



LISBOA

리스보아

게임 설명서

CREDIT:

게임 디자이너: *Vital Lacerda*

일러스트: *Ian O'Toole*

개발 총괄: *Paul Incao*

수석 개발자: *Julián Pombo and Nils Urdabl*

그래픽 디자인 & 3D 일러스트: *Ian O'Toole*

게임 규칙서 & 3D 일러스트: *Vital Lacerda*

영문 규칙 편집: *Nathan Morse*

공식 규칙 동영상: *Paul Grogan, Gaming Rules!*

Proofreading: *Ori Avtalion, Paul Grogan*

프로젝트 매니저: *Rick Soued & Alex Soued*

한국어판 CREDIT:

곽도윤

studioRainmaker

박문정

Edward Son

Jerry Son

4년간 리스보아의 플레이테스트에 참여하고 소중한 의견을 준 많은 플레이어들에게 감사의 말을 전합니다.

메인 플레이테스터:

Emanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann

플레이테스트에 참여하고 소중한 의견을 주신 분들:

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmento, Celine Gaudin, César Mendes, Clayton Ross, Chris Arnold, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christophe Gaudin, Christopher Incao, David da Silva, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gary Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, Joze Reverente, Lars Helmersson, Luís Córias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Pete King, Piero Cabral, Mal King, Malte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Mitch Chiappalone, Nicola Bocchetta, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, Réjean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vaneerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Shay Rickman, Sofia Passinhas, Stephen Roberts, Steve Raab, Tiago Ribeiro, The Dice Men Cometh (Mark, Garth & Leon), Vasco Almeida, Vitor Pires, Warren Adams.

테이블토피아에서의 무한한 플레이테스팅과 훌륭한 아이디어와 게임개발에 도움을 주며 우정을 함께한 *Julián Pombo, Nils Urdabl*. 그래픽디자인의 *Ian O'Toole*, 룰북과 수 많은 아이디어를 제시해 준 *Nathan Morse*, 매의 눈으로 룰북을 검수해 준 *Ori*, BGG 커뮤니티의 도움과 의견, 그리고 이 모험을 함께하며 수 많은 아이디어를 제시하고 개발에 참여한 *Paul Incao*, 그리고 *Alex, Rick Soued*, 이 게임에 참여한 *EGG* 팀 멤버들. 이들이 없었다면 이 게임은 완성될 수 없었을 것입니다.

나의 아름다운 딸 *Catarina*과 *Inês* 그리고 나의 뮤지치카 최고의 친구인 아내 *Sandra*에게 그들의 인내와 조력과 영감 그리고 이 게임에 대한 수 많은 논의에 사랑과 감사를 전합니다.

구성품



게임 보드



설명서 + 플레이어 참조표 + 솔로규칙



개인 보드 4개



상품 토큰 68개: 금 17개, 옷감 17개, 책 17개, 도구 17개



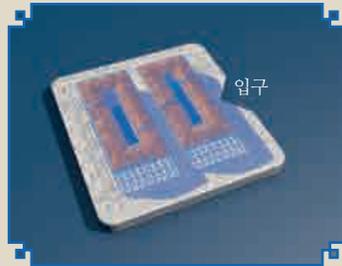
코인 55개: 1헤알 30개, 5헤알 20개, 10헤알 5개



설계도 타일 20개 - 뒷면이 청색인 시작 설계도 타일 4개 포함



양면 공공건물 16개



도시 타일 22개



작은 도시 타일 5개



점수 타일 4개



3종의 귀족 성은 타일 총 12개 (귀족당 4개)



성직자 타일 37개와 추기경 미플 1개



정치 카드 82장 (4가지 카드팩)



4가지 색상의 선박 카드 12장



법령 카드 70장



3가지 색상의 잔해 큐브 63개



국고 마커 1개



4가지 색상의 상품 가격 마커 4개



4가지 색상의 플레이어 원형 마커 8개



플레이어 색상별 잔해 세트 마커 20개



플레이어 색상별 대리인 미플 4개



플레이어 색상별 공직자 미플 32개



플레이어 색상별 목재 건물 32개



선 플레이어 마커 1개



성직자 타일 및 잔해 주머니

게임 준비

모든 종류의 귀족 성은 타일을 플레이어 수만큼 잔해 주머니에 넣고, 모든 성직자 타일을 성직자 주머니에 넣습니다.

개인 보드 준비:

각 플레이어는 한 가지 색상을 정하고 다음과 같이 가져옵니다.

1. 개인 보드 1개.
2. 플레이어 참조표 1개.
3. 잔해 세트 마커 5개 (큐브).
4. 목재 건물 8개.
5. 공직자 8개 (미플).
6. 각 상품 토큰 1개씩 (금, 책, 옷감, 도구).
7. 10헤아이스[hree-ICE] (화폐단위; 단수형은 “헤알”[hree-AL]- 예시.1헤알, 2헤아이스, 등).
8. 성직자 타일 주머니에서 타일 2개를 무작위로 뽑아 옵니다. 확인한 뒤, 그 중 타일 1개는 갖고 나머지는 주머니로 되돌려 넣습니다.
9. 주머니에서 성은 타일 1개를 무작위로 뽑아 옵니다.
10. 뒷면이 진한 청색인 시작 설계도 카드 중 1개를 무작위로 뽑습니다. 나머지 시작 설계도 카드는 모두 게임 박스에 넣어 둡니다.

(위의 모든 구성품은 개인 보드 위의 알맞은 위치로, 앞면이 보이게 놓습니다. 오른쪽 그림을 참조하세요.)

그리고 게임 보드 준비 (다음 페이지 참고)

- 대리인 미플 1개는 왕궁의 칸들 중, 한 곳에 놓습니다.



- 가발 마커 1개는 가발 점수 트랙 5의 위치에 놓습니다.



게임 아트, 포르투갈의 장식 예술 아즐레주, 그리고 가발

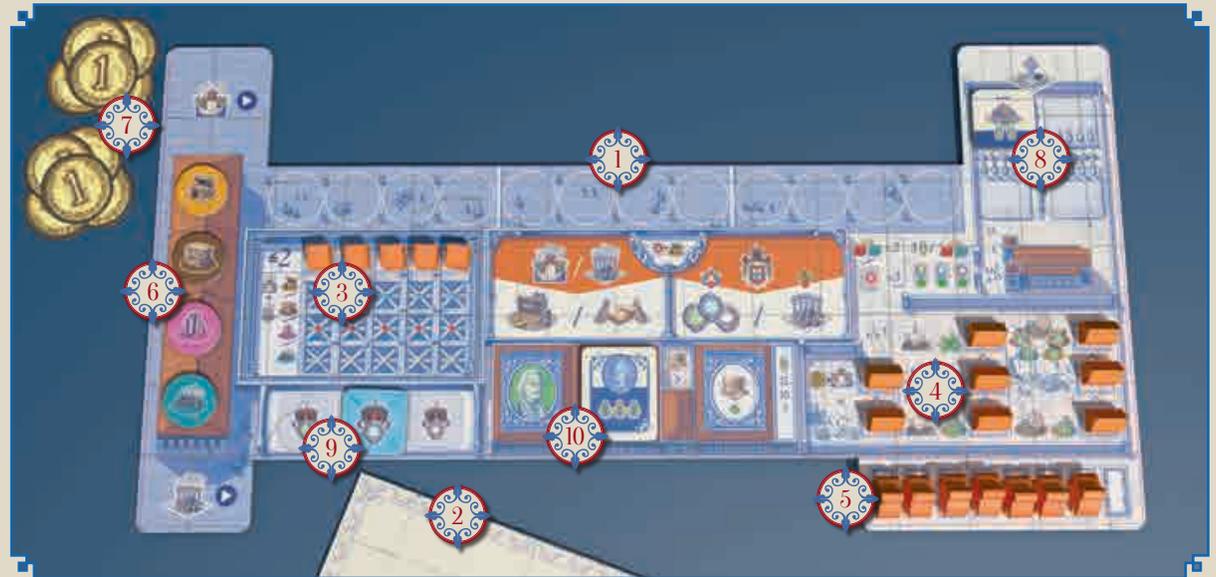
Ian O'Toole이 만든 모든 아트웍은 17세기경 포르투갈의 채유 타일 벽화를 기반으로 디자인되었습니다. 현재에도 이런 벽화들은, 많은 궁전에서뿐만 아니라 성당, 귀족의 저택과 중산층의 주택 등 곳곳에서 찾아볼 수 있습니다. 이 타일은 포르투갈에서 수요가 늘어나기 시작하여 포르투갈의 식민지였던 브라질에서 주문량이 급증하였고, 18세기경 대량 생산을 시작하였습니다. 대지진 이후, 이 타일들은 유행이 되었고 종종 역사적 배경이 장식 문양과 함께 그려져 있습니다. (대부분 작품은 청색과 하얀색을 사용하였습니다.)

포르투갈 사람들은 이 타일의 명칭을 아즐레주 (Azulejos Portugueses)라고 하였습니다. 이 게임에서 게임 보드, 개인 보드, 카드를 통해 포르투갈의 전형적인 모습을 나타내는 이 예술 형식에 경의를 표시하고 있습니다.

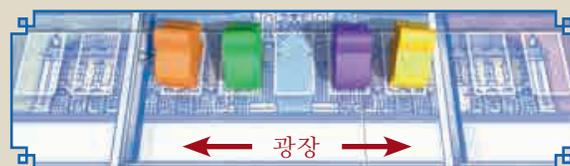
이 시기에, 이보다 더욱 흔한 유행 상품은 가발이었습니다. 이 게임에서 가발을 “승점”으로 사용할 이유는 다음의 발췌 문장에서 완벽히 설명해줍니다.

“1700년대 가발은 일반적으로 남성 소비자에게 인기가 많은 상품이었고 가게주인에서부터 국왕까지 모두가 하나씩은 쓰고 다니는 선택의 여지가 없는 남성 필수품이었습니다. 상점에서 심부름꾼 일이나 하는 소년은 구매할 때 오래 쓸 수 있는 가발을 골라 가끔 고작 한 개만 구매할 수 있는 반면, 인구의 1%에 해당하는 귀족들과 부유한 시민들은 원하는 만큼의 가발을 소유할 수 있었습니다. 만약 패션의 리더를 자칭하거나, 별나거나, 그저 충동구매를 원한다면, 아무나 꿈도 꿀 수 없을 정도로 비싼 가발을 구매하고 소유했습니다.”

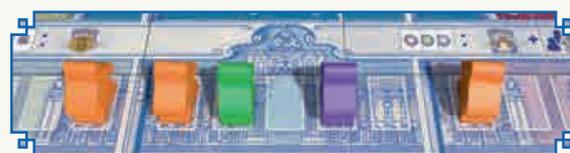
저자 Lucinda Brant의
'가발 사업은 18세기의 유행 사업이었다.'에서



- 각 플레이어의 공직자 1개를 후작(중간에 위치한 귀족)의 집무실에 놓습니다. (어느 칸에 놓든지 상관없습니다.)

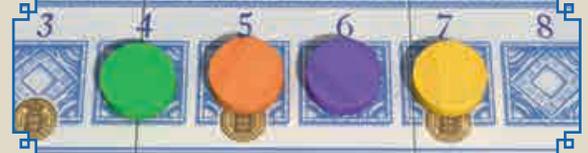


- 2인 게임에서, 사용하지 않는 색상의 공직자 미플을 가져와 각 귀족 집무실, 아무 빈칸에 1개씩 놓아둡니다. 이 미플들은 게임이 종료될 때까지 그곳에 머물며 상대방 미플로 간주합니다.



- 가장 최근 리스보아(리스본)를 방문한 플레이어가 선이 되며, 선 플레이어 마커를 가져옵니다. 이 플레이어부터 시작해서 시계방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다.

- 첫 번째 플레이어의 영향력 원형 마커를 영향력 트랙 4의 위치에 놓고, 두 번째 플레이어의 마커는 5의 위치, 세 번째 플레이어의 마커는 6의 위치, 네 번째 플레이어의 마커는 7의 위치에 놓습니다.



게임 준비 (이어서)

게임 보드 준비:

공공건물

1. 공공건물의 한 면은 청색, 다른 면은 녹색입니다. 모든 공공건물 16개를 청색 면이 보이게 놓아 잘 섞습니다. 8개씩 두 더미로 나눈 다음, 한 더미를 녹색 면이 보이게 뒤집습니다. 각 더미는 게임 보드 위, 같은 색상의 건축가 설계도 칸, 바로 옆에 살짝 떨어뜨려 놓습니다.
2. 각 건축가의 공공건물 더미 가장 위에 있는 타일 1개씩을, 건축가 설계도 왼쪽에 있는 알맞은 진열 칸에 각각 놓습니다. 이와 같이, 플레이어들은 현재와 다음에 사용할 공공건물을 모두 확인할 수 있습니다.



설계

3. 각 건축가별 (녹색과 청색) 설계도 타일을 앞면이 보이게 두 더미로 나눕니다. 각각의 더미는 가장 적은 수의 공직자가 표시된 타일이 위로, 가장 많은 수의 공직자가 아래로 가도록 정리하여 쌓습니다. 각 더미를 알맞은 설계도 칸에 놓습니다.



상점

4. 시장 트랙에서, 각 상품 색이 표시된 칸에 알맞은 상품 가격 마커 4개를 놓습니다.



5. 게임 보드 오른쪽 끝의 도시 타일 진열 구획에 도시 타일을 각 칸(노란색, 핑크색, 갈색, 청색, 작은 청색)마다 한 개씩 놓습니다. 나머지 타일들은 진열 구획 근처에 더미로 쌓아 놓습니다.
6. 가발 그림이 그려진 점수 타일 4개를 잘 섞어 시내 지도 아래, 각 칸에 무작위로 놓습니다.
7. 2인 게임에서, 상점 구역의 E행은 사용하지 않습니다. E행의 모든 상점 칸에 도시 타일을 뒤집어 놓아, 사용할 수 없도록 가립니다.

교회

8. 성직자 타일 주머니에서 성직자 타일 6개를 뽑아, 교회 트랙의 어두운 칸 위에, 앞면이 보이게 (가발 그림이 보이지 않게) 놓습니다.
9. 교회 트랙에서 영향력 기호(봉투)가 있는 칸에 추기경 미플을 놓습니다.



그 외 준비 사항

10. 잔해 주머니에 남아있는 귀족 성은 타일들을 모두 꺼낸 후, 각 귀족의 초상화 위에 알맞은 타일들을 더미로 쌓아 놓습니다.
11. 국고 마커를 국고 트랙 3의 위치에 놓습니다.
12. 모든 상품과 코인은 게임 보드 근처에 놓아 공급처와 왕실 국고를 만듭니다.



메모: 상품과 해아이스의 컴포넌트 수량은 제한이 없습니다. 만약 게임 중 소진된다면 대체물을 사용하세요.



F. 법령 카드팩을 잘 섞어 게임 보드 옆에 뒷면이 보이게 놓습니다.

G. 법령 카드팩에서 8장을 뽑아 게임 보드 옆에 앞면이 보이게 나열해 진열 구획을 만듭니다.



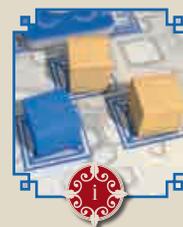
2인 게임에서, 이 표시가 있는 법령 카드를 뽑았다면, 즉시 게임 박스에 버리고 카드를 새로 뽑아 놓습니다.

대지진의 재현

갈색 큐브는 대지진에 의한 피해를 나타내고, 적색 큐브는 3일간의 대화재에 의한 피해를, 청색 큐브는 쓰나미에 의한 피해를 나타냅니다.

모든 잔해 큐브를 잔해 주머니에 넣습니다.

- i. 주머니에서 잔해 큐브를 무작위로 뽑아 시내 지도 바로 아래, 각 칸에 놓고, 오른쪽 가장자리의 각 칸에도 놓습니다. (2인 게임에서 E행은 놓지 않습니다.)
- ii. 잔해 큐브를 무작위로 뽑아 시내 주변 세 가장자리에 있는 공공건물 부지마다 각각 2개씩 놓습니다. (2인 게임에서, E행은 놓지 않습니다.) 이곳들은 이웃한 부지를 나타냅니다.
- iii. 잔해 큐브 6개를 무작위로 뽑아 상품 가치 트랙 옆으로 잔해 더미를 만들어 배치합니다. (2인 게임에서, 나머지 잔해 큐브들은 게임 상자에 넣어 둡니다.)



카드 준비



A. 정치 카드를 색상별로 나누어 각 카드팩을 만듭니다. 카드팩은 각각 잘 섞어 잠시 옆에 둡니다.

B. 각 플레이어에게 청색 카드팩 (1755-1757)의 카드를 5장씩 나눠 주고, 나머지는 게임 상자에 넣어 둡니다.

이 게임의 경험자는 위의 방식과는 달리 게임 시작 시 카드 드래프트를 통해 카드를 선택할 수 있습니다. 이럴 경우, 각 플레이어는 나눠받은 5장의 카드 중 2장을 고른 후, 나머지 3장을 왼쪽 플레이어에게 넘겨줍니다. 그런 다음, 망금 받은 3장 중 1장을 고르고 나머지 2장은 다시 왼쪽으로 넘겨줍니다. 마지막으로, 망금 받은 2장 중 1장을 고르고, 나머지 1장은 왼쪽으로 넘겨줍니다.

C. 적색 카드팩(1758-1762)을 카드의 뒷면이 보이게 한 뒤, 각 카드 뒷면의 기호에 맞춰 보드의 진열 칸 중 알맞은 칸에 놓습니다. 이럴 경우, 카드 5장으로 이루어진 카드팩 4개가 만들어집니다. 그런 다음, 각 카드팩의 맨 위의 카드를 앞면이 보이게 뒤집습니다.



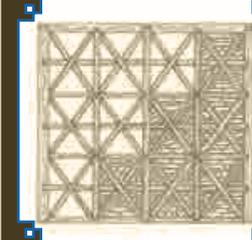
D. 선박 카드는 종류별로 3장씩 있습니다. 4인 게임에서, 선박 카드를 종류별로 3장씩 사용하고, 3인 게임은 2장씩, 2인 게임은 1장씩만 사용합니다. 남은 선박 카드가 있다면, 모두 게임 상자에 넣어 둡니다.

E. 청색 선박카드를 모두 적색 선박카드 위에 올려놓아 더미를 만들고, 앞면이 보이게 조선소에 놓습니다. 나머지 선박 카드들은 잠시 옆에 두고, 나중에 게임에서 사용하게 될 것입니다.



가이올라 폼발리나(Gaiola Pombalina)

시내의 건축물들은 이전의 파괴된 건축물들의 잔해 위에 세워졌습니다. 리스보아를 재건하는 데 있어, 이러한 잔해들은 굉장히 중요한 건설 자재였습니다. "Gaiola Pombalina"로 알려진, 버팀 목재 구조물이 박힌 석조 벽은 잔해로 채워져 새로운 건물이 내구성을 강하게 하고, 지진을 견뎌낼 수 있게 하면서, 동시에 벽돌의 내염성을 유지할 수 있도록 만들었습니다.



게임에서도 잔해는 매우 중요한 요소로 작용합니다. 각 종류의 잔해들을 세트 모으게 되면, 당신의 창고와 포트폴리오의 크기가 늘어날 뿐만 아니라 게임의 흐름을 조절하는 데 도움이 될 것입니다.

정치 카드

정치 카드는 2가지 유형이 존재합니다.

귀족 카드: 각 귀족 카드에는 3명의 귀족 중 한 명의 초상화가 있으며, 위쪽은 영향력을 나타내는 봉투가 표시되어 있고, 아래쪽은 보상/페널티가 화살표와 함께 표시되어 있습니다.

귀족 카드는 귀족 중 한 명과 대면하여 일어나는 정치적 이벤트를 나타냅니다. 왕궁에서 귀족을 방문할 때 이 유형의 카드를 사용하거나, 플레이어의 포트폴리오에 추가하여 보상을 받고 영향력을 키울 수 있습니다.



국고 카드: 각 국고 카드 위쪽에는 2개의 국고 아이콘이 있습니다. 화살표가 표시된 아이콘 한 개와 뒷셀 기호가 표시된 헤알 아이콘이 있습니다. 카드의 중앙에는 액션/보상 아이콘이 있고, 하단에는 코인/판매 혜택이 표시되어 있습니다.

국고 카드는 왕실 국고에서 당신에게 내려지는 보조금을 나타냅니다. 플레이어는 국고 카드를 왕궁에서 사용하여 액션을 수행하고 보상을 받거나, 포트폴리오에 추가하여 보조금을 받고 판매 혜택을 얻을 수 있습니다.



게임의 개념

당신은 국왕 동 조세 1세, 왕궁 건축가 마누엘 다 마이아와 수상 폼발 후작과 함께 새로운 리스보아의 재건과 나라의 경제 발전을 위해 일할 것입니다. 당신은 상품 생산을 위해 시내에 상점을 세워야 하고, 상점 주위에 적합한 공공건물을 개관함으로써 상점에 고객을 유치해 점수를 얻게 될 것입니다. 공공건물을 개관하기 위해서는 2명의 건축가 중, 한 명에게 설계도를 얻어야 하고, 충분한 인원의 공직자들이 해당 건축물을 관리할 수 있어야 합니다.

게임 진행

개요

게임 리스보아는 2시대로 나뉘어 있으며, 각 시대는 여러 단계로 구성되어 있습니다.

당신의 차례가 되면, 자신의 손에 있는 정치 카드 5장 중 1장을 사용하여 4가지 액션 중 사용 가능한 액션 1개를 수행하거나, 카드 1장을 버리고 금 1개를 얻습니다. 그런 다음, 정치 카드 진열 칸에서 새로운 카드 1장을 손으로 가져옵니다. 이후 당신의 왼쪽에 앉은 플레이어의 차례가 됩니다.

한 명의 플레이어가 잔해 세트(갈색, 적색, 청색) 2세트를 완성거나 3개의 정치 카드팩이 소진되면 (둘 중 한 가지라도 먼저 발생한다면),

당신의 차례

당신의 차례가 되어 정박시킬 선박이 있다면, 가장 먼저 당신의 선박을 정박 시키고, 손에서 카드 1장을 사용하여 액션 또는 금 1개 얻기 행동을 수행한 후, 마지막으로 보드판을 정돈하고 차례를 마칩니다.



선박 정박시키기

당신의 포트폴리오에 있는 선박이 한 척라도 바다에 있다면, 그 선박들을 부두에 정박시킵니다. 선박의 화물칸에 상품들이 가득 차서 상품 타일이 뒤집어져 포장 상태를 나타내고 있다면, 해당 선박은 바다에 있는 것입니다. 선박 화물칸의 모든 상품을 공급처로 되돌리고 선박을 정박시킵니다. 당신의 선박이 여정을 마치고 돌아온 것입니다!



만약 상품들의 뒷면이 보이면 선박은 바다에 있습니다.

이러한 작업을 완수하기 위해 당신은 영향력을 사용하여, 귀족을 설득하여 도움을 받는 귀족 액션을 하거나, 상품을 제공하여 귀족과 거래를 하며 정부 액션을 수행하게 될 것입니다. 또한, 당신은 추기경과 만나 영구적인 힘을 주는 성직자 타일을 얻을 수도 있습니다. 마지막으로, 당신을 위한 법령을 개정하여 게임 종료 시 더 많은 가발(점수)을 얻기 위해 폼발 후작을 설득할 수 있습니다.



해당 플레이어의 차례를 끝내고, 바로 첫 번째 시대가 종료됩니다.

시대 전환을 완료한 뒤, 게임은 계속 진행되며 한 명의 플레이어가 잔해 세트 4세트를 완성하거나 다시 한번 더 3개의 정치 카드팩이 모두 소진되면 현재 라운드를 계속 진행하고, 추가로 한번의 라운드를 더 진행한 다음, 최종점수 계산을 합니다.

가장 많은 가발(점수)을 얻은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

금 1개 얻기

당신이 정말 절박한 상태인 경우, 액션을 수행하는 대신 아래의 절차를 수행하고, 금 1개를 얻을 수 있습니다.

1. 당신의 손에서 정치 카드 한 장을 버립니다.
2. 공급처에서 금 1개를 받습니다.

메모: 카드 한 장을 버릴 때마다, 버린 카드는 게임에서 제거됩니다.

예시

녹색 플레이어는 금 1개를 얻기로 합니다. 그는 자기 손에서 아무 카드 한 장을 선택하여 버린 뒤, 그 대가로 금 1개를 공급처에서 가져옵니다. 그런 다음, 그는 진열 칸에서 정치 카드 한 장을 가져오고 자신의 차례를 마칩니다.



액션 수행하기

손에 든 카드 1장을 사용하여 아래에서 설명하는 **4개 액션 중 1개**를 수행합니다. (액션을 수행하기 위해서는 해당 액션을 완수할 수 있어야 합니다.)



액션 1 또는 2를 수행하기 위해서는 당신의 **포트폴리오**에 카드를 추가하고, 액션 3 또는 4를 수행하기 위해서는 **왕궁**에 카드를 사용합니다.

당신의 포트폴리오에 추가하기

1. **상품 판매**를 위해 원하는 카드 추가.
2. **귀족들과의 거래**를 위해 원하는 카드 추가.

왕궁에 사용하기

3. **귀족의 집무실**에 방문하기 위해 **귀족 카드** 사용.
4. **이벤트**를 시행하기 위해 **국고 카드** 사용.

당신의 포트폴리오

당신의 포트폴리오에 정치 카드를 추가하면 **왕궁**에 대한 당신의 권력과 영향력이 상승합니다.

개인 보드 위쪽으로 카드를 놓을 수 있는 **3개의 넓은 "칸"**이 있고, **아래쪽으로 3개의 좁은 칸**이 있습니다. 이 6개의 칸을 통틀어 **포트폴리오**라 하며, 각각의 칸은 오직 1장의 카드만 수용할 수 있습니다. **상단의 칸**들은 **귀족과 선박**을 위한 자리이며, 이로 인해 영향력이 누적됩니다. **하단의 칸**들은 **국고 카드**를 위한 자리이며, 이로 인해 코인과 판매 혜택이 누적됩니다.



게임을 시작할 때, 플레이어는 포트폴리오에 **최대 2장의 카드**까지 추가할 수 있습니다. 2장 모두 위쪽 칸에 있거나, 2장 모두 아래쪽 칸에, 또는 위쪽과 아래쪽에 각각 1장씩 있을 수 있습니다.

디자이너의 팁

포트폴리오에 카드를 사용한 뒤, 플레이어는 **상품 판매** 또는 **귀족과 거래**를 반드시 해야만 하며, 이를 위해 **상품 1개를 갖고 있어야 합니다.** 카드의 하단에 있는 보상을 얻은 후, 최소한 상품 1개를 갖고 있을 수 있는지 확인하길 바랍니다. 그렇지 않다면 포트폴리오에 카드를 사용할 수 없습니다.

포트폴리오에 카드 1장 추가하기

당신의 포트폴리오에 카드 1장을 추가할 때, 카드의 화살표가 표시된 부분을 자신의 개인 보드 밑으로 집어 넣습니다. 개인 보드 밑으로 들어가 가려지기 전, 카드에 표시된 보상 또는 페널티를 받아야 합니다.



포트폴리오와 창고 크기

상품의 각 종류마다 플레이어가 소유할 수 있는 개수는 포트폴리오의 크기와 같고, 현재 모든 잔해 세트의 수로 제한됩니다.(옆의 설명 참조).

게임 시작 시, 플레이어의 창고는 상품 종류마다 각각 2개씩을 저장할 수 있습니다. 플레이어가 잔해 세트를 모을 때마다, 모든 종류의 상품을 추가로 1개씩 더 저장할 수 있습니다. (초과한 상품은 공급처로 되돌려 놓습니다.)

포트폴리오에는 카드 2장 + 플레이어가 모은 잔해 세트마다 1장씩을 추가할 수 있습니다.(옆의 설명 참조).

만약, 가득 찬 포트폴리오에 카드를 추가하고 싶다면, 먼저 포트폴리오에서 카드 1장을 버려야 합니다.

만약 귀족을 추가하기 위해 선박을 버린다면, 선박 아래 부두에 놓여 있는 모든 상품은 버려집니다.

예시

녹색플레이어는 이미 포트폴리오에 3장의 카드가 있고, 잔해 세트는 아직 1세트밖에 없습니다. 그는 포트폴리오에 카드 1장을 더 추가하고 싶어 합니다. 그러기 위해 그는 그곳에 이미 놓여 있는 카드 중 1장을 반드시 버려야 합니다.

메모: 개인 보드에 방금 받은 잔해 큐브를 놓아야 하는데 만약 자리가 없다면, 해당 큐브는 버려집니다. 플레이어는 한 종류의 잔해 큐브를 최대 5개까지 가질 수 있습니다.

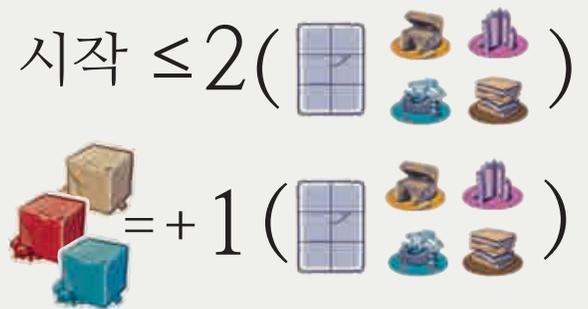
메모: 카드 위쪽이나 아래쪽에 아이콘과 함께 표시된 **회색 화살표**는 포트폴리오에 사용할 때, 개인 보드 밑으로 들어가는 방향을 보여줍니다.

재건 또는 가이올라 폼발리나를 위한 잔해 세트

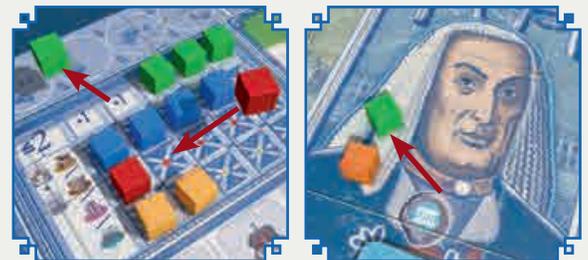
세 가지 재앙으로부터의 잔해를 적절히 사용함으로써, 석조 벽에 박힌 목재 틀로부터 지진, **화재**, **쓰나미**에 내성이 강한 새로운 건축물을 만들 수 있습니다.

상점을 만들거나 (17페이지) 공공건물을 개관하면 (20페이지) 보상으로 잔해 큐브를 받습니다.

지진 잔해, **화재** 잔해, **쓰나미** 잔해의 각 세트를 1개씩 완료할 때마다, 즉시 당신의 포트폴리오와 창고 크기가 늘어납니다.



세트를 완성하면 개인 보드에 있는 잔해 세트 마커를 폼발 후작의 초상화 위로 옮깁니다. 옮겨진 큐브는 추후 법령 액션을 수행할 때, 큐브를 버림으로써 추가로 법령 카드를 1장 더 가져올 수 있도록 해줍니다. 개인 보드 잔해 세트 토큰이 있던 자리의 +1은 포트폴리오에 1장의 카드를 더 추가하고, 각 상품의 종류를 1개씩 더 저장할 수 있다는 것을 표시합니다.



예시

화재 잔해 큐브를 놓아 세트를 완성시킴으로써, **녹색 플레이어**는 이제 각 종류별로 4개의 상품을 저장할 수 있고 자신의 포트폴리오에 4장의 카드를 가질 수 있습니다. (2+1+1). 그는 잔해 세트 마커를 폼발 후작의 초상화 위로 옮깁니다. 나중에, 그는 법령 액션을 수행하고, 두 번째 법령 카드를 가져오기 위해 이 마커를 버리기로 합니다. (19페이지 **법령 수행** 참조.)



당신의 포트폴리오에 귀족 카드 1장 추가하기 - 예시

보상 예시: 보라색 플레이어는 그녀의 포트폴리오에 마뉴엘 다 마이아 카드를 추가합니다. 그녀는 자신의 개인 보드 위쪽 칸에 카드를 집어넣어 금 아이콘을 가리게 되고, 금 상품 타일을 보상으로 가져옵니다. 또한 이 카드는 그녀가 영향력을 획득할 때 마다 영향력 3을 제공해 줍니다. 그녀는 새로 받은 금을 사용해 귀족과 거래를 하기로 합니다. (액션 2.)



보라색플레이어는 그녀의 개인 보드 상단에 카드를 집어넣고 금을 획득합니다. 이제부터 그녀는 영향력을 획득할 때마다 영향력 3을 획득하게 됩니다.

페널티 예시: 주황색 플레이어는 그의 포트폴리오에 강력한 5-영향력 마르케스 카드를 추가할 때, 귀족들을 방문한 그의 공직자 중 한 명을 회수해야 합니다. 그는 귀족의 집무실/광장 중 원하는 곳에서 공직자 한 명을 회수하여 카드의 페널티를 지불합니다. (만약 집무실/광장에 공직자가 한 명도 없었다면, 회수할 필요가 없습니다!) 그는 코인을 얻기 위해 상품을 판매하기로 합니다. (액션 1.)



이럴 경우, 보상이 아닌 페널티를 받게 됩니다. 주황색 플레이어는 국왕의 집무실에서 공직자 1명을 회수한 후 포트폴리오 밑으로 집어넣습니다.

당신의 포트폴리오에 국고 카드 1장 사용하기 - 예시

현재 국고의 가치는 3헤아이스입니다. **녹색 플레이어**는 그의 포트폴리오에 국고 카드를 추가한 뒤, 왕실 국고에서 3헤아이스를 가져오고, 국고 마커를 1칸 아래로 옮깁니다. 이 카드의 하단 부분에는 헤알이 표시되어 있고, 이 의미는 그의 포트폴리오에 이 카드가 있는 동안에는 어떤 이유에서든, 코인을 사용할 경우 보조금을 받아 1헤알 만큼 할인을 받는다는 것입니다. 포트폴리오에 카드를 추가한 후 그는 귀족과 거래를 합니다. (액션 2.)



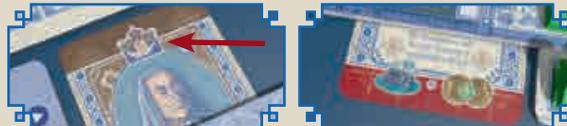
녹색 플레이어는 국고에서 3 코인을 받고 그의 포트폴리오에 영구적인 코인을 갖게 됩니다. 국고는 이제 2헤아이스의 가치를 갖습니다.



당신의 포트폴리오에 귀족 카드 1장을 추가하기

귀족 카드는 반드시 당신의 포트폴리오 위쪽 칸에 추가해야 합니다. 포트폴리오에 귀족 카드를 추가하려면, 아래 절차를 수행합니다.

1. 카드의 하단에 표시된 **보상을 받고 / 페널티를 지불합니다**. 만약 **⊗**가 아이콘을 가리고 있다면 이것은 페널티이며, 보상을 받는 대신 표시된 상품을 지불해야 합니다. 만약 플레이어가 페널티를 지불할 수 없는 경우라면, 페널티를 지불하지 않고 카드를 추가할 수 있습니다. 페널티가 있는 카드는 같은 카드덱에 있는 다른 카드들 보다 더 많은 영향력을 제공합니다. (플레이어 참조표의 7페이지, 정치 카드 설명 참조.)
2. **개인 보드 위쪽에서 빈칸(원하는 칸)을 선택하거나, 원하는 칸 중 1칸의 카드를 버리고**, 카드의 하단 부분에 표시된 보상/페널티 아이콘이 가려지도록 개인 보드 밑으로 카드를 집어넣습니다.
3. **그런 다음 반드시 상품 판매 액션을 수행(액션 1)하거나 귀족과 거래 액션을 해야 합니다.**(액션 2.)



귀족 카드는 플레이어가 획득할 수 있는 영향력을 보여주고, 국고 카드는 영구적인 코인/판매 혜택을 보여줍니다.

게임의 규칙을 계속해서 더 읽어 나가기 전에, 영향력에 대한 개념을 잘 숙지해야 합니다. 영향력은 매우 중요한 액션을 수행하기 위한 필수 요소이며, 게임의 많은 부분에서 매우 큰 효과를 가져다줍니다.



영향력

왕권의 더 높은 그룹의 사람들과 어울리려면 영향력이 필요합니다. 영향력은 귀족을 만나 그들의 혜택을 받을 수 있는 최고의 방법이자, 가끔은 유일한 방법이기도 합니다.

영향력 얻기

영향력을 얻을 때, 언제나 포트폴리오의 귀족 카드와 선박 카드의 상단에 표시되어 있는 영향력의 총합 만큼을 얻습니다. (즉, 상단 열의 카드들.) 영향력을 얻게 되면 영향력 트랙에서 영향력 마커를 오른쪽으로 이동시킵니다.



보라색 플레이어는 영향력 2를 얻습니다.



당신의 포트폴리오에 국고 카드 1장 추가하기

국고 카드는 반드시 당신의 포트폴리오의 아래쪽 칸에 추가해야 합니다. 포트폴리오에 국고 카드를 추가하려면, 아래 절차를 수행합니다.

1. 즉시 국고 가치와 같은 수의 **헤아이스를 왕실 국고에서 가져옵니다**. 이 금액은 국고 마커의 오른쪽에 표시되어 있습니다.
2. **국고 마커를 1칸 아래로 내립니다**. 그 이유는 왕실 국고에서 코인을 가져왔기 때문입니다. 국고 마커는 트랙의 범위를 벗어나게 놓지 못합니다.
3. **개인 보드의 아래쪽 빈칸(원하는 칸)을 선택하거나, 원하는 칸 중 한 칸의 카드를 버리고**, 카드에 표시된 보상 아이콘이 가려지도록 개인 보드 밑에 카드를 집어넣습니다.
4. **그런 다음 반드시 상품 판매 액션을 수행(액션 1)하거나 귀족과 거래 액션을 해야 합니다.**(액션 2.)

또한, 국고 카드는 카드 하단에 코인/판매 혜택을 제공합니다. 이 혜택은 포트폴리오에 카드가 남아있는 동안 유지되고, 포트폴리오에 있는 다른 국고 카드들과 함께 누적됩니다. (플레이어 참조표의 7페이지, 정치 카드 설명 참조.)

중요한 점: 영향력은 10을 초과할 수 없으며, 초과하는 영향력은 모두 버려집니다. 하지만, 영향력을 올릴 때마다, 영향력 마커가 가발 아이콘에 도달하게 되면 (영향력 트랙의 10번째 칸), 점수 1점을 얻게 됩니다. - 만약 영향력을 얻게 될 때, 이미 영향력이 10에 있는 경우에도, 마찬가지로 점수를 얻습니다. 마찬가지로, 영향력은 0 이하로도 내려갈 수 없습니다. 영향력 0에 대한 페널티는 없습니다

영향력 얻기 - 예시

노란색 플레이어는 그녀의 귀족 카드와 선박 카드로 총 영향력 5를 얻습니다. **노란색 플레이어**는 이미 영향력 7을 갖고 있어, 7+5=12가 됩니다. 따라서, **노란색 플레이어**는 오직 영향력 3만 얻게 됩니다. 하지만, 그녀의 영향력 마커가 가발 아이콘이 있는 10번째 칸에 도달했기 때문에 점수 1점을 얻습니다.



영향력을 얻을 수 있는 2가지 주요 수단은 다음과 같습니다.

1. 선박을 만들었을 때. (13페이지의 **선박 건설 참조**.)
2. 교회 점수 합산이 이루어질 때 (15페이지의 **교회 점수 합산 참조**.)

또한 카드, 건축물 칸, 또는 성직자 타일의 보상으로도 영향력을 얻을 수 있습니다.

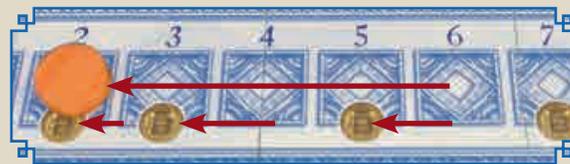
영향력 사용하기

게임에서 영향력을 사용하기 위해서는 오직 2가지 방식이 있습니다.

1. 귀족을 방문합니다. (16페이지의 **영향력을 사용한 귀족 방문 참조**)
2. 코인 대신 영향력을 사용합니다. (아래 참조.)

코인 대신 영향력 사용

코인을 사용해야 할 때, 필요한 만큼의 코인을 그만큼의 영향력으로 대신 지불할 수 있습니다. 영향력으로 지불할 때, 각 헤알마다 영향력 트랙의 헤알이 표시된 다음 칸까지, 영향력 마커를 왼쪽으로 이동시킵니다. 영향력이 0이면, 이 방식으로 코인을 대신 지불할 수 없습니다.



주황색 플레이어는 방금 영향력을 사용해 3헤알을 얻었습니다.

선박 카드

게임에는 4종류의 선박 카드가 있습니다. 선박 카드는 선체의 크기와 색상으로 구분됩니다.



액션 1: 상품 판매 - 예시

책은 5헤알의 가치, 옷감과 금은 4헤알의 가치, 도구는 3헤알의 만큼의 가치가 있습니다. **녹색 플레이어**는 자신의 선박에 2개의 금을 8헤알에 판매하기로 합니다. 적색 선박은 상품마다 +1의 헤알을 제공하므로 그는 10헤알을 받습니다. 이 선박은 이제 가득 찼습니다. **녹색 플레이어**는 또 책 2개를 **보라색 플레이어**의 선박에 판매합니다. **보라색 플레이어**의 선박은 상품마다 +2헤알을 지불하므로, **녹색 플레이어**는 책 2개의 판매 금액으로 총 14헤알을 받게 됩니다. 이 선박은 아직 다 채워지지 않았습니. **녹색 플레이어**는 그의 창고에 아직 판매하고 싶은 도구가 남아 있었지만 그러지 않기로 합니다. 따라서, **보라색 플레이어**의 선박은 출항하지 않고 그녀에게 지금은 점수를 주지 않습니다. **녹색 플레이어**의 선박은 출항하고, 그는 2점을 얻습니다.



기억하세요: 출항한 선박은 선박 주인의 차례가 시작될 때, 화물을 모두 비우고 부두에 되돌아와 정박하게 됩니다.

액션 1: 상품 판매

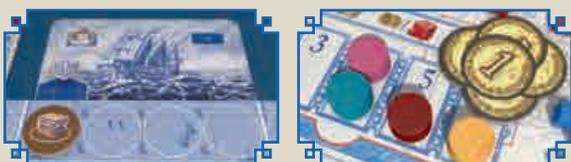


절저하게 폐허가 된 도시를 짧은 시간 내에 현대적이고 진보한 방식으로 재건을 이루어 낼 수 있는 데에는 포르투갈의 식민지들(특히 브라질)과 유럽을 통한 강력한 무역이 큰 뒷받침이 되었습니다.

상품 판매 액션을 수행하면, 상품을 1개 이상 판매할 수 있습니다. 각 상품을 판매할 때마다 아래 절차를 수행합니다.

1. 정박한 선박 1개를 선택합니다. (원하는 플레이어의 포트폴리오에 있는 선박 카드 중 상품을 놓을 수 있는 칸이 남아 있는 카드.)
2. 상품 토큰(금, 책, 옷감, 도구) 1개를 당신의 창고에서 선박 아래쪽의 비어있는 부두로 옮깁니다.
3. 상품의 현재 시세와 같은 금액의 코인을 왕실 국고에서 받고, 선박카드에 추가 코인이 있다면 표시된 만큼 추가로 더 가져옵니다.

상품의 시세는 게임 보드 아래쪽의 시장 트랙에서 확인할 수 있습니다.



만약 선박 아래 부두 공간에 있는 상품의 수가 선박의 선체 크기와 같다면 선박은 즉시 "출항"하게 되고, **선박의 주인**은 아래 절차를 수행합니다.

1. 선박 아래쪽 부두 공간의 상품 토큰을 모두 뒷면이 보이게 뒤집어, 화물이 상자에 포장되었다는 것을 보여줍니다.
2. 포장된 상품 1개당 1점을 얻습니다.

원하는 수 만큼의 상품을 원하는 선박들에 판매할 수 있습니다. (물론, 실을 수 있는 만큼만 가능합니다.) 각 선박에 실을 수 있는 상품의 개수는 선박 크기에 제한됩니다. 선박이 가득 차 출항할 때까지 선박에 판매한 상품들은 선박 아래쪽 부두에 앞면이 보이게 놓아 둡니다.



정부 액션이 중요한 이유:



마뉴엘 다 마이아의 집무실 (건축가)



공직자: 국왕의 귀족 액션을 통해 공공건물을 개관할 경우, 당신은 공공건물에 배치할 공직자가 필요할 것입니다. 또한 귀족의 집무실에 당신의 공직자를 보내는 행위는 다른 플레이어들이 해당 귀족을 방문하기 어렵게 만듭니다!



설계도: 국왕의 귀족 액션을 통해 당신은 설계도를 사용해 공공건물을 개관하게 됩니다. 설계도에 표시된 공직자의 수는 공공건물 운영을 위해 배치하거나, 고용해야 하는 공직자의 수를 나타냅니다. 공공건물에 더 많은 공직자를 보내 일을 시킬수록 게임이 종료될 때, 더 높은 점수를 얻을 수 있는 확률이 높아집니다.



폼발 후작의 집무실 (수상)



선박: 당신은 선박으로 영향력을 얻을 수 있으며 모든 플레이어가 당신의 선박을 활용해 상품을 판매할 수 있습니다. 만약 선박이 가득 채워져 출항하게 되면, 당신은 점수를 얻게 됩니다.



상품 생산: 상품은 선박을 만들 때 필요하고, 귀족과의 거래를 통해 정부액션을 하기 위해서도 필요합니다. 또한 선박을 통해 상품을 판매하여 코인을 얻을 수도 있습니다. 상품은 당신의 상점에서 생산되며 반드시 항상 수중에 지니고 있어야 할 요소입니다.



액션 2: 귀족과의 거래

귀족들과 특정한 상품을 거래함으로써 공식적인 방문을 기다릴 필요 없이 일을 빠르게 진행 시킬 수 있습니다.

귀족과 거래를 통해 액션을 수행할 때, 당신은 상품 1개 또는 2개를 거래할 수 있습니다. 각 상품을 거래할 때 아래 절차를 수행합니다.

1. 상품으로 현재 가려지지 않은 여섯 개의 정부 액션 중 한 개를 선택합니다.
2. 선택한 정부 액션을 수행하는 귀족을 확인하고, 해당 귀족이 당신의 창고에서 원하는 상품 1개를 가져와 액션을 가립니다. 각 귀족이 받아들이는 상품은 다음과 같습니다.



a. 마뉴엘 다 마이아 (건축가) - 창조와 건설을 상징하는 도구와 금을 받습니다.



b. 폼발 후작 (수상) - 지혜와 법률을 상징하는 책과 금을 받습니다.

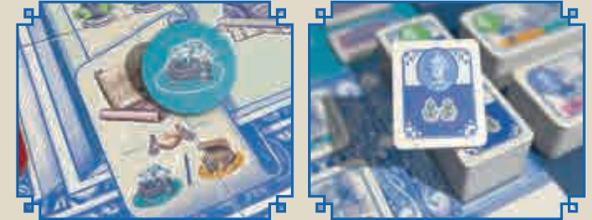


c. 레이 동 조세 1세 (국왕) - 허영심과 왕족을 상징하는 옷감과 금을 받습니다.

3. 정부 액션을 수행합니다.



귀족 집무실의 백색 배너에 있는 6개의 정부 액션을 찾습니다.



설계도를 받기 위한 거래로 도구를 제안합니다.

메모: 같은 차례에 같은 정부 액션을 두 번 연달아 수행할 수 없습니다. 첫 번째 액션을 상품으로 가리면 두 번째 액션에서 선택되는 것을 방지하게 됩니다.

정부 액션



마뉴엘 다 마이아의 집무실 (건축가)



공직자 고용

공직자들은 공공건물의 기능이 제대로 돌아가게 합니다.



설계도 1개 얻기

건축가 카를로스 마르텔와 에우제니우 도스 산토스는 지극히 짧은 기간에 새로운 건축물을 위한 수많은 설계도를 만들었습니다. 이는 포르투갈 역사상 전무후무한 일입니다.

설계도를 얻기 위해 아래 절차를 수행합니다.

1. 두 건축가의 더미 중, 한 곳의 가장 위에 있는 설계도를 가져옵니다.
2. 개인 보드의 알맞은 칸에 해당 설계도를 건축가의 면이 보이게 놓습니다. 개인 보드에 놓을 수 있는 설계도의 개수에는 제한이 없습니다.





폼발 후작의 집무실 (수상)



선박 1개 만들기

생산된 대부분의 상품을 플랑드르, 영국, 브라질에 수출하게 되면서 얻게된 자금이, 리스보아의 재건에 필요한 막대한 비용을 거의 해결해 주었습니다.

선박을 만들기 위해 아래 절차를 수행합니다.

1. 조선소에서 보이는 선박의 선체 크기와 같은 수의 서로 다른 상품들을 비용으로 지불합니다. (또는, 만약 포트폴리오의 선박을 교체한다면, 선박 크기의 차이만큼.) (조선소 상단의 차트를 참조.)

메모: 선박을 교체하게 되면, 선박의 기존 화물은, 있던 곳에 그대로 두어 새로운 선박에 자동으로 "적재됩니다."

2. 개인보드 위쪽의 빈칸 중 원하는 한 칸을 선택하거나, 칸에 이미 놓여진 카드 중 한 장을 버리고, 새로운 카드 한 장을 개인보드 밑으로 집어 넣어 카드 하단 부분의 국고와 영향력 아이콘이 가려지도록 합니다.
3. 새로운 선박들로 인해 왕궁에 새로운 무역과 수익이 늘었기 때문에, 국고 마커를 1칸 위로 이동 시킵니다. 국고 마커는 트랙의 한계를 벗어나지는 못합니다.
4. 포트폴리오의 귀족과 선박 카드의 위쪽에 표시된 총 영향력만큼을 얻습니다. (즉, 개인보드 상단에 있는 1-3장의 카드에 표시된 영향력) (10페이지의 영향력 연기 참조.) 새로운 선박의 영향력은 총 합계에 포함합니다.

선박 1개 만들기 (업그레이드) - 예시

주황색 플레이어는 폼발 후작과의 거래를 통해 그가 갖고 있는 크기-1의 선박을 업그레이드하기로 결정합니다. 폼발 후작에게 금 1개를 줄입니다. 선체 크기 1에서 선체 크기 3으로 업그레이드하기 때문에, 다른 종류 2개의 상품을 지불해야 합니다. 그는 개인 보드 위쪽에서 크기-1의 선박을 교체합니다. 그는 국고 마커를 1칸 위로 이동시키고 영향력 6을 얻습니다. 새로운 선박카드에서 1과 포트폴리오에 아직 남아있는 폼발 후작 카드에서 영향력 5.



후작에게 금을 거래하고 선박을 업그레이드합니다.



1-크기에서 3-크기의 선박으로 업그레이드하기 위해 서로 다른 2가지 종류의 상품을 지불합니다.



선박 카드를 해결합니다. 국고 마커 한 칸 위로 이동하고 영향력을 얻습니다.



이전에 있던 선박과 교체합니다.

선박 1개 만들기 - 예시

노란색 플레이어는 손에 든 그녀의 포트폴리오로 국왕 카드 한 장을 사용하고, 금 1개를 보상으로 받습니다.

이제 그녀는 귀족과 거래를 통해 액션을 하기로 합니다. (액션 2.) 만약 귀족의 조건과 일치하는 상품을 제공할 수만 있다면, 이 액션으로 귀족 집무실에서 6개의 정부 액션 중, 원하는 액션을 선택할 수 있습니다.

그녀는 이미 선박이 있지만, 1개만으로는 부족하다고 판단합니다. 그녀는 폼발 후작에게 책을 주고, 그는 대가로 그녀에게 가장 최신의 더 좋은 선박을 선택할 수 있는 권한을 줍니다.

조선소에서 건설 중에 있는 선박의 선체 크기가 2이므로, 그녀는 2가지의 서로 다른 종류의 상품을 지불해야만 선박을 가져올 수 있습니다. 그녀는 방금 받은 금과 추가로 옷감 1개를 공급처에 지불합니다.

이제 그녀의 개인보드 위쪽 칸으로 방금 가져온 선박을 옮깁니다. 하지만, 그녀의 포트폴리오는 국왕 카드를 사용하면서 가득 찼기 때문에, 선박을 부두에 두기 전 카드 한 장을 포트폴리오에서 제거해야 합니다. 그녀는 방금 사용한 국왕 카드를 버리기로 합니다.

마지막으로, 선박카드 하단의 영향력과 국고 아이콘을 가리면서, 그녀의 개인 보드 위쪽 두 장의 카드로부터 총 영향력 4를 받고, 국고 마커를 한 칸 위로 이동 시킵니다.

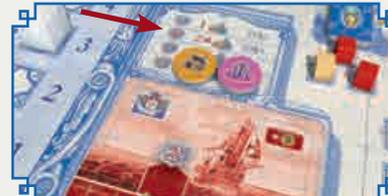
이제 그녀는 두 번째 다른 정부 액션을 수행하기 위해 두 번째 상품을 더 사용할 수도 있습니다.



그녀의 포트폴리오에 국왕 카드를 사용하고 금을 얻습니다.



후작과 책을 교환하고 선박을 만듭니다.



다른 상품 2개를 지불하고 2-크기의 선박을 만듭니다.



그녀의 포트폴리오 제한은 2 밖에 되지 않기 때문에 국왕 카드를 버립니다.



국고 마커를 위로 1칸 이동시키고 영향력 4를 얻습니다.



상품 하나를 더 주고 두 번째 정부 액션을 수행합니다.

생산 - 예시

그녀가 소유하고 있는 4개의 상점을 통해 **보라색 플레이어**는 책 2개, 금 1개, 옷감 1개를 생산합니다. 책, 금, 옷감이 생산되었기 때문에 책, 금, 옷감의 시세는 1해알씩 내려갑니다.

보라색 플레이어는 잔해세트를 1세트 밖에 완료하지 못했기 때문에, 그녀의 창고에는 각 종류마다 3개의 상품만 저장할 수 있습니다. (2+1 잔해 세트.) 이후의 차례에서 그녀는 생산을 또 하고, 책 2개, 금 1개, 옷감 1개를 받습니다. 그녀는 각 종류마다 3개의 상품밖에 놓을 수 없기 때문에, 4번째 책은 공급처로 되돌려 놓습니다. 책, 금, 옷감은 다시 1해알씩 가격이 내려갑니다.

이후의 차례에서 **보라색 플레이어**는 또 한번의 생산을 합니다. 그녀는 이미 최대 수량의 책을 갖고 있기 때문에, 책은 더 이상 생산이 되지 않습니다. 그녀는 금 1개와 옷감 1개를 얻고, 금과 옷감의 가격은 1해알씩 내려갑니다. 책은 생산되지 않았기 때문에 가격에 변동이 없습니다.



보라색 플레이어는 책 2개, 금 1개, 옷감 1개를 생산합니다. 책, 금, 옷감의 가격은 1칸씩 내려갑니다.



이후, 그녀는 책 2개, 금 1개, 옷감 1개를 또 생산합니다. 창고의 한계로 그녀는 책 1개를 공급처로 되돌려 놓습니다. 모든 가격은 1칸씩 내려갑니다.



더 지나, 창고 공간이 부족하여, 그녀는 책을 더 이상 생산할 수 없게 되었습니다. 생산된 상품만 가격이 내려갑니다.



상품 생산

포르투갈의 막대한 부는 르네상스 시대 때의 탐험과 발견이 주를 이루었기 때문에, 옛날 리스보아에서 상업활동은 다소 드물었습니다. 하지만 대제양 이후, 품발 후작의 정치적 주요 목적 중 하나는 경제 회복이었으므로 그의 주도 아래 공장과 상점들이 지어졌습니다.

상품을 생산하기 위해 아래 절차를 수행합니다.

1. 당신이 소유한 모든 상점들은 상점과 인접한 거리의 상품을 1개씩 생산합니다. 이때 생산되는 상품은 공급처에서 가져옵니다. 만약 플레이어의 창고 수용량 이상의 상품이 생산될 경우, 초과된 상품은 공급처로 되돌립니다.
2. 각 종류의 상품 생산으로 각각의 가격이 1해알씩 내려갑니다. 각 시장가(시세)를 조절합니다.



레이 동 조세 1세의 집무실 (국왕)



추기경 알현

이 시기의 교회는 예수회를 통해 막대한 권력을 갖고 있었습니다. 그 권력은 품발 후작에게 위협적이었으며, 그의 재임기간 동안 교회의 권력을 약화시키는데 그가 할 수 있는 모든 노력을 다했습니다. 그는 종교재판의 폐지 같은 반발의 여지없는 옳은 일도 많이 행하였습니다.

추기경을 만나 성직자 타일을 받으려면 아래의 절차를 수행합니다.

1. 교회 주변의 성직자 트랙에서 추기경 미플을 **시계방향**으로 1 또는 2칸을 이동 시킵니다. (추기경의 칸은 성직자 타일 사이의 빈칸입니다.)
2. 이동 한 추기경에 인접한 성직자 타일 2개중 1개를 가져오고, 개인 보드의 비어있는 성직자 칸에 앞면이 보이게 놓습니다. 이미 4개의 타일을 갖고 있다면, 이 액션은 수행할 수 없습니다!
3. 추기경이 아이콘 위를 지나가거나, 멈췄는지 확인합니다. (다음 페이지의 **교회 국고 아이콘과 교회 영향력 아이콘** 참조)



성직자 타일



게임 중 언제든지 성직자 타일은 최대 4개까지 가질 수 있습니다. 성직자 타일은 개인 보드에 있는 한 지속적인 혜택을 제공합니다. (플레이어 참조표 5페이지의 **성직자 타일 설명** 참조)

추기경 이동

추기경을 이동시키는 두 가지 종류의 아이콘이 있습니다. 방금 봤듯이, 추기경을 알현할 수 있도록 해주는 국왕의 정부 액션은 추기경을 1 또는 2칸 이동하게 해주는 2개의 화살표가 있습니다. 하지만, 일부 카드와 지역 보상은 이와 같은 아이콘에 1개의 화살표만 표시되어 있습니다. 이 표시는 추기경을 단 1칸만 이동시킵니다.



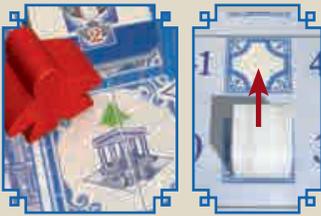
1칸 또는 2칸 이동



1칸 이동

교회 국고 아이콘

추기경이 만약, 국고 아이콘에 놓이거나, 지나가게 되면, 국고 마커를 1칸 위로 이동시킵니다. 국고 마커는 트랙의 한계를 벗어날 수 없습니다.



교회 영향력 아이콘

만약 추기경이 영향력 아이콘 위에 놓이거나, 지나가게 되면, 현재 플레이어의 차례 마지막에 **교회 점수 합산**을 진행합니다. 추기경을 놓혀놓아 이를 표시합니다.



교회 점수 합산

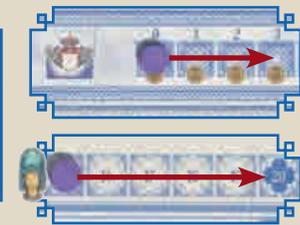
교회의 권력은 성직자 타일의 혜택으로 표현됩니다. 폼발 후작은 교회 권력을 왕권에 대한 위협으로 보기 때문에, 당신은 성직자 혜택 타일을 1개 이상 버림으로써, 폼발 후작에게 지지하고 있음을 보여주고, 귀족에게서 영향력과 점수를 얻을 수 있습니다.



방금 추기경을 이동시킨 플레이어를 시작으로 각 플레이어는 시계방향으로 영향력을 얻을지 결정합니다. **만약 영향력을 얻기로 한다면**, 아래 절차를 수행합니다.

1. 성직자 타일 1개 이상을 버립니다.
2. 해당 타일 뒷면에 표시된 가발의 수만큼 점수를 얻습니다.
3. 영향력을 얻습니다. (10페이지의 **영향력 얻기 참조**)

현재 플레이어 턴이 끝나면 현재 위치한 칸에 놓혀놓은 추기경을 다시 세워 놓습니다.



메모: 만약 성직자 타일이 없다면, 교회 점수 합산에 참여할 수 없기 때문에 영향력을 얻을 수 없습니다.

교회 점수 합산 - 예시

폼발 후작에게 충성을 맹세하고 영향력을 얻기 위해, **녹색 플레이어**는 그의 개인 보드에 있는 성직자 타일 2개 중 하나를 선택하여 버리고 뒷면에 표시된 2점을 얻습니다. 그는 나머지 타일 또한 점수를 얻고 버릴 수 있습니다. 그는 포트폴리오의 위쪽 열의 귀족과 선박에 표시된 총 영향력 6을 얻습니다.



녹색 플레이어는 성직자 타일을 하나 버리고 점수를 얻습니다.



그의 포트폴리오 위쪽에 선박 1개와 귀족 1명이 있습니다.



포트폴리오 위쪽 모든 카드의 총 영향력 만큼을 얻습니다.

성은 받기



국왕 동 조세에게 직접 받는 성은 보다 더 막강한 것은 없습니다.

“나는 너그러운 왕이며, 나의 힘을 사용해 도시의 재건에 속도를 가할 수 있다는 것을 잘 알고 있다.” 그는 그의 친구들에게 사치스러운 선물을 주는 것을 좋아했습니다.

각 성은 타일에는 3명의 귀족이 표시되어 있고, 성은 타일을 이용해 다른 플레이어의 차례 중, 해당 귀족의 집무실에서 추가 액션을 수행할 수 있습니다. (다음 페이지의 뒤따라 방문 참조)

성은 받기 행동은 아래 절차를 수행합니다.

1. 아직 갖고 있지 않은 종류의 성은 타일을 가져와 개인 보드의 알맞은 위치에 놓습니다.

메모: 어떤 경우에도, 각 귀족의 성은 타일은 1개씩만 가질 수 있습니다.



각 정부 액션이 중요한 이유:



동 조세 1세의 집무실 (국왕)



추기경 알현: 성직자 타일을 갖고 있으면 영구적 혜택을 받습니다. 또한 추기경이 영향력 아이콘을 지날 때, 성직자 타일을 버려 점수와 영향력을 얻을 수 있습니다.



성은 받기: 성은을 갖고 있으면 다른 플레이어의 차례 중, 해당 귀족을 뒤따라 방문할 수 있습니다.

폼발 후작과 국왕의 역할

계몽사상은 정부의 경제활동에 대한 압박을 해소하는 것이 특히 필요하다는 것을 증명하였습니다.

이 때는 왕이 법과 규제를 만드는데 직접 참여하는 시기였습니다. 군주가 입법의 임무를 맡았던 것입니다. 해외 경제와 정치 행정에 관한 사항 또한 왕권의 권한 범위에 포함이 되어 있었습니다.

18세기 후반기, 포르투갈의 왕권 강화는 정부의 지배력을 높였습니다. 왕은 특정 일과 역할을 몇몇의 개인들에게 위임을 하여 수행토록 하였으며, 그들은 성은을 보답으로 받았습니다.

하지만 이 시기의 왕은 의사결정에 대한 애정이 없어 이에 대한 모든 특권을 폼발 후작에게 허락했습니다. 후작은 계몽적 관념에 준한 경제, 천연자원, 교육개혁, 새로운 직업 창출을 위한 장려책이 절실했습니다. 그 결과로 그의 재임기간 동안 다양한 법령, 법률, 제도가 넘쳐났습니다.

정치적 의사결정 절차에서 또한 이러한 정부 영향력이 높아지면서 정부와 교회 간의 관계에서의 권력 중심이 정부 쪽으로 기울었습니다.

실제로 이와 같이 재정립된 권력의 균형은 대중과 사회적 영역에 대한 교회의 영향력 감소로 이어졌고, 교회에 대한 특권과 면제를 상당히 축소시켰습니다.

뒤따라 방문 - 예시

노란색 플레이어는 방금 국왕을 방문 했습니다. 이제 **보라색 플레이어**는 뒤따라가길 원하기 때문에, 그녀는 보드 위 국왕의 터미에 성은 타일을 돌려놓고, 영향력을 지불합니다. 보라색 플레이어는 공공건물 개관하기, 성은 타일 받기, 또는 추기경 알현 중 하나를 선택합니다. 그녀는 성직자 타일을 받기 위해 추기경 알현을 선택합니다.



보라색 플레이어는 성은 타일을 국왕에게 돌려 놓습니다.



그녀는 추기경을 만나기로 합니다.

영향력 지불하기 - 예시 1

주황색 플레이어는 왕궁에 국왕 카드를 사용합니다. 국왕의 집무실에는 다른 플레이어들의 공직자 4명이 있고 국고 마커는 +1에 있습니다. 즉, 왕을 방문하기 위해서는 영향력 5를 지불해야 합니다. 그는 마커를 영향력 트랙에서 5칸 뒤로 이동시킵니다.



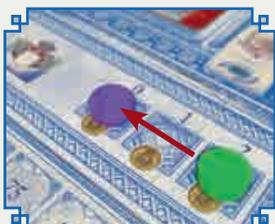
방문하기 위해 5 영향력이 필요합니다.



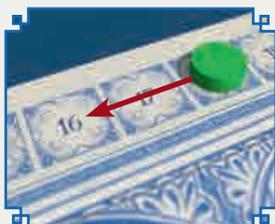
영향력 트랙에서 5 영향력을 사용합니다.

영향력 지불하기 - 예시 2

녹색 플레이어는 귀족을 방문하기 위해서는 영향력 4를 지불해야 하지만 그는 영향력 2를 갖고 있습니다. 그는 영향력 마커를 왼쪽으로 2칸 이동시키고, 점수 마커를 뒤로 2칸 이동시켜 나머지 영향력 비용을 점수로 지불합니다.



영향력 트랙에서 첫 번째 영향력을 지불합니다.



마지막 2 영향력을 지불합니다.



액션 3: 귀족 방문

3명의 귀족 중 한 명을 방문하는 것은 당신의 전략에 새로운 방향을 만들어 줍니다. 상품 교환 없이 해당 귀족의 정부 액션을 사용할 수 있도록 해줄 뿐 아니라, 강력한 귀족 액션도 사용할 수 있게 해줍니다. 그리고 당시에는 가장 영향력 있는 인물에게 도움을 받는 것보다 더욱 유용한 건 없었습니다. 하지만, 주의 하십시오. 적절한 귀족의 성을 갖고 있는 사람은 누구나 당신의 방문을 이용해 바로 문을 따라 들어갈 수 있습니다!

귀족을 방문하려면 아래 절차를 수행합니다:

1. 손에서 귀족 카드 한 장을 게임 보드의 **왕궁**에 놓습니다.
2. 만약 다른 플레이어가 당신을 뒤따라 방문할 경우를 위해 카드 위에 대리인 미플을 올려놓아 자신의 차례임을 표시합니다.
3. 영향력을 지불하고 귀족을 방문합니다. (다음의 **영향력을 지불하고 귀족 방문 참조**)
4. 선택적으로, 상품을 지불하지 않고 해당 귀족의 정부 액션 중, 한 개를 수행할 수 있습니다.
5. 그 다음, 귀족 액션을 **만드시** 수행해야 합니다.

기억하세요: 만약 귀족 액션의 내용을 완전히 수행하지 못한다면, 귀족의 방문 자체가 허락되지 않습니다.



보라색 플레이어는 왕궁에 카드를 사용하고 그녀의 대리인 미플을 올려 놓습니다.



그녀는 영향력을 사용합니다.



그녀는 2가지 정부 액션 중 1개만 수행 할 수 있으며, 이후 귀족 액션을 반드시 수행해야 합니다.

뒤따라 방문하기

방문을 마친 다음, 해당 귀족에 같은 성은 타일을 갖고 있는 다른 플레이어들은 (당신의 시계방향으로) 뒤따라 방문 할 수 있습니다. 뒤따라 방문 하기로 한 플레이어는 아래 절차를 수행합니다:

1. 성은 타일을 알맞은 터미로 되돌려 놓습니다.
2. 영향력을 지불하고 귀족을 방문합니다. (아래 참조)
3. 그런 다음, 이 귀족이 제안하는 **세 가지** 액션 중 **한 개**를 수행 합니다: 즉, 귀족 액션이나 이 귀족의 2가지 정부 액션 중 1개. (상품은 지불하지 않습니다.)

모든 상대 플레이어에게 뒤따라 방문할 기회가 주어진 이후에 대리인 미플을 왕궁 가장자리의 칸으로 되돌려 놓고, 왕궁에 놓은 귀족 카드는 버립니다. (평소대로 당신의 왼쪽에 있는 플레이어가 다음 차례를 시작합니다.)



영향력을 지불하고 귀족 방문

귀족 방문이나 뒤따라 방문하기를 수행하기 위해서 영향력 트랙에서 영향력 마커를 왼쪽으로 이동시켜 영향력을 지불해야 합니다. 지불해야 할 영향력은 다음과 같이 계산합니다:

국고 마커의 좌측에 있는 영향력 가치 + 해당 귀족의 집무실(광장은 제외)에 있는 **다른 플레이어들의 공직자의 수** (2인 게임에서는 중립 미플들을 포함)

만약 총합이 0 이하라면, 0으로 간주합니다.

만약 충분한 영향력 갖고 있지 **않다면**, 차이 만큼의 점수로 영향력을 대신 지불할 수 있습니다. 하지만, 영향력을 갖고 있다면 대체할 수는 없습니다. 점수 1점 = 영향력 1개



보드에 표시된 이 참조 기호는 방문/뒤따라가기 비용을 나타냅니다.



방문 또는 뒤따라가기를 하기위해 주황색 플레이어는 영향력 4를 지불해야 합니다. 국고 마커에서 1 + 해당 집무실에 있는 상대방 공직자의 수 3.

귀족 액션

마누엘 다 마리아 (건축가)



상점 건설

상점을 건설하기 위해서는 반드시, 아래 절차를 수행합니다.

1. 진열 공간에서 사용할 수 있는 도시 타일을 선택합니다. 가져온 칸의 타일은 상점의 사업 종류와 상점이 놓이는 위치(상점 입구의 방향)에 영향을 줍니다.
2. 위 1의 사업 종류와 일치하는 사업 색상의 거리가 인접한 빈 지역 칸을 선택합니다.
3. 지역 칸에 표시된 보상을 얻고, 해당 칸에 도시 타일을 알맞은 방향으로 놓습니다.
4. (만약 있다면) 해당 칸의 열이나 행에 있는 잔해 큐브 중 원하는 1개를 가져와 개인 보드의 잔해 세트 공간, 가장 왼쪽에서부터 일치하는 빈칸에 놓습니다. (만약 놓을 칸이 없다면 가져온 큐브는 게임에서 제거됩니다.)
5. 지역 값을 코인으로 지불합니다. (우측의 **지역 값 계산하기** 참조)
6. 개인 보드 오른쪽의 목재 건물을 도시 타일에서 선택한 사업 색상의 거리가 있는 곳에 놓습니다. (18페이지의 **목재 건물 선택하기** 참조)
7. 조건을 충족한다면 점수를 얻습니다. (18페이지의 **새로운 상점 점수** 참조)



열의 반쪽 칸에 건설됩니다.

디자이너의 메모: 큰 도시 건축물과 작은 도시 건축물의 차이점은 전혀 없습니다. 그저 실제의 리스보아 도시 계획을 그대로 두고 싶었습니다.

메모: 당신의 차례가 시작되면, 진열 공간의 각 칸에 사용 가능한 도시 타일이 각각 1개씩 있을 것입니다. 큰 도시 타일들은 시내의 정사각형 칸에 건설됩니다. 작은 도시 타일들은 격자무늬 공간 가장 오른쪽에 얇은

지역 비용 계산하기

건설하려는 지역 칸의 값은 국고 마커 오른쪽의 현재 국고 가치에 도시 지역칸의 행과 열에 남아 있는 모든 잔해 큐브의 총 합계 비용을 더한 값과 같습니다. (공공건물 칸은 제외)

잔해 비용은 다음과 같습니다.

지진(갈색) 잔해의 비용은 3헤아이스.

화재(적색) 잔해의 비용은 2헤아이스.

쓰나미(청색) 잔해의 비용은 1헤알.



보드에 표시된 이 참조 기호는 잔해 비용을 나타냅니다.

메모: 포트폴리오의 국고 카드와 개인보드의 성직자 타일에서, 적용 가능한 코인이나 판매 혜택 여부를 잊지 말고 확인합니다.

지역 구매 - 예시

노란색 플레이어는 E행에 서점을 건설하고 해당 칸에서 보상을 이미 받았습니. 잔해 큐브를 가져오기 전, 해당 지역의 비용은 15헤아이스입니다. 3헤아이스 (국고 마커가 3에 있기 때문에) + 9헤아이스 (지진 잔해 큐브 3개 x 3헤아이스) + 3헤아이스 (쓰나미 잔해 큐브 3개 x 1헤알)

노란색 플레이어는 지진 잔해 큐브 1개를 가져옵니다. 그로 인해, 그녀는 잔해 세트 1개를 완성하고, 동시에 지역 값에서 3헤아이스를 줄이게 됩니다. 따라서, 최종 지역 비용은 12헤아이스가 됩니다. 그녀는 포트폴리오와 개인 보드를 확인해 보지만 아쉽게도 아무런 혜택은 없습니다.



국고는 3 헤아이스를 나타내고 있습니다.



오른쪽에 3개의 갈색 큐브가 있습니다. (9 헤아이스)



열의 하단에는 3개의 청색 큐브가 있습니다. (3 헤아이스)



갈색 큐브 하나를 가져와 비용을 3 헤아이스 줄입니다.

상점 건설 - 예시

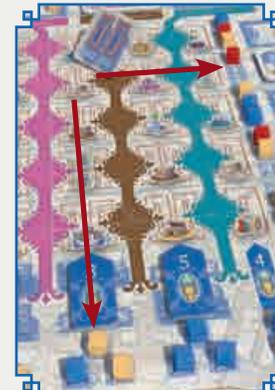
보라색 플레이어는 진열 공간에서 책 (갈색) 칸 도시 타일을 선택합니다. 따라서, 타일은 반드시 Rua Nova da Princesa (갈색 거리)에 인접해야 하고, 상점의 입구는 갈색을 향하도록 놓아야 합니다. 선택한 칸의 행과 열에서 잔해 큐브를 하나 선택해 가져오고, 해당 지역 칸에서 보상을 얻고, 지역 비용을 지불합니다. 그런 다음, **보라색 플레이어**는 아래에 보이는 것처럼 새로운 도시 타일을 놓고, 그녀의 개인 보드에서 새로운 목재 건물을 타일에 올려놓아, 자신의 상점이라는 것을 표시합니다.



원하는 색상의 진열 공간에서 도시 타일 1장을 가져옵니다.



같은 색상의 거리에서 인접한 칸을 선택합니다.



선택한 행 또는 열에서 잔해를 가져옵니다.



지역 칸에 표시된 보상을 얻고 타일이 알맞은 거리를 향하도록 합니다.



지역의 비용을 지불합니다.



목재 건물을 입구 가까이 있는 건물 칸에 놓습니다.

마뉴엘 다 마이아 (건축가)



(1677-1768)

마뉴엘 다 마이아는 왕국의 최고 건축가였습니다. 그는 도시에서 일어나는 모든 새로운 건축 프로젝트의 선택, 승인, 관리를 모두 총괄 책임을 지고 있었습니다. 그는 또한 프로젝트에 참여한 모든 건축가와 엔지니어 팀을 모두 직접 선발하였습니다. 그는 리스보아의 재건을 위해 즉시 수석 건축가 두 명을 고용하였습니다.

건축가 에우제니우 도스 산토스는 리스보아의 가장 중요한 작업 중 하나인 시내 프로젝트와 코메르시우 광장(Praca do Comercio)의 주요 건축가였습니다.

카를로스 마르텔은 브라질로 향해하는 선박을 만드는 곳인 리베이라 다스 나우스(Ribeira das Naus)의 주요 건축가이며 이후 로시오(Rossio) 등 수많은 도시 프로젝트에 참가하였습니다.

시내의 상점들

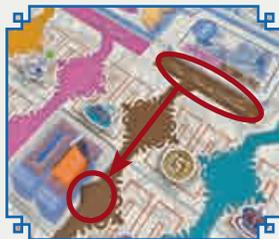
리스보아의 재건은 마뉴엘 다 마이아와 그의 건축가들에게 맡겨졌고 마치 군대와 같은 조직 체계와 치밀함으로 매우 현대적인 프로세스를 적용해 성공적인 재건을 이루어 냈습니다.

시내 건물에 들어선 상점들은 새로운 활기와 무역으로 도시를 가득 채워 대재앙으로 침체되어있던 경제를 번영시켜 강화하였습니다. 상점을 건설하는 것은 경제를 다시 일으키는데 첫 단계입니다.

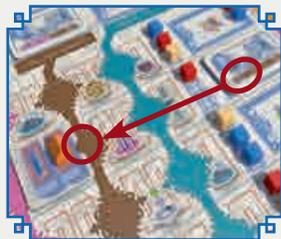
새로운 도시 계획에 의하면 각 거리에는 반드시 특정 관련 종류의 사업만 들어셔야 합니다. 예를 들어, 오직 금세공인과 시계기술자만이 루아 오레아(Rua Aurea)에 상점을 정면으로 들어섰고 해당 종류의 사업은 오직 Rua Aurea에서만 상점을 열수가 있었습니다.

도시의 재건 동안, 잔해에서 보물들이 발견되었습니다. 대부분의 보물은 해당 지역의 구매자들이 가져 갔고 나머지는 보상을 받고 본래의 주인에게 되돌려주었습니다.

상점은 상품을 생산하고 현재 위치한 열과 행의 **적합한 공공건물**마다 점수를 획득하게 해줍니다.



공공건물은 같은 거리에 있는 상점 점수를 받습니다.



공공건물은 같은 행에 있는 상점 점수를 받습니다.

목재 건물 선택하기

개인 보드에는 3개 그룹의 목재 건물이 있고, 각 그룹마다 건물을 지을 때 특별한 기능을 줍니다. 각 그룹은 서로에게 아무런 연관이 없고, 어떤 그룹을 선택하든 반드시 가장 하단의 건물을 가져와야 합니다. 특별 기능이 발동되면 해당 그룹의 다음 특별 기능에 도달하기 전까지, 특별 기능은 지속됩니다.

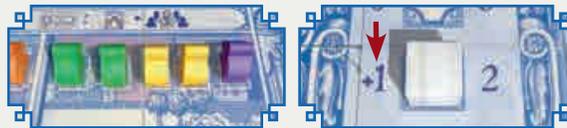
왼쪽 그룹: 목재 건물 2개



1. 새로운 기능 없음.
2. 귀족을 방문하거나, 뒤따라 방문할 때 영향력 대신 코인을 지불할 수 있게 해줍니다. (1헤알 = 1 영향력)

예시

주황색 플레이어는 국왕을 방문하길 원하지만, 국고 마커는 영향력 1을 가리키고 있고, 국왕의 집무실에는 다른 플레이어의 정부 공직자가 5명 있어 총 비용이 영향력 6입니다. **주황색 플레이어**는 영향력이 1밖에 없습니다. 다행히도 외쪽 그룹의 목재 건물 2개를 이미 지었기 때문에, 영향력 1과 5헤아이스를 지불하여 국왕을 방문하게 됩니다. 만약 그가 원했다면, 나중에 위해 영향력을 아끼고, 모든 비용을 코인으로 지불할 수도 있었습니다.



가운데 그룹: 목재 건물 3개



1. 선박을 건설할 때, 상품 1개를 적게 지불합니다.
2. 새로운 기능 없음. #1의 효과는 계속 적용됩니다.
3. 선박을 건설할 때 필요한 어떤 상품도 지불하지 않습니다. 즉, 선박을 항상 무료로 얻습니다.

예시

녹색 플레이어는 품발 후작에게 책을 거래하여 크기 3의 선박을 얻습니다. 그는 중간 그룹에서 3개 중 2개의 건물을 지었기 때문에, 배의 비용에서 상품 1개를 덜 지불합니다. **녹색 플레이어**는 상품 3개를 지불하는 대신 상품 2개를 지불합니다. (서로 다른 상품이어야 합니다.)

오른쪽 그룹: 목재 건물 3개



1. 상품을 생산할 때, 생산된 상품 중 한 가지를 선택하여 추가로 1개 더 가져옵니다. (창고에 자리가 있을 때만 가능합니다.)
2. 새로운 기능 없음. #1의 효과는 계속 적용됩니다.
3. 상품을 생산할 때, 생산된 모든 종류의 상품들을 추가로 1개씩 더 가져옵니다. (창고에 자리가 있을 때만 가능합니다.)

예시

노란색 플레이어는 그녀의 창고에 금만 있습니다. 그녀는 옷감상점 2개, 서점 1개, 도구점 1개를 가지고 있고, 오른쪽 그룹의 건물 3개를 모두 지은 상태입니다. 상품을 생산할 때, 그녀는 옷감 3개, 책 2개, 도구 2개를 가져옵니다.



새로운 상점 점수

점수를 받는 단계에서, **적합한 공공건물**이란 당신의 상점과 일치하는 색을 갖고 있고, 같은 열에 있는 공공건물, 또는 같은 행의 거리에 있는 공공건물을 말합니다. 이 공공건물들은 당신의 새로운 가게로 고객을 유치해줍니다. 적합한 공공건물은 위쪽에 1개, 왼쪽에 1개, 오른쪽에 1개, 이렇게 최대 3개까지 놓을 수 있습니다.

점수는 다음과 같이 계산합니다.

1. 상점을 지은 열의 하단의 점수 타일을 찾습니다.
2. 해당 점수타일의 숫자에 **적합한 공공건물**의 수를 곱합니다.

예시

녹색 플레이어는 노랑색 거리에 상점을 지었습니다. 이 상점은 노랑색을 표시하고 있는 2개의 적합한 공공건물이 있고, 상점의 옆에 있는 점수 타일의 보상은 4입니다. 적합한 공공건물마다 4점 x 2개 일치 = 8점, 따라서, 그녀는 8점을 얻습니다.

메모: 적합한 공공건물은 공공건물이 상점보다 더 나중에 건설되더라도 상점 주인에게 점수를 얻게 해줍니다. (20 페이지의 공공건물 열기 참조)



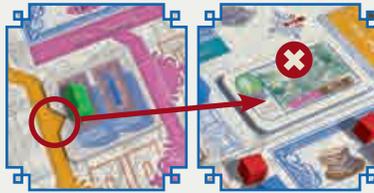
북쪽과 서쪽에 적합한 공공건물로 점수를 받습니다. 상점이 건설된 거리의 색상이 같기 때문입니다.



서쪽의 공공건물이 적합하기 때문에 점수를 얻습니다.



북쪽의 공공건물이 적합하기 때문에 점수를 얻습니다.



동쪽의 공공건물이 적합하지 않기 때문에 점수를 얻지 못합니다.

디자이너의 팁

게임의 초반부터 상점을 짓기 시작해서, 필요할 때마다 상품을 생산할 수 있도록 만들어 놓으세요. 각 상점의 열과 행에는 최대 3개의 적합한 공공건물이 있기 때문에, 같은 상점으로 최대 3번의 점수를 얻을 수도 있습니다. 상점을 건설하는 것은 매우 전략적인 선택입니다. 이 선택은 지역에서 얻는 보상을 위한 것일 수도 있고, 원하는 종류의 상품을 생산하기 위한 것일 수도 있고, 공공건물에서 얻게되는 점수를 위한 것일 수도 있으며, 또는 게임 종료 시 법령과 건물 점수를 위한 것일 수도 있습니다. 여기에 언급된 다수의 전략을 조합하여, 당신은 최적화된 선택을 결정합니다.

폼발 후작 (수상)



카드는 다른 플레이어에게 보상을 주지 않습니다.

- 보유할 수 있는 법령의 장수에는 제한이 없습니다. (플레이어 참조표 6페이지의 법령 카드 설명 참조)

잔해 세트 마커를 사용해서 추가 법령 얻기 - 예시

보라색 플레이어는 폼발 후작 카드를 왕궁에 사용합니다. 그녀는 귀족 액션으로 반드시 법령을 가져와야 합니다. 또한, 그녀는 폼발 후작 공간에 잔해 세트 마커가 2개 있습니다. 법령을 1장 가져온 다음 잔해 세트 마커 1개를 버리고, 진열 공간에서 법령 1장을 추가로 더 가져옵니다. 그녀는 차례에 잔해 세트 마커를 1개밖에 버리지 못하기 때문에, 2번째 마커는 버릴 수 없습니다. 따라서, 한 차례에 추가 법령은 오직 1장만 가져올 수 있습니다.



폼발 후작 (수상)



(1699-1782)

세바스티앙 조세 드 카르발류 이 멜루는 외무부 장관이었는데 후에 포르투갈의 수상이 되었습니다. 그는 1755년부터 1777년까지 정부의 원수였습니다. 이 귀족은 계몽주의 정치적 이념을 수용하여 리스보아를 재건하는데 앞장섰습니다. 그의 정치적 철학은 자유 무역과 영리적 활동 규제에 대한 혁신적인 중상주의 이념에 크게 영향을 받았습니다. 그는 이러한 개념을 영국으로부터 받아들였고 군대적 체제에 대한 개념은 오스트리아-헝가리안 제국에서 대사로 수년간 일하면서 받아 들였습니다. 그의 계몽주의 사상은 또한 대립 세력을 탄압하고 개인의 권력과 이윤의 강화에 대한 비난을 진압하는데 도움이 되었습니다. 멜루는 수많은 회사와 조합들이 모든 영리 활동을 제한할 수 있도록 하여 위대한 경제 및 재정 개혁을 시행하였습니다. 그는 항구의 생산량을 위해 지역의 경계를 정해 유럽에서 와인의 품질과 생산량에 대한 규제를 처음으로 시도하였습니다.

대지진이 일어난 몇일 뒤, 누군가 그에게 이제 무슨 일이 벌어질지 물었습니다. 그는 가볍게 대답하였습니다. "이제 우리는 죽은 이들은 묻고, 산 사람들을 보살필 것입니다."

법령

국민으로써 폼발 후작은 정부를 진정으로 통치한 사람이었습니다. 그는 게임의 규칙을 장악한 사람입니다.



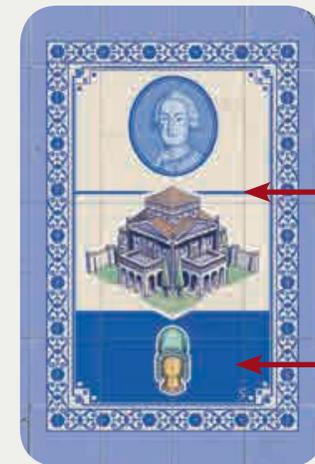
법령 얻기

법령은 게임 종료 시, 조건이 충족되면 점수를 얻게 해줍니다.

진열 공간에서 법령 카드 1장을 선택하여 개인 보드 옆에 앞면이 보이게 놓습니다.

만약 폼발 후작 공간에 잔해 세트 마커가 놓여있다면 해당 마커를 버리고, 추가로 법령을 1장을 더 가져옵니다. 이 액션을 수행할 때, 잔해 세트 마커 2개 이상을 버릴 수 없습니다.

- 법령 카드는 모든 플레이어에 보여지게 놓습니다.
- 오직 자신만 법령 카드로 점수를 얻습니다. 보유한



목표

점수

게임 종료 시, 법령 카드는 청색 건축가로 부터 개관한 각 공공건물마다 가발 1개 얻습니다.

동 조세 1세 (국왕)



(1714-1777)

대지진 이후, 절실한 종교인이었던 국왕은 신의 간섭이 이 끔찍한 대재앙을 다시 한번 반복할 수도 있다는 생각에 두려웠습니다. 그래서 그는 왕궁에서 리스보아의 한 언덕 위의 목재 궁전으로 거처를 옮겼습니다. 새로운 궁전은 Real Barraca(왕궁 텐트)라고 불려졌고, 목재 건물은 이후 유행이 되었습니다. (Real Barraca는 40년 뒤 불에 타버렸습니다.)

이 모든 비극과 황폐에 견뎌내지 못한 국왕은 수상 조세 세바스티앙 이 벨루(이후 폼발 후작)에게 모든 권한을 넘겨주어 도시와 나라를 운영하도록 하였습니다. 그 이후, 국왕과 여왕의 공개석상에서의 모습은 새로운 건물의 개관 때나, 오페라 참석, 사냥할 때 등에서나 종종 볼 수 있었습니다.

공공건물

재앙 이후 새로운 공공건물이 개관할 때 국왕은 기꺼이 리본 커팅식을 하고, 이는 시내에 활기를 다시 불어 넣어 사람들을 끌어 모아 상점을 재건하게 합니다.

공공건물을 개관하면 시내의 성장에 활기를 일으켜 새로운 고객을 유치하고, 관련된 상점의 주인들은 점수를 얻게 됩니다. 공공건물은 단지 상점에 고객을 늘리는 것뿐 아니라 전체적인 거리의 동선을 결정하게 됩니다. 당신의 공공건물 건설은 본인의 상점은 물론 이웃 상점들의 성공과 실패도 좌우하게 됩니다. 공공건물을 개관하면 건축가의 설계도를 완성하고, 공직자들을 채용합니다. 상대방보다 더 많은 공직자를 일하게 만들면 게임 종료 시 더 큰 점수를 얻게 됩니다.



가져올 수 있는 공공건물

이 후에 가져올 수 있는 공공건물

동 조세 1세 (국왕)



공공건물 개관

공공건물은 어떤 상점이 점수를 얻게 될지 결정합니다. 개관이 되면 공공건물은 모두 같은 열, 혹은 같은 행에 위치한 모든 상점 중, 공공건물에 표시된 두 가지 색상 중 1개와 일치하는 모든 상점은 점수를 얻습니다.

공공건물을 개관하기 위해서는 해당 건물을 설계한 건축가의 설계도와 공공건물에서 일하게 될 공직자(귀족의 집무실이나 광장에 있는)의 수, 또는 부족함 나머지 공직자를 고용하기 위한 충분한 코인이 필요합니다.

공공건물을 개관하기 위해서 아래 절차를 수행합니다.

1. 시내 서쪽, 북쪽, 혹은 동쪽의 공공 건설 현장 칸을 선택합니다.

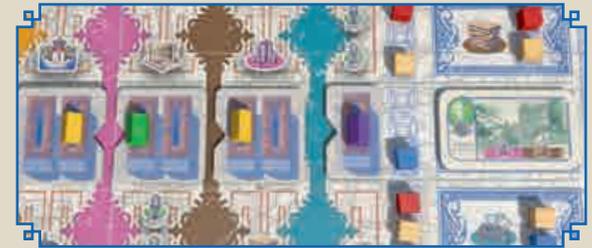
메모: 시내의 북쪽을 따라있는 공공건물은 건물이 위치한 거리와 일치하는 색상이 반드시 있어야 합니다. 칸 자체가 같은 색상이기 때문에 절대 실수하지 않을 것입니다.

2. 선택한 칸에 있는 잔해 큐브 2개를 개인 보드로 가져와 잔해 큐브 공간의 알맞는 빈칸에 놓습니다. 그런 다음, 건설 현장 칸에 표시된 보상을 얻습니다.
3. 다른 플레이어들에게 아직 완성되지 않은 설계도 1개 선택해 보여주고, 선택한 건축가와 같은 사용 가능한 공공건물 타일을 진열 칸에서 가져와, 위에서 선택한 공공 건설 현장 칸에 놓습니다. (다른 건축가가 있는 면으로 뒤집어 지지 않도록 조심합니다.)
4. 선택된 설계도에 표시된 수의 공직자를 귀족 집무실/광장에서 개인 보드로 회수합니다. 만약 수가 충분하지 않다면 나머지는 더 고용할 수 있습니다. (다음 페이지의 공직자 고용하기 참조)
5. 사용된 설계도 타일은 뒤집어 개인 보드의 완성된 설계도 칸에 놓습니다.

6. 동쪽과 서쪽 공공건물의 경우, 같은 행에 있는 각 상점의 주인은 자신의 건물 상업분야와 공공건물의 색상이 같다면 점수를 얻습니다. 북쪽 공공건물의 경우, 공공건물의 세로열의 거리에 입구를 둔 각 상점의 주인은 점수를 얻습니다. 상점 주인이 얻는 점수는 상점의 열 하단에 있는 점수 타일의 숫자와 같습니다.
7. 마지막으로 공공건물의 건축가 더미에서 가장 위의 타일을 가져와 새로운 빈칸에 놓습니다.



노란색 플레이어는 방금, 공공건물을 개관했습니다. 따라서, 같은 행에 있는 모든 옷감 상점(핑크 거리)과 서점(갈색 거리)은 점수를 얻습니다.



어떤 플레이어가 공공건물을 개관했는지와 상관없이 일치하는 상점의 주인은 모두 점수를 얻습니다. **노란색 플레이어**는 2개의 상점에 대한 점수를 얻고, **녹색 플레이어**는 1개의 상점, **보라색 플레이어**는 점수를 얻지 못합니다.



선택한 건축가 더미 가장 위에 있는 타일을 가져와 빈칸을 채웁니다.

공직자 고용하기

대재앙 이후 많은 사람들이 직업을 잃었지만, 도시의 재건과 새로운 공공건물의 개관은 구직 기회에 신선한 바람을 일으켜 유망한 노동자를 손쉽게 끌어 모읍니다. 그러므로 귀족을 위해 일하는 공직자가 모자라더라도 걱정하지 마세요. 현행 임금에 따라 나머지 인원은 어렵지 않게 충원할 수 있습니다.

각 설계도 타일에는 건축가의 비전에 따라 건축물을 운영하는데 필요한 정부 공직자의 수가 표시되어 있습니다. 표시된 수만큼의 공직자를 귀족 집무실/광장에서 가져와 새로 개관한 공공건물에 반드시 재배치해야 합니다.

만약, 귀족 집무실과 광장에 충분한 수의 공직자가

없다면, 나머지 공직자를 고용할 수도 있습니다. 각각의 새로 고용한 공직자의 비용은 국고 마커 오른쪽에 있는 현재의 국고 가치와 같습니다.

정부 공직자 고용하기 - 예시

이 청색 건축가의 공공건물을 개관하기 위해, **주황색 플레이어**는 해당 건축가의 설계도에 표시된 공직자 3명을 제공해야 합니다. 귀족 집무실에 1명의 정부 공직자가 있고, 귀족 광장에 1명이 있습니다. 그는 이 2명을 사용하고, 설계도의 조건을 만족하기 위해 세 번째 공직자를 고용할 수 있습니다. 해당 공직자를 고용하는데 5헤아이스가 필요합니다. 왜냐하면 현재 국고 가치는 5이기 때문입니다.

그는 자신의 개인보드 포트폴리오와 성직자 타일을 보고, 필요한 공직자의 수와 즉시 고용 비용에 영향을 줄만한 혜택이 전혀 없다는 것을 확인합니다.



예시의 설계도는 공직자 3명을 필요로 합니다.



주황색 플레이어 귀족 집무실과 광장에서 공직자 2명을 가져오고, 1명을 고용하였습니다.

공공건물 개관 - 예시

보라색 플레이어는 청색 건축가의 설계도를 갖고 공공건물을 개관하기로 합니다. 해당 공공건물이 (자신이 점수 얻길 원하는) 금 상점에 적합하다는 것을 확인한 뒤, 그녀는 해당 공공건물이 놓이는 칸의 잔해 큐브 2개를 가져옵니다. 또한, 해당 칸에 표시되어 있는 금을 보상으로 가져와 자신의 개인 보드에 놓습니다.

그런 다음, 청색 건축가의 새로운 공공건물을 해당 터미에서 가져와 비어진 칸에 놓습니다. 공공건물을 운영하려면 사용한 설계도에 표시된 2명의 공직자가 필요합니다. 그러므로 그녀는 (아무) 귀족의 집무실과 광장에서 (필요한 만큼의) 공직자를 가져와 자신의 개인 보드에 되돌려 놓습니다. 그런 후, 해당 설계도를 뒤집어 뒷면이 보이게 개인 보드의 알맞은 칸에 놓습니다.

이제 점수를 계산합니다. Rua Aurea를 향하는 금 상점 4곳이 있습니다. 거리의 서쪽에 **보라색 플레이어**와 **녹색 플레이어**의 상점이 1개씩 있어, 해당 상점들의 아래쪽에 있는 타일에 표시되어 있는대로, 각각 3점씩을 얻습니다. 거리의 동쪽에는 **노란색 플레이어**와 **보라색 플레이어**의 상점이 1개씩 있어, 각각 4점씩을 얻습니다. 따라서, 보라색 플레이어는 총 7개의 가발(3+4), **노란색 플레이어**는 4개, **녹색 플레이어**는 3개의 가발(점수)을 얻습니다.

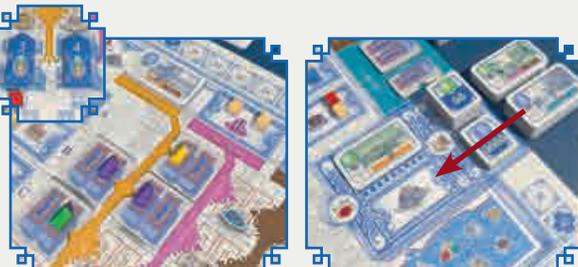
보라색 플레이어는 액션을 마치고, 청색 건축가 터미 위에서 공공건물 타일 1개를 가져와 진열 공간 빈칸을 채워 놓습니다.



보라색 플레이어는 공공건물이 놓일 칸을 정하고, 해당 칸에 표시된 보상과 놓여진 잔해 큐브 2개를 가져와 자신의 개인 보드에 놓습니다.



그녀는 선택한 공공건물을 가져오고, 설계도에 표시된 공직자를 집무실/광장에서 가져와 되돌려 놓고 사용한 설계도를 뒤집어 놓습니다.



공공건물이 위치한 거리에 있는 모든 상점들은 점수를 얻습니다. 그런 다음, 동일한 건축가 색상 공공건물 터미 위에 있는 타일을 빈칸에 놓습니다.



액션 4: 이벤트 주최

손에 든 국고 카드에 표시된 이벤트를 주최하려면 아래 절차를 수행합니다.

1. 손에서 국고카드를 왕궁에 놓습니다.
2. 현재 국고 가치 만큼 코인을 지불합니다.
3. 해당 국고 카드의 가운데 표시된 액션을 수행하고 보상을 얻습니다. (플레이어 참조표 7페이지의 국고 카드의 액션 참조.)



정치 카드 받기

차레를 끝내려면 정치카드 진열 공간에서 앞면이 보이게 놓인 정치카드 중, 1장을 선택해 가져옵니다. 이는, 손에 든 카드를 다시 5장으로 만들어줍니다.

기억하세요: 각 카드덱에는 한 종류의 카드만 있습니다. 왼쪽에서부터 오른쪽으로 마누엘의 카드덱, 후작의 카드덱, 국왕의 카드덱, 국고 카드덱이 차례대로 있는 것을 볼 수 있습니다.



차례의 종료

· 새로운 정치 카드를 공개합니다:

만약 카드덱에 카드가 남아있다면, 카드덱의 가장 위의 카드를 뒤집어 방금 가져간 카드를 대체하여 앞면이 보이게 공개하여 놓습니다.

· 도시 타일 진열 구획 채워 놓습니다:

도시 타일 진열 구획의 빈칸을 모두 채워 놓습니다.

· 교회 트랙을 채워 놓습니다:

교회 트랙의 모든 빈 성직자 타일 칸을 성직자 타일 주머니에서 가져와 채워 놓습니다.

· 법령 진열 공간을 채워 놓습니다:

법령 카드 진열 공간의 빈칸은 카드덱에서 새로운 카드를 뽑아 채우고, 전부 8장의 카드가 되도록 만듭니다.

· 정부 액션에서 상품을 제거합니다:

정부 액션에 있는 모든 상품을 공급처로 되돌려 놓습니다. 만약 이번 차례에 귀족 액션으로 교환을 했다면 1-2개의 정부 액션에 상품이 있을 수 있습니다.

메모: 공공건물을 가져올 때마다, 빈칸은 다시 채우기 때문에, 항상 2개의 공공건물이 진열 공간에 놓여있습니다. 그렇기 때문에 차례 종료 시 해당 칸을 다시 채울 일은 없습니다.

잔해 세트, 재고

잔해 세트를 지혜롭게 활용하여 튼튼한 가이올라 품발리나 구조를 만들어 도시의 재건에 기여하고 품발 후작을 기쁘게 합시다.

개인 보드에는 게임 동안 완성할 수 있는 5개의 잔해 세트를 위한 칸이 있습니다. 잔해 세트는 포트폴리오와 창고의 크기를 확장해줄 뿐 아니라, 게임의 진행속도를 빠르게 해줍니다. 두 번째 잔해 세트를 완성하게 되면 시대의 종료를 진행합니다. 같은 방식으로 만약 4번째 잔해 세트를 완성하게 되면 게임의 종료 단계를 진행합니다.

더 나아가 시대의 종료 및 게임의 종료 시, 각각의 완성된 잔해 세트마다 점수 3점을 얻습니다.

시대의 종료

플레이어 중 한 명이 두 번째 잔해 세트를 완성하거나, 진열 공간의 정치 카드덱 3개가 소진되면, 현재 플레이어의 **차례**를 마치고, 바로 진열 공간에 있는 나머지 카드를 모두 버린 후, 아래 절차를 수행합니다.

1. 각 플레이어는 개인보드에 있는 각각의 잔해 큐브 세트 마다 3점을 얻습니다.
2. 조선소에 남아있는 선박 카드는 모두 버립니다. 그런 다음, **보라색 3-크기의 선박** 카드를 위로, 갈색 4-크기의 선박카드를 아래로 두고, 함께 텍으로 놓습니다.
3. 시대의 종료를 진행시킨 플레이어를 시작으로, 시계방향순으로 각 플레이어는 손에서 원하는 만큼의 카드를 버릴 수 있습니다. 각 플레이어는 이런 식으로 버린 **귀족** 카드의 **각 종류**마다 **1장씩** 선택해 하단에 표시된 보상을 얻습니다.
4. 각 플레이어는 **보라색 정치 카드덱(1763-1768)**에서 카드를 뽑아 손에 든 카드를 다시 5장으로 만듭니다. 나머지 카드는 모두 게임 상자로 넣어 둡니다.
5. 게임 시작 시, **적색 정치 카드덱(1757-1763)**을 준비했던 방식과 같이 갈색 정치 카드덱(1769-1777)을 진열합니다.

그런 후 다음 순서의 플레이어가 계속해서 차례를 시작합니다.

예시

녹색 플레이어는 **노란색 플레이어**를 뒤따라 방문해 잔해 큐브를 가져와 그의 2번째 잔해 세트를 완성하여 시대의 종료를 진행합니다.

각 플레이어가 자신들의 개인 보드에 각 잔해 세트를 통해 3개의 가발씩을 얻은 후, (시대의 종료를 발동한)

녹색 플레이어 먼저 카드를 버립니다. 그는 국왕 카드 2장과 국고 카드 1장을 버립니다. 그는 국왕 카드 중 1장의 카드에서만 보상을 얻습니다.

보라색 플레이어가 다음 차례이므로, 그녀는 국왕 카드 1장, 후작 카드 1장, 마누엘 다 마이아 카드 2장을 버립니다. 그리고 국왕 카드, 후작 카드, 마누엘 다 마이아 카드 중 1장에서 각각 (총 3개의) 보상을 얻습니다.

노란색 플레이어가 다음 차례를 진행하여 국고카드 2장을 버리고 아무런 보상도 받지 못합니다.

주황색 플레이어는 1장도 버리지 않습니다.

마지막으로, 각 플레이어는 **보라색 카드덱(1763-1768)**에서 각각 카드를 가져와 손에 든 카드를 다시 5장으로 만듭니다.

모든 단계가 종료된 뒤, **노란색 플레이어**의 차례에 첫 번째 시대가 종료되었기 때문에 **노란색 플레이어**의 다음 차례인 **주황색 플레이어**가 새로운 시대를 시작합니다.

게임의 종료

플레이어 중 한 명이 4개의 잔해 세트를 완성하거나 진열 공간의 정치 카드덱 3개가 소진되면, 현재의 라운드를 마저 끝내고, 한번 더 마지막 라운드를 진행합니다. 마지막 라운드를 마치고 최종 점수 계산에 들어갑니다.

예시

녹색 플레이어는 선 플레이어 타일을 갖고 있습니다. **녹색 플레이어**는 **노란색 플레이어**의 오른쪽에 있기 때문에 라운드의 마지막 플레이어입니다. **녹색 플레이어**가 마지막 차례를 진행한 후, **노란색 플레이어**는 최종 라운드를 시작하고 각 플레이어는 한 차례씩 더 진행하고 최종 점수 계산을 합니다.



최종 점수 계산

점수 트랙의 총 점수에 다음을 더합니다.



1. 포트폴리오에 있는 선박들의 총 선체 크기 만큼의 점수.

예시

녹색 플레이어는 2-크기의 선박 1개와 3-크기의 선박 2개를 갖고 있습니다. 그는 가발 8개를 얻습니다.



2. 각 완성된 잔해 큐브 세트마다 점수 3점

예시

주황색 플레이어는 게임 종료시 잔해 세트 3개를 완성했습니다. 그는 가발 9개를 얻습니다.



3. 아래의 표에 따라 상대방 보다 더 많이 보유한 상점의 종류 마다 순위 점수 얻기.

만약 특정 종류의 상점이 없다면 해당 종류에 따른 점수는 얻지 못합니다.

2인 게임에서는 '가장 많은 상점' 과 '3번째로 많은 상점'만 계산합니다.

플레이어	최대 보유	보유 2위	보유 3위
상점			
금	가발 3개	가발 2개	가발 1개
도구	가발 6개	가발 3개	가발 1개
책	가발 9개	가발 6개	가발 3개
옷감	가발 9개	가발 6개	가발 3개

예시

녹색 플레이어는 도구 상점을 5개, **주황색 플레이어**는 2개, **보라색 플레이어**와 **노란색 플레이어**는 한 개도 없습니다. **녹색 플레이어**는 가발 6개, **주황색 플레이어**는 가발 3개, 나머지 플레이어는 도구 상점이 없기 때문에 가발을 얻지 못합니다.

동점일 경우, 동점인 곳을 모두 더한 다음 동점인 플레이어끼리 나누어 점수를 얻습니다. (반내림 합니다.)

예시

보라색 플레이어는 옷감상점 4개, **노란색 플레이어**와 **주황색 플레이어**는 각각 3개, **녹색 플레이어**는 1개를 갖고 있습니다. **보라색 플레이어**는 9개의 가발을, **주황색 플레이어**와 **주황색 플레이어**는 동점이기 때문에 각각 $(6 + 3) \div 2 = 4.5$ 개의 가발을, 그리고 **녹색 플레이어**는 한 개도 얻지 못합니다.



4. 영향력을 코인으로 교환한 뒤, 5헤아이스마다 1점을 얻습니다. (반내림 합니다.)

예시

보라색 플레이어는 13헤아이스를 갖고 있으며, 영향력 트랙에 4헤아이스도 갖고 있습니다. 그녀는 가발 3개를 얻습니다.



5. 조건이 충족된 법령카드에서의 점수. 해당 법령카드는 자신만 점수를 얻을 수 있습니다.

예시

노란색 플레이어는 법령카드를 2장 갖고 있습니다. 한 장은 가발 2개를 얻게 해주고, 또 다른 한 장은 가발을 6개 얻게 해줍니다. (플레이어 참조표 6페이지의 **법령카드 설명** 참조)



6. 아래의 표에 따라 공공건물에 배치한 공직자 수의 순위 점수 얻기 (간단히 완성된 설계도에 표시된 공직자의 총 합계 수를 합산하여 순위를 정함).

만약 완성된 설계도가 없다면 아래에 대한 점수는 얻지 않습니다.

플레이어	최대 보유	보유 2위	보유 3위
게임			
3-4인	가발 15개	가발 10개	가발 5개
2인	가발 15개	가발 5개	

동점일 경우, 동점인 곳을 모두 더한 다음 동점인 플레이어끼리 나누어 점수를 얻습니다. (반내림 합니다.)

예시

게임 종료시, **주황색 플레이어**는 공직자 8명을 공공건물에 배치하여 설계도를 완료하였습니다. **녹색 플레이어**와 **노란색 플레이어**는 각각 공직자 5명의 설계도를 완료하였고, **보라색 플레이어**는 공직자 3명의 설계도를 한 개 완료하였습니다. 현재 4인 게임이므로, **주황색 플레이어**는 15개의 가발을, **녹색 플레이어**와 **노란색 플레이어**는 각각 $(10 + 5) \div 2 = 7.5$ 개의 가발을 그리고 **보라색 플레이어**는 한 개의 가발도 얻지 못합니다.



7. 개인보드에 있는 성은 타일마다 2점

예시

녹색 플레이어는 국왕과 후작의 성은 타일을 각각 하나씩 갖고 있습니다. 그는 가발 4개를 얻습니다.

게임보드 오른쪽 아래 모서리에 있는 아이콘에 아무 마커나 사용하여 단계를 표시하며 최종 점수를 계산합니다.



동점일 경우:

1. 잔해 세트가 가장 많은 플레이어.
2. 상점이 가장 많은 플레이어.
3. 완성된 설계도가 가장 많은 플레이어.
4. 가장 많은 코인을 가진 플레이어.

위를 비교해 보아도 여전히 동점이라면, 동점인 플레이어들은 재앙에 빠졌던 리스보아를 위대한 도시로 재건했다는 만족감에 사로잡힌 채 조금은 쉬어도 됩니다.



Vital Lacerda의 게임을 소개합니다.

THE GALLERIST



\$79.99

자본주의와 예술의 만남은 갤러리스트라는 새로운 직업을 탄생시켰습니다. 당신은 이제 갤러리스트가 되어 아트 딜러, 큐레이터, 작가 매니저의 업무를 모두 복합적으로 수행해야 합니다! 작가를 찾아내 홍보하고 육성시키며, 그들의 작품을 구매해 전시하여 판매하고, 세계적인 영향력을 키우게 될 것입니다. 이렇게 쌓여진 갤러리스트로서의 명성은 전 세계의 고객들이 당신의 갤러리에 방문하도록 만들 것입니다. 역사상 가장 성공적인 갤러리를 운영하여 막대한 부를 쌓아보세요!

VINHOS DELUXE



\$79.99

좋은 품질의 와인처럼, 인생 최고의 것들 중 오래될 수록 가치가 높아지는 것이 많습니다! Ian O'Toole의 새로운 아트웍과 Eagle-Gryphon Games의 프로덕션이 굉장히 재능있는 게임 디자이너 Vital Lacerda을 만나 탄생한 클래식 보드게임 비뉴스의 딜러스 에디션입니다. 비뉴스 딜러스 에디션은 1-4인용이며, 플레이어당 30분에서 45분의 플레이 시간이 필요한 게임입니다.

www.eaglegames.net에서 더 많은 게임을 구매할 수 있습니다.

모든 문의사항은 이메일로 문의하세요: info@eagle-gryphon.com

페이스북에서 좋아요를 클릭해 주세요: www.facebook.com/EagleGryphon

트위터에서 팔로우하세요: [@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)



© 2017 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754

All Rights Reserved.

리스보아는 EAGLE-GRYPHON GAMES와의 라이센스 계약을 통해 ALG가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있습니다. 무단복제 시 법의 처벌을 받을 수 있습니다.

GAMING
RULES!



<http://bit.ly/1MxYfWu>

Official Game Web Page
and Rules Video