



Reiner Knizia



게임 배경



태양신 라는 고대 이집트의 신화와 문명, 그리고 역사에 관한 게임입니다.

고대 이집트인들은 매일 아침 태양이 떠오르는 것에 감사하며, 신들의 왕인 태양신 라를 숭배했습니다. 한편, 태양신 라를 기회가 있을 때마다 위협하는 존재가 있는데, 신화 속에서 거대한 뱀으로 묘사되는 아포피스는 전쟁과 죽음, 지진과 가뭄 등을 불러오는 존재로, 고대 이집트인들은 일식을 보고 아포피스가 낮에 태양을 집어삼켜 일어나는 현상이라고 믿었습니다.

매일 저녁 태양신 라는 여러 신과 함께 배를 타고 밤의 세계로 여행을 떠나는데, 아포피스는 그 항해를 방해하며, 태양신 라를 공격합니다. 다행히 태양신 라는 항상 습격을 막아냈고, 그 증거로 매일 아침 새로운 태양이 떠올랐습니다. 고대 이집트인들은 태양신 라의 승리를 믿으며, 안심하고 문명을 발전시켜 나갔습니다.

태양신 라가 떠났던 여행의 흔적이 하늘을 가득 메울 만큼의 긴 시간이 지나면 한 시대가 끝나고, 내전과 침략으로 이집트는 급격한 혼란에 빠집니다. 발전했던 문명은 수많은 사람들의 죽음으로 쇠퇴하지만, 마르지 않는 나일강과 거대한 유적들이 그 자리를 지키며 다시 파라오를 중심으로 일어설 것입니다. 이렇게 고대 이집트는 고왕조, 중왕조, 신왕조의 3시대 동안, 30개의 파라오 왕조가 흥망을 거듭하였습니다.

이 게임은 이러한 신화가 깃든 고대 이집트의 역사를 반영하여 3시대를 배경으로 만들어졌습니다. 여러분은 이 3시대 동안, 태양의 힘을 사용해 자신의 왕조를 더욱 발전시키게 됩니다. 사용할 수 있는 태양의 힘은 제한되어 있지만, 언제 어떻게 힘을 사용할지 잘 선택한다면 문명 발전을 이루어 낼 수 있습니다. 파라오의 힘을 키워 왕권을 강화하고, 영원히 남을 거대하고 아름다운 유적을 건설할 뿐만 아니라, 활자, 천문학, 미술 등 다양한 문명을 발전시켜야 할 것입니다. 또한, 나일강이라는 자원을 심부 활용하여 농업을 발달시켜야 합니다. 하지만 나일강이 범람하는 시기를 활용하지 못한다면 풍족한 식량을 거둘 수 없을 것입니다. 시간이 흘러 시대가 끝나면 발전에 따라 점수를 얻으며, 3시대가 끝나고 가장 많은 점수를 얻은 사람이 게임의 승자가 됩니다.



1시대: 고왕조 (BC 3100 - BC 2040)

약 1,000년간 40여 명의 파라오가 왕조를 이끌었으나, 왕권이 쇠퇴하며 지방 세력들이 활거함에 따라 고왕조의 시대가 저물게 되었습니다.

2시대: 중왕조 (BC 2040 - BC 1567)

약 500년간 30여 명의 파라오가 통치하다가, 히크소스 등 잦은 외적의 침입을 버티지 못하고 중왕조의 시대가 저물게 되었습니다.

3시대: 신왕조 및 후기 왕조 (BC 1567 - AC 332)

약 1,200년간 80여 명의 파라오가 통치하였지만, 아시리아의 침입을 받아 급격히 국운이 기울면서 결국 페르시아의 속국으로 전락하였습니다.

구성품

- 게임 보드 1개
- 개인 보드 5개
- 점수 요약표 5개
- 태양 16개
- 라 피겨 1개
- 타일 184개
 - 라 30개
 - 신 8개
 - 예술 문명 5개
 - 농경 문명 5개
 - 종교 문명 5개
 - 천문학 문명 5개
 - 활자 문명 5개
 - 요새 유적 5개
 - 오벨리스크 유적 5개
 - 궁전 유적 5개
 - 피라미드 유적 5개
 - 스팅크스 유적 5개
 - 조각상 유적 5개
 - 계단형 피라미드 유적 5개
 - 신전 유적 5개
 - 황금 5개
 - 파라오 25개
 - 나일강 25개
 - 범람 12개
 - 전쟁 재앙 4개
 - 지진 재앙 2개
 - 파라오 죽음 재앙 2개
 - 가뭄 재앙 2개
 - 트랙 커버 4개
- 점수 칩 54개
 - 1점 10개
 - 2점 14개
 - 5점 20개
 - 10점 10개
- 타일 주머니 1개



준비



- 1 게임 보드를 테이블 중앙에 놓습니다. 게임 보드에는 두 개의 타일 트랙이 있는데, 위쪽에는 라 트랙 10칸, 아래에는 경매 트랙 8칸이 있습니다.
- 2 라 트랙은 게임 인원수에 따라 사용하는 칸수가 달라집니다.
5인: 10개 4인: 9개 3인: 8개 2인: 6개
5명 미만인 게임을 할 경우, 트랙 커버 타일을 이용해 사용하지 않는 칸을 덮습니다. 사용하지 않는 트랙 커버 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
- 3 다른 타일은 모두 섞어 주머니에 넣은 후, 게임 보드 옆에 놓습니다.
- 4 각자 얻을 수 있는 점수가 요약된 점수 요약 표를 받아 자신 앞에 놓습니다.
- 5 각자 개인 보드를 받아 게임 인원수에 맞는 면이 보이게 자신 앞에 놓습니다. 개인 보드의 타일 칸은 게임 도중 얻는 타일을 배치하는 용도로 사용합니다.
- 6 각자 5점짜리 점수 칩을 두 개씩 가져가 자신 앞에 숫자가 보이지 않게 뒤집어서 놓습니다.
- 7 남은 점수 칩은 게임 보드 옆에 놓습니다.
- 8 태양을 2인 게임의 경우 2~9까지, 3~4인 게임의 경우 2~13까지, 5인 게임을 경우 2~16까지 정렬하여 위에 인원수별 분배 표와 같이 여러 더미로 나눕니다.



	5인 게임	4인 게임	3인 게임	2인 게임
A	2, 7, 16	2, 6, 13	2, 5, 8, 13	2, 5, 6, 9
B	3, 8, 15	3, 7, 12	3, 6, 9, 12	3, 4, 7, 8
C	4, 9, 14	4, 8, 11	4, 7, 10, 11	
D	5, 10, 13	5, 9, 10		
E	6, 11, 12			



- 9 무작위로 태양 더미를 하나씩 가져옵니다. 가져간 태양 더미는 숫자가 보이게끔 각자의 개인 보드 위에 놓습니다.
- 10 숫자 1이 적힌 태양은 숫자가 보이게 게임 보드 중앙의 태양 칸 위에 놓습니다.
- 11 라 피겨를 게임 보드 옆에 놓습니다.

게임 보드

게임을 진행하면서 라 트랙 또는 경매 트랙에 타일을 하나씩 놓게 됩니다. 양쪽 트랙 모두 가장 왼쪽 빈칸부터 차례로 채워 나갑니다.



개인 보드

경매를 통해 얻은 타일을 개인 보드의 위치에 맞게 배치합니다.





게임 진행



가장 높은 숫자의 태양을 가진 사람부터 시작합니다. 이후에는 시계 방향으로 진행합니다.

자신의 차례에, 숫자가 보이게 놓인 자신의 태양이 하나 이상 있다면, 다음 행동 중 **정확히 하나만** 실행합니다.

- 타일 하나를 뽑아 게임 보드에 놓기
- 신 타일 사용하기
- 라 부르기

중요: 숫자가 보이는 앞면인 태양이 없는 사람은 자신의 차례가 오지 않습니다. 자신의 차례에 한가지 행동만 실행한 후 다음 사람의 차례가 됩니다.

타일 하나를 뽑아 게임 보드에 놓기



타일 주머니에서 타일 하나를 뽑아 모든 사람에게 보여줍니다.

라 타일이 아닌 다른 타일을 뽑았을 경우, 게임 보드의 경매 트랙의 가장 왼쪽 빈칸에 앞면이 보이도록 놓습니다. 그리고 다음 사람의 차례가 됩니다.

라 타일을 뽑았다면, 게임 보드의 라 트랙의 가장 왼쪽 빈칸에 앞면이 보이도록 놓고, 라 피겨를 자신 앞에 가져와 곧바로 경매를 시작합니다(경매 방법 설명을 참고하세요).

경매 트랙이 가득 찬 경우

경매 트랙이 가득 찬 상황에서 자신의 차례가 오면 **신 타일을 사용하고 차례를 넘기거나, 라 부르기를 해야 합니다.** 따라서 신 타일을 사용하고 차례를 넘기지 않았다면, 강제로 라 부르기를 하게 됩니다. 이렇게 강제로 라를 부르게 된 경우, **라를 부른 사람을 포함한 모든 사람이 패스할 수 있습니다.** 모든 사람이 패스하면 경매 트랙에 있던 모든 타일은 게임 상자에 넣고, 이번 게임에서 사용하지 않습니다.

신 타일 사용



경매로 획득한 자신의 타일 중, 신 타일이 한 개 이상 있을 수 있습니다.

그런 경우 자신의 차례에 신 타일을 사용해 경매 트랙에 있는 타일을 한 개 가져올 수 있습니다. 이렇게 생긴 빈칸은 이후 나오는 타일로 다시 채웁니다. 신 타일이 여러 개라면 원하는 만큼 사용할 수 있으며, 사용한 신 타일은 게임 상자에 넣고 이번 게임에선 다시 사용하지 않습니다.

중요: 신 타일을 사용해 다른 신 타일로 바뀌었거나, 라 타일은 가져올 수 없습니다.

라 부르기



타일을 뽑은 대신 라를 부를 수 있습니다. 이때는 라 피겨를 자신 앞에 가져와 놓고 경매를 시작합니다(경매 방법 설명을 참고하세요).



경매

경매는 항상 다음과 같이 진행됩니다. **라 피겨를 가진 사람의 왼쪽부터** 시계방향으로 시작합니다. 경매 진행 중 자신의 차례에는 아직 사용하지 않은 자신의 태양 하나를 입찰하거나 패스할 수 있습니다. 그 외의 행동은 할 수 없으며, 모든 사람이 한 번씩 차례를 가진 후, 라 피겨를 가진 사람의 차례가 끝나면 경매가 끝납니다.

입찰할 때 숫자가 보이는 자신의 태양 중 하나를 제시하여, 경매에 입찰할 수 있습니다. 이때 반드시 다른 사람이 제시한 태양보다 **더 큰 숫자의 태양으로 입찰**해야 합니다. 입찰하기 싫거나 할 수 없다면 패스하고, 이번 경매에는 참여하지 않습니다.



예시: 앞 순서의 플레이어가 4를 입찰했습니다. 그림과 같은 태양을 가진 사람이 입찰하려면 반드시 7로 해야 합니다.

경매가 끝나면, 가장 높은 숫자의 태양을 입찰한 사람이 경매 트랙에 놓인 모든 타일을 가져와 자신의 개인 보드로 배치합니다. 그리고 게임 보드 중앙의 태양도 가져와 개인 보드 위에 숫자가 안 보이도록 뒤집어 놓습니다. 다음으로 자신이 입찰에 사용한 태양을 숫자가 보이도록 게임 보드 중앙에 놓습니다. 다른 사람들은 입찰했던 태양을 다시 각자의 개인 보드로 되돌립니다. 그 후, **라 피겨를 가진 사람의 왼쪽 사람이 자신의 차례를 시작합니다.**

자신의 차례에 라를 부른 경우, 라를 부른 사람이 라 피겨를 가지고 온 후, 왼쪽 사람부터 경매를 시작합니다. 라를 부른 사람은, **자신을 제외한 모든 사람이 패스했을 때, 반드시 입찰해야 합니다.** 만약 다른 사람이 입찰했다면, 라를 부른 사람도 패스할 수 있습니다.

자신의 차례에 라 타일을 뽑으면, 라 타일을 뽑은 사람은 라 피겨를 가지고 온 후, 왼쪽 사람부터 경매를 시작합니다. 이때 **라 타일을 뽑은 사람을 포함한 모든 사람이 패스할 수 있습니다.** 모든 사람이 패스한 경우, 경매 트랙에 있는 타일은 그대로 유지합니다.

중요: 라 타일을 뽑아 라 트랙이 가득 찬 경우, **이때는 경매를 진행하지 않습니다.** 라 트랙과 경매 트랙에 있던 타일 모두 게임에서 제거하고 시대가 종료됩니다.

경매와 현재 플레이어의 패스

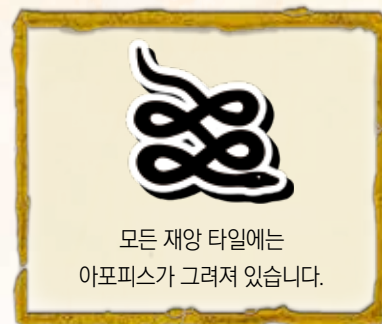
- **라를 부른 경우:** 다른 사람들이 모두 패스하면 패스 불가
- **라 타일을 뽑은 경우:** 패스 가능
- **경매 트랙이 가득 찬 경우:** 패스 가능

재앙

만약 경매로 얻은 타일 중 재앙 타일이 있다면, 재앙을 제외한 다른 타일은 모두 가져와 개인 보드에 배치합니다. 그다음 즉시 자신이 모았던 타일에서 **재앙과 같은 종류의 타일 두 개**를 선택해, 재앙 타일과 함께 게임에서 제거하여 재앙을 처리해야 합니다. 재앙 타일이 여러 개면 재앙 타일마다 해당 타일 두 개를 제거합니다.

해당 종류의 타일 중 어떤 것을 제거할지 선택할 수 있습니다. 만약 해당 타일을 하나밖에 갖고 있지 않다면 하나만 제거하고, 해당 타일을 갖고 있지 않다면 손해 없이 재앙만 제거합니다.

중요: 가뭄 재앙일 경우엔 범람 타일들을 먼저 제거한 후, 남은 범람 타일이 없을 때만 나일강 타일을 제거할 수 있습니다.



죽음

파라오 타일 2개 제거



가뭄

범람 또는 나일강 타일을 합해 총 2개 제거
(범람이 있으면 범람부터 제거).



전쟁

문명 타일 2개 제거(자유 선택)



지진

유적 타일 2개 제거 (자유 선택)

시대 종료

태양을 모두 경매에 사용해, 자신 앞에 숫자가 보이는 태양이 없는 사람은 이번 시대에서 자신의 차례가 오지 않습니다. 이때는 남은 사람들만으로 게임을 계속합니다. **마지막으로 태양을 가진 사람이 자신의 태양을 전부 사용**하고 차례를 마치면 한 시대가 끝납니다. 라 트랙 위에 있는 모든 타일을 게임에서 제거합니다. 게임 보드 중앙에 남아있는 태양은 그대로 남겨 놓고, 다음 시대에 사용합니다.

라 트랙에 타일이 가득 찬 경우에는 즉시 그 시대가 끝납니다. 이 경우에는 경매하지 않고, 라 트랙과 경매 트랙에 있는 타일을 모두 게임에서 제거합니다. 따라서 게임 보드 위에는 태양 하나만 남게 됩니다. 각자 사용하지 않고 앞면이 보이도록 남겨진 태양이 있다면 그대로 두고 다음 시대에 사용합니다.

시대가 끝나면, 자신의 개인 보드에 놓인 타일에 대해 점수를 계산합니다. 점수 계산 후에 모든 태양을 숫자가 보이도록 다시 뒤집습니다. 모두 같은 개수의 태양을 가지고 새 시대를 시작합니다. 그러나 게임 처음과는 다른 숫자가 표시된 태양을 갖게 됩니다. 지금 가장 높은 숫자의 태양을 가진 사람이 다음 시대를 시작합니다.



각 시대 점수 계산



각 시대의 마지막에 자신의 왕조가 만든 업적을 점수 칩으로 받습니다. 각자 얻은 점수를 계산하여 그 점수에 해당하는 점수 칩을 얻거나 잃습니다. 자신의 점수 칩은 숫자가 보이지 않도록 뒤집어 놓습니다.



각 시대가 끝나고, 점수 계산 후 쇠뿔구리 그림이 그려져 있지 않은 타일은 모두 제거해 이번 게임에서 다시 사용하지 않습니다.

파라오



- 각 시대가 끝나고, 파라오 타일을 가장 많이 가진 사람은 5점을 받고, 가장 적게 가진 사람은 2점을 잃습니다.
- 파라오의 최대 보유자나 최소 보유자가 여러 명일 경우, 각각 5점씩 받거나 2점씩 잃습니다.

모두가 같은 개수의 파라오 타일을 갖고 있다면, 아무도 점수를 받거나 잃지 않습니다. 파라오 타일은 게임이 끝날 때까지 자신의 개인 보드에 그대로 남겨 둡니다.

황금

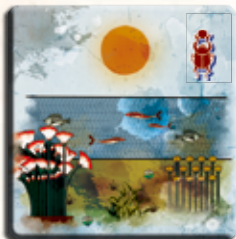


- 각 시대가 끝나고, 자신이 보유한 황금 타일당 3점을 받습니다.

점수 계산 후에, 개인 보드에 있는 황금 타일은 모두 게임에서 제거합니다.

나일강

나일강 타일은 두 종류가 있습니다.



나일강



범람

- 각 시대가 끝나고, 자신의 개인 보드에 있는 범람과 나일강 타일당 1점을 받습니다. 그러나 최소한 범람 타일이 하나라도 있어야 이 점수를 받습니다.
- 범람 타일이 없는 사람은 나일강 타일에 대한 점수를 받지 못합니다.

점수 계산 후에, 개인 보드에 있는 범람 타일은 모두 게임에서 제거합니다. 그러나 나일강 타일은 게임이 끝날 때까지 자신의 개인 보드에 그대로 남겨 둡니다.

문명

문명 타일은 다섯 종류가 있습니다. 점수 계산 후 제거합니다.



농경 예술 천문학 종교 활자

- 문명 타일을 갖고 있지 않은 사람은 5점을 잃습니다.
- 다른 종류의 문명 타일 3종류를 갖고 있으면 5점을 받습니다.
- 다른 종류의 문명 타일 4종류를 갖고 있으면 10점을 받습니다.
- 다른 종류의 문명 타일 5종류를 갖고 있으면 15점을 받습니다.

참고: 똑같은 문명 타일이 여러 개 있어도 추가 점수를 받지 않습니다.

신

개인 보드에 있는 신 타일당 2점을 받고, 점수 계산 후 제거합니다.



바스텍 호루스 소베크 이시스



세스 크눔 토티 아누비스

게임 종료 점수 계산

세 번째 시대의 점수 계산이 끝나고, 추가로 유적과 태양의 점수를 계산하면 게임이 끝납니다.

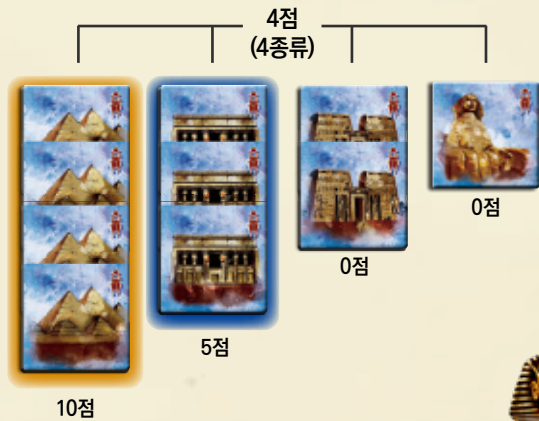
유적

유적 타일은 여덟 종류가 있습니다.



- 서로 다른 종류의 유적 1, 2, 3, 4, 5, 6종류를 갖고 있으면 각각 1, 2, 3, 4, 5, 6점을 받습니다.
- 서로 다른 7종류를 갖고 있으면 10점을 받습니다.
- 서로 다른 8종류를 모두 갖고 있으면 15점을 받습니다.
- 같은 유적 타일 3개를 갖고 있으면 5점을 받습니다.
- 같은 유적 타일 4개를 갖고 있으면 10점을 받습니다.
- 같은 유적 타일 5개를 갖고 있으면 15점을 받습니다.

예시: 피라미드 4, 신전 3, 요새 2, �핑크스 1개를 갖고 있습니다. 세 번째 시대 후에 19점을 받습니다. 네 종류의 유적에서 4점, 피라미드 4개에서 10점, 신전 3개에서 5점. 따라서 두 번째 요새 타일 1개를 제외하고 모든 유적에서 점수를 받습니다.



태양

각자 자신의 태양을 모두 숫자가 보이게 놓고 표시된 숫자를 더합니다.

- 태양의 합계가 가장 높은 사람은 5점을 받습니다. 만약 가장 높은 사람이 여럿이라면 각자 5점을 받습니다.
- 태양의 합계가 가장 낮은 사람은 5점을 잃습니다. 만약 가장 낮은 사람이 여럿이라면 각자 5점을 잃습니다.
- 모든 사람의 합계가 같으면, 아무도 점수를 받거나 잃지 않습니다.



각자 자신의 점수 칩에 표시된 점수를 모두 더합니다. 가장 점수가 높은 사람이 승리합니다. 두 명 이상이 동점이라면 가장 높은 숫자가 표시된 태양을 가진 사람이 승리합니다.



게임 디자이너: Dr. Reiner Knizia
일러스트·그래픽 디자인: DiceTree Games · Gahyun Lee
한글판 제작: DiceTree Games

©DiceTree Games, 2021. | www.dicetreegames.com | www.boardpia.co.kr | © Dr. Reiner Knizia, 2021. All rights reserved

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