



틸레툼

Tiletum



게임 규칙서





Tiletum 틸레툼

이 게임에서 여러분은 틸레툼(현재는 벨기에의 '틸트'라고 불리는 지방)부터 베네치아까지의 유럽 전역을 무대로 활동하는 초기 르네상스 시대의 부유한 상인 역할을 맡습니다.

여러분은 양모와 철 무역 계약을 따내고 교역소를 건설하기 위해 여러 도시를 여행할 것입니다. 계약을 달성하기 위한 자원을 모으고, 기념비적인 대성당 건설에 투자하며, 귀족 가문의 환심을 얻고, 당신의 주요 사업이 일어나는 중요한 축제에도 참가해야 합니다. 또한 유명한 인물들을 집으로 초대하여 그들의 조력도 받아야 합니다. 이 모든 활동을 성공적으로 수행해야 초기 르네상스의 유명한 상인이라는 명성을 얻게 됩니다.

틸레툼은 주사위 운영 게임입니다. 이 게임에서 주사위는 자원 획득과 액션 수행의 두 가지 기능이 있습니다. 라운드마다 정해진 수의 공용 주사위를 굴립니다. 자신의 차례에는 이 주사위 중 1개를 선택하여, 그 주사위 색에 해당하는 자원을 눈금과 같은 수만큼 획득합니다. 그리고 그에 연결된 액션을 수행합니다.

액션의 효율은 선택한 주사위의 눈금과 반비례합니다. 즉, 획득하는 자원 수가 적을수록 더욱 많은 액션을 수행할 수 있습니다.

개정되는 규칙 안내

틸레툼의 규칙은 최초 출시 후에 개정될 수 있습니다. 철저한 테스트 플레이와 수 회에 걸친 내외부 검수 작업에도 불구하고, 때로는 규칙 내용에 대한 정정이나 게임 플레이의 일부 조정이 필요한 내용이 발견되고는 합니다. 이런 필수적인 업데이트 사항에 대한 안내나 FAQ 등의 규칙 명확화가 필요한 경우, 홈페이지 등에서 PDF 파일을 제공할 예정입니다.

누락 또는 파손된 구성물:

문제없는 게임을 만들기 위해 많은 주의를 기울임에도 불구하고, 제조 공정 중 발생할 수 있는 여러 가지 이슈로 인해 일부 구성물이 누락되거나 손상되어있을 수 있습니다. 제품 구매 시 이런 경우가 발생한 경우, 고객센터로 문의하시면 확인하여 신속하게 처리해드리도록 하겠습니다.

고객센터: 02-3141-4570~1

게임 구성물

텔레툼을 처음으로 플레이하기 전에, 판치보드에서 타일과 토큰 등의 구성물을 모두 조심스럽게 떼어냅니다.
1인 구성물의 목록은 별도의 1인 게임 모드 규칙서에 표시되어 있습니다.



게임 보드 1개



개인 보드 4개



자원 주사위 20개
(5가지 색깔, 색깔마다 4개)



나침반 마커 1개



주사위 주머니 1개

게임 구성물



액션 휠 1개



액션 타일 6개



액션 포인트 카운터 20개



도시 타일 8개



축제 타일 11개



축제 순서 토큰 4개



대성당 타일 25개



건설 비용 타일 9개



부패 토큰 6개



보너스 타일 54개



계약 타일 26개



인물 타일 45개



'+100/+200' 승점 마커 4개 (플레이어마다 1개)



보너스 액션 포인트 마커 20개 (플레이어마다 5개)



교역소 32개 (플레이어마다 8개)



기둥 28개 (플레이어마다 7개)



상인 말 4개 (플레이어마다 1개)



건축가 말 4개 (플레이어마다 1개)



플레이어 디스크 12개 (플레이어마다 3개)
- 점수 / 왕 트랙 / 턴 순서 표시



자원 토큰(1, 5 단위) : 금화, 식량, 양모, 돌, 철

게임 중 사용할 수 있는 자원의 수는 한계가 없습니다.
아주 드문 경우로, 공급처에 자원이 남아있지 않다면 대체품(구슬, 단추 등)을 사용하세요.



게임 준비

플레이어들은 게임 중에 다양한 방식으로 승점을 획득합니다. 획득한 승점은 게임 보드 테두리에 있는 점수 트랙에 기록합니다. 승점 획득 및 손실은 다음과 같이 표시되어 있습니다.



승점 1점 획득



승점 1점 손실

이 규칙서에서는 승점을 'VP'로 축약하여 표시합니다.

1. 테이블 중앙에 게임 보드를 놓습니다. 게임 보드의 오른쪽에는 유럽 지도가 그려져 있으며, 규칙서에서 이를 언급할 때는 '지도'라고 부릅니다.
2. 자원 토큰(금화, 식량, 양모, 돌, 철)과 액션 포인트 카운터를 모든 플레이어가 쉽게 닿을 수 있는 곳에 놓습니다. 이를 '공급처'라고 부릅니다.
3. 액션 휠을 게임 보드 왼쪽 위에 있는 정해진 위치에 놓고, 아무 방향으로 돌려서 놓습니다. 단, 휠에 표시된 각 숫자가 각각 하나의 액션에 대응되도록 놓아야 합니다.



액션 휠에 표시된 숫자는 각각 하나의 액션에 대응됩니다.

플레이어들이 게임에 익숙해지면, 6개의 액션 타일을 섞어서 액션 휠 외곽의 각 액션 칸에 무작위로 1개씩 배치하고 게임을 할 수도 있습니다.

하지만 처음 게임을 할 때는 이 타일을 사용하지 않고 상자에 넣어 놓습니다.

4. 보너스 타일과 계약타일, 인물 타일을 구분하여 나누고, 게임을 진행할 플레이어 수에 따라 일부 타일을 제거하여 상자에 넣어 놓습니다. 3명이 플레이한다면, '4'라고 표시된 모든 타일을 제거합니다. 2명이 플레이한다면, '3+'와 '4'라고 표시된 모든 타일을 제거합니다.



5. 보너스 타일들을 잘 섞고, 게임 보드 옆에 뒷면이 보이도록 더미를 만들어 놓습니다. 무작위로 보너스 타일을 골라 다음 장소들에 앞면이 보이도록 놓습니다.

• 액션 휠 외곽의 각 액션 칸 위 - 총 6개



위 그림과 같이 액션 칸 위에 보너스 타일을 놓습니다.

참고: 보너스 타일에는 계약이나 문장도 포함되어 있습니다.



• 왕 트랙 옆의 칸 - 1개



왕 트랙 옆의 칸에 보너스 타일 1개를 놓습니다.

- 지도 위의 각 도시에 있는 보너스 타일 칸 - 3명이 플레이한다면, '4'라고 표시된 칸에는 보너스 타일을 놓지 않습니다. 2명이 플레이한다면, '3+'와 '4'라고 표시된 칸에는 보너스 타일을 놓지 않습니다.



지도의 각 보너스 타일 칸마다 보너스 타일 1개씩을 놓습니다. 2명 또는 3명이 플레이하는 경우, 별도로 표시된 일부 칸에는 보너스 타일을 놓지 않습니다.

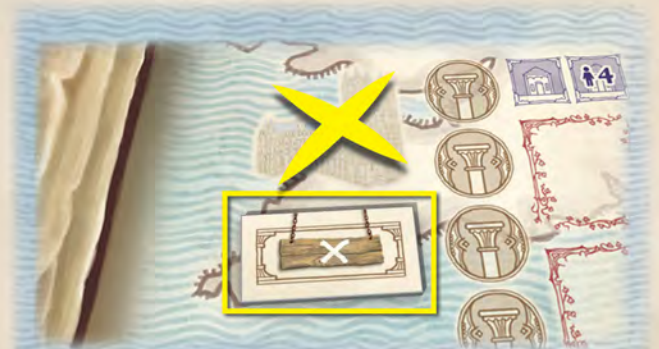
6. 계약 타일들을 잘 섞고, 게임 보드 옆에 뒷면이 보이도록 더미를 만들어 놓습니다. 계약 타일 5개를 무작위로 뽑아서 게임 보드의 정해진 위치에 앞면이 보이도록 놓습니다. 이렇게 앞면으로 놓은 계약 타일들을 '계약 보급처'라고 부릅니다.



7. 인물 타일들을 잘 섞고, 게임 보드 옆에 뒷면이 보이도록 더미를 만들어 놓습니다. 인물 타일 5개를 무작위로 뽑아서 게임 보드의 정해진 위치에 앞면이 보이도록 놓습니다. 이렇게 앞면으로 놓은 인물 타일들을 '인물 보급처'라고 부릅니다.



8. 건설 비용 타일들을 잘 섞은 후, 각 대성당 아래의 정해진 자리에 무작위로 1개씩 놓습니다. 대성당 타일을 종류별로 구분한 후, 각 더미를 낮은 VP 타일이 밑으로 가고 높은 VP 타일이 위로 가도록 정리합니다. 종류별로 구분된 대성당 타일 더미들을 게임 보드에 표시된 같은 그림 칸에 놓습니다.



'대성당 건설 불가' 타일이 놓인 도시에 있는 대성당은 이번 게임에는 건설할 수 없습니다. 해당 대성당 타일은 게임 상자에 넣어 놓습니다.

9. 도시 타일들과 축제 타일들을 잘 섞은 후, 도시 타일 3개와 축제 타일 4개를 뽑아 무작위로 게임 보드의 정해진 칸 ('텔레룸' 도시 타일 표시 옆)에 하나씩 놓습니다.



사용하지 않는 도시 타일과 축제 타일은 게임 상자에 넣어 놓습니다.



10. 축제가 열릴 각 도시에, 해당하는 번호의 축제 순서 토큰을 놓습니다.



11. 부패 토큰들을 잘 섞고, 왕 트랙 보너스 타일 옆에 뒷면이 보이도록 더미를 만들어 놓습니다. 부패 토큰 3개를 무작위로 뽑아서, 부패 토큰 더미 옆에 있는 지정된 칸에 뒷면이 보이도록 1개씩 놓습니다. 이 토큰들은 액션 페이즈에 차례대로 1개씩 공개할 것입니다.



12. 첫 번째 플레이어를 결정합니다. 해당 플레이어는 나침반 마커를 받습니다. 첫 번째 플레이어의 시계방향으로 다음 플레이어가 두 번째 플레이어가 됩니다. 마찬가지로 그다음 플레이어가 세 번째 플레이어가 됩니다.

13. 각 플레이어는 자신의 색깔을 정하고, 다음과 같이 개인 구성물을 받습니다.

- 개인 보드 1개
- 플레이어 디스크 3개
- 점수 트랙의 '10' 칸에 놓습니다.



- 왕 트랙의 '0 VP' 위치에 놓습니다. 첫 번째 플레이어의 디스크가 가장 밑으로, 마지막 플레이어의 디스크가 가장 위에 놓이도록 더미를 만들어 놓습니다.



- 턴 순서 트랙에 놓습니다. 앞에서 정한 플레이 순서에 따라 알맞은 위치에 놓습니다.



• 각 플레이어의 상인과 건축가를 지도 위의 '틸레툼'에 놓습니다.



• 교역소 8개 - 개인 보드의 각 지붕 칸에 1개씩, 총 5개를 놓습니다(가장 오른쪽 건물 제외). 지도 위의 킬레툼에 1개를 놓습니다. 나머지 2개는 개인 보드 옆의 개인 저장소에 놓습니다.

• 기동 7개 - 개인 보드의 계약 칸에 가장 왼쪽 칸부터 1개씩, 총 5개를 놓습니다. 나머지 2개는 개인 보드 옆의 개인 저장소에 놓습니다.

• 보너스 액션 포인트 마커 5개 - 개인 보드 옆에 놓습니다.

14. 각 플레이어는 철 1개, 양모 1개, 돌 1개, 식량 1개를 받습니다. 첫 번째 플레이어는 금화 1개, 두 번째 플레이어는 금화 3개를 받습니다. 세 번째 플레이어는 금화 5개, 네 번째 플레이어는 금화 6개를 받습니다.



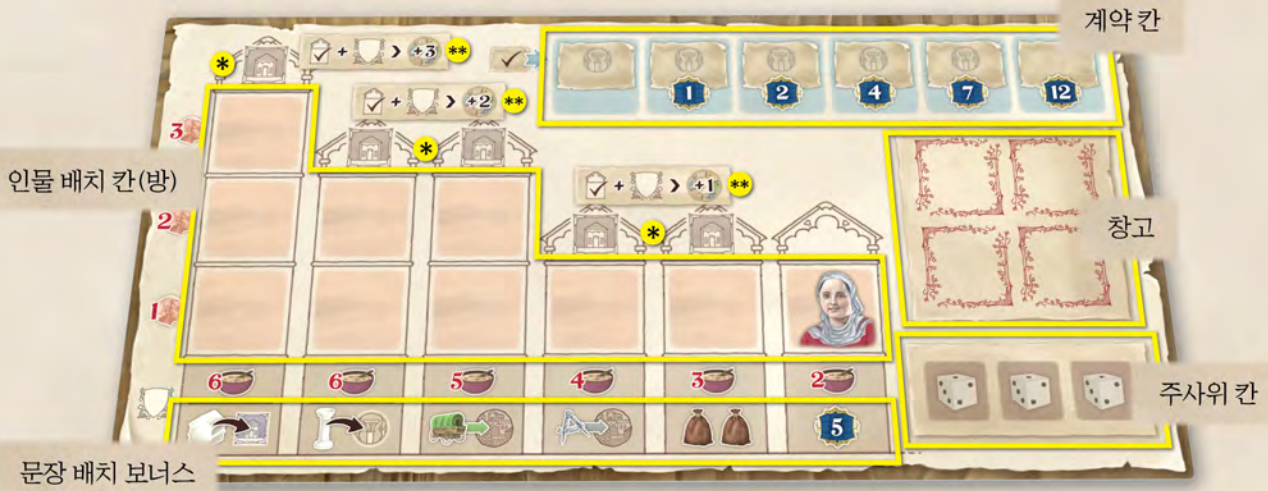
15. 플레이어 수만큼의 주사위 세트(주사위 색깔별로 1개씩, 총 5개가 1세트)를 주머니에 넣습니다.

4명이 플레이한다면, 주사위 4세트(총 20개)를 넣습니다. 3명이 플레이한다면, 주사위 3세트(총 15개)를 넣습니다. 2명이 플레이한다면, 주사위 2세트(총 10개)를 넣습니다. 나머지 주사위는 게임 상자에 돌려놓고, 이번 게임에는 사용하지 않습니다.



* 지붕 칸

** 건물 완성 보너스



개인 보드 구성



4인 게임 준비 예시

게임 준비



게임 진행

게임의 목표는 승점을 최대한 많이 획득하는 것입니다. 게임 보드 테두리에 있는 점수 트랙에 자신의 승점을 기록하게 됩니다. 점수 트랙에서 자신의 승점은 절대 '0' 미만으로 내려가지 않습니다. 승점이 100점 이상이라면 '+100 VP' 마커를 받습니다. 승점이 200점 이상이라면 '+100 VP' 마커를 뒤집어서 '+200 VP'가 보이도록 합니다.

게임은 총 4라운드를 진행한 후 종료됩니다. 각 라운드는 다섯 페이즈로 구성되며, 다음 순서대로 진행합니다.

1. 준비 페이즈
2. 액션 페이즈
3. 왕 페이즈
4. 축제 페이즈
5. 정리 페이즈

1. 준비 페이즈

플레이어 수에 따라 주머니에서 무작위로 주사위를 꺼냅니다 (2/3/4인 플레이 시 각각 8/11/14개).

꺼낸 주사위를 모두 굴리고, 나온 결과에 따라 액션 휠의 일치하는 칸에 놓습니다.



주사위의 색깔에 관계없이, 같은 결과가 나온 주사위는 모두 액션 휠의 같은 칸에 놓습니다.

2. 액션 페이즈

1단계

첫 번째 플레이어는 뒷면으로 놓인 부패 토큰 중 가장 오른쪽 토큰을 공개합니다. 그리고 모든 플레이어는 왕 트랙에 있는 자신의 디스크를 공개된 부패 토큰의 숫자만큼 왼쪽으로 움직입니다.

부패 토큰은 '0'이나 '1', 또는 '2'가 표시되어 있습니다. 따라서 모든 플레이어의 디스크는 왼쪽으로 1칸이나 2칸 움직이거나, 그 자리에 그대로 있게 됩니다.



'0' 토큰이 공개되면, 모든 플레이어의 디스크는 움직이지 않습니다.

'1' 또는 '2' 토큰이 공개되면, 모든 플레이어의 디스크를 왼쪽으로 각각 1칸 또는 2칸만큼 움직입니다. 디스크는 왕 트랙의 가장 왼쪽 칸보다 더 내려가지는 않습니다. 더 내려가야 하는 경우, 초과하는 만큼의 이동은 무시합니다.

디스크를 움직일 때는 항상 가장 왼쪽에 있는 디스크부터 움직입니다. 왕 트랙의 같은 칸에 여러 디스크가 쌓여있는 경우, 쌓여있는 순서를 바꾸지 않은 채로 함께 움직입니다.



예시:

액션 페이지의 1단계입니다. '2' 부패 토큰이 공개되었습니다.



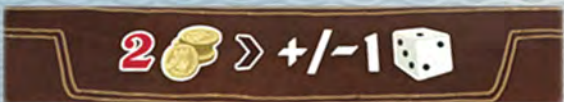
먼저 초록색 디스크를 '-10 VP' 칸으로 움직입니다. 더 내려갈 수는 없습니다. 다음으로 주황색과 파란색 디스크를 '-1 VP' 칸으로 움직입니다. 쌓인 순서는 바꾸지 않습니다.

2단계

턴 순서 트랙에 디스크가 놓인 순서대로, 각 플레이어가 1번씩 턴을 진행합니다. 자신의 턴에는 다음 단계를 순서대로 수행합니다.

1. 액션 휠에서 주사위 1개 가져오기
2. 가져온 주사위에 따라 자원 획득하기
3. 액션 수행하기

게임 보드의 액션 휠에 있는 주사위 1개를 선택합니다.



주사위를 가져가기 전에, 플레이어는 금화 2개를 소비하여 가져가려는 주사위의 눈금을 1만큼 더하거나 뺄 수 있습니다(여러 번 반복할 수도 있습니다). 이렇게 바꾼 주사위의 눈금은 영구적으로 변경됩니다. 즉, 획득하는 자원의 수와 수행할 액션의 종류도 변경됩니다. '6'은 금화 2개를 지불하여 '1'로 바꿀 수도 있습니다(반대로도 가능).

선택한 주사위는 개인 보드의 비어있는 주사위 칸 중 가장 왼쪽에 놓습니다. 수행할 액션에 보너스 타일이 놓여있다면, 해당 타일을 가져와서 자신의 창고에 놓습니다. 이 보너스 타일을 반드시 가져와야 하는 것은 아닙니다. 창고에 빈칸이 있더라도, 원한다면 가져오지 않을 수 있습니다. 일단 획득한 보너스 타일을 마음대로 버릴 수는 없습니다.



보너스 타일은 게임 보드의 다양한 장소에서 여러 액션을 통해 얻을 수 있습니다. 보너스 타일을 획득할 수 있을 때, 반드시 가져와야 하는 것은 아닙니다. 일부 보너스 타일에는 계약이나 문장도 있습니다. 이러한 계약/문장 보너스 타일도 다른 계약이나 문장 타일과 동일하게 사용됩니다.



게임 보드에서 타일을 획득 시, 일단 개인 보드에 있는 창고에 놓습니다. 획득한 타일의 종류(보너스, 계약, 인물)에 관계없이, 모두 다음 규칙을 따릅니다.

- 타일을 획득하려면 개인 보드의 창고에 빈칸이 1개 이상 있어야 합니다.
- 일단 획득한 타일을 마음대로 버릴 수는 없습니다.

예시:



파란색 플레이어는 게임 보드에서 주사위 1개를 가져와서, 개인 보드의 비어있는 주사위 칸 중 가장 왼쪽에 놓습니다.



수행할 액션에 보너스 타일이 남아있기 때문에, 파란색 플레이어는 해당 타일을 자신의 창고에 놓습니다.



선택한 주사위의 눈금과 색깔에 해당하는 자원을 공급처에서 가져옵니다.



파란색 주사위는 철을 생산합니다. 분홍색 주사위는 식량을 생산합니다. 노란색 주사위는 금화를 생산합니다.



회색 주사위는 양모를 생산합니다. 검은색 주사위는 돌을 생산합니다.



예시:
눈금이 2인 분홍색 주사위를 선택하면 식량 2개를 받습니다.

마지막으로, 주사위를 가져온 칸에 해당하는 액션을 수행합니다. 각 액션에 대해서는 규칙서 14페이지에 자세히 설명되어 있습니다.

모든 플레이어가 턴을 1번씩 진행한 후, 액션 페이지의 1단계로 돌아갑니다. 액션 페이지를 이렇게 2번 더 반복합니다. 모든 플레이어가 자신의 턴 (1. 주사위 선택, 2. 자원 획득, 3. 액션 수행)을 총 3번씩 진행하고 나면, 액션 페이지가 끝나고 왕 페이지를 진행합니다.

3. 왕 페이지

1단계

왕 트랙에서 가장 앞선(디스크가 가장 오른쪽에 있는) 플레이어는 왕 트랙 옆에 있는 보너스 타일을 받습니다. 받을 수 없거나, 원하지 않는다면 버립니다.

마지막 라운드에는 보너스 타일을 받지 않는 대신 4 VP를 획득합니다. 왕 트랙에서 가장 앞선 위치에 있는 디스크가 여러 개라면, 가장 뒤에 있는 플레이어가 보너스를 받습니다. 그러고 나서, 모든 플레이어는 왕 트랙에 자신의 디스크가 있는 위치에 따라 점수를 계산합니다.

디스크가 왕 트랙의 빨간색 칸에 있다면 VP를 잃고, 파란색 칸에 있다면 VP를 획득합니다. 디스크가 왕 트랙의 시작 위치(색깔이 없는 칸)에 있다면, VP를 획득하거나 잃지 않습니다.

예시:



파란색 플레이어는 3 VP를 획득합니다. 주황색과 자주색 플레이어는 VP를 얻거나 잃지 않습니다. 초록색 플레이어는 2 VP를 잃습니다. 왕 트랙 옆에 있는 보너스 타일은 파란색 플레이어가 가집니다.

2단계

턴 순서 트랙에 있는 디스크의 순서를 조정합니다. 왕 트랙에서 가장 앞선 플레이어가 다음 라운드의 첫 번째 플레이어, 두 번째로 앞선 플레이어가 두 번째 플레이어입니다. 마찬가지로 세 번째와 네 번째 플레이어 순서도 조정합니다. 여러 플레이어 디스크가 왕 트랙의 같은 칸에 있다면, 해당 더미에서 가장 밑에 있는 플레이어가 더 앞선 플레이어 순서가 됩니다.

예시:



새로운 턴 순서를 정합니다. 주황색이 첫 번째, 파란색이 두 번째, 초록색이 세 번째 플레이어가 됩니다.

왕 트랙에서 빨간색 칸에 있는 플레이어의 디스크를 0 VP 칸으로 옮깁니다. 여러 디스크가 0 VP 칸에 놓여야 한다면, 기존에 더 왼쪽에 있던 디스크가 위로 가도록 쌓습니다. 파란색 칸에 있던 디스크는 움직이지 않고, 그 위치에 그대로 둔 채로 진행합니다.



4. 축제 페이지

축제 페이지에 각 플레이어는 그동안 이룬 성취에 대한 VP를 획득할 수 있습니다.

축제 개최 도시

게임 중에 총 4번의 축제가 열립니다. 축제 개최 도시는 게임 준비 과정에서 뽑은 도시 타일을 통해 정해집니다. 게임 준비 시 축제 순서 토큰을 지도 위의 도시에 배치하여, 각 라운드에 어떤 순서로 축제가 개최될지를 표시합니다. 게임의 첫 번째 축제는 항상 릴레툼에서 개최됩니다('릴레툼' 도시 타일이 게임 보드에 인쇄되어 있습니다). 축제 타일은 도시 타일 아래 놓으며, 해당 라운드의 VP 획득 기준과 점수 계산 시 얻을 수 있는 VP를 표시합니다.

축제 점수 계산

다음 조건 중 적어도 하나에 해당하는 플레이어만 축제 점수 계산에 참가할 수 있습니다.

- 1. 축제가 개최되는 도시에 교역소 소유. 또는,
- 2. 축제 페이지에 자신의 상인이 축제 개최 도시에 있음.

지도 위의 도시에는 교역소 놓는 칸이 제한되어 있습니다. 대부분의 도시에는 1명 또는 2명의 플레이어만 교역소를 놓을 수 있습니다. 축제에 참가하려면 자신의 교역소를 축제 개최 도시에 놓거나, 액션 페이지가 끝날 때 상인이 축제 개최 도시에 도착해 있도록 이동 계획을 세워야 합니다.

축제 점수 계산 보상은 게임 보드에 이미 표시된 점수와 축제 타일에 표시된 점수를 조합하여 정해집니다. 이번 라운드의 축제 타일과 타일이 놓인 곳 왼쪽에는 획득 VP가 표시되어 있습니다. 이 두 숫자의 합계(보드+타일의 VP)에 이번 VP 획득 기준을 달성한 횟수를 곱하여, 이번 축제의 총 획득 VP를 계산합니다.

점수 계산이 끝나면, 해당하는 축제 타일은 뒤집어 놓습니다.

예시:



3라운드에는 베로나에서 축제가 열립니다. 이번 축제에는 달성한 계약마다 6 VP(게임 보드에 표시된 3 VP+ 축제 타일에 표시된 3 VP)를 획득합니다. 파란색 플레이어는 자신의 상인이 베로나에 있기 때문에 축제에 참가할 수 있습니다.



자신의 개인 보드에는 달성한 계약 3개가 있고, 따라서 파란색 플레이어는 18 VP를 획득합니다.

5. 정리 페이지

마지막 라운드(4번째 라운드)에는 이 페이지를 진행하지 않습니다.

정리 페이지는 다음 순서대로 진행합니다.

1. 액션 휠 외곽에 비어있는 보너스 타일 칸이 있다면 다시 채웁니다(이번 라운드에 가져가지 않은 보너스 타일은 그대로 둡니다). 왕 트랙에 보너스 타일을 다시 채웁니다(1, 2번째 라운드의 정리 페이지에만).
2. 모든 부패 토큰들을 잘 섞어서 무작위로 3개를 뽑습니다. 게임 보드의 정해진 위치에 뒷면이 보이도록 놓습니다.

지도 위의 보너스 타일 칸은 절대 다시 채우지 않습니다.

3. 모든 주사위를 주머니에 넣습니다.
4. 액션 휠을 시계방향으로 1칸 돌립니다.
5. 준비 페이지부터, 새로운 라운드를 시작합니다.

4라운드의 축제 페이지가 끝나면, 즉시 게임 종료 및 최종 점수 계산(22페이지 참고)을 진행합니다.



액션 설명

액션을 수행할 때, 해당 플레이어는 가져온 주사위의 눈금에 따라 액션 포인트를 받습니다.

(앞으로 '액션 포인트'는 'AP'로 축약하여 표기합니다.)

받는 AP의 양은 액션 휠의 주사위 그림 옆에 표시되어 있습니다.



주사위 눈금에 따른 AP는 액션 휠에 인쇄되어 있습니다. 이 숫자는 항상 7에서 주사위 눈금을 뺀 만큼입니다. 따라서 자원을 적게 받아야 더 많은 AP를 사용할 수 있습니다. 이렇게 액션의 효율과 획득 자원의 수가 항상 균형을 이루게 됩니다.

AP카운터는 이번 턴에 얼마나 많은 AP를 사용할 수 있으며, 그중 얼마나 사용했고 남은 양이 얼마인지 표시하기 위해 사용됩니다. 주사위를 선택할 때, 이번 턴에 사용할 AP만큼의 AP카운터를 가져옵니다.

대부분의 액션은 다양한 선택지를 제공하며, 가능한 선택지를 원하는 순서대로 원하는 만큼 반복하여 수행 가능합니다. 각 선택지를 수행할 때마다 그에 따른 AP를 소비합니다.

건축가액션



건축가 액션을 수행할 때는 다음과 같은 선택지가 있습니다.

- 1 AP: 자신의 건축가를 지도 위의 인접한 칸으로 1칸 이동합니다.
- 1 AP: 자신의 개인 저장소에 있는 기동 1개를, 자신의 건축가가 있는 도시의 대성당에 놓습니다. 그 대성당에는 기동을 놓을 빈칸이 남아있어야 하며, 또한 자신의 다른 기동이 없어야 합니다.
- 1 AP: 자신의 건축가가 있는 도시에서 보너스타일 1개를 가져옵니다. 가져온 타일은 자신의 창고 빈칸에 놓습니다.

예시:



파란색 플레이어는 건축가 액션에서 눈금이 3인 주사위를 가져왔습니다. 따라서 4 AP를 받습니다.



1. 1 AP를 사용하여 자신의 건축가를 프랑크푸르트에서 뉘른베르크로 이동합니다.



뉘른베르크



2. 1 AP를 사용하여 뉘른베르크에 있는 보너스 타일을 획득합니다. 획득한 보너스 타일은 자신의 비어있는 개인 보드 창고에 놓습니다.

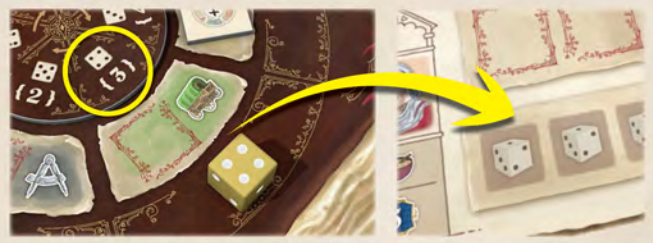
- 1 AP: 자신의 개인 저장소에 있는 교역소 1개를, 자신의 상인이 있는 도시에 놓습니다. 그 도시에는 교역소를 놓을 빈칸이 남아있어야 하며, 또한 자신의 다른 교역소가 없어야 합니다. 교역소를 놓는 칸에 건설 보너스가 표시되어 있다면 해당 보너스를 받습니다. (부록에 자세한 설명이 있습니다.)

- 1 AP: 자신의 상인이 있는 도시에서 보너스 타일 1개를 가져옵니다. 가져온 타일은 자신의 창고 빈칸에 놓습니다.

예시:



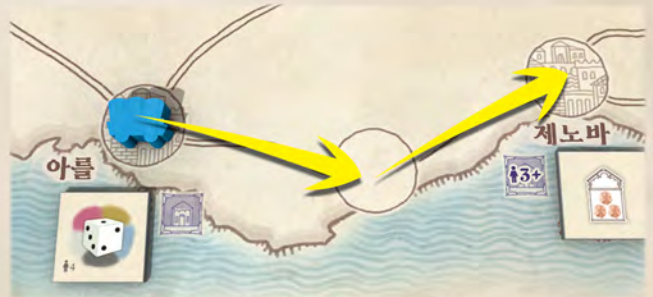
3. 1 AP를 사용하여 자신의 건축가를 프라하로 이동합니다.



파란색 플레이어는 상인 액션에서 눈금이 4인 주사위를 가져왔습니다. 따라서 3 AP를 받습니다.



4. 마지막 남은 1 AP를 사용하여 프라하에 기둥을 놓습니다.



1. 2 AP를 사용하여 아를에 있는 상인을 제노바로 이동합니다.

상인액션



상인 액션을 수행할 때는 다음과 같은 선택지가 있습니다.

- 1 AP: 자신의 상인을 지도 위의 인접한 칸으로 1칸 이동합니다.



2. 제노바에 교역소를 놓을 빈칸이 있으므로(또한 자신의 다른 교역소가 제노바에 없으므로), 남은 1 AP를 사용하여 제노바에 교역소를 놓습니다.

인물 액션

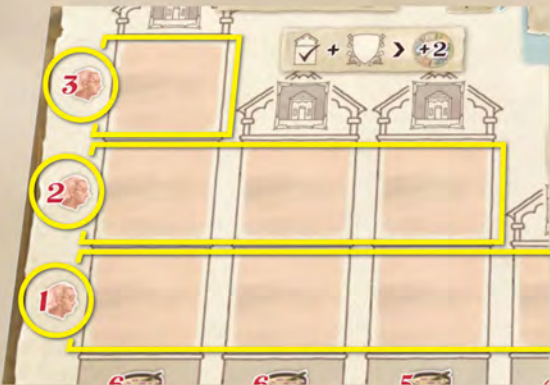


인물 액션을 수행할 때는 다음과 같은 선택지가 있습니다.

- **1 AP:** 인물 타일을 인물 보급처에서 가져와서 자신의 창고 빈칸에 놓습니다. 즉시 보급처의 빈칸을 채웁니다.
- **1 AP:** 인물 보급처에 있는 모든 인물 타일을 버리고, 즉시 보급처를 다시 채웁니다.

더미에 남은 타일이 없으면, 그동안 버린 타일을 섞어서 새로운 더미를 만듭니다.

- **1/2/3 AP:** 자신의 창고에 있는 인물 타일을 개인 보드에 있는 건물의 1/2/3층에 배치합니다.



인물 타일을 배치하려는 방의 층수만큼 AP를 소비합니다.

개인 보드에는 6개의 건물이 있고, 각 건물에는 1개나 2개, 또는 3개의 방이 있습니다. 가장 오른쪽 건물에는 빈 방이 없습니다. 방에 인물 타일을 배치할 때는 다음 규칙을 따라야 합니다.

- 같은 그림의 인물 타일을 서로 다른 건물에 배치할 수 없습니다. 다시 말해, 어떤 인물 타일을 한 건물에 배치했다면, 그와 같은 그림의 인물 타일은 그 건물의 다른 층에만 놓을 수 있습니다.
- 방에 인물 타일을 배치하는 즉시, 인물 타일 왼쪽 위에 표시된 인물 배치 보너스를 받습니다.
- 어떤 건물에 있는 모든 방에 인물 타일을 배치했다면, 즉시 해당 건물의 지붕 칸에 있는 교역소를 자신의 개인 저장소에

옮겨 놓습니다. 이렇게 옮긴 교역소는 상인 액션 수행 시 사용합니다.

예시:



파란색 플레이어는 인물 액션에서 눈금이 2인 주사위를 가져왔습니다. 따라서 5 AP를 받습니다.



1. 1 AP를 소비하여 게임 보드의 인물 보급처에서 인물 타일을 가져옵니다. 창고의 빈칸에 놓습니다. 즉시 게임 보드의 빈칸을 다시 채웁니다.



2. 1 AP를 더 소비하여 인물 타일을 또 가져옵니다. 마찬가지로 창고의 빈칸에 놓은 후, 즉시 게임 보드의 빈칸을 다시 채웁니다.



3. 그리고 나서, 2 AP를 소비하여 창고에 있는 자신의 인물 타일 1개를 건물 2층에 배치합니다. 마지막으로 남은 1 AP를 소비하여, 다른 인물 타일 1개를 같은 건물의 1층에



배치합니다. 두 인물 타일이 같은 그림이므로 같은 건물에 배치할 수 있습니다.

배치하는 즉시, 방금 방에 놓은 인물 타일에 표시된 보너스를 받습니다. 첫 번째 인물 타일에서 금화 1개와 양모 1개를, 두 번째 인물 타일에서 양모 2개를 받습니다.



모든 방이 가득 찼으므로, 이 건물의 지붕 칸에 있던 교역소를 개인 보드 옆의 개인 저장소로 옮깁니다.

계약액션



계약 액션을 수행할 때는 다음과 같은 선택지가 있습니다.

- **? AP:** 계약 보급처에서 타일 1개를 가져와서 창고의 빈칸에 놓습니다. 타일을 가져오는 보급처 칸에 표시되어 있는 만큼의 AP를 소비합니다. (보급처의 빈칸을 즉시 다시 채우지는 않습니다.)
- **1 AP:** 자원 1개를 다른 자원 1개로 교환합니다. 자원 교환을 이번 자신의 턴 중에 처음 수행할 때는, 원하는 자원 1개를 추가로 받습니다.

예시:



파란색 플레이어는 계약 액션에서 눈금이 1인 주사위를 가져왔습니다. 따라서 6 AP를 받습니다.



1. 먼저, 1 AP를 소비하여 식량 1개를 금화 1개로 교환합니다. 이번 턴에 처음으로 자원 교환을 했으므로, 보너스 자원 1개를 추가로 받습니다. 보너스로 철 1개를 선택합니다.



2. 그리고 나서, 2 AP를 소비하여 계약타일 1개를 가져옵니다.



3. 마지막으로, 3 AP를 소비하여 계약 타일 1개를 가져옵니다.

자신의 턴이 끝날 때, 보급처에 남아있는 모든 타일을 빈칸이 없어지도록 오른쪽으로 밀고, 남은 빈칸에 타일을 다시 뽑아 채웁니다.

왕액션



왕 액션을 수행하면, 받은 AP만큼 왕 트랙에서 자신의 디스크를 오른쪽으로 전진시킵니다. 다른 플레이어의 디스크가 있는 칸에 도착하면, 자신의 디스크를 그 위에 올려놓습니다. 디스크를 전진할 때, 절대 '+15 VP' 칸을 넘을 수는 없습니다.

예시:



파란색 플레이어는 왕 액션에서 눈금이 4인 주사위를 가져왔습니다. 따라서 3 AP를 받습니다.



왕 트랙에 있는 파란색 플레이어의 디스크를 3칸 전진시킵니다. 파란색 디스크가 도착한 곳에 다른 플레이어들의 디스크가 있으므로, 주황색과 자주색 디스크 위에 파란색 디스크를 올려놓습니다.

조커액션



건축가/상인/계약/인물/왕 액션 중 1가지를 선택합니다. 선택한 액션에서 사용 가능한 선택지들을 수행하여 AP를 소비합니다.

모든 AP는 선택한 액션에만 사용해야 하며, 선택하지 않은 액션의 선택지와 섞어서 사용할 수는 없습니다.



과업

자신의 턴 중 아무 때나(AP를 소비하기 전이나 후, 또는 각 AP를 소비하는 사이), '과업'을 완수할 수 있습니다. 액션과는 달리, 대부분의 과업은 완수하려면 자원을 소비해야 합니다.

완수할 수 있는 과업은 다음과 같습니다.

- 금화 2개를 소비하여 다른 자원 중 1개(돌/양모/철/식량)를 획득합니다.
- 자신의 창고에 있는 계약을 달성합니다. 각 계약에는 소비해야 하는 자원이 표시되어 있습니다. 달성한 계약은 개인 보드의 비어있는 계약 칸 중 가장 왼쪽 칸에 놓습니다. 그 칸에 있던 기동을 개인 저장소에 옮겨놓습니다. 이렇게 옮긴 기동은 건축가 액션 수행 시 사용합니다. 계약과 해당 계약을 놓은 칸에 표시된 VP를 획득합니다. 계약에 표시된 추가 혜택도 즉시 받습니다.
- 자신의 창고에 있는 문장을 개인 보드의 건물 아래에 있는 빈칸에 배치합니다. 어느 칸에 배치하는지에 따라 소비해야 하는 식량의 수가 다릅니다. 각 칸에는 문장을 배치하는 즉시 획득하는 보너스가 표시되어 있습니다.



문장 배치 보너스는 다음과 같습니다(왼쪽부터 오른쪽 순서).

- 개인 저장소에 있는 교역소 1개를 지도 위의 원하는 도시에 놓습니다. 그 도시에는 교역소를 놓을 빈칸이 남아있어야 하며, 또한 자신의 다른 교역소가 없어야 합니다.
- 개인 저장소에 있는 기동 1개를 지도 위의 원하는 대성당에 놓습니다. 그 대성당에는 기동을 놓을 빈칸이 남아있어야 하며, 또한 자신의 다른 기동이 없어야 합니다.
- 자신의 상인을 지도 위의 원하는 칸으로 이동합니다.
- 자신의 건축가를 지도 위의 원하는 칸으로 이동합니다.

- 원하는 자원 2개를 받습니다.
- 5 VP를 획득합니다.

- 자신의 기동이 놓인 대성당의 건설에 참여합니다. 건설하려는 대성당의 건설 비용 타일에 표시된 만큼의 돌을 소비하여, 해당 대성당 타일 더미의 가장 위에 있는 타일을 가져옵니다. 건설 비용 타일과 대성당 타일에 표시된 VP를 모두 획득합니다.

한 플레이어는 각 대성당마다 1번씩만 건설에 참여할 수 있습니다. 즉, 같은 대성당 타일을 2개 획득할 수는 없습니다.

- 자신의 창고에 있는 보너스 타일의 조력자 능력을 사용합니다. 조력자 능력 사용 후, 해당 보너스 타일은 게임에서 제거합니다.

타일 종류

게임에서 사용하는 계약타일 / 인물타일 / 보너스타일은 게임 준비 시 뒷면에 따라 구분하여 더미를 만들어 사용합니다(앞면에 따라 구분하지 않도록 주의하세요). 계약타일은 계약보급처, 인물타일은 인물 보급처, 보너스타일은 게임 보드 위의 다양한 곳에서 얻을 수 있습니다. 계약타일에는 계약과 문장이 포함되어 있습니다. 보너스타일에는 계약과 문장, 그리고 조력자가 포함되어 있습니다. 타일 뒷면과 관계없이, 계약과 문장은 각각 게임에서 동일한 방법으로 사용됩니다.

게임 보드에서 어떤 종류든 타일을 획득할 때는 일단 자신의 창고에 놓습니다. 자신의 창고가 가득 차 있다면 타일을 가져올 수 없습니다. 따라서 타일을 가져오고 싶는데 창고가 가득 차 있다면, 먼저 다른 액션이나 과업을 통해 창고에 있는 타일을 사용해야 합니다.

문장

문장은 앞면이 밝은 갈색 배경인 타일입니다. 문장은 총 6종류가 있습니다(6개의 영향력 있는 귀족 가문을 나타냅니다). 문장은 개인 보드의 건물 아래에 있는 칸에 배치합니다(문장도 다른 타일과 마찬가지로 일단 창고에 놓은 뒤에야 사용할 수 있습니다). 문장은 보너스타일 및 계약타일에 포함되어 있습니다.

절대 한 플레이어가 같은 종류 문장을 2개 이상 가져올 수 없습니다.

30페이지의 '문장 배치 보너스'를 참고하세요.

계약

계약은 앞면이 파란색 배경인 타일입니다. 해당 계약을 달성하기 위해 소비해야 하는 자원이 표시되어 있으며, 달성 시 VP와 함께 타일 아래에 표시된 혜택을 받습니다. 대부분의 계약은 계약 보급처에서 획득하며, 보너스타일 중에도 포함되어 있습니다.

계약을 획득하면, 달성할 때까지 해당 타일을 자신의 창고에 보관합니다. 개인 보드의 창고에 빈칸이 없다면, 계약을 더 가져올 수 없습니다.

조력자

조력자는 앞면이 밝은 베이지색 배경인 타일이며, 보너스타일에만 포함되어 있습니다. 조력자가 자신의 창고에 있다면, 자신의 턴 중 언제든지 해당 조력자의 기능을 사용할 수 있습니다. 사용한 조력자는 게임에서 제거합니다. 자원과 승점, 추가 AP 등을 얻을 수 있습니다(부록에 자세한 설명이 있습니다).

개인 보드

한 건물의 모든 방에 인물을 배치하고, 그 건물에 문장까지 배치하면 해당 건물이 완성됩니다. 건물 완성 보상으로, 그 건물에 있는 인물 유형과 관련된 액션을 강화합니다(현재 수행 중인 액션 강화 시, 즉시 적용).



인물 유형과 관련된 액션은 해당 인물 타일의 오른쪽 아랫부분에 표시되어 있습니다.

건물을 완성하는 즉시, 해당하는 보너스 AP 마커를 액션 휠 외곽의 일치하는 액션 구역에 놓습니다. 이제부터 해당 액션을 선택할 때마다 1/2/3 AP(1/2/3개의 방을 가진 건물 완성 시)를 추가로 받습니다.



예시:



파란색 플레이어는 3 AP를 사용하여 자신의 창고에 있는 인물을 3층 방에 배치합니다.



인물 배치 보너스를 받은 뒤, 파란색 플레이어는 과업으로 식량 6개를 소비하여 창고에 있는 문장을 방금 인물을 배치한 건물에 놓습니다.



문장 배치 보너스를 받은 뒤, 파란색 플레이어의 건물이 완성됩니다. 즉시 파란색 플레이어는 3짜리 보너스 AP 마커를, 액션 휠 외곽의 왕 액션 (방금 완성한 건물에 배치된 인물 유형에 따라) 구역에 놓습니다.



이제부터 파란색 플레이어는 왕 액션 수행 시 3 AP를 추가로 사용할 수 있습니다.

이 보너스는 '조커 액션'으로 해당 액션을 수행할 때도 적용됩니다.

이 보너스는 주사위를 선택하여 액션을 수행할 때만 적용되며, 조력자나 기타 게임 효과를 통해 추가로 수행하는 액션에는 적용되지 않습니다.

개인 보드 가장 오른쪽에 있는 건물은 완성하더라도 보너스 AP 마커를 얻지 않습니다.



게임 종료 및 최종 점수 계산

4번째 게임 라운드가 끝나면, 다음과 같이 최종 점수 계산을 진행합니다.



1. 지도 상에 놓은 자신의 교역소와 기둥의 수를 곱하여, 그만큼의 VP를 획득합니다.
2. 자신의 개인 보드에서 완성한 건물의 수(인물과 문장을 모두 배치한 건물)를 확인합니다. 완성한 건물 1/2/3/4/5/6개에 대하여, 0/0/5/10/20/30 VP를 획득합니다.
3. 개인 저장소에 남아있는 아무 자원 4개마다 1 VP를 획득합니다.

점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 동점인 경우, 동점자 중 턴 순서 트랙에서 앞선 플레이어가 승리합니다.



예시: 파란색 플레이어는 최종 점수를 계산합니다.

1. 게임 보드에 파란색 플레이어의 기둥이 5개, 교역소 5개가 있습니다. 따라서 25 VP를 획득합니다.
2. 파란색 플레이어는 건물 4개를 완성했으므로, 10 VP를 획득합니다.
3. 파란색 플레이어는 철 3개, 금화 5개, 양모 1개가 남았으므로, 2 VP를 획득합니다.

$25+10+2=37$ VP를 게임 중 획득한 점수에 더하여 최종 점수를 계산합니다.



부록



조력자 기능

	1 AP로 원하는 액션을 수행합니다.
	2/3 AP로 상인 액션을 수행합니다.
	2/3 AP로 인물 액션을 수행합니다.
	2/3 AP로 계약 액션을 수행합니다.
	2/3 AP로 건축가 액션을 수행합니다.
	2/3 AP로 왕 액션을 수행합니다.
	자신의 현재 액션에 1/2/3 AP를 추가합니다. 이 보너스는 주사위를 선택하여 AP를 받은 경우만 적용할 수 있으며, 조력자나 기타 게임 효과를 통해 추가로 받은 액션에는 적용할 수 없습니다.
	주사위를 선택할 때 사용합니다. 원하는 자원 한 종류를 골라, 선택한 주사위의 색깔과 관계없이 해당 자원을 받습니다.



			<p>표시된 금화와 VP를 획득합니다.</p>
			<p>원하는 자원 2/3개를 받습니다. (서로 다른 종류의 자원을 받을 수도 있습니다.)</p>
			<p>철 1개, 양모 1개, 돌 1개, 식량 1개를 받습니다.</p>
			<p>개인 보드에 있는 건물 1개를 선택합니다. 선택한 건물에 있는 모든 인물 타일의 보너스를 받습니다.</p>



인물 타일

	<p>인물 타일 오른쪽 아래에 표시된 기호는 해당 인물이 배치된 건물을 완성 시, 어떤 액션에 대한 보너스 AP를 받게 되는지를 나타냅니다.</p>
	<p>1/2 AP로 계약 액션을 수행하고, 원하는 자원 1개를 획득합니다.</p>
	<p>3 AP로 계약 액션을 수행합니다.</p>
	<p>양모 2개를 획득합니다.</p>
	<p>철 1/2개를 획득합니다.</p>



	금화 1개와 철 1개 / 금화 1개와 양모 1개를 획득합니다.
	1/2 AP로 인물 액션을 수행합니다.
	자신의 건축가를 인접한 칸으로 1칸 움직일 수 있습니다. 자신의 상인을 인접한 칸으로 1칸 움직일 수 있습니다.
	식량 1/2개를 획득합니다.
	금화 2/3개를 획득합니다.
	1/2 AP로 왕 액션을 수행합니다.
	2/3 VP를 획득합니다.
	자신의 상인을 인접한 칸으로 1칸씩, 1번/2번 움직일 수 있습니다.
	자신의 상인을 인접한 칸으로 1칸 움직일 수 있습니다. 이동한 도시에 자신의 교역소가 없고, 비어있는 교역소 칸이 있다면 자신의 교역소 1개를 그곳에 놓을 수 있습니다. 이 액션은 원하는 순서로 수행할 수 있으며, 일부만 수행할 수도 있습니다.
	자신의 상인이 있는 도시에 교역소 1개를 놓습니다. 비어있는 교역소 칸이 있어야 하며, 그 도시에 자신의 다른 교역소가 없어야만 사용할 수 있습니다.



	<p>자신의 건축가를 인접한 칸으로 1칸씩, 1번/2번 움직일 수 있습니다.</p>
	<p>자신의 건축가를 인접한 칸으로 1칸 움직일 수 있습니다. 이동한 도시에 자신의 기둥이 없고, 비어있는 기둥 칸이 있다면 자신의 기둥 1개를 그곳에 놓을 수 있습니다. 이 액션은 원하는 순서로 수행할 수 있으며, 일부만 수행할 수도 있습니다.</p>
	<p>자신의 건축가가 있는 도시에 기둥 1개를 놓습니다. 비어있는 기둥 칸이 있어야 하며, 그 도시에 자신의 다른 기둥이 없어야만 사용할 수 있습니다.</p>
	<p>돌 1/2개를 획득합니다.</p>



문장

	<p>문장은 총 6종류가 있습니다(6개의 영향력 있는 귀족 가문을 나타냅니다). 보너스 타일과 계약 타일에 포함되어 있습니다.</p> <p>주의: 절대 한 플레이어가 같은 종류 문장을 2개 이상 가질 수 없습니다. 이미 소유한 문장을 가져올 수는 없습니다.</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



계약

	<p>1종류 자원 1/3/5/7/8개를 소비해서, 각각 1/3/6/10/13 VP를 획득합니다.</p>
--	---------------------------------------------------------------



	철 2/3/9개를 소비해서 2/4/17 VP를 획득합니다.
	철 5/7개를 소비해서 7/11 VP를 획득하고, 왕 트랙에서 1칸 전진합니다.
	양모 2/3/9개를 소비해서 2/4/17 VP를 획득합니다.
	양모 5/7개를 소비해서 7/11 VP를 획득하고, 자신의 상인을 인접한 칸으로 1칸 움직입니다.
	원하는 1종류 자원 2/3개와 철 2/3개를 소비해서 5/8 VP를 획득합니다.
	원하는 1종류 자원 2/3개와 양모 2/3개를 소비해서 5/8VP를 획득합니다.
	표시된 수의 철과 양모를 소비해서 2/6/12 VP를 획득합니다.
	양모 3/5개와 철 3/5개를 소비해서 9/16 VP를 획득하고, 1 AP로 인물 액션을 수행합니다.



축제 타일

	지도 상에 있는 자신의 교역소와 기둥 1세트마다 점수를 계산합니다.
	자신의 대성당 타일과 달성한 계약 1세트마다 점수를 계산합니다.
	자신이 달성한 계약마다 점수를 계산합니다.
	이 축제 타일은 왕 트랙을 초기화하기 전에 점수를 계산해야 합니다. 이 타일과 게임판에 인쇄된 VP에, 왕 트랙에 있는 자신의 디스크 위치에 따른 VP를 더하여 점수를 계산합니다 (곱셈이 아님에 주의). VP를 잃을 수도 있습니다.
	자신의 개인 보드에 있는 문장과 달성한 계약 1세트마다 점수를 계산합니다.
	지도 상에 있는 자신의 교역소마다 점수를 계산합니다.
	자신의 건물 2층이나 3층에 있는 인물마다 점수를 계산합니다. (건물의 완성 여부는 무관)
	자신의 개인 보드에 있는 문장마다 점수를 계산합니다.
	지도 상에 있는 자신의 기둥마다 점수를 계산합니다.



	<p>자신의 건물 중, 모든 방에 인물 타일이 배치된 건물마다 점수를 계산합니다(건물의 완성 여부는 무관).</p>
	<p>자신의 대성당 타일마다 점수를 계산합니다.</p>

게임 보드

	<p>도시에는 플레이어의 교역소를 놓을 수 있는 칸이 있습니다. 일부 칸은 '3인 이상' 또는 '4인' 플레이 시에만 사용 가능합니다.</p>
	<p>길 칸. 지도 위의 도시가 아닌 칸입니다. 상인과 건축가는 길을 이동할 때, 이 칸에 대해서도 AP를 사용해야 합니다. 하지만 이 칸에 교역소나 기둥을 놓을 수는 없습니다.</p>
	<p>이 기호가 있는 칸에 교역소를 건설하는 즉시 인물이 배치된 자신의 건물 중 1개를 선택하여, 해당 건물에 배치된 모든 인물의 배치 보너스를 다시 받습니다. 여러 보너스를 받는 경우 원하는 순서대로 보너스를 받을 수 있으며, 원하지 않는 보너스는 받지 않을 수도 있습니다.</p>
	<p>이 기호가 있는 칸에 교역소를 건설하는 즉시, 표시된 만큼의 VP를 획득합니다.</p>
	<p>기둥 칸. 대성당 건설 불가 타일이 놓인 도시의 대성당에는 기둥을 놓을 수 없습니다. 해당 대성당은 이번 게임에서는 건설할 수 없습니다.</p>
	<p>보너스 타일 칸. 숫자가 표시된 칸은 그 숫자와 같거나 더 많은 수의 인원이 플레이할 때만 사용됩니다. (적은 인원이 플레이할 때는 해당 칸에는 보너스 타일을 놓지 않습니다.)</p>



문장 배치 보너스

	<p>식량 6개 소비 - 개인 저장소에 있는 교역소를 지도 위의 원하는 도시에 놓습니다. 선택한 도시에는 비어있는 교역소 칸이 있어야 하며, 그 도시에 자신의 다른 교역소가 없어야 합니다.</p>
	<p>식량 6개 소비 - 개인 저장소에 있는 기동을 지도 위의 원하는 대성당에 놓습니다. 선택한 대성당에는 비어있는 기동 칸이 있어야 하며, 그 대성당에 자신의 다른 기동이 없어야 합니다.</p>
	<p>식량 5개 소비 - 자신의 상인을 지도 위의 원하는 칸으로 움직입니다.</p>
	<p>식량 4개 소비 - 자신의 건축가를 지도 위의 원하는 칸으로 움직입니다.</p>
	<p>식량 3개 소비 - 원하는 자원 2개를 받습니다.</p>
	<p>식량 2개 소비 - 5 VP를 획득합니다.</p>

만든 사람들

게임 디자인: Daniele Tascini and Simone Luciani

게임 디벨롭먼트: Andrei Novac, Błażej Kubacki,
Małgorzata Mitura, and Dávid Turczy

1인 모드 디자인: Dávid Turczy with Jeremy Avery

표지 아트웍: Giorgio De Michele

그래픽 작업: Zbigniew Umgelter

일러스트레이션: Zbigniew Umgelter

게임 규칙서: Błażej Kubacki

규칙서 편집: Emanuela and Robert Pratt, Rainer Åhlfors

규칙서 DTP: Zbigniew Umgelter

1인 규칙 테스트 리딩: Chuck Case

1인 규칙 테스트: Paweł Gajda, Charlie Field,
Jace Ravensburg, Kacper Frydrykiewicz

플레이테스트에 참여해주시고

조언과 피드백을 해주신 모든 분들께 감사드립니다:

Shannon Pepitone, Dan Varrette, Thomas Covert, Anson Garry,
Anne Lexington, Maciej Matejko, Franciszek Prusiecki, Wojtek Chuchla,
Adam Kwapiński, Julia Gauza, Grzegorz Wojtył, Paweł “Wppxis” Gajda,
Kuba Kisala, Klaudyna Mikołajczyk, Adam Kamiński, Marta Szpaderska,
Iwona Jaworowska, Michał Cieślikowski, Wiktoria Matyja, Dave Haenze,
Damian Głuszczyk, Mateusz Puchalski, Daniel Sobolewski,
Łukasz Stadnik, Aleksandra Wiatr, Krzysztof Jurzysta, Miłosz Murawski,
Sebastian Borowczyk, Daniel “Gun3R” Sobolewski, Maria Józwik,
Marek Mańko, Daniel Dubel, Paweł Jabłczyński, Artur Szemiczek,
Patrycja “Puff” Szudarska, Piotr Rybak, Kinga Agnik, Adam Kamiński,
Dominik “Vykk” Pańczyk, Mateusz Sekulski, Grzegorz Góra,
Michał Mazurek, Artur Szemiczek, Dariusz Misiulajtis,
Miłosz Murawski, Patryk Olbert.

BOARD&DICE

CEO: Andrei Novac

Operations Manager: Aleksandra Menio

Head of Marketing: Filip Głowacz

Head of Sales: Ireneusz Huszcza

Art Direction: Kuba Polkowski

Head of Development: Błażej Kubacki

한국어판 번역 및 편집: Midnight Jungle

〈틸레툼 Tiletum〉은 CMON Limited 와의 계약에 따라 (주)행복한바오밥이 한국
내 독점 판권을 소유하고 있습니다. 무단 복제 시 법의 처벌을 받습니다.

© 2022 Board&Dice. All rights reserved.



Midnight
JUNGLE

