



(빌리지)

BY INKA BRAND & MARKUS BRAND
FOR 2-4 PLAYER

0. 게임전

각 색의 사람모양 말에 앞뒤로 세대 스티커(1,2,3,4,+)를 알맞게 붙인다.

1. 셋팅

게임판 (큰 보드) - 중앙에 펼친다.

각 게임자

농장판 (작은 보드) - 각자의 색 농장판을 가져와 자신앞에 놓고 개인 농장으로 사용한다.

가족원 (사람모양의 색상 말) - 각자의 색 11개씩 가져간다. '1'이 표시된 4개를 농장위에 세워놓아 개인공급처로 한다. 나머지는 따로 멀리 놓아 일반공급처로 한다.

마커 (목재 원판) - 각자의 색 8개씩 가져간다. 농장판 옆에 놓는다. 1개를 자신 농장(농장판) 둘레 타임트랙의 모래시계 중 다리 우측 첫 번째 아이콘(1방향)에 놓는다. 또 1개는 게임판 둘레 명성점수트랙의 덮어진 칩 아이콘(우상측) 위에 놓는다.

코인 (동전토큰) - 각자 1코인씩 가져간다. 나머지는 게임판 옆에 놓아 일반공급처로 한다.

게임판 위

손님타일 (정사각 작은 타일) - 모두 섞어 보드판 우상측 옆에 뒷면(얼굴면)으로 쌓아 일반공급처를 만든다. 게임판 우상측 시장부분 10칸에 인원수보다 큰 숫자가 표시된 칸을 제외하고 좌에서 우측 순으로 1장씩 공개(숫자만)로 펴놓는다. (4인-10칸, 3인-9칸, 2인 8칸만 사용)

4인 미만시 - 사용하지 않는 게임자의 색 가족원말을 게임판 우하측 연대기위 인원수보다 큰 숫자칸에 높여 놓는다. 또 게임판 좌하측 무명무덤에도 같은 방식으로 높여 놓는다. 이곳은 게임에서 사용되지 않는 공간이 된다. 나머지는 게임에서 제외시킨다.

다음 라운드 선마커 (반지모양의 토큰) - 게임판 우중간 의회의 똑같은 모양의 아이콘위에 놓는다.

게임판 옆

상품타일 (직사각형 작은 타일 5종 쟁기 마차 말 소 두루미 그림) - 게임판 옆에 종류별로 놓아 일반공급처로 한다.

곡식자루 (자루모양 타일), 영향력 큐브 (색상 큐브 4종), 질병큐브 (경쟁 큐브) - 게임판 옆에 종류별로 놓고 일반공급처로 한다. 옆에 **녹색주머니**를 놓는다.

수도사 (경쟁 사람모양 말) - 4개를 **검정주머니**에 넣고 게임판 중하단 교회에 가깝게 게임판 옆에 놓는다. **미사 요약카드 (직사각 큰 타일종 4인씩 칩교용)**를 그 옆에 둔다.

셋업카드 (직사각 큰 타일 녹색주머니 그림 라운드 셋업용) - 인원수에 해당하는 1개를 영향력 큐브 일반공급처 옆에 둔다. 나머지 2개는 게임에서 사용하지 않는다.

선마커 (직사각 중간 타일 2마름 그림) - 연장자가 가져가 자신 앞에 두고 선이 된다.

2. 게임진행

라운드 단위로 진행한다. 라운드 중 종료조건에 의해 게임이 종료된다.

각 라운드는 새 액션큐브 공급, 1액션씩 시계방향으로 액션 큐브가 모두 없을 때까지 턴을 반복하는 개인 턴, 라운드 종료단위로 진행한다.

새 큐브 공급

셋업카드에 표시된 큐브수대로 일반공급처에서 큐브들을 가져다 녹색주머니 안에 넣고 표시된 위치마다 해당 수의 큐브를 뽑아 게임판에 배치한다. 주머니 안에 남은 큐브는 그대로 둔다. 큐브를 주머니에 넣을 때에는 이미 있던 큐브는 그대로 둔 채 새 큐브를 넣는다. 넣을 개수가 모자란 색상이 있다면 가능한 만큼만 넣고 진행한다.

개인 턴

각자 1턴씩 게임판의 액션큐브가 모두 없어질 때까지 선부터 시계방향으로 반복해서 진행한다.

1. 자신의 턴에 큐브가 있는 액션공간중 하나를 골라 그곳의 큐브 1개를 가져오거나 우물액션을 골라 같은색 큐브 3개를 지불한다.(필수 액션).

- A. **색상큐브**를 가져왔다면 자신 농장위에 놓는다.
- B. **검정큐브**를 가져왔다면 일반공급처로 돌려놓은 후 자신의 농장보드 타임트랙 마커를 시계방향으로 2칸 전진시켜야만 한다.

2. 그 후 해당 장소의 액션을 진행할 수 있다. 장소액션은 진행하지 않아도 된다.(선택액션)

장소별 액션 내용 (진행하지 않아도 됨, 단, 시장은 꼭 진행해야됨)

▶ **추수 (우측 분홍색 공간)** - 자신의 농장에 가족원이 1개 이상 있다면 곡식자루 2개를 가져다 자신의 농장 위의 정해진 위치에 놓는다. 가족원과 쟁기타일과 말타일을 각 1개 이상 소유 중이면 총 3개를, 가족원과 쟁기타일과 소타일을 각 1개 이상 소유 중이면 총 4개를 가져온다. 개인별 곡식자루 소유한도는 5자루이다. 넘은 양은 가져오지 않는다.(농장내 아이콘 참조)

▶ **가족 (아래쪽 분홍색 공간) - 1)~2)중 1가지만 할 수 있다.**

- 1) 일반공급처에서 자신 색의 가족원 중 가장 작은 숫자로 된 1개를 가져다 농장에 세워놓거나
- 2) 게임판내 서있는 자신의 가족원 1개를 농장에 옮겨 세워놓는다.

▶ **기술 (노란색 공간) - 1)~4)중 1가지만 할 수 있다.**

- 1) 자신 농장의 가족원 1명을 **5건물(제분소, 대장간, 마차, 외양간, 사투소)**중 제분소(풍차)를 제외한 1곳의 입구에 세워놓은 후 그 건물 지붕의 **사람그림 좌측**에 있는 모래시계 개수만큼 타임을 소비하고, 원하면 해당 건물 지붕의 **사람그림 우측**의 모래시계 개수만큼 추가로 타임을 소비하고 지붕그림 화살표 끝에 있는 상품타일 1개를 자신의 농장 옆에 가져다 놓는다.
- 2) 자신의 가족원이 어느 건물에 이미 서있다면 해당 건물 지붕의 **사람그림 우측**의 모래시계 개수만큼 타임을 소비하고 지붕그림 화살표 끝에 있는 상품타일 1개를 자신의 농장 옆에 가져다 놓는다.
- 3) 제분소를 제외한 원하는 건물 지붕의 **그림 우측**에 있는 자원을 내고 화살표 끝의 상품타일 1개를 자신의 농장 옆에 가져다 놓는다.
- 4) 제분소는 곡식자루 2개와 2타임을 소비하고 2코인을 자신의 농장옆에 가져다 놓는다.

건물당 가족원수는 색상에 관계없이 무제한이다.

▶ **시장 (파란색 공간)** - 누군가 시장액션을 선택하면 반드시 **장날**이 열리고 장날액션을 한다. **장날액션**은 장날 개최자(액션 선택자)부터 모든 게임자가 시계방향으로 1턴씩 돌아가며 모든 파란 사각형 안의 손님타일이 없어지거나 모든 게임자가 패스할 때까지 진행한다. 자신의 턴에 다음중 1가지를 한다.

- 1) 남아있는 파란 사각형 안의 손님타일 중 1개를 선택해 그 타일

하단의 표시된 요구품을 소비하고 그 타일을 가져와 자신의 농장 옆에 **뒷면(얼굴면)**으로 둔다.

2) 아무것도 하지 않고 패스한다.

패스한 사람은 이번 장날에 더 이상 참여할 수 없다. 타일을 가져 온다면 장날 개최자의 첫턴을 제외하고 1녹색큐브와 1타임을 소비해야만 한다. **장날이 끝나면** 이번 장날동안 비워진 파란 사각형을 **대기손님타일(5개의 예비 공백)**의 위쪽에서 아래쪽 순서로 옮겨서 채운다. 모두 채워지면 대기손님타일의 비워진 공간을 남아있는 대기손님타일의 순서를 유지하여 위쪽으로 이동시키고 빈공간은 새 손님타일을 일반공급처에서 뽑아 공개하여 채운다. 일반공급처가 떨어지면 빈공간은 그대로 둔다.

▶ **여행 (초록색 공간) - 1)~2)중 1가지만 한다.**

1) 농장의 가족원 1개를 가져다 입구에 연결된 2도시 중 1곳에 놓고 지나는 길 위의 요구내용을 소비한 후 도착도시에 자신의 마커가 없다면 자신의 원형마커를 올리고 그 도시에 표시된 **도시혜택(원하는 색 큐브 2개 / 1코인 / 3명성점수)**을 받는다.

2) 기존의 가족원 1개를 인접 도시로 이동시키고 지나는 길 위의 요구내용을 소비한 후 도착도시에 자신의 마커가 없다면 마커를 해당 도시에 올리고 도시혜택을 받는다.

각 게임자는 도시마다 자신의 마커를 최대 1개만 올릴 수 있고 마커를 올릴 때만 도시혜택을 받을 수 있다. 도시당 가족원수는 색상에 관계없이 무제한이다.

▶ **의회 (빨간색 공간) - 1)~3)중 1가지만 한다.**

1) 농장의 가족원 1개를 의회 좌측 첫번째 창에 놓고 1타임과 2녹색큐브를 또는 1타임과 1두루마리를 소비한 후 **특권액션**으로 **다음 라운드 선마커**가 의회에 남아 있다면 자신의 농장 옆으로 가져온다.

2) 의회의 기존 가족원 1개를 1칸 우측으로 이동하고 도착공간 상부에 표시된 요구품(1~3타임과 2녹색큐브 또는 1~3타임과 1두루마리)을 소비한 후 해당단계 하단이나 그 아래단계 하단에 표시된 **특권액션(다음 라운드 선마커 / 원하는 색큐브 2개 / 원하는 상품 타일 1개 / 1원소버 3점인기 중 해당액션)중 1가지를** 진행한다.

3) 의회의 기존 가족원 1개의 해당단계나 그 아래단계의 **특권액션** 중 1가지를 무료로 진행한다.

장소당 가족원수는 색상에 관계없이 무제한이다.

▶ **성당 (고동색 공간) - 농장의 가족원 1개를** 검정주머니에 넣고 1갈색큐브나 3타임을 소비한다.(라운드 마무리 미사를 진행할 때 사용)

▶ **우물 (고동색 공간) - 게임판중 아무 액션공간에 큐브가 1개라도 남아 있다면** 자신의 농장에서 같은색 큐브 3개를 소비하고 앞서 언급된 액션중 한 개를 진행한다. 해당 액션공간에 큐브가 남아있는지 여부는 무관하다.

각 코인은 큐브의 대체용 조커로 사용할 수 있다.(개인 농장판 이론 참조)

영향력큐브나 상품타일을 소비할 때는 일반공급처로 보내고, 가져올 때는 일반공급처에서 가져온다. 타임을 소비할 때는 자신의 농장 타임트랙을 해당 수만큼 시계방향으로 전진시킨다.

액션 중 액션공간에 가족원말을 가져다 놓을 때는 항상 자신의 농장위에 있는 것을 가져다 놓아야만 한다.

죽음 - 자신의 액션 중 농장의 타임트랙의 마커가 맨위의 **다리를 넘어 갈 때마다** 해당 액션을 모두 마친 후 게임판위이나 농장에 서있는 자신의 가족원 중 숫자가 가장 작은 가족원 하나를 골라 가져와 가져온 장소와 **같은 색(액션색)의 연대기** 빈칸에 **놓여** 놓는다. 해당 연대기 공간에 빈칸이 없다면 **무명무덤** 빈칸에 **놓여** 놓는다. 연대기나 무명무덤 한곳이 모두 채워지면 **게임종료 조건**이된다. 게임종료단계로 넘어간다.

라운드 종료

누군가 게임판의 마지막 액션큐브를 가져가면 해당 액션을 모두 마치고 **미사**를 진행한 후 라운드를 마친다.

▶ **미사** - 다음의 순서로 진행한다.

A. **미사자 뽑기** - 선부터 시계방향으로 검정주머니에서 자신의 가족원을 원하는 수만큼 골라 1개씩 꺼낸다. 꺼낼 때마다 1코인을 소비해야한다. 꺼낸 가족원 총수가 4명이 되면 꺼내기를 마친다. 모두 자신이 원하는 가족원을 꺼냈는데 4개보다 적다면 검정수도

사 포함 4개가 되도록 무작위로 꺼낸다. 4개를 모두 꺼냈다면 수도사는 모두 검정주머니 안에 다시 넣는다. 꺼내진 각자의 가족원은 성당의 가장 우측 창문(2명성점수가 써있는 창문)에 **세워** 놓는다. 주머니 안에 남은 가족원은 계속 주머니 안에 둔다.

B. **직위 높이기** - 선부터 시계방향으로 각자 1턴씩 성당 위 원하는 자신의 가족원들을 좌측으로 원하는 칸만큼 이동 시킨다. 각 가족원마다 이동된 각 창문 사이에 표시된 곡식자루를 소비한다.

C. **명성점수 받기** - 성당에 가족원을 가장 많이 세워놓은 게임자는 게임판 명성트랙에서 자신의 마커를 2칸 전진시킨다. 동물이려면 높은(좌측에 가까운) 직위에 가족원이 있는 게임자가, 그래도 동물이라면 동물을 모두 2칸 전진 시킨다.

새 라운드 시작 - 누군가 **다음 라운드 선마커**를 가지고 있다면 **선마커**를 가져와 자신 앞에 두고 다음라운드 선마커는 의회의 좌측 첫 번째 창문 하단 반지 아이콘 위에 놓는다. 그렇지 않다면 선마커는 그대로 둔다. 그 후 새 큐브 공급 단계부터 새로운 라운드를 진행한다.

3. 게임 종료

최종액션

마을 연대기나 무명무덤의 마지막칸을 채우면 **게임종료 조건**이 된다. 조건을 촉발시킨 경우에 따라 다음과 같이 **최종액션**을 진행하고, 마지막 **미사**후 게임을 마친다.

A. **시장액션 이외에서 촉발된 경우** - 촉발자의 촉발액션을 마치면 다음 게임자부터 촉발자를 제외하고 시계방향으로 1턴씩 최종액션을 한다.

B. **시장액션중 장날 개최자가 촉발시킨 경우** - 장날액션을 모두 마친 후 촉발자 다음사람부터 촉발자를 제외하고 1턴씩 최종액션을 한다.

C. **시장액션중 장날 개최자 이외의 게임자가 촉발시킨 경우** - 장날액션을 모두 마친후 촉발자 다음사람부터 촉발자까지 1턴씩 최종액션을 한다.

최종액션은 일반액션(큐브를 가져오고 액션을 하는)과 같이 진행한다.

최종액션 중 액션큐브가 떨어지면 그 후 게임자들은 큐브를 가져오지 않고 원하는 액션을 진행할 수 있다.

최종액션 중 죽게 되는 가족원은 단순히 게임에서 제거한다.

마지막 미사

최종액션을 모두 마치면 라운드 종료단계의 **미사**를 진행한 후 게임을 마친다.

4. 최종 점수계산

게임판에 이미 진행중인 **명성점수 트랙의 마커**를 다음의 각 점수만큼 전진시킨다. 가장 명성점수를 많이 얻은 게임자가 승리한다. 동물인 경우 고객타일이 많은 게임자가 승리한다. 계속 동물인 경우 높은 숫자의 가족원을 가진 게임자가 승리한다.

▶ **명성트랙** - 자신의 마커 위치의 점수에 다음 점수를 추가전진

▶ **여행** - 여행지도내 자신의 마커 수에 따라 여행지도 좌측에 표시된 점수 (1개=1점, 2개=3점, 3개=6점, 4개=10점, 5개=14점, 6개=18점)

▶ **의회** - 의회 창문에 서있는 각 가족원당 가족원 위치 상부에 있는 점수의 합 (1째칸=0점, 2째칸=2점, 3째칸=4점, 4째칸=6점)

▶ **성당** - 성당 창문에 서있는 각 가족원당 가족원 위치 상부에 있는 점수의 합 (우측에서 1째칸=2점, 2째칸=3점, 3째칸=4점, 4째칸=6점)

▶ **연대기** - 마을 연대기 위의 자신의 가족원 수에 따라 연대기 하단에 표시된 점수 (1~2개=0점, 3개=4점, 4개=7점, 5개이상=12점)

▶ **손님타일** - 자신 농장 옆에 뒤집어 놓은 손님타일의 앞면 표시 점수의 합

▶ **코인** - 각자 남아있는 코인마다 1점