

점수 기록지
& 연필 5자루



유적 카드 24장
(8종류, 3장씩)



문명 카드 20장
(5종류, 4장씩)



파라오
카드 17장



신 카드
20장



나일강 카드
20장

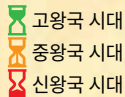


라 카드
9장

게임 개요

게임을 진행하는 동안 여러분은 문명의 다양한 분야를 발전시키고, 이를 점수 기록지에 기록합니다.

게임은 3시대 동안 진행됩니다.



각 시대는 3번째 라 카드가
공개되면 종료됩니다.

시대에 따른 점수 계산을 합니다.

3번째 시대인 신왕국 시대의 점수 계산이 끝나면, 게임이 종료되고 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.

게임 준비

1. 각자 점수 기록지와 연필 1자루를 들고 시작합니다.
2. 모든 카드를 잘 섞고, 테이블 가운데에 하나의 더미로 놓습니다.
3. 무작위로 시작 플레이어를 정합니다.

게임 진행

시작 플레이어부터 자신의 차례를 갖습니다.

자신의 차례가 되면 카드 더미에서 3장을 뽑아, 테이블 중앙에 펼칩니다. 라 카드가 공개되었다면, 따로 빼두고 더미에서 카드 1장을 다시 뽑습니다.

현재 차례인 사람은 펼친 카드 3장 중 1장을 골라 자신의 앞으로 가져온 다음, 점수 기록지에 표시합니다.

다른 사람들은 남은 카드 2장 중 1장을 골라 점수 기록지에 표시합니다. 이때는 카드를 가져오는 것은 아니며, 여러 명이 같은 카드를 고를 수 있습니다.

모든 사람이 카드 1장을 점수 기록지에 표시한 다음, 시계 방향으로 차례가 넘어갑니다.

참고:

- 모두가 자신이 어떤 카드를 선택했는지 말해야 합니다. 카드를 선택하는 순서가 중요하다고 생각되면, 현재 차례인 사람부터 시계방향 순서로 카드를 선택할 수 있습니다.
- 모두가 각자의 점수 기록지를 잘 볼 수 있도록 놓아야 합니다.

점수 기록지

라 카드를 제외하고, 모든 카드는 점수 기록지에 표시할 수 있습니다.

항목마다 점수를 받는 방법이 다릅니다. 항목에 따라 각 칸에 카드의 숫자 또는 빗금으로 표시합니다.

항목마다 가장 오른쪽에는 시대별(🟢/🟡/🔴) 총점을 표시하는 칸이 있습니다. 이 칸은 카드로 표시할 수 없습니다.

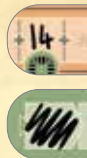
보너스

일부 칸을 채우면 **보너스**를 얻을 수 있습니다. 보너스를 적용해 다른 항목의 칸에 표시할 수 있습니다.

보너스를 얻으면 얻은 보너스 아이콘에 X표시를 한 다음, 즉시 보너스를 적용합니다.

선택한 카드나 얻은 보너스를 표시할 수 있는 칸이 없다면, 표시하지 않고 넘어갑니다.

선택한 카드를 보관하거나 보너스를 나중에 적용하는 것은 불가능합니다.



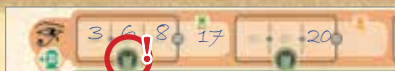
신



카드의 숫자를 원하는 빈칸에 표시합니다. 숫자 크기에 상관없이 원하는 순서대로 표시할 수 있습니다.

보너스로 숫자를 표시할 때는 항상 20으로 표시합니다.

! 이 항목은 시대별로 나뉘어져 있습니다 (🕒/🕒/🕒). 한 시대의 칸 3곳에 전부 숫자를 표시했다면, 해당 시대의 모든 숫자를 더해 결과 칸에 총합을 표시합니다. 그 후 **파라오 보너스**를 얻습니다.



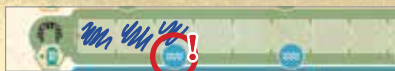
파라오



항상 **가장 왼쪽 빈칸**에 표시합니다.

파라오 보너스를 얻었을 때도 가장 왼쪽 빈칸에 표시해야 합니다.

! 나일강 아이콘이 있는 칸을 표시했다면, **나일강 보너스**를 얻습니다.



나일강

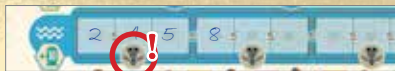


카드의 숫자를 원하는 빈칸에 표시합니다. 이때 중간에 빈칸이 있도록 표시해도 됩니다.

항상 오른쪽 칸으로 갈수록 숫자가 커지거나 같도록 표시해야 하며, 그럴 수 없다면 숫자를 표시할 수 없습니다.

나일강 보너스를 얻으면, 1부터 20 사이의 원하는 숫자를 표시할 수 있습니다.

! 나일강은 4개의 구역으로 나뉘어져 있습니다. 구역에 있는 빈칸을 모두 채우면, **문명 보너스**를 얻습니다.



문명



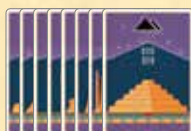
카드와 **같은 문명 그림**이 표시된 세로줄의 **원하는 빈칸**에 표시합니다. 각 세로줄마다 문명의 종류가 다릅니다.

문명 보너스를 얻으면, 원하는 세로줄의 빈칸에 표시할 수 있습니다.



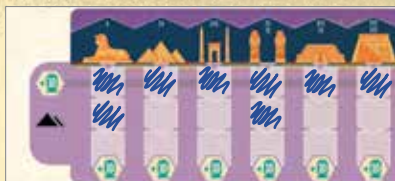
! 이 항목은 시대별로 나뉘어져 있습니다 (🕒/🕒/🕒). 가로줄의 5칸 중 **3칸**을 채웠다면, **유적 보너스**를 얻습니다.

유적



카드와 **같은 유적 그림**이 표시된 세로줄의 **가장 위쪽 빈칸**에 표시합니다. 각 세로줄마다 유적의 종류가 다릅니다.

유적 보너스를 얻으면, 원하는 세로줄의 가장 위쪽 빈칸에 표시할 수 있습니다.



! 8종류의 유적에 전부 1칸씩 표시했다면, **원하는 보너스 1가지**를 얻습니다.

신 점수

점수를 계산할 때, 현재 시대의 칸 3곳에 있는 숫자를 전부 더해 결과 칸에 표시합니다. 빈칸은 0으로 계산합니다.
이 항목의 숫자 총합이 가장 높은 사람은 5점을 얻습니다. 총합이 가장 높은 사람이 여러 명이면 모두 점수를 얻습니다.
3인 이상 게임에서는 숫자 총합이 가장 낮은 사람은 5점 감점을 받습니다. 총합이 가장 낮은 사람이 여러 명이면 모두 감점을 받습니다.
모든 사람이 표시한 숫자 총합이 똑같다면, 아무도 점수나 감점을 받지 않습니다.
이렇게 받은 점수는(-5점, 0점, 5점), 오른쪽 시대 점수 칸에 현재 시대에 맞춰 표시합니다 (🌱/🌳/🌲).

파라오 점수

점수를 계산할 때, 파라오 칸에 표시한 칸의 개수를 전부 셉니다. 이 항목에서 가장 많은 칸을 표시한 사람은 5점을 얻습니다. 가장 많은 칸을 표시한 사람이 여러 명이면 모두 점수를 얻습니다. 3인 이상 게임에서는 가장 적은 칸을 표시한 사람은 5점 감점을 받습니다.
가장 적은 칸을 표시한 사람이 여러 명이면 모두 감점을 받습니다. 모든 사람이 같은 수의 칸을 표시했다면, 아무도 점수나 감점을 받지 않습니다. 이렇게 받은 점수는(-5점, 0점, 5점), 오른쪽 시대 점수 칸에 현재 시대에 맞춰 표시합니다 (🌱/🌳/🌲).

나일강 점수

점수를 계산할 때, 나일강에 표시한 칸의 개수를 전부 셉니다. 칸에 표시한 숫자는 무시합니다.
표시한 칸마다 1점씩 얻습니다. 시대마다 최대로 받을 수 있는 점수는 12점입니다.
이렇게 받은 점수는(0~12점), 오른쪽 시대 점수 칸에 현재 시대에 맞춰 표시합니다 (🌱/🌳/🌲).

문명 점수

점수를 계산할 때, 현재 시대 가로줄에 표시한 칸의 개수를 전부 셉니다.
아래의 표에 따라 점수나 감점을 받습니다.

표시된 칸의 수	0	1	2	3	4	5
획득 점수	-5	0	0	5	10	15

이렇게 받은 점수는(-5~15점), 오른쪽 시대 점수 칸에 현재 시대에 맞춰 표시합니다 (🌱/🌳/🌲).

유적 점수

점수를 계산할 때, 1칸이라도 표시한 세로줄의 개수를 전부 셉니다. 표시한 세로줄마다 1점씩 얻습니다. 시대마다 최대로 받을 수 있는 점수는 8점입니다.
이렇게 받은 점수는(0~8점), 오른쪽 시대 점수 칸에 현재 시대에 맞춰 표시합니다 (🌱/🌳/🌲).

시대 종료

각 시대마다 3번째 라가 공개되면 즉시 시대가 종료됩니다.

이번 차례에 공개된 다른 카드는 잠시 치워둡니다. 현재 차례인 플레이어는 카드 더미를 자기 앞으로 가져와 지금이 자신의 차례임을 표시합니다.

현재 시대의 점수를 계산합니다. 계산이 끝나면 현재 차례인 플레이어부터 다음 시대를 시작합니다.



게임 종료

9번째 라가 공개되고 3번째 시대의 점수 계산이 끝나면, 게임이 종료됩니다. 1~3번째 시대에서 얻은 점수를 합산합니다.



추가 점수

다음에 달성하면 10점의 추가 점수를 얻을 수 있습니다.

점수 기록지 왼쪽이나 아래쪽에 있는 추가 점수 아이콘을 동그라미로 표시합니다.

- 신 칸 9개에 전부 표시했을 때
- 파라오 칸 12개에 전부 표시했을 때
- 나일강 칸 12개에 전부 표시했을 때
- 유적 8개의 첫 번째 빈칸에 전부 표시했을 때
- 유적의 세로줄 하나에 전부 표시했을 때. 이 추가 점수는 총 8번까지 받을 수 있습니다.

승자

모든 항목의 점수에 추가 점수까지 전부 더합니다.

점수를 가장 많이 얻은 플레이어가 승리합니다!

동률일 경우 신 칸에 가장 높은 숫자를 표시한 플레이어가 승리합니다.

여전히 동률이라면, 신 칸에서 두 번째로 높은 숫자를 비교합니다.

만든 사람들

게임 디자이너: Dr. Reiner Knizia

그래픽 디자인 & 일러스트레이션: Ian O'Toole

규칙서 편집: Joel Finch, Ric White

생산 & 개발: Chad Elkins

한국어판 제작: DiceTree Games

원작사와 작가는 수많은 조언과 의견을 준 모든 테스트 플레이어에게 감사を 표합니다. 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 신평플로스타 806호,
고객센터 031-813-9233, www.boardpia.co.kr | www.dicetreegames.com

