

PRAETOR

프리터: 로마 집정관

규칙서

서기 117년, 하드리아누스는 로마 황제의 자리에 등극했습니다. 그의 집권 초기, 로마 제국은 브리튼, 이집트와 이스라엘의 이민족들로부터 위협을 받고 있었습니다. 이에 그는 선대 왕들처럼 왕국의 영역을 넓히는데 집중하지 않았습니다. 대신 그는 경계 방어를 강화하고 각 지역에 로마의 문화를 부흥시키는 정책을 취했습니다.

브리튼의 남부 지역은 이미 로마의 통치 아래 있던 반면, 북부 지역은 이민족의 땅이라 여겨지고 있었습니다. 119년부터 121년에 걸쳐 일어났던 대반란 이후, 하드리아누스는 브리튼 지역을 방문했습니다. 이 당시 로마 제국은 영광의 정점에 다다랐던 시기였고, 시저는 더 이상 이민족과의 전쟁 도발을 원치 않았습니다. 그는 로마의 부귀와 문화를 오래동안 지킬 방법으로 도시의 건설과 치밀한 방어의 수립을 선택했습니다.

122년, 시저는 북방으로부터의 침입을 막을 하드리아누스 성벽의 건설을 시작 했습니다. 또, 성벽을 따라 주둔지도 배치했습니다. 이 주둔지들은 각 도시에 중요한 자원들과 일꾼들을 공급하는 요지가 되었고 성벽 건설 지역의 방어책이 되었습니다.

성벽의 동쪽, 주둔지와 세계두눈 지역의 교역항은 성벽 건설에 필요한 자원 수급의 거점지가 되었고 이를 통해 로마의 흔적들을 각 지역마다 새길 수 있게 되었습니다.

이제 황제는 가장 신뢰하는 다섯명의 기술자들에게 임무를 하달합니다. 그는 로마의 자원과 일꾼들을 활용해서 모두 다 함께 도시를 건설하도록 명합니다. 하지만 마지막에는, 오직 단 한 명만 로마의 집정관으로 임명되어 로마의 영광 아래 시저의 이름으로 광대한 지역을 통치하게 될 것입니다.

설명서 목차

- 1... 게임의 목표
- 1... 게임 요약
- 2... 게임 개요
- 2... 게임 구성품
- 3... 게임 준비
- 5... 게임 진행
- 5... 턴 순서 단계
- 5... 행동 단계
- 6... 정리 단계
- 7... 승리
- 7... 변형 규칙
- 7... 게임 요약
- 7... 크레딧 (NSKN)
- 8... 텀블벅 후원자 명단
- 8... 크레딧 (BoardM Factory)



게임의 목표

게임의 목표는 총애 점수를 최대한 받는 것입니다. 이 점수를 가장 많이 받은 플레이어는 게임 종료 후 시저에 의해 집정관으로 임명되어 도시의 번영과 로마 제국의 영광을 이끌게 됩니다. 플레이어들은 새로운 도시 타일을 건설하거나, 일꾼들을 사원으로 보내는 방법, 혹은 자원들을 활용해서 시저가 명한 성벽을 짓는 방법으로 총애 점수를 얻을 수 있습니다.



게임 요약

보드게임 [프리터:로마 집정관]에서 당신은 로마의 기술자가 되어 다른 플레이어들과 함께 광대한 도시를 건설하게 됩니다. 한정된 자원들을 신중하게 활용하여 새로운 자원들을 수급하고, 숙련된 일꾼들이 은퇴하는 동안 새로운 일꾼들을 고용하기도 합니다. 복지에 투자를 해서 시민들의 행복을 지키고, 신들을 위한 번제를 드려 총애를 얻기도 합니다. 아울러 귀한 자원들을 들여 하드리아누스 황제의 성벽 증축에 일조한다면, 시저 역시 귀한 총애를 하사할 것이고 이를 통해 당신은 로마의 집정관 자리에 한 발자욱 더 다가갈 수 있습니다.

당신은 매 턴마다 자신의 일꾼들을 도시 타일 위에 배치해서 자원들을 획득하거나, 행복 지수를 올리거나, 새로운 일꾼들을 고용하거나, 아니면 점수가 되는 왕의 총애를 얻을 수 있습니다. 때로는 자원과 일꾼들을 통해 새로운 도시 타일을 건설하고, 이로서 점수를 얻을 수 도 있습니다. 한편, 라운드가 끝날 때마다 당신의 일꾼들에게 임금도 지불해야 합니다. 제때 임금을 지불하지 못한다면, 도시의 분위기는 흉흉해 질 것입니다.

행동을 마친 대부분의 일꾼들은 경험치가 오르고, 다음 라운드부터 더 많은 자원들을 얻을 수 있습니다. 아울러 가장 숙련된 일꾼들은 은퇴를 하면서 많은 총애 점수를 얻게 해줍니다. 은퇴한 일꾼은 더 이상 일을 하지 않지만, 여전히 당신의 휘하에 있기에 게임이 끝날 때까지는 계속 임금을 받게 됩니다.

게임은 도시 타일이 다 떨어지거나, 시저가 건설을 명한 성벽 타일이 다 떨어지면 끝납니다. 총애 점수를 가장 많이 얻은 플레이어가 로마의 집정관으로 지명되어 승리합니다.

게임 개요

[프리티어:로마 집정관]은 도시 건설 게임입니다. 플레이어들은 각자의 일꾼들을 통해서 자원을 얻고 이 자원들은 도시 타일이나 시저의 성벽을 건설하는데 사용됩니다. 최종 목표를 잊지 마세요. 황제의 총애 점수를 가장 많이 받아 게임에서 승리하는 것입니다.

주사위가 일꾼들입니다

주사위가 각 플레이어들의 일꾼으로 사용됩니다. 주사위 한 개가 일꾼 한 명이며 윗면에 표시된 주사위 눈의 갯수가 일꾼의 경험치를 의미합니다. 일꾼들은 도시 타일을 건설하거나, 건설된 도시 타일 위에서 특정한 행동을 했을때 경험치가 오릅니다. 경험치가 6이 되는 일꾼은 라운드 종료 후 은퇴합니다.

자원들

게임내에는 모두 다섯 종류의 자원들이 있습니다. '금'은 가장 일반적인 자원으로 주로 라운드 종료시 일꾼들에게 임금을 지불하는 용도로 쓰입니다. '나무', '돌', '대리석', '무기'는 대부분 도시 타일을 건설할 때 쓰입니다. 아울러 나무는 무기를 만드는데 쓰이기도 합니다. 한편 이 모든 자원들은 시저의 성벽 건설을 위해서 사용되기도 합니다.

행복 지수

행복 지수는 개인 보드의 윗쪽에 표시되어 있습니다. 행복 지수는 자원이 아닙니다. 하지만 행복 지수가 높다면 게임이 끝난 후 높은 점수를 받을 수 있습니다.

도시 건설

도시 전체는 플레이어들이 만든 도시 타일들로 구성됩니다. 도시 타일을 건설하기 위해서는 자원을 사용해야 하지만, 그 대가로 점수를 받을 수 있습니다. 도시 타일을 건설한 플레이어는 누군가 그 타일을 사용할 때 사용 비용을 받습니다. 플레이어들은 건설된 도시 타일 위로 자신의 일꾼을 보내서 자원, 새로운 일꾼, 점수 등을 획득할 수 있습니다. 다만, 각 도시 타일들은 라운드 당 한 번만 사용할 수 있습니다.

시저의 성벽 건설

시저의 명에 따라 성벽을 건설하고 점수를 얻을 수 있습니다. 이를 위해 '군사 주둔지' 타일에 일꾼을 보내고, 공개된 성벽 타일에 명시된 자원들을 내야 합니다. 성벽에 표시된 점수를 받은 뒤, 해당 성벽 타일을 자신의 앞에 놓습니다. 이렇게 놓인 성벽타일(들)은 이후 새로운 성벽 타일을 건설할 때 추가 점수를 줍니다.

게임 구성품

도시 타일 42개

도시 타일 건설 비용과 건설자에게 주는 총애 점수입니다

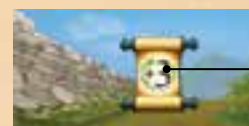
기능 종류 (청녹색, 적색, 회색) 건물 기능과 사용 비용입니다

광장 - 타일의 네 귀퉁이에 색깔과 문양으로 표시. 새 타일이 도시에 건설될 때, 인접한 타일과 맞는 귀퉁이의 같은 색 광장들은 추가 점수를 줍니다.



성벽 타일 14개

건설을 위해 시저가 요구하는 자원의 종류들, 그리고 건설시 주어지는 점수입니다.



타일 뒷면에는 추가 점수가 있습니다. 새로운 타일을 건설할 때마다 이 점수를 추가로 받습니다.

플레이어 보드 5개

기본/숙련자 2종류. 양면으로 구성되어 있습니다.



행복 지수 트랙. 게임 종료 후 현재 행복 지수에 따라 추가 점수를 받습니다.

시장 타일 사용시에 필요한 자원의 가치 비율

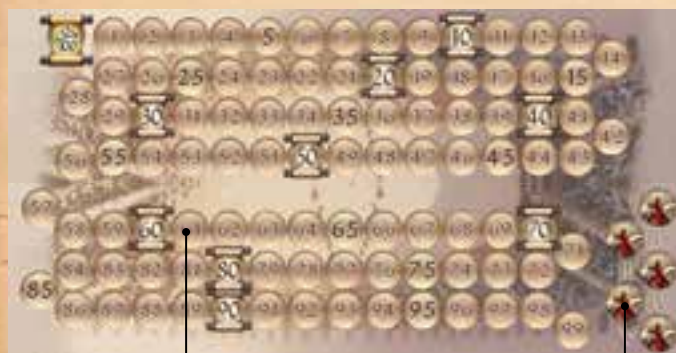
시민 - 여기 있는 시민들을 새로운 일꾼으로 고용할 수 있습니다.

현역 일꾼들을 놓는 곳으로 각 칸 아래에 라운드 종료시 받는 임금이 표시되어 있습니다.

은퇴한 일꾼들을 놓는 곳으로 각 칸 아래에 라운드 종료시 받는 임금이 표시되어 있습니다.

견습 일꾼 - 이들은 훈련 후 정식으로 현역 일꾼이 됩니다.

공용 정보 보드 (점수/턴순서)



총애 점수 트랙

턴 순서 트랙

일꾼 주사위 8개, 목재 디스크 마커 15개

이 구성으로 한 색깔씩 모두 5세트 (파란색, 노란색, 흰색, 검은색, 보라색)



자원들

금 112개, 나무 25개, 돌 25개, 대리석 20개, 무기 20개



게임에서 사용할 수 있는 자원들은 무제한으로 부족할 경우 다른 대체 용품을 사용할 수 있습니다. 한 플레이어가 가질 수 있는 자원의 갯수 역시 무제한입니다.

건물 기능 요약표 4장

게임 준비

- 우선 인원수에 따라 도시 타일들을 선택합니다. 2인용 게임일 경우에는 타일 뒷면에 2+가 표시된 타일들, 3인용 게임일 경우에는 2+, 3+가 표시된 타일들...같은 방식으로 4, 5인용일때도 타일들을 선택합니다. (5인일 경우는 모든 타일들을 사용하는 셈입니다.) 사용하지 않는 타일들은 게임 박스로 되돌립니다. 이 타일들은 이번 게임에서 사용하지 않습니다.

그리고나서, 시작 타일들을 확인합니다. 시작 타일들은 뒷면에 0이라 쓰여 있습니다. (나머지 타일들은 I 혹은 II가 표시되어 있습니다.)

이 시작 타일들을 앞면이 보이게 해서 인원수에 따라 다음 그림과 같이 펼쳐 놓습니다.



2인 플레이시



3인 플레이시



4인 플레이시



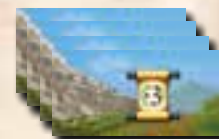
5인 플레이시

- 남은 다른 도시 타일들은 모아서 더미를 만듭니다. 먼저 II가 표시된 타일들을 섞어서 뒷면에 보이게 쌓아 놓습니다. 다음 I이 표시된 타일들을 섞은 뒤 뒷면이 보이게 모은뒤, 그 더미를 II 타일 더미 위에 쌓아 놓습니다.

성벽 타일들을 모아서 섞은 뒤 뒷면이 보이게 더미를 만듭니다.



- 도시 타일 더미에서 인원수 보다 하나 많은 수만큼의 타일들을 앞면이 보이게 펼쳐 놓습니다. 이 공개된 타일들은 이번 라운드에 건설 가능한 타일들입니다. 아울러 맨 위의 성벽 타일 한 개도 공개합니다.



- 개인 보드를 하나씩 받아서 자신의 앞에 놓습니다. 게임의 숙련도에 따라서 A면과 B면을 선택해서 진행할 수 있습니다. 첫 게임때에는 A면으로 진행할 것을 권합니다.

만약 [프리티어:로마 집정관]이 익숙한 플레이어라면 B면을 사용합니다.

플레이어 보드의 A면은 모두 동일하지만, B면은 모두 다릅니다. 모든 보드들은 게임의 진행에 잘 맞춰져서 디자인 되어 있습니다. 하지만 B면의 경우, 각각의 플레이어가 갖고 있는 보드들의 수치 (행복 지수, 임금, 자원 가치, 은퇴 점수)가 다르므로 매번 적절한 전략을 다르게 세워야 합니다.



모든 플레이어 보드들은 양면으로 A 혹은 B가 표시되어 있습니다.

- 한가지 색을 정해서 해당하는 일꾼(주사위)들과 마커(목재 디스크)들을 모두 가져옵니다. 마커 한 개는 행복 지수 트랙의 0에 놓습니다. 금 10개, 나무 4개, 돌 3개, 대리석 2개, 무기 1개를 가져옵니다. 일꾼 세 명을 각각 경험치 1,2,3으로 해서 현역 일꾼 자리에 왼쪽부터 놓습니다. 나머지 일꾼들 5명은 경험치 1로 해서 시민들의 공간에 놓습니다.

- 공용 보드와 남은 자원들은 테이블 중앙에 모든 플레이어들의 손이 닿을 수 있도록 놓습니다.

- 모든 플레이어들은 자신에게 가깝게 놓인 광산 타일 한 개 위에 자신의 색 마커 하나를 놓습니다.

- 로마에 다녀온 적이 있는 플레이어는 점수 트랙의 10점 위에 자신의 마커를 놓습니다. 그리고 시계 방향으로 9, 8, 7.. 이렇게 하나씩 놓습니다. 그리고나서 가장 낮은 점수에 놓은 플레이어부터 턴 순서 트랙의 맨 위에 자신의 마커 하나씩을 놓습니다.

다음 페이지에서 3인 플레이의 게임 준비 예시를 보실 수 있습니다. 도시 타일의 경우 크기가 큰 편이고 게임 중 다양한 방향으로 확장됩니다. 따라서 게임 진행을 위해 충분한 공간을 확보할 것을 권합니다. 특히 4~5인 플레이시에는 꽤 넓은 테이블 공간이 필요합니다.



3인 플레이어의 게임 준비 예시



게임 진행

게임은 몇 차례의 라운드로 구성됩니다. 매 라운드마다 다음과 같은 단계를 진행합니다.

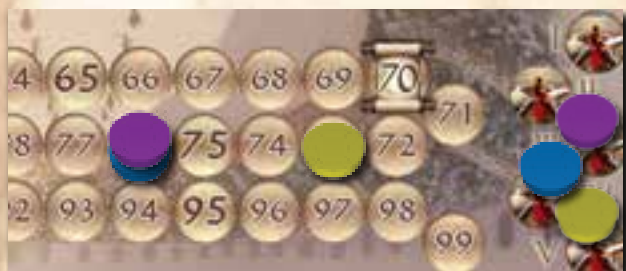
- 턴 순서 단계
- 행동 단계
- 정리 단계

마지막 라운드가 끝나면 최종 점수 계산 단계를 진행합니다.

턴 순서 단계

턴 순서는 플레이어의 현재 점수에 따라 결정 됩니다. 현재 점수가 가장 낮은 플레이어가 턴 순서 트랙의 맨 처음에 자신의 마커를 놓습니다. 다음으로 점수가 낮은 플레이어가 턴 순서의 다음 칸에 놓는 식으로 계속합니다. 현재 점수가 같은 플레이어가 여러 명이어서 마커가 쌓여 있을 수 도 있습니다. 이때는 마커가 위에 있는 플레이어가 턴 순서에서 앞섭니다.

일단 턴 순서가 정해지면, 이번 라운드가 끝날때까지는 그 순서가 변하지 않습니다.



예시 : 노란색은 현재 69점, 파란색과 보라색은 모두 66점입니다. 보라색 마커가 파란색보다 위에 있으므로 보라색이 턴 순서에서 첫 번째 플레이어가 되고, 다음이 파란색, 다음이 노란색의 순서가 됩니다.

행동 단계

턴 순서에 따라 차례대로 다음 세 가지 행동 중 하나를 하거나, 혹은 패스합니다.

- 현역 일꾼 자리에서 일꾼 하나를 선택해 도시 타일 하나를 건설합니다.
- 현역 일꾼 자리에서 일꾼 하나를 선택해 건설된 도시 타일 한 개 위에 놓고 그 기능을 사용합니다.
- 특수 도시 타일 하나를 사용합니다. (일꾼을 사용하지 않습니다)

새로운 도시 타일 하나를 건설할 때는 다음과 같이 진행합니다.

- 건설 가능한 타일들 중, 갖고 있는 자원으로 건설할 수 있는 타일 하나를 선택합니다.
- 현역 일꾼 하나를 플레이어 보드에서 가져와, 선택한 타일의 중앙 자리에 놓고 건설 비용을 은행에 지불합니다.
- 선택한 타일을 도시에 건설합니다. 이때 이미 건설된 타일들 중 적어도 한 개에 면이 인접하도록 배치해야 합니다.
- 자신의 마커 한 개를 건설한 도시 타일 위에 놓습니다.

- 건설한 도시 타일에 표시된 점수를 받습니다.
- 다음과 같은 방법으로 추가 점수를 받습니다. 인접한 타일들 가운데 광장(네 귀퉁이)과 맞닿으면서 색이 같은 광장 한 개마다 1점씩 받습니다. (아래의 예시 참조)
- 얻은 점수만큼을 점수 트랙에서 전진시킵니다.



예시 : 노란색은 목재소를 건설하기로 합니다.

- 현역 일꾼 하나를 목재소 타일 위에 놓습니다.
- 건설 비용인 금 2개를 은행에 지불합니다.
- 목재소 타일을 도시에 배치하고 노란색 마커를 그 위에 놓습니다. 배치할 때에 타일을 회전해서 놓아도 됩니다. 광장 점수를 최대한 얻을 수 있는 위치와 방향을 찾도록 합니다.
- 노란색 플레이어는 목재소 타일 위에 표시된 1점을 받습니다.
- 추가로 귀퉁이의 광장 색깔에 따라 맞닿은 광장 한 개당 1점씩, 총 3점을 받습니다. (오른쪽 위의 광장에서 2점, 왼쪽 위의 광장에서 1점.)
- 노란색 플레이어는 도합 4점을 얻었으므로 점수 트랙에서 4칸을 전진합니다.



건설때 배치된 일꾼은 라운드가 끝날때까지 타일 위에 놓습니다. 이번 라운드에 건설된 타일이라 해도 누구나 사용할 수 있습니다.

광장 점수 계산의 설명입니다. 목재소 타일을 기준으로 했을때 오른쪽 위의 광장에 닿은 같은 색과 무늬의 광장은 2개이므로 2점입니다. 왼쪽 위의 광장은 1점입니다. 타일에 명시된 점수가 작다 하더라도, 배치하는 자리에 따라 더 많은 점수를 얻을 수 도 있습니다.

도시 타일을 사용하기 위해서는 다음과 같이 진행합니다.

- 현역 일꾼 하나를 플레이어 보드에서 가져와, 사용하고 싶은 타일의 기능칸 (아래쪽 원형 문양) 안에 놓습니다.
- 모든 타일들은 라운드 당 한 번만 사용할 수 있습니다. (누가 사용하든 한 번만)
- 만약 사용하려는 타일이 다른 플레이어의 소유 (= 다른 플레이어가 건설한 타일)라면 주인에게 사용 비용을 지불해야 합니다. 만약 그 타일이 자신의 소유이거나, 누구의 소유도 아닐 경우 비용을 지불할 필요가 없습니다.
- 그 타일의 기능을 사용합니다.



예시 : 보라색 플레이어는 나무를 얻기 위해 노란색 플레이어 소유의 목재소를 사용하려고 합니다.

- 보라색은 목재소 타일의 기능칸 위에 자신의 현역 일꾼 하나를 올려 놓습니다.
- 기능을 사용하기 전 보라색은 노란색에게 사용 비용인 금 한 개를 냅니다.
- 보라색은 배치한 일꾼의 경험치가 3이므로 나무 큐브 3개를 은행으로부터 받습니다.

주의 : 이번 라운드에 지어진 건물도 사용 가능합니다!

예시 (앞에서 이어짐) : 흰색 플레이어는 군사 주둔지를 사용하려고 합니다.

- 흰색은 군사 주둔지 타일의 기능칸 위에 자신의 현역 일꾼 하나를 올려 놓습니다.
- 군사 주둔지는 누구의 소유도 아닙니다. 따라서 사용 비용이 없습니다.
- 흰색은 이번 라운드의 성벽 타일을 선택해서 건설 비용 (대리석 2개, 무기 2개)을 내고 10점을 받습니다. 이는 흰색의 첫 번째 건설 타일로 자신의 앞에 가져와 놓습니다.

!! 각 건물들의 기능은 첨부된 요약표에 설명되어 있습니다 !!

예시 (앞에서 이어짐) : 파란색 플레이어 역시 노란색 플레이어 소유의 목재소를 사용하려 하지만, 이미 보라색이 사용했으므로 불가능합니다. 따라서 파란색은 대신에 자신의 광산을 사용하려 합니다.

- A. 파란색은 광산 타일의 기능칸 위에 자신의 현역 일꾼 하나를 올려 놓습니다.
- B. 자신의 광산 타일이므로 사용 비용을 낼 필요가 없습니다.
- C. 파란색은 배치한 일꾼의 경험치가 3이므로 금 3개를 은행으로부터 받습니다.

한편 플레이어들은 '특수 도시 타일'을 사용할 수도 있습니다. 특수 도시 타일은 기능칸의 배경이 회색입니다. 일반적인 도시 타일과 달리 특수 도시 타일들은 라운드 당 모든 플레이어가 한 번씩 사용할 수 있습니다.

특수 도시 타일을 사용하기 위해서는 먼저 주인에게 사용 비용을 지불합니다. 그리고 타일의 기능을 사용합니다. 다만! 이때 일꾼을 기능칸 위에 올려 놓지 않습니다!

건설된 특수 도시 타일이 여러개 있다면 모두 한 번씩 사용 가능합니다. 하지만 같은 타일을 두 번 사용할 수는 없습니다. 필요하다면 자신의 마커를 사용한 건물 위에 올려 놓아서 사용 여부를 표시해 놓습니다.



예시 : 파란색 플레이어는 일꾼 합숙소를 갖고 있습니다. 이 타일은 은퇴한 일꾼을 현역처럼 한 차례 사용하게 해줍니다. 사용 비용은 무기 큐브 1개입니다.

- A. 보라색은 파란색에게 무기 1개를 주고 일꾼 합숙소를 사용합니다. 즉시 은퇴한 일꾼을 자신의 광산에 배치하고 금 6개를 받습니다.
- B. 파란색도 이어서 (자신의) 일꾼 합숙소를 (무료로) 사용합니다. 은퇴한 일꾼을 노란색 소유의 대리석 채굴장에 놓고 사용 비용인 금 1개를 노란색에게 지불합니다. 그리고 대리석 6개를 은행으로부터 받습니다.

만약 플레이어가 자신의 모든 일꾼을 사용했다면, 그는 반드시 패스해야 합니다. 한번 패스하면 라운드가 끝날때까지 아무 행동도 할 수 없습니다.

아직 남은 현역 일꾼들이 있음에도 패스할 수 있습니다. 사실 이는 좋은 전략이 아닙니다. 패스를 하기 전 점수 상황등을 확인해서 추가 점수를 얻을 수 있는 길이 있는지 확인해 보세요.

정리 단계

첫 번째와 두 번째 대기소에 있는 모든 견습 일꾼을 한 칸씩 오른쪽으로 이동시킵니다. 하나의 대기소에 두 명의 일꾼이 함께 있을 수 도 있습니다. (일꾼 캠프를 두 번 사용했을 경우)

- 만약 견습 일꾼이 두 번째 대기소에 있었다면, 그는 현역 일꾼이 됩니다. 이때 경험치가 1에서 바뀌지 않도록 주의하세요.
- 만약 견습 일꾼이 첫 번째 대기소에 있었다면, 그는 두 번째 대기소로 옮겨집니다. 만약 본인이나 다른 누군가가 '일꾼 양성소' 타일을 소유하고 있다면, 이를 사용해서 첫 번째 대기소에 있는 모든 일꾼들을 즉시 현역 일꾼으로 만들 수 있습니다. (다른 플레이어의 소유일때는 사용 비용을 그에게 지불합니다.)

만약 (일꾼 합숙소를 사용해서) 은퇴한 일꾼이 도시 타일 위에서 사용중이라면, 이 일꾼들을 자신의 플레이어 보드의 은퇴한 일꾼 공간으로 데려옵니다. 이들은 경험치가 그대로 돌아옵니다.

그리고 나서 도시 타일 위에서 사용중인 모든 일꾼들을 자신의 플레이어 보드의 현역 일꾼 공간으로 데려옵니다. 이때 다음과 같은 변화가 있습니다 :

- 도시 타일을 건설하는데 사용한 일꾼들은 경험치가 1 늘어납니다. (주사위 눈을 바꿉니다.)
- 기능칸 배경이 빨간 타일에서 일한 일꾼들은 경험치가 1 늘어납니다.
- 그 외의 일꾼들은 경험치가 변하지 않습니다.

경험치가 늘어 6이 되는 일꾼들은 은퇴합니다. 이들은 은퇴한 일꾼 공간에 놓습니다. 만약 지금이 I 시대라면 이번에 은퇴한 일꾼마다 12점을 받습니다. 만약 지금이 II 시대라면 이번에 은퇴한 일꾼마다 8점을 받습니다. I 시대와 II 시대의 여부는 현재 도시 타일 더미 맨 위의 타일 뒷면에 따라 결정됩니다.

이제 일꾼들에게 임금을 지불해야 합니다.

- 현역 일꾼들과 은퇴한 일꾼들마다 배치한 칸에 표시된 임금을 지불해야 합니다.
- 일꾼들은 각 공간의 왼쪽부터 배치합니다. 일꾼이 어느정도 늘어나면 평균보다 더 많은 임금을 받는 일꾼도 생겨납니다.
- 만약 임금으로 지불할 금이 충분치 않다면, 지불하지 못한 금 1개 마다 행복 지수가 한 칸씩 내려갑니다. 만약 더 이상 내릴 행복 지수가 없다면, 지불하지 못한 금 1개마다 점수를 5점씩 감점합니다. 점수는 0점 아래로는 내려가지 않습니다.

만약 위의 정리 단계를 다 진행했는데, 현역 일꾼이 한 명도 없다면, 점수를 5점 감점하고 시민 한 명을 경험치 1의 현역 일꾼으로 배치합니다.



예시 : 보라색 플레이어는 이번 라운드를 세 명의 현역 일꾼 (경험치 1, 2, 5)들과 은퇴한 한 명의 일꾼으로 시작했습니다. 현재 행복 지수는 9입니다.

그는 다음 행동들을 진행 했습니다. (그림의 위에서 아래 순서로)

- 일꾼 캠프를 사용해서 새로운 견습 일꾼을 고용했습니다. (즉시 첫 번째 대기소로 일꾼 배치)
- 군사 주둔지를 사용했습니다. (건설 비용을 지불하고 성벽 타일을 가져온 뒤 점수 획득)
- 파란색의 일꾼 합숙소를 사용해서 은퇴한 일꾼을 노란색의 대리석 채굴장에 배치해서 대리석 6개를 얻었습니다.
- 자신의 목재소를 사용해서 나무 5개를 얻었습니다.

A. 보라색의 견습 일꾼은 첫 번째 대기소에서 두 번째 대기소로 이동해야 합니다. 하지만 노란색의 일꾼 양성소를 사용하기로 했습니다. 노란색에게 돌 1개를 지불하고 견습 일꾼은 곧장 현역 일꾼이 됩니다.

B. 대리석 채굴장에 있던 은퇴한 일꾼은 은퇴 일꾼 공간으로 돌아옵니다.

C. (일꾼 캠프에 있던) 경험치 1의 일꾼은 경험치 변경 없이 일꾼 공간으로 돌아옵니다.

D. (군사 주둔지에 있던) 경험치 2의 일꾼은 경험치 변경 없이 일꾼 공간으로 돌아옵니다.

E. (기능칸이 빨간색인 목재소에 있던) 경험치 5의 일꾼은 경험치가 1 늘어 납니다. 이제 이 일꾼은 경험치 6이 되어 은퇴합니다.

F. 이 은퇴한 일꾼은 은퇴 일꾼 공간으로 돌아오고 보라색 플레이어는 12점을 받습니다. (현재 도시 타일 더미 맨 위의 타일 뒷면이 I 이므로 I 시대입니다.)

G. 보라색은 3명의 현역 일꾼들과 2명의 은퇴한 일꾼들에게 임금을 지불해야 합니다. 총비용은 금 5개입니다. 안타깝게도 갖고 있는 금이 3개 뿐입니다.

H. 금 3개를 모두 지불한 후 행복 지수를 두 칸 왼쪽으로 이동시킵니다. 다시 말해 9점칸에서 4점칸이 됩니다.

도시 타일 정리 (마지막 라운드때는 하지 않습니다.)

- 현재 남은 건설 가능 타일들을 보충합니다. 플레이 인원수 +1이 될때까지 타일 더미에서 가져와 보충/공개합니다.
- 만약 아무도 건설하지 않아 성벽 타일이 남아 있다면 제거합니다.
- 새로운 성벽 타일을 더미에서 가져와 공개합니다.

다음 라운드가 마지막 라운드가 될지 여부를 확인합니다.

- 만약 도시 타일 더미가 다 떨어졌다면 새로 시작하는 라운드가 마지막 라운드가 됩니다.
- 만약 성벽 타일 더미가 다 떨어졌다면 새로 시작하는 라운드가 마지막 라운드가 됩니다.

최종 점수 (마지막 라운드에만 계산)

현역 일꾼들과 견습 일꾼들

- 현역 일꾼들 각각의 경험치(주사위 눈)를 점수로 받습니다.
- 견습 일꾼 한 명당 1점씩 받습니다.

행복 지수

- 현재 행복 지수에 따라 점수를 받거나 잃습니다.

자원들

- 모든 자원을 시장의 교환 가치에 따라 금으로 환산해서 현재 가지고 있는 금에 더합니다.
- 그리고나서 가지고 있는 금 10개 당 1점씩 받습니다.

승리

가장 많은 총액 점수를 받은 플레이어는 시저에 의해 집정관으로 임명되어 게임의 승자가 됩니다. 동점일 경우 다음에 따라서 승패를 가릅니다. (순서대로)

- 행복지수 : 행복지수가 높은 플레이어가 승리합니다.
- 성벽 타일 : 성벽 타일을 더 많이 건설한 플레이어가 승리합니다.
- 도시 타일 : 도시 타일을 더 많이 건설한 플레이어가 승리합니다.

위의 비교 후에도 여전히 동점이라면 시저는 집정관 임명을 결정하지 못하고 신에게 의뢰합니다. 신의 선택은 대체로 더 젊은이의 손을 들어줍니다.

변형 규칙들

숙련자 게임

본 게임에 익숙해 졌다면 숙련자 규칙을 적용할 수 있습니다. 이 규칙은 3,4,5인용일때만 적용 가능합니다.

최종 점수 계산때, 다음에 따라서 추가 점수를 더 얻을 수 있습니다.

- 최대 도시 영역 : 플레이어들은 누가 도시 타일을 최대한 연결되게 건설했는지 비교해 봅니다. 가장 많은 도시 타일을 연결한 플레이어부터 12/8/4/0 점을 받습니다.
- 최대 성벽 건설 : 플레이어들은 누가 성벽 타일을 가장 많이 건설했는지 비교해 봅니다. 가장 많은 성벽 타일을 건설한 플레이어부터 18/12/6/0 점을 받습니다.
- 최대 시민(견습 일꾼이 되지 않은 주사위) 거주지 : 시민이 가장 많은 플레이어부터 20/10/5/0 점을 받습니다.

비교시 동수일 경우, 받을 점수를 합산해서 인원수만큼 나눕니다. 그리고 동수인 플레이어들은 나눈 몫만큼 점수를 받습니다. (소수점 절삭)

빡빡한 게임

역시 기본 게임이 숙련된 이후에 진행하시길 권합니다. 초기에 배치되는 시장을 제외한 모든 시장 타일들을 제거하고 진행해봅니다. 자원의 관리가 훨씬 까다로와 집니다.

- '빡빡한 게임'의 반대 개념으로, (초보자들을 위해서) 시장 타일을 모두 사용하되 거래 횟수를 무제한으로 하는 쉬운 규칙을 사용할 수 도 있습니다.
- '숙련자 게임'과 '빡빡한 게임'을 함께 적용해서 플레이 할 수 도 있습니다.

빠른 규칙 요약

준비

- 플레이 인원수에 따라 도시 타일을 선택합니다.
- 테이블 위에 초기 도시 타일들을 배치합니다. 도시 타일 더미, 성벽 타일 더미, 공용 보드, 자원들을 그 옆에 놓습니다.
- 각 플레이어들은 개인 보드를 받아서 어느 면(초보,숙련자)으로 할지 결정합니다. 색깔을 하나 골라 해당하는 주사위들과 마커를 받습니다.
- 각 플레이어는 현역 일꾼 세 명(경험치 1, 2, 3)과 금10개, 나무 4개, 돌 3개, 대리석 2개, 무기 1개로 시작합니다.
- 각 플레이어는 행복지수 0에 마커를 놓습니다. 자신에게 가까운 위치에 있는 광산 타일 위에도 마커를 하나씩 놓습니다.
- 한 플레이어가 점수 트랙 10점에 마커 하나를 놓고 시계 방향으로 다음 사람부터 9,8,7..에 놓습니다. 그리고 점수의 역순으로 턴 순서 트랙에도 하나씩 놓습니다.

라운드 구성

I. 턴 순서 단계 : 현재 점수가 가장 낮은 플레이어부터 이번 라운드의 선이 됩니다.

II. 행동 단계

턴 순서에 따라서, 플레이어들은 다음 행동들 중 하나를 한 번씩 합니다.

- 현역 일꾼을 사용해서 도시 타일을 건설합니다.
- 현역 일꾼을 사용해서 건설된 도시 타일을 사용합니다.
- 특수 도시 타일을 사용합니다. (일꾼 사용 X)

III. 정리 단계

모두가 패스하면 일꾼들을 데려오고 조건에 따라 경험치를 올립니다.

- 도시 정리 (마지막 라운드때는 하지 않습니다)
- : 도시 타일 보충 (플레이 인원수 +1)
- : 성벽타일 1개 추가 (기존 타일이 있을 경우 제거)

마지막 라운드 조건 확인 (도시 타일 혹은 성벽 타일 소진)

IV. 최종 점수 (마지막 라운드에서만)

- 현역 및 견습 일꾼의 현재 경험치만큼 점수 획득
- 행복 지수에 따른 점수
- 모든 자원을 금으로 환산한 후, 금 10개당 1점
- 승자 결정



THANKS TO



[프리터:로마 집정관]의 한글판은 2013년 독일 에센 지역에서 있었던 보드게임 박람회장에서 루마니아 제작사인 NSKN Legendary의 대표인 안드레이 노박의 제안으로 시작되었습니다. 한국에서도 다양한 보드게임들이 발매되고 있는 추세에 발맞춰 기획되었고, 영문판 제작과 동시에 진행이 되었습니다.

하지만 기존의 작품이 아닌 새로운 작품으로, 낯선 전략 게임의 제작과 유통을 진행하는 것이 만만한 기획은 아닐 것이라는 판단에 크라우드 펀딩 사이트인 텀블벅 (<http://tumblrbug.com>)을 통해 후원자들을 모았습니다.

2014년 1월 20일에 시작해서 2월 18일까지 진행된 한달여의 펀딩 기간동안 173명의 후원자들이 함께해 주셨고, 이에 힘입어 [프리터:로마 집정관]의 한글판이 빛을 보게 되었습니다.

그렇기에 [프리터:로마 집정관]은 보드팩터리에 있어서 무척 큰 의미가 되었습니다. 보드게임을 사랑하고, 보드팩터를 믿고 이끌어주시는 분들이 함께 만들어 주신 작품으로 기억될 것입니다.

텀블벅을 통해서 함께 해주신 173분의 소중한 이름들입니다. 이분들이 없었다면 [프리터:로마 집정관]은 세상에 빛을 보지 못했을 것입니다. 진심으로 감사드립니다.

DanJ키리마, Dk-Sens, 구디, 까르마, 상명 변도열, 송관흡, 안영빈, Kevin Kim, 이현미, 위영민, 김승준, Rudel Sunwoo, 임미향, 엑스필, 김순영, 이대원, 김원준, 임지현, 이훈송, 윤영석, 김기웅, Jeong-gu Lee, 고호, 김은영, 김은주, 강희태, 김병욱, 권형욱, 전창현, 정현일, 카페라떼 초코, 푸른시냇가 창훈, 피스크래프트, 김기성, 신동민, 월급날 강하다, 이재학, Chang Yeon Heo, 김대현, 원관희, Young Bin Lee, 최지은, 이미연, 한지연, 박성일, 이재호, 청염, 한민 & 이재연, 허승무, 정인경, 박대근, 홍이홍이, minicar, 김도형 (아리오스), 멋지다 최영준, 신영주, 이용규, 김태현, 문준환, 전현주, 정다현, 한우영, 멋진 김지남쌤, HoLyGhouL, SoonRang Lee, 겨울풍경, 김민호-누군가, 김성국, 돈에미친 경허니, 메모선장, 변검, 서동신, 쌈송돼지, 오준원 (Justin Oh), 용비연, 윤현호 (로크), 이상민 (Panda), 이세희, 임동진, Pascal Park, Yunsok Ha, 한승복, 박미선, 김준협, K.j. Lee, 김건희, 조경화, 송용신, 김명규, YeonMin Jung, 마영타, 최은란, 신이영, 린♡랑, 이영석, 석민구, 송정훈, 주민수, 유범준, TaeGu Kang, 양범석, 강용석, 박준형, JongChan Lee, Sophie Jihye Lee, 황소망, 오승진, 정유화, 오한글, Soung Oon Lee, Dong-suk Kim, 김성현, 이인숙, 여철동, 이동훈, 김종완, 김영희, 김창원, 박가현, 난다모, 김성현, 황태하, 전소현, 김동준, Hyuna Kim, 김가진, 박준서, 조성건, 조승현, 준호은호, 창빈, 타타람 of 여름달, 황선영 (에어), 황인준, (킨) 김승태, 강병관, 건대 예술평론회, 권민철 (그웬), 김민성 (190), 김요셉, 김희수, 노경민 (The민), 또또와 푸르푸르, 바람의매, 부르심, 서동진, 신상규, 우준우, 우진 하연 윤우, 이상현 (거인의잠), 이석원, 이주화, 인경필, 석민호, 케르베르, 정현수, 김현호, 이민용, 진군호, 이성균, 임재훈, 배수환, Ham Hyoun Jo, 이재환, 한상환, 박기범, 안성준, 송동혁, 배강민, 정성민 (니코), 주아서영나라, 푸르기 장태희, 해밀 (이용훈), 황규태, 최택현,

펀딩 진행 기간동안 많은 도움을 주신 텀블벅에게도 감사드립니다. 더없이 훌륭한 기회를 제공해 준 우리의 친구 안드레이 노박, 그리고 NSKN Legendary에 감사드립니다.

보드팩터리는 앞으로도 좋은 작품들을 여러분께 선보이도록 노력하겠습니다.

CREDITS

제작 NSKN Games / 한글판 제작 보드팩토리
디자이너 Andrei Novac / 일러스트 David Szilagyi
그래픽 디자인 David J. Coffey, Agnieszka Kopera, Christian Grussi, Editions Sans-Detour
제작 개선 Agnieszka Kopera
한글판 번역, 편집 유재혁
한글판 제작 진행 유재혁, 구민주

제품문의 : 보드팩토리 <http://boardm.co.kr> settler@boardm.co.kr 070-8867-0145