

배라지

규칙서

1922년 10월 17일, 프랑스 알프스.

전기 케이블카가 숲과 계곡을 지나 웅장한 알프스 산을 오르고 있다. 마치 절 베른의 소설에 나올 법한 풍경이라고, 다슬러 대령은 생각했다.

한편에는 산을 뚫고 있는 강력한 기계장치들이, 다른 한편에는 한 무리의 테슬라 코일이 내뿜는 보라색 전기장이 산을 뒤덮고 있는 모습이 그의 눈에 들어왔다.

다슬러의 조수가 데이터와 숫자를 읊기 시작했다.

“고지대 시설은 이미 가동 중입니다, 대령 각하. 우리 기상팀에서는 이례적으로 비가 많은 봄이 올 것이라고 예상했습니다. 내년 전망은 밝을 듯합니다.”

다슬러는 멀리 산꼭대기를 바라보았다.

수년 전, 프랑스군의 기관총에 부하들을 잃었던 바로 그 산이었다.

테슬라의 에너지 혁명, 행복 추구 풍조, 보드빌 쇼에 매료된 이 정신 나간 새로운 세계에서 세계대전의 기억은 별써 잊혀 버렸는지도 모른다.

하지만 다슬러는 잊지 않았다. 이번에는 실패하지 않으리라.

“프리드리히, 우린 돈이 필요하다. 저 시설에 막대한 돈이 들어갔어. 게다가 저 시설을 산기슭의 발전소에 연결할 도관이 필요해. 그 미국 여자가 우리보다 먼저 손에 넣으려고 하는 것 같더군.”

젊은 조수는 눈을 가늘게 찌푸렸다. “문제없습니다. 우리 측에서 다수의 이탈리아의 개인 투자자들과 좋은 계약을 체결했습니다. 수개 월 내로 계약을 완수하기만 하면 재정 문제에서 급한 불은 끌 수 있습니다. 내년에 있을 정부 사업 준비도 마무리될 겁니다.”

조수가 대령에게 두꺼운 폴더를 건넸다. “지난번에 지시하셨던 자료입니다. 최고의 인재들만 추렸습니다. 내년 작전을 담당할 능력이 있는 우수한 간부를 찾을 수 있을 겁니다. 제 생각으로는 아들러씨가 우리 회사에 가장 적합한 자산이 될 것 같습니다.”

케이블카는 목적지를 바라보고 있었다. 독일이 지은 거대한 댐으로 만들어진 대규모 저수지. 엄청난 에너지가 이곳에 잠들어 있다.

다슬러 대령은 서류를 폴더에 넣고 코트를 여몄다.

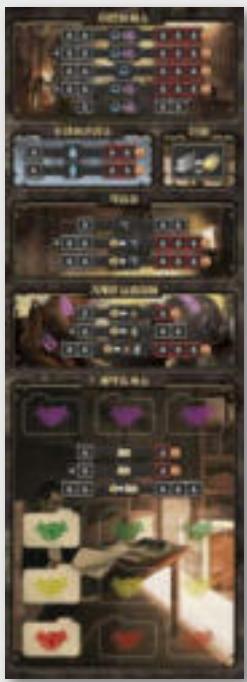
“이제 시작하지.”



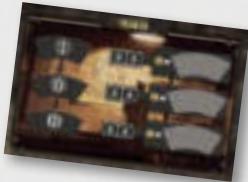
공통 구성물



양면 게임판 1개



관리행동 판 1개



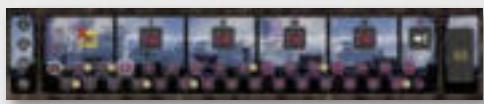
특허청 판 1개



간부 타일 7장

+ 안톤 크릴로프

특별 기술 타일 1장



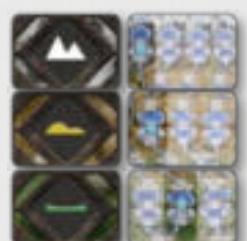
발전량 트랙 1개



신기술 타일 15장



보너스 타일 6장



초기배치 타일
10장



수의계약 타일

45장



시작 계약 타일

4장



정부계약 타일

6장



강 원류 타일

8장



목표 타일 6장



물방울
30개



크레딧
1짜리 32개
3짜리 20개
5짜리 14개



중립 증축부
3개



중립 기초부
3개



굴착기 34개
1짜리 24개
3짜리 6개
5짜리 4개

레미콘 26개
1짜리 16개
3짜리 6개
5짜리 4개

* 굴착기와 레미콘을 합쳐서 '기계류'라고 부릅니다.

개인 구성물



회사 판 4개



건설 회전판 4개
(원형 바닥과 회전바퀴로 구성)



기초부 20개
(회사마다 5개씩)



증축부 20개
(회사마다 5개씩)



도관 20개
(회사마다 5개씩)



발전소 16개
(회사마다 4개씩)



기초기술 타일 20장
(회사마다 5장씩)



차례 순서 마커 4개
(회사마다 1개씩)



발전량 마커 4개
(회사마다 1개씩)



승점 마커 4개
(회사마다 1개씩)



오토마 타일 20장

오토마 규칙을 이용하면 하나 또는 여러 오토마 플레이어를 상대로 게임을 할 수 있습니다.

참조 타일 4장
(회사마다 1장씩)



엔지니어 말 48개
(회사마다 12개씩)

게임 개요

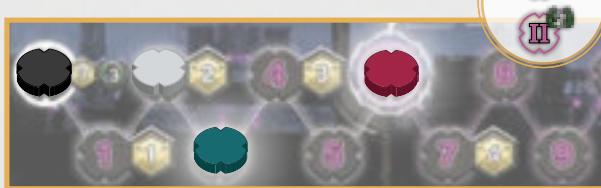
<버라이>에는 에너지 생산 경쟁에 뛰어든 4개국의 발전 회사가 등장하며, 여러분은 각 회사의 기업 총수가 됩니다. 기술을 사들여 댐과 수력발전소를 건설하고 도관을 만들어 시설들을 연결해야 합니다. 저장한 물을 활용해 전기를 생산하고 계약을 완수하십시오.

게임이 끝난 뒤 승점이 가장 높은 사람이 승리합니다.

승점을 획득하는 방법은 다음과 같습니다.

라운드가 끝날 때마다

매 라운드, 발전량 순위에 따라 승점을 획득.



오션(빨간색)은 발전량 트랙에서 1위이므로 승점 6점을 획득합니다.

성현(초록색)은 2위이므로 승점 2점을 획득합니다.

매 라운드, 해당 라운드의 보너스 타일 점수를 받을 수 있을 만큼 전기를 생산(최소 6단위 이상)하면 보너스 타일의 조건에 따라서 승점을 획득.



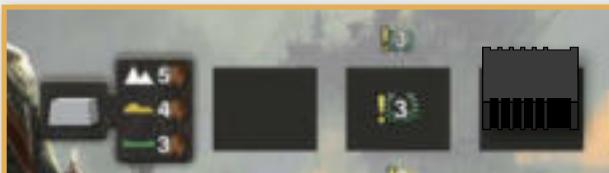
오션(빨간색)은 6단위 이상 전기를 생산했으므로 보너스를 받을 자격이 있습니다. 첫 번째 보너스 타일에 그려진 대로 자기가 건설한 기초부마다 승점 4점씩 획득합니다.

라운드 진행 중에

자기 회사 판의 수입으로 승점을 획득.



시설물을 일정 수 이상 건설하면 수입을 받을 수 있습니다.



영호(검은색)가 자신의 두 번째 기초부를 건설했습니다. 영호는 즉시 승점 3점을 획득합니다. 또한, 영호는 이후 '수입/강 원류 단계'마다 승점 3점을 획득합니다.

승점을 주는 계약을 완수해서 승점을 획득.



3단위 이상 전기를 생산해야 하는 계약입니다. 이 계약을 완수하면 승점 4점과 2크레딧을 획득합니다.

특별 효과로 승점을 주는 신기술 타일을 사용해서 승점을 획득.



이 신기술 타일을 사용하면, 자기가 건설한 발전소마다 승점 3점씩 획득할 수 있습니다.

게임이 끝날 때

목표 타일의 기준에 따라 각 플레이어를 비교하여 1~3위가 승점을 획득.



목표 타일의 기준에 따라 순위별로 승점을 획득합니다.

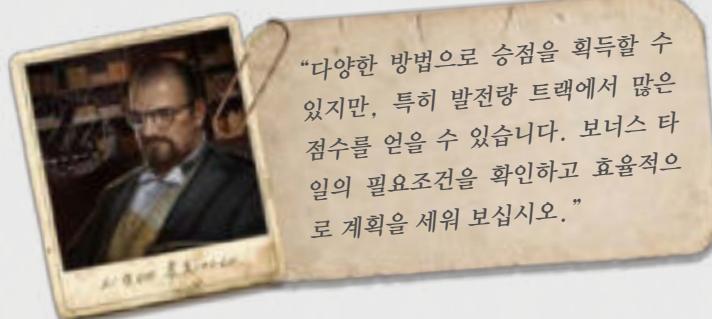
1위는 15점, 2위는 10점, 3위는 5점을 획득합니다.

개인 공급처에 남은 기계류와 크레딧, 자기 댐에 있는 물방울 수에 따라 승점을 획득.



개인 공급처에 남은 굴착기/레마콘/크레딧 개수를 합쳐 5개당 승점 1점입니다.

자기 댐에 있는 물방울 하나당 승점 1점입니다.



“다양한 방법으로 승점을 획득할 수 있지만, 특히 발전량 트랙에서 많은 점수를 얻을 수 있습니다. 보너스 타일의 필요조건을 확인하고 효율적으로 계획을 세워 보십시오.”

승점을 획득할 때마다, 게임판 가장자리에 있는 승점 트랙에서 승점 마커를 이동합니다. 승점이 100점을 넘으면, 숫자 “100”이 보이도록 승점 마커를 뒤집습니다.

주요 개념



게임판

게임판에 그려진 알프스 산은 위에서 아래로 세 영역(산, 언덕, 평원)으로 나뉩니다. 각 영역은 더 작은 단위인 '유역'으로 나뉘어 있으며, 각 유역에는 시설물을 건설할 '건설부지'가 있습니다. 강은 여러 유역들을 자연적으로 이어주고, '색깔 도관'은 서로 다른 유역의 댐과 발전소를 연결해 줍니다.



산 영역에 있는 유역은 총 4곳이며, 각 유역마다 기초부 건설부지 2칸, 도관 건설부지 2칸이 있습니다.

언덕 영역에 있는 유역은 총 3곳이며, 각 유역마다 발전소 건설부지 2칸, 기초부 건설부지 2칸, 도관 건설부지 2칸이 있습니다.

평원 상부 영역에 있는 유역은 총 3곳이며, 각 유역마다 발전소 건설부지 3칸, 기초부 건설부지 2칸, 도관 건설부지 2칸이 있습니다.

평원 하부 영역에 있는 유역은 총 2곳이며, 각 유역마다 발전소 건설부지 4칸이 있습니다.

시설물



플레이어가 건설할 수 있는 시설물은 **댐**, **도관**, **발전소** 총 3종입니다.

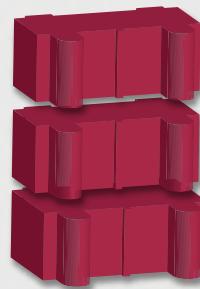
댐을 건설할 때는 **기초부**와 **증축부**를 사용합니다. 기초부는 해당 기호가 그려진 건설부지에만 건설할 수 있습니다. 증축부는 반드시 기초부 또는 다른 증축부 위에 건설해야 합니다.

따라서, 댐 한 개는 기초부 1개와 그 위에 쌓인 증축부 0~2개로 구성 됩니다. 댐의 높이는 1층(기초부만 있는 것)에서 3층(기초부 + 증축부 2개)까지입니다.

댐은 '중립 댐'과 '회사 소유 댐'으로 나뉩니다. 중립 댐은 처음부터 게

임판에 놓여서 게임이 끝날 때까지 남아 있습니다. 중립 댐 위에는 증축부를 건설할 수 없습니다.

회사 소유 댐은 플레이어가 건설한 댐으로서, 각 플레이어의 소유입니다. 다른 플레이어의 기초부 위에는 증축부를 건설할 수 없습니다.



왼쪽은 게임판에 그려진 '기초부 건설부지'의 모습입니다. 오른쪽은 빨간색 플레이어의 3층짜리 댐입니다.

도관과 발전소는 1개로 완성되는 시설물이며, 해당 시설물 기호가 표시된 건설부지에만 건설할 수 있습니다.



왼쪽은 발전소 건설부지, 오른쪽은 도관 건설부지입니다.



물은 이 게임에서 제일 귀중한 자원입니다. 플레이어가 물을 소유할 수는 없지만, 물의 흐름을 바꿀 수는 있습니다. **물방울**은 '수입/강 원류 단계'에 윗부분의 강 원류 타일에 표시된 대로 놓입니다. 또한 플레이어의 행동이나 다른 효과에 의해 놓일 수 있습니다.

기본적으로 물방울은 자연 경로인 강줄기를 따라 아래쪽으로 흐릅니다.

강줄기는 물의 자연 경로를 나타내며, 유역들은 강줄기를 따라 연결되어 있습니다. **게임판 가장 아래쪽 유역을 지나 흘러간 물방울은 제거됩니다.** 댐은 물방울의 자연적 흐름을 방해합니다.

하나의 댐은 총수, 즉 해당 댐을 구성하는 시설물의 수만큼 물방울을 보관할 수 있습니다. 물방울은 강줄기를 따라 흘러가다가 댐에 도달하면 멈춥니다. 하지만 해당 댐이 이미 물방울로 가득 찼다면, 물방울은 그 댐을 넘어서 흘러갑니다. 물방울은 한번에 한 개씩 이동합니다.



물방울 2개가 흘러갑니다. 그 아래쪽에는 2층짜리 중립 댐이 있는데, 거기엔 이미 물방울 1개가 있습니다. 이 댐에는 물방울을 1개만 더 보관할 수 있습니다. 따라서 나머지 물방울 1개는 댐을 넘어서 흘러갑니다.

한번 댐에 보관된 물방울은, 플레이어가 발전 행동을 수행할 때까지 이동하지 않습니다.



발전

이 게임의 핵심은 발전입니다. 발전을 하려면 세 가지 시설물이 필요합니다. **발전소 한 곳, 물방울을 1개 이상 보관하고 있는 댐 한 곳, 이 둘을 연결하는 도관 한 개입니다.**

연결

발전을 하려면 먼저 댐과 발전소가 연결되어 있는지 확인해야 합니다. 각 유역 주변을 보면, 검은색 파이프와 색깔 파이프가 있습니다. 검은색 파이프는 각 댐이 어떤 도관과 연결되는지 보여줍니다. 색깔 파이프는 플레이어가 표시된 곳에 도관을 건설하면 어디로 연결되는지 보여줍니다.

다양한 시설물을 연결하려면 반드시 도관을 건설해야 합니다. **도관 하나를 건설하면 해당 도관과 파이프로 연결된 유역의 모든 댐을 해당 도관과 파이프로 연결된 유역의 모든 발전소와 연결합니다.** 같은 유역에 있는 댐과 발전소는 연결된 것이 아닙니다.



오른쪽에 있는 빨간색 발전소는 빨간색 도관 하나를 통해 왼쪽 위에 있는 빨간색 댐과 중립 댐 모두와 연결됩니다.

왼쪽 아래에 있는 빨간색 발전소도 초록색 도관 하나를 통해 동일한 두 댐과 연결됩니다.

발전에 필요한 시설물

- ◆ 발전에 사용될 **발전소는 반드시 발전 행동을 수행하는 플레이어 소유** 발전소여야 합니다.
- ◆ 발전에 사용될 **댐(물방울을 하나 이상 보관)**은 반드시 발전 행동을 수행하는 플레이어 소유 또는 중립 댐이어야 합니다.
- ◆ 댐과 발전소를 연결하는 **도관은 누구 것이든 상관없습니다.**
 - 자기 도관을 사용해서 발전하면 추가 비용이 없습니다.
 - 다른 플레이어의 도관을 사용해서 발전하면 발전 행동을 수행하는 플레이어는 해당 도관을 가진 플레이어에게 **해당 도관으로 이동한 물방울 1개당 1크레딧**을 비용으로 지불합니다. 또한 이렇게 사용된 도관을 가진 플레이어가 **이동한 물방울 1개당 승점 1점씩**을 획득합니다.



발전을 하려면 댐 한 곳에 보관 중인 물방울을 연결된 발전소 한 곳으로 보내야 합니다.

게임판에 그려진 도관에는 발전값이 적혀 있습니다. **도관을 통해 이동한 물방울 1개마다 해당 도관의 발전값만큼 전기를 생산합니다.**

발전이 끝나면, 발전소로 흘러간 물방울들은 강줄기를 따라 다른 유역이나 다른 댐으로 흘러갑니다.



왼쪽 아래의 빨간색 발전소는 빨간색 도관으로 연결된 빨간색 댐에서 물방울 1개를 빨아들입니다. 도관의 발전값은 30이므로, 3단위만큼 전기를 생산합니다(보너스나 페널티 적용 전).



왼쪽 아래의 빨간색 발전소는 검은색 도관으로 연결된 중립 댐에서 물방울 2개를 빨아들입니다. 도관의 발전값은 3입니다.

오션(빨간색)은 6단위만큼 전기를 생산했습니다. 오션은 영호(검은색)에게 2크레딧을 주고, 영호는 추가로 승점 2 점도 획득합니다.



발전량 마커는 이번 라운드에 각 회사가 생산한 전기의 양을 기록하는 데 쓰입니다.

계약

생산된 전기는 계약을 완수하는 데 사용되기도 합니다. 계약을 완수하기 위해 필요한 발전량 요구치는 계약 타일 왼쪽에 적혀 있습니다.

발전량 요구치



계약을 완수하는 즉시 획득하는 보상



어떤 계약 타일의 발전량 요구치 이상 전기를 생산했다면, 그 플레이어는 즉시 해당 계약 타일의 오른쪽에 적힌 보상을 획득합니다. 보상은 승점, 크레딧, 기계류, 즉시 수행하는 특수 행동 등입니다. 각각의 계약 타일은 한 게임에 한 번만 완수될 수 있습니다.



한 번의 발전 행동으로 단 1개의 계약만 완수할 수 있습니다.



“전기 생산이 <버라지>의 핵심이므로 가능한 한 빠르게 발전을 개시하는 게 좋습니다. 발전소를 중립 댐에 연결하는 게 제일 빠르지만, 중립 댐의 단점은 모든 회사가 물을 끌어 쓴다는 점입니다. 물이 남아나지 않습니다.”

전기 활용



발전량 트랙

생산된 전기의 양은 발전량 트랙에 기록됩니다. 발전량 트랙에 한 라운드 동안 플레이어가 생산한 전기의 양이 기록됩니다. 플레이어들은 매 라운드의 발전량에 따라서 크레딧, 보너스 타일의 승점, 해당 라운드 발전량 상위 플레이어에게 주는 승점 등을 획득합니다.

숙련자 규칙

<버라지>는 복잡한 게임입니다. 그래서 이 규칙서는 일부 규칙을 제외한 입문자 규칙을 기준으로 작성되었습니다.

숙련자 규칙은 이런 특별한 상자 안에 적어 두었습니다.



처음에는 숙련자 규칙을 무시하세요. 숙련자 규칙은 게임에 좀 익숙해진 뒤에 적용하시는 게 좋습니다. 또한 첫 게임의 진행을 도와줄 도움말을 규칙서 곳곳에 적어 두었습니다.

게임 준비(공통)

- 1 게임판 가운데에 펼칩니다. (양면 중 기호가 없는 면은 게임에 충분히 익숙해진 상태에서 사용하시는 게 좋습니다.)
- 2 발전량 트랙과 관리행동 판을 오른쪽 예시처럼 게임판 옆에 펼쳐둡니다.
- 3 기계류(굴착기 및 레미콘)들을 게임판 옆에 모아서 한 무더기로 만들어둡니다. (이처럼 게임판 옆에 구성물을 모아둔 곳을 ‘중앙 공급처’라 부릅니다.)
- 4 크레딧을 액면가별로 구분해서 중앙 공급처에 쌓아둡니다.
- 5 물방울을 중앙 공급처에 모아둡니다.
- 6 강 원류 타일들을 모두 섞고, 그중 무작위로 4장을 뽑아 게임판 위쪽에 있는 칸에 놓습니다. 나머지는 게임에 사용하지 않으니 상자로 치웁니다.
- 7 예시 사진에서 ‘X’ 표시가 된 보너스 타일을 제거합니다. 나머지 보너스 타일 5장을 섞어서 발전량 트랙에 놓습니다(알맞은 칸에 무작위로 앞면이 보이도록 놓습니다).

숙련자 규칙: 보너스 타일들을 모두 섞고, 그중 5장을 무작위로 뽑아 발전량 트랙에 앞면으로 놓습니다. 나머지는 게임에 사용하지 않으니 상자로 치웁니다.

- 8 목표 타일들을 모두 섞고 그중 1장을 무작위로 뽑아, 발전량 트랙 오른쪽 끝 칸에 앞면으로 놓습니다. 나머지는 게임에 사용하지 않으니 상자로 치웁니다.
- 9 정부계약 타일들을 모두 섞은 후, 플레이어 수보다 1장 적게 뽑아, 관리행동 판의 계약중 개소 위쪽 칸에 앞면으로 놓습니다. 나머지는 게임에 사용하지 않으니 상자로 치웁니다.
- 10 수의계약 타일들을 뒷면에 따라 구분한 뒤, 세 더미를 각각 섞어서 관리행동 판의 계약중 개소 왼쪽 칸에 종류별로 뒷면이 보이게 쌓아둡니다. 각 더미에서 2장씩 뽑아 각각 오른쪽의 두 칸에 앞면으로 펼쳐둡니다.
- 11 초기배치 타일들을 뒷면에 따라 구분한 뒤, 각 더미에서 무작위로 타일 1장씩을 뽑고, 거기 나온 대로 중립 댐을 게임판 위 알맞은 위치에 놓습니다. 항상 산 영역에 1층 댐 1개, 언덕 영역에 2층 댐 1개, 평원 영역에 3층 댐 1개를 놓게 됩니다. 중립 댐마다 뒤쪽에 물방울 1개씩을 놓습니다. 이제 초기배치 타일은 게임에 사용하지 않으니 상자로 치웁니다.
- 12 특허청 판과 신기술 타일은 입문자 규칙에서는 사용하지 않으니 상자로 치웁니다.

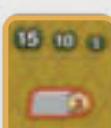
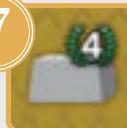
숙련자 규칙: 게임판 옆에 특허청 판을 놓습니다. 신기술 타일들을 뒷면에 따라 구분한 뒤, 세 더미를 각각 섞어서 특허청 판 왼쪽의 알맞은 칸에 뒷면으로 쌓아둡니다. “!”이 적힌 더미에서 3장을 뽑아 오른쪽 세 칸에 앞면으로 펼쳐둡니다.



9

10

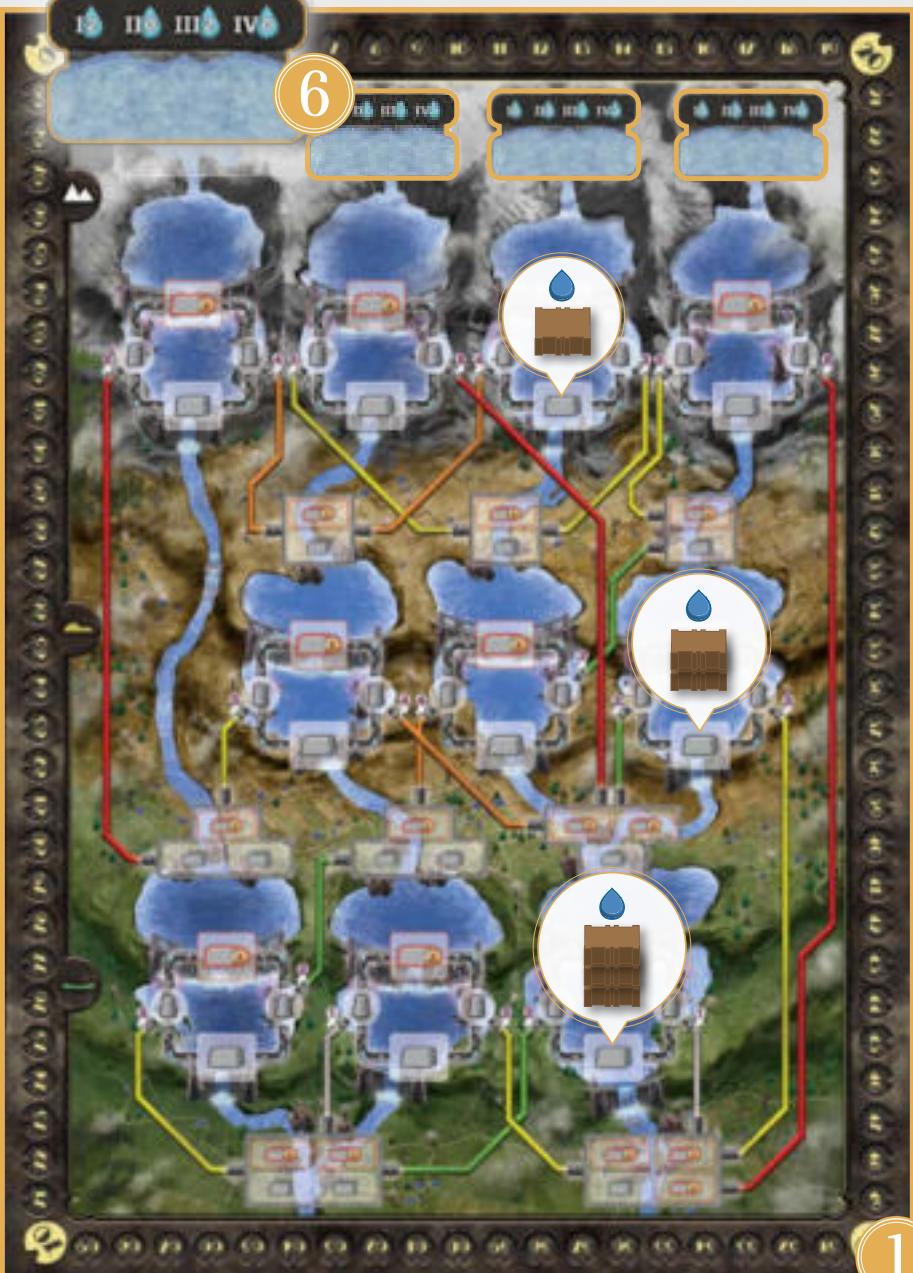
7



8

2

6



1

● ● ● 위 예시는 4인 게임 기준입니다.

3인 게임이라면, 사용되지 않는 회사의 엔지니어들을(10쪽 참조)을 “4”라고 적힌 모든 행동칸에 놓습니다.

2인 게임이라면, 사용되지 않는 회사의 엔지니어들을 “3+” 및 “4”라고 적힌 모든 행동칸에 놓습니다.

왼쪽과 오른쪽, 양쪽 행동칸 모두에 엔지니어를 높습니다.



12



11

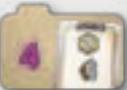
9

게임 준비(개인)

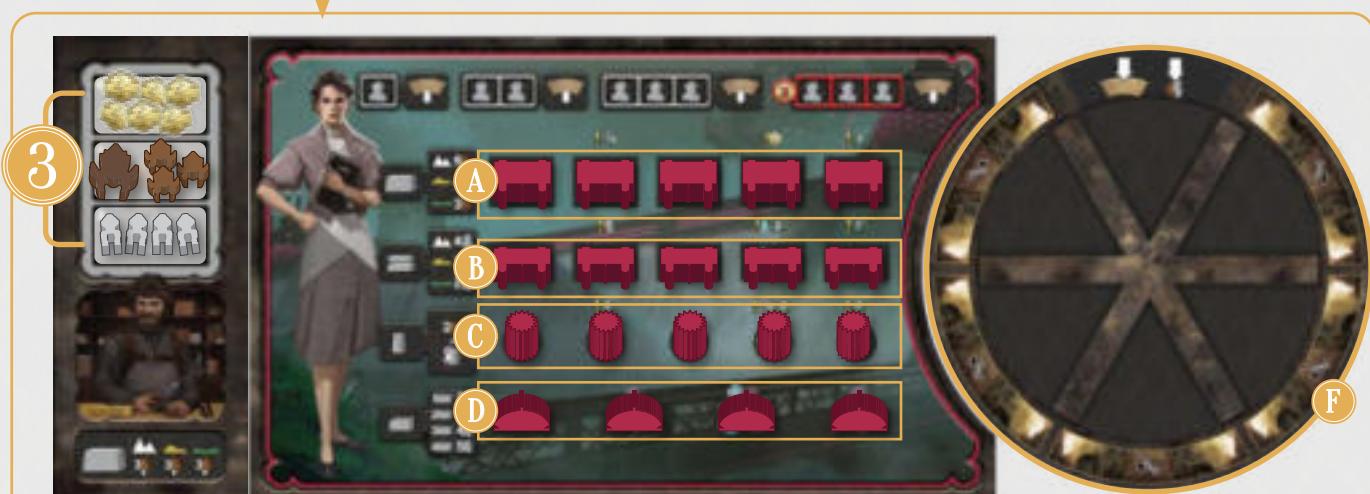
1 첫 게임을 준비할 때는 아래 표에 따라 회사 판과 간부 타일을 분배하는 것을 추천합니다.

간부 타일들을 각각 상응하는 회사 판의 왼쪽에 놓습니다.

2 각 플레이어는 자기 회사 색깔에 맞는 모든 구성물과 건설 회전판 하나를 받습니다. 건설 회전판은 아래 그림처럼 자기 회사 판 옆에 놓습니다.

	첫 번째 플레이어	두 번째 플레이어	세 번째 플레이어	네 번째 플레이어
회사 판	 <p>미국 마거릿 그倫트 빨간색</p>	 <p>독일 다슬러 대령 검은색</p>	 <p>이탈리아 엔리코 올리비 초록색</p>	 <p>프랑스 조제프 풍텐 회색</p>
간부	 <p>빌헬름 아들러</p>	 <p>질 맥도웰</p>	 <p>솔로몬 P. 조던</p>	 <p>빅토르 피슬러</p>
시작 계약	 <p>3 2</p>	 <p>3 2</p>	 <p>2</p>	 <p>4</p>

1



2

3 각자 6크레딧, 굴착기 6대, 레미콘 4대씩 챙깁니다.

4 각자 자기 회사에 맞는 시작 계약 타일을 챙깁니다(위쪽 표 참조).

5 차례 순서 마커를 발전량 트랙 왼쪽 공간에 10쪽 표의 차례 순서에 따라 배치합니다.

INB
3인 게임에서는 네 번째 칸을 사용하지 않습니다.
2인 게임에서는 세 번째와 네 번째 칸을 사용하지 않습니다.

6 발전량 마커를 발전량 트랙의 첫 번째 칸에, 숫자 “30”이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.

7 승점 마커를 게임판 가장자리에 있는 승점 트랙의 “10”번 칸에, 숫자 “100”이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.



숙련자 규칙

◆ 각자 자신의 회사 판, 간부 타일, 시작 계약 타일을 원하는 대로 선택합니다.

먼저 플레이어 수만큼 회사 판을 무작위로 뽑아서 테이블 가운데에 펼쳐놓습니다(2~3인 게임에서는 남은 회사 판을 상자로 치웁니다). 그리고 플레이어 수만큼 간부 타일을 무작위로 뽑아서 각 회사 판에 무작위로 하나씩 올립니다(남은 타일은 상자로 치웁니다). 그런 다음, 플레이어 수만큼 시작 계약 타일을 뽑아서 테이블 가운데에 앞면으로 펼쳐놓습니다(남은 타일은 상자로 치웁니다).



무작위로 플레이어 한 명을 지정합니다. 그 플레이어는 원하는 ‘회사+간부 묶음’과 시작 계약 타일을 하나씩 선택해 가져갑니다. 왼쪽으로 한 명씩 돌아가며 원하는 회사+간부 묶음과 시작 계약 타일을 가져갑니다.

◆ ◆ ◆ 1라운드의 차례 순서는 방금 순서의 역순입니다. 즉, 맨 처음에 회사와 계약을 선택한 플레이어는 자신의 차례 순서 마커를 마지막 칸에 놓습니다. 마지막 순서로 회사와 계약을 선택한 플레이어는 자신의 차례 순서 마커를 첫 번째 칸에 놓습니다.

◆ ◆ ◆ 기초기술 타일 중 “?”가 그려진 타일들을 게임 상자로 치웁니다. 해당 타일들은 숙련자 게임에 사용되지 않습니다.

4인 게임입니다. 오른쪽 그림처럼 무작위로 회사와 간부를 조합했습니다.



ossip



yingho

민주부터 선택합니다. 민주는 프랑스 회사와 발전량 3짜리 시작 계약을 선택했습니다. 민주는 프랑스 회사에 해당하는 하얀색 구성물을 모두 챙긴 뒤, 자신의 차례 순서 마커를 네 번째 칸에 놓았습니다.

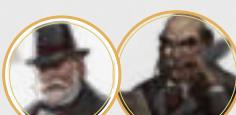
그 다음은 성현입니다. 성현은 이탈리아 회사와 발전량 4짜리 시작 계약을 선택했습니다. 초록색 구성물을 챙긴 뒤, 자신의 차례 순서 마커를 세 번째 칸에 놓았습니다.

그 다음으로 오섭은 미국 회사와 발전량 3짜리 시작 계약을 선택했습니다. 빨간색 구성물을 챙긴 뒤, 자신의 차례 순서 마커를 두 번째 칸에 놓았습니다.

마지막으로 영호는 남아있는 독일 회사와 발전량 2짜리 시작 계약을 가져가고 검은색 구성물을 챙겼습니다. 자신의 차례 순서 마커를 첫 번째 칸에 놓았습니다.



sungyeon



minju



yingho



minju



sungyeon



ossip

차례순서



영호
네 번째로 회사 선택

오섭
세 번째로 회사 선택

성현
두 번째로 회사 선택

민주
첫 번째로 회사 선택

전체 게임은 총 5라운드이며, 한 라운드는 5단계로 나뉩니다.

- ① 수입/강 원류 단계
- ② 행동 단계
- ③ 물 흐름 단계
- ④ 승점 계산 단계
- ⑤ 라운드 종료 단계

수입/강 원류 단계

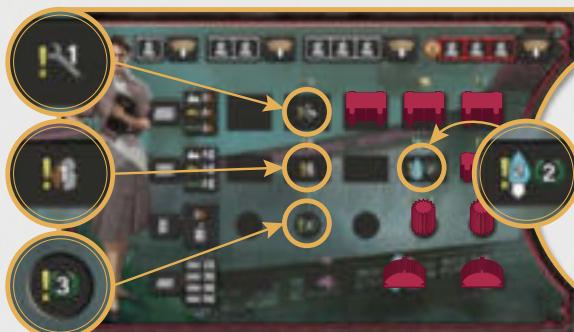
이 단계는 모든 플레이어가 동시에 진행해도 됩니다.

모든 플레이어는 자기 회사 판의 활성화된 수입을 획득합니다.

수입은 느낌표(!) 기호로 표시됩니다. 각각의 수입은 시설물 칸 안쪽에 그려져 있습니다(해당 칸마다 위쪽에 작은 표시도 있습니다).

수입을 활성화하려면 반드시 시설물을 건설해야 합니다. 회사 판에서 시설물을 가져올 때는 반드시 가장 왼쪽에 있는 것부터 가져와야 합니다(13쪽 참조). 두 번째 기초부/증축부/도관을 건설하면, 그때부터 해당 시설물과 연관된 1차 수입을 받습니다. 네 번째 시설물을 건설하면 2차 수입도 받습니다. 2차 수입은 1차 수입보다 더 좋습니다. 다섯 번째 시설물을 건설하면 3차 수입까지 모두 받습니다.

각 시설물의 1~2차 수입은 회사마다 다릅니다. 3차 수입은 모든 회사가 동일하게 승점 7점입니다.



오섬(빨간색)은 시설물을 많이 건설했습니다. 오섬이 받는 수입은 기초부 1차 수입, 증축부 1~2차 수입, 도관 1차 수입입니다.

발전소는 수입을 제공하지 않지만, 발전 보너스를 제공합니다. 세 번째 발전소를 건설해서 활성화할 수 있는 특수 기능에 대한 자세한 설명은 23쪽에 있습니다.

강 원류 타일에 적힌 만큼 물방울을 놓습니다.

각각의 강 원류 타일에는 첫 4라운드 동안 놓아야 하는 물방울 개수가 적혀 있습니다. 마지막 5라운드에는 이 단계에 물방울을 놓지 않습니다.

이렇게 놓인 물방울들은 ‘물 흐름 단계’에 게임판 아래쪽으로 흘러갈 것입니다(19쪽 참조).



1라운드의 ‘수입/강 원류 단계’에는 이 타일 위에 물방울 2개를 높습니다.

행동 단계

각 플레이어는 차례 순서 트랙의 순서에 따라 한 번에 한 명씩 순서대로 차례를 진행합니다.

자기 차례가 되면, 반드시 빈 행동칸 한 곳에

자기 엔지니어들을 놓고 그 행동을 수행해야 합니다.

행동칸은 사각형 1~3개로 구성됩니다. 행동칸을 구성하는 사각형 개수는 ‘엔지니어 필요량’을 뜻합니다. 각 행동칸은 특정한 행동과 연관돼 있습니다.

**빨간색 행동칸에 엔지니어를 놓으려면
추가 수수료로 3크레딧을 내야 합니다.**



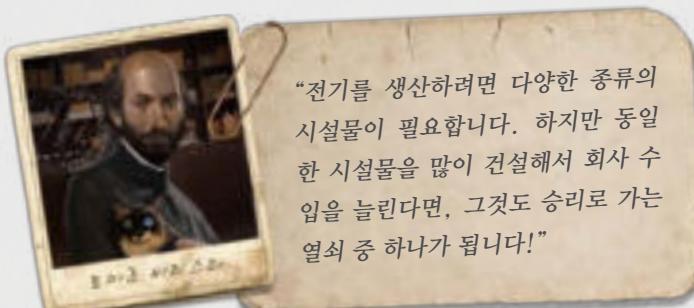
이 행동을 수행하려면 왼쪽 행동칸(사각형 2개짜리)에 엔지니어 총 2명을 놓으면 됩니다. 아니면 오른쪽 행동칸(사각형 3개짜리)에 엔지니어 총 3명을 놓아도 되는데, 이러려면 추가 수수료로 3크레딧을 내야 합니다.

필요한 만큼의 엔지니어를 개인 공급처에서 가져와 놓습니다. 만약 엔지니어(또는 추가 수수료로 낼 크레딧)가 부족하면 해당 행동을 수행할 수 없습니다. 또한 어떤 행동을 수행하지 않을 거라면 행동칸에 엔지니어를 놓을 수 없습니다.

행동을 한 번 수행하면 차례가 끝납니다. 플레이어는 자신의 차례에 남은 엔지니어가 없다면 패스를 선언해야 합니다.

모든 플레이어가 패스를 선언하면 ‘행동 단계’가 끝납니다.

관리행동 판과 회사 판에 여러분이 선택할 수 있는 다양한 행동들이 있습니다.



“전기를 생산하려면 다양한 종류의 시설물이 필요합니다. 하지만 동일한 시설물을 많이 건설해서 회사 수입을 늘린다면, 그것도 승리로 가는 열쇠 중 하나가 됩니다!”

건설 행동

각각의 회사 판에는 행동칸이 4개씩 있으며, 이 행동칸들은 건설 행동과 연관됩니다. 건설 행동으로는 시설물을 건설할 수 있습니다.

건설 행동칸은 각 회사 소유입니다. 즉, 다른 회사의 건설 행동칸은 쓸 수 없습니다.

이 행동칸들의 엔지니어 필요량은 오른쪽으로 갈수록 많아집니다. 따라서 한 라운드에 시설물을 많이 건설하려면 엔지니어를 더 많이 써야 합니다.



한 라운드에, 첫 번째 시설물을 건설할 때는 엔지니어가 1명 필요합니다. 같은 라운드에 두 번째 시설물을 건설하려면 엔지니어가 2명 필요합니다. 같은 라운드의 세 번째 건설에는 엔지니어 3명, 네 번째 건설에는 엔지니어 3명과 추가 수수료 3크레딧이 필요합니다.

건설 행동의 수행 과정은 아래와 같습니다.

- 1 자기 회사 판의 빈 행동칸 중 가장 왼쪽 칸에, 필요한 만큼의 엔지니어를 배치.

빨간색 행동칸에 엔지니어를 놓으려면 3크레딧을 내야 합니다.

- 2 건설하려는 시설물이 그려진 기술 타일을 가져와, 자기 건설 회전판의 개방분절에 부착.

건설하려는 시설물(또는 물음표 기호)이 그려진 기술 타일 1장을 개인 공급처에서 가져옵니다. 해당 타일이 없으면 건설할 수 없습니다.

- 3 건설비용만큼의 기계류들을 가져와, 건설 회전판 개방분절(기술 타일 아래쪽)에 넣음.

시설물마다 건설비용이 다릅니다(14쪽 참고). 기계류가 부족하면 해당 시설물을 건설할 수 없습니다.

- 4 건설 회전판을 한 칸 회전.

건설 회전판을 시계 방향으로 한 칸 돌립니다. 따라서 기술 타일과 기계류가 개방분절에서 그 옆 분절로 이동합니다.

- 5 해당 시설물을 게임판에 배치.

자기 회사 판의 해당 시설물 중 가장 왼쪽 1개를 가져와 게임판의 해당 시설물 건설부지 중 적합한 곳에 놓습니다(증축부는 이미 건설된 자신의 댐 위에 놓아야 합니다).

발전소/기초부를 빨간색 건설부지에 놓으려면 반드시 추가 수수료로 3크레딧을 내야 합니다.

건설 행동 때문에 회사 판에서 새로운 수입이 활성화됐다면, 그 수입을 즉시 획득합니다. 수입은 '수입/강 원류 단계'에도 받습니다(12쪽 참조).



오션(빨간색)이 언덕 영역에 기초부를 건설합니다.

- 1) 이번 라운드에 오션이 처음으로 건설하는 시설물입니다. 엔지니어 1명을 가장 왼쪽 행동칸에 놓습니다.
- 2) 기초부가 그려진 기술 타일을 건설 회전판의 개방분절에 끼웁니다.
- 3) 언덕에 기초부를 건설하려면 굴착기 4대가 필요하므로, 타일 아래에 굴착기 4대를 넣습니다.
- 4) 건설 회전판을 시계 방향으로 한 칸 돌립니다.
- 5) 회사 판에서 가장 왼쪽에 있는 기초부를 가져와, 언덕 영역의 기초부 건설부지 중 빈 곳에 놓습니다.

4종류 시설물을 건설할 수 있습니다. 시설물마다 기능도 다르고 건설 비용도 다릅니다.

기초부



- 댐의 구성요소입니다. 댐은 수력발전에 필요 한 물방울을 저장하는 시설물입니다.
- 기초부 기호가 그려진 건설부지 중 빈 곳에 건설할 수 있습니다. 하지만 같은 유역에는 색깔이 동일한 기초 부를 두 개 건설할 수 없습니다.
- 건설비용은 다음과 같습니다.
평원 → 굴착기 3대 / 언덕 → 굴착기 4대 / 산 → 굴착기 5대
- 빨간색 건설부지에 건설하면 추가 수수료 3크레딧이 듭니다.



증축부



- 댐의 구성요소입니다. 댐의 저수량을 늘려줍니다.
- 자기 색깔의 기초부/증축부 위에 건설할 수 있습니다 (증축부 건설부지는 따로 존재하지 않습니다).
- 건설비용은 다음과 같습니다.
평원 → 레미콘 2대 / 언덕 → 레미콘 3대/ 산 → 레미콘 4대
- 빨간색 건설부지에 건설해도 추가 수수료가 들지 않습니다.
- 한 기초부 위에는 증축부를 최대 2개까지만 올릴 수 있습니다(댐은 최대 3층입니다).



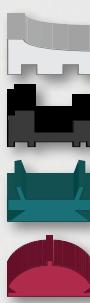
도관



- 발전 행동을 할 때, 댐에 보관 중인 물방울을 발전소로 옮기는 시설물입니다.
- 도관 기호가 그려진 건설부지 중 빈 곳에 건설할 수 있습니다.
- 건설비용은 ‘발전값 × 굴착기 2대’입니다. (예를 들어, 발전값 4짜리 도관 건설부지에 도관을 건설하려 면 굴착기 8대가 필요합니다.)



발전소

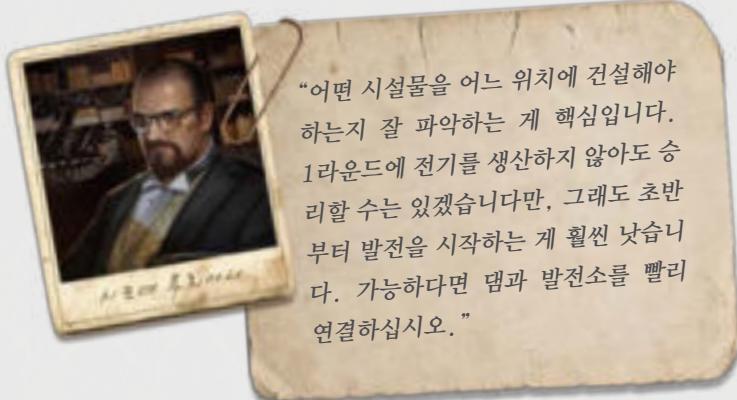


- 전기를 생산해 내는 시설물입니다.
- 발전소 기호가 그려진 건설부지 중 빈 곳에 건설할 수 있습니다. 하지만 같은 유역에는 색깔이 동일한 발전 소를 두 개 건설할 수 없습니다.
- 건설비용은 레미콘 $2+\alpha$ 대입니다. 여기서 α 는 ‘게임판에 이미 건설된 자신의 발전소 개수’입니다.
- 빨간색 건설부지에 건설하면 추가 수수료 3크레딧이 듭니다.



	평원	언덕	산
기초부	굴착기 3대 	굴착기 4대 	굴착기 5대
증축부	레미콘 2대 	레미콘 3대 	레미콘 4대
발전소	레미콘 2대 + 게임판에 이미 건설된 자기 발전소 1개당 추가 레미콘 1대 첫 번째 / 두 번째 / 세 번째 / 네 번째		
도관	굴착기 2대 × 도관의 발전값 ×		

건설비용은 회사 판에도 나와 있습니다.



기계류, 크레딧, 기술 타일

- 굴착기와 레미콘은 특수한 자원입니다. 건설에 사용된 굴착기와 레미콘은 사라지지 않습니다. 사실상 일정 시간 동안 작업에 투입된 셈이므로, 건설 회전판에 한 바퀴 돋우면 다시 사용할 수 있습니다.

어떤 방식으로든 여러분이 자원을 획득하게 되었다면, 중앙 공급처에서 해당 자원을 가져와 여러분의 개인 공급처에 놓아야 합니다(건설 회전판에 바로 놓으면 안 됩니다). 획득한 기계류는 곧바로 건설에 투입할 수 있습니다.

- 크레딧은 절대로 건설 회전판에 놓이지 않습니다. 소비한 크레딧은 중앙 공급처에 납니다.

- 기술 타일은 5종류입니다. 네 종류 시설물 중 하나가 그려진 건설 타일이 각각 한 장씩 총 네 장, 어떤 시설물도 건설할 수 있는 물음표 건설 타일이 한 장입니다. 건설 타일은 모두 동일한 방식으로 사용됩니다. 건설 회전판에 들어간 타일은 회전판이 한 바퀴 돌아야만 재사용할 수 있습니다.

관리 행동

관리행동 판의 사용 가능한 행동칸을 선택해
필요량만큼의 엔지니어를 놓고, 즉시 해당 행동을 수행합니다.

관리행동 판은 모든 회사가 공유합니다. 즉, 정해진 행동칸을 놓고 모든 회사가 경쟁해야 한다는 뜻입니다. 누군가가 어떤 행동칸에 엔지니어를 놓으면, 그 행동칸은 그 라운드가 끝날 때까지 아무도 사용할 수 없게 됩니다(은행은 예외입니다. 17쪽 참조).

각 관리 행동에는 엔지니어를 놓는 행동칸이 행동 기호의 왼쪽과 오른쪽에 하나씩 있습니다. 오른쪽 행동칸이 왼쪽 행동칸보다 더 요구하는 것이 많습니다. 어떤 행동의 왼쪽 행동칸이 이미 채워진 상태라면 비싸더라도 오른쪽 행동칸을 사용할 수밖에 없습니다. 한 회사가 어떤 행동의 양쪽 행동칸을 모두 차지해도 됩니다.

일부 행동은 행동기호에 비용이 적혀있습니다. 이 비용을 지불하고, 빨간색 행동칸에 엔지니어를 놓는 경우에는 추가 수수료도 지불합니다. 비용이나 수수료를 지불할 수 없으면, 해당 행동을 수행할 수 없으며, **행동을 수행할 수 없는 행동칸에는 엔지니어를 놓을 수 없습니다**.



관리행동 판의 행동들은 기능이 비슷한 것끼리 묶어서 구분해 두었습니다.

터빈통제소



이 구획에서는 전기를 생산할 수 있습니다.



이 기호는 발전 행동을 의미합니다. 보라색 숫자는 그 발전에 적용되는 보너스/페널티입니다.

발전 행동에 필요한 요소들은 아래와 같습니다.

- 자신의 댐 또는 중립 댐 한 곳에 있는 물방울 최소 1개.
- 게임판에 건설된 자신의 발전소 한 곳.
- 물방울이 있는 댐과 자신의 발전소를 연결하는 도관 하나(색깔 무관).

물방울이 있는 댐 한 곳에서 원하는 수만큼의 물방울을 도관을 통해 자신의 발전소로 이동시킵니다. 즉시 이동시킨 물방울 1개당 통과한 도관의 발전값만큼 전기를 생산합니다.

물방울 몇 개를 가져올지는 자기 선택입니다.

다른 회사의 도관을 이용했다면, 이동된 물방울 1개당

그 도관 소유주에게 1크레딧씩 줘야 합니다.

또한 그 도관 소유주는 이동된 물방울 개수만큼 승점을 획득합니다.

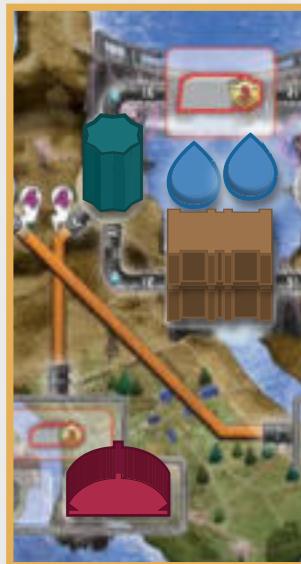


각각의 발전 행동마다 적용되는 보너스/페널티가 서로 다릅니다.



보라색 숫자로 표현된 보너스/페널티는 **기본 발전량을 계산한 뒤에** 마지막으로 적용합니다.

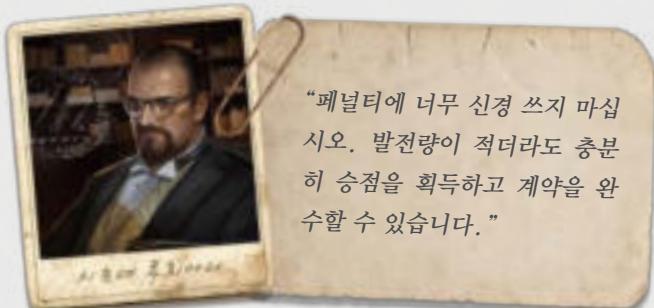
최종 발전량이 1 미만인 발전 행동은 수행이 불가능합니다.



오섭(빨간색)은 +1짜리 보너스가 붙은 발전 행동을 수행합니다. 중립 댐에서 물방울 2개를 가져와 초록색 도관을 통해 자기 발전소로 이동시킵니다.

발전값 4짜리 도관으로 물방울 2개를 이동시켰으니 발전량은 8이고, 여기에 보라색 보너스 +1을 적용하면 최종 발전량은 9가 됩니다.

오섭은 성현(초록색)에게 2크레딧을 줍니다. 성현은 승점 2점도 획득합니다.



발전과 연관된 효과

최종 발전량만큼 발전량 마커를 전진시킵니다.

발전량 트랙은 이번 라운드에 각 플레이어가 생산한 전기의 총량을 기록하는 곳입니다. 발전량이 30을 초과한다면, 발전량 마커를 숫자 “30”이 보이는 면으로 뒤집고 “0”칸으로 옮겨서 남은 칸수만큼 전진시킵니다(이 경우 크레딧 획득이나 보너스 타일을 적용할 때는 발전량이 30단위인 것으로 간주합니다. 20쪽 참조).



오섭(빨간색)은 이번에 7단위만큼 전기를 생산했습니다. 이번 라운드에 이미 5단위만큼 전기를 생산한 것이 있기 때문에, 오섭은 자기 발전량 마커를 “12”칸으로 전진시킵니다.

자신의 개인 공급처에 있는 계약을 완수할 수 있습니다.

계약을 완수하려면 한 번의 발전 행동으로 생산한 발전량이 계약의 발전량 요구치 이상이어야 합니다.

이번 라운드에 생산한 발전량의 총합이 아니라 한 번의 행동으로 생산한 발전량이 계약의 발전량 요구치 이상이어야 합니다. 즉시 계약 타일에 적힌 보상을 받고, 타일을 뒷면으로 둡니다. 이렇게 한번 완수한 계약 타일은 다시 완수할 수 없습니다.

발전 행동 한 번으로는 계약 타일을 단 하나만 완수할 수 있습니다.

발전 행동 두 번을 합쳐서 계약 하나를 완수할 수 없고, 발전 행동 한 번으로 계약을 여러 건 완수할 수도 없습니다. 발전량이 여러 계약의 요구치 총합 이상이어도 안 됩니다.



오섭(빨간색)은 7단위만큼 발전했지만 보유한 계약 타일 중 하나만 완수할 수 있습니다. 발전량 요구치 3짜리 계약을 완수해서, 보상으로 발전량 트랙에서 2칸 전진하고 자기 건설 회전판을 두 칸 돌립니다.



“완수할 계약도 없이 전기를 생산하는 건 별로 좋은 행동이 아닙니다만, 발전량 트랙에서 앞서려면 어쩔 수 없이 그래야 할 때도 있을 것입니다.”

정부계약

한 번의 발전 행동으로 남아있는

정부계약의 발전량 요구치 이상의 발전량을 생산하면, 즉시 자신이 가진 계약 대신 정부계약을 완수할 수 있습니다.

정부계약 타일은 플레이어가 개인 공급처로 가져갈 수 없습니다. 가장 먼저 발전량 요구치를 충족한 플레이어가 바로 정부계약을 완수할 수 있습니다. 정부계약을 완수한 플레이어가 완수한 정부계약 타일을 가져가 뒷면으로 놓습니다.



누구든 제일 먼저 한 번에 14단위 이상 전기를 생산했다면, 위 예시의 정부 계약 세 중 하나를 완수할 수 있습니다.

발전소를 통과한 물은 어떻게 되나요?

발전소로 흘러간 물방울들은 유역/강줄기/댐을 관통하는 자연 경로를 따라 흐릅니다. 댐에 도착한다면 그 댐에서 멈추겠지만, 만약 그 댐의 저수량이 꽉 찼다면 그 댐을 넘어서 아래쪽 유역을 향해 계속 흘러갑니다.



오섭(빨간색)은 언덕에 있는 자기 댐에서 물방울 1개를 가져와 발전 행동을 수행했습니다. 물방울은 오섭의 도관을 거쳐 오섭의 발전소로 이동되었습니다.

발전에 사용된 이 물방울은 계속 흘러서 평원에 있는 유역으로 이동합니다. 이곳에 있는 오섭의 댐은 저수량이 꽉 찬으로(1층짜리 댐이라서 물방울 1개만 보관 가능), 물방울은 그 댐을 넘어서 흘러갑니다. 다음에 만난 초록색 댐에 멈춥니다.

수자원관리소



이 구획에서는 물방울을 강 원류에 추가할 수 있습니다.



물방울 2개를 강 원류 타일 1~2곳에 놓습니다.

물방울을 어느 강 원류 타일에 놓을지는 플레이어가 선택합니다. 강 원류 두 곳에 물방울을 하나씩 놓아도 됩니다. 원한다면 물방울을 1개만 놓아도 됩니다. 이때 놓은 물방울들은 ‘물 흐름 단계’가 되어야 흐르기 시작합니다(19쪽 참조).

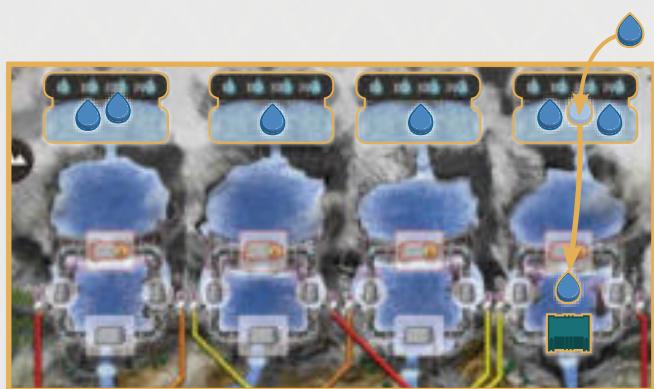


물방울 2개를 놓을 강 원류를 최대 2곳까지 선택할 수 있습니다.



물방울 1개를 강 원류 타일 한 곳에 놓습니다. 이때 놓인 물방울은 즉시 물 흐름 규칙에 따라 흐릅니다.

물방울을 어느 강 원류 타일에 놓을지는 플레이어가 선택합니다.



이 행동으로 놓은 물방울은 바로 강줄기를 따라 흘러갑니다.

하나의 강 원류 타일에 놓일 수 있는 물방울의 수에는 제한이 없습니다.

INB 계약 또는 수입을 통해 물방울을 강 원류에 놓을 수도 있습니다. 물론 강 원류 타일은 ‘수입/강 원류 단계’에서 자체적으로 물방울을 생산합니다.



“물방울이 흐를 길을 잘 예측해서 신중하게 결정하십시오.”

경쟁자의 땅이 아니라 자신의 땅에 물을 채워야 합니다.”

은행



이 구획에서는 크레딧을 획득할 수 있습니다.

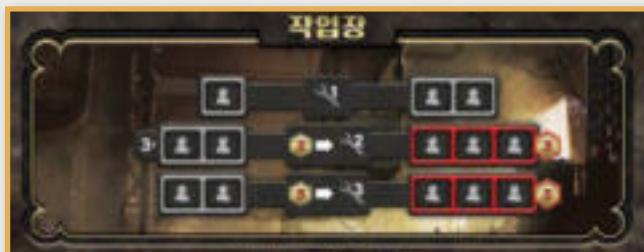
이 행동칸에 놓는 엔지니어 수만큼 크레딧을 획득합니다.

다른 곳과는 달리 은행에는 행동칸이 하나뿐입니다. 이 행동칸에는 한 번의 행동으로 원하는 수만큼 엔지니어를 놓을 수 있습니다. 또한 이 행동칸은, 자신의 혹은 다른 플레이어의 엔지니어가 이미 있어도 상관 없이, 항상 엔지니어를 놓을 수 있는 행동칸입니다.



계약이나 수입을 통해, 또는 ‘승점 계산 단계’에 크레딧을 획득할 수도 있습니다.

작업장

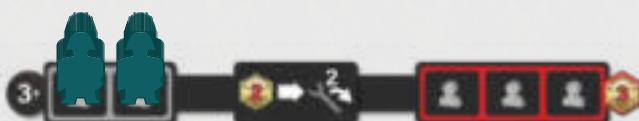


이 구획에서는 건설 회전판을 돌려서

기술 타일과 기계류가 더 일찍 복귀하도록 할 수 있습니다.

행동기호에 표시된 수만큼 자신의 건설 회전판을 회전시킵니다.

화살표 왼쪽에 비용이 적혀있다면 그만큼 비용을 내야 합니다. 건설 회전판을 한 칸씩 돌릴 때마다(각 분절마다), 개방분절로 되돌아오는 기술 타일/기계류를 즉시 회수합니다.



성현(초록색)이 엔지니어 2명을 놓고 작업장 행동을 수행합니다.

2크레딧을 내고 자신의 건설 회전판을 시계 방향으로 두 칸 돌립니다.

그 결과는 아래쪽 그림과 같습니다. 성현은 개방분 절로 되돌아오는 기술 타일과 기계류들을 모두 획득합니다.



계약 또는 수입을 통해 건설 회전판을 돌릴 수도 있습니다.

기계류 납품업체



이 구획에서는 기계류를 구입할 수 있습니다.

화살표 왼쪽에 표시된 만큼 비용을 내고,

화살표 오른쪽에 표시된 만큼 기계류를 획득합니다.

구매한 기계류들은 중앙 공급처에서 가져와 자신의 개인 공급처(간부 타일 위)에 둡니다.



계약 또는 수입을 통해 기계류를 획득할 수도 있습니다.

계약증개소



이 구획에서는 새로운 계약 타일을 획득할 수 있습니다.



새로운 수의계약 타일 1장을 공짜로 획득합니다.



1크레딧을 내고 새로운 수의계약 타일 2장을 획득합니다.

앞면으로 놓인 타일 중에 선택해서 계약 타일을 획득합니다. 정부계약 타일은 획득할 수 없습니다. 획득한 계약 타일은 회사판 옆에 앞면으로 놓아둡니다.

계약 타일을 가져간 플레이어의 차례가 끝날 때, 알맞은 타일 더미에서 새 타일을 뽑아 빙 칸을 채웁니다(수의계약 타일이 색깔별로 2장씩 펼쳐져 있도록 합니다).

플레이어는 개인 공급처에 앞면으로 둔 계약 타일을 3장까지만 보유할 수 있습니다.

계약증개소 행동을 수행한 후 자기 앞에 계약 타일이 3장 이상 있다면, 즉시 3장이 되도록 버려야 합니다. 버릴 타일은 자신이 선택합니다.

완수하여 뒷면이 보이게 둔 계약 타일은 몇 장을 보유했든 상관없습니다.

특허청



이 구획에서는 신기술 타일을 획득할 수 있습니다.

5크레딧을 내고 해당 행동칸 옆에 있는
신기술 타일을 획득합니다.

이곳의 행동칸들은 각각 해당 행동칸 옆의 타일과 연결됩니다. 획득한 신기술 타일은 개인 공급처에 놓습니다. 획득한 신기술 타일은 바로 이번 라운드에도 사용할 수 있습니다. 신기술 타일은 기초기술 타일과 동일하게 시설물을 짓는 데 사용하지만, 사용할 때 활성화되는 추가적인 특별 효과를 갖고 있습니다.

신기술 타일을 가져가서 생긴 빈칸은 **라운드가 끝날 때**
채웁니다(21쪽 참조).

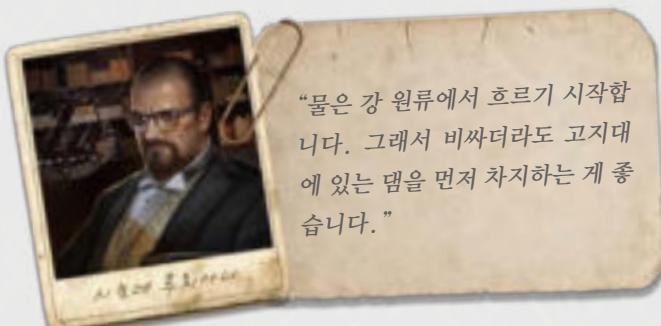
신기술 타일에 대한 자세한 설명은 25쪽에 있습니다.



물 흐름 단계

강 원류 타일에 있는 모든 물방울이
물 흐름 규칙에 따라 강줄기와 유역을 따라 흐릅니다.

물방울은 한 번에 하나씩 이동합니다. 댐에 도착하면 멈춥니다. 만약 저수량이 꽉 찬 댐에 도착했다면(그 댐의 총수만큼 이미 물방울이 있다면), 물방울은 그 댐을 지나서 계속 흐릅니다. 모든 물방울이 댐에 멈쳤거나 가장 아래쪽 유역을 통과해 게임판 밖으로 빠져나갔다면, '물 흐름 단계'는 끝납니다. 게임판을 빠져나간 물방울은 중앙 공급처로 되돌아갑니다.



“물은 강 원류에서 흐르기 시작합니다. 그래서 비싸더라도 고지대에 있는 댐을 먼저 차지하는 게 좋습니다.”

1~2번 물방울이 흐르기 시작합니다. 두 물방울은 산에 있는 1층짜리 댐에 도착했는데, 이 댐은 이미 저수량이 꽉 찼습니다. 두 물방울은 이 댐을 넘어서 계속 흐릅니다.

이윽고 두 물방울은 평원에 있는 3층짜리 댐에 도착했습니다. 이 댐은 물방울 한 개를 더 보관할 수 있는 상태입니다. 1번 물방울은 여기 남았고, 2번 물방울은 이 댐을 넘어 흐르다가 게임판 밖으로 빠져나가 사라집니다.

3~5번 물방울이 흐르기 시작합니다. 3번 물방울은 산에 있는 2층짜리 댐에 멈춰서 이 댐을 꽉 채웁니다. 4~5번 물방울은 이 댐을 넘어 흐릅니다.

4번 물방울은 언덕 위쪽에 있는 댐에 멈춰서 그 댐을 꽉 채우고, 5번 물방울은 그 댐을 넘어 흐르다가 그 아래에 있는 중립 댐에서 멈춥니다.

승점 계산 단계

발전량 트랙에서 1위인 회사는 승점 6점을,
2위인 회사는 승점 2점을 획득합니다.

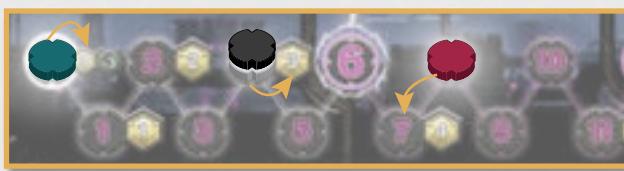
이번 라운드의 발전량이 최소 1단위는 되는 플레이어만 이 승점을 받을 수 있습니다. 만약 1위가 여럿이면, 1위 승점과 2위 승점을 합쳐서 공동 1위끼리 똑같이 나누어(올림) 획득합니다. 이때는 2위에게 승점이 없습니다. 만약 2위가 여럿이면, 공동 2위인 회사들은 승점 1점씩 획득합니다.



오션(빨간색)은 발전량 트랙에서 1위이므로 승점 6점을 획득합니다. 영호(검은색)와 민주(하얀색)는 공동 2위이므로, 각자 승점 1점씩 획득합니다.

각자 발전량 트랙에서 자기 위치에 맞게 크레딧을 획득합니다.

어떤 발전량 칸에는 크레딧이 표시되어 있습니다. 각자 자신의 발전량 마커가 있는 칸의 크레딧 표시 또는 아래쪽으로 가장 가까운 크레딧 표시에 따라 크레딧을 획득합니다. 발전량 마커가 “0” 칸에 있으면, 칸 옆에 그려진대로 3크레딧을 획득하고 승점 3점을 잃습니다.



오션(빨간색)은 4크레딧을, 영호(검은색)와 민주(하얀색)는 각각 3크레딧을 획득합니다. 성현(초록색)은 3크레딧을 획득하고 승점 3점을 잃습니다.

이번 라운드의 보너스 타일을 따라 승점을 획득합니다.

발전량 트랙에는 라운드 번호가 표시되어 있는 다섯 구획이 있습니다. 가장 왼쪽에 보이는 보너스 타일이 이번 라운드의 보너스 타일입니다. 보너스 타일에 대한 상세한 설명은 26쪽에 있습니다.

전체 보상: 자신의 발전량 마커가 이번 라운드 번호가 표시된 구획에 있거나 더 전진했다면, 이번 라운드의 보너스 타일로 승점을 획득합니다.

부분 보상: 자신의 발전량 마커가 이번 라운드 번호가 표시된 구획에 도달하지 못했다면, 전체 보상으로 획득할 승점에서 모자란 구획 하나당 4점씩 감점하고 남은 승점을 획득합니다.

보너스 타일 때문에 승점을 상실하는 경우는 없습니다. 전체 보상으로 획득할 승점보다 깎이는 승점이 더 큰 경우에는 승점을 획득하지 않습니다.

보상 없음: 자신의 발전량 마커가 “6” 칸에 도달하지 못했다면 보너스 타일로 승점을 받지 못합니다.



지금은 3라운드입니다. 이번 라운드의 보너스 타일은 각자의 발전소 1개마다 승점 5점씩을 주는 타일입니다.

4라운드 구획까지 도달한 민주(하얀색)는 전체 보상을 받습니다. 민주의 발전소는 2개이므로, 민주는 승점 10점을 획득합니다.

성현(초록색)은 2라운드 구획까지밖에 못 왔으므로 부분 보상을 받습니다.

성현의 발전소는 3개이므로, (15점에서 4점을 빼고) 11점만 획득합니다.

1라운드 구획에서 멈춘 영호(검은색)도 부분 보상을 받습니다. 영호의 발전소는 1개이고, 발전량 마커는 두 구획만큼 모자립니다. 5점에서 8점을 빼야 하므로 승점을 아예 획득하지 못합니다.

오션(빨간색)은 발전소가 3개지만 보상을 받을 수 없습니다. 이번 라운드의 발전량이 6단위도 안 되어서 1번 구획에도 못 들어갔기 때문입니다.

이번 라운드의 보너스 타일을 버립니다.

가장 왼쪽의 보너스 타일을 버립니다. 그러면 그 타일에 가려졌던 “-4점” 표시가 드러나므로, 보너스 타일의 승점을 계산할 때 모자란 구획 하나당 승점 4점이 깎인다는 걸 알 수 있습니다.



라운드 종료 단계

새로운 차례 순서에 따라 차례 순서 마커의 위치를 변경합니다.

이번 라운드의 발전량이 적을수록 다음 라운드의 차례 순서가 앞섭니다. 동률인 회사들끼리는 이번 라운드 차례 순서의 역순으로 다음 라운드의 차례 순서를 정합니다.



성현(초록색)의 발전량이 가장 적으므로, 성현이 다음 라운드에 첫 번째로 차례를 진행합니다. 오섭(빨간색)의 발전량이 가장 많으므로, 다음 라운드에 오섭의 차례 순서는 끝납니다. 영호(검은색)와 민주(하얀색)의 발전량은 똑같습니다. 그래서 차례 순서 트랙에서 저 둘의 순서를 바꿉니다.

모든 발전량 마커를 “0”칸으로 이동합니다.

모든 회사는 각자의 엔지니어를 회수해서
각자의 개인 공급처에 놓습니다.

숙련자 규칙

특허청 판에 남아있는 신기술 타일을 모두
버립니다(상자에 넣습니다).

신기술 타일 3장을 새로 가져와 빈칸에 하나
씩 앞면으로 놓습니다. 먼저 “I” 더미에서 타일들을 가
져오고, 그 더미가 다 떨어지면 “II” 더미에서 가져오
고, 그 더미가 다 떨어지면 “III” 더미에서 가져옵니다.



마지막 라운드에는 ‘라운드 종료 단계’를 진행하지 않습니다.

게임 종료

다섯 번째 라운드의 ‘승점 계산 단계’가 끝나면 게임이 종료됩니다. 그 뒤에 최종 승점 계산을 실시합니다.

목표 타일에 따라 승점을 획득합니다.

각 목표 타일에는 특정 기준이 표시돼 있습니다. 이 기준으로 플레이어들을 비교하여 순위별로 승점을 지급합니다. 1위에게는 승점 15점을, 2위에게는 승점 10점을, 3위에게는 승점 5점을 지급합니다. 순위가 같은 플레이어들이 있으면, 해당 순위의 승점을 그 플레이어들이 똑같이 나누어(올림) 획득합니다. 목표 타일에 관한 상세한 설명은 27쪽에 있습니다.

각자의 개인 공급처에 있는 자원 개수에 따라 승점을 획득합니다.

각자의 개인 공급처에 남아있는 자원(굴착기, 레미콘, 크레딧)의 수를 모두 합집니다. 5개당 승점 1점씩입니다. 건설 회전판에 들어있는 자원은 계산하지 않습니다.



영호(검은색)의 개인 공급처에 남은 자원은 레미콘 4대, 굴착기 6대, 8크레딧으로 총 자원이 18개입니다(건설 회전판에 있는 레미콘 3대와 굴착기 4대는 세지 않습니다). 영호는 승점 3점을 획득합니다.

자기 댐에 보관된 물방울 1개마다 승점 1점을 획득합니다.



오섭(빨간색)의 댐에 보관된 물방울을 모두 합치면 총 2개입니다.
따라서 오섭은 승점 2점을 획득합니다.

승점이 가장 많은 플레이어가 승리합니다.

동점이라면, 마지막 라운드의 발전량이 더 많은 쪽이 승리합니다(마지막 라운드에는 ‘라운드 종료 단계’를 진행하지 않았기 때문에 바로 발전량을 확인할 수 있습니다).

부록



부록 1: 기본 기호 상세 설명

계약 타일, 회사 판 등 구성물에서 볼 수 있는 기본 기호들에 대한 설명입니다.



크레딧을 표시된 만큼 획득합니다. 중앙 공급처에서 가져옵니다.



크레딧을 표시된 만큼 지불합니다. 중앙 공급처에 냅니다.



승점을 표시된 만큼 획득합니다. 승점 마커를 그만큼 전진시킵니다.



굴착기를 표시된 만큼 획득합니다. 중앙 공급처에서 가져옵니다.



레미콘을 표시된 만큼 획득합니다. 중앙 공급처에서 가져옵니다.



기계류를 표시된 만큼 획득합니다. 원하는 대로 조합해서 가져올 수 있습니다. 중앙 공급처에서 가져옵니다.



발전량 마커를 표시된 만큼 전진시킵니다. 이 발전량은 계약 완수에 사용할 수 없습니다.



발전량 마커를 표시된 만큼 전진시킵니다. 이 발전량은 계약 완수에 사용할 수 있습니다.



물방울을 표시된 만큼 강 원류 타일에 놓습니다(어떤 강 원류 타일에 놓을지 선택할 수 있습니다). 이렇게 놓인 물방울은 '물 흐름 단계'에 흘러갑니다.



물방울을 표시된 만큼 강 원류 타일에 놓습니다(어떤 강 원류 타일에 놓을지 선택할 수 있습니다). 이렇게 놓인 물방울은 즉시 흘러갑니다.



기초부 1개를 기초부 건설부지에 건설합니다. 회사 판에서 가장 왼쪽에 있는 기초부를 가져와 놓습니다.



증축부 1개를 자신의 기초부/증축부 위에 건설합니다(댐 하나에 증축부를 2개까지 건설할 수 있습니다). 회사 판에서 가장 왼쪽에 있는 증축부를 가져와 건설합니다.



도관 1개를 도관 건설부지에 건설합니다. 회사 판에서 가장 왼쪽에 있는 도관을 가져와 놓습니다.



발전소 1개를 발전소 건설부지에 건설합니다. 회사 판에서 가장 왼쪽에 있는 발전소를 가져와 놓습니다.



시설물 1개를 건설합니다. 원하는 시설물 중, 회사 판에서 가장 왼쪽에 있는 것을 가져와 건설합니다.



레미콘을 표시된 만큼 자기 건설 회전판의 개방분절에 놓습니다. 개인 공급처에서 가져옵니다.



굴착기를 표시된 만큼 자기 건설 회전판의 개방분절에 놓습니다. 개인 공급처에서 가져옵니다.



원하는 기술 타일 1장을 자기 건설 회전판의 개방분절에 놓습니다.



도관의 발전값입니다. 도관을 통해 흐르는 물방울 1개마다 그 도관의 발전값만큼 전기를 생산합니다.



발전값이 X 이하인 도관 건설부지 한 곳에 도관을 건설합니다. 엔지니어/기술 타일/기계류를 사용하지 않습니다.

부록 2: 회사 판 상세 설명



회사 판마다 수입의 종류가 다릅니다.

자신의 두 번째 발전소를 건설하면, 자신의 발전 행동에 +1 보너스가 게임 끝날 때까지 적용됩니다.

자신의 세 번째 발전소를 건설하면, 회사에 따라 고유 특수 기능을 사용할 수 있습니다. 각 회사의 특수 기능은 아래에 나와있습니다.

자신의 네 번째 발전소를 건설하면, 자신의 발전 행동에 +2 보너스가 추가됩니다. 먼저 받던 보너스까지 적용해서, 총 +3 보너스가 적용됩니다.



미국
마거릿 그루트
빨간색



언제든, 물방울이 자연 흐름에 따라 내 발전소에 도착한다면, 그 물방울 개수만큼 내 발전량 마커를 전진시킵니다.

누군가가 발전 행동을 수행해서 물방울이 도관을 타고 내 발전소에 도착했다면, 그때는 이 특수 기능을 사용할 수 없습니다.



성현(초록색)이 발전 행동을 수행해서 자신의 초록색 발전소에 물방울 2개를 흘려보냅니다. 이 물방울 2개는 자연 경로인 강줄기를 타고 빨간색 발전소를 통과합니다. 그래서 오섭(빨간색)은 특수 기능으로 자기 발전량 마커를 2칸 전진시킵니다.

만약 '물 흐름 단계'에 어떤 물방울이 하얀색 댐을 넘어 흐른다면, 그 물방울은 빨간색 발전소를 통과할 것이므로 그때도 이 특수기능을 사용할 수 있습니다.



독일
디슬러 대령
검은색



내가 발전 행동을 수행할 때마다, 그 직후에 나의 다른 발전소를 활용해 두 번째 발전 행동을 수행할 수 있습니다.

이 특수 기능을 사용할 때는 발전량 보너스/페널티를 적용하지 않습니다. 즉, 두 번째 발전 행동에는 순수하게 물방울 개수와 도관의 발전값만 사용됩니다.

이 두 번째 발전 행동은 처음의 발전 행동과 별개입니다. 즉, 이 발전량 두 번을 합쳐서 계약 하나를 완수할 수 없습니다(하지만 각각 서로 다른 계약을 완수하는 데 쓸 수는 있습니다).



영호(검은색)는 왼쪽 댐에 보관한 물방울 2개를 (녹색 파이프를 거쳐) 위쪽 발전소로 이동시켜 발전 행동을 수행합니다. 이 발전 행동에는 영호의 두 번째 발전소 건설 보너스(+1)와 행동칸의 보너스가 모두 적용됩니다. 발전에 사용된 물방울 2개는 영호의 오른쪽 댐에서 멈춥니다.

그 뒤, 영호는 특수 기능을 사용합니다. 즉시 자신의 다른 발전소로 두 번째 발전 행동을 수행합니다. 오른쪽 댐에 모인 물방울 3개를 하얀색 도관을 통해 자신의 아래쪽 발전소로 흘려보냅니다(도관 소유주에게 3크레딧을 줍니다). 이때는 행동칸의 보너스도, 두 번째 발전소 건설 보너스도 적용되지 않습니다.



이탈리아
엔리코 올리비
초록색



내가 발전 행동을 수행할 때마다, 그 직후에 내 발전량 마커를 3칸 더 전진시킵니다. 이 추가 발전량으로 계약을 완수할 수 없습니다.



프랑스
조제프 평텐
하얀색



나에게는 각 계약의 발전량 요구치가 3단위만큼 감소합니다(정부 계약 포함).

부록 3: 간부 타일 상세 설명



간부 타일마다 서로 다른 특수 기능을 갖고 있습니다. 각 회사의 특수 기능과 다양하게 조합하여 매번 달라지는 게임 플레이를 즐겨 보십시오.



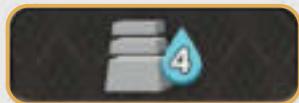
빌헬름 아들러



내 기초부의 건설비용은 언제나 굴착기 3대입니다. 게임판의 어느 영역에 건설하든 무관합니다. 증축부의 건설비용에는 변화가 없습니다.



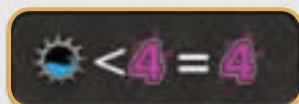
그라치아노 멀 몽테



내 3층짜리 댐의 저수량이 4로 변합니다. 1~2층짜리 댐의 저수량에는 변화가 없습니다.



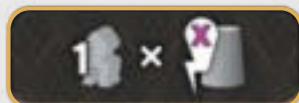
빅토르 피슬러



내 발전 행동 1회의 발전량이 4단위 미만일 경우, 그것을 발전량 4단위로 취급합니다. 이 특수기능은 보너스나 페널티를 적용하기 전에 적용됩니다. 즉, 물방울 개수와 도관의 발전값을 곱한 결과가 3이하일 때 4단위 생산한 것으로 하고, 그런 다음 보너스나 페널티를 적용합니다.



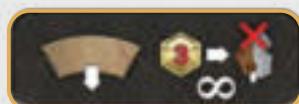
질 맥도웰



내 도관을 건설할 때, 굴착기가 아니라 레미콘을 건설비용으로 지불해도 됩니다. 이때의 건설비용은 '발전값 × 레미콘 1대'입니다. 기계류 두 종을 섞어서 도관의 건설비용으로 지불할 수는 없습니다.



솔로몬 P. 조던



내가 시설물을 건설할 때, 건설비용으로 낼 기계류 1대를 3크레딧으로 바꿔 지불할 수 있습니다. 이 특수기능은 여러 번 반복하여 사용할 수 있습니다. 건설비용으로 크레딧만 사용할 수도 있습니다. 이렇게 지불한 크레딧은 건설 회전판이 아니라 중앙 공급처에 넙니다.



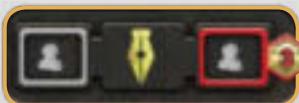
안톤 크릴로프



왼쪽처럼 생긴 특별 기술 타일을 가지고 게임을 시작합니다. 이 기술 타일을 사용할 때마다, 내 건설 회전판에 들어있는 다른 기술 타일 하나를 골라서 그 효과를 그대로 복사해 적용합니다. 기본적인 건설 효과뿐 아니라 원본 타일의 특별 효과까지 복사합니다.



마히리 세키보



나 혼자만 사용할 수 있는 특별한 행동칸을 가지고 게임을 시작합니다. 양쪽 행동칸의 엔지니어 필요양은 1명이지만, 오른쪽 행동칸을 사용하려면 추가 수수료 3크레딧을 내야 합니다. 이 행동의 효과는 다음과 같습니다. 다른 간부 타일 하나의 특수기능을 그대로 복사합니다.

이 행동은 예비 행동입니다. 따라서 내 차례에는 (마히리 세키보 행동칸에 엔지니어를 놓아 다른 간부를 복사한 뒤에) 다른 행동칸에 엔지니어를 또 놓아서 '정식' 행동을 수행해야 합니다.

안톤 크릴로프를 복사했다면: 내 건설 회전판에 들어있는 기술 타일 1장을 복사할 수 있습니다. 이때는 건설 회전판에 어떤 기술 타일도 넣을 필요가 없지만, 건설비용만큼의 기계류는 투입해야 합니다.

그라치아노 멀 몽테를 복사했다면: 내 3층짜리 댐은 이번 차례 동안 물방울을 4개까지 보관할 수 있습니다. 이렇게 보관된 4번째 물방울은 이번 차례가 끝나도 발전에 쓰이기 전까지는 그 댐에 머뭅니다.

중요: 마히리 세키보가 복사할 '다른 간부 타일'은 인원 수와 관계없이 항상 3장이어야 합니다. 따라서 2명/3명 게임을 준비할 때는 복사용으로 쓸 간부 타일 2장/1장을 추가로 마련해야 합니다(선택되지 않은 간부 타일 중에서 가져와 마히리 세키보 옆에 둡니다).

부록 4: 신기술 타일 상세 설명

신기술 타일의 작동 방식은 기초기술 타일과 동일합니다. 즉, 건설 행동을 수행할 때 건설 회전판에 놓고 돌려서 시설물을 건설하는 데 쓰입니다. 신기술 타일은 특허청(19쪽 참조) 행동으로 획득할 수 있습니다. 이렇게 획득한 신기술은 게임이 끝날 때까지 소유합니다. 신기술 타일로 시설물을 건설하면 특별 효과를 사용할 수 있습니다.

생김새	건설하는 시설물	특별 효과
	기초부	이 타일을 사용할 때, 자신의 댐 중에서 물방울이 하나도 없는 댐마다 물방울 1개씩을 놓습니다. 물방울이 하나라도 있는 댐에는 놓지 않습니다. 중립 댐에도 놓지 않습니다.
	증축부	이 타일을 사용할 때, 게임판에 건설된 자신의 증축부 1개마다 건설 회전판을 1칸씩 돌립니다. 이 타일로 건설한 증축부도 포함합니다.
	도관	이 타일을 사용할 때, 이 타일로 건설한 도관의 발전값 두 배만큼 크레딧을 획득합니다.
	발전소	이 타일을 사용할 때, 자기 회사 판의 건설 행동간에 엔지니어를 놓을 필요가 없습니다. (따라서 남은 엔지니어가 없는 상태에서도 이 신기술 타일로 발전소를 건설할 수 있습니다.)
	원하는 시설물	이 타일을 사용하여 시설물을 건설할 때, 빨간색 건설부지에 시설물을 놓더라도 추가 수수료를 낼 필요가 없습니다. (빨간색 행동간에 엔지니어를 놓을 때는 원래대로 추가 수수료를 내야 합니다.)

생김새	건설하는 시설물	특별 효과
	기초부	이 타일을 사용할 때, 게임판에 있는 자신의 기초부 수만큼 전기를 생산합니다(이 타일로 건설한 기초부도 포함합니다). 이때 생산된 전기의 양은 발전량 트랙에 기록되며, 이 발전량으로 계약을 완수할 수 있습니다.
	증축부	이 타일로 증축부를 건설한 후, 그 증축부가 놓인 댐에 저수량이 꽉 차도록 물방울들을 놓습니다. 물방울들은 중앙 공급처에서 가져옵니다.
	도관	이 타일을 사용하여 건설비용이 굴착기 6대 이상인 도관(=발전값이 3 이상인 도관)을 건설할 때는, 건설비용으로 굴착기 5대만 납니다(건설비용이 굴착기 5대 이하인 경우에는 건설비용 변화가 없습니다).
	발전소	이 타일을 사용할 때, 발전 보너스 +2를 적용해서 발전 행동을 한 번 수행할 수 있습니다. 이 발전 행동은 자기 발전소 아무데서나 수행할 수 있습니다. 이 발전 행동은 즉시 수행해야 하며, 따로 비용이 들지 않습니다.
	원하는 시설물	이 타일을 사용하여 시설물을 건설할 때, 건설비용으로 쓰일 레미콘을 굴착기로 대체할 수 있습니다(그 반대도 가능합니다). 두 종류를 원하는 비율로 섞어도 됩니다.



생김새

건설하는 시설물

특별 효과



기초부

이 타일을 사용할 때, 자기 회사 판의 건설 행동칸에 엔지니어를 놓을 필요가 없습니다. 게다가 건설 회전판에 굴착기를 투입할 필요도 없습니다. (따라서 남은 엔지니어가 없는 상태에서도 이 신기술 타일로 기초부를 건설할 수 있습니다.)



증축부

이 타일을 사용할 때, 증축부가 하나라도 놓인 자신의 댐(2~3층짜리 댐)마다 승점 3점씩 획득합니다.



도관

이 타일을 사용할 때, 이 타일로 건설한 도관의 발전값 두 배만큼 전기를 생산합니다. 이때 생산된 전기의 양은 발전량 트랙에 기록되며, 이 발전량으로 계약을 완수할 수 있습니다.



발전소

이 타일을 사용할 때, 게임판에 있는 자신의 발전소 1개당 승점 3점씩 획득합니다(이 타일로 건설한 발전소도 포함합니다).



원하는 시설물

이 타일을 사용할 때, 자신이 보유한 신기술 타일 1장당 승점 3점씩 획득합니다. 개인 공급처와 건설 회전판에 있는 신기술 타일을 모두 합쳐 계산합니다.



부록 5: 보너스 타일 상세 설명

보너스 타일은 '승점 계산 단계'에 사용됩니다. 그 라운드의 발전량이 6단위 이상인 플레이어에게 승점 획득 기회를 제공합니다(20쪽 참조). 하지만 전체 보상을 획득하는 건 쉽지 않습니다.



각자 완수한 계약 타일 1장마다 승점 2점씩 획득합니다. 각자 개인 공급처에 있는, 뒷면으로 엎어둔 계약 타일을 종류 무관하게 모두 계산합니다.



각자 게임판에 건설한 발전소 1개당 승점 5점씩 획득합니다.



각자 게임판에 건설한 기초부 1개당 승점 4점씩 획득합니다.



각자 게임판에 건설한 도관 1개당 승점 4점씩 획득합니다.



각자 게임판에 건설한 증축부 1개당 승점 4점씩 획득합니다.



각자 보유한 신기술 타일 1장당 승점 4점씩 획득합니다. 개인 공급처와 건설 회전판에 있는 신기술 타일을 모두 합쳐 계산합니다. 기초기술 타일은 계산하지 않습니다.

부록 6: 목표 타일 상세 설명



목표 타일은 게임이 끝날 때 승점을 줍니다(21쪽 참조). 목표 타일마다 특정한 기준이 나와있으며, 대체적으로 플레이어가 게임판에 지은 건물을 기준으로 삼습니다. 목표 타일에 지정된 조건을 확인하여, **달성한 수가 많은 순서로 1위부터 3위까지** 승점을 획득합니다. 1위가 15점, 2위가 10점, 3위가 5점을 획득합니다.



빨간색 건설부지에 건설된 자신의 **기초부 및 발전소**의 수.



자신의 도관으로 자신의 발전소에 연결된 자신의 **기초부**의 수.
(2개의 기초부가 도관 1개를 통해 발전소 1곳에 연결된 경우, 조건을 2개 만족시킨 것으로 합니다.)

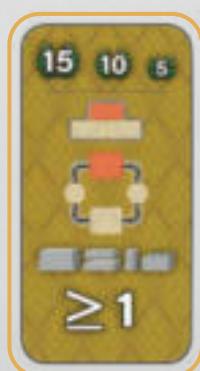


게임판의 세 영역(산/언덕/평원) 중 '자신의 시설물이 가장 많이 모인 영역'의 자기 **시설물** 수.

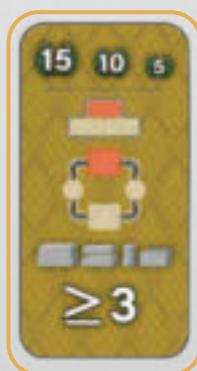


게임판의 세 영역(산/언덕/평원) 중 '자신의 시설물이 가장 적게 모인 영역'의 자기 **시설물** 수.

아래 두 타일의 기준을 만족하려면 서로 다른 유역에 시설물을 건설해야 합니다. 이 경우, 필요한 만큼 시설물이 건설된 유역들을 모두 계산합니다.



자신의 시설물이 하나라도 존재하는 **유역**의 수.
(참고로 최대치는 12입니다)



자신의 시설물이 3개 이상 존재하는 **유역**의 수.
(참고로 최대치는 5입니다. 평원 하부 영역에 있는 유역 두 곳은 제외되는데, 그곳에는 각자 발전소 하나씩만 건설할 수 있기 때문입니다)



만든 사람들



Cranio Creations S.r.l.
Via del Caravaggio, 21
20144 - Milano - Italia
www.craniointernational.com



코리아보드게임즈
경기도 파주시 탄현면 유풍길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com



· 게임 디자인: Tommaso Battista, Simone Luciani

· 인공지능 규칙(오토마) 개발: Tommaso Battista

· 일러스트레이션: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov, Mauro Alocci

· 그래픽: Ruslan Audia

· 규칙서 편집: Elisabetta Micucci

· 편집: Riccardo Rodolfi, Giuliano Acquati

감사의 말

작가 Tommaso Battista의 말.

저는 처음부터 게임 플레이에 참여해 준 Maria Chiara Calvani, Davide Paterna, Laura Calderoni, Marta Luis, Giacomo Capaldi, Tiziano Contorno(the King), Renzo Bernardini, Libetta에서의 모든 친구들, Lara “the sewer game!”, Davide Pellaconi, Davide Malvestuto, 마지막으로 AiG와 Turin’s IdeaG의 1판을 테스트 플레이해 준 로마의 모든 플레이터스터 분들에게 감사 말씀을 드립니다. 저는 Virginio Gigli, Flaminia Brasini, Gabriele Ausiello, Marco Pranzo 및 Nestore Mangone에게 특히 더 크게 감사하고 싶습니다. 이 분들과 함께 게임하고 일하고 즐기면서 보드게임에 관해 많은 것을 배웠습니다. “사과”를 많이 제공해 준 Simone Luciani에게도 감사를 표합니다. Carlo Trifogli, Luca Leoncavallo, Giuliano Girlando, 그리고 Tivoli의 친구들이 보낸 ‘막판 격려’에 감사를 드리고, 인공지능 규칙을 테스트해 준 Gaetano Cellizza와 Francesca Giusti에게도 감사를 드립니다. 저는 이 게임(과 게임 제작에 들인 노력)을 “물로 물을 막은 사나이”인 Italo “IDO” Dell’Orsina에게 바칩니다.

작가 Simone Luciani의 말.

이 긴 여정에 신뢰를 보여준 Tommaso, 언제나 함께 있어준 Samantha, 그 외 Ido Traini, the Rolling Gamers, Claudio Ciccalè, Daniel Marinangeli, Torre Nera di Osimo에서 온 친구들, Jesi에서 온 Franco Mari와 다른 플레이어들, Spazio Ludico의 모든 분들에게 감사를 드립니다. 특별히 이 게임을 플레이하고 또 플레이하고 또 플레이해 준 Sandro Grilli, Luciano Neroni, Giuseppe D’avella, Alfredo Vallorani에게 감사를 드립니다.

* 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 [다이브다이스\(\[www.divedice.com\]\(http://www.divedice.com\)\)](http://www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

* <버라이>는 Cranio Creations와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판매권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.