



ANKH

— 앙크: 이집트의 신들 —



시나리오



시나리오 활용



양크: 이집트의 신들에서는 시나리오를 통해 게임 준비, 특수 규칙, 게임에 영향을 미치는 목표 등을 설정합니다.

플레이 인원수

각 시나리오마다, 페이지 상단 한 편에 몇 명의 플레이어가 플레이 가능한지 명시하고 있습니다(특수 요소에 대한 간략한 설명도 함께 표시하였습니다). 플레이 인원수에 맞는 시나리오 하나를 선택하세요.

여러 플레이어를 지원하는 시나리오는 그 인원수에 따라 게임 준비에 대한 그림을 달리 표시하고 있습니다. 각 그림의 왼쪽 상단에 표시된 플레이 인원수를 참고하여 게임을 준비하세요.

• 2-5인 게임	중양 왕국	3
• 2-5인 게임	오래된 왕국	4
• 2인 게임	대홍수	5
• 2-3인 게임	두 개의 수도	6
• 3-4인 게임	나일강 삼각주의 은혜	7
• 2-4인 게임	왕조의 불안	8
• 3-5인 게임	대규모 재건	10
• 3-5인 게임	케메트의 수호자	12
• 4인 게임	새 왕국에 밝아오는 여명	14
• 5인 게임	혼합주의	15

게임 보드판 준비

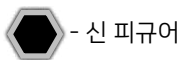
게임 준비 지도 그림에서 게임 구성물의 시작 배치를 표시하고 있습니다. 필요한 게임 구성물을 표시된 위치에 개수를 맞춰 모두 보드판에 배치했는지 확인합니다.

플레이어 번호

각 플레이어는 지도에 번호로 표시되며, 이 번호는 플레이 순서를 의미합니다. 첫 번째 플레이어는 1, 그 왼쪽 플레이어가 2, 이런 식으로 번호가 배분됩니다. 지도 상에 표시된 플레이어 색깔은 단순히 플레이어를 구분하기 위해 표시한 것입니다. 색깔에 맞춰 특정 신을 플레이해야 할 필요는 없습니다.

플레이어 피규어

플레이어는 항상 자신의 신 피규어와 전사 피규어 1개 이상을 보드판에 배치합니다.



- 신 피규어



- 전사 피규어

기념물 및 점령

표시된 대로 기념물을 배치합니다. 각 플레이어는 특정 기념물을 점령한 상태로 게임을 시작합니다. 표시된 대로 해당 기념물에 자신의 양크 토큰을 놓습니다.



낙타 카라반

대부분의 게임 준비에서는 낙타를 표시하지 않습니다. 보통 플레이어 인원수가 많을 때 시작 지역을 더 많이 구분하기 위해 낙타 카라반을 사용합니다. 그러한 칸들을 구분하고 있는 어두운 직사각형 각각이 낙타 1개를 의미합니다.



그 외 토큰

표시된 대로 남은 토큰을 배치합니다.

- 각 지역에 분쟁 순서 토큰 1개씩을 배치합니다.
- 일부 시나리오의 경우 도시 토큰을 배치합니다. (일반적으로는 모두 동일합니다. 일부 시나리오에서의 차이점은 순전히 테마적인 요소입니다.)
- 일부 시나리오의 경우 도시에 양크 토큰을 배치하거나 이벤트 트랙의 특정 칸에 추종자 토큰을 배치하는 등, 별도의 게임 준비가 필요할 수도 있습니다.

특수 규칙

게임 준비 추가 규칙 및 시나리오 내 포함되는 그 외 특수 규칙이 있을 경우, 그에 유의하여 설명을 따릅니다. 게임 준비 방법 및 플레이 방법에 중대한 변화가 있을 수도 있습니다.

중앙 왕국

2-5인 게임

이 시나리오에는 추가 규칙이 없습니다.

신들이 민중들의 헌신을 놓고 충돌하기 이전, 많은 사람들이 문명의 정점이라고 평가하는 이집트는 상대적인 평화로움, 그리고 기념물로 인해 번창하고 있었습니다.



피라미드



오벨리스크



신전



앵크 토큰



전사



신

● 플레이어 1

● 플레이어 2

● 플레이어 3

● 플레이어 4

● 플레이어 5

1 2 3 4 5
분쟁 순서 토큰

--- 낙타 카라반

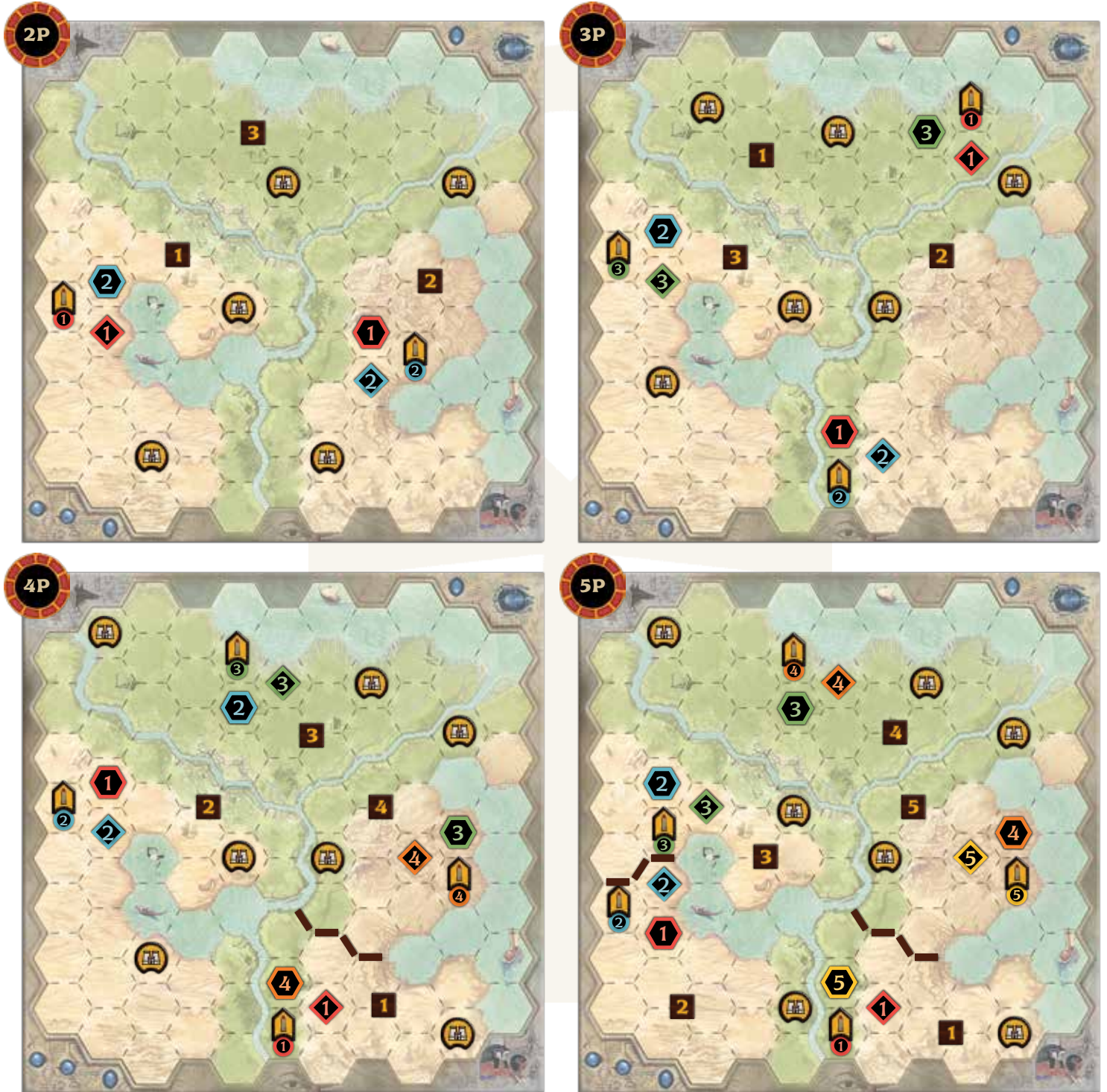
2-5인 게임

오래된 왕국

이 시나리오에는
추가 규칙이 없습니다.



대피라미드의 여명기에, 이집트에서 신들의 첫 번째 대규모 충돌이 벌어질 조짐이 보입니다.



시나리오 책자



피라미드



오벨리스크



신전



양크 토큰



전사



신

- 플레이어 1
- 플레이어 2
- 플레이어 3
- 플레이어 4
- 플레이어 5

1	2	3	4	5
분쟁 순서 토큰				
나타 카라반				

대홍수

2인 게임

처음으로 2인 게임을 한다면, 이 시나리오를 사용할 것을 권장합니다.

은혜로움에는 항상 대가가 따릅니다. 나일강의 물이 범람하여 삼각주의 대부분을 집어 삼켰고, 대다수의 사람들이 동안 지구와 서안 지구로 나누어 도망칠 수밖에 없는 상황이 벌어진 것처럼 말입니다.



게임 준비 추가 규칙

두 가지 종류의 게임 준비 방법이 있습니다(A/B). 게임을 시작하기 전에 둘 중 하나를 선택합니다.

삼각주 접근 불가

- 이 시나리오에서, 삼각주 지역(나일강 위 상부 지역)은 존재하지 않는 것으로 간주합니다. 분쟁 이벤트 동안 이 지역을 처리하지 않습니다.
- 이 게임 준비 지도에서 회색으로 표시된 칸은 피규어와 토큰으로 점유할 수 없습니다.



피라미드



분쟁 순서 토큰



오벨리스크



양크 토큰



신전



전사

● 플레이어 1

● 플레이어 2



신



낙타 카라반

이 시나리오의 역동적인 영역 점령에 초점을 맞춘 중급 시나리오입니다.



정치인과 신도들은 거둬하여 대도시인 테베와 멤피스를 지배하고자 합니다.
신들은 민중들의 마음을 사로잡기 위해 그 기적과 위대함을 이 두 도시에 집중하기로 합니다.



게임 준비 추가 규칙

- 지도 상에 표시된 위치에 도시 토큰을 배치합니다. 이 토큰은 각각 테베와 멤피스의 수도를 나타냅니다.
- 모든 플레이어는 헌신 2를 가지고 게임을 시작합니다(헌신 트랙 맨 아래 칸에서 시작하지 않습니다).
- 각 분쟁 이벤트에 추종자 2개씩 배치합니다.



- 2개의 도시 칸은 피규어나 그 외 토큰으로 점유할 수 없습니다.
- 2개의 도시 칸 경계면에는 낙타를 놓을 수 없습니다.
- 도시와 인접한 칸(회색으로 표시된 칸)은 토큰으로 점유할 수 없습니다.

대도시 점령

- 각 분쟁 이벤트 시작 시, 지역을 처리하기 전에 먼저 도시 점령을 처리합니다.
- 두 도시에 인접한 총 피규어가 가장 많은 플레이어가 두 도시를 모두 점령하고, 즉시 이벤트 트랙에 있는 추종자 2개를 획득합니다. 그 후, 다른 플레이어들은 각각 헌신 2씩 잃습니다. 동물이 발생한 경우에는, 동물인 플레이어 모두 이벤트 트랙에 있는 추종자는 획득하지 못하고(이 추종자는 버립니다), 동물이 아닌 플레이어는 헌신 2를 잃습니다.



피라미드



오벨리스크



신전



앵크 토큰



전사



신

- 플레이어 1
- 플레이어 2
- 플레이어 3



도시 (테베)



도시 (멤피스)

나일강 삼각주의 은혜

3-4인 게임

이 시나리오는 전략적인 영역 점령이 강조된 중급 시나리오입니다.

고대 이집트의 신왕국 시대에는, 나일강의 풍부한 지류 위에 대도시들이 세워졌습니다. 신들은 도시의 운명을 좌우하는 것은 바로 민중들의 사랑을 얻는 것이라는 것을, 금세 깨달을 수 있었습니다.



게임 준비 추가 규칙

- 지도 상에 표시된 위치에 도시 토큰을 배치합니다. 이 토큰은 로제타 도시와 타니스 도시를 의미합니다.

2개의 도시 칸은 피규어나 그 외 토큰으로 점유할 수 없습니다.

2개의 도시 칸 경계면에는 낙타를 놓을 수 없습니다.

민중의 지지도

- 도시가 있는 지역에서, 지배/전투 승리/각 최다 점령 기념물 보상으로 획득하는 헌신이 1만큼 증가합니다.

1 2 3 4
분쟁 순서 토큰

낙타 카라반

- 플레이어 1
- 플레이어 2
- 플레이어 3
- 플레이어 4



피라미드



앙크 토큰



오벨리스크



전사



신전



신



도시 (로제타)



도시 (타니스)

2-4 인 게임

왕조의 불안

이 시나리오는 일반 게임보다 플레이어 탈락의 위험이 더 증가한 중급 시나리오이며, 이 시나리오에서는 결합 규칙이 적용되지 않습니다.

파라오가 몰락하고 그 후계자가 안정적인 통치를 하기까지, 왕조의 혼란으로 인해 민중들은 신에게 주의를 덜 기울이게 되었으며 상대적으로 정치적 분쟁에 더 집중할 수밖에 없었습니다.



게임 준비 추가 규칙

• 아래 분쟁 이벤트에 표시된 만큼의 추종자 토큰을 배치합니다. 이는 이 분쟁 이벤트가 "왕조의 불안" 이벤트임을 의미합니다.

• 각 플레이어의 신 대시보드의 '풍요로운' 앙크 권능 문구 위에 추종자 1개씩 배치합니다. 이는 이번 시나리오에서 '풍요로운' 앙크 권능을 해방할 수 없음을 의미합니다.





피라미드



오벨리스크



신전



양크 토큰



분쟁 순서 토큰



낙타 카라반

● 플레이어 1

● 플레이어 2

● 플레이어 3

● 플레이어 4



전사



신

민중 신앙의 동요

각 “왕조의 불안” 이벤트 종료 시(모든 지역을 처리하고 난 뒤), 다음 단계를 수행합니다:

- 1 각 플레이어는 해당 이벤트에 있는 추종자 토큰만큼 헌신을 잃습니다.
- 2 헌신이 가장 적은 플레이어가 지금 처리한 이벤트에 있는 추종자 토큰을 획득합니다.

이번 시나리오에서는 신의 결합 규칙을 적용하지 않습니다.

이 시나리오에는 기념물을 더 많이 점령해야 하는 상급 시나리오입니다.

신들과 그 추종자들 사이에 벌어진 첨예한 전투가 극에 달합니다. 이로 인해 이집트에 있던 위대한 기념물들이 대부분 파괴되고 말았습니다. 재건이 필요한 이 시기에, 신들에게는 한층 더 자신의 영감을 반영하여 왕국을 변모시킬 수 있는 흔치 않은 기회가 주어집니다.



게임 준비 추가 규칙

- 추종자 3개가 표시된 칸에 추종자 3개를 배치합니다 (기념물 토큰은 배치하지 않습니다). 이는 그 칸이 건축 부지임을 의미합니다. 이 칸을 특정 종류에 해당되지 않은 중립 기념물로 간주합니다(이 추종자들은 획득하는 것은 추종자 획득 행동으로 간주합니다).
- 이번 시나리오에서는, 공용 공급처에 기념물 토큰을 두지 않고 각 플레이어가 각자만 사용할 수 있는 고유의 기념물 더미를 보유하게 됩니다. 다음 페이지에 표시된 바와 같이, 해당 플레이어 인원수에 따라 기념물 토큰을 구분해 놓습니다. 나머지는 게임 상자로 되돌립니다.
- 게임 준비를 마친 뒤, 플레이어들은 다음과 같이 기념물 토큰을 드래프트하는 차례를 갖습니다. 이 드래프트를 통해 자신의 기념물 더미를 형성합니다.
- 마지막 순서인 플레이어부터 반시계방향으로, 따로 구분해 놓은 기념물 토큰 중 1개를 선택해서 자신의 더미에 추가합니다. 첫 번째 플레이어가 기념물을 선택할 차례가 되면, 첫 번째 기념물을 선택하고 이어서 두 번째 기념물을 선택합니다. 그 후, 기념물을 선택한 순서의 반대 순서로, 즉, 시계방향 순서대로 마지막 플레이어까지 기념물 토큰을 선택합니다. 이제 모든 플레이어가 기념물 토큰을 2개씩 보유하고 있습니다. 그 후, 다시 반대 방향(반시계방향)으로 기념물을 선택합니다. 이렇게 모든 플레이어가 6개의 기념물을 보유할 때까지 반복합니다.
- 게임을 시작하기 전에, 모든 플레이어는 자신의 시작 기념물 1개를 선택해서 동시에 공개하고, 지도 상에서 자신의 양크 토큰이 표시된 칸에 그 기념물을 배치합니다(기념물에 자신의 양크 토큰을 놓습니다).



1 2 3 4 5
분쟁 순서 토큰

3인 게임



4인 게임



5인 게임



낙타 카라반

● 플레이어 1

● 플레이어 2

● 플레이어 3

● 플레이어 4

● 플레이어 5

● 양크 토큰

◆ 전사

● 신

특수 규칙

- **기념물 건축(전투 카드):** 플레이어는 자신의 개인 더미에 있는 기념물만 건축할 수 있습니다. 남은 기념물 토큰이 없다면 더 이상 건축할 수 없습니다.
- **기념물 점령(이벤트):** 플레이어가 인접한 중립 기념물을 점령하는 방법은 다음과 같습니다. 그 칸에 있던 추종자 토큰을 모두 제거하고 자신의 더미에 있는 기념물 토큰 1개를 선택해서 자신의 양크 토큰과 함께 배치합니다.

참고 1: 자신의 더미에 기념물 토큰이 없는 플레이어가 기념물 점령 이벤트를 처리하려 한다면, 인접한 중립 기념물을 점령하는 것 대신 해당 중립 기념물을 파괴하고 추종자 3개를 획득합니다(이제 이 칸은 일반적인 칸으로 간주합니다). 모든 중립 기념물을 점령했다면, 일반 규칙을 따라 상대 기념물을 점령합니다.

참고 2: 중립 기념물이 파괴되면 그 칸에 있는 추종자를 버립니다. 플레이어의 기념물이 파괴되면 그 기념물을 해당 플레이어의 더미로 되돌립니다. 결합 시에는 두 플레이어의 기념물 더미를 합칩니다.

케메트의 수호자

이 시나리오는 수호자가 좀 더 핵심적인 전략적 역할을 하기 원하는 플레이어들을 위한 중급 시나리오입니다.

신들이 이집트 민중에 대한 권력을 상실하면서, 수많은 하급 신들과 수호자들은 자신들이 누릴 수 있는 만큼의 권력과 영향력을 장악하기 시작합니다. 수호자들의 존재가 점차 증가함에 따라, 신들은 이 강력한 존재들과 결속할 방법을 재고할 수밖에 없었습니다.



게임 준비 추가 규칙

- 각 플레이어는 추가로 추종자 1개를 더 가지고 게임을 시작합니다(총 2개).
- 아래 표시된 기념물 점령 이벤트 각각에 추종자 토큰 1개씩 배치합니다. 이는 이 이벤트가 수호자 경매 이벤트임을 의미합니다.
- 각 레벨(I, II, III)별로 수호자 카드 1장씩이 아닌 2장씩 준비합니다. 각 수호자마다 피규어 1개만 사용 가능합니다(플레이어 인원수에 관계없이). 6장의 카드를 그 레벨에 따라 오름차순으로 놓습니다(같은 레벨에 대해서는 무작위 순서로 놓습니다).





1 2 3 4 5
분쟁 순서 토큰

낙타 카라반

- 플레이어 1
- 플레이어 2
- 플레이어 3
- 플레이어 4
- 플레이어 5

▲ 피라미드

▲ 오벨리스크

▲ 신전

● 양크 토큰

◆ 전사

● 신

수호자 획득에 대한 새로운 규칙

이번 시나리오에서는, 플레이어가 양크 권능을 해방할 때 수호자를 점령하지 않습니다. 각 수호자 경매 이벤트마다 기념물 점령 이벤트 대신 다음을 수행합니다:

- 1 해당 경매 이벤트를 발생시킨 플레이어가 해당 이벤트에 놓인 추종자 토큰을 가져와서 자신의 덤미에 추가합니다. 이를 나타내기 위해 이 플레이어가 전투 동물 우위 토큰도 가져옵니다.
- 2 경매를 진행합니다. 플레이어들은 추종자를 사용해서, 각자 미리 정해둔 수호자 순서에 따라 그 다음 수호자에 대한 경매를 비공개로 진행합니다. (플레이어마다 소형 베이스 2개, 대형 베이스 2개를 보유하고 있다는 사실에 유의하세요. 어느 한 플레이어가 한 종류의 베이스에 해당하는 수호자를 이미 2개 보유하고 있다면, 이 베이스가 필요한 수호자 경매에는 참여할 수 없습니다.)
- 3 자신이 입찰한 추종자 개수를 공개하고, 가장 많이 입찰한 플레이어가 이 경매의 승자가 됩니다. 동물이 발생했을 경우, 전투 동물 우위 토큰을 가진 플레이어를 기준으로 시계방향으로 가장 가까운 플레이어가 승자가 됩니다. 경매 승자만 자신이 입찰한 추종자를 희생시키고, 해당 수호자를 점령하여 즉시 소환합니다. (“메뚜기 역병”의 경매 처리 방식과는 조금 다릅니다.)

새 왕국에 밝아 오는 여명

이 시나리오의 비대칭적인 전략적 역할 수행에 초점을 맞춘 고급 시나리오입니다.



이집트가 주변 왕국들로부터 포위당하자, 나일강 삼각주의 이집트인들과 아래 지역의 이집트인들이 서로 권력을 통합하기 위한 싸움을 시작합니다.

신들 역시 이 전투에 휘말리고 말았습니다!



● 게임 준비 추가 규칙 ●

- 지도 상에 표시된 위치에 도시 토큰을 배치합니다. 이 토큰은 부바스티스 도시와 헤넨-네수트 도시를 나타냅니다.
- 모든 플레이어는 헌신 2를 가지고 게임을 시작합니다 (헌신 트랙 맨 아래 칸에서 시작하지 않습니다).
- 플레이어들은 각자 양크 토큰 1개씩을 적게 보유한 상태로 게임을 시작합니다. 이 양크 토큰은 도시 점령에 사용합니다. 표시된 바와 같이 이 도시에 해당 토큰을 배치해서 어떤 플레이어가 도시를 점령하는지 나타냅니다. 도시를 점령하지 않는 플레이어들의 양크 토큰은 첫 번째 분쟁 이벤트에 놓습니다.

2개의 도시 칸은 피규어나 그 외 토큰으로 점유할 수 없습니다.

2개의 도시 칸 경계면에는 낙타를 놓을 수 없습니다.

● 권력의 대가 ●

- 도시가 있는 지역에서, 각 최다 점령 기념물 보상으로 획득하는 헌신이 1만큼 증가합니다.
- 분쟁 이벤트 동안 도시가 있는 지역을 처리한 후, 해당 도시를 점령한 플레이어가 해당 지역에서 지배나 승리를 하지 못했다면, 헌신 4를 잃습니다.
- 분쟁 이벤트 종료 시, 두 번째로 헌신을 많이 보유한 플레이어가 도시 하나를 선택해서 점령하고, 가장 많은 헌신을 보유한 플레이어가 남은 도시를 점령합니다. 해당 플레이어의 양크 토큰을 각 도시에 놓고, 나머지 플레이어들의 양크 토큰은 다음 분쟁 이벤트에 놓습니다.

1 2 3 4

분쟁 순서 토큰



낙타 카라반



피라미드



오벨리스크



신전



양크 토큰



전사



신

● 플레이어 1

● 플레이어 2

● 플레이어 3

● 플레이어 4



도시 (부바스티스)



도시 (헤넨-네수트)

혼합주의

5인 게임

이 시나리오는 기존 결합 규칙에 새로운 관점을 적용한 중급 시나리오입니다.

신들은 결국 자신들의 권력을 잃고 말았습니다. 이미 타국의 사상과 신에게 현혹된 민중의 신앙을 되돌리기 위해, 신들은 그 최후의 시도로서 서로 힘을 모아 결합하는 것 외에는 선택의 여지가 없는 상황임을 깨달았습니다.

피라미드

오벨리스크

신전

양크 토큰

전사

신

1 2 3
분쟁 순서 토큰

- 플레이어 1
- 플레이어 2
- 플레이어 3
- 플레이어 4
- 플레이어 5

🎮 게임 준비 추가 규칙 🎮

3차 분쟁 이벤트에 추종자 토큰 1개를 배치합니다. 이는 3차 분쟁 이벤트 규칙에 변경이 있을 것임을 나타냅니다. 결합 이벤트가 이제 두 번 발생합니다.



🎮 두 번째 결합 🎮

- 표시된(3차) 분쟁 종료 시, 결합 이벤트가 한 번이 아닌 두 번 발생합니다.
- 먼저, 헌신 트랙에서 두 번째 플레이어와 네 번째 플레이어가 결합합니다. 그 후, 세 번째 플레이어와 다섯 번째 플레이어가 결합합니다. 이로써 단 한 플레이어만 결합하지 않은 신이 됩니다.
- 결합 신 중, 헌신이 가장 낮은 결합 신은 이벤트 트랙에 놓여 있던 추종자 1개를 획득합니다.

규칙 요약

차례 순서

- ▶ 플레이어들은 각 차례마다 1개 혹은 2개의 행동을 합니다.
- ▶ 첫 번째 행동을 선택하고, 해당 행동 마커를 전진시키고, 해당 행동을 처리합니다.
이벤트 발생: 이벤트 마커를 전진시키고, 해당 이벤트를 처리하고, 자신의 차례를 마칩니다.
이벤트 발생하지 않음: 두 번째 행동을 합니다.
- ▶ 첫 번째 행동보다 **아래쪽에 있는 행동 중에서** 두 번째 행동을 선택하고, 해당 행동 마커를 전진시키고, 해당 행동을 처리합니다.
이벤트 발생: 이벤트 마커를 전진시키고, 해당 이벤트를 처리하고, 자신의 차례를 마칩니다.
이벤트 발생하지 않음: 자신의 차례를 마칩니다.

참고: 두 번째 행동을 할 수 없거나 하길 원하지 않더라도, 두 번째 행동 마커를 전진시킬 수 있다면 전진시켜야 합니다.

행동



피규어 이동:

자신의 피규어를 각각 3칸까지 이동시킵니다.



피규어 소환:

자신의 터미에서 피규어 1개를 가져와서, 보드판의 자신의 피규어나 자신이 점령하고 있는 기념물에 인접한 칸에 놓습니다.



추종자 획득:

자신의 피규어가 인접한 기념물(자신이 점령하고 있거나 중립 상태인)마다 추종자를 1개씩 획득합니다.



앙크 권능 해방:

다음으로 해방할 앙크 권능 등급만큼의 추종자를 희생시킵니다. 수호자 기호가 공개되면 그와 동일한 등급의 수호자 피규어 1개를 점령합니다.

이벤트



기념물 점령:

자신의 피규어가 인접한 중립 기념물 1개를 점령합니다. 보드판에 중립 기념물이 없다면, 대신 자신의 피규어가 인접한 상대 플레이어의 기념물을 점령합니다.

낙타 카라반:



낙타를 6개까지 배치해서 한 지역을 2개의 새 지역으로 나눕니다. 이 새로운 지역의 최소 크기는 6칸입니다. 공용 공급처에 있는 가장 낮은 번호의 분쟁 순서 토큰을 이 신규 지역 중 하나에 놓습니다. 그 후, 2개의 신규 지역 중 하나에 놓은 분쟁 순서 토큰을, 다른 분쟁 순서 토큰 하나와 맞바꿀 수 있습니다.



분쟁:

이 이벤트를 발생시킨 플레이어가 전투 동물 우위 토큰을 획득합니다. 그 후, **각 지역**을 순서대로 확인합니다:

- ▶ **지배(한 명의 플레이어):** 자신의 최다 점령 기념물마다 헌신 1씩 획득합니다. 그 후, 이 지역을 지배하는 것에 대해 헌신 1을 획득합니다.
- ▶ **전투(여러 명의 플레이어):** 이 지역에 없는 플레이어, 피규어, 기념물은 무시합니다 (단, 최다 점령 기념물 판정 시에는 포함).
 1. **카드 선택 및 공개:** 모든 플레이어는 전투 카드를 선택해서 공개합니다.
 2. **기념물 건축:** 헌신 트랙에서 가장 낮은 플레이어부터 오름차순으로, 플레이한 "기념물 건축" 카드를 처리합니다.
 3. **역병 처리:** 플레이한 "메뚜기의 역병" 카드를 모두 처리합니다.
 4. **최다 점령 기념물 확인:** 헌신 트랙에서 가장 낮은 플레이어부터 오름차순으로, 각 플레이어는 자신의 최다 점령 기념물마다 헌신 1씩 획득합니다.
 5. **전투 처리:** 가장 높은 전투력의 플레이어가 이번 전투에서 승리하고, 헌신 1을 획득하며, 상대 플레이어들의 피규어를 모두 처치합니다. 동물일 경우 모든 플레이어가 패배하며 모든 피규어가 처치됩니다. 분쟁마다 한 번, 전투 동물 우위 토큰을 사용해서 전투에서 동물이 발생했을 경우 승리할 수 있습니다.
- ▶ **(3인 이상 게임) 3차 분쟁 이벤트 직후:** 헌신 트랙에서 가장 낮은 두 신이 결합합니다.
- ▶ **4차 분쟁 이벤트 직후:** 헌신 트랙의 빨간색 영역에 있는 신은 게임에서 탈락합니다.

반드시 기억하세요:

신은 절대 처치되지 않습니다.
서로 다른 지역에 있는 피규어나 기념물은 인접한 것으로 간주하지 않습니다.

승리

- ▶ 헌신 트랙의 맨 위 칸에 도달할 경우
- ▶ 4차 분쟁 이벤트 직후 유일하게 남은 신일 경우
- ▶ 5차 분쟁 이벤트 직후 가장 높은 헌신을 보유했을 경우