

IT'S A WONDERFUL WORLD

원더풀월드

게임 규칙

45분

1-5

14+

I 게임의 목표

원더풀 월드에서 점차 커져가는 **제국**을 이끄세요. 경쟁 제국보다 빠르고 우월하게 자신의 제국을 발전시킬 방법을 찾아야 합니다.

총 **4라운드**를 진행하면 게임이 끝납니다. 라운드마다, 카드를 **드래프트**하여 자원을 생산하거나 당신의 제국을 발전시킵니다(3페이지 참조).

드래프트한 카드는 **재활용**하여 즉시 자원을 얻거나, **건설**하여 라운드마다 **자원 생산** 및 **승점 획득**에 사용합니다. 4번째 라운드가 끝난 뒤, 가장 많은 승점을 획득한 플레이어가 승리합니다.

II 구성물

- 조립형 게임판 1개 (5개로 나뉘어 있습니다)
- 양면(A/B) 제국 카드 5장
- 발전 카드 150장
- 자원 큐브 170개 (건축재 35개, 에너지 30개, 과학 30개, 금 30개, 탐험 30개, 크리스탈리움 15개)
- 인물 토큰 80개 (군인 40개, 기업가 40개)
- 라운드 토큰 1개
- 점수 기록지 1부



제국 카드 설명



발전 카드 설명



발전 카드 종류



게임판 설명



III

게임 모드

이하의 규칙은 3~5인 게임의 규칙입니다. 규칙서 마지막 부분(7페이지 참조)에 1인 게임 모드 규칙, 2인 게임 모드 규칙이 수록되어 있습니다.

IV

게임 준비

1. 게임판을 조립합니다. 1 라운드 칸에 라운드 토큰을 놓습니다.
2. 발전 카드를 잘 섞어 카드 더미를 만듭니다. 게임판 윗부분의 홈에 맞춰 발전 카드 더미를 놓습니다.
3. 자원 큐브 및 인물 토큰을 게임판 위 해당 공급처에 놓습니다.
4. 제국 카드를 A/B면 중 어느 면으로 사용할지 결정합니다. 게임에 익숙해질 때까지는 A면을 사용하는 것이 좋습니다. 모든 플레이어에게 제국 카드를 1장씩 나눠줍니다. 모든 플레이어는 같은 면을 사용해야 합니다.

주의: 모든 플레이어는 같은 면을 사용해야 합니다. 처음 게임을 즐기신다면, A면을 사용하시길 권장합니다.

5. 플레이어의 게임 영역은 아래 그림과 같이 구성합니다. 게임을 진행하면서 제국 카드 위쪽에는 건설 완료한 발전 카드를 쌓아두게 되므로, 충분한 공간을 확보하시기 바랍니다. 이번 라운드에 드래프트한 카드를 놓을 영역(드래프트 영역) 및 건설 영역을 위한 공간도 확보해야 합니다(왼손잡이라면, 아래 그림을 좌우반전시켜서 적용해도 좋습니다).

플레이어의 게임 영역



V

게임의 흐름

게임은 총 4라운드에 걸쳐서 진행합니다. 각 라운드는 다음과 같이 3단계로 구성됩니다:

- A. 드래프트 단계
- B. 계획 단계
- C. 생산 단계

4번째 라운드가 끝난 뒤, 획득한 승점을 계산합니다.

조언: 각 단계마다, 모든 플레이어가 동시에 게임을 진행합니다. 자신의 차례라는 개념이 없으므로, 모두가 동시에 각자의 행동을 합니다.

A. 드래프트 단계

드래프트란?

카드 게임에서 카드를 뽑을 때 운의 요소를 최소화하기 위해 카드를 선택하는 게임 메커니즘입니다. 각자 동일한 장수의 카드를 받고서, 받은 카드를 모두 확인하고 그 중 1장을 선택하여 자기 앞에 내려놓습니다. 나머지 카드는 현재 드래프트 방향에 따라 왼쪽이나 오른쪽 플레이어에게 넘깁니다. 새롭게 받은 카드에 대해 위의 행동을 반복합니다. 정해진 장수의 카드를 선택하고 나면 드래프트가 끝납니다. 드래프트를 통해 당신이 원하는 전략을 꾸려나가면서, 상대방에게 도움이 되는 카드를 견제할 수도 있습니다.

- 발전 카드 더미에서 각 플레이어에게 카드를 뒷면으로 7장씩 나눠 줍니다.
- 모든 플레이어는 받은 카드를 모두 확인하고 그 중 1장을 선택하여 자신의 드래프트 영역에 뒷면으로 내려놓습니다. 나머지 카드는 모두 다음 플레이어에게 넘깁니다.
 - 1/3라운드: 왼쪽 플레이어에게
 - 2/4라운드: 오른쪽 플레이어에게
- 옆 플레이어에게 받은 카드를 확인하기 전, 모든 플레이어는 방금 선택한 카드를 동시에 공개하여 드래프트 영역에 앞면으로 놓습니다.
- 같은 방법으로 한 번에 1장씩, 모든 플레이어가 각자의 드래프트 영역에 발전 카드 7장을 놓을 때까지 진행합니다.

조언: 다음 플레이어에게 카드를 넘길 때에는 신중하세요! 당신에게는 쓸모없는 카드일지라도, 다른 플레이어에게는 매우 강력한 카드가 될 수 있습니다. 견제를 하기 위해 남에게 유리한 카드를 선택하고서 재활용하는 방법도 있습니다(다음 페이지 참조).



라운드의 흐름

A. 드래프트 단계



B. 계획 단계

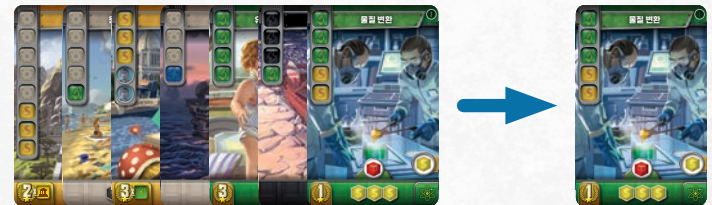


C. 생산 단계

7장씩 나누어 받습니다



1장을 선택합니다



자신의 드래프트 영역에 놓습니다



남은 카드 6장을 넘깁니다



자신의 드래프트 영역에 카드가 7장 놓일 때까지 반복합니다

B. 계획 단계

자신의 **드래프트 영역**에 있는 카드를 어떻게 사용할지 결정합니다.

드래프트 영역에 있는 각각의 카드를 다음과 같이 사용할 수 있습니다:

- **건설 착수:** 해당 카드를 건설 영역으로 이동시킵니다. 이렇게 이동시킨 카드를 “건설 중”인 카드라고 부릅니다.
- **재활용:** 해당 카드를 버리고 카드의 **재활용 보너스**를 받습니다. 게임판의 공급처에서 재활용 보너스 영역에 그려진 자원 큐브를 받고, 자원 큐브를 건설 중인 발전 카드에 직접 놓거나 (“C. 생산 단계의 3. 생산 및 건설” 참조) 당신의 제국 카드에 놓습니다.

주의: 카드를 재활용하여 건설 중인 카드에 마지막 자원 큐브를 놓았다면, 건설 중이었던 카드가 즉시 건설 완료됩니다(“C. 생산 단계의 3. 생산 및 건설” 참조). 건설이 완료된 카드는 생산 부분이 보이도록, 자기 제국 카드에 놓습니다. 건설이 완료된 카드는 생산 단계 때 자원을 생산할 수 있습니다.

모든 플레이어가 각자의 드래프트 영역에 있는 모든 카드를 **건설 착수**하거나 **재활용**했다면 계획 단계는 끝납니다.

C. 생산 단계

생산 단계는 5개의 생산 소단계(건축재/에너지/과학/금/탐험)로 구성됩니다. 각 소단계마다 차례대로 해당 자원을 생산합니다. 각 소단계마다 모든 플레이어는 동시에 자원을 생산합니다. 아래와 같이 게임판에 표시된 순서대로 자원을 생산합니다.



생산 소단계의 흐름

1. 생산량 확인: 당신이 보유한 현재 생산 소단계 자원의 아이콘 개수를 셉니다. 당신의 **제국**(제국 카드 및 건설이 완료된 발전 카드)에 있는 아이콘의 개수만 셉니다. 아직 건설 중인 발전 카드의 아이콘은 세지 않습니다.

예시: 지금은 건축재(🏠) 생산 소단계입니다. 모든 플레이어는 각자의 제국에 있는 🏠 아이콘을 셉니다. 오른쪽 그림과 같다면, 건축재(🏠)의 생산량은 5개입니다.



당신의 드래프트 영역에 있는 카드마다 다음 행동 중 하나를 합니다.

건설 착수

혹은

재활용

건설 착수하거나...



...아니면 재활용하세요!



재활용 보너스를
획득합니다

재활용 보너스로 획득한 자원은 제국 카드 위에 놓거나(모아서 크리스탈리움으로 변환 가능) 건설 영역에 있는 카드 1장 위에 놓을 수 있습니다.



주의: 몇몇 카드에는 생산하는 자원 아이콘과 함께 특정 카드 종류의 아이콘(, , , , )이 나와 있습니다. 이러한 카드 종류 아이콘은 당신의 제국에 있는 해당 유형 카드의 장수를 뜻합니다. 만약 해당 유형의 카드가 1장도 없다면, 이러한 카드는 아무것도 생산하지 않습니다.



2. 생산력 우위 보너스: 모든 플레이어가 현재 생산 소단계 자원을 얼마씩 생산하는지 비교합니다. 만약 당신이 해당 자원을 가장 많이 생산하는 유일한 플레이어라면, 당신은 생산력 우위 보너스를 받습니다. 즉시 해당하는 인물 토큰을 받아서 제국 카드에 놓습니다.



가장 많은  자원을 생산한 플레이어는 기업가 토큰  1개를 받습니다.

주의: 과학 생산력 우위 보너스를 받는 경우, 당신은 기업가  토큰과 군인  토큰 중 1개를 선택해서 받을 수 있습니다.



 또는 
중에서 하나를 선택하세요.

3. 생산 및 건설: 현재 생산 소단계 자원의 생산량만큼 공급처에서 큐브를 가져옵니다. 즉시 자신의 건설 중인 카드들과 제국 카드에 원하는 대로 분배합니다.

- 한번 놓은 자원 큐브는 다른 카드로 이동시킬 수 없습니다.
- 크리스탈리움  을 제외한 모든 자원 큐브는 받는 즉시 사용해야 합니다.

주의: 자원 큐브는 건설 중인 카드나 제국 카드에만 놓을 수 있습니다.

주의: 자원 개수에는 제한이 없습니다. 만약 자원 큐브가 다 떨어졌다면, 대체물을 사용하거나 임시방편으로 다양한 방법을 활용해도 됩니다. 예를 들어, 제국 카드에 있는 자원 큐브를 다른 자원 큐브로 교체하거나, 다른 플레이어가 건설을 완료하는 것을 기다리거나, 이미 배치된 큐브를 크리스탈리움 큐브로 교체하는 등으로 자원 큐브를 확보하시기 바랍니다.

건설 중인 카드의 자원이 다 채워지면, 해당 카드는 건설이 완료된 것으로 간주합니다:

- 해당 카드 위의 **모든 자원 큐브와 인물 토큰을 공급처로 돌려 놓습니다.**
- 건설 보너스가 있다면 지금 받습니다.
- 당신의 제국에 해당 카드를 추가합니다. 기존 카드들의 생산 아이콘을 가리지 않도록 일부만 겹쳐서 올려 놓습니다.

주의: 같은 카드를 여러 장 건설할 수도 있습니다.

예시: 진희는  2개를 생산했습니다. 진희는 이를 “풍력 발전소” 카드에 올려놓습니다. 이로써 “풍력 발전소”의 건설이 완료되었습니다. 진희는 자신의 제국에 “풍력 발전소” 카드를 추가합니다. “풍력 발전소” 카드는 다음  생산 소단계에서,  1개를 생산할 것입니다.



건설 보너스: 몇몇 카드는 인물 토큰이나 크리스탈리움 큐브와 같은 건설 보너스를 제공합니다. 이런 카드의 건설을 완료하면 즉시 해당 인물 토큰이나 크리스탈리움 큐브를 받아서 당신의 제국 카드에 놓습니다. 건설 보너스는 건설이 완료된 직후에, 단 한 번만 받을 수 있습니다.





자원 큐브를 크리스탈리움 큐브로 변환: 당신의 제국 카드에 있는 자원 큐브는 라운드가 넘어가더라도 없어지지 않습니다. 제국 카드에 있는 (종류에 관계없이) 자원 큐브가 5개가 될 때마다, 즉시 자원 큐브 5개를 버리고 크리스탈리움 큐브 1개를 받아서 제국 카드 위에 놓습니다. 크리스탈리움 큐브 역시 라운드가 넘어가더라도 없어지지 않습니다. 언제든지 크리스탈리움 큐브는 원하는 다른 자원 큐브 1개로 사용하거나 크리스탈리움 큐브가 필요한 칸에 놓을 수 있습니다.

자원 큐브를 크리스탈리움 큐브로 변환



주의: 당신의 제국 카드에 있는 자원 큐브는 크리스탈리움으로 변환시키는 용도 이외로는 사용할 수 없습니다.

몇몇 카드를 건설하려면 크리스탈리움 큐브나 인물 토큰이 필요합니다. 당신이 크리스탈리움 큐브나 해당 인물 토큰을 보유하고 있다면 언제든지 이러한 카드에 놓을 수 있습니다. 자원 큐브와는 달리, 크리스탈리움 큐브나 인물 토큰은 생산한 즉시 놓지 않아도 됩니다.



주의: 크리스탈리움 큐브는 다른 자원 큐브처럼 사용할 수 있습니다. 하지만 크리스탈리움 큐브를 인물 토큰처럼 사용할 수는 없습니다.

건설 중인 카드 버리기: 언제든지 자신의 건설 중인 카드를 버릴 수 있습니다. 카드를 버린 경우, 해당 카드의 재할용 보너스를 받아서 자신의 제국 카드에 놓습니다. 버려진 카드에 있던 모든 자원 큐브와 인물 토큰은 공급처로 되돌려 놓습니다.

조심하세요: “건설 중인 카드 버리기”는 별로 이득이 되지 않습니다.

주의: 건설 중인 카드와 그 카드 위에 놓인 자원은 라운드가 넘어가더라도 버려지지 않습니다.

모든 플레이어가 자원을 놓았다면, 다음 생산 소단계로 넘어갑니다. 만약 마지막 생산 소단계 (탐험 생산)였다면 이번 라운드가 끝납니다. 라운드 표시 마커를 뒤집고 다음 라운드 위치로 옮깁니다.

VI

게임 종료

4번째 라운드가 끝나면 게임이 끝납니다. 각 플레이어는 자신의 승점을 계산합니다. 점수 기록지를 사용하면 계산하기 편합니다.

▪ **“일반” 승점 합산:** 제국에 있는 일반적인 카드의 승점을 모두 더합니다. 인물 토큰이나 카드 종류에 의한 점수는 제외합니다.



▪ **“콤보” 승점 합산:** 특정 종류의 카드마다 승점을 주는 카드의 승점을 모두 더합니다.



▪ **군인 승점 합산:** 기본적으로 군인 토큰 1개 = 승점 1점입니다. 특정 카드에 의해 추가로 승점을 획득할 수도 있습니다.



▪ **기업가 승점 합산:** 기본적으로 기업가 토큰 1개 = 승점 1점입니다. 특정 카드에 의해 추가로 승점을 획득할 수도 있습니다.



주의: 크리스탈리움은 게임이 끝났을 때 아무런 승점도 주지 않습니다. 또한 아직 건설 중인 발전 카드(건설 영역에 있는 카드) 역시 게임이 끝났을 때 아무런 승점을 주지 않습니다.

가장 많은 승점을 획득한 플레이어가 승리합니다. 동물일 경우, 제국에 카드를 더 많이 보유한 플레이어가 승리합니다. 그것도 동물일 경우, 인물 토큰을 더 많이 보유한 플레이어가 승리합니다. 그것도 동물일 경우, 동물인 플레이어 모두가 공동으로 승리합니다.



진희의 승점 계산 예시:

1. “일반” 승점 합산:

진희는 직접적으로 승점을 주는 카드를 2장 갖고 있습니다.

$$2 + 10 = 12 \text{ 승점}$$

2. “콤보” 승점 합산:

진희는 프로젝트 카드  마다 승점을 주는 카드를 3장 갖고 있습니다.

각각 승점을 1, 3, 2점씩 줍니다.

$$[1 + 3 + 2] \times 5 \text{ (콤보 아이콘)} = 30 \text{ 승점}$$

3. 군인 승점 합산:

진희는 군인 토큰  을 2개 갖고 있습니다.

$$1 \times 2 \text{ (군인 토큰)} = 2 \text{ 승점}$$

4. 기업가 승점 합산:

진희는 기업가 토큰  6개, 기업가 토큰마다 승점 1점을

획득하는 카드 2장을 갖고 있습니다.

$$[1(\text{기본 점수}) + 1 + 1] \times 6 \text{ (기업가 토큰)} = 18 \text{ 승점}$$

5. 크리스탈리움(🔴)은 점수를 주지 않습니다.

6. 건설을 완료하지 못한 발전 카드로 인해서는 감점을 당하지 않습니다.

$$\text{합계} = \text{승점 } 62 \text{ 점}$$



2인 게임 모드

2인 게임 모드에서는 드래프트 단계가 약간 바뀝니다. 각 플레이어가 발전 카드를 7장 대신 **10장**씩 받습니다. 드래프트 규칙의 기본적인 틀은 바뀌지 않습니다. 하지만 카드가 다 떨어질 때까지 드래프트하는 대신, 드래프트를 진행하다가 3장이 남았을 때 이 3장을 모두 버립니다(이렇게 버리는 카드로부터 재활용 보너스를 받지는 않습니다). 그런 다음, 건설 단계로 넘어갑니다. 따라서 드래프트 단계가 끝난 후, 일반 규칙과 동일하게 각 플레이어의 드래프트 영역에는 발전 카드가 총 7장 있을 것입니다. 이외의 규칙은 일반 규칙과 동일합니다.

1인 게임 모드

1인 게임 모드에서는 게임 준비를 비롯하여 모든 단계가 다음과 같이 바뀝니다.

게임 준비: 발전 카드를 뒷면이 보이게 잘 섞어서, 카드 5장으로 된 카드 뭉치 8개를 만듭니다. 이러한 카드 뭉치를 발전 카드 공급처라 부릅니다. 나머지 발전 카드를 모두 잘 섞어서 발전 카드 더미를 만듭니다.



드래프트 단계: 플레이어가 당신밖에 없으므로 이 드래프트 단계를 건너 뛰고 바로 계획 단계로 넘어갑니다.

계획 단계: 계획 단계마다 아래의 “계획 과정”을 두 번 수행합니다. 게임은 총 4라운드에 걸쳐 진행하므로, 게임 중에 계획 과정을 8번 수행하게 됩니다.

계획 과정마다, 발전 카드 공급처(앞에서 만들어 둔 **5장짜리 발전 카드 뭉치**) 중에서 하나를 가져와서 손에 들고 확인합니다. 그런 다음, 다음 행동을 할 수 있습니다.

- 손에 든 카드 중에서 2장을 버리고, 발전 카드 더미에서 발전 카드 5장을 뽑을 수 있습니다. 이렇게 뽑은 발전 카드 중에서 1장을 갖고, 나머지 4장은 버립니다. 이를 원하는 만큼 반복할 수 있습니다. 손에서 2장을 버릴 때에는 새로 받아온 카드를 버릴 수도 있습니다. 많은 카드를 볼 수 있으므로 전략에 맞는 카드를 찾고자 할 때 도움이 됩니다.
- 손에 든 카드 중에서 원하는 만큼 선택해서 건설 영역에 놓습니다.
- 손에 든 카드 중에서 원하는 만큼 재활용하여 재활용 보너스를 받습니다.

발전 카드 공급처 하나를 모두 사용(건설 착수 또는 재활용)했다면, 발전 카드 공급처 하나를 더 가져와서 두 번째 계획 과정을 시작합니다.

계획 과정을 2회 수행했다면, 이제 생산 단계로 넘어갑니다.

생산 단계: 플레이어가 당신밖에 없으므로, 생산력 우위 보너스 규칙이 다음과 같이 바뀝니다. 한 라운드에 특정 자원의 생산량이 5 이상이 되어야 해당 자원의 생산력 우위 보너스를 받을 수 있습니다.

이외의 규칙은 일반 규칙과 동일합니다.

게임 종료: 아래의 표를 확인하여 당신의 등급을 매깁니다. 아래의 표의 승점은 제국 카드 B면 사용 기준입니다. 제국 카드 A면을 사용했다면, 당신이 획득한 승점에서 15점씩 빼고 비교하시기 바랍니다.

< 60	60+	80+	100+
초보	독재자	황제	신
아무나 세계를 통치할 수는 없는 법입니다. 계속 노력하시기 바랍니다.	잘 했습니다. 작은 마을 정도는 다스릴 수 있겠군요.	향후 수백 년 동안 당신의 이름 앞에 백성들이 벌벌 떨 것입니다.	향후 수천 년 동안 당신의 이름은 경외의 대상이 될 것입니다.

1인 전용 시나리오

1인 전용 시나리오에서 다양한 전략을 시험해 보세요. 필수 카드를 모두 건설해야 승리할 수 있습니다. 획득한 승점을 비교하여 금/은/동 중 어느 등급을 달성했는지 확인해 보시기 바랍니다!

1인 게임 모드에서만 즐길 수 있습니다(7페이지 참조).

주의: 특별한 지시가 없는 한, 필수 카드는 동일한 카드가 여러 장 있더라도 한 장만 건설 영역에 놓습니다.

시나리오01: 지구의 중심으로

“제국을 빛내시고 백성들에게 행복을 주시는 최고 지도자시여! 방금 북극 탐사대로부터 긴급 보고를 받았습니다. 지구의 중심으로 통하는 비밀 터널을 발견했다고 합니다!”

“매우 좋다! 탐사대에게 전진 기지를 설치하고 거대 굴착기를 만들라 이르라. 슈퍼 소나의 사용도 유효하노라. 다른 제국보다 먼저 지구의 중심에 도달할 것을 명하노라. 필히 성공하라!”

규칙

제국 카드를 B면으로 사용합니다. 다음의 발전 카드를 건설 영역에 놓습니다: 극지 기지, 거대 굴착기, 슈퍼 소나, 지구의 중심. 게임 종료 전까지 이 카드들을 모두 건설 완료해야 합니다.

금: 승점 115점 이상
은: 승점 95점 이상
동: 승점 70점 이상

시나리오02: 더 멋진 세계

“어디를 보아도 지평선 끝까지 아픈 백성들로 가득 차 슬프도다. 하늘이 유독 가스로 가득하고 바다는 쓰레기가 넘쳐나는데 어찌 흥이 나겠느냐. 내 백성들이 이러한 취급을 받아서는 아니된다! 대재상은 들으라, 즉시 이 상황을 타개하라.”

규칙

제국 카드를 B면으로 사용합니다. 다음의 발전 카드를 건설 영역에 놓습니다: 재활용 처리장, 풍력 발전소, 만능 백신, 수경 재배. 게임 종료 전까지 이 카드들을 모두 건설 완료해야 합니다.

금: 승점 115점 이상
은: 승점 95점 이상
동: 승점 70점 이상

시나리오03: 그들은 우리 안에 있어

최고 지도자가 언짢은 표정을 하고서 지구본을 신경질적으로 돌리며 대재상에게 물었다.

“이곳은 어떠한가?”

“저희 것입니다. 저희의 보호국입니다.”

“이곳은? 어서 답하라!”

“이곳도 마찬가지로입니다. 괴뢰 정부를 세워 놓았습니다.”

최고지도자가 흥분하며 외쳤다.

“이 별은 나에게 너무 중요하다! 더 큰 야망을 펼칠 시간이 되었다. 대재상은 들으라, 다른 행성에 희망과 행복을 전파할 준비가 되었노라고, 특수 과학 연구부에 전하라.”

규칙

제국 카드를 B면으로 사용합니다. 다음의 발전 카드를 건설 영역에 놓습니다: 미지의 기술, 비행접시 편대, 월면 기지, 비밀 연구소. 게임 종료 전까지 이 카드들을 모두 건설 완료해야 합니다.

금: 승점 105점 이상
은: 승점 90점 이상
동: 승점 70점 이상

시나리오04: 백 투 더 퓨처

“대재상이여, 짐은 내외의 적들을 모두 쓰러뜨렸노라. 짐을 향한 모든 함정을 피하였고, 과거의 위대한 지도자들을 모두 뛰 어넘었노라. 내가 극복할 장애물이 아직 남았느냐?”

대재상은 잠시 사색에 잠긴 뒤, 부드러운 목소리로 답했다.

“시간입니다, 최고 지도자시여. 시간이야말로 그 누구도 극복 치 못한 것입니다.”

최고 지도자가 대재상을 차갑게 바라보며 답했다.

“그렇다면 짐은 시간마저 멸하리라!”

규칙

제국 카드를 B면으로 사용합니다. 다음의 발전 카드를 건설 영역에 놓습니다: 연구 센터, 신경 과학, 시간 여행. 게임 종료 전까지 이 카드들을 모두 건설 완료해야 합니다.

금: 승점 105점 이상
은: 승점 85점 이상
동: 승점 65점 이상

시나리오05: 시간의 끝

근래들어 최고 지도자는 지도와 책, 보고서들에 둘러 쌓인 삶을 보냈다. 어느 날, 대재상의 앞에서 최고 지도자가 전성기 때와 마찬가지로 총기어린 눈으로 격노했다.

“배은망덕한 배신자 놈들! 놈들이 모든 것을 망쳤도다! 내가 그들을 어찌 대하였느냐! 하지만, 아직 짐은 끝나지 않았노라. 짐은 한 때 땅과 하늘, 우주까지 정복하였도다. 지금 보니 바로 여기, 내 발 밑 아래 정복할 세계가 아직 남아 있구나.”

규칙

제국 카드를 B면으로 사용합니다. 다음의 발전 카드를 건설 영역에 놓습니다: 산업 지구, 지하 도시, 해저 도시, 비밀 결사. 게임 종료 전까지 이 카드들을 모두 건설 완료해야 합니다.

금: 승점 120점 이상
은: 승점 95점 이상
동: 승점 75점 이상

시나리오06: 돈에는 냄새가 없다

최고 지도자가 대재상을 소환했다.

“짐에게 사람을 죽이고 살리는 권능이 있는데도 거대 기업들이 짐보다 더 큰 권력을 부리는 것처럼 보이는구나. 이를 더 이상 좌시할 수가 없도다. 짐의 권위, 아니 제국의 권위를 세우기 위하여 가장 거대한 기념비를 일으키도록 하라. 그 비용은 거대 기업들로부터 걷어야 할지이다.”

규칙

제국 카드를 B면으로 사용합니다. 다음의 발전 카드를 건설 영역에 놓습니다: 금융 센터, 선전 센터, 국가 기념비. 게임 종료 전까지 이 카드들을 모두 건설 완료해야 합니다.

금: 승점 105점 이상
은: 승점 85점 이상
동: 승점 60점 이상

만든 사람들

게임 디자인: Frederic Guérard

일러스트: Anthony Wolff

총괄 감독: Benoit Bannier & Rodolphe Gilbert

미술 감독: Igor Polouchine

©2019 La Boite de Jeu & Origames

한국어판

총괄: MTS Games

번역: 홍석철

검수 및 편집: 팀 지음

MONDAY
to
SUNDAY
GAMES

ORI GAMES



<원더풀 월드>는 MTS Games와 La Boite de Jeu의 독점 출판 계약으로 출시된 정식 한국어판입니다. 무단 복제시 법의 처벌을 받습니다.