

엔데버

대항해시대

기본 규칙서

 12+
  2-5
  60mins.

CARL DE VISSER & JARRATT GRAY

대항해시대(1571-1862)는 원양 항해술을 앞세운 제국들이 강력한 함대를 이용해 전세계 대륙들을 하나의 바다로 묶은 전례 없는 팽창의 시기였습니다. 이 게임은 바로 대항해시대 해양 제국들의 이야기를 다룬 전략 게임입니다. 이 게임에서 당신은 유럽의 거점부터 지도에 나오지 않는 오지까지 최선의 항로를 만들기 위해 노력하게 될 것입니다. 허나, 그 과정이 순탄치는 않을 것입니다. 효율과 전략, 심지어 도덕심과도 씨름해야 할 것입니다. 다가올 전투는 수많은 대포와 그만큼의 교활함을 무기로 삼아야 할지도 모릅니다. 결국 이 싸움이 모두 끝났을 때, 과연 당신의 제국은 자신의 역사를 쓸 수 있게 될까요?

게임의 목적

엔데버: 대항해시대 게임에서 당신은 누구보다 많은 명예를 축적해 제국을 승리로 이끌어야 합니다. 보다 많은 명예를 얻기 위해서는 당신이 지닌 여러 속성들(산업, 문화, 재산, 영향력)을 일정 수준 이상 발전시켜야 합니다. 도시와 함대를 장악하여 연결하거나, 명예로운 건물을 짓고 자산 카드를 소유한다면 그리 어려운 일도 아닙니다. 게임을 시작할 땐 오직 유럽만이 경쟁무대이지만, 게임이 진행될수록 여러 지역으로 배를 보내어, 결국에는 전세계를 무대로 교역을 맺고 식민지를 건설할 수 있습니다. 건물을 짓고 자원을 모아 교역로를 확보하십시오. 이러한 도전이 대항해시대가 막을 내릴 때 당신의 제국을 가장 위대한 성공으로 이끌 것입니다.



산업

각 플레이어는 매 라운드마다 새로운 건물을 한 개 건설할 수 있습니다. 산업을 발전시키면 다른 플레이어보다 효율적이고 효과적인 건물을 건설할 수 있습니다.



문화

게임이 진행될수록 당신의 제국은 성장할 것입니다. 문화의 수준이 높다면 많은 인구가 유입될 것이고, 이들이 건물을 짓고 배를 건조하며 전투에 참여할 것입니다.



재산

유지비를 감당할 돈이 없다면 사람들은 당신을 위해 일하지 않을 것입니다. 재산을 충분히 확보하여 생산력을 유지한다면 당신이 소유한 건물을 보다 자주 이용할 수 있습니다.



영향력

영향력은 제국의 관리, 협상 능력을 나타내는 척도입니다. 영향력이 높을수록 멀리 떨어진 개척지로부터 보다 많은 자원을 확보할 수 있습니다.



명예

명예는 당신의 제국이 이룬 업적을 나타내는 수치입니다. 이 게임에서 당신이 하는 모든 일들은 7라운드가 끝났을 때 가장 많은 명예를 얻기 위한 것입니다.

엔데버: 대항해시대에서 달라진 점은?

만약 워작 엔데버에 익숙한 플레이어이고 엔데버: 대항해시대에서 새롭거나 달라진 부분을 알고 싶다면, 아래의 웹사이트를 방문하세요.

www.endeavorgame.com/updated-rules

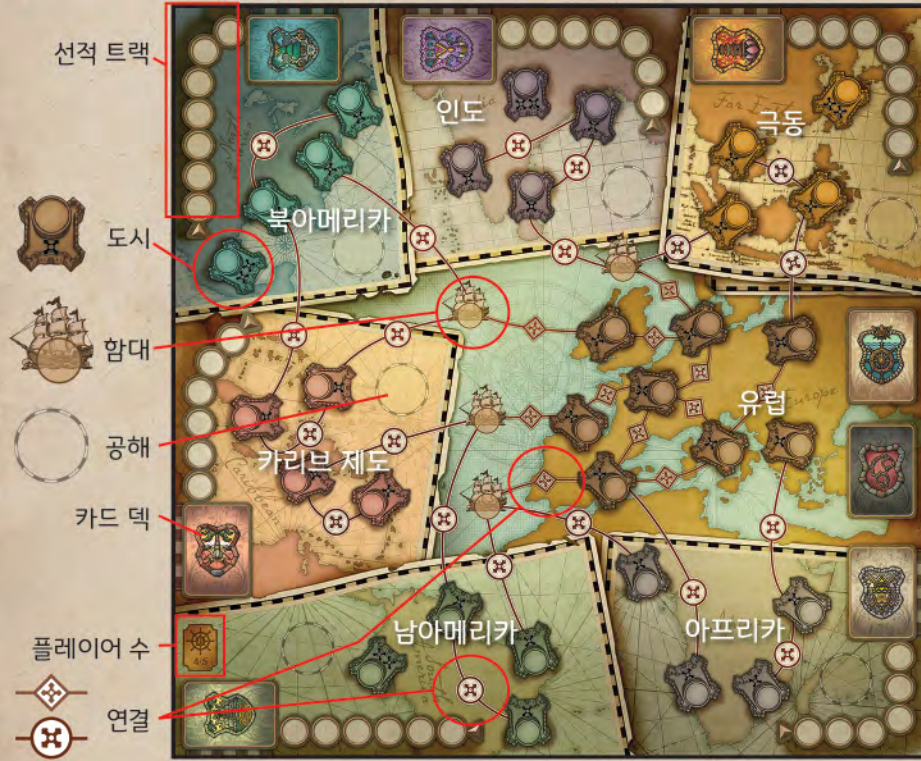
위업

엔데버: 대항해시대의 주요 변화는 새로운 위업들입니다. 위업은 역사적인 사건들과 사업들을 나타냅니다. 특정 지역이 열리면 해당 위업도 달성할 수 있게 됩니다. 이는 플레이어들에게 영향을 미치며 명예 점수를 얻을 수 있게 합니다.

만약 엔데버가 처음이라면, 위업 규칙을 사용하지 않고 한두 게임을 해보는 것을 추천합니다. 위업을 추가하는 방법은 위업 규칙서를 참조하기 바랍니다.

내용물

양면으로 된 게임판 1개



플레이어 인원에 따라 게임판의 다른 면을 사용합니다.



A면은 2명, 3명, 또는
고강도 분쟁을 원하는 4명이 하기에 적합합니다.



B면은 저강도 분쟁을 원하는 4명,
또는 5명이 하기에 적합합니다.

• 2명을 위한 변형 규칙인 “침묵의 함대”에는 몇 가지 규칙이 추가됩니다. 게임판의 어떤 면이든 사용할 수 있으며 4명이 게임을 하는 것과 비슷한 느낌을 줍니다. 자세한 규칙은 12쪽을 참조하십시오.

게임판은 총 7개의 영역으로 나뉘어집니다(지도의 가장자리 점선이 영역의 경계를 나타냅니다). 이는 유럽과 여섯 지역(아프리카, 남아메리카, 카리브 제도, 북아메리카, 인도, 극동)을 말합니다.

각 지역에는 여러 도시가 (때로는 함대와) 연결되어 있습니다. 하나의 공해, 그리고 카드 텍과 연결된 선적 트랙도 있습니다.

유럽은 지역으로 보지 않습니다. 이곳에는 카드 텍이 두 개 있고, 선적 트랙과 공해가 없습니다.

무역 토큰 95개

무역 토큰의 종류는 총 8가지입니다. 갈색 속성 토큰을 얻으면 자신의 해당 속성을 발전시킬 수 있습니다. 파란색 행동 토큰은 게임 중 특정 행동을 하는 데 사용할 수 있습니다. 모든 토큰의 뒷면은 같은 모양입니다.



건물 타일 49개

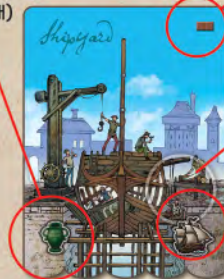
건물은 총 19종류가 있습니다. 각 건물에는 해당 건물의 등급과 건설 즉시 보상으로 발전시키는 속성들, 그리고 해당 건물로 할 수 있는 행동들이 표기되어 있습니다.

발전시키는 속성
(건물의 왼쪽 아래)

건물의 등급

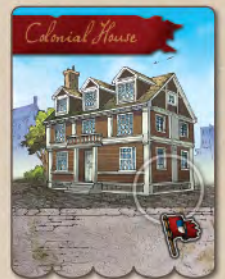
활성화 칸

행동
(건물의 오른쪽 아래)



시작 건물 타일 5개

시작 건물 타일은 총 5개가 있습니다. 플레이어마다 한 개씩 가지고 게임을 시작합니다. 이 타일은 양면으로 되어 있으며 빨간색 깃발이 있어 구분하기 쉽습니다.



자산 카드 42장

이 게임에는 8가지 자산 카드 텍이 있습니다. 지역별로 한 가지씩 있으며 유럽에는 (유럽 텍과 노예 텍) 두 가지가 있습니다. 각 카드에는 카드 뽑기 수치가 있으며 이는 해당 카드를 얻기 위한 필요 조건을 나타냅니다. 자산 카드를 얻으면, 해당 카드에 표기된 속성이 발전합니다. 어떤 카드에는 명예 기호가 있어서 게임이 끝났을 때 점수가 되기도 합니다.



총독 카드 6장

각 지역마다 총독 카드가 한 장씩 있습니다. 이 총독 카드는 일반 자산 카드처럼 사용하지만 다른 방법으로 얻을 수 있으며 카드 보유 한계에 있어 조금 다르게 적용합니다. 총독 카드는 눈에 띄는 줄무늬가 있어 잘 구분할 수 있으며 뒷면에는 같은 내용이 가로 방향으로 적혀 있습니다.



플레이어 매트 5개

플레이어 매트에는 자신의 (산업, 문화, 재산, 그리고 영향력) 속성 점수를 표시할 수 있는 4개의 속성 트랙이 있습니다. 매트의 해안 칸에는 건물을 짓고 카드 칸에는 카드를 놓습니다. 무역 토큰과 인구 원반을 이곳에 보관합니다.

게임 진행 순서
화살표 방향 순서로 각 단계를 진행하면 속성 트랙과 관련이 있음을 알 수 있습니다.

해안 칸

총독 카드 전용 칸

항구

산업 트랙
건설 등급

문화 트랙
인구 증가 등급

재산 트랙
월급 등급

영향력 트랙
카드 보유 한계

카드 칸

인구 원반 175개

플레이어마다 한 가지 색깔로 35개씩 사용합니다. 건물을 활성화하거나 도시를 점령할 때, 함대나 선적 트랙에 놓거나 그 외의 용도로 플레이어 자신을 표시할 때 사용합니다. 본 설명서에서는 이를 줄여서 "원반"이라고 부릅니다.



속성 트랙 큐브 20개

플레이어마다 한 가지 색깔로 4개씩 사용합니다. 이 큐브를 이용해 자기 제국이 지닌 4가지 속성의 발전 상황을 표시합니다.



왕관 1개

현재 시작 플레이어를 나타냅니다.



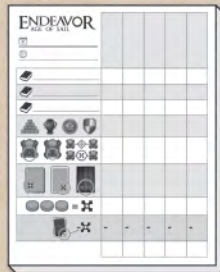
카드 요약표 1개

이 표에는 모든 카드의 내용이 적혀 있습니다. 언제든지 각 텍의 구성 정보를 확인할 수 있습니다.

	0	1	2	3	4	5

점수 기록 용지 1묶음

게임이 끝났을 때 이곳에 점수를 기록합니다.



연장용 트랙 4개

속성 트랙의 15번째 칸을 넘겼을 때 해당 트랙을 연장하는 데 사용합니다.



위업 규칙 내용물

게임 상자에는 기타 여러 내용물들이 있지만 본 설명서에서는 언급하지 않습니다. 해당 내용물은 위업 규칙을 적용할 때 사용합니다. 자세한 사용 방법은 위업 규칙서를 참조하기 바랍니다.



게임 준비

본 준비 규칙에는 위업 규칙을 적용하지 않습니다.
위업 규칙을 적용할 때는 위업 규칙서를 참조하기 바랍니다.

- A 게임판.** 어떤 면을 사용할지 결정한 후 테이블 가운데에 펼쳐 놓습니다.
- B 무역 토큰.** 무역 토큰 95개를 게임판에 있는 모든 (선적 트랙, 도시, 함대, 원형 연결 칸) 원형 칸마다 한 개씩 무작위로 앞면이 보이게 놓습니다. 정사각형 연결 칸에는 토큰을 놓지 않습니다. 이러한 준비 과정은 플레이어 몇 명이 도와주면 빨리 진행할 수 있습니다.
- C 자산 카드.** 여덟 가지 덱을 구분한 다음, 각 덱의 카드를 맨 아래부터 5-4-3-2-1순서대로 카드의 앞면이 보이도록 쌓습니다. 이렇게 준비한 카드 덱은 게임판의 해당 위치에 앞면이 보이게 놓습니다.
(유럽 덱과 노예 덱은 둘 다 0 카드가 맨 위에 보이게 놓습니다.)
- D 총독 카드.** 각 지역의 총독 카드는 해당 지역 자산 카드 덱 아래의 게임판 가장자리에 가로 방향으로 기호가 보이게 끼워 놓습니다.
- E 건물.** 건물 트레이를 준비하여 게임판 옆에 놓습니다.

건물 트레이를 준비할 때는 건물을 종류별로 분류하여 쌓습니다(예를 들어, 시장 다섯 개를 한 더미로 쌓습니다). 1등급 건물은 1등급 줄에 앞면이 보이게 놓고 2등급 건물은 2등급 줄에 앞면이 보이게 놓습니다.



5등급 건물 4개: 뒷면이 보이게 5등급 건물 3개: 앞면이 보이게

5등급 건물의 종류가 주어진 칸보다 많습니다. 5등급 줄을 만들 때는 먼저 5등급 건물을 모두 잘 섞은 후 그중 4개를 앞면이 보이지 않게 5등급 줄 맨 아래 칸에 놓습니다. 그런 다음, 남은 5등급 건물 3개를 앞면이 보이게 5등급 줄의 각 칸에 놓습니다(그중 한 개는 앞면이 보이지 않게 놓은 타일 위에 놓이게 됩니다). 이렇게 앞면이 보이게 놓인 5등급 건물 3개만 이번 게임에 사용할 수 있습니다.

- F 플레이어의 소유물.** 각 플레이어는 플레이어 매트 하나와 자기가 선택한 색깔의 큐브 4개와 원반 35개를 담은 플레이어 트레이를 받습니다(사용하지 않는 색깔의 내용물과 매트는 게임 상자에 넣어둡니다). 자신의 큐브를 4가지 속성 트랙의 0 칸에 각각 놓습니다. 원반들은 자신의 트레이에 보관합니다(이 트레이에 보관된 원반들이 자신의 공급처입니다).
- G 왕관.** 무작위로 시작 플레이어를 정하고 왕관을 줍니다.
- H 시작 건물.** 시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 자기 시작 건물 타일의 어떤 면을 사용할지 결정합니다. 식민지 주택이나 무역 부두 중 선택합니다. 선택한 면이 보이게 하여 자기 해안의 맨 왼쪽 칸에 놓습니다. 그런 다음 원반 1개를 공급처에서 가져와 시작 건물의 활성화 칸에 놓습니다.

이제 모든 준비를 마쳤습니다.



게임에 사용할 게임판 면을 선택합니다(A 또는 B).

모든 원형 칸에 무역 토큰을 1 개씩 놓습니다.

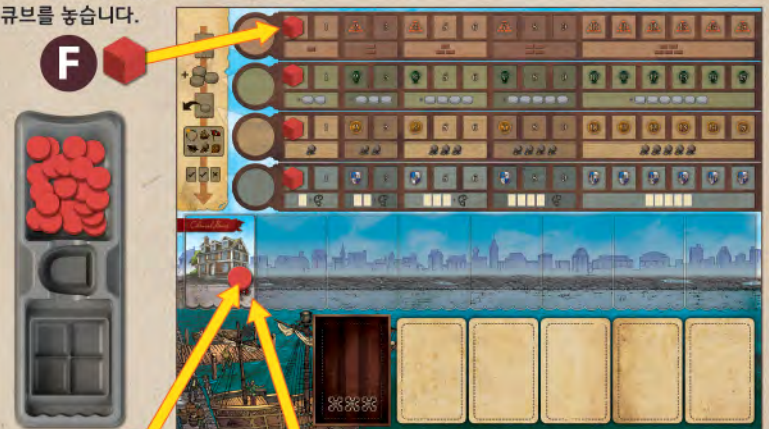
자산 덱을 순서대로 준비합니다.



총독 카드를 해당 덱 옆의 게임판 밑에 끼웁니다.

미리 준비한 건물 트레이를 근처에 둡니다.

각 플레이어는 매트와 트레이를 받고 각 속성 트랙 0칸에 큐브를 놓습니다.



플레이어 트레이를 받습니다.



시작 플레이어를 정해 왕관을 줍니다.



각 플레이어는 시작 건물을 정하고 원반을 올려놓습니다.

초심자는 식민지 주택으로 시작하는 것을 추천합니다. 그보다 상급 건물인 무역 부두를 선택하였다면 타일에 표시된 대로 재산 트랙의 큐브를 0이 아닌 1에 놓고 게임을 시작합니다.

게임 진행

이 게임은 7라운드로 진행합니다. 매 라운드는 다섯 단계로 구성됩니다.
매 단계마다 왕관을 가진 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다.



처음 세 단계

이 게임을 처음 배울 때는 모든 플레이어가 동시에 건설과 인구 증가를 하고 월급을 주면서 진행 방법을 익힙니다. 이렇게 하면 모두가 함께 규칙을 배울 수 있습니다. 규칙에 익숙해진 후에는 다음과 같이 진행하는 것이 좀 더 게임 진행을 매끄럽게 합니다. 시작 플레이어가 먼저 건설, 인구 증가, 월급 단계를 진행한 후, 두 번째 플레이어가 건설, 인구 증가, 월급 단계를 진행하는 방법입니다(단, 누구든 결정을 내리는 데 중요한 영향을 미친다고 느낀다면, 원래의 규칙대로 단계마다 순서대로 진행하도록 요구할 수 있습니다).

1: 건설 단계

자신의 차례에 공급처(건물 트레이)에 있는 건물 1개를 선택해 자기 해안의 맨 왼쪽 빈칸에 추가합니다. 이때 **자신의 건설 등급보다 낮거나 같은 건설 등급인 건물만** 선택할 수 있습니다. 자신의 건설 등급은 자신의 **산업 속성 트랙**을 보면 알 수 있습니다.

- 만약 이번에 지은 건물의 왼쪽 아래에 속성 기호가 있다면, 즉시 해당 속성 트랙의 큐브를 그만큼 전진시킵니다.
- 이미 건설한 건물과 같은 건물도 건설할 수 있습니다.



빨간색 플레이어의 산업 점수는 5입니다.
3등급 또는 그보다 낮은 등급 건물을 지을 수 있습니다.
공급처에 있는 극장을 선택하고 자신의 해안으로 가져왔습니다.

극장에 문화 기호 2개가 있어서,
즉시 문화 속성을 2칸 전진시켰습니다.



2: 인구 증가 단계

자신의 차례에 인구 원반을 공급처에서 가져와 자신의 항구에 놓습니다. 이때 가져오는 **인구 원반의 수는 자신의 인구 증가 등급으로 정해지며,** 이는 자신의 **문화 속성**과 관련이 있습니다.

- 만약 공급처에 원반이 바닥나면, 가져올 수 있는 만큼만 가져옵니다.



노란색 플레이어의 문화 점수가 3이므로 인구 원반 3개를 얻을 수 있습니다. 자신의 공급처에 있는 인구 원반 3개를 자신의 항구로 가져옵니다.

3: 월급 단계

자신의 차례에 자기 건물에 있는 원반을 자기 항구로 이동시키는 과정을 “월급을 준다”라고 합니다. 이렇게 이동시킬 수 있는 최대 원반의 수는 자신의 월급 등급에 따라 정해지며, 이는 자신의 재산 속성과 관련이 있습니다.

이렇게 “월급을 주면” 원반과 건물 모두 다시 사용할 수 있게 됩니다.

- 이동시킬 수 있는 원반 수보다 건물에 있는 원반 수가 더 많을 땐, 일부만 선택해서 이동시켜야 합니다.

파란색 플레이어의 재산 점수는 2입니다. 현재 월급 등급에 따라 일꾼 2명에게 월급을 줄 수 있지만, 건물에 있는 일꾼이 3명이라 모두에게 월급을 줄 수 없습니다. 건물에 있는 원반 중 2개만 선택하여 자신의 항구로 옮겨 놓았습니다.

4: 행동 단계

행동 단계는 다른 단계와는 조금 다르게 진행합니다. 시작 플레이어부터 시계 방향 순서대로 행동 하나를 하거나 패스를 할 수 있습니다. 한번 패스를 한 플레이어는 이번 단계에 더는 행동을 할 수 없고, 시계 방향으로 차례를 계속 진행하며 패스한 플레이어는 그냥 지나칩니다. 이렇게 시계 방향으로 돌아가며 모든 플레이어가 패스를 할 때까지 자신의 차례에 한 가지 행동을 합니다.

행동 단계의 일반 규칙

행동 단계 중에 얻은 카드나 토크에 속성 기호가 있다면, 그것을 얻은 즉시 자신의 해당 속성 트랙의 큐브를 그만큼 전진시킵니다.

만약 속성 트랙의 15번째 칸을 넘어 큐브를 전진시켜야 한다면, 연장용 트랙을 놓아서 해당 트랙의 길이를 늘릴 수 있습니다.



- 속성 기호가 그려진 갈색 무역 토크를 얻으면, 해당 속성 트랙의 왼쪽에 있는 원형 칸에 쌓아둡니다. 파란색 행동 토크를 얻으면 항구에 보관합니다.
- 절대 카드나 토크를 다른 플레이어에게 주거나 서로 교환할 수 없습니다. 또한 카드나 토크를 마음대로 버릴 수 없습니다(단, 카드 버리기 단계에 강제로 버려야 할 수는 있습니다).

파란색 플레이어가 재산 토크를 얻어서 자신의 재산 트랙에 놓았습니다. 자신의 재산 트랙에 있는 큐브를 한 칸 전진시켰습니다.

파란색 플레이어는 파란색 행동 토크를 얻어 자신의 항구에 놓았습니다. 이것은 이후에 사용할 수 있습니다.

행동하기

자신의 차례에 할 수 있는 행동은 두 가지입니다. 건물을 활성화하거나 행동 토크를 사용하는 것입니다. 두 가지 행동 중 어느 것도 할 수 없다면 (또는, 원하지 않는다면) 반드시 패스를 해야 합니다.

건물 활성화

건물을 활성화하려면, 자신의 항구에 있는 원반 하나를 자기 해안에 있는 건물의 빈 활성화 칸으로 옮깁니다. 해당 건물에 따라 할 수 있는 행동이 다릅니다.

건물에 놓는 원반은 단지 해당 행동을 발동시킬 뿐입니다. 대부분의 행동들(선적, 점령, 공격)은 항구에 있는 원반을 추가로 사용해야 실제로 실행됩니다.



행동 토크 사용하기

항구에 있는 파란색 행동 토크를 사용할 때는 해당 토크를 게임에서 제거한 후 토크에 표기된 행동을 실행합니다.



몇몇 건물들은 여러 행동을 할 수 있게 합니다. 행동 기호 사이에 “+” 기호로 표현됩니다. 표기된 행동 중 하나 이상을 원하는 순서로 실행할 수 있습니다. 이렇게 한 건물에서 여러 행동을 하는 것도 여전히 한 번의 차례로 봅니다. 각 행동은 다음 행동을 시작하기 전에 모두 종결해야 합니다.



몇몇 건물들과 파란색 토크들은 여러 행동 중에 선택해서 할 수 있게 합니다. 행동 기호 사이에 “/” 기호로 표현됩니다. 이러한 건물이나 토크를 사용할 때는 표기된 여러 행동 중 하나를 선택해 실행합니다.



행동들 선적 - 점령 - 공격 - 지불 - 카드 뽑기

선적

선적을 하는 방법은 3가지입니다. 선적 트랙에 실거나 함대 칸 또는 공해에 실을 수 있습니다. 어떤 지역에서 선적을 하기 위해서 이미 그곳에 주둔하고 있어야 하는 것은 아닙니다.

선적 트랙에 실기

자신의 항구에 있는 원반 하나를 닫힌 지역 중 원하는 선적 트랙으로 옮깁니다. 원반이 놓이지 않은 칸 중 카드 텍에서 먼 곳부터 놓을 수 있으며 해당 칸에 놓여진 무역 토큰을 가져갑니다.



보라색 플레이어가 선적 행동을 하여 자신의 원반 하나를 항구에서 가져와 극동 지역의 선적 트랙 중 세 번째 칸에 놓았습니다 (첫 번째 칸과 두 번째 칸에는 이미 노란색과 파란색 플레이어의 원반이 놓여 있습니다). 보라색 플레이어는 그 칸에 놓여 있던 재산 토큰을 가져왔습니다.

지역 열기

(유럽이 아닌) 모든 지역들은 닫힌 상태에서 게임을 시작합니다. 어떤 지역의 선적 트랙 중 마지막 칸까지 원반이 놓이면 해당 지역은 열린 상태가 됩니다.

이때, 해당 지역의 총독 카드를 즉시 해당 지역의 선적 트랙에 원반이 가장 많은 플레이어에게 줍니다. 여러 명이 비긴 경우, 그중 해당 지역의 선적 트랙에서 카드 텍과 가장 가까운 칸에 원반이 있는 플레이어가 총독 카드를 가집니다. 총독 카드를 얻을 수 있는 방법은 이것뿐입니다.

총독 카드를 얻으면, 즉시 카드를 세로 방향 면이 보이게 뒤집고 자기 플레이어 매트와 총독 카드 전용 칸이나 카드 칸 중 하나에 놓습니다(빈칸이 없는 경우, 자신의 매트 옆에 놓습니다). 그런 다음, 해당 카드에 표기된 속성들을 얻어 트랙에 표시합니다.



일단 어떤 지역이 한번 열리면, 해당 지역의 함대에 선적할 수 있고 점령 행동, 공격 행동도 할 수 있습니다. 유럽은 게임을 시작할 때부터 열린 상태로 간주합니다.



이후, 보라색 플레이어가 이 지역에 추가로 선적을 하며, 선적 트랙의 마지막 칸을 차지해 그곳에 있던 산업 토큰을 가져왔습니다. 이 선적 트랙에 가장 많은 원반을 놓은 플레이어가 여러 명이기에 그중 카드 텍에 가장 가까이 원반을 놓은 보라색 플레이어가 마침내 귀중한 총독 카드를 얻었습니다.

함대 칸에 실기

자신의 항구에 있는 원반 하나를 유럽이나 열린 지역에 있는 함대 칸 중 원반이 없는 곳에 놓고 그곳에 있는 무역 토큰을 가져옵니다.



파란색 플레이어가 자신의 항구에 있는 원반을 유럽에 있는 (원반이 없는) 빈 함대 칸에 놓고 그곳에 있던 산업 무역 토큰을 가져왔습니다.

공해에 실기

자신의 항구에 있는 원반 하나를 열린 지역의 공해 칸에 놓습니다(유럽에는 공해가 없습니다). 이 방법은 어떤 지역에 주둔하고 싶지만 다른 방법이 없을 때 유용합니다.

- 누구의 원반이든 상관없이 동시에 몇 개든 한 지역의 공해에 놓일 수 있습니다.



빨간색 플레이어는 극동 지역에 주둔하고 싶습니다. 하지만 이미 선적 트랙은 모두 차버렸습니다. 그곳의 공해에 자신의 원반 하나를 놓았습니다.

점령

자신의 항구에 있는 원반 하나를 열린 지역 또는 유럽의 (원반이 없는) 빈 도시에 놓고 그 도시에 있는 무역 토큰을 가져옵니다.

어떤 지역에서 점령을 하려면 반드시 그 지역에 주둔하고 있어야 합니다. 이는 그 지역에 이미 자신의 원반이 적어도 하나 이상 있어야 함을 말합니다(도시나 함대, 선적 트랙, 또는 공해). 모든 플레이어는 이미 유럽에 (원반이 있던 없던 상관 없이) 주둔하고 있다고 간주합니다.



노란색 플레이어가 점령 행동을 하여 자신의 항구에 있는 원반 하나를 인도의 도시에 놓고, 그곳에 있던 파란색 행동 토큰을 가져갔습니다.

이로 인해, 노란색 플레이어가 문화 토큰이 있는 연결을 (양쪽 칸을 모두 점령함으로써) 처음으로 장악하며, 결과적으로 노란색 플레이어가 이 토큰도 가져갔습니다.

연결 장악

많은 도시들과 함대들이 연결이라 부르는 선으로 서로 이어져 있습니다. 연결의 양쪽에 있는 도시/함대 모두에 자신의 원반이 있다면 해당 연결을 장악한 것을 봅니다.

원형 연결에는 게임 시작 시 무역 토큰을 한 개 놓습니다. 해당 연결을 처음으로 장악한 플레이어가 해당 토큰을 즉시 가져갑니다.



노란색 플레이어가 두 연결을 모두 장악합니다.

주의: 연결을 장악하는 것은 무역 토큰이 사라진 후에 더욱 중요하며, 게임이 끝났을 때 장악한 연결로 인해 명예 점수를 획득할 수 있습니다.

공격

우선 자신의 항구에 있는 원반 하나를 공급처에 되돌려 놓습니다. 이렇게 돌려 놓은 원반은 전사자입니다(전쟁에는 대가를 치러야 합니다). 그런 다음, 도시나 함대에 있는 상대의 원반 하나를 소유자의 공급처로 되돌립니다(이 원반은 상대의 전사자입니다). 이렇게 비워진 해당 칸을 자신의 항구에 있는 두 번째 원반으로 점령합니다.

- 오직 유럽이나 열린 지역에서, 원반이 놓여진 도시나 함대만 공격할 수 있습니다.
- 공격을 하려면 반드시 그 지역에 주둔하고 있어야 합니다. 이는 해당 지역(도시나 함대, 선적 트랙, 또는 공해)에 이미 자신의 원반이 적어도 하나 이상 있어야 한다는 것을 말합니다. 모든 플레이어는 (자신의 원반이 있던 없던 상관 없이) 유럽에 주둔하고 있다고 간주합니다.
- 공격을 한 결과, 어떤 연결을 처음으로 장악했다면 그곳에 있는 무역 토큰을 가져갑니다.



기회를 엿보다가, 파란색 플레이어가 공격을 합니다. 자신의 항구에 있는 원반 한 개를 공급처에 버리고 두 번째 원반으로 노란색 플레이어의 도시를 차지합니다.

파란색 플레이어가 이 도시를 점령하였기 때문에 노란색 플레이어는 이 도시와의 연결에서 오는 명예를 포기해야 합니다. 아울러 아래 도시와의 연결을 처음으로 장악하여 그곳에 있는 영향력 토큰을 얻었습니다.

지불

건물에 있는 원반 하나를 선택해 자신의 항구로 돌려 놓는 것을 말합니다. 이렇게 하면 해당 건물과 원반을 나중에 다시 사용할 수 있게 됩니다(이것은 월급 단계의 "월급 주기"와 같습니다. 단지 행동 단계에 한다는 점만 다릅니다).

몇몇 건물들에는 기호가 있습니다. 이 건물에 있는 일꾼은 행동 단계에 (건물의 지불 행동이나 토큰 등으로) 월급을 줄 수 없습니다. 이들은 오직 월급 단계에만 월급을 줄 수 있습니다.



특이한 건물들

대부분의 건물들은 속성 기호나 명예 기호, 또는 다섯 가지 행동이 간략히 표기되어 있습니다. 옆의 두 건물은 설명이 필요한 특별 기능을 지녔습니다.

기념비



일단 기념비를 건설하면, 이후 공격을 하거나 공격을 받았을 때 발생하는 전사자(원반)를 자신의 속성 트랙 중 원하는 곳의 왼쪽 원형 칸에 놓고 마치 해당 속성의 무역 토큰을 얻은 것처럼 해당 속성을 전진시킵니다.

시청



게임이 끝났을 때, 시청의 명예 점수는 자신의 건물에 있는 카드 뽑기 기호당 1점입니다(이 건물 포함).



카드 뽑기

원하는 덱 맨 위에 있는 자산 카드를 선택해 자신의 플레이어 매트
빈칸에 놓습니다.

- 각 카드에는 카드 뽑기 수치가 있습니다. 오직 해당 영역에 놓인 자신의 원반 개수가 카드에 적힌 카드 뽑기 수치와 같거나 많을 때만 해당 카드를 뽑을 수 있습니다.
- 카드를 뽑으려는 지역이 반드시 열린 상태일 필요는 없습니다. 자기 원반이 필요한 만큼 그 지역에 있다면 맨 위에 놓인 카드를 가져갈 수 있습니다.
- 유럽에는 카드 덱이 두 개 있습니다. 이는 유럽 덱과 노예 덱입니다. 유럽에 놓인 자신의 원반 개수가 두 덱 모두에 적용됩니다.
- 카드를 뽑을 때는 보유할 수 있는 카드 수에 제한을 두지 않습니다. 단, 카드 버리기 단계에는 자신의 카드 보유 한계를 넘는 카드를 모두 버려야 합니다.



자신의 카드 보유 한계는 자신의 영향력 점수와 관련이
있습니다. 본 설명서의 10쪽에 카드 버리기 단계를
참조하기 바랍니다.



빨간색 플레이어는 카드 뽑기
행동을 하여 북아메리카의 맨 위
카드를 뽑았습니다. 북아메리카는
아직 열린 상태가 아니지만, 빨간색
플레이어는 이미 해당 카드의 카드
뽑기 수치(3)를 만족할 만큼
충분한 수의 원반을 이 지역에
놓았습니다.

빨간색 플레이어는 이렇게 가져온
카드를 자신의 플레이어 매트
빈칸에 놓고 즉시 해당 카드에
표기된 산업 속성 2개와 문화 속성
2개를 얻었습니다. 자신의 속성
트랙의 큐브를 그만큼 전진시켜
이를 표시했습니다.



각 지역의 카드 뽑기 수치가 1인 카드에는 + 기호가 있습니다. 이 카드를 얻으면 즉시 자신의 공급처에서 원반 하나를 가져와 자신의 항구에 놓습니다.

노예제 폐지

유럽 덱에 있는 카드 뽑기 수치가 5인 카드는 좀
특별합니다. 이 카드에는 “노예제 폐지”라고 적힌
라벨이 있습니다. 이 카드를 누군가 처음으로
가져가면 모든 플레이어는 즉시 자신이 보유한
모든 노예 카드를 (버리는 것이 아니라) 따로
두어야 합니다. 이렇게 따로 둔 카드에 표기된
속성 기호만큼 자신의 해당 속성 점수를 내립니다.
그런 다음, 자신의 노예 카드를 뒷면이 보이게
뒤집어서 각자 자기 플레이어 매트 옆에 둡니다.
게임이 끝났을 때 이 카드 한 장당 1점씩 명예
점수를 잃습니다.



- 따로 둔 노예 카드는 카드 보유 한계에 적용하지 않습니다.
- 노예제가 폐지될 때, 게임판에 남은 노예 카드는 즉시 모두 게임에서 제거합니다.

노예제가 폐지되었습니다(누가 폐지시켰는지는 중요치 않습니다).
파란색 플레이어는 노예 카드 두 장을 보유하고 있습니다.
이 카드를 따로 두면서 산업 점수가 5점 내려가고 재산 점수가 2점 내려갔습니다.
게임이 끝났을 때 명예 점수 2점을 빼는 걸 잊지 않도록, 이 노예 카드 두 장을
앞면이 보이지 않게 자기 매트 옆에 둡니다.



엔데버의 노예

엔데버: 대항해시대 세계의 노예 무역이 정점에 달했지만, 이 끔찍한 악습이 (오늘날까지 계속되는 정의를 향한 긴 여정의 첫걸음인) 노예 해방과 혁명을 만나기도 한 시기를 다룬 역사 게임입니다. 우리는 노예 무역을 이번 판본에서 제거할 생각이었지만, 그것을 제거하는 것은 우리가 마주하기에 불편하다는 이유로 역사책에서 특정 부분을 찢어버리는 것과 같다고 궁극적으로 판단했습니다. 우리의 목표는 플레이어에게 도덕적 선택은 적게 제시하고, 피해를 존중하며, 역사의 어두운 부분을 인지하는 것입니다. 이 게임에 노예제도나 사람들의 이동을 재현하는 요소는 없지만, 플레이어들은 특정 카드 덱에서 카드를 뽑으면서 사회가 노예제를 채택할지 여부를 선택할 수 있습니다. 플레이어들은 노예 덱을 무시할 수 있으며, 심지어 노예 해방을 향한 적극적 행동을 할 수도 있습니다. 우리는 끔찍한 노예제도도 대항해시대 막바지에 사라지는데 기여한 두 가지 특정 사건을 위업 시스템에 추가했습니다(‘아이티 혁명’과 ‘지하 철도’). 보드게임이 이런 논쟁적인 주제를 다루는 것은 드문 일입니다. 우리는 엔데버 게임을 할 때마다 역사 속 노예제의 영향, 식민주의형 게임의 도덕성, 경쟁 윤리, 이 주제들을 다루는 게임의 역할에 대한 대화를 많이 나누게 되었습니다. 당신도 가까운 사람들과 이런 대화를 나눌 수 있기를 바랍니다.

5: 카드 버리기 단계

이 단계에 각 플레이어는 반드시 자신이 보유한 카드를 확인하고 카드를 버려야 하는 경우 선택해서 버려야 합니다. 카드를 놓는 위치는 정해진 위치 내에서 원하는 대로 재배치할 수 있습니다. 재배치한 후 자신의 카드 보유 한계를 넘었다면 반드시 자신의 카드 보유 한계까지만 (자신이 선택하여) 남기고 나머지 카드는 모두 버려야 합니다. 카드를 버릴 때, 버린 카드에 있는 속성 기호만큼 자신의 속성 점수를 줄여야 합니다.



+

자신의 카드 보유 한계와는 별도로 노예 카드 1장을 추가로 보유할 수 있습니다. 단, 총 개수가 5장을 넘길 수는 없습니다(노예 카드를 한 명이 여러 장 보유할 수도 있습니다. 단, 자신의 카드 보유 한계와는 별도로 추가 보유할 수 있는 노예 카드는 단 한 장뿐입니다).

플레이어 매트에는 특별한 총독 카드 전용 칸이 있습니다. 이 칸에는 오직 총독 카드 1장만 놓을 수 있습니다. 이곳에 놓은 카드는 자신의 카드 보유 한계 또는 최대 5장 보유 제한에 포함되지 않습니다.

한 명이 총독 카드를 여러 장 보유할 수도 있습니다. 그리고 총독 카드를 반드시 총독 카드 전용 칸에 놓아야 하는 것은 아닙니다. 빈칸으로 둘 수도 있습니다. 일반 카드 칸에 놓으면 카드 보유 한계와 최대 5장 보유 제한 규칙의 적용을 받습니다.

만약 게임이 끝났을 때 자신의 총독 카드 전용 칸에 카드가 없다면 명예 점수 3점을 얻습니다.

• 노예 카드를 버리면 해당 카드를 앞면이 보이지 않게 뒤집은 후 자기 플레이어 매트 옆에 따로 두며 게임이 끝났을 때, 한 장당 1점씩 잃습니다.



• 다른 자산 카드를 버리면, 게임판 바깥의 유럽 근처에 카드의 앞면이 보이게 쌓아놓습니다. 이렇게 버린 카드 더미에 있는 카드는 누구나 카드 뽑기 행동으로 가져올 수 있습니다. 단, 유럽에 있는 자기 원반의 개수가 가져올 카드의 카드 뽑기 수치보다 많거나 같아야 합니다.

이렇게 카드 뽑기 수치가 1인 카드를 버려진 카드 더미에서 가져온 플레이어도 인구 원반을 1개 받습니다.

영향력 점수 (3)
카드 보유 한계 (2+1 노예 카드)

파란색 플레이어의 영향력 점수는 3입니다. 즉, 카드 2장과 노예 카드 1장, 그리고 총독 카드 전용 칸에 총독 카드 1장을 보유할 수 있습니다. 현재 일반 카드 3장과 노예 카드 1장, 그리고 총독 카드 1장을 보유하여 자신의 카드 보유 한계를 한 장 넘겼습니다.

파란색 플레이어는 자신이 가진 남아메리카 1카드를 게임판 옆에 버렸습니다. 즉시, 버린 카드에 있는 문화 기호 2개만큼 자신의 문화 트랙에서 문화 점수를 낮쳤습니다.

라운드 종료



모든 플레이어는 자기 속성 트랙의 큐브가 모두 제자리에 있는지 확인해야 합니다. 자기 자산 카드와 무역 토큰, 그리고 건물에 있는 속성 기호를 보면 쉽게 확인할 수 있습니다. 만약 실수를 발견했다면 맞게 고쳐야 합니다.

그런 다음, 왕관을 왼쪽 플레이어에게 넘겨 그가 새로운 시작 플레이어임을 알립니다. 그리고 새로운 라운드를 시작합니다.

만약 7라운드가 끝났다면, 게임이 즉시 종료됩니다. 마지막 점수 계산을 진행합니다(만약 모든 플레이어의 해안 칸이 건물들로 모두 채워졌다면 지금이 7라운드였다는 것을 알 수 있습니다).

게임 종료와 마지막 점수 계산

7라운드가 끝난 뒤, 게임이 종료됩니다.
마지막 점수 계산은 아래의 순서대로 점수 기록 용지에 기록한 후 합산하면 됩니다.



점수 기록 용지의 처음 세 줄은 위업 규칙을 위한 곳입니다. 위업 규칙을 적용할 때 사용합니다.



A 속성 트랙. 각 속성 트랙에는 속성 기호가 있는 칸과 없는 칸이 있습니다. 기호가 있는 칸에 큐브가 있으면 그곳에 두고, 기호가 없는 칸에 큐브가 있으면 가장 가까운 기호가 있는 칸까지 큐브를 왼쪽으로 밀니다. 이렇게 한 후 4가지 큐브가 위치한 곳에 적힌 수를 모두 더하여 용지에 적습니다.



함대도 연결의 한쪽이 될 수 있다는 것을 잊지 마세요!

B 도시와 연결. 자신이 장악한 도시에 (몇몇 도시에는 2개) 있는 명예 기호와 (원형이나 정사각형 구분 없이) 연결에 있는 명예 기호의 개수를 모두 더합니다. 이렇게 더한 점수를 용지에 적습니다.

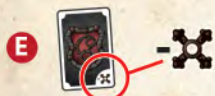
어떤 플레이어는 이런 점수 계산을 그냥 “멘슨”으로 세는 것이 편할지도 모릅니다. 그러나 점수 계산 과정 중에 놓치는 것이 없게 하려면 다음과 같은 방법이 좋습니다. 선적 트랙과 공해에 있는 자신의 원반을 모두 치우고 도시와 함대만 남겨둡니다. 그런 다음, 남은 자기 원반을 자신이 장악한 연결에 놓습니다. 그리고 명예 기호가 2개 있는 도시에는 원반 1개를 추가로 놓습니다. 마지막으로 함대에 있는 자기 원반을 모두 치웁니다. 이제 게임판에 남은 자기 원반의 개수를 세면 됩니다.



C 건물, 카드, 총독 카드 전용 칸. 자신의 플레이어 매트에 놓인 건물과 (총독 카드를 포함한) 자산 카드, 그리고 (만약 이곳에 총독 카드를 놓지 않았다면) 총독 카드 전용 칸에 표기된 명예 기호의 개수를 모두 셉니다. 이 점수를 용지에 적습니다.

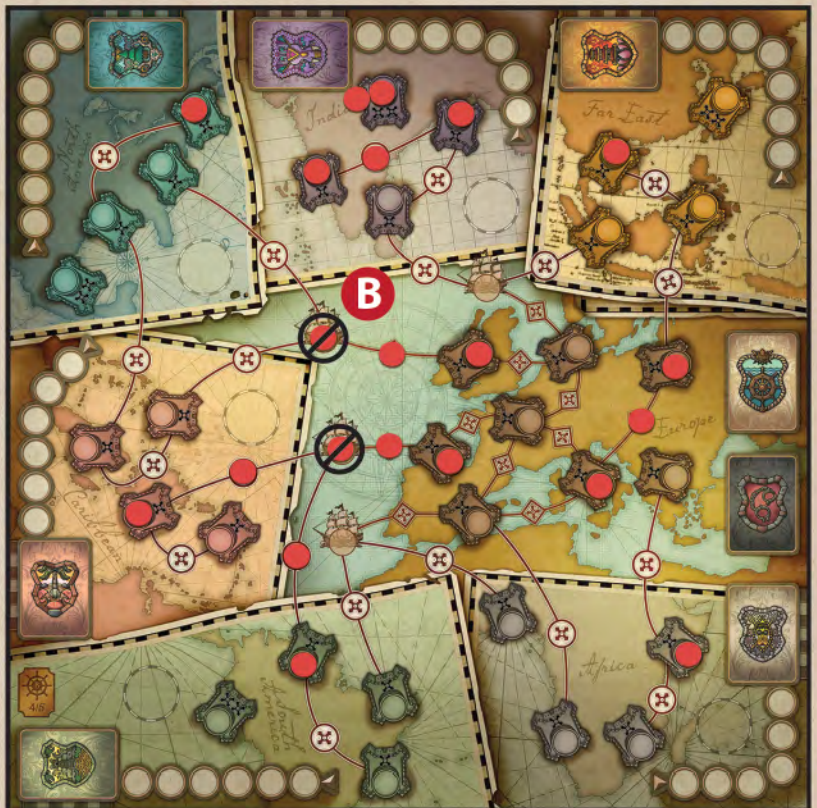
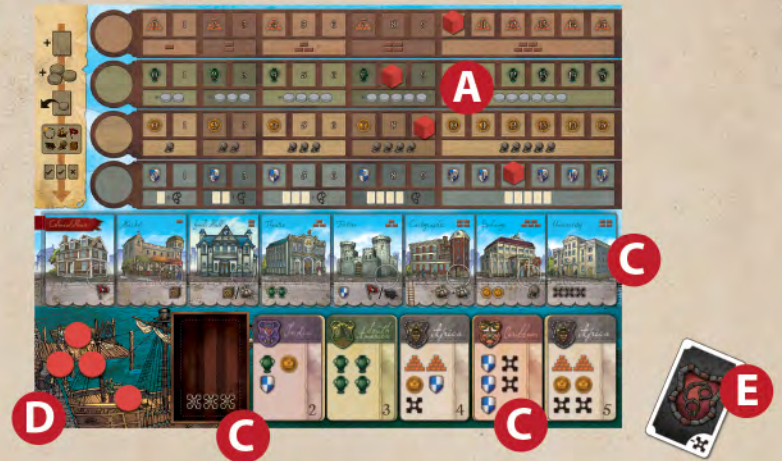


D 남은 인구. 자신의 항구에 남은 원반 3개마다 1점씩 명예 점수를 추가합니다. 2개 이하는 무시합니다.



E 노예 카드 감점. 자기 플레이어 매트 옆에 따로 둔 노예 카드가 있다면 (그 원인이 카드 보유 한계든 노예제 폐지든 상관 없이) 1장당 1점씩 명예 점수를 잃습니다.

가장 높은 점수를 기록한 플레이어가 바로 가장 성공적인 제국을 건설한 플레이어입니다. 여러 명이 동점인 경우 공동 승리입니다.



빨간색 플레이어가 점수를 셉니다. 점수는 아래와 같습니다.

- A** 산업으로 10점
문화로 7점 (8에서 떨어짐)
재산으로 7점 (9에서 떨어짐)
영향력으로 12점
- B** 도시와 연결로 19점
- C** 건물과 카드, 그리고 빈 총독 카드 전용 칸으로 14점
- D** 항구에 남은 인구 원반 3개로 1점
- E** 따로 둔 노예 카드로 -1점

빨간색 플레이어는 총 69점을 얻었습니다. 운이 좋다면 이정도 점수로도 대항해시대의 승리를 거머쥌 수 있을 것입니다!

2명을 위한 변형 규칙 - “침묵의 함대”






엔데버: 대항해시대는 어떠한 규칙이나 준비의 변경 없이 게임판 A면으로 2명이 할 수 있습니다. 그럼에도 2명을 위한 변형 규칙인 침묵의 함대를 소개하는 이유는 “중립” 원반을 이용해 좀 더 흥미로운 분쟁을 경험할 수 있기 때문입니다. 이 중립 원반을 사용해 가지 있는 무역 토큰을 가로채고 연결을 방해해 상대를 압박할 수도 있고 원하는 지역을 빠르게 열 수도 있습니다. 침묵의 함대는 게임판의 양면에서 모두 적용할 수 있고 4명이 게임을 하는 것과 같은 느낌을 줍니다. 허나 이 규칙을 적용하면 일반 게임보다는 공격적인 양상이 펼쳐지므로 취향에 맞게 즐기시면 됩니다.

준비

2명이 할 때처럼 게임을 준비합니다. 추가로, 플레이어가 사용하지 않는 색깔 중 하나를 정하고 구성물을 트레이에 담아 게임판 옆에 둡니다. 이때 필요한 구성물은 오직 원반뿐입니다. 이 원반들이 바로 침묵의 함대입니다.

게임 방법

유일하게 변경된 부분이 바로 행동 단계입니다. 다른 모든 단계는 변함이 없습니다. 행동 단계 동안 자기 차례에 어떤 행동을 하면 그것이 침묵의 함대를 반응하게 할 수도 있습니다. 자기 차례가 완전히 끝난 후, 자기가 한 행동에 따라 아래와 같이 진행합니다.

 <h3>선적</h3> <p>침묵의 함대 원반 하나를 아무 선적 트랙 중 원반을 놓을 수 있는 칸, 또는 아무 열린 지역이나 유럽에 있는 (원반이 없는) 빈 함대 칸에 놓습니다(놓을 수 있는 곳이 없다면 놓지 않습니다). 그 칸에 있던 무역 토큰은 게임에서 제거합니다.</p> <p>어떤 지역이 열릴 때, 일반 규칙에 따라 총독을 정하며 침묵의 함대가 총독 카드를 얻을 수도 있습니다. 그런 경우, 해당 총독 카드는 게임에서 제거합니다.</p>	 <h3>점령</h3> <p>침묵의 함대 원반 하나를 유럽이나 열린 지역 중 침묵의 함대가 주둔하고 있는 곳의 (원반이 없는) 빈 도시 중 하나에 놓습니다(이런 조건을 만족한 도시가 없다면 놓지 않습니다). 그 도시에 있던 무역 토큰은 게임에서 제거합니다.</p> <p>침묵의 함대는 연결을 장악할 수 없습니다. 그러므로 침묵의 함대가 연결의 양쪽을 모두 점령해도 해당 연결에 있는 무역 토큰을 제거하지 않습니다.</p>	 <h3>공격</h3> <p>아무 일도 하지 않습니다.</p> <p>침묵의 함대가 점령한 도시와 함대도 공격할 수 있습니다.</p>	 <h3>카드 뽑기</h3> <p>덱 맨 위에 있는 카드의 카드 뽑기 수치가 해당 지역에 놓인 침묵의 함대 원반의 수보다 낮거나 같은 지역 중 한 곳에서 해당 카드를 게임에서 제거합니다(이러한 카드가 없다면 제거하지 않습니다).</p> <p>만약 노예제 폐지 카드를 제거하면 노예제 폐지가 실행됩니다.</p>	 <h3>지불</h3> <p>아무 일도 하지 않습니다.</p>
--	--	--	---	---

여러 행동을 할 수 있는 건물들

만약 자기 차례에 여러 행동을 할 수 있는 건물을 활성화했다면, 그렇게 실행한 행동 중 (꼭 필요한) 한 가지 행동을 선택해 그에 해당하는 반응을 일으킬 수 있습니다. 침묵의 함대는 매 차례가 끝난 후 오직 한 번만 반응합니다.



예를 들어, 만약 부두를 이용해 선적과 점령을 모두 했다면, 자기 차례가 끝난 후 두 행동 중 하나를 선택해 그에 해당하는 침묵의 함대의 반응을 일으킵니다.

아래는 침묵의 함대 변형 규칙에 적용할만한 몇 가지 선택 규칙들입니다(어떤 규칙을 적용할지 모두가 동의한 후 게임을 시작합니다).

- 1. 점령 제한.** 점령 행동에 반응할 때, 침묵의 함대 원반을 이번에 점령한 곳과 같은 영역에만 놓을 수 있습니다.
- 2. 토큰에 반응하지 않기.** 플레이어가 자기 차례에 파란색 행동 토큰을 사용했을 때는 침묵의 함대가 반응하지 않고 오직 플레이어가 건물을 활성화했을 때만 반응합니다.
- 3. 부족한 건물.** 매 라운드 시작 때 건설 단계를 진행하기 전에, 왕관을 갖지 않은 플레이어가 공급처에 있는 건물 하나를 게임에서 제거합니다. 이때, 제거할 수 있는 건물은 해당 플레이어의 건설 등급보다 낮거나 같은 건물입니다.

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
 한국어판 번역: 임정훈, 하민기
 한국어판 타이틀 & 편집: NOrdinary(김하라)



Published as a team by
 Burnt Island Games
 and Grand Gamers Guild
burntislandgames.com
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