

성 바바라 성당 효과



표시된 숫자만큼 평판을 얻거나 잃습니다.



표시된 숫자만큼 즉시 점수를 얻습니다.



표시된 행동을 **비용 없이** 수행합니다.



어무 곳에나

쿠트나 호라의 **어무 곳에서나**
비용 없이 대지 소유권을 주장합니다.



비용 없이 광산 행동을
두 번 수행합니다(무료 광부 포함).



수입 행동을 두 번 수행합니다.
(귀족 하나를 추가할 기회가 두 번 있습니다.)



플레이어 보드의 원하는 가로줄에서 가장
왼쪽의 주택 하나를 제거하여(주택 효과
없음) 해당 가로줄의 생산량을 2 늘립니다.



자신이 소유하고 있는 건물마다,
인접한 공공건물당 평판 1을 얻습니다.



은행에서 가져옵니다.

귀족 하나를 **비용 없이**
은행에서 **의회 칸에** 바로 추가합니다.



자신의 건물 하나를 선택해서,
일치하는 인접한 기호마다 1점을 얻습니다.

광산과 건물 효과



표시된 상품의 생산량을
표시된 숫자만큼 늘립니다.



표시된 상품의 표시 막대를
오른쪽으로 한 칸 옮깁니다.



표시된 숫자만큼 광석 더미를
전진시킵니다.



표시된 숫자만큼 인구 더미를
전진시킵니다.



광산 기술 타일 더미 맨 위의
타일로 **비용 없이** 광산 행동을
합니다(무료 광부 포함).



현재 성 바바라 타일을 뒤집고,
세금을 올립니다.



표시된 숫자만큼 즉시
점수를 얻습니다.



표시된 숫자만큼 평판을 얻습니다.



표시된 개수의 펠리컨
토른을 얻습니다.



표시된 숫자만큼 세금을 올립니다.



표시된 귀족 토른을 은행에서
귀족 공간으로 옮깁니다.



플레이어 보드에서 주택 1개를
제거합니다. (해당 가로줄의 가장
왼쪽에 있는 주택을 제거해야
합니다. 효과는 무시합니다.)

길드 건물

	: (Y)	(Y)	(Y)	(Y)
	: (A)	(A)	(A)	(A)
	: (O)	(O)	(O)	(O)
	: (X)	(X)	(X)	(X)
	: (O)	(O)	(O)	(O)
	: (A)	(A)	(A)	(A)
	: (X)	(X)	(X)	(X)

공공건물

	: (A)	(A)	(A)
	: (O)	(O)	(O)
	: (X)	(X)	(X)
	: (A)	(A)	(A)
	: (O)	(O)	(O)
	: (X)	(X)	(X)

행 동



광산: 을 내고 광부 인력 칸에 광부 2를 채용 수 있습니다. 광산 타일을 뽐고, 1개를 선택합니다. 타일을 놓을 칸을 선택합니다. 입구를 덮는 비용은 이고, 기존 광산의 옆이나 아래 칸의 비용은 인접한 광산 중 가장 높은 비용입니다. 광부로 표시합니다.



권라: 건물 타일 하나를 선택합니다. 세로줄의 비용을 지불합니다. 해당 타일을 가져옵니다. 해당 더미를 가로줄의 끝으로 옮깁니다. 자신의 길드나 공공건물만 가져갈 수 있습니다.



대지: 가능하다면 건물 옆의 대지 소유권을 주장합니다. 비용을 지불합니다(여러 건물이 있으면 가장 높은 비용). 건물이 없으면 어디에나 은화 5개로 소유권을 주장합니다. 평판이 3 이상이면 비용은 항상 은화 1개입니다.



건물: 대지 마커를 회수하고 건물 타일을 놓습니다. 비용을 지불합니다. 효과를 실행합니다. 길드 건물인 경우 주택으로 표시하고, 주택 효과를 실행합니다.



수입: 자신의 모든 생산 마커에 따라 은화를 받습니다. 은화 10개를 지불해서 귀족 하나를 귀족 공간에서 의회 칸으로 옮길 수 있습니다.



성 바바라: 1개를 사용합니다. 현재 성 바바라 타일의 효과를 실행합니다. (세금 증가는 무시합니다.) 해당 타일을 뒤집습니다.



조커: 평판이 6 이상이 아니라면 평판 1을 잃습니다. 그런 다음, 위의 행동 중 하나를 수행합니다.

플레이어 보드



평판이 3 이상일 때, 대지 소유권을 주장하면 은화 1개만 지불합니다.



평판이 6 이상이면, 조커를 사용해도 평판이 떨어지지 않습니다.



공공건물 타일 하나를 비용 없이 가져옵니다(그리고, 해당 더미를 끝으로 옮깁니다).

귀족 점수



자신이 소유하고 있는 건물마다, 인접한 공공건물당 1점을 얻습니다.



사용한 펠리컨 토큰 한쌍마다 3점을 얻습니다.



광산의 가로줄마다 자신의 광산이 1개씩 있으면 2점을 얻습니다. (또는 2개면 4점을 얻습니다.)



자신의 보드에 주택이 없는 세로줄마다 3점을 얻습니다.

최종 점수 계산



쿠르나 호라: 각 건물에 일치하는 인접한 기호마다 을 얻습니다.



광산: 광산의 가로줄마다 별 개수에 따라 점수를 얻습니다.



수입: 은화 10개당 을 얻습니다.



평판: 자신의 평판 트랙에 표시된 점수를 얻습니다.



기타: 자신이 소유한 짓지 못한 건물 타일당, 쿠르나 호라에 있는 대지 마커당, 사용하지 않은 당 을 얻습니다.