

아크라이트

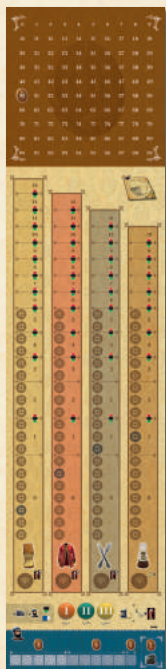
카드 게임

Rich Arkwright



18세기에 산업혁명이 시작되었습니다. 수작업으로 상품을 생산하던 기존의 산업은 크게 변화했고, 리처드 아크라이트 같은 사업가들은 기계화된 생산에 크게 의존하는 최초의 공장을 설립했습니다.

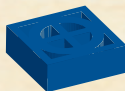
아크라이트: 카드 게임은 도전 정신을 자극하는 경제 전략 게임입니다. 여러분은 사업가가 되어 공장을 건설하고 노동자를 고용하여 상품을 생산하고 판매해야 합니다. 더 많은 노동자를 고용할수록 더 많은 제품을 팔 수 있겠죠. 하지만 위기와 경쟁자에 대비하는 것을 잊지 말아야 합니다.



시장 게임 보드 1개



수요 마커 4개



임금 마커 1개



라운드 마커 1개



시대 마커 1개

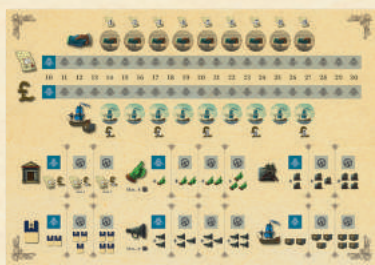


개발 카드 24장



시작 플레이어 카드 1장

플레이어별 1세트(4가지 색상):



플레이어 보드 1개

(제한 토큰과 기술자 토큰을 포함하고 있습니다.)



제한 토큰 4개



기술자
토큰 1개



공장 4개



선적 토큰 9개



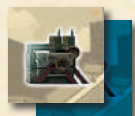
대출 토큰 9개



공장 토큰 4개




+£100/+£200 토큰 1개




기계 토큰 1개




노동자 카드 8장 




사무실 카드 4장 




소형 창고 카드 2장 




품질 카드 3장 



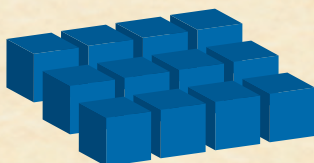
유통 카드 2장 



선적 카드 1장 



참조 카드 1장



마커 12개
매력, 개발, 주식, 주식 가치를
표시하는 데 사용됩니다.



자금 마커 1개

게임 준비

1 시작 플레이어 한 명을 결정합니다. 해당 플레이어는 시작 플레이어 카드를 가져갑니다.

2 모든 플레이어는 자신의 색상을 선택하고 해당하는 내용물을 받습니다.

A 플레이어 보드 1개

B 공장 4개

C 공장 토큰 4개


D 선적 토큰 9개

E 대출 토큰 9개

F 기계 토큰 1개

G +£100/+£200 토큰 1개

H 21장 카드 1세트:

- 노동자 카드 8장 ( 4장,  4장)
- 사무실 카드 4장
- 품질 카드 3장
- 유통 카드 2장
- 소형 창고 카드 2장
- 선적 카드 1장
- 참조 카드 1장

I 매력, 개발, 주식, 주식 가치를 표시하는 마커 12개

J 자금 마커 1개



3 테이블의 가운데에 **시장 게임 보드**를 놓습니다. 플레이어 수에 따라 알맞은 면이 보이도록 놓아야 합니다.

A 시장은 **매력** 그리고 '식품' , 의류 , 식기류 , 램프'의 **수요**를 보여줍니다. 모든 플레이어는 자신의 가동 공장(6번 참조)을 확인한 후, **매력 마커** 2개를 각 매력 트랙의 해당하는 칸에 하나씩 놓습니다. **매력 마커**의 위치는 해당하는 공장의 총 매력 가치를 기반으로 설정됩니다. 그러므로 매력 마커는 매력 가치가 0인 칸에서 시작합니다. 플레이어들은 나중에 사용할 수 있도록 자신의 남은 매력 마커 2개를 자신의 개인 공간에 보관합니다.

B 매력 트랙은 해당 상품의 매력 지수를 나타냅니다. 게임 보드에 표시된 각 매력 트랙의 시작 지점에 **수요 마커**를 놓습니다.

C 임금 트랙의 표시된 시작 지점에 **임금 마커**를 놓습니다.

참고: 플레이어가 새로운 공장을 건설하거나 새로운 노동자를 고용하여 자신의 공장에 새로운 노동자를 추가할 때마다 임금 마커를 오른쪽으로 이동시킵니다.

D 식품 매력 트랙 아래의 해당 칸에 **라운드 마커**를 놓습니다. 이것은 이번 라운드 동안 활성화된 상품입니다.

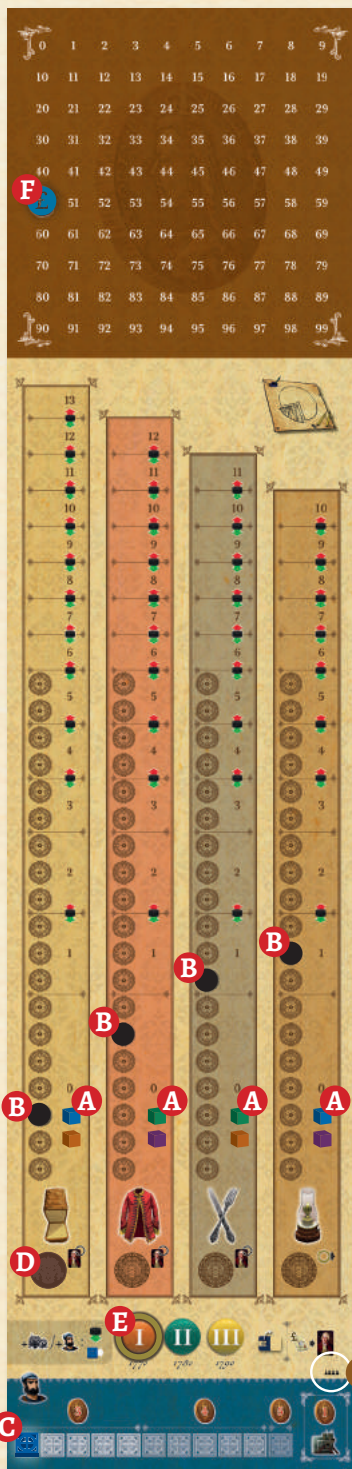
E 한 시대는 10년을 나타냅니다. 시대 트랙의 첫 번째 칸에 **시대 마커**를 놓습니다.

F 모든 플레이어는 자신의 **자금 마커**를 자금 트랙의 £50에 놓습니다.

2인 플레이 게임에서는, 사용되지 않은 플레이어 색상의 매력 마커 4개를 시장에 추가합니다:

- 식품 트랙의 가치3과 의류 트랙의 가치 3에 매력 마커를 놓습니다.
- 식기류 트랙의 가치2와 램프 트랙의 가치 2에 매력 마커를 놓습니다.

이 매력 마커들은 중립인 세 번째 플레이어를 표현합니다. 매 시대의 종료 시 중립 플레이어의 매력은 모든 매력 트랙에서 한 단계 향상될 것입니다.

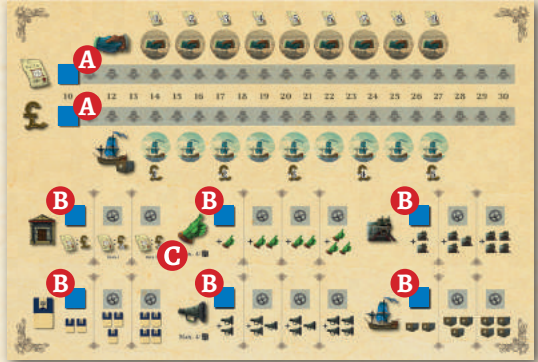


4 개발 카드를 카드에 표시된 플레이어 수에 따라 시장 보드 근처(공용 공급처)에 놓습니다.

<div>2인 이상</div> <div>  </div>	<div>3인 이상</div> <div>아래 카드를 추가하세요:</div> <div>  </div>	<div>4인</div> <div>아래 카드를 추가하세요:</div> <div>  </div>
 <div>특허 x2 (n°11)</div>	 <div>특허 x1 (n°11)</div>	 <div>후원자 x1 램프 / 식기류 (n°7)</div>
 <div>기술자 x2 (n°12)</div>	 <div>기술자 x1 (n°12)</div>	 <div>후원자 x1 식기류 / 의류 (n°7)</div>
 <div>대형 창고 x1 (n°13)</div>	 <div>대형 창고 x1 (n°13)</div>	 <div>후원자 x1 램프 / 식품 (n°7)</div>
 <div>사업가 x1 (n°1)</div>	 <div>초과 근무 x1 (n°3)</div>	 <div>발명가 x2 (n°8)</div>
 <div>초과 근무 x1 (n°3)</div>	 <div>후원자 x1 의류 / 식품 (n°7)</div>	
 <div>작업장 x2 (n°4)</div>	 <div>후원자 x1 식기류 / 식품 (n°7)</div>	
 <div>감독관 x2 (n°5)</div>		

5 각 플레이어는 자신의 앞에 **플레이어 보드**를 놓고, 8개의 **마커**를 알맞은 트랙에 배치합니다.

- A** 보유한 주식 수를 나타내는 **주식 마커** 1개(10)와 주식 가치를 나타내는 **주식 가치 마커** 1개 (£10)를 배치합니다.
- B** 개발 현황을 나타내는 **개발 마커** 6개를 배치합니다.
- C** 기술자 토큰이 “max.4/”면이 보이도록 배치되었는지 확인합니다.



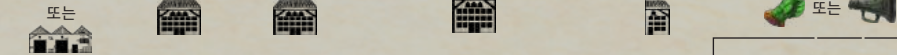
6 모든 플레이어는 플레이어 수에 따라 자신의 앞에 2개의 시작 **공장**을 놓습니다. 이것들은 상품을 생산할 첫 가동 공장(운영 중인 공장)입니다. 시대 I(1)면을 사용해야 합니다. 또한, 모든 플레이어는 공용 공급처로부터 개발 카드 1장을 받거나, 플레이어 보드에 개발 포인트 1(개발 업그레이드에 사용)을 얻은 채 시작합니다.





	플레이어 1	플레이어 2	플레이어 3	플레이어 4
	+	+	-	-
	(n°5)	(n°4)	-	-
	+	+	+	-
	+	(n°4)	(n°5)	-
	+	+	+	+
	+	(n°5)	+	(n°4)

그런 다음 각 가동 공장의 4번째 칸(매력 가치 0)에 **공장 토큰** 하나를 배치합니다. 나머지 2개는 나중에 사용할 수 있도록 자신의 개인 공간에 보관합니다.



그리고), 사무실 카드(), 창고 카드(또는)



- 7 자신의 각 가동 **공장** 왼쪽에 적합한 **노동자 카드**(위치: )를 추가합니다. 시대 I(1)면을 사용하여 합니다. 카드의 오른쪽 절반(기계 가 있는 면)이 공장의 아래로 들어가도록 카드를 밀어 넣습니다.
- 8 자신의 각 가동 **공장** 오른쪽에 적합한 **사무실 카드**를 추가합니다. 가격  면을 사용하며, 매력  면이 공장 아래로 들어가도록 카드를 밀어 넣습니다.
- 9 모든 플레이어는 자신의 앞에 (선택 2척이 있는 면이 보이도록) **선적 카드**를 놓습니다.
- 10 남은 2개의 **공장**과 나머지 카드들은 나중에 사용할 수 있도록 자신의 개인 공간에 보관합니다:
 - 나머지 **사무실 카드**는 새로운 공장을 건설할 때마다 사용할 수 있습니다.
 - 나머지 **노동자 카드**는 고용 액션을 할 때마다 사용할 수 있습니다.
 - **창고**는 국내 시장에 자신의 모든 상품을 팔 수 없을 때마다 사용할 수 있습니다.
 - **품질 카드**와 **유통 카드**는 생산 단계에서 상품들의 가치와 매력을 향상시키는 데 사용될 수 있습니다.

이제 **아크라이트: 카드 게임**을 즐길 준비가 되었군요!





아크라이트: 카드 게임을 여러 번 플레이하였다면, 전문가 규칙의 일부 또는 전부를 사용할 준비가 되었군요. 이 규칙들을 선택적으로 사용할 수 있습니다. 전문가 규칙을 적용하려면 다음 내용에 따라 게임을 준비합니다:

4 다음 개발 카드들을 시장 게임 보드 근처의 공용 공급처에 놓습니다:

- 사업가 (1장)
- 기술자 (플레이어 수보다 1장 적게; 예. 3인 플레이어의 경우 기술자 카드 2장)
- 특허 (플레이어 수보다 1장 적게)

그런 다음 남은 기술자 카드와 특허 카드는 상자에 다시 넣습니다.


카드의 플레이어 수 아이콘과 관계없이 나머지 모든 개발 카드를 섞습니다. 카드가 양면으로 되어 있기 때문에 가끔 뒤집어 가며 섞으면 더 잘 섞입니다.



테이블의 공용 공급처에 이미 놓여 있는 카드에다 한 플레이어당 4장의 개발 카드를 추가합니다(예. 3인 게임의 경우, 테이블의 공용 공급처에 이미 5장의 카드가 있고, 거기에 12장을 추가합니다).

테이블에 있는 각 유형의 개발 카드는 플레이어 수에서 1을 뺀 것보다 많지 않아야 합니다. 만약 이 제한을 넘어서는 개발 카드 유형이 있을 경우, 새로운 카드 1장을 뽑아서 교체합니다. 유형별 카드 장수가 플레이어 수에서 1을 뺀 수를 초과하지 않을 때까지 이 과정을 반복합니다.

참고: 다른 유형의 후원자 카드는 유형별 카드의 장수를 셀 때 동일한 카드로 간주하지 않습니다.

남은 개발 카드를 상자에 다시 넣습니다.

5 시대 제한 규칙으로 플레이하기 위해 플레이어 보드에 제한 토큰()을 사용합니다. 개발은 알맞은 시대 또는 기술적인 지식이 더 높은 수준에 도달하는 시대에만 이용 가능합니다. 지정된 시대에 도달하거나 그 이후에만 다음 개발 수준을 표시할 수 있습니다.

일부 개발 카드를 사용하면 특정 개발의 시대 제한()을 무시할 수 있습니다. 이러한 개발 카드 1장을 획득하면, 해당하는 제한 토큰을  면으로 넘기고 '남은 게임 동안' 또는 '그 개발 카드를 버릴 때까지' 시대 제한을 무시합니다. 이러한 개발 카드는 다음과 같은 기능을 제공합니다:

- 선적 개발을 제공하는 무역 사무실
- 기계 개발을 제공하는 작업장
- 유통 개발을 제공하는 특허
- 품질 개발을 제공하는 기술자

개발 카드에 대한 자세한 설명은 23쪽을 참고하세요.

6 기본 규칙에 따라 게임을 준비하는 대신, 플레이어들은 자신의 시작 공장과 개발을 선택할 수 있습니다:

플레이어 순서대로(시작 플레이어부터 시계 방향 순으로), 각 플레이어는 자신의 개인 공간에서 공장 하나를 선택하고 그것을 자신의 앞에 배치합니다(기본 게임 준비에서 설명된 것처럼 사무실 카드와 적합한 노동자 카드를 추가합니다). 그런 다음 역순으로, 각 플레이어는 자신의 개인 공간에서 두 번째 공장을 선택하고 그것을 자신의 앞에 놓습니다.

그런 다음 여전히 역순으로, 각 플레이어는 게임을 시작하기 전 자신의 플레이어 보드에 개발 포인트 1을 얻거나 개발 카드 1장을 얻는 것 중 한 가지를 선택할 수 있습니다.

9 자신의 선적 카드를 개인 공간에 보관합니다. 선박을 한 척도 가지지 않은 채 게임을 시작합니다.

11 각 플레이어는 게임을 시작하기 전에 몇 주의 주식을 매수할 것인지 결정하고, 그에 따라 자금 마커와 주식 마커를 이동시킵니다. 플레이어들은 £50의 자금을 가지고 시작하며, 각 주식의 가격은 £10입니다. 전문가 규칙의 게임 진행에 관한 내용은 15쪽을 참고하세요.

참고: 모든 추가 규칙을 적용하면 게임 시간이 30분 정도 더 길어집니다.



게임 진행

게임은 각 4라운드를 가진 3번의 시대 (I = 1770, II = 1780, III = 1790) 동안 진행됩니다.

각 라운드는 3단계로 구성됩니다:

- 1 액션 단계
- 2 생산 단계
- 3 다음 라운드 준비

1 액션 단계

플레이어 순서대로 진행하며, 각 플레이어는 자신의 차례 동안 다음 3단계를 수행합니다:

- a 액션 1가지 수행하기
- b 활성화 상품의 가격과 매력 결정하기
- c 개발하기

이 3가지 단계를 완료하면, 시계 방향 순서대로 다음 플레이어가 이어서 계속합니다. 모든 플레이어가 한 번씩 차례를 가졌다면, 액션 단계가 종료되고 생산 단계가 시작됩니다.

a 액션 1가지 수행하기

자신의 차례가 되면, 다음 액션 중 하나를 선택할 수 있습니다:

- 1 공장 건설하기 그리고/또는 업그레이드하기
- 2 노동자 고용하기
- 3 생산 자동화하기
- 4 품질 또는 유통 추가하기
- 5 주식 거래하기
- 6 추가 생산 (전문가 규칙)
- 7 이른 선적 (전문가 규칙)

1 공장 건설하기 그리고/또는 업그레이드하기

공장을 건설하면 새로운 유형의 제품을 생산할 수 있습니다. 공장을 업그레이드하면 상품의 생산량을 늘릴 수 있습니다.

이 액션으로 원하는 만큼 자신의 공장을 건설 + 그리고/또는 업그레이드 할 수 있습니다.

참고: 시대 III이라면, 남은 라운드 중 생산을 할 예정인 공장인 경우에만 새로운 공장을 건설할 수 있습니다.

각 공장을 건설할 경우: +

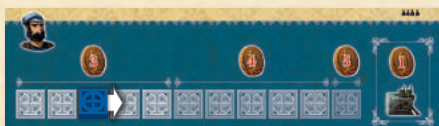
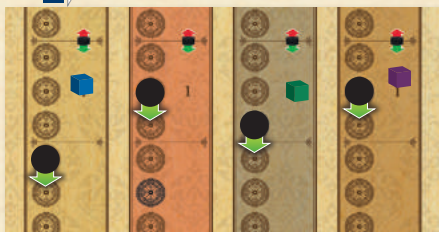
- 자신의 개인 공간에 있는 공장 하나를 자신의 플레이 영역에 놓습니다. 알맞은 시대 면이 보이도록 놓아야 합니다. 시대 I 이라면 시대 I, 시대 II 또는 III 이라면 시대 II 면이 보이도록 놓습니다.
- 공장의 오른쪽에 적합한 사무실 카드를 추가합니다. 가격 면을 사용하며, 매력 면이 공장 아래로 가도록 밀어 넣습니다. 중요: 새로운 공장에 노동자 카드를 추가하지 않습니다. 이 노동자 카드는 게임 준비 동안 또는 고용 액션을 통해서만 추가할 수 있습니다.



- 공장의 4번째 칸(매력 가치 0)에 공장 토큰 하나를 놓고, 시장 보드의 해당하는 매력 트랙의 가치 0에 매력 마커 하나를 놓습니다.
- 하나 이상의 새로운 공장을 건설하는 경우(업그레이드 제외):

모든 상품(4종류)의 수요 마커를 한 단계 아래로 이동시킵니다. 공장 하나를 건설하면 수입이 있는 노동자가 더 많아집니다. 이것은 구매력을 증가시키고 이로 인해 모든 상품의 수요가 증가합니다.

임금 마커를 오른쪽으로 한 단계 이동시킵니다.



각 공장을 업그레이드하는 경우:

- 공장을 시대 II 면으로 뒤집습니다 (시대 II 또는 시대 III에서 제공됩니다). 공장 토큰을 이전과 동일한 매력 가치 칸에 다시 놓습니다.

- 공장이 노동자 카드를 보유하고 있다면:

시대 II: 위치의 노동자 카드만 뒤집습니다.

시대 III: 공장의 모든 노동자 카드를 자동으로 뒤집습니다.

참고: 노동자 카드를 회전시키지 않도록 주의하세요. 업그레이드 전과 후에 기계의 수를 동일하게 유지해야 합니다.

- 임금 마커를 오른쪽으로 한 단계 이동시킵니다 (자신의 공장에 얼마나 많은 노동자를 추가했는지와는 관계없이 한 단계만 이동시킵니다).

참고: 이 액션으로 새로운 공장을 건설할 수 없습니다.

참고: 노동자 카드는 절대 제거할 수 없습니다. 임금의 영향을 과소평가하지 마세요.

3 생산 자동화하기

사업의 성장을 멈추지 마세요. 노동자를 기계로 대체하면 생산 비용을 절감할 수 있습니다.

이 액션으로 1장 이상의 노동자 카드를 회전시켜 노동자를 기계 + 로 대체할 수 있습니다.



기계 하나를 유지하는 데에는 일반적인 노동자 임금 대신 £1의 비용만 들 것입니다.

다음 규칙을 적용하세요:

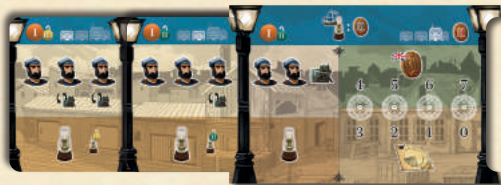
- 동시에 여러 공장에 기계를 추가할 수 있습니다. 플레이어 보드의 기계 개발 수준은 한 차례 동안 공장에 추가할 수 있는 최대 기계의 수를 결정합니다.
- 1장의 카드에 2개의 기계가 표시되어 있지만 추가할 수 있는 기계가 1개뿐이라면, 카드를 회전시키지 않고 기계 토큰 하나를 추가합니다. 다음 번에 이 액션을 수행할 때, 다른 노동자들을 기계로 대체하기 전에, 먼저 그 기계 토큰을 제거하고 카드를 회전시킵니다.

2 노동자 고용하기

노동자를 고용해서 일을 시키세요. 새로운 노동자들을 추가로 고용하고 생산량을 늘릴 수 있습니다.

이 액션으로 자신의 개인 공간에 있는 노동자 카드 + 를 자신의 공장들에 원하는 만큼 추가할 수 있습니다. 노동자를 늘리고 싶은 각 공장의 왼쪽에 1장 또는 2장의 노동자 카드를 추가합니다.

노동자 카드는 카드에 표시된 위치를 확인 후 알맞은 순서대로 놓아야 합니다. 공장은 최대 2장의 노동자 카드를 보유할 수 있습니다.



현재 시대와 일치하는 알맞은 시대 면(또는 카드에 현재 시대 표시가 없다면 이전의 시대 면)을 사용해야 합니다. (기계가 있는) 카드의 오른쪽 절반 면을 공장 아래로 밀어 넣습니다.



참고: 시대 III 이라면, 남은 한 라운드 동안 생산을 할 예정인 공장들에만 새로운 노동자들을 추가할 수 있습니다.

1장 이상의 노동자 카드를 추가한 후:

- 모든 상품(4종류)의 수요 마커를 한 단계 아래로 이동시킵니다. 공장 하나를 건설하여 수입이 있는 노동자가 더 많아지면, 구매력이 증가하고 이로 인해 모든 상품의 수요가 증가합니다.

4 품질 또는 유통 추가하기

품질 또는 유통을 추가함으로써 매력 지수와 수익을 증가시킬 수 있습니다.

품질 +  또는 유통 +  을 추가하려면, 다음 중 하나 또는 둘 다를 수행할 수 있습니다:

- 개인 공간에서 이용 가능한 1장 이상의 품질 카드 또는 유통 카드를 가져와 하나 이상의 공장의 오른쪽에 추가합니다.



- 자신의 공장 옆에 있는 품질 카드 1장 또는 유통 카드 1장의 가치를 증가시키기 위해 그것을 회전시키거나, 뒤집거나, 교체합니다.

유통을 추가하면, 상품의 매력이 증가할 것입니다. 품질을 추가하면, 카드를 어떻게 회전시킬지 선택하여 매력 또는 가격을 추가할 수 있습니다.

자신의 개인 공간에 있는 이용 가능한 카드를 통해서만 품질 또는 유통을 추가할 수 있습니다. 특히 또는 기술자 개발 카드는 개인 공간에 더 많은 유통 카드 또는 품질 카드를 추가할 수 있도록 해줍니다.

품질 또는 유통을 추가할 때 다음 규칙이 적용됩니다:

- 품질과 유통은 같은 차례에 추가할 수 없습니다.
- 플레이어 보드의 품질 또는 유통 개발 수준은 한 차례 동안 공장에 추가할 수 있는 품질 또는 유통의 최대 수를 결정합니다.



- 각 공장에 할당할 수 있는 총 최대 유통 가치는 4입니다. 모든 유통 카드는 4까지의 가치를 가지고 있기 때문에 공장에 1장보다 많은 유통 카드를 추가할 필요가 없습니다.

- 각 공장에 할당할 수 있는 총 최대 품질 가치는 4입니다. 그것은 같은 공장에 추가된 품질 카드 2장의 가치를 합한 것일 수 있습니다. **참고: 기술자 개발 카드를 보유한 경우, 자신의 모든 공장의 최대 품질 제한이 6으로 증가합니다.**



- 다른 공장에서 이용할 수 있도록 한 공장에서 품질 또는 유통 카드 1장을 제거하여 자신의 개인 공간에 되돌려 놓을 수 있습니다. 또한 공장들 사이 또는 공장 and 개인 공간 사이에 품질 카드를 서로 바꿀 수 있지만, 한 공장의 품질 또는 유통 가치는 다른 공장으로 이동시킬 수 없다는 점을 항상 기억하세요. 어떤 이유로든 한 공장에서 품질 또는 유통의 총 가치를 감소시키면, 감소된 품질 또는 유통 가치는 상실됩니다.

참고: 품질 또는 유통의 추가는 상품의 매력에 영향을 미칠 수 있습니다. 하지만 b 단계 동안 상품의 최종 매력을 결정하고 자신의 매력 마커를 조정할 것입니다. (15쪽의 '가격과 매력 결정하기'를 참고하세요). 자신의 매력 마커를 즉시 이동시킬 필요가 없습니다.

또한, 유통을 추가하는 것이 품질을 추가하는 것보다 더 가치있다고 여길 수 있지만, 상품이 생산될 때마다 해당 유통 가치는 1씩 감소할 것이라는 것을 명심해야 합니다 (21쪽의 '유통 감소시키기'를 참고하세요).

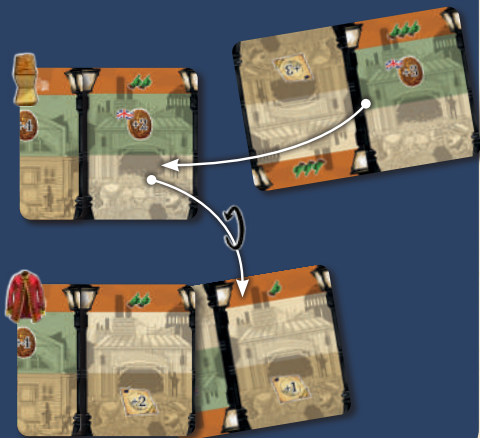
예시1: 정민이의 식품 공장은 가치 1의 유통 카드 1장을 보유하고 있습니다. 그는 유통을 3으로 향상시킬 원하므로 해당 유통 카드를 뒤집어 카드의 유통 가치가 3이 되도록 합니다.



예시2: 민우의 의류 공장은 이미 가치 1의 품질 카드가 1장 있습니다. 그는 품질을 3으로 향상시키기를 원합니다. 하지만 그는 게임의 초반에 자신의 램프 공장에 가치 3의 품질 카드를 사용했습니다. 그는 의류 공장에 총 3의 품질 가치를 제공하기 위해 가치 1의 품질 카드를 뒤집어 가치 2가 되도록 한 다음, 가치 1의 다른 품질 카드를 추가하기로 결정합니다.



예시3: 수경이의 의류 공장과 식품 공장의 품질 가치는 2입니다. 그녀는 두 공장의 품질을 모두 3으로 향상시키길 원합니다. 그녀는 식품 공장의 품질 카드를 제거하고 가치 3의 품질 카드로 교체합니다. 그런 다음 그녀는 의류 공장에 가치 1의 품질 카드 1장을 추가합니다(그녀는 식품 공장의 카드를 제거하였으므로, 이제 그 카드를 다시 이용할 수 있습니다). 이로 인해 각 공장의 총 가치는 3이 됩니다.



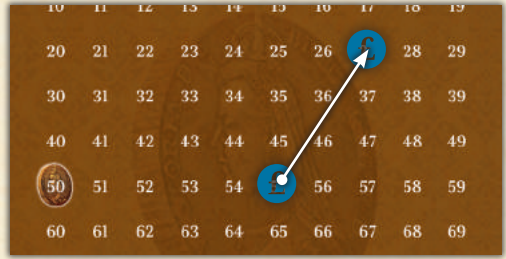
예시4: 정석이는 기술을 개발 카드를 얻었고, 이전 차례에 자신의 식품 공장에 그 카드를 추가했습니다. 현재 그의 식품 공장의 품질 가치는 5입니다. 그의 의류 공장은 품질 가치 4를 가지고 있으며, 나머지 2장의 품질 카드는 그의 식기류 공장에 사용되어 총 가치 3의 품질을 제공합니다.



그는 이 액션을 하는 동안 품질 2를 추가할 수 있습니다. 그는 자신의 의류 공장의 품질 가치를 5로, 식기류 공장의 품질을 4로 높이고 싶어합니다. 그는 자신의 식기류 공장을 위해 그 공장의 품질 카드 중 하나를 뒤집을 수 있습니다.



하지만 그는 자신의 개인 공간에 품질 카드가 남아 있지 않기 때문에 자신의 의류 공장의 품질 가치를 높이기 위해서는 일부 카드들을 맞바꿔야 합니다. 그는 식품 공장의 기술자 카드와 의류 공장의 품질 카드를 맞바꿉니다. 이로 인해 그의 식품 공장의 품질 가치는 1 하락하고, 의류 공장의 품질 가치는 4에서 5로 증가합니다. 그는 자신의 기술자 카드의 가치가 6이 되도록 회전시키기 위해 식품 공장의 감소된 품질 가치를 사용할 수 없습니다. 감소된 가치는 상실됩니다.



이 단계에서는 은행에서 대출을 받을 수 없으며, 보유한 자금보다 더 많은 주식을 매수할 수 없습니다.

플레이어 보드에서 이 액션을 향상시켰다면, 할인된 가격으로 주식을 매수할 수 있습니다(17쪽의 개발과 관련된 내용을 참고하세요). 이 개발은 한 차례에 한 번만 적용됩니다. 하지만, 언제든지 일반 주식 가치로 추가 주식을 매수할 수 있습니다.



참고: 선적(20쪽 참조)은 게임을 진행하는 동안 자신의 주식 매수 가격을 감소시키지 않습니다. 그것의 페널티는 오직 게임 종료 시에만 적용됩니다.

2. 은행 대출받기

전체 게임 동안 최대 9번까지 원하는 만큼 은행 대출을 받을 수 있습니다.

각 대출은 다음과 같이 처리합니다:

- 플레이어 보드의 대출 트랙에 대출 토큰 하나를 추가합니다(왼쪽부터 오른쪽 순서대로 채웁니다).



- 주식 하나의 현재 가치와 같은 금액을 자금 트랙에 추가합니다.

참고: 최종 점수 계산 시 은행에서 받은 각 대출당 보유 주식의 수가 하나씩 감소됩니다.

3. 선박 재활성화

선박을 사용한 경우(20쪽의 선적 관련 내용 참고), 선박을 재활성화할 수 있습니다. 선적 카드를 선박 2척이 있는 그림이 보이도록 놓습니다.

5 주식 거래하기

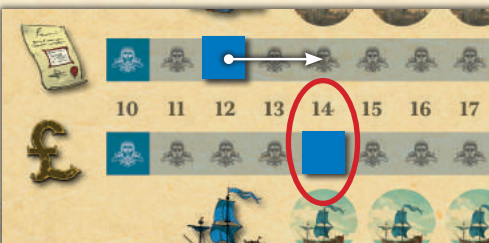
결국, 자신의 사업을 영위하는 데 가장 중요한 것은 스스로에 대한 믿음입니다.

이 액션으로 아래 보이는 순서에 따라 다음 단계 중 하나 이상을 수행할 수 있습니다:

1. 주식 매수하기

자금이 허용하는 한 원하는 만큼 주식을 매수합니다.

플레이어 보드의 현재 주식 가치 £ 는 매수하려는 각 주식의 기본 가격입니다. 플레이어 보드의 주식 트랙에 주식을 추가하고, 그에 따라 자금 트랙에서 자금 마커를 이동시켜 그것을 지불합니다.





아크라이트: 카드 게임을 여러 번 플레이했다면, 전문가 변형 규칙을 적용하여 추가 액션(추가 생산, 이른 선적)을 사용해 보세요.

6 추가 생산

이 액션으로 **하나 이상의 공장에서 상품을 생산**할 수 있습니다.

각 공장에 대해 다음 내용을 결정할 수 있습니다:

- **노동자 카드 없이** 공장만 사용하여 생산하기
- 또는 공장과 **첫 번째 노동자 카드** 만 사용하여 생산하기
- 또는 공장과 **2장의 노동자 카드**를 모두 사용하여 생산하기

이 액션을 하는 동안 생산한 모든 **상품**은 그것들을 생산한 공장에 있는 하나 이상의 **창고**에 보관해야 합니다. 보관할 수 없는 상품은 상실됩니다.

생산과 관련된 모든 일반 규칙이 적용됩니다. 하지만 상품을 생산하기 위해 사용한 공장과 노동자 카드에 대해서만 생산 비용(고정 비용, 임금, 유지 비용)을 지불합니다.

7 이른 선적

이 액션으로 하나 또는 여러 개의 **창고**에 있는 **상품**을 원하는 **수량만큼 선적**할 수 있습니다.

생산 단계의 선적 단계(19쪽 참조)를 진행할 때처럼 이용 가능한 자신의 **선박(들)**을 사용합니다. 단, 여러 공장에 보관된 상품을 한 번에 선적할 수 있습니다.

모든 일반 규칙을 적용합니다:

- 선적하는 모든 상품 의 수만큼 창고의 상품 수를 줄입니다. 한 창고의 모든 상품을 선적했다면, 그 창고를 자신의 개인 공간으로 되돌려 놓습니다.
- 상품이 보관되어 있던 공장에 표시된 대로, 선적된 각 상품에 대해 수입 을 얻습니다.
- 사용한 각 선박마다 플레이어 보드에 선적 토큰 하나를 추가합니다.

b 활성화 상품의 가격과 매력 결정하기

판매 전략을 현명하게 선택하세요. 경쟁업체가 당신의 전략을 연구한 후 그들의 전략을 선택하는 데 참고할 수도 있습니다.

이번 라운드의 활성화 상품을 생산하는 가동 공장이 없다면 이 단계를 생략합니다.

이번 라운드의 활성화 상품을 생산하는 가동 공장이 있다면, 반드시 활성화 상품을 생산해야 합니다. 그리고 액션 하나를 수행한 직후 이 단계에서 가격과 매력을 결정해야 합니다.

이 단계에서 다음 내용을 수행할 수 있습니다:

- 생산 공장의 **공장 토큰**을 이용 가능한 4개의 칸 중 한 곳으로 옮깁니다.

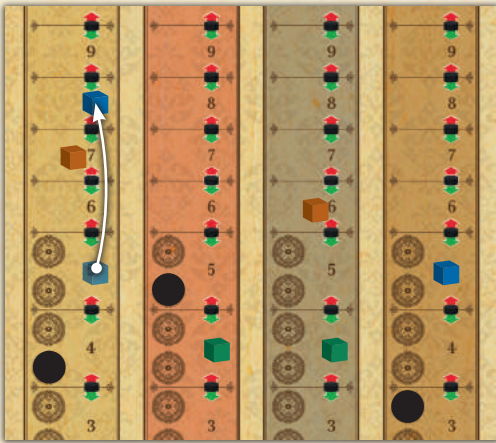


- 생산 공장의 **사무실 카드**와 **품질 카드**를 회전시켜서 매력을 가격으로 바꾸거나 또는 그 반대로 바꿉니다.



참고: 사무실 카드 또는 품질 카드를 회전시키거나 공장 토큰을 옮겨도 공장의 가격과 매력의 총합은 조정되지 않습니다.

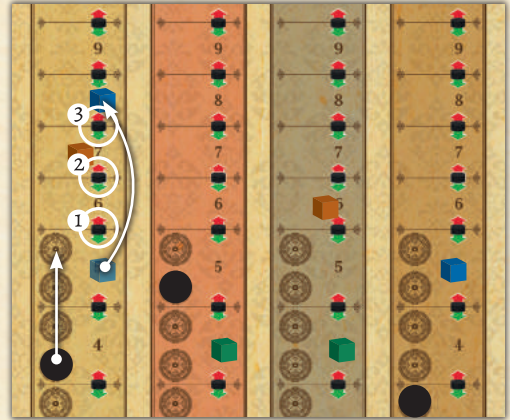
그런 다음, 공장과 그 공장의 카드에 있는 모든 매력 가치를 더하여 생산 중인 상품의 총 매력 가치를 결정합니다. 시장 게임 보드의 해당 매력 트랙에서 자신의 매력 마커를 알맞은 총 매력 가치로 이동시킵니다.



상품의 가격은 자신의 공장과 그 공장의 카드에 있는 모든 동전의 합입니다.



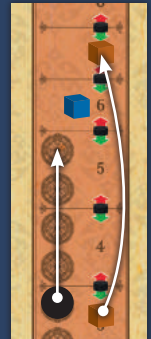
자신의 매력 마커가 통과하는 각 빨간색 또는 녹색 화살표에 대해 활성화 상품의 수요 마커를 동일한 방향으로 한 단계 이동시킵니다.



예시: 이번 라운드의 활성화 상품은 의류입니다. 수경이는 자신의 의류 공장의 공장 토큰을 첫 번째 칸에서 세 번째 칸으로 옮깁니다(이것은 시대 I 동안 그녀에게 4의 상품 가격과 1의 매력을 제공합니다). 그녀는 자신의 사무실 카드를 매력 4가 보이도록 회전시킵니다. 그리고 그녀는 회전시킬 수 있는 품질 카드가 없습니다. 하지만, 그녀는 (이전 차례에 액션으로 추가한) 2의 추가 매력이 있는 유통 카드 1장을 가지고 있습니다. 따라서 이 공장은 총 7의 매력과 판매된 상품당 총 4의 가격을 제공합니다.



그녀의 매력 마커는 가치 3에 있었습니다. 수경이는 자신의 매력 마커를 의류 매력 트랙의 빨간색 화살표 4개를 통과시켜 가치 7로 옮깁니다. 그녀는 의류 수요 트랙의 수요 마커를 같은 방향으로 4단계 이동시킵니다.



C 개발하기

사업을 성장시키려면, 올바른 개발 방향을 선택하는 것이 중요합니다.

한 가지 액션을 수행하고 활성화 상품의 가격과 매력을 결정 한 후에 다음 내용을 수행할 수 있습니다:

- 개발 포인트 1을 획득하여 플레이어 보드에서 원하는 개발 마커를 한 단계 이동시킵니다.
- 또는 공용 공급처에서 개발 카드 1장을 얻습니다.

개발

1. 품질

처음에는 한 액션 동안 최대 1의 품질을 추가할 수 있습니다. 액션당 2 또는 3의 품질을 추가할 수 있도록 이 개발을 업그레이드할 수 있습니다.



2. 유통

처음에는 한 액션 동안 최대 2의 유통을 추가할 수 있습니다. 액션당 3 또는 4의 유통을 추가할 수 있도록 이 개발을 업그레이드할 수 있습니다.



3. 개발 카드

처음에는 자신의 개인 공간과 공장이 2장의 개발 카드를 보유할 수 있습니다. 이 제한이 3장 또는 4장으로 늘어나도록 이 개발을 업그레이드할 수 있습니다.



4. 기계

처음에는 기계 액션을 사용할 때마다 한 액션 동안 최대 2의 노동자를 기계로 대체할 수 있습니다. 액션당 3 또는 4의 노동자를 기계로 대체할 수 있도록 이 개발을 업그레이드할 수 있습니다.



5. 선적

처음에는 각 선박당 상품을 2개까지 운반할 수 있습니다. 3개 또는 4개의 상품을 운반할 수 있도록 이 개발을 업그레이드할 수 있습니다.



6. 주식 거래

처음에는 현재 주식 가치로만 주식을 매수할 수 있습니다.

이 개발을 업그레이드하면, 주식을 매수할 때 할인을 받을 수 있습니다:

- 이 개발을 한 번 업그레이드 하면, 주식 1주를 현재 주식 가치의 절반으로 매수할 수 있습니다(필요한 경우 반 올림).
- 이 개발을 두 번 업그레이드 하면, 주식 2주까지 각각 현재 주식 가치의 절반으로 매수할 수 있습니다.



이 개발은 **차례당 한 번만** 적용됩니다. 하지만, 언제든지 추가 주식을 일반 주식 가치로 매수할 수 있습니다.



개발 카드



모든 개발 카드에 대한 설명은 23쪽을 참고하세요.

개인 공간과 공장에 보관할 수 있는 개발 카드의 수는 플레이어 보드의 개발 카드 개발 수준에 의해 제한됩니다. 카드 제한을 유지하기 위해 개인 공간 또는 공장에서 개발 카드 1장을 버리고 공용 공급처에 다시 되돌려 놓을 수 있습니다.

이미 보유하고 있는 것과 같은 유형의 개발 카드를 얻을 수 없습니다. 하지만, 게임 초반에 버렸던 개발 카드를 다시 얻을 수는 있습니다(같은 차례 내에서는 불가능). 다른 유형의 후원자 카드는 별개의 유형으로 간주합니다.

일부 개발 카드는 개인 공간에 추가한 후에 적절한 액션을 수행하여야만 사용할 수 있습니다. (예: 기술자 카드를 사용하려면, 먼저 그 카드를 개인 공간으로 가져온 다음, 나중에 품질 추가 액션을 선택하여 활성화합니다.)

2 생산 단계



활성화 상품을 생산하는 공장이 없는 플레이어는 이 단계를 완전히 생략합니다. 그 외 플레이어들은 동시에 다음 내용을 수행합니다:

- a 국내 시장에 상품을 판매하고 수입 받기
- b 상품을 보관하거나, 선적하고 수입 받기
- c 생산 비용 지불하기
- d 주식 가치 상승시키기
- e 유통 감소시키기

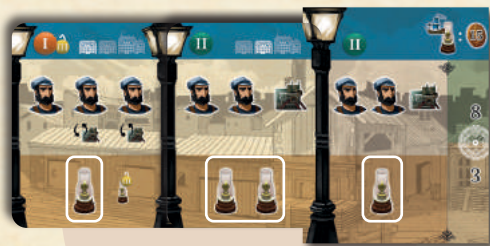
a 국내 시장에 상품을 판매하고 수입 받기

사업을 하는 가장 일반적인 방법은 먼저 내수 시장에 판매하는 것입니다.

영국 국내 시장에 상품을 판매하고 수입을 받기 위해 다음 단계를 따르세요:


a. 판매량 결정하기



이번 라운드의 활성화 상품을 생산할 수 있는 가동 공장이 있다면 반드시 상품을 생산해야 합니다. 공장 그 공장의 노동자 카드에 표시된 모든 상품 아이콘을 합하여 생산된 상품의 전체 수량을 결정합니다. 항상 전체 공장의 최대 용량으로 생산합니다.




= 4



반드시 이번 차례에 생산된 (판매할 수 있는) 모든 상품을 국내 시장 에 판매해야 합니다. 국내 시장에 판매할 수 있는 상품의 최대 수량은 시장 게임 보드에 표시된 활성화 상품의 매력과 수요에 의해 결정됩니다. **국내 시장에 얼마나 많은 상품을 판매할 수 있는지 결정하기 위해 자신의 매력 가치에서 수요 가치를 뺍니다.**

적어도 국내 시장에 판매할 수 있는 수량만큼 상품을 생산한다면, 판매 수량은 허용된 최대 판매 수량과 같습니다. 남은 상품은 보관 하거나 선적 할 수 있습니다(다음 단계 참조).

국내 시장에 판매할 수 있는 것보다 더 적은 수량의 상품을 생산한다면, 판매할 수 있는 수량의 제한에 도달할 때까지 생산 공장 옆에 있는 창고 에 (상품이 있다면) 있는 상품을 추가로 판매할 수 있습니다. 총 판매량은 생산된 상품과 판매하는 보관 상품의 합입니다.

참고: 국내 시장에 대한 자신의 판매량은 절대로 자신의 매력보다 높을 수 없습니다.

참고: 매력 가치가 수요 마커의 가치와 같거나 그보다 낮다면, 국내 시장에 어떤 상품도 판매할 수 없습니다. 이것은 해당 제품의 가격이 너무 비싸서 그것을 아무도 사고 싶지 않아 한다는 것을 의미합니다.



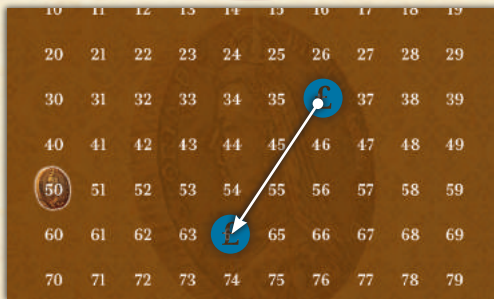
= 2

b. 수입 결정하기

판매한 상품의 수에 자신의 상품 가격을 곱하여 수입을 결정합니다. 상품의 가격은 공장과 그 공장의 카드에 있는 모든 동전의 합입니다. 수입에 따라 자금 마커를 이동 시킵니다.



$$14 \times 2 = 28$$



b 상품 보관하거나, 선적하고 수입 받기

국내 시장에서의 경쟁이 심하다면 다른 곳에서 기회를 찾는 것도 좋은 방법이죠. 하지만 주의하세요. 선적은 위험을 동반하기 때문에 주주들의 우려로 인해 주식 가치가 하락할 수도 있습니다.

생산 또는 창고에 영국 국내 시장에 판매할 수 없는 남은 상품이 있는 경우, 다음 중 하나 또는 둘 다를 수행할 수 있습니다:

- 이용 가능한 창고 하나에 남은 상품들을 보관합니다. 보관하는 상품으로부터는 어떠한 수입도 얻을 수 없습니다.
- 이용 가능한 선박 한 척을 사용하여 남은 상품들을 해외 시장에 판매합니다.



수입은 선적된 상품의 수에 그것의 가격을 곱한 것입니다. 선적된 각 상품의 가격은 자신의 공장에 표시되어 있습니다.



플레이어 보드의 해당 트랙에 사용한 각 선박마다 선적 토큰 하나를 추가합니다(왼쪽부터 오른쪽으로 채웁니다). 전체 게임 동안 최대 9척의 선박을 사용할 수 있습니다.



참고: 가능한 한 많은 상품을 선적하기 위해 자신의 매력 가치를 의도적으로 떨어뜨릴 수 있습니다. 하지만, 이러한 전략으로 인해 주식 가치가 상승하지는 않습니다.

국내 시장에 판매할 수 없고, 보관 및 선적도 할 수 없는 상품은 상실됩니다.

창고



모든 플레이어는 자신의 개인 공간에 2장의 이용 가능한 소형 창고를 가지고 있습니다. 플레이어들은 개별 카드 중 하나인 추가 대형 창고 하나를 획득할 수 있습니다.



상품의 보관을 표시하려면, 해당 공장의 왼쪽면에 창고 카드 1장을 추가하면 됩니다. 소형 창고는 1개 또는 2개의 상품을 보관할 수 있습니다. 대형 창고는 최대 4개의 상품을 보관할 수 있습니다.

여러 개의 창고를 동일한 공장 옆에 결합하거나 다른 공장들에 사용할 수 있습니다. 한 창고는 최대 1가지 종류의 상품만 보관할 수 있습니다.

보관된 상품이 판매되면, 해당 카드를 나중에 사용할 수 있도록 개인 공간으로 반환합니다. 또는 보관된 상품 중 일부만 판매하였다면 해당 카드를 회전(또는 교체)시킵니다.

비활성화 상품이 보관된 창고 하나를 제거한다면(활성화 상품을 보관하기 위해 그 카드가 필요할 경우), 그 상품들은 상실됩니다.

선적



기본 게임 준비에서, 모든 플레이어는 2개의 사용 가능한 선박이 있는 선적 카드와 함께 게임을 시작합니다.



이용 가능한 선박이 2척 있고 1척을 사용한다면, 선박 1척이 있는 면으로 선적 카드를 뒤집습니다. 이용 가능한 모든 선박을 사용하였다면, 카드가 재활성화될 때까지 개인 공간에서 제거합니다. 선박은 오직 액션 단계에서 주식 거래하기 액션(14쪽 참조)을 통해서만 (재)활성화될 수 있습니다.



플레이어 보드의 선박 개발은 각 선박이 운반할 수 있는 상품의 수를 표시합니다. 선박을 사용하기 위해 반드시 그것을 다 채울 필요는 없으며, 활성화 상품만 선적할 수 있습니다.



플레이어 보드에 추가한 선적 토큰의 아래에 표시된 것처럼, 선적을 이용하면 최종 점수 계산을 할 때 주식의 가치가 감소합니다.



C 생산 비용 지불하기

사업을 운영하는 것은 쉽지 않습니다. 모든 비용을 공제하고 작은 이익이라도 남았다면 성공한 것이죠. 이제 막 가동을 시작한 공장이 적자를 보는 것은 흔한 일입니다.

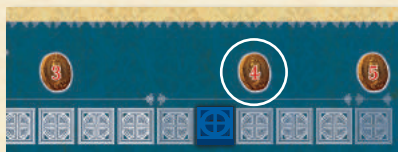
공장에서 활성화 상품을 생산한 각 플레이어는 생산 비용을 지불해야 합니다:



- 생산 공장(상품을 생산한 공장)의 표시에 따라 공장의 고정 비용을 지불합니다.



- 시장 게임 보드의 임금 트랙에 표시된 내용에 따라 생산 공장의 각 노동자에게 임금을 지불합니다.



- 생산 공장의 각 기계마다 유지 비용을 지불합니다. 유지 비용은 기계당 £1 입니다.



긴급 대출

생산 비용을 지불하기 위해 어떠한 은행 대출도 받을 수 없습니다. 은행 대출은 액션을 통해서만 받을 수 있습니다(14쪽 참조).

생산 비용을 지불할 자금이 부족하다면, 긴급 대출을 사용해야만 합니다.

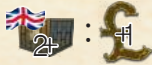
긴급 대출은 은행 대출과 같은 방식으로 운용되지만, 플레이어 보드에 추가하는 각 대출 토큰에 대해 현재 주식 가치의 절반(필요할 경우 반올림)만 받을 수 있습니다.

아주 드문 경우지만, 대출 토큰 아홉 칸을 모두 사용하고도 여전히 모든 생산 비용을 지불할 자금이 부족하다면, 해당 플레이어는 파산 신고를 받고 게임에서 제외됩니다.

d 주식 가치 상승시키기

충분한 상품을 판매했다면, 공장의 가치는 상승할 것입니다.

이번 생산 단계에서 **국내 시장**에 적어도 2개의 상품을 판매했다면, 자신의 주식 가치를 1 올립니다. **선택된 상품으로부터는 주식 가치를 얻지 못합니다.**



그런 다음, 자신의 주식 가치를 올린 플레이어들 중 활성화 상품에 대해 **가장 높은 매력 가치**를 가진 플레이어는 자신의 주식 가치를 1 더 올립니다. 동물일 경우, 아무도 추가 가치를 받지 못합니다(동물인 플레이어 중 한 명이 **사업가 개발 카드**를 사용하는 경우 제외).



e 유통 감소시키기

유통체계는 **서서히 악화되는 법**이요.

각 플레이어는 생산 공장의 유통 카드를 회전시키고, 뒤집고, 제거하여 생산 공장의 유통을 1 감소시킵니다.



이번 생산 단계에서 상품을 생산하지 않은 공장들은 영향을 받지 않습니다.


3 다음 라운드 준비

라운드 1, 2 또는 3의 종료 시 다음 단계를 수행합니다:

- 라운드 마커**를 다음 라운드 칸으로 옮깁니다.
- 시계 방향 순서대로 다음 플레이어에게 시작 플레이어 카드를 넘깁니다.



시대 I 또는 II의 네 번째 라운드 종료 시, 다음 단계를 수행합니다:

- 라운드 마커**를 식품 매력 트랙이 있는 첫 번째 라운드 칸으로 옮깁니다.
- 시대 마커**를 다음 시대 칸으로 옮깁니다.
- 이 아이콘  이 있는 **사용한 모든 개발 카드**를 재활성화합니다.



d 새로운 시작 플레이어를 결정합니다.

모든 플레이어는 자신의 주식 가치와 (대출이나 선적 없이) 매수한 주식의 수를 곱합니다. 이렇게 곱한 수가 가장 작은 플레이어가 새로운 시작 플레이어를 **선택합니다**. 선택된 플레이어는 시작 플레이어 카드를 받습니다. 동물일 경우, 동물인 플레이어 중 가장 적은 자금을 가진 플레이어가 선택합니다. 여전히 동물일 경우, 동물인 플레이어 중 이전 시작 플레이어와 (시계 방향 순서대로 따졌을 때) 가장 가까운 플레이어가 선택합니다.



2인 게임에서는 첫 번째와 두 번째 시대의 종료 시 종립 플레이어의 각 매력 마커를 한 칸 위쪽으로 이동시킵니다. 매력 마커 중 하나라도 빨간색 화살표를 통과한다면, 동일한 트랙의 수요 마커를 같은 방향으로 한 칸 이동시킵니다.

그런 다음, 이전 시대와 같이 새로운 시대를 시작합니다. 이것이 시대 III의 네 번째 라운드였다면, 게임이 종료됩니다. 최종 점수 계산을 진행합니다.



최종 점수 계산

시대 III의 네 번째 라운드가 끝난 후 게임이 종료됩니다.

모든 플레이어들은 최종 점수를 계산합니다:

- a) 창고에 남은 상품이 있다면 고정된 가격에 판매합니다.



- b) 주식 거래 개발을 무시하고, 남은 자금으로 가능한 한 많은 주식을 일반 주식 가치 가격으로 매수합니다.



- c) 플레이어 보드의 대출 토큰에 표시된 대로 게임 중 받은 각 대출(또는 긴급 대출)에 대해 주식 마커를 한 단계 뒤로 옮겨 **주식**의 수를 줄입니다.



- d) 플레이어 보드의 선적 토큰에 표시된 단계의 수만큼 주식 가치 마커를 뒤로 옮겨 **주식 가치**를 하락시킵니다.



- e) **최종 주식 가치에 최종 보유 주식 수를 곱합니다.** 이것이 해당 플레이어의 최종 점수입니다.

가장 높은 최종 점수를 획득한 플레이어가 최고의 사업가가 되어 게임에서 승리합니다!

동률일 경우, 동률인 플레이어 중 가장 많은 자금이 남은 플레이어가 승리합니다. 여전히 동률인 경우, 동률인 플레이어들이 승리의 기쁨을 공유합니다. 인생의 파트너를 만났군요. 함께 사업을 시작하세요.

크레딧

게임 디자인: Stefan Risthaus • 아트웍: Mehdi Merrouche • 프로젝트 매니저: Rudy Seuntjens • 예술 감독: Rafaël Theunis • 편집 & 품질 관리: Eefje Gielis • 교정: Ori Avtalion, Dave Moser, Amanda Erven, Christine Gijbels • 한국어판 번역 및 편집: 손정민

작가의 말: 모든 플레이테스터, 특히 나의 아내 Heike Risthaus, 그리고 Volker Wichert, Christian Heider, Robert Rudolph, Karsten Becker, Thomas Gartner, Tim Kühn, André Müller, Jörg Berg, 그리고 Letter and Wolfsburg의 게이밍 그룹에게 감사의 말을 전합니다.

제품에 문제가 있을 경우 아래 로터스 프로그 게임즈 고객센터로 접수 부탁드립니다.

- 이메일: info@lotusfroggames.com
- 전화번호: 070-7366-2280



개발 카드

개발 카드에는 다음과 같은 일반 규칙이 적용됩니다:

- 플레이어 보드에 표시된 개발 수준보다 더 많은 개발 카드를 보유할 수 없습니다(17쪽 참조). 그러나 개발 카드 1장을 버리면 제한 수량 내에서 새로운 카드 1장을 가져올 수 있습니다.
- 동일한 유형의 개발 카드는 중복으로 보유할 수 없습니다. 하지만, (동일한 차례가 아니라면) 게임 초반에 버렸던 개발 카드 1장을 다시 얻을 수 있습니다. 각 후원자 카드는 서로 다른 유형의 카드로 간주합니다.
- 버려진 개발 카드는 모든 플레이어들이 다시 이용할 수 있도록 공용 공급처에 되돌려 놓습니다.

참고: 개발 카드는 양면입니다. 오직 한 쪽면만 사용할 수 있으며, 게임 중 카드를 뒤집지 않습니다. 기술자, 특허, 그리고 대형 창고가 유일한 예외입니다.

전문가 변형 규칙: 특정 개발 카드들은 특정 개발의 시대 제한을 무시할 수 있게 해줍니다. 즉, 표시된 시대가 시작되기 전에 해당 개발을 할 수 있습니다.



해당 개발 카드를 획득할 때, 해당하는 제한 토큰을 뒤집어 이것을 표시합니다. 그 개발 카드를 버린 후에는 이 혜택이 사라지지만(필요할 경우 해당 제한 토큰을 뒤집습니다), 개발 마커를 뒤로 이동시킬 필요는 없습니다.

개발 카드 아이콘 설명



이 카드의 효과를 활성화하려면, 왼쪽으로 90° 회전시킵니다. 이 효과는 시대당 한 번만 유효합니다.



이 카드의 효과를 활성화하려면, 이 카드를 버리고 공용 공급처로 되돌려 놓습니다.

1. 사업가

사업가 카드에는 2가지 기능이 있습니다. 하나는 시대당 한 번만 사용할 수 있고, 나머지 하나는 단 한 번만 사용할 수 있습니다.

이 카드를 획득하면 자신의 앞에 놓습니다.

생산 단계에서 가장 높은 매력을 비교할 때 동물이 발생할 경우, 이 카드를 90° 회전시켜 동물을 깨고 우위를 점할 수 있습니다. 시대당 한 번만 사용할 수 있습니다.

라운드 종료 시 이 카드를 버리면, (동물 발생 여부와 관계없이) 새로운 시작 플레이어를 결정할 수 있습니다. 한 시대의 종료 시, 가장 낮은 점수를 받은 플레이어가 새로운 시작 플레이어를 선언하기 전에 이 카드를 사용해야 합니다.



2. 무역 사무실

이 카드를 획득하면 자신의 앞에 놓습니다.

적어도 한 척의 배를 사용할 때, 이 카드를 90° 회전시키고 자신의 플레이어 보드에 선적 토큰을 1개 적게 추가합니다. 시대당 한 번만 사용할 수 있습니다.



전문가 변형 규칙: (제한 토큰을 뒤집고) 선적 개발의 시대 제한을 무시합니다.

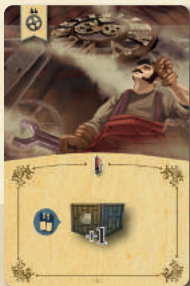
3. 초과 근무

이 카드를 획득하면 자신의 앞에 놓습니다.

생산 단계에 이 카드를 버리면, 공장 과 노동자 카드에 표시된 것보다 하나 더 많은 상품을 제조할 수 있습니다.



전문가 변형 규칙: 생산 액션을 하는 동안 이 카드를 버리면, 상품 하나를 추가로 제조합니다.



4. 작업장

이 카드를 획득하면 자신의 앞에 놓습니다.

자신의 공장 중 하나의 기계 유지 비용을 지불할 때, 최대 2대까지의 기계를 무시합니다.



전문가 변형 규칙: 기계 개발의 시대 제한을 무시합니다(해당 제한 토큰을 뒤집습니다).



5. 감독관

이 카드를 획득하면 즉시 자신의 공장 중 하나의 왼쪽에 배치합니다.

이 공장의 임금을 지불해야 할 때마다 노동자 하나당 (최대 4명까지) £2를 적게 지불합니다.



6. 브로커

이 카드를 획득하면 자신의 앞에 놓습니다.

자신의 액션 단계 종료 시, ‘플레이어 보드에 개발 포인트 1을 얻거나 개발 카드 1장을 얻는’ 대신, 이 카드를 버리고 (주식 거래 개발 수준을 무시한 채) 최대 2주까지의 주식을 각각 현재 주식 가치의 절반으로 매수합니다. 주식을 추가로 매수할 수 없습니다.



7. 후원자

이 카드를 획득하면 자신의 앞에 놓습니다.

이 카드에 표시된 상품을 국내 시장에 판매할 때, 이 카드를 90° 회전시켜서 (매력 마커 또는 수요 마커의 이동 없이) 국내 시장에 판매할 수 있는 상품의 최대 수량을 1 증가시킵니다. 시대당 한 번만 사용할 수 있습니다.



8. 발명가

이 카드를 획득하면 자신의 앞에 놓습니다.

공장 업그레이드 액션을 수행할 때, 이 카드를 버리고 최대 2개의 다른 공장과 그 노동자 카드들을 업그레이드합니다. 현재 시대를 무시한 채 시대 I 이라면 시대 I에서 시대 II로, 시대 II 라면 시대 II에서 시대 III으로 업그레이드합니다.




전문가 변형 규칙: 자신의 액션 단계 종료 시, ‘플레이어 보드에 개발 포인트 1을 얻거나 개발 카드 1장을 얻는’ 대신, 이 카드를 버리고 (시대 제한을 무시한 채) 플레이어 보드에 개발 2 포인트를 얻습니다.

9. 개발자

이 카드를 획득하면 자신의 앞에 놓습니다.

생산 비용을 지불할 때, 자신의 공장 하나의 모든 고정 비용을 £2 적게 지불합니다.

그리고

자신의 차례 동안 이 카드를 90° 회전시키고 이 아이콘  이 있는 다른 개발 카드를 재활성화할 수 있습니다. 시대당 한 번만 사용할 수 있습니다.



12. 기술자


이 카드를 획득하면 자신의 개인 공간에 추가합니다.

지금부터 자신의 각 공장의 최대 품질 가치는 (4가 아닌) 6입니다. 남은 게임 동안 플레이어 보드의 기술자 토큰을 “max. 6” 면으로 뒤집습니다.



품질을 추가하는 액션을 수행할 때 이용 가능한 추가 품질 카드입니다.

공장에서 이 카드를 제거할 때, 이 카드를 자신의 개인 공간에 있는 이용 가능한 동일한 가치 이하의 다른 품질 카드로 즉시 교체할 수 있습니다.

 **전문가 변형 규칙:** 품질 개발의 시대 제한을 무시합니다(해당 제한 토큰을 뒤집습니다).

10. 계약

이 카드를 획득하면 자신의 앞에 놓습니다.


상품을 선적할 때마다 계약표에 따라 추가 수입을 얻습니다.



11. 특허

이 카드를 획득하면 자신의 개인 공간에 추가합니다.

유통을 추가하는 액션을 수행할 때 이용 가능한 추가 유통 카드입니다.

 **전문가 변형 규칙:** 유통 개발의 시대 제한을 무시합니다(해당 제한 토큰을 뒤집습니다).



13. 대형 창고

이 카드를 획득하면 자신의 개인 공간에 추가합니다.

상품을 보관할 때 최대 4개까지 보관할 수 있는 (이용 가능한) 추가 창고입니다.

창고에 대한 더 자세한 내용은 19쪽을 참고하세요.



아이콘 설명

	식품		공장		시대 (I, II, III)
	의류		사무실		시대 마커
	식기류		공장 전체 (공장과 사무실)		라운드 마커
	램프		노동자 카드 (공장 확장)		180° 회전
	상품 (4종류의 상품 중 하나를 나타냄)		첫 번째 노동자 카드		뒤집기 (수직으로)
	매력		두 번째 노동자 카드		시계 방향으로 90° 회전
	주식		소형 창고		개발 카드 활성화
	주식 가치		대형 창고		개발 카드 재활성화
	노동자		품질		개발 카드 버리기
	기계		유통		제거
	선적		개발		수요 마커 이동
	자금 (£)		개발 카드		플레이어
	국내 시장		생산 (단계)		전문가 변형 규칙
	대출		주식 거래		제한 토큰

1인 게임 규칙

이 변형 규칙을 통해 아크라이트: 카드 게임을 혼자서 즐길 수 있습니다. 여러분은 오토마(AI 플레이어) 둘을 상대로 게임에서 이겨야 합니다.

기본 게임 규칙에 따라 게임을 준비하되, 1인 게임 플레이를 위해 오토마, 시작 공장, 개발 카드, 그리고 초기 주식에 관한 다음 내용을 추가로 적용하세요.

1. 게임 준비

- 1 기본 규칙에 따라 플레이어 보드를 준비합니다.
- 2 두 오토마의 플레이어 보드를 준비합니다. 2개의 추가 플레이어 보드를 가져온 다음 적절한 각 색상의 주식 마커와 주식 가치 마커를 “12”가 표시된 지점에 배치합니다. 일치하는 색상의 매력 마커 4개를 두 오토마의 플레이어 보드 근처에 놓습니다.
- 3 3인 게임을 기준으로 평소처럼 시장 보드와 개발 카드 공용 공급처를 준비합니다. 17장의 개발 카드를 섞고, 무작위로 3X5 격자 형태로 놓습니다. 남은 2장의 카드는 이 게임에서 사용하지 않으므로 상자 안에 다시 넣습니다. 3가지 다른 색상(오토마 색상 둘과 나머지 중립 색상 하나)의 자금 마커를 5장의 개발 카드로 이루어진 3개 행의 맨 왼쪽 카드 각각에 무작위로 배치합니다.

참고: 개발 카드에 자금 마커 하나가 올려져 있을 경우, 그것은 상대방에 의해 획득된 것으로 간주하며, 1인 플레이어인 여러분은 사용할 수 없습니다.

- 4 두 오토마 각각으로부터 3개의 마커를, 나머지 하나의 중립 색상으로부터 2개의 마커를 가져와 주머니에 넣습니다. 중립 색상은 상대 플레이어(상대방)로 간주하지 않습니다. 이 마커들은 게임 중 무작위로 뽑게 될 것입니다.

다른 내용물들은 이 게임에 필요하지 않으므로 상자에 다시 넣습니다.

참고: 모든 전문가 변형 규칙을 이 1인 게임 규칙에 적용할 수 있습니다.



2. 준비 단계



A 첫 번째 공장 선택하기

(자신의) 4개의 공장 중 하나를 선택하여 일치하는 사무실 카드 및 첫 번째 노동자 카드와 함께 자신의 플레이 영역에 놓습니다.

B 상대방(오토마)의 공장 준비하기

각 상대방으로부터 2개의 매력 마커를 가져와서 섞은 다음 4개의 매력 트랙 각각의 맨 아래에 무작위로 하나씩 놓습니다. 그런 다음, 그 마커들을 다음과 같이 매력 트랙에 배치하여 시장을 조정합니다:

- 식품  : 4 (수요 마커를 (인물)에 의해 표시된 지점으로부터) 2칸 위로 이동)
- 의류  : 4 (수요 마커를 (인물)에 의해 표시된 지점으로부터) 2칸 위로 이동)

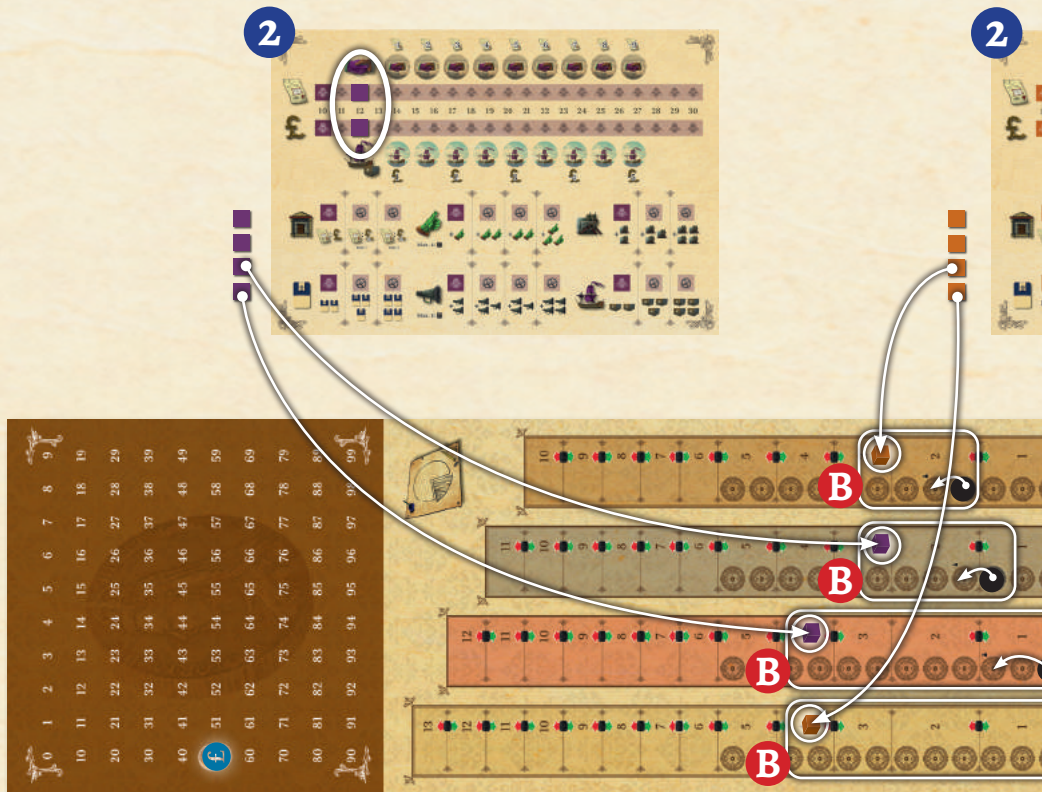
- 식기류  : 3 (수요 마커를 (인물)에 의해 표시된 지점으로부터) 1칸 위로 이동)
- 램프  : 3 (수요 마커를 (인물)에 의해 표시된 지점으로부터) 1칸 위로 이동)

참고: 상대방의 매력 마커가 매력 트랙에서 전진할 때 수요 마커와 임금 마커를 일반 규칙에 따라 이동시킵니다.

C 두 번째 공장 선택하기

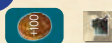
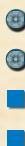
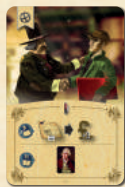
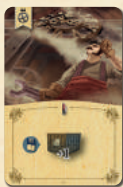
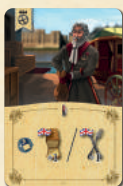
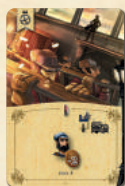
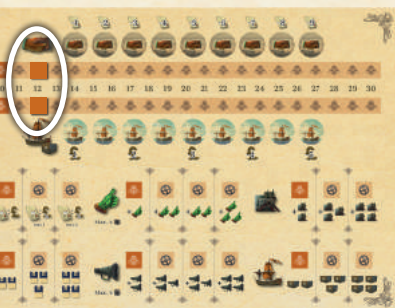
(자신의) 3개의 남은 공장 중 다른 하나를 선택하여 일치하는 사무실 카드 및 첫 번째 노동자 카드와 함께 자신의 플레이 영역에 놓습니다.

변형 규칙: 무작위로 2개의 공장을 선택합니다. 테이블 아래에서 자신의 공장 4개를 섞은 후 무작위로 2개를 뽑습니다. 2개의 무작위 공장으로 평소와 같이 게임을 준비합니다.



3





3. 게임 진행

1 액션 단계

A. 자신의 차례 진행하기

모든 라운드에서 첫 번째로 게임을 진행하고, 모든 일반 게임 단계에 따라 자신의 액션 단계를 수행합니다: **a**, **b**, 그리고 **c**.

참고: 사업가의 기능을 사용하여 시작 플레이어를 선택한다면, 다음 라운드에서 상대방 다음에 플레이하기로 결정할 수 있습니다(아래의 B 참조). 따라서 A와 B 단계를 순서대로 수행하는 대신에, B 단계를 먼저 수행한 다음 A를 수행합니다.

B. 상대방의 차례 진행하기

자신의 차례를 진행한 후에 다음 내용에 따라 상대방의 차례를 진행합니다:

1 주머니에서 마커 1개를 뽑습니다.

2a 뽑은 마커가 시장 보드에 있는 활성화 상품의 매력 마커와 일치할 경우, 해당 매력 마커를 두 단계 전진시키고, 평소와 같이 수요 마커를 조정합니다.

2b 뽑은 마커가 시장 보드에 있는 활성화 상품의 매력 마커와 일치하지 않을 경우, 해당 상대방은 새로운 공장 하나를 가동합니다. 이러한 상황이 발생하면, 일반 게임에서처럼 모든 수요 마커를 한 단계 아래로 이동시키고 임금 마커를 오른쪽으로 한 단계 이동시킵니다. 상대방의 공급처에서 가져온 해당 색상의 매력 마커 하나를 일치하는 매력 트랙의 “0” 지점에 놓습니다. 그리고 그것을 3(식품/의류) 또는 2(식기류/램프)로 이동시킵니다. 그런 다음, 현재 시대의 숫자와 같은 수만큼 그 매력 마커를 추가로 전진시킵니다. 필요한 경우 항상 수요 마커를 조정해야 한다는 것을 기억하세요.

예시: 시대 I 에서는 새로운 의류 공장의 매력 마커가 3에서 4로, 시대 III 에서는 새로운 램프 공장의 매력 마커가 2에서 5로 이동할 것입니다.

3 주머니에서 마커가 나오지 않은 모든 오토마는 주식 1주를 얻습니다. 그들의 주식 마커를 전진시킵니다.

예시: 지금은 시대 I이며, 활성화 상품은 의류입니다. 의류 매력 트랙에 여러분의 매력 마커와 보라색 매력 마커가 있습니다. 다음과 같은 상황이 발생할 수 있습니다:

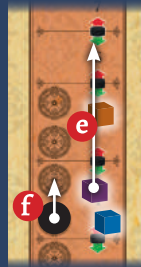
1) 주황색(상대방) 마커 하나를 뽑습니다. 주황색 오토마는 새로운 의류 공장을 가동합니다. 모든 수요 마커를 아래(녹색 화살표 방향)로 이동시키고, 임금 마커를 오른쪽으로 한 칸 이동시킵니다.

주황색 매력 마커를 의류 매력 트랙 하단에 배치한 다음 즉시 3으로 이동시킵니다 **a**. 그런 다음 **주황색** 매력 마커가 **b**를 통과하였으므로 의류 수요 마커를 1칸 위로 이동시킵니다 **b**. 그 후에 **(I)** 이므로 주황색 매력 마커를 한 단계 위로 추가 이동시킵니다 **c**. **(주황색** 매력 마커가 다른 **d**를 통과하였으므로) 의류 수요 마커를 한 칸 더 위로 이동시킵니다 **d**. **보라색** 오토마는 주식 1주를 얻습니다.



2) 보라색(상대방) 마커 하나를 뽑습니다. 보라색 매력 마커를 두 단계 전진시킵니다 e. 수요 마커를 한 칸 위로 이동시킵니다 f.

주황색 오토마는 주식 1주를 얻습니다.

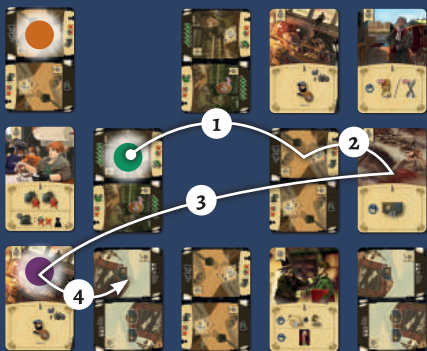


3) 녹색(중립 색상) 마커 하나를 뽑습니다. 주황색과 보라색 오토마는 주식 1주를 얻습니다.



- 4 진열된 개발 카드를 보고 주머니에서 꺼낸 마커와 동일한 색상의 자금 마커를 전진시킵니다. 현재 활성화된 상품의 매력 트랙에 있는 매력 마커의 수와 동일한 수의 칸을 이동합니다. 카드 1장을 1칸으로 간주하며, 왼쪽에서 오른쪽으로, 위에서 아래로 이동합니다. 빈칸은 건너뛰니다. 필요하다면 오른쪽 하단에서 왼쪽 상단으로 이동하세요. 다른 마커가 있는 카드에서 자금 마커가 멈춘다면, 마커가 없는 다음 카드까지 자금 마커를 다시 이동시킵니다.

예시: 앞의 예시에 따라 주머니에서 **녹색** 마커를 꺼냈다고 가정합니다. 매력 트랙에는 3개의 마커가 있습니다. **녹색** 마커를 3칸 더 이동시켜야 합니다. 첫 번째 이동은 빈칸을 건너뛰니다 ①. 세 번째 이동은 다음 행으로 간 다음 ③, **보라색** 마커가 차지한 카드를 건너뛰고 ④, 대형 창고에서 멈춥니다.



- 5 주머니에서 뽑은 마커를 버리고 시장 보드의 시대 표시 트랙 근처에 놓습니다.

참고: 버려진 모든 개발 카드는 개발 카드가 진열된 곳의 최상위 빈칸에 되돌려 놓습니다. 가장 위쪽의 맨 왼쪽 칸에 가까울수록 더 상위 칸입니다.

2 생산 단계:



일반 게임과 같이 생산을 처리합니다. 각 오토마는 다음 단계를 수행합니다:

- 오토마들은 매력 트랙을 기준으로 그들이 국내 시장에 판매할 수 있는 만큼의 상품을 생산합니다. 그들은 생산 비용을 지불하지 않습니다.
- 오토마가 적어도 2개의 상품을 판매한다면, 그들의 주식 가치는 1 상승합니다.
- 오토마가 2개보다 적은 상품을 판매한다면, 그들은 주식 1주를 얻습니다.

예시: 의류 생산 단계입니다. **주황색**

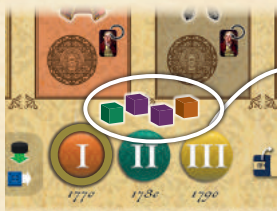
매력 마커는 수요 마커보다 두 단계 앞서고 있습니다. **주황색** 오토마는 국내 시장에 상품 2개를 판매하고, 주식 가치 1을 상승시킵니다.

보라색 매력 마커는 수요 마커보다 한 단계 앞서고 있습니다. **보라색** 오토마는 주식 1주를 얻습니다.



3 시대의 종료

시대의 종료 시, 시대 트랙 근처의 공급처에 있는 모든 마커를 주머니에 다시 넣습니다.



4. 게임의 종료

게임에서 승리했다면, 1인 도전과제 업적을 달성했는지 확인해보세요.

1인 도전과제 - 업적 목록

업적명	달성 조건	날짜
거물	500점 이상 (주식 수 x 주식 가치)	/ /
애국자	선박을 한 번도 사용하지 않음	/ /
진정한 노동자	특허 또는 기술자 카드를 사용하지 않음	/ /
노동자의 영웅	기계 액션을 사용하지 않음	/ /
신사 / 숙녀	주식 거래 개발을 업그레이드하거나 브로커 개발 카드를 사용하지 않음	/ /
한 우물만 파는 자	오직 2개의 공장만 가동함	/ /
다재다능	4개의 공장을 가동함	/ /
생산 라인 풀가동	4개의 공장 각각에 2장의 노동자 카드	/ /
사장님	주식 25-29주 보유*	/ /
전문 브로커	주식 30주 보유*	/ /
주식 거래 애호가	주식 가치 25-29*	/ /
주식계의 큰손	주식 가치 30*	/ /
벼락부자	자금 없이 시작 (주식 15주)	/ /
줄부	게임 종료 시 £200 이상 보유*	/ /
벳사람	선택 액션 5번 이상 수행	/ /

* = 최종 점수 계산 전

변형 규칙: 승리하면 2개의 업적을 선택하고, 2등이라면 1개의 업적을 선택합니다.

