



TODD SANDERS



LudiCreations



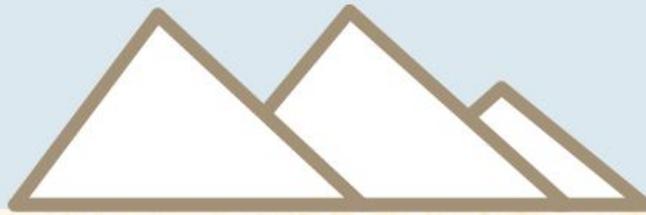
2-4



30-45



12+



**고대 이집트 왕조의 흥망성쇠  
너의 규칙은 생존할 만큼 강한가?  
사후세계의 안전한 자리를 위해  
너의 시민들을 먹이고 침략자로부터 보호하라.**

### 구성품

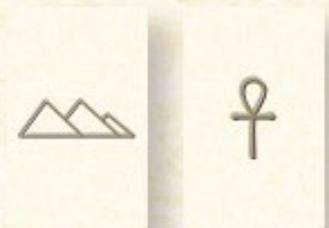
카드 54장 ( 시민카드 45장, 사후카드 9장 )

1 데반 10 개

3 데반 10개

빵 토큰 20개

정사면체 주사위 3개



시민카드

사후세계 카드



주사위 수를 읽는 올바른 방향

## 게임의 목표

오아시스에서 각 플레이어는 고대 이집트의 시민들을 자신의 영향력 아래로 끌어들이기 위해 힘을 키우고 사후세계에서의 자리를 확보하기 위한 양동이 오두머리입니다. 최상의 위대한 파라오에서부터 혼란한 농부들까지 카드로 시민들을 대표합니다.

다른 플레이어보다 각 클래스의 시민카드를 더 많이 관리하면 게임이 끝날 때 시민카드를 승점을 얻습니다.

시민카드에 놓여진 방은 승점도를 높이며, 이를 위해 더 많은 영향력 (따라서 VP)이 발생합니다.

사후세계 카드 또한 영향력을 증가시킬 수 있는데, 그 이유는 차세대에서 보상을 약속할 수 있는 위치가 중요한 권력의 원천이 되기 때문입니다. (따라서 VP)

## 설정

1. 시민카드를 섞고 시민카드 덱을 뒤집어서 중간에 놓습니다.
2. 사후세계카드를 섞어서 5장을 뽑습니다. 시민카드 덱의 옆에 사후세계 덱을 뒤집어 놓습니다. 남은 사후세계 카드들은 박스에 넣습니다; 이 카드들은 더 이상 게임에서 필요하지 않습니다.
3. 각 플레이어에게 데반을 3 개씩 분배합니다. 다른 데반과 방 토큰을 모든 플레이어가 눈이 쉽게 닿는 곳에 놓습니다.
4. 시민카드 덱에서 각 플레이어에게 네 장의 풀기 카드를 나누어 줍니다. 이 카드는 비밀로 유지해야 합니다. 시민카드 덱 안에서 5 장의 카드를 공개하고 앞면이 보이도록 배치하여 카드광장을 구성하십시오.
5. 스핑크스를 가장 잘 표현할 수 있는 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다. 시작 플레이어를 결정하기 위해 다른 방법을 사용할 수 있습니다.

## 게임 플레이

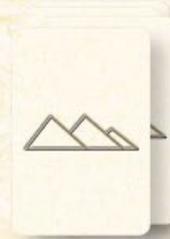
게임은 라운드와 진행 형태로 플레이 됩니다. 시작 플레이어가 신의 운항과 나일강의 흐름, 그리고 그것이 가져오는 부를 나타내는 투사위를 굴리는 것으로 매 라운드를 시작합니다.

그 다음에 순서대로 각 플레이어는 눈에 있는 카드 중 1 장 또는 2 장의 카드를 플레이하는 양동 페이드를 플레이하고 다음에 더 많은 카드를 뽑을 수 있는 한층 페이드를 플레이하게 됩니다.

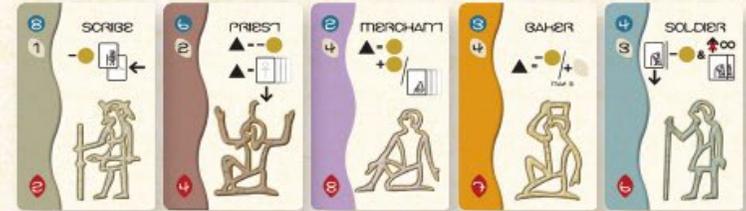
투사위는 일부 카드 능력과 함께 사용되며 다음 라운드가 시작될 때까지 다시 굴리지 않습니다. 각 투사위와 같은 라운드가 진행되는 동안 변경될 수 있으며, 1 미만으로 감소하면 다음 라운드까지 게임에서 제거됩니다.

## 3 인 게임 세팅의 예

시민 덱



사후세계 덱



카드광장



각 플레이어 당 시민카드 4 장 데반 3 개

## 왕도 페이즈

첫 번째 페이즈에서, 자신의 차례인 플레이어는 자신 앞에 1 개의 시민 카드를 **사용해야만** 합니다. (자신의 앞에 내려 놓아 왕도를 만든다)

그 플레이어는 **같은 유형의 카드를 추가로 1 장까지만 플레이 할 수 있습니다.** 그렇게 하기 위해서, 1 개의 데반을 공동 공급처에 지정해야 합니다.

각 플레이어는 같은 유형 시민카드의 사용한 수를 확인할 수 있도록 시민카드를 각 유형별로 임의로 겹쳐 쌓아 놓는 것을 추천합니다.



시민 카드 세로로 겹쳐서 쌓아 둘 예

1 장 또는 2 장의 카드를 사용한 후, 자신의 차례인 플레이어는 해당 카드 유형의 특수 능력을 바꿀 **적용할 수 있습니다. 특수 능력은 1 장 또는 2 장의 카드가 사용되었는지 여부에 관계없이 오직 한 번만 발동됩니다.**

시민카드의 왼쪽에 번호가 매겨진 3 개의 아이콘이 있습니다:



**이 카드는 게임의 종료될 때 시민VP의 가치가 있습니다.**

**빵 토큰이 카드 위에 놓여지면 빵 VP는 카드의 가치에 추가됩니다.**

**게임 종료 시 다른 플레이어보다 한 유형의 시민카드를 다른 플레이어보다 더 많이 가지고 있다면 메이저VP를 받을 수 있습니다.**

가장 많은 카드 수가 동일한 플레이어들은 메이저VP를 받지 못합니다. 이 VP은 일부 상호세계 카드로 인해 더 배가될 수도 있습니다. 이 숫자는 또한 시민카드 데크에 있는 해당 유형의 총 카드 수를 나타냅니다.

각 시민카드의 오른쪽 상단에 각 시민카드의 특수 능력을 아이콘으로 표시해 두었습니다. 이 특수 능력은 총복 8 페이지를 참조하십시오.

## 한들 페이즈

1. 시민카드의 특수 능력을 사용한 후, 자신의 차례인 플레이어는 남은 카드 중 2 장을 공개적으로 카드광장에 올린 다음 기존의 카드광장에서 자신이 원하는 시민카드 3장을 가져옵니다 (방금 자신이 내려 놓은 2 장의 카드는 가져올 수 없습니다) 그 카드들을 눈에 가지고 올니다.
2. 이 시점에서 눈에 있는 시민카드가 4 장 미만이면 시민카드 데크에서 4장이 될 때까지 시민카드를 뽑습니다.
3. 그런 다음 시민카드 데크 제일 위에 있는 시민카드를 카드광장 추가합니다.

**참고:** 이 페이즈 동안 플레이어의 눈에 있는 카드는 4장으로 제한됩니다. 플레이어가 이미 4 장의 카드를 가지고 있다면 더 이상 카드를 뽑을 수 없습니다.

**참고:** 이 페이즈에서 시민카드 데크에서 카드가 소모되면 더 이상 카드를 뽑을 수 없습니다.

## 라운드 종료

각 플레이어가 턴을 마친 후, 자신의 차례인 플레이어는 3 개의 두사위를 다음 플레이어에게 시계 방향으로 전달하고 새로운 플레이어를 시작으로 새로운 라운드를 시작합니다.

## 게임 종료

플레이어의 차례가 시작될 때 시민 데크가 비어 있으면 게임이 종료조건이 발생합니다. 현재 라운드가 끝날 때까지 진행되며, 현재 라운드에서 턴을 하지 않은 모든 플레이어는 최종 턴을 가지며, 그 동안 자신의 턴의 왕도 페이즈만 수행할 수 있습니다. 한들 페이즈는 마지막 턴에선 건너 됩니다.

그런 다음 플레이어는 승리 점수를 계산하여 승자를 결정합니다.

- 각 시민카드에 나열된 시민VP를 합하십시오.
- 빵 토큰이 있는 모든 시민카드의 빵 VP를 합하십시오.
- 각 유형의 시민 카드가 가장 많은 플레이어를 결정하고 그 카드가 가장 많은 플레이어는 메이저VP를 받습니다. 가장 많은 카드 수가 동일한 플레이어들은 해당 VP를 받지 못합니다. 이 VP는 자신에게 영향을 미치는 모든 상호세계 카드로 배가될 수 있습니다.
- 어떤 플레이어가 상호세계 카드의 보너스 조건을 충족하면 그에 따라 VP를 얻습니다.
- 3 데반마다 1 VP를 받습니다.

동점인 경우 데반을 더 많이 가진 플레이어가 승리합니다. 그 또한 동점인 경우, 공동 우승합니다.

## 시민카드의 능력

**참고** : 어떤 특수능력으로 두사위 값이 1 미만으로 떨어지면, 다음 라운드인 새로운 뒷받침 플레이어가 다른 두사위와 함께 다시 굴릴 때까지 그 두사위는 임시적으로 게임에서 제거됩니다.



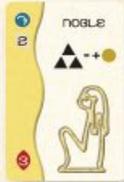
**파라오** - 이집트의 살아 계신 하나님과 통치자

플레이 등에는 효과가 없습니다. 앞으로 자신의 차례가 시작될 때 자신의 카드를 사용하기 전에 두사위 중 1 개를 다시 굴릴 수 있습니다. 임시적으로 제거된 두사위는 다시 굴릴 수 없습니다.



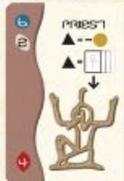
**서기과** - 진정한 학문 노수의 지식이 있는 시민들이 운영하는 관료제에 달려 있습니다.

데반 1 개를 지불하여 손에서 1 장의 카드를 선택하고 서기과 카드 아래에 놓습니다. 게임 중 언제든지 카드를 볼 수 있습니다. 그런 다음, 시민카드 덱에서 카드 1 장을 뽑아 손에 넣습니다. 게임이 끝나면 서기과카드 아래에 각 카드가 공개되어 시민카드의 해당 옆에 추가됩니다.



**귀족** - 귀족 계급은 세금 수입의 양에 의존한다.

모든 두사위의 총 가치와 동일하게 데반을 얻은 다음 각 두사위의 값은 1 씩 줄입니다.



**사제** - 그들은 부유층과 가난한 사람들 모두에게 내세이의 정권을 통제합니다.

두사위 1 개를 선택하고 두사위 값만큼 데반을 지불하고 사후세계 덱에서 해당 두사위의 가치 (그리고 사용 가능한 카드 수까지)와 동일한 수의 카드를 뽑습니다. 뽑은 카드 중 하나를 선택하고 사제카드 옆 아래에 놓습니다. 남은 카드를 사후세계 덱으로 다시 옮길 수 있고 해당 두사위의 값은 1 줄입니다.

사제가 다음 턴에 사용되면 사제의 특수능력을 사용할 때 이전에 선택한 사후세계 카드를 교체하기 위해 새로운 사후세계 카드를 선택할 수 있습니다. 새 카드를 교체할지 여부를 결정하기 전에 새 카드를 볼 수 있습니다. 교체된 카드는 사용 가능한 사후세계 카드 덱으로 옮길 수 있고 선택합니다.

**참고** : 사제의 수에 상관없이 언제든지 사후세계 카드는 1 장만 가질 수 있습니다.



**장인** - 예술은 시민들을 끌어 들이고, 물질적인 물건은 그들을 위해 노력할 무언가를 줍니다.

플레이 등에는 효과가 없습니다. 한 번 페이전에서 자신이 가진 장인마다 데반 1 개를 지불하고 1 장 적은 카드를 카드광장에 배치할 수 있습니다. 예를 들어, 장인이 2 명이면 경우, 0 / 1 / 2 개의 데반을 지불하여 2 / 1 / 0 개의 카드를 카드광장에 배치할 수 있습니다. 그리고 나서, 카드광장에 놓은 카드의 수보다 1 장 많은 카드를 가져 가십시오.



**병사** - 다른 시민들, 특히 이집트의 음식을 생산 한 대륙을 유지하는 데 필요합니다.

다른 플레이어의 농부 (빵 톨클 제외)를 용감 수 있습니다. 그 플레이어는 이것을 피하기 위해 현재 차례인 플레이어에게 데반 1 개를 공물로 바칠 수 있습니다. 또한 게임의 나머지 기간 동안 각 1 명의 병사가 2 명의 농부를 도난 당하지 않도록 보호합니다.



**제빵사** - 배고픈 사람들은 부유한 사람들입니다.

시민카드에 톨클을 놓아 시민에게 먹이로 등 빵 톨클은 3 개까지 구입할 수 있습니다. 두사위의 가장 높은 값과 같은 데반으로 빵 값을 지불합니다. 빵의 최소 가격은 1 데반입니다. 각 시민에게 최대 1 개의 빵이 주어질 수 있습니다. 빵을 굴고 난 후, 지불한 값만큼 두사위를 회전시킵니다. 빵은 게임 종료 시 추가 VP를 줍니다.



**상인** - 쉽게 평가받지는 않았지만 상인들은 왕국 무역을 계속했습니다.

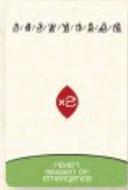
방금 플레이 한 무역상을 포함하여 자신이 통제하는 모든 상인 당 가장 높은 두사위 값 + 1 의 데반을 얻습니다. 사용된 두사위의 값은 1 줄입니다.



**농부** - 농부들을 잃도록 설정하면 농지가 향상됩니다.

게임 등에는 효과가 없습니다. 왕도에 있는 농부 2 명마다 제빵사를 사용할 때 굶는 각 빵 톨클에 대해 1 데반을 함안해 줍니다. (농부 2명에 빵 1 개의 1 데반 함안)

**두의 사형** : 한 플레이어의 턴에 2 장 이상의 카드가 사용되면 특수능력은 한 번만 발생합니다. 즉 한 번에 2 장의 프리스트 카드를 함께 사용 한다고 해도 한 번만 사후세계 덱을 보게 됩니다.



**페렌트, 흥현의 계정**

다른 플레이어보다 시민카드의 유형 등 한 가지 유형을 더 많이 가지고 있을 때, 그 유형의 메이저 VP를 2배 받습니다.



**아퀼, 사고의 계정**

다른 플레이어보다 시민카드의 유형 등 한 가지 유형을 더 많이 가지고 있을 때, 그 유형의 메이저 VP를 2배 받습니다.



**세무, 수학의 계정**

다른 플레이어보다 시민카드의 유형 등 한 가지 유형을 더 많이 가지고 있을 때, 그 유형의 메이저 VP를 2배 받습니다.



**하트셈수드 왕도**

자신의 왕도에 있는 세기관 | 귀족 | 사제 | 세트당 6 VP



**아만호테프 1세 왕도**

자신의 왕도에 있는 제빵사 | 상인 | 농부 | 세트당 4 VP



**아누비스의 수하자**

왕도의 농부 | 명당 적어도 | 명의 군인이 있다면 모든 군인에 대한 시민 VP는 2배가 됩니다.



**오시리스의 심판**

3 데반이 아닌 | 데반에 대해 | VP를 받습니다.



**네푸티스의 탄생**

다른 플레이어보다 시민들에게 빵을 더 많이 먹였다면 5 VP를 받습니다.



**쿠푸의 영광**

다른 플레이어들보다 유형의 다른 시민카드들을 더 많이 가지고 있다면 7 VP를 받습니다.



## 플레이어 합동

게임의 각 라운드는 시작 플레이어가 투사위를 굴려 신의 운흥과 나일강의 흐름, 그리고 그것이 가져 오는 부를 나타냅니다.

### • 양도 페이즈

자신의 차례의 첫 번째 페이즈에서, 자신의 차례인 플레이어는 자신의 앞에 1 개의 시민 카드를 사용해야 합니다.

그 플레이어는 같은 유형의 카드를 1 장 더 플레이 할 수 있습니다. 그렇게 하기 위해서, 1 데바를 지불해야 합니다.

1 장 또는 2 장의 카드를 사용한 후, 자신의 차례인 플레이어는 해당 카드 유형의 특수 능력을 적용할 수 있습니다. 특수 능력은 1 장 또는 2 장의 카드가 사용되었는지 여부에 관계없이 1 번만 발동됩니다.

### • 회춘 페이즈

1. 시민카드의 능력을 사용한 후, 자신의 차례인 플레이어는 남은 카드 중 2 장을 공개적으로 카드광장에 내려 놓은 다음 이전에 카드광장에서 자신이 원하는 3 장의 카드를 가져옵니다 (이 카드는 방금 내려 놓은 카드는 가져올 수 없습니다) 그 카드들은 손에 가져 옵니다.

2. 이 시점에서 자신의 차례인 플레이어가 4 장 미만의 카드를 가지고 있다면 시민카드 덱에서 4 장의 카드를 얻을 때까지 카드를 뽑습니다.

3. 그 다음, 시민 덱의 제일 위에 있는 카드를 카드광장에 추가합니다.

### • 라운드 종료

각 플레이어가 턴을 마친 후, 현재 플레이어중인 플레이어는 시계방향으로 다음 플레이어에게 3 개의 투사위를 전달하고 새로운 플레이어를 시작으로 새로운 라운드를 시작합니다.

## 감사의 말

디자인은 수 년 동안 그와 모든 역사 교사들과 플레이 테스트를 위한 카운터 퍼머슨에게 감사하고 싶다.

Game Design: Todd Sanders  
Development: LudiCreations and David Turczi  
Illustration & Graphic Design: Todd Sanders  
Tabletopia implementation & project management: Alvin Chen  
Rulebook Editing: Paul Grogan, Alvin Chen, and David Turczi  
With special thanks to Viktor Csete.

The publisher would like to thank Anniina I, first of her name, Queen of the Holy River, Lady of the Draisine Road, and Keeper of Nutella.

Translation: **Woocheol Jeong** with google's translation (feat. Y.T.Hwang)



LudiCreations