

S-Evolution

S-에볼루션

플레이어 2명부터 4명
45분에서 60분

소개

S-에볼루션은 빠르고 혁신적인 관리 카드 게임입니다.

사회 진화의 시대를 따라서, 당신은 상대 플레이어들에 맞서서 트릭들을 진행하고 당신의 인구를 만족시키기에 충분한 자원들을 모으려 노력합니다. 당신이 그렇게 하면 당신은 진화의 한 시대를 올라가고 더 나은 진행 규칙을 얻습니다. 그러나 동시에 당신의 인구의 욕구들은 증가합니다...

당신의 인구의 구성원들인 당신의 팍들은 쓸모없지 않습니다: 건물이나 이점에 놓이는데, 그것들은 당신의 자원들이나 진행 조건들을 향상시키고 또한 당신의 승리 점수를 결정합니다.

또한 너무 많은 인구는 당신의 진화를 제한할 수 있습니다! 그래서 요구들과 진척, 인구와 진화의 균형을 어떻게 맞출 것입니까? 최선을 다 하십시오!

구성물

카드의 힘 (여기에서 5)	모을 자원들 (여기에서 과학 2)
진행의 색깔 (여기에서 주황색)	카드의 종류: 음식이나 도구, 과학 재앙, 조커 (여기에서 과학)
발견 카드	진화의 시대 (여기에서 IV시대)
색깔	

- 개인 보드 4개 (플레이어마다 1개씩)
- 공동 진화와 점수 보드 1개
- 카드 120장 (플레이어마다 카드 30장짜리 한 세트씩, 뒷면이 빨간색, 초록색, 파란색, 노란색)
- 말 28개 (플레이어마다 7개씩)
- 마커 20개 (플레이어마다 5개씩)

보드

1. **S-에볼루션 트랙:** 당신의 문명이 어느 시대인지, 아래에서 당신이 당신의 인구를 어느 요구로 만족시키야 하는지 보입니다. 위에서 당신은 각 시대의 트릭 규칙에 대한 아이콘들을 발견할 수 있습니다.

2. **점수 트랙**

3. **자원 트랙:** 당신이 가지고 있는 음식과 도구, 과학의 자원들을 보입니다.

4. **인구 트랙:** 당신이 이용 가능한 인구를 얼마나 가지고 있는지를 보이는데, 예컨대, 당신이 건물들과 이점들에 놓을 수 있는 팍(말)들의 최대 개수.

5. **건물 (농장, 공장, 연구소)와 이점 (교역, 위신, 방패):** 각각 자원들을 생산하고 서로 다른 게임 이익들을 줍니다. 그것들을 사용하려면, 당신은 그것들에 (단 한 개의) 밥을 놓아야 합니다. 팍이 놓인 레벨은 그것의 효율을 가리킵니다.

준비

각 플레이어는 색깔 1가지씩 선택합니다. 그들은 자신의 앞에 자신의 보드와 말, 마커, 카드 30장을 놓습니다.

그들은 자신의 덱에서 발견 카드 6장을 제거해서 그의 보드의 왼쪽에 뒤집어서 놓습니다.

그들은 자신의 남은 카드 24장을 섞고 자신의 앞에 뒤집어져 있는 더미로 놓습니다.

플레이어는 자신의 보드에 있는 자원 트랙들 각각의 아래에 마커 1개씩, 인구 트랙의 2번째 칸에 마커 1개를 놓고, 자신의 보드 옆에 말 (그의 "팍") 6개를 보관합니다. 또한 진화와 점수 보드의 I시대에 말 1개 (그것은 팍이 아닙니다!), 점수 트랙의 0칸에 마커 1개를 놓습니다.

가장 문명화된 플레이어가 첫 번째 플레이어입니다.

테이블 주위에 다음 순서대로 앉으십시오: (시계 방향으로) 빨간색 - 초록색 - 파란색 - 노란색.

3인 게임에서: 빨간색 - 초록색 - 파란색.

2인 게임에서: 빨간색 - 초록색.

진행 라운드

게임은 6번의 라운드 동안 진행됩니다.

각 라운드는 다음의 단계들로 나뉩니다:

1. 새로운 핸드
2. 자원 (트릭)
3. 행동
 - 카드 수집 (재앙 먼저)
 - 교역과 요구
 - 승리 점수
 - 관리

1. 새로운 핸드

각 플레이어는 자신의 덱에서 맨 위에 있는 카드 4장을 뽑습니다. 진척이 자신의 보드 옆에 여전히 앞면을 보이고 있지 않는 한, 자신의 시대의 자신의 발견 카드를 그 카드들에 추가합니다.

주의: 플레이어가 (원시) I시대이거나 “반계몽주의” 재앙의 희생자이면 그는 그가 가져온 카드들을 보지 않습니다. 그는 그 카드들을 그냥 섞어서 그의 앞에 뒤집어서 놓습니다. 그래서 첫 번째 라운드에서 플레이어들 모두는 자신의 카드들을 보지 않고 진행합니다... 당신의 점수 기술을 사용해서 잘 진행하십시오!

2. 자원 (트릭)

자신의 카드 5 (또는 4)장으로, 플레이어들은 재앙들을 피하기 위하고 좋은 발견을 하고 특히 자신들이 필요한 자원들을 얻기 위해서 경쟁할 것입니다.

주의: 1번째 라운드에 재앙이 없습니다! 플레이어가 1장을 (또는 그보다 많이) 얻는다면 대신 그는 그의 덱에서 맨 위에 있는 카드를 내려놓습니다. 첫 번째 라운드의 종료 시에 그는 재앙(들)을 그의 덱과 다시 섞습니다.

트릭

플레이어들의 손에 있는 카드들 모두가 사용될 때까지 플레이어들은 트릭을 진행합니다. 트릭 동안에, (시계 방향으로) 순서대로 각 플레이어는 자신의 카드들 중 1장을 테이블의 가운데에 앞면이 보이도록 내려놓습니다.

첫 번째 트릭을 시작하는 플레이어는 항상 행동 단계를 마지막으로 진행한 플레이어입니다. 그 다음에 시작 플레이어는 이전 트릭을 땀 플레이어입니다.

동점 규칙: 동점인 경우에 더 높은 진화의 시대를 가진 동점된 플레이어가 항상 승리합니다. 여전히 동점이라면 가장 많은 인구를 가진 플레이어가 승리합니다. 그 외의 경우에 턴 순서에서 더 먼저인 동점된 플레이어입니다. 그렇게 해서 게임 동안에 동점 상황들을 해결하십시오.

카드 내려놓기

각 플레이어는 자신의 진화의 시대에 따라서 서로 다른 규칙을 사용합니다.

- **I시대와 II시대 (원시와 야만):** 당신의 카드들은 어떠한 색깔도 가지지 않습니다 (그것을 보이려면 당신의 카드를 옆으로 눕혀서 내려놓으십시오, 예를 보십시오). 당신이 트릭을 시작한다면 당신은 그 트릭에 대한 색깔을 정하지 않습니다. 트릭 동안에 당신은 항상 아무 카드나 내려놓을 수 있습니다. 원시시대에는 자신의 카드들을 보지 않고 내려놓습니다. 야만시대에는 자신의 카드를 봅니다!
- **III시대와 IV시대 (중세와 르네상스):** 당신의 카드들은 색깔을 가집니다. 당신이 트릭을 시작한다면 또는 당신이 트릭에서 “색깔 카드”를 맨 처음 내려놓는다면 당신은 당신의 카드의 색깔로 그 트릭의 색깔을 정합니다. 당신이 트릭을 시작하지 않는다면 당신은 그 트릭의 첫 번째 플레이어가 정한 색깔의 카드를 내려놓아야 합니다. 당신이 그런 카드를 가지고 있지 않다면 당신은 아무 카드나 내려놓을 수 있습니다. 당신이 V시대나 VI시대의 플레이어가 정한 트럼프를 내려놓는다면 당신의 카드가 트럼프가 아님을 보이기 위해 그 카드를 옆으로 눕혀서 내려놓으십시오 (당신은 아직 트럼프를 사용할 권리를 가지고 있지 않습니다).

- V시대와 VI시대 (산업과 3번째 천 년): 이제 당신은 다른 색깔들보다 높은 색깔인 트럼프를 사용할 수 있습니다. 트럼프 색깔은 라운드 전체 동안 유효하고 V시대나 VI시대인 플레이어들 모두가 사용할 수 있습니다. 라운드의 첫 번째 트릭 이전에 가장 높은 (그래서 V나 VI) 시대인 플레이어가 트럼프 색깔을 정하고 선언합니다. 같은 시대라면 동점 규칙을 사용하십시오.

카드들을 내려놓으려면 당신은 III시대나 IV시대와 같은 규칙을 적용합니다. 그러나 이제 당신이 그 트릭의 첫 번째 플레이어가 정한 색깔의 카드를 가지고 있지 않을 때에만 (V시대와 VI시대 플레이어처럼) 당신은 트럼프 카드를 내려놓을 수 있습니다 (트럼핑): 이제 당신은 더 좋아졌습니다! “트럼핑” 대신에 당신은 또한 아무 다른 색깔 카드를 내는 것을 선택할 수 있습니다.

발견 내려놓기:

당신이 원하면 당신은 항상 발견을 내려놓을 수 있습니다. 이 카드는 중립적이어서 힘도 없고 색깔도 없고 효과도 없습니다.

트릭의 종료

트릭의 종료 시마다 각 플레이어는 그 트릭에서 내려놓은 카드들 중 1장을 선택합니다.

발견: 발견 카드들을 먼저 처리하십시오. 이 카드들은 발견을 내려놓은 플레이어들에게만 관련이 있습니다.

플레이어는 자신의 발견을 다시 가져옵니다. 또는 다른 플레이어가 내려놓은 발견이 같은 시대이며 동점 규칙 때문에 상대보다 먼저 선택한다면 그 다른 플레이어의 발견을 가져올 수 있습니다.

플레이어는 그 발견 카드를 그의 보드의 왼쪽에 앞면이 보이도록 놓습니다.

자원: 그 다음에 다음 순서 대로, 자원 카드를 내려놓은 각 플레이어는 그 트릭에 내려놓은 자원 카드를 선택합니다:

- 먼저, (트럼프가 있다면) 트럼프 색깔 중에서 가장 높은 플레이어(들)
- 그 다음, (색깔 세트가 있다면) 색깔 세트 중에서 가장 높은 플레이어(들)
- 마지막, 색깔과 상관없이 가장 높은 플레이어(들).

플레이어는 선택한 자원 카드를 가져와서 그의 보드 근처에 앞면이 보이도록 놓습니다.

플레이어들 모두가 자신의 카드들 모두를 내려놓으면 트릭 단계가 끝납니다. 단 1명의 플레이어가 여전히 그의 손에 카드를 가지고 있더라도 트릭은 진행됩니다.

예 1:

A와 D: II시대, B와 C: III시대

B가 먼저 하고, 트릭의 색깔로 정한 주황색 5를 내려놓습니다. C는 주황색을 내야 해서 주황색 2를 내려놓습니다. A와 D는 아직 색깔들을 사용하지 않고 있어서 그들이 원하는 것을 내려놓는데, A는 보라색 1을, D는 주황색 6을 내려놓습니다.

선택의 순서: B가 먼저 (주황색 6을 낸 D가 더 높지만 실제로 색깔이 없습니다). 그 다음 C (색깔 세트 중에서 두 번째). 마지막, A와 D 중에서 그냥 가장 높은 D 다음에 A.

예 2:

A: VI시대, B: V시대, C와 D: IV시대

(가장 높은 시대) A가 먼저 하고, 트럼프 색깔로 초록색을 선택합니다. 그는 보라색 6을 내려놓습니다. B는 보라색을 가지고 있지 않아서 트럼프인 초록색 3을 내려놓습니다. C는 색깔 세트를 내려놓아야 해서 보라색 4 (재앙)을 내려놓습니다. D 또한 보라색 카드를 가지고 있지 않아서 그는 초록색 2를 내려놓지만 그가 IV시대이기 때문에 그 카드는 트럼프가 아닙니다.

선택의 순서: B (트럼프), A (색깔 세트 중에서 가장 높은 카드), C (색깔 세트 중에서 더 낮은 카드), D (나머지 색깔)

B는 음식 3개를 위해서 초록색 3을 선택하고, A 또한 음식들을 위해서 초록색 2를 가져오고, C는 보라색 6 (조카)를 가져오고, 마지막 불쌍한 D는 재앙을 얻습니다!

3. 행동

마지막 트릭을 탄 플레이어부터 시작해서, 플레이어들은 전체적으로 행동 단계를 수행하는 턴들을 가집니다.

카드 수집

플레이어는 먼저 그가 모은 재앙(들)의 결과를 그가 원하는 순서 대로 적용합니다.

그 다음에 그는 그의 자원 트랙들에 그가 모은 카드들이 주는 자원들 + 그의 건물의 생산을 더합니다. 조커 카드는 플레이어가 선택한 자원 1개를 줍니다.

당신은 종류마다 8개를 초과하는 자원을 저장할 수 없습니다. 그것의 초과분은 버려집니다.

요구

플레이어는 그 시대에 요구되는 모든 종류의 인구 요구를 만족시켜야 합니다 (시대 트랙 아래에 있는 종류들을 보십시오). 그는 팍에게 이 각 종류의 자원을 소비해야 합니다. 플레이어는 그것에 따라 그의 자원 마커들을 내립니다. 그가 팍들의 요구를 만족시킬 수 없다면 그는 그 자원을 모두 소비해서 0으로 낮춥니다.

교역: 플레이어가 Trade에 팍을 가지고 있다면 그 요구에 대한 자원들을 소비하기 전에 그는 그의 저장고에 있는 그 종류의 일부 자원을 바꿀 수 있습니다.

만족시키거나 만족시키지 못하거나 즉시 인구는 결과를 가집니다:

보너스:

팍들의 요구된 요구들 모두를 완전하게 만족시킨 플레이어는 즉시 다음 시대로 올라갑니다.

페널티 (I시대와 II시대를 제외하고):

- 팍들의 요구들 중 하나도 만족시키지 못한 플레이어는 한 시대 내려갑니다. 그는 그가 떠난 시대의 발견을 뒤집어 놓습니다.
- 팍들 1가지 이상의 요구들에 어떠한 자원 (0!)도 제공하지 못한 플레이어는 팍 1개를 잃습니다. 그는 그의 인구 마커를 내립니다. 이용 가능한 팍들 모두가 이미 건물들이나 이점들에 있다면 그는 그가 원하는 1개를 제거해서 그의 보드 옆으로 돌려 놓습니다.

주: 두 페널티 모두는 합쳐질 수 있습니다. I시대와 II시대에서, 그것들은 전혀 효과가 없습니다. 당신은 1개 미만의 팍을 가질 수 없습니다.

승리 점수

완전히 만족된 각 요구에 대해서, 플레이어는 그의 인구의 수만큼의 승리 점수를 얻습니다. 그는 점수 트랙에서 이 점수를 얻습니다.

예: 폴은 V시대에 4의 인구를 가지고 있습니다. 음식 4개와 도구 4개, 과학 1개만 지불함으로써, 그는 그의 인구의 요구들 중 2개만 완전하게 만족시킵니다. 그래서 그는 $4 \times 2 = 8$ 점을 얻습니다.

관리

이제 플레이어는 그의 세계를 관리하기 위해서 남은 자원을 사용할 수 있습니다. 그는 그가 원하는 것을 원하는 순서대로 할 수 있습니다... 그가 지불할 지원들을 가지고 있기 때문입니다!

- **인구:** 음식 1개로 당신의 인구를 1만큼, 음식 3개로 인구를 2만큼 올립니다 (라운드마다 1번). 당신의 인구 트랙에서 그것을 얻으십시오.
- **진화의 시대:** 플레이어는 과학 3개로 다음 시대로 진화할 수 있습니다 (라운드마다 1번). S-에볼루션 트랙에서 그것을 얻으십시오.
- **건물과 이점:** 건물이나 이점에 단 1개의 팍을 놓는 것만으로 이점을 얻기에 충분합니다. 그가 그의 인구 트랙의 수를 초과하지 않으면 그는 새로운 팍들을 놓을 수 있습니다. 그는 또한 이미 놓은 팍의 레벨을 올리거나 팍을 다른 건물이나 이점으로 이동시킬 수 있습니다. 매번 플레이어는 (그의 보드에 지시된) 해당하는 자원들을 지불해야 합니다.

라운드의 종료

모든 자원 카드들은 게임에서 제거됩니다.

게임의 종료

6번째 라운드의 종료 시 (각 플레이어의 덱 또한 다 떨어지고) 마지막 승리 점수 단계 직후에 게임이 끝납니다 (관리 단계가 없습니다).

플레이어들은 자신이 만든 (앞면이 보이는) 발견들을 자신의 점수에 더합니다. 같은 색깔의 발견 세트마다 다음을 얻습니다:

- 카드 1장은 1점
- 카드 2장은 3점
- 카드 3장은 6점
- 카드 4장은 10점
- 카드 5장은 15점
- 카드 6장은 21점

주: 당신의 점수 마커가 50보다 높아진다면 트랙의 0에서부터 계속하십시오.

가장 높은 점수를 가진 플레이어가 사회적 진화의 역사적인 승자가 됩니다!

동점인 경우에 동점 규칙을 보십시오...

부족

건물

(비용: 1레벨은 도구 1개, 2레벨은 도구 2개)

농장과 공장, 연구소는 각각 음식, 도구, 과학 자원을 라운드마다 팝이 놓인 레벨에 따라, 1개나 2개를 생산합니다.

이점

Trade 교역

(비용 : 레벨마다 과학 1개씩)

인구의 요구들을 지불하기 직전에, 플레이어는 그의 저장고에 있는 그 종류의 자원들을 팝이 놓인 레벨에 따라, 1개나 2개, 3개 바꿀 수 있습니다.

Prestige 위신

(비용: 1레벨은 과학 1개, 2레벨은 과학 2개)

그의 카리스마로, 플레이어는 만족시키지 못한 단 1개의 요구에 대해서 팝이 놓인 레벨에 따라 (0점 대신에) 1점이나 2점을 얻습니다.

Shield 방패

(비용: 레벨마다 과학 2개씩)

라운드마다 단 1개의 재앙으로부터 보호합니다. 플레이어는 1레벨의 팝으로 그 재앙의 효과를 받지 않습니다. 2레벨의 팝으로, 그 재앙은 플레이어에게 그가 원하는 자원 2개를 줍니다.

재앙

Famine 기근 모든 음식 카드들 모두 즉시 버려집니다. 플레이어는 조커를 음식으로 사용할 수 없습니다. 다행히도 농장은 계속 생산합니다.	Invasion 침략 이 재앙은 다음 라운드에 적용됩니다 (주: 6번째 라운드에 아무런 효과가 없습니다). 플레이어는 다른 플레이어들 모두가 볼 수 있도록 테이블에 그의 카드들을 앞면이 보이도록 놓습니다.
Earthquake 지진 기근과 같은 규칙이지만 도구 (그리고 공장)에 적용합니다.	Hurricane 허리케인 플레이어는 그의 저장고에 있는 음식 1개와 도구 1개, 과학 1개를 잃습니다.
Fanaticism 광신 기근과 같은 규칙이지만 과학 (그리고 연구소)에 적용합니다.	Decline 위축 플레이어는 진화의 시대 하나를 내립니다.
Epidemic 전염병 플레이어는 팝 1개를 잃습니다. 그는 그의 인구 마커를 낮춥니다. 이용 가능한 팝들이 이미 건물들이나 이점들에 있다면 그는 그가 원하는 1개를 제거해서 그의 보드 옆에 돌려놓습니다.	Obscurantism 반계몽주의 이 재앙은 다음 라운드에 적용됩니다 (주: 6번째 라운드에 아무런 효과가 없습니다). 플레이어는 그의 카드들을 보지 않고 뽑아서 섞으며, 1시대에서와 똑같이 보지 않고 내려놓을 것입니다. 물론, 그는 색깔이나 트럼프 규칙에 따라 내려놓을 필요가 없을 것입니다.

주: 드문 경우에, 플레이어는 같은 라운드에 침략과 반계몽주의의 영향을 받을 수 있습니다. 이 경우에, 그는 그의 카드들을 보지 않고 뽑아서 섞은 다음에 다른 플레이어들 모두가 그 카드를 볼 수 있도록 그가 그의 카드들의 뒷면을 보도록 칩니다!