

테케누

세트의 시간



규칙서

다니엘레 타스키니와 데이빗 투르찌가 함께 만든
전략 주사위 드래프팅 게임, 테케누의 확장

이집트의 권력과 영예가 높아지며 그 영향력은 이집트 바깥으로도 뻗어 나갑니다. 전쟁의 신인 세트는 당신에게 가나안을 정복하고, 강력한 히타이트 제국과 전쟁을 벌이라고 강요합니다. 당신은 군대를 이끌어서, 감히 당신을 거스르는 세력들과 위협을 가하는 세력들의 땅으로 진군해야 합니다. 지금이 바로 병사와 사제를 소집하고, 위대한 유물을 획득하며, 영향력 있는 숭배자의 지지를 얻어서 더 큰 승리를 거둘 때입니다.

테케누: 세트의 시간은 **테케누: 태양의 오벨리스크**에 새로운 상호 작용 요소들과 선택 사항을 추가한 확장 게임입니다. 새로 등장하는 세트 보드에서는 이웃 땅의 정복을 통해 게임 내 혜택을 제공하고 새로운 점수를 얻을 수 있는 기회도 주어집니다. 새로운 종류의 주사위로 병사들과 사제들을 모을 수 있습니다. 그렇지만, 정복에는 항상 대가가 따릅니다. 더 많은 전투를 벌일수록 자신의 행동 균형을 맞추기가 점점 더 어려워집니다.

이집트 국경 너머의 영토를 장악하기 위해 필요한 병사뿐만 아니라, 유물을 손에 넣을 수 있는 사제들도 소집해야 합니다. 이러한 새로운 요소들로 인해 차례를 계획하고 전략적인 플레이들을 조합하며 점수를 획득하는 방식에서 신선하고도 미묘한 차이를 느낄 수 있을 것입니다.

테케누: 태양의 오벨리스크는 다양하고 복잡한 요소로 구성된 전략 게임이므로, **테케누: 태양의 오벨리스크**를 최소 몇 회 플레이한 이후에 **테케누: 세트의 시간** 확장을 포함해서 플레이 할 것을 권장합니다.

구성품

게임 보드

양면 세트 보드 1개



주 게임 보드 부속물

오벨리스크 원



주 게임 보드
오버레이 1개



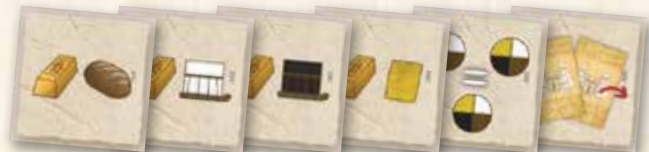
피 토큰

24x



정복 타일

정복 타일 12개



주사위

2x



2x



1x



병사

플레이어당 1개



사제

플레이어당 1개



고관



카드

카드 40장

축복 카드 4장



기술 카드 5장



법령 카드 4장



시작 카드 12장



유물 카드 8장



송배자 카드 7장



솔로 플레이 모드

보탕카멘 “세트” 행동 타일



보탕카멘 “사제 및 병사” 행동 타일



게임 준비 변경사항

1. 현재 플레이어 인원수에 따라 세트 보드를 주 게임 보드 옆에 놓습니다 (세트 보드의 앞뒷면 오른쪽 위 구석에 1/2인 플레이용과 3/4인 플레이용을 구분하여 표시하고 있습니다). 플레이어들은 자신의 병사와 사제를 0칸에 각각 놓습니다(0칸에 병사 및 사제가 각각 표시되어 있습니다).



2. 주 게임 보드의 호루스 행동 근처에 오버레이 타일을 덮어 놓습니다(아래 그림과 같이 건물의 위쪽 부분을 가리도록 놓습니다).



3. 기본 게임의 오벨리스크 원 대신, 이 확장 게임에서 제공하는 오벨리스크 원을 사용합니다. 기본 게임 규칙대로 오벨리스크 원에 주사위를 놓지 말고, 우선 빨간색 주사위 2개, 파란색 주사위 2개, 초록색 주사위 1개를 주머니에 넣습니다. 그 후:

- A. 4인 플레이 시, 회색 주사위 1개를 게임 상자로 되돌린 후, 주머니에서 회색 주사위 4개를 꺼내서 굴리고 그 주사위들을 세트 보드에 놓습니다.
- B. 3인 플레이 시, 검은색 주사위 1개, 흰색 주사위 1개, 노란색 주사위 1개, 갈색 주사위 1개를 게임 상자로 되돌린 후, 주머니에서 회색 주사위 3개를 꺼내서 굴리고 그 주사위들을 세트 보드에 놓습니다.

- C. 2인 플레이 시, 검은색 주사위 1개, 흰색 주사위 1개, 노란색 주사위 1개, 갈색 주사위 1개, 회색 주사위 3개를 게임 상자로 되돌린 후, 주머니에서 회색 주사위 2개를 꺼내서 굴리고 그 주사위들을 세트 보드에 놓습니다.



4. 마지막으로, 기본 게임 규칙을 따라, 각 영역마다 주머니에서 주사위를 3개씩 뽑아서 추가합니다. 빨간색 주사위와 파란색 주사위는 항상 부패한 상태이며, 초록색 주사위는 항상 온전한 상태입니다.



5. 모든 피 토큰을 세트 보드 근처에 놓습니다.
6. 모든 정복 타일을 섞어 한 더미로 만들고, 세트 보드의 지정된 칸에 놓습니다. 더미 맨 위 타일을 앞면으로 뒤집습니다.

7. 테케누: 세트의 시간의 모든 축복 카드, 기술 카드, 법령 카드를 기본 게임의 해당 카드들과 합치고, 각 더미를 섞습니다.
8. 기본 게임 규칙의 11번 단계를 다음으로 대체합니다. 각 플레이어는 법령 카드를 무작위로 3장씩 뽑습니다
9. 기본 게임의 시작 카드를 제거하고, 테케누: 세트의 시간 확장 게임의 시작 카드를 사용합니다.
10. 게임 준비 동안, 시작 카드와 함께 송배자 카드를 인원수에 따라 3/4/5장(2/3/4인) 펼쳐 놓습니다. 그리고 기본 게임 규칙의 12A번 단계를 다음으로 대체합니다:

- A. 시작 플레이어부터 시계방향으로 각 플레이어는 카드를 1장씩 선택해 가져옵니다.
- B. 모든 플레이어가 카드를 1장씩 가져오면, 마지막 플레이어부터 시계 반대 방향으로, 두 번째 카드를 1장씩 선택해 가져옵니다.
- C. A 단계를 한 번 더 수행합니다.

카드를 선택할 차례가 되면, 시작 카드와 송배자 카드 중 원하는 카드 1장을 가져올 수 있습니다. 이 절차를 통해 정확히 시작 카드 2장, 송배자 카드 1장을 가져와야 합니다. 게임 준비 동안에 송배자 카드는 어떤 효과도 발휘하지 않습니다.

이 카드에는 몇 가지 변경사항이 있습니다. 새로운 시작 카드에는 시작 병사 및 사제가 표시되어 있습니다. 시작 병사 및 사제를 해당 트랙에 각각 표시하고, 그와 동시에 시작 카드의 다른 혜택도 받습니다.



11. 플레이어 인원수에 따라 유물 카드를 5/6/7장 (2/3/4인) 무작위로 선택하고, 나머지 유물 카드는 게임 상자로 되돌립니다. 선택된 유물 카드를 운명 카드 옆에 펼쳐 놓습니다.

이때 운명 카드의 앙크 가치와 유물 카드의 앙크 가치를 맞춰서 펼쳐 놓습니다 (9쪽의 운명 카드 및 유물 카드 선택 참고. 이 규칙은 기존 운명 카드 선택을 대체하는 새로운 규칙입니다).



12. 마지막으로 플레이어들은 법령 카드 3장 중에 2장을 버리고, 버린 카드들을 법령 카드 더미 맨 아래에 되돌려 놓아야 합니다. 기본 게임과는 달리 게임 준비 마지막에 법령 카드를 선택합니다.

주요 개념

병사 및 사제

어떤 효과로 인해 병사나 사제를 획득하거나 사용하는 경우, 그에 따라 해당 트랙에서 마커를 증가시키거나 감소시킵니다. 병사나 사제를 사용한 결과로 해당 마커가 0칸 아래로 내려간다면, 그 상황에서는 병사나 사제를 사용할 수 없습니다. 10을 초과하는 병사나 사제는 버려집니다.



빨간색 주사위와 파란색 주사위

빨간색 주사위나 파란색 주사위를 선택해서 신 행동을 할 수 있습니다. 빨간색 주사위와 파란색 주사위는, 회색 주사위와 마찬가지로 항상 부패한 상태입니다. 즉, 자원 생산에도 사용할 수 없습니다.

추가로, 빨간색 주사위를 선택할 때는 그 주사위 눈만큼의 병사를 획득합니다. 같은 방식으로 파란색 주사위를 선택할 때는 그 주사위 눈만큼의 사제를 획득합니다. 일반적인 경우와 같이 서기(혹은 그와 유사한 효과)로 빨간색 주사위나 파란색 주사위의 눈을 변경할 수 있습니다. 하지만, 이 주사위들에는 1이나 6이 없기 때문에(3, 4가 하나씩 더 있습니다), 주사위의 눈을 1이나 6으로 변경할 수 없습니다.



초록색 주사위

초록색 주사위를 선택해서 신 행동을 할 수 있습니다. 초록색 주사위는 항상 온전한 상태입니다. 하지만 자원 생산에는 사용할 수 없습니다. 추가로, 아누비스 행동을 할 때도 사용할 수 없습니다. 빨간색 및 파란색 주사위와 마찬가지로, 이 주사위에는 1이나 6이 없기 때문에(3, 4가 하나씩 더 있습니다), 주사위의 눈을 1이나 6으로 변경할 수 없습니다.

송배자

송배자 카드에는 조건이 명시되어 있습니다. 그 조건을 만족시킬 때마다 카드 소유자는 카드 가운데에 있는 보상을 획득합니다. 그 후, 나머지 플레이어들은 그 카드 하단에 명시된 보상을 획득합니다. 송배자 카드는 절대 버릴 수 없습니다. 게임을 진행하는 동안 이 조건이 여러 번 발동될 수 있습니다.



조건

카드 소유자의 보상

나머지 플레이어들의 보상



게임 진행 변경사항

세트 신 행동 - 새로운 행동

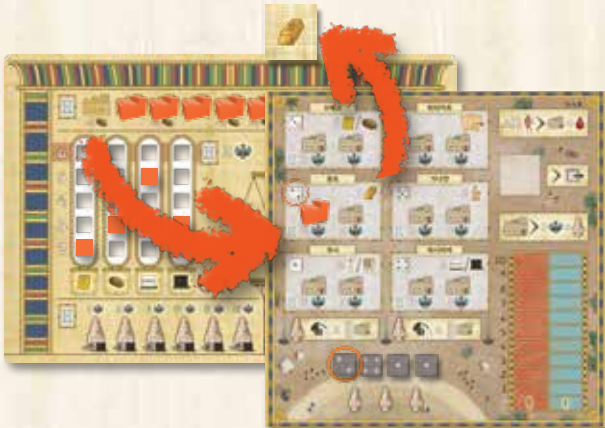


세트 신 행동을 하려면, 오벨리스크 원에서 주사위를 가져오는 것이 아니라 세트 보드에서 (회색) 주사위 1개를 선택해야 합니다. 일반적인 경우와 같이 서기를 사용해서 주사위 눈을 변경할 수 있습니다. 세트 보드에 있는 모든 주사위는 부패한 상태입니다. 세트 보드에서 주사위 1개를 가져온 뒤:

1. 그 주사위 눈에 해당하는 세트 보드 지역을 선택합니다.
2. 플레이어 보드의 맨 왼쪽 건축물을 가져와서 그 지역에 표시된 비용을 지불하고 건축물을 놓습니다. 한 지역에 첫 번째로 놓는 건축물의 건설 비용은 병사 4입니다. 두 번째로 놓는 건축물의 건설 비용은 병사 3(3-4인 플레이), 혹은 병사 5(1-2인 플레이)입니다.

어느 지역에 이미 자신의 건축물이 있다면, 그 지역에 자신의 건축물을 또 놓을 수 없습니다.

3. 즉시 그 지역에 표시된 보상을 받습니다. 하지만 건축물 칸 아래에 있는 점수는 획득하지 않습니다.



4. 6개 지역은 3개 지역씩 2개의 열로 구성되어 있습니다. 건축물을 놓은 지역이 속한 열에 석상이 있다면(누구의 것이든 관계없이) 3점을 획득합니다.

5. 자신의 민중을 이국으로 파견하는 것은 평화로운 행위 아니므로, 피 토큰 1개를 자신의 저울의 부패한 쪽에 놓습니다.



6. 맨 위에 놓인 정복 타일을 가져와서 신전 단지의 빈칸에 놓습니다(원래 있던 혜택을 이 정복 타일로 덮습니다). 정복 타일 더미의 다음 정복 타일을 앞면으로 뒤집습니다.

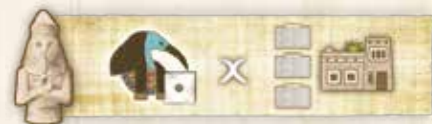
이렇게 덮인 칸에서는 원래 있던 혜택을 받을 수 없습니다. 앞으로는 새로운 보상을 획득합니다. 라 신 행동을 할 때는 정복 타일로 덮인 칸을 빈칸으로 간주합니다.

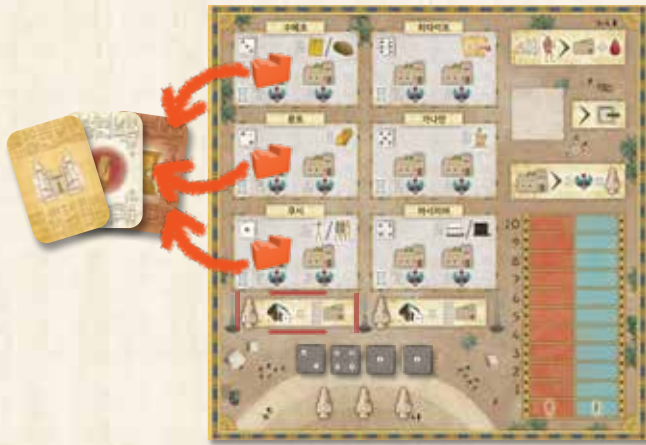
호루스 신 행동 - 변경사항



호루스 신 행동으로 세트 보드에 석상을 건설할 수 있습니다(일반 화강암 비용을 지불합니다). 다음과 같이 석상을 건설할 수 있습니다:

- 아무 주사위를 사용해서 민중을 위한 석상(3개 지역으로 구성된 1개 열 아래에)을 건설합니다. 즉시 해당 열에 건축물(누구의 것이든 관계없이)이 있는 지역만큼 주사위 눈 1의 토트 신 행동을 합니다. 즉, 비용 없이 카드를 0~3 장 가져옵니다.





- 아무 주사위를 사용해서 신을 기리는 석상 (세트 보드의 하단에 표시된 칸 중 하나에)을 건설하고, 일반 화강암 비용에 추가로 사제 2를 지불합니다. 이제부터 다른 플레이어 가 세트 신 행동을 할 때마다, 이 석상의 소유주는 주 게임 보드에 놓은 오버레이에 표시된 보너스를 받습니다 (원하는 자원 1개).
- 3인 플레이 시, 석상을 건설한 직후에도 이 보너스를 획득합니다.
- 2인플레이시, 자신이 세트 신 행동을 할 때에도 이 보너스를 획득합니다(건설한 직후에는 보너스를 받지 않습니다).

세트 보드 하단에 자신의 석상을 추가로 건설하는 경우에는 어떤 추가 보상도 받지 못합니다.



아누비스 행동 - 변경사항



아누비스 행동으로 신 행동을 할 때는, 즉시 그 주사위를 어떤 색깔로 사용할지 결정해야 합니다.

이 방법을 사용해서 해당 주사위 눈만큼의 병사(빨간색 주사위로

사용)나 사제(파란색 주사위로 사용)를 획득할 수 있습니다. 일반적인 경우와 같이 이렇게 사용한 주사위는 플레이어 보드의 저울 아래에 놓아야 합니다.

아누비스 행동으로 세트 신 행동을 할 수도 있습니다. 빨간색 주사위로 사용한다면, 이 주사위로 획득한 병사를 바로 사용할 수도 있습니다. 이 주사위는 저울 아래에 놓고, 저울의 부패한 쪽에 피토큰 1개도 놓아야 합니다.

아누비스 행동으로 초록색 주사위를 선택할 수 없습니다.

하토르 신 행동 - 변경사항



건축물을 건설한 행이나 열에 정복 타일이 있다면, 이 건축물의 소유자는 다음을 획득합니다:

- 모든 정복 타일들에 표시된 서로 다른 자원 1개씩(자원이 그려져 있을 경우)
- 해당 카드 더미 맨 위에서 카드 1장(카드가 그려져 있을 경우)
- 정복 타일에 행동이 표시되어 있다면 아무런 보상을 획득하지 못합니다. 이를 쉽게 알 수 있도록 이런 정복 타일의 오른쪽 위 구석에는 하토르 아이콘에 사선이 표시되어 있습니다.

(모든 정복 타일의 상세한 설명에 대해서는 15쪽의 부록 참고)

라 신 행동 - 변경사항



라 신 행동을 할 때는 정복 타일로 덮인 칸을 빈칸으로 간주합니다.

정복 타일 위에 기둥을 세우면 정복 타일에 표시된 보상을 획득합니다. (모든 정복 타일의 상세 설명에 대해서는 15쪽의 부록 참고)

자전 - 변경사항

자전의 3번 단계 동안 세트 보드에 주사위가 2/3/4개(2/3/4인) 미만으로 놓여 있다면, 첫 음지 구역에 추가할 주사위를 뽑은 후(오벨리스크 원의 화살표부터 시계방향으로 진행) 그 주사위를 굴리기 전에 다음을 수행합니다:

1. 회색 주사위를 뽑았다면, 뽑은 회색 주사위 중 정확히 1개를 굴려 세트 보드에 놓습니다.
2. 남은 주사위를 굴리고, 일반적인 경우와 같이 해당 음지 구역에 추가합니다.

위 절차는 각 자전마다 단 한 번, 첫 음지 구역에 대해서만 수행합니다(오벨리스크 원의 화살표부터 시계방향으로 진행). 이 절차로 인해 첫 음지 구역에 추가되는 주사위의 개수가 1개 적어질 수도 있습니다. 첫 음지 구역에서 회색 주사위를 뽑지 않았다면, 이번 자전에서 세 세트 보드에 주사위를 보충하지 않습니다.

마앗 단계 - 변경사항

피 토큰

피 토큰은 영구적인 부패입니다. 피 토큰 1개는 부패 1과 같습니다. 마앗 단계의 7번 단계 동안, 피 토큰을 공용 공급처로 되돌리지 않습니다.

운명 카드 및 유물 카드 선택하기

운명 카드를 선택할 차례가 되면(게임 준비 과정의 12C번 단계 포함) 다음 중 하나를 수행합니다:

- 기본 규칙과 같이 선택 가능한 운명 카드 1장을 선택하고 해당 혜택을 받습니다.

혹은

- 선택 가능한 유물 카드 1장을 선택하고, 사제 비용을 지불합니다(같은 앙크 가치의 운명 카드도 가져옵니다).

어떤 유물 카드를 선택했을 때 가져올 수 없는 운명 카드가 없다면 그 유물 카드를 선택할 수 없습니다.

유물 카드를 선택했다면, 같이 가져온 운명 카드에 있는 혜택은 받지 못합니다. 운명 카드의 앙크 가치만 참고합니다. 자신의 플레이어 영역에 선택한 유물 카드를 앞면으로 펼쳐 놓습니다. 게임을 진행하는 동안, 자신의 차례에만 그 유물 카드를 단 한 번 사용할 수 있습니다. 유물 카드를 한 번 사용하면 그 카드를 게임에서 영구히 제거합니다(게임 상자로 되돌립니다).

여러 장의 유물 카드를 보유할 수 있으며, 동일한 차례에 여러 장의 유물 카드를 사용할 수도 있습니다.

발동 효과 - 규칙 변경사항

특정 행동을 수행하는 어떤 플레이어가 발생시킨 효과, 보너스, 혜택은 해당 플레이어의 차례에 최대 한 번씩만 발동됩니다.

이 규칙을 정확하게 이해할 수 있도록 예시를 통해 설명하겠습니다.

예시 1:

4인 플레이 중입니다. 두진이는 토트 신 행동을 할 때마다 2점을 획득할 수 있는 기술 카드를 가지고 있습니다. 그리고 토트 신 행동 영역에는 승주의 석상이 있습니다. 그에 해당하는 호루스 보너스에 따라 승주는 다른 플레이어가 토트 신 행동을 할 때마다 서기 1명을 획득합니다. 추가로 승주는 호루스 신 행동 영역에도 자신의 석상이 있어서 다른 플레이어가 호루스 신 행동을 할 때마다 금 1개를 획득합니다. 두진이는 호루스 영역에서 주사위 1개를 가져와서 호루스 신 행동을 하기로 결정합니다. 두진이는 석상 비용을 지불한 뒤, 세트 보드에 민중을 위한 석상을 건설하기로 합니다. 그 옆에 건축물이 있는 지역이 2개 있어서 두 번의 "토트 1" 행동을 획득했습니다. 즉시 두진이는 두 번의 토트 행동을 합니다. (각 행동마다 비용없이 카드 1장씩 가져옵니다. 이 두 번의 행동은 독립된 행동이기 때문에 서로 다른 시장 구역에서 가져오는 것도 가능합니다.) 그 후 두진이는 자신의 기술 카드에 따라 2점을 획득합니다(토트 신 행동을 두 번 했더라도 보상은 차례 당 한 번만 발동합니다). 두진이가 호루스 행동과 토트 신 행동을 적어도 한 번씩 수행했으므로, 승주는 금 1개와 서기 1명을 획득합니다.

예시 2:

2인 플레이 중입니다. 오시리스 신 행동 영역에 진형이의 석상이 있습니다. 그에 해당하는 호루스 보너스에 따라 모든 플레이어(2인 규칙)가 오시리스 신 행동을 할 때마다 행복지수 2를 획득합니다. 진형이의 차례 시작에 행복지수가 10이었습니다. 라 영역에서 주사위를 가져와서 기동을 세우고 그 혜택으로 오시리스 행동 하나를 획득합니다. 또한 진형이가 오시리스 행동을 제공하는 정복타일(이전에 세트 신 행동으로 놓은) 위에 기동을 세웠기 때문에 또 하나의 오시리스 행동을 획득합니다. 진형이는 기동 점수를 획득한 뒤, 첫 번째 오시리스 신 행동을 합니다(먼저 행복지수를 0으로 감소시키고, 자신의 석상으로 인해 행복지수 2를 획득합니다). 이제 두 번째 오시리스 신 행동을 합니다(행복지수를 1로 감소시킵니다). 석상으로 인한 보너스는 한 차례에 두 번 이상 획득할 수 없으므로 행복지수를 획득하지 않습니다.

점수 계산

점수 계산 동안, 각 플레이어는 세트 보드에 있는 자신의 모든 건축물에 대해 점수를 획득합니다. 각 건축물 칸 아래에 획득할 수 있는 점수가 표시되어 있습니다.

고관의 시련

2인 플레이 상급 규칙

세트의 시간 확장 규칙을 배제하고 고관의 시련 규칙만 적용할 수도 있고, 확장 규칙과 함께 고관의 시련 규칙을 적용할 수도 있습니다. 이 변형 규칙에서는 고관 말을 사용해야 합니다.

규칙 변경사항

운명 카드를 선택할 때(게임 준비 과정 포함), 선 플레이어는 운명 카드 1장을 가져온 후(세트의 시간 확장 규칙을 적용한다면 유물 카드일 수도 있습니다), 남아 있는 운명 카드 중 1장을 버립니다. 이번 라운드 동안 두 번째 플레이어는 선 플레이어가 버린 운명 카드를 선택할 수 없습니다. 하지만, 다음 마앗 단계에서는 다시 선택할 수 있습니다.

두 번째 플레이어가 운명 카드(혹은 유물 카드) 1장을 선택한 후, 선 플레이어는 고관 말을 여섯 개의 신 행동 영역 중 하나로 이동시킵니다 (세트의 시간 확장 규칙을 적용한다면 일곱 개). 게임 시작 시에는 아무 행동 영역에 놓을 수 있지만, 마앗 단계에서는 원래 있던 영역과 다른 행동 영역으로 이동시켜야 합니다.

두 번째 플레이어가 고관이 있는 영역에서 주사위를 가져온다면 (아누비스 행동, 자원 생산 행동 포함), 선 플레이어는 2점을 획득합니다. 선 플레이어의 행동으로는 고관의 효과가 발동되지 않습니다.



보탕카멘과 대결하는 솔로 플레이 모드에서는 이 고관의 시련 규칙을 적용할 필요도, 적용할 수도 없습니다.

보탕카멘 변경사항

보탕카멘 변경사항

솔로 플레이 모드 구성물



보탕카멘 “세트” 행동 타일
보탕카멘 “사제 및 병사” 행동 타일



게임 준비

다음 변경사항을 제외하고는 기본 게임 규칙과 동일하게 게임을 준비합니다:

다음 중 하나를 선택합니다. 시작 카드 3장과 송배자 카드 1장을 무작위로 뽑습니다. 혹은, 시작 카드 2장과 송배자 카드 2장을 무작위로 뽑습니다. 이 카드 중에서 시작 카드 2장과 송배자 카드 1장을 선택합니다. 좀 더 선택권을 가지고 싶다면 시작 카드 3장과 송배자 카드 2장을 무작위로 뽑아서 선택합니다.

유물 카드 3장을 무작위로 선택합니다. 남은 유물 카드는 게임 상자로 되돌립니다. 유물 카드 1장을 더 뽑아서 난이도를 낮추거나, 1장을 덜 뽑아서 난이도를 높일 수도 있습니다. 게임 준비 과정에서 운명 카드를 선택하는 규칙에 대해서는, 이후에 설명할 운명 카드 및 유물 카드 선택 규칙을 참고하십시오.

추가 준비

보탕카멘 행동 타일을 준비할 때:

- 기본 게임의 신 행동 타일 6개를 모두 섞고, 그중 하나를 뽑아 게임에서 제거합니다(게임 상자로 되돌립니다).
- 그 후, 기본 게임의 자원 타일 4개를 모두 섞고, 그중 하나를 뽑아 게임에서 제거합니다(게임 상자로 되돌립니다).
- 사제 및 병사 행동 타일과 세트 보탕카멘 행동 타일을 남은 타일과 함께 섞어서, 10개로 구성된 타일 더미를 만듭니다.
- 기본 게임 규칙에 따라 10개 타일을 피라미드 형태로 앞면이 보이게 배치합니다.

난이도 조절

보통 난이도: 보탕카멘은 무작위로 선택한 세트 보드 지역 하나에 건축물을 놓고 게임을 시작합니다(보상은 획득하지 않습니다). 주사위 1개를 굴려 지역을 선택합니다.

어려움 난이도: 보통 난이도 준비(바로 위 내용)에 추가로, 보탕카멘은 무작위로 선택한 세트 보드 지역 하나에 건축물을 놓고 게임을 시작합니다(역시 보상은 무시합니다). 주사위 1개를 굴려 지역을 선택하는데, 이때 모든 제약 사항을 따라야 합니다.

이미 확장 게임을 플레이해봤다면, 다른 플레이어 색깔의 건축물 한 세트를 보탕카멘의 공급처에 추가로 놓고 시작하는 것도 고려해봐야 합니다(즉, 보탕카멘은 기본적으로 건설할 수 있는 건축물을 20개 가지고 시작하는 것입니다). 이 과정은 보탕카멘의 점수를 좀 더 "공평"하게 때로는 좀 더 높게 조절하는 역할을 합니다.

기본 게임에서 소개한 난이도 조절도 적용할 수 있습니다(오시리스 영역에 추가 건축물, 신전 단지 내부에 추가 기둥, 추가 석상 등).



보탕카멘의 차례 - 변경사항

보탕카멘은 절대 사제나 병사를 획득하거나 사용하지 않습니다.



주사위 계산 - 변경사항

보탕카멘이 가져가는 주사위를 결정할 때, 빨간색 주사위와 파란색 주사위는 1 높은 것으로 간주합니다. 그래서 빨간색 주사위나 파란색 주사위의 눈이 부패한 주사위의 눈과 같다면, 빨간색 주사위나 파란색 주사위의 우선순위가 더 높은 것으로 간주합니다. 즉, 온전한 6, 파란색 5, 부패한 6이 있었다고 가정했을 때 우선순위는 다음과 같습니다: 온전한 6 > 파란색 5 > 부패한 6.

보탕카멘이 가져가는 주사위를 결정할 때, 동일한 눈이라고 가정한다면 다른 온전한 주사위보다 초록색 주사위의 우선순위가 높은 것으로 간주합니다.

세트 행동 타일



보탕카멘은 세트 보드에서 가장 높은 눈의 주사위를 가져가서, 해당 지역에 건축물을 건설합니다. 그 지역에 이미 보탕카멘의 건축물이 있다면, 1 더 높은 지역에 건축물을 놓습니다. 건축물을 놓을 수 있을 때까지 이를 반복합니다(6이었다면 1 지역으로 돌아가 반복합니다). 지역과 관계없이 보탕카멘은 즉시 2점을 획득합니다(그 지역에서 일반적으로 제공하는 혜택 대신).

건축물을 놓은 열 아래에 석상이 있다면, 추가로 3점을 더 획득합니다(총 5점). 그 후, 맨 위에 놓인 정복 타일을, 보탕카멘이라 신 행동 동안 가장 높은 점수를 획득할 수 있는 칸에 놓습니다. 이러한 칸이 여러 개라면 그중 무작위로 선택합니다.

보탕카멘이 세트 보드에 건축물을 건설할 때는 병사를 지불하지 않아도 되며 피 토큰도 받지 않습니다.

세트 보드에 사용할 수 있는 주사위가 없다면, 그 대신 보탕카멘은 호루스 신 행동을 합니다. 호루스 신 행동도 할 수 없다면, 행동을 할 수 있을 때까지 시계 반대 방향으로 다음 영역의 행동을 합니다(기본 게임의 솔로 플레이 규칙에 따라).

세트 보드에 사용할 수 있는 주사위가 있으나 보탕카멘에게 남은 건축물이 없다면, 보탕카멘은 3점을 획득하고 아무것도 하지 않습니다.

사제 및 병사 타일

기본 게임의 “자원 타일” 규칙에서 설명한 모든 절차 및 동점 처리 규칙에 따라 보탕카멘은 가장 높은 눈의 빨간색 혹은 파란색 주사위를 가져갑니다(기본 게임 규칙의 23쪽 참고). 사용할 수 있는 빨간색이나 파란색 주사위가 없다면, 그 대신 가장 높은 눈의 온전한 주사위를 가져갑니다.

호루스 신 행동 - 변경사항



기본 게임의 호루스 신 행동에서 보탕카멘의 우선순위 규칙을 다음으로 대체합니다:

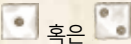
보탕카멘이 세트 보드에 민중을 위한 석상을 건설해서 2~3번의 토트 신 행동을 보상으로 받을 수 있다면, 그 행동을 합니다. 토트 신 행동 각각에 대해, 보탕카멘은 가져갈 수 있는 카드 중에 가장 오른쪽 카드를 가져갑니다.

그렇지 않다면, 신을 기리는 석상을 건설합니다 (기본 게임과 같이 주사위 눈에 따라 건설 장소가 결정됩니다).

해당 칸에 다른 석상이 있다면, 세트 보드에 세트를 기리는 석상을 건설합니다.

세트를 기리는 석상 칸에도 석상이 있다면, 기본 게임 규칙에서 설명한 절차에 따라 민중을 위한 석상을 건설합니다.

보탕카멘이 세트 보드에 놓인 호루스 석상 보너스를 발동시키면 (어떤 지역에 건축물을 놓음에 따라), 보탕카멘은 1점을 획득합니다.

 혹은 	서기 1명
 혹은  혹은 	1점
 혹은 	서기 1명 및 1점

라 신 행동 - 변경사항



보탕카멘이 정복 타일 위에 기둥을 건설하면 추가로 2점을 획득합니다. 보탕카멘이 가장 높은 점수를 획득할 수 있는 칸을

결정할 때 이 점수도 포함하여 결정합니다.

마앗 단계 - 변경사항

운명 카드 및 유물 카드 선택

보탕카멘의 차례 순서가 첫 번째라면, 유물 카드와 같이 놓인 운명 카드 중 가장 낮은 양크 가치의 운명 카드를 선택합니다(이제 플레이어는 그 유물 카드를 선택할 수 없습니다). 유물 카드가 남아 있지 않다면, 금 운명 카드와 서기 운명 카드 중에서 무작위로 하나를 선택합니다. 보탕카멘은 유물 카드를 절대 선택하지 않으며, 같이 놓인 운명 카드만 선택합니다.

보탕카멘의 차례 순서가 두 번째라면(게임 준비의 마지막 단계 포함), 플레이어는 4장의 운명 카드 중 원하는 카드나, 운명 카드와 같이 놓인 유물 카드를 함께 선택할 수 있습니다(사제 비용은 지불해야 합니다).

이 단계가 게임의 네 번째이자 마지막 마앗 단계가 아니라면, 게임 준비 동안 선택했던 보탕카멘 행동 타일 10개를 모두 섞어서 새로운 피라미드를 구성합니다.

점수 계산

보탕카멘은 플레이어와 같은 방식으로 세트 보드의 건축물 점수를 계산합니다. 다른 점수 규칙은 기본 게임 규칙과 동일합니다.



부록

축복 카드



카드 번호	효과
BX01, BX02	사제, 병사를 원하는 조합으로 총 5 획득.
BX03, BX04	오시리스 영역에 있는 자신의 건축물 하나를 세트 보드로 이동(반대로도 가능). 해당 병사(혹은 행복지수) 비용을 지불하고 그 혜택을 받음. 이 건축물은 동일한 주사위 눈에 해당하는 칸으로 이동시켜야 함.

기술 카드



카드 번호	효과
TX01	당신이 세트 신 행동을 할 때마다: 2점 및 사제 2 획득.
TX02	당신이 병사 하나를 지불해야 할 때마다 신앙 토큰 하나를 대신 지불할 수 있음(일부만 지불하는 것도, 전체를 지불하는 것도 가능). 마앗 단계 동안: 당신은 사용하지 않은 신앙 토큰을 공용 공급처로 되돌리는 대신 동일한 개수만큼의 사제로 바꿀 수 있음.
TX03	마앗 단계 동안: 당신은 초과한 부패에 대해 점수를 잃지 않음.
TX04	마앗 단계 동안: 당신은 자신의 플레이어 보드에 있는 피 토큰당 1점씩 획득.

카드 번호	효과
TX05	토티 신 행동을 할 때마다: 자신이 가져올 수 있는 시장 카드 중에서, 원하는 조합으로 카드 선택 가능. 또한 자신이 카드를 가져올 수 있는 시장 구역보다 하나 더 높은 시장 구역에서 카드 최대 1장 선택 가능. <i>예를 들어, 노란색 시장이나 빨간색 시장 구역 중 하나에서 카드를 선택할 수 있었다면, 이 기술을 사용할 경우 노란색 시장과 빨간색 시장 구역 모두에서 원하는 조합으로 카드를 선택할 수 있으며, 추가로 초록색 시장에서 카드 최대 1장 선택 가능.</i>

송배자 카드



카드 번호	효과
Cult01	당신이 민중을 위한 석상을 놓을 때마다, 당신은 서기 1명을 획득하고 다른 모든 플레이어들은 사제 1 획득.
Cult02	당신이 신을 기리는 석상을 놓을 때마다, 당신은 행복지수 2를 획득하고 다른 모든 플레이어는 인구 1 획득.
Cult03	자신의 행복지수 마커가 처음으로 ▲가 있는 칸에 도달할 때마다, 당신은 금 1개를 획득하고 다른 모든 플레이어는 병사 1 획득.
Cult04	당신이 세트 보드에 건축물을 놓을 때마다, 당신은 인구 2를 획득하고, 다른 모든 플레이어는 빵 1개 획득.
Cult05	당신이 기둥을 건설할 때 같은 열이나 행에 자신의 기둥이 없다면, 당신은 사제 3을 획득하고 다른 모든 플레이어는 아무 자원 1개를 금 1개로 교환 가능.
Cult06	당신이 채석장이나 작업장을 건설할 때마다, 당신은 병사 3을 획득하고 다른 모든 플레이어는 신앙 토큰 2개 획득.
Cult07	당신이 신전 단지 외곽 면과 인접한 칸에 기둥을 건설할 때마다, 당신은 원하는 자원 1개를 획득하고 (금은 제외) 다른 모든 플레이어는 아무 자원 1개를 서기 1명으로 교환 가능.

유물 카드



카드 번호	효과
Art01	비용: 사제 6. 앙크 가치: 0. 이 카드를 게임에서 제거하고 즉시 법령 카드 2장을 뽑음. 그중 1장은 갖고, 다른 1장은 법령 카드 더미로 되돌려 섞음.
Art02	비용: 사제 7. 앙크 가치: 0. 이 카드를 게임에서 제거하고 즉시 행동 한 번 수행. 주사위 눈 3이나 4로 간주(실제로 주사위를 가져가는 것은 아님).
Art03	비용: 사제 6. 앙크 가치: 1. 이 카드를 게임에서 제거하고 서기 1명을 지불한 뒤 즉시 일반 점수 계산 규칙에 따라 신전 단지 점수 계산 수행.
Art04	비용: 사제 5. 앙크 가치: 1. 이 카드를 게임에서 제거하고 즉시 자신의 자원 생산 마커를 각각 1칸씩 증가.
Art05	비용: 사제 5. 앙크 가치: 2. 이 카드를 게임에서 제거하고 즉시 기술 카드 2장을 뽑음. 그중 1장은 갖고, 다른 1장은 기술 카드 더미의 맨 아래로 되돌림.
Art06	비용: 사제 4. 앙크 가치: 2. 이 카드를 게임에서 제거하고 서기 1명을 지불한 뒤 즉시 행복지수 5 획득.
Art07	비용: 사제 4. 앙크 가치: 3. 이 카드를 게임에서 제거하고 즉시 세트 행동 한 번 수행. 원하는 주사위 눈으로 간주.
Art08	비용: 사제 3. 앙크 가치: 3. 이 카드를 게임에서 제거하고 즉시 금 2개 획득.

법령 카드



카드 번호	표식	효과
DX01		당신의 남은 사제와 병사 쌍마다 2점씩 획득.

카드 번호	표식	효과
DX02		세트 보드 위에 있는 당신의 건축물마다 3점씩 획득.
DX03		세트 보드 위에 있는 당신의 석상마다 2점씩, 세트 보드 위에 있는 당신의 건축물마다 2점씩 획득.
DX04		5칸이나 6칸에 있는 당신의 자원 생산 마커당 4점씩 획득.

신규 시작 카드



카드 번호	효과
SX01	우선권 수치: 1. 오시리스 신 행동을 수행하여 건축물 1개를 건설. 주사위 눈 5로 간주. 행복지수를 감소시키지 않음. 병사 2 획득.
SX02	우선권 수치: 2. 오시리스 신 행동을 수행하여 건축물 1개(석회암 혹은 화강암 채석장만 가능)를 건설. 주사위 눈 3으로 간주. 행복지수 1 감소. 병사, 사제를 원하는 조합으로 총 4 획득.
SX03	우선권 수치: 3. 오시리스 신 행동을 수행하여 건축물 1개 (파피루스 혹은 빵 작업장만 가능)를 건설. 주사위 눈 3으로 간주. 행복지수 1 감소. 병사, 사제를 원하는 조합으로 총 4 획득.
SX04	우선권 수치: 4. 원하는 자원 5개 획득(금은 제외). 병사 1 혹은 사제 1 획득.
SX05	우선권 수치: 5. 서기 2명, 사제 4, 병사 4 획득.
SX06	우선권 수치: 6. 기술 카드 더미에서 기술 카드 2장을 뽑음. 그중 1장을 갖고, 다른 1장은 기술 카드 더미로 되돌려 섞음. 사제 3 획득.
SX07	우선권 수치: 7. 축복 카드 더미에서 축복 카드 2장을 뽑음. 그중 1장을 갖고, 다른 1장은 축복 카드 더미로 되돌려 섞음. 병사 3 획득.
SX08	우선권 수치: 8. 파피루스 1개, 빵 1개, 석회암 1개, 화강암 1개, 병사 2, 사제 2 획득.

카드 번호	효과
SX09	우선권 수치: 9. 석회암, 화강암을 원하는 조합으로 총 3개 획득. 병사, 사제를 원하는 조합으로 총 3 획득.
SX10	우선권 수치: 10. 빵, 파피루스를 원하는 조합으로 총 3개 획득. 병사, 사제를 원하는 조합으로 총 3 획득.
SX11	우선권 수치: 11. 인구 3, 행복지수 2, 병사 4 획득.
SX12	우선권 수치: 12. 금 2개, 사제 4 획득.

정복 타일

타일 번호	효과
A05	동일한 자원 3개 획득(금은 제외).
A06	기술 카드 더미에서 기술 카드 2장을 뽑음. 그중 1장을 갖고, 다른 1장은 기술 카드 더미로 되돌려 섞음.
A07	축복 카드 더미에서 축복 카드 3장을 뽑음. 그중 1장을 갖고, 다른 2장은 축복 카드 더미로 되돌려 섞음.
A08	토티 신 행동 한 번 수행. 주사위 눈 1로 간주. 이 타일은 하토르 신 행동으로는 보상을 제공하지 않음.
A09	오시리스 신 행동 한 번 수행. 주사위 눈 5로 간주. 이 타일은 하토르 신 행동으로는 보상을 제공하지 않음.

크레딧

Tekhenu: Time of Seth

Expansion Design: Dávid Turczy and Daniele Tascini

Solo Mode: Dávid Turczy

Game Development: Andrei Novac, Malgorzata Mitura, Rainer
Ählfors, Błażej Kubacki

Illustrators: Jakub Fajtanowski, Zbigniew Umgelter, Aleksander
Zawada

Graphic design and DTP: Zbigniew Umgelter

Rule Book DTP: Zuzanna Kolakowska

Board&Dice

Executive Manager: Andrei Novac

Operations Manager: Aleksandra Menio

Head of Marketing: Filip Glowacz

Head of Sales: Ireneusz Huszcza

Art Direction: Kuba Polkowski

Head of Development: Błażej Kubacki

Daniele would like to thank Paolo and Aska for playtesting, along with special thanks to his eternally faithful playtesters: Daniel, Federico, and Antonio.

Dávid would like to thank Noralie for her assistance, support, and constant stream of winning all the games. Additional thanks to the Board&Dice team for their swift and decisive actions to get this game published.

The designers and Board&Dice would like to thank for playtesting, advice and feedback: Jace Ravensburg, Frank de Jong, Anita Sokolowska, Daniel Dubel, Dave Haenze, Konrad Sulzycki, Krzysztof Jones, Przemysław Golus, Youry Ivanov, Bartek Bajda, Krzysztof Jurzysta, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maciej “mat_eyo” Matejko, Maria Jóźwik, Michał “Killjoy” Cieślowski, Michał Górecki, Rafał Szymaszek, Tina Hoover.

Special thanks to Ben Kranz, Sara Tippey, David Digby, Gary Perrin for additional solo testing.

© 2021 Board&Dice. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. CMON and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown.

For more information about Tekhenu: Time of Seth, please visit

WWW.BOARDANDDICE.COM

한글판 제작

제작 총괄: 보드앤티스

번역: 김지수 (Nname)

경기도 고양시 덕양구 삼원로 55, 501호
070-7720-0145 help@boardm.co.kr

테케누 게임 관련 FAQ, 에라타, 설명 영상을 공식 홈페이지에서 확인하세요.

BOARDMFACTORY.COM/tekhenu

보드앤티스에서 다양한 관련 제품을 만나보세요 BOARDM.CO.KR

솔로 플레이 모드 요약

세트의 시간 확장 게임을 플레이할 때는, 기본 게임 신 행동 타일 1개와 자원 행동 타일 1개를 무작위로 제거하세요. 이 타일들은 세트 행동 타일과 사제 및 병사 행동 타일로 대체됩니다.

보탕카멘의 차례

- 진보 마커를 다른 행동 타일로 이동시킵니다. 데번 토큰을 톡고, 결과에 따라 진보 마커를 오른쪽 위 나 오른쪽 으로 이동시킵니다.
- 해당 신 행동 타일 영역에서 가장 높은 눈의 주사위를 가져옵니다(세트 신 행동이면 세트 보드에서 주사위를 가져옵니다). 보탕카멘은 빨간색 주사위와 파란색 주사위의 눈을 1 높은 것으로 간주합니다. 가져올 수 있는 주사위가 여러 개라면 그 중에서 무작위로 1개를 선택합니다. 선택할 수 있는 주사위가 없다면 시계 반대 방향으로 다음 영역에서 주사위를 선택합니다.
- 해당 신 행동을 수행합니다.
 - 보탕카멘은 행동 비용을 절대 지불하지 않습니다.
 - 보탕카멘은 자원, 사제, 병사, 피 토큰, 신앙 토큰을 절대 획득하지 않으며, 오로지 서기만 획득합니다.
 - 보탕카멘은 자원 생산 행동을 절대 수행하지 않습니다.

마이트 단계

- 새로운 차례 순서를 정합니다. 보탕카멘은 고정 균형 값을 갖습니다: 첫 번째/두 번째/세 번째/네 번째 마이트 단계: 3/2/1/1. 동물을 처리를 위한 앙크 가치 는 4입니다.
- 보탕카멘이 첫 번째 순서라면:
 - 세트의 시간 확장을 플레이할 경우: 선택 가능한 유물 카드와 같이 놓인 운명 카드 중 앙크 가치가 가장 낮은 운명 카드를 가져옵니다 (운명 카드의 보상은 무시).
 - 기본 게임만 플레이하거나 선택 가능한 유물이 없을 경우: 금 운명 카드와 서기 운명 카드 중 하나를 무작위로 가져옵니다 (운명 카드의 보상은 무시).
- 행동 타일 10개 모두를 섞어 피라미드를 다시 구성하고 마커들을 게임 준비와 동일하게 재설정합니다.

석상 보너스

일반 2인 플레이 게임을 기준으로 보너스를 획득합니다.

점수 계산

일반 규칙에 따라 점수를 계산합니다. 단, 아래 규칙은 예외입니다:

- 보탕카멘은 플레이어 보드를 갖지 않으므로 다음을 수행하지 않습니다:
 - 건축물 트랙 계산
 - 비용 지불
 - 생산 트랙 계산

보탕카멘은 특수한 점수 계산을 합니다:

- 축복 카드당 2 (점수 계산 후에 이 축복 카드들을 버립니다).
- 기술 카드당 1

추가로, 최종 점수 계산 동안에:

- 보탕카멘은 법령 카드당 4 획득 (법령 카드 효과 및 표시 제한 무시).
- 보탕카멘은 서기 2명당 1 획득.

행동 타일

자원 타일 과 사제 및 병사 타일

- 보탕카멘은 타일의 첫 번째 자원 색깔과 일치하는 주사위 중 가장 높은 눈의 주사위를 가져갑니다(어떤 영역에서든). 사제 및 병사 타일의 경우, 그 대신 빨간색이나 파란색 주사위 중 가장 높은 눈의 주사위를 가져갑니다.
 - 동물일 경우, 보탕카멘의 석상이 있는 영역에서 주사위를 가져갑니다 (호루스 보너스 중 가장 높은 주사위 눈에 해당하는 영역을 더 선호합니다).
 - 그래도 동물이라면 그중에서 무작위로 선택합니다.
 - 가져갈 수 있는 주사위가 없다면 해당 타일의 다음 자원에 대해 동일한 과정을 거칩니다. 회색 주사위만 남아 있다면 회색 주사위를 가져갑니다.
- 그 후, 아래 내용을 따라 주사위를 가져온 영역의 신 행동을 합니다.

호루스 타일

보탕카멘이 세트 보드에 민중을 위한 석상을 건설해서 최소 2번의 토트 행동을 획득할 수 있다면 세트 보드에 민중을 위한 석상을 건설합니다.

그렇지 않다면(혹은 기본 게임만 플레이한다면), 주사위 눈에 따라 신을 기리는 석상을 건설합니다:

- 해당 신을 기리는 석상 칸에 이미 석상이 있다면 세트를 기리는 석상을 건설합니다.
- 세트를 기리는 석상 칸에도 이미 석상이 있다면(혹은 기본 게임만 플레이한다면), 더 많은 를 제공하는 작업장/채석장에 민중을 위한 석상을 건설합니다(동물일 경우 그 중에서 무작위로 선택합니다).
- 이러한 칸에도 석상이 있거나 추가 점수를 획득할 수 없는 상황이라면, 신전 단지에 석상을 건설해서 기동 점수 계산을 합니다(두 칸 모두 비어 있을 경우 더 높은 점수를 획득할 수 있는 칸에 건설합니다).
- 이러한 칸에도 석상이 있다면 3 을 획득합니다.

라 타일

- 보탕카멘은 일반 규칙에 따라 기동 타일을 선택합니다.
- 타일의 방향을 변경하지 않고, 다음 변경된 규칙에 의해 가장 높은 를 획득할 수 있는 곳에 타일을 놓습니다:
 - "인접한 면"당 1 획득("색깔 일치" 여부는 관계없음).
 - 정복 타일 위에 타일을 놓으면 2 획득.
 - 동물일 경우, 보탕카멘의 건축물이 가장 많은 열/행을 선택합니다. 그래도 동물일 경우 신전 단지 외곽 면과 인접하지 않은 칸을 선택합니다. 그래도 동물일 경우 그 중에서 무작위로 선택합니다.
- 보탕카멘은 표시된 보너스나 능력을 무시합니다.

하토르 타일

- 보탕카멘은 가장 높은 를 획득할 수 있는 신전 단지에 건축물을 놓습니다. 동물일 경우, 그중에서 무작위로 선택합니다.
- 보탕카멘은 나 인구를 획득할 수 있지만 다른 혜택은 받지 않습니다 (자원이나 신앙 토큰 등).
- 보탕카멘이 건축물을 놓을 수 없다면, 그 대신 3 을 획득합니다.

바스테트 타일

- 보탕카멘은 주사위 눈에 따라 한 번에 1칸씩 행복지수를 증가시킵니다. 행복지수가 인구를 초과하려 할 때마다, 행복지수를 증가시키는 대신 인구를 1 획득합니다.
- 보탕카멘은 인구 트랙에서 서기를 획득할 수 있지만, 다른 자원 보너스는 받지 않습니다.
- 보탕카멘이 이 행동을 하기 전에 행복지수 트랙의 마지막 칸에 도달해 있었다면, 모든 효과를 무시하고 그 대신 3 을 획득합니다.

토트 타일

- 보탕카멘은 행복지수 마커 위치 따라 가능한 가장 오른쪽 구역에서 카드를 가져갑니다 (주사위 눈에 따라 카드 1/2/3장). 다음 우선순위로 카드를 선택합니다: 법령 카드 > 기술 카드 > 축복 카드 . 동물일 경우 그중에서 가장 왼쪽 카드를 가져갑니다.
- 보탕카멘은 모든 카드의 효과를 무시합니다. 한 더미로 모아둡니다.

오시리스 타일

- 보탕카멘은 작업장이나 채석장을 건설합니다. 이때 행복지수를 감소시키지 않으며, 모든 자원 및 생산 증가를 무시합니다. 주사위 눈이 행을 결정하고, 주사위 색깔이 열을 결정합니다:
 - 노란색 = ; 갈색 = ; 흰색 = ; 검은색 = ; 그 외 다른 색깔 = 총 건축물 개수가 가장 적은 열(동물일 경우, 그중에서 가장 왼쪽 열을 선택합니다).
 - 선택한 칸에 이미 건축물이 있다면, 오른쪽 방향으로 다음 비어 있는 칸을 선택합니다(맨 오른쪽 열에 도달했다면 첫 번째 열로 돌아가 반복합니다). 그 행의 모든 칸에 건축물이 있다면 위쪽으로 한 칸 이동해서 이 과정을 반복합니다.
- 보탕카멘이 건설할 수 없다면, 그 대신 3 을 획득합니다.

세트 타일

- 보탕카멘은 세트 보드에서 가장 높은 눈의 주사위를 선택하고, 해당 지역에 건축물을 건설합니다. 해당 지역에 건축물을 건설할 수 없다면 1 높은 지역에 건축물을 놓습니다(6이었다면 1 지역으로 돌아가 반복합니다). 건설이 완전히 불가능하다면, 그 대신 3 을 획득합니다.
- 보탕카멘이 건설을 할 경우 2 을 획득하고, 그 지역 아래에 석상이 있다면 추가로 3 을 획득합니다.
- 보탕카멘이 라 신 행동 동안 가장 높은 를 획득할 수 있는 칸에 정복 타일을 놓습니다. 동물일 경우, 그중에서 무작위로 선택합니다.
- 세트 보드에 주사위가 없다면, 그 대신 보탕카멘은 호루스 행동을 합니다.