



SIBERIA



게임 구성물

- 게임 보드 1장
- 개인 보드 4장
- 액션 카운터 70개
- 말 24개
(4가지 색깔, 일꾼이나 판매원으로 사용)
- 주머니 1장
- 자원 큐브 70개
(가스 18개, 목탄 16개, 석유 14개, 금 12개, 다이아몬드 10개)
- 소모 카운터 8개
- 투자 타일 20개
- 증권 거래소 6개
- 시작 플레이어 마커 1개
- 돈

게임의 준비

- 보드를 테이블에 놓습니다.
- 돈을 게임 보드 옆에 놓습니다.
- 가장 어린 사람이 1라운드의 시작 플레이어가 되고, 시작 플레이어 마커를 받습니다.
- 시작 플레이어가 자원을 주머니에 넣고 섞은 후, 각 지역에 서로 다른 자원 2개가 놓일 때까지 자원을 꺼내 배치합니다(한 지역에 있는 자원은 언제나 달라야 함). 주머니에 남은 자원을 분류하여 보드의 각각의 예비 지역에 놓습니다.
- 증권 거래소는 보드의 지정된 곳에 활성화 면으로 하여 배치합니다. 시작 플레이어가 해당 타일의 어떤 면이 활성화 될 것인지 결정합니다.
- 소모 카운터를 보드의 지정된 곳에 배치합니다.
- 투자 타일을 섞은 후, 이를 더미로 만들어 보드의 투자자 지역에 뒷면으로 배치합니다. 이 중 4개를 앞면으로 더미 옆에 배치합니다.
- 각 플레이어는 한 가지 색깔을 선택한 후, 개인 보드와 자기 색깔의 말 6개를 받습니다. 자신의 말 중 하나를 블라디보스토크에 일꾼으로, 또 하나를 프랑크푸르트 증권 거래소에 판매원으로 놓습니다. 다른 말들은 자신의 공급처에 놓고 게임 중에 사용합니다.
- 시작 플레이어가 액션 카운터를 주머니에 넣고 잘 섞어줍니다.



게임의 개관

게임의 목적은 자원을 추출하여, 이들을 가능한 한 돈벌이가 되게 판매하는 것입니다.
게임 종료 시에 돈이 가장 많은 플레이어가 승자가 됩니다.

액션의 진행

게임은 몇 라운드 동안 진행합니다. 각 라운드는 두 페이지로 구성됩니다. 1번째 페이지는 액션 카운터를 받고 이를 개인 보드에 배치하는 것입니다. 2번째 페이지는 액션을 수행하는 것입니다. 이는 모든 플레이어가 패스할 때까지 진행합니다. 이후, 시작 플레이어의 왼쪽에 앉아 있는 사람이 새로운 시작 플레이어가 되어 다음 라운드를 시작합니다. 여덟 지역의 모든 자원이 회수되거나, 예비 지역 중 세 곳의 자원이 고갈되면 게임이 종료됩니다.

페이지 1 : 액션 카운터 받아 배치하기

- 시작 플레이어부터, 모든 플레이어는 주머니에서 액션 카운터 6개를 받습니다(보지 않고). 이후, 모든 플레이어는 이를 개인 보드에 놓습니다. 이 과정은 모든 플레이어가 동시에 진행합니다.
- 대부분의 카운터에는 두 요소(사람과 자원)이 있습니다. 매니저(Manager) 카운터에는 매니저만 있고 자원은 없습니다.
- 플레이어들은 액션 카운터를 개인 보드의 어디에 배치할지 선택합니다. : 연구소(Research-Facility) 아래의 조사 액션(이곳에 배치할 수 있는 카운터의 수에는 제한이 없음)이나 사람 혹은 자원 종류에 해당하는 빈 액션 칸에 놓을 수 있습니다.

예시 : 실행 계획 관리자(Logistician)/가스 카운터는 실행 계획 관리자 액션이나 가스 액션의 빈칸에 놓거나, 연구소 아래에 놓습니다.

(매니저 카운터는 매니저 칸에 놓거나 연구소 아래에 놓을 수 있음)

- 모든 액션칸에 이미 카운터가 있어서 카운터를 액션칸에 놓을 수 없다면, 해당 카운터는 연구소 아래에 놓아야 합니다.

자원

사람

"매니저" 카운터

연구소 아래의 액션 카운터 놓는 곳

페이지 2 : 액션 수행

시작 플레이어부터, 다음 규칙을 준수하여 액션을 수행합니다. :

- 각 플레이어는 자신의 턴에 정확히 액션 하나를 수행한 후, 시계방향으로 다음 플레이어가 액션을 수행합니다. 모든 플레이어가 패스하면 라운드가 종료됩니다.
- 연구소 아래에 카운터가 있다면, 각 플레이어가 수행하는 1번째 액션은 조사 액션(새로운 자원 발견, "조사 액션" 참조)입니다. 연구소 아래에 카운터가 없다면, 플레이어는 다른 액션을 수행하거나 패스합니다.
이후, 플레이어들은 언제든지 아무 액션을 수행하거나 패스할 수 있습니다.
- 플레이어가 패스하면, 이번 라운드가 종료됩니다. 다른 플레이어는 패스할 때까지 계속 진행합니다.
- 액션에 해당하는 두 칸이 점유되어 있다면, 액션은 수행할 수만 있습니다. 칸에는 액션 카운터 2개가 있거나, 액션 카운터 1개와 투자 타일 1개가 있을 수 있습니다(투자 타일 2개는 불가).
- 액션을 수행하려면, 모든 액션 카운터를 제거합니다. 투자 타일은 그대로 둡니다. - 이들은 게임이 종료될 때까지 그대로 둡니다.

조사

조사 액션으로 새로운 자원을 발견할 수 있습니다.

- 플레이어는 자신의 조사칸에 있는 액션 카운터를 모두 제거합니다. 각 카운터마다, 카운터에 나와 있는 종류의 자원 1개를 예비 지역에서 가져와 이 자원이 아직 배치되지 않은 아무 지역이나 놓을 수 있습니다(동일한 지역에는 서로 다른 종류의 자원만 있을 수 있으므로).
- 액션 카운터에 고갈된 자원이 나와 있거나 이미 모든 지역에 배치된 자원이라면, 이 카운터는 액션없이 제거합니다. 다른 자원을 대신 배치할 수 없습니다.
- 매니저 카운터마다, 플레이어는 가용한 자원 하나를 선택하여 보드에 배치합니다.
- 제거된 카운터는 주머니에 넣습니다.

RESEARCH-FACILITY



매니저

- 매니저 액션을 수행하려면, 액션 카운터를 매니저 칸에서 제거합니다. 매니저 카운터 1개를 조커로서 빈 액션칸(아무 곳이나 관계없음)에 놓아 또 다른 액션 카운터를 대체할 수 있습니다. 이미 존재한다면, 2번째 액션 카운터를 개인 보드에서 제거하여 주머니에 넣습니다.



실행 계획 관리자

- 액션 카운터를 제거하여 주머니에 넣습니다. 시베리아에 있는 자신의 일꾼을 최대 3단계만큼 이동할 수 있습니다. 이 단계를 자신이 원하는 대로 일꾼들에게 나누어 줄 수 있습니다. 이동은 생략할 수 있습니다. 한 단계란 일꾼 하나를 한 지역에서 인접한 지역으로 이동하는 것을 말합니다.



판매원

- 액션 카운터를 제거하여 주머니에 넣습니다. 플레이어는 말 하나를 판매원으로 아무 증권 거래소에 배치할 수 있습니다. 플레이어는 1) 자신의 예비 지역에 있는 말을 받거나, 2) 한 증권 거래소에 있는 판매원을 또 다른 증권 거래소로 이동하거나, 3) 시베리아에 있는 일꾼을 판매원으로서 증권 거래소에 배치할 수 있습니다.



일꾼

- 액션 카운터를 제거하여 주머니에 넣습니다. 일꾼 액션을 사용하여, 플레이어는 예비 지역에 있는 말 1개를 일꾼으로서 블라디보스토크에 배치할 수 있습니다. 모든 일꾼은 이곳에서 시작하여 시베리아의 다른 지역으로 이동합니다.
- 플레이어의 예비 지역에 말이 없다면, 증권 거래소에 있는 판매원 하나를 제거하여 블라디보스토크에 놓습니다(또는 아무 지역에 있는 일꾼 하나를 제거해 블라디보스토크에 배치할 수 있음).



투자자

- 액션 카운터를 제거하여 주머니에 넣습니다. 플레이어는 보드에 앞면으로 있는 투자 타일 4개 중 하나를 선택한 후, 이 투자 타일에 해당하는 액션칸(개인 보드의)에 즉시 놓을 수 있습니다. 투자 타일을 배치하려면, 그에 해당하는 액션칸이 최소한 하나는 비어 있어야 합니다. 이후, 투자 타일 공급처에 있는 타일 1개를 공개해 놓습니다.
- 투자 타일은 매우 유용합니다. 투자 타일이 놓인 칸은 남은 게임 동안 그대로 둡니다 (투자 타일은 액션에 의해 제거되지 않음). 플레이어는 앞으로 더 이상 두 칸에 액션 카운터를 놓을 필요가 없습니다. 각 종류의 액션마다, 투자 타일은 1개만 놓을 수 있습니다.



자원 액션 : 자원 추출과 판매

이 액션은 각 자원(다이아몬드, 금, 석유, 목탄, 가스)마다 수행할 수 있습니다. 다음과 같은 규칙에 따라 수행합니다. :



- 액션 카운터를 제거하여 주머니에 넣습니다.



- 플레이어는 액션에 해당하는 자원을 추출하여 즉시 판매할 수 있습니다. 자신의 일꾼이 있는 모든 지역에서 해당 자원을 받습니다. 이를 자신의 판매원이 있는 증권 거래소에 즉시 판매합니다. 판매된 자원은 게임에서 제거합니다(어떤 지역에도 다시 놓지 않음). 서로 다른 증권 거래소에 여러 개의 판매원이 있다면, 가장 이득이 되는 곳을 선택할 수 있습니다. 자원 여러 개를 판매하면, "자원의 수 x 가격" 만큼의 돈을 획득합니다.



예시 : 마이크는 가스를 추출합니다. 그는 자신의 일꾼이 있는 두 지역에서 가스 2개를 받습니다. 도쿄 증권 거래소에 자신의 판매원이 있으므로, 각 큐브당 3,000달러에 판매하여 총 6,000달러를 획득합니다.



- 추출한 자원은 즉시 판매해야 합니다. 저장했다가 나중에 판매하는 것은 허용되지 않습니다.

라운드의 종료

라운드 종료 시, 시작 플레이어는 시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 줍니다. 개인 보드에 있는 액션 카운터는 다음 라운드까지 그대로 두지만, 라운드 종료 시에 액션 카운터가 최대 10개까지만 있을 수 있습니다(투자 타일은 포함하지 않음). 라운드 종료 시에 개인 보드에 액션 카운터가 11개 이상인 사람은 초과되는 카운터를 제거하여 주머니에 넣어야 합니다. 주머니에 있는 카운터를 모두 섞습니다. 새로운 시작 플레이어로 새로운 라운드가 시작됩니다.

지역의 소모

추출 후에 어느 한 지역의 자원이 고갈되면, 해당 지역은 완전히 소모된 것입니다. 이곳에서는 더 이상 자원이 나지 않습니다. 따라서 이 지역에 있는 일꾼은 플레이어의 예비 지역으로 이동합니다. 소모 카운터를 해당 지역에 놓습니다. 일꾼 이동 시, 소모된 지역은 건너뛰고, 이러한 지역은 이동 단계에 포함하지 않습니다. 8번째 소모 카운터가 배치되면, 게임이 종료됩니다.

게임의 종료

게임은 두 가지 방법으로 종료됩니다.

첫째 : 여덟 지역이 완전히 소모되면(모든 소모 카운터가 배치되면) 게임이 종료됩니다.

둘째 : 자원의 예비 지역 다섯 군데 중 세 곳이 비게 된 경우 게임이 종료됩니다.

어떠한 경우든, 현재의 라운드는 끝까지 완료합니다. 이후, 모든 플레이어가 획득한 돈을 비교합니다. 가장 돈이 많은 사람이 승자가 됩니다.



Designer: Reiner Stockhausen
Illustrations: Klemens Franz | atelier198
Proofreading: Stefan Malz
3D Shot: Andreas Resch
 © dlp games 2011
www.dlp-games.de
 e-mail: info@dlp-games.de