

그 외 규칙

프라이펙투스 마그누스 카드

프라이펙투스 마그누스 카드를 보유한 플레이어가 상품을 생산하기 위해 총독 카드(또는 외교관으로 총독 카드 능력 사용)를 사용하면 보너스를 두 배로 얻습니다(즉, 상품을 1개가 아니라 2개 얻습니다). 이때, 도시에서 생산하는 상품 수는 아무 영향을 받지 않습니다. 보너스를 얻은 후, 자기 차례가 끝날 때 프라이펙투스 마그누스 카드를 자기 오른쪽 플레이어에게 넘깁니다. 프라이펙투스 마그누스 카드의 효과가 적용될 수 있는 상황이라면 반드시 프라이펙투스 마그누스 카드를 사용해야 하며, 보너스 얻는 것을 다음으로 미룰 수 없습니다.

중간 점수 계산

플레이어가 호민관 카드를 처음 사용하여 지금까지 사용한 카드를 다시 손으로 가져왔다면, 즉시 자기 중간 점수를 계산합니다. 최종 점수 계산 부분을 참고해 카드 점수를 계산한 뒤, 점수 트랙에 이를 표시합니다. 모든 플레이어가 호민관 카드를 사용하고 중간 점수 계산을 끝냈다면, 점수를 비교하여 가장 높은 사람이 2 세스테르티를 얻습니다. 두 번째로 점수가 높은 플레이어는 1 세스테르티우스를 얻습니다. 점수가 높은 사람이 여러 명이라면 각자 보상을 얻습니다(모든 1등은 2 세스테르티씩, 모든 2등은 1 세

만약 총독 카드를 사용해 세스테르티를 얻기로 결정했다면, 프라이펙투스 마그누스 카드는 사용할 수 없으며 플레이어의 손에 그대로 남습니다(즉, 세스테르티를 2배로 얻을 수 없습니다).

개인 창고

개인 창고는 총 12칸으로 구성되어 있습니다. 각 칸에는 개척자 또는 상품을 1개씩 올려놓을 수 있습니다. 게임 시작 단계에서는 개척자가 개인 창고에서 총 4칸을 차지합니다. 게임판에 개척자를 올려놓게 되면, 개척자가 빠진 칸에도 상품을 보관할 수 있습니다. 모든 칸이 개척자나 상품으로 찼다면 상품을

더 가져올 수 없으며 빈칸을 마련하기 위해 상품을 버릴 수도 없습니다. 개인 창고 여유 공간보다 더 많은 수의 상품을 가져와야 할 때는 원하는 조합으로 상품을 가져올 수 있으나, 빈칸을 남겨둘 수는 없으니 개인 창고를 전부 채워야만 합니다.

거래와 공급처

플레이어 간에는 거래할 수 없습니다. 게임에 사용하는 상품과 동전은 한정된 자원이 아니므로, 구성물이 부족하다면 다른 대체품을 사용합니다. 단, 플레이어가 사용할 수 있는 개척자는 6개로 제한됩니다.

게임 종료

누군가 게임판에 놓인 마지막 인물 카드를 구매하거나, 자기 건물 15개를 전부 지으면 게임이 종료됩니다. 게임을 끝낸 플레이어는 보상으로 콩코르디아 카드(7점)를 얻고 차례를 마칩니다. 나머지 플레이어들은 순서대로 자기 마지막 차례를 한 번씩 진행합니다. 이제 각자 최종 점수를 계산합니다.

점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 동점이라면 프라이펙투스 마그누스 카드를 보유한 플레이어나 게임 순서상 프라이펙투스 마그누스 카드를 먼저 받게 될 플레이어가 승리합니다.

플레이어는 게임판에 자기 건물을 12개 지었으며, 생산하는 상품 종류에 따른 건물 수는 벽돌 3개, 식량 4개, 철기 3개, 옷감 2개입니다. 이 건물들은 총 7개 지역에 지어져 있습니다. 게임판에 개척자를 5개 놓았으며, 13 세스테르티를 보유하고 있습니다. 개인 창고에 옷감 1개, 철기 3개, 벽돌 1개가 있습니다. 또한, 게임판에 놓인 마지막 인물 카드를 구매했기 때문에 콩코르디아 카드를 보유하고 있습니다. 아래 그림처럼 카드를 정리한 후 최종 점수를 계산합니다.

베스타: 개인 창고에 있는 상품을 전부 판매하면 25세스테르티[7(옷감 1개) + 15(철기 3개) + 3(벽돌 1개)]를 얻으며, 여기에 기존에 보유한 13 세스테르티를 더합니다. 총 38 세스테르티로, 점수를 3점 얻습니다.

유피테르: 벽돌 도시를 제외한 다른 도시에 건물을 9개 지었으며, 유피테르가 적힌 카드를 2장 가지고 있습니다. 점수를 $9 \times 2 = 18$ 점 얻습니다.

사투르누스: 7개의 지역에 건물이 있으며, 사투르누스가 적힌 카드를 4장 가지고 있습니다. 점수를 $7 \times 4 = 28$ 점 얻습니다.

메르쿠리우스: 자기 건물에서 생산하는 상품 종류는 와인을 제외한 4가지(8점)이며, 메르쿠리우스가 적힌 카드를 2장 가지고 있습니다. 점수를 $8 \times 2 = 16$ 점 얻습니다.

마르스: 게임판에 개척자 5개(10점)가 있으며, 마르스가 적힌 카드를 3장 가지고 있습니다. 점수를 $10 \times 3 = 30$ 점 얻습니다.

미네르바: 농부 카드를 보유한 플레이어는 식량 도시에 지은 자기 건물 1개당 3점을 얻습니다. 이러한 건물이 4개이므로 점수를 12점 얻습니다.

마지막으로 콩코르디아 카드 점수 7점을 더합니다. 따라서, 최종 점수는 114점입니다.

한국어판 번역 및 편집

총괄: 권성현 | 번역: 채희제 | 편집: 백주현 | 검수: 김은지

<콩코르디아>는 PD-Verlag와의 계약에 따라 ㈜코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

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

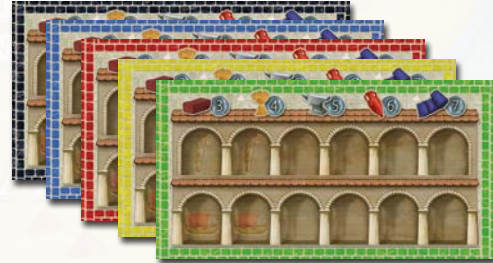
콩코르디아 규칙서

구성물

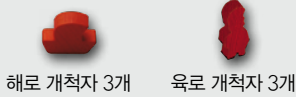
게임판: 제국 (3~5명 게임) / 이탈리아 (2~4명 게임)



개인 창고 5개



나무 말 110개



해로 개척자 3개

육로 개척자 3개

점수 말 1개

건물 15개

빨간색, 초록색, 노란색, 파란색, 검은색
플레이어 색깔 별로 22개

상품 80개



철기

와인

옷감

카드 72장



인물 카드 65장
기본 카드 35장 (플레이어 색깔 별로 7장) (로마 숫자 I, II, III, IV, V 표시)
구매용 카드 30장 (로마 숫자 I, II, III, IV, V 표시)



콩코르디아 카드 1장
프라이펙투스 마그누스 카드 1장
참조 카드 5장

타일 54장



보너스 타일 24개

도시 타일 30개

동전



1, 2, 5, 10 짜리 세스테르티
(고대 로마의 화폐 단위, 단수형: 세스테르티우스)

규칙서 1부

빠른 게임 도움말 1장

참고 부록 1부

게임 개요

게임 준비

게임 준비에 대한 자세한 내용은 빠른 게임 도움말을 참고하세요. 게임을 하는 사람 수에 맞게 사용할 카드를 준비합니다. 사용하지 않는 카드는 게임 상자에 넣습니다. 무작위로 시작 플레이어를 정한 후, 마지막 플레이어(시작 플레이어의 오른쪽 플레이어)가 프라이펙투스 마그누스 카드를 가지고 시작합니다.

게임 진행

시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다. 자기 손에는 아직 사용하지 않은 인물 카드를 듭니다. 차례가 되면 손에 든 카드 중 1장을

버리고, 그 카드의 효과대로 행동합니다. 이를 카드를 사용한다고 합니다. 사용한 카드를 자기 카드 버림 더미에 놓을 때는 가장 마지막으로 사용한 카드 1장만 보이도록 쌓아 놓습니다. 호민관 카드를 사용하면 이 전에 사용한 카드를 전부 손으로 가져올 수 있습니다(호민관 카드에 대한 자세한 설명은 아래를 확인하세요).

게임 종료

누군가 게임판에 놓인 마지막 인물 카드를 구매하거나, 자기 건물 15개를 전부 지으면 게임이 종료됩니다. 게임을 끝낸 플레이어는 보상으로 콩코르디아 카

드(7점)를 얻고 차례를 마칩니다. 나머지 플레이어들은 순서대로 자기 마지막 차례를 한 번씩 진행합니다. 이제 각자 최종 점수를 계산합니다.

점수 계산

인물 카드에는 고대 로마 신들의 이름이 적혀 있으며, 플레이어는 게임이 끝났을 때 자기가 달성한 조건(자기 건물이 있는 지역의 수, 개척자의 수 등)에 따라 특정 신의 보상을 얻을 수 있습니다.

<콩코르디아>를 처음 플레이한다면, **중간 점수 계산** **까지만 플레이하는 것을 추천합니다.** 규칙서 4쪽에서 중간 점수 계산 및 최종 점수 계산 방법을 확인하세요.

인물 카드



호민관

다음 두 단계를 수행합니다:

1) 카드 다시 가져오기

지금까지 사용한 카드를 전부 다시 손으로 가져옵니다. 지금까지 사용한 카드가 3장을 초과한다면, 호민관 카드를 포함하여 초과한 카드 1장당 1 세스테르티우스를 은행에서 얻습니다.

2) 새로운 개척자 1개 올려놓기

카드를 손에 든 다음, 원한다면 식량 1개와 철기 1개를 은행에 지불하고 새로운 해로 또는 육로 개척자를 게임판에 1개(2개 이상 불가능) 올려놓을 수 있습니다. 개인 창고에서 개척자를 1개 가져와 로마 칸에 올려놓습니다.

예시

이미 카드 4장을 사용한 플레이어가 이번에는 호민관 카드를 사용합니다. 호민관 카드를 포함하여 카드 5장을 전부 다시 손으로 가져옵니다. 은행에서 2 세스테르티를 얻습니다.

추가로 새로운 개척자를 올려놓기로 결정합니다. 식량 1개와 철기 1개를 은행에 지불하고 개인 창고에서 개척자를 1개 가져와 게임판의 로마 칸에 올려놓습니다. 개인 창고에서 개척자를 1개 가져왔기 때문에 개인 창고에 상품을 보관할 수 있는 여유 공간이 하나 더 생겼습니다.



인물 카드



건축가

다음 두 단계를 수행합니다:

1) 개척자 이동시키기

게임판에 놓인 자기 개척자 수만큼 개척자를 이동시킬 수 있으며, 이를 이동력이라 합니다. 이동력은 자기 개척자 하나에 다 써도 되고, 자기 개척자 여러 개에 나누어 써도 됩니다. 예를 들어, 개척자 수가 3개라면 이동력도 3입니다. 이 경우 개척자 1개에 이동력을 3 사용해도 되고, 개척자 2개에 이동력을 1, 2만큼 나눌 수도 있으며 개척자 3개에 이동력을 1씩 사용해도 됩니다. 육로 개척자는 **갈색 경로**로만, 해로 개척자는 **파란색 경로**로만 이동할 수 있습니다.

처음 이동할 때는, 이동을 시작하는 도시와 인접한 경로로 이동합니다. 그다음, 도시 하나를 지나 그 도시와 인접한 경로로 이동합니다. 이미 다른 개척자가 있는 경로에서 이동을 멈출 수 없으나 다른 개척자가 놓인 경로를 지나가는 것은 가능합니다(이동력은 동일하게 사용합니다).

2) 건물 짓기 (자기 개척자를 전부 이동시킨 후)

플레이어는 자기 개척자가 서 있는 경로와 인접한 도시에 건물을 지을 수 있습니다. 건물을 새로 지을 때마다 은행에 비용을 지불해야 하며, 한 번에 건물을 여러 개 지을 수도 있습니다. 비용은 상품과 동전으로 지불합니다(참조 카드로 한 번에 확인할 수 있습니다).

- 상품: 벽돌 도시는 식량 1개, 다른 도시는 벽돌 1개 및 그 도시 유형과 같은 상품 1개
- 동전: 벽돌 도시는 1 세스테르티우스, 식량 도시는 2 세스테르티, 철기 도시는 3 세스테르티, 와인 도시는 4 세스테르티, 옷감 도시는 5 세스테르티

이미 다른 플레이어의 건물이 있는 도시에 자기 건물을 지으려면 기존 비용보다 더 큰 비용을 지불해야 합니다. 그 도시에 놓인 건물 수(이전에 지을 건물도 포함)에 동전 비용을 곱한 만큼의 비용을 지불해야 하며, 지불하는 상품의 비용은 변하지 않습니다. 예를 들어, 한 도시에 4번째 건물을 지으려면 기본 동전 비용의 4배를 지불해야 하지만 상품 비용은 동일하게 지불합니다. 한 도시에 자기 건물 1개만 지을 수 있으며, 로마 칸에는 건물을 절대 지을 수 없습니다.



총독

두 가지 효과 중 하나를 선택합니다:

a) 상품 생산하기

보너스 타일이 상품이 보이는 면으로 놓여 있는 지역은 생산이 가능한 지역입니다. 생산이 가능한 지역을 하나 선택하고 그 지역에서 상품을 생산합니다. 이때, 자기(또는 다른 플레이어) 건물이 없는 지역도 선택할 수 있습니다. 지역을 선택했다면, 선택한 지역의 보너스 타일을 동전이 보이는 면으로 뒤집은 후 보너스 타일에 그려진 상품을 은행에서 1개 얻습니다. 그다음, 선택한 지역에 놓인 모든 건물에서 상품을 생산합니다. 선택한 지역에 건물을 보유한 플레이어들은 자기 도시(자기 건물이 있는 도시)에서 생산되는 상품을 1개 얻습니다.

b) 세스테르티 얻기

보너스 타일에 보이는 동전 수를 전부 세어 해당 금액만큼 은행에서 세스테르티를 얻습니다. 그런 다음, 보너스 타일을 전부 상품이 보이는 면으로 뒤집습니다.

게임판에 빨간색 플레이어의 개척자가 3개 있습니다. 육로 개척자 1개는 '콜로니아 아그리피넨시움'과 '노바리아' 사이에, 다른 개척자 2개는 로마 칸에 있습니다. 그러므로 빨간색 플레이어의 이동력은 3입니다.

검은색 화살표를 보면 빨간색 플레이어가 자기 개척자에 이동력을 각각 어떻게 할당했는지 알 수 있습니다. 우선, 해로 개척자는 파란색 경로를 따라 로마 칸에서 '마실리아'로 움직입니다(이동력 1 사용).

육로 개척자는 '아퀼레이아'와 '빈도보나' 사이로 움직입니다(이동력 2 사용).

개척자를 움직인 후 건물을 짓기로 결정했습니다. 오른쪽 그림에 보이는 도시 다섯 곳은 모두 빨간색 플레이어의 개척자와 인접한 위치에 있습니다. '콜로니아 아그리피넨시움'에 이미 건물을 지었기 때문에 이곳에는 더 이상 빨간색 건물을 지을 수 없습니다. 빨간색 플레이어는 남은 네 곳 중 세 곳에 하나씩 건물을 짓기로 합니다. 도시마다 비용을 지불하고 '마실리아'(5 세스테르티, 옷감 1개, 벽돌 1개), '노바리아'(4 세스테르티, 와인 1개, 벽돌 1개), '아퀼레이아'(6 세스테르티, 식량 1개, 벽돌 1개)에 건물을 짓습니다. 처음 식량 도시에 건물을 지을 때는 2 세스테르티가 필요하지만, '아퀼레이아'에 이미 다른 색깔 건물이 2개 지어져 있으므로 지불해야 하는 동전 비용은 3 배가 됩니다. 지불해야 하는 상품과 동전을 전부 은행에 지불한 후, 도시마다 건물을 1개씩 올려놓아 빨간색 건물을 총 3개 놓습니다.



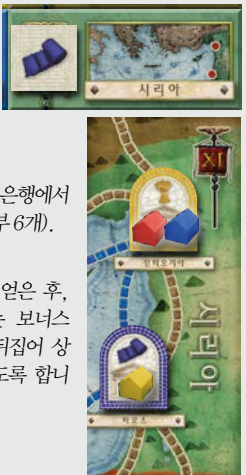
'시리아'의 보너스 타일은 상품이 보이는 면으로 놓여 있으므로 생산이 가능한 지역입니다.

빨간색 플레이어는 총독 카드를 사용해 '시리아'를 선택한 후 보너스 타일에 그려진 옷감을 1개 얻습니다. '시리아'에 놓인 보너스 타일을 동전이 보이는 면으로 뒤집은 후, 시리아 지역에서 상품을 생산합니다. '안티오키아'에 건물을 보유한 빨간색 플레이어와 파란색 플레이어는 식량을 1개씩 얻고, '티로스'에 건물을 보유한 노란색 플레이어는 옷감을 1개 얻습니다.

왼쪽 아래와 같은 상황에서 세스테르티를 얻기로 결정했다면 은행에서 6 세스테르티를 얻습니다(보너스 타일에 그려진 동전 수가 전부 6개).



세스테르티를 얻은 후, 동전이 보이는 보너스 타일을 전부 뒤집어 상품 면이 보이도록 합니다.



빨간색 플레이어의 개인 창고에는 식량이 2개, 철기가 3개 있습니다. 개척자 카드를 사용해 식량 2개와 철기 2개를 지불하고 새로운 개척자를 게임판에 2개 올려놓습니다.

해로 개척자는 로마 칸에, 육로 개척자는 '마실리아'에 올려놓기로 합니다. 이때 로마 칸이나 '마실리아'에 놓지 않고 '아퀼레이아'에 개척자를 놓을 수도 있습니다. 또는 한 도시에 개척자를 2개 올려놓는 방법도 가능합니다.

'노바리아'에는 자기 건물이 없기 때문에 개척자를 올려놓을 수 없습니다.



개척자

두 가지 효과 중 하나를 선택합니다:

a) 개척자 올려놓기

비용을 지불하고 새로운 개척자를 원하는 만큼 게임판에 올려놓을 수 있습니다. 개척자 1개당 비용은 식량 1개와 철기 1개입니다. 새 개척자는 로마 칸 또는 자기 건물이 있는 도시에 올려놓을 수 있습니다.

b) 세스테르티 얻기

게임판에 놓인 자기 개척자 수에 5를 더하고, 그만큼 세스테르티를 얻습니다.



상인

다음 두 단계를 수행합니다:

1) 은행에서 3 세스테르티 얻기

은행에서 3 세스테르티를 얻습니다. 구매용 상인 카드라면 5 세스테르티를 얻습니다.

2) 은행과 상품 두 종류까지 거래하기

은행과 상품을 두 종류까지 거래할 수 있습니다. 세 가지 상황이 이에 해당합니다. 첫째, 두 종류의 상품을 팔 때. 둘째, 두 종류의 상품을 살 때. 마지막으로, 한 종류의 상품을 팔고 한 종류의 상품을 살 때입니다. 개인 창고 한 칸에 상품을 1개 보관할 수 있으며, 개인 창고의 여유 공간에 따라 사고팔 수 있는 상품의 수가 제한되어 있습니다. 상품의 거래 가격은 변하지 않는 고정 가격이며, 개인 창고 지붕에 적혀 있습니다.



외교관

다른 플레이어의 버림 카드 더미 맨 위에 보이는 카드의 능력을 그대로 사용합니다. 이때 다른 플레이어가 사용한 외교관 카드는 선택할 수 없으며, 호민관 카드를 사용하여 버림 카드 더미가 없는 플레이어의 카드 또한 선택할 수 없습니다.



원로원 의원

게임판에 놓인 구매용 카드를 2장까지 구매해 손에 들 수 있습니다.

인물 카드를 구매하려면 다음 두 가지 상품을 전부 지불해야 합니다.

1) 구매하고자 하는 인물 카드의 빨간색 칸에 적힌 상품

2) 게임판에서 구매하고자 하는 인물 카드가 놓여 있는 위치 바로 아래에 적힌 상품(물음표일 경우 아무 상품이 나 선택)

구매가 끝나면 인물 카드를 왼쪽으로 순서대로 옮겨 빈 곳을 채웁니다. 게임판에 앞면으로 놓인 카드가 7장이 되도록 카드 더미에서 카드를 가져와 빈 자리를 채웁니다(카드 더미가 다 떨어졌다면 더 채워지 않습니다).



집정관

게임판에 놓인 구매용 카드를 1장 구매해 손으로 가져올 수 있습니다. 이때 구매하고자 하는 인물 카드의 빨간색 칸에 적힌 상품만 지불하면 됩니다. 인물 카드 아래 게임판에 적힌 상품은 무시합니다. 카드 구매가 끝나면 남은 인물 카드를 왼쪽으로 순서대로 옮기고, 카드 더미에서 카드를 가져와 빈 곳을 채웁니다(카드 더미가 다 떨어졌다면 더 채워지 않습니다).



장인

(벽돌공, 농부, 대장장이, 와인 양조자, 방직공)

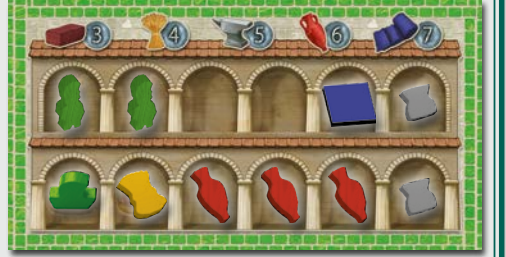
장인 카드는 상품 종류별로 1장씩 있습니다. 특정 상품을 생산할 수 있는 도시 위에 놓인 자기 건물 1개마다 상품을 1개 얻습니다.

인물 카드

초록색 플레이어는 자기 개인 창고에 아래 그림에 보이는 상품과 2 세스테르티를 보유하고 있습니다.

우선, 기본 상인 카드를 사용해 3 세스테르티를 얻습니다. 그다음, 와인 3개를 은행에 팔고 18 세스테르티(3×6=18)를 얻어 총 23 세스테르티를 보유합니다.

이제 초록색 플레이어는 벽돌을 구매하려 합니다. 보유한 동전으로 벽돌을 7개까지 살 수 있지만, 개인 창고 여유 공간은 다섯 칸뿐이므로 벽돌은 5개까지만 구매할 수 있습니다. 벽돌은 4개만 사기로 결정한 후, 12 세스테르티를 은행에 지불합니다(4×3=12). 식량을 더 구매하고 싶지만, 이미 두 종류의 상품을 거래했기 때문에 더 거래할 수 없습니다.



상품의 거래 가격은 변하지 않는 고정 가격이며, 개인 창고 지붕에 적혀 있습니다.



아래에 보이는 카드 네 장은 게임판에 놓인 구매용 인물 카드 중 비용이 가장 저렴한 카드입니다.

플레이어는 상인 카드와 건축가 카드를 구매하려 합니다. 은행에 상인 카드에 해당하는 비용(와인 1개)과 건축가 카드에 해당하는 비용(철기 1개, 아무 종류 상품 1개)을 지불합니다.

상인 카드의 경우 카드 아래 게임판에 적힌 상품이 없으므로 카드의 빨간색 칸에 적힌 상품만 지불하면 됩니다. 건축가 카드의 경우 빨간색 칸에 적힌 상품과 아무 종류 상품(물음표 표시)을 지불해야 합니다. 이 플레이어는 아무 종류 상품으로 벽돌을 1개 지불하기로 결정했습니다. 필요한 상품을 은행에 전부 지불했다면, 상인 카드와 건축가 카드를 손에 듭니다. 총독 카드를 왼쪽으로 1칸 옮기고, 다른 카드들은 왼쪽으로 2칸씩 옮깁니다. 카드 더미에서 새로운 카드 2장을 뽑아 빈 곳을 순서대로 채웁니다.

참고: 농부 카드를 구매하고 싶다면 벽돌 1개, 식량 1개, 옷감 1개를 지불해야 합니다.



플레이어는 집정관 카드를 사용해 여섯 번째 칸에 놓인 개척자 카드를 구매하려 합니다. 구매 비용으로 식량 1개만 지불합니다. 인물 카드 아래 게임판에 적힌 상품(아무 종류 상품 1개와 옷감 1개)은 무시합니다. 하지만 집정관 카드로는 카드 1장만 구매할 수 있습니다.

개척자 카드를 손에 들고, 총독 카드를 왼쪽으로 1칸 옮깁니다. 새로운 카드를 1장 가져와 총독 카드가 있던 자리를 채웁니다.



와인 도시에 건물을 총 4개 보유한 플레이어가 와인 양조자 카드를 사용합니다. 와인 4개를 얻은 후, 자기 창고의 빈칸 네 곳에 와인을 하나씩 올려놓습니다. 다른 플레이어들은 상품을 얻지 않습니다.