

Age of Renaissance (르네상스 시대)

한글 매뉴얼

(오리지널 룰)

1. 도입

- 1.1. **문예부흥 시대**는 셋에서 여섯 명의 플레이어가 서양 문명을 초기 중세 시대의 기원으로부터 세계의 지배적인 문화인 계몽 시대로 바꾸는 게임이다.

서양 세계가 탁월하게 솟아오른 것은 (대략 750-1750년간의 1000년간) 많은 요소들의 결과이다. 이 게임은 후에 **문예부흥** (14에서 16세기)이 된 문화를 꽃피우고 그 후의 **계몽**에 경제적인 기반을 제공한 상업 권세가(**베니스, 제노바, 런던, 파리, 함부르크, 바르셀로나**)에 집중한다.

- 1.2. **플레이어 역할**: 각 플레이어는 여섯 재정 세도가의 뒤에서 주도자로 행동한다.

- 사각 증표는 **지방**이라고 불리는 지도판 칸에 시장을 지배하기 위해 놓이는 시장 침투를 나타낸다. 만일 한 지방에 놓인 말의 숫자가 지방 **시장 수**와 같고 적대 말들이 없으면, 그 지방에 놓인 모든 **우방** 말들은 즉시 하나의 둥근 ○ 말로 바뀌어 수입을 발생시킨다. 만일 적대 말들이 있으면, 투쟁을 해결한 후에야 ○이 놓여질 수 있다.
- 수입은 여섯 범주에 들어가는 **진보**를 구입하는데 사용된다: **상업, 과학, 시민, 종교, 통신, 탐험**. 각 **진보**는 추가적인 능력을 준다.
- **역사** 텍스트의 **상품, 사건, 선구자** 카드를 뽑아서 기회를 만든다.
- 마지막으로, **비극 지표**는 각 플레이어의 민중들의 억눌린 소망을 기록한다.
- 이 네 가지 요소를 가장 잘 운영하는 플레이어가 이긴다.

2. 놀이 설명

- 2.1. **판**: 세가지 판이 있다.: **기본, 중급, 원정**. 셋 모두 놀이는 동일하고 그 사이의 끝내는 시점만 달라진다. (11.1을 보라) 플레이어가 판을 고를 때, **기본 게임**은 두시간이 걸

리는 반면에, 중급은 네시간이 걸릴 것이고, **원정 게임**은 여섯 시간이 필요할 것이라는 걸 기억하라. 대신에, 플레이어들은 미리 정해진 시간 제한까지만 놀기로 합의할 수도 있다.

2.2. **페이지**: 수도와 놀이 순서를 결정한 다음에, 행동은 처음부터 마지막까지 **놀이 순서 표시**를 따른다.

1. 첫 번째 플레이어가 **품질/과잉**을 그 상품의 가격을 현금으로 지불함으로써 무효화할 것인지 결정한다. 다음에, 각 플레이어는 차례로 카드를 뽑는다.
2. 모든 플레이어가 뽑은 후에, 각 플레이어는 추가적 카드를 사거나, 카드를 버리거나 (9.2), 통과를 할 수 있다.
3. 각 플레이어는 그가 가진 카드를 사용하거나 통과한다.
4. 각 플레이어는 하나 이상의 품목을 다음 순서대로 구입한다:
 - A. 배 승급이나
 - B. 하나 이상의 진보 또는
 - C. 안정화 또는
 - D. 비극 지표 경감,혹은 통과.
5. 각 플레이어는 차례로 증표로 카드를 사거나 그의 **확장** □/○를 그가 현재 소유한 지방에서 도달할 수 있는 지방에 놓으면서 그 배치에 의해 야기되는 모든 공격을 해결해간다. 모든 플레이어들이 증표를 배치한 후에 놀이에서 가장 많은 ○ (최소 하나)를 가진 플레이어가 공짜 카드를 하나 뽑는다.
6. 지도 위의 모든 하얀 □/○를 색깔 있는 ■/● 면으로 뒤집는다. 플레이어들은 수입을 은행가로부터 걷는다. 다음 차례의 상품 **품질/과잉** 상태가 결정된다. 각 플레이어는 비밀리에 **현금/증표** 할당을 그의 차례 일지에 기록한다. 증표 구입은 동시에 보여주고 **재고**에서 **확장** 대지 구역으로 옮기며 증표 당 \$1 씩을 지불한다.
7. 가장 적게 증표에 현금을 소비한 순서대로 플레이어들이 자신의 차례를 결정하고 다음 차례의 플레이어 순서를 **놀이 순서 표시**에 기록한다.

여섯 명 미만의 게임에서, 놀이꾼의 숫자를 포함하는 **놀이 순서 표시** 장소는 뛰어넘을 것이다. 예를 들어, 세 명 게임에서 “1번째”, “3번째”, “5번째” 장소는 “3” 기호를 포함하므로 절대 사용되지 않을 것이며 세 놀이꾼은 2번째, 4번째, 6번째만 움직일 것이다.

이 과정은 시간 제한에 도달하는 차례의 끝이나, 한 플레이어가 모든 26개 **진보** (11.1을 보라)를 획득하는 차례의 끝까지 반복된다.

3. 내용물

. 22" × 32" 지도판

- . 놀이 말 여섯 벌; 플레이어 당 하나의 색
- . 플레이어 대지 여섯.
- . 진보 일지 종이철
- . 역사 카드 64장
- . 육면 주사위 3개 (흰색 1개, 검은색 1개, 유채색 1개)
- . 1, 5, 10, 20, 100짜리 놀이 돈.

4. 지도판

4.1. **지방:** 땅을 묘사하는 지도상의 칸이 지방이다. 각각은 이름이 붙어있고 검은 선으로 경계가 되어있다.

- **해안 지방:** 땅과 옆은 파랑 물을 가지는 모든 지방 (극동, 신세계, 서아프리카, 아이슬랜드 포함). 예를 들어, 디종은 완전히 내륙이므로, 해안 지방이 아니다.
- **통과 불가 지역:** 이름 없는 칸은 놀이에 들어가지 않는다.
- **삽입 상자:** 서아프리카와 아이슬랜드는 외양선이나 천문학 진보를 가진 후에만 갈 수 있는 특별한 지방이다. 중국, 동 인도 제도와 인도는 원양항해술을 얻은 후에만 도달할 수 있다. 남북아메리카는 신세계 [U]를 가진 후에만 들어갈 수 있다.



4.2. **해양 영역:** 경계선 사이의 땅이 없는 푸른 부분은 건너는데 선적을 필요로 한다 (예, 당신은 선적하지 않고 코펜하겐에서 말모로 갈 수 없다).

- **바다:** 바다는 이름이 붙여진 중간 청색으로 칠해진 땅이 없는 부분이다 (아드리아 해같이). 바다는 외양선 [S]이나 갤리 (천문학[A]과 함께)가 있어야만 건널 수 있다. 말들은 차례 끝에 바다에 있을 수 없다.
- **대양:** 대서양은 어두운 청색으로 칠해져서 신세계와 극동 상자를 지도의 나머지와 분리하고 원양항해술[T]이 있어야만 건널 수 있다.



4.3. **시장 수:** 각 지방의 숫자는 그 지방의 시장이 지탱할 수 있는 최대 증표의 숫자이다. 그 숫자를 넘어서는 증표는 시장 경쟁을 유발한다 (9.53을 보라). 둥근 숫자를 가진 지방 (예, ③)은 하나의 지배 (●/○) 표지나, 그 숫자 까지의 증표를 지탱할 수 있다. 시장 수가 ①인 지방은 지배 표지를 수용할 수 없고 하나의 증표만을 지탱할 것이다.

4.4. **수도:** 시장 수가 흰색 원 (⑤) 대신 유색 원 (⑤) 기호 안에 있는 지방은 수도이다. 수도는 게임 시작에 그것을 선택한 플레이어의 시작점이고 경제적인 본거지이다. 원래 소

유자의 말의 힘은 그 자신의 수도안에 있는 동안 항상 두배가 된다 (9.53을 보라).

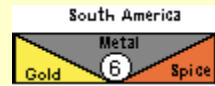
- 4.5. **상품:** 중요한 무역품의 원천 (혹은 교역점)은 쉽게 알아보기 위해 색으로 구분된다. 예를 들어, 모든 금 지방 (인도, 남아메리카, 수에즈, 사라이, 프레이그)은 노란 색으로 칠해져 있다. 다섯 개의 외양 지방은 여러 색으로 칠해져 있는데 각 지방은 하나의 지배 표지에 의해 통제되는 두세 개의 상품을 가지고 있기 때문이다.
- 4.6. **지역:** 지도를 여섯 개의 커다란 놀이 지역으로 나누는 두꺼운 경계선은 여섯 명 미만이 놀 때는 놀이에서 제외되는 지도 구역을 정의한다. 각 지역은 그 경계와 같은 색의 로마 숫자로 번호가 붙어있다 (예, 지역 I 은 함부르크를 포함한다).
- 4.7. **통제 판들:** 지도판은 게임 정보를 기록하는데 사용되는 여러 개의 관리 궤도를 포함한다. 다른 사람들에 의해 가장 효율적이라고 간주되는 하나의 플레이어가 중개인이 된다. 그는 단독으로 궤도의 모든 표지들의 이동에 책임이 있지만, 투쟁이 해결될 때 상품의 특실을 알려주는 조수를 두어야 한다.

세 번째 플레이어가 은행가가 된다. 그는 은행으로부터의 모든 수입을 지불해주고 각 플레이어가 은행에 지불하는 모든 품목의 정확한 구입 가격을 걷는다.

- **비극 지표:** 이 트랙 기록은 각 플레이어가 그들의 민중의 요구를 무시하는 등급을 기록한다. 비극 표지가 “1000” 사각형을 넘어선 플레이어는 즉시 게임에서 탈락한다. 비극 표지는 “0” 사각형 미만으로 내려갈 수 없다.
- **뽑기 더미:** 역사 덱은 시대 수 (1, 2, 혹은 3)에 따라 분류되어 세 개의 더미로 나뉜다. 시대 1이 초기 뽑기 더미가 되고 앞면을 밑으로 놓여진다. 기본 게임에서는, 시대 1 카드만이 사용된다. 뽑기 더미가 비고 다른 카드가 필요할 때, 다음 시대의 카드가 재활용 더미에 있는 모든 카드들과 섞여서 새 뽑기 더미를 형성한다.
- **재활용 더미:** 동근 시대 숫자를 가진 모든 사용된 카드는 여기에 앞면을 위로 놓인다. 다음 시대가 시작될 때, 다음 시대의 덱과 재활용 더미의 모든 카드를 섞어서 새 뽑기 더미를 만든다. 재활용 더미의 맨 위 카드만이 살펴보기 위해 열려져 있다.
- **선적 표시:** 각 플레이어의 현재 선적 능력이 그의 배 표지를 선적 표시의 알맞은 칸에 놓음으로서 표시된다. 외양선[S]에 의해 이익을 보게 되면 배 표지를 돛 3개 짜리 면으로 뒤집어 선적 표시의 중간 부분의 “10” 구역에 놓는다.
- **상품 일지:** 이 트랙은 게임의 열두 개 상품에 대한 소유권을 표시한다. 각 줄의 첫 번째 칸은 상품을 색에 의해 식별하고 기본 값과 각 시대에 들어가는 상품 카드의 숫자를 알려준다. 만일 숫자가 별표를 가지고 있다면, 그 카드는 서로 다른 상품으로 사용될 수 있는 이중 상품 카드이다. 남은 칸은 각각 그 상품에 대한 한 지방의

소유권을 나타낸다. 이 칸은 지역에 따른 색으로 구분되어있고 각 지역에서 그 상품을 가진 모든 지방을 나열한다. 각 칸은 또한 상품을 소유한 숫자에 대한 지불가를 나열한다. 플레이어가 **지배** 표지를 얻거나 잃을 때, 중개인은 상품 표지를 트랙 사이에서 현재 지배한 지방의 총합을 보여주도록 움직인다. **확장** **페이지**를 실행할 때 각 플레이어는 상품의 득실을 지도판 말을 없애거나 놓을 때 알려줘서 중개인이 표지를 조정할 수 있도록 해야 한다.

다중 상품: 신세계와 극동에 있는 다섯 사각 **외양** 지방은 각각 여러 개의 상품을 가지고 있다. 예를 들어, 중국을 통제하는 놀이꾼은 하나의 ●로 두 상품을 얻는다. **아메리카** 중 하나를 **지배**하면 세 상품을 통제한다. 다른 모든 지방은 하나만을 생산한다.



5. 대지와 말

5.1. **대지:** 각 플레이어는 보조 대지를 가진다. 게임의 플레이어 수에 맞는 면을 사용한다: 3-4 혹은 5-6. 시장 확장을 위해 구입한 증표는 **확장** 구역에 흰 면을 위로 해서 놓는다 (□). 각 플레이어의 **재고** (그가 뽑을 수 있는 증표의 공급)은 검은 구역에 놓는다. 쉽게 세고 움직일 수 있도록 증표를 여섯 개씩 쌓는 것을 권장한다.

등근 **지배** 표지는 대지의 표시된 등근 칸을 덮고 있다가 놀이 중간에 차례로 제거/반환한다. 이렇게 함으로써, 각 플레이어들은 수입 구역의 마지막 열려진 등근 칸을 확인함으로써 얼마나 많은 지방을 지배하는지 금방 알 수 있을 것이다.

5.2. **말:** 각 플레이어들은 다음의 말 한 벌을 가진다:

- 사각 증표 36개: **확장** (□) 혹은 **통제** (■).
- 등근 표지 25개: **지배** 표지 기준 (●) 혹은 신규 (○)
- 플레이어들은 자기의 말들을 지도와 대지 사이에서 옮길 때 대지가 완전히 보이도록 유지해야 한다.

5.3. **표지:** 각 플레이어들은 또한 **비극 지표** 상태와 **놀이 순서 표시**를 기록하기 위한 두 개의 작은 사각 표지와, **선적 표시**에 놓는 배 표지, 그리고 **상품 일지**를 위한 12개의 상품 표지를 가진다.

5.4. **돈:** 돈은 항상 보이게 놓아야 하지만, 그 총계를 숨기기 위해 멍치로 없어 놓을 수 있다. 그러나, 모든 플레이어들은 각 플레이어들에 대해 어느 때라도 마지막으로 기록된 현금 숫자 (각 차례 끝에 필요한)를 알 권리가 있다.

6. 문명 진보

진보 일지에 나열되어 있는 26개 품목은 이 기간 동안 서양 세계에 의해 이룩된 발전을 나타낸다. 각 품목이 획득될 때, ID 글자 상자에 표시함으로써 확인한다. 상대도 또한 그에 맞게 그들이 가지고 있는 일지의 이차적 나열에 확인을 해서 모든 플레이어의 정확한 진보 상황을 유지할 수 있다. 일단 차례가 끝나면, 모든 V 표시한 상자는 검게 칠해서 현재 사는 것과 구분해야 한다.

7. 역사 덱

7.1. **시대**: 각 카드는 게임의 세 시대를 나타내는 숫자 “1”, “2”, “3”을 가지고 있다. 이 구분은 대략 750-1250, 1250-1500, 1500-1750에 각각 상응한다. 덱은 놀이 전에 “1”, “2”, “3”의 더미로 분류해서 사건이 보다 역사적인 순서대로 일어나도록 해야 한다. **역사 카드**에는 세가지 종류가 있다.

7.11. **상품 카드**: 지도에 보여지는 12개 상품을 나타내는 27개의 카드가 있다. **상품 일지**에 각 시대 별로 얼마나 많이 있는지, 그 가치 증가 (지불), 위치가 나열되어 있다. 각 카드는 또한 그 상품을 가진 지방을 강조하는 지도를 담고 있다. 각 상품 카드는 사용했을 때, 모든 플레이어들은 그 상품을 통제하는 ●의 값을 수급하는 것을 “**유발**”한다. 각 카드의 밑에 **상품 일지**에 나열된 데에 따라 점진적으로 높아지는 금액이 있는 열 개의 지불 상자가 있다. 사용된 카드는 **재활용 더미**에 놓아서 다음 시대에 다시 뽑는다.

두 개의 상품 카드 (**포도주/직물과 금/상아**)는 사용할 때 그 소유자가 상품을 고르도록 해준다.

7.12. **사건 카드**: 18가지 사건이 있다. 원에 찍혀진 시대 숫자를 가진 것은 사용된 후에 앞면이 위로 가도록 **재활용 더미**에 놓여진다. 시대 숫자가 사각에 나타난 것은 사용 후에 제거된다.

• **비극 카드**: 어떤 사건은 다른 사건에 의해 무효화된다 (예, 등자가 화약에 의해서). 무효화된 카드는 게임에서 제거되지 않는다. 그것들은 손에 든 장수와 안정화 비용을 증가시키는 거의 쓸모없는 카드로서 놀이에 남아 있다. 이런 비극 부담은 예술 (9.2)을 이용해서만 버릴 수 있다. 그러나, 그것들은 풍차/물방앗간 (9.53)을 통해서 거래될 수 있다.

7.13. **선구자 카드**: 미리 카드 사용 페이지에 사용했다면 다음의 구입 페이지에서 특정 진보의 비용을 경감하는데 이용할 수 있는 19개의 선구자가 있다. 각각은 구입 페이지 후에 게임에서 제거된다.

8. 게임 준비

- 8.1. **카드와 돈:** 역사 카드를 시대에 따라 분류한다. 다음에 첫 번째 덱을 섞고, 각 플레이어에게 한 장의 카드를 나눠주고 나머지를 앞면을 밑으로 해서 뽑기 더미에 놓는다. 다른 시대는 치워 둔다. 각 플레이어에게 초기 금액으로 \$40씩을 준다.
- 8.2. **놀이 지역:** 여섯 명 미만이 놀 때는, 특정 지역만 사용된다.

놀이꾼 수	수도	사용되는 지역
3	베니스, 제노바, 바르셀로나	IV에서 VIII까지
4	더하기 파리	더하기 III
5	더하기 런던	더하기 II
6	더하기 함부르크	더하기 I

플레이어들은 사용되지 않는 지역을 통해 배 이동을 할 수 있지만, 말들을 그 지역에 남길 수는 없다.

- 8.3. **수도 고르기:** 어느 편인지는 비밀리에 적은 입찰에 의해 골라진다. 각 플레이어는 차례 일지의 “수도 입찰” 칸에 가능한 수도 중에서 첫째로 높게 입찰한 것에 대한 입찰가를 첫 번째 선택 오른쪽에 기록한다. 다음 높은 입찰을 두 번째로 적고, 이런 식으로 계속한다. 각 플레이어는 그의 수도를 고를 때, 그에 맞는 색의 놀이 말을 가지고 그것들을 대지에 배치해서 재고를 형성한다. 그의 색은 차례 일지 밑의 알맞은 “선택” 상자에 기록된다.

비긴 입찰은 주사위를 굴려서 높게 굴린 사람이 먼저 고르는 것으로 해결한다. 선택 하면, 각 수도는 같은 색의 ● 지배 표지로 표시된다. 당신 것이 당신의 경제 제국의 시작점이다. 놀이 중에, 놀이 순서가 비긴 것의 해결은 모두 수도를 나중에 고른 플레이어에게 유리하게 끝날 것이다. 그 플레이어는 놀이 순서에서 모든 비긴 플레이어에 대해 앞이나 뒤를 선택할 수 있다.

- 8.4. **비극:** 각 플레이어는 그의 비극 표지를 비극 지표의 “0” 칸에 놓는다.
- 8.5. **놀이 순서:** 첫 번째 게임 차례에서 놀이 순서를 결정하기 위해 놀이 순서 페이즈 (일반 차례에서 마지막 페이즈)을 수행한다. 당신의 초기 \$40 (빼기 당신의 수도 입찰가)를 현금과 증표 사이에서 배분하여 진보 일지의 “차례 1” 칸에 쓴다.

9. 놀이의 게임 차례 과정

각 차례는 일곱 개의 페이즈로 나뉜다. 처음 다섯 페이즈는 각 플레이어들에 의해 차례로 다음 페이즈가 시행되기 전에 완결된다. 페이즈 6과 7은 동시에 이루어진다. 각 페이즈는 당신의 대지 가운데에 약속되어 있다.

9.1. **카드 뽑기 페이즈:** 놀이 순서의 첫 번째 플레이어는 모든 상품 품질이나 과잉, 혹은 둘 다를 없애기 위해 기본 값과 같은 현금을 소비할 수 있다. 다음에, 각 플레이어는 차례로 역사 덱에서 카드를 뽑는다. 시작하기 전에 나눠진 한 장에 더해서, 당신은 첫 번째 카드 사용 페이즈에서 두 장의 카드를 가질 것이다.

9.2. **카드 구입 페이즈:** 도시 성장 [V]을 획득한 각 플레이어는 차례로 은행에 \$10를 지불함으로써 역사 덱에서 추가로 한번 뽑기를 구입할 수 있다.

- **예술:** 예술 진보 [P]를 가진 플레이어는 각 차례마다 카드 구입 페이즈 동안에 구입하거나 구입을 거절한 후에 손에 든 카드 한 장을 버릴 수 있다 (효과를 내지 않고). 만일 그 카드가 동근 시대 숫자를 가졌다면, 그것은 앞면을 위로 해서 재할용 데미에 놓인다. 아니라면, 그것은 보여준 뒤에 게임에서 제거된다.

9.3. **카드 사용 페이즈:** 각 플레이어는 차례로 몇 장이든 카드를 사용하거나 통과할 수 있다.

9.31. **상품 지불:** 상품 카드의 사용은 그 상품을 가진 지방에 ● 표지를 가진 각 플레이어에게 은행에서의 지불을 유발한다. 금액은 그 플레이어에 의해 지배되는 그런 지방의 숫자에 맞게 점증하는 가격 상승의 증가에 따라 카드에 나열되어 있다.

- **예:** 바르셀로나 플레이어는 바르셀로나, 리스본, 마르세이유에 ●를 가지고 있다. 파리 플레이어는 슈트라스부르크를 지배한다. 포도주 카드가 어떤 플레이어에 의해 서든 사용되면, 바르셀로나 플레이어는 \$45 (카드의 세 번째 지불 상자 안의 금액)을 수금하고, 파리 플레이어는 \$5를 받는다.

- **산업 촉진:** 산업 진보 [M]는 모든 상품 카드의 증가를 상자 하나만큼 증가시킨다. 그러나, 가지지 않은 상품의 첫 번째 가치 상자를 유발할 수는 없다. 산업 진보는 한 차례에 무제한적인 수의 상품 카드의 가치를 증가시킬 수 있다.

- **예:** 산업과 하나의 포도주 ●를 가진 플레이어는 포도주 카드가 사용되었을 때 \$20를 수금할 수 있다.

9.32. **사건 카드:** 사건을 사용하는 것은 역사적인 사건 발생을 재현한다. 대부분의 사건은 그 카드를 사용하는 플레이어 뿐만 아니라 다른 플레이어들에게도 영향을 미친다. 그러나, 선택이 주어진다면 항상 카드의 소유자가 누가 영향을 받을 것인지를 선택한다.

어떤 사건은 ●을 ■로 바꿔야 한다. 만일 ● 소유자가 재고에 남아있는 증표가

없다면, 그는 ●을 확장의 ■로 바꾸거나 그 지방을 비게 놔둘 수 있다.

없엠: 어떤 사건은 비극 지표의 비극 표지 조정에 관계된다. 비극 지표에서 “X 칸을 얻는다”라고 지시되어 있으면, 당신의 비극 표지는 그 칸만큼 지표의 더 큰 숫자가 씌인 사각형으로 이동한다. 만일 혼란 사각형까지 진보하면, 당신은 게임에서 나간다; 당신의 말들은 지도의 위치에서 방어하고 당신이 사용하지 않은 카드는 게임에서 제외되거나 재활용 더미로 간다. 민족주의 (만일 가능하면)를 제외한 모든 진보는 당신의 말들에 적용되지 않는다. 수입은 게임을 시작한 플레이어의 수에 근거하여 그대로 지불된다 (9.6을 보라).

9.33. **선구자 카드:** 선구자를 사용하는 것은 그 인물이 세계사에 등장하여 뒤에 오는 구입 페이지에 카드에 나열된 할인을 당신이 특정 진보를 구입하는데 적용할 수 있도록 해준다. 그 카드를 빈 선구자 표시에 앞면을 위로 놓거나 만일 선구자 표시가 이미 차 있다면 당신 앞에 앞면을 위로 놓는다. 이용하든 아니든, 그 카드는 구입 페이지의 끝에 놀이에서 제거된다.

- **후원:** 각 차례에 첫 번째 사용된 것을 제외한 모든 선구자는 후원 [E]을 가진 다른 플레이어들에 의해 요구되는 후원의 대상이 된다. 보호되지 않는 위치에 있는 선구자의 소유자는 그것을 후원 요구로부터 보호하기 위해 얼마나 소비할지를 정하고 그 투자를 앞면이 위로 놓인 선구자 카드 위에 놓아야 한다. 그것은 구입 페이지의 끝에 은행에 지불될 때까지 거기 남아있다. 후원 [E]을 가진 각 플레이어는 카드에 놓여진 것과 같은 총액을 그의 구입 페이지에 선구자 카드의 소유자에게 지불함으로써 가용한 선구자의 크레딧을 구입할 수 있다.

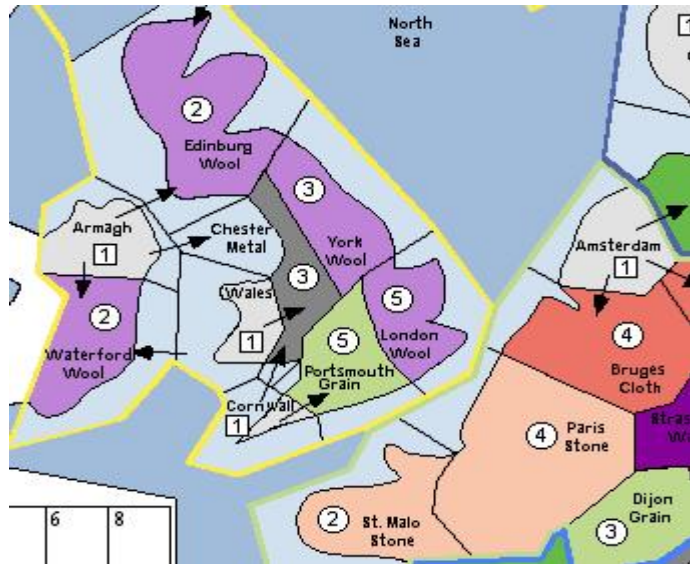
- **예:** 베니스가 현재 차례의 두 번째 선구자로서 콜롬부스를 사용하면, 콜롬부스는 후원을 받을 수 있다. 베니스는 후원 요구로부터 보호받기 위하여 \$10를 은행에 지불한다 (일시적으로 콜롬부스에 놓인다). 바르셀로나는 후원을 가지고 있고 그의 구입 페이지에 베니스에게 \$10를 지불한다. 이제 베니스와 바르셀로나는 콜롬부스의 60 크레딧을 사용할 수 있다. 런던도 후원을 획득하기로 결정한다면, 그는 그의 구입 페이지에 \$10를 베니스에 지불하고, 마찬가지로 60 크레딧을 얻을 수 있다. 베니스가 후원 보호에 아무것도 지불하지 않았다면, 세 플레이어 모두가 공짜로 콜롬бус 크레딧을 얻었을 것이다. 뿐만 아니라, 바르셀로나는 또한 필사본을 가지고 있기 때문에 콜롬бус 크레딧으로 구입하는 각 진보에 추가로 \$10 크레딧을 얻는다.

- **인쇄술:** 선구자 카드는 또한 만일 인쇄술 [O]이 있으면 그 플레이어에 의해 이전에 획득된, 거기에 나열된 어떤 진보에 대해서도 선구자의 크레딧을 즉시 환불하는데 사용될 수 있다. 여러 개의 크레딧을 가진 선구자는 하나의 구입을 할인하고 다른 것을 환불하는 데도 이용될 수 있지만, 두 진보 모두 이미 획득했거나 그 차례 동안에 구입할 것일 때만 된다. 필사본에 의해 지도자 구입에 부가되는 +10 할인과 후원 요구는 환불에 적용되지 않는다.

9.4. 구입 페이즈: 각 플레이어는 차례로 다음 순서대로 어떤 것이든 구입하거나 통과할 수 있다.

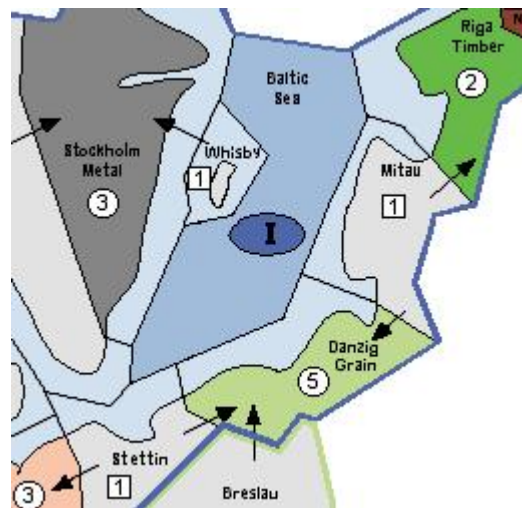
9.41. 배 승급: 선적 없이는, 플레이어는 그들의 원래의 인접한 곳에서 바다로 분리된 지방에 증표를 놓을 수 없다.

• 예: 파리 플레이어는 갤리 2나 외양선을 개발할 때까지 런던에 증표를 놓을 수 없다. 갤리 2를 가지고, 첫 번째 차례에 런던은 에딘버그, 요크, 포츠머스, 콘웰, 세인트 말로, 파리, 브루크스, 암스테르담에 바다를 건너서 증표 두 개를 놓을 수 있다.



각각 네 개 등급을 가진 세 종류의 배가 있다. 각 종류 안에서의 배 승급은 오름차순으로 구입해야 한다 (예를 들어 갤리 2에서 갤리 4 다음에 갤리 6 다음 갤리 8로). 차례 당 한 플레이어가 하나의 승급만 구입할 수 있다. 각 승급은 \$10의 비용이 든다. 구입하면, 플레이어의 배 표지는 선적 표시의 그에 맞는 칸으로 이동한다.

• 천문학: 천문학 [A]를 가진 플레이어의 갤리는 하나의 바다를 해안 지방처럼 건널 수 있다. 예를 들어; 스톡홀름에 있는 ■는 갤리 2로 발틱 해를 건너 단치히와 리가로 각각 두 개의 증표를 선적하는 기반으로 이용될 수 있다. 천문학이 없으면, 갤리 2로 해안선을 따라 슈테틴까지밖에 선적할 수 없을 것이다.



선적 수송은 외양선 진보 [S]나 천문학 [A]을 획득할 때까지 해안 지방을 경유할 수밖에 없다. 대양과 다섯 개의 사각형 외양 지방에 들어가는 것은 원양항

해술 진보 [T]를 가질 때까지 허용되지 않는다.

당신은 차례 당 몇 개의 증표를 수송할 수 있지만, 차례 당 같은 지방에 당신의 선적 능력보다 더 많은 증표를 하역할 수 없다. **궤리 2**로 당신은 모든 우방 ■나 ●으로부터 두 **해안 지방**만큼 떨어진 각 지방에 두 개의 증표를 수송할 수 있다. **궤리 4**로 승급함으로써, 당신은 모든 우방 ■나 ●으로부터 네 **해안 지방**만큼 떨어진 각 지방에 네 개의 증표를 수송할 수 있다. 이 능력은 **궤리 8**까지 동일하게 각각 승급된다.

- **외양선:** 플레이어가 **외양선 [S]**를 획득하면, 그의 배 표지는 뒤집혀서 세 개의 돛을 가진 면이 되어 **선적 표시**의 “**외양선 10**” 상자로 이동한다. 그는 이후에 모든 **해안 지방**에 열 개의 증표까지 놓을 수 있다 (다섯 개의 사각형 **외양** 상자나 만일 **동방 진출**이 없다면 **지역 V**를 제외하고). 12로 승급하면, 12 개의 증표 까지 수송할 수 있고, 그렇게 계속된다. **선적 표시**의 10 칸은 **궤리 8** 칸에서 \$10으로 승급해서 얻을 수는 없다.

- **원양항해술:** **원양항해술 [T]**을 획득하면 당신의 배 표지를 **원양항해술 선적 표시**의 “1” 상자로 이동한다. 당신은 어떤 **해안 지방**이든 무제한의 증표를 수송할 수 있지만 (**신세계 [U]**도 필요한 **아메리카**를 제외하고), 하나의 **외양** 상자에만 들어가고 유지할 수 있다. \$10 승급을 더하면 당신의 배는 **선적 표시**의 “2” 상자로 이동하여, 두 **외양** 상자에 들어가고 유지할 수 있으며, 그렇게 계속된다.

9.42. **진보:** 각 플레이어는 차례로 하나 이상의 **진보**를 구입할 수 있다. 구입은 이전 카드 사용 페이지에서 사용한 선구자와 먼저 차례에 산 **진보**에 의한 크레디트를 포함할 수도 있다. **선구자** 할인은 그 **선구자** 카드가 사용된 차례 동안에 항상 사용되어야 한다 (구입이나 환불에).

- **크레디트:** **진보** 크레디트는 획득한 동일한 차례에 사용될 수 없다. 플레이어는 그런 할인 혜택을 받기 위해 다음의 차례까지 기다려야 한다. 그러나, **진보** 크레디트는 한 차례 동안에 여러 개의 **진보**를 구입하는데 사용될 수 있다.

- **선결조건:** **진보**와 그 선결조건은 그 선결조건을 먼저 구입하는 것에 의해 동일한 차례에 살 수 있다.

- **특성:** **진보** 특성은 즉시 이용될 수 있다. 예를 들어, **후원**을 사서 가능한 **선구자**의 크레디트를 요구하는데 이용하거나, **필사본**이나 **공공 연구**를 먼저 구입함으로써 동일한 차례에 당신의 두 번째 구입에 도움이 되도록 이용할 수 있다.

9.43. **안정화:** 당신이 **안정화**를 구입하지 않는다면 당신의 **비극 지수**는 매 차례마다 하나 이상의 칸이 늘어날 것이다. **안정화** 비용은 당신의 **손에 쥔** 크기에 달려있다: 더 많은 카드를 가질수록, **안정화** 비용이 더 커진다. 첫 번째 카드는 비용이 \$1이고, 두 번째 카드는 추가로 \$2 비용이 들고, 세 번째는 추가로 \$3, 등이다. 당신이 지불할 용의만 있다면 가지는 카드의 수는 제한이 없다.

안정화 비용을 완전히 지불하지 못하면 **안정화** 비용 이상의 값을 가진 **비극** 칸을 얻게 된다. 부분적인 **안정화** 지불은 허용되지 않는다.

- 예: 파리는 **비극** **궤도**의 90 칸을 차지하고 있고 손에 쥔 다섯 장의 카드에 대한 **안정화** 비용 \$15를 지불하는데 실패한다. **비극** 칸 하나를 올려 100이 되는 것은 10의 가치밖에 없기 때문에 지불하지 못한 **안정화** 이상이 아니므로 125로 **비극** 칸을 둘 올려야 한다. 반면에, 제노바는 **비극** **궤도**의 100 칸을 차지하고 있고 손에 든 여섯 장의 **안정화** 비용 \$21을 지불하는데 실패했다. 그의 **비극** 증가는 한 칸만 오르는데 그 칸은 25의 가치가 있고 지불하지 못한 **안정화**보다 크기 때문이다.

	80
90	100
125	150
175	

9.44. **비극 경감**: 플레이어들은 **구입 페이지** 동안에 현재 **비극**과 다음 낮은 숫자의 칸 사이의 차이를 지불함으로써 **비극 지표를 향상시켜** 그들의 표지를 그 낮은 숫자의 칸으로 떨어뜨릴 수 있다. 그러나, 플레이어는 절대 **비극** 상태를 한 차례에 그가 획득한 **진보** 단계보다 많은 칸만큼 **비극 경감**으로 향상시킬 수 없다. 한 단계는 모든 여섯 범주의 하나 씩의 진보로 구성된다. 그러므로, 한 차례에 **비극 경감**으로 **비극** 지수를 두 칸 향상시키기 위해서는, 플레이어는 각 여섯 범주에 최소한 두 개의 **진보**를 가지고 있어야 할 것이다.

- 계몽: 계몽 [D]을 가진 플레이어는 **비극 경감**을 반 값으로 구입할 수 있다 (분수는 올림한다).

진보의 “MR” 등급은 그것을 구입한 차례에만 **비극 경감**을 구입하는데 적용될 수 있다. 나열된 MR 등급은 동일한 차례 동안에 획득한 다른 진보 MR 등급과 현금에 의해 보충될 수 있다. MR 등급의 사용되지 않은 부분은 다음 차례에 이용하기 위해 저장할 수 없다.

- 예: 문에부흥의 100 MR **비극 경감** 크레디트는 소유자가 최소한 두 단계의 **진보**를 가지고 있지 않으면 플레이어의 **비극 지표**를 겨우 한 칸만 올리는데 이용될 수 있다.
- 신세계: 신세계 [U]를 가진 플레이어는 자동적으로 다른 모든 요소에 관계없이 각 수입 **페이지** 동안에 **비극 지표**를 한 칸 향상시킨다.

9.5. **확장 페이지**: 각 플레이어는 차례로 지도에 몇 개든 증표를 놓는다. □의 배치는 지도상의 통과 불가능한 지역을 제외하고 현존하는 우방 ■/● 말들에서 도달 가능한 모든 지방에 놓을 수 있다.

- 동방 진출: 지역 V 지방은 동방 진출 [R]을 소유하지 않으면 들어갈 수(혹은 전쟁으로 얻을 수) 없다.

배치는 ■나 ● 표지나 플레이어의 수도 양쪽으로부터 따라갈 수 있다. 플레이어의 수도는 심지어 그것이 다른 플레이어에 의해 지배되더라도 우방지로서 이용될 수 있다.

우방지로부터 가능한 범위 안에 있기 위해서는, 배치는 그 원래 위치와 같은 경계를 가진 지방이어야 한다 [예외: 대상]. 배 승급 (해안선을 따라 여러 지방을 경유하도록 해주는)과 특정 진보 (바다와 대양 통과를 가능케 해주는)는 그 소유자에게 배치를 증가시켜 준다.

- **대상:** 대상 [I]은 만일 들어가는 첫 번째 지방이 다른 플레이어에 의해 통제되지 않으면 땅의 경계를 넘어 두 칸 떨어진 곳에 □를 놓는데 이용할 수 있다. 지방은 ● (○이 아니고)이나 그 시장 수와 같은 ■ (□이 아니고)가 있을 때 통제된다. 대상은 해상 이동과 조합하여 증표 배치에 이용할 수 없다.

새로 배치된 □나 ○는 동일한 차례에 추가적인 배치의 기반으로 이용될 수 없다. 그러므로, 내로 배치된 말들은 하얀 면이 위로 가게 놓고, 수입 페이지 중에만 그 색깔 있는 면으로 뒤집어진다. 일단 지도상에 배치하면, 말들은 절대 실제로 “움직이지” 않는다. 그것들은 없어지거나 ○ 표지로 바뀔 때까지 배치된 곳에 남아있다.

이용되지 않은 증표는 재고로 돌아간다. 그것들은 나중 차례에서 이용하기 위해 저장될 수 없다.

일단 놀이꾼들이 규칙에 익숙해지면, 간단히 ○를 새로 지배하는 지방에 놓고 필요한 □를 바로 확장에서 재고로 옮겨서 시간과 노력을 절약할 수 있다.

- **면죄부:** 확장 페이지의 시작에, 면죄부 [F]를 가진 플레이어는 면죄부를 가지지 않은 플레이어 한 명 당 증표를 둘 씩 증가시킨다. 만일 재고에 그렇게 하기 위한 증표가 부족하면, 만들 수 없는 증표 당 \$1씩 은행에서 수금할 수 있다. 상대가 면죄부에 대한 지불을 못한다고 해서 당신이 그것을 소유하지 못한 플레이어 당 두 개의 증표/달러를 받지 못하게 되는 것은 아니다.

만일 확장 페이지의 시작에 면죄부가 없으면, 면죄부를 가진 각 플레이어 당 2개의 증표를 자신의 재고로 되돌린다. 만일 면죄부에 지불할 충분한 증표가 부족하면, 나머지를 은행에 현금으로 내거나 비극 지표에서 한 칸을 얻는다.

9.51. **확장 카드:** 자신의 확장 페이지 중 어느 때든지, 각 플레이어는 증표를 재고로 되돌림으로써 뽑기 더미에서 하나의 카드를 구입할 수 있다. 확장 카드의 가격은 페이지 동안에 구입한 순서에 따라 달라진다. 페이지 동안 구입한 첫 번째 카드의 비용

은 증표 세 개, 구입한 두 번째 카드의 비용은 증표 여섯 개, 세 번째 카드는 증표 아홉 개, 이렇게 계속된다. 만일 첫 번째 플레이어가 카드를 구입하는 것을 거절했다면, 두 번째 플레이어는 증표 세 개로 한 장을 구입할 수 있고, 이렇게 계속된다.

9.52. **위성:** □ 지방 수를 가진 지방은 위성이다. 그곳은 ●/○ 표지를 가질 수 없다. 경쟁 후에 위성을 차지할 수 있는 유일한 것은 하나의 ■/□이다. 그러나, 같은 나라의 지배 표지에 인접한 ■ (□가 아니고)에 의해 통제되는 각 위성은 경쟁에서 그 지배 표지의 기본 방어 값에 1을 더해준다. 위성은 그 경계를 넘어서 지원하는 지방을 가리키는 화살표를 가지고 있다.

- 예: 리옹 지방은 리스본의 위성이다. 리스본의 ○/●는 보통 3의 힘을 가진다. 그러나, 만일 소유자가 ■ (□가 아니고)로 리옹 또한 통제한다면, 리스본은 4의 힘을 가진다.



9.53. **경쟁:** 이미 지배되는 지방에 □를 배치해서 그 지배를 공격할 수 있다. 시장 경쟁은 현재 증표의 수 (그 힘이 아니고)가 지방의 시장 수를 초과할 때 항상 공격의 형태로 일어난다. 그 시장 수를 초과하는 수가 되도록 증표를 지방에 배치하려면, 당어 부대의 힘 더하기 시장 수와 동등해야 하고, 최소한 시장 수만큼의 증표가 있어야 한다. 이것을 한 뒤에, 세 개의 주사위를 동시에 굴려 공격을 해결한다:

- 만일 유채색 주사위가 당신의 놀이 순서보다 크다면, 당신이 이긴다.
- 만일 검은 주사위가 흰 주사위보다 크다면, 당신이 이긴다.
- 다른 경우에는, 방어자가 이긴다.

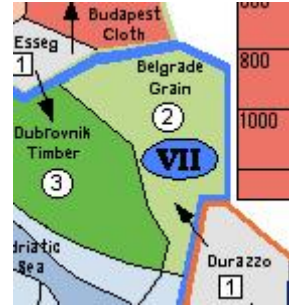
지배 표지는 그 지방의 시장 수와 동일한 개수의 증표의 가치가 있다는 것을 기억하라.

공격의 해결은 어느 차례에서든지 공격자가 군사 이점을 사용하면 달라진다. 그의 증표의 힘이 증가하는데에 더해서, 공격자는 검은 주사위가 흰 주사위보다 크거나 같을 때 이기게 된다. 유채색 (놀이 순서) 주사위는 군사 이점 카드에 절대 영향을 받지 않는다.

진 말들은 재고로 돌아온다. 이긴 말들은 남는다 (혹은 ○로 바뀐다).

- 예: 베니스는 벨그라드를 ●로 통제하고 있고 등자를 사용중이며 민족주의를 가지고 있다. 벨그라드가 ●로 완전히 차지되어 있기 때문에, 런던은 여섯 개의 증표를 거기에 놓아야 벨그라드와 겨룰 수 있다 (베니스의 힘 4 [●=2, 더하기 본토 지역에서의 민족주의로 1, 더하기 등자로 1] 더하기 시장 수 ②). 여섯 개의 증표 미만으로는 진입할 수 없다.

벨그라드가 하나의 베니스 ■만을 가지고 있다고 가정하자. 그 시장 수가 ②이므로, 몇 개의 증표이든 대상으로 공격하지 않고 그곳을 통과할 수 있지만, 공격하지 않고는 하나만 남아있을 수 있다. 만일 런던이 벨그라드에 증표를 하나보다 많이 배치하려면, 지배에 겨루기 위해서 다섯 개의 증표를 배치해야 한다 (베니스의 힘 3 [■=1, 더하기 본토 지역에서의 민족주의 1, 더하기 등자로 인한 1] 더하기 시장 수 ②).



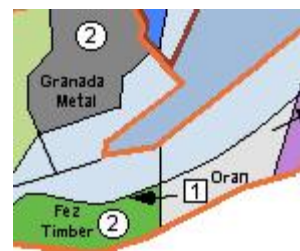
이제 런던이 벨그라드에 들어가는 대신에, 제노바가 들어간다고 가정하자. 제노바 또한 민족주의를 가지고 있고 역시 본토 지역이기도 하다. 만일 하나보다 많은 증표를 벨그라드에 배치한다면, 그 지방과 겨루기 위해 증표 네 개를 배치해야 하는데 그 민족주의 이점이 베니스의 그것과 상쇄되기 때문이다 (베니스의 힘 2 [■=1, 더하기 등자 1] 더하기 ②의 시장 수).

- 예: 베니스는 바리를 ■로 통제하고 민족주의를 가지고 있다. 베니스는 그러므로 바리에서 힘 2다. 런던이 바리에 들어가서 겨루기 위해서는, 증표 세 개가 필요할 것이다 (둘은 베니스의 힘에 대해 더하기 시장 수 하나). 그러나, 만일 런던이 화약을 사용중으로 +1 힘 수정치가 있다면, 런던은 두 개의 증표로 바리와 겨룰 수 있다 (1 ■= 힘 2 더하기 시장 수 1).



제노바가 화약을 사용중이고 민족주의를 가지고 있다고 가정하자. 이것은 하나의 증표로 바리에서 겨룰 수 있는데 시장 수 때문에 하나의 증표가 필요하고 또한 화약과 민족주의 양쪽에 의한 +1 힘 수정치로 인해 힘 3을 가지기 때문이다.

- 예: 파리는 ■를 오란에 하나 가지고 있다. 런던은 차례의 세 번째에 이동하고 오란에 갠리 2로 도달할 수 있다. 런던은 □를 하나 놓고, 또하나를 더해 오란의 ■ 하나와 대결한다. 그의 주사위 굴림은 붉은 색이 4나와서 그의 놀이 순서 (3)보다 크므로 파리의 ■를와 여분의 런던 □를 각각의 재고에 되돌린다. 만일 런던이 +1 군사적 이점 카드를 사용했다면, 오란을 증표 하나로 탈환하는 것을 시도할 수도 있었다. 그러나, 만일 파리가 +1 군사적 이점 카드를 사용했다면, 오란을 공격하는데는 □이 셋 필요해서 런던은 갠리 2로 운반하지 못했을 것이다.



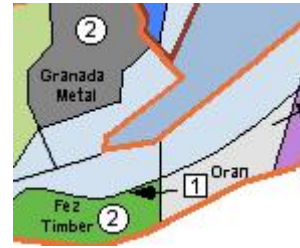
- 예: 파리는 페즈에 ●를 가지고 있다. 런던은 갠리 2로 페즈에 두 □만을 상륙시킬 수 있는데 이것은 파리의 ●를 대치하는데 필요한 넷보다 적으므로, 런던은 페즈에 들어갈 수 없다.

그러나, 런던이 외양 10 배를 가졌다고 가정하자. 그것은 페즈에 □ 네 개를 배치

함으로써 공격할 수 있다. 그러나, 만일 파리가 오란에 그대로 ■를 가지고 있다면, 페즈를 치는데 □ 다섯이 필요할 것이다; 그 힘 (2 + 위성 오란의 1) 더하기 시장 수 ② 더.

놓인 증표가 그 지방의 시장 수를 초과하지 않는 한 더 많은 □를 이미 차지한 지방에 더할 수 있다. 격퇴된 공격은 필요한 □를 투입함으로써 성공하거나 공격자가 다른 곳으로 갈 때까지 동일한 페이지에 다시 반복할 수 있다.

- 예: 먼저의 예로 되돌아가, 런던은 오란을 갠리 2로 상륙시킨 □ 두 개로 공격한다. 그러나 이번에는, 런던은 붉은 색 3을 굴려서 놀이 순서보다 크지 않다. 검은 주사위 굴림도 또한 흰 주사위 굴림보다 크지 않기 때문에, 런던은 진다. 런던의 둘은 재고로 돌아온다. 런던은 다시 공격하길 원하지만, 이미 갠리 2가 수송할 수 있는 모든 증표를 상륙시켰기 때문에 할 수 없다.



그러나, 런던이 갠리 4를 가지고 있다고 가정해보자. 이제 □이 둘 더 있으므로 오란을 다시 한번 더 공격할 수 있다. 이번엔 비록 런던이 다시 빨간색 “3”을 굴렸지만, 검은 주사위 굴림이 흰 주사위 굴림보다 커서 런던의 공격은 성공한다. 파리의 ■는 런던 □로 대체된다. 여분의 런던 □는 재고로 돌아온다.

런던은 이제 페즈를 □ 넷으로 공격하고 빨간색 2, 검은색 1, 흰색 2를 굴려 - 공격에 지고 □ 넷을 잃는다. 런던은 이전 차례에서 인접한 지방을 얻었거나 선적 능력이 8 이상이 아니라면 다시 공격을 할 수 없다. 그것이 외양 10을 가졌다고 가정하고 또다른 □ 넷으로 공격해서 이번에는 빨간색 5를 굴려 공격에 이겼다고 가정하자. 파리의 ●와 런던 □ 네 개는 각각의 재고로 돌아가고 런던 ○가 페즈에 대체된다.

그 지방이 등근 시장 수 (예, ③)를 가지고 있고, 최소한 그 지방의 시장 수만큼의 증표를 가지고 있다면 증표를 ○로 대체할 수 있다.

플레이어들은 또한 제한된 수의 지배 표지를 다른 곳에 사용하기 위해 ●를 ■로 대체할 수 있다.

- 세계인: 세계인 [Y]을 가진 플레이어는 공격에 영향을 줄 수 있는 위성에 가진 각 ■마다 모든 공격 (그냥 ●/○ 방어가 아니고)의 기본 힘에 하나를 더할 수 있다.
- 개종: 개종 [G]을 가진 플레이어는 모든 공격에서 만일 유채식 주사위가 놀이 순서보다 크거나 같으면 이긴다.
- 성당: 성당 [H]를 가진 플레이어는 성당을 가지지 않은 각 플레이어에 대해 차

레 당 하나의 공격을 주사위 굴림 해결 전에 자동적으로 이기도록 선택할 수 있다. 이 능력은 **전쟁** 해결에는 적용되지 않는다. 현재 차례에 어느 플레이어가 그렇게 당했는지 회상하는 기억을 보조하기 위해, **차례** 밑의 적절한 **성당 사용** 상자를 확인하라.

- **민족주의:** 민족주의 [W]는 수도를 포함하는 지역 안의 모든 세력에 힘을 하나 더해준다. 민족주의는 또한 **전쟁** 카드가 사용되었을 때 **전쟁** 주사위 굴림 해결을 +1 수정한다.
- **풍차/물레방아:** 풍차/물레방아 진보 [I]를 가진 플레이어가 다른 플레이어로부터 지방의 통제를 빼앗을 때마다, 그는 그 지방의 **시장** 수와 같은 □를 추가로 지불하여 강제로 그 플레이어와 교환을 시도할 수 있다. 만일 주사위 굴림이 **시장** 수이하라면, 그의 시도는 성공하고 그는 그가 가진 카드 중에서 하나를 골라 희생자의 손에서 임의로 뽑은 하나와 교환할 수 있다. 플레이어는 차례 당 강제 교환을 한번만 시도할 수 있다. 자발적 교환은 허용되지 않는다.

최대 확장: 36개의 증표만이 가용하기 때문에 증표 배분은 절대 36을 넘을 수 없다. 이 최대값은 나중에 이미 지도상에 있는 증표 만큼 줄어든다. 그러나, 놀이꾼은 그가 얻을 수 있는 증표보다 더 많은 돈을 증표에 소비해서 **놀이 순서**에서 마지막 놀이꾼이 되는 것을 시도할 수 있다.

9.54. **확장 보너스:** 확장 **페이지** 끝에 지도상에 가장 ○ (●이 아니고)이 많은 플레이어는 **역사** **덱**에서 공짜 카드를 한 장 뽑는다. 비김은 그 **페이지** 동안에 먼저 움직인 플레이어에게 유리하게 해결된다.

9.6. **수입 페이지:** 모든 ○/□는 색깔있는 면으로 뒤집힌다. 각 플레이어는 그의 **수입** 구역의 마지막 열린진 원의 수와 같은 돈을 수금한다. 만일 플레이어가 **흡수**라면 위의 숫자를 사용하고, 만일 플레이어가 **짜수**라면 밑의 숫자를 사용하라. 만일 플레이어가 없어도, 게임 수입 수준은 동일하게 남는다 (즉, 네 명의 플레이어가 시작할 때 가진 수준 4 수입 수는 게임에서 계속 사용된다).

- **이자와 이윤:** 이 진보를 가진 플레이어는 남아있는 현금을 최대 지도판 수입까지 두배로 만든다.

- 예: 플레이어 다섯 명 게임에서, 런던은 놀이 중에 17개의 ●를 가져서 수입이 \$100이다. 만일 런던이 이윤도 또한 가지고 있고, 수입 지불 전에 \$108을 가지고 있다면, 추가로 \$100을 더 받는다.

- **중산층:** 이 진보를 가진 플레이어는 차례 당 \$10 수입을 추가로 수금할 수 있다. 이 보너스는 이윤으로부터의 이득 한계를 \$10 올릴 것이다. 이것은 또한 **안정화**

비용을 반으로 한다 (분수는 늘린다).

- **신세계:** 신세계 진보 [U]를 가진 플레이어는 수입 페이지 동안에 다른 모든 적용되는 제한이나 처리와 관계없이 비극 상태를 한 칸 향상시킨다.

9.61. **상품 과잉/품절:** 수입 페이지 끝에, 세 주사위를 두 번 굴려서 다음 차례의 상품 과잉/품절을 만들어낸다. 흑백 주사위를 합계하여 그 사건 숫자를 가진 상품을 상품 일지에서 고른다 (상품 주사위 굴림 12는 금과 상아양쪽에 동등하게 영향을 준다). 유채색 주사위 굴림이 1, 2, 3이면 품절이 일어난다; 유채색 주사위 굴림이 4, 5, 6이면 과잉이 일어난다. 과잉은 모든 지불을 한 상자씩 감소시킨다. 품절은 모든 지불을 한 수익 상자씩 증가시킨다.

독점: 주어진 상품에 대해 다른 플레이어들보다 더 많은 지방을 통제하는 사람이 독점자가 된다. 품절인 상품의 독점자는 공짜 카드를 하나 뽑는다. 과잉인 상품의 독점자는 그가 통제하는 그 상품의 각 지방 당 \$1씩을 지불해야 한다.

동일한 상품의 품절과 과잉은 서로 상쇄되어 그 차례에 아무것도 일어나지 않는다. 다른 경우에, 각 품절/과잉은 그 상품이 사용되거나 다음 차례의 끝이 될 때까지 지속된다 (어느 쪽이든 먼저 되는 것). 동일한 상품에 대해 동일한 차례에 품절이나 과잉이 둘이면 그 차례에 처음 사용된 두 개의 카드에 영향을 주지만, 주어진 수익에 추가적이진 않다.

다음 차례에 첫 번째 움직이는 플레이어는 카드 뽑기 페이지의 시작에 그 상품의 기본 가격과 동등한 현금을 은행에 지불함으로써 과잉/품절 상태를 상쇄할 수 있다.

- **예:** 주사위 굴림이 빨강 4, 검정 4, 하양 3이 나와서 포도주에 과잉이 일어났다. 바르셀로나는 와인 ● 셋, 파리는 하나를 가지고 있다. 이 과잉이 일어난 포도주의 독점자이므로, 바르셀로나는 은행에 \$3을 지불한다. 만일 포도주 카드가 사용되면, 바르셀로나는 \$20을 받고, 파리는 아무것도 받지 못할 것이다. 만일 과잉 대신 품절이었다면, 바르셀로나는 공짜 카드를 받을 것이고, 만일 포도주가 사용되면, \$80을 받을 것이며, 파리는 \$20을 받을 것이다. 만일 포도주 카드가 두 장 사용되면, 첫 번째 것만 품절/과잉의 영향을 받는다.

더 나아가 바르셀로나가 놀이 순서의 첫 번째 플레이어가 될 수 있었다고 가정하자. 카드 뽑기 페이지에 카드를 뽑기 전에, \$5를 은행에 지불해서 포도주 과잉을 해소한다. 과잉/품절을 없애는 것은 독점자의 보너스 카드나 벌금을 상쇄하지는 않는다.

9.7. **놀이 순서 페이지:** 모든 플레이어는 비밀리에 다음 차례에 대한 총액을 산 증표, 남은 현금을 차례 일지에 기록한다. 그리고 나서 증표 구입을 공표하고 재고에서 확장으로 옮기는 증표 당 \$1씩을 은행에 지불한다. 각 플레이어의 차례 표지를 증표를 사는데

가장 적은 자분을 사용한 플레이어부터 **놀이 순서 표시**의 첫 번째 사용가능한 장소에 놓고, 다음 적게 증표를 산 플레이어가 다음 사용가능한 장소에 놓고 계속 이런 식으로 나간다. 동률은 **차례 일지**의 “**선택**” 상자에 기록된 대로 **수도**를 나중에 선택한 플레이어에게 유리하게 해결된다.

- **문예부흥**: **문예부흥 진보** [Q]를 가진 플레이어는 차례 당 한번 어떤 페이지가든 시작할 때에 **놀이 순서 표시**에서 바로 밑이나 바로 위에 있고 **문예부흥**도 가지지 않은 플레이어와 자리를 바꿀 수 있다. 만일 둘 이상의 플레이어가 그 차례의 동일한 페이지 동안에 자리를 바꾸길 원하면, 현재 성립된 차례 순서에 따라서 그렇게 해야 한다.

- **예**: 파리와 런던만이 **문예부흥**을 가진 플레이어이다. 그들은 현재 각각 첫 번째와 세 번째로 움직이며, 바르셀로나는 두 번째로 움직인다. **확장 페이지**의 시작에, 런던은 **문예부흥** 특성을 사용해서 **확장** 동안에 두 번째로 움직이기로 결정한다. 그러나, 파리가 먼저 자리를 바꿀 선택을 가지고 있고 그렇게 해서, 바르셀로나를 첫 번째로 움직이게 한다. 런던은 더 이상 차례 순서에서 **문예부흥**을 가진 플레이어 뒤에 있지 않기 때문에, **확장 페이지**에서 더 이상 위로 올라갈 수 없고 **놀이 순서**에서 그 자신보다 뒤에 있는 플레이어와 자리를 바꾸지 않고 교환을 거절한다

10. 외교의 수행

플레이어들은 서로 간에 무엇이든 약속할 수 있지만, 어떠한 합의도 구속력은 없다. 약속을 깬 플레이어에 대한 유일한 벌칙은 적대적이 된 파벌의 불편한 관심이다. 그러나, “뭐든지 된다”라는 이 기본 틀 상위에, 두 개의 규칙이 적용된다:

- 모든 외교는 모든 플레이어들이 자유롭게 말할 수 있게 개방된 채로 탁자에서 수행되어야 한다.
- 플레이어는 다른 플레이어에게 카드를 사용하거나 강제로 바꾸기 전에 **절대로** 보여줄 수 없다.
- 어느 쪽 규칙이든 어긴 플레이어는 즉시 **비극 지표**에서 한 칸 벌칙을 받을 뿐만 아니라 씌여진 그 차례의 **현금** 총계의 절반이 몰수된다. 플레이어가 부주의하게 카드를 떨어뜨려서 보여줬거나, 부정확하게 사용했거나, 혹은 사용하고 나서 마음을 바꿨다면, 그 플레이어는 첫 번째 적법한 기회의 카드를 사용하거나 위의 벌칙을 **받아야** 한다.

11. 게임에서 승리하기

- 11.1. **시간 제한**: 게임은 어떤 플레이어든 26개 **진보**의 완전한 한 벌을 모두 획득한 차례 다음에 끝난다. 다른 경우에, 게임은 **시대 1** 덱에서 (만일 **기본 게임**을 한다면), 혹은 **시대 2** 덱에서 (만일 **중급 게임**을 한다면), 또는 **원정 게임**을 한다면 **시대 3** 덱에서

모든 카드가 뽑힌 차례가 완료된 다음에 끝난다. 또는, 플레이어들은 특정한 시간 제한까지 노는 데 합의하여, 그 현재 차례 후에 놀이를 끝낼 수도 있다. 덱이 비면, 그 게임 판의 마지막 차례임을 알리고, 모든 남은 놀이는 추가적인 카드 뽑기 없이 수행된다.

- 11.2. **마지막 카드 사용:** 마지막 차례의 수입 **페이즈** (마지막 차례의 놀이 순서 **페이즈**는 없다) 후에, 뽑았지만 사용하지 않은 모든 남아있는 카드는 막 끝난 차례와 동일한 놀이 순서를 이용해서 사용해야 한다. 첫 번째 플레이어는 새로 굴린 **폼절/과잉** 상태의 제거를 살 수 **없다**. 사용된 상품을 가진 지방을 지배하는 플레이어들은 지불을 받는다. 먼저 버린 (**예술**이나 **없어진** 플레이어들을 통해서) 카드나 뽑히지 않은 카드만이 효과가 없다.

선구자들은 **인쇄술 [O]**과 언급된 **진보** 모두를 가진 소유자에게만 환불을 제공한다.

사건은 비김으로 끝난 **전쟁**의 해결이 존재하지 않는 다음 차례로 연기될 수 없다는 것을 제외하면 정상적으로 사용된다. 전쟁하는 편의 회 동안에 비길 때마다, **비극** 칸을 얻고 승자가 선언되거나 차례 끝이 될 때까지 다음 플레이어 차례 (회)에 다시 굴려야 한다. 마지막 차례에 사용된 **군사적 이점**과 **민족주의**는 그대로 적용된다. 허용된 **전쟁** 비김의 최대 수는 현재 차례의 남아있는 플레이어 회수로 제한된다. 만일 차례 마지막에도 여전히 비긴다면, 게임은 **전쟁** 승자와 패자를 가리지 않고 끝나지만, 각 플레이어는 그들이 비긴 각 회수에 대해 **비극**을 하나씩 얻는다.

• **예:** 6명 게임에서, 만일 놀이 순서의 네 번째 플레이어가 **전쟁** 카드를 게임 끝에 사용한다면, **전쟁**이 지속될 수 있는 최대 회수는 셋이다.

- 11.3. **승리:** 승자는 모든 획득한 **진보**와 가진 현금을 더하고나서 플레이어의 현재 **비극** 상태를 뺀으로써 결정된다. 총계가 가장 높은 플레이어가 승자이다.

계산 팁: 모든 **진보**와 각 **진보** 범주 (예, **탐험 \$400**)의 총 가치 (\$2100)는 **진보 일지**의 괄호 안에 나와있다.

- 11.4. **플레이어 이탈:** 시간 제한 전에 떠난 플레이어는 다른 없어진 플레이어처럼 취급한다 (9.32).

- 11.5. **해설:** 현금, 증표 혹은 지불을 반으로 할 때, 분수는 다음 정수로 올림한다.

승자에게 유지할 수 있는 ●를 강제로 양도해야 하는 **전쟁** 패자는 승자가 유지할 수 있는 지방을 선택해야 한다. **동방 진출**이 없는 플레이어에게 **지역 V** ●를 양도하거나, **외양향해술**이 없는 플레이어에게 **외양** ●를 양도하거나, **신세계**가 없는 플

레이어에게 신세계 ●를 양도할 수 없다. 그러나, 전적 범위를 넘어서는 것은 ●를 양도하는 것을 제한하지 않는다. 예를 들어, 런던이 갠리 2만을 가지고 있고 지도판에 다른 땅이 없어도 지역 VI의 어떤 땅이든 받을 수 있다. 만일 필요한 수의 유지할 수 있는 ●를 승자에게 양도할 수 없으면, 패자는 양도할 수 없는 ● 마다 비극간을 증가시킨다.

역사 카드에 언급된 모든 ■와 ●는 앞 (완전히 색칠된 쪽)면이 위로 올라간 말들을 뜻한다.

Age of Renaissance (르네상스 시대)

예시 게임
(오리지널 룰)

문예부흥 시대의 3명 게임(돈, 벤, 빌)이 막 시작되었다. 몇 가지 전략적 요령 이해를 위해 시작 차례를 관찰해보자.

초기 카드 패:

돈 - 양모
벤 - 십자군
빌 - 비단

수도 입찰을 시작한다. 돈과 빌은 각각 첫 번째 선택에 \$3씩을 입찰하여, 빌이 비김 해결 주사위 굴림에서 이긴다. 그는 빨리 동쪽으로 팽창하는데 눈독을 들이고 베니스를 골라 은행에 \$3을 지불한다. 각 플레이어의 차례 일지의 선택 1에 “노랑”이 쓰여진다.

돈 또한 두 번째 선택에 \$3을 지불한다. 양모 카드로 빨리 시작하고 일어서기 위해서 제노바를 피하고 싶어, 바르셀로나/파랑으로 낙착한다. 벤은, 십자군 카드가 모든 시작시의 단점을 만회할 것을 알고, 0으로 입찰했다.

벤은 제노바를 공짜로 얻는다. “파랑”이 선택 2 상자에, “보라”가 선택 3 상자에 쓰여진다. 각 플레이어들은 ●를 수도에 배치한다.

각 플레이어들은 “총계”, “증표”, “현금”을 다음과 같이 게임 일지의 차례 1 구역에 쓴다:

• 파랑(돈/바르셀로나):	\$37	14	\$23
• 보라(벤/제노바):	\$40	17	\$23
• 노랑(빌/베니스):	\$37	20	\$17

일단 전부 끝나면, 그들의 배당을 공개하고 각자 \$14, \$17, \$20을 은행에 지불하고 그만큼의 증표를 대지의 확장 면으로 옮긴다. 중개인은 상품 일지에 노랑과 보라 표지 하나씩을 직물 칸의 “1”에 놓고 파랑 표지 하나를 포도주 칸의 “1”에 놓는다. 파란색 차례 표지를 놀이 순서 표시의 “2번째” 상자에 놓고, 뒤에 보라색과 노란색 표지를 “4번째”와 “6번째”에 순서대로 놓는다.

1. 카드 뽑기 페이지:

파랑은 라시드 에드 던을 뽑는다

보라는 교황 칙령을 뽑는다.

노랑은 양모를 뽑는다.

2. 카드 구입 페이지:

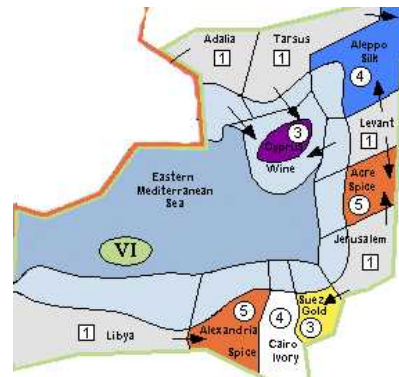
플레이어들이 모두 도시 성장을 획득하지 못했기 때문에 카드 구입 페이지는 없으므로, 놀이는 다음으로 진행된다:

3. 카드 사용 페이지:

파랑은 넘어간다. 다음에 오는 구입 페이지에 필사본을 사는데 쓸 목적으로 라시드 에드 던을 지금 사용할 수 있지만, 그렇게 하면 첫 번째 우선순위를 두고 있는 초기 배 승급을 살 충분한 돈이 남지 않을 것이다.

보라는 십자군 카드를 사용해 지역 VI 안의 어떤 지방이든 선택해서 ●를 놓을 수 있다. 그는 에이커를 고른다. 중개인은 보라색 표지를 상품 일지의 향료 줄의 “1” 칸에 놓고 보라색 비극 표지를 비극 지표의 10 상자로 옮긴다.

노랑은 양모 카드를 사용하지만 어떤 플레이어도 양모 지방을 통제하고 있지 않기 때문에 지불을 유발하지 않는다. 노랑의 계획은 양모가 드문 동쪽으로 확장하려는 것이고 바르셀로나가 젊은 사자의 몫을 요구할 것을 완전히 예상하고 있으므로 바르셀로나가 그것으로부터 이익을 얻을 수 있을 뿐만 아니라 나중에 그것에 대한 안정화 비용까지 지불하기 보다는 그것을 지금 사용하려는 것이다.



4. 구입 페이지

파랑은 갤리 2에 \$10을 지불하고 손에 든 두 장에 대한 안정화로 \$3을 지불하여, \$10이 남는다.

보라는 대상에 \$20을 지불하고 손에 든 한 장에 대한 안정화로 \$1을 지불하여, \$2가 남는다.

노랑은 갤리 2에 \$10을 지불하고 손에 든 한 장에 대한 안정화로 \$1을 지불하여, \$6이 남는다.

5. 확장 페이지

파랑은 증표 14개를 다음과 같이 배치한다:

- 몽펠리에: 2□ = 1○.
- 바스크: 2□ = 1○.
- 발렌시아: 2□ = 1○.
- 그라나다: 2□ = 1○.
- 틀레도: 3□ = 1○.
- 마르세이유, 툴로스, 팔마: 각각 1□.

보라가 다음에 한다. 그는 증표 17개를 다음과 같이 배치한다:

- 보르도: 4□ = 1○. (대상이 초기 투자 값을 한다.)
- 리옹: 4□ = 1○.
- 밀라노: 3□ = 1○.
- 플로렌스: 4□ = 1○.
- 수에즈, 알레포: 각각 1□ (다시 대상의 도움을 받는다).

노랑이 다음에 증표 20개를 다음과 같이 배치한다:

- 두브로프닉: 2□ = 1○.
- 벨그라드: 2□ = 1○.
- 로마: 2□.
- 플로렌스: 8□ 대 1○. [공격 주사위 굴림: 검은색 5, 흰색 3. 공격자가 이긴다.] ○를 하나 놓는다. □ 여덟 개와 ○을 각각의 재고로 되돌린다.

노랑이 멈춘다. 그는 증표 여섯이 남았는데 그가 이번 차례에 도달할 수 있는 마지막 남은 지방: 밀라노를 공격하기에 딱 맞는 양이다. 그러나, 만일 그렇게 한다면, 그는 확장 카드를 살 것이 남지 않고 마지막으로 움직이면서 증표 셋 만으로 카드를 살 수 있는 경우는 드물다. 하지만, 이 경우에, 실제로 비용은 실질적으로 증표 여섯이 되는데 남아있는 증표 셋으로는 아무것도 할 수 없고 그것들을 사용하지 않으면 재고로 돌아갈 것이기 때문이다. 이것이, 보라가 십자군으로 지역 VI에 그렇게 빨리 침입한 행운에 대한 경계심과 합쳐져, 문제를 결정한다. 그는 밀라노에 있는 보라를 공격한다.

밀라노: 6□ 대 1○. [공격 주사위 굴림: 검은색 3, 흰색 3. 방어자가 이긴다.] 공격자의 주사위 굴림이 방어자의 주사위 굴림을 이기는데 실패했기 때문에 □ 여섯은 재고로 돌아간다. 빨간색 주사위는 던지지도 않았는데 노랑은 6번째 위치에 있어 개종을 살 때까지는 빨간색 주사위로 이길 가능성이 없기 때문이다.

이제 모두의 □와 ○을 뒤집어서 ■와 ●으로 돌린다. ●로 바꿀 수 있는 ■은 ●로 바꾼다. 최종적으로 첫 번째 차례의 확장 결과는 파랑이 5○, 보라가 3○, 노랑이 3○이 되었다. 파랑은 최대 확장으로 공짜 카드 (내란)를 받는다.

6. 수입 페이지:

수입 궤도의 마지막 열린 원을 확인하여, 플레이어들은 다음 차례에 받아서 현재 현금에 더할 것이 아래 수입과 같다는 것을 안다:

- 파랑: ● 여섯으로 \$33.
- 보라: ● 다섯으로 \$30.
- 노랑: ● 넷으로 \$27.

과잉/품질 주사위 굴림은 빨간색 4, 흰색 1, 검은색 2가 나와서 양모 과잉을 만들었고, 빨간색 5, 흰색 2, 검은색 5가 나와 포도주 과잉이 생겼다. 바르셀로나가 두 과잉 상품 모두의 독점자이고 양모 지방 둘에 대한 -\$2와 포도주 지방 하나에 대한 \$1로 은행에 \$3을 지불한다.

7. 놀이순서 페이지:

각 플레이어는 비밀리에 차례 2의 증표 경비를 아래와 같이 기록한다:

파랑:	\$40	23	\$17
보라:	\$32	19	\$13
노랑:	\$33	20	\$13

경비가 공개되고 지불되면서 중개인이 차례 표지를 보라를 “2번째”에, 노랑을 “4번째”에, 파랑을 “6번째”에 놓는다.

차례 2

1. 카드 뽑기 페이지:

- 보라는 신비주의 만연을 뽑는다.
- 노랑은 갑옷을 뽑는다.
- 파랑은 포도주/직물을 뽑는다.

2. 카드 구입 페이지:

플레이어들이 모두 도시 성장을 획득하지 못했기 때문에 카드 구입 페이지는 없으므로, 놀이는 다음으로 진행된다:

3. 카드 사용 페이지:

보라는 통과한다. 신비주의 카드는 그가 좋아하는 것이 아니지만, 최소한 과학 하나를 사서 다른 다람들보다 비극을 적게 올릴 수 있을 때까지 가지고 있기로 결심한다.

노랑도 통과한다. 갑옷 카드를 지금 전투에서 낭비하기에는 빈 지방이 너무 많다.

파랑은, 제노바의 지역 VI에서의 빠른 시작을 경계하여, 보라에 내란을 때린다. 그는 알제리의 양모가 지금 그가 닿을 수 있는 거리 안에 있기 때문에 양모를 가지고 때를 기다리기로 결심한다. 보라를 약하게 함으로써, 그는 심지어 마르세이유를 차지하여 그의 포도주 이익을 증가시켜 포도주/직물 카드를 아주 쓸만한 것으로 만들 수도 있다. 제노바는 ■로 줄어들고 보라 직물은 상품 일지에서 없어진다. 보라는 또한 비극 지표를 한 칸 더 열고 확장 페이지의 끝으로 떨어져서 노랑과 파랑이 각각 2번째와 4번째로 올라간다. \$7이나 증표 열 개의 손실에 직면하여, 보라는 파랑을 저주하면서 은행에 \$7을 내고 갠리 건조가 손실된 것을 슬퍼한다. 십자군으로 인한 유리한 동쪽에서의 첫 시작이 아니었다면, 보라는 아주 어려운 위치에 있었을 것이다 - 두 탐욕스런 이웃 사이에 끼인데다가 선적도 없다. 다행히도, 이 순간에는 선적을 필요로 하지 않는 동방에서의 확장의 여지가 있다.

4. 구입 페이지:

보라는 손에 든 두 장의 안정화를 위해 남은 \$6의 절반을 지불하며 선적 경쟁에서 더 뒤쳐지게 되는 운명을 슬퍼한다. 잔액: \$3.

노랑은 \$10을 지불하여 갠리 4로 승급하고 손에 든 두장에 대한 안정화로 \$3을 지불한다. 잔액: \$0.

파랑은 안정화 요금이 손에 든 세 장에 대해 \$6이 된다는 것만 제외하고 그대로 따라간다. 잔액: \$1.

5. 확장 페이지

노랑은 남쪽과 동쪽으로 갠리 4로 도달할 수 있는 곳까지 완전히 확장한다. 남은 세 증표로 확장 카드를 사는데 전쟁이 나온다.

로마: $2\blacksquare + 2\blacksquare = 1\bigcirc$.

시칠리아: $2\blacksquare = 1\bigcirc$.

튀니스: $4\blacksquare = 1\bigcirc$.

살로니카: $2\blacksquare = 1\bigcirc$.

크레타: $3\blacksquare = 1\bigcirc$.

바리, 뒤라조, 코르푸, 아테네: 각 $1\blacksquare$.

파랑 또한 공백을 메우면서 확장한다. 그는 튀니스를 공격하여, 노랑의 남진에 제동을 걸고 동시에 세 번째 직물 지방을 빼앗으려고 하고 싶지만, 기존의 인접한 곳이 없는 이상 증표 여덟 개의 공격에 필요한 선적이 부족하다. 그는 증표 여섯이 드는 확장 카드 구입을 넘기고 대신 마지막 일곱 개의 증표를 내란에 걸린 제노바를 공격하는데 이용한다.

레온: $1\blacksquare$.

리스본: $4\blacksquare + 1\blacksquare = 1\bigcirc$.

마르세이유: $3\blacksquare = 1\bigcirc$.

페즈: $2\blacksquare = 1\bigcirc$.

알제리: $2\blacksquare = 1\bigcirc$.

나폴리: $4\blacksquare$ (필요한 증표 다섯 개보다 선적이 부족).

제노바: $7\blacksquare$ 대 $1\blacksquare$ (두배) [공격 주사위 굴림: 빨간색 3, 검은색 5, 흰색 2] = $1\bigcirc$.

보라는 이웃의 약탈적인 경향을 슬퍼하며 저항 없이 지역 VI에서의 팽창을 완수한다. 선적이 없으므로, 제노바는 키프로스에도달할 수 없고 마지막 증표는 놓을 곳이 없어 몰수되어야 한다.

알렉산드리아: $5\blacksquare = 1\bigcirc$.

카이로: $4\blacksquare = 1\bigcirc$.

수에즈: $2\blacksquare + 1\blacksquare = 1\bigcirc$

알레포: $3\blacksquare + 1\blacksquare = 1\bigcirc$.

타르수스, 레반트, 아달리아, 예루살렘: 각 $1\blacksquare$.

노랑은 새 시장 다섯을 가져 파랑과 비겼음에도 최대 확장으로 공짜 카드(석재)를 받는다. 노랑은 차례 순서에서 파랑보다 먼저 움직였기 때문에 비김에서 승리한다.

6. 수입 페이지:

수입 궤도의 마지막 열려진 원을 확인함으로써, 플레이어들은 다음 차례에 현재 현금에 다음을 더한다는 것을 알게 된다:

파랑: 11●으로 \$48.

보라: 8●으로 \$39.

노랑: 9●으로 \$42.

상품 주사위 굴림 (빨간색 2, 검은색 5, 흰색 1과 빨간색 1, 검은색 6, 흰색 1)으로 포도주와 직물이 품절된다. 바르셀로나는 포도주의 독점자이고 공짜 카드(모피)를 가진다. 베니스는 직물의 독점자이고 역시 공짜 카드(석재)를 뽑는다.

7. 놀이 순서 페이지:

각 플레이어는 비밀리에 차례 3의 증표 경비를 아래와 같이 기록한다:

파랑: \$49 1 \$48

보라: \$42 14 \$28

노랑: \$42 32 \$10

경비가 공개되고 지불되면서 중개인이 차례 표지를 파랑을 “2번째”에, 보라를 “4번째”에, 노랑을 “6번째”에 재배열한다.

차례 3

1. 카드 뽑기 페이지:

파랑은 목재를 뽑는다.
보라는 향료를 뽑는다.
노랑은 디오니소스 익시구스를 뽑는다.

2. 카드 구입 페이지:

플레이어들이 모두 도시 성장을 획득하지 못했기 때문에 카드 구입 페이지는 없으므로, 놀이는 다음으로 진행된다:

3. 카드 사용 페이지:

파랑이 확장 입찰을 낮게 한 이유는 곧 명백해진다. 그는 기쁨이 만연하여 포도주/직물 카드를 포도주에 대한 수금을 위해 사용한다. 그가 지배하는 세 와인 지방은 품질에 의해 증액되어 그에게 \$80을 준다. 노랑도 지배하는 크레타가 품질로 조정되어 \$20의 혜택을 받는다. 파랑은 다음에 양모 카드를 사용해 세 양모 지방에 대한 \$18을 추가로 받는데, 누군가 스미르나를 가져서 그를 추적할 것이고 그의 상대들이 아무도 혜택을 못 받는 지금이 지불을 유발할 최적기라고 판단했기 때문이다. 이제 현금이 넘쳐나서, 그는 라시드 에드 단을 그 차례의 첫 번째 선구자 카드로 사용하여 후원 요구로부터 안전하도록 보장한다.

보라는 정말 필요한 \$36을 줄 향료 카드를 사용하려는 충동에 저항한다. 그는 현재 두 향료 지방이 당분간 안전한 것으로 보이기 때문에 향료 품질이 발생해 그의 수금이 \$81로 증가될 것이라며 그것을 계속 가지고 있기로 결심한다. 그러나, 그는 그러는 동안 교황 칙령을 사용해 이 차례의 모든 탐험 구입을 금지시킴으로써 파랑의 전성기를 무너뜨리기로 결심한다. 다른 일이 없다면, 그것은 파랑이 라시드 에드 단에 의해 제공된 동방 진출에 대한 \$10 크레디트를 잃어버리도록 보장한다.

노랑은 갑옷, 전쟁, 디오니소스 익시구스와 석재 카드 둘 다를 사용한다. 세 플레이어 모두 석재 지방을 하나씩 가지고 있고 따라서 각각 \$2를 수금한다. 그러나, 파랑이 후원을 사서 익시구스의 크레디트를 공짜로 요구할 수 있는 능력을 조심하여, 그는 마지못해 \$10을 소비해서 익시구스에 후원 가격을 \$10으로 설정한다. 노랑은 파랑에게 전쟁을 선포한다. 그의 주사위 굴림은 5이고 갑옷에 의한 +1 수정치 때문에 6으로 증가한다. 그러나, 그의 의기양양함은 파랑이 6을 굴려 비기면서 금방 수그러든다. 비록 노랑이 그래도 갑옷 이점 때문에 비길 때 승리하고 다음 차례까지 질질 끄는 싸움을 하지 않고 전쟁에서 승리하게 되지만, 수정된 주사위 굴림이 비겼기 때문에 지방 교환은 없다. 그의 비극 표지는 한 칸 나아가고 파랑의 비극 표지는 두 칸 나아간다.

4. 구입 페이지:

파랑의 웃음은 일찍 동방 진출과 외양선을 구입해서 지역 V를 구속받지 않고 개척하려는 몽상과 함께 사라졌다. 탐험 진보에 대한 교황 칙령이 그 계획을 망가뜨렸다. 그것이 다시 유효해지도록 한 차례를 기다리며 연금술에 당하는 위험을 무릅쓰는 대신에, 그는 부유함을 다른 방향으로 쓰기로 한다. \$10으로 배 승급을 사서 갤리 6이 된다. \$30으로 후원을 산다. 이것에 노랑에게 주는 \$10을 더해서 익시구스의 \$20 크레디트를 벌고, 자신의 라시드 에드 딘에 의한 \$10 크레디트를 더하면, 필사본을 더 이상의 추가 경비 없이 구입한다. 다른 \$60으로 면죄부를 산다. 파랑은 두 종교를 동일한 차례에 샀으므로 후원에 의한 \$20 크레디트를 잃지만 (진보 크레디트는 획득한 동일한 차례에 이용할 수 없다), 갑옷으로 무장한 노랑의 맹공을 늦추는데 가치가 있을거라고 결심한다. 중개인은 두 개의 종교 획득에 대해 파랑 비극 표지를 두 칸 전진시켜 "40"으로 보낸다. 20으로 도시 성장을 사고, 손에 든 카드 두 장에 대한 안정화 \$3으로 구입을 완료한다. 잔액: \$10.

보라는 손에 든 카드 두 장에 대한 안정화로 \$3을 소비한다. 배가 없는 제노바가 틀림없이 이익을 손수레로 실어올 것이라는 놀라움에 대해 한참 얘기하게 된다. 보라는, 향료 과일만 아니라면, 다음 차례에 외양선을 구입해서 갤리에 드는 불필요한 경비를 뛰어넘을 수 있을 거라는 것을 알고, 그들의 놀림을 재미있는 유머라고 받아들인다. 잔액: \$27.

노랑은 \$32를 가져서, 그 차례의 처음에 예상했던 것보다 많은 현금을 가지고 있다. 포도주로 횡재하기 전에는, 그가 깔 수 있는 최대한의 증표를 가지고 갑옷으로 무장한 확장을 추진하기 위해 배 승급만 하려고 했었다. 이제, 그는 선적을 갤리 6 (\$10)으로 승급하고 \$10을 더 지불해 익시구스의 \$20 크레디트와 합쳐서 필사본을 산다. 나머지를 가지고, 손에 든 한 장의 카드에 대한 안정화 \$1을 지불한다. 잔액: \$11

5. 확장 페이지

혼자만 면죄부를 가지고 있기 때문에, 파랑은 증표 넷을 얻는 반면에 노랑과 보라는 각자 둘 씩을 잃는다. 말할것도 없이, 파랑은 이제 증표 다섯 개의 빈약한 힘을 보면서 첫째로 간대가를 치뤄야 한다. 그는 그것들을 가능한 멀리 배치해서, 다음 차례의 디딤돌로 살아남을 것을 바란다.

트리폴리: 2□ = 1○.

나폴리: 1□ + 4■ = 1○.

리비아, 갈리폴리: 각 1□.

선적이 전혀 없는 보라의 선택도 크게 나올 것은 없지만, 대상이 동쪽에서 그의 잠재력을 성취하도록 해서 선적 없이 도달할 수 있는 것은 모두 먹어치우게 한다 - 심지어 리비아의 □를 지나쳐 바르카를 차지할 정도로. 남은 증표 다섯은, 그 자신의 수도를 공격하는데 두배가 되는 요인 덕분에, 제노바를 탈환하면서 파랑에게 약간 되갚아 주는데 딱 알맞다.

콘스탄티노플: 4□ = 1○.

스미르나: 2□ = 1○.

제노바: 5□ (다섯 모두 두배) 대 ● [공격 주사위 굴림: 빨간색 6, 검정색 1, 흰색 6] = 1○. 중개인은 파랑 직물을 제거한다.

바르카: 1□.

선적이 빈약한 제노바인들이 도달할 수 없었던 키프로스를 제하면, 이 시점에서 사용가능한 판 지역이 포화되었기 때문에 노랑에게 남겨진 공짜 땅은 없다. 그게 별 문제는 안되는데, 노랑은 증표 30개와 갑옷으로 싸울 준비가 되어있고 그가 원하는 일을 할 수단을 가지고 있기 때문이다. 불행히도, 그는 그의 군대에 걸맞는 용맹한 함대를 가지고 있지 못하다. 선적 용량이 여섯 뿐이라, 노랑은 두 개의 지원하는 위성 때문에 방어가 10이 되는 알레포에 상륙할 수 없다. 심지어 방어 8인 보라의 새로운 콘스타티노플에서의 금속 지배도 일단 노랑의 능력을 넘는다. 노랑은 금에는 전혀 관심을 보이지 않지만 갑옷 더하기 선적 능력 6으로 수에즈와 그 위성 예루살렘의 방어 7에 대한 힘 7의 공격을 보낼 수 있다는 것에 주목한다. 그러나, 노랑은 비단의 야망을 성취하기 위해 서쪽을 봐야 한다 - 최소한 이번 차례에는. 그는 차례 4에서의 동방에 대한 야망에 길을 트기 위해 위성 몇 개를 가지기로 결심한다. 파랑이 주된 위협이라고 느끼므로, 그는 동방의 풍요한 지방에 대한 파랑의 전진을 무력화하려 할 것이다.

트리폴리: 3□ (갑옷 +1) 대 ○ [공격 주사위 굴림: 검은색 3, 흰색 2] = 1○.

스미르나: 3□ (갑옷 +1) 대 ○ [공격 주사위 굴림: 검은색 5, 흰색 5] = 1○. (갑옷은 비길 때 이긴다)

키프로스: 3□ = 1○.

발렌시아: 4□ (갑옷 +1) 대 ● +1 (팔마의 ■에 의해) [공격 주사위 굴림: 검은색 6, 흰색 4] = 1○.

그라나다: 3□ (갑옷 +1) 대 ● [공격 주사위 굴림: 검은색 2, 흰색 2] = 1○ (군사에 의해 비김을 이김).

갈리폴리: 1□ (갑옷 +1) 대 □ [공격 주사위 굴림: 검은색 3, 흰색 4] = 패배.

갈리폴리: 1□ (갑옷 +1) 대 □ [공격 주사위 굴림: 검은색 2, 흰색 5] = 패배.

갈리폴리: 1□ (갑옷 +1) 대 □ [공격 주사위 굴림: 검은색 1, 흰색 4] = 패배.

갈리폴리: 1□ (갑옷 +1) 대 □ [공격 주사위 굴림: 검은색 3, 흰색 3] = 1□. (갑옷은 비길 때 이긴다)

페즈: 3□ (갑옷 +1) 대 ● [공격 주사위 굴림: 검은색 2, 흰색 3] = 패배.

페즈: 3□ (갑옷 +1) 대 ● [공격 주사위 굴림: 검은색 5, 흰색 4] = 1○.

세빌리아: 3□ = 1○.

비록 페즈에 대한 처음 공격은 격퇴되었지만, 노랑은 공격을 한번 더 할 수 있는 충분한 선적 용량 (6)이 있는데 갑옷 이점으로 증표 셋 만으로 공격할 수 있기 때문이다. 두 번째 공격도 격퇴되었더라면, 페즈는 파랑으로 남아있었을 텐데 노랑이 또 한번 공격을 감행할 인근 육상 근거가 없었기 때문이다. 갈리폴리에의 공격은, 반면에, 세 번 격퇴되었지만, 매번 증표 하나만을 이용했기 때문에 (+1 갑옷 이점 때문), 선적 만으로 다섯 번 반복할 수 있었고 인근의 이전 근거인 살로니카로부터 더 많이 공격할 수도 있었다.

노랑은 가장 많은 새 시장을 가져 공짜 확장 카드를 받고 상아/금을 뽑는다.

6. 수입 페이지:

수입 궤도의 마지막 열려진 원을 확인함으로써, 플레이어들은 다음 차례에 현재 현금에 다

음을 더한다는 것을 알게 된다:

파랑: ● 여덟으로 \$39.

보라: ● 열로 \$45.

노랑: ● 16으로 \$63.

상품 주사위 굴림으로 향료와 모피의 품절이 일어나고 보라가 향료의 독점자이기 때문에 공짜 카드를 번다. 모피의 독점자는 없으므로 모피 품절은 효과가 없다.

7. 놀이 순서 페이지:

각 플레이어는 비밀리에 차례 4의 증표 경비를 아래와 같이 기록한다:

파랑: \$49 28 \$21

보라: \$72 3 \$69

노랑: \$74 3 \$71

보라와 노랑 둘 다 정말로 첫 번째가 되길 원했고 낮은 입찰 \$3으로 비긴다. 보라로서는 다행하게, 그는 모든 확장 입찰 비김에서 승리하므로 첫째가 된다. 그는 \$5를 소비해 직물 품절을 없애고 구입 페이지가 되어 선적 농담이 곧 방향이 바뀔 것을 기대한다!

공간 부족으로 더 이상 나갈 수 없지만, 당신은 이해했을 것이다. 운의 변화는 잔인하고도 변덕스러울 수 있다. 그런 뜻밖의 사건 두 개가 차례 4에 우리의 친구들을 곧 찾아간다. 보라는 연금술사의 황금을 뽑아 노랑의 군자금에서 \$36을 없애기로 결심했다. 아니, 이보다 더한 것은, 노랑은 기금을 뽑았고 그는 곡물 지방 셋을 가져 비극이 하나만 늘어나는데 파랑과 보라 둘 다 넷이 늘어나기 때문에 너무나 기뻐하며 사용할 것이다!

Age of Renaissance (르네상스 시대)

편 고르기 (오리지널 룰)

새로운 플레이어들에게 *르네상스 시대*에서의 위치를 입찰하라고 하면 보통 황당해하는 시선을 받게 된다. 비록 그것이 **원정 게임**에서 완전히 결정적이라고 하긴 힘들어도 (아무리 큰 실수를 하거나 주사위 굴림이 잔인하다 해도, 당신은 거의 항상 몇 가지 열려진 선택 사항을 가지고 있을 것이다), 당신의 시작 위치는 더 짧은 판일수록 아주 중요할 수 있다. 이 절 앞에 있는 예시 시작을 읽음으로써 몇 가지 도움이 되는 조언을 봤다는 것을 제외하면, 처음 몇 차례를 넘어서 어떻게 놀이하는 지를 가르쳐 줄 수 있는 “전문가”는 없다. “당신은 항상 ... 해야한다.” 식으로 깨끗하게 포장하기에는 너무나 변수가 많다.

물론, 신참은 어떻게 물에 들어갈 지 결심하는데 자주 무서움을 느끼므로, 웅덩이에 쉽게 끌어들여려면, 어떻게 처음 나라를 고르는 지에 대한 다음의 논설을 따르기 바란다 - 여기 제공된 모든 책략을 완전히 아는 것은 일단 그 플레이어가 혼자서 수영하기 시작하면 오랫동안 잊혀지지 않을 것이다.

위치에 대한 입찰

이 게임은 일반적으로 예측할 수가 없지만, 모든 플레이어들의 집합은 손에 든 여러 가지 카드에 따라 달라지기는 해도 시작 위치에 대한 동일한 기본적인 선택에 직면하게 된다.

수도의 상대적인 장점						
수도	인접 상품		갤리 2 접근*		수입	기본 값
	단독	이중	단독	이중		
베니스	2	2	+1	0	8	31
제노바	0	5	0	+1	6	29
바르셀로나	3	1	+1	0	9	47
파리*	2	3	+1	+4	13	59
런던	2	0	+1	+1	7	21
함부르크*	1	1	+1	+3	8	49

* 함부르크와 파리는 갤리 대신 카라반을 획득한 것으로 간주한다.

여기에서의 기조는 얼마나 많은 “단독 접근” 상품 지방 - 한 플레이어에 의해서만 도달할 수 있는 곳 - 이 있느냐 이다. 베니스와 바르셀로나는 이런 면에서 특히 좋은 조건을 가졌는데, 갤리 2를 가졌다고 가정하면, 각각 셋과 넷인 반면에, 다른 곳은 둘 이하로 꾸물거리기 때문이다.

“단독 접근” 요소는 위치를 판단하는 한 가지 방법일 뿐이다. 먼저 도달하거나 두 배의 비

용으로 공격해서 승리해야 하는 이중 접근 위치까지 더했을 때, 수입 열에서 보이듯이 “단독 접근” 지방을 각각 가치 2로 두고 “이중 접근” 지방을 하나 당 가치 1로 둔다면, 체감 이점은 극적으로 변화되어 **파리**가 넓은 여유지에 의해 선두로 부각된다. 만일 이 순위에서 한 걸음 더 나아가 석재 지방과 금 지방을 같다고 하지 않고, 대신에 각 지방에 그 기본 상품 가치와 같은 값을 주면, **함부르크**가 **파리**의 뒤를 이어 두 번째로 튀어나오는 것을 알 수 있다.

그러나 수없이 많은 놀이 시험에서, **파리**가 입찰자들로부터 선호되지 않는 것을 지켜보았다. 사실, 한 초기 시험자는 **인터넷**에 땅에 붙박힌 **파리**가 이길 기회가 없어서 게임에 결점이 있다고 전언을 보내오기도 했다. 그러나 결점이 있는 것은 시험자의 전략이었다. 의심할 바 없이 그는 신비한 동방의 유혹에 희생이 되었다. 너무나 자주, 위치가 단지 얼마나 빨리 **극동**으로 진출할 수 있는지 만으로 결정된다. 우리의 시험에서는 대단히 경쟁적인 동방에서 재물이 오가는 동안에, 평화로운 중앙의 꾸준한 수입이 **프랑스**에 연이은 승리를 가져왔다.

그러나 어떤 결론으로 비약하기 전에, 두 가지를 마음에 두어야 한다. 첫째, 위치를 마지막에 고른 플레이어가 **놀이 순서** 해결의 모든 비김에서 승리할 것이다. 둘째, 예측할 수 없는 **역사 카드**의 수많은 조합이 모든 계산을 창 밖으로 던져버릴 수 있다. **연금술사의 황금**, **내란**, **십자군** 그리고 몇가지 **선구자**와 **상품 카드**는 첫 번째 차례의 결과를 완전히 바꿀 수 있다. 초기 **역사 카드**를 고려하지 않고 위치를 고르는 것은 언제나 잘못이다. 그리고, 또한, 게임에서 선두에 있다고 여겨지는 것은 선두가 “될” 수 있는 방법이 너무나 많으므로 좋은 생각이라고 하기 힘들다. 그러므로, 초기 입찰을 숙고할 때는 이 모든 것을 마음 속에 넣어라 - 그리고 어떤 수도도 두 번째 차례의 수입이나 진행중인 초기 제작/**진보**를 희생시킬 만큼의 입찰 가치가 없음을 기억하라.

첫 번째 차례 전략

놀이를 시작할 때 가진 **역사 카드**와 게임 시작할 때 뽑는 두 번째 카드에 많이 좌우될 것이다. 잘 뽑으면 첫 번째 차례를 살릴 수도 있지만, 망가뜨리지는 않는다. 시작 차례에 특별히 유용한 것이 없다고 가정하자.

베니스: 당신은 세 개의 목표를 가지고 있다. **동방**의 비단과 향료에 첫째로 도달한다; 역사적인 경쟁자인 **제노바**와 겨뤄 **이탈리아** 반도를 제패한다; 그리고 북쪽 **유럽** 심장부로 진출한다. 중요성에 따라 나열된 이것은 당신이 항상 **겔리 2**를 구입하길 원하게 될 것을 의미한다. 변형으로, **발틱**을 제패하려고 **함부르크**와, 혹은 **중부 유럽**에서 **파리**와 겨루기 위해 **대상을** 살 수도 있다.

제노바: 놀이하기에 어려운 위치에 있지만, 그만한 가치가 있을 수 있다. 당신은 최소한 네 개의 목표를 가진다. 첫째, **베니스**처럼, **동방**에서 **비단/향료**를 위해 경주해야 한다. 둘째, **이탈리아**, 특히 **플로렌스**를 제패하기 위해 **베니스**와 겨루고 싶어 한다. 셋째, **바르셀로나**를 **몽펠리에**와 **마르세이유** 안으로 들어오지 못하게 한다. **겔리 2** 구입은 거의 필수로 보인다.

바르셀로나: 방어력이 약한 상품 지방과 제한된 **민족주의** 기반이라는 게임 끝에서나 보이

는 약점을 가진 놀이기 쉬운 위치이다. 베니스와 제노바가 동쪽으로 경주할 때 따라가거나, 단기에 집중하여, 대상을 사서 최소한 여섯 개 이상의 상품 지방을 지배하고 그에 따라 첫 번째 차례의 끝에 가장 많은 신규 시장을 지배한데 대한 공짜 확장 카드 보너스를 받는다. 바르셀로나는 보통 빠른 시작으로 일어나지만, 흔히 남생이가 토끼를 이기듯이 긴 게임에서 이것은 별로 도움이 되지 않는다.

파리: 지중해 수도들과는 달리, 보다 단일한 목적을 가진다: 유럽으로 확장. 몽펠리에를 통한 지중해로의 최종적인 확장을 위한 배 승급도 하나의 가능성이지만, 우선적인 관심사는 동쪽과 서쪽에 있는 많은 양의 상품 지방이다. 나는 파리가 갠리 하나 구입하지 않고 승리하는 것을 보았다. 네 명 게임에서, 파리는 북쪽과 서쪽의 이웃으로부터의 압력이 없고 보다 매력적으로 보인다.

런던: 아마도 파리보다 확장에 현금을 적게 쓸 것이기 때문에, 세인트 말로에 먼저 도달하여 지배할 가능성이 높고 그곳을 차지하기 위해 증표 넷으로 도박을 해야 하는 파리를 위협할 수 있을 것이다. 파리는 중간에서 보다 많은 압력 문제를 받을 것이다. 이 첫수의 문제는 무용한 \$11 ~ 14의 현금이 남는다는 것이다. 확장 카드 구입은 보통 좋은 생각이지만, 천문학과 외양선의 초기 획득이 필수적이다. 당신의 약점 (빈약한 상품 가격과 귀퉁이에 몰린 위치)는 또한 당신의 몇 안되는 이웃이 당신 땅을 거의 차지하려 하지 않을 것이기 때문에 강점도 된다.

함부르크: 당신의 선택은 가장 다양하다. 다른 이와 달리, 당신은 선적 대신에 대상을 사는 것이 훨씬 나운데, 그것으로 두 번째 차례의 수입이 51이 되기 때문이다 - 갠리 2로는 27 뿐인 반면에. 지역 V로의 육상 뒷길이 있으므로, 당신은 갠리를 완전히 지나치고 외양선을 사기를 기다리기 가장 좋다.

Age of Renaissance (르네상스 시대)

진보 빠른 참조

(오리지널 룰)

A	예시 30 20Cr ⚡ 5MR	특성: 즉시 그리고 다음 모든 차례에 사용 가능.	필요 조건 -
Cr: 크레딧 - 그것을 산 페이지에 사용할 수 없음. MR: 비극 구매 - 그것을 산 페이지에만 사용 가능. ①: 이 진보에 대한 크레딧을 가진 선구자가 숫자 표시된 시대에 나타난다.			

과학 ⚡

모든 과학은 신비주의에 의한 비극 벌칙을 낮춘다.

A	천문학 30 20Cr ⚡ 5MR	하나의 바다를 해안 지방처럼 통과하게 한다.	필요조건 - ②③
---	-------------------------	--------------------------	-----------------

이 진보는 원양항해술을 획득하기 전에 가져야한다. 이것은 또한 갯리가 항상 해안선에 달라붙어 있는 대신 하나의 바다를 통과할 수 있게 한다.

B	인체 연구 60 20Cr ⚡ 10MR	비극을 한 칸 줄인다. 신비주의 비극을 경감한다.	필요조건 - ③③
---	----------------------------	--------------------------------	-----------------

즉시 비극 지표의 상태를 한칸 향상시키며 비극 구매 (9.44)를 줄이지 않아 동일한 페이지 안에서 나중에 살 수 있다.

C	물리 법칙 90 20Cr ⚡ 5MR	연금술을 무효화하고 신비주의 비극을 경감한다.	필요조건 - ③
---	---------------------------	------------------------------	----------------

이 것을 구입하면 연금술에 의해 현금을 잃지 않는다.

D	개명 120 20Cr ⚡ 50MR	비극 구매 가격을 반으로 줄이고 신비주의 비극을 경감한다.	필요조건 - ③③③
---	--------------------------	----------------------------------	------------------

일단 플레이어가 진보 한 단계를 완료했다면, 이 진보를 소유함으로써 비극 구매 가격을 절반으로 할 수 있다 (분수는 올림).

종교 †

모든 종교 진보는 비극 지표를 한 칸 올리고 구매자가 종교 분쟁에 의한 추가적인 비극을 얻는 위험을 증가시킨다.

E	후원 30 & 1MI 20Cr † 10MR	다른 플레이어가 사용한 선구자에 대한 투자를 가능하게 한다.	필요조건 - ①
---	-------------------------------	-----------------------------------	----------------

각 차례에 처음 사용된 선구자 카드를 제외한 모두가 후원 요구의 대상이 된다. 대상이 될 수 있는 선구자의 사용자는 그 선구자에 현금을 소비하여 후원 요구로부터 보호할 수 있다. 후원을 가진 플레이어는 대상이 될 수 있는 선구자의 크레딧을 그 금액만큼 소유자에게 주고 구입할 수 있다.

F	면죄부 60 & 1MI 20Cr † 0MR	차례당 비소유자로부터 확장 <input type="checkbox"/> 둘 씩을 수거한다.	필요조건 -
---	-------------------------------	--	-----------

확장 페이지의 시작에, 확장 를 면죄부가 없는 각 플레이어에 대해 둘 씩 증가시킬 수 있다. 만일 충분한 증표가

없으면, 만들어낼 수 없는 각 □ 당 \$1씩 은행에서 수급할 수 있다. 면죄부가 없는 플레이어들은 그것을 가진 플레이 어 당 두 □를 자신의 재고에 되돌려야 한다. 만일 충분한 □가 없으면, 나머지를 현금으로 은행에 지불해야 한다. 면 죄부에 대한 지불 능력 부족은 소유자가 소유하지 못한 플레이어 당 두 □를 받는 권리를 침해하지 않는다. 이것은 놀이 순서 효과를 변경하지 않는다.

G	개종 90 & 1MI 20Cr ↑ 0MR	유채색 주사위 굴림이 놀이 순서 이상일 때 공격에서 승리한다	필요조건 -
---	------------------------------	-----------------------------------	-----------

개종이 있으면, 유채색 주사위 굴림이 놀이 순서 이상일 때 공격에서 승리한다.

H	성당 120 & 1MI 20Cr ↑ 25MR	차레당 각 비소유자에 대한 공격 한번을 자동으로 승리한다.	필요조건 F
---	--------------------------------	----------------------------------	-----------

성당을 가지면, 차레당 그것이 없는 각 플레이어에 대하여 주사위 굴림이 행해지기 전에 자동으로 하나의 경쟁 (전쟁 이 아닌)을 승리하는 것을 고를 수 있다.

상업

상업 정보는 반란 발생 비극 증가 위험을 증가시킨다.

I	대상 20 10Cr 5MR	인접 통제되지 않은 지방을 통해 □를 배치할 수 있다.	필요조건 -
---	----------------------	--------------------------------	-----------

대상을 가진 플레이어는 만일 들어간 첫 번째 지방이 다른 플레이어가 ●나 그 시장 수와 같은 ■를 가지고 통제하고 있는 곳이 아니라면 땅 경계를 넘어서 두 지방 떨어진 곳에 □를 배치할 수 있다. 대상은 해상 이동과 함께 사용할 수 없다.

J	풍차/물레방아 40 10Cr 5MR	시장을 점령했을 때 한 번 교환을 시도할 수 있다. dr은 시장 수 이하.	필요조건 I
---	---------------------------	---	-----------

차레 당 한번, 한 지방 점령이 완료된 직후에, 그 지방 시장 수와 같은 □를 지불해서 패배한 플레이어아 강제로 교환을 시도할 수 있다. 만일 주사위 굴림이 시장 수 이하라면, 선택한 카드 하나를 희생자의 손에서 임의로 뽑은 것과 교환할 수 있다.

K	향상된 농업 50 10Cr 25MR	비극을 한 칸 줄인다. 기근의 효과를 줄인다.	필요조건 J
---	---------------------------	---------------------------	-----------

기근으로 인한 비극을 줄이고 비극 상태를 향상시키는 외에, 이 정보는 이자와 이윤과 중산층을 구입하는데 필요하다.

L	이자와 이윤 80 10Cr 0MR	확장 후에 현금을 두배로 하지만 수입 값 까지만 올라간다.	필요조건 K
---	--------------------------	----------------------------------	-----------

이것은 확장 페이지의 끝에 남아있는 현금을 지배한 시장에 대해 수입 페이지에서 받을 한계까지 두배로 한다.

M	산업 110 5MR	상품 가치를 지불 상자 하나 만큼 증가시킨다.	필요조건 L
---	------------------	---------------------------	-----------

이것은 당신이 통제하는 지방에 대한 모든 상품 카드의 가치 발달을 한 상자 증가시킨다 (그런 지방 하나에 두 번째 지불 상자의 값을 지불받는 등).

통신

N	필사본 30 10Cr 5MR	선구자 크레디트를 \$10 증가시킨다 (후원 요구를 포함).	필요조건 - ①①①
---	-----------------------	-----------------------------------	------------------

이것은 당신이 요구하는 모든 선구자 크레딧 (후원 구입을 포함)를 각각 \$10 증가시키고 **인쇄술**을 얻는데 필요하다.

O	인쇄술 60 10Cr 10MR	모든 소유한 진보에 대해 선구자 할인 환불을 받는다.	필요조건 N ②②②
---	------------------------	-------------------------------	------------------

이 진보를 가지면, 선구자 카드를 사용하여 그 선구자의 크레딧을 거기에 씌여진 이미 획득한 모든 진보에 대해 환불을 받을 수 있다. 여러 가지 크레딧을 가진 선구자는 하나를 구입하고 다른 것을 환불받는데 사용될 수 있지만, 두 진보 모두 이미 획득했거나 그 차례 동안에 구입할 것이어야 한다. 필사본에 의해 선구자 구입에 추가되는 +10 크레딧은 환불에 적용되지 않는다. 인쇄술은 예술을 사는데 필요하다.

P	예술 90 10Cr 5MR	카드 구입 페이지에 차례당 하나의 카드를 효과 없이 버릴 수 있다.	필요조건 O ③
---	----------------------	---------------------------------------	----------------

이 진보를 가지면, 각 차례에 카드 구입 페이지에 카드 하나를 (효과 없이) 버릴 수 있다. 만일 카드가 재활용 화살을 가지고 있다면, 앞면을 위로 해서 재활용 더미에 놓는다. 다른 경우에, 그것은 보여진 후 게임에서 없어진다. 예술은 문예부흥을 사는데 필요하다.

Q	문예부흥 120 5MR	차례 당 한번 놀이 순서를 인접한 비소유자와 바꾼다.	필요조건 P ②③③
---	--------------------	-------------------------------	------------------

이 진보를 가지면, 차례당 한번 어떤 페이지에서든 시작할 때 놀이 순서의 바로 위나 아래에 있고 문예부흥을 소유하지 않은 어떤 플레이어와도 자리를 바꿀 수 있다. 만일 둘 이상의 플레이어가 동일한 페이즈 동안에 차례 순서를 바꾸기를 원한다면, 현재 성립된 차례 순서에 따라 그렇게 해야한다.

탐험 ☆

탐험은 동방이나 신세계 시장으로 진입하는데 필요하다.

R	동방진출 40 20 Cr ☆ 5MR	지역 V로의 수송을 가능하게 한다.	필요조건 - ①①②
---	---------------------------	---------------------	------------------

이것이 없으면, 지역 V 지방으로 진입할 수 없고 세계인을 살 수 없다.

S	외양선 80 20 Cr ☆ 5MR	극동과 신세계를 제외한 모든 해안 지방에 진입할 수 있다.	필요조건 -
---	--------------------------	----------------------------------	-----------

이 진보는 자동으로 당신의 배 표지를 선적 표시의 “카락 10” 상자로 옮긴다. 당신은 □ 10개를 지도 위의 모든 해안 지방에 배치할 수 있다 (사각형 외양 상자 다섯 개를 제외하고). 그러나, 동방진출이 없으면 지역 V로 진입할 수 없다. 더 이상의 탐험 진보를 위해서는 필수이다.

T	원양항해술 120 20 Cr ☆ 5MR	극동으로의 수송을 가능하게 한다.	필요조건 A,S ②②②
---	-----------------------------	--------------------	--------------------

당신의 배 표지를 “인도무역선” 쪽으로 뒤집고 선적 표시의 1 상자로 옮긴다. 당신은 이제 무제한의 □를 어떤 해안 지방에나 수송할 수 있지만 (예외: 아메리카에 가려면 신세계가 필요하다), 하나의 외양 상자에만 진입/유지할 수 있다. \$10 당 승급으로 선적이 다른 외양 상자에 진입/유지할 수 있게 될 것이다. 원양항해술을 가지려면 천문학과 외양선이 필요하다.

U	신세계 160 25MR	신세계로 진입할 수 있다. 수입 페이즈 당 비극을 한 칸 줄인다.	필요조건 V,T ②
---	--------------------	--------------------------------------	------------------

이것은 신세계로의 진입을 가능하게 해주고 자동적으로 비극 수준을 이미 구입한 비극 규제와 관계없이 각 수입 페이즈 동안 한 칸 줄여준다. 신세계를 가지려면 원양항해술과 도시성장이 필요하다.

시민 ↗

시민은 이전에 획득한 진보로부터 크레디트를 가장 많이 받는 원천이다.

V	도시성장 20 10 Cr ↗ 5MR	각 차례 당 \$10으로 추가의 카드를 살 수 있다.	필요조건 -
---	---------------------------	-------------------------------	-----------

이 진보는 차례당 카드 구입 페이지 동안에 은행가에게 \$10을 지불하고 역사 탭에서 추가로 한 번 뽑을 수 있게 해 준다.

W	민족주의 60 20 Cr ↗ 5MR	본토 지역에서의 모든 공격에 1을 더한다.	필요조건 - ①
---	---------------------------	-------------------------	----------------

시작 지역에서의 모든 공격에 힘을 하나 증가시킨다. 모든 전쟁 해결 주사위 굴림은 +1 증가한다.

X	공공연구 100 30 Cr ↗ 10MR	시민과 종교를 제외한 모든 진보에 10 크레디트를 제공한다.	필요조건 - ②②
---	-----------------------------	-----------------------------------	-----------------

앞으로의 모든 과학, 상업, 통신, 탐험 구입은 \$10 할인된다. 각 범주의 맨 위에 있는 나머지 괄호에 할인에 대한 V 표시를 하라.

Y	세계인 150 40 Cr ↗ 25MR	위성 ■를 모든 인접 지방 공격에 더할 수 있다.	필요조건 R ②②③
---	----------------------------	-----------------------------	------------------

모든 공격 (●/○ 방어만이 아니고)의 기본 힘에 그 공격에 영향을 미칠 수 있는 각 인접 위성에 가진 ■ 당 1씩 더할 수 있다. 동방진출이 이것을 구입하는데 필요조건이다.

Z	중산층 170 50 Cr ↗ 50MR	수입을 차례당 \$10 증가시킨다. 안정화 가격을 반으로 한다.	필요조건 K
---	----------------------------	-------------------------------------	-----------

차례당 \$10 수입을 추가로 수급할 수 있다. 이것은 이자와 이윤의 상한을 증가시킨다. 향상된 농업이 이 구입의 필요 조건이다. 비극 증가를 막기 위한 안정화 가격은 반으로 된다 (분수는 올림).

Age of Renaissance (르네상스 시대)

카드 목록

시대 1 (29장)

일회용: ■

갑옷(Armor): 군사적 이점

일시적인 무기의 이점은 교역상의 모험을 유리하게 한다. 당신은 『전쟁(War)』을 포함한, 이 턴의 모든 동점인 공격에서 승리한다. 이 턴에는 공수 양면에 대해 당신의 경쟁 합계에 1을 더한다. 『장궁(Long Bow)』이나 『화약(Gunpowder)』에 의해 무효화된다. 만약 무효화되면, 『갑옷(Armor)』은 사용할 수 없는 비극 부담이 된다.

등자(Stirrups): 군사적 이점

일시적인 무기의 이점은 교역상의 모험을 유리하게 한다. 당신은 『전쟁(War)』을 포함한, 이 턴의 모든 동점인 공격에서 승리한다. 현재 『갑옷(Armor)』를 사용하고 있는 플레이어에 대한 경우를 제외하고, 이 턴에는 공수 양면에 대해 당신의 경쟁 합계에 1을 더한다. 『장궁(Long Bow)』이나 『화약(Gunpowder)』에 의해 무효화된다. 만약 무효화되면, 『등자(Stirrups)』는 사용할 수 없는 비극 부담이 된다.

성 베네딕트(St. Benedict) (480 ~ 543)

그의 수도사들은 중요한 저작들을 필사하여 보급시켰다.

10 할인 [N] 필사본(Written Record), [E] 후원(Patronage)

디오니소스 익시구스(Dionysus Exiguus) (c.500 ~ 560)

교황 힐라리우스와 함께 그 해를 서력 525년으로 결정했다. 연표는 아직도 이 기원을 따르고 있다.

20 할인 [N] 필사본(Written Record)

샤를르마뉴(Charlemagne) (742 ~ 814)

프랑크의 왕. 교황을 돕기 위해 이태리를 침공하고, 무어인으로부터 스페인 북동부를 정복하여, 신성로마제국의 기초를 닦았다. 그의 통치체제는 빈민을 위한 총체적인 복지와 정당성을 고려한 것이었다.

20 할인 [W] 애국심(Nationalism)

빈털터리 발터(Walter the Penniless) (1040 ~ 1096)

기독교인들을 격양시켜 제1차 십자군 원정에 나서도록 끌어낸 프랑스의 십자군 기사. 은자 피터와 콘스탄티노플에서 합류하여 소아시아의 셀주크 투르크족을 향했다 한층 조직화된 무리가 뒤따랐고 1099년 예루살렘을 점령했다.

20 할인 [R] 동방진출(Overland East)

십자군 전쟁 턴 중에는 30 할인

라시드 에드 딘(Rashid ad Din) (1247~1318)

몽골족 치하의 페르시아 재상. 세계 역사 백과사전을 저술했다.

10 할인 [N] 필사본(Written Record), [R] 동방진출(Overland East)

재사용: ●

기근(Famine)

모든 플레이어는 비극 지수를 4칸 올린다. 그들이 지배하고 있는 곡물 산지 하나 당 1씩 피해를 경감할 수 있다. 「진보된 농업(Improved Agriculture)」을 가지고 있으면 다시 피해를 하나 줄일 수 있다.

명군(Enlightened Ruler)

턴의 나머지 기간에 『신비주의(Mysticism)』, 『종교분쟁(Religious Strife)』, 『내란(Civil War)』, 『혁명 발발(Revolutionary Uprising)』, 『반란(Rebellion)』, 『연금술사의 황금(Alchemists Gold)』의 효과를 무효화하기 위해 자신에게 사용한다. 이 카드는 이미 입고 있는 이들 효과를 무효화할 수는 없다.

전쟁!(War!)

어떤 플레이어에게 전쟁을 선언한다. 각 플레이어는 주사위를 하나 굴린다. 「애국심(Nationalism)」과 「군사적 이점」들은 소유자의 주사위 굴림에 +1의 수정을 준다. 높은 쪽은 비극을 1칸 올리고, 낮은 쪽은 비극을 2칸 올린다. 수정된 주사위 굴림 간의 차만큼 패자는 승자에게 자신의 ●를 할양해야 한다(패자의 선택). 동점이면 양측은 각기 비극을 1칸 올리고, 어느 한 쪽이 이길 때까지 카드 사용 페이스의 다음 라운드마다 판정을 계속해야 한다.

내란(Civil War)

당신이 선택한 플레이어에게 내란이 일어난다. 그는 비극을 하나 올리고, 그의 수도에 있는 ●는 ■로 바뀌어야 한다. 그는 마지막에 기록했던 현찰의 절반이나 토큰의 절반을 선택해서 버려야 한다. 확장 페이스가 시작될 때, 그의 플레이 순서는 '마지막'이 된다.

교황 칙령(Papal Decree)

당신은 모든 플레이어가 다음 세 부류 중 하나에 속하는 진보를 취득하지 못하도록 금지할 수 있다.

★ 과학

★ 종교

★ 탐험

같은 턴에 발생한 『종교분쟁(Religious Strife)』에 의해 무효화된다. 시대 3에서 『종교분쟁(Religious Strife)』이 일어나면, 이 카드는 사용할 수 없는 비극 부담이 된다.

연금술사의 황금(Alchemists Gold)

당신이 선택한 플레이어는 쓰여진 현찰의 절반을 은행에 내야 한다. 페널티는 현재 가진 현찰을 넘을 수 없다. 「후원(Patronage)」 방어에 이미 사용된 현찰은 해당되지 않는다. 「물리법칙(Laws of Matter)」에 의해 무효화된다. 만약 모든 플레이어가 「물리법칙(Laws of Matter)」을 갖고 있으면, 이 카드는 사용할 수 없는 비극 부담이 된다.

해적/바이킹(Pirates/Vikings)

해안 영토 하나를 선택하여 ●를 ■로 바꾼다.

만약 시대 2에서 사용되면 두개의 ●를, 시대 3에서 사용되면 3개의 ●를 바꾼다

신비주의 만연(Mysticism Abounds)

모든 플레이어는 비극 지수를 4칸 올린다. 그들이 보유한 과학 진보 하나 당 1씩 피해를 경감할 수 있다. 모든 플레이어가 4개의 과학 진보를 획득하면, 이 카드는 쓸모 없는 비극 부담이 된다.

반란(Rebellion)

신대륙과 타국의 수도를 제외한 당신이 선택한 어느 한 영토에서 지역 분쟁이 발생한다. 그 영토의 ●를 ■로 바꾼다.

십자군(The Crusades)

지역 VI의 어느 한 곳에 당신의 ● 마커를 놓고, 그 영토에 있던 다른 마커들을 제거한다. 비극을 하나 올린다. 이 턴에 『빈털터리 발터(Walter the Penniless)』가 사용되면, 이 카드는 『빈털터리 발터(Walter the Penniless)』의 크레디트를 증가시킨다. 시대 2나 3에서 『몽골군(Mongol Armies)』에 의해 무효화되며, 사용할 수 없는 비극 부담이 된다.

혁명 발발(Revolutionary Uprising)

각 플레이어는 보유한 상업 진보 당 하나씩 비극 지수를 올린다.

석재(Stone) ×2

[1] [4] [9] [16] [25] [36] [49] [64] [81] [100]

양모(Wool) ×2

[2] [8] [18] [32] [50] [72] [98] [128] [162] [200]

목재(Timber)

[3] [12] [27] [48] [75] [108] [147] [192] [243]

직물/포도주(Cloth/Wine)

[5] [20] [45] [80] [125] [180] [245] [320] [405] [500]

금속(Metal)

[6] [24] [54] [96] [150] [216] [294] [384] [486]

모피(Fur)

[7] [28] [63] [112] [175] [252] [343]

비단(Silk)

[8] [32] [72] [128] [200] [288] [392] [512]

향신료(Spice)

[9] [36] [81] [144] [225] [324] [441] [576] [729]

상아/금(Ivory/Gold)

[10] [40] [90] [160] [250] [360] [490]

시대 2 (22장)

일회용: ■

몽골군(Mongol Armies)

은행에서 \$10을 받는다. 이후 『마르코 폴로』의 크레디트는 두배가 된다. 『십자군(The Crusades)』 사건은 이후 사용할 수 없는 비극 부담이 된다.

장궁(Long Bow): 군사적 이점

일시적인 무기의 이점은 교역상의 모험을 유리하게 한다. 당신은 『전쟁(War)』을 포함한, 이 턴의 모든 동점인 공격에서 승리한다. 현재 『화약(Gunpowder)』를 사용하고 있는 플레이어에 대한 경우를 제외하고, 이 턴에는 공수 양면에 대해 당신의 경쟁 합계에 1을 더한다. 『갑옷(Armor)』과 『등자(Stirrups)』를 무효화하고, 그것들을 사용할 수 없는 비극 부담으로 만든다.

화약(Gunpowder): 군사적 이점

일시적인 무기의 이점은 교역상의 모험을 유리하게 한다. 당신은 『전쟁(War)』을 포함한, 이 턴의 모든 동점인 공격에서 승리한다. 이 턴에는 공수 양면에 대해 당신의 경쟁 합계에 1을 더한다. 『갑옷(Armor)』과 『등자(Stirrups)』를 무효화하고, 그것들을 사용할 수 없는 비극 부담으로 만든다.

마르코 폴로(Marco Polo) (1254~1324)

노련한 세계 여행가. 그의 여행기는 여러 나라들에게 있어 극동에 대한 유일한 서술이었다.

20 할인 [Y] 세계인(Cosmopolitan), [R] 동방진출(Overland East)

『몽골군(Mongol Armies)』 등장 이후에는 40 할인

헨리 왕자(Prince Henry) (1394~1460)

‘항해왕’으로 알려져 있다. 이 포르투갈의 군주는 원양 항해를 가능하게 하기 위한, 최초의 연구개발 돌관 계획을 조직했다.

20 할인 [T] 원양항해술(Ocean Navigation), [X] 공공연구(Institutional Research)

요한 구텐베르크(Johann Gutenberg) (1396 ~ 1468)

그의 활판 인쇄술은 최초의 근대적 기계 도구였다. 구텐베르크 성서를 인쇄하는데 사용되었다.

30 할인 [O] 인쇄술(Printed Word)

윌리엄 캐스턴(William Caxton) (1422 ~ 1491)

그의 '체스의 역사'는 영어로 간행된 최초의 두 책 중 하나이다.

20 할인 [O] 인쇄술(Printed Word)

크리스토퍼 콜럼버스(Christopher Columbus) (1451 ~ 1506)

스페인의 후원 하에 극동을 향한 신향로를 찾아내려고 하다가 아메리카 대륙을 발견한 제노아인. 그의 네번의 항해는 남아메리카에 대한 스페인 지배를 진행시키는 한편, 지구가 둥글다는 이론을 발달시켰다.

30 할인 [U] 신대륙(New World), [T] 원양항해술(Ocean Navigation)

아이븐 마지드(Ibn Majid) (1450 ~ 1520)

1490년, 해사 사전을 간행했다. 그는 포르투갈인을 인도양 너머로 인도했다. 세계 시민.

20 할인 [T] 원양항해술(Ocean Navigation), [Y] 세계인(Cosmopolitan)

데서더리어스 에라스무스(Desiderius Erasmus) (1466 ~ 1536)

북부 르네상스의 가장 영향력 있는 인문주의 사상가이자 저술가.

20 할인 [O] 인쇄술(Printed Word), [Q] 르네상스(Renaissance)

니콜라스 코페르니쿠스(Nicolaus Copernicus) (1473 ~ 1543)

그의 책, '천체의 회전에 관하여' 는 지구가 우주의 중심이라는 일반적인 관념의 잘못을 증명하였다. 그 대신에 지구가 태양 주위를 돌고 있다는 기원전 3세기의 그리스 철학자들의 이론을 되돌려 놓았다.

20 할인 [A] 천문학(The Heavens), [X] 공공연구(Institutional Research)

재사용: ●

흑사병(Black Death)

선택한 한 지역에 페스트가 창궐한다. 모든 그 지역의 ■는 각자의 스톡으로 돌아간다. 그리고 그 지역에 있는 모든 플레이어의 ●마커는 영토 당 한 개의 ■로 바뀐다.

종교분쟁(Religious Strife)

모든 플레이어는 보유한 종교 진보 당 하나씩 비극 지수를 올린다.

같은 턴에 사용되었다면 『교황 칙령(Papal Decree)』을 무효화한다. 시대 3에 사용되면 『교황 칙령(Papal Decree)』은 사용할 수 없는 비극 부담이 된다.

목재(Timber) ×2

[3] [12] [27] [48] [75] [108] [147] [192] [243]

곡물(Grain) ×2

[4] [16] [36] [64] [100] [144] [196] [256] [324] [400]

직물(Cloth)

[5] [20] [45] [80] [125] [180] [245] [320] [405] [500]

포도주(Wine)

[5] [20] [45] [80] [125] [180] [245] [320]

금속(Metal)

[6] [24] [54] [96] [150] [216] [294] [384] [486]

비단(Silk)

[8] [32] [72] [128] [200] [288] [392] [512]

향신료(Spice)

[9] [36] [81] [144] [225] [324] [441] [576] [729]

시대 3 (13장)

일회용: ■

레오나르도 다 빈치(Leonardo Da Vinci) (1452 ~ 1519)

르네상스 시대의 위인들 중에서도 가장 유명한 이. 그의 해부학 노트는 근대 의학의 토대를 이루었다.

20 할인 [P] 예술(Master Art), [B] 인체(Human Body), [Q] 르네상스(Renaissance)

바르톨로메 데 라스 카사스(Bartolome de Las Casas) (1474 ~ 1566)

신대륙에서 원주민들에 대한 무자비한 취급에 대항하는 운동을 일으킨 첫번째 총독.

30 할인 [Y] 세계인(Cosmopolitan)

안드레아스 베살리우스(Andreas Vesalius) (1514 ~ 1564)

1543년, '인체의 구조'를 간행했다. 이 저작은 미신에 근거한 의학의 종말을 이끌었다.

20 할인 [B] 인체(Human Body), [D] 계몽(Enlightenment)

갈릴레오 갈릴레이(Galileo Galilei) (1564 ~ 1642)

그는 천문학을 연구하기 위해 망원경을 사용한 최초의 인물이었다. 역학의 창시자로 생각된다.

20 할인 [A] 천문학(The Heavens), [Q] 르네상스(Renaissance)

서 아이작 뉴턴(Sir Isaac Newton) (1642 ~ 1727)

운동량과 만유인력을 포함하는 많은 물리 법칙을 밝혀냈다.

20 할인 [C] 물리법칙(Laws of Matter), [D] 계몽(Enlightenment)

헨리 올덴부르크(Henry Oldenburg) (1617 ~ 1677)

1660년에 창설된 왕립 협회의 첫번째 간사. 이의 공개 토론을 통한 협력작업의 출간은 진정한 과학적 방법론의 발전에 있어서 주요한 진전이었다.

30 할인 [D] 계몽(Enlightenment)

직물(Cloth)

[5] [20] [45] [80] [125] [180] [245] [320] [405] [500]

포도주(Wine)

[5] [20] [45] [80] [125] [180] [245] [320]

금속(Metal)

[6] [24] [54] [96] [150] [216] [294] [384] [486]

모피(Fur)

[7] [28] [63] [112] [175] [252] [343]

비단(Silk)

[8] [32] [72] [128] [200] [288] [392] [512]

향신료(Spice)

[9] [36] [81] [144] [225] [324] [441] [576] [729]

금(Gold)

[10] [40] [90] [160] [250] [360] [490]