

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

출킨 확장 : 부족과 예언



게임 구성물

확장에는 기본 게임의 재미를 높여줄 여러 가지
운 요소들이 들어 있습니다. 새로운 요소들은
로 사용하거나, 혼용해서 사용할 수 있습니다.

확장에 포함된 타일에는 왼쪽 그림과 같은
가

추가 자원 큐브

- 원 큐브 15 +



게임에서 자원(나무, 돌, 금)은 제한이 없습니다.
에 새로 추가된 자원 큐브를 기본 게임과 섞으면 5인
게임을 해도 자원이 충분합니다.

부족

- 족 타일 13



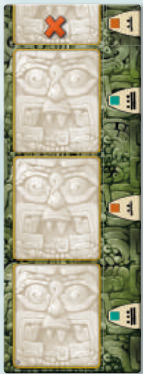
고 특 능 쓸 수 있는 ,이 능 게
의 기본 규 에 변 를 주 ,다 을 높

예언

- 언 타일 13



- 언 보드 1



새로운 건물

- 8 의 새 건



새 건
이 4 씩 가

을 만

부족

가 소위 말 는 “ 야 문 ”은 독 인 수 의 도시 국가 의 문 를 통 어 일 . 부족 확 은 그 한 무 들 중 하 를 말 서 이 는 것이 테 .

개인 구성물

과 를 , 한 우 가짜
다 ,부 타 잘 섞 각 2 나
가 . 시작 자산 타 도 함께 나눠 받

작 산 을 , 족 도 한 를
지 은 른 은 에 려

예언

가 은 신 운 능 로 마 게 일 날 세 가지 재 을 예 . 현 한 통 은 곤 에 대 고 부 을 위 한 영 의 길로 인 할 것 .

게임 준비

건물과 기념비를 공개하고, 시작 자산 타일을
전에 예언 타일을 잘 섞어서 3개를 뽑습니다. 예언
에 뽑은 예언 타일 3개를 놓습니다.

예언의 범위

각 예언은 게임의 1/4동안 지속될 재앙을 미리
다. 첫 번째 예언은 첫 번째 푸드 데이 다음 날 효력이
발휘됩니다. 이 재앙은 두 번째 푸드 데이가 끝날
지 지속됩니다.

5인 게임 구성물

- 5 패 인 용 나무 마



- 5 패 인 용 양면 개인 보



- 확 타일 7

(수 확 일 4 , 무 확 일 3)



- 른 행동 타일 13

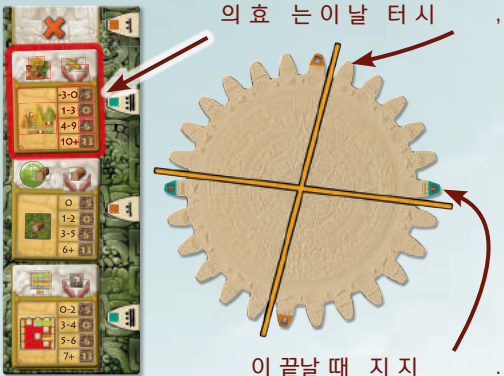


- 른 행동 보드 1



을 면
로 길
다 은
가 을 서
하 경
의 규 을 적

각 예언의 효과는 모두 푸드 데이의 다음 날 시작해서
그 다음 번 푸드 데이가 끝날 때까지 적용됩니다.
가 달력을 이를 전진시키는 특권을 사용해서 푸드
가 하루 늦게 오더라도 예언의 지속 기간은 변함이
습니다. 게임의 첫 번째 1/4동안은 아무 예언도
주지 않습니다. 나머지 3/4동안, 각 분기별로 예언
나씩 효력을 발휘합니다.



재앙

타 위 그 재 나 . 재 해
당 이 를 는 안 의 정 을
게 만 .
은 드 의 영 미 . 즉, 푸

드 이 때 을 는 도 이 .
나 로 먼 을 을 때 가 야
는 의 , 을 지 고 도 지 는
을 선 할 수 있 .
, 어떤 행 가 해 가
, 로 해 그 택 중 에 을 야
때, 해 해 받 않 지 하 않 될
. 그 경 , 다른 해 은 받을 수 있 .



금 하 받 때 옥 1 내
예 .야 5 칸 행 금 1 , 돌
1 , 2 가
는 다 의 두 가지 선 을 할 수 있 .

- 돌 1 와 옥 수 2 를 받 ,
 - 금 1 , 돌 1 , 옥 수 1 를 받 .
- 그 을 서 은 로 을 할 수
.물 ,가 있 옥 1 비 내 ,
1 , 돌 1 , 옥 2 받 수 있 .결

새로운 건물들

든 문 과 마 가 ,마 은 오랜 폐허 위에 새 운 건 을 지 .

재건축

로 추가된 건 의 효 는 부 을 참 .
1 건 재 할 수 있 ,아 재
에 대한 자 한 내 을 소 .
1 건 4 모 다 재
할 수 있 .게 진
서 에 나 을 을 때
를 쓸 수 .을
에 던 을 ,그 의 을 서
새 건 을 지을 수 있 .

아 있 건 버 .그 건 표
된 설 이 로 을 과 된 은 전
을 서 한 로 .린
에 는 만 가로 원 를
, 짓 건
,되 려 받을 수 없 .
말 4번 의 로 을 할 ,
로 을 기 에 인 는 터
야 합 .

의 물 는 를 서 러 을
서재 할 수 없 .

, 히그 로 한 나 도 을 수
.즉, 푸 데 때 자 제 건 버
,그 후 는 자 을 받을 수 없 .

는 마 가지 입 .
원 을 3 지 린 를 로
상 이행 금 2 ,돌 2 ,옥
수 2 를 .은 이 를 고
,다 의 세 가지 선 을 할 수 있 .

- 돌 2 와 옥 수 2 를 받 ,
- 금 1 ,돌 2 ,옥 수 1 를 받 ,
- 금 2 와 돌 2 를 받 .

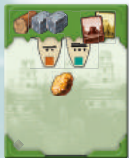
각 재 의 자 한 내 은 부 을 참 .

보너스 점수

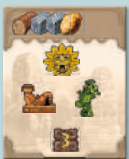
가 을 고 을 은 음 이
, 자 언 의 에 된 스
를 .를 는 이 라 을 도
는 을 지 .로 해 스 가
될 수 있 .

은 과 이 .를 ,이
비 을 것 예 건 대 보
게 .이 ,을 제 는 지
때 ,현 통 건 비 전에 미
리 는 을 을 .이 을 가
게 만 는 기 .

각 보 의 자 한 내 은 부 을 참 .



는 원 의 건
물 두 개를 가 고



을 지 고 합 .

- 는 세 가지 중 하 를 선 할 수 있 .
- 존 건물 두 개를 모두 가진 채, 을 지 .
- 색 건 만 버 을 지 .우 말 4번 행 의 경 , 6 를 넘 .
- 색 건 만 버 만 지 .(말 4
번 행 의 경 , 2 를 넘 .)

는 새 물 를 로 고 존 물
두 를 두 릴 는 .의 (는
)를 을 ,두 의 을 에 할 수

5인 게임

마야 문명을 다스리기 위해 새로이 경쟁에 뛰어난 통치자가 있습니다. 경쟁자가 늘어나면서, 통치자들은 저마다 자기 부족민들이 더 빨리 일을 하도록 채근하게 되었습니다.

5인 게임 준비

확장의 추가 구성물을 사용해서 5인 게임을 수 있습니다.



원래 규칙과 찬가지로, 의 발 개수와 임 인원수는 상 같아야 다. 5인 하려면, 포함된 수확 일을 팔렐케 2, 3, 4, 5번

에 5번째 발을 준비합니다.

다음의 설명에 따라서 빠른 행동 보드와 빠른 행동 일을 준비합니다.

빠른 행동

빠른 행동은 짧은 게임을 할 때만 사용하는 특수입니다. 선택할 수 있는 빠른 행동이 계속해서 바뀝니다. 행동을 "빠른" 행동이라고 부르는 이유는 일꾼을 면서 바로 그 행동을 수행하기 때문입니다.

빠른 행동 준비



그림처럼 게임 보드 위의 시작 플레이어 칸 부분을 빠른 행동 보드로 덮습니다.

빠른 행동 타일을 뒷면으로 뒤집어서 시대별로 나눠서 잘 섞습니다.

2시대 타일은 따로 잘 둡니다. 이 타일은 나중에 하게 됩니다.

출킨 기어의 톱니 2 칸에 1시대 빠른 행동 타일을 앞면이 보이도록 무작위로 놓습니다. 시작 지점 니부터 반대쪽 청록색 톱니까지, 게임의 처음 반 를 덮습니다.



시작 지점 톱니에 놓인 빠른 행동 타일이 처음으로 택할 수 있는 빠른 행동입니다. 이 타일을 빠른 행동 드에 놓습니다.

빠른 행동 선택

자기 차례 때 일꾼을 배치하는 경우, 일꾼 중 하나를 른 행동 칸에 배치할 수 있습니다.

빠른 행동 칸에 일꾼을 배치하려면 옥수수 1개를 해야 합니다. 같은 차례에 빠른 행동 칸에는 일꾼 만 배치할 수 있습니다. 빠른 행동 칸에 일꾼을 고, 시작 플레이어 칸에도 일꾼을 배치할 수 빠른 행동 칸이 모두 차면 그 차례에는 빠른 행동을 택할 수 없습니다.

빠른 행동 수행

빠른 행동 보드에 놓인 타일이 현재 수행할 수 있는 른 행동입니다. 빠른 행동에 대한 자세한 내용은 을 참고하세요.

빠른 행동 칸은 시작 플레이어 칸과 비슷합니다.

- 일꾼을 배치한 차례 때 그 혜택을 바로 받습니다. 을 배치하자마자 빠른 행동을 수행해야 합니다. 플레이어 칸에도 일꾼을 배치했다면, 빠른 행동을 행하기 전에 쌓여있던 옥수수를 가져갈 수 있습니다.
- 그런 다음, 바로 일꾼을 회수합니다. 빠른 행동 배치했던 일꾼은 그 라운드를 마치면서 바로 가

만약 빠른 행동을 수행할 수 없는 상황이면 빠른 칸에 일꾼을 배치할 수 없습니다. 예를 들어, 옥수수 1 를 지불하고 건물을 짓는 빠른 행동의 경우, 최소한 개된 건물 하나를 지을 자원과 옥수수 1개는 있어야 다. 빠른 행동을 선택하면, 자기 차례를 끝낼 때 시 수행해야 합니다.

빠른 행동이 게임 보드에 있는 행동과 하는 일이 하더라도, 빠른 행동을 하면서 기술 혜택을 받을 수 습니다. 예를 들어, 나무 1개를 가져오는 빠른 행동을 하면서, 자원 기술 1단계의 추가로 나무 1개 더 받는 택을 적용할 수 없습니다. 그 혜택은 야슈칠란과 케의 특정 행동에만 적용되기 때문입니다. 그러나, 른 행동이 예언이나 부족의 특수 능력 등에는 영향을 미칠 수 있습니다.

빠른 행동 교체

화살표가 새 빠른 행동 타일이 놓인 톱니를 가리키면, 빠른 행동 보드에 있던 옛날 타일을 제거하고 새 을 놓습니다. 이런 방식으로, 한 라운드 걸러서 선택할 수 있는 빠른 행동이 바뀝니다. (누군가 두 번 돌리는 권을 사용하면 더 빨리 바뀌기도 합니다.)

2시대 빠른 행동

첫 번째 푸드 데이 때, 일꾼을 모두 먹인 후에 2시대 른 행동 타일을 공개합니다. 이 때쯤이면 출킨 서 1시대 빠른 행동 타일이 4개나 5개가 제거됩니다.

1시대 빠른 행동 타일을 출킨 기어에 배치했던 것처럼, 2시대 타일을 놓습니다. 단, 청록색 톱니 바로 다음부터 6개만 배치합니다.



마지막 빠른 행동은 마지막 라운드에서 이를 전에 장하게 됩니다. 즉, 누군가 2칸 돌리는 일이 없다면 지막 빠른 행동은 3라운드 동안 사용할 수 있습니다.

5인 미만의 게임에서 빠른 행동

5인 미만 게임에서 빠른 행동을 사용하고 싶다면, 가 일꾼 6개를 배치해서 5인 게임처럼 붐비게 만듭니다. 본 규칙에 있는 것처럼 시작 자산 타일을 사용해서 가 일꾼을 배치합니다. (가짜 일꾼이 종종 플레이어의 과 혼동될 수 있기 때문에, 일꾼 대신에 마커를 는 것을 추천합니다.)

- 2인 게임의 경우, 가짜 일꾼 18개를 빠른 행동 보드의 처음 2칸에 가짜 일꾼을
- 3인 게임의 경우, 가짜 일꾼 12개를 빠른 행동 보드의 첫 칸에 가짜 일꾼을 놓습니다.
- 4인 게임의 경우, 가짜 일꾼 6개를 빠른 행동 보드의 첫 칸에 가짜 일꾼을 놓습니다.

빠른 행동 보드에 배치한 가짜 일꾼은 게임 내내 그 의 사용을 막는 용도로 쓰입니다.

: 가짜 일꾼을 배치하기 위한 시작 자산 일이 모자라는 경우도 있습니다. 우선, 할 수 있는만큼 가짜 일꾼을 배치하고, 모두가 시작 자산 타일을 고른 다음, 버린 타일을 이용해서 나머지 가짜 일꾼을

© CZech Games Edition,
October 2013 www.CzechGames.com
© DiceTree Games April, 2017
www.DiceTreeGames.com