

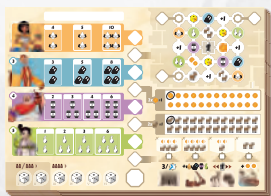
CORINTH

코린트

Sébastien Pauchon

I. 게임 구성물

게임 용지 1세트



항구 보드 1개



흰색 주사위 9개



노란색 주사위 3개



II. 게임의 목적

여러분은 고대 항구 도시인 코린트에서 상인이 되어 다양한 상품을 배달하게 될 것입니다. 코린트에서 가장 유명한 상인이 되어보세요!
총 18라운드(2~3인 게임) 또는 16라운드(4인 게임)를 진행하고 나면, 누가 코린트 최고의 상인인지 알 수 있을 겁니다!

III. 게임의 준비

① 항구 보드를 테이블 가운데 놓습니다. ② 각 플레이어는 필기구와 게임 용지 1장을 받습니다. (필기구는 별도로 준비해 주세요) ③ 가위바위보로 선 플레이어를 정하고 선 플레이어는 흰색 주사위 9개를 가져갑니다. ④ 노란색 주사위는 따로 구분하여 테이블에 모아 놓습니다.

각 플레이어는 금화 1개와 염소 1마리를 가지고 시작합니다. (금화 1개와 염소 1마리는 게임 용지에 동그마리로 표시되어 있습니다)

4인 게임시 게임을 시작하기 전 모든 플레이어는 게임 용지 왼쪽 아래에 표시된 2, 3인 게임시 사용하는 주사위 2개에 엑스 표시합니다.



염소 칸

항구 보드



라운드 트랙

Ⅳ.라운드 준비

선 플레이어는 한 라운드가 시작될 때 아래와 같이 라운드를 준비합니다.

1 현재 라운드 체크 2 주사위 굴리기 3 주사위 배치

1 현재 라운드 체크

선 플레이어는 자신의 라운드 트랙의 가장 왼쪽 주사위에 엑스 표시를 합니다.



2 주사위 굴리기

선 플레이어는 흰색 주사위 9개를 모두 굴립니다. 이때 금화를 지불하면 이번 라운드에만 사용 가능한 노란색 주사위를 흰색 주사위와 함께 굴릴 수 있습니다. 노란색 주사위 1개당 금화 1개를 지불해야 하며 최대 3개까지 함께 굴릴 수 있습니다. 금화를 지불하는 방법은 동그라미가 표시된 금화에 엑스 표시를 하면 됩니다.

3 주사위 배치

선 플레이어는 주사위를 눈금이 같은 것끼리 묶어 분류합니다. 우선 **가장 높은 눈금의 주사위**를 모두 항구 보드의 금화 칸에 놓습니다. 그리고 남은 주사위 중 눈금이 가장 낮은 주사위부터 맨 아래 칸인 염소 칸부터 차례로 각 칸에 같은 눈금의 주사위를 모아 놓습니다.

주사위 배치 예시



참조 노란색 주사위는 각 라운드의 선 플레이어만 사용할 수 있습니다. 노란색 주사위는 금화로 이용할 수도 있고, “보부상 이동” 행동을 통해 시장에서 획득할 수도 있습니다. (“보부상 이동” 참조)

Ⅴ.라운드 진행

아래 규칙은 3~4인 규칙에 대한 내용입니다.

2인 게임 규칙은 4페이지를 참조하세요.

한 라운드의 진행 방식은 아래와 같습니다.

1 주사위 선택 및 행동 (필수)

1 금화 또는 염소 획득 2 상품 배달 3 보부상 이동

2 건물 건설 (선택)

1 주사위 선택 및 행동 (필수)

선 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가면서 자기 차례를 진행합니다. 항구 보드에서 주사위가 1개 이상 있는 칸을 선택합니다. 해당 칸에 있는 모든 주사위를 자기 앞으로 가져오면서 그 칸의 효과를 사용합니다.

참조 선 플레이어가 주사위를 가져간 후에도 노란색 주사위가 항구 보드 위에 남아있다면 다른 플레이어가 사용할 수 없도록 곧바로 제거합니다.

참조 자기 차례에는 반드시 항구 보드에서 주사위를 가져가야 합니다. 만약 항구 보드에 남아있는 주사위가 없어 주사위를 가져갈 수 없는 플레이어는 “보부상 이동” 행동으로 보부상을 1칸 움직여야 합니다. (“보부상 이동” 참조)

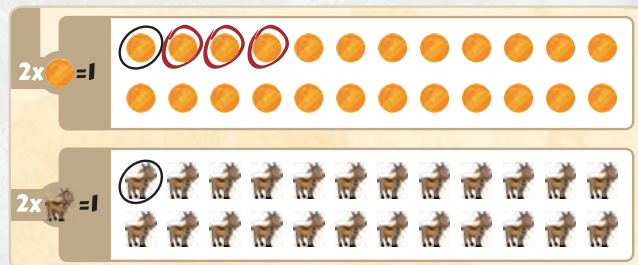
주사위를 가져오면서 아래 3가지 행동 중 1가지 행동을 합니다.

1 금화 또는 염소 획득 2 상품 배달 3 보부상 이동

1 금화 또는 염소 획득

금화 칸 혹은 염소 칸에 있는 주사위를 선택했다면 해당 칸에 있는 주사위 개수만큼 금화 혹은 염소를 획득합니다. 게임 용지의 해당 칸에 동그라미 표시를 합니다.

금화 획득 예시

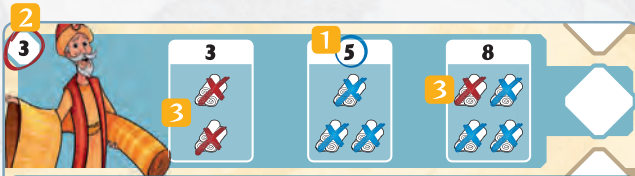


2 상품 배달

상품 칸에 있는 주사위를 선택했다면 해당 상품을 게임 용지의 상점으로 배달합니다.

상품 칸의 주사위 개수만큼 게임 용지에 있는 해당 상점의 상품에 엑스 표시를 합니다. 한 상점의 상품을 모두 배달했다면, 1 상점 중앙에 표시된 점수에 동그라미 표시를 합니다.

처음으로 같은 색깔 상품을 모두 배달한 플레이어는 해당 칸의 2 왼쪽 상단에 있는 보너스 점수를 얻을 수 있습니다. (주황색 칸은 보너스 점수가 없습니다) 해당 숫자에 동그라미로 표시합니다. 다른 플레이어들은 모두 해당 보너스 점수에 엑스로 표시합니다. 나머지 플레이어들은 해당 칸에 상품을 배달할 수는 있지만, 더 이상 보너스 점수를 얻을 수는 없습니다.



항구 보드의 해당 상품 칸에 있는 주사위 3개를 선택하면, 3 8점짜리 상점과 3점짜리 상점을 동시에 완성할 수 있습니다. 그리고 처음 이 칸에 있는 모든 상점을 완성한 플레이어라면 보너스 3점까지 얻을 수 있습니다.

참조 상품을 배달할 때, 원하는 상점부터 순서에 상관없이 완성할 수 있습니다. 단, 동일한 상품은 **반드시 한 상점을 완성**해야만 **다른 상점에 배달**할 수 있습니다.

3 보부상 이동

항구 보드의 주사위를 선택하면서 금화나 염소 혹은 상품을 배달하는 행동 대신에 시장 칸에 있는 보부상을 이동시킬 수 있습니다.

이때는 선택한 **주사위의 개수가 아닌 눈금만큼** 보부상을 이동시킵니다. 원한다면 금화를 지불하여 보부상의 이동 거리를 조절할 수 있습니다. 금화 1개당 이동하는 거리를 한 칸 늘리거나 줄일 수 있습니다. 건물 중에 보부상의 이동 거리를 조절할 수 있는 기능이 있는 건물도 있습니다. (“건물 건설” 참조)

참조 선택한 칸의 주사위 개수에 상관 없이 해당 칸에 있는 **주사위 1개의 눈금만큼** 이동합니다.

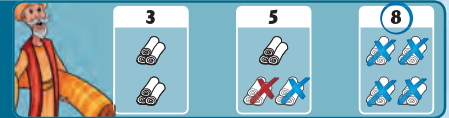
시장에 있는 보부상이 이동 하면 선을 그어 이동 경로를 표시합니다. 그리고 도착지에 동그라미 표시를 하고 해당 칸의 그림에 따라 혜택을 얻습니다. (“보부상이 도착한 칸의 효과” 참조)

보부상은 시장의 한 가운데에서 출발합니다. 두 번째 이동부터는 이전에 도착한 칸에서부터 이동합니다. 이미 왔던 길로 되돌아가거나 동그라미로 표시한 부분을 지나갈 수 없습니다.

보부상 이동 예시



게임 용지의 해당 상품에 엑스 표시합니다.



참조 보부상이 주사위 눈금만큼 정확히 이동할 수 없는 경우에는 “보부상 이동” 행동을 선택할 수 없습니다. 금화를 지불하거나 특정 건물의 능력을 사용하여 이동해야 하는 만큼 정확히 이동할 수 있을 때만이 행동을 할 수 있습니다.

보부상이 도착한 칸의 효과



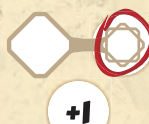
표시된 상품의 개수만큼 게임 용지의 상점에 해당 상품을 배달합니다. (엑스 표시)



표시된 개수만큼 염소 혹은 금화를 얻습니다.



이제부터 자신이 주사위를 굴릴 때 노란색 주사위 1개를 더 굴립니다. 노란색 주사위는 최대 3개까지만 획득할 수 있습니다.

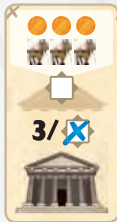


이곳에 보부상이 도착하면 시장에 표시한 동그라미 개수를 셉니다. 그리고 “+1”칸에 동그라미 표시한 곳이 있다면 해당 칸당 1점을 추가합니다. 즉시 계산한 점수를 도착한 곳과 연결된 마름모 모양의 칸에 적습니다.

참조 “시장에 있는 동그라미 개수” + “동그라미 표시된 +1” = “점수” 입니다.

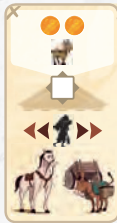
2 건물 건설 (선택)

1 주사위 선택 및 행동 이후, 필요한 자원을 내고 건물을 건설할 수 있습니다. 자원만 충분하다면 한번에 여러 개의 건물을 건설할 수도 있습니다. 건물을 건설하기 위해서는 표시된 금화와 염소를 비용으로 지불해야 합니다. 지불했다는 것을 표시하기 위해 동그라미로 표시해 둔 금화와 염소에 건물의 비용만큼 엑스로 표시합니다. 그리고 건설한 건물의 칸에 체크 표시를 해두고 건물의 혜택을 받을 수 있습니다.



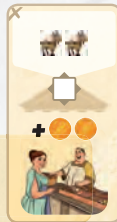
사원 - 점수 계산 시, 이 건물을 포함하여 건물 1개당 3점으로 계산합니다.

창고 - "상품 배달" 행동을 할 때마다 해당 상품을 1개 더 배달할 수 있습니다.



마차 - "보부상 이동" 행동을 할 때 1칸 혹은 2칸을 더 가거나 덜 갈 수 있습니다. (금화를 지불하여 이동 거리를 더 조절할 수도 있습니다)

은행 - 금화를 획득 할 때 금화를 2개 더 얻습니다.



모든 플레이어가 자기 차례를 진행한 뒤, 항구 보드에 남은 모든 주사위는 제거됩니다. 모든 플레이어가 라운드 트랙에 엑스 표시를 했다면 게임이 종료되고 점수 계산으로 넘어갑니다. 라운드 트랙에 주사위 그림이 남아 있다면, 선 플레이어 왼쪽에 앉은 플레이어가 새로운 선 플레이어가 되어 흰색 주사위 9개를 가져가고 다시 "라운드 준비" 단계를 진행합니다.

V1. 최종 점수 계산

모든 플레이어가 마지막 라운드까지 진행한 후 각 플레이어는 점수 계산을 합니다.

최종 점수 완성된 상점 점수 + 상품 보너스 점수 + 남은 금화 2개당 1점 + 남은 염소 2개당 1점 + 시장 점수 + 사원 점수

총점이 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

동점일 경우, 금화가 더 많은 플레이어가 승리합니다. 이마저도 같은 경우 승리의 기쁨을 함께 나누세요.



점수 계산 예시

2인 게임

2인 게임 시, 한 라운드는 아래와 같이 진행합니다.

- 1 선 플레이어는 "주사위 굴리기" 및 "주사위 배치" 행동을 합니다.
- 2 선 플레이어는 자기 차례를 진행하고 남은 노란색 주사위를 제거합니다.
- 3 두 번째 플레이어의 차례를 진행합니다.
- 4 선 플레이어가 두 번째 차례를 진행합니다.

이렇게 선 플레이어는 두 번의 행동을 한 후, 두 번째 플레이어가 새로운 선 플레이어가 되어 다음 라운드를 진행합니다.

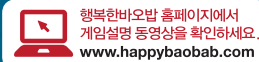
CREDITS

게임 디자이너: Sébastien Pauchon

"이스파한 주사위 게임... 이 어색한 이름을 다시 떠올리게 된 지 꽤 되었습니다. 그렇기에 이제 "코린트"라는 새로운 이름으로 불리게 되더라도 이 게임을 믿고 다시 만들어 준 DoW 팀에게 감사드립니다만 하지만 아직까지도 대답하기 곤란한 질문이 있습니다. 주사위 9개가 모두 같은 눈금이 나오면 어떻게 하죠?"

일러스트레이션: Julio Cesar

그래픽 디자이너: Cyrille Daujean



Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.