

타반누시

우르의 건축가들



게임 설명서

타반누시

우르의 건축가들



게임 디자이너

DAVID SPADA & DANIELE TASCINI



문명의 요람, 위대한 해안 도시 우르에 오신 것을 환영합니다! 후기 청동기 시대의 가장 활발한 중심지의 업적을 경험하세요! 여러분은 건축가가 되어 우르의 다섯 구역을 다니며, 인류의 역사에 발자취를 남길 것입니다. 장인, 농부, 서기 구역의 거주지 장소를 표시하고, 멋진 정원을 창조하여 도시의 위세와 여러분 자신의 명성을 드높이세요. 상인 구역의 항구를 통제하여 이전에는 불가능했던 부를 축적하거나, 호화로운 성직자 구역의 메소포타미아 신전인 지구라트 위에 사당을 세워서 신들의 은총을 구할 수도 있습니다. 또한, 도시로 들어오는 거대한 무역 바지선을 이용하여 귀중한 자원의 흐름을 확보하면, 그로부터 얻을 수 있는 능력의 혜택을 누릴 수 있습니다.

**무엇보다도, 우르에서 가장 위대한 건축가가 되려면
여러분의 야심 찬 상대를 압도하는 전략을 세워야 할 것입니다!**

게임 구성품

1인 게임 구성품은 22쪽 1인 게임 규칙에 표시되어 있습니다.

게임 보드



양면 게임 보드 1개

개인 보드

4개 x



마지션 타일

(첫 게임에는 사용하지 않습니다.)



게임 구성품

부동산 비용 타일

(첫 게임에는 사용하지 않습니다.)

부동산 비용 타일 5개



행동 타일

행동 타일 6개



배 타일



갈색 배 타일 5개

노란색 배 타일 5개



흰색 배 타일 5개



보드와 타일

항구 관리인 타일

9개 x



법령 카드

16장 x



프로젝트 타일



흰색 프로젝트 타일 20개



노란색 프로젝트 타일 20개



갈색 프로젝트 타일 20개

도시 카드

15장 x



물 타일



일반 물 타일 20개



특수 물 타일 10개

지구라트 타일

10개 x



정원 타일

25개 x



상품 타일

4개 x



4개 x



4개 x



4개 x



4개 x



게임 구성품

타일과 카드

금 토큰

32개 x



조수



소유권 마커

색상당 소유권 마커 15개씩



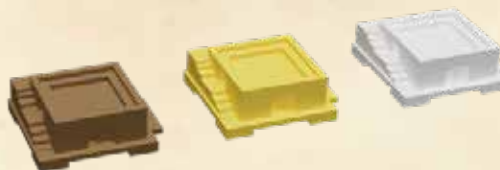
주택

색상당 주택 14개씩



건물 조각

색상당 건물 조각 25개씩



지배 마커

색상당 지배 마커 3개씩



자원 주사위

색상당 주사위 7개씩



점수 마커



시작 플레이어 토큰



건축가



금은 수량 제한이 없는 구성품입니다. 게임을 하면서 추가로 금 토큰이 필요하면 적당한 대체품을 사용하세요. 그러나, 프로젝트 타일과 다른 자원은 수량 제한이 있습니다.

게임 준비

첫 게임을 시작하기 전에, 펀치 보드에서 타일과 토큰 전부를 조심해서 떼어냅니다.

1. 게임 보드를 게임 인원수에 맞는 면을 펼쳐서 테이블 가운데에 놓습니다.
2. **첫 게임을 할 때는 이 단계를 건너뛰니다.** 바지선 타일 5개를 섞고, 게임 보드의 바지선 칸에 하나씩 무작위로 앞면이 보이게 놓습니다. 그런 다음, 각 구역에 인쇄된 부동산 비용 타일 칸을 부동산 비용 타일로 덮습니다. 이때, 해당 구역의 바지선 타일의 색상과 부동산 비용 타일에 표시된 주사위 색상이 일치하는 타일로 덮습니다. 타일을 놓을 때, 그 칸에 인쇄된 그림과 같은 면이 보이게 놓아야 합니다.



타일의 주사위 색상과 바지선의 색상이 일치해야 합니다.

3. 자원 주사위를 색상별로 나눕니다. 2/3/4인 게임이면 색상마다 각각 5/6/7개의 자원 주사위를 굴립니다. 굴린 주사위를 색상이 일치하는 바지선에 놓습니다. 사용하지 않는 자원 주사위는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



주사위를 굴리고, 해당하는 색상의 바지선에 놓습니다.

4. 시간 트랙의 칸마다 금화 1개를 놓습니다. 나머지 금화 토큰은 게임 보드 옆에 놓습니다.



게임을 시작하기 전의 시간 트랙입니다.

5. 배 타일을 전부 섞고, 게임 보드의 배 칸 중, 비어있는 7칸에 하나씩 놓습니다. 사용하지 않는 배 타일은 게임 보드 옆에 놓습니다.



6. 항구 관리인 타일을 전부 섞고, 게임 보드의 항구 관리인 칸 6칸에 하나씩 놓습니다. 사용하지 않는 항구 관리인 타일은 게임 보드 옆에 놓습니다.

7. 상품 타일을 전부 섞고, 게임 보드의 상품 칸 6칸에 하나씩 놓습니다. 사용하지 않는 상품 타일은 게임 보드 옆에 놓습니다.



배 타일 5, 항구 관리인 타일 6, 상품 타일 7을 게임 보드에 배치한 상태입니다.

8. 물 타일을 일반 물 타일과 특수 물 타일 두 더미로 나눕니다. 일반 물 타일은 양면이 비어 있고, 특수 물 타일은 한 면에 “?” 표시가 있습니다. 특수 물 타일 더미는 “?” 표시가 위로 오도록 정리합니다. 특수 물 타일을 전부 섞고, 게임 보드의 해당하는 칸에 놓습니다 1. 그런 다음, 특수 물 타일 3개를 특수 물 타일 칸에 보너스 면이 보이게 뒤집어서 놓습니다 2. 일반 물 타일 더미를 게임 보드의 해당하는 칸에 놓고, 공급처로 사용합니다. 3. 정원 타일 더미를 게임 보드의 해당하는 칸에 놓고, 공급처로 사용합니다 4.



9. 행동 타일 6개를 전부 섞고, 게임 보드의 해당하는 칸에 무작위로 하나씩 놓습니다.



게임 보드의 비어있는 행동 칸마다 행동 타일을 무작위로 1개씩 놓았습니다.

10. 지구라트 타일을 전부 섞고, 게임 보드의 지구라트 타일 칸마다 하나씩 앞면이 보이게 놓습니다. 사용하지 않는 지구라트 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



지구라트 타일을 게임 보드에 놓았습니다.

11. 게임 인원수만큼의 법령 카드를 게임 보드의 해당하는 칸에 놓습니다. 법령 카드는 무작위로 놓지만, 각 아이콘 종류당 하나씩은 있어야 합니다. 2인 게임이면 서로 다른 두 종류의 카드를 놓습니다. 나머지 법령 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



법령 카드 아이콘



4인 게임이면 게임 보드에 4장의 법령 카드를 앞면이 보이게 놓습니다.

12. 도시 카드를 전부 섞어서 앞면이 보이지 않게 더미를 만들고, 게임 보드 옆에 놓습니다.
13. 프로젝트 타일을 색상별로 나누어 세 더미를 만듭니다. 각 더미를 게임 보드 왼쪽 아래에 표시된 칸에 놓습니다.
14. 건물 조각들을 게임 보드 옆에 놓습니다.
15. 플레이어마다 색상 하나를 정하고, 그 색상의 건축가, 조수, 마커, 주택을 전부 가져갑니다.

16. 각 플레이어는 자신의 주택을 개인 보드의 해당하는 칸에 놓습니다.
17. 각 플레이어는 소유권 마커 5개를 가져오고, 나머지는 게임 보드 옆에 공급처를 만들어 놓습니다.
18. 각 플레이어는 금 2개를 받고, 상품 타일 1개를 무작위로 받습니다. 그리고, 도시 카드 더미에서 카드 1장을 받습니다. 자신의 도시 카드는 언제든지 봐도 되지만, 다른 사람들이 보지 못하게 해야 합니다. 사용하지 않는 상품 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



21. 원하는 방식으로 시작 플레이어를 정합니다. 시작 플레이어는 시작 플레이어 토큰을 가져가고, 게임이 끝날 때까지 보관합니다. 마지막 플레이어(시작 플레이어의 오른쪽에 앉은 플레이어)부터 시작해서, 시계 반대 방향으로 돌아가며 원하는 건물 조각 하나를 공용 구역 한 곳을 선택해서 놓습니다. 해당 칸에 보상이 표시되어 있으면 즉시 받습니다. 자신의 개인 보드에 있는 주택 중, 선택한 건물 조각과 같은 색상 줄의 가장 왼쪽 칸에 있는 주택을 건물 조각 위에 놓습니다.



19. 각 플레이어는 지배 트랙 세 곳의 가장 아래 칸에 지배 마커를 1개씩 놓습니다.



**이제, 단반누시: 우리의 건축가들을
즐길 준비가 되었습니다!**

20. 각 플레이어는 승점 트랙의 “10” 칸에 승점 마커를 놓습니다. 게임을 진행하면서 점수를 잃을 수도 있지만, 0 밑으로는 내려가지 않습니다.



핵심 개념

턴의 진행을 설명하기 전에, 몇 가지 핵심 개념부터 알려드리겠습니다.

개인 공간

자신의 개인 공간은 자신의 개인 보드와 그 주변입니다. 상품 타일을 획득하면 항상 개인 보드의 정해진 칸에 놓습니다. (상품 타일은 한 플레이어 어당 최대 4개까지 가질 수 있습니다.) 자신의 금, 자원 주사위, 소유권 마커, 정원과 물 타일은 개인 공간 안에 놓습니다.



게임 중반의 개인 공간입니다. 금, 자원 주사위, 소유권 마커, 정원과 물 타일, 상품 타일 등이 개인 공간에 있습니다. 개인 공간에 있는 것들은 전부 자신의 소유입니다.

소유권 마커

게임을 시작할 때, 소유권 마커 5개를 가지고 시작합니다. 게임을 진행하면서 게임 보드에서 프로젝트 타일, 정원 타일, 배 타일의 소유권을 표시할 때, 그리고 지구라트 타일에서 자신의 위치 표시로 소유권 마커를 사용합니다. 어떤 효과로 소유권 마커를 얻을 수도 있습니다. 이 경우, 공급처에서 자신의 색상 소유권 마커 하나를 가져와서, 개인 공간에 놓습니다.



게임 시작 시의 소유권 마커 공급처입니다.

소유권 마커는 수량 제한이 있습니다. 공급처에 자신의 마커가 남아있지 않으면, 가지고 있는 소유권 마커를 한 개 이상 공급처로 돌려놓기 전에는 마커를 더 얻을 수 없습니다. 다른 플레이어의 소유권 마커를 자신의 개인 공간으로 가져와서는 안 됩니다.

행동 중에는 자신의 소유권 마커를 게임 보드에 놓아야 할 수 있는 행동이 있습니다. 이러한 행동은 개인 공간에 소유권 마커가 없으면 수행할 수 없습니다.

기억하세요:

게임 보드와 개인 공간을 합해서 소유권 마커는 총 15개로 정해져 있습니다. 마커를 전부 게임 보드에 올렸다면, 그중 일부가 개인 공간으로 돌아오기를 기다리거나, 공급처로 돌아와야 다시 마커를 얻을 수 있습니다.

주택과 건물

각자 자신의 색상 주택을 14개 가지고 있습니다. 게임을 시작하기 전, 13개는 개인 보드에, 1개는 게임 보드의 한 구역에 있습니다. 자신의 주택은 어디에 놓여있건 자신의 소유입니다.

건물은 흰색, 노란색, 갈색, 세 가지 색상의 플라스틱 조각들입니다. 하나의 건물은 반드시 한 명의 플레이어에게 속해 있습니다. 건물의 색상과 상관없이, 건물은 해당 건물에 주택을 올린 플레이어의 것입니다.



위 예시의 노란색 건물은 보라색 플레이어의 것입니다.

건물은 1개, 2개, 또는 3개의 서로 연결된 건물 조각으로 구성됩니다. 건물 하나의 최대 크기는 건물 조각 3개입니다. 건물의 크기와 상관없이, 건물 하나의 소유주는 항상 주택 1개로 표시하며, 항상 1개의 건물로 인정합니다.



세 개의 건물이 있습니다. 검정이 가지고 있는 1짜리 흰색 건물 하나, 보라가 가지고 있는 2짜리 노란색 건물 하나, 주황이 가지고 있는 3짜리 갈색 건물 하나가 있습니다.

갈색, 흰색, 노란색 건물, 또는 지구라트 타일에 주택 하나를 놓을 때는 반드시 자신의 개인 보드에서 해당 색상 줄에 있는 주택을 사용해야 합니다. 남아있는 주택이 없으면 색상이 없는 가장 아랫줄의 주택을 사용할 수 있습니다. 항상 해당하는 줄의 가장 왼쪽 건물을 사용합니다. 주택을 배치할 때, 개인 보드에서 해당 주택이 가리고 있던 보너스가 드러날 수 있습니다. 보너스가 드러나면 즉시 그 혜택을 받습니다. (단, 게임 준비 때는 받지 않습니다.) 개인 보드의 색상이 있는 칸에서 주택을 사용하면 점선으로 표시된 세로줄을 다 비우면, 세로줄 완성 보너스로 해당 줄 아래에 표시된 보너스를 얻을 수 있습니다. 즉시 그 혜택을 받습니다.

구역

게임 보드에는 1부터 5까지의 주사위 눈으로 표시된 다섯 개의 구역이 있습니다. 1, 2, 3구역은 공용 구역으로, 플레이어들이 건물을 지을 수 있습니다. 4구역과 5구역은 기능이 다릅니다. 4구역은 항구이며, 플레이어들이 배에 접근해서 상품 타일을 획득할 수 있습니다. 5구역은 지구라트 구역으로, 플레이어들이 지구라트 타일에서 점수를 얻을 수 있습니다.



3구역은 1, 2구역과 마찬가지로 공용 구역입니다. 자신의 조수가 공용 구역에 있으면, 해당 구역에 프로젝트 타일, 물과 정원 타일, 건물을 배치할 수 있습니다.



4구역과 5구역은 건물 놓는 칸이 없습니다. 이 구역에는 플레이어들이 소유권 마커와 주택을 배치하고 다양한 보너스를 얻을 수 있지만, 건물을 건설할 수 없습니다.

각 구역은 3개나 4개의 행동 조합과 그 구역의 현지 자원 주사위를 보유한 바지선을 제공합니다. 행동을 수행하고 자원 주사위를 얻는 방법은 이어지는 규칙에서 자세히 설명하겠습니다.



2구역에서 얻을 수 있는 자원과 행동

2구역의 오른쪽과 왼쪽 끝에 있는 몇 개의 물 칸은 구역의 경계를 표시합니다. 물 칸은 두 구역을 나누는 경계이며, 인접한 두 구역에서 접근할 수 있습니다.



1구역과 2구역 사이의 물 칸 3칸은 이들 두 구역에서 접근할 수 있습니다.

인접한 칸

건물을 놓는 격자판에서 한 면을 공유하는 두 칸은 서로 인접한 것입니다. 모서리만 맞닿아 있으면 인접한 것이 아닙니다.



A 칸은 B 칸 전부와 인접해 있으며,
C 칸 어느 것かと 인접해 있지 않습니다.

건축가, 조수, 그리고 현재 있는 곳

각자 사용할 수 있는 일꾼이 두 개 있습니다. 하나는 건축가이고, 자신의 색상 피규어 중 큰 것입니다. 다른 하나는 조수이며, 자신의 색상 피규어 중 작은 것입니다.



보라의 조수(왼쪽)와 건축가(오른쪽).

게임을 시작할 때만 제외하고, 건축가와 조수는 게임 보드의 여러 구역을 옮겨 다니게 됩니다. 이 일꾼들은 항상 어느 구역에 있는지 확실히 알 수 있도록 배치해야 합니다. 자신의 턴에 조수가 있는 곳이 현재 자신이 있는 구역이며, 행동을 할 수 있는 구역입니다. 건축가의 위치는 다음 턴에 자신이 이동할 구역을 나타냅니다.

이 게임에서는 같은 구역에 여러 플레이어의 건축가, 조수가 함께 있어도 됩니다.



주황은 현재 3구역에 있습니다. 이곳이 주황이 이번 턴에 행동을 할 수 있는 구역입니다. 주황은 다음 턴에 4구역으로 이동할 것입니다.



빨강은 현재 2구역에 있습니다. 빨강의 건축가도 2구역에 있기 때문에, 다음 턴에 빨강은 2구역에 계속 남게 됩니다.

구역을 이동하는 방법은 13쪽의 턴의 진행 설명을 참고하세요.

자원으로서의 주사위

주사위는 자원을 나타냅니다. 주사위 눈은 구역 간의 이동에만 의미가 있습니다. 자원 주사위가 자신의 개인 공간에 놓이면, 그 눈은 아무 역할도 하지 않습니다.



이처럼 주사위가 개인 공간에 있으면, 단순히 파란색 자원 1개와 갈색 자원 1개를 나타냅니다. 주사위 눈은 아무 의미도 없습니다.

자원을 사용하면 게임 보드 위로 돌아가지 않고, 게임 보드 옆에 놓습니다. 이곳을 자원 주사위의 공급처로 사용합니다. 게임에서 어떤 효과로 인해 공급처에서 자원을 가져오게 될 수도 있습니다.

와일드 자원, 금

이 게임에서 금은 어떤 자원으로나 인정되는 “와일드” 자원입니다. 어떤 자원 1개를 내야 할 때, 대신 금 1개를 낼 수 있습니다. 그러나, 다른 자원을 금 대신 낼 수는 없습니다.

상품 타일

개인 보드에는 상품 타일을 놓을 수 있는 칸이 있습니다. 이 게임에는 다섯 가지 자원이 있는데, 상품 타일 하나는 표시된 종류의 자원 한 개입니다. 특정 색상의 자원을 지불해야 할 때, 해당 색상의 자원 주사위 대신, 그 색상의 상품 타일로 비용을 지불할 수 있습니다. 상품 타일로 비용을 지불할 때는 해당 타일을 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다. 자신의 개인 공간에 자원 주사위가 없어도, 한 개 이상의 상품 타일을 써서 비용을 지불할 수 있습니다.



예를 들면, 노란색 자원 한 개를 쓰는 대신, 화살표로 표시한 상품 타일을 뒤집어서 비용을 지불할 수 있습니다.

뒤집어 놓은 상품 타일은 어느 것이나 플레이어 턴당 한 번, 아무 자원이나 써서 다시 앞면으로 되돌릴 수 있습니다. 즉, 지불한 자원과 앞면으로 되돌린 상품 타일의 색상이 일치하지 않아도 됩니다.



예를 들면, 갈색 자원 주사위 한 개를 써서 흰색, 파란색, 노란색 상품 타일 중 하나를 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.

지배 트랙

게임을 준비할 때, 자신의 지배 마커를 지배 트랙의 가장 아래칸에 하나씩 놓았습니다. 게임을 진행하면서, 서로 다른 게임 효과로 인해 지배 마커를 위쪽으로 옮기게 됩니다. 마커를 옮기면서 특별한 보너스를 받을 수도 있습니다.

자신의 지배 마커 중, 가장 아래쪽에 있는 마커를 위로 한 칸 옮길 때마다, 지배 트랙의 **오른쪽 편**에 표시된 보너스를 받습니다. 보너스는 금, 공급처에서 소유권 마커 받기, 승점 등이 있으며, 보너스가 없는 칸도 있습니다. 자신의 지배 마커 중 하나가 지배 트랙에서 혜택이 인쇄된 칸에 도달할 때마다, 즉시 그 혜택을 얻습니다.



주황은 가장 아래에 있던 지배 마커를 위로 옮기고, 즉시 금 1개를 받습니다. 검정은 갈색 트랙에 있는 마커를 올리고, 칸에 표시된 소유권 마커 1개를 받습니다.

지배 트랙 **왼쪽 편**에 표시된 승점은 구역 점수를 계산할 때 받습니다. 20쪽의 “점수 계산” 규칙에서 자세히 다루겠습니다.

자원 획득



게임 중에 어떤 효과로 특정 색상의 자원 하나를 얻게 되면, 해당 색상의 바지선에서 반드시 주사위 눈이 가장 높은 주사위를 가져와야 합니다(공급처에서 가져오지 않습니다). 바지선이 비면, 그 색상의 자원을 가져올 수 없습니다.



어떤 게임 효과로 보라는 흰색 자원 1개를 얻게 되었습니다. 해당 색상의 바지선에서 가장 높은 주사위를 가져와야 하기 때문에, 보라는 흰색 바지선에서 5짜리 주사위를 가져와서 개인 공간에 놓습니다.



어떤 효과로 원하는 색상의 자원 하나를 얻게 될 때는 바지선 대신 공급처에서 주사위를 가져옵니다. 공급처에 없는 색상의 주사위는 선택할 수 없습니다.

턴의 진행

현재 턴을 진행하는 플레이어를 진행 플레이어라고 합니다. 설명서에서 진행 플레이어에 대해 언급할 때 “자신”이라고 하겠습니다.

자신의 턴에 항상 다음의 단계를 거칩니다.

1. 자원 주사위 하나를 가져오고 자신의 건축가를 옮깁니다.
2. 자신의 조수가 있는 구역에서 행동을 2번까지 합니다. 그리고, 보조 행동을 할 수도 있습니다. 보조 행동은 횟수 제한이 없습니다.
3. 구역 점수 계산을 확인하고, 자신의 조수를 건축가가 있는 구역으로 옮깁니다.

자원과 이동 단계

첫 번째 턴에는 자신의 건축가와 조수를 원하는 구역 한 곳에 함께 배치합니다.

이 단계 때 건축가와 조수를 배치한 구역에서 자원 하나를 반드시 가져옵니다. 가져온 자원 주사위 눈과 같은 숫자의 구역으로 즉시 자신의 건축가를 옮깁니다.



빨강은 3구역에서 자신의 턴을 시작합니다.
건축가와 조수 모두 3구역에 놓습니다.



빨강은 4짜리 주사위를 자신의 개인 공간으로 가져옵니다.



즉시 빨강은 자신의 건축가를 4구역으로 옮깁니다. 빨강의 현재 위치는 아직 3구역인 것을 기억하세요.
빨강이 행동을 할 구역은 3구역입니다.

현재 자신이 있는 구역과 같은 숫자의 주사위를 골랐다면 건축가를 옮기지 않습니다.

자원 주사위 하나를 가져온 다음, 건축가를 옮기기 전에 금 1개를 내면, 주사위 눈과 상관없이 원하는 구역으로 건축가를 옮길 수 있습니다.

주사위 눈이 6인 자원을 고르면, 자신의 건축가를 원하는 곳으로 옮길 수 있습니다. 단, 현재 구역의 바지선에 있는 다른 주사위로 갈 수 없는 구역을 선택해야 합니다.



중요합니다: 빨강은 6짜리 주사위를 가져올 수 있습니다. 그 경우, 바지선에 없는 주사위인 2, 4, 5구역 중에서 한 곳으로 이동해야 합니다. 빨강이 자신의 건축가를 1구역에 그대로 두거나, 3구역으로 옮기고 싶으면 반드시 1짜리 또는 3짜리 주사위를 가져와야 합니다.

게임의 일부 효과는 자신의 턴에 자원과 이동 단계를 마친 다음에 자신의 건축가 위치를 바꿀 수 있게 합니다. 이것에 대해서는 부록에서 다루겠습니다.

행동 수행

이 단계 때 자신의 현재 위치, 즉, 자신의 조수가 있는 구역에서 행동을 0, 1, 또는 2번 수행할 수 있습니다. 해당 구역에서 할 수 있는 행동은 게임 보드에 표시되어 있습니다. 행동을 두 번 할 경우, 같은 행동을 하거나 다른 행동을 할 수 있습니다.

공용 구역 한 곳에 프로젝트 타일 하나 배치하기



자신의 조수가 현재 있는 구역(1, 2, 또는 3구역)에 프로젝트 타일 하나를 배치합니다.

다음의 6단계 순서에 따라 프로젝트 타일 한 개를 배치합니다.

1. 공급처에서 프로젝트 타일 하나를 선택합니다. 원하는 것으로 고를 수 있지만, 배치할 수 있는 타일 중에서 골라야 합니다.
2. 해당 구역에 같은 색상의 프로젝트 타일 3개가 이미 놓여있으면, 그 색상은 선택하면 안 됩니다.
3. 해당 구역에 자신이 선택한 프로젝트 타일과 같은 색상 타일이 이미 놓여있으면, 새로 놓을 프로젝트 타일은 반드시 기존에 놓인 같은 색상 타일과 인접하게 놓아야 합니다.
4. 선택한 프로젝트 타일과 같은 색상의 건물에 인접하게 타일을 배치하면 안 됩니다.
5. 배치한 프로젝트 타일에 자신의 소유권 마커 하나를 반드시 놓아야 합니다. 사용할 수 있는 소유권 마커가 없다면 이 행동을 하면 안 됩니다.
6. 프로젝트 타일을 배치하면서, 그 칸에 인쇄된 보너스를 덮으면 해당 보너스를 받을 수 있습니다.

공용 구역에는 4인 게임일 때만 사용하는 칸이 있습니다. 이들 칸은 3인 게임에서 사용할 수 없으며, 없는 것으로 취급해야 합니다. 1-2인용 게임 보드의 공용 구역 칸에는 숫자가 표시되어 있습니다. 이 숫자는 1인 게임에서만 사용합니다.



빨강은 3구역에 갈색 프로젝트 타일 하나를 배치하려고 합니다. 해당 구역에 이미 갈색 프로젝트 타일이 놓여있기 때문에, 빨강은 반드시 기존 갈색 타일과 인접한 곳에 배치해야 합니다. 그림에서 A 표시가 있는 칸이 갈색 프로젝트 타일을 놓을 수 있는 칸입니다.



빨강은 자신의 개인 공간에서 소유권 마커 하나를 가져와서 배치한 타일 위에 놓습니다. 프로젝트 타일을 배치하면서 보너스를 덮었기 때문에(타일 덮기 전의 그림을 참고하세요), 흰색 바지선에서 주사위 눈이 가장 큰 흰색 자원 주사위 하나를 가져옵니다.

공용 구역 한 곳에 건물 하나 건설하기



자신의 조수가 현재 있는 구역(1, 2, 또는 3구역)에 건물 하나를 건설합니다.

다음의 7단계 순서에 따라 건물 하나를 건설합니다.

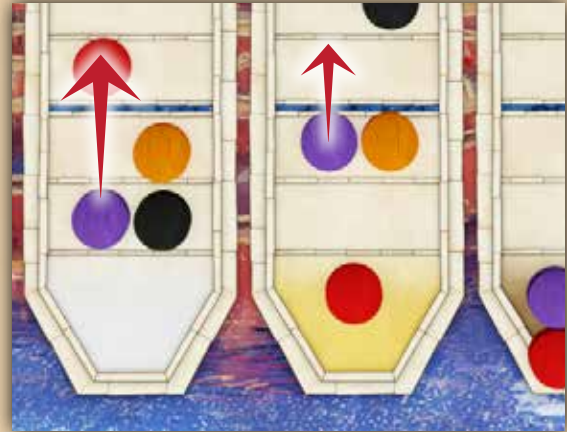
1. 해당 구역에서 한 가지 색상의 프로젝트 타일 전부를 선택합니다.
현재 프로젝트 타일이 없으면, 이 행동을 하면 안 됩니다.
2. 현지 자원 2개를 냅니다. (“현지” 자원이란 해당 구역 바지선의 색상과 일치하는 자원을 뜻합니다. 이 색상은 부동산 비용 타일에도 표시되어 있습니다.) 추가로, 선택한 프로젝트 타일에 놓인 자신의 소유권 마커당 프로젝트 색상과 같은 자원을 1개씩 냅니다.
3. 선택한 프로젝트 타일의 소유권 마커 전부를 한쪽에 따로 둡니다.
4. 프로젝트 타일을 건물 하나로 교체합니다. 건물 하나는 1개 또는 그 이상의 건물 조각으로 구성됩니다. 프로젝트 타일 색상의 건물 조각을 타일 그룹의 원래 형태에 맞게 교체합니다. 교체한 프로젝트 타일은 공급처에 되돌려 놓습니다.
5. 자신의 개인 보드에 있는 주택 하나를 새로 건설한 건물에 배치합니다. 건물 색상과 일치하는 줄의 가장 왼쪽에 있는 주택 또는, 해당 줄에 주택이 없으면, 색상이 없는 가장 아랫줄의 제일 왼쪽 주택을 놓습니다. 개인 보드에서 보너스가 드러나면 즉시 그 보너스를 받습니다.
6. 한쪽에 따로 두었던 소유권 마커 중에서 **자신의 마커**만 공급처로 되돌려 놓습니다.
7. 한쪽에 따로 두었던 소유권 마커 중에서 **다른 플레이어들의 소유권 마커**는 각자의 개인 공간으로 돌아갑니다. 소유권 마커를 돌려 받은 플레이어들과, 인접한 정원 타일에 소유권 마커가 있는 플레이어는 아래에 설명하는 보상을 받습니다.

건물 건설의 결과로 소유권 마커가 제거된 다른 플레이어들은 제거된 마커가 놓여있던 프로젝트 타일과 같은 색상의 지배 트랙에서 자신의 지배 마커를 한 칸 위로 올립니다.



보라가 건물을 건설하면서, 노란색 프로젝트 타일에 있던 빨강의 소유권 마커를 제거했습니다. 빨강은 소유권 마커를 자신의 개인 공간으로 가져오고, 노란색 지배 트랙에서 자신의 지배 마커를 한 칸 위로 올립니다.

다른 플레이어에게 속한 정원 하나에 인접하게 건물을 지으면, 그 플레이어는 원하는 지배 트랙에서 마커를 한 칸 위로 옮깁니다.



보라가 아닌 다른 플레이어가 새 건물을 건설했는데, 그 건물과 인접한 칸에 보라의 정원 타일이 3개 있습니다. 보라는 지배 트랙에서 마커를 3칸 올릴 수 있습니다. 보라는 흰색 지배 트랙에서 두 칸, 노란색 지배 트랙에서 한 칸 올렸습니다.

건물을 건설한 다음, 즉시 금 1개를 내고 자신의 소유권 마커 하나를 배 타일 하나에 놓을 수 있습니다. 자신이 건설한 건물 크기와 일치하는 배만 소유권을 주장할 수 있습니다. 건설한 건물보다 크거나 작은 배에는 소유권 마커를 놓으면 안 됩니다.



배 소유권의 자세한 설명은 17쪽의 “배 소유권 주장”에 있습니다.

정원 가꾸기



자신의 조수가 있는 구역에서
물과 정원 타일을 획득하고 배치합니다.

이 행동은 아래 설명의 일부 또는 전부를 원하는 순서로 할 수 있습니다.

타일 획득하기: 정원 타일이나 일반 물 타일, 또는 둘 다를 원하는 개수만큼 구입할 수 있습니다. 정원 타일 하나의 비용은 녹색 자원 1개이며, 물 타일 하나의 비용은 파란색 자원 1개입니다. 구입한 정원과 물 타일을 공급처에서 가져옵니다.

타일 배치하기: 자신의 조수가 현재 있는 구역에 있는 물이나 정원 타일에 인접하게 원하는 개수만큼 물 타일을 배치할 수 있습니다. 또한, 자신의 조수가 현재 있는 구역의 물 타일을 위에 정원 타일을 3개까지 배치할 수 있습니다. 배치한 정원 타일마다 소유권 마커를 하나씩 놓아야 합니다.

게임 보드에 그려져 있거나, 기존에 배치된 물 또는 정원 타일에 인접하게 물 타일을 배치할 수 있습니다. 자신의 턴에 여러 개의 물 타일을 배치할 경우, 먼저 배치한 물 타일에 인접하게 다음 물 타일을 배치할 수 있습니다.



구역 양옆에 물 타일이 인쇄된 구역인 2구역에 자신의 조수가 있으면, A로 표시된 칸 어디에나 물 타일을 배치할 수 있습니다. B 표시 칸도 인쇄된 물에 인접해 있지만, 1구역이기 때문에 B 칸에는 물 타일을 배치하면 안 됩니다.

보너스 혜택이 표시된 칸에 물 타일을 배치하면 그 보너스는 무시합니다.

자신의 조수가 현재 있는 구역에 있는 물 타일 1개 위에 정원 타일 1개를 배치할 수 있습니다. 자신의 조수가 현재 있는 구역의 경계에 인쇄된 물 타일에도 배치할 수 있습니다. 보너스가 인쇄된 물 타일 위에 정원 타일을 배치하면 해당 보너스를 받습니다.

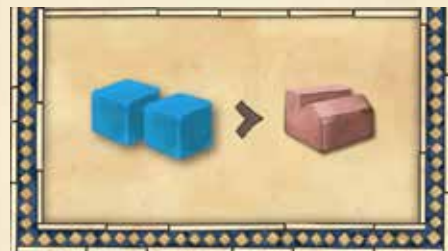


2구역에 보이는 물 타일에 정원 타일을 배치할 수 있습니다.

A로 표시된 칸에 정원 타일을 배치하면 물 타일에 인쇄된 보너스를 받습니다. B 표시 칸에 배치하면 보너스를 받지 못합니다.

정원 타일 하나를 배치하면 반드시 그 위에 소유권 마커 하나를 놓아야 합니다.

항구 구역에 주택 하나 배치하기



자신의 조수가 현재 항구 구역에 있으면
주택 하나를 배치할 수 있습니다.

4구역인 항구 구역에 주택 하나를 배치하려면 반드시 현지 자원 2개를 지불해야 합니다. 그리고, 자신의 개인 보드에서 색상이 없는 가장 아랫줄의 주택 하나를 항구 구역의 주택 칸 중 한 곳에 놓습니다.



이 그림에서 네모로 표시된 칸은 모두 주택을 배치할 수 있는 칸입니다. 한 쌍을 이루는 2칸 중에서 왼쪽 칸인 파란색 네모 칸에 주택을 배치하면 표시된 보너스를 받습니다: 공급처에서 자신의 소유권 마커를 가져오거나, 지배 트랙에서 한 칸 전진하거나, 공급처에서 자원 한 개를 받습니다. 한 쌍의 오른쪽 칸인 빨간색 네모 칸에 주택을 배치하면 해당 상품 타일을 받습니다. 단, 자신의 개인 보드에 이미 상품 타일이 4개면 이 칸을 선택할 수 없으며, 다른 주택이 이미 놓인 칸은 선택하면 안 됩니다.

한 쌍의 2칸 전부에 자신의 주택을 놓아서는 안 됩니다.



보라는 자신의 턴에 현재 조수가 있는 항구 구역에 주택 하나를 배치하려고 합니다. 보라는 파란색 자원 2개를 게임 보드 옆의 공급처에 지불합니다. 그리고, 자신의 개인 보드 가장 아랫줄에서 주택 하나를 가져와서 항구 구역의 주택 칸 중 한 곳에 놓습니다. 그곳에 있던 녹색 상품 타일을 가져와서 자신의 개인 보드 상품 타일 칸 중 한 곳에 놓습니다.

항구 구역에서 배 하나 소유권 주장하기



자신의 조수가 현재 항구 구역에 있으면 배 타일 하나에 소유권 마커 하나를 놓을 수 있습니다.

금 2개를 내고 항구 구역에 있는 배 하나를 선택해서 자신의 소유권 마커 중 하나를 놓을 수 있습니다. 다른 플레이어가 이미 소유권 마커를 놓은 배 타일에도 소유권 마커를 놓을 수 있습니다. 가로줄이나 세로줄 한 줄에 있는 배 타일 3개 전부에 소유권 마커를 놓았고, 아직 그 줄의 항구 관리인 타일이 있다면, 그 줄을 완성한 소유권 마커를 놓는 즉시 타일을 가져옵니다. 소유권 마커 하나를 놓으면서 가로줄과 세로줄을 동시에 완성하면 양쪽의 항구 관리인 타일을 모두 가져옵니다.

자신의 소유권 마커가 놓인 각각의 배 타일은 지속 효과를 제공합니다. 이 효과는 자신의 다음 턴을 시작할 때 얻을 수 있습니다. 배 타일에 대한 자세한 내용은 34쪽에 있습니다.

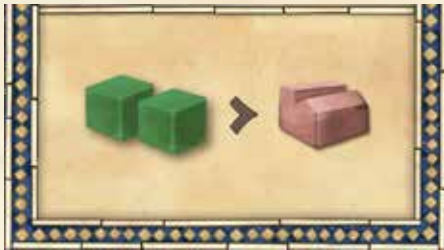


주황은 자신의 소유권 마커 하나를 배 타일 하나에 놓으면서, 왼쪽 세로줄의 배 전부에 소유권 마커를 놓은 첫 번째 플레이어가 되었습니다. 주황은 즉시 그 줄의 항구 관리인 타일을 개인 공간으로 가져옵니다.

항구 관리인 타일은 자신의 턴을 진행하면서 아무 때나 사용할 수 있습니다. 사용한 항구 관리인 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 사용하지 않은 항구 관리인 타일은 게임이 끝나고 최종 점수 계산을 할 때 승점 3점으로 계산합니다. 이것은 타일 뒷면에 표시되어 있습니다.

기억하세요: 건물을 건설한 즉시 배 타일 하나에 소유권 마커를 올릴 수 있습니다. 이런 방식으로 소유권을 주장한 배 타일이 가로줄이나 세로줄 한 줄을 완성하는 타일이면, 배 소유권 주장하기 행동을 했을 때와 마찬가지로 항구 관리인 타일을 가져옵니다.

지구라트 구역에 주택 하나 배치하기



자신의 조수가 현재 지구라트 구역에 있으면
주택 하나를 배치할 수 있습니다.

다음의 5단계 순서에 따라 지구라트 구역(5구역)에 주택 하나를 배치합니다.

1. 지구라트의 갈색, 흰색 또는 노란색 지역에서 한 칸을 선택합니다.
2. 현지 자원 2개를 지불합니다.
3. 자신의 개인 보드에서 선택한 지구라트 지역과 같은 색상 줄의 가장 왼쪽에 있는 주택을 가져와서, 지구라트 지역 6칸 중 한 곳에 배치합니다. (같은 색상 줄이 비었으면 가장 아랫줄에서 주택을 가져옵니다.)
4. 주택을 배치해서 인쇄된 보너스를 덮으면, 즉시 그 보너스를 받습니다.
5. 지구라트 타일에는 소유권 마커를 놓을 수 있는 칸이 세 개씩 있습니다. 해당하는 지구라트 타일에서 자신의 소유권 마커가 놓이지 않은 가장 왼쪽 칸에 소유권 마커를 놓습니다. 지구라트 타일의 소유권 마커 칸에는 한 칸에 여러 플레이어의 소유권 마커가 놓일 수 있습니다.

이 중에서 어느 것이라도 진행할 수 없는 단계가 있으면, 이 행동을 하면 안 됩니다.



보라는 자신의 개인 보드 흰색 줄에서 주택 하나를 가져와서, 흰색 지구라트의 가장 아래의 오른쪽 끝 칸에 놓습니다. 보라는 금 1개를 받고, 해당 지구라트 타일의 첫 번째 칸, 즉, 가장 왼쪽 칸에 자신의 소유권 마커 하나를 놓습니다.

그 밖의 행동



승점 2점을 얻고, 공급처에서 소유권 마커 2개를 가져옵니다.



공급처에서 금 1개와 소유권 마커 1개를 가져옵니다.



앞면이 보이는 특수 물 타일 중 1개를 선택해서 가져오고, 공급처에서 정원 타일 1개, 소유권 마커 1개를 가져옵니다. 특수 물 타일은 가져가는 즉시 채웁니다. 특수 물 타일이 남아있지 않으면, 대신 일반 물 타일을 가져옵니다.



자신의 건축가를 원하는 구역으로 옮기고, 공급처에서 원하는 자원 1개를 가져옵니다.



자신의 상품 타일을 2개까지 채웁니다(앞면이 보이게 타일을 뒤집습니다). 그리고, 공급처에서 소유권 마커 1개를 가져옵니다.



승점 2점을 잃습니다. 그리고, 원하는 지배 트랙을 선택해서 1칸 올립니다. 이 행동은 자신의 승점이 2점 미만이라도 할 수 있으며, 승점이 0점 밑으로 내려가지 않습니다.

보조 행동은 제한 사항을 지킨다면, 자신의 턴에 언제든지 원하는 조합과 순서로 원하는 만큼 할 수 있습니다.

구역 점수 확인과 조수 이동

바지선이 텅 비면 해당 구역의 구역 점수를 계산합니다. 자신의 턴을 진행하면서 하나 이상의 바지선이 비게 되면 자신이, 즉, 진행 플레이어가 어떤 순서로 구역 점수를 계산할지 정합니다.

마지막으로, 자신의 조수를 건축가가 있는 곳으로 옮깁니다. 그러면 시계방향으로 다음 순서인 플레이어의 턴으로 넘어갑니다.

보조 행동

자신의 턴에 추가로 보조 행동을 할 수 있습니다.

- ▶ 상품 하나를 채웁니다(앞면이 보이게 뒤집습니다). 이때 각 상품 타일은 한 턴에 한번까지만 채울 수 있습니다.
- ▶ 원하는 장수만큼 법령 카드 점수를 계산합니다.

상품 하나를 채우려면 자신의 자원 하나를 공급처에 되돌려야 합니다. 돌려놓는 주사위의 색상이 뒤집을 상품 타일의 색상과 달라도 됩니다. 단, 상품 타일을 써서 다른 상품 타일을 채울 수 없습니다.

앞면이 펼쳐진 법령 카드 중에 한 장을 점수 계산하려면, 해당 카드에 표시된 조건을 모두 만족했음을 알려야 합니다. 그런 다음, 해당 카드를 게임 보드에서 내려놓고, 즉시 보너스를 받습니다. 마지막으로, 해당 카드를 자신의 개인 공간에 놓습니다. (카드의 조건과 보너스에 대해서는 36 쪽에 자세한 설명이 있습니다.)

점수 계산과 게임 종료

바지선에 있는 마지막 주사위를 가져오면서 바지선을 비게 만들면, 진행 플레이어의 턴이 끝날 때 해당 구역의 점수를 계산합니다. 각 구역의 점수 계산은 모두 일반적인 점수 계산 구조를 따릅니다. 단, 항구 구역인 4 구역과 지구라트 구역인 5구역은 공용 구역인 1, 2, 3구역과는 다른 점수를 받습니다.



갈색 자원을 하나 이상 잃으면 갈색 지배 트랙에서 마커를 1칸 올립니다.



파란색 자원을 하나 이상 잃으면 일반 물 타일 1개를 얻습니다.



녹색 자원을 하나 이상 잃으면 정원 타일 1개를 얻습니다.

일반적인 점수 계산 구조

항상 다음의 단계를 순서대로 진행합니다.

1. 진행 플레이어는 시간 트랙에서 금 1개를 받습니다.
2. 모든 플레이어는 자신의 개인 공간에 있는 해당 구역의 현지 자원을 전부 잃습니다.
3. 플레이어마다 승점을 계산합니다.
4. 현지 자원을 전부 해당 구역으로 되돌려 놓습니다.

1. 진행 플레이어는 금 1개를 받습니다.

시간 트랙에 있는 금 1개를 가져옵니다. 시간 트랙에서 마지막 금을 가져오면 게임 종료가 발동됩니다.

실제로 잃은 자원 개수와 상관없이 관련 지배 트랙에서 마커를 항상 1칸만 올립니다. 또는 물이나 정원 타일 1개만 받습니다.

2. 현지 자원을 잃습니다.

모든 플레이어는 반드시 점수 계산할 구역의 현지 자원을 공급처로 되돌려 놓아야 합니다. 단, 자원을 잃으면서 특정 보상을 얻습니다.



노란색 자원을 하나 이상 잃으면 노란색 지배 트랙에서 마커를 1칸 올립니다.



흰색 자원을 하나 이상 잃으면 흰색 지배 트랙에서 마커를 1칸 올립니다.

3. 구역 점수를 계산합니다.

점수 계산한 구역이 공용 구역(1, 2, 3구역)이면 각 플레이어는 각자의 건물에 대한 승점을 받습니다.

각 건물은 해당 건물의 크기와 해당 건물 색상의 지배 트랙에 따라 점수를 얻습니다. 건물의 크기는 건물을 구성하는 1~3칸과 건물에 인접한 정원 타일 개수의 합입니다. 이 둘을 더한 값에 해당 건물 색상의 지배 트랙에서 자신의 마커 위치 왼쪽에 표시된 승점을 곱한 것이 그 건물의 승점 가치입니다. 점수 계산하는 건물에 인접한 정원 타일은 누구의 것이건 상관없이 해당 건물에 속한 칸으로 인정합니다. 하나의 정원 타일은 여러 건물의 점수 계산에 사용될 수 있습니다.



3구역의 점수를 계산합니다. 이 구역에는 빨강만 건물을 가지고 있습니다. 빨강은 노란색 건물로 승점 4점을 얻습니다 (건물 크기 1, 인접한 정원 타일 1, 노란색 지배 트랙의 빨강 지배 마커 2. $(1+1) \times 2 = 4$). 빨강은 흰색 건물로 6점을 얻습니다($2 \times 3 = 6$). 그리고, 갈색 건물로 6점을 얻습니다 $((2+3) \times 1 + 1 \times 1)$. 빨강은 총 16점을 얻었습니다.

점수 계산한 구역이 항구 구역(4구역)이면, 각 플레이어는 자신의 주택이 놓인 줄의 소유권 마커마다 1점씩 얻습니다. (자신의 소유권 마커 하나의 가로줄과 세로줄에 모두 주택이 있으면, 그 마커는 승점 2점의 가치입니다.)



항구 구역 점수를 계산합니다. 주황은 승점 6점을 얻습니다. 주택이 있는 줄의 소유권 마커는 4개지만, 그중의 2개는 가로줄과 세로줄 모두에 주택이 있기 때문입니다. 보라는 1점을 얻습니다. 검정은 소유권 마커가 있지만, 그 마커의 세로줄에 주택이 없기 때문에 승점을 받지 못합니다.

점수 계산한 구역이 지구라트 구역(5구역)이면, 각 플레이어는 자신의 소유권 마커가 한 개 이상 있는 지구라트 타일마다 점수를 계산합니다. 지구라트 타일마다 자신의 가장 오른쪽 소유권 마커에 해당하는 점수를 얻습니다. 지구라트 타일은 각각 고유한 점수 계산 조건이 있는데, 이에 대해서는 32쪽 부록을 참고하세요.



지구라트 구역 점수를 계산합니다. 노란색 지구라트 칸에서 보라는 서로 다른 색상의 건물 3개 세트당 5점, 서로 다른 색상의 배 3개당 5점을 얻게 됩니다. 빨강은 해당 세트당 3점을 얻고, 다른 두 지구라트 칸에서 자신이 소유한 주택마다 2점, 소유권 마커가 있는 배마다 1점을 얻게 됩니다.

4. 현지 자원을 구역에 되돌립니다.

구역 점수 계산을 마치면 진행 플레이어는 공급처에서 해당 현지 자원을 모두 가져와서 굴립니다. 그런 다음, 해당하는 바지선에 모두 놓습니다.

게임 종료 발동

시간 트랙에서 마지막 금을 가져가면 게임 종료가 발동됩니다. 발동되면 시작 플레이어의 오른쪽 플레이어가 턴을 마칠 때까지 게임을 계속해서, 모든 플레이어가 같은 수의 턴을 진행하게 됩니다. 그런 다음, 정확히 한 라운드를 더 진행합니다. 이것이 마지막 라운드이며, 마지막 라운드가 끝나면 다음의 내용을 실행합니다.

1. 일반적인 규칙에 따라 마지막으로 각 구역(1에서 5구역) 점수를 계산합니다.
2. 각 플레이어는 자신의 도시 카드를 공개하고, 달성할 수 있는 카드의 점수를 얻습니다.

게임 종료 발동되고 나면, 바지사선이 비더라도 구역 점수 계산을 완전히 하지 않습니다. 앞서 설명한 일반적인 점수 계산 구조의 1번 “진행 플레이어 금 1개 받기”와 3번 “구역 점수 계산”을 무시하고, 2번과 4번만 수행합니다(현지 자원 잃고 구역에 되돌리기).

승점이 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 동점이면 금이 더 많은 플레이어가 이깁니다. 금의 개수도 같으면 함께 승리합니다.

1인 규칙

2-4인 게임 규칙에 완전히 익숙해진 다음에 1인 게임을 하는 것을 강력히 권장합니다. 앞서 기술한 모든 규칙이 모두 적용되며, 1인 규칙은 예외만 간략하게 설명합니다. 1인 규칙 전반에 걸쳐 “플레이어”는 사람 플레이어를, “봇”은 가상의 적인 오토마를 지칭합니다.

게임 구성품



왕 카드 4장



오토마 도시 카드 4장



오토마 카드 15장



숫자 타일 3개



천 주머니 1개

게임 준비

왕 카드 한 장을 선택하고, 관련 오토마 도시 카드를 가져옵니다.
1인 게임을 처음 하실 때는 길가봇을 추천합니다.



길가봇



사르봇



봇무지



봇-바바

2인 게임처럼 게임을 준비합니다. 일반적인 규칙을 따르되, 다음의 수정 사항을 적용합니다.

- ◆ 봇은 시작 상품 타일 대신 금을 받습니다. 따라서, 봇은 금 3개를 가지고 게임을 시작합니다.
- ◆ 법령 카드를 무작위로 펼치지 않습니다. 선택한 왕 카드에 따라 지정된 법령 카드 중에서 한 장을 무작위로 펼칩니다.
 - 길가봇: D04, D08
 - 봇-바바: D05, D06, D07
 - 사르봇: D13, D14, D15, D16
 - 봇무지: D09, D10, D11, D16
- ◆ 그런 다음, 남은 법령 카드 전부를 섞어서 추가로 한 장을 펼칩니다. 이렇게 뽑은 두 장의 법령 카드를 게임 보드의 법령 카드 칸에 놓습니다.

봇의 개인 공간을 아래 그림처럼 준비합니다.



- ◆ 왕 카드와 오토마 도시 카드를 앞면이 보이게 봇의 개인 공간 위쪽에 놓습니다. 오토마 도시 카드에는 구역마다 숫자가 표시되어 있습니다. 오토마 도시 카드의 각 구역에 해당 숫자만큼 봇의 소유권 마커를 놓습니다.
- ◆ 15장의 오토마 카드를 섞어서 앞면이 보이지 않게 오토마 카드 더미를 만들어 놓습니다. 맨 위의 두 장을 펼쳐서, 오토마 카드 더미 오른쪽에 나란히 놓습니다.
- ◆ 게임 보드에 놓은 법령 카드 두 장을 보고, 각 건물 색상마다 개수를 비교합니다. 더 큰 숫자를 선택해서, 그 숫자만큼 해당 색상의 프로젝트 타일을 따로 놓습니다. 그 프로젝트 타일들을 천 주머니에 넣고, 색상마다 타일 1개씩을 추가로 넣습니다. 앞으로 이것을 오토마 프로젝트 타일이라고 부르겠습니다. 법령 카드에 정원이나 배와 관련된 조건은 무시합니다.



두 장의 법령 카드 중, 한 장에는 흰색 건물 3개, 노란색 건물 3개가 표시되어 있고, 갈색 건물은 없습니다. 다른 한 장은 색상마다 2개씩입니다. 따라서, 흰색 3개, 노란색 3개, 갈색 2개의 프로젝트 타일을 따로 둡니다. 이 타일들을 주머니에 넣고, 색상 당 1개씩 타일을 추가로 넣습니다. 주머니에는 총 흰색 4개, 노란색 4개, 갈색 3개의 프로젝트 타일이 있게 됩니다.

- ◆ 펼쳐 둔 오토마 카드들 오른쪽에 숫자 타일 3개를 놓습니다. 그리고, 주머니에서 오토마 프로젝트 타일 3개를 무작위로 꺼내어 각 숫자 타일 옆에 하나씩 놓습니다.
- ◆ 시작 플레이어는 봇입니다. 따라서, 플레이어가 시작 건물을 먼저 배치해야 합니다. 플레이어의 시작 건물 배치는 일반적인 규칙을 따릅니다.

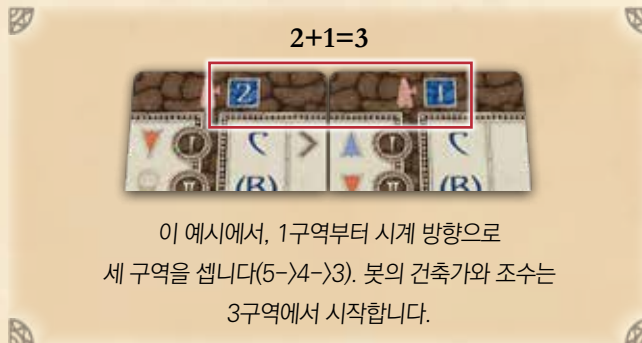
❖ 붓의 첫 번째 건물을 놓을 구역은 펼쳐 놓은 왼쪽 오토마 카드의 숫자로 정합니다. 숫자가 “0”이면 “3”으로 취급합니다. 건물 배치 방법은 다음과 같습니다.

- 건물 색상은 왼쪽 오토마 카드의 화살표가 가리키는 오른쪽 오토마 카드의 숫자 타일 옆에 놓인 프로젝트 타일의 색상과 같습니다.
- 왕 카드의 C 행동 화살표를 확인합니다. 화살표가 아래쪽을 향하면 해당 구역의 비어 있는 가장 낮은 숫자 칸에 건물을 배치합니다. 화살표가 위쪽을 향하면 해당 구역의 비어 있는 가장 높은 숫자 칸에 건물을 배치합니다.
- 그런 다음, 붓의 도시 카드에서 건물을 배치한 구역의 소유권 마커 1개를 제거합니다.
- 마지막으로, 붓의 건물을 놓은 칸에 인쇄된 보너스와 상관없이, 붓은 왕 카드 C 행동의 오른쪽에 표시된 보너스를 받습니다.



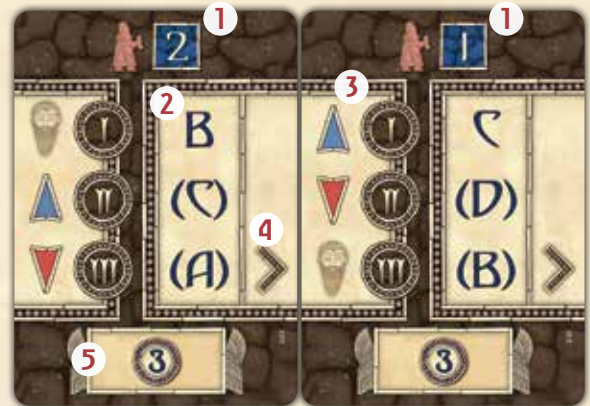
이 예시에서, 붓은 2구역의 숫자가 가장 높은 칸에 갈색 건물 하나를 짓게 됩니다. 붓은 도시 카드의 2구역에서 소유권 마커 1개를 제거하고, 갈색 지배 트랙에서 마커를 1칸 올립니다.

❖ 붓의 건축가와 조수의 시작 지점을 정하려면 우선, 펼쳐 놓은 두 장의 오토마 카드 위쪽의 숫자를 더합니다. 그런 다음, 1구역에서 그 숫자만큼 시계방향으로 셉니다. 멈춘 구역이 붓의 건축가와 조수의 시작 지점입니다.



이 예시에서, 1구역부터 시계 방향으로 세 구역을 셉니다(5→4→3). 붓의 건축가와 조수는 3구역에서 시작합니다.

오토마 카드 구조



- 1 붓의 다음 구역을 정하는 데 사용하는 숫자입니다.
- 2 붓이 첫 번째 행동으로 시도하는 행동입니다. 맨 위의 행동이 불가능하면, 그다음 행동을 차례로 시도합니다. A, B, C, D는 게임 보드에 표시된 것과 같이, 해당 구역에서 할 수 있는 각각의 행동을 나타냅니다.
- 3 하나의 기호와 하나의 숫자로 구성된 3가지 조합입니다.
- 4 가로 방향 화살표는 옆에 있는 카드의 기호+숫자 조합 하나, 그리고 행동 하나를 가리킵니다. 이것을 각각 **현재 기호**와 **현재 숫자**라고 부르겠습니다. 현재 기호는 프로젝트 타일이나 붓이 건설하는 건물의 위치를 정합니다. 현재 숫자는 프로젝트 타일 또는 건물의 색상을 정합니다. 가리킨 행동은 붓이 이번 턴에 할 **두 번째** 행동입니다.
- 5 게임 보드에 인쇄된 보너스를 붓이 얻게 될 때, 카드에 표시된 보너스를 대신 얻습니다.

일반 오토마 규칙

봇은 일반 다인 플레이 규칙에 따라 매 턴 주사위를 가져오고, 행동을 수행할 때 자원을 사용합니다. 그러나, 다음과 같은 수정 사항이 적용됩니다.

- ▶ 봇이 주사위를 가져올 때마다, 아래의 “선호하는 주사위 눈 규칙”을 적용합니다.
- ▶ 봇은 소유권 마커 개수 공급 제한이 없습니다. 봇이 소유권 마커가 필요할 때마다 공급처에서 가져와서 놓습니다. 별도의 비용은 없습니다. 봇의 소유권 마커가 다 떨어지면 다른 색상의 마커를 추가해서 사용합니다.
- ▶ 봇이 자원을 지불할 때마다, 자원 주사위의 색상은 무시합니다. 지불해야 하는 자원의 양만 맞추면 됩니다.
 - 금은 와일드 자원입니다. 봇은 다른 자원이 다 떨어지거나, 금을 내야할 때만 금을 지불합니다.
 - 자원을 지불해야 할 때, 아래의 “선호하는 자원 색상 규칙”을 적용합니다.

선호하는 주사위 눈 규칙:

봇의 다음 구역(펼쳐진 두 장의 오토마 카드 위쪽 숫자의 합) > 가장 높은 주사위 눈

선호하는 자원 색상 규칙:

봇의 자원 중에 가장 많은 색상 > 파란색 > 녹색 > 무작위

선호하는 배 규칙:

가로줄과 세로줄 모두에 봇의 주택이 하나씩 있는 배 > 봇의 주택이 한 개 이상 있는 가로줄의 배 > 봇의 주택이 한 개 이상 있는 세로줄의 배 > 가질 수 있는 첫 번째 배(위에서부터 아래로, 오른쪽에서 왼쪽으로)

현재 구역 규칙:

봇의 현재 구역은 플레이어와 마찬가지로, 봇의 조수가 있는 곳입니다. 봇이 수행하는 모든 행동이나 효과는 해당 지역에 영향을 미칩니다.

보너스 획득

개인 보드

- ▶ 봇이 개인 보드에서 주택을 가져올 때는 항상 다음과 같이 적용합니다.
 - 주택이 빠지면서 금 보너스가 드러나면 봇은 금을 받습니다.
 - 주택이 빠지면서 소유권 마커가 드러나면 봇은 무시합니다.
 - 주택이 빠지면서 세로줄 완성 보너스를 얻게 되면 봇은 그 보너스를 받습니다.

공용 구역

- ▶ 봇이 게임 보드의 공용 구역에 프로젝트 타일로 인쇄된 칸을 덮거나, 정원 타일로 인쇄된 물 칸을 덮어서 보너스를 받게 될 때, 다음과 같은 일이 일어납니다.
 - 현재 기호가 왕이 아닐 경우, 봇은 왼쪽 오토마 카드 아래쪽에 인쇄된 보너스를 받습니다.
 - 현재 기호가 왕일 경우, 봇은 왕 카드의 해당 행동 오른쪽에 인쇄된 대괄호 안의 보너스를 받습니다(B는 프로젝트, D는 정원 관련 행동입니다.)
- ▶ 플레이어가 봇의 정원에 인접하게 건물을 건설하면, 봇은 무작위로 지배 트랙 한 곳에서 마커를 한 칸 올립니다.
- ▶ 봇은 물 타일을 구입하지 않으며, 개인 공간으로 가져오지 않습니다. 물 타일이 필요할 때마다 공급처에서 비용을 내지 않고 가져와서, 현재 기호에 따라 배치합니다.

항구 구역

- ◆ 봇은 상품 타일을 가져오지 않고, 사용하지 않습니다. 상품 타일 하나를 얻게 될 때, 대신 금 하나를 얻고 그 상품 타일을 게임에서 제거합니다.
- ◆ 봇이 상품 타일이 없는 칸에 주택을 배치하면 왼쪽 오토마 카드 아래쪽에 인쇄된 보너스를 받습니다.
- ◆ 봇은 배로 제공받는 혜택이나 능력을 전부 무시합니다. 봇이 배 하나에 소유권 마커 하나를 배치해야 할 때, 선호하는 배 규칙을 따릅니다.
- ◆ 봇이 항구 관리인 타일을 얻게 될 때, 즉시 그 타일을 버리고 승점 3점을 받습니다.

지구라트 구역

- ◆ 봇이 주택 하나를 놓을 때, 보너스가 인쇄된 지구라트 칸을 가리면 그 보너스를 받습니다.

지배 트랙

- ◆ 봇이 가장 낮은 곳의 지배 마커를 올릴 때, 다음과 같은 보너스를 받습니다.
 - 보너스가 금 또는 승점이면, 봇은 해당 보너스를 받습니다.
 - 보너스가 소유권 마커면, 봇은 대신 승점 1점을 받습니다. (특히 지정되지 않은 상황에서 봇이 소유권 마커를 얻는 경우, 이 규칙을 일반적인 규칙으로 간주합니다.)
 - 보너스가 공급처에서 받는 주사위면, 봇은 이 보너스를 무시합니다.

오토마 턴 진행

- ◆ 펼쳐 놓은 왼쪽 오토마 카드를 오른쪽 카드 위에 놓습니다. 오토마 카드 더미 맨 뒷장을 펼쳐서 방금 카드를 치웠던 자리에 앞면이 보이게 놓습니다.
- ◆ 펼쳐 놓은 두 장의 오토마 카드 위쪽의 숫자를 더합니다. 그런 다음, 오토마 도시 카드에 소유권 마커가 남아있는 구역들 중에서, 봇의 건축가를 앞서 더한 숫자만큼 시계 반대 방향으로 옮깁니다.
- ◆ 봇의 현재 구역에서 주사위 하나를 가져옵니다. 선호하는 주사위 규칙을 따릅니다.

- ◆ **첫 번째 행동:** 봇은 왼쪽 오토마 카드 맨 위에 표시된 행동을 수행합니다. 해당 행동을 할 수 없으면, 할 수 있는 행동이 나올 때까지 목록의 아래 방향으로 차례로 시도합니다. 모든 행동을 할 수 없으면 봇은 A 행동을 합니다.

- ◆ **두 번째 행동:** 왼쪽 오토마 카드의 화살표가 가리키는 오른쪽 오토마 카드의 행동을 수행합니다. 첫 번째 행동과 마찬가지로, 카드의 끝까지 아래 방향의 대안 행동을 차례로 시도합니다. 수행할 수 있는 행동이 없으면 봇은 A 행동을 합니다.

- ◆ 봇이 법령 카드의 조건을 만족시켰는지 확인합니다. 조건을 만족시켰으면 일반적인 규칙에 따라 봇은 해당 법령 카드를 가져갑니다.

- ◆ 점수 계산을 할 조건을 만족시키면 일반적인 점수 계산 방법을 따릅니다. 첫 번째와 세 번째 점수 계산을 한 다음, 오토마 카드 더미와 오토마 프로젝트 타일을 리셋합니다(아래 이어지는 설명을 참고하세요).

- ◆ 봇의 조수를 건축가가 있는 구역으로 옮깁니다.

오토마 카드 더미와 오토마 프로젝트 타일 리셋

오토마 카드 더미가 다 떨어지면 더미를 리셋합니다. 모든 오토마 카드를 잘 섞고, 앞면이 보이지 않게 더미를 만들어 오토마 개인 공간 왼쪽에 놓습니다. 그런 다음, 게임을 시작할 때처럼 오토마 카드 더미의 맨 위 두 장을 펼칩니다.

주머니에 타일이 다 떨어지면 오토마 프로젝트 타일을 리셋합니다. 오토마 프로젝트 타일을 전부 주머니에 되돌려 놓고, 게임을 시작할 때처럼 3개를 뽑아서 숫자 타일 옆에 하나씩 놓습니다. 아주 드문 경우지만, 오토마 프로젝트 타일이 3개보다 적게 남았다면 무작위로 프로젝트 타일 하나를 뽑아서, 봇의 숫자 타일 옆에 빈 곳에 놓습니다.

프로젝트 타일과 건물의 배치와 색상

봇이 프로젝트 타일이나 건물을 배치해야 할 때, 왼쪽 오토마 카드의 큰 화살표 위치를 확인합니다. 이 화살표는 오른쪽 오토마 카드의 현재 기호와 현재 숫자를 가리킵니다.

❖ 위치 결정은 다음과 같습니다.

- 현재 기호가 아래를 가리키는 화살표면, 봇은 해당 구역의 배치 가능한 칸 중에서 가장 낮은 숫자를 선택합니다.
- 현재 기호가 위를 가리키는 화살표면, 봇은 해당 구역의 배치 가능한 칸 중에서 가장 높은 숫자를 선택합니다.
- 현재 기호가 왕이면 왕 카드에서 해당하는 알파벳에 따라, 그 행동의 규칙을 따릅니다.

❖ 색상은 현재 숫자 타일 옆에 놓인 오토마 프로젝트 타일의 색상으로 정해집니다("B 행동" 설명에 자세한 내용이 있습니다).

A 행동

현재 기호가 왕이 아니면, 봇은 A 행동을 무시하고 대신에 승점 4점을 받습니다. 현재 기호가 왕이면, 봇은 왕 카드에 표시된 A 행동을 합니다.

B 행동

1. 봇이 공용 구역에 있으면, 봇의 B 행동은 프로젝트 타일 1개를 배치하는 것입니다. 일반적인 규칙을 따르되, 다음의 수정 사항을 적용합니다.

❖ 현재 기호가 왕이 아니면:

- 프로젝트 타일 색상은 현재 숫자로 결정됩니다. "프로젝트 타일과 건물의 배치와 색상" 설명 부분을 참고하세요. 해당 구역에 이미 그 색상의 프로젝트 타일 3개가 놓였으면, 봇은 다음 숫자의 색상을 선택합니다. 필요하다면 "I"로 돌아가서 순환합니다.
- 봇의 현재 구역에 이미 해당 색상의 프로젝트 타일이 하나 놓여 있다면, 봇은 배치할 수 있는 칸, 즉, 일반적인 규칙대로 그 타일에 인접하게 타일을 놓아야 합니다. 타일을 놓는 위치는 "프로젝트 타일과 건물의 배치와 색상" 설명을 따릅니다.
- 봇의 구역에 해당 색상의 프로젝트 타일이 없다면, 봇은 "프로젝트 타일과 건물의 배치와 색상" 설명에 따라 빈칸에 새로운 프로젝트 타일을 놓습니다.

❖ 현재 기호가 왕이면, 왕 카드의 우선순위를 따릅니다.

❖ 봇은 공급처에서 제한 없이 소유권 마커를 가져와서 놓습니다.

❖ 프로젝트 타일이 게임 보드에 인쇄된 보너스를 가리면 해당 보너스를 무시하고, 다음 중 한 가지를 얻습니다.

- 현재 기호가 왕이 아니면, 왼쪽 오토마 카드 아래쪽에 표시된 보너스를 받습니다.
- 현재 기호가 왕이면, 왕 카드의 B 행동에서 가장 오른쪽에 인쇄된 대괄호 안의 보너스를 받습니다.

❖ 봇이 프로젝트 타일 하나를 배치한 다음, 주머니에서 새로 오토마 프로젝트 타일 하나를 꺼내어, 현재 숫자 옆의 프로젝트 타일 위에 놓습니다.

2. 봇이 항구 구역에 있으면, 봇의 B 행동은 배 하나의 소유권을 주장하는 것입니다. 일반적인 비용인 금 2개를 지불하고, 선호하는 배 규칙에 따라 배 하나에 소유권 마커를 놓습니다.

3. 봇이 지구라트 구역에 있으면, B 행동 대신 C 행동을 수행합니다.

C 행동

1. 봇이 공용 구역에 있으면, 일반적인 규칙에 따라 비용을 지불하고 건물 하나를 건설합니다.

현재 기호가 왕이 아니고, 건물 건설에 여러 가지 선택지가 있으면, 봇은 다음의 우선순위에 따라 선택합니다.

❖ 가장 큰 건물(구성하는 프로젝트 타일 개수가 가장 많은 것)

❖ 봇의 지배 마커가 가장 앞선 색상의 건물

❖ "프로젝트 타일과 건물의 배치와 색상" 설명에 따라, 현재 숫자 옆의 프로젝트 타일과 같은 색상. 단, 해당 색상의 건물을 건설할 수 없으면, 봇은 다음 숫자의 타일 색상을 선택합니다. 필요하다면 "I"로 돌아가서 순환합니다.

현재 기호가 왕이면, 왕 카드에 인쇄된 우선순위를 따릅니다.

건물을 건설한 다음, 오토마 도시 카드의 해당 구역에서 소유권 마커 하나를 제거합니다. 그런 다음, 오토마 프로젝트 타일에서 같은 색상의 프로젝트 타일 하나를 공급처에 되돌립니다(펼쳐 놓은 타일보다 천 주머니에 있는 타일을 우선 돌려놓습니다). 봇이 필요한 양의 금이 있으면, 선호하는 배 규칙을 따르며 배 하나의 소유권을 주장합니다.

2. 붓이 항구 구역에 있으면, 일반적인 규칙에 따라 주택 하나를 배치합니다. 단, 아래의 수정 사항을 적용합니다.

◆ 주택의 위치는 펼쳐 놓은 오토마 카드 두 장의 위쪽 숫자를 더한 값으로 정합니다.

- 첫 번째 주택이면 가장 아래의 제일 왼쪽 주택 칸부터 그 수만큼 시계 방향으로 셉니다. 이때, 가로줄이나 세로줄의 주택/상품 한 쌍을 하나로 셉니다. 도착한 칸에 주택을 배치합니다.
- 첫 번째 주택이 아니면, 위와 같은 방법으로 하되, 출발점을 가장 먼 곳(가장 위의 제일 오른쪽) 주택부터 셉니다. 주택/상품 한 쌍은 여전히 하나로 셉니다.

붓은 항상 가로줄/세로줄의 상품 타일 칸을 우선 선택합니다.

앞서 언급한대로, 붓은 상품 타일을 사용하지 않습니다. 상품 타일을 얻게 될 때마다 해당 타일을 게임에서 제거하고, 붓은 대신 금 하나를 받습니다. 항구에 주택을 배치한 다음, 오토마 도시 카드의 항구 구역에서 소유권 마커 하나를 제거합니다.

3. 붓이 지구라트 구역에 있으면, 일반적인 규칙에 따라 비용을 지불하고, 지구라트 구역에 주택 하나를 배치합니다. 단, 아래의 수정 사항을 적용합니다.

◆ “프로젝트 타일과 건물의 배치와 색상” 규칙에 따라, 현재 숫자 옆의 프로젝트 타일 색상으로 지구라트 색상을 정합니다.

◆ 해당 색상의 지배 트랙에서 마커를 한 칸 올리고,金を 받습니다.

지구라트 구역에 주택 하나를 건설한 다음, 오토마 도시 카드의 지구라트 구역에서 소유권 마커 하나를 제거합니다.

◆ 해당 구역에서 숫자가 가장 낮은 칸

현재 기호가 왕이면, 붓은 왕 카드의 D 행동 배치 규칙을 따릅니다.

2. 붓이 항구 구역이나 지구라트 구역에 있으면, D 행동은 C 행동으로 간주합니다.

점수 계산과 게임 종료

점수 계산과 게임 종료 발동은 일반적인 규칙을 따릅니다. 게임이 동점으로 끝나면 붓이 승리합니다.

D 행동

1. 붓이 공용 구역에 있으면 D 행동은 정원 가꾸기입니다. 그러나, 붓에게 정원 타일이 없으면 이 행동을 수행할 수 없습니다. 정원 타일을 1개 이상 가지고 있으면, 정원 타일을 3개까지 배치할 수 있습니다. 정원 타일을 놓을 때 필요한 물 타일은 비용을 내지 않고 배치합니다. 그 외에는 일반적인 규칙을 따릅니다. 이것이 가능하고, 붓이 자원 또는 금, 그리고 정원 타일을 1개나 2개 가지고 있으면, 붓은 정원 가꾸기 행동의 일부로 정원 타일을 구입하고 배치할 수 있습니다.

현재 기호가 왕이 아니면, 붓은 다음의 순서를 따라 각각의 정원 타일을 배치할 곳을 선택합니다.

◆ 게임 보드에 인쇄된 물 칸 중, 숫자가 가장 낮은 칸

◆ 붓의 건물에 인접한 칸 중, 기존의 물이나 정원 타일에서 3칸 이내에 있는 칸(여러 칸이 해당될 경우, 숫자가 가장 낮은 칸)

왕 카드 설명

길가봇



A 행동: 봇은 금 1개와 승점 2점을 받습니다.

B 행동: 봇은 다음의 우선순위에 따라 프로젝트 타일 하나를 배치합니다.

- 가장 큰 프로젝트 타일 그룹에 인접
- 현재 숫자가 지시하는 색상
- 배치 가능한 칸 중, 숫자가 가장 높은 칸

보너스를 덮으면 봇은 자신의 마커가 가장 낮은 곳에 있는 지배 트랙의 마커를 1칸 올립니다.

C 행동: 봇은 일반 규칙에 따라 건물 하나를 건설합니다. 게임 시작 시에만 숫자가 가장 높은 칸을 선택합니다. 봇이 건물을 건설할 수 있으면, 해당 색상의 지배 트랙에서 마커를 1칸 올립니다.

D 행동: 봇은 일반 규칙에 따라 정원 타일들을 배치합니다.

사르봇



A 행동: 봇은 정원 타일 2개를 받습니다.

B 행동: 봇은 일반 규칙에 따라 프로젝트 타일 하나를 배치합니다. 배치 가능한 칸 중에서 숫자가 가장 낮은 칸을 선택합니다.

보너스를 덮으면 해당 색상의 지배 트랙에서 마커를 1칸 올립니다.

C 행동: 봇은 일반 규칙에 따라 건물 하나를 건설합니다. 게임 시작 시에만 숫자가 가장 낮은 칸을 선택합니다. 봇이 건물을 건설할 수 있으면, 정원 타일도 1개 받습니다.

D 행동: 봇은 각각의 정원 타일을 다음의 우선순위에 따라 배치합니다.

- 봇의 건물 옆(물 타일 최대 3개 사용)
- 숫자가 가장 낮은 칸(물 타일 최대 3개 사용)

봇은 할 수 있는 만큼 정원 타일을 배치합니다(3개 제한에 걸리지 않습니다).

보너스가 있는 물 칸을 덮으면, 마커가 가장 낮은 곳에 있는 지배 트랙의 마커를 1칸 올립니다.

봇무니



A 행동: 봇은 마커가 가장 낮은 곳에 있는 지배 트랙의 마커를 1칸 올립니다.

B 행동: 봇은 일반 규칙에 따라 프로젝트 타일 하나를 배치합니다. 배치 가능한 칸 중에서 숫자가 가장 높은 칸을 선택합니다.

보너스를 덮으면 금 1개를 받습니다.

C 행동: 봇은 일반 규칙에 따라 건물 하나를 건설합니다. 게임 시작 시에만 숫자가 가장 높은 칸을 선택합니다. 봇이 건물을 건설할 수 있으면, 금도 1개 받습니다.

D 행동: 봇은 일반 규칙에 따라 정원 타일들을 배치합니다.

봇-마바



A 행동: 봇은 자신의 마커가 가장 높은 곳에 있는 지배 트랙의 마커를 1칸 올립니다.

B 행동: 봇은 다음의 우선순위에 따라 프로젝트 타일 하나를 배치합니다.

- 오토마 프로젝트 타일(주머니 안과 밖을 포함하여) 중에서 가장 많은 색상
- 현재 숫자가 지시하는 색상
- 배치 가능한 칸 중, 숫자가 가장 높은 칸

보너스를 덮으면, 마커가 가장 높은 곳에 있는 지배 트랙의 마커를 1칸 올립니다.

C 행동: 봇은 다음의 우선순위에 따라 건물 하나를 건설합니다.

- 오토마 프로젝트 타일 중에서 가장 많은 색상
- 가능한 것 중에서 가장 큰 건물
- 현재 숫자가 지시하는 색상

게임 시작 시에만 숫자가 가장 낮은 칸에 건설합니다. 봇이 건물을 건설할 수 있으면, 해당 색상의 지배 트랙에서 마커를 1칸 올립니다.

D 행동: 봇은 각각의 정원 타일을 다음의 우선순위에 따라 배치합니다.

- 봇의 건물 옆(물 타일 최대 3개 사용)
- 숫자가 가장 낮은 칸(물 타일 최대 3개 사용)

보너스가 있는 물 칸을 덮으면, 승점 3점을 받습니다.



1. 공용 구역과 특수 물 타일 보너스

공용 구역에 프로젝트 타일 1개를 배치하거나, 물 타일 위에 정원 타일 1개를 배치한 다음에 얻는 보너스입니다.
물 타일을 배치한 다음에는 보너스를 받지 않습니다.

	표시된 색상의 자원 한 개를 게임 보드에서 받습니다(공급처가 아니라 바지선에서 가져옵니다). 반드시 주사위 눈이 가장 큰 것을 가져와야 합니다. 건축가는 옮기지 않습니다.
	일반 공급처에 있는 자원 중에서 원하는 자원 하나를 받습니다. 공급처에 자원이 없으면, 이 보너스로 아무것도 받지 못합니다.
	금 1개를 받습니다.
	일반 물 타일 1개를 받습니다.
	특수 물 타일 1개를 받습니다. 펼쳐진 타일 중에서 선택하고, 가져온 즉시 새 특수 물 타일을 보충합니다.
	정원 타일 1개를 받습니다.
	자신의 건축가를 원하는 구역으로 옮깁니다.
	자신의 상품 타일 중 하나를 채웁니다(앞면이 보이도록 뒤집습니다).
	공급처에서 자신의 소유권 마커를 표시된 개수만큼 받습니다. 공급처에 남아있는 마커가 표시된 개수보다 적으면, 있는 만큼 받습니다. 공급처에 마커가 없으면 아무것도 받지 못합니다.
	지배 트랙 하나를 선택해서 마커를 한 칸 올립니다.
	그 칸에 배치한 프로젝트 타일과 같은 색상의 지배 트랙에서 마커를 1칸 올립니다.
	같은 색상의 프로젝트 타일 하나를 추가로 즉시 배치합니다. 추가 타일을 배치하면서 보너스를 덮으면 그 보너스를 받습니다. 프로젝트 타일을 배치하는 모든 규칙에 어긋나지 않아야 이 혜택을 받을 수 있습니다.
	표시된 승점을 받습니다.
	흰색, 노란색 또는 갈색 자원 1개를 지불하고, 지불한 자원 색상과 같은 지배 트랙에서 마커를 1칸 올립니다.

2. 항구 구역 보너스

항구 구역에 주택 하나를 배치한 다음에 얻는 보너스입니다.



공급처에서 소유권 마커 2개를 받습니다. 공급처에 소유권 마커가 2개보다 적게 남아있으면, 있는 만큼 받습니다.
공급처에 마커가 없으면 아무것도 받지 못합니다.



지배 트랙 하나를 선택해서 마커를 한 칸 올립니다.



일반 공급처에 있는 자원 중에서 원하는 자원 하나를 받습니다.
공급처에 자원이 없으면, 이 보너스로 아무것도 받지 못합니다.



그 칸에 있는 상품 타일 하나를 가져와서 자신의 개인 보드에 앞면이 보이게 놓습니다.
개인 보드에 상품 타일을 놓을 자리가 없으면, 이 칸에 주택을 배치하면 안 됩니다.

3. 지구라트 구역 보너스

지구라트 주택 칸 중 한 곳에 주택 하나를 배치한 다음에 얻는 보너스입니다.



같은 색상의 지구라트 지역 타일 위에 소유권 마커 1개를 놓습니다.
자신의 소유권 마커가 없는 가장 왼쪽 칸부터 놓습니다.



같은 색상의 지구라트 지역 타일 위에 소유권 마커 1개를 놓습니다.
자신의 소유권 마커가 없는 가장 왼쪽 칸부터 놓습니다.
화살표 색상과 같은 지배 트랙에서 마커를 1칸 올립니다.



같은 색상의 지구라트 지역 타일 위에 소유권 마커 1개를 놓습니다.
자신의 소유권 마커가 없는 가장 왼쪽 칸부터 놓습니다.
금 1개를 받습니다.

4. 지구라트 타일

지구라트 구역의 점수를 계산할 때, 해당 지구라트 타일에서 자신의 마커 중,
가장 오른쪽에 있는 마커로 점수를 계산합니다.



Z01

공용 구역(1, 2, 3구역)에 있는 자신의 주택당 2/3/4 승점을 받습니다.



Z02

지구라트 구역에 있는 자신의 주택당 0/1/2 승점을 받습니다.



Z03

자신의 지배 마커가 건넌 경계마다 0/1/2 승점을 받습니다.
이 점수는 각각의 지배 트랙에 대해 계산합니다.



Z04

자신의 마커가 놓인 배마다 1/2/3 승점을 받습니다.



Z05

공용 구역(1, 2, 3구역)에 있는 자신의 건물 중,
정원 타일이 하나라도 인접한 건물당 1/2/3 승점을 받습니다.



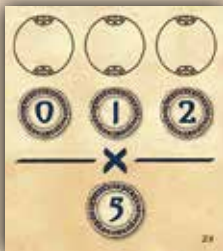
Z06

자신의 정원 타일당 1/1/2 승점을 받습니다.



Z07

항구 구역에 있는 자신의 주택당 2/3/4 승점을 받습니다.



Z08

0/5/10 승점을 받습니다.



Z09

자신이 완수한 도시 또는 법령 카드마다 3/5/7 승점을 받습니다.



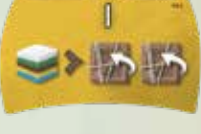
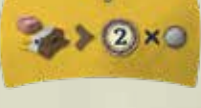
Z10

공용 구역에 있는 서로 다른 색상의 건물 3개 세트당, 그리고
자신의 소유권 마커가 놓인 서로 다른 색상의 배 3개 세트당 3/5/7 승점을 받습니다.

5. 배 타일

소유권 마커를 놓은 배 타일은 특별한 능력을 제공합니다.

1짜리 크기의 배

	S01 배 하나에 소유권 마커를 놓을 때마다 승점 2점을 받습니다.
	S02 주택 하나를 배치할 때마다 승점 2점을 받습니다.
	S03 상품 타일을 채우려고(앞면이 보이게 뒤집으려고) 자원 하나를 쓸 때마다, 상품 타일 1개가 아닌 2개를 채울 수 있습니다.
	S04 프로젝트 타일 하나를 배치할 때마다 일반 물 타일 1개를 받습니다.
	S05 지구라트에 주택 하나를 배치할 때마다 정원 타일 1개를 받거나, 공급처에서 소유권 마커 1개를 받습니다.
	S06 건물 하나를 건설할 때마다, 건물 조각으로 교체한 프로젝트 타일 중에 다른 플레이어의 소유권 마커가 있는 타일당 승점 2점을 받습니다.

2짜리 크기의 배

	S07 정원 타일 하나를 배치할 때마다 승점 2점을 받습니다.
	S08 주택 하나를 배치할 때마다 정원 가꾸기 행동 한 번을 보조 행동으로 할 수 있습니다.
	S09 항구 구역에 주택 하나를 배치할 때마다, 파란색 자원 1개를 지불하면 자신의 개인 보드 가장 아래줄 대신, 색상이 있는 줄에 있는 주택을 사용할 수 있습니다.



S10

자신의 지배 마커가 지배 트랙에서 경계를 한 번 지날 때마다 승점 3점을 받습니다.



S11

항구 구역에서 배에 소유권 마커를 하나 배치할 때마다, 금 1개 대신 파란색 자원 1개를 낼 수 있습니다(한 번만).



S12

정원 타일 하나를 배치할 때마다, 자신의 개인 공간이 아닌 공급처에서 소유권 마커를 가져와서 놓을 수 있습니다.

3짜리 크기의 배



S13

프로젝트 타일 하나를 배치한 다음, 원하는 자원 1개를 내고, 배치한 프로젝트 타일과 같은 색상의 지배 트랙에서 마커를 1칸 올릴 수 있습니다.
프로젝트 타일과 같은 색상으로 자원을 지불할 필요는 없습니다.



S14

건물 하나를 건설할 때마다, 다른 플레이어에게 속한 소유권 마커당 원하는 자원 1개를 낼 수 있습니다.
그러면, 건물과 같은 색상의 지배 트랙에서 자신의 지배 마커를 1칸 올릴 수 있습니다.



S15

배 타일에 소유권 마커 하나를 배치할 때마다, 배 타일과 같은 색상의 지배 트랙에서 자신의 지배 마커를 1칸 올릴 수 있습니다.



게임 보드에 인쇄된 이들 배 타일은 특별한 능력이 없습니다.
그 대신, 이 타일은 자신이 원하는 색상으로 취급할 수 있습니다.

6. 도시 카드

도시 카드 점수를 계산할 때, 반드시 카드에 표시된 조건을 만족해야 인쇄된 승점을 받을 수 있습니다. 3개 구역에 각각 특정 개수만큼 자신의 주택이 있는 것이 조건이며, 이때, 자신의 주택이 놓인 건물의 크기나 색상은 영향이 없습니다. 항구 구역은 자신의 주택이 특정 개수만큼 있기만 하면 됩니다.

지구라트 구역의 주택은 도시 카드 조건에 없습니다.

자신의 손에 도시 카드가 한 장보다 많으면, 원하는 카드를 전부 점수 계산할 수 있습니다. 그러나, 하나의 주택은 한 장의 도시 카드 조건만 만족시킬 수 있습니다. 도시 카드 점수를 계산하면서 조건으로 사용한 주택은 옆으로 눕혀서 표시하는 것을 추천합니다.



자신의 건물을 1구역에 3개, 2구역에 1개, 3구역에 1개 가지고 있으면 승점 10점을 얻습니다.

7. 법령 카드

앞면이 보이게 놓인 법령 카드 중에서 한 장의 점수를 계산하려면, 카드에 표시된 조건을 만족시켰음을 반드시 알려야 합니다.

그런 다음, 그 카드를 게임 보드에서 내려놓고, 해당하는 보너스를 받습니다. 그리고, 카드를 자신의 개인 공간에 놓습니다.

카드 이미지	조건	보너스
	D01 공용 구역 전체에 흰색 건물 3개 이상, 갈색 건물 3개 이상을 가지고 있어야 합니다.	즉시 항구 구역에 주택 하나를 배치합니다. 비용을 지불하지 않지만, 보너스는 얻습니다. 승점 8점을 얻습니다.
	D02 공용 구역 전체에 흰색 건물 3개 이상, 노란색 건물 3개 이상을 가지고 있어야 합니다.	상품 타일을 3개까지 채웁니다. 소유권 마커 1개를 받습니다. 승점 10점을 받습니다.
	D03 공용 구역 전체에 노란색 건물 3개 이상, 갈색 건물 3개 이상을 가지고 있어야 합니다.	지배 트랙 하나에서 마커를 2칸 올립니다. 승점 8점을 받습니다.

카드 이미지	조건	보너스
	D04 공용 구역 전체에 흰색 건물 2개 이상, 노란색 건물 2개 이상, 갈색 건물 2개 이상을 가지고 있어야 합니다.	금 2개를 받습니다. 승점 10점을 받습니다.
	D05 공용 구역 전체 또는 지구라트 구역의 해당 색상 칸에 흰색 건물 또는 주택 5개 이상, 갈색 건물 또는 주택 1개 이상을 가지고 있어야 합니다.	도시 카드 2장을 가져와서 1장을 보관하고, 다른 한 장은 카드 더미의 맨 아래에 놓습니다. 게임이 끝날 때, 자신이 점수를 계산하는 도시 카드마다 필요한 주택 개수 1개를 무시할 수 있습니다. 승점 8점을 받습니다.
	D06 공용 구역 전체 또는 지구라트 구역의 해당 색상 칸에 노란색 건물 또는 주택 5개 이상, 흰색 건물 또는 주택 1개 이상을 가지고 있어야 합니다.	소유권 마커 1개를 받습니다. 지구라트 타일 하나를 선택해서 소유권 마커 1개를 놓습니다.(일반적인 규칙은 지켜야 합니다). 주택은 배치하지 않습니다. 승점 10점을 받습니다.
	D07 공용 구역 전체 또는 지구라트 구역의 해당 색상 칸에 갈색 건물 또는 주택 5개 이상, 노란색 건물 또는 주택 1개 이상을 가지고 있어야 합니다.	소유권 마커 1개를 받습니다. 배 타일 하나에 소유권 마커 1개를 놓습니다. 승점 10점을 받습니다.
	D08 공용 구역 전체에 흰색 건물 1개 이상, 노란색 건물 1개 이상, 갈색 건물 1개 이상 가지고 있어야 하며, 지구라트 타일마다 소유권 마커가 하나씩 있어야 합니다.	승점 12점을 받습니다.
	D09 공용 구역 전체에 갈색 건물 3개 이상을 가지고 있어야 하며, 소유권 마커가 놓인 흰색 배 2개 이상, 노란색 배가 2개 이상 있어야 합니다.	금 1개를 받습니다. 지배 트랙 하나를 선택해서 마커를 1칸 올립니다. 승점 8점을 받습니다.
	D10 공용 구역 전체에 흰색 건물 3개 이상을 가지고 있어야 하며, 소유권 마커가 놓인 노란색 배 2개 이상, 갈색 배가 2개 이상 있어야 합니다.	자신의 개인 보드에 색상이 있는 줄들에서 주택을 2개까지 가장 아랫줄로 옮길 수 있습니다. 얻는 보너스가 있을 경우 보너스를 받습니다. 승점 10점을 받습니다.

카드 이미지	조건	보너스
	D11 공용 구역 전체에 노란색 건물 3개 이상을 가지고 있어야 하며, 소유권 마커가 놓인 흰색 배 2개 이상, 갈색 배가 2개 이상 있어야 합니다.	특수 물 타일 2개와 정원 타일 1개를 받습니다. 특수 물 타일은 펼쳐진 것 중에서 가져오며, 즉시 보충합니다. 승점 8점을 받습니다.
	D12 공용 구역 전체에 흰색 건물 1개 이상, 노란색 건물 1개 이상, 갈색 건물 1개 이상을 가지고 있어야 하며, 항구 구역에 주택을 4개 이상 가지고 있어야 합니다.	승점 12점을 받습니다.
	D13 자신의 건물들에 인접한 정원 타일이 6개 이상 있어야 하며, 항구 구역에 주택을 2개 이상 가지고 있어야 합니다.	서로 다른 두 개의 지배 트랙에서 마커를 1칸씩 올립니다. 승점 10점을 받습니다.
	D14 소유권 마커가 놓인 흰색 배 1개 이상, 노란색 배 1개 이상, 갈색 배가 1개 이상 있어야 하며, 공용 구역 전체에 정원 타일이 인접한 흰색 건물 1개 이상, 노란색 건물 1개 이상, 갈색 건물 1개 이상을 가지고 있어야 합니다.	소유권 마커 2개를 받습니다. 공급처에 있는 자원 중 선택해서 자원 2개를 받습니다. 승점 10점을 받습니다.
	D15 소유권 마커가 놓인 정원 타일 8개 이상을 가지고 있어야 합니다.	게임 준비 당시 따로 놓았던 사용하지 않는 항구 관리인 타일 하나를 무작위로 받습니다. 승점 10점을 받습니다.
	D16 소유권 마커가 놓인 흰색 배 2개 이상, 노란색 배 2개 이상, 갈색 배 2개 이상, 정원 타일 2개 이상을 가지고 있어야 합니다.	승점 12점을 받습니다.

8. 항구 관리인 타일



B1

지배 트랙 하나에서 마커를 2칸 올리거나, 지배 트랙 두 개에서 마커를 1칸씩 올립니다.



B2

특수 물 타일 1개, 정원 타일 1개, 소유권 마커 2개를 받습니다.
특수 물 타일은 펼쳐진 타일 중에서 선택하고, 가져온 즉시 보충합니다.



B3

상품 타일을 3개까지 채우고(앞면으로 뒤집고), 소유권 마커 1개를 받습니다.



B4

금 2개를 받습니다.



B5

행동 타일 하나에 표시된 행동을 수행합니다.



B6

원하는 배 타일에 소유권 마커 하나를 배치합니다.



B7

공용 구역에 주택 하나를 배치할 때, 자원 1개를 적게 지불할 수 있습니다.



B8

지구라트 타일 하나에 소유권 마커 하나를 배치합니다. 자신의 소유권 마커가 없는 칸 중,
가장 왼쪽 칸에 놓습니다. 주택은 배치하지 않습니다.



B9

도시 카드 2장을 가져와서 1장을 보관하고, 다른 한 장은 카드 더미의 맨 아래에 놓습니다.
게임이 끝날 때, 자신이 점수를 계산하는 도시 카드마다 필요한 주택 개수 1개를 무시할 수 있습니다.



타반누사: 우로의 건축가들

게임 디자이너: David Spada, Daniele Tascini

1인 게임: Daniele Tascini

게임 개발: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Małgorzata Mitura, Noralie Lubbers

일러스트: Zbigniew Umgelter, Aleksander Zawada

그래픽 디자인 및 편집: Zbigniew Umgelter

설명서 전자 출판: Zuzanna Kołakowska

설명서: Błażej Kubacki, Andrei Novac, Rainer Åhlfors, Małgorzata Mitura

설명서 편집: Emanuela and Robert Pratt

문화 배경 자문: "Fatima", Ahmed al-Husseini

한국어판 제작: DiceTree Games

Board&Dice

총괄: Andrei Novac

업무 총괄: Aleksandra Menio

마케팅: Filip Głowacz

영업: Ireneusz Huszcza

미술 감독: Kuba Polkowski

개발 책임: Błażej Kubacki

리빙 룰 제공

저희는 모든 게임의 초기 출시 이후에도 지속적인 지원을 약속합니다. 엄격한 테스트 플레이와 내외부 교정 및 편집 검수에도 불구하고, 때때로 게임 제작 후 몇 달 또는 몇 년 만에 규칙 수정이나 사소한 게임 플레이 조정의 필요성이 발견되기도 합니다. 당사는 필요에 따라 적절한 규칙 업데이트와 더불어, 필요할 경우 홈페이지에서 PDF 형식으로 다운로드할 수 있는 FAQ를 제공하겠습니다.

Board&Dice는 다시없을 귀중한 우리 테스터들께 감사 인사를 전하고 싶습니다. 여러분의 날카로운 안목과 솔직한 피드백에 감사드립니다: Anna Czarnacka, Bartosz Bajda, Daniel Dubel, Dariusz Szypuła, Dominik "Vyk" Pańczyk, Iwona Jaworowska, Jan Skornowicz, Janusz Smola, Julia Gauza, Kinga Ślusarczyńska, Konrad Sass, Konrad Sulżycki, Krzysztof Widera, Maciej "mat_eyo" Matejko, Maciej Prostack, Maria Józwik, Marta Szpaderska, Marek Mańko, Mateusz Myrcha, Michał "Szerszeń-Killjoy" Cieślowski, Michał Górecki, Michał Mazurek, Rafał Szymaszek, Sebastian Borowczyk, Weronika Nogaś, Wiktoria Matyja and Youry Ivanov, Adam Hehl, Andrew Paulson, Alex Johnson, Benjamin Seipert, Casey Diane, Landon Call, Lane Russel, McKenna Aikens, Rick Maloy, Tommy Aikens, Tyler Ellingson, 그리고, 보드 게임 그룹 Game Grid, Lehi, Utah.

© 2021 Board&Dice. All rights reserved.

게임에 대한 정보를 더 얻고 싶으시면 홈페이지를 방문해 주세요.

www.DiceTreeGames.com www.boardpia.co.kr



한국어판 제작: 다이스트리 게임즈

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

