

CLEOPATRA

AND THE SOCIETY OF ARCHITECTS



규칙서

여왕중의 여왕께서 새로운 궁전을 원하십니다. 폐하의 영광을 세계에 알릴 수 있는 경이를! 경쟁은 이미 시작되었습니다: 건축가 단체의 모든 이들은 자신들의 뛰어난을 증명하기 위해 뛰어 들었습니다. 그러나, 클레오파트라가 약속한 막대한 부는 많은 이들로 하여금 소베크의 도움을 찾도록 만들었습니다. 악어신을 기리는 제사와 의식들에 대한 루머가 퍼지는 가운데 건설중인 건물에 수상적인 비문과 부적들이 나타나기 시작했습니다. 부디 이 소문이 여왕의 귀에 들어가지 않기를! 클레오파트라라는 그녀를 만족시켜준 이들에게 관대하지만, 그녀를 배신하는 이들에게는 용서가 없습니다.

여러분은 여왕을 실망시키지 않고 최고가 되어 수석 건축가가 될까요, 아니면 소베크 신의 꾀에 빠져 클레오파트라의 애완동물에게 먹힐 것인가요?

내용물



1 궁전 정원



1 스피크스 플라자



11 신 모자이크



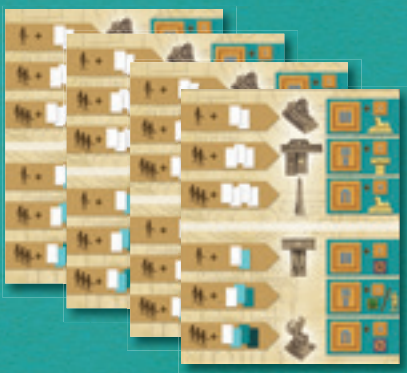
소베크 송배자 보드



5 송배자 타일



1 흉 타일



4 요약시트



기본 자원 카드 각각 11장

30x 장인 카드



부정한 자원 카드 각각 3장

8X 동굴 카드

100 보물 풍뎅이 (승리 점수):
뒷면에 서로 다른 가치가 적혀 있음



90 타락의 부적



3 왼쪽 기둥

3 중앙 기둥

3 오른쪽 기둥



왼쪽 정문

오른쪽 정문



4 기둥



6 스피нк스



1 왕좌



2 오벨리스크



1 클레오파트라 피규어



궁전 토대



1 받침대

4 색깔별로:



2 아누비스 동상



1 피라미드

준비

1 테이블 중앙에 궁전 토대를 놓고 4개의 기둥들을 위치에 맞게 세웁니다.
기둥들 위에 궁전 정원을 놓습니다.
기둥들이 올바르게 설치되었는지 확인하세요.

2 스피нк스 플라자의 5번째 칸이 궁전 계단 앞에 위치하도록 놓습니다.

3 스피нк스 플라자 옆에 소베크 숭배자 보드를 놓고, 소베크 숭배자 타일을 섞어 임의의 5개의 타일을 앞면으로 해당 슬롯에 배치합니다.



4 모든 카드를 섞어서, 각 플레이어에게 3장씩 뒷면으로 나눠줍니다. 덱을 대강 비슷한 크기의 세개의 덱으로 나눕니다. 두개의 덱을 앞면으로 나머지 한 덱은 뒷면으로 함께 섞어서 앞면과 뒷면 카드가 섞인 하나의 새로운 덱으로 만듭니다. 덱의 맨 위에서 세 장의 카드를 뽑아 소베크 숭배자 보드 아래의 카드 자리에 각각 놓습니다 (앞 뒷면을 바꾸지 않고, 앞면이 나온 카드는 앞면으로, 뒷면이 나온 카드는 뒷면 그대로 놓습니다).

5 타락의 부적과 보물 풍덩이를 각각 가치 별로 분류하여 모든 플레이어의 손이 닿는 곳에 공급처로 둡니다.



6 플레이어 색을 선택하여, 타락의 피라미드와 아누비스 피규어 둘을 가져옵니다. 그리고 요약 시트와 함께 보물 풍덩이를 가치 합계가 5가 되도록 가져옵니다. 보물 풍덩이의 점수가 상대에게 보이지 않도록 자신의 앞에 둡니다.

7 나머지 구성품은 게임동안 궁전을 지을 때 사용됩니다. 신 모자이크를 임의의 순서로 더미를 만들어 모든 플레이어의 손이 닿는 곳에 둡니다.
이제 게임을 시작할 준비가 되었습니다!

개요

게임의 목표는 클레오파트라 궁전에서 가장 멋지고 중요한 부분을 건설하여 건축가들 중 가장 부자가 되는 것입니다.

건축가들의 치열한 경쟁 때문에, 플레이어는 종종 수상적인 캐릭터와 출처가 불분명한 재료들을 거래하고 싶은 유혹을 받을 것입니다.

이러한 부정확한 방법들은 다른 사람보다 한 발 앞서게 해줄 수 있지만, 무거운 대가가 따릅니다: 경쟁자들의 눈을 피해 타락의 피라미드 안에 숨겨둔, 악어신 소베크를 기리는 저주받은 타락의 부적 말입니다.

클레오파트라가 마침내 새로운 궁전으로 걸어 들어가고 게임이 끝나게 되면, 건축가들은 자신들의 타락에 대한 대가를 치루게 됩니다. 지나치게 타락했다면, 클레오파트라의 신성한 악어의 먹이로 던져질 것입니다! 그리고 살아남은 이들 중에서 가장 부유한 건축가가 승자가 됩니다.

게임 순서

가장 뛰어난 이집트인의 자격(클레오파트라만큼이나 높은 코, 악어 애완동물 미라, 광대한 상형문자 도서관 등)을 갖춘 플레이어가 선이 됩니다. 없다면 가장 나이가 적은 사람이 선이 됩니다. 게임이 끝날 때까지 각 플레이어는 시계방향으로 돌아가면서 한 차례 씩 수행합니다. 차례동안, 플레이어는 '반드시' 다음 둘 중에 하나의 행동을 수행해야 합니다.

시장 방문:

시장(🏠) 방문을 선택한다면, 소베크 숭배자 보드 아래, 카드 한 열("가판대")을 선택하여 그곳의 모든 카드를 집어 손 패에 더합니다.

손 패가 10장을 넘었다면, 반드시 다음 둘 중에 하나를 선택해야 합니다:

카드를 원하는 대로 선택하여 시장 덱 옆에 버리는 더미로 버립니다 (손 패에 10 장만 남깁니다).

또는

카드를 버리는 대신 손 패에서 10개를 초과한 카드마다 각각 타락의 부적 하나씩을 타락의 피라미드에 넣습니다.

이후 시장 덱의 맨 위에서 세 장을 뽑아 앞 뒷면을 유지한 채 원하는 순서대로 각 가판대에 하나씩 보충합니다.

가판대에 카드를 놓을 때, 이미 놓인 카드보다 살짝 아래에 놓아 뒤의 카드가 부분적으로 보이도록 합니다. 게임이 진행됨에 따라 가판대마다 앞면/뒷면 상태의 카드 수가 달라지게 됩니다.

시장 덱이 다 떨어지면 버려진 더미를 섞어서 새로운 시장 덱을 만듭니다.

채석장 방문

채석장(↗)을 방문하여, 이번 차례에 건설하고 싶은 시설을 획득할 수 있습니다.
궁전 시설을 건설하기 위해서는 반드시:

손 패에서 건설하려는 시설의 요구조건 이상으로
자원과 장인 카드를 조합하여 시장 버린 카드 더미에
버립니다.

주의: 동굴은 어느 자원이든 대체가능한
부정한 카드(8 쪽 참조)입니다.

건설하려는 시설을 배치 규칙(11-15쪽 참조)
에 따라 궁전 부지의 지정된 장소에 놓습니다.
여러 장소가 가능하다면 원하는 곳을 선택하여
놓습니다. 원한다면 (그리고 감당할 수 있다면) 같은
차례에 여러 개의 시설들을 같은 차례에 건설할 수
있습니다.

요약시트에 표시된 총 가치만큼 보물 풍덩이를
획득합니다. 가져온 보물 풍덩이는 상대에게 가치를
보이지 않도록 자신의 앞에 둡니다.

주의: 보물 풍덩이는 각각 다른 가치를 가지고
있으므로 확인하여 올바른 가치의 풍덩이를
가져오도록 합니다.

이번 턴에 지은 시설이 한 종류를 전부 완성시켰다면
(스핑크스, 오벨리스크, 받침대와 왕좌, 문기둥,
벽기둥, 신 모자이크) 클레오파트라가 궁전 문을
향해 한 칸 전진합니다.

클레오파트라가 보도의 3번째와 4번째 칸 사이의
선을 지나가면, 대사제에게 기부하기가 진행됩니다
(8 쪽 참조).

클레오파트라가 5번째 칸에 도착하면
게임의 종료단계가 됩니다.

예시: 미구엘은 �핑크스를 지으려 합니다.
요약표에 따르면 장인 1명과 같은 자원 2개가
필요합니다:



미구엘은 장인 카드 1장과 석재 카드 2장을
버립니다: 이제 채석장에서 �핑크스를 가져와
플라자에 놓을 수 있습니다.



미구엘은 합계 5점의
보물 풍덩이를 획득합니다
(11 쪽 보상 참조).



스핑크스가
모두 건설되어,
클레오파트라가 1칸
전진합니다.

소베크 숭배

플레이어는 원할 경우 자신의 필수 행동(시장 방문, 채석장 방문) 전에 소베크 숭배자 행동 중 하나를 수행할 수 있습니다.

- 수행할 숭배자 캐릭터를 선택합니다.
- 보드에 표시된 패널티를 받습니다 (타락의 부적을 받거나 보물 풍덩이를 지불하기).
- 타일에 표시된 효과를 적용합니다.
- 나머지 캐릭터들을 왼쪽으로 옮겨서 빈칸을 채우고 사용한 캐릭터 타일을 마지막 칸 (맨 오른쪽)에 놓습니다.

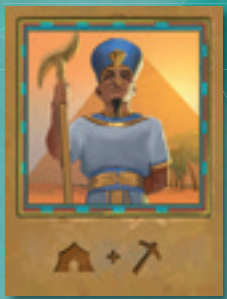
주의: 수행한 캐릭터가 이미 마지막 칸에 있었다면, 그대로 둡니다.



예시: 미구엘은 행동을 더 하고 싶습니다. 그래서 방문자 행동을 수행했습니다. 타락의 부적 2개를 받고 시장과 채석장을 둘 다 방문하였습니다. 그리고 나서 상인 타일을 왼쪽으로 옮겨 빈 칸을 채우고 사용한 방문자 타일을 마지막 칸에 놓습니다.



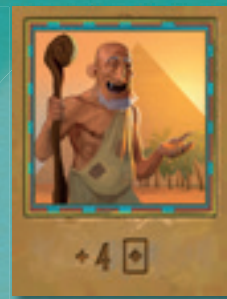
설계자
이번 차례 동안, 건설한 시설마다 4 보물 풍덩이를 얻습니다.



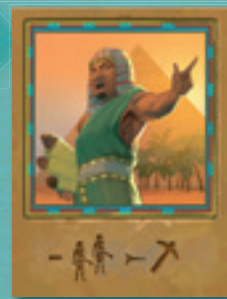
방문자
이번 차례 동안, 시장과 채석장을 모두 방문할 수 있습니다.



상인
이번 차례 동안, 건설 시 자원 2개를 덜 사용합니다.



걸인
덱에서 카드 4장을 뽑습니다.



공사감독
이번 차례 동안, 건설 시장인 2명을 덜 사용할 수 있습니다.

부정한 카드

채석장을 방문할 때, 부정한 자원(붉은 테두리로 구별)을 버리면, 즉시 타락의 부적 1개를 피라미드에 추가합니다.

부정한 자원은 해당 자원 2개의 가치가 있습니다. 부정한 자원카드를 일반 자원카드 2장으로 바꾸는 것은 허용되지 않습니다. 동굴 카드는 원하는 자원 1개로 대신하여 사용할 수 있습니다(장인은 안됩니다).

채석장 방문 행동시 지불하는 자원은 정확한 수량을 맞추지 않아도 됩니다 (예를들어 대리석 1개를 요구하는 건설에 부정한 대리석 2개 카드를 낼 수 있습니다), 하지만 나머지를 거슬러주진 않습니다. 부정한 자원은 한번에 여러개의 시설을 건설할 때, 나눠서 사용될 수 있습니다 (예를 들어 벽기둥과 문기둥을 한번에 건설할 때, 부정한 목재 2개 카드를 목재 1개씩으로 분배해 사용할 수 있습니다).



부정한 2-나무 카드

주의: 게임중 아무때나 자신의 타락의 피라미드 내부를 열어서 타락의 부적 수를 확인할 수 있습니다.

대사제에게 기부하기

클레오파트라가 보도의 3번째와 4번째 칸 사이의 선을 지나가면, 대사제에게 기부하기가 진행됩니다. 모든 플레이어는 비공개로 자신의 손 안에 대사제에게 기부할 보물 풍덩이를 칩니다. 준비가 되면, 모든 플레이어는 동시에 손 안을 공개합니다.

가장 많은 기부를 한 플레이어는 타락의 부적 3개를 피라미드에서 제거하여 공급처로 돌려놓습니다. 가지고 있는 타락의 부적이 3개 미만이라면 가진 만큼만 제거합니다.

두번째로 많은 기부를 한 플레이어는 타락의 부적 1개를 추가합니다.

세번째 플레이어는 타락의 부적 2개를 추가하고 네번째 플레이어는 3개를 추가합니다.

동점일 경우 실제 순위가 적용됩니다.

예를들어 두 플레이어가 공동 1위라면 두 플레이어 모두 타락의 부적을 3개씩 제거하고 다음 플레이어는 3등이 되어 타락의 부적 2개를 받아야합니다.

대사제에게 기부하기

- 1등 - 제거 
- 2등 - 받기 
- 3등 - 받기 
- 4등 - 받기 

주의: 대사제에게 기부된 모든 보물 풍덩이들은, 순위와 관계없이 소모되어 보물 풍덩이 공급처로 돌아갑니다.

게임 종료

클레오파트라가 보도의 마지막 칸(5번 칸, 궁전 문 바로 앞)에 도착하면 종료 단계가 됩니다.
궁전 시설 6 종류 중 5 종류가 모두 건설되면 일어납니다.

다른 모든 플레이어들은 마지막으로 한번씩 차례를 진행하고 게임이 끝납니다.
다음 순서대로 진행해주세요:

- 1 손 패를 모두 버리고 부정한 카드마다 타락의 부적 1개씩을 받습니다.
- 2 타락의 피라미드를 열어 부적을 모두 꺼냅니다.
- 3 궁전 정원의 아누비스 조각상을 배치 한 성역 (조각상이 놓인 공간 포함)의 칸마다 타락의 부적을 1 개씩 놓습니다(14-15 쪽 참조).
- 4 아직도 남아있는 타락의 부적의 갯수를 셉니다. 가장 적게 가지고 있는 플레이어는 타락의 부적을 모두 버리고, 다른 플레이어들은 같은 수만큼 버립니다.
- 5 남아있는 타락의 부적 수에 따라 오른쪽 표대로 패널티를 받습니다.

살아남은 이들 중 가장 부유한 사람이 승리합니다!

게임 종료

- | | |
|---|-------------|
| 1  | - 풍덩이 1 제거 |
| 2  | - 풍덩이 3 제거 |
| 3  | - 풍덩이 6 제거 |
| 4  | - 풍덩이 10 제거 |
| 5  | - 풍덩이 15 제거 |
| 6  | - 풍덩이 20 제거 |
| 7  | - 풍덩이 25 제거 |
| 8+  | - 사망 |

(너는 악어 먹이다!)

예시:

- 1 2 3 카드를 모두 버린 후, 미구엘은 부적 12개와 10칸의 성역을 가지고 있습니다. 루도비치는 부적 7개와 2칸의 성역을, 브루노는 부적 10개에 성역이 없습니다.
- 4 미구엘은 타락의 부적 2개가 남았고, 루도비치는 5개 브루노는 10개가 남았습니다: 모든 플레이어는 부적을 2개씩 버립니다.
- 5 이제 미구엘은 부적이 없고, 루도비치는 부적 3개 이므로 패널티로 보물 풍덩이 6을 잃습니다. 브루노는 8개의 부적이 남았기 때문에 악어의 먹이로 던져집니다: 브루노는 보물 풍덩이를 얼마나 가지고 있던 게임에서 졌습니다.
미구엘과 루도비치 중에서 더 부유한 사람이 승리합니다!

채석장



채석장에는 궁전에 지을 수 있는 모든 시설들이
 놓여있습니다.
 요약시트에는 건설 가능한 시설들에 대한 항목들이
 있습니다. 건설에 필요한 요구조건과 건설시
 획득하는 보물 풍덩이의 가치가 표시되어 있습니다.

스핑크스 /6x



줄은 �핑크스 플라자의 양쪽에 (클레오파트라의 보도로 나뉘어져) 있으며, 한 줄은 3개의 �핑크스 자리와 1개의 오벨리스크 자리로 구성됩니다.

예시: 예시에서 미구엘은 마지막 �핑크스를 건설하였고, 같은 줄에는 이미 2개의 �핑크스가 건설되어 있으므로: $3+(1 \times 2) =$ 보물 풍덩이 5 를 받습니다.

비용: 장인 1명 + 같은 자원 2개



보상: 풍덩이 3 + 같은 줄에 지어져 있는 �핑크스의 수 마다 풍덩이 1

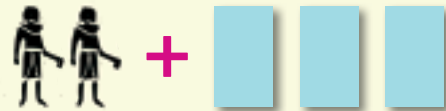


문기둥 /2x

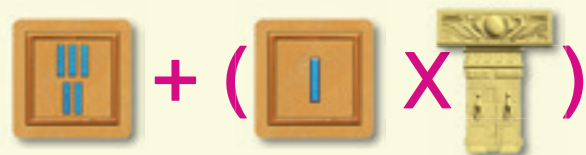


문기둥은 �핑크스 플라자와 맞닿은 궁전 정면 양쪽에 세울 수 있습니다.

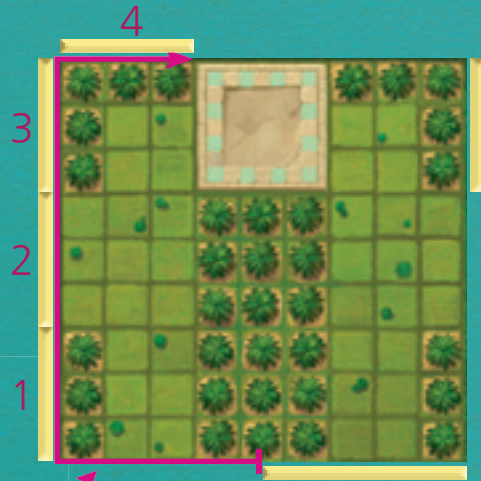
비용: 장인 2 + 같은 자원 3



보상: 풍덩이 5 + 문기둥의 모서리와 연결된 벽기둥 수 마다 풍덩이 1



예시: 오른쪽 예시에서, 왼쪽 문기둥을 건설하여
 풍덩이 5를 받고, 추가로 문기둥과 직접 연결된
 벽기둥 수마다 풍덩이 1씩을 받아서,
 총 $5+(1 \times 4)=$ 풍덩이 9 를 받습니다.



이 벽은 세지
 않습니다.



오벨리스크 /2x



비용: 장인 3 + 같은 자원 4



보상: 풍덩이 2 + 같은 줄에 이미 건설되어
 있는 �핑크스 마다 풍덩이 2



예시: 왼쪽의 예시에서, 오벨리스크를 건설하여
 풍덩이 10을 받고, 추가로 같은 줄에 있는
 �핑크스마다 풍덩이 2씩을 받아서:
 $10+(2 \times 2)=$ 보물 풍덩이 14 를 받습니다.

벽기둥 /9x



비용: 장인 1 + 서로 다른 2개의 자원

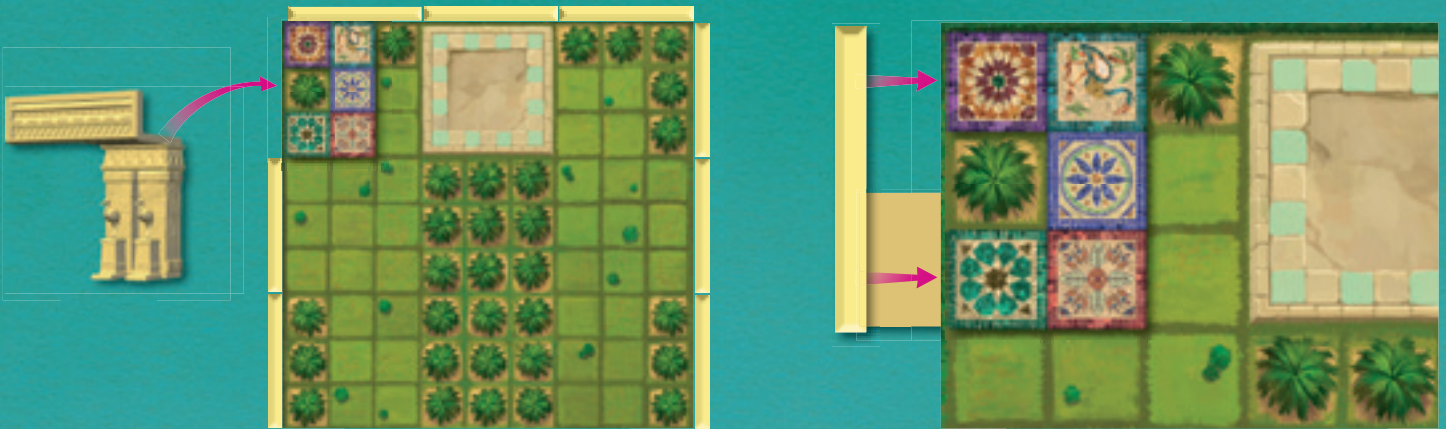


보상: 풍덩이 3 + 건설된 벽기둥에 인접한 모자이크 칸마다 풍덩이 1



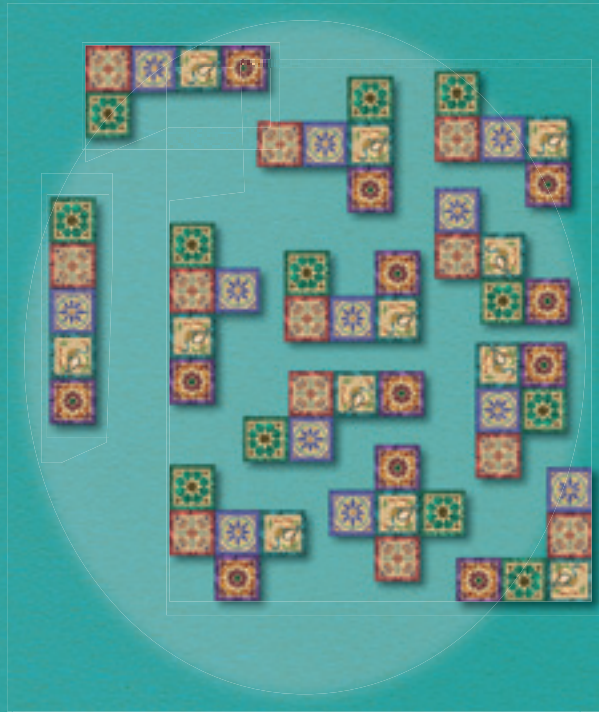
주의: 배치되는 위치를 제외하면 벽기둥 간에 차이는 없습니다. 궁전 옆면의 중앙에 벽기둥을 건설하고 싶다면, 남아있는 중앙 벽기둥을 선택해야 합니다.

벽기둥은 궁전 구조 둘레로 배치되며 상단은 정원 경계에 접하게 됩니다. 각 벽기둥은 궁전의 각 면에 꼭 맞도록 정원 3칸에 인접하여 배치되어야 합니다.

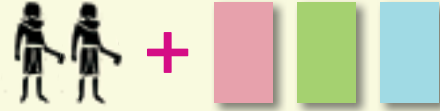


예시: 위의 예시에서, 벽기둥을 건설 하면서 풍덩이 3을 받고, 추가로 인접한 모자이크 칸 2개에 대해 각각 풍덩이 1씩을 받아서, 총 합 $5+(1 \times 2) =$ 풍덩이 7 를 받습니다.

신 모자이크 /12x



비용: 장인 2 + 서로 다른 자원 3개



보상: 풍덩이 5 + 야자수를 덮은 칸마다 풍덩이 1 또는 성역이 형성되었다면 아누비스 동상을 세울 권리를 얻습니다(아래 참조).



신 모자이크를 건설하려면, 모자이크 더미 가장 위에서 하나를 가져와서 궁전 정원 칸에 맞춰 배치합니다. 모자이크는 정원 안에 위치해야 하며, 왕좌의 공간이나 다른 모자이크 타일을 덮으면 안됩니다. 모자이크를 하나 (혹은 그 이상) 배치할 때마다, 정원에 더미 맨 위의 모자이크를 놓을 수 있는 공간이 있는지 확인합니다. 놓을 수 없다면 해당 모자이크는 게임에서 즉시 제거합니다. 그리고 다음 모자이크도 마찬가지로 확인하여 놓을 수 없다면 제거하고 이를 반복합니다. 모자이크 더미가 모두 사라졌다면, (6 쪽의 지시대로) 클레오파트라를 한 칸 전진시킵니다.



예시: 이 경우 모자이크를 배치하여 풍덩이 5를 받고, 추가로 야자수를 덮은 칸마다 풍덩이 1씩을 받아서: $5+(1 \times 3)=$ 풍덩이 8 를 받습니다.

성역 선포

모자이크를 배치했을 때, 더 이상 모자이크를 배치할 수 없는 (공간이 부족하거나, 그 공간에 맞는 모자이크가 이미 사용 등의 이유로) 닫힌 정원 공간이 나타나면, 성역이 형성됩니다. 성역은 대개 4칸 이하의 크기를 갖지만, 더 이상 배치할 수 있는 모자이크가 없어서 형성되는 성역의 경우 이보다 크게 선포될 수 있습니다. 성역이 형성되면, 이를 만든 플레이어는 아누비스의 조각상을 배치하여 소유권을 주장할 수 있습니다. 만든 플레이어가 즉시 소유권을 주장하지 않는다면, 누구도 이 성역의 소유권을 주장할 수 없습니다.

게임 종료시, 성역을 가진 플레이어는 (조각상이 있는 칸을 포함하여) 자신의 성역 1 칸마다 타락의 부적 1개씩을 제거할 수 있습니다.



주의: 이미 아누비스의 석상 돌을 모두 배치하였다면, 더 이상 성역을 선포할 수 없습니다.

주의: 경우에 따라서 모자이크 타일을 배치하면서 2개의 닫힌 정원이 동시에 생길 수 있습니다. 이 때, 사용하지 않은 2개의 아누비스 석상을 가지고 있다면 동시에 2개의 성역을 선포할 수 있습니다.

받침대+왕좌 /2x



반드시 받침대부터 건설되어야 합니다.



비용: 장인 3 + 서로 다른 자원 4개



보상: 풍덩이 10 + 왕좌 공간에 인접한 모자이크 칸마다 풍덩이 1



예시: 왼쪽의 예시에서, 받침대를 건설 풍덩이 10을 받고, 추가로 인접한 모자이크 칸마다 풍덩이 1씩을 받아서, 총 합 $10+(1 \times 4)$ = 풍덩이 14를 받습니다.

게임 디자인: Bruno Cathala
Ludovic Maublanc

일러스트: Miguel Coimbra

게임 개발: Mojito Studios

번역: 게임아카이브

참조: www.mojitostudios.com



/mojitostudios



© 2019, Mojito Studios

a DXP, LLC trademark.
4362 Northlake Boulevard,
Suite 213 Palm Beach Gardens, FL
33410 USA