

# GENESIS.

## 태초에...

태초에 하느님이 천지를 창조하시니라,  
 땅이 혼돈하고 공허하며 흑암이 깊음 위에  
 있고, 하느님의 신은 수면에 운행하시니라,  
 하느님이 가라사대 빛이 있으라 하시매  
 빛이 있었고, 그 빛이 하느님의 보시기에  
 좋았더라. 하느님이 빛과 어둠을 나누사  
 빛을 낮이라 칭하시고, 어둠을 밤이라  
 이는 첫째 날이라.

## 4인용 게임의 준비 예시



## 게임의 목적

하늘나라의 천사 중 한 명으로서, 플레이어는 태초의 7일 동안 신을 섬기며, 자신의 능력을 최고로 발휘하여 영령을 따릅니다. 플레이어는 혼돈, 문제, 샬의 본질을 모으고, 이러한 본질을 사용하여 낮일을 수행하여 점수를 받습니다. 플레이어는 7일째에 신과 함께 휴식하며 점수를 받습니다. 7일째 저녁, 가장 많은 점수를 받은 천사가 게임에 승리합니다. 모든 플레이어에게서 점수를 훔쳐가는 암흑 천사를 조심하십시오.

## 게임 구성물

- 신 1개
- 암흑 천사 1개
- 시작 플레이어 마커 1개
- 천사 6개 (6가지 색깔)
- 날짜 마커 42개 (각 플레이어 색깔 6개씩 + 검은색 6개)
- 본질 큐브 72개 (빨간색 혼란 큐브 24개, 파란색 문제 큐브 24개, 녹색 샬 큐브 24개)
- 게임 보드 1장
- 본 규칙서 1부

## 게임의 준비

1. 게임 보드를 테이블 중앙에 놓습니다.
2. 각 플레이어는 본질 큐브 12개(각 색깔당 4개)를 게임 보드 옆의 공급처에 놓습니다. 남은 본질 큐브는 사용하지 않으므로 박스에 넣습니다.
3. 신 마커를 날짜 트랙의 시작 위치에 놓습니다.
4. 각 플레이어는 색깔을 선택하고, 그 색깔에 해당하는 천사 1개와 날짜 마커 6개를 받습니다.
5. 천사를 게임 보드 Void의 본질 트랙에 놓습니다. 가장 나이가 많은 사람이 자신의 천사를 1번째 칸에 놓고, 이후 나이 순서대로 천사를 놓습니다.
6. 암흑 천사를 본질 트랙의 첫 번째 빈 칸에 놓습니다.
7. 각 플레이어는 공급처에서 본질 큐브 1개를 아무 색깔이나 받습니다. 이것이 각자의 최초 본질이 됩니다.

## 게임의 진행

- 게임의 개관  
 본 게임은 21라운드(아침, 점심, 저녁으로 이루어진 7일) 동안 진행합니다. 각 라운드는 다음과 같은 페이지로 구성됩니다. :
1. 시작 플레이어 결정.
  2. 각 플레이어가 한 턴씩 수행.
  3. 암흑 천사가 한 턴을 수행.
  4. 신의 이동.

## 시작 플레이어 결정

시작 플레이어는 본질 트랙의 가장 왼쪽에 있는 사람입니다. 이 사람이 시작 플레이어 마커를 받습니다.



보라색 플레이어는 본질 트랙의 가장 왼쪽에 있으므로, 그가 시작 플레이어 마커를 받습니다.

## 각 플레이어가 한 턴씩 수행

시작 플레이어부터 시계방향 순으로, 각 플레이어는 한 턴씩 수행합니다.

자신의 턴에, 플레이어는 다음과 같은 것들을 합니다. :

1. 낮일 보너스 받기 : 플레이어는 자신의 현재 날짜의 낮일을 완료했는지 확인합니다. 맞다면, 해당 날짜에 대한 낮일 보너스를 공급처에서 받습니다.
  2. 액션 한 가지 수행 : 플레이어는 다음 중 한 가지 액션만 수행할 수 있습니다. :
    - a. 본질 획득
    - b. 이동
    - c. 낮일 수행
- 원한다면 이러한 액션을 수행하지 않을 수 있습니다.



보라색 플레이어는 자신의 턴을 4일차에서 시작했고, 해당 날짜의 낮일을 완료한 상태입니다. 그는 낮일 보너스(혼란 큐브 1개와 문제 큐브 1개)를 받습니다.

## a. 본질 획득

본질을 획득하기 전에, 플레이어는 다른 천사와 자리를 바꾸기 위해 본질 큐브(아무거나)를 사용할 수 있습니다. 사용한 본질 큐브마다, 그는 같은 날짜의 왼쪽 혹은 오른쪽에 있는 천사(암흑 천사 포함)와 자리를 바꿀 수 있습니다. 사용한 본질 큐브는 공급처에 놓습니다.



회색은 자신이 획득할 수 있는 본질 큐브가 마음에 들지 않습니다. 본질을 획득하기 전에, 암흑 천사 및 분홍색과 자리를 바꿉니다. 비용은 본질 큐브 2개입니다. 그는 문제 큐브가 많으므로, 문제 큐브 2개를 소비하기로 합니다.

## b. 이동

플레이어는 신에 의해 활성화된 날짜로 이동할 수 있습니다. 이는 플레이어가 자신의 현재 위치의 전, 후 날짜로 이동할 수 있음을 뜻합니다. 플레이어는 Void로 이동할 수도 있습니다. 플레이어는 자신의 천사를 선택한 날짜의 본질 트랙 첫 번째 빈 칸에 놓습니다.



노란색은 이동합니다. 현재 신의 위치는 5일차이므로, 노란색은 1~5일차 혹은 Void로 이동할 수 있습니다. 그는 3일차로 이동하여, 분홍색 옆에 자신의 천사를 놓습니다.

본질을 획득할 때, 플레이어는 자신이 현재 위치한 칸에 있는 숫자만큼의 본질 큐브를 공급처에서 받습니다. 일부 칸에서는 본질 큐브의 종류를 선택할 수 있습니다.



본질을 획득할 때, 회색은 혼란 큐브 2개와 문제 큐브 1개를 받거나 문제 큐브 1개와 샬 큐브 1개를 받을 수 있습니다. 그는 혼란 큐브 2개와 문제 큐브 1개를 받기로 합니다.

공급처의 본질 큐브의 수는 제한적이므로, 가용한 본질 큐브가 부족할 수 있습니다. 부족하다면, 해당 플레이어는 받을 수 있는 만큼만 받습니다.



회색은 혼란 큐브 2개, 문제 큐브 1개를 받기로 합니다. 공급처에는 혼란 큐브 1개, 문제 큐브 8개, 샬 큐브 5개가 있으므로, 그는 혼란 큐브 1개와 문제 큐브 1개만 받습니다.

주의! 7일차에는 본질 큐브를 받을 수 없으며, 다른 천사와 자리를 바꿀 수도 없습니다!

천사(암흑 천사 포함)가 이동하여, 본질 트랙에 있는 칸들 사이에 빈 칸이 발생하면, 이 칸을 반드시 채워야 합니다. 이 빈 칸의 오른쪽에 있는 천사들을 같은 날짜의 왼쪽으로 한 칸씩 이동합니다.



노란색이 4일차에서 이동하여 빈 칸이 생겼습니다. 암흑 천사와 회색 천사는 왼쪽으로 한 칸씩 이동합니다.

주의! 1라운드, 신은 어떤 날짜도 활성화시키지 않았으므로, 아무도 Void에서 이동할 수 없습니다.

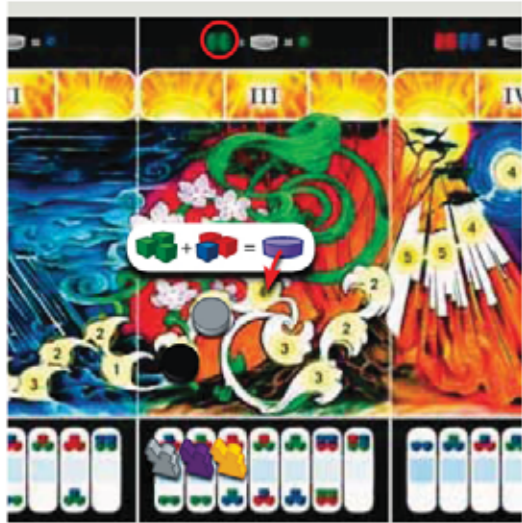
## c. 낮일 수행

플레이어는 자신이 현재 위치한 날짜의 낮일을 아직 수행하지 못했다면, 해당 낮일을 수행할 수 있습니다. 플레이어는 해당 날짜의 낮일 비용만큼 본질을 소비하고, 자신의 낮일 마커 중 1개를 해당 날짜 낮일 트랙의 첫 번째 빈 칸에 놓습니다. 이 칸의 숫자는 게임 종료시 해당 낮일로 플레이어가 받을 수 있는 점수를 나타냅니다. 사용한 본질 큐브는 공급처에 놓습니다.



보라색은 3일차에 있으며, 낮일을 수행하려 합니다. 그는 샬 큐브 4개를 소비하고, 날짜 마커 1개를 첫 번째 빈 칸(원형)에 놓습니다. 그는 3번째로 놓았습니다. 게임 종료시 이 낮일로 그가 받을 수 있는 점수는 4점입니다.

본질을 소비할 때, 플레이어는 본질 큐브 3개를 다른 종류의 본질 큐브 1개로 교환할 수 있습니다.



낮일 비용으로 살 큐브 4개를 소비해야 하는데, 보라색은 살 큐브가 3개밖에 없습니다. 그는 혼란 큐브 3개와 문제 큐브 1개가 있으므로, 그는 혼란 큐브 3개, 혹은 혼란 큐브 2개와 문제 큐브 1개를 살 큐브 1개로 교환할 수 있습니다.

주의! 7일차에는 낮일을 수행할 수 없습니다.

암흑 천사가 한 턴을 수행

암흑 천사는 다음 순서에 따라 액션을 1번만 수행합니다. :

1. 이동 : 암흑 천사가 신과 같은 날짜에 있지 않다면, 암흑 천사를 신이 있는 날짜로 이동합니다. 암흑 천사가 신이 있는 날짜의 본질 트랙 첫 번째 빈 칸에 놓습니다.
2. 자리 바꿈 : 암흑 천사가 신과 같은 날짜에 있다면, 해당 날짜의 본질 트랙 왼쪽으로 1칸 이동합니다. 즉, 암흑 천사의 왼쪽에 있는 천사와 자리를 교체합니다.
3. 낮일 수행 : 암흑 천사가 신과 같은 날짜에 있고, 본질 트랙의 가장 왼쪽 칸에 있다면, 낮일을 수행합니다. 암흑 천사의 낮일 마커 1개를 해당 날짜 낮일 트랙의 첫 번째 빈 칸에 놓습니다.
4. 체류 : 암흑 천사가 이미 해당 날짜의 낮일을 수행했다면, 아무것도 하지 않습니다.

암흑 천사의 액션은 시작 플레이어가 수행합니다.

주의! 암흑 천사가 7일차에 도착하면, 더 이상 아무 액션도 수행하지 않습니다.

주의! 암흑 천사는 본질을 얻을 수 없으며, 다른 천사와 자리를 바꾸거나 낮일을 수행할 때, 본질을 소비하지 않습니다.



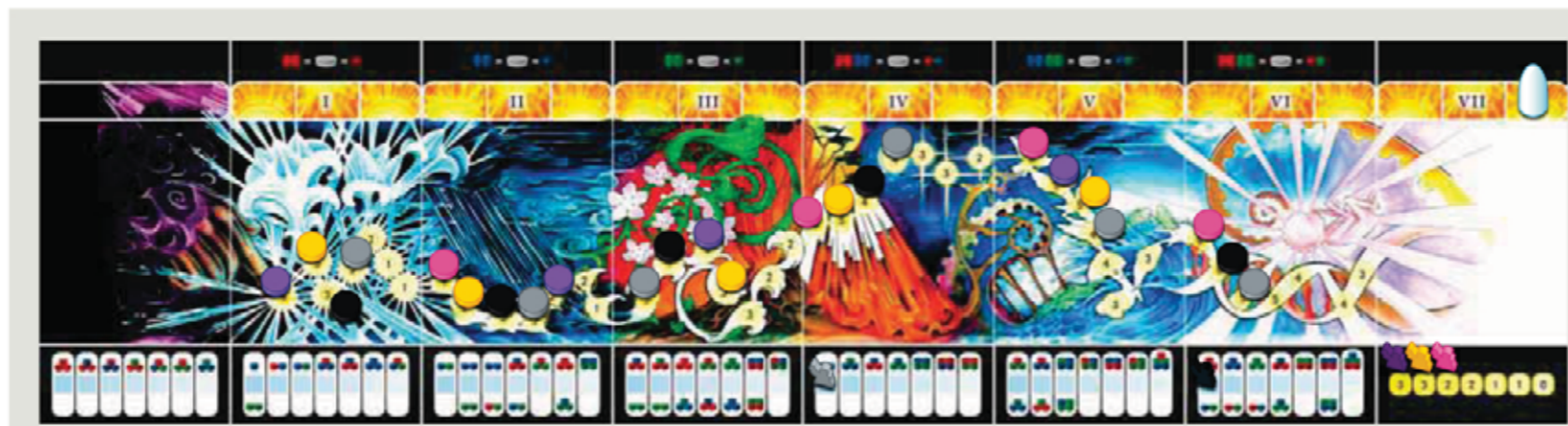
암흑 천사의 턴입니다. 그는 신과 같은 날짜에 있지 않으므로, 신이 있는 4일차로 이동합니다. 그는 본질 트랙의 가장 왼쪽 칸에 있더라도, 7일차에는 낮일을 수행하지 않습니다. 암흑 천사는 신과 같은 날짜에 있어야 합니다.

## 게임의 승리

신이 7일차 저녁에 도착하면, 모든 플레이어는 낮일 점수를 계산합니다. 7일차에 있는 플레이어들은 본질 트랙의 각 칸에 있는 숫자에 따라 휴식 점수를 받습니다. 시작 플레이어는 이와 같은 방식으로 암흑 천사의 점수도 계산합니다.

점수가 가장 높은 사람이 승리합니다. 동률이 발생하면, 7일차 본질 트랙의 가장 왼쪽에 있는 사람이 승리합니다. 동률인 플레이어가 7일차에 있지 않다면, 무승부입니다.

암흑 천사의 점수가 가장 높다면, 그가 승리합니다. 이는 모든 플레이어가 패했다는 의미입니다.



천사	1일차 낮일 점수	2일차 낮일 점수	3일차 낮일 점수	4일차 낮일 점수	5일차 낮일 점수	6일차 낮일 점수	휴식 점수	총점
회색 플레이어	2	3	5	4	4	5	0	23
보라색 플레이어	4	2	4	0	5	0	3	18
노란색 플레이어	3	4	3	5	5	0	3	23
분홍색 플레이어	0	4	0	5	6	6	2	23
암흑 천사	3	3	4	4	0	6	0	20

회색, 노란색, 분홍색 플레이어의 점수가 같지만, 노란색 플레이어가 7일차 본질 트랙의 가장 왼쪽에 있으므로, 그가 승리합니다.

천지와 만물이 다 이루어지니라. 하느님이 그가 하시던 일을 일곱째 날에 마치시니 그가 하시던 모든 일을 그치고 일곱째 날에 안식하시니라. 하느님이 그 일곱째 날을 복되게 하사 거룩하게 하셨으니 이는 하느님이 그 창조하시며 만드시던 모든 일을 마치시고 그 날에 안식하셨음이니라.

### Credits

Game design by Peter Hansson. Illustrations by Erik Lundström. Graphic design by Jesper Moberg.  
Gigantoskop is: Daniel Ahlm, Linus Engström, Peter Hansson, Ola Janson, Christian Johansson, Christoffer Krämer, Erik Lundström, Jesper Moberg, Christoffer Nilsson, Johan Salomonsson, Peter Svärd, Jon Söderhjelm.  
Visit our website at [www.gigantoskop.se](http://www.gigantoskop.se) © 2010 Gigantoskop

타 사이트에 등록하거나 상업적 이용, 수정 및 배포를 금합니다. translated by 섭섭이

## 신의 이동

신은 날짜 트랙에서 한 칸씩 이동합니다. : 아침에서 점심으로, 점심에서 저녁으로, 저녁에서 다음 날 아침으로. 신이 새로운 날짜로 이동하면, 그 날짜가 활성화됩니다. 이제 천사들이 이 날짜로 이동할 수 있습니다. 신이 7일차 저녁에 도착하면, 게임이 종료됩니다.

신의 이동은 시작 플레이어가 수행합니다.



신이 2일차 저녁에서 3일차 아침으로 이동합니다. 이제 천사들은 Void를 포함하여 3일차까지 이동이 가능합니다.

