

|구성|

- 역할 카드 5장(왕, 대주교, 장군, 백성, 부호)
- 패시브 카드 10장
- 역할별 행동 카드 20장(각 역할 별 행동 카드 5종류 * 1종류 당 4장)
- 역할별 특수 카드 3장

|게임 진행|

- ① 첫 번째 판에서는 각 플레이어는 5장의 역할 카드를 랜덤으로 한 장씩 나누어 가진다. 두 번째 판 이후부터는 이전 판에서 승리한 사람이 다음 게임의 왕이 되며, 왕을 제외한 나머지 플레이어가 남은 4개의 역할을 나누어 맡는다. 자신이 뽑은 역할 카드를 공개한다.
- ② 게임이 시작될 때, 왕은 패시브 카드 10장 중 3장을 무작위로 뽑은 뒤 그중에서 1장을 선택하여 효과를 발동시킨다. 이 효과는 게임이 끝날 때까지 적용된다.
- ③ 왕을 제외한 각 플레이어는 역할별 행동 카드 20장을 섞어 덱을 만든다. 이후 5장을 뽑아 그 중 한 장을 선택하여 공개한다. 왕은 4명의 플레이어가 각각 제시한 행동 카드 4장 중 하나를 선택하여 발동한다.
- ④ 행동 카드를 선택하기 이전에, 왕을 제외한 각 플레이어는 특수 카드를 사용할지를 결정할 수 있다. 특수 카드는 게임 전체에 카드 한 장당 한 번만 사용할 수 있다. 특수 카드의 발동 순서는 발동을 선언한 차례대로이며, 기존에 발동된 특수 카드가 적용되어 이후 선언된 특수 카드가 발동 조건을 만족하게 하지 못하면 해당 특수 카드의 발동은 무효로 처리한다.
- ⑤ 사용한 행동 카드는 묘지에 둔다. 이후 새로 덱에서 5장의 카드를 뽑는다. 덱의 카드가 다 떨어졌을 때 묘지에 있는 카드를 섞어 새로운 덱으로 만든다.

|승리 조건|

- 왕 이외의 역할 : 20턴 내에 다른 플레이어보다 먼저 자신의 점수를 100점 혹은 0점으로 만들기
- 왕 : 왕 이외의 플레이어가 승리하지 못하도록 25턴을 버티기

|주의사항|

- 각 카드의 효과 발동 순서는 다음과 같다.
 - 패시브 카드 효과 발동 → 특수 카드에 의한 패시브 효과 발동¹⁾ → 특수 카드 효과 발동²⁾
 - 행동 카드 선택 → 행동 카드 효과 발동 → 신의 대리자 디버프 / 민중봉기 카운트 시작
- 특수 카드의 효과가 만료되는 시점이 20턴 혹은 그보다 늦을 경우, 특수 카드를 사용할 수 없다.
 - 예를 들어, 발동 후 3턴간 유지되는 '신의 대리자'나 최대 3턴간 왕의 행동에 영향을 미치는 '민중

1) 금융계의 후원자로 생성된 금고 효과, 이교도 무리에 의한 종교 승리 방해 효과(신의 대리자 디버프 및 민중 봉기 효과는 해당되지 않음).
2) 민중봉기 효과는 적용되지 않음.

봉기'는 17번째 턴까지만 사용할 수 있으며, 18번째 턴에 사용할 경우 20번째 턴에 효과가 만료 되므로 사용할 수 없다. 나머지 특수 카드는 19번째 턴까지 사용할 수 있다.

- 한 턴에 승리 조건을 달성한 플레이어가 두 명 이상일 경우 승자는 아래 순서에 따라 결정된다.

- ① 0점을 달성한 플레이어보다 100점을 달성한 플레이어를 우선
- ② 특수 카드를 더 적게 사용한 플레이어를 우선
- ③ 기존 왕의 패시브 카드에서 효과가 없는 플레이어를 우선
- ④ 기존 왕의 패시브 카드 효과가 달성한 승리 조건과 반대되는 플레이어를 우선³⁾
- ⑤ 기존 왕의 패시브 카드가 모두 없거나, ④에서 결정되지 않는다면

장군 > 대주교 > 부호 > 백성

의 순서로 우선순위를 둬.

3) 기존 왕이 '실크 로드' 패시브 효과(재산 +5, 군사력 -5)를 받고 있었다면, 100점을 달성한 부호와 장군 중 장군의 승리로 친다.