

the legend of rubicon

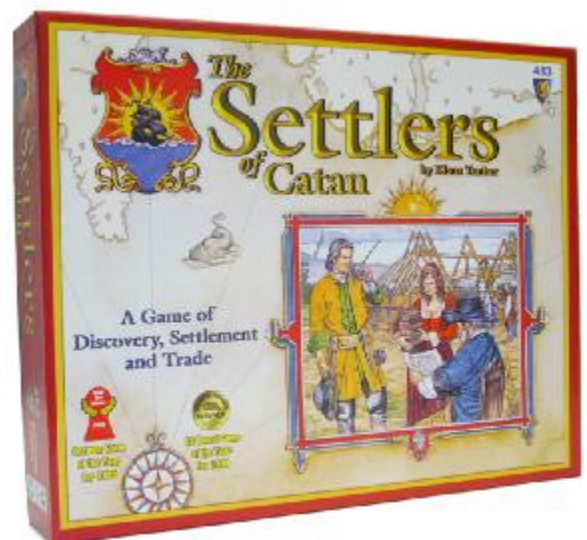
LUBICON

Boardgame
Manual



The Settlers of Catan

카탄의 개척자



the legend of rubicon

LUBICON.com

세틀러 오브 카탄 (the Settlers of Catan)

제작사: Mayfair Games
플레이시간 : 60- 90 분
번역 : BDgamer 번역팀
플레이인원 : 3 ~ 6명

섬의 구성

세틀러 오브 카탄은 늘 새로운 지형을 가지고 게임을 진행하게 됩니다. 하지만, 첫 번째로 카탄을 진행할 경우에는 “**Game overview**” 뒷면에 있는 “초보자용 지형도”를 사용하시기 바랍니다. 이 지형도는 시작할 때 자원들이 공평하게 분배되어 있어서 누구도 크게 불리한 구성을 가지고 시작하지 않습니다.



게임의 준비(초보자)

각 플레이어는 색깔을 정합니다. 각 색깔의 시작위치는 “초보자용 지형도”에 나타나 있습니다. 배치하고 남은 마을, 도로, 도시 말은 자신의 앞에 정리해놓습니다.

세명만 플레이할 경우에는 붉은 색을 사용하지 말기 바랍니다.

각 플레이어는 건설비용 카드(**Building cost card**)를 받습니다.

특수카드인 가장 긴 도로(**Longest Road**) 카드와 가장 규모가 큰 군대(**Largest Army**)카드는 게임 보드 옆에 주사위와 같이 가지런히 놓아둡니다.

자원카드 뒷면에는 지도가 그려져 있습니다. 자원 종류별로 정리해서 나누어 쌓아놓습니다.

개발 카드는 카탄의 마크가 그려져 있는 방패가 뒷면에 그려져 있습니다. 잘 섞어서 앞면이 보이지 않게 내려놓습니다.

다시 한번 “초보자용 지형도”를 참고하시기 바랍니다. 모든 플레이어는 게임을 시작할 때 보드 위에 놓여진 마을에서 자원을 받고 시작합니다. 마을과 인접해 있는 지형에서 생산되는 자원 하나씩 받습니다. 예를 들어 푸른색을 선택한 플레이어는 하나의 벽돌과 하나의 양털, 그리고 하나의 철을 받습니다.

받은 자원 카드는 플레이어의 손에서 다른 사람에게 보이지 않게 하시기 바랍니다.

도둑 말은 사막 지형 위에 올려놓습니다.

턴의 구성

세틀러 오브 카탄 참조자료(뒤에 첨부되어 있음)에 있는 게임 배치 페이지를 사용하지 않는 한, 나이가 많은 플레이어부터 먼저 시작합니다.

자신의 턴에 다음과 같은 순서로 게임을 진행합니다.

- 자원 생산굴림을 위하여 주사위를 굴립니다.
- 다른 플레이어와 자원을 거래합니다.
- 도로나 마을, 도시 등을 생산하거나, 개발카드를 구입합니다

덧붙여서, 플레이어는 자신의 턴에 단 한 장의 개발카드만 사용할 수 있습니다. 사용 시점은 제한이 없습니다. (자원생산굴림 이전에도 사용할 수 있습니다.)

자신의 턴이 끝나면 왼쪽에 있는 플레이어에게 주사위를 넘깁니다. 계속 시계방향으로 게임을 진행합니다.

자원 생산

각 플레이어는 자신의 턴의 시작에 주사위를 굴립니다. 주사위의 숫자는 어떤 땅에서 자원이 생산되었는지 결정합니다. 각 다섯 종류의 지형은 각각 다른 자원을 생산합니다.

지형	생산자원
숲	나무
벌판	양털
평야	곡식
언덕	벽돌
산	철

주사위를 굴려 나온 숫자에 일치하는 땅과 인접한 마을이 있는 플레이어는 그 지형에서 생산되는 자원 카드 한 장을 받습니다. 인접한 도시가 있는 경우에는 카드를 한 장이 아닌 두 장을 받습니다.

주사위를 굴려 나온 땅에 하나 이상의 마을 또는 도시가 인접해 있다면 각 마을/도시마다 자원을 받습니다.

예외) 도둑이 놓여져 있는 땅에서는 어떠한 자원도 생산할 수 없습니다.

거래

플레이어는 자원을 거래할 수 있습니다.

내부 거래

플레이어는 다른 플레이어와 자원을 거래할 수 있습니다. 플레이어는 거래시 플레이어가 원하는 자원과 플레이어가 제공할 자원을 말합니다. 다른 플레이어가 제시한 제안을 수정해서 다시 제안할 수도 있습니다.

중요) 자신의 턴에 있는 플레이어를 중심으로만 거래를 구성할 수 있습니다. 자신의 턴이 아닌 플레이어 간에 거래는 불가능합니다.

외부 거래

다른 플레이어 없이도 거래가 가능합니다.

마을의 위치에 상관없이 어디서든 **4 대 1**의 비율로 거래가 가능합니다. 즉, 동일한 자원 카드 네 장을 원하는 자원 카드 한 장으로 바꿀 수 있습니다.

항구 지형 위에 마을 또는 도시가 있다면 항구를 가지고 있다고 할 수 있습니다. 이런 경우에는 거래 비율이 좀 더 낮아지게 됩니다.

? 가 쓰여있는 항구에서는 **3 대 1**의 비율로 거래가 가능합니다. 즉, 동일한 자원 카드 세 장을 원하는 자원 카드 한 장으로 바꿀 수 있습니다.

특정한 자원 모양이 그려진 항구에서는 **2 대 1**의 비율로 거래가 가능합니다. 항구에 그려진 모양과 일치하는 자원 카드 두 장을 원하는 자원 카드 한 장으로 바꿀 수 있습니다.

중요) 외부 거래일 경우 다른 플레이어에게 어떤 카드들이 거래되는지 알려주어야만 합니다.

<그림 - 항구 지형>



건설

턴 마지막에 건설을 하게 됩니다. 건설은 승점을 확보하는 가장 중요하고도 일반적인 방법입니다.

특정한 자원 조합을 통해서 (건설비용카드 참조) 건설을 할 수 있습니다. 정해진 자원을 지불하고 도로, 마을 또는 도시를 지을 수 있습니다. 현재 자신에게 말이 없는 것은 건설할 수 없습니다. (예를 들어 마을은 5개까지만 건설할 수 있고, 도시는 4개까지만 건설가능합니다.)

도로 건설(벽돌 한 개와 나무 한 개)

한 길에 하나의 도로만 놓을 수 있습니다. 길은 지형이 연결된 경계를 말합니다.

새로 놓여진 도로는 해당 플레이어의 기존에 놓여져 있던 도로나 마을, 도시와 연결되어야만 합니다.

다섯 개 이상 연결된 연속적인 도로를 만들면 (도로 사이에 있는 마을은 계산에서 제외합니다.) 해당 플레이어는

가장 긴 도로(**Longest Road**) 카드를 받게 됩니다. 이 카드는 2점의 승점을 플레이어에게 제공합니다.

한 명의 플레이어만 이 카드를 가질 수 있습니다. 만약 다른 플레이어가 더 긴 도로를 만들었다면, 그 플레이어에게 가장 긴 도로 카드를 넘겨줍니다.

예외) 누군가 기존 플레이어와 같은 수의 도로로 연결된 연속적인 도로를 만들었을 경우에는 가장 긴 도로 카드

는 이동되지 않습니다. 현재 가장 긴 도로 카드를 가지고 있는 플레이어보다 더 많은 도로로 연결되어야만 가장 긴 도로를 가질 수 있습니다.



마을 (벽돌, 나무, 양털, 곡식 각 한 개)

각 마을은 1점의 가치가 있습니다.

다른 마을이나 도시에 인접하여 마을을 지을 수 없습니다. 마을을 건설할 연결점에도 다른 마을이 없어야 할 뿐만 아니라 인접한 다른 세 연결점에도 마을이 없어야 합니다.

마을은 최소한 자신의 도로 하나와 맞닿아 있어야 합니다.

바다와 사막 지형을 제외한 마을에 인접한 땅에서 해당 지형에서 생산되는 자원을 받을 수 있습니다. 자원이 생산된 땅에 인접한 마을은 그 지형에 해당하는 자원 하나씩을 받게 됩니다.

도시(두 개의 곡식과 세 개의 철)

각 도시는 2점의 가치가 있습니다.

마을을 도시로 업그레이드를 하기 위해서는 (두개의 곡식 및 세 개의 철 카드와 함께) 아직 놓지 않은 도시 말이 있어야 합니다. 기존 마을을 도시 말로 바꾸면 됩니다.

도시는 인접한 땅에서 생산되는 자원의 양을 두배로 만듭니다. 각 땅에서는 두 장의 자원카드가 생산됩니다.

개발카드 구입 (철, 양털, 곡식 각 한 개)

개발카드 중에는 1점의 점수를 주는 카드도 있습니다. 대부분의 개발카드는 승점을 가지고 있지 않습니다만, 여러 가지 가치를 창출하는 효과를 발휘합니다.

개발카드는 다음과 같은 세종류가 있습니다.

- 군인카드 : 도둑을 몰아내고 가장 규모가 큰 군대(**Largest Army**)를 구성할 수 있게 합니다.
- 진보카드 : 독점(**Monopoly**), 도로건설(**Road Building**), 풍년(**Year of Plenty**)와 같이

도로나 자원을 얻을 수 있게 해줍니다.

- 승점카드 : 시장, 도서관, 대학 또는 정부청사와 같이 플레이어에게 점수를 줍니다.

개발카드를 구입할 때에는 개발카드 더미에서 가장 위에 있는 카드를 앞면이 보이지 않게 뽑습니다. 그리고, 사용하기 전까지는 계속 보이지 않게 보관합니다.

주사위 눈이 7이 나올 경우(도둑)

주사위 눈이 7이 나오게 되면 도둑이 활동하게 됩니다. 다음과 같은 일이 벌어집니다.

- 누구도 이번 턴에는 마을에서 인접한 땅으로부터 자원을 받지 못합니다.
- 자원카드를 7장 이상 들고 있는 플레이어는 자신이 들고 있는 카드 중 반(반내림)을 골라서 버립니다.
- 플레이어는 도둑을 새로운 땅으로 이동시킬 수 있습니다. (사막이나 바다, 항구로는 이동할 수 없습니다) 도둑은 반드시 다른 땅으로 이동해야 합니다.
- 도둑이 새로 이동해온 땅에 인접한 마을 또는 도시의 플레이어 중 한 명에게 자원 카드를 한 장 받습니다. 어떤 플레이어가 자원 카드를 뺏기게 될지 플레이어가 선택합니다. 선택된 플레이어는 자원 카드를 앞면이 보이지 않게 (잘 섞어서) 내려놓고, 플레이어는 무작위로 한 장을 골라서 가 집니다.
- 도둑이 들어간 땅은 도둑이 이동해갈 때까지, 그 땅에 해당하는 주사위 눈이 나와도 자원을 생산하지 못합니다.

개발카드의 사용

개발카드는 자신의 턴에 한 장만 사용할 수 있습니다. 생산 굴림 이전에도 사용이 가능합니다.

예외) 승점 카드는 언제든지(자신이 턴이 아니라도) 몇 장이라도 한꺼번에 사용할 수 있습니다.

개발카드는 구입한 바로 그 턴에 사용할 수는 없습니다. 승점카드는 이 규칙에서 또한 예외로 적용됩니다.

참고) 승점 카드는 최소한 10점의 점수가 확보될 때까지 펼쳐지 않는 것이 좋습니다.

개발카드를 사용하면, 개발카드에 쓰여져 있는 지침에 따르기 바랍니다. 그 뒤에 개발카드는 버립니다.

군인카드

군인카드를 사용하면 다음과 같이 진행합니다.

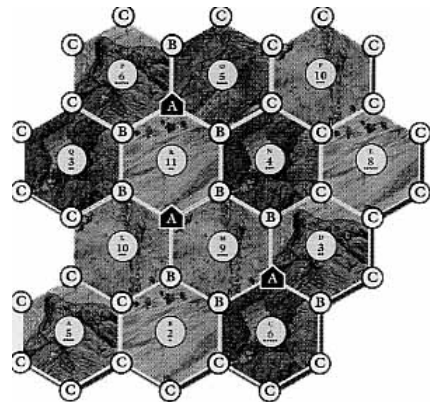
- 도둑을 숫자가 있는 땅(사막, 바다, 항구 지형이 아닌 일반 지형)으로 플레이어가 원하는 곳으로 이동시킵니다.
- 도둑이 새로 이동해온 땅에 인접한 마을 또는 도시의 플레이어 중 한 명에게 자원 카드를 한 장 받습니다. 어떤 플레이어가 자원 카드를 뺏기게 될지 플레이어가 선택합니다. 선택된 플레이어는

자원 카드를 앞면이 보이지 않게 (잘 섞어서) 내려놓고, 플레이어는 무작위로 한 장을 골라서 가 집니다.

중요) 도둑이 들어간 땅은 도둑이 이동해갈 때까지, 그 땅에 해당하는 주사위 눈이 나와도 자원을 생산하지 못합니다.

군인카드는 사용한 뒤에도 버리지 않고, 앞면이 보이게 자신의 앞에 내려놓습니다.

가장 먼저 세 장의 군인카드를 자신의 앞에 내려놓은 플레이어가 가장 큰 군대 카드를 가지게 되며, 이 카드는 2점의 가치가 있습니다. 게임 도중에 다른 플레이어가 현재 가장 큰 군대 카드를 가지고 있는 플레이어보다 더 많은 수의 군인카드를 내려놓았다면 그 플레이어가 가장 큰 군대 카드를 가져가게 됩니다. 한 번에 단 한명의 플레이어만 가장 큰 군대 카드를 가질 수 있습니다.



게임의 승리

가장 먼저 10점 이상의 승점을 확보한 플레이어가 승리합니다. 이 플레이어는 “카탄의 군주”가 되며, 모든 카탄의 시민들의 기억 속에 길이길이 남을 것입니다.



세틀러 오브 카탄 참조자료

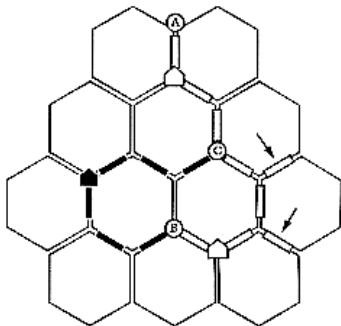
세틀러 오브 카탄 참조자료에는 세틀러 오브 카탄에 대한 상세한 예제와 규칙 설명이 들어있습니다. 이 자료는 게임규칙이 아니므로, 처음 게임을 하기 전에 먼저 읽을 필요는 없습니다. 앞에 소개된 게임 규칙을 읽고 게임을 하신 다음에 참조자료를 사용해주시기 바랍니다.

본 참조자료에는 상급규칙과 추가 규칙 설명이 들어 있습니다.

가장 긴 도로

도로를 연속적으로 5개 이상 연결한 맨 처음 플레이 어는 가장 긴 도로 카드를 받습니다. 이 카드는 2점의 가치가 있습니다. 이 카드는 자신의 앞에 앞면이 보이게 놓습니다. 한 명의 플레이어만 가장 긴 도로 카드를 가질 수 있습니다. 만약 다른 플레이어가 현재 가장 긴 도로 카드를 가지고 있는 플레이어보다 더 많은 도로를 연속적으로 연결했다면 카드의 소유권은 그 즉시 바뀌게 됩니다

예제) 하얀색 플레이어는 **A** 연결점과 **B** 연결점 사이에 7개의 도로를 연결해서 가장 긴 도로 카드를 받습니다. 화살표로 지적하고 있는 분기된 도로는 가장 긴 도로를 계산할 때 적용하지 않습니다.



주의) 도로는 중간에 끊을 수 있습니다. 검은 플레이어가 **C** 연결점으로 연결되는 도로를 놓았다면 도로는 중간에 끊기게 됩니다. 따라서, 이제는 검은색 플레이어가 가장 긴 도로 카드를 가지게 됩니다.

가장 큰 군대

자신의 턴에 가장 먼저 세 번째 군인카드를 사용한 플레이어는 가장 큰 군대 카드를 받습니다. 이 카드는 2점의 가치가 있습니다. 이 카드는 자신의 앞에 앞면이 보이게 놓습니다. 한 명의 플레이어만 가장 큰 군대 카드를 가질 수 있습니다. 만약 다른 플레이어가 현재 가장 큰 군대 카드를 가지고 있는 플레이어보다 더 많은 군인카드를 사용했다면, 카드의 소유권은 그 즉시 바뀌게 됩니다.

거리 규칙

마을은 다른 마을이나 도시가 근처의 연결점에 놓여 있지 않은 비어있는 연결점에만 지을 수 있습니다.

예제) **A** 연결점에는 이미 마을을 지었기 때문에 **B**에는 마을을 지을 수 없습니다. 하지만 도로만 연결된다면 **C**에는 마을을 지을 수 있습니다.

건설

생산 굴림을 하고 자원거래를 다 끝난 뒤에 건설을 할 수 있습니다. 건설을 하기 위해서는 특정한 조합의 자원 카드를 사용하여야 합니다. 사용된 자원 카드는 자원카드 더미로 돌아갑니다. 자원카드 및 마을, 도시 말이 허락하는 한, 한 턴에 원하는 만큼 도로, 마을, 도시를 짓거나 개발카드를 구입할 수 있습니다.

건물을 짓고 주사위를 왼쪽에 있는 사람에게 넘기면 자신의 턴이 끝납니다.

참조) 건설비용, 도로, 마을, 도시 및 개발카드 참조

건설비용

건설비용 카드는 어떤 건물을 어떤 가격에 지을 수 있는지 나와 있습니다. 건설비용을 지불할 때에는 해당하는 자원카드를 각 자원카드 더미에 반환합니다. 플레이어는 도로와 마을을 지을 수 있으며, 기존에 지어진 마을을 도시로 업그레이드 할 수 있습니다. (마을을 건설한 바로 그 턴에도 가능합니다.) 또한 개발 카드도 구입할 수 있습니다.

개발카드

플레이어는 양털, 곡식, 철 각 한 장씩을 지불하고 개발카드를 구입할 수 있습니다. 개발카드는 플레이어가 승점을 획득하거나 자원, 도로를 얻을 수 있게 해주며, 도둑을 움직이거나 다른 플레이어의 자원을 뺏을 수 있게 합니다. 플레이어는 개발카드를 사용하기전까지 보이지 않게 보관해야 합니다.

개발카드에는 세가지 종류가 있습니다. 군인카드, 진보카드, 승점카드. 각 카드의 능력은 다음과 같습니다.

- 군인카드(Soldier)

도둑을 이동하고 도둑이 이동한 곳에 인접한 마을, 도시의 플레이어 한명으로부터 자원 카드 한 장을 뺏는다.

- 풍년:진보카드(Year of Plenty)

원하는 자원 카드 두 장을 은행으로부터 얻는다. 이 자원카드는 받는 즉시 사용할 수도 있다.

- 독점:진보카드(Monopoly)

이 카드를 사용할 때 원하는 종류의 자원 한 종류를 말한다. 모든 다른 플레이어는 자신의 손안에 있는 그 종류의 자원 카드를 사용한 플레이어에게 준다.

- 도로건설:진보카드(Road Building)

두 개의 도로를 원하는 위치에 (규칙에 맞게) 보드 위에 내려놓는다.

- 승점카드(각 카드당 1점씩)

- 성당(Chapel)

- 정부청사(Governor's House)

- 도서관(Library)

- 시장(Market)
- 대학(University of Catan)

개발카드의 사용

개발카드에는 세종류가 있습니다. 군인카드, 진보카드, 승점카드. 플레이어는 개발카드를 사용하기전까지 보이지 않게 보관해야 합니다.

플레이어는 자신의 턴에 하나의 개발카드만 사용할 수 있습니다. 군인카드를 하나 사용하든지, 아니면 진보카드를 사용하든지 말입니다. 개발카드는 플레이어 자신의 턴이라면 언제든지 사용가능합니다. 하지만, 개발카드를 구입한 바로 그 턴에 사용할 수는 없습니다.

예외) 승점 카드는 언제든지, 원하는 만큼 한꺼번에 사용할 수 있습니다.

일반적으로 승점카드는 게임 마지막까지, 승리가 확실해지기 전에는 펼쳐지 않습니다. 플레이어가 10점 이상을 모으면 게임은 끝나게 됩니다.

게임의 종료

플레이어가 자신의 턴에 10점을 모았을 경우에는 게임은 그 즉시 끝나게 됩니다. 플레이어는 카탄의 군주로 군림하게 되고, 카탄의 사람들에게 영원히 칭송받게 됩니다. 다음 게임이 시작하기 전까지 말입니다.

예제) 헤교는 두 개의 마을을 지었고 (2점), 가장 긴 도로 카드를 가지고 있었고, (2점), 두 개의 도시를 가지고 있으며 (4점), 승점 카드 한 장을 가지고 있었습니다. (1점). 이 때 헤교가 개발카드를 구입했는데, 구입한 카드가 승점카드였습니다. 헤교는 두 장의 승점카드를 다른 플레이어에게 보여주고 승리를 선언합니다.

게임 진행

게임 진행은 게임 초기배치(Setup) 이후에 시작됩니다. 게임 초기배치는 여러 종류가 있습니다. 초보자 스타일로 할 수도 있고, 상급자 스타일로 할 수도 있습니다.

게임이 진행되면 각 플레이어는 자신의 턴에 다음과 같은 순서로 턴을 진행합니다.

- 개발카드를 사용합니다. (턴 진행 중 아무 때나: 선택사항)
- 자원 생산을 위하여 주사위를 굴립니다. (생산 굴림: 의무사항)
- 자원을 거래합니다. (선택사항)
- 건설을 합니다. (선택사항)
- 주사위를 왼쪽사람에게 넘겨주고 자신의 턴을 끝냅니다.



군인

플레이어가 군인 카드를 사용하면 그 플레이어는 즉시 도둑을 이동시켜야 합니다.

도둑은 숫자마커가 쓰여진 땅으로만 이동할 수 있습니다. 도둑은 다시 사막으로 되돌아갈 수는 없습니다.

플레이어는 도둑이 들어간 땅에 인접한 마을, 또는 도시를 소유하고 있는 플레이어 중 한명에게 자원 카드를 받습니다. 플레이어는 자원카드 중 한 장을 무작위로 뽑습니다.

가장 먼저 세장의 군인카드를 사용한 플레이어는 가장 큰 군대 카드를 받습니다. 이 카드는 2점의 가치가 있습니다.

만약 다른 플레이어가 더 많은 군인 카드를 사용했을 경우에 이 카드의 소유권은 그 플레이어로 이동합니다.

기초전략

이 게임은 일반적으로 계속 변하는 지도를 사용하기 때문에 시작점이 늘 다릅니다. 따라서 게임을 진행하는데 있어서 늘 이점을 중요하게 생각하여야 합니다. 플레이어가 게임전략을 구성하는데 있어서 고려해야할 기초사항을 정리하면 다음과 같습니다.

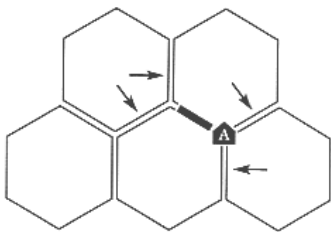
1. 게임 초반에 벽돌과 나무는 가장 중요한 자원입니다. 이 두 자원은 도로와 마을을 만드는데 사용됩니다. 따라서 플레이어는 숲이나 언덕 지형 중 좋은 곳에 첫 번째 마을을 짓도록 노력하기 바랍니다. (좋은 곳이라 함은 이런 지형 중 5,6,8,9 숫자를 포함하는 땅을 말합니다.)
2. 게임을 진행하면서 곡식과 철이 매우 중요해집니다. 철은 특히 중요합니다. 하지만 철과 나무, 벽돌, 양털이 부족한 상황이라면 곡식은 더욱더 부족한 상황일 것입니다. 따라서 곡식에 노력을 집중하기 바랍니다. 곡식을 거래하는 게 점점 힘들어질 것이기 때문에 곡식이 있는 땅에 마을을 짓도록 노력하기 바랍니다.
3. 항구의 가치를 너무 평가절하하지 마시기 바랍니다

다. 예를 들어 곡식의 생산이 충분한 플레이어라면 곡식 항구를 차지하는 것이 매우 유리합니다.

4. 첫 번째 마을을 지을 때 확장할 만한 충분한 공간을 확보하기 바랍니다. 섬 가운데에는 시작하기에 좋은 곳이 아닙니다. 금방 다른 플레이어들에게 둘러싸여서 고립되기 쉽습니다.
5. 자원거래를 많이 하면 할수록 승리할 가능성이 높습니다. 자신의 턴이 아니더라도 현재 턴에 있는 플레이어, 혹은 그 다음 플레이어에게 거래를 제안할 수 있습니다. 성공적인 거래는 자신의 턴에 사용할 수 있는 전략의 가능성을 높여줍니다.

길

두 땅이 만나는 경계를 길로 정의합니다. 길은 두 땅의 경계를 따라서 구성됩니다. 도로는 이 길 위에 지을 수 있습니다. 각 길은 세 길이 모이는 연결점으로 이어집니다.



내부 거래

생산 굴림을 한 뒤에 플레이어는 다른 플레이어와 자원을 거래할 수 있습니다. 거래조건은 플레이어의 결정에 달려 있습니다. 자신의 턴에 있는 플레이어만 거래를 성사시킬 수 있습니다. 자신의 턴이 아닌 플레이어간에는 거래가 불가능합니다.

예제) 해교의 턴에 해교는 도로를 건설하고자 하나, 벽돌이 한 장 부족합니다. 해교는 “누구 벽돌 가지신 분 있나요? 철 하나랑 교환해요.”라고 말합니다. 이 때 나라가 답합니다. “철 세 개를 주면 두 개의 벽돌을 줄게요.” 이 때 경림이 방해합니다. “벽돌 하나를 줄테니까 철 하나와 나무 하나만 주면 돼”. 해교는 경림의 제안을 수락하고 벽돌 한 장을 받고 나무 하나와 철 하나를 경림에게 줍니다.

중요) 해교의 턴에는 경림과 나라는 서로 거래를 할 수 없습니다.

도둑

도둑(검은색 말)은 게임 시작 때 사막 위에 올려놓습니다. 누군가가 군인카드를 사용하거나 주사위 눈이 7이 나오면 도둑말을 이동합니다.

도둑이 있는 땅에서는 그 땅에 해당하는 주사위 눈이 나와도 자원을 생산할 수 없습니다.

도로

도로는 마을과 또는 도시 사이를 연결합니다. 도로는 길 위에 놓여져야만 합니다. 도로는 가장 긴 도로 카드를 얻었을 경우에만 승점으로 계산됩니다.

예제) 마을 **A**를 가지고 있는 플레이어가 도로를 짓고자 합니다. 이 플레이어는 화살표로 가리키고 있는 곳에는 도로를 놓을 수 있습니다. 하나의 길에는 하나의 도로만 놓을 수 있습니다. 바다에는 도로를 만들 수 없지만, 해안선을 따라서 도로를 만들 수는 있습니다.

도시

현재 보드 상에 있는 마을은 도시로 업그레이드할 수 있습니다. 플레이어는 같은 턴에 마을을 건설하고 다시 그 마을을 도시로 업그레이드할 수 있습니다. 마을을 도시로 업그레이드할 때에는 해당하는 자원 카드를 지불하고 보드 위에 있는 마을 말을 도시 말로 바꿉니다.

각 도시는 **2점**의 가치가 있습니다. 또한 인접한 땅에서 생산되는 자원이 두 배가 됩니다.

예제) 생산굴림에서 플레이어는 **6**을 굴렸습니다. 검은색 플레이어는 **3**장의 철카드를 받습니다. 한 장은 마을에서 나온 것이며, 두 장은 도시에서 나온 것입니다. 하얀색 플레이어는 도시에서 두 장의 나무를 받습니다.

참조) 마을을 도시로 바꾸지 않고 승리한다는 건 실제로 거의 불가능합니다. 각 플레이어는 다섯 개의 마을 말만을 가지고 있기 때문에 마을만 가지고 **10점**을 확보하는 것은 거의 불가능합니다.

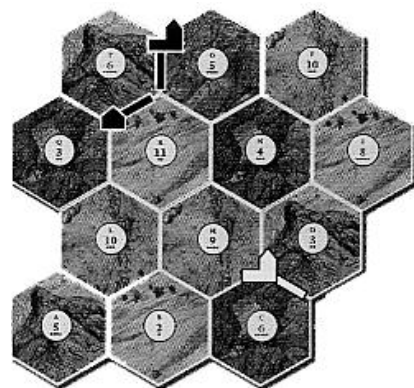
마을

마을은 **1점**의 가치가 있습니다. 마을은 세 땅이 만나는 연결점에 지을 수 있습니다. 마을에서는 세 땅에서 생산되는 자원을 얻을 수 있습니다.

마을을 지을 때에는 다음 두 조건을 만족하여야 합니다.

1. 마을은 플레이어의 도로와 연결되어야 한다.
2. 거리 조건이 만족되어야 한다.

예제) 하얀색 플레이어는 새로운 마을을 짓고자 합니다. 하얀색 플레이어는 **B** 연결점에는 마을을 지을 수 있지만, **A**나 **C**에는 지을 수 없습니다.



주의) 플레이어가 5개의 마을을 지었을 경우에는 다른 마을을 짓기 위해서는 우선 기존 마을 중 하나를 도시로 바꾸어야만 합니다.



사막

사막은 자원을 생산하지 않습니다. 도둑이 게임 시작할 때 사막위에서 시작합니다. 사막에 인접하여 마을이나 도시를 지는 플레이어는 인접한 세 개의 땅 중 두곳에서만 자원을 생산할 수 있습니다.

숫자 마커(토큰)

동그란 숫자가 쓰여 있는 토큰은 2에서부터 12까지 앞면에 숫자가 인쇄되어 있습니다. 2와 12는 하나 밖에 없고, 7은 없습니다.

주사위를 굴려 해당 숫자가 많이 나오면 그 숫자에 관련된 땅에서는 더 많은 자원을 생산할 수 있습니다. 숫자 밑에 있는 점들에 주의하시기 바랍니다. 점이 많으면 많을수록 그 숫자가 나올 확률이 높다는 것을 의미합니다. 6과 8이 가장 많이 나오는 숫자입니다. 이 숫자 밑에는 5개의 점이 있습니다. 주사위를 굴려서 이 숫자가 나올 수 있는 방법이 5가지가 있음을 의미합니다.

숫자 위에 있는 영문자는 게임 초기 배치 단계에서 중요한 역할을 합니다. (게임 초기배치 참조)

승점

맨 처음 10점의 점수를 얻는 사람이 게임에서 승리합니다. 다음과 같이 승점을 획득할 수 있습니다.

게임을 시작할 때 두 개의 마을을 가지고 시작하기 때문에 플레이어는 2점의 점수를 가지고 시작합니다. 따라서 추가로 8점만 빨리 얻으면 승리합니다.

마을 1개	1점
도시 1개	2점
가장 긴 도로	2점
가장 큰 군대	2점
승점카드 1개	1점

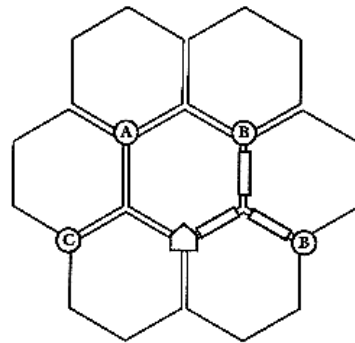
승점카드

승점카드는 플레이어가 살 수 있는 개발카드 중 하나입니다. 승점카드는 카탄에 있어서 중요한 문화적 성과들을 나타냅니다. 일반적으로 승점카드는 플레이어의 손에 보이지 않게 보관하여야 합니다. 플레이어가 10점이나 그 이상의 승점을 모았다면 승점카드를 공개합니다. 이 경우 여러장의 승점카드를 공개할 수도 있습니다.

주의) 다른 사람들에게 어떤 정보도 주지 않기 바랍니다. 누군가 사용하지 않는 카드를 계속 자신의 앞에 두고 있다면 그 카드가 승점 카드라 다들 의심할 것입니다.

연결점

연결점은 세 개의 땅(지형)이 만나는 곳입니다. 마을은 이 연결점에만 지을 수 있습니다. 연결점은 세 개의 땅이 만나기 때문에 마을과 도시는 3곳의 인접한 땅에서 자원을 생산할 수 있습니다.



외부거래

자신의 턴에 플레이어는 다른 플레이어거나 아닌 은행하고 거래할 수 있습니다.

가장 기본적인, 그리고 가장 비율이 안좋은 거래는 4:1의 비율로 구성되어 있습니다. 즉, 플레이어가 4장의 동일한 자원 카드를 버리고 원하는 자원 카드 한 장을 가지게 되는 것입니다. 이 때에는 항구가 필요하지 않습니다.

예제) 나라는 4장의 철 카드를 버리고 1장의 나무 카드를 받습니다. 가능하다면 다른 플레이어하고 거래하는 게 더 좋겠지만, 누구도 나라와 거래하길 원하지 않았습니다.

항구에 마을이나 도시를 가지고 있는 플레이어는 좀 더 효과적으로 거래를 할 수 있습니다. 항구에는 두 종류가 있습니다.

- 일반항구(3:1)

?가 그려져 있는 일반항구에서는 어떤 자원이라도 거래가 가능합니다. 자신의 턴에 거래 단계에서 일반항구에 마을 또는 도시를 가지고 있는 플레이어는 3:1의 비율로 외부거래를 할 수 있습니다.

다.

- 특수항구(2:1)

특수항구는 특정 자원과 연결되어 있는 항구입니다. 항구 마크에 특정 자원의 그림이 그려져 있습니다. 특수항구를 가지고 있는 플레이어는 지정된 자원 카드 2장을 원하는 카드 한 장과 바꿀 수 있습니다. 2:1 거래비율은 특정 자원에만 한정되기 때문에 해당 자원의 생산이 이 특수항구를 사용하는 데 있어서 매우 중요합니다.

자원거래

생산굴림을 한 뒤 플레이어는 자원을 거래할 수 있습니다. 플레이어는 자신이 가지고 있는 자원을 가지고 내부거래 또는 외부거래를 할 수 있습니다.

플레이어는 자원카드를 가지고 있는 한 언제든지 거래가 가능합니다.

플레이어는 건설하기 전에 모든 자원 거래를 끝내야 합니다. 건설 이후나 건설 도중에는 자원 거래가 불가능합니다.

자원생산

턴이 시작하자마자 플레이어는 주사위를 굴려서 자원 생산을 해야 합니다. 주사위를 굴려서 나온 숫자가 어떤 땅에서 자원이 생산되는지 결정합니다.

이 땅에 인접한 마을 또는 도시를 가지고 있는 모든 플레이어는 이 땅에서 나오는 자원카드를 받습니다. 마을의 경우에는 자원카드를 한 장 받습니다. 도시의 경우에는 두 장 받습니다.

지형카드는 5종류가 있습니다. 각 지형에서는 각기 다른 자원을 생산합니다.

지형	생산자원
숲	나무
벌판	양털
평야	곡식
언덕	벽돌
산	철

자원카드

자원카드는 5종류가 있습니다. 벽돌, 곡식, 나무, 철, 양털. 플레이어는 이 카드들을 생산 굴림을 통해서 얻게 됩니다. 즉, 매 턴 시작할 때 생산 굴림을 굴려서 해당하는 주사위눈과 일치하는 땅에 인접한 마을, 또는 도시에서 자원을 생산하게 됩니다.

플레이어는 이렇게 획득한 자원카드를 다른 사람들에게 보이지 않게 보관해야 합니다만, 카드의 숫자는 다른 사람들에게 알려주어야만 합니다.

특정 자원 카드가 다 떨어졌을 경우에는, 사람들이 그 자원카드를 사용하여 다시 자원카드가 생길 때까지 그 자원은 더 이상 생산되거나 외부거래를 할 수 없습니다.

주사위 눈이 7이 나온 경우

생산 굴림에서 주사위 눈이 7이 나왔다면 누구도 자원을 받지 못합니다. 각 플레이어는 자신이 가지고 있는 자원 카드의 수를 계산합니다. 그리고 7장이상일 경우에는 반을 골라서 (반내림) 버립니다.

그리고, 플레이어는 도둑 말을 자신이 원하는 땅(숫자가 쓰여있는 땅)으로 이동합니다. 도둑은 다시 사막으로 되돌아갈 수는 없습니다.

그 다음, 플레이어는 도둑이 이동한 땅에 인접해 있는 마을, 도시를 소유하고 있는 플레이어 중 한명에게 자원 카드 한 장을 뺏을 수 있습니다. 플레이어는 무작위로 플레이어가 가지고 있는 자원카드 중 한 장을 뽑습니다.

여기까지 한 후 생산단계는 끝나고 자원거래 단계로 들어가게 됩니다.

예제) 해교가 주사위를 굴리자 눈이 7이 나왔습니다. 해교는 자원 카드가 6장 있었고, 나라는 7장, 경림은 11장을 가지고 있었습니다. 경림은 5장을 버려야 합니다. 경림은 세 장의 나무와 두 장의 양털 카드를 골라서 자원카드 더미에 버립니다.

지도구성

땅과 바다 보드를 구분해놓습니다. 땅 보드를 앞면이 보이지 않게 잘 섞어서 가장 위에서부터 그림처럼 내려놓습니다.

1. 우선 다섯 개의 땅을 연결해서 테이블 중간에 내려놓습니다.
 2. 두 번째 줄로 왼쪽 오른쪽에 네 개의 땅을 내려놓습니다.
 3. 마지막으로 세 번째 줄로 왼쪽 오른쪽에 세 개의 땅을 내려놓습니다.
 4. 9장의 항구 타일을 각 항구 타일 사이마다 하나의 바다 타일이 들어갈 수 있는 공간을 유지한 채로 그림과 같이 내려놓습니다. 항구는 특별한 규칙을 가지고 내려놓지는 않습니다.
 5. 항구 사이의 빈공간을 바다 타일로 메꿉니다.
 6. 숫자 마커를 알파벳 순서로 구석부터 시작해서 시계 반대방향으로 돌면서 중앙에까지 내려놓습니다. 사막 위에는 숫자 마커를 내려놓지 않습니다.
- 지도구성이 끝난 뒤 초기배치 단계로 들어갑니다.

진보카드

진보카드는 개발카드 종류 중 하나입니다. 진보카드의 주된 카드들은 다음과 같습니다.

- 독점카드(Monopoly)

이 카드를 사용하는 플레이어는 한 종류의 자원을 선택합니다. 다른 플레이어는 자신의 손에 있는 해당 자원 카드를 모두 카드를 사용한 플레이어에게 주어야 합니다.

- 도로건설(Road Building)

이 카드를 사용하면 플레이어는 즉시 두 개의 도로를 보드 위에 놓을 수 있습니다. 도로 말이 없으면 있는 만큼만 놓을 수 있습니다.

- **풍년(Year of Plenty)**

이 카드를 사용하면 플레이어는 원하는 두 종류의 자원카드를 받을 수 있습니다. 이 카드는 받자마자 건설에 사용할 수 있습니다.



초기배치 단계

지도구성이 끝나면 각 플레이어는 색깔을 정하고 각 색깔에 해당하는 부품들을 받습니다. **5개**의 마을과 **4개**의 도시, **15개**의 도로와 한 장의 건설비용 카드를 받습니다.

자원카드는 분류하여 앞면이 보이게 지도 옆에 잘 정리해놓습니다.

주사위 및 두 장의 특수카드(가장 긴 도로와 가장 큰 군대)도 자원카드 옆에 정리해놓습니다.

도둑은 사막 위에 내려놓습니다.

초기배치 단계는 두 개의 라운드로 구성됩니다. 이 두 라운드 동안 플레이어는 두 개의 마을과 두 개의 도로를 놓습니다.

- 첫 번째 라운드

가장 높은 주사위 눈이 나온 사람부터 시작합니다. (초보자용 배치와는 틀립니다.) 가장 높은 주사위 눈이 나온 플레이어는 자신이 원하는 곳에다가 마을과 도로 하나를 놓습니다. (도로는 마을에 연결되어 있어야 합니다.)

그 다음 각 플레이어는 시계방향으로 마을 하나와 도로 하나를 놓습니다.

- 두 번째 라운드

모든 플레이어가 하나의 마을과 도로를 건설한 다음에는 첫 번째 라운드에서 가장 마지막에 건물을 지었던 플레이어부터 시작하여 다시 남아있는 두 번째 마을과 도로를 짓습니다. 이번에는 시계 반대 방향으로 돌게 됩니다.

두 번째 마을은 거리조건이 허락하는 한 첫 번째 마을과 완전히 따로 떨어져서 놓을 수 있습니다. 두 번째 도로도 두 번째 마을에 연결되어야 합니다.

플레이어는 맨 처음 자원을 두 번째 마을을 내려놓은 시점에서 받습니다. 두 번째 마을에 인접한 세 개의 땅에서 나오는 자원 각각 하나씩을 받습니다.

가장 마지막에 마을을 내려놓은 플레이어부터 시작합니다.

초보자를 위한 초기배치

다음과 같은 순서로 진행합니다.

- **Game Overview** 뒷면에 있는 초보자용 지형도를 바탕으로 대지 타일을 깔습니다. 지형도를 참조하면서 대지 타일을 바다 타일과 항구 타일로 둘러쌉니다.
- 초보자용 지형도를 참조하여 숫자마커를 내려놓습니다.
- 마지막으로 지형도를 참조하면서 색깔에 따라 두 개의 마을과 두 개의 도로를 내려놓습니다.

카드

개발카드, 자원카드 및 특수 카드 참조

턴의 진행단계

초기배치를 끝내면 게임은 진행되며 각 턴은 다음과 같이 구성됩니다.

- 생산굴림(의무사항)
- 거래(선택사항)
- 건설(선택사항)
- 왼쪽 사람에게 주사위를 넘기고 턴을 종료

특수카드

두 종류의 특수 카드가 있습니다.

1. 가장 긴 도로 카드
2. 가장 큰 군대 카드

항구

항구를 소유하기 위해서는 동그라미가 그려져 있는 해안가의 연결점에다가 마을을 건설하면 됩니다. 항구는 좀 더 좋은 거래비율을 제공합니다. (외부 거래 참조)