

# 쿠트나 호라

## 은의 도시

### 게임 규칙 설명서

중앙 보헤미아의 언덕에서 은이 발견되자, 광부들이 이곳으로 모여들면서  
고요한 체코 계곡을 14세기 신흥 도시로 변모시켰습니다.

플레이어는 다양한 길드에서 영향력을 행사하는 부유한 가문을 맡게 됩니다.

광산을 확장하고, 재산을 사용해서 쿠트나 호라 도시를 건설하세요.

도시가 성장함에 따라 플레이어들의 선택 하나하나가 경제를 변화시킬 것입니다.

승리하려면 가격 변동에 적응하고 기회를 주시해야 합니다.

게임 방법 동영상



[www.cge.as/kh\\_http](http://www.cge.as/kh_http)

# 구성품



쿠트나 호라 보드



라운드 트랙



시청 보드



플레이어 보드 4개

첫 게임을 시작하기 전에 다음 페이지를 참고하여 이 구성품을 조립하세요.



카드 받침대 2개



성 바바라 성당 타일 11개



참조표 4장



길드 건물 타일 24개



길드 타일 12개



펠리컨 토큰 18개



공공건물 타일 12개



탐광 보드



암석 타일 4개



귀족 토큰 12개



길드 설정 카드 9장



광산 설정 카드 15장



광산 기술 타일 4개



광산 타일 27개



은화 토큰 53개



시작 플레이어 마커



플레이어당 행동 카드 6장



인구 카드 21장



광석 카드 16장



이벤트 카드 10장

## 나무 구성품



쿠트나 호라는 독일에서 개발된 혁신적인 소재인 Re-Wood를 사용한 최초의 현대적인 보드게임입니다. 이 신기술은 나무 부산물과 재활용 바인딩 소재를 결합하여 보드게임 구성품을 매우 정교하면서도 독특한 느낌으로 만듭니다.



라운드 마커 1개



세금 마커 1개



각 플레이어는 한 가지 색상의 다음 구성품을 받습니다.



주택 12개



광부 9개



대지 마커 3개



생산 마커 6개



평판 마커 1개



점수 마커 1개

## 예비 토큰

필수 토큰 중 하나를 잃어버릴 경우를 대비하여 이 편치 보드를 게임 상자에 보관하세요.



**이 토큰들은 떼어내지 마세요!**

## 카드 받침대 조립 방법

보드에서 접지 부분을 접습니다. 반대 방향으로 접으면 보드가 부러질 수 있으니 조심하세요.

1 단계



2 단계



이쪽이 윗면입니다.

1.



2.

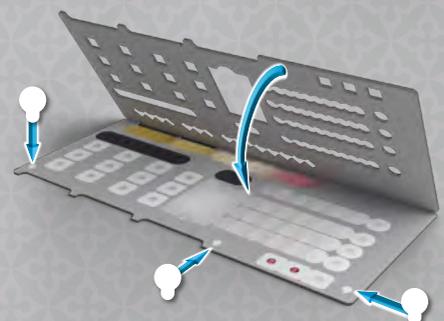


3 단계



## 플레이어 보드 조립 방법

그림과 같이 양면테이프를 붙입니다.



더 많은 정보를 확인하세요!



www.cge.as/KH\_extra

- 컴패니언 앱
- 디렉스 액세서리
- 팁과 요령
- 개발자 노트
- 게임 방법 동영상



Metal Coins Set

# 게임 준비

## 라운드 트랙

- 4인 게임은 5라운드로 구성된 쪽을 사용합니다.
- 2인 또는 3인 게임은 6라운드로 구성된 쪽을 사용합니다.

1. 라운드 트랙의 첫 번째 칸에 **라운드 마커**를 놓습니다.
2. 라운드 트랙 하단에 있는 세금 트랙의 0칸에 **세금 마커**를 놓습니다.
3. 빨간색 귀족 건물 3개를 한 더미로 만들어서 라운드 트랙에 사각형으로 표시된 곳에 놓습니다. 이때가 되면 게임에 투입됩니다.



## 시청 보드

4. 길드 건물을 색상별로 6개의 더미로 나눕니다. 각 더미에서 모서리에 표시가 있는 타일을 가져옵니다.



건물을 짓기 전까지 이 면이 보이게 놓습니다.

6개의 타일에 표시가 있습니다.

표시가 있는 타일은 각 더미의 맨 아래에 놓여야 합니다. 가져온 타일 6개를 섞어서, 가장 왼쪽 세로줄 두 줄의 6칸에 하나씩 무작위로 놓습니다. 각 더미의 나머지 3개 타일을 섞고, 일치하는 타일 위에 놓습니다.

5. 녹색, 은색, 노란색 귀족 건물을 색상별로 3개의 더미로 나눕니다. 각 더미를 잘 섞고, 보드에 표시된 귀족 색상에 맞게 놓습니다. 이제부터 모든 귀족 건물을 공공건물이라고 부르겠습니다. 공공건물은 누구나 지을 수 있지만 아무도 소유 할 수 없습니다.



건물을 짓기 전까지 이 면이 보이게 놓습니다.

## 쿠트나 호라 보드

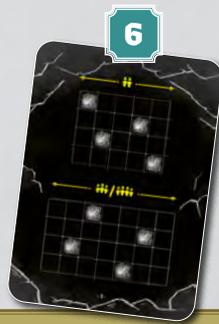
쿠트나 호라 보드를 게임 인원수에 맞는 면이 위로 오게 하여 조립합니다.

- 3인 또는 4인 게임은 칸이 많은 면을 사용합니다.
- 2인 게임은 칸이 적은 면을 사용합니다.

6. 광산 설정 카드 한 장을 무작위로 뽑습니다.
7. 암석 타일을 앞면이 보이지 않게 뒤집어서 잘 섞고, 광산 설정 카드에 표시된 광산 칸에 놓습니다. 그런 다음, 앞면이 보이게 뒤집습니다.



별은 게임이 끝날 때 각 가로줄의 가치를 계산하기 때문에 중요합니다.



무작위로 뽑은 광산 설정 카드 1장

라운드 트랙

시청 보드

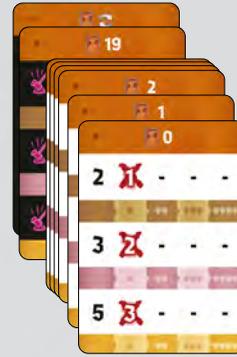
쿠트나 호라 보드





## 카드 받침대 2개

8. 모두가 볼 수 있는 곳에 카드 받침대 두 개를 놓습니다. 표시 막대가 맨 왼쪽 세로줄의 숫자만 표시하도록 왼쪽 끝까지 밀어 놓습니다. 각 카드 더미가 0부터 오름차순으로 되어 있는지 확인합니다. 더미의 맨 끝에는 더미 뒤집기 카드가 있어야 합니다.



인구 카드 더미 0부터 19



광석 카드 더미 0부터 14



## 성 바바라 성당

9. 성 바바라 성당을 모두가 볼 수 있는 곳에 준비합니다. 성당을 구성하는 11개의 타일에는 왼쪽 하단 구석에 작은 숫자가 표시되어 있습니다. 아래쪽에 1~5, 가운데에 6~10, 맨 위에 11을 순서대로 배치합니다.



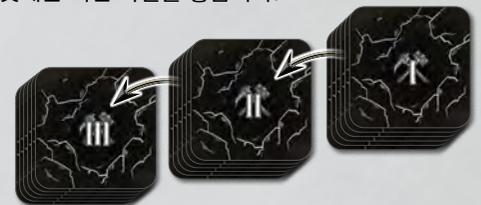
## 은행

10. 은화 토큰, 귀족 토큰, 펠리컨 토큰을 보드 근처에 놓고 은행으로 사용합니다. 색상마다 정확히 3개의 귀족 토큰을 사용하세요.



## 광산

11. 광산 기술 타일 4개를 순서대로 더미를 만들고, 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 1 이 있는 타일이 맨 위로 오도록 합니다.
12. 뒷면을 보고 광산 타일을 종류대로 분류합니다. 각 더미를 섞은 다음, 위쪽에 더미, 가운데에 더미, 아래쪽에 더미가 오도록 광산 타일 더미를 만듭니다. 탐광 보드 중앙에 광산 타일 더미를 놓고, 한 칸은 빈칸으로 남겨둡니다. 이곳에는 버린 타일을 놓습니다.



# 플레이어 준비

각 플레이어는 색상을 선택하고 그 색상의 구성품을 가져옵니다. 대부분의 구성품은 플레이어 보드에 놓습니다.



점수 마커는 쿠트나 호라 보드의 점수 트랙 0에서 시작합니다.

## 시작 플레이어



시작 플레이어 마커는 1308년부터 사용된 쿠트나 호라의 첫 번째 도시 인장을 본떠 만들었습니다. 최근에 지하에 있었던 플레이어가 가져갑니다. (또는 무작위로 시작 플레이어를 정해도 됩니다.)

## 시작 은화

시작 플레이어 - 은화 40개  
 두 번째 플레이어 - 은화 41개  
 세 번째 플레이어 - 은화 42개  
 네 번째 플레이어 - 은화 43개

# 길드 준비

각 플레이어는 3개의 길드에 속합니다. 자신의 길드는 자신이 지을 수 있는 건물과 지을 수 없는 건물을 결정합니다.

길드 설정 카드는 각 플레이어의 길드 세트를 표시합니다. 무작위로 카드를 뽑고, 해당하는 게임 인원수에 맞는 부분을 사용하세요.

- 턴 순서의 역순으로, 각 플레이어는 하나의 세트를 선택합니다. 마지막 플레이어부터 선택하고, 시작 플레이어가 최종적으로 남는 하나의 세트를 가지게 됩니다.
- 그런 다음, 각자 자신의 길드 타일을 어느 칸에 놓을지 선택합니다. 시작 플레이어부터 시작하여 순서대로 선택합니다.



첫 번째 게임에서는 여기에 표시된 길드 설정 카드 1을 사용합니다.

각 플레이어는 이 카드의 한 열을 선택해서 3개의 길드로 구성된 서로 다른 세트를 하나씩 가져옵니다. 어떤 세트를 가져갈지 무작위로 정하거나 플레이어들이 고르게 합니다. 첫 번째 게임에서는 이에 대해 너무 고민하지 마세요.

길드 타일을 설정 카드에 표시된 순서대로 플레이어 보드에 놓습니다. 두 번째 게임부터는 순서를 선택해서 놓을 수 있습니다.

## 2인 게임-이벤트 카드 준비

2인 게임에서는 게임의 경제적 활동성을 높이기 위해 이벤트 카드를 사용합니다.

이벤트 카드를 A와 B 더미로 분리하고 각각 섞습니다. **마지막 라운드를 제외한 모든 라운드에 이벤트가 있습니다.** 빨간색 귀족 더미 전의 라운드에는 A 이벤트를 놓고, 후의 라운드에는 B 이벤트를 놓습니다. 라운드 트랙의 위쪽에 해당하는 이벤트 카드를 앞면이 보이지 않게 한 장씩 놓습니다(마지막 라운드에는 이벤트가 없다는 점을 기억하세요). 1라운드를 시작하기 전에 1라운드 이벤트를 공개합니다.



1라운드 이벤트의 왼쪽 상단 구석에 세금 기호가 있으면 표시된 금액만큼 세금 마커를 전진시킵니다.



3 또는 4인 게임에서도 경제적 활동성을 높이기 위해 이벤트 카드를 사용할 수 있지만 반드시 필요한 것은 아닙니다.

## 쿠트나 호라



1260년, 현재의 쿠트나 호라 근처에서 은이 발견되면서 유럽 전역에서 사람들이 몰려드는 은 채광 붐이 일어났습니다. 정착지와 임시 예배당이 새로운 광산을 따라 생겨났고, 강 위의 언덕에 쿠트나 호라 도시가 탄생했습니다. 다음 세기에 쿠트나 호라는 체코 왕실의 강력한 권력과 부의 원천이 되어 프라하와 맞먹을 정도로 중요한 곳이 되었습니다.

도시의 시작은 아무 계획 없이 자연스럽게 이루어졌습니다. 광산 캠프가 확장되며 하나의 정착지로 합병되었습니다. 그러나 곧 정착지가 조성되었고, 성벽이 세워지면서 쿠트나 호라는 도시가 되었습니다.

20년 안에 쿠트나 호라는 유럽 은의 3분의 1을 생산하게 되었습니다. 이것은 시작에 불과했습니다. 우리 게임에서 한 턴은 대략 13년의 발전을 나타냅니다. 하지만 실제로는 이는 추상적인 개념일 뿐입니다. 역사적으로는 완공에 수십 년이 걸린 교회를 여러분은 두 턴 만에 세울 수 있습니다.

쿠트나 호라에서는 수 세기 동안 은이 채굴되었습니다. 처음에는 지표면에 가까운 곳에서 채굴했지만, 수년이 지나면서 광산은 점점 더 깊어졌습니다. 광산이 깊어질수록 물류도 더 복잡해졌습니다. 물을 조달하

려면 펌프로 퍼 올려야 했고, 신선한 공기도 유입시켜야 했습니다. 쿠트나 호라의 가장 깊은 광산인 당나귀는 아마도 세계에서 가장 깊은 활성 광산이었을 것입니다.

은은 귀족뿐만 아니라 일반 마을 사람들도 부유하게 만들었습니다. 광부, 건축업자, 상인, 대장장이 등, 은 거래에 관련된 모든 사람들이 그들의 활동으로 이익을 거렸습니다. 마을 사람들은 생활 수준이 높아지자, 그들이 이룬 번영을 세상에 과시하고 싶어했습니다. 그들은 교회와 연립 주택, 심지어 저택까지 건설하여 부와 독립성을 자랑하며, 귀족의 간섭 없이 스스로 통치하려는 열망을 보여주었습니다.

땀 흘려 일한 광부와 마을 사람들이 아무것도 없던 중세 계곡을 유럽 르네상스에서 가장 중요한 도시 중 하나로 바꾼 시대의 정신, 이것이 바로 저희가 여러분이 이 게임을 통해 체험하기를 바라는 것입니다.

# 상품 가격

쿠트나 호라에는 6개의 상품이 있습니다. 상품의 가치는 프라하 그로센으로 매겨집니다. 그로센은 바츨라프 2세가 쿠트나 호라의 영광을 장악한 후 주조하기 시작한 은화입니다.

게임에서 일정량의 나무나 허가증을 지불해야 할 때, 해당 상품의 현재 가격을 확인하고 그에 맞는 은화를 지불합니다.



게임을 진행하면서 상품의 가격이 바뀝니다. 어떤 효과가 인구 더미나 광석 더미를 전진시킬 때마다 맨 위 카드를 뽑아서 더미의 가장 아래에 밀어 넣습니다. (뒤집지 마세요.)



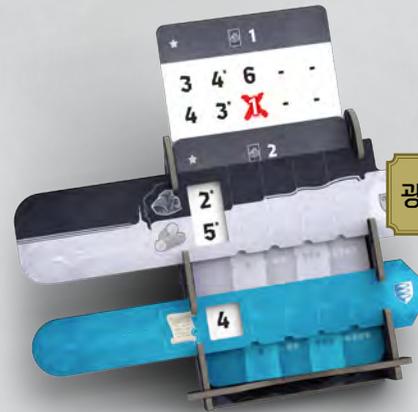
## 동적인 경제

상품 가격은 수요와 공급의 합리적 원칙을 따릅니다.



인구가 늘어나면:

가격이 오를 것입니다.



광석 생산량이 늘어나면:

광석 가격이 떨어질 것입니다.

그러나 은과 허가증 가격은 상승할 것입니다.



길드 건물을 지어서 표시 막대를 오른쪽으로 움직이면 가격이 내려갑니다.



은 건물은 가격을 낮추지만 광석 가격을 올립니다.

(숫자에 X 표시가 있는 이유는 무엇일까요? 15페이지에서 설명하겠습니다.)

# 게임 방법

한 게임은 보드 상단의 라운드 트랙에 표시된 라운드만큼 진행합니다.

시작 플레이어 마커를 가진 플레이어가 라운드의 첫 번째 턴을 하고, 각 플레이어가 3턴을 할 때까지 시계 방향으로 진행합니다.

자신의 턴에 행동 카드 중 하나를 선택해서 사용하고, 카드에 인쇄된 두 가지 행동 중 하나를 선택합니다.

사용한 카드는 남은 라운드 동안 다시 사용할 수 없습니다. 따라서, 인쇄된 두 가지 행동 중 하나를 선택할 때, 다른 하나는 포기하게 됩니다. 행동을 미리 계획하세요.



자신의 처음 두 턴에는 **턴당 카드 2장**을 사용합니다. 그러면 2장의 카드만 남습니다. **마지막 턴에는 1장의 카드만** 선택하여 사용합니다.

모든 플레이어가 3번의 턴을 진행하면(즉, 6장의 카드 중 5장을 사용하면) 즉시 **라운드**가 끝납니다. 라운드가 끝날 때 라운드 트랙에 표시된 특정 상황이 발생합니다. *(자세한 내용은 16페이지를 확인하세요.)*

- 라운드가 끝날 때마다 각 플레이어는 세금을 내거나 평판을 잃어야 합니다.
- 몇 라운드가 끝나면 빨간색 귀족 타일이 투입됩니다.
- 귀족들은 마지막 세 라운드가 끝날 때마다 다양한 항목에 대해 점수를 나눠줄 수도 있고 그렇지 않을 수도 있습니다. 플레이어는 이 단계에서 점수를 계산하는 것을 조절할 수 있습니다.

다음 라운드를 준비하면서 모든 행동 카드를 다시 손으로 가져옵니다 이제 모든 카드를 다시 사용할 수 있습니다.

시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 넘기고, 새 시작 플레이어가 새 라운드를 시작합니다.



파랑은 첫 번째 턴에 대지 행동과 광산 행동을 사용했습니다. 파랑은 두 번째 턴에 다시 광산 행동을 하고 싶었지만, 손에 남아 있는 광산 행동이 없기 때문에 할 수 없습니다. 조커 카드도 사용했기 때문에, 조커로 광산 행동을 하는 것도 불가능합니다. 첫 번째 턴에 좀 더 주의를 기울여 광산이 아닌 다른 행동과 함께 있는 대지 카드를 사용했으면 좋았을 것입니다.

## 금속가공사

광석에서 은을 추출하는 과정은 길고 복잡했습니다. 이 게임에서 금속가공사 건물은 그 과정의 다양한 단계를 나타냅니다. 쿤트나 호라는 산업 도시였고, 수십 개의 용광로가 밤낮으로 불타올랐습니다.

# 승리 조건



가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다. 어떻게 하면 점수를 얻을 수 있을까요? 사실, 게임을 진행하면서 점수를 얻는 방법은 다양합니다. 마지막 세 번의 라운드가 끝날 때마다 특별한 귀족 점수 단계가 있습니다. 그리고, 게임이 끝나면 결정적인 점수를 얻을 수 있습니다. 자세한 내용은 나중에 설명하겠습니다. 우선 간단한 팁을 드리겠습니다. 타일의 왼쪽 상단 모서리에 주의를 기울이세요.

이 기호가 인접한 쿤트나 호라 가장자리 또는 다른 건물의 기호와 일치하면, 게임이 끝났을 때 일치한 기호마다 1점을 얻습니다.



이 별은 광산 가로줄 한 줄의 가치가 얼마나 될지를 나타냅니다. 별이 많은 광산을 가진 플레이어는 해당 가로줄에서 더 많은 점수를 얻을 것입니다. 수익성 높은 줄을 관리하도록 노력하세요.



# 광산 행동

광산 행동을 하면 광석 생산이 늘어나고, 게임 후반에 점수를 얻을 기회가 생길 수도 있습니다.

1. 광부 인력 칸을 확인합니다. 인력 칸에 광부 하나를 가진 채로 게임을 시작하기 때문에, 첫 번째 광산 행동 때는 이 단계를 건너뛸 수 있습니다. 그러나 인력 칸에 광부가 없다면, 광부 인력을 확충하기 위해 허가증 하나를 구입해야 합니다. 허가증의 현재 가격(파란색 표시 막대)만큼의 은화를 지불하고, 오른쪽 칸에서 광부 인력 칸으로 광부를 2개까지 옮길 수 있습니다. (인력 칸에는 최대 2개의 광부만 보관할 수 있습니다.)



광부 인력 칸

2. 광산 타일을 가져와서 1개를 선택합니다. 뽑는 타일 수는 현재의 광산 기술 레벨에 따라 달라집니다. 게임의 시작할 때의 기술 레벨은 1입니다. 따라서, 타일 하나만 뽑습니다. 더 높은 레벨에서는 표시된 수만큼 타일을 뽑고, 하나를 선택합니다. 나머지는 버린 더미에 놓습니다. 광산 타일 더미가 다 떨어지면 버린 더미를 섞어 새 더미를 만듭니다. (이때부터 I, II, III으로 표시된 타일들이 혼합됩니다.)



뽑은 타일의 수는 여기에 표시됩니다.

3. 한 칸을 선택하고 비용을 지불합니다. 반드시 입구를 덮어서 짓거나, 또는 이미 지어진 광산 옆이나 아래 칸에 지어야 합니다. 보드에 두 개의 입구가 인쇄되어 있습니다. 입구 한 곳에 짓는 비용은 나무 2개입니다. 다른 빈칸에 짓는 비용은 그 옆이나 위에 있는 광산의 비용과 같습니다. 여러 비용이 적용될 수 있는 경우 가장 높은 비용을 지불합니다(모든 비용의 합계가 아님). 암석 타일이나 기존 광산을 덮어서 지을 수 없습니다.



4. 광산 타일을 배치하고, 인력 칸에서 광부 하나를 가져와서 표시합니다. 그런 다음, 효과를 적용합니다. 타일을 배치하면 다음과 같은 몇 가지 작업이 필요할 수 있습니다.

2 대부분의 광산 타일은 광석 생산량을 증가시킵니다. 광산 타일에 있는 광석 생산량 숫자만큼 보드의 광석 마커를 움직여서 이제 훨씬 더 많은 광석을 생산하고 있음을 표시합니다.



2 표시된 숫자만큼 광석 더미가 전진합니다(즉, 맨 위의 카드 두 장을 더미 맨 아래로 옮깁니다). 자신의 광석 생산량을 늘리는 무언가를 지을 때마다, 광석 더미도 같은 숫자만큼 전진합니다.

1 일부 광산은 더 많은 사람을 도시로 끌어들이니다. 표시된 숫자만큼 인구 더미를 전진시킵니다.

2 일부 광산은 즉시 점수를 제공합니다. 표시된 숫자만큼 점수 마커를 옮깁니다.

최종 점수 계산에 사용



광석 생산량

이 타일의 비용은 옆 또는 아래 칸에 적용됩니다.

그 밖의 효과

## 광부

광부는 지하의 어둠 속에서 작업 중입니다. 그의 유일한 빛은 불을 붙인 성냥만큼만 발산하는 작은 램프뿐이었습니다. 그는 매일 질식과 터널 붕괴로 인한 죽음의 위험을 무릅썼습니다. 그러나 중세 농노와는 달리 쿼트나 호라의 광부들은 자유로운 마을 사람들이었으며, 따라서 그러한 위험한 일을 하는 대가로 높은 보수를 받을 수 있었습니다.

## 권리 행동

쿠트나 호라에 건물을 지으려면 먼저 해당 건물에 대한 독점권을 취득해야 합니다.

1. 시청 보드에서 건물 타일 하나를 선택합니다. 각 더미의 맨 위 타일만 사용할 수 있습니다. 자신의 플레이어 보드에 배치한 3개의 길드 중 하나에 속하는 길드 건물만 선택할 수 있습니다. 길드 건물 대신 공공건물도 선택할 수 있지만 공공건물은 자신의 수입을 늘리지 않는다는 것을 기억하세요.



2. 권리에 대한 비용을 지불합니다. 가장 왼쪽 세로줄에 있는 건물들의 가격은 은화 1개입니다. 다른 세로줄의 경우 보드에 표시된 것처럼 1, 2 또는 3개의 허가증이 필요합니다. 허가증의 현재 가격을 확인하고 그만큼의 은화를 지불합니다.



3. 해당 타일을 가져옵니다. 플레이어 보드의 오른쪽 위에 있는 3개의 슬롯 중 하나에 보관합니다. 현재 모든 슬롯이 꽉 차 있으면 권리 행동을 수행할 수 없습니다.



4. 해당 타일 더미를 가로줄 맨 끝으로 옮깁니다. 즉, 해당 타일 더미를 제거하여 가로줄의 가장 오른쪽 칸에 놓은 다음, 차례로 더미를 왼쪽으로 밀어서 빈칸을 채웁니다.



참고: 빈칸을 채울 때 타일 더미를 항상 왼쪽으로 밀기 때문에, 빨간 귀족 타일이 게임에 투입될 때까지 비용이 허가증 3개인 세로줄은 사용되지 않습니다.

## 대지 행동

1. 쿠트나 호라에 건물을 짓기 전에, 대지를 확보해야 합니다.

- 도시에 건물이 없으면 소유자가 없는 칸 하나를 은화 5개를 내고 차지할 수 있습니다.
- 도시에 건물이 있다면 건물 옆에 있는 칸만 확보할 수 있습니다. 인접한 건물의 오른쪽 상단 모서리에 인쇄된 숫자만큼 은화를 지불합니다. 2개 이상의 건물 옆의 대지 소유권을 주장하는 경우, 가장 높은 비용을 지불합니다(합계가 아닙니다).

기존 건물에 인접한 모든 대지의 소유자가 정해지면, 다시 은화 5개로 소유자가 없는 대지의 소유권을 주장할 수 있습니다.



**1** 참고: 평판이 3 이상이면 대지당 은화 1개만 지불합니다!

2. 자신의 대지임을 표시합니다.

플레이어 보드에서 가장 왼쪽의 대지 마커를 가져와, 차지한 대지에 배치합니다. 3개보다 많은 대지를 동시에 소유할 수 없습니다. 또한 세금을 낼 때, 쿠트나 호라에 대지 마커가 여러 개 있으면 추가 세금을 지불해야 한다는 점에 유의하세요.

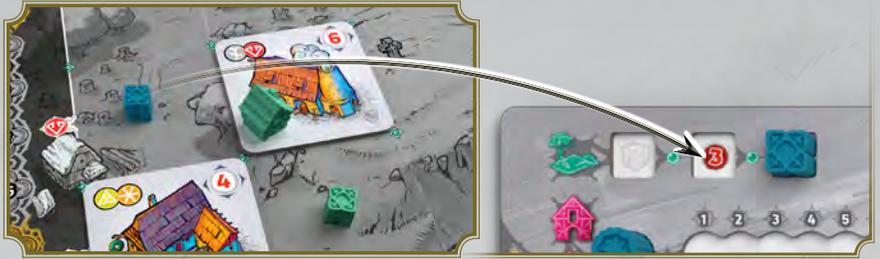
(16페이지를 참조하세요.)



# 건물 행동

권리 행동으로 건물 타일을 가져오고, 대지 행동으로 대지를 소유하고 있다면 대지에 건물을 지을 수 있습니다.

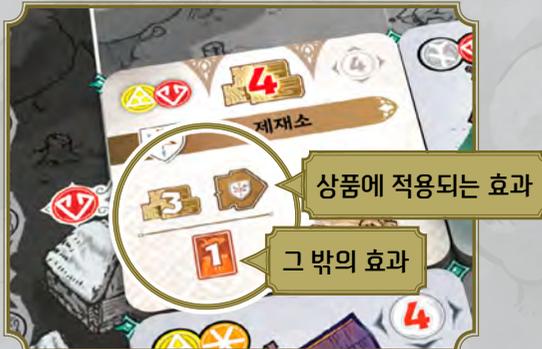
1. 쿠트나 호라에 있는 자신의 대지 중 하나를 선택합니다. 대지 마커를 플레이어 보드로 회수합니다. 이때, 가장 오른쪽 빈칸에 놓습니다.



2. 대지에 건물 타일을 배치하고 비용을 지불합니다. 비용은 나무로 측정되므로, 그만큼의 나무에 대한 현재 가격을 지불합니다.



3. 타일에 표시된 효과를 실행합니다. 이 설명서의 뒷면에 효과에 대한 설명이 있습니다. 다음 쪽에 예시가 있습니다.



4. 건물 타일을 뒤집습니다. 효과를 실행하면, 해당 효과는 더는 영향을 미치지 않습니다.

5. 길드 건물인 경우 주택으로 표시하고, 주택 효과를 실행합니다. 플레이어 보드의 가로줄은 각각 서로 다른 길드에 해당합니다. 어떤 길드의 건물 하나를 지을 때, 해당 가로줄의 가장 왼쪽 주택을 건물에 놓고, 그 칸에 표시된 효과를 실행합니다.

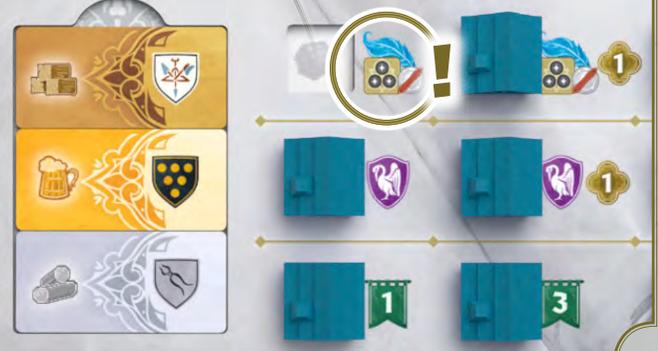


공공건물 타일 하나를 얻습니다. 즉, 아무것도 지불하지 않고, 권리 행동을 한 번 수행합니다. 공공건물 더미에서 맨 위 타일을 가져온 다음, 더미를 끝으로 옮깁니다.

펠리컨 토큰 하나를 얻습니다. 사용할 때까지 보라색 면이 보이게 놓습니다.

표시된 숫자만큼 평판을 높입니다.

점수가 표시되어 있으면 즉시 그만큼 점수를 얻습니다.

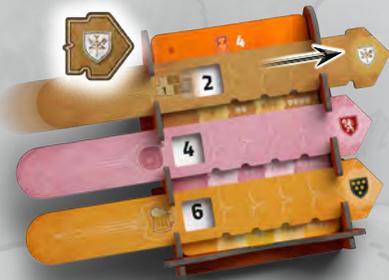


공공건물을 지을 때는 주택 효과를 받지 않습니다.

공공건물은 소유하지 않기 때문에, 그 위에 주택을 놓지 않습니다.

## 길드 건물

길드 건물을 지으면 관련 상품의 생산량이 늘어납니다. 플레이어 보드의 해당 트랙에서 마커로 표시합니다.



대부분의 길드 건물은 상품의 표시 막대를 오른쪽으로 한 칸 이동하게 합니다. (광부 길드 건물은 예외입니다.)

### 광부 길드

광부 길드 건물은 자신의 광석 생산량을 증가시킵니다. 광석 더미도 같은 숫자만큼 전진합니다.

플레이어 보드를 사용해서 건물로부터 온 광석과 광산으로부터 온 광석을 따로 추적할 수 있습니다(그러나 모두 동일한 상품입니다).



광산 기술 타일 더미의 맨 위 타일을 가져와서 즉시 사용합니다. 새 광산을 놓을 수 있는 어떤 칸이든 놓을 수 있습니다. 이때, 나무를 지불하지 않습니다. 그리고, 광부 인력 칸 옆의 칸에서 광부 하나를 비용 없이 가져와서 표시합니다. (플레이어 보드에 다른 광부가 없을 때만 광부 인력 칸의 광부를 사용하세요.)

타일을 가져오면 광산 기술 레벨이 높아져서 플레이어들이 광산 행동을 수행할 때 가져올 타일 개수가 달라질 수 있습니다.



일부 길드는 성 바바라 성당의 건설에 관여합니다. 이 효과가 있으면 현재 성 바바라 타일을 앞면이 보이지 않도록 뒤집습니다. 어떤 플레이어도 이 게임에서 해당 효과를 사용할 수 없습니다. 타일 하단에 표시된 숫자만큼 세금을 늘립니다.



## 공공건물



귀족 그림이 있는 건물은 공공건물입니다. 이 건물들은 길드 건물과는 한 가지 중요한 점이 다릅니다. 공공건물은 플레이어 색상의 주택으로 표시하지 않습니다.

이로 인해 다음과 같은 여러 가지 결과가 발생합니다.

- 플레이어가 주택 효과를 실행하지 않습니다.
- 플레이어가 해당 건물을 소유하지 않습니다.
- 플레이어가 해당 건물로 어떤 상품도 얻지 않습니다.
- 플레이어에게 직접적으로는 게임 종료 점수를 제공하지 않습니다.

그러나 공공건물을 신중하게 배치하면 귀족 점수 계산 단계 동안이나 게임이 끝날 때(이상적으로는 둘 다에), 자신의 길드 건물 하나 또는 여러 개를 더 가지 있게 만들 수 있습니다. 또한 공공건물은 평판, 펠리컨 토큰 및 즉시 점수를 얻을 수 있는 강력한 효과를 바로 적용합니다. 효과는 건물의 귀족에 따라 달라집니다.

모든 공공건물은 귀족 공간에 귀족 하나를 추가합니다. 은행에서 해당 토큰을 가져와 무지개 귀족 아이콘이 표시된 시청 보드 중앙의 공간에 놓습니다.

귀족 공간의 귀족은 즉각적인 효과가 없지만, 모든 플레이어는 수입 행동 중에 귀족을 시의회에 추가 할 수 있습니다.

**중요합니다:** 공공건물로 수입을 얻지 못합니다. 따라서, 비싼 공공건물을 짓느라 자신의 시작 은화를 전부 써버리면 돈을 얻을 방법이 없어서 버립니다. 게임 초반에는 수입 창출에 집중해야 하기 때문에, 길드 건물을 지어야 합니다.

## 수입 행동

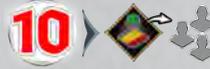
이 행동은 돈을 벌 수 있는 유일한 방법입니다. 방법은 간단합니다. 자신의 상품 생산량 전부를 더하고, 그만큼의 은화를 가져옵니다.



보라는 은색 건물을 하나 가지고 있고, 플레이어 보드의 해당 상품 생산량은 3입니다. 해당 상품의 현재 가격이 30이라서, 보라는 은화를 총 9개 얻을 수 있습니다. 보라는 광부 길드 건물도 하나 있습니다. 보라의 광석 생산량은 길드에서 2, 광산에서 4를 더해 총 6입니다. 광석의 가격은 현재 4이므로, 보라는 은화 24개를 얻습니다. 보라는 수입 행동으로 총 33개의 은화를 얻어, 은행에서 가져갑니다.

### 의회에 귀족 하나 추가

플레이어가 공공건물을 지을 때마다 특정 색상의 귀족 토큰 1개가 은행에서 귀족 공간으로 이동합니다. 귀족 공간의 귀족들은 의회에 들어가기에 기다리고 있을 뿐, 당분간 그들은 아무런 영향을 주지 않습니다.



수입 행동 때 수입을 받은 후, 은화 10개를 지불하고 의회에 귀족 하나를 넣을 수 있습니다. 즉, 귀족 공간에 있는 귀족 토큰 하나를 시청 보드 끝의 점수 계산 귀족 칸으로 옮길 수 있습니다. (은화가 더 있더라도 옮길 수 있는 귀족 토큰은 1개입니다.) 마지막 세 번의 라운드가 끝날 때마다, 모든 플레이어는 해당 귀족으로 점수를 얻습니다. (자세한 내용은 16페이지를 확인하세요.)



## 성 바바라 행동

펠리컨 문양을 문장으로 하는 코퍼스 크리스티 형제단은 웅장한 대성당 건설을 조직하고 있습니다. 여러분의 기여는 높이 평가될 것입니다. 이 행동에는 펠리컨 토큰이 필요하고, 이를 통해 큰 혜택을 얻을 수 있습니다.



펠리컨 토큰 1개를 사용합니다. 보라색 쪽에서 은색 쪽으로 뒤집습니다. 사용하지 않은 펠리컨 토큰이 없으면 성 바바라 행동을 할 수 없습니다.

현재 성 바바라 타일을 실행합니다. 각 타일은 서로 다른 효과가 있으며, 설명서의 마지막 페이지에 내용이 있습니다. 효과를 실행한 후 타일을 앞면이 보이지 않게 뒤집습니다. 이제, 현재 성 바바라 타일이 바뀌었습니다. "현재" 타일은 오름차순 숫자를 따릅니다. (성당을 지으려면 바닥부터 시작해야 하기 때문에, 시각적으로 보면 왼쪽에서 오른쪽으로, 아래에서 위로 순차적으로 짓습니다.)



성 바바라 행동을 할 때, 해당 타일에 표시된 세금 증가는 무시합니다. 세금은 길드 건물에 의해 타일이 뒤집히는 경우에만 적용됩니다. (또한 반대로, 길드 건물에 의해 타일이 뒤집히면 타일에 표시된 혜택을 플레이어가 얻지 못합니다.)



### 조커



## 조커 행동



조커 행동을 하면 다른 행동 중 하나를 수행할 수 있습니다. 그러나 조커 행동을 하려면 먼저 평판 1을 잃어야 합니다.



참고: 평판이 6 이상인 경우, 이 페널티는 적용되지 않습니다!

## 서기관

왕의 광산 법전에는 광산에서 누가, 어떻게 이익을 얻을 수 있는지, 그리고 왕에게 얼마를 바쳐야 하는지 명시되어 있었습니다. 그래서 쿠트나 호라의 광산 산업과 왕실 관료들은 서로 협력하게 되었습니다. 서기관 건물은 광산의 부가 공정하게, 또는 적어도 합법적으로 분배되도록 보장하는 데 필수적인 다양한 행정 활동을 나타냅니다.

## 건축가

이 게임에서 나무는 실제로 나무, 돌, 벽돌 및 기타 건축 자재의 가용성을 나타냅니다. 건축가 길드는 쿠트나 호라를 건설한 장인들이 결성한 다양한 길드를 대표합니다. 건물은 끊임없이 건설, 재건 또는 확장되었으며, 이러한 건설 프로젝트에는 수많은 목수, 화가, 석공, 타일공, 결합공, 미장공 및 유리공이 필요했습니다.

## 식료품상

쿠트나 호라에는 실제로 수천 명의 사람들이 먹는 데 필요한 다양한 직업에 관련된 여러 길드가 있었습니다. 은은 가치가 있었지만 먹을 수 없기 때문에, 광산이 확장되면서 제빵사, 정육점, 채소 판매업자들은 부자가 되었습니다. 심지어 패스트푸드 가판대도 있었는데, 덕분에 광부들이 고기와 제철 채소로 속을 채운 빵을 살 수 있었습니다.

## 여관 주인

여관은 단지 맥주만 파는 숙박업소가 아니었습니다. 그곳에는 힘든 하루의 일을 마치고 휴식을 취하는 모든 방법이 있었습니다. 맥주 판매, 음식 제공, 목욕탕 등, 모든 서비스는 서로 연관되어 있었습니다. 특히 목욕탕은 온천과 이발소를 결합한 형태였습니다. 이발사는 단순한 미용사 이상이었으며, 치과의사이자 외과 의사이기도 했습니다. 그래서 이 게임의 맥주 아이콘은 다양한 것을 나타냅니다. 그렇더라도 맥주를 대표하는 것에는 변함이 없습니다.

## 경제 조정

게임을 진행하면서, 광산과 인구 카드 더미에서 다음과 같은 표식을 볼 수 있습니다.

**4\*** 숫자 옆의 별표는 방금 변경되었음을 나타냅니다.

 이 아이콘은 수요가 너무 많아서 플레이어들과 상관없이 시에서 대책을 세웠음을 나타냅니다. 이 아이콘이 나타나면 즉시 표시 막대를 오른쪽으로 한 칸 옮깁니다. 그리고, 시청 보드에서 해당 더미를 찾아, 맨 위 타일을 버립니다. 그런 다음 더미를 가로줄 끝으로 옮기고, 차례로 더미를 밀어서 빈칸을 채웁니다. (플레이어들이 타일을 가져갔는데 아직 짓지는 않아서 해당 더미가 없다면, 타일이 버려지지 않지만, 여전히 표시 막대는 옮겨야 합니다.)

 이 빨간색 X는 해당 상품을 판매할 시장이 더는 없음을 나타냅니다. 수요가 증가하지 않는 한, 아무도 해당 종류의 건물을 지을 수 없습니다. (해당 건물에 대한 권리는 살 수 있지만, 쿠트나 호라에 건물을 지을 수는 없습니다.)

 이 아이콘은 카드 더미의 절반이 지났음을 의미합니다. 받침대에서 카드 더미 전체를 꺼내어 뒤집어서 넣습니다. 그런 다음 계속 진행합니다. 인구 더미는 카드 상단의 숫자가 19에서 20으로 이어집니다. 광석 더미는 14에서 15로 이어집니다.

## 평판

 게임이 끝났을 때 마커가 이쪽에 있으면 감점을 당합니다. (게임 진행 중에는 효과가 없습니다.)

 게임이 끝났을 때 마커가 이쪽에 있으면 점수를 얻습니다. (게임 진행 중에는 효과가 없습니다.)

마커가 점수 트랙의 오른쪽 끝을 벗어날 때마다 즉시 2점을 얻습니다.

마커가 점수 트랙의 왼쪽 끝을 벗어날 때마다 즉시 2점을 잃습니다.

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

 그리고

평판이 6 이상이면 조커를 사용해도 평판을 잃지 않습니다.

# 라운드 종료

모든 플레이어가 세 번째 턴을 마치면 한 라운드가 끝납니다. 이때 플레이어는 세금 납부 여부를 결정해야 합니다.

## 세금



각 플레이어는 세금을 내거나 현재 라운드에 표시된 숫자만큼 평판을 잃어야 합니다. (세금을 낼 은화가 충분하더라도 평판 손실을 받아들일 수 있습니다. 충분한 은화가 없으면 평판 손실을 받아들여야 합니다. 은화는 내지 않습니다.)



현재 쿠틀나 호라에 대지 마커가 1개 보다 많은 플레이어는 자신의 보드에 표시된 숫자만큼 세금이 증가합니다. 라운드가 끝났을 때, 쿠틀나 호라에 자신의 대지 마커가 두 개 있으면 세금이 3 늘어나고, 세 개 모두 있으면 8(3 + 5) 늘어납니다. (세금을 내지 않기로 했다면, 대지 세금도 내지 않습니다.)

## 다음 라운드 준비

라운드가 끝날 때 몇 가지 처리할 일이 발생할 수 있습니다. 아래 설명을 참고하세요. 라운드가 끝나면 시작 플레이어 마커를 왼쪽의 다음 플레이어에게 넘깁니다. 모든 플레이어가 행동 카드를 회수합니다.

### 빨간색 귀족 건물

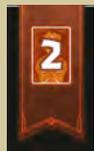


라운드 트랙에 있는 빨간색 귀족 건물 타일 3개는 특정 라운드에 투입됩니다. 4인 게임에서는 2라운드가 끝날 때, 2인 또는 3인 게임에서는 3라운드가 끝날 때 빨간색 귀족 타일을 놓습니다. 정해진 시기에 해당 타일을 섞어서, 시청 보드의 가로줄 각각 오른쪽 마지막 칸에 하나씩 놓습니다. (다른 타일 더미와 달리, 하나의 더미로 만들어서 놓지 않습니다.) 이제 해당 건물을 사용할 수 있습니다.



### 이벤트 카드

이벤트 카드는 2인 게임에서만 사용하며, 3-4인 게임에서는 선택 사항입니다. 라운드의 이벤트는 효과를 적용하는 시점이 표시되어 있습니다. 대부분 라운드 끝에 일어납니다.



일부 이벤트는 인구 더미나 광산 더미를 전진시킵니다. 이것은 라운드가 끝날 때, 세금과 귀족 점수를 계산하기 전에 발생합니다.



새 라운드를 준비할 때 새 이벤트 카드를 공개합니다. 새 라운드의 이벤트가 세금을 올리면, 카드가 공개될 때 세금 마커를 전진시킵니다.

### 귀족 점수

마지막 세 번의 라운드가 끝날 때마다, 세금 납부가 끝난 다음에 모든 플레이어는 시의회의 귀족 점수를 계산합니다.



녹색 귀족: 자신이 소유하고 있는 건물마다, 인접한 공공건물당 1점을 얻습니다. (이 숫자를 의회의 귀족 칸에 있는 녹색 귀족 토큰 수에 곱합니다.)



이 플레이어는 의회에 있는 녹색 귀족 토큰마다 4점을 얻습니다.



은색 귀족: 자신이 사용한 펠리컨 토큰의 각 쌍에 대해 3점을 얻습니다. (사용한 토큰을 2로 나누어 내림으로 계산합니다. 그런 다음, 이 숫자를 의회의 귀족 칸에 있는 은색 귀족 토큰 수에 곱합니다.)



노란색 귀족: 광산의 가로줄마다 자신의 광산이 최소 1개 있으면 2점을 얻습니다. 가로줄마다 광산이 최소 2개 있으면 4점을 얻습니다. (이 숫자를 의회의 귀족 칸에 있는 노란색 귀족 토큰 수에 곱합니다.)



빨간색 귀족: 자신의 플레이어 보드에서 모든 주택이 제거된 세로줄마다 3점을 얻습니다. (이 숫자를 의회의 귀족 칸에 있는 빨간색 귀족 토큰 수에 곱합니다.)

# 게임 종료

4인 게임은 5라운드 후에 끝나고, 2인 또는 3인 게임은 6라운드 후에 끝납니다. 게임을 진행하면서 얻은 점수도 있지만, 게임이 끝났을 때는 장기적인 전략의 결과를 평가해서 점수를 얻게 됩니다.

## 최종 점수 계산



### 쿠트나 호라

도시에 있는 건물마다 점수를 계산합니다. 건물의 소유자는 해당 건물에 인접한 보드 가장자리나 건물과 일치하는 기호당 1점을 얻습니다. (도움말: 점수 계산을 마친 건물의 주택을 눌러 놓으면 아직 계산하지 않은 건물이 어떤 것인지 쉽게 알 수 있습니다.)



### 광산

광산의 가로줄마다 점수를 계산합니다. 가로줄에 있는 별의 총 개수를 더합니다. 별의 합계는 해당 가로줄의 가치를 결정합니다. 각 플레이어는 순위에 따라 보드에 인쇄된 점수를 얻습니다. 아래 예시를 참조하세요.

광산에 별이 없는 플레이어는 해당 가로줄에 광산을 소유하고 있더라도 점수를 얻지 못합니다. 동물인 플레이어들은 해당 순위의 전체 점수를 얻습니다. 예를 들어, 두 명의 플레이어가 동물로 2등인 동시에 3등이면, 그들은 2등에 해당하는 점수를 각각 얻습니다. 아무도 3등 점수를 얻지 않습니다.



파란색의 제재소에는 빨간색과 노란색 기호가 있습니다. 그 위의 공공건물에서 3점, 오른쪽 건물에서 1점, 아래 건물에서 1점, 그리고 보드 가장자리에서 1점을 얻어, 총 6점을 얻었습니다.



이 가로줄에는 별이 6개 있습니다. 보드에 인쇄된 점수표를 보면, 별 6개 가로줄은 3/2/1점의 가치가 있습니다. 보라색과 파란색은 동물로 별이 가장 많기 때문에, 각자 3점을 얻습니다. 누구도 2등 점수를 받지 못합니다. 녹색은 3등 점수로 1점을 얻습니다. 주황은 별이 없어서, 해당 가로줄에 얼마나 많은 다른 플레이어가 있던 점수를 얻을 수 없습니다.



### 수입

게임이 끝날 때 경제의 최종 상태에 따라 수입을 계산합니다. 그 숫자를 10으로 나누어 내림으로 계산하고, 그에 해당하는 점수를 얻습니다. 예를 들어, 수입이 48이면 4점을 얻습니다.



### 평판

일부 플레이어는 자신의 평판 트랙에서 마커의 최종 위치에 따라 점수를 얻거나 잃을 수 있습니다.



### 기타

플레이어 보드의 슬롯에 있는 건물 타일마다, 소유권을 주장했는데 건설하지 않은 대지 마커마다, 사용하지 않은 펠리컨 토큰마다 1점을 얻습니다.

### 승리

가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다. 동물이면 은화가 더 많이 남은 플레이어가 승리합니다. 그 밖의 동물은 마상 창 시험으로 순위를 결정합니다 (플레이어들이 무승부에 동의하지 않는다면요).

# 다양한 성당 소개

중세 유럽인들에게 성당은 일상생활의 중심이었습니다. 특히, 광부들은 그들이 매일 살아 돌아올 수 있는 것은 높은 곳에 계신 분의 자비 덕분이라고 믿었습니다. 처음에는 광산 근처에 나무로 예배당을 지었습니다. 그러나 마을이 성장하면서 마을 사람들은 돌로 성당을 짓기 시작했고, 그중 많은 성당이 오늘날까지 남아 있습니다.

## 성모 마리아 대성당(HIGH CHURCH OF THE VIRGIN MARY)



이 성당은 마을의 다른 동정녀 마리아 성당보다 언덕에 더 높이 자리 잡고 있기 때문에, “높은” 또는 “위쪽” 성당이라 불렸습니다.

이 건물은 쿠트나 호라의 조폐공사에서 지원받았고, 신도석은 통로와 같은 높이로 지어졌습니다. 그 결과, 모든 신도들에게 골고루 빛이 비쳤습니다. 이는 일부는 빛을 받으며 예배할 수 있고, 낮은 신분의 사람들은 어두운 곳에서 예배했던 그 시대의 다른 교회와는 대조적입니다.

그러나 조폐공사의 평등주의 윤리는 절대적이지 않았습니다. 주변에 거주하는 중요한 시민들은 건물로 직접 연결되는 특별한 통로를 이용해서 악천후와 더러운 거리에 노출되지 않고 예배에 참석할 수 있었습니다.

## 성모 마리아 교회(CHURCH OF OUR LADY)

또 다른 성모 마리아 교회는 “청소부 교회”로 알려졌습니다. 전해지는 이야기는, 매일 광석 시장의 자갈을 깨끗하게 쓸고, 그 청소용 포함된 은을 모아 교회 건축 자금을 조달하기에 충분한 은가루를 모았다고 합니다.

쿠트나 호라의 가장 중요한 두 교회가 성모 마리아 교회라고 불린 이유가 무엇일까요? 왜냐하면 마리아는 인근 세틀렉 수도원 대성당의 수호성인이었기 때문입니다. 이런 식으로, 수도원장은 새 마을이 자신의 교회 영역의 일부라고 강조했습니다.



## 성 바바라 대성당(SAINT BARBARA'S CATHEDRAL)



엄밀히 말해서, 대성당(cathedral)은 주교가 이끄는 지역의 주요 교회를 나타냅니다. 이 건물의 이름은 성 바바라 교회(church)이지만, 이 건물이 고딕 양식의 대성당 스타일로 지어졌기 때문에, 때때로 성 바바라 대성당이라고도 불립니다.



서기관 길드는 1388년에 이 웅장한 교회를 건설할 목적으로 코퍼스 크리스티 형제단을 조직했습니다. 형제단의 문양은 알려지지 않았지만, 교회에서 발견되는 펠리컨 문양이 가장 유력한 것으로 추측하고 있습니다.

펠리컨은 새끼에게 피를 먹이기 위해 가슴을 찢었다고 믿었고, 중세 유럽인들에게 그것은 예수 그리스도와 그 희생을 상징했습니다. 세틀렉 수도원이 쿠트나 호라의 모든 성당에 대한 관할권을 주장했기 때문에, 형제단은 성벽 외부에 성 바바라 성당을 건설했습니다. 이는 또한 인근 건물과 다룰 필요가 없다는 것을 의미했기에, 대성당 스타일의 건물을 웅장한 규모로 계획할 수 있었습니다. 당시에는 늘 그랬듯이 공사에 수 세기가 걸리면서, 원래 계획한 사람들이 상상했던 규모로 완성되지 않았습니다.

1400년까지 성 바바라 성당은 미완성인 채로 사용하고 있었습니다. 벽은 절반밖에 건설되지 않았고, 천장은 방수포인 상태였습니다. 중세 유럽인에게는 공사 현장에서 미사에 참석하는 것이 매우 일반적이었습니다.

실제와 마찬가지로, 이 게임의 성 바바라 성당은 마을 성벽 밖에 있으며 완료 기한이 없습니다. 게임이 끝나기 전에 지붕을 올릴 수 있을까요, 아니면 신도들을 게임 내내 방수포 아래에 두게 될까요? 그것은 여러분에게 달려 있습니다.

# 부 록

## 기억해야 할 규칙

- 광산을 배치하기 전, 광산 행동의 첫 번째 단계로만 광산 인력 칸을 보충할 수 있습니다. 광산 배치 후가 아닙니다.
- 광산 타일을 뽑을 수 없다면, 버린 타일 더미 전체를 다시 섞어 새로운 더미를 만듭니다. (3 종류의 타일이 혼합됩니다.)
- 광산은 그 위 칸의 비용에 영향을 미치지 않으며, 그 위 칸에는 광산을 지을 수도 없습니다.
- 광산 기술 레벨은 플레이어가 광부 길드 건물을 지을 때만 올라갑니다.
- 자신이 속하지 않은 길드의 길드 건물 타일을 가져갈 수 없습니다.
- 생산량은 10보다 위로 넘어갈 수 없습니다. 그런 경우, 생산 마커를 10칸에 놓고, 여분 마커 하나를 사용하여 초과분을 추적합니다.
- 건물 타일을 무료로 가져가는 주택 효과는 공공건물에 대해서만 적용됩니다.

## 특수한 경우

### 구성품 개수 제한

플레이어 보드의 구성품 개수는 제한이 있습니다. 대지 마커, 주택, 광부가 필요한 행동을 하려 하는데 자신의 플레이어 보드에 남은 것이 없다면, 해당 행동을 아무런 효과 없이 수행합니다. 귀족 토큰은 색상마다 3개로 제한됩니다. 어떤 효과에서 사용할 수 없는 귀족 토큰으로 무언가 해야 할 경우, 효과의 해당 부분을 무시합니다. 펠리컨 토큰과 은화는 제한이 없습니다. 다 떨어지면 적절한 대체품을 사용하세요.

### 행동 무시와 성 바바라 성당 효과

행동을 수행할 때, 아무 효과가 없도록 선택할 수 있습니다. 예를 들어, 행동으로 카드를 사용하면서, 해당 카드가 효과가 없다고 선언할 수 있습니다. 주택의 공공건물 권리 행동을 하지 않아도, 여전히 주택으로 제공되는 점수를 얻을 수 있습니다. 타일의 가운데에 있는 효과를 무시하고 성 바바라 행동을 할 수 있습니다. 이 마지막 규칙은 행동이 아닌 경우에도 적용됩니다. 예를 들어, 6번 타일을 실행할 때, 귀족 토큰 효과를 무시하고 2점만 얻을 수 있습니다. 3번 타일의 경우, 반드시 평판 1을 잃어야 하지만, 주택을 제거하지 않아도 됩니다(그에 따라 생산량도 늘리지 않아야 합니다).

### 광산 규정

전체 가격을 지불하면서 광부 인력 칸에 광부 1개만 추가할 수 있습니다. 광산 타일을 본 후에, 모두 버리고 광산을 건설하지 않을 수 있습니다. 마찬가지로, 광산 기술 타일을 광산으로 배치하는 대신 게임에서 제거할 수 있습니다.

### 제한 사항

세금은 25보다 위로 올라갈 수 없습니다. 인구 또는 광석 더미가 최종 카드에 도달하면 더미를 전진시키는 효과를 무시합니다.

# 만든 사람들

ONDŘEJ BYSTRŮŇ • PETR ČÁSLAVA • PAVEL JAROSCH

개발팀: Tomáš "Uhlík" Uhlíř  
Emil Jenerál  
Jakub Uhlíř  
Vít Vodička  
Adam Španěl

그래픽 디자인: Radek "RBX" Boxan

일러스트: Milan Vavroň  
Jakub Politzer  
Štěpán Drašťák  
Dávid Jablonovský

트레일러 & 3D 자료: Radim "Finder" Pech  
Roman Bednář

쿠트나 호라 사진: Josef Čáslava

생산: Vít Vodička

설명서 집필: Jason Holt

프로젝트 매니저: Jan "Zvonda" Zuoniček

프로젝트 총괄: Petr Murmak

한국어판 제작: DiceTree Games

**Ondřej:** 게임 제작에 대한 아이디어를 주신 어머니와 개발 기간 동안 가장 큰 도움을 주었던 아내 **Katya**에게 모든 것을 돌립니다. 특히, 프로토타입에서 보여준 그녀의 훌륭한 일러스트는 큰 도움이 되었습니다. 고맙습니다.

**Petr:** 쿠트나 호라의 여러 경이로운 사진을 찍어주시는 아버지께 감사드립니다. 도시에서 어찌다가 나와 떨어져버린 찰스와 샌디에게도 인사를 전합니다. 다음에는 더 좋은 가이드가 될 것을 약속드립니다.

**대단히 고맙습니다:** 초기 버전에서 가장 헌신적인 테스터이자 지지자인 **Jirka Paloch**, 테스트 중에 수학과 심리학 토론을 함께 해준 **Maria Vershinina**, 시간을 내어 인내심을 가지고 질문에 답변해준 체코 은행물관, 이 게임 최고의 홍보대사 **Emil Jenerál**, 모두 고맙습니다. ♦ **Radek "RBX" Boxan** 평범한 의견에 반대 방향을 제시해주었어요. ♦ **Jason Holt**, 우리가 나눈 열띤 역사적 토론에 감사해요. ♦ **Kuba "Profesor" Kutil**, 알맞은 때에 보여준 알맞은 지원 고마워요. ♦ **Daniele Tascini**, 플레이어가 원하는 본질에 대한 조언 고마워요. ♦ **Kuba Uhlíř**, 드러나지 않는 모든 것을 조정해주었어요. ♦ **Tomáš "Uhlík" Uhlíř and Vít Vodička**, 몇 주 동안 함께 게임의 균형을 맞춰주었어요. ♦ **Milan Vavroň**, 모든 의견을 반영하면서도 환상적인 작품을 그려주었어요. ♦ **Jakub Politzer**, 모두가 패닉일 때도 침착함을 유지해주었어요. ♦ **Jan "Zvonda" Zuoniček**, 광산 운영 설계에 관한 모든 아이디어에 감사드립니다. ♦ 가족과 친구들, 항상 우리를 믿어줘서 고마워요.

**CGE팀 전체에게 감사드립니다.** 우리 게임을 채택하고, 제작과 홍보 기간 전반에 지지하지 않고 노력해 주셔서 감사합니다.

**CGE, 그리고 여러 이벤트에서 가장 헌신적으로 참여하신 테스터들, 고맙습니다:**

David Nedvědík, Iva Nedvídková, Honza Bartoš, Zuzana Zadrážilová, Tomáš Zadrážil, Jana Mikulová, Klára Nedvídková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Paulína Hornová, Zdeňka Čermáková, Martin "Intoš" Sedmera, District 5의 모든 분들, Ruda Malý, Petr "Pecca" Palička, Jelle Seruranckx, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří "Růžmen" Růžička, Pavel "Money are not important" Češka, Ondřej Černochoch, Petr "Pitrs" Horáček, Petr "Youda" Plašil, Milan "Ozzy" Zborník, Michal Ringer, Michaela Macková, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Červeňanská, Miloš Procházka, Ivan "Eklp" Dostál, Diana Lafféřsová.



© Czech Games Edition  
October 2023  
www.CzechGames.com



© DiceTree Games  
www.dicetreegames.com  
www.boardpia.co.kr

