

TRAJAN

서기 110년, 로마 제국은 "지고의 황제" 트라야누스의 통치하에 최고의 영광을 얻었습니다. 트라야누스는 고대 로마의 다양한 영역에서 각자의 영향력과 힘을 키워가는 게임입니다. 정치, 무역, 군사적 지배 등, 여러분이 관여해야 하는 안건이 많이 있습니다.

트라야누스의 독특한 행동 선택 메커니즘은 플레이어들이 끊임없이 계획을 세우도록 만듭니다. 점수를 얻는 방법은 다양하지만, 남보다 앞서려면 전체적인 전략을 짜고, 세부 실행 계획을 세워야 합니다.

누가 로마에서 기회를 잡고 권력을 얻을 수 있을까요?

6가지 행동을 가장 적절히 사용하는 사람이 결국 패권을 쥐게 될 것입니다!

게임 목표

다음의 6가지 행동을 적절히 사용해 가능한 많은 점수를 획득해야 합니다.



개인 보드의 광장 칸 여섯 군데에 안건 토큰을 적절히 배치하는 것이 게임을 잘 풀어나가는 방법입니다. 광장 칸 하나를 선택하여, 그곳에 있던 토큰들을 하나씩 다음 칸에 배치합니다. 마지막에 배치한 안건 토큰의 위치에 따라 어떤 행동을 할지 결정되기 때문에, 원하는 시점에 필요한 행동을 하려면 미리 구상을 해야 합니다.

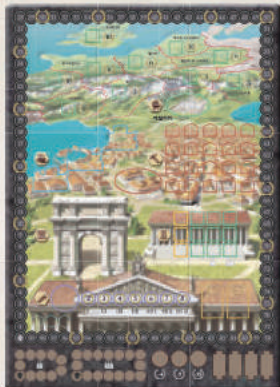
트라야누스 타일을 배치하거나, 포룸 타일을 가져오고, 병사나 건축가를 투입하고, 카드를 모아 무역을 하는 등의 전략적인 운영을 통해 몇 턴 후의 상황을 예측하고 계획해야 합니다. 한편으로, 꼭 필요한 타일을 손에 넣을 수 있는 기회가 갑자기 생기면, 유연하게 계획을 변경하여 기회를 놓치지 않는 것도 중요합니다.

만약 트라야누스 게임을 처음 해보시는 경우라면, 몇 턴 후의 계획을 세우거나 원하는 행동을 마음대로 하는 것이 어렵게 느껴질 수도 있습니다. 하지만 다음에 다시 게임을 할 때, 그런 경험이 더 좋은 전략을 짜는 밑거름이 될 것입니다.

게임 구성품

양면으로 된 게임 보드 1개

한쪽 면은 2~3인 게임에서 사용하고, 다른 면은 4인 게임에서 사용합니다.
설명서는 4인 게임을 기준으로 하며, 2~3인 게임 보드에는
2인 또는 3인 게임에서 사용하는 곳이 표시되어 있습니다.



2~3인 게임 보드



4인 게임 보드

양면으로 된 개인 보드 4개, 색상별로 1개씩

개인 보드는 앞면과 뒷면이 있습니다. 양면 모두 기능은 동일합니다.
설명서는 앞면을 기준으로 합니다. 뒷면은 구버전에 익숙한 분들을
위해 포함시켰습니다.



개인 보드 앞면



개인 보드 뒷면

트라야누스 타일 54개와 전용 트레이

트라야누스 타일은 6종류로 같은 종류끼리 분류하기 쉽게 뒷면이
구분되어 있습니다.



앞면



뒷면



6종류의 타일을 분류하여
전용 트레이에 뒷면이
보이게 넣습니다.

추가 행동 타일 12개와 노란색 주머니 1개

추가 행동 타일은 사각형으로 왼쪽 상단에 점이 찍혀 있습니다.
모두 노란색 주머니에 넣습니다.

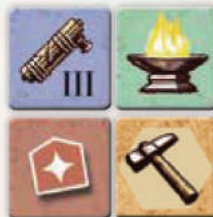


x12



포럼 타일 70개와 검정색 주머니 1개

포럼 타일은 추가 행동 타일과 같은 사각형 모양입니다. 일부 타일은 추가
행동 타일과 그림이 같지만, 왼쪽 상단에 점이 찍혀 있지 않아 구분이
가능합니다. 모두 검정색 주머니에 넣습니다.



x70



건설 타일 20개와 갈색 주머니 1개

건설 타일은 오각형 모양입니다. 모두 갈색 주머니에 넣습니다.



x20



수요 타일 15개와 녹색 주머니 1개

수요 타일은 둥근 모양입니다. 모두 녹색 주머니에 넣습니다.



x15



보너스 타일 12개와 회색 주머니 1개

보너스 타일은 비석 모양입니다. 모두 회색 주머니에 넣습니다.



x12



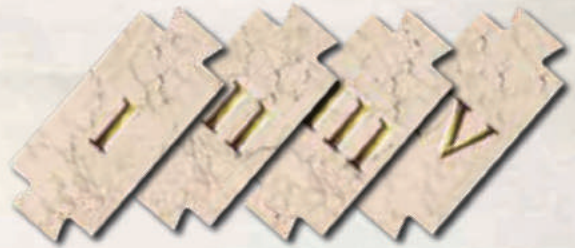
《 상품 카드 60장 》

12가지 상품 카드가 각 5장씩 있습니다.



《 분기 타일 4개 》

I, II, III, IV 분기가 적혀 있습니다.



《 배 타일 3개 》

배 타일의 앞면은 노란색 배가 보이고, 뒷면은 흑백으로 되어 있습니다.



앞면

뒷면

《 시간 마커 1개 》

모래 시계 그림이 그려져 있습니다.



《 카드 전용 트레이 1개 》

상품 카드와 배 타일, 분기 타일, 시간 마커는 그림과 같이 카드 트레이에 보관하실 수 있습니다.



개인용 게임 구성품

《 개인 구성품과 전용 트레이 4세트 》

개인 구성품들은 빨간색, 녹색, 파란색, 갈색으로 4세트가 포함되어 있습니다. 전용 트레이에 색상별로 같이 보관합니다. 개인 구성품들은 다음과 같습니다.



《 일꾼 15개씩 》

일꾼은 병사 또는 건축가로 사용됩니다.



《 군사 지휘관 1개씩 》

다른 일꾼의 두 배 크기로 쉽게 구분이 됩니다.



《 안건 토근 12개씩 》

안건 토근 색상당 2개씩

(분홍색 2개, 주황색 2개, 노란색 2개, 흰색 2개, 녹색 2개, 파란색 2개씩입니다.)



《 점수 표시 마커 1개씩 》

점수 그림이 그려져 있습니다.



《 의회 투표 마커 1개씩 》

의회 그림이 그려져 있습니다.



《 100점 표시 마커 1개씩 》

점수 계산에서 100점이 넘어가면 사용합니다.



《 +2 마커 6개씩 》



《 개선문 1개씩 》



게임 준비

- ① 게임 보드를 게임 인원수에 맞는 면으로 중앙에 펼쳐 놓습니다. 그림의 게임 보드는 4인용 게임 보드입니다.
- ② 검정 주머니에서 포룸 타일 10개를 무작위로 뽑아 각 군사 지역마다 1개씩 놓습니다.
- ③ 카드 전용 트레이를 게임 보드의 항구 근처에 놓습니다. 그리고 상품 카드를 섞은 후, 더미를 만들어 카드 전용 트레이의 가운데 칸에 내용이 보이지 않게 뒷면으로 놓습니다.
- ④ 갈색 주머니에서 건설 타일 20개를 무작위로 뽑아 건설 지역에 하나씩 놓습니다.
- ⑤ 배 타일 3개를 노란색이 보이는 면으로 항구에 놓습니다.
- ⑥ 노란색 주머니에서 추가 행동 타일 3개를 무작위로 뽑아 포룸의 왼쪽 3칸에 채워 놓습니다. 추가 행동 타일은 점이 찍혀 있어 다른 포룸 타일과 구분할 수 있습니다.



- ⑦ 종류별로 분류해 둔 트라야누스 타일의 각 더미를 섞은 후, 내용이 보이지 않는 면이 위로 오도록 게임 보드의 해당하는 칸에 놓습니다.

참고: 전용 트레이를 그대로 게임 보드에 올려놓고 사용합니다. 게임을 끝낸 후, 전용 트레이에 트라야누스 타일을 정리해 놓으면 다음 게임에서 쉽게 사용 가능합니다.

- ⑧ 검정 주머니에서 포룸 타일을 무작위로 뽑아 포룸의 빈칸을 모두 채워 놓습니다. 게임 인원수에 따라 2인 게임은 6개, 3인 게임은 9개, 4인 게임은 12개를 놓습니다.

참고: 2~3인용 게임 보드에는 게임 인원수에 따라 놓을 수 있는 칸이 표시되어 있습니다.

- ⑨ 시간 마커를 시간 트랙의 첫 번째 칸에 놓습니다. 2~3인 게임을 할 경우 인원수에 맞는 시간 트랙을 사용합니다.

- ⑩ 분기 타일 4개를 그림과 같이 순서대로 놓습니다.



- ⑪ 각자 색깔을 정해 개인 보드와 개별 트레이를 받습니다. 개별 트레이 안에는 지휘관 1개와 일꾼 15개, 의회 투표 마커 1개, 점수 표시 마커 1개, 100점 마커 1개, +2 마커 6개, 개선문 1개와 안건 토큰이 색깔 별로 2개씩 12개가 포함되어 있어야 합니다.

참고: 게임을 끝낸 후, 전용 트레이에 개인이 사용하는 구성품들을 정리해 놓으면 다음 게임에서 쉽게 사용 가능합니다.

- ⑫ 각자 개선문을 개인 보드 에 놓습니다.

- ⑬ 개인 보드의 오른쪽에는 여섯 칸으로 나뉜 광장이 그려져 있습니다. 광장의 각 칸에 안건 토큰을 2개씩 놓습니다. 안건 토큰 색상은 원하는 구성으로 배치할 수 있으며, 같은 색상 2개를 같은 칸에 놓을 수도 있습니다.

- ⑭ 각자 자신의 군사 지휘관과 일꾼 1개를 군사 캠프에 놓습니다.

- ⑮ 각자 자신의 일꾼 1개를 건축가 캠프에 놓습니다. 남은 일꾼은 각자의 개인 트레이에 그대로 남겨 놓습니다.

- ⑯ 각자의 점수 마커를 점수 트랙의 첫 번째 칸에 쌓아 놓습니다. 쌓는 순서는 상관없습니다.

시작 플레이어 결정과 나머지 게임 준비

1. 임의의 방법으로 시작 플레이어를 정합니다. 이후 시계 방향으로 돌아가며 턴 순서가 결정됩니다.

주의: 이후의 게임 준비는 반드시 턴 순서가 결정된 후에 해야 합니다.

2. 시작 플레이어는 자신의 의회 투표 마커를 의회 트랙 시작 지점에 놓습니다. 이후 다른 사람들도 순서대로 의회 투표 마커를 쌓아 올려놓습니다.

주의: 마커를 놓는 순서가 중요합니다. 같은 칸에 있을 경우, 마커가 위에 있는 사람이 의회 트랙에서 이기기 때문입니다.



3. 각자 회색 주머니에서 무작위로 보너스 타일을 1개씩 꺼내, 자신의 개인 보드 옆에 노란색 면으로 놓습니다. 추가로 보너스 타일 2개를 더 뽑아 게임 보드에 노란색 면으로 놓습니다.



4. 상품 카드 두 장을 펼쳐서 카드 트레이의 양쪽 칸에 하나씩, 내용이 보이게 놓습니다. 이 양쪽 칸은 카드를 버리는 데미로 사용됩니다. 그리고, 시작 플레이어부터 순서대로 상품 카드를 3장씩 원하는 곳에서 가져갑니다. 카드를 가져갈 때는 뒷면으로 놓인 가운데 데미에서 가져가거나, 양쪽의 버리는 데미에 놓인 카드를 자유롭게 선택할 수 있습니다. 버리는 카드 데미에 카드가 떨어질 때마다, 뒷면으로 놓인 카드 데미에서 새로 한 장씩 펼쳐 놓습니다.



5. 마지막으로 게임 보드 위에 놓인 트라야누스 타일 데미에서 각각 맨 위의 타일을 뒤집어 내용이 보이게 놓습니다. 시작 플레이어부터 순서대로 트라야누스 타일을 3개씩 선택해서 가져갑니다. 타일을 가져갈 때, 서로 다른 종류의 데미에서 하나씩 가져가야 합니다. 타일 3개를 가져간 후, 가져간 데미들의 제일 위의 타일을 뒤집어 내용이 보이게 놓습니다. 각자 선택한 트라야누스 타일을 개인 보드의 ♦가 그려진 칸에 원하는 순서로 하나씩 놓습니다. 트라야누스 타일 종류 설명은 11쪽에 있습니다.



게임 진행

게임은 1년의 4분기 동안 진행됩니다.

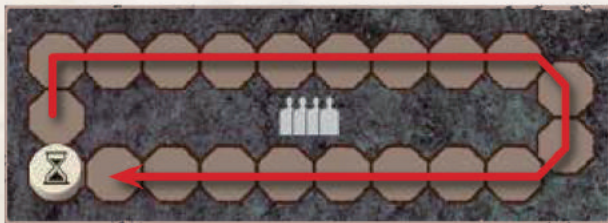
한 분기가 지나면 게임 보드에 분기 타일을 제거해 진행 상황을 표시합니다.



또한 각 분기는 4개의 라운드로 구성됩니다.

각 라운드는 시간 트랙의 마커가 한바퀴를 도는 동안만큼 진행합니다.

게임 인원수에 따라 시간 트랙의 길이가 다르기 때문에, 게임 보드를 인원수에 맞는 쪽으로 사용해야 합니다.



자신의 턴에 다음 순서로 행동을 수행합니다.

1. 안전 토큰이 놓인 광장 칸을 선택(필수)
2. 선택한 칸의 안전 토큰 수만큼 시간 마커를 이동(필수)
3. 선택한 안전 토큰을 하나씩 다음 칸에 놓기(필수)
4. 조건에 맞으면 트라야누스 타일 완수(특수 행동은 필수 아님)
5. 마지막 안전 토큰을 놓은 칸의 행동을 실행(필수 아님)
6. 추가 행동 타일 1개 사용(필수 아님)
7. 턴 종료, 상황에 따라 라운드 종료(필수)

자신의 턴을 마치면 시계방향 순서로 다음 사람이 턴을 진행합니다.

1. 안전 토큰이 놓인 광장 칸을 선택

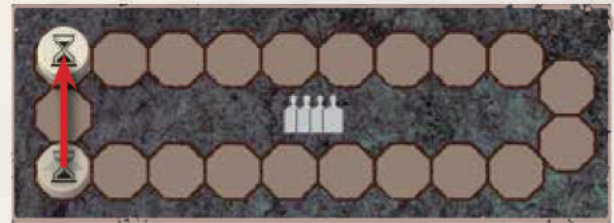
자신의 개인 보드에 6칸으로 나뉘어 있는 광장에서 한 칸을 선택합니다. 그곳에 놓인 안전 토큰을 모두 집고, 모두에게 몇 개의 토큰이 있는지 말합니다.



주의: 안전 토큰이 하나도 없는 칸은 선택할 수 없으며, 선택한 광장 칸의 안전 토큰을 일부만 집거나 안 집을 수 없습니다.

2. 선택한 칸의 안전 토큰 수만큼 시간 마커를 이동

선택한 광장 칸의 안전 토큰 수만큼 시간 마커를 이동합니다.



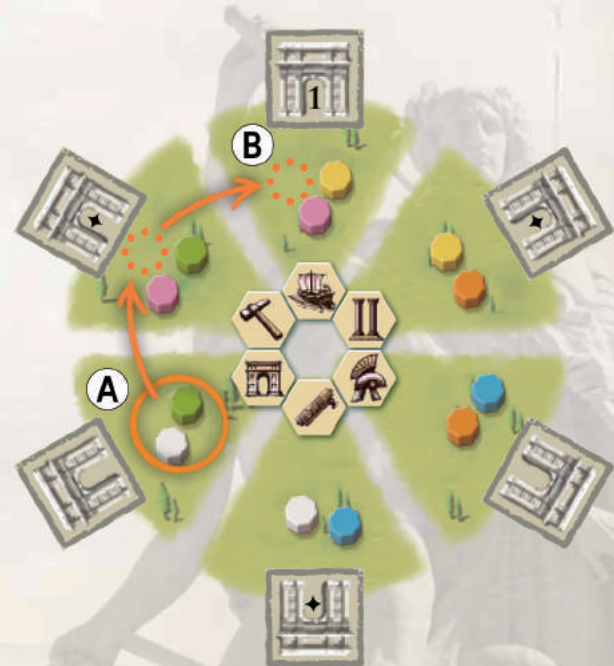
예시: 선택한 광장 칸의 안전 토큰이 2개라서 시간 마커를 2칸 이동합니다.

참고: 안전 토큰이 많을수록 시간이 더 소요됩니다. 따라서 몇 개의 안전 토큰이 놓인 칸을 선택하는가에 따라 라운드의 길이가 달라질 수 있습니다. 안전 토큰이 많은 칸을 선택하면 라운드가 짧아지고, 안전 토큰이 적은 칸을 선택하면 라운드가 길어집니다.

3. 선택한 안전 토큰을 하나씩 다음 칸에 놓기

집은 안전 토큰을 시계 방향으로 다음 칸부터 한 칸에 하나씩 놓습니다. 토큰이 여러 개일 경우에는 어떤 색상의 토큰부터 놓을지 자유롭게 선택합니다. 마지막 토큰을 놓은 칸에 있는 트라야누스 타일이 이번 턴에 완수할 수 있는 타일이며, 그 칸에 표시된 행동이 이번 턴에 할 수 있는 행동입니다. 트라야누스 타일 완수 단계가 끝나면, 타일의 완수 여부와 상관없이 해당 행동을 할 수 있습니다.

참고: 안전 토큰이 7개 이상이라면 한바퀴를 돌아서 계속 배치합니다.



예시: 그림에서는 (A) 칸을 선택했습니다. 시계방향으로 돌아가며 안전 토큰을 다음 칸에 놓았습니다. 마지막으로 안전 토큰을 놓은 칸에 표시된 행동이 항구(B)이므로, 트라야누스 타일 완수 단계가 끝나면 항구 행동을 하게 됩니다.

4. 조건에 맞으면 트라야누스 타일 완수

다음 두 가지 조건이 맞으면 해당 트라야누스 타일을 완수합니다.

1. 가장 마지막에 안건 토큰을 놓은 칸에 트라야누스 타일이 있어야 합니다.
2. 해당 트라야누스 타일에 표시된 토큰 색상과 일치하는 안건 토큰들이 그 칸에 있어야 합니다.

참고: 해당 칸에 있는 안건 토큰의 총 개수는 상관없습니다. 이번에 새로 놓은 토큰이 아닌, 기존에 있던 토큰으로만 색상이 일치해도 됩니다. 조건을 만족시키는 색상의 토큰 외에 다른 색상의 토큰이 더 있어도 괜찮습니다.



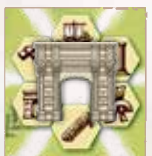
점수 트라야누스 타일을 완수하면 해당 타일을 개인 보드에서 제거하고, 타일에 표시된 점수를 받습니다. 그리고, 해당 타일에 표시된 특수 행동을 할 수 있습니다.

단, 완수한 트라야누스 타일이 수요에 관한 것(식량, 종교, 유희 아이콘)이면 타일을 제거하지 않고, 개인 보드의 해당 칸에 놓습니다. 이렇게 놓은 타일은 게임이 끝날 때까지 효과를 발휘합니다.



예시: 마지막에 놓은 안건 토큰은 파란색이지만, 기존에 놓여 있던 토큰들로 조건이 맞았으므로 트라야누스 타일을 완수합니다.

이 플레이어는 5점을 얻은 다음, 일꾼 1개를 건축가 캠프에 놓을 수 있습니다. 그리고, 해당 트라야누스 타일을 게임에서 제거합니다.



만약 트라야누스 타일을 완수했을 때 개선문이 광장 중앙에 있었다면, 트라야누스 타일을 완수해서 생긴 빈칸으로 개선문을 즉시 옮깁니다.

참고: 트라야누스 타일의 특수 행동과 개선문이 광장 중앙으로 가는 상황은 11쪽에 자세한 설명이 있습니다.

5. 마지막 안건 토큰을 놓은 곳의 행동을 실행

마지막에 안건 토큰을 놓은 칸의 행동을 실행할 수 있습니다. 할 수 없거나 원하지 않는다면, 행동을 하지 않을 수 있습니다.



항구 - 상품 카드를 얻거나 상품을 배에 선적해 점수를 받습니다.



포룸 - 포룸에 놓인 타일을 연습니다.



군사 - 병사를 투입하거나, 지휘관을 이동하고 지역을 점령합니다.



트라야누스 - 새로운 트라야누스 타일을 연습니다.



의회 - 의회 트랙을 1칸 전진합니다. 많은 표를 받은 사람은 분기 끝에 보너스를 연습니다.



건축 - 건축가를 투입하거나 건물을 건설합니다.

참고: 각 행동의 자세한 설명은 9-12쪽에 있습니다.

6. 추가 행동 타일 사용



기본 행동을 마친 후에, 기본 행동(또는 건축으로 얻은 행동)과 같은 아이콘의 추가 행동 타일을 버리면서 같은 행동을 한 번 더 할 수 있습니다.

참고: 점이 있는 추가 행동 타일 12개 외에, 포룸 타일에도 추가 행동 타일이 있습니다. 점은 게임 보드에 배치하는 칸을 구별하는 것일 뿐, 타일의 기능에 영향을 미치지 않습니다.



이 타일은 추가 행동 조커타일입니다. 이 타일을 버리면서 원하는 추가 행동 타일로 사용할 수 있습니다. 단, 이 경우에도 기본 행동과 같은 추가 행동으로 사용해야 합니다.



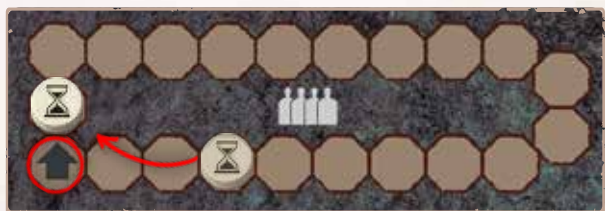
만약 사용하려는 추가 행동 타일 위에 +2 마커가 놓여 있다면, 추가 행동 타일을 한 개 사용해서 해당 행동을 두 번 할 수 있습니다. 추가 행동 타일은 사용후 게임에서 제거하지만, +2 마커는 게임이 끝날때까지 유지됩니다.

주의: 추가 행동 타일은 자신의 턴에 하나만 사용할 수 있습니다. 건축 행동은 경우에 따라 특정 행동을 추가로 할 수도 있습니다. 이것은 추가 행동 타일을 사용한 것으로 간주하지 않습니다.

7. 턴 종료. 상황에 따라 라운드 종료

자신의 턴을 종료하고, 시계 방향으로 다음 사람에게 턴이 넘어갑니다.

만약 시간 마커가 한바퀴 돌아 시작 칸에 도착하거나, 시작 칸을 통과했다면 라운드가 종료됩니다. 라운드가 종료된 후의 상황은 설명서 13쪽에 있습니다.



예시: 선택한 광장 칸에 안건 토큰이 4개 있어서 시간 마커를 4칸 이동하고, 시작 칸을 통과했습니다. 이러한 경우 자신의 턴이 종료되면 라운드 종료 절차를 진행합니다.

행동 설명

항구

항구를 통해 상품을 얻거나 교환할 수 있습니다. 또는 배에 선적하여 점수를 얻을 수 있습니다.

다음 네 가지 중에서 하나를 선택해야 합니다.

A. 공개된 상품 카드 1장 받기

앞면이 보이는 2개의 버리는 더미 중 하나에서 제일 위에 놓인 카드 1장을 받을 수 있습니다.

B. 비공개 상품 카드 2장을 가져오고, 원하는 상품 카드 1장 버리기

뒷면으로 놓인 카드 더미에서 상품 카드 2장을 받을 수 있습니다. 그리고 새로 받은 카드와 손에 들고 있던 카드 중에서 원하는 카드 1장을 선택해, 앞면이 보이는 2개의 더미 중 하나에 버려야 합니다.



C. 손에 든 상품 카드를 내리고 보충 받기

손에 있는 카드 중 1~2장을 자신 앞에 내려놓을 수 있습니다. 카드를 내려놓는 자체로는 점수를 받을 수 없지만, 게임이 끝났을 때 특정 보너스 타일의 효과로 점수를 얻을 수 있습니다. 내려놓은 카드 수만큼 뒷면이 보이는 더미에서 새로 카드를 보충 받습니다.

D. 상품 카드를 배에 선적하기

자신의 카드를 3척의 배 중 하나에 선적할 수 있습니다. 선적한 카드는 자신 앞에 내려놓습니다. 손에 든 카드에서 배에 선적할 수 있는 조건에 맞추어 카드를 내려놓습니다. 이때 손에 든 카드가 많다고 해서 원하는 만큼 내릴 수 있는 것은 아니며, 하나의 조합만 내릴 수 있습니다.



만약 상품 조커 타일이 있다면 원하는 상품으로 조합해 선적할 수 있습니다. 사용한 상품 조커 타일은 내려놓지 않고 게임에서 제거합니다.

참고: 상품 조커 타일을 게임 중 사용하지 못했더라도 최종 점수 계산을 할 때, 보너스 타일의 효과로 점수를 얻을 수 있습니다.

배에 선적해서 상품 카드를 내리면 선택한 배 타일의 조합에 맞추어 해당하는 점수를 즉시 얻습니다. 얻을 수 있는 점수는 아래 그림을 참고하세요.

색이 칠해진 앞면



얻을 수 있는 점수:
 상품 1장 = 2점
 동일 상품 2장 = 6점
 동일 상품 3장 = 12점
 동일 상품 4장 = 20점



얻을 수 있는 점수:
 같은 상품 1쌍 = 5점
 서로 다른 종류의 같은 상품 2쌍 = 10점
 서로 다른 종류의 같은 상품 3쌍 = 15점



얻을 수 있는 점수:
 상품 1장 = 2점
 서로 다른 카드 2장 = 4점
 서로 다른 카드 3장 = 6점
 서로 다른 카드 4장 = 8점

회색인 뒷면



얻을 수 있는 점수:
 상품 1장 = 0점
 동일 상품 2장 = 1점
 동일 상품 3장 = 7점
 동일 상품 4장 = 15점



얻을 수 있는 점수:
 같은 상품 1쌍 = 1점
 서로 다른 종류의 같은 상품 2쌍 = 6점
 서로 다른 종류의 같은 상품 3쌍 = 11점



얻을 수 있는 점수:
 상품 1장 = 0점
 서로 다른 카드 2장 = 1점
 서로 다른 카드 3장 = 3점
 서로 다른 카드 4장 = 5점

누군가 노란색 면의 배에 선적했다면, 해당 배 타일을 뒤집어 회색면이 보이게 놓습니다. 이미 회색 면인 배에 선적한 경우에는 그대로 둡니다. 따라서 가장 먼저 선적한 사람이 더 많은 점수를 얻을 수 있습니다.

II 포 롬 II

게임 보드의 포름 구역에서 원하는 타일 하나를 받아, 자신의 개인 보드의 지정된 칸에 놓습니다. 타일이 놓인 칸의 테두리 색상과 상관없이, 원하는 것을 선택할 수 있습니다.

포름 타일에는 의회의 투표수를 올려주는 타일 (14쪽), 수요를 충족시키는 타일 (13쪽), 추가 행동 타일 (8쪽), 각종 조커 타일 (8, 9, 13, 15쪽)이 있습니다.



참고: 개인 보드에 칸이 부족한 경우 같은 타일을 여러 개 쌓아 놓습니다.

군 사

군사 행동을 통해 새로운 병사를 투입하거나, 지휘관을 이동하고, 다른 지역을 점령할 수 있습니다.

다음 세 가지 중에서 하나를 선택해야 합니다.

A. 일꾼을 군사 캠프에 놓기

자신의 일꾼 1명을 군사 캠프에 놓습니다. 이렇게 놓은 일꾼은 게임이 끝날 때까지 병사가 됩니다.



B. 지휘관을 인접한 지역으로 이동

자신의 군사 지휘관을 인접한 지역으로 이동시킵니다. 이동한 지역에 타일이 있다면, 해당 타일을 가져와 자신의 개인 보드에 놓습니다. 지휘관은 반드시 인접한 지역으로만 이동할 수 있습니다. 빨간색 선으로 경계가 나뉜 지역이 서로 인접한 지역입니다. 군사 캠프와 브리타니아 지역에는 이동할 수 있는 곳이 녹색 점선으로 표시되어 있습니다.

주의: 지도의 양쪽 끝에는 배경이 회색이면서 점수 표시가 없는 칸이 있습니다. 이곳은 게임에서 사용하지 않는 곳으로, 이동할 수 없습니다.



C. 병사를 지휘관이 있는 지역으로 이동

군사 캠프에 놓인 자신의 병사 1명을 자신의 군사 지휘관이 있는 곳으로 이동시킵니다. 이때 이미 자신의 병사가 배치된 지역으로는 병사를 추가할 수 없습니다. 비어 있거나 다른 사람의 병사가 있는 곳으로만 이동할 수 있습니다. 만약 그곳에 다른 병사가 없다면 이동 후, 즉시 해당 지역에 표시된 점수를 받습니다. 만약 다른 사람의 병사가 있을 경우, 다른 병사 수마다 3점씩 뺀 점수만 받습니다. 0점 미만인 되는 곳에 병사를 배치하더라도 감점을 받지 않습니다.

참고: 다른 사람의 지휘관은 병사의 이동과 점수 획득에 영향을 주지 않습니다.

주의: 각 지역마다 자신의 병사는 단 한 명만 있을 수 있습니다. 병사는 지역간 이동을 하지 않으며, 군사 캠프에서 자신의 군사 지휘관이 있는 곳으로만 이동합니다. 한번 지역에 배치된 병사는 이동할 수 없습니다.

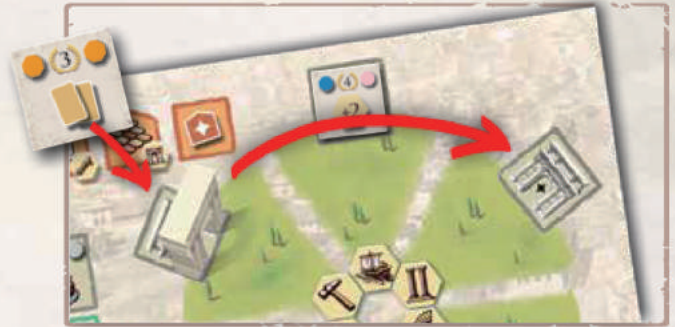


트라야누스

트라야누스 더미 6개 중 하나를 선택하고, 그 더미의 맨 위에 있는 타일 한 개를 받은 후, 그 아래에 있던 타일을 뒤집어 내용이 보이게 놓습니다. 받은 타일은 자신의 개인 보드에 개선문이 있는 칸에 놓습니다. 그리고 개선문을 시계 방향의 다음 빈칸으로 이동합니다.

만약 다음 칸 전부에 트라야누스 타일이 놓여 있어서 개선문을 이동할 수 없는 경우, 개선문은 개인 보드 광장의 중앙으로 이동합니다. 그리고 추후에 트라야누스 타일을 완수하여 빈칸이 생기면, 개선문은 해당 빈칸으로 즉시 이동합니다.

주의: 모든 칸에 트라야누스 타일이 놓여 있다면, 트라야누스 행동을 할 수 없습니다.



예시: 트라야누스 타일을 하나 받아서 개선문이 있는 칸에 놓았습니다. 개선문은 시계방향의 다음 빈칸으로 이동합니다.

각 트라야누스 타일을 완수하면 다음과 같은 보상을 받습니다.



자신의 공급처에 있는 일꾼 1개 또는 2개를 건축가 캠프에 놓습니다.



자신의 공급처에 있는 일꾼 1개 또는 2개를 군사 캠프에 놓습니다.



분기 종료 시에 국민의 수요인 식량, 종교, 유흥을 충족합니다.



뒷면으로 놓인 카드 더미에서 제일 위의 카드 2장을 받습니다.



+2 마커를 받아 개인 보드의 추가 행동 칸 6개 중 한 곳을 선택해 +1 이 적힌 곳에 놓습니다. 이제부터, 해당 추가 행동 타일을 사용하면 그 행동을 두 번 합니다. 사용한 추가 행동 타일은 버리지만, +2 마커는 버리지 않습니다.



특수 행동은 없지만 점수를 9점 받습니다.

의회

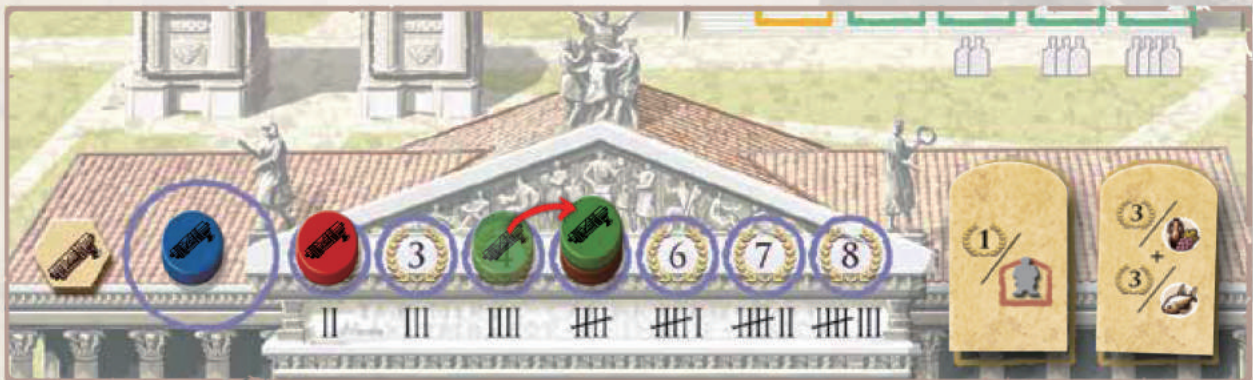
의회에서는 투표를 통해 집정관을 선출합니다. 분기가 끝나면 집정관이 된 사람이나 아쉽게 집정관이 되지 못한 사람이 보너스 타일을 받을 수 있습니다. 각 보너스 타일에 대한 자세한 설명은 15쪽에 있습니다.

의회 행동을 하면 의회 트랙에 있는 자신의 투표 마커를 1칸 전진시키고, 도착한 칸에 적힌 점수를 즉시 받습니다.

자신의 마커가 가장 점수가 높은 8점짜리 칸에 도착했다면, 이번 분기 중에는 더 이상 의회 행동을 할 수 없습니다.

만약 이동할 칸에 다른 사람의 마커가 있을 경우, 다른 사람의 마커들 위에 자신의 마커를 올려 놓습니다.

참고: 분기가 끝났을 때 투표수가 같으면, 마커가 더 위에 있는 사람이 의회 트랙에서 이깁니다.



예시: 녹색은 자신의 마커를 4에서 5로 1칸 전진시켜 점수 5점을 받습니다.

다음 두 가지 중에서 하나를 선택해야 합니다.

A. 일꾼을 건축가 캠프로 이동

자신의 일꾼 1명을 건축가 캠프로 이동합니다. 이렇게 놓은 일꾼은 게임이 끝날 때까지 건축가가 됩니다.



B. 건축가를 건설 지역에 투입

건축가 캠프에 있는 자신의 건축가 1명을 건설 지역에 투입합니다.

자신의 첫 번째 건축가가 투입된 것이라면 건설 지역의 원하는 칸에 놓을 수 있습니다. 이후로는 기존에 놓았던 자신의 건축가와 가로 또는 세로 인접한 곳에만 투입할 수 있습니다.



건축가를 놓은 칸에 건설 타일이 있다면, 해당 타일을 가져와 자신의 개인 보드에 같은 그림이 그려진 곳에 놓습니다. 타일에 적힌 점수는 즉시 계산합니다.

만약 개인 보드에 해당 종류의 건설 타일을 처음 놓는 것이라면, 그 칸에 표시된 행동을 즉시 수행합니다. 이것은 일반적인 턴 외에 추가로 수행하는 행동이며, 타일 종류당 첫 번째 타일을 놓은 경우만 수행할 수 있습니다.

예시: 건설 지역의 원하는 칸을 선택해, 그곳에 건축가를 놓고 해당 건설 타일을 받았습니다. 받은 타일을 자신의 개인 보드에 해당하는 칸에 놓습니다. 그 칸은 빈칸이므로 즉시 표시된 행동을 합니다. 우측 그림 예시는 의회 행동입니다.



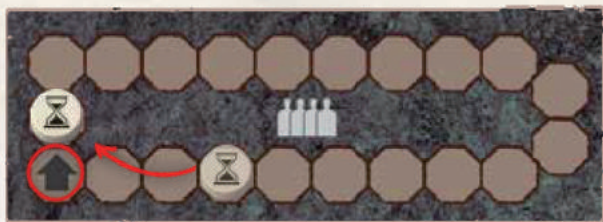
자신의 건축가를 다른 사람의 건축가가 이미 놓인 칸에도 놓을 수 있습니다. 이런 경우 타일을 얻을 수는 없지만, 다른 칸으로 뺀어 나가기 위한 발판이 될 수 있습니다.

예시: 녹색은 자신의 건축가를 파란색 건축가가 이미 놓인 칸에 놓았습니다. 타일을 얻지는 못했지만, 점수 4점이 적힌 타일과 인접하므로 다음에 그 타일이 있는 곳에 건축가를 놓을 수 있게 되었습니다.



라운드 종료

1. 시간 마커가 시간 트랙의 시작 칸에 도착하거나 시작 칸을 지나갔다면, 자신의 턴을 마친 후 이번 라운드가 끝납니다. 라운드는 한 분기당 4번씩 진행됩니다.



2. 1-3 라운드가 끝날 때마다 녹색 주머니에서 수요 타일 1개를 뽑아 게임 보드 하단의 정해진 칸에 놓습니다.



3. 시계 방향으로 다음 사람이 새 라운드를 진행합니다. 이때 시간 마커는 마지막으로 놓인 위치에서 움직이지 않고, 새로운 라운드가 시작됩니다.

네 번째 라운드가 끝나서 이미 게임 보드에 3개의 수요 타일이 놓여있으면, 이번 분기가 종료됩니다. 분기마다 3개의 수요 타일이 공개되기 때문에, 주머니에 마지막까지 남은 수요 타일 3개는 게임에서 사용되지 않습니다.



분기가 종료되면 새로운 수요 타일을 공개하지 않고, 이번 분기의 점수 계산을 합니다.



분기 종료

분기는 총 4번을 진행하며, 한 분기가 종료되면 다음 3가지 단계를 진행합니다.

1. 국민의 수요 충족

분기가 종료되면 각자 국민의 수요를 충족해야 합니다. 충족해야 할 수요는 3개이며, 충족하지 못한 수요가 있다면 점수를 잃습니다. 같은 수요가 여러 개 나왔다면, 해당 수요를 나온만큼 충족해야 합니다.

- 충족하지 못한 수요 1개 = 4점을 잃습니다.
- 충족하지 못한 수요 2개 = 9점을 잃습니다.
- 충족하지 못한 수요 3개 = 15점을 잃습니다.

주의: 감점때문에 점수가 0보다 내려갈 수 있습니다. 0 아래로 움직인 칸마다 -1점으로 간주합니다.

수요를 충족하는 방법은 두 가지가 있습니다.

A. 해당 수요의 트라야누스 타일 소유



필요한 수요가 표시된 트라야누스 타일 1개로 수요 하나를 충족시킬 수 있습니다. 플레이어는 한 분기에 자신의 트라야누스 타일마다 한 번씩 사용할 수 있습니다.

주의: 트라야누스 타일은 수요 충족에 사용되어도 버려지지 않습니다.

B. 해당 수요의 포럼 타일 소비



필요한 수요가 표시된 포럼 타일 또는 수요 조커 타일 1개를 써서 수요 하나를 충족시킬 수 있습니다. 수요를 충족시키는데 사용한 모든 포럼 타일은 사용 후 게임에서 제거합니다. 사용하지 않은 타일은 계속 보관합니다. 수요 조커 타일은 최종 점수 계산시, 수요 관련 보너스 타일 점수에 사용할 수 있습니다(15쪽).

중요: 수요를 충족할 수 있으면 반드시 충족해야 합니다. 의도적으로 충족하지 않고 감점을 받으면 안 됩니다.



예시: 이번 분기의 수요는 그림과 같습니다. 플레이어는 종교 트라야누스 타일 1개와 종교, 유희 포럼 타일을 1개씩 가지고 있습니다. 종교 2개의 수요는 충족했지만, 식량을 충족하지 못해서 4점을 잃게 됩니다. 수요 충족에 사용한 종교 포럼 타일은 버립니다.

2. 투표수 집계와 집정관 추대

각자 투표수를 확인합니다. 최종 투표수는 의회 트랙에 자신의 마커가 놓인 곳의 투표수와 개인 보드에 놓은 자신의 보라색 의회 타일에 적힌 투표수를 합한 수입니다. 보라색 의회 타일은 사용하지 않더라도 분기가 끝나면 버려집니다.

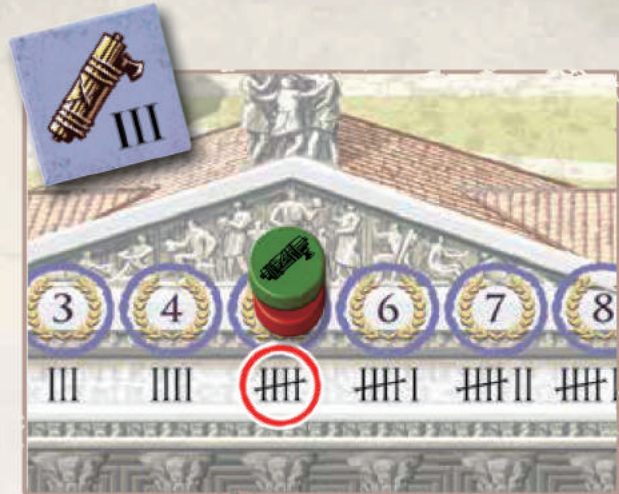
투표수가 가장 높은 사람은 집정관으로 추대되어, 의회 트랙의 오른쪽에 있는 보너스 타일 2개중 하나를 선택해 가져갑니다. 해당 타일은 노란색 면으로 놓습니다.

투표수가 두 번째로 높은 사람은 남은 보너스 타일을 가져와서, 회색 면으로 놓습니다.

만약 투표수가 동률인 경우, 의회 트랙에서 마커가 더 많이 전진한 사람이 승리하고, 마커의 위치까지 같으면 마커가 더 위에 있는 사람이 승리합니다.

보너스 타일을 가져간 후, 의회 트랙의 마커를 모두 시작 칸으로 옮겨 쌓아 놓습니다. 이때 투표수가 가장 적은 사람의 마커를 가장 아래에, 집정관이 된 사람의 마커를 가장 위에 놓습니다.

각자 보라색 의회 타일을 모두 게임에서 제거합니다.



예시: 녹색과 빨간색은 의회 트랙에서 투표수 5를 가지고 있습니다. 두 플레이어 모두 보라색 의회 타일이 없다면, 마커가 위에 있는 녹색 플레이어가 더 높습니다. 만약 빨간색 플레이어가 보라색 의회 타일 3 짜리를 가지고 있다면, 최종 투표수는 8이 되기 때문에 빨간색 플레이어가 더 높습니다.

3. 타일 재정비

A. 다음 타일을 게임에서 제거합니다.

- 수요 층쪽에 사용한 포룸 타일 전부
- 보라색 의회 타일 전부
- 게임 보드에 놓인 수요 타일 3개
- 게임 보드의 추가 행동 타일 칸 3개를 포함해 포룸에 놓인 모든 타일

주의: 제거한 타일을 다시 주머니에 넣으면 안 됩니다.

B. 타일을 보충합니다.

- 회색 주머니에서 새로운 보너스 타일 2개를 꺼내, 의회 트랙 옆 칸에 노란색 면으로 놓습니다.
- 노란색 주머니에서 추가 행동 타일 3개를 뽑아 포룸의 노란색 칸을 채웁니다.
- 검정 주머니에서 포룸 타일을 뽑아 포룸의 모든 칸에 새로 타일을 채웁니다. 2인 게임은 규칙에 맞게 채웁니다.
- 검정 주머니에서 포룸 타일을 뽑아, 지휘관과 병사, 포룸 타일이 아무것도 없는 군사 지역마다 하나씩 놓습니다.
- 모든 배 타일을 색이 칠해진 앞면으로 뒤집습니다.

C. 분기 타일 하나를 제거하고, 다음 분기로 넘어갑니다.

분기 타일은 I, II, III, IV 순서대로 치웁니다. 이후 시계 방향 순서로 다음 사람이 턴을 시작합니다.



마지막 분기 타일을 치우면, 게임이 종료되고 최종 점수를 계산합니다.

게임 종료

4번째 분기가 끝나면 게임이 종료됩니다.

마지막 분기의 점수를 계산하고 게임이 종료되면, 추가로 최종 점수를 받습니다. 점수 계산을 하면서 100점이 넘어가는 경우 100점 표시 마커를 점수 트랙 옆에 놓아 표시합니다.

최종 점수까지 계산해 가장 많은 점수를 받은 사람이 승리하고, 동점일 경우에는 의회 트랙에서 마커의 위치가 더 높은 사람이 승리합니다.



최종 점수 계산

A. 건설 타일 점수

같은 종류의 건설 타일을 3개 이상 모았다면, 추가 점수를 받을 수 있습니다.



만약 건설 조커 타일이 있다면 원하는 건설 세트를 만들기 위해 사용할 수 있습니다.

주의: 건설 조커 타일 1개는 하나의 세트에 적용됩니다. 하나의 타일을 여러 세트에 적용할 수 없습니다.



같은 그림의 건설 타일 3개마다 10점



같은 그림의 건설 타일 4개마다 20점

B. 남은 자원 점수

- 완수하지 못하고 개인 보드에 남아 있는 트라야누스 타일마다 1점
- 각자 손에 있는 상품 카드마다 1점
- 건축가 캠프에 놓인 자신의 건축가마다 1점
- 군사 캠프에 놓인 자신의 병사마다 1점

C. 보너스 타일 점수

마지막으로 각자 보유한 보너스 타일의 점수를 받습니다. 보너스 타일은 다음과 같은 조건에서 추가 점수를 받습니다.



보너스 타일에 그려진 수요와 일치하는 포럼 타일을 하나라도 가지고 있는 경우 9점을 받습니다. 뒷면인 회색 면인 경우 6점을 받습니다. 같은 타일이 여러 개 있어도 점수는 한 번만 받습니다.

주의: 이 보너스 점수는 포럼 타일로만 받습니다. 트라야누스 타일로는 받을 수 없습니다.



보너스 타일에 그려진 2가지 상품과 일치하는 상품 카드를 내려 났다면 상품 카드마다 3점씩 받습니다. 뒷면인 회색면의 경우 2점씩 받습니다.

참고: 상품 관련 보너스 타일에 상품이 두 종류 그려져 있지만, 두 종류 모두 있어야 점수를 받을 수 있는 것은 아닙니다. 각 종류별로 점수를 받습니다.



사용하지 않은 수요 조커 타일 또는 상품 조커 타일이 있다면, 관련 보너스 타일 점수를 계산할 때, 원하는 것을 대체하여 점수를 받을 수 있습니다.



건축 칸에 놓인 자신의 건축가마다 1점씩 받습니다. 뒷면인 회색면의 경우 1/2점씩 받습니다. 회색면의 소수점은 올림으로 최종 계산합니다. 따라서, 건축가가 3명이라 1/2점을 3번 받았다면 2점이 됩니다.

주의: 건축가 캠프에 놓인 건축가는 이 보너스 타일로 점수를 받을 수 없습니다.



지역에 배치된 자신의 병사마다 2점씩 받습니다. 뒷면인 회색면의 경우 1점씩 받습니다.

주의: 군사 캠프에 놓인 병사는 이 보너스 타일로 점수를 받을 수 없습니다.



이 타일을 포함해 자신이 보유한 노란색면의 보너스 타일마다 3점씩 받습니다. 회색면의 경우 노란색 보너스 타일마다 2점을 받습니다.

참고: 회색 타일마다 받는 보너스는 없습니다.

게임 요약

게임의 흐름

게임의 구성: 4분기(1년)

각 분기: 4라운드

각 라운드: 시간 마커가 시간 트랙을 한 바퀴 완주

플레이어 턴의 행동

1. 안전 토큰이 놓인 광장 칸을 선택(필수)
2. 선택한 칸의 안전 토큰 수만큼 시간 마커를 이동(필수)
3. 선택한 안전 토큰을 하나씩 다음 칸에 놓기(필수)
4. 조건에 맞으면 트라야누스 타일 완수(완수한 타일의 특수 행동은 필수 아님)
5. 마지막 안전 토큰을 놓은 칸의 행동을 실행(필수 아님)
6. 추가 행동 타일 1개 사용(필수 아님)
7. 턴 종료, 상황에 따라 라운드 종료(필수)

라운드 종료

- 1~3 라운드가 끝날 때마다 수요 타일 1개 공개
- 시간 마커 위치는 그대로 두고, 새 라운드 진행
- 네 번째 라운드가 끝나서, 공개된 수요 타일이 이미 3개 있으면 분기 종료

분기 종료

1. 국민의 수요 충족을 확인하고 충족하지 못한 만큼 감점
 - 부족한 수요가 1개/2개/3개면 -4/-9/-15점 감점
2. 의회 트랙의 투표수 집계와 집정관 추대
 - 의회 트랙 위치에 따른 투표수 + 보라색 의회 타일 투표수
 - 투표수에 따라서 보너스 타일 획득
 - 의회 트랙 시작 칸에 마커 재정렬
3. 타일 재정비
 - 수요 충족에 사용한 포룸 타일과 모든 의회 포룸 타일 제거
 - 게임 보드의 수요 타일 제거
 - 포룸 구역 타일 제거 후 보충
 - 의회의 보너스 타일 보충
 - 군사 지역 포룸 타일 보충
 - 배 타일을 앞면으로 뒤집기
 - 분기 타일 제거

게임 종료

4분기 진행 후 점수 계산

- 같은 종류의 건설 타일 3개/4개마다 10점/20점
- 완수하지 못하고 개인 보드에 남아 있는 트라야누스 타일마다 1점
- 각자 손에 있는 상품 카드마다 1점
- 건축가 캠프에 놓인 자신의 건축가마다 1점
- 군사 캠프에 놓인 자신의 병사마다 1점
- 각자 보유하고 있는 보너스 타일 점수 계산

TRAJAN

만든 사람들

모든 테스트 플레이어들께 감사드립니다.

Frieder Benzing, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Christoph Toussaint, Andreas Zimmermann, and the Offenburger-Spiele-Freunden.

제작사는 트라야누스의 개발과 출판에 기여한 많은 친구들에게 감사를 표합니다.

Meike Baczewski, Thomas Baczewski, Richard Breese, Markus Bungartz, Barbara Dauenhauer, Kai Eimer, Andreas Hoffmann, Hans-Joachim Hönicke, Mathias Jäger, Jürgen Janik, Mary Kandels, Lothar Kothe, Stephan Lies, Sabine Neumann, René Parrot, Ronald Powroznik, Axel Schubien and Stephan Weidemann.

게임 디자이너: Stefan Feld

그래픽 디자인과 그림: Jo Hartwig

실물 제작: Bernd Dietrich

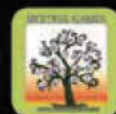
설명서: Ferdinand Köther

한국어판 제작: DiceTree Games



© 2019 HUCH!

www.hutter-Trade.com



DiceTree Games

www.dicetreegames.com

www.boardpia.co.kr

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