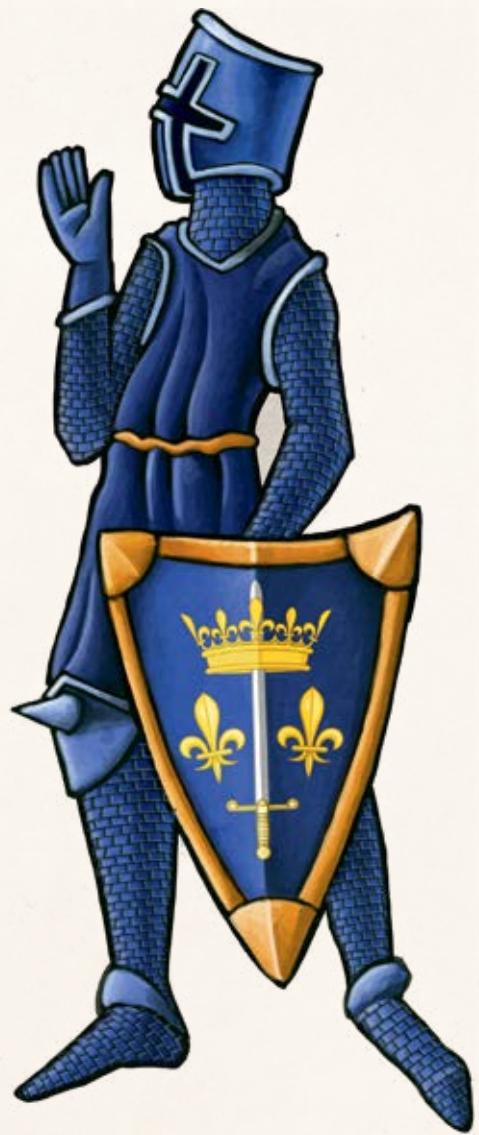


Reiner Stockhausen



게임 구성물

- 지도와 트랙 등으로 구성된 중앙 게임판 1개
- 공공사업판 1개
- 개인판 5개
- 추종자 타일을 담는 천 주머니 5개
- 상인 말 5개
- 교역소 50개
- 마커(큐브) 35개
- 추종자 타일 125개
- 상품 타일 총 90개
 - 곡물 타일 24개
 - 치즈 타일 21개
 - 와인 타일 18개
 - 양모 타일 15개
 - 옥감 타일 12개
- 기술 타일 20개
- 시민 타일 14개
- 주화 86개
- 구역 타일 20개
- 모래시계 타일 18개
- 요약표 타일 2개
- 시작 플레이어 마커 1개
- 규칙서 1개



dlp games

© dlp games 2014–2021

www.dlp-games.de

E-mail: info@dlp-games.de

게임 준비

1

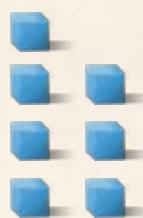
각 플레이어는 자기 색깔을 정하고 다음 구성물을 가져옵니다.

주머니 1개



주화 5개

다음 구성물은 자기 색깔에 맞게 가져옵니다.



마커(큐브) 7개



개인판 1개



상인 말 1개



교역소 10개

2

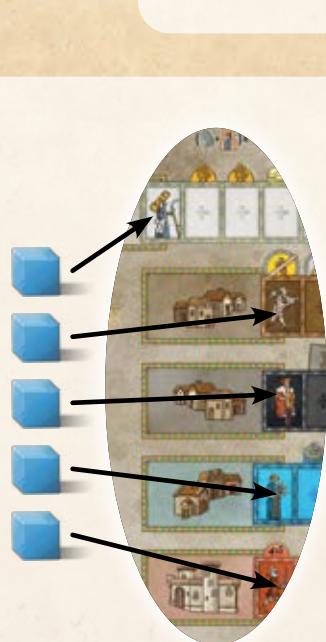
중앙 게임판과 공공사업판을 게임 영역 중앙에 놓습니다.

3

기술 타일을 모아 게임판의 알맞은 자리 위에 쌓아 놓습니다. 플레이어가 4명 이하라면 기술 타일 16개를 사용하고, 5명 일 때만 20개를 사용합니다.

5

모든 추종자 트랙과 개발 트랙의 첫 번째 칸 위에 각 플레이어의 마커를 1개씩 놓습니다.



6

공용 추종자 타일(플레이어 색으로 표시되지 않은 것)을 모아 종류별로 분류합니다. 이 규칙서 뒷면의 표를 참조해서, 플레이어 수에 따라 종류별로 정해진 만큼의 추종자 타일을 가져와 게임판의 알맞은 자리 위에 쌓아놓습니다. 사용하지 않는 추종자 타일은 게임에서 제거합니다.



8

시민 타일 13개를 게임판과 공공사업판의 표시된 자리에 놓습니다. 남은 시민 타일 하나는 게임판의 지도 왼쪽 위에 놓습니다.



7

주화는 근처에 두어 공급처를 만듭니다.





전용 추종자 4개(플레이어 색깔로 표시되어 있습니다)

농부, 뱃사공, 장인, 교역상 각 1개씩

남은 17개의 타일을 뒷면(A, B, C)에 따라 분류해 각각 섞은 뒤, 게임판의 모래시계가 그려진 칸에 먼저 C 타일 더미를 뒷면으로 놓고, 그 위에 B 타일 더미를, 그 위에 A 타일 더미를 올립니다. 마지막으로 따로 빼놓은 '순례' 시작 타일을 더미 맨 위에 놓습니다.



11

각 플레이어는 자기 상인 말을 오를레앙에 놓습니다.

10



상품 타일을 섞어, 육로와 수로에 표시된 칸 위에 앞면이 보이도록 1개씩 놓습니다. 4~5명이 플레이하는 경우, 모든 칸 위에 상품 타일을 놓습니다(2~3명이 플레이하는 경우에는 12a 또는 12b를 참고하세요).

남은 상품 타일은 종류별로 분류해 중앙 게임판 왼쪽에 있는 상품 시장에 앞면으로 놓습니다.



공공사업판

9



구역 타일을 모아 뒷면의 로마 숫자에 따라 분류하여 2개의 더미를 만들고, 균쳐에 둡니다.

12a

3명이 플레이하는 경우 :

사용하지 않는 색깔의 전용 추종자를 게임에서 제거합니다.

무작위로 상품 타일 6개를 게임에서 제거합니다.

상품 타일을 놓을 때, 4가 표시된 칸 위에는 상품 타일을 놓지 않습니다.

12b

2명이 플레이하는 경우 :

사용하지 않는 색깔의 전용 추종자를 게임에서 제거합니다.

무작위로 상품 타일 12개를 게임에서 제거합니다.

상품 타일을 놓을 때, 3 또는 4가 표시된 칸 위에는 상품 타일을 놓지 않습니다.

13

이제 게임을 시작할 준비가 되었습니다!

게임 목표

플레이어의 목표는 중세 프랑스를 배경으로, 다양한 분야에서 두각을 보이는 것입니다. 상품을 생산하고 거래하며 당신의 기술을 발전시키고, 공공의 이익을 위해 노력하면 승점을 얻을 수 있습니다.

게임 방법

가장 나이가 적은 플레이어가 시작 플레이어 마커를 가져옵니다.

게임은 18라운드에 걸쳐 진행됩니다. 각 라운드는 7개의 단계로 구성됩니다.



시작 플레이어 마커

1단계: 모래시계

시작 플레이어가 모래시계 타일 더미 맨 위 타일을 뒤집어 공개합니다. 모래시계 타일은 게임 진행 정도를 표시합니다. 18번째(마지막) 타일이 공개된 라운드가 끝난 후, 게임이 종료됩니다. 또한, 각 모래시계 타일에는 이번 라운드에 적용될 이벤트가 표시되어 있습니다. 이벤트에는 6가지 종류가 있습니다(10쪽의 ‘이벤트 상세 설명’을 참고하세요). ‘순례’를 제외한 이벤트는 6단계(이벤트)에서 효과가 적용됩니다.



2단계: 인구 조사

각 플레이어가 가진 농부의 수를 비교합니다. 농부 트랙에서 자기 마커를 가장 많이 전진시킨 플레이어는 공급처에서 1주화를 가져옵니다. 그런 플레이어가 여럿일 경우, 아무도 주화를 가져오지 않습니다. 농부 트랙에서 자기 마커를 가장 적게 전진시킨 플레이어는 공급처에 1주화를 지불해야 합니다. 그런 플레이어가 여럿일 경우, 아무도 주화를 지불하지 않습니다.



예시: 파랑 플레이어는 1주화를 받고, 빨강 플레이어는 1주화를 지불해야 합니다.

2인 플레이

중요: 2명이 플레이하는 경우, 농부 트랙에서 뒤처진 플레이어는 주화를 지불하지 않습니다. 농부 트랙에서 앞서는 플레이어는 여전히 1주화를 받습니다.

3단계: 추종자 뽑기

각 플레이어는 자기 추종자 주머니에서 추종자 타일을 뽑아 자기 시장에 놓습니다. 뽑는 타일의 최대 개수는 기사 트랙에서 자기 마커가 놓인 칸에 표시된 숫자와 같습니다. 게임을 시작할 때, 이 값은 4입니다. 시장에 타일을 놓을 자리가 없다면, 더 이상 추종자 타일을 뽑을 수 없습니다. (참고: 뽑은 추종자 타일을 사용하지 않으면 시장에 남아, 다음 라운드에 새로운 타일을 뽑는 것을 방해할 수도 있습니다.)



예시: 초록 플레이어는 추종자 타일을 4개까지 뽑을 수 있습니다. 노랑과 파랑 플레이어는 각각 6개까지, 그리고 빨강 플레이어는 8개까지 추종자 타일을 뽑을 수 있습니다.

4단계: 계획

각 플레이어는 동시에 자기 시장에 있는 추종자 타일을 자기 행동 칸으로 옮겨, 행동을 준비합니다. 원한다면 추종자 타일을 사용하지 않고 시장에 남겨둘 수도 있습니다.

배치를 완료한 후, 자기 계획이 끝났음을 선언합니다. 선언 이후에는 배치를 변경할 수 없습니다. 명료화가 필요한 경우, 시작 플레이어부터 시계 방향 순서로 계획이 끝났음을 선언합니다.

각 구역은 특정 행동을 제공합니다. 구역을 활성화하려면 특정 조합의 추종자 타일이 필요합니다(시청을 비롯한 일부 구역 타일은 추종자 타일을 1개만 요구하거나, 전혀 요구하지 않는 경우도 있습니다).



예시: 농장을 통해 새로운 농부를 가져오려면 뱃사공과 장인이 각각 1개씩 필요합니다.

자기가 보유한 구역 중, 활성화하고 싶은 구역의 행동 칸에 알맞은 추종자 타일을 놓습니다. 어떤 구역의 모든 행동 칸이 채워져 있다면, 그 구역은 활성화된 것으로 간주합니다. 이렇게 활성화된 구역에서 5단계(행동)에 행동을 수행할 수 있습니다.

한 구역의 모든 행동 칸을 한 번의 계획 단계 동안 다 채울 필요는 없습니다. 일부를 먼저 채우고, 이후 라운드에 나머지를 채워도 됩니다. 하지만 행동 칸을 모두 채우기 전에는 구역을 활성화할 수 없고, 그 구역의 행동을 수행할 수도 없습니다.

5단계: 행동

각 플레이어는 활성화한(해당 행동 칸을 모두 추종자 타일이나 기술 타일로 채운) 구역의 행동을 수행합니다.

시작 플레이어부터 시계 방향 순서로 돌면서 차례를 진행하며, 차례가 되면 행동을 1번 수행하거나 패스할 수 있습니다. 한번 패스하고 나면 그 라운드에는 더 이상 행동을 수행할 수 없습니다.

행동을 수행한 후, 해당 구역의 행동 칸에 있는 추종자 타일을 주머니로 되돌려놓습니다(예를 들어 농장 행동을 수행하고 나면, 농장의 행동 칸에 놓인 뱃사공과 장인 타일을 주머니에 다시 넣습니다).

중요: 기술 타일은 게임이 종료될 때까지 행동 칸에 남아있습니다.

행동은 원하는 순서로 수행할 수 있습니다. 가능한 행동을 모두 수행할 필요는 없습니다. 수행할 수 있는 행동이 남아있어도, 원한다면 패스할 수 있습니다. 한번 패스하고 나면 이번 행동 단계에서는 더 이상 행동을 수행할 수 없습니다. 모든 플레이어가 패스하면 5단계(행동)가 종료됩니다. 활성화 했지만 행동을 수행하지 않은 구역은 활성화된 채로 남아 다음 라운드에 사용될 수 있습니다. 행동을 수행하지 않은 구역에 놓인 타일을 주머니에 되돌려놓으면 안 됩니다.

6단계: 이벤트

이번 라운드에 공개된 모래시계 타일에 표시된 이벤트를 해결합니다.

(이벤트의 효과는 모든 플레이어에게 적용됩니다. 10쪽의 '이벤트 상세 설명'을 참고하세요.)



7단계: 시작 플레이어

현재 시작 플레이어는 자기 왼쪽에 있는 플레이어에게 시작 플레이어 마커를 넘겨줍니다.



구역과 행동

각 구역은 특정 행동을 나타냅니다. 플레이어의 개인판은 가장 기본적인 구역으로 구성되어 있습니다. 게임을 진행하면서, 플레이어는 새로운 구역을 확보할 수 있습니다(7쪽의 ‘교역상’을 참조하세요).

어떤 구역의 행동 칸을 모두 채웠다면, 그 구역이 활성화됩니다. 활성화된 구역에서는 행동을 수행할 수 있습니다. 행동을 수행한 후, 해당 구역의 행동 칸에 놓인 추종자 타일(기술 타일 제외)을 주머니로 되돌려놓습니다.

각 구역과 행동에 대한 자세한 설명은 다음과 같습니다.

농장

게임판에 놓인 농부 타일 1개를 가져와 자기 주머니에 넣습니다. 그런 다음 농부 트랙에서 자기 마커를 1칸 전진시키고, 전진한 칸에 표시된 상품을 가져옵니다. 농부 트랙은 2단계(인구 조사)에서도 중요한 역할을 합니다.



마을

마을에서는 벳사공이나 장인, 또는 교역상을 가져올 수 있습니다. 다음 중 하나를 선택합니다.



벳사공

게임판에 놓인 벳사공 타일 1개를 가져와 자기 주머니에 넣습니다. 그런 다음 벳사공 트랙에서 자기 마커를 1칸 전진시키고, 전진한 칸에 표시된 만큼 주화를 가져옵니다. 트랙의 마지막 칸에 첫 번째로 도달한 플레이어는 주화 대신 시민 타일을 가져옵니다.



장인

게임판에 놓인 장인 타일 1개를 가져와 자기 주머니에 넣습니다. 그런 다음 장인 트랙에서 자기 마커를 1칸 전진시키고, 기술 타일 1개를 가져옵니다. 가져온 기술 타일을 개인판 옆에 놓습니다. 기술 타일은 행동 단계에서 패스한 후에만 사용할 수 있습니다.



기술 타일: 기술 타일을 원하는 행동 칸 위에 배치하여 남은 게임 동안 추종자 타일을 대체할 수 있습니다. 단, 장인 행동을 통해 가져온 첫 기술 타일은 반드시 농부 타일을 대체해야 합니다. 그 이후에 장인 행동으로 놓는 기술 타일은 수도승을 제외한 모든 추종자 타일을 대체할 수 있습니다. 행동을 수행한 후에도, 기술 타일은 제거되지 않고 게임이 종료될 때까지 남아있습니다.

기술 타일 배치 규칙:

- 수도승 타일은 기술 타일로 대체할 수 없습니다.
- 한 구역에 기술 타일을 2개 이상 놓을 수 없습니다.
- 행동 칸이 딱 1곳 있는 구역에는 기술 타일을 배치할 수 없습니다.
- 한번 배치된 기술 타일은 옮길 수 없습니다.



교역상

게임판에 놓인 **교역상 타일** 1개를 가져와 자기 주머니에 넣습니다. 그런 다음 교역상 트랙에서 자기 마커를 1칸 전진시키고, **구역 타일** 1개를 가져와 당신의 활용 가능한 구역을 추가할 수 있습니다.

구역 확장: 구역 타일 1개를 선택합니다. 구역 타일은 뒷면의 로마 숫자(I, II)에 따라 두 종류로 구분됩니다. 교역상 트랙에서 처음 전진했다면, 반드시 I 타일 중에서 1개만 선택할 수 있습니다. 그 이후에는 교역상 트랙에서 전진할 때마다 I 또는 II 타일 중 1개를 선택할 수 있습니다. 선택한 타일을 가져와 개인판 옆에 놓습니다. 이렇게 하면, 활성화하고 행동을 수행할 수 있는 새로운 구역이 생깁니다.

참고: 모든 플레이어는 언제든지 구역 타일 더미의 타일들을 확인할 수 있습니다. 각 구역 타일에 대한 자세한 설명은 11쪽을 참조하세요.



대학교

게임판에 놓인 **학자 타일** 1개를 가져와 자기 주머니에 넣습니다. 그런 다음 학자 트랙에서 자기 마커를 1칸 전진시키고, 전진한 칸에 표시된 만큼 개발 점수를 얻습니다. 게임 중 개발 점수를 얻을 때마다, 개발 트랙에 있는 자기 마커를 그만큼 전진시킵니다.



성

게임판에 놓인 **기사 타일** 1개를 가져와 자기 주머니에 넣습니다. 그런 다음 기사 트랙에서 자기 마커를 1칸 전진시킵니다. 기사 트랙에는 3단계(추종자 뽑기)에서 뽑을 수 있는 추종자 타일의 최대 개수가 표시되어 있습니다. 게임을 시작할 때는 타일을 4개까지 뽑을 수 있고, 기사를 고용하면 뽑는 개수를 늘릴 수 있습니다.

참고: 트랙에서 네 번째로 전진할 때에는, 뽑는 타일의 개수가 증가하지 않습니다. 대신 이 칸에 가장 먼저 도달한 플레이어는 시민 타일 1개를 가져옵니다.



수도원

게임판에 놓인 **수도승 타일** 1개를 가져와 자기 주머니에 넣습니다. 이 행동에는 추가 효과가 없습니다. 수도승 타일은 아무 추종자 타일인 것처럼 사용될 수 있습니다. 하지만 수도승 타일이 필요한 행동 칸에 다른 추종자 타일이나 기술 타일을 사용할 수는 없습니다.



선박

자기 상인 말을 **수로**(파란색 연결로)를 따라 인접한 지역으로 이동시킵니다. 경로 위에 상품 타일이 놓여 있다면, 그 상품을 가져올 수 있습니다. 경로 위에 상품 타일이 여러 개 놓여 있다면, 그중 1개만 가져옵니다. 가져온 상품은 자기 개인판 옆에 둡니다.

- 이후로도 각종 효과에서 이동 경로에 놓인 상품 타일을 가져오도록 할 때, 별도의 언급이 없다면 그 경로에 상품 타일 여러 개가 놓여 있을 경우 그중 1개만 가져옵니다.



마차

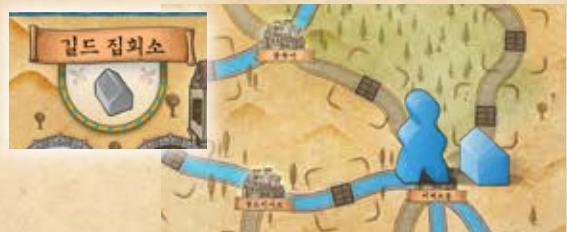
자기 상인 말을 **육로**(갈색 연결로)를 따라 인접한 지역으로 이동시킵니다. 경로 위에 상품 타일이 놓여 있다면 가져올 수 있습니다. 가져온 상품은 자기 개인판 옆에 둡니다.



길드 집회소

현재 자기 상인 말이 놓여 있는 지역에 **교역소** 1개를 건설합니다. 단, 각 지역에는 누구의 것이든 교역소가 1개씩만 놓일 수 있기 때문에, 이미 교역소가 있는 지역에 다른 교역소를 건설할 수는 없습니다.

예외: 오른쪽에는 각 플레이어가 1개씩 교역소를 건설할 수 있습니다.



필사실

개발 점수 1점을 얻습니다. **개발 트랙**에서 자기 마커를 1칸 전진시킵니다.



시청

계획 단계 동안, **추종자 타일 1개 또는 2개**를 시청에 배치할 수 있습니다. 시청은 행동 칸 중 1곳만 채워져 있어도 활성화됩니다. 시청의 행동을 수행할 때, 시청에 놓인 추종자 타일들(2개 모두 또는 1개만)을 공공사업판에 있는 아무 알맞은 칸 위로 옮깁니다. 공공사업 칸에 추종자 타일 1개를 놓을 때마다, 해당 사업에 표시된 보상(주화 또는 개발 점수)을 얻습니다.

어떤 공공사업을 완료한(마지막으로 남은 칸을 채운) 플레이어는 완료된 공공사업에 놓인 시민 타일을 추가로 가져옵니다.

공공사업에 필요한 추종자 타일은 다른 추종자 타일(가령 수도승)로 대체할 수 없습니다. 반드시 칸에 맞는 추종자를 놓아야 합니다. 공공사업에 놓인 추종자 타일은 게임이 끝날 때까지 그 자리에 남습니다.



중요: 시청에는 전용 추종자(플레이어 색깔로 표시된 추종자)를 놓을 수 없습니다.



개발 트랙

개발 트랙에는 개발 지수 또는 주화가 그려져 있거나, 시민 타일이 놓인 칸이 있습니다. 플레이어의 마커가 전진하여 주화가 그려진 칸 위에 놓이거나 그 칸을 지나갈 때, 그 플레이어는 표시된 만큼 주화를 공급처에서 가져옵니다. 개발 트랙의 시민 타일이 놓인 칸에 처음으로 도달하거나 처음으로 그 칸을 지나친 플레이어는 그 시민 타일을 가져옵니다.

개발 지수는 플레이어의 개발 상황을 나타냅니다. 플레이어의 마커가 개발 지수가 표시된 칸 위에 놓이거나 그 칸을 지나갈 때, 그 플레이어의 개발 지수는 즉시 표시된 값으로 변경됩니다. 게임을 시작할 때, 모든 플레이어의 개발 지수는 1입니다.



참고: 플레이어의 개발 지수는 ‘수입’ 이벤트, ‘병원’ 구역 행동에 영향을 줍니다. 또한 게임이 종료된 후, 플레이어가 보유한 시민 타일과 건설한 교역소는 개발 지수만큼 승점을 제공합니다.

게임 종료 및 점수 계산

게임은 18라운드가 진행된 후 종료됩니다. 점수 계산을 하기 전에, **교역소를 가장 많이 건설한** 플레이어가 남은 **시민 타일 1개**를 가져옵니다. 그런 플레이어가 여럿이면 아무도 시민 타일을 가져오지 않습니다. 그 후, 점수 계산을 진행합니다. 플레이어는 다음 항목에 따라 승점을 얻습니다.

주화: 1주화당 1점



상품: 옷감: 1개당 5점

양모: 1개당 4점

와인: 1개당 3점

치즈: 1개당 2점

곡물: 1개당 1점

교역소와 시민 타일: 건설한 자기 교역소와 보유한 시민 타일은 각각 자기 개발 지수만큼 점수를 제공합니다.

(예시: 에릭은 교역소를 5개 건설했고, 시민 타일을 2개 가지고 있습니다. 개발 트랙을 보니, 에릭의 현재 개발 지수는 4입니다. 그러므로 에릭은 승점을 $(5+2) \times 4 = 28$ 점 받습니다.)

승점이 가장 많은 플레이어가 승리합니다. 동점이 발생하면, 그중 개발 트랙에서 자기 마커를 더 많이 전진시킨 플레이어가 승리합니다. 그마저도 같다면, 함께 승리합니다!

	= 5		= 3
	= 4		= 2
	= 1		= 1
	(+)		x
$(\text{Clothing} + \text{Citizen}) \times \text{Development}$			

압류

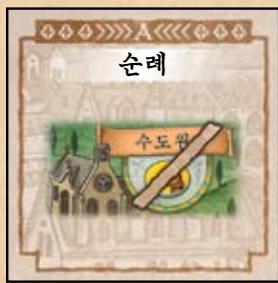
주화를 지불해야 할 때(가령 인구 조사 또는 ‘세금’ 이벤트 등) 지불할 수 있는 주화가 없다면, 압류가 진행됩니다. 모자라는 주화마다, 다음 중 하나를 잃어야 합니다.

- **교역소 1개**(건설한 교역소 또는 자기 공급처에 있는 교역소)
- **추종자 1개**(주머니에서 무작위로 뽑습니다. 플레이어 색깔로 표시된 전용 추종자를 뽑았다면, 도로 주머니에 넣고 다시 뽑습니다.)
- **개발 점수 1점**(개발 트랙에서 마커를 1칸 뒤로 옮깁니다. 주화가 표시된 칸 위로 옮기거나 그 칸을 지나칠 수는 없습니다.)
- **상품 타일 1개**(상품 가치에 상관없이 1주화당 1개)
- **구역 타일 1개**
- **기술 타일 1개**

플레이어는 원하는 조합으로 모자라는 주화를 대신할 수 있습니다. (예를 들어 5주화가 모자란다면, 추종자 1개, 교역소 2개, 개발 점수 2점을 잃어서 이를 대신할 수 있습니다.)

이 과정에서 잃은 모든 구성물은 게임에서 제거됩니다. 다시 얻을 수 있는 것은 개발 점수뿐입니다.

이벤트 상세 설명



순례

이번 라운드에는 수도승을 고용할 수 없습니다. ‘순례’ 이벤트만은 5단계(행동)에 효과가 적용됩니다. 다른 모든 이벤트는 6단계(이벤트)에 효과가 적용됩니다.



수입

각 플레이어는 현재 자기 개발 지수에 따라 주화를 가져옵니다.

- A: 개발 지수 1당 3주화
- B: 개발 지수 1당 2주화
- C: 개발 지수 1당 1주화



수확

각 플레이어는 음식(곡물이나 치즈, 또는 와인)이나 주화를 지불해야 합니다. 음식도 주화도 지불할 수 없다면, 암류가 진행됩니다(9쪽 참조). 지불한 음식은 상품 시장에 되돌려놓습니다.

- A: 음식 1개 또는 5주화
- B: 음식 2개 또는 모자란 음식 1개당 5주화
- C: 음식 3개 또는 모자란 음식 1개당 5주화



세금

각 플레이어는 자신이 보유한 상품 타일의 개수에 따라 주화를 지불합니다. 지불할 주화가 부족하면, 암류가 진행됩니다(9쪽 참조).

- A: 상품 1개당 1주화
- B: 상품 2개당 1주화
- C: 상품 3개당 1주화



거래일

각 플레이어는 건설한 자기 교역소 개수에 따라 주화를 가져옵니다.

- A: 교역소 1개당 3주화
- B: 교역소 1개당 2주화
- C: 교역소 1개당 1주화



전염병

각 플레이어는 추종자 타일 1개를 잃습니다. 각자 자기 주머니에서 추종자 타일 1개를 무작위로 뽑아 게임판 위로 되돌려놓습니다(누군가가 나중에 다시 가져갈 수 있습니다). 이렇게 추종자 타일을 되돌려놓아도 해당하는 추종자 트랙에서 마커가 후퇴하지는 않습니다. (플레이어 색깔로 표시된) 자기 전용 추종자는 잃지 않습니다. 무작위로 뽑은 추종자가 전용 추종자라면, 아무 일도 일어나지 않습니다(뽑은 전용 추종자를 다시 주머니에 되돌려놓습니다).

구역 타일 상세 설명



건초 저장고, 치즈 공장, 와인 제조소, 양모 공장, 양복점

상품 시장에서 해당하는 상품 1개를 가져옵니다. 상품 시장에 해당 상품이 없으면 그 행동은 수행할 수 없습니다.



해운회사

개발 점수 1점을 얻습니다.

양조장

공급처에서 2주화를 가져옵니다.

병원

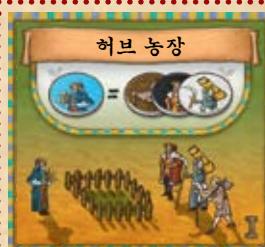
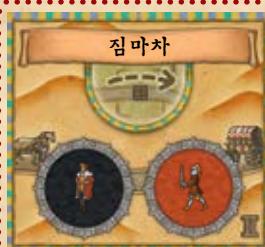
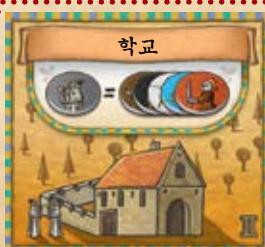
현재 자기 개발 지수만큼 공급처에서 주화를 가져옵니다.

저장고

공급처에서 4주화를 가져옵니다.

도서관

개발 점수 2점을 얻습니다.



풍차

공급처에서 2주화를 가져오고, 개발 점수 1점을 얻습니다.

학교

학교를 보유한 플레이어는 학자를 아무 추종자 타일(수도승 제외)인 것처럼 사용할 수 있습니다.

짐마차

자기 상인 말을 육로를 통해 인접한 지역으로 옮기고, 그 경로에 상품이 놓여있다면 가져옵니다.

히브 농장

히브 농장을 보유한 플레이어는 뱃사공을 장인이나 교역상, 또는 농부인 것처럼 사용할 수 있습니다.

사무소

자신이 건설한 교역소 1개당 1주화를 가져옵니다.



목욕탕

주머니에서 추종자 타일 2개를 뽑아서 그중 1개를 선택합니다. 즉시 그 추종자 타일을 가능한 행동 칸 중 원하는 곳(목욕탕 제외) 위에 놓습니다. 선택하지 않은 추종자 타일과 목욕탕에 놓여있던 추종자 타일을 주머니에 되돌려놓습니다. 만일 뽑은 추종자 중 놓을 수 있는 추종자가 없다면, 뽑은 추종자 타일을 모두 주머니에 되돌려놓습니다.



화약탑

화약탑을 소유한 플레이어의 시장이 2칸 확장됩니다. 3단계(추종자 뽑기)에서 뽑은 추종자 타일 중 최대 2개를 화약탑에 놓을 수 있습니다. 4단계(계획)에서 화약탑에 놓인 추종자 타일을 원하는 행동 칸 위로 옮길 수 있습니다. 또는, 5단계(행동)에서 한 번의 행동으로 화약탑에 놓인 추종자를 2개까지 공공사업판 위로 옮길 수 있습니다. (플레이어 색깔로 표시된) 전용 추종자는 공공사업에 사용할 수 없습니다.



연구소

기술 타일 1개를 가져와서 수도승을 제외한 원하는 행동 칸에 놓습니다. 기술 타일 배치 규칙이 모두 적용됩니다. 원한다면 그 기술 타일을 연구소에 놓을 수도 있습니다.



성물 보관실

성물 보관실이 활성화되어 있다면, 소유한 플레이어는 부정적인 이벤트의 효과를 받지 않습니다. 6단계(이벤트)에서 (부정적인 이벤트의 효과를 적용하지 않고 그 대신) 이 구역의 행동 칸에 놓인 수도승을 주머니에 되돌려놓습니다.



약국

약국은 아무 추종자를 놓아서 활성화할 수 있습니다. 행동을 수행할 때, 최대 3주화까지 지불합니다. 지불한 주화 수만큼 개발 트랙에 있는 자기 마커를 전진시킵니다.

규칙 명료화

타일이 모두 떨어진 경우

추종자 타일, 기술 타일, 상품 타일의 총 개수는 제한되어 있습니다. 남은 타일이 없는 경우, 타일을 가져올 수 없고, 그 타일을 제공하는 행동도 수행할 수 없습니다. 특정 이벤트(수확, 전염병)의 효과로 타일이 다시 채워지는 경우, 다시 타일을 가져올 수 있습니다. 반면에 주화의 개수는 제한이 없습니다. 주화 토큰이 부족한 경우, 대체품을 사용합니다.

추종자 타일 확인

게임 중 아무 때나, 자기 주머니를 열고 어떤 추종자가 들어있는지 확인할 수 있습니다. 확인이 끝나면, 주머니를 잘 섞어줍니다.

빈 도로

상품이 놓여 있지 않더라도, 육로와 수로를 이용할 수 있습니다.

전용 추종자

(플레이어 색깔로 표시됨) 자기 전용 추종자는 항상 자기 주머니 안 또는 판 위에 있어야 합니다. 공공사업에 사용할 수 없으며, 전염병에 의해 희생되지 않고, 암류에 의해 잃을 수도 없습니다.

배치된 추종자 타일

행동 칸 위에 놓인 추종자 타일은 다른 칸으로 옮길 수 없습니다. 하지만, 3단계(추종자 뽑기)에서, 추종자를 덜 뽑기로 하면 뽑지 않은 수만큼의 추종자를 행동 칸에서 시장으로 되돌려놓을 수 있습니다.

(예시: 절은 추종자 타일을 6개 뽑을 수 있지만, 대신 타일을 4개만 뽑고 행동 칸에 놓인 타일 2개를 시장으로 되돌려놓기로 합니다.)

주화와 공급처

주화를 지불할 때는 공급처에 되돌려놓고, 주화를 가져올 때는 공급처에서 가져옵니다.

추가 구역 타일

이 게임은 침략 확장이나 교역과 음모 확장 등을 포함해서 즐길 수 있습니다. 그 경우, 게임을 준비할 때 구역 타일을 모두 모아 뒀면(I, II)에 따라 분류합니다. 그런 다음 분류한 각 더미에서 타일을 무작위로 13개씩 골라 게임에서 사용합니다. 어느 한쪽 더미의 타일이 13개보다 적다면, 그 더미의 타일은 모두 사용합니다.

플레이어 수에 따른 타일 사용 개수

2	3	4	5
I2	I4	I6	I8
8	II	I4	I7
8	II	I4	I7
8	II	I4	I7
6	8	IO	I2
6	8	IO	I2
6	8	IO	I2
I6	I6	I6	20
78	84	90	90



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com

디자이너: Reiner Stockhausen

일러스트: Klemens Franz | atelier198

편집: Stefan Malz

한국어판 번역 및 편집

총괄: 권성현 | 번역: 서지훈

교정: 신윤문 | 편집: 이준우

※ <오를레앙>은 dlp games와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 다이브다이스(www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.