

IBERIAN GAUGE

게임 규칙서

3-5 플레이어, 약 한 시간

구성물



게임 준비

- 1 게임 보드를 테이블 중앙에 놓습니다.
- 2 게임 보드 왼쪽에 있는 계획 트랙을 따라 철도 회사 계획 타일 5개를 무작위로 놓습니다. 모든 타일의 화살표는 보드 아래를 향해야 합니다.
- 3 철도 회사 계획 타일 옆에 약간의 철도 회사 자산 영역을 남겨놓은 뒤 해당하는 기관차 22개를 놓습니다.
- 4 철도 회사 배당금 토큰 5개를 배당금 트랙 아래에 놓습니다.
- 5 철도 회사 주식 가치 토큰을 주식 가치 트랙 옆에 놓습니다.
- 6 각 플레이어는 P40, 플레이어 타일 그리고 해당하는 주식 큐브 12개를 받습니다.
- 7 라운드 마커 토큰을 라운드 트랙의 좌상단 영역에 놓습니다.
- 8 화폐 카드 더미를 보드 옆에 놓아 은행을 만듭니다.
- 9 시작 플레이어를 무작위로 결정합니다. 시작 플레이어는 우선 거래 토큰을 받고 게임을 시작합니다.



게임의 흐름

이 게임은 라운드 트랙에 표시된 것처럼, 여러 번에 걸친 주식 단계와 건설 단계가 진행됩니다. 각 라운드가 끝나면 라운드 트랙의 선을 따라 다음 라운드로 마커를 이동시킵니다. 마지막 건설 라운드가 끝날 때, 게임이 종료됩니다.

주식 라운드

주식 라운드는 우선 거래 토큰을 가진 사람부터 시작하여 시계 방향으로 진행됩니다. 주식 라운드의 차례 동안 주식을 구매하거나 혹은 패스해야 합니다. 주식 라운드는 모든 플레이어가 연속해서 패스한 경우 종료됩니다. 모든 플레이어가 연속해서 패스한 경우, 연속으로 패스한 첫 번째 플레이어가 우선 거래 토큰을 받습니다.



철도 회사 설립

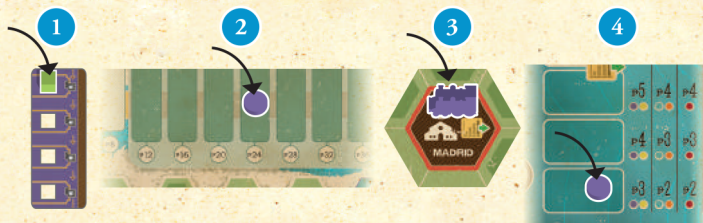
첫 번째 철도 주식(철도 회사 계획 타일의 가장 위쪽 칸)을 구입하는 경우 철도의 최초 주가와 철도 시작 위치를 결정합니다.

먼저, 자신의 주식 큐브 중 하나를 철도 회사 계획 타일의 사용 가능한 가장 위쪽 주식 칸 (사각형 구멍)에 놓습니다. 1 이것은 자신이 그 철도의 주식을 가지고 있다는 것을 나타냅니다.

다음으로 주가 트랙에서 P12부터 P36까지의 칸 중 하나를 선택하고 철도 회사 주가 토큰을 그 칸에 놓습니다. 2 선택한 주가만큼 그 철도 회사 자산 영역에 지불합니다. 지불한 돈은 철도 회사 계획 타일과 기관차 옆에 놓습니다.

그 후, 철도 회사의 기관차 중 하나를 지도에 놓습니다. 그 기관차는 대도시에 놓아야 합니다. 3 모든 대도시에 기관차가 놓여있지 않는 한, 다른 철도 회사의 기관차가 놓인 대도시에는 놓을 수 없습니다.

마지막으로, 해당하는 철도 회사 배당금 토큰을 배당금 트랙의 가장 아래 첫 번째 칸에 놓습니다. 4



철도 회사에 투자

이미 시작된 철도 회사의 다른 주식을 구입하는 경우, 현재 주가만큼 철도 회사 자산 영역에 지불하고 자신의 주식 큐브 중 하나를 철도 회사 계획 타일의 사용 가능한 가장 위 칸에 놓습니다. 사용 가능한 칸이 없는 경우, 그 철도 회사에 투자할 수 없습니다.

주식 라운드 제한: 주식 라운드 동안 한 플레이어가 여러 회사의 주식을 구입할 수 있지만, 한 철도 회사의 주식을 여러 개 구입할 수는 없습니다.

자신의 차례에 주식을 구매하는 대신 패스하고 아무것도 하지 않을 수도 있습니다. 하지만 한 번 패스하면 다음 주식 라운드부터 참여할 수 없습니다.

건설 라운드

철도 회사는 건설 라운드에 노선을 건설할 수 있습니다. 철도 회사는 계획 순서대로 건설합니다. 각 철도 회사가 건설을 마친 후 해당 철도 회사는 배당금을 받습니다.



계획 순서

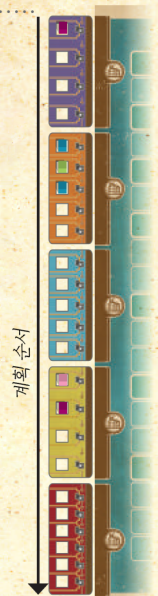
각 건설 라운드 동안 계획 순서에 따라 노선이 건설됩니다. 계획 순서는 게임 보드 왼쪽에 배열된 철도 회사 계획 타일에 따라 결정됩니다.

계획 순서는 보드 위쪽 철도 회사 계획 타일의 첫 번째 채워진 주식 칸 (주식 라운드 동안에 주식 큐브가 놓인 사각형 구멍)부터 시작하여 보드 아래 철도 회사 계획 타일에 마지막으로 채워진 주식 칸까지 진행합니다. 빈 주식 칸은 건너뛰니다.

이 계획 순서에서, 각 철도 회사 계획 타일에 놓인 주식 큐브를 통해 주식의 소유자는 지도의 철도 노선망을 1칸만큼 확장시킬 수 있습니다.

예시: 오른쪽에 표시된 계획 순서는 다음과 같습니다:

- 1 자주 플레이어가 보라 노선 1개를 건설할 수 있습니다
- 2 파랑 플레이어가 주황 노선 1개를 건설할 수 있습니다
- 3 초록 플레이어가 주황 노선 1개를 건설할 수 있습니다
- 4 파랑 플레이어가 주황 노선 1개를 건설할 수 있습니다(두 번째)
- 5 파랑 철도 회사는 채워진 주식 칸이 없으므로 건너뛰니다
- 6 분홍 플레이어가 노랑 노선 1개를 건설할 수 있습니다
- 7 자주 플레이어가 노랑 노선 1개를 건설할 수 있습니다
- 8 빨강 철도 회사는 채워진 주식 칸이 없으므로 건너뛰니다



노선 건설

노선은 철도 회사의 주주들에 의해 건설됩니다. 계획 순서에 따라 주식 큐브를 가진 각 플레이어는 노선을 건설할 수 있습니다. 철도 회사의 주주가 없거나 사용되지 않은 기관차가 없는 경우, 그 철도 회사는 노선을 건설하지 않습니다.

철도 회사의 첫 번째 주주는 철도 회사의 사용되지 않은 기관차 중 하나를 가져와 지도에 놓을 수 있습니다. 지도의 육각형 칸에 놓인 기관차는 그 칸에 노선을 가지고 있는 것을 나타냅니다.

노선의 비용은 철도 회사의 자산 영역에서 은행으로 지불합니다.

철도 회사가 노선의 비용을 감당할 수 없는 경우, 그 노선을 건설하지 않습니다.

철도 회사가 자산 영역에 충분한 자금을 가지고 있더라도 주주가 무조건 선로를 건설할 필요는 없습니다.

노선 비용

쉬운 칸	p4
어려운 칸	p8
도시 칸	p4
대도시 칸	p4

마찬가지로, 남아있는 주주들은 기관차 한 개씩을 놓을 수 있습니다.

노선을 건설할 때 해당 철도의 기존 노선이 있는 칸과 인접한 칸에 놓거나 혹은 노선에 인접한 다른 철도의 노선을 임대해 기존 노선에 연결해야 합니다.

쉬운 칸이나 어려운 칸에는 하나의 기관차만 놓을 수 있습니다. 도시 칸과 대도시 칸에는 각 철도 회사의 기관차를 하나씩 놓을 수 있습니다. 같은 칸에 한 철도 회사의 기관차 두 개를 놓을 수는 없습니다.

	EASY	DIFFICULT	URBAN	CITY
LIMIT				
BUILD	p4	p8	p4	p4
LEASE	p2	p4	X	X

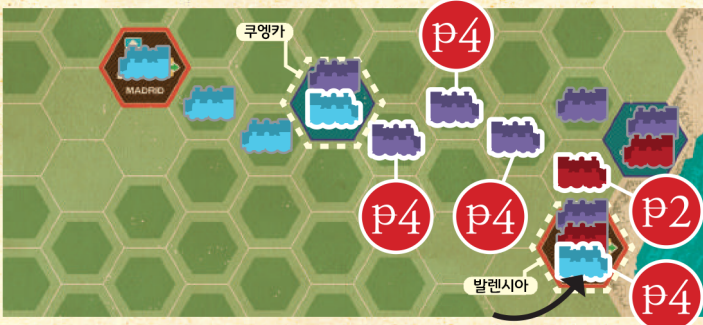
Connect five cities: p15 p12 p10

노선을 건설하고 임대하는 비용과 각 종류의 칸에 허용되는 기관차의 수가 보드에 적혀 있습니다.

노선 임대

기존 기관차 중 하나와 직접 연결되지 않은 칸에 기관차를 놓기 위하여 다른 철도 회사로부터 노선을 임대할 수 있습니다. 쉬운 칸과 어려운 칸에 있는 노선만 임대할 수 있습니다. 철도 회사의 기존 기관차와 새로 건설되는 기관차 사이의 가장 짧은 경로를 가지는 노선을 임대할 수 있습니다.

임대하는 노선의 비용은 쉬운 칸당 p2, 어려운 칸당 p4입니다. 비용은 철도 회사 자산 영역에서 임대한 철도 회사의 자산 영역으로 지불해야 합니다. 임대하는 노선의 비용을 지불한 후, 철도 회사의 기관차를 선택한 건설 칸에 놓고 그 칸의 건설 비용을 은행으로 지불합니다.



예시: 파랑 철도 회사는 보라 철도 노선 3개와 빨강 철도 노선 1개를 빌려 쿠엥카에서 발렌시아로 가는 노선을 건설합니다. 파랑은 보라 철도 회사에게 p12(어려운 지형에 있는 보라 철도 노선 3개에게 p4씩), 빨강 철도 회사에게 p2(쉬운 지형에 있는 빨강 철도 노선 1개에게)를 지불합니다. 그리고 발렌시아에 새로운 기관차를 놓는 것으로 은행에 p4를 지불합니다. 파랑 철도 회사는 총 p18를 소비해 발렌시아에 노선을 건설했습니다. 발렌시아는 대도시이므로 파랑 철도 회사의 마커를 배당금 트랙에서 2칸, 주가 트랙에서 1칸 전진시킵니다!

보너스

배당금 증가

이 아이콘 / 이 표시된 칸에 건설할 때, 배당금 트랙의 해당하는 철도 회사의 마커를 표시된 아이콘당 1칸씩 전진시킵니다. 도시 칸은 하나의 아이콘 이 표시되어있는 반면, 대도시 칸은 두 개의 아이콘 이 표시되어 있습니다.

주가 증가

이 아이콘 이 표시된 대도시 칸에 건설할 때, 혹은 배당금 트랙을 전진시키는 동안 아이콘 위를 지나는 경우 주가 트랙에서 해당 철도 회사의 주가 마커를 오른쪽으로 1칸 이동시킵니다.

대도시 연결

철도 회사가 직접 혹은 임대한 노선을 통해 다섯 개의 대도시에 연결된 경우 특별 배당금이 지급됩니다. 대도시 연결 보너스 옆에 있는 철도 회사의 색깔을 찾습니다. 각 주주는 그 철도 회사의 주식을 소유한 만큼의 금액을 받습니다. 또, 철도 회사는 구매되지 않은 주식만큼의 금액을 받습니다. 철도 회사의 돈을 철도 회사 자산 영역에 놓습니다.

주가 불이익

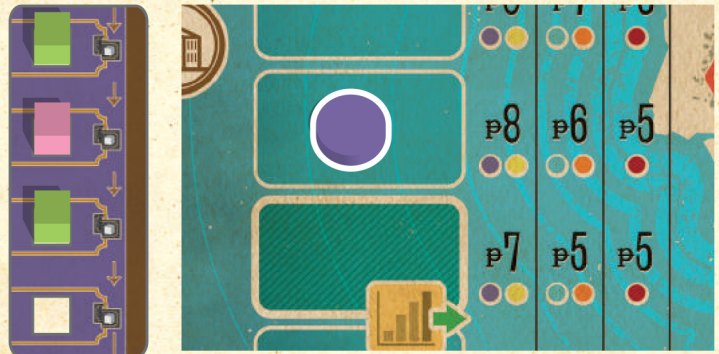
철도 회사의 건설 차례를 진행하는 과정에서 철도 회사가 노선을 새로운 도시나 새로운 대도시에 연결하지 않으면 불이익을 받습니다.

플레이어가 소유한 1주당 철도 회사의 주가가 1칸씩 떨어집니다.

예시: 플레이어가 3개의 주식을 소유한 철도 회사가 건설 차례 도중 새로운 도시 칸이나 대도시 칸에 도달하지 못했습니다. 주가 트랙에서 3칸 떨어트립니다.

배당금

철도 회사가 건설 라운드에 차례대로 건설을 마친 후, 은행이 모든 철도 회사의 주주들에게 배당금을 지불합니다. 철도 회사 배당금 토큰 옆에 위치한 배당금 트랙의 각 칸은 철도 회사들에게 1주당 지급해야하는 배당금을 표시합니다. 철도 회사 배당금 토큰 옆에 위치한 철도 회사의 색깔을 찾아 배당금 트랙에 쓰인 만큼을 주식을 가진 플레이어와 구매되지 않은 주식에게 지불합니다. 표시된 비용은 철도 회사의 주식을 가진 플레이어의 주식만큼 지불되고, 구매되지 않은 주식에 대해서도 철도 회사 자산 영역에 지불됩니다.



예시: 배당금 트랙의 보라 철도 회사 토큰이 놓인 칸 옆에, 1주당 p8(보라색 점 위에 쓰인 가치)를 지불해야하는 것을 볼 수 있습니다. 보라 철도 회사의 계획 타일을 보면, 초록 플레이어가 p16(각각 p8인 두 주식)을 받고, 분홍 플레이어가 p8을 버는 것을 확인할 수 있습니다. 그리고 보라 철도 회사가 p8을 벌어들여 철도 회사 자산 영역으로 지불되는 것 또한 볼 수 있습니다.

주가 제한

철도 회사의 주가는 주가 트랙의 가장 왼쪽 칸을 지나가거나 혹은 가장 오른쪽 칸을 넘어갈 수 없습니다.

게임 종료

마지막 건설 라운드가 끝날 때, 게임이 종료됩니다. 모든 플레이어는 가지고 있는 모든 현금과 주식의 가치를 더합니다. 각 철도 회사의 주식들은 주가 트랙 위에 있는 해당하는 가치 마커만큼의 가치를 지닙니다. 가장 많은 돈을 가진 플레이어가 게임에서 승리합니다. 동점인 경우 무승부로 취급합니다.

크레딧

디자인: Tom Russell

아트워크: Ian O'Toole

개발: Tim Coles

편집: Travis D. Hill

프로젝트 관리: Clay Ross

한국어 번역/편집: Ch Yu(<https://rigmarole.blog>)