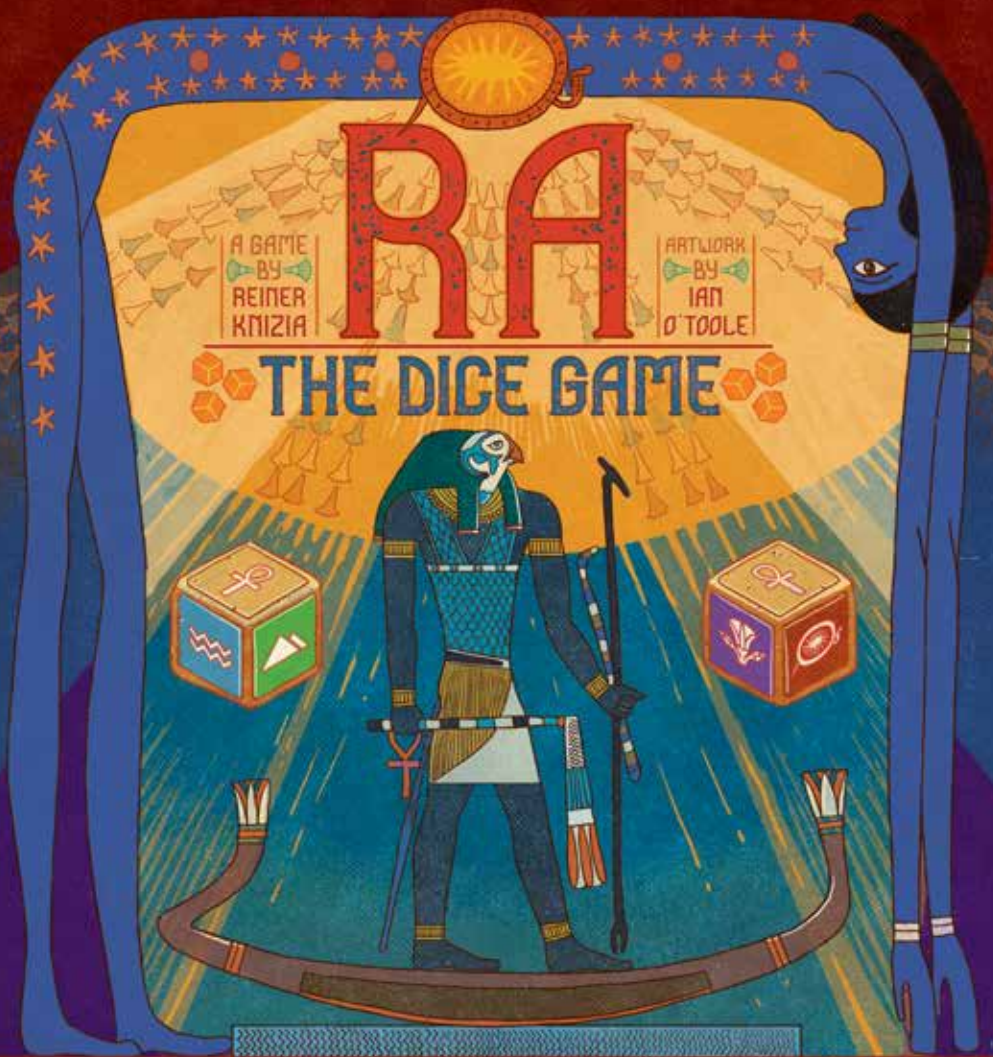




A DICE GAME inspired by the classic RA

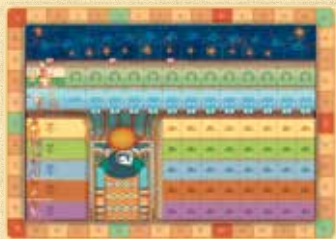
25th
CENTURY

DICETREE
GAMES

게임 개요

이집트 신들의 판테온을 창조한 태양신 라를
기쁘게 하여 영광을 쟁취하세요. 주사위를
굴리고, 굴리고, 또 굴려 원하는 조합을
만드세요. 하지만 조심하세요! 주사위를 너무
굴리다 보면 심판의 날을 앞당길지도 모릅니다.

게임 구성물



게임 보드



라 조각상

만든 사람들

게임 디자이너: Reiner Knizia

그래픽 디자인 & 일러스트레이션: Ian O'Toole

플레이어 요약표 & 규칙서 편집: Joel Finch

규칙서 편집: Jon Healey

규칙서 레이아웃: Kate Finch

생산 & 개발: Chad Elkins

한국어판 제작: DiceTree Games

작가와 제작사는 많은 제안을 해준 모든 테스트
플레이어에게 감사를 표합니다.

특히 감사드립니다: Sebastian Bleasdale,
Florian Ionescu, Sebastian Gieger, Vroni Sigl,
Philipp Winter.

© Dr. Reiner Knizia, 1999-2025.

© 2025, 25th Century Games, LLC. This edition
produced under license by DiceTree Games,
© 2026. All rights reserved.

보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로
646-30 신풍플러스타워 806호, 고객센터 031-813-9233
www.boardpia.co.kr | www.dicetreegames.com



규칙서



주사위 5개

개인 구성물

4가지 색상 - 파란색, 초록색, 빨간색, 노란색



참조 카드



플레이어 마커
22개



점수 마커



게임 준비

- ① 게임 보드를 테이블 중앙에 놓습니다.
- ② 주사위 5개를 게임 보드 근처에 놓습니다.
- ③ 라 조각상을 게임 보드의 라 트랙에서, 현재 플레이어 수에 해당하는 칸에 놓습니다.

- ④ 각자 색상을 정하고, 해당 색상의 플레이어 마커 22개와 점수 마커, 참조표를 가져와 자신의 앞에 놓습니다.

- ⑤ 각자 자신의 플레이어 마커 1개를 파라오 트랙의 시작 칸에, 또 다른 1개를 나일강 트랙의 시작 칸에 놓습니다.

- ⑥ 임의의 방법으로 시작 플레이어를 정합니다.
 모든 플레이어는 자신의 점수 마커를 게임 보드 가장자리에 있는 점수 트랙에 놓습니다.
 시작 플레이어는 10점에, 시계 방향 순서로 다음 플레이어는 11점, 그 다음은 12점에 놓으며, 같은 방식으로 진행합니다.

4인 게임 준비 예시:



게임 진행

게임은 3개의 **시대**에 걸쳐 진행됩니다.

자신의 차례가 되면 주사위 5개를 **굴린 뒤**, 주사위 **결과를 적용**해 각 지역에 있는 자신의 마커를 전진합니다.

라 조각상이 라 트랙 끝에 오면 시대가 종료됩니다.
각 플레이어는 각 지역에서 얻은 점수만큼 점수 마커를 전진합니다.

주사위 아이콘 설명

주사위에는 다음과 같이 6종류의 아이콘이 그려져 있습니다.



파라오 트랙을 전진시킬 수 있습니다.



나일강 트랙을 전진시키거나 범람 마커를 놓을 수 있습니다.



문명 지역에 마커를 놓을 수 있습니다.



피라미드 칸을 채울 수 있습니다.



다른 주사위와 조합해 사용하거나, 점수를 받을 수 있습니다.



라 트랙을 전진하거나 재앙을 일으킬 수 있습니다.

주사위 굴림

자신의 차례가 되면 주사위 5개를 모두 굴립니다.

먼저 **라 아이콘**이  나온 주사위는 즉시 게임 보드의 라 트랙에 놓습니다. 라 조각상의 오른쪽부터, 한 칸에 주사위 하나씩 놓습니다. 라 트랙에 더 이상 빈칸이 없다면, 보드 밖이라도 라 트랙의 끝에 계속해서 놓습니다.

남은 주사위는 일부 또는 전부를 최대 두번까지 재굴림 할 수 있습니다. 라 주사위는 반드시 라 트랙에 놓아야 하며, 재굴림할 수 없습니다.



주사위 적용

주사위 굴림을 마친 후, 각 주사위를 보드의 알맞은 지역에 적용합니다.

각 주사위를 적용할 때는 주사위의 아이콘과 일치하는 지역에 적용해야 합니다.



앙크는 대응하는 지역이 없지만, 라 아이콘을 제외한 이번 차례에 굴린 다른 아이콘으로 간주할 수 있습니다. (8쪽 참고)

각 행동에는 필요한 아이콘과 주사위 개수가 있으며, 이는 다음과 같은 방식으로 표시됩니다.

앙크 대체 불가



반드시 표시된 아이콘과 정확히 일치하는 주사위를 사용해야만 해당 행동을 할 수 있습니다.

앙크 대체 가능



해당 지역의 아이콘 또는 앙크 아이콘을 가진 주사위를 사용하여 행동할 수 있습니다.

선택사항



앙크나 해당 아이콘을 가진 주사위가 없어도 행동을 할 수 있습니다. 추가 주사위를 적용하면 행동의 효과가 강화될 수 있습니다.

이번 차례에 사용하지 않은 주사위를 다음 차례에 남길 수 없습니다.

참고: 하나의 주사위는 하나의 행동에만 적용할 수 있으며, 여러 행동에 중복해서 사용할 수 없습니다.

파라오

행동: 파라오 트랙 전진



행동에 사용한 주사위 개수만큼 파라오 트랙에서 파라오 마커를 전진합니다. 파라오 마커는 트랙의 끝을 넘어 전진할 수 없습니다.

나일강

행동: 나일강 트랙 전진



행동에 사용한 주사위 개수만큼 나일강 트랙에서 나일강 마커를 전진시킵니다. 나일강 마커는 트랙의 끝을 넘어 전진할 수 없습니다.

행동: 나일강 범람



플레이어 마커 하나를 나일강 트랙 왼쪽에 있는 **범람 구역**에 놓습니다. 이렇게 놓은 마커를 범람 마커라고 합니다. 범람 마커가 있어도 나일강 범람 행동을 할 수 있습니다.



필요한 주사위가 충분하다면, 한 차례에 나일강 트랙 전진과 나일강 범람 행동을 모두 할 수 있습니다. 단, 하나의 주사위는 하나의 행동에만 적용할 수 있습니다.

참고: 나일강 트랙 전진 행동에서 범람 마커는 움직이지 않습니다.

예시: 노랑은 파라오 1개와 양크 1개를 굴렸습니다.

노랑은 양크를 파라오 아이콘으로 간주하고, 파라오 트랙을 2칸 전진합니다.



예시: 초록은 나일강 2개를 굴렸습니다.

초록은 나일강 트랙을 2칸 전진합니다.



예시: 초록은 다음 차례에 나일강 2개와 양크 2개를 굴렸습니다.

초록은 나일강 트랙을 4칸 전진할 수도 있지만, 대신 나일강 범람 행동을 선택합니다. 마커 하나를 범람 구역에 놓습니다.

남은 나일강 주사위 1개로 나일강 트랙을 1칸 전진합니다.



문명

행동: 문명 마커 1개 추가



문명 주사위 중 1개를 선택하고, 해당 색상과 일치하는 문명 지역에 마커를 놓습니다.

행동: 문명 마커 2개 추가



문명 주사위 중 2개를 선택하고, 해당 색상과 일치하는 문명 지역에 마커를 놓습니다.

행동: 문명 마커 3개 추가



문명 주사위 중 3개를 선택하고, 해당 색상과 일치하는 문명 지역에 마커를 놓습니다.

각 플레이어는 동일한 색상의 문명 지역에 자신의 마커를 1개만 놓을 수 있습니다. 또한 한 색깔의 문명 지역에 놓일 수 있는 최대 마커 수는 (플레이어 수 - 1)개입니다.

참고: 앙크 주사위는 필요한 주사위 수를 충족하는 데 사용할 수 있지만, 앙크의 색상을 사용하여 문명 지역에 마커를 놓을 수는 없습니다.

예시: 파랑은 문명 3개와 앙크 1개를 굴렸습니다.

문명 마커를 2개 추가하는 행동을 합니다.

문명 주사위의 색상은 초록색, 파란색, 노란색입니다. 따라서 초록색, 파란색, 노란색 문명 지역 중 2곳에 마커를 놓을 수 있습니다. 앙크 주사위의 색상 (보라)에 마커를 놓을 수는 없습니다.



이번 게임은 4인 게임이므로, 각 문명 지역에는 최대 3개의 마커만 놓을 수 있습니다.

노란색 지역에 이미 빨간색 마커가 있었지만, 아직 2개의 마커가 더 들어갈 수 있습니다.

파랑은 마커를 노란색과 파란색 문명 지역에 놓습니다.

피라미드

행동: 피라미드 1개 건설



피라미드 주사위와 색상이 일치하는 피라미드 빈칸에 마커를 놓습니다.

색상만 같다면, 자신의 다른 마커 위치와는 관계 없이 원하는 빈칸에 마커를 놓을 수 있습니다.

행동: 피라미드 2개 건설



피라미드 주사위 중 2개를 선택하고, 해당 색상과 일치하는 피라미드 빈칸에 마커를 놓습니다.

중요: 2번째 피라미드를 건설할 때는 세로줄에 자신의 마커가 하나도 없는 곳에만 건설할 수 있습니다.

참고: 앙크 주사위는 필요한 주사위 수를 충족하는 데 사용할 수 있지만, 앙크의 색상을 사용하여 피라미드 지역에 마커를 놓을 수는 없습니다.

자주 묻는 질문: 피라미드 주사위 2개만으로는 피라미드를 2개 건설할 수 없습니다! 반드시 앙크 주사위나 피라미드 주사위가 더 필요합니다.

행동: 피라미드 3개 건설



피라미드 주사위 중 3개를 선택하고, 해당 색상과 일치하는 피라미드 빈칸에 마커를 놓습니다.

중요: 2번째와 3번째 피라미드를 건설할 때는 세로줄에 자신의 마커가 하나도 없는 곳에만 건설할 수 있습니다.

예시: 노랑은 피라미드 2개와 앙크 1개를 굴렸습니다.

피라미드 2개를 건설할 수 있습니다.

피라미드 주사위의 색상은 빨간색, 보라색입니다. 따라서 해당 색상의 가로줄에만 피라미드를 건설할 수 있습니다. 앙크 주사위의 색상(초록색)에는 마커를 놓을 수는 없습니다.

노랑은 첫 번째 피라미드를, 이전 차례에 초록색 줄에 건설했던 피라미드와 같은 세로줄에 건설합니다.

두 번째 피라미드는 남은 피라미드 주사위와 앙크 주사위를 사용하여, 보라색 줄에 피라미드를 건설합니다. 두 번째 피라미드이기 때문에, 노랑은 반드시 자신의 마커가 없는 세로줄에 피라미드를 건설해야 합니다.



양크

행동: 다른 아이콘으로 사용



양크 아이콘은 다른 아이콘과 달리 보드에 대응하는 지역이 없습니다. 대신 양크는 라 아이콘을 제외한, 이번 차례에 나온 다른 아이콘과 함께 사용하여 해당 아이콘 주사위 1개로 간주할 수 있습니다.

양크 주사위가 여러 개라면, 이번 차례에 실제로 나온 아이콘을 기준으로 각각 다른 아이콘으로 사용하거나, 여러 개의 양크를 모두 한 가지 아이콘으로 사용할 수 있습니다.

양크 주사위는 이번 차례에 나오지 않은 아이콘으로는 사용할 수 없습니다.

하나의 양크 주사위는 한 차례에 한 번만 사용할 수 있습니다.

행동: 2점 획득



양크를 다른 아이콘으로 사용하는 대신, 양크 2개를 사용하여 즉시 2점을 얻습니다.

예시: 빨강은 나일강 1개, 파라오 2개, 양크 2개를 굴렸습니다.

빨강은 양크 2개를 나일강 2개, 파라오 2개, 또는 나일강 1개와 파라오 1개로 사용하여, 해당 트랙에서 전진하는 칸수를 늘릴 수 있습니다.

또는 양크 2개를 나일강 2개로 사용해 나일강 범람 행동을 할 수도 있습니다.

또는 양크 2개를 사용해 점수 2점을 획득할 수도 있습니다.

하지만 이번 차례에 문명이나 피라미드 주사위가 없어서, 양크를 사용해 문명을 증가하거나, 피라미드를 건설할 수 없습니다.



라

라 트랙에 적용되는 효과는 라 주사위의 개수에 따라 달라집니다. 양크 주사위는 라 트랙에 사용할 수 없습니다.

라 주사위의 총 개수에 따라, 해당 개수에 맞는 라 행동을 반드시 수행해야 합니다.

행동: 라 트랙 전진



라 주사위 개수만큼 라 트랙에서 라 조각상을 전진합니다.

행동: 3점 획득



라 조각상을 전진하지 않습니다.
즉시 3점을 얻습니다.

행동: 재앙 선언



라 조각상을 전진하지 않습니다. 대신 지역 하나를 골라서 재앙을 선언하며, 재앙의 효과는 자신을 제외한 모든 상대 플레이어에게만 적용됩니다.

라 아이콘이 4개이든 5개이든, 재앙의 효과에는 차이가 없습니다.

재앙 효과



파라오: 각 상대 플레이어는 자신의 파라오 마커를 2칸 후퇴시켜야 합니다. 단, 첫 번째 칸을 넘어가지는 않습니다.



나일강: 범람 구역에 마커가 없는 각 상대 플레이어는 자신의 나일강 마커를 2칸 후퇴시켜야 합니다. 단, 첫 번째 칸을 넘어가지는 않습니다.



범람 구역에 마커가 있는 사람들은 대신 범람 마커를 1개 제거합니다.



문명: 각 상대 플레이어는 문명 지역에서 자신의 마커 2개를 선택해 제거합니다. 제거할 마커가 1개뿐이라면 1개만 제거하며, 문명 지역에 마커가 없는 경우에는 재앙의 영향을 받지 않습니다.



피라미드: 각 상대 플레이어는 피라미드 지역에서 자신의 마커 2개를 선택해 제거합니다. 제거할 마커가 1개뿐이라면 1개만 제거하며, 피라미드 지역에 마커가 없는 경우에는 재앙의 영향을 받지 않습니다.



시대 종료 점수 계산

라 조각상이 라 트랙의 마지막 칸에 도착하거나 이를 넘어서면, 현재 플레이어의 차례가 끝난 뒤 해당 시대가 종료됩니다. 이후 모든 플레이어가 점수를 계산합니다.

파라오

다음 순서대로 파라오 트랙에서 점수를 얻습니다.

1. 모든 파라오 마커가 같은 칸에 있다면, 아무도 점수를 얻거나 잃지 않습니다.
2. 파라오 마커가 가장 앞선 플레이어는 모두 5점을 얻습니다. **+5**
3. 파라오 마커가 가장 뒤쳐진 플레이어는 모두 2점을 잃습니다. **-2**
4. 5점을 획득한 플레이어는 파라오 마커를 2칸 후퇴시킵니다.
5. 2점을 잃은 플레이어는 파라오 마커를 1칸 전진시킵니다.

점수 계산이 끝나면, 추가로 파라오 마커를 움직이지 않습니다.

나일강

- 나일강 트랙 왼쪽에 있는 범람 구역에 자신의 마커가 없다면 점수를 얻지 못합니다.
- 범람 구역에 자신의 마커가 있다면, 나일강 트랙에서 자신의 마커가 위치한 칸에 따라 점수를 얻고, **+?** 자신의 범람 마커를 모두 제거합니다.

점수 계산이 끝나고, 나일강 마커는 원래 위치에 그대로 둡니다.

예시:



- 노랑과 빨강이 가장 앞서 있습니다. 모두 5점을 얻습니다. **+5**
- 초록은 가장 뒤쳐져 있습니다. 2점을 잃습니다. **-2**
- 파랑은 점수를 얻거나 잃지 않습니다.
- 노랑과 빨강은 5점을 얻었기 때문에, 파라오 마커를 2칸 후퇴시킵니다.
- 초록은 2점을 잃었기 때문에, 파라오 마커를 1칸 전진합니다.



- **참고:** 착오를 방지하기 위해, 점수 계산을 모두 마친 후에 마커를 이동시킵니다.

예시:



- 초록은 범람 구역에 마커가 없어서, 이번 시대에 나일강 트랙에서 점수를 얻지 못합니다.
- 다른 플레이어들은 범람 마커가 적어도 하나씩 있었기 때문에, 나일강 마커가 위치한 칸의 숫자에 따라 점수를 얻습니다. 노랑과 파랑은 4점을 얻고, **+4** 빨강은 6점을 얻습니다. **+6**

문명

문명 지역에 있는 자신의 마커 수에 따라 아래와 같이 점수를 얻습니다.

마커 수	점수
0	-5
1-2	0점
3	+5
4	+10
5	+15

점수 계산이 끝나면, 문명 지역에 있는 자신의 모든 마커를 제거합니다.



예시:

- 파랑은 문명 지역에 마커가 하나도 없습니다. 5점을 잃습니다. -5
- 문명 지역에 빨강은 마커가 1개, 초록은 마커가 2개 있습니다. 둘 다 점수를 얻지 못합니다.
- 노랑은 문명 지역에 마커가 3개 있습니다. 5점을 얻습니다. +5



피라미드

피라미드는 시대 종료 시에는 점수를 계산하지 않으며, 게임 종료 시에만 점수를 계산합니다. (12쪽 참고)

피라미드 지역에 있는 마커는 움직이지 않습니다.

새로운 시대

1번째와 2번째 시대의 점수 계산이 끝난 후, 새로운 시대를 시작합니다.

라 조각상을 다시 시작 지점에 놓습니다.

방금 차례를 마친 플레이어의 다음 순서인 플레이어부터 차례를 진행합니다.



게임 종료

3번째 시대의 점수 계산이 끝나면 게임이 종료됩니다.

시대 종료 점수 계산과 함께 피라미드 점수도 계산합니다.

피라미드

3번째 시대가 끝났을 때만 피라미드에서 점수를 얻습니다.

1. 자신의 마커가 하나라도 있는 세로줄의 개수에 따라 점수를 얻습니다.

세로줄 개수	점수
1-6	세로줄 하나당 +1
7	+10
8	+15

2. 각 세로줄에 있는 자신의 마커 개수에 따라 점수를 얻습니다.

세로줄에 있는 마커 수	점수
0-2	0점
3	+5
4	+10
5	+15

3번째 시대 종료 점수 계산과 피라미드 점수 계산이 끝나고 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다!

예시:



자신의 마커가 하나라도 있는 세로줄에 따라 점수를 얻습니다.

$$\text{빨강} \quad 1+1+1+0+0+0+0+1 = +4$$

$$\text{노랑} \quad 1+1+0+0+0+0+1+1 = +4$$

$$\text{파랑} \quad \text{마커가 있는 세로줄이 총 7개} = +10$$

$$\text{초록} \quad 0+1+0+1+1+1+0+1 = +5$$

자신의 마커가 하나라도 있는 세로줄당 점수

각 세로줄에 있는 자신의 마커 수에 따라 점수를 얻습니다.

$$\text{빨강} \quad 0+0+10+0+0+0+0+0 = +10$$

$$\text{노랑} \quad 5+0+0+0+0+0+5+0 = +10$$

$$\text{파랑} \quad 0+0+0+10+0+5+0+0 = +15$$

$$\text{초록} \quad 0+0+0+0+0+0+0+0 = 0$$

각 세로줄에 있는 마커 수당 점수

1인 게임

이제 가장 강력한 신들에게 맞서 1인 게임을 즐길 수 있습니다.

게임 준비

- 1 다음 장에 나온 신들 중 하나를 정합니다.
- 2 선택한 신의 색상에 맞춰 라 조각상, 플레이어 마커, 점수 마커를 알맞게 배치합니다.
- 3 신의 색상과 다른 색상을 하나 고르고 해당 색상의 플레이어 마커, 점수 마커, 요약표를 가져옵니다.
- 4 자신의 플레이어 마커 1개를 파라오 트랙의 시작 칸에, 또 다른 1개를 나일강 트랙의 시작 칸에 놓고, 점수 마커를 10점에 놓습니다.

게임 진행

신은 게임 중에 차례를 갖지 않습니다. 신의 초기 설정을 넘어서는 것이 게임의 목표입니다.

평소와 같이 3번의 시대에 걸쳐 게임을 진행합니다. 일반적인 규칙에 따라 진행하되 다음 사항에 유의합니다.

- 문명 지역마다 놓을 수 있는 최대 마커 수는 1개입니다.
- 1인 게임에서는 앙크를 라 아이콘으로 간주하여 사용할 수 있습니다. 단, 이번 차례에 실제로 라 아이콘을 굴렸을 때만 앙크를 라 아이콘으로 사용할 수 있습니다. 이러한 방법으로 신의 힘을 약화시킬 수 있습니다. 문명 지역과 피라미드 지역에서 신의 마커를 제거할 때는, 플레이어가 제거할 마커를 선택합니다.
- 라 트랙에 놓인 주사위 수와 상관없이, 라 조각상은 매 차례 1칸 전진합니다. 따라서 시대마다 아문과 하피를 상대할 때는 5턴, 토트와 아누비스를 상대할 때는 4턴이 주어집니다.

점수 계산

시대 종료 점수 계산에서 일반적인 규칙에 따라 진행하되 다음 사항에 유의합니다.

- 파라오 트랙에서 더 앞선 사람이 5점을 획득합니다. 그 외에는 점수를 얻거나 잃지 않습니다. 앞선 마커나 뒤쳐진 마커의 위치를 추가로 이동시키지 않습니다.
- 나일강에서 플레이어나 신 중 단 1명만이 범람 마커가 있어 점수를 얻었다면, 나일강 점수를 2배로 계산합니다.

새로운 시대

시대 종료 점수 계산을 마친 후, 다음 시대를 위해 다음과 같이 준비합니다.

- 일반적인 규칙대로 라 조각상을 시작 지점에 놓습니다.
- 파라오 트랙에서 신의 파라오 마커를 규칙서에 나온 화살표의 위치대로 다음 위치로 이동시킵니다. 이를 통해 지금이 몇 번째 시대인지 알 수 있습니다.
- 일반적인 규칙대로 범람 마커를 전부 제거합니다. 그 후 신의 범람 마커는 신 보드에 표시된 초기 위치대로 다시 배치합니다.
- 일반적인 규칙대로 문명 마커를 전부 제거합니다. 그 후 신의 문명 마커는 신 보드에 표시된 초기 위치대로 다시 배치합니다.

게임 종료

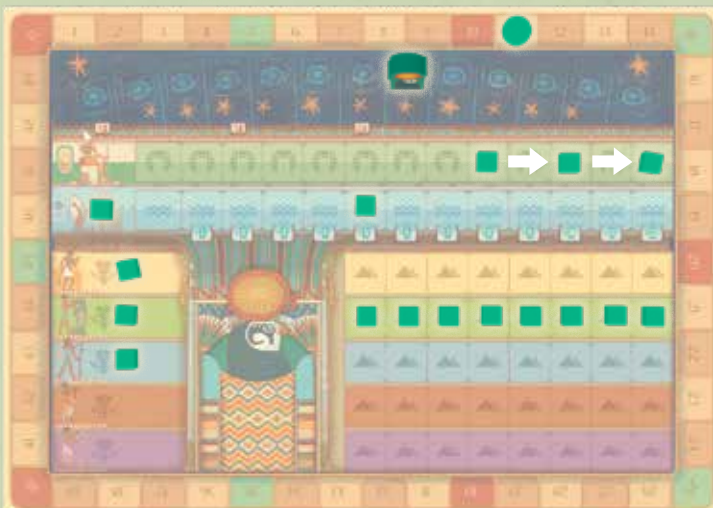
3번째 시대의 점수 계산과 피라미드 점수 계산이 끝나면, 게임이 종료됩니다.

신보다 더 높은 점수를 얻으면 승리합니다!



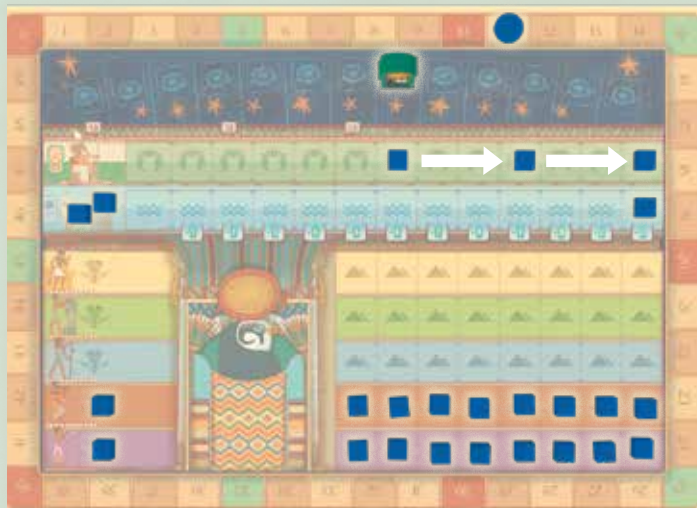
아문 파라오의 수호신

난이도: 보통



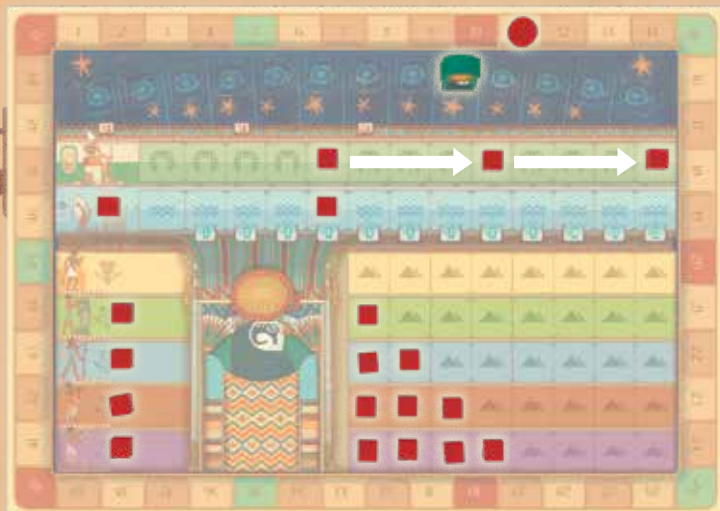
하피 나일강의 신

난이도: 어려움



토티 문자와 지혜의 신

난이도: 매우 어려움



아누비스 망자의 수호신

난이도: 매우 어려움

