

테케누

태양의 오벨리스크

규칙서



테케누

태양의 오벨리스크



다니엘레 타스키니와 데이빗 투르찌가 함께 만든 전략 주사위 드래프트 게임

테케누 : **태양의 오벨리스크**에서 플레이어들은 고대 이집트를 배경으로 이페트-이스트로 알려진 지역과 아문라의 사원을 건설하는 고대 이집트의 귀족이 됩니다.

플레이어들은 자신의 차례에 오벨리스크 주변에 놓인 주사위를 선택해서 해당 주사위의 위치에 따라 특정한 신의 행동을 수행하거나, 주사위의 색깔을 기반으로 자원을 만들거나 서기를 사용해 주사위 행동과 병용할 수 있습니다.

오벨리스크의 그림자 위치의 변경에 따라 다양한 주사위 색상이 온전한 상태, 부패한 상태, 금지된 상태가 되며, 이 주사위들은 각자의 저울에서 마앗의 심판의 순간을 기다립니다.

게임 중에는 네 번의 마앗 단계와 두 번의 점수 계산 단계가 있습니다. 마앗 단계에서는 차례 순서를 결정하기 위해 각 플레이어들의 저울의 균형을 따져야 합니다. (그리고 과도한 부패로 점수를 잃기도

합니다) 한 편 점수 계산 단계에서는 플레이어들이 자신의 건축물에 대해 대가를 지불하고, 이번 차례에 진행한 다양한 신 행동들로부터 점수를 얻습니다.

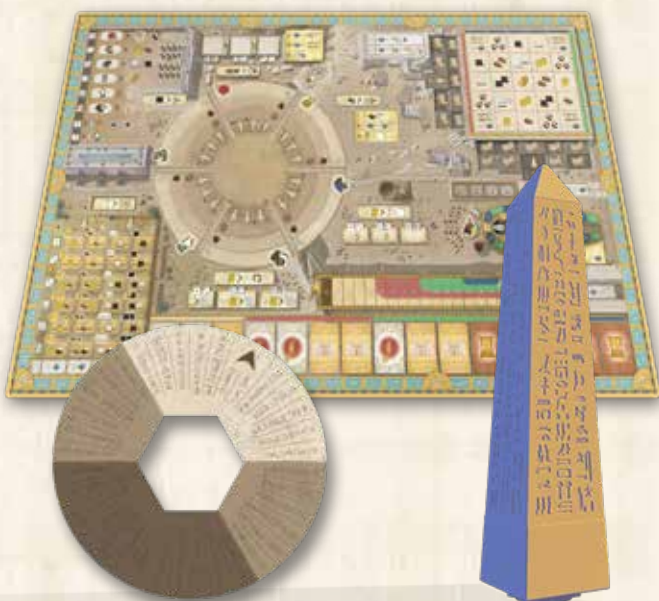
보드엠 팩토리의 **테케누** 공식 홈페이지에서
게임 FAQ 및 설명 영상을 확인하세요!
BOARDMFACTORY.COM/tekhenu



구성품

게임 보드 및 오벨리스크

주 게임 보드(오벨리스크 원 및 오벨리스크 포함) 1개



토큰

자원



마커 및 타일

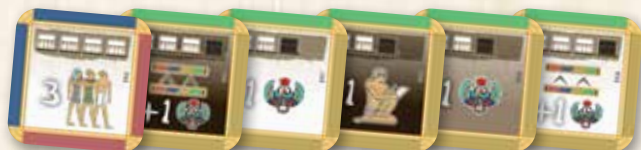
점수 계산 마커 2개



호루스 보너스 타일 6개



기둥 타일 27개



주사위

주사위 26개



주머니 1개

플레이어 구성품

플레이어 보드

플레이어 당 1개



플레이어 요약표

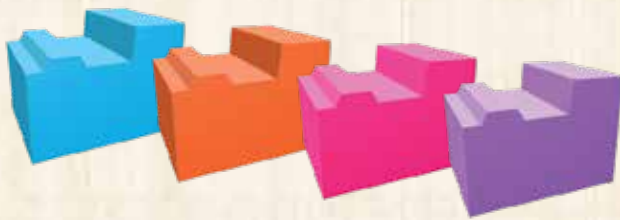
플레이어 당 1개



다음 네 가지 색깔로 구성된 플레이어 구성품 : ●●●●

건축물

플레이어 당 10개



기둥

플레이어 당 8개



생산 마커

플레이어 당 4개



석상

플레이어 당 6개



마앗 마커

플레이어 당 1개



점수 마커

플레이어 당 1개



인구 마커

플레이어 당 1개



행복지수 마커

플레이어 당 1개



카드

총 88 장

축복 카드 24장



기술 카드 24장



법령 카드 24장



시작 카드 12장



운명 카드 4장



솔로 플레이 모드 구성품

보탕카멘 행동 타일 10개



데벤 토큰 1개

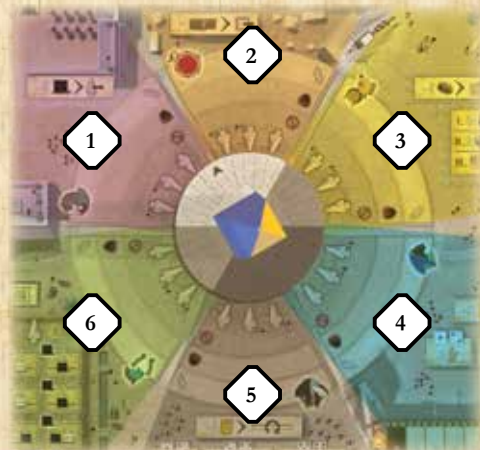


진보 마커 1개



간단 참조표 - 신

- | | |
|-------|--------|
| ① 호루스 | ④ 바스테트 |
| ② 라 | ⑤ 토트 |
| ③ 하토르 | ⑥ 오시리스 |



게임 준비

1. 주 게임 보드를 테이블 한 가운데에 놓고, 오벨리스크 원을 게임 보드의 지정된 칸에 놓습니다. 오벨리스크를 오벨리스크 원과 게임 보드의 구멍에 끼워서, 세워 놓습니다. 이때 오벨리스크 원의 방향은 무작위로 놓습니다. (행동 영역과 오벨리스크 원의 구역이 일치하도록 놓습니다.)



2. 오벨리스크 원의 화살표 위치를 확인합니다. 화살표로부터 시계방향으로 4번째 영역에 점수 계산 마커를 놓고, 그 다음 시계방향으로 4번째 영역에 점수 계산 마커를 놓습니다. (즉, 화살표로부터 2칸 떨어진 영역)



3. 기둥 타일을 뒤집어 섞고, 게임 보드 옆, 라 행동 영역 근처에 쌓아 놓습니다. 기둥 타일 3개를 뽑아 라 행동 영역의 3칸에 각각 하나씩 앞면으로 놓습니다.



4. 호루스 보너스 타일을 섞고, 무작위 순서로 호루스 행동 영역 6 개 칸에 각각 놓습니다.

참고: 테케누 플레이에 익숙하지 않다면, 게임 보드에 기본으로 표시된 보너스를 사용할 수 있습니다. 이 보너스를 사용하기로 하면, 호루스 보너스 타일을 게임 상자로 되돌립니다.

5. 게임 보드 옆에 모든 자원, 서기, 신앙 토큰을 놓아 공용 공급처를 형성합니다.

6. 다음 칸에 금 자원을 1개씩 놓습니다:

- 신전 단지 주변 석상 칸 x 2






- 오시리스 행동 영역의 작업장 및 채석장 위 석상 칸 x 2

- 오시리스 행동 영역의 두 번째 행 옆.



7. 주머니 안을 다음과 같이 구성합니다:

- 4인 플레이 시, 모든 주사위를 주머니에 넣습니다.
- 3인 플레이 시, 회색 주사위 2개를 게임 상자로 되돌리고, 나머지 모든 주사위를 주머니에 넣습니다.
- 2인 플레이 시, 노란색, 갈색, 흰색, 검은색 주사위 1개씩을 게임 상자로 되돌리고 (회색 주사위는 되돌리지 않음), 나머지 모든 주사위를 주머니에 넣습니다.

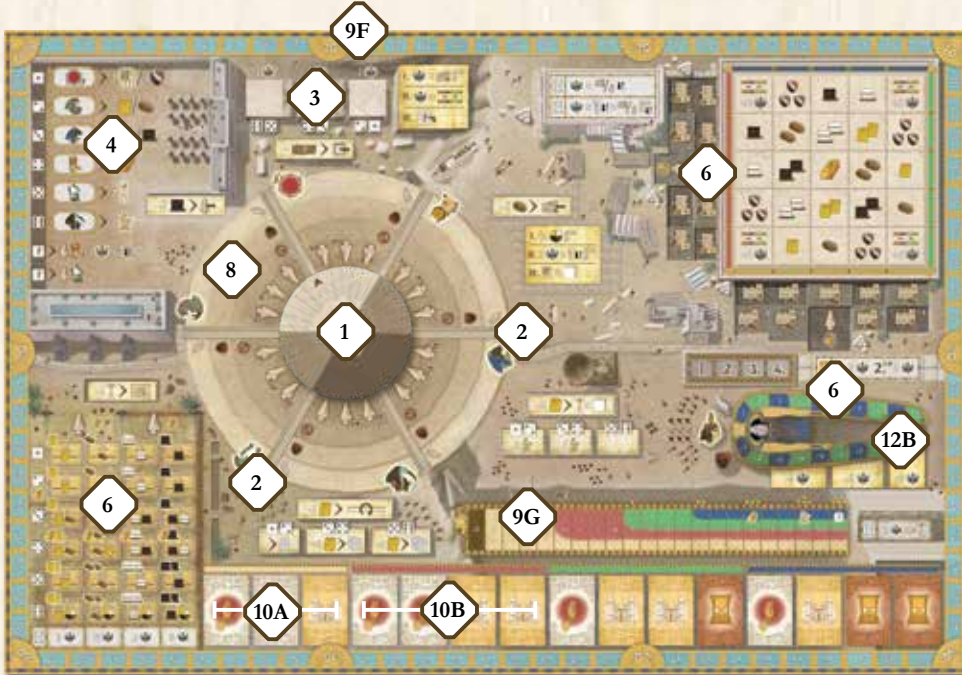
8. 오벨리스크 원 주변의 영역마다, 주머니에서 무작위로 주사위를 3개씩 뽑아서 굴리고, 이 주사위들을 각 영역에 추가합니다. 주사위의 상태(온전한 , 부패한 , 금지된 )에 따라, 각 영역의 행에 알맞게 놓습니다.



(9쪽의 주요 개념 1: 온전한, 부패한, 금지된 주사위 참고)

9. 각 플레이어는 플레이어 보드 및 선택한 색깔에 맞는 구성품을 가져옵니다. 이제 각 플레이어는 다음을 수행합니다:

- A. 플레이어 보드 위쪽 건축물 칸에 건축물 10개를 놓습니다.
- B. 플레이어 보드 아래쪽 석상 칸에 석상 6개를 놓습니다.
- C. 플레이어 보드 각 생산 트랙 "2"칸마다 생산 마커를 1개씩 놓습니다. (총 4개)
- D. 플레이어 보드 옆에 기둥 8개를 놓습니다.





E. 플레이어 보드 옆에 마앗 마커를 임의로 놓습니다.

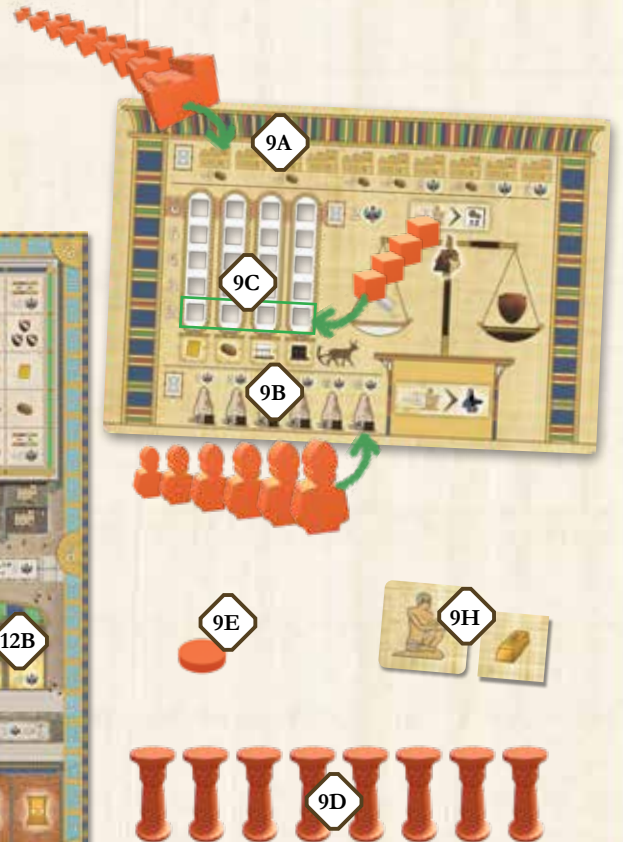
F. 점수 트랙 "10"칸에 점수 마커를 놓습니다.

G. 민중 트랙 "2"칸에 행복지수 마커를, 민중 트랙 "5"칸에 인구 마커를 각각 놓습니다.







참고: 게임 준비시 마커를 놓는 칸에  과  으로 각각 표시되어 있습니다. 행복지수와 인구는 민중 트랙에서 함께 표시합니다.



H. 금 1개, 서기 1명을 가져옵니다.




10. (2인 플레이, 혹은 솔로 플레이를 할 경우, 기술 T16과 법령 D20을 게임 상자로 되돌립니다.) 각 종류(축복, 기술, 법령) 별로 카드를 섞고, 게임 보드 옆에 각각 더미를 만들어 놓습니다. 카드 시장을 다음과 같이 형성합니다:



- A.  으로 표시된 첫 번째 구역에, 축복 카드  2장, 기술 카드  1장을 놓습니다. 이 카드들을 앞면으로 놓습니다.
- B.  으로 표시된 그 다음 구역에, 축복 카드 2장, 기술 카드 2장을 놓습니다. 이 카드들을 앞면으로 놓습니다.



참고: 세 번째  구역과, 네 번째  구역은 비워둡니다.

11. 각 플레이어에게 법령 카드  를 2장씩 나눠줍니다. 각 플레이어는 둘 중 하나를 갖고, 나머지 하나를 법령 카드 더미의 맨 아래에 놓습니다.

참고: 법령은 다른 플레이어에게 공개하지 않으며, 자신은 언제라도 자신의 법령을 볼 수 있습니다.

12. 시작 카드  더미를 섞고, 플레이 인원수에 따라 무작위로 9/7/5장(4/3/2인)을 뽑아 모든 플레이어들이 볼 수 있는 곳으로 펼쳐 놓습니다. 그리고 시작 카드 옆에 운명 카드  4장도 모두 펼쳐 둡니다.



참고: 시작 카드를 통해 시작 자원 및 게임 첫 라운드 차례 순서를 정합니다.

A. 시작 카드 드래프트:

- 원하는 방식을 사용해 무작위로 시작 플레이어를 정합니다.
- 시작 플레이어부터 시계방향으로, 각 플레이어는 시작 카드를 1장씩 선택해 가져옵니다.
- 각 플레이어가 모두 시작 카드를 1장씩 가져오면, 마지막 플레이어부터 시계반대방향으로, 두 번째 시작 카드를 1장씩 선택해 가져옵니다.

참고: 이제 이전에 정한 시작 플레이어는 더 이상 유효하지 않습니다.

B. 첫 차례 순서 결정:

- 각 플레이어는 각자 선택한 시작 카드 2장의 우선권 수치를 합산합니다.
- 합산한 우선권 수치에 따라, 모든 플레이어의 마앗 마커를 차례 순서 트랙에 내림차순으로 놓습니다. (합산한 우선권 수치가 가장 큰 플레이어의 마앗 마커를 차례 순서 트랙의 첫 번째 칸에 놓습니다) 동률일 경우, 그 중 더 큰 우선권 수치가 적힌 카드를 가진 플레이어의 마앗 마커를 먼저 놓습니다.

C. 시작 자원 획득:

- 새롭게 정한 차례 순서에 따라, 각 플레이어는 운명 카드를 1장씩 선택해 가져옵니다.
- 모든 플레이어는 자신이 가져온 운명 카드와 시작 카드에 표시된 모든 보상을 획득합니다.



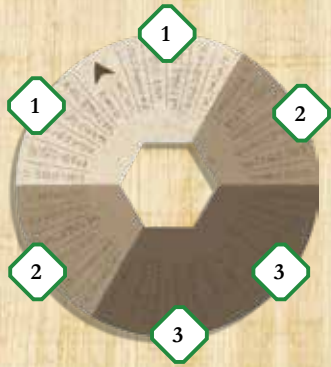
- 모든 플레이어는 가져온 운명 카드를 자신의 플레이어 보드 옆에 앞면으로 공개해 놓습니다. 운명 카드의 양크 가치는 게임에서 중요한 요소로 작용합니다. (11쪽의 마앗 단계 참고)
- 모든 시작 카드를 게임 상자로 되돌립니다. (이 카드 들은 더 이상 필요 없습니다)




13. 이제 게임을 플레이 할 준비가 되었습니다!

주요 개념 I

온전한, 부패한, 금지된 주사위

오벨리스크 원은 6개의 구역으로 구분되어 있습니다:
2개의 양지 구역(흰색) ①, 2개의 음지 구역(회색) ②,
2개의 암흑 구역(검은색) ③. 이는 오벨리스크로 인해
특정 순간에 그림자가 드리워진 상태를 의미합니다. 게임이
진행됨에 따라, 그림자의 위치가 바뀌며 각 구역들의 상태가
양지, 음지, 암흑 상태로 변화합니다.



주사위 색깔은 5가지입니다: 흰색, 검은색, 노란색, 갈색,
회색. 주사위 색깔 및 오벨리스크 그림자 위치에 따라, 각
주사위는 온전한 상태 , 부패한 상태 , 금지된 상태 
가 됩니다.

					
양지	온전한 	부패한 	금지된 	금지된 	부패한 
음지	부패한 	온전한 	부패한 	온전한 	부패한 
암흑	금지된 	금지된 	온전한 	부패한 	부패한 

쉽게 기억하는 법: 주사위 색깔 밝기에 따라 해당 밝기에서
온전한 상태가 됩니다.

흰색 주사위는 양지 구역에서 온전하며, 음지 구역에서는
부패하고, 암흑 구역에서는 금지됩니다.

예시 1:



검은색 주사위는 암흑 구역에서 온전하며, 음지 구역에서는
부패하고, 양지 구역에서는 금지됩니다.

예시 2:



노란색, 갈색 주사위는 음지 구역에서 온전합니다.

노란색 주사위는 양지 구역에서 부패하고, 암흑 구역에서
금지됩니다.

갈색 주사위는 암흑 구역에서 부패하고, 양지 구역에서
금지됩니다.

예시 3:



회색 주사위는 항상 부패합니다. (그러므로 절대 금지되지
않습니다.)

참고: 음지 구역에서는 어떤 주사위도 금지되지 않습니다.

예시 4:



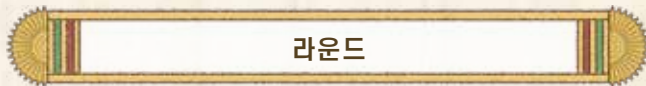
게임 진행 구조

테케누에서 한 번의 게임은 여러 라운드를 거쳐 진행되며 다음과 같은 형태를 따릅니다:

- 2 라운드 = 1 자전
- 2 자전 = 1 마앗 단계
- 2 마앗 단계 = 1 점수 계산
- 2 점수 계산 = 1 게임

한 번의 라운드마다 플레이어들은 차례 순서대로 차례를 한 번씩 가집니다. 두 번의 라운드마다 오벨리스크의 그림자가 변화합니다. 두 번의 자전마다 정의의 깃털에 대한 플레이어의 공로를 평가하며, 그에 따라 보상을 받거나 처벌을 받는 마앗 단계를 진행합니다. 두 번의 마앗 단계마다 점수 계산을 합니다. 두 번의 점수 계산 후 게임은 종료되며, 각자 보유한 법령에 대해 점수를 계산합니다.

1 게임 = 2 점수 계산 = 4 마앗 단계 = 8 자전 = 16 라운드



한 번의 라운드마다, 플레이어들은 차례 순서대로 차례를 한 번씩 가집니다.









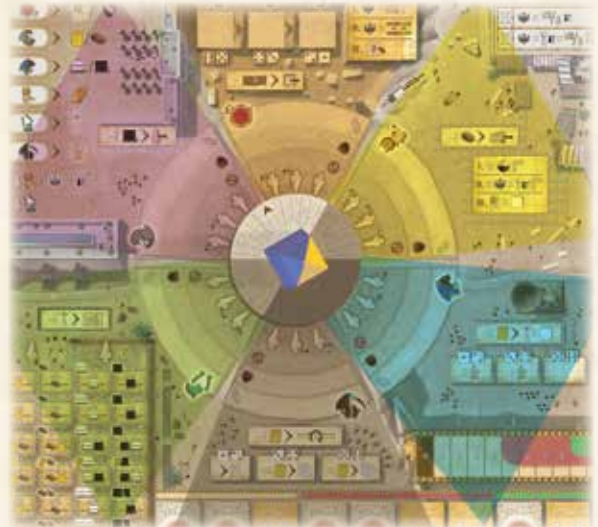
자신의 차례에는 오벨리스크 원 주변의 주사위 하나를 반드시 선택해야 합니다. 이때, 온전한거나 부패한 주사위만 선택 가능하며, 금지된 주사위는 절대 선택할 수 없습니다.

선택한 주사위를 가져와(주사위 눈은 그대로 사용) 자신의 플레이어 보드 위 저울에 놓습니다. 온전한 주사위는 왼쪽에 놓고 부패한 주사위는 오른쪽에 놓습니다.

그 후, 행동 하나를 수행해야 하며, 그 효과는 선택한 주사위 눈에 따라 다릅니다. 행동에는 두 가지 종류가 있습니다:



1. 신 행동 (호루스 , 라 , 하토르 , 바스테트 , 토트 , 오시리스 ) - 주사위를 가져온 영역에 해당하는 행동을 수행합니다.



2. 자원 생산. 선택한 주사위의 색깔에 따라 자원을 생산합니다.
참고: 회색 주사위는 자원 생산에 사용할 수 없습니다.

모든 행동은 추후에 상세히 설명합니다. (14쪽의 행동 참고)

행동을 수행한 이후...

마지막 차례였다면:

플레이어 보드에 정확히 2개, 혹은 4개의 주사위가 있다면, 즉시 자전을 수행합니다. (11쪽의 자전 참고)

그 외의 경우라면, 새로운 라운드를 시작합니다.

마지막 차례가 아니었다면:

다음 플레이어의 차례를 시작합니다.




자전

두 번의 라운드마다, 오벨리스크의 그림자가 변화합니다.



두 라운드마다 자전을 한 번 수행합니다. 플레이어 보드에 주사위가 정확히 2개, 혹은 4개가 있을 때 자전을 수행하므로, 그 시점을 쉽게 확인할 수 있습니다.

자전을 수행할 때 다음을 따릅니다:

1. 오벨리스크 원을 시계방향으로 한 영역 돌립니다. 이렇게 태양이 이동함에 따라, 그에 따른 오벨리스크 그림자의 변화를 알 수 있습니다.
2. 플레이어의 보드에 주사위가 4개가 있다면, 즉시 마앗 단계를 수행합니다. (오른쪽의 마앗 단계 참고)
3. 오벨리스크 원 주변, 2개의 음지 구역에 대해(최종 위치 기준) 각각 다음을 수행합니다: 플레이어 수만큼의 주사위를 뽑습니다. 주사위를 굴려 이 음지 구역에 추가합니다.
4. 오벨리스크 원 주변의 모든 주사위가 주사위의 상태 (온전한 , 부패한 , 금지된 )에 따라 알맞은 행에 있는지를 확인하고, 필요한 경우 위치를 조정합니다. (9쪽의 주요 개념 1: 온전한, 부패한, 금지된 주사위 참고)
5. 새로운 라운드를 시작합니다.

예시 5:





마앗 단계

두 번의 자전마다, 정의의 깃털에 대한 플레이어의 공로를 평가하며, 그에 따라 보상을 받거나 처벌을 받는 마앗 단계를 진행합니다.



두 자전마다 마앗 단계를 한 번 수행합니다. 플레이어 보드에 주사위가 정확히 4개가 있을 때만 마앗 단계를 수행하므로, 그 시점을 쉽게 확인할 수 있습니다.

마앗 단계를 수행할 때 다음을 따릅니다:

1. 각 플레이어는 저울의 균형값을 계산합니다. 왼쪽 주사위 (온전한 ) 는 모두 +로 계산하고, 오른쪽 주사위 (부패한 ) 는 모두 -로 계산합니다.
 - a. 각 주사위의 눈은 그만큼의 + 혹은 - 가치를 나타냅니다.
 - b. 각 자원(초과 생산으로 인한)은 -1 가치를 나타냅니다. (21쪽의 자원 생산 참고)

예시 6:

균형값은 -6입니다.



- 플레이어들은 저울의 왼쪽이나 오른쪽에 신앙 토큰을 놓아, 온전한 주사위와 부패한 주사위의 차이를 상쇄시킬 수 있습니다.
 - 각 신앙 토큰은 +1이나 -1의 가치를 나타냅니다. (저울에 놓은 신앙 토큰의 위치에 따라)

예시 7:

이제 균형값이 -5가 되었습니다.



- 차례 순서 트랙에서 모든 플레이어의 마앗 마커를 가져와, 각 플레이어 저울의 최종 균형값에 해당하는 마앗 트랙 칸에 마앗 마커를 놓습니다.



- 균형값이 -인 플레이어는 다음에 따라 점수를 잃습니다:

균형값	점수
-1 ~ -2	0
-3 ~ -5	-1
-6 ~ -8	-2
-9 이하	-3

균형값이 0이거나 +인 플레이어는 점수를 잃지 않습니다.

참고: 점수 트랙에서 0 미만으로는 점수를 잃지 않습니다. 이럴 경우 초과된 - 점수는 무시합니다.

- 균형값의 절대값을 기준으로, 차례 순서 트랙에 모든 플레이어의 마앗 마커를 오름차순으로 놓습니다. 그러므로 완벽한 균형을 유지한 플레이어(균형값 0)는 차례 순서에서 첫 번째가 됩니다. 그 다음 ± 1 값, ± 2 값 등등의 순서대로 마앗 마커를 놓습니다. 동률인 경우, 양크 가치 \updownarrow (각자의 운명 카드에 표시됨)가 더 큰 플레이어의 마앗 마커를 먼저 놓습니다.

참고: +1 균형값을 가진 플레이어와 -1 균형 값을 가진 플레이어는 동률로 간주하므로, 각자의 양크 가치를 비교하여 순서를 결정합니다.

- 오벨리스크 원의 화살표가 모래시계 1개가 그려진 점수 계산 마커를 가리키면 첫 번째 점수 계산을 수행합니다. 첫 번째 점수 계산 이후, 오벨리스크 원의 화살표가 모래시계 2개가 그려진 점수 계산 마커를 가리키면 두 번째 점수 계산을 수행합니다. 첫 번째 점수 계산 전에 화살표가 모래시계 2개가 그려진 점수 마커를 가리킬 경우는 무시합니다. (아래의 점수 계산 참고)
- 플레이어 보드에 있는 모든 주사위를 주머니로 되돌립니다. 각 플레이어 보드의 저울에 있는 모든 초과 자원과 신앙 토큰을 공용 공급처로 되돌립니다. 사용하지 않은 신앙 토큰 역시 모두 공용 공급처로 되돌립니다. 플레이어들은 신앙 토큰을 나중에 사용하려는 목적으로 남겨둘 수 없습니다.
- 운명 카드를 모두 테이블 중앙에 놓습니다. 새롭게 결정된 차례 순서에 따라, 각 플레이어는 운명 카드를 1장씩 선택해 가져가고, 선택한 운명 카드에 따른 보상을 받습니다. (이 카드를 통해 다음 마앗 단계의 양크 가치 \updownarrow 도 결정됩니다.)
- 현재 자전 과정 3번째 단계부터 계속 진행합니다. (위의 자전 참고)

점수 계산

두 번의 마앗 단계마다, 점수 계산을 합니다.

두 번의 점수 계산 후, 게임은 종료되며, 각자 보유한 법령에 대해 점수를 계산합니다.

두 번째 마앗 단계마다 점수 계산을 수행합니다. 오벨리스크 원 주변에 놓인 점수 계산 마커를 통해 언제 점수 계산이 일어나는지 파악할 수 있습니다.

점수 계산을 할 때 다음을 따릅니다 :

- 오시리스 행동 영역에 있는 4개의 자원 구역 각각에 대해 (파피루스, 빵, 석회암, 화강암), 각 플레이어가 보유한 건축물 및 석상의 개수를 셉니다. 각 열마다 가장 많은 건축물 및 석상을 보유한 플레이어가 3점을 획득합니다. 동률일 경우 건축물이나 석상을 더 위쪽에 건설한 플레이어가 점수를 획득합니다.

참고: 석상은 해당 2개의 열에서 모두 계산됩니다.
- 각 플레이어마다 다음과 같이 신전 단지에 대한 점수를 계산합니다 :
 - 신전 단지 주변, 자신의 건축물 및 석상마다 1점씩 획득합니다.
 - 신전 단지 내부, 자신의 기둥 각각에 대해, 같은 열이나 같은 행에 있는 건축물 및 석상(해당 플레이어 소유)마다 1점씩 획득합니다.

예시 8:

주황색 플레이어는 총 8점을 획득합니다: 건축물 3점, 기동 하나에 대해 3점, 다른 기동 하나에 대해 2점.



예시 9:

주황색 플레이어는 자신이 보유한 건축물에 대한 1점만 획득합니다. 기동과 같은 열이나 같은 행에 건축물이나 석상이 없으므로 추가 점수를 획득하지 못합니다.



3. 각 플레이어는 건설한 1/2/3/4/5/6 개의 석상에 대해 1/3/6/10/15/21점을 획득합니다.

4. 각 플레이어는 자신의 행복지수 마커가 도달한 ▲마다 3점을 획득합니다.

참고: 이 표식은 누적되는 것이 아닙니다. 행복지수 마커가 가장 멀리 도달한 ▲ 개수만 셉니다. 다시 말해, 행복지수 9/13/16/19/21에 도달하거나 초과하는 경우, 3/6/9/12/15 점을 획득합니다.

5. 각 플레이어는 각 생산 트랙의 맨 위 칸("6")에 있는 생산 마커마다 2점씩 획득합니다.

6. 각 플레이어는 플레이어 보드의 건축물 행에 건축물이 없는 칸 아래에 표시된 점수를 모두 획득합니다.

7. 마지막으로, 각 플레이어는 플레이어 보드의 건축물 행에 건축물이 없는 칸 아래의 빵 아이콘 옆 숫자를 합산하여 그만큼의 빵을 지불해야 합니다. 지불할 수 없거나 지불하기를 원하지 않을 경우, 지불하지 않은 빵마다 3점씩 잃습니다.

참고: 점수 트랙에서 0 미만으로는 점수를 잃지 않습니다. 이럴 경우 초과된 - 점수는 무시합니다.

점수 계산 이후...

게임 보드에서 이번 점수 계산 마커를 제거합니다.

이번이 두 번째(마지막) 점수 계산이었다면:

1. 각 플레이어는 이제 각자 보유한 법령을 공개합니다. (게임 시작 시 선택한 법령 포함) 플레이어는 법령을 총 3개까지 선택해 점수 계산을 할 수 있습니다. 그러나 종류 별로 하나의 법령에 대해서만 점수 계산을 할 수 있으며, 종류는 각 카드에 그려진 표식으로 구분합니다. (각 카드의 상세 설명에 대해서는 28쪽의 부록 참고)

예시 10:

플레이어는 왼쪽과 가운데 법령에 대해 점수를 계산합니다. 오른쪽 법령은 가운데 법령의 표식과 중복되므로 이 법령에 대해서는 점수 계산을 할 수 없습니다.



2. 차례 순서 트랙에서 자신의 마앗 마커가 첫 번째에 위치한 플레이어는 3점을 획득합니다.

3~4인 플레이 게임에서는, 차례 순서 트랙에서 자신의 마앗 마커가 두 번째에 위치한 플레이어도 2점을 획득합니다.

이제 게임이 종료됩니다!

가장 많은 점수를 보유한 플레이어가 승리합니다! 동률일 경우, 그 중 서기의 수가 가장 많은 플레이어가 승리합니다! 서기의 수도 같다면, 그 중 차례 순서 트랙에서 자신의 마앗 마커가 먼저 위치한 플레이어가 승리합니다!

그 외의 경우라면:

현재 마앗 단계 과정의 7번째 단계부터 계속 진행합니다. (위의 마앗 단계 참고)

행동

주요 개념 II

서기의 활용

자신의 차례에서 오벨리스크 원 주변의 주사위를 가져올 때, 하나 이상의 서기를 사용해 선택한 주사위의 효과를 변경할 수 있습니다.

다음 두 가지 방법으로 서기를 사용할 수 있습니다:

- 하나 이상의 서기를 사용해 선택한 주사위의 눈을 변경합니다. 이렇게 사용한 서기마다 해당 주사위 눈의 수치에 1~2를 더하거나 뺄 수 있습니다.

참고: 주사위 눈을 1 미만으로, 혹은 6을 초과하도록 변경할 수 없습니다. 또한, 6을 증가시켜 1로 만들 수 없으며, 그 반대의 경우도 불가능합니다.

예시 11:



- 서기 2명을 사용해 아누비스 행동을 합니다. 아누비스 행동이란, 오벨리스크 원 주변에서 원하는 주사위를 가져와(주사위가 어떤 주사위든, 어느 영역의 주사위든, 심지어 금지된 주사위도 가능합니다), 그 주사위로 원하는 행동을 하는 것입니다. (아무 신 행동, 아무 자원 생산 행동 등 아무 행동이나 가능합니다) 이 때 그 주사위가 있었던 영역이나, 주사위의 색깔은 아무 영향을 끼치지 않습니다. 다만, 선택한 주사위의 눈은 행동에 영향을 미칩니다.

아누비스 행동을 수행한 뒤에, 그 주사위를 자신의 플레이어 보드의 저울 아래에 놓습니다. 이 주사위는 마앗 단계의 저울 균형값 계산에 포함되지 않습니다.

예시 12:



서기를 충분히 보유하고 있다면 두 가지 방법을 조합해서 사용할 수도 있습니다! 예를 들어, 서기 3명을 사용해 아누비스 행동을 하고 그 주사위의 눈을 변경할 수 있습니다.

주요 개념 III

자원 사용

서기 및 신앙 토큰은 자원이 아닙니다.

금 역시 자원이며, 다른 원하는 종류의 자원(파피루스, 빵, 석회암, 화강암)으로 대체해 사용할 수 있습니다.

플레이어가 보유하지 않은 자원을 요구하는 행동은 수행할 수 없습니다. 이런 경우에 그 플레이어는 다른 행동을 수행해야 하며, 아예 다른 주사위를 선택해야 할 수도 있습니다.

주요 개념 IV

구성품 제한

각 플레이어가 보유한 건축물, 기둥, 석상의 수에는 제한이 있습니다. 어떤 종류의 구성품을 모두 건설한 후에는 해당 종류의 구성품을 더 이상 건설할 수 없습니다.

구성품을 건설한 뒤에는 다른 위치로 이동시킬 수 없습니다.



호루스 - 신 행동



호루스 신 행동을 수행하면 석상 하나를 건설할 수 있습니다. 각 석상마다 필요한 화강암의 수가 플레이어 보드 석상 트랙 아래 표시되어 있습니다.



참고: 석상은 왼쪽부터 오른쪽 방향으로 건설해야 합니다.

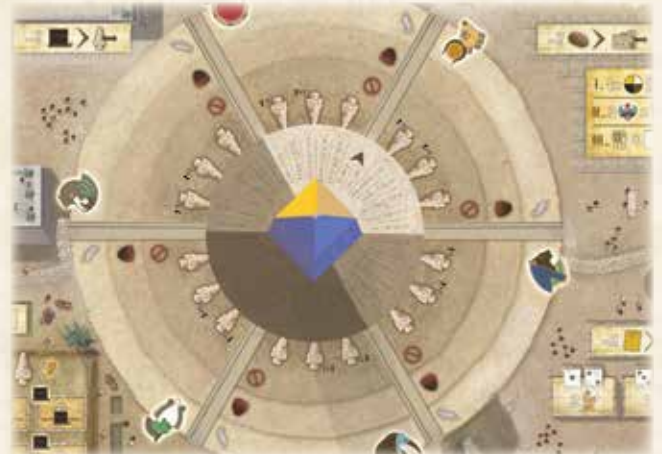
신을 기리는 석상을 건설할지, 민중을 위한 석상을 건설할지 결정해야 합니다.

신을 기리는 석상 건설

신을 기리는 석상을 건설하여, 다른 플레이어가 해당 신 행동을 수행할 때 보너스를 받습니다.



오벨리스크 원 주변에는 이집트의 여섯 신마다 3칸씩, 총 18개의 석상 칸이 있습니다.



참고: 4인 미만으로 플레이시, 석상 칸의 일부를 사용할 수 없습니다. 3인 플레이 게임에서는 12개 석상만 건설할 수 있으며, 2인 플레이 게임에서는 6개 석상만 건설할 수 있습니다.

호루스 신 행동을 하기 위해 주사위를 선택할 때, 그 주사위 눈이 어느 호루스 보너스 타일에 해당하는지 확인합니다. 이를 통해 이번 석상 건설로 어느 신을 기리는 지 확인할 수 있습니다.

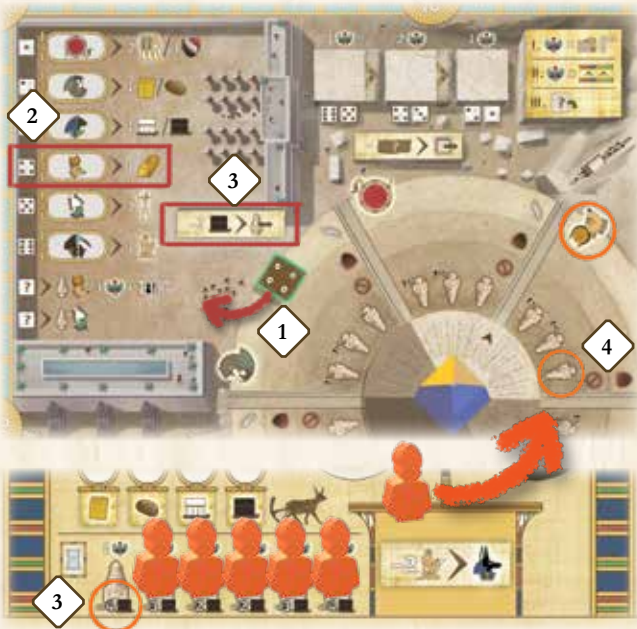


해당 신의 행동 영역을 확인합니다. 자신의 플레이어 보드 맨 왼쪽 석상에 해당하는 화강암 비용을 지불한 뒤, 그 석상을 해당 신의 행동 영역의 비어 있는 석상 칸에 놓습니다.

이제부터 다른 플레이어들이 그 행동을 수행할 때마다, 해당 신 영역에 석상을 소유한 플레이어는 해당 호루스 보너스 타일 옆에 표시된 보너스를 받습니다.

예시 8:

당신이 선택한 주사위 ①의 눈은 4이며, 하토르 신 ②에 해당됩니다. 화강암 비용 ③을 지불한 뒤, 석상을 오벨리스크 원 주변의 하토르 행동 영역의 석상 칸 ④에 놓습니다. 이제부터 다른 플레이어가 하토르 신 행동을 수행할 때, 당신은 공용 공급처에서 금 1개를 받습니다. ②



3인 플레이 게임에서는, 석상 건설을 한 직후에도 해당 석상 보너스를 받습니다.

2인 플레이 게임에서는, 자신이 해당 신 행동을 수행할 때도 석상 보너스를 받습니다. (대신 석상 건설을 한 직후에는 석상 보너스를 받지 않습니다)

참고: 동일한 신에 대해 석상을 추가로 건설하는 경우, 어떤 추가 보너스도 받지 않습니다.

민중을 위한 석상 건설

민중을 위한 석상을 건설하여, 행동 보너스 대신 점수 계산에서 우위를 점합니다.



신전 단지에는 2개의 석상 칸이 존재하며, 오시리스 행동 영역에도 작업장 및 채석장 위에 2개의 석상 칸이 존재합니다. 이 칸 중 원하는 칸에 석상을 건설할 수 있습니다. 이 행동을 하는 경우, 호루스 신 행동을 위해 선택한 주사위 눈은 중요하지 않습니다.



자신의 플레이어 보드 맨 왼쪽 석상에 해당하는 화강암 비용을 지불한 뒤, 그 석상을 비어 있는 석상 칸에 놓습니다. 이때, 게임 준비 시 놓았던 금을 획득합니다.

추가로, 신전 단지에 석상을 건설한 경우, 같은 열이나 행에 위치한 자신의 기둥마다 3점씩 획득합니다.

이 석상은 행동 보너스 대신 점수 계산 시 혜택을 제공합니다. (12 쪽의 점수 계산 참고)

라 - 신 행동



라 신 행동을 수행하면, 신전 단지 내부에 기둥 1개를 세웁니다. 기둥의 비용은 토대로 활용된 기둥 타일에 표시되어 있습니다.



라 신 행동을 하기 위해 주사위를 선택할 때, 주사위의 눈이 어느 기둥 타일에 속하는지 확인합니다. 이를 통해 자신의 기둥을 세울 때 어느 토대를 사용할 수 있는지 확인할 수 있습니다. (5, 6의 경우 왼쪽 타일, 3, 4의 경우 가운데 타일, 1, 2의 경우 오른쪽 타일)



기둥 타일의 비용을 지불한 뒤(그 타일에 표시되어 있음), 신전 단지 내부의 빈 칸을 선택해 그 타일을 놓습니다. 놓기 전에 타일을 원하는 방향으로 회전시킬 수 있습니다. 그 후 다음을 수행합니다:

1. 같은 행 및 열에 있는 모든 플레이어의 건축물마다 1점씩 획득합니다. (석상은 제외)
2. 기둥 타일의 면 중 인접한 다른 기둥 타일의 면, 혹은 인접한 신전 단지의 외곽면과 색깔이 같은 면마다 1점씩 획득합니다.
참고: 신전 단지 모서리에 기둥 타일을 놓았다면, 색깔이 일치하는 면마다 2점씩(1점씩 대신) 획득합니다.
3. 기둥 타일로 덮은 칸에 표시된 보상을 획득합니다.
4. 선택한 기둥 타일을 가져온 칸에 따라 1, 2, 3점을 획득합니다.
5. 현재 라 행동 영역의 양지/음지/암흑 상태가 기둥 타일의 양지/음지/암흑 상태와 일치하면(예를 들어, 둘 다 양지 상태라면), 즉시 해당 능력이 발동됩니다. (각 능력의 상세 설명에 대해서는 27쪽의 부록 참고)



6. 개인 공급처에 있는 자신의 기둥을 가져와, 기둥 타일 위에 놓고 그 타일이 자신 소유임을 표시합니다. (이는 하토르 신 행동을 수행할 때, 점수 계산을 할 때와 관련이 있습니다. 18쪽의 하토르 - 신 행동 및 12쪽의 점수 계산 참고.)
7. (라 행동 영역에서) 남은 기둥 타일들을 최대한 오른쪽으로 밀어 빈 공간을 채운 뒤, 기둥 타일 더미에서 새로운 타일 하나를 뽑아 맨 왼쪽 칸에 놓습니다.

예시 14:

당신은 신전 단지 모서리에 기둥을 세웠습니다. 색깔이 일치하는 면마다 두 배의 점수를 획득합니다. 이를 통해 4점을 획득합니다.



예시 15:

오벨리스크 원의 현재 빛 상태가 방금 놓은 기둥 타일의 상태와 일치하므로, 이 기둥 타일의 능력이 발동됩니다.

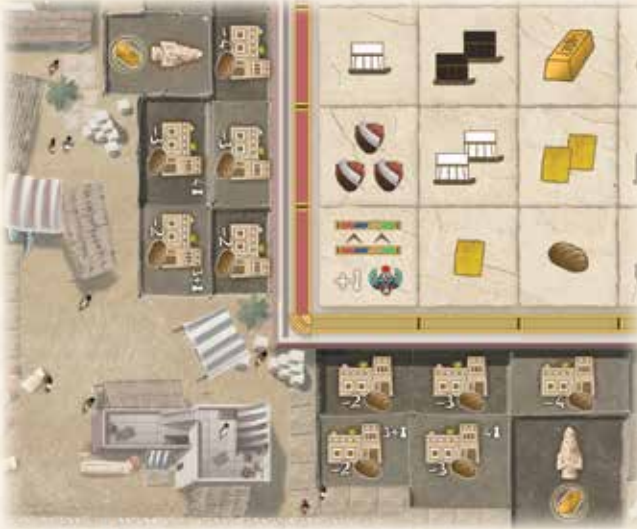


하토르 - 신 행동



하토르 신 행동을 수행하면, 신전 단지 주변에 건축물 하나를 건설합니다. 건축물 비용은 빵 2-4개이며, 건설 위치마다 비용이 다릅니다. 하토르 신 행동을 하기 위해 사용한 주사위 눈은 건축물 건설 위치에는 영향을 미치지 않습니다. (그러나 하토르 신 행동의 다른 부분에는 영향을 미칩니다)

해당 빵 비용을 지불한 뒤(건설 칸에 표시되어 있음), 플레이어 보드의 맨 왼쪽 건축물을 그 칸에 놓습니다.



참고: 플레이어 보드 건설 행에 보이는 빵이나 점수는 지금 단계에서는 무시합니다. 점수 계산 단계에서만 이 표식을 참조하며, 하토르 신 행동에는 아무런 영향을 미치지 않습니다.



참고: 4인 미만으로 플레이 시, 건축물 칸의 일부를 사용할 수 없습니다.

지금 건설한 건축물과 같은 행이나 열을 기준으로, 신전 단지 내부의 각 칸에 대해 다음을 수행합니다:

1. 자신의 기둥이 있는 칸이라면, 3점을 획득합니다.
2. 빈 칸이라면, 표시된 자원 혹은 신앙 중에서 정확히 1개를 획득합니다.


참고: 그 칸에 석회암 1개가 표시되어 있다면 석회암 1개를 받습니다. 그 칸에 화강암 2개가 표시되어 있다면 화강암 1개를 받습니다. 그 칸에 신앙 3개가 표시되어 있다면 신앙 1개를 받습니다.


3. 하토르 신 행동을 수행한 주사위 눈만큼 자신의 인구 마커를 전진시킵니다.

카드 시장의 비어 있는 구역

게임 준비 시, 카드 시장의 두 구역을 비워 둡니다.



어느 플레이어의 인구 마커가 "9" 칸에 처음으로 도달하면 (어떤 방법으로든), 카드 시장의 세 번째 구역에 다음 카드들을 추가합니다.  카드 시장: 축복 카드 1장, 기술 카드 2장, 법령 카드 1장. 이 카드를 앞면으로 공개해 놓습니다.

어느 플레이어의 인구 마커가 "13" 칸에 처음으로 도달하면 (어떤 방법으로든), 카드 시장의 네 번째 구역에 다음 카드들을 추가합니다.  카드 시장: 축복 카드 1장, 기술 카드 1장, 법령 카드 2장. 이 카드를 앞면으로 공개해 놓습니다

바스테트 - 신 행동



바스테트 신 행동을 수행하면, 연회를 개최해 민중의 행복지수를 증가시킬 수 있습니다.

파피루스 2개를 사용해 바스테트 신 행동을 수행한 주사위 눈만큼 행복지수 마커를 전진시킵니다.

참고: 자신의 행복지수 마커는 자신의 인구 마커를 앞지를 수 없습니다. 초과된 행복지수는 무시합니다.

예시 16:

당신은 “6”짜리 회색 주사위를 선택해 바스테트 신 행동을 수행합니다. 행복지수 마커는 인구 마커를 앞지를 수 없으므로, 행복지수 마커를 4칸까지만 전진시킵니다.



주사위 눈 1이나 2를 사용해 바스테트 신 행동을 수행하면, 추가로 서기 2명을 획득합니다.

주사위 눈 3이나 4를 사용해 바스테트 신 행동을 수행하면, 추가로 서기 1명을 획득합니다.

민중 트랙에서 자신의 행복지수 마커가 처음으로 “16”칸에 도달하면 금 1개를 획득합니다.

민중 트랙에서 자신의 행복지수 마커가 처음으로 “19”칸에 도달하면 서기 1명을 획득합니다.

민중 트랙에서 자신의 행복지수 마커가 처음으로 “21”칸에 도달하면 추가 행동을 수행합니다. 원하는 주사위 눈이 있다고 간주하여, 즉시 행동 하나를 수행합니다. (주사위를 가져가지 않습니다)

토티 - 신 행동



토티 신 행동을 수행하면, 카드 시장에서 1장 이상의 카드(축복, 기술, 법령)를 획득할 수 있습니다.

카드에는 세 가지 종류가 있습니다:

축복 카드: 축복은 사용할 때 즉각적인 보상을 제공하는 일회성 카드입니다. 축복 카드를 획득하면 자신의 플레이어 보드 근처에 그 카드를 앞면으로 놓아야 합니다. 각 카드에 사용 시점이 명시되어 있습니다. 한 번에 2장 이상의 축복 카드를 사용할 수도 있습니다. 축복 카드를 사용한 후에는 버립니다. (각 카드의 상세 설명에 대해서는 30쪽의 부록 참고.)

기술 카드: 기술은 지속적인 효과를 제공합니다. 기술 카드를 획득하면 자신의 플레이어 보드 근처에 그 카드를 앞면으로 놓아야 합니다. 기술 카드를 사용한 후에도 버리지 않습니다. (각 카드의 상세 설명에 대해서는 31쪽의 부록 참고.)

법령 카드: 법령은 게임 종료 시에 추가 점수를 제공합니다. 법령은 다른 사람들에게 공개하지 않아야 하며, 자신은 언제나 자신의 법령을 볼 수 있습니다. (12쪽의 점수 계산 참고. 각 카드의 상세 설명에 대해서는 28쪽의 부록 참고.)

토티 신 행동을 수행한 주사위 눈에 따라 가져올 수 있는 카드의 수가 정해지며, 자신의 행복지수 마커의 위치에 따라 카드를 가져올 수 있는 구역이 정해집니다.

행복지수 마커 위치	가져올 수 있는 구역
0	카드를 가져올 수 없음.
1-4	첫 번째 구역에서만 가능.
5-8	첫 번째, 두 번째 구역 중 한 구역에서 가능.
9-12	첫 번째, 두 번째, 세 번째 구역 중 한 구역에서 가능.
13+	원하는 한 구역에서 가능.

주사위 눈 1이나 2를 사용해 토티 신 행동을 수행하면, **비용없이 카드 1장**을 가져옵니다.

주사위 눈 3이나 4를 사용해 토티 신 행동을 수행하면, **파피루스 2개**를 사용해 카드 2장을 가져옵니다.

주사위 눈 5나 6를 사용해 토티 신 행동을 수행하면, **파피루스 3개**를 사용해 카드 3장을 가져옵니다.

참고: 한 구역에서만 카드를 가져와야 합니다! 또한, 자신의 손에 들 수 있는 카드의 수에는 제한이 없습니다.

가져올 카드를 선택하기 전에 파피루스 1개를 사용해 구역 하나에 있는 모든 카드를 버리고 즉시 다시 보충할 수 있습니다. 토트 신 행동 한 번으로, 한 구역 당 한 번씩만 이 행동을 할 수 있습니다.



자신의 차례 종료 시, 카드 시장의 빈 칸을 같은 종류의 카드로 보충합니다. 어떤 종류의 카드가 다 떨어지면, 그 종류의 버린 카드 더미를 섞어 새 더미를 형성합니다.

참고: 자신의 손에 들 수 있는 카드의 수에는 제한이 없습니다

오시리스 - 신 행동



오시리스 신 행동을 수행하면, 건축물 하나를 작업장이나 채석장으로 건설할 수 있습니다.

작업장 및 채석장 건설에는 자원이 필요하지 않습니다. 그러나, 건설 작업은 민중의 고된 노동이 필요하므로 행복지수가 1 감소합니다.



오시리스 신 행동을 수행한 주사위 눈에 따라 건축물을 놓는 행이 결정됩니다. 해당 행의 네 구역 중에서 비어 있는 칸 하나를 선택해 건축물을 놓을 수 있습니다.

참고: 플레이어의 행복지수 마커가 이미 "0"에 있거나, 건설 가능한 모든 칸에 건축물이 놓여 있다면, 그 플레이어는 오시리스 신 행동을 수행할 수 없습니다.

행복지수 마커를 1칸 뒤로 이동시킨 뒤, 플레이어 보드의 맨 왼쪽 건축물을 가져옵니다. 오시리스 행동 영역의 해당 행에서, 비어 있는 칸 하나를 선택해 그 건축물을 놓습니다.



참고: 플레이어 보드 건설 행에 보이는 빵이나 점수는 지금 단계에서는 무시합니다. 점수 계산 단계에서만 이 표식을 참조하며, 오시리스 신 행동에는 아무런 영향을 미치지 않습니다.

그 후, 건축물을 건설한 행에 따라 다음을 수행합니다:

- 1행: 플레이어 보드에서, 표시된 자원의 생산 마커를 1칸 전진시킵니다. 또한, 그 자원을 1개 획득합니다
- 2행: 플레이어 보드에서, 표시된 자원의 생산 마커를 1칸 전진시킵니다. 또한, 그 자원을 1개 획득합니다. 추가로, 가장 먼저 2행에 건축물을 건설했다면, 게임 준비 시 놓았던 금을 획득합니다.
- 3행: 플레이어 보드에서, 표시된 자원마다 생산 마커를 1칸씩 전진시킵니다. 또한, 그 자원들 중 1개를 획득합니다.
- 4행: 플레이어 보드에서, 표시된 자원마다 생산 마커를 1칸씩 전진시킵니다. 또한, 그 자원들 중 1개와 금 1개를 획득합니다.
- 5행: 플레이어 보드에서, 표시된 자원의 생산 마커를 2칸 전진시킵니다. 또한, 그 자원을 2개 획득합니다.
- 6행: 플레이어 보드에서, 표시된 자원의 생산 마커를 2칸, 원하는 자원의 생산 마커를 1칸 전진시킵니다. (동일한 자원도, 다른 종류의 자원도 가능) 또한 그 자원을 2개 획득합니다.

작업장이나 채석장을 큰 숫자의 행에 건설하면, 즉각적인 보상을 더 많이 획득할 수 있습니다. 반면 작업장이나 채석장을 작은 숫자의 행에 건설하면, 점수 계산 시에 우위를 점할 수 있습니다. (21쪽의 자원 생산 및 12쪽의 점수 계산 참고)

자원 생산



신 행동을 수행하는 것 대신, 자원 생산 행동을 수행할 수 있습니다. 주사위를 어느 오벨리스크 원 주변에서 가져왔는지는 중요하지 않습니다.

참고: 회색 주사위는 자원 생산에 사용할 수 없습니다.

자원 생산 행동 수행 시:

- 주사위 색깔이 생산할 자원의 종류를 결정합니다.
- 주사위 눈이 생산할 자원의 양을 결정합니다.
- 탐욕을 경계해야 합니다! (아래 참고)

색깔	자원
노란색	파피루스
갈색	빵
흰색	석회암
검은색	화강암

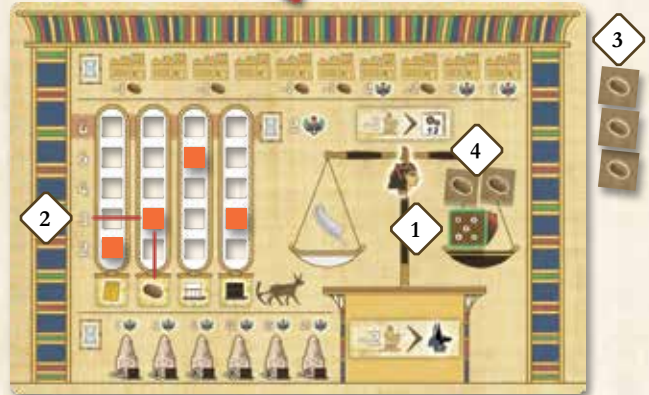
행동을 수행한 주사위 눈만큼의 자원을 가져옵니다. 그 후 그 개수를 자신의 플레이어 보드의 해당 자원 생산 마커가 위치한 칸의 숫자와 비교합니다.

해당 자원 생산 마커가 위치한 칸의 숫자를 초과하여 생산한 자원들은 당신의 영혼을 탐욕으로 더럽힐 것입니다! 플레이어 보드의 저울 오른쪽에 초과 생산한 자원들을 놓습니다. 다음 마앗 단계에서 플레이어의 저울 균형값을 계산할 때, 이 자원들을 -로 계산합니다. (11쪽의 마앗 단계 참고)

참고: 플레이어 보드의 저울에 있는 자원은 절대 사용할 수 없습니다.

예시 17:

으로 빵 5개를 생산합니다. 그러나 빵 생산 마커가 “3”칸에 위치해 있으므로 2, 빵 3개만 보유할 수 있습니다. 초과 생산한 2개의 빵은 부패하여 당신의 플레이어 보드에 놓입니다. 4



예시 18:

으로 석회암 4개를 생산합니다. 1 생산하는 석회암의 양보다 석회암 생산 마커가 위치한 칸의 숫자가 더 크기 때문에 2, 생산한 석회암 4개를 모두 보유할 수 있습니다. 3



보탕카멘-솔로 플레이 모드

데이빗 투르찌와 닉 쇼가 공동 제작한 테케누 솔로 플레이 모드

구성품

보탕카멘 행동 타일 10개



진보 마커 1개



데벤 토큰 1개





게임 준비

2인 플레이를 기준으로 게임을 준비합니다. 플레이어는 보탕카멘과 당신이며, 각자 고유의 플레이어 구성품을 사용합니다. 다음 변경 사항을 적용합니다:

9. 보탕카멘은 플레이어 보드를 사용하지 않습니다.
 - 보탕카멘의 생산 마커를 게임 상자로 되돌립니다. (생산 마커 역시 사용하지 않습니다.)
 - 보탕카멘의 건축물, 석상, 기둥을 근처에 둡니다.
 - 보탕카멘은 행복지수 4, 인구 7로 게임을 시작합니다.
11. 보탕카멘은 법령을 갖지 않습니다.
12. 시작 카드를 섞어 무작위로 3장을 선택합니다. 당신은 이 시작 카드 중에서 2장을 선택합니다.
 - 보탕카멘은 시작 카드를 사용하지 않으며, 시작 자원도 받지 않습니다.
 - 보탕카멘은 먼저 게임을 시작합니다. (차례 순서 트랙에서 첫 번째로 자신의 마커를 놓습니다)
 - 보탕카멘은 금 운명 카드, 서기 운명 카드 중에 하나를 무작위로 선택합니다. (보상은 받지 않습니다.)

추가 준비

- 보탕카멘은 신을 기리는 석상을 건설합니다. 호루스  행동  영역에 해당하는 영역에 석상 하나를 놓습니다.





- 보탕카멘 행동 타일 10개를 섞고, 아래와 같이 피라미드 형태로 앞면으로 놓습니다. (타일 4개를 맨 아래에 놓습니다) 그리고, 피라미드 맨 아래 층의 왼쪽에 진보 마커를 놓습니다. 아래 그림을 참고 하세요.



- 보탕카멘 행동 타일 옆에 데벤 토큰을 놓습니다. 이 토큰은 나중에 사용합니다.

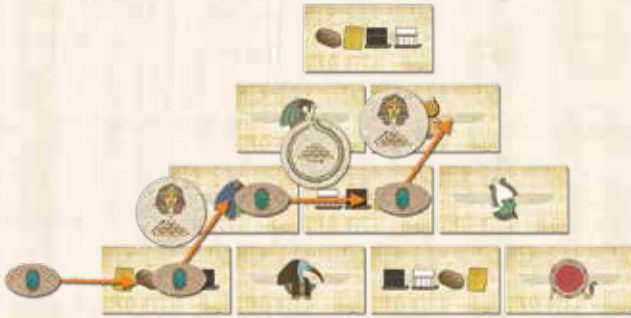
난이도 조절

위에서 언급한 내용은 쉬움 난이도에 해당하는 게임 준비입니다. 난이도를 높이려면 위의 게임 준비에서 다음을 추가로 준비합니다:

- 보통 난이도로 플레이 하려면, 보탕카멘은 추가로 다음을 준비합니다 :
 -  빵 작업장 칸에 건축물 건설
 -  화강암 채석장에 건축물 건설
 - 신전 단지 중앙 칸에 기둥 건설 (기둥 타일 더미 맨 위에서 무작위로 기둥 타일 하나를 뽑아 그 위에 기둥을 놓습니다)
- 어려움 난이도로 플레이 하려면, 보탕카멘은 보통 난이도의 게임 준비에 더해(위 참고), 추가로 다음을 준비합니다 :
 - 신을 기리는 석상 건설. 호루스  행동  영역에 해당하는 영역에 석상 하나를 놓습니다.

참고: 난이도와 관계없이 좀 더 도전적인 플레이를 원한다면, 무작위 시작 카드 3장 중 2장을 선택하는 것 대신, 무작위로 시작 카드 2장을 뽑아 바로 게임에 도전해보세요.

보탕카멘의 차례



- 진보 마커가 피라미드 맨 아래 층의 왼쪽에 위치한 경우:
 - 진보 마커를 맨 아래 층의 맨 왼쪽 타일로 이동시키고 그 효과를 적용합니다.
- 그 외의 경우에는, 데벤 토큰을 튕깁니다 (동전 던지기처럼):
 - 결과가 라면, 진보 마커를 위-오른쪽 인접 타일 (바로 위 층)로 이동시키고 그 효과를 적용합니다
 - 결과가 라면, 진보 마커를 오른쪽 인접 타일(같은 층)로 이동시키고 그 효과를 적용합니다

행동 타일의 효과 적용

행동 타일의 종류와 관계없이 최종 결과는 항상 동일합니다: 보탕카멘은 정확히 주사위 1개를 가져와, 가져온 영역에 해당하는 신 행동을 수행합니다.

참고: 행동 타일 옆에 보탕카멘의 주사위를 보관합니다. 일반적인 경우와 마찬가지로 마앗 단계에서 그 주사위들을 되돌립니다.

보탕카멘은 행동과 관련된 그 어떤 비용도 지불하지 않습니다.

보탕카멘은 자원 생산 행동을 수행하지 않습니다.

보탕카멘은 자원이나 신앙 토큰을 획득하지 않으나, 서기는 획득합니다.

참고: 보탕카멘이 어떤 행동을 통해 게임 준비 시 놓은 금을 획득하게 되면, 획득하는 대신 그 금을 버립니다.

신 행동 타일



보탕카멘은 해당 신 행동 영역에서, 온전하거나 부패한 주사위 중 가장 높은 눈의 주사위를 가져갑니다.

가장 높은 눈의 주사위가 여러 개라면, 보탕카멘은 가능하다면 온전한 주사위를 가져갑니다.

그래도 가져갈 수 있는 주사위 대상이 여러 개라면, 가장 높은 눈의 주사위 중 무작위로 하나를 선택하여 가져갑니다.

참고: 해당 영역에 주사위가 없거나, 해당 영역의 모든 주사위가 금지되었다면, 시계반대방향으로 다음 영역에서 주사위를 선택합니다. (주사위 선택이 가능할 때까지 반복)

주사위를 가져간 후에, 보탕카멘은 실제로 주사위를 가져온 영역에 해당하는 신 행동을 수행합니다.

자원 타일



보탕카멘은 해당 타일에 표시된 첫 번째 자원에 해당하는(색깔로 구분), 온전하거나 부패한 주사위 중 가장 높은 주사위 눈의 주사위를 가져갑니다.

가장 높은 눈의 주사위가 여러 개라면, 보탕카멘은 가능하다면 보탕카멘의 석상이 놓인 영역에서 주사위를 가져갑니다. (그 외의 경우, 즉, 보탕카멘의 석상이 놓인 영역에 가장 높은 눈의 주사위가 없다면, 무작위로 가장 높은 눈의 주사위 중 하나를 선택합니다.)

그래도 가져갈 수 있는 주사위 대상이 여러 개라면, 가장 높은 눈의 호루스 보너스를 제공하는 영역에서 주사위를 가져갑니다.

참고: 그 색깔의 주사위가 없다면, 자원 타일의 다음 자원에 해당하는 주사위를 선택합니다. (주사위 선택이 가능할 때까지 반복)

참고: 극히 드문 경우지만 회색 주사위만 남아 있다면, 보탕카멘은 가장 높은 눈의 회색 주사위를 가져갑니다. (대상이 여러 개라면 위 기준을 따릅니다)

주사위를 가져간 후에, 보탕카멘은 실제로 주사위를 가져온 영역에 해당하는 신 행동을 수행합니다.

보탕카멘 행동

보탕카멘은 행동과 관련된 그 어떤 비용도 지불하지 않음을 다시 한번 명심하세요.

호루스 - 신 행동



신을 기리는 석상 건설 :

보탕카멘의 첫 번째 선택은 신을 기리는 석상을 건설하는 것입니다. (주사위 눈에 따라)

그 외의 경우:

이미 해당 영역에 석상이 있는 경우, 보탕카멘은 민중을 위한 석상을 건설합니다. 보탕카멘은 우선적으로 작업장 혹은 채석장 위에 석상을 건설하며, 이때 4개 구역에서 점령에 가장 큰 영향력을 행사하는 칸을 선택합니다. 모두 동일한 영향력을 행사한다면, 그 중 한 칸을 무작위로 선택합니다.

작업장, 채석장 위 두 칸에 모두 석상이 있다면, 혹은 어느 칸의 경우에도 구역 점령에 영향을 미치지 못한다면, 보탕카멘은 신전 단지에 석상을 건설합니다. 보탕카멘은 같은 열이나 행을 기준으로, 보탕카멘의 기둥이 더 많이 세워져 있는 칸에 석상을 건설합니다. 보탕카멘의 기둥 개수가 동일하다면, 그 중 하나를 무작위로 선택합니다. 보탕카멘은 일반적인 경우와 마찬가지로 같은 행이나 열에 있는 보탕카멘의 기둥마다 3점씩 획득합니다.

신전 단지 석상 칸에 모두 석상이 있다면, 보탕카멘은 3점을 획득합니다.

보탕카멘의 호루스 보너스

일반적인 2인 플레이 게임과 같이, (보탕카멘이든 당신이든) 해당 행동을 수행할 때 석상 보너스를 받습니다. 당신이 받을 수 있는 호루스 보너스는 일반적인 경우와 같지만, 보탕카멘이 받는 호루스 보너스는, 호루스 보너스 타일 위치를 기준으로 아래 표를 따릅니다.

혹은	서기 1명
혹은	1점
혹은	서기 1명과 1점

라 - 신 행동



보탕카멘은 주사위 눈에 해당하는 기둥 타일을 가져와 그 위에 기둥 하나를 세웁니다. 이때 타일의 방향은 변경하지 않으며, 보탕카멘이 가장 많은 점수를 획득할 수 있는 신전 내부의 비어 있는 칸에 그 타일을 놓습니다:

- 같은 행이나 열에 있는 건축물 당 1점씩 획득. (누구 소유인지는 관계없음)
- 인접한 면 당 1점씩 획득. (색깔 일치 여부는 관계없음)
- 선택한 기둥 타일에 따라 1, 2, 3점 획득.
- 기둥 타일로 덮는 칸에 표시된 보상은 무시합니다.
- 기둥 타일의 능력은 무시합니다.

가장 많은 승점을 획득할 수 있는 칸이 여러 칸이라면, 같은 행이나 열에 보탕카멘의 건축물이 있는 칸을 우선적으로 선택합니다.

그래도 대상이 여러 칸이라면, 신전 단지의 외곽면과 인접하지 않은 칸을 우선적으로 선택합니다.

그래도 대상이 여러 칸이라면, 그 중 한 칸을 무작위로 선택합니다.

하토르 - 신 행동

보탕카멘은 일반적인 경우와 마찬가지로 신전 단지 주변에 건축물을



건설하고, 점수를 획득하며, 인구 마커를 전진시킵니다.

참고: 보탕카멘은 자원이나 신앙 토큰을 획득하지 않습니다.

보탕카멘은 보탕카멘의 기둥으로부터 즉시 획득할 수 있는 점수가 가장 높은 칸에 건축물을 건설합니다.

대상 칸이 여러 개라면, 그 중 하나를 무작위로 선택합니다.

바스테트 - 신 행동



보탕카멘은 일반적인 경우와 마찬가지로 행복지수 마커를 전진시킵니다. 마찬가지로 주사위 눈 1-4로 이 행동을 수행하면, 서기 역시 획득합니다.

보탕카멘은 한 번에 한 칸씩 행복지수 마커를 전진시킵니다.

행복지수 마커가 인구 마커를 앞지르게 되는 경우, 인구 마커를 대신 전진시킵니다.

참고: 보탕카멘은 민중 트랙에 표시된 모든 보상을 무시합니다.

- 회색 = 보탕카멘은 가장 건축물이 적은 열을 선택합니다.
(대상 열이 여러 개라면, 그 중 맨 왼쪽 열을 선택합니다.)

이미 그 칸에 건축물이 있다면, 보탕카멘은 그 오른쪽 칸에 건축물을 건설하며, 필요할 경우 이를 반복합니다. (파피루스 → 빵 → 석회암 → 화강암 → 파피루스...)

이미 그 행의 모든 칸에 건축물이 있다면, 보탕카멘은 그 위쪽 칸에 건축물을 건설하며, 필요할 경우 이를 반복합니다. (6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1 → 6...) 즉, 이미 위쪽 행의 칸에도 건축물이 있다면, 앞선 절차(오른쪽 방향으로 건축물 건설)를 우선 따르며, 필요시 더 위쪽 칸으로 이동합니다.

참고: 보탕카멘은 모든 자원 및 생산 증가를 무시합니다.

토티 - 신 행동



보탕카멘은 선택한 주사위 눈에 따라 카드를 1/2/3장 가져옵니다.

보탕카멘은 다음 우선순위에 따라 카드를 가져옵니다 : 법령 > 기술 > 축복.

가능하다면 맨 오른쪽 구역에서부터 카드를 가져옵니다.

같은 종류의 카드가 여러 장 존재한다면, 보탕카멘은 맨 왼쪽 카드를 먼저 가져옵니다. (해당 구역 내에서)

참고: 보탕카멘은 모든 카드의 효과를 무시합니다. 보탕카멘 플레이 영역에 그 카드들을 한 더미로 모아둡니다.

오시리스 - 신 행동



보탕카멘은 건축물 1개를 건설하지만, 이를 통해 행복지수를 감소시키지 않습니다.

일반적인 경우와 마찬가지로 주사위 눈이 행을 결정하지만, 다른 점이 있다면 주사위 색깔이 건축물의 역할을 결정한다는 것입니다.

- 노란색 = 파피루스 작업장
- 갈색 = 빵 작업장
- 흰색 = 석회암 채석장
- 검은색 = 화강암 채석장

마앗 단계

마앗 단계 동안 보탕카멘은 고정 균형값을 갖습니다. 당신이 차례 순서에서 첫 번째가 되려면 이 균형값을 상대해야 합니다.

- 첫 번째 마앗 단계: +3

- 두 번째 마앗 단계: +2

- 세 번째 및 네 번째 마앗 단계: +1

보탕카멘의 앙크 가치는 항상 4입니다.

보탕카멘이 첫 번째 차례라면, 보탕카멘은 금 운명 카드와 서기 운명 카드 중 하나를 무작위로 선택합니다. (보상은 받지 않습니다)

그 외의 경우라면, 당신은 4장의 운명 카드 중 하나를 자유로이 선택할 수 있습니다.

이번 마앗 단계가 4번째이자 마지막 마앗 단계(즉, 두 번째이자 마지막 점수 계산을 즉시 진행하는)가 아니라면, 보탕카멘 행동 타일 10개를 모두 섞어 새로운 피라미드를 형성합니다. 진보 마커를 피라미드 맨 아래 층의 왼쪽에 놓아 위치를 초기화합니다.

점수 계산

참고: 당신이 최종 점수 계산을 하는 방법에는 변경점이 없습니다.

보탕카멘은 일반 플레이어와 마찬가지로 다음 항목에서 점수를 계산합니다:

1. 오시리스 행동 영역의 4개 자원 구역 각각에 대해.
2. 신전 단지와 관련된 건축물, 석상, 기둥.
3. 건설한 석상 개수
4. 행복지수 마커의 위치

보탕카멘은 다음과 같이 카드 점수 계산을 합니다:

5. 축복 카드 당 2점씩, 그 후 이 축복 카드들을 버립니다.
6. 기술 카드 당 2점씩, 이 기술 카드들을 그대로 가지고 있습니다.

참고: 그러므로 첫 번째 점수 계산 이전에 획득한 기술 카드는 총 4점의 가치가 있습니다.

보탕카멘은 생산 트랙이나 건설한 건축물 수에 대해서는 점수 계산을 하지 않습니다. 또한, 점수 계산 동안에 빵도 지불하지 않습니다.

두 번째이자 마지막 점수 계산의 경우:

일반적인 경우와 마찬가지로 보탕카멘은 차례 순서 트랙에서 보탕카멘의 마앗 마커의 위치에 따라 점수 계산을 합니다.

보탕카멘의 경우에만 다음 특별 점수 계산을 합니다:

1. 법령 카드 당 4점씩.

참고: 보탕카멘은 법령 카드의 표시 제한을 무시합니다.

2. 서기 2명 당 1점씩.

더 높은 난이도를 원한다면, 법령 카드 당 4점씩이 아닌 8점씩 획득하는 규칙을 적용합니다.

크레딧

Tekhenu: Obelisk of the Sun

Game Design: Daniele Tascini and Dávid Turczí

Solo Mode: Dávid Turczí with Nick Shaw

Game Development: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

Art Direction: Kuba Polkowski

Illustrators: Jakub Fajtanowski, Michał Długaj, Aleksander Zawada

Graphic design and DTP: Zbigniew Umgelter

Rule Book DTP: Agnieszka Kopera

Rule Book: Dávid Turczí, Rainer Åhlfors, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura

Rule Book Editing: Christi Kropf, Emanuela and Robert Pratt

Board and Dice

Executive Manager: Andrei Novac

Head of Marketing: Filip Glowacz

Head of Sales: Ireneusz Huszcza

Development Lead: Błażej Kubacki

© 2020 Board & Dice. All rights reserved.

For more information about Tekhenu: Obelisk of the Sun, please visit

WWW.BOARDANDDICE.COM

Daniele would like to thank Paolo and Aska for playtesting, along with special thanks to his eternally faithful playtesters: Daniel, Federico, and Antonio.

Dávid would like to thank Noralie for her assistance, support, and constant stream of winning all the games. Additional thanks to the Board & Dice team for their swift and decisive actions to get this game published.

The designers and Board & Dice would like to thank for playtesting, advice, and feedback: Aleksander Malecki, Alex Johnson, Anita Sokolowska, Anna Czarnacka, Bartosz Folta, Ben Hodson, Benjamin Seipert, Casey Diane, Derek Johnson, Iwona Jaworowska, Jakub Opalach, Jan Łuszczki, Jimmy Durden, John Albertson, Kieran Symington, Kinga Ślusarczyńska., Krzysztof Jurzysta, Łukasz Juras, Łukasz Włodarczyk, Mateusz Pasek, McKenna Aikens, Michał Janowski, Nick Shaw, Richard Ámann, Rick Maloy, Robert Plesowicz, Tommy Aikens, and Viktor Péter.

Special thanks to John Albertson for his invaluable solo playtesting.

한글판 제작

제작 총괄: 보드엠 팩토리

번역: 김지수 (Noname)

Thanks to : 보담지니, 라마나타

테케누 게임 FAQ 및 설명 영상 BOARDMEFACTORY.COM/tekhenu

서울 은평구 통일로 71-8 4층 070-7720-0145 help@boardm.co.kr

보드엠 쇼핑몰 BOARDM.CO.KR

부록

기동 타일

참고: 일부 기동 타일에는 특수 능력이 없습니다. 이러한 기동 타일을 배치할 경우에는, 오벨리스크 원의 위치와 관계없이 어떤 추가 효과도 획득할 수 없습니다.

타일 번호	양지/음지/암흑	능력
P01	양지	인구 3 획득. (18쪽의 카드 시장의 비어 있는 구역 참고.)
P02	암흑	서기 1명 획득.
P03	음지	행복지수 2 획득.
P04	양지	(이 기동 타일의) 모든 면에 대해, 신전 단지의 외곽면, 혹은 인접한 기동 타일 면의 색깔과 일치하는 경우마다 추가로 1점씩 획득.
P05	암흑	(이 기동 타일의) 모든 면에 대해, 신전 단지의 외곽면, 혹은 인접한 기동 타일 면의 색깔과 일치하는 경우마다 추가로 1점씩 획득.
P06	음지	이 타일과 같은 행 및 열에 있는 모든 플레이어의 건축물(석상은 제외)마다 추가로 1점씩 획득.
P07	양지	1점 획득.
P08	음지	1점 획득.
P09	암흑	1점 획득.
P10	암흑	토티 신 행동을 수행하여 카드 1장 뽑음. (주사위 눈 1으로 간주)
P11	양지	토티 신 행동을 수행하여 카드 1장 뽑음. (주사위 눈 1으로 간주)
P12	음지	호루스 신 행동을 수행하여 석상 1개 건설. (주사위 눈 1, 2, 3 중 하나로 간주) 참고: 일반적인 경우와 마찬가지로 행동 비용은 지불해야 합니다.
P13	양지	법령 카드 더미의 맨 위에서 법령 1장을 뽑아 획득.

타일 번호	양지/음지/암흑	능력
P14	암흑	법령 카드 더미의 맨 위에서 법령 1장을 뽑아 획득.
P15	음지	오시리스 신 행동을 수행하여 건축물 1개를 건설. (주사위 눈 3으로 간주) 참고: 일반적인 경우와 마찬가지로 행복지수 1을 감소시킵니다.
P16	음지	금 2개 획득.
P17	양지	금 2개 획득.
P18	암흑	금 2개 획득.
P19	양지	원하는 자원 2개 획득. (금은 제외)
P20	음지	원하는 자원 2개 획득. (금은 제외)
P21	암흑	원하는 자원 2개 획득. (금은 제외)
P22-27	-	효과 없음.

시작 카드



카드 번호	효과
S01	우선권 수치: 1 오시리스 신 행동을 수행하여 건축물 1개를 건설. 주사위 눈 5로 간주. 행복지수를 감소시키지 않음.
S02	우선권 수치: 2 오시리스 신 행동을 수행하여 건축물 1개(석회암 혹은 화강암 채석장만 가능)를 건설. 주사위 눈 3으로 간주. 행복지수를 감소시키지 않음.
S03	우선권 수치: 3 오시리스 신 행동을 수행하여 건축물 1개 (파피 루스 혹은 빵 작업장만 가능)를 건설. 주사위 눈 3으로 간주. 행복지수를 감소시키지 않음.
S04	우선권 수치: 4 원하는 자원 5개 획득. (금은 제외)
S05	우선권 수치: 5 기술 카드 더미에서 기술 카드 2장을 뽑음. 그 중 1장을 갖고, 다른 1장은 기술 카드 더미로 되돌려 섞음.
S06	우선권 수치: 6 축복 카드 더미에서 축복 카드 2장을 뽑음. 그 중 1장을 갖고, 다른 1장은 축복 카드 더미로 되돌려 섞음.
S07	우선권 수치: 7 서기 2명, 금 1개 획득.
S08	우선권 수치: 8 파피루스 1개, 빵 1개, 석회암 1개, 화강암 1개 획득.
S09	우선권 수치: 9 석회암, 화강암을 원하는 조합으로 총 3개 획득.
S10	우선권 수치: 10 빵, 파피루스를 원하는 조합으로 총 3개 획득.
S11	우선권 수치: 11 인구 3, 행복지수 2 획득.
S12	우선권 수치: 12 금 2개 획득

운명 카드














카드 번호	효과
A01	앙크 가치: 0 서기 1명 획득.
A02	앙크 가치: 1 금 1개 획득.
A03	앙크 가치: 2 인구 1 혹은 행복지수 1 획득. (18쪽의 카드 시장의 비어 있는 구역 참고.)
A04	앙크 가치: 3 신앙 1 획득.







법령 카드



게임 종료 시 자신이 보유한 법령에 대해 점수를 획득합니다.

카드 번호	표식	효과
D01		당신이 플레이 한 기술 카드 마다 3 점씩 획득.
D02		당신이 보유한 고유 법령 표식마다 4점씩 획득. (이 카드 포함)
D03		금 2개를 사용해 당신의 다른 법령 카드에 대해 점수를 한 번 더 획득.
D04		당신의 인구 마커가 도달한 ▲마다 4점씩 획득. 참고: 이 표식은 누적되는 것이 아닙 니다. 해당 마커가 가장 멀리 도달한 ▲ 개수만 셉니다. 주의: 이러한 방법으로 점수 획득을 원하는 ▲마다 자원 1개씩 지불해야 합니다. 지불할 수 없거나 지불하기를 원하지 않으면, 지불하지 않은 ▲ 에 대해서는 점수를 획득할 수 없습니다. 법령 D08을 가지고 있다면, D04의 점수를 먼저 계산합니다!

카드 번호	표식	효과
D05		당신의 행복지수 마커가 도달한 ▲ 마다 4점씩 획득. 참고: 이 표식은 누적되는 것이 아닙니다. 행복지수 마커가 가장 멀리 도달한 ▲ 개수만 셉니다.
D06		인구 트랙에서 가장 낮은 행복지수 마커와, 당신의 행복지수 마커의 위치 차이만큼의 점수 획득.
D07		당신의 남은 서기마다 3점씩 획득.
D08		당신의 남은 금마다 2점씩 획득. 당신의 남은 파피루스, 빵, 석회암, 화강암마다 1점씩 획득. 주의: 이 법령으로 최대 20점까지만 획득할 수 있습니다. 법령 D04를 가지고 있다면, D04의 점수를 먼저 계산합니다!
D09		당신이 오시리스 행동 영역 내부에 건설한 채석장(석회암 및 화강암)마다 3점씩 획득.
D10		당신이 오시리스 행동 영역 내부에 건설한 작업장(파피루스 및 빵)마다 3점씩 획득.
D11		당신이 오시리스 행동 영역 내부에 건설한 건축물(석회암 및 화강암 채석장, 파피루스 및 빵 작업장)마다 2점씩 획득.
D12		당신이 신전 단지 주변에 건설한 건축물마다 3점씩 획득.
D13		당신이 신전 단지 내부에 세운 기둥마다 3점씩 획득.
D14		당신이 건설한 석상(신을 기리는 석상, 민중을 위한 석상)마다 2점씩 획득. 당신이 신전 단지 주변에 건설한 건축물마다 2점씩 획득.
D15		당신이 신전 단지 내부에 세운 기둥마다 2점씩 획득. 당신이 신전 단지 주변에 건설한 건축물마다 2점씩 획득.
D16		당신이 건설한 신을 기리는 석상마다 4점씩 획득.

카드 번호	표식	효과
D17		당신이 건설한 석상(신을 기리는 석상, 민중을 위한 석상)마다 2점씩 획득. 당신이 신전 단지 내부에 세운 기둥마다 2점씩 획득.
D18		당신이 건설한 석상(신을 기리는 석상, 민중을 위한 석상)마다 3점씩 획득.
D19		당신이 건설한 민중을 위한 석상마다 5점씩 획득.
D20		차례 순서에서 당신의 마앗 마커가 첫 번째에 위치해 있다면, 10점 획득. 차례 순서에서 당신의 마앗 마커가 두 번째에 위치해 있다면, 5점 획득. 주의: 3인 이상의 게임에서만 이 법령을 사용합니다.
D21		당신이 건설한 건축물(오시리스 행동 영역이나 신전 단지 주변)마다 1점씩 획득. 즉, 당신의 플레이어 보드 위에 없는 건축물에 대해서 점수 획득.
D22		당신이 보유한 온전한 주사위 눈 총합의 1/2만큼 점수 획득. (올림)
D23		최종 점수 계산 전: 아무 행동 1개를 수행. (원하는 주사위가 있다고 간주) 이 행동에 필요한 자원을 지불하지 않음. 참고: 이 행동은 주사위를 사용하는 것이 아니며, 플레이어의 저울 균형 값에도 영향을 미치지 않습니다.
D24		신전 단지에 대해 한 번 더 점수 획득.

축복 카드



축복은 강력한 일회성 효과를 제공합니다. 한 번에 여러 개의 축복을 발동시킬 수도 있습니다. 축복끼리 효과가 중첩이 될 수도 있고, 기술 효과와 함께 발동될 수도 있습니다.

카드 번호	효과
B01	자원 생산 행동을 수행할 때 플레이: 석회암 4개 획득.
B02	자원 생산 행동을 수행할 때 플레이: 화강암 4개 획득.
B03	자원 생산 행동을 수행할 때 플레이: 빵 4개 획득.
B04	자원 생산 행동을 수행할 때 플레이: 파피루스 4개 획득.
B05	자원 생산 행동을 수행할 때 플레이: 금 3개 획득.
B06	자원 생산 행동을 수행할 때 플레이: 서기 2개 획득.
B07, B08	당신의 차례 아무 때나 플레이: 인구 3 혹은 행복지수 3 획득. (18쪽의 카드 시장의 비어 있는 구역참고.)
B09, B10	주사위를 가져올 때 플레이: 주사위를 원하는 눈으로 변경.
B11, B12	주사위를 가져올 때 플레이: 주사위를 다른 색깔로 간주. (예를 들어, 금지된 주사위를 부패한 주사위나 온전한 주사위로 사용하거나, 다른 자원을 생산하는 등의 효과를 획득할 수 있습니다.) 추가로, 주사위의 눈을 1 증가시키거나, 1 감소시킬 수 있습니다.
B13, B14	라 신 행동이나 호루스 신 행동을 수행할 때 플레이: 이 행동에 필요한 석회암이나 화강암을 지불하지 않아도 됨.
B15, B16	바스테트 신 행동이나 하토르 신 행동을 수행할 때 플레이: 이 행동에 필요한 파피루스나 빵을 지불하지 않아도 됨.

카드 번호	효과
B17, B18	주사위를 가져올 때 플레이: 서기를 1명 사용해, 이 주사위를 가져온 영역에 인접한 신 행동 하나를 추가로 수행. 참고: 이 인접 추가 행동은, 가져온 주사위와 동일한 주사위를 사용한다고 간주하며, 당신의 저울 균형값에는 영향을 미치지 않습니다. 주의: 기존 행동과 추가 행동을 원하는 순서대로 수행할 수 있습니다. 기존 행동으로는 신 행동과 자원 생산 행동 중 하나를 선택해 수행할 수 있으나, 추가 행동으로는 신 행동을 수행해야 합니다.
B19, B20	주사위를 가져올 때 플레이: 당신의 행복지수와 인구를 각각 1씩 감소시켜, 이 주사위를 가져온 영역의 맞은편 신 행동을 추가로 수행. 다음 영역들이 서로 맞은편에 있음: - 호루스와 바스테트 - 라와 토트 - 하토르와 오시리스 참고: 이 맞은편 추가 행동은, 가져온 주사위와 동일한 주사위를 사용한다고 간주하며, 당신의 저울 균형값에는 영향을 미치지 않습니다. 주의: 기존 행동과 추가 행동을 원하는 순서대로 수행할 수 있습니다. 기존 행동으로는 신 행동과 자원 생산 행동 중 하나를 선택해 수행할 수 있으나, 추가 행동으로는 신 행동을 수행해야 합니다.
B21, B22	자원 생산 행동을 수행할 때 플레이: 이 자원 생산 행동을 한 번 더 수행. 각각의 자원 생산마다, 생산 자원과 초과 자원(해당하는 경우에만)을 획득.
B23, B24	당신의 차례 시작 시 플레이: 서기 2명을 사용하는 것 대신, 이 카드를 플레이 하는 것으로 서기 2명을 사용했다고 간주하고 아누비스 행동을 수행. (이것은 추가 행동이 아니며, 주사위를 가져와야 합니다.)

기술 카드



기술은 지속 효과를 제공합니다. 기술끼리 효과가 중첩이 될 수도 있고, 축복 효과와 함께 발동될 수도 있습니다.

카드 번호	효과
T01	당신이 오시리스 신 행동을 수행할 때마다: 2점 획득.
T02	당신이 라 신 행동을 수행할 때마다: 2점 획득.
T03	당신이 토트 신 행동을 수행할 때마다: 2점 획득.
T04	당신이 호루스 신 행동을 수행할 때마다: 2점 획득, 화강암 1개 획득. 참고: 이 행동을 수행하기 전에 화강암을 미리 획득할 수 있습니다.
T05	당신이 하토르 신 행동을 수행할 때마다: 당신 소유의 기둥을 포함한 칸마다 2점을 추가로 획득. (총 5점)
T06	당신이 바스테트 신 행동을 수행할 때마다: 2점 획득, 인구 1 및 행복지수 1 획득. (18쪽의 카드 시장의 비어 있는 구역 참고.)
T07	당신이 신을 기리는 석상으로부터 호루스 보너스를 획득할 때마다: 화강암 1개 획득.
T08	당신이 주사위를 가져올 때마다: 금지된 주사위를 온전한 주사위나 부패한 주사위로 간주할 수 있음.
T09	당신이 능력이 있는 기둥 타일 위에 기둥을 세울 때마다: 오벨리스크 원의 위치와 관계 없이 그 능력을 항상 발동함.
T10	당신은 서기 대신 금을 사용하거나, 금 대신 서기를 사용할 수 있음. 당신의 차례에 이 행동을 한 번 이상하면, 1점 획득.
T11	당신이 주사위 눈 1을 사용하는 행동을 수행할 때마다: 2점 획득.
T12	당신이 자원 생산 행동을 수행할 때마다: 이번에 생산한 초과 자원마다 1점씩 획득
T13	당신이 자원 생산 행동을 수행할 때마다: 주사위 눈을 1~2만큼 증가시키거나 감소시킬 수 있음. 추가로, 이번에 생산한 자원과 같은 종류의 자원 1개 획득. (이 자원은 초과 생산의 대상이 아님.)
T14	당신이 신 행동을 수행할 때 마다: 주사위 눈을 1~2만큼 증가시키거나 감소시킬 수 있음.

카드 번호	효과
T15	마앗 단계마다: 신앙 2 획득. 앙크 가치가 영구적으로 5로 고정됨.
T16	마앗 단계 종료 시마다: 차례 순서 트랙에서 당신의 마앗 마커가 첫 번째에 위치해 있다면 2점 획득. 차례 순서 트랙에서 당신의 마앗 마커가 마지막에 위치해 있다면 금 1개 획득. 주의: 3인 이상의 게임에서만 이 기술을 사용합니다.
T17	당신이 빵 자원 생산 행동을 수행할 때마다: 2점 획득. 점수 계산 동안: 당신은 빵을 지불하지 않아도 됨.
T18	당신이 온전한 주사위를 가져올 때마다: 1점 획득.
T19	당신이 신 행동을 수행하기 위해 부패한 주사위를 가져올 때마다: 서기 1명을 사용해 자원 생산 행동도 수행할 수 있음. (기존 행동 수행 전에) 가져온 주사위의 색깔과 눈을 그대로 사용.
T20	당신이 토트 신 행동을 수행할 때마다 : 파피루스 1개 획득. 참고: 이 행동을 수행하기 전에 파피루스를 미리 획득할 수 있습니다.
T21	당신이 하토르 신 행동을 수행할 때마다 : 빵 1개 획득. 참고: 이 행동을 수행하기 전에 빵을 미리 획득할 수 있습니다.
T22	당신은 화강암 대신 석회암을 사용하거나, 석회암 대신 화강암을 사용할 수 있음. 당신의 차례에 이 행동을 한 번 이상하면, 1점 획득.
T23	당신이 아누비스 행동을 수행할 때마다: 3점 획득.
T24	당신이 축복 카드를 플레이 할 때마다: 금 1개 획득.

빠른 참조

- 2 라운드 = 1 자전
- 2 자전 = 1 마앗 단계
- 2 마앗 단계 = 1 점수 계산
- 2 점수 계산 = 1 게임

양지					
음지					
암흑					

라운드

- 오벨리스크 원 주변의 주사위 하나를 반드시 선택합니다. (금지된 주사위는 선택 불가)
- 선택한 주사위를 자신의 플레이어 보드 위 저울의 알맞은 위치에 놓습니다.
- 행동 하나를 수행합니다:
 - 선택한 주사위를 가져온 영역에 해당하는 행동을 수행합니다. 혹은
 - 선택한 주사위의 색깔에 따라 자원을 생산합니다. (회색 주사위는 자원 생산 불가)

자전

- 모든 플레이어 보드에 주사위가 정확히 2개, 혹은 4개가 있을 때:
- 오벨리스크 원을 시계방향으로 한 영역 돌립니다.
 - 플레이어의 보드에 주사위가 4개가 있다면, 즉시 마앗 단계를 수행합니다.
 - 플레이어 수만큼의 주사위를 각 음지 구역에 추가합니다.
 - 오벨리스크 원 주변의 모든 주사위가 알맞은 행에 있는지를 확인합니다.
 - 새로운 라운드를 시작합니다.

마앗 단계

- 모든 플레이어 보드에 주사위가 정확히 4개가 있을 때:
- 플레이어들은 저울의 균형값을 계산합니다.
 - 신앙 토큰을 사용해, 주사위 눈 차이를 상쇄시킬 수 있습니다.
 - 최종 균형값에 해당하는 마앗 트랙 칸에 마앗 마커를 놓습니다.
 - 초과된 부패에 대해 점수를 잃습니다.
 - 마앗 마커의 위치에 따라 새로운 차례 순서를 결정합니다. (동률인 경우, 양크 가치가 더 큰 플레이어가 우선)
 - 오벨리스크 원의 화살표가 점수 계산 마커를 가리키면 즉시 점수 계산을 수행합니다. (모래시계 1개가 그려진 점수 계산 마커를 가리키면 첫 번째 점수 계산, 그 후, 모래시계 2개가 그려진 점수 계산 마커를 가리키면 두 번째 점수 계산을 수행)
 - 플레이어 보드의 저울을 초기화하고, 모든 신앙 토큰을 되돌립니다.

- 운명 카드를 모두 테이블 중앙에 놓습니다. 차례 순서대로 다시 운명 카드를 가져갑니다.
- 현재 자전 과정 3번째 단계부터 계속 진행합니다.

점수 계산

- 오시리스 행동 영역에 있는 4개의 자원 구역 각각에 대해 점수 계산을 수행합니다.
- 신전 단지에 대한 점수를 계산합니다:
 - 자신의 건축물 및 석상마다 1점씩 획득합니다.
 - 자신의 기둥에 대해, 같은 열 및 같은 행에 있는 건축물 및 석상(해당 플레이어 소유)마다 1점씩 획득합니다.
- 건설한 1/2/3/4/5/6개의 석상에 대해 1/3/6/10/15/21점을 획득합니다.
- 자신의 행복지수 마커가 도달한 ▲마다 3점씩 획득합니다.
- 각 생산 트랙의 "6"칸(맨 위 칸)에 있는 생산 마커마다 2점씩 획득합니다.
- 자신의 플레이어 보드 건축물 행의 건축물이 없는 칸에 표시된 점수를 모두 획득합니다.
- 자신의 플레이어 보드 건축물 행의 건축물이 없는 칸의 빵 아이콘 옆 숫자를 합산하여 그만큼의 빵을 지불합니다. 지불하지 않은 빵마다 3점씩 잃습니다.

점수 계산 이후...

게임 보드에서 이번 점수 계산 마커를 제거합니다.

이번이 두 번째이자 마지막 점수 계산이었다면:

- 다른 종류의 법령을 총 3개까지 선택해 점수 계산을 수행합니다.
- 첫 번째 차례인 플레이어는 3점을 획득합니다.
- 3~4인 플레이 게임에서, 두 번째 차례인 플레이어도 2점을 획득합니다.
- 가장 많은 점수를 보유한 플레이어가 승리합니다! 동률일 경우, 그 중 서기의 수가 가장 많은 플레이어가 승리합니다! 서기의 수도 같다면, 그 중 차례 순서 트랙에서 마앗 마커가 먼저 위치한 플레이어가 승리합니다!

그 외의 경우라면:

현재 마앗 단계 과정의 7번째 단계부터 계속 진행합니다.