

마라카이보

게임 규칙

17세기의 카리브해 지역, 수많은 유럽 국가들이 카리브해의 경제적, 정치적 우위를 점하고자 패권 다툼을 벌입니다. 그리고 당신은 이 국가들 틈새에서 평판을 쌓아 나가야 하는 항해자이자 모험가의 역할을 맡습니다. 이를 위해서는 당신의 네트워크를 확장해야 할 뿐만 아니라, 동시에 부와 명예도 손에 넣어야 합니다. 경쟁은 끝이 없기 때문에 해야 할 것도 태산입니다. 당연한 말이지만, 계획을 순탄하게 성공시켜야만 승리를 손에 질 수 있습니다. 이를 위해서 다음과 같은 다양한 전략을 짜야 합니다. 작은 배를 거대한 함선으로 향상시키고, 칼싸움에서 승리하고, 적들을 습격하고, 말단 선원이나 정보원과 긴밀한 관계를 형성해야 하며, 탐험대를 꾸려야 합니다. 그러나 주의하세요, 누구보다 치밀하게 행동을 계획해야 합니다. 당신이 생각하는 것보다 더 이른 시점에 게임이 끝날 수 있기 때문입니다!

플레이어들은 아바나부터 시작해서, 함선을 타고 지도를 따라 여행하며 네 번의 라운드를 플레이합니다. 그리고 함선이 멈출 때마다 행동을 합니다. 이 행동을 통해 카드를 플레이하거나, 부하를 특정 지역에 파견하거나, 어느 국가와 동맹을 맺고 전투를 하거나, 상품을 배달하거나, 함선을 향상시키거나, 퀘스트를 달성하거나, 육지 내륙을 탐험하는 등의 혜택을 획득할 수 있습니다.

누군가 카리브해 일대를 일주하는 순간, 즉시 중간 점수 계산을 진행하며 이때 돈과 점수를 획득합니다. 그 후, 아바나에서부터 모든 과정을 다시 시작합니다.

마라카이보의 이야기는 여러 번의 게임을 통해 천천히 완성됩니다. 이야기를 진행할 때마다 새로운 요소가 게임에 등장하며, 이를 통해 게임 보드가 변경되거나 플레이어들에게 새로운 선택사항을 제공합니다.

게임 종료 시, 적절한 카드와 전략을 활용해 가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 승자가 됩니다. 이 플레이어는 가장 위대한 항해자로 기억될 것입니다!

구성물



소유권 마커 39개
(각 국가당 13개씩)



앞면 뒷면
퀘스트 타일 24개



앞면 뒷면
이야기 타일 4개



시너지 토큰 20개

카드 265장



경력 카드 8장



프로젝트 카드 157장

(프로젝트 카드는 다음 테두리에 따라 구분됩니다:)



이야기 카드 77장

(이야기 카드의 우측 하단에는 숫자 01-99가 빨간색으로 적혀 있습니다.)



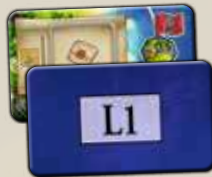
더블론 58개

(1 더블론 18개, 2 더블론 16개, 5 더블론 24개, 더블론에는 제한이 없습니다. 다 떨어질 경우 대체 구성물을 사용하세요.)



도시 타일 13개

(도시 타일의 뒷면에는, 각 타일을 사용하는 플레이어 인원수가 명시되어 있습니다.)



레거시 타일 23개

(레거시 타일의 뒷면에는, 알파벳 L과 숫자가 함께 명시되어 있습니다.)



전투 토큰 25개



점수 토큰 4개

(각 플레이어당 100/200점 표시 1개씩)



약 98개의 디스크

지퍼백 1개

(입구에 빨간색 줄이 있는 지퍼백. 게임 규칙에서 '보관소'라고 합니다.)



요약 카드 4장



오토마 카드 15장

(솔로 변형 규칙에만 사용됩니다.)



고급 건물 8장

게임 보드 1개



영향력 마커 12개
(플레이어 색깔당 3개씩)



피규어 32개
(플레이어 색깔당 8개씩)



함선 4개
(플레이어 색깔당 1개씩)



점수 마커 4개
(플레이어 색깔당 1개씩)



탐험가 4개
(플레이어 색깔당 1개씩)



마커 12개
(플레이어 색깔당 3개씩)



함선 보드 4장

(플레이어 색깔당 1개씩)

첫 게임 전 게임 준비: 게임 보드

1 모든 플레이어의 손이 쉽게 닿을 수 있는 곳에 카리브해가 그려진 게임 보드를 놓습니다.


2 전투 토큰을 섞고 2개의 더미를 만들어 해당 구역에 각각 뒤집어 놓습니다.



3 퀘스트 타일을 섞어 해당 구역에 앞면으로 놓습니다. 이때 타일의 앞면/뒷면이 맞는지 확인합니다. 더 연한 색깔의 배경이 앞면입니다. 퀘스트 타일 3개를 가져와, 게임 보드 하단에 있는 탐험가 트랙의 해당 칸에 하나씩 앞면으로 놓습니다.



8 영향력 트랙의 왼쪽에 소유권 마커를 색깔 별로 놓습니다 (프랑스 = 파란색, 스페인 = 빨간색, 영국 = 하얀색). 맨 왼쪽의 칸에는 마커를 1개씩만 놓고, 나머지 칸에는 2개씩 놓습니다. 2인 게임에서는, 그 즉시 빨간색 소유권 마커 1개를 6번 마을(산후안)에, 하얀색 소유권 마커 1개를 7번 마을(세인트키츠)에, 파란색 소유권 마커 1개를 8번 마을(마르티니크)에 놓습니다. 게임 중 게임 보드에 소유권 마커를 추가할 때는, 항상 맨 왼쪽의 소유권 마커 부터 가져옵니다.

7 고급 건물 카드를 섞어, 그 중 4장을 게임 보드 상단에 놓습니다. I 칸에는 앞면으로, II부터 IV까지의 세 칸에는 뒷면으로 놓습니다. 남은 고급 건물을 내용을 보지 않은 채로 게임 상자에 되돌립니다. 이 건물들은 이번 게임에서는 사용하지 않습니다. (변형 규칙: 좀 더 계획적인 게임을 원한다면, 고급 건물 4장을 모두 앞면으로 놓습니다.)


4 2인 게임에서는, 게임 보드의 "마라카이보"를 마라카이보 도시 타일(타일 뒷면에 이름 표시)로 덮습니다. 3인, 혹은 4인 게임에서는 마라카이보 도시 타일을 게임 상자로 되돌립니다. 이 타일은 게임에서 사용하지 않습니다. 그 후, 남은 도시 타일 중 플레이어 인원수에 맞는 도시 타일을 찾습니다. 나머지 도시 타일을 게임 상자로 되돌립니다.  이 그려진 도시 타일 2개와, 그 외 도시 타일 중에서 무작위로 2개를 선택해 가져옵니다. 이 4개의 타일을 섞어 무작위로 다음 칸에 각각 놓습니다: 푸에르토플라타(4번), 산토도밍고(5번), 포트 로얄(13번), 카르타헤나(14번).

5* 프로젝트 카드를 A 카드(이 로프로 구분됨: )와 B 카드(이 로프로 구분됨: )로 분리합니다. A 카드와 B 카드를 각각 섞습니다. 그 후, A 카드 더미에서 각 플레이어에게 8장씩 나눠줍니다. B 카드 더미에서 40장을 무작위로 가져와 남은 A 카드와 함께 섞습니다. 나머지 B 카드는 게임 상자로 되돌립니다. 이 카드들은 이번 게임에서는 사용하지 않습니다. 섞은 카드를 게임 보드 옆에 뒤집어 놓습니다. 이 카드 더미 맨 위에서 카드 4장을 뽑아 카드 더미 옆, 공용 카드 영역에 펼쳐 놓습니다.

6 더블룬과 시너지 토큰을 게임 보드 옆에 놓습니다. 이를 공용 공급처라고 합니다. 점수 토큰을 공용 공급처 옆에 놓습니다.

* 참고: 프로젝트 카드는 56장의 A 카드와, 101장의 B 카드로 구성되어 있습니다. 이야기 카드는 77장(기본 69장에 8장의 C 카드가 추가됨)으로 구성되어 있습니다. 이야기 카드의 숫자는 연속적으로 적혀 있지 않습니다.

플레이어 준비

- 9 각 플레이어는 함선 보드를 하나씩 가져와 자신의 앞에 놓습니다.
- 10 함선 보드의  자리에 각각 디스크를 2개씩 놓습니다. 12개의 칸에 총 24개의 디스크를 놓아야 합니다. (디스크를 쌓아 놓지 않고 나란히 놓아도 됩니다.)



첫 번째 선택

14 캠페인이 아닌 일반 게임을 플레이하려면, 카드 더미에서 75번 이야기 카드를 찾아, 게임 보드의 14번 칸에 놓습니다. 이 카드를 읽고 지시를 따릅니다(퀘스트 타일을 뽑아 플레이어 인원수에 따라 여러 지역에 놓습니다[15번, 추가로 인원수에 따라 18번, 19번]). 이후 게임에서는 75번 카드 대신, 레거시 타일을 사용하는 76번, 혹은 77번 이야기 카드를 사용할 수 있습니다. 이 경우 역시 해당 카드를 읽고 지시를 따릅니다(특정 지역에 퀘스트를 놓고, 명시된 이야기 카드를 프로젝트 카드와 같이 섞어 카드 더미를 만들고, 레거시 타일을 배치합니다). 사용하지 않은 레거시 타일과 이야기 타일은 게임 상자로 되돌립니다. 첫 게임부터 캠페인을 시작하려면, 이 페이지 하단에 있는 “캠페인” 항목을 읽고 그 지시를 따릅니다. 캠페인을 플레이하지 않는다면, “**캠페인 전용**”으로 명시된 모든 규칙을 무시합니다.

11 각 플레이어는 자신이 선택한 색깔의 목재 구성물을 모두 가져옵니다. 그 후 각 플레이어는 다음에 따라 구성물을 배치합니다:

- 11A 게임 보드의 점수 트랙 ‘0’ 칸에 점수 마커 배치,
- 11B 게임 보드의 아바나 칸에 함선 배치,
- 11C 게임 보드의 탐험가 트랙 시작 칸에 탐험가 배치,
- 11D 각 국가의 영향력 트랙 ‘0’ 칸마다 영향력 마커 1개씩 배치,
- 11E 함선 보드의 전투 트랙의 ‘1’ 칸에 마커 1개 배치,
- 11F 더블론 수입 트랙의 ‘8’ 칸에 마커 1개 배치, 마지막으로 점수 수입 트랙의 ‘0’ 칸에 마커 1개 배치

12 추가로, 각 플레이어는 다음을 가져옵니다:

- 자신이 선택한 색깔의 피규어 2개
- 경력 카드 2장
- 요약 카드 1장

남은 피규어는 공용 공급처에 놓습니다. 남은 경력 카드와 요약 카드는 게임 상자로 되돌립니다.

13 가장 최근에 배를 탄 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다. 시작 플레이어는 8 더블론을 받습니다. 시계 방향으로 다음 플레이어는 9 더블론을, 세 번째 플레이어는 10 더블론을, 네 번째 플레이어는 11 더블론을 받습니다.

15 이제, 각 플레이어는 나눠 받은 8장의 프로젝트 카드를 다음과 같이 처리합니다.

- a. 카드를 4장 선택해 손으로 가져옵니다.
- b. 함선 보드 상단에 있는 3개의 계획 칸 중 하나에 카드를 1장 추가합니다.
- c. 나머지 카드 3장을 버린 카드 더미에 놓습니다.

16 마지막으로 모든 플레이어는 받은 2장의 경력 카드 중 1장을 동시에 선택합니다. 선택한 카드를 자신의 함선 보드 옆에 놓습니다. 나머지 경력 카드는 게임 상자로 되돌립니다. 그 후, 공용 공급처에서 자신 색깔의 피규어 3개를 가져와 경력 카드의 해당 칸에 놓습니다.



캠페인

마라카이보의 캠페인은 여러 라운드로 진행되며, 여러분들은 카리브해 섬의 항구를 돌아다니며 모험을 합니다. 이야기 카드와 레거시 타일로 인해 규칙들이 변경되며, 이를 통해 여러분들은 새로운 게임 요소를 경험할 뿐만 아니라, 어려움 또한 극복해 나가야 합니다. 게임의 결과는 매번 다양하며, 당신의 선택이 다음 이야기에 영향을 미칩니다. 여러분이 캠페인으로 플레이하기를 원한다면, 게임 준비 일부분을 변경해야 합니다. 캠페인에만 관련이 있는 규칙을 설명할 때는, 설명 시작 부분에 **캠페인 전용**이라고 명시하였습니다.

게임 준비

(첫 게임):

일반 게임과 똑같이 게임을 준비합니다. 이때 14번 준비 과정은 건너뛰고, 대신 다음 지시사항을 따릅니다:

14A* 이야기 카드 더미를 한 쪽에 놓습니다. 이야기 카드의 우측 하단에는 빨간색 숫자가 적혀 있어서, 다른 카드와 쉽게 구별할 수 있습니다. 이야기 타일 4개를 오름차순으로 쌓아서 “1”이 보이도록 놓습니다. 이 타일들을 퀘스트 타일 더미 옆에 놓습니다.

14B* 공용 공급처 옆에 레거시 타일을 뒤집어 놓습니다.

14C* 01번 이야기 카드를 게임 보드의 14C 칸에 놓습니다. 카드를 읽고 그 지시사항을 따릅니다: 1번 이야기 타일을 지정된 지역(15번)에 놓습니다. 퀘스트 더미에서 퀘스트 타일을 뽑아, 지정된 지역 옆에 앞면으로 놓습니다(16번, 4인 게임이라면 19번에도 추가).

게임 준비

(두 번째 게임부터):

일반 게임과 동일하게 게임을 준비합니다. 이때 다음 변경사항을 적용합니다: 이전에 중단한 부분부터 게임을 재개하기 원한다면, 모든 이야기 카드를 보관소(지퍼백)에서 꺼내서 게임 보드의 해당 칸에 추가합니다. 이야기 카드를 읽고 그 지시사항을 따릅니다(여러 지역에 퀘스트를 추가하는 등). 보관소에 있는 모든 레거시 타일을 게임 보드의 지정된 위치에 추가합니다. 이전 게임에서 추가된 C 카드가 프로젝트 카드 더미에 남아 있을 수도 있습니다. C 카드는 이야기 카드를 통해 게임에 추가되며, 우측 하단에 90-99까지의 숫자가 표시되어 있습니다. 과정 5에서, 이 C 카드를 A 카드와 함께 섞습니다. C 카드는 이 다음 게임에서도 사용할 수 있습니다. 특정 장을 플레이하기 원한다면, 80-89번 이야기 카드 중 하나를 선택해, 게임 보드의 해당 칸에 놓습니다. 80번 이야기 카드는 이야기의 2장에 대한 카드이며, 81번 이야기 카드는 3장에 대한 카드입니다. 일반적인 경우와 마찬가지로 카드를 읽고 그 지시사항을 따릅니다. 특정 레거시 타일을 게임에 추가하거나, C 카드를 A 카드와 함께 섞는(과정 5) 등의 지시사항이 적혀 있습니다.

게임 플레이

마라카이보는 네 번의 라운드에 걸쳐 진행됩니다. 어느 한 플레이어의 함선이 게임 보드의 마지막 칸에 도달할 경우 한 라운드가 바로 종료됩니다. 그 후, 중간 점수 계산을 합니다. 네 번째 라운드 후에는 최종 점수 계산을 하고 게임이 종료됩니다.

플레이어의 차례에 다음 단계를 순서대로 합니다:

단계 A) 항해

플레이어의 함선을 1개 지역에서 7개 지역까지 이동시킵니다.

단계 B) 주 행동

자신의 함선이 위치한 지역에서 주 행동을 1개 합니다. 이때 원하는 만큼 자유 행동을 할 수 있습니다.

단계 C) 카드 뽑기

자신의 카드 수 제한까지 카드를 뽑습니다.

단계 C를 마치는 즉시 플레이어의 차례가 종료되며, 시계 방향으로 다음 플레이어가 차례를 시작합니다.

단계 A) 함선 1~7칸 이동



이번 단계에서, 플레이어에게 7만큼의 이동력이 주어집니다. 진행 방향으로 한 지역 이상은 이동해야 합니다. 이동력 7 내에서 원하는 만큼 자유롭게 이동할 수 있습니다. 사용하지 않은 이동력은 버려집니다.

항해할 때:

- 숫자가 적힌 하얀색 원 각각을 지역이라고 합니다. 그 옆에 행동이 묘사된 양피지가 있는 지역은 도시입니다. 그 외 모든 지역은 마을입니다. 1개 지역을 이동한다는 의미는 한 지역에서 화살표를 따라 그 다음 지역으로 이동한다는 것입니다. 특별한 언급이 없다면, 이러한 이동마다 이동력 1이 필요합니다.
- 모든 이동은 화살표를 따라 진행해야 합니다. 한 지역에 여러 방향으로 이어지는 화살표가 있다면, 플레이어는 어디로 이동할지 선택할 수 있습니다.
- 뒤로 항해하는 것은 허용되지 않습니다. 즉, 화살표 반대 방향으로 이동할 수 없습니다.
- 동일한 지역에 여러 함선이 있을 수 있습니다. 다른 플레이어의 함선이 있는 지역에서 함선 이동을 마쳤다면, 그냥 다른 플레이어의 함선 옆에 자신의 함선을 놓으면 됩니다.

14

15

이 표시가 있는 지역은 건너될 수 없습니다. 이 지역에 도달했다면 반드시 이동을 멈춰야 합니다! 그 외의 지역은 이동력만 있다면 건너될 수 있습니다.



참고: 이후 게임에서 항해할 수 있는 새로운 도시가 추가될 수도 있습니다. 또한, 특정 지역 사이를 항해할 때 이동력이 더 필요한 경우나, 그 외 새로운 규칙이 적용되는 경우가 있습니다. 이런 변경점이 기존 규칙과 모순되는 경우, 새로운 지시사항을 따라야 합니다.

단계 B) 자신의 함선이 있는 지역에서 주 행동 1개 수행. 원하는 만큼 자유 행동 가능

함선이 위치한 지역에 따라, 주 행동을 1개 할 수 있습니다:



함선이 도시에 있다면, 먼저 상품을 배달할 수 있고, 그 후 해당 도시 행동을 할 수 있습니다.



함선이 마을에 있다면, 마을 행동 A를 할 수 있습니다. 단계 A)에서 4~6의 이동력을 사용했다면, 2개의 마을 행동 AA를 할 수 있습니다. 단계 A)에서 이동력 7을 모두 사용했다면, 3개의 마을 행동 AAA를 할 수 있습니다.



이 지역에 퀘스트가 있다면, 이 퀘스트를 달성할 수 있습니다.



함선이 자신의 부하가 하나 이상 있는 지역에 있다면, 그 특수 부하 행동을 할 수 있습니다(하나만 가능).



‘귀향’ 칸(20, 21a, 21b, 22)은 특수한 도시 지역입니다. 이 지역을 건너될 수도 없으며, 상품을 배달할 수도 없습니다.

함선이 선택 가능한 주 행동이 2개 이상 있는 지역에 있더라도, 단 하나의 행동만 할 수 있습니다!

주 행동을 반드시 할 필요는 없습니다.

주 행동을 하기 전이나 후, 혹은 주 행동 동안에도 원하는 만큼 **자유 행동**을 할 수 있습니다:



- 손에 있는 카드 1장을 함선 보드 상단의 계획 영역에 추가합니다. 세 칸이 모두 채워져 있다면, 이 행동을 할 수 없습니다. 계획 영역에 있는 카드는 손에 들고 있다고 간주하지 않으며, 카드 수 제한에도 포함되지 않습니다. 이후에 이 카드들을 구매할 수 있으나, 상품이나 제품으로 사용할 수는 없고 버릴 수도 없습니다.



- 경력 임무 하나를 완수합니다(12쪽 참고).

단계 C) 자신의 카드 수 제한까지 카드 뽑기

뒤집어 놓은 카드 더미에서 자신의 카드 수 제한까지 카드를 뽑습니다. 카드 더미에서 카드를 뽑는 것 대신, 공용 카드 영역에서 앞면으로 놓인 카드를 가져올 수도 있습니다. 그러나 앞면으로 놓인 카드를 가져올 때는 카드 1장 당 1 더블론을 지불해야 합니다.



게임 시작 시, 카드 수 제한은 4입니다. 게임 도중, 자신의 함선을 향상시켜 카드 수 제한을 6으로 늘릴 수 있습니다.



왼쪽 그림의 함선 향상을 완료했다면, 앞면으로 놓인 카드를 비용 지불 없이 가져올 수 있습니다.

카드 더미가 다 떨어지면, 버린 카드 더미를 섞어 새로운 카드 더미를 만들고, 이 카드 더미를 뒤집어 놓습니다.

카드 수 제한까지 카드를 뽑으면, 앞면으로 놓인 카드가 4장이 되도록 공용 카드 영역을 보충합니다. 그 후 자신의 차례가 종료됩니다.

주 행동

자신의 차례에, 단계 B에서 주 행동을 1개 할 수 있습니다. 위에 설명한 것처럼, 자신의 함선이 위치한 지역에 따라 선택 가능한 주 행동이 달라집니다.

도시 행동

도시

도시는 숫자가 적힌 원 옆에 양피지가 있는 지역을 의미합니다. 함선이 도시에 있다면, 그 지역의 도시 행동을 할 수 있습니다. 도시 행동은 항상 두 부분으로 구성됩니다.

1. **시장에 상품 배달.** 도시 시장에 남은 빈 칸이 있는지 확인합니다. 빈 칸이 있다면, 그 칸에 명시된 상품 표시와 일치하는 카드를 손에서 버려 상품을 배달할 수 있습니다. 자신의 함선에서 디스크 하나를 선택해 제거하고, 그 디스크를 해당 시장 칸에 놓습니다



시장 칸

자신의 손에 배달할 수 있는 카드가 2장 이상 있더라도, 상품은 하나만 배달할 수 있습니다.

도시 시장 칸이 모두 디스크로 막혀 있거나, 상품을 배달 할 수 없는 경우 (일치하는 상품 카드가 없어서), 도시 행동의 배달 부분을 생략합니다. 원한다면 상품을 배달하지 않아도 됩니다.

2. **도시에 명시된 행동 수행.**

상품을 배달하지 않아도 도시 행동을 할 수 있습니다!

도시 행동의 두 부분은 각각 수행 여부를 선택할 수 있습니다. 그러나 두 부분을 모두 할 경우, 이 순서대로 해야 합니다. (배달 먼저, 명시된 행동은 그 다음)

개별 도시 행동 설명

전투

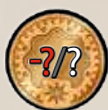


이 행동을 통해 국가들에 대한 자신의 영향력을 높이고, 전투 보상도 획득할 수 있습니다.

두 전투 토큰 더미 중 하나에서 전투 토큰을 1개 공개합니다. 토큰에는 각 국가에 대한 전투력과, 비용이나 보상이 함께 명시되어 있습니다. 두 더미의 전투 토큰이 다 떨어지고 없다면, 각 국가의 전투력은 3으로 고정됩니다.

전투에 함께 참여할 국가('전투 동맹 국가')를 하나 선택하고, 그 비용을 즉시 지불하거나 그 보상을 즉시 획득합니다.





더블론: 명시된 만큼의 더블론을 **지불**하거나 **획득**합니다.



영향력: 이 국가의 영향력 1을 획득합니다. 전투 동맹 국가의 영향력 트랙에서, 자신의 마커를 오른쪽으로 1칸 이동시킵니다.



점수: 즉시 명시된 만큼의 점수를 획득합니다.



피규어: 공용 공급처에서 자신 색깔의 피규어 1개를 가져옵니다(가져올 수 있는 피규어가 있다면). 이 피규어를 현재 행동에서 바로 사용할 수 있습니다.

일부 전투 토큰에는 추가 전투 수정치가 위쪽 부분에 명시되어 있으며, 이 전투 수정치로 인해 선택한 국가의 전투력이 변경될 수 있습니다.



현재 카리브해 지역(도시, 마을, 레거시 타일)에 소유권 마커가 가장 많은 국가와 동맹하여 전투를 한다면, 전투력이 2만큼 감소합니다 (동물이라면 이 수정치를 적용하지 않습니다).



현재 카리브해 지역(도시, 마을, 레거시 타일)에 소유권 마커가 가장 적은 국가와 동맹하여 전투를 한다면, 전투력이 3만큼 증가합니다 (동물이라면 이 수정치를 적용하지 않습니다).

그 후, 선택한 국가와 함께 전투 행동을 합니다. 한 번의 전투 동안에 여러 종류의 전투 행동을 할 수 있습니다. 그러나 각 전투 행동은 한 번씩만 할 수 있습니다. 모든 전투 행동은 전투 시작 시 선택한 국가와 관련이 있어야 합니다(예를 들어, 프랑스를 선택했다면 프랑스에 대해서만).

각 전투 행동은 전투력을 소모합니다. 어느 전투 행동의 결과로 전투력이 0 미만이 된다면, 그 전투 행동을 할 수 없습니다.

중요! (함선 보드에서) 전투 점수를 지불하거나, 자신의 피규어를 원하는 만큼 공용 공급처로 되돌려서 전투력을 증가시킬 수도 있습니다. 지불한 전투 점수, 혹은 되돌린 피규어당 전투력이 1씩 증가합니다.

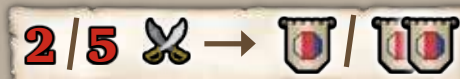
그러나 전투력을 소모해 전투 점수나 피규어를 획득할 수는 없습니다.

일반 규칙: 전투 점수는 8을 초과해 보유할 수 없습니다. 플레이어의 마커가 전투 트랙의 '8'칸에 있을 때 전투 점수를 획득하면, 획득한 전투 점수는 버려집니다.



할 수 있는 전투 행동에는 다음 2가지가 있습니다.

영향력 획득:



전투력을 2/5만큼 소모합니다. 전투 동맹 국가의 영향력을 1/2만큼 획득합니다.

해당 국가의 영향력 트랙에서 자신의 마커를 1칸/2칸 오른쪽으로 이동시킵니다. 두 가지 선택사항 중 하나만 선택할 수 있으며, 둘 다 선택할 수는 없습니다. 이제 이 전투 행동은 사용된 것입니다.

정복 혹은 추방:



게임 보드에서 깃발 하나를 선택합니다. 깃발이 있는 지역에 소유권 마커가 없다면, 전투력을 4 소모합니다 (정복).

다른 국가의 소유권 마커가 이미 있다면 전투력을 6 소모하고, 이 마커를 게임에서 제거합니다. 이 마커를 게임 보드 옆에 놓거나, 게임 상자로 되돌립니다 (추방).

전투 동맹 국가의 영향력 1을 획득합니다.

국가 공급처에서 전투 동맹 국가의 소유권 마커 하나를 가져와 (맨 왼쪽에서 가져옴), 선택한 깃발 지역에 놓습니다. 그리고 나서 즉시 깃발에 명시된 보상을 획득합니다.

2가지 선택사항 (정복 혹은 추방) 중 하나만 선택할 수 있습니다.

이제 이 전투 행동은 사용된 것입니다.

특정 카드를 구매해서 추가 전투 행동을 할 수 있습니다. 또한, 이야기 카드나 레거시 타일을 통해 새로운 전투 행동이 게임에 추가됩니다.

전투 행동에는 언제나 다음의 규칙이 적용됩니다: 각 전투 행동마다 차례에 한 번씩만 수행할 수 있습니다. 또한 모든 전투 행동에서:추방 할 때 다른 국가의 소유권 마커만 추방할 수 있습니다! 선택한 국가의 사용 가능한 소유권 마커가 없다면, 소유권 마커를 필요로 하지 않는 전투 행동만을 선택할 수 있습니다.

더 이상 전투 행동을 할 수 없거나 하기를 원하지 않을 때, 그 플레이어의 주 행동이 종료됩니다. 이 전투 토큰을 가져와 자신의 함선 보드의 해당 위치에 뒤집어 놓습니다. 사용하지 않은 전투력은 버려집니다.

영향력 트랙



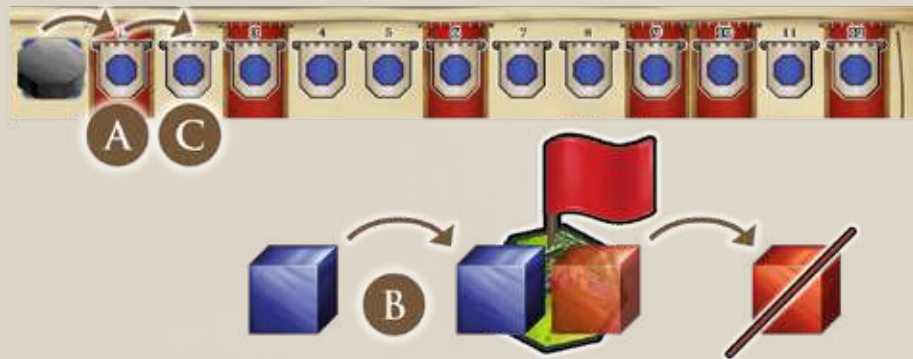
각 국가마다 영향력 트랙이 있습니다. 게임 시작 시 플레이어들은 자신의 소유권 마커를 각 국가별 영향력 트랙의 맨 왼쪽에 놓습니다. 플레이어들은 게임을 진행하며 여러 차례에 걸쳐 국가들의 대한 영향력을 획득합니다. 영향력 1을 획득할 때마다, 해당 국가의 영향력 트랙 위에 있는 자신의 영향력 마커를 오른쪽으로 1칸씩 이동시킵니다. 빨간색 배경이 있는 칸은 플레이어가 각 국가마다 도달할 수 있는 귀족 계급을 의미합니다. 귀족 계급이 더 높아질수록, 게임 종료 시 해당 국가에 대해 더 많은 점수를 획득할 수 있습니다 (11쪽의 "게임 종료 점수 계산" 참고).

영향력 마커가 어느 트랙의 맨 오른쪽 칸에 도달한 이후로, 그 영향력 마커를 이동시켜야 하는 상황이 생기면 영향력 마커는 그대로 두고, 이동시켜야 하는 칸 수마다 2점씩 획득합니다.

소유권 마커를 놓을 때에는 해당 국가의 공급처에서 맨 왼쪽에 있는 마커를 가져와 놓습니다. 각 국가마다 소유권 마커 칸이 더 많이 비어 있을수록, 게임 종료 시 해당 국가의 귀족 계급에 대한 점수를 더 많이 획득할 수 있습니다.



예시: 알렉스는 다음과 같이 전투 토큰을 뽑았습니다. 그리고 프랑스와 동맹하여 전투하는 것을 선택했습니다. 2 더블론을 지불해야 합니다. 이제 알렉스의 전투력은 6입니다. 먼저 알렉스는 '영향력 획득' 전투 행동을 하고, 전투력 2를 소모합니다. 프랑스 영향력 1을 획득합니다. **A** 남은 전투력은 4입니다. 전투 점수 1과 피규어 1개를 지불해 다시 전투력을 6으로 증가시킵니다. 그 후 알렉스는 다른 국가의 소유권 마커를 추방하고, **B** 이 마커가 있었던 깃발 위에 프랑스 소유권 마커를 올려 놓았습니다. 깃발에 명시된 보상을 획득하고 추가로 프랑스 영향력 1을 획득합니다. **C** 이제 남은 전투력이 0이므로, 자신의 주 행동을 종료합니다.



탐험



탐험가 트랙에서 자신의 탐험가를 이 표식 옆에 적힌 숫자만큼 이동시킵니다.

이때 다음 규칙을 따라야 합니다:

- 절대 뒤로 이동할 수 없으며, 항상 길을 따라 이동해야 합니다.
- 어느 칸 하나에 둘 이상의 탐험가를 놓을 수 없습니다. 이동해야 하는 칸에 탐험가가 이미 놓여 있다면 그 칸은 건너뛰며, 뛰어 넘은 칸에 대한 이동력도 사용하지 않습니다.
- 이동력을 모두 사용할 필요는 없으나, 적어도 1칸은 이동해야 합니다.
- 갈림길이 있는 칸에서는 돌아갈지, 최단 경로로 갈지 선택할 수 있습니다.

이동을 마치고 나면, 항상 자신의 탐험가가 멈춘 칸에 명시된 보상을 획득합니다. 그 칸에 도착하기 전에 지나온 칸들에 대해서는 어떠한 보상도 획득하지 않습니다.

퀘스트가 있는 칸에서 이동을 마치면, 즉시 퀘스트를 달성할 수 있습니다. 퀘스트를 달성하면 그 보상을 획득하고, 퀘스트 타일을 자신의 함선 보드에 추가합니다(9쪽 참고). 달성된 퀘스트가 있던 자리에는 타일을 보충하지 않습니다.

이제부터 모든 탐험가들은 이동 시 이 칸을 건너뛸니다! (이동력을 소모하지 않습니다)

탐험가 트랙 보상:



X 더블론 획득



X 점 획득



전투 점수 X 획득



피규어 2개 획득



원하는 국가의 영향력 1 획득



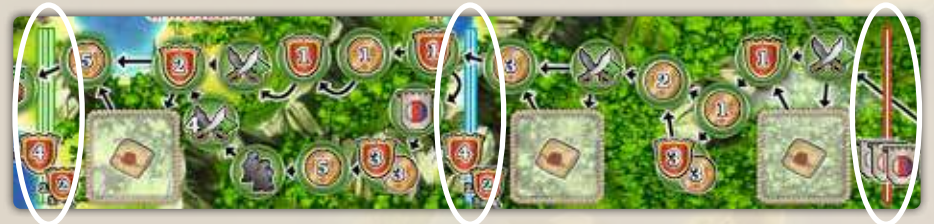
자신의 함선 보드에서 디스크 1개 제거



X 더블론 및 X점 획득

자신의 탐험가가 **빨간색 경계선**을 통과하면, 즉시 원하는 국가의 영향력 3을 획득합니다 (여러 국가에 대해 나누어 획득할 수 없습니다). 해당 영향력 트랙에서 자신의 영향력 마커를 3칸 오른쪽으로 이동시킵니다.

파란색 경계선이나 **초록색 경계선**을 첫 번째로 통과한 플레이어는 즉시 4점을 획득합니다. 그 후에 이 경계선을 통과하는 플레이어는 2점을 획득합니다.



자신의 탐험가가 탐험가 트랙 마지막 칸에 도달하면 그 탐험가는 남은 게임 동안 그 칸에 머무릅니다. 즉시 마을 행동을 1개 할 수 있습니다.

탐험가 트랙 마지막 칸에는 여러 명의 탐험가를 놓을 수 있습니다. 이 칸에 가장 먼저 도달한 플레이어는 10점을 획득합니다. 두 번째로 도달한 플레이어는 8점을, 세 번째로 도달한 플레이어는 6점을, 네 번째로 도달한 플레이어는 4점을 획득합니다. 이후에 어느 행동을 통해 자신의 탐험가를 이동시켜야 하는 경우, 그 이동을 수행하지 않습니다.

그 외 도시 행동



원하는 국가의 영향력 1을 획득한 후,
마을 행동을 1개 합니다.



전투 점수 1을 획득한 후, 당신의 함선 보드에서
원하는 디스크를 1개 제거합니다
(이 디스크는 게임에서 제거합니다).



전투 점수 3을 획득합니다. 전투 트랙의 마지막 칸에
도달했다면 더 이상 전투 점수를 획득할 수 없습니다.



공용 공급처에서 2 더블론을 획득한 후,
마을 행동을 1개 합니다.



전투 점수 1 및 원하는 국가의 영향력 1을 획득합니다.



당신의 이번 차례 시작 시 보유하고 있었던 나침반 표시
(자신의 함선 보드나 자신의 카드 영역의 프로젝트 카드에 있
는)마다 마을 행동을 1개씩 할 수 있습니다.



당신의 함선 보드에 있는 전투 토큰 당 1점씩 획득합니다.
손에 있는 모든 카드를 버릴 수 있습니다.
모두 버릴 경우, 공용 공급처에서 4 더블론을 획득합니다.



4 더블론을 획득하거나, 부하(카리브해 지역에 배치한 피규
어)마다 2점을 획득합니다.



전투 점수 2를 지불할 수 있습니다. 지불할 경우,
원하는 국가의 영향력 1 및 6 더블론을 획득합니다.

마을 행동



숫자가 적힌 원 옆에 양피지가 없는 지역을 마을이라고 합니다. 자신의 주 행동으로 마을
행동을 하려면 자신의 함선이 마을에 있어야 합니다. 일반적으로 마을 행동은 1개만 할 수
있습니다. 이동하는 동안(단계 A) 4~6의 이동력을 사용했다면, 대신 마을 행동 2개를 할
수 있습니다. 이동력 7을 모두 사용했다면, 마을 행동 3개를 할 수 있습니다.



주어진 마을 행동 각각에 대해, 다음
3개의 선택사항 중 하나를 자유롭게
선택할 수 있습니다:

- A** 자신의 손이나 계획 영역에서 카드 1장을 선택하고, 그 카드를 구매합니다.
함선 보드 옆 자신의 카드 영역에 그 카드를 놓습니다. 그 카드의 효과를 즉시
사용할 수 있습니다.
- B** 1 더블론을 획득합니다.
- C** 자신의 손에 있는 카드를 모두 버립니다. 카드를 최소 1장이라도 버릴 경우
2 더블론을 받습니다. 즉시 카드를 다시 뽑지 않습니다. 카드는 단계 C에서만
다시 뽑을 수 있습니다.

카드를 구매하는 것 대신, 필요한 만큼의 비용을 지불하고 고급 건물에 투자할 수 있습니
다(15쪽 참고).

카드 비용, 효과, 조건에 대해서는 13쪽에서 설명합니다.

주어진 마을 행동이 2개나 3개일 경우, 원한다면 동일한 행동을 여러 번 할 수도 있습니
다. 예를 들어, 주어진 마을 행동이 3개라면, 1 더블론을 두 번 받고, 프로젝트 카드를
1장 구매할 수 있습니다.

자신의 함선에서 특정 디스크를 제거했다면, 선택 가능한 마을 행동이 늘어날 수
있습니다. 이와 유사하게, 특정 카드를 구매해서 새로운 마을 행동을 할 수 있는 경우도
있습니다.

퀘스트 달성



퀘스트 타일이 있는 지역에서만 **퀘스트를 달성**할 수 있습니다.

퀘스트를 달성하려면 해당 비용을 지불해야 합니다. 퀘스트를 달성하면 퀘스트 타일을 보상으로 받을 수 있습니다. 필요한 비용을 지불할 수 없다면 퀘스트를 달성할 수 없습니다. 퀘스트 조건 및 보상에 대한 상세한 내용에 대해서는 23쪽에서 설명합니다.



퀘스트를 달성한 후, 그 퀘스트 타일을 자신의 함선 보드에 추가합니다. 함선 보드의 퀘스트 트랙 맨 왼쪽 빈 칸에 그 퀘스트 타일을 뒤집어 놓습니다. 네 번째 퀘스트를 달성하면 즉시 3점을 획득합니다. 그 이후로 달성한 퀘스트마다 즉시 2점씩 획득합니다.



이야기 타일

کمپە인 전용

대부분의 이야기 카드에는 퀘스트가 있습니다. 이 퀘스트를 달성하려면, 자신의 함선이 이야기 타일(숫자 1, 2, 3, 4로 표시)이 있는 지역에 위치해야 하며, 그 이야기 카드에 적힌 비용을 지불해야 합니다.

이야기 카드에 있는 퀘스트를 달성하면, 다른 일반 퀘스트를 달성할 때와 마찬가지로 그 이야기 타일을 가져와 자신의 함선 보드에 추가합니다. 모든 경우에서 이 이야기 타일을 퀘스트 타일로 간주합니다. 예를 들면, 고급 건물이나 일부 카드 효과에서 언급하는 퀘스트 타일에 대한 효과를 이야기 타일에도 적용합니다.

해당 라운드 종료의 점수 계산 시 이 이야기 카드의 뒷면을 읽습니다. 이야기가 진행됨과 동시에, 일반적으로 새로운 이야기 타일과 새로운 퀘스트가 게임에 추가됩니다. 때때로 새로운 지역과 규칙도 추가될 수 있습니다.



이 퀘스트를 달성하려면 자신의 함선이 15번 지역에 있어야 하며, 전투 점수 1을 지불해야 합니다. 이 퀘스트의 보상은 5 더블론, 자신이 보유한 나침반 표식 당 1점씩, 그리고 이 이야기 타일입니다. 이 이야기 타일을 자신의 함선 보드의 퀘스트 트랙에 추가합니다.

부하 행동



일부 카드를 구매할 경우, 특정 지역에 자신의 피규어를 배치할 수 있습니다. 그 후 이 피규어를 부하로 간주합니다. 부하를 통해 해당 카드에 명시된 특수 행동을 할 수 있습니다.

부하 행동을 하려면, 자신의 함선이 그 부하와 같은 지역에 위치해야 합니다. 이 부하의 프로젝트 카드에 명시된 행동을 합니다. 플레이어들은 자신의 부하만 사용할 수 있습니다.

게임을 진행하는 동안, 여러 명의 부하를 같은 지역에 배치하는 경우가 발생할 수 있습니다. 이 경우, 자신의 차례에 여러 번의 주 행동을 할 수 없으므로, 자신의 부하들 중에서도 하나만 사용해 행동을 할 수 있습니다.

부하 행동에 대한 상세한 내용에 대해서는 20쪽에서 설명합니다.



부하 행동을 생략하거나 사용하지 않을 때마다, 이러한 방식으로 사용하지 않은 부하마다 2점씩 획득합니다. 이런 상황은 다음과 같은 경우에 발생합니다.

- 부하가 있는 지역보다 더 낮은 숫자의 지역에서 더 높은 숫자의 지역으로 이동 (다시 말해 건너 뛸 경우)
- 부하가 있는 지역으로 이동했으나, 그 부하를 사용하지 않음 (다른 주 행동을 하거나, 그 지역에 있는 자신의 다른 부하를 사용하는 경우)
- 라운드 종료 시 아바나로 자신의 함선을 이동시켜야 할 때, 자신의 함선이 있는 지역보다 더 높은 숫자의 지역에 부하가 있는 경우.

이 규칙들은 쉽게 기억할 수 있도록 함선 보드에 명시되어 있습니다.

부하, 퀘스트, 소유권 마커는 어디에 놓아야 하나요?

마을에 부하, 퀘스트, 소유권 마커를 놓을 때는 마을의 하얀색 원 옆에 놓습니다.

점수 토큰:



100점을 획득한 경우, 자신의 100/200 점수 토큰을 가져와 이 표시된 면이 보이도록 자신 앞에 놓습니다. 200점을 획득한 경우, 점수 토큰을 이 표시된 면으로 뒤집습니다.

귀향

‘귀향’ 칸은 특별한 칸입니다. 도시와 기본적으로 유사합니다 (그러나 배달은 불가능합니다). 세 번째 라운드까지는 20, 21a번 칸을 사용하지만, 네 번째 라운드에는 20, 21b, 22번 칸을 사용합니다. 항해할 때 이 칸들을 건너뛸 수 없으며, 그 칸에 도착하면 반드시 이동을 마쳐야 합니다.



첫 번째 ‘귀향’ 칸(20번)

전투 행동을 수행, 혹은 당신의 탐험가를 앞으로 2칸까지 이동.



두 번째 ‘귀향’ 칸(21a, 21b번)

3점 획득. 1~3 라운드 동안 당신의 차례 종료 시(단계 C 이후) 중간 점수 계산 진행 (아래 참고).



세 번째 ‘귀향’ 칸 (22번)

5점 획득. 당신의 차례 종료 시(단계 C 이후) 최종 점수 계산 진행 (11쪽 참고).

중간 점수 계산 (1, 2, 3 라운드 이후)

어느 한 플레이어가 21a번 칸에서 자신의 함선 이동을 종료하여 중간 점수 계산 조건을 만족시키면, 다음 과정을 진행합니다:



1. 중간 계산 조건을 만족시킨 플레이어부터 시작하여 시계 방향 순서대로 각 플레이어는 다음 중 하나를 선택합니다:

a. 자신의 프로젝트 카드를 1장 선택해(자신의 계획 영역 혹은 손에서) 구매합니다. 자신의 카드 영역에 그 카드를 놓습니다. 단계 C처럼 카드를 다시 뽑습니다. 카드 구매 대신 고급 건물에 투자하는 것을 선택할 수 있습니다.

혹은

b. 2점 획득.



2. 더블론 및 점수 수입 트랙에서 자신의 마커 위치에 따라 더블론과 점수 수입을 받습니다. (게임 시작 시에는 8 더블론 칸, 0점 점수 칸에 마커를 놓고 시작했던 트랙입니다.)

참고: 중간 점수 계산 동안에는 더블론 수입 트랙에 명시된 점수를 무시합니다. 이 점수는 최종 점수 계산에서만 획득할 수 있습니다.

예시: 알렉스의 마커가 더블론 수입 트랙 12 칸, 점수 수입 트랙 3 칸에 있습니다. 알렉스는 12 더블론과 3점을 획득합니다.



3. 게임 보드의 도시에서 모든 배달 완료 상품(디스크)을 제거합니다. 이 디스크를 게임에서 제거합니다.



4. 공용 카드 영역에서 앞면으로 놓인 카드를 모두 버립니다. 새로 4장의 카드를 뽑아 새로운 공용 카드 영역을 구성합니다 (왼쪽부터 오른쪽 방향으로 배치).



5. 다음 고급 건물 카드를 공개합니다(게임 보드 상단에 뒤집어 놓은).



6. 캠페인을 플레이하고 있지 않다면(즉, 75, 76, 77번 이야기 카드로 게임을 플레이하고 있다면), 라운드 및 플레이 인원수에 따라 새로운 퀘스트를 게임에 추가합니다. 예를 들어, 75번 카드로 1 라운드를 플레이하고 있다면, 퀘스트 타일을 6번과 12번 지역에 추가하고, 3인 혹은 4인 게임이라면 16번 지역에도 퀘스트 타일을 추가합니다.

캠페인 전용

현재 이야기 카드의 요구조건을 만족시켰는지 확인합니다. 게임 내에 여러 장의 이야기 카드가 있다면 모든 카드의 요구조건을 확인합니다. 대부분의 경우, 어느 한 플레이어가 해당 이야기 타일을 획득했을 때 그 이야기 카드의 요구조건이 만족됩니다. 그 요구조건을 만족시킨 플레이어는 그 이야기 카드의 뒷면을 다른 플레이어들에게 읽어 줍니다.

일부 이야기 카드의 경우, 일정 숫자의 디스크를 특정 레거시 타일에 추가하는 것이 그 조건일 수 있습니다. 조건만큼의 디스크를 레거시 타일에 추가해 모두 채웠다면, 현재 라운드를 종료시킨 플레이어가 이야기 카드의 뒷면을 다른 플레이어들에게 읽어 줍니다. 여러 개의 이야기 카드 요구조건을 동시에 만족시켰다면, 오름차순으로 이야기 카드를 처리합니다.

결정해야 할 사항이 있다면, 다수결로 어느 사항을 선택할지 결정합니다(동물이 발생할 경우, 이야기 카드를 읽는 사람이 결정합니다).

이야기 카드를 다 읽었다면, 읽은 사람은 자신의 함선 보드 아래에 이 카드를 뒷면으로 끼워 놓아 함선 돛대의 길이를 늘립니다. (게임 플레이상으로는 아무 효과가 없으나, 자신의 함선을 더 돋보이게 할 수 있습니다.)

그 후, 보통 이야기 카드 터미에서 새로운 이야기 카드를 찾아오라는 지시사항이 주어집니다. (건너뛴 카드들은 이야기 카드 터미의 맨 아래에 놓습니다) 그 이야기 카드를 읽고 지시사항을 따릅니다. 그 후, 게임 보드의 해당 위치에 그 카드를 추가합니다.



7. 모든 함선을 아바나로 되돌립니다 (라운드 종료 조건을 발동시킨 플레이어의 함선을 포함한 모든 플레이어의 함선)

이 과정들을 완료한 후에 다음 라운드를 시작합니다. 시계 방향으로 다음 플레이어 (라운드 종료 조건을 발동시킨 이의 왼쪽 플레이어)가 먼저 차례를 갖습니다.

최종 점수 계산 (4 라운드 이후)

어느 한 플레이어가 22번 칸에서 자신의 함선 이동을 종료하여 최종 점수 계산 조건을 발동시키면, 다음 과정을 진행합니다:



1. 최종 점수 계산 조건을 만족시킨 플레이어부터 시작하여, 시계 방향 순서대로 각 플레이어는 다음 중 하나를 선택합니다:

a. 자신의 프로젝트 카드를 1장 선택해(자신의 계획 영역 혹은 손에서) 구매합니다. 자신의 카드 영역에 그 카드를 놓습니다. 카드 구매 대신 고급 건물에 투자하는 것을 선택할 수 있습니다.

혹은

b. 2점 획득.

참고: 최종 점수 계산 동안, 이번 단계 전후로 자신의 경력 카드 임무를 완수할 수 있습니다! 즉, 임무를 완수해 획득한 더블룬으로 카드를 구매할 수 있으며, 구매한 카드의 효과로 임무를 완수할 수도 있습니다.



2. 점수 수입 트랙에서 자신의 마커 위치에 따라 점수를 획득합니다. 더블룬 수입 트랙에서 자신의 마커 위치에 따라 추가 점수를 획득합니다(더블룬은 더 이상 획득하지 않습니다).



3. 자신의 카드 영역에 있는 모든 프로젝트 카드에 대한 점수를 획득합니다. 또한 자신이 투자한 고급 건물에 대해서도 점수를 획득합니다. 자신의 손이나 계획 영역에 있는 카드로부터는 점수를 획득할 수 없습니다!



4. 각 국가마다 최다 영향력을 가진 플레이어를 확인합니다. 각 국가마다 최다 영향력을 가진 플레이어는 3점을 획득합니다. 동률일 경우, 동률인 모든 플레이어가 3점을 획득합니다. 영향력 마커가 0칸에 있는 플레이어는 점수를 획득할 수 없습니다.



5. 마지막으로, 각 국가마다 플레이어의 귀족 계급에 대한 점수를 계산합니다. 다음과 같이 각 국가마다, 자신의 귀족 계급에 국가의 가중치를 곱합니다:

a. 먼저, 각 국가의 가중치를 계산합니다. 가중치는 국가에 있는 빈 칸 수(즉, 영향력 트랙 옆에 소유권 마커가 제거되어 있는 칸 수)에 최다 보너스를 더한 수치와 같습니다.



- 최다 보너스: 각 국가마다 게임 보드(도시, 마을, 레저시 타일)에 있는 소유권 마커 개수를 셉니다.

소유권 마커가 가장 많은 국가는 최다 보너스 2를 획득합니다. 그 다음으로 많은 국가는 최다 보너스 1을 획득합니다. 동률일 경우, 모든 동률 국가가 해당 순위의 보너스를 획득합니다.

소유권 마커를 가장 많이 놓은 국가가 2개라면, 이 국가들은 최다 보너스 2를 획득하고, 세 번째 국가는 아무것도 획득하지 못합니다. 소유권 마커를 가장 많이 놓은 국가가 3개라면, 그 국가들 모두 최다 보너스 2를 획득합니다.

b. 이제 각 국가마다 자신의 귀족 계급(영향력 트랙에서 자신이 마지막으로 도달한 빨간색 배경 칸의 아래쪽 숫자)에 국가의 가중치를 곱합니다. 그만큼의 점수를 획득합니다.



کم페인 전용

6. 중간 점수 계산과 같은 규칙을 적용하여, 이야기 카드의 요구조건을 만족시켰는지 확인합니다. 새로운 이야기 카드가 게임에 추가되면, 일반적인 경우와 마찬가지로 그 카드를 게임에 추가하지만 그 지시사항은 아직 따르지 않습니다. 게임 종료 시 보관소(지퍼백)에 그 카드를 추가합니다.



예시: 알렉스는 자신의 카드, 고급 건물 투자로 34점을 획득합니다.

더블룬 수입 트랙의 마커 위치에 따라 4점을 획득하고, 점수 수입 트랙의 마커 위치에 따라 9점을 획득합니다.

이제, 가중치를 계산합니다. 프랑스와 스페인의 소유권 마커가 동일하게 4개씩 보드에 놓여 있고, 영국은 2개만 보드에 놓여 있습니다. 프랑스의 가중치는 6입니다(빈 칸에 대해 4, 소유권 마커가 보드에 가장 많아 획득한 최다 보너스 2를 더한 수치). 스페인의 가중치는 5입니다(빈 칸에 대해 3, 프랑스와 동률로 소유권 마커가 보드에 가장 많아 획득한 최다 보너스 2를 더한 수치). 영국의 가중치는 2입니다(빈 칸에 대해 2, 최다 보너스는 없음).

프랑스에 대해 알렉스는 $2(\text{자신의 영향력 마커 위치}) \times 6(\text{가중치}) = 12$ 점을 획득합니다. 스페인에 대해 $3 \times 5 = 15$ 점을 획득하고, 영국에 대해 $1 \times 2 = 2$ 점을 획득합니다.

게임 종료

최종 점수 계산 이후 즉시 게임이 종료됩니다.

가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 승자가 됩니다! 동률일 경우 동률인 플레이어들 모두가 승리합니다.

게임 종료 이후

캠페인 전용

게임 보드에 놓은 모든 레거시 타일(여기에 놓은 디스크는 모두 게임 상자로 되돌립니다), 이야기 카드를 가져와 보관소(지퍼백)에 넣습니다. 빨간색 숫자의 프로젝트 카드(이야기 카드로 인해 게임에 추가된)는 카드 터미에 그대로 남겨 놓습니다. 다음 게임에서 이 카드들을 다시 사용합니다.

경력 카드



경력 카드에는 게임 도중, 순서에 관계없이 완수할 수 있는 3개의 임무가 있습니다.

각 임무마다 임무를 완수할 수 있는 2가지의 선택사항이 위아래로 명시되어 있습니다.

위쪽 임무의 요구조건을 만족시키는 순간, 지금 바로, 혹은 이후에 자유 행동으로 이 임무를 완수할 수 있습니다. 완수할 경우, 즉시 명시된 더블론을 획득하고 해당 임무 칸에 놓여 있던 피규어를 자신의 공급처에 추가합니다.

위쪽 임무를 완수하는 대신, 아래쪽 임무의 요구조건을 만족시킬 때까지 기다릴 수도 있습니다. 아래쪽 임무를 완수할 경우, 더블론 획득과 피규어를 자신의 공급처에 추가하는 것 외에 점수도 획득합니다.

각 임무는 한 번씩만 완수할 수 있습니다. 3개의 임무를 모두 완수하는 순간, 카드에 적힌 보상을 획득합니다(2 더블론 및 2점). 또한 그 플레이어는 제독으로 승급합니다.

이 카드를 뒤집은 뒤 함선 보드 윗 부분에 끼워 놓아 함선 돛대의 길이를 늘립니다.(게임 플레이상으로는 아무 효과가 없으나, 자신의 함선을 더 돋보이게 할 수 있습니다.)



예시: 알렉스는 자신의 함선 보드에 퀘스트 타일 4개를 모아, 자유 행동으로 임무를 완수할 수 있습니다. 그는 해당 피규어를 자신의 공급처에 추가하고, 4 더블론을 획득합니다. 만약 알렉스가 원한다면,

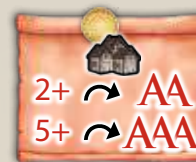
임무를 완수하는 대신 자신의 함선 보드에 퀘스트 타일 6개를 모을 때까지 기다릴 수도 있습니다. 이럴 경우 4점도 획득할 수 있습니다.

이미 경력 카드의 다른 두 임무를 완수했고, 방금 완수한 임무가 세 번째이기 때문에, 추가로 2 더블론과 2점을 획득합니다. 그 후 자신의 함선 보드 아래에 이 카드를 뒷면으로 끼워 놓아 함선 돛대의 길이를 늘립니다.

함선 향상



게임을 진행하며 함선 보드에서 디스크를 제거할 수 있는 다양한 기회를 얻습니다(예를 들어, 도시에 상품 배달을 할 때). 함선의 한 구역에서 디스크 2개를 모두 제거하면 즉각적인 보상(갈색 배경)이나 지속 효과(빨간색 배경)를 얻습니다:



주 행동으로 마을 행동을 하는 경우(다른 효과로 인해서, 혹은 부하 행동의 일부로서가 아닌!), 이번 차례에 이동력을 2-4 사용했다면 마을 행동 2개를, 이번 차례에 이동력을 최소 5이상 사용했다면 마을 행동 3개를 할 수 있습니다(즉, 일반적인 경우와 같이 이동력 4-6이나 7을 요구하지 않습니다).



카드 수 제한이 6장으로 증가합니다(4장 대신).



즉시 3점을 획득합니다. 이제부터 공용 카드 영역에 공개되어 있는 카드를 비용 없이 가져올 수 있습니다.



즉시 5 더블론을 획득합니다.



즉시 3점을 획득합니다.



"3점" 구역을 이미 해금했을 경우에만 이 영역에서 디스크를 제거할 수 있습니다. 즉시 6점을 획득합니다.



이제 새로운 전투 행동이 가능합니다:

마을 하나를 선택합니다(도시는 불가능합니다!). 소유권 마커가 없다면 전투력을 2만큼 소모합니다. 이미 소유권 마커가 있다면 전투력을 5만큼 소모하고 그 소유권 마커를 추방하여 게임에서 제거합니다. 그 지역에 전투 동맹 국가의 소유권 마커를 1개 놓고 그 국가의 영향력을 1 획득합니다. 그 지역에 있는 자신의 부하마다 3 더블론씩을 획득하고, 그 지역에 있는 다른 플레이어의 부하마다 1 더블론씩을 획득합니다.

새로운 마을 행동: 이 구역 하나에서 디스크 2개를 모두 제거하는 순간, 새로운 마을 행동이 가능합니다.



전투 점수 1 및 1 더블론을 획득합니다.



위의 마을 행동을 이미 해금한 경우에만 이 구역에서 디스크를 제거할 수 있습니다. 손에서 동일한 상품을 3개 버립니다(제품은 불가능합니다! 상품은 아이콘에 사각 테두리가 있습니다). 버렸다면, 2 더블론 및 2점을 획득합니다.

최소 4개 이상의 서로 다른 구역에서 디스크 2개를 모두 제거했을 경우에만 아래 설명하고 있는 구역에서 디스크를 제거할 수 있습니다!



새로운 마을 행동:

새로운 마을 행동이 가능합니다. 소유권 마커가 없는 마을에서만 이 마을 행동을 할 수 있습니다. 원하는 국가의 마커를 가져와 이 마을에 놓습니다(당신의 함선 역시 그 마을에 있어야 합니다). 이 행동을 통해 그 국가의 영향력 1과 1 더블론을 획득합니다.



즉각적인 효과:

다음 3가지 선택사항 중 하나를 선택합니다: 즉시 자신의 탐험가를 3칸까지 이동시킵니다(그리고 명시된 보상을 획득합니다). / 4 더블론 및 4점을 획득합니다. / 자신의 영향력 마커 하나를 다음 귀족 계급 (빨간색 배경 칸)까지 이동시킵니다.

최소 6개 이상의 서로 다른 구역에서 디스크 2개를 모두 제거했을 경우에만 아래 설명하고 있는 구역에서 디스크를 제거할 수 있습니다!



즉시 10점을 획득합니다.

카드 설명



다음과 같이 다양한 방식으로 카드를 사용할 수 있습니다: 상품으로 사용, 제품으로 사용, 카드 구매. 상품이나 제품으로 카드를 사용하면, 그 카드를 버려야 합니다. 이미 구매한 카드나 계획 영역에 추가한 카드는 더 이상 상품이나 제품으로 사용할 수 없습니다.

카드 구매

마을 행동을 통해서만 카드를 구매할 수 있습니다 (예외: 중간 점수 계산이나 최종 점수 계산 중에도 가능). 자신의 손이나 계획 영역에 있는 카드만 구매할 수 있습니다. 카드를 구매하는 것 대신 고급 건물에 투자할 수도 있습니다.

카드를 구매하면 그 카드를 자신의 함선 보드 옆 자신의 카드 영역에 추가합니다. 이 카드의 효과를 즉시 사용할 수 있습니다. 계획 영역에 있는 카드는 효과를 사용할 수 없습니다. 먼저 그 카드를 구매해야 합니다!



대부분의 카드에는 더블론이 명시되어 있습니다. 카드를 구매하려면 명시된 만큼의 더블론을 공용 공급처에 지불해야 합니다. 일부 카드 효과(이전에 해당 카드를 구매했다면)를 통해 이 비용을 줄일 수 있지만, 비용이 0 미만으로는 감소되지 않습니다.



더블론 비용 옆에 피규어가 명시되어 있다면, 공용 공급처에 피규어도 지불해야 합니다.



피규어 아래에 숫자가 명시되어 있다면, 자신의 공급처에 있는 피규어 1개를 해당 지역에 배치해야 합니다. 이 피규어는 이제 부하가 됩니다. 다음 차례부터 자신의 함선이 이 지역에 있다면, 주 행동으로 이 부하 행동을 할 수 있습니다.

일부 카드에는 구매할 때 지불해야 하는 추가 요구조건이나 비용이 명시되어 있습니다. 이 내용에 대해서는 21쪽에서 설명합니다.

카드 효과

카드를 구매하는 순간부터, 그 효과를 게임에 적용할 수 있습니다:

초록색 배경의 효과는 수입을 증가시켜 줍니다.

빨간색 배경의 효과는 게임 중 플레이어에게 이익을 주는 지속적인 효과를 제공합니다.

파란색 배경의 효과는 플레이어의 함선이 이 부하와 같은 지역에 있을 때 할 수 있는 부하 행동을 제공합니다.

갈색 배경의 효과는 이 카드를 구매했을 때 즉각적인 효과를 제공합니다.

수입 효과

초록색 배경의 프로젝트 카드는 플레이어의 수입을 증가시켜 줍니다. 자신의 더블룬이나 점수 수입 트랙 마커를 앞으로 이동시킵니다.

두 종류의 수입이 있습니다:



해당 수입 트랙에서 즉시 자신의 마커를 앞으로 이동시킵니다.



명시된 시너지 토큰을 보유했을 경우에만 해당 수입 트랙에서 자신의 마커를 앞으로 이동시킬 수 있습니다(아래 참고). 만약 필요한 시너지 토큰을 카드 획득 이후에 얻었다면, 그때 플레이어의 수입을 조정합니다.

시너지 토큰



일부 카드나 고급 건물에 5개의 시너지 표식 중 하나가 명시되어 있습니다. 이 카드를 구매할 때, 해당 시너지 토큰을 아직 갖고 있지 않다면, 공용 공급처에서 즉시 그 시너지 토큰을 가져와 자신의 함선 보드 옆에 놓습니다 (시너지 토큰은 종류당 하나만 갖고 있을 수 있습니다. 그 이상으로는 가질 수 없습니다).

일부 수입 효과는 필요한 시너지 토큰을 갖고 있을 때만 발동됩니다. 필요한 시너지 토큰을 나중에 획득하는 경우에는, 그때 수입 효과를 소급 적용할 수 있습니다. 따라서 시너지 토큰을 획득했을 때 새로운 수입 효과를 적용할 수 있는지의 여부를 항상 확인해야 합니다.



예시: 알렉스는 “비정규부대” 카드를 구매했습니다. 자신의 더블룬 수입을 2만큼 증가시킵니다. 시너지 토큰을 갖고 있다면, 점수 수입 역시 2만큼 증가시킵니다.



예시: 알렉스는 “항구” 카드를 구매했습니다. 시너지 토큰은 갖고 있지만, 시너지 토큰은 갖고 있지 않습니다. 우선 점수 수입을 4만큼 증가시킵니다. 나중에 시너지 토큰을 제공하는 카드를 구매할 경우, 그때 추가로 점수 수입을 2만큼 증가시킵니다.

수입 트랙



게임 보드에는 2개의 수입 트랙이 있습니다(점수 / 더블룬). 수입을 증가시킬 때마다(카드를 구매하거나 수입을 증가시킬 수 있는 시너지 토큰을 획득하는 경우), 해당 트랙에서 자신의 마커를 앞으로 이동시킵니다.



네 번째 라운드 이후에는 더 이상 더블룬 수입을 받지 않습니다. 그대신, 더블룬 수입 트랙의 마커 위치에 따라 점수를 획득합니다.



더블룬 수입 마커가 해당 트랙의 마지막 칸(34)에 있고, 추가로 더블룬 수입을 증가시켜야 한다면, 대신 점수 수입을 증가시킵니다. 즉, 추가로 증가시켜야 하는 더블룬 수입은 모두 점수 수입으로 전환됩니다.



점수 수입 마커가 해당 트랙의 마지막 칸(20)에 도달하면, 즉시 남은 점수 계산 단계(중간 점수 단계, 최종 점수 단계)마다 20점씩 획득합니다. 그 후 마커를 0칸으로 되돌립니다.

예시: 3 라운드에서 점수 수입 마커를 22칸에 놓아야 하는 경우: 마커를 점수 수입 트랙의 2칸에 놓고 즉시 40점을 획득합니다 (남은 점수 단계 2회 X 20점).

프로젝트 카드에서 제공하는 수입의 총합이 올바르게 적용되었는지 언제나 확인할 수 있습니다 (기본 더블룬 수입 8을 포함하여).

지속적인 효과

빨간색 배경의 효과는 새로운 행동이나, 다른 행동을 향상시켜주는 특수 효과를 제공합니다.

지속적인 효과에 대한 내용은 18쪽에서 설명합니다.

부하 행동

파란색 배경의 효과는 자신의 함선이 자신의 부하와 같은 지역에 있을 때 할 수 있는 부하 행동을 제공합니다.

부하 행동 효과에 대한 내용은 20쪽에서 설명합니다.

즉각적인 효과

갈색 배경의 효과는 카드를 구매했을 때 즉각적인 효과를 제공합니다.

즉각적인 효과에 대한 내용은 19쪽에서 설명합니다.


고급 건물

고급 건물은 특수한 프로젝트 카드입니다. 이 건물들은 게임 종료 시 점수를 제공합니다. 게임 준비 단계에서 게임 보드 상단에 고급 건물 4장을 놓습니다. 이때 1장만 공개하여 놓고, 나머지 3장은 뒤집어 놓습니다.

다른 고급 건물은 각 1,2,3 라운드가 종료될 때마다 공개됩니다.

카드를 구매할 때, 카드를 구매하는 대신 고급 건물에 투자할 수 있습니다. 고급 건물은 공용 프로젝트입니다. 한 프로젝트에 여러 플레이어가 참여할 수 있습니다.

고급 건물에 투자하려면 다음을 따라야 합니다:

- 명시된 만큼의 더블룬을 지불하고 자신의 공급처에서 피규어 1개를 가져와 해당 고급 건물에 배치합니다.
- 아직  시너지 토큰을 보유하고 있지 않다면 이 시너지 토큰을 가져옵니다.
- 이 고급 건물에 첫 번째로 투자한 플레이어라면 즉시 2점을 획득합니다.

모든 플레이어들은 모든 고급 건물에 투자할 수 있지만, 한 플레이어가 동일한 고급 건물에 여러 번 투자할 수는 없습니다. 고급 건물 위에 놓인 피규어들로 이를 파악할 수 있습니다.

고급 건물은 항상 게임 보드 상단에 놓아 둡니다.

고급 건물에 대한 내용은 21쪽에서 설명합니다.

퀘스트



각 퀘스트 위쪽에는 비용이, 아래쪽에는 보상이 명시되어 있습니다. 퀘스트를 달성하려면 필요 비용을 지불할 수 있어야 합니다.

비용이 상품이나 제품이라면, 자신의 손에서 이 상품이나 제품이 명시된 카드를 버려야 합니다. 공용 공급처에 더블룬이나 피규어를 지불합니다. 전투 점수 마커를 조정해 전투 점수를 지불합니다.

필요 비용을 지불하면 보상을 받습니다. 보유한 나침반 표식 개수에 따라 일부 보상의 양이 달라집니다. 이 경우, 보유한 나침반 표식마다 해당 보상을 한 번씩 받을 수 있습니다(자신의 함선 보드 및 카드에 명시됨). 게임 시작 시에 함선 보드에 나침반 표식 1개가 이미 있으므로, 게임 초반에 퀘스트를 달성하는 것도 어느정도 의미 있는 행동입니다. 또한, 보유한 나침반 표식 개수와 관계없는 보상을 획득할 수도 있습니다.



예시: 알렉스는 나침반 표식을 3개 보유하고 있습니다(카드에서 2개, 함선 보드에서 1개). 자신의 공급처에서 피규어를 1개 지불하여 6 더블룬을 획득합니다(나침반 표식마다 2 더블룬씩). 또한 자신의 탐험가를 3칸까지 이동시킬 수 있습니다.

보상을 획득한 후, 퀘스트 타일을 가져와 자신의 함선 보드의 퀘스트 트랙 맨 왼쪽 빈 칸에 뒤집어 놓습니다.

퀘스트 타일은 즉시 보충하지 않습니다. 라운드 종료 시(퀘페인을 플레이하지 않는 경우), 혹은 새로운 이야기 카드를 공개할 때(퀘페인을 플레이할 경우) 보충합니다.

솔로 모드 변형 규칙

카리브해를 홀로 항해하고 싶다면, 오토마 카드를 사용하는 가상의 상대인 '진'에 맞서 플레이할 수 있습니다.

게임 준비

2인 게임을 준비합니다. 이때 다음 변경 사항을 적용합니다:


진의 색깔을 정합니다. 진은 함선 및 탐험가를 가져오지만, 피규어는 가져오지 않습니다.

진은 더블문이나 전투 점수를 획득하지 않습니다. 게임 시작 시 프로젝트 카드도 받지 않습니다.

진의 점수 마커를 점수 트랙 0칸에 놓습니다.

진의 영향력 마커 3개를 각 국가별 영향력 트랙 0칸에 놓습니다.

진은 함선 보드 대신 오토마 보드를 가져옵니다. 함선 보드 중 하나의 뒷면에 오토마 보드가 있습니다.

오토마 보드 아래에 있는 트랙을 따라, 각 점수 표시 상단에 디스크를 1개씩 놓습니다 (즉, 노란색 칸  및 그 사이 칸마다).



오토마 카드를 오른쪽 아래에 있는 문자 별로 나누고, 각 더미를 섞습니다. 난이도를 선택하고 선택한 난이도에 따라 아래와 같이 해당 카드를 무작위로 가져와 함께 섞습니다:

	A	B	C
매우 쉬움	5	0	0
쉬움	5	0	1
보통	5	1	1
어려움	4	2	1
매우 어려움	3	3	1

섞은 더미는 당신 앞에 뒤집어 놓습니다. 이것을 오토마 카드 더미라고 합니다.

남은 카드는 게임 상자로 되돌립니다. 이번 게임에서는 사용하지 않습니다.



게임 플레이

당신이 시작 플레이어가 됩니다. 그 후, 진과 당신은 차례를 번갈아 갖습니다. 진의 차례에 오토마 카드 더미에서 카드 1장을 뽑아, 순서대로 지시를 따릅니다. 오토마 카드 더미 옆에 버린 카드 더미를 놓을 공간을 만듭니다. 카드에 명시된 모든 행동을 한 후에 그 카드를 이곳에 놓습니다.


오토마 행동



이동시킵니다.

먼저, 진의 함선을 명시된 만큼 앞으로 이동시킵니다. 함선의 이동 경로를 선택해야 할 경우, 화살표의 모양을 따라 진의 함선을 위 방향  이나 아래 방향  으로

중요! 진은 퀘스트가 없는 모든 마을을 무시합니다. 칸으로 간주하지 않습니다. 즉, 진은 항상 도시나 퀘스트가 있는 지역에서 자신의 이동을 마칩니다.

진은 '귀향' 칸과 같이  표시가 있는 지역을 건너뛸 수 없습니다. 즉, 진이 20번 칸에 도달하면, 다음 차례에 그 다음 칸으로 이동해야 합니다.

레거시 타일을 통해 새로운 도시가 공개되었을 경우 진도 그 칸을 사용합니다.



퀘스트: 진의 함선이 퀘스트가 있는 지역에서 멈추면, 퀘스트 타일을 오토마 보드에 추가합니다(진은 아무것도 지불하지 않아도 됩니다). 이 타일이 이야기 타일일 수도 있습니다(퀘스트 타일처럼 간주). 여러 개의 타일이 있다면 진은 더 먼저 놓여 있던 타일을 선택합니다. 진이 퀘스트 타일을 가져가면 진의 차례가 즉시 종료되며, 당신의 차례를 시작합니다.



도시: 진의 함선이 도시에서 멈추면, 이 도시의 시장 칸이 비어 있는지 확인합니다. 비어 있다면, 오토마 보드의 디스크 행에서 맨 왼쪽의 디스크 1개를 가져와 시장에 추가합니다. 비어 있지 않다면, 대신 명시된 프로젝트 카드를 공용 카드 영역에서 가져와(1.은 공용 카드 영역의 맨 왼쪽 카드를 의미합니다), 오토마 보드 옆에 뒤집어 놓습니다. 그 후 공용 카드 영역을 보충합니다. ('귀향' 칸에는 상품을 배달할 수 없으므로, '귀향' 칸에 있을 경우 진은 항상 공용 카드 영역에서 카드를 가져옵니다.)

진이 상품을 배달하거나 카드를 가져오고 나면, 오토마 카드에 명시된 행동을 합니다. 이 행동은 진이 위치한 도시와는 관련이 없습니다!

오토마 카드에 명시된 행동은 다음과 같습니다:



진은 해당 국가의 영향력 1을 획득합니다.



진은 오토마 보드에 있는 맨 왼쪽의 디스크 1개를 게임에서 제거합니다. 세 번째 라운드부터는 4점도 획득합니다.



진은 오토마 보드에 있는 맨 왼쪽의 디스크 1개를 게임에서 제거하고 4점을 획득합니다.



진은 자신의 탐험가를 2칸 앞으로 이동시킵니다. 퀘스트 타일이 진의 이동 범위 내에 있다면, 진은 그 칸에서 이동을 마칩니다(남은 이동력은 버려집니다). 그 외의 경우에는 항상 최단 경로를 선택합니다. 진은 도착한 칸의 보상이나, 경계선 통과 보상, 탐험가 트랙 맨 마지막 칸에 대한 보상을 획득하지 않습니다. 하지만 이를 통해 당신이 받을 수 있는 탐험가 보상의 기회가 없어집니다.



진은 4점을 획득하고 자신의 탐험가를 2칸 앞으로 이동시킵니다. 세 번째 라운드부터는 진의 탐험가를 2칸 대신 4칸 이동시킵니다.



진은 퀘스트 타일 더미에서 퀘스트 타일을 1개 가져와 오토마 보드에 추가합니다. 세 번째 라운드부터는 4점도 획득합니다.



진은 퀘스트 타일 더미에서 퀘스트 타일을 1개 가져와 오토마 보드에 추가하고, 3점도 획득합니다.



진은 특수 전투 행동을 합니다. 다음 과정을 따릅니다:

(1) 전투 토큰을 1개 공개합니다.

(2) 각 국가의 수정된 전투력을 결정합니다.

각 국가에 대해, 먼저 전투 토큰에 명시된 전투력과 해당 국가에 대한 진의 귀족 계급을 더합니다. 그 후, 이 총합에서 해당 국가에 대한 당신의 귀족 계급을 뺍니다. 귀족 계급이란 해당 영향력 트랙에서 당신이나 진이 마지막으로 도달한 빨간색 배경 칸의 아래쪽 숫자를 말합니다. 전투 토큰에 해당 국가의 전투력 수정치가 명시되어 있다면, 그 후 이 수정치를 적용합니다(5쪽의 전투 참고). 진은 전투 토큰에 명시된 비용이나 즉각적인 보상을 무시합니다.

이제 진은 수정된 전투력이 가장 높은 국가를 선택합니다. 동률일 경우, 동물 국가 중에서 전투 토큰에 명시된 전투력이 가장 높은 국가를 선택합니다(이 경우 수정치나 보너스를 무시합니다). 여전히 동률일 경우, 동물 국가 중에서 프랑스, 스페인, 영국 순으로 선택합니다.

(3) 진은 가장 낮은 번호의 빈 도시 를 정복합니다(이 도시의 깃발에 명시된 보상은 획득하지 않습니다). 빈 도시가 없다면, 대신 가장 낮은 번호의 마을을 정복합니다. 빈 도시나 마을이 전혀 없을 경우, 게임에서 이 소유권 마커를 제거합니다. 만약 오토마 카드 중 “전사”를 사용한다면 위의 규칙에 따라 빈 마을을 정복합니다.

(4) 마지막으로, 진은 오토마 카드에 명시된 보상을 획득합니다: 진의 동맹 국가의 영향력 2 / 진의 동맹 국가의 영향력 3 및 2점. 이 전투 토큰을 오토마 보드 위에 놓습니다. 진이 영향력 트랙 마지막 칸에 도달했을 때 영향력을 증가시켜야 한다면, 증가시켜야 하는 영향력마다 2점씩 획득합니다.

추가 규칙:

- 오토마 카드 더미가 다 떨어지면, 버린 오토마 카드 더미를 섞어 새 오토마 카드 더미를 만듭니다.

- 중간 점수 계산이나 최종 점수 계산에서, 진은 카드를 구매하지도 않고, 2점을 획득하지도 않습니다.

- 수입 단계에서, 진은 오토마 보드의 빈 칸에서 가장 높은 숫자만큼의 점수를 획득하고, 오토마 보드 옆에 놓은 카드 당 1점씩을 획득합니다.



예시: 진은 오토마 보드에서 3개의 디스크를 제거했습니다. 진은 수입 단계에서 2점을 획득합니다.

- 진이 이야기 퀘스트를 달성하면, 당신이 라운드 종료 시 이야기 카드의 뒷면을 읽습니다.

진과 레거시 타일

- L4, L7: 진의 탐험가가 명시된 칸에 도달하거나 (그 칸을) 통과한 경우에만, 이 도시로 향하거나 이 도시를 정복할 수 있습니다.

- L2, L5, L6, L8, L9, L10-L25: 진은 이 타일을 무시합니다.

- L10-L17: 이 타일을 게임에 적용할 때에는, 게임 상자에서 디스크를 1개 가져와 이 타일에 추가합니다. L11-17: 게임 상자에서 추가로 디스크를 1개 가져와 이 타일에 추가합니다(2인 규칙과 동일합니다).


게임 종료 (솔로 모드 변형 규칙)

일반적인 경우와 마찬가지로, 4번째 라운드 이후에 게임이 종료됩니다. 최종 점수 계산도 일반적인 경우와 같습니다. 진을 일반적인 플레이어로 간주하여, 진의 영향력 마커에 대해 점수를 계산합니다.

진은 다음 보너스 점수도 획득합니다:

- 진은 퀘스트 타일당 5점씩 획득합니다.
- 진이 당신보다 퀘스트 타일을 더 많이 보유하고 있다면, 진은 10점을 획득합니다. 진이 당신보다 퀘스트 타일이 3개 더 많다면, 진은 10점 대신 20점을 획득합니다. 진이 당신보다 퀘스트 타일이 4개 이상 더 많다면, 진은 20점 대신 30점을 획득합니다!

- 오토마 보드의 빈 칸 수를 셉니다.

그 개수를 당신이 함선을 향상시킨 개수와 비교합니다. 진의 빈 칸 의 개수가 당신이 함선을 향상시킨 개수보다 많다면, 진은 10점을 획득합니다. 진의 칸 개수가 당신이 함선을 향상시킨 개수보다 3개 더 많다면, 진은 10점 대신 20점을 획득합니다. 진의 칸 개수가 당신이 함선을 향상시킨 개수보다 4개 이상 더 많다면, 진은 20점 대신 30점을 획득합니다.

- 탐험가 트랙에서 진의 탐험가가 당신의 탐험가보다 더 앞에 있다면, 진은 10점을 획득합니다. 진이 당신보다 8-10칸 더 앞에 있다면, 진은 10점 대신 20점을 획득합니다. 진이 당신보다 11칸 이상 더 앞에 있다면, 진은 20점 대신 30점을 획득합니다. (두 탐험가가 서로 다른 경로에 있다면, 다음 경계선까지의 거리를 세서 비교합니다. 다음 경계선까지 도달하는 칸 수가 더 적은 탐험가를 '더 앞에 있다'고 간주합니다. 동물일 경우 진은 점수를 획득하지 않습니다.)

진과의 대결에서 승리했나요? #MaracaiboGame 태그를 활용해, 사용한 오토마 카드와 함께 당신이 승리한 장면을 공유해보세요!

표식 요약

(이 부분에서는 표식 개요에 대해서만 기술하고 있습니다. 게임 도중, 표식에 대한 의문이 발생할 때마다 이 부분을 참조하세요.)

다양한 카드를 통해 같은 효과를 여러 번 적용할 수 있습니다. 이럴 경우 효과는 중첩됩니다. 즉, 각 카드의 효과는 개별적으로 적용됩니다. 원한다면 일부 효과를 생략할 수 있습니다.

수입 효과

(수입 효과에 대한 더 많은 정보는 14쪽에서 찾아볼 수 있습니다.)



더블론 수입 트랙에서 당신의 마커를 X칸 앞으로 이동시킵니다.



점수 수입 트랙에서 당신의 마커를 X칸 앞으로 이동시킵니다.



이 시너지 토큰을 보유하고 있다면, 더블론/점수 수입 트랙에서 당신의 마커를 X칸 앞으로 이동시킵니다. 만약 추후에 이 시너지 토큰을 획득할 경우, 당신의 수입을 "소급 적용"합니다



지속적인 효과 및 추가 행동



행동이나 효과의 일환으로 이 제품을 지불해야 할 경우(예를 들어 퀘스트 달성이나 마을 행동 시), 이 카드를 해당 제품 1개로 사용할 수 있습니다. 즉, 이 제품을 하나 덜 지불합니다. 이것은 당신이 원할 때 사용할 수 있는 '영구적인' 제품이며, 버리지 않아도 됩니다.



카드를 구매할 때마다, X 더블론을 적게 지불합니다(0 더블론 미만으로 떨어지지 않습니다). 고급 건물에 투자할 경우에도 이 효과를 사용할 수 있습니다.



전투 행동을 할 때마다, 그 행동을 하기 전에 전투 점수 1을 획득합니다(차례 당 한 번). 이미 당신의 마커가 전투 트랙의 맨 마지막 칸에 위치해 있다면, 전투 점수를 획득하지 않습니다.



나침반은 퀘스트 보상을 향상시킵니다. 당신이 보유한 나침반마다 보상을 증가시킵니다. 게임 시작 시 당신의 함선 보드에 이미 나침반 표식 1개가 있습니다.



당신의 탐험가를 이동시킬 때마다, 1칸 더 이동시킬 수 있습니다. 당신의 탐험가가 이동을 마친 칸에 명시된 보상만 획득합니다.



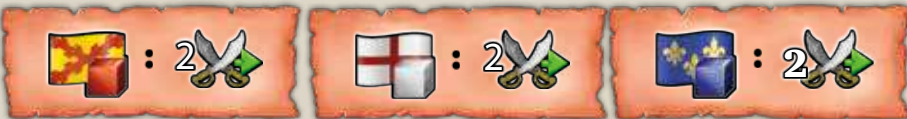
당신이 다른 플레이어의 탐험가를 건너뛸 때마다, 그 플레이어로부터 1점을 빼앗아 옵니다(빈 퀘스트 칸에 있는 플레이어의 건너뛰더라도 점수를 빼앗습니다). 0점인 플레이어에게는 점수를 빼앗을 수 없습니다.



어느 플레이어(당신 포함)가 당신의 부하가 있는 지역에서 이동을 마칠 때마다, 1점을 획득하거나 2 더블론을 획득합니다. 그 지역에 있는 당신의 부하 개수와는 관계없습니다.



아무 때나 당신이 원할 때마다, 피규어 1개를 공용 공급처로 되돌려 전투 점수 2를 획득할 수 있습니다.



당신의 전투 행동 동안 이 국가와 동맹하여 전투하면, 즉시 전투 점수 2를 획득합니다.



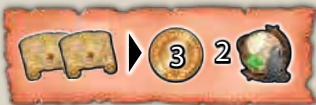
당신이 소유권 마커를 추방시킬 때마다, 즉시 3점을 획득합니다.

새로운 마을 행동

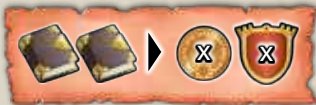
다음 카드 중 하나를 구매하면, 할 수 있는 마을 행동이 늘어납니다. “마지막 마을 행동으로”라는 의미는, 여러 번의 마을 행동을 하는 도중에 이 행동을 하면, 이후로는 남은 마을 행동들을 더 이상 할 수 없다는 뜻입니다. 이 규칙은 부하 행동을 통해 획득한 마을 행동에도 적용됩니다.



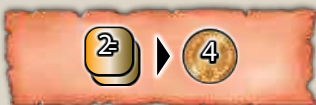
마지막 마을 행동으로: 지도를 2개 지불합니다. 지불하면, 2점을 획득하고 당신의 탐험가를 2칸까지 앞으로 이동시킵니다.



마지막 마을 행동으로: 지도를 2개 지불합니다. 지불하면, 3 더블론을 획득하고, 당신의 탐험가를 2칸까지 앞으로 이동시킵니다.



마지막 마을 행동으로: 서적을 2개 지불합니다. 지불하면, X 더블론 및 X점을 획득합니다.



동일한 상품(제품은 불가!)을 2개 지불합니다. 지불하면, 4 더블론을 획득합니다.

새로운 전투 행동

다음 카드 중 하나를 구매하면, 할 수 있는 전투 행동이 늘어납니다. 일반적인 전투 행동과 마찬가지로 이 행동도 차례에 한 번씩만 할 수 있습니다.



전투력을 2만큼 줄입니다. 전투 동맹 국가의 영향력 1 및 X점을 획득합니다.



전투력을 1만큼 줄입니다. 3 더블론을 획득합니다. 명시된 시너지 토큰을 보유하고 있다면 2점도 획득합니다.

즉각적인 효과

이 효과들은 카드를 구매한 후 그 즉시 단 한 번만 발동됩니다.



이 국가의 영향력 2를 획득합니다.



아직 이 시너지 토큰을 보유하고 있지 않다면, 공용 공급처에서 이 시너지 토큰을 가져옵니다. (갖고 있는 카드 중에서 이 시너지 토큰이 적용되는 수입 효과를 확인합니다.)



국가 하나를 선택합니다. 이 국가의 마커 하나를 가져와 빈 마을(즉, 마커가 없는 마을)에 놓습니다. 빈 마을이 없다면 이 효과는 상실됩니다. (마을 정복에 대한 보상을 받지 않습니다.)



당신의 함선 보드에서 즉시 디스크를 1개 제거합니다.



즉시 원하는 국가의 영향력 1을 획득합니다.



즉시 퀘스트 타일 더미의 맨 위 퀘스트 타일을 가져와 이 카드 위에 놓습니다. 마지막 마을 행동으로 이 퀘스트를 달성할 수 있습니다 (한 번만 가능). 이때 일반적인 규칙을 적용합니다 (비용 지불 및 보상 획득 관련).



즉시 당신의 함선 보드에 있는 전투 토큰마다 1점씩 획득합니다.



즉시 게임 보드에 있는 당신의 부하마다 2점씩 획득합니다.
(개인 공급처나 공용 공급처에 있는 피규어로는 점수를 획득할 수 없습니다.)



즉시 당신의 함선 보드에 있는 퀘스트 타일마다 1점씩 획득합니다
(이야기 타일 포함).



즉시 당신이 보유한 나침반 표식마다 2점씩 획득합니다(함선 보드에 나침반 표식을 1개 보유한 상태로 게임을 시작하므로, 이 행동을 통해 최소 2점 이상 획득할 수 있습니다).



즉시 공용 공급처에서 당신의 피규어를 2개 가져옵니다
(공용 공급처에 피규어가 남아 있는 경우에만).



아직 보유하지 않은 시너지 토큰 중 1개를 가져옵니다.



국가 하나를 선택합니다. 이 국가의 소유권 마커 하나를, 소유권 마커가 없는 마을에 놓습니다(도시는 불가!). 영향력 트랙에서 이 국가에 대한 당신의 영향력 마커를 다음 귀족 계급(빨간색 배경 칸)으로 이동시킵니다.



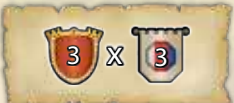
이 카드를 구매하면, 즉시 당신의 공급처에서 원하는 만큼의 피규어를 가져와 이 카드 위에 놓습니다. 놓은 피규어마다 더블론 수입을 2만큼씩 증가시킵니다. 이 카드 위에 있는 피규어를 제거할 수 없으며, 이후에 피규어를 추가할 수도 없습니다.



즉시 전투 점수 X를 획득합니다.



즉시 당신이 가진 시너지 토큰마다 2점씩 획득합니다.



즉시 당신의 영향력이 3 이상인 국가마다 3점씩 획득합니다.



3점 및 5 더블론을 획득합니다.



공용 공급처에서 당신의 피규어를 1개 가져옵니다. 당신의 함선 보드에서 디스크를 1개 제거합니다.
마을 행동을 1개 합니다.



원하는 국가의 영향력 1을 획득합니다.
마을 행동을 2개 합니다.



전투 점수 2를 획득합니다. 그 후 1-3의 이동력 사용해 당신의 함선을 이동시킬 수 있습니다. 함선이 이동을 마친 지역에서 추가 주 행동 하나를 합니다. 마을 행동을 할 경우 방금 사용한 이동력(1-3)에 따라 할 수 있는 행동의 개수가 정해집니다.



동일한 상품을 3개 지불합니다.
지불하면, 5 더블론을 획득하고 마을 행동을 2개 합니다.



전투 점수 1을 획득합니다. 당신의 함선 보드에서 디스크를 1개 제거합니다. 마을 행동을 2개 합니다.



2 더블론을 획득합니다. 당신의 함선 보드에서 디스크를 1개 제거합니다. 마을 행동을 2개 합니다.



동일한 상품을 3개 지불합니다.
지불하면, 5 더블론, 2점, 전투 점수 2를 획득합니다.



동일한 상품을 3개 지불합니다.
지불하면, 5 더블론, 2점, 원하는 국가의 영향력 1을 획득합니다.



2 더블론을 획득합니다.
당신의 탐험가를 3칸까지 앞으로 이동시킵니다.



4점을 획득합니다.
당신의 탐험가를 2칸까지 앞으로 이동시킵니다.



3 더블론을 획득합니다.
당신의 부하마다 2점씩 획득합니다
(즉, 게임 보드에 있는 당신의 피규어마다).



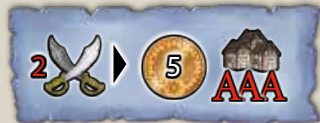
당신의 함선 보드에 있는 전투 토큰마다 1점씩 획득합니다.
마을 행동을 3개 합니다.

부하 행동

부하 행동이 가능한 카드를 구매할 때, 즉시 당신의 공급처에 있는 피규어 1개를 가져와 카드에 명시된 카리브해 지역에 지역에 배치해야 합니다. 당신의 함선이 그 지역에서 이동을 마치면, 카드에 명시된 순서대로 행동을 할 수 있습니다.



3점을 획득합니다. 그 후 1-3의 이동력을 사용해 당신의 함선을 이동시킬 수 있습니다. 함선이 이동을 마친 지역에서 추가 행동 하나를 합니다. 마을 행동을 할 경우 방금 사용한 이동력(1-3)에 따라 할 수 있는 행동의 개수가 정해집니다.



전투 점수 2를 지불합니다(피규어로는 불가): 지불하면, 5 더블론을 획득하고 마을 행동을 3개 합니다.



전투 점수 2를 지불합니다(피규어로는 불가): 지불하면, 7 더블론을 획득하고 마을 행동을 2개 합니다.



동일한 상품을 3개 지불합니다. 지불하면, 4 더블론, 4점을 획득합니다.

고급 건물

게임 준비 단계 및 1, 2, 3 라운드 가 끝날 때마다 고급 건물이 하나씩 공개됩니다. 카드를 구매할 때, 카드를 구매하는 것 대신 (공개된) 고급 건물에 투자할 수 있습니다. 투자할 경우, 명시된 만큼의 더블론과 당신의 공급처에 있는 피규어를 1개 지불해야 합니다(이 피규어는 투자한 카드 위에 놓습니다). 같은 고급 건물에 여러 번 투자할 수는 없으나, 다른 고급 건물에는 투자할 수 있습니다.



아직 이 시너지 토큰을 갖고 있지 않다면, 공용 공급처에서 이 시너지 토큰을 가져옵니다. 이 고급 건물에 첫 번째로 투자한 플레이어는 추가로 2점을 획득합니다.



수도원: 게임 종료 시 당신의 탐험가가 통과한 경계선마다 4점씩 획득합니다.



궁전: 게임 종료 시 당신의 함선 보드에 있는 퀘스트 타일마다 2점씩 획득합니다(이야기 타일 포함).



교회: 게임 종료 시 당신의 부하마다(게임 보드에 있는 당신의 피규어마다) 4점씩 획득합니다. 최대 16점까지 획득할 수 있습니다.



요새: 게임 종료 시 당신의 공급처에 남은 피규어 및 남은 전투 점수마다 2점씩 획득합니다. 예를 들어, 피규어 2개와 전투 점수 3을 보유하고 있다면 10점을 획득합니다.



대사원: 게임 종료 시 당신이 보유한 시너지 토큰마다 3점씩 획득합니다.



군사기지: 게임 종료 시 당신의 함선 보드에 있는 전투 토큰마다 2점씩 획득합니다.



학술원: 게임 종료 시 당신의 함선 항상마다 2점씩 획득합니다.



대성당: 게임 종료 시 당신의 더블론 수입 마커의 위치에 따른 점수의 두 배를 획득합니다.



예시: 알렉스는 게임 종료 시 자신의 더블론 수입 마커의 위치에 따라 5점을 획득합니다(11쪽 참고). 대성당에 투자했다면 10점을 추가로 획득할 수 있습니다.

구매 조건

모든 조건을 만족해야 카드를 구매할 수 있습니다.



공용 공급처에 이만큼의 더블론을 지불해야 합니다.



당신의 공급처에서 피규어를 1개 가져와 이 지역에 배치합니다. 그 후 이 피규어는 부하가 됩니다. 당신의 공급처에 피규어가 없다면 이 카드를 구매할 수 없습니다! (당신의 함선이 이 지역에 위치하지 않아도 이 카드를 구매할 수 있습니다.)



약초를 3개 지불합니다.



카리브해에 이 국가의 소유권 마커가 최소 3개 이상 놓여 있어야 합니다.



당신의 공급처에 있는 피규어 1개를 공용 공급처로 되돌립니다.



당신의 공급처에 있는 피규어 1개를 이 카드에 놓습니다.



명시된 만큼의 전투 점수를 지불합니다(피규어로는 불가).

경력 카드 요약

각 경력 카드에는 3가지 임무가 있습니다. 각 임무에는 완수를 위한 2가지 선택사항이 있습니다. 하나에는 더 작은 숫자가, 다른 하나에는 더 큰 숫자가 적혀 있습니다. 요구조건을 만족했다면 단계 B) 동안 아무 때나 자유 행동으로 임무별 두가지 조건 중 하나를 완수할 수 있으며, 이 경우 명시된 더블론 및 피규어를 획득합니다. 만약 완수한 조건이 더 높은 요구조건(아랫줄)이었다면 추가로 점수도 획득할 수 있습니다. 3개의 임무를 모두 완수하면 카드에 적힌 보상(2 더블론 및 2점)을 획득합니다.



X 전투 토큰
당신의 함선 보드에 최소 X개 이상의 전투 토큰을 보유해야 합니다.



X 퀘스트 타일
당신의 함선 보드에 최소 X개 이상의 퀘스트 타일을 보유해야 합니다 (이야기 타일 포함).



한 국가의 영향력
한 국가의 영향력을 X 이상 보유해야 합니다.



두 국가의 영향력
두 국가의 영향력을 X 이상 각각 보유해야 합니다 (합산하는 것이 아닙니다!).



X 함선 향상
당신의 함선 보드에 X개 이상의 함선 향상을 완료해야 합니다.



탐험가 트랙
당신의 탐험가가 명시된 경계선을 통과해야 합니다.



시너지 토큰
명시된 개수 이상의 시너지 토큰을 보유해야 합니다.



부하
게임 보드에 당신의 피규어가 X개 이상 있어야 합니다.

이야기 카드 요약

새로운 이야기 카드를 뽑을 경우, 즉시 그 지시를 따릅니다 (최종 점수 계산 단계에 공개될 경우에는 즉시 그 지시를 따르지 않습니다. 이 경우, 다음 게임 시작 시에 그 지시를 해결합니다). 이야기 카드에 있는 지시는 다음과 같습니다:

이야기: 15 이야기 타일 더미에서 다음 이야기 타일을 가져와 이 지역에 놓습니다.

퀘스트: 16 (14), 19 (4) 플레이어 인원수에 따라 퀘스트 타일 더미에서 퀘스트 타일을 뽑아, 해당 지역에 앞면으로 추가합니다.

예시: 1-4인 게임에서, 퀘스트 타일 1개를 16번 지역에 추가합니다.
4인 게임일 경우 19번 지역에도 퀘스트 타일 1개를 추가합니다.

Cards: Add cards 90, 91 to the Discard Pile

이야기 카드 더미에서 해당 이야기 카드를 가져와, 버린 프로젝트 카드 더미에 추가합니다 (프로젝트 카드 더미 옆). 다음 게임이나 이번 게임(프로젝트 카드 더미가 다 떨어졌을 경우)에서, 이 카드들이 프로젝트 카드 더미에 섞여 들어갑니다.

Read 05

게임 보드의 해당 공간에 이 문구가 적힌 이야기 카드를 추가합니다. 그 후 즉시 이 번호의 이야기 카드를 뽑아 읽고, 그 지시를 따릅니다. 역시 게임 보드의 해당 공간에 이 두 번째 이야기 카드를 추가합니다.

Add tile L12 to the game.

공용 공급처에서 이 레거시 타일을 가져와 게임 보드의 해당 지역에 추가합니다. 일반적으로 이야기 카드에는 레거시 타일에 영향을 주는 새로운 규칙이 명시되어 있습니다. 레거시 타일은 24쪽에서 설명합니다.

Tiles: L25, L13

Cards: 90-92

이야기 카드 더미에서 이 이야기 카드들을 가져와 프로젝트 카드 더미와 함께 섞습니다.

이야기 퀘스트 요구조건 및 보상

일부 카드에는 이야기 퀘스트가 있습니다. 이야기 퀘스트는 해당 이야기 타일이 있는 지역으로 향해해서 그 요구조건을 만족시켜 달성할 수 있습니다. 달성할 경우, 명시된 보상 및 해당 이야기 타일을 획득합니다. 라운드 종료 전까지는 타일을 보충하지 않습니다!



이야기 퀘스트에는 왼쪽에 요구조건이, 오른쪽에 보상이 명시되어 있습니다.

퀘스트 및 이야기 퀘스트 요구조건



전투 점수 1 / 2점을 지불합니다 (피규어로는 불가).



이 제품들을 지불합니다. 즉, 당신의 손에서 해당 제품 카드를 2장 버립니다.



2 더블문을 지불합니다.



이번 차례의 항해에서 최소 4 이상의 이동력을 사용해야 합니다.



당신의 공급처에 있는 피규어 1개를 공용 공급처로 되돌립니다.



이 상품들을 지불합니다. 즉, 당신의 손에서 해당 상품 카드를 2장 버립니다.

퀘스트 및 이야기 퀘스트 보상



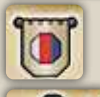
게임 보드에서 해당 이야기 타일을 가져와서 당신의 함선 보드에 있는 퀘스트 트랙 다음 빈 칸에 놓습니다.



이만큼의 더블문을 획득합니다.



당신이 보유한 나침반 표식마다 이 보상(점수 혹은 더블문)을 획득합니다.



원하는 국가의 영향력 1을 획득합니다.



공용 공급처에서 당신의 피규어를 1개 가져옵니다(남아 있다면).



이만큼의 전투 점수를 획득합니다. 전투 트랙 마지막에 도달했다면 더 이상 전투 점수를 획득할 수 없습니다.

게임디자인: Alexander Pfister 편집: Ralph Bienert
규칙: Markus Müller 레이아웃: Fiore GmbH
일러스트: Aline Kirmann, Fiore GmbH
한글판 제작: 보드팩토리
한글 설명서 번역: 김지수 (Noname)



GAME'S UP
BOARD GAME HEROES



#MaracaiboGame 태그로 게임플레이를 공유하세요

Thanks a lot to Grzegorz Kobiela, Anatol Dundar, Sebastian Wenzlaff, dlp games, Jesús Sánchez López, and Travis D. Hill for their helpful remarks.
We would like to thank What's Your Game very much for permission to use the 'assistant' figure.
And many thanks to our huge number of playtesters!



스페인 영향력 2를 획득합니다.



해골 표식이 있는 레거시 타일 1개를 게임에서 제거합니다(L3, L20-L23). L3 타일을 제거했다면, 즉시 게임 상자에서 플레이어 인원수에 해당하는 도시 타일들을 가져와 그 중에서 무작위로 하나를 뽑고, 그 도시 타일을 카르타헤나에 추가합니다.



당신의 함선 보드에서 디스크를 2개 제거합니다.



X점을 획득합니다.



즉시 전투 행동을 1개 합니다.



당신의 탐험가를 2칸까지 앞으로 이동시킵니다.

레거시 타일

카리브해를 배경으로 한 이야기가 진행됨에 따라, 플레이어들은 레거시 타일을 통해 새로운 선택을 할 수 있습니다. 이야기 카드들을 통해 게임에 레거시 타일을 추가합니다. 레거시 타일을 추가할 때는, 해당 레거시 타일을 가져와서 게임 보드의 지정된 지역에 추가합니다.

여러 번의 게임이 진행되더라도 레거시 타일은 게임의 일부로 남아 있습니다. 게임 종료 시, 현재 게임 보드에 놓은 레거시 타일을 보관소(지퍼백)에 넣고, 다음 게임 시작 시에 그 레거시 타일들을 다시 게임 보드에 되돌려 놓습니다.

일부 효과로 인해 레거시 타일을 게임 보드에서 제거할 수도 있습니다. 이 경우, 해당 레거시 타일을 게임 상자로 되돌립니다. 이후 게임에서 이 타일들을 다시 사용할 수도 있습니다!

매우 드문 경우지만, 2장의 이야기 카드가 동일한 레거시 타일을 요구하는 경우가 있습니다. 이 경우, 더 높은 번호의 카드를 우선합니다. 더 낮은 번호의 이야기 카드는 게임에서 제거합니다.

다음 쪽의 지도에 레거시 타일이 추가되는 지역을 명시했습니다. 해당 레거시 타일이 게임에 추가될 때만 그 레거시 타일에 대한 규칙을 읽어 보시기를 권장합니다(즉, 그 타일에 대한 자세한 설명이 필요할 때만).

제작자와 작가가 전하는 메시지 :

이 게임이 무대로 삼고 있는 시기가 유럽 강국의 권력에 대한 집착과 욕심이 카리브해의 주민들에게 끔찍한 대가를 치르게 했던 시기였음을, 게임을 즐기시는 플레이어들에게 알려드리고 싶습니다. 불행히도 토착민에 대한 학대, 노예 거래, 미지의 폭정은 그 시대의 유럽의 일반적인 정서였습니다. 이 게임에서 우리는 역사의 한 일화들을 사용하여 추상적인 방식으로 그 시대에 들어가지만, 역사적인 반추로는 가볍고 좁은 시야가 될 수 밖에 없는 접근임을 인정합니다. 그 당시 대부분의 사람들의 삶이 그다지 '영광스러운 것'이 아닌-오히려 억압과 불평등이 가득한 시기였음을 기억해 주시기 바랍니다.

한글판 버전 관련 정보 및 FAQ : BOARDMFACTORY.COM/maracaibo

L1 푸에르토키바사스는 이제 도시가 됩니다. 즉시 퀘스트 칸에 퀘스트 타일을 1개 추가합니다. 일반적인 경우와 마찬가지로 도시 행동을 통해 먼저 상품을 1개 배달할 수 있고 (이 도시 시장에 명시된 상품), 그 후 퀘스트를 달성할 수 있습니다. 퀘스트를 달성했다면 일반적인 경우와 마찬가지로 당신의 함선 보드에 이 퀘스트 타일을 추가합니다. 새로운 퀘스트 타일을 빈 퀘스트 칸에 추가합니다. (이 마을에 있던 소유권 마커를 깃발로 옮겨 놓습니다.)

L2 L8 L18 항해가 갈수록 어려워집니다. 이제 이 경로로 이동하기 위해서는 이동력 3을 사용해야 합니다 (기존에는 이동력 1 필요). 명심하세요: 매 차례마다 최대 사용할 수 있는 이동력은 7입니다.

L6 은빛 함대(L6 타일)가 게임에 적용되는 순간, 플레이어들은 다음의 새 전투 행동을 할 수 있습니다: 은빛 함대 호위. 전투력 10, 혹은 11을 소모해 전투 동맹 국가의 소유권 마커를 해당 전투력 숫자 칸(10/11)에 놓습니다. 그 국가의 영향력 3과 8 더블문을 획득합니다. 은빛 함대에 놓은 소유권 마커는 추방시킬 수 없습니다. 이 두 칸 모두에 소유권 마커가 있다면, 더 이상 이 전투 행동을 할 수 없습니다.

L10-L17 카리브해 여러 지역에 이 타일들이 추가됩니다. 당신의 함선이 이 지역 중 하나에서 이동을 마치면, 당신이 주 행동을 하기 전에, 명시된 비용을 지불해 보상을 획득하고 당신의 함선 보드에서 디스크 1개를 이 타일로 이동시킬 수 있습니다(L10의 경우 비용을 지불하지 않아도 됩니다). 이를 통해 함선이 향상된 경우, 즉시 그 효과가 발동됩니다. 일반적인 경우와 마찬가지로 당신의 주 행동을 합니다. 즉, 이 칸들은 당신의 행동에 추가 보너스를 제공합니다. 이 타일의 마지막 칸을 채우면, 더 이상 이 타일을 사용할 수 없습니다. 라운드 종료 시 해당 이야기 카드에 대한 요구조건이 만족되었는지 확인합니다. 요구조건이 만족되었을 경우, 이번 라운드를 종료시킨 플레이어가 이 이야기 카드의 뒷면을 읽습니다. 게임 종료 시, 아직 달성하지 않은 타일을 해당 이야기 카드와 함께 보관소에 넣습니다. 다음 게임에서 그 이야기 카드를 읽고 그 지시를 따릅니다.

L25 당신의 함선이 이 지역으로 항해하면 6점을 획득합니다.

L20-L23 당신의 함선이 이 지역에서 이동을 마치면, 마을 행동을 할 수 없습니다. 다른 주 행동 (부하 행동, 퀘스트 달성)은 여전히 가능합니다.

L3 카르타헤나의 전염병으로 인해 많은 사람들이 떠났습니다. 당신은 카르타헤나에서 더 이상 주 행동을 도시나 마을 행동을 할 수 없습니다 (L20-L23 참고). 카르타헤나에 있는 도시 타일을 게임에서 제거합니다. 놓여 있던 소유권 마커도 게임에서 제거합니다. L3가 게임에 적용되는 동안에는, 이 지역에 소유권 마커를 추가할 수 없습니다.

L4 새로운 도시로 발전했습니다! 당신의 탐험가가 탐험가 트랙의 4번 칸에 도달하거나 4번 칸을 통과하지 않으면, 당신은 이 지역으로 항해할 수 없으며 소유권 마커도 추가할 수 없습니다. 일반적인 경우와 마찬가지로 도시 행동을 통해 먼저 상품을 1개 배달할 수 있습니다. 그 후 마을 행동을 2개 할 수 있으며, 추가로 당신의 공급처에 있는 피규어 1개를 공용 공급처로 되돌려 5점을 획득할 수 있습니다. 이 도시로 이동하거나 이 도시에서 이동할 때 이동력 3이 필요합니다.

L5 당신의 함선이 이 지역에서 이동을 멈추면, 당신이 주 행동을 하기 전에 공용 공급처에서 당신의 피규어를 1개 가져옵니다 (수행하려는 주 행동과는 관계 없습니다)

L11 L10-17 타일 규칙에 대해, 당신이 항해할 때 이 칸을 지나갈 경우 2 더블문을 지불해야 합니다. 지불할 수 없다면 당신은 이 지역에서 이동을 마쳐야 합니다. 이동을 마칠 경우, 당신은 일반적인 경우와 마찬가지로 주 행동을 1개 할 수 있습니다.



L7 새로운 도시로 발전했습니다! 당신의 탐험가가 탐험가 트랙의 해당 칸 (11번 칸)에 도달하거나 해당 칸을 통과하지 않으면 당신은 이 지역으로 항해할 수 없으며 소유권 마커도 추가할 수 없습니다. 일반적인 경우와 마찬가지로 도시 행동을 통해 먼저 상품을 1개 배달할 수 있습니다. 그 후 전투 점수 3을 획득하여 즉시 전투 행동을 1개 합니다.

L9 금광(L9 타일)이 게임에 적용되는 순간, 플레이어들은 다음의 새 전투 행동을 할 수 있습니다: 금광 점령. 이 전투 행동을 하려면 당신의 탐험가가 탐험가 트랙의 해당 칸(5번 칸)에 도달하거나 해당 칸을 통과해야 합니다. 전투력 8을 소모해 전투 동맹 국가의 소유권 마커를 금광 옆, 전투력 숫자 칸(8)에 놓습니다. 12 더블문을 획득합니다. 금광에 놓은 소유권 마커는 추방시킬 수 없습니다. 8번 칸에 소유권 마커가 있다면, 더 이상 이 전투 행동을 할 수 없습니다.