



디자이너 Marc André

일러스트 Claire Conan

미들·에이지

여러분은 영지를 지배하는 영주입니다. 영지의 운명이 여러분의 손에 달려있습니다. 성벽을 세워 마을을 지키는 자애로운 군주가 되시겠습니까? 농경지와 방앗간을 개발하여 농업을 발전시키겠습니까? 아니면 교회를 건축하는 신앙심 깊은 지도자가 되겠습니까? 어쩌면 호화로운 궁전에서 연회를 즐기는 것을 더 좋아하실지도 모르겠군요... 만약 전쟁을 원한다면, 병영에서 군대를 소집하세요. 여러분의 뜻대로 영지를 발전시키고, 왕국에서 가장 부유한 영주가 되십시오!

게임 목적

16라운드가 끝났을 때,
돈이 가장 많은 플레이어가
승리합니다.



게임 구성물

5가지 플레이어 색깔마다:



영지 보드 1개



영주 말
1개



정찰병 말
1개



1부터 23까지 숫자가 적힌 구역 타일 84개
(파란색 타일 52개, 주황색 타일 32개)

구역 타일은 총 8종류로, 종류별로 서로 다른 구획을 나타냅니다.



농경지
14개



방앗간
13개



마을
12개



성벽
11개



시장
10개



병영
9개



교회
8개



궁전
7개

돈 토큰 112개:



구역 토큰
8개



추가 동전 토큰
8개



이벤트 카드
15장



1 동전
40개



5 동전
18개



10 루비
36개



50 다이아
18개

게임 준비

4명 또는 5명이 게임을 한다면, 뒷면이 주황색인 구역 타일 32개를 쌓아서 옆에 둡니다. 2명 또는 3명이 게임을 한다면, 뒷면이 주황색인 구역 타일은 사용하지 않습니다. 주황색 타일을 게임 박스에 되돌려 놓습니다.

A ♦ 뒷면이 파란색인 타일 52개를 잘 섞은 다음, 숫자가 보이는 면이 위로 가도록 쌓아 타일 더미를 만듭니다. (타일 더미를 여러 개 만들어도 되지만, 반드시 하나의 타일 더미를 다 사용한 후에 다른 더미를 사용하세요.)

B ♦ 구역 타일을 플레이어의 수보다 하나 더 많이 뽑고(3명이려면 타일 4개), 테이블 중앙에 가로로 또 뒷면으로 나란히 배치합니다.

♦ 가장 작은 수가 왼쪽, 가장 큰 수가 오른쪽이 되도록, 오름차순으로 타일의 순서를 바꿔줍니다. 이제 타일을 앞면으로 뒤집습니다.

♦ 위와 같은 방식으로 3번 반복하여, 총 4줄의 타일이 배치되도록 합니다. 타일을 한 줄 배치할 때마다 오름차순으로 타일을 다시 배치하는 것을 잊지 마십시오.

C ♦ 이벤트 카드를 잘 섞어서 4장을 뽑고, 배치해 둔 타일 아래쪽에 앞면으로 나란히 내려놓습니다. 남은 이벤트 카드들은 사용하지 않으니, 게임 박스에 되돌려 놓습니다.

D ♦ 모든 플레이어가 색깔을 하나 고르고, 색깔에 맞춰 영지 보드, 영주 말, 경찰병 말을 가져옵니다.

♦ 1라운드의 차례 순서를 결정하기 위해 모든 플레이어의 경찰병 말을 모아서 섞고, 무작위로 하나씩 뽑습니다. 뽑힌 순서대로 자신의 영주 말을 다른 영주 말이 없는 빈 구역 타일에 올려놓습니다. 구역 타일에는 단 하나의 영주 말만 올라갈 수 있습니다.



게임 진행

1 ♦ 영주 말이 있는 가로줄에서, 빈 구역 타일 하나를 제거합니다.

2 ♦ 차례 순서는 현재 가로줄에 배치된 영주 말의 위치에 따라 결정됩니다. 가장 왼쪽에 영주 말이 있는 플레이어부터 시작해 오른쪽으로, 영주 말 순서대로 차례를 갖습니다.

♦ 자신의 차례가 되면, 플레이어는 다음 순서대로 행동합니다:

❖ 즉시 자신의 영주 말을 현재 가로줄에서 바로 아랫줄의 빈 구역 타일로 움직입니다. (4, 8, 12라운드에는 영주 말을 맨 윗줄로 보냅니다. 또, 16라운드는 마지막 라운드이므로 영주 말을 움직이지 않습니다)

❖ **A** 자신의 영주 말이 있었던 구역 타일을 가져와 자기 영지 보드의 같은 구역 위에 올려놓습니다.

참고: 영지 보드에는 8개의 구역이 있으며, 구역과 일치하는 타일을 놓아야 합니다. 모든 구역에서 특수 기능과 수입을 제공합니다.

❖ **B** 특수 기능 적용. 구역마다 특수 기능이 모두 다릅니다. (4, 5쪽 참고)

❖ **C** 수입 획득. 표시된 만큼의 동전(2개나 3개)을 이 구역에 있는 타일의 수만큼 얻습니다. 만약 다른 구역 아이콘이 또 있다면, 해당 구역에 있는 타일의 수만큼 또 수입을 얻습니다.



예시: 성호는 **A** 성벽 타일 2개를 갖고 있고 이번 **B** 마을 타일을 배치했습니다. **C** 자기 영지 보드에 있는 마을과 성벽 타일마다 동전을 2개씩 얻습니다. 성호는 이번 차례에 동전을 총 $2 \times 3 = 6$ 개를 얻었습니다.



3 ♦ 모든 영주 말이 다음 가로줄로 이동했다면, 더미에서 타일을 뽑아 빈 줄을 채웁니다. 방금 뽑은 타일을 오른쪽순으로 배치한 후, 타일을 공개합니다.

♦ 13라운드부터는 게임이 끝날 때까지 사용할 타일이 이미 배치되어 있기 때문에, 더 이상 새로운 타일을 배치하지 않습니다.

참고: 플레이어 한 명을 고르고, 게임이 끝날 때까지 해당 플레이어가 타일을 채워주는 역할을 계속 맡는 것이 좋습니다.

♦ 구역 타일 더미가 다 떨어졌다면:

- ❖ **3인 게임:** 버려진 타일을 잘 섞어 새로운 타일 더미를 만듭니다.
- ❖ **4인 게임:** 뒷면이 주황색인 타일 32개로 새로운 타일 더미를 만듭니다.
- ❖ **5인 게임:** 뒷면이 주황색인 타일 32개로 새로운 타일 더미를 만듭니다. 새로운 타일 더미도 모두 사용하면, 버려진 타일을 전부(뒷면이 파란색, 주황색인 타일 모두) 잘 섞어 새로운 타일 더미를 만듭니다.

4 ♦ 4, 8, 12, 16라운드가 끝났을 때, 가장 왼쪽에 있는 이벤트 카드의 효과를 적용하고 뒷면으로 뒤집습니다. 이벤트 카드에 대한 설명은 8쪽을 참고해 주세요.



구획 설명

잊지 마세요: 특수 기능을 적용한 후, 수입을 받습니다. 이는 마을, 교회, 궁전 구획에서 매우 중요하게 작용합니다. 만약 특수 기능을 적용할 수 없다면, 수입만 얻습니다.

중요: 게임이 끝났을 때, 자신의 영지 보드에 구역 타일이 하나도 놓이지 않은 구획마다 동전 10개를 잃습니다.



 **농경지**



특수 기능: 자신의 영지 보드에 있는 모든 구역 타일을 확인하여,  농부 아이콘마다 동전 1개를 얻습니다.



수입: 자신의 영지 보드에 있는 농경지 타일마다 동전 2개를 얻습니다.



 **방앗간**



특수 기능: 자신이 가진 방앗간 타일 수보다 더 적은 수의 방앗간 타일을 가진 모든 플레이어에게서 동전 2개를 얻습니다.



수입: 자신의 영지 보드에 있는 방앗간 타일마다 동전 2개를 얻습니다.



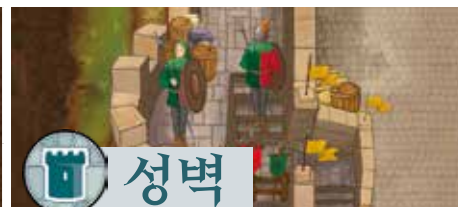
 **마을**



특수 기능: 자신의 묘지(5쪽 참고)에 있는 구역 타일 하나를 자신의 영지 보드에 배치합니다. 이때 타일의 특수 기능은 사용할 수 없습니다.



수입: 자신의 영지 보드에 있는 마을 타일과 성벽 타일마다 동전 2개를 얻습니다.



 **성벽**



특수 기능: 자신의 정찰병 말을 원하는 빈 구역 타일 위에 올려놓을 수 있습니다. 단, 현재 자신의 영주 말이 있는 가로줄과 그 바로 윗줄에는 놓을 수 없습니다. 정찰병이 올라간 타일에는 다른 플레이어가 영주 말을 놓을 수 없습니다.



수입: 자신의 영지 보드에 있는 농경지 타일과 성벽 타일마다 동전 2개를 얻습니다.



성벽 참고: 자신의 정찰병 말이 있는 가로줄에 영주 말을 놓을 때, 정찰병 말이 있는 타일이 아닌 다른 빈 타일에 자신의 영주 말을 놓을 수도 있습니다. 이렇게 다른 타일에 영주 말을 놓은 경우, 자신의 정찰병 말을 다시 회수합니다.



시장



특수 기능: 자신의 영지 보드에 있는 모든 구역 타일을 확인하여, 상자 아이콘마다 동전 1개를 얻습니다.



수입: 자신의 영지 보드에 있는 방앗간 타일과 시장 타일마다 동전 2개를 얻습니다.



묘지: 게임 중 병영 타일의 효과나 이벤트 카드로 인해 구역 타일이 파괴되는 경우, 자신의 영지 보드 오른쪽에 파괴된 타일을 쌓아둡니다. 이곳을 묘지라고 부릅니다. 묘지에 있는 구역 타일은 타일 데미로 돌아가지 않습니다. 또, 오직 마을의 특수 기능으로만 영지 보드에 다시 배치될 수 있습니다.



병영



특수 기능: 자신이 가진 병영 타일의 수보다 더 적은 수의 성벽 타일을 가진 모든 플레이어에게 공격합니다. 공격을 받은 플레이어는 자신의 영지 보드에서 가장 왼쪽에 있는 타일(그중 가장 위에 있는 타일) 1개를 묘지로 보내고, 공격한 플레이어에게 동전 2개를 줍니다.



수입: 자신의 영지 보드에 있는 마을 타일과 병영 타일마다 동전 2개를 얻습니다.



교회



특수 기능: '추가 동전' 토큰 1개를 영지 보드 아래 빈칸에 배치합니다. (칸마다 '추가 동전' 토큰은 하나만 배치할 수 있습니다.) 이제부터 해당 구역에서 수입을 얻을 때, 타일마다 동전을 1개씩 더 얻습니다.



예시: '추가 동전' 토큰을 마을 구역에 놓았습니다. 이제 마을 구역에서 수입을 얻을 때, 자신의 영지 보드에 있는 마을 타일과 성벽 타일마다 동전을 1개씩 더 얻습니다.



수입: 자신의 영지 보드에 있는 교회 타일마다 동전 3개를 얻습니다.



궁전



특수 기능: 구역 토큰을 하나 고르고 영지 보드 아래 빈칸에 배치합니다. 이때 배치하려는 구역 토큰의 아이콘이 해당 구역에 없어야 합니다. (칸마다 구역 토큰은 하나만 배치할 수 있습니다.) 이제부터 해당 구역에서 수입을 얻을 때, 수입을 얻는 구역 타일의 종류를 1개 증가시켜 줍니다.



예시: 농경지 구역 토큰을 골랐다면, 이미 농경지 아이콘이 있는 농경지나 성벽 구역에는 배치할 수 없습니다.



수입: 자신의 영지 보드에 있는 궁전 타일마다 동전 3개를 얻습니다.

3인 게임 첫 턴 예시

- 1** ♦ 분홍색 플레이어가 첫 번째 플레이어입니다. 분홍색 플레이어부터 차례대로 영주 말을 맨 위 가로줄의 빈 타일에 올려놓습니다.



- ❖ 분홍색 플레이어는 타일을 선택합니다.
- ❖ 파란색 플레이어는 타일을 선택합니다.
- ❖ 녹색 플레이어는 타일을 선택합니다.

- 2** ♦ 맨 위 가로줄에서 비어 있는 타일을 버립니다.



- 3** ♦ 파란색 플레이어의 영주 말이 가장 왼쪽에 있기 때문에 먼저 차례를 진행합니다. 자신의 영주말을 바로 아랫줄의 타일로 옮깁니다.



- 4** ♦ 그 후 타일을 가져와 영지 보드에 배치한 후, 특수 기능을 적용하고 수입을 얻습니다.



❖ **특수 기능:** 아직 농부 아이콘 있는 타일이 하나도 없으므로, 특수 기능은 아무런 효과를 발휘하지 못했습니다.



❖ **수입:** 타일에서 동전 2개를 받았습니다.



- 5** ♦ 다음 차례인 초록색 플레이어는 자신의 영주말을 바로 아랫줄의 3번째 타일로 옮깁니다: .



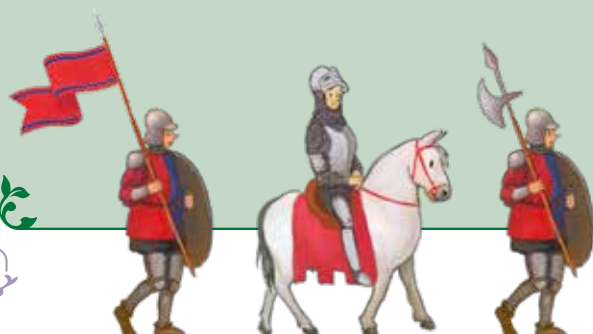
- 6** ♦ 그 후 타일을 가져와 영지 보드에 배치한 후, 특수 기능을 적용하고 수입을 얻습니다.



❖ **특수 기능:** 경찰병 말을 타일 위에 놓습니다. 세 번째 줄의 타일에 경찰병 말을 놓았습니다. 이제 이 타일에는 초록색 플레이어의 영주말만 올라갈 수 있습니다.



❖ **수입:** 타일에서 동전 2개를 받았습니다.





- 7 ◆ 다음은 분홍색 플레이어의 차례입니다. 자신의 영주 말을 바로 아랫줄의 1번째 타일로 옮깁니다:



- 8 ◆ 그 후 타일을 가져와 영지 보드 위에 배치한 후, 특수 기능을 적용하고 수입을 얻습니다.



❖ **특수 기능:** 분홍색 플레이어가 가진 타일의 수보다 더 적은 수의 타일을 가진 다른 모든 플레이어를 공격합니다. 분홍색 플레이어는 타일을 하나 가지고 있으므로, 타일이 하나도 없는 파란색 플레이어만을 공격할 수 있습니다. 파란색 플레이어는 동전 2개를 분홍색 플레이어에게 넘겨주고, 가지고 있던 유일한 타일인 를 묘지로 보내야 합니다.



❖ **수입:** 분홍색 플레이어는 타일에서 동전 2개를 받았습니다.



- 9 ◆ 첫 번째 차례가 끝났습니다. 초록색 플레이어가 타일을 계속 배치하기로 정했기에, 새로운 구역 타일 4개를 뽑아서 숫자 크기 순서대로 배치한 다음 앞면으로 뒤집습니다.



- 10 ◆ 분홍색 플레이어부터 두 번째 차례를 시작합니다. 비어 있는 타일은 버립니다. 분홍색과 파란색 플레이어는 초록색 플레이어가 정찰병 말을 놓은 타일에 자신의 영주 말을 옮길 수 없습니다.

게임 종료

16라운드가 끝났을 때, 마지막 4번째 이벤트 카드의 효과까지 처리하고 이벤트 카드를 뒤집으면 게임이 종료됩니다.

중요: 각 플레이어는 자신의 영지 보드에 구역 타일이 하나도 놓이지 않은 구역마다 동전 10개를 잃습니다.

각자 자신이 얻었던 모든 동전을 더합니다. 동전을 가장 많이 획득한 플레이어가 승리합니다.

동률일 경우, 그중 궁전 타일을 더 많이 가진 플레이어가 승리합니다. 궁전 타일의 수도 같다면, 교회 타일을 더 많이 가진 플레이어가 승리합니다. 이런 방식으로, 승부가 갈릴 때까지 오른쪽에서 왼쪽으로 구역의 타일 수를 비교합니다.



이벤트 카드 효과



◆숙련된 기술자◆

각 플레이어는 자신의 영지 보드에 있는 농부 아이콘마다 동전 1개를 얻습니다.



◆귀중한 상품◆

각 플레이어는 자신의 영지 보드에 있는 상자 아이콘마다 동전 1개를 얻습니다.



◆동맹◆

각 플레이어는 자신의 영지 보드에 있는 교회 타일과 궁전 타일마다 동전 3개를 얻습니다.



◆야만인의 침공◆

각 플레이어는 방앗간 타일 하나와 농경지 타일 하나를 자신의 묘지로 보냅니다. 두 타일 모두 보내야 하며, 없으면 보내지 않아도 됩니다.



◆흑사병◆

각 플레이어는 마을 타일 하나와 병영 타일 하나를 자신의 묘지로 보냅니다. 두 타일 모두 보내야 하며, 없으면 보내지 않아도 됩니다.



◆새로운 방어선◆

각 플레이어는 자신의 영지 보드에 있는 성벽 타일마다 동전 3개를 얻습니다.



◆개선 행렬◆

각 플레이어는 자신의 영지 보드에 있는 시장 타일과 병영 타일마다 동전 2개를 얻습니다.



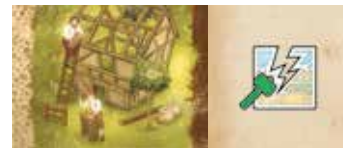
◆출산을 급증◆

각 플레이어는 자신의 영지 보드에 있는 방앗간 타일과 마을 타일마다 동전 2개를 얻습니다.



◆농민 반란◆

각 플레이어는 궁전 타일 하나를 자신의 묘지로 보냅니다. 타일이 없으면 보내지 않아도 됩니다.



◆재건◆

각 플레이어는 자신의 묘지에 있는 구역 타일 1개를 자신의 영지 보드로 옮깁니다. 이때 놓은 타일의 특수 기능은 적용하지 않습니다.



◆풍작◆

각 플레이어는 자신의 영지 보드에 있는 농경지 타일마다 동전 2개를 얻습니다.



◆재건 지원◆

각 플레이어는 자신의 묘지에 있는 타일마다 동전 3개를 얻습니다.



◆드넓은 영토◆

각 플레이어는 자신의 영지 보드에 있는 서로 다른 타일 종류마다 동전 2개를 얻습니다.



◆사치스러운 행사◆

각 플레이어는 자신의 영지 보드에 있는 교회 타일과 궁전 타일마다 동전 2개를 잃습니다.



◆지진◆

각 플레이어는 성벽 타일 하나를 자신의 묘지로 보냅니다. 타일이 없으면 보내지 않아도 됩니다.