

PAX



고대 로마 흥성기의 협잡을 다룬 게임
1~4인용, 10세 이상, 플레이 시간 : 약 30분
본 게임 2개를 합치면 8인용 게임까지 가능

게임의 배경 및 목적

로마의 스파르타쿠스가 지배하던 시절의 노예 반란 속으로 들어가 보자!

탈출한 반란군은 영향력과 권력을 획득하려 한다. 로마는 PAX(혹은 평화기)를 회복하기 위해 – 그리고 개인적인 목적을 위해 – 강력해진 노예군을 진압하려 한다.

제국은 이러한 분란기에 멸망할 것인가, 아니면 반란군에 대한 약속이 그들을 자신의 편으로 끌어들일 것인가?

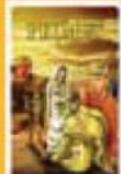
플레이어들은 탈출한 노예가 되어 로마를 약화시키고 영향력을 획득하려 한다.

자신의 카드를 사용하여, 플레이어들은 7가지 분야에서 권력을 확장하게 된다.

게임이 종료되었을 때, 각 플레이어는 로마보다 강력해져야 한다. 그리고 물론 상대방 보다도 강력해져야 한다. 그렇지 않으면 이러한 협잡을 통해 플레이어는 로마군에 합류하여 노예반란을 진압하는 승리를 공유하게 된다.

게임 구성물

- » 아우레우스(고대 로마의 동전, 이하 "돈") 카드 40장
(액면가 : 1 혹은 2)
- » 영향력 카드 74장 : 부(floribus), 함대(navis longa), 군대(legionarius), 종교(religio), 의원 카드 각각 10장 / 영토(praeedium), 협잡(conspiratio) 각 12장
- » 군단 카드 5장(1~5군단)
- » 시작 플레이어 카드 – Primus
- » Primus Conspiratus 카드
- » 참조 카드 4장
- » 본 규칙서 1부



게임의 준비

돈 카드를 액면가별로 분류하여 은행을 만들어 놓습니다.

영향력 카드 74장을 섞은 후 뒷면으로 더미를 만들어 놓습니다. 2인용 게임 시, 더미에서 20장을 보지 말고 제거합니다. 3인용 게임 시, 10장을 제거합니다. 4인용 게임 시에는 모든 카드를 사용 합니다. "플레이어의 수+1" 만큼 군단 카드를 사용합니다.

이를 테이블 중앙에 일렬로 늘어 놓습니다. 남은 군단 카드는 사용하지 않습니다.

영향력 카드 3장을 뒤집어 군단 카드 위에 뒷면으로 놓습니다. 이러한 카드(추가된 영향력 카드 포함)는 로마의 군사력을 나타냅니다.

각 플레이어는 은행에서 5원을 받고 참조 카드 1장을 받습니다.

반란의 준비를 가장 잘 갖춘 사람이 시작 플레이어 카드(Primus)를 받아 자신의 앞에 놓습니다. 시작 플레이어는 더미에서 영향력 카드 2장을 받습니다.

시계방향 순으로 다른 플레이어들은 이전 플레이어보다 영향력 카드를 1장 더 받습니다. : 2번째 플레이어는 3장, 3번째는 4장, 4번째는 5장을 받습니다.

각 플레이어는 손에 있는 카드를 보고 1장을 선택한 후, 남은 카드는 더미에 넣습니다. 모든 카드(영향력 및 돈)는 손에 가지고 있게 되며, 다른 플레이어에게는 비공개입니다.

각 군단 카드 아래에 영향력 카드를 1장씩 앞면으로 놓습니다.

시작 플레이어가 게임을 시작합니다.

게임의 진행

게임은 시계방향 순으로 진행합니다. 자신의 턴에 플레이어는 다음 3가지 액션을 수행합니다. :

- » 카드를 받아야 합니다.
- » 카드를 구매할 수 있습니다.
- » 카드를 자신의 앞에 사용하고 수입을 획득할 수 있습니다.

혹은 위 액션을 모두 패스하는 대신 로마의 영향력 카드 3장(뒷면인 것)을 자신만 볼 수 있습니다. 또한 2원을 받으며, 이번 턴에는 더 이상 액션을 수행할 수 없습니다.

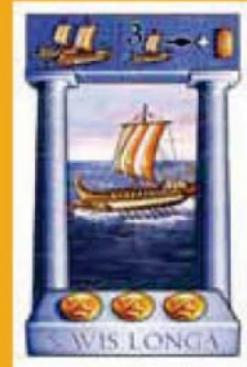
카드 상세설명

표시

특수 기능

그림

등급
명칭





카드 받기

더미에서 영향력 카드 3장을 받고(1번에 1장씩), 해당 카드를 확인한 후에 각 카드를 어디에 배치할 것인지 결정합니다. :

- » 카드 1장은 손으로 가져가야 합니다.
- » 카드 1장은 자신이 원하는 군단 카드 아래에 놓아야 합니다.
- » 카드 1장은 다시 더미에 넣어야 합니다.
- » 위 3가지는 어떤 순서로든 진행할 수 있습니다.

카드 구매

군단 카드 1장 아래에 있는 영향력 카드를 모두 구매합니다.

플레이어는 해당 카드의 등급(카드에 나와 있는 동전의 수)을 은행에 지불해야 합니다. 그리고 해당 카드를 손으로 가져갑니다.

예시 :
플레이어는
카드 2장
(영토와
협잡)을
구매합니다.
그는
4원을
은행에
지불합니다.



예시 :

플레이어는 부 및 영토
카드를 자신의 앞에 추가합니다.

이를 위해 1원을 지불해야 합니다(1번째는 무료, 2번째는 1원이므로).

그는 3원을 획득합니다(가장 강력한 분야,
플레이어가 추가한 카드는 부).

카드 사용 + 수입 획득

플레이어는 손에 있는 카드를 자신의 앞에 추가하기 위해서는 돈을 지불해야 합니다.

1번째 카드는 무료, 2번째 카드는 1원,
3번째 카드는 2원, 4번째 카드는 3원입니다.

자신의 앞에 있는 카드는 해당 카드의 좌상단 모서리에 있는 표시의 수가 보이게끔 분야별로 분류해 놓아야 합니다.

이후 플레이어는 자신이 방금 1장 이상의 카드를 추가한 "가장 강력한" 분야(카드가 가장 많은 분야)에 해당하는 수입을 획득합니다. 플레이어는 해당 분야에 있는 카드의 수만큼 돈을 받습니다(예외 : 의원 및 협잡 참조). 이 말은 플레이어가 카드 1장으로 새로운 분야를 만들었다면 1원을 받는다는 의미입니다.

주의 : 만약 이번 턴에 카드를 전혀 추가하지 않았더라도 기본 수입으로 2원을 받습니다.

영향력 카드

카드를 자신의 앞에 추가했다면, 다음과 같은 기능을 보유하게 됩니다. :

영토 – praedium

플레이어는 영토 카드를 사용하여 영토 카드에 나와 있는 영토 표시의 수만큼의 군대 및 함대(플레이어의 앞에 있는 것)를 사용할 수 있습니다.



협잡 – conspiratio

플레이어는 협잡 카드를 사용하여 협잡 카드에 나와 있는 협잡 표시의 수만큼 함대 및 군대(플레이어의 앞에 있는 것)를 사용할 수 있습니다. 이번 턴에 협잡 카드를 1장이라도 사용했다면 수입을 받을 수 없습니다. 자신의 앞에 협잡 표시가 가장 많은 플레이어는 Primus Conspiratus 카드를 자신의 협잡 카드에 추가합니다. 다른 플레이어의 협잡 카드가 더 많아질 때까지 이 카드를 그대로 두며, 다른 플레이어가 나오면 해당 플레이어는 Primus Conspiratus 카드를 즉시 받습니다.

영토 및 협잡을 함께 추가할 수 없습니다. 표시가 더 많은 분야가 허용되는 군대 및 함대의 수를 결정합니다. 예시 : 영토 표시 3개와 협잡 표시 4개라면 군대 및 함대는 각각 최대 4개까지 허용됩니다.



종교 – religio

플레이어의 앞에 종교 표시가 최소한 3개라도 있다면, "카드 받기" 페이즈 중, 해당 플레이어는 카드 2장을 함께 받습니다(따로따로 받는 게 아니라). 플레이어는 두 카드를 확인한 후 1장은 군단 카드나 더미 아래에 놓고, 3번째 카드를 뒤집습니다. 이때 둘 중 어떤 카드를 손으로 가져갈지 결정 합니다. 종교 표시가 최소한 6개 있다면, 카드 3장을 동시에 뒤집은 후 각각 어디에 배치할지를 결정합니다.

의원

이번 턴에 의원 카드를 최소한 1장이라도 사용했다면, 플레이어의 수입은 1원 증가합니다(자신의 앞에 의원 카드가 몇 장이 있든). 이번 턴에 의원 카드와 1장 이상의 협잡 카드를 함께 사용했다면, 수입은 없습니다 (협잡 참조).



부 - floribus

자신의 앞에 부 표시가 최소한 3개 있다면, 각 그룹의 카드 구매 비용이 1원 줄어듭니다. 부 표시가 최소한 6개 있다면, 카드 구매 비용은 2원이 줄어듭니다(9개가 있다면 3원 등).



함대 - navis longa

자신의 앞에 함대 표시가 최소한 3개 있다면, 최종 점수 계산 시에 군대 하나를 보너스로 받습니다(게임의 승리 참조). 함대 표시가 최소한 6개 있다면, 보너스 군대를 2개 받습니다(9개라면 3개 등). 이러한 보너스 군대는 자신이 보유한 영토 혹은 협잡의 수에 제한을 받지 않습니다.

군대 - legionarius

자신의 앞에 군대 표시가 최소한 3개 있다면, 최종 점수 계산 시에 함대 하나를 보너스로 받습니다(게임의 승리 참조). 군대 표시가 최소한 6개 있다면, 보너스 순대를 2개 받습니다(9개라면 3개 등). 이러한 보너스 군대는 자신이 보유한 영토 혹은 협잡의 수에 제한을 받지 않습니다.



라운드의 종료

각 플레이어가 한 턴씩 수행하면 라운드가 종료됩니다. 이후 군단 아래에 놓인 가장 가치있는 영향력 카드 그룹(돈의 합계가 가장 큰 것)을 군단 카드들 위에 있는 다른 카드에 추가합니다. 이러한 카드를 분야별로 분류하여 각 카드의 표시가 보이게 합니다. 이러한 카드(뒷면인 카드 3장 포함)는 로마의 군사력을 나타냅니다. 가장 가치있는 영향력 카드에 있어서 동률이 발생하면, 로마자(I, II, III 등)가 가장 낮은 군단 카드에 있는 것을 선택합니다.

주의 : 로마는 군대 및 함대에 있어서 영토 혹은 협잡 카드의 필요에 의한 제한을 받지 않습니다.

예시 : 군단 I
아래에 있는
카드(4원짜리
군대)를
로마의
군사력에
추가합니다
(해당 군단
카드 위에).



새로운 라운드

Primus Conspiratus 카드를 가진 사람이 시작 플레이어 카드를 받고 다음 라운드의 시작 플레이어가 됩니다. 아무도 협잡 카드를 사용하지 않았거나, 이전 라운드에 Primus Conspiratus 카드를 보유한 사람이 해당 카드를 그대로 보유하고 있다면, 시작 플레이어는 바뀌지 않습니다.



Rome



Livinia



Decimus

점수 계산 예시 :

로마는 세 분야에 있어서 플레이어들보다 더 강력하거나 플레이어만큼 강력합니다. : 로마는 의원 2개, 함대 5개(하나는 군대로 인한 보너스), 군대 4개(하나는 함대로 인한 보너스)입니다.

Livinia는 종교, 부, 영토가 더 많으며, Decimus는 협잡이 더 많습니다.
이는 플레이어들이 승리하고 총점은 다음과 같은 의미입니다. :

Livinia는 24점 : 5개 분야(10점), 함대 3개(3점), 군대 2개(보너스 군대 포함 : 2점),
로마보다 강력한 분야가 3개(종교, 부, 영토 : 9점).

Decimus는 22점 : 5개 분야(10점), 함대 1개(보너스 함대 : 1점), 군대 3개(3점),
로마보다 강력한 분야가 1개(협잡 : 3점), Primus Conspratus 카드(1점),
남은 돈 4원(4점).

로마가 승리했다면, Decimus가 협잡이 가장 많으므로 그가 승리합니다.

군단 카드 아래에 영향력 카드가 없다면, 이러한 카드마다 더미에서 카드 1장을 받아 이를 앞면으로 군단 카드 아래에 넣습니다. 시작 플레이어가 다음 라운드를 진행합니다.

게임의 종료

라운드를 시작할 때, 군단 카드 아래에 놓을 영향력 카드가 부족하다면, 게임은 즉시 종료됩니다. 영향력 카드 더미가 라운드 도중에 고갈되면, 카드 1장을 받을 수 없는 플레이어들은 은행에서 2원을 받고 다음 액션(카드 구매, 카드 사용 및 수입 획득)을 수행합니다. 모든 플레이어가 턴을 완료하면 게임이 종료됩니다.

게임의 승리

게임을 시작할 때 뒷면으로 놓았다면 영향력 카드 3장을 공개하여 이를 분야별로 로마의 남은 카드에 추가합니다. 이후 승자를 결정합니다. : 로마 혹은 플레이어.

로마가 최소한 4개의 분야를 보유하고 있고 각 분야의 카드에 있는 표시의 수가 최소한 플레이어의 각 개인만큼 있다면 로마가 승리합니다. 이러한 경우 Primus Conspiratus 카드를 가진 사람이 게임에 승리합니다.

4개의 각 분야에서 최소한 한 플레이어의 앞에 있는 카드의 표시수가 로마보다 많다면, 플레이어들이 승리합니다. 이러한 경우 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다. :

- » 자신의 앞에 있는 각 분야마다 2점.
- » 로마보다 강력한(표시의 수가 많은) 분야마다 3점.
- » 군대 표시마다 1점, 함대 표시마다 1점(보너스 군대 및 함대 포함).
- » Primus Conspiratus 카드를 보유하고 있다면 1점.
- » 남은 돈이 가장 많다면 4점. 손에 있는 영향력 카드마다 1원. 동률의 경우, 동률인 플레이어는 모두 4점을 획득.

주의 : 플레이어의 앞에 있는 카드의 수는 게임 중 수입 획득 시에만 중요합니다. 점수 계산이나 카드의 특수 기능에 있어서, 중요한 것은 각 카드의 좌상단에 있는 표시입니다.

본 게임 2개를 사용했을 때 가능한 8인용 게임 규칙은 다음 사이트에서 확인하십시오. : www.irongames.de/pax_e.php.

1인용 게임

1인용 게임에서, 플레이어는 로마를 상대로 승리해야 합니다.

플레이어는 5원과 영향력 카드 2장으로 게임을 시작합니다. 플레이어는 손에 가지고 있을 카드 1장을 선택하고 다른 1장은 더미에 넣습니다. 군단 카드 3장을 일렬로 놓습니다.

영향력 카드 30장을 제거하여 보지않고 박스에 넣습니다.

영향력 카드 3장을 보지않고 군단 카드 위에 뒷면으로 놓습니다(로마의 군사력).

각 게임마다, 게임 종료 시, 플레이어는 7개 분야를 모두 보유하고 있어야 합니다.

1번째 게임에서, 플레이어는 최소한 3개 분야에서 로마보다 강력해야 합니다.

2번째 게임에서, 플레이어는 최소한 4개 분야에서 로마보다 강력해야 합니다.

3번째 게임에서, 플레이어는 최소한 5개 분야에서 로마보다 강력해야 합니다.

게임을 시작할 때, 플레이어는 영향력 카드 3장(2장이 아닌)을 받아 그 중 1장은 자신의 앞에 놓고, 1장은 더미에 넣고, 1장은 손으로 가져갑니다.

4번째 게임에서, 플레이어는 최소한 6개 분야에서 로마보다 강력해야 합니다.

게임을 시작할 때, 플레이어는 영향력 카드 4장을 받아 그 중 2장을 자신의 앞에 놓고, 1장은 더미에 넣고, 1장은 손으로 가져갑니다.

5~6번째 게임에서, 플레이어는 7개 분야에서 로마보다 강력해야 합니다.

게임을 시작할 때, 플레이어는 영향력 카드 5장을 받아 그 중 3장을 자신의 앞에 놓고, 1장은 더미에 넣고, 1장은 손으로 가져갑니다.

주의 : 게임 시작 시, 카드를 자신의 앞에 놓을 때, 플레이어는 함대 및 군대의 제한 규칙을 따를 필요가 없습니다.

Thanks to Jeff Allers/Larry Levy Christophe Muller for the translations and corrections, my wife, Michaela, all the tireless helpers and playtesters: Christian Brunner and his game group, the Westpark Gamers Munich (Aaron Haag, Walter Sorger...), Wolfhart Umlauf, Mario Prochnow, Jogi, Sandra Lemberger, Frank Schwarz, Michael Schmitt, Peer Sylvester, Jérôme Morin-Drouin, Steffi and Rainer Welsch, Gerd Stocker, Hubert Scheu, Rolf Raupach, Sebastian Wenzel and everyone else who contributed in some way...

© Irongames 2011

타 사이트에 등록하거나 상업적 이용, 수정 및 배포를 금합니다. translated by 섭섭이