

PERGAMONIAN



고대의 가장 강력한 국가들 사이의 충돌을 다룬 게임
2~5인용 | 플레이 시간 : 약 45분 | 연령 : 10세 이상

게임의 배경

당대의 가장 강력한 국가들이 있었다. : 카르타고, 로마, 그리스(고대), 이집트, 페르시아. 본 게임은 이러한 국가의 민족들을 모두 한 데 모아 거대한 최후의 결전을 벌이고자 한다. 각 진영은 전투에 영향력을 행사하여 승리를 거머쥐기 위해 신화적 피조물을 부릴 수도 있다. 본 게임은 플레이어 사이에 직접적인 분쟁이 발생하는 덱빌딩 게임이므로 상호 작용이 풍부한 게임이다.

게임 구성물

» 카드 110장 :

다섯 국가(카르타고, 로마, 이집트, 페르시아, 그리스)에

해당하는 군대 카드 11장씩

피조물 카드 24장

도시 카드 5장

국가 카드 5장

카리스마 카드 21장

» 본 규칙서 1부



국가 카드

활성화

비활성화



카드 상세설명

지휘관 표시

카리스마 비용

점수

공격 :
무기 및 등급

방어 :

투구

갑옷

방패



카리스마 등급

도망

특수 기술 :

보안 점수

게임의 준비

국가 카드 5장을 뒷면으로 섞은 후, 각 플레이어에게 1장씩 줍니다.

이는 각 플레이어가 게임에서 사용할 국가를 나타냅니다. 사용하지 않는 국가 카드는 게임에서 제거합니다.

각 플레이어는 자기 국가의 군대 카드와 군대 카드를 받습니다.

이후 각 플레이어는 국가 카드를 테이블 중앙에 활성화 면으로 놓습니다. 2인용 게임 시, 국가 카드는 필요없습니다.

각 플레이어는 도시 카드를 자신의 앞에 놓습니다(빨간색 깃발이 있는 면으로). 이 카드의 뒷면은 깃발이 회색입니다.

각 플레이어는 카리스마 카드 1장을 받아 이를 자신의 도시 카드 아래에 놓습니다 (1이 보이게). 사용하지 않는 카리스마 카드는 게임에서 제거합니다.

각 플레이어는 자신의 군대 카드를 섞어 드로 더미를 만들고, 이를 자신의 도시 카드 오른쪽에 놓습니다.

이 드로 더미에서, 플레이어는 카드 3장을 받고, 이것이 최초 핸드가 됩니다(다른 플레이어에게는 비공개).

피조물 카드 24장을 섞은 후, 플레이어의 수에 4를 곱한 만큼을 피조물 더미로 사용합니다 (4인용 게임이라면 16장). 사용하지 않는 피조물 카드는 게임에서 제거합니다(카드를 보지 말고 박스에 넣음).

플레이어의 수에 2를 곱한 만큼의 피조물 카드를 꺼내 테이블 중앙에 앞면으로 놓습니다 (4인용 게임이라면 8장).

가장 카리스마 있는 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다.



게임의 진행

자신의 턴에 다음 2가지 중 하나를 선택합니다. : 피조물 고용 / 다른 플레이어 공격

피조물 고용

피조물을 고용하려면, 일정량의 카리스마가 필요합니다(카리스마 비용).

필요한 만큼의 카리스마가 있다면, 해당 플레이어는 손에서 카리스마가 가장 높은 카드와 자신의 도시 카드 아래에 있었던 카리스마 카드를 최소한 1장 사용하여 피조물에 필요한 카리스마 비용을 지불해야 합니다. 이때 초과되는 카리스마를 거스름돈으로 받지 않습니다. 이 플레이어는 해당 피조물 카드와 핸드에 남은 카드를

도시 카드 옆에 있는 자신의 버린 더미에 놓습니다.

피조물을 고용하는 데 사용한 "포획한 카드(전투 참조)" 는 게임에서 제거합니다.

피조물을 고용하는 데 사용한 카리스마 카드는 사용하지 않은 카리스마 카드에 놓습니다.

피조물 더미에서 새로운 피조물 카드 1장을 즉시 뒤집어(가능하다면) 앞면인 피조물 카드에 추가합니다.



6



$5+1=6$



예시 :

손에 있는 카드(Agamemnon - 카리스마 5)를 도시 카드 아래에 있는 카리스마 카드 2장 중 1장과 함께 사용합니다.

이로써 Centaur(카리스마 비용 6)를 고용할 수 있습니다.

Centaur와 손에 있는 카드를 버린 더미(도시 카드의 왼쪽)에 놓습니다. 사용한 카리스마 카드는 사용하지 않은 카리스마 카드에 놓습니다.

피조물을 고용한 후에 무슨 일이 발생하나?

자신의 턴인 플레이어는 자신의 국가 카드를 비활성화 면으로 뒤집고, 시계방향으로 다음 플레이어가 자신의 턴을 수행합니다.

플레이어를 공격

공격자는 국가 카드가 활성화 상태인 플레이어를 선택하여 그를 전투로 끌어들이 수 있습니다.

전투 후에는 무슨 일이 발생하나?

공격자가 승리한 경우 : 방어자의 국가 카드는 비활성화 상태가 되고, 공격자는 방어자가 전투에 사용한 카드를 모두 획득합니다. 이후 방어자는 손에 있는 카드를 원하는 만큼 버린 더미에 버립니다. 공격자는 한 턴을 더 진행합니다.

무승부인 경우 : 공격자의 국가 카드는 비활성화 상태가 되고 양 플레이어가 전투에 사용한 모든 카드는 각자의 버린 더미에 놓습니다. 방어자는 자신의 도시 카드 아래에 있는 카리스마 카드를 받아 1이 보이게 하고 자신의 턴을 수행합니다.

방어자가 승리한 경우 : 공격자의 국가 카드는 비활성화 상태가 되고, 방어자는 공격자가 전투에 사용한 카드를 모두 획득합니다. 방어자는 자신의 도시 카드 아래에 있는 카리스마 카드를 받아 1이 보이게 하고 자신의 턴을 수행합니다. 공격자는 손에 있는 카드를 원하는 만큼 버린 더미에 버립니다.

전투가 끝나자마자, 양 플레이어는 각자의 드로 더미에서 카드를 받아 핸드를 채웁니다. 드로 더미에 카드가 모자라다면, 버린 더미를 섞어 새로운 드로 더미를 만듭니다.

자신의 국가 카드가 비활성화 상태인 플레이어는 공격을 다시 받거나, 자신의 국가 카드가 다시 활성화 상태가 되면 피조물을 고용할 수 있습니다. 모든 국가 카드가 비활성화 상태가 되거나, 공격자의 국가 카드만 활성화 상태라면, 모든 카드를 즉시 활성화 상태로 뒤집습니다.

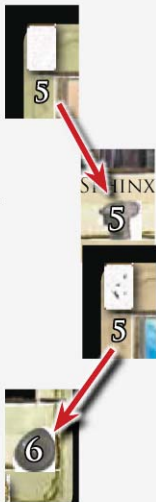
예시 :

공격자는 창 5를
사용합니다. 방어자는
갑옷 5를 사용하여
방어합니다.

방어자는 자신의
1번째 카드인 활 5로
반격합니다.
공격자의 1번째 카드가
방패 6이어서 반격을
방어합니다.

전투는 무승부로
끝납니다. :

양 플레이어가 전투에
사용한 카드를 각자의
버린 더미에 놓고,
공격자는 자신의 국가
카드를 비활성화
면으로 뒤집습니다.
방어자는 카리스마
카드 1장을 획득하고
자신의 턴을 진행합니다.



전투

자신의 턴인 플레이어는 공격자가 되며,
공격하기로 한 플레이어는 방어자가 됩니다.

먼저 공격자는 자신이 공격에 사용할 무기
(검, 창, 활)를 명확히 언급해야 하며,
핸드 카드 3장 중 1장을 자신의 앞에
뒷면으로 놓아야 합니다.

방어자도 핸드 카드 3장 중 1장을 자신의
앞에 앞면으로 놓아야 합니다.

양 플레이어는 동시에 카드를 공개하며,
다음과 같은 결과가 나올 수 있습니다. :
검으로 공격을 방어하려면, 최소한 동일한
등급의 투구가 필요합니다.
창으로 공격을 방어하려면, 최소한 동일한
등급의 갑옷이 필요합니다.
활로 공격을 방어하려면, 최소한 동일한
등급의 방패가 필요합니다.

공격을 성공적으로 방어했다면, 즉시 방어자
카드의 무기를 사용하여 반격을 수행합니다.
반격을 방어하려면, 최소한 동일한 등급의
알맞은 방어구가 필요합니다.

공격자가 공격을 시작한 카드로 반격을 방어할 수 있다면, 전투는 무승부로 끝납니다.

공격자가 최초 카드로 반격을 방어할 수 없다면(공격자의 최초 카드의 등급이 반격에 사용된 무기만큼 높지 않다면), 공격자는 손에 있는 카드 1장을 증원으로 사용할 수 있습니다.

두 카드의 방어 등급을 더합니다. 공격자가 이런 식으로 반격을 방어했다면, 방어자는 공격자가 2번째로 사용한 카드에 대한 공격만을 방어해야 합니다.

방어자가 이 새로운 공격을 방어할 수 없다면, 손에 있는 카드 1장을 증원으로 사용할 수 있습니다.

공격과 반격은 이런 식으로 계속됩니다(플레이어들이 더 이상 카드를 사용할 수 없을 때까지). 증원 카드는 마지막으로 사용된 카드만을 지원합니다(즉, 방어에 사용될 수 있는 카드의 수는 최대 2장).

주의 : 증원 카드는 해당 플레이어가 이전에 사용한 카드가 공격을 방어할 수 없을 때만 사용할 수 있습니다.

전투의 승자는 패자가 사용한 카드를 모두 포획(획득)합니다. 승자는 전투에 사용한 카드를 자신의 버린 더미에 놓습니다.

포획한 카드마다, 승자는 해당 카드를 버린 더미에 놓아 이후의 전투에 사용할지, 아니면 피조물을 고용하기 위한 카리스마 카드로 사용하기 위해 도시 카드 아래에 넣을지 결정할 수 있습니다(후자의 경우는 카드에 카리스마 등급이 있어야 함).

동일한 예시입니다. 방어자만 갑옷 3인 카드를 사용합니다. 그는 갑옷 5로 증원하므로, 총 방어력은 8입니다.

이 증원으로 인해 또 다른 반격이 야기됩니다. : 할 5.

공격자는 1번째 카드가 방패 3이므로 증원으로 방패 4를 사용합니다(총 방어력 7).

2번째 카드(검 9)로 인한 또 다른 반격이 방어자의 투구 7에 가해집니다. 방어자는 사용할 증원 카드가 없습니다.

전투는 공격자의 승리로 끝납니다. : 공격자는 방어자가 전투에 사용한 카드를 모두 획득하고(공격자의 버린 더미에 놓거나 도시 카드 아래에 넣음), 방어자의 국가 카드를 뒤집습니다. 공격자는 한 턴을 더 수행합니다.



게임의 종료

게임 중간에 앞면인 피조물 카드가 플레이어의 수보다 적게 되면, 게임은 즉시 종료됩니다(예를 들어, 4인용 게임 중 피조물 카드가 4장뿐인데 1장이 고용된 경우).

어느 한 국가가 더 이상 충분한 만큼의 군대 카드를 보유하고 있지 않다면(3장 미만), 게임은 종료됩니다.

게임의 승리

각 플레이어는 자신의 모든 카드(핸드 카드, 드로 더미, 버린 더미, 도시 카드 아래에 있는 보안 점수, 도시 카드 아래에 있는 피조물 카드 / 포획한 군대는 포함하지 않음)에 나와 있는 점수를 모두 더합니다. 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 동물의 경우 가장 강력한(점수 등급이 가장 높은) 피조물을 보유한 플레이어가 게임에 승리합니다.



특수 기술

도망 : 도망 능력(카드의 좌하단의 아이콘)이 있는 피조물이나 군대는 패배했을 때 게임에서 제거합니다. 이들은 적에게 포획되지 않습니다(예외 : 이집트).



보안 점수 : 보안 점수 능력(카드의 우하단의 아이콘)이 있는 피조물이나 군대는 패배했을 때 해당하는 도시 아래에 완전히 넣고, 게임 종료 시에 점수가 됩니다. 이들은 적에게 포획되지 않습니다.



포획된 지휘관

지휘관(카드의 위에 빨간색 깃발이 있는 것)이 전투에서 포획되면, 해당 플레이어는 자신의 도시 카드를 뒤집고 나와 있는 불이익을 수행해야 합니다. 이 플레이어는 이후의 전투에서 자신의 지휘관을 되찾더라도 자기 국가의 이익을 획득할 수 없습니다.



크기

로마(빨간색) :

수도 : 로마 | 지휘관 : 시저 | 부대 : Centurion, Praetorian, Spearman 2장, Ballista 2장, Horseman 2장, Bowman 2장.

로마 플레이어는 카리스마 카드 5장(1장이 아닌)을 가지고 게임을 시작합니다(자신의 도시 카드 아래에 오른쪽 그림과 같이 펼쳐 놓음).

시저가 전투에서 포획되면, 로마 플레이어는 카드당 방어 등급이 1만큼 줄어듭니다. 카리스마 카드를 되돌려 놓을 수는 있습니다.

도움말 : 로마가 전투 등급 제한을 극복하기 위해서는 가능한 한 빨리 피조물을 고용해야 합니다.

약점 : 시저가 포획되면 엄청난 핸디캡이 생깁니다.



이집트(노란색) :

수도 : 테베 | 지휘관 : 네페르티티 | 부대 : Mummy 3장, Guard, Chariot 2장, Swordsman 2장, Camel Rider, Bowman.

이집트 플레이어는 도망 능력이 있는 상대방의 패배한 카드를 모두 획득하여 자신의 버린 더미에 놓을 수 있습니다.

네페르티티가 전투에서 포획되면, 이집트 플레이어는 도망 능력이 있는 자신의 카드를 게임에서 즉시 제거해야 합니다(핸드, 드로 혹은 버린 더미에 있는 것 모두). 이로 인해 이집트에 남은 카드가 3장 미만이 되면 게임이 종료될 수도 있습니다.

도움말 : 이집트는 방어에 강합니다. 이들의 강점은 네페르티티의 카리스마이며, 그녀의 도움으로 이집트는 강력한 피조물을 고용할 수 있습니다.

약점 : 갑옷 등급, 공격 등급.



그리스(회색) :

수도 : 아테네 | 지휘관 : 아가멤논 | 부대 : Hercules, Guard, Chariot 3장, Spearman 2장, Bowman 2장, Horseman.

아가멤논이 게임 종료 시까지 생존했다면, 점수가 나와 있는 카드는 해당 점수의 반을 더 계산합니다.

아가멤논이 전투에서 포획되면, 피조물을 고용할 때마다 카리스마 1이 더 필요합니다(즉, 카리스마 -1이란 의미).

도움말 : 그리스는 공격력이 강하므로 전투에서 Hercules를 최후의 일격으로 사용해야 합니다.

약점 : 갑옷 등급, 낮은 카리스마.



카르타고(파란색) :

수도 : 카르타고 | 지휘관 : 한니발 | 부대 : Elephant 2장, Elite 2장, Spearman 2장, Slinger 3장, Horseman.

카르타고 플레이어는 피조물을 고용하는 데 필요한 카리스마 비용을 언제나 1만큼 적게 지불합니다(즉, 카리스마 +1이란 의미).

한니발이 전투에서 포획되면, 카르타고는 이 이점을 상실하고 공격 등급이 카드마다 1만큼 줄어듭니다.

도움말 : 카르타고 플레이어는 가능하다면 언제나 피조물을 고용해야 합니다. 카리스마 비용이 적게 들기 때문입니다.

약점 : 방패 등급, 한니발이 포획되면 엄청난 핸디캡이 생깁니다.



페르시아(녹색) :

수도 : 바빌론 | 지휘관 : 크세르크세스 | 부대 : War Rhino, Guard, Horseman, Chariot 2장, Spearman 2장, Bowman 3장.

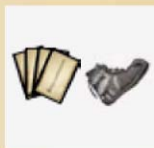
페르시아 플레이어는 핸드 카드를 4장까지 보유할 수 있습니다.

페르시아에 남은 카드가 4장 미만이 되면 게임이 종료될 수 있습니다.

크세르크세스가 전투에서 포획되면, 모든 군대는 도망칩니다 (전투에서 패했을 경우, 도망 참조). 이제는 페르시아도 다른 플레이어처럼 핸드 제한이 3장이 됩니다.

도움말 : 페르시아 플레이어는 가장 활동적인 국가이며, 공격 등급이 가장 높습니다.

약점 : 투구 등급



Designer: Bernd Eisenstein

Artist: Matthias Catrein

Publisher: Irongames

Thanks to Jeff Allers/Larry Levy/Christophe Muller for the translations and corrections, my wife, Michaela, all the tireless helpers and play testers: Christian Brunner and his game group, the Westpark Gamers Munich (Aaron Haag, Walter Sorger...), Wolfhart Umlauft, Mario Prochnow, Jogi, Sandra Lemberger, Frank Schwarz, Michael Schmitt, Peer Sylvester, Jérôme Morin-Drouin, Steffi and Rainer Welsch, Gerd Stocker, Hubert Scheu, Rolf Raupach, Sebastian Wenzel and everyone else who contributed in some way...

© Irongames 2011

타 사이트에 등록하거나 상업적 이용, 수정 및 배포를 금합니다.
translated by 섭섭이

