

The Flow of History

역사의 흐름

역사는 굽이치는 강물과도 같아서 세대를 가로지릅니다. 시대의 여명에서 수많은 문명이 피고 졌습니다. 그리고 모든 문명은 찰나의 영광을 밝혀왔죠.

여러분은 인류의 운명을 관할하는 보이지 않는 손으로, 여러 세대에 걸쳐 과학, 건축, 군사, 정치 분야를 운용하며 발전시키고 위대한 문명의 기틀을 세워야 합니다. 위대한 지도자들을 세우고, 경이로운 불가사의들을 건설해서 모든 이들이 당신의 업적을 우러러 보게 하세요.

역사의 흐름은 카드로 즐기는 빠른 진행의 문명 게임으로, 플레이어들은 독특한 경매 방식에 따라 각자의 문명을 구축하는 전략을 세워야 합니다.

3명에서 5명까지 플레이 할 경우에는 기본 규칙대로 진행하며,

2명에서 플레이 할 경우에는 설명서 20페이지의 '2인용 규칙'을 참조하세요.



2-5



60-90'



13+

게임 디자인 Jesse Li

게임 개발 AFONG and Desnet Amare

2인 규칙 개발 Daniel Hadlock & Michael Mindes

그래픽 디자인 & 아트웍 Adam P. McIver

오리지널 디자인 & 아트웍 keykid, Desnet Amare, Steve Tse, LEO, and SY Li

한글판 제작 보드엠 팩토리



구성품



문명 카드 67장



참조카드 5장



자원 토큰 72개



자원 저장고 상자 1개
(조립 필요)



플레이어 마커 5개

규칙서1부

카드 요약



- ① 카드의 해당 시대
- ② 카드의 종류 심볼
- ③ 투자 보너스 표시
- ④ 효과 적용 시기
- ⑤ 효과 종료 아이콘 : 이 효과는 게임 종료시 취소됩니다.

- ⑥ 카드 효과 설명 아이콘
- ⑦ 읽을 거리 텍스트
- ⑧ 생산 아이콘 영역 : 이 카드가 당신의 국가에 놓여 있는 동안, 이 곳의 아이콘을 계속 갖고 있는 것으로 간주합니다.
- ⑨ 각각의 시대가 표시된 뒷면

생산 아이콘



공격



문화



방어



수확



산업



과학



교역

생산 아이콘에는 모두 7종류가 있습니다.

국가에 놓일 카드들에는 생산 아이콘들이 있습니다. 이 아이콘들은 게임 종료 후 점수를 줍니다. 게임 중 카드의 일부 기능들은 해당 국가에 특정 아이콘이 몇개나 있느냐에 따라 효과의 적용 정도가 달라집니다.

투자 보너스

당신은 게임 중 투자 행동을 선택하게 됩니다. 성공적으로 투자 완성을 하면 카드를 획득합니다. 이렇게 투자로 카드를 획득했을 경우 투자 보너스를 자원 토큰으로 받습니다. 획득하는 카드의 확대경 아이콘 안에 표시된 투자 보너스 아이콘을 참조합니다. 투자 보너스 아이콘은 생산 아이콘이 아닙니다. 투자 보너스 아이콘은 투자 완성이 카드를 가져올 때만 확인합니다. 투자 보너스 아이콘은 카드 종류별로 다릅니다.



문화 보너스 확인
(정부, 위인 카드)



산업 보너스 확인
(건축, 불가사의 카드)



과학 보너스 확인
(지식, 군사 카드)

카드 종류

문명 카드에는 6가지 종류가 있고 색상과 아이콘으로 구별됩니다.



건축



정부



지식



군사



위인



불가사의

카드 배치

같은 종류의 카드는 획득시 위로 쌓여가고, 맨 위에 있는 카드만 그 효과를 발휘합니다. 이때 아래에 있는 카드들은 하단부의 생산 아이콘 영역만 보이도록 살짝 아래로 겹쳐놓습니다. 생산 아이콘 영역에 보이는 아이콘들은 당신의 국가가 갖고 있는 아이콘들로 간주합니다.

카드 배치 예시 1: 당신은 건축 카드인 “등대”를 획득했습니다.

A. 당신의 국가에는 이미 건축 카드인 “막사”가 있습니다. 따라서 새로운 건축 카드인 등대는 그 위에 놓아야 합니다. 막사 카드는 하단부의 생산 아이콘 영역만 보이게 놓습니다.



B. 막사에 있던 지속 효과 ∞ 인 방어 아이콘 (🛡️) 은 이제 그 효과를 잃습니다.

C. 하지만 막사 카드 하단부의 공격 아이콘 (🔪) 은 여전히 당신의 국가가 갖고 있는 것으로 간주합니다.

국가에는 오직 한 명의 위인 카드만 놓일 수 있습니다. 새로운 위인 카드를 획득하기 전에 원래 있던 위인 카드는 반드시 버려집니다. (게임에서 제거)

불가사의의 카드는 겹쳐서 놓지 않습니다. 새로운 불가사의의 카드를 획득하면, 기존 불가사의의 카드 ‘옆에’ 놓습니다. 따라서 기존 불가사의의 카드의 효과가 새 카드에 의해 가려지지 않습니다.

만약 겹쳐진 카드 그룹의 맨 위 카드가 제거되면, 그 바로 아래 있는 효과가 다시 적용됩니다. (주의! 이때 ‘즉시’ 및 ‘공격’ 효과는 다시 사용하지 않습니다.) 카드 효과의 상세한 설명은 21페이지를 참조하세요.

카드 배치 예시 2: 태훈의 국가 현황은 다음과 같습니다 :



- 5 문화 (4개는 생산 아이콘 영역, 1개는 “수도원” 효과)
- 6 방어 (3개는 생산 아이콘 영역, 3개는 “군함” 효과)
- 0 산업
- 3 교역
- 2 수확
- 5 공격
- 1 과학

주의!: 국가에는 오직 1명의 위인만 있을 수 있습니다.

수도원과 군함의 기능은 지속 효과 입니다. 불가사의인 “만리장성”과 “코르도바 데 모스크”는 겹쳐놓지 않습니다. 불가사의 카드들의 효과는 게임 종료시 에만 적용되기 때문에, 카드에 있는 문화 아이콘은 게임 중에는 무시합니다.

효과 적용 시기

(시작 카드를 제외한) 모든 문명 카드에는 효과가 있습니다. 각 효과의 왼쪽에는 이 효과들이 언제 사용되는 지가 표시되어 있습니다.



즉시 효과



공격 효과



전체 공격 효과



지속 효과



행동 효과



게임 종료 효과
(점수 계산시 적용)

! 즉시 효과

즉시 효과 아이콘 **!** 을 가진 카드를 획득할 경우, 카드를 자신의 국가에 배치한 뒤 반드시 해당 효과를 적용합니다. 카드는 투자 완성, 저격, 다른 효과 등으로 획득 할 수 있습니다.

카드를 배치하고나서 효과를 적용하기 때문에, 이 카드에 표시된 아이콘들도 효과 적용시 따집니다. 하지만 이 카드에 덮히는 카드의 효과에 명시된 아이콘들은 무시됩니다.

모든 즉시 효과 **!** 들은 게임 중 단 한 번-카드 획득시에만 사용됩니다. 이 카드 위에 있던 카드가 제거되어 다시 효과가 공개되더라도 다시 적용할 수 없습니다.



공격 효과

공격 효과는 즉시 효과 **!** 처럼 발동됩니다. 따라서 게임 중 단 한 번 - 카드 획득 시에만 사용됩니다.

해당 카드를 당신의 국가에 배치한 후 공격 효과 **↗** 를 적용합니다. 먼저 당신의 국가에 있는 공격 아이콘 **⊗** 개수를 셉니다. 이 개수가 공격 수치입니다. (공격 아이콘 **⊗** 만 셉니다.)

아울러 다른 모든 플레이어들은 각자의 국가에 있는 공격 아이콘 **⊗** 개수와 방어 아이콘 **⊙** 개수를 셉니다. 이 개수들이 방어 수치입니다. (**⊗** + **⊙**).

공격 효과 예시: 5페이지 예시에서 태훈은 모두 5개의 공격 아이콘  과 6개의 방어 아이콘  이 있습니다. 만약 태훈이 공격을 할 경우 공격 수치는 5입니다. 만약 태훈이 방어를 할 경우 방어 수치는 11(=5+6)입니다.

마지막으로 공격자는 다른 플레이어들 중 방어 수치가 자신의 공격 수치보다 낮은 이를 한 명 선택한 뒤, 그 플레이어에게 공격 효과를 적용합니다. 효과 적용시 선택을 해야하는 상황에는, 공격자가 그 선택을 합니다.

중요한 점. 공격 효과를 적용하는 카드에 있는 공격 아이콘  도 효과 적용시 개수를 세서 따집니다. (카드 배치 후 효과를 적용하기 때문에.)

전체 공격 효과

이 카드의 기능은 기본적으로 공격 효과  와 동일합니다. 하지만 효과 적용을 방어 수치가 공격자의 공격 수치보다 낮은 모든 플레이어들을 대상으로 합니다. 효과 적용시 선택을 해야하는 상황에는, 공격자가 각 플레이어들에 대해 선택을 합니다.

지속 효과

지속 효과  는 해당 효과가 다른 카드에 가려지지 않는 한, 당신의 국가에서 그 효과를 계속 발휘합니다. 하지만 지속 효과 표시 아래에 효과 종료 아이콘  이 있을 경우, 이 효과는 게임 종료시에는 취소됩니다. 따라서 점수 계산시에는 해당 효과를 적용하지 않습니다.

행동 효과

이 카드의 효과를 당신의 차례에 행동으로 사용합니다. 카드를 가져오는 순간 사용할 수 는 없습니다. 게임에서 플레이어들은 차례마다 행동을 단 한 번 하기에, 이 카드를 가져오려고 이미 어떤 행동을 했기 때문입니다.

카드의 기능이 보이는 상태라면, 혹은 다른 카드에 가려졌어도 다시 공개되어 보이는 상태가 되었다면, 다시 이 카드의 행동 효과  를 사용할 수 있습니다.

Ω 게임 종료 효과

이 효과는 게임 종료 후 점수 계산시에만 적용됩니다. 게임 중에는 어떤 의미도 없습니다. 설명서 19페이지의 게임 종료 설명을 참조하세요.

국가 예시: 태훈의 국가입니다.



- A. “천문학”에는 즉시 효과 **!**, “나폴레옹 보나파르트”에는 전체 공격 효과 **☘**가 있습니다. 이 둘은 카드 획득시 그 효과를 이미 적용했기 때문에 게임 중 다시 사용할 일이 없습니다.
- B. “관료제”는 행동 효과 **⚙**입니다. 태훈은 자신의 차례에 행동으로 이 효과를 사용할 수 있습니다.
- C. “수도원”과 “군함”은 지속 효과 **∞**입니다. 따라서 이 카드들이 덮히지 않는한 계속 유효합니다. 하지만 군함 카드의 효과는 게임 종료시 취소됩니다.
- D. 불가사의의 카드들은 겹쳐지지 않습니다. “만리장성”과 “코르도바 데 모스크”는 게임 종료시 적용 효과 **Ω**이므로 게임이 끝나고 점수 계산시에만 따집니다.

게임 준비

문명 카드들을 뒷면의 시대에 따라 분류해서 잘 섞습니다. 뒷면이 A인 카드 다섯장을 테이블 중앙에 앞면이 보이게 펼쳐놓습니다. 이 곳을 ‘시장’이라고 부릅니다.

뒷면이 S인 시작 카드를 각 플레이어들에게 무작위로 1장씩 나눠줍니다. 시작카드는 정부 카드로 각 플레이어 국가의 첫 카드가 됩니다. 선택되지 않은 시작 카드들은 박스로 되돌립니다.

“미래”카드를 테이블 위에 놓습니다. “인터넷”카드를 그 위에 놓습니다. 그리고 시대별로 분류한 카드들 중 5시대(V) 카드 더미를 뒷면이 보이게 인터넷 위에 놓습니다. 그 위로 순서대로 4시대(IV), 3시대(III), 2시대(II), 1시대(I) 카드 더미를 쌓아 놓습니다. 따라서 맨 위에는 뒷면이 보이는 1시대 카드가 있게 되고, 1시대 더미 아래에 2시대 더미가 있게 됩니다. 이 카드 더미를 ‘문명 덱’이라고 부릅니다.



5인 플레이 시에는 맨위의 1시대 카드 한 장을 더 공개합니다. 따라서 총 6장이 공개됩니다.

각 플레이어는 색상을 선택해서 해당 색상의 요약 카드, 플레이어 마커를 받습니다. 또 자원 토큰도 4개를 받습니다. 플레이어 앞의 공간은 각자의 국가로, 획득한 카드들이 이 곳에 놓입니다. 플레이어들의 국가에 있는 카드, 자원 토큰 현황은 다른 모든 플레이어들에게 공개됩니다.

저장고 박스 안을 ‘저장고’, 저장고 박스 바깥 옆을 ‘공급처’라고 합니다. 플레이어들에게 나눠 주고 남은 모든 자원 토큰들을 저장고 박스 안에 넣습니다. 게임 시작시에는 공급처에 자원을 놓지 않습니다.

무작위로 선 플레이어를 결정하고 게임을 시작합니다. 게임은 시계 방향으로 진행됩니다.

이제 게임을 시작합니다!



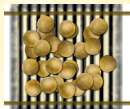
문명 덕

시장 : 2~4인 플레이=5장 | 5인 플레이=6장



저장고

공급처



차례 요약

한 플레이어의 차례는 두 단계로 진행됩니다. 1) 행동 단계 2) 정리 단계

행동 단계에서는 새로운 카드를 얻거나 자원을 얻을 수 있습니다.

정리 단계에서는 시장에 카드를 채우고 게임 종료 조건이 발동 되었는지를 점검합니다.

1 단계: 행동 단계

모두 5가지 종류의 행동이 있습니다. 플레이어는 자신의 차례에 이 중 1가지 행동을 하고 정리 단계로 넘어갑니다.

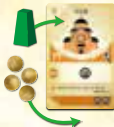
1. 투자: 시장의 카드 1장에 투자를 합니다.
2. 완성: 투자를 했던 카드 1장을 획득합니다.
3. 저격: 상대방이 투자한 카드 1장을 저격합니다.
4. 행동 효과: 당신의 카드 중 행동 효과 가 있는 카드 1장을 사용합니다.
5. 수확: 자원을 획득합니다.

투자

주의: 만약 이미 다른 카드에 투자를 했거나, 가진 자원이 없다면 이 행동을 할 수 없습니다.

1. 시장에 있는 카드 중 다른 플레이어가 투자하지 않은 카드 1장을 선택합니다.
2. 그 카드 위에 당신의 플레이어 마커를 놓습니다. 그리고 그 카드 아래에 당신이 갖고 있는 자원 중 원하는 만큼을 놓습니다. (투자한 자원이 공급처나 다른 카드에 투자한 자원과 섞이지 않도록 주의합니다.)

투자 예시: 당신은 “수도원”을 선택해서 그 카드 위에 플레이어 마커를 놓습니다.
투자 비용으로 당신의 국가에 있는 자원 토큰 4개를 그 카드 아래에 놓습니다.



완성

주의: 이 행동은 당신이 이미 투자를 한 카드가 있어야만 선택할 수 있습니다.

시장에 당신이 투자한 카드가 있다면, 완성 행동으로 해당 카드를 가져오면서 투자 보너스를 받을 수 있습니다. 단, 투자를 한 다음 차례에 반드시 완성 행동을 할 필요는 없습니다.

1. 투자를 했던 카드 아래에 있던 모든 자원 토큰을 공급처에 놓습니다.
2. 투자한 카드의 투자 보너스 아이콘  이 무엇인지 확인합니다.
3. 당신의 국가에 투자 보너스 아이콘과 같은 아이콘이 몇 개 있는지 세어봅니다. (투자한 카드는 세지 않습니다.) 그 개수만큼 자원 토큰을 공급처에서 가져옵니다. 공급처에 자원이 떨어지면 더 받아올 수 없습니다.
4. 투자한 카드를 가져와서 국가에 배치합니다. 같은 종류의 카드 맨 위에 겹쳐서 기존 카드의 효과를 덮습니다. (4 페이지 참조)
5. 가져온 카드의 효과가 즉시 효과 , 공격 효과 , 전체 공격 효과  일 경우 해당 효과를 적용합니다. 지속 효과  일 경우 이제부터 해당 효과를 계속 적용합니다. 행동 효과  일 경우 이후 차례때 사용할 수 있습니다. (6 페이지 참조)

주의: 투자 보너스를 셀 때는 지속 효과  에 표시된 아이콘과 카드 하단부의 생산 아이콘 영역의 아이콘만 따집니다. 투자 보너스  에 표시된 아이콘은 따지지 않습니다.

완성 예시: 당신은 이전에 투자했던 “수도원”을 완성하기로 합니다. 투자시 놓았던 4개의 자원 토큰은 공급처로 옮깁니다.



완성한 “수도원”의 투자 보너스 아이콘  은 산업 아이콘  입니다. 당신의 국가에는 현재 2개의 산업 아이콘  이 있습니다. 따라서 자원 2개를 공급처에서 가져옵니다.



그리고나서 수도원을 시장에서 가져와서 건축 카드들 그룹의 맨 위에 놓습니다. 이때 덮히는 카드의 생산 아이콘 영역은 보이도록 놓습니다.



수도원은 지속 효과로 1개의 문화 아이콘이 있습니다. 이제 당신의 국가에는 이 문화 아이콘이 계속 적용됩니다.

기억하세요 : 투자 보너스는 반드시 완성 행동을 할 때에만 받을 수 있습니다.

저격

당신이 원하는 카드에 상대방이 투자를 했다면, 저격으로 이 카드를 뺏아올 수 있습니다.

주의: 당신이 가진 자원이, 원하는 카드에 투자된 자원 개수보다 적을 경우 해당 카드에 저격 행동을 할 수 없습니다. 투자된 카드들 중 당신이 가진 자원보다 적은 개수로 투자된 카드가 한 장도 없다면 아예 이 행동을 할 수 없습니다.

1. 상대방이 투자한 카드 중 한 장을 골라 투자된 자원 개수를 세어봅니다. 그리고 나서 같은 개수의 자원을 당신의 국가에서 투자한 상대방에게 줍니다.
2. 해당 카드에 투자된 자원을 모두 공급처에 놓습니다.
3. 투자했던 상대방은 그의 국가에 있는 교역 아이콘  개수를 세어보고, 그 개수만큼의 자원을 공급처에서 받습니다. 공급처에 자원이 떨어지면 더 받아올 수 없습니다.
4. 그리고 나서 투자했던 상대방은 공급처에 있는 자원 토큰의 반을 받습니다. (반내림)
5. 당신은 해당 카드를 가져와서 당신의 국가에 놓습니다. (4 페이지 참조)
6. 가져온 카드의 효과가 즉시 효과 , 공격 효과 , 전체 공격 효과  일 경우 해당 효과를 적용합니다. 지속 효과  일 경우 이제부터 해당 효과를 계속 적용합니다. 행동 효과  일 경우 이후 차례때 사용할 수 있습니다. (6 페이지 참조)

주의: 저격 행동 시에는 누구도 투자 보너스를 받지 못합니다.

저격 예시: 당신은 태훈이 자원 4개로 투자한 “관개” 카드를 저격하기로 합니다.

공급처에는 현재 2개의 자원이 있습니다. 먼저 당신은 태훈에게 자원 4개를 주고, 태훈은 자신의 플레이어 마커를 가져옵니다. 그리고 관개 카드에 있던 자원 4개는 공급처로 옮깁니다. 이제 공급처에는 자원이 6개가 있습니다.



태훈의 국가에는 교역 아이콘  이 1개 있습니다. 따라서 태훈은 공급처에서 자원 1개를 가져옵니다. 그리고 나서 태훈은 공급처에 남은 자원의 반을 받습니다. 남은 자원이 5개이기 때문에 반내림으로 2개를 받습니다.



당신은 관개 카드를 당신의 국가로 가져옵니다. 관개 카드는 즉시 효과입니다. (가지고 있는 수확 아이콘 개수 만큼의 자원을 저장고에서 획득) 카드를 배치하자마자 수확 아이콘  개수를 셉니다. (관개 카드의 아이콘도 포함) 모두 2개의 수확 아이콘이 있어서, 저장고 박스 안에서 자원 2개를 가져옵니다.



행동 효과

당신에게 행동 효과 아이콘  이 있다면, 이 카드의 효과를 행동으로 사용할 수 있습니다.

기억하세요 : 행동은 한 차례에 단 한 번만 할 수 있습니다.

행동 효과 사용으로 새로운 카드를 가져올 경우, 카드 종류에 따라 해당 그룹 맨 위에 놓습니다. 이때 획득한 카드의 효과 종류가 즉시 , 공격 , 전체 공격  일 경우 그 효과를 적용합니다.

행동 효과 예시 1: 당신은 이번 차례에 “람세스 2세”의 행동 효과 를 사용하기로 합니다. 시장에는 2개의 불가사의-“피라미드”와 “만리장성”-가 있습니다. 하지만 피라미드는 이미 태훈이 투자한 상태입니다.



따라서 당신은 만리장성을 가져옵니다. 이때 람세스 2세 카드는 버립니다.

행동 효과 예시 2: 당신은 이번 차례에 “크리스토퍼 콜롬버스”의 행동 효과 를 사용하기로 합니다. 크리스토퍼 콜롬버스 카드를 버리고 문명 덱 맨 위의 카드를 가져옵니다.



가져온 카드는 “제트 전투기”입니다. 이 카드를 당신의 국가에 배치한 뒤, 해당 카드의 전체 공격 효과 를 적용합니다.

수확

공급처에 자원이 많이 있을 경우, 수확 행동으로 국가를 부흥시킬 수 있습니다.

1. 당신의 국가에 있는 수확 아이콘  개수를 셉니다. 그리고 그만큼의 자원을 저장고에서 공급처로 옮깁니다.
2. 공급처에 있는 자원의 개수를 세어본 뒤, 전체의 절반을 획득합니다. (반내림)
3. 그리고 나서 당신이 갖고 있는 자원의 개수가 현재 시대의 수(1~5)보다 적을 경우, 현재 시대 수만큼 가질 수 있도록 추가로 저장고에서 가져옵니다.

주의: 현재 시대란 시장에 있거나 플레이어가 가지고 있는 카드의 시대 중에서 가장 높은 시대를 의미합니다.

주의: 저장고에 있는 자원들은 수확 행동 시에만 사용됩니다.

수확 예시 1: 공급처에 자원이 5개 있고, 당신은 수확 행동을 하기로 합니다. 당신에게는 수확 아이콘  이 2개 있습니다. 저장고에서 자원 2개를 가져와 공급처에 놓습니다.



이제 공급처에는 자원이 7개입니다. 당신은 반내림으로 절반인 3개를 받습니다.

수확 예시 2: 공급처에 자원이 3개 있습니다. 당신에게는 자원이 1개 있습니다. 현재 시대는 V(5) 시대로 당신은 수확 행동을 선택합니다. 당신은 수확 아이콘  이 하나도 없습니다. 따라서 저장고에서 공급처로 자원을 옮기지 않습니다.



3개의 반인 (반내림) 1개를 받아서 당신에게는 모두 2개의 자원이 있습니다.



가진 자원 2개가 현재 시대인 5보다부족하기 때문에, 저장고에서 3개를 더 가져와서 5개가 되게 합니다.

2 단계 : 정리 단계

한 번의 행동을 하고나서 차례를 마칩니다. 그 전에 시장을 다음 방식으로 채웁니다.:

1. 시장 보충 : 문명 덱 위의 카드를 공개해서 시장에 공개된 카드가 5장이 되도록 채웁니다. (5인 게임시에는 6장)
2. 시대 점검 : 현재 시대보다 2시대 이전의 모든 카드들 중 투자되지 않은 카드들을 버립니다. (게임에서 제거) 그리고 카드를 더 공개해서 시장을 보충합니다.
3. 게임 종료 점검 : 19 페이지에 설명된 게임 종료 조건을 확인합니다. 게임 종료가 아니라면 시계 방향으로 다음 플레이어가 차례를 진행합니다.

정리 단계 예시 : 2시대 카드가 시장에 놓였습니다. 따라서 A 카드 중 투자가 안 된 카드들은 모두 제거됩니다.



시장에 2장의 A 카드가 있습니다. “람세스 2세”는 태훈이 투자를 했고, “전사”에는 아무도 투자하지 않았습니다.



따라서 전사만 제거하고 새로운 카드로 채웁니다.

게임 종료

“미래” 카드가 시장에 추가되면, 혹은 누군가 미래 카드를 획득하면 현재 플레이어의 차례가 끝나자마자 게임은 종료됩니다. 플레이어들은 다음 방법에 따라 점수를 계산합니다. :

1. 효과 종료 아이콘  이 있는 카드들의 효과는 취소됩니다. 하지만 그외의 생산 아이콘들은 남습니다.
2. 모든 문화 아이콘  마다 1점입니다.
3. 다른 모든 생산 아이콘의 개수를 셉니다. 각 아이콘 2개마다 1점입니다.
4. 게임 종료 효과  의 발동으로 얻는 문화 아이콘  1개마다 1점입니다. 모두 합산해서 최고 점수를 얻은 이가 승자입니다.

동점일 경우 자신의 국가에 더 카드가 많은 플레이어가 승리합니다. 그래도 동점일 경우 자원 토큰이 더 많은 플레이어가 승리합니다.

게임 종료 점수 계산 예시 :

A. “군사 학교”는 효과 종료 아이콘이 있기 때문에, 모든 정부 카드 1장당 방어 아이콘  1개의 효과는 취소됩니다. 하지만 아래의 생산 아이콘들은 남습니다.



- B. 문화 아이콘  은 (민주주의에 있는 3개를 포함해서) 모두 7개가 있습니다. 따라서 7점입니다. 다른 아이콘은 모두 23개가 있어서 11점입니다.
- C. 지식 카드가 2장이 있기 때문에 “앨버트 아인슈타인” 카드를 통해서 2점을 받습니다.
- D. 정부 카드가 4장이 있기 때문에 “코르도바 데 모스크” 카드를 통해서 4점을 받습니다.
- E. 방어 아이콘  은 모두 모두 3개가 있습니다. 하지만 “만리 장성”은 방어 아이콘  2개당 1점이기 때문에, 1점만 받습니다.

총 점수는 $7+11+2+4+1 = 25$ 점입니다.

2인용 규칙

두 명에서 플레이를 할 경우에는 다음과 같은 변형 규칙이 적용됩니다.

주의: 2인 플레이는 3~5인 플레이가 어느 정도 숙지된 후에 플레이 할 것을 권합니다.

준비 단계

- 시작 카드(S) 중 “군사 계급”과 “농경 부족”을 제거합니다. 남은 4장 중 2장씩을 무작위로 받습니다. 각 플레이어는 받은 2장 중 1장을 선택해서 각자의 국가에 놓습니다. 선택하지 않은 카드도 제거합니다. 각자 자원 4개를 받습니다.
- 문명 덱과 시장은 일반적인 방법으로 준비합니다. (시장에는 A카드 5장)
- 사용하지 않는 색깔의 플레이어 마커를 준비합니다. 이는 시장에 영향을 주는 가상의 세력입니다. 이를 ‘조정자’라고 부릅니다. 조정자의 마커를 “전사”위에 두고 투자 자원 2개를 그 아래에 둡니다.
- 공급처에 2개의 자원을 놓고 시작합니다.

완성 보너스

완성 행동을 하면 획득한 카드의 효과를 적용하고, 추가로 투자 혹은 저격을 한 번 합니다.

조정자 저격

저격 행동을 할 때, 조정자의 투자 카드를 저격할 수 있습니다. 저격으로 조정자에게 지불하는 자원과 원래 카드에 투자된 자원 모두 공급처로 갑니다.

정리 단계

1. 정리 단계시, 시장을 채우기 전에 조정자가 투자한 카드를 버립니다. 투자된 자원은 공급처에 놓습니다.
2. 시대 점검 후, 현재 플레이어가 조정자가 투자할 카드 1장을 반드시 정합니다. 조정자의 투자 자원 개수는 현재 공급처에 있는 자원의 절반입니다. (반내림) 해당 수만큼을 공급처에서 가져와 투자 카드 아래에 놓습니다. 만약 조정자가 투자한 자원 개수가 현재 시대보다 적다면, 현재 시대만큼의 개수가 되도록 저장고에서 자원을 추가로 가져와 더합니다.

카드 설명 (가나다순)

명칭(시대) 종류 / 행동 : 설명

검사 (I) 군사 / 공격 : 방어 수치가 당신의 공격 수치보다 낮은 상대 1명을 정해서 그의 정부 그룹 맨 위의 카드를 제거합니다.

공산주의 (IV) 정부 / 즉시 : 모든 플레이어들은 자신의 자원을 공급처로 반납합니다. 그리고 공급처에 있는 모든 자원을 인원수만큼 나눠서 가져갑니다. 남은 자원들은 공급처에 계속 놓습니다.

공예 부족 (S) 정부 / 시작 : 기능 없음

공자 (I) 위인 / 행동 : 투자되지 않은 위인 카드 1장을 시장에서 가져옵니다.

공장 (IV) 건축 / 지속 : 공격 아이콘 3개를 제공합니다.

공중 정원 (I) 불가사의 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 건축 카드 1장마다 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

공화국 (I) 정부 / 지속 : 교역 아이콘 2개를 제공합니다.

관개 (II) 과학 / 즉시 : 당신의 국가에 있는 수확 아이콘 1개마다 자원 1개씩을 저장고에서 가져옵니다.

관료제 (II) 정부 / 행동 : 투자되지 않은 정부 카드 1장을 시장에서 가져옵니다.

군사 계급 (S) 정부 / 시작 : 기능 없음

군사 학교 (III) 건축 / 지속 : 당신의 국가에 있는 정부 카드 1장마다 방어 아이콘 1개를 제공합니다. (게임 종료시 취소)

군함 (III) 군사 / 지속 : 당신의 국가에 있는 교역 아이콘 1개마다 방어 아이콘 1개를 제공합니다. (게임 종료시 취소)

궁수 (I) 군사 / 지속 : 방어 아이콘 2개를 제공합니다.

귀족 (S) 정부 / 시작 : 기능 없음

기계화 농업 (IV) 과학 / 즉시 : 당신의 국가에 있는 수확 아이콘 1개마다 자원 1개씩을 저장고에서 가져옵니다.

기사 (II) 군사 / 공격 : 방어 수치가 당신의 공격 수치보다 낮은 상대 1명을 정해서 그의 국가의 지식 혹은 건축 그룹을 선택해서 맨 위의 카드를 제거합니다.

나폴레옹 보나파르트 (III) 위인 / 전체 공격 : 방어 수치가 당신의 공격 수치보다 낮은 모든 플레이어들의 정부 그룹 맨 위의 카드를 제거합니다.

농경 부족 (S) 정부 / 시작 : 기능 없음.

대포 (III) 군사 / 공격 : 방어 수치가 당신의 공격 수치보다 낮은 상대 1명을 정해서 그의 국가의 지식 혹은 건축 그룹을 선택해서 맨 위의 카드를 제거합니다.

등대 (I) 건축 / 지속 : 과학 아이콘 1개와 산업 아이콘 1개를 제공합니다.

람세스 2세 (A) 위인 / 행동 : 이 카드를 제거하고 투자되지 않은 불가사의의 카드 1장을 시장에서 가져옵니다.

마하트마 간디 (IV) 위인 / 지속 : 공격이나 전체 공격을 할 수 없습니다. 아울러 공격이나 전체 공격을 당하지도 않습니다.

막사 (A) 건축 / 지속 : 방어 아이콘 1개를 제공합니다.

만리장성 (I) 불가사의 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 방어 아이콘 2개마다 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

맨해튼 계획 (IV) 불가사의 / 전체 공격 : 방어 수치가 당신의 공격 수치보다 낮은 모든 플레이어들의 국가에 있는 불가사의의 카드 1장을 선택해서 제거합니다.

미래 : 이 카드가 시장에 추가되거나 누군가가 획득하면 게임이 즉시 끝납니다.

민주주의 (IV) 정부 / 지속 : 문화 아이콘 3개를 제공합니다.

봉건주의 (II) 정부 / 지속 : 당신의 국가에 있는 수확 아이콘 1개마다 방어 아이콘 1개를 제공합니다. (게임 종료시 취소)

사역 동물 (A) 과학 / 즉시 : 당신의 국가에 있는 수확 아이콘 1개마다 자원 1개씩을 저장고에서 가져옵니다.

사원 (I) 건축 / 지속 : 문화 아이콘 2개를 제공합니다.

석궁사수 (II) 군사 / 지속 : 방어 아이콘 2개를 제공합니다.

성 (II) 건축 / 지속 : 당신의 국가에 있는 군사 카드 1장마다 공격 아이콘 1개를 제공합니다. (게임 종료시 취소)

수도원 (II) 건축 / 지속 : 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

신권정치 (I) 정부 / 지속 : 당신의 국가에 있는 불가사의의 카드 1장마다 공격 아이콘 1개를 제공합니다. (게임 종료시 취소)

아리스토텔레스 (I) 위인 / 즉시 : 투자되지 않은 지식 카드 1장을 시장에서 가져옵니다.

아폴로 계획 (V) 불가사의 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 과학 아이콘 1개마다 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

앙코르 와트 (II) 불가사의 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 수확 아이콘 1개마다 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

앨버트 아인슈타인 (IV) 위인 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 지식 카드 1장마다 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

에펠탑 (IV) 불가사의 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 산업 아이콘 2개마다 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

원자력 발전소 (V) 건축 / 지속 : 과학 아이콘 4개를 제공합니다.

유스티아누스 1세 (II) 위인 / 즉시 : 투자되지 않은 지식 카드 혹은 건축 카드 혹은 정부 카드 1장을 시장에서 가져옵니다.

인공위성 (V) 과학 / 즉시 : 문명덱 맨 위의 카드 1장을 가져옵니다.

인쇄술 (III) 과학 / 행동 : 투자되지 않은 지식 카드 1장을 시장에서 가져옵니다.

인터넷 (V) 불가사의 / 게임 종료 : 과학 아이콘 4개를 제공합니다.

입헌군주제 (III) 정부 / 지속 : 산업 아이콘 3개를 제공합니다.

자본주의 (V) 정부 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 교역아이콘 1개마다 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

전사 (A) 군사 / 공격 : 방어 수치가 당신의 공격 수치보다 낮은 상대 1명을 정해서 그에게서 자원 2개를 뺏아옵니다.

전차 (IV) 군사 / 공격 : 방어 수치가 당신의 공격 수치보다 낮은 상대 1명을 정해서 그의 국가에 있는 불가사의 카드 1장을 선택해서 제거합니다.

전투기 (IV) 군사 / 전체 공격 : 방어 수치가 당신의 공격 수치보다 낮은 모든 플레이어들의 국가의 지식 혹은 건축 그룹을 선택해서 맨 위의 카드를 제거합니다.

제련 (I) 과학 / 즉시 : 투자되지 않은 군사 카드 1장을 시장에서 가져옵니다.

제트 전투기 (V) 군사 / 전체 공격 : 방어 수치가 당신의 공격 수치보다 낮은 모든 플레이어들의 국가의 지식 혹은 건축 그룹을 선택해서 맨 위의 카드를 제거합니다.

존 레논 (V) 위인 / 즉시 : 당신의 군사 그룹 맨 위의 카드를 제거하거나, 존 레논 카드를 공장 제거합니다. (만약 제거할 군사 카드가 없을 경우 무조건 존 레논 카드를 제거합니다)

종교 부족 (S) 정부 / 시작 : 기능 없음

중상주의 (III) 정부 / 지속 : 수확 아이콘 1개, 산업 아이콘 1개, 공격 아이콘 1개를 제공합니다.

중권 거래소 (IV) 건축 / 지속 : 과학 아이콘 2개와 산업 아이콘 2개를 제공합니다.

증기 동력 (III) 과학 / 즉시 : 당신의 국가에 있는 산업 아이콘 1개마다 자원 1개씩을 공급처에서 가져옵니다.

징기스칸 (II) 위인 / 지속 : 당신이 공격 혹은 전체 공격을 할 때마다 (결과에 상관 없이) 자원 2개를 공급처에서 가져옵니다.

천문학 (II) 과학 / 즉시 : 문명덱 맨 위의 카드 1장을 가져옵니다.

철학 (I) 과학 / 행동 : 자원 3개를 공급처로 반납하고 투자되지 않은 지식 카드 1장을 시장에서 가져옵니다.

컴퓨터 (IV) 과학 / 즉시 : 당신의 국가에 있는 지식 카드 1장마다 자원 2개씩을 공급처에서 가져옵니다.

코르도바 데 모스크 (II) 불가사의 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 정부 카드 1장마다 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

크리스토퍼 콜롬부스 (III) 위인 / 행동 : 이 카드를 제거하고 문명 덱 맨 위의 카드 1장을 가져옵니다.

타지 마할 (III) 불가사의 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 지식, 건축, 군사, 정부 카드 1세트마다 문화 아이콘 2개를 제공합니다.

피라미드 (A) 불가사의 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 불가사의의 카드마다 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

항구 (III) 건축 / 지속 : 과학 아이콘 1개와 산업 아이콘 1개와 문화 아이콘 1개를 제공합니다

항해 부족 (S) 정부 / 시작 : 기능 없음

히메지 성 (III) 불가사의 / 게임 종료 : 당신의 국가에 있는 군사 카드마다 문화 아이콘 1개를 제공합니다.

플레이 테스트

Atlas Chen, Boy Lin, CaCa Chen, Chiao-Yu Cheng, Chinyi Lee, Chu-Lan Kan, Clark Lee, Clement Wang, DaChun Lin, Eros Lin, Felix Yeh, Frank Liu, Godzlla, Hung Chien Chuan, Ikkyo Kyo, Ilopca Alice, Jerry Lee, Jhou Hong, Johnny Liu, Kai-li Hsueh, KAP, Kevin Chang, Kida Kida, Kuraki Mura, Kyle Huang, Lin-Tzu-Chun(Jim Lin), Mark Li, Mike Yuan, Min-An Chan, Nachimu Lin, Po Jen, Po-jung Huang, Rachel Chen, RD, Riccardo Cocchi, Robert Yang, Shadow, Shih Hong-Yee, Stacy, Szu-Wei Chen, Teferi Kuo, Tsai Huei Chiang, Tsai-Jin-Ren (William Tsai), Vini Chen, Wang Po Chou, Wei Tzu Chiang, Wen Zhoen, WuWu, Yang James, Yang Lionel, Yangtze Lue, Ying-Tan Liu, Yow Lian Chu, Yu Jie Yan, Yu-Chen Tseng, 七喜, 大砲, 小豪, 吳俊澤, 周位昌, 杰克, 林明貴, 林煜庭, 阿飛, 阿格, 洪立, 迪魯, 徐風, 軒轅氏, 馬恭宏, 張智清, 陳佳琳, 陳冠霖, 硬客, 馮秋人, 黃宥舜, 楊宗樺, 煜祺, 夏藍月, 蒼蠅, 譚裔績, 蘇令杰

SPECIAL THANKS Beta_Bear, Chen Chih Fan, Chu-Lan Kao, GxAllen, Helge Landmesser, Jogkong, Smoox Chen, Stefan Zlatintsis, Vincent van Doorn, Wu Po-yang

BOARDM SPECIAL THANKS TO 임동진, Michael Mindes, DTeam4

제작 : 보드엠 팩토리

제작 진행 **유재혁, 고상현** AS 문의 **help@boardm.co.kr**

전화 **070-7720-0145** **BOARDMFACTORY.COM**



유통
코리아보드게임즈
경기도 파주시 탄현면 효롱길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com
www.akongdakong.co.kr

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 **다이브다이스(www.divedice.com)**에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.