



도움말 : 문화 표시는 5가지(각 문화 표시의 수는 동일)가 있습니다. :

- 전쟁 도구 : 과학
- 건물 : 건축
- 동전 : 재정 제도
- 배 : 탐험
- 비둘기 : 종교



○ 인물 카드 27장

(숫자 1짜리 카드 15장, 문화 표시가 있는 숫자 2짜리 카드 10장, 문화 표시가 없는 3, 4짜리 카드 1장)



각 3장

각 2장

1장

1장

○ 요약 카드 5장



2장



2장



1장



뒷면

○ 영향력 스톤 28개(노란색, 빨간색, 검은색, 흰색 각 7개씩)

○ 천재 마커 4개(노란색, 빨간색, 검은색, 흰색 각 1개씩)



## 게임의 주제

르네상스 시대로 떠납니다. 여러분은 15~16세기의 영향력 있는 가문의 수장입니다. 이 시대의 정신에 발맞추어, 여러분은 자기 가문의 문화적 발전을 지원하고, 역사적 인물을 지원해 자신의 이름을 떨치려 합니다. 이와 동시에 이 흥미로운 시대에 발생한 사건에 반응해 영향력을 행사하려 합니다.

## 게임의 목적

개인 저장소에 영향력 스톤이 가장 많은 사람이 게임에 승리합니다.

도움말 : 4인이 게임을 하면서 팀플레이를 하길 원한다면, 15쪽을 참조하십시오.

## 게임의 준비

한 색깔의 역사적 이벤트 카드 6장을 선택합니다. 남은 30장을 섞습니다. 2인이 게임을 한다면, 카드를 7장을, 3인이라면 9장, 4인이라면 11장을 게임에 사용합니다. 남은 카드는 게임에서 제거합니다.

플레이어의 수에 따른 역사적 이벤트 카드 7, 9, 11장을 이전에 선택한 6장과 함께 섞습니다. 이것이 더미가 되며, 이를 테이블 중앙에 뒷면이 보이게 놓습니다.

플레이어의 수에 따라 역사적 카드를 2인용 게임시 3장, 3인용 게임시 1장, 4인용 게임시 2장 더미 옆에 뒤집어 놓습니다.

또한 역사적 이벤트 카드 1장을 두 플레이어 사이에 앞면이 보이게 놓습니다(3인 이상 게임시).

각 플레이어는 영향력 스톤 7개, 자기 색깔의 천재 마커를 받습니다.



개인 카드 놓는 곳



카드 더미



일반 카드 더미 놓는 곳



탈론



버린 더미  
놓는 곳



개인 카드 놓는 곳



개인 카드 놓는 곳

### 3인용 게임의 예시 :

문화 카드와 인물 카드를 함께 섞습니다. 이들이 탈론(Talon : 맹금류의 발톱)이 됩니다. 모든 플레이어는 이중 카드 2장을 받고(다른 플레이어에게 비공개), 4장을 테이블 중앙에 앞면이 보이게 놓습니다. 이것이 일반 카드 더미가 됩니다. 탈론을 이 옆에 놓습니다. 최근에 박물관에 가본 사람이 시작 플레이어가 됩니다.

## 게임의 진행

게임은 시작 플레이어부터 시계방향 순으로 진행합니다. 그가 두 턴을 진행합니다. :

- I. 영향력 스톤 1개 놓기, 이후
- II. 카드 1~2장 사용

그리고 다음 플레이어의 턴이 됩니다. 턴 사이에 문화 또는 인물에 대한 점수를 계산해야 하는 경우가 있습니다. 이때 영향력 스톤을 교환하게 될 수 있습니다.

## 1. 영향력 스톤 1개 놓기

플레이어는 자신의 영향력 스톤 1개를 자신의 왼쪽 또는 오른쪽에 있는 역사적 이벤트 카드(2인용 게임시에는 없음)의 파란색 또는 빨간색 세팅 구역에 놓거나, 테이블 중앙에 있는 역사적 이벤트 카드에 놓습니다. 이때 문화 또는 인물에 대한 점수를 계산합니다. 첫 번째 영향력 스톤은 역사적 이벤트 카드의 세팅 구역 중 아무 데나 놓을 수 있습니다. 이후에 영향력 스톤을 놓을 때는 반드시 처음에 놓은 스톤 옆에 놓아야 합니다. - 즉 도로가 연결되게 놓습니다.

각 플레이어는 영향력 스톤을 테이블 중앙에 있는 역사적 이벤트 카드에 놓을 수도 있습니다.

한 역사적 이벤트 카드에 영향력 스톤을 놓을 수 있는 플레이어는 최대 2명까지입니다.

이 과정을 생략할 수는 없습니다. 하지만 게임이 종료되었을 때, 역사적 이벤트가 없는 플레이어도 있을 수 있습니다. 이러한 경우 그는 패스해야 합니다.



예시 : 영향력 스톤 배치

영향력 스톤이 있는 세팅 구역은 천재 마커를 제외하고는 다음 액션에 해당사항이 없습니다. 천재 마커를 사용하면, 특별한 보너스를 받을 수 있습니다(12쪽 참조).

## II. 카드 1~2장 사용

플레이어는 카드 액션을 1~2개 수행할 수 있습니다. 이 두 액션(A, B)은 어떤 순서로든 수행할 수 있습니다(AA, AB, BA, BB). 하지만 영향력 스톤을 놓아 점수 계산을 야기했다면, 액션을 1개만 수행할 수 있습니다(7쪽의 "점수 계산" 참조).

### A. 문화 또는 인물 카드 받기

플레이어는 일반 카드 더미, 또는 탈론에서 카드 1장을 받아 손으로 가져옵니다. 플레이어가 카드 액션을 수행하자마자, 빈 칸을 탈론에 있는 카드로 메웁니다.

### B. 카드 개인 카드 놓는 곳에 놓기

플레이어는 문화 카드 중 1장을 개인 카드 놓는 곳에 앞면이 보이게 놓거나, 인물 카드 1장을 자신의 인물 더미에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.



예시 : 인물 더미에 있는 인물 카드(가장 왼쪽, 비공개)와 문화 카드 3행(공개)

문화 카드 놓기 :

서로 다른 표시가 있는 문화 카드는 따로따로 놓습니다. 같은 표시의 문화 카드는 두 장을 겹쳐 놓되 해당 문화 표시가 둘 다 보이게 합니다. 이때 천재 표시는 반드시 가려야 합니다.

도움말 : 두 가지 표시가 있는 카드와 조커에 관한 건 13~14쪽을 참조하십시오.

인물 카드 놓기 :

자신의 인물 카드를 문화 카드 옆에 더미를 만들어 놓습니다. 더미를 만들어 놓았다면, 이 더미는 다음 인물 점수 계산(9쪽 참조) 때까지 그대로 놓습니다.

## 점수 계산

어떤 세팅 구역에 영향력 스톤을 모두 놓았느냐에 따라, 점수가 달라집니다. 모든 파란색 구역에 스톤이 놓였다면, 문화 점수 계산을 하고, 모든 빨간색 구역에 스톤이 놓였다면, 인물 점수 계산을 합니다. 세팅 구역에 있는 스톤이 모두 1~2명의 것이라도 마찬가지입니다.

도움말 : 점수 계산을 하는 사람은 카드 액션을 1번만 수행합니다(6쪽 참조).

카드 액션을 수행한 후, 점수 계산을 진행합니다. 역사적 이벤트 카드에 영향력 스톤을 하나라도 놓은 사람은 - 빨간색, 파란색 관계없이 - 점수 계산을 합니다.

두 점수 계산의 1단계 : 사용한 모든 영향력 스톤을 개인 공급처로 가져갑니다. 승자는 상대방의 개인 공급처에 있는 영향력 스톤을 가져와 자신의 공급처에 놓습니다. 이때 영향력 스톤을 주는 플레이어는 먼저 자신의 색깔이 아닌 영향력 스톤을 모두 줘야

합니다. 어느 한 플레이어가 공급처에 스톤이 없다면, 역사적 이벤트에 있는 스톤을 모두 제거해야 합니다. 하지만 천재 마커는 상대방에게 주지 않습니다.

자세한 건 14쪽의 "공급처에 영향력 스톤이 없는 경우" 를 참조하십시오.

## 문화 점수 계산

문화 점수 계산을 하는 플레이어들은 문화 표시를 계산해 상대방의 영향력 스톤을 받습니다. 플레이어가 역사적 이벤트 카드가 하나 이상의 영향력 스톤이 있다면, 역사적 이벤트에 나와 있는 표시 하나를 선택하여 자신의 문화 카드에 나와 있는 문화 표시의 수를 더할 수 있습니다. 2~3개의 표시를 점수 계산 할 수 있다면, 상대방의 것과 같은 표시를 점수 계산 하는 것도 가능합니다.

점수 계산을 야기시킨 플레이어는 문화 표시와 그 수를 말합니다. 그리고 상대방도 해당 문화 표시의 수를 말합니다.

영향력 증가 :

더 많은 표시에 대해 점수를 계산할 수 있는 플레이어가 점수 계산에서 승리합니다. 그는 자신의 표시와 상대방의 표시의 차이만큼 영향력 스톤을 받습니다.

손실 :

승자는 영향력 스톤을 받으므로, 점수 계산에 사용한 표시의 수만큼 카드를 버린 더미에 버려야 합니다. 포갠 카드 더미에서 이 수만큼 카드를 모두 제거합니다. 패자는 카드를 버리지 않습니다.

예시 : 노란색 플레이어가 어떤 역사적 이벤트 카드에 대해 문화 점수 계산을 야기했습니다. 이 역사적 이벤트에는 건물과 비둘기가 있습니다. 노란색은 비둘기 1개 건물 4개(1, 2, 1)가 있습니다. 빨간색은 비둘기 2개가 있습니다. 노란색은 건물을 말하고, 점수 계산에 승리합니다. 따라서 그는 영향력 스톤 2개(4-2)를 받습니다. 빨간색은 영향력 스톤 2개를 노란색에게 줍니다. 노란색은 문화 카드 2장을 제거합니다. 건물열의 문화 카드 2장을 제거합니다. 이제 건물열에는 카드가 1장 있습니다.

도움말 : 동물이 발생하면, 영향력 스톤을 주고 받지 않습니다. 그대신 양 플레이어는 점수 계산에 사용한 문화 카드를 1장만 제외하고 모두 제거합니다. 플레이어는 이 1장을 선택할 수 있으며, 이 카드는 손으로 가져갑니다.

어떤 역사적 이벤트에 한 플레이어의 영향력 스톤만 있다면, 그는 자신이 말한 표시의 수만큼 영향력 스톤을 받습니다. 이 역사적 이벤트가 자신의 왼쪽 또는 오른쪽에 있는 것이라면(즉, 중앙에 있는 것이 아니라), 해당 방향의 플레이어에게 영향력 스톤을 받습니다. 테이블 중앙에 있는 것이라면, 자신이 요구한 수만큼 영향력 스톤을 받을 때까지, 시계 반대방향으로 돌아가며 각 플레이어에게 영향력 스톤을 1개씩 받습니다.

## 인물 점수 계산

인물 점수 계산을 하는 플레이어들은 인물 카드에 있는 영향력을 계산해 상대방의 영향력 스톤을 받습니다.

플레이어는 역사적 이벤트의 오른쪽 모서리에 있는 영향력 주사위 표시만큼 카드를 내야 합니다(11쪽, "새로운 역사적 이벤트" 참조).

- 인물 점수 계산을 야기한 플레이어가 먼저 계산합니다. 그는 인물 카드 1장을 공개하거나 패스합니다.
- 플레이어는 이 카드를 손, 또는 인물 더미에서 가져올 수 있습니다.
- 손에 있는 카드는 역사적 이벤트에 있는 문화 표시 중 하나와 일치하는 것이어야 합니다. 인물 더미에서 가져온 것이라면, 역사적 이벤트에 나와 있는 문화 표시가 아니더라도

가능합니다.

- 같은 등급의 영향력 카드를 여러 장 사용한다면, 사용한 카드 1장마다 1점을 결과에 더합니다. 이때 카드 사용의 순서는 무시합니다.

예시 : 검은색 플레이어는 다음과 같은 순서로 카드를 사용했습니다. : 1-1-2-1-2.  
그는  $1+1+1+3+2+2+2 = 12$ 점입니다.

- 양 플레이어가 패스하면, 이 과정이 끝납니다.
- 점수가 더 높은 플레이어가 승리합니다.

영향력 증가 :

승자는 영향력 주사위 표시의 수만큼 영향력 스톤을 받습니다.

손실 :

승자는 사용한 모든 인물 카드를 버린 더미에 놓습니다. 패자는 카드 1장을 손으로 가져갑니다. 다른 카드는 모두 버린 더미에 놓습니다.

도움말 : 동물이 발생하면, 영향력 스톤을 주고 받지 않습니다. 그대신 양 플레이어는 사용한 인물 카드를 1장만 제외하고 모두 제거합니다. 플레이어는 이 1장을 선택할 수 있으며, 이 카드는 손으로 가져갑니다.

어떤 역사적 이벤트에 한 플레이어의 영향력 스톤만 있다면, 그는 영향력 스톤을 받는 규칙에 따라 최소한 인물 카드 1장을 사용해야 합니다. 그리고 문화 점수 계산 때와 같은 방식으로 영향력 스톤을 받습니다(9쪽 참조). 인물 카드 사용을 원치 않는 플레이어는 영향력 스톤을 받을 수 없습니다.

예시 : 검은색 플레이어는 인물 점수 계산을 야기했습니다. 역사적 이벤트에는 비둘기 1개, 영향력 주사위 1개가 있습니다. 아래에 있는 역사적 이벤트 카드를 포함해(아래의 "새로운 역사적 이벤트" 참조), 영향력 주사위의 수는 2개입니다. 따라서 최소한 2짜리 카드를 내야 합니다.

검은색은 손에 있는 2(비둘기)를 사용합니다. 노란색은 손에는 적당한 카드가 없으므로, 인물 더미의 맨 위 카드를 받습니다. 1짜리입니다. 검은색은 자신이 유리하므로 패스합니다. 노란색은 다음 카드를 받습니다. 또 1짜리입니다. 따라서 총 4점(1+1+같은 숫자 2장을 냈으므로 2)입니다. 검은색은 포기하고 패스합니다. 노란색은 자신이 유리하므로 패스합니다. 노란색은 영향력 스톤 2개를 검은색에게 받습니다. 검은색은 사용한 카드 1장을 손으로 가져갑니다. 노란색은 사용한 카드를 버린 더미에 놓아야 합니다.

## 새로운 역사적 이벤트

점수 계산을 한 후, 역사적 이벤트에 있는 영향력 스톤을 개인 공급처에 놓습니다. 인물 점수 계산을 진행했다면, 점수 계산에 사용된 역사적 이벤트(이 아래에 있는 카드 포함)는 게임에서 완전히 제거합니다. 문화 점수 계산을 진행했다면, 카드를 그대로 둡니다. 더미 맨 위에 있는 역사적 이벤트를 역사적 이벤트 카드를 놓는 곳 중 빈 곳에 놓습니다. 빈 곳이 없다면, 이 카드를 이미 있는 카드 위에 놓되, 영향력 주사위가 보이게 합니다.



예시 : 문화 점수를 1~2번 계산한 후의 모습

도움말 : 문화 점수 계산을 진행했더라도, 더미에 역사적 이벤트 카드가 없다면, 점수 계산에 사용한 카드(그 아래에 있는 카드 포함)는 제거해야 합니다.

## 게임의 종료

남은 역사적 이벤트 카드가 2장뿐이라면, 게임이 종료됩니다. 남은 2장에 있는 영향력 스톤은 점수 계산에 사용하지 않고, 해당 플레이어가 가져갑니다.

자신의 공급처에 영향력 스톤이 가장 많은 플레이어가 승리합니다. 동물이 발생하면, 손에 문화 카드가 더 많은 사람이 승리합니다. 그래도 동물이라면, 손에 있는 인물 카드의 숫자를 더합니다. 이때 10쪽의 계산 방식을 따릅니다. 그래도 동물이라면, 무승부입니다.

## 기타 규칙

### 보너스 액션이 가능한 천재 마커

영향력 스톤을 사용하지 않고, 플레이어는 천재 마커를 놓을 수 있습니다. 천재 마커를 놓았다면, 플레이어는 즉시 보너스 액션을 사용합니다. 정규 카드 액션을 수행하기 전, 이 보너스 액션을 먼저 수행합니다. 플레이어는 다른 플레이어가 점수 계산을 야기했을 때, 천재 마커를 사용할 수 없습니다.

## 파란색 세팅 구역에 있는 천재 마커

플레이어가 천재 마커를 파란색 세팅 구역에 놓는다면, 개인 더미에 있는 파란색 천재 표시 중 보이는 것을 계산합니다. 이 숫자는 일반 카드 더미에서 손으로 가져올 수 있는 문화 카드의 최대치를 말합니다.

예시 : 플레이어는 천재 마커를 파란색 세팅 구역에 놓습니다. 볼 수 있는 파란색 천재 표시는 2개입니다. 일반 카드 더미에는 문화 카드가 3장 있습니다. 이중 2장을 받아 손으로 가져갑니다.

## 빨간색 세팅 구역에 있는 천재 마커

천재 마커를 빨간색 세팅 구역에 놓는다면, 플레이어는 개인 더미에 있는 빨간색 천재 표시 중 보이는 것을 계산합니다. 이 숫자는 일반 카드 더미에서 손으로 가져올 수 있는 인물 카드의 최대치를 말합니다.

예시 : 플레이어는 천재 마커를 빨간색 세팅 구역에 놓습니다. 볼 수 있는 빨간색 천재 표시는 3개입니다. 일반 카드 더미에는 인물 카드가 2장 있습니다. 이 2장을 받아 손으로 가져갑니다.

도움말 : 카드 액션 수행 후, 일반 카드 더미에 있는 빈 칸을 메웁니다.

## 두 가지 표시가 있는 카드

두 가지 표시가 있는 카드는 문화 카드이며, 하나의 카드 액션 후 등급을 2배로 계산합니다. 먼저, 플레이어는 이 카드를 문화 표시가 위로 오게 자신의 더미에 놓습니다. 이 카드 위에 다른 카드가 없다면, 이 카드를 180도 회전시켜 같은 문화 표시가 위로 오게 합니다. 이를 하나의 카드 액션으로 계산합니다.

이제부터 이 카드는 2짜리입니다.

## 조커

서로 다른 2가지 문화 표시가 있는 문화 카드는 조커라 합니다. 플레이어는 이 카드를 어느 한 행에 놓아 두 표시 중 해당 열의 표시와 함께 놓습니다. 또는 이 카드에 있는 표시가 있는 행이 없다면, 이 카드로 새로운 행을 만들 수 있습니다.

조커 카드를 놓거나, 두 표시 중 하나의 표시가 있는 행이 이미 존재한다면, 둘 중 한 표시는 사용할 수 없습니다. 또는 이 카드 위에 다른 카드가 놓지 않거나, 이 카드로 새로운 행을 만든다면, 두 표시 모두 사용이 가능합니다. 조커 카드 위에 다른 조커 카드를 놓는 경우에도 두 표시를 모두 사용 가능합니다.

## 개인 공급처에 영향력 스톤이 없는 경우

자신의 공급처에 다른 플레이어 색깔의 영향력 스톤만 있다면, 이 영향력 스톤을 다른 플레이어가 가진 자기 색깔의 영향력 스톤으로 교환할 수 있습니다. 영향력 스톤을 놓기 전에 이를 해야 합니다. 영향력 스톤이 하나도 없다면, 이미 역사적 이벤트에 있는 스톤을 해당 카드나 다른 역사적 이벤트 카드로 이동할 수 있습니다. 이 스톤이 천재 마커라면, 보너스 액션을 사용할 수 있으며, 이때 조건(12쪽 참조)을 만족해야 합니다.

도움말 : 먼저, 플레이어는 항상 상대방 색깔의 영향력 스톤을 줘야 합니다. 공급처에 영향력 스톤이 없다면, 역사적 이벤트에 있는 영향력 스톤을 모두 제거합니다. 천재 마커는 절대 줄 수 없습니다.

## 카드 섞기

탈론에 있는 마지막 카드를 받았다면, 버린 더미에 있는 카드를 즉시 섞습니다. 뒤집어 놓은 카드 4장은 그대로 둡니다. 일반 카드 더미에 뒤집어 놓은 카드가 부족하다면, 모든 플레이어는 자신의 개인 더미에 있는 각 행의 맨 위 카드를 1장씩 버린 더미에 놓아야 합니다.

## 팀플레이(4인용 게임)

변경되는 점 :

- 팀원끼리 같이 앉습니다.
- 테이블 중앙에 있는 역사적 이벤트 카드를 둘이 함께 점유할 수 없습니다.
- 한 플레이어만이 테이블 중앙에 있는 역사적 이벤트에 대한 점수 계산에 참가한다면, 다른 팀원은 손실을 받지 않습니다.
- 최종 점수 계산을 할 때, 두 팀원의 공급처에 있는 것을 함께 계산합니다. 영향력 스톤이 더 많은 팀이 승리합니다. 동물이 발생하면, 손에 문화 카드가 더 많은 팀이 승리합니다. 그래도 동물이라면, 손에 있는 인물 카드의 등급을 더하여 더 높은 팀이 승리합니다. 이때 10쪽의 계산 방식을 따릅니다. 그래도 동물이라면, 무승부입니다.

**타 사이트에 등록하거나 상업적 이용, 배포 및 수정을 금합니다.**  
**Translated by 섭섭이**

Verlag und Autoren bedanken sich für die intensive Testarbeit und wertvolle Tipps bei folgenden Spielern: Dirk Geilenkeuser, Birgit Hirth, Franziska & Roland Klose, André Maack, Marco Niedermeyer, Stefan Schwarz, Matthias Völker, Albert Wolf und den Spielern des Würzburger Spielerlei.



© 2007 DDD Verlag GmbH  
Zweierweg 36, 97074 Würzburg, Germany  
E-mail: info@ddd-verlag.de  
wwwddd-verlag.de

AUTOREN : Hanno & Wilfried Kuhn  
TITELBILD : Christophe Swal  
ILLUSTRATION : Katharina Kubisch  
REALISATION : Carsten Grebe  
LEKTORAT : Hanna & Alex Weiß

