

피닉스

뉴 호라이즌



1-4

+14

60-120

1. 소개

우리의 세계는 냉전 시대에 발생한 핵무기 재앙으로 인해 완전히 파괴되었고, 인류는 지난 수십 년간 지하로 피신해야만 했습니다. 그리고 2021년 현재, 지하의 인류는 기술의 발전에 힘입어 '피닉스 프로젝트'라는 이름 아래 다시 한번 지상으로 향합니다. 우리의 목표는 지상에 다시금 생명이 싹틀 수 있도록, 환경을 정화해 줄 특별한 발전소들을 건설하는 것입니다. 저 땅 위에는 희망으로 가득한 세상이 우리를 기다리고 있습니다!

지금이야말로 우리가 나설 때입니다. 우리의 손으로 우리의 세상을 재건합시다!



2. 게임 구성물

공용 구성물

메인 보드 1개

1. 작업 보드 1개

2. 지도 테이프 16개

3. 기술 타일 18개

4. 임무 카드 60장

5. 시작 지원 타일 5개

6. 설계도 타일 9개

7. 작업 타일 24개

8. 폐쇄 토큰 8개

9. 1 연료 토큰 42개

10. 5 연료 토큰 8개

11. 인구 보너스 타일 12개

12. 통신기 타일 11개

13. 라운드 마커 1개

14. 위험 지역 테이프 6개

15. 위험 표지판 2개

16. 시작 발전소 3개

17. 1인 게임용 라운드 종료 카드 1개

18. 1인 게임용 행동 카드 7개

개인 구성물 (x4)

1. 개인 보드 1개

2. 대장 1명

3. 기술자 2명

4. 소형 발전소 3개

5. 중형 발전소 4개

6. 대형 발전소 3개

7. 건물 9개

8. 이주민 7명

9. 개발 마커 2개

10. 에너지 마커 1개

11. 점수 마커 1개

12. 순서 마커 1개

13. 휘장 3개



3. 게임 준비

3.1. 공용 게임 준비

- 1.** 메인 보드와 작업 보드를 플레이어 수에 맞는 면으로 펼쳐 놓습니다. 메인 보드와 작업 보드의 양면은 각각 1~2인용과 3~4인용입니다.
 각 보드의 1~2인용 면은 **사용하지 않는 구역이 줄무늬 테이프로 가려져 있습니다.** 작업 보드는 보드 위쪽을, 메인 보드는 지도의 노란색 지역 등을 확인하세요.
 메인 보드의 1~2인용 면에서, 지도의 지역 번호는 1인 게임에서만 사용합니다. 2인 게임에서는 무시합니다.

이것이 우리의 현황판이며, 피닉스 프로젝트의 모든 진행 상황이 여기에 표시됩니다. 우리 인류는 반드시 이 땅 위로 돌아올 것입니다!



- 2.** 플레이어 수에 따라, 이번 게임에서 사용하지 않는 구성물을 게임 박스로 되돌려 놓습니다.

3 또는 4 표시된 구성물은 각각 3인 이상, 4인 게임에서만 사용됩니다.

4 아이콘은 IV 단계 기술 타일 1개, 통신기 타일 1개, C단계 설계도 타일 1개, 임무 카드 22장, II단계 작업 타일 4개에 표시되어 있습니다.

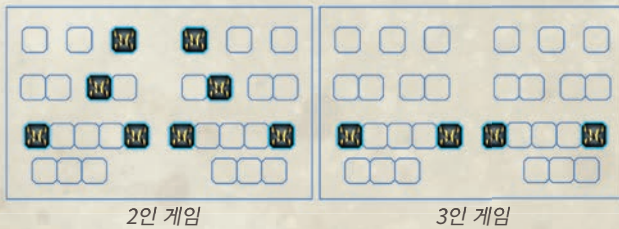
3 아이콘은 III단계 작업 타일 2개와 IV단계 작업 타일 2개에 표시되어 있습니다.

- 3.** 3인 게임에서는 메인 보드 지도의 노란색 지역을 사용하지 않습니다.

이를 표시하기 위해, 노란색 지역에 위험 지역 테이프와 위험 표지판을 놓습니다.

- 4.** 플레이어 수에 따라, 아래 그림에 표시된 대로 작업 보드에 폐쇄 토큰을 놓습니다. 4인 게임에서는 폐쇄 토큰을 놓지 않습니다.

남은 폐쇄 토큰은 게임 박스로 되돌려 놓습니다.



- 5.** 작업 타일을 뒷면에 표시된 단계별로 구분하여 단계별로 작업 타일을 잘 섞고, 작업 보드의 빈 작업 칸에 단계에 맞게 무작위로 배치합니다.

- 6.** 기술 타일을 단계별로 구분해 잘 섞고, 각 단계에서 기술 타일을 4개씩 뽑아서 오른쪽 그림처럼 작업 보드 옆에 놓습니다.

남은 기술 타일은 게임 박스로 되돌려 놓습니다.

- 7.** 라운드 트랙의 첫 번째 칸에 라운드 마커를 놓습니다.

- 8.** 설계도 타일을 뒷면의 알파벳(A, B, C)별로 구분해 잘 섞고, 알파벳마다 1개씩 뽑아서 메인 보드의 표시된 위치에 놓습니다.

남은 설계도 타일은 게임 박스로 되돌려 놓습니다.



9. 임무 카드를 뒷면에 표시된 단계별로 구분해 잘 섞고, I단계와 III단계 카드들은 뒷면으로 치워둡니다. II단계 카드 더미를 메인 보드 아래쪽에 뒷면으로 놓고, 더미 맨 위의 카드 4장을 앞면으로 공개합니다.

10. 통신기 타일을 잘 섞고, 2쪽의 그림에 표시된 위치에 각각 3개씩 놓습니다. **10.1.** 작업 보드 위쪽 **10.2.** 메인 보드 왼쪽 아래 **10.3.** 메인 보드 오른쪽 위

11. 하얀색 시작 발전소 3개를 메인 보드의  위에 (**R1**, **R2**, **R3**) 놓습니다. 단, 1~3인 게임에서는 **R3** 위치에 시작 발전소를 놓지 않습니다.

12. 지도 테이프 16개를 잘 섞고, 메인 보드의 지정된 위치에 무작위로 노란 면이 보이도록 놓습니다.

남은 지도 테이프는 게임 박스로 되돌려 놓습니다. 1~2인 게임은 8개, 3인 게임은 7개, 4인 게임은 1개가 남습니다.

13. 인구 보너스 타일 12개를 색깔별로 구분해 잘 섞습니다. 청록색 타일 중 5개를 무작위로 뽑아, 메인 보드 오른쪽에 있는 인구 트랙의 파란색 칸에 하나씩 놓습니다.

같은 방식으로, 주황색 타일 중 3개를 무작위로 뽑아 인구 트랙의 빨간색 칸에 하나씩 놓습니다. 남은 인구 보너스 타일은 게임 박스로 되돌려 놓습니다.

14. I단계 임무 카드를 **플레이어 수보다 1장 더** 뽑고, 테이블 중앙에 앞면으로 놓습니다. 추가로, 각 임무 카드 아래에 시작 지원 타일을 1개씩 놓습니다. 이를 시작 세트라고 합니다.

즉, 임무 카드와 시작 지원 타일 세트를 플레이어 수보다 1개 더 많이 만듭니다. 예를 들어, 3인 게임이라면 시작 세트 4개를 만듭니다.

15. 연료 토큰을 모두 모아서 공급처를 만듭니다.

3.2. 플레이어별 게임 준비

이것은 지휘 콘솔입니다. 재앙 이전 인류의 최신 기술을 기반으로, 아직 파괴되지 않은 장치의 부품들을 재활용하여 제작되었습니다.
이것이 우리가 가진 모든 것입니다.



원하는 개인 보드를 가져와 자신의 앞에 놓고, 해당 색깔의 개인 구성물을 모두 가져옵니다.

1. 건물 9개를 개인 보드의 지정된 위치에 놓습니다.

2. 발전소를 단계에 맞게 놓습니다. 각 단계는 육각형 크기와 색깔에 따라 소형(동색), 중형(은색), 대형(금색)으로 구분됩니다.

3. 에너지 마커를 에너지 트랙의 가장 아래 칸에 놓습니다.

4. 개발 마커를 각 개발 트랙의 가장 아래 칸에 놓습니다.

5. 이주민 5명을 개인 보드의 지정된 위치에 놓습니다. 남은 이주민 중 1명은 인구 트랙의 가장 아래 칸에 놓고, 다른 1명은 인구 트랙 중간의 주황색 조명 구역에 놓습니다.

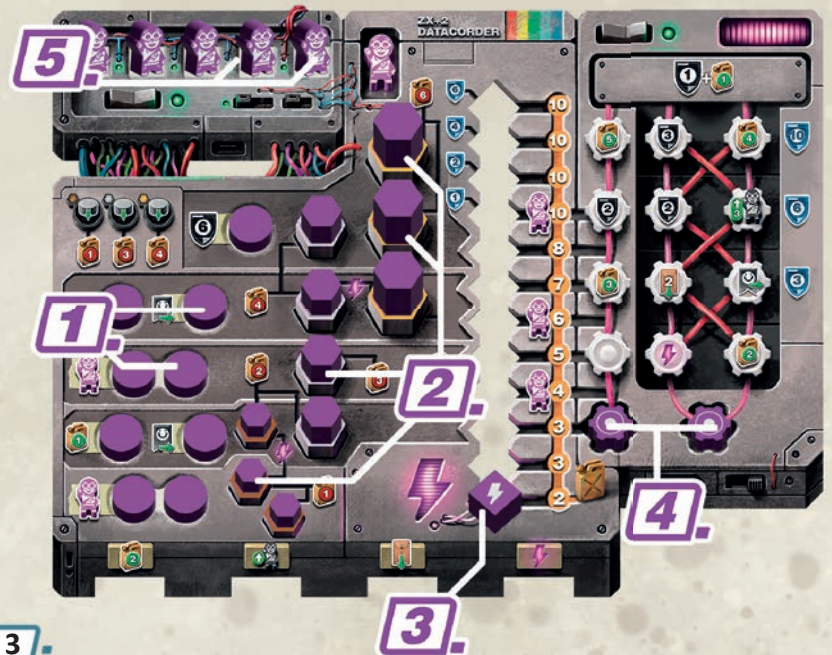
6. 대장과 기술자를 전부 작업 보드의 I단계 휴식 구역에 놓습니다.

7. 휘장을 각 건물 점수 트랙의 가장 왼쪽 칸에 놓습니다.

8. 점수 마커를 점수 트랙의 0칸에 놓습니다.

9. 무작위로 시작 플레이어를 결정합니다. 시작 플레이어는 자신의 순서 마커를 순서 트랙의 위쪽 1번 칸에 놓습니다. 그 후, 나머지 플레이어도 시계 방향 순서대로 자신의 순서 마커를 놓습니다. 이때, 순서 트랙의 보너스는 받지 않습니다.

10. 마지막 플레이어부터 시계 반대 방향 순서대로 시작 세트를 하나씩 가져갑니다. 각 플레이어는 가져간 임무 카드를 손에 들고, 시작 지원 타일의 보너스를 받습니다. 남은 시작 세트는 게임 박스로 되돌려 놓습니다.



4. 주요 개념

4.1. 연료

연료는 이 게임의 유일한 자원입니다.



이 아이콘은 표기된 숫자만큼 연료를 받는다는 뜻입니다.
공급처에서 연료 토큰을 가져와 개인 보드 근처에 모아 놓습니다.



이 아이콘은 표기된 숫자만큼 연료를 지불한다는 뜻입니다.
자신의 연료 토큰을 공급처로 되돌려 놓습니다.

4.2. 점수

점수 아이콘의 색깔에 따라 게임이 끝날 때, 또는 즉시 점수를 받습니다.



파란색 아이콘은 표기된 점수를 게임이 끝날 때 받는다는 뜻입니다.
(점수 계산 방법은 15쪽 참고)



검은색 아이콘은 표기된 점수를 즉시 받는다는 뜻입니다.
점수 트랙에서 자신의 점수 마커를 이번에 받은 점수만큼 전진시킵니다.

4.3. 대장



대장은 일반적인 기술자와 동일하게 취급합니다. 즉, 기술자와 관련된 모든 규칙은 대장에게도 똑같이 적용됩니다.
유일한 예외 사항은 6쪽 “6.2.2. 대장의 승급”을 참고하세요.

우리는 땅 위의 세상을 재건하며, 새로운 역사를 만드는 최전선에 있습니다. 비록 위험에 노출되어 있지만, 우리는 마땅히 희생할 것입니다.



5. 라운드 진행

게임은 총 4라운드까지 진행합니다. 시작 플레이어부터 순서 트랙에 표시된 순서대로 차례를 진행하며, 모든 플레이어가 패스했거나, 더 이상 행동을 할 수 없다면 라운드가 끝납니다.

라운드가 끝나면 13~14쪽 “12. 라운드 종료”의 내용을 처리한 후, 다음 라운드를 시작합니다.

6. 차례 진행

자신의 차례에는 아래의 3가지 행동 중 하나를 합니다.

- 6.1. 작업 배치
- 6.2. 기술자 승급
- 6.3. 패스

또한 차례마다 1번만, 자신의 차례를 시작하거나 끝낼 때 임무 카드 1장 또는 설계도 타일 1개를 완료할 수 있습니다. 원한다면 둘 다 해도 됩니다.

(11쪽 “8. 목표 달성” 참고)

그 후, 순서 트랙에 따라 다음 플레이어가 차례를 시작합니다.

모든 기술자를 작업 칸에 배치했거나 패스한 플레이어는 이번 라운드에 더 이상 차례를 가질 수 없습니다.

6.1. 작업 배치

휴식 구역에 있는 자신의 기술자 1명을 해당 휴식 구역과 연결된 작업 칸 1곳에 배치하거나, 또는 특수 경로를 사용하여 배치합니다. 그 후, 배치한 칸의 작업을 수행합니다.

각 작업 칸에는 기술자를 단 1명만 배치할 수 있습니다. 즉, 이미 자신 또는 다른 플레이어의 기술자가 있는 작업 칸에는 기술자를 배치할 수 없습니다.

(각 작업 아이콘에 대한 설명은 6~10쪽 참고)



예시: 주황은 II단계 휴식 구역과 연결된 작업 칸에 기술자를 배치합니다.

6.1.1. IV단계 작업

IV단계 작업을 수행했다면, 작업 보드의 통신기 타일에 자신의 이주민을 배치할 수 있습니다.

(13쪽 “11.3. 작업 보드의 통신기 타일” 참고)

그 후, IV단계 작업을 수행한 기술자를 I단계 휴식 구역에 놓습니다. 이때, 이주민을 배치하지 않았더라도 휴식 구역으로 보냅니다.

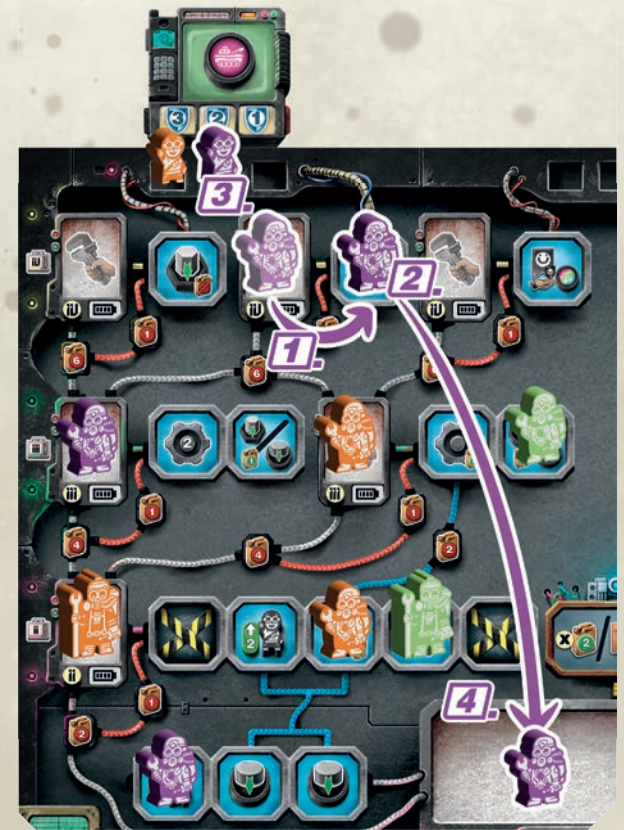
즉, IV단계 작업을 수행한 기술자는 이번 라운드에 또다시 작업 칸에 배치할 수 있습니다.

IV단계 작업을 수행한 기술자는 어떤 경우에도 해당 작업 칸에 남아있을 수 없으며, 반드시 I단계 휴식 구역으로 보내야만 합니다.

예시: 오른쪽 그림에서, (1) 보라는 IV단계 휴식 구역의 기술자를 (2) 휴식 구역과 연결된 작업 칸에 배치합니다.

(3) 작업을 수행한 후 이주민을 통신기 타일에 놓고, (4) 이번에 배치한 기술자를 I단계 휴식 구역에 놓습니다.

이후 자기 차례에 이 기술자를 다시 사용할 수 있습니다.



6.1.2. 특수 경로

몇몇 작업 칸들은 파란 전선으로 서로 연결되어 있습니다. 이를 특수 경로라고 합니다.

기술자를 배치할 때 특수 경로로 연결된 작업 칸 중 아래 단계 2곳에 모두 기술자가 있다면, 특수 경로를 사용하여

연결된 위 단계 작업 칸으로 기술자를 즉시 배치할 수 있습니다. 이때, 경로에 비용이 있다면 지불해야 합니다.

같은 차례에 특수 경로를 2번 사용해서 2단계 높은 작업 칸으로 배치할 수는 없습니다.

예시: 아래 그림에서, (1) 특수 경로의 아래 단계 작업 칸 2곳에 기술자가 배치되어 있습니다. (2) 보라는 II단계 휴식 구역의

기술자를 (3) 특수 경로로 연결된 III단계 작업 칸에 배치합니다. 이때 경로의 비용으로 연료 2개를 지불합니다.



6.2. 기술자 승급

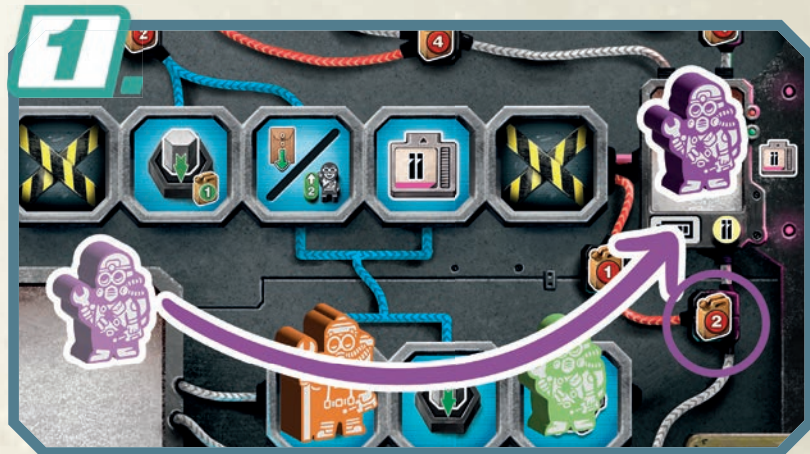
휴식 구역에 있는 자신의 기술자 1명을 1단계 또는 2단계 높은 휴식 구역으로 이동시킵니다. 이때 휴식 구역 사이의 회색 전선을 따라 이동하며, 해당 전선의 비용을 지불해야 합니다.

전선을 따라 이동할 때는 오른쪽 그림처럼, 전선에 그려진 방향으로만 이동할 수 있습니다.

모든 휴식 구역은 같은 칸에 기술자가 여러 명 있어도 됩니다.

빠른 배치를 한 것이 아니라면, 승급한 즉시 이번 차례가 끝납니다.

(6쪽 “6.2.1. 빠른 배치” 참고)



예시 1: 보라는 자신의 기술자 1명을 1단계 높은 휴식 구역으로 승급시킵니다.

이때, 전선의 비용으로 연료 2개를 지불합니다.

예시 2: 보라는 자신의 기술자 1명을 2단계 높은 휴식 구역으로 승급시킵니다. (1) II단계로 올라갈 때 연료 2개를 지불하고, (2) III단계로 올라갈 때 연료 4개를 지불합니다.

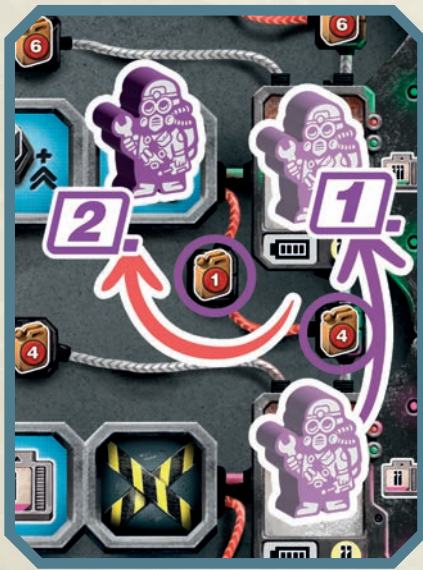
6.2.1. 빠른 배치

기술자가 승급할 때 **빨간 전선**의 비용을 지불하면, 휴식 구역에 들어가는 대신 그 휴식 구역과 연결된 작업 칸에 즉시 배치합니다.

이를 **빠른 배치**라고 합니다.

예시: (1) 보라는 기술자를 승급시키며 연료 4개를 지불합니다.

(2) 추가로 빨간 전선의 비용으로 연료 1개를 지불하고, 승급한 기술자를 즉시 배치합니다.



빠른 배치를 할 때도 특수 경로를 사용할 수 있습니다. 이때도 특수 경로의 아래 단계 작업 칸 2곳에 기술자가 배치되어 있어야 하며, 비용도 지불해야 합니다.

예시: 오른쪽 그림에서, (1) 보라는 기술자를 II단계로 승급시키며 연료 2개를 지불하고, 이번 차례에 즉시 작업을 수행하기 위해 연료 1개를 추가로 지불하여 빠른 배치를 합니다. (2) 아래쪽 작업 칸 2곳에 모두 기술자가 있으므로, (3) 보라는 연료 2개를 지불하여 III단계 작업에 기술자를 배치합니다.



6.2.2. 대장의 승급

대장도 일반적인 기술자와 같은 방식으로 승급하지만, **비용을 지불하지 않고 빠른 배치를 할 수 있습니다.**

예시: 오른쪽 그림에서, 보라는 I단계에 있는 대장으로 III단계 작업을 수행하려고 합니다.

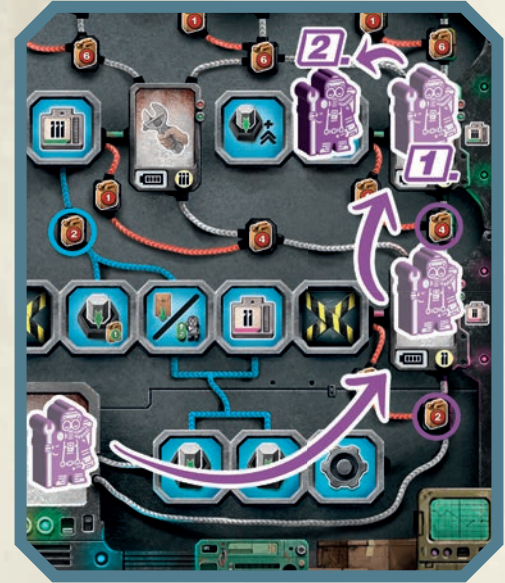
이를 위해 (1) 승급 비용으로 연료를 총 6개 지불하고, (2) 즉시 III단계 작업 칸에 배치합니다.

대장이기 때문에 빠른 배치 비용은 지불하지 않습니다.

6.3. 패스

패스 행동을 하면 즉시 자신의 차례가 끝나며, 다음 라운드가 시작될 때까지는 **차례가 돌아오지 않습니다.**

휴식 구역에 기술자가 남아있어도 패스 행동을 할 수 있습니다.



7. 작업 아이콘

작업 타일을 포함한 여러 게임 구성물에는 작업 아이콘이 표기되어 있습니다. 기술자를 작업 칸에 배치할 때, 또는 보너스를 받을 때 해당 아이콘의 작업을 수행합니다.



7.1. 발전소 건설

이 발전소는 건설된 지역의 방사선을 제거하며 에너지를 생성합니다. 이것이야말로 인류를 지상으로 돌아가게 해줄 핵심 기술이자, 우리의 마지막 희망입니다.



개인 보드의 사용할 수 있는 발전소 1개를, 비용을 지불하고 메인 보드의 정해진 빈칸에 놓습니다. 이때 해당 칸에 맞는 종류의 발전소만 놓을 수 있으며, 이미 발전소가 있는 칸에는 놓을 수 없습니다.



소형 발전소를 놓는 칸



중형 발전소를 놓는 칸



대형 발전소를 놓는 칸



참고: 각 발전소의 비용은 그림과 같이 개인 보드에 표기되어 있습니다.

발전소를 건설할 때는 개인 보드의 에너지 마커가 있는 구역, 또는 그보다 낮은 구역의 발전소만 사용할 수 있습니다.

예시: 보라는 에너지 마커의 위치에 따라, 중형 발전소 2개와 소형 발전소 1개를 사용할 수 있습니다.



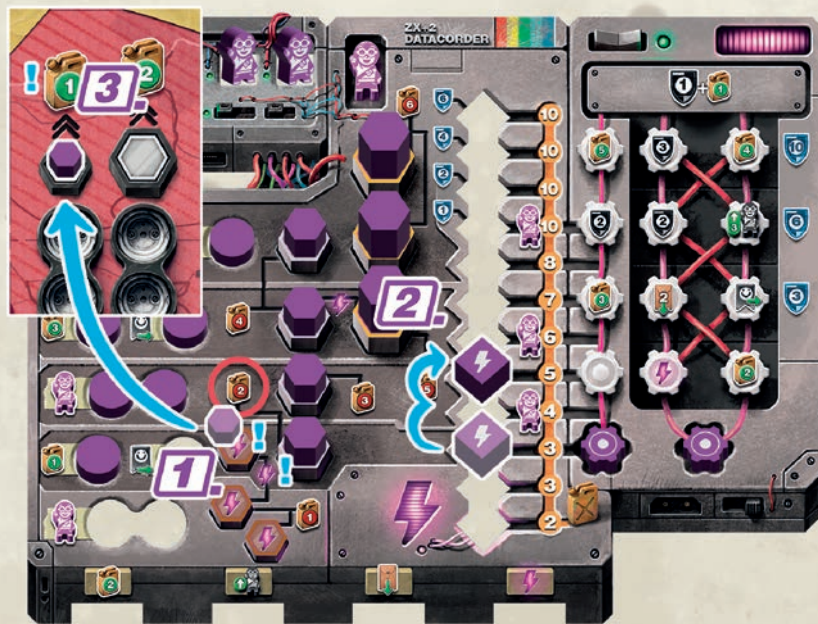
발전소를 건설하면 개인 보드에서 이번에 건설한 발전소 칸의 에너지 보너스, 그리고 메인 보드의 보너스를 즉시 원하는 순서대로 받습니다.

에너지 보너스를 받으면 에너지 트랙에서 에너지 마커를 1칸 올립니다.

(12쪽 “9. 에너지 트랙” 참고)

몇몇 에너지 보너스는 서로 연결된 발전소 2개를 모두 건설해야만 받을 수 있습니다.

예시: 서로 연결된 2번째 발전소까지 건설하면, 표시된 보너스를 전부 받습니다.



예시: 위의 그림에서, (1) 보라는 연료 2개를 지불하고 개인 보드에서 소형 발전소 1개를 건설합니다.
(2) 즉시 에너지 보너스를 2개 받으므로, 에너지 마커를 2칸 올립니다.
(3) 추가로 메인 보드의 보너스인 연료 1개도 받습니다.

7.1.1. 지역 연결

메인 보드의 두 지역 사이에 지도 테이프가 있다면, 가장 먼저 양쪽 지역 모두에 발전소를 건설한 플레이어는 지도 테이프의 노란 면 보너스를 받습니다. 그 후, 지도 테이프를 회색 면으로 뒤집습니다. 이후에 양쪽 지역 모두에 발전소를 건설한 플레이어는 지도 테이프의 회색 면 보너스를 받습니다.

각 지도 테이프의 보너스는 플레이어마다 1번씩만 받을 수 있습니다. 즉, 이미 보너스를 받은 지도 테이프의 양쪽 지역에 다시 발전소를 건설해도 지도 테이프의 보너스를 받을 수 없습니다.

예시: (1) 주황은 중형 발전소를 건설했습니다. 메인 보드와 개인 보드에서 보너스를 받고, 추가로 지도 테이프의 보너스도 받습니다.
(2) 그 후, 지도 테이프를 뒤집습니다.



7.2. 건물 건설

사람들이 지상으로 돌아오기 위해선 주거 시설과 과학 시설이 필요합니다. 또 새로운 터전을 지킬 군사 시설도 필요합니다. 또한, 발전소는 이 모든 건물에 에너지를 공급할 뿐만 아니라 주변을 사람들이 살 수 있는 터전으로 만듭니다. 이것이 바로 ‘피닉스 프로젝트’입니다.



메인 보드의 발전소 아래쪽에는 건물을 놓을 수 있는 칸이 있습니다. 개인 보드의 사용할 수 있는 건물 1개를, 비용을 지불하고 메인 보드의 정해진 빈칸에 놓습니다. 단, 이미 건설된 발전소의 아래쪽 칸에만 건설할 수 있습니다. 또한 이미 건물이 있는 칸에는 건설할 수 없습니다.

건설 비용은 개인 보드에 표기되어 있으며, 어떤 종류의 발전소 아래쪽에 건물을 놓는지에 따라 비용이 달라집니다.

예시: 중형 발전소 아래쪽 칸에 건물을 건설한다면 연료 3개가 필요합니다.

예시: 보라는 소형 발전소 아래쪽에 건물을 건설하기 위해, 연료 1개를 지불합니다.



건물을 건설할 때는 개인 보드의 에너지 마커가 있는 구역, 또는 그보다 낮은 구역의 건물만 사용할 수 있습니다.

건물을 건설하면, 개인 보드에서 이번에 건설한 건물의 보너스를 받습니다. 보너스에 건물 2개가 붙어 있다면, 건물 2개를 모두 건설해야만 보너스를 받습니다.



다른 플레이어의 발전소 아래쪽 칸에 건물을 건설했다면, 발전소의 소유자는 해당 발전소의 메인 보드 보너스를 즉시 1번 받습니다. 이때 발전소의 소유자가 먼저 보너스를 받고, 그 후에 현재 차례 플레이어가 건물의 보너스를 받습니다.



건물 유형 3가지



주거 건물



과학 건물



군사 건물



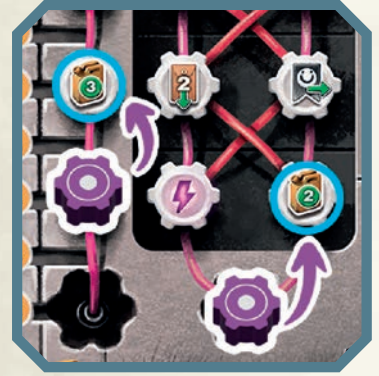
7.3. 개발

개발을 1번 할 때마다 개발 트랙에서 개발 마커 1개를 1칸 올립니다.

개발 마커는 전선을 따라 수직 또는 대각선 위쪽으로 이동하며, 지나간 칸과 도착한 칸의 보너스를 받습니다.

아이콘 하나로 개발을 여러 번 한다면, 마커 2개를 나눠서 이동시켜도 됩니다.

개발 마커가 트랙의 마지막 칸까지 올라갔다면, 그 마커를 1칸 올릴 때마다 대신 점수 1점과 연료 1개를 받습니다.



예시: 보라는 개발을 2번 합니다. 마커 2개를 각각 1칸씩 위로 올리고, 각 마커가 도착한 칸에서 보너스를 받습니다.



7.4. 인구 증가

인구 증가는 피닉스 프로젝트의 핵심입니다. 피닉스 프로젝트가 꿈꾸는 새로운 세상을 완성하기 위해선, 새로운 세대가 필요합니다.



인구 증가를 1번 할 때마다 인구 트랙에서 자신의 이주민 1명을 1칸 올립니다.

이주민은 화살표를 따라 위쪽으로 이동하며, 지나간 칸과 도착한 칸의 보너스를 전부 받습니다.

아이콘 하나로 인구 증가를 여러 번 한다면, 여러 이주민을 나눠서 이동시켜도 됩니다.

인구 트랙은 같은 칸에 이주민이 여러 명 있어도 됩니다.

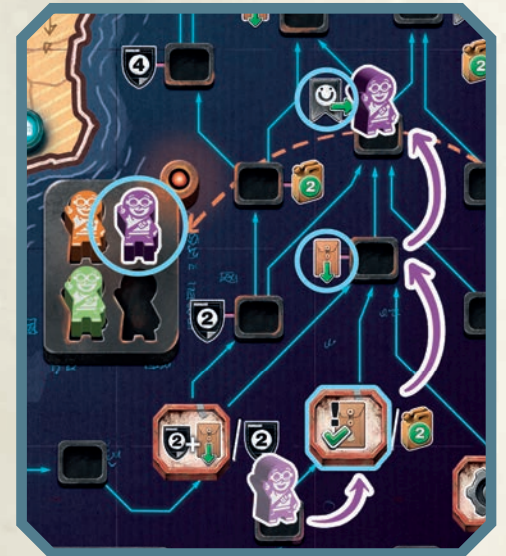
이주민이 인구 보너스 타일이 있는 칸을 지나가거나 도착하면, 해당 타일 또는 메인 보드의 보너스 중 하나를 선택하여 받습니다. 어느 쪽을 선택하든 그 칸의 보너스 타일은 제거합니다. 이후에는 해당 칸에서 메인 보드의 보너스만 받을 수 있습니다.

플레이어마다 1번만, 인구 트랙에서 주황색 점선이 지나는 칸을 처음으로 지나가거나 도착하면, 주황색 조명 구역에 있는 자신의 이주민이 합류합니다.

합류한 이주민은 즉시 배치합니다. (12쪽 "10.1. 이주민 합류" 참고)

이주민이 인구 트랙의 마지막 칸까지 올라갔다면, 그 이주민을 도착한 통신기 타일에 배치합니다.

(13쪽 "11.2. 인구 트랙의 통신기 타일" 참고)



예시: 보라는 인구 트랙의 이주민을 3칸 올립니다. 1칸째 이동으로 보너스 타일의 보너스를 받고, 타일은 제거합니다. 2칸째 이동으로 임무 카드 1장을 가져옵니다. 3칸째 이동으로 이주민이 합류하며, 휘장을 1칸 이동시킵니다.

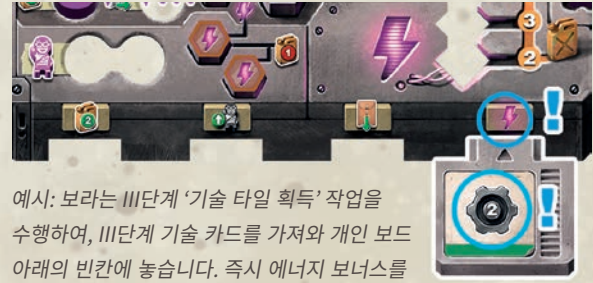


7.5. 기술 타일 획득

작업 보드 옆에서, 이번에 수행한 작업 칸과 같은 단계의 기술 타일 1개를 선택합니다. 그 기술 타일을 가져와 개인 보드 아래의 4칸 중 원하는 빈칸에 놓습니다. 개인 보드 아래에 빈칸이 없다면 기술 타일을 가져올 수 없습니다.

가져온 기술 타일, 그리고 타일을 놓은 칸의 보너스를 원하는 순서대로 둘 다 받습니다.

(기술 타일에 대한 설명은 18쪽 “부록 II. 기술 타일” 참고)



예시: 보라는 III단계 ‘기술 타일 획득’ 작업을 수행하여, III단계 기술 카드를 가져와 개인 보드 아래의 빈칸에 놓습니다. 즉시 에너지 보너스를 받고, 개발을 2번 합니다.



7.6. 휘장 이동

건물 점수 트랙에 있는 자신의 휘장 1개를 오른쪽으로 1칸 이동시킵니다.

아이콘 하나로 휘장 이동을 여러 번 한다면, 여러 휘장에 나눠서 이동시킬 수 있습니다.



7.7. 건물 점수 획득

자신이 건설한 건물 수에 따라 점수를 받습니다. 건물 유형 하나를 선택하고, 건물 점수 트랙에서 해당 유형의 휘장이 있는 칸을 확인합니다.

휘장 칸의 점수를 해당 유형인 자신의 건물 수와 곱한 만큼 점수를 받습니다. 이때, 대형 발전소 아래쪽의 건물은 표기된 유형 2개를 하나씩 나눠 가진 2개의 건물로 취급합니다.



예시: 보라는 군사 건물을 선택해 점수를 받습니다. 건물 점수 트랙에서 군사 건물의 휘장 칸에 표시된 점수(3점)를 메인 보드에 있는 군사 건물의 수(2개)와 곱합니다. 총 6점을 받고, 점수 트랙에서 점수 마커를 이동시킵니다.



7.8. 임무 카드 획득

메인 보드 아래에 공개된 임무 카드 4장 중에서 1장, 또는 임무 카드 더미 맨 위의 카드 1장을 가져와 손에 듭니다.

임무 카드는 제한 없이 몇 장이든 손에 들 수 있습니다. 가져올 수 있는 카드가 없다면 이 작업을 하지 않습니다.

공개된 카드를 가져왔다면, 즉시 남은 카드를 오른쪽으로 밀어 왼쪽에 빈칸을 만듭니다. 그 후 임무 카드 더미 맨 위의 카드를 공개해 빈칸을 채웁니다.

II단계 임무 카드 더미가 다 떨어지면, 치워두었던 III단계 임무 카드로 새로운 더미를 만듭니다.

III단계 임무 카드 더미와 공개된 카드까지 다 떨어지면, 더는 임무 카드를 가져올 수 없습니다.



7.9. 조건 충족 없이 임무 완료

손에 있는 임무 카드 1장을 완료합니다. 이때, 그 카드의 요구 조건을 충족하지 않았더라도 즉시 완료하고 보너스를 받습니다.

이 방식으로 임무 카드를 완료해도, 여전히 이번 차례를 시작하거나 끝낼 때 임무 카드 1장을 완료할 수 있습니다.



7.10. 임무 카드 획득 및 조건 충족 없이 임무 완료

‘임무 카드 획득’ 작업, 그리고 ‘조건 충족 없이 임무 완료’ 작업을 각각 1번씩 수행합니다. 이 두 가지 작업은 원하는 순서대로 할 수 있습니다. 이때, 해당 작업들의 규칙을 모두 따릅니다. (9쪽 “7.8. 임무 카드 획득”과 “7.9. 조건 충족 없이 임무 완료” 참고)



7.11. 비용 없이 기술자 승급

아무 휴식 구역에 있는 자신의 기술자 1명을 비용 지불 없이 1단계 승급시킵니다. 이렇게 승급시킨 기술자는 빠른 배치를 할 수 없습니다.



7.12. 제한 없이 건물 건설

메인 보드의 발전소 아래쪽 칸에 비용 지불 없이 건물 1개를 건설합니다. 이때, 이미 다른 플레이어나 자신의 건물이 있는 칸에도 건설할 수 있습니다. 그 외에는 모두 일반적인 규칙을 따릅니다. 같은 칸에 있는 건물들은 각종 조건 및 점수 획득 등에서 각각 따로 계산합니다.



7.13. 발전소 건설 및 보너스 추가 획득

발전소 1개를 건설합니다. 추가로, 건설된 자신의 발전소 중 1개에서 메인 보드의 보너스를 받습니다. 이때, 이번 작업으로 건설한 발전소에서 보너스를 받아도 됩니다. 이 두 가지 작업은 원하는 순서대로 할 수 있습니다. 그 외에는 모두 일반적인 규칙을 따릅니다.



7.14. 서로 다른 발전소에 건물 건설

연료 1개를 받고, 서로 다른 발전소 2개의 아래쪽에 건물을 1개씩 건설합니다. 이때 일반적인 규칙을 따르며, 건설 비용도 각각 지불해야 합니다.



7.15. 중앙 작업 칸

중앙 작업 칸은 모든 휴식 구역과 연결된 것으로 취급하며, 기술자를 제한 없이 몇 명이든 배치할 수 있습니다. 자신의 기술자를 중앙 작업 칸에 배치했다면, 그 칸의 작업 중 하나를 수행합니다.



추가로 그 기술자가 있던 휴식 구역 단계 숫자의 2배만큼 연료를 받습니다.
예시: III단계 휴식 구역에서 중앙 작업 칸에 기술자를 배치했다면, 연료 6개를 받습니다.



공개된 임무 카드 4장 중 1장, 또는 임무 카드 더미 맨 위의 카드 1장을 가져옵니다.



개인 보드의 에너지 마커를 1칸 올립니다.

라운드가 끝나면, 중앙 작업 칸에 있는 기술자를 모두 I단계 휴식 구역으로 보냅니다. (14쪽 “12.5.기술자 휴식” 참고)

7.16. 작업 아이콘의 추가 요소

몇몇 작업 아이콘에는 추가된 요소가 있습니다. 각 요소에 대한 설명은 다음과 같습니다.



작업 아이콘에 숫자가 있다면, 해당 아이콘의 작업을 그 수만큼 수행합니다. 이는 각각 별개의 작업으로 취급합니다.



작업 아이콘 사이에 빗금이 있다면, 두 작업 중 하나만 수행합니다. 두 가지를 모두 수행할 수는 없습니다.



해당 작업을 수행하기 전에 연료 1개를 받습니다.



해당 작업을 수행하거나 보너스를 받을 때, 연료를 지불하지 않습니다.

8. 목표 달성

자신의 차례를 시작하거나 끝낼 때, **요구 조건이 충족된 임무 카드 1장**, 또는 **설계도 타일 1개**를 완료할 수 있습니다. 원한다면 둘 다 해도 됩니다.

패스 행동을 하는 차례에도 목표 달성을 할 수 있습니다. 패스한 차례 이후, 또는 모든 기술자를 배치하여 차례가 돌아오지 않는 경우에는 목표 달성을 할 수 없습니다.

8.1. 임무 완료

우리가 앞으로 나아가기 위해선 균형 잡힌 발전이 필요합니다. 이를 위한 임무들이 산더미처럼 쌓여 있으며, 우리 엘리트 기술자들은 임무를 수행할 준비를 마쳤습니다!



카드의 요구 조건을 충족했다면, 손에 있는 임무 카드 1장을 내려놓고 완료 보너스를 받습니다. 내려놓은 임무 카드는 **버리지 않고** 개인 보드 옆에 쌓아둡니다.

1. 요구 조건
2. 완료 보너스
3. 인원수 아이콘



8.2. 설계도 완료



설계도 타일의 요구 조건을 충족했다면, 해당 타일의 완료 보너스를 받고 타일을 뒤집습니다.

1. 요구 조건
2. 완료 보너스
3. 인원수 아이콘

8.3. 임무와 설계도의 요구 조건

같은 건물이나 발전소로 여러 임무, 또는 설계도의 요구 조건을 충족할 수 있습니다.

단, 한 차례에는 임무와 설계도를 각각 1개씩만 완료할 수 있습니다.

요구 조건 아이콘 앞에 숫자가 있다면, 해당 요구 조건이 그 수만큼 필요하다는 뜻입니다.

8.3.1. 발전소 조건

이 아이콘은 임무를 완료하는 데 필요한 발전소의 종류를 보여줍니다.

- | | | | |
|--|--------|--|-----------------|
| | 소형 발전소 | | 대형 발전소 |
| | 중형 발전소 | | 종류에 상관없이 아무 발전소 |

8.3.2. 건물 유형 조건

이 아이콘은 임무를 완료하는 데 필요한 건물의 유형을 보여줍니다.

- 과학 건물
- 주거 건물
- 군사 건물

8.3.3. 건물 위치 조건

이 아이콘은 건물이 어떤 종류의 발전소 아래쪽에 있어야 하는지 보여줍니다.

- 예시: 이 아이콘은 자신의 군사 건물이 중형 또는 대형 발전소 아래쪽에 있어야 한다는 뜻입니다.

8.3.4. 지역 조건

메인 보드의 지도는 주요 지역 3곳으로 구분됩니다. 지역 조건은 깃발 모양 아이콘으로 표시되며, 특정 건물이나 발전소가 있어야 하는 지역을 보여줍니다. 지역 조건이 없다면, 발전소나 건물이 어떤 지역에 있는 상관없습니다.



새로운 희망 : 지도의 보라색 지역



화합 : 지도의 빨간색 지역



새벽녘 : 지도의 노란색 지역

9. 에너지 트랙

에너지를 받을 때마다, 에너지 마커를 위로 1칸 올립니다. 에너지는 발전소 건설, 기술 타일 배치, 중앙 작업 칸의 작업, 개발 트랙의 보너스로 받을 수 있습니다.

에너지 트랙 왼쪽은 건설 가능한 건물과 발전소를 보여줍니다.

에너지 마커가 있는 구역, 또는 그보다 낮은 구역의 건물과 발전소만 건설할 수 있습니다.

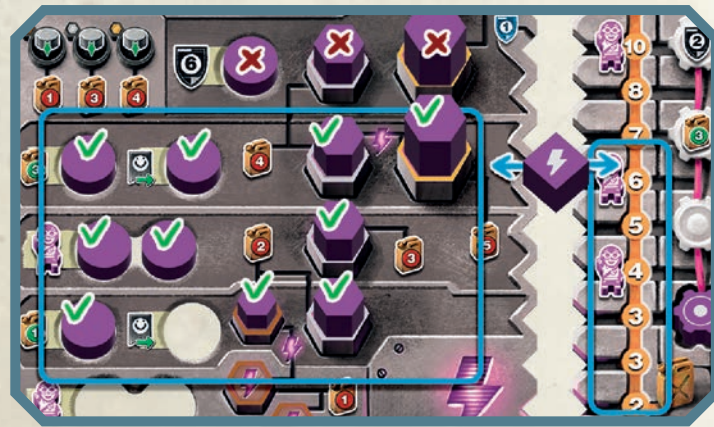
에너지 트랙 오른쪽은 라운드 종료 시 연료 수입을 보여줍니다.

(14쪽 “12.3. 연료 수입” 참고)

또한 에너지 마커가 이주민 아이콘 칸을 지나가거나 도착하면, 즉시 개인 보드의 이주민이 합류합니다.

(아래의 “10.1. 이주민 합류” 참고)

에너지 마커가 트랙의 마지막 칸까지 올라갔다면, 더는 마커를 올릴 수 없습니다.



10. 이주민

10.1. 이주민 합류



이 아이콘은 개인 보드에 있는 이주민 1명을 가져온다는 뜻입니다.

가져온 이주민은 아래의 설명대로 즉시 배치합니다.



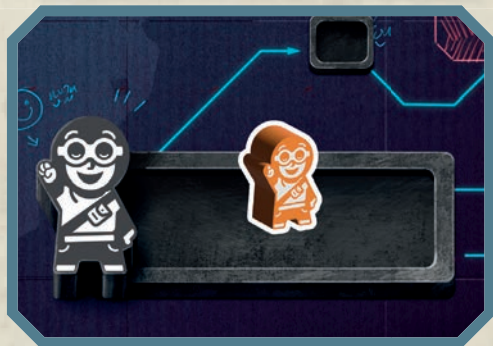
플레이어마다 1번만, 인구 트랙의 주황색 점선이 지나는 칸을 처음으로 지나가거나 도착하면, 주황색 조명 구역에 있는 자신의 이주민이 즉시 합류합니다. 이렇게 합류한 이주민도 아래의 설명대로 즉시 배치합니다.

10.2. 이주민 배치

합류한 이주민은 즉시 아래의 3곳 중 하나에 배치해야 합니다.

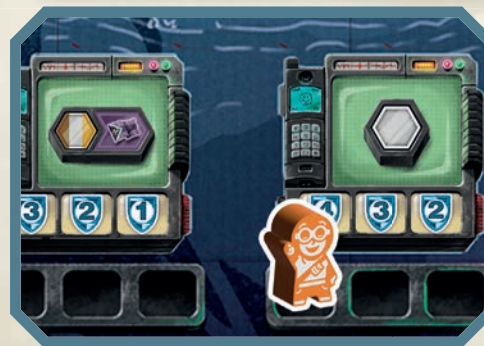
한번 배치한 이주민은 이후 다른 장소에 배치할 수 없습니다.

10.2.1. 인구 트랙에 배치



이주민을 인구 트랙의 가장 아래 칸에 배치합니다. 이 이주민은 일반적인 규칙대로 인구 트랙에서 이동하며, 트랙의 보너스도 받습니다. 이러한 방식으로 인구 트랙에 자신의 이주민을 여러 명 놓을 수 있습니다.

10.2.2. 메인 보드 통신기 타일에 배치



메인 보드 왼쪽 아래에 있는 통신기 타일 중 하나에 이주민을 배치합니다.

(13쪽 “11.1. 메인 보드의 통신기 타일” 참고)

10.2.3. 작업 보드 위쪽에 배치



이주민을 작업 보드 위쪽, 통신기 타일 주변에 배치합니다. 이후에 자신의 기술자가 IV단계 작업을 수행하면, 이 이주민을 그 작업과 연결된 통신기 타일에 배치할 수 있습니다.

(13쪽 “11.3. 작업 보드의 통신기 타일” 참고)

11. 통신기 타일

우리에게는 새로운 사회를 위한 특별한 자리, 중앙 기지국의 통신 장비에 배치될 새로운 이주민이 필요합니다!
이곳은 지상의 거주자들이 서로 소통할 수 있게 연결해 주는 중요한 장소입니다. 우리 앞에 닥친 운명에 맞서려면 서로 연합해야만 합니다!



게임 종료 시, 이주민을 배치한 통신기 타일에서 점수를 받습니다. 이주민을 배치할 때는 도착한 순서대로 가장 왼쪽에서부터 배치합니다.

각 통신기 타일에는 자신의 이주민을 1명까지만 배치할 수 있습니다.

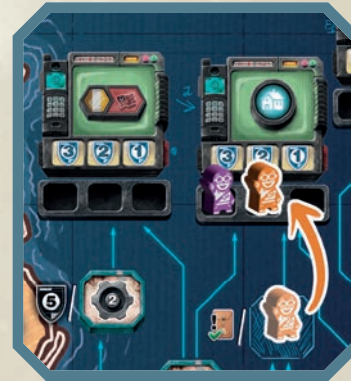
통신기 타일의 위치에 따라 이주민을 배치하는 방법이 달라집니다.

11.1. 메인 보드의 통신기 타일



개인 보드 또는 인구 트랙에서 이주민이 합류하면,
즉시 이 통신기 타일 중 1곳에 배치할 수 있습니다.

11.2. 인구 트랙의 통신기 타일



인구 트랙의 마지막 칸은 통신기 타일입니다.
이주민이 마지막 칸까지 올라갔다면,
해당 통신기 타일에 즉시 배치합니다.
트랙의 화살표로 연결된 통신기 타일에만 이주민을
배치할 수 있습니다. 도착한 통신기 타일에 이미
자신의 이주민이 있다면, 이번엔 올라온 이주민은
배치하지 않고 게임 박스로 되돌려 놓습니다.

11.3. 작업 보드의 통신기 타일



이 통신기 타일에는 작업 보드 위쪽에 배치했던 이주민만 배치할 수 있습니다. 각 통신기 타일은 특정 IV단계 작업 칸과 전선으로 연결되어 있습니다.
자신의 기술자가 IV단계 작업을 수행한 후, 해당 작업 칸과 연결된 통신기 타일에 이주민을 배치할 수 있습니다.

기술자는 I단계 휴식 구역으로 돌아가며, 이번 라운드 동안 또다시 배치할 수 있습니다.

(5쪽 “6.1.1. IV단계 작업” 참고)

예시: (1) 주황은 IV단계 작업을 수행하고 (2) 연결된 통신기 타일의 빈칸에 이주민을 배치합니다.

12. 라운드 종료

모든 플레이어가 패스했다면, 또는 자신의 기술자를 모두 작업에 배치했다면 이번 라운드가 끝납니다. 다음 라운드를 시작하기 전에 다음의 단계들을 진행합니다.

4라운드가 끝났다면, 대신 14쪽 “13. 게임 종료”의 내용을 진행합니다.



12.1. III단계 임무 카드 더미(3라운드 종료 시에만)

3라운드 종료 시에만 이 단계를 진행합니다. 임무 카드 더미와 공개된 카드에서 II단계 카드를 모두 게임 박스로 되돌려 놓습니다.

치워두었던 III단계 임무 카드로 새로운 임무 카드 더미를 만들고, 더미 맨 위의 카드 4장을 앞면으로 공개합니다.



12.2. 라운드 마커 전진

라운드 트랙에 있는 라운드 마커를 오른쪽으로 1칸 이동시킵니다.



12.3. 연료 수입

모든 플레이어는 각자 개인 보드에서 에너지 마커, 그리고 2개의 개발 마커 중 왼쪽 마커의 위치를 확인합니다. 그중 더 아래에 있는 마커의 위치에 따라 연료 수입을 받습니다.



예시: 이 경우, 보라는 에너지 마커 위치에 표시된 대로 연료 4개를 받습니다.



예시: 이 경우, 보라는 왼쪽 개발 마커 위치에 표시된 대로 연료 7개를 받습니다.



12.4. 임무 카드 교체

가장 오른쪽 임무 카드를 버리고, 남은 카드를 한 칸씩 밀어 가장 왼쪽 칸을 비웁니다. 그 후, 임무 카드 덱 맨 위의 카드 1장을 가장 왼쪽 칸에 공개합니다.



12.5. 기술자 휴식

모든 배치된 기술자를 현재 작업 칸과 연결된 같은 단계의 휴식 구역에 놓습니다.

이때, 중앙 작업 칸에 배치된 기술자는 1단계 휴식 구역에 놓습니다.



12.6. 차례 순서 변경



마지막 차례인 플레이어부터 역순으로, 각 플레이어는 순서 트랙의 원하는 칸에 순서 마커를 놓고 해당 칸의 보너스를 받습니다. 다음 라운드에는 이번에 배치된 순서대로 차례가 돌아갑니다.

게임 인원수에 맞지 않거나, 이미 다른 플레이어가 배치한 칸에는 순서 마커를 놓을 수 없습니다.

예시: (1) 이번 라운드에 3번 칸에 있었던 보라는, 다음 라운드의 1번 칸을 선택합니다.
(2) 그 후, 주황은 2번 칸을 그대로 유지하며 연료 1개를 받습니다.
(3) 마지막으로, 연두는 3번 칸에 마커를 놓고 연료 2개를 받습니다.

13. 게임 종료

4라운드가 끝나면 게임도 종료되며, 각자 게임 종료 시 받는 점수를 계산합니다. 점수가 가장 높은 플레이어가 게임에서 승리합니다. 점수가 같다면, 그중 이주인이 더 많이 합류한 플레이어가 승리합니다. 그 수도 같다면, 에너지 마커가 더 높이 있는 플레이어가 승리합니다. 그 위치도 같다면, 연료가 더 많은 플레이어가 승리합니다. 연료 수도 같다면, 해당 플레이어들은 함께 승리합니다.

우리는 모두 같은 목표를 가지고 지상으로 올라왔지만, 가장 위대한 업적을 이룬 자만이 역사에 그 이름을 남길 수 있습니다.





13.1. 통신기 타일 점수 계산

자신의 이주민을 놓은 통신기 타일에서 점수를 받습니다.

이주민이 배치된 칸의 점수를 통신기 타일의 조건을 충족한 횟수와 곱한 만큼 점수를 받습니다.



해당 유형의 건물마다 3, 2, 1점을 받습니다.

해당 지역의 발전소마다 3, 2, 1점을 받습니다.



해당 종류의 발전소마다 점수를 받습니다.
대형 발전소는 6, 5, 4점을, 소형과 중형 발전소는 4, 3, 2점을 받습니다.

완료한 임무 카드마다 2, 1, 1/2점을 받습니다(소수점 버림).



10점, 8점, 5점을 받습니다.



13.2. 기술 타일 점수 계산

가져온 IV단계 기술 타일에서 점수를 받습니다.



해당 유형의 건물마다 3점을 받습니다.

해당 지역의 발전소마다 3점을 받습니다.



완료한 임무 카드마다 2점을 받습니다.



13.3. 건물 점수 계산

건물 유형마다 1번씩, 자신의 휘장이 있는 칸의 점수를 해당 유형인 자신의 건물 수와 곱한 만큼 점수를 받습니다.



예시: 주거 건물, 과학 건물, 군사 건물에서 각각 1번씩 점수를 받습니다.

건물 유형별 점수 계산 예시:

주거 건물: 2개 x 3점 = 6점 / 과학 건물: 3개 x 3점 = 9점 /

군사 건물: 4개 x 4점 = 16점 / 총점: 6점 + 9점 + 16점 = 31점



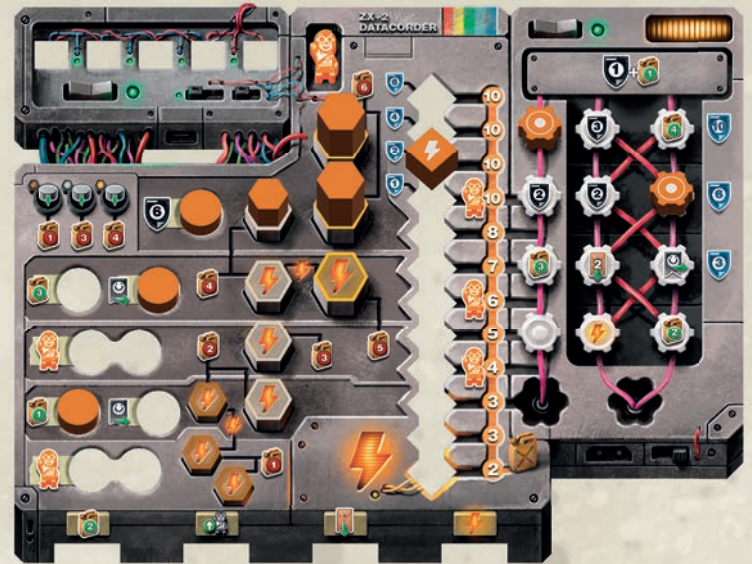
13.4. 개인 보드 점수 계산

13.4.1. 에너지 트랙 점수

에너지 마커의 위치에 따라 점수를 받습니다. 에너지 마커가 트랙 위에서부터 1번째, 2번째, 3번째, 4번째 칸에 있다면 각각 6점, 4점, 2점, 1점을 받습니다.

13.4.2. 기술 트랙 점수

개발 마커 2개 중 더 아래에 있는 마커의 위치에 따라 점수를 받습니다. 개발 마커가 트랙 위에서부터 1번째, 2번째, 3번째 칸에 있다면 각각 10점, 6점, 3점을 받습니다.



예시: 주황은 에너지 트랙에서 2점, 개발 트랙에서 6점을 받아 총 8점을 받습니다.

부록 I. 1인 게임

이 새로운 세계에는 당신만 있는 것이 아닙니다. 여러분과 똑같이 이 세계를 다시 세우기 위해 활동하는 크라켄 프로젝트 세력이 있습니다. 하지만 이들이 추구하는 문명은 멸망했던 과거의 모습 그 자체이며, 같은 실수를 반복하려 합니다. 이제 당신의 임무는 이 지상을 더 효율적으로 재건하고, 새로운 세상이 크라켄 프로젝트의 손에 넘어가지 않도록 하는 것입니다.

우리는 크라켄 프로젝트를 통해 인류의 세계를 재건할 것이다! 지하의 인류는 잃어버린 지상의 삶을 여전히 그리워하며, 우리는 이 땅을 되찾기 위해서라면 어떤 희생이든 할 각오가 되어있다.
우리의 대의를 위해서라면 얼마든지 인류를 지배할 것이다!



1. 게임 준비

일반적인 2인 게임을 준비하지만, 아래의 예외 사항을 적용합니다.

1. 이번 게임의 난이도를 결정합니다. 난이도는 게임 종료 후 점수 계산에서만 적용되며, **게임 진행 중에 달라지는 점은 없습니다.** (18쪽 “7.2. 건물 점수” 참고)
2. 1인 게임용 행동 카드 7장을 잘 섞어 크라켄 행동 더미를 만들고, **크라켄 문양이 그려진 면으로** 놓습니다.
3. 1인 게임용 라운드 종료 카드를 가져와 크라켄 행동 더미 옆에 놓습니다.
4. 크라켄의 개인 보드는 준비하지 않습니다. 상대의 발전소, 건물, 이주민은 따로 한 곳에 모아둡니다.
5. 크라켄의 순서 마커를 순서 트랙 1번 칸에 놓습니다. 플레이어의 마커는 2번 칸에 놓습니다.
6. 시작 세트를 2개 만들고, 그중 하나를 가져옵니다. 나머지 하나는 게임 박스로 되돌려 놓습니다.
7. 크라켄은 건물 점수 트랙에 휘장을 놓지 않습니다.
8. 크라켄의 점수 마커를 점수 트랙의 0번 칸에 놓습니다.
9. 1라운드에는 크라켄이 먼저 차례를 시작합니다.

2. 주요 개념

2.1. 게임 진행

일반적인 2인 게임과 동일하게 진행하지만, 크라켄은 1인 게임용 행동 카드의 내용대로 행동합니다. 또한, 라운드가 끝날 때마다 추가로 라운드 종료 카드의 행동을 합니다. (단, 4라운드는 제외)

2.2. 크라켄의 연료 지불과 보너스

크라켄은 연료를 받거나 지불하지 않습니다. 또한 건물과 발전소 건설, 임무 완료, 인구 트랙에서 어떠한 보너스도 받지 않습니다.

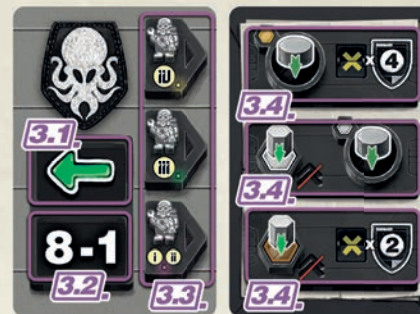
2.3. 크라켄의 대장

크라켄의 대장은 **예외 사항 없이**, 항상 일반적인 기술자와 동일하게 취급합니다.

3. 크라켄 행동 더미

크라켄의 차례가 시작될 때마다, 크라켄 행동 더미 맨 위의 카드를 뒤집어 더미 오른쪽에 공개합니다. 크라켄은 공개한 카드의 내용대로 행동하며, 이번 차례에 배치한 기술자의 단계에 맞는 행동을 합니다. 크라켄 행동 더미 맨 위의 카드는 **크라켄의 우선순위를** 보여줍니다. 또한, 이번에 배치한 기술자의 단계에 따라 어떤 가로줄의 행동을 하는지도 보여줍니다.

공개하려는 카드가 크라켄 행동 더미의 마지막 카드라면, 공개하기 전에 나머지 행동 카드를 모두 섞어 새로운 더미를 만듭니다.



3.1. 선택 화살표

크라켄이 무언가 선택해야 한다면, 화살표의 방향에 따라 가장 왼쪽 또는 가장 오른쪽을 선택합니다.

3.2. 선택 순서 1-8 / 8-1

이 숫자는 메인 보드 지도의 각 지역에 적힌 번호에 해당합니다. 크라켄이 발전소나 건물을 건설할 때, 1-8 순서(1, 2, 3...) 또는 8-1 순서(8, 7, 6...)로 어느 지역에 건설할지 결정합니다.

예시: 크라켄의 행동이 발전소 건설이고, 선택 순서가 “8-1”이라면, 크라켄은 먼저 8번 지역에 빈칸이 있는지 확인합니다. 빈칸이 없다면 다음으로 7번 지역을 확인하며, 이런 방식으로 건설이 가능한 칸을 찾을 때까지 지역을 확인합니다.

3.3. 기술자의 단계

이 아이콘은 크라켄이 이번에 배치한 기술자의 단계에 따라, 어떤 가로줄의 행동을 하는지 보여줍니다.

3.4. 크라켄의 행동

공개한 행동 카드에는 가로줄 3개에 각각 행동 아이콘이 있습니다. 크라켄은 이번에 배치한 기술자의 단계에 따라 I, II단계라면 아래쪽, III단계라면 가운데, IV단계라면 위쪽 가로줄의 행동을 합니다. 각 행동 아이콘에 대한 자세한 설명은 17~18쪽 “5. 크라켄의 행동 아이콘”을 참고하세요.

4. 크라켄의 차례

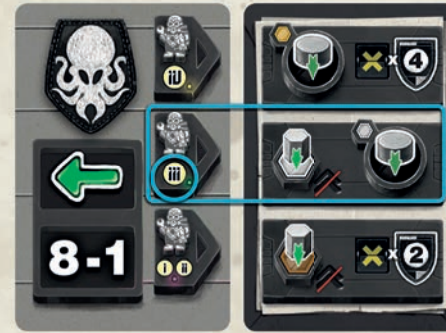
크라켄의 차례에는 먼저 크라켄 행동 더미 맨 위의 카드를 공개하고, 크라켄의 기술자 중 가장 높은 단계의 휴식 구역에 있는 1명을 선택합니다. 같은 단계의 기술자가 여러이면, 선택 화살표 방향에 따라 선택합니다.

그 후, 선택된 기술자가 있는 휴식 구역과 연결된 작업 칸 1곳에 기술자를 배치합니다.

연결된 작업 칸이 여러이면, 선택 화살표의 방향에 따라 배치합니다. 크라켄은 배치한 칸의 작업을 수행하지 않으며, 해당 칸을 차지하지만 합니다.

크라켄의 기술자를 배치할 빈 작업 칸이 없다면, 해당 기술자를 1단계 승급시키고 즉시 크라켄의 차례를 끝냅니다.

기술자를 배치한 후, 공개한 행동 카드를 확인합니다. 크라켄은 이번에 배치한 기술자의 단계에 해당하는 가로줄의 행동을 전부 합니다.



예시: III단계 휴식 구역에서 기술자를 배치한 경우, 가운데 가로줄의 행동을 전부 합니다.

기술자가 IV단계 작업 칸에 배치되었다면, 즉시 그 작업 칸과 연결된 통신기 타일에 크라켄의 이주민을 배치합니다.

이번에 배치한 기술자는 I단계 휴식 구역으로 돌아가며, 이번 라운드에 또다시 배치할 수 있습니다. 따라서, 크라켄 기술자는 절대 IV단계 작업 칸을 차지할 수 없습니다.

크라켄의 기술자를 배치할 때 특수 경로를 사용할 수 있다면, 항상 그 경로를 사용하여 더 높은 단계의 작업 칸에 기술자를 배치합니다. 특수 경로가 작업 칸 2곳과 연결되어 있다면, 선택 화살표의 방향에 따라 배치합니다.

(특수 경로 사용은 5쪽 "6.1.2. 특수 경로" 참고)

5. 크라켄의 행동 아이콘



5.1. 임무 카드 버리기

선택 화살표의 방향에 따라, 공개된 4장의 임무 카드 중 가장 왼쪽 또는 가장 오른쪽 카드를 버립니다. 그 후, 카드를 가져갈 때처럼 임무 카드를 공개합니다.



5.2. 발전소 건설

행동 아이콘에 해당하는 발전소를 빈칸에 건설합니다. 선택 순서(1-8 / 8-1)에 따라 건설할 지역을 정합니다. 크라켄은 발전소를 건설해도 아무런 보너스를 받지 않습니다.

크라켄이 노란 면인 지도 테이프의 양쪽 지역에 모두 발전소를 건설했다면, 지도 테이프를 회색 면으로 뒤집습니다. 이때, 보너스는 받지 않습니다.



예시: 크라켄은 소형 발전소를 건설해야 하며, 선택 순서 8-1에 따라 먼저 8번 지역을 확인합니다. 8번 지역에는 빈칸이 없으므로, 7번 지역에 건설합니다. 8번 지역에 이미 크라켄의 발전소가 있었기 때문에, 지도 테이프를 뒤집습니다.

모든 지역에 빈칸이 없어 발전소를 건설할 수 없다면, 아이콘보다 1단계 높은 발전소를 건설합니다. 그래도 건설할 수 없다면, 아이콘보다 1단계 낮은 발전소를 건설합니다. 그래도 건설할 수 없다면, 건설하지 않고 즉시 크라켄의 차례를 끝냅니다.

5.3. 점수

크라켄은 카드에서 2가지 방법으로 점수를 받습니다.



아이콘에 표기된 점수를 받습니다.



아이콘에 표기된 점수를 현재 진행 중인 라운드 수와 곱한 만큼 점수를 받습니다.



5.4. 건물 건설

크라켄은 아이콘에 따라 대형, 중형, 소형 발전소 아래쪽 칸에 건물을 건설합니다. 선택 순서(1-8 / 8-1)에 따라 건설할 지역을 정합니다. 이미 건설된 발전소 아래쪽 칸에만 건설할 수 있으며, 해당 발전소의 소유자가 누구인지는 상관하지 않습니다.

모든 지역에 빈칸 또는 알맞은 발전소가 없어 건물을 건설할 수 없다면, 아이콘보다 1단계 높은 발전소 아래쪽에 건설합니다. 그래도 건설할 수 없다면, 아이콘보다 1단계 낮은 발전소 아래쪽에 건설합니다. 그래도 건설할 수 없다면, 건설하지 않고 즉시 크라켄의 차례를 끝냅니다.

크라켄이 플레이어의 발전소 아래쪽에 건물을 건설하면, 플레이어는 일반적인 규칙대로 해당 발전소의 보너스를 받습니다. 플레이어가 크라켄의 발전소 아래쪽에 건물을 건설하면, 크라켄은 메인 보드의 보너스 대신 발전소 종류에 따라 소형은 1점, 중형은 2점, 대형은 4점을 받습니다.



5.5. 인구 증가

아이콘의 숫자만큼 인구 트랙에서 크라켄의 이주민을 올립니다. 연결된 화살표가 여러 개라면 선택 화살표의 방향에 따라 이동합니다. 크라켄은 인구 트랙에서 보너스를 받지 않지만, 이주민이 보너스 토큰을 지나가거나 도착하면 해당 보너스 토큰을 제거합니다.

크라켄은 이주민이 통신기에 도착할 때만 새로운 이주민이 합류하며, 즉시 인구 트랙의 맨 아래 칸에 놓습니다. 크라켄은 주황색 점선이 지나가는 칸을 지나가거나 도착해도 이주민이 합류하지 않습니다.



5.6. 기술자 승급

휴식 구역에 있는 기술자를 작업에 배치하는 대신, 1단계 높은 연결된 휴식 구역으로 이동시킵니다. 선택 화살표의 방향에 따라 이동시킬 휴식 구역을 정합니다. 승급한 기술자는 휴식 구역에 있으므로, 이번 라운드에 다시 배치할 수 있습니다.



5.7. 새로운 행동 카드 공개

크라켄 행동 더미 맨 위의 카드를 공개합니다. 새로운 차레를 시작한 것처럼, 즉시 기술자를 배치하고 새로 공개한 카드의 행동을 합니다.

이때도 일반적인 규칙대로, 가장 높은 휴식 구역에 있는 기술자를 배치합니다.

6. 라운드 종료

크라켄은 연료 수입을 받지 않습니다. 크라켄의 순서 마커가 2번 칸에 있다면, 마커를 1번 칸에 놓습니다.

그 외에는 일반적인 규칙대로 라운드 종료를 진행합니다. 그 후, 라운드 종료 카드를 확인합니다. 라운드 종료 카드에는 가로줄 3개에 각각 행동 아이콘이 있습니다.

크라켄은 1, 2, 3라운드가 끝나면 해당 숫자 가로줄의 행동을 합니다. 단, 4라운드가 끝나면 즉시 게임 종료를 진행합니다.

예시: 2라운드가 끝났다면, 그림에서 파란색 네모로 표시된 행동을 합니다.



6.1. 크라켄 기술자 승급

라운드 종료 카드에 표기된 단계인 크라켄의 기술자를 승급시킵니다. 이때 “5.6. 기술자 승급”의 내용을 따릅니다. 선택 화살표의 방향에 따라 이동시킬 휴식 구역을 정합니다. 3라운드가 끝나면, 크라켄은 II단계와 III단계에서 각각 1명씩 기술자를 승급시킵니다.



6.2. 설계도 타일 뒤집기

아이콘에 맞는 설계도 타일을 뒤집습니다. 이렇게 뒤집힌 설계도 타일은 더는 완료할 수 없습니다.



6.3. 이주민 배치

메인 보드의 통신기 타일 중 1곳에 크라켄의 이주민을 놓습니다. 이때, 빈칸이 가장 많은 통신기 타일을 선택합니다. 빈칸이 가장 많은 통신기 타일이 여러이라면, 선택 화살표의 방향에 따라 정합니다.

7. 게임 종료

게임 종료 시, 플레이어는 일반적인 규칙대로 점수 계산을 합니다. 크라켄의 점수는 아래와 같이 계산하며, **점수가 같다면 크라켄이 승리합니다.**

7.1. 통신기 타일 점수

크라켄의 이주민이 통신기 타일의 1, 2번째 칸에 있으면 각각 10, 8점을 받습니다. 같은 방식으로 크라켄의 이주민이 있는 모든 통신기 타일에서 점수를 받습니다.

7.2. 건물 점수

크라켄은 현재 게임의 난이도에 따라 건설한 건물마다 아래의 점수를 받습니다.

쉬움: 1점

보통: 2점

어려움: 4점

전문가: 6점

부록 II. 기술 타일

기술 타일의 단계에 따라 보너스를 받는 방식이 다릅니다.

1. II단계 타일

타일의 흰색 구역 보너스를 즉시 받습니다. 이후 분홍색 구역의 조건을 충족할 때마다 보너스를 받습니다.



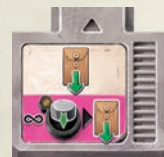
자신의 군사 건물마다 연료 1개를 즉시 받습니다. 이후 군사 건물을 건설할 때마다 연료 2개를 받습니다.



자신의 이주민 1명을 즉시 1칸 올립니다. 이후 과학 건물을 건설할 때마다, 자신의 이주민 1명을 1칸 올립니다.



자신의 완료한 임무 카드마다 점수 1점을 즉시 받습니다. 이후 임무 카드를 완료할 때마다 점수 2점을 받습니다.



임무 카드 1장을 즉시 가져옵니다. 이후 소형 발전소 아래쪽에 건물을 건설할 때마다, 임무 카드 1장을 획득합니다.



자신이 건설한 소형 발전소마다 연료 1개를 즉시 받습니다. 이후 아무 발전소를 건설할 때마다, 연료 1개를



자신의 주거 건물마다 점수 1점을 즉시 받습니다. 이후 주거 건물을 건설할 때마다 점수 2점을 받습니다.

지불하면 자신이 건설한 발전소(방금 건설한 것 포함) 1곳의 보너스를 즉시 받습니다.

2. III단계 타일

타일의 보너스를 즉시 받습니다.

3. IV단계 타일

게임 종료 시에 타일의 점수를 받습니다. (15쪽 “13.2. 기술 타일 점수 계산” 참고)

부록 III. 시작 지원 타일



연료 1개를 받고, 비용
지불 없이 소형 발전소
1개를 건설합니다.
이때, 메인 보드의 보너스는
받지 않습니다.



연료 1개를 받고, 비용
지불 없이 기술자 1명을
1단계 승급시킵니다.
단, 이렇게 승급시킨 기술자는
빠른 배치를 할 수 없습니다.



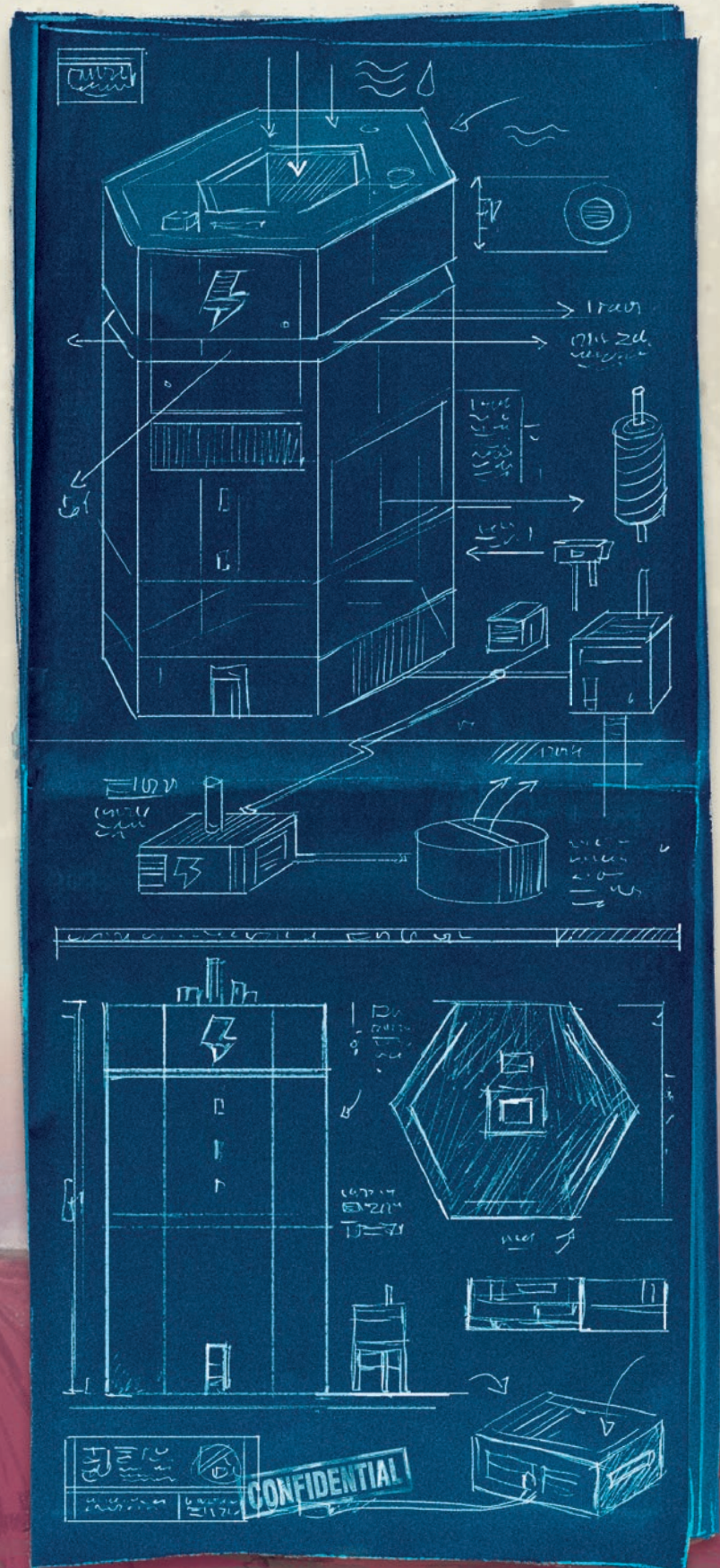
연료 1개를 받고, 비용
지불 없이 소형 발전소
아래쪽 빈칸에 건물 1개를
건설합니다.



연료 2개를 받고, 임무 카드
1장을 가져오고, 인구 트랙에서
이주민 1명을 1칸 올립니다.



연료 2개를 받고, 개발을 1번 합니다.
이때, 개발 트랙의 오른쪽(연료) 칸으로
올리면 보너스를 받을 수 없지만,
왼쪽(에너지) 칸으로 올리면 보너스를
받습니다.





만든 사람들

디자이너: Jorge J. Barroso

일러스트: Jorge Tabanera Redondo

그래픽 디자인: Jesús Fuentes

규칙서: Jesús Fuentes

편집: Jesús Fuentes

한국어판 제작: DiceTree Games

감사의 말

이 게임의 개발에 참여해 주신 모든 분들께 감사드립니다. 특히 이 프로젝트의 근간부터 도와준 Israel C, Shei, Pergar에게 감사의 말을 전합니다. 그리고 Motedu, Carlos, Chuz, 여러분이 없었더라면 이 게임은 빛을 볼 수 없었을 겁니다. 이 게임에 많은 공헌을 한 Kor, Monnoise, Ferrán, Christian, Hato, Paco, Ale, Antonio J, Dani G.에게 감사드립니다. 마지막으로 Gema, Trico의 인내심에도 감사를 표합니다. 저희가 그랬듯, 여러분도 이 게임을 재미있게 즐기시길 바랍니다.



© 2024 PERRO LOKO GAMES.
All rights reserved.
Calle Lamarque de Novoa
nº9, 3º N. 41008 Sevilla
www.perrolokogames.com



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