

DISCORDIA

디스코디아



규칙서



역사 + 게임의 목표

서기 49년:
로마 제국의 권력이 정점에 다다랐습니다. 라인강에
늘어서있던 군사 전초 기지들은 게르만니아 국경의 첫 번째
대규모 정착지로 발전했습니다.

이 신흥 도시들의 전략적 과제는 게르만 부족의 습격을 막기
위해 국경을 공동으로 지키는 것이었습니다. 동시에 활발한
무역을 위한 인프라를 가장 잘 개발하기 위한 경쟁에서는
불꽃이 튀고 있었습니다.

여러분은 총독이 되어, 선원, 군인, 상인, 농부들을 고용하기
위해 경쟁하며, 개인 목표를 달성해야 합니다. 주어진
시간은 단 4년 뿐이며, 아그리피나 황후는 가장 성공한
총독을 선정하기 위해 아들 네로와 함께 번성하는 여러
지방을 방문합니다. 당신의 도시를 승리로 이끌고 영광을
거두세요!

게임에서 조기에 승리하려면 개인 공급처에 남은 일꾼이
없어야 합니다. 그렇지 않으면 네 번째 해가 끝난 후,
일꾼이 가장 적게 남아있어야 승리할 수 있습니다.

게임 구성품



도시 타일 86개



병영 24개



가판대 20개



농장 24개



도시 확장 40개



요새 8개



탐험 4개



시장 8개



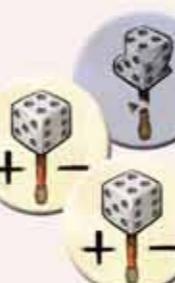
농지 8개



발전 4개



주사위 보정 토큰 10개



법령 14개



일꾼 140개



주사위 3개
(빨간색, 노란색, 파란색)



시작 플레이어 마커 1개



별 48개



계절 보트 1개



게르만 타일 20개



수자원 마커 4개



천 주머니 1개



일꾼용



야누스 타일 14개



야누스 타일은
솔로 게임에서만
사용됩니다.

게임 준비

1. 게임 보드를 테이블 중앙에 놓습니다.

2. 아래의 표를 참조하여, 게임에 참여하는 플레이어의 수에 해당하는 만큼의 타일을 게임 보드 근처에 놓고, "별 저장 창고" 공간(게임 보드 오른쪽 상단)에 별을 놓습니다.

a 항구 요새 시장 농지	b 탐험 발전	c 주사위 보정	d 군사용 탑 무역용 탑	e 법령	f 특권	g 별
3	2	4	3	5	5	16
4	2	5	3	5	5	24
6	3	7	5	7	7	36
8	4	10	7	10	10	48

게임 준비 후 남은 타일들은(별 포함) 전부 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

주의: 항구, 요새, 시장, 농지, 탐험, 발전, 주사위 보정 토큰은 각자의 더미를 만들어 따로 놓습니다. 다른 모든 타일들은 다같이 놓습니다.



3. 게르만 타일을 뒷면(A,B,C,D)에 따라 나눠, 종류별로 따로 섞습니다. 그 중 4개(C,A,A,A)를 가져와 게임 보드의 원면에 뒷면이 보이도록 쌓아놓고, 4개(D,B,B,B)를 더 가져와 게임 보드의 오른편에 뒷면이 보이도록 쌓습니다. C와 D 타일이 각 더미의 맨 아래에 있어야 합니다. 남은 게르만 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

4. 계절 보트를 첫 번째 계절(봄) 칸에 놓고 원쪽 더미의 맨 위 게르만 타일(A)을 공개합니다.

재밌는 사실: 가을과 겨울 사이에 있는 "사우르날리아" 계절로 인해, 실제로 로마인들에게는 다섯 계절이 있었습니다.



7. 도시 타일 더미에서 플레이어 수 만큼의 행이 생기도록 타일을 꺼내 늘어놓습니다. 타일은 늘 왼쪽에서 오른쪽으로 놓고, 위의 줄을 완성한 뒤 다음 줄을 만듭니다. 타일 행 하나는 도시 타일 6개로 이루어져 있습니다. 주사위 값 1-6이 인쇄된 각 열의 하단에 타일 1개씩을 놓습니다.

8. 일꾼 140개 모두를 주머니에 넣습니다.

주의: 도시 타일을 늘어놓을 때는 앞면이 보이도록 놓습니다. 양면 선박 타일은 언제나 파란색 면이 보이도록 놓습니다(뒷면의 가판대와 파란색 모아마른이 보이지 않도록 놓습니다).

9. 각 플레이어는 도시 보드를 1장 받고, 수자원 마커 1개를 송수로의 0번 칸에 놓은 뒤, 게임 보드의 "별 저장 창고" 공간(→ 2.g)에서 별 6개를 가져와 자신의 공급처에 놓습니다.

도시 보드는 여러 부분으로 나뉩니다:
완료된 법령을 놓는 저장 공간, 탐험로, 발전 트랙, 수자원 마커를 놓는 송수로, 마지막으로 새로운 도시 타일과 도시 확장들을 놓는 도시 구역이 있습니다.
도시 확장 중 일부는 이미 도시 구역에 인쇄된 상태로 게임을 시작합니다(항구 1개, 요새 1개, 시장 2개, 농지 2개).

12. 시작 플레이어를 무작위로 1명 정합니다. 이 플레이어는 시작 플레이어 마커와 주사위 3개를 받습니다.

13. 시작 플레이어의 오른쪽에 앉은 플레이어부터 시작해서 시계 반대방향으로, 각 플레이어는 게임 보드에서 도시 타일 1개를 가져옵니다(시작 플레이어가 가장 마지막에 선택합니다). 가져온 도시 타일은 도시 보드의 밀치하는 빈 공간에 놓습니다(도시 타일): 배는 항구에, 병영은 요새에, 가판대는 시장에, 농장은 농지에 놓으면 됩니다.

시작 플레이어부터 게임을 시작합니다.

10. 각 플레이어는 주사위 보정 토큰 1개를 가져와 노란색 면이 보이도록 자신 앞에 놓습니다.

11. 각 플레이어는 주머니에서 일꾼 15개를 뽑아 자신의 도시 보드 근처에 두어 개인 공급처로 만듭니다.



1. 게임 진행

게임은 시계 방향으로 진행되며, 최대 4년 동안 진행될 수 있습니다. 1년은 5개의 계절로 구성됩니다(봄, 여름, 가을, 사우르날리아, 겨울). 각 계절마다, 모든 플레이어는 차례를 한 번씩 가집니다.

한 플레이어는 막시무스(라틴어로 "가장 위대한 자"라는 뜻입니다)를 맡습니다. 첫 번째 계절에는 시작 플레이어가 이를 맡습니다.

막시무스는 주사위 3개를 굴려서 게임 보드의 일치하는 주사위 눈금 칸에 놓습니다.

막시무스는 주사위 1개를 선택해 자신의 도시 보드 상단 왼편에 있는 주사위 아이콘 위에 놓고, 행동에 사용합니다.

그리고 다음 차례의 플레이어는 남은 주사위 2개 중 1개를 골라 행동에 사용하지만, 주사위를 실제로 가져가는 않습니다.



이런 방법으로, 남은 플레이어 중 2명 이상이 같은 주사위를 사용하게 될 수도 있습니다.

주사위를 선택하여 사용할 때, 플레이어는 가지고 있는 주사위 보정 토큰들을 사용할 수 있습니다 ("3. 주사위 보정 토큰" 참조).

모든 플레이어가 주사위 사용을 마치면, 계절 보트가 오른쪽으로 1칸 이동합니다. 시작 플레이어로부터 시계 방향의 다음 플레이어가 새로운 막시무스가 되어 주사위 3개를 굴리고, 이후로도 동일하게 진행합니다.

시작 플레이어는 새로운 해가 시작될 때만 바뀝니다.

계절 보트가 네 번째 계절(사우르날리아)에 도착하면, 도시 타일을 더미에서 새로 뽑아서 게임 보드 하단에 배치한 도시 타일 열들의 빈 칸을 모두 채웁니다. 그런 뒤, B와 D로 구성된 오른쪽 게르만 더미의 맨 위 타일을 공개합니다.



다섯 번째 계절(겨울)이 끝난 뒤, 한 해의 마무리 이벤트를 처리합니다 ("7. 한 해의 마무리 이벤트" 참조).

그런 뒤, 새로운 한 해가 시작됩니다. 게임 중 누구도 조기에 승리하지 않았다면 ("9. 게임 종료" 참조), 게임은 네 번째 해가 끝난 뒤 종료 됩니다.

2. 행동

행동을 위해 반드시 사용 가능한 주사위 중 하나를 선택해야 합니다 (막시무스는 주사위 3개 중 선택 가능, 나머지는 남은 2개 중 선택 가능).

주사위의 값은 여러분이 사용할 수 있는 행동을 나타냅니다.

주의: 행동 전체 혹은 행동의 일부는 사용하지 않아도 됩니다.

1. 도시 타일 가져오기

여러분은 주요 행동 중 한 가지를 할 수 있으며, 경우에 따라 몇 가지 추가 행동을 할 수도 있습니다.

행동 간의 처리 순서는 여러분이 자유롭게 정할 수 있습니다.

주의: 별다른 언급이 없다면, 게임 내에서 받은 보너스는 반드시 그 즉시 그리고 한 번에 처리해야 합니다. 보너스를 처리할 수 없는 상황이라면, 받은 보너스는 버려집니다.

2.1. 주요 행동

여러분이 선택할 수 있는 주요 행동의 종류는 다음과 같습니다:

- 도시 타일 1개 가져오기
- 배치
- 도시 확장 가져오기
- 발전
- 별 획득

2.1.1. 도시 타일 1개 가져오기

선택한 주사위의 하단에 있던 열에서 도시 타일 1개를 가져옵니다. 타일은 당신의 도시에 있는 일치하는 빈 공간에 놓거나, 이미 있던 같은 종류의 타일을 교체할 수 있습니다.

주의: 각 도시 타일은 이후에 증축될 수 있습니다. 즉 같은 종류의 새로운 타일로 교체될 수 있습니다. 증축된 타일에 일꾼이 있었다면, 이들은 개인 공급처로 돌아갑니다.



2.1.2. 배치

도시 타일을 도시 구역에 놓으려면, 도시에 빈 공간이 있거나 혹은 일치하는 도시 확장 (항구, 요새, 시장, 농지)이 있어야 합니다.

도시 타일은 반드시 왼쪽에서 오른쪽으로 빈 칸 없이 붙여서 놓아야 합니다. 몇몇 도시 타일은 개인 공급처에서 별을 가져와 탐험로에 놓을 수 있게 하거나, 송수로의 수자원 마커가 전진할 수 있게 합니다.

이런 타일을 게임 중 잃거나 증축해도, 탐험로와 송수로는 변경되지 않습니다.



a) 선박 (파란색)

선박은 항구에 놓입니다. 각 항구에는 선박 하나가 놓일 수 있습니다. 모든 항구가 선박으로 찾다면, 새로운 항구를 열거나 이미 놓은 선박을 덮어야 합니다.

선박 특별 규칙:

선박이 선원들로 완전히 가득차면, 해당 차례 끝에 선원들을 주머니에 되돌려놓습니다. 그런 뒤, 선박을 뒤집어 자신의 도시에 있는 빈 시장 공간에 가판대 면이 보이도록 놓습니다. 빈 시장 공간이 없다면, 이미 있던 가판대를 증축할 수도 있습니다. 이렇게 얻은 새로운 가판대는 송수로에서 1칸 전진하게 해줍니다.



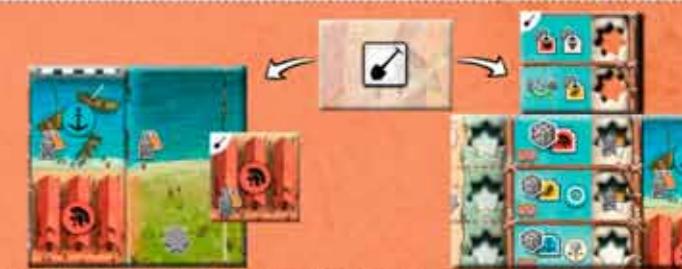
주의: 이렇게 놓은 새로운 가판대에는 상인만 놓을 수 있습니다 (다음 계절부터).

b) 병영 (빨간색)

병영은 요새에 놓입니다. 각 요새에는 병영 하나가 놓일 수 있습니다. 모든 요새가 병영으로 찾다면, 새로운 요새를 열거나 이미 놓은 병영을 덮어야 합니다.

도시 확장을 1개 선택해 알맞은 공간에 놓습니다: 도시 구역 옆에 놓거나 (왼쪽에서부터 오른쪽으로, 빈 칸 없이), 탐험로 바로 위 혹은 발전 트랙 바로 위에 놓으면 됩니다. 확장을 사용해 보너스를 덮으면, 즉시 받아서 그 효과를 처리합니다 ("아이콘 부록" 참조). 공급처에서 가져올 수만 있다면, 도시 확장은 같은 종류라도 원하는 만큼 가질 수 있습니다.

주의: 도시 확장은 도시 보드를 벗어나서도 오른편으로 계속 이어나갈 수 있습니다.



2.1.4. 발전

자신의 개인 공급처에 있는 별을 사용해서 자신의 발전 트랙의 빈 칸 중 가장 아래 칸을 채우고 해당하는 보너스의 혜택을 받습니다. 별다른 언급이 없다면, 보너스는 언제나 1회성이며 받는 즉시 사용합니다 ("아이콘 부록" 참조).



보통, "6"이 나온 주사위를 사용해야 발전 트랙에서 전진할 수 있습니다.

주의: 발전 트랙 첫 번째 칸에 별을 놓았다면, "5"가 나온 주사위로도 발전 행동을 할 수 있습니다.



2.1.5. 별 획득

이 행동으로 별 저장 창고 공간에서 (가져올 별이 있다면) 별 1개 혹은 2개를 가져와 자신의 개인 공급처에 놓을 수 있습니다.



2.2. 추가 행동

추가 행동은 특정 조건이 만족되어야만 할 수 있습니다.

2.2.1. 특수 배치

선택한 주사위의 색상과 값이 자신이 보유 중인 도시 타일의 주사위와 정확히 일치하면(선박: 파란색 주사위, 병영: 빨간색 주사위, 가판대: 아무 주사위, 농장: 노란색 주사위), 이런 도시 타일마다 특수 배치 행동을 한 번씩 할 수 있습니다- 이번 차례에 획득한 도시타일도 마찬가지입니다.



주의: 환색 가판대에 특수 배치를 하려면 선택한 주사위의 값과 타일의 주사위 값이 일치하기만 하면 됩니다. 주사위의 색상은 상관 없습니다.



2.1.3. 도시 확장 가져오기

일부 도시 확장은 도시를 더 넓게 만들고 도시 타일을 놓을 수 있는 공간을 더 제공합니다. 나머지 도시 확장은 발전 트랙 혹은 탐험로를 연장시킵니다.

2.2.2. 계절 보트

선택한 주사위의 값이 현재 계절 보트가 있는 칸과 일치하면, 표시된 보너스를 받습니다:

- 개인 공급처에서 별 1개를 가져와 탐험로에 놓습니다.



- 송수로에서 1칸 전진합니다.

- 탑 1개를 가져옵니다.

- 별 저장 창고에서 별 1개를 가져와 탐험로에 놓습니다.

- 일꾼 2명을 교체할 수 있습니다.

2.2.3. 보너스: 여러 개의 도시 확장

자신의 네 번째와 여섯 번째 도시 확장을 가져올 때, 플레이어는 공개된 특권 중 1개를 가져와 그 종류에 따라 즉시 혹은 영구히 사용할 수 있습니다.
이는 도시 보드의 오른쪽 하단에도 상기용으로 표시되어 있습니다.



2.2.4. 탐험 & 발전

발전 트랙 혹은 탐험로의 특정 칸은 1회용 혹은 지속적인 보너스를 제공합니다.



별다른 언급이 없다면, 보너스는 언제나 1회성이며 받는 즉시 사용해야 합니다 ("아이콘 부록" 참조).

2.2.5. 법령 완성

자신의 차례 혹은 한 해의 마무리 이벤트(7.1)를 통해, 여러분은 법령을 완성할 수 있습니다 ("법령 부록" 참조): 완성된 법령을 가져와 뒤집어서, 당신의 개인 보드 위편에 있는 가장 아래의 공개된 법령 칸부터 덮는데 사용합니다. 이때 보너스를 받을 수도 있습니다 ("아이콘 부록" 참조).



모든 법령 칸을 덮었다면, 더 이상 법령을 완성할 수 없습니다.

3. 주사위 보정 토큰

매 해마다, 여러분은 가지고 있는 각 주사위 보정 토큰을 한 번씩 사용할 수 있습니다. 토큰은 선택한 주사위의 값을 보정하기 위해 사용하지만, 실제로 주사위가 보정된 값이 보이도록 바꾸지는 않습니다. 토큰은 사용할 때마다 주사위 값을 1증가 혹은 감소시키며 이는 당신의 행동 및 모든 추가 행동에 적용됩니다(2.2.2.도 포함합니다). 그런 뒤 사용한 토큰은 비활성화(회색)면이 보이도록 뒤집습니다.
여러 개의 토큰을 한 번에 사용해 주사위 값을 2 이상 증가 혹은 감소 시킬 수도 있습니다. 새로운 해가 시작될 때마다, 모든 주사위 보정 토큰은 활성화(노란색)면이 보이도록 됩니다.

주의: 주사위 보정 토큰은 1을 6으로 혹은 6을 1로 바꿀 수는 없습니다.

4. 탑

탑을 획득하면, 공개된 탑 중에서만 선택할 수 있습니다. 탑은 항구 상단에 놓습니다(항구 상단에 탑 1개를 놓을 수 있는 공간이 있습니다). 도시 타일과 마찬가지로, 이미 있던 탑 위에 새로운 탑을 지을 수 있습니다.

4.1 군사용 탑

군사용 탑은 일꾼 칸을 제공할 수 있습니다.



군사용 탑은 병영과 같은 방법으로 가득 채울 수 있습니다.

군사용 탑 중 일부는 지을 때 탐험로에 별을 놓게 해줍니다.



이 군사용 탑은 영구적인 군사력 1을 제공합니다 (7.1.).

주요 행동으로 배치를 선택하고 병사 2명을 이 군사용 탑에 놓습니다.

주의: 군사용 탑은 법령을 완료할 때 병영으로 간주 합니다. 그리고 특수 배치를 통해서도 가득 채울 수 있습니다.

4.2. 무역용 탑

선택한 주사위의 값이 무역용 탑에 표시된 것과 같으면, 일꾼을 교체할 수 있습니다 (주사위 색상은 상관 없습니다):



먼저, 주머니에서 일꾼 3개 혹은 4개를 꺼냅니다. 그리고 꺼낸 만큼의 일꾼을 개인 공급처에서 가져와 주머니에 되돌려 놓습니다. 방금 뽑은 일꾼을 주머니에 되돌려도 됩니다.

무역용 탑을 건설하자마자, 송수로에서 2칸 전진 혜택을 받습니다.

1을 사용해서 3개의 일꾼을 교체할 수 있습니다. 먼저 주머니에서 3개의 일꾼을 꺼낸 뒤, 선택한 일꾼 3개를 주머니에 넣습니다.

5. 특권

특권은 영구적 능력: 특정 색 하나의 일꾼을 4가지의 모든 일꾼, 즉 "와일드 카드"로 사용 가능하게 하거나...

당신은 이 영구적인 특권 2개를 가지고 있습니다.
당신의 모든 일꾼은 이제 와일드카드입니다.



주의: 바로 위의 경우처럼 똑같은 능력의 영구적 특권 2개를 가졌다면, 당신의 모든 일꾼은 와일드카드가 됩니다.

또는..

1회용 능력을 제공합니다:
"개인 공급처의 별을 발전 트랙 혹은 탐험로에 놓기", "송수로에서 전진", "아무 타일에 배치", "+ 별 2개" 등이 있습니다

이런 1회용 특권은 그 즉시 사용하거나 혹은 나중에 차례 중 사용할 수 있습니다.

사용하고 나면, 특권을 뒤집어 놓아 사용했음을 표시합니다.



6. 송수로

수자원 마커는 송수로를 따라 이동합니다. 수자원 마커의 구멍 부분을 통해서, 한 해 끝(7.2.)에 공공 기반 시설 부족이 얼마나 줄어드는지 확인할 수 있습니다.

송수로는 최대 10번 칸까지 이동할 수 있습니다. 이 이후로 1칸 더 전진해야 할 때마다, 일꾼 2명을 교체할 수 있지만, 마커 자체는 10번 칸에 머무릅니다.



7.2. 공공 기반 시설 부족

당신의 공공 기반 시설 부족 값을 계산해야 합니다.
그렇게 하려면, 도시 보드에 있는 모든 공공 기반 시설 아이콘을 셉니다. 법령, 도시 확장, 도시 타일, 별 사용으로 이들 중 일부가 가려져 있을 수 있습니다.

당신의 일꾼이 놓이지 않은 도시 타일/군사용 탑의 칸마다 이 값에 1씩 더합니다. 이 값에서 현재 수자원 마커에 표시된 수 만큼을 뺍니다.

그가 가진 플레이어는 자신의 시설 부족 값만큼의 일꾼을 주머니에서 뽑아 개인 공급처에 놓습니다.

공공 기반 시설 부족 값이 "0"보다 작다면, 그만큼의 일꾼(원하는 색상)을 개인 공급처에서 주머니로 되돌려 놓을 수 있습니다.

그린 뒤, 완전히 가득찬 도시 타일/군사용 탑의 모든 일꾼을 주머니로 되돌려 놓습니다 (일부만 차있는 타일의 일꾼들은 그대로 있습니다).

이를 마친 뒤, 시계 방향으로 다음 플레이어가 주머니를 받아 똑같이 진행 합니다.

일꾼을 뽑아야 하는데 주머니의 일꾼이 부족한 경우에는, 뽑을 수 있는 만큼만 뽑습니다.



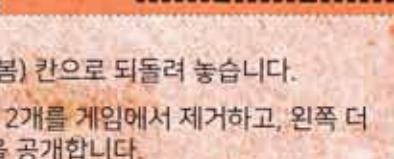
도시 보드에서 볼 수 있는 공공 기반 시설 아이콘 8개
+ 일꾼이 놓이지 않은 도시 타일 칸 3개 = 11.

여기에 수자원 마커는 -2칸에 있으므로, 공공 기반 시설 부족 값은 $11 - 2 = 9$ 입니다. 주머니에서 일꾼 9개를 새로 뽑아야 합니다.

8. 새로운 해

네 번째 해가 끝난 것이 아니라면 다음과 같이 새로운 해를 준비합니다.

- 맨 위 행의 모든 도시 타일을 게임에서 제거합니다.
- 남아있는 모든 도시 타일을 위로 1칸씩 옮기고, 도시 타일을 새로 뽑아 모든 빈 칸을 메웁니다.
- 주사위 보정 토큰을 모두 활성화 면이 보이도록 놓습니다.
- 계절 보트를 첫 번째 계절 (봄) 칸으로 되돌려 놓습니다.
- 앞면으로 놓인 게르만 타일 2개를 게임에서 제거하고, 윈쪽 더미의 맨 위의 게르만 타일을 공개합니다.



각자 개인 공급처에 있는 일꾼의 수를 셹니다.

일꾼이 가장 많이 남은 플레이어가 새로운 시작 플레이어가 되어, 시작 플레이어 마커를 가져갑니다. 이 플레이어가 주사위 3개를 굴리면서 새로운 한 해가 시작됩니다.

동률의 상황에서는, 일꾼이 가장 많이 남은 시계 방향의 다음 플레이어에게 시작 플레이어 마커를 넘깁니다.



9. 게임 종료

게임 중 어느 시점에서라도, 개인 공급처에 더 이상 일꾼이 없다면, 해당 플레이어는 그 즉시 게임에서 승리합니다. 이외의 경우에는, 네 번째 해가 끝나고 한 해의 마무리 이벤트 2가지를 모두 마친 뒤에, 개인 공급처에 남은 일꾼의 수가 가장 적은 플레이어가 승리합니다 (이 때, 도시 타일 / 군사용 탑에 놓인 일꾼의 수는 포함하지 않습니다). 동률의 경우에는 도시 타일 / 군사용 탑에 놓인 일꾼의 수가 가장 적은 플레이어가 승리합니다.

솔로 게임

솔로 게임에서는, 네 번째 해가 끝나고 나서 (한 해의 마무리 이벤트 2 가지도 전부 끝난 뒤) 게임에서 승리하는 것, 즉 개인 공급처에 일꾼이 더 이상 없는 것이 과제입니다.

게임 준비

솔로 게임에서 사용하는 타일 을 늘어놓습니다.

법령, 특권, 군사용 그리고 무역용 탑은 하나씩 세로로 늘어놓아 어느 것이 가장 아래에 있는 타일인지 알 수 있게 합니다.



별 16개를 별 저장 창고 공간에 놓고, 2인 게임에서와 같이 도시 타일을 2 행으로 늘어놓습니다.

기본 게임 구성품에 추가로, “야누스”타일을 사용해야합니다. 해당 타일들을 섞어 뒷면이 보이도록 놓아 야누스 더미를 만듭니다.

기본 게임에서와 같이, 도시 보드 1개, 수자원 마커 1개, 별 6개 (별 저장 창고에서 가져온), 주사위 보정 토큰 1개를 가져오고, 주머니에서 일꾼 15개를 뽑아 개인 공급처에 놓습니다.

기본 규칙을 따라 공개된 도시 타일 중 원하는 타일 1개를 가져와, 자신의 도시에 있는 항구 / 요새 / 시장 / 농지에 놓습니다.

게임플레이

매 차례마다, 주사위 3개를 먼저 굴립니다. 그리고 맨 위 “야누스” 타일을 공개해 그 내용을 처리합니다. 그런 뒤, 당신이 차례를 가지고, 계절 보트를 앞으로 옮기고, 이런 식으로 반복합니다. 이 외의 변경점은 없습니다.

야누스 타일

야누스 타일에는 보통 주사위가 표시되어 있고, 이 주사위는 당신이 행동에 사용할 수 없음을 의미합니다. 이를 제외한 주사위 2개 중에서만 선택할 수 있습니다.

또한 야누스 타일에 주사위가 나와있다면, 해당 주사위 값에 해당하는 열의 아래 행에 놓인 도시 타일을 제거해야 합니다. 이미 빈 칸이라면, 해당 열의 위 행에 놓인 도시 타일을 제거합니다. 둘 다 이미 없다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.

추가로, 모든 야누스 타일에는 특정 도시 확장, 탑, 특권, 법령, 별, 주사위 보정 토큰등이 표시되어 있습니다.

야누스 타일이 공개된 그 즉시 표시된 내용의 구성품 1개를 게임에서 제거합니다. 탑, 법령, 특권의 경우에는, 가장 아래에 있는 것부터 제거합니다. 제거할 타일/별이 더 이상 없다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.



오른쪽에 표시된 야누스 타일이 공개됐다면, 별 저장 창고 공간에서 별 1개를 제거합니다. 그런 뒤, 당신의 차례를 진행하고, 모든 야누스 타일을 다시 섞어 새로운 더미를 만듭니다.

솔로 게임에 익숙해지면 더 빨리 게임에서 승리하는 것을 시도해보세요.

법령 부록

	서로 다른 5개의 도시 확장 보유		서로 다른 2쌍의 도시 확장 보유		주사위 보정 토큰 3개 보유		탑 3개 보유
	송수로의 8번 칸 도달		발전 트랙의 6번 칸 도달		탐험로의 6번 칸 도달		개인 공급처의 일꾼 종류가 2가지 이하
	도시 타일/탑에 일꾼 12개 이상 배치		9개 이상의 일꾼으로 모든 도시 타일 채움		3개 이상의 일꾼으로 선박 2개 채움		일꾼 7개 이상으로 농장 3개 채움

아이콘 부록

	개인 공급처에서 별 1개를 가져와 탐험로 / 발전 트랙의 다음 칸에 놓기.
	별 저장 창고 공간에서 별 1개를 가져와 개인 공급처에 놓기 / 개인 공급처의 별 1개를 별 저장 창고 공간으로 반납하기.
	수자원 마커 1칸 전진 / 후진.
	공급처에서 원하는 탑 1개를 가져와 세우기 / 게임에서 제거하기.
	공급처에서 주사위 보정 토큰 1개 가져오기.
	공급처에서 원하는 도시 확장 1개 가져오기.

영구 능력

	아무 주사위 색상으로도 선박, 병영, 농장에 특수 배치 가능.
	주사위 값 6뿐만 아니라 5로도 발전 행동 가능.

주의: 영구 능력은 해당 발전 트랙에서 더 전진하더라도 게임이 끝날 때까지 계속 사용할 수 있습니다.

역사적 배경

로마의 라인 밸리 도로는 로마 제국 북부에서 가장 중요한 도로 중 하나였습니다. 이 도로는 라인강 상류를 따라 이탈리아를 로마의 게르마니아 슈페리어 (상류 게르마니아)와 게르마니아 인피리어 (하류 게르마니아) 지방 및 라인강에 주둔한 군단들과 연결했습니다. 이전에 군대가 지배하던 도시는 로마 양식을 기반으로 한 민간 정착지와 도시로 발전했습니다.

Bernd says thank you to: Jeffrey D. Allers, Rolf Raupach, Nils Baus, Jonathan Cox, Juan Hamers, Jochen Corts, my wife Michaela and everyone I forgot.

2nd Edition (c) IRONGAMES 2023

규칙서 제작 / 한글판 유통 : 보드엠

본 규칙서의 무단 편집, 복사 및 배포는 금지되어 있습니다.



www.irongames.de



BOARDM.CO.KR