

클랜 오브 칼레도니아

Clans of Caledonia



클랜 오브 칼레도니아는 19세기 스코틀랜드를 배경으로 하는 경제 전략 게임입니다. 이 시기 동안 스코틀랜드는 농업을 기반으로 한 경제로부터 혁신적인 기술 발전을 이루었는데, 이는 바로 무역과 수출 활동 덕이었습니다. 풍성한 식량 생산은 인구를 늘리는 데 일조했고, 저렴하게 수입되는 목화는 옷감의 소재가 되었습니다. 양들을 키우는 농장에서는 중요한 생필품들이 생산되었습니다. 한편 유럽에서는 19세기 후반부의 병충해로 인해서 와인과 브랜디의 생산이 큰 폭으로 줄었는데, 이때 스카치 위스키가 코냑의 대용 주류로 각광받기 시작했습니다. 위스키 생산량은 폭발적으로 늘어났고, 곧 유럽 전역에서 최고의 주류로 인정받게 되었습니다.

클랜 오브 칼레도니아에서 여러분은 유서 깊은 클랜의 일원으로 고유의 능력들을 활용한 생산, 거래, 수출, 농경 활동 등을 통해 -물론 위스키 생산도 더불어- 다른 플레이어들과 겨루게 됩니다.

인원수 : 1~4인
 게임 시간 : 인원 당 30분 가량
 연령 : 13세 이상
 디자이너 : Juma Al-JouJou
 일러스트레이터 : Klemens Franz
 제작사 : 카르마 게임즈
www.karma-games.com

한글판 제작/총판 : 보드엠 팩토리
 제작진행 : 유재혁, 구민주, 구민석
 검수 : 김기웅, 이주화, 임동진
boardmfactory.com
settler@boardm.co.kr
 070-7720-0145

게임 구성품

나무 토큰

상품 토큰 :



우유 10개



양모 14개



치즈 10개



곡물 10개



빵 10개



위스키 10개



목화 1개



담배 1개



사탕수수 1개

클랜 구성품 :



소 *16개

*4가지 색상
(플레이어 별)



제빵소 *16개



증류소 *16개



일꾼 *32명



수송 토큰 *4개



턴 순서 토큰 *4개



양 *16개



발 *16개



치즈 가공소 *16개



상인 *28명



정착지 *4개



영광 토큰 *4개

타일 구성품



모듈 맵 보드 4개



시장 보드 1개



수출 보드 1개



플레이어 보드 4개



수출 상자 타일 4개



시작 타일 9개



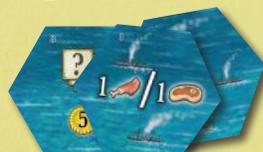
점수 타일 9개



상품 타일 12개 (많은 수량 표시용)



수출 계약서 타일 50개



항구 보너스 타일 9개



클랜 타일 9개



영광 타일 4개



기술 타일 8개



돈 70개
(1파운드 30개, 5파운드 20개, 10파운드 20개)



맥도날드 클랜 마커 1개



항구 보너스 마커 *16개

기타 구성품



가격 마커 6개
(투명 플라스틱)



주사위 2개
(1인 게임용)



플레이어 참조표 4개

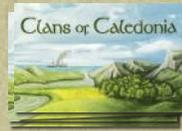
점수 기록 패드



규칙서

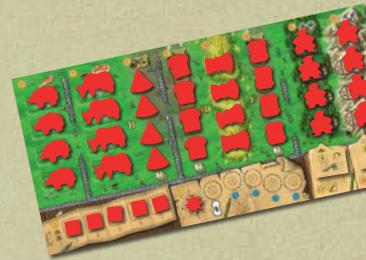


준비



첫 게임

클랜 오브 클레도니아를 처음 플레이한다면, 초보 규칙으로 진행할 것을 권합니다. 규칙서 9페이지를 보세요.



주의 : 돈과 자원은 무제한입니다. 게임 중 소진될 경우 다른 타일이나 대체품을 사용하세요.

맵 모듈

게임 보드 4개는 양면으로 구성되어 있습니다. 각 보드의 귀퉁이에는 모듈 문자(A-D)와 숫자(1-2)의 조합이 적혀있습니다. 이들을 조합해서 모두 16가지의 다른 맵 형태를 만들 수 있습니다. 무작위로 각 보드의 사용될 면을 결정하고, 4개의 보드를 조립합니다. 이때 문자+숫자가 있는 바위 그림 부분이 모두 맞닿아야 합니다. 이렇게 구성할 경우 A-D가 시계방향으로 인접하게 됩니다. (오른쪽 그림 참조)

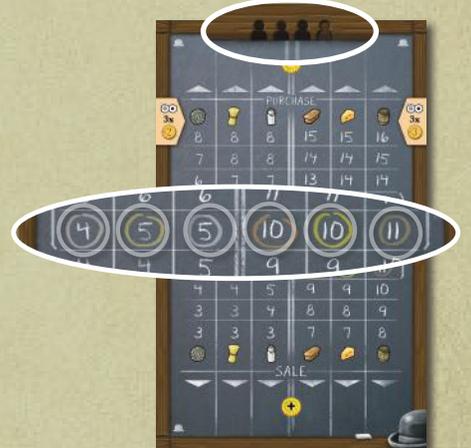


항구 보너스 타일

모든 항구 보너스 타일을 섞은 뒤, 무작위로 4개를 선택합니다. 선택된 타일들을 맵 보드 귀퉁이에 있는 공장 지역에 인접하게 배치합니다. 항구 보너스 타일을 놓는 위치는 플레이 하는 인원수에 따라 다릅니다. 1인 혹은 2인에서 플레이 할 때는 1~2인 표시 아이콘이 있는 화살표에 인접하게 놓습니다. 3인 혹은 4인에서 플레이 할 경우에는 다른 화살표에 인접하게 놓습니다. 사용하지 않는 항구 보너스 타일은 모두 게임 박스로 되돌립니다.

시장 보드

보드 상단에 있는 인원수 아이콘을 보고 플레이하는 인원수에 맞는 면으로 시장 보드를 놓습니다. 6개의 가격 마커를 각 상품의 시작 지점(가격에 테두리가 그려진 곳)에 놓습니다. 6 종류의 상품(양모, 우유, 곡물, 빵, 치즈, 위스키) 토큰을 구분해서 시장 보드 아래에 놓습니다.



수출 보드

수출 보드를 맵 옆에 놓습니다. 이 때에도 역시 인원수 아이콘을 보고 플레이하는 인원수에 맞는 면으로 놓습니다. 점수 타일들 중 5개를 무작위로 선택합니다. 선택된 타일들을 수출 보드 옆의 해당하는 위치에 무작위로 배치합니다. 수출 계약서 타일들을 잘 섞은 뒤 뒤집어서 뽑는 더미를 만듭니다. 이 더미에서 계약서 타일을 1개씩 뽑아서 수출 보드 위의 계약서 자리에 놓습니다. (3인용 플레이 시에는 계약서 자리 하나가 비게 됩니다.) 플레이어들의 영광 토큰, 수출 토큰(목화, 담배, 사탕수수)을 수출 보드 옆에 놓습니다. 1~2인용 면에 그려진 주사위 마크는 1인용 게임시에만 사용합니다. (8페이지)

플레이어 시작 준비

각 플레이어는 색상 하나를 골라 개인 보드와 해당 색상의 토큰들을 모두 가져옵니다. 다음 차례대로 준비를 합니다.

1. 자신의 모든 토큰들을 플레이어 보드 위의 해당 자리에 놓습니다. 왼쪽부터 순서대로 양, 소, 치즈 가공소, 제빵소, 밭, 증류소입니다.
2. 8명의 일꾼을 4개의 숲(나무꾼을 의미), 4개의 산(광부를 의미) 위에 놓습니다.
3. 자신의 색상에 해당하는 항구 보너스 마커 4개를 가져옵니다.
4. 상인 트랙 5칸 위에 정육면 큐브를 놓습니다. 이 큐브들은 상인을 의미합니다. 남은 상인 2명은 개인 보드 아래에 놓고 게임 시작시 공장 사용할 수 있습니다.
5. 수송 토큰을 수송 트랙의 맨 왼쪽 자리에 놓습니다.
6. 기술 타일 2개를 해당 자리(도끼는 나무꾼, 곡괭이는 광부)에 놓습니다. 이 때 타일 위의 화살표가 왼쪽이 튀어나오게 보이도록 놓습니다.
7. 수출 상자 타일 1개를 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 이때 인원수에 맞는 아이콘이 보이는 면으로 놓습니다.



턴 순서

첫 번째 플레이어를 무작위로 정합니다. 1라운드의 턴 순서는 시계 방향으로 진행합니다. 모든 플레이어들의 턴 순서 토큰을 수출 보드 위의 순서 트랙 위에 놓습니다. 1라운드는 순서에 맞게 놓지만, 이후 라운드부터는 누가 먼저 패스 하느냐에 따라 턴 순서가 바뀔 수 있습니다.



클랜들

모든 클랜 타일들을 섞은 뒤 플레이 인원수 보다 1개 더 많은 수를 무작위로 선택합니다. (예: 3인 플레이 시에는 4개) 그리고 나서 똑같은 수의 시작 타일을 무작위로 선택해서, 1개씩 공개된 클랜 타일 옆에 놓습니다.

순서 상 마지막 플레이어부터 역순(반시계 방향)으로 클랜 타일 1개와 그 옆에 놓인 시작 타일을 가져갑니다. 따라서 시작 플레이어는 남은 2개 중 1개만 선택하게 됩니다. 클랜의 능력은 규칙서 후반부에 설명합니다. 그리고 나서 시작 타일에 명시된 상품들과 돈을 각각 가져옵니다.



주의: 게임 중 각 플레이어의 모든 정보들은 공개됩니다.

2인 플레이 시

첫 일꾼들 놓기

시작 플레이어부터 시계 방향으로 자신의 일꾼 중 1명(나무꾼 혹은 광부)을 플레이어 보드의 맨 윗줄에서 가져와 맵 보드 위의 비어있는 육각형 칸 중 한 군데에 놓습니다. 이때 나무꾼은 반드시 숲이 그려진 지역에, 광부는 반드시 산이 그려진 지역에 놓아야 합니다. (각 칸에 대한 자세한 설명은 규칙서 4쪽 '확장' 부분을 보세요.)

모두가 1명의 일꾼을 놓았다면, 역순으로 (마지막으로 일꾼을 놓은 마지막 플레이어부터 시작해서 반시계 방향으로) 각 플레이어들은 두 번째 일꾼을 놓습니다. 역시 플레이어 보드에서 선택한 일꾼 종류의 맨 윗줄에 있는 일꾼을 가져옵니다. 두 번째 일꾼은 첫 번째로 놓인 일꾼과 인접하게 놓을 필요는 없습니다. 단 각 칸에는 오직 1개의 유닛(일꾼, 양, 소, 치즈 가공소, 제빵소, 밭, 증류소)만 놓일 수 있습니다.

일꾼이 놓일 때마다 (게임 시작 준비 단계 포함) 일꾼의 주인 플레이어는 일꾼이 놓인 칸의 토지 비용과 일꾼 비용을 내야 합니다. 토지 비용은 맵 보드의 각 육각형 칸의 동전 아이콘 안에 표시되어 있습니다. (1~6라운드) 일꾼 비용은 나무꾼의 경우 6파운드, 광부의 경우는 10파운드입니다. (일꾼 비용은 플레이어 보드의 각 일꾼 칸 맨 위에 표시되어 있습니다.)



예: 옆의 칸은 산과 숲 모두를 포함하고 있습니다. 따라서 이 칸에는 나무꾼(6+6=12 파운드) 혹은 광부(6+10=16파운드), 둘 중 어떤 종류의 일꾼이라도 놓을 수 있습니다.



게임 진행

게임은 5라운드 동안 진행됩니다. 각 라운드는 다음의 4단계로 진행됩니다.

- 1단계 : 준비 단계 - 이전 라운드의 점수 타일을 뒤집습니다. 수출 보드 위의 비어있는 수출 계약서 타일 자리마다 수출 계약서 타일을 1개씩 무작위로 가져와 놓습니다. 상인들을 모두 회수합니다. (1라운드에서는 이 단계 생략)
- 2단계 : 행동 단계 - 모든 플레이어가 패스할 때 까지, 각 플레이어들은 행동을 합니다.
- 3단계 : 생산 단계 - 맵 보드 위에 있는 모든 유닛들은 생산을 합니다.
- 4단계 : 점수 단계 - 이번 라운드의 점수 타일에 따라서 각 플레이어들은 점수를 받습니다.

5라운드 종료 후, 최종 점수 계산을 진행하고 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

1단계 : 준비

이전 라운드의 점수 타일을 뒤집습니다. 수출 보드 위의 수출 계약서 칸 중 비어있는 곳이 있다면, 각 칸마다 무작위로 선택한 수출 계약서 타일 1개씩을 놓습니다. (3인 플레이시에는 5개가 되도록) 플레이어들은 시장 보드 위에 있는 자신의 상인들을 회수해서 자신의 플레이어 보드 옆에 놓습니다. (플레이어 보드의 상인 자리 위에 놓지 않습니다.)

2단계 : 행동

행동 단계 동안 각 플레이어들은 자신의 차례때 행동을 1가지 합니다. 그리고 다음 플레이어로 차례가 넘어가고, 이런 식으로 계속 진행하면 서 모두가 패스할 때까지 진행합니다. 선택할 수 있는 행동의 종류는 8가지가 있습니다. 한 번 했던 행동을 다음 차례에 또 할 수 있습니다.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. 거래 | 5. 기술 업그레이드 |
| 2. 수출 계약서 획득 | 6. 상인 고용 |
| 3. 확장 | 7. 수출 계약서 달성 |
| 4. 수송 업그레이드 | 8. 패스 |

1. 거래

각 플레이어가 갖고 있는 (플레이어 보드 위에 있지 않은) 상인들은 거래 행동에서 사용할 수 있습니다. 상인들을 원하는 만큼 시장 보드 위의 구매 (Purchase) 혹은 판매 (Sale) 칸에 놓습니다. 이때 1종류의 상품 칸 위에만 놓을 수 있고, 놓는 상인의 수는 구매 혹은 판매를 원하는 수 만큼 놓습니다. 일단 놓인 상인들은 다음 라운드 준비 단계 때까지는 회수할 수 없습니다. 그리고 나서 현재 가격에 따라 상품을 사거나 팝니다. 구매할 때는 놓은 상인의 수에 현재 가격을 곱한 만큼을 지불하고, 상인 수 만큼의 상품을 가져옵니다. 판매할 때는 놓은 상인의 수 만큼 상품을 반납하고, 현재 가격에 놓은 상인의 수를 곱한 만큼의 금액을 받습니다. 구매/판매가 끝나면, 거래한 상품의 가격이 조정됩니다. 거래한 상품의 개수만큼 가격 마커를 올리거나(구매시), 내립니다(판매시).

플레이어들은 거래 행동때 오로지 한 종류의 상품만 거래할 수 있습니다. 각기 다른 종류의 상품들을 거래하려면 여러 차례동안 거래 행동을 해야합니다.

한 종류 상품의 구매 (Purchase)와 판매 (Sale)자리에 같은 플레이어의 상인들이 놓일 수 없습니다. 19세기에는 한 가지의 상품을 빠르게 사고파는 행태가 흔치 않았답니다!

예 : 누군가 현재 10파운드인 위스키 2개를 구매하려 합니다. 그 플레이어는 자신의 상인 2명을 위스키 줄의 구매 칸(위쪽)에 놓고 20파운드를 지불합니다. 그리고 공급처로부터 위스키 토큰 2개를 가져옵니다. 위스키 가격은 2칸 상승해서 12파운드가 됩니다.



2. 수출 계약서 획득

현재 라운드에 해당하는 비용을 지불하고 수출 보드 위에 있는 수출 계약서 타일 1개를 가져와서 자신의 비어있는 수출 계약서 상자 타일 위에 놓습니다. 계약서를 가져오는 비용은 라운드에 따라 다른데, 이는 라운드 별로 점수 타일을 놓는 칸 옆에 표시되어 있습니다. 1라운드에서는 오히려 5파운드를 받고 가져오며, 2라운드에서는 비용 지불을 하지 않습니다. 플레이어는 오직 1개의 계약서만 갖고 있을 수 있습니다. (예외:부캐넌 클랜 Clan Buchanan) 새로운 계약서를 가져오기 위해서는 이미 갖고 있는 계약서를 반드시 달성해야 합니다. 게임 중 달성하지 못한 계약서를 임의로 버릴 수는 없습니다.



3. 확장

유닛 (양, 소, 치즈 가공소, 제빵소, 밭, 증류소, 나무꾼, 광부) 1개를 플레이어 보드의 해당 줄 맨 위에서 가져와 맵 보드 위의 빈 칸에 놓습니다. 이때 자신의 기존 유닛과 인접한 칸이거나, 수송 반경이 다다를 수 있는 칸이어야 합니다. 배치한 유닛의 비용 (플레이어 보드 해당 유닛 줄의 맨 위에 표시)에 배치하는 곳의 비용 (해당 칸에 표시. 1~6파운드)을 더한 금액을 지불합니다.



인접 : 붙어 있는 칸이면서, 그 사이에 강이 없어야 합니다.

수송 반경 이내의 칸 : 현재 자신의 수송 반경으로 다다를 수 있는 칸

지형 조건 : 지형에 따라서 놓일 수 있는 유닛이 다릅니다.

초원 : 양, 소, 치즈 가공소, 제빵소, 발, 증류소

숲 : 나무꾼

산 : 광부

만약 어떤 칸이 2개 이상의 지형 종류를 갖고 있다면, 해당하는 유닛을 어떤 것이라도 놓을 수 있습니다. 오른쪽의 예시 그림에는 숲, 초원, 산이 모두 표시되어 있으므로 플레이어는 어떤 유닛이라도 놓을 수 있습니다.

같은 이유로, 숲으로만 표시되어 있는 칸에는 오직 나무꾼만, 산으로만 표시되어 있는 칸에는 오직 광부만 놓을 수 있습니다.



인접 보너스

확장 행동때 상대방의 다른 유닛에 인접(붙어 있음, 사이에 강이 없음)한 칸에 자신의 유닛을 놓았다면 그 즉시 거래 행동을 해서 상품을 구매할 수 있습니다. 이때 구매하는 상품은 상대 유닛에서 생산되는 상품입니다. 1종류의 상품을 최대 3개까지 구입할 수 있지만 그만큼 상인을 사용해야 합니다. (2인 게임시에는 최대 4개) 이때 **기본 상품**(양모, 곡물, 우유)을 구매했다면 **2파운드 할인된 가격**으로, **가공 상품**(빵, 치즈, 위스키)을 구매했다면 **3파운드 할인된 가격**으로 삽니다.



구매는 거래 행동에서 구매할 때와 같은 방식으로 진행합니다. 구매하는 상품만큼의 상인을 시장 보드의 해당 칸에 놓고 가격을 조정합니다.

확장 시 인접한 상대 유닛이 여러 개라면 각 유닛에 대해서 인접 보너스로 구입을 할 수 있습니다.

인접 보너스를 통한 구입은 유닛을 배치한 직후 단 1번만 할 수 있습니다.

예 : 만약 어떤 플레이어가 상대 플레이어의 증류소에 인접한 칸에 유닛을 놓았다면, 그 플레이어는 위스키를 살 수 있습니다. 만약 현재 위스키 가격이 10파운드라면, 3개의 위스키(2인일때는 4개)를 구매할 수 있고, 개당 가격은 7파운드가 됩니다. 이때 구매하는 만큼의 상인을 시장 보드 위스키 줄의 위에 놓아야 합니다. 동시에 인접한 칸에 다른 플레이어의 치즈 가공소가 있다면 역시 치즈도 인접 보너스로 3개까지 (2인일때는 4개) 구매할 수 있습니다. 물론 그만큼의 상인이 있어야 합니다.



건설 보너스

만약 건물 토큰(치즈 가공소, 제빵소, 증류소) 1종류 4개를 모두 확장하는데 사용했다면, 그리고 동시에 자신의 수출 상자 타일이 비어있다면, 그 즉시 무작위로 3개의 수출 계약서 타일을 더미에서 가져옵니다. 가져온 3개의 타일 중 1개를 선택하거나 선택하지 않을 수 있습니다. 선택했을 경우 나머지는 뽑는 더미의 맨 밑으로 돌려보냅니다. 타일을 선택했을 경우 수출 계약서 획득 행동 때처럼 비용을 지불합니다. 하지만 이 보너스는 확장 행동의 일부입니다.

4. 수송 업그레이드

4파운드를 지불하고 수송 마커를 1칸 오른쪽으로 옮깁니다. 이 행동을 통해서 수송 반경을 강과 호수 너머로 늘릴 수 있습니다. 하지만 아무리 수송 반경이 넓다해도, 육지에서 건너 뛰는 것은 불가능합니다. (강이 사이에 있다고 해도)



수송 반경:

첫 단계 : 어떤 종류의 물도 지나갈 수 없습니다.



강 건너기 : 강이 사이에 있는 인접한 칸을 지나갈 수 있습니다.



호수 1칸 : 강 건너기에 추가해서 호수 1칸을 지나갈 수 있습니다.



호수 2칸 : 강 건너기에 추가해서 호수 2칸을 지나갈 수 있습니다. (3, 4칸도 같은 식으로...)

예 : 빨간색 플레이어는 아직 수송 업그레이드를 하지 않았습니다. 이 플레이어는 그림에서 1로 표시된 칸에만 확장을 할 수 있습니다. 만약 첫번째 강 건너기 업그레이드를 했다면 2에 확장할 수 있습니다. 호수 1칸 업그레이드를 했다면 3까지 확장할 수 있습니다. 하지만 아무리 업그레이드를 많이 했다 해도 X로는 갈 수 없습니다. 왜냐하면 플레이어는 오직 강과 호수만을 건널 수 있기 때문입니다. 설령 강을 따라 있다 해도, 육지를 뛰어넘을 수는 없습니다.

수송 업그레이드를 하지 않은 빨간 플레이어는 *가 있는 자리에 확장을 해서 인접 보너스를 얻을 수 있습니다. 하지만 인접한 2는 강으로 나뉘어 있어 인접한 칸이 아니기 때문에 인접 보너스를 받을 수 없습니다.



5. 기술 업그레이드

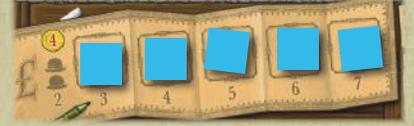
플레이어들은 기술 업그레이드를 통해서 일꾼들(나무꾼과 광부)로부터 얻는 수익을 늘릴 수 있습니다. 업그레이드 된 일꾼들은 라운드의 생산 단계 때 업그레이드 전보다 2파운드 더 많은 수익을 냅니다. 일꾼 기술을 업그레이드 하려면 10파운드를 낸 뒤 원하는 일꾼 종류의 기술 타일을 뒤집으면 됩니다.

만약 보너스 업그레이드를 받을 때(아래의 수출 보너스 참조) 기술 업그레이드를 선택한다면 10파운드 대신 5파운드를 냅니다.



6. 상인 고용

플레이어들은 게임 시작시 2명의 상인으로 시작합니다. 상인을 새로 고용하려면 4파운드를 내고 플레이어 보드 위에 있는 상인 1명을 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 이후의 거래 행동 시 새로 고용한 상인을 사용할 수 있습니다.



7. 수출 계약서 달성

자신의 수출 상자 타일 위에 있는 수출 계약서를 달성하기 위해서, 해당 타일의 왼쪽에 있는 필요한 상품들을 지불합니다. 그리고 나서 오른쪽에 있는 혜택을 받습니다. 이 혜택들 가운데는 수입 상품(흙, 목화, 담배, 사탕수수) 획득이나 수출 보너스 획득이 있습니다. 플레이어가 달성한 수출 계약서의 혜택에 목화나 담배나 사탕수수가 숫자와 함께 표시되어 있다면, 해당 상품 토큰을 수출 보드 위의 점수 트랙에서 그 숫자만큼 전진시킵니다. 만약 그 토큰이 트랙 위의 표시 지점(오른쪽 그림 참조)에 멈추거나 지나친다면, 그 플레이어는 1파운드를 받습니다. (이때 잊고 받지 못했다면 이후에 다시 받을 수 없습니다!) 수출 계약서를 달성하자마자, 해당 계약서는 자신의 플레이어 보드 옆에 앞면으로 놓고 수출 상자 타일은 비워집니다. 이제 이 타일 위에는 새로운 수출 계약서를 가져올 수 있습니다.



수출 계약서 달성에는 곡물이나 우유가 필요 없습니다. 하지만 다른 종류의 상품이 필요합니다.

수출 계약서 달성 조건 중에는 고기 (소고기 혹은 양고기)가 있습니다. 이를 위해 도축을 해야 합니다. 계약서 달성을 위해 소나 양을 도축하려면, 자신의 소나 양 토큰을 맵 보드 위에서 제거한 뒤 자신의 플레이어 보드의 해당 칸 위에 다시 놓습니다. 도축으로 인해서 생산량이 오히려 줄어들 수 있습니다. 또 맵 보드에 생긴 빈 칸에 어떤 플레이어라도 규칙에 따라 새로 확장을 할 수 있습니다. 도축은 오로지 계약서 달성을 하는 순간에만 할 수 있습니다. (따라서 별도의 행동이 아닙니다.)



수출 보너스

수출 보너스에는 3가지 종류가 있습니다. 계약서에 있는 수출 보너스는 어떤 순서로 받아도 상관 없습니다:

- ☀️ 해당하는 만큼의 금액을 즉시 받습니다.
- 🏠 빈 칸에 즉시 확장을 할 수 있습니다. 이때 토지 비용을 지불하지 않습니다. 하지만 유닛 비용은 지불해야 하며, 확장에 필요한 모든 규칙과 인접 보너스도 적용됩니다.
- 🔪 보너스 업그레이드 - 다음 행동 중 하나를 선택합니다:
 - 기술 업그레이드. 이때 10파운드 대신 5파운드만 지불합니다.
 - 무료로 수송 업그레이드 1단계
 - 무료로 상인 1명 고용. 고용 대신 이미 시장 위에 있는 자신의 상인 1명을 다시 회수할 수도 있습니다.



보너스 업그레이드에 숫자가 2 이상 있다면 같거나, 각각 다른 업그레이드를 선택할 수 있습니다.



8. 패스

자신의 차례에 더 이상 행동을 할 수 없거나, 하기를 원치 않는다면 패스를 합니다. 패스를 하면 이번 라운드 동안에는 다시 행동을 할 수 없습니다. 패스를 하자마자 자신의 턴 순서 마커를 다음 라운드의 순서 트랙의 남은 칸 가장 왼쪽에 놓습니다. 그리고 해당 칸의 금액을 받습니다. 플레이어들의 패스 순서는 다음 라운드의 순서를 결정합니다.

예 : 검은색 플레이어가 제일 먼저 패스를 하고 16 파운드를 받았습니. 이제 다음 라운드에서는 검은색 플레이어가 첫 플레이어입니다.

추가 행동 : 항구 보너스 타일 사용

만약 어떤 플레이어의 유닛이 항구 보너스에 인접 혹은 수송 반경에 있다면 해당 항구 보너스를 사용할 수 있습니다. 이 항구 보너스는 기본 행동 전 혹은 후에 사용합니다. 일단 플레이어의 유닛이 항구 보너스와 인접하거나 수송 반경 내에 놓인 순간 이후의 차례 중 아무 때나 항구 보너스를 사용할 수 있습니다. 만약 항구 보너스를 사용했다면, 자신 색의 항구 보너스 마커를 방금 사용한 항구 보너스 타일 위에 놓아서 이 항구를 이미 사용했음을 표시합니다. 모든 플레이어들은 게임 중 각 항구 보너스를 1번씩만 사용할 수 있습니다. (이미 다른 플레이어가 사용했어도 해당 항구를 사용할 수 있습니다.) 자신의 차례에 항구 보너스를 여러 개 사용할 수도 있습니다. (항구 기능은 부록 참조)



예 : 검은색 플레이어는 자신의 유닛이 항구에 인접했기 때문에 수송 반경과 관계 없이 항구 보너스를 사용할 수 있습니다. 하지만 빨간색 플레이어가 항구 보너스를 사용하려면 수송 반경이 호수 2칸 이상은 되어야 합니다.

3단계 : 생산

생산 단계 동안 플레이어들은 맵 보드 위에 있는 유닛들에 따라 수입을 받고 상품을 생산합니다. 수입과 생산은 자신의 플레이어 보드에 있는 빈 칸에 따라 결정됩니다. 빈 칸의 상품에는 ⊕ 아이콘이 있어서 해당 상품이 생산됨을 표시합니다.

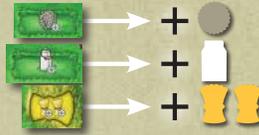
생산 단계는 다음과 같이 진행합니다.

- 배치된 일꾼들마다 수입을 받습니다. (편의상 일꾼 칸 아래로 갈수록 해당 종류의 현재 수입이 총합으로 표시 되어 있습니다.)

- 배치된 나무꾼마다 4파운드 (업그레이드 했을 경우 6파운드)  → +£4 (업그레이드 £6)
- 배치된 광부마다 6파운드 (업그레이드 했을 경우 8파운드)  → +£6 (업그레이드 £8)

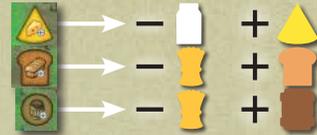
- 기본 상품 생산:

- 배치된 양마다 양모 1개 생산
- 배치된 소마다 우유 1개 생산
- 배치된 밭마다 곡물 2개 생산



- 가공 상품 생산 (선택):

- 배치된 치즈 가공소마다 우유 1개를 치즈 1개로 교환
- 배치된 제빵소마다 곡물 1개를 빵 1개로 교환
- 배치된 증류소마다 곡물 1개를 위스키 1개로 교환



가공 상품을 생산하기 위해 필요한 기본 상품은 어디에서 온 것이든 상관 없습니다. 라운드 중 획득했거나, 시장에서 구매했거나, 지금 혹은 이전 생산 단계 때 얻은 것 등등.

힌트 : 가지고 있는 상품과 돈은 플레이어 보드 아래쪽에, 이번에 생산한 수입과 상품은 위에 두어서 정확하게 생산을 했는지 점검할 수 있습니다.

힌트 : 게임에 익숙해 졌다면, 빠른 진행을 위해 패스하는 즉시 홀로 생산 단계를 진행 할 수도 있습니다.

4단계 : 점수

이 단계에서는 현재 라운드의 점수 타일에 따라 점수를 얻습니다. 점수 타일 상단의 조건을 달성했다면 하단에 있는 점수를 받습니다. 획득한 점수는 각자의 영광 토큰을 수입 보드에 있는 점수 트랙에서 전진시켜 표시합니다. 트랙을 한 바퀴 돌았을 경우 영광 타일 (30, 60점)을 뒤집어서 표시합니다. 점수 타일들은 규칙서 부록에서 설명합니다.



최종 점수

5라운드가 끝나면 최종 점수를 계산합니다. 점수 기록 패드에 점수를 기록합니다. 가장 높은 점수를 받은 이가 칼레도니아 최고의 클랜이 되어 게임에서 승리합니다!



 **영광** : 게임 중 얻은 점수 트랙 1칸 당 1점.

 **기본 상품** : 갖고 있는 기본 상품 1개 당 1점.

 **가공 상품** : 갖고 있는 가공 상품 1개 당 2점.

 **돈** : 10파운드 당 1점. 남은 돈은 동점끼리 겨룰 때 사용.

 **홉** : 달성한 수출 계약서에 있는 홉 개수당 1점.

 **목화, 담배, 사탕수수** : 희귀도에 따라 개당 각각 3,4,5점 (가장 희귀한 수입품이 가치가 있습니다.) 가장 많이 전진한 수입품 토큰이 제일 흔한 상품이기에 때문에 개당 3점입니다. (왜냐하면 많은 플레이어들이 이를 수입했기 때문에). 다음으로 많이 전진한 수입품이 4점, 다음이 5점입니다. 만약 트랙에서 수입품 토큰의 위치가 같다면 목화가 가장 희귀하고, 담배가 그 다음, 사탕수수가 그 다음입니다. 수입품의 개당 점수가 결정되면, 각 플레이어는 달성한 수출 계약서에 있는 수입품의 개수에 개당 점수를 곱한 만큼을 점수로 받습니다.

예 : 담배가 가장 덜 수입되었고, 목화가 가장 많이 수입되었습니다. 따라서 담배는 개당 5점, 사탕수수는 개당 4점, 목화는 개당 3점입니다. 만약 어떤 플레이어가 담배 3개, 사탕수수 2개, 목화 6개를 달성한 수출 계약서에 갖고 있다면, 담배로는 15점 (5x3=15), 사탕수수로는 8점 (4x2=8), 목화로는 18점 (3x6=18)점을 받습니다.

수출 점수

모든 플레이어들은 달성한 수출 계약서 타일 개수를 세어봅니다.

3~4인 플레이시 : 가장 많이 달성한 플레이어는 12점을 받습니다. 다음 사람은 6점을 받습니다.

2인 플레이시 : 가장 많이 달성한 사람만 8점을 받습니다.

동률일 경우에는 받을 수 있는 점수를 더해서 동률인 플레이어끼리 나눕니다. (반내림)



예 : 3인 플레이일 경우 최다 달성자가 2명이라면, 12점 + 6점 = 18점을 둘로 나눠서 9점씩 받고, 다음 달성자는 점수를 받지 못합니다. 만약 2인 게임일 경우 2명의 달성 개수가 같다면 4점씩 받습니다.

정착지 점수

각 플레이어는 수송 반경 내로 연결된 자신의 정착지 개수를 세어봅니다. 정착지라 함은 인접한(붙어 있음, 사이에 강이 없음) 한 가지 색의 유닛의 그룹을 의미합니다. 1개의 유닛도 같은 색의 다른 유닛과 인접하지 않았다면 1개의 정착지가 될 수 있습니다. 만약 모든 정착지가 수송 반경으로 연결되지 않는다면, 수송 반경으로 연결된 정착지의 개수 중 더 많은 개수를 셉니다.

3~4인 플레이시 : 수송 반경 내로 연결된 정착지 개수가 가장 많은 플레이어는 18점을 받습니다. 다음 플레이어는 12점, 다음은 6점입니다.
2인 플레이시 : 수송 반경 내로 연결된 정착지 개수가 가장 많은 플레이어는 12점을 받습니다. 다른 플레이어는 점수를 받지 않습니다.

동률일 경우에는 수출 점수 때와 똑같은 방식으로 계산합니다.

이 점수는 가장 길게 연결되거나, 가장 큰 정착지로 계산하는 방식이 아닙니다!



예 : 빨간색 플레이어는 수송 반경이 호수 1칸입니다. 수송 반경 내에는 3개의 정착지가 있습니다. 수송 반경이 호수 2칸인 검은색 플레이어는 모두 5개의 정착지가 있습니다.

흰색 원 안에 있는 3개의 빨간색 유닛들은 각각 인접했기 때문에 1개의 정착지입니다. 그 외의 다른 빨간색 유닛들은 각각 1개씩의 정착지입니다. 위쪽의 빨간색 유닛 2개는 강으로 갈라져 있기 때문에 2개의 정착지입니다. 이 그림에서 빨간색의 정착지는 모두 4개입니다. 하지만, 아래쪽의 정착지 다른 정착지들에 비해 수송 반경(호수 1칸) 내에 있지 않습니다. 반면 나머지 3개의 정착지들 끼리는 수송 반경 내에 있습니다. 따라서 정착지 점수를 따질때 빨간색의 개수는 3개입니다.

힌트 : 도축을 하는 것이 이 점수 획득에 도움이 됩니다. 1개의 큰 정착지를 2개의 작은 정착지로 나누는 등, 도축을 함으로서 더 많은 정착지를 만들 수 있습니다. 하지만 수송 반경을 벗어날 경우 점수에서 손해를 볼 수도 있습니다.



주의 : 편의를 위해서 필요하다면 4라운드나 5라운드부터 자신의 정착지 토큰을 점수 트랙에 놓아서 현재 정착지의 개수를 계산할 수 있습니다.



2인용 게임

2인용 게임시에는 맵 보드를 더 작게 씁니다. 맵 보드 타일 가장 자리에 테두리가 어둡고 안개가 그려진 칸은 2인용에서는 사용하지 않습니다. 플레이어들은 이 칸으로는 확장을 할 수 없습니다. 점수 타일 중 '경계 지역으로 점수를 얻는' 타일, 그리고 퍼거슨 클랜(Clan Fugusson)을 사용할 경우 2인용 맵의 차이를 고려해야 합니다. 호수 지역은 모두 사용합니다.



1인용 게임

이 변형 규칙에서 여러분은 다다를 수 있는 최고 점수에 도전할 수 있습니다. 맵 보드는 2인 플레이와 동일하게 사용합니다. 맵 보드 위의 토지 비용이 1파운드인 칸에 사용하지 않는 플레이어 색상의 말들을 놓습니다. 이 칸들은 게임에서 사용하지 않습니다. 1인 게임에서는 **인접 보너스를 받지 못합니다.** 또 수입품 토큰을 사용하지 않습니다. (따라서 수입품 점수가 없습니다.)

게임 시작시 수출 계약서 자리에는 무작위로 타일 5개만 놓습니다. 패스할 경우 16파운드를 받습니다.

추가 단계 : 시장 단계

2~5 라운드의 준비 단계 중 상인을 회수하고 나서, 무작위로 선택된 3종류의 상품 가격이 조정됩니다. 상품 주사위와 가격 주사위를 굴려서 조정합니다. 만약 이번엔 조정된 상품이 또 나왔다면 재굴림합니다. 이렇게 계속해서 3종류의 상품 가격을 조정합니다.

시장 주사위



상품 주사위: 양모, 곡물, 우유, 빵, 치즈, 위스키



가격 주사위: -3, -2, -1, +1, +2, +3

우선 주사위 결과로 나온 상품이 고가 상태인지 저가 상태인지를 확인합니다. 가격 표 양옆의 커다란 괄호 표시가 기준으로, 현재 가격이 괄호 표시 반경보다 위에 있으면 고가 상태, 아래에 있으면 저가 상태입니다.

현재 가격이 고가/저가 상태가 아닐 경우 (괄호 안의 반경) 가격 주사위에 따라서 가격을 올리거나 내립니다.

현재 가격이 고가 상태일 경우 가격 주사위의 더하기/빼기 부호는 무시하고 숫자만큼 가격을 내립니다.

현재 가격이 저가 상태일 경우 가격 주사위의 더하기/빼기 부호는 무시하고 숫자만큼 가격을 올립니다.



예 : 현재 가격이 저가 상태일때 가격 주사위가 -3, 혹은 +3이 나오면 3칸 올립니다.

수출 계약서 채우기

우선 수출 계약서의 빈 칸을 무작위로 뽑은 계약서 타일들로 채웁니다. 그리고 시장 단계때 마지막으로 굴린 가격 주사위에 따라 계약서 타일 하나를 제거합니다. 가격 주사위의 부호와 숫자가 교차하는 칸의 계약서를 제거합니다. 따라서 매 라운드의 행동 단계는 언제나 5개의 수출 계약서로 시작합니다.

수출 점수 :

수출 계약서 7개 이상 달성 → 12점
6개 달성 → 8점
5개 달성 → 4점

정착지 점수 :

정착지 14개 이상 18점
11~13개 : 12점
8~10개 : 6점

평가 : 0~115점 : 초보
116~130점 : 평균
131~145점 : 숙련
146~160점 : 전문가
161점 이상 : 천재!



예: '-3'는 왼쪽 맨 아래칸을 제거해야 함을 의미합니다.

변형 규칙

다음의 변형 규칙들을 조합해서 플레이할 수 있습니다.

간략 규칙

이 간략 규칙은 첫 게임시에 추천합니다.

수입품 점수 고정

수입되는 수량에 관계없이 목화, 담배, 사탕수수를 언제나 4점으로 계산합니다. 따라서 점수 트랙에서 수출품 토큰을 사용할 필요가 없습니다. 운의 요소를 싫어할 경우에도 이 방식을 사용할 수 있습니다.

점수 타일/ 항구 타일 사용하지 않기

점수 타일이나 항구 타일, 혹은 모두를 사용하지 않고 진행할 수도 있습니다.

치열한 맵 보드

더욱 치열한 플레이를 하기 원한다면 사용하지 않는 항구 타일 4개로 임의의 칸을 막은 뒤 플레이 할 수 있습니다. 이 때 막는 타일은 모듈 보드 1개당 1개씩 놓고 2~3인 플레이시에만 추천합니다. (4인 게임시에는 기본적으로 맵이 빽빽하게 진행되므로 권하지 않습니다.) 타일로 막힌 칸으로는 확장을 할 수 없습니다.



클랜 없이 플레이

플레이어들이 대등한 조건에서 플레이 하기 원한다면 준비 단계때 클랜을 사용하지 않고 진행합니다. 이때 시작 타일에서 받는 돈과 상품 외에도 시작 플레이어는 0파운드, 두번째 플레이어는 2파운드, 세번째 플레이어는 4파운드, 네번째 플레이어는 6파운드를 받습니다.

클랜 경매

(숙련자들에게만 추천합니다!)

숙련자들 간의 경쟁적인 플레이를 원한다면 클랜 경매를 할 수도 있습니다. 다음과 같이 진행합니다.

플레이 인원수 만큼 클랜 타일을 무작위로 공개하고 각각의 클랜 타일에 시작 타일도 무작위로 하나씩 놓습니다. 무작위로 첫 번째 입찰자를 선택하면 해당 플레이어는 자신이 원하는 클랜과 입찰할 점수(0점 입찰도 가능)를 부릅니다. 이후 시계 방향으로 돌아가면서 이전 플레이어의 입찰 점수보다 더 높은 점수를 부르거나 경매에서 빠집니다. 한 번 빠진 플레이어는 현재 경매에 다시 입찰할 수 없습니다. 1명을 제외한 모두가 빠지면, 남은 플레이어는 자신의 입찰 점수를 점수 기입 패드에 기록해 놓습니다. 이렇게 기록된 점수는 최종 점수 계산시 감점이 됩니다. 낙찰된 플레이어는 획득한 클랜 타일과 시작 타일을 가져오고 시작 플레이어가 됩니다. 남은 플레이어들 중 낙찰자 왼쪽에 있는 플레이어가 다음 입찰할 클랜을 정하고, 남은 이들과 경매를 진행합니다. 다음 낙찰자는 두 번째 플레이어가 됩니다. 이런 식으로 계속 진행하고 마지막 플레이어는 감점 없이 남은 클랜 타일과 시작 타일을 가져와서 마지막 차례가 됩니다.

제작사의 홈페이지에서 더 많은 변형 규칙들을 준비하고 있습니다.

Imprint

Game designer: Juma Al-JouJou
Publisher: Karma Games
Illustrator: Klemens Franz | atelier198
Typesetting: Andrea Kattnig | atelier198
Dan Cunningham

**KARMA
GAMES**

Karma Games

Juma Al-JouJou
Manfred-von-Richthofen-Strasse 13
12101 Berlin
Germany
www.karma-games.com

부 록

항구 보너스 타일



이 보너스는 달성 조건에 고기가 있는 수출 계약서를 달성할 때 사용합니다. 필요한 도축 고기 1개를 덜 내도 해당 계약서를 달성할 수 있습니다.



10파운드를 받습니다.



기본 상품 토큰 1개를 버리고 아무 기본 상품 토큰 3개를 받습니다. (방금 버린 종류를 다시 받는 것도 가능)



거래 행동을 하기 전, 시장 보드에서 거래 하려는 상품의 가격을 3칸 올리거나 3칸 내립니다.



가공 상품 토큰 1개를 버리고 아무 가공 상품 토큰 2개를 받습니다. (방금 버린 종류를 다시 받는 것도 가능)



플레이어 보드 위의 자신의 유닛 2개를 선택(단, 받은 제외) 해서 맵 보드 위의 유닛 2개와 그 위치를 서로 바꿉니다. 이때 비용을 지불하지 않습니다. 바뀌는 유닛은 서로 다른 종류여야하고, 새로 놓이는 유닛은 그 칸의 지형 조건이 맞아야 합니다. 플레이어 보드에서 나가는 유닛으로 건설 보너스가 생기면 받습니다. 하지만 인접 보너스는 받지 못합니다.



보너스 업그레이드 1개를 합니다. (6 페이지 참조) 그리고 3점을 받습니다.



5파운드를 받습니다. 만약 수출 상자 타일이 비어있다면 건설 보너스를 받습니다. 물론 타일을 선택했을 경우 수출 계약서 획득 행동때처럼 비용을 지불합니다.

점수 타일



갖고 있는 기본 상품 1개당 1점씩 받습니다.



외곽 경계에 닿아있는 유닛 2개당 3점씩 받습니다. 1~2인 게임일 경우 안개와 그림자가 표시되어 게임에서 사용하지 않는 칸과 인접한 칸을 경계로 간주합니다.



갖고 있는 가공 상품 2개당 3점씩 받습니다.



달성한 수출 계약서에 있는 목화, 담배, 사탕수수 1개마다 1점씩 받습니다.



배치된 양, 소, 치즈 가공소, 제빵소, 증류소마다 1점씩 받습니다. 그리고 배치된 밭마다 2점씩 받습니다. (다시말해 생산량당 1점씩)



달성한 수출 계약서에 있는 소고기, 양고기 1개마다 2점씩 받습니다.



배치된 일꾼마다 2점씩 받습니다. (맥도날드 클랜 Clan McDonald 사용자 여부도 포함)



업그레이드 (기술, 수송, 고용한 상인) 마다 1점씩 받습니다. 수송 마커의 이동수, 빠진 상인수, 뒤집힌 기술 타일 개수를 세서 각각 1점씩 계산하면 됩니다.

⚠ 키스타터 보너스 타일

이 타일들은 2017년 진행된 키스타터 프로젝트의 사은품으로 추가된 타일들입니다.

이 타일들은 충분히 테스트 되지 않은 타일들이기 때문에, 발란스에 문제가 있을 수 있습니다. 게임을 익혀가는 초반에는 사용하지 말 것을 권하고, 이후에도 재미를 위한 용도로만 사용할 것을 권합니다. 더 많은 테스트 이후 어울리는 규칙이 수정될 경우 제작사 홈페이지를 통해서 공지하겠습니다.



3파운드를 내고 다른 3종류의 항구 보너스 타일의 기능 중 1가지를 사용합니다.



자신이 확장한 칸 중 토지 비용이 5파운드 혹은 6파운드인 칸마다 2점씩 받습니다.



수출 계약서 달성시, 계약서 혜택에 흡이 있다면 그 즉시 획득하는 흡마다 곡물 1개씩을 내서 맥주를 만들 수 있습니다. 이 맥주는...

이 타일의 자세한 기능은 홈페이지를 참조해 주세요.

boardmfactory.com/caledonia

클랜 조사에 도움을 주신 scotclans.com에 감사드립니다. 덕분에 클랜들의 문장을 인용할 수 있었습니다.



부캐넌 클랜 Clan Buchanan

이 클랜의 몇몇 일원들은 글래스고 지방에서 번창한 '담배 제왕'으로 불렸습니다. 이들이 미국에서 수입한 담배 대부분은 유럽 본토로 수출되었습니다. 쇼핑으로 유명한 글래스고의 부캐넌 거리는 이곳의 소유주였고 부유했던 담배 제왕 앤드류 부캐넌의 이름을 따서 지어졌습니다.



수출 상자 타일을 1개 더 갖고 게임을 시작합니다. 따라서 수출 계약서 획득 시 1개 혹은 2개를 가져올 수 있습니다. 만약 1개만 가져올 경우, 라운드 별로 해당하는 비용을 지불합니다. 하지만 2개를 동시에 가져온다 해도 비용은 한 번만 지불합니다. (행동으로 가져오거나 건설로 가져올 경우 모두) 만약 건설 보너스를 얻을 경우 계약서 타일 6개를 보고 0~2개의 계약서를 선택할 수 있습니다. 항구 보너스 타일 중 '5파운드와 건설 보너스를 주는' 타일의 혜택을 받을 때에도 마찬가지입니다. 계약서 타일을 가져올 때는 그 만큼의 수출 상자가 반드시 비어 있어야 합니다.



계약서 달성 행동: 2개까지의 계약서를 동시에 달성할 수 있습니다.

1라운드: 2개 계약서를 동시에 가져와도 5파운드만 받습니다. 하지만 두 번의 행동으로 각각 가져온다면, 가져올 때마다 5파운드를 받습니다. 다시말해 첫 번째 계약서를 가져오면서 5파운드, 다음 행동으로 두 번째 계약서를 가져오면서 또 5파운드를 받을 수 있습니다.

전략: 후반 라운드에 한 차례에 계약서 2개를 가져오는 것이 저렴하기 때문에 처음 2라운드 동안 달성하기 쉬운 계약서를 눈여겨 보는 것이 좋습니다.

예: 5라운드에서 한 턴에 계약서 2개를 동시에 가져올 경우 30파운드 대신 15파운드만 지불합니다.



캠벨 클랜 Clan Campbell

콜린 캠벨은 진취적인 스코틀랜드 건축가이자 건축관련 저술가로서 조지아 스타일의 창시자로 알려져 있습니다.

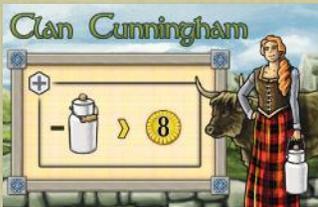
이 클랜은 가공 상품을 더 자주 만들기 위한 건물을 짓는데 유리합니다.

종류 별로 첫번째 가공 건물을 만들때 3파운드가 할인되고, 두번째와 세번째를 지을때는 4파운드씩, 네번째를 지을때는 5파운드가 할인됩니다. 따라서 이 클랜은 가공 상품을 만들기에 유리합니다.



전략: 수출 계약서에 자주 보이는 특정 가공 상품을 많이 만드는데 주력하세요. 그 상품을 판매해서 수익을 얻는 것도 중요합니다.

예: 캠벨은 현재 3개의 제빵소, 1개의 증류소를 짓습니다. 첫번째 제빵소를 지을 때는 8-3=5 파운드를, 두번째와 세번째는 8-4=4 파운드를 지불했습니다. 증류소를 지을때는 10-3=7 파운드를 지불했습니다.



커닝햄 클랜 Clan Cunningham

에어셔의 북부의 커닝햄은 농경지로서는 가장 비옥한 지역으로 가축들을 키우는 전통으로 유명합니다. 커닝햄의 'Cuinneag'은 우유통을 의미하는 게일어이고, 'ham'은 동네를 뜻하는 옛 영어입니다.

이 클랜은 우유로 버터를 만듭니다. 생산 단계가 끝날 때, 우유 토큰을 원하는 만큼 버리고 버린 우유 1개당 8 파운드를 받습니다. 이때 상인은 사용하지 않고 가격 조정도 하지 않습니다.

전략: 우유를 최대한 생산하거나 가격이 저렴할 때 구입하세요. 우유를 소모하는 치즈 생산은 가급적 자제합니다.



퍼거슨 클랜 Clan Fergusson

퍼거슨 클랜은 스코틀랜드 역사상 유래없이 광대한 개척을 이뤄낸 클랜입니다. 이들은 북부의 로스-샤이어 지방부터 남부의 덤프리스 지방까지 그 영향력을 자랑했습니다.

게임 시작전 일꾼 배치: 3명의 일꾼으로 게임을 시작합니다. (배치할 때 비용 지불은 해야 합니다.) 또, 3~4인 플레이일 경우에는 호수 2칸, 1~2인 플레이일 경우에는

호수 1칸의 수송 반경으로 시작합니다.

세번째 일꾼은 다른 플레이어들이 일꾼을 모두 배치한 다음에 놓습니다. 이 클랜의 일꾼 3명은 모두 맵 보드의 경계 지역에 놓아야 합니다. 하지만 이 일꾼들이 서로 인접할 필요는 없습니다. 일꾼들의 비용과 토지 비용은 모두 지불합니다.

전략: 수송 반경과 항구 보너스를 활용하세요!





맥도날드 클랜 Clan MacDonald

맥도날드 클랜은 하이랜드 클랜이라 불리었던, 스코틀랜드에서 가장 큰 클랜 중 하나입니다. 헤브리디스 제도 내륙으로부터 스코틀랜드 본토의 서쪽 해안을 따라가는 군도가 모두 그들의 것이었습니다. 이 클랜의 가언은 'Per Mare Per Terras ('바다로 그리고 육지로')'였다고 합니다. 이 클랜의 수장에게는 '섬의 군주'란 칭호가 붙었습니다.



이 클랜 타일을 플레이어 보드의 나무꾼/광부 자리에 겹쳐 올려 놓습니다. 기술 업그레이드 행동을 할 수 없기 때문에 기술 타일은 사용하지 않습니다.

다음 3가지의 능력이 있습니다:

- 1) 모든 일꾼 토큰들을 나무꾼, 광부, 어부로 사용할 수 있습니다. (게임 시작시 일꾼들을 처음 배치할 때도) 모든 일꾼들의 비용은 언제나 6파운드고 수익은 언제나 4파운드입니다. 어부는 호수 혹은 항구에 놓이거나 호수 혹은 항구로 이동할 수 있습니다. (1~2인 게임일때도) 호수에 놓을 때는 토지 비용이 없습니다. 하지만 어부끼리는 절대로 인접한 칸에 있을 수 없습니다.
- 2) 차례에 한번 행동을 하기 전에 어부 1명을 인접한 호수로 이동(노젓기)시킬 수 있습니다.
- 3) 1~2인 게임일 경우, 강 건너기 단계의 수송 반경에서 시작합니다.

호수를 건너 확장하기 위해서 수송 업그레이드는 여전히 필요합니다. 어부가 있는 칸은 옆칸의 육지와 인접한 것으로 간주합니다. 따라서 이 경우에는 수송 반경이 필요하지 않습니다. 어부를 배치할 때 인접한 칸에서 인접 보너스를 받을 수는 있습니다. 하지만 이동시에는 받지 못합니다.

전략: 노젓기 이동을 잘 활용해서 정착지 점수를 도모하세요.



매킨지 클랜 Clan MacKenzie

매킨지 클랜은 1867년, 가장 오래된 증류소로 알려진 달모어 증류소를 사들였습니다. 국제 경연에서 수상을 하기도 했던 이 증류소는 지금까지도 고유의 위스키를 제조하는 최고의 증류소로 운영되고 있습니다.



생산 단계때 위스키를 생산할 때마다 3파운드를 받습니다. (중거든요!) 이때 위스키를 버릴 필요는 없습니다.

이 클랜에게는 저장고가 있습니다. 생산 단계를 시작할 때마다, 저장고에 있는 위스키를 한 칸 오른쪽으로 이동시킵니다. 이때 맨 오른쪽 칸에 위스키가 있다면 빼서 자신의 토큰들과 함께 놓습니다. 저장고 안에 있는 위스키들은 언제나 뺄 수 있습니다. 만약 숙성된 위스키를 저장고에서 뺀다면, 숙성도에 따라 7파운드 혹은 15파운드를 받습니다.

생산 단계가 끝날 때 막 생산된 위스키 1개를 저장고의 맨 왼쪽에 놓을 수 있습니다. 이 위스키는 이후 생산 단계에서 숙성됩니다. 점수 타일 중 '가공 상품 2개당 3점씩 주는' 타일의 점수 계산시, 저장고에 있는 위스키도 점수 대상으로 간주합니다.

전략: 위스키가 가운데 혹은 맨 오른쪽 칸에 있다면, 이 위스키를 파는 것만으로도 큰 돈을 벌 수 있습니다. 위스키의 가격이 떨어졌다면 숙성을 시키거나 수출용으로 사용하는게 낫습니다.



로버트슨 클랜 Clan Robertson

로버트슨 클랜은 스코틀랜드에서 가장 오래된 클랜 중 하나입니다. 이 클랜의 영토를 'Struan'이라 불렀는데, 에릭티 워터와 리버 개리가 만나는 합류지점에 위치하고 있었습니다. 영토의 이름은 게일어인 'Sruthan'에서 따왔는데, '물줄기'라는 뜻입니다.



삼각주(강과 호수가 만나면서 그 강에 인접한 칸)에 유닛을 배치할 때마다 3파운드씩 할인됩니다. (1~2인 플레이시에는 2파운드). 이는 게임 시작전 일꾼 배치를 할 때에도 적용됩니다.

전략: 초반부터 삼각주 지역에 배치하는 방향으로 나가는 것이 좋습니다. 아울러 삼각주에 있는 양이나 소를 도축해서 삼각주 지역의 할인을 계속 활용하는 것도 좋습니다.

예: 4인 게임시, 제빵소(8파운드)를 1파운드의 토지 비용이 있는 삼각주에 배치할 경우, 총 금액은 8+1-3=6 파운드가 됩니다.



스튜어트 클랜 Clan Stewart

스튜어트 클랜은 유서깊은 하이랜드 클랜입니다. 이 클랜에서는 매리 스튜어트나 앤 왕비 같은 유명하고 힘있는 군주들을 배출해 냈습니다.



3명의 상인을 더 가지고 시작합니다. (총 5명) 아울러 강 건너기 수송 반경도 가지고 시작합니다. 여기에 시장에서 거래 행동을 할 때마다 1파운드를 받습니다. (구매를 할 경우, 지불하기 전에 먼저 1파운드를 받습니다.) 단, 구매/판매 개수와는 상관 없이 한 행동에 1파운드만 받습니다. 인접 보너스로 구매를 할 때 여러 종류를 구매한다면 종류 당 1파운드를 받습니다.

힌트: 결국 시장 행동을 할 때마다 1파운드를 받게 됩니다.

전략: 시장에서 1파운드를 자주 받도록 해보세요. 그러다 모든 것을 약간씩만 생산하는 것으로 필요한 상품을 적절하게 사고 팔 수 있습니다.