

# 7 WONDERS

규칙





고대 세계의 가장 큰 도시 7곳 중 하나를  
이끄십시오.

당신의 땅의 천연자원을 이용하고, 영원한 발전에  
가담하며, 당신의 상업적 관계를 만들고, 당신의  
군사적 힘을 확고히 하십시오.

앞으로의 시대들을 초월할 놀라운 건축물을  
건설해서 문명의 역사에 당신의 상징을  
남기십시오.



## 내용물

- 불가사의 게임판 7개
- 불가사의 카드 7장
- I시대 카드 49장
- II시대 카드 49장
- III시대 카드 50장
- 총돌 토큰 42개
- 3짜리 동전 20개
- 1짜리 동전 30개
- 점수표 1부
- 룰북 1부
- 《2인 게임》 카드 2장

## 게임 개요와 목적

7대 불가사의 게임은 3시대 동안 진행하는데, 각 시대는 카드 덱 3개 중 하나를 사용합니다. (순서대로 I시대, II시대, III시대 카드)  
이 시대들을 비슷하게 진행하는데, 각 플레이어는 시대마다 카드 6장을 사용할 기회를 가져서 자신의 도시를 개발하고 자신들의 불가사의를 건설합니다.  
각 시대의 종료 시, 각 플레이어는 인접한 도시(자신들의 오른쪽과 왼쪽에 있는 플레이어들) 2곳과 자신들의 군사적 힘을 비교합니다.  
3번째 시대 종료 시, 플레이어들은 자신들의 승점을 셉니다; 승점을 가장 많이 가진 플레이어가 게임에서 승리합니다.

## 게임 요소

### 불가사의의 게임판

각 게임판은 플레이어가 건설할 수 있는 불가사의와 (게임판의 왼쪽 상단에 있는) 게임 시작 시에 그것이 생산하는 자원을 나타냅니다. 이 게임판들은 양면이고 불가사의의 2가지 버전을 제공합니다. 각 불가사의는 2, 3, 4시기로 구성되고, 그 게임판에 나타나 있습니다. 각 시기에는 건설 비용이 있고, 완성 되면 그것은 보너스를 줍니다.

### 동전

동전은 한 도시가 자신과 인접한 도시 2곳과 관련된 상업적 거래에 사용됩니다. 게임 중 플레이어가 모을 수 있는 동전의 수에는 제한이 없습니다. 게임 종료 시, 모든 동전들은 승점입니다.

### 충돌 토큰

충돌 토큰들을 인접한 도시들 사이의 군사적 승리와 패배를 나타내기 위해 사용합니다. 토큰 4종류를 사용합니다:

- 각 시대의 종료 시, -1짜리 패배 토큰들을 사용합니다.
- I시대 종료 시, +1짜리 승리 토큰들을 사용합니다.
- II시대 종료 시, +3짜리 승리 토큰들을 사용합니다.
- III시대 종료 시, +5짜리 승리 토큰들을 사용합니다.

### 카드

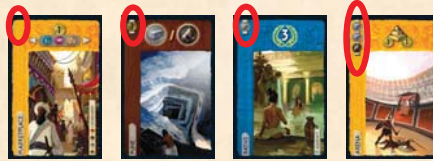
7대 불가사의에서 시대 카드 모두는 건물을 나타냅니다. 건물 7종류가 있는데 그 카드의 테두리 색깔로 쉽게 구분할 수 있습니다.

- **원자재 건물 (갈색 카드):** 이 건물들은 자원을 생산합니다.
- **제조상품 건물 (회색 카드):** 이 건물들은 자원을 생산합니다.
- **민간 건물 (파란색 카드):** 이 건물들은 승점을 줍니다.
- **과학 건물 (초록색 카드):** 이 건물들은 과학 영역 3가지에서 당신의 발전에 따른 승점을 줍니다.
- **상업 건물 (노란색 카드):** 이 건물들은 동전을 주고, 자원을 생산하고, 무역 규칙을 바꾸고, 때로는 승점을 줍니다.
- **군사 건물 (빨간색 카드):** 이 건물들은 당신의 군사적 힘을 증가시킵니다. 이 건물들은 충돌 해결 중 등장합니다.
- **조합 건물 (보라색 카드):** 이 건물들은 플레이어가 특정한 조건에 따라 승점을 얻도록 합니다.

주: III시대 텍은 원자재 건물 (갈색 카드)과 제조상품 건물 (회색 카드)을 포함하고 있지 않지만 Guilds(조합) (보라색 카드)를 포함합니다.

### 카드 비용

왼쪽 상단에 있는 구역은 건설 비용을 나타냅니다. 그 구역이 비어 있다면 그 건물은 공짜이고, 그것의 건설에 대한 어떠한 자원도 요구하지 않습니다. 예: Marketplace(시장)의 비용은 공짜이고, Mine(광산)의 비용은 동전 1개, Baths(목욕탕)는 돌 1개가 필요하고, Arena(경기장)는 돌 2개와 광석 1개가 필요합니다.



II시대를 시작하면, 일부 건물들을 필요한 자원(들)을 지불해서 건설하거나 또는 그 플레이어가 이전 시대에 그 카드에 적혀 있는 건물을 건설했다면 그 건물을 공짜로 건설할 수 있습니다.

예: Stable(마구간)의 건설은 진흙 1개와 나무 1개, 광석 1개 지불; 또는 Apothecary(약제상)의 소유를 요구합니다.



오른쪽 하단 구역은 이 카드 때문에 다음 시대에 어떤 건물을 공짜로 건설할 수 있는지를 나타냅니다.

예: I시대에 Scriptorium(필사실)을 건설했다면 그 건물은 II시대에 Courthouse(법원)와 Library(도서관)를 공짜로 건설하게 합니다.



가운데 하단 구역은 그 카드를 어떤 환경-플레이어 수-에서 사용하는지를 나타냅니다.

예: 4인 게임에서, 3+과 4+ 카드들을 사용합니다.



## 게임 설정

### 시대마다 카드 텍 1개씩

각 텍마다 플레이어 수에 따라 사용하지 않는 카드 모두를 박스에 되돌려놓으십시오.

예: 6인 게임에서, 3+와 4+, 5+, 6+ 카드들이 사용됩니다. 7+ 카드들은 박스에 되돌려놓습니다.

그리고 III시대 텍에서:

- Guild(조합) (보라색 카드) 10장을 제거해서 플레이어 수에 따라 필요한 수만큼만 무작위로(그리고 비밀로) 남기십시오.
- 그리고 나서 남긴 Guild 카드들과 III시대 텍을 만들 나머지 카드들을 섞으십시오.

3인 게임: Guild(조합) 5장  
4인 게임: Guild(조합) 6장  
5인 게임: Guild(조합) 7장  
6인 게임: Guild(조합) 8장  
7인 게임: Guild(조합) 9장

주:

- 게임의 시작 시, 당신이 카드들을 정확하게 제거했다면 게임에 사용 중인 카드 모두가 각 시대 시작 시에 나눠져야 합니다. (플레이어마다 7장)
- 남긴 Guild 카드의 수는 플레이어 수 +2와 같습니다.

### 불가사의

불가사의의 카드 7장을 뒤집어서 섞고 각 플레이어에게 1장씩 나눠주십시오.

카드와 카드의 면은 게임 중 사용할 면뿐만 아니라 각 플레이어에게 주어진 불가사의의 게임판을 결정합니다.



주:

- 게임에 익숙하지 않다면 A면이 사용하기 더 쉽기 때문에 당신은 게임판의 A면을 사용하십시오.
- 플레이어 모두가 동의하면 불가사의의 게임판을 무작위로 나눠주는 것 대신 선택할 수 있습니다.

### 동전

각 플레이어는 자신의 게임판에 놓을 <1>짜리 동전 3개로 게임을 시작합니다.

남은 동전은 은행이 됩니다. (플레이어들은 필요하다면 <3>짜리와 <1>짜리 사이에서 교환을 할 수 있습니다.)

### 충돌 토큰

충돌 토큰은 동전들 옆에 남겨놓습니다.



## 7대 불가사의에서의 건설

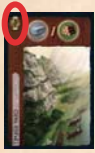
게임의 3시대 동안 플레이어들은 건물(카드)과 불가사의(게임판)를 건설하게 될 것입니다.

- 대부분의 건물에는 자원 비용이 있습니다.
- 일부는 공짜이고, 일부에는 동전 비용이 있습니다.
- 또한 일부에는 지원 비용과 공짜 건설 조건이 있습니다.
- 불가사의 모두에는 자원 비용이 있습니다.

### 동전 비용

일부 갈색 카드들의 비용은 그것들을 건설하는 턴에 은행에 지불해야 하는 동전입니다.

예: Timber Yard(목재 저장소)의 건설 비용은 동전 1개입니다.



### 공짜 건설

일부 카드들에는 비용이 없어서 공짜로 건설할 수 있습니다.

예: Eastern Trading Post(동부 교역소)의 건설은 공짜입니다.



### 자원 비용

일부 카드에는 자원 비용이 있습니다. 그 카드들을 건설하려면, 플레이어는 해당하는 자원들을 생산 그리고/또는 자신의 인접한 도시 중 한 곳에서 그 자원들을 구입해야 합니다.

### 생산

도시의 자원은 그것의 불가사의 게임판 그리고 갈색 카드, 회색 카드, 일부 노란색 카드로 생산합니다. 건물을 건설하려면, 플레이어의 도시는 그 카드에 적혀 있는 자원들을 생산해야 합니다.

예: Giza(기자)는 돌 2개 그리고 진흙 1개, 광석 1개, 파피루스 1개, 직물 1개를 생산합니다.



- 그것의 소유자는 자신의 도시가 다음 건물에 필요한 자원들을 생산하기 때문에 비용이 광석 1개인 Barracks(막사) 또는 비용이 파피루스 1개인 Scriptorium(필사실)을 건설할 수 있습니다.



- 그는 자신의 도시가 다음 건물에 필요한 돌 3개 중 2개만 생산하기 때문에 비용이 돌 3개인 Aqueduct(수로교)를 건설할 수 없습니다.



**중요: 건설 중 자원들을 소비하지 않습니다.**  
게임 전체에서, 각 턴에 그 자원들을 사용할 수 있습니다. 도시의 생산은 줄어들지 않습니다. (사용한 카드들을 버리지 않습니다.)

### 무역

종종 플레이어는 자신이 생산하지 않은 자원이 필요한 건물을 건설하기를 원할 수 있습니다. 이 자원들을 인접한 도시(그 플레이어의 바로 왼쪽이나 오른쪽에 있는 플레이어들)에서 생산한다면 그 플레이어는 무역을 통해서 없는 자원(들)을 구입할 수 있습니다. 플레이어가 자신들의 인접한 도시에서 구입할 수 있는 자원들은 다음과 같습니다:

- (게임판에 적힌 대로) 그 도시에서 최초로 생산한 자원들
- 갈색 카드의 자원 (원자재)
- 회색 카드의 자원 (제조상품)

그러나 일부 무역 건물(노란색 카드)이나 일부 불가사의에서 생산한 자원들을 구입하는 것을 불가능합니다: 이 자원들은 그것의 소유자의 것입니다. 구입한 각 자원마다 플레이어는 그 자원의 소유자에게 동전 2개씩을 줘야 합니다.

### 명확한 설명:

- 인접한 도시에 자원을 판매하는 것은, 같은 턴에 플레이어가 자기 소유의 건설을 하기 위해 그 자원을 사용하는 것을 막지 못합니다.
- 같은 턴에 인접한 도시 양쪽에서 여러 자원을 구입하는 것은 가능합니다.
- 구입한 자원들은 그것들을 구입한 턴에만 사용할 수 있습니다.
- 플레이어들은 자원을 판매하는 것을 거절할 수 없습니다.
- 일부 상업 건물들(노란색 카드)은 자원을 구입할 때 동전의 비용을 동전 2개에서 1개로 줄입니다.
- 플레이어와 인접한 도시 양쪽에서 원하는 자원을 생산한다면 그 플레이어는 양 플레이어 중 아무 1명에게 구입을 할 수 있습니다.

- 자원들을 구입하려면, 플레이어는 그 턴 시작 시에 동전들을 가지고 있어야 합니다. 어떤 턴에 무역을 통해서 얻은 동전들은 그 턴에 사용할 수 없고 다음 턴에만 사용할 수 있습니다.

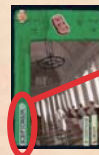
예 A: 어떤 플레이어가 비용이 나무 2개와 유리 1개, 파피루스 1개인 University(대학교)를 건설하기를 원합니다. 그의 도시는 나무 1개와 유리 1개만 생산합니다. 그와 이웃 중 1곳은 나무 1개를 생산하고, 나머지 이웃은 파피루스 1개를 생산합니다. 그는 각 인접한 플레이어들에게 동전 2개씩을 지불하고 그들의 자원들을 가져와서 자신의 건물을 건설합니다.

예 B: 어떤 턴에, 인접한 도시 양쪽이 자신의 돌 2개를 동전 8개(자원마다 동전 2개)로 구입합니다. 같은 턴에, 그는 자신의 인접한 도시에 그 자원들을 팔았지만 그의 자원 덕분에 비용이 돌 2개와 직물 1개인 Library(도서관)를 건설할 수 있습니다.

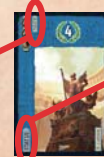
예 C: 이전에 언급한 플레이어는 비용이 진흙 2개인 Forum(광장)을 짓기를 원합니다; 그는 진흙 1개를 생산하고 인접한 도시 1곳은 또한 같은 것을 생산합니다. 자신의 턴 시작 시, 그의 금고에 동전을 충분하지 않습니다. 이 턴에 그 인접한 도시가 자신의 자원 중 1개를 구입하더라도 그는 얻은 동전을 소비해서 그 없는 진흙을 즉시 구입할 수 없습니다. 이 돈은 다음 턴 시작 시, 무역을 위해서만 사용할 수 있습니다. 그러므로 그 Forum(광장)의 건설은 이 턴에 불가능해서 그 플레이어는 다른 행동을 해야 할 것입니다.

### 공짜 건설(원해)

Ⅱ시대와 Ⅲ시대의 일부 건물들의 자원 비용 오른쪽에는 이전 시대의 건물 이름이 있습니다. 그 플레이어가 이전 시대에 그곳에 있는 건물을 지었다면 그 플레이어는 그 건물을 공짜로 (자원 비용을 충족시킬 필요가 없다는 의미) 건설할 수 있습니다.



예: 어떤 플레이어가 Ⅰ시대에 Scriptorium(필사실)을 건설했다면 Library(도서관)는 Ⅱ시대에 공짜로 건설할 수 있습니다.



예: Theater(극장)를 Ⅰ시대에 건설했다면 그 건물은 Ⅱ시대에 플레이어가 Statue(조각상)를 공짜로 건설하도록 하고, Ⅲ시대에 Gardens(정원)을 공짜로 건설하도록 합니다.

## 게임 개요

게임은 Ⅰ시대로 시작하고, Ⅱ시대를 계속하고, Ⅲ시대로 끝냅니다. Ⅲ시대의 종료 시에만 승점을 셉니다.

### 시대의 개요

각 시대 시작 시, 각 플레이어는 해당하는 텍에서 자신의 손에 카드 7장을 무작위로 가져옵니다.

각 시대는 6턴으로 구성됩니다.

각 턴 중, 플레이어들은 동시에 카드 1장을 사용합니다.

턴은 다음과 같이 진행합니다:

1. 카드 1장 선택하기
2. 행동하기
3. 왼쪽이나 오른쪽에 있는 플레이어에게 당신의 핸드를 주고, 옆에 있는 플레이어에게서 핸드를 받기

### 1. 카드 1장 선택하기

각 플레이어는 다른 플레이어들에게 보여주지 않고 자신의 손에 있는 카드들을 들여다 보고, 카드 1장을 선택하고 난 후 그 카드를 뒤집어서 놓습니다.

남은 카드들은 자신의 왼쪽 이웃과 자신의 사이에 놓입니다. (시대의 종료로 보십시오.)

### 2. 행동하기

모든 플레이어는 자신의 카드를 선택하면 그들은 동시에 자신의 행동을 수행합니다.

선택한 카드로 가능한 행동이 3가지 있습니다:

- a. 그 건물 건설하기
- b. 자신의 불가사의의 시기 1기를 건설하기
- c. 그 카드를 버리고 동전 3개 얻기

주: 당신의 첫 번째 게임에서 당신은 각 플레이어의 행동을 한 명씩 수행해서 게임에 더 익숙해질 수 있습니다.

### 2.a. 그 건물 건설하기

플레이어는 대부분 선택한 카드에 그려진 건물을 건설할 것입니다. (7대 불가사의의 건설을 보십시오.)

**중요: 어떤 플레이어도 (같은 이름과 같은 그림이 있는) 똑같은 건물을 여러 개 건설할 수 없습니다.**

#### 카드 놓기

갈색과 회색 카드들은 불가사의의 게임판 왼쪽 상단 모서리에서 시작하는 것 아래에 놓입니다. 이것은 플레이어들이 각 플레이어가 생산하는 자원 모두를 빨리 볼 수 있게 합니다. 나머지 카드들은 그 플레이어의 불가사의의 게임판 앞의 공간에, 앞면이 보이도록 놓습니다. 이 공간 모두는 플레이어의 도시입니다. 공간을 줄이기 위해서, 색깔에 따라 당신의 카드들을, 각 건물의 이름이 보이도록 남기면서 쌓으십시오.



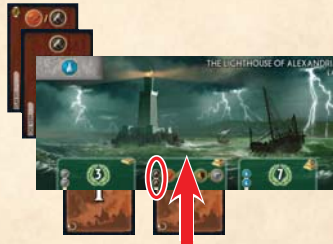
### 2.b. 자신의 불가사의의 시기 1기를 건설하기

자신의 불가사의의 각 시기를 건설하려면 그 플레이어는 자신이 선택한 카드 1장을 건설 마커로 사용합니다: 그것을 하려면 그 플레이어는 그 건물 카드에 적혀 있는 가격이 아닌 불가사의의 게임판에 적혀 있는 가격을 지불해야 합니다.

그리고 나서 그 플레이어는 그 카드를 뒤집어서 불가사의의 게임판 아래에, 그 카드의 반이 가려지도록 놓고 자신의 불가사의의 이 시기를 건설했음을 나타냅니다.

그 카드는 아무 효과도 없고 건물로 간주하지 않습니다.

예: 어떤 플레이어가 자신의 불가사의인 **Lighthouse of Alexandria** (알렉산드리아의 등대)의 2번째 시기를 건설하기를 원합니다. 그는 자신의 손에 있는 카드 1장을 선택합니다. 그의 도시는 그에게 이 건설에 필요한 광석 2개를 주기 때문에 그는 이 시기를 건설했음을 나타내기 위해 자신의 카드를 그 불가사의의 시기의 앞에, 자신의 게임판으로 그 카드의 반을 가리도록 놓습니다.



#### 명확한 설명:

- 불가사의의 단계들을 왼쪽부터 오른쪽으로 순서대로 건설해야 합니다.
- 불가사의의 건설은 의무적이지 않습니다. 어떤 플레이어는 자신의 불가사의의 건설을 완료하지 않고 (심지어 시작하지 않고) 게임에서 승리할 수 있습니다.
- 불가사의의 시기의 건설을 표시하는 데에 사용한 카드는 뒤집어진 채로 남겨둡니다. 플레이어들은 그들이 자신들의 이웃에게 주고 싶지 않은 카드를 사용하는 것이 좋을 것입니다. (다음 핸드로 넘어가기를 보십시오.)
- 대부분의 불가사의의는 시기 3기가 있지만 이것들은 시대와 관련이 없습니다. 그러므로 한 시기에 여러 불가사의의 시기를 건설하거나 Ⅲ시대 중 건설을 시작하는 것이 가능합니다.
- 각 시기는 게임 중 한 번만 건설합니다.

### 2.c. 그 카드를 버리고 동전 3개 얻기

어떤 플레이어는 자신의 카드를 버리고 은행에서 동전 3개를 가져와서 자신의 금고에 추가하는 것을 선택할 수 있습니다. 이 방법으로 버린 카드들은 뒤집어진 채로 남겨놓고 테이블의 가운데에 버리는 데미가 됩니다. 당신이 건설할 수 없지만 당신의 이웃에게 이익이 될 수 있는 카드를 버리는 것은 유용합니다.

주: 어떤 플레이어가 그 건물이나 불가사의의 시기를 건설할 수 없는 카드 1장을 선택했다면 그 플레이어는 그 카드를 강제로 버리고 은행에서 동전 3개를 가져옵니다.

### 3. 다음 핸드로 넘어가기

각 플레이어는 자신의 이웃에게 넘겨받은 카드를 손으로 가져옵니다.

**중요: 핸드를 넘기는 방향은 각 시대마다 다릅니다:**

- Ⅰ시대 중, 핸드는 왼쪽에 있는 플레이어에게 넘어갑니다. (시계방향)
- Ⅱ시대 중, 핸드는 오른쪽에 있는 플레이어에게 넘어갑니다. (반시계방향)
- Ⅲ시대 중, 핸드는 왼쪽에 있는 플레이어에게 넘어갑니다. (시계방향)



### 특별한 경우: 6번째 턴

각 시대의 6번째이자 마지막 턴의 시작 시, 플레이어들은 자신들의 인접한 플레이어에게서 카드 2장짜리 핸드를 받을 것입니다.

그 다음 각 플레이어는 (이전 턴에서처럼) 카드 1장을 선택하고 두 번째 카드를 뒤집어서 버립니다.

선택한 카드는 보통 때처럼 사용합니다.

그리고 나서 그 시대가 끝납니다.

### 명확한 설명:

선택하지 않고 버린 카드는 플레이어에게 동전 3개를 주지 않고 버려집니다.

예: 소피는 1번째 시대 시작 시 손에 카드 7장을 가지고 있습니다.

첫 번째 턴에, 그녀는 손에 있는 카드 중 1장을 사용합니다.

그리고 나서 자신의 왼쪽에 있는 플레이어에게 남은 카드 6장을 남기고,

오른쪽에 있는 플레이어에게서 카드 6장을 받아서 손으로 가져옵니다.

그 다음에 6번째 턴에, 그녀는 오른쪽 플레이어에게서 카드 2장을 받습니다. 게임 규칙에 따라 카드 1장은 버리고 남은 1장은 사용합니다.

### 시대의 종료

6번째 턴 이후에 각 시대가 끝납니다.

그리고 나서 플레이어들은 군사적 충돌의 해결을 진행해야 합니다.

각 플레이어는 자신의 군사적 건물(빨간색 카드)에 있는 방패의 총합을 인접한 도시 2곳 각각의 총합과 비교합니다:

- 어떤 플레이어가 인접한 도시보다 총합이 더 높다면 그 플레이어는 방금 진행한 시대에 해당하는 승점 토큰 1개를 받습니다. (Ⅰ시대: +1, Ⅱ시대: +3, Ⅲ시대: +5)
- 어떤 플레이어가 인접한 도시보다 총합이 더 낮다면 그 플레이어는 패배 토큰 1개를 받습니다. (-1점)
- 어떤 플레이어가 인접한 도시와 총합이 같다면 어떠한 토큰도 받지 못합니다.



각 플레이어는 상황에 따라서 자신의 불가사의의 게임판에 놓는 토큰 0개 또는 1개, 2개를 얻습니다.

예: Ⅱ시대가 방금 끝났습니다. 방패가 3개인 Alexandria (알렉산드리아)는 왼쪽으로 방패가 5개인 Rhodes (로도스), 오른쪽으로 방패가 2개인 Ephesus (에페소스)와 인접해 있습니다. Alexandria (알렉산드리아)는 패배 토큰 (-1점) 1개를 가져가서 자신의 게임판 왼쪽에 놓고, 승리 토큰 (Ⅰ시대: +3점) 1개를 가져가서 자신의 게임판 오른쪽에 놓습니다.





# 게임의 종료

3번째 시대 종료 시, 총돌 토큰을 건넨 후에 게임이 끝납니다. 각 플레이어는 자신들의 문명 점수를 더하고 총점이 가장 높은 플레이어가 승자가 됩니다.

동점인 경우, 자신의 금고에 동전이 가장 많은 플레이어가 승자가 됩니다.

여전히 동점이라면 무승부입니다.

주: 당신이 게임에 익숙하지 않다면, 박스 안에 있는 점수표가 당신이 점수를 세거나, 당신의 기억할 만한 게임을 기록하는 데에 도움이 됩니다!

승점 합계를 냅니다.

## 이 순서대로 승점을 계산하십시오:

1. 군사적 총돌
2. 금고 금액
3. 불가사의
4. 민간 건물
5. 과학 건물
6. 상업 건물
7. 조합

### 1. 군사적 총돌

각 플레이어는 자신의 승리와 패배 토큰을 더합니다. (이 총점은 마이너스 점수가 될 수 있습니다!)

예: Alexandria(알렉산드리아)는 다음 토큰들을 가지고 게임을 끝냈습니다: 총 6점인 +1, +3, +5, -1, -1, -1.

### 2. 금고 금액

게임 종료 시, 자신들이 소유한 동전 3개당 플레이어들은 승점 1점을 얻습니다.

남은 동전은 점수를 주지 않습니다.

예: Alexandria(알렉산드리아)는 자신의 금고에 동전 14개를 가지고 게임을 끝냈는데, 그 동전들은 승점 4점입니다. (동전 3개짜리 4세트와 미완성 1세트).

### 3. 불가사의

각 플레이어는 자신의 점수에 자신의 불가사의의 점수를 더합니다.

예: Alexandria(알렉산드리아)는 자신의 (A면) 불가사의의 시기 3기 모두를 완성했습니다: 자신의 총점에 승점 10점(첫 번째에서 3점 그리고 세 번째에서 7점)을 더합니다.

### 4. 민간 건물

각 플레이어는 자신의 민간 건물의 승점을 더합니다.

이 점수는 민간 각 건물에 적혀 있습니다.

예: Alexandria(알렉산드리아)는 다음 민간 건물들을 건설했습니다: 총 13점인 Altar(제단)(2점) 그리고 Aqueduct(수로교) (5점), Town Hall(마을 회관)(6점).

### 5. 과학 건물

과학 건물은 2가지 방법으로 승점을 줍니다: 같은 심볼의 세트와 서로 다른 심볼 3개의 세트.

주의: 두 방법으로 얻은 승점은 누적됩니다.

### 같은 심볼의 세트

과학 심볼 3가지마다 플레이어는 다음 점수를 얻습니다:

- 심볼 1개: 승점 1점
- 같은 심볼 2개: 승점 4점
- 같은 심볼 3개: 승점 9점
- 같은 심볼 4개: 16점



주:

- 얻은 승점의 수는 심볼 수의 제곱과 같습니다.
- 각 심볼마다 과학 건물 4장씩 있어서 같은 심볼에 대한 최대 승점은 16점입니다.
- 최대 승점은 Scientific Guild(과학 조합)과 Wonder of Babylon(바빌론의 불가사의)로 증가할 수 있습니다: 같은 심볼 5개는 승점 25점을 주고, 같은 심볼 6개는 승점 36점을 줍니다.

예: Alexandria(알렉산드리아)는 다음 심볼들이 있는 과학 건물 6개를 건설했습니다: ☆ 3개, ⚙ 2개, ⚙ 1개.

그것들은 총 14점인 같은 ☆ 3개로 9점(3X3), 같은 ⚙ 2개로 4점(2X2), ⚙ 1개로 1점(1X1)을 줍니다.

### 서로 다른 심볼 3개의 세트

서로 다른 심볼 ⚙ ☆ ⚙ 3개의 세트마다 각 플레이어는 7점을 얻습니다.

예: 위의 예에 이어서, Alexandria(알렉산드리아)는 서로 다른 심볼 3개 1세트만 있는 과학 건물 6개를 건설했는데, 그것들은 추가 점수 7점을 줘서 총점 21점입니다.

Alexandria(알렉산드리아)는 ⚙가 있는 추가 건물 1개를 건설한다면 그들은 다음 점수를 줄 것입니다:  $(9 + 4 + 4) + (7 + 7) =$  승점 31점

### 6. 상업 건물

III시대에 있는 일부 상업 건물은 승점을 줍니다.

예: Alexandria(알렉산드리아)는 Chamber of Commerce(상업 회의소)를 지었습니다.

이 건물은 자신의 건물에 있는 회색 카드 1장당 승점 2점입니다.

Alexandria(알렉산드리아)는 회색 카드 2장을 사용했습니다: 승점 4점.

### 7. 조합

각 조합은 그 플레이어의 도시의 상황 그리고/또는 인접한 도시들의 상황에 따라 승점을 줍니다. (건물의 설명을 보십시오.)

#### 전략적 조언

- 상대편들을 방해하십시오: 7대 불가사의에서 승리하려면, 당신은 인접한 도시 2곳을 계속 지켜보고 그들의 전략을 분석해야 합니다.그들에게 이득을 줄 수 있는 카드들을 사용해서 그들을 방해하려 하십시오. 당신은 그 카드들을 사용해서 당신의 불가사의의 시기를 건설하거나 당신이 동전이 필요할 때에 그 카드들을 버릴 수 있습니다.
- 전략: 여러 전략은 승리로 이끌 수 있습니다: 색깔 1가지의 건물들을 전문화하거나 서로 다른 종류의 건물들을 모으고, 전쟁을 벌이거나 당신의 군대를 방지하거나 상품들을 풍부하게 생산하거나 무역에 의존하십시오.
- 꾸준한 발전: 당신이 과학 건물들을 건설한다면 서로 다른 심볼의 세트는 승점을 더 많이 주기 때문에 서로 다른 심볼의 세트를 만들려고 노력하십시오.

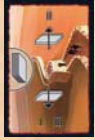


## 2명을 위한 "상급" 변형 규칙

다음 규칙 조정들은 2인 게임에 적용합니다.

기본 게임 내용물에 추가로 당신은 박스 안에서 발견한 특별한 카드 2장이 필요할 것입니다.

**주의: 우리는 당신이 2인 변형 게임을 하기 전에 3~7인 게임을 여러 번 할 것을 추천합니다.**



국경 카드



자유 도시 카드

### 게임 설정

플레이어들은 3인 게임 상황에서와 같은 카드들(3+ 카드 만)을 사용합니다.

각 플레이어는 게임판을 받은 다음 3번째 게임판을 그들 옆에 놓습니다.

이 게임판은 이 변형 규칙에서 자유 도시라고 불릴 것입니다. 국경 카드는 플레이어 2명 사이에 놓습니다.

각 플레이어는 손에 카드 7장을 가져오고, 남은 카드 7장은 뽑는 데미가 되어 국경 카드 옆에 뒤집어서 놓습니다. 자유 도시의 왼쪽에 있는 플레이어는 자신의 손에 자유 도시 카드를 추가합니다.

플레이어들과 자유 도시는 각각 은행에서 동전 3개를 받고 게임을 시작합니다.

### 게임 개요

게임은 3인에서 7인 게임처럼 같은 방법으로 진행됩니다. 차이점은 자유 도시 카드의 관리에 있습니다: 플레이어들은 순서대로, 자신들의 카드에 추가로 그 카드를 사용할 것입니다.

### 1. 카드 1장 선택하기

자신의 손에 자유 도시 카드를 가진 플레이어는 뽑는 데미의 1번째 카드를 가져와서 자신의 손에 추가합니다.

그리고 나서 상대편은 보통 때처럼 자신의 카드 1장을 선택하지만 그 플레이어는 자신의 손에 있는 카드 2장을 선택합니다 - 자신의 도시를 위한 카드 1장과 자유 도시를 위한 카드 1장.

각 플레이어는 국경 카드의 자신의 면에 남은 카드들을 놓습니다.



### 2. 행동하기

자유 도시 카드를 가진 플레이어는 자신의 도시 행동 이후에 자유 도시의 카드 1장을 사용하지만 상대편은 자신의 도시 행동만 수행합니다.

자유 도시에 대한 규칙입니다:

- 자유 도시는 무역 규칙에 따라 그것과 인접한 도시 양쪽에서 자원들을 구입할 수 있습니다. 자원이 인접한 도시 양쪽에서 사용 가능하면 자유 도시를 지배하는 플레이어는, 플레이어 1명에 게 자원을 구입할 때 비용이 더 낮은 쪽이 있더라도, 양 플레이어 중 아무 1명에게 구입을 할 수 있습니다.
- 자유 도시는 카드 1장을 사용(건물이나 불가사의 시기를 건설)할 수 없을 때에만 그것을 버리고 동전 3개를 얻을 수 있습니다
- 자유 도시에 선택한 카드가 공짜 건설(원쇄)에서 이익을 줄 수 있다면 이 공짜 건설을 수행해야 합니다.

주: 시대의 6번째 턴 중, 자유 도시의 뽑는 데미에 카드 1장만 남아 있습니다.

이 마지막 카드는 플레이어들의 7번째인 마지막 카드와 같이 버려집니다.

### 3. 다음 핸드로 넘어가기

카드 3장 모두를 사용하자마자 플레이어들은 국경의 반대쪽 면에 있는 카드 데미를 가져옵니다. 다음 턴 중, 상대 플레이어가 자유 도시를 위해 진행을 할 것이고, 게임의 종료 시까지 그런 방식으로 합니다.

예: 루드비히와 피에로가 게임을 시작합니다. 그들 각각은 손에 카드 7장을 가져오고 남은 카드 7장으로 뽑는 데미를 만들어서 국경 카드 옆에 놓습니다. 오른쪽에 자유 도시가 있는 루드비히는 자신의 손에 자유 도시 카드를 추가합니다. 1번째 턴에 피터는 자신의 손에 있는 카드 1장을 선택해서 사용하고, 루드비히는 자유 도시에 있는 뽑는 데미의 1번째 카드를 가져와서 자신의 손에 추가합니다. 그리고 나서 그는 자유 도시를 위한 카드 1장을 선택하고 자신의 도시를 위한 카드 1장을 선택합니다. 플레이어들은 자신들이 선택한 카드를 공개하고, 자유도시부터 시작해서 그 카드들을 가져가서 피터는 2번째 턴 동안 자유 도시 카드를 가지게 됩니다. 그러므로 그는 자신의 도시와 중립 도시 양쪽을 위해 카드를 뽑고 사용하게 됩니다.

### 시대의 종료

자유 도시 카드로 시작하는 플레이어는 각 시대마다 바뀝니다:

- I시대: 자유 도시의 왼쪽에 있는 플레이어가 그 카드를 가집니다.
- II시대: 자유 도시의 오른쪽에 있는 플레이어가 그 카드를 가집니다.
- III시대: 자유 도시의 왼쪽에 있는 플레이어가 그 카드를 가집니다.

충돌 해결에 대한 규칙은 변하지 않습니다.

### 게임의 종료

승점을 가장 많이 가진 플레이어가 게임에서 승리합니다. 동점인 경우, 자신의 금고에 동전이 가장 많은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

자유 도시 카드



루비딕의 도시

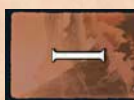
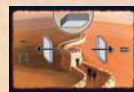
턴의 종료 시, 루비딕이 여기에 자신의 카드들을 놓았습니다.



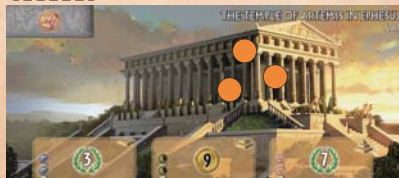
루비딕이 자신의 도시를 위해 사용한 카드

루비딕이 자유 도시를 위해 사용한 카드

국경 카드



자유 도시의 데



자유 도시



# 불가사의의 설명

도시와 그것의 불가사의를 나타내는 7대 불가사의는 당신의 게임에서 몇몇 변형규칙을 허용하기 위해 (A면과 B면) 양면입니다.

## [A]면

불가사의의 A면은 다음과 같은 원리로 구성됩니다:

- 1번째 시기는 승점 3점입니다.
- 2번째 시기는 그 불가사의에 특화된 특별한 효과를 줍니다.
- 3번째 시기는 승점 7점입니다.

# A



**The Colossus of Rhodes** (로도스의 거상)  
플레이어는 각 층들 해결 중 자신의 총합에 방패 2개를 추가합니다.



**The Lighthouse of Alexandria** (알렉산드리아의 파로스 등대)  
플레이어는 매 턴마다 원자재 4종류(돌, 진흙, 나무, 광석) 중에서 자신이 선택한 자원 1개를 얻습니다.  
명확한 설명: 무역을 통해 이 자원을 판매할 수 없습니다.



**The Temple of Artemis in Ephesus** (에페소스의 아르테미스 신전)  
플레이어는 은행에서 동전 9개를 가져와서 자신의 금고에 추가합니다.  
명확한 설명: 이 시기를 건설한 후에 즉시 그 동전 9개를 은행에서 1번만 가져옵니다.



**The Hanging Gardens of Babylon** (바빌론의 공중정원)  
게임 종료 시, 플레이어는 자신이 선택한 과학 심볼 1개를 추가로 얻습니다.  
명확한 설명: 이 불가사의의 이 시기를 건설할 때가 아닌 게임 종료 시, 승점을 계산할 때 심볼을 선택합니다.



**The Statue of Zeus in Olympia** (올림피아의 제우스 상)  
플레이어는 시대마다 1번 자신이 선택한 건물 1개를 공짜로 건설할 수 있습니다.  
명확한 설명: 이 능력을 사용할 때, 플레이어는 불가사의의 게임판에 건설 마커로 사용한 카드를 위에 놓고 그 아래에 그 카드를 대체할 수 있습니다.



**The Mausoleum of Halicarnassus** (할리카르나소스의 마우솔로스 왕 영묘)  
플레이어는 게임 시작 이후에 버린 카드 (시대의 종료 시 버린 카드와 동전을 위해 버린 카드) 모두를 살펴보고 1장을 선택한 다음 그 카드를 공짜로 건설할 수 있습니다.  
명확한 설명: 이 특별한 능력은 이 시기를 건설한 턴 종료 시에 일어납니다.  
플레이어들이 이 턴에 카드를 버린다면 (시대의 6번째 턴의 경우처럼) 그 플레이어는 또한 그 카드들 중에서 선택할 수 있습니다.



**The Pyramids of Giza** (기자의 피라미드)  
피라미드는 특별한 능력을 가지고 있지 않고, 그것의 두 번째 시기가 승점 5점입니다.



불가사의의 B면은 조금 더 복잡합니다. 그렇지만 양 면은 균형을 유지해서 같은 게임에서 사용할 수 있습니다.



### The Colossus of Rhodes (로도스의 거상)

거상은 두 시기 동안 건설됩니다:

- 1번째 시기는 방패 1개와 동전 3개, 승점 3점입니다.
- 2번째 시기는 방패 1개와 동전 4개, 승점 4점입니다.



### The Hanging Gardens of Babylon (바빌론의 공중정원)

- 1번째 시기는 승점 3점입니다.
- 2번째 시기는 플레이어에게 자신의 7번째 시대 카드를 버리는 것 대신 사용하는 권리를 줍니다. 이 카드는 그 비용을 지불해서 사용하거나 동전 3개를 얻기 위해 버리지거나 그 불가사의의 3번째 시기의 건설에 사용할 수 있습니다.
- 3번째 시기는 플레이어에게 자신이 원하는 과학 심볼 1개를 줍니다.

명확한 설명:

- 6번째 턴 중, 플레이어는 자신의 손에 있는 카드 2장을 사용할 수 있습니다. 이 불가사의의 2번째 시기를 건설하지 않았다면 Babylon(바빌론) 플레이어는 자신의 6번째 턴에 그것을 건설한 다음 7번째 카드를 버리는 것 대신 사용할 수 있습니다.
- 이 불가사의의 그 시기를 건설할 때가 아닌 게임 종료 시, 승점을 계산할 때 심볼을 선택합니다.



### The Pyramids of Giza (기자의 피라미드)

피라미드를 네 시기 동안 건설하는데, 각 시기는 총 20점인 (3, 5, 5, 7)점입니다.



### The Lighthouse of Alexandria (알렉산드리아의 파로스 등대)

- 1번째 시기는 매 턴마다 플레이어가 원자재 4종류(돌, 진흙, 나무, 광석) 중에서 자신이 선택한 자원 1개를 얻게 합니다.
- 2번째 시기는 매 턴마다 플레이어가 제조상품 3종류(유리, 직물, 파파루스) 중에서 자신의 선택한 상품 1개를 얻게 합니다.
- 3번째 시기는 승점 7점입니다.

명확한 설명: 이웃 도시가 이 자원들을 구입할 수 없습니다.



### The Statue of Zeus in Olympia (올림피아의 제우스 상)

- 1번째 시기는 플레이어가 자신과 인접한 도시들에서 원자재들(돌, 진흙, 나무, 광석)을 동전 2개씩 대신 동전 1개씩으로 구입하게 합니다.
- 2번째 시기는 승점 5점입니다.
- 3번째 시기는 플레이어가 자신과 인접한 도시 2곳 중 1곳에 건설한 자신이 선택한 Guild(조합) 1장을 복제하게 합니다.

명확한 설명:

- 1번째 시기는 Trading Post(교역소) 2개, Eastern(동부) 또는 Western(서부) (노란색 카드)와 동일합니다. 그것의 효과는 누적되지 않지만 Eastern(동부) 또는 Western Trading Post (서부 교역소)의 건설은 가능한 채로 남습니다.
- 3번째 시기에서, 게임 종료 시, 점수를 계산할 때 Guild(조합)를 선택합니다. 그 플레이어는 자신이 그 Guild(조합)를 건설한 것처럼 승점을 더합니다.
- Guild(조합)를 복제하는 것은 그 Guild(조합)의 소유자의 도시에 영향을 주지 않습니다.



### • The Temple of Artemis in Ephesus (에페소스의 아르테미스 신전)

- 1번째 시기는 동전 4개와 승점 2점입니다.
- 2번째 시기는 동전 4개와 승점 3점입니다.
- 3번째 시기는 동전 4개와 승점 5점입니다.

명확한 설명: 그 시기를 건설한 후에 즉시 그 동전들을 은행에서 1번만 가져옵니다.



### The Mausoleum of Halicarnassus (할리카르나소스의 마우솔로스 왕 영묘)

- 1번째 시기는 승점 2점이고, 그 플레이어는 게임 시작 이후에 버린 카드 모두를 살펴보고 1장을 공짜로 건설할 수 있습니다.
- 2번째 시기는 승점 1점이고, 그 플레이어는 게임 시작 이후에 버린 카드 모두를 살펴보고 1장을 공짜로 건설할 수 있습니다.
- 3번째 시기를 건설하면 그 플레이어는 게임 시작 이후에 버린 카드를 살펴보고 1장을 공짜로 건설할 수 있습니다.

명확한 설명:

이 특별한 행동은 이 시기를 건설한 턴 종료 시에 일어납니다. 플레이어들이 이 턴에 카드들을 버린다면 (시대의 6번째 턴의 경우처럼) 그 플레이어는 또한 그 카드들 중에서 선택할 수 있습니다.



# 카드 목록과 연쇄

## I 시대

Lumber Yard(적재장)  
Stone Pit(돌 채취장)  
Clay Pool(진흙 용덩이)  
Ore Vein(광맥)  
Tree Farm(나무 농장)  
Excavation(발굴지)  
Clay Pit(진흙 채취장)  
Timber Yard(목재 저장소)  
Forest Cave(숲 동굴)  
Mine(광산)  
Loom(베틀)  
Glassworks(유리 공장)  
Press(인쇄기)  
Pawnshop(전당포)  
Baths(목욕탕)  
Altar(제단)  
Theater(극장)  
Tavern(술집)  
East Trading Post(동부 교역소)  
West Trading Post(서부 교역소)  
Marketplace(시장)  
Stockade(방책)  
Barracks(박사)  
Guard Tower(감시 탑)  
Apothecary(약재상)  
Workshop(작업장)  
Scriptorium(필사실)

## II 시대

Sawmill(제재소)  
Quarry(채석장)  
Brickyard(벽돌 공장)  
Foundry(주조 공장)  
Loom(베틀)  
Glassworks(유리 공장)  
Press(인쇄기)  
Aqueduct(수로교)  
Temple(사원)  
Statue(조각상)  
Courthouse(법원)  
Forum(광장)  
Caravansary(대장 숙소)  
Vineyard(포도밭)  
Bazaar(상점가)  
Walls(장벽)  
Archery Range(궁도장)  
Training Ground(훈련장)  
Stables(마구간)  
Dispensary(조제실)  
Laboratory(실험실)  
Library(도서관)  
School(학교)

## III 시대

Pantheon(만신전)  
Gardens(정원)  
Town Hall(마을 회관)  
Palace(궁전)  
Senate(원로원 건물)  
Haven(안식처)  
Lighthouse(등대)  
Chamber of Commerce(상업 회의소)  
Arena(경기장)  
Fortifications(요새)  
Circus(원형 경기장)  
Arsenal(무기고)  
Siege Workshop(공성기 작업장)  
Lodge(오두막)  
Observatory(관측소)  
Academy(전문 학교)  
Study(서재)  
Workers Guild(일꾼 조합)  
Craftsmen Guild(장인 조합)  
Traders Guild(상인 조합)  
Philosophers Guild(철학자 조합)  
Spies Guild(첩자 조합)  
Strategists Guild(전략가 조합)  
Shipowners Guild(선주 조합)  
Scientists Guild(과학자 조합)  
Magistrates Guild(판사 조합)  
Builders Guild(건축가 조합)

## I 시대

LUMBER YARD  
3+ 4+



STONE PIT  
3+ 5+



CLAY POOL  
3+ 5+



ORE VEIN  
3+ 4+



TREE FARM  
6+



EXCAVATION  
4+



CLAY PIT  
3+



TIMBER YARD  
3+



FOREST CAVE  
5+



MINE  
6+



## II 시대

SAWMILL  
3+ 4+



QUARRY  
3+ 4+



BRICKYARD  
3+ 4+



FOUNDRY  
3+ 4+



## III 시대

WORKERS GUILD



CRAFTSMEN GUILD



TRADERS GUILD



PHILOSOPHERS GUILD



SPIES GUILD



STRATEGISTS GUILD



SHIPOWNERS GUILD



SCIENTISTS GUILD



MAGISTRATES GUILD



BUILDERS GUILD



## 제작진

제작자 : Antoine Bauza

개발 : Cédric Caumont & Thomas Provoost 로 알려진 "숨브레로 쓴 벨기에인들"

미술 : Miguel Coimbra

배치 : Alexis-Halicarnassius 70-Vanmeerbeeck

이 게임은 Vincent Moirin을 기리기 위한 것입니다.  
이 게임의 발표 전에 우리 견을 떠난 그는 많은 시험 동안 이 게임에 대한 그의 생각을 담아왔습니다.

TESTEURS : Mikael Bach, Françoise Sengissen, Matthieu Houssais, Michaël Bertrand, Mathias Guillaud, Dominique Figueat, Jonny Godard, Maia Houssais, Florian Grenier, Bruno Goubie, Julie Politano, Bruno Cathala, Ludovic Maublan, Milou, Fred, Cyberfab, Mini, Thomas Caet, Yves Phaneuf, les membres du club « Jeux en Société » de Grenoble, les participants des rencontres ludopathiques des Dragons Nocturnes, les joueurs des Belgo-Ludiques 2010, les participants des « Offs » du FJ de Cannes, les joueurs du Gathering of Friends 2010, les participants des rencontres ludopathiques, les visi-joueurs du festival de Toulouse.

번역 : Kwang Il Kim

제작자는 Bruno Cathala 씨가 자신에게 2인 규칙에 대한 아이디어를 준 것에 대해 고마워 합니다.

The sombrero-wearing belgians would like to thank Geoff-Imma break your face-Picard, Alexis-bocce-Desplats, Philippe Mouret, John-I cut prototypes-Berny, A la guerre who'll recognize himself as well as his Cyborg, the members of the Liege Objectifs-Jeux Club, 20.100, The organizers of the Feu.F.L.A.N, Stefan Glaubitz.

7 WONDERS is a game REPOS PRODUCTION.

Tel. +32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique

• www.rprod.com

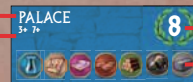
© REPOS PRODUCTION 2010. ALL RIGHT RESERVED.

This material may only be used for private entertainment.



카드 이름

플레이어 수에  
따른 카드 사용도



효과

건설 비용



## I 시대

## II 시대

## III 시대

## I 시대

## II 시대

## III 시대

PAWN SHOP  
4+ 7+

3

BATHS  
3+ 7+

3

AQUEDUCT  
3+ 7+

5

ALTAR  
3+ 5+

2

TEMPLE  
3+ 6+

3

PANTHEON  
3+ 6+

7

THEATER  
3+ 6+

2

STATUE  
3+ 7+

4

GARDENS  
3+ 4+

5

TOWN HALL  
3+ 6+

6

PALACE  
3+ 7+

8

TAVERN  
4+ 5+ 7+

5

EAST TRADING POST  
3+ 7+

1

WEST TRADING POST  
3+ 7+

1

MARKETPLACE  
3+ 6+

1

CARAVANSERY  
3+ 5+ 6+

1

Lighthouse  
3+ 6+

1-1

VINEYARD  
3+ 6+

1

BAZAR  
4+ 7+

2

CHAMBER OF COMMERCE  
4+ 6+

2-2

STOCKADE  
3+ 7+

1

BARRACKS  
3+ 5+

1

GUARD TOWER  
3+ 4+

1

WALLS  
3+ 7+

1

FORTIFICATIONS  
3+ 7+

1

TRAINING GROUND  
4+ 6+ 7+

1

CIRCUS  
4+ 5+ 6+

1

ARSENAL  
3+ 4+ 7+

1

STABLES  
3+ 5+

1

APOTHECARY  
3+ 5+

1

DISPENSARY  
3+ 4+

1

ARENA  
3+ 5+ 7+

1

LODGE  
3+ 6+

1

ARCHERY RANGE  
3+ 6+

1

WORKSHOP  
3+ 7+

1

LABORATORY  
3+ 5+

1

SIEGE WORKSHOP  
3+ 5+

1

COURTHOUSE  
3+ 5+

4

SCRIPTORIUM  
3+ 4+

1

LIBRARY  
3+ 6+

1

SENAT  
3+ 5+

6

UNIVERSITY  
3+ 4+

1

ACADEMY  
3+ 7+

1

SCHOOL  
3+ 7+

1

STUDY  
3+ 5+

1

# 심볼의 설명

## I시대 카드

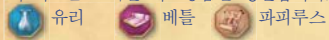
이 카드는 그려진 원자재를 생산합니다.



이 카드는 각 턴마다 그려진 원자재 2가지 중 하나를 생산합니다.

명확한 설명: 플레이어는 주어진 턴에 자원 2개 모두가 아니라 그 중 1개를 사용해서 건물 1개 (또는 불가사의 시기 1기)를 건설할 수 있습니다. 인접한 플레이어들은 소유자가 생산을 선택한 것에 상관없이 자원 2개 중 하나를 구입할 수 있습니다.

이 카드는 그려진 제조상품을 생산합니다.



이 카드는 그려진 승점을 받습니다.

이 카드는 방패 1개를 줍니다.

이 카드는 승점을 계산할 때 셉니다.

이 카드는 승점을 계산할 때 셉니다.

이 카드는 승점을 계산할 때 셉니다.

이 카드는 그려진 동전만큼 가치가 있는데, 그 카드를 사용할 때 그 동전들을 은행에서 1번만 가져옵니다.

이 건물을 건설한 턴의 다음 턴부터, 플레이어는 자신의 오른쪽 이웃에게 구입한 원자재에 대해서 동전 2개 대신 1개를 지불합니다.

이 건물을 건설한 턴의 다음 턴부터, 플레이어는 자신의 왼쪽 이웃에게 구입한 원자재에 대해서 동전 2개 대신 1개를 지불합니다.

이 건물을 건설한 턴의 다음 턴부터, 플레이어는 자신의 이웃들에게 구입한 제조상품을 동전 2개 대신 1개로 구입합니다.

명확한 설명: Eastern Trading Post(동부 교역소)와 Western Trading Post(서부 교역소), Marketplace(시장): 화살표들은 어떤 인접한 도시 또는 어떤 도시에 할인을 적용하는지를 나타냅니다.

## II시대 카드

이 카드는 그려진 원재로 2개를 생산합니다.

이 카드는 방패 2개를 줍니다.

이 카드는 플레이어의 도시와 인접한 도시 2곳에 건설한 갈색 카드 1장당 동전 1개씩의 가치가 있습니다.

명확한 설명: 같은 턴에 Vineyard(포도밭)처럼 인접한 도시에 건설한 갈색 카드도 셉니다.

이 카드는 플레이어의 도시와 인접한 도시 2곳에 건설한 회색 카드 1장당 동전 2개씩의 가치가 있습니다.

명확한 설명: 같은 턴에 Bazaar(상점가)처럼 인접한 도시에 건설한 회색 카드도 셉니다.

각 턴마다 이 카드는 그려진 원자재 4가지 중 플레이어가 선택한 1개를 생산합니다.

명확한 설명: 인접한 도시가 이 자원들을 구입할 수 없습니다.

이 카드는 그려진 제조상품 3가지 중 플레이어가 선택한 1개를 생산합니다. 명확한 설명: 인접한 도시가 이 자원을 구입할 수 없습니다.

## III시대 카드

이 카드는 방패 3개를 줍니다.

이 카드를 사용할 때, 그것의 고향 도시에 건설한 불가사의 시기당 동전 3개씩(3개 또는 6개, 9개, 12개) 줍니다. 게임 종료 시, 이 카드는 그것의 고향 도시에 건설한 불가사의 시기당 승점 1점씩(1점 또는 2점, 3점, 4점) 줍니다.

이 카드를 사용할 때, 플레이어의 도시에 있는 갈색 카드 1장당 동전 1개씩을 줍니다. 게임 종료 시, 이 카드는 그 플레이어의 도시에 있는 갈색 카드 1장당 승점 1점씩 줍니다.

이 카드를 사용할 때, 플레이어의 도시에 있는 회색 카드 1장당 동전 2개씩을 줍니다. 게임 종료 시, 이 카드는 그 플레이어의 도시에 있는 회색 카드 1장당 승점 2점씩 줍니다.

이 카드를 사용할 때, 이 카드를 포함하여 플레이어의 도시에 있는 노란색 카드 1장당 금화 1개씩을 줍니다. 게임 종료 시, 그 플레이어의 도시에 있는 노란색 카드 1장당 승점 1점씩 줍니다.

Arena(경기장)와 Haven(안식처), Chamber of Commerce(상업 회의소), Lighthouse(등대)에 대한 명확한 설명: 그 건물을 건설할 때 그 동전들을 1번만 가져옵니다. 승점은 게임 종료 시, 그 시점에 카드와 건설한 불가사의에 따라 계산합니다.

## 조합

대부분의 조합들은 당신의 이웃들이 건설한 건물에 따라 승점을 줍니다.

주: 그려진 카드의 양쪽에 화살표 2개는 인접한 도시들의 카드도 세지만 이 카드를 가지고 있는 플레이어의 카드는 세지 않는다는 것을 의미합니다.

Spies Guild(첩자 조합): 인접한 도시 양쪽에 있는 빨간색 카드 1장당 1점씩.

Magistrates Guild(판사 조합): 인접한 도시 양쪽에 있는 파란색 카드 1장당 1점씩.

Workers Guild(일꾼 조합): 인접한 도시 양쪽에 있는 갈색 카드 1장당 1점씩.

Craftsmen Guild(장인 조합): 인접한 도시 양쪽에 있는 회색 카드 1장당 1점씩.

Traders Guild(상인 조합): 인접한 도시 양쪽에 있는 노란색 카드 1장당 1점씩.

Philosophers Guild(철학자 조합): 인접한 도시 양쪽에 있는 초록색 카드 1장당 1점씩.

나머지 조합들은 특별한 규칙에 따라 승점을 줍니다.

Builders Guild(건축가 조합): 자신의 도시와 인접한 도시 양쪽에 있는 불가사의 시기 1기당 1점씩.

Shipowners Guild(선주 조합): 자신의 도시에 있는 갈색, 회색, 보라색 카드 1장당 1점씩.

명확한 설명: Shipowners Guild(선주 조합)도 이 총합에 포함됩니다.

Strategists Guild(전략가 조합): 인접한 도시 양쪽에 있는 패배 토큰 1개당 1점씩.

Scientists Guild(과학자 조합): 자신이 선택한 과학 심볼 1개를 추가로 받습니다.

명확한 설명: 이 조합을 건설할 때가 아닌 게임 종료 시, 심볼을 선택합니다.

명확한 설명: 게임판에서 생산한 자원들은 카드로 간주하지 않습니다. (Vineyard(포도밭), Bazaar(상점가), Guild(조합), ...)