



벨 에포크

파리

Wolfgang Kramer와 Michael Kiesling이 만듦
Andreas Resch가 그림

게임 소개

이 게임에서 여러분은 1900년대 파리의 부유한 부동산 투자가가 됩니다.

1900년대 파리는 세계에서 가장 아름다운 도시로의 변화가 한창이던 시절이었습니다.

1889년 에펠탑 건설, 바스티유 습격 100주년 기념회를 거쳐 만국박람회까지 성공적으로 치른 후,

파리는 "벨 에포크(la Belle Époque: 좋은 시대)"로 알려진 시대로 접어들었습니다.

보자르(Beaux-Arts: 19세기 프랑스의 건축/조형 예술을 일컫는 말), 신 비잔틴 양식,

신 고딕 양식에서 아르 누보(Art Nouveau: 신 예술, 19세기 후반부터 20세기 초반에 있었던 예술 운동 양식의 총칭),

아르 데코(Art Déco: 20세기 초 프랑스의 장식 예술의 한 형태)에 이르기까지 수많은 예술 양식이 유행한 이 시대 동안,

우리가 잘 아는 파리의 여러 아름다운 건축물들이 건설되었습니다. 이 웅장한 건물들을 사서 더 많은 이윤을 얻고,

파리를 상징하는 랜드마크와 역사적 건물들을 건설하고 유지하는 것이 이 게임에서 당신의 목표입니다.

구성물



게임판 1개와 개설편 모형 1개



건물 타일 36개



랜드마크 타일 8개



보너스 타일 42개



게임 종료 타일 12개



점수 타일 6개



동전(프랑) 35개



자원 토큰 18개



명성 토큰 18개

각 플레이어 색깔별로(4명):



가림판+개인 게임판 1개



열쇠 12개



보너스 말 1개



점수 말 1개

게임 준비


참고: 여기서는 이 게임의 기본 게임 준비에 대해서 설명합니다. 만약 좀 더 무작위적인 게임을 즐기고 싶다면, 다음 쪽의 “변형 게임 준비” 부분을 참고하세요.

- 1 게임판을 그림대로 조립하세요.
개신문 모형 없이 게임을 즐기고 싶다면,
중앙판을 반대로 뒤집어
개신문 그림이 보이게 놓으세요.

- 2 각자 보너스 말을
보너스 트랙 시작점에 놓으세요.

- 3 각자 점수 말을
점수 트랙 “0” 위치에 놓으세요.

- 4 랜드마크 타일을 앞면으로
모든 플레이어가 잘 볼 수 있도록
게임판 옆에 펼쳐 놓으세요.

- 5 각 플레이어는 각자 가림판과 개인 게임판을 조립하여
자신의 앞에 놓으세요. 개인 게임판에  표시가 있는
플레이어가 이번 게임의 시작 플레이어입니다.

- 6 각 플레이어는 3프랑을 공급처에서
가져가 자신의 가림판 안에 놓으세요.

- 13 건물 타일 36개를 잘 섞고, 무작위로 3개를 골라
어떤 것인지 확인하지 않고 게임 상자로 치웁니다.
이 타일들은 게임에서 사용하지 않습니다.
나머지 타일 33개를 11개씩 3더미로 나누어
뒷면(구역 이름이 적힌 면)으로 쌓아서
게임판 근처에 둡니다.






- 7 동전을 가치별로 나누는 후
게임판 옆에 잘 모아 두세요.
이곳이 공급처입니다.

변형 게임 준비

이 게임을 몇 번 해봤다면, 아래 규칙에 따라 변형 게임으로도 즐겨 보세요.

- 자원 토큰과 점수 토큰을 기본 게임 규칙대로 놓는 대신에, 섞어서 놓으세요. 금 토큰은 기본 게임과 마찬가지로 8번 건물 장소 옆에 놓고, 남은 12개의 자원 토큰 및 18개의 명성 토큰을 잘 섞어 각 구역의 1~5번 건물 옆에 무작위로 놓습니다.
- 보너스 타일을 각 번호마다 1개씩만 뽑은 다음, 뒷면의 A/B/C 표기에 따라 3개의 더미로 나눕니다. A 타일 더미를 잘 섞은 후, 보너스 트랙의 A 타일 칸에 1개씩 무작위로 놓습니다. B와 C 타일에 대해서도 똑같이 합니다. 그리고 나서, 남은 보너스 타일(한 번호에 여러 개의 타일이 있는 경우)들을 같은 타일 위에 게임 인원수에 맞춰 올려놓습니다.

- 12** 보너스 타일을 숫자 순서대로 정렬하여 1번부터 차례대로 보너스 트랙의 해당하는 칸에 놓습니다. 3명 게임에서는 타일 뒷면에  아이콘이 있는 모든 타일을 게임에서 제거합니다. 2명 게임에서는  + 와  아이콘이 있는 모든 타일을 게임에서 제거합니다. 같은 번호인 타일은 같은 위치에 함께 쌓아 놓습니다.

- 11** 게임 종료 타일을 게임판 옆에 뒷면으로 모아 놓습니다.

- 10** 점수 타일을 게임판 옆에 앞면으로 펼쳐 놓습니다.

- 9** 각 플레이어는 자신의 색깔 열쇠를 가져와 가림판 뒤에 놓습니다. 가져오는 열쇠의 개수는 게임에 참여하는 플레이어의 수에 따라 달라집니다.

- 2명 - 10개
- 3명 - 9개
- 4명 - 7개

각 플레이어는 가져온 열쇠 외에 여분 열쇠 2개를 공급처에 놓습니다. 그리고도 남은 열쇠는 모두 게임 상자로 치웁니다. 이 열쇠들은 게임에서 사용하지 않습니다.

- 8** 자원 및 명성 토큰을 위의 그림에 따라 지정된 각 구역에 올려놓습니다.

- 1번 - 동색 명성 토큰
- 2번 - 은색 명성 토큰
- 3번 - 금색 명성 토큰
- 4번 - 나무
- 5번 - 대리석
- 8번 - 금

게임 개요

이 게임에서 여러분은 부동산 투자가가 되어 19세기 파리의 아름다운 건물들을 구입해야 합니다. 플레이어들은 건물 또는 보너스 타일을 통해 점수를 얻을 수 있습니다. 플레이어들은 게임이 끝날 때까지 정해지지 않은 수의 라운드를 진행합니다. 게임 종료 조건이 성립(7쪽 참고)되면, 마지막 플레이어까지 현재 라운드를 진행한 후, 점수 계산 전에 마지막 라운드를 한 번 더 진행합니다(차례를 한 번씩 더 가집니다). 그 후 점수를 계산하여 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

게임 진행

시작 플레이어부터 시계 방향으로 차례를 가집니다. 플레이어의 차례는 다음 두 단계로 이루어집니다.

1. (건물 타일이 남아있다면)게임판에 건물 타일을 1개 놓습니다.
2. 행동을 1번 수행합니다.

1. 게임판에 건물 타일을 1개 놓습니다.

각 플레이어는 차례를 시작할 때, 반드시 건물 타일 더미 중 하나를 골라 맨 위에 있는 건물 타일 1개를 뽑아 게임판의 비어 있는 건물 칸에 놓아야 합니다. 이때 반드시 타일 뒷면에 적힌 구역과 일치하는 구역에서, 타일에 적힌 번호와 일치하는 칸에 놓아야 합니다.

건물 타일 더미에 타일이 없다면, 이 단계를 생략하고 다음 단계를 진행합니다.



변형 규칙: 건물을 놓을 때 타일에 적혀 있는 구역 이름을 사용하지 않을 수도 있습니다. 이 변형 규칙으로 게임을 한다면, 게임 준비 단계 13에서 건물 타일 3개를 제거하는 과정을 건너뛰니다. 각 플레이어는 차례를 시작할 때 건물 타일을 타일 뒷면에 적힌 구역에 놓는 대신, 적힌 내용을 무시하고 어디든 원하는 구역에 놓아도 됩니다(단, 여전히 타일 앞면에 적힌 번호에 맞는 칸에 놓아야 합니다). 또한, 다음의 규칙이 추가됩니다. **각 구역에는 종류가 같은 건물을 3개 이상 놓을 수 없습니다.** 예를 들어, 이미 극장 건물이 놓인 구역에 극장 건물을 놓을 수 없습니다. 경우에 따라서는 뽑은 타일을 놓을 수 있는 구역이 하나도 없을 수도 있습니다. 이런 경우, 뽑은 타일을 게임에서 제거하고 2단계로 진행합니다.

2. 행동을 1번 수행합니다.

2단계에서는 다음 3가지 행동 중 1개를 선택해서 수행해야 합니다.

1. 자신의 가림판 뒤에 있는 열쇠 1개를 원하는 구역의 은행 또는 개신문 위에 놓습니다.
2. 게임판 위에 놓인 자신의 열쇠 1개를 건물로 옮겨 건물을 점유합니다.
3. 게임 종료 타일 1개를 가져갑니다(이 행동은 건물 타일이 모두 떨어졌을 때만 할 수 있습니다).

1. 은행 또는 개신문에 열쇠 놓기

가림판 뒤에 있는 열쇠 1개를 6개의 구역 중 한 구역의 은행이나, 또는 개신문 위에 올려놓습니다.

열쇠를 은행에 놓을 때에는 은행에 표시된 돈(프랑)을 공급처에서 가져와 가림판 뒤에 놓습니다.



중요: 각 구역의 은행과 개신문 위에는 열쇠가 색깔별로 1개씩만 놓일 수 있습니다.

중요: 가림판 뒤에 있는 열쇠를 바로 건물이나 랜드마크에 놓을 수는 없습니다.

2. 게임판 위의 열쇠를 건물 또는 랜드마크로 옮기기

게임판 위에 있는 자신의 열쇠 1개를 아직 점유되지 않은 건물 또는 랜드마크로 옮깁니다. 이렇게 열쇠를 옮길 때, 해당되는 비용을 지불해야 합니다(5쪽 “비용” 부분을 참고하세요). 건물 또는 랜드마크 위에 열쇠를 놓은 플레이어는 그 건물 또는 랜드마크를 점유하고 있는 것으로 간주됩니다. 또한, 해당 건물 또는 랜드마크가 제공하는 혜택을 얻을 수 있습니다(6쪽 “혜택” 부분을 참고하세요).

플레이어는 점유되지 않은 건물 또는 랜드마크로만 열쇠를 옮길 수 있습니다. 누구의 것이든 이미 열쇠가 있는 건물 또는 랜드마크로는 열쇠를 옮길 수 없습니다.

개신문에 있는 열쇠를 옮길 때는, 6개 구역 중 아무 구역에 있는 건물 또는 랜드마크로 열쇠를 옮길 수 있습니다. 공급처에 있는 랜드마크를 원하는 구역에 지은 후, 그곳으로 열쇠를 옮기는 것도 가능합니다.



특정 구역의 은행이나 건물, 랜드마크에 있는 열쇠를 옮길 때는 같은 구역의 건물 또는 랜드마크로만 옮길 수 있습니다. 또한, 열쇠가 원래 있던 건물 또는 랜드마크의 가치보다 더 높은 가치를 가진 건물 또는 랜드마크로만 열쇠를 옮길 수 있습니다. 은행의 건물 가치는 0입니다.



예시: 선주는 3번 건물에 있는 자신의 열쇠를 다른 건물로 옮기고 싶습니다. 규칙에 따라 선주는 더 낮은 가치를 가진 1번, 2번 건물로는 열쇠를 옮길 수 없습니다. 또한, 5번 건물과 13번 랜드마크로도 열쇠를 옮길 수 없습니다. 이미 다른 열쇠가 놓여있기 때문입니다. 따라서, 선주는 열쇠를 4번 건물로만 옮길 수 있습니다.

점수 타일

한 구역에서, 4번째 열쇠가 건물 또는 랜드마크에 놓일 때(은행에 놓인 열쇠는 세지 않습니다), 현재 차례인 플레이어는 즉시 남아있는 점수 타일 중 1개를 골라 원하는 구역의 비어있는 점수 칸에 놓을 수 있습니다.

이 타일은 게임이 끝났을 때 그 구역에서 점유하고 있는 건물 또는 랜드마크의 가치의 합이 가장 높은 플레이어와 2, 3등 플레이어가 얻는 점수를 표시합니다.



건물

플레이어는 이미 게임판에 놓인 건물로만 열쇠를 옮길 수 있습니다.

랜드마크

플레이어는 이미 게임판에 있는 랜드마크로도 열쇠를 옮길 수 있지만(만약 그 랜드마크가 비어 있다면), 공급처에 남아있는 랜드마크 중 하나를 플레이어의 열쇠가 있는 구역에 지은 후, 그 랜드마크로 열쇠를 옮길 수도 있습니다.

랜드마크가 한 구역에 여러 개 놓일 경우 이미 있는 랜드마크 위에 연달아 놓습니다. 랜드마크는 한 구역에 제한없이 몇 개든 놓일 수 있습니다. 다만, 새로 놓는 랜드마크의 가치는 반드시 그 구역에 이미 있는 랜드마크의 가치보다 높아야 합니다.

예시: 나정이는 생-제르맹(Saint-Germain) 구역에 12번 랜드마크를 지었습니다. 다음에 생-제르맹 구역에 놓이는 랜드마크는 12번보다 번호가 높아야 합니다.



건물과 랜드마크는 모두 건물 가치 **A**를 가지고 있습니다. 특정 건물 또는 랜드마크는 추가 비용 **B**을 가지고 있습니다. 혜택 **C**을 제공하는 건물도 있습니다. 랜드마크 타일에는 추가로 왼쪽에 명성 보상 **D**이 그려져 있습니다.



비용

건물이나 랜드마크로 열쇠를 옮겨 점유하기 위해서는 비용을 지불해야 합니다. 비용은 건물 또는 랜드마크의 가치와 같습니다. 이미 있는 건물 또는 랜드마크에서 다른 건물 또는 랜드마크로 옮길 때는, 두 건물 또는 랜드마크의 가치의 차이만큼만 지불하면 됩니다. 옮기려는 건물 또는 랜드마크에 추가 비용(자원)이 있을 경우, 해당 추가 비용은 지불해야 합니다.

비용을 지불하지 못하는 경우에는 열쇠를 다른 건물이나 랜드마크로 옮길 수 없습니다.

예시: 상휘는 몽마르트르(Montmartre) 구역의 빵집(2번)에 있는 열쇠를 극장(5번)으로 옮기려고 합니다. 상휘는 3프랑을 지불하여 열쇠를 옮깁니다.



예시: 나정이는 라 빌레트(La Villette) 거리의 극장(8번)에서 새로 지은 12번 랜드마크로 열쇠를 옮기려고 합니다. 나정이는 4프랑과 금 1개, 대리석 1개를 지불하고 공급처에서 랜드마크를 가져와 놓은 후 열쇠를 옮깁니다.



자원과 명성 토큰

게임에는 3종류의 자원이 있습니다: 각각 나무, 대리석, 금입니다. 이 자원들은 8번 건물(나무) 또는 랜드마크(대리석, 금)를 점유하기 위해 필요합니다.



나무



대리석



금

또한 3종류의 명성 토큰도 있습니다: 각각 동색, 은색, 금색입니다. 이 명성 토큰은 랜드마크를 점유할 때 점수로 교환할 수 있습니다.



동색



은색



금색

자원 토큰은 자신의 차례에 언제든지 사고 팔 수 있습니다. 명성 토큰은 팔 수만 있습니다. 가격은 개인 게임판에 표시되어 있습니다.



게임 시작 시점에는 모든 자원 토큰이 게임판에 있기 때문에 공급처에 어떤 자원도 남아있지 않다는 것을 명심하세요. **공급처에 자원이 없으면 아무도 자원을 살 수 없습니다.** 게임이 진행되어 어떤 플레이어가 자원을 사용하거나 팔게 되면 그때부터 구매 가능한 자원이 생깁니다. 플레이어가 자원을 사용하면, 해당 자원은 공급처에 놓입니다. 플레이어들은 이렇게 공급처에 놓인 자원을 구매할 수 있습니다. 플레이어가 명성 토큰을 사용하면, 명성 토큰은 게임 상자로 치우고 이번 게임에서 다시 사용하지 않습니다.

▶ 랜드마크를 점유할 때마다, 해당 랜드마크에 그려진 명성 보상에 따라 명성 토큰을 최대 3개까지 점수로 교환할 수 있습니다. 이렇게 하면, 교환한 토큰마다 각각 랜드마크에 표시된 만큼의 점수를 얻습니다. 교환한 명성 토큰은 게임 상자로 치우고 게임에서 제거합니다.



예시: 나정이는 15번 랜드마크를 벨빌(Belleville) 구역에 짓습니다.

이미 그 구역에 있던 10번 랜드마크 위에 해당 타일을 놓습니다. 나정이는 15프랑과 금 2개, 대리석 1개를 지불하고 해당 랜드마크 위에 열쇠를 놓습니다. 열쇠를 놓고, 나정이는 금색 명성 토큰 2개를 교환하기로 결심합니다. 명성 토큰 2개를 내고 10점을 얻습니다.



보너스 타일

보너스 타일은 1, 2, 3번 건물의 혜택을 통해 얻을 수 있습니다. 보너스 타일을 얻기 위해서는 보너스 말을 보너스 트랙의 해당 칸으로 옮겨 놓아야 합니다. 원하는 보너스 타일을 얻기 위해서 보너스 말은 한 번에 몇 칸이든 이동해도 됩니다. 보너스 타일을 얻었다면, 가져와 자신의 가림판 뒤에 둡니다. 여러 개 타일이 쌓여 있는 더미에 도착했다면, 그 중 맨 위의 타일을 가져옵니다. 다른 보너스 말이 있는 칸이라도, 해당 칸에 타일이 남아 있다면 같은 칸에 내 보너스 말을 놓을 수 있습니다.

중요: 보너스 말은 앞으로만 갈 수 있습니다. 따라서, 이미 내 보너스 말이 통과한 칸의 보너스 타일은 이 게임에서 다시는 얻을 수 없다는 사실을 명심하세요. 내 보너스 말이 이미 30번 칸에 도착했다면, 보너스 타일을 더 얻을 수 없습니다.

얻은 보너스 타일은 즉시 사용해도 되고, 보관해두었다가 **게임 중 자신의 차례에 언제든지** 사용해도 됩니다. 보너스 타일을 사용하면, 해당 보너스 타일에 적혀있는 보상을 얻고 타일을 앞면으로 버립니다.

예외: 27번 보너스 타일은 게임 중에 사용하는 것이 아닙니다. 게임이 끝났을 때 점수를 줍니다.

한 플레이어가 어떤 상황에서도 같은 기능(번호)의 타일을 두 개 이상 얻을 수 없습니다(보너스 타일의 기능을 사용해서도 얻을 수 없습니다).

자원이나 명성 토큰으로 사용할 수 있는 보너스 타일의 경우, 공급처에서 자원이나 명성 토큰을 얻는 것이 아닙니다. 자원이나 명성 토큰을 사용해야 할 때에 해당 보너스 타일을 자원이나 명성 토큰처럼 취급하여 사용하면 됩니다.

보너스 타일의 기능에 대한 설명은 8쪽에 있습니다.



혜택

열쇠를 건물 또는 랜드마크로 옮기고 비용을 지불했다면, 몇 가지 혜택을 얻을 수 있습니다.

- ▶ 건물을 점유할 때마다, 해당 건물 옆에 자원 또는 명성 토큰이 있다면 얻을 수 있습니다. 얻은 자원 또는 명성 토큰은 자신의 가림판 뒤로 가져옵니다. 이미 누군가가 가져가서 토큰 칸이 비어 있다면, 아무것도 얻을 수 없습니다.
- ▶ 1번 또는 2번 건물을 점유할 때마다, 비용 없이 보너스 말을 앞으로 움직여 트랙에 남아 있는 보너스 타일을 얻을 수 있습니다. 3번 건물을 점유할 때도 똑같은 혜택을 얻을 수 있지만, 2프랑을 먼저 지불해야 합니다(오른쪽의 “보너스 타일” 부분을 참고하세요).



- ▶ 8번 건물을 점유할 때마다, 점수 2점을 즉시 얻습니다.



예시: 선주는 2번 건물을 점유하여 보너스 타일을 얻을 수 있습니다. 선주는 보너스 말을 트랙의 18번 칸으로 이동하여 해당 타일을 가져와 자신의 가림판 뒤에 놓습니다. 몇 차례 뒤에, 선주는 4번 건물을 3개 점유하게 되었고, 그래서 선주는 지금 타일을 쓰기로 결정합니다. 그리고 즉시 15점을 얻습니다.



3. 게임 종료 타일 가져오기

건물 타일 더미가 다 떨어졌다면, **열쇠를 놓거나 옮기는 대신에** 이 행동을 선택할 수 있습니다. 게임 종료 타일 더미를 가져와 살펴본 후, 원하는 타일 1개를 선택하여 자신의 가림판 뒤에 놓습니다. 해당 타일은 즉시 사용해도 되고 게임 중 자신의 차례에 언제든지 사용해도 됩니다. 사용하면 타일에 표시된 보상을 얻은 후 타일을 버립니다.

게임 종료 타일 더미는 항상 뒷면으로 둡니다. 이 행동을 선택했을 때에만 타일 더미에 어떤 타일이 남아 있는지 확인할 수 있습니다.

자원이나 명성 토큰으로 쓸 수 있는 게임 종료 타일의 경우, 보너스 타일과 마찬가지로 해당 자원이나 명성 토큰을 공급처에서 가져오지 않고, 그 게임 종료 타일을 자원이나 명성 토큰처럼 사용합니다.



게임 종료

어떤 플레이어가 마지막 남은 게임 종료 타일을 가져오면, 게임 종료 조건이 성립됩니다. 모든 플레이어가 **같은 횟수의 차례를 갖도록** 현재 라운드를 시작 플레이어의 오른쪽 플레이어까지 정상적으로 진행하고, 그 이후 **마지막 라운드를 한 번 더 진행**합니다(모든 플레이어가 차례를 한 번씩 더 가집니다). 마지막 차례 동안 남은 보너스 타일 등을 모두 사용할 것을 권장합니다.

점수 계산

- 27번 보너스 타일을 가진 플레이어는 남은 돈 1프랑당 1점을 얻습니다.
- 점수 타일이 놓인 각 구역마다 점수 계산을 진행합니다. 구역 점수 계산을 위해, 해당 구역에 있는 건물 또는 랜드마크에 열쇠를 하나라도 올려놓은 모든 플레이어는 자신이 점유한 건물의 가치를 모두 더합니다. 각 구역별로, 건물 가치가 가장/두번째/세번째로 높은 플레이어까지 표시된 점수를 얻습니다. 4번째 플레이어는 아무것도 얻지 못합니다. 만약 플레이어들의 건물 가치가 같다면, 더 높은 가치의 건물을 점유하고 있는 플레이어가 더 높은 순위의 점수를 얻습니다. 만약 가장 높은 건물 가치도 같다면(보너스 타일 16번의 기능으로 이런 일이 발생할 수 있습니다), 해당하는 플레이어들은 모두 그 순위의 점수를 얻고, 다음 순위 점수는 생략합니다.

예시1: 게임이 끝나고 바티뇰(Batignolles) 구역의 점수를 계산합니다. 주현이는 바티뇰 구역에서 점유한 건물 가치가 총 13입니다($11+2$). 상희는 10입니다($6+4+1$). 나정이는 13, 선주가 3 가치만큼 점유하고 있습니다. 주현이와 나정이가 동점이므로, 가장 높은 건물 가치를 비교합니다. 나정이가 13번 랜드마크를 점유하고 있어 가장 높으므로 20점을 얻습니다. 주현이가 10점, 상희가 5점을 얻습니다.



예시 2: 다음으로 몽마르트르(Montmartre) 구역의 점수를 계산합니다. 주현이는 이 구역에서 점유한 건물 가치가 16($11+5$), 상희는 21($15+3+3$), 나정이는 8, 선주가 21($15+4+2$)입니다. 상희와 선주가 동점인데, 가장 높은 건물의 가치도 같습니다(15). 이 경우에는 상희와 선주가 모두 1등 점수인 16점을 얻고, 2등 점수 8점은 아무도 얻지 못합니다. 주현이가 4점을 얻습니다.



중요(2명 게임): 2명 게임에서는, 2등의 건물 가치가 적어도 1등 플레이어 가 가진 건물 가치의 절반 이상일 때만 2등 점수를 얻을 수 있습니다.

예시 3: 선주와 주현이가 2명 게임을 했습니다. 벨빌(Bellville) 구역의 점수를 계산합니다. 선주는 건물 가치가 12, 주현이는 5입니다. 선주는 18점을 얻지만, 주현이는 선주의 건물 가치 12의 절반인 6 이상의 건물 가치를 가지고 있지 않으므로, 주현이는 점수를 얻지 못합니다.



점수 타일이 있는 모든 구역의 점수를 계산한 후, 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 만약 동점이라면, 동점자 중에서 프랑을 더 많이 가지고 있는 플레이어가 승리합니다. 여전히 동점이라면, 동점자들은 각자 점유한 건물 가치를 모두 합산하여 더 높은 가치를 가진 플레이어가 승리합니다. 만약 여전히 동점이라면, 동점인 플레이어들이 모두 승리합니다.

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 **다이브다이스(www.divedice.com)**에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

만든 사람들

게임 디자인: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling · **아트웍:** Andreas Resch · **개발 책임자:** Rudy Seuntjens · **편집장:** Eefje Gielis
미술감독 & 규칙서: Rafaël Theunis · **미플 및 구성물 디자인:** Meeplemaker · **검수:** Ori Avtalion, Dave Moser
한국어판 번역: 오세권 · **한국어판 편집:** 최선주 · **한국어판 로고 디자인:** 백주현 · **한국어판 교정:** 김의현

Copyright 2020 Game Brewer BVBA

<파리>는 Game Brewer와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.



코리아보드게임즈
 경기도 파주시 탄현면 효릉길 10
 전화: 031-965-7455
 팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com
www.akongdakong.co.kr

부록: 보너스 타일

이 쪽에서는 보너스 타일의 기능을 설명합니다. 다음 규칙은 모든 보너스 타일에 항상 적용됩니다.

- 보너스 타일은 얻는 즉시 사용해도 되고, 가지고 있다가 나중에 사용해도 됩니다.
- 한 플레이어가 결코 같은 기능(번호)을 가진 보너스 타일을 2개 이상 가질 수 없습니다.
- 보너스 타일을 사용하면, 보상을 즉시 얻고 타일을 자기 개인 게임판 옆에 버립니다. 이는 여전히 자기가 가진 타일입니다.
- 자원이나 명성 토큰으로 사용할 수 있는 보너스 타일의 경우, **공급처에서 자원이나 명성 토큰을 얻는 것이 아닙니다.** 자원이나 명성 토큰을 사용해야 할 때에 해당 보너스 타일을 자원이나 명성 토큰처럼 취급하여 사용하면 됩니다.



1-5-7-12-22: 타일에 표시된 돈 그리고/또는 점수를 얻습니다.



2-3-4: 이 타일은 표시된 자원 1개로 취급합니다. 이 타일을 버리고 건물 또는 랜드마크를 점유하거나, 팔아서 돈을 얻을 수 있습니다.



6-11-15-18-26-28: 이 타일을 사용할 때 해당 번호의 건물에 있는 내 열쇠 1개당, 표시된 점수를 얻습니다. 보너스 타일 9번의 기능으로 한 건물에 열쇠 2개가 있을 경우 열쇠 2개를 모두 계산합니다.



8: 이 타일은 원하는 명성 토큰 1개로 취급합니다. 랜드마크를 점유할 때 원하는 명성 토큰으로 사용하거나, 팔아서 돈을 얻을 수 있습니다.



9: 열쇠를 옮길 때, 이 타일을 사용하고 **자신의** 열쇠로 이미 점유하고 있는 건물 또는 랜드마크로 옮길 수 있습니다. 비용은 규칙에 따라 모두 지불해야 합니다. 얻을 수 있는 혜택이 있다면 모두 얻습니다. 내 열쇠 2개가 한 건물 또는 랜드마크에 있다면, 모든 점수 계산에서(구역 점수 계산, 보너스 타일 등) 해당 건물을 2개 점유한 것으로 간주합니다.



10: 이 타일은 원하는 자원 1개로 취급합니다. 이 타일을 버리고 건물 또는 랜드마크를 점유하거나, 팔아서 돈을 얻을 수 있습니다.



13-14: 표시된 돈을 지불하고, 공급처에서 자신의 색깔 열쇠를 1개 가져와 가림판 뒤에 둡니다.



16: 열쇠를 옮길 때, 이 타일을 사용하고 **다른 플레이어**가 점유한 건물 또는 랜드마크로 옮길 수 있습니다. 비용은 규칙에 따라 모두 지불해야 합니다. 얻을 수 있는 혜택이 있다면 모두 얻습니다.



17: 이 타일을 사용하고, 보너스 트랙에 남아 있는 원하는 보너스 타일 1개를 가져와서 가림판 뒤에 둡니다. 보너스 말은 이동하지 않습니다.



19: 이 타일은 원하는 명성 토큰 1개 또는 2개로 취급합니다. 랜드마크를 점유할 때 원하는 명성 토큰 1/2개로 사용하거나, 1/2개로 팔아서 돈을 얻을 수 있습니다.



20: 이 타일을 사용할 때, 아직 사용하지 않은 보너스 타일 1개당 표시된 점수를 얻습니다(이 타일은 포함되지 않습니다. 인원수에 따라서 얻는 점수가 다릅니다). 가지고 있는 보너스 타일의 내용을 공개할 필요는 없고, 다른 플레이어가 타일 수를 확인할 수 있도록 보여준 후, 다시 가림판 뒤에 놓으세요.



21: 이 타일은 원하는 자원 2개로 취급합니다. 건물 또는 랜드마크를 점유할 때 원하는 자원 1/2개로 사용하거나, 1/2개로 팔아서 돈을 얻을 수 있습니다.



23: 이 타일을 사용할 때, 같은 명성 토큰 2개를 한 세트로 원하는 만큼 공급처에 반환하고, 한 세트당 표시된 점수를 얻습니다(인원수에 따라서 얻는 점수가 다릅니다). **명성 토큰 대신 보너스 타일 또는 게임 종료 타일을 사용할 수 없습니다.**



24: 이 타일을 사용할 때, 같은 자원 토큰 2개를 한 세트로 원하는 만큼 공급처에 반환하고, 한 세트당 표시된 점수를 얻습니다(인원수에 따라서 얻는 점수가 다릅니다). **자원 토큰 대신 보너스 타일 또는 게임 종료 타일을 사용할 수 없습니다.**



25: 이 타일을 사용할 때, 자신의 보너스 말을 보너스 트랙에서 1칸에서 5칸까지 뒤로 보냅니다. 도착한 칸의 보너스 타일을 즉시 얻습니다. 뒤로 보낼 때, 이미 타일을 얻어 비어 있는 칸은 건너뛸니다(타일이 남아 있는 칸만 1칸으로 계산합니다). 이미 갖고 있는 타일은 또 가질 수 없음을 잊지 마세요.



27: 게임이 끝날 때, 가지고 있는 1프랑당 1점씩 얻습니다.



29: 이 보너스 타일을 사용할 때, 점유하고 있는 랜드마크 1개당 8점씩 얻습니다.



30: 이 타일을 사용할 때, 점유하고 있는 건물 또는 랜드마크의 종류가 4/5/6/7개라면 10/15/20/25점을 얻습니다. 모든 랜드마크는 같은 종류입니다.

예시: 상회는 1개의 카페, 3개의 빵집, 2개의 호텔, 1개의 극장과 2개의 랜드마크를 점유하고 있습니다. 따라서 5개 종류의 건물 또는 랜드마크를 점유하고 있으므로 이 타일로 15점을 얻습니다.