

〈 구성품 〉



----- < 게임 준비 > -----

1. 게임 보드를 상단에 놓으십시오.

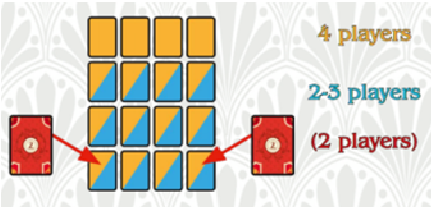
- (A) 라운드 마커를 라운드 첫 정사각형에 배치합니다.
- (B) 전시장에 엑스포 카드를 놓습니다.

2. 3개의 브뤼셀 카드를 놓고 (I) 그 옆에 감옥 카드를 위로 향하게 합니다.

- (C) 게임 보드 아래에 두며, 브뤼셀 영역이라 부릅니다.

3. 나머지 82개의 액션 카드를 종류에 따라 정렬합니다.

- ① (D) 각 플레이어는 조르주 브루그만(Georges Brugmann) 노블 카드를 받고, 앞에 보이게 둡니다. [남은 카드는 박스에 보관]
- ② (E) 돈 카드 더미를 만들어 하단에 놓습니다. 그 옆에 Artwork, Material, House, Noble 카드를 각각 섞어서 더미를 만듭니다.



2인 게임에서는 아래쪽 코너에 액션 카드 2장 대신, 사용하지 않는 색의 카드 중 가치 2의 건축가 카드들로 대체해서 배치합니다.



4. (F) 아르누보 영역을 다음과 같이 준비합니다.

- ① (E)의 다섯 카드 더미에서 각각 카드 3장(2~3인) 또는 4장(4인)씩을 뽑고, 엑스포 카드를 넣은 후 함께 섞습니다.
- ② 이 카드 중 12개(2~3인) 또는 16개(4인)만 사용해 그림과 같이 배치합니다. 배치된 돈 카드는 3원으로 보이게 둡니다.
- ③ 배치되지 않고 남은 Artwork, Material, House, Noble 카드는 (E)의 보충더미 앞에 보이게 둡니다. 남은 돈 카드들은 보충더미에 합쳐 두고, 엑스포 카드가 사용되지 않고 남은 경우 다시 전시장(B)에 돌려 놓습니다.
- ④ 특정 액션카드가 아르누보 영역에 없을 수도 있습니다.

5. (H) 4개의 보너스 카드를 섞어서 (F)카드들 하단에 둡니다. 이 때, 세로 줄을 “기둥”이라고 부릅니다.

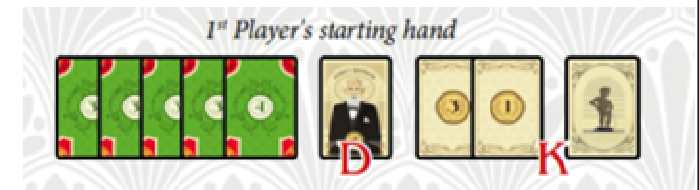
6. 각자 색깔을 정해 7장의 건축가 카드와 4개의 제작자 미플을 받습니다.

- ① 2/4카드 1장과 2/5카드 1장을 감옥카드 아래에 둡니다. (I) 2인 게임일 때에는 2/5카드만 감옥카드 아래에 둡니다.
- ② 각자 제작자 미플들을 (J)의 각 트랙 첫 번째 칸에 둡니다. [승점] / [건축] / [귀족] / [명예]

7. 선플레이어를 정합니다. 순서에 따라 자원을 받습니다.

- (K) 순서1: 4원/ 순서2: 5원/ 순서3: 6원/ 순서4: 7원

가지고 있는 돈 카드를 뒤집어가며 정확히 앞에 표시합니다. 돈 카드는 1 또는 3원의 가치를 표현할 수 있습니다. 현재 보이는 합계가 당신이 가진 돈이 됩니다. (돈을 쓰거나 벌 때 정확하게 표시되도록 주의하세요.)



경기는 4라운드까지이며, 각 라운드는 3개의 단계로 진행됩니다.
the Preparation phase, the Action phase, and the Majority phase.

1. 준비 단계(Preparation phase)

2라운드부터 라운드 준비는 다음과 같이 진행됩니다.

- ① 라운드 마커를 오른쪽으로 한 칸씩 옮깁니다. 그런 다음 엑스포 카드를 가지고 있는 사람은 선마커 카드를 받습니다. 그 후 엑스포 카드를 다시 전시장에 놓습니다. 만약 엑스포 카드를 가져간 사람은 아무도 없다면, 왼쪽 사람에게 선마커 카드를 넘겨줍니다.
- ② 감옥 카드 밑에 있는 것을 제외하고, 사용한 건축가 카드를 다시 손에 듭니다.
- ③ 아르누보 영역에서 구입하지 않은 Action 카드를 폐기합니다.
- ④ 다시 아르누보 영역에 카드를 배치한다. 떨어진 텍이 있으면 다시 섞어서 새롭게 더미를 만듭니다.
- ⑤ 4개의 보너스 카드를 섞어 다시 기둥 아래에 배치합니다.

2. 활동 단계(Action phase)

당신의 차례 동안, 당신은 아르누보 영역이나 브뤼셀 영역에서 행동을 하거나 pass를 할 수 있습니다. 손에 든 건축가 카드를 내려놓으면서 행동을 하며, 손에 들고 있는 카드는 상대방이 요청할 경우 언제든지 보여주어야 합니다.

[아르누보 영역 행동]

- ① 아르누보 영역의 행동을 하려면 아르누보 영역의 액션 카드를 건축가 카드 중 하나와 교환하면 됩니다. 이 때 건축가 카드가 나타내는 비용을 즉시 지불해야 행동을 할 수 있으며, 돈을 지불하지 못하는 경우에는 행동을 할 수 없습니다. 사용한 돈 카드는 다시 더미에 쌓아 둡니다. 각 카드의 기능은 다음과 같습니다.



[창작]: 이 작품 카드를 당신 앞에 놓습니다. 작품 카드를 소유하고 난 뒤에 판매 행동을 할 수 있습니다. 또 전시회에 출품할 수도 있습니다.

[판매]: 창작한 카드를 폐기하고 3원을 받습니다.
이미 창작한 카드가 있을 때에만 돈을 받을 수 있습니다.

[공급]: 재료 카드를 앞에 보이게 놓습니다. 각 카드에는 2가지 재료(강철, 벽돌 및/또는 목재)가 표시되어 있습니다. 재료 카드를 소지해야 건설 작업을 수행할 수 있습니다.

[건설]: 공사비에 따라 재료 카드를 하나 이상 폐기하고 가져갈 수 있습니다.
첫 번째 건물은 재료 1개, 두 번째 건물은 재료 2개 필요....

* 공급 카드에 그려진 2가지 재료 중 1개만 사용하더라도 폐기하여야 합니다. 건설을 할 때에 어떤 종류의 재료로도 지불할 수 있으며, 사용한 재료의 종류에 따라 승점을 받습니다.



예: 세 번째 건물을 짓기 위해서는 3개의 재료를 써야 합니다. 이 때, 2장의 재료 카드를 사용해 건물을 지을 수 있습니다.(재료 1개는 버림) 2가지 종류의 재료를 썼으므로 2점의 승점을 받을 수 있습니다.



[능력]: 노블 카드의 효과를 사용합니다. 그 후, 노블 카드를 버릴지 아니면 남은 라운드동안 계속해서 앞에 두고 사용할지를 정해야 합니다. 동일한 노블 카드를 중복으로 유지할 수 없습니다. 노블 카드를 유지하기로 한 경우에는 라운드 당 한번씩, 카드를 90° 돌리고 능력을 사용할 수 있습니다. 게임이 끝날 때에 내려놓은 노블 카드 당 2원씩을 지불해야 합니다.

* 노블 카드의 효과



4원 받기

귀족트랙 1칸 전진

명예트랙 1칸 전진

건축트랙 1칸 전진

재료카드 2장 중 1장 선택해서 받기

감옥에 있는 건축가 카드 1장을 골라 손에 들기



[전시회]: 엑스포 카드를 앞에 내려 놓고 전시회를 시작합니다. 엑스포 카드를 내려놓은 사람부터 시계방향으로 작품 카드를 1개씩 전시하며, 전시 성공한 작품 당 승점 2점을 받는다. 같은 전시회에 동일한 작품을 중복으로 전시할 수 없으며 전시회 후에도 작품 카드는 폐기되지 않는다.

- * 출품자가 없거나 4가지 색상을 모두 전시했을 때 전시회가 끝납니다. (차례가 계속되면 한 사람이 여러 작품카드를 전시할 수도 있습니다.)
- * 작품카드가 없는 사람도 전시회를 열 수 있습니다.
- * 전시회를 연 사람은 다음 라운드의 선이 됩니다.

[브뤼셀 영역 행동]

- ① 브뤼셀 영역의 행동을 하려면 해당 브뤼셀 카드 앞에 건축가 카드를 내려놓아야 합니다. 누군가 1장의 카드를 이미 내려놓았다면 같은 행동을 하기 위해서는 한 장 더 내려놓아야 합니다.
- ② 아르누보 영역과는 달리, 브뤼셀 지역에 내려놓는 건축가 카드는 비용을 지불하지 않습니다.(건축가 카드만 소모)

* 브뤼셀 영역 카드의 효과

[증권거래소]: 5원 받기



[시청]: 자신의 <귀족>트랙만큼 노블 카드 사용

[공원]: 전시회를 제외한 아르누보 행동하기. 선택한 행동 카드 더미에서 2장을 뽑아 한 장만 선택해서 내려놓거나 판매 행동을 할 수 있습니다.(행동 조건은 동일)

[P A S S]

- ① 더 이상 할 수 없거나 하고 싶은 행동이 없으면 Pass를 선택할 수 있다. 가장 먼저 Pass를 선언한 사람은 3원을 받는다.(그 다음부터는 마지막 사람까지 모두 1원) 모두가 Pass를 하면 라운드가 종료된다.
- ② <주의> Pass를 선언한 후에 열린 전시회에는 참가할 수 없다.

3. 영향력 비교 단계(Majority phase)

모두 Pass를 하면 [기둥], [문장], [브뤼셀 영역] 순서로 영향력 비교를 합니다.

[기 둥]

- ① 각 기둥별로 가장 높은 가치의 건축가 카드를 사용한 사람이 보너스를 받습니다. 동점인 경우, 모두 보너스를 받을 수 있습니다. 보너스 카드의 하단에 표시된 보너스는 게임이 끝날 때에만 받을 수 있습니다.

* 보너스 카드 효과



[건축] 트랙 1칸 전진

[귀족] 트랙 1칸 전진

[명예] 트랙 1칸 전진

감옥에 있는 건축가 카드 1장 가져오기

[문 장]

- ① 아르누보 영역에서 4개의 건축가 카드의 모서리가 맞대어 모이면 브뤼셀의 문장이 됩니다. 완성된 문장에 포함되는 4장의 카드 중 가장 장수가 많은 사람은 명예 트랙 점수만큼 승점을 획득한다. 동점일 경우, 각자의 명예 트랙 점수만큼 각자 받는다.

* 이 때 건축가 카드의 가치는 중요하지 않습니다.(오로지 몇 장인지만 비교)



예.

1번 문장 : 완성 안 됨

2번 문장 : 노랑 승점

3번 문장 : 노랑, 초록 모두 승점

[브뤼셀 영역]

- ① 브뤼셀 영역에 가장 많이 건축가 카드를 사용한 사람은 사용한 카드 중 하나를 감옥 카드 아래에 놓아야 한다. 동점인 경우, 모두 건축가 카드 1장씩을 감옥에 보내야 한다.

-----< 게임 종료 >-----

4라운드의 영향력 비교 단계가 끝나면 다음과 같은 순서로 최종 점수 계산을 합니다.

1	등록한 노블카드 당 2원씩 지불한다.(조르주 브루그만 제외) 지불할 수 없는 노블 카드당 승점 3점씩 잃고 버려야 한다.
2	건설한 건물 카드 당 건축 트랙 점수만큼 승점을 얻는다.
3	사용하지 않는 각 재료 카드마다 승점 1점씩 받는다.
4	엑스포 카드를 소지하고 있으면 승점 2점을 얻는다.
5	각 기둥별로 가장 높은 가치의 건축가 카드를 사용한 사람은 보너스 카드 하단의 보너스를 받는다. 동점일 경우, 모두 받는다.

* 보너스 카드(하단) 효과



2원당 승점 3점씩(최대 5번까지만, 최대 10원으로 15점)

다른 작품 당 승점 2점씩

다른 건물 당 승점 2점씩

노블 카드 당 승점 2점씩(조르주 브루그만 포함)

- ① 승점이 가장 많은 사람이 승리합니다.
 ② 동점인 경우, 감옥에 있는 건축가 카드가 더 적은 사람이 승리합니다.
 ③ 2번까지 동일한 경우, 모든 트랙(건축/귀족/명예)의 총합이 높은 사람이 승리합니다.
 ④ 그래도 동일한 경우 모두 승리합니다.