

# 엔데버

## 대항해시대

### 위업 규칙서

 12+
  2-5
  75-100 mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

대항해시대(1571-1862)는 전 세계에 널리 퍼져 있는 수많은 지역이 하나로 연결되는 대격변의 시대였습니다. 범선들이 전 세계 항구들을 하나로 연결했습니다. 정복, 무역, 충성, 전쟁, 그리고 사상들이 이전과는 다른 속도로 바다를 통해 급속히 퍼졌습니다. 단지 이 몇 세기 동안, 거의 모든 문명은 역사의 방향을 바꿔버린 사건들로 가득했습니다.

이 위업 규칙을 사용하면 원작 엔데버의 규칙은 유지하면서, 몇 가지 사건의 조각들을 경험해 볼 수 있습니다. 그러나, 그 시대의 이야기들은 당신의 삶 속에 생생하게 다가올 것입니다.

### 위업이란?

위업들은 엔데버: 대항해시대의 가장 극적인 요소입니다. 각 위업은 대항해시대의 역사적 사건이나 발견을 묘사합니다. 그리고 이는 게임에 등장하는 두 지역과 관련이 있습니다. 각 위업은 게임 시작 시에는 활용할 수 없지만, 두 지역이 열리면 그때부터 그 지역에 관련된 위업을 활용할 수 있습니다.

게임을 할 때마다 세 가지 위업을 무작위로 (또는 선택해서) 사용합니다. 이러한 방식 때문에 상상할 수 없을 만큼 다양한 플레이 환경이 만들어집니다. 또한, 게임의 배경과 그 시대적 분위기를 풍부하게 만들어줍니다. 플레이어들은 지금껏 경험치 못했던 흥분 속으로 빠져들게 될 것입니다.

이 규칙서는 위업의 준비, 게임 시 활용, 점수 계산 방법에 대한 내용입니다. 또한, 각 위업의 상세한 설명도 포함되어 있습니다.

금성의 일면 통과	...9쪽
남해 회사	...7쪽
네덜란드 동인도회사	...6쪽
마닐라 갈레온	...8쪽
사략 허가증	...11쪽
세계화	...10쪽
스페니쉬 메인	...6쪽
아이티 혁명	...11쪽
예수회 수사의 선교활동	...7쪽
제국주의	...5쪽
지하 철도	...8쪽
초석 비축	...4쪽
향신료 무역	...10쪽
해적 공화국	...5쪽
해가 지지 않는 나라	...9쪽

위업 규칙은 엔데버: 대항해시대 게임을 처음, 또는 두 번째 하는 플레이어에게 추천하지 않습니다. 게임에 좀 더 익숙해진 후 도전하시기 바랍니다. 그러나, 한번 위업 규칙에 발을 들여놓는다면 결코 되돌아갈 수는 없을 것입니다!



# 위업 전용 내용물

## 위업 타일 15개

**위업 번호**  태국주의

**배경** 유럽 국가의 무력 퇴사들은 스스로 강력한 군사조직이 되었습니다. 그들은 국경장하는 인도와 극동 시장을 확보하려 스스로 국지진을 벌이며 치열한 경쟁을 벌였습니다. 결국, 이 지역은 수십 년간 혼돈 속에 빠져들고 말았습니다.

**추가 준비** 게임을 시작할 때 인도나 극동의 도시와 이어진 모든 연결마다 해상 봉쇄 토큰을 한 개씩 놓습니다. 이 해상 봉쇄 토큰이 있는 연결은 어떤 방법을 써도 차지하거나 점유하거나 사용할 수 없습니다.

**지속되는 규칙** 인도나 극동에 있는 도시를 공격할 때, 만약 공격자가 공격을 목표로 한 도시와 해상 봉쇄 토큰이 있는 연결로 이어진 도시를 점유하고 있다면 공격자 측 전사자가 발생하지 않습니다.

**행동** 극동이나 인도의 공해 중 하나로 선택한 다음, 즉시 같은 지역에서 일반  행동을 실행합니다.

연결에 있는 해상 봉쇄 토큰  한 개와 함께 있던 무역 토큰도 가져옵니다.

**게임 종료 시 점수 계산** 인도나 극동에 있는 도시와 이어진 연결 중, 자신이 차지한 연결한 개당  을 얻습니다. 자신이 보유한 해상 봉쇄 토큰  한 개당  을 얻습니다.

**지역 문장**  

**토큰 놓는 곳** 게임 준비 시 위업 전용 토큰을 여기에 정해진 만큼 놓습니다.

**관련 지도** 

동과를 관측하고 기록하기입니다. 그는 그 후, 전설의 대륙 탐내평상을 항해하던 중 발견했습니다.

● 토큰 하나를 빈칸에 놓고 해당 보상을 즉시 얻습니다.

인양 타히타까지 토큰이 놓였고 이 타일에 자기  이 가장 (또는 동점으로) 많이 놓였다면, 이 타일에 놓인  토큰 한 개당  을 얻습니다.

## 위업 열쇠 6개

이 열쇠들은 위업과 관련된 지역이 열렸을 때 해당 위업에 놓이고, 열쇠 두 개가 모두 놓이면 해당 위업이 활성화되었다는 것을 나타냅니다.



## 위업 방패 15개

각 플레이어는 자기 색깔 위업 방패 3개를 가집니다. 자기 방패를 사용해 자신이 관련된 위업을 표시합니다.



## 특정 위업에 사용하는 내용물

### 개량된 대포 6개

조선 비축



### 해적선 1개

해적 공화국



### 해상 봉쇄 토큰 9개

태국주의



### 요새화 토큰 10개

스페인어 메인 & 네덜란드 동인도회사



### 선교회 토큰 5개

예수회 수사의 선교활동



### 주식 토큰 5개

남해 회사



### 갈레온 토큰 8개

마닐라 갈레온



### 자유 토큰 5개

지하 철도



### 통과 토큰 8개

금성의 일면 통과





# 위업 준비

기본 규칙에서 설명한 대로 게임을 준비합니다. 원한다면 각자 자기 시작 건물을 선택하기 전에 위업 준비를 완료할 수 있습니다. 어떤 위업을 사용하는지가 선택에 영향을 미치지 않습니다.

**1 위업 타일.** 위업 타일 15개를 앞면이 보이지 않게 잘 섞습니다. 무작위로 위업 토큰 3개를 뽑습니다. 또는, 원하는 방법으로 게임에 사용하고 싶은 위업을 선택할 수도 있습니다. 이렇게 뽑은 위업 타일 3개를 게임판 옆에 나란히 두고 남은 타일은 게임 상자에 넣어 둡니다.

**2 위업 준비.** 각 위업마다 추가 준비 사항을 확인하고, 특정 위업에 사용하는 내용물은 규칙에 따라 해당 위업 또는 게임판에 놓습니다.

**3 열쇠.** 각 위업에는 지역 문장이 2개씩 있습니다. 총 여섯 문장에 대하여 해당 지역의 총독 카드 (근처 또는) 위에 해당 지역 문장 하나당 열쇠 한 개씩을 놓습니다.

어떤 지역에는 열쇠가 여러 개 놓일 수 있고 어떤 지역에는 열쇠가 없을 수도 있습니다. 이것이 일반적인 상황입니다.

**4 방패.** 각 플레이어의 플레이어 트레이에는 방패 3개를 놓을 수 있는 곳이 하나 있습니다. 플레이어는 방패를 이곳에 보관하다가 이후에 위업이 활성화되면 방패를 사용합니다.



# 위업을 활성화하는 방법

지역들과 마찬가지로 위업들도 게임 시작 시에는 모두 닫힌 상태입니다. 게임 진행 중, 어떤 지역이 열리고 그 지역 총독 카드를 가져갈 때, 그곳에 열쇠가 있다면 그 열쇠를 위업 타일의 해당 지역 문장에 올려놓습니다.

한 위업 타일의 두 문장 모두에 열쇠가 올라가면 (즉, 해당 지역 두 곳이 모두 열린 상태가 되면) 해당 위업이 활성화되어 그때부터 플레이에 영향을 줍니다!

그런 다음, 해당 위업에 관련된 지역 두 곳 모두에 주둔하고 있는 플레이어는 자신의 방패 하나를 공급처에서 가져와 해당 위업 타일 위에 놓습니다. 이는 해당 플레이어가 그 위업의 기능에 영향을 주고 받고 있다는 표시임과 동시에 게임 종료 시, 해당 위업으로 점수를 얻을 수 있음을 나타냅니다.

만약, 이후에 어떤 플레이어가 이 두 지역 모두에 주둔한 것이 처음이라면 자신의 방패 하나를 해당 위업 타일에 놓습니다. 만약 어떤 위업의 지역 중 한 곳에 주둔한 원반이 모두 사라진 플레이어는 해당 위업과 접점을 잃고 자신의 방패를 제거합니다.

- A** 예를 들어, 북아메리카가 열릴 때, 해당 총독 카드에 있는 열쇠를 북아메리카 문장이 있는 위업에 놓습니다. 이 경우, 스페니쉬 메인에 열쇠 하나를 놓습니다.
- B** 이후 남아메리카가 열릴 때, 해당 총독 카드에 있는 열쇠가 분배됩니다. 이 경우 금성의 일면 통과에 하나, 스페니쉬 메인에 하나를 놓습니다. 스페니쉬 메인의 문장 두 곳에 모두 열쇠가 놓였기 때문에, 스페니쉬 메인에 활성화됩니다.
- C** 북아메리카와 남아메리카 모두에 자신의 원반이 주둔해 있는 플레이어는 모두 자신의 방패 중 하나를 위업 타일에 놓아 해당 위업을 사용할 수 있음을 표시합니다. 이 경우 빨간색과 노란색 플레이어가 자신의 방패를 놓았습니다.





# 위업과의 상호작용

어떤 위업에 자신의 방패가 있는 플레이어라면 누구든 (건물을 활성화하거나 행동 토큰을 소비하면서 활성화한) 자신의 일반 행동을 사용해 해당 위업의 고유한 방법에 따라 상호작용할 수 있습니다. 모든 위업은 저마다 새롭고 다양한 기회를 제공하며 그 내용은 위업 타일에 적혀 있습니다.

각 위업 타일에는 어떤 종류의 행동으로 어떤 기능을 활성화시킬 수 있는지 자세히 적혀 있습니다. (건물을 활성화시켰든 파란색 토큰을 사용했든 상관 없이) 어떤 행동을 특정 위업의 기능을 활성화시키는 데 사용하면, 그 행동의 일반적인 실행 과정을 밟지 않습니다. 그대신, 위업 타일에 설명된 대로 실행됩니다. 그에 대한 설명이 해당 타일에 모두 적혀 있습니다.



몇몇 위업의 기능들은 특정한 무역 토큰을 소비할 수 있게 합니다. 토큰을 소비하려면 반드시 해당 실제 토큰을 자신의 플레이어 매트에 보유하고 있어야 합니다 (반드시, 실제 무역 토큰이어야 합니다. 통과 토큰이나 자유 토큰, 또는 토큰으로 쓸 수 있는 원반 같은 다른 대체품은 안 됩니다). 그런 다음, 해당 토큰을 게임에서 제거하고 그만큼 자신의 속성 트랙의 큐브를 조정합니다.



몇몇 위업의 기능들은 자신의 공급처에서 항구로 원반을 가져올 수 있게 합니다. 만약 자기 공급처의 원반이 바닥이면, 가져올 수 없습니다.

각 위업에는 게임 중 쓸 수 있는 기능뿐만 아니라 게임 종료 시 점수를 얻을 수 있는 기회를 줍니다. 점수 계산을 할 때, 다른 점수를 계산하기 전에 위업으로 얻는 점수를 먼저 계산합니다. 오직 해당 위업에 방패가 있는 플레이어만, 그 위업의 특별한 기준에 따라 점수를 받는 기회를 얻습니다.

점수 기록 용지의 맨 처음 세 줄은 위업을 위한 자리입니다. 각 위업으로 얻은 점수를 위업의 이름과 함께 이곳에 적습니다.



예를 들어, **빨간색**과 **노란색 플레이어**는 자신의 행동을 스페니쉬 메인 위업의 기능을 활성화시키는 데 사용할 수 있습니다.



스페니쉬 메인의 첫 번째 기능은 공격 행동으로 활성화시킬 수 있습니다. **빨간색 플레이어**는 자신의 차례에 공격 행동이 가능한 건물을 활성화시키거나 공격 토큰을 소비해 이 기능을 활성화시킬 수 있습니다.

이렇게 했을 때, (일반 공격 행동을 하는 대신) 이 위업의 공격 - 활성화 기능을 발동할 수 있습니다.



게임이 끝났을 때, 각 위업마다 고유한 기준에 따라 점수를 줍니다. 스페니쉬 메인의 경우, **빨간색**과 **노란색 플레이어**는 북아메리카와 남아메리카에서 각자 자신이 점유한 요새화된 도시마다 추가 명예 점수를 얻게 됩니다.

# 각 위업의 상세 설명

## 초석비축

**초석비축**

초석은 화약을 만들 때 제일 중요하면서도 구하기 힘든 원료입니다. 인도에서 양질의 초석을 수입하는 것은 서유럽 무역과 전쟁의 중요한 요소입니다. 몇몇 역사가들은 인도산 초석의 대규모 비축을 미국 남북전쟁의 결정적 요인으로 생각합니다.

**공격 행동** 한 번을 일반 규칙처럼 실행합니다. 단,

- 만약 이곳에 자신의 이 없다면, 자신의 전사자를 이곳에 놓을 수 있습니다.
- 만약 이곳에 자신의 이 있다면, 이 원반을 전사자로 버릴 수 있습니다.

**산입 토큰** 하나를 소비해 개량된 대포 마커 하나를 가져올 수 있습니다.

는 건물을 활성화시키는 데 아직 일꾼처럼 사용할 수 있습니다. 이는 월급 단계에 자동으로 항구로 돌아옵니다. 할 필요가 없습니다.

**자기 보유인** 한 개당 한 개당 한 개당

게임 종료 시 이상 보유 시, 자기 건물과 남은 행동 토큰에 있는 기호 한 개당 한 개당

열어야 하는 지역: 북아메리카와 인도

준비: 개량된 대포 마커 여섯 개를 이 위업의 토큰 놓는 곳에 놓습니다.

**기능 1 (공격 행동):** 공격 행동을 기본 규칙대로 실행합니다. 만약 이 위업 타일 위에 자신의 원반이 없었다면, 이번 공격으로 발생한 자신의 전사자를 이곳에 놓을 수 있습니다. 만약 자신의 원반이 이 타일 위에 이미 있었다면, 이 원반을 전사자로 대신 버릴 수 있습니다.

**기능 2 (카드 뽑기 행동):** 자신의 플레이어 매트에 있는 산업 무역 토큰 하나를 소비해 이 타일 위에 있는 개량된 대포 토큰 하나를 (만약 남아 있다면) 가져오고, 사용하기 전까지 자기 항구에 보관합니다. 한 플레이어가 개량된 대포를 여러 개 보유할 수도 있습니다.



개량된 대포는 공격 행동이 표기된 건물을 활성화시키는 데만 쓸 수 있는 원반처럼 취급합니다.(활성화하려는 건물의 활성화 칸에 놓아 사용합니다.)

• 만약 활성화된 건물로 공격 말고 다른 행동도 할 수 있다면, 공격 대신 다른 행동을 선택할 수도 있습니다.

• 해당 건물에 일반 원반 하나를 놓았을 때와 정확히 같은 방법으로 실행합니다. 개량된 대포로도 일반 행동과 위업의 기능을 발동시킬 수 있습니다.

• 개량된 대포는 월급 단계에 월급을 주지 않고 자동으로 자신의 항구로 돌아옵니다. 그러나 다른 방법으로는 돌아오게 할 수 없습니다.

**게임 종료 시 점수 계산:**  
자신이 보유한 개량된 대포 한 개당 명예 1점을 얻습니다. 개량된 대포를 적어도 1개 이상 보유했다면, 자신의 건물과 남은 행동 토큰에 있는 공격 기호 한 개당 명예 1점을 얻습니다.



## 해적공화국

### 해적 공화국

비하마의 나소는 해적이 된 사악선들에 정령당한 다음부터 "해적 공화국"의 실장이 되었습니다. 나소는 몇 년간 수 차례의 공격을 견뎠지만, 후드 로저스가 해적들에게 사면을 제안하면서 다시 영국의 통치를 받게 됩니다.




**한 개로 나소를 차지하고** 을 북아메리카나 카리브 제도의 요새화되지 않은 도시로 옮깁니다. 그런 다음 그 도시에 있는 모든 을 로큰을 모두 파괴합니다. 만약 나소에 이미 이 이미 있었다면 (누구의 것이든 상관 없이) 그 원반을 이 바로 전에 있었던 도시로 옮깁니다.

**총독 카드 하나를 버리고 나소와 나소 총독 칸에** 을 하나의 놓아 차지합니다. 을 게임에서 제거합니다. 이 위업은 더는 게임에서 사용할 수 없습니다. 만약 나소에 이미 이 있었다면 (누구의 것이든 상관 없이) 그 원반을 이 바로 전에 있었던 도시로 옮깁니다.

**게임 종료 시** 자신이 나소 칸을 점유했다면 을 얻습니다. 자신이 나소의 총독이라면 을 얻습니다.

**게임 종료 시 점수 계산:**  
만약 자신이 이 위업에 있는 나소 칸을 차지하고 있다면 명예 1점을 얻습니다. 만약 자신이 이 위업에 있는 나소 총독 칸을 차지하고 있다면 명예 3점을 얻습니다.

**열어야 하는 지역:** 카리브 제도와 북아메리카

**준비:** 이 위업의 나소 칸에 해적선을 놓습니다.

**기능 1 (선적 행동):** 자신의 항구에서 원반 하나를 가져와 이 위업에 있는 나소 칸에 놓습니다. 만약 나소 칸에 다른 원반이 있다면 이 원반을 현재 해적선이 있는 도시로 옮깁니다. 그런 다음 해적선을 현재 위치에서 북아메리카나 카리브 제도에 있는 요새화되지 않은 다른 도시로 옮깁니다. 그 도시에 있는 원반은 모두 소유자의 공급처에 되돌려 놓고, 그 도시에 있는 토큰은 게임에서 제거합니다.



**기능 2 (공격 행동):** 자신의 플레이어 매트에 있는 총독 카드 하나를 버립니다. 자신의 항구에 있는 원반 하나를 나소 칸에 놓습니다. 만약 나소 칸에 다른 원반이 이미 있었다면, 그 원반을 현재 해적선이 있는 도시로 옮기고 해적선을 게임에서 제거합니다. 그런 다음 자신의 항구에 있는 원반 하나를 나소 총독 칸에 놓습니다.

**일단 나소 총독 칸을 누군가 차지하면, 이 위업은 더는 게임에서 사용할 수 없습니다(게임 종료 시 점수 계산은 제외).**

## 제국주의

### 제국주의

유럽 국가의 무역 회사들은 스스로 강력한 군사조직이 되었습니다. 그들은 금성강하는 인도와 극동 시장을 확보하기 스스로 국지전을 벌이며 치열한 경쟁을 벌였습니다. 결국, 이 지역은 수십 년간 혼돈 속에 빠져들고 말았습니다.

**게임 시작할 때** 인도나 극동의 도시와 이어진 모든 연결마다 해상 봉쇄 토큰을 개씩 놓습니다. 이 해상 봉쇄 토큰이 있는 연결은 어떤 방법을 써도 차지하거나 점유하거나 이용할 수 없습니다.

- 인도나 극동에 있는 도시를 공격할 때, 만약 공격자가 공격을 목표로 한 도시와 해상 봉쇄 토큰이 없는 연결로 이어진 도시를 점유했고 있다면 공격자 측 전사자가 발생하지 않습니다.

**극동이나 인도의 공해 중 하나로 선적한 다음,** 즉시 같은 지역에서 일한 을 행동을 실행합니다.

**연결에 있는 해상 봉쇄 토큰** 한 개와 함께 있던 무역 토큰도 가져옵니다.


**인도나 극동에 있는 도시와 이어진 연결 중,** 자신이 차지한 연결 한 개당 을 얻습니다. 자신이 보유한 해상 봉쇄 토큰 한 개당 을 얻습니다.

**게임 종료 시**

**게임 종료 시 점수 계산:**  
인도나 극동에 있는 도시와 이어진 연결 중, 자신이 차지한 연결 하나 당 명예 1점을 얻습니다. 자신의 항구에 있는 해상 봉쇄 토큰 한 개당 명예 1점을 얻습니다.

**열어야 하는 지역:** 극동과 인도

**준비:** 해상 봉쇄 토큰을 극동과 인도에 있는 도시와 이어진 모든 연결에 하나씩 놓습니다. 해당 연결에 있는 무역 토큰을 덮어 놓습니다(이 토큰들은 게임 중 누구나 살펴볼 수 있습니다).



**해상 봉쇄 토큰이 어떤 연결에 있는 한, 해당 연결과 그곳에 있는 무역 토큰은 다른 위업의 효과를 포함한다** 다른 어떤 방법으로도 차지하거나, 점유하거나, 얻거나, 이용할 수 없습니다.

**지속되는 규칙:** 이 위업이 일단 활성화되면, 인도와 극동에 있는 도시를 공격할 때, 만약 공격자가 공격을 목표로 한 도시와 해상 봉쇄 토큰이 없는 연결로 이어진 도시를 점유했고 있다면 공격자는 전사자가 발생하지 않습니다.

**기능 1 (선적 행동):** 극동이나 인도의 공해 중 하나로 선적한 다음, 즉시 같은 지역에서 일반 공격 행동을 한 번 실행합니다.

**기능 2 (공격 행동):** 한 연결에 있는 해상 봉쇄 토큰을 하나 가져와 자기 항구에 보관합니다. 만약 그 해상 봉쇄 토큰 아래에 무역 토큰이 있다면 그 토큰도 가져옵니다. 한 플레이어가 해상 봉쇄 토큰을 게임 중 여러 개 보유할 수 있습니다.



## 스페니쉬 메인

### 스페니쉬 메인

스페니쉬 메인인 스페인이 다스렸던 북, 중앙, 남아메리카에 걸친 초승달 모양 영토이며, 이곳에서 막대한 부를 축적해 스페인 본토로 보냈습니다. 스페인은 그들의 이익을 지키기 위해 해안을 따라 강력한 요새를 건설했습니다.




자신이 점유했던 북아메리카나 남아메리카에 있는 도시 하나를 요새화합니다.

즉시 북아메리카와 남아메리카에 있는 현재 자신이 점유했던 요새화된 도시 한 개당  행동을 한 번씩 합니다.  
(이 기능은 플레이어가 매 라운드당 최대 한 번씩만 쓸 수 있습니다.)

북아메리카나 남아메리카에 있는 자신이 점유했던 요새화된 도시마다 해당 도시의  만큼 점수를 얻습니다.



### 게임 종료 시 점수 계산:

북아메리카와 남아메리카에 있는 자신이 점유했던 요새화된 도시마다 해당 도시의 명에 점수만큼 점수를 얻습니다(그 도시에 표기된 명에 점수 1점 또는 2점).

열어야 하는 지역: 북아메리카와 남아메리카

준비: 요새화 토큰 8개를 이 위업의 토큰 놓는 곳에 놓습니다.

기능 1 (공격 행동): 이미 자신이 점유했던 북아메리카나 남아메리카에 있는 도시 하나를 요새화합니다.



도시를 요새화하면, 요새화 토큰 하나를 해당 위업에서 가져와 그 도시에 있는 자신의 원반 아래에 놓습니다. 요새화된 도시를 공격하는 공격자는 전사자를 1명이 아니라 2명 희생시켜야 합니다. 요새화된 도시가 공격받으면 그 요새화 토큰은 관련 위업 타일에 되돌려 놓습니다.

기능 2 (선적 행동): 즉시 북아메리카와 남아메리카에 있는 현재 자신이 점유했던 요새화된 도시 한 개당 지불 행동을 한 번씩 합니다. 각 플레이어는 이 기능을 매 라운드마다 최대 한 번씩만 발동시킬 수 있습니다.

## 네덜란드 동인도회사

### 네덜란드 동인도회사

네덜란드 동인도회사는 최초의 진정한 다국적 기업으로 여겨집니다. 네덜란드 동인도회사는 전쟁을 일으키고, 조약을 맺고, 식민지를 세우고, 고유의 화폐를 발행할 힘이 있었습니다. 그들의 케이프타운 식민지는 막대한 이윤을 보장하는 바타비아의 향신료 시장까지 먼 항해를 이뤄냈습니다.




자신의 빈 건물 하나를 공급처에 되돌려 놓고 그보다 최대 1단계 높은 등급 건물 중 하나를 공급처에서 가져옵니다. 이때,  토큰 하나를 소비하면 대신, 그보다 최대 2단계 높은 등급 건물 하나를 가져올 수 있습니다.

바타비아 또는 케이프타운을 점령합니다.

바타비아 또는 케이프타운을 공격하거나 요새화합니다.




게임 종료 시 점수를 계산합니다.

만약 자신이 요새화된 케이프타운을 점유했다면 자기 건물에 있는 건물 등급 기호 4개당 명에 1점씩을 얻습니다(예를 들어, 극장에는 건물 등급 기호가 3개 있습니다). 만약 자신이 요새화된 바타비아를 점유했었다면 자기 건물과 남은 행동 토큰에 있는 선적 기호 한 개당 명에 1점을 얻습니다.

### 게임 종료 시 점수 계산:

만약 자신이 요새화된 케이프타운을 점유했었다면 자기 건물에 있는 건물 등급 기호 4개당 명에 1점씩을 얻습니다(예를 들어, 극장에는 건물 등급 기호가 3개 있습니다). 만약 자신이 요새화된 바타비아를 점유했었다면 자기 건물과 남은 행동 토큰에 있는 선적 기호 한 개당 명에 1점을 얻습니다.



지도에 있는 각 칸을 점유했다면 그 칸에 표기된 명에 점수를 얻습니다(각 칸마다 1점). 두 칸을 모두 차지해 연결을 점유했다면 1점을 얻습니다.

열어야 하는 지역: 극동과 아프리카

준비: 요새화 토큰 2개를 이 위업의 토큰 놓는 곳에 놓습니다.

기능 1 (카드 뽑기 행동): 자기 플레이어 매트에 있는 빈 건물 하나를 공급처에 되돌려 놓습니다. 그런 다음, 공급처에 있는 건물 하나를 선택해 대신 가져옵니다. 이렇게 새로 가져올 수 있는 건물의 최대 등급은 되돌려 놓은 건물의 등급보다 1단계 높은 등급까지입니다. 이때, 자신의 플레이어 매트에 있는 산업 무역 토큰 하나를 소비하면 되돌려 놓은 건물의 등급보다 최대 2단계 높은 건물까지도 그 한계를 높여 가져올 수 있습니다.

기능 2 (점령 행동): 자신의 항구에 있는 원반 하나를 이 위업에 있는 바타비아 또는 케이프타운을 차지합니다. 단, 해당 도시가 비어 있어야 합니다.

다른 위업을 포함해 모든 게임의 요소로서 바타비아는 극동에 있는 일반 도시처럼, 케이프타운은 아프리카에 있는 일반 도시처럼 취급합니다.

기능 3 (공격 행동): 만약 상대가 그곳을 점유했고 있다면 바타비아나 케이프타운을 목표로 일반 공격처럼 실행할 수 있습니다. 또는 자신이 점유했고 있는 바타비아나 케이프타운을 요새화할 수 있습니다.



도시를 요새화하면, 요새화 토큰 하나를 해당 위업에서 가져와 그 도시에 있는 자신의 원반 아래에 놓습니다. 요새화된 도시를 공격하는 공격자는 전사자를 1명이 아니라 2명 희생시켜야 합니다. 요새화된 도시가 공격받으면 그 요새화 토큰은 관련 위업 타일에 되돌려 놓습니다.



## ☞ 예수회 수사의 선교활동

### ☞ 예수회 수사의 선교활동

예수회는 기독교와 서구 문명을 세계로 퍼뜨리는 데 중요한 역할을 했습니다. 예수회 수사들은 신앙을 전하는 과정 중 어떠한 상황도 견뎌냈으며, 그들의 열정이 때로는 서구 열강의 식민주의와 갈등을 빚기도 했습니다.

**자기** 토큰 하나를 소비하고 이 위업 타일에 있는 선교회 토큰 하나를 (달린 지역이든 자신이 주둔하지 않은 지역이든 상관 없이) 아무 빈 도시에 놓습니다. 그런 다음, 즉시 자신의 항구에서 하나를 가져와 그곳을 점령합니다.

**원하는 선교회 토큰** 하나를 (이 위업 타일을 포함해) 현재 위치에서 자신이 점유했던 도시로 옮깁니다. 그런 다음, 토큰 하나를 소비하면 을 얻습니다.

**자신이 점유했던 도시 중** 기가 있는 도시마다 을 얻습니다.






선교회 토큰이 있는 도시는 공격할 수 없습니다.

**게임 종료 시** 자신이 점유했던 도시 중 선교회가 있는 도시마다 명에 1점을 얻습니다.

열어야 하는 지역: 남아메리카와 인도

준비: 선교회 토큰 5개를 이 위업의 토큰 놓는 곳에 놓습니다.

**기능 1 (선적 행동):** 자기 플레이 매트 위에 있는 영향력 무역 토큰 하나를 소비하고 이 위업 타일 위에 있는 선교회 토큰 하나를 (남아 있다면) 가져가 (원반이 없는) 빈 도시에 놓습니다(달린 지역이든 자신이 주둔하지 않은 지역이든 상관 없습니다). 그런 다음, 즉시 자신의 항구에 있는 원반 하나를 놓아 그 도시를 점령합니다(그 지역이 열리지 않았거나 자신이 주둔하고 있지 않아도 됩니다). 그곳에 있던 무역 토큰도 가져갑니다.

선교회 5개가 모두 게임판에 놓이면, 이 기능은 더는 활성화시킬 수 없습니다.

**기능 2 (점령 행동):** 원하는 선교회 토큰 하나를 (이 위업 타일을 포함해) 현재 위치에서 자신이 점유했고 있는 도시로 옮깁니다.

**그런 다음,** 자신의 플레이어 매트 위에 있는 문화 무역 토큰 한 개를 소비하면 자신의 공급처에 있는 원반 2개를 자신의 항구로 가져올 수 있습니다.



선교회가 있는 도시는 절대 공격받지 않습니다. 선교회를 옮길 때, 해당 도시와 충분히 가까이 두어 어떤 도시에 선교회가 있는지 잘 구분이 되도록 합니다.

## ☞ 남해 회사

### ☞ 남해 회사

남해 회사는 남아메리카와 카리브 제도를 상대로 영국 무역 독점권을 가진 영국의 합자 회사였습니다. 사실상, 속직 스페인이 남아메리카와 카리브 제도를 장악했기 때문에 이익을 만들어 낼 현실적인 방법은 없었습니다. 기쁨이 터지기 전까지 주가는 급등했고, 끝까지 남은 투자자들은 파멸하고 말았습니다.

회사를 시작 전에 가까운 빈칸에 놓습니다. 만약, 바로 왼쪽 (회살표가 가리키는 칸에 원반이 있다면 해당 원반의 소유자는 주식 토큰 하나를 선택합니다. 이 주식 토큰을 게임에서 제거하면 위에 표기된 보너스를 얻습니다. 아니면, 주식을 보관하고 아래 보너스 게임 중 유지합니다(한번 결정하면 바꿀 수 없습니다). 만약 마지막 칸이 채워지면, 거품이 붕괴합니다! 이 타일에 있는 모든 을 각 소유자의 공급처에 되돌려 줍니다. 모든 주식을 게임에서 제거합니다. 이 위업은 더는 플레이에 영향을 주지 않습니다.

**게임 종료 시** 이 위업 타일에 있는 자기 원반 1개당 명에 2점을 얻습니다.






열어야 하는 지역: 남아메리카와 카리브 제도

준비: 주식 토큰 다섯 개를 이 위업의 토큰 놓는 곳에 놓습니다.

**기능 1 (선적 행동):** 자신의 항구에서 원반 하나를 가져와 시작 칸부터 투자 트랙을 따라 다음 빈칸에 놓습니다. 만약 그 칸에 주식 기호가 있다면, 그 칸에 나온 화살표가 가리키는 칸에 놓인 원반의 소유자가 이 위업에 있는 주식 토큰 하나를 선택해 가져갑니다(남은 주식을 보고 자신이 원하는 주식을 선택할 수 있습니다).

주식을 가져오면 즉시 해당 주식을 게임에서 제거하고 해당 토큰의 절반 위에 표기된 보너스를 받을 수 있습니다. 또는, 해당 주식을 보관하고 토큰의 절반 아래에 표기된 이점을 게임 중 유지할 수 있습니다(일단 주식을 보관하기로 결정을 하면, 이후 해당 토큰을 버리고 위에 표기된 보너스를 받을 수 없습니다).

만약 투자 트랙의 마지막 칸이 차면, “거품이 붕괴”합니다. 이 위업에 있는 모든 원반은 각자 소유자의 공급처에 되돌려 놓습니다. 플레이어가 가진 주식 토큰은 모두 게임에서 제거하며, 그 토큰으로 인한 이점도 사라집니다.

일단 거품이 붕괴되면 이 위업은 더는 게임에 영향을 주지 않습니다. 게임 종료 시 얻는 점수도 없습니다.

자기 공급처에서 원반 한 개를 가져와 자기 항구에 놓습니다.



점수 계산 시 명에 1점을 얻습니다.

즉시 지불 행동을 한 번 실행합니다.



점수 계산 시 명에 1점을 얻습니다.

자기 공급처에서 원반 두 개를 가져와 자기 항구에 놓습니다.



건설 단계에 자신의 건설 등급이 1단계 올라갑니다.



## 8 마닐라 갈레온

### 마닐라 갈레온

1536년, 안드레스 데 우르다네타는 마닐라에서 대항양을 지나 아카폴코 가는 중대한 동쪽 항로를 발견하고 계획을 세운 뒤, 역사상 두 번째 세계 일주를 해냈습니다. 마닐라 갈레온은 250년간 이 항로를 따라 항해했으며, 대양을 가로질러 수많은 무역품과 부를 가져왔습니다.

게임 시작 시 각 플레이어의 공급처에서 8개씩을 가져와 마닐라에 놓습니다.

자신의 8개 하나를 마닐라 또는 아무 지역 공해에서 다른 열린 지역의 공해로 옮깁니다.

만약 극동 또는 마닐라에서 북아메리카로 옮겼다면, 갈레온 토큰 8개를 얻습니다.

만약 북아메리카 또는 마닐라에서 극동으로 옮겼다면, 자기 플레이어 매트에 있는 무역 토큰을 최대 2개까지 위치와 상관 없이 게임판에 있는 무역 토큰과 바꿀 수 있습니다.

보유한 갈레온 토큰 8개당 2점을 얻습니다.



**게임 종료 시 점수 계산:**  
자신이 보유한 갈레온 토큰 한 개당 명에 2점을 얻습니다.

**열어야 하는 지역:** 극동과 북아메리카

**준비:** 각 플레이어의 공급처에서 원반 1개씩을 가져와 이 위업에 있는 마닐라에 놓고, 갈레온 토큰 8개를 이 위업에 있는 토큰 놓는 곳에 놓습니다.

**기능 1 (선택 행동):** 자신의 원반을 마닐라 또는 아무 지역 공해에서 다른 열린 지역의 공해로 옮깁니다.

만약 극동 또는 마닐라에서 북아메리카로 옮겼다면, 이 위업 타일에 있는 갈레온 토큰 한 개를 자기 항구로 (남아 있다면) 가져옵니다. 한 플레이어가 게임 중 갈레온 토큰을 여러 개 가질 수 있습니다.

만약 북아메리카 또는 마닐라에서 극동으로 옮겼다면, 자기 플레이어 매트에 있는 무역 토큰을 최대 2개까지 위치와 상관 없이 게임판에 있는 무역 토큰과 바꿀 수 있습니다 (아직 열리지 않은 지역, 또는 자신이 주둔하지 않은 지역도 가능합니다).

월급 단계 (자신의 월급 등급에 따라 일꾼들에게 월급을 준 다음) 자신이 보유한 갈레온 토큰을 원하는 면이 보이게 돌릴 수 있습니다. 그런 다음, 각 토큰마다 보이는 면에 해당하는 행동을 실행합니다.



일반적인 지불 규칙에 따라 일꾼 1명에게 월급을 줍니다.



자기 공급처에서 원반 한 개를 가져와 자기 항구에 놓습니다.

갈레온 토큰은 이용 시 소모되지 않습니다. 토큰을 얻으면 이후, 월급 단계 때마다 원하는 면으로 이용할 수 있습니다.

## 지하 철도

### 지하 철도

1700년대 중반부터 1800년대 중반까지, 안전가족의 비밀 네트워크와 "안내자들"은 아메리카 대륙의 달을 노예들에게 자유로운 북부 주와 캐나다로 통하는 길을 제공했습니다. 노예제 폐지론자들과 수만 명의 지지자가 이 조적을 안전하게 지켰습니다.

노예 텍 맨 위 카드를 게임에서 제거합니다. 자신의 공급처에서 2개를 가져옵니다.

원 개를 지하 철도에 있는 칸을 따라 시작 칸에 가까운 빈칸에 놓습니다. 그런 다음, 자유 토큰 14 하나를 선택해 가져와 해당 이점을 얻습니다. 이 기능은 해당 칸에 표기된 필요 조건을 만족했을 때만 사용할 수 있습니다. 마지막 칸이 되면, 노예제가 폐지됩니다.

게임 종료 시 점수를 계산합니다.

만약 노예제가 폐지되고 이 타일에 자신의 1개 이상이 있다면, 자신의 건물과 항구에 있는 총 원반 개수 2개당 명에 1점을 얻습니다.



**게임 종료 시 점수 계산:**  
만약 (다른 어떤 방법으로든) 노예제가 폐지되었고, 지하 철도에 자신의 원반이 적어도 1개 이상 있다면, 자신의 건물과 항구에 있는 총 원반 개수 2개당 명에 1점을 얻습니다.

**열어야 하는 지역:** 아프리카와 북아메리카

**준비:** 자유 토큰 다섯 개를 이 위업의 토큰 놓는 곳에 놓습니다.

**기능 1 (카드 뽑기 행동):** 노예 텍 맨 위 카드를 게임에서 제거합니다. 그런 다음 자신의 공급처에서 원반 2개를 가져와 자기 항구에 놓습니다. 제거한 카드의 카드 뽑기 수치는 중요하지 않습니다. 만약 노예 텍에 카드가 없다면, 이 기능을 더는 활성화시킬 수 없습니다.

**기능 2 (점령 행동):** 자신의 항구에 있는 원반 한 개를 가져와 시작 칸부터 지하 철도에 있는 길을 따라 다음 빈칸에 놓습니다. 그런 다음, 이 위업에 있는 자유 토큰 하나를 선택해 가져와 해당 이점을 얻습니다 (남은 토큰을 살펴보고 원하는 것을 고를 수 있습니다).

이 기능은 자신이 원반을 놓을 칸에 표기된 필요 조건을 만족했을 때만 사용할 수 있습니다 (예를 들어, 지하 철도의 첫 번째 칸에 원반을 놓으려면 자신의 산업 점수가 7점 이상이어야 합니다).



자유 토큰도 속성 무역 토큰처럼 얻은 즉시 해당 속성 트랙의 맨 왼쪽에 두고 해당 속성 점수를 한 칸 전진시킵니다.

지하 철도의 마지막 칸이 채워지면, (만약, 이때까지 다른 방법으로 폐지되지 않았다면) 노예제가 폐지됩니다. 노예제 폐지와 관련된 기본 규칙을 따릅니다.

지하 철도에서 자신이 점유한 각 칸마다 표기된 만큼 명에 얻습니다. 명에 기호가 있는 연결의 양쪽 칸을 모두 점유했다면 명에 1점을 얻습니다.



## 16 금성의 일면 통과

**금성의 일면 통과**  
1768년에 제임스 쿡 선장은 금성의 일면 통과를 편측하고 기록하기 위해 첫 번째 태평양 횡단 항해를 시작합니다. 그는 그 후, 전설의 대륙 "테라 오스트랄리스 인코그니타"를 찾아 남태평양을 항해하던 중 뉴질랜드와 오스트레일리아 동쪽 해안을 발견했습니다.

○ 하나를 다음 빈칸에 놓은 다음, ○ 토큰 하나를 선택해 기차의 해당 칸에 놓습니다.  
○ 게임 종료 시 점수를 계산합니다.  
○ 토큰 하나를 빈칸에 놓고 해당 보상을 즉시 얻습니다.  
○ 이 기차 (또는 동점으로) 이 기차 (또는 동점으로)를 얻습니다.

### 게임 종료 시 점수 계산:

만약, 타히티까지 (누구의 것이든) 원반이 놓였고 남태평양 지도에 자신의 원반이 가장 (또는 동점으로) 많이 놓였다면 자기가 트랙에 놓인 재산 토큰 하나당 명예 1점을 얻습니다.

**지도에서 자신이 점유한 각 칸마다 표기된 만큼 명예를 얻습니다. 명예 기호가 있는 연결의 양쪽 칸을 모두 점유했다면 명예 1점을 얻습니다.**

**열어야 하는 지역:** 남아메리카와 극동

**준비:** 통과 토큰 여덟 개를 이 위업에 있는 토큰 놓는 곳에 놓습니다.

**기능 1 (지도에 나온 대로 선적 또는 점령 행동):** 자신의 항구에 있는 원반 하나를 남태평양 지도에 있는 시작 칸부터 길을 따라 다음 빈칸에 놓습니다. 그런 다음, 이 위업에 있는 통과 토큰 중 원하는 토큰을 선택해 가져온 후 해당 이점을 얻습니다(남은 토큰을 살펴보고 원하는 것을 고를 수 있습니다). (선적 또는 점령 중) 이 기능을 발동할 수 있는 행동은 자신이 원반을 놓을 칸에 표기된 기호로 결정됩니다.

타히티 이후엔 두 갈래 길입니다. 일단 타히티까지 원반이 놓이면 다음에는 뉴질랜드나 오스트레일리아 방향 중 원하는 순서로 원반을 놓을 수 있습니다.



속성 기호가 표기된 통과 토큰은 속성 무역 토큰처럼 얻은 즉시 해당 속성 트랙의 맨 왼쪽에 두고 해당 속성 점수를 한 칸 전진시킵니다.

명예 기호가 표기된 통과 토큰은 자기 항구에 보관하고 게임 종료 시 명예 1점을 얻습니다.

**기능 2 (카드 뽑기 행동):** 자기 플레이어 매트에서 재산 무역 토큰 하나를 가져와 자기가 트랙 중 원하는 빈칸에 놓고 즉시 해당 칸에 표기된 이점을 얻습니다.



자기 공급처에 있는 원반 3개를 자기 항구로 가져옵니다.



자기 공급처에 있는 원반 2개를 자기 항구로 가져옵니다.



즉시 지불 행동을 두 번 합니다.

## 17 해가 지지 않는 나라

**해가 지지 않는 나라**  
16-17세기 스페인 제국의 전성기에 그들의 영토는 매우 넓어서 제국의 영토 중 최소한 한 곳은 항상 낮이었습니다. 18세기 영국은 막대한 부를 생산하는 서쪽 카리브 제도에서부터 동방의 보석인 인도에 이르기까지 세계를 아우르는 제국을 건설하는 데 성공했습니다.

○ 하나를 이곳에 놓습니다. 그런 다음 원하는 열린 지역에서 즉시 ○ 행동을 한 번 실행합니다. 또는, 원하는 지역에서 ○ 행동을 한 번 실행합니다.  
○ 카드 뽑기에 한해, 각 지역마다 자기 주둔지의 수가 이 타일에 있는 자기 ○ 개수만큼 추가로 있다고 봅니다.  
○ 이 타일에 자기 ○ 이 적어도 한 개 이상 있다면, 자신이 점유한 도시가 적어도 한 개 이상 있는 지역의 수에 따라 명예를 얻습니다.

지역 수	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

### 게임 종료 시 점수 계산:

이 타일에 자기 원반이 적어도 한 개 이상 있다면, (유럽이 아닌) 다른 여러 지역 중, 자신이 점유한 도시가 적어도 한 개 이상 있는 지역의 수에 따라 명예 점수를 얻습니다. 예를 들어, 다른 세 지역에 자신이 점유한 도시가 있다면, 명예 2점을 얻습니다.

**열어야 하는 지역:** 인도와 카리브 제도

**준비:** 없음

**기능 1 (선적 행동):** 자기 항구에 있는 원반 하나를 이 위업에 있는 지도에 놓습니다. 그런 다음 (자신이 주둔하고 있지 않은 지역일지라도) 원하는 열린 지역에서 즉시 점령 행동을 한 번 실행합니다. 또는, 원하는 지역에서 선적 행동을 한 번 실행합니다.

카드 뽑기에 한해, 각 지역마다 자기 주둔지의 수가 이 위업에 있는 자기 원반 개수만큼 추가로 있다고 봅니다.



## 12 향신료 무역

### 향신료 무역

아시아의 향신료 농장들은 엄청난 경제적 잠재력을 갖고 있었고, 향신료 무역은 수세기 동안 세계 시장을 뒤덮었습니다. 오스만 제국의 영토를 통과할 때마다 내야 하는 세금과 피하고 싶은 포르투갈 탐험가 비스콘디 기마는 아프리카 해안선을 따라 항해해 인도를 거쳐 극동으로 통하는 항로를 개척했으며, 역사상 처음으로 항로를 통해 동서양을 연결했습니다.

하나를 아프리카나 인도, 또는 극동에 있는 공해에 놓습니다. 그런 다음, 만약 해당 지역의 카드 텍 맨 위 카드의 카드 뽑기 수치를 만족한다면, 즉시 해당 카드를 뽑습니다.

아프리카나 인도 또는 극동의 공해에 있는 자신의 을 원하는 만큼 가져와 자신의 과 트랙에 (원하는 대로 분배해) 놓고 마치 해당 속성의 무역 토큰을 놓은 것처럼 큐브를 전진시킵니다.

만약 자신의 이 아프리카의 공해에 적어도 1개 이상 있다면, 아프리카의 선적 트랙에 놓인 자신의 개수만큼 을 얻습니다.

이 특수 게임 조건을 인도와 극동 지역에서도 동일하게 진행합니다.

#### 게임 종료 시 점수 계산:

만약 자신의 원반이 아프리카의 공해에 적어도 1개 이상 있다면, 아프리카의 선적 트랙에 놓인 자신의 원반 개수만큼 명예를 얻습니다. 이와 같은 점수 계산 과정을 인도와 극동 지역에서도 동일하게 적용합니다.

## 13 세계화

### 세계화

대항해시대를 통해 무역과 문화 교류의 양이 급속히 증가되어, 세계는 더욱 긴밀하게 연결되었습니다. 강대국과 무역 기업들의 무한한 팽창주의는 곧, 무역과 정치, 그리고 전쟁이 파급 효과를 일으켜 전 세계가 그 영향을 받게 되는 결과를 낳았습니다.

한 지역에서 일반 공격 행동을 한 번 실행합니다. 그런 다음, 만약 그 지역의 카드 텍 맨 위 카드의 카드 뽑기 수치를 만족한다면, 즉시 해당 카드를 뽑습니다.

자신이 보유한 카드 한 장을 원하는 지역의 카드 텍에 있는 같은 (또는 낮은) 카드 뽑기 수치를 지닌 카드 한 장과 맞바꿉니다.

- 이때, 토큰 한 개를 소비하면, 대신 1단계 높은 카드와 바꿀 수 있습니다.

자신이 보유한 자신 카드의 지역 종류에 따라 명예 점수를 얻습니다(총독 카드도 인정).

지역 수	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

#### 게임 종료 시 점수 계산:

(유럽과 노예 카드가 아닌) 자신이 보유한 자산 카드의 지역 종류에 따라 명예 점수를 얻습니다. 총독 카드도 인정됩니다. 표를 보면 얻을 수 있는 명예 점수를 알 수 있습니다. 예를 들어 다섯 지역 카드를 보유했다면 명예 6점을 얻습니다.

열어야 하는 지역: 아프리카와 인도

준비: 없음

**기능 1 (선적 행동):** 자신의 항구에서 원반 하나를 가져와 아프리카나 인도, 또는 극동의 공해에 놓습니다. 그런 다음, 만약 해당 지역의 카드 텍 맨 위 카드의 카드 뽑기 수치를 만족한다면, 즉시 해당 카드를 뽑습니다.

**기능 2 (선적 행동):** 아프리카나 인도 또는 극동의 공해에 있는 자신의 원반을 원하는 만큼 가져와 자신의 재산과 영향력 트랙의 왼쪽에 (원하는 대로 분배해) 놓고 마치 해당 속성의 무역 토큰을 놓은 것처럼 큐브를 전진시킵니다.

이렇게 트랙에 놓은 원반마다 해당 트랙의 큐브를 한 칸씩 전진시킵니다.

열어야 하는 지역: 극동과 카리브 제도

준비: 없음

**기능 1 (공격 행동):** 자신이 주둔하고 있는 열린 지역 중 (유럽이 아닌) 원하는 지역에서 일반 공격 행동을 한 번 실행합니다. 그런 다음, 만약 해당 지역의 카드 텍 맨 위 카드의 카드 뽑기 수치를 만족한다면, 즉시 해당 카드를 뽑습니다.

**기능 2 (선적 행동):** 자신이 보유한 카드 한 장을 (유럽과 노예 텍을 제외한) 원하는 지역의 카드 텍에 있는 같은 (또는 그보다 낮은) 카드 뽑기 수치를 지닌 카드 한 장과 맞바꿉니다.



이렇게 맞바꿀 때, 영향력 무역 토큰 한 개를 소비하면 자신이 돌려놓은 카드보다 1단계 높은 카드 뽑기 수치를 지닌 카드와 맞바꿀 수 있습니다.

두 카드의 위치를 물리적으로 교환합니다. 텍에 돌려놓은 카드도 해당 카드의 카드 뽑기 수치만큼 그 지역에 주둔지를 보유한다면, 이후 텍 맨 위에 있을 때 뽑을 수 있습니다.

- 유럽 텍과 노예 텍에 있는 카드와 바꿀 수는 없지만, 자신이 가진 유럽 카드와 노예 카드를 다른 지역 텍 카드로 바꾸는 데 사용할 수는 있습니다.

예를 들어, 자신의 인도 4 카드를 아프리카 3 카드와 맞바꿀 수 있습니다. 아프리카 3 카드를 가져오고 인도 4 카드를 아프리카 카드 텍 중 아프리카 3 카드가 있던 자리에 놓습니다. 이 카드가 이후 카드 텍의 맨 위에 노출되었다면, 누구든 아프리카에 있는 자신의 주둔지 수에 따라 이 카드를 뽑아갈 수 있습니다.



## 14 사략 허가증

**사략 허가증**  
 해상 국경의 범위가 지구 면적의 절반을 넘어서자, 그 거대한 영역을 지키기에는 해군의 배가 부족했습니다. 각국은 독립된 선상들에게 다른 나라의 배를 공격할 수 있게 허가하는 사략허가증을 발급했습니다. 이 사략선들은 특히 수익성이 높은 북아프리카와 남아메리카 해안에서 부유한 배를 노리며 활동했습니다.

 아무 선적 트랙에 있는 상대의  하나를 그 지역의 공해로 밀어버리고, 자신의 항구에 있는  하나를 그곳에 놓습니다.  
 만약, 자신이 밀어버린 상대가 이번 라운드에 아직 패스를 하지 않았다면, 그 플레이어의 매트에는 속성 무역 토큰 한 개를 빼앗아 올 수 있습니다.

 (전 세계) 공해에 있는 자신의  중, 원하는 만큼을 자신의 항구로 되돌립니다.

**게임 종료 시**  
 각 선적 트랙마다 따로 계산합니다.  
 • 만약 자신이 해당 선적 트랙에 원반이 있는 유일한 플레이어라면, 를 얻습니다.  
 • 만약 자신의 원반이 가장 많이 있다면 (그러나, 다른 이의 원반도 있다면), 를 얻습니다.  
 • 만약 자신의 원반이 두 번에도 많이 있다면, 를 얻습니다.

열어야 하는 지역: 남아메리카와 아프리카

준비: 없음

**기능 1 (공격 행동):** 아무 선적 트랙에 있는 상대의 원반 하나를 그 지역의 공해로 밀어버리고, 자신의 항구에 있는 원반 하나를 가져와 그곳에 놓습니다.

만약, 자신이 밀어버린 상대가 이번 라운드에 아직 패스를 하지 않았다면 그 플레이어의 매트에는 속성 무역 토큰 한 개를 빼앗아 올 수 있습니다(그 플레이어는 이렇게 빼앗긴 토큰에 해당하는 속성 점수를 내려야 합니다).

선적 트랙에 있는 원반이 바뀌어도 이미 정해진 그 지역 총독 카드의 주인은 바뀌지 않습니다.

**기능 2 (선적 행동):** (게임판 어디에 있던) 공해에 있는 자신의 원반을 원하는 만큼 자신의 항구로 되돌립니다.

### 게임 종료 시 점수 계산:

선적 트랙 6개 모두 각각 다음과 같이 계산합니다. 선적 트랙에서 카드 덱에 가장 가까운 곳에 원반이 있는 플레이어가 동점 시 우선권이 있습니다. 만약 자신이 해당 선적 트랙에 원반이 있는 유일한 플레이어라면, 명예 4점을 얻습니다. 만약 자신이 해당 선적 트랙에 가장 많은 원반이 있는 플레이어라면 (그러나, 다른 플레이어의 원반이 이 트랙에 적어도 1개 이상 있다면), 명예 2점을 얻습니다. 만약 자신이 해당 선적 트랙에 두 번째로 많은 원반이 있는 플레이어라면, 명예 1점을 얻습니다.

## 15 아이티 혁명

**아이티 혁명**  
 아이티 혁명은 1791년에 시작됐고, 1804년 아이티 독립 국가가 설립되면서 끝이 났습니다. 장기간에 걸친 폭력 투쟁으로 생 도맹그 섬을 프랑스 식민지에서 해방시켰으며, 이는 노예였던 흑인들이 직접 통치하는 주권국가를 만든 유일한 성공적 노예 주도 민중봉기로 역사에 기록되어 있습니다.

 아무 역 맥 위 카드를 가져와 이곳에 쌓아둡니다.  
 그런 다음, 즉시  행동을 합니다.

 이곳에 있는 카드 중 노예 카드가 아닌 카드 한 장을 가져갑니다.

**게임 종료 시**  
 만약, 이곳에 쌓인 카드에 있는 기호가 적어도 10개 이상이거나, 또는 노예제가 폐지되었다면 아이티 공화국이 설립됩니다.  
 만약 아이티 공화국이 설립되었다면,  
 • 자신이 보유한 노예 카드가 아닌 자신 카드 중 이 위치에 쌓인 카드와 같은 지역 카드 한 장당 를 얻습니다.  
 • 자신이 보유한 노예 카드 한 장당 이곳에 쌓인 노예 카드 수만큼 를 얻습니다.

열어야 하는 지역: 아프리카와 카리브 제도

준비: 없음

**기능 1 (점령 행동):** 아무 역 맥 위 카드를 가져와 이 위업에 쌓아둡니다. 그런 다음, 즉시 일반적인 카드 뽑기 행동을 일반 규칙에 따라 실행합니다.

- 카드 뽑기 수치가 5인 유럽 카드를 여기에 놓을 때, 노예제 폐지가 발생되지 않습니다.
- 카드 뽑기 수치가 1인 카드를 여기에 놓을 때, 보너스 원반을 받지 않습니다.

**기능 2 (공격 행동):** 이곳에 있는 카드 중 노예 카드가 아닌 카드 한 장을 가져갑니다. 카드 뽑기 수치는 무시합니다.

- 카드 뽑기 수치가 5인 유럽 카드를 여기에서 가져갈 때, 노예제 폐지가 발생합니다.
- 카드 뽑기 수치가 1인 카드를 여기에서 가져갈 때, 보너스 원반을 받습니다.

### 게임 종료 시 점수 계산:

이 위업은 “아이티 공화국이 설립”되었는지에 따라 점수 계산 방법이 달라집니다. 만약, 이 위업에 쌓인 카드에 있는 (산업, 문화, 재산, 영향력, 명예를 모두 합해) 기호가 적어도 10개 이상이거나, 또는 게임 중 노예제 폐지가 발생하면 아이티 공화국이 설립됩니다. 만약 아이티 공화국이 설립되지 않았다면, 이 위업으로 점수를 얻을 수 없습니다.

만약 아이티 공화국이 설립되었다면 아래의 방법으로 점수를 계산합니다.

자신이 보유한 (총독 카드를 포함해) 노예 카드가 아닌 자신 카드 중 이 위업에 쌓인 카드와 같은 지역 카드 한 장당 명예 1점을 얻습니다 (예를 들어, 인도 카드 2장을 보유하고 이 위업에 인도 카드가 3장이 쌓여 있다면 총 6점을 얻습니다).

자신이 보유한 노예 카드 한 장당 이 위업에 쌓인 노예 카드 수만큼 명예 1점을 잃습니다.



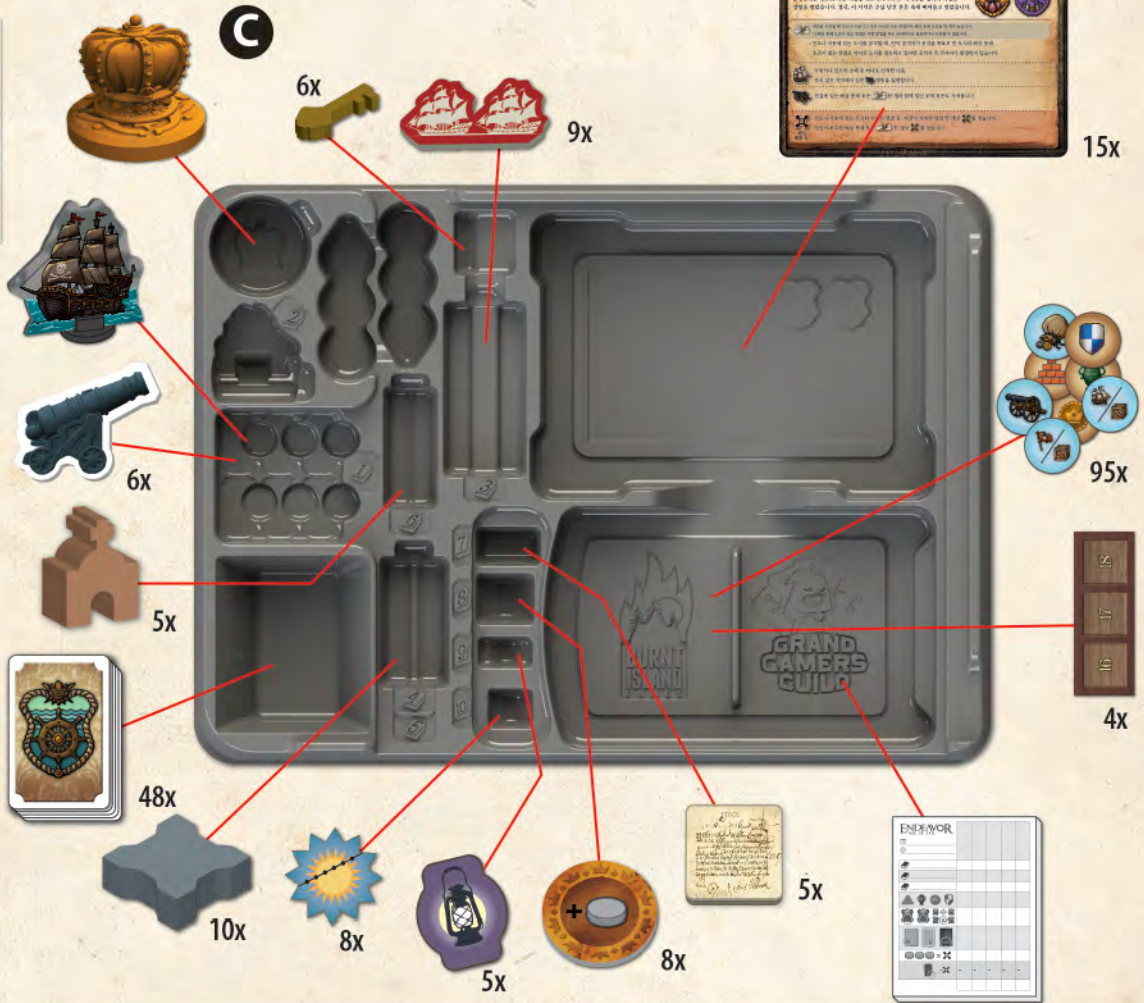
# 보관 방법

**엔데버: 대항해시대**에는 놀라운 디자인의 보관 트레이가 들어 있어 게임을 할 때나 하지 않을 때 내용물을 보관하기 편리합니다.

- A 건물 트레이.** 모든 건물을 트레이에 넣어 게임 중 옆에 두고 사용합니다. 정해진 위치에 건물을 보관해 두면 다음에 게임을 할 때 편리합니다.
- B 플레이어 트레이.** 플레이어 다섯 명은 각자 자신이 게임을 할 때 필요한 원반 35개와 위업 방패 3개, 큐브 4개, 그리고 시작 건물 타일을 이곳에 보관할 수 있습니다.
- C 기본 트레이.** 그 외의 게임 내용물들을 정해진 위치에 보관할 수 있습니다.



이 트레이들은 일반판은 물론 내용물이 조금 더 많은 익스타터판 모두에 사용할 수 있도록 설계되었습니다. 그래서 추가 칸이 몇 개 더 있거나 내용물보다 공간이 조금 클 수 있습니다.



# 만든 사람들

게임 디자인: Carl de Visser & Jarratt Gray  
 개발: Burnt Island Games & Grand Gamers Guild  
 그래픽 디자인 & 규칙서: Josh Cappel  
 삽화: Leandro Oliveira & Vicinius Townsend  
 3D 모델링: Heriberto Valle Martinez  
 트레이 디자인: Noah Adelman, Game Trayz  
 한국어판 출판: 하비게임몰 [www.hobbygamemall.com](http://www.hobbygamemall.com)  
 한국어판 번역: 임정훈, 하민기  
 한국어판 타이틀 & 편집: NOrdinary(김하라)



Published as a team by  
 Burnt Island Games  
 and Grand Gamers Guild  
[burntislandgames.com](http://burntislandgames.com)  
[grandgamersguild.com](http://grandgamersguild.com)  
 ©2018 all rights reserved

**하비게임몰**  
 HOBBY GAME MALL

엔데버: 대항해시대 한국어판에 대한 모든 권리는 하비게임몰에 있습니다. 무단 복제 및 배포를 금합니다.  
[www.보드게임.한국](http://www.보드게임.한국)