

도시 타일 상세 설명

자원들을 얻을 수 있는 타일 (일꾼 경험치와 연관)



광산

일꾼의 경험치만큼
금을 받습니다.



목재소

일꾼의 경험치만큼
나무 큐브를 받습니다.



채석장

일꾼의 경험치만큼
돌 큐브를 받습니다.



대리석 채굴장

일꾼의 경험치만큼
대리석 큐브를 받습니다.



대장간

일꾼의 경험치만큼 나무 큐브들을
같은 수의 무기 큐브들로 바꿀 수
있습니다.

금을 얻을 수 있는 타일



교황청

자신이 소유하고 있는 도시 타일
갯수만큼 금을 받습니다. (도시에
놓인 자신의 마커 수를 세면 됩니다.)



포럼

자신의 모든 현역 일꾼 (건설 일꾼은
제외) 한 명마다 금 2개씩 받습니다.

점수를 얻을 수 있는 사원들



마이아 여신의 신전

자신의 모든 현역 일꾼 (건설 일꾼은
제외) 한 명마다 2점씩 받습니다.



아폴로의 신전

자신이 소유하고 있는 도시 타일 한
개마다 1점씩 받습니다. (도시에
놓인 자신의 마커 수를 세면 됩니다.)



플루투스의 신전

자신이 갖고 있는 나무 큐브 한
개마다 1점, 돌 큐브 한 개마다 1
점씩 받습니다. 점수를 받을 때 이
큐브들을 낼 필요는 없습니다.



머큐리의 신전

자신이 갖고 있는 대리석 큐브 한
개마다 2점, 무기 큐브 한 개마다 2
점씩 받습니다. 점수를 받을 때 이
큐브들을 낼 필요는 없습니다.



비너스의 신전

현재 자신의 행복 지수에 따라
대응되는 점수를 받습니다.

행복지수를 얻을 수 있는 타일



콜로세움

자신이 소유한 도시 타일 두 개마다
행복 지수가 한 칸씩 올라갑니다. (도시에
놓인 자신의 마커 수를 세면
됩니다.)



신탁

자신의 모든 은퇴 일꾼 한 명마다
행복 지수가 두 칸씩 올라갑니다. (일꾼
합숙소를 통해서 일하고 있는
은퇴 일꾼도 포함)

일꾼 캠프, 시장, 군사 주둔지



일꾼 캠프

시민 한 명을 경험치 1의 건설 일꾼으로
만들어 첫 번째 대기소(두 개의 대기소 중
왼쪽)로 이동시킵니다.



시장 (일꾼 경험치 관련)

플레이어 보드 우측에 있는 시세에 따라
자신의 자원과 금을 교환할 수 있습니다.
최대 교환 횟수는 일꾼의 경험치 만큼이고,
자원을 금으로, 혹은 금을 자원으로 교환하는
것을 1회로 칩니다.



군사 주둔지

공개된 성벽 타일의 건설 비용을 지불하고,
성벽 점수를 받습니다. 이전에 지어놓은
성벽(들)이 있다면 개당 3점씩 추가로
받습니다. 건설한 성벽은 뒤집어서 자신의
기존 성벽들 옆에 놓습니다. 건설 후 새로운
성벽을 공개하지 않습니다.

특수 도시 타일 (일꾼을 올려놓지 않음)



일꾼 양성소

(라운드 정리 단계 때 사용)

이 타일을 소유한 플레이어에게 돌 큐브 한 개를
주면 첫 번째 대기소에 있는 건설 일꾼을 공장 현역
일꾼으로 만들 수 있습니다.



일꾼 합숙소

(라운드 중 사용)

라운드 당 한 번, 자신의 차례때 이 타일을 소유한
플레이어에게 비용을 지불하면, 자신의 은퇴한
일꾼 한 명을 경험치 6의 현역 일꾼처럼 사용할 수
있습니다.

기능이 없는 도시 타일



동상

특별한 기능은 없지만 건설시 높은 점수를
줍니다.



개선문

특별한 기능은 없지만 건설시 높은 점수를
줍니다.



프로모션 도시 타일



요새

총애 점수 4점, 금 2개, 행복 지수 +1
을 받습니다.



마르스의 사원

자신의 모든 은퇴 일꾼 한 명마다 6
점씩 받습니다. (일꾼 합속소를 통해서
일하고 있는 은퇴 일꾼도 포함)



원로원

다음 턴 순서 단계때 이 건물을 사용한
플레이어의 마커를 턴 순서의 첫
번째에 놓고, 나머지 플레이어들은
점수에 따라 배치합니다.



빠른 규칙 요약



준비

- 플레이 인원수에 따라 도시 타일을 선택합니다.
- 테이블 위에 초기 도시 타일들을 배치합니다. 도시 타일 더미, 성벽 타일 더미, 공용 보드, 자원들을 그 옆에 놓습니다.
- 각 플레이어들은 개인 보드를 받아서 어느 면(초보, 숙련자)으로 할지 결정합니다. 색깔을 하나 골라 해당하는 주사위들과 마커를 받습니다.
- 각 플레이어는 현역 일꾼 세 명(경험치 1, 2, 3)과 금 10개, 나무 4개, 돌 3개, 대리석 2개, 무기 1개로 시작합니다.
- 각 플레이어는 행복지수 0에 마커를 놓습니다. 자신에게 가까운 위치에 있는 광산 타일 위에도 마커를 하나씩 놓습니다.
- 한 플레이어가 점수 트랙 10점에 마커 하나를 놓고 시계 방향으로 다음 사람부터 9,8,7..에 놓습니다. 그리고 점수의 역순으로 턴 순서 트랙에도 하나씩 놓습니다.



라운드 구성

I. 턴 순서 단계 : 현재 점수가 가장 낮은 플레이어부터 이번 라운드의 선이 됩니다.

II. 행동 단계

턴 순서에 따라서, 플레이어들은 다음 행동들을 한번에 한 가지씩 돌아가면서 합니다.

- 현역 일꾼을 사용해서 도시 타일을 건설합니다.
- 현역 일꾼을 사용해서 건설된 도시 타일을 사용합니다.
- 특수 도시 타일을 사용합니다. (일꾼 사용 X)

III. 정리 단계

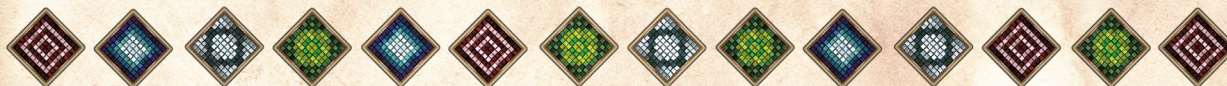
모두가 패스하면 일꾼들을 데려오고 조건에 따라 경험치를 올립니다.

- 도시 정리 (마지막 라운드때는 하지 않습니다)
- : 도시 타일 보충 (플레이 인원수 +1)
: (있을 경우) 성벽 타일 제거 후 1개 추가

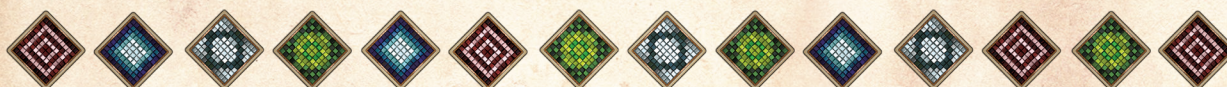
마지막 라운드 조건 확인 (도시 타일 혹은 성벽 타일 소진)

IV. 최종 점수 (마지막 라운드에서만)

- 현역 및 견습 일꾼의 현재 경험치만큼 점수 획득
- 행복 지수에 따른 점수
- 모든 자원을 금으로 환산한 후, 금 10개당 1점
- 승자 결정



PR AETOR



프로모션 타일들은 기본 게임에 포함되어 있지 않습니다.
프로모션 타일에 대한 문의는 <http://boardm.co.kr> 로 해주세요.
프로모션 구성품을 게임에 추가할 경우 규칙은 기본 규칙을 그대로 따릅니다.