

# 턴의 진행

## 턴 시작 순서

### 카드 열 채우기 (첫 번째 라운드는 채우지 않습니다.)

게임 인원 수에 따라 앞쪽의 카드를 제거한 후, 남은 카드를 왼쪽으로 밀고 빈 칸을 새로운 카드로 채웁니다.

- 처음으로 카드 열을 채웠을 때, A시대가 끝납니다.
- I, II, III시대는 각 시대의 시민 카드 터미가 다 떨어지면 그 시대가 끝납니다. 현재 시대 보드에 표시된 아이콘의 지시를 따릅니다.

### 전쟁 해결 (이전 라운드에 전쟁을 선언한 경우)

- 군사력이 더 강한 문명이 승리합니다. (보너스 카드는 사용할 수 없습니다.) 카드의 지시를 따르고, 카드를 버립니다.

### 전용 전술을 공용 전술로 만들기 (전용 전술이 있는 경우)

- 개인 공간에 있는 전용 카드를 공용 전술 칸에 놓습니다.

## 정치 단계 (아래 중 한 가지를 수행할 수 있습니다.)

### 미래 이벤트 묻기 (오른쪽 상단 구석에 표시가 있는 녹색 군사 카드)

- 묻으려는 카드를 미래 이벤트 카드 터미의 맨 위에 앞면이 보이지 않도록 놓습니다. 묻은 카드의 등급만큼  점수를 얻습니다.
- 현재 이벤트 카드 터미의 맨 뒷장을 펼쳐서, 카드의 내용을 실행합니다. 영토 카드가 나오면 식민지 점령 규칙을 따릅니다.
- 현재 이벤트 카드 터미가 다 떨어지면, 미래 이벤트 카드 터미를 시대 순서에 맞게 잘 섞어서 현재 이벤트 칸으로 옮깁니다.

### 침략하기 (카드 제목에 침략이 있는 갈색 군사 카드)

- 카드를 공개하고, 침략할 상태를 고릅니다. 카드에 표시된 군사 행동을 사용합니다.
- 침략 대상이 군사 카드를 버리면 한 장당 +1의 군사력 보너스를 얻습니다. 보너스 카드와 군사 카드 버리기를 사용해서 공격자의 군사력과 같거나 그 이상으로 만들면 침략을 방어할 수 있습니다. 단, 군사 행동 수만큼만 카드를 사용할 수 있습니다.
- 침략 대상이 방어하지 못하면 카드의 내용을 실행합니다.
- 침략의 성패 여부와 상관없이 사용한 침략 카드를 버립니다.

### 전쟁 선언 (카드 제목에 전쟁이 있는 회색 군사 카드)

- 카드를 공개하고, 침략할 상태를 고릅니다. 카드에 표시된 군사 행동을 사용합니다.
- 전쟁을 선언한 사람이 다음 턴을 시작할 때 전쟁의 결과를 적용합니다.

### 조약 제안 (카드 제목 위에 약속 그림이 있는 파란색 군사 카드)

- 카드를 공개합니다. A와 B가 지정되어 있는 조약인 경우, 다른 사람에게 A와 B중 자신이 어느 쪽 역할을 할 것인지 정해서 제안합니다.
- 상대방이 조약을 받아들이면 카드를 자신의 개인 공간에 놓습니다. 기존에 자신의 개인 공간에 놓인 조약이 있다면 버립니다. 상대가 조약을 거절하면 카드를 다시 손으로 가져옵니다.

### 조약 파기

- 자신이 참여한 조약 카드 한 장을 게임에서 제거합니다.

### 패배 선언 (IV시대에는 패배 선언을 할 수 없습니다.)

## 행동 단계

카드 열에서 카드 가져오기: 카드당 시민 행동 1~3개를 사용합니다.

문화 유산은 완성한 문화 유산당 시민 행동 하나를 추가로 사용합니다.

 인구 증가: 노란색 저장소에서 일꾼 토큰 하나를 일꾼 대기소로 옮깁니다. 옮긴 토큰의 위치에 표시된  을 지불합니다.

 농장, 광산, 도시 건물 건설: 일하지 않는 일꾼 하나를 카드에 놓습니다.  을 지불합니다.

 농장, 광산, 도시 건물 향상: 카드에 놓인 일꾼 하나를 같은 계열의 상위 카드로 옮깁니다.

두 카드에 표시된 자원의 차이만큼  을 지불합니다.

 농장, 광산, 도시 건물 파괴: 카드에 놓인 일꾼 하나를 일꾼 대기소로 옮깁니다.

 지도자 추대: 지도자 카드를 테이블에 놓습니다. 기존 지도자를 교체한 경우, 시민 행동 하나를 되돌려 받습니다.

 문화 유산 한 단계 건설: 토큰으로 덮이지 않은 맨 왼쪽 숫자만큼  을 지불하고, 파란색 토큰으로 그 숫자를 덮습니다.

 기술 개발: 개발하려는 카드의  점수를 지불하고, 카드를 내려놓습니다.

특수 기술, 정부 카드를 내려놓을 경우, 기존에 놓았던 같은 계열의 기술 카드와 교체합니다.

 혁명 선언: 기존 정부와 교체합니다. 시민 행동 전부를 사용하고, 정부 카드의 낮은 쪽 수치의  을 지불합니다.

 행동 카드 사용: (이런 턴에 가져온 카드는 사용할 수 없습니다.) 카드의 효과를 실행합니다.

카드 내용을 실행하면서 추가로 시민 행동을 쓰지 않습니다.

 군사 유닛 건설: 일하지 않는 일꾼 하나를 카드에 놓습니다.  을 지불합니다.

 군사 유닛 향상: 카드에 놓인 일꾼 하나를 같은 계열의 상위 카드로 옮깁니다. 두 카드에 표시된 자원의 차이만큼  을 지불합니다.

 군사 유닛 해체: 카드에 놓인 일꾼 하나를 일꾼 대기소로 옮깁니다.

 전술 사용: 자기 개인 공간에 전술 카드를 내려놓습니다. 자신의 전술 깃발을 카드 위에 놓습니다.

 전술 복제: 자신의 전술 깃발을 공용 전술 중 하나에 놓습니다.

## 턴 마무리 순서

- 개인 보드에 표시된 아이콘을 따라갑니다.
- 턴을 마무리하는 사람이 군사 카드를 버리는 즉시, 그 다음 사람은 자기 차례를 시작할 수 있습니다.

# 게임에서 쓰이는 용어

- 일꾼** 노란색 저장소가 아닌, 자신의 플레이 공간에 있는 노란색 토큰.
- 일하지 않는 일꾼** 카드에 놓여있지 않은 일꾼.
- 자신의 기술** 자신의 플레이 공간에 있는 기술 카드.
- 카드의 등급** 해당 카드의 시대.  
A시대 = 0등급, I시대 = 1등급, II시대 = 2등급, III시대 = 3등급.
- 농장 또는 광산** 농장 또는 광산 기술 카드(갈색)에 놓인 일꾼.
- 도시 건물** 도시 건물 기술 카드(회색)에 놓인 일꾼.
- 군사 유닛** 군사 기술 카드(빨간색)에 놓인 일꾼.
- 농장, 광산, 건물, 군사 유닛의 등급** 해당 일꾼이 놓여있는 기술 카드의 등급과 동일.
- 파괴** 농장, 광산, 도시 건물 하나를 파괴하면, 해당 일꾼을 일꾼 대기소로 되돌림.
- 해체** 군사 유닛 하나를 해체하면, 해당 일꾼을 일꾼 대기소로 되돌림.
- 희생** 군사 유닛 하나를 희생하면, 해당 일꾼을 노란색 저장소로 되돌림.
- 행복 지표** 카드와 일꾼으로 얻는 행복지수의 총합. 항상 0과 8사이.
- 불만 있는 일꾼 개수** 노란색 저장소에서 행복 지표 마커 왼쪽으로 비어 있는 구역의 수.
- 폭동** 턴을 마칠 때, 일하지 않는 일꾼의 수가 필요한 불만 있는 일꾼 수보다 적으면 생산 단계를 건너뛴.
- 자원 비용** 어떤 기술 카드에 일꾼을 올릴 때, 또는 문화 유산 한 단계의  비용.
- 과학 점수 비용** 기술 카드를 내려놓는  비용.
- 인구를 잃습니다.** 일하지 않는 일꾼 하나를 노란색 저장소로 되돌림.  
없는 경우, 카드에 있는 일꾼 하나를 되돌림.
- 인구를 얻습니다.** 노란색 저장소에 있는 노란색 토큰 하나를 일꾼 대기소로 옮김.
- 인구를 늘립니다.** 식량 비용을 지불하고 인구 하나를 얻음.
-  또는  을 잃습니다.** 잃은 양에 해당하는 파란색 토큰을 파란색 저장소로 되돌림.  
모자라는 경우, 있는 만큼만 되돌림.
-  또는  을 지불합니다.** “잃는” 경우와 비슷하지만, 지불할 양이 모자라면 해당 행동을 할 수 없음.
-  또는  을 얻습니다.** 얻는 양에 해당하는 파란색 토큰을 파란색 저장소에서 농장이나 광산으로 옮김.
-  점수를 지불합니다.** 사용한 점수만큼 과학 점수 표시 마커를 후퇴.  
지불할 점수가 모자라면 해당 행동을 할 수 없음.
-  또는  점수를 얻습니다.** 얻은 점수만큼 과학 점수 또는 문화 점수 표시 마커를 전진.
-  또는  점수를 잃습니다.** 잃은 점수만큼 과학 점수 또는 문화 점수 표시 마커를 후퇴.  
0보다 밑으로 내려가지 않음.
- 군사력이 가장 강한/약한 문명** 턴 순서에 따라 동틀 우위 결정.  
턴이 더 빠른 사람이 더 강한 문명. 턴을 진행하는 사람이 가장 강한 문명.
- 군사력이 가장 강한/약한 두 문명** 2인 게임의 경우, “군사력이 가장 강한/약한 문명”으로 간주함.
- 가장 많은(높은)/적은(낮은) 문명** 동틀 우위 결정은 위와 동일.
- 문명의 상대적인 평가** 각 평가별로 가장 높은 문명부터 가장 낮은 문명으로 정렬할 수 있고,  
동틀 우위 결정은 위와 동일.  
(게임이 끝난 후라면, 시작 플레이어를 턴을 진행하는 사람으로 간주.)