오를로이
프라하 천문시계
설명서
Paloma J. Pascual y Abraham Sánchez
Amelia Sales
PERRO LOKO GAMES
DICETREE GAMES

1. 게임 소개

프라하 구시가지 중심에는 천문 시계 오를로이가 있습니다. 복잡한 기계 장치와 신비로운 조각상이 특징인 이 거대한 시계는 사람들에게 시간의 흐름을 알려줍니다.
오를로이는 중세 기술의 경이로운 산물이며, 오늘날까지도 멈추지 않고 작동하고 있습니다.

시계의 가장 오래된 부분인 천문 원판은 1410년에 제작되었습니다. 하지만 게임의 배경은 1865년으로, 이 시기에 움직이는 조각상이 추가되었고 요세프 마네스가 달력판을 제작했습니다.

이 게임에서 여러분은 장인으로서 오를로이의 황도 12궁, 달력, 사도 조각상을 만들어 나갑니다. 건설을 거듭할수록 프라하의 상징인 이 걸작을 완성하는 데 한 걸음 더 다가가게 됩니다.

2. 게임 구성물

2.1. 공용 게임 구성물

게임 보드 1개
1. 중심축 1개
2. 시계 원판 1개
3. 천문 원판 1개
4. 달 마커 1개
5. 사도 행렬 보드 1개
6. 꼭대기 보드 3개
7. 사도 톱니바퀴 2개
8. 플라스틱 중심축 2개
9. 황금 수탉 1개
10. 라운드 마커 1개
11. 화가 1명
12. 달력 구역 타일 12개
13. 달력 토큰 12개
14. 달력 가림막 토큰 6개
15. 황도 12궁 토큰 12개
16. 황도 12궁 가림막 토큰 6개
17. 최종 건설판 1개
18. 망치 마커 2개
19. 조수 18명 *(종류별로 3명씩)*
20. 일반 두루마리*(빨간색 인장)* 24개
21. 왕실 두루마리*(파란색 인장)* 6개
22. 대형 스테인드글라스 6개
23. 소형 스테인드글라스 9개 *(색깔별로 3개씩)*
24. 목표 보너스 타일 9개 *(색깔별로 3개씩)*
25. 작업장 카드 21장
26. 망치 카드 6장
27. 시작 자원 카드 8장
28. 보조 행동 요약 카드 4장
29. 금 15개
30. 페인트 20개
31. 나무 20개
32. 철 20개
33. 동전 18개
34. 주머니 1개

2.2. 개인별 게임 구성물

① 개인 보드 1개
② 대장간 1개
③ 창고 1개
④ 생산 큐브 3개
⑤ 망치 큐브 1개
⑥ 수탉 마커 1개
⑦ 일꾼 14명
⑧ 조각가 1명
⑨ 지식 마커 3개
⑩ 점수 마커 1개
⑪ 12사도 타일 1세트
(앞면은 숫자 1~12, 뒷면은 개인 색깔)
⑫ 강제 작동 토큰 5개

2.3. 1인 게임용 게임 구성물

① 행동 카드 18장
② 차례 점수 카드*(기본)* 3장
③ 차례 점수 카드*(상급)* 3장
④ 게임 종료 점수 카드 1장
⑤ 점수 타일 5개
⑥ 지식 타일 3개
⑦ 지식 트랙 타일 3개
⑧ 라운드 종료 행동 타일 3개
⑨ 조건 충족 타일 1개
⑩ 지식 트랙 목표 타일 1개

3. 게임 준비

3.1. 사도 행렬 보드

사도 행렬 보드에 톱니바퀴를 조립합니다. 왼쪽 톱니바퀴 아래쪽에는 1번 사도가, 오른쪽 톱니바퀴 아래쪽에는 2번 사도가 위치하도록 맞춥니다. 톱니바퀴를 조립할 때는 게임에 포함된 플라스틱 중심축을 사용하십시오.

4. 게임 준비

4.1. 공용 준비

① 게임 보드를 테이블 중앙에 펼칩니다. 그림과 같이 먼저 시계 원판을 놓고 그 위에 천문 원판을 놓습니다. 중앙에 중심축을 꽂아 원판들을 고정합니다.

천문 원판의 시곗바늘 왼쪽 첫 번째 칸에 달 마커를 놓습니다.

게임을 시작할 때, 시계 원판은 무작위로 배치합니다. 천문 원판의 시곗바늘은 게임을 플레이하는 여러분의 실제 게임 시작 시각에 맞게 놓습니다.

예시: 오른쪽 그림은 오후 1시부터 오후 1시 59분 사이에 게임을 시작할 때의 배치입니다.

② 사도 행렬 보드를 게임 보드 위쪽에 놓고, 1번과 2번 사도가 가장 아래쪽에 있도록 톱니바퀴를 회전시킵니다.

③ 꼭대기 보드 중 하나를 무작위로 뽑아 사도 행렬 보드 위쪽 홈에 끼워 넣습니다. 꼭대기 보드에서 현재 게임 인원수와 맞는 라운드 트랙을 찾고, 라운드 마커를 해당 트랙 가장 왼쪽 칸에 놓습니다. 그리고 황금 수탉을 수탉 트랙에서 라운드 마커가 가리키는 숫자에 놓습니다.

예시: 아래 그림은 2인 게임에서의 라운드 마커와 황금 수탉의 배치를 보여줍니다.

첫 게임이라면: 이 표시된 꼭대기 보드를 사용합니다.

참고: 이 표시된 꼭대기 보드의 뒷면은 1인 게임용 보드입니다.

④ 대형 스테인드글라스 6개를 잘 섞고, 무작위로 3개를 뽑아 각 지식 트랙 꼭대기에 1개씩 놓습니다. 나머지는 상자에 되돌려 놓습니다.

⑤ 왕실 두루마리*(파란색 인장)* 6개를 잘 섞고, 무작위로 3개를 뽑아 각 지식 트랙의 맨 위 칸에 앞면으로 1개씩 놓습니다. 나머지는 상자에 되돌려 놓습니다.

⑥ 게임 인원수에 따라 사용하는 일반 두루마리*(빨간색 인장)*가 다릅니다. 4인 게임에서는 모든 일반 두루마리를 사용합니다. 3인 게임에서는 4 이 표시된 일반 두루마리를 전부 제거합니다. 2인 또는 1인 게임에서는 3 이 표시된 일반 두루마리도 제거합니다. 제거한 일반 두루마리는 상자에 되돌려 놓습니다.

일반 두루마리를 뒷면으로 잘 섞은 후, 게임 보드 옆에 모아 놓습니다. 1, 2인 게임에서는 3개를, 3, 4인 게임에서는 4개를 지식 트랙 아래쪽에 앞면으로 펼쳐 놓습니다.

⑦ 소형 스테인드글라스를 뒷면 색깔에 따라 분류합니다. 각 색깔 더미를 잘 섞은 후, 더미마다 1개씩 뽑아 해당 색깔에 맞는 칸에 배치합니다. 나머지는 상자에 되돌려 놓습니다.

⑧ 목표 보너스 타일을 뒷면 색깔에 따라 나눕니다. 각 색깔 더미를 잘 섞은 후, 더미마다 1개씩 뽑아 해당 색깔에 맞는 칸에 배치합니다. 나머지는 상자에 되돌려 놓습니다.

⑨ 작업장 카드 21장을 잘 섞어 더미를 만든 후, 3장을 뽑아 게임 보드의 지정된 칸에 1장씩 놓습니다. 남은 카드 더미는 보드 옆에 놓습니다.

⑩ 다음은 달력 구역과 건설 구역을 준비합니다. 먼저 달력 토큰을 주머니에 전부 집어넣습니다.

10.1 주머니에서 달력 토큰을 뽑습니다. 뽑는 토큰의 수는 게임 인원수에 따라 달라지며, 왼쪽 표에 표시되어 있습니다.

10.2 건설 구역에서 뽑은 토큰과 일치하는 칸을 찾고, 달력 가림막 토큰을 해당하는 모든 칸에 놓습니다.

10.3 주머니에서 달력 토큰을 하나 더 뽑습니다. 달력 구역에서 지금까지 뽑은 토큰과 일치하는 칸을 찾고, 뽑은 토큰을 뒤집어 해당 칸에 그림면으로 놓습니다.

10.4 주머니에 남은 달력 토큰을 전부 꺼냅니다. 건설 구역에서 남은 토큰과 일치하는 칸을 찾고, 숫자 면으로 놓습니다.

오른쪽 그림은 4인 게임 준비 예시입니다.

⑪ 황도 12궁 토큰도 달력 토큰과 같은 방법으로 준비합니다.

⑫ 최종 건설판을 달력 구역 중앙에 화살표가 있는 면으로 놓습니다.

⑬ 망치 마커를 건설 구역 2곳*(달력과 황도 12궁)*의 지정된 위치에 하나씩 놓습니다.

⑭ 달력 구역 타일 12개를 잘 섞은 다음, 달력 구역 주변을 따라 무작위 순서로 놓습니다.

> **첫 게임이라면:** 달력 구역 타일을 놓지 않고, 게임 보드에 인쇄된 기본 구성을 사용합니다.

⑮ 화가를 가운데 그림과 같이 지정된 위치에 놓습니다.

⑯ 같은 아이콘을 가진 조수끼리 모아 앞면 더미를 만듭니다. 조수는 더미마다 게임 인원수보다 1명 더 적게 준비합니다. **단, 1인 게임에서는 조수를 1명씩 준비합니다.** 이렇게 만든 조수 더미 6개를 보드 옆에 놓습니다. 남는 조수는 상자에 되돌려 놓습니다.

⑰ 자원*(금, 페인트, 나무, 철, 동전)*을 게임 보드 옆에 배치해 공급처를 만듭니다.

4.2. 개인별 게임 준비

각자 다음과 같이 준비합니다.

① 개인 보드, 창고, 대장간을 자신의 앞에 놓습니다.

② 강제 작동 토큰 5개를 개인 보드 상단 홈에 톱니바퀴 아이콘이 없는 면으로 놓습니다.

③ 수탉 마커를 개인 수탉 트랙 가장 아래 칸에 놓습니다.

④ 생산 트랙 3개와 망치 트랙 가장 아래 칸에 큐브를 1개씩 놓습니다.

⑤ 일꾼을 다음과 같이 배치합니다.

- 5.1 사도 구역에 3명
- 5.2 생산 구역에 3명
- 5.3 **게임 보드**의 작업장 카드마다 위쪽 칸에 1명씩

⑥ 남은 일꾼은 개인 보드 옆에 놓습니다. 해당 일꾼은 바로 사용할 수 있습니다.
3, 4인 게임에서는 일꾼 1명을 상자에 되돌려 놓습니다. 즉, 3, 4인 게임에서는 일꾼을 4명만 가지고 게임을 시작합니다.

⑦ 조각가를 개인 보드 옆에 놓습니다.

⑧ 지식 마커 3개를 **게임 보드**의 지식 트랙 가장 아래 칸에 각각 1개씩 놓습니다.

⑨ 점수 마커를 점수 트랙 10점에 놓습니다.

⑩ 자신의 색깔과 뒷면이 동일한 12사도 타일 세트를 가져와 개인 보드 옆에 모아 놓습니다.

⑪ 각자 보조 행동 요약 카드를 1장씩 받습니다.

가장 최근에 프라하를 방문한 사람이 시작 플레이어가 됩니다.

4.3. 망치와 시작 자원

망치 카드를 잘 섞어 게임 인원수보다 1장 더 많은 수를 공개합니다. 그리고 망치 카드 위쪽에 시작 자원 카드를 1장씩 놓습니다. 가장 마지막 차례인 사람부터 시작해 반시계 방향으로, 각자 망치 카드와 시작 자원 카드 조합을 1개씩 가져갑니다.

2인 게임의 준비 예시

가져온 망치 카드를 대장간 아래에 끼워 넣고, 시작 자원 카드에 표시된 대로 자원을 받습니다. 시작 자원 카드에 사도가 포함되어 있다면, 자신의 사도 타일 세트에서 해당하는 사도를 가져와 창고에 놓습니다.

원한다면 시계 원판과 천문 원판의 위치를 확인한 후에 시작 자원을 받아도 됩니다. **즉, 자신의 첫 번째 차례를 시작하기 직전에 시작 자원 카드에 표시된 자원을 받을 수도 있습니다.**

첫 게임이라면: 무작위로 카드 조합을 만드는 대신, 각 카드의 오른쪽 아래 숫자를 따라 미리 구성된 시작 조합 4가지를 사용합니다. 각자 해당 조합 중 하나를 무작위로 받습니다.

5. 주요 개념

5.1. 즉시 받는 점수와 게임 종료 시 받는 점수

점수 아이콘에 따라 점수를 받는 방식이 달라집니다.

왼쪽 아이콘은 즉시 받는 점수를 나타냅니다.
아이콘에 표시된 숫자만큼 즉시 점수 마커를 전진합니다.

왼쪽 아이콘은 게임 종료 시 받는 점수를 나타냅니다.
게임 종료 점수 계산을 할 때 점수 마커를 전진합니다.

점수가 100점을 넘었다면 점수 마커를 뒤집어 이를 표시합니다.

5.2. 자원

게임에는 총 5가지의 자원이 있습니다. 자원 아이콘을 얻으면, 공급처에서 해당 자원을 가져옵니다. 자원 아이콘에 ✖이 있다면, 반대로 해당 자원을 공급처에 내야 합니다.

공급처에서 금 1개를 가져옵니다.

금 1개를 냅니다.
낸 금은 공급처에 되돌립니다.

5.2.1. 기본 자원

페인트, 나무, 철은 기본 자원입니다.

왼쪽 아이콘은 기본 자원*(페인트, 나무, 철)* 중 원하는 자원 하나로 간주합니다.

5.2.2. 특별 자원

실제 오를로이에는 금으로 된 장식 요소가 많으므로, 게임에서도 금이 건설에 필수적인 자원입니다. 또한, 동전은 지식 트랙을 효과적으로 전진시키는 자원입니다. 프라하의 카렐 대학교는 유럽의 대학교 중에서도 역사가 깊으며, 과거에는 상류층만 입학할 수 있었습니다. 지식에는 많은 돈이 필요했다는 이야기죠.

금과 동전은 특별 자원입니다. 언제든 기본 자원을 내야할 때, 대신 특별 자원을 낼 수 있습니다. 하지만 **금 대신 동전을 내거나, 동전 대신 금을 낼 수는 없습니다.**

기본 자원을 사용해 금을 얻을 수도 있습니다. **같은 종류**의 기본 자원 3개를 내면 금 1개로 교환할 수 있습니다. 이는 자기 차례에 언제든 할 수 있습니다.

5.3. 강제 작동 토큰

시계를 만드는 건 매우 정교한 작업이지만, 때로는 장치를 무리하게 작동시키고 나중에 바로잡아야 할 때도 있습니다. 장치를 강제로 작동시키면 허용된 이동 범위를 넘어 추가로 움직이거나, 특정 행동에 필요한 조건을 충족할 수 있습니다. 하지만 주의하세요. ***수탉이 울 때 강제 작동 토큰으로 인해 점수를 잃을 수도 있습니다.***

강제 작동: 이 아이콘을 얻으면, 반드시 자신의 강제 작동 토큰 하나를 톱니바퀴 아이콘 면으로 뒤집어야 합니다.

개인 보드에는 강제 작동 토큰이 5개 있습니다. 모든 토큰이 톱니바퀴 아이콘 면으로 뒤집혔다면, 더 이상 강제 작동을 사용할 수 없습니다.
행동 옆에 강제 작동 아이콘이 표시된 경우, **반드시** 행동하기 전에 먼저 강제 작동을 사용해야 합니다.

장치 수리: 이 아이콘을 얻으면, 강제 작동 토큰을 톱니바퀴 아이콘이 없는 면으로 뒤집을 수 있습니다.

5.4. 일꾼

일꾼 관리는 게임의 핵심 요소입니다. 자신의 차례에 사용할 수 있는 일꾼이 없다면 패스해야 합니다. 패스를 원하지 않는다면, 새로운 일꾼을 해제하거나 일꾼을 회수할 방법을 찾아야 합니다.

5.4.1. 일꾼 회수

시계 구역과 달력 구역에 배치된 일꾼만 회수할 수 있으며, 회수한 일꾼은 다시 사용할 수 있습니다.

참고: 대부분은 시계 구역에 배치된 일꾼만 회수합니다. 달력 구역에 있는 일꾼을 회수하면, 게임 종료 및 건설 시 받는 점수가 줄어들 수 있습니다.

일꾼 1명을 회수합니다.

일꾼 2명을 회수합니다.

표시된 숫자만큼 일꾼을 회수합니다.

5.4.2. 일꾼 해제

게임을 시작할 때 일꾼을 일정 수만큼 갖고 시작합니다. 게임 도중 새로운 일꾼을 해제할 수 있습니다. 해제한 일꾼은 개인 보드 옆에 놓고 사용합니다. 새로운 일꾼을 해제하는 방법은 다음에서 찾아볼 수 있습니다.

- 사도 구역에서 일꾼 해제. *(14쪽, 10.1. 사도 배치 참고)*
- 작업장 카드에서 일꾼 해제. *(12쪽, 8.7. 작업장 확장 참고)*
- 생산 구역에서 일꾼 해제. *(11쪽, 8.6. 강화 참고)*

5.5. 지식 트랙

지식 트랙에는 혁신 트랙, 정밀 트랙, 관찰 트랙 총 3가지가 있습니다. 각 지식 트랙마다 연계된 기술이 다르며, 트랙의 마커가 전진하면 자신의 기술이 발전합니다.

시계공에게 있어 가장 큰 미덕은 훈련과 지식입니다.

혁신 트랙 *(파란색)*: 강제 작동 없이 천문 원판을 몇 칸까지 회전시킬 수 있는지를 나타냅니다. *(8쪽, 5.6. 시계 작동 원리 참고)*

정밀 트랙 *(분홍색)*: 차례를 패스할 때 하는 행동을 나타냅니다. *(9쪽, 7.2. 패스 참고)*
또한, 조각가의 레벨을 나타냅니다. *(13쪽, 8.9. 조각가 활성화 참고)*

관찰 트랙 *(노란색)*:
달력 구역에서 화가가 이동할 수 있는 최대 칸수와, 달을 활성화했을 때 달 마커가 이동하는 칸수를 나타냅니다. *(11쪽, 8.4. 와 8.5. 참고)*

왼쪽 그림은 파랑의 지식 기술과 레벨을 나타냅니다.

5.6. 시계 작동 원리

① **바깥 고리:** 게임 보드에 인쇄된 시계 구역의 가장 바깥쪽 고리를 의미합니다.

② **시계 원판:** 항상 **반시계 방향**으로 움직입니다.

③ **천문 원판:** 항상 **시계 방향**으로 움직입니다. **천문 원판의 시곗바늘이 가리키는 칸에 따라 할 수 있는 행동이 달라집니다.**

④ **달:** 달 마커는 천문 원판 위의 트랙을 따라 항상 **시계 방향**으로 움직입니다. 달은 또한, 강제 작동한 장치를 수리하는 가장 효율적인 수단입니다.

5.7. 창고

창고는 사도와 조수를 보관하는 공간입니다. 창고는 총 2칸으로 이루어져 있으며, 이 중 1칸은 사도만, 다른 1칸은 사도나 조수를 보관할 수 있습니다.

창고 안에 있는 사도와 조수는 언제든 자유롭게 재배치할 수 있습니다.

6. 게임 진행

게임은 시작 플레이어부터 게임이 끝날 때까지 시계 방향으로 1번씩 차례를 진행합니다.

7. 차례

자기 차례가 되면, 아래 2가지 중 하나를 선택합니다.

① **시계 장치 활성화**

② **패스**

자기 차례에 어느 쪽을 선택했든지 상관없이, 원하는 만큼 보조 행동을 할 수 있습니다.
(14쪽, 10. 보조 행동 참고)

7.1. 시계 활성화

시계를 활성화하려면 사용할 수 있는 일꾼이 있어야 합니다.

천문 원판의 시곗바늘이 바깥 고리의 한 칸과 시계 원판 내부의 한 칸을 가리키도록, 시계를 아래와 같이 조정합니다.

① **천문 원판 조작**
천문 원판은 항상 **시계 방향으로 회전하며, 최소 1칸 이상 회전해야 합니다.** 파란색 지식 트랙에 있는 자신의 마커 위치에 따라, 천문 원판을 최대로 회전시킬 수 있는 거리가 달라집니다.

천문 원판을 더 회전시키고 싶다면, **더 움직이는 칸수만큼 강제 작동을 사용해야 합니다.**

② **시계 원판 조작**
시계 원판은 항상 **반시계 방향으로 회전하며, 반드시 회전시킬 필요는 없습니다.**
시계 원판을 회전시키려면, 반드시 움직이는 칸수만큼 강제 작동을 사용해야 합니다.

참고: 시계 원판과 천문 원판은 서로 분리되어 있기 때문에, 한쪽을 움직여도 다른 한쪽이 움직이지 않습니다.

③ 시곗바늘이 가리키는 칸에 사용할 수 있는 일꾼 1명을 배치합니다. 해당 칸에 이미 일꾼이 있다면, 그 일꾼은 소유자에게 되돌아갑니다. 이 방법으로 자기 일꾼을 회수할 수도 있습니다.

④ 그다음, 바깥 고리의 행동과 시계 원판의 행동을 원하는 순서대로 할 수 있습니다. 단, 바깥 고리의 행동 도중 시계 원판의 행동을 하거나, 시계 원판의 행동 도중 바깥 고리의 행동을 할 수는 없습니다.

① **파랑**은 건설 행동을 하려고 합니다. 하지만 파란색 지식 트랙에 따르면, 천문 원판을 1칸만 회전시킬 수 있습니다. ② 따라서 강제 작동을 2번 사용해, 천문 원판을 3번 회전시킵니다. ③ 추가로 시계 원판을 1칸 회전시키기 위해 강제 작동을 1번 더 사용합니다. ④ 도착한 칸에 배치된 **녹색**의 일꾼을 돌려준 다음, 자신의 일꾼을 배치합니다. 이제 바깥 고리의 행동을 먼저 할지, 시계 원판의 행동을 먼저 할지 선택합니다.

7.2. 패스

시계를 활성화하는 대신 패스할 수 있습니다. 보통 사용할 수 있는 일꾼이 없을 때 일꾼을 회수하기 위해 패스하지만, 사용할 수 있는 일꾼이 아직 남아 있더라도 패스할 수 있습니다.

패스하면 분홍색 지식 트랙에 있는 자신의 마커 위치에 따라 아래와 같이 행동합니다.

① 분홍색 지식 트랙을 확인해, 자신의 마커가 있는 곳에 표시된 아이콘대로 일꾼을 회수합니다. *(7쪽, 5.4.1. 일꾼 회수 참고)*

② 달을 활성화합니다. *(11쪽, 8.4. 달 활성화 참고)*

③ 황금 수탉을 오른쪽으로 1칸 이동시킵니다.

8. 행동

모든 행동은 선택 사항입니다. 행동을 원하지 않거나, 할 수 없다면 행동을 하지 않고 건너뛸 수 있습니다.

8.1. 자원 생산

자신의 생산 트랙이 가리키는 만큼 자원을 생산합니다.

보라는 철을 생산합니다. 생산 큐브가 가장 위쪽 칸에 있으므로 철 2개와 금 1개를 생산합니다.

페인트, 나무, 철 중 원하는 기본 자원 1개를 얻습니다.

원하는 생산 트랙 1곳에서 자원을 생산합니다.

8.2. 지식

아이콘의 색깔에 해당하는 지식 트랙의 마커를 1칸 전진시킵니다.

원하는 지식 트랙의 마커를 1칸 전진시킵니다.

동전 1개를 내고, 원하는 지식 트랙의 마커를 1칸 전진시킵니다.

마커가 이미 마지막 트랙에 도달해 있다면, 마커를 전진하는 대신 1점을 받습니다.

8.2.1. 지식 트랙 보너스

지식 트랙에서 마커가 특정 칸에 도달하면, 다양한 보상을 얻을 수 있습니다.

일반 두루마리*(빨간색 인장)*: 게임 보드에 공개된 일반 두루마리 1개를 가져오고, 더미에서 새로운 일반 두루마리 1개를 뽑아 빈칸에 놓습니다.

가져온 일반 두루마리는 보조 행동으로 사용할 수 있습니다. *(15쪽, 10.3. 두루마리 사용 참고)* 일반 두루마리*(빨간색 인장)*는 사용 여부와 상관없이 자기 앞에 둡니다.

왕실 두루마리*(파란색 인장)*: 두루마리에 표시된 조건에 따라 즉시 점수를 받습니다. 최대 10점까지 받을 수 있습니다. 그다음, 점수를 받은 왕실 두루마리*(파란색 인장)*는 자기 앞에 둡니다. 다른 사람들은 더 이상 해당 두루마리로 점수를 받을 수 없습니다. 각 왕실 두루마리는 부록을 참고하십시오. *(22쪽, 부록13. 왕실 두루마리)*

달: 달을 1번 활성화합니다. *(11쪽, 8.4. 달 활성화 참고)*

조수: 조수 더미 중 한 곳에서 조수 1명을 가져와 창고의 아래 칸에 놓습니다. 조수는 자기 차례에 보조 행동으로 놓을 수 있습니다. *(15쪽 10.4. 조수 배치 참고)*

이미 가진 조수와 똑같은 조수는 가져올 수 없습니다.

조각가 레벨: 위 아이콘은 조각가 행동 시 적용되는 조각가의 레벨을 나타냅니다. *(13쪽, 8.9. 조각가 활성화 참고)*

8.3. 사도 획득

사도 행렬은 오를로이에 미학적인 요소를 추가해 줍니다. 정각마다 수탉이 울고, 오를로이 상단에서 사도들이 등장하여 정교한 동작을 선보입니다.

톱니바퀴 아래쪽에 있는 두 사도 중 하나를 선택하고, 자신의 개인 사도 세트에서 선택한 사도를 가져와 창고에 놓습니다. **그다음, 톱니바퀴를 다음 칸으로 회전시킵니다.** 톱니바퀴가 움직이는 방향은 톱니바퀴 중앙에 표시되어 있습니다.

창고가 가득 찼다면 사도를 가져올 수 없습니다.

원한다면 다른 사도를 가져오기 위해, 사도를 가져오기 전에 톱니바퀴를 움직일 수도 있습니다. **이때 회전시키는 칸수만큼 강제 작동을 사용해야 합니다.**

파랑*은 9번 사도를 가져오려고 합니다.* ① *먼저 강제 작동을 1번 사용해 톱니바퀴를 회전시킵니다.* ② *이제 9번 사도가 톱니바퀴 아래쪽에 있으므로, 개인 사도 세트에서 9번 사도를 가져와 창고에 놓습니다.* ③ *마지막으로 톱니바퀴를 1칸 회전시킵니다.*

왼쪽 톱니바퀴에 있는 빨간색 톱니가 빨간색 화살표와 만날 때마다, 황금 수탉을 오른쪽으로 1칸 이동시킵니다. 황금 수탉이 수탉 트랙 마지막 칸에 도달하면, 수탉이 웁니다. *(13쪽, 9. 수탉 울음 참고)*

① *톱니바퀴를 회전시킨 결과, 빨간색 톱니가 화살표와 만났습니다.* ② *황금 수탉을 오른쪽으로 1칸 이동시킵니다.*

8.4. 달 활성화

달 마커는 천문 원판 위의 트랙을 따라 **항상 시계 방향으로 움직입니다.** 노란색 지식 트랙에 있는 자신의 마커를 확인하고, 달을 표시된 만큼 천문 원판을 따라 시계 방향으로 움직입니다. 달 마커가 지나간 칸과 멈춘 칸에 표시된 보상을 **모두** 얻습니다.

*노란색 지식 트랙에서 **보라**의 마커는 IV 레벨에 있습니다. 달을 활성화해, 달 마커를 시계 방향으로 6칸 움직입니다. 나무 1개, 페인트 1개, 철 1개를 받고, 추가로 개인 보드에서 장치 3개를 수리합니다.*

아이콘에 +숫자 또는 -숫자가 있는 경우도 있습니다. 이 아이콘으로 달을 활성화하면, 달 마커를 움직일 때 명시된 숫자를 적용합니다.

왼쪽의 아이콘으로 달을 활성화하면, 노란색 지식 트랙이 가리키는 것보다 2칸 더 움직입니다.

8.5. 화가 이동

화가는 달력 구역의 테두리를 따라 **항상 시계 방향으로 움직입니다.** 노란색 지식 트랙에 있는 자신의 마커를 확인하고, 화가를 표시된 만큼까지 움직일 수 있습니다. 화가를 움직인 다음, 화가 왼쪽이나 오른쪽에 있는 보너스 중 하나를 선택해 받습니다. **화가는 반드시 1칸 이상 움직여야 합니다.**

*(1) 노란색 지식 트랙에서 **녹색**의 마커는 III 레벨에 있기 때문에 화가를 최대 5칸까지 움직일 수 있습니다.*
*(2) **녹색**은 화가를 2칸 움직인 다음 두 가지 보너스 사이의 금색 테두리 칸에 놓습니다. 두 가지 보너스 중 오른쪽 보너스를 선택해 금 1개와 동전 1개를 받습니다.*

8.6. 강화

생산 큐브나 **망치 큐브** 하나를 한 칸 위로 올립니다.

강화를 통해 새로운 일꾼을 해제할 수 있습니다. 생산 구역에서 모든 생산 큐브가 일꾼이 있는 위치까지 도달하면, 해당 일꾼을 해제합니다. 일꾼을 해제하면 개인 보드 옆으로 가져오고, 해당 일꾼을 사용할 수 있습니다.

***보라**는 강화 1번으로 나무 생산 큐브를 1칸 위로 움직였습니다. 생산 큐브 3개 모두 첫 번째 일꾼이 있는 위치까지 도달했기 때문에, 일꾼이 해제되어 해당 일꾼을 사용할 수 있습니다.*

이미 마지막 칸에 도달한 생산 트랙을 강화하면, 대신 1점과 금 1개를 받습니다.

8.7. 작업장 확장

작업장을 확장하는 방법은 다음과 같습니다.

① 공개된 작업장 카드를 하나 선택하고, 카드 하단에 표시된 자원을 비용으로 냅니다. 비용은 카드의 위치에 따라 다릅니다. 카드 아래에 있는 숫자만큼 자원을 냅니다. 여기에 추가로 페인트도 1개 냅니다.

왼쪽 그림에서, 표시된 작업장의 비용은 나무 2개와 페인트 1개입니다.

② 카드 위에 자신의 일꾼이 있다면, 해당 일꾼을 해제하고 자신의 앞으로 가져옵니다. 이제 이 일꾼을 사용할 수 있습니다. 일꾼이 없다면 같은 위치의 카드를 이미 구매한 적이 있다는 의미이며, 새로운 일꾼을 해제할 수 없습니다.

③ 카드 상단에 표시된 보상을 받습니다.

④ 그다음, 해당 카드를 가져옵니다. 처음으로 가져올 때는 카드를 자신의 앞에 내려놓습니다. 두 번째 카드부터는 기존 작업장 카드의 오른쪽이나 왼쪽에 새 카드를 붙여야 합니다.

⑤ 새로운 카드를 배치해 사도 획득 아이콘이나 건설 아이콘을 완성했다면, 즉시 해당 행동을 합니다.

⑥ 마지막으로 남아있는 작업장 카드를 오른쪽으로 밀고, 새로운 작업장 카드를 더미에서 뽑아 가장 왼쪽 빈칸에 배치합니다.

① *녹색은 작업장 카드 1장을 고르고 철 2개와 페인트 1개를 비용으로 냅니다.*

② *그다음, 카드 위에 있던 자신의 일꾼을 해제합니다.*

③ *그리고 카드 상단에 표시된대로 강화를 1번 합니다.*

④ *자신이 보유했던 다른 작업장 카드 옆에 방금 선택한 작업장 카드를 놓아, 사도 획득 아이콘을 완성했습니다. 즉시 사도를 하나 가져옵니다.*

⑤ *마지막으로 카드를 오른쪽으로 밀고, 새로 1장을 공개합니다.*

카드 가운데에 있는 아이콘은 조수를 배치하면 얻을 수 있습니다. *(15쪽, 10.4. 조수 배치 참고)*

8.8. 건설

건설 구역은 총 2곳이 있습니다. 한 구역은 달력 토큰을, 다른 한 구역은 황도 12궁 토큰을 건설할 수 있습니다. 건설 방법은 양쪽 구역 모두 일치합니다. 건설 방법은 기억하기 쉽도록 게임 보드에도 표시되어 있습니다.

① 망치 마커를 파란색 화살표를 따라 움직여, 자신이 건설하고 싶은 토큰 **주변**에 놓습니다. 망치 마커가 움직일 수 있는 최대 이동 범위는 자신의 망치 카드에 있는 망치 큐브의 위치에 따라 달라집니다. 강제 작동을 사용할 때마다 망치 마커를 1칸씩 더 움직일 수 있습니다.
건설할 때 망치 마커를 반드시 움직일 필요는 없습니다.

② 건설하려는 토큰의 가로줄과 세로줄에 보이는 모든 자원을 냅니다. 이렇게 낸 자원 1개당 2점을 받습니다.

③ 건설한 토큰은 달력의 알맞은 위치에 그림면으로 놓습니다. **사용할 수 있는 일꾼 하나를 그 위에 올려놓습니다.** 그다음, 방금 올려놓은 일꾼을 포함해 연결된 내 일꾼마다 2점을 받습니다.

> **참고:** 방금 놓은 토큰 주변에 연결된 다른 일꾼이 없다면, 2점만 받습니다.

> **참고:** 건설을 하려면 사용할 수 있는 일꾼이 있어야 합니다.

> **참고:** 달력 토큰과 황도 12궁 토큰은 서로 연결된 것으로 간주합니다.
> *예시: XII 달력 토큰은 I, XI 달력 토큰과 염소자리 황도 12궁 토큰과 연결되어 있습니다.*

④ 건설한 토큰이 위치한 칸에 맞는 달력 구역 보너스를 얻습니다.

⑤ 망치 카드에 있는 자신의 큐브 위치에 따라 망치 보너스를 얻습니다.
(22~23쪽, 부록14. 망치 카드 참고)

① ***보라**는 VI 달력 토큰을 건설하려고 합니다. 먼저 망치 마커를 한 칸 움직여 VI 주변에 도착해야 합니다. **보라**의 망치 카드를 보면, 망치 마커를 최대 2칸까지 움직일 수 있기에 강제 작동을 사용할 필요가 없습니다.*

② *이제 가로줄과 세로줄에 보이는 모든 자원을 내야 합니다. 금 1개, 나무 1개, 철 1개를 냅니다. 자원당 2점씩, 총 6점을 받습니다.*

③ *이제 VI 달력 토큰을 달력의 VI 칸에 놓고 일꾼을 그 위에 올려놓습니다. 방금 올려놓은 토큰 주변에 자기 색깔의 일꾼들이 연결되어 있기에 추가로 점수를 받습니다. 방금 놓은 일꾼, 그리고 연결된 일꾼 3명에서 2점씩, 총 8점을 받습니다.*

④ *달력 구역 보너스로 금 1개와 동전 1개를 얻었습니다.*

⑤ *마지막으로 망치 카드에 표시된 대로 망치 보너스를 받아 동전 1개를 얻었습니다.*

8.9. 조각가 활성화

오를로이 상단에는 왼쪽에서부터 오른쪽으로 각각 교만, 탐욕, 죽음, 색욕을 상징하는 조각상이 있습니다. 죽음은 정각마다 종을 울리고 모래시계를 뒤집습니다. 이는 피할 수 없는 시간의 흐름을 의미합니다.
그 아래에는 왼쪽에서부터 오른쪽으로 철학자, 대천사 미카엘, 천문학자, 기록자 조각상이 있으며, 이들은 4개의 미덕을 상징합니다.

조각가를 게임 보드의 4개의 조각가 행동 칸 중 한 곳으로 옮깁니다.
도착한 칸에 다른 조각가가 있었다면, 그 조각가는 소유자에게 돌아갑니다.

조각가는 반드시 옮겨야 합니다. 즉, 조각가를 놓은 칸의 행동을 연속해서 할 수는 없습니다.

조각가 행동은 조각가 레벨에 따라 달라지며, 조각가 레벨은 분홍색 지식 트랙에 있는 마커의 위치에 따라 결정됩니다.

내 조각가 레벨에 따른 행동을 합니다.
몇몇 조각가 행동은 강제 작동을 요구합니다. 다른 행동을 하기 전에 먼저 강제 작동을 사용해야 하며, 강제 작동을 사용할 수 없으면 행동도 할 수 없습니다.
각 조각가 행동은 부록을 참고하십시오. *(21쪽, 부록6. 조작가 행동 참고)*

*오른쪽의 그림을 통해, 트랙이 조각가 레벨 아이콘에 따라 나뉘어져 있음을 확인할 수 있습니다. **보라**의 조각가 레벨은 1이며, **녹색**과 **파랑**의 조각가 레벨은 2입니다.*

① ***녹색**은 조각가를 활성화해, 조각가를 자신이 원하는 위치에 놓으려고 합니다.*
② *이미 해당 칸에 있던 조각가를 소유자에게 돌려줍니다.*
③ *지식 트랙에 따르면 조각가 레벨이 2이기에, 강제 작동을 1번 사용하고 금 1개와 동전 2개를 받습니다.*

9. 수탉 울음

정각마다 사도의 행렬이 끝난 다음 수탉이 날개를 퍼덕이며 정각을 알리는 울음소리를 냅니다.

수탉이 공용 수탉 트랙의 마지막 칸에 도착하면 수탉 울음이 발생합니다.
이번 차례가 끝나면 수탉의 울음이 발생한다는 것을 기억하기 위해 현재 차례인 사람은 수탉을 가져와 자신의 개인 보드에 놓고, 자신의 차례를 계속해서 진행합니다. **이번 차례에는 수탉이 이동해야 해도, 더 이상 이동하지 않습니다.**

차례가 끝나면 다음을 진행합니다.

① 각자 자신의 수탉 마커가 있는 칸의 숫자만큼 장치를 수리합니다.
강제 작동 토큰을 다 수리하고도 숫자가 남았다면, 남은 수마다 1점씩 받습니다.

② 강제 작동 토큰을 다 수리한 뒤에도 여전히 톱니바퀴 면인 토큰이 남아있다면, 그 개수만큼 1점씩 잃습니다.

③ 라운드 마커를 오른쪽으로 1칸 움직이고, 라운드 마커가 가리키는 숫자에 수탉을 배치합니다. 이제 다음 차례인 사람이 차례를 진행합니다.

공용 수탉 트랙에서 수탉은 항상 오른쪽으로 움직입니다. 수탉은 2가지 경우에만 움직입니다.

① 사도 톱니바퀴가 회전하여 왼쪽 톱니바퀴에 있는 빨간색 톱니가 빨간색 화살표와 만났을 때, 황금 수탉을 1칸 움직입니다. *(10쪽, 8.3. 사도 획득 참고)*

② 누군가 패스했을 때, 황금 수탉을 1칸 움직입니다. *(9쪽, 7.2. 패스 참고)*

보라 차례에 황금 수탉이 트랙 마지막 칸에 도착했습니다.

① *이번 차례가 끝나면 수탉이 운다는 것을 기억하기 위해 황금 수탉을 개인 보드로 가져옵니다.*

② ***보라**는 자신의 수탉 트랙에 표시된 대로 장치 2개를 수리합니다. 다른 사람들도 자신의 수탉 트랙에 표시된 대로 장치를 수리합니다. **녹색**은 장치를 4개 수리할 수 있지만, 수리할 수 있는 토큰이 2개밖에 없어서 추가로 2점을 받습니다.*

③ ***보라**는 장치를 수리한 다음에도 토큰 2개가 여전히 톱니바퀴 아이콘 면으로 있었기 때문에 1점씩, 총 2점을 잃었습니다. 다른 사람들도 수리하지 못한 토큰이 있다면 점수를 잃습니다. **녹색**은 모든 토큰을 수리했기 때문에, 점수를 잃지 않습니다.*

④ *라운드 마커를 오른쪽으로 1칸 움직이고, **보라**는 수탉 트랙에서 라운드 마커가 가리키는 숫자에 황금 수탉을 놓습니다. 이제 다음 차례인 사람이 차례를 진행합니다.*

10. 보조 행동

보조 행동은 자신의 차례에 언제든 할 수 있으며, **패스하는 차례에도 보조 행동을 할 수 있습니다.**

10.1. 사도 배치

사도를 놓을 때는 창고에 있는 사도만 놓을 수 있습니다.

창고에 있는 사도를 개인 보드의 사도 구역에 놓을 때는 비용을 내야 합니다. 배치 비용은 가로줄 가장 왼쪽에 표시되어 있습니다.

*그림과 같이 사도를 놓으려면 **보라**는 페인트 1개를 내야 합니다.*

사도의 색깔과 내가 놓으려는 칸의 색깔은 일치해야 합니다.

사도를 놓자마자 칸에 표시된 보너스를 받습니다.

보너스 종류:

① 동전 1개를 받습니다.

② 강화를 1번 합니다.

③ 일꾼 2명을 회수합니다.

④ 칸에 있는 일꾼을 해제해 내 개인 보드 옆에 놓습니다.

***보라**는 나무 1개를 내서 사도를 놓고, 강화를 1번 합니다.*

10.1.1. 사도 구역 보너스

가로줄이나 세로줄을 완성하면 즉시 해당 보너스를 받습니다.

가로줄을 완성하면 7점을 받고, 자신의 생산 트랙 중 원하는 트랙에서 생산을 1번 합니다.

세로줄을 완성하면 달을 활성화하거나, 조수 1명을 받습니다.

① *사도 구역 세로줄 완성 보너스*

② *사도 구역 가로줄 완성 보너스*

달: 달을 1번 활성화합니다. *(11쪽, 8.4. 달 활성화 참고)*

조수: 조수 더미 중 한 곳에서 조수 1명을 가져와 창고의 아래 칸에 놓습니다. 조수는 자기 차례에 보조 행동으로 배치할 수 있습니다.
(15쪽, 10.4. 조수 배치 참고)
이미 가진 조수와 같은 아이콘의 조수는 가져올 수 없습니다.

10.2. 동전 소비

동전 1개를 금을 제외한 다른 자원 1개로 사용합니다.

10.3. 두루마리 사용

자신의 앞에 있는 일반 두루마리 타일을 하나 뒤집고 표시된 보너스를 받을 수 있습니다. 사용한 두루마리는 내 앞에 놓습니다. 각 두루마리 행동은 부록을 참고하십시오. *(23쪽, 부록15. 일반 두루마리 참고)*

10.4. 조수 배치

작업장 카드 아래에 있는 자원을 내고, 창고에 있는 조수를 작업장 카드 위에 놓을 수 있습니다. **카드 중앙에 있는 보너스를 얻습니다.**
작업장 카드에 조수를 놓을 때 얻는 보너스는 부록을 참고하십시오.
(23쪽, 부록16. 조수 배치 보너스 참고)

각 작업장 카드에는 조수가 단 1명만 들어갈 수 있습니다. 작업장에 배치된 조수는 게임이 종료된 후 추가 점수를 줍니다. 각 조수의 추가 점수 조건은 부록을 참고하십시오.
(22쪽, 부록8. 조수 참고)

녹색은 철 1개를 내고 창고에 있던 조수를 작업장 카드 위에 올려놓았습니다. 카드에 표시된 대로 사도 1명을 보너스로 받았습니다. 게임이 끝났을 때 해당 조수로 6점을 받습니다.

10.5. 목표 달성

게임 보드에는 소형 스테인드글라스가 3개 있으며, 각 스테인드글라스에는 목표 조건이 표시되어 있습니다. 목표 조건을 충족하면 사용할 수 있는 일꾼 하나를 해당 스테인드글라스의 가장 위쪽 빈칸에 놓습니다.
가장 먼저 일꾼을 놓은 사람은 하단의 목표 보너스 타일에 적힌 보너스를 받고 뒤집습니다. 다른 사람들은 뒤집힌 목표 보너스 타일에서 보너스를 받을 수 없습니다.
소형 스테인드글라스의 목표는 각자 1번만 달성할 수 있습니다.

목표당 3명까지 점수를 받을 수 있으며, 첫 번째로 달성한 사람은 8점, 두 번째는 6점, 세 번째는 4점을 받습니다.

1인 또는 2인 게임에서는 2번째 칸을 사용할 수 없으므로, 2번째로 목표를 달성한 사람은 가장 아래 칸에 일꾼을 놓아야 합니다.

각 목표 조건은 부록을 참고하십시오. *(22쪽, 부록11. 소형 스테인드글라스 목표 참고)*

*① **파랑**은 사도 구역에 3번째 녹색 사도를 놓았습니다. 사용할 수 있는 일꾼이 남아있기에 보조 행동으로 목표를 달성합니다. 해당 목표를 처음으로 달성했기 때문에 일꾼을 맨 위 칸에 놓고, 게임이 끝났을 때 8점을 받습니다.*
② 목표 보너스 타일에서 동전 2개를 받습니다. 보너스 타일을 뒤집습니다. 이제 다른 사람들은 해당 보너스를 얻을 수 없습니다.

10.6. 자원 교환

같은 기본 자원 3개를 금 1개로 교환할 수 있습니다.

11. 게임 종료

게임은 달력 구역에 모든 토큰이 건설된 라운드까지, 또는 수탉이 4번 울 때까지 진행합니다.

모두가 같은 수의 차례를 진행하도록 라운드를 끝까지 진행합니다. 게임이 종료되면 게임 종료 점수 계산을 진행합니다.

가장 많은 점수를 받은 사람이 승리합니다. 동점일 경우 개인 보드에 사도를 가장 많이 놓은 사람이 승리합니다. 이 또한 같다면 함께 승리합니다.

11.1. 최종 건설

누군가 달력 구역에 마지막 토큰을 건설하면 최종 건설판을 뒤집습니다.

이제부터 건설을 할 때 일반적인 규칙을 따르는 대신, 금 1개, 나무 1개, 페인트 1개, 철 1개를 내고 8점을 받습니다. 최종 건설판 위에는 일꾼을 놓지 않습니다. 달력 구역 보너스나 일꾼 점수를 받진 못하지만, 망치 보너스를 얻을 수는 있습니다.

12. 게임 종료 점수

게임 보드에서 최종 점수 계산의 요약표를 확인할 수 있습니다.

12.1. 대형 스테인드글라스 점수

대형 스테인드글라스마다 점수를 받습니다. 대형 스테인드글라스에서 점수를 받으려면 내 마커가 적어도 해당 트랙의 7번째 칸에 도달해야 합니다.

이는 벽돌로 된 경계선으로 쉽게 확인할 수 있습니다.

각 스테인드글라스에는 다음과 같은 아이콘이 있습니다.

① **점수 조건:** 조건을 충족한 횟수만큼 점수를 받습니다. 지식 트랙에 있는 마커의 위치에 따라 받는 점수가 달라집니다. 각 점수 조건은 부록을 참고하십시오. *(22쪽, 부록12. 대형 스테인드글라스 참고)*

② **높은 점수:** 지식 마커가 가장 높이 있는 사람은, 충족한 조건 횟수에 높은 점수를 곱한 만큼 점수를 받습니다. 동률일 경우, 동률인 사람 모두가 높은 점수를 받습니다.

③ **낮은 점수:** 자신의 마커가 벽돌 경계선을 넘은 다른 모든 사람은 충족한 조건 횟수에 낮은 점수를 곱한 만큼 점수를 얻습니다.

*오른쪽 그림에서 **녹색**과 **보라**는 사도 구역에 놓은 사도 1명당 2점을 받습니다.*
***빨강**은 벽돌 경계선을 넘었기에, 사도 구역에 놓은 사도 1명당 1점을 받습니다.*
***파랑**은 벽돌 경계선을 넘지 못했기에 점수를 받지 못합니다.*

12.2. 금 점수

먼저 보유한 기본 자원과 동전을 가능한 만큼 금으로 교환합니다. 일반적인 규칙대로 같은 기본 자원 3개를 금 1개로 교환할 수 있습니다. 동전은 원하는 기본 자원으로 교환할 수 있습니다.

보유한 금 1개당 1점을 받습니다.

12.3. 강제 작동 토큰 점수

게임이 끝났을 때, 톱니바퀴 아이콘 면인 강제 작동 토큰 1개당 1점을 잃습니다.

참고: 최종 점수 계산을 할 때는 개인 수탉 트랙으로 장치 수리를 하지 않습니다.

12.4. 조수 점수

작업장 카드에 놓은 조수당 점수를 받습니다. 각 조수에서 받는 점수는 부록을 참고하십시오. *(22쪽, 부록8. 조수 참고)*

12.5. 소형 스테인드글라스 목표 점수

각자 달성한 소형 스테인드글라스 목표에서 점수를 받습니다.
목표마다 가장 먼저 달성한 사람은 8점, 2번째는 6점, 3번째는 4점을 받습니다.

13. 1인 게임

1인 게임에서 여러분은 오를로이 달력을 그린 화가 요세프 마네스와 대결을 펼칩니다.

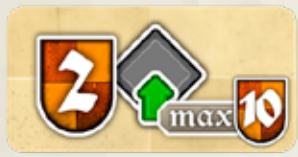
13.1. 1인 게임 공용 준비

일반적인 2인 게임을 준비하지만, 다음을 바꿉니다.

① 공용 게임 준비의 3번을 다음과 같이 바꿉니다.

이 표시된 1인 게임용 꼭대기 보드를 가져와 사도 행렬 보드 위쪽 홈에 끼워 넣습니다. 라운드 마커를 4번 칸에 놓습니다. 황금 수탉을 수탉 트랙 4번 칸에 놓습니다. 수탉 울음이 끝나면 황금 수탉을 다시 4번 칸에 놓습니다. 라운드 마커는 움직이지 않습니다.

② 대형 스테인드글라스, 왕실 두루마리*(파란색 인장)*, 소형 스테인드글라스를 놓기 전, 먼저 아래 그림의 타일들을 제거합니다. 해당 타일들은 사용하지 않습니다.



③ 공용 게임 준비의 10번, 11번을 다음과 같이 바꿉니다.

① 1인 게임용 행동 카드 더미를 가져와 잘 섞은 후, 6장을 공개합니다.

② 공개된 행동 카드에 표시된 황도 12궁 토큰과 달력 토큰을 달력 구역에 그림면으로 놓고, 건설 구역에서 해당 토큰과 일치하는 칸에 가림막 토큰을 놓습니다.

③ 남은 황도 12궁 토큰과 달력 토큰을 건설 구역에 숫자 면으로 놓습니다.

④ 1인 게임에서는 개인 사도 세트 하나를 플레이어와 요세프가 함께 사용합니다. 공개된 행동 카드에 표시된 사도 타일은 따로 모아둡니다. 이는 1인 게임에서 중요한 정보입니다.

⑤ 공개된 카드 6장은 이번 게임에서는 사용하지 않으므로, 상자에 되돌려 놓습니다. 남은 카드 12장만 이번 게임에서 사용합니다.

1인 게임 달력 구역 준비 예시

④ 개인별 게임 준비 4번을 다음과 같이 바꿉니다.

망치 트랙 가장 아래 칸에 큐브를 1개 놓습니다. **각 생산 트랙 두 번째 칸에 큐브를 1개씩 놓습니다.** 이때 생산 구역의 일꾼 하나가 해제되므로, 1인 게임에서는 총 6명의 일꾼을 가지고 시작합니다. *(11쪽, 8.6 강화 참고)*

나머지 게임 준비는 일반적인 2인 게임과 같습니다.

13.2. 요세프의 구성물 준비

몇몇 1인 게임용 구성물에는 이 표시되어 있습니다. 구성물에 해당 아이콘이 있으면, 기본 난이도에서는 사용하지 않습니다. *(20쪽, 13.11. 1인 게임 난이도 참고)*

① 테이블에 요세프의 구성물을 놓기 위한 공간을 마련합니다. 그 공간에 위의 그림처럼 조건 충족 타일을 놓고, 타일 오른쪽에 지식 트랙 목표 타일을 놓습니다.

② 위의 그림처럼 게임 종료 점수 카드를 놓습니다.

③ 지식 타일 3개를 잘 섞고, 위의 그림처럼 타일을 하나씩 각 위치에 공개합니다.

④ 지식 트랙 타일 3개를 잘 섞고, 위의 그림처럼 타일을 하나씩 각 위치에 공개합니다.

⑤ 라운드 종료 행동 타일 3개를 잘 섞고, 위의 그림처럼 타일을 하나씩 각 위치에 공개합니다.

⑥ 요세프의 점수 타일 5개를 잘 섞어 3개를 뽑고, 위의 그림처럼 타일을 하나씩 각 위치에 공개합니다. 남은 타일은 상자에 되돌려 놓습니다.

⑦ 1인 게임 준비에서 남은 행동 카드 12장을 위의 그림처럼 쌓아 놓습니다.

⑧ 차례 점수 카드 3장을 가져와 잘 섞은 다음, 위의 그림처럼 뒷면으로 쌓아 놓습니다.

⑨ 요세프는 개인 보드를 사용하지 않습니다. 또한 대장간, 창고, 강제 작동 토큰, 생산 큐브, 망치 큐브도 사용하지 않습니다. 대신 요세프는 선택한 색깔 하나의 일꾼 14명을 처음부터 전부 사용할 수 있습니다.

⑩ 일반적인 규칙대로 요세프는 자기 색깔의 지식 마커를 지식 트랙마다 하나씩 놓고, 점수 트랙 10점에 점수 마커를 놓습니다.

⑪ **요세프의 차례 준비:** 행동 카드 더미 맨 위 장을 첫 번째 위치에 놓고, 점수 카드도 첫 번째 위치에 놓습니다. **요세프의 차례마다 이를 반복하되, 새로운 카드는 이전 카드의 오른쪽에 놓습니다. 놓을 수 있는 칸이 없으면 3, 6, 9라운드 종료를 진행한 다음, 새로운 카드를 놓습니다. (19쪽 13.9. 3, 6, 9라운드 종료 참고)**

13.3. 1인 게임 진행

항상 플레이어가 먼저 차례를 진행합니다. **플레이어가 일반적으로 차례를 진행한 다음,** 요세프의 차례가 됩니다. 요세프는 3, 6, 9번째 차례가 끝난 후 정리 단계를 갖습니다. 12번째 차례가 끝나면, 게임 종료 점수를 계산합니다.

13.4. 요세프의 차례에서 눈여겨볼 점

요세프는 자원을 얻거나 소비하지 않습니다. 요세프는 작업장 확장, 건설, 목표 달성, 지식 트랙에서 보상을 받지 않습니다.
단, 지식 트랙에서 두루마리를 가져가거나 왕실 두루마리에서 점수를 받을 수는 있습니다.

요세프의 차례에는 시곗바늘이 가리키는 행동을 하지 않습니다. 항상 행동 카드에 표시된 행동을 합니다.

요세프는 강제 작동을 사용하거나, 장치를 수리하지 않습니다. 요세프는 또한 자원을 가져가거나 사용하지 않습니다.

13.5. 요세프의 차례

모든 행동 카드는 다음과 같이 구성되어 있습니다.

① 이 카드의 행동에 필요한 일꾼 수.

② 천문 원판과 시계 원판의 회전 수.

③ 요세프의 첫 번째 행동.

④ 첫 번째 행동의 보상.

⑤ 요세프의 두 번째 행동.

⑥ 두 번째 행동의 보상.

요세프는 행동 카드로 다음과 같이 행동합니다.

① 요세프에게 사용할 수 있는 일꾼이 카드에 표시된 수만큼 있는지 확인합니다.

충분한 수의 일꾼이 없다면, **시계에 있는 요세프의 모든 일꾼을 회수하고** 차례를 마칩니다. 그다음 **요세프의 차례 준비***(왼쪽의 13.2. 요세프의 구성물 준비 11번 참고)*를 하고 플레이어의 차례를 진행합니다.

② 행동 카드에 표시된 대로 원판을 돌리고, 천문 원판의 시곗바늘이 가리키는 위치에 일꾼 하나를 배치합니다. 해당 위치에 이미 일꾼이 배치되어 있다면, 소유자에게로 돌아갑니다.

③ 첫 번째 행동을 합니다. 행동을 할 수 있다면 첫 번째 행동의 보상을 얻습니다.

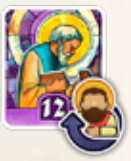
④ 두 번째 행동을 합니다. 행동을 할 수 있다면 두 번째 행동의 보상을 얻습니다.

두 행동을 다 마친 후, 요세프의 행동 체크를 수행합니다.
(19쪽, 13.8. 요세프의 행동 체크 참고)

13.6. 요세프의 행동

① **황도 12궁 또는 달력 토큰 건설:** 카드에 표시된 토큰을 가져와 달력 구역에 숫자 면*(건설이 완료되지 않은 면)*으로 놓습니다.

② **사도 1명 획득:** 카드에 표시된 사도 1명을 플레이어와 공유하는 사도 세트에서 가져와 요세프의 공간에 놓습니다. 그다음 톱니바퀴를 한 칸 움직입니다.



13.7. 요세프의 보상

지식 트랙 전진: 아이콘에 표시된 색깔에 따른 지식 트랙을 2칸 전진합니다.

요세프가 **두루마리** 칸에 도착하면, 뒷면 더미에서 두루마리 1개를 가져와 요세프의 공간에 놓습니다.

요세프가 **왕실 두루마리** 칸에 도착하면, 즉시 점수를 받고 요세프의 공간에 놓습니다.

지식 마커가 이미 트랙 끝에 있다면, 일반적인 규칙대로 마커를 전진하는 대신 1점을 받습니다.

요세프는 지식 트랙의 조수 가져오기/달 활성화 보너스를 받지 않습니다.

작업장 확장: 아이콘에 표시된 화살표에 따라 가장 왼쪽 또는 가장 오른쪽에 있는 작업장 카드를 게임 보드에서 하나 가져옵니다. 가져온 카드는 앞에 두고, 일반적인 규칙대로 빈칸을 채웁니다.

조수 가져오기: 아이콘에 표시된 화살표에 따라 가장 왼쪽 또는 가장 오른쪽에 있는 조수 1명을 가져옵니다.

화가 이동: 화가를 표시된 숫자만큼 시계방향으로 이동시킵니다.

13.8. 요세프의 행동 체크

요세프가 행동 카드에 표시된 모든 행동을 성공적으로 마쳤다면, 아래의 행동 체크를 합니다.
모든 행동을 성공적으로 마치지 못했다면, 요세프가 건설한 토큰을 뒤집고 차례를 마칩니다.
그 후, **요세프의 차례 준비**를 합니다.

행동 체크는 다음을 순서대로 합니다.

① 지식 타일에 표시된 지식 보너스*(기본 난이도에서는 2개, 중급, 상급 난이도에서는 3개)*를 얻습니다.

② 행동 카드로 건설한 토큰을 뒤집고, 일꾼을 그 위에 올려 2점을 받습니다. 주변에 일꾼이 있다면 일반적인 규칙대로 그 일꾼들에서도 점수를 받습니다. *(12쪽, 8.8 건설의 3번 참고)*
요세프는 이 방식으로만 달력 토큰과 황도 12궁 토큰 위에 일꾼을 올려놓을 수 있습니다.

행동 카드에 건설이 2번 표시되어 있다면, 위에서부터 아래로 순서대로 일꾼을 놓고 점수를 받습니다.

③ 차례 점수 카드에 표시된 점수를 받고, 수탉도 표시된 대로 움직입니다.
수탉이 트랙 마지막 칸에 도달하면, 일반적인 규칙대로 요세프의 차례가 끝나고 수탉이 웁니다.
수탉이 마지막 칸에 도달한 이후의 추가 이동은 무시합니다.
요세프는 수탉 울음에서 점수를 잃지 않습니다.

행동 체크를 다 마친 후, **요세프의 차례 준비**를 하면 이제 플레이어의 차례가 됩니다.

요세프는 카드에 표시된 모든 행동을 성공적으로 수행했습니다. 이제 행동 체크를 합니다.

① *파란색 지식 트랙을 2칸 전진합니다.*

② *달력에 놓은 황도 12궁이나 달력 토큰을 뒤집고 그 위에 일꾼을 하나씩 올려놓습니다.*
2.1 *첫 번째 토큰에서 4점을 받고,* 2.2 *두 번째 토큰에서 2점을 받았습니다.*

③ *차례 점수 카드에서 6점을 받고, 수탉을 한 칸 전진합니다.*

13.9. 3, 6, 9라운드 종료

3, 6, 9번째 라운드에서 요세프의 차례가 끝나면 아래와 같이 정리 단계를 갖습니다.

① 라운드 종료 행동 타일에 표시된 행동을 합니다. 조건 충족 여부에 상관없이, 타일에 표시된 소형 스테인드글라스 목표의 가장 위쪽 칸에 일꾼을 놓습니다. 이미 플레이어의 일꾼이 가장 위쪽 칸에 있다면, 세 번째 칸에 놓습니다. 요세프에게 사용할 수 있는 일꾼이 없다면, 먼저 시계에서 모든 일꾼을 회수합니다.

> **참고:** 소형 스테인드글라스 목표에 적힌 아이콘 숫자가 요세프가 일꾼을 놓을 곳입니다. 숫자가 (1)이라면 게임 보드 중 가장 왼쪽에 있는 곳을 의미합니다.

② 수탉을 한 칸 옮기고, 필요하다면 수탉 울음을 진행합니다.

③ 요세프가 지식 트랙에서 얼마나 전진했는지 확인합니다. 지식 트랙 목표 타일에 적힌 숫자만큼 전진하지 못했다면, 점수 타일을 뒤집어 0점이 보이도록 놓습니다. 같거나 높다면 타일을 뒤집지 않습니다.

> **참고:** 지식 트랙의 맨 아래, 첫 번째 칸은 0으로 간주합니다.

④ 지식 트랙 타일과 라운드 종료 행동 타일을 뒤집어 모래시계 아이콘이 보이도록 합니다.

⑤ 공개된 행동 카드 3장은 버리고, 차례 점수 카드는 다시 잘 섞습니다.
게임 보드에 공개된 일반 두루마리 3개를 전부 제거하고, 새로운 두루마리를 뽑습니다.

⑥ **요세프의 차례 준비**를 하고, 플레이어의 차례가 됩니다.

① *요세프는 타일에 표시된 대로, 가장 오른쪽 소형 스테인드글라스의 가장 위쪽 칸에 일꾼을 놓았습니다.*

② *수탉을 한 칸 움직입니다.*

③ *노란색 지식 트랙에서, 요세프의 마커는 5번째 칸에 있습니다. 이는 6보다 낮은 숫자이기에 아래 점수 타일을 뒤집어 0점으로 만듭니다.*

④ *지식 트랙 타일과 라운드 종료 행동 타일을 모래시계 면으로 뒤집습니다.*

⑤ *사용한 행동 카드를 전부 버리고, 차례 점수 카드는 다시 섞습니다.*

⑥ *플레이어가 차례를 시작하기 전, **요세프의 차례 준비**대로 새로운 행동 카드와 새로운 점수 카드를 뽑습니다.*

13.10. 1인 게임 종료

1인 게임은 요세프의 12번째 차례가 끝나면 즉시 종료됩니다.
일반적인 규칙대로 점수 계산을 합니다.

요세프보다 더 많은 점수를 받았다면 게임에서 승리합니다.
동점일 경우 요세프가 승리합니다.

요세프는 아래와 같이 게임 종료 점수 카드에서 점수를 받습니다.

① 일반적인 규칙대로 대형 스테인드글라스에서 점수를 받습니다.

② 가져온 조수 1명당 3점씩*(상급 난이도 면에서는 6점씩)* 받습니다.

③ 뒤집히지 않은 점수 타일에서 점수를 받습니다.

④ 일반적인 규칙대로 소형 스테인드글라스에서 점수를 받습니다.

요세프는 점수 타일당 15점까지 받을 수 있습니다.
점수 타일에는 점수 조건과, 조건을 충족할 때마다 받을 수 있는 점수가 표시되어 있습니다.

요세프의 점수 타일은 부록을 참고하십시오. *(23쪽, 부록 17. 요세프 점수 타일 참고)*

13.11. 1인 게임 난이도

오를로이의 많은 1인 게임 구성물에는 이 있습니다. 해당 아이콘은 상급 난이도에서 사용하는 구성물임을 나타냅니다. 플레이어는 이 있는 구성물을 사용해 난이도를 조절할 수 있습니다.

기본 난이도: 이 없는 구성물만 사용합니다.

중급 난이도 I: 지식 타일과 지식 트랙 목표 타일을 뒤집어 이 있는 면을 사용합니다.

중급 난이도 II: 차례 점수 카드를 기본 대신 상급을 사용합니다. 또 게임 종료 점수 카드를 뒤집어 이 있는 면을 사용합니다.

고급 난이도: 중급 난이도 I과 II를 모두 사용합니다.

14. 오를로이 게임 팁

오를로이는 복잡한 게임이기에 처음 몇 번의 플레이로는 게임을 이해하기 어려울 수 있습니다. 따라서 몇 가지 팁을 가져왔습니다.

① 모든 지식 트랙을 전진시키려고 하지 마세요. 보통 트랙 2개에 집중하는 것이 더 효율적입니다. 어떤 조합을 올려도 상관없지만 소형 스테인드글라스나 대형 스테인드글라스가 어떤 것이 나왔는지에 따라, 좀 더 강력한 지식 트랙 조합이 있을 수는 있습니다.

② 소형 스테인드글라스 목표에 집중하세요. 목표를 먼저 달성해야 보너스를 얻을 뿐만 아니라, 더 많은 점수를 받을 수 있습니다.

③ 강제 작동 토큰을 전부 사용하는 것을 피하고, 필요하다면 달을 활성화해 장치를 수리하는 것이 좋습니다. 패스하면 달을 활성화할 수 있기에 꼭 나쁜 선택은 아닙니다.

④ 건설 전에 어떤 달력 구역 보너스를 받을 수 있는지 확인하는 것이 좋습니다. 또 건설 구역을 확인해 어떤 자원이 필요한지 확인하십시오.

⑤ 처음 몇 번의 게임에서는 게임의 여러 요소를 분석하기보단 일단 한 번 즐겨보세요. 그러면 게임에 대해 금방 이해하고, 어떻게 하면 최적화를 할 수 있을지도 알게 될 것입니다.

부록: 아이콘 설명

1. 자원

페인트, 나무, 철 중 원하는 자원 1개를 얻습니다.

페인트, 나무, 철 중 원하는 자원 1개를 냅니다.

원하는 생산 트랙에서 자원을 생산합니다.

표시된 생산 트랙에서 자원을 생산합니다.

표시된 자원을 생산합니다.

표시된 자원을 냅니다.

2. 바깥 고리 행동

동전 1개와 사도 1명을 얻습니다.

달을 활성화하거나, 화가를 움직입니다.

동전 1개를 얻고 강화를 1번 합니다.

작업장을 확장합니다.

건설을 합니다.

조각가를 활성화합니다.

3. 시계 원판 행동

동전 1개를 내고 원하는 지식 트랙을 1칸 전진하고, 표시된 지식 트랙을 1칸 전진합니다.
원하는 순서대로 트랙을 전진할 수 있습니다.

표시된 생산 트랙에서 자원을 생산합니다.

4. 보조 행동

사도 구역에 사도를 하나 배치합니다.

동전 1개를 금을 제외한 다른 자원 1개로 사용합니다.

일반 두루마리를 하나 사용합니다.

작업장 카드에 조수 한 명을 배치합니다.

소형 스테인드글라스 목표 중 하나에 일꾼을 배치합니다.

같은 기본 자원 3개를 내고 금 1개를 얻습니다.

5. 일꾼 회수

일꾼 1명을 시계나 달력에서 회수합니다.

일꾼 2명을 시계나 달력에서 회수합니다.

일꾼을 표시된 숫자만큼 시계나 달력에서 회수합니다.

6. 조각가 행동

대부분의 조각가 행동은 강제 작동을 요구합니다. 강제 작동을 먼저 사용할 수 없다면, 조각가 행동을 할 수 없습니다.

1레벨: 강제 작동을 1번 사용한 후 작업장을 확장합니다.

2레벨: 강제 작동을 1번 사용한 후 원하는 자원을 1개 가져 오고 작업장을 확장합니다.

3레벨: 장치를 1번 수리한 후 금 1개를 가져오고 작업장을 확장합니다.

1레벨: 강제 작동을 2번 사용한 후 건설을 합니다.

2레벨: 강제 작동을 1번 사용한 후 원하는 자원을 1개 가져오고 건설을 합니다.

3레벨: 장치를 1번 수리한 후 금 1개를 가져오고 건설을 합니다.

1레벨: 강제 작동을 1번 사용한 후 금 1개와 동전 1개를 가져옵니다.

2레벨: 강제 작동을 1번 사용한 후 금 1개와 동전 2개를 가져옵니다.

3레벨: 장치를 1번 수리한 후 금 1개와 동전 3개를 가져 옵니다.

1레벨: 강제 작동을 1번 사용한 후 화가를 움직입니다. 또는 강제 작동 없이 달을 활성화합니다.

2레벨: 강제 작동을 1번 사용한 후 동전 1개를 받고 화가를 움직입니다. 또는 강제 작동 없이 동전 1개를 받고 달을 활성화하되 1칸 더 움직입니다.

3레벨: 장치를 1번 수리한 후 동전 1개를 받고 화가를 움직입니다. 또는 강제 작동 없이 동전 1개를 받고 달을 활성화하되 2칸 더 움직입니다.

7. 목표 보너스

사도를 1명 가져옵니다.

동전 2개를 얻습니다.

원하는 기본 자원 2개를 얻습니다.

망치 트랙이나 원하는 생산 트랙을 1개 강화합니다.

지식 트랙 1개를 2칸 전진하거나, 지식 트랙 2개를 1칸씩 전진합니다.

8. 조수

조수는 종류에 따라 서로 다른 게임 종료 점수 보너스를 제공합니다. 조수는 작업장 카드에 배치되어 있어야만 점수를 얻을 수 있습니다.

게임이 끝났을 때, 6점을 얻습니다.

게임이 끝났을 때, 망치 트랙과 생산 트랙을 강화한 횟수만큼 1점씩 얻습니다.

게임이 끝났을 때, IV 레벨에 도달한 지식 트랙마다 4점씩 얻습니다.

게임이 끝났을 때, 사도 구역에서 완성한 세로줄마다 5점씩 얻습니다.

게임이 끝났을 때, 달력 토큰 위에 있는 내 일꾼마다 3점씩 얻습니다.

게임이 끝났을 때, 황도 12궁 토큰 위에 있는 내 일꾼마다 3점씩 얻습니다.

9. 강제 작동

강제 작동을 1번 사용합니다.

장치를 1번 수리합니다.

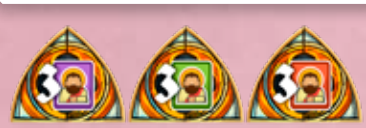
10. 수탉 아이콘

수탉 트랙에 있는 황금 수탉을 1칸 오른쪽으로 이동시킵니다.

이번 차례가 끝났을 때 수탉이 웁니다.

내 개인 보드에 있는 수탉 마커를 1칸 전진시킵니다. 수탉 마커가 이미 끝까지 도달했으면 금 1개와 1점을 얻습니다.

11. 소형 스테인드글라스 목표



사도 구역에 표시된 색깔의 사도가 적어도 3명 있어야 합니다.

작업장 카드에 배치된 조수가 적어도 2명 있어야 합니다.

작업장 카드를 적어도 3장 갖고 있어야 합니다.

망치 트랙과 생산 트랙을 합쳐 적어도 5번 강화했어야 합니다.

지식 트랙 중 하나가 적어도 III 레벨에 도달했어야 합니다.

내 일꾼이 올라간 달력 토큰이 적어도 2개, 황도 12궁 토큰은 적어도 1개 있어야 합니다.

내 일꾼이 올라간 달력 토큰이 적어도 1개, 황도 12궁 토큰은 적어도 2개 있어야 합니다.

12. 대형 스테인드글라스

게임이 끝났을 때 내가 가진 일반 두루마리와 왕실 두루마리 개수만큼 점수를 얻습니다. 두루마리 사용 여부는 상관없습니다. 최대 15점까지 얻을 수 있습니다.

게임이 끝났을 때 사도 구역에 배치한 사도 수에 따라 점수를 얻습니다. 최대 15점까지 얻을 수 있습니다.

게임이 끝났을 때 망치 트랙과 생산 트랙을 합쳐 강화한 횟수에 따라 점수를 얻습니다. 최대 15점까지 얻을 수 있습니다.

게임이 끝났을 때 내 일꾼이 올라간 달력 토큰 개수에 따라 점수를 얻습니다. 최대 15점까지 얻을 수 있습니다.

게임이 끝났을 때 내 일꾼이 올라간 황도 12궁 토큰 개수에 따라 점수를 얻습니다. 최대 15점까지 얻을 수 있습니다.

게임이 끝났을 때 내 작업장 카드 장수에 따라 점수를 얻습니다. 최대 15점까지 얻을 수 있습니다.

13. 왕실 두루마리

이 두루마리를 포함해 내가 가진 일반 두루마리와 왕실 두루마리마다 즉시 3점씩 받습니다. 두루마리 사용 여부는 상관없습니다. 최대 10점까지 얻을 수 있습니다.

사도 구역에 배치한 사도마다 즉시 2점씩 받습니다. 최대 10점까지 얻을 수 있습니다.

망치 트랙과 생산 트랙을 합쳐 강화한 횟수마다 즉시 2점씩 받습니다. 최대 10점까지 얻을 수 있습니다.

내 일꾼이 올라간 달력 토큰마다 즉시 3점씩 받습니다. 최대 10점까지 얻을 수 있습니다.

내 일꾼이 올라간 황도 12궁 토큰마다 즉시 3점씩 받습니다. 최대 10점까지 얻을 수 있습니다.

내 작업장 카드마다 즉시 3점씩 받습니다. 최대 10점까지 얻을 수 있습니다.

14. 망치 카드

망치 카드는 건설 행동 마지막에 특수한 보너스를 제공합니다. 모든 망치 카드는 1레벨에서 아무런 보너스가 없습니다.

II 레벨: 동전 1개를 받습니다.

III 레벨: 동전 1개와 2점을 받습니다.

II 레벨: 내 개인 보드에 있는 수탉 마커를 1칸 전진시킵니다. 수탉 마커가 이미 끝까지 도달했으면 금 1개와 1점을 받습니다.

III 레벨: 내 개인 보드에 있는 수탉 마커를 1칸 전진시키고, 2점을 받습니다. 수탉 마커가 이미 끝까지 도달했으면 금 1개와 1점을 받습니다.

II 레벨: 강제 작동을 1번 사용하고, 화가를 움직입니다.

III 레벨: 화가를 움직입니다.

II 레벨: 원하는 지식 트랙을 1칸 전진합니다.

III 레벨: 원하는 지식 트랙을 1칸 전진하고, 동전 1개를 얻습니다.

II 레벨: 사도를 1명 가져옵니다.

III 레벨: 사도를 1명 가져오고, 장치를 1번 수리합니다.

II 레벨: 장치를 1번 수리합니다.

III 레벨: 달을 활성화하되 1칸 더 적게 이동합니다.

15. 일반 두루마리

사도를 1명 가져옵니다.

달을 활성화합니다.

화가를 움직입니다.

동전 1개를 가져오고 내 개인 보드에 있는 수탉 마커를 1칸 전진시킵니다. 수탉 마커가 이미 끝까지 도달했으면 금 1개와 1점을 얻습니다.

강화를 1번 합니다.

건설을 합니다.

16. 조수 배치 보너스

내 개인 보드에 있는 수탉 마커를 1칸 전진시킵니다. 수탉 마커가 이미 끝까지 도달했으면 금 1개와 1점을 받습니다.

사도를 1명 가져옵니다.

달을 활성화합니다.

일꾼 2명을 회수합니다.

17. 요세프 점수 타일

일꾼이 올라간 달력 토큰마다 3점씩 받습니다. 최대 15점까지 받을 수 있습니다.

일꾼이 올라간 황도 12궁 토큰마다 3점씩 받습니다. 최대 15점까지 받을 수 있습니다.

게임이 끝났을 때 요세프가 가진 사도마다 3점씩 받습니다. 최대 15점까지 받을 수 있습니다.

게임이 끝났을 때 요세프가 가진 일반 두루마리와 왕실 두루마리마다 3점씩 받습니다. 최대 15점까지 받을 수 있습니다.

게임이 끝났을 때 요세프가 가진 작업장 카드마다 3점씩 받습니다. 최대 15점까지 받을 수 있습니다.

만든 사람들

게임 디자이너: Paloma J. Pascual, Abraham Sánchez.
그림: Amelia Sales, Jesús Fuentes.
그래픽 디자인: Jesús Fuentes.
규칙서: Jesús Fuentes.
편집: Jesús Fuentes.
한국어판 제작: DiceTree Games

© 2025 PERRO LOKO GAMES.
All rights reserved
Calle Lamarque de Novoa nº9, 3º N.
41008 Sevilla (Spain)
www.perrolokogames.com

프라하의 오를로이 시계탑

1410년부터 구시청사 탑에 설치된 천문 시계는, 당대로서는 매우 진보된 공학적 성취일 뿐만 아니라 시간을 측정하고 우주를 이해하려는 인류의 집념과 창의성을 상징합니다.

프라하의 오를로이는 단순한 시계가 아닙니다. 오를로이에는 천문 시계 판, 1년 12달을 나타내는 달력, 정각마다 공연을 펼치는 조각상들이 결합되어 있습니다. 조각상에는 12사도와 죽음의 형상*(종을 치는 해골)*이 두드러지며, 죽음은 인생의 덧없음과 시간의 흐름을 나타냅니다.

오를로이에는 유명한 일화가 많습니다. 가장 유명한 일화 중 하나는 시 의회가 시계 장인 하누스가 다른 곳에서 이 걸작을 재현하지 못하도록 그를 실명시켰다는 이야기입니다.

오늘날 오를로이는 프라하의 대표적인 관광 명소로 남아 있습니다. 매일 수천 명의 관광객이 구시가지 광장에 모여듭니다. 오를로이는 단순히 관광 명소를 의미할 뿐만 아니라, 시간이 거침없이 흐른다 해도 그것을 예술과 정밀함으로 측정할 수 있다는 살아있는 증거입니다.

감사의 말

게임 제작에 도움을 준 많은 분께 감사드립니다! 테스트 플레이어들에게 많은 감사를 드립니다. 여러분이 아니었다면 게임은 빛을 발하지 못했을 것입니다. 특히 Motedu, Carlos, Jorge J. Barroso, Mikel, Christian, Alejandro, Cipri에게 감사드립니다.

© DiceTree Games, 2026.
보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신풍플로스타 806호,
고객센터 031-813-9233
www.boardpia.co.kr
www.dicetreegames.com

오를로이
프라하 천문시계
DICETREE GAMES
www.DiceTreeGames.com