

에스노스

2ND EDITION



규칙서



크레딧

게임 디자인: Paolo Mori

솔로 모드 디자인: Fel Barros

2판 디자인: Fel Barros (Lead), Rodrigo Sonnesso (Lead), Henrique Garrigós, and Toi von Glehn

디자인 및 개발 총괄: Guilherme Goulart

수석 프로듀서: Daryl Choo

제작: Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Isadora Leite, Erwann Le Torrivellec, Nicholas Sia, Kenneth Tan, and Gregory Varghese

아트워크: Davide Tosello

그래픽 디자인: Silvia De Stefanis (Lead) - ManaProject Studio, Irene Tam, Louise Combal - CMON

조형: Edgar Skomorowski

플라스틱 제작: Vincent Fontaine

수검: Jason Koepp

출판: David Doust and Ng Chern Ann

한글판 제작: 보드앳팩토리

한글판 선주문 체험회를 함께 해주신 심보가득, 망치기들, 꼬꼬지, 박성준님, 워너, 고양 디비서, 다이나무, 우주, 퍼즈, 호랑이의 밤, 성수동, 보드나루, ABCD 프리스콜레, 보드막 모임에 감사드립니다.

Special thanks to Bruno Faidutti

2판/1인 플레이 테스트: Leo Almeida, Euclides Ribeiro, Rafael Assaf, Felipe Galeno, Fernando Monteiro, and Marco Saccumani

1판 플레이 테스트: Emiliano "Wentufix" Venturini, Francesco Sirocchi, Andrea Pecora, Dimitri Fietta, Michele Sommi, Giovanni Melandri, Giovanni Taverna, Luigi Mori, Danilo Bersani, Simone Berti, Lorenzo Allodi, Manuel Busi, Andrea Melegari, Luca Chiapponi, Michele Mordacci, Maurizio Besacchi, Fabrizio Giuberti, Lorenzo Tucci Sorrentino, Lorenzo Silva, Luiz Alvarez, Julia Ferrari, Guilherme Goulart, Lucas Martini, Carolina Negrão, Sergio Roma, and Renato Sasdelli

© 2024 CMON Global Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Ethnos, CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. 실물은 그림과 다를 수 있음.

'에스노스' 관련 정보

BoardMFactory.com/ethnos



목차

게임 소개	02
게임 구성품	02
최초 게임 준비	04
게임 진행	04
새로운 시대의 시작	05
시대 진행	06
• 동료 1명 모집	06
• 동료 그룹 사용	07
시대 종료	08
새로운 시대 준비	09
게임 종료	09
2~3인 플레이	10
특별 고용 규칙	10
1인 규칙	10
에스노스의 부족들	13
규칙 요약	16

게임 소개

1~6명의 플레이어가 에스노스의 차기 황제가 되기 위해 경쟁합니다. 열두 부족의 흩어진 구성원들로 동료 집단을 모집하고, 이를 이용해 에스노스의 지역들을 장악하세요.

그러나 조심해야 합니다! 동맹은 변덕스러울 수 있습니다. 집단을 구성할 때 사용하지 않은 카드는 폐기해야 하며, 이는 경쟁자들에게 기회를 제공할 수 있습니다.

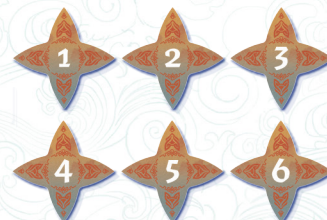
또한 각 집단의 리더를 신중히 선택해야 합니다. 리더만이 특별한 능력을 사용할 수 있기 때문입니다.

3시대 동안 가장 많은 명성을 모은 플레이어가 에스노스의 황제로 등극하며 승리하게 됩니다!

게임 구성품



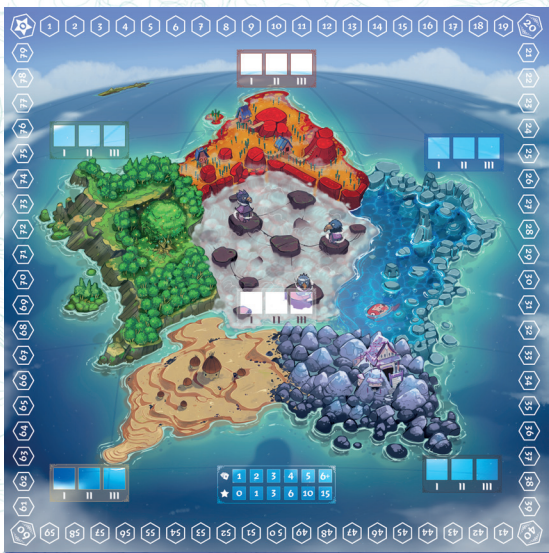
명성 토큰 18개



여우 토큰 6개



너구리 동전 14개



게임 보드 1



원숭이 정착지 보드 6장



잉어 보드 (양면) 1장



곰 토큰 (양면) 17개



드래곤 카드 3장



1인 모드 카드 3장



동료 카드 144장 (부족 당 12장)



점령 마커 156개
(색상 당 26개)

2판에서 달라진 점

에스노스의 대지에 새로운 시대가 도래하며 변화의 바람이 불고 있습니다. 새로운 황제가 등극할 때가 되었습니다.

에스노스 1판을 즐기셨던 분들을 위해, 2판에서 변경된 요소를 소개합니다:

- 점수를 뜻하는 '영광'이 '명성'으로 명칭 변경.
- 각 명성 점수 수치 조정.
- '왕국'이 '지역'으로 명칭 변경.
- '종족'이 '부족'으로 명칭 변경.
- 모든 부족(종족)의 명칭 변경, 새로운 부족 '너구리 상인' (14페이지).
- 특별 고용 규칙 (10 페이지).
- 1인 규칙 (10페이지).



플레이어 참조표 6장



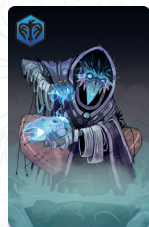
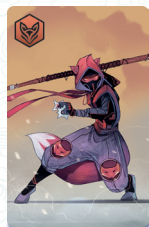
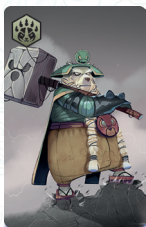
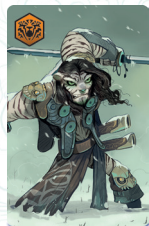
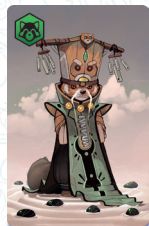
준비 카드 12장

게임 준비

1. 게임 보드를 테이블 중앙에 배치합니다.
2. 명성 토큰을 뒷면으로 잘 섞은 후 각 지역에 3개씩 놓습니다. 그런 다음 토큰을 앞면으로 뒤집고, 각 지역의 명성 칸에 오름차순으로 배치합니다. 가장 낮은 명성 토큰은 I 칸에, 가장 높은 토큰은 III 칸에 놓으세요.



3. 각 플레이어는 색상을 선택하고 해당 색상의 점령 마커를 가져갑니다. 각 플레이어는 자신의 마커를 게임 보드 외곽에 있는 명성 트랙의 0 칸에 놓습니다. 이 마커는 플레이어의 명성(점수)을 표시합니다.
4. 모든 준비 카드를 섞은 후 6장을 공개하여 이번 게임에 사용할 부족을 결정합니다. 선택된 6개 부족에 해당하는 동료 카드를 가져와 함께 섞어 **동료 더미**를 만듭니다. 사용하지 않는 동료 카드와 준비 카드는 모두 상자에 보관하세요. 이번 게임에서는 사용되지 않습니다.



참고: 첫 게임인 경우, 다음 6개의 부족을 사용할 것을 권장합니다(2~3인 게임에서는 이중 5개 부족 선택): 원숭이, 곰, 호랑이, 레서판다, 까마귀, 여우.

5. 선택된 부족에 따라 다음과 같이 추가 준비를 해야 합니다:

잉어: 잉어 보드를 게임 보드 옆에, 플레이어 수에 해당하는 면이 보이도록 놓으세요. 각 플레이어는 자신의 점령 마커 1개를 잉어 보드 근처에 배치합니다.

여우: 여우 토큰 6개를 모두 게임 보드 옆에 배치합니다.

곰: 플레이어 수에 해당하는 면이 위로 오도록 곰 토큰을 보드 옆에 놓습니다.

원숭이: 각 플레이어에게 원숭이 정착지 보드 1개를 나눠줍니다.

너구리: 너구리 동전 14개를 게임 보드 옆에 배치합니다.

이제 첫 번째 시대를 시작할 준비가 되었습니다!

게임 진행

에스노스: 2판은 총 3시대를 거쳐 진행됩니다.

시대마다 플레이어들은 동료 그룹을 모아 에스노스의 지역을 점령합니다.

시대가 끝날 때마다 플레이어들은 자신이 점령한 지역과 구성된 동료 그룹에 따라 명성을 획득합니다.

2~3인 게임: 2~3인 게임에서는 두 번째 시대가 끝난 후 게임이 종료됩니다 (10 페이지의 “2~3인 게임 진행” 참조).

첫 번째 시대에는 무작위로 선택한 한 명을 첫 번째 플레이어로 정합니다. 두 번째와 세 번째 시대에서는 명성 트랙에서 현재 가장 적은 명성을 가진 플레이어가 첫 번째 플레이어가 됩니다. 만약 동점일 경우, 이전 시대에 세 번째 드래곤 카드를 뽑은 플레이어를 기준으로 시계 방향으로 가장 가까운 동점 플레이어가 첫 번째 플레이어가 됩니다.



새로운 시대의 시작

다음 절차를 따라 새로운 시대를 시작합니다:

1. 각 플레이어는 동료 더미에서 카드 1장을 뽑아 손에 추가합니다.
2. 동료 더미 맨 위에서 게임 인원의 2배 만큼의 동료 카드를 공개하고, 보드 옆에 한 줄로 펼쳐둡니다. (2인 게임 = 4장 / 3인 게임 = 6장 / 4인 게임 = 8장 / 5인 게임 = 10장 / 6인 게임 = 12장)
이렇게 동료 카드 시장을 만듭니다.
3. 남은 동료 더미를 대략 두 개의 비슷한 크기로 나눕니다. 드래곤 카드 3장을 뒷면으로 하단 절반에 섞습니다. 그 후, 나머지 절반을 위에 올려 드래곤 카드가 더미 하단에 위치하도록 합니다.



시대 진행

각 시대 동안, 플레이어들은 첫 번째 플레이어부터 시계 방향으로 차례를 갖습니다.

플레이어는 자신의 차례에 아래 중 하나를 선택해야 합니다.

동료 1명 모집 또는 동료 그룹 사용

동료 1명 모집

플레이어는 동료 시장에 공개된 카드 중 1장을 선택해 가져가거나, 동료 더미 맨 위에서 카드 1장을 뽑는 방법으로 동료를 모집할 수 있습니다.

동료 시장에서 카드를 가져가도, 더미에서 새 카드로 보충하지 않습니다. 이로 인해 동료 시장이 비어버릴 수도 있습니다.

주의: 손에 가질 수 있는 동료 카드는 최대 10장입니다. 차례가 되었는데 손에 카드가 10장일 경우에는 반드시 '동료 그룹 사용' 행동을 해야 합니다.

그룹을 내려 놓으려면 같은 색상이나 같은 부족의 카드들을 모아야 합니다. 그룹을 만들 때, 두 가지를 섞을 수는 없습니다.

예시: 성운은 초록색 지역을 노리고 있으며, 최소 1장의 초록색 동료가 필요합니다. 그는 이미 손에 몇 장의 토끼 부족 카드를 가지고 있기 때문에, 동료 시장에서 공개된 초록색 토끼 카드를 선택합니다. 곧, 초록색 지역은 그의 것이 될 것입니다.



다음 차례는 진영입니다. 그녀는 성운이 초록색 지역을 차지하려는 것을 눈치챈고 경쟁하고 싶지만, 동료 시장에 공개된 카드 중에서는 자신에게 도움이 될 만한 것이 없습니다. 그래서 그녀는 더미 맨 위에서 카드 1장을 뽑습니다. 이 카드가 그녀에게 도움이 될까요? 다른 플레이어들은 알 수 없습니다...



드래곤 카드

만약 동료 더미에서 드래곤 카드를 뽑으면, 플레이어는 즉시 이를 공개해야 합니다. 드래곤 카드를 보드 옆에 모든 플레이어가 볼 수 있도록 두십시오. 그 후, 플레이어는 더미에서 카드를 1장 더 뽑습니다. 카드가 어떻게 섞였는지에 따라 드래곤 카드가 연속으로 나올 수도 있습니다!

처음 2장의 드래곤 카드는 아무런 효과가 없습니다. 하지만 세 번째 드래곤 카드가 뽑히는 순간, 그 시대는 즉시 종료됩니다(시대 종료, 8페이지 참조). 세 번째 드래곤 카드는 이 카드를 뽑은 플레이어 옆에 둡니다. 이는 다음 시대에 첫 번째 플레이어를 결정할 때, 동점이 발생했을 경우 판정을 돕습니다.



동료 그룹 사용

플레이어는 손에서 한번에 1~10장까지의 동료 카드를 내려놓을 수 있습니다. 그룹의 모든 카드는 동일한 부족(즉, 같은 부족 아이콘을 가진 카드들)이거나 같은 색이어야 합니다.

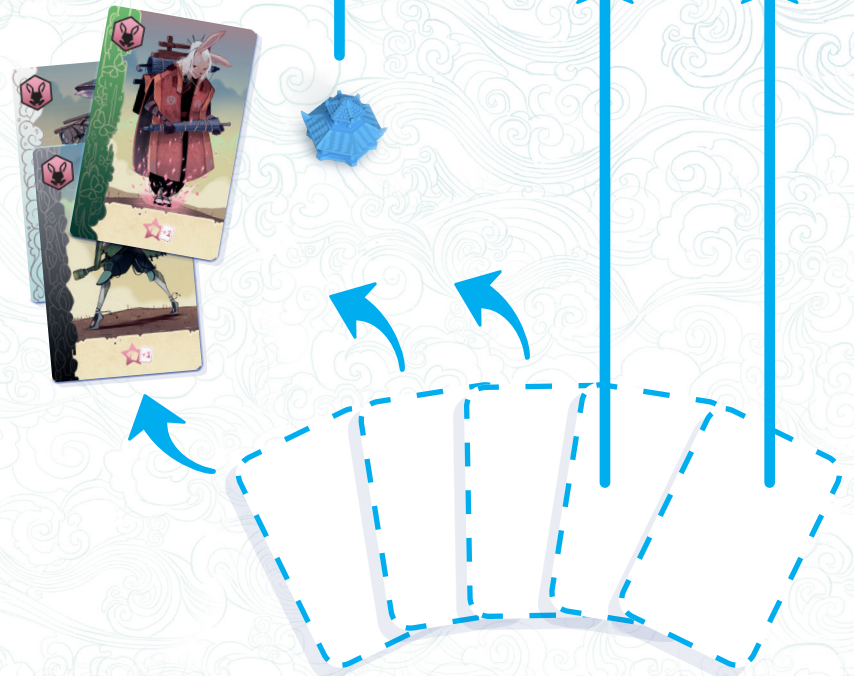


동료 그룹 사용은 다음과 같이 진행합니다.:

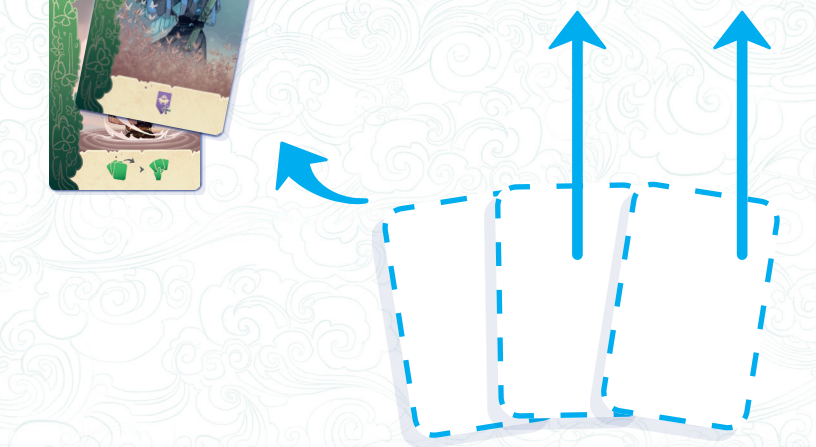
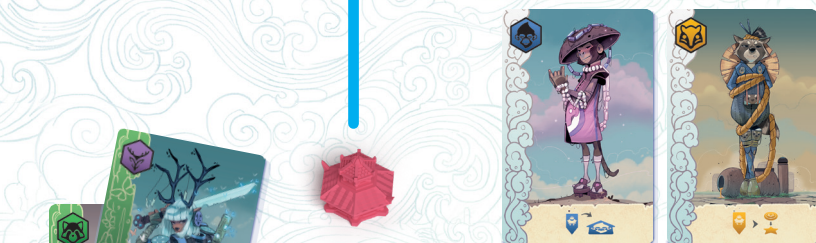
1. 플레이어는 그룹에 포함할 카드들을 앞면으로 놓습니다. 이 카드들은 모두 같은 부족이거나 같은 색이어야 합니다.
2. 그룹에서 1장을 리더로 선택하고 그룹 맨 위에 놓습니다.
3. 리더 카드의 색과 일치하는 지역에 자신의 점령 마커를 1개 배치합니다.
참조: 플레이어가 지역에 점령 마커를 놓을 때는, 자신이 내려놓은 카드 그룹의 장수가 그 지역에 이미 있던 자신의 점령 마커 개수보다 많아야 합니다. (예: 1장의 카드로 첫 번째 점령 마커를 배치. 2장의 카드로 두 번째 점령 마커를 배치.)
4. 리더의 부족 능력을 사용할 수 있으며, 그룹 내의 다른 카드는 효과가 없습니다. (단, 개 부족은 그룹 내에서 효과 발휘)
5. 그룹을 사용한 후, 손에 남아 있는 모든 카드는 동료 시장에 앞면이 보이도록 버려야 합니다. 이렇게 버려진 카드는 다른 플레이어들이 자신의 차례에 모집할 수 있습니다.

플레이어는 사용한 그룹을, 리더가 맨 위로 오게하여 모든 플레이어가 볼 수 있도록 자신의 앞에 둡니다. 사용된 그룹은 시대의 끝까지 해당 위치에 놓습니다.

예시1: 성운은 자신의 차례에 3장의 토끼 카드를 사용하며, 이 그룹의 리더로 초록색 카드를 맨 위에 둡니다. 그룹이 충분히 크다면 초록색 리더를 통해 초록색 지역에 점령 마커를 놓을 수 있습니다. 현재 성운은 해당 지역에 점령 마커 2개를 가지고 있으므로, 3장의 동료 카드로 구성된 그룹을 사용하면 세 번째 점령 마커를 놓을 수 있습니다. 이렇게 하여 성운은 초록색 지역을 점령합니다! 하지만 과연 그 점령을 유지할 수 있을까요? 성운은 손에 남아 있는 카드들을 동료 시장에 앞면으로 버립니다.



예시1: 진영은 초록색 지역에 점령 마커를 추가하고 싶지만, 이미 해당 지역에 점령 마커 2개를 가지고 있으며, 초록색 그룹을 만들 수 있는 카드가 2장밖에 없습니다. 대신, 진영은 초록색 리더를 포함한 2장의 동료 카드로 그룹을 만들어 자신의 마커 1개를 빨간색 지역에 추가하여 그곳에서 우위를 점하기로 합니다. 일반적으로 지역과 다른 색상의 리더로는 점령 마커를 추가할 수 없지만, 그녀의 리더인 사슴 부족 카드는, 마커를 어떤 지역에도 배치할 수 있게 합니다! 이후 진영은 손에 남아 있는 모든 카드를 시장에 앞면으로 버립니다.



참고: 플레이어는 더 많은 명성 점수 획득, 부족 능력 발동, 손의 카드를 시장에 버리지 않기 위해, 점령 마커를 배치하는 데 필요한 카드 수보다 더 많은 장수의 그룹을 사용할 수 있습니다. 또한, 점령 마커를 배치하지 못하더라도 그룹 카드 장수로 명성 점수를 얻거나 부족 능력 사용을 위해, 점령 마커 배치에 필요한 장수보다 적은 장수의 그룹을 내려 놓는 것도 가능합니다.

시대 종료

플레이어들은 세 번째 드래곤 카드가 공개될 때까지 동료 모집이나 그룹 사용을 하며 차례를 계속 진행합니다. 세 번째 드래곤 카드가 뽑히는 순간, 현재 시대는 즉시 종료됩니다. 이 시점에서 동료들은 흩어지고, 지역과 그룹에 따라 명성 점수를 획득합니다. 플레이어들은 획득한 명성 만큼 점수 마커를 명성 트랙에서 이동시킵니다.

동료 해산

먼저, 모든 플레이어는 손에 남아 있는 카드를 모두 버립니다.

지역 별 명성 점수 계산

이제 플레이어들은 6개의 지역에서 명성을 획득합니다. 각 지역 별로 다음과 같이 점수를 계산합니다.

첫 번째 시대: 각 지역에서 가장 많은 점령 마커를 가진 플레이어가, I 칸에 놓인 명성 토큰에 표시된 값만큼 명성을 획득합니다.

두 번째 시대: 각 지역에서 가장 많은 점령 마커를 가진 플레이어가 II 칸의 명성 토큰에 표시된 값만큼 명성을 획득하고, 두 번째로 많은 점령 마커를 가진 플레이어는 I 칸의 명성 토큰에 표시된 값만큼 명성을 획득합니다.

세 번째 시대: 각 지역에서 가장 많은 점령 마커를 가진 플레이어가 III 칸의 명성 토큰에 표시된 값만큼 명성을 획득하고, 두 번째로 많은 점령 마커를 가진 플레이어는 II 칸의 명성 토큰에 표시된 값만큼 명성을 획득하며, 세 번째로 많은 점령 마커를 가진 플레이어는 I 칸의 명성 토큰에 표시된 값만큼 명성을 획득합니다.

동률인 경우, 해당 플레이어들에게 주어지는 명성 점수를 합산한 뒤 똑같이 나누며, 나머지는 버립니다.

예시: 두 번째 시대가 끝났습니다. 진영은 최선을 다했지만, 성운에게 우위를 내줬습니다. 성운은 II 칸의 명성 값인 6명성을 얻었고, 진영은 I 칸의 명성 값인 4명성을 얻었습니다. 불쌍한 석하는 세 번째로 많은 점령 마커를 가지고 있었기 때문에 아무것도 얻지 못했습니다.

만약 진영이 점령 마커를 1개 더 추가했다면, 그녀는 성운과 동률이 되었을 것이고, 두 사람은 명성을 나누어 가졌을 것입니다. 두 사람은 각각 5명성을 받게 됩니다. (6 + 4 = 10을 2로 나눔) 석하는 여전히 세 번째여서, 아무것도 얻지 못합니다.



부족들의 영향력

일부 부족 능력은 시대가 끝나고 난 후의 처리 과정에서 발동됩니다. **토끼, 곰, 잉어, 너구리, 원숭이, 개, 여우**를 사용할 때는 이런 점에 특별히 주의하세요(부족 설명은 에스노스의 부족들, 13페이지 참조).

그룹의 크기에 따른 명성 획득

마지막으로, 각 플레이어는 자신 앞에 놓인 각 그룹에 대해 명성을 획득합니다. 그룹의 크기(=장수)에 따라 획득하는 명성 점수가 결정됩니다::

그룹의 카드 장수	획득하는 명성 점수
1	0
2	1
3	3
4	6
5	10
6 +	15

예시: 성운은 마지막 시대 동안 3개의 그룹을 사용했습니다. 그는 2장의 초록색 카드로 구성된 그룹에서 1명성을, 3장의 여우로 구성된 그룹에서 3명성을, 4장의 빨간색 카드로 구성된 그룹에서 6명성을 획득했습니다. 따라서 총 10명성을 얻었습니다.



새로운 시대 준비

모든 플레이어가 명성을 획득한 후, 내려놓은 카드들을 전부 버립니다. 만약 첫 번째 또는 두 번째 시대가 끝난 경우라면 다음 시대를 시작합니다. 3장의 드래곤 카드를 잠시 옆에 치워두고, 모든 동료 카드를 다시 섞어 새로운 동료 더미를 만듭니다. 그런 다음, '새로운 시대의 시작' 단계를 따릅니다 (5페이지 참조).

게임 보드, 잉어 보드, 플레이어의 원숭이 정착지 보드에 있는 모든 점령 마커는 다음 시대에도 유지됩니다. 곰과 여우 토큰은 모두 보드 옆으로 되돌려 놓습니다. 사용된 너구리 동전은 게임에서 제거됩니다!

만약 세 번째이자 마지막 시대가 끝났다면, 게임이 종료됩니다.

게임 종료

세 번째 시대가 끝난 후, 게임이 종료되며 가장 많은 명성을 가진 플레이어가 승리합니다! 만약 동점일 경우, 게임 보드 위에 더 많은 점령 마커를 놓은 플레이어가 승리합니다.

그래도 동점일 경우, 마지막 시대에 내려놓은 그룹 중 가장 큰(=장수가 많은) 그룹을 가진 플레이어가 승리하며, 이후로는 두 번째로 큰 그룹을 비교하는 방식으로 동점 플레이어들의 승리를 가립니다.

2~3인 플레이

2명 또는 3명의 플레이어로 게임을 진행할 때는 2시대만 플레이합니다. 일반 규칙을 따르되, 다음의 변경 사항이 적용됩니다:

게임 준비

- 명성 토큰을 섞기 전에, 4+가 적힌 토큰들을 제거해 게임 상자에 넣습니다. 그런 다음 나머지 토큰을 섞어 각 지역에 2개씩 배치합니다.
- 준비 카드를 6장이 아닌 5장만 공개합니다. 2인 및 3인 게임에서는 5개의 부족만 사용합니다.
- 만약 잉어 부족이나 곰 부족이 게임에 포함되어 있다면, 잉어 보드와 곰 토큰의 2~3인용 면을 사용합니다.

2인 게임에서 동료 그룹 사용하기

플레이어가 특정 지역에 점령 마커를 배치하려면, 해당 지역에 있는 **모든 점령 마커의 총합보다** 더 많은 카드로 구성된 그룹을 사용해야 합니다.

예시: 만약 파란색 지역에 성운의 점령 마커는 2개, 진영은 1개가 있다면, 성운은 그 지역에 점령 마커를 추가하기 위해 최소 4장의 카드로 구성된 그룹을 사용해야 합니다.

2인 게임의 특별 점수 규칙

첫 번째 시대가 끝날 때, 각 지역에서 가장 많은 점령 마커를 가진 플레이어는 해당 지역의 I 칸의 명성 토큰에 표시된 값만큼 명성을 획득합니다. 이는 다른 인원수로 게임을 할 때와 동일합니다.

두 번째 시대가 끝날 때, 각 지역에서 가장 많은 점령 마커를 가진 플레이어는 해당 지역의 II 칸의 명성 토큰에 표시된 값만큼 명성을 획득합니다. 그러나 일반적인 경우와 달리, 두 번째로 많은 점령 마커를 가진 플레이어는 해당 지역에서 명성을 얻지 못합니다.

추가로, 두 번째 시대가 끝날 때 특정 지역에 한 명의 플레이어만 점령 마커를 가지고 있다면, 그 플레이어는 해당 지역의 두 개 명성 토큰에 표시된 값을 모두 합한 만큼 명성을 획득합니다!

참고: 플레이어는 특정 지역에서 점령 우위를 차지할 가능성이 없더라도, 모든 지역에 일부라도 점령 마커를 놓는 전략을 고려해야 합니다

3인 게임에서는, 각 시대가 끝날 때 지역의 명성 계산은 4~6인일 때의 규칙과 동일한 방법으로 처리합니다.

특별 고용 규칙

운이 덜 작용하는 더 체계적인 게임을 원하는 플레이어들에게 이 변형 규칙을 제안합니다. 동료 시장에 카드가 3장 미만일 경우, 더미 맨 위에서 카드를 공개하여 시장에 카드가 3장이 될 때까지 채웁니다. 이 과정에서 드래곤 카드가 공개되면, 시장에 카드가 3장이 채워질 때까지 추가로 카드를 뽑습니다.

1인 모드

기본 게임의 많은 규칙이 사용되므로, 1인 플레이를 하기 전에 **에스노스: 2 판**의 다인용 규칙에 먼저 익숙해지는 것을 권장합니다.

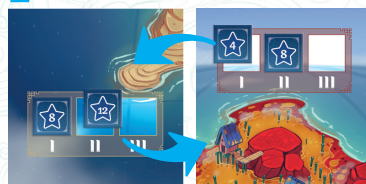
이 모드에서 플레이어는 '브루노 족장'이라는 가상 상대와 경쟁하게 됩니다.

게임 준비

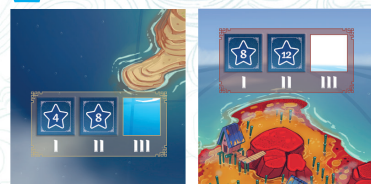
2인 게임 준비를 따르되, 몇 가지 차이가 있습니다.:

- 먼저, 보드 옆에 1인 모드 카드 3장을 배치합니다. 흰색/초록색 카드는 왼쪽에, 노란색/검은색 카드는 중앙에, 빨간색/파란색 카드는 오른쪽에 둡니다. 이것을 브루노 족장의 대시보드라고 합니다.
- 1인 게임에서 사용하는 부족은 잉어, 토끼, 까마귀, 곰, 원숭이, 너구리 (6부족 사용)이며, 이들의 준비 카드를 따로 둡니다. 이 준비 카드는 브루노 족장이 사용할 그룹의 리더를 결정하는 데 사용됩니다.
- 명성 토큰은 무작위로 배치한 후, 빨간색과 파란색 지역에 더 높은 값의 명성 토큰이 위치하도록 다른 지역의 토큰과 교체합니다.

1



2



예시: 명성 토큰을 보드에 무작위로 배치한 후, 빨간색과 파란색 지역에 높은 값의 토큰이 오도록 조정하기 위해 재우는 다음과 같이 진행합니다:

1. 먼저, 가장 높은 값(12)의 명성 토큰을 빨간색 지역의 낮은 명성 값(4)의 토큰과 교체합니다.
2. 다음으로 파란색 지역을 확인하며, 파란색 지역의 낮은 명성 값(6)의 토큰을 검은색 지역의 토큰(10)과 교체합니다.
3. 빨간색과 파란색 지역을 번갈아 확인하는 과정을 반복하여, 두 지역에 보드 상에서 가장 높은 숫자의 명성 토큰들이 포함되도록 만듭니다.



4. 최종적으로 모든 명성 토큰을 오름차순으로 정렬합니다.

참고: 빨간색과 파란색 지역에는 최종적으로 8, 8, 10, 12의 명성 토큰이 배치되어야 합니다.

5. 마지막으로, 동료 더미에서 카드 3장을 뽑아 브루노 족장의 대시보드 해당 색의 칸에 배치합니다.

1인 모드 진행

브루노 족장의 대시보드는 6개의 지역 각각에 해당하는 칸으로 구성되어 있습니다. 카드를 브루노 족장의 대시보드에 배치할 때, 해당 카드와 같은 색의 칸에 놓습니다. 각 칸에는 브루노 족장이 그룹을 사용하는 조건이 적혀 있습니다.

플레이어의 차례가 끝난 후, 대시보드에 사용 조건을 충족하면서 점령 마커를 놓을 수 있는 그룹이 있다면, 즉시 해당 그룹이 사용됩니다. 만약 여러 칸이 동시에 조건을 충족하면, 가장 왼쪽의 칸에 있는 그룹을 사용합니다. 브루노 족장은 한 차례에 한 개의 그룹만 사용합니다.

예시: 플레이어의 차례가 끝난 후, 대시보드 검은색 칸의 그룹 카드가 4장이고 이 그룹으로 점령 마커를 놓을 수 있어서 “4장 이상이면 사용”이라는 조건을 충족했습니다. 따라서 브루노 족장은 해당 그룹을 사용합니다.

5장 이상이면 사용	4장 이상이면 사용	가능하면 사용



브루노 족장이 그룹을 사용하는 방법:

플레이어는 앞면으로 놓인 준비 카드 중, 브루노의 그룹 리더로 사용할 부족을 선택해 해당 카드를 뒤집습니다. 뒤집힌 준비 카드는 다시 앞면으로 놓일 때까지 선택할 수 없습니다. 선택할 수 있는 준비 카드가 없다면, 먼저 모든 준비 카드들을 앞면으로 뒤집은 뒤, 그 중 하나를 선택합니다.

예시: 대시보드 한 칸에 6장의 카드가 모여서, 브루노 족장은 해당 그룹을 사용해야 합니다. 원숭이는 이전에 리더로 선택되어 준비 카드가 뒷면으로 뒤집혀 있으므로, 이번에는 선택할 수 없습니다. 앞면으로 남아 있는 준비 카드 중에서 잉어를 다음 리더로 선택합니다.

토끼, 곰, 까마귀는 1인 모드에서 특별한 변화 없이 기본 규칙을 따릅니다. 그 외의 리더는 아래의 규칙을 따릅니다.:

잉어: 브루노 족장은 아래 우선순위에 따라 점령 마커를 배치합니다:

1. 동물인 지역
2. 패배하고 있는 지역
3. 이기고 있는 지역

예시: 브루노 족장이 잉어를 리더로 그룹을 사용합니다. 동물인 지역이 없으므로, 재우는 브루노 족장이 패배하고 있는 지역 중 하나를 선택해 점령 마커를 배치할 수 있습니다.

너구리: 브루노 족장은 아래 우선순위에 따라 너구리 동전을 배치합니다:

1. 이기고 있는 지역
2. 동물인 지역
3. 패배하고 있는 지역

참고: 잉어와 너구리 모두 동일한 우선순위 내에서 여러 선택지가 있을 경우, 플레이어가 배치할 지역을 선택합니다.

원숭이: 브루노 족장은 항상 자신의 원숭이 정착지 보드에 점령 마커가 없는 지역에 그룹을 사용합니다. 모든 지역에 점령 마커가 배치되어 있다면, 플레이어가 점령 마커를 배치할 지역을 선택합니다. 브루노 족장은 각 시대 종료 시 원숭이 정착지 보드의 점수를 항상 획득합니다.

리더의 능력을 해결한 후, 그룹을 브루노 족장의 대시보드에서 플레이 자리로 이동합니다. 시대 종료 시 이 그룹은 일반적인 규칙에 따라 점수 계산을 하게 됩니다.

마지막으로, 브루노 족장의 대시보드에서 카드 1장을 선택해서 버립니다.

플레이어 규칙 차이점:

- 플레이어는 특별 고용 규칙을 사용해야 합니다(10페이지 참조).
- 플레이어가 동료를 1명 모집한 후, 동료 시장에서 카드를 1장 선택해 브루노 족장의 대시보드에 추가합니다. 그 후, 동료 더미에서 새 카드를 동료 시장에 추가합니다.
- 플레이어가 그룹을 사용한 후, 동료 시장에 카드를 버릴 경우, 버려진 카드 중 하나를 선택해 브루노 족장의 대시보드에 추가합니다. 만약 버릴 카드가 없다면, 동료 더미 맨 위의 카드를 브루노 족장의 대시보드에 추가합니다.

1인 모드 난이도 조절

위 규칙은 1인 모드의 기본 난이도에 해당합니다.

더 쉬운 난이도를 원할 경우, 브루노 족장이 그룹을 사용한 뒤 브루노 족장의 대시보드에서 카드 1장을 선택해서 버리는 대신, 훑쳐올 수 있습니다. 게임 난이도를 높이려면, 플레이어가 동료 시장에서 카드를 1장 가져갈 때마다, 동료 시장의 카드 중 2장을 브루노 족장의 대시보드에 추가하세요.



에스노스의 부족들

12개의 부족은 각자 독특한 능력을 가지고 있습니다. 이 능력을 현명하게 사용하는 플레이어가 곧 에스노스의 새로운 황제가 될 것입니다! 그룹의 리더만이 자신의 능력을 사용할 수 있다는 점을 꼭 기억하세요.



올빼미 소환사 부족

소환사 부족은 소환술의 대가입니다. 그들의 신비로운 주문은 전략적인 춤을 추듯 펼쳐지며, 다양한 동료를 불러 내어 에스노스의 마법 같은 대지 위에서 탁월한 정밀함으로 영향력을 확장할 수 있게 합니다.

올빼미가 그룹의 리더로 사용되고, 플레이어가 해당 지역에 점령 마커를 배치할 수 있다면, 카드를 버리기 전에 손에서 또 다른 그룹을 즉시 사용할 수 있습니다. 이를 통해 추가 점령 마커를 배치하고 두 번째 그룹의 리더 능력을 사용할 수 있습니다. 그러나 올빼미를 리더로 사용할 때 점령 마커를 배치하지 못하면, 추가 그룹을 사용할 수 없습니다.

예시: 석하는 파란색 올빼미를 리더로 하여 2장의 동료 카드 그룹을 사용합니다. 이를 통해 그는 파란색 지역에 점령 마커를 추가합니다. 이후 그는 또 다른 그룹을 사용합니다. 이번에는 빨간색 원숭이가 리더인 그룹으로, 빨간색 지역에 점령 마커를 추가하고, 원숭이 리더의 능력을 사용하여 원숭이 정착지 보드의 빨간색 공간에 점령 마커를 놓습니다.



토끼 과학자 부족

과학자 부족은 에스노스의 비밀을 풀어내는 데 탁월한 두뇌를 가진 이들입니다. 그들의 기발한 실험은 새로운 지식을 발견하는 길을 열어주며, 전략적인 지성을 통해 이 땅에서 그들의 영향력을 확장시킵니다. 위대한 발견이 곧 명성으로 이어집니다.

시대 종료 점수 계산 시, 토끼 리더를 가진 각 그룹은 카드가 1장 더 포함된 것처럼 명성을 획득합니다.

예시: 진영은 토끼 리더를 포함한 4장의 카드로 그룹을 만듭니다. 해당 그룹은 시대 종료 시 5장의 카드가 있는 것처럼 계산되어 10명성을 획득합니다.



레서판다 현자 부족

현자 부족은 에스노스의 고대의 지혜를 수호하는 자들입니다. 깊은 통찰과 신비로운 지식을 품은 이들은 동료들을 전략적으로 이끌며, 정밀한 판단으로 그들의 영향력을 확장합니다. 이들은 현명하게 자원을 아껴 미래를 대비하며, 어떤 자원도 낭비하지 않습니다.

레서판다를 그룹의 리더로 사용할 때, 플레이어는 방금 내려놓은 그룹의 카드 수만큼 손에 카드를 남길 수 있습니다. 이 카드들은 시장에 버리지 않습니다.

예시: 성운은 손에 7장의 카드를 가지고 있으며, 레서판다가 리더인 3장의 동료 카드 그룹을 사용합니다. 그는 남아 있는 4장의 카드 중 최대 3장을 손에 남길 수 있으며, 1장의 카드만 시장에 버리면 됩니다.



곰 바위수호자 부족

바위수호자 부족은 단단한 돌과 불굴의 힘으로 위압적인 방어 구조를 만드는 장인들입니다. 그들은 거대한 유물을 제작하여 영향력을 강화하며, 각 유물은 크기에 따라 점점 더 강력한 혜택을 제공합니다. 끊임없이 변화하는 에스노스의 풍경 속에서, 이들의 견고한 구조물은 지속적인 힘과 전략적 회복력을 상징하는 기념물이 됩니다.

곰을 그룹의 리더로 사용하면, 플레이어는 이 그룹이 게임 내에서 가장 큰 곰 리더 그룹인지 확인합니다. 만약 그렇다면, 즉시 명성 트랙에서 4명성을 획득하고, 해당 그룹에 곰 토큰을 배치합니다.

플레이어는 자신이 이미 곰 토큰을 가지고 있더라도, 더 큰 곰 리더 그룹을 사용하여 또다시 4명성을 획득할 수도 있습니다.

다른 플레이어도 더 큰 곰 리더 그룹을 사용해야 곰 토큰을 빼앗아 가면서 4명성을 획득할 수 있습니다.

시대 종료 시 곰 토큰을 가진 플레이어는 토큰에 표시된 명성을 추가로 획득합니다. 시대에 따라 얻는 점수가 다릅니다.

예시: 성운은 곰이 리더인 3장의 동료 카드 그룹을 사용합니다. 이는 현재 시대에서 가장 큰 곰 리더 그룹이므로, 그는 곰 토큰을 가져와 해당 그룹에 배치하고 4명성을 획득합니다. 그 후, 석하가 곰이 리더인 4장의 동료 카드 그룹을 사용하여 곰 토큰을 성운으로부터 가져와 배치하고, 4명성을 획득합니다. 만약 석하가 첫 번째 시대 종료 시점까지 곰 토큰을 가지고 있다면, 그는 추가로 4명성을 획득한 뒤, 곰 토큰을 보드 옆으로 되돌립니다.



너구리 상인 부족

에스노스의 예민한 상인들인 너구리 부족은 시장의 흐름을 자유자재로 이용합니다. 뛰어난 사업 감각으로 시장을 전략적으로 활용하며 부를 축적해 영향력을 강화합니다. 그들의 번영은 전략적 거래와 돈 관리의 예술을 상징합니다.

게임 준비 시 너구리 동전 14개를 따로 준비합니다.

너구리를 그룹의 리더로 사용하면, 준비된 너구리 동전 중 가장 낮은 가치의 동전을, 현재 시대의 해당 지역 명성 토큰 위에 놓습니다.

시대 종료 점수 계산 시, 지역의 명성은 배치된 동전의 가치만큼 증가합니다. 점수 계산 후, 보드 위에 있는 모든 동전은 게임에서 제거됩니다. 드물지만 15번째 혹은 그 이후로 너구리 리더 그룹을 사용하면, 부족 능력은 사용하지 않습니다.

예시: 석하는 두 번째 시대에 파란색 너구리가 리더인 2장의 동료 카드 그룹을 사용합니다. 이를 통해 그는 파란색 지역에 점령 마커를 추가하고, 가장 낮은 가치의 동전을 명성 토큰 2칸 위에 배치합니다. 시대 종료 시, 파란색 지역에서 가장 많은 점령 마커를 가진 플레이어는 해당 지역의 명성 토큰 값에 추가로 동전에 표시된 숫자만큼 명성을 획득합니다.



잉어 바다정령 부족

바다 깊은 곳의 신비로운 존재들인 잉어 부족은 물의 지배자입니다. 바다와의 신비로운 연결을 통해 유연한 전략을 구사하며, 해안 지역을 자유자재로 탐험하고 영향을 미칩니다. 끊임없이 변화하는 에스노스의 조수 속에서 그들의 불가사의한 힘은 물의 드넓은 영역에 영원한 흔적을 남깁니다.

잉어를 그룹의 리더로 사용하면, 방금 내려놓은 그룹의 카드 수만큼 잉어 보드 위의 자신의 마커를 전진시킵니다. 만약 마커가 잉어 아이콘이 있는 칸을 지나거나 도달하면, 그룹의 크기와 관계없이 어떤 지역에도 점령 마커를 추가할 수 있습니다.

각 시대 종료 시, 잉어 보드에서 가장 높은 순위를 차지한(=가장 멀리 전진한) 플레이어는 잉어 보드 위의 점수를 지역 점수처럼 계산해서 명성을 획득합니다 (2~3시대에는 2, 3등도 지역 명성 계산 방식으로 획득). 시대가 끝나도 잉어 보드는 초기화되지 않으므로, 마커가 마지막 칸에 도달하면 더 이상 이동할 수 없습니다.



호랑이 무사 부족

무사 부족은 에스노스의 훈련된 전사들로, 명예와 무예를 대표하는 존재들입니다. 날카로운 집중력으로 전략적인 길을 개척하며, 정밀하게 영토에 영향력을 행사합니다. 전투에서는 숫적으로 열세에 놓여도 굴하지 않는 정신력으로 승리하며, 이는 뛰어난 전략적 통찰의 예술을 보여줍니다.

호랑이를 리더로 사용하는 그룹은 해당 지역에 점령 마커를 배치하기 위해 필요한 카드 수가 1장 줄어듭니다.

예시: 석하는 빨간 지역에 점령 마커 3개를 배치한 상태입니다. 그는 빨간색 호랑이가 리더인 3장의 카드로 구성된 그룹을 사용하여 그 지역에 4번째 마커를 추가할 수 있습니다.



원숭이 유목민 부족

유랑민들인 유목민 부족은 에스노스의 광활한 대지를 자유롭게 누빉니다. 적응력이 뛰어나고 자원이 풍부한 그들은 한곳에 오래 머무르지 않으며, 신속하게 지역에 영향을 미칩니다. 유목 생활을 하며, 유목민 부족은 변화무쌍한 세계에 영원한 흔적을 남기며, 여정의 증표를 새겨 나갑니다.

원숭이를 그룹의 리더로 사용하면, 플레이어는 자기 원숭이 정착지 보드의 공간 중 해당 리더의 색상에 해당하는 곳에 점령 마커 1개를 배치할 수 있습니다. 이는 지역에 배치할 수 있는 점령 마커와는 별도로 추가됩니다. 단, 원숭이 정착지 보드의 각 공간에는 점령 마커를 1개만 배치할 수 있습니다.

시대 종료 시, 플레이어는 자신의 원숭이 정착지 보드를 완전히 비워서, 이때 제거한 점령 마커의 수에 따라 원숭이 정착지 보드에 표시된 명성을 획득할 수 있습니다. 혹은, 플레이어는 원숭이 정착지 보드의 점령 마커를 제거하지 않고 그대로 남길 수 있습니다. 이를 통해 플레이어는 다음 시대에 더 높은 점수를 노릴 수 있습니다.

예시: 성운은 노란색 원숭이가 리더인 4장의 동료 카드 그룹을 사용했습니다. 노란색 지역에 성운의 점령 마커는 2개만 있었기 때문에, 그 지역에 점령 마커를 배치할 수 있습니다. 또한, 자신의 원숭이 정착지 보드의 노란색 공간에 점령 마커를 배치할 수 있습니다. 해당 공간에 아직 마커가 없기 때문입니다. 시대 종료 시, 성운은 자신의 원숭이를 이주시킬지(=원숭이 정착지 보드를 비우고 점수를 얻을지), 아니면 현재 위치에 유지할지(=원숭이 정착지 보드를 비우지 않을지)를 선택할 수 있습니다. 현재 위치에 유지하면 다음 시대에 더 많은 명성을 얻을 가능성을 열어둘 수 있습니다.



개 마을주민 부족

에스노스의 조용한 관찰자인 마을주민 부족은 항상 뒤편에서 머물기를 선호합니다. 리더가 되는 일은 없지만, 그들은 신비로운 존재로서 어떤 그룹에서도 평화롭게 기여합니다. 시대가 끝날 때, 그들은 일상으로 돌아가며, 다른 이들이 명성을 두고 다투는 동안 자신들의 영향을 은은하게 남깁니다.

다른 부족과 달리, 개 부족은 그룹의 리더가 될 수 없습니다. 개는 와일드(=조커) 카드로 취급되며, 색상이나 부족에 상관없이 어떤 그룹에도 추가할 수 있습니다. 개는 그룹의 리더 능력 발동과 지역에 점령 마커를 배치하기 위해 필요한 카드 수 계산에 정상적으로 포함됩니다.

각 시대가 끝날 때마다, 모든 개 카드는 어디에 있던 반드시 버려야 하며, 개들이 버려진 이후 그룹의 크기에 따른 명성을 계산합니다.

예시: 진영은 개 2장이 포함된 5장짜리 그룹을 사용했습니다. 시대가 끝날 때, 개 카드 2장은 버려지며, 진영은 남아 있는 3장의 카드에 대해서만 명성을 획득합니다.



여우 닌자 부족

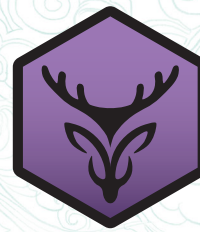
닌자 부족은 은신과 책략의 대가로, 에스노스에서 은밀하고 예측할 수 없게 움직입니다. 그들은 전략적으로 지역에 침투하며, 적들이 깨달았을 땐 이미 늦었습니다. 그들의 포착하기 어려운 존재감은 침묵 속에서도 강력한 힘이 되어 전장의 흐름을 좌우합니다.

여우를 그룹의 리더로 사용하면, 플레이어는 방금 내려놓은 그룹의 카드 장수 이하의 값에 해당하는 여우 토큰을 1개 가져갈 수 있습니다. 가져갈 수 있는(=사용한 카드 장수 이하) 여우 토큰이 없다면 못 가져갑니다. 여우 토큰 자체에는 점수가 없지만, 지역과 잉어 보드의 명성 점수 계산 시 동점이 발생한 상황에서 활용됩니다.

동점일 경우, 여우 토큰의 총합이 가장 높은 플레이어가 승리하며, 여전히 동점

일 경우 가장 높은 숫자의 여우 토큰을 가진 플레이어가 승리합니다. 각 시대 종료 시, 모든 여우 토큰은 게임 보드 옆으로 돌아가 다음 시대에 다시 사용됩니다.

예시: 석하는 여우가 리더인 4장의 동료 카드 그룹을 사용했습니다. 그는 지역에 점령 마커를 배치할 수 있고, 또한 게임 보드 옆에 있는 값이 4 이하인 여우 토큰 1개를 가져갈 수 있습니다. 시대 종료 시, 특정 지역의 점령 마커가 동점인 경우, 석하의 여우 토큰 값의 총합이 동점인 상대 플레이어보다 높다면, 해당 지역에서 더 높은 명성을 획득합니다.



사슴 바람기사 부족

에스노스의 고귀한 전사들인 바람기사 부족은 바람의 힘을 다룹니다. 그들은 민첩하고 예측하기 어려운 움직임으로 바람을 타고 다니며, 전략적으로 지역을 점령합니다. 그들의 바람을 다루는 능력은 끊임없는 기동력이 되어, 신속하게 기회를 포착하는 강력한 힘이 됩니다.

사슴을 그룹의 리더로 사용하면, 플레이어는 리더 카드의 색상을 무시하고 게임 보드의 어떤 지역이든 점령 마커를 배치할 수 있습니다(선택한 지역에 점령 마커를 배치하기 위해서는, 여전히 그룹의 크기가 충분해야 합니다).

예시: 진영이 초록색 사슴이 리더인 3장의 동료 카드 그룹을 사용했습니다. 일반적으로는 리더의 색깔인 초록색 지역에만 점령 마커를 놓을 수 있습니다. 그러나 지도자가 사슴이기 때문에, 진영은 자신이 점령 마커를 2개 이하로 가지고 있는 어떤 지역에도 점령 마커를 놓을 수 있습니다.



까마귀 마법사 부족

에스노스의 신비로운 힘을 다루는 마법사 부족은 마법의 힘을 자유자재로 다룹니다. 신비로운 마법의 대가로서 그들은 전략적으로 원소를 다루며, 초자연적인 능력으로 적들을 경외하게 만듭니다. 이들의 신비로운 통찰력은 동료들의 힘을 회복시키는 독특한 이점을 제공합니다.

까마귀를 그룹의 리더로 사용하면, 플레이어는 손에 있는 남은 카드를 모두 버린 후, 방금 내려놓은 그룹의 카드 장수와 같은 수의 카드를 동료 더미에서 뽑을 수 있습니다. 이 카드들은 반드시 동료 더미에서만 뽑아야 하며, 동료 시장에서는 가져올 수 없습니다.

예시: 성운은 손에 4장의 카드를 들고 있으며, 까마귀가 리더인 2장의 동료 카드 그룹을 사용합니다. 남은 2장의 카드를 동료 시장에 버린 후, 동료 더미에서 새로운 카드 2장을 뽑을 수 있습니다.

