



A GAME
BY
REINER
KNIZIA

RAA

ARTWORK
BY
IAN
O'TOOLE



게임 구성물



게임 개요

고대 이집트 왕조는 번영과 안정을 누리던 시기였습니다. 왕들은 강력한 관료 체계를 확립했고, 이를 이용해 나라의 막대한 부를 효과적으로 관리할 수 있었습니다.

이집트의 왕인 파라오는 정치적 지도자일 뿐만 아니라 종교적 지도자이기도 했습니다. 파라오는 태양신 라의 아들로 인정받았으며, 통치에 있어서 가장 중요한 목표는 마아트(삶의 조화와 균형)을 유지하는 것이었습니다.

이 게임에서 여러분은 고대 이집트의 파라오가 되어, 광대한 왕국을 다스리는 동시에 마아트를 유지해야 합니다. 3번의 시대 동안 이집트의 문화를 발전시키고, 왕권을 강화하고, 신들의 가르침을 따르십시오.

여러분에게 주어진 시간은 한정되어 있기에, 이를 어떻게 쓸지 현명하게 선택해야 합니다. 당신의 통치가 신들을 기쁘게 해, 사후세계의 낙원으로 갈 수 있을 바랍니다.

경매 타일

문명 타일 5종류, 25개



유적 타일 8종류, 40개



강 타일 2종류, 37개



게임 타일

게임 준비

- 1 경매 보드를 태양의 배 아이콘이 보이는 면으로 테이블 중앙에 놓습니다.
- 2 라 조각상을 경매 보드 옆에 놓습니다.
- 3 경매 보드 위쪽에 있는 라 트랙에서, 인원 수가 적힌 칸에 태양의 배*를 놓습니다.
- 4 시대 마커를 1번째 시대 면이 보이도록 라 트랙 오른쪽 끝 칸에 놓습니다.
- 5 각자 개인 보드를 무작위로 하나씩 받고, 가운데 파란색 타원에 올바른 인원수가 적힌 면이 보이도록 놓습니다.
- 6 모든 경매 타일을 주머니 안에 넣고 타일이 잘 섞이도록 주머니를 몇 번 흔들어 줍니다.
- 7 각자 5점 토큰 2개를 자신의 앞에 가져와 뒷면으로 놓습니다.
- 8 남은 점수 토큰은 경매 보드 옆에 앞면으로 놓습니다.
- 9 1번 태양을 경매 보드 중앙에 놓습니다.
- 10 개인 보드의 파란색 타원에는 인원수에 따라 어떤 번호의 태양을 갖고 시작하는지 표기되어 있습니다. 각자 서로 다른 번호의 태양을 가집시다. 자세한 사항은 아래의 표를 참고합니다.

* 태양의 배는 신화 속에 등장하는 배로, 게임 테마에 몰입을 도와주는 구성물입니다. 태양의 배 없이도 게임을 할 수 있으며, 이때는 경매 보드를 뒤집어 사용합니다.
라 타일을 뽑을 때마다 즉시 해당 타일을 빈칸에 놓습니다.



시작할 때 받는 태양

2인 게임	3인 게임	4인 게임	5인 게임
9 6 5 2 8 7 4 3 (1~9번 태양만 사용합니다.)	13 8 5 2 12 9 6 3 11 10 7 4 (1~13번 태양만 사용합니다.)	13 6 2 12 7 3 11 8 4 10 9 5 (1~13번 태양만 사용합니다.)	16 7 2 15 8 3 14 9 4 13 10 5 12 11 6

게임 진행

게임은 총 3번의 시대를 진행합니다. 여러분은 시대마다 각자 사회와 문화를 발전시키고 보상을 얻습니다.

가장 높은 번호의 태양을 가진 사람이 이번 시대의 시작 플레이어가 됩니다. 시작 플레이어부터 시계 방향으로 차례를 갖습니다.

모든 태양이 뒤집히거나, 태양의 배가 라 트랙 끝에 도달하면 시대가 끝납니다.

각 시대가 끝나면 점수를 계산합니다. 점수 계산을 마치면, 새로운 시대가 시작되고 몇몇 타일들이 사라집니다.

3번째 시대가 끝나고 최종 점수 계산을 마치면 게임이 종료됩니다. 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다!

행동

자신의 차례엔 반드시 다음 행동 중 **한 가지**를 해야 합니다.

타일 뽑기

주머니에서 타일을 하나 뽑습니다.

라 타일을 뽑았다면, 아래를 참고합니다.

라 타일이 아닌 다른 타일을 뽑았다면,
경매 트랙의 가장 왼쪽 빈칸에 놓습니다.

경매 트랙은 경매 보드의 아래쪽입니다.

경매 트랙이 다 찼다면 타일 뽑기 행동을 할 수 없습니다.

• 라 타일

라 타일을 뽑았다면, 뽑은 라 타일은 버리고
라 트랙에 있는 태양의 배를 오른쪽으로
한 칸 전진시킵니다.

라 타일을 뽑은 사람이 라 조각상을
가져오고 경매를 시작합니다.

(4페이지 “경매” 참고)

태양의 배가 라 트랙 마지막 칸으로

이동했다면, **경매를 하지 않고**

즉시 시대가 종료됩니다.

(5페이지 “시대” 참고)

라 부르기

라 조각상을 가져와 경매를 시작합니다.

(4페이지 “경매” 참고)

라 부르기 행동을 할 때는 태양의 배를
전진시키지 않습니다.



신 타일 사용하기

자신이 가진 신 타일을 하나 사용해,
경매 트랙에 있는 타일 하나를 가져옵니다.

사용한 신 타일은 게임에서 제거합니다.
경매 트랙에서 가져온 타일은 자신의 개인
보드에 앞면으로 놓습니다. 재앙 타일을
가져왔다면, 즉시 재앙을 처리합니다.



이때 신 타일은 가져올 수 없으며,
한 번의 행동으로 신 타일 여러 개를
사용할 수 있습니다.

행동을 마친 후, 시계 방향으로 다음 차례인 사람이 행동을 합니다.

가진 태양을 모두 사용한 사람은 이번 시대에 더 이상 행동을 할 수 없습니다. 자신의 차례가 오면, 즉시 다음 사람에게 차례를 넘깁니다.

사용하지 않은 태양이 있는 사람이 단 1명이라면, 그 사람만 계속해서 차례를 갖습니다.

태양의 배가 라 트랙 끝에 도달하거나, 모든 사람이 자신의 태양을 다 사용해야만 시대가 끝납니다.

경매

타일 뽑기 행동에서 라 타일을 뽑았거나, 라 부르기 행동을 하면 경매가 시작됩니다.

입찰

경매를 시작한 사람이 **라 조각상**을 가져옵니다.

라를 부른 사람의 **왼쪽에 있는 사람**부터 시작해 시계방향으로 경매를 진행합니다.

입찰할 때 숫자가 보이는 자신의 태양 중 하나를 제시하여, 경매에 입찰할 수 있습니다.

첫 번째 입찰은 원하는 숫자의 태양을 제시할 수 있습니다. 그 다음부터는 반드시 이전 사람이 제시한 태양보다 **더 큰 숫자**의 태양으로 입찰해야 합니다.

입찰할 수 없거나, 입찰을 원하지 않는다면 패스해야 합니다.

각자 입찰 혹은 패스를 단 1번만 할 수 있습니다. **항상 라 조각상을 가진 사람이 가장 마지막에 입찰을 합니다.**



타일 뽑기 행동으로 라 타일을 뽑았을 때

- 모든 사람이 패스할 수 있습니다.
- 모든 사람이 패스했다면, 경매 트랙에 있는 타일과 경매 보드의 태양은 그대로 남겨둡니다.

경매 트랙이 다 차서 라 부르기를 했을 때

- 모든 사람이 패스할 수 있습니다.
- 모든 사람이 패스했다면, 경매 트랙에 있는 타일을 전부 게임에서 제거합니다. 경매 보드의 태양은 그대로 남겨둡니다.

경매 트랙이 다 차지 않았고 라 부르기를 했을 때

- 라를 부른 사람 이외에** 모든 사람들은 패스를 할 수 있습니다.
- 다른 모든 사람들이 패스했다면, 라를 부른 사람은 반드시 입찰해야 합니다.** 입찰한 사람이 있다면, 라를 부른 사람도 패스할 수 있습니다.

경매가 끝나면 항상 라를 부른 사람의 왼쪽 사람부터 다시 게임을 진행합니다.

경매 승리

경매에서 가장 높은 숫자를 입찰한 사람이 경매에서 승리하며, 경매 트랙에 있는 타일을 전부 가져옵니다. 가져온 타일은 자신의 개인 보드 옆에 앞면으로 놓습니다. 타일마다 지정된 위치가 있으며, 이는 타일 상단에 있는 아이콘으로 확인할 수 있습니다.

경매에서 승리하지 못한 다른 사람들은 제시한 자신의 태양을 다시 가져와, 개인 보드에 앞면으로 놓습니다. 다시 가져온 태양은 이후 다른 경매에서 다시 사용할 수 있습니다.



대부분의 타일은 점수를 계산할 때까지 아무런 효과가 없습니다. (5페이지 “점수” 참고)

경매에서 승리한 사람은 자신이 입찰한 태양과 경매 보드 중앙에 있는 태양을 교환합니다. 교환해서 가져온 태양은 자신의 개인 보드에 **뒷면으로** 놓습니다.

재앙 타일을 가져왔다면, 오른쪽을 참고하여 즉시 적용합니다.

재앙 타일

개인 보드에 타일을 모두 놓은 다음, 자신의 개인 보드에서 재앙 타일의 아이콘에 해당하는 타일을 2개까지 버려야 합니다.

해당 아이콘의 타일이 1개만 있다면, 그 타일만 게임에서 제거합니다. 해당 아이콘의 타일이 없다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.

그 후, 재앙 타일을 게임에서 제거합니다.



타일 분포도

개인 보드의 아이콘 옆에는 해당 타일의 전체 개수가 표기되어 있습니다. 붉은색 숫자는 재앙 타일의 개수입니다. 강 타일 옆에 있는 **2** 재앙 아이콘에는 사슬 표시가 있으며, 이는 나일강과 범람 타일 **모두**에 영향을 준다는 의미입니다.



점수

다음 조건 중 하나라도 충족된다면, **즉시** 점수를 계산합니다.

모든 태양이 사용되어
뒷면으로 뒤집힘

태양의 배가 라 트랙의
오른쪽 끝 칸에 도달

라 타일을 뽑아도, 태양의 배가 오른쪽 끝 칸에 도달하면 경매를 **하지 않는다**는 사실을 잊지마세요. 점수 기준에 따라 개인 보드에 놓은 타일에서 점수를 받습니다. (6~7페이지 참고)

점수를 얻으면 공급처에서 점수 토큰을 가져옵니다. 점수 토큰은 게임 내내 다른 사람들이 보지 못하도록 **뒷면으로** 놓습니다.

점수는 0점 밑으로 내려가지 않습니다. 점수 계산을 전부 마쳤을 때, 점수가 0점 미만이 되면 총점은 0점이 됩니다.

개인 보드에 있는 시대 아이콘으로, 이번 시대에 어떤 타일에서 점수를 얻는지 확인할 수 있습니다.

— — — : 1, 2, 3번째 시대가 끝났을 때 점수를 얻습니다.
— — : 3번째 시대가 끝났을 때만 점수를 얻습니다.

1, 2번째 시대의 점수 계산 /

6~7페이지에 있는 점수 기준에 따라 타일에서 점수를 얻습니다.

유적 타일에서는 3번째 시대가 끝났을 때만 점수를 얻습니다.

점수 계산을 전부 마친 뒤 새로운 시대를 시작합니다.

3번째 시대의 점수 계산

6~7페이지에 있는 점수 기준에 따라 개인 보드 옆에 놓은 타일에서 점수를 얻습니다.

유적 타일에서도 점수를 얻습니다.

추가로 가지고 있는 태양에서도 점수를 얻습니다.

각자 자신이 가진 태양에 표기된 숫자를 전부 더합니다. 이때 뒷면인 태양의 숫자도 더합니다.

숫자 총합이 가장 높은 사람은 5점을 받습니다. 반면 숫자 총합이 가장 낮은 사람은 5점 감점을 받습니다.

동물일 경우, 동물인 모든 사람이 점수 또는 감점을 받습니다.

모든 사람의 숫자 총합이 같을 경우, 아무도 점수 또는 감점을 받지 않습니다.

태양 점수 계산까지 마치면 게임이 종료됩니다.

새로운 시대 시작

이번 시대의 점수 계산을 마친 다음, 각자 자신의 **개인 보드 오른쪽에 있는 모든 타일을 게임에서 제거합니다.** 이는 개인 보드 오른쪽 상단에 있는 아이콘으로 확인할 수 있습니다.

개인 보드 **왼쪽**에 있는 타일은 재앙 타일로 제거되지 않는 이상 게임이 끝날 때까지 남아 있습니다. 이는 개인 보드 왼쪽 상단에 있는 아이콘으로 확인할 수 있습니다.

경매 트랙에 타일이 남아있다면 전부 게임에서 제거합니다. 경매 보드에 있는 태양은 그대로 둡니다.

라 트랙에 있는 태양의 배를 인원수에 맞는 칸에 놓고, 시대 마커를 조정합니다.

시대 마커가 1번째 시대 면으로 있었다면, 2번째 시대 면으로 뒤집습니다.



시대 마커가 2번째 시대 면으로 있었다면, 3번째 시대 아이콘이 나타나도록 시대 마커를 버립니다.



각자 자신이 가지고 있는 뒷면 태양을 전부 앞면으로 뒤집습니다.

가장 높은 숫자의 태양을 가진 사람이 새로운 시대의 시작 플레이어가 됩니다.

게임 승리

3번째 시대의 점수 계산이 끝나면, 가장 많은 점수를 가진 사람이 승리합니다!

점수가 동물이라면, 더 높은 숫자의 태양을 가진 사람이 승리합니다.

유적 타일

8 종류

3번째 시대에만 점수를 계산합니다.

유적은 2가지 방법으로 점수를 받을 수 있습니다.

• 같은 종류의 유적 점수

같은 종류의 유적 타일을 3 / 4 / 5개 가지고 있다면,
5 / 10 / 15점을 받습니다.

• 서로 다른 종류의 유적 점수

서로 다른 종류의 유적 타일을 6종류 이하로 가지고 있다면, 유적 종류마다 1점씩 받습니다. 유적 타일을 7 / 8종류 가지고 있다면, 대신 10 / 15점을 받습니다.

참고: 타일이 어느 줄에 있든 상관하지 않습니다. 모든 유적 타일은 같은 종류의 유적 점수와 서로 다른 종류의 유적 점수, 총 두 번에 걸쳐 점수를 받습니다.



파라오 타일

모든 시대에 점수를 계산합니다.

파라오가 **가장 많은** 사람은 **5점**을 받습니다. 가장 많은 사람이 여러 명이라면 모두 점수를 받습니다.

파라오가 **가장 적은** 사람은 **2점 감점**을 받습니다. 가장 적은 사람이 여러 명이라면 모두 감점을 받습니다.

모두가 같은 개수의 파라오 타일을 가지고 있다면, 아무도 점수를 받거나 감점을 받지 않습니다.



나일강 타일

모든 시대에 점수를 계산합니다.

범람 타일을 **하나라도 가지고 있다면**, 나일강 타일마다 **1점**을 받습니다.

범람 타일이 없다면, 나일강 타일에서 점수를 받지 못합니다.



타일 효과와 점수 계산

타일에 대한 점수 기준은 위와 같습니다. 개인 보드에는 태양 점수를 비롯한 각 점수 기준에 대한 설명이 간략히 표기되어 있습니다.

라 타일을 제외한 모든 타일에는 아이콘이 있으며, 타일을 개인 보드 어디에 놓아야 하는지 알려줍니다.



유적 타일



파라오 타일



신 타일



금 타일



문명 타일



나일강 타일



범람 타일

또, 개인 보드에는 해당 타일이 어떤 시대에 점수를 계산하는지도 표기되어 있습니다.



모든 시대에 점수 계산



3시대에서만 점수 계산



신 타일

모든 시대에 점수를 계산합니다.

사용하지 않은 신 타일마다 2점을 받습니다.

자신의 차례에 **행동**으로 신 타일을 사용할 수 있습니다. 신 타일을 사용하면 경매 트랙에서 신 타일이 아닌 타일을 하나 가져올 수 있습니다.

금 타일

모든 시대에 점수를 계산합니다.

금 타일마다 3점을 받습니다.

문명 타일

5 종류

모든 시대에 점수를 계산합니다.

서로 다른 종류의 문명 타일을 3 / 4 / 5 종류 가지고 있다면, 5 / 10 / 15점을 받습니다. 같은 종류의 문명 타일이 여러 개 있어도 추가 점수를 받지는 못합니다.

문명 타일이 하나도 없다면 5점 감점을 받습니다.

범람 타일

모든 시대에 점수를 계산합니다.

범람 타일마다 1점을 받습니다.

범람 타일이 있다면 나일강 타일에서도 점수를 받습니다.

예시: 범람 타일이 1개 있고, 나일강 타일이 3개 있다면 4점을 얻습니다.

범람 타일이 2개 있고, 나일강 타일이 없다면 2점을 얻습니다.

범람 타일이 없고, 나일강 타일이 4개 있다면 0점을 얻습니다.



라 타일

타일을 뽑았을 때

라 트랙에 있는 태양의 배를 1칸 전진시킵니다.

태양의 배가 아직 마지막 칸에 도달하지 않았다면, 경매를 진행합니다.

뽑은 라 타일을 게임에서 제거합니다.



재앙 타일

4 종류

경매로 가져왔을 때

재앙 타일과 일치하는 아이콘을 가진 타일 2개를 버립니다.

일치하는 타일이 없거나 1개만 있다면, 버릴 수 있는 만큼만 버린 후 재앙 타일을 게임에서 제거합니다. 가뭄 재앙을 적용할 땐, 범람 타일을 우선적으로 버린 후 나일강 타일을 버립니다.

만든 사람들

게임 디자이너: Dr. Reiner Knizia

그래픽 디자인 & 일러스트레이션: Ian O'Toole

규칙서 편집: Ric White

생산 & 개발: Chad Elkins

한국어판 제작: DiceTree Games

© 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

원작사와 작가는 수많은 조언과 의견을 준 모든 테스트 플레이어께 감사를 포함합니다.

Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Sandra Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towilson, Dominik Wagner.



요약표

