

## 역사적 사건들

역사적 사건들 확장은 현대 사회의 기념비적인 사건을 다룬 카드 50장으로 이루어져 있습니다. 본 확장을 추가 하면, 각각의 사건들이 헤게모니의 게임 진행에서는 어떤 영향을 미칠지 알 수 있게 됩니다.



**전기 시대 - 게임 준비:** 18세기와 19세기의 주요 사건들을 다루는 카드 5장입니다



**1 시대 - 1 라운드:** 1900년대부터 1920년대까지의 주요 사건들을 다루는 카드 9장입니다



**2 시대 - 2 라운드:** 1920년대부터 1940년대까지의 주요 사건들을 다루는 카드 9장입니다



**3 시대 - 3 라운드:** 1940년대부터 1970년대까지의 주요 사건들을 다루는 카드 9장입니다

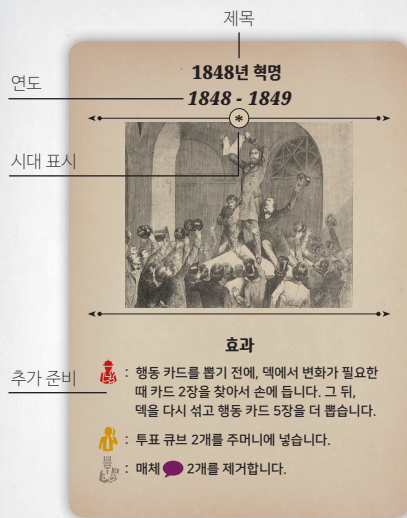


**4 시대 - 4 라운드:** 1970년대부터 1990년대까지의 주요 사건들을 다루는 카드 9장입니다

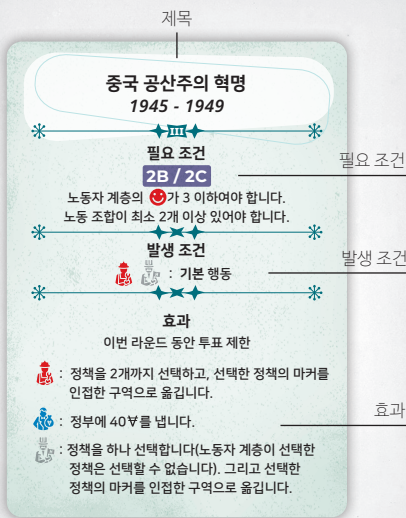


**5 시대 - 5 라운드:** 1990년대부터 2020년대까지의 주요 사건들을 다루는 카드 9장입니다

## 역사적 사건 카드 개요



전기 시대 사건



3 시대 사건

## 게임 준비

시대별로 카드를 나누고 각 시대에 속하는 카드들끼리 따로 섞습니다(전기 시대 카드들은 별표로 표시). 그리고 각 시대 별로 카드를 1장씩 보지 않고 무작위로 가져온 뒤, 뒷면이 보이도록 순서대로 놓아, 전기 시대 카드가 제일 위, 5 시대 카드가 제일 아래에 오는 순서로 덱을 만듭니다. 남은 카드들은 상자로 되돌립니다.

게임 준비를 진행하면서 전기 시대 카드를 공개하고 그 효과를 적용합니다.

### 예시:

“1848년 혁명”은 노동자 계층 플레이어가 자신의 행동 카드 덱에서 “변화가 필요한 때” 카드 2장을 찾아서 게임 시작부터 해당 카드들을 손에 든 채로 게임을 시작하게 합니다. 중산층 플레이어는 주머니에 투표 큐브 2개를 더 넣고, 정부 플레이어는 공공 서비스 부문에서 영향력 2개를 제거합니다.

## 게임 진행

준비 페이지 끝에(준비 페이지를 생략하는 게임의 첫 번째 라운드 포함), 맨 위의 역사적 사건 카드를 공개해 모두가 볼 수 있는 곳에 놓습니다. 이전에 놓았던 역사적 카드가 있다면, 새로 공개한 카드가 그 카드를 덮도록 놓습니다.

모든 역사적 사건 카드는 3가지 주요 부분(필요 조건, 발생 조건, 효과)으로 나뉘어 있습니다. 하지만 전기 시대 카드들은 게임 준비 시에 사용되기 때문에, 효과만 기재되어 있습니다.

### 필요 조건

역사적 사건들의 효과를 적용하려면, 필요 조건을 반드시 충족해야 합니다. 그렇지 않다면 사건이 발생할 수 없습니다.

## 발생 조건

발생 조건은 효과가 적용되는 시점을 결정합니다. 역사적 사건이 발생하는 데에는 다음의 3가지 방법이 있습니다: 카드가 공개되자마자 발생, 행동 페이지 끝에 발생, 플레이어의 행동으로 발생. 이 중 어느 경우라도, 역사적 사건이 발생하려면 필요 조건을 반드시 충족해야 합니다.

발생 조건이 행동이라도, 모든 플레이어가 행동으로 사건을 발생시킬 수 있는 것은 아닙니다. 카드에 어떤 플레이어가 역사적 사건을 발생시킬 수 있는지 지시되어 있습니다. 그리고 또한 그렇게 사건을 발생시키는데 필요한 것이 기본 행동인지 혹은 자유 행동인지도 지시되어 있습니다. 종종 카드가 플레이어에게 추가 필요 조건(예를 들어 영향력 사용 등)을 요구할 수도 있습니다.

모든 역사적 사건은 한 번만 발생할 수 있다는 것을 기억하세요. 카드의 효과를 적용하자마자 카드를 뒤집어 놓습니다.

## 효과

역사적 사건이 발생하면, 적혀있는 순서대로 모든 효과를 적용합니다. 어떤 경우에는, 플레이어 1명 이상의 아이콘이 효과의 첫 부분에 표시되었을 수도 있습니다. 이런 경우에, 해당 효과는 표시된 아이콘과 일치하는 플레이어들에게만 적용됩니다.

몇몇 경우, 효과가 정부를 언급하면 정부 플레이어가 있는 4인 게임에서만 해당 효과를 적용해야 합니다. 정부 플레이어 아이콘이 효과의 첫 부분에 나와있지 않다면, 모든 인원수의 게임에서 해당 효과를 적용하면 됩니다. 하지만 정부 아이콘이 나와있다면(보통은 카드 하단에 표시), 그 부분에 해당하는 효과는 정부 플레이어가 있는 4인 게임에서만 적용됩니다.

## 추가 설명

**정책 변경:** 정책과 그 옆에 화살표가 함께 있는 그림이 나온다면, 화살표가 가리키는 방향으로 정책 마커를 1칸 옮깁니다. 이미 해당 정책에 법안을 발의한 플레이어가 있다면, 그 플레이어는 자신의 마커를 돌려받고, 영향력 1개를 받습니다.

**투표 제한:** 효과에서 투표 제한이라고 언급하면 해당 라운드 동안 어떤 정책에도 법안을 발의할 수 없습니다. 그리고 투표 또한 전부 생략합니다. 이 효과가 적용되기 전에 발의된 법안이 있다면, 법안 마커를 전부 플레이어에게 돌려주고, 플레이어들은 이렇게 돌려받은 마커마다 영향력 1개씩을 받습니다.

**인원수:** 아이콘은 플레이어의 수를 나타냅니다. 이런 아이콘이 함께 있는 효과는 해당 인원수만큼의 플레이어들이 게임을 진행하고 있을 때만 적용합니다. 설명에서 '/'로 구분된 숫자를 각 역시 '/'로 구분된 인원수에 대응하여 적용합니다.

## 예시:

4인 게임의 두 번째 라운드 중, “베이비 붐” 역사적 사건 카드가 공개 되었습니다. 효과를 적용하기 위해서는 정책 2가 2A나 2B에 있어야 합니다, 그리고 가동 중인 의료 분야 기업이 최소 3곳 이상이어야 합니다.

노동자 계층을 맡고 있는 리사는 이 역사적 사건이 발생하기를 원합니다. 게임 내에 의료 분야 기업 3곳이 있지만, 그 중 2곳만이 가동 중입니다. 그러므로, 그녀는 자신의 기본 행동을 사용해 가동 중이지 않은 나머지 기업에 근로자를 배정하여 해당 기업을 가동 중으로 만듭니다. 자신의 자유 행동을 사용해 이 역사적 사건을 발생시키고, 그리고 그 결과로 그녀와 잭(중산층 플레이어)은, 미고용 근로자 구역에 각자 미숙련 근로자 3명씩을 받고 번영도 1씩을 얻습니다.



## 크레딧

**Game Design:**  
Varnavas Timotheou  
Anastasios Grigoriadis  
Vangelis Bagiartakis

**Academic Associate:**  
Alexander Gertz

**Cover Illustration**  
Jakub Skop

**Graphic Design:**  
Katerina Xerovasila (truly.gr)  
Dimitris Anastasiadis (truly.gr)

**Editing**  
Jordan Boschman  
©2022 Hegemonic Project Limited.  
All Rights Reserved.

**한글판 제작:** 보드엠 팩토리

**번역:** 흥준의

**편집:** 옐로우스타

**수검:** 쏘쏘 외

# 역사적 사건들



## 규칙서