



Korean Translated By Corne (product0114@gmail.com)

TUDOR

비공식 번역본

A GAME BY JAN KIRSCHNER FOR 2-4 PLAYER

게임 규칙

플레이어는 헨리 8세 왕의 궁궐에서 튜더 왕가를 모시는 야망 가득한 영주의 역할을 맡게 됩니다. 당신은 당신의 가문 구성원을 영향력 있는 위치에 배치함으로써 명성을 얻어야 합니다. 성직자를 상대하거나, 경쟁상대를 염탐하든, 왕의 만혼을 준비하든 간에 이 궁궐의 음모에서 살아남으려면 영향력과 기술, 교활함도 필요합니다.

왕실 관직을 획득하고 궁궐 각각의 영역에서 파벌 토큰을 얻음으로써 플레이어들은 해당 가문의 지도자로서 명성을 얻게 됩니다. 가장 많이 명성을 얻은 플레이어는 튜더 궁정의 지위가 상승하여 게임에서 승리할 것입니다.

구성품 조립

첫 게임을 하기 전, 모든 토큰과 플레이어 가림막을 편칭합니다. 각 반지와 일치하는 색상의 인장 스티커를 반지 앞 우묵한 곳과 뒤에 붙입니다.

동영상 규칙 / 최신 규칙



Website: AcademyGames.com/Tudor
YouTube: YouTube.com/AcademyGames

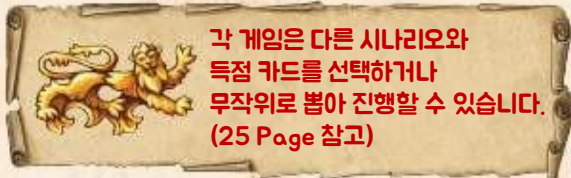


Rule Version 15

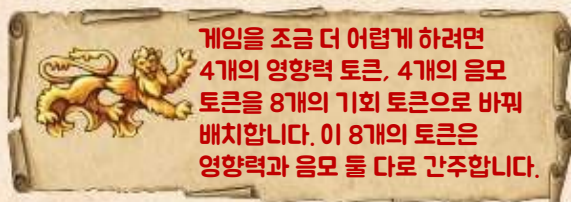


게임 준비

1. 메인 보드를 중앙에 펼쳐놓습니다. 보드는 양면으로 구성되며, 2인 / 3-4인용으로 구분됩니다.
2. 각 플레이어는 원하는 색상을 선택하고 일치하는 색상의 가림막, 영주 1개 ♀, 조신 (신하) 14개 ★, 점수 마커 1개 ● 를 받습니다.
3. 명성 트랙의 0에 각자의 점수 마커를 올려놓습니다.
4. 메인 보드에 있는 두 개의 점수 카드 칸 위에 **빨강 득점 카드 1**, **초록 득점 카드 4** 을 놓아둡니다. (권장하는 첫 번째 게임 세팅법입니다)
5. 메인 보드에 있는 시나리오 카드 칸 위에 **파랑 시나리오 카드 2**를 놓아둡니다. (권장하는 첫 번째 게임 세팅법입니다)



6. 색깔별로 파벌 카드를 구분하여 7개의 더미로 나누는 뒤 메인 보드 위 알맞은 칸에 놓아둡니다.
7. 보드 옆 반지 스탠드에 특권 반지를 놓아둡니다. (2-3인 게임 시, 색상마다 2개의 반지만 사용하여 남은 반지들은 상자에 넣어둡니다.)
8. 모든 사각형의 파벌 타일을 주머니에 넣어둡니다. (2인 게임 시, 각 유형의 파벌 타일당 2개씩 제거합니다.)
9. 원형 모양의 영향력 토큰과 음모 토큰을 함께 섞은 뒤, 보드의 각 알현실 칸에 앞면이 보이도록 무작위로 1개씩 배치합니다. (2인 게임 시, 이러한 토큰들 각각에서 4개씩 제거하여 진행합니다.)



10. 주머니에서 무작위로 사각형 파벌 타일을 뽑아 앞면이 보이도록 각 알현실 칸 위에 1개씩 배치합니다. (영향력/음모 타일 위에)
이제 각 칸에는 원형의 영향력/음모 토큰 1개와 사각형 파벌 타일 1개가 배치되어있어야 합니다.



11. 게임은 시나리오 카드에 표시된 라운드 수 만큼 진행됩니다. 플레이 인원수에 따라, 초상화 중 하나의 아래에 적힌 날짜와 일치하는 연도가 표시되어있습니다. 해당 초상화에 라운드 마커를 배치합니다. 각 라운드마다, 마커가 최상단의 초상화에 도달할 때까지 1칸씩 위로 이동시킵니다.

구성품

- 메인 보드 1개 (양면)
- 영향력 토큰 18개 (●)
- 음모 토큰 18개 (●)
- 기회 토큰 8개 (●)
- 파벌 타일 140개
(7개의 파벌 각 20개씩)



- 파벌 카드 70장
(7개의 파벌 각 10장씩)



- 특점 카드 6장



- 시나리오 카드 5장



- 참조 카드 4장
- 영주 마커 4개 (색상당 1개씩)
- 신하 마커 56개 (색상당 14개씩)
- 점수 마커 4개 (색상당 1개씩)
- 라운드 마커 1개

- 규칙서 1개
- 주머니 1개
- 선 플레이어 마커 1개
- 플레이어 손 가림막 4개
(색상당 1개씩)
- 특권 반지 21개 (법정 파벌 색상당 3개씩)
- 반지 인장 스티커 1장
- 반지 받침대 1개



시작 반지 선택

헨리 8세 또는 그의 부인 중 한 명과 가장 닮은 플레이어를 투표하여 선플레이어를 결정합니다.

선 플레이어부터 시계방향으로, 각자 원하는 특권 반지를 1개씩 갖습니다. 일단 각자 1개씩 반지를 가진 뒤, 플레이 순서 역순으로 두 번째 링을 선택하여 갖습니다. 즉, 선 플레이어는 두 번째 반지를 마지막으로 갖게 될 것입니다.



플레이어들은 즉시 2개의 반지를 자신의 손 가림막의 각기 다른 손가락에 끼워놓습니다.

각 플레이어는 자신이 반지를 끼울 손가락을 자유롭게 선택할 수 있습니다.

어느 손가락에 반지를 끼우는지는 게임 내 보너스를 부여하는 중요한 선택입니다. (반지 액션 향상 - 18 Page 참고) 일단 반지를 끼우면, 다른 반지를 얻거나 잃을 때 다른 손가락에 끼워 재배열할 수 있습니다.

마지막으로, 각 플레이어는 자신이 선택한 각 반지와 일치하는 파벌 카드를 얻습니다. 받은 카드 2장은 손 가림막 뒤에 숨겨둡니다.

이제 게임을 시작할 준비가 되었습니다.



TIP: 알현실 세로열 중 가장 하단의 칸에 있는 파벌 토큰과 일치하는 서로 다른 2개의 시작 반지를 선택하는 것을 추천합니다.



플레이어 게임 준비 예시:

선 플레이어는 빨강, 갈색 반지를 선택하고 그에 맞는 색상의 파벌 카드를 가져옵니다.

그 후, 4, 5번째 손가락에 반지를 끼기로 결정합니다. 이 배치는 회의실 액션 B를 향상시킵니다.

이 손가락에 어떤 색의 반지를 끼웠는지는 중요치 않고, 어느 손가락에 반지를 끼웠는지가 중요합니다.



게임 개요

플레이어는 자신의 신하들을 알현실로 보내 ① 왕실 법정 (세로열)내 ② 계급을 올려 최고 관직을 ③ 차지하는 것을 목표로 합니다.

최고 관직을 차지함으로써, 플레이어는 공급처에서 새로운 특권 반지를 부여받습니다. (또는 이미 그 최고 관직을 다른 플레이어가 차지했다면, 해당 플레이어에게 받습니다.) 반지들은 플레이어의 손 가림막에 표시되어 있습니다. 반지들을 다른 손가락에 끼는 것은 자신의 신하들의 액션을 향상시킵니다.

각 알현실 칸에 놓인 파벌 토큰들은 신하들이 이곳으로 이동하여 반드시 중재해야 할 여러 법정 파벌들의 이익과 요구를 나타냅니다. 1명의 신하는 파벌 카드를 사용하거나 해당 칸에 놓여있는 파벌 토큰과 일치하는 반지를 소유함으로써 해당 칸으로 이동할 수 있습니다. 플레이어는 자신이 이동하는 각 칸에서 파벌 토큰들을 가져올 수 있으며, 이동을 끝낸 칸에 놓여있는 영향력 토큰이나 음모 토큰 또한 가져올 수 있습니다. 획득한 파벌, 영향력, 음모 토큰들은 게임 종료 시 보너스 점수를 얻을 가치로 사용되거나 게임 중 보너스 액션을 수행하기 위해 사용할 수도 있습니다!



각 라운드에서, 플레이어는 3개의 회의실 ④ 밖에있는 자신이 선택한 벤치에 ⑥ 자신의 여러 신하를 배치하게 될 것입니다. 신하들은 배치된 순서에 따라 회의실로 들어가며 만약 모든 의자가 가득 차 있다면, ⑦ 필요한 수 만큼의 신하들을 밀어내고, 각 테이블의 좌측에 있는 의자에 배치됩니다. 그 후, 플레이 순서대로 플레이어는 영주를 회의실 테이블 우측 비어있는 의자에 ⑧ 배치합니다. 만약 최소 한 명의 영주가 회의실에 있다면, 해당하는 회의실에 있는 모든 플레이어의 신하들은 회의실의 두 가지 특수 액션 ⑨ 중 하나를 수행할 수 있습니다. 영주들은 각자가 배치되어있는 회의실의 두 가지 액션 모두를 수행할 수 있습니다.

플레이어들은 회의실 액션을 통해 법정 영향력 카드를 획득하고, 자신의 공급처로부터 새로운 신하를 알현실에 배치하고, 알현실에 이미 배치되어있는 신하를 움직이는 등을 수행할 수 있습니다. 플레이어의 특권 반지들은 끼워진 손가락 위치에 따라 이러한 액션을 강화시킵니다.

게임 종료 시 가장 명성이 높은 플레이어가 승리합니다.



게임 플레이

이 게임은 여러 라운드로 진행되며, 각 라운드는 헨리 왕의 부인 중 한 명을 통해 표시됩니다. 게임의 정확한 라운드 수는 선택한 시나리오 카드에 표시되며, 플레이 인원수에 따라 달라집니다.

각 라운드는 다음의 5단계로 구성됩니다:

- 1 단계 - 회의실 배정하기
- 2 단계 - 회의실 입장하기
- 3 단계 - 영주 배치하기
- 4 단계 - 회의실 액션하기
- 5 단계 - 라운드 종료



1번 빨강 득점 카드



4번 초록 득점 카드



2번 파랑 시나리오 카드

각 게임에서 사용되는 득점 카드와 시나리오 카드에는 다음에 관한 정보가 표시되어 있습니다:

- 명성을 득점하는 방법과 득점했을 때 ①,
- 영향력 토큰과 음모 토큰을 통해 어떤 보너스 액션을 사용할 수 있는지 (②&③)
- 첫 번째 라운드와 ④, 그 이후 각 라운드에서 ⑤ 회의실에 새로운 신하들을 얼마나 배정할 것인지
- 플레이 인원수별 몇 라운드를 진행할지 ⑥

득점 카드와 시나리오 카드에 대한 자세한 내용은 21-24 Page 참조.



1 단계 - 회의실 배정하기

각 플레이어는 라운드마다 0~2명의 신하를 배치합니다.
(게임의 시나리오 카드에 표시된 만큼)

선 플레이어부터 시작하여 시계 방향으로 진행하며,
각 플레이어는 총 3개의 회의실 밖에 있는 배정 벤치 중 하나에
자신의 신하 중 1개를 배치합니다.

신하를 배치할 때는 반드시, 회의실의 출입문과 가장 가까이
비어 있는 벤치 칸에 배치해야 합니다. (좌측부터 우측 순서대로)
모든 플레이어가 시나리오 카드에 적힌 만큼 신하들을 배치할 때까지
계속 위의 과정을 진행합니다.



**TIP: 배치하기로 한 각 벤치에는 총 4명의 신하까지 있을 수 있습니다.
(3인 게임 시 3명) 만일 벤치에 신하가 가득 차 있다면,
그 벤치에는 더 이상 신하를 배치할 수 없습니다.**

2 단계 - 회의실 입장하기

모든 신하들을 배정 벤치에 배치한 뒤, 신하들은 회의실에 입장하게 됩니다.

각 벤치에 배치된 신하들은 배정된 순서를 유지하여,

각기 입장할 회의실에 있는 테이블 좌측 비어있는 의자 중 최상단 의자부터 배치합니다.

플레이어 인원수에 따라, 게임 내 테이블에서 사용될 수 있는 의자의 개수가 달라집니다. (2인 3석, 3인 4석, 4인 5석)
신하를 배치할 수 있는 의자가 없는 경우,

이미 의자에 앉아있던 모든 신하들은 하단에 자리를 만들기 위해 상단으로 밀려나게 될 것입니다.

최상단 의자에 앉아있다가 밀려나는 신하는 해당 플레이어의 공급처로 돌아갑니다.



3 단계 - 영주 배치하기

플레이 순서에 따라, 각 플레이어는 이제 회의실 테이블 우측에 있는 패턴이 새겨진 영주 의자 중 하나에 ① 영주를 배치합니다. 하나의 회의실에는 최대 2명의 영주까지 배치될 수 있습니다.

회의실에 있는 영주는 현재 그 회의실에 있는 모든 신하들에게 ② 액션을 할 수 있도록 해줍니다. (다른 플레이어의 신하들도 포함하여) 회의실에 두 명의 영주가 있다고 해서 신하들에게 추가적인 혜택을 주지는 않습니다.

만일 이 단계가 끝날 때 회의실에 영주가 없는 경우, 그 즉시 해당 회의실에 있는 의자에 앉아있는 신하들을 의자 뒤 빈칸으로 ③ 이동시켜 이번 라운드에서 액션을 수행할 수 없음을 표시합니다.



4 단계 - 회의실 액션하기

이번 단계에서, 플레이어들은 회의실에서 사용할 수 있는 특수 액션을 취하기 위해 자신의 영주와 신하를 활성화시킵니다. 시계 방향으로, 각 플레이어는 이번 라운드에서 아직 액션을 취하지 않은 한 명의 인물을 (영주 또는 신하) 활성화하여 턴을 갖습니다.

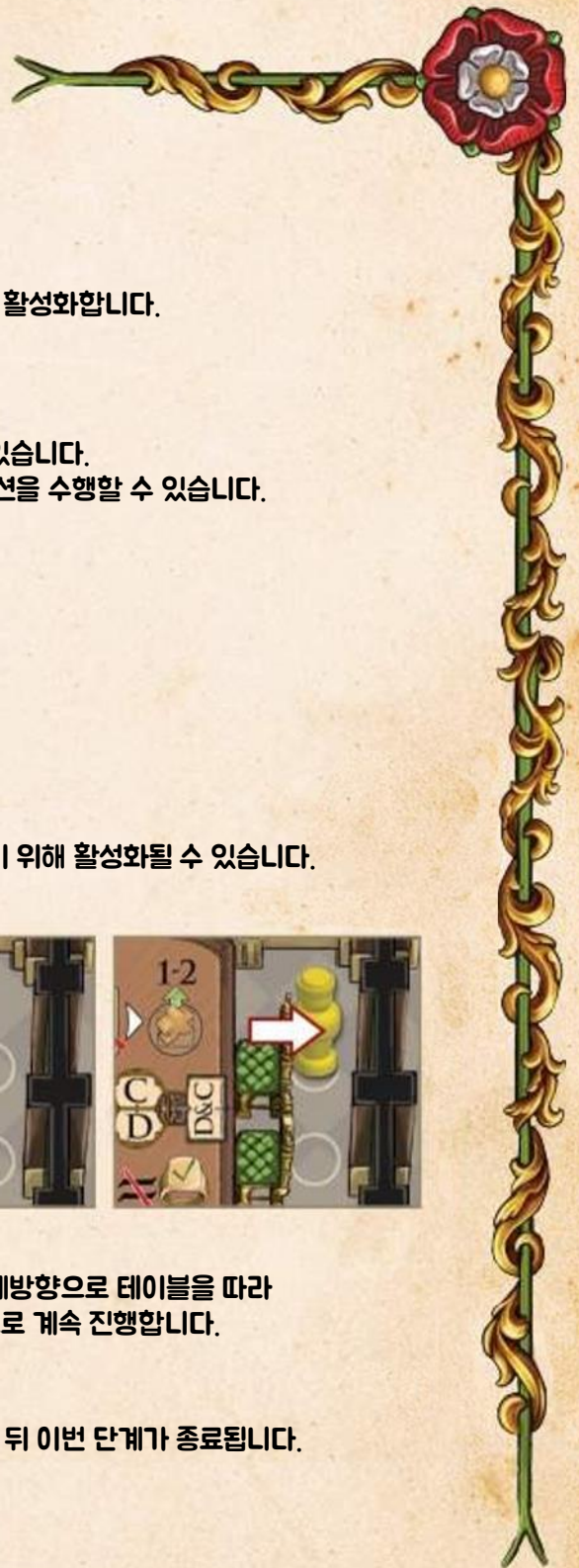
플레이어는 사용 가능한 모든 인물이 활성화될 때까지 한 번에 한 명씩 계속 활성화합니다.

영주들을 활성화하면, 해당 영주가 있는 회의실의 두 가지 액션을 모두 수행할 수 있습니다. (원하는 순서대로) 영주가 배치된 회의실에 있는 신하들은 두 가지 액션 중 단 하나만 수행할 수 있습니다. (플레이어의 선택에 따라) 플레이어들은 자신의 인물들을 활성화할 순서를 선택할 수 있지만 (영주들을 먼저 활성화할 필요는 없음), 각 인물은 단 한 번씩만 활성화될 수 있습니다.

한 번 활성화된 인물은 의자 뒤로 이동시킵니다.

의자 뒤 인물은 이번 라운드에서 다시는 활성화될 수 없음을 나타냅니다.

예시: 플레이어는 자신의 1번째 턴에 세 번째 회의실에 배치된 신하를 활성화하고, 그 후 자신의 2번째 턴에 첫 번째 회의실에 배치된 자신의 영주를 활성화한 다음, 자신의 3번째 턴에 두 번째 회의실에 배치된 신하를 활성화하는 식으로 진행합니다.








활성화 세부 설명

선 플레이어부터 시계방향으로 진행합니다.


자신의 턴에, 자신의 영주 또는 신하 의자에 아직 배치되어있는 신하 중 한 명을 활성화합니다.

다음의 규칙을 적용합니다:

-  영주를 활성화할 때, 플레이어는 해당 회의실의 모든 액션을 수행할 수 있습니다. 먼저 수행할 액션을 선택하여 완전히 마친 뒤, 해당 알현실의 두 번째 액션을 수행할 수 있습니다.
-  신하가 활성화되면, 해당 회의실에서 이용할 수 있는 두 가지 액션 중 단 한 개만 선택하여 수행할 수 있습니다.
-  회의실에 2명의 영주가 존재하더라도 해당 회의실에 있는 신하들은 두 번 이상 활성화될 수 없습니다. (즉, 단 한 번만)
-  모든 영주가 이미 활성화된 회의실에있는 신하들도 여전히 액션을 취하기 위해 활성화될 수 있습니다.

-  영주 또는 신하가 활성화되었다는 것을 표시하기 위해 의자 뒤 빈칸으로 옮겨놓습니다. 한 번 인물이 활성화되면, 해당 인물은 이번 라운드에서 다른 액션을 수행하는데 사용될 수 없습니다.



-  플레이어가 선택한 인물들 중 한명에게 허용된 모든 액션을 마친 뒤, 시계방향으로 테이블을 따라 다음 플레이어의 턴이 되어 자신의 인물 중 하나를 골라 활성화하는 식으로 계속 진행합니다.

모든 플레이어의 인물들이 활성화되고, 모든 플레이어가 동일한 턴의 수를 취한 뒤 이번 단계가 종료됩니다. (선 플레이어를 시작으로 시계방향으로 계속 진행합니다.)

회의실 액션에 대한 자세한 내용은 12Page 참고.

일반 액션들

대부분의 액션들은 파벌 카드들을 획득하고, 알현실에 신하들을 배치하거나 이동시키고, 자신의 손 가림막에 끼고 있는 반지를 교환할 수 있게 해줍니다.

이동

어떤 액션이 이동을 할 수 있게 하는지와는 관계없이 모두 다음과 같은 방법으로 해결됩니다:

플레이어는 수행된 특정 이동 액션에 따라 자신의 신하들 중 한 명을 알현실 내에서 특정 칸수만큼 이동시킵니다. (신하의 단거리, 장거리 이동에 대한 자세한 설명은 11-12 Page 참고)

각 이동 액션은 허용되는 표시된 이동 방향으로는 가능하나, 대각선 이동은 절대 허용되지 않습니다. 이동 액션을 통해 이동할 수 있는 총 칸수는 반드시 한 명의 신하에 의해 이동되어야 하며, 여러 신하들을 통해 나누어 이동할 수 없습니다.



토큰 가져오기

신하 한명을 새로운 칸으로 이동시킬 때, 플레이어는 모든 정사각형 파벌 토큰 ①, ②, ③, ④ 를 가져와 플레이어 손 가림막 뒤에 놓아둡니다.

자신의 이동 액션을 마친 뒤, 파벌 토큰을 얻고 더불어 마지막으로 이동이 끝난 칸 ⑤ 에 있는 원형 영향력 토큰 또는 원형 음모 토큰도 가져옵니다.

마지막 이동 칸이 아닌 곳에 있는 영향력 토큰과 음모 토큰은 가져올 수 없습니다.

노랑 플레이어는 알현실에서 자신의 신하를 7칸 위로 이동시킬 수 있는 액션을 수행합니다. (액션 E - 장거리 이동)

그는 한 칸 위로 이동하고 붉은 심장 파벌 토큰을 얻습니다. ①

그 후, 두 번째 칸으로 이동하고 회색 검 파벌 토큰을 얻습니다. ②

그 후, 세 번째 칸으로 이동하고 갈색 외교 파벌 토큰을 얻습니다. ③

노랑은 네 번째 이동으로 세로줄의 최상단에 도달하여 파란 부엉이 파벌 토큰을 얻고 ④,

이동이 끝난 마지막 칸이기에 원형 영향력 토큰도 얻게 됩니다. ⑤

노랑은 자신의 이동 액션을 끝마칩니다.

플레이 중인 시나리오 카드에 따라, 영향력 토큰과 음모 토큰들은 즉시 사용하여 시나리오 카드 보너스 액션을 수행하는 데 쓰거나, 혹은 차후에 사용하기 위해 플레이어 손 가림막 뒤에 저장합니다. (23-24 Page 참고)

파벌 토큰 채우기

신하가 이동하여 하나의 칸을 떠날 때마다, 파벌 토큰 주머니에서 보지 않고 파벌 토큰 1개를 뽑아 방금 신하가 떠난 칸에 다시 채워놓습니다. 신하가 이동을 멈추고 배치되어있는 칸은 다시 채우지 않습니다.

위의 예에서, 1, 2, 3칸에는 새로운 파벌 토큰들을 뽑아 배치하지만, 4칸에는 신하가 배치되어 있기에 새로이 토큰을 배치하지 않습니다.

참고: 영향력 토큰과 음모 토큰들은 게임 진행 중 절대 교체되지 않습니다!



● 다른 신하들 건너가기

이동 액션은 다른 신하가 배치되어있는 칸에서 절대 끝날 수 없습니다. ①
이동 액션으로 이동할 수 있는 칸이 충분히 있는 경우,
다른 신하가 배치되어있는 칸을 지나 이동할 수 있습니다. ②
(다른 신하가 배치되어있는 칸까지 이동 칸수로 계산)

만일 그렇게 이동할 만큼 이동 횟수가 충분치 않다면,
신하는 다른 신하가 배치된 칸을 지날 수 없으며 ① 이동을 끝내야 합니다.
이때 남아있는 이동 수는 사라집니다.

모든 이동 액션은 또 다른 이동 액션을 시작하기 전에 완벽히 마무리를 지어야 합니다.
이동 액션들은 다른 신하를 지나가기 위해 절대로 결합 될 수 없습니다.
(심지어 보너스 액션일지라도)



● 알현실에 새로운 신하 배치하기

한 번의 이동 액션으로 알현실에 새로운 신하 1명을 배치할 수 있습니다.
플레이어는 주어진 이동 액션에서, 첫 번째 이동을 통해 자신의 공급처에 있는 신하 1명을
알현실의 최하단 행에 있는 비어있는 칸에 배치할 수 있습니다. (회의실이 아닌)

● 관직 획득

1명의 신하가 알현실의 세로줄 최상단에 들어가면,
해당 신하는 반드시 이동을 멈추고 그곳에 있는 모든 토큰을 획득합니다.
이 신하는 즉시 관직 이름이 적힌 배너 ① 위의 칸으로 이동시킵니다.
이제 해당 신하는 해당 관직을 얻은 것으로 간주합니다!
위의 상황으로 인해 비워진 최상단 칸은 새로운 파벌 토큰으로 다시 채웁니다. ②

만약 관직이 공석이었다면 (다른 어떠한 신하도 없는 경우),
해당 플레이어는 반지 받침대에서 원하는 특권 반지 1개를 선택하고
손 가림막의 손가락에 끼웁니다.

만일 상대방의 신하가 이미 해당 관직을 갖고 있는 경우 (배치되어 있는 경우),
해당 신하는 쫓겨나고 자신의 신하로 교체됩니다.
쫓겨난 상대방의 신하는 해당 플레이어의 공급처로 되돌아갑니다.
새 관직을 얻은 플레이어는 쫓겨난 플레이어의 손 가림막에서 원하는 반지를 제거하고
자신의 손 가림막의 손가락에 끼웁니다. (공급처에서 가져오는 것이 아닙니다.)

이제 양쪽 플레이어 모두 반지를 얻었거나 뺐졌기 때문에 각자의 손 가림막에 끼운 반지를 재배열할 수 있습니다.

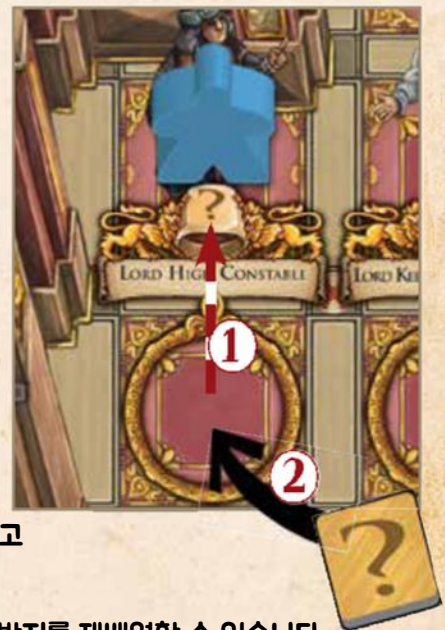
관직 칸에 있는 신하는 다른 신하에 의해 쫓겨날 때까지 관직 칸에 남아 있으며,
이동 액션을 통해 절대 이동될 수 없습니다.

만일 플레이어 소유의 신하가 관직 칸에 있는 경우, 자신의 신하들을 해당 최상단 칸 (관직 칸)으로 이동시킬 수 없습니다.
왜냐하면 자신의 신하로 관직에 있는 신하를 쫓아낼 수도 없으며, 교환할 수도 없기 때문입니다.

플레이어가 4개 이상의 관직을 갖고 있다면, 해당 플레이어는 자신의 손에 5개를 초과하여 반지를 낄 수 있습니다.

예시: 파랑 플레이어는 자신의 신하들 중 1명을 3칸 이동시키면서 각 칸에 있는 파벌 토큰을 얻고,
최상단 칸에 도착하여 원형 영향력 토큰을 추가로 얻습니다. 그 후, 신하는 관직 이름 배너 위의 관직 칸으로 이동됩니다. ①
이 관직 칸에 어떠한 신하도 없었기에, 파랑 플레이어는 반지 받침대에서 원하는 반지를 선택하여
자신의 손 가림막에 끼웁니다. 자신의 손에 반지를 추가했기에, 원하는 배열로 다시 반지를 재배열할 수 있습니다.

신하가 이동했던 세로열 3개의 모든 칸에 파벌 토큰을 다시 채워놓습니다. ②



회의실 액션들

각 회의실은 영주 또는 신하들이 수행할 수 있는 두 가지의 특수한 액션을 제공합니다. 모든 회의실 액션은 아래에 설명되어 있습니다:

A 반지 이동



신하를 알현실 내 세로줄 최하단 칸에 새로 놓거나 (자신의 공급처에서) 또는 알현실에 이미 배치되어있는 자신의 신하 한 명을 한 칸 거리 이내에 자신의 손 가림막에 끼운 반지와 일치하는 파벌토큰이 있는 곳으로 어떤 방향으로든 이동시킬 수 있습니다.

이동한 칸에서 파벌 토큰과 영향력 토큰/음모 토큰을 가져옵니다.

예시: 노랑 플레이어는 자신의 손 가림막에 빨강, 회색 반지를 끼고 있습니다. 따라서 그는 자신의 신하를 위, 아래, 우측으로 이동시킬 수 있지만, 좌측으로는 이동시킬 수 없습니다.



B 반지 교환



반지 받침대에서 현재 사용 가능한 반지를 선택합니다. 그 후, 자신의 손 가림막에서 반지 1개를 제거하고 반지 받침대로 되돌려놓습니다. 새로운 반지를 방금 제거한 반지가 있던 손가락에 끼웁니다. 동일한 반지 종류로 교환할 수 있습니다.

이 액션을 수행할 때, 자신의 손에 있는 반지들을 재배열할 수 없습니다.

마지막으로, 새로운 반지와 일치하는 파벌 카드 1장을 받아옵니다.



C 신하 1명 단거리 이동



여러 세로열 중 하나를 고르고 그곳에 있는 자신의 신하들 중 한 명을 알현실 상단을 향해 1칸 또는 2칸 이동시킵니다. (첫 번째 이동으로, 자신의 공급처에서 신하를 가져와 알현실 내 세로열 최하단 칸에 새로 배치할 수 있습니다) 이동한 각 칸마다, 플레이어는 반드시 해당 칸에 놓여있는 파벌 토큰과 일치하는 파벌 카드를 버려야 합니다.

만일 첫 번째 이동으로 배치해야 할 칸에 이미 다른 신하가 배치되어 있다면, 아무 파벌 카드나 버리고 해당 칸을 건너뛸 수 있습니다.

(다음 칸이 비어있고 해당 칸과 일치하는 파벌 카드를 버릴 수 있다면)

일반적인 이동 규칙들에 따라 파벌 토큰, 영향력 토큰 또는 음모 토큰을 획득합니다.

신하 1명 단거리 이동은 여러 신하들을 통해 나눠 이동할 수 없습니다.



D 반지 파벌 카드



자신의 손 가림막에 있는 서로 다른 2개의 다른 반지와 일치하는 2장의 파벌 카드를 공급처에서 가져옵니다. 각 카드는 반드시 서로 다른 반지와 일치해야 합니다.

만일 자신이 끼고 있는 반지가 같은 색으로 2개밖에 없다면, 같은 색상의 카드 2장을 가져옵니다.



E 신하 1명 장거리 이동



여러 세로열 중 하나를 고르고 그곳에 있는 자신의 신하들 중 한 명을 알현실 상단을 향해 1-7칸 이동시킵니다. (또는 자신의 공급처에서 신하를 가져와 알현실 내 세로열 최하단 칸에 새로 배치하고 최대 6칸까지 이동시킵니다) 이동한 각 칸마다, 플레이어는 반드시 해당 칸에 파벌 토큰과 일치하는 파벌 카드를 버려야 합니다.

만일 다른 신하가 배치된 칸이 있다면, 아무 파벌 카드나 1장 버리고 해당 칸을 건너뛸 수 있습니다. 때문에 여러 신하들이 이미 어떤 칸들에 배치되어있더라도, 건너갈 수 있는 파벌 카드를 갖고 있다면 다른 신하가 점유하고있는 칸을 건너갈 수 있습니다. 그러나, 다른 신하가 이미 배치되어있는 칸에서는 절대 이동을 끝낼 수 없습니다.

일반적인 이동 규칙들에 따라 파벌 토큰, 영향력 토큰 또는 음모 토큰을 획득합니다.

신하 1명 장거리 이동은 여러 신하들을 통해 나눠 이동할 수 없습니다.

예시:

노랑 플레이어는 자신의 신하를 위로 5칸 이동시킬 수 있습니다. 왜냐하면 그는 요구되는 파벌 카드들을 갖고 있기 때문입니다.

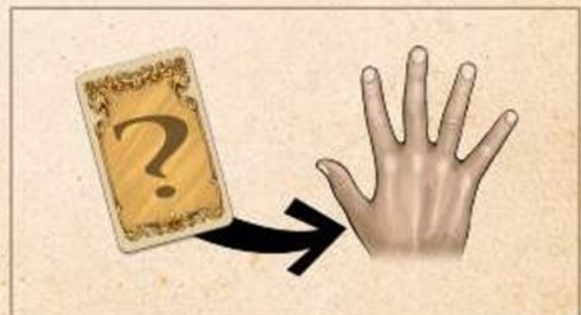
그는 첫 번째로 갈색 파벌 카드를 버리고 갈색 파벌 토큰이 있는 칸으로 이동하고 갈색 파벌 토큰을 얻습니다. 그 후, 파랑 파벌 카드를 버리고 파랑 파벌 토큰이 있는 칸으로 이동하고 파랑 파벌 토큰을 얻습니다. 이런 식으로 5칸을 전진하였고, 마지막 최상단 칸에 도착하여 영향력 토큰을 얻습니다.



F 원하는 파벌 카드 얻기



공용공급처에서 원하는 파벌 카드 1장을 가져갑니다.



상호 액션들

액션 G ①, H ②는 회의실 우측에 표시되어있습니다.

신하 한명 또는 영주는 회의실 내에 적힌 액션 대신 이러한 액션들 중 하나를 수행할 수 있습니다.

G 또는 H 액션을 수행하는 것은 플레이어의 턴 액션으로 간주하며, 이 액션을 수행한 신하 또는 영주는 의자 뒤로 이동합니다.

만일 플레이어가 자신의 턴에 활성화할 수 있는 신하 또는 군주가 없는 경우에도 G 또는 H 액션을 수행할 수 있습니다.
(영주가 있는 회의실에 다른 플레이어들이 더 많은 신하들을 갖고 있기 때문에)



예시: 노랑 플레이어의 턴입니다.

현재 회의실에 파랑 플레이어의 신하보다 노랑 플레이어의 신하가 더 적게 있습니다.

따라서 회의실 액션을 수행하는데 있어 신하 한 명이 적습니다.

대신에 노랑은 자신의 턴에 G 액션이나 H 액션 중 하나를 수행할 수 있습니다.

(역주: 회의실 액션을 하는데 있어서, 활성화 가능한 신하가 적어, 활성화하지 못해도 G/H 액션을 수행 가능합니다.
결국, 모든 플레이어는 동일한 액션 턴을 갖게 됩니다.)



G 신하 한 칸 이동

플레이어는 자신의 신하들 중 한 명을 알현실에서 1칸 위로 이동시킬 수 있습니다.
또는 알현실 내 세로줄 최하단 칸에 놓인 파벌 토큰과 일치하는 파벌 카드를 버림으로써 자신의 공급처에서 새로운 신하를 가져와 해당 칸에 배치할 수 있습니다.



H 반지 파벌 카드

자신의 손 가림막에 있는 반지 중 1개와 일치하는 파벌 카드를 공급처에서 가져옵니다.



보너스 액션들

보너스 액션들은 어느 단계이든지 자신의 턴 진행 중 아무 때나 사용할 수 있습니다.
보너스 액션들에 대한 설명은 플레이어 손 가림막의 좌측과 우측 양옆에 적혀있습니다.

참고: 보너스 액션들은 플레이어가 진행 중인 턴에 영주 또는 신하가 수행하는 액션과는 별도로 수행됩니다.

신하 이동

플레이어는 자신이 소유한 2개의 파벌 토큰을 사용하여 자신의 신하들 중 한 명을 원하는 방향으로 아무 색상의 파벌 토큰이 있는 곳으로 1칸 이동시킬 수 있습니다.

이 보너스 액션은 라운드당 한 번만 수행 할 수 있습니다. (한 턴당이 아닙니다.)

라운드 종료 시까지

자신의 플레이어의 손 가림막 앞에 사용한 파벌 토큰들을 놓아둡니다.

이 앞에 놓인 파벌 토큰들은 라운드가 끝날 때 게임에서 제거합니다.

참고: 부정적인 명성의 가치가 있는 파벌 토큰은 이 액션에 사용될 수 없습니다.
(특점 카드 2번 참조: 보라색 파벌 토큰 -3)



카드 2장으로 카드 1장 교환하기

자신의 핸드에 있는 아무 파벌 카드 2장으로
공급처에있는 파벌 카드 중 원하는 카드 1장과 교환합니다.

이 보너스 액션은 플레이어가 원할 때 몇번이고 수행할 수 있습니다.

예시: 파랑 플레이어는 자신의 핸드에 있는 4장의 파벌 카드를 공용 공급처에서 원하는 파벌 카드 2장과 교환합니다. 그 후, 자신이 소유한 파벌 토큰 2개를 지불하고 자신의 신하들 중 한 명을 1칸 이동시킵니다.
그때서야 파랑은 자신의 영주를 활성화하여 회의실 액션들을 수행합니다!



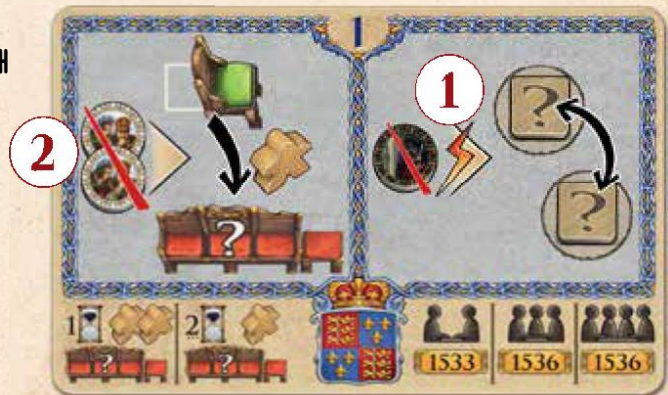
시나리오 카드 보너스 액션들

플레이 중인 시나리오 카드는 영향력 토큰과 음모 토큰들을 사용하여
각 게임에서 이용할 수 있는 특정한 보너스 액션이 표시되어있습니다. (21 Page '시나리오 카드' 참조)

이러한 액션들이 즉각 액션으로 표시되면 ①,
반드시 플레이어는 시나리오 카드의 보너스 액션을 수행하기 위해
획득한 토큰을 즉시 소비할지, 아니면
보너스 액션을 생략하고 게임 종료 시 명예 점수를 위해
토큰을 보관할지 결정해야 합니다.
보관하기로 했다면, 향후에 즉각 액션을 수행하기 위해
사용할 수 없으며 해당 영향력 토큰 또는 음모 토큰을
플레이어의 손 가림막 뒤에 놓아둡니다.

만일 보너스 액션이 즉각 액션으로 표시되어있지 않다면,
플레이어는 표시된 토큰 비용을 지불함으로써 ②
향후 갖게 될 자신의 턴에서 필요한 영향력 토큰 또는 음모 토큰을 사용할 수 있습니다.

참고: 시나리오 카드 보너스 액션들은 플레이어가 진행 중인 턴에 영주 또는 신하가 수행하는 액션과는 별도로 수행됩니다.



보너스 액션들

보너스 액션들은 자신의 턴 진행 중 아무 때나 사용할 수 있습니다.
보너스 액션들에 대한 설명은 플레이어 손 가림막의 좌측과 우측 양옆에 적혀있습니다.

참고: 보너스 액션들은 플레이어가 진행 중인 턴에 영주 또는 신하가 수행하는 액션과는 별도로 수행됩니다.

신하 이동

플레이어는 자신이 소유한 2개의 파벌 토큰을 사용하여 자신의 신하들 중 한 명을 원하는 방향으로 아무 색상의 파벌 토큰이 있는 곳으로 1칸 이동시킬 수 있습니다.

이 보너스 액션은 라운드당 한 번만 수행 할 수 있습니다. (한 턴당이 아닙니다.)

라운드 종료 시까지

자신의 플레이어의 손 가림막 앞에 사용한 파벌 토큰들을 놓아둡니다.
이 앞에 놓인 파벌 토큰들은 라운드가 끝날 때 게임에서 제거합니다.

참고: - 점수가 있는 파벌 토큰은 이 액션에 사용할 수 없습니다.



카드 2장으로 카드 1장 교환하기

자신의 핸드에 있는 아무 파벌 카드 2장으로
공급처에있는 파벌 카드 중 원하는 카드 1장과 교환합니다.

이 보너스 액션은 플레이어가 원할 때 몇번이고 수행할 수 있습니다.

예시: 파랑 플레이어는 자신의 핸드에 있는 4장의 파벌 카드를 공용 공급처에서 원하는 파벌 카드 2장과 교환합니다. 그 후, 자신이 소유한 파벌 토큰 2개를 지불하고 자신의 신하들 중 한 명을 1칸 이동시킵니다.
그때서야 파랑은 자신의 영주를 활성화하여 회의실 액션들을 수행합니다!



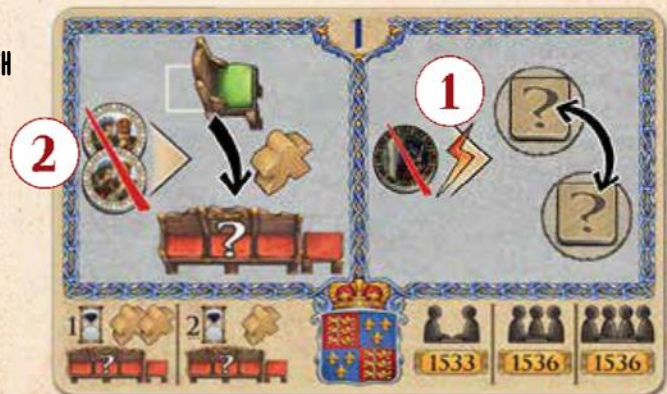
시나리오 카드 보너스 액션들

플레이 중인 시나리오 카드는 영향력 토큰과 음모 토큰들을 사용하여
각 게임에서 이용할 수 있는 특정한 보너스 액션을 명시합니다. (20 Page '시나리오 카드' 참조)

이러한 액션들이 즉시 액션으로 표시되면 ①,
반드시 플레이어는 시나리오 카드의 보너스 액션을 수행하기 위해
가져온 토큰을 즉시 소비할지, 아니면
보너스 액션을 생략하고 게임 종료 시 명예 점수를 위해
토큰을 보관할지 결정해야 합니다.
보관하기로 했다면, 향후에 즉시 액션을 수행하기 위해
사용할 수 없으며 해당 영향력 토큰 또는 음모 토큰을
플레이어의 손 가림막 뒤에 놓아둡니다.

만일 보너스 액션이 즉시 액션으로 표시되어있지 않다면,
플레이어는 표시된 토큰 비용을 지불함으로써 ②
향후 갖게 될 턴에서 필요한 영향력 토큰 또는 음모 토큰을 사용할 수 있습니다.

참고: 시나리오 카드 보너스 액션들은 플레이어가 진행 중인 턴에 영주 또는 신하가 수행하는 액션과는 별도로 수행됩니다.



반지 액션 향상

플레이어 손 가림막의 손가락에 끼운 반지 배열에 따라, 반지들은 그에 일치하는 회의실 액션을 향상해줍니다. (A-F)

각 액션은 손가락들이 강조된 기호와 함께 가림막에 표시되어 있습니다.

반지가 각 액션의 강조된 손가락에 위치하면, 회의실의 액션은 아래의 설명과 같이 향상됩니다.

참고: 반지의 위치에 따라, 여러 액션들이 강화될 수 있습니다.



위의 경우라면, 액션 D와 F가 향상될 것입니다.

참고: 액션 향상을 위해 강조 표시된 모든 손가락에 반드시 반지를 껴야 합니다.

반지 강화 설명



A

플레이어는 파벌 토큰이 있는 아무 칸으로나 이동할 때 (또는 자신의 공급처에서 새로운 신하를 가져와 알현실에 배치할 때) 더이상 해당 파벌 토큰과 일치하는 반지를 갖고 있지 않더라도 이동할 수 있습니다.



B

플레이어는 자신의 손에 있는 반지 2개를 새로운 반지들로 교체할 수 있습니다. (한 번에 1개씩) 플레이어는 여전히 파벌 카드 1장을 받지만, 새로운 반지들 중 어느 것과 일치하는지 선택할 수 있습니다. 비록 해당 반지가 두 번째 교환에서 반환될지라도, 첫 번째 교환 중 가져온 반지와 일치하는 파벌 카드 1장을 가져올 수 있습니다.



C

플레이어는 최대 3칸까지 이동할 수 있으며 (2칸 대신), 각 이동은 수직 또는 수평 방향으로 이동할 수 있습니다. 자신의 신하가 이동 할 때, 이전에 배치되었던 칸을 다시 되돌아갈 수 없습니다. 마지막으로 이동을 끝낸 칸에 놓여진 영향력 토큰 또는 음모 토큰 1개를 받습니다.



D

각기 다른 반지 2개에 해당하는 파벌 카드들을 뽑아 갖는 대신, 플레이어는 1개의 반지를 사용하여 해당하는 색깔의 파벌 카드 2장을 뽑아 가질 수 있습니다.



E

최소 3칸을 이동한 뒤 이동을 완료했다면, 이동을 위해 버린 카드들 중 1장과 똑같은 파벌 카드 1장을 공급처에서 가져올 수 있습니다.



F

플레이어는 자신이 원하는 파벌 카드 2장을 뽑아 핸드에 추가한 뒤 자신의 핸드에 있는 카드 중 1장을 공급처로 반환합니다.

반지 재배열하기

반지의 위치는 매우 중요합니다. 새로운 반지를 얻거나 플레이어에 의해 기존에 갖고 있던 반지를 잃을 경우에만 손 가림막에 있는 반지들을 새로 재배열할 수 있습니다.

참고: 게임을 처음 해본 신규 플레이어들은 첫 번째 라운드에서 반지 액션 강화를 무시할 수 있습니다. 그 후 두 번째 라운드가 시작될 때, 신규 플레이어들은 각자의 손 가림막에 끼워놓은 반지들을 재배열하고 반지 액션 강화 규칙을 사용할 수 있습니다.

5 단계 - 라운드 종료

마지막 라운드가 아니라면:

- 모든 플레이어는 회의실에 있는 자신의 영주를 제거합니다.
- 회의실에 있는 신하들을 각자의 의자로 다시 옮겨놓습니다.
- 해당 라운드 종료 명성을 총합하여 명성 트랙에 추가된다. (특정 카드들에 표시되어 있습니다)
- 플레이어 손 가림막 앞에 놓인 사용한 파벌 토큰들을 게임에서 제거합니다.
- 라운드 마커를 (사진들) 한 칸 위에 있는 초상화로 이동시킵니다.
- 이전 선 플레이어의 좌측에 있는 플레이어가 새로운 선 플레이어가 되고, 다음 라운드를 시작됩니다.

게임 종료

플레이 인원수와 시나리오 카드에 따라 게임은 4-6 라운드 동안 진행됩니다. (20-22쪽 요약 참고)
 득점 카드에 명시된 게임 종료 명성 점수를 합계 내고 명성 점수 트랙의 각 플레이어 점수에 추가합니다.

마지막으로 '가터 훈장 순서'에 대한 보너스 명에 점수를 받습니다. (왕이 수여한 기사도의 명성 순서)
 각 플레이어는 자신이 아직까지 갖고있는 영향력 토큰들, 음모 토큰들, 파벌 카드들을 더합니다.
 (파벌 토큰들은 더하지 않습니다)
 각자 더한 합계를 비교하여 가장 높은 합계를 가진 플레이어가 명성 점수를 받습니다.
 이 도표는 헨리 왕의 알현실 좌측에 위치해있습니다:

인원수	명성 획득 점수			
	1등	2등	3등	4등
2인	5	0		
3인	5	2	0	
4인	5	3	1	0



동률인 플레이어가 있다면, 해당 플레이어 모두는 자신의 등수에 대한 완전한 명성 점수를 받으며, 그다음 계급은 점수를 받지 않습니다.

가장 명성이 높은 플레이어가 승리합니다.
 다음 게임까지, 패배한 플레이어들은 승리한 플레이어에게 "폐하"라고 지칭해야 합니다.

동률일 경우, 파벌 카드를 가장 많이 가진 플레이어가 승리합니다.
 여전히 동률이 있다면, 사용하지 않은 영향력 토큰 또는 음모 토큰을 가장 많이 가진 플레이어가 승리합니다.
 그럼에도 동률이 있다면, 반지를 더 많이 가진 플레이어가 승리합니다.
 그래도 동점인 플레이어가 있다면 영광을 나누어 가집니다!

특수 상황들

드문 경우지만, 플레이어가 메인보드의 어디든지 간에 1명의 신하를 배치해야 하는 상황에서 자신의 공급처에 더 이상의 신하가 없다면 해당 플레이어는 계속 진행하기 위해 알현실에 있는 기존의 신하를 제거하는 것을 선택할 수 있습니다.
 이전에 신하가 위치해있던 해당 칸은 잃어버리고 새로운 파벌 토큰이 그곳에 놓입니다.
 직함 칸에 배치되어있는 신하는 이런 식으로 제거될 수 없습니다.

드문 경우지만, 이동 액션 후 빈칸을 다시 채우기 위해 파벌 토큰 주머니에 남아있는 파벌 토큰이 충분하지 않다면 해당 칸은 비어있게 됩니다. 위에서 아래로, 좌측에서 우측으로 남아있는 토큰들로 칸들을 채웁니다.

파벌 토큰들이 없는 칸들은 액션 C / E / G를 통해 아무 파벌 카드를 사용하여 이동할 수 있습니다.
 파벌 토큰들이 없는 칸들은 액션 A를 통해 아무 반지를 사용하여 이동할 수 있습니다.
 해당 플레이어는 이러한 칸들로 이동하여 어떠한 파벌 토큰도 얻지 못합니다.

명성

플레이어들은 게임에서 명성을 최대한 얻어 승리해야 합니다.
 게임에서 선택된 빨강 득점 카드와 초록 득점 카드를 기준으로 명성을 얻게 됩니다.
 명성은 선택된 득점 카드의 상태에 따라 라운드 종료 시 , 그리고/또는 게임 종료 시 즉시 얻게 됩니다.
 플레이어의 명성은 메인보드 외곽에 숫자가 적혀진 명성 트랙에 표시됩니다.

특점 카드들



정치 집중

게임 종료 시, 플레이어들은 특점 카드에 표시된 표에 따라 일치하는 파벌 토큰들 세트에 대한 명성점수를 획득합니다.

한 유형의 파벌 토큰 1개는 1점입니다. 동일 유형의 7개의 파벌 토큰은 28점입니다. 만일 플레이어가 동일한 유형의 진영 토큰을 7개 이상 보유하고 있다면 별도의 세트로 추가 점수를 얻습니다.

예시: 8개의 토큰은 $28 + 1 = 29$ 점을 얻습니다.

게임 준비단계 중, 카드에 표시된 대로 파벌 토큰들을 주머니에서 제거합니다. 게임 종료 시, 플레이어들은 자신이 소유한 각 파벌 토큰들에 대해 표시된 양만큼 명성을 득점하거나 감점당합니다.

참고: 명성을 감점시키는 파벌 토큰들은 '신하 이동' 보너스 액션을 위해 사용할 수 없습니다. (15 Page 참고)



본질 집중



정치적 유연함

게임 종료 시, 플레이어들은 테이블에 올려놓은 각기 다른 파벌 토큰 세트에 대한 명성 점수를 획득합니다.

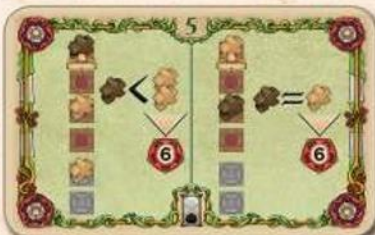
한 유형의 파벌 토큰 1개는 1점입니다. 7개 서로다른 유형으로 구성된 완전한 한 세트는 28점입니다. 플레이어는 가능한 한 많은 세트를 모을 수 있습니다.

예시: 7개의 토큰으로 구성된 세트 2개, 5개의 토큰으로 구성된 세트 1개, 4개의 개별적 토큰들은 75점을 얻습니다.

플레이어들은 법정 사무소를 획득할 때 그 즉시 이 카드에 적힌 명성 점수를 획득합니다.



명성을 찾아서



봄비는 법정

매 라운드 종료 시, 모든 알현실의 각 열마다 과반수 점수를 매깁니다. 각 열마다 가장 많은 신하가 배치되어있는 (관직 칸에 있는 일꾼 포함) 플레이어는 6점을 얻습니다.

동물이라면, 해당 열에서 가장 높은 위치에 신하나 영주가 있는 플레이어가 명성점수를 얻습니다.

플레이어가 영향력 토큰 또는 음모 토큰을 획득할 때마다, 해당 플레이어는 그 즉시 해당 토큰을 버리고 자신의 공급처에서 신하 1명을 가져와 이 특점 카드 위에 배치할 수 있습니다.

이 신하는 이제 외국대사관으로서 게임이 끝날 때까지 이곳에 남아있게 됩니다. 게임 종료 시, 플레이어들은 이 카드 위에 배치된 자신의 신하당 6점을 얻습니다.

오직 자신의 공급처로부터 가져온 신하만 사용할 수 있습니다.

- 플레이어들은 외국대사관으로 사용하기 위해 보드에 있는 신하를 제거할 수 없습니다.



외교부

시나리오 카드들

플레이어는 턴을 진행하는 도중 시나리오 카드 보너스 액션을 수행할 수 있습니다.
이 액션들은 플레이어가 이번 턴에 영주 1명 또는 신하 1명을 통해 수행하는 액션과는 별도로 추가 수행됩니다.

집요한 신하들

- 회의실 배정 단계 진행 중,
첫 번째 라운드의 배정 벤치들에 신하 2명을 배치하고,
그 이후 매 라운드마다 신하 1명씩 배치합니다.
- 2/3/4인 게임 시 5/4/4라운드를 진행합니다.
- 좌측 액션
자신의 턴 진행 중 언제든지, 영향력 토큰 2개를 버리고 회의실에 있는 자신의 신하 중 1명을 제거하고 즉시 비어있는 회의실 배정 벤치에 배치합니다. 이미 활성화된 신하를 선택할 수도 있습니다.
- 우측 액션
음모 토큰을 받는 즉시 액션 수행합니다.
해당 토큰을 버리고 알현실에 있는 2개의 파벌 토큰을 교환합니다. (자신의 이동을 마치고 다시 채우기까지 끝낸 뒤)



흥망성쇠



- 회의실 배정 단계 진행 중,
첫 번째 라운드의 배정 벤치들에 신하 2명을 배치하고,
그 이후 매 라운드마다 신하 1명씩 배치합니다.
- 2/3/4인 게임 시 5/4/4라운드를 진행합니다.
- 좌측 액션
영향력 토큰을 받는 즉시 액션 수행합니다.
해당 토큰을 버리고 공급처에서 자신이 원하는 파벌 카드 1장을 가져옵니다.
- 우측 액션
음모 토큰을 받는 즉시 액션 수행합니다.
해당 토큰을 버리고 같은 회의실에 있는 인접한 신하의 위치와 자신의 신하들 중 1명의 위치를 즉시 교체합니다.



인접해있는 2명의 신하와 자리 교체하는 예시



계급상승



- 1단계 진행 중 - 회의실 배정 중, 첫 번째 라운드에서 신하들을 배치하지 않고, 그 후 라운드부터 신하 2명씩 배치합니다.
- 2/3/4인 게임 시 5/4/4라운드를 진행합니다.
- 좌측 액션
자신의 턴 진행 중 언제든지, 영향력 토큰 2개를 버리고 공급처에서 자신이 원하는 파벌 카드 1장을 가져옵니다.
- 우측 액션
자신의 턴 진행 중 언제든지, 음모 토큰 2개를 버리고 알현실에 있는 자신의 신하 중 한 명을 바로 인접해있는 신하를 건너뛰어 총 2칸 이동합니다. 어떤 신하가 해당 방향에 인접해 있고 다음 칸이 비어있으면 그 이동은 어떤 방향으로든 가능합니다. 그렇지 않은 경우라면 이 액션은 수행될 수 없습니다. 이 액션은 알현실에 새로운 신하 1명을 배치하기 위해 사용될 수 없습니다. 목표하는 칸에 있는 파벌토큰과 영향력 토큰 또는 음모 토큰을 가져옵니다. 다른 모든 정상적인 이동규칙은 원래대로 적용합니다.

연줄 활용

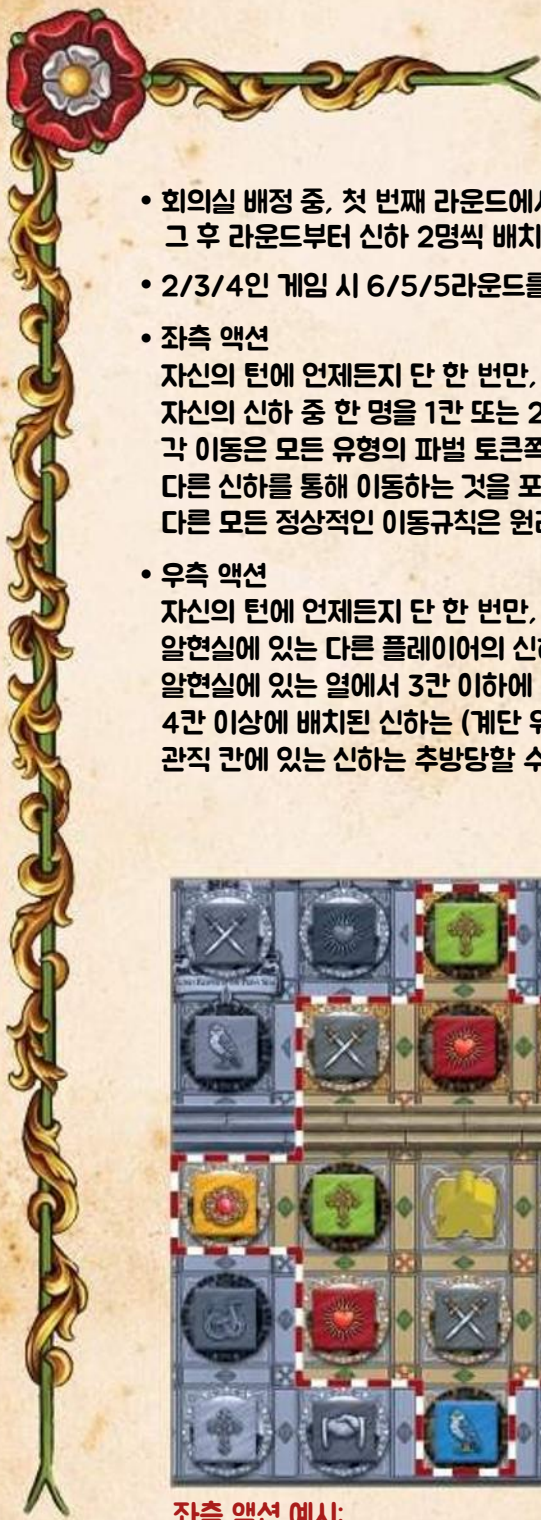


- 1단계 진행 중 - 회의실 배정 중, 첫 번째 라운드에서 신하들을 배치하지 않고, 그 후 라운드부터 신하 2명씩 배치합니다.
- 2/3/4인 게임 시 5/4/4라운드를 진행합니다.
- 좌측 액션
자신의 턴 진행 중 언제든지 영향력 토큰과 음모 토큰 1개씩 버리고 자신의 반지 중 1개를 다른 플레이어의 손 가림막에 있는 반지 1개와 맞바꿉니다. 맞바꾼 반지는 반드시, 원래 반지가 있던 손가락 위치와 같은 곳에 끼워야 합니다. 플레이어들은 반지들을 재배열할 수 없습니다.
- 우측 액션
플레이어가 관직을 얻는 즉시 자신이 원하는 회의실 액션 중 하나를 (A-F) 수행할 수 있습니다.



반지 교환 예시. 노랑 플레이어는 자신의 갈색 반지를 파랑 플레이어의 노란색 반지와 교환합니다. 그는 반드시 노란색 반지를 자신의 새끼손가락에 끼워야 합니다. 파랑 플레이어는 노랑 플레이어의 갈색 반지를 받아 반드시 네 번째 손가락에 끼워야 합니다.





오직 강함만이 통치할 것이다.



- 회의실 배정 중, 첫 번째 라운드에서 신하들을 배치하지 않고, 그 후 라운드부터 신하 2명씩 배치합니다.
- 2/3/4인 게임 시 6/5/5라운드를 진행합니다.
- 좌측 액션
자신의 턴에 언제든지 단 한 번만, 영향력 토큰 2개를 버리고 알현실에 있는 자신의 신하 중 한 명을 1칸 또는 2칸 이동시킵니다.
각 이동은 모든 유형의 파벌 토큰쪽으로 수직/수평 방향으로 이동할 수 있습니다.
다른 신하를 통해 이동하는 것을 포함하여 다른 모든 정상적인 이동규칙은 원래대로 적용합니다. (11 Page 참고)
- 우측 액션
자신의 턴에 언제든지 단 한 번만, 음모 토큰 2개 또는 3개를 버리고 알현실에 있는 다른 플레이어의 신하를 추방할 수 있습니다. (추방된 신하는 해당 플레이어의 공급처로 돌아갑니다)
알현실에 있는 열에서 3칸 이하에 (계단 아래) 배치된 신하는 2개의 음모 토큰을, 4칸 이상에 배치된 신하는 (계단 위) 3개의 음모 토큰을 지불해야 합니다.
관직 칸에 있는 신하는 추방당할 수 없습니다. 공석이 된 칸은 파벌 토큰으로 다시 채워놓습니다.



좌측 액션 예시:
노랑 신하는 표시된 칸 어디로나 이동할 수 있습니다.



우측 액션 예시:
빨강 신하를 추방하기 위해서는 3개의 음모토큰이, 노랑 신하를 추방하기 위해서는 2개의 음모토큰이 필요합니다.



게임 준비 변형

매 게임을 준비할 때 득점 카드와 시나리오 카드들의 여러 조합을 통해 플레이할 수 있습니다. 이것은 게임을 극적인 방식으로 변형시켜, 전략적인 경험을 만들어주고 리플레이성을 높여줄 것입니다.

두 번째 게임이라면, 다음을 따라 선택해보는 것을 추천합니다:

백의 머리! 빨강 득점 카드 2 초록 득점 카드 5 파랑 시나리오 카드 2

빨강 득점 카드 2 초록 득점 카드 4 파랑 시나리오 카드 1

빨강 득점 카드 3 초록 득점 카드 5 파랑 시나리오 카드 3

빨강 득점 카드 1 초록 득점 카드 6 파랑 시나리오 카드 5

변형 준비

자신이 원하는 득점 카드 2장과 시나리오 카드 1장을 선택합니다.

몇 가지 흥미로운 조합이 될 수 있습니다!

득점 카드 2장을 선택할 때 빨강 카드 2장이나 초록 카드 2장으로도 선택할 수 있습니다!

랜덤 준비

재미를 위해, 무작위로 게임 준비를 할 수도 있습니다!

1. 무작위로 빨강 득점 카드 1장을 고릅니다.
2. 무작위로 초록 득점 카드 1장을 고릅니다.
3. 무작위로 파란 득점 카드 1장을 고릅니다.

CREDITS

Tudor Rules v15

Game Design: Jan Kirschner

Development Team: Frank Noack, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Rico Besteher

Illustration and Graphic Design: Dennis Lohausen and Ronny Libor

English Rules: Uwe Eickert, Gunter Eickert, Quint Wheeler

Rules Review and Editing: Nate Fowler, Carla Hinch-Worman, Hans Korting, Jeff Merlin, Ken Ramslien, Jochen De Vriese

Special thanks to Hans-im-Glück for their permission to use their Carcassonne Meeples as our Courtier figures.

Tudor AVG 5440

Copyright © 2018 Academy Games, Inc. through license from Corax Games.



Academy Games, Inc
2201 Commerce Drive
Fremont, Ohio USA
419-307-6531
AcademyGames.com



Corax-Games.com





튜더 게임 요약

1 단계 - 회의실 배정하기

- 자신의 턴이 되면, 3개의 회의실 밖에 있는 3개의 배정 벤치에 신하들을 배치합니다.

2 단계 - 회의실 입장하기

- 배정된 신하들을 배정시킨 순서를 유지하여 해당하는 회의실로 이동시킵니다.
- 각 신하들을 다음으로 비어 있는 좌측 상단 의자에 배치합니다.
- 만일 빈 의자가 남아있지 않다면, 모든 신하들을 상단으로 밀어 올려 빈 의자를 만듭니다.
최상단 의자에 앉아있던 신하가 밀린다면 해당 신하는 해당 플레이어의 공급처로 다시 돌아갑니다.
(이것이 신하가 회의실을 떠나는 유일한 방법입니다)

3 단계 - 영주 배치하기

- 각 플레이어는 자신의 영주를 원하는 회의실의 비어있는 우측 의자에 배치합니다.
- 비어있는 우측 의자가 없는 회의실에는 영주를 배치할 수 없습니다.

4 단계 - 회의실 액션하기

- 자신의 턴이 되면, 신하 한 명이나 영주를 활성화시켜 해당 회의실에서 할 수 있는 액션을 수행합니다.
영주나 신하는 원하는 순서로 활성화시킬 수 있습니다.
- 영주는 해당 회의실의 두 가지 액션 모두를 원하는 순서대로 수행할 수 있습니다.
- 영주가 있는 회의실에서 있는 경우에만 신하는 활성화될 수 있습니다.
이때 신하는 해당 회의실에서 이용할 수 있는 두 가지 액션 중 하나만 수행할 수 있습니다.
- 일단 영주나 신하가 활성화되면, 앉아있던 의자 뒤의 빈 공간으로 이동시켜야 합니다.

5 단계 - 라운드 종료

- 모든 플레이어는 3개의 회의실에서 자신의 영주를 제거합니다.
- 회의실에 있는 신하들은 각자 자신의 의자로 되돌아갑니다.
(2단계-회의실 입장에서 다른 신하들로 인해 밀려나지 않는 한, 회의실에 있는 신하들은 절대로 제거되지 않습니다)
- 라운드 종료 명성을 총계 내어 명성 트랙에 추가합니다. (특정 카드에 표시되어있음)
- 플레이어 손 가림막 앞에 있는 사용된 파벌 토큰들은 게임에서 제거됩니다.
- 라운드 마커를 초상화 (사진들) 한 칸 위로 이동시킵니다.
- 이전 선 플레이어의 왼쪽 플레이어가 새로운 선 플레이어가 되어 다음 라운드를 시작합니다.

