



ORIGINS

오리진스 : 고대의 불가사의

규칙서

이 밖에 당도한 그들은 당신을 선택했습니다. 그들의 지식과 자원은
당신으로 하여금 부를 형성케 했습니다. 그들의 문화와 과학과 번영을
배운 당신은 이제 새로운 도전을 기다리고 있습니다. 건축가들이 지켜보는 가운데,
당신의 능력은 시험대에 오를 것이고 그 노력은 보상 받을 것입니다.
당신의 도시를 승리로 이끌고 불가사의들을 건축할 때에 당신의 위업은 지속
되는 유산이 될 것이며, 후원자들은 저 높은 하늘에서 당신을 지켜볼 것입니다.



오리진스 : 고대의 불가사의는 2개의 독립된 모듈로 구성된 확장으로 2가지를
모두 혹은 각각 본 게임에 더해서 플레이할 수 있습니다.

고대의 불가사의 모듈은 새로운 종류의 건물들을 도시에 더해줍니다.
이로 인해 게임의 다양성이 더욱 늘어납니다.

건축가들의 도전 모듈은 라운드 종료 시 점수를 주는 목표들을 추가합니다. 아울러
이 모듈은 일반적인 게임 종료 조건을 무시하며 게임의 플레이 시간도 결정합니다.



확장 게임 구성물



고대의 불가사의 타일 8개



외계의 도전 타일 24개



황금 자원 토큰 24개



확장 준비 및 게임 플레이

첫 게임을 진행하기 전에 구성품들을 모두 편칭 타일에서 떼냅니다.

본 확장에 들어있는 황금 토큰들은 기본 게임의 토큰들과 함께 사용합니다. 확장에 들어있는 토큰들은 기본 게임에 들어있는 토큰과 똑같은 역할입니다. 다만 토큰의 배경색이 달라서 본판의 다른 자원들과 구분이 좀 더 쉽게 됩니다.

게임 준비는 기본 게임과 동일합니다. 준비단계의 21번 항목인 주사위 나누기를 진행하기 전에 다음과 같이 합니다. 먼저 게임에 추가하고자 하는 모듈을 결정합니다. 2개 중 1개 혹은 2개 모두 사용할 수 있습니다. 일단 결정한 뒤에 선택한 모듈을 게임에 추가합니다. 그리고 나서 남은 게임 준비 단계를 진행합니다.

각 모듈의 준비와 게임 진행의 상세한 내용은 이 규칙서의 해당 항목에 설명됩니다.



모듈 1 : 고대의 불가사의

준비

8개의 고대의 불가사의 타일을 섞은 뒤 1개씩 각 조우 지역에 대응되도록 (게임 보드 위쪽) 놓습니다. 이때 타일은 잠겨진 면(자물쇠 이미지)이 보이게 놓아야 합니다 (잠겨진 면과 열린 면의 비교는 6페이지 참조).



5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24



배치 후 남은 3개의 타일은 게임 상자로 되돌립니다. 이 타일들은 게임에서 사용하지 않습니다.



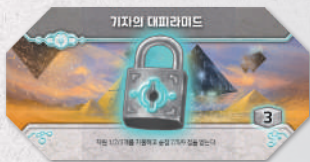


게임 진행

고대의 불가사의는 게임 중 플레이어들이 건설 할 수 있는 건물들입니다. 불가사의 건물들은 건설 시 일반 건물 2개의 공간을 차지하면서 새로운 능력들을 줍니다.

고대의 불가사의의 획득

각 불가사의의 타일은 잠긴 면이 보이는 상태로 각 조우 구역에 배치됩니다.



각 불가사의의 타일은 양면이 잠긴 면과 열린 면으로 구분되어 있습니다. 잠긴 면을 표시하는 자물쇠 그림을 제외하고 양면의 내용은 완전히 동일합니다. 따라서 잠긴 면으로 놓였다 해도, 해당 타일이 어떤 능력을 갖고 있는지 미리 파악할 수 있습니다.



잠긴 면이 보이도록 놓인 불가사의의 타일은 잠긴 것으로 간주합니다. 대응되는 조우 지역의 눈이 처음으로 5가 되자마자, 해당 불가사의의 타일을 뒤집어서 자물쇠가 없는 면으로 놓습니다. 이제 이 타일은 열린 것으로 간주합니다.

예시:

기자의 대피라미드는 해당 조우지역의 눈이 5가 될 때까지는 잠겨 있습니다. (1) 눈이 처음으로 5가 되자마자, (2) 해당 타일을 뒤집어 열린 면으로 놓습니다.



열린 고대의 불가사의가 있는 조우 지역을 방문한 동안, 황금 1개를 지불하면 그 불가사의의 타일을 획득합니다. 획득한 불가사의의 타일은 아직 '건설' 된 것이 아니기 때문에, 여러분의 도시와는 구분되게 놓아야 합니다.

예시:

열린 상태의 기자의 대 피라미드가 있는 조우 지역을 방문 했을 때 황금 1개를 지불하면 그 불가사의의 타일을 얻을 수 있습니다. 단, 아직 건설한 상태는 아니기 때문에, 건설된 도시와는 떨어진 자리에 놓아야 합니다.



중요! 고대의 불가사의의 타일 획득은 오직 한 번만 가능합니다. 고대의 불가사의의 타일을 이미 갖고 있다면 (획득 상태든 건설 상태든), 다른 불가사의의 타일은 다시 획득할 수 없습니다.



고대의 불가사의의 건설

고대의 불가사의의 타일을 획득했다면, 건설할 수 있습니다.

1. 건물 구입 행동을 할 수 있는 조우 지역으로 가서 해당 행동을 합니다.
2. 시장에서 건물 타일을 선택하는 대신, 석재 3개를 지불합니다 (이 비용은 일반 건물처럼 각 불가사의의 타일에 표시되어 있습니다).
3. 획득했던 고대의 불가사의의 타일을 도시에 배치합니다 (아래 참조).
4. 원한다면, 즉시 해당 능력을 발동합니다.
5. 원한다면, 이 불가사의의 타일에 인접한 각 건물들의 능력을 발동합니다 (이때 구역 확장 시에만 능력이 발동되는 아고라같은 타일들의 능력은 발동하지 않습니다).

고대의 불가사의의 타일을 배치할 때는, 일반 건물 타일들과 같은 방식으로 합니다. 불가사의의 타일은 2칸을 차지합니다. 타일 배치를 위해 90도 회전을 할 수도 있습니다. 그 외에 건물 건설에 관련된 모든 규칙을 따라야 합니다.



예시:
고대의 불가사의의 타일 배치의 옳은 예시.





예시:

고대의 불가사의의 타일 배치의 잘못된 예시.



구역 확정

구역 확정을 할 때, 고대의 불가사의의 타일은 색깔이 없는 것으로 간주합니다 (농장, 궁전, 아고라 처럼). 따라서 자유 시민이 불가사의의 타일에 인접한 권좌에 놓인다 해도 그 능력이 발동되지는 않습니다. 구역카드와의 일치 여부를 확인할 때도 불가사의의 타일은 색깔이 없는 타일로 간주하고 확인합니다.



2칸을 차지하기 때문에 불가사의의 타일의 둘레에는 권좌가 없는 칸이 2곳 있습니다. 이 자리에는 자유시민을 놓을 수 없습니다. 또 이 부분을 포함해서 구역 확정을 할 수도 없습니다.

고대의 불가사의의 능력 적용

자신의 도시에 있는 불가사의의 타일에 인접하게 건물을 배치할 경우, 해당 불가사의의 타일의 능력을 다시 사용할 수 있습니다. 그러나 불가사의의 타일의 능력 발동은 플레이어의 차례에 한 번만 할 수 있습니다.

예시:

당신은 (1) 무기고를 바빌론의 공중 정원 불가사의의 타일에 인접하게 놓습니다. (2) 이로서 불가사의의 능력이 발동되어, 당신의 도시에 농장 1개를 놓을 수 있습니다. 불가사의의 능력은 한 차례에 한 번만 발동하므로, 농장을 고대의 불가사의의 타일에 인접하게 놓는다 해서 해당 능력이 또 발동되지는 않습니다.



주의: 불가사의 타일의 능력 발동은 한 차례에 한 번 뿐이지만, 만약 위력 토큰을 사용해서 또 다른 행동을 할 경우, 이는 별도의 차례로 간주합니다.

주의: 주의 : 불가사의 타일에 이미 인접해 있는 타일 위에 겹치도록 새 타일을 배치한다 해도 (조디악 카드의 '처녀 자리' 능력) 해당 불가사의 타일 능력이 발동하지는 않습니다.





모듈 2 : 건축가들의 도전

준비

외계의 도전 타일들을 모두 섞은 뒤 아래의 사항에 따라 필요한 수만큼을 뽑습니다 :

- 기본 게임이 아직 숙련되지 않았다면 (1~2회 플레이) 외계의 도전 타일 6개를 뽑습니다 (좀 더 여유있게 진행되는 게임);
- 기본 게임을 어느 정도 경험해 봤다면, 외계의 도전 타일 5개를 뽑습니다 (보통 게임);
- 기본 게임의 숙련자이고 빠른 진행을 원한다면, 외계의 도전 타일 4개를 뽑습니다 (짧은 게임).

뽑은 외계의 도전 타일들을 앞면으로 놓아 게임 보드 옆의 하단에 가로로 늘어 놓습니다. 나머지 도전 타일들은 게임 상자로 되돌립니다. 이 타일들은 게임에서 사용하지 않습니다.



예시:

보통 게임 플레이를 위해서는 외계의 도전 타일 5개를 사용합니다. 뽑은 타일들을 게임 보드 하단에 일렬로 늘어 놓습니다



라운드 종료

모든 플레이어가 패스를 해서 라운드가 끝날 때, 라운드 처리 단계를 하기 직전 (1단계 전), 맨 왼쪽에 있는 외계의 도전 타일의 조건과 보상을 확인하여 해당하는 플레이어에게 VP를 줍니다. 그리고 나서, 해당 도전 타일을 게임 상자로 되돌립니다 (혹은 뒤집어서 사용했음을 표시합니다).



게임 종료

게임은 마지막 외계의 도전 타일 점수 계산이 끝나면 종료됩니다. 이 종료 조건은 기본 게임의 종료 조건을 대신합니다. 이후 일반적인 기본 게임처럼 최종 점수를 계산합니다.

시민이 부족할 경우

게임 종료 조건이 바뀌기 때문에 특정 색깔의 시민 주사위가 떨어진 이후에도 게임을 진행하는 상황이 생길 수 있습니다. 이 경우, 시민 대기열에서 현재 가장 비싼 자리를 비워둡니다.

예시:

보라색 주사위가 다 떨어졌기 때문에 시민 대기열의 가장 비싼(맨 오른쪽) 자리는 이후로 게임 내내 비워둡니다.





1인 규칙

고대의 불가사의 모듈을 사용할 때는 (5개 대신) 2개만을 사용합니다. 이때 대응하는 조우 지역은 무작위로 정합니다. 게임 중 선택할 수 있는 타일은 2개 중 1개뿐입니다. 그 외에는 일반적인 모듈 규칙을 그대로 적용합니다.

건축가들의 도전 모듈을 사용할 때는 언제나 타일 5개를 사용합니다. 이때 승리 조건이 바뀝니다 : 게임 종료 시 230점을 넘어야만 승리합니다.

자세한 사항은 boardmfactory.com/origins 를 참조하세요.





참조표

고대의 불가사의 타일

명칭	능력 내용	보충 설명
로도스의 거상	군사 트랙을 1칸 전진시킨다. 그리고 나서, 승점 2점 혹은 석재 1개를 얻는다.	
기자의 대피라미드	자원 1/2/3개를 지불하고 승점 2/5/9 점을 얻는다.	지불하는 자원은 종류 관계 없이 어떤 조합이어도 됩니다 (모두 같거나 다를 필요가 없습니다).
바빌론의 공중 정원	도시에 농장 1개를 무료로 건설한다. 그리고 나서, 당신의 도시에 있는 농장 수만큼 식량을 얻는다.	앞면으로 놓인 건물 타일 중 1개를 임의 선택해서 농장을 건설합니다. 이 능력으로 놓는 농장이 다시 이 공중정원 타일에 인접하게 놓여도, 추가 능력 발동으로 농장 타일을 또 놓지는 않습니다.
이슈타르 대문	자유시민 1개 (사용 여부 무관), 혹은 권좌에 놓은 주사위 눈에 1을 더한다.	이 능력을 연설가에게 사용할 수는 없습니다. 현재 눈이 6인 주사위에 이 능력을 사용할 수 없습니다.



고대의 불가사의 타일

알렉산드리아의 등대	시민 대기열에서 비용을 지불하고 시민 1개를 획득한다.	이 능력은 (규칙서 17페이지에 있는) '시민 주사위 획득' 행동과 똑같습니다. 해당 행동 절차와 동일하게 진행합니다.
마우솔로스의 영묘	가지고 있는 자문관마다 승점 2점씩 얻는다.	
제우스 상	황금 1개를 얻는다.	
에페소스의 아르테미스 신전	1칸이라도 전진한 신전 트랙마다 지식 1개를 얻는다.	1점 이상 전진한 신전 트랙마다 지식 1개씩을 얻습니다. (주의: 신전 트랙의 시작 지점은 '0점'칸입니다.)

외계의 도전 타일

번호	능력 내용	보충 설명
A01	도시에 있는 건물 색깔마다 승점 3점을 얻는다.	색깔이 없는 건물 (궁전, 아고라, 농장) 등과 불가사의는 세지 않습니다.
A08	소유한 자유시민마다 승점 3점을 얻는다.	사용 전/후의 자유시민 모두를 셉니다. 하지만 권좌에 있거나 자문관은 세지 않습니다.



외계의 도전 타일

A09	아고라에, 혹은 궁전에 인접한 건물마다 승점 2점을 얻는다.	점수 계산 시, 아고라에 인접한 건물들만, 또는 궁전에 인접한 건물들만 계산해야 합니다.
A15	도시에 있는 농장마다 승점 3점을 얻는다.	계산 시 실제 보이는 농장만 계산합니다. 덮힌 농장은 세지 않습니다.
A16	도시에 있는 모든 건물과 불가사의에 표시된 석재 건설비용의 총합만큼 승점을 얻는다.	결국 얻는 승점은 현재 도시에 건설된 모든 건물의 건설 비용과 동일합니다. 획득만 되었고 아직 건설이 안된 불가사의는 제외합니다.
A17	도시에 있는 건물 중 건설 비용이 석재 3개 이상인 건물마다 승점 4점을 얻는다.	만약에 건설된 불가사의가 있다면, 그 타일도 셉니다.





크레딧

디자인: Adam Kwapiński

개발: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy,
Rainer Åhlfors, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz

1인 모드 개발: Dávid Turczy

일러스트: Aleksander Zawada, Zbigniew Umgelter

그래픽 디자인 및 DTP: Zbigniew Umgelter

규칙서: Andrei Novac, Błażej Kubacki

확장팩 테스트:

Damian Adamczak, Dave Haenze, Dominik “Vykk” Pańczyk, Julia Gauza,
Klaudyna Mikołajczyk, Łukasz Stadnik, Patryk “Treblo Kyrta” Olbert,
Paweł “Wppxis” Gajda, Przemysław Kapica, Sebastian Borowczyk,
Yuriy Ivanov.

한글판 디자인: 보드엠 팩토리

번역: 유재혁



Board&Dice

CEO: Andrei Novac

업무 매니저: Aleksandra Menio

홍보 팀장: Filip Głowacz

영업 팀장: Ireneusz Huszcza

미술 감독: Kuba Polkowski

개발 진행: Błażej Kubacki

한글판 공식 페이지에서 FAQ 등의 정보와 영상을 만나보세요

BOARDMFACTORY.COM/origins

제작 공정상의 문제로 구성물이 파손되거나 누락 되었을 경우,
고객 센터로 연락주시면 빠르게 처리해 드리겠습니다.
070-7720-0145 / help@boardm.co.kr / 카카오톡 '보드엠'

© 2021-2022 Board&Dice. All rights reserved.

For more information about Origins: Ancient Wonders please visit
WWW.BOARDANDDICE.COM



