

# 요코하마에 오신 것을 환영합니다.

메이지 시대의 초창기, 한때는 그저 조용한 어촌 마을이었던 요코하마 는 대외 무역의 시작과 에도의 몰락을 계기로 전국 상업의 중심지가 되었습니다 . 이 기간 동안 , 구리나 비단과 같은 일본 제품을 해외로 수출하는 회사들이 요코하마에 설립 되었습니다. 게다가 해외의 기술과 문화들이 일본으로 스며들었고, 도시의 길거리는 천천히 근대화로 젖어 들어갔습니다. 이 모든 놀라운 발전 뒤에는 요코하마에 있는 유능한 상인들이 있었습니다.

당신은 성공적인 사업을 통해 명성을 얻고자 고군분투하는 요코 <mark>하마의 상인입니다 . 명성을 얻기 위해 해외의 큰 손들과의 거래를</mark> 성사시키거나 , 기술을 습득하고 , 상점과 교역소를 지어서 도시를 <mark>발전시키는 등의 여러 가지 방법을 도모합니다. 이 목적들을</mark> 달성하기 위해 , 도시의 다양한 지역의 이익을 얻으며 , 분주히 움직 여서 해외중개상과의 관계도 발전시켜야 합니다.

> 과연 당신은 요코하마에서 가장 유능한 상인이 될 수 있을까요?

# 게임의 구성품

플레이어별 구성품 (빨강,노랑,파랑,초록)•••

사장 말 4개 (각 색깔 당 1개)



직원 큐브 80개 (각 색깔 당 20개)



점수 토큰 4개 (각 색깔 당 1개)



상점 32개 (각 색깔 당 8개)



교역소 16개 (각 색깔 당 4개)



# 교역품 •

구리 30개



비단 30개



차 40개



생선 40개



수입품 23 개 • • • • •



# 1엔 동전 52개



3엔 동전 16개



기차역 1개 • •



# 해외중개상 토큰 10 개 • • • • • •

뒷면



영국 3개



미국 2개



프랑스 2개



독일 2개



네덜란드 1개



# 5-영향력 토큰 20개 • • • • •

앞면





# 창고 타일 4개 •

차례 진행 설명



# 지역 보드 18 개 • • • • • • • • • • • • • • • • •



생산 지역 ( 🔫 ) 8개



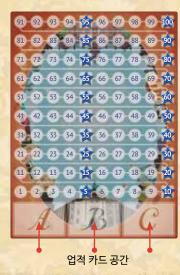
상업 지역 ( ) 9개



미분류지역 1개 (운하)

# 교회 1개 ● 믿음가치 1st: 2nd: 2rd 1 3 1 4 2 5 2 6 2 7 2 8 3 1 3 4 인원별 게임 종료 조건 보상 • 게임 종료 보너스 세관 1개 내야 하는 수입품 수 Customs Management Board 5//5//6 Full Ends Gama (0) 1st: 👔 2nd: 🎪 보상 🗸 인원별 게임 종료 조건 게임 종료 보너스 부두 1개 / 항구 1개 /── 주문 수준 (낮음 LOW, 중간 MID, 높음 HIGH) 주문 카드 공간 • 실험실 1개 / 연구소 1개 추가 산업 수치 III II 기술 카드 공간 ● 게임 종료 보너스

# 



# 주문 카드 36 장 • • • • • • • • • • • • • •





# 기술 카드 30 장 • • • • • •





# 업적 카드 12 장 • • • •



앞면

플레이어



뒷면

# 건축 부지 카드 24 장 • • • •





뒷면

시작 플레이어 카드 1장 ••••

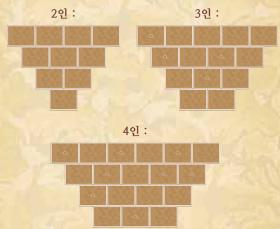


# 게임 준비

●레이어 인원에 따라 일부 지역과 관리 보드는 사용하지 않습니다. 참여 인원에 맞게 지시된 보드만 사용합니다. 사용 하지 않는 보드는 게임 박스에 다시 넣습니다. 이후 설명에서 각 지역 보드를 통틀어'지역'이라고 부릅니다.

플레이어 인원수	지역 보드	관리 보드
2 인 플레이시 사용 :	은행 , 교회 , 구리 광산 #1, 세관 , 직업소개소 , 어장 #1, 실험실 , 항구 , 직물공장 #1, 차밭 #1	교회 , 세관 , 실험실 , 항구
3 인 플레이시 추가 :	부두 , 차이나타운 , 운하 , 어장 #2 ( 뒷면에 3 인용 표기 있음 )	부두
4 인 플레이시	모든 지역 보드 사용 ( 뒷면에 4 인용 표기 있음 )	모든 관리 보드 사용

2 지역 보드를 뒤집은 채 섞습니다. 앞면으로 한 장씩 차례대로 아래 모양을 따라 배치합니다.



- 3 점수 트랙을 지역 보드 바로 위에 놓습니다 . 관리 보드는 다음 페이지에 나오는 예시처럼 점수 트랙 양쪽 측면에 배치합니다 .
- 4 건축 부지 카드를 섞은 뒤 앞면으로 각 지역의 지정된 공간에 하나씩 놓습니다. 나머지 카드는 게임박스에 다시 넣습니다. 이 카드들은 게임에서 사용되지 않습니다.



5 영향력 토큰을 섞은 뒤 앞면으로 각 지역의 지정된 공간에 놓습니다 . 나머지 토큰은 게임박스에 다시 넣습니다 . 이 토큰 들은 게임에서 사용되지 않습니다



- 6 아래 구성품을 지역 보드 근처에 놓습니다.
  - 1 엔 동전
  - 3 엔 <del>동</del>전
  - 구리
  - 비단
  - 차
  - 생선
  - 수입품
  - 해외중개상 ( 앞면이 위로 향하게 놓습니다 .)
  - 기차역 토큰
- 7 가장 최근에 요코하마를 방문한 플레이어가 시작 플레이어 카드를 받습니다 . 그 플레이어가 먼저 게임을 시작합니다 . 만약 아무도 요코하마를 방문한 적이 없다면 선호하는 방법으로 시작 플레이어를 정합니다 .

주의: 시작 플레이어 카드는 한 번 받으면 게임이 끝날 때까지 계속 갖고 있습니다.

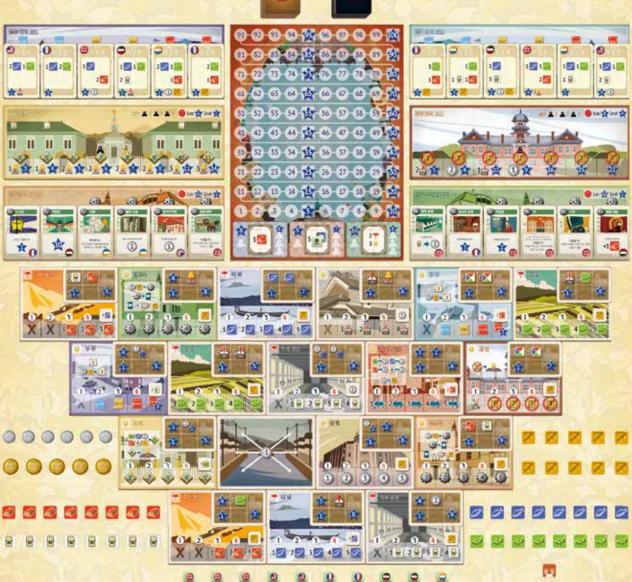
- 3 각 플레이어는 자기가 선택한 색에 해당하는 창고 타일과 아래의 구성품을 가져갑니다.
  - 사장말 1 개 (대기상태)
  - 점수 토큰 1 개 ( 승점 획득 시 점수 트랙에 배치 )
  - 직원 큐브 20 개 (대기 상태 8 개, 창고에 12 개)
  - 상점 8 개 (대기 상태 2 개, 창고에 6 개)
  - 교역소 4 개 ( 창고에 )
  - 구리 1 개, 비단 1 개, 차 1 개, 생선 1 개
  - 4 엔 (시작 플레이어는 3 엔)



주의: 대기 상태인 아이템과 창고에 있는 아이템을 구분 해야 합니다.

# 4 인용 게임 준비 예시 :





주문 카드를 뒤집어서 섞은 뒤 플레이 공간에 놓아 덱을 만듭니다. 인원 수에 따라 아래에 나오는 수만큼의 카드를 게임박스로되돌려 놓습니다.

플레이어 인원 수	게임 박스로 되돌리는 주문 카드 장수	
2 인용	16	
3 인용	5	
4 인용	0	

이 덱에서 주문 카드를 뽑아서 항구 ( 그리고 부두 ) 관리 보드에 있는 모든 빈 칸 위에 앞면으로 놓습니다 . 그런 다음 , 각 플레이어에게 주문 카드를 2 장씩 나눠줍니다 . 각 플레이어는 받은 주문 카드들 중 1 장을 선택하고 , 나머지 1 장은 게임박스로 되돌려 놓습니다 . ( 선택한 주문 카드는 공개하지 않습니다 .)

10 기술 카드를 뒤집어서 섞은 뒤 플레이 영역에 놓아 덱을 만듭 니다 .

이 덱에서 기술 카드를 뽑아서 실험실과 ( 사용할 경우 ) 연구소 관리 보드에 있는 모든 빈 칸에 앞면이 보이도록 놓습니다 .

- 11 업적 카드를 A, B, C 덱으로 나누고 뒤집어서 섞습니다 . 각 덱에서 카드 한 장을 뽑아 점수 트랙의 해당 공간에 배치합니다 . 남아있는 카드는 게임 박스로 되돌려 놓습니다 . 이 카드들은 게임에서 사용되지 않습니다 .
- 만약 2 명이서 게임을 한다면, 교회와 세관 보드에서 아래 아이콘이 표시된 공간에 사용하지 않는 색깔의 직원들을 올려 놓아 해당 공간을 차단합니다.

이제 게임을 할 준비를 마쳤습니다!

# 전반적인 규칙

아래의 규칙은 게임 전반에 걸쳐 적용됩니다.

- 교역품 (구리, 비단, 차, 생선), 수입품, 돈은 무제한입니다. 소진된다면 다른 것으로 대체하여 사용합니다.
- 대기 상태의 주문 카드를 제외한 모든 정보는 공개됩니다 . 구성품 들을 모든 플레이어가 볼 수 있도록 놓습니다 .
- 대기 상태로 가질 수 있는 주문 카드는 3 장이 최대입니다. 추가로 주문 카드를 가져오기 위해 기존 카드를 버릴 수 없습니다.
- 기술 카드는 무제한으로 가지고 있을 수 있습니다. 단, 동일한 기술 카드를 두 장 소유할 수 없습니다.
- 점수 획득시, 점수 트랙에 있는 점수 토큰을 전진시킵니다.
   100 점을 초과했을 경우, 점수 기록 마커를 100 점 면으로 뒤집어서 점수를 표시합니다.
- 상점, 교역소, 직원을 놓을 때는 대기 중인 상태의 아이템을 놓습니다. 창고에 있는 것을 사용해선 안 됩니다. 일부 지역 보드는 창고에 있는 아이템을 대기 상태로 놓게 해줍니다. 이렇게 대기 상태가 된 아이템은 사용할 수 있습니다.

# 게임의 진행

시작 플레이어로부터 시계방향으로 차례를 가지면서 여러 라운드로 게임이 진행됩니다. 게임 종료 조건이 발생할 때까지 차례는 계속됩니다. (8 페이지의 게임의 종료 부분을 참고) 게임 종료 조건이 충족되면 진행하던 라운드를 마치고 마지막 라운드를 이어서 진행합니다.

마지막 라운드를 마친 후 전체 점수를 계산해서 승자를 결정합니다.

# 차례의 진행

플레이어는 자신의 차례에, 다음 3 단계를 순서대로 진행합니다:

A) 추가 행동 단계 (전반부)

- B) 주요 행동 단계
  - 1) 배치
  - 2) 이동
  - 3) 지역 행동
  - 4) 5- 영향력 보너스 (선택)
  - 5) 건설 ( 선택 )
  - 6) 회수

# C) 추가 행동 단계 ( 후반부 )

당신 차례의 시작과 끝에 특정한 행동이 가능한 추가 행동 단계가 있습니다. 이 부분은 추후에 설명합니다. 먼저 주요 행동 단계를 설명합니다.

# B) 주요 행동 단계

주요 행동 단계를 다음 순서대로 진행합니다:

- 1) 배치
- 2) 이동
- 3) 지역 행동
- 4) 5- 영향력 보너스 ( 선택 )
- 5) 건설 ( 선택 )
- 6) 회수
- 4) 와 5) 를 제외한, 나머지는 필수로 진행해야 합니다.

# 1) 배치:

대기 상태의 직원을 지역 보드에 배치합니다. 이때 다음 중 하나를 할 수 있습니다. 직원이 모자를 경우에는, 있는 만큼 배치합니다.

- a) 서로 다른 3 개 지역에 직원을 1 명씩 배치합니다. 서로 다른 지역을 3 개까지 선택하고 대기 상태의 직원을 선택한 각 지역에 1 명씩 배치합니다.
- b) 한 지역에 직원 2 명을 배치합니다. 지역 1 곳을 선택하고 대기 상태의 직원 2 명을 선택한 지역에 배치합니다.

### 모든 배치는 다음 규칙을 따릅니다:

- 대기 상태의 직원만 사용합니다. 창고, 지역, 관리 보드에 있는 직원은 사용하지 않습니다.
- 운하에는 직원을 배치할 수 없습니다 .
- 자신의 사장이 있는 곳에 직원을 배치할 수 있습니다.
- 다른 플레이어의 사장이 있는 지역에 직원 1 명을 배치할 때마다 1 엔을 그곳에 위치한 다른 사장에게 지불해야 합니다. 만약 지불할수 없다면 직원을 배치할수 없습니다.



배치 예시 : 상현(빨간 플레이어)은 자기 직원을 실험실에 배치하기 위해 초록과 노랑 플레이어에게 1엔씩 지불해야 합니다. 그리고 직업소개소에 직원을 배치하기 위해 파란 플레이어에게 1엔을 지불해야 합니다. 직물 공장에 직원을 배치한다면다른 플레이어에게 돈을 지불할 필요가 없습니다.

# 2) 이동:

사장을 이동시킵니다. 다음 사항 중에 원하는 것을 선택할 수 있습니다. (대부분의 경우 C를 선택합니다.)

a) 사장 (및 직원)을 가져와 대기 상태로 놓습니다.

이를 선택했을 때 당신은 어떤 지역 (관리 보드는 제외)에서든 사장, 그리고 원하는 만큼 직원을 회수해서 대기 상태로 놓을 수 있습니다.이런 경우, 주요 행동 단계의 3 부터 6을 건너뛰고 바로 추가 행동을 진행합니다.

b) 대기 상태인 사장을 지역으로 옮깁니다.

사장이 대기 상태에 있을 때 이 선택을 합니다. (게임 시작 후 최초의 차례, 혹은 사장을 대기 상태로 회수하는 선택을 한 다음 차례) 사장을 배치 가능한 곳 위에 놓은 뒤 주요 행동 단계 3 <mark>번을</mark> 진행합니다.

c) 사장을 현재 지역에서 다른 지역으로 옮깁니다.

일반적으로 이 선택을 가장 많이 합니다. 이 선택을 하면 얼마든지 사장을 인접합 지역을 통해 배치 가능한 곳으로 이동이 가능합니다. 배치 가능한 곳이란 최소 한 명 이상의 직원이 있고, 다른 사장이 없는 지역을 뜻합니다. 지역을 거쳐 이동할 때 다음을 따져야합니다.

- 이동하려는 인접한 지역에 한 명 이상의 직원이 있어야 합니다.
   ( 상점이나 교역소가 있다 해도 의미는 없습니다.)
- 이동하려는 지역에 다른 사장이 있다면, 그 사장에게 1 엔을 지불해야 합니다. 만약 지불할 수 없다면, 해당 지역을 통해 이동할 수 없습니다.
- 사장은 처음 시작했던 지역으로 다시 돌아올 수 없습니다.

주의: 사장이 이동해서 갈 수 있는 다른 배치 가능한 곳이 없다면, 반드시 a)를 선택해야 합니다.

배치 가능한 곳으로 이동을 마친 후 주요 행동 단계 3 번인 지역 행동을 진행합니다.



이동 예시 : 상현의 사장은 현재 차밭에 있습니다. 상현은 사장을 직물 공장으로 옮기고 싶습니다. 먼저, 실험실을 경유하여 직물 공장으로 가려 합니다. 하지만 실험실에 자신의 직원이 없어서 그곳으로 이동할 수 없습니다.

상현은 다른 방법으로 직업소개소를 통해 직물 공장으로 가고자합니다. 직원소개소에 자기 직원이 있으므로 그곳으로 이동할수 있습니다. 하지만 그 지역에 파란색 플레이어의 사장이 있어서 상현은 1엔을 지불하고 직원소개소로 이동합니다. 그 뒤 상현 자기 색 직원이 있고 다른 사장이 없는 직물 공장으로 이동합니다.

# 3) 지역 행동:

사장이 있는 곳에서 지역 행동을 합니다 . 이 지역에 자신의 토<mark>큰이</mark> 많을수록 행동의 혜택이 더욱 많아집니다 .

먼저 그 지역에서 자신의 영향력을 계산합니다. 다음 항목들이 각각 1 영향력을 제공합니다.

항목	제공하는 영향력		
자신의 사장	1 영향력		
자신의 직원	각 1 영향력		
자신의 상점	1 영향력		
자신의 교역소	1 영향력		
기차역	1 영향력		

영향력에 따라 행동을 합니다. 각 지역 행동에 대한 자세한 설명은 지역별 상세 설명을 참조하세요. (설명서 11~15 페이지)

주의: 지역 행동 영향력의 최대치는 5입니다. 5를 초과하는 영향력은 무시합니다.(=5로 간주합니다.)

상대방이 행동하는 지역에 자신의 교역소가 있는 플레이어는 은행에서 1 엔을 받습니다 . 자신의 교역소가 있는 자리에서 행동할 경우에는 받지 않습니다 .



지역 행동 예시 : 상현의 사장은 현재 직물 공장에 있습니다. 직물 공장에 자신의 직원 3명과 상점 1개가 있습니다.

> 사장 1 영향력 직원 3명 3 영향력 상점 1 영향력 도합 5 영향력

상현은 5 영향력으로 이 행동을 합니다. 따라서 비단 토큰 4 개를 받습니다.

# 4) 5- 영향력 보너스 (선택):

<mark>만약 영향력 5 로 지역 행동을 했다면 , 경우에 따라서 5- 영향력</mark> 보너스를 얻을 수 있습니다 .

게임 준비때, 각 지역에는 5- 영향력 보너스 토큰이 놓입니다. 게임 중 각 지역에서 영향력 5 로 지역 행동을 한 첫 번째 플레이어는 보상으로 그 지역의 5- 영향력 보너스 토큰을 받습니다. 5- 영향력 보너스 토큰은 누가 가져가지 않고 남아 있을 경우에만 획득이 가능합니다.

보너스를 얻었다면, 토큰을 가져와 자기 앞에 놓고 효과를 해결합니다. 그런뒤 토큰을 뒤집어서 가지고 있습니다.

5- 영향력 보너스의 토큰 효과는 설명서 10 페이지에 있는 아이콘 설명에 있습니다.



5 영향력 보너스 예시: 상현은 직물 공장에서 5 영향력 행동을 했습니다. 직물 공장에는 5 영향력 보너스 토큰이 아직 있습니다. 상현은 그 토큰을 가져와 효과를 사용합니다. (수입품 1개 획득). 그 뒤 토큰을 뒤집은 다음 가지고 있습니다.

# 5) 건설 ( 선택 ):

주요 행동 단계에서 4 나 5 영향력으로 행동을 했다면, 대기 상태에 있는 상점이나 교역소를 건설할 수 있습니다.

### a) 상점 건설

각 지역에는 한 플레이어의 상점이 한 개만 있을 수 있습니다. 해당 지역에 아직 자기 상점이 없다면, 빈 상점 공간에 대기 상태의 (창고에 있는 것이 아닌) 상점 한 개를 배치하고 그 공간에 명시된 보상을 받습니다.



건설 예시 A: 이전 예시에서 5 영향력 행동을 했지만, 상현은 상점을 건축하지 못했습니다. 왜냐하면 직물 공장에는 이미 상현의 상점이 있기 때문입니다.

### b) 교역소 건설

각 지역에는 교역소가 한 개만 건설될 수 있습니다. 해당 지역에 교역소가 없다면, 비어있는 공간에 대기 상태의 (창고에 있는 것이 아닌) 교역소를 배치하고 그 공간에 명시된 보상을 받습니다.

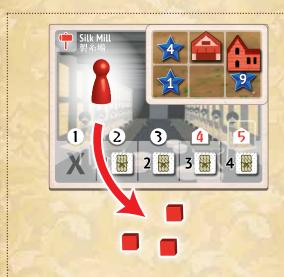
주의: 교역소를 건설하기 전에 상점을 반드시 먼저 건설해야하는 것은 아닙니다.



건설 예시 B: 건설 예시 A에서 상현은 상점을 건설할 수 없었기 때문에, 대신 교역소를 건설하기로 결심합니다. 자기 교역소 토큰을 직물 공장의 건축 부지에 놓은 후 9점 보상을 받습니다.

# 6) 회수:

주요 행동 단계의 마지막으로 **반드시** 지역 행동을 진행한 곳의 **모든** 직원들을 회수해서 대기 상태로 놓습니다 .



회수 예시 : 상현은 직물 공장에 있는 직원 3명 모두를 회수해서 대기 상태로 놓습니다.

# A) & C) 추가 행동 단계

<mark>각각의 추가 행동 단계에서 ( 차례의 처음과</mark> 끝 ) 다음 행동을 원<mark>하는</mark> 순서로 원하는 만큼 합니다 .

- a) 해외중개상 사용 (차례 당 한 번 )
- b) 업적 달성
- c) 주문 완료

# a) 해외중개상 사용

우선 사용할 해외중개상 토큰을 뒤집어서 사용 되었음을 표시합니다. 그리고 자신의 직원이 최소 1 명 이상 있고 자신의 사장이 없는 지역을 선택합니다.

이때 **다른 사장이 있는 지역을 선택할 수도** 있습니다 . 그렇다고 <mark>해서</mark> 그 사장에게 돈을 지불하지는 않습니다 .

그 지역에서 주요 행동 단계와 같은 방법으로 3)~6) 을 진행합니다.

주의: 해외중개상 사용은 한 차례에 한 번만 할 수 있습니다.

해외중개상 예시: 상현은 해외중개상을 사용하기로 했습니다. 이 행동을 하기 위해 구리광산 지역을 선택합니다. 그 곳에는 직원 2명과 교역소 1개가 있어 상현은 영향력 3으로 행동을 할 수 있습니다. 따라서 구리 1개를 받습니다. 영향력이 충분하지 않으므로 5-영향력 보너스는 받지 못하고 건설도 못합니다. 그 지역에 있는 직원 2명을 회수해서 대기 상태로 놓습니다.

### b) 업적 달성

업적 카드의 조건을 충족했다면, 대기 상태에 있는 직원 한 명을 그 카드에 놓습니다. 한 번 놓은 직원은 게임이 끝날 때까지 그 자리에 남아있습니다. 1 등으로 업적을 달성한 플레이어는 왼쪽에 적혀 있는 많은 승점을 받습니다. 2 등 이하는 오른쪽에 적혀 있는 더 적은 점수를 받습니다.

16 페이지에 업적 카드들에 대한 자세한 설명이 있습니다 .

주의: 업적 3개를 모두 달성할 수는 있지만, 각 업적은 한 번 찍만 달성합니다.

업적 달성 예시 : 상현은 구리 5개를 갖고 있습니다. 업적 카드 중에는 구리 5개를 요구하는 조건이 있습니다. 상현은 해당 업적을 달성했기 때문에, 대기 상태의 직원을 그 카드 위에 놓습니다. 동하와 혜현이 이미 해당 카드에 직원을 먼저 놓았으므로, 상현은 우측에 있는 중점인 6점을 받습니다.

# c) 주문 완료

손에 있는 주문 카드 한 장을 자기 앞에 내려놓고 카드에 나온 교역품을 냅니다. 그 뒤 주문 카드 하단에 표시된 보상을 획득합니다.

각 주문 카드에는 국가 아이콘이 있습니다. 주문 완료 후, 짝이 맞는 국가 아이콘이 있는지 확인합니다. 있다면 해당 국가의 해외중개상을 받습니다.

# 국가 아이콘 짝 맞추기











주문 카드와 기술 카드의 상단에는 다섯 국가 중 하나가 있습니다. 주문 완료를 한 주문 카드와 갖고 있는 기술 카드들 중 어떤 조합으로든한 국가 아이콘이 짝 (2,4,6...)을 이룰 때, 해당 국가의 해외중개상토큰을 받습니다.

- 이때 주문 카드는 완료한 카드의 국가 아이콘만을 따집니다. 아직 손에 있는 주문 카드는 따지지 않습니다.
- 만약 어떤 국가의 해외중개상 토큰이 남은게 없다면, 이후로는 누구도 더 이상 그 국가의 해외중개상을 받지 못합니다.

배치 예시: 상현의 앞에는 영국 아이콘 ( )이 있는 기술 카드가 있습니다. 그런 후 영국 아이콘 ( )이 있는 주문을 완료합니다. 이제 영국 아이콘 ( )이 2개가 되었고, 상현은 공급체에서 영국 해외중개상 토큰 하나를 가져옵니다.

# 게임 종료

다음 상황 중 하나라도 일어나면, 게임 종료 직전 단계가 됩니다.

- 어느 플레이어가 교역소 4 개를 모두 건설합니다.
- 어느 플레이어가 상점 8 개를 모두 건설합니다.
- 주문 카드를 채울 때, 더 이상 관리 보드를 채울 충분한 카드가 없습니다.
- 교회 관리 보드에 놓인 직원 수가 다음을 충족합니다.

2 인 플레이시: 직원 5명 (게임시작시 놓은 다른 색 직원 포함)

3 인 플레이시: 직원 5 명 4 인 플레이시: 직원 6 명

• 세관 관리 보드에 놓인 직원 수가 다음을 충족합니다.

2 인 플레이시: 직원 5명 (게임 시작시 놓은 다른 색 직원 포함)

3 인 플레이시 : 직원 5 명 4 인 플레이시 : 직원 6 명

위의 조건 중 하나라도 충족될 경우, 해당 라운드를 마친 후 이어서 마지막 라운드를 진행합니다.

다시말해 게임 종료 조건이 발동되면 시작 플레이어 카드 소유자의 이전 플레이어까지 진행을 하고, 모든 플레이어가 순서대로 한 번씩 더 차례를 갖는 셈입니다.(만약, 종료 조건을 발동시킨 이가 시작 플레이어의 이전 플레이어라면 해당 라운드를 마친 것이므로 마지막 한 라운드만 더 진행합니다.)

따라서 각 플레이어는 한 게임에서 모두 동일한 횟수의 차례를 갖습니다.

# 마지막 점수 계산

<mark>다음 순</mark>서를 따라 마지막 점수 계산을 합니다 .( 창고 보드 하단에 아이콘으로 설명이 있습니다 ) :

- 1) 교회 보너스
- 2) 세관 보너스
- 3) 기술 보너스
- 4) 국가 보너스
- 5) 남은 점수 계산

주의: 2인 플레이의 경우, 교회와 세관 관리 보드에 놓인 사용안 하는 색의 직원은 가상의 직원입니다. 가상의 직원은 마지막점수 계산시 가장 많은 직원을 계산할 때 함께 따집니다. (가상의 직원이보너스 1등혹은 2등 자리를 차지할 수 있습니다)

# 1) 교회 보너스

교회 관리 보드에 가장 많은 직원이 있는 플레이어와 두 번째로 <mark>많은</mark> 직원이 있는 플레이어는 다음의 보너스를 받습니다.

1등:6점 2등:3점

- 동률인 경우, 관리 보드에서 가장 오른쪽에 자신의 직원이 있는 플레이어가 우세합니다.
- 관리 보드에 직원을 놓은 플레이어가 한 명일 경우, 그 플레이어만 1등 보너스를 받고 2등 보너스는 아무도 받지 못 합니다.
- 관리 보드에 어떤 직원도 없다면, 어느 누구도 점수를 <mark>받지 못합니다.</mark>



교회 점수 예시 : 교회 관리 보드가 위의 상태로 게임이 끝났습니다. 직원들 수를 셉니다 :

빨강: 2, 파랑: 2, 노랑: 1

빨강과 파랑은 보드에 있는 직원 수가 같습니다. 그럴 경우 직원들 위치를 살펴봅니다. 파랑의 직원이 가장 오른쪽에 있습니다. 따라서 파랑이 1등으로 6점을 받습니다. 빨강은 2등이라 3점을 받습니다. 노랑은 점수를 받지 못 합니다.

# 2) 세관보너스

세관 관리 보드에 가장 많은 직원이 있는 플레이어와 두 번째로 <mark>많은</mark> 직원이 있는 플레이어는 다음의 보너스를 받습니다.

1등: 8점 2등: 4점

- 동률인 경우, 관리 보드에서 가장 오른쪽에 자신의 직원이 있는 플레이어가 우세합니다.
- 관리 보드에 직원을 놓은 플레이어가 한 명일 경우, 그 플레이어만 1등 보너스를 받고 2등 보너스는 아무도 받지 못 합니다.
- 관리 보드에 어떤 직원도 없다면, 어느 누구도 점수를 받지 못합니다.



세관 점수 예시 : 세관 관리 보드가 위의 상태로 게임이 끝났 습니다. 직원들 수를 셉니다 :

빨강: 1. 초록: 3. 노랑: 1

초록이 1등으로 8점을 받습니다. 빨강과 노랑은 보드에 있는 직원 수가 같습니다. 그럴 경우 직원들 위치를 살펴봅니다. 노랑의 직원이 더 오른쪽에 있습니다. 따라서 노랑이 2 등으로 4점을 받습니다. 빨강은 점수를 받지 못 합니다.

# 3) 기술 보너스

각자 가진 기술 카드의 산업 수치를 모두 더해 가장 산업 수치가 높은 플레이어와 두 번째로 산업 수치가 높은 플레이어는 보너스 점수를 받습니다.

1등: 10점 2등: 5점

- 동률인 경우, 차례 순서가 더 빠른 플레이어가 승리합니다.
- 기술 카드를 가진 플레이어가 한 명이라면, 그 플레이어만 1등 보너스 점수를 받습니다. 2등에 해당하는 보너스 점수는 누구도 받지 못합니다.
- 아무도 기술 카드를 가지지 않았다면, 기술 카드 보너스 점수는 없습니다.

주의: 2인 플레이의 경우, 가상 플레이어는 게임 끝에 산업 수치를 7.5로 간주합니다.

기술 점수 예시: 게임 차례 순서는 다음과 같습니다:

상현 → 혜현 → 동하 → 민주

각 플레이어의 산업 수치는 다음과 같습니다:

상현: 12, 혜현: 20, 동하: 12, 민주: 10

혜현이 가장 많은 산업 수치를 가져서 10점을 받습니다. 상현와 동하는 산업 수치 12로 동률입니다. 상현이 시작 플레이어에 더 가까운 위치에 있기 때문에, 5점을 받습니다. 다른 플레이어들은 점수를 받지 못 합니다.

# 4) 국가 보너스

대기 상태의 (=완료하지 못한) 주문 카드들은 게임 박스로 되돌립니다.

기술 카드와 완료한 주문 카드의 국가 아이콘으로 서로 다른 나라로 구성된 세트를 만듭니다. 각 세트는 서로 다른 국가 아이콘 수에 따라 다음의 점수를 받습니다:

다른 아이콘 5개: 12점 다른 아이콘 4개: 8점 다른 아이콘 3개: 4점 다른 아이콘 2개: 2점 아이콘 1개: 0점

국가 보너스 예시: 상현은 기술 카드와 완료한 주문 카드에 다음 아이콘이 있습니다.



이들을 서로 다른 세트로 구성하면



12 점



4 점



0 점

상현은 국가 보너스로 도합 16점을 받습니다.

# 5) 남은 점수 계산

플레이어들이 가진 남은 토큰들로 점수를 받습니다.

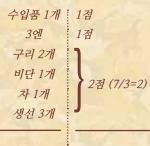
사용하지 않은 해외중개상 토큰 1개: 1점

수입품 1개: 1점

2엔: 1점

교역품 3개: 1점

남은 점수계산 예시: 게임이 끝난 뒤 상현에게 남은 것들은 다음과 같습니다.



4점

# 게임 승리

도합

가장 많은 점수를 받은 플레이어가 게임에서 승리합니다. 동률인 경우, 시작 플레이어에게 더 가까운 플레이어가 승리합니다.

# 아이콘 설명



돈

보이는 수와 동일한 엔을 획득 (또는 소비)



승점

보이는 수와 동일한 승점을 획득



교역품

보이는 종류와 수에 해당하는 교역품

획득



원하는 교역품 1개 획득. 이런 아이콘이 아무 교역품 여러 개라면, 각 아이콘마다 원하는

교역품을 선택해 획득



수입품

아이콘 당 수입품 1개를 획득



창고

해당 비용을 지불하여 상점이나 교역소, 직원을 창고에서 빼서 대기 상태로 만듦



직원 이동

대기 상태에 있는 직원을 다른 지역으로, 아니면 한 지역에 있는 직원을 다른 지역으로 이동. 숫자가 있을 경우 여러 차례의 이동으로 나누어 사용할 수 있음. 이 아이콘을 사용할 때에는, 상대 사장에게 돈을 지불하지 않음

# 생산 지역 설명



# 구리 광산

구리광산에서 구리 토큰을 받습니다.

1 영향력: 효과 없음 2 영향력: 효과 없음 3 영향력: 구리 1 개획득

4 영향력: 구리 2 개 획득

**5 영향력:** 구리 3 개 획득



# 어장

어장에서 생선 토큰을 받습니다.

 1
 영향력 : 생선 1 개 획득

 2
 영향력 : 생선 2 개 획득

**3 영향력**: 생선 3 개 획득

4 영향력: 생선 4 개 획득 5 영향력: 생선 5 개 획득



# 직물 공장

직물 공장에서 비단 토큰을 받습니다.

영향력: 효과 없음

**2 영향력**: 비단 1 개 획득

**3 영향력:** 비단 2 개 획득

4 영향력: 비단 3 개 획득

**5** 영향력: 비단 4 개 획득



### 차받

차밭에서 차 토큰을 받습니다.

1 영향력: 차 1 개 획득

2 영향력: 차 2 개 획득

**3 영향력:** 차 3 개 획득

1 영향력: 차 4 개 획득

5 영향력: 차 5 개 획득

# 상업 지역 설명



### 은햇

은행에서 돈을 받습니다.

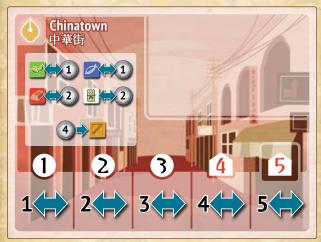
영향력: 1 엔 획득

2 영향력: 2 엔 획득

**3 영향력:** 3 엔 획득

4 영향력: 4 엔 획득

5 영향력: 5 엔 획득



## 차이나타운

<mark>돈과 교역품/수입품을 차이나타운에서 거래할 수 있습니다. 영향력에</mark> 따라 거래 횟수가 정해집니다.

영향력: 1 회 거래

2 영향력: 2회거래

3 영향력: 3 회 거래

4 영향력: 4회 거래

5 영향력: 5 회 거래

거래 행동이란 다음 중 한가지를 의미합니다 . 구입시 해당 비용을 은 행에 냅니다 .

- 구리 1 개를 2 엔으로 사거나 팔기
- 비단 1 개를 2 엔으로 사거나 팔기
- 생선 1 개를 1 엔으로 사거나 팔기
- 차 1 개를 1 엔으로 사거나 팔기
- 4 엔으로 수입품 1 개 구입하기

주의: 수입품은 구입만 가능하고 팔 수는 없습니다.



### 교회

교회에서 믿음 가치를 받습니다.

영향력에 따라 얻는 믿음 가치는 다음과 같습니다.

영향력: 1 믿음 획득

**2 영향력**: 2 믿음 획득

**3 영향력:** 3 믿음 획득

4 영향력: 4 믿음 획득

**5** 영향력: 5 믿음 획득

교역품과 수입품이나 돈을 기부해서 추가로 믿음 가치 획득이 가능합 니다 :

• 수입품 1 개: 1 믿음

• 구리 1 개: 1 믿음

• 비단 1 개 : 1 믿음

생선 1 개 : 1 믿음차 1 개 : 1 믿음

• 2 엔: 1 믿음

주의: 기부 한 번에 한 종류는 한 개씩만 기부 가능합니다. 예를 들면, 한번에 비단 1개, 생선 1개, 2엔을 기부할 수는 있지만, 생선 2개나 4엔을 기부할 수는 없습니다.

그 뒤 교회 지역으로부터, 또는 대기 상태의 직원 하나를 교회 관리 보드의 빈 공간에 놓습니다. 이때 획득한 믿음 가치보다 같거나 적은 공간에 놓을 수 있고, 그 공간에 적힌 보상을 받습니다.

교회 관리 보드에 놓인 직원들은 게임 종료시까지 어떤 이유로든 <mark>움직</mark> 이지 않습니다 .

에시: 상현은 교회 행동을 합니다. 사장과 두 명의 직원으로 3 믿음을 받습니다. 상현은 구리 1개, 비단 1개, 2 엔을 지불하여 3 믿음을 추가로 얻어 전체 6 믿음이 되었습니다. 상현은 교회 지역에 있는 직원 하나를 교회 관리 보드의 믿음 6 공간에 놓고 보상으로 승점 5 점과 직원 두 명을 즉시 이동합니다.



## 세관

세관에서 수입품으로 보상을 받습니다.

대기 상태의 수입품을 냅니다. 그 뒤, 세관 지역으로부터 또는 대기 상태의 직원 하나를 세관 관리 보드의 빈 공간에 놓습니다. 이때 지불한 수입품 개수보다 같거나 적은 공간에 놓을 수 있고, 그 공간에 적힌 보상을 받습니다.

낼 수 있는 수입품의 개수는 세관에서의 영향력에 따라 제한됩니다.:

**영향력**: 수입품 0 개를 낼 수 있습니다.

2 영향력: 수입품 1 개를 낼 수 있습니다.

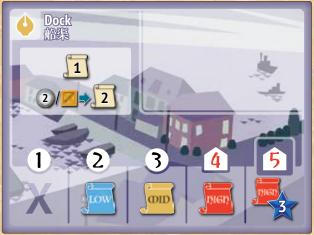
**3 영향력**:수입품2개를 낼수 있습니다.

4 영향력: 수입품 3 개를 낼 수 있습니다.

5 영향력: 수입품 4 개를 낼 수 있습니다.

세관 관리 보드에 놓인 직원들은 게임 종료시까지 어떤 이유로든 <mark>움직</mark> 이지 않습니다 .

에시: 상현은 세관 행동을 합니다. 사장과 두 명의 직원으로 3 영향력을 가집니다. 이로서 수입품을 2 개까지 낼 수있습니다. 상현은 수입품을 1 개만 내고, 세관 지역에 있는 직원 한 명을 세관 관리 보드의 두 번째 공간에 놓고 4점과 2 엔을 받습니다.



### 부두

부두에서 주문 카드를 받습니다.

영향력에 따라 부두 관리 보드 위에 있는 주문 카드를 가져옵니다.:

- 영향력: 주문 카드를 받지 못합니다.
- 2 영향력: 낮음 (LOW) 칸에 있는 주문 카드 중 1 장을 가져올 수 있습니다.
- **3** 영향력: 낮음과 중간 (MID) 칸에 있는 주문 카드 중 1 장을 가져올 수 있습니다.
- 4 영향력: 낮음, 중간, 높음 (HIGH) 칸에 있는 주문 카드 중 1 장을 가져올 수 있습니다.
- 5 영향력: 낮음, 중간, 높음 칸에 있는 주문 카드 중 1 장을 가져 올 수 있습니다. 추가로 3 점을 받습니다.

영향력이 적어도 2 이상 있다면, 2 엔이나 수입품 1 개를 지불해서 주문 카드 1 장을 더 받을 수 있습니다. 이때 받을 수 있는 주문 카드 역시 영향력에 따릅니다.(낮음,중간,높음)

주의: 대기 상태의 주문 카드는 3장까지 갖고 있을 수 있습니다. 현재 대기 상태의 주문 카드가 3장이라면, 이 행동을 할 수 없습니다. 대기 상태의 주문 카드는 버릴 수 없습니다.

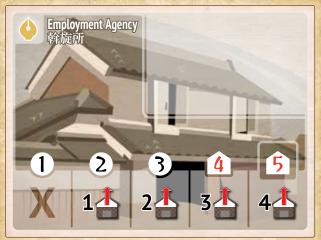
예시: 상현은 부두 행동을 합니다. 사장과 두 명의 직원으로 3 영향력을 받습니다. 이로서 낮음 또는 중간 칸의 주문 카드를 가져올 수 있습니다. 상현은 중간 칸에 있는 카드를 선택합니다.

그러고 나서 상현은 2 엔을 지불해서 두 번째 카드를 가져 옵니다. 이번에는 낮음 칸에 있는 카드를 선택합니다.

## 카드 채우기

이 행동을 마친 후에 , 남은 모든 주문 카드들을 가능한 왼쪽으로 이동시킵니다 . 그 뒤 주문 카드 덱에서 카드를 가져와 관리 보드의 모든 빈칸을 왼쪽부터 채웁니다 .

<mark>관리 보드를</mark> 채울 주문 카드가 충분하지 않은 경우, 게임 <mark>종료</mark> 조건이 충족됩니다. 이번 라운드를 마친 뒤에 마지막 라운드를 플레이합니다.



### 직업소개소

<mark>창고에 있는 아이템들을 대기 상태로 옮깁니다.</mark>

영향력에 따라 창고에 있는 직원, 상점, 교역소를 대기 상태로 놓을 수 있습니다.:

1 영향력: 효과 없음 2 영향력: 1 개 이동

**3 영향력:** 2 개 이동

4 영향력: 3 개 이동

5 영향력: 4개이동

이때 상점과 교역소는 정해진 비용을 지불해야 이동할 수 있습니다 .:

• 직원 : 비용 없음

• 상점: 2 엔

교역소 : 4/5/6/7 엔

이 비용은 창고에 표시되어 있습니다.



### 실험실

실험실에서의 행동으로 기술 카드를 받을 수 있습니다.

실험실 관리 보드에 진열된 기술 카드들을 가져오기 위해서는 카드 왼쪽 상단 모서리의 산업 수치가 필요합니다. 관리 보드의 세 번째, 네 번째, 다섯 번째, 여섯 번째 칸의 기술 카드들은 산업 수치를 추가로 지불해야 합니다.

실험실 행동은 영향력에 따라 다음의 산업 수치를 제공합니다.:

영향력: 1 산업 수치

**2 영향력:** 2 산업 수치

**3 영향력:** 3 산업 수치

4 영향력: 4 산업 수치

5 영향력: 5 산업 수치

카드 구입시 수입품과 돈을 원하는 만큼 내서 산업 수치를 추가로 올릴 수 있습니다.:

• 수입품 1 개 : 1 산업 수치

• 2 엔: 1 산업 수치

산업 수치를 지불하면 관리 보드에 있는 기술 카드 1 장을 가져와 자기 앞에 앞면으로 내려 놓습니다 . 지불한 산업 수치가 카드 비용보다 많을 경우 남은 수치는 버려집니다 .

각 기술 카드에는 국가 아이콘이 있습니다. 기술 카드를 받은 후, 짝이 맞는 국가 아이콘이 있는지 확인합니다. 자세한 내용은 국가 아이콘 짝 맞추기 (8 페이지) 에 있습니다.

주의 : 영향력으로 얻을 수 있는 최대 산업 수치는 5입니다.

주의: 플레이어는 원하는 만큼의 기술 카드를 가지고 있을 수 있습니다. 단, 같은 제목의 카드들은 가질 수 없습니다.

주의: 4번째 기술 카드부터는, 카드당 2엔 또는 수입품 1개를 추가로 지불해야 가져올 수 있습니다.

### 카드 채우기

이 행동을 마친 후에, 남은 모든 기술 카드들을 가능한 <mark>왼쪽으로</mark> 이동시킵니다. 그 뒤 기술 카드 덱에서 카드를 가져와 관리 보드의 모든 빈칸을 왼쪽부터 채웁니다.

관리 보드를 채울 기술 카드가 충분하지 않은 경우, 빈 공간은 그대로 둡니다.



## 항구

항구에서 주문 카드를 받습니다.

영향력에 따라 항구 관리 보드 위에 있는 주문 카드를 가져옵니다.:

**영향력:** 주문 카드를 받지 못합니다.

2 영향력: 낮음 (LOW) 칸에 있는 주문 카드중 1 장을 가져올 수 있습니다.

**3** 영향력: 낮음과 중간 (MID) 칸에 있는 주문 카드 중 1 장을 가져올 수 있습니다

4 영향력: 낮음, 중간, 높음 (HIGH) 칸에 있는 주문 카드 중 1 장을 가져올 수 있습니다.

5 <mark>영향력:</mark> 낮음, 중간, 높음 칸에 있는 주문 카드 중 1 장을 가져 올 수 있습니다. 추가로 3 점을 받습니다.

영향력이 적어도 2 이상 있다면, 2 엔이나 수입품 1 개를 지불해서 주문 카드 1 장을 더 받을 수 있습니다. 이때 받을 수 있는 주문 카드 역시 영향력에 따릅니다.(낮음,중간,높음)

주의: 대기 상태의 주문 카드는 3장까지 갖고 있을 수 있습니다. 현재 대기 상태의 주문 카드가 3장이라면, 이 행동을 할 수 없습니다. 대기 상태의 주문 카드는 버릴 수 없습니다.

에시: 상현은 항구 행동을 합니다. 사장과 두 명의 직원으로 3 영향력을 받습니다. 이로서 낮음 또는 중간 칸의 주문 카드를 가져올 수 있습니다. 상현은 중간 칸에 있는 카드를 선택합니다.

그러고 나서 상현은 2 엔을 지불해서 두 번째 카드를 가져 옵니다. 이번에도 중간 칸에 있는 카드를 선택합니다. 이 제 중간 칸에는 카드가 없습니다

# 카드 채우기

이 행동을 마친 후에 , 남은 모든 주문 카드들을 가능한 왼쪽으로 이동시킵니다 . 그 뒤 주문 카드 덱에서 카드를 가져와 관리 보드의 모든 빈칸을 왼쪽부터 채웁니다 .

관리 보드를 채울 주문 카드가 충분하지 않은 경우, 게임 <mark>종료</mark> 조건이 충족됩니다. 이번 라운드를 마친 뒤에 마지막 라운드를 플레이합니다.



## 연구소

연구소에서의 행동으로 기술 카드를 받을 수 있습니다.

연구소 관리 보드에 진열된 기술 카드들을 가져오기 위해서는 카드 왼쪽 상단 모서리의 산업 수치가 필요합니다. 관리 보드의 세 번째, 네 번째, 다섯 번째, 여섯 번째 칸의 기술 카드들은 산업 수치를 추가로 지불해야 합니다.

연구소 행동은 영향력에 따라 다음의 산업 수치를 제공합니다.:

영향력: 1 산업 수치

**2 영향력**: 2 산업 수치

**3 영향력:** 3 산업 수치

4 영향력: 4 산업 수치

5 영향력: 5 산업 수치

카드 구입시 수입품과 돈을 원하는 만큼 내서 산업 수치를 추가로 올릴 수 있습니다.:

• 수입품 1 개 : 1 산업 수치

• 2 엔: 1 산업 수치

산업 수치를 지불하면 관리 보드에 있는 기술 카드 1 장을 가져와 자기 앞에 앞면으로 내려 놓습니다. 지불한 산업 수치가 카드 비용보다 많을 경우 남은 수치는 버려집니다.

각 기술 카드에는 국가 아이콘이 있습니다. 기술 카드를 받은 후, 짝이 맞는 국가 아이콘이 있는지 확인합니다. 자세한 내용은 국가 아이콘 짝 맞추기 (8 페이지) 에 있습니다.

주의: 영향력으로 얻을 수 있는 최대 산업 수치는 5입니다.

주의: 플레이어는 원하는 만큼의 기술 카드를 가지고 있을 수 있습니다. 단, 같은 제목의 카드들은 가질 수 없습니다.

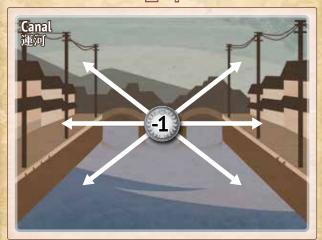
주의: 4번째 기술 카드부터는, 카드당 2엔 또는 수입품 1개를 추가로 지불해야 가져올 수 있습니다.

### 카드 채우기

이 행동을 마친 후에, 남은 모든 기술 카드들을 가능한 왼쪽으로 이동시킵니다. 그 뒤 기술 카드 덱에서 카드를 가져와 관리 보드의 모든 빈칸을 왼쪽부터 채웁니다.

관리 보드를 채울 기술 카드가 충분하지 않은 경우, 빈 공간은 그대로 둡니다.

# 운 하



### 운하

운하는 다른 지역과 달리 직원을 놓을 수 없습니다.

사장이 이동할 때 1엔을 지불하고 운하 타일을 통해서 이동할 수 <mark>있</mark> 습니다.

주의: 운하는 도착지가 아닙니다. 따라서 사장의 이동을 운하에서 마칠 수 없습니다.

# 업적 카드설명

# "A" 업적 카드

"A" 업적은 특정 교역품을 얼마나 가지고 있는지를 따집니다. 어떤 플레이어가 해당하는 교역품들을 갖고 있다면, 추가 행동 단계에 업적을 달성할 수 있습니다. 이때 해당하는 교역품들은 버리지 않고 대기 상태 그대로 가지고 있습니다.



구리 5개 소유



비단 6개 소유



차 7개 소유



생선 7개 소유

# "B" 업적 카드

"B" 업적은 특정 아이템을 얼마나 가지고 있는지를 따겁니다. 어떤 플레이어가 해당하는 아이템을 갖고 있다면, 추가 행동 단계 동안에 업적을 달성할 수 있습니다. 이때 해당하는 아이템들은 버리지 않고 대기 상태 그대로 가지고 있습니다.



10엔 소유



기술 카드 4장 소유



5 영향력 토큰과 해외중개상 토큰 수를 합해 5개 소유



완료한 주문 카드 5장 소유

# "C" 업적 카드

"C" 업적 카드는 특정 지역에 있는 플레이어의 건물 여부를 따집니다. 이들 지역에 건물 (상점이나 교역소)이 있다면,추가 행동 단계 동안에 업적을 달성할 수 있습니다.



생산 지역 4곳



상업 지역 4곳



생산 지역 3곳과 상업 지역 2곳



생산 지역 2곳과 상업 지역 3곳

# 기술 카드 설명



# 무도회

주문을 완료할 때마다, 2점을 추가로 받습니다.



# 벽돌 공장

세관 관리 보드에 직원이 놓일 때마다, 4점을 추가로 받습니다.



### 전등

교역소를 건설할 때마다, 3점을 추가<mark>로 받습</mark> 니다.



### 박람회

즉시 10 점을 받습니다.



### 가스등

상점을 건설할 때마다, 2점을 추가로 받습니다.



## 외국어학원

주문을 완료할 때마다, 1엔을 추가로 받습니다.



# 활판 인쇄

기술 카드를 획득할 때마다, 1엔<mark>을</mark> 추가로 <mark>받습</mark> 니다. (이 카드 제외)



# 채굴 기술

구리를 1개 이상 얻을 때마다, 구리 1개를 추가로 받습니다. 구리 광산, 차이나타운, 5 영향력 토큰, 지역 건설 보너스에 적용됩니다.



### 신문

배치 단계 동안, 서로 다른 지역에 직원 3명이 아닌 4명까지 놓을 수 있습니다.



### 특허 제도

기술 카드를 획득할 때마다, 2점을 추가로 <mark>받습</mark> 니다. (이 카드 제외)



# 우편

상대 사장이 있는 지역에서 이동을 <mark>마치고, 그곳</mark> 에서 지역 행동을 할 수 있습니다.

이때, 상대 사장에게 1엔을 지불해야 합니다. (승합 마차 소유자는 제외)



# 승합 마차

이동 단계 동안, 비용 없이 상대 사장이 있는 지역을 지나갈 수 있습니다.

우편 기술을 가졌다면, 상대 사장이 있는 지역에서 이동을 멈춰도 돈을 지불하지 않습니다.



### 0:

이 기술을 획득하는 즉시, 당신이 원하는 지역에 기차역 토큰을 놓습니다. 기차역은 이 지역에서 행동을 할 때 누구든지 1 영향력을 올려줍니다.

당신은 이동 단계에, 사장을 곧장 이 지역으로 이동시킬 수 있습니다. 심지어 상대 사장이 있다해도 가능하며 비용도 지불하지 않습니다. 그렇게 할 경우, 기차역이 있는 이곳이 도착 지점이 됩니다.



# 주식 제도

차례 시작에, 2엔 미만을 가졌다면, 총 <mark>2엔이</mark> 되도록 받습니다. (0엔일때는 2엔, 1엔<mark>일때는</mark> 1엔을 받음)



# 전신

이동 단계때, 같은 지역에 직원 2명을 <mark>놓을</mark>때, 그 곳에 인접한 지역에 직원 1명을 추가로 놓을 수 있습니다. 상대 사장이 그 인접 지역에 있다면, 1엔을 지불해야 합니다.



### 전화

회수 단계때, 그 지역에 직원 1명을 남길 수 있습니다.



### 방적 공장

차례에 한번, 비단 1개를 버려서 2엔을 얻을 수 있습니다. 이번 차례에 받은 비단도 가능합니다.



### 전차

이동 단계때, 당신의 사장을 상대 사장이 없는 아무 지역으로 바로 이동시킬 수 있습니다. 이동한, 그 지역이 도착 지점이 됩니다.



# 대학

차례에 한번, 1엔을 지불하여 창고에 있는 <mark>직원</mark> 1명을 대기 상태로 옮길 수 있습니다.



# 포도주 공장

교회 관리 보드에 직원 한 명을 놓을 때마다, 3점을 추가로 받습니다.

# Credits

게임 디자인: Hisashi Hayashi

그림 & 그래픽디자인: Ryoko Hayashi & Adam P. McIver

한글판 진행: 유재혁, 구민주, 구민석 한글판 번역: 최호윤 (Summon Games) 한글판 수검: 이주화, 고상현, 조승현 영문판 개발: TMG Development Team 2인 규칙 개발 도움: gameraf (BGG User)

제품 및 유통 문의 : 보드엠팩토리 / boardmfactory.com

# 게임 순서 간략 요약

A)	추가	행동	단계 (	( 전반부 )
----	----	----	------	---------

a) 해외중개상 사용 ( 차례 당 한 번 )

Pq. 8

• 해외중개상을 사용한 면으로 뒤집은 뒤, 자신의 사장은 없고 직원은 있는 지역에서 주요 행동 3)~6) 단계 진행

b) 업적 달성

Pg. 8

• 업적 카드의 조건을 달성했다면, 대기 상태의 직원을 그 업적 카드 위에 놓고 해당 점수를 획득

c) 주문 완료

Pg. 8

• 대기 상태의 주문 카드 하나를 공개해서 앞면으로 놓고 주문서의 교역품을 모두 지불 . 완료한 주문 카드 하단의 보상을 모두 받음

# B) 주요 행동 단계

1) 배치

Pg. 5

- 다른 지역 3 곳에 직원 한 명씩 배치 혹은 한 지역에 직원 두 명 배치
- 상대방 사장이 있는 지역에 직원을 놓을 때마다 그 상대에게 1엔 지불

2) 이동

Pg. 6

- 상대방 사장이 있는 곳을 지나갈 때마다 그 상대에게 1 엔 지불
- 상대방 사장이 있는 곳에서 이동을 마칠 수 없음

3) 지역 <u>행동</u>

Pg. 6

• 자신의 사장이 있는 곳에서의 영향력에 따라 지역 행동 수행

4) 5- 영향력 보너스 ( 선택 )

Pg. 7

• 5 영향력을 사용했다면, (아직 남아 있을 경우) 5 영향력 보너스 토큰 획득

5) 건설 ( 선택 )

Pq. 7

• 4 혹은 5 영향력을 사용했다면, 대기 상태의 상점이나 교역소 1 개 건설 가능

6) 회수

Pg. 7

• 지역 행동을 한 곳에 있는 자신의 모든 직원을 대기 상태로 가져옴

# A) 추가 행동 단계 ( 후반부 )

a) 해외중개상 사용 ( 차례 당 한 번 )

Pg. 8

b) 업적 달성

Pg. 8

c) 주문 완료

Pg. 8