



TERRA CONCORDIA

조화로운 문명



게임 매뉴얼

버전 2.0 전체 규칙

버전 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



목차

- 1  개요
- 2  게임 모드와 변형 규칙
- 3  문명 (초기 자원과 고유 능력)
- 4  맵의 헥스/지형 종류 (생산, 수집, 건설 가능 건물)
- 5  자원 종류 (용도, 수집 및 사용 방법)
- 6  게임 카드 (덱 구성, 카드 뽑기와 공개)
- 7  초기 준비 (첫 라운드 전)
- 8  세계 및 문명별 지속가능성 바
- 9  게임 진행 — 라운드의 4단계
- 10  주요 행동과 자유 행동
- 11  게임 중 한도와 규칙
- 12  최종 점수
- 13  중요 정보와 팁
- 14  오토마(AI)의 행동
- 15  게임 인터페이스 (바, 패널, 버튼, 맵)
- 16  카드 목록



Terra Concordia는 1~4인용 전략 유로 게임 스타일의 인디 게임입니다(게임 모드에 따라 40~120분). 플레이어는 문명을 하나 고르며, 문명마다 고유한 이점이 있습니다. 게임마다 무작위 맵이 공개되며, 각 지형은 헥스로 되어 있어 탐험할 때마다 공개됩니다. 여러 덱(기술, 건물, 탐험, 교역, 프로젝트, 영향력, 특수 일꾼, 유산, 이벤트, 공개 목표, 비밀 목표 등 서로 다른 분류)의 카드가 매 라운드 공개되거나 뽑힙니다. 플레이어는 지형을 탐험하며 지배권을 다투고, 건설하고, 일꾼을 배치해 자원을 수집하고, 기술을 연구하고, (승점을 빼앗고 헥스를 지배하기 위해) 장소에 영향력을 행사하고, (협력하여) 지속가능성을 높게 유지하도록 자연을 복원합니다.

승리하려면 게임 행동과 카드 사용으로 승점을 얻어야 합니다. 게임 종료 시 승점이 가장 많은 플레이어가 승리하지만, 승자가 나오려면 세계 지속가능성이 절대 0이 되어서는 안 됩니다. 0이 되면 모든 플레이어가 함께 패배합니다. 한 문명의 지속가능성이 0이 되면 그 플레이어는 게임에서 패배합니다.

승점은 건물, 기술, 불가사의, 탐험, 영향력 등의 카드 사용, 공개 목표와 비밀 목표 카드의 조건 달성, 헥스 탐험, 게임 종료 시 누적 자원, 높은 지속가능성 유지, 사용한 카드의 보너스와 효과로 얻습니다.



싱글플레이 모드 (사람 1명 대 최대 3명의 오토마 AI)

같은 PC나 노트북에서 사람 플레이어 최대 4명이 플레이하거나, 한 사람이 문명 2~4개를 조종하거나, 같은 컴퓨터에서 사람 2명이 오토마 2명과 대결할 수도 있습니다.

멀티플레이 모드 (Steam P2P 또는 LAN으로 사람 2~4명)

사람 플레이어 2명 + 오토마 1~2명, 또는 사람 3명 + 오토마 1명으로 인터넷이나 로컬에서 플레이할 수도 있습니다.

싱글플레이 또는 멀티플레이 모드에서 변형 규칙으로 게임을 할 수 있습니다.

게임 설정에서 변형 규칙을 선택하세요 (싱글플레이 또는 멀티플레이 모드):

빠른 게임 (6라운드) — 짧은 게임용입니다. 불가사의는 3개만 건설할 수 있고, 공개 목표는 3개 대신 2개, 플레이어당 비밀 목표 1개입니다. 예상 플레이 시간은 40~60분입니다. 쉬움 난이도의 오토마와 대결하거나 2인 게임에 권장합니다.

표준 (9라운드) — 멀티플레이와 상대가 2명 이상인 싱글플레이에 권장하는 모드입니다. 불가사의는 최대 5개, 공개 목표 3개, 플레이어당 비밀 목표 1개입니다. 예상 플레이 시간은 50~80분입니다. 보통 난이도의 오토마 1~2명과 대결할 때도 권장합니다.

에픽 (12라운드) — 불가사의는 최대 8개, 공개 목표 4개, 플레이어당 비밀 목표 2개입니다. 2, 4, 6, 8라운드에 이벤트 카드 (긍정 또는 부정) 2장이 공개되어 플레이어에게 도움이 되거나 방해가 될 수 있습니다. 게임 종료 시 더 많은 승점을 얻을 수 있지만 더 도전적입니다. 어려움 난이도의 오토마, 오토마 3명과의 대결, 또는 4인 게임에도 권장합니다. 70~120분.

입문 (8라운드) — 부정 이벤트 카드 없음. 불가사의는 최대 4개, 공개 목표 2개, 플레이어당 비밀 목표 2개입니다. 예상 플레이 시간은 45~70분입니다. 2인 플레이와 오토마(AI) 대전에 권장합니다.

외교 (8라운드, 사람 2~4명) — 사람 플레이어 4명으로 플레이하는 것을 권장합니다. 플레이어끼리 동맹을 맺어 라운드마다 금을 얻을 수 있습니다. 불가사의는 최대 4개, 공개 목표 3개, 플레이어당 비밀 목표 1개입니다. 예상 플레이 시간은 50~80분입니다. 오토마(AI)와는 플레이할 수 없습니다. 양자 동맹 시스템: 한 플레이어가 제안하면 다른 플레이어가 수락하거나 거절합니다. 각 플레이어는 한 번에 동맹 1개만 유지할 수 있습니다. 동맹이 결성되면 두 플레이어 모두 즉시 금 +3을 얻습니다. 동맹은 2라운드 동안 유지된 뒤 만료되며, 다시 맺을 수도 있습니다. 게임 중 "외교" 버튼으로 동맹을 맺을 수 있습니다.

솔로 모드 (상대 없이 시나리오 10개 중 선택 — 각 시나리오에 여러 목표가 있습니다)

사람 플레이어 1명이 무작위 맵의 시나리오에서 여러 목표를 달성하는 모드입니다. 시나리오를 하나 고르세요. 각 시나리오에는 복합 목표가 있어 모두 달성해야 승리합니다. 하나라도 달성하지 못하면 패배합니다. 시나리오 10개는 다음과 같습니다:

첫 번째 제국 (6라운드, 솔라리스 문명으로 플레이) — 목표: 건물 4개(불가사의 포함) + 기술 6개 연구 + 건물, 불가사의, 연구가 아닌 카드 7장 이상 사용. 매우 쉬운 난이도 시나리오입니다.

두 번째 제국 (6라운드, 마리티에아 문명으로 플레이) — 목표: 건물 5개(불가사의 포함) + 기술 9개 연구 + 일꾼 8명 + 영향력 행사 행동 3회 이상. 쉬운 난이도 시나리오입니다.

숲의 수호자 (7라운드, 베르단티스 문명으로 플레이) — 목표: 식물원 건설 + 숲 헥스 3개 지배 + 불가사의의 1개 건설 + 기술 8개 연구 + 문명 지속가능성 7 이상으로 게임 종료. 쉬운 난이도 시나리오입니다.

전설의 상인 (9라운드, 아우리페라 문명으로 플레이) — 목표: 시장 건설 + 기술 14개 연구 + 아무 자원이나 금으로 바꾸는 교역 행동 6회 + 불가사의의 3개 건설. 중간 난이도 시나리오입니다.

점수 정복자 (9라운드, 솔라리스 문명으로 플레이) — 목표: 승점 230점 이상으로 게임 종료 + 건물 7개 + 연구 12개 + 건물, 불가사의, 연구가 아닌 카드를 12장 이상 사용. 중간 난이도 시나리오입니다.

고독한 제독 (9라운드, 마리티에아 문명으로 플레이) — 항구 또는 조선소 건설 + 기술 15개 연구 + 바다 또는 섬 헥스 4개 지배 + 불가사의의 2개 건설. 중간 난이도 시나리오입니다.

세계 탐험가 (9라운드, 마리티에아 문명으로 플레이) — 맵의 모든 헥스 탐험 + 기술 11개 연구 + 건물 8개(불가사의 포함) + 탐험 카드 5장 이상 사용. 어려운 난이도 시나리오입니다.

선견지명의 건축가 (12라운드, 솔라리스 문명으로 플레이) — 건물 9개(불가사의 포함, 작업장 필수) + 기술 17개 연구 + 불가사의의 2개 건설. 어려운 난이도 시나리오입니다.

현명한 연구자 (12라운드, 아우리페라 문명으로 플레이) — 기술 18개 연구(4레벨 3개 이상) + 건물 6개(불가사의 포함) + 불가사의의 3개 + 건물, 불가사의, 연구가 아닌 카드 15장 이상 사용. 어려운 난이도 시나리오입니다.

마지막 피난처 (12라운드, 베르단티스 문명으로 플레이) — 건물 9개(불가사의 포함, 신전 필수) + 기술 19개 연구 + 불가사의의 3개 건설 + 게임 종료 시 세계 및 문명 지속가능성 9 이상 유지 + 승점 320점 이상 획득. 매우 어려운 난이도 시나리오입니다.

3 문명 (초기 자원과 고유 능력)

문명 선택

각 플레이어는 게임 설정에서 문명을 하나 고릅니다(문명마다 색이 다릅니다).

오토마(AI)와 대결하는 경우 사람 플레이어가 오토마의 문명도 고릅니다.



솔라리스

색상: 빨강

초기 자원: 목재 1, 석재 3, 금 4, 철 1, 물 1, 식량 1, 명성 2, 영향력 3

스타일: 석재, 금, 영향력, 명성을 더 많이 가지고 시작합니다.

고유 능력: 건축가 — 건물과 불가사의의 비용이 자원 2개만큼 줄어들며, 항상 카드에서 가장 비싼 자원부터 줄어듭니다.



마리테이아

색상: 파랑

초기 자원: 목재 3, 석재 1, 금 3, 물 3, 식량 1, 유물 1, 명성 1, 영향력 2

스타일: 목재와 물을 더 많이, 유물 1개를 가지고 시작합니다.

고유 능력: 바다의 군주 — 바다와 섬을 일꾼(여기서는 항해사) 없이 탐험합니다. 매 라운드 첫 바다 또는 섬 탐험은 헥스 +1 개를 추가로 공개합니다.



베르단티스

색상: 초록

초기 자원: 목재 3, 석재 1, 금 2, 물 2, 식량 4, 명성 1, 영향력 2

스타일: 식량과 목재를 더 많이 가지고 시작합니다.

고유 능력: 숲의 수호자들 — 복원 행동에 일꾼이 들지 않으며 문명 지속가능성 +1과 승점 +1을 추가로 얻습니다(즉, 복원 하면 즉시 세계 지속가능성 +1, 문명 지속가능성 +2, 승점 +2).



아우리페라

색상: 노랑

초기 자원: 목재 1, 석재 1, 금 6, 철 1, 물 1, 식량 1, 에너지 1, 명성 1, 영향력 2

스타일: 금을 더 많이, 다양한 자원을 가지고 시작합니다.

고유 능력: 상인 — 교역 행동마다 금 +1, 라운드마다 교역 행동 +1회(1회 대신 2회). 교환 비율은 금이 아닌 자원 아무거나 1개당 금 2입니다(다른 문명은 3개당 금 1).

4



맵의 헥스/지형 종류 (생산, 수집, 건설 가능 건물)

숲

생산/수집: 목재 ×2. 건설 가능 건물: 제재소, 식물원, 연구소, 천문대, 감시탑, 송신탑, 발전소.

산

생산/수집: 석재 ×2, 철 ×1. 건설 가능 건물: 연구소, 천문대, 감시탑, 송신탑, 발전소, 광산, 불가사의의 대수로, 수정 탑, 공중 정원.

호수

생산/수집: 물 ×3. 건설 가능 건물: 저수지, 불가사의의 대수로.

평원

생산/수집: 식량 ×2. 건설 가능 건물: 곡물 창고, 농장, 송신탑.

유적

생산/수집: 유물 ×1, 금 ×1, 영향력 ×1. 건설 가능 건물: 신전, 콜로세움, 모든 불가사의의(세상 끝의 등대 제외).

화산

생산/수집: 에너지 ×2, 석재 ×1. 건설 가능 건물: 광산, 발전소, 송신탑, 불가사의 수정 탑.

바다

생산/수집: 금 ×2. 여러 번 생산하려면 조선소를 건설해야 합니다. 건설 가능 건물: 항구, 조선소, 불가사의 세상 끝의 등대.

섬

생산/수집: 목재 ×1, 식량 ×1, 금 ×1, 영향력 ×1. 건설 가능 건물: 신전, 요새, 천문대, 연구소, 감시탑, 곡물 창고, 불가사의 공중 정원, 조화의 신전, 세상 끝의 등대.

시작 지역

생산/수집: 플레이어의 시작 헥스 — 목재 ×1, 식량 ×1. 건설 가능 건물: 아카데미, 도서관, 콜로세움, 요새, 식물원, 연구소, 시장, 작업장, 신전, 감시탑, 송신탑, 모든 불가사의(세상 끝의 등대 제외).

5



자원 종류 (용도, 수집 및 사용 방법)



목재

일부 건물과 연구, 그리고 (물 자원과 함께 복원 행동을 통한) 지속가능성 유지에 필요합니다. 숲, 섬, 시작 지역 지형에서 수집합니다. 목재 = 0이면 부족으로 문명 지속가능성에 영향을 줍니다.



석재

일부 건물, 불가사의, 연구의 비용으로 필요합니다. 산 지형 또는 화산 지형에서 수집합니다.



금

게임의 화폐 — 교역, 카드 사용 비용, 연구, 일꾼 모집, 건설에 쓰입니다. 유적, 섬, 바다 지형에서 수집합니다. 라운드에서 처음 패스한 플레이어는 금 +1을 얻습니다. 금은 음수(예: 세금을 낼 때의 "빚")가 될 수 있습니다. 이는 지속가능성에 영향을 주지 않지만, 잔액이 다시 양수가 될 때까지 비용을 낼 수 없습니다.



철

일부 기술, 건물, 불가사의의 비용으로 필요합니다. 산 지형에서 수집합니다.



물

(목재 자원과 함께 복원 행동을 통한) 지속가능성 유지에 꼭 필요합니다. 일부 수자원 건물과 연구에 필요합니다. 호수 지형에서 수집합니다. 물 = 0이면 부족으로 문명 지속가능성에 영향을 줍니다.



에너지

일부 건물, 불가사의, 연구의 비용으로 필요합니다. 화산 지형에서 수집합니다.



식량

항해 행동과 일부 카드, 건물, 연구의 비용으로 필요합니다. (지속가능성이 높을 때) 공동 보너스로도 식량을 얻습니다. 평원 지형에서 수집합니다. 식량 = 0이면 부족으로 문명 지속가능성에 영향을 줍니다.



유물

가장 희귀합니다. 유적 지형에서 수집합니다. 일부 독점 기술 연구, 일부 불가사의 건설, 일부 카드 사용(비용)에 필요합니다.



명성

게임 종료 시 동점 처리 기준 중 하나입니다. 건물에서 생성됩니다(맵의 건물마다 생산 단계에 명성 +1). 문명 지속가능성이 7 이상일 때 보너스로도 얻습니다. 일부 불가사의, 기술, 기타 카드의 비용으로 쓰입니다.



영향력

외교 행동(동맹)과 영향력 행사 행동의 비용으로 쓰입니다. 일부 게임 종료 목표 달성과 일부 카드의 비용에 필요합니다. 유적과 섬 지형에서 수집합니다.

플레이어가 가진 자원은 게임 화면 왼쪽 사이드바의 플레이어 패널에 표시됩니다. 패널을 클릭하면 자원 외에 더 자세한 정보(연구한 기술, 맵의 건물, 사용한 카드, 손패, 비밀 목표, 지배하는 헥스/지형)를 볼 수 있습니다.

6



게임 카드 (덱 구성, 카드 뽑기와 공개)

카드 (중복 기술 카드를 제외하고 총 142종의 고유 카드)

카드 덱은 12개입니다:

건물 카드 20장

기술 카드 24장(6개 분야 — 농업, 공학, 항해술, 과학, 에너지, 문화 — 로 나뉘며, 분야마다 1~4레벨 카드가 있습니다) - 연구 기술 트리를 이룹니다(플레이어는 게임 중 언제든지 기술 트리를 볼 수 있습니다).

프로젝트 카드 15장

탐험 카드 10장

교역 카드 8장

영향력 카드 8장

특수 일꾼 카드 6장

유산 카드 6장

이벤트 카드 15장

공개 목표 카드 10장

비밀 목표 카드 12장

카드 종류마다 별도의 덱이 있으며(게임 시작 시 초기 준비 때 섞습니다), 이어서 초기 준비 중에 덱 5개를 합쳐 43장의 혼합 덱을 만듭니다(교역, 영향력, 특수 일꾼, 프로젝트, 유산 카드).

초기 준비 때 각 플레이어는 비밀 목표 덱에서 카드를 1장 또는 2장 뽑고(변형 규칙에 따라 다름), 공개 목표 카드 2, 3 또는 4장이 모든 플레이어에게 공개됩니다(변형 규칙에 따라 다름). 불가사의의 카드 2장이 건설용으로 공개되며, 불가사의를 건설하면 다른 불가사의의 카드가 공개되는 식으로 이어집니다. 또한 초기 준비 때 1레벨 기술 카드 6장(분야마다 1장)을 각 플레이어에게 연구 행동으로 사용할 수 있습니다. 나머지 기술 카드(2~4레벨)는 이전 레벨 카드를 사용/연구하면 잠금 해제됩니다.

플레이어들은 매 라운드 계획 단계에 이 혼합 덱에서 카드 2장, 건물 덱에서 카드 1장을 뽑습니다.

행동 단계에서 매 라운드 각 플레이어는 첫 탐험 행동을 할 때 탐험 카드 덱에서 카드 1장을 뽑습니다(그 라운드의 나머지 탐험 행동에서는 카드를 뽑지 않습니다).

라운드 중 뽑은 카드는 플레이어의 "손패"가 됩니다. 손패는 패스하기 전까지 최대 9장까지 가질 수 있으며, 패스할 때 카드를 버려 최대 5장으로 맞춰야 합니다. 계획 단계에 뽑는 카드 외에도, 카드를 더 뽑게 해 주는 일부 카드의 효과로 이 단계에 추가로 카드를 뽑을 수 있습니다(관련 효과는 게임 내 카드 도감에서 확인하세요).

각 라운드 시작 시, 시장에 가장 오래 남아 있던 기술 2장을 버리고 기술 덱에서 새 카드로 교체하여 시장이 항상 순환하도록 합니다.

참고용으로 게임의 모든 카드는 이 파일 끝(매뉴얼 뒤)의 카드 도감에 있습니다.

7 초기 준비 (첫 라운드 전)

세계 지속가능성 마커는 6에서 시작합니다.

각 문명(플레이어별)의 지속가능성 마커는 6에서 시작합니다.

각 플레이어는 대기 중인 일꾼 5명으로 시작합니다(게임 중 최대 8명까지 가능).

각 플레이어는 선택한 문명의 초기 자원으로 시작합니다(오토마 AI는 예외로, 사람 플레이어가 고른 난이도에 따라 초기 자원을 받습니다).

무작위 맵이 공개되고, 각 플레이어는 맵에서 시작 헥스(지형) 하나로 시작합니다.

카드 덱 11개를 각각 따로 섞습니다: 건물, 불가사의, 이벤트, 탐험, 프로젝트, 교역, 영향력, 일꾼, 유산, 공개 목표, 비밀 목표 카드.

기술 카드 24장은 6개 분야로 나뉩니다(분야마다 4장).

각 플레이어는 1레벨 기술 카드 6장을 연구 행동으로 사용할 수 있습니다. 나머지 기술 카드(2~4레벨)는 이전 레벨 카드를 사용/연구하면 잠금 해제됩니다.

덱 5개를 합쳐 다시 섞어 43장의 혼합 덱을 만듭니다(프로젝트 + 교역 + 영향력 + 일꾼 + 유산 카드를 함께 섞습니다).

각 플레이어는 비밀 목표 카드를 1장 또는 2장 받습니다(선택한 변형 규칙에 따라 다름).

공개 목표 카드 2, 3 또는 4장이 공개됩니다(선택한 변형 규칙에 따라 다름).

불가사의의 카드 2장이 공개됩니다(불가사의를 사용/건설하면 다른 한 장이 공개됩니다).

1라운드는 첫 번째 플레이어부터 시작합니다.

8 세계 및 문명별 지속가능성 바

세계 지속가능성 게이지는 값에 따라 차오르거나 비워지는 바로, 0~10의 값을 가지며 모든 플레이어가 공유하고 게임 화면 상단에 있습니다. 규칙은 다음과 같습니다:

행동 단계가 끝날 때 값이 5 이상이면 모든 플레이어가 생산 단계에 식량 +1을 얻습니다.

행동 단계가 끝날 때 값이 7 이상이면 모든 플레이어가 생산 단계에 명성 +1을 얻습니다.

라운드 종료 시 값이 0이면 세계 생태계 붕괴가 일어납니다: 모든 플레이어가 패배하고 게임이 즉시 끝납니다.

각 문명(즉, 각 플레이어)의 지속가능성 게이지는 값에 따라 차오르거나 비워지는 바로, 0~10의 값을 가지며 문명/플레이어 패널(각 플레이어의 패널은 화면 왼쪽 사이드바에 있습니다)에 있습니다. 규칙은 다음과 같습니다:

어느 플레이어든 개인 지속가능성이 0이 되면 문명 붕괴가 일어납니다: 그 문명을 맡은 플레이어가 게임에서 패배합니다.

게임 중 언제든지 플레이어의 목재, 물, 식량 중 하나라도 0이 되면 문명 지속가능성 1을 잃습니다.

게임 중 세계 및 문명 지속가능성을 1 올리려면 목재와 물 비용을 내고 복원 행동을 해야 합니다(베르단티스 문명은 문명 지속가능성이 2 오릅니다). 사용한 일부 카드, 건물, 불가사의, 기술도 세계 또는 문명 지속가능성을 올릴 수 있습니다. 반면 라운드에 공개된 부정 이벤트 카드는 세계 지속가능성을 낮추며, 라운드가 바뀔 때마다 세계 지속가능성이 1 줄어듭니다(인간 활동으로 인한 자연 마모).

목재와 물 자원은 지속가능성을 높게 유지하는 데 꼭 필요하며, 문명 지속가능성이 높으면 게임 종료 시 더 많은 승점을 얻습니다.

9 ➡ 게임 진행 — 라운드의 4단계

• 1단계 — 계획 및 카드 분배

계획 단계는 라운드 시작 시 다음 순서로 진행됩니다:

각 플레이어는 건물 카드 1장(건물 카드 덱에서) + 혼합 덱 카드 2장(프로젝트 + 교역 + 영향력 + 특수 일꾼 + 유산 카드를 함께 섞은 덱. 탐험 카드는 탐험 행동 때 분배되므로 제외)을 뽑습니다. 2라운드부터는 이전 라운드에 사용한 다른 카드의 효과에 따라 더 많은 카드를 뽑거나 공개할 수 있습니다.

이벤트 카드(긍정 또는 부정) 1장이 자동으로 공개되어 모든 플레이어에게 즉시 효과가 적용됩니다. 입문 변형 규칙에서는 부정 이벤트 카드만 게임에서 제외됩니다(긍정 이벤트는 그대로). 에픽 변형 규칙에서는 2, 4, 6, 8라운드에 이벤트 카드가 1장 대신 2장 공개됩니다(긍정 또는 부정 이벤트일 수 있습니다).

고정 수입: 2라운드부터 각 플레이어는 이전 라운드에 사용한 카드의 라운드별 보너스를 받습니다(다음 라운드 시작 시 무언가를 얻게 하는 카드 효과 - 어떤 카드에 이 효과가 있는지는 카드 도감에서 확인하세요).

소진된(소모된) 일꾼은 "대기" 상태로 돌아와(사용 가능) 다음 행동 단계에 쓸 수 있습니다.

카드 덱 재활용:

건물 카드 덱: 각 라운드 시작 시 건물 카드를 모두 뽑았는지 확인합니다. 그렇다면 다음과 같이 새 덱을 만듭니다: 이전 라운드 행동 단계에서 플레이어들이 패스할 때 버린 건물 카드를 다시 섞습니다. 새 덱을 만들 버린 건물 카드가 없다면 플레이어들은 이번 라운드에 건물 카드를 뽑지 않습니다. 중요: 플레이어가 사용/건설한 건물 카드는 덱으로 돌아가지 않고 게임이 끝날 때까지 플레이어에게 "보관"됩니다.

혼합 카드 덱(프로젝트 + 교역 + 영향력 + 특수 일꾼 + 유산 카드)에도 같은 규칙이 적용됩니다.

탐험 카드 덱: 각 라운드 시작 시 탐험 카드를 모두 뽑았는지 확인합니다. 그렇다면 다음과 같이 새 덱을 만듭니다: 이전 라운드 행동 단계에서 플레이어들이 패스할 때 버린 탐험 카드와 플레이어들이 사용한 탐험 카드를 합칩니다. 즉, 한 플레이어가 사용한 탐험 카드가 이후 라운드에 다시 그 플레이어의 손패로 돌아올 수 있어, 같은 플레이어가 그 카드를 여러 번 사용할 수도 있습니다.

• 2단계 — 주요 행동과 자유 행동

행동 단계입니다. 차례 순서대로 각 플레이어는 자기 차례에 행동을 하나씩 하며, 모두 패스할 때까지 계속합니다. 모두 패스하면 생산 단계로 넘어갑니다.

수집, 건설, 탐험, 복원, 영향력 행사 행동은 각각 일꾼 1명을 소모합니다(연구, 항해, 교역, 모집, 손패 카드 사용, 외교 행동은 제외 - 외교는 외교 변형 규칙에서만 가능).

각 행동 후 차례는 자동으로 다음 플레이어에게 넘어갑니다.

플레이어는 모든 일꾼을 행동에 썼든 안 썼든, 일꾼이 필요 없는 행동이 남아 있든, 카드를 더 사용하는 자유 행동을 할 수 있든 언제나 패스할 수 있습니다. 처음 패스한 플레이어는 보너스로 즉시 금 +1을 받습니다.

모든 플레이어가 패스하면 행동 단계가 끝납니다.

• 3단계 — 생산

이 단계에서는 모두 행동 단계에서 패스한 뒤, 일꾼이 배치된 모든 헥스(지형)가 다음 순서로 자원을 생산합니다:

플레이어가 지배하고 수집 또는 항해 행동으로 일꾼이 배치된 각 헥스(지형)는 해당 지형의 자원을 생산합니다.

지배하는 헥스의 건물마다: 명성 +1 (건물 3개가 있는 헥스는 명성 +3).

세계 보너스: 세계 지속가능성 바가 5 이상이면 → 모두 식량 +1. 7 이상이면 → 모두 명성 +1.

문명 보너스: 문명 지속가능성이 7 이상이면 → 그 문명을 맡은 플레이어가 명성 +1.

카드 보너스: 사용/연구/건설한 카드 등의 생산 보너스(이번 라운드 생산 단계에 일정량의 자원을 얻게 하는 카드 효과에서 나옵니다 - 어떤 카드에 이 효과가 있는지는 카드 도감에서 확인하세요).

• 4단계 — 유지 및 점검

유지 및 점검 단계는 각 라운드가 끝날 때 다음 순서로 진행됩니다:

목재 0, 물 0, 식량 0 중 하나라도 해당하는 플레이어는 문명 지속가능성 1을 잃습니다(이번 라운드에 이 조건으로 이미 벌칙을 받지 않은 경우 — 이 벌칙은 게임 중에도 세 자원 중 하나가 0이 되는 즉시 적용됩니다).

세금: 플레이어는 자신이 지배하는 헥스의 건물 3개마다 금 1을 냅니다. 금은 음수(0 미만)가 될 수 있습니다.

세계 지속가능성이 1 감소합니다(자연 마모).

문명 지속가능성 점검: 문명 지속가능성이 0이 된 플레이어는 게임에서 패배합니다.

게임 종료 점검: 마지막 라운드가 끝났거나 세계 생태계 붕괴가 일어났으면(세계 지속가능성이 0이 되면) 참입니다.

세계 생태계 붕괴가 일어나면 모든 플레이어가 패배하고(최종 승점을 계산·합산하지 않음) 게임이 즉시 끝납니다.

게임 종료 조건이 참이면(마지막 라운드가 끝나면) 플레이어들의 최종 승점을 계산하고 합산하여 승자를 정합니다.

게임 종료 조건이 거짓이면 라운드 마커가 1 올라가고 다음 라운드가 계획 단계부터 시작됩니다. 라운드의 첫 플레이어 마커는 행동 단계에서 처음 패스한 플레이어에게 넘어갑니다.

단계 사이의 진행 버튼은 다음과 같이 작동합니다:

게임 화면 오른쪽 위에 있는 진행 버튼은 게임 중 한 단계에서 다음 단계로 넘어갑니다.

진행 버튼은 활성 플레이어가 눌러야 합니다(버튼은 활성 플레이어에게만 활성화됩니다).

행동 단계에서 마지막으로 패스한 플레이어가 활성 상태가 되어 진행을 눌러 생산 단계로 넘어갑니다. 같은 플레이어가 진행을 눌러 유지 단계로 넘어갑니다.

유지 단계가 끝나면 첫 플레이어 마커가 행동 단계에서 처음 패스한 플레이어에게 넘어갑니다. 이 플레이어는 진행을 눌러 계획 단계로, 다시 진행을 눌러 행동 단계로 넘어갑니다(그 라운드에 첫 번째로 행동하는 플레이어가 됩니다).

10 주요 행동과 자유 행동

수집

비용: 대기 중인 일꾼 1

주인이 없고 내가 이미 지배하는 헥스에 인접한 공개된 헥스(지형), 또는 이미 지배하는 헥스에 일꾼 1명을 배치합니다. 그 지형이 생산하는 자원을 즉시 받습니다(생산 단계에서 다시 받습니다). 그 헥스를 지배하게 되며(이전에 주인이 없었다면), 일꾼은 소진됩니다. 일꾼을 배치하면 헥스 안에 일꾼 피규어가 표시됩니다.

탐험

비용: 대기 중인 일꾼 1

이미 지배하는 헥스에 인접한 헥스(지형)를 공개하고 자동으로 지배하지만, 수집 행동처럼 일꾼을 배치하지는 않습니다(생산 단계에는 일꾼이 배치된 헥스만 자원을 생산합니다). 매 라운드 처음 탐험할 때 탐험 카드 1장을 받습니다. 탐험한 지형이 유적이면 즉시 보너스 +1 승점을 받습니다. 일부 카드나 불가사의의 효과는 사용 시 맵에 헥스를 더 공개할 수 있지만, 그 헥스는 카드를 사용한 사람이 지배하지 않습니다(그 헥스에서 수집, 항해, 영향력 행사 행동을 할 때까지 주인이 없습니다). 게임 종료 시 탐험/지배한 헥스는 각각 1 승점입니다. 이 행동은 게임 종료 시 상대방보다 더 많은 헥스를 지배하는 데 중요합니다.

건설

비용: 대기 중인 일꾼 1 + 카드의 자원 비용 + 금 1 (카드 사용 비용)

건설 시, 건물 또는 불가사의 카드를 내가 선택하고 이미 지배하는 헥스(지형)에 사용합니다(건물은 지형 종류에 맞아야 합니다. 예: 산에는 광산, 숲에는 제재소, 시작 지역이나 유적에는 신전, 바다에는 항구나 조선소, 호수에는 저수지, 평원에는 농장 등 - 무엇을 어디에 지을 수 있는지는 지형 설명과 건물 카드를 확인하세요). 건설 행동은 라운드마다 최대 2회입니다. 헥스당 게임 전체 최대 건물 4개(불가사의 포함), 플레이어당 게임 전체 최대 건물 9개(불가사의 포함)입니다. 건설한 카드를 사용하면 즉시 그 승점과 효과를 얻습니다. 무언가를 건설하면 헥스 안에 건물 피규어가 표시되며, 헥스에 건물이 여러 개 있으면 그 수도 함께 표시됩니다.

연구

비용: 카드의 자원 비용만, 일꾼 소모 없음

연구 가능한 기술 카드를 사용해 기술을 획득합니다. 게임 시작 시 1레벨 기술 카드 6장(연구 분야마다 1장: 농업, 공학, 항해술, 과학, 에너지, 문화)을 연구 행동으로 사용할 수 있습니다. 나머지 기술 카드(2~4레벨)는 이전 레벨 카드를 사용/연구하면 잠금 해제됩니다. 4레벨 카드는 독점(★)이며 플레이어 1명만 획득할 수 있습니다. 연구 행동은 플레이어당 라운드마다 최대 2회입니다. 연구한 카드를 사용하면 즉시 그 승점과 효과를 얻습니다.

교역

비용: 일꾼 소모 없음

각 플레이어는 이 행동을 라운드마다 한 번만 쓸 수 있습니다. 단, 아우리페라 문명으로 플레이하면 라운드마다 교역 행동을 두 번 할 수 있습니다.

한 번의 행동으로 자원 교환을 최대 3회 할 수 있습니다. 교환 비율: 금이 아닌 자원 아무거나 3개당 금 1. 금이 아닌 자원이 교환 = 1:1 비율. 아우리페라 문명으로 플레이하면 교환 비율은 금이 아닌 자원 아무거나 1개당 금 2입니다. 이 행동은 금이 필요하거나 넘치는 자원을 부족한 자원으로 바꿔야 할 때 중요합니다.

영향력 행사

비용: 영향력 1 + 대기 중인 일꾼 1

각 플레이어는 이 행동을 라운드마다 한 번만 쓸 수 있습니다. 맵 어디에 있든 헥스 하나의 지배권을 주장합니다. 단, 다른 플레이어의 시작 헥스이거나, 불가사의가 건설되어 있거나, 건물이 2개 이상이거나, 일꾼이 배치된 헥스는 안 됩니다. 그 헥스는 영향력을 행사한 플레이어의 것이 됩니다. 또한 각 헥스는 라운드마다 (어떤 플레이어든) 한 번만 영향력 행사 대상이 될

수 있습니다. 이번 라운드에 다른 플레이어가 이미 그 헥스에 영향력을 행사했다면 다른 헥스를 골라야 하지만, 그 헥스는 이후 라운드에 다시 영향력 행사 대상이 됩니다. 헥스에 영향력을 행사하면 별이 그려진 영향력 원판이 헥스에 표시됩니다. 이 행동은 상대의 헥스를 "빼앗아" 게임 종료 시 승점을 더 확보하는 데 중요합니다. 헥스 안의 승점은 헥스를 "빼앗아" 지배하게 된 플레이어의 것이 되기 때문입니다.

복원

비용: 목재 1 + 물 1 + 대기 중인 일꾼 1 (베르단티스는 일꾼 소모 없음).

각 플레이어는 이 행동을 라운드마다 한 번만 쓸 수 있습니다. 이 행동은 세계 지속가능성 +1, 문명 지속가능성 +1, 즉시 승점 +1을 줍니다. 개인이든 세계든 지속가능성이 낮을 때 주로 사용해야 하며, 그래야 생태계 붕괴로 게임에서 지지 않고 이 행동을 한 플레이어도 승점을 더 얻습니다. 베르단티스 문명으로 플레이하면 세계 지속가능성 +1, 문명 지속가능성 +2, 즉시 승점 +2를 얻습니다.

모집

비용: 금 2

일꾼 +1명을 고용/모집합니다. 일꾼은 즉시 플레이어 패널에서 사용할 수 있습니다. 각 플레이어는 게임당 최대 3명까지 모집할 수 있으며, 일꾼 한도는 8명입니다(각 플레이어는 대기 중인 일꾼 5명으로 시작합니다). 한 라운드에 1명만 모집할 수 있습니다. 일꾼 모집은 라운드 중 일꾼이 필요한 행동을 더 많이 하기 위해 중요합니다.

항해

비용: 식량 1, 일꾼 소모 없음

이 행동을 하려면 바다, 호수, 섬 중 한 곳에 이미 일꾼이 배치되어 있어야 하고, 그 옆에 공개된 바다, 호수, 섬 헥스가 있어야 항해할 수 있습니다. 라운드마다 2회만 사용할 수 있습니다.

일꾼을 인접한 공개된 바다, 호수 또는 섬 헥스로 옮깁니다. 새 헥스는 (주인이 없다면) 플레이어의 지배를 받게 됩니다. 일꾼은 이미 배치되어 있었으므로 소모되지 않고(여기서는 항해사) 이동만 합니다. 이 행동을 하면 금 +2를 얻으며, 금이 필요할 때나 이미 지배하는 헥스에 인접한 주인 없는 헥스가 있을 때 중요합니다. 맵에서 바다나 호수에 배치된 일꾼은 배 피규어로 표시됩니다.

패스와 손패 카드 버리기

비용: 없음.

행동 단계에서 플레이어의 차례를 끝냅니다. 처음 패스한 플레이어는 금 +1을 받습니다. 모두 패스하면 행동 단계가 끝납니다. 처음 패스한 플레이어가 다음 라운드를 시작합니다. 행동이나 일꾼이 남아 있어도 자기 차례에 언제든지 패스할 수 있습니다. 패스할 때 손패가 5장보다 많으면 라운드 종료를 위해 5장이 될 때까지 카드를 골라 버려야 합니다(예: 손패가 8장이면 3장을 버려야 합니다).

손패 카드 사용 자유 행동

비용: 카드 자체의 자원 비용만 듭니다. 일꾼을 소모하지 않지만, 건물 카드는 예외로 (건설 행동을 통해) 각각 일꾼 1명과 금 +1이 듭니다.

각 플레이어는 라운드마다 손패에서 카드를 최대 2장 사용할 수 있습니다(건물, 기술, 불가사의의 카드는 이 한도에 포함되지 않습니다). 카드 사용은 자유 행동이라 차례가 끝나지 않으며, 같은 차례에 다른 주요 행동도 할 수 있습니다(예: 카드를 사용한 뒤 수집 행동, 또는 그 반대). 손패 카드 사용은 중요합니다. 사용한 카드는 즉시 승점을 주고, 그 효과로 이득(즉시 자원, 이번 라운드 생산 단계의 자원, 다음 라운드 시작 시 자원, 게임 종료 시 승점 등)을 얻을 수 있습니다. 기술과 불가사의의 카드는 손패에 남지 않고, 기술은 기술 패널에, 불가사의는 불가사의 패널에 놓입니다.

외교 자유 행동 (외교 변형 규칙에서만 가능)

비용: 영향력 1, 일꾼 소모 없음

외교 행동 — 사람 플레이어 4명으로 플레이하는 것을 권장합니다. 플레이어끼리 동맹을 맺으면 라운드마다 서로金を 얻습니다(협력). 한 플레이어가 동맹을 제안하면 다른 플레이어가 수락하거나 거절합니다. 각 플레이어는 한 번에 동맹 1개만 유지할 수 있습니다. 동맹이 결성되면 두 플레이어 모두 즉시 금 +3을 얻습니다. 동맹은 2라운드 동안 유지된 뒤 만료되며, 다시 맺을 수도 있습니다. 게임 중 "외교" 버튼으로 동맹을 맺을 수 있습니다.

행동 버튼은 게임 중 화면 하단에 나란히 있습니다. 이 버튼으로 기술 트리, 공개 목표와 비밀 목표, 플레이어의 손패도 볼 수 있으며, 외교 버튼도 있습니다(외교 변형 규칙에서만 활성화됩니다).

버튼이 흐리게 표시되면 지금은 그 행동을 할 수 없습니다(잘못된 단계, 라운드 한도, 일꾼 또는 자원 부족). 클릭하면 이유가 화면에 표시됩니다.

II 게임 중 한도와 규칙

게임 중 플레이어별 한도와 규칙

최대 건물 9개 (불가사의의 포함).

최대 일꾼 8명 (시작 5명 + 모집 가능 3명).

손패 최대 9장 (패스한 뒤 라운드 종료 시 최대 5장이 되도록 버림).

불가사의의는 최대 3개까지 건설할 수 있습니다(에픽 변형 규칙은 4개).

헥스(지형)당 최대 건물 4개 (불가사의의 포함).

기술: 4레벨 기술 카드는 독점입니다(한 플레이어만 연구/사용할 수 있습니다).

누적 자원에는 한도가 없으며, 음수가 될 수 있는 금을 제외하고 어떤 자원도 0 미만이 될 수 없습니다.

게임 중 언제든 플레이어의 목재, 물, 식량 중 하나라도 0이 되면 즉시 문명 지속가능성 1을 잃습니다.

라운드별 한도와 규칙

영향력 행사 행동: 플레이어당 라운드마다 1회. 각 헥스는 라운드마다 (어떤 플레이어든) 1번만 영향력 행사 대상이 될 수 있습니다. 같은 라운드에 다른 플레이어가 같은 헥스에 영향력을 행사할 수 없습니다. 단, 불가사의, 배치된 일꾼, 2개 이상의 건물이 없다면 이후 라운드에 다시 영향력 행사 대상이 될 수 있습니다.

복원 행동: 플레이어당 라운드마다 1회.

교역 행동: 플레이어당 라운드마다 1회 (아우리페라 문명은 2회).

건설 행동: 플레이어당 라운드마다 2회.

연구 행동: 플레이어당 라운드마다 2회.

모집 행동: 플레이어당 라운드마다 1회

항해 행동: 플레이어당 라운드마다 2회

손패에서 사용하는 카드(탐험, 교역, 영향력, 프로젝트, 일꾼, 유산 카드): 라운드마다 2장 한도. (건물, 불가사의, 기술 카드는 건설과 연구 행동을 사용하므로 이 한도에 포함되지 않습니다.)

- **손패 카드 사용** — 자유 행동

건물, 불가사의, 기술이 아닌 손패 카드를 사용하는 것은 자유 행동입니다 — 플레이어의 차례를 소모하지 않습니다(카드를 사용한 뒤 주요 행동을 하거나, 주요 행동 후에 카드를 사용할 수 있습니다). 사용 비용: 카드 자체의 자원 비용. 건물, 불가사의, 기술은 각각 건설과 연구 행동으로 사용하며, 평소처럼 차례를 소모합니다. 사용한 일부 카드의 효과는 일부 규칙의 예외가 될 수 있습니다(카드 도감의 카드 효과 설명을 확인하세요).

- **교역** — 교환 비율

교환 비율: 금이 아닌 자원 아무거나 3개 = 금 1. 금이 아닌 자원끼리는 1:1로 교환합니다. 교역 행동 한 번에 최대 3회 교환을 연달아 할 수 있으며, 3회 교환은 한꺼번에 확정됩니다 — 확정하기 전에 대기열에서 교환을 뺄 수 있습니다.

- **부정 이벤트** — 면역

요새나 불가사의 왕국의 성벽을 건설한 플레이어는 부정 이벤트에 면역입니다. 긍정 이벤트는 여전히 모든 플레이어에게 영향을 줍니다.

12 ★ 최종 점수

게임 종료 시(마지막 라운드 후), 각 플레이어는 아래 모든 항목의 승점을 합산합니다. 승점 합계가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 아래는 게임 종료 화면에서 플레이어별로 승점을 계산·표시하고 승자를 보여 주는 방식입니다:

점수 항목

게임 중 승점:

- **탐험** — 탐험/지배한 헥스(지형)마다 1 승점.
- 게임 중 얻은 승점은 게임 내내 누적됩니다. 유적 지형 탐험, 복원 행동, 사용한 카드의 승점(카드마다 정해진 승점을 줍니다), 그리고 효과로 얻는 즉시 승점이 있습니다. 사용한 카드의 승점은 다음과 같습니다:
- **건물** — 건설/사용한 건물 카드마다의 승점.
- **기술** — 연구/사용한 기술 카드마다의 승점.
- **불가사의** — 건설/사용한 불가사의 카드마다의 승점.

나머지 사용한 카드(탐험, 프로젝트, 교역, 영향력, 일꾼, 유산)의 승점.

게임 종료 시 승점:

- **영향력** — 누적 영향력 2마다 1 승점.
- **공개 목표 카드** — 순위(1위/2위/3위)에 따른 승점.
- **비밀 목표 카드** — 조건을 달성하면 목표의 승점을 받습니다.
- **문명(세계가 아님) 지속가능성** — 최종 수치에 따른 보너스: 5 이상 → +2 승점, 8 이상 → +5 승점, 10 이상 → +8 승점.
- **자원** — 누적 명성 + 누적 금 3마다 1 승점.
- **게임 종료 보너스** — 조건부 효과를 달성한 카드의 보너스 점수를 게임 종료 시 받습니다(획득한 승점은 사용한 카드의 게임 종료 효과를 확인하세요. 카드마다 정해진 승점을 줍니다 - 어떤 카드에 이 효과가 있는지는 카드 도감에서 확인하세요).

동점 처리

총점이 동점이면 다음 순서로 더 많이 가진 플레이어가 승리합니다:

(1) 개인 지속가능성

(2) 건설한 불가사의

(3) 누적 영향력

(4) 연구한 기술 총수.

13



중요 정보와 팁

헥스, 지형, 헥스/지형은 모두 같은 것을 가리킵니다. 지형은 게임 맵의 헥스 하나입니다.

헥스를 지배한다는 것은 그 헥스가 이미 플레이어의 것이라는 뜻입니다. 플레이어가 탐험했거나(탐험 행동을 하면 헥스가 바로 그 플레이어의 지배하에 들어갑니다), 자원을 수집하려고 일꾼을 배치했기 때문입니다(주인 없는 헥스에서 자원을 수집하면 그 헥스를 지배하게 됩니다). 항해 행동도 마찬가지이며(이 경우 배 피규어로 표시되는 일꾼이 이미 그 플레이어의 것이거나 주인 없는 인접 헥스로 이동합니다), 영향력 행사 행동도 마찬가지입니다(다른 플레이어의 헥스를 "빼앗거나" 주인 없는 헥스에 영향력을 행사합니다).

사용한 카드(건물, 불가사의, 기타 카드)의 효과로 맵에 공개된 헥스는 처음에는 주인이 없습니다. 이 헥스를 지배하려면 수집 행동, 그 헥스로의 항해 행동, 또는 영향력 행사 행동을 해야 합니다.

일꾼을 배치한다는 것은 수집 행동으로 헥스에 일꾼을 두는 것이며, 바다와 호수 헥스에는 항해 행동으로 일꾼(배)을 배치할 수도 있습니다(일꾼이 이동한 헥스가 "배치된" 상태가 됩니다). 일꾼이 배치되면 "소모"되어 소진 상태가 되므로 그 라운드에는 더 쓸 수 없습니다. 단, 항해 행동은 예외로 (이미 배치된) 헥스에서 다른 헥스로 일꾼을 옮깁니다.

건설과 영향력 행사 행동은 건물이나 영향력 원판을 놓은 헥스에 일꾼을 "배치"하지 않고, 일꾼을 "소모"하여 소진 상태로 만들 뿐입니다.

"대기 중인" 일꾼이란, 일꾼이 필요한 행동이 아직 남아 있을 때 그 라운드에 아직 쓸 수 있는 일꾼을 말합니다.

"헥스에서 자원 수집"과 "생산 단계에 생산되는 자원"을 혼동하지 마세요. (행동 단계의) 수집 행동으로는 자원을 즉시 수집합니다(예: 숲 헥스에 일꾼을 배치해 목재 2를 수집). 반면 (행동 단계가 아닌) 생산 단계에는 일꾼이 배치된 헥스만 자원을 다시 수집합니다(예: 행동 단계에 숲 헥스에 배치되어 목재 2를 수집한 일꾼은 생산 단계에 다시 목재 2를 수집합니다).

카드를 "사용", "건설", "연구"했다는 말은 건설하거나 연구한 카드를 사용했다는 뜻이거나, (건물, 불가사의, 기술 카드가 아닌 경우) 그냥 사용했다는 뜻입니다. 즉, 사용한 카드의 승점과 즉시 효과를 바로 얻습니다.

일부 카드 효과는 즉시 발동하지 않고, 효과 조건의 달성 여부에 따라 게임 도중이나 게임 종료 시에만 발동합니다.

"세계 지속가능성"과 "문명 지속가능성"을 혼동하지 마세요. 세계 지속가능성은 모든 플레이어가 공유하고, 문명 지속가능성은 자신이 고른 문명을 맡은 각 플레이어의 개인 수치입니다. 게임 단계 중, 복원 행동이나 카드 효과로 세계 또는 문명 지속가능성을 얻거나 잃을 때는 어느 쪽인지 항상 명시됩니다.

14



오토마(AI)의 행동

AI(오토마)의 행동

AI는 매 턴 가능한 모든 수(수집, 탐험, 건설, 연구, 교역, 영향력 행사, 복원, 모집, 항해, 손패 카드 사용, 패스)를 평가하고 가장 좋은 상황을 만드는 수를 고릅니다. 이미 확보한 점수, 다음 라운드의 수입, 보이는 카드에 쓸 수 있는 자원, 그리고 (자신과 세계의) 지속가능성 위험을 고려합니다.

오토마는 사람 플레이어와 같은 규칙과 한도를 따릅니다: 같은 일꾼 수, 라운드당 같은 행동 수, 같은 카드 비용.

AI 난이도 (게임 전에 선택)

모든 레벨은 사람 플레이어와 똑같이 문명의 초기 자원과 0 승점으로 시작합니다. 레벨은 AI가 선택에서 얼마나 실수하는지만 바꿉니다:

- **입문** — 실수가 많아 게임을 배우기에 좋습니다.
- **쉬움** — 자주 실수합니다.
- **보통** — 잘 두지만 가끔 실수합니다.
- **어려움** — 실수가 적습니다.
- **신** — 항상 최선이라고 판단한 수를 둡니다.

AI는 결정적입니다. 같은 게임(같은 시드와 같은 수)이면 항상 같은 결정을 내립니다.

15



게임 인터페이스 (바, 패널, 버튼, 맵)

플레이어가 가진 자원, 얻은 승점, 문명 지속가능성, 대기 중인 일꾼과 소진된 일꾼은 게임 화면 왼쪽 사이드바의 플레이어 패널에 표시됩니다. 패널을 클릭하면 자원 외에 더 자세한 정보(플레이어 전체 패널: 연구한 기술, 맵의 건물, 사용한 카드, 사용할 수 있는 손패, 비밀 목표, 탐험/지배한 헥스)를 볼 수 있습니다.

행동 버튼은 게임 화면 하단에 나란히 있습니다. 이 버튼으로 기술 트리, 공개 목표와 비밀 목표, 플레이어의 손패도 볼 수 있으며, 외교 버튼도 있습니다(외교 변형 규칙에서만 활성화됩니다). 버튼이 흐리게 표시되면 지금은 그 행동을 할 수 없습니다. 클릭하면 이유(잘못된 단계, 라운드 한도, 일꾼 또는 자원 부족)가 표시됩니다. 메뉴(Esc)와 가이드(F1) 버튼은 상단 바에 있습니다.

단계를 넘기는 진행 버튼은 다음과 같이 작동합니다:

진행 버튼은 게임 화면 오른쪽 위에 있으며, 게임 중 한 단계에서 다음 단계로 넘어갈 때 사용합니다.

게임이 시작되면 초기 준비와 첫 라운드의 계획 단계가 자동으로 진행됩니다. 첫 플레이어는 계획 단계에서 진행을 눌러 다음 단계인 행동 단계로 넘어가야 합니다.

진행 버튼은 항상 활성 플레이어가 눌러야 합니다(버튼은 활성 상태인 플레이어에게만 활성화됩니다).

행동 단계에서 마지막으로 패스한 플레이어가 활성 상태가 되어 진행을 눌러 다음 단계인 생산 단계로 넘어갑니다. 같은 플레이어가 다시 진행을 눌러 다음 단계인 유지 및 점검 단계로 넘어갑니다.

유지 단계가 끝나면 첫 플레이어 마커가 행동 단계에서 처음 패스한 플레이어에게 넘어갑니다. 이 플레이어는 진행을 눌러 다음 단계인 계획 단계(다음 라운드 시작)로 넘어가고, 다시 진행을 눌러 행동 단계로 넘어갑니다(그 라운드에 첫 번째로 행동하는 플레이어가 됩니다). 마지막 라운드가 끝날 때까지 이렇게 반복합니다. 마지막 라운드가 끝나면 게임 종료 화면이 표시됩니다.

세계 지속가능성 게이지는 값에 따라 차오르거나 비워지는 바로, 0~10 범위의 값을 가지며 모든 플레이어가 공유하고, 게임 화면 상단에 있습니다. 게임마다 무작위 게임 맵이 공개되며, 각 지형은 헥스로 되어 있어 탐험할 때마다 공개됩니다. 각 플레이어는 맵에 무작위로 배치된 시작 헥스에서 게임을 시작합니다. 아직 숨겨진 헥스는 안개 아래 황금 나침반이 새겨진 석판으로 나타나며, 내 차례에는 탐험할 수 있는 헥스에서 나침반이 빛납니다. (행동을 선택하지 않고) 헥스를 클릭하면 회전하는 모델과 그 장소의 모든 정보가 담긴 검사기가 열립니다.

카드 덱은 각각 따로 섞습니다. 예: 건물, 기술, 이벤트, 탐험, 프로젝트, 교역, 영향력, 일꾼, 유산 카드.

기술 트리에는 기술 카드가 분야와 레벨(1~4)별로 나뉘어 표시되며, 연구한 카드, 연구 가능한 카드, 아직 잠긴 카드(이전 레벨 기술을 연구하면 잠금 해제)를 보여 줍니다.

플레이어의 손패에는 손에 든 카드가 표시되며, 카드 비용을 지불하고 사용할 수도, 사용하지 않을 수도 있습니다.

목표에는 비밀 목표(플레이어마다 고유)와 공개 목표(모든 플레이어가 공유)가 표시되며, 달성하면 게임 종료 시 승점을 얻습니다.

플레이어 전체 패널은 승점, 문명 지속가능성, 지배한 헥스, 건물과 기술, 자원, 대기 중인 일꾼과 소진된 일꾼, 손패, 이미 사용한 카드 등 더 자세한 정보를 보여 줍니다. 교역 패널은 (교역 행동을 통해) 시장에서 교환할 수 있는 자원 정보를 보여 줍니다. 교역 행동마다 자원 교환을 최대 3회 할 수 있습니다. 연구 패널은 연구 행동에서 (카드 비용을 지불하고) 사용/연구할 수 있는 연구 카드를 보여 줍니다(아직 잠긴 카드도 표시). 건설 패널은 건설 행동에서 (카드 비용을 지불하고) 사용/건설할 수 있는 건물과 불가사의 카드를 보여 줍니다. 자원이 부족해 아직 사용할 수 없는 카드(빨간색 자원)도 표시합니다. 참고 가이드는 게임의 모든 것을 탭별로 보여 주며, 각 탭에서 플레이어가 기억하고 계획하고 전략을 세우는 데 필요한 정보를 찾아 볼 수 있습니다.

16



카드 목록

불가사의 · 8

Terra Concordia 콜로세움

12 VP

8 6 유적, 시작 지역

다음 라운드 시작 시 명성 +4. 게임 종료 시 1위를 차지한 공개 목표마다 +3 승점.

대수로

11 VP

7 4 6 유적, 산, 호수, 시작 지역

다음 라운드 시작 시 물 +4. 즉시 세계 지속가능성 +3.

수정 탑

12 VP

5 8 5 유적, 산, 화산, 시작 지역

다음 라운드 시작 시 에너지 +4. 게임 종료 시 연구한 4레벨 기술마다 +2 승점.

공중 정원

10 VP

7 7 5 유적, 산, 섬, 시작 지역

다음 라운드 시작 시 식량 +3, 명성 +2. 즉시 세계 지속가능성 +4.

세상 끝의 등대

11 VP

8 2 6 6 섬, 바다

반경 3의 맵을 공개합니다. 다음 라운드 시작 시 유물 +2. 게임 종료 시 지배한 바다와 섬 헥스마다 +1 승점.

조화의 신전

13 VP

9 6 6 유적, 섬, 시작 지역

즉시 세계 지속가능성 +5. 게임 종료 시 문명 지속가능성 7 이상이면 +4 승점.

대도서관

10 VP

4 7 6 유적, 시작 지역

게임 종료 시 연구한 기술마다 +1 승점.

왕국의 성벽

9 VP

6 6 8 유적, 시작 지역

부정 이벤트에 면역. 게임 종료 시 게임 중 발생한 부정 이벤트마다 +2 승점.

건물 · 20

제재소

2 VP

2 3 숲

이번 라운드 생산 시 이 헥스에서 목재 +5.

광산

2 VP

2 2 2 산, 화산

이번 라운드 생산 시 이 헥스에서 석재 +2, 철 +5.

곡물 창고

2 VP

2 3 평원, 섬

이번 라운드 생산 시 이 헥스에서 식량 +4.

항구

3 VP

3 3 바다

다음 수집 행동 3회 동안 바다에서 수집하면 금 +3 (+2 대신).

시장

2 VP

3 2 시작 지역

다음 교역 행동 2회를 확정할 때 금 +1.

작업장

2 VP

2 3 시작 지역

이번 라운드 생산 시 인접한 산 헥스에서 철 +2.

저수지

3 VP

3 3 호수

이번 라운드 생산 시 이 헥스에서 물 +5. 즉시 문명 지속가능성 +1.

감시탑

2 VP

3 3 숲, 산, 섬, 시작 지역

반경 2의 모든 헥스를 공개합니다.

아카데미

4 VP

4 시작 지역

게임 종료 시 연구한 3·4레벨 기술마다 +1 승점.

발전소

3 VP

2 2 3 숲, 산, 화산

이번 라운드 생산 시 이 헥스에서 에너지 +5.

조선소

4 VP

2 2 5 바다

탐험한 섬마다 즉시 유물 +1. 다음 바다 탐험 시 헥스 2개를 추가로 공개합니다.

모범 농장

3 VP

2 3 3 평원

이번 라운드 생산 시 이 헥스에서 식량 +5. 즉시 문명 지속가능성 +2.

요새

4 VP

4 6 시작 지역, 섬

게임이 끝날 때까지 부정 이벤트에 면역. 게임 종료 시 +4 승점.

송신탑

3 VP

3 3 3 시작 지역, 숲, 산, 평원, 화산

즉시 영향력 +4.

신전

4 VP

2 4 시작 지역, 유적, 섬

즉시 +2 승점. 다음 라운드 시작 시 영향력 +2. 즉시 문명 지속가능성 +1.

도서관

3 VP

2 3 시작 지역

게임 종료 시 사용한 프로젝트 카드마다 +2 승점. 다음 계획 단계에서 혼합 덱에서 카드 1장을 추가로 뽑습니다.

콜로세움

5 VP

4 5 시작 지역, 유적

다음 라운드 시작 시 명성 +3. 게임 종료 시 누적 영향력이 10을 넘으면 +2 승점.

연구소

3 VP

2 2 3 시작 지역, 숲, 산, 섬

4레벨 기술 비용이 무작위 자원 1개만큼 줄어듭니다. 게임 종료 시 4레벨 기술마다 +1 승점.

식물원

4 VP

2 3 2 3 시작 지역, 숲

즉시 세계 지속가능성 +3. 게임 종료 시 지배한 숲 헥스마다 +1 승점.

천문대

4 VP

3 2 5 숲, 산, 섬

이후 라운드 시작 시마다 무작위 헥스 1개를 공개합니다. 다음 라운드에 탐험 카드 1장을 추가로 뽑습니다. 게임 종료 시 탐험한 화산과 섬 헥스마다 +1 승점.

기술 · 24

관개

1 VP

2 2 농업 ●○○○

이번 라운드 생산 시 평원 헥스에서 식량 +1.

집약 농업

4 VP

4 2 농업 ●●●○

이번 라운드 생산 시 식량 +3. 즉시 세계 지속가능성 -1.

기초 기계학

1 VP

2 2 공학 ●○○○

이번 라운드에 건설 행동 1회 추가 (2회 대신 3회).

수리 공학

4 VP

2 3 2 공학 ●●●○

이번 라운드 생산 시 호수에서 물 +2.

연안 항해

1 VP

2 3 항해술 ●○○○

이번 라운드에는 바다와 섬 탐험에 일꾼이 들지 않습니다.

윤작

2 VP

2 3 농업 ●●○○

즉시 식량 +2. 이번 라운드에는 일꾼을 배치하지 않아도 평원이 생산합니다.

혼농임업

6 VP

5 3 농업 ●●●●

즉시 식량 +2. 이번 라운드 생산 시 목재 +2. 즉시 세계 지속가능성 +2.

야금술

2 VP

2 3 공학 ●●○○

이번 라운드 생산 시 철 +2.

기념비적 건축

8 VP

4 3 5 공학 ●●●●

게임 종료 시 건물마다 +2 승점. 불가사의 비용이 무작위 자원 2개만큼 줄어듭니다.

지도 제작술

2 VP

2 3 항해술 ●●○○

다음 탐험 시 헥스 2개를 추가로 공개합니다.

천문학

4 VP

🌟 2 🌟 4 항해술 ●●●○

매 라운드 시작 시 무작위 헥스 1개를 공개합니다. 게임 종료 시 탐험한 바다 헥스마다 +1 승점.

교역로

6 VP

🌟 6 🌟 4 항해술 ●●●●

이후 라운드 동안 교역 행동을 완료할 때마다 금 +4.

연금술

1 VP

🧪 2 🌟 2 과학 ●○○○

다음 연구 행동 시 에너지 +2를 얻습니다.

의학

2 VP

🧪 2 🌟 2 💧 3 과학 ●●○○

다음 연구 행동 시 식량 +3을 얻습니다.

자연 철학

4 VP

🌟 4 🌟 3 과학 ●●●○

게임 종료 시 비밀 목표를 달성했다면 +5 승점.

실험 물리학

10 VP

🧪 4 🌟 4 🌟 6 과학 ●●●●

즉시 +3 승점. 3·4레벨 기술의 가치 +1 승점. 즉시 세계 지속가능성 +3.

풍차

1 VP

🌀 2 🌟 3 에너지 ●○○○

이후 라운드 동안 탐험한 평원 헥스마다 에너지 +1.

화산 에너지

2 VP

🌋 2 🌋 3 에너지 ●●○○

이후 라운드 동안 탐험한 화산 헥스마다 에너지 +1. 즉시 문명 지속가능성 -1.

태양광 발전

4 VP

🌟 3 🌋 2 🌋 2 에너지 ●●●○

다음 라운드 시작 시 에너지 +3. 즉시 세계 지속가능성 +1.

에너지 수정

10 VP

🧪 3 🌟 5 🌟 6 에너지 ●●●●

이번 라운드 생산 시 에너지 +4. 즉시 세계 지속가능성 +2.

구전 전통들

1 VP

🌟 2 🌟 2 문화 ●○○○

다음 라운드 시작 시 영향력 +2, 명성 +1.

문자

2 VP

🌟 3 🌟 2 문화 ●●○○

다음 라운드 시작 시 명성 +1, 영향력 +3.

시민 철학

4 VP

🌟 3 🌟 2 🌟 3 문화 ●●●○

다음 라운드 시작 시 영향력 +3.

문명 학교

12 VP

🌟 6 🌟 3 🌟 4 문화 ●●●●

즉시 +3 승점. 게임 종료 시 나보다 영향력이 적은 플레이어마다 +2 승점. 즉시 세계 지속가능성 +2.

프로젝트 · 15**대운하**

5 VP

🌟 3 🌋 4 💧 3

다음 라운드 시작 시 물 +5. 즉시 문명 지속가능성 +2.

왕의 길

4 VP

🌟 3 🌋 3

즉시 금 +6.

재조립 프로그램

4 VP

🌟 3 🌟 3 💧 3

즉시 문명 지속가능성 +2. 다음 라운드 시작 시 목재 +2.

화산 탐험대

5 VP

🌟 3 🌋 3 🌟 2

즉시 유물 +2, 에너지 +5. 모든 화산 헥스를 공개합니다.

교역망

5 VP

🌟 5 🌟 2

이후 라운드 동안 시장에서 교환할 때마다 금 +1.

평화 조약

4 VP

🌟 4 🌟 3

즉시 +2 승점. 영향력 +6. 문화 보이콧에 면역.

문화 축제

4 VP

🌟 4 🌟 2 🌟 3

즉시 영향력 +2, 명성 +1, 문명 지속가능성 +1.

고고학 조사

6 VP

🧪 3 🌟 4 🌟 3

즉시 유물 +5. 모든 유적을 공개합니다. 다음 탐험 시 탐험 카드 1장을 추가로 뽑습니다.

청정 에너지 계획

7 VP

🌟 4 🌟 6 🌟 2

즉시 문명 지속가능성 +2, 세계 +1. 다음 라운드 시작 시 에너지 +5.

섬 식민지

5 VP

🌟 3 💧 2 🌟 4

지배한 섬마다 즉시 유물 +1, 식량 +2. 모든 섬을 공개합니다.

군사 동맹 3  2  3

즉시 명성 +4.

4 VP

보건 캠페인 3  2  3

영구 일꾼 +1 (최대 8). 즉시 문명 지속가능성 +1.

4 VP

농지 개혁 4  3  2

다음 라운드 시작 시 식량 +4. 게임 종료 시 지배한 평원 헥스마다 +1 승점.

5 VP

외교 사절단 4  3  3

즉시 영향력 +4. 게임 종료 시 나보다 영향력이 적은 플레이어마다 +2 승점.

5 VP

종합 계획 5  3  3

게임 종료 시 건물마다 +1 승점, 다음 라운드에 일꾼 없이 추가 건설 1회.

6 VP

탐험 · 10**고대 지도**

무작위 헥스 2개를 공개합니다.

1 VP

지자기 수정

즉시 에너지 +2.

1 VP

탐험 일지

다음 라운드 첫 탐험 시 탐험 카드 1장을 추가로 뽑습니다.

1 VP

성유물

즉시 명성 +1, 영향력 +1.

2 VP

희귀 약초

영구 일꾼 +1 (최대 8).

1 VP

가라앉은 보물

즉시 금 +2, 유물 +1.

2 VP

고대 비문

즉시 유물 +2.

2 VP

천연 샘

즉시 물 +2.

1 VP

버려진 광산

즉시 철 +2, 석재 +1.

2 VP

기술 유물

이번 라운드에 1·2레벨 기술 1개를 무료로 연구합니다.

3 VP

교역 · 8**공급 계약** 2

즉시 목재 +2, 석재 +2.

1 VP

유리한 환율 1

즉시 금 3을 받습니다.

1 VP

무역 금수 조치 2

원하는 플레이어 1명은 이번 라운드에 교역할 수 없습니다.

1 VP

독점 2  1

다음 라운드 시작 시 금 +4.

2 VP

유물 경매 1

즉시 금 +4.

1 VP

전략적 동반자 관계 2  1

즉시 금 +4.

1 VP

실크로드 2  1

항구를 건설했다면 다음 라운드 시작 시 금 +4, 명성 +3.

2 VP

시장 투기 4

즉시 금 6을 받습니다.

1 VP

영향력 · 8**감동적인 연설** 1

즉시 영향력 +2.

1 VP

선전 2

즉시 영향력 +2. 라이벌 1명은 영향력 2를 잃습니다.

1 VP

대사관 3  2

2 VP

다음 라운드 시작 시 영향력 +2, 금 +4.

왕실 결혼 3  2

2 VP

즉시 영향력 +3. 게임 종료 시 동맹이 있으면 +3 승점 (외교 모드).

문화 보이콧 2

1 VP

라이벌 1명은 이번 라운드에 영향력을 행사할 수 없습니다.

현자 회의 2  1

1 VP

다음 계획 단계에서 혼합 덱에서 카드 1장을 추가로 뽑습니다. 손패의 영향력 카드마다 영향력 +2.

영광의 기념비 2  3

2 VP

즉시 영향력 +2, 명성 +3.

첩보망 2  1

1 VP

라이벌 1명의 손패에서 무작위 카드 1장을 훔칩니다.

일꾼 · 6**건축 거장** 2  1

1 VP

다음 라운드에 일꾼 비용 없이 건설 1회.

떠돌이 상인 2

1 VP

이번 라운드에 교역 행동 2회.

대담한 탐험가 1  2

1 VP

다음 탐험 시 인접한 헥스 +1개를 추가로 공개합니다.

연구 과학자 1  3

1 VP

이번 라운드에 연구 행동 1회 추가.

노련한 외교관 2  2

1 VP

즉시 영향력 +3.

수리 기술자 3  2

1 VP

이번 라운드 생산 시 물 +4.

유산 · 6**법전**

게임 종료 시 +2 승점, 1위를 차지한 공개 목표마다 +1 승점.

2 VP

알렉산드리아 도서관

게임 종료 시 +2 승점, 3·4레벨 기술마다 +1 승점.

2 VP

구전 전통

게임 종료 시 +2 승점, 모집한 일꾼마다 +1 승점.

2 VP

영원한 협약

게임 종료 시 +2 승점, 활성 동맹마다 +3 승점 (외교 모드).

2 VP

해상 항로

게임 종료 시 +1 승점, 탐험한 바다 헥스마다 +1 승점.

2 VP

녹색 선언

게임 종료 시 문명 지속가능성 8 이상이면 +2 승점, 세계 지속가능성 6 이상이면 +1 승점.

2 VP

이벤트 · 15**화산 폭발**

모두 에너지 2를 잃습니다. 세계 지속가능성 -1.

가뭄

모두 물 2와 식량 2를 잃습니다. 세계 지속가능성 -1.

역병

모두 식량 2를 잃습니다. 문명 지속가능성 -1.

지진

모두 석재 2와 목재 2를 잃습니다. 세계 지속가능성 -1.

풍부한 강우

모두 물 +2, 식량 +2를 얻습니다. 세계 지속가능성 +1.

외국 상인

모두 금 +2를 얻습니다.

황금기

모두 금 +2를 얻습니다.

장인들의 이주

모두 금 +1, 명성 +1을 얻습니다.

시장 붕괴

모두 금 2를 잃습니다.

수확 축제

모두 식량 +3, 명성 +1을 얻습니다. 세계 지속가능성 +1.

국경 분쟁

모두 영향력 2와 금 1을 잃습니다. 세계 지속가능성 -1. 문명 지속가능성 -1.

과학적 발견

모두 유물 +2를 얻습니다.

흑독한 겨울

모두 목재 2와 식량 2를 잃습니다.

문화 부흥

모두 명성 +2, 영향력 +2를 얻습니다.

에너지 위기

모두 에너지 2를 잃습니다. 세계 지속가능성 -1.

공개 목표 · 10

지속 가능한 문명

8 / 4 / 2 VP

문명 지속가능성이 가장 높음.

기술 제국

10 / 6 / 3 VP

연구한 기술이 가장 많음.

영토 확장

8 / 5 / 3 VP

지배한 헥스가 가장 많음.

건설의 대가

9 / 5 / 2 VP

건물이 가장 많음 (불가사의의 포함).

위대한 상인

8 / 4 / 2 VP

누적 금이 가장 많음.

최고의 외교관

9 / 5 / 2 VP

누적 영향력이 가장 많음.

기술 지배

10 / 6 / 3 VP

3·4레벨 기술이 가장 많음.

전설의 탐험가

10 / 5 / 2 VP

섬과 바다 헥스가 가장 많음.

자연의 수호자

8 / 4 / 2 VP

복원으로 세계 지속가능성에 가장 많이 기여.

생산의 군주

9 / 5 / 2 VP

누적 총생산량이 가장 많음.

비밀 목표 · 12

숲의 아이

숲 4개 이상 지배.

8 VP

산의 군주

산에 건물 3개 이상.

8 VP

제독

바다 헥스 5개 이상.

9 VP

천재 과학자

5개 이상 분야의 기술.

8 VP

제국 건설자

건물 6개 이상 (불가사의의 포함).

10 VP

유적의 수호자

탐험 카드 6장 이상 사용.

8 VP

평화주의자

문명 지속가능성 8 이상.

9 VP

거물

금 15 이상.

8 VP

불가사의의 후계자

4라운드 종료까지 불가사의의 1개 건설.

8 VP

평화로운 정복자

영향력이 가장 높음.

10 VP

균형의 대가

모든 자원을 1개 이상 보유.

6 VP

영원한 유산

유산 카드 3장 이상 사용.

9 VP