

수송 항구	효과
	정지 시 금화 2개를 얻습니다
	정지 시 석재 2개를 얻습니다
	정지 시 보리 2개를 얻습니다
	정지 시 목재 2개를 얻습니다

발견	개수	아이콘	얻는 것
	6	진귀한 동물	금화 2개
	6	맹수	금화 2개
	4	진귀한 동물과 맹수	금화 2개
	4		

종착 항구	발동 시점	1번째 도착	이후 도착
	즉시	보상 3을 얻습니다	보상 2를 얻습니다
	점수 계산 시	배 아이콘 1개당 추가로 3승점을 얻습니다	배 아이콘 1개당 추가로 2승점을 얻습니다
	점수 계산 시	암포라 토큰 1개당 추가로 3승점을 얻습니다	암포라 토큰 1개당 추가로 2승점을 얻습니다
	점수 계산 시	건물 아이콘 1개당 추가로 3승점을 얻습니다	건물 아이콘 1개당 추가로 2승점을 얻습니다

게임 디자인: 토쓰카 추오  
 박스 일러스트: 우라베 로시난테  
 규칙 작성: 눈  
 규칙 개정: 그램  
 세계관 설정: 푸가  
 게임 개발 · 기획: 마쓰야마 타로  
 한국어 번역/편집: Ch Yu (<https://rigmarole.blog>)



출판 uchibacoya  
 일본 후쿠오카현 구루메시 히가시마치 1-29



## 개요

Ostia(오스티아)는 2~4인용 전략 게임입니다.

서기 103년, 황제 트라야누스는 로마에게 가장 중요한 항구인 오스티아 포르투스를 새롭게 확장하고 정비했습니다. 육각형으로 아름답게 조성된 이 항구는 제국 전역에서 대량의 물자를 공급받았고 제국의 수도인 로마의 번영을 지탱하는 물류 중심지로 발전해나갔습니다.

이 항구의 가장 중요한 역할은, 식재료를 전달받아 로마 내륙으로 공급하는 것입니다. 100만 명 이상의 인구를 거느린 거대한 도시인 로마는 소비되는 곡물의 거의 대부분을 이집트나 시칠리아 섬 등에서 온 외래품에 의존하고 있습니다. 그 외에도 도로나 도시의 건설에 필요한 석재, 배의 건조에 필요한 레바는 백향목, 로마의 원형 투기장에서 선보일 맹수와 진귀한 동물도 모두 이 항구를 통해 운반됩니다.

플레이어는 대선단의 주인입니다. 당신의 배를 빌리고자 많은 상인이나 귀족이 오스티아의 항구에 모여듭니다. 배를 빌려주고 얻은 자금이나 자원을 이용해 사업을 확장시키고 보리를 비롯한 다양한 수요를 충족시켜 시민들의 환심을 사십시오. 새로 건조한 배를 이용해 타국으로의 무역에 진출하는 것도 중요합니다. 당신의 모험담이나 이국적인 정서가 흘러넘치는 문물은 황제와 귀족들의 호기심을 불러일으킬 것입니다.

가장 많은 명성을 얻는 사람이 영광 있는 로마의 원로원과 시민으로부터 축복을 받을 것입니다!

## 내용물



메인 보드 1개



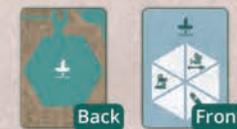
오스티아 항구 보드 4개



건축/조선 트랙 보드 4개



종착지 타일 4개



초기 배치 카드 6장



주문 카드 34장



초기 교역 항구 타일 4개



교역 항구 타일 16개



건물 토큰 48개  
(4개 × 12종)



폰타 배 토큰 48개  
(3개 × 4색)



코르비타 배 토큰 56개  
(12개 × 4색)



발견 타일 20개



수송 항구 타일 12개



건물 디스크 28개  
(7개 × 4색)



보상 큐브 4개  
(1개 × 4색)



자원 큐브  
가치 1(小) 65개  
가치 3(大) 30개



암포라 토큰 35개

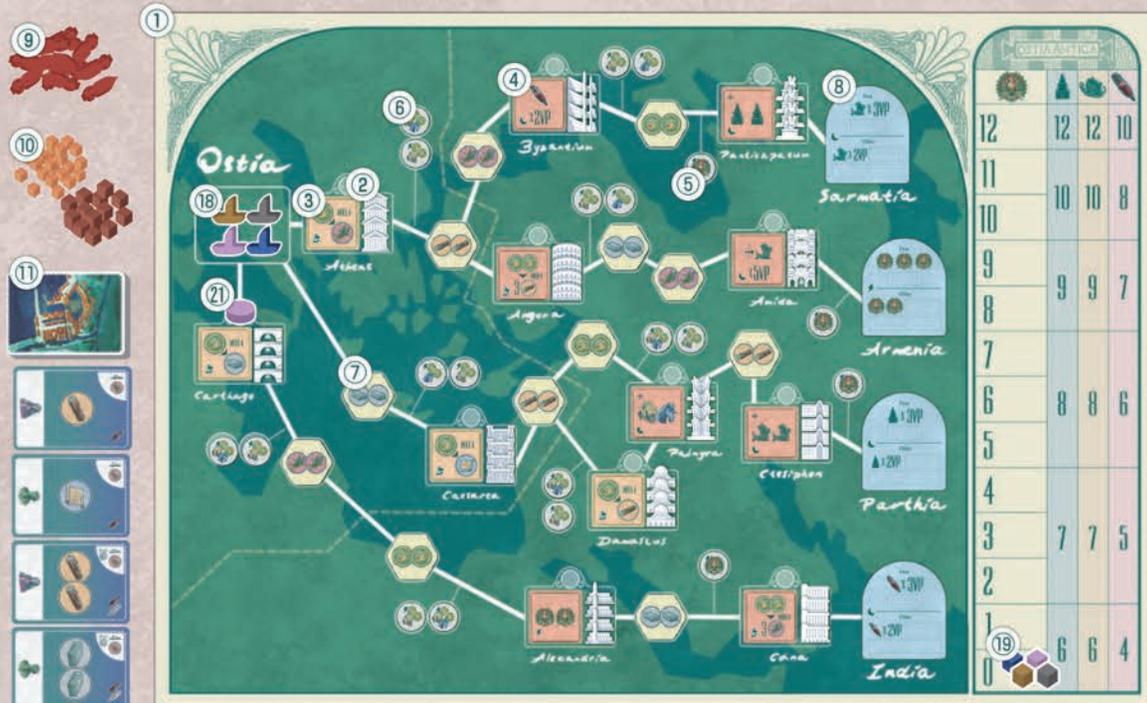


선 플레이어 마커 1개

# 게임 준비

## A. 메인 보드 준비

- ① 메인 보드를 테이블 중앙에 펼쳐놓습니다.
- ② 메인 보드 위의 각 건물 놓는 곳(초기 교역 항구나 교역 항구의 옆에 있습니다)에 건물 토큰을 플레이 인원수와 맞는 개수만큼 배치합니다. 남은 건물 토큰은 상자로 돌려놓습니다.
- ③ 모든 초기 교역 항구 타일을 잘 섞고 메인 보드 위의 해당하는 각 공간에 1개씩 앞면으로 하여 무작위로 배치합니다.
- ④ 모든 교역 항구 타일을 잘 섞고 메인 보드 위의 해당하는 각 공간에 1개씩 앞면으로 하여 무작위로 배치합니다. 남은 교역 항구 타일은 상자로 돌려놓습니다.
- ⑤ 발견 타일 중 보상 아이콘  이 표시된 타일 4개를 찾고 메인 보드 위의 해당하는 각 공간에 1개씩 앞면으로 하여 배치합니다.
- ⑥ 남은 발견 타일을 모두 잘 섞고 메인 보드 위의 해당하는 각 공간에 1개씩 앞면으로 하여 무작위로 배치합니다. 단, 아이콘이 있는 공간은 플레이어가 수가 아이콘의 인원수 이하일 때에 배치합니다. 2인 플레이에는 8개, 3인 플레이  에는 12개, 4인 플레이   에는 16개를 배치합니다. 3인 이하로 플레이하는 경우 남은 발견 타일은 상자로 돌려놓습니다.
- ⑦ 모든 수송 항구 타일을 잘 섞고 메인 보드 위의 해당하는 각 공간에 1개씩 앞면으로 하여 무작위로 배치합니다.
- ⑧ 모든 종착지 타일을 잘 섞고 메인 보드 위의 해당하는 각 공간에 1개씩 앞면으로 하여 무작위로 배치합니다.
- ⑨ 암포라 토큰을 플레이 인원수 × 7개(예를 들어 3인 플레이일 때는 21개) 준비해 모두의 손이 닿게 게임 보드 옆에 놓아둡니다. 이것을 '공용 공급처'라고 부릅니다. 남은 암포라 토큰은 나중에 사용할 수도 있지만 공용 공급처에 있는 것과 섞이지 않도록 일단 상자로 돌려놓습니다.
- ⑩ 모든 자원 큐브를 가치가 1인 것(小)과 가치가 3인 것(大)으로 나누어 정리해 공용 공급처를 만듭니다.
- ⑪ 모든 주문 카드를 잘 섞고 뒷면 더미를 만들어 게임 보드 옆에 놓습니다. 이 더미의 위에서부터 카드 4장을 공개해 더미 옆에 앞면으로 하여 가로로 늘어놓습니다. 이것을 '주문 카드 열'이라고 부릅니다.



## B. 플레이어 준비

- ⑫ 각 플레이어는 색 1개를 고르고 해당하는 색의 오스티아 항구 보드 1개, 건축·조선 트랙 보드 1개, 코르비타 배 토큰 14개, 폰타 배 토큰 3개, 건축 디스크 7개, 보상 큐브 1개를 받습니다. 사용하지 않는 색의 내용물은 상자로 돌려놓습니다.
- ⑬ 오스티아 항구 보드에 그려진 육각형은 6개의 구역으로 나뉘어있고, 각 구역은 각각 바다 구역과 자원 구역으로 나뉘어있습니다. 6개의 구역의 각 바다 구역에 코르비타 배 토큰을 1개씩 놓습니다.
- ⑭ 각 플레이어는 초기 배치 카드 1개를 무작위로 받습니다. 받은 카드에 표시된 3개의 바다 구역에 추가로 코르비타 배 토큰을 1개씩 배치합니다. 그 후, 모든 초기 배치 카드를 모아 상자로 돌려놓습니다.
- ⑮ 5개의 구역의 각 자원 구역(허가증, 목재, 보리, 석재, 금화)에 가치 2만큼의 자원 큐브를 공용 공급처에서 가져와 각각 배치합니다.  
중요: 중앙으로부터 왼쪽 위의 자원 구역에는 해당하는 자원이 존재하지 않으므로 게임 중에 자원 큐브를 배치할 수 없습니다 (P5 참조).
- ⑯ 건축 트랙의 각 칸에 건축 디스크를 1개씩 배치합니다.
- ⑰ 조선 트랙의 각 칸에 배 토큰을 1개씩 배치합니다. 아이콘으로 표시된 것처럼 아래부터 3, 5, 7칸째에는 폰타 배 토큰을, 그 이외의 칸에는 코르비타 배 토큰을 배치합니다.
- ⑱ 조선 트랙 가장 아래 칸의 코르비타 배 토큰 1개를 메인 보드 왼쪽의 출발 지점에 배치합니다.
- ⑲ 메인 보드 오른쪽에 있는 보상 트랙의 0칸에 보상 큐브를 배치합니다.
- ⑳ 임의의 방법으로 선 플레이어를 정합니다. 그 플레이어는 선 플레이어 마커를 받습니다(이것은 게임 중에 다른 플레이어에게 이동하지 않습니다).
- ㉑ 선 플레이어의 오른쪽 플레이어부터 시작해 반시계 방향으로 각 플레이어는 자신의 건축 트랙 가장 아래 칸에서 건축 디스크를 1개씩 가져와 메인 보드 위의 아직 다른 건축 디스크가 놓이지 않은 초기 교역 항구 타일 위에 배치합니다. 그 초기 교역 항구 타일 옆의 건물 놓는 곳에서 건물 토큰을 1개 가져와 자신의 오스티아 항구 보드 위의 초기 건물 자리에 배치합니다.



# 게임의 목적

플레이어는 게임 종료 시 가장 많은 승점을 얻는 것을 목표로 합니다.

# 보상과 승점

게임의 내용에 대해 설명하기 전에, 보상과 승점의 관계에 대해 배워봅시다.

메인 보드의 오른쪽 표에는 보상에 관한 정보가 정리되어있습니다.

각 플레이어는 게임 중, 보상을 획득할 기회를 많이 연습니다. 보상을 1 얻으면, 표의 왼쪽 열 보상 트랙 위에 있는 자신의 보상 큐브를 1칸 위로 전진시킵니다.

게임 종료 시, 모든 플레이어는 자신이 가진 건물 아이콘  이나 배 아이콘 , 암포라 토큰  과 같은 요소들로부터 승점을 획득할 수 있습니다.

게임 중에 보상을 많이 획득하는 것으로 이런 아이콘이나 토큰 1개당 획득할 수 있는 승점이 증가합니다.

예: A는 게임 종료 시 건물 아이콘 7개, 배 아이콘 4개, 암포라 토큰 5개를 가지고 있었습니다. A가 보상을 4개 가지고 있는 경우, 표에 따라 건물 아이콘과 배 아이콘은 1개당 7승점, 암포라 토큰은 1개당 5승점이 됩니다. 따라서, A는 이런 요소들에 따라 합계 102승점(7개 × 7승점 + 4개 × 7승점 + 5개 × 5승점)을 획득합니다. 만약 A가 가지고 있는 보상이 10이었다면 이런 요소들로부터 획득할 수 있는 승점은 150승점(7개 × 10승점 + 4개 × 10승점 + 5개 × 8승점)까지 증가합니다.

각 플레이어가 가질 수 있는 보상의 최대치는 12입니다. 자신의 보상 큐브가 12칸에 있는 경우, 추가 보상을 획득해도 보상 큐브는 움직이지 않습니다.

# 게임 플레이

모든 플레이어는 선 플레이어부터 시작해 시계 방향으로 차례를 진행합니다.

이것을 게임 종료 조건(P11 참조)이 충족될 때까지 반복합니다.

# 차례의 흐름

차례에는 아래 3개의 페이지 모두를 순서대로 진행합니다.

- 1. 선택 페이지
- 2. 생산 페이지
- 3. 액션 페이지

## 1. 선택 페이지

차례 플레이어는 자신의 오스티아 항구 보드에 있는 6개의 구획 중 1개를 선택합니다.

단, 바다 구역 안의 배 토큰(코르비타 배 토큰이나 폰타 배 토큰)이 1개도 없는 구획은 선택할 수 없습니다.

## 2. 생산 페이지

「1. 선택 페이지」에서 선택한 구획의 바다 구역에 있는 배 토큰의 개수를 셉니다. 단, 이때 폰타 배 토큰은 2개의 배 토큰으로 셉니다.

그것을 합한 개수와 같은 가치만큼의 자원 큐브를 공용 공급처에서 가져와 같은 구획의 자원 구역에 배치합니다. 공용 공급처의 자원 큐브는 무한히 있는 것으로 취급합니다. 다 떨어진 경우 적당한 것으로 대체해주세요. 그리고 가치 1의 큐브 3개와 가치 3의 큐브 1개는 언제든지 자유롭게 교환할 수 있습니다.

### 자원 구역

오스티아 항구 보드 위의 6개의 각 구획에는 바다 구역과 자원 구역이 있습니다.

각 자원 구역에는 각각 1종류의 자원(12시 방향부터 시계 방향으로 허가증 , 목재 , 보리 , 석재 , 금화 )이 할당되어 있습니다.

각 자원 구역에 놓인 자원 큐브는 그 구역에 해당하는 종류의 자원이 큐브의 가치의 합계와 같은 개수만큼 존재하는 것을 의미합니다.

예: A는 목재 자원 구역에 가치 3만큼의 자원 큐브를, 석재 자원 구역에 가치 8만큼의 자원 큐브를 각각 가지고 있습니다. 그것은 A가 목재를 3개, 석재를 8개 가지고 있는 것을 의미합니다.

즉, 생산 페이지에서는 선택한 구획의 바다 구역에 있는 배 토큰의 개수만큼(각 폰타 배 토큰은 2개로 셉니다) 그 구획의 자원 구역에 해당하는 종류의 자원을 손에 넣을 수 있는 것입니다.

이후 특정 자원을 지불해야하는 경우, 해당하는 자원 구역에서 지불할 개수와 같은 가치의 자원 큐브를 공용 공급처에 돌려놓습니다.



주의: 중앙으로부터 왼쪽 위의 자원 구역에는 해당하는 자원이 존재하지 않으므로 게임 중에 자원 큐브를 배치할 수 없습니다. 「1. 선택 페이지」에서 그 구획을 선택한 경우, 그 바다 구역에 놓인 배 토큰의 개수와 관계 없이 「2. 생산 페이지」에서는 자원 큐브를 1개도 얻을 수 없습니다.

### 3. 액션 페이지

「1. 선택 페이지」에서 선택한 구획의 바다 구역 안에 있는 배 토큰을 모두 손으로 가져옵니다. 그 구획부터 시계 방향으로 회전하며 다음 구획의 바다 구역에 손에 들고 있는 배 토큰 중 원하는 토큰 1개를 놓습니다. 이후 동일하게 그 옆의 구획에 1개, 그 옆의 구획에 1개... 놓아 손에 들고 있는 배 토큰이 모두 없어질 때까지 시계 방향으로 각 구획의 바다 구역에 1개씩 배치합니다.

#### 주의 :

- 손으로 가져온 배 토큰의 개수가 7개 이상이라면, 모든 구획의 바다 구역에 1개씩 배 토큰을 놓아도 아직 손에 배 토큰이 남아있을 것입니다. 이런 경우에도 계속해서 시계 방향으로 회전하며 토큰을 놓습니다(최종적으로 각 바다 구역에는 1개 이상의 배 토큰이 배치됩니다).
- 폰타 배 토큰을 배 토큰 2개만큼으로 세는 것은 「2. 생산 페이지」뿐입니다. 이 페이지에서 폰타 배 토큰은 코르비타 배 토큰처럼 배 1개로 셉니다. 시계 방향으로 배 토큰을 놓을 때, 아직 손에 있는 코르비타 배 토큰과 폰타 배 토큰이 둘 다 남아있다면, 다음 바다 구역에 어느 종류의 배 토큰을 놓을지는 플레이어가 원하는 대로 선택할 수 있습니다.

그 후, 마지막 배 토큰을 놓은 구획에 해당하는 액션을 실행할 수 있습니다. 액션을 실행하는 것은 선택 사항입니다. 애초에 해당하는 자원을 가지고 있지 않거나 조건을 충족시키지 못하면 그 액션을 전혀 실행할 수 없는 경우도 있습니다.

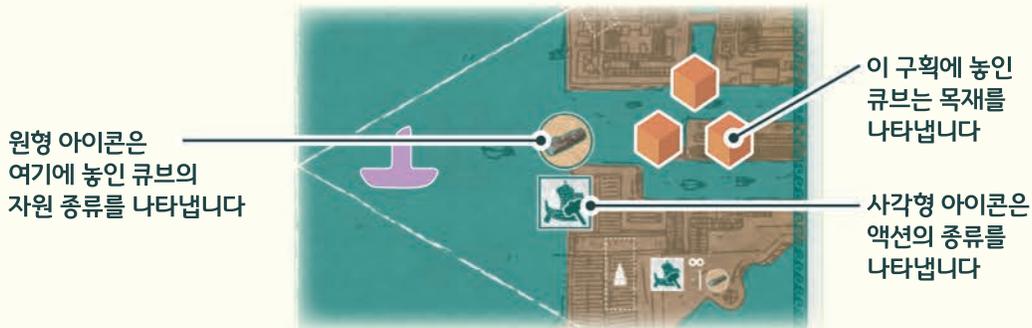
해당하는 액션을 끝내면 차례가 종료됩니다. 시계 방향으로 다음 플레이어의 차례가 됩니다.

### 액션과 구획

이 게임에는 아래에서 설명할 6개의 액션이 존재합니다. 오스티아 항구 보드 위 6개의 각 구획에는 각각 1개의 액션이 할당되어 있습니다.

각 구획의 액션에서는 그 구획의 자원 구역에 해당하는 자원을 주로 소비하게 됩니다.

예: 12시 방향부터 시계 방향으로 2번째 구획에는 조선 액션이 할당되어 있습니다. 그 구획의 자원 구역에 해당하는 자원은 목재입니다. 뒤에서 설명하는 바와 같이 조선 액션은 목재를 소비해 실행합니다.



여기서 주의해야 할 것은, 「2. 생산 페이지」에서 자원이 생산되는 구획과 「3. 액션 페이지」에서 액션을 실행할 수 있는 구획이 서로 다른 경우가 대부분이라는 점입니다.

효율이 좋은 액션을 실행하기 위해 여러 차례에 걸쳐 치밀하게 계산할 필요가 있습니다.

### 액션



#### A. 이동

이동 액션을 실행하면, 메인 보드 위에 있는 자신의 코르비타 배 토큰을 종착지를 향해 움직일 수 있습니다.

먼저 이동할 걸음 수를 선언합니다. 그 후, 그 걸음 수에 해당하는 만큼의 허가증을 지불합니다.

이동 액션 구획에 표시된 것처럼 1/2/3/4/5/6걸음 이동하기 위해서는 허가증을 0/2/4/6/10/15개 만큼 지불할 필요가 있습니다. 1번의 이동 액션으로 7걸음 이상 이동하는 것은 불가능합니다.

허가증을 지불한 후에 해당하는 걸음 수만큼 이동합니다.

#### 이동 규칙

- 메인 보드 위에 있는 자신의 각 코르비타 배 토큰은, 출발 지점부터 시작해 흰색 선을 따라 여러 종착지 타일 중 하나를 향해 이동합니다. 출발 지점 방향으로 되돌아갈 수 없습니다.
- 흰색 선을 따라 다음 초기 교역 항구 타일이나 교역 항구 타일, 수송 항구 타일, 종착지 타일로 이동하는 것에 1걸음을 사용합니다.
- 메인 보드 위에 자신의 코르비타 배 토큰이 2개 이상 있는 경우(배 토큰을 늘리는 방법은 후술), 각 배 토큰에게 이번 차례의 걸음 수를 원하는 대로 배정할 수 있습니다(예를 들어 6걸음만큼의 이동을 사용해, 자신의 코르비타 배 토큰 3개를 2걸음씩 이동시킬 수 있습니다).
- 다른 코르비타 배 토큰이 멈춰있는 타일이라도 해당 타일 위에 정지하거나 타일을 통과할 수 있습니다.

#### 이동 중 각 타일의 효과와 처리

- 이동 중 흰색 선을 통과할 때 해당하는 공간에 1개 이상의 발견 타일이 남아있는 경우, 그 타일 중 1개를 선택하여 자신의 앞으로 가져옵니다. 그 타일에 즉각적인 보수 ⚡가 표시된 경우, 그것을 즉시 획득합니다. 발견 타일에 표시된 맹수 아이콘 🐾이나 진귀한 동물 아이콘 🐉은 최종 점수 계산에서 사용합니다.
- 이동 결과, 수송 항구 타일 위에 자신의 코르비타 배 토큰이 새롭게 정지한 경우, 액션 종료 시에 그 타일에 표시된 보수를 얻습니다. 수송 항구를 통과하는 것으로는 보수를 획득할 수 없습니다.
- 종착지 타일에 자신의 코르비타 배 토큰이 새롭게 도달한 경우, 그 타일 위에 아직 다른 코르비타 배 토큰이 1개도 없다면 타일의 위쪽 부분에, 그것이 아니라면 타일의 아래쪽 부분에 그 코르비타 배 토큰을 배치합니다. 자신이 코르비타 배 토큰을 배치한 타일에 게임 종료 시 효과 🌙가 표시된 경우, 게임 종료 시에 그 승점을 획득합니다. 즉각적인 보수 ⚡가 표시된 경우, 그것을 즉시 획득합니다.
- 초기 교역 항구 타일이나 교역 항구 타일은 이동 중에는 특별한 효과나 보수를 주지 않습니다.



#### 경로 제한

- 자신의 코르비타 배 토큰은 반드시 서로 다른 종착지 타일을 목표로 해야 합니다. 예를 들어, 자신의 최초 코르비타 배 토큰이 출발 지점에서 아래로 향하는 경로를 선택한 경우, 이후 자신의 코르비타 배 토큰은 출발 지점에서 아래를 향할 수 없습니다.
- 또, 출발 지점에서 오른쪽으로 향하는 경로는 도중에 두 갈래로 나뉩니다. 출발 지점에서 오른쪽으로 향하는 경로에는 같은 플레이어의 코르비타 배 토큰이 총 2개까지 들어갈 수 있지만, 나뉘는 지점에서는 서로 다른 방향으로 향할 필요가 있습니다.



## B. 조선

조선 액션을 실행하면, 새롭게 코르비타 배 토큰이나 폰타 배 토큰을 만들어 자신의 선단을 강화할 수 있습니다.

조선 트랙 가장 아래에 있는 배 토큰은 그 단계 표시된 개수의 목재를 지불해 만듭니다. 충분한 목재가 있는 한, 1번의 액션으로 여러 개의 배 토큰을 만들 수 있습니다.

또, 조선 트랙에 해당하는 단계 보상 아이콘이 있는 배 토큰을 만들면 표시된 만큼의 보상을 즉시 획득합니다.

자신의 조선 트랙에 배 토큰이 남아있지 않은 경우, 더 이상 조선 액션을 할 수 없습니다.

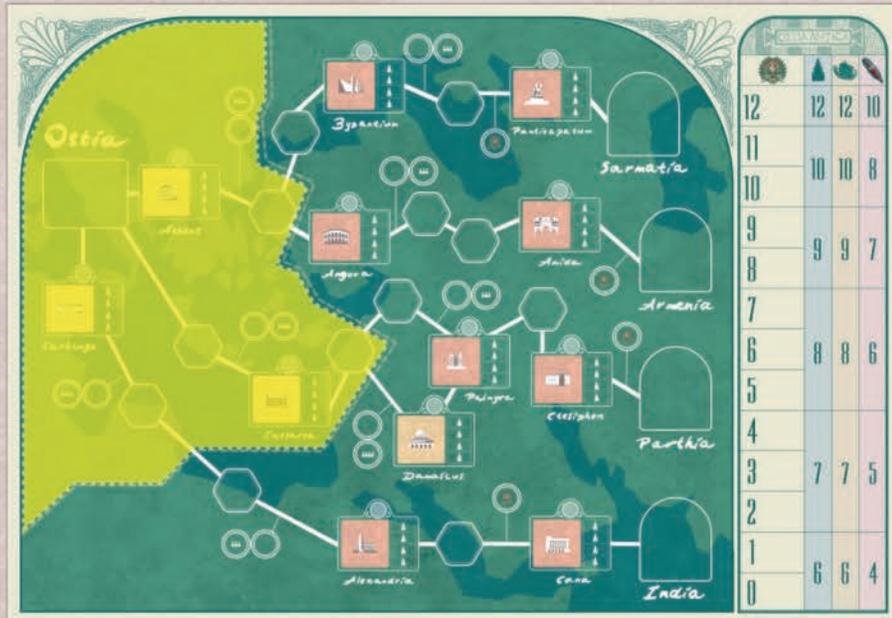
조선 트랙 가장 아래에 있는 배 토큰의 종류에 따라 조선 액션을 처리하는 과정이 다릅니다.

### (1) 코르비타 배 토큰

조선 트랙 가장 아래에서 코르비타 배 토큰을 가져와 그것을 즉시 자신의 오스티아 항구 보드의 원하는 바다 구역에 배치합니다. 이후 그 코르비타 배 토큰은 게임 준비 단계에 배치한 9개의 코르비타 배 토큰과 똑같이 취급합니다.

### (2) 폰타 배 토큰

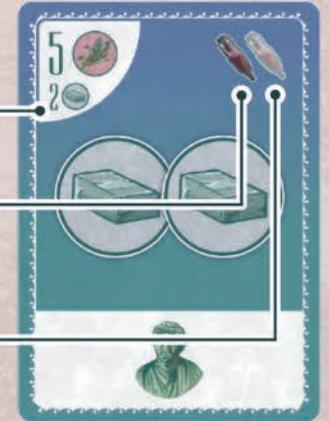
조선 트랙 가장 아래에서 폰타 배 토큰을 가져와 그것을 즉시 자신의 오스티아 항구 보드의 원하는 바다 구역에 있는 코르비타 배 토큰 1개와 교환합니다. 바다 구역에서 교환된 코르비타 배 토큰은 메인 보드 위의 출발 지점에 배치합니다. 단, 이 과정은 메인 보드 위의 근해 구역(하얀 점선의 왼쪽 부분)에 자신의 코르비타 배 토큰이 1개도 없는 경우에만 할 수 있습니다. 근해 구역에 자신의 코르비타 배 토큰이 있고 동시에 자신의 조선 트랙 가장 아래의 배 토큰이 폰타 배 토큰이라면 조선 액션을 실행할 수 없습니다.



## C. 주문

주문 액션을 실행하면, 시민이나 귀족에게 식재료를 공급해 승점이나 자원을 얻을 수 있습니다. 아래의 과정을 실행합니다.

- ① 메인 보드 옆의 주문 카드 열에서 카드 1장을 골라, 왼쪽 위에 가장 크게 표시된 개수만큼 보리 를 지불합니다. 카드에 따라 왼쪽 위의 보리 이외의 추가 자원이 작게 표시된 것이 있습니다. 그것은 지불해도, 지불하지 않아도 상관없습니다.
- ② 그 주문 카드를 가져와 자신의 앞에 놓습니다.
- ③ 공용 공급처에서 그 주문 카드 오른쪽 위의 진하게 표시된 개수만큼 암포라 토큰을 가져와 자신의 건축·조선 보드 오른쪽 아래의 암포라 토큰 공간에 놓습니다. ①에서 추가 자원도 지불한 경우 오른쪽 위에 연하게 표시된 추가 암포라 토큰도 획득합니다.
- ④ 그 주문 카드 중앙에 표시된 만큼의 자원을 즉시 획득합니다.



충분한 보리가 있는 한, 1번의 액션으로 ①~④를 원하는 횟수만큼 반복할 수 있습니다. 단, 주문 카드 열의 카드는 즉시 보충되지 않으므로, 1번의 액션으로 획득할 수 있는 주문 카드는 최대 4장입니다.

액션 종료 시, 주문 카드 더미에서 카드를 뽑아, 주문 카드 열에 앞면 카드가 4장이 되도록 보충합니다.

획득한 주문 카드 아래쪽에 표시된 귀족 아이콘 이나 귀부인 아이콘 은 최종 점수 계산에서 사용합니다.



## D. 건축

건축 액션을 실행하면, 메인 보드 위의 초기 교역 항구 타일이나 교역 항구 타일에 자신의 거점을 마련하고 오스티아 항구 보드 위에 건물 토큰을 배치할 수 있습니다.

건축 트랙 가장 아래에 있는 건축 디스크는 그 단계 표시된 개수만큼의 석재를 지불해 제거합니다.

충분한 석재가 있는 한, 1번의 액션으로 여러 개의 건축 디스크를 제거할 수 있습니다. 또, 건축 트랙에 해당하는 단계 보상 아이콘이 있는 건축 디스크를 제거하고 표시된 만큼의 보상을 즉시 획득합니다.

자신의 건축 트랙에 건축 디스크가 남아있지 않은 경우, 더 이상 건축 액션을 할 수 없습니다.

제거한 건축 디스크는 메인 보드 위 초기 교역 항구 타일 또는 교역 항구 타일 1개의 위에 배치합니다. 단, 타일은 아래 2개의 조건이 모두 충족될 필요가 있습니다.

- 아직 자신의 색의 건축 디스크가 놓여있지 않은 경우
- 자신의 코르비타 배 토큰 1개 이상이 놓여있거나 혹은 이미 통과한 경우

이때, Palmyra에 도착한 플레이어는 Damascus도 도달하거나 통과한 것으로 간주합니다.

조건을 충족한 초기 교역 항구 타일이나 교역 항구 타일이 메인 보드 위에 1개도 없는 경우, 건축 액션을 실행할 수 없습니다.

건축 디스크를 배치한 타일에 즉각적인 보수 ⚡가 표시된 경우, 표시된 것을 즉시 획득합니다. 교역 액션 시 효과 🏠나 게임 종료 시 효과 🌙가 표시된 경우, 적당한 시점에 그 효과들을 얻을 수 있게 됩니다.

건축 디스크를 1개 배치할 때, 그 타일에 해당하는 건물 두는 곳에서 건물 토큰 1개를 가져와 자신의 오스티아 항구 보드 위의 아직 비어있는 건물 자리 중 원하는 자리에 배치합니다. 이 행동으로 인해 자신의 오스티아 항구 보드의 기능이 강화되어 자원의 생산이나 액션을 보다 효율적으로 할 수 있게 되거나 보수를 즉시 획득할 수 있게 됩니다. 각 건물 자리의 효과에 대해서는 P13을 참조해주세요.



### E. 교역

교역 액션을 실행하면, 자신이 거점으로 삼고 있는 교역 항구를 이용해 다양한 자원을 손에 넣을 수 있습니다.

메인 보드 위의 자신의 건축 디스크가 배치되어 있는 초기 교역 항구 타일이나 교역 항구 타일 중, 교역 액션 시 효과 🏠를 가진 것을 확인합니다.

그 효과들은 원하는 횟수만큼 발동할 수 있습니다(단, 효과에 따라서 발동 회수가 제한되어 있는 것도 있습니다). 각 무역 액션 시 효과를 발동하기 위해서는 반드시 금화가 필요합니다.



### F. 감독

감독 액션에는 해당하는 자원이 존재하지 않습니다. 그 대신, 지금까지의 설명한 다른 액션을 좋은 효율로 실행할 수 있습니다.

감독 액션을 실행하는 경우, 아래의 2단계를 순서대로 실행합니다.

#### ① 원하는 액션 단계

A. 이동 액션, B. 조선 액션, C. 주문 액션, D. 건축 액션 중 원하는 액션을 1개 선택해 일반적인 규칙에 따라 실행할 수 있습니다.

이 단계에서는 E. 교역 액션을 실행할 수 없습니다.

#### ② 감독 액션 단계

감독 액션에 해당하는 구획의 바다 구역에 있는 모든 배 토큰을 손으로 가져옵니다.

「3. 액션 페이즈」을 시작할 때와 같은 방법으로 이동 액션에 해당하는 구획에서 시작해 시계 방향으로 회전하며 각 구획의 바다 구역에 배 토큰을 1개씩 배치합니다.

배치가 끝났다면, 마지막 배 토큰을 놓은 구획에 해당하는 액션을 일반적인 규칙에 따라 실행할 수 있습니다.

이때, 마지막 배 토큰을 놓은 구획이 감독 액션에 해당하는 구획의 바다 구역인 경우, 다시 감독 액션을 실행할 수 있습니다.

#### 프리 액션

모든 플레이어는 금화 3개를 공용 공급처에 지불해 금화를 제외한 원하는 자원 1개를 획득할 수 있습니다.

이것은 자신의 차례의 액션 페이즈 중이라면 언제든지 몇 번이라도 실행할 수 있습니다.

## 게임 종료 조건

아래 5개의 조건 중 1개 이상이 충족되면 곧이어 게임이 종료됩니다.

- 어떤 플레이어의 보상 큐브가 보상 트랙의 12칸에 도달한 경우
- 어떤 플레이어의 코르비타 배 토큰 3개 이상이 종착지 타일에 도달한 경우
- 어떤 플레이어의 조선 트랙에서 모든 코르비타 배 토큰과 폰타 배 토큰이 없어진 경우
- 어떤 플레이어의 건축 트랙에서 모든 건축 디스크가 없어진 경우
- 공용 공급처에서 모든 암포라 토큰이 없어진 경우

조건 중 하나가 충족된 후, 선 플레이어의 오른쪽 플레이어가 다음으로 차례를 마친 경우 게임이 종료됩니다(선 플레이어의 오른쪽 플레이어가 조건을 충족시킨 경우 그 차례가 종료되면 바로 게임이 종료됩니다).

#### 주의:

- 위 조건에서 자신의 4번째 코르비타 배 토큰을 종착지 타일에 도달시키고 싶다면, 자신이 3번째 코르비타 배 토큰을 도달시킨 것과 같은 차례에 그것을 해내야 합니다.
- 공용 공급처의 암포라 토큰이 다 떨어진 후 암포라 토큰을 더 획득하게 될 경우, 게임 준비 단계에 상자로 되돌려 놓은 남은 암포라 토큰을 사용해주세요. 이것도 다 떨어진 경우, 적당한 것으로 대체해주세요.

## 최종 점수 계산

게임이 종료되었다면 모든 플레이어는 자신이 가진 건물 아이콘, 배 아이콘, 암포라 토큰, 맹수 아이콘, 진귀한 동물 아이콘, 귀족 아이콘, 귀부인 아이콘의 개수를 각각 확인합니다.



- 건물 아이콘/배 아이콘...자신의 건축 트랙이나 조선 트랙에 표시된 것에 더하여 게임 종료 시 효과 🌙를 가진 아이콘이 있는 교역 항구 타일에 건축 디스크를 배치한 경우 그 아이콘도 셉니다. ※조선 트랙에는 코르비타 배 아이콘과 폰타 배 아이콘이 있지만 이것들은 구별하지 않고 배 아이콘 1개로서 셉니다.



- 암포라 토큰...자신의 암포라 토큰 공간에 있는 것을 셉니다.



- 맹수 아이콘/진귀한 동물 아이콘...자신이 가진 발견 타일에 표시된 것을 더해 게임 종료 시 효과 🌙를 가진 아이콘이 있는 교역 항구 타일에 건설 디스크를 배치한 경우 그 아이콘도 셉니다.



- 귀족 아이콘/귀부인 아이콘...자신이 가진 주문 카드 아래쪽에 표시된 것을 셉니다.

그 후 모든 플레이어는 아래의 요소에서 승점을 획득합니다.

### ①보상 트랙의 위치에 따라 건물 아이콘, 배 아이콘, 암포라 토큰에서 점수 획득

보상 트랙 위의 자신의 보상 큐브의 위치를 참조해 자신이 가진 건물 아이콘, 배 아이콘, 암포라 토큰에서 승점을 획득합니다(P4 참조).

### ②종착지 타일의 승점

메인 보드 위의 자신의 코르비타 배 토큰이 도달한 종착지 타일 중 **게임 종료 시 효과** (☾)를 가진 타일에서 승점을 획득합니다. 종착지 타일은 위아래로 나뉘어 있지만 자신의 코르비타 배 토큰이 놓인 부분의 효과를 적용해주세요(P16 참조).

### ③교역 항구 타일에서 승점

메인 보드 위의 자신의 건축 디스크가 배치된 교역 항구 타일 중 **게임 종료 시 효과** (☾) (배 아이콘이나 암포라 아이콘만 있는 승점이 표기되지 않은 것은 제외)를 가진 타일에서 승점을 획득합니다.

### ④아이콘 세트에서 승점

맹수 아이콘, 진귀한 동물 아이콘, 귀족 아이콘, 귀부인 아이콘을 각각 1개씩 가진 상태라면 그것을 1세트로 셉니다. 가진 1세트당 8승점을 획득합니다.

총 승점이 가장 많은 플레이어가 승리합니다! 동점인 경우, 그 플레이어들은 승리를 같이 나눕니다.

## 참조

### 아이콘의 종류

 허가증	 목재	 보리	 석재	 금화	 보상
 이동 액션	 조선 액션	 주문 액션			
 건축 액션	 교역 액션	 감독 액션			
 건물 아이콘	 배 아이콘(코르비타 배 토큰·폰타 배 토큰)	 암포라 토큰			
 맹수 아이콘	 진귀한 동물 아이콘	 귀족 아이콘	 귀부인 아이콘		
 차레 중 몇 번이라도 가능	 즉각적인 보수	 교역 액션 시 효과	 게임 종료 시 효과	 획득	

 왼쪽·위쪽의 것을 지불해 오른쪽·아래쪽의 것을 획득 (아래에 사용 횟수의 제한이 쓰여진 경우도 있음)

 위쪽에 표시된 것 1개(혹은 1쌍)당 아래쪽에 표시된 승점을 획득

 메인 보드 위의 원해 구역(하얀 점선보다 오른쪽 부분)에 있는 자신의 코르비타 배 토큰의 개수

## 건물 장소의 효과

프리 액션을 강화합니다. 이후, 자신 차례의 액션 페이지 중이라면 언제든지 몇 번이라도 금화 2개를 공용 공급처에 지불해 금화 이외의 원하는 자원 1개를 획득할 수 있습니다.

생산 페이지에서 허가증 혹은 목재를 1개 이상 획득할 때, 그 자원을 추가로 1개 획득합니다.

### 초기 건물 장소

게임 준비 단계에 획득한 건물 토큰을 배치해두기 위한 장소입니다. 아무런 효과가 없습니다.



즉시 보상 1개를 획득합니다.

건축 액션을 실행할 때, 액션마다 석재를 1개씩 적게 지불합니다.

생산 페이지에서 보리 혹은 석재를 1개 이상 획득할 때, 그 자원을 추가로 1개 획득합니다.

조선 액션을 실행할 때, 액션마다 목재를 1개씩 적게 지불합니다.

주문 액션을 실행할 때, 액션마다 보리를 1개씩 적게 지불합니다.

# 타일의 종류

초기 교역 항구	발동 시점	효과
	교역 액션 시	금화 1개를 석재 1개로 교환합니다 (최대 4회)
	교역 액션 시	금화 1개를 보리 1개로 교환합니다 (최대 4회)
	교역 액션 시	금화 1개를 허가증 1개로 교환합니다 (최대 4회)
	교역 액션 시	금화 1개를 목재 1개로 교환합니다 (최대 4회)

교역 항구	발동 시점	효과
	점수 계산 시	건물 아이콘 2개로 셉니다
	점수 계산 시	건물 아이콘 1개당 추가로 2승점을 얻습니다
	점수 계산 시	배 아이콘 2개로 셉니다
	점수 계산 시	배 아이콘 1개당 추가로 2승점을 얻습니다
	점수 계산 시	암포라 토큰 2개로 셉니다

교역 항구	발동 시점	효과
	점수 계산 시	암포라 토큰 1개당 추가로 2승점을 얻습니다
	점수 계산 시	맹수 아이콘 1개와 진귀한 동물 아이콘 1개로 셉니다
	점수 계산 시	1세트당 추가로 4승점을 얻습니다
	점수 계산 시	근해 구역을 넘어간 자신의 배 토큰 1개당 5승점을 얻습니다
	즉시	보상 2를 얻습니다
	교역 액션 시	금화 2개를 목재 3개로 교환합니다 (최대 4회)
	교역 액션 시	금화 2개를 보리 3개로 교환합니다 (최대 4회)
	교역 액션 시	금화 2개를 허가증 3개로 교환합니다 (최대 4회)
	교역 액션 시	금화 2개를 석재 3개로 교환합니다 (최대 4회)
	교역 액션 시	금화 4개를 암포라 토큰 1개로 교환합니다 (최대 4회)
	교역 액션 시	금화 4개를 보상 1로 교환합니다