

The Golden City

10세 이상의 3~4인을 위한 게임

게임의 목적

일단 생략

게임 구성물

역시 생략

게임 준비

- 첫 게임을 시작하기 전에, 구성물들을 틀에서 잘 떼어낸다.
- 보드를 테이블의 가운데에 놓는다.
- 각 플레이어들은 한 색깔의 구성물들을 받는다: 상점(3인일 때는 18개씩, 4인일 때는 16개씩)과 입찰 손.
- 각 플레이어는 동전 3개씩을 받아서 자신의 앞에 놓는다. 남은 동전은 공급처로서 보드의 옆에 놓는다.
- 각 플레이어는 "해안" 지형 카드 1장씩을 받는다. 남은 지형 카드는 섞어서 게임 보드 옆에 뒤집어 놓아 드로우 덱으로 쓴다. 각 플레이어는 드로우 덱에서 지형 카드 한 장씩을 더 받는다. 플레이어들은 가진 카드를 다른 플레이어가 보지 못하도록 한다.
- 상품 카드 8장을 섞어서 보드 옆에 뒤집어 놓는다. 맨 위의 3장을 덱 옆에 펼쳐 놓는다.
- 보너스 카드 8장을 보드 옆에 뒤집어 놓는다. "상업 계약"을 값에 따라 정리해 두고, 열쇠 카드 6장을 준비해 놓는다.
- 점수 계산 카드 16장을 뒷면의 "1", "2", "3"에 따라 나누고, 각각을 따로 섞은 뒤 하나의 덱으로 만들어 뒤집어 놓는다;"3"이 가장 아래로 가고 "1"이 가장 위에 있도록 한다.
- 나이가 가장 어린 플레이어가 시작 플레이어가 되고 게임을 시작한다.

게임 보드

보드에는 섬이 그려져 있다. 섬의 가장자리에는 16개의 해안 지역이 있다. 섬의 안쪽엔 4가지 지형(삼림 지대, 초원, 산, 사막)의 30개의 시골 지역이 있다. 이 지역들 중 12개는 4개의 강에 위치해 있다. 각 장소에는 그 지역에 상점을 세우면 받을 수 있는 보상이 표시되어 있다. 섬의 중앙부에는 황금 도시가 있다; 4개의 구역으로 나뉘어져 있고, 각 구역은 1개의 내부 구역과 2개의 외부 구역으로 나뉘어져 있다. 각 지역과 도시 구역은 길로 연결되어 있다.

게임 하기

게임은 몇 개의 라운드로 구성된다; 각 라운드는 6개의 페이지로 이루어져 있고, 순서대로 진행된다.

1. **점수 계산 카드 공개** - 점수 계산 카드 덱의 맨 위에 있는 카드를 뒤집어서 덱 옆에 놓는다.

2. **지형 카드 펼치기** - 지형 카드를 덱에서 뒤집어서 펼쳐놓는다. 3인 게임일 때는 6장을, 4인 게임일 때는 8장을 펼친다. 카드는 2장씩 짝을 이뤄 펼쳐 놓는다. 팁: 짝이 적절히 섞여 있도록 하기 위해, 먼저 3장 또는 4장의 카드로 열을 만든 뒤에 그 옆에 두 번째 카드를 놓아 짝을 만들도록 한다.

드로우 덱이 다 떨어지면 버려진 카드들을 섞어 새로운 덱을 만든다.

3. 입찰 손 Bidding Hand을 플레이

- 시작 플레이어가 자신의 입찰 손을 가져가고 싶은 지형 카드의 짝 위에 놓는다. 시계 방향으로 돌아가며 다른 플레이어들도 놓는다.
- 점유되지 않은 짝에 손을 놓는 것에는 비용이 없다.
- 다른 입찰 손이 이미 놓여진 카드들에 자신의 손을 놓고 싶다면, 공급처에 동전 하나를 지불해야 한다. 먼저 놓여져 있던 입찰 손은 주인에게 돌아간다. 그 플레이어의 다음 턴이 돌아왔을 때, 그의 입찰 손을 다시 카드에 놓을 수 있다(이전에 놓여져 있던 곳에 다시 놓아도 되고, 다른 곳에 놓아도 된다).
- 한 라운드에 이렇게 쫓겨나는 것이 반복되면 비용도 증가한다. 한 라운드의 두 번째 추방에 대한 비용은 2원이고, 세 번째 추방에 대한 비용은 3원이다. 이 비용은 누가 추방 시켰고 추방 당했는지, 같은 카드 짝에 대한 것인지는 관계 없이 증가한다.
- 이 단계 동안 플레이어의 턴이 다시 돌아올 때, 다른 플레이어에 의해 입찰 손이 추방되었을 때에만 새로운 턴을 가진다.
- 경매 단계는 각 카드 짝 위에 하나씩의 입찰 손이 놓여지면 끝난다. 각 플레이어는 그들의 손과 지형 카드를 가져온다.
- Note: 다음 라운드에서 손을 추방하는 비용은 다시 1원부터 시작한다.

4. 상점 건설

상점을 건설하기 위해서는 연속해서 연결된 길이 필요하다. 해안 지역에 이미 가지고 있는 상점으로부터 지금 지으려 하는 곳이 연결되어야 한다. 이 길에 있는 모든 장소에는 당신의 상점이 하나씩은 있어야만 한다.

- 해안과 시골 지역에는 오직 하나의 상점만이 있을 수 있다.
- 각 플레이어들은 황금 도시의 각 부분에 하나의 상점을 지을 수 있다-두 개 이상은 지을 수 없다.
- 시작플레이어부터 시작한다. 각 플레이어는 시계방향으로 돌아가며 한 번씩의 턴을 가진다. 자신의 턴에는 하나 또는 두 개의 상점을 보드에 놓을 수 있다.
- 상점을 놓기 위해서는 상점을 놓으려고 하는 지역의 지형에 해당하는 지형 카드를 플레이 해야 한다.
- 게임 중 자신의 턴일 때 해안 지역에도 상점을 건설할 수 있다. 해안 지역의 상점은 길이 연결되어야 하는 제한에서 자유롭다. 해안 지역에 건설하기 위해 "해안" 지형 카드를 1장 내야 한다.
- 시골 지역이나 도시의 외곽 구역에 건설하기 위해서는 상점을 지으려는 지형과 같은 카드 2장을 내야 한다.
- 도시의 내부 구역 4개중 하나에 건설할 때는 지형 카드 2장에 더하여 이전에 얻은 열쇠 카드 1장을 지불해야 한다('보상'을 보라).

- 조커 규칙: 같은 지형 카드 2장은 아무런 지형 카드 1장으로 사용될 수 있다. 예를 들어, '사막' 카드 2장은 '삼림지' 카드 1장으로 사용될 수 있다.
Note: 조커 규칙은 한 턴에 원하는 만큼 사용이 가능하다.
- 상점을 건설하는 즉시 보상을 받는다.
- 사용된 지형 카드는 드로우 덱 옆에 버리는 더미를 만들어 앞면이 보이도록 버린다. 만약 열쇠 카드가 사용되면 박스에 돌려 놓는다.
- 카드 제한: 턴이 끝날 때 지형 카드를 5장이 넘게 가지고 있을 수는 없다. 만약 더 많이 가지고 있다면, 남는 카드를 선택하여 버린다.
- 각 플레이어가 한 번씩 턴을 가지면 건설 단계가 끝난다.

Note: 게임의 매 라운드 마다 상점을 짓는 것은 보통은 가능하지 않다.

상점 건설의 예;

파랑은 사막의 해변에 상점을 건설했다. 그 뒤에 그는 내륙지역과 도시 외곽의 사막 구역에도 건설했다. 그는 그의 다음 상점을 사막이나 산, 또는 도시의 인접한 지역(파란 화살표를 따라서)에 건설할 수 있다. 만약 도시 내부의 사막 구역에 건설하려 한다면, 먼저 사막의 시골 지역에 건설을 하여 열쇠를 얻어야 한다. 플레이어는 '해안' 지형 카드를 플레이하여 연결되지 않은 해안 지역에 다음 상점을 지을 수도 있다.

5. 점수 계산

이제 펼쳐져 있는 점수 계산 카드에 따라 점수 계산이 이루어진다. 점수 계산은 항상 두 가지에 대해 이루어진다: 상품과 상점(강 중에 하나 또는 도시 구역 중 하나)에 대해.

Note: 각 점수 계산 카드의 왼쪽 구석에 있는 방향 기호는 보드에 있는 방향 기호의 방향에 대응되어, 어느 지역인지를 구분하기 쉽게 한다.

- 상품 점수 계산: 카드에 그려진 상품을 가지고 있는 플레이어는 2점을 받는다.
- 강 점수 계산: 카드에 그려진 강에 상점이 있는 플레이어들은 2점을 받는다.
- 도시 구역 점수: 그림에 표시된 구역에 상점을 가진 플레이어들은 2 '계약'(점수)을 받는다.

Note: 2 '상업 계약'을 받기 위해서는 점수 계산 지역에 상점이 있거나 점수 계산 상품을 하나 이상 가지고 있어야 한다. 상품과 상점의 수는 중요하지 않다.

- 메이저리티 보너스: 만약 어떤 점수 계산 상품을 혼자 가지고 있었다면 2점을 추가로 받는다. 만약 점수 계산 카드에 그려진 강이나 도시 구역에 혼자 상점을 가지고 있었거나 다른 플레이어들보다 많은 수의 상점을 가지고 있었다면, 이 또한 추가로 2점을 받는다.
- 이 라운드의 점수 계산 단계는 '계약'이 한 번씩 주어지면 끝난다. 점수 계산 카드를 박스에 돌려 놓는다.

Note: '상업 계약'은 1, 2, 5짜리가 있고, 아무 때나 교환할 수 있다. '계약'에 있는 숫자는 비밀로 한다.

점수 계산 예제:

1. 초원과 산 사이에 있는 강, 그리고 도자기가 점수 계산된다. 흰색과 검은색은 강

에 있는 3개의 장소 중 한 지역씩 건물을 지었다. 둘은 2점씩을 받는다. 만약 둘 중 한 명만 건물을 지었다면 그는 추가로 2점을 받는다. 아니면 흰색이나 검은색 중 한 명이 남아있는 한 곳에 건물을 하나 더 지었다면, 그 플레이어가 추가로 2점을 받는다.

2. 와인과 사막 도시 구역이 점수 계산된다. 빨강과 파랑, 검정은 구역에 건물을 가지고 있기 때문에 2점씩을 받는다. 빨강은 3개의 상점을 가지고 있어 가장 많으므로 2점을 추가로 받는다.

6. 시작 플레이어 바꾸기

라운드 끝나면 시작 플레이어 열쇠를 시계 방향으로 다음 플레이어에게 넘긴다. 그가 다음 라운드의 새로운 시작 플레이어가 된다. 새로운 점수 계산 카드를 공개하고 지형 카드를 펼치면서 다음 라운드가 시작된다.

보상

각 장소와 도시의 구역에는 플레이어가 건물을 지었을 때 즉시 한번만 받을 수 있는 보상이 표시되어 있다

- 1개 또는 2개의 동전을 공급처에서 받는다.
- 지형 카드 1장을 카드 덱에서 뽑아 손으로 가져온다.
- 열쇠 카드 1장을 받아 자신의 앞에 놓는다.
- 플레이어는 보너스 카드 덱을 보고 그 중에 1장을 골라 자신의 앞에 안보이게 뒤집어 놓는다. 그 뒤에 덱을 돌려 놓는다. 게임이 끝났을 때 가지고 있는 보너스 카드에 따라 점수를 받는다.
- 상품 카드 1장을 받는다. 펼쳐진 3장의 카드 중 하나 또는 뒤집어진 카드 덱의 맨 위에 있는 카드를 가질 수 있다. 가져온 카드는 자신의 앞에 보이게 놓는다. 만약 펼쳐진 카드 중 하나를 가져왔다면, 새로운 카드를 뽑아 다시 3장이 되도록 채운다. 각각의 상품 카드에는 2가지의 다른 상품이 표시되어 있다.

중요: 플레이어는 상품 카드를 4장까지만 가질 수 있다. 만약 5장째를 가지게 된다면, 자신의 상품 중 하나를 선택하여 박스에 돌려 놓는다.

- 도시의 각 외곽 구역에 가장 먼저 상점을 짓는 플레이어는 5점을 받는다. 두 번째로 상점을 지은 플레이어는 3점을 받는다. 그 이후로 그 구역에 상점을 짓는 플레이어는 아무 것도 받지 못한다.

외곽 구역 중 4군데서는 먼저 짓는 플레이어가 동전 1개도 받는다.

- 도시의 내부 구역에 상점을 가장 먼저 짓는 플레이어는 10점과 지형 카드 1장을 받는다. 두 번째 플레이어는 6점을 받는다. 그 이후로 짓는 플레이어는 아무 것도 받지 못한다.

Note: 비록 세 번째와 네 번째로 짓는 플레이어들은 보상을 받지 못하지만, 그 곳에 있는 건물은 여전히 가치가 있다. 점수 계산 단계에 점수를 받을 수도 있고, 도시의 이웃한 구역에 연결을 만들 수 있기 때문이다.

보너스 카드

8가지의 다른 카드가 있다. 보너스 카드를 가진 플레이어는 게임이 끝났을 때 그것에 대해 점수를 받을 것이다.

- 가지고 있는 상품 카드마다 3점을 받는다.
- 가지고 있는 동전마다 2점을 받는다.
- 황금 도시 안에 가지고 있는 상점마다 1점을 받는다.
- 강에 있는 상점마다 2점을 받는다.
- 그림에 있는 지형의 시골 지역이나 도시에 있는 상점마다 1점을 받는다.

게임의 끝

게임은 두 가지 방법으로 끝난다.

1. 한 플레이어가 보드에 자신의 모든 상점을 건설하면 그 라운드까지 플레이하고 게임이 끝난다.
2. 마지막 점수 계산 카드를 수행하고 나면 끝난다.

플레이어들은 자신의 보너스 카드를 공개하고 적절한 점수를 받는다. 플레이어들은 자신이 가진 점수를 다 더한다. 가장 높은 점수를 가진 플레이어가 승리한다. 만약 동점자가 존재한다면, 황금 도시 안에 더 많은 상점을 건설한 플레이어가 승리한다. 그래도 동점이라면, 동전이 많은 플레이어가 승리한다. 아직도 동점자가 있다면, 모두 승리한다.

Note: 만약 아직 건설되지 않은 상점을 가진 플레이어가 더 이상 지을 곳이 없다면 게임이 빨리 끝나게 된다. 이 것이 일어나기 위해서는 해안 지역에 남은 공간이 없어야 하며, 비어있는 시골 지역에 연결이 없으며 그가 닿을 수 있는 모든 도시 구역에 이미 건설을 했어야 한다. 이 플레이어는 자동적으로 게임에서 지게 된다. 현재 라운드까지 플레이 한 뒤에 게임이 끝난다. 그 뒤에는 보통의 게임 종료와 마찬가지로 보너스 카드에 대한 점수를 계산하고 누가 이겼는지 확인한다.