

SCIENTIA

EVAN SONG

2-4 PLAYERS | 30 MIN | AGE 13+

I. 게임 목표

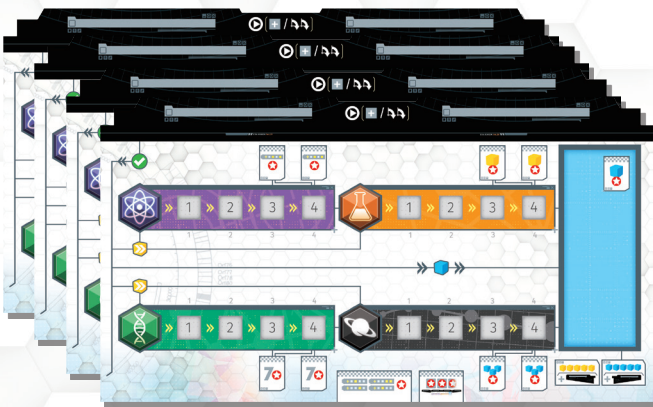
사이언시아 에서 여러분은 과학의 대표적인 네 가지 분야를 발전시켜 나갑니다:

물리학 - 화학 - 생물학 - 천문학

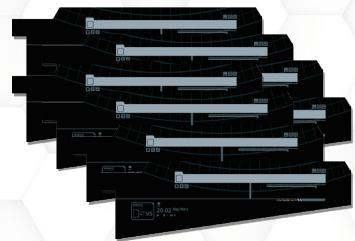
연구를 시작하거나 완료하며 기술력을 올리고, 때론 추가적인 연구 성과를 얻거나 연구의 규모를 확장하기도 합니다. 인원수에 따라 준비된 기술 큐브나 플라스크 큐브가 모두 소진되면 게임이 종료되며, 각 플레이어의 기술력 점수와 추가 점수를 모두 더하여 점수 총합이 가장 높은 사람이 승리합니다.

II. 구성품

개인 보드 4개



추가 슬롯 8개



선 플레이어 토큰 1개



프로젝트 보드 4개 (4종류 1개씩)



뒷면

플라스크 큐브 48개
(작은 큐브 40개, 큰 큐브 8개)

기술 큐브 28개



연구 카드 48장
(24종류 2장씩)



완료 토큰 4개

규칙서 1부
참조표 1장

III. 게임 준비

1. 연구 카드를 분야(테두리의 색깔 또는 왼쪽 위의 아이콘으로 구분)별로 모은 뒤, 각 분야마다 이번 게임에 사용할 3종류의 연구 카드를 선택합니다. (따라서 4개 분야, 모두 12종류의 카드 사용)

분야별로 선택할 3종류의 연구 카드는 반드시 기본 표시가 있는 카드 1장, 없는 카드 2장으로 구성해야 합니다.



카드는 양면으로 되어있으며, 어느 면으로 게임을 진행할지 자유롭게 선택할 수 있습니다. 4개의 프로젝트 보드를 테이블 위에 앞면으로 놓고, 분야별로 선택한 카드들을 프로젝트 보드의 각 칸에 같은 카드가 2장씩 겹쳐지도록 놓습니다. 선택하지 않은 카드들은 이번 게임에서는 사용하지 않으므로, 게임 상자로 되돌려 줍니다.

참고 : 첫 게임이라면, 8페이지의 '연구 카드 추천 조합 - 과학 발전의 첫 걸음'과 같이 카드를 준비하세요.

2. 각자 개인 보드를 1개씩 가져와 자기 앞에 놓습니다. 개인 보드 위의 슬롯은 플레이어가 한 번에 연구를 진행할 수 있는 카드의 장수를 의미합니다. 모든 플레이어들은 2개의 슬롯으로 게임을 시작합니다. 게임 중 특정 조건을 달성하면, 추가 슬롯을 얻을 수 있습니다.

3. 각자 개인 보드의 각 분야 트랙 4개의 시작점(아이콘 모양)위에 **기술 큐브 1개씩**을 놓습니다. 또, 그리고 플레이 인원에 따라 기술 큐브를 아래와 같이 꺼내어 테이블 한 쪽에 모아둡니다.

2인 : 6개 | 3인 : 8개 | 4인 : 10개

남은 기술 큐브들은 게임 상자로 되돌려 줍니다.

4. 플레이 인원수 두 배 만큼의 추가 슬롯을 테이블 한 쪽에 모아둡니다. 남은 추가 슬롯들은 이번 게임에서는 사용하지 않으므로, 게임 상자로 되돌려 줍니다.

5. 완료 토큰 4개를 테이블 한 쪽에 둡니다.



6. 플레이 인원에 따라 **플라스틱 큐브**를 아래와 같이 꺼내어 테이블 한 쪽에 모아둡니다. (주: 큰 플라스틱 큐브는 작은 큐브 3개와 같습니다.)

2인 : 30개 | 3인 : 40개 | 4인 : 50개

남은 플라스틱 큐브들은 게임 상자로 되돌려 줍니다.

7. 선 플레이어를 정해서 선 플레이어 토큰을 줍니다. 그리고 **마지막 사람부터 역순으로** 프로젝트 보드에 놓인 카드를 1장씩 가져와 자신의 개인 보드 위의 슬롯 2개중 1개 앞에 놓습니다. 이때, 카드의 아래 부분이 자신의 개인 보드를 향하도록 놓습니다.

IV. 게임 진행

게임은 선부터 시작하여 시계방향으로 진행하며, 자신의 차례가 되면 아래의 두 가지 행동 중 한 가지를 합니다.

A. 카드 가져오기 -프로젝트 시작하기

프로젝트 보드에 놓인 연구 카드 중 1장을 가져옵니다. 가져온 카드는 자신의 개인 보드 위쪽에 카드가 없는 슬롯 중 한 곳 앞에 놓습니다. 이때, 카드의 아래 부분이 자신의 개인 보드를 향하도록 놓습니다.

개인 보드에 표시된 슬롯 칸은 카드를 놓는 자리를 표시하는 동시에 몇 장의 카드를 가질 수 있는지 보여줍니다. 따라서 모든 슬롯이 채워져 있다면 이 행동을 선택할 수 없습니다.

참고: 같은 카드를 2장 갖고 있을 수 있습니다.



플라스크

플라스크 큐브(파란색)는 점수 계산시 개당 1점이며, 다양한 방법으로 획득 가능합니다. '카드 가져오기' 행동으로 프로젝트 보드에서 카드를 가져올 때, 그 위에 플라스크가 있으면 함께 가져와서 계속 그 위에 놓아둡니다. 해당 카드의 연구가 완료 되면, 그 위의 플라스크는 플레이어 보드의 플라스크 저장 공간으로 갑니다. (4페이지 '2.플라스크 큐브 이동' 참조) 차례가 끝나고 연구 완료를 마친 카드를 되돌려 놓을 때, 프로젝트 보드의 같은 카드 위에 플라스크가 놓여 있다면, 되돌려 놓는 카드를 플라스크 아래에 놓습니다. (4페이지 하단 참조)

B. 카드 회전시키기 -프로젝트 연구하기

자신이 가진 카드를 두 번까지 돌립니다. 카드는 한 번 돌릴 때마다 시계방향으로 90도씩 돌리며,

- 한 카드를 두 번 돌리거나,
- 두 카드를 한 번씩 돌릴 수 있습니다.

이 행동을 하는 중에 어떤 카드가 한 바퀴(360°)를 완전히 회전한 상태가 되면 (즉, 4번 회전) 그 카드는 연구 완료가 되어 더이상 돌릴 수 없습니다.

참고: 원한다면 한 카드를 한 번만 돌릴 수도 있습니다.

연구 완료에 대해서는 다음 항목에서 자세히 설명합니다.



자신의 차례에는 두 가지 행동 중 하나는 반드시 해야합니다. 행동을 하고 나서 연구 완료된 카드가 있다면 연구 완료 단계를 진행한 뒤에 자신의 차례가 끝나며, 없다면 바로 자신의 차례가 끝납니다.

주의: 연구 완료 단계로 넘어가기 전에 반드시 행동을 모두 실행해야 합니다.

현재 플레이어가 모든 행동을 끝내면, 다음 플레이어 (현재 플레이어의 왼쪽에 앉은)가 자신의 차례를 진행합니다.

연구 완료

모든 카드는 4번 (360°) 회전하면 연구가 완료되며, 완료된 카드는 아래의 순서에 따라 연구 완료를 진행합니다. 만약 동시에 여러 장의 카드가 완료되었다면, 완료된 순서에 관계없이 원하는 카드부터 한 장씩 연구 완료를 실행합니다.

참고 : 필요할 경우 완료된 카드 위에 완료 토큰을 놓아서 연구 완료 단계 진행을 해야함을 표시합니다.

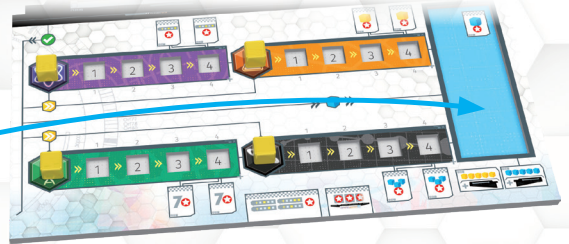
1. 완료된 카드를 완료 영역으로 이동

개인 보드의 오른쪽 공간을 완료 영역이라고 합니다. 카드의 연구가 완료되면 해당 카드를 완료 영역으로 옮깁니다.



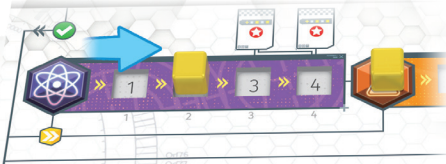
2. 플라스크 큐브 이동

완료 영역으로 이동시킨 카드 위에 플라스크 큐브가 있다면, 그 큐브를 모두 자신의 보드 위의 플라스크 저장 공간으로 옮깁니다.



3. 기술 큐브 전진

자신의 개인 보드 위의 기술 큐브 중 완료된 카드와 같은 분야의 큐브를 해당 트랙에서 한 칸 전진시킵니다. (화살표 방향을 따라 오른쪽) 이때 기술 큐브가 트랙의 마지막 칸에 도달했을 경우, 새로운 기술 큐브를 하나 가져와 해당 트랙의 시작 지점에 놓습니다. (6페이지 '기술 큐브 획득' 참조)



물리 카드를 완료했을 경우의 기술 큐브 전진.



트랙 마지막 칸에 도달했을 때, 새 기술 큐브를 가져와 트랙의 시작점에 놓기. (6페이지 '기술 큐브 획득' 참조)

4. 완료 효과 사용

완료된 카드에 명시되어 있는 효과를 사용합니다. 만약 두 개 이상의 효과를 가진 카드라면, 먼저 명시된 효과부터 차례대로 사용합니다. 완료 효과는 적용할 수 있다면 (부분적으로라도) 모두 적용해야 합니다.

완료 효과를 모두 사용한 뒤에도 남은 다른 완료된 카드들이 있다면, 그 중 하나를 골라 다시 1번부터 그 카드에 대한 연구 완료를 진행합니다.

주의 : 어떤 카드의 효과를 사용하는 도중에 다른 카드가 완료될 경우, 일단 처리하던 카드의 효과 적용을 모두 마칩니다. 그리고 나서 완료된 다른 카드의 연구 완료를 실행합니다.

참고 : 효과 적용 도중 완료된 카드는, 그 위에 완료 토큰을 놓아서 연구 완료 단계 진행을 해야함을 표시합니다.



더이상 완료된 카드가 없다면 완료 영역에 있는 모든 카드를 그 카드가 원래 있던 자리로 되돌려 놓습니다. 이때 되돌려 놓는 카드와 같은 이름의 카드가 프로젝트 보드에 있다면 그 카드 위에, 없다면 그 분야의 아무 빈 칸 위에 놓습니다. 같은 카드 위에 놓을 경우, 겹쳐 놓을 카드 위에 플라스크 큐브가 있다면 카드는 큐브 아래에 놓습니다.

연구 완료 진행 예시

카드 연구 완료

자신의 차례에 카드 회전시키기를 해서 '자전' 카드 연구를 완료했습니다.



1. 완료된 카드를 완료 영역으로 이동

완료된 '자전' 카드를 완료 영역으로 옮깁니다.



2. 플라스크 큐브 이동

완료된 '자전' 카드 위에 이동시킬 플라스크 큐브가 없으므로 다음으로 넘어갑니다.



3. 기술 큐브 전진

'자전'의 해당 분야인 '천문학'의 기술 큐브를 1칸 전진시킵니다.



4. 완료 효과 사용



'자전'의 완료 효과를 적용합니다.

1. 자신의 카드인 'DNA'를 두 번 돌리고, (이로써 'DNA'도 완료됩니다.)
2. 플라스크 2개를 자신의 카드 중 한 장 위에 놓습니다. 현재는 'DNA'가 갖고있는 유일한 카드이므로, 그 위에 플라스크 2개를 놓습니다.

5. 완료된 카드를 완료 영역으로 이동

방금 완료된 'DNA' 카드를 그 위의 플라스크 2개와 함께 완료 영역으로 옮깁니다. (따라서 현재 완료 영역에는 2장의 카드가 있습니다.)



6. 플라스크 큐브 이동

'DNA' 위에 있던 2개의 플라스크 큐브를 플라스크 저장 공간으로 옮깁니다



7. 기술 큐브 전진

'DNA'의 해당 분야인 '생물학'의 기술 큐브를 1칸 전진시킵니다.



8. 완료 효과 사용



'DNA'의 완료 효과를 적용합니다. 프로젝트에서 카드 2장을 선택해서 가져옵니다.

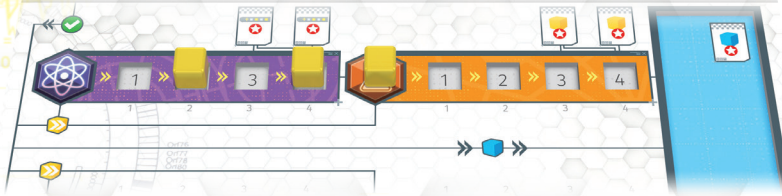
카드 되돌려 놓기

모든 완료 진행을 마치고, 완료 영역에 있는 '자전'과 'DNA' 카드를 다시 프로젝트 보드 위의 해당 자리로 되돌려 놓습니다.



기술 큐브 획득

연구를 완료하며 **기술 큐브**를 전진시키다보면 더이상 전진할 수 없는 마지막 칸에 도달합니다. 어느 분야든 자신의 기술 큐브가 마지막 칸에 도달하면, 즉시 새로운 기술 큐브를 1개 가져와서 그 분야의 시작 지점에 놓습니다. 이제 그 분야의 기술이 올라가야 할 때, 새로 놓은 기술 큐브가 이동합니다.



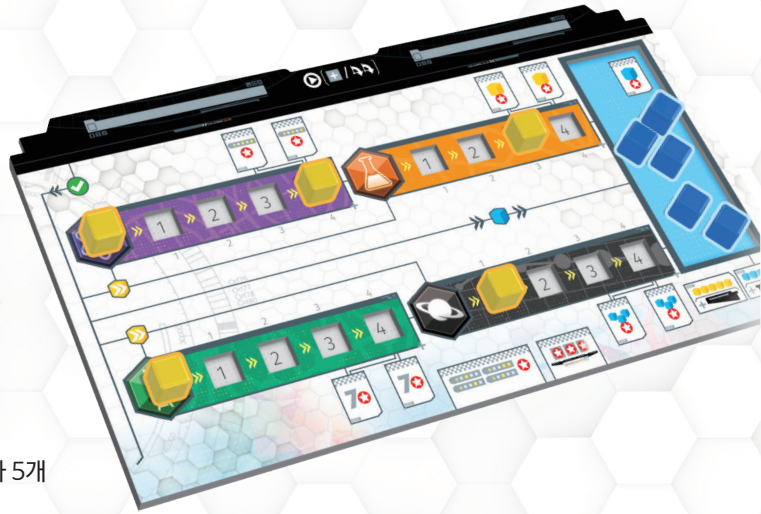
이전 기술 큐브가 이미 트랙의 마지막 칸을 차지하고 있기 때문에, 새 기술 큐브는 다음 마지막 칸에 도달하기까지의 칸 수가 적어집니다. 게임 중 특정 분야의 현재 기술력을 알아야 할 때, 그 분야의 기술 큐브들이 차지하고 있는 칸의 숫자를 모두 더하면 됩니다. 예를 들어 위의 그림에서 물리 트랙에 기술 큐브가 2와 4에 있기때문에, 물리의 기술력은 6입니다.

주의: 한 분야의 트랙에 놓을 수 있는 기술 큐브의 최대 개수는 4개입니다. 이후는 해당 분야 카드가 완료되어도 기술력 증가는 없습니다.

슬롯 확장

슬롯은 가져온 카드를 놓는 칸으로서, 카드를 놓는 위치와 자신이 몇 장의 카드를 가질 수 있는지 보여줍니다. 처음엔 모든 플레이어들이 2개의 슬롯으로 시작하지만 게임 중 특정 조건을 달성하면, 슬롯을 하나씩 확장할 수 있습니다.

다음은 슬롯 확장을 위한 두 가지 조건입니다. 각각의 조건을 달성하면 슬롯이 하나씩 확장됩니다.



A. 기술 큐브 5개 획득

자신의 개인 보드 위의 **기술 큐브**가 5개가 되었을 때, 즉시 슬롯이 1개 확장됩니다.

참고: 모든 플레이어들은 4개의 기술 큐브로 게임을 시작합니다. 따라서 첫 번째 새 기술 큐브를 얻으면 이 조건이 달성됩니다.

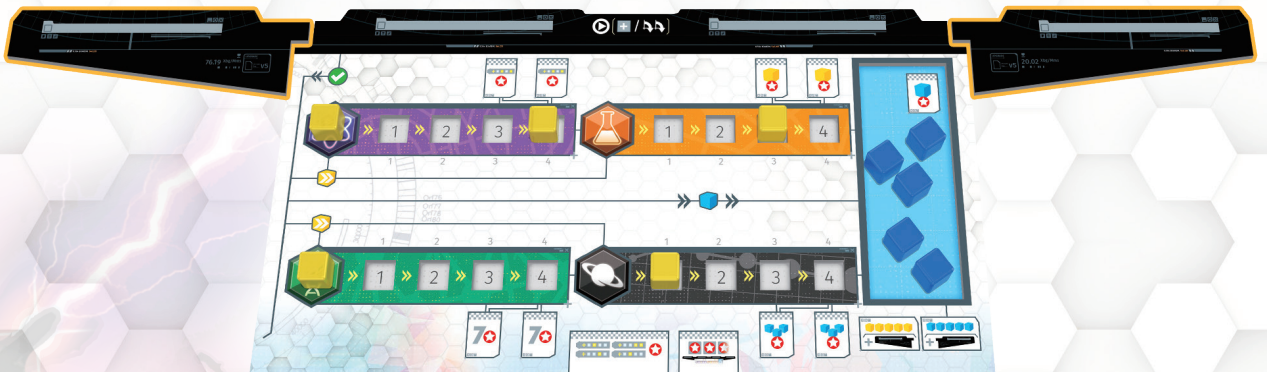
B. 플라스크 큐브 5개 이상 획득

자신의 플라스크 저장 공간에 있는 **플라스크 큐브**가 5개 이상 되었을 때, 즉시 슬롯이 1개 확장됩니다.

슬롯이 확장되면 슬롯 타일을 가져와서 개인 보드의 왼쪽/오른쪽 중 원하는 자리에 놓습니다.

슬롯 확장 조건은 A나 B, 어느 것부터 달성해도 되지만, 각 조건으로는 한 번씩만 슬롯을 확장 할 수 있습니다.

따라서 A와 B를 모두 달성하면, 최대 4개의 슬롯을 가질 수 있습니다.



V. 게임 종료

게임은 공급처에 있는 모든 **기술 큐브**가 소진되거나, 또는 모든 **플라스틱 큐브**가 소진되면, 마지막 사람(선플레이어의 오른쪽)까지 차례를 진행하고, 각자 한 번씩 더 차례를 가진 뒤 종료합니다. 그 후, 점수 계산을 진행합니다.

참고: 종료 조건 발동 후 기술 큐브나 플라스틱 큐브를 얻어야 할 때 해당 큐브가 부족하면, 게임 시작 시에 빼놓은 여분의 큐브를 사용하거나 다른 대체품을 사용합니다.

IV. 점수 계산

게임이 종료되면, 프로젝트 보드 위의 카드를 모두 치우고 각자 프로젝트 보드를 한 장씩 나눠 받습니다. 프로젝트 보드의 뒷면은 점수 트랙입니다. 사용하지 않고 남은 큐브를 1개씩 가져와 자신의 점수를 표시합니다.

점수 계산은 아래와 같습니다:

1. 플라스틱 점수

플라스틱 저장 공간에 있는 **플라스틱 큐브** 1개당 1점을 얻습니다.

주의: 완료하지 못한 카드 위에 있는 플라스틱 큐브는 계산하지 않습니다.

2. 기술력 점수

4개 분야의 모든 기술력의 총합만큼 점수를 얻습니다.

3. 각 분야 별 특성 점수

각 분야 트랙의 맨 오른쪽 칸과 그 다음 칸에는 특성 점수가 배당되어 있습니다.

분야 별로 **기술 큐브**가 트랙의 맨 오른쪽 칸을 차지했다면, 그 분야의 특성 점수를 얻습니다. 만약 두 개의 기술 큐브가 맨 오른쪽 칸과 그 다음 칸 모두를 차지했다면, 두 특성 점수 모두를 얻습니다.



• **물리학** (맨 오른쪽 칸-그다음 칸):

- 선택한 자신의 분야 하나의 기술력 점수.
- 선택한 자신의 분야 하나의 기술력 점수.

주의: 이 특성 점수를 두 개 모두 받을 경우, 같은 분야를 두 번 선택할 수 없습니다.



• **화학** (맨 오른쪽 칸-그다음 칸):

- 자신의 **기술 큐브** 1개 당 1점.
- 자신의 **기술 큐브** 1개 당 1점.



• **생물학** (맨 오른쪽 칸-그다음 칸):

- 7 점.
- 7 점.



• **천문학** (맨 오른쪽 칸-그다음 칸):

- 자신의 플라스틱 저장 공간의 **플라스틱 큐브** 3개당 1점.
- 자신의 플라스틱 저장 공간의 **플라스틱 큐브** 3개당 1점.

4. 완료하지 못한 카드 점수

완료하지 못한 자신의 연구 카드 1장마다 1점을 받습니다.

기록한 점수를 모두 더하여 총 점수가 가장 높은 사람이 승리합니다. 동점일 경우 공동 승리입니다.

참고: 토너먼트 등, 대회 진행 시 주최자나 참가자들의 재량에 따라 동점자끼리 승패를 가늠할 방법들을 정할 수 있습니다.



연구 카드

게임에는 같은 이름의 카드가 2장씩 있습니다. 만약 게임 시작 시 어떤 카드를 선택했다면, 같은 카드 2장을 모두 사용합니다. 카드는 양면으로 되어 있지만, 게임 중에는 한 면만 사용합니다.

분야별로 3종류의 카드를 사용하며, 선택한 카드는 프로젝트 보드의 각 칸에 같은 카드끼리 겹쳐서 놓습니다. 이때 선택할 카드는 분야별로 기본 표시가 있는 카드 1종류, 없는 카드 2종류로 선택해야 합니다.














게임이 시작되면 종료 시까지 이 12종류 외에 새로운 카드가 추가되지는 않습니다.

카드 번호(1~48)는 고유의 열람 번호로 참조표의 카드 기능이나, '연구 카드 추천 조합'을 찾을 때 사용합니다.

완료 효과는 표시된 순서대로 사용해야 합니다. 효과를 사용할 대상이 없다면 그 효과는 무시합니다. 완료 효과는 부분적으로 적용할 수 밖에 없더라도, 가능한 모두 적용해야 합니다. 다만 완료 효과중 '→' 뒤의 효과는 그 앞의 조건이 충족되지 않으면 적용할 수 없습니다.

아이콘 설명

아이콘을 익히면 카드의 완료 효과 기능 숙지에 도움이 됩니다. 각 카드의 상세한 완료 효과는 참조표를 확인하세요.

- | | | | | | |
|---|---|---|--------------|---|--------------------------------------|
|  | 플라스크 획득 (저장 공간으로) 또는 슬롯에 있는 카드 위에 추가 |  | 기술 큐브 한 칸 전진 |  | 카드 한번 회전 (90도) |
|  | 슬롯에 있는 자신의 카드 중 한 장 |  | 상대방 카드 중 한 장 |  | 프로젝트에 있는 카드 중 한 장 |
|  | 카드 한 장 획득 |  | 카드 완료시키기 |  | 자신의 완료 영역 |
|  | 슬롯 |  | 완료 효과 사용 |  | 기본 행동 한번 하기 (카드 한 장 획득 또는 카드 두 번 회전) |
|  | 슬롯에 있는 자신의 카드 한 장 제거 (제거된 카드는 프로젝트 보드로) | | | | |

연구 카드 추천 조합

사이언시아는 48종류의 카드중 선택한 12종류의 조합에 따라 다양한 플레이가 가능한 게임입니다. 숙련자라면 12종류의 카드를 무작위로 선택할 수 있습니다. (이때 2페이지 '게임 준비'의 1번 '카드 선택 규칙'은 지켜야 합니다.) 하지만 게임의 스타일에 따라 아래의 추천 조합을 사용할 수 도 있습니다.

- 과학 발전의 첫걸음(첫 게임): 2,3,5,13,16,17,25,27,29,37,39,41
- 진보된 과학-분야의 융합 : 4,5,9,19,22,23,30,31,34,38,41,44
- 최고의 과학을 향해:1,8,11,16,17,21,25,31,35,40,46,48



크레딧

게임 디자인 Evan Song
 게임 일러스트 & 그래픽 디자인 Vincent Dutrait
 제작 지원 Adam Rosenthal
 제작 Jade Yoo

Special Thanks

고상현, 고태윤, 김건희, 김기웅, 김기찬, 김남광, 김동진, 김동화, 김형렬, 남상도, 박상글, 서명혁, 서삼구, 서언지, 유재혁, 이승렬, 이주화, 임동진, 전운, 정연민, 조승현, 하태경, 한상현, 황소망, 황웅비, Antoine Bauza, Bruno Cathala, Sébastien Pauchon, Vincent Dutrait
 게임이 출시 될 수 있도록 도움을 주신 모든 분들께 깊은 감사의 말씀을 전합니다.



제품 문의 070-7720-0145
 boardm.co.kr boardmfactory.com
 BOARDMFACTORY.COM
 © 2019 BoardM Factory All rights Reserved