다. 웨스트민스터의 성스러운 홀에서부터 부둣가의 어둡한 구석자리에 이르기까지 여러분의 손길이 미치지 않는 곳이 있어서는 안됩니다. 여러분의 정부가 무한한 도움을 제공한다면 모든 것이 손쉽게 해결될 수도 있습니다. 하지만 현실에서의 여러분은 적절한 투자와 과도한 대출 사이에서 끊임없이 갈등하게 될 것입니다. 현명한 선택으로 만국박람회를 맞이한다면, 여러분의 국가가 크리스탈 팰리스에서 영광을 차지하게 될 것입니다.

구성물



기본 구성물

양면 지역 보드 12개

각각 1개씩: 특허국, 리폼 클럽, 런던 타임즈, 런던항, 워터루역, 암시장

각각 2개씩: 대영박물관, 잉글랜드 은행, 웨스트민스터



관리 보드 1개



양면 플레이어 매트 5개



특허/시제품 카드 30장



앞면
(특허)

뒷면
(시제품)

인물 카드 30장



앞면

뒷면

주식 15개



전단지 타일 11개

파란색 4개, 초록색 4개,
보라색 3개



양면 출판사 타일 4개



회중시계 토큰 1개



연구 타일 45개

32개는 뒷면이 초록색, 13개는 뒷면이 보라색



앞면

뒷면

뒷면

돈, 에너지, 기어, 대출은 수량에 제한이 없으며, 드물게 모자라는 경우에는 대용품을 사용해야 합니다. 대출이 부족하여 대용품을 사용하는 경우, 항상 앞면은 -10점(뒷면은 대출 타일과 마찬가지로 -5점)인 것으로 합니다.

대출 30개
각각 10개씩: -8, -9, -10



앞면

뒷면

파운드 지폐 62개
1£: 32개, 5£: 20개, 10£: 10개



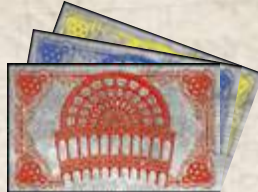
라운드 마커 1개



티켓 3개



보물상자 5개*



목재 기어 25개



목재 에너지 토큰 25개



*첫 게임을 하기 전에 7페이지를 보십시오.

다섯 가지 색상의 플레이어 구성물



주사위 6개



조수 6명



플레이어 토큰 5개



소문 토큰 2개



승점 타일 1개:
50/100



게임 준비

플레이어 준비



- A 플레이어들은 각자 자신의 색상을 정하고 위에 보이는 해당 색상의 구성물들을 받습니다.
- B 주사위 2개를 일단 옆으로 치워 놓습니다. 주사위를 4개만 가지고 게임을 시작합니다.
- C 플레이어들은 무작위로 플레이어 매트를 선택한 후 원하는 면으로 자신의 앞에 놓습니다. 플레이어 매트에 대한 자세한 설명은 7페이지에 있습니다.
- D 자신의 플레이어 매트 우측에 있는 신문 트랙의 숫자 0칸에 플레이어 토큰 1개를 배치하고 좌측에 있는 목표 트랙에서 가장 아래에 있는 시작 칸에 조수 1명을 배치합니다.

E 플레이어들은 다음을 받습니다.

a. 보물상자 1개



b. 40 파운드



c. 기어 1개



d. 에너지 토큰 1개





지역 보드와 게임 구성물

A 지역 보드를 가져옵니다. 보드마다 상단의 구석을 살펴보면 1에서 8까지의 숫자를 찾을 수 있습니다. 2번, 3번, 4번 지역 보드는 몇 가지 종류가 있고, 나머지 지역 보드들은 2가지 종류가 있습니다. 플레이어 인원수(예, 3인, 4인)에 따라서 게임에서 사용할 지역 보드의 한쪽 면을 선택합니다. 지역 보드를 테이블 위에 1번부터 8번까지 오름차순 순서로 원형의 모습으로 배치합니다. 플레이어 인원수에 해당하는 암시장 지역 보드를 가져와서 지역 보드들 가운데에 놓습니다. 공간이 협소한 경우, 다른 방식으로 배치해도 됩니다.

K 암시장의 기어 칸마다 기어를 1개씩 놓습니다. (플레이어 인원수에 따라 기어를 2개 또는 3개 놓습니다.)

J 항구(7번 지역)의 티켓 칸에 티켓 3개를 놓습니다.

I 회중시계, 남아있는 기어, 에너지 토큰, 그리고 돈을 근처에 놓습니다. 대출을 섞어서 뒷면이 보이도록 하여 근처에 놓습니다.(대출 타일의 앞면은 -8, -9, -10으로 잃는 승점이 서로 다릅니다.)

B 파란색 특허 카드를 섞어서 앞면이 보이도록 덱을 만들고 특허국(1번 지역) 아래에 놓습니다. 특허국의 카드 칸마다 특허 카드를 1장씩 앞면으로 놓습니다.



H 라운드 마커를 런던 타임즈(6번 지역)의 1849년 봄 칸에 놓습니다.

4인용 게임 준비 예시



- C** 연구 타일을 뒷면의 색상에 따라 초록색과 보라색으로 분류합니다. 초록색 연구 타일을 섞어서 뒷면이 보이도록하여 대영박물관(2번 지역) 옆에 놓습니다. 대영박물관의 타일 칸마다 초록색 연구 타일을 1개씩 앞면으로 놓습니다. 보라색 연구 타일을 보라색 뒷면에 있는 상자의 색상에 따라 분류합니다. 파란색 상자가 있는 타일은 특허국(1번 지역) 아래에 뒷면이 보이도록 놓고, 주황색 상자가 있는 타일은 리폼 클럽(5번 지역) 위에 뒷면이 보이도록 놓습니다.

- D** 주식을 뒷면에 따라 분류하고 따로 섞어서 각각의 댁을 만듭니다. 이것들을 잉글랜드 은행(3번 지역) 옆에 놓습니다. 잉글랜드 은행의 각 칸마다 1849년 봄 주식을 1개씩 앞면으로 놓습니다. 남아있는 1849년 봄 주식을 상자로 되돌립니다.



- E** 플레이어들은 자신의 플레이어 토큰 1개를 웨스트민스터(4번 지역)의 별 모양❖이 있는 초록색 칸에 놓습니다.

- F** 주황색 인물 카드를 섞어서 앞면이 보이도록 댁을 만들고 리폼 클럽(5번 지역) 위에 놓습니다. 리폼 클럽의 카드 칸마다 인물 카드를 1장씩 앞면으로 놓습니다.

- G** 무작위로 출판사 타일 1개를 선택하여 임의로 한쪽 면을 고른 후 런던 타임즈(6번 지역)의 타일 칸에 놓습니다. 남아있는 출판사 타일을 상자로 되돌립니다.



관리 보드

지역 보드를 옆에 관리 보드를 놓습니다.

1. 전단지 타일을 색상 별로 분류하여 섞은 다음 뒷면이 보이도록 놓습니다. 그런 다음, 소문 트랙의 각 칸마다 일치하는 색상의 타일을 1개씩 무작위로 배치하고 앞면이 보이도록 뒤집어 놓습니다. 이후 남아있는 전단지 타일을 상자로 되돌립니다.
2. 자신의 플레이어 토큰 1개를 확성기 그림이 있는 시작 칸에 놓고 자신의 소문 토큰 2개를 시작 칸 우측에 있는 해당 칸에 놓습니다.
3. 자신의 플레이어 토큰 1개를 수입 트랙의 시작 칸 에 놓습니다.
4. 자신의 플레이어 토큰 1개를 승점 트랙의 5점 칸 에 놓습니다.

관리 보드의 테두리를 따라 승점 트랙이 있습니다. 여러분은 승점 5점에서 게임을 시작합니다. 50 또는 100 승점을 넘어가는 경우, 좌측 상단 모서리에 있는 비어 있는 칸에 자신의 50/100 타일을 놓습니다.

소문 트랙의 마지막 칸은 크리스탈 팰리스의 포스터입니다. 이 장소에 처음으로 도착하는 경우 자신의 플레이어 토큰을 I 칸 위에 놓습니다. 게임의 종료 시에 마지막 장소에 도착하지 못한다고 해도, 소문 트랙에서의 자신의 위치에 따라 점수를 얻을 수 있습니다.

보드의 좌측에는 소문 트랙이 있습니다. 이 트랙은 여러분이 얼마나 많이 자신에 대한 광고를 했는지 그리고 얼마나 많은 대중이 여러분에 대해서 이야기를 하고 있는지(물론 긍정적인 이야기만!)를 보여줍니다. 전단지 칸에 도달하면 1회용 보너스를 받을 수 있습니다. 포스터 칸에 도달하면 자신의 소문 토큰 중 1개를 이 포스터 위에 놓을 수 있습니다. 매 라운드의 6 단계에 이곳에 있는 소문 토큰 1개마다 보너스를 받게 됩니다.



보드의 우측에는 수입 트랙이 있습니다. 매 라운드의 6 단계에 자신의 위치에 따라서 파운드로 수입을 받게 됩니다. 그 후에 특별 지출을 지불해야 하고 자신의 플레이어 토큰을 3칸 아래로 이동시킵니다. 주의하십시오: 자신의 마커가 빨간색 선에 닿으면, 돈을 지불해야 합니다.

게임을 시작할 때, 수입 트랙 아래에 소문 토큰을 배치합니다. 소문 트랙에서 전진하다 포스터에 도달하면 자신의 소문 토큰을 포스터에 놓을 수 있습니다. 안타깝게도 소문 토큰이 2개만 있으므로, 플레이어 토큰이 포스터에 도달하거나 통과할 때 즉시 소문 토큰을 놓을지 또는 뒤쪽 포스터에서 더 많은 보너스를 얻기 위해 현재 포스터에 소문 토큰을 놓지 않을지 선택해야 합니다.

플레이어 매트에 대한 개요와 시작 준비



A에는 국가 깃발이 있습니다. **B**에는 국가의 랜드마크가 있습니다. 2 단계에서, 사용하지 않은 자신의 주사위를 깃발 위에 놓아서 확인하기 쉽도록 합니다.

C에는 연구 칸이 있습니다. 자신의 연구 타일과 대출을 이곳에 배치하게 됩니다. 게임의 종료 시에 비어있는 연구 칸 1개마다 승점을 2점씩 잃게 됩니다.

D에는 게임을 하는 동안 달성해야 하는 목표가 있습니다. 달성한 목표 레벨에 따라 승점을 얻게 됩니다. 목표 트랙은 3개의 레벨로 구성되어 있고 그 아래에 조수를 위한 시작 칸이 있습니다.

F에는 대출에 대한 여건이 표시되어 있습니다. 이 여건에 따라 언제든지 대출을 받거나 갚을 수 있습니다. (대출에 대한 자세한 설명은 22페이지에 있습니다.)



E의 오른쪽에는 신문 트랙이 있습니다. **E**의 왼쪽에 있는 교환 조건에 따라 자신의 신문을 교환할 수 있습니다.

G에는 기어와 에너지를 공급처에서 사거나 팔 때의 가격이 있습니다.

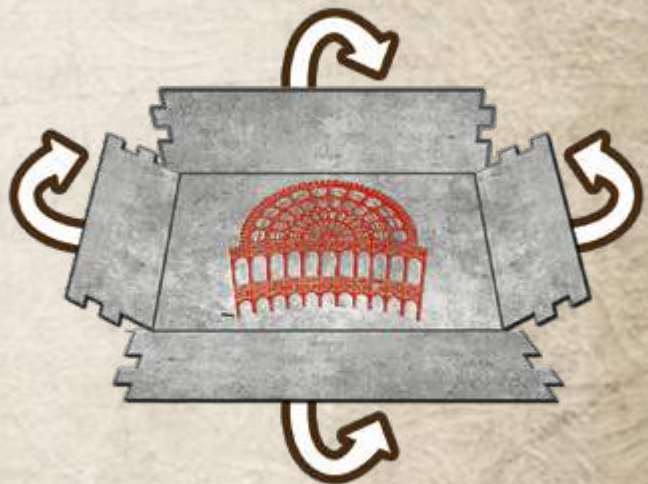
H에는 라운드의 단계들에 대한 개요가 있습니다.

보물상자 조립방법



처음으로 게임을 하기 전에 보물상자를 다음과 같이 조립합니다:

1. 펀칭 보드에서 보물 상자를 분리합니다.
2. 테이블 위에 장식이 적게 있는 면을 위로 오게 하여 상자를 놓습니다.
3. 모든 면을 조심스럽게 접어 서로의 모서리가 연결되게 합니다.
4. 완성되었습니다. 게임이 끝나면 상자를 이대로 보관합니다. 상자에 플레이어 구성물을 보관할 수 있습니다.





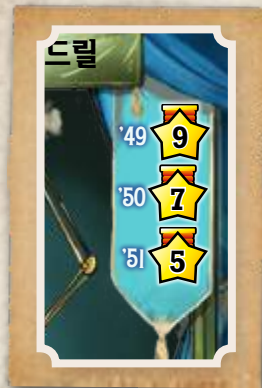
게임 목표

게임이 종료되면 승점이 가장 많은 플레이어가 승리합니다.

게임에서 주로 다음의 것들을 통해 금메달 승점  을 얻을 수 있습니다:

특허 출원과 인물 모집

대부분의 카드는 더 빨리 출원 / 모집할수록 더 많은 승점을 줍니다.



소문 트랙에서 전진하기

매 라운드 동안 더 멀리 전진할수록 더 많은 점수를 얻을 수 있습니다.

게임이 종료되면, 다음에서 은메달 승점  을 얻을 수 있습니다:

자신의 목표 중 1, 2, 또는 3 레벨을 얻기



연구 칸을 덮기

감점을 받지 않습니다.

대출을 적게 받고 감점을 피하기

하지만 대출을 통해 다른 방식으로 더 많은 점수를 얻을 수도 있습니다.

소문 트랙에서 순위권에 들기



암시장에서 순위권에 들기



이 인장은 Uwe Rosenberg가 자신의 팬들에게 이 게임을 추천한다는 것을 의미합니다.
Uwe Rosenberg도 이 게임의 연구에 참여하고 개발에 기여했습니다.

Feuerland 회사의 중요한 뉴스들에 관심이 있으신가요?

 facebook.com/feuerlandgames

규칙서 번역: 조남석 · 카드 번역: 장건재 · 검수: 송동혁

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal
Germany
www.feuerland-spiele.de

만든 사람들

게임 디자인: Carsten Lauber

아트워크: Andrea Alemanno | www.andreaalemanno.com

게임 아트워크 그리고 규칙서 디자인: Steffen Bieker | www.bieker.de

그래픽 디자인: Christof Tisch

편집: Andreas "Ode" Odendahl, Gernot Köpke, Frank Heeren, Inga Keutmann

교정: Travis D. Hill, Bastian Winkelhaus

번역: Tamara Wefers, Corinna Spellerberg

게임의 초기 단계에서 도움을 준 Uwe Rosenberg에게 작가와 출판사는 감사를 드립니다.

다음의 분들에게 작가가 큰 감사를 전합니다:

Hippodice 작가 경연대회, Spielkult, the Herner Spielewahnsinn의 모든 플레이 테스터들, Ratinger Spieletagen, the gaming week Tringenstein 그리고 the Lookout team Herner Spielewahnsinn에게 깊은 감사를 전합니다.

모든 플레이 테스터분들께 작가와 출판사는 감사를 드립니다. 여러분들로 인해 게임이 한발한발 더 나아갈 수 있었습니다. 미처 이곳에 적지 못한 모든 플레이 테스터분들에게 감사를 전합니다.

Michael Naujokat, Ralf Rudolph, Javier Ribes, Esad Sehic, Tu-binh Hong, Thomas Smolinski, Dietmar Gropp, Daniel Andreas, Daniel Eickhoff, Marcus Reimann, Andreas Stork, Michael Steinbach, Nicole + Eric Seelen, Michaela Blume, Die Meusels, Tobias Franken, Tatsiana Filipovich, Andreas Molter, Tanja + Christian Müller, Thomas Spitzer, Ralf Seifert, Claudia + Roland Hülsmann, Hartmut Thordsen, Sabine + Torben Knochenhauer, Klaus Haarmann, Thorsten Felske, Lutz Stratmann, Rolf Raupach, Melanie Heinemann, Frank Steinberg, Rocky Bogdanski, Matthias Kronfeld, Dän Jurack, Martin Schlegel, Alexander (Sascha) Ommer, Mike Keller, Claudia + Ralf Partenheimer, Birgit Bär, Jürgen Kudritzky, Sivester Grzegorzec, Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Dietmar Gottschick, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Thyra Puls, Martina Weidener, Elmar Grubert, Dirk Schröder, Martina + Carsten Laßmann, Volker Nattermann, Christian Tööörner, Marcel Plum, Björn Reinartz, Bodo Merz, Claudia Odendahl, Sascha Klein, Hardy Jackson, Stefan Molz, Robert Oestreich, Peter Raschdorf, Andrea Plötz, Florian Schmid, Florian Schlusnus, Kevin Alexander Schmitz, Christoph Sander, Johannes Grimm, Sascha Huning, Christof Tisch, Bastian Winkelhaus, Helge Ostertag, Robin Maier, Frederik Häfker, Andy Martel, Marius Wiese, Jens Will, Peter Nies, Felix Hild, Christian Brinker, Martin Neumann, Krister Haas, Lisa Hofmann, Witold Kliszczynski, Karola Köhler, Michael + Joshua + Andrea Müller, Christin Pfaff + Dirk Lau, Mario + Daniel Götzmann, Syndia Thiere, Rüdiger Klings, Monika Hofmann, Michael Below und Norbert Ahrends.

게임 과정

게임은 5 라운드로 구성됩니다 (1849년의 봄과 가을, 1850년의 봄과 가을, 그리고 1851년의 봄). 게임의 종료는 1851년 만국박람회의 시작을 의미합니다.

한 라운드는 7개의 단계로 구성됩니다.

1. 주사위 숫자를 결정하고 지불하기
2. 주사위 배치하기
3. 액션 수행하기
4. 급여 지급과 인물 능력
5. 특허를 시제품으로 전환하기
6. 수입 받기, 현재 이벤트, 그리고 소문 트랙
7. 다음 라운드 준비하기

주의: 이 순서를 쉽게 찾아 볼 수 있도록 플레이어 매트 하단에 개요가 포함되어 있습니다. 단계들은 서로 다른 색상으로 구별되어 있습니다. 일치하는 색상의 배너를 통해 게임 중 어느 단계에 무엇이 발생하는지 또는 언제 액션이 가능한지를 알 수 있습니다.

게임의 중심 요소는 주사위입니다. 각각의 주사위는 선택할 수 있는 액션을 나타냅니다. 2 단계에서는 자신의 주사위를 하고 싶은 액션이 있는 지역 보드에 위에 올려놓습니다. 한 지역 보드에 사용 가능한 액션의 개수보다 주사위가 더 많이 배치될 수도 있습니다. 주사위 숫자가 클수록 자신의 계획이 액션으로 이어질 가능성이 커집니다. 그런 다음 3 단계에서는 자신의 주사위에 해당하는 액션을 수행합니다.



1 단계 주사위 숫자를 결정하고 그 비용 지불하기

동시에 각자 자신의 주사위들의 숫자를 1-6 사이에서 비공개로 결정합니다. 결정을 한 뒤 보물상자를 이용하여 자신의 주사위들을 가립니다. 모든 플레이어가 숫자를 결정하고 나면, 자신의 주사위들을 공개하고 각자 자신의 주사위들의 숫자를 모두 더합니다.

그런 다음, 다음 액션들을 수행합니다:

- 플레이어들은 자신이 가진 주사위들 숫자의 총합만큼의 돈을 은행에 지불합니다. 현금이 부족한 경우, 1개 또는 그 이상의 대출을 받아야 합니다. 대출을 받는 방법에 대해서는 22페이지의 대출 부분에 설명되어 있습니다.

주의: 주사위의 가장 작은 숫자는 1입니다. 1보다 작을 수는 없으므로 항상 주사위마다 최소 1만큼은 지불해야 합니다. 주사위의 숫자를 신중하게 결정해야 합니다: 숫자가 클수록 강력하지만, 너무 큰 숫자를 선택한 경우, 몇 라운드도 지나지 않아 이 게임에서 얼마나 돈이 부족한지를 뼈저리게 깨닫게 될 것입니다; 대출의 늪에 빠질 수도 있습니다. 주사위 숫자의 영향력에 대해서는 2 단계와 3 단계에 설명되어 있습니다.

- 총합이 가장 큰 플레이어가 이번 라운드의 첫 번째 플레이어가 됩니다. 여러 플레이어의 총합이 같은 경우, 각자가 가진 가장 큰 숫자의 주사위를 비교하여 가장 숫자가 큰 주사위를 가진 플레이어가 첫 번째 플레이어가 됩니다. 여전히 같은 경우, 각자가 가진 두 번째로 큰 숫자의 주사위를 비교하고, 이를 반복합니다. 드물게 모든 주사위가 동일한 경우, 이전 라운드에서 순서가 앞이었던 플레이어가 라운드를 시작합니다. 첫 번째 라운드에서 이런 일이 발생하는 경우, 무작위로 첫 번째 플레이어를 선택합니다

예시

빨간색과 **파란색** 모두 숫자의 총합이 14이고 가장 큰 숫자 (6)의 주사위도 같습니다. **파란색**이 두 번째로 큰 숫자 (5)의 주사위를 가지고 있으므로 (두 번째로 큰 숫자의 주사위 중 **파란색**의 주사위(5)가 가장 크므로) 이번 라운드의 첫 번째 플레이어가 됩니다.



- 총합이 가장 작은 플레이어는 자신의 신문 트랙에서 신문 1개를 받습니다. 여러 플레이어가 해당되는 경우, 해당되는 플레이어들 모두 신문을 1개씩 받습니다. 모든 플레이어의 총합이 같은 경우, 첫 번째 플레이어를 제외한 플레이어들 모두 신문을 1개씩 받습니다.



신문

크리스탈 팰리스에서 신문은 일종의 화폐에 해당합니다. 신문을 받거나 또는 지불해야 하는 경우마다, 신문 트랙에 있는 자신의 플레이어 토큰의 위치를 알맞게 조정합니다. 어떤 경우에도 신문을 7개보다 많게 또는 0개보다 적게 가지고 있을 수는 없습니다.

언제든지 신문을 지불하고 다음을 얻을 수 있습니다:

- 신문 4개를 지불하고 1 단계에서 즉시 사용할 수 있는(아직 자신의 주사위 숫자를 공개하지 않았다면) 주사위 1개를 얻습니다. 1 단계에서 이미 자신의 주사위 숫자를 공개한 뒤에 새로운 주사위를 얻은 경우 또는 2-6 단계에 새로운 주사위를 얻은 경우, 이 주사위는 다음 라운드를 시작할 때부터 사용할 수 있습니다.
- 신문 3개를 지불하고 수입 트랙에서 1 수입을 얻습니다.
- 신문 2개를 지불하고 기어 1개를 얻습니다.
- 신문 1개를 지불하고 1파운드를 얻습니다.



2 단계 주사위 배치하기



첫 번째 플레이어부터 시작해서 시계방향 순서대로 진행하면서, 원하는 지역 보드의 비어 있는 아무 주사위 배치 칸 에 주사위 1개를 배치합니다. 배치할 주사위의 숫자는 주사위 배치 칸에 적혀 있는 숫자 이상이어야 합니다.

일부 주사위 배치 칸의 위쪽에는 조수 또는 돈 아이콘이 있습니다. 조수 아이콘이 있는 배치 칸에 주사위를 배치하는 경우, 자신의 주사위를 배치하는 즉시 조수 액션을 수행할 수 있습니다(12페이지의 조수 액션을 참고하십시오). 돈 아이콘이 있는 배치 칸에 주사위를 배치하는 경우, 표시된 만큼의 비용을 지불해야 합니다. 주사위 배치 칸마다 주사위를 1개씩만 배치할 수 있습니다. 모든 플레이어가 자신의 첫 번째 주사위를 배치했다면, 모든 주사위를 배치할 때까지 이 과정을 반복합니다. 하나의 지역 보드에 자신의 주사위를 여러 개 배치해도 됩니다.

주의: 라운드가 몇 번 지나면, 각자 가지고 있는 주사위의 개수가 달라질 수 있습니다. 주사위를 배치해야 하는데 남아있는 주사위가 없는 경우, 단계가 종료될 때까지 자신의 차례는 건너뛰고 진행합니다.

자신의 차례에 주사위를 배치하지 않아도 됩니다. 예를 들어서, 주사위를 배치하는 것에 추가적인 비용을 지불해야 하는 경우, 패스를 하게 되면 추가적인 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 패스하는 경우, 자신의 차례는 끝나고 이번 라운드에는 더 이상 주사위를 배치할 수 없습니다. 사용하지 않은 주사위에 대한 돈을 돌려받지는 않습니다.

예시

빨간색은 3이라고 적혀 있는 주사위 배치 칸에 5 주사위를 배치합니다. 칸 위쪽에 조수 아이콘이 있으므로, **빨간색**은 즉시 조수 액션을 수행할 수 있습니다.



파란색이 이 지역에 숫자 2의 주사위를 배치하려는 경우, 오른쪽 칸에 배치할 수밖에 없습니다. 칸 위쪽에 돈 아이콘이 있으므로, 비용으로 즉시 2파운드를 지불해야 합니다.





조수 액션

조수 액션 보너스를 얻은 경우, 다음 두 가지 액션 중 하나를 수행할 수 있습니다. 액션을 수행하는 경우 즉시 수행하여야 하며 나중에 사용하기 위해 저장해 둘 수는 없습니다.

a) 목표 트랙에서 전진

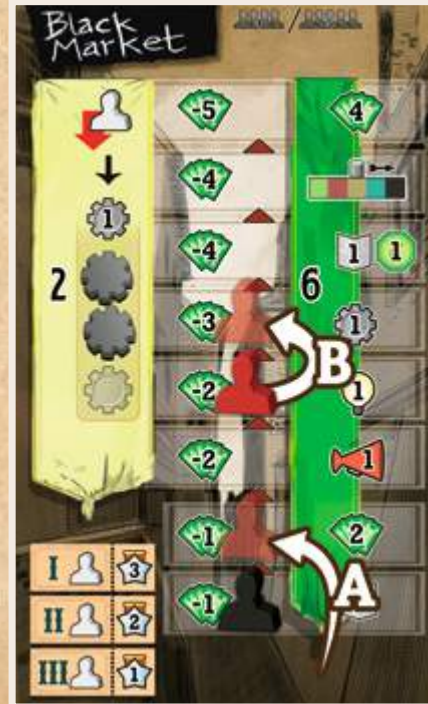
다음 레벨에 필요한 조건을 만족시킨 경우, 자신의 플레이어 매트에서 조수를 전진시킬 수 있습니다. (이 예시에서, 빨간색은 인물 카드를 최소한 2장 가지고 있어야 합니다.) 이 액션은 비용이 없습니다. 게임이 종료되면 표시된 승점을 얻게 됩니다.



a

b) 암시장 액션

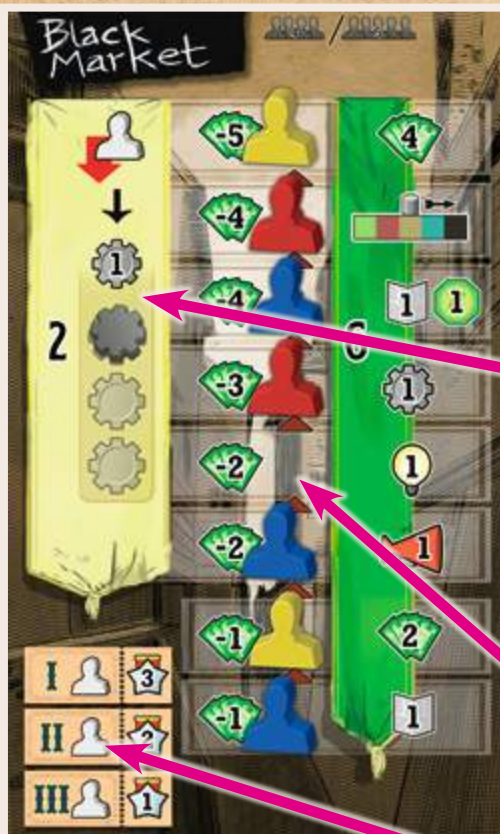
새로운 조수를 암시장의 비어있는 가장 낮은 칸에 배치하고 그 칸의 좌측에 있는 비용을 즉시 지불하거나(A의 경우 1파운드) 또는 이미 배치되어 있는 조수를 위쪽으로 비어 있는 다음 칸으로 이동시키고 그 칸의 좌측에 있는 비용을 즉시 지불합니다(B의 경우 3파운드).



b

암시장에 대한 자세한 설명

암시장은 원래 혼잡한 장소입니다. 하지만 인원이 꽉 차게 되어 혼잡함이 극에 달하면 바비*가 나타나서 암시장을 단속하게 됩니다.



- 6 단계에서, 자신의 조수마다 우측에 표시된 혜택을 받습니다. 그 후 7 단계에서, 모든 조수들은 한 단계 아래로 이동합니다(이 경우, 위치에 상관없이 기어를 받지 않습니다. 아래 설명 참고). 마지막 단계에 있던 조수는 각자의 공급처로 돌아갑니다.
- 2 단계 동안 주사위 배치 칸에 주사위를 배치할 때 마다, 암시장에 자신의 조수가 있다면 자신의 조수 중 1명을 한 칸 아래로 이동시킬 수 있습니다. 즉 암시장에 있는 자신의 조수 중 1명을 아래쪽으로 비어 있는 다음 칸으로 이동시킵니다. 조수 아래쪽에 비어 있는 칸이 없는 경우, 암시장에서 완전히 제거됩니다. 이 액션은 같은 차례에 막 배치한 조수에게 적용해도 됩니다 (항상 조수 액션을 먼저 수행합니다). 아래서부터 3번째 줄 또는 그보다 위에 있는 조수가 이동하는 경우, 암시장에 있는 노란색 배너에서 기어 1개를 가져갑니다(기어가 남아있는 경우).
노란색 배너로 표시된 줄에서부터 조수가 아래로 이동할 때 보상으로 암시장에서 기어를 줍니다: 아래서부터 6번째 줄에 있는 **파란색** 조수가 아래의 4번째 줄로 이동하는 경우, 파란색은 암시장에서 기어 1개를 가져갑니다. **노란색** 조수가 아래서부터 2번째 줄에서 아래로 이동하면(그리고 암시장에서 떨어져나감), 노란색은 보상을 받지 못합니다.
- 조수 중 1명이 카드 이벤트로 인해 아래로 이동하는 경우에는 기어를 얻지 못합니다.
- 암시장에서 마지막 빈 칸이 채워지는 즉시, 암시장은 단속을 당하게 됩니다. 즉, 마지막으로 비어있던 칸에 배치된 조수를 제외하고 모든 조수들은 암시장에서 제거됩니다. 마지막에 배치된 조수는 그 칸에 그대로 있습니다.
- 이 예시에서, 조수를 1명 추가하면 암시장은 단속 당하고 다른 모든 조수들은 제거됩니다.
- 암시장에서 제거된 조수들은 각자의 공급처로 돌아갑니다.
- 게임이 종료될 때, 위에서부터 3명의 조수는 승점을 줍니다.

*바비(Bobby)는 영국 경찰관의 별명입니다.

3 단계 액션 수행하기



1번 지역부터 시작하여 오름차순 순서대로 진행하며 플레이어들은 자신의 주사위가 있는 지역에서 액션을 수행합니다. 각각의 지역마다 서로 다른 액션 선택지들이 있지만, 사용 가능한 액션의 개수는 주사위 배치 칸 아래에 있는 갈색 액션 칸의 숫자만큼으로 제한됩니다. 일반적으로 수행 가능한 액션의 개수는 주사위 배치 칸의 숫자보다 적습니다. 특허국부터 시작해서 다음의 순서대로 진행합니다:

- 주사위 숫자가 가장 큰 플레이어부터 자신의 주사위를 비어있는 가장 좌측의 액션 칸으로 이동시키고 지역의 액션을 한 번 수행합니다.
- 그런 다음, 주사위 숫자가 두 번째로 큰 플레이어가 액션을 하고, 다음 플레이어가 이어서 합니다. 한 플레이어가 이런 방식으로 한 열에서 여러 번 액션을 수행할 수도 있습니다. 같은 숫자의 주사위가 있는 경우, 가장 좌측에 있는 주사위부터 액션을 합니다.
- 액션 칸에 보너스가 명시되어 있는 경우, 액션을 수행하기 전에 즉시 보너스를 받습니다.

- 액션 칸에 마이너스 돈이 명시되어 있는 경우, 액션을 수행하기 전에 즉시 지불해야 합니다.
- 워터루역(7번 지역)과 런던항(8번 지역)에서는 서로 다른 액션 선택지들 중에서 한 가지를 한 번씩만 수행할 수 있습니다.
- 액션을 하지 않고 패스를 선택할 수도 있습니다. 액션 칸은 빈칸으로 남아있게 되므로, 액션 칸의 보너스를 받을 수 없습니다. 이 주사위로는 아무 것도 얻을 수 없습니다. 다른 플레이어가 이 칸으로 자신의 주사위를 이동시킬 수 있다면 액션을 수행할 수 있습니다.
- 모든 액션 칸이 이미 다 차버려서 자신의 주사위로 액션을 수행할 수 없는 경우에는 보상으로 1파운드를 받습니다.

예 시

파란색과 **노란색**의 주사위가 공동으로 가장 숫자가 큼니다. 파란색 주사위가 더 좌측에 있으므로, **파란색**이 첫 번째 액션을 수행합니다. **파란색**은 자신의 주사위를 좌측의 액션 칸으로 이동시킨 뒤, 보너스로 1파운드를 받고 액션을 수행합니다. 자신의 액션으로 인하여 웨스트민스터에 있는 자신의 플레이어 토큰을 1칸 전진시키고 1회용 보너스로 즉시 2파운드를 받습니다.

이제 **노란색**의 차례가 되었고 액션을 수행합니다. **노란색**은 자신의 주사위를 다음 액션 칸으로 이동합니다. 이 경우 **노란색**은 2파운드를 지불해야 합니다. 이제 **노란색**이 액션을 수행합니다. 자신의 플레이어 토큰을 1칸 전진시키고 보너스로 즉시 1 에너지를 받습니다.

빨간색은 액션 칸 2개가 모두 차버려서 액션을 수행할 수 없습니다.

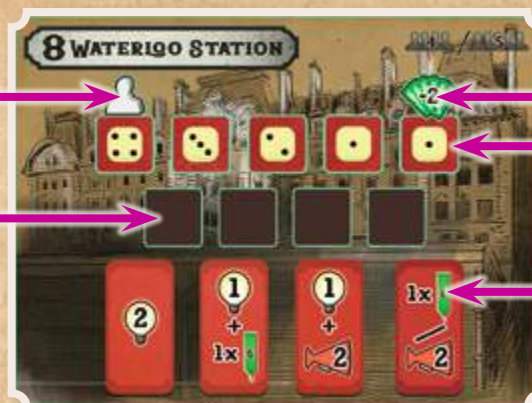
빨간색은 보상으로 1파운드를 받습니다.



지역 구성

조수 액션

액션 칸



주사위 배치 비용

주사위 배치 칸

액션 선택지들

지역들과 그 지역의 액션들

팁: 지역 보드 배치방법은 잘 보이도록 제안을 한 것입니다. 원하는 방식으로 배치해도 됩니다.

1) 특허국(PATENT OFFICE)

플레이어 수	액션 칸
2 - 3	3
4 - 5	4

특허국에서는, 특허를 얻어 5 단계에 시제품을 제작할 수 있으며, 이로 인한 승점 및 경우에 따른 보너스를 얻을 수 있습니다. 특허 카드에 있는 아이콘에 대한 자세한 설명은 부록에 있습니다.

액션: 앞면으로 놓여있는 특허 카드 중 1장을 선택합니다. 자신의 플레이어 매트 좌측에 파란색 면이 보이도록 카드를 놓습니다. 비용은 지금 지불하지 않고, 이후에 시제품을 제작할 때 지불합니다. 가지고 있을 수 있는 특허 카드의 장수에 제한은 없습니다.

보너스: 이 액션을 가장 먼저 수행하는 2명의 플레이어는 각각 신문을 1개씩 받습니다.

비어있는 카드 칸은 7 단계에만 채워집니다. 텍의 가장 위에 놓여있는 카드는 선택할 수 없습니다.

예시

파란색은 자신의 주사위를 첫 번째 액션 칸으로 이동시키고 신문을 1개 받습니다. **파란색**은 두 번째 카드(들리는 책)를 가져가고 자신의 플레이어 매트 옆에 이 카드를 앞면으로 놓습니다. 이로써 **파란색**은 이 특허를 소유하고 되었고 이번 또는 이후의 라운드 중 5 단계에 이 특허를 시제품으로 전환할 수 있습니다. 이 지역에는 파란색 주사위만 있으므로, **파란색**은 자신의 두 번째 주사위로 즉시 또 다른 액션을 수행할 수 있습니다.



2) 대영박물관(BRITISH MUSEUM)

플레이어 수	액션 칸
2 - 4	2
5	3

대영박물관에서는 최신의 연구 결과를 얻을 수 있습니다. 6 단계에 적용되는 영구적인 보너스 또는 1회용 즉시 보너스를 받을 수 있습니다. 연구 타일에 있는 모든 아이콘에 대한 자세한 설명은 부록에 있습니다.

액션: 사용 가능한 연구 타일 중 1개를 선택합니다. 자신의 플레이어 매트에 있는 비어있는 연구 칸에 이 타일을 놓습니다(연구 타일의 종류에 상관없이). 모든 연구 칸이 이미 꽉 차 있다면, 다른 연구 타일이 있는 칸에 새로운 연구 타일을 놓고 기존의 연구 타일을 버립니다. 연구 타일의 획득 방식과 상관없이, 연구 타일과 대출을 교체할 수는 없습니다(대출의 상환여부와 상관없습니다).

비용: 이 지역에 주사위를 두 번째로 배치한 플레이어(2인 또는 3인 게임의 경우) 또는 주사위를 세 번째로 배치한 플레이어(5인 게임의 경우)는 2파운드를 지불해야 합니다.

예시

파란색은 자신의 주사위를 첫 번째 액션 칸으로 이동시키고 좌측에 있는 연구 타일을 가져옵니다. **파란색**은 자신의 플레이어 매트에 있는 비어있는 연구 칸에 이 카드를 배치합니다. 이제부터, **파란색**은 6 단계에서 자신의 수입이 영구적으로 1 만큼 늘어납니다. 그런 다음, **노란색**은 연구 타일을 선택하여 비어있는 연구 칸에 배치하고 명시되어 있는 보너스를 즉시 받습니다(신문 2개와 소문 4개 또는 기어 1개와 2 파운드).



특허 카드 구성



3) 잉글랜드 은행(BANK OF ENGLAND)

플레이어 수	액션 칸
2	1
3 - 4	2
5	3

잉글랜드 은행에서는 주식을 구매할 수 있습니다. 주식은 자신의 수입과 승점에 항상 긍정적인 영향을 미칩니다 (실제와는 다르게).

액션: 사용 가능한 주식 중 1개를 선택합니다. 주식에 표시되어 있는 숫자에 따라 자신의 수입과 승점을 올리고 그 주식은 자신의 공급처에 놓습니다.

비용: 이 지역에 주사위를 두 번째로 배치한 플레이어(3인 게임의 경우) 또는 주사위를 세 번째로 배치한 플레이어(5인 게임의 경우)는 2파운드를 지불해야 합니다.

예시

노란색은 자신의 주사위를 첫 번째 액션 칸으로 이동시키고, 좌측의 주식을 선택하여 자신의 공급처에 놓습니다. 그런 다음, **노란색**은 1승점과 5수입만큼 자신의 플레이어 토큰을 이동시킵니다. 그런 다음, **파란색**은 두 번째 주식을 가져옵니다.



4) 웨스트민스터(WESTMINSTER)

플레이어 수	액션 칸
2 - 4	2
5	3

웨스트민스터에서는 영향력을 얻을 수 있습니다. 1회용 보너스를 받거나 자신의 인물의 급여가 변경됩니다 (18페이지의 4 단계를 참고하십시오).

액션: 웨스트민스터에 있는 자신의 플레이어 토큰을 1칸 전진시킵니다. 이동한 칸에 표시되어 있는 보너스를 즉시 1번만 받습니다. 자신의 플레이어 토큰이 트랙의 V칸에 이미 도달한 경우, 토큰은 그 칸에 머물고 아래에 있는 하얀색 상자에 표시되어있는 보너스 중 1개를 받습니다 (에너지 1개 또는 소문 2개, 22페이지의 소문 트랙을 참고하십시오).

보너스: 주사위를 처음으로 배치한 플레이어는 1파운드를 받습니다.

비용: 이 지역에 주사위를 두 번째로 배치한 플레이어(2인에서 4인의 경우) 또는 주사위를 세 번째로 배치한 플레이어(5인의 경우)는 2파운드를 지불해야 합니다.

II



2파운드를 얻습니다.

III



초록색 배너가 있는 자신의 영구 보너스 중 1개를 즉시 사용합니다. 자신의 플레이어 매트에 있는 연구 타일 또는 자신의 조수가 배치되어 있는 암시장의 보너스 칸 모두 가능합니다. (6 단계에 이 보너스를 다시 받게 됩니다.)

IV



에너지를 1개 얻습니다.

V



소문 2개를 얻습니다. 소문 트랙(22페이지를 참고하십시오)에서 자신의 플레이어 마커를 그만큼 전진시킵니다.

예시

빨간색은 자신의 주사위를 첫 번째 액션 칸으로 이동시키고 1 파운드를 받습니다. **빨간색**의 플레이어 마커는 이미 V 칸에 있으므로, 초록색 점선에 막혀서 V칸에 머물게 됩니다. 이 때문에, **빨간색**은 아래에 보이는 2개의 보너스 중 1개를 선택할 수 있습니다(에너지 1개 또는 소문 2개, 22페이지의 소문 트랙을 참고하십시오).



5) 리폼 클럽(REFORM CLUB)

플레이어 수	액션 칸
2 - 3	3
4 - 5	4

이 엘리트들의 클럽에서는 만국박람회를 준비하는 당신을 도와줄 매력적인 인물들을 항상 찾을 수 있습니다. 인물 카드에 있는 모든 아이콘에 대한 자세한 설명은 부록에 있습니다.

액션: 사용 가능한 인물 카드 중 1장을 선택합니다. 특히 카드와는 달리, 카드의 좌측 상단에 있는 빨간색 배너에 표시되어 있는 모집 비용을 즉시 지불해야 합니다.

지불하고 난 뒤, 카드의 좌측 하단에(번개표시가 있는 회색 배너) 명시되어 있는 즉시 보너스를 모두 받을 수 있습니다.

주의: 자신의 차례에 언제든지 4 파운드를 에너지 1개로 교환할 수 있고, 5 파운드 또는 신문 2개를 기어 1개로 교환할 수 있습니다. 추가로 언제든지 대출을 받을 수 있습니다.

주의: 일부 인물은 우측 하단에 추가 효과를 가지고 있으며, 이것은 이후의 단계에 발동됩니다.

라운드 마커가 알려주는 현재 연도에 따른 승점(우측 상단에 있는 파란색 배너)을 받습니다. 자신의 시제품 중 1개 또는 2개가 인물과 연결되어 있는지 확인합니다. 연결되어 있는 경우, 시제품마다 4 승점을 추가로 얻습니다. 카드를 뒤집어서 자신의 플레이어 매트 우측에 뒷면으로 놓습니다. 인물 카드를 추가로 놓는 경우에는 기존 카드의 우측 절반을 가리도록 겹쳐서 놓습니다. 인물 카드는 제한 없이 소유할 수 있습니다.

보너스: 주사위를 먼저 배치한 플레이어 2명은 소문 트랙에서 1칸 전진합니다(22페이지).

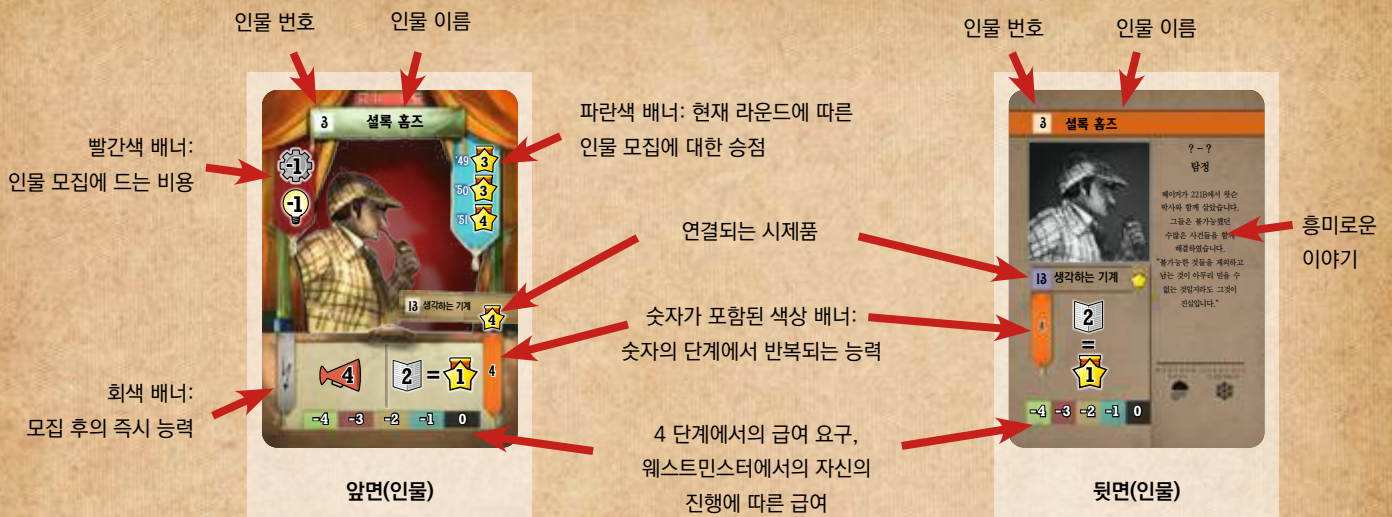
비어 있는 카드 칸은 7 단계에만 채워집니다. 이 액션으로 맥의 가장 위에 놓여있는 카드를 선택할 수는 없습니다.

예시

파란색은 자신의 주사위를 첫 번째 액션 칸으로 이동시키고 소문 트랙에서 1칸 전진했습니다. **파란색**은 오른쪽 카드(브론테)를 선택하고 비용으로 기어 2개와 에너지 1개를 즉시 지불합니다. 그런 다음, **파란색**은 즉시 보너스로 조수 액션을 할 수 있으므로 암시장에 조수를 무료로 배치합니다. 추가로, **파란색**은 이 카드에 대한 승점을 얻습니다. 현재 라운드는 1850년 봄이므로, **파란색**은 10 승점을 얻습니다. **파란색**은 시제품으로 이미 들리는 책을 제작하였으므로, 4 승점을 추가로 얻습니다. 그런 다음, **파란색**은 카드를 뒷면으로 뒤집어 자신의 플레이어 매트 옆에 있는 기존 인물 카드의 절반을 가리도록 놓습니다.



인물 카드 구성



6) 런던 타임즈(LONDON TIMES)

플레이어 수	액션 칸
2 - 3	2
4 - 5	3

타임즈 출판사를 이용하여 만국박람회에서 당시에 대한 소문을 만들어냅니다. 하지만, 특별한 일부 뉴스만이 사람들의 눈길을 끌 수 있습니다. 출판사 타일에 있는 모든 아이콘에 대한 자세한 설명은 부록에 있습니다.

액션: 출판사 타일에 표시되어 있는 현재 라운드의 조건을 얼마나 만족시키는지 확인하고 소문 트랙에서 해당하는 숫자만큼의 칸을 전진시킵니다.

보너스: 주사위를 가장 먼저 배치하는 사람은 신문 1개를 받습니다.

비용: 이 지역에 주사위를 두 번째로 배치한 플레이어(2인 및 3인 게임의 경우) 또는 주사위를 세 번째로 배치한 플레이어(4인 및 5인 게임의 경우)는 2파운드를 지불해야 합니다.

예시

노란색은 자신의 주사위를 첫 번째 액션 칸으로 이동시키고 신문 1개를 받습니다. **노란색**은 인물 카드 2장과 시제품 카드 1장을 가지고 있으므로, 현재 라운드의 조건(인물 카드 그리고/또는 시제품 카드 1~3장) 중 3번째 레벨(인물 카드 그리고/또는 시제품 카드 3장)을 만족시켰고 소문 트랙에서 4칸 전진합니다.



7) 런던항(PORT OF LONDON)

플레이어 수	액션 칸
2 - 3	2
4 - 5	3

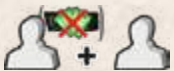
런던항에는 다양한 액션 선택지들이 있습니다. 여러분은 새로운 일꾼을 모집하거나, 그들을 세계 일주 여행에 보낼 수 있으며, 물품을 공급받거나, 조수를 쫓아낼 수도 있습니다

다른 지역과 마찬가지로 자신의 주사위를 사용하지 않은 가장 좌측의 액션 칸으로 이동시키고, 상황에 따라 보너스를 받거나 또는 비용을 지불합니다.

액션: 자신의 주사위를 비어 있는 지역 액션 선택지들 중 사용하고 싶은 액션 선택지로 다시 이동시킵니다. 모든 지역 액션 선택지들은 라운드마다 한 번씩만 사용할 수 있습니다. 자신의 주사위가 이동하기 전에 위치하고 있던 처음 액션 칸도 사용한 것으로 간주합니다.

비용: 이 지역에 주사위를 두 번째로 배치한 플레이어(2인 및 3인 게임의 경우) 또는 주사위를 세 번째로 배치한 플레이어(4인 및 5인 게임의 경우)는 2파운드를 지불해야 합니다.

사용 가능한 지역 액션은 다음과 같습니다:



조수 칸에서는 조수 액션 2개를 수행할 수 있습니다 (12페이지를 참고하십시오). 이 두 가지 액션 중 첫 번째 액션으로 암시장 액션을 수행하는 경우(암시장에 조수를 배치 또는 암시장에 배치되어있는 조수를 이동)에는 비용이 무료입니다. 두 번째 액션으로 암시장 액션을 수행하는 경우에는 평소처럼 기본 비용을 지불해야만 합니다.



공급처에서 기어 2개를 받습니다.



공급처에서 자신의 플레이어 색상의 주사위를 1개 받습니다(남아있는 경우에만). 다음 라운드의 1 단계부터 다른 주사위들과 함께 사용할 수 있습니다.

예시

파란색은 자신의 주사위를 첫 번째 액션 칸으로 이동시키고, 그곳에서 다시 티켓 칸으로 이동시킵니다. 티켓 칸 아래의 칸에서 첫 번째 칸에는 이미 다른 주사위가 있으므로, 티켓 칸에 있는 주사위를 그 아래의 두 번째 칸으로 이동시킵니다. 현재 라운드는 1850년 가을이므로 **파란색**은 년도에 따라 4승점을 받고, 주사위 숫자에 따라 6승점을 추가로 받습니다. 그런 다음, **파란색**은 자신의 주사위 위에 티켓을 올려놓고 이 주사위는 게임이 끝날 때까지 이곳에 남아 더 이상 사용할 수 없습니다.



이 액션은 4인 또는 5인 게임의 경우에만 사용 가능합니다. 2파운드의 비용을 지불하고 공급처에서 자신의 플레이어 색상의 주사위를 1개 받습니다(남아있는 경우에만). 다음 라운드의 1단계부터 다른 주사위들과 함께 사용할 수 있습니다.



주사위 1개를 승점으로 교환합니다. 티켓 칸에 있는 자신의 주사위를 그 아래 비어있는 가장 좌측의 주사위 칸으로 이동시킵니다. 그 칸에 적혀있는 현재 년도 아래의 승점과, 자신의 주사위 숫자에 따른 승점을 받습니다. 주사위는 게임이 종료될 때까지 그 칸에 남아있고 더 이상 사용하지 않습니다. 실수하지 않기 위해, 티켓 칸에 있는 티켓을 가져와서 자신의 주사위 위에 올려놓습니다. 3 또는 4 라운드 후에 모든 주사위 칸이 채워졌다면 더 이상 티켓 칸을 사용할 수 없습니다.

8) 워터루역(WATERLOO STATION)

플레이어 수	액션 칸
2 - 3	3
4 - 5	4

역에서는 안정적인 공급을 보장받을 수 있고 자신에 대한 광고를 빠르게 퍼트릴 수 있습니다.

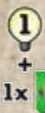
다른 지역과 마찬가지로, 자신의 주사위를 사용하지 않은 가장 좌측의 액션 칸으로 이동하고, 상황에 따라 보너스를 받거나 또는 비용을 지불합니다.

액션: 자신의 주사위를 비어있는 지역 액션 선택지들 중 사용하고 싶은 액션 선택지로 다시 이동시킵니다. 모든 지역 액션 선택지들은 라운드마다 한 번씩만 사용할 수 있습니다. 자신의 주사위가 이동하기 전에 위치하고 있던 처음 액션 칸도 사용한 것으로 간주합니다.

사용 가능한 지역 액션은 다음과 같습니다:



공급처에서 에너지 2개를 받습니다.



에너지 1개를 받고 6 단계에 적용되는 자신의 영구 보너스 1개를 한 번 사용합니다. 자신의 플레이어 매트에 있는 연구 타일 또는 자신의 조수가 배치되어 있는 암시장의 보너스 칸 모두 가능합니다.

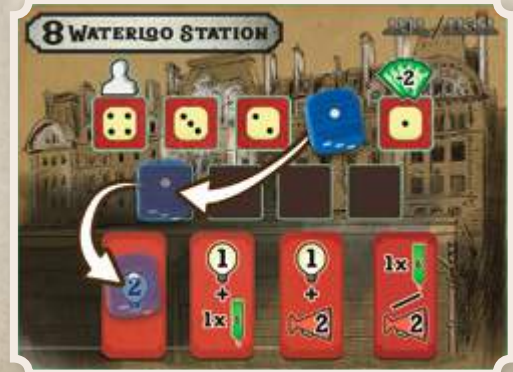


에너지 1개를 받고 소문 트랙에서 2칸 전진합니다.

예 시

파란색은 자신의 주사위를 첫 번째 액션 칸으로 이동시키고 그곳에서 좌측의 액션 선택지로 다시 이동시킵니다.

파란색은 에너지 2개를 받습니다.



이 액션은 4인 또는 5인 게임의 경우에만 사용 가능합니다. 자신의 영구 보너스 1개를 한 번 사용하거나 또는 소문 트랙에서 2칸 전진할 수 있습니다(22페이지를 참고하십시오).



4 단계 급여 지급과 인물 능력

웨스트민스터에서의 자신의 진행에 따라 인물 카드마다 급여를 지급합니다. 인물 카드마다 하단에 급여 비용이 적혀 있습니다. 웨스트민스터에 있는 자신의 플레이어 마커가 위치한 칸의 색상을 확인하고, 인물 카드에서 일치하는 색상에 표시되어 있는 급여를 공급처에 지불합니다. 자신이 가지고 있는 모든 인물의 급여를 지불해야만 합니다. 돈이 부족한 경우에는 대출을 받아야만 합니다. 대출을 받는 방법에 대해서는 22페이지에 설명이 있습니다.

급여를 지급한 뒤에는 인물 카드에 있는 주황색의 4단계 배너 옆에 있는 능력을 사용할 수 있습니다. 일반적으로 모든 플레이어들이 이 능력을 동시에 사용하지만, 헛갈리는 경우에는 플레이어 순서대로 사용합니다.

예 시

웨스트민스터에서 플레이어 마커가 II칸에 있는 (A) **파란색**은 자신의 인물의 급여로 6 파운드를 지불해야 합니다 (홍즈가 3 파운드 그리고 브론테가 3 파운드). **파란색**은 남아있는 5파운드를 모두 지불하고(B) 대출을 피하기 위해 신문 1개를 1 파운드로 교환합니다(C).

이제 **파란색**은 인물 카드의 4 단계 능력(주황색의 4단계 배너 옆에 있는 능력)을 이용할 수 있습니다. 홍즈의 능력으로(신문 2개마다 1 승점을 받음), 신문 4개를 가지고 있는 **파란색**은 승점 2점을 받습니다.



5 단계 특허를 시제품으로 전환하기



시작 플레이어부터 시작해서 플레이어 순서대로, 플레이어들은 각자 자신의 특허를 시제품으로 전환할 수 있습니다. 시제품을 제작하려면 특허 카드 좌측 상단의 빨간색 배너에 있는 비용을 지불해야만 합니다.

주의: 자신의 차례에 언제든지 4 파운드를 에너지 1개로 교환할 수 있고 5 파운드 또는 신문 2개를 기어 1개로 교환할 수 있습니다. 추가로 언제든지 대출을 받을 수 있습니다.

플레이어들은 라운드 마다 시제품을 2개까지 제작할 수 있습니다. 다음 플레이어에게 차례가 넘어가기 전에 시제품을 몇 개 제작한다고 알려야 합니다.

주의: 이번 단계에서 플레이어 순서는 매우 중요합니다. 시제품 제작이 끝나자마자 카드의 효과가 즉시 발동되며 다른 플레이어들도 영향을 받기 때문입니다.

이번 단계의 차례에는 인물 카드에 있는 파란색 5단계 배너의 옆에 있는 인물의 능력을 사용할 수 있습니다.

그런 다음, 특허 카드 우측 상단 구석에 있는 파란색 배너에 표시되어 있는 승점을 받습니다. 라운드 마커가 알려주는 연도에 따라 받는 승점이 달라집니다.

자신의 인물 1명 또는 2명이 제작된 시제품과 연결이 되어있는지 확인합니다. 연결이 되어있는 경우, 인물마다 4 승점을 추가로 얻습니다. 다음으로, 특허 카드의 하단에 있는 능력이 발동됩니다. 이 능력은 긍정적인 효과부터 부정적인 효과까지, 다양한 효과를 불러옵니다. 시제품을 제작한 플레이어는 자신이 선택한 플레이어에게 이 효과를 완전히 적용합니다(자신에게 적용할 수도 있습니다). 이 플레이어는 효과가 긍정적이든 또는 부정적이든 상관없이 모든 효과를 적용 받습니다. 만약 파운드를 지불해야 하는데 부족하다면 반드시 대출을 받아야만 합니다(대출을 받는 방법에 대해서는 22페이지에 자세한 설명이 있습니다).

그런 다음, 특허 카드를 뒷면으로 뒤집어서 자신의 플레이어 매트 우측 아래 편에 놓습니다. (시제품 카드는 항상 자신이 가지고 있어야 합니다. 다른 플레이어에게 효과를 적용한 경우에도 마찬가지입니다.)

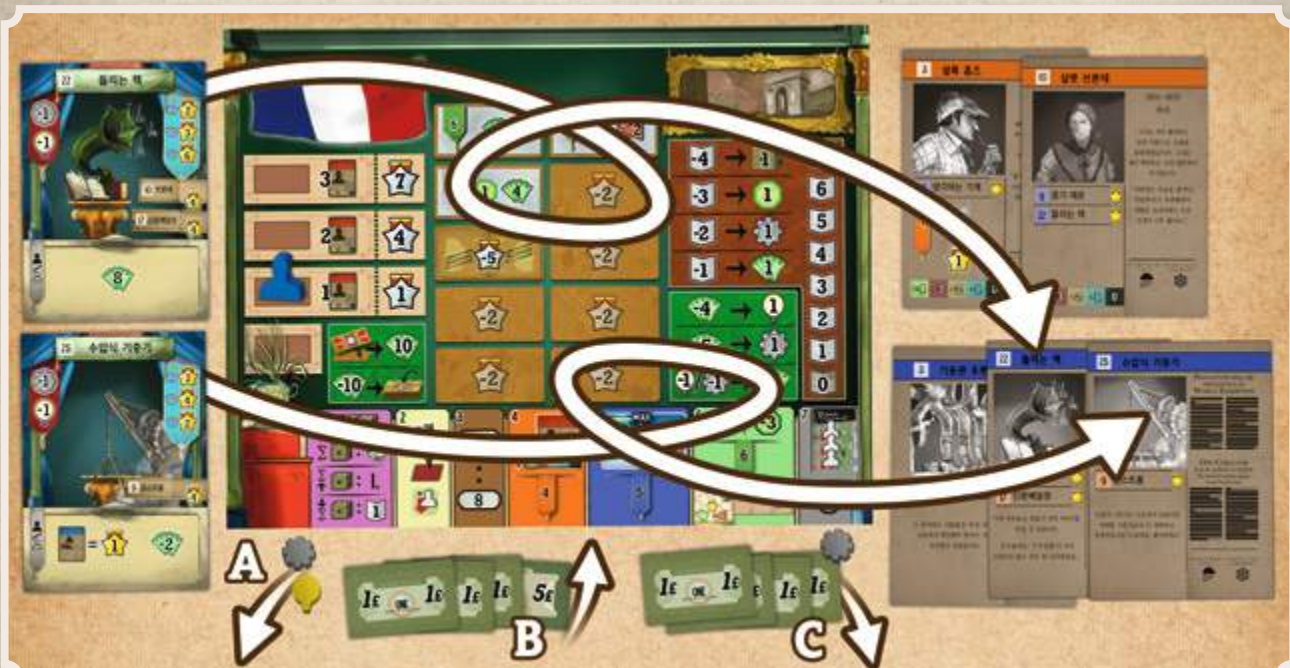
시제품 카드를 추가로 놓는 경우에는 우측 절반을 가리도록 겹쳐서 놓습니다. 가지고 있을 수 있는 시제품 카드의 장수에 제한은 없습니다.

모든 플레이어가 차례대로 시제품을 2개까지 제작하였다면 다음 단계를 시작합니다.

예시

파란색은 들리는 책의 시제품을 제작하였고 기어 1개와 에너지 1개를 비용으로 지불하였습니다(A). 현재 라운드는 1850년 봄이므로, **파란색**은 3 승점을 받습니다. **파란색**은 들리는 책과 연결이 되어있는 샬롯 브론테를 이미 고용한 상태이므로 4 승점을 추가로 받습니다. 이제 **파란색**은 특허 카드의 하단에 명시되어 있는 즉시 효과를 발동하여 자기 자신 또는 다른 플레이어들 중 한 명에게 적용할 수 있습니다. 이번 효과는 긍정적이므로, **파란색**은 자기 자신을 선택하였고 8 파운드를 받습니다(B). 그런 다음, **파란색**은 특허 카드를 뒷면으로 뒤집어서 자신의 플레이어 매트 우측에 있는 기존의 시제품 카드의 우측 절반을 가리도록 겹쳐 놓습니다.

파란색은 두 번째 시제품으로 수압식 기증기를 제작하려고 하였지만 기어가 1개밖에 없습니다. 그래서 **파란색**은 4 파운드를 에너지 1개로 교환하여(C) 기증기의 비용을 지불하였습니다. 시제품을 제작하였으므로 파란색은 4 승점을 얻습니다. **파란색**은 즉시 효과에 필요한 2 파운드를 지불하고 싶지 않아서 **빨간색**에게 효과를 적용하였습니다. **빨간색**은 제작한 시제품을 1개만 가지고 있으므로 1승점만 받을 수 있습니다. 하지만 **빨간색**은 2파운드를 지불해야만 합니다.





6 단계

수입 받기, 현재 이벤트, 그리고 소문 트랙

이번 단계의 주된 액션은 관리 효과입니다. 플레이어들은 각자 동시에 아래에 있는 효과들을 순서대로 적용합니다. 헛갈리는 경우에는 플레이어 차례 순서대로 하나씩 적용해도 됩니다.

1. 수입 받기: 수입 트랙에 있는 자신의 플레이어 토큰의 위치에 따라 공급처에서 해당하는 파운드를 수입으로 받습니다. 자신의 토큰이 오른쪽에 보이는 것처럼 -1 승점 칸에 있는 경우에는 1승점을 잃습니다. 수입 트랙에 대한 자세한 설명은 23페이지에 있습니다.
2. 특별 지출: 수입 트랙에서 자신의 플레이어 토큰을 3단계 아래로 이동시킵니다. 자신의 토큰이 가장 아래 칸에 도달해서 더 이상 아래로 이동할 수 없는 경우에는 이동할 수 없는 칸수마다 은행에 1파운드를 지불해야 합니다.
3. 초록색 배너의 영구 효과: 이제 모든 초록색의 6 단계 배너의 영구 효과를 사용합니다. 자신의 플레이어 매트에 있는 연구 타일 그리고 암시장에 배치되어 있는 자신의 조수의 오른쪽 그리고 때로는 회중시계에서 이 효과를 찾을 수 있습니다.
4. 소문 트랙: 포스터에 배치되어 있는 자신의 소문 토큰에 대한 보너스를 가져갑니다.



예시 [1.과2.]

노란색과 검정색은 4 파운드를 받고, 그리고 **파란색**은 5 파운드를 받습니다. **빨간색**은 수입이 없으며, 1 승점을 잃습니다.

그런 다음, 모든 플레이어 토큰은 특별 지출로 인해 3칸 아래로 이동합니다. **빨간색**은 마지막 칸에 도달하였고 빨간색 선을 2번 넘어갔습니다. 빨간색 선을 넘어갈 때마다, **빨간색**은 1 파운드를 지불해야 하고 파운드가 부족한 경우 대출을 받아야 합니다.

예시 [3.]

암시장에 조수가 있는 **파란색**은 신문 1개를 받고 수입 트랙에서 수입 1을 얻습니다. 그리고 연구 타일에서 추가로 수입을 얻습니다.

빨간색은 웨스트민스터에 있는 자신의 토큰을 1칸 우측으로 이동시키고 그곳에 적혀 있는 보너스를 즉시 받습니다.





예시 [4.]

파란색은 배치되어 있는 소문 토큰으로 인해 2 승점을 얻습니다.

빨간색은 소문 트랙에서 2칸 전진 또는 2 파운드 중 1가지를 선택할 수 있습니다. 빨간색은 소문 2개를 선택하였습니다. 자신의 플레이어 토큰을 6번 칸에서 8번 칸으로 이동하고, 포스터 칸(7번 칸)을 지나가면서 자신의 두 번째 소문 토큰을 배치하고 추가로 2 승점을 받습니다.

7 단계 다음 라운드 준비하기



라운드가 종료될 때마다 다음의 단계를 진행합니다. 하지만 5 라운드의 종료 시에는(1851년 봄) 6 단계가 끝나면 게임이 종료됩니다.

암시장

필요한 경우 암시장에 기어를 보충합니다. 암시장에 있는 모든 조수를 한 칸 아래로 이동시킵니다(이 경우, 위치에 상관없이 기어를 받지 않습니다). 조수가 이미 가장 마지막 칸에 있다면, 자신의 공급처로 다시 가져옵니다.

1-8번 지역

런던항에 티켓과 함께 배치되어 있는 주사위를 제외한 자신의 모든 주사위를 가져옵니다.

특허국 (1)

특허국에 남아있는 특허 카드를 제거합니다. 제거한 카드를 특허 카드덱의 밑에 놓고 새로운 특허 카드로 특허국을 채웁니다.

대영박물관 (2)

대영박물관에 남아있는 연구 타일을 게임에서 제거합니다. 공급처에서 새로운 연구 타일을 가져와서 대영박물관을 채웁니다.

잉글랜드 은행 (3)

잉글랜드 은행에 남아있는 주식 타일을 게임에서 제거합니다. 다음 라운드의 주식으로 잉글랜드 은행을 무작위로 채웁니다. 남은 주식은 사용하지 않으므로 상자로 되돌립니다.

리폼 클럽(5)

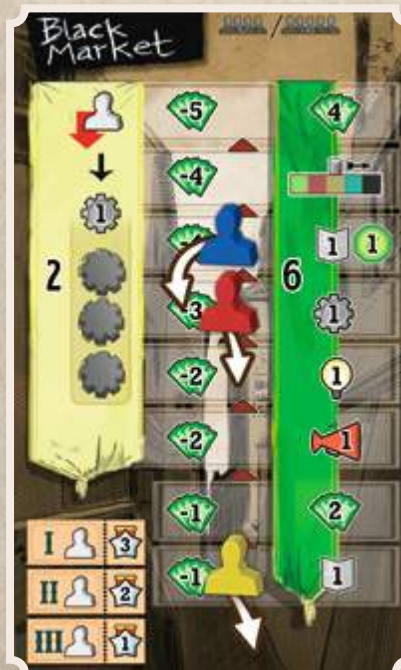
리폼 클럽에 남아있는 인물 카드를 제거합니다. 제거한 카드를 인물 카드덱의 밑에 놓고 덱에서 새로운 카드를 가져와서 리폼 클럽을 채웁니다.

런던 타임즈 (6)

라운드 마커를 한 칸 우측에 있는 다음 라운드의 칸으로 이동시킵니다.

예시 [암시장]

암시장에 있는 모든 조수를 한 단계 아래로 이동시킵니다. 마지막 단계에 있던 조수는 플레이어의 공급처로 돌아갑니다.





대출

대출 받기



언제든지 대출을 받을 수 있습니다. 대출을 받게 되면 무작위로 대출 타일(대출 타일의 앞면은 -8, -9, -10으로 잃는 승점이 서로 다릅니다.)을 뽑아서 자신의 플레이어 매트에 있는 비어있는 연구 칸에 앞면으로 놓습니다. 비어있는 연구 칸이 없는 경우에는 연구 타일을 대출과 교환하고 그 연구 타일을 버려야 합니다. 그런 다음, 공급처에서 10 파운드를 받습니다.



대출 상환하기



자신의 차례 중 아무 때나 또는 게임을 종료할 때 대출을 상환할 수 있습니다. 공급처에 10 파운드를 지불하고 자신이 선택한 대출 타일을 뒤집어서 뒷면으로 놓습니다. 일반적으로 게임의 종료 시에 대출을 상환하는 것이 좋습니다. 대출을 상환한 뒤 다시 돈이 필요해서 새롭게 대출을 받는 경우가 있기 때문입니다.



게임 종료 시에 대출 처리

게임을 종료할 때, 대출로 인해 승점을 잃게 됩니다. 상환한 대출마다 5 승점 그리고 상환하지 못한 대출마다 8에서 10 승점을 잃게 됩니다.



관리 보드

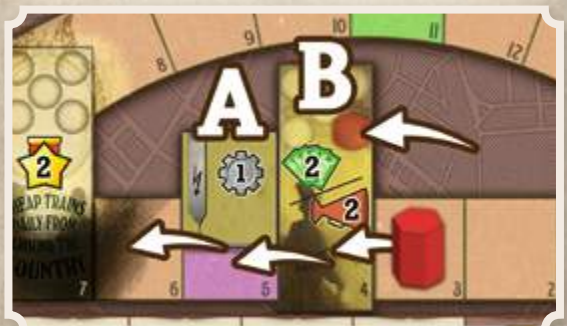
관리 보드에는 다음의 영역들이 있습니다:

소문 트랙

보드의 좌측에는 소문 트랙이 있습니다. 소문을 얻을 때마다 이곳에서 자신의 플레이어 토큰을 앞으로 이동시킵니다. 자신의 플레이어 토큰이 전단지 칸으로 이동하거나 또는 지나가는 경우에는(A) 즉시 적혀 있는 보너스를 한 번만 받습니다. 자신의 플레이어 토큰이 포스터 칸으로 이동하거나 또는 지나가는 경우에는(B) 자신의 소문 토큰 2개 중 1개를 그곳에 배치할 것인지를 즉시 결정해야 합니다. 이후에 소문 토큰의 배치를 선택할 수는 없으며 또한 이미 배치된 소문 토큰을 이동시킬 수도 없습니다.

예시

빨간색은 소문 3개를 얻었고 3번 칸에서 6번 칸으로 이동합니다. **빨간색**은 포스터 칸(4번 칸)을 지나가면서 소문 토큰을 배치하고 6 단계에 보너스를 얻을 수 있습니다. 이어서 **빨간색**은 5번칸을 지나가면서 즉시 한 번만 기어 1개를 받을 수 있습니다.



소문 토큰을 포스터 칸에 배치하였다면 매 라운드 6 단계 마다 포스터 칸에 있는 보너스를 받게 됩니다. 7, 14, 21, 28, 36번 포스터 칸의 보너스는 승점입니다. 4번 포스터의 경우 매 라운드마다 2 파운드를 받을지 또는 소문 트랙에서 2 칸을 전진할지 선택해야 합니다. (6 단계에 소문 트랙에서 2칸 전진하는 것을 선택하고 자신의 플레이어 토큰을 다른 포스터 칸으로 이동시킨 경우, 자신의 다른 소문 토큰을 아직 사용하지 않았다면 즉시 배치할 수 있습니다. 이 포스터 칸의 보너스를 즉시 받습니다.)

소문 트랙의 마지막인(C) 40번 칸에 처음으로 도착한 플레이어는 자신의 플레이어 토큰을 I칸에 배치하고, 다음 플레이어는 II칸에 배치하며, 그 다음 플레이어는 III칸에 배치합니다. (게임의 종료 시에 자신의 순서에 따라 승점을 받습니다. 소문 트랙의 끝까지 가야만 승점을 얻는 것은 아닙니다. 중요한 것은 소문 트랙에서의 순위입니다.) 추가적인 소문은 사라집니다.

예시

노란색은 소문 2개를 얻어서 소문 트랙의 끝에 도달하였고 I칸을 차지하였습니다. **노란색**은 게임이 종료될 때 6 승점을 얻습니다. 현재의 위치가 유지된다면 **파란색**은 게임이 종료될 때 4 승점을 얻게 됩니다.



수입 트랙

관리 보드의 우측에는 수입 트랙이 있습니다. 수입 트랙에서의 위치에 따라 6 단계에 수입을 받게 됩니다. 6 단계에 자신의 토큰이 아래에 있는 빨간색 칸(수입 0) 중 한 곳에 있다면, 이번 라운드에는 돈을 받지 못하고 오히려 승점을 1점 잃습니다. (빨간색 칸으로 이동하는 경우에 승점을 잃는 것이 아니고, 6 단계에 빨간색 칸에 있는 경우 승점을 잃게 됩니다.)

자신의 토큰이 가장 높은 칸(12)에 있는 경우에 수입을 얻는 상황이 생긴다면, 12번 칸 이후로 올라가야 하는 1칸마다 1 파운드를 받습니다.

자신의 토큰이 수입 트랙의 가장 낮은 마지막 칸에 있는 경우에 수입을 잃는 상황이 생긴다면, 더 내려가야 하는 1칸마다 1파운드를 은행에 지불해야 합니다. 지불할 돈이 없는 경우에는 반드시 대출을 받아야 합니다.

점수 트랙

관리 보드의 테두리를 따라서 점수 트랙이 있습니다. 시제품을 제작하면서 승점을 잃을 수도 있기 때문에 5 승점을 가지고 게임을 시작합니다.

50 승점에 도달하면 자신의 승점 타일을 50점 면이 보이도록 하여 관리 보드의 좌측 상단에 있는 해당하는 장소 한 곳에 놓습니다. 100 승점에 도달하면 승점 타일을 반대 면으로 뒤집어 놓습니다. 50승점 이하로 다시 내려가는 경우에는 자신의 승점 타일을 다시 가져가서 자신의 공급처에 돌려놓습니다. 100승점 이하로 다시 내려가는 경우에는 타일을 뒤집어서 다시 50점 면이 보이도록 합니다.

게임 종료

5 라운드의(1851년 봄) 6 단계가 끝나면 만국박람회 시작되며 게임이 종료됩니다.

이제 대출을 상환해야 하고 남아있는 에너지, 기어, 그리고 신문을 각각 1 파운드로 교환합니다. 가지고 있는 10 파운드마다 10파운드 지폐 1개로 교환하여 자신의 플레이어 매트 위의 비어 있는 연구 칸에 배치합니다 (비어 있는 칸이 있다면).

그런 다음, 다음 영역에서의 승점을 계산합니다:

소문 트랙

소문 트랙에서 자신의 위치에 따라 승점을 받습니다. 소문 트랙에서 가장 앞에 있는 플레이어는 6 승점을 받습니다. 두 번째 플레이어는 4 승점을, 세 번째 플레이어는 2 승점을 받습니다. 나머지 플레이어는 승점을 받지 않습니다. 주의: 소문 트랙에서 40번째 칸에 도달해야만 승점을 받는 것이 아닙니다. 소문 트랙에서 다른 플레이어와의 순위를 비교하여 점수를 받습니다. 동점인 경우에는 동점인 플레이어들이 해당 승점을 동일하게 나누어서 받습니다 (나머지가 있는 경우 내림으로 계산합니다.)

암시장

암시장에서 자신의 조수가 상위권에 있다면 승점을 받습니다. 가장 높은 곳에 있는 조수는 3 승점을, 두 번째로 높은 경우 2 승점을, 그리고 세 번째로 높은 경우 1 승점을 받습니다.

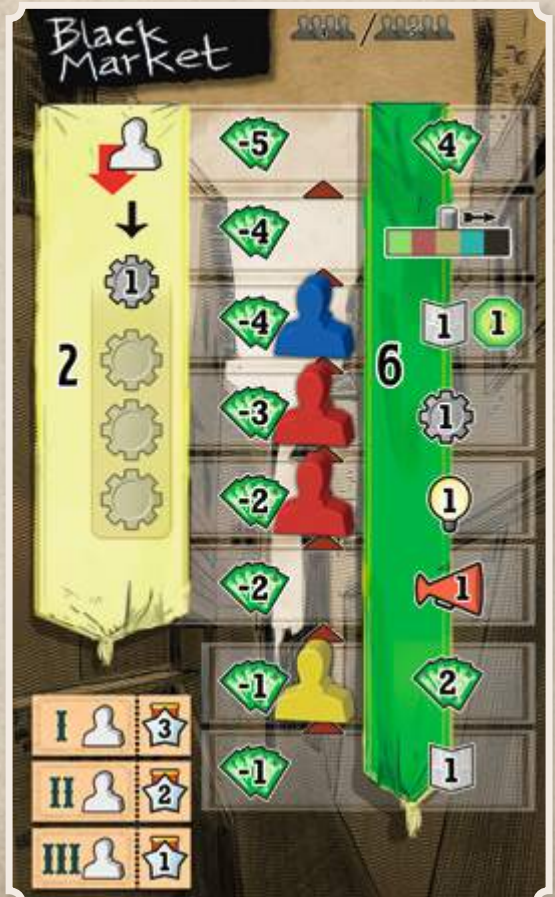
플레이어 매트

- 자신이 도달한 목표 트랙의 레벨에 따라 승점을 받습니다(현재 위치한 레벨의 승점만 해당하고, 그 아래의 레벨에 있는 승점은 받지 않습니다).
- 대출 1개마다 명시되어 있는 승점을 잃습니다.
- 자신의 플레이어 매트에서 비어 있는 연구 칸마다(연구 타일, 대출, 또는 10파운드 지폐가 없는) 2 승점씩을 잃습니다.

점수계산을 한 뒤 가장 많은 승점을 가진 플레이어가 만국박람회에서 최고의 스타가 되어 게임에서 승리합니다. 동점인 경우, 공동 승리입니다.

예시 [암시장]

암시장에서 파란색의 조수가 가장 높은 위치에 있으므로 파란색은 3 승점을 받습니다. 또한 빨간색은 자신의 조수들이 두 번째 높은 위치와 세 번째 높은 위치에 있으므로, 각각 2점, 1점을 받아, 총 3점을 받습니다.



예시 [플레이어 매트]

게임이 종료될 때 파란색은 목표 달성 점수로 4 승점을 받습니다. 파란색은 상환한 대출로 인해 5 승점을 잃고 비어 있는 연구 칸으로 인해 추가로 8 승점을 더 잃습니다. 남아있는 10 파운드를 이용하여 열려 있는 연구 칸 1개를 덮어서 2 승점을 더 잃는 것은 막을 수 있었습니다.



© 2020 DiceTree Games | www.DiceTreeGames.com

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