

# 스마트폰 주식회사

규칙서

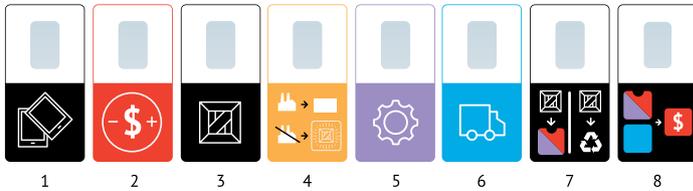


smartphone<sup>Inc.</sup>

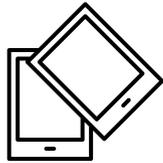
## 스마트폰 혁명

축하합니다! 당신은 새로운 기술의 집합체 이른바 '스마트폰'이라 불리는 새로운 산업을 이끌 스타트업 회사의 CEO로 막 취임했습니다. 이제 디지털 세상에 파란을 일으킬 기회가 왔습니다. 만약 당신의 회사를 세계에서 가장 큰 업체로 키워내고 싶다면, 산업이 알려주는 기본적인 상식들에 충실해야 합니다. 새로운 제품에 적절한 가격을 매기고, 꾸준한 생산라인을 가동시키며, 새로운 기술을 개발하고, 제품들을 제조하고, 배송과 판매의 효율성을 찾아야 합니다. 오, 물론 다른 경쟁 업체들도 눈여겨 봐야합니다. 그들 역시 성장하길 원하고 그에 따른 투자를 할 준비가 되어 있으니까요!

**스마트폰 주식회사**에서 여러분의 목표는 가장 크고 부유한 스마트폰 회사가 되는 것입니다. 게임은 5라운드 동안 진행되며 각 라운드는 8단계로 구성됩니다. 이 8단계는 게임보드 상단에 표시되어 있어서 사업의 어떤 단계를 진행해야 하는지 안내해 줍니다.



게임의 가장 중요한 부분은 바로 패드를 사용해서 계획을 짜는 부분입니다. 패드의 배치를 통해서 여러분이 이번 라운드 동안 진행할 사업 계획을 세웁니다. 두 개의 패드를 서로 겹쳐서 가려지는 부분의 행동과 공개되는 부분의 조합이 이를 결정합니다. 좋은 계획은 훌륭한 사업 완수의 열쇠가 될 것입니다!



## 게임의 목표

당신의 목표는 가장 많은 돈을 버는 것입니다. 쉬운 구분을 위해 게임 중 버는 돈을 VP (Victory Point: 승점) 라고 언급합니다. VP를 얻는 방법에는 3가지가 있습니다:

- 제품을 파는 방법.
- 세계의 각 지역에서 다른 플레이어보다 더 많은 양의 제품을 팔아서 해당 지역 선두가 되는 방법.
- 새로운 기술을 제일 먼저 연구하여 특허를 얻는 방법.

5인보다 적은 수의 플레이어로 진행할 경우, 게임 보드 위의 일부 지역 위에 배치된 소매점을 통해서 VP를 얻는 방법도 있습니다 (설명서 20페이지).

## 게임 구성품 : 플레이어 각자가 사용하는 구성품



### 패드 10개 - 1인당 2개씩

각 플레이어는 한 쌍의 패드 (검은색과 흰색 아이콘 표시)를 받습니다. 패드는 회사가 가진 자산들-연구, 개발, 생산 등-을 의미합니다. 이 패드들을 사용해서 플레이어들은 이번 라운드 동안 할 일을 정할 수 있습니다. 어떤 일을 하지 않는 대가로 다른 일을 오히려 더 효율적으로 할 수도 있습니다.



### 가림막 5개 - 1인당 1개씩

가림막은 업계의 스파이들이 엿보지 않도록 하는 용도입니다.

각자의 가림막 뒤에는 플레이어별로 시작하는 지역의 명칭과 시작 점수가 나와 있습니다. 아울러 VP 계산시 편리한 곱셈표도 작성되어 있습니다.



### 시작 항상 타일 5개 - 1인당 1개씩

항상 타일은 계획 단계 때 여러가지 특혜를 줍니다. 모든 플레이어들은 준비단계때 각자의 시작 항상 타일 1개를 받고 시작합니다. 각자에게 배당된 항상 타일은 가림막 뒷면에 색깔과 회사 명칭으로 표시되어 있습니다.



### 오거나이저 5개 - 1인당 1개씩

오거나이저는 플레이어들의 편의를 위해 제공됩니다. 이를 사용해서 개인별 구성품을 한데 담을 수 있습니다. 오거나이저는 구획이 있어서 아직 생산 안된 제품, 진행 마커, 지점 마커 등을 구분해서 놓을 수 있습니다. 구획 중 한 곳은 '판매 가능한 제품'을 놓는 곳입니다. 이곳에는 팔리기 전까지 생산된 제품을 놓습니다.



### 진행 마커 60개 - 1인당 12개씩

진행 마커는 특정한 목표까지의 진행 상황을 표시합니다. 목표 도달에 필요한 만큼이 모일때까지 플레이어들은 자신의 진행 마커를 해당 자리에 쌓아 둡니다.

주의 : 진행 마커는 무제한입니다! 간혹 진행 마커가 모자를 경우 적당한 다른 대체품을 사용합니다.



### 지점 마커 90개 - 1인당 18개씩

특정 목표가 달성되었을 때 이를 표시하는 용도로 놓습니다. 특정 자리에 쌓았던 진행 마커들을 회수하고 지점 마커를 놓습니다.



### 제품 마커 100개 - 1인당 20개씩

제품 마커는 판매를 위한 스마트폰들을 담은 화물 컨테이너를 의미합니다.

## 게임 구성품 : 공용 구성품



### 게임 보드 1개

게임 보드는 플레이어들이 실제 세계에서 실시간으로 제품을 판매할 수 있는 지역들을 보여줍니다.



### 라운드 / 단계 마커 2개

같은 형태로 1개는 현재 진행중인 라운드를, 1개는 현재 진행중인 단계를 표시합니다.



### VP 점수 보드 1개

각 회사의 성취도를 점수로 표시합니다.



### 특허 타일 6개

특허는 새로운 기술을 제일 먼저 연구한 플레이어에게 주어집니다. 이 특허는 게임이 끝나고 추가 VP를 줍니다.



### 기술 타일 6개

기술들은 이를 달성한 플레이어들에게 혜택을 줍니다. 기술 타일은 양면으로 되어 있어서 게임 시 선택하는 면에 따라 양상이 달라집니다. 게임을 준비할 때 어떤 면으로 사용할지를 결정합니다.



### 향상 타일 27개

향상 타일은 패드 배치 시 효율을 높이거나 추가 제품을 생산할 수 있게 해줍니다.



### 제품 타일 20개

제품 타일 1개는 라운드마다 추가 제품 1개를 생산할 수 있게 해줍니다. 패드위에 생산 관련 향상 타일 배치를 하지 않았다 해도 이 타일이 있다면 1개당 제품 1개를 더 생산합니다.



### 소매점 타일 7개

소매점은 5인보다 적은 수의 플레이어로 진행할 경우에만 사용합니다. 소매점 타일로 사용하지 않는 지역을 가리며, 이곳에서는 또 다른 경쟁이 일어납니다. 크기에 따라 3종류의 소매점으로 나뉩니다.

### 규칙서 1부

당신이 지금 읽고 있는 규칙서입니다.

## 스티브의 구성품

스티브는 인공지능 플레이어로 게임 플레이 시 여러분과 동등하게 경쟁합니다.  
스티브는 1~4인 플레이시에만 참여 가능합니다.

### 1 스티브의 마커 1개

스티브는 이 마커를 사용해서 다음 행동을 표시합니다.

### 2 스티브의 규칙서 1부

스티브의 프로그래밍을 어떻게 진행하는지 설명되어 있습니다.

### 3 스티브의 패드 1개

스티브는 이 패드를 사용해서 매 라운드마다 행동 결정을 합니다.  
다만, 스티브의 패드가 다른 플레이어들 것보다 좀 더 좋습니다.



# 게임 준비

1 게임 보드를 테이블 중앙에 놓습니다.

2 단계 마커를 단계 트랙 첫 번째 칸에 놓습니다.

3 라운드 마커를 라운드 트랙 1 자리에 놓습니다.

라운드 트랙

단계 트랙

5 5명보다 적은 인원이 플레이할 경우, 소매점 타일을 사용해서 일부 지역을 덮어야 합니다. 9페이지를 참조하세요

4 VP 승점 보드를 게임 보드 근처에 놓습니다.

가점 트랙

6 특허 타일을 보드 하단부에 있는 기술 타일 부분에 해당하는 자리 (아이콘이 같은 칸)에 놓습니다.

9 제품 타일을 보드 옆에 쌓아 놓습니다.

항상 타일 구역

8 항상 타일들을 섞은 뒤 5개를 공개해서 항상 타일 구역에 놓습니다

남은 타일들은 뒷면이 보이게 놓습니다.

7 기술 타일들을 특허 타일을 놓은 자리 옆에 놓습니다. 만약 처음으로 게임을 하는 것이라면 앞면을 사용할 것을 권장합니다. 이후 게임이 익숙해지면 어느 면을 사용해도 좋습니다. 혹은 플레이어가 상의해서 원하는 면을 사용해도 좋습니다



뒷면

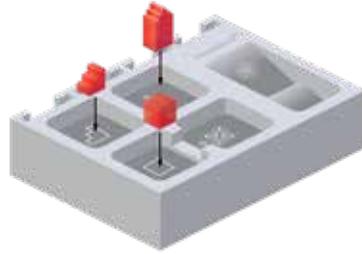
앞면

## 플레이어 준비

각 플레이어들은 원하는 색깔을 정한 뒤 해당 색의 마커들을 받습니다. 이 마커들은 다음과 같습니다 :

-  진행 마커 12개
-  지점 마커 18개
-  제품 마커 20개

각자 오거나이저 1개씩을 받아서 해당하는 칸에 각 마커들을 넣습니다.



각 플레이어들은 패드 한 쌍을 받습니다. 1개는  아이콘이, 다른 1개는  아이콘이 있어야 합니다.



각 플레이어들은 자신의 색상에 해당하는 가림막을 받습니다.



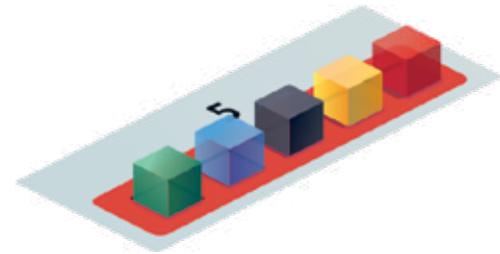
가림막 뒷면의 정보에 따라 다음과 같이 합니다 :



1. 지점 마커를 시작 지역의 지점 마커 자리 첫 칸 (맨 왼쪽)에 놓습니다.
2. 제품 마커 1개를 VP 점수 보드 위에 놓습니다. 이때 자신의 색깔과 같은 시작 점수 칸 위에 놓습니다.
3. 자신의 색깔의 향상 타일을 받습니다.



모든 플레이어들은 각자의 제품 마커 1개씩을 가격 트랙의 "5" 자리에 놓습니다. 이때 VP 점수 보드 위의 시작 지점 순서와 동일한 순서(왼쪽에서 오른쪽으로 초록색, 파란색, 검은색, 노란색, 빨간색)로 놓습니다.



## 2~4인용을 위한 소매점 타일 배치

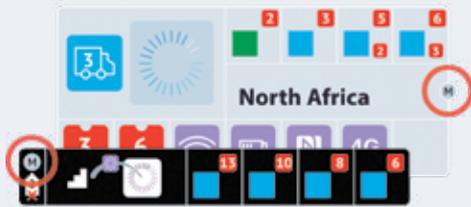
적은 인원수에서도 경쟁의 분위기를 돋구기 위해 지역의 시장 영역 위에 소매점 타일을 놓습니다.

시장 영역:    

각 소매점은 게임 보드의 특정 지역 위에 놓습니다. 소매점 타일은 지역처럼 크기에 따라 3 종류로 나뉩니다.

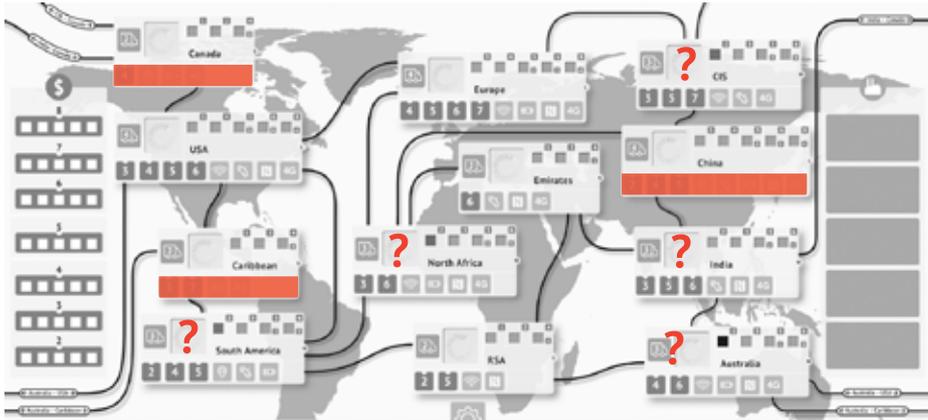
**S** (Small:작은 지역), **M** (Medium:중간 크기 지역), **L** (Large:큰 지역). 같은 크기의 지역과 소매점 타일은 서로 맞습니다.

**예시**, 북아프리카(North Africa)는 중간 크기 지역으로 'M'이라고 표시되어 있습니다. 따라서 이 곳에 소매점 타일을 놓을 때는 역시 'M'이 표시된 소매점 타일을 놓아야 합니다.

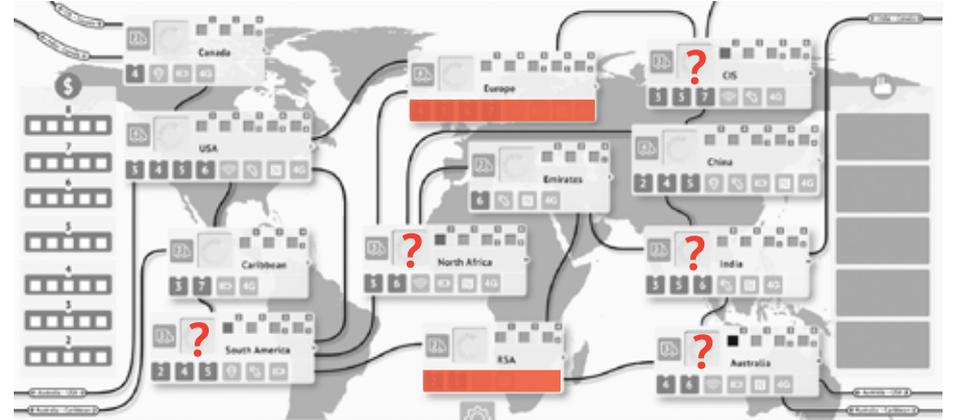


소매점 타일을 모두 섞은 뒤 인원 수에 따라 아래 설명을 참조합니다. 소매점 타일은 무작위 면으로 배치합니다:

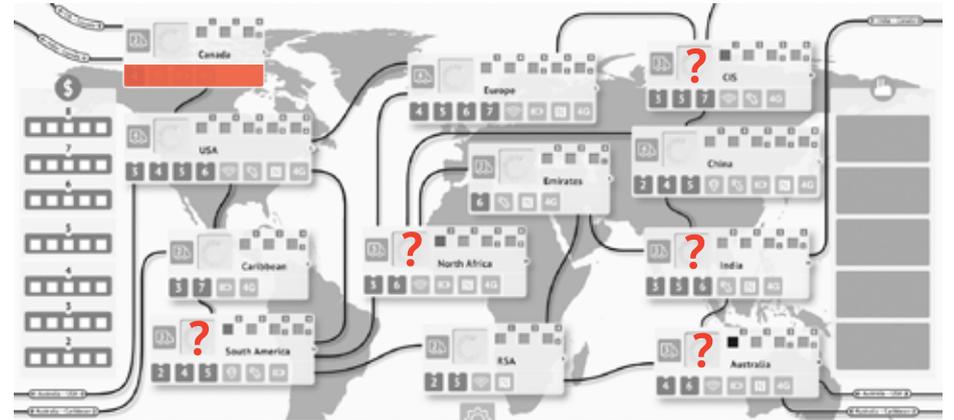
**2인 플레이**: 소매점을 중국(China), 캐나다(Canada), 카리브해(Caribbean) 지역에 놓습니다. 그리고 플레이어들의 시작 지점  이 없는 모든 중간 크기 지역에도 소매점들을 놓습니다.



**3인 플레이**: 소매점을 유럽(Europe), 남아프리카 공화국(RSA) 지역에 놓습니다. 그리고 플레이어들의 시작 지점  이 없는 모든 중간 크기 지역에도 소매점들을 놓습니다.



**4인 플레이**: 소매점을 캐나다(Canada) 지역에 놓습니다. 그리고 플레이어들의 시작 지점  이 없는 중간 크기 지역 1곳에도 소매점을 놓습니다.

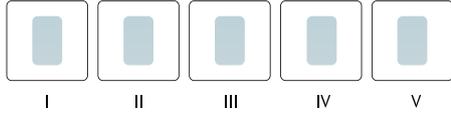


**5인 플레이**: 소매점 타일을 사용하지 않습니다. 모두 게임 상자로 되돌립니다.

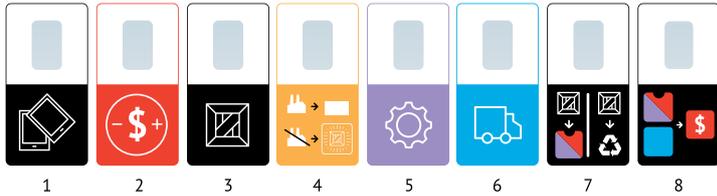
소매점 타일들에 대한 상세한 설명은 20페이지를 참조하세요.

# 게임 진행

게임은 5라운드로 진행됩니다. 게임 보드 상단에 로마 숫자로 라운드 트랙이 표시되어 있습니다:



각 라운드는 8단계로 구성됩니다. 게임 보드 상단에 단계 트랙이 표시되어 있습니다:



단계는 순서대로 (왼쪽에서 오른쪽) 진행됩니다. 마지막 단계가 끝나면, 현재 라운드가 끝나고 다음 라운드로 이어집니다.

## 1단계 : 계획

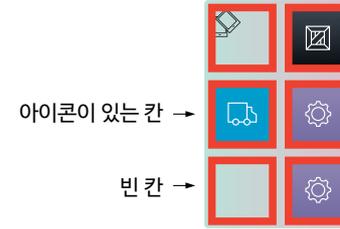
모든 플레이어들은 두 개의 패드를 사용해서 이번 라운드의 행동을 결정합니다. 이 단계는 동시에, 그리고 가림막 뒤에서 비밀리에 진행합니다. 계획 단계때는 두 개의 패드를 겹쳐 놓습니다. 각 플레이어들은 자신의 패드 중 앞 뒷면을 원하는 대로 사용해서 원하는 방식으로 겹쳐 놓습니다. 단 다음 규칙은 준수해야 합니다:

**1. 패드들은 기울어 지지 않게 수평 혹은 수직으로 배치해야 합니다:**



**2. 적어도 1칸에서 4칸까지 겹치도록 배치해야 합니다:**

각 패드에는 양면으로 각각 6개의 칸이 있습니다. 어떤 칸에는 아이콘이 있고, 어떤 칸에는 없습니다.



아래의 예시들처럼 패드는 1칸에서 4칸이 겹쳐지게 해야 합니다. 겹쳐지는 칸은 빈 칸이나 아이콘이 있는 칸 어디여도 상관 없습니다:



**힌트:** 사실 효율적인 계획 세우기는 게임 규칙을 알아야만 가능합니다. 이는 이후에서 설명합니다. 다만 현재 알아야 할 점은 계획을 세우는 것이 현재 라운드 내내 영향을 끼친다는 점입니다!

플레이어들은 계획 단계 때 항상 타일을 함께 사용할 수 있습니다 (12페이지).

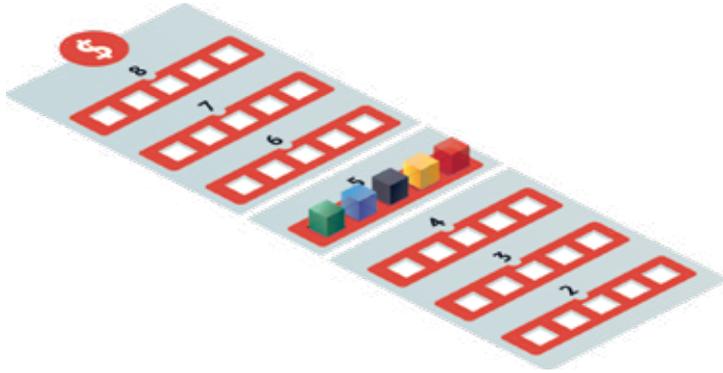
모든 플레이어들이 계획 단계를 마칠 때까지, 배치를 결정한 각자의 패드들은 가림막 뒤에 놓습니다. 계획들을 끝내면 모두 가림막 뒤의 패드들을 공개합니다.

**기억하세요:** 겹쳐진 패드에서 보이는 아이콘들은 '활성화' 된 것이고, 가려진 아이콘들은 '비활성화' 된 것입니다. 보이는 하지만 아이콘이 없는 칸은 '열린 칸'이라 칭합니다.



## 2 단계. 가격 결정

이 단계에서 플레이어들은 각자의 제품(■)을 얼마에 팔 것인지 그 가격을 결정합니다. 결정된 가격은 가격 트랙에 표시합니다.

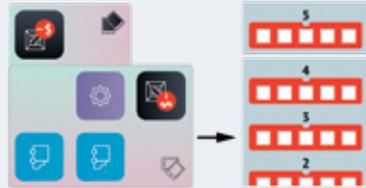


게임 시작시에는 모든 플레이어들의 제품 가격을 “5”에 놓습니다.

각 플레이어별로 활성화된 가격 아이콘에 따라 가치를 조정합니다 :

- 각  아이콘은 해당 회사의 제품 가격을 1 낮춥니다.
- 각  아이콘은 해당 회사의 제품 가격을 1 올립니다.

**예시.** 다음과 같이 계획된 패드에서 활성화된  아이콘 2개가 있기 때문에 가격이 2 낮아져서 제품 가격이 3이 됩니다.



**힌트 :** 가격은 게임에서 정말로 중요한 요소입니다. 4단계(“생산 향상” 12페이지) 시작과 동시에 가격은 플레이어의 진행 순서를 결정합니다. 이는 게임 승리에 절대적인 요소입니다!

## 3 단계 : 생산

이 단계에서 각 플레이어들은 이번 라운드 동안 판매할 제품(■)을 생산합니다.

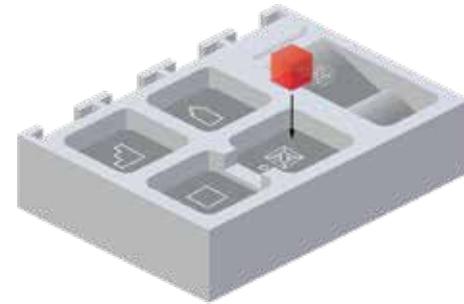
플레이어들이 ■을 생산하는 방법은 다음과 같습니다 :

1. 활성화 된  아이콘마다 ■ 1개를 생산합니다.
2. 패드로 가려진 칸마다 ■ 1개를 생산합니다.

**예시.** 다음과 같이 계획된 패드에서 활성화된  아이콘이 3개이고, 가려진 (2개의 패드로 겹쳐진) 칸이 4칸이기 때문에 모두 7개의 ■ 이 생산됩니다.



생산된 ■ 수만큼의 제품 마커를 각 플레이어의 오거나이저의 판매 가능한 제품 칸으로 옮깁니다.



위의 방법 외에도 ■은 연구를 통해 달성된 기술(18페이지), 소매점(20페이지), 항상 타일이나 제품 타일(12페이지)을 통해서도 생산됩니다.



## 4단계. 생산 향상

2단계에서 결정된 가격은 4단계부터 중요하게 작용합니다. 왜냐하면 2단계때 가장 낮은 가격이 된 플레이어가 4단계부터 첫 번째 플레이어가 되기 때문입니다. 이후 가격순으로 순서가 정해집니다. 만약 같은 가격의 플레이어가 여러 명이라면 현재 VP 점수 보드에서 더 낮은 점수의 플레이어가 우선합니다. 이를 “우선권 규칙”이라고 부릅니다. 라운드 진행 중 가격이 바뀌는 경우도 생기기 때문에 이 순서는 라운드의 단계때마다 확인해야 합니다.

첫 플레이어부터 각 플레이어들은 아래의 두 가지 행동 중 한 가지를 합니다. 이 행동의 여부는 계획 단계 때 배치된 패드에서 아이콘이 보이는가의 여부에 따릅니다:

- 1 만약 아이콘이 활성화 되었다면, 플레이어는 향상 타일 구역에서 원하는 향상 타일 1개를 가져옵니다.



- 2 만약 아이콘이 비활성화 되었다면 (패드에 가려져 안 보인다면), 제품 타일 () 1개를 대신 가져옵니다.

플레이어들은 이번에 가져온 향상 타일이나 제품 타일 을 다음 라운드부터 사용 가능합니다.

**기억하세요 :** 이 단계는 마지막 라운드에서는 진행하지 않습니다

## 향상 타일 사용

게임 시작 시 모든 플레이어들은 자신의 회사의 향상 타일 1개를 갖고 시작합니다. 이 타일들은 1라운드부터 사용할 수 있습니다. 게임 중 획득한 타일은 다음 라운드의 1단계부터 사용할 수 있습니다. 사용한 타일들은 다음 라운드에서도 사용 가능합니다. 각 향상 타일은 다음 두 가지 방법으로 사용 가능합니다:

- 1 향상 타일은 플레이어의 패드 배치 때 도움을 줍니다. 향상 타일은 패드 배치 때 자유로이 추가할 수 있습니다. 단 다음 규칙을 준수해야 합니다:

1. 향상 타일은 패드 위에 배치 시 반드시 **앞면**으로 배치해야 합니다.



2. 향상 타일은 반드시 패드 위의 2칸을 **덮어야** 합니다. 향상 타일은 패드의 면 밖으로 벗어나게 놓을 수 없습니다 (예외 : 4G 기술을 연구한 플레이어는 이 규칙을 어길 수 있습니다).



향상 타일 배치 예시

항상 타일에 의해 가려진 칸은 비활성화된 칸입니다. 하지만 패드끼리 가려진 칸마다  1개가 생산되는 것과 달리, 항상 타일로 가려진 칸은  을 생산하지 않습니다.



항상 타일들을 서로 간에 겹쳐지게 배치할 수도 있습니다. 하지만 항상 타일 하나가 다른 항상타일을 서로 완전히 (2칸 모두) 가리게 배치할 수는 없습니다.



패드 위의 항상 타일의 전체 혹은 일부를 다른 패드가 겹치게 배치할 수 있습니다.



2 아니면 플레이어는 항상 타일을 패드에 배치하지 않고 뒤집어서 자신의 앞에 놓을 수 있습니다. 이렇게 뒤집어 놓은 항상 타일 1개마다 3단계에서  1개를 생산합니다.

각 항상 타일 위의  아이콘은 이 타일이 패드 위에 배치되지 않는 타일임을 의미합니다.

제품 타일()은 어떠한 경우에도 패드 위에 배치하지 않습니다.  이 있는 이유도 그런 이유에서입니다. 플레이어들은 가지고 있는  1개마다 3단계에서  1개를 생산합니다.

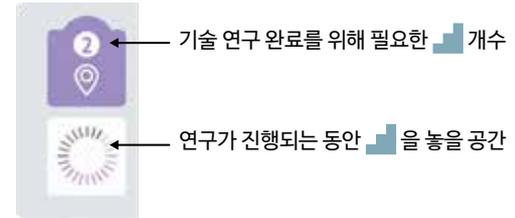
## 5단계. 기술 연구

이 단계에서, 플레이어들은 우선권 규칙(12페이지)에 따른 순서대로 다음을 진행합니다.

기술들은 판매를 촉진시키며 추가 혜택을 줍니다. 새로운 기술로의 연구 진행은 게임 보드 하단의 각 기술 영역에 표시됩니다.



- 진행 마커()는 연구 정도를 표시합니다.
- 이 단계가 시작되면, 모든 플레이어들은 계획 단계 때 배치한 패드에서 활성화된  아이콘 마다  1개를 사용합니다.
- 우선권 규칙 순서대로 플레이어들은 사용 가능한 자신의  을 기술 연구에 놓을 수 있습니다. 원한다면 사용 가능한  중 일부만 사용할 수도 있습니다. 하지만 사용하지 않은  은 단계가 끝나면 버려져서 다시 공급처로 돌아옵니다.
- 기술 연구 달성을 위해 필요한  의 개수는 기술 타일 자리에 표시되어 있습니다.



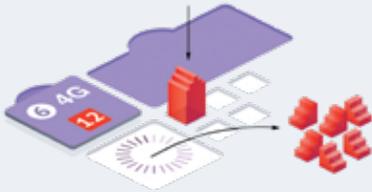
- 플레이어들은  을 연구하고자 하는 기술 칸 아래의 해당 자리에 놓습니다. 이번 차례에 여러 개의  을 사용할 수 있다면, 이  들을 여러 기술에 분산해서 놓아도 됩니다.
- 한 플레이어의 누적된  개수가 해당 기술 연구 완료에 필요한 개수에 도달했다면, 그 플레이어는 해당 기술을 달성합니다. 해당 칸에 쌓인 자신의  을 전부 회수하고, 지점 마커() 1개를 기술 타일 아래의 칸 1곳에 놓습니다. 이제부터 그 플레이어는 해당 기술의 혜택을 사용할 수 있습니다 (18페이지).

예시, 이번 차례에 당신은 패드로 다음과 같이 계획했습니다.:



3개가 보이기 때문에 3개를 받습니다. 당신은 4G 기술을 연구하고자 합니다. 비용은 6입니다.

연구를 완성하기 위해 3개보다 더 많은 3개가 필요합니다. 일단 이번 기술 연구 단계 때 사용 가능한 3개의 3개를 모두 4G 기술 자리에 놓습니다. 다음 라운드에서 더 연구할 수 있기를 도모합니다.



다음 라운드의 연구 단계에서 당신은 필요한 수의 3개를 해당 자리에 놓아서 4G를 달성할 수 있습니다. 혹은 다른 기술 연구에 돌입할 수도 있습니다.

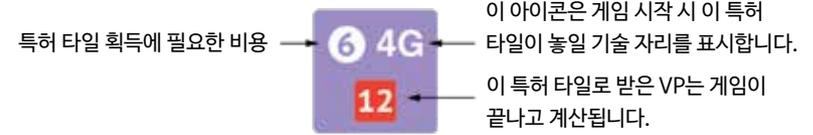
## 기술 효과

플레이어들이 연구 완료한 각 기술들은 기술 타일에 표시된 혜택을 줍니다. 일부 효과는 플레이어가 갖고 있는 패드의 아이콘에도 영향을 줍니다. 보다 상세한 설명은 18페이지를 참고하세요.

## 특허

각 기술별로 제일 먼저 기술 연구 완료를 마친 플레이어는 해당 기술에 대한 특허를 획득합니다. 자신의 3개를 기술 자리에 놓은 뒤, 해당 기술의 특허 타일을 자신의 앞으로 가져옵니다.

특허 타일은 VP를 획득하는 또 다른 방법입니다. 특허 타일로 얻은 점수는 게임이 끝난 뒤 계산됩니다 (표시 예시: 6 VP).



하지만, 특허 획득에 필요한 3개수는 특허 획득 이후, 연구 완료에 필요한 개수보다 1개가 더 많습니다.

따라서 누군가 특허를 획득하자마자, 해당 기술 연구 완료에 필요한 3개수는 1 줄어듭니다. 따라서 다른 플레이어들은 좀 더 쉽게 해당 기술을 획득할 수 있습니다. 물론 특허 타일을 가져갈 수 있는 플레이어는 더 비싸게 가져간 1명 뿐입니다!

여러 명의 플레이어가 같은 기술을 동시에 연구하고 있을 수도 있습니다. 만약 누군가가 특허를 가져가서 연구 완료에 필요한 3개가 1 줄어든다, 바뀐 수만큼의 3개 이미 올려 놓아진 플레이어는 더 이상 3개를 필요 없이 기술 연구를 완료할 수 있습니다. 물론 이 단계를 진행하려면 자신의 차례가 와야 합니다!

1



빨간색과 초록색은 모두 게임 패드 기술을 연구 중입니다.

2



초록색이 필요한 마지막 3개를 놓습니다.

3



초록색이 특허를 획득합니다. 배치해 놓은 3개를 모두 회수하고, 해당 기술 자리에 자신의 3개를 놓습니다.

4



연구 완료에 필요한 3개가 적어져서 빨간색은 자신의 차례에 즉시 해당 기술 연구를 완료합니다. 다만 빨간색은 특허를 얻지 못합니다!

## 6 단계. 설립

이 단계에서, 플레이어들은 우선권 규칙(12페이지)에 따른 순서대로 다음을 진행합니다.

게임 시작 시 각 플레이어들은 지역 한 곳에 자신의 지점  이 있습니다. 하지만 게임이 진행되면서 판매의 거점이 될 지점들을 늘려 나갑니다. 설립 단계를 통해서 이것이 가능해 집니다.

- 우선 다른 지역으로 확장을 하기 위해,  이 필요합니다.
- 모든 플레이어들은 계획 단계 때 배치한 패드에서 활성화 된  아이콘 마다  1개를 사용합니다.
- 우선권 규칙 순서대로 플레이어들은 사용 가능한 자신의  을 확장하고자 하는 지역의 해당 칸에 놓습니다. 여러 개의  을 여러 지역에 분배해서 놓을 수도 있지만, 놓을 수 있는 지역은 현재 자신의  이 있는 지역에 인접하게 연결된 곳이어야 합니다. 지역들은 선으로 연결될 경우 인접하게 연결된 곳이라고 간주합니다.  를 놓다가  이 설립되면, 여기에 인접한 지역으로도 확장이 가능합니다.

**예시,** 규범은 북아프리카(North Africa)에  이 하나 있습니다. 따라서 유럽(Europe), 중국(China), 에미리트(Emirates), 남아메리카(South America)로 확장이 가능합니다. 이번 차례동안 규범은 사용 가능한  들을 위의 지역들에 놓을 수 있습니다.

- 이번 단계동안 사용하지 않은  은 버려져서 다시 공급처로 돌아갑니다.
- 한 지역에 쌓인 자신의  수가 지점 설립에 필요한 비용에 도달하면, 그 플레이어는 해당 지역의 지점 자리에 자신의  을 놓고, 쌓인  을 모두 회수합니다.



새로 놓는  은 비어 있는 자리 중 가장 왼쪽에 놓습니다.

빈 자리가 없다면, 누구도 그 지역에  을 추가할 수 없습니다.

각 플레이어는 지역 별로  을 1개만 놓을 수 있습니다 (기술이나 소매점의 혜택으로 예외가 생길 수 있습니다).

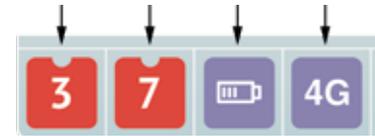
큰 지역일수록  을 놓기 힘듭니다. 하지만 이런 곳이 플레이어에게 더 많은 확장의 기회를 줍니다.

## 7 단계. 제품 판매

이 단계에서, 플레이어들은 우선권 규칙(12페이지)에 따른 순서대로  들을 판매합니다 (오거나이저의 판매 가능한 제품 칸에 있는 제품을 모두). 한 플레이어가 아래 원칙대로 자신의  을 모두 판매한 뒤, 다음 플레이어의 차례로 넘어갑니다.

 은 아래 3가지 조건이 모두 만족되는 지역에만 판매할 수 있습니다:

- 해당 지역에 당신의  이 해당 지역에 있어야 합니다.
- 해당 지역에 소매점이 없어야 합니다.
- 당신의  을 살 수 있는 구매자가 해당 지역에 있어야 합니다.



각 자리가 구매자를 의미합니다.

 이 판매 되었음을 표시하기 위해, 플레이어는 해당 구매자 칸 위에 판매한  을 올려 놓습니다. 하지만 모든 구매자가 당신의 제품을 살 수 있는 것은 아닙니다. 다음을 참고하세요:

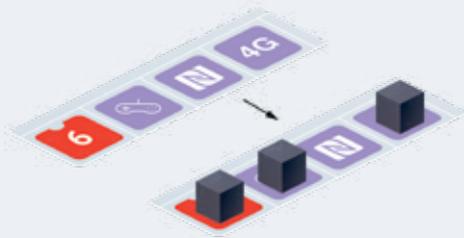
**?** 빨간색 칸의 구매자는 쓰여진 숫자보다 더 비싼 가격은 지불할 수 없습니다. 만약 당신의 제품 가격이 해당 숫자보다 같거나 낮다면, 해당 구매자는 당신의  을 제품 가격에 구입할 것입니다. 쉽게 말해서 빨간색 칸의 숫자는 그 구매자가 지불할 수 있는 금액입니다.

**?** 보라색 칸의 구매자(가격이 아닌 아이콘이 그려진)는 당신의  을 어떤 가격에라도 구매할 수 있습니다 (물론 당신의 제품 가격 이상으로 지불하지는 않습니다). 단, 당신의 제품이 그 구매자가 원하는 해당 기술을 가진 제품이어야 합니다. 해당하는 기술의 아이콘이 이 구매자의 칸에 표시되어 있습니다.

각 구매자들은 오직 한 개의  만 구입 가능합니다. 이번 차례에 팔리지 못한  들은 모두 버려집니다 (각 플레이어의 오거나이저의 '제품' 칸으로 되돌려집니다).

**중요:** 한 지역에서 여러 구매자에게  을 팔 때는 구매 가능한 구매자들 가운데서 언제나 왼쪽에서 오른쪽 순서로 판매됩니다. 예를 들어 가격으로 구매 가능한 구매자가 있음에도 이를 건너 뛰어, 보라색 구매자에게 먼저 판매할 수 없습니다.

예시: 당신은 이번 단계에 4개의 [블록]을 생산했고 판매 가능한 지역이 1곳입니다. 2단계에서 당신은 [블록]의 가격을 3으로 정했습니다. 당신은 게임패드와 4G 기술이 있습니다. 따라서 이 지역에서는 3개의 [블록]을 판매할 수 있습니다. 남은 구매자 한 명은 NFC 기술을 원하기 때문입니다. 팔지 못한 [블록] 1개는 이번 단계가 끝나고 버려집니다.



힌트: 만약 당신의 단계를 진행한 이후 [블록] 판매가 가능했는데 깜빡 잊은 곳이 있다면(다른 플레이어들도 알아채지 못했다면), 결국 이 [블록]은 판매하지 못한 셈입니다. 이 경우 다른 플레이어에게 양해를 구하고 그 구매자에게 [블록]을 판매 할 수도 있습니다. 하지만 냉정한 진행을 위해서 이미 놓친 차례는 반복하지 않는게 좋습니다!

## 8단계. VP 획득

이 단계에서 모든 플레이어들은 판매한 [블록] 수와 지역 선두에 따라 VP를 받습니다. VP 획득 계산은 플레이어 순서대로 진행하지 않아도 됩니다.

### 판매한 제품

모든 플레이어들은 판매한 [블록] 수에 제품 가격(가격 트랙에 표시된)을 곱해서 VP를 받습니다. 이 계산을 위해 가림막 뒤에 표가 나와 있습니다.



## 지역 선두

지역 별로 자신의 [블록]을 가장 많이 판매한 플레이어는 추가 VP를 받을 수 있습니다.

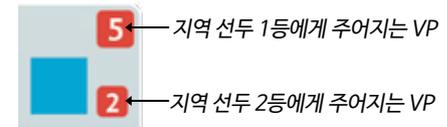
이때 받을 수 있는 VP는 가장 나중에 놓인 [블록]의 칸에 표시되어 있습니다.

지역에 자신의 [블록]이 있다 해도, [블록]을 한 개도 팔지 않은 플레이어는 이 점수를 받을 수 없습니다.

예시, 아래 지역에서 파란색 플레이어는 노란색 플레이어보다 더 많은 [블록]을 판매해서 지역 선두입니다. 파란색 플레이어는 [블록]이 세워진 가장 나중에 칸에 적힌 2점을 받습니다. 가장 나중에 지어진 [블록]이 파란색 플레이어의 것이 아니어도 상관없습니다.



일부 [블록] 칸에는 두 번째 선두 플레이어를 위한 점수가 적힌 칸도 있습니다. 두 번째로 제품 판매를 많이 한 플레이어도 같은 방식으로 점수를 받습니다.



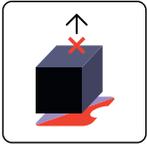
만약 여러 플레이어가 같은 수의 [블록]을 팔았다면, 자신의 [블록]이 가장 왼쪽에 있는 플레이어가 VP를 받습니다.

예시 : 다음과 같은 상황입니다. 파란색, 초록색, 빨간색 플레이어가 같은 수의 ■ 을 팔았지만, 파란색 플레이어가 판 ■ 이 더 왼쪽에 있으므로 파란색 플레이어가 지역 선두입니다. 따라서 파란색 플레이어는 6VP를 받습니다. 역시 판매한 ■ 개수가 같은 빨간색과 초록색 플레이어간의 비교에서, 지역 선두의 두 번째는 빨간색 플레이어보다 판매한 ■ 이 더 왼쪽에 있는 초록색 플레이어로 3VP를 받습니다.

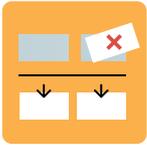


획득한 VP는 VP 점수 보드의 마커를 움직여서 표시합니다..

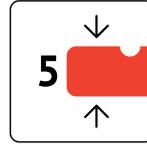
### 다음 라운드 준비



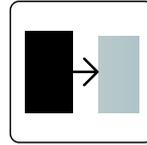
모든 플레이어들은 게임 보드 위에 있는 자신의 ■ 을 회수해서 오거나이저의 제품 칸에 놓습니다 ('판매 가능한 제품' 칸에 두지 않습니다).



게임 보드 위에 남은 항상 타일을 모두 제거해서 게임 상자로 되돌립니다. 항상 타일 더미에서 5개를 가져와서 해당 구역에 앞면이 보이도록 놓습니다.



가격 트랙에서 모든 플레이어들의 제품 가격을 다시 5로 맞춥니다



라운드 마커를 다음 칸으로 이동시킵니다.

새로운 라운드가 시작되며 다시 1단계부터 진행합니다.

### 게임 종료와 승자 결정

게임은 5라운드 동안 진행되며 5 라운드의 8단계가 끝나면 게임이 종료됩니다. 각 플레이어들은 최종 VP를 계산합니다. 다음 VP를 모두 더합니다:

- 1 게임 중 획득한 VP.
- 2 게임 중 획득한 특허에 적힌 VP.
- 3 소매점에서 획득한 VP.

가장 많은 VP를 얻은 플레이어가 승리합니다!

동률일 경우, 더 많은 기술을 개발한 플레이어가 승리합니다. 그래도 동률일 경우, 특허를 더 많이 가진 플레이어가 승리합니다. 그래도 동률일 경우 모두가 승리한 것으로 간주합니다.

## 기술

플레이어가 기술 연구를 마치면, 해당 보너스를 즉시 받습니다. 기술 보너스는 사용할 수 있다면, 반드시 사용해야 합니다.

일부 기술들은 1회성 보너스입니다. 일부 기술들은 지속성 보너스입니다. 각 기술 보너스들은 특정한 단계에서 그 효과를 발휘합니다. 이는 기술 타일에 표시되어 있습니다.



## 기술 아이콘에 대한 설명



숫자는 각 기술 보너스 효과를 적용할 수 있는 단계의 번호를 나타냅니다.



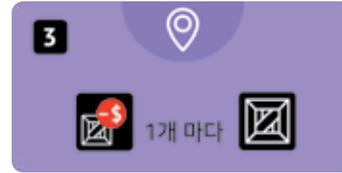
만약 번호가 없다면 이 보너스 효과의 발동이 특정 단계에서 일어나는 것이 아니기 때문입니다. 상세한 내용은 보너스 효과 설명을 참조하세요.



일부는 빨간색 점이 찍혀 있습니다. 이 경우 이 기술 연구를 완성한 플레이어는 그 즉시 보너스 효과를 받습니다. 그리고 명시된 라운드마다 해당 보너스 효과를 또 받습니다. 만약 빨간색 점만 있고 숫자가 없다면, 이 보너스 효과는 즉시 (기술 연구 완료시) 한 번만 받는 것입니다.

## 기술 설명

### GPS



이제부터 당신의 패드에 있는 아이콘은 3단계 동안 1개 생산이 아닌 2개 생산으로 간주합니다.

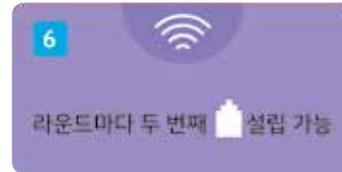
이 보너스는 지속성 효과입니다.



즉시 5개를 생산합니다. 생산한 은 오거나이저의 '판매 가능한 제품' 칸에 놓습니다.

이 보너스는 1회성 효과입니다.

### 와이파이



매 라운드의 6단계때, 당신은 1개를 당신의 이 있는 지역 중 한 곳에 무료로 추가할 수 있습니다. 다만 이 효과로 한 지역에 세 번째 을 세울 수는 없습니다. 또, 소매점에는 두 번째 도 세울 수 없습니다

이 보너스는 지속성 효과입니다.



7단계 때 판매하고 남은 이 있어도 버리지 않고 다음 라운드를 위해 가지고 있습니다.

이 보너스는 지속성 효과입니다.

## 게임 패드



이제부터 게임 중 기술 연구 완료를 위해 필요한 [아이콘]의 개수가 1개 할인됩니다.

이 보너스는 지속성 효과입니다.



즉시 [아이콘] 1개를 당신의 [아이콘]이 없는 작은 지역 한 곳에 무료로 세웁니다. 만약 그 지역이 소매점이라면 해당 소매점 보너스를 받습니다

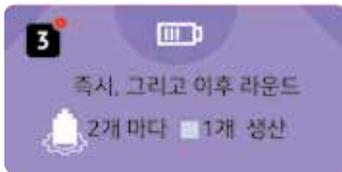
이 보너스는 1회성 효과입니다.

## 리튬 이온 배터리



이제부터 당신의 패드에 있는 [아이콘]은 [아이콘]으로도 간주합니다. 다시 말해 6단계에서 [아이콘] 아이콘의 개수를 셀 때, [아이콘] 아이콘도 그 개수로 칩니다.

이 보너스는 지속성 효과입니다.



즉시 당신이 가진 기술 2개마다 [아이콘] 1개를 생산합니다. 아울러, 이제부터 라운드의 3단계에 당신이 가진 기술 2개마다 [아이콘] 1개를 생산합니다.

이 보너스는 지속성 효과입니다.

## NFC



6단계때, 당신은 [아이콘]을 3개까지 당신의 제품 가격으로 팔 수 있습니다. 이때 판매된 [아이콘]을 지역에 두지 않습니다. 대신 VP 점수 보드에 즉시 VP로 표시한 뒤 판매한 [아이콘]은 버립니다 (오거나이저의 '제품' 칸으로 되돌립니다).

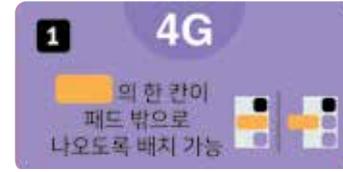
이 보너스는 지속성 효과입니다.



즉시 당신의 제품 가격을 1 올립니다. 아울러, 이제부터 라운드의 2 단계에, 당신의 제품 가격을 1 올립니다.

이 보너스는 지속성 효과입니다.

## 4G



항상 타일을 패드에 배치할 때, 해당 타일들은 패드에 한 칸만 걸친 채로 바깥으로 나갈 수 있습니다.

이 보너스는 지속성 효과입니다.

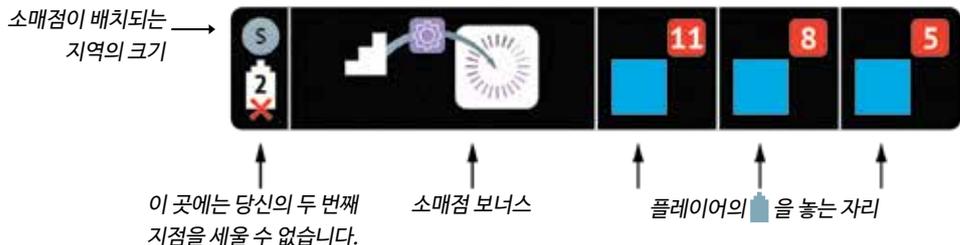


7단계때, 당신의 [아이콘]이 없는 지역에도 당신의 [아이콘] 1개씩을 팔 수 있습니다. [아이콘] 판매의 규칙은 15페이지의 설명을 그대로 따릅니다. 판매한 [아이콘]을 해당 구매자 칸 위에 놓는 것도 동일합니다.

이 보너스는 지속성 효과입니다.

## 소매점

소매점이 있는 곳에서는 ■ 판매를 할 수 없습니다. 하지만 설립 단계를 통해서 플레이어들은 소매점이 있는 지역에 ■ 을 세울 수 있습니다 (필요한 만큼의 ■ 가 있다면). 이때 세워지는 ■ 은 지역의 해당 칸이 아닌, 소매점 타일 위의 파란색 칸에 놓습니다.



파란색 칸 옆의 빨간색 네모 안의 숫자는 이 곳에 ■ 을 세운 플레이어가 게임이 끝나고 받는 VP입니다.

■ 은 언제나 맨 왼쪽에서 오른쪽 순서로 세워져야 합니다. 따라서 먼저 ■ 을 세우는 플레이어일수록 게임이 끝나고 이 소매점에서 더 높은 점수를 받습니다.

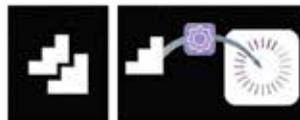
플레이어가 ■ 을 소매점에 세우면 그 즉시 해당 보너스를 받습니다. 소매점 보너스들은 모두 1회성 효과입니다. 이때 **보너스 효과를 반드시 사용해야 합니다.** 일부 소매점에는 보너스 효과가 없습니다.

**기억하세요 :** 한 소매점에 한 플레이어가 ■ 을 2개 세울 수 없습니다.

## 소매점 보너스



당신의 ■ 을 표시된 수만큼 생산합니다. 생산된 ■ 은 오거나이저의 '판매 가능한 제품' 칸에 넣습니다.



표시된 수만큼의 ■ 을 가져와서 기술 영역의 원하는 자리에 놓습니다. ■ 2개를 받았다면 이를 다른 두 개의 기술에 놓을 수도 있습니다. 만약 이 효과로 기술 연구 완료 조건이 충족되어도, 다음 5단계의 당신의 차례까지 기다려야 합니다 (우선권 규칙에 따라). 그때까지는 해당 기술에 ■ 을 놓을 수 없습니다.



가격 트랙에서 당신의 제품 가격을 1올리거나 내립니다.



■ 1개를 당신의 ■ 1개가 있는 지역 한 곳에 무료로 세웁니다. 다만 이 효과로 한 지역에 세 번째 ■ 을 세울 수는 없습니다. 소매점에는 이 효과를 적용할 수 없습니다.



당신의 ■ 1개를 현재 지역에서 다른 지역으로 옮깁니다. 소매점에 있는 ■ 을 다른 소매점으로 옮기는 것도 가능합니다. 이로서 어떤 지역이나 소매점의 지점 자리 중간에 빈 자리가 생긴다면 다른 모든 ■ 들을 왼쪽으로 차례차례 밀어서 빈자리를 채웁니다. 이 효과로 소매점의 ■ 을 옮겼을 경우 새로 놓는 소매점의 보너스를 받지는 못합니다.

## 자주하는 질문

게임 시작 시 소매점 배치를 무작위로 해도 되나요?

안됩니다. 게임의 균형을 망칠 수 있습니다.

패드에 있는 아이콘(  /  )은 무슨 뜻인가요?

한 플레이어가 갖고 시작하는 한 쌍의 패드를 의미합니다. 일단 이 아이콘에 따라 필요한 패드들을 받고 나면, 게임 중 이 아이콘들은 아무 의미가 없습니다.

1단계가 끝난 후에 패드의 위치를 바꿔도 되나요?

안됩니다. 설정 실수를 했다고 해도, 게임 중 패드의 위치를 바꾸는 것은 많은 혼란을 야기할 수 있습니다.

우선권 규칙으로도 순서가 정해지지 않으면 어떡하나요?

우선권 규칙 이후에도 순서가 정해지지 않을 경우, VP 점수 보드에 있는 시작 지점 순서(맨 위에색깔이 있는 부분)로 정합니다. 더 낮은 점수로 시작한 플레이어가 우선합니다.

제품 판매는 한 플레이어가 그의 모든  을 다 판매하고나서 다음으로 진행하나요?

네, 제품 개수에 상관 없이 한 플레이어가 그의 모든  을 판매하면 우선권 규칙 순서로 그 다음 플레이어가 진행합니다.

항상 타일은 사용하고 나서 버리나요?

아닙니다. 시작 항상 타일을 시작으로 획득하는 모든 항상 타일은 누적됩니다. 라운드를 거듭할수록 사용할 수 있는 항상 타일들이 늘어납니다.

항상 타일을 패드 아래에 배치해서 완전히 가려지도록 할 수 있나요?

그렇습니다. 항상 타일의 두 칸이 패드의 안쪽에 있거나 하면 됩니다. 항상 타일의 두 칸이 한 패드의 두 칸 뒤에 있다면 완전히 가려지게 됩니다. 사실 효율적인 방법은 아닙니다. 패드에 배치하지 않고 뒤집어서 추가 생산을 할 수도 있으니까요. 아무튼 규칙에 위배되는 것은 아닙니다.

1단계에서 패드 하나를 다른 패드와 완전히 겹치게 할 수 있나요? 혹은 면과 면이 붙도록 나란히 놓을 수 있나요?

안됩니다. 반드시 1칸에서 4칸은 겹쳐지게 해야 합니다. 이 규칙을 준수한다면 질문과 같은 상황은 생기지 않습니다!

3단계에서 필요한 수보다 더 많은  을 생산했습니다. 이때 일부  을 생산하지 않고 다음 라운드로 미뤄서 생산할 수 있나요?

안됩니다. 생산이 가능한  수 만큼 반드시 생산해야 합니다.

## 개발 팀:

**프로젝트 총괄:** Max Vereschagin

**아티스트:** Aleksandr Kiselev

**일반 진행:** Mikhail Pakhomov

**아트 디렉터:** Viktor Ziburdaev

**홍보:** Darina Orlova, Nataliya Naboyshchikova, Katerina Schlecker

**제작 진행:** Sergey Morozov

**번역:** Runa LLC

**검수:** William Niebling

## 디자이너의 감사의 말:

Herman Tikhomirov for great advice on the game promotion. Andrei Stolyarov for motivation to start making the game. Yuri Zhuravlev and Nikolai Pegasov for inspiration from the “The Golden Sails”. I also thank the entire Guild of Board Game Developers (GRaNI) for their contribution and promotion.



## 이 프로젝트의 진행을 위해 도움을 주신 분들:

Andrei Kolupaev, Konstantin Domashev, Konstantin Malygin, Yuri Yamschikov, Valery Kruzhlov, Ilya Stepanov, Yulia Ilyinskaya, Natalia Telezhkina, Yan Yegorov, Nikolai Zolotarev, Valentina Aristarkhova, Aleksandr Eremin, Andrei Kalinin, Igor Ganzha, Vasily Redinsky, Nadezhda Penkrat, Victoria Drobotova, Andrei Aganov, Anastasia Yushina, Vitaly Terekhov, Dmitry Krylov, Vasily Vereschagin.

## “Astronauts with Hammers” 팀에게:

Aleksandr Tkachev, Bogdan Khokhlov, Pavel Eltsin, Oleg Meleshin, Aleksandr Chapurin, Artur Katarzhanov, Yulia Tkachenko, Anton Prinov, Anton Kravchenko, Anna Kravchenko, Roman Gaffarov, Aleksandr Aleksnanin, Loergil Meflizh, Delli Arieri.

## 한글판 제작 진행:

보드엠 팩토리

스마트폰 주식회사의 게임 영상, FAQ 등을 보시려면  
보드엠팩토리의 공식 홈페이지를 찾아주세요

[BOARDMFACTORY.COM/smartphone](http://BOARDMFACTORY.COM/smartphone)

smartphone<sup>Inc.</sup>



[BOARDM.CO.KR](http://BOARDM.CO.KR)

[BOARDMFACTORY.COM](http://BOARDMFACTORY.COM)

[help@boardm.co.kr](mailto:help@boardm.co.kr)