



# ANKH

— 앙크: 이집트의 신들 —



파 라 오



# 개요

고대 시대에는 신과 인류 사이의 중개자로 한 개인이 선택되었습니다. 신들 스스로 왕을 예언자, 사제, 통치자로 임명했고, 또한 이집트 전역과 그 백성들을 대상으로 마앗의 뜻을 유지하는 일, 즉 우주의 균형과 질서를 유지하는 중책을 맡겼습니다. 왕, 즉 파라오에게는 법에 대한 권리, 통치에 대한 권리, 전쟁에 대한 권리, 그리고 판결에 대한 권리가 주어졌으며, 파라오의 지혜와 신들의 인도로 이집트는 번영을 꾀할 수 있었습니다.

신들의 전쟁이 시작되었을 때, 신들은 파라오의 지지를 구했습니다. 신들에게 직접 권력을 부여받은 파라오 외에 신들의 대의를 옹호할 만한 적합한 이가 또 있었습니까? 그러나 이러한 결정은 마앗에 큰 영향을 끼치고 온 우주 질서를 혼란에 빠뜨릴 지도 모릅니다. 신들이 파라오에게 부여한 바로 그 지혜를 통해, 파라오는 유일하지만 고귀한, 한 존재의 결단만으로는 전쟁을 결정지을 수 없다고 선언했습니다. 파라오는 모든 신들을 동등하게 예우하는 가운데, 전쟁으로 인한 최악의 참상으로부터 사람들을 보호하고 주시하며, 유일신론의 전환 과정에서 마앗의 뜻을 유지하려 합니다.

따라서 파라오는 신들의 요구와, 인류의 정치적, 사회적인 요구와의 균형을 유지합니다.  
파라오가 숨쉬는 한, 천상의 전투는 지구의 내전으로 번지지 않을 것입니다.



구성물.....	3
새로운 개념.....	4
파라오 카드.....	4
파라오 피규어.....	4
사제 피규어.....	4
정치 카드.....	4
왕궁 대시보드.....	5
스핑크스 기념물.....	5
게임 준비 추가 규칙.....	6
특수 규칙.....	6
피규어 소환 행동.....	6
피규어 이동 행동.....	6
기념물 점령 이벤트.....	7
왕궁의 방 처리.....	7
정치 카드.....	7
신의 결합.....	7
특수 규칙 명료화.....	7
시나리오.....	7
파라오.....	8



**파라오** 확장은 신적 분쟁을 인간들의 세계, 그중에서도 특정 존재와 밀접하게 끌어들입니다. 온 이집트의 파라오가 바로 그 주인공입니다! 신들은 각자 왕국의 국정을 촉구하기 위해 사제들을 왕궁으로 보내는 선택을 할 것입니다. 파라오로 하여금 진정한 유일신의 궁극적인 신적 존재를 인정하도록 조종하기 위해, 그리고 정치적 이익을 취하기 위해 왕궁 내 여러 집무실에 영향을 행사하면서 말입니다. 신들의 투쟁은 신성하나, 인간 세계 정사에 대한 지배력을 행사하지 못한다면 이들을 기다리는 것은 망각뿐입니다.

# 구성물



## 피규어 31개



황금 파라오 1개



아누비스 사제 3개



아문 사제 3개



이시스 사제 3개



호루스 사제 3개



하토르 사제 3개



바스테트 사제 3개



토티 사제 3개



세트 사제 3개



라 사제 3개



오시리스 사제 3개



스핑크스 토큰 5개



파라오 토큰 4개



파라오 사망 토큰 1개



플레이어 요약 카드 5장



파라오 카드 5장



정치 카드 40장



왕궁 대시보드 1개

## 새로운 개념

### 파라오 카드



이 확장을 포함하여 게임을 플레이할 때, 플레이어들은 이번 게임에서 사용할 5장의 파라오 카드 중 1장을 선택합니다. 이 카드는 전설의 파라오를 나타내며, 시나리오와 유사하게 이 카드로 인해 게임 규칙이 추가됩니다. 시나리오와 파라오 카드를 조합하여 게임 플레이에 있어 새로운 방식의 다양함을 추가할 수 있습니다.

**참고:** 첫 게임에는 파라오로 아멘호텝을 사용할 것을 권장합니다.

### 사제 피규어



플레이어들은 각자 자신의 더미에 사제 피규어 3개를 가지고 게임을 시작합니다. 사제는 왕궁의 여러 방을 점령하기 위해 사용하며, 이를 통해 자신의 신에게 이득을 가져다줍니다. 일반적으로 사제는 게임 보드판에 놓이지 않습니다. 하지만, 플레이어들이 피규어 소환 행동을 할 때, 자신의 사제 1개를 추가로 왕궁의 방 하나에 소환할 수 있습니다. 플레이어들이 피규어 이동 행동을 할 때, 자신의 사제들 또한 인접한 방으로 이동시킬 수 있습니다.

**참고:** 이 확장에는 판테온 확장에 포함되는 5명의 신과 함께 사용할 수 있는 사제 역시 포함되어 있습니다.

### 파라오 피규어



파라오는 보드판에 항상 존재하는 중립 피규어이며, 파라오 카드에 따라 다양한 방식으로 게임에 영향을 미칩니다. 파라오는 일반 피규어와 같이 칸을 점유하며 이동합니다. 파라오는 규칙 상에서 별도로 처치하라는 지시가 없다면 절대 처치되지 않습니다.

### 정치 카드



플레이어들은 왕궁의 방을 점령해서, 자신의 손에 정치 카드를 추가할 수 있습니다. 이 정치 카드들은 행동을 할 때 사용할 수 있으며, 여러 다양한 특수 효과를 제공합니다. 정치 카드를 사용하면 전투 카드와 같은 방식으로 테이블 위에 놓아 두고, 전투 카드를 회수할 때 정치 카드 역시 해당 플레이어의 손으로 회수합니다. 플레이어가 가지고 있을 수 있는 정치 카드의 장수에는 제한이 없습니다.

## 왕궁 대시보드



이 대시보드를 게임 보드판 옆에 놓습니다. 이 대시보드는 네 개의 집무실이 있는 왕궁을 나타냅니다. 각 방마다 사제를 개수 제한 없이 놓을 수 있으며, 그 소속된 신에게 다양한 효과를 제공합니다. 각 기념물 점령 이벤트가 종료될 때마다, 순서대로 각 방마다 사제를 최대로 보유한 플레이어를 확인합니다. 어느 한 방에서 사제를 가장 많이 보유한 신은 그 방에서 자신의 사제를 모두 제거하고, 그 방에 적힌 효과를 수행합니다. 이 효과 중 하나는, 왕궁 대시보드 하단에 있는 정치 카드 1장을 선택하는 것입니다.

## 스핑크스 기념물

스핑크스는 일반적인 방식으로는 건축할 수 없는 특수한 종류의 기념물입니다. 게임 보드판에 스팅크스를 놓기 위한 방법은, 군사 작전실을 점령해서 해당 플레이어가 점령한 기념물 중 하나를 스팅크스로 대체하는 방법뿐입니다.



스핑크스는 최다 기념물 점령 계산할 때를 제외하고는, 항상 모든 종류(오벨리스크, 신전, 피라미드)의 기념물로 간주합니다. 즉, 이제 플레이어들은 매 분쟁마다 최다 스팅크스 점령 보상을 받으며, "피라미드를 조율하는", "오벨리스크를 조율하는", "신전을 조율하는"과 같은 권능에 자신의 스팅크스를 사용할 수 있다는 것을 의미합니다.

스핑크스는 또한 왕국의 지상 통치자로부터 부여받은 특수 권능을 가지고 있습니다. 각 파라오마다 그 카드 하단에 고유의 스팅크스 수수께끼 효과를 표시하고 있습니다. 플레이어가 군사 작전실을 점령한다면, 스팅크스 수수께끼를 할 수 있는 권한 또한 주어지는데, 이는 해당 플레이어가 점령하고 있는 스팅크스의 개수와 밀접한 관련이 있는 효과입니다.

게임 보드판에 중립 기념물이 없을 때, 플레이어들은 스팅크스의 점령 상태를 변경할 수 있습니다. 다른 기념물과 마찬가지로, 공용 공급처에 스팅크스가 없을 경우 스팅크스를 게임 보드판에 새로 놓을 수 없습니다. 스팅크스가 파괴되면 스팅크스를 공용 공급처로 되돌립니다.

## 게임 준비 추가 규칙



- 1 왕궁 대시보드를 중앙 대시보드 옆에 놓습니다.
- 2 정치 카드 더미를 섞고, 왕궁 대시보드 맨 왼쪽 칸에 뒤집어 놓습니다. 정치 카드 3장을 뽑아서, 정치 카드 더미 오른쪽 칸에 각각 앞면으로 놓습니다.
- 3 각 플레이어는 자신의 더미에 사제 2개를 추가하고, 남은 사제 1개는 왕궁 대시보드의 재판실에 놓습니다. 모든 플레이어가 다른 플레이어의 사용 가능한 사제 개수를 쉽게 파악할 수 있도록, 각 플레이어의 사제 더미는 전사와 달리 왕궁 대시보드 옆에 구성하는 것을 권장합니다.
- 4 각 플레이어는 플레이어 요약 카드 1장을 가져옵니다.
- 5 모든 플레이어가 사용 가능한 스팅크스의 개수를 쉽게 파악할 수 있도록, 군사 작전실 옆에 스팅크스 토큰 5개를 놓습니다. 여기에 놓은 스팅크스도 공용 공급처에 해당됩니다.
- 6 플레이어들은 동의 하에 파라오 카드 1장을 선택하거나, 무작위로 파라오 카드 1장을 선택합니다. 파라오 카드 뒷면에 적힌 게임 준비 방법을 따라서, 보드판에 파라오 피규어를 놓고 그 외 게임 준비 역시 따릅니다.

## 특수 규칙

파라오의 특수 규칙 외에도, 네 가지 행동 중 두 가지 행동과 한 가지 이벤트 규칙이 변경됩니다.

### 피규어 소환 행동

게임 보드판에 피규어를 소환하는 것에 추가로, 플레이어는 자신의 더미에 있는 사제 1개를 왕궁 대시보드의 원하는 방에 소환할 수 있습니다.

### 피규어 이동 행동

게임 보드판에 피규어를 이동시키는 것에 추가로, 플레이어는 왕궁에 있는 자신의 사제 각각을 인접한 방으로 이동시킬 수 있습니다. 왕궁의 모든 방이 서로 인접한 것이 아님을 유의하시기 바랍니다.



## 기념물 점령 이벤트

각 기념물 점령 이벤트가 종료될 때마다 왕궁 대시보드를 처리합니다. 사제가 1개 이상 있는 각 방에 대해 최다 사제 보유 플레이어를 확인합니다. 방의 번호 순서대로 처리합니다:

- > 1. 재판실
- > 2. 군사 작전실
- > 3. 민중 재판소
- > 4. 알현실

한 방에서 어느 다른 플레이어보다 사제를 더 많이 보유한 플레이어가 그 방에서 최다 사제 보유 플레이어가 됩니다. 동률일 경우 헌신이 더 낮은 플레이어가 최다 사제 보유 플레이어가 됩니다. 각 방의 최다 사제 보유 플레이어는 다음을 수행합니다:

- 해당 방에 있는 자신의 사제를 모두 자신의 더미로 되돌립니다. 다른 플레이어(최다 사제 보유 플레이어가 아닌)의 사제는 그 방에 그대로 남겨 둡니다.
- 해당 방에 명시된 효과를 처리합니다.

모든 방을 처리한 후, 정치 카드 더미에서 카드를 뽑아서 빈 정치 카드 칸을 채웁니다.

### 왕궁의 방 처리

#### 1. 재판실

플레이어는 다음 두 가지 선택 사항 중 하나를 선택합니다:

- 앞면으로 놓인 정치 카드 중 1장을 가장 먼저 선택하고 자신의 손에 추가합니다.

혹은

- 사용하거나 사용하지 않은 자신의 정치 카드 1장을 게임에서 제거하고, 즉시 다른 플레이어들은 헌신을 각각 1씩 잃습니다.

#### 2. 군사 작전실

플레이어는 게임 보드판에 있는 자신의 기념물 1개를 스팅크스로 대체할 수 있습니다(가능한 경우에만). 플레이어는 자신의 양크 토큰을 해당 스팅크스에 놓고 점령합니다. 대체한 기존 기념물을 공용 공급처로 되돌립니다.

그 후, 플레이어는 파라오 카드 하단에 명시된 스팅크스 수수께끼 효과를 처리합니다.

#### 3. 민중 재판소

플레이어는 앞면으로 놓인 남은 정치 카드 1장을 선택하고 추종자 2개를 획득합니다.

#### 4. 알현실

플레이어는 앞면으로 놓인 남은 정치 카드 1장을 선택하고 파라오 피규어를 3칸까지 이동시킵니다. 파라오는 피규어나 기념물이 점유한 칸, 물을 지나쳐서 이동하거나, 강이나 낙타 카라반을 가로질러 이동할 수 있지만, 물이 아닌 빈 칸에서 이동을 마쳐야 합니다.

**참고:** 어느 한 방을 처리하고 플레이어가 정치 카드를 선택한 뒤, 빈 칸을 바로 채우지 않습니다. 모든 방을 처리한 후에 정치 카드를 새로 뽑습니다. 선택하지 않은 정치 카드는 버리지 않습니다.

## 정치 카드

플레이어는 행동 마커를 이동시키고 난 후(발동된 이벤트를 처리하기 전), 행동마다 한 번, 해당 행동 전이나 후에 자신의 손에 있는 정치 카드 1장을 사용할 수 있습니다. 즉, 플레이어는 한 번의 차례에 정치 카드를 최대 2장 사용할 수 있다는 것을 의미합니다. 물론 행동을 한 번만 했다면 정치 카드는 1장만 사용할 수 있습니다.

정치 카드를 사용하는 방법은 다음과 같습니다. 자신의 앞에 사용할 정치 카드를 앞면으로 내려 놓고(사용한 정치 카드와 전투 카드 옆에 놓습니다), 명시된 효과를 처리합니다. 해당 정치 카드는 플레이어의 손으로 회수하기 전까지 다시 사용할 수 없습니다.

플레이어가 “마앗의 순환” 전투 카드나, 그 외 다른 이유로 자신이 사용한 전투 카드를 자신의 손으로 다시 가져올 때, 사용한 정치 카드 역시 자신의 손으로 가져옵니다.

**중요:** 정치 카드는 비공개 정보가 아닙니다. 플레이어들은 원할 때 언제든지 다른 플레이어가 보유한 정치 카드를 보여 달라고 요구할 수 있습니다.

## 신의 결합

신이 결합될 때, 하위 결합 신이 보유한 사제와 정치 카드 역시 게임에서 제거합니다. 양 플레이어는 상위 결합 신이 보유한 사제와 정치 카드를 함께 사용합니다.

결합 신 플레이어들은 차례마다 행동을 한 번만 할 수 있으므로, 정치 카드 역시 차례마다 최대 1장만 사용할 수 있습니다.

## 특수 규칙 명료화

### 시나리오

**두 개의 수도:** 파라오는 도시와 인접한 칸을 점유할 수 있지만, 중립 피규어이므로 도시 점령을 처리할 때는 파라오를 무시합니다.

**왕조의 불안:** 이 시나리오에는 크세르크세스를 사용하지 않을 것을 권장합니다. 크세르크세스를 사용할 경우 다음 규칙에 유의하시기 바랍니다. 크세르크세스의 지속적인 헌신 상실 능력으로 탈락할 위험이 더욱 증가하며, 결과적으로 모든 플레이어가 탈락하게 될 가능성이 높아집니다. 불가능한 것은 아니지만 승리하기 매우 어려울 수 있습니다.

**대규모 재건:** 이 시나리오에도 스팅크스 토큰 더미를 사용합니다. 기념물을 스팅크스로 대체할 때, 기존 기념물을 해당 플레이어의 더미로 되돌립니다.

람세스를 파라오로 플레이한다면, 중립 기념물 토큰과 보병대가 섞이지 않도록 유의하세요.

**케메트의 수호자들:** 각 수호자 경매 이벤트 이후에 왕궁 대시보드를 처리합니다.

## 🎲 파라오 🎲

### 람세스

#### 파라오 토큰 준비

파라오 토큰은 시나리오의 다른 토큰과 함께 이벤트를 표시하기 위해 사용합니다.

#### 원정대 지휘

분쟁 이벤트 종료 시에 발생하는 다른 모든 효과를 적용한 후에 이 효과를 처리합니다. 이 효과를 처리한 후, 해당 파라오 토큰을 게임에서 제거합니다.

#### 보병대 소집

플레이어는 해당 지역에 빈 칸이 없지 않은 한, 항상 보병대를 보드판에 놓아야 합니다.

#### 보병대 봉쇄

보병대는 물을 점유할 수 없습니다. 각 칸마다 1개의 보병대만 점유 가능합니다. 보병대가 있는 칸에는 피규어와 토큰을 절대 놓을 수 없습니다. 보병대가 물에 있는 피규어와 인접해 있다면, 그 피규어가 참여하는 모든 전투에서 그 피규어의 전투력을 적용하지 않습니다.

### 크세르크세스

#### 파라오 피규어 준비

다른 파라오의 경우 마지막 플레이어가 보드판에 파라오 피규어를 놓지만, 크세르크세스의 경우 첫 번째 플레이어가 보드판에 파라오 피규어를 놓습니다.

#### 독재자

크세르크세스는 전투 직후 발생하는 효과 및 카드로 인한 효과를 포함한, 해당 지역에서 발생한 모든 현신을 무효화합니다(기적, 숭배 등).

### 아멘호텝

#### 총애

이 현신 보너스는 다른 보너스와 중복 적용됩니다.

#### 스핑크스 수수께끼

버린 모든 카드를 버린 카드 더미에 놓습니다. 카드를 공개하거나 뽑아야 할 때 카드 더미가 바닥났다면, 버린 카드 더미를 섞어서 새로운 카드 더미를 형성합니다. 카드 더미에 남은 카드가 공개해야 하는 카드보다 적을 경우, 남은 카드만 모두 공개합니다.

### 투탕카멘

#### 파라오 토큰 준비

파라오 토큰은 시나리오의 다른 토큰과 함께 이벤트를 표시하기 위해 사용합니다.

#### 그를 따르다

각 분쟁 이벤트에서 처리하는 첫 번째 지역은 투탕카멘이 있는 지역입니다. 그 후, 투탕카멘이 있는 지역을 제외하고 일반적인 순서를 따라(1, 2, 3...) 진행합니다. 이 규칙으로 인해 분쟁 순서 토큰의 배치를 변경하지는 않습니다.

#### 복원가

분쟁 이벤트 종료 시에 발생하는 다른 모든 효과를 적용한 후에 이 효과를 처리합니다.



#### 어린 왕의 유산

투탕카멘이 사망한 이후, 플레이어들은 사제를 알현실로 이동시킬 수 없으며 알현실에 소환할 수도 없습니다.

#### 스핑크스 수수께끼

투탕카멘이 사망한 이후, 이 효과를 처리할 때 투탕카멘은 항상 파라오 토큰 3개를 보유한 것으로 간주합니다.

### 아케나텐

#### 위대한 통합가

플레이어들은 자신의 전사와 사제를 별도로 관리할 필요가 없습니다. 전사와 사제를 동일한 목적으로 사용합니다.

**참고:** 피규어 소환 행동을 할 때 더미에 전사나 사제가 부족하다면, 왕궁이나 게임 보드판 중 원하는 곳에 소환할 수 있습니다.

#### 아케나텐에게 모여들다!

아팸만 유일하게 물에 소환할 수 있으나, 파라오와 동일한 지역에 소환해야 합니다. 우누트 역시 파라오와 동일한 지역에 소환해야 합니다.

#### 스핑크스 수수께끼

아팸만 유일하게 물에 소환할 수 있으나, �핑크스에 인접한 칸에 소환해야 합니다. 우누트 역시 �핑크스에 인접한 칸에 소환해야 합니다.