

규칙 설명서

Vlaada Chvátil 쓰루 디 에이지스 **THROUGH the AGES** 문명에 관한 새로운 이야기

본 설명서는 쓰루 디 에이지스의 규칙을 목록 위주로 소개하고 있습니다.

특히, 사전처럼 어떤 규칙을 재빨리 찾아보려 할 때 아주 유용합니다.

게임을 처음 배우려는 분들에게는 이 설명서가 적합하지 않습니다. 쓰루 디 에이지스가 처음이라면 본 설명서 대신에 테마와 배경 설명, 풍부한 예시가 있는 게임 안내서로 익히시는 것이 좋습니다.

설명서의 앞부분은 게임을 진행하면서 일어나는 일에 대한 설명이며,

나머지는 용어와 개념의 정리로 구성되어 있습니다.



게임의 흐름

- ▷ 게임의 흐름. (2쪽, 게임 준비.)
- ▷ 시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 차례로 자기 턴을 진행합니다. (3쪽, 턴의 진행)
- ▷ 모두가 한 턴씩 진행하는 것을 한 라운드라고 합니다. 라운드는 항상 시작 플레이어의 턴부터 시작합니다.
 - 첫 라운드는 다른 라운드와 진행이 다릅니다. (3쪽, 첫 번째 턴)
 - 참고: 대부분의 라운드는 시작과 끝에 특별한 일이 발생하지 않습니다.
- ▷ 게임을 진행하면서, 현재 시대가 A시대부터 I시대, II시대, III시대, 그리고 마지막 IV시대까지 서서히 바뀝니다. (3쪽, 카드 열 채우기)
 - 시작 플레이어가 턴을 진행하는 동안 III시대가 끝나면, 그 라운드가 마지막 라운드입니다.
 - 그 외 플레이어가 턴을 진행하는 동안 III시대가 끝나면, 그 다음 라운드가 마지막 라운드입니다.
- ▷ 마지막 라운드가 끝나면 게임이 끝납니다. 모두가 똑 같은 수의 턴을 진행하고, 최종 점수를 계산합니다.
 - 현재와 미래 이벤트 더미에 있는 III시대 이벤트 카드는 순서 상관없이 모두 실행합니다. (7쪽, 이벤트 실행)
 - 게임 종료 시 보너스 점수를 적용합니다. (빌 게이츠 카드)
 - 문화 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다.
 - 동점인 경우, 동점인 사람들이 함께 승리합니다.

게임 보드

게임 보드를 테이블 가운데에 적절한 방향으로 놓습니다.

카드 더미 준비

시민 카드와 군사 카드를 각각 A, I, II, III시대별로 나눠 놓습니다. 뒷면에 따라 카드 더미를 총 8가지로 분류합니다.



시민 카드 더미



군사 카드 더미

▷ 2인 또는 3인 게임의 경우, 일부 카드를 제거해야 합니다. 해당 카드는 사용하지 않습니다.

- 3인 게임:

- I, II, III시대 시민 카드 더미에 각각 4가 있는 카드가 3장씩 있습니다. 해당 카드를 더미에서 제거합니다.

- 2인 게임:

- I, II, III시대 시민 카드 더미에 각각 3+ 또는 4가 있는 카드가 9장씩 있습니다. 해당 카드를 더미에서 제거합니다.
- I시대 군사 카드에는 조약 카드가 2장, II시대와 III시대에는 각각 4장씩 있습니다. 모든 조약 카드를 더미에서 제거합니다.

개인 구성물

각자 한 가지 색깔을 정해서 그 색깔의 모든 구성물을 받습니다.

개인 보드

개인 보드에는 6가지 초기 기술 카드가 인쇄되어 있습니다. 전사, 농경, 청동, 철학, 종교 그리고 전제 정치. 이 6가지 초기 기술 카드는 기술 카드로 간주합니다.

▷ 파란색 저장소의 네모 16칸에 파란색 토큰을 하나씩 놓습니다.

▷ 노란색 저장소의 네모 18칸, 초기 기술 카드의 네모 6칸, 일꾼 대기소의 네모 1칸에 노란색 토큰을 하나씩 놓습니다.

▷ 초기 정부 카드인 전제정치에는 4개의 시민 행동과 2개의 군사 행동이 그려져 있습니다. 흰색 토큰 4개와 빨간색 토큰 2개를 카드 옆에 놓습니다. (카드 위가 아닙니다.)

평가 마커

각자 자기 색깔의 평가 마커를 4개씩 가지고 있습니다.

과학 평가 마커를 과학 평가 지표 1칸에 놓습니다.

문화 평가 마커를 문화 평가 지표 0칸에 놓습니다.

군사력 평가 마커를 군사력 평가 지표 1칸에 놓습니다.

행복 평가 마커를 각자 개인 보드의 행복 지표 0칸에 놓습니다.

참고하세요: 초기 기술 카드에 놓은 일꾼으로 인해, 평가 마커의 위치가 0 또는 1칸에 있게 됩니다. (10쪽, 평가.)

점수 마커

과학 점수 마커를 과학 점수 트랙의 0 칸에 놓습니다.

문화 점수 마커를 문화 점수 트랙의 0칸에 놓습니다.

전술 깃발

전술 깃발을 군사 보드의 공용 전술 공간에 놓습니다. 이것은 현재 그 사람에게서는 전술이 없다는 것을 의미합니다.

게임 박스

게임을 준비한 다음 남은 토큰들(파란색, 노란색, 빨간색, 흰색)은 게임 박스에 담아 놓습니다. 게임을 진행하면서 드물지만 추가로 토큰을 가져올 일이 생깁니다.

이벤트 카드 더미 준비

▷ A시대 군사 카드 더미를 잘 섞습니다.

- 게임 인원수보다 2장 많게 카드를 뽑습니다. 군사 보드의 현재 이벤트 칸에 앞면이 보이지 않도록 놓습니다.

- 나머지 카드는 내용을 보지 않고, 게임 박스에 되돌려 놓습니다.

시작 플레이어

임의의 방식으로 시작 플레이어를 정합니다. 시작 플레이어는 게임 도중 바뀌지 않습니다. 누가 시작 플레이어였는지 기억하기 위해, 사용하지 않는 A시대 군사 카드 한 장을 시작 플레이어의 개인 보드 밑에 놓습니다.

첫 행동

▷ 시작 플레이어는 자기 차례에 시민 행동 1개를 쓸 수 있습니다. 자신의 전제정치 카드에 흰색 토큰 1개를 올려서 표시합니다.

▷ 시계 방향 순서로, 각자 자신의 앞사람보다 시민 행동 1개를 더 많이 쓸 수 있습니다. 자신의 전제정치 카드에 각각 흰색 토큰을 2, 3, 4개 올려서 표시합니다.

▷ 첫 번째 턴에는 군사 행동을 쓸 수 없습니다. 빨간색 토큰은 전부 개인 보드 옆에 그대로 둡니다.

카드 열 준비

▷ A시대 시민 카드 더미를 섞습니다.

- 13장을 차례로 카드 열에 펼쳐 놓습니다.

- 남은 카드 더미는 현재 시대 보드의 밝은 쪽 칸에 놓습니다.

▷ 다른 카드 더미도 근처 구석에 놓습니다. 게임이 일정 부분 진행될 때까지 다른 카드 더미는 사용하지 않습니다.

한 턴을 진행하는 과정

한 턴은 다음과 같은 단계로 구성되어 있습니다.

▷ 턴 시작 순서:

- 카드 열 채우기.

- 전쟁 해결. (전쟁이 발생한 경우)

- 전용 전술을 공용 전술로 만들기. (전용 전술이 있는 경우)

▷ 정치 단계

▷ 행동 단계

▷ 턴 마무리 순서:

- 군사 카드 초과분 버리기.

- 생산 단계 (폭동이 일어나면 건너뛰.)

- 군사 카드 받기.

- 시민 행동과 군사 행동 토큰 되돌리기.

첫 번째 턴

첫 번째 턴은 다른 턴과 방식이 다릅니다.

▷ 각자 정해진 수의 시민 행동으로 첫 턴을 시작합니다. (2쪽, 첫 행동.)

▷ 턴 시작 순서와 정치 단계를 건너뛰니다.

▷ 행동 단계를 할 때, 다음의 행동 외에는 아무 것도 할 수 없습니다.

- 카드 열에서 문화 유산이 아닌 카드 한 장 가져오기.

- 카드 열에서 문화 유산 카드 한 장을 가져와서 자기 앞에 완성되지 않은 문화 유산으로 놓기.

턴 시작 순서

카드 열 채우기

주의하세요: 첫 라운드 동안은 카드 열을 채우지 않습니다.

자기 턴은 카드 열을 채우는 것부터 시작합니다.

▷ 제일 왼쪽의 정해진 몇 칸에 남아있는 카드를 버립니다.

- 2인 게임이면 처음 3칸.

- 3인 게임이면 처음 2칸.

- 4인 게임이면 처음 1칸.

- 게임을 진행하다가 누군가 패배를 선언하면 (4쪽), 게임을 시작했던 인원 수가 아니라 남은 사람의 수를 게임 인원수로 적용합니다.

▷ 남은 카드를 왼쪽으로 밀어서 카드 사이에 빈 칸이 없도록 만듭니다.

▷ 현재 시대의 시민 카드 더미에서 카드를 가져와서, 빈 칸의 왼쪽부터 오른쪽으로 카드를 채웁니다. (카드 더미가 없는 IV시대는 이 단계를 건너뛰니다.)

한 시대의 끝

카드 열을 보충하는 도중에 시대가 끝날 수도 있습니다.

▷ A시대 끝: 카드 열을 처음으로 채울 때가 A시대의 끝입니다.

- 기억하세요: 시작 플레이어의 두 번째 턴에 일어납니다.

- 빈 칸에 A시대 시민 카드를 채운 다음, 남은 A시대 카드를 게임에서 제거합니다.

- I시대 시민 카드 더미와 군사 카드 더미를 각각 잘 섞어서 현재 시대 보드에 놓습니다. 이제부터 I시대 카드들이 현재 시대의 카드 더미가 되었습니다.

- 빈 칸을 A시대 카드로 모두 채웠는데 아직 빈 칸이 남았다면, 계속해서 I시대 시민 카드를 이용해서 카드 열을 채웁니다.

전쟁 해결

전쟁 카드를 사용하지 않았으면 이 단계를 건너뛰니다. 자기 앞에 전쟁 카드가 놓여있으면 반드시 지금 전쟁의 결론을 봐야 합니다.

▷ 자신의 군사력과 전쟁을 선언한 상대방의 군사력을 비교합니다.

- 공격자에게 군사력 보너스가 더해지는 카드가 사용 중이면 그 보너스도 더합니다.

▷ 한 사람이 다른 한 사람보다 군사력이 더 높으면 그 사람이 전쟁의 승자가 되고, 상대방은 패한 문명이 됩니다. 그 둘의 군사력 사이의 간격이 군사력 차이입니다. 카드의 내용을 따라서 실행합니다.

- 승자가 특수 기술을 훔치는 경우, 승자는 패한 문명의 개인 공간에 놓인 카드를 가져와서 자신의 개인 공간에 놓습니다.

- 자기 개인 공간이나 자기 손에 있는 특수 기술과 똑 같은 카드는 훔칠 수 없습니다.

- 자신이 내려놓은 카드와 같은 계열의 특수 기술을 훔친 경우, 더 높은 등급의 카드만 남기고, 다른 카드는 버립니다.

▷ 두 사람의 군사력이 같으면, 전쟁은 아무 효과 없이 끝납니다.

▷ 어느 경우에나, 해당 전쟁 카드를 버립니다.

주의하세요: 어느 쪽도 전쟁에서 군사력을 올리기 위해 보너스 카드를 사용할 수 없습니다.

전용 전술을 공용 전술로 만들기

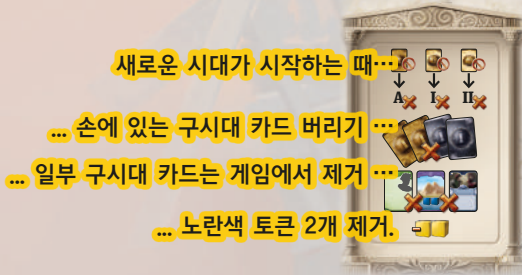
전용 전술 카드를 사용 중인 경우, 반드시 지금 공용 전술로 바꿔야 합니다.

▷ 자신의 전술 카드를 군사 보드의 공용 전술 공간으로 옮깁니다.

- 공용 전술 공간에 놓을 수 있는 카드 장수에는 제한이 없습니다.

- 공용 전술 공간에 이미 같은 전술 카드가 있으면 한 쪽으로 합치거나, 한 장만 남기고 다른 한 장은 게임 박스로 되돌립니다. 버린 카드 더미에 놓아서는 안됩니다. (8쪽, 버린 카드 또는 게임에서 제거하는 카드)

- 주의하세요: 전술 깃발은 카드 위에 그대로 두기 때문에, 현재 전술은 바뀌지 않습니다.



정치 단계

정치 단계에는 아래의 정치 행동 중 원하는 것을 최대 한 번 할 수 있습니다.

- ▷ 미래 이벤트 묻기
- ▷ 침략하기
- ▷ 전쟁 선언 (마지막 라운드 제외)
- ▷ 조약 제안 (2인 게임 제외)
- ▷ 조약 파기 (2인 게임 제외)
- ▷ 패배 선언 (IV시대 제외)

👑 이 표시가 있는 군사 카드는 정치 행동으로 사용할 수 있는 카드입니다.

미래 이벤트 묻기

이벤트 카드는 녹색 바탕의 군사 카드입니다. 카드 오른쪽 상단 구석에 U 표시가 있습니다. 미래 이벤트를 묻는 순서는 다음과 같습니다.

- ▷ 묻을 카드를 앞면이 보이지 않게 미래 이벤트 카드 더미의 맨 위에 놓습니다. (아직 카드가 없어서 더미가 비어 있으면, 빈 칸에 놓습니다.)
- ▷ 묻은 카드의 등급만큼 점수를 얻습니다.
- ▷ 현재 이벤트 카드 더미의 제일 윗장을 펼쳐서 카드 내용을 실행합니다. 영도 카드가 나오면 식민지 점령 과정을 거칩니다. (7쪽, 현재 이벤트.)
- ▷ 실행한 카드가 현재 이벤트 더미의 마지막 카드라면 다음 내용을 따릅니다.
 - 미래 이벤트 카드 더미를 섞습니다.
 - 내용을 보지 않은 채, 앞선 시대의 카드들을 나중 시대 카드들의 위쪽에 오도록 정리합니다.
 - 새로 만든 카드 더미를 현재 이벤트 칸에 놓습니다.

기억하세요: 자신이 지금 묻는 미래 이벤트 카드는 게임을 진행하면서 언젠가 실행된다는 점을 잊지 마세요.

침략하기

침략 카드는 갈색 바탕의 군사 카드입니다. 카드의 제목에 “침략”이 들어 있습니다. 침략을 하는 순서는 다음과 같습니다.

- ▷ 카드를 공개합니다.
- ▷ 왕관 아이콘 옆에 표시된 **군사 행동 비용을 지불합니다.**
- ▷ 침략할 대상을 선언합니다. 이후로 침략 대상을 상대방이라고 하겠습니다.
 - 서로 공격할 수 없는 조약을 체결한 상대는 침략할 수 없습니다.
 - 공격자의 군사력과 같거나 그 보다 높은 상대는 침략할 수 없습니다.
 - 사람을 공격할 때 발생하는 보너스를 잊지 말고 포함시킵니다.
 - 공격하면 종료되는 조약의 보너스는 포함시키면 안됩니다.
 - ▷ 공격자와 상대방 사이에 공격하면 종료되는 조약이 있었다면, 해당 조약을 게임에서 제거합니다.
 - ▷ 상대방은 침략을 방어할 수 있습니다. 일시적으로 군사력을 더해주는 보너스를 사용해서 공격자의 군사력과 같게 맞추거나 그보다 높게 올릴 수 있습니다.
 - 상대방은 군사 보너스 카드를 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. 보너스 카드의 위쪽에 적힌 숫자가 방어력 보너스입니다. 그 숫자를 군사력에 더합니다. (보너스를 적용한 다음 카드를 버립니다.)
 - 상대방은 군사 카드를 내용이 보이지 않게 버리고, 버린 카드당 군사력 +1의 보너스를 얻을 수 있습니다.
 - 카드 장수 제한: 상대방이 군사력 보너스를 얻기 위해 사용하거나 버린 군사 카드 장수 총합은 상대방의 군사 행동 토큰 개수를 초과할 수 없습니다.
 - ▷ 상대방이 공격자의 군사력과 같게 맞추거나 초과하면 해당 침략은 실패로 끝납니다. 아무 효과도 적용하지 않고, 침략 카드를 버립니다.
 - ▷ 상대방이 공격자의 군사력에 미치지 못하거나, 방어를 원하지 않아서 군사 카드를 전혀 쓰지 않았다면 침략 성공입니다.
 - 카드의 내용을 실행합니다.
 - 카드에 비용과 관련된 내용이 있으면 원래 비용을 적용합니다. 비용을 조정하는 다른 효과는 모두 무시합니다.
 - 사용한 침략 카드를 버립니다.

전쟁 선언

전쟁 카드는 회색 바탕의 군사 카드입니다. 카드의 제목에 “전쟁”이 들어 있습니다. 전쟁을 하는 순서는 다음과 같습니다.

- ▷ 카드를 공개합니다.
- ▷ 왕관 아이콘 옆에 표시된 **군사 행동 비용을 지불합니다.**
- ▷ 전쟁의 대상을 선언합니다. 이후로 전쟁 대상을 상대방이라고 하겠습니다.
 - 공격할 수 없는 카드가 있으면 그 사람에게 전쟁을 선언할 수 없습니다.
 - ▷ 공격자와 상대방 사이에 공격하면 종료되는 조약이 있었다면, 해당 조약을 게임에서 제거합니다.
 - ▷ 전쟁 카드의 위쪽을 상대방 쪽을 향하게 해서, 자신의 개인 공간에 놓습니다.
 - ▷ 자신의 다음 턴을 시작할 때 전쟁을 해결하게 됩니다.
 - ▷ 전쟁 카드 사용 제한: 마지막 라운드에는 전쟁을 선언할 수 없습니다.

조약 제안

조약 카드는 파란색 바탕의 군사 카드입니다. 카드의 제목에 약속하는 아이콘이 있습니다.

2인 게임에는 조약이 없습니다. 조약을 제안하는 순서는 다음과 같습니다.

- ▷ 카드를 공개합니다.
- ▷ 조약을 제안할 대상을 선언합니다.
- ▷ A와 B가 지정되어 있는 조약인 경우, A와 B중 자신이 어느 쪽 역할을 할 것인지 밝혀야 합니다. 그러면, 제안을 받은 당사자는 수락을 할 것인지 결정합니다.
- ▷ 당사자가 제안을 거절하면 카드를 다시 손으로 가져옵니다. 조약은 체결되지 않았지만 이번 턴의 정치 행동은 이미 한 것입니다.
- ▷ 당사자가 제안을 수락하면 조약 카드의 내용이 발효됩니다.
 - 자신의 개인 공간에 이미 다른 조약이 있었다면, 그 조약 카드가 다른 사람과의 조약이었던 라도 즉시 파기됩니다. 파기된 조약 카드를 게임에서 제거합니다.
 - 기억하세요: 다른 사람의 개인 공간에 있는 조약에는 계속해서 참여할 수 있습니다.
 - 새로 체결한 조약을 자신의 개인 공간에 놓습니다. 자신과 조약 당사자 역할에 맞게 카드의 방향을 돌려 놓습니다. A, B가 없는 조약은 아무 쪽으로나 서로의 방향만 맞춰서 놓습니다.
 - 새로 체결한 조약의 효과는 즉시 발동됩니다.
 - 주의하세요: 침략이나 전쟁을 막는 조약이 있습니다. 이 조약은 이미 선언된 전쟁을 취소하지는 못합니다.

조약 파기

자신이 참여한 조약을 파기할 수 있습니다. 위에서 언급한 정치 행동 중 일부의 부수적인 효과로 조약을 끝낼 수도 있습니다. 조약을 파기하는 순서는 다음과 같습니다.

- ▷ 자신이 참여하고 있는 조약 하나를 선택합니다. 자신의 개인 공간에 있는 조약일 필요는 없습니다.
- ▷ 해당 조약을 게임에서 제거합니다. 조약 당사자들 사이의 효과가 즉시 사라집니다.

패배 선언

정치 행동으로 게임의 패배를 선언할 수 있습니다.

- ▷ 패배를 선언하면 자신의 문명을 즉시 게임에서 제거합니다.
- ▷ 자신의 손에 있던 카드를 버립니다. 개인 공간에 있던 카드를 모두 게임에서 제거합니다. 다른 사람의 개인 공간에 놓인 조약에 참여하고 있었다면, 해당 조약도 게임에서 제거합니다.
- ▷ 자신에게 전쟁이 선언된 상태라면, 전쟁을 선언한 사람은 전쟁 카드를 게임에서 제거하고 문화 점수 7점을 얻습니다. (여러 사람이면 모두 7점씩 얻습니다.)
- ▷ 모두가 패배를 선언해서 게임에 한 명만 남게 되면, 그 사람의 승리로 게임이 끝납니다.
- ▷ 두 명 이상의 사람이 게임에 남아있으면, 패배를 선언한 사람을 빼고 게임을 지속합니다.
 - 현재 시대의 카드 더미를 바꾸지 않습니다. (따라서, 이 시대에는 더 많은 게임 인원수 용도로 만들어진 카드가 나올 수 있습니다.)
 - II시대나 III시대로 넘어가기 전에, 새로운 게임 인원수에 맞춰서 카드 더미를 다시 준비합니다. (2쪽, 카드 더미 준비.)
 - 게임에 두 명만이 남은 경우, 두 사람은 이벤트를 실행할 때 2인 게임처럼 적용합니다. (7쪽, 이벤트 실행.)
- ▷ 예외: IV시대에는 패배 선언을 할 수 없습니다.

행동 단계

행동 단계를 진행하는 동안, 아래에 기술하는 시민 행동과 군사 행동을 원하는 조합과 원하는 순서로 수행할 수 있습니다.

- ▷ 첫 번째 턴에는, 카드 열에서 카드를 집어오는 것 외에는 아무 것도 할 수 없습니다. (집어온 카드가 문화 유산이면 바로 내려 놓습니다.)
- ▷ 행동을 수행하는 데 필요한 모든 선결 조건들과 비용을 해결하지 못하면 그 행동을 할 수 없습니다.
- ▷ 아직 남은 시민 행동이나 군사 행동이 있더라도 자신의 행동 단계를 마칠 수 있습니다.

이 장에서 설명하는 일부 행동은 특정 카드의 효과로 인해 수행하게 될 수도 있습니다. 카드의 능력으로 행동을 한다면:

- ▷ 카드에 별다른 언급이 없는 한, 그 행동을 하면서 별도의 시민 행동이나 군사 행동을 쓰지 않습니다. (예외: 5쪽, 혁명 선언.)
- ▷ 행동으로 인해 다른 비용 (대체로 식량, 자원, 과학 점수)을 내야 하는 경우, 카드에 비용없이 수행하라는 언급이 없는 한, 비용을 지불해야 합니다.

카드 열에서

문화 유산이 아닌 카드 가져오기

- ▷ 카드 열에서 문화 유산이 아닌 카드를 선택합니다.
- ▷ 그 카드가 놓인 칸의 아래쪽에 표시된 만큼 시민 행동을 1에서 3개까지 지불합니다.
- ▷ 카드를 손으로 가져갑니다.
- ▷ 카드 장수 제한:

- 자기 손에 있는 카드의 수가 자신의 **시민 행동 전체 개수**와 같거나 더 많으면 문화 유산이 아닌 카드는 더 이상 가져올 수 없습니다.
- 자기 손에 들고 있거나, 사용 중인 카드와 똑같은 기술 카드는 가져올 수 없습니다.
- 지도자를 가지고 있다면, 같은 시대의 다른 지도자 카드는 가져올 수 없습니다. 가져왔던 지도자가 어떤 이유로 게임에서 제거되었더라도 그 시대의 지도자는 더 이상 집을 수 없습니다.

카드 열에서

문화 유산 카드 가져오기

문화 유산은 자주색 카드입니다. 카드 아래 부분에 일렬로 적힌 숫자는 해당 문화 유산을 건설하는 데 필요한 비용과 단계를 의미합니다. 문화 유산은 가져오자마자 바로 내려 놓습니다.

- ▷ 카드 열에서 문화 유산 카드 하나를 선택합니다.
- ▷ 카드가 놓인 칸 밑에 표시된 시민 행동을 더하여, 이미 완성한 문화 유산당 1개의 **시민 행동을 지불합니다.** (세월의 풍파 같은 이벤트의 효과로, 무너진 문화 유산도 완성한 문화 유산으로 셉니다.)
- ▷ 문화 유산을 내려놓고, 90도를 꺾어서 완성하지 못한 문화 유산임을 표시합니다.
- ▷ 문화 유산 제한: 완성하지 못한 문화 유산이 있으면 다른 문화 유산 카드를 가져올 수 없습니다.
- ▷ 기억하세요: 자기 손에 카드가 딱 작 있어도 문화 유산은 가져올 수 있습니다.
- ▷ 참고하세요: 완성하지 못한 문화 유산은 그 능력을 발휘하지 못합니다.

인구 증가

- ▷ **시민 행동 1개를** 사용합니다.
- ▷ 노란색 저장소에서 토큰이 남아있는 가장 오른쪽 구역 아래에 표시된 흰색 숫자만큼 식량을 지불합니다.

▷ 노란색 저장소의 가장 오른쪽에 있는 노란색 토큰을 가져와서, 일꾼 대기소에 놓습니다. (이 토큰은 이제 일하지 않는 일꾼이 되었습니다.)

▷ 주의하세요: 노란색 저장소에 토큰이 없으면 더 이상 인구를 늘릴 수 없습니다.

농장, 광산, 도시 건물 건설

- ▷ **시민 행동 1개를** 사용합니다.
- ▷ 사용 중인 농장, 광산, 도시 건물 기술 카드 중 하나를 고릅니다.
- ▷ 카드에 표시된 **자원 비용을** 지불합니다.
 - 기억하세요: 건설과 관련된 특수 기술 ㉠의 할인 혜택은 도시 건물에만 적용됩니다.
- ▷ 일하지 않는 일꾼 하나를 카드로 옮깁니다.
- ▷ 변동 사항이 있으면, **평가 마커를 조정합니다.**
- ▷ 건설 제한: 정부 카드의 오른쪽 하단에 표시된 숫자는 도시 건물 제한을 나타냅니다. 한 종류의 도시 건물을 제한 수치만큼 가지고 있다면, 더 이상 그 종류의 도시 건물을 지을 수 없습니다.

농장, 광산, 도시 건물 향상

- ▷ **시민 행동 1개를** 사용합니다.
- ▷ 농장, 광산, 도시 건물 중 하나를 고릅니다. (앞서 설명했듯, 관련 기술 카드 위의 일꾼이 농장, 광산, 도시 건물입니다.)
- ▷ 사용 중인 같은 종류의 기술 카드 중, 상위 등급의 카드 하나를 고릅니다.
- ▷ 두 카드에 표시된 자원 비용의 차이만큼 **자원을** 지불합니다.
 - 두 카드 중에서 비용이 조정되는 경우, 차액을 지불하기 전에 조정되는 값을 먼저 계산합니다.
- ▷ 일꾼을 상위 등급 카드로 옮깁니다.
- ▷ 변동 사항이 있으면 **평가 마커를 조정합니다.**

농장, 광산, 도시 건물 파괴

- ▷ **시민 행동 1개를** 사용합니다.
- ▷ 농장, 광산, 도시 건물 중 하나를 고릅니다. (앞서 설명했듯, 관련 기술 카드 위의 일꾼이 농장, 광산, 도시 건물입니다.)
- ▷ 그 카드의 일꾼 하나를 일꾼 대기소로 옮깁니다. (이 토큰은 일하지 않는 일꾼이 되었습니다.)
- ▷ 변동 사항이 있으면 **평가 마커를 조정합니다.**

지도자 추대

지도자는 녹색 시민 카드로, 한 시대를 풍미했던 역사적 인물의 초상화가 그려져 있습니다.

- ▷ **시민 행동 1개를** 사용합니다.
- ▷ 손에서 내려놓을 지도자를 고릅니다.
- ▷ 선택한 지도자 카드를 개인 공간에 내려놓습니다.
- ▷ 이미 사용 중인 지도자가 있었으면 새 지도자와 교체합니다.
 - 구 지도자를 버립니다.
 - **시민 행동 토큰 하나를 돌려 받습니다.**
- ▷ 지도자의 효과를 즉시 적용합니다. 변동 사항이 있으면 **문명의 현황을** 조정합니다.

문화 유산 한 단계 건설

- ▷ 개인 공간에 완성하지 못한 문화 유산이 있을 경우에만 이 행동을 할 수 있습니다.
- ▷ **시민 행동 1개를** 사용합니다.
- ▷ 문화 유산에 토큰으로 덮이지 않은 숫자 중, 가장 왼쪽 숫자만큼 **자원을** 지불합니다.
- ▷ 파란색 저장소에서 토큰 하나를 가져와서, 건설한 단계의 비용 위에 놓습니다.
 - 파란색 저장소에 토큰이 있으면, 기술 카드 위에 있는 것 중 하나를 사용합니다.
- ▷ 문화 유산의 모든 비용이 덮이면, 해당 문화 유산이 완성된 것입니다.
 - 문화 유산 카드 위의 파란색 토큰을 모두 파란색 저장소에 반환합니다.
 - 카드 제목이 똑바로 보이도록 방향을 제대로 세웁니다.
 - 문화 유산의 효과를 즉시 적용합니다. 변동 사항이 있으면 **문명의 현황을** 조정합니다.
- ▷ 행동 한 번으로 여러 단계를 건설할 수 있는 카드가 있어도, 건설 절차는 같습니다. 건설하는 단계의 비용을 모두 더해서, 한 번에 지불합니다. 그런 다음, 파란색 토큰으로 각각의 비용을 덮습니다.

기술 개발

기술 카드는 왼쪽 상단 구석에 과학 점수가 표시되어 있습니다. 9쪽의 사용 중인 기술 카드 설명 부분에 기술 카드의 다양한 종류가 나와 있습니다.

- ▷ **시민 행동 1개를** 사용합니다.
- ▷ 손에서 내려놓을 기술 카드를 고릅니다.
- ▷ 카드에 표시된 **과학 점수 비용을** 지불합니다.
 - 정부 기술은 높은 숫자를 내야 합니다.
- ▷ 기술 카드를 개인 공간에 놓습니다.
 - 특수 기술 카드인 경우, 이미 내려놓은 같은 계열 카드가 있으면 더 높은 등급의 카드만 남깁니다.
 - 일반적으로, 새 카드가 구 카드를 대체합니다.
 - 드문 경우지만, 새로 내린 카드가 즉시 제거될 수도 있습니다. 그래도 기술 카드를 개발한 것으로 쳐서, 그와 관련된 다른 카드에 영향을 미칩니다. (예를 들면 아인슈타인).
 - 정부 카드인 경우, 새 정부가 구 정부를 대체합니다. 구 정부는 게임에서 제거하거나, 새 정부를 구 정부 위에 덮습니다.

▷ 특수 기술과 정부의 효과를 즉시 적용합니다. 변동 사항이 있으면 **문명의 현황을** 조정합니다.

혁명 선언

혁명 선언은 정부 기술을 개발하는 특수한 방법입니다.

- ▷ 손에서 내려놓을 정부 기술 카드를 고릅니다.
- ▷ **자신의 시민 행동 총 개수의 시민 행동을** 지불합니다.
 - **문명 발전 등, 어떤 이벤트로** 기술 개발을 할 수 있는 경우, 시민 행동을 모두 다 써서 혁명을 선언할 수 있습니다.
 - **획기적인 발전 등, 행동 카드로** 기술 개발을 할 수 있는 경우, 행동 카드의 비용인 시민 행동 1개 대신 시민 행동을 모두 다 써서 혁명을 선언할 수 있습니다.
 - 주의하세요: 일반적으로, 모든 행동을 쓸 수 있는 상태가 아니면 혁명을 선언할 수 없습니다.

- ▷ 카드에 표시된 **낮은 과학 비용을 지불**합니다.
- ▷ 정부 카드를 개인 보드에 내려놓습니다. 기존 정부를 게임에서 제거하거나, 새 카드를 그 위에 덮습니다.
- ▷ 새 정부의 모든 효과를 적용합니다.
 - 변동 사항이 있으면 **문명의 현황을 조정**합니다.
 - 시민 행동 총 개수가 늘어나는 경우, 새로 받은 흰색 토큰을 정부 카드 옆에 내려 놓습니다. 즉, 쓸 수 없는 상태로 놓습니다.
- ▷ 레오나르도 다 빈치, 뉴턴, 아인슈타인처럼 기술 개발과 관련된 효력을 발휘하는 것이 있으면 지금 적용합니다. 따라서 뉴턴은 시민 행동 1개를 되돌려 받아서 쓸 수 있습니다.

행동 카드 사용

- ▷ 행동 카드는 노란색 시민 카드입니다.
- ▷ **시민 행동 1개를 사용**합니다.
- ▷ 손에서 내려놓을 행동 카드를 고릅니다. 단, 이번 턴에 가져온 행동 카드는 쓸 수 없습니다.
- ▷ 카드를 공개하고 효과를 적용합니다.
 - 카드의 효과가 다른 행동을 수행하는 것이면, 추가로 시민 행동이나 군사 행동을 쓰지 않고 해당 행동을 일반적인 규칙대로 실행합니다.
 - 카드의 효과가 비용은 0원으로 내려주더라도, 비용은 0입니다.
 - “기술을 하나를 개발합니다” 라는 내용이 카드에 적혀 있으면, 혁명을 선언할 수 있습니다. 그 카드를 사용하는 비용으로 시민 행동 1개 대신, 혁명 선언의 비용인 시민 행동 전부를 지불해야 합니다.(5쪽, 혁명 선언.)
 - “문화 유산 한 단계를 건설합니다” 라는 내용이 카드에 적혀 있으면, 시민 행동 1개로 여러 단계를 건설할 수 있는 카드를 내려놨



- 더라도 한 단계만 건설할 수 있습니다.
 - 카드가 지정한 행동을 수행할 수 없으면, 그 카드를 사용할 수 없습니다.
 - “이번 턴에” 무언가를 제공하는 카드는 자신의 평가에 반영되지 않으며, 실제 게임 구성물로 표현하지 않습니다.
 - 기억하세요: 턴을 마치면서 군사 카드를 가져올 때 추가로 얻은 군사 행동을 사용할 수 있습니다. (6쪽, 군사 카드 가져오기.)

- ▷ 사용한 카드는 버립니다.

군사 유닛 건설

- ▷ **군사 행동 1개를 사용**합니다.
- ▷ 사용 중인 군사 기술 카드 중 하나를 고릅니다.
- ▷ 카드에 표시된 **자원 비용을 지불**합니다.
- ▷ **일하지 않는 일꾼** 하나를 카드로 옮깁니다.
- ▷ **평가 마커를 조정**합니다.

군사 유닛 향상

- ▷ **군사 행동 1개를 사용**합니다.
- ▷ 군사 유닛 중 하나를 고릅니다. (앞서 설명했듯, 군사 기술 카드 위의 일꾼이 군사 유닛입니다.)
- ▷ 사용 중인 같은 종류의 군사 기술 중, 상위 등급의 기술 카드 하나를 고릅니다.
- ▷ 두 카드에 표시된 자원 비용의 차이만큼 **자원을 지불**합니다.
 - 두 카드 중에서 비용이 조정되는 경우, 차액을 지불하기 전에 조정되는 값을 먼저 계산합니다.
- ▷ 일꾼을 상위 등급 카드로 옮깁니다.
- ▷ **평가 마커를 조정**합니다.

군사 유닛 해제

- ▷ **군사 행동 1개를 사용**합니다.
- ▷ 군사 유닛 중 하나를 고릅니다. (앞서 설명했듯, 군사 기술 카드 위의 일꾼이 군사 유닛입니다.)
- ▷ 그 카드의 일꾼 하나를 일꾼 대기소로 옮깁니다. (이 토큰은 일하지 않는 일꾼이 되었습니다.)
- ▷ **평가 마커를 조정**합니다.

전술 사용

- 전술 카드는 아래 내용에 군사 유닛 아 일꾼이 그려진 빨간색 군사 카드입니다.
- ▷ **군사 행동 1개를 사용**합니다.
- ▷ 손에서 내려놓을 전술 카드를 고릅니다.
- ▷ 개인 공간에 내려놓습니다. 이 전술은 자신만 쓸 수 있는 전용 전술입니다.
- ▷ 자신의 전술 깃발을 올려놓습니다. 이제부터 해당 전술이 자신의 현재 전술입니다.
- ▷ **평가 마커를 조정**합니다. (9쪽, 전술 카드.)
- ▷ 전술 사용 제한: 전술 카드 사용이나 전술 복제는 한 턴에 한 번만 할 수 있습니다.



전술 복제

- ▷ **군사 행동 2개를 사용**합니다.
- ▷ 군사 보드에서 복제할 전술 카드를 고릅니다.
- ▷ 자신의 전술 깃발을 그 카드 위에 놓습니다. 이제부터 해당 전술이 자신의 현재 전술입니다.
- ▷ **평가 마커를 조정**합니다. (9쪽, 전술 카드.)
- ▷ 전술 복제 제한: 전술 카드 사용이나 전술 복제는 한 턴에 한 번만 할 수 있습니다.

플레이어가 정치 행동으로 미래 이벤트를 묻으면, 현재 이벤트 터미의 맨 윗장을 공개하고 바로 실행합니다. 일부 이벤트는 새로운 영토의 발견을 나타냅니다. 그러한 카드는 제목에 “영토”가 들어있습니다. 다른 이벤트는 카드에 효과가 적혀 있습니다.

- ▷ 효과가 적힌 카드가 공개되면 내용대로 실행합니다.

- ▷ 새 영토가 발견되면 식민지 점령 경매를 진행합니다.

이벤트 실행

카드의 지시를 따릅니다.

- ▷ 여러 사람이 결정을 해야 하는 경우, 이벤트를 공개한 사람부터 시계 방향으로 돌아가며 결정합니다.
- ▷ **문명의 현황**을 비교해야 하는 카드인 경우, 동물 우위는 다음의 방식으로 결정합니다.
 - 현재 플레이어, 또는 현재 플레이어에 시계 방향으로 가까운 플레이어가 우위입니다.
 - 기억하세요: 테러리즘이나 야만인처럼 불이익이 되는 경우도 있습니다.
 - 게임이 끝난 다음 실행되는 이벤트라면, 동물 우위를 정할 때 시작 플레이어를 현재 플레이어로 간주합니다.
 - 그러나, 이주민처럼 가장 높거나 낮은 “모든 문명에게” 적용되는 이벤트면 동물 우위를 정하지 않습니다.
- ▷ 2인 게임의 경우: 카드 지문에 가장 높거나 낮은 두 문명에게 적용된다고 적혀 있어도, 한 사람에게만 적용합니다. 예를 들어, “군사력이 가장 강한 두 문명”은 “군사력이 가장 강한 문명”으로 취급해야 합니다.
- ▷ 이벤트의 효과로 행동 단계에서 주로 하는 행동을 수행하는 경우, 그 행동의 일반적인 규칙을 따릅니다. 별다른 언급이 없으면 시민 행동이나 군사 행동을 사용하지 않습니다.
 - 예외: “기술을 개발합니다”라고 써 있으면, 혁명을 선언할 수 있습니다. 이 경우에는 혁명의 비용으로 시민 행동 전부를 써야 합니다. (5쪽, 혁명 선언.)
- ▷ 카드의 효과를 적용하면, 즉시 카드를 지난 **이벤트 터미**에 놓습니다. 카드를 버려진 **군사 카드 터미**에 놓아서는 안되며, 이 카드가 다시 게임에 등장할 수 없습니다.



식민지 점령

현재 이벤트에서 영토가 발견되면 모두에게 식민지를 점령할 기회가 생깁니다. 플레이어들은 누가 식민지 점령에 가장 부대를 많이 파병하려 하는지 경매를 통해 알아봅니다.

- ▷ 입찰하는 숫자는 항상 이전 입찰 숫자보다 높은 정수여야 합니다.
 - 자신이 실제로 보낼 수 있는 식민지 점령 군단보다 더 높은 수로 입찰할 수 없습니다.
- ▷ 영토를 공개한 사람부터 시계 방향으로 돌아가며 입찰합니다.
 - 각자 자기 차례가 오면, 입찰하거나 패스할 수 있습니다. 한 번 패스한 사람은 다시 참여할 수 없습니다.
 - 아무도 입찰하지 않으면 식민지 점령은 그대로 끝나고, 해당 영토 이벤트 카드를 지난 이벤트 터미에 놓습니다.
 - 누구든 입찰을 하면, 한 사람만 남을 때까지 돌아가며 입찰합니다. 마지막으로 남은 사람은 반드시 해당 영토를 식민지로 가져가야 합니다.
- ▷ 낙찰을 받은 사람은 자신이 입찰한 숫자와 같거나 더 높게 식민지 점령 군단을 보내야 합니다.
 - 하나 이상의 군사 유닛을 반드시 보내야 합니다. 보내는 군사 유닛의 군사력은 식민지 점령 군단의 군사력에 포함됩니다.
 - 현재 전술에 따라 부대를 구성하는 그룹의 군사 유닛 전체를 보낼 수 있습니다. 부대의 전술 군사력도 식민지 점령 군단의 군사력에 포함됩니다. (9쪽, 전술 카드.)
 - 문명의 군사력 평가를 계산할 때 구성했던 부대의 군사 유닛을 그대로 보낼 필요는 없습니다.
 - 식민지 점령 수치를 조정 🗳 하는 카드도 식민지 점령 군단의 군사력에 포함됩니다. (10쪽, 식민지 점령 수치 조정.)
 - 군사력 보너스 카드를 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. 식민지화 보너스인 카드의 아래쪽 숫자를 식민지 점령 군단의 군사력에 포함합니다.
 - 주의하세요: 보너스 카드만으로 식민지 점령 군단의 군사력을 구성할 수 없습니다. 반드시 군사 유닛 하나는 포함시켜야 합니다.
 - 주의하세요: 나폴레옹이나 알렉산더처럼 문명의 군사력 자체를 조정하는 능력은 식민지 점령 군단에 포함시킬 수 없습니다.
- ▷ 낙찰 받은 사람이 식민지 점령 군단의 구성을 알립니다:
 - 보낸 군사 유닛들은 희생된 군사 유닛입니다. 해당 노란색 토큰은 플레이어의 노란색 저장소로 돌아갑니다.
 - 사용한 군사 보너스 카드는 모두 버려집니다.
- ▷ 식민지를 낙찰 받은 사람은 자신의 개인 공간에 놓습니다. 이 카드는 이제부터 해당 플레이어의 식민지입니다.
 - 해당 플레이어는 자신의 현황을 조정합니다:
 - 새로 획득한 식민지의 하단에 표시된 영구적인 효과를 적용합니다.
 - 희생한 군사 유닛을 모두 잃은 뒤에, 플레이어의 군사력 평가를 다시 계산합니다.
 - 그런 다음, 카드 중간에 표시된 일회성 효과를 적용합니다:
 - 🗳 표시된 만큼 **자원을 얻**습니다.
 - 🏰 표시된 만큼 **식량을 얻**습니다.
 - 🧠 표시된 만큼 **과학 점수**를 얻습니다.
 - 📖 표시된 만큼 **문화 점수**를 얻습니다.
 - 🏠 이 표시당 하나씩 **인구를 얻**습니다.
 - 🗳 표시된 만큼 현재 군사 카드 터미에서 군사 카드를 가져옵니다. 카드 장수 제한을 무시합니다. IV시대에는 가져오지 않습니다.
 - 주의하세요: 순서가 중요합니다. 영구적 효과는 플레이어가 즉각적으로 효과를 낼 수 있는 노란색이나 파란색 토큰을 주기도 합니다.

턴 마무리 순서

다른 사람들에게 자신의 행동 단계가 끝났음을 알린 다음, 아래의 차례대로 턴 마무리 순서를 진행합니다.

턴을 끝낸 사람이 결정할 부분은 첫 번째 단계에만 있습니다. 어떤 군사 카드를 버릴 것인지만 결정하면, 나머지 과정은 자동으로 진행됩니다. 게임 속도를 빠르게 하려면, 턴을 끝낸 사람이 군사 카드를 버리자마자 다음 차례 사람이 자기 턴을 시작합니다.

군사 카드 초과분 버리기

- ▷ 자신의 **군사 행동 총 개수**보다 손에 든 군사 카드가 많으면, 초과하는 만큼 앞면이 보이지 않도록 버립니다.

폭동 확인

- ▷ 불만 있는 일꾼의 수가 **일하지 않는 일꾼**의 수보다 많으면, 폭동이 일어나서 생산 단계를 건너뛰니다. (10쪽, 불만 있는 일꾼.)

생산 단계

폭동이 일어나지 않으면, 다음의 순서대로 생산 단계를 진행합니다.

- ▷ **과학 점수와 문화 점수** 생산
 - 자신의 **과학** 평가만큼 **과학 점수**를 얻습니다.
 - 자신의 **문화** 평가만큼 **문화 점수**를 얻습니다.
- ▷ **자원 낭비**
 - 파란색 저장소의 각 구역마다 가장 왼쪽 칸에 마이너스 숫자가 적혀 있습니다.
 - 모든 숫자가 전부 파란색 토큰으로 가려져 있으면, 자원 낭비가 일어나지 않습니다.
 - 그렇지 않으면, 가려지지 않은 맨 왼쪽 마이너스 숫자만큼 **자원이 낭비**됩니다.

- 낭비된 자원만큼 **자원을 잃**습니다.
- 가지고 있는 자원을 모두 냈는데도 자원 낭비량을 충당하지 못하면, 나머지는 **식량으로 충**당합니다.
- ▷ **식량 생산**
 - 농장 🌾 기술 카드에 있는 일꾼당 파란색 토큰을 하나씩 놓습니다.
 - 파란색 저장소에 토큰이 모자라면, 있는 토큰 전부를 가장 높은 등급의 농장 기술 카드부터 놓습니다.
- ▷ **식량 소비**
 - 노란색 저장소의 각 구역마다 가장 왼쪽 칸에 마이너스 숫자가 적혀 있습니다.
 - 모든 숫자가 전부 노란색 토큰으로 가려져 있으면, 식량 소비가 일어나지 않습니다.
 - 그렇지 않으면, 가려지지 않은 맨 왼쪽 마이너스 숫자만큼 **식량이 소비**됩니다.
- 소비된 식량만큼 **식량을 잃**습니다.

- 가지고 있는 식량을 모두 냈는데도 식량 소비량을 충당하지 못하면, 모자라는 식량당 **문화 점수 4점**을 잃습니다.
- ▷ **자원 생산**
 - 광산 ⛏ 기술 카드에 있는 일꾼당 파란색 토큰을 하나씩 놓습니다.
 - 파란색 저장소에 토큰이 모자라면, 있는 토큰 전부를 가장 높은 등급의 광산 기술 카드부터 놓습니다.

군사 카드 가져오기

- ▷ 사용하지 않고 남긴 군사 행동당 군사 카드를 한 장씩, 현재 시대 군사 카드 터미에서 카드를 가져옵니다.
 - 카드 제한: 최대 3장까지 가져올 수 있습니다.
 - IV시대에는 군사 카드 터미가 없기 때문에, 카드를 가져오지 않습니다.
 - 주의하세요: 첫 번째 라운드에는 사용할 수 있는 군사 행동이 없기 때문에, 군사 카드를 가져오지 않습니다.
- ▷ 마지막 군사 카드를 가져오면, 현재 시대의 **버려진 군사 카드 터미**(8쪽)를 잘 섞어서 현재 시대 보드에 놓습니다. 이제 군사 카드 터미가 다시 생겼습니다.
 - 가져와야 하는 장수만큼 새로운 카드 터미에서 군사 카드를 가져옵니다.

행동 토큰 원위치

- ▷ 빨간색과 흰색 토큰을 모두 정부 카드 위로 옮겨 놓습니다. 군사 행동과 시민 행동 모두 다시 사용할 수 있는 상태가 되었습니다. 어떤 이벤트는 자신의 다음 턴을 시작하기 전에 사용 가능한 행동 중 일부를 쓰게 할 수도 있습니다.



각자의 카드

카드 가져오기, 사용하기, 버리기 등, 카드의 일반적인 규칙을 알려드립니다. 카드 종류별 기본 기능은 다음 장에서 설명하겠습니다.

카드의 등급

카드의 등급은 해당 카드의 시대와 같고, 숫자로 표현합니다. A시대 = 0등급, I시대 = 1등급, II시대 = 2등급, III시대 = 3등급입니다.

군사 유닛, 농장, 광산, 도시 건물의 등급은 그 일꾼이 놓여있는 기술 카드의 등급과 같습니다. 가장 좋은 광산, 연구실, 도서관 등을 언급하는 카드는 해당 종류에 놓인 일꾼 중에서 가장 높은 등급의 일꾼 하나를 대상으로 합니다.

손에 든 카드

시민 카드와 군사 카드 모두 손에 들고 있을 수 있습니다.

시민 카드

시민 카드는 카드 열에서 집어온 카드들입니다. (5쪽, 카드 열에서 문화 유산이 아닌 카드 가져오기.)

시민 카드는 비공개로 집어오는 것이 불가능하기 때문에, 언제든지 다른 사람들에게 자신의 손에 든 카드를 공개할 수 있습니다.

손에 들 수 있는 시민 카드는 자신의 시민 행동 총 개수로 제한됩니다. 제한된 수만큼, 또는 그보다 많이 카드를 들고 있으면 절대로 시민 카드를 더 가져올 수 없습니다. 그러나, 게임을 진행하다가 어떤 이유로 시민 카드를 제한 수보다 더 들게 되는 경우가 생기더라도, 초과분 시민 카드를 버릴 필요는 없습니다.

군사 카드

군사 카드는 현재 군사 카드에서 비공개로 가져오는 카드들입니다. 군사 카드는 다른 사람들에게 비공개로 합니다.

손에 들 수 있는 군사 카드는 자신의 군사 행동 총 개수로 제한됩니다. 제한된 수를 초과해서 카드를 가져올 수 있지만, 턴 마무리 순서를 진행하면서 초과분 군사 카드를 버려야 합니다. (6쪽, 군사 카드 초과분 버리기.)

사용 중인 카드

사용 중인 카드는 게임 테이블에 내용이 공개된 카드를 의미합니다. 어떤 문명의 개인 공간에 놓인 카드나 군사 보드의 공용 전술 카드 모두 사용 중인 카드입니다.

그 밖의 카드들 (누군가의 손에 있는 카드, 버린 카드, 덤미의 카드, 카드 열에 있는 카드) 등은 사용 중인 카드가 아닙니다.

달리 언급이 없는 한, 지도자, 식민지, 문화 유산 또는 기술 등에 대한 규칙은 사용 중인 카드를 전제로 합니다.

버린 카드 또는

게임에서 제거하는 카드

카드를 "버리는" 것은 일반적으로 손에서 카드를 버리는 것을 말합니다. 카드를 게임에서 "제거하는" 것은 사용 중인 카드를 버리는 것을 의미합니다. 어느 경우든, 해당 카드는 같은 곳으로 가게 됩니다.

시민 카드를 버리거나 게임에서 제거하면, 해당 시민 카드는 다시 게임에 사용되지 않습니다.

군사 카드를 버리거나 게임에서 제거하면, 앞면이 보이지 않도록 버린 카드 덤미에 놓습니다. 버린 카드 덤미는 시대별로 구분해서 놓습니다. 사용하지 않은 채 버린 카드는 다른 사람들에게 내용을 공개하지 않습니다.

현재 군사 카드 덤미가 다 떨어지면, 현재 시대의 버린 카드 덤미를 섞어서 새로운 군사 카드 덤미를 만듭니다.

주의하세요: 실행한 이벤트는 지난 이벤트 카드 덤미에 놓습니다. 이것은 버린 군사 카드 덤미가 아닙니다.

사용 중인 기술 카드

사용 중인 카드의 대부분은 기술 카드입니다. 다음의 카드는 기술 카드입니다.

▷ 왼쪽 상단 구석에 과학 점수 비용이 표시된 시민 카드는 모두 기술 카드입니다.

▷ 초기 기술들은 자신의 개인 보드에 인쇄되어 있습니다. 초기 기술은 언제나 사용 중인 카드로 간주됩니다.

오른쪽 상단 구석에 기술의 종류가 표시되어 있습니다.

농장 또는 광산 기술

기술들로 농장이나 광산을 건설할 수 있고, 식량과 자원을 저장할 수 있습니다.

농장 또는 광산: 사용 중인 농장 기술이나 광산 기술 카드 위에 있는 일꾼은 모두 해당 카드의 등급과 종류를 나타내는 농장 또는 광산입니다. 보유할 수 있는 농장과 광산의 개수 제한은 없습니다.

농장과 광산은 자신의 평가에 영향을 미치지 않습니다. 생산 단계를 진행하면서, 농장과 광산은 각각 식량과 자원을 생산합니다. (6쪽, 생산 단계.)

농장과 광산 기술은 식량과 자원을 보관할 수도 있습니다. 카드에 놓인 파란색 토큰 하나는 해당 카드 하단에 표시된 아이콘만큼의 식량 또는 자원을 나타냅니다. (11쪽, 식량과 자원.)

기억하세요: 농장 또는 광산 기술 카드에 일꾼이 없더라도, 식량이나 자원을 보관할 수 있습니다.

도시 건물 기술

이 기술들로 도시 건물을 건설할 수 있습니다.

도시 건물: 사용 중인 도시 건물 기술 카드 위에 있는 일꾼은 모두 해당 카드의 등급과 종류를 나타내는 도시 건물입니다.

정부 카드에는 도시 건물 제한이 표시되어 있는데, 이것은 그 문명이 보유할 수 있는 도시 건물의 종류당 개수를 나타냅니다.

각각의 도시 건물은 (즉, 도시 건물 기술 카드에 놓인 각각의 일꾼은) 해당 카드 하단에 표시된 아이콘대로 자신의 평가에 기여를 합니다. (10쪽, 문명의 현황, 10쪽, 평가.)

군사 기술

이 기술들로 군사 유닛을 건설할 수 있습니다.

군사 유닛: 사용 중인 군사 기술 카드 위에 있는 일꾼은 모두 해당 카드의 등급과 종류를 나타내는 군사 유닛입니다. 보유할 수 있는 군사 유닛 개수 제한은 없습니다.

각각의 군사 유닛은 (즉, 군사 기술 카드에 놓인 각각의 일꾼은) 해당 카드 하단에 표시된 값만큼 자신의 군사력 평가에 기여를 합니다. 현재 전술에 맞춰 군사 유닛을 그들 지어서 부대를 구성할 수 있습니다. (9쪽, 전술 카드.)

특수 기술

이 기술들은 일꾼이 없이 효과를 발휘합니다.

기술마다 카드에 효과가 표시되어 있습니다. 아이콘에 대한 설명은 문명의 현황 (10쪽)에 있습니다.

카드 제한: 같은 종류의 특수 기술 카드 효과를 동시에 적용할 수 있습니다. 개인 공간에 같은 종류의 카드를 두 장씩 내려놓으면, 반드시 낮은 등급의 카드를 제거해야 합니다.

정부

정부 카드는 시민 행동과 군사 행동 거의 대부분을 제공합니다. 정부 카드에는 일꾼을 놓지 않습니다.

각자 정부 카드를 정확히 한 장씩 사용합니다. 전제정치로 게임을 시작하고, 새 정부 카드를 내려놓을 때마다 기존 정부 카드를 교체합니다. 일부 정부 카드는 행동 외에 다른 효과도 제공합니다. (10쪽, 문명의 현황.)

3 카드의 오른쪽 하단에 표시된 숫자는 도시 건물 개수 제한을 나타냅니다. 이 제한은 자신이 보유할 수 있는 정부 카드에는 도시 건물 제한이 표시되어 있는데, 이것은 도시 건물의 종류당 그 문명이 보유할 수 있는 최대 개수를 나타냅니다.

사용 중인 기타 시민 카드

문화 유산

문화 유산은 반드시 단계별로 건설해야 합니다. (5쪽, 문화 유산 한 단계 건설.)

문화 유산은 처음에 가져올 때부터 옆으로 꺾어 놓아서 완성하지 못한 상태임을 표시합니다. 문화 유산은 완성할 때까지 아무 효과가 없습니다. 완성하지 못한 문화 유산은 각자 하나씩만 가질 수 있습니다. 완성한 문화 유산은 얼마든지 보유할 수 있습니다. (5쪽, 카드 열에서 문화 유산 카드 가져오기.)

문화 유산을 완성하면 해당 카드를 똑바로 놓고, 즉시 효과를 적용하기 시작합니다.

▷ III시대에는 “이 문화 유산이 완성되는 순간 점수를 얻는다” 문화 유산들이 있습니다. 이 점수 계산은 문화 유산을 완성하자마자 얻는 일회성 효과입니다.

▷ 예외: 타지마할의 지문 내용은 타지마할이 카드 열에 있을 때 적용됩니다.

지도자

지도자는 문명에 특수 능력을 부여합니다. 사용 중인 지도자는 하나뿐이어야 합니다. 카드 열에서 지도자를 가져오면 앞으로 같은 시대의 지도자는 가져올 수 없습니다. (5쪽, 카드 열에서 문화 유산이 아닌 카드 가져오기.)

지도자를 내려놓으면, 즉시 그 효과를 적용하기 시작합니다. (5쪽, 지도자 추대.)

행동 카드

행동 카드는 게임에 계속 남지 않습니다. 행동 카드의 능력은 일회성이며, 효과를 적용하자마자 카드를 버립니다. (6쪽, 행동 카드 사용.)

사용 중인 군사 카드

식민지

일부 이벤트 카드는 새로운 영토의 발견을 나타냅니다. 식민지를 점령하면, 자신의 개인 공간에 카드를 놓습니다. 이것이 자신의 식민지입니다. (7쪽, 식민지 점령.)

식민지 카드의 중간에 표시된 효과는 일회성 효과입니다. 식민지를 처음 점령한 순간에만 발동됩니다. (7쪽, 식민지 점령.)

식민지 카드의 하단에 표시된 효과는 영구적 효과입니다. (10쪽, 문명의 현황.)

영구적인 효과는 식민지와 함께 발동됩니다. 다시 말해서, 식민지를 잃게 되면 영구적 효과도 함께 잃습니다. 다른 사람이 식민지를 빼앗으면, 해당 카드를 자신의 개인 공간에 놓습니다. 식민지의 원래 주인은 영구 효과를 잃고, 새 주인이 영구 효과를 얻습니다. 반대로, 식민지의 일회성 효과는 식민지를 잃거나 빼앗겨도 아무 상관이 없습니다.

전술 카드

전술은 플레이어들이 부대를 구성하게 해줍니다.

자신의 전술 깃발로 현재 전술을 표시합니다. 전술은 자신의 개인 공간에 있는 전용 전술과 군사 보드의 공용 공간에 있는 공용 전술이 있습니다. 게임을 시작할 때는 보유한 전술이 없습니다.

(6쪽 전술 사용, 6쪽 전술 복제, 3쪽 전용 전술을 공용 전술로 만들기.)

부대 구성: 자신의 현재 전술에 군사 유닛의 종류와 수가 그려져 있습니다. 부대를 구성하려면, 해당 종류의 군사 유닛을 필요한 수 만큼 가지고 있어야 합니다. (주의하세요: 부대는 가상으로 구성합니다. 실제 토큰을 움직여서는 안됩니다.)

카드의 하단에는 각 부대가 발휘하는 전술적인 군사력이 표시되어 있습니다. 보유한 부대마다 기여하는 전술적인 군사력을 자신의 군사력 평가에 반영합니다. 부대마다 공군 유닛을 하나씩 포함시킬 수 있습니다. 공군은 해당 전술적 군사력을 두 배로 늘려줍니다.

주의하세요: 군사 유닛 하나는 한 부대에만 속할 수 있습니다.

구식 부대: II시대와 III시대 전술은 전술적 군사력 숫자가 두 개 있습니다. 부대를 구성하는 유닛이 전술 카드의 등급보다 두 등급이상 낮으면 해당 부대는 구식 부대로 간주하며, 더 낮은 숫자의 전술적 군사력을 받습니다. 구식 부대에 공군이 포함되면 낮은 숫자의 두 배로 전술적 군사력을 받습니다.

부대는 항상 군사력 평가를 최대치로 내도록 구성합니다. 그 구성을 다르게 선택할 수 없습니다. (10쪽, 군사력 평가.)

조약

조약은 다른 문명과 협력하게 하는 카드입니다. 자신의 개인 공간에는 조약 카드를 단 한 장만 놓을 수 있습니다. 그러나, 다른 사람의 개인 공간에 놓인 조약에 참여할 수 있기 때문에, 동시에 여러 조약의 당사자가 될 수 있습니다. (4쪽, 조약 제안, 4쪽, 조약 파기)

전쟁

전쟁 카드를 사용한 순간에는 아무 효과가 없습니다. 전쟁은 한 라운드 후에 전쟁을 해결하면서 일회성 효과를 발휘합니다. 그런 다음, 게임에서 제거합니다. (4쪽, 전쟁 선언, 3쪽, 전쟁 해결)

기타 군사 카드

다음의 군사 카드는 게임에 계속 남지 않고, 한 번만 효과를 발휘합니다.

침략

침략 카드는 사용 즉시 효과를 발휘하고 버려집니다. (4쪽, 침략하기.)

이벤트

이벤트 카드는 현재 이벤트 덤미에서 공개된 즉시 효과를 발휘합니다. 그런 다음, 지난 이벤트 덤미에 놓습니다. (4쪽, 미래 이벤트 물기, 7쪽, 이벤트 실행)

군사 보너스 카드

군사 보너스 카드는 침략을 방어하거나, 식민지 점령을 할 때 사용합니다. 사용 후 카드를 버립니다. (4쪽, 침략하기, 7쪽, 식민지 점령)

추천하는 개인 공간 배치



문명의 현황

한 문명의 현황은 자신이 사용 중인 카드와 일꾼의 위치에 따라 결정됩니다.

카드 하단의 아이콘은 자신의 현황을 어떻게 바꾸는지 나타냅니다.

▷ 일꾼을 놓는 카드의 경우, 카드 하단의 아이콘은 해당 카드에 놓인 일꾼당 기여도를 나타냅니다. 따라서, 일꾼이 없으면 해당 카드는 아무 것도 기여하는 것이 없습니다.

▷ 일꾼을 놓지 않는 카드의 경우, 카드 하단의 아이콘은 카드의 전체 기여도를 나타냅니다.

- 예외: 전술 카드는 각 부대당 기여도를 나타냅니다. (9쪽, 전술 카드.)
- 문화 유산은 완성되기 전까지 아무 효과가 없습니다. (5쪽, 문화 유산 한 단계 건설.)

자신의 현황은 사용 중인 카드의 특수 능력으로 조정될 수 있습니다.

본 설명서에서 문명의 현황을 조정하라고 상기시키는 경우는 평가 마커나, 흰색, 빨간색, 파란색, 노란색 토큰의 개수에 변동이 있는지 확인하라는 뜻입니다.

평가

4가지 지표 위에 자신의 평가 마커를 사용해서 각자의 평가를 기록합니다. (2쪽, 평가 마커) 이러한 방식으로 기록한 것은 참고용입니다. 언제든지 사용 중인 카드와 일꾼을 계산해서 자신의 평가를 확인할 수 있습니다.

과학 평가

이 아이콘은 해당 카드 또는 카드 위에 놓인 일꾼 하나가 생산하는 과학 점수의 양을 나타냅니다. 생산되는 과학 점수를 모두 더한 것이 자신의 과학 평가입니다. 과학 생산 수치를 조정하는 요소가 있으면 함께 계산합니다. 후시 그 합이 마이너스 값이면, 과학 평가는 0입니다. 평가를 올리는 것에 제한은 없습니다.

문화 평가

이 아이콘은 해당 카드 또는 카드 위에 놓인 일꾼 하나가 생산하는 문화 점수의 양을 나타냅니다. 생산되는 문화 점수를 모두 더한 것이 자신의 문화 평가입니다. 문화 생산 수치를 조정하는 요소가 있으면 함께 계산합니다. 문화 평가는 0보다 밀로 내려갈 수 없으며, 평가를 올리는 것에 제한은 없습니다. 주의하세요: 특정 상황에서 이 점수를 얻는 경우는 평가 마커를 움직이지 않습니다.

군사력 평가

전술 카드에 그려진 이 아이콘은 각 부대당 기여하는 전술적인 군사력을 나타냅니다. (9쪽, 전술 카드) 그 밖의 다른 카드에 그려진 이 아이콘은 해당 카드 또는 카드 위에 놓인 일꾼 하나가 기여하는 군사력의 양을 나타냅니다. 군사력을 조정하는 요소를 모두 포함하여, 군사력을 모두 더한 것이 자신의 군사력 평가입니다. 군사력 평가는 0보다 밀로 내려갈 수 없으며, 평가를 올리는 것에 제한은 없습니다. 기억하세요: 군사 유닛은 부대에 포함되어 있더라도 항상 별개의 군사력을 제공합니다.

행복 평가

이 아이콘은 해당 카드 또는 카드 위에 놓인 일꾼 하나가 행복지수 하나를 제공한다는 뜻입니다.

마찬가지로, 이 아이콘은 해당 카드 또는 카드 위에 놓인 일꾼 하나가 행복지수 하나를 깎는다는 뜻입니다. (주의하세요: 이 아이콘이 있는 카드를 행복지수를 주는 카드로 오해하면 안됩니다.)

행복지수를 모두 더합니다. (행복지수 총 합에서 불만 지수를 빼는 것을 잊지 마세요.) 그 값이 0과 8 사이면, 그것이 자신의 행복지수 개수입니다. 0보다 적으면 행복지수가 0인 것이며, 8보다 많으면 8입니다.

행복지수 개수는 행복 평가로 부르기도 합니다.

식민지 점령 수치 조정

이 아이콘은 식민지를 점령할 때 군사력 수치를 조정합니다. 조정 수치의 내용은 카드에 나와 있습니다. 그러한 카드가 없다면, 식민지 점령 수치 조정은 0입니다. 식민지 점령 수치를 조정하는 것은 식민지 점령 시에만 관련이 있습니다. (7쪽, 식민지 점령.)

시민 행동과 군사 행동

행동의 총 개수

시민 행동의 총 개수는 자신이 사용 중인 카드에 표시된 이 아이콘의 총 개수입니다. 정부 카드와 기타 카드의 하단에 표시된 이 아이콘을 모두 더합니다.

군사 행동의 총 개수는 자신이 사용 중인 카드에 표시된 이 아이콘의 총 개수입니다. 정부 카드와 기타 카드의 하단에 표시된 이 아이콘을 모두 더합니다.

행동 사용

흰색 토큰 개수가 시민 행동 총 개수이며, 빨간색 토큰 개수가 군사 행동 총 개수입니다. 이 토큰들이 정부 카드 위에 있으면, 사용할 수 있는 행동을 나타냅니다. 행동을 사용하거나 행동의 비용으로 쓰면 해당하는 수의 토큰을 카드에서 내려놓습니다. 이 토큰은 이제 사용할 수 없습니다.

무언가를 하기 위해 행동을 비용으로 써야 되는 경우, 사용할 수 있는 행동이 모자라면 해당 행동을 할 수 없습니다.

어떤 효과로 행동을 돌려받는 경우가 있습니다. 그런 경우, 사용했던 토큰 하나를 정부 카드로 되돌려 놓습니다. 돌려 놓을 사용한 토큰이 없으면 아무 일도 일어나지 않습니다.

일시적인 행동: 어떤 효과가 이번 턴에 추가 행동을 제공하면, 효과를 적용할 때 우선 그 행동을 사용합니다. 이러한 행동은 자신의 행동 총 개수에 영향을 미치지 않습니다.

행동의 총 개수가 바뀌는 경우

특정 카드를 내려놓거나 제거하는 경우에만 행동의 총 개수가 바뀝니다. 이것은 사용한 행동 또는 사용할 수 있는 행동에 영향을 미칩니다.

▷ 행동의 총 개수가 늘면, 해당하는 숫자의 흰색 또는 빨간색 토큰을 게임 박스에서 꺼내서 정부 카드 위에 놓습니다. 그 토큰들은 바로 사용할 수 있습니다.

▷ 행동의 총 개수가 줄면, 해당하는 숫자의 흰색 또는 빨간색 토큰을 게임 박스에 되돌려 놓습니다. 사용한 행동을 먼저 반납합니다. 모자라는 경우, 사용할 수 있는 행동을 반납합니다.

행동 개수에 영향을 미치는 카드가 기존 카드를 대체하는 경우, 행동 토큰 개수를 즉시 정리해서 반영합니다. 별도의 두 단계로 진행해서는 안됩니다.

파란색 토큰과 노란색 토큰

게임을 시작할 때, 자신의 개인 보드에 특정 개수의 파란색 토큰과 노란색 토큰을 놓고 시작합니다. 보통 대부분의 토큰은 파란색 저장소와 노란색 저장소에 있습니다.

저장소는 항상 왼쪽부터 오른쪽으로 채웁니다. 네모 한 칸에 토큰은 한 개씩만 놓습니다. 네모 칸이 꽉 차 있으면, 넘치는 토큰은 가장 오른쪽 구역에 보관할 수 있습니다. 개수의 제한 없이 토큰을 보관할 수 있습니다.

파란색 토큰과 노란색 토큰이 관련된 대부분의 경우는 자신의 개인 보드와 사용 중인 카드 사이를 오가는 과정이 포함됩니다. 단, 다음의 예외가 있습니다.

▷ 하단에 이러한 아이콘이 있는 카드가 개인 공간에 놓이면, 표시된 만큼 파란색 또는 노란색 토큰을 얻습니다. 이 카드가 개인 공간에서 없으면, 그만큼의 토큰을 잃습니다.

▷ 하단에 이러한 아이콘이 있는 카드가 개인 공간에 놓이면, 표시된 만큼 파란색 또는 노란색 토큰을 잃습니다. 이 카드가 개인 공간에서 없으면, 그만큼의 토큰을 얻습니다.

▷ 일부 카드는 카드의 지문에 새 토큰을 얻거나, 게임 박스로 되돌리거나, 다른 사람에게서 가져오도록 명시되어 있습니다.

파란색 토큰이나 노란색 토큰을 얻으면 각각 파란색 저장소나 노란색 저장소에 놓습니다.

파란색 토큰을 잃으면, 파란색 저장소에서 해당하는 개수만큼 빠져 게임 박스에 돌려 놓습니다. 파란색 저장소에 토큰이 충분하지 않으면, 광산과 농장에서 원하는 조합으로 선택해서 돌려 놓습니다.

노란색 토큰을 잃으면, 노란색 저장소에서 해당하는 개수만큼 빠져 게임 박스에 되돌려 놓습니다. 노란색 저장소에 토큰이 충분하지 않으면, 있는 토큰만 모두 되돌려 놓고 그 이상을 잃지는 않습니다.

다른 사람에게서 노란색 토큰을 빼앗으면, 그 사람의 노란색 저장소에서 해당하는 개수만큼 빠져 자신의 저장소에 놓습니다. 그 사람의 저장소에 토큰이 충분하지 않으면, 있는 토큰만 모두 가져오고 그 이상을 가져오지 않습니다.

일꾼과 인구

노란색 저장소가 아닌 개인 공간에 있는 노란색 토큰은 모두 일꾼입니다.

일하지 않는 일꾼은 카드 위에 있지 않습니다. 일꾼 대기소에 있거나 행복지수를 채우는 일꾼만 일하지 않는 일꾼입니다.

인구 하나를 얻는 효과의 카드가 발동되면, 자신의 노란색 저장소에서 노란색 토큰 하나를 가져와서, 일꾼 대기소에 놓습니다. 이 토큰은 지금부터 일꾼으로 집니다. 그러나, 식량을 소비하지는 않습니다.

인구를 늘리는 효과의 카드가 발동되면 해당 행동의 규칙에 따라 인구를 늘립니다. (5쪽, 인구 증가). 일반적으로 인구를 늘릴 때는 식량을 소비합니다.

인구 하나를 잃는 효과의 카드가 발동되면, 일하지 않는 일꾼 하나를 자신의 노란색 저장소로 옮깁니다. 일하지 않는 일꾼이 없으면, 자신의 카드 위에 있는 노란색 토큰 중 하나를 옮겨야 합니다. 일꾼 하나를 잃는 것과 같은 말입니다.

불만 있는 일꾼

노란색 저장소는 하위 구역으로 나뉘어 있고, 각 하위 구역마다 행복지수 옆에 숫자가 표시되어 있습니다. 비어 있는 하위 구역 중, 가장 왼쪽 구역 위의 숫자는 그 문명의 시민들이 필요로 하는 행복지수의 개수입니다. 행복지수 개수가 그보다 적으면 부족한 칸의 수가 불만 있는 일꾼의 개수입니다. 행복지수가 충분하거나 그 이상이면, 불만 있는 일꾼이 없는 상태입니다. (10쪽, 행복 평가)

자신의 턴을 끝낼 때, 일하지 않는 일꾼의 수가 적어서 불만 있는 일꾼을 다 채우지 못하면 폭동이 일어나고, 생산 단계를 건너 뛰어야 합니다. (6쪽, 폭동 확인)

기억하세요: 행복 평가 마커의 왼쪽에는 빈 하위 구역이 있어야 합니다. 만약 빈 칸이 있으면, 그 칸마다 일하지 않는 일꾼을 하나씩 놓습니다. 빈 칸을 메울만큼 일하지 않는 일꾼이 충분하지 않으면, 그 문제를 바로잡기 전까지 계속해서 폭동과 마주하게 됩니다. 이렇게 사용된 일하지 않는 일꾼은 여전히 사용할 수 있는 일꾼으로 간주합니다.



기억하세요: 어떤 일꾼이 불만 있는 일꾼인지 추적하는 것은 무의미합니다. 폭동, 집단 불안, 이반, 인구의 효과 같은 이벤트에서는 개수만 중요합니다. 실제로 어떤 일꾼이 행복지수를 대신하고 있는지는 상관없습니다.

식량과 자원

식량 아이콘은 자신이 사용 중인 광산과 농장 기술 카드 위에 있는 파란색 토큰입니다. 카드에 놓인 파란색 토큰 하나는 해당 카드 하단에 표시된 아이콘만큼의 식량 또는 자원 을 나타냅니다.

식량 또는 자원을 얻는 경우

일반적으로, 생산 단계를 진행하면서 식량과 자원을 생산합니다. (6쪽) 그러나, 일부 카드는 즉시 발동되는 효과로 식량이나 자원을 제공합니다.

식량 또는 자원을 얻는 효과가 발동되면, 자신의 파란색 저장소에서 파란색 토큰을 가져와서 농장 또는 광산 기술 카드에 놓습니다. 파란색 토큰이 나타내는 식량이나 자원의 양은 자신이 얻어야 하는 양과 같아야 합니다.

파란색 저장소에 토큰이 모자라서 얻어야 하는 양에 미치지 못하면, 얻을 수 있는 최대만을 얻습니다. 파란색 저장소가 텅 비면, 식량이나 자원을 얻을 수 없습니다. 어떤 효과로 식량과 자원을 동시에 얻으면, 카드에 적힌 순서대로 얻습니다.

식량 또는 자원을 잃는 경우

식량과 자원을 지불하거나 사용할 때, 세 가지 선택지가 있습니다.

▷ 농장이나 광산 기술에 있는 파란색 토큰을 파란색 저장소로 돌려 놓습니다. 그러면, 해당 카드에 표시된 양만큼 지불한 것입니다.

▷ 농장이나 광산 기술에 있는 파란색 토큰을 같은 종류의 더 낮은 등급의 카드에 놓습니다. 그러면, 두 카드의 파란색 토큰 가치 차이만큼 지불한 것입니다.

▷ 위와 같이 지불하고, 그런 다음, 일부 식량 또는 자원을 되돌려 받습니다. 그러면 지불해야 하는 양과 다시 얻은 양의 차이만큼 지불한 것입니다.

위의 방법 중 하나 이상을 이용해서 필요한 만큼 반복합니다. 지불해야 하는 양과 실제 지불한 토큰의 가치 합이 같아야 합니다.

토큰의 총 가치의 합이 필요한 양보다 적으면, 지불할 수 없는 상태이기 때문에 해당 행동을 수행할 수 없습니다.

드물지만, 내야 하는 것 보다 더 많이 지불하는 경우도 있습니다. 자신의 파란색 저장소에 토큰이 없을 때 초과 지불하는 일이 생길 수도 있습니다.

주의하세요: 파란색 토큰을 낮은 등급의 기술 카드에서 높은 등급으로 옮길 수 없습니다.

일시적인 자원: 어떤 효과로 한 턴이나 특정 목적으로 쓰는 자원을 얻으면, 그 효과를 적용할 때 해당 자원을 먼저 소비합니다.

식량이나 자원을 잃는 것은 식량이나 자원을 지불하는 방법과 같습니다. 단, 가지고 있는 것 이상으로 잃어야 할 경우, 가지고 있는 만큼만 잃습니다.

다른 사람에게서 식량이나 자원을 빼앗으면, 그 사람은 그 만큼을 잃고, 자신은 얻습니다. 상대방이 잃은 만큼만 빼앗습니다.

기억하세요: 각자 따로 잃거나 얻은 것을 셉니다. 실제 토큰을 주고받지 않습니다.

과학 점수와 문화 점수

자신의 과학 점수 와 문화 점수 의 총점은 과학 점수와 문화 점수 트랙으로 기록합니다. 생산 단계(6쪽) 때 점수를 얻습니다. 어떤 카드는 한 번만 점수를 얻는 효과를 주기도 합니다. 보유할 수 있는 과학 점수나 문화 점수의 제한은 없습니다.

또는 점수를 얻습니다: 점수를 얻을 때마다 해당 마커를 얻은 점수만큼 앞으로 옮깁니다.

또는 점수를 잃습니다: 점수를 잃는 일이 생기면, 해당 마커를 잃은 점수만큼 뒤로 옮기지만, 0 칸에서는 반드시 멈춥니다. 과학 점수와 문화 점수는 절대도 0보다 아래로 내려가지 않습니다.

과학 점수 지불: 점수를 지불하는 방법은 잃는 것과 같습니다. 단, 자신이 가지고 있는 것보다 많이 지불할 수는 없습니다. 과학 점수가 충분하지 않으면, 해당 행동을 수행할 수 없습니다.

일시적인 과학 점수: 어떤 효과로 한 턴이나 특정 목적으로 쓰는 과학 점수를 얻으면, 그 효과를 적용할 때 해당 과학 점수를 먼저 소비합니다.

다른 사람에게서 문화 점수나 과학 점수 빼앗기: 상대방은 빼앗긴 점수만큼 점수를 잃고, 자신은 그만큼 얻습니다. 상대방이 가진 점수가 빼앗아야 하는 점수보다 적으면 가진 만큼만 빼앗습니다.

카드 설명

시민 카드



군사 카드



지도자

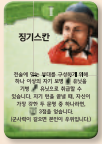
호메로스



호메로스를 문화 유산 아래에 놓고 행복지수로 간주하는 경우, 그 문화 유산에 행복지수가 하나 인쇄된 것과 마찬가지로 봅니다. (따라서, 미켈란젤로의 능력도 이 행복지수에 적용이 됩니다. 성 베드로 대성당도 그 문화 유산에 행복지수 1을 추가합니다. 만약 그 문화 유산에 호메로스 외에 행복지수가 있었다면, 성 베드로 대성당으로 행복지수를 두 번 늘릴 수 없습니다.)

세월의 풍파로 인해 문화 유산을 뒤집게 되더라도 호메로스의 행복지수는 뒤집히지 않습니다. 그 문화 유산은 폐허가 되었지만, 여전히 행복지수를 생산합니다.

징기스칸

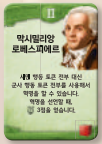


2인 게임에서 "군사력이 가장 강한 두 문명"은 "가장 강한 문명"으로 간주합니다. 군사력이 같으면 동틀 우위를 차지하는 징기스칸의 능력은 2인 게임에서도 여전히 발동됩니다.

부대를 구성할 때, 보병 유닛은 기병이나 보병 중에 아무거나 될 수 있지만, 동시에 두 가지 역할을 할 수는 없습니다. 문명의 군사력 평가를 최대로 만들 수 있게 적절히 사용합니다. 부대 내에서 기병 역할을 하더라도, 여전히 다른 카드 - 예를 들면 만리장성 같은 카드는 보병에 대해서 보병으로 취급합니다.

주의하세요: 징기스칸의 점수 능력은 문화 평가 마커를 조정하지 않습니다.

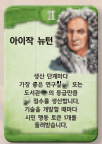
막시밀리안 로베스피에르



로베스피에르가 지도자라면, 혁명은 반드시 군사 행동으로 선언해야 합니다. 혁명의 절차는 일반 규칙과 같지만, 비용을 시민 행동이 아니라 군사 행동 총 개수를 사용해야 한다는 것과, 정부 교체 후에 얻은 군사 행동도 사용한 행동으로 놓는다는 점이 다릅니다.

정부가 교체 후, 턴을 진행하면서 특정 카드를 통해 사용할 수 있는 군사 행동을 얻을 수도 있습니다. 애국심이 제공하는 추가 군사 행동은 자신이 가진 군사 행동 총 개수에 속하지 않기 때문에, 혁명의 비용으로 보지 않습니다. 획기적인 발전을 사용하면서 혁명을 선언하면, 군사 행동은 모두 사용하지만, 획기적인 발전의 비용으로 시민 행동을 쓰지 않습니다.

아이작 뉴턴



획기적인 발전 카드의 내용으로 기술을 개발한 경우라도 시민 행동을 돌려받습니다. 혁명 선언 역시 기술 개발의 일종으로 보며, 혁명을 마친 후에 시민 행동 하나를 돌려받습니다.

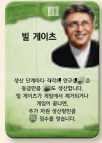
바흐



바흐의 향상 능력은 두 개의 도시 건물 기술이 서로 같은 종류일 필요는 없다는 점과, 두 개가 서로 같은 등급일 수 있다는 점의 예외만 빼면, 향상의 일반 규칙을 적용합니다. (자원의 차액만큼 비용을 지불합니다.) 극장으로 향상하려는 도시 건물의 비용이 극장과 같거나 더 비싸면 향상 비용은 0입니다. 향상 비용으로 자원을 내지 않습니다.

도시 건설 제한을 초과해서는 안됩니다.

빌 게이츠



1등급 이상의 연구실이 광산의 기능도 합니다. 광산이 자원을 생산할 때, 연구실의 일꾼당 파란색 토큰 1개를 놓습니다. 연구실에 있는 파란색 토큰은 연구실의 등급과 같은 양의 자원을 나타냅니다. 연구실을 사용하여 을 저장하고 교환할 수 있습니다.

빌 게이츠가 게임에서 제거되면, 연구실은 더 이상 자원을 생산하지 않습니다. 그러나, 연구실에 이미 놓여있던 자원은 게임이 끝날 때까지 사용할 수 있습니다.

연구실에서 생산하는 자원은 산업의 효과 이벤트에 계산하지 않습니다.

문화 유산

성 베드로 대성당



사용 중인 카드 중에 행복지수가 있는 카드들을 각각 행복지수가 한 개씩 더 인쇄된 것으로 칩니다.

할리우드



극장이나 도서관에서 생산하는 문화 점수를 조정하는 셰익스피어, 바흐, 채플린의 효과도 적용합니다.

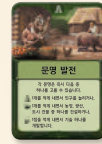
인터넷



문화 점수 생산량을 조정하는 셰익스피어, 바흐, 채플린과 과학 점수 생산량을 조정하는 뉴턴, 아인슈타인, 또는 둘 다를 조정하는 시드 마이어의 효과도 적용합니다.

이벤트

문명 발전



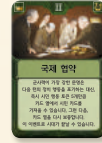
시민 행동은 사용하지 않지만, 1 할인된 다른 비용은 지불해야 합니다. 과학 1점을 적게 쓰면서 혁명을 선언할 수 있지만, 이 경우에는 시민 행동을 모두 사용해야 합니다.

세월의 풍파



파괴된 문화 유산은 어떤 경우에도 완성한 문화 유산으로 간주하며, 원래의 시대도 유지합니다. 따라서, 새로운 문화 유산을 가져올 때도 시민 행동 1개를 추가로 써야 하며, 문화 유산의 효과 이벤트로 점수를 얻습니다. 또한, 국제 관광 사업 조약의 조약 상대방이 이 문화 유산으로 점수를 얻을 수 있습니다.

국제 협약



카드를 가져오는 일반 규칙이 적용됩니다. 현재 플레이어가 카드를 가져올 사람이면, 이 이벤트로 가져온 행동 카드를 같은 턴에 사용할 수 있습니다.

일반 규칙대로 카드 열을 보충하지만, 예외로 앞쪽의 카드들을 버리지 않습니다. 시작 플레이어의 턴에 이 이벤트가 발생하면, 이번이 게임의 마지막 라운드가 되기도 합니다.

이 이벤트가 발생한 라운드가 마지막 라운드여도, 가장 강한 플레이어는 이벤트의 내용을 실행할 수 있습니다.

A GAME BY VLAADA CHVÁTIL

일러스트: **Milan Vavroň**

인터페이스 디자인: **Jakub Politzer**

그래픽 디자인: **Filip Murmak**

3D 아티스트: **Radim Pech**

설명서 작업: **Jason Holt**

테스터 대표: **Vít Vodička**

한글판 제작: **DiceTree Games**

테이블탑 테스터: Vitek, Filip, Vodka, Vazoun, Křupin, Nino, Lefi, R.A., Ese, Matuš, Kreten, Marcela, Dávid, Janča, Vytick, Desgenais, Markéta, Michal, Honča, Mirek, Pigin, Jarda, Rumun, Monča, Gekon, 그 외 많은 분들.

온라인 테스터: Gary Pan, simple Klaus, olaf drake, David Segoviano, Chris Lineker, Stephen Kershaw, TT S, Paul Grogan, Flandre Scarlet, Lord Widłak, nexpyru, Donald Wagner, Hubert Bartos, Branko Prević, clyde kruskal, floe huang, Kenny Fok, Paolo Cole, Dawn Luke, Dean Fabric, Jason Chu, Artur Jedlinski, florian monod, Gregory D., Joe P, Kenneth Troop, Patrick Zhang, razer, Craig Young, Derek Anderson, Cheng Lap, Posledni Hrdina, R.A., Scalon 75, charles claret, cheung suet, YJ Chen, Ales Ronovsky, Amiral Thrawn, Jonas Havreglid, Michal D., Rafal Szczepkowski, T Bow, 그 외 많은 분들.

고맙습니다: 온라인과 오프라인으로 셀 수 없이 게임을 하고, 함께 논의하면서 무한한 시간을 쏟은 Vitek Vodička, Filip Murmak, Václav Židek와 Jiří Hofírek, 수려한 일러스트를 그려준 Milan Vavroň, 설명서와 문장을 다듬는 엄청난 작업을 해낸 Jason Holt, 그리고 이 새로운 버전에 매달려준 Petr Murmak과 모든 CGE 식구들, 고맙습니다.

대단히 고맙습니다: www.boardgaming-online.com 에서 온라인 프로토타입을 멋지게 구현해 준 Nicolas d'Halluin, 또한 몇 년이 지나도록 오리지널 게임을 즐기고, 응원해 준 모든 플레이어 분들께 감사 인사를 전합니다.

© Czech Games Edition, October 2015.

© DiceTree Games, January 2017.

