

ENGINE-BUILDING GAME BY IVAN LASHIN

인더스트리아

게임 규칙서

게임 요약

당신은 신규 산업체를 세워야 하는 19세기의 자본가가 되었습니다. 당신의 임무는 회사를 구입하여 자원을 추출하고, 추출한 자원을 최상의 조합으로 가공하여 가능한 많은 돈을 버는 것입니다.

게임은 총 4라운드 동안 진행되며, 각 라운드는 경매단계와 생산 단계로 나누어집니다. 경매 단계에서는 새로운 회사를 입찰합니다. 가장 큰 자본을 입찰한 플레이어가 그 회사를 낙찰받고, 낙찰받지 못한 플레이어는 보상을 받습니다. 때로는 보상을 받는 것이 더 이익이 되는 경우도 있습니다.

생산 단계에서 플레이어는 각자의 회사를 운영하게 됩니다. 자원을 가공 및 판매하고, 회사를 업그레이드하여 이익을 극대화합니다. 생산망을 최적화하여 돈을 가장 많이 벌 수 있는 효과적인 방법을 찾아낸, 가장 부유한 플레이어가 게임에서 승리합니다.

게임 구성물

앞면

뒷면



회사카드(양면) 36장



본사카드(단면) 5장



경매 디스크 4세트
색깔별로 '1', '2', '3', '4' 가 표시된
디스크 4개가 1세트

중립 경매 디스크 1개



철 20개



석탄 40개



석유 15개



자본가카드 5장



타일과 토큰을
붙여서 사용



업그레이드 토큰 12개



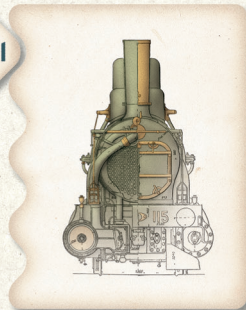
돈 토큰 61개



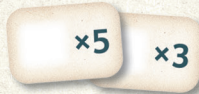
시작 플레이어 토큰



플레이어 토큰 4개



라운드 카운터 1개



배수 토큰 4개



주사위 1개
2인 플레이 시 사용
(규칙서 7페이지 참고)

회사카드 설명

모든 회사 카드는 양면으로 되어 있습니다. 회사 카드를
게임에서 사용할 때는 먼저 앞면이 보이도록 놓고,
게임이 진행되며 회사를 업그레이드하면 카드를

뒷면으로 뒤집어 사용합니다. 보통의 회사 카드와는
달리, 본사 카드는 양면이 아닙니다.

회사카드(앞면)

회사카드(뒷면)

본사카드

경매
참여보상



회사기본기능

업그레이드 후
사용가능

시작 자원



업그레이드
회사기능
(사용가능)

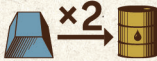
회사 카드의 기능

플레이어는 회사 카드의 여러 가지 기능을 통해 자원을 획득하고, 그 자원을 사용하여 다른 자원이나 돈을 획득할 수 있습니다. 회사 카드의 기능은 **추출**과 **가공**의 2종류가 있으며, 각 기능은 카드에 표시되어 있습니다. (각 줄마다 1가지 기능을 나타냅니다.)

추출 - 자원만 표시된 기능의 경우, 표시된 수만큼 해당 자원을 회사의 소유자가 획득합니다. 모든 추출 기능은 반드시 적용되어야 합니다(자원을 얻지 않거나 일부만 얻을 수는 없습니다).



가공 - 화살표가 표시된 기능의 경우, 화살표 왼쪽에 표시된 자원을 지불하여 오른쪽에 표시된 자원을 얻을 수 있습니다. 화살표 위에 표시된 숫자는 각 생산 단계동안 해당 가공을 할 수 있는 횟수를 나타냅니다. 자원 가공은 필수로 해야 하는 것은 아닙니다. 아예 가공하지 않아도 되고, 표시된 숫자보다 적은 횟수만 가공하는 것도 가능합니다. 가공 기능을 사용하기 위해서는, 반드시 필요 자원(화살표 왼쪽에 있는)을 가지고 있어야 합니다.



예: 이 기능은 철 1개를 석유 1개로 2회까지 가공할 수 있게 해줍니다. 하나도 가공하지 않거나, 철 1개를 석유 1개로 가공하거나, 철 2개를 석유 2개로 가공할 수 있습니다. 물론, 가공하려면 철을 가지고 있어야 합니다.

회사 카드에는 **경매 참여 보상**과 **회사 기본 기능**, **업그레이드 회사 기능**이 표시되어 있습니다. 경매 참여 보상은, 어떤 카드에 입찰했으나 낙찰받지 못한 플레이어에게만 적용되는 기능입니다. 회사 기본 기능은 생산 단계 동안 카드의 소유자가 사용할 수 있는 기능입니다. 업그레이드 회사 기능은, 회사를 업그레이드하여 뒷면으로 뒤집어야 사용 가능합니다. 더 많은 추출과 가공을 할 수 있습니다.

게임 준비

- 1 각 플레이어는 **본사 카드**와 **자본가 카드**를 무작위로 1장씩 받습니다. 각자 자기 색을 선택하고, 같은 색 플레이어 토큰과 경매 디스크 1세트를 받습니다. 자본가 카드에는 소유한 플레이어에게만 적용되는 특수한 능력이 설명되어 있습니다. 추가 경매 디스크를 사용하는 자본가를 가진 플레이어는, '2'가 표시된 베이지색 경매 디스크도 받습니다.
- 2 각 플레이어는 본사 카드 상단에 표시된 자원을 받습니다. (주의: 게임 준비 시에만 받고, 게임 중에는 다시 받지 않습니다.)
- 3 라운드 카운터를 테이블 중앙에 놓고, 아래 그림과 같이 1라운드를 표시합니다. 모든 회사 카드를 잘 섞어서 카드 더미를 만들고, 뒷면(업그레이드된 회사 쪽)이 보이도록 라운드 카운터 위에 놓습니다.
- 4 무작위로 시작 플레이어를 정하고, 해당 플레이어는 시작 플레이어 토큰을 받습니다.

> 3인 플레이 준비 예시



게임 진행

경매 단계

라운드를 시작하면, 시작 플레이어는 회사 카드 더미를 가져가서 잘 섞습니다. 그런 뒤, 플레이어 수에 따라 정해진 수의 회사 카드를 한 줄로 펼칩니다(2인 - 6장 / 3인 - 7장 / 4인 - 8장). 회사 카드를 펼칠 때는 앞면이 보이도록 놓습니다.

카드를 다 펼쳤다면, 남은 카드는 라운드 카운터에 올려놓습니다.

플레이어들은 이렇게 펼쳐진 카드에 대해 경매를 진행하게 됩니다. 시작 플레이어부터 시계방향으로 돌아가며, 각자 가진 경매 디스크를 사용하여 원하는 회사 카드에 입찰합니다. 자기 턴에는, 경매 디스크 1개를 입찰 가능한 회사 카드에 놓습니다. 이때, 다음 두 가지 규칙을 반드시 지켜야 합니다.

- ▶ 한 회사 카드에 같은 플레이어의 디스크를 여러 개 놓을 수 없습니다.
- ▶ 한 회사 카드에 이미 놓인 디스크와 같은 숫자의 디스크를 놓을 수 없습니다.

모든 플레이어에게 남은 디스크가 없을 때까지, 시계방향으로 돌아가며 입찰을 진행합니다. 그런 뒤 경매 결과를 확인하고 처리합니다.

가장 왼쪽에 있는 회사 카드부터 시작하여, 하나씩 경매 결과를 처리합니다. 회사 카드에 놓인 디스크가 1개도 없다면, 그 카드는 박스에 돌려놓습니다. 회사 카드에 경매 디스크가 1개 이상 놓여있다면, 가장 큰 숫자의 경매 디스크로 입찰한 플레이어가 회사 카드를 낙찰받아 자기 앞에 놓습니다(앞면이 보이도록 놓습니다). 해당 회사 카드에 경매 디스크를 놓았으나 낙찰받지 못한 플레이어는 경매 참여 보상을 받습니다.

중요: 회사를 낙찰받은 플레이어는 경매 참여 보상을 받지 못합니다.

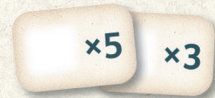


▶ 경매 단계 진행 예시

편리한 게임 진행을 위한 팁



경매 디스크는 각 숫자에 따라 크기가 다르게 만들어져 있습니다. 그래서 카드에 놓인 것이 어떤 숫자인지 쉽게 알 수 있습니다. 작은 디스크가 위로, 큰 디스크가 아래로 가도록 피라미드처럼 쌓아 놓으면, 경매 결과를 처리할 때 편리합니다. 위에 놓인 작은 디스크를 가져가며 먼저 보상을 받고, 맨 아래 있는 디스크를 놓은 플레이어가 자기 디스크와 함께 카드를 가져갑니다.



어떤 자원이나 토큰이 모자란다면, 배수 토큰을 사용하면 됩니다. 자원을 배수 토큰 위에 올려놓고, 그 자원이 배수 토큰에 표시된 수만큼 있다고 간주합니다. 예를 들어, 'x5' 토큰에 있는 석탄 큐브는 석탄 5개를 의미합니다.

경매 참여 보상

회사 카드 위쪽에는 경매 참여 보상이 표시되어 있습니다. 어떤 회사에 입찰했으나 낙찰받지 못한 플레이어는, 해당 카드에 대한 보상을 받게 됩니다.

경매 참여 보상도 추출과 가공의 2가지로 나누어집니다. 하지만 중요한 것은, 경매 참여 보상은 경매 디스크의 숫자에 따라 효과가 달라진다는 것입니다. 추출할 때는, 보상으로 표시된 자원을 자기 디스크의 숫자만큼 곱하여 받습니다. 가공할 때는, 자기 디스크의 숫자만큼 해당 변환을 반복하여 수행할 수 있습니다.



예: 경매 참여 보상이 석탄 2개인 카드에, 흰색 '4' 디스크와 빨간색 '3' 디스크가 놓여있습니다. 일단 '3' 디스크를 놓은 플레이어가 보상을 3번, 즉 석탄 6개를 받습니다. 그리고 '4' 디스크를 놓은 플레이어가 카드를 낙찰받아 가져가게 됩니다.



예: 경매 참여 보상으로 철 1개를 석유 1개로 가공하는 카드에, 빨간색 '4', 검은색 '2', 노란색 '1' 디스크가 놓여 있습니다. 검은색과 노란색 플레이어는 경매 참여 보상을 받고, 카드는 빨간색 플레이어가 가져갑니다. '2' 디스크를 놓은 플레이어는 철 1~2개를 각각 석유 1~2개로 가공할 수 있습니다. '1' 디스크를 놓은 플레이어는 철 1개를 석유 1개로 가공할 수 있습니다. 가공하고 싶지 않거나, 가공할 자원이 모자란 경우에는 보상을 받지 않을 수 있습니다.

경매 결과를 왼쪽 카드부터 시작하여 순서대로 처리하는 것은 굉장히 중요합니다. 한 경매 단계 동안, 보상으로 자원을 얻은 뒤 그 자원을 즉시 다른 보상(가공)에 사용할 수 있습니다. 이렇게 하기 위해서는, 추출 기능 카드가 가공 기능 카드의 왼쪽, 즉, 앞에 있어야 합니다.

모든 카드에 대해 경매 결과를 처리하고 나면, 플레이어는 자기 디스크를 모두 회수하고 생산 단계를 시작합니다.

생산 단계

플레이어들은, 각자 소유한 회사 카드를 사용하여 자원을 얻고 가공합니다.

생산 단계에는 플레이어 간 상호작용이 일어나지 않기 때문에, 게임 플레이 시간을 줄이기 위해 모든 플레이어가 동시에 진행할 수 있습니다.

생산 단계를 시작할 때, 각 플레이어는 자기 회사 카드를 사용할 순서대로 정렬합니다.

가장 왼쪽에 놓은 회사 카드부터 시작하여 한 번에 1장씩 기능을 해결해야 하며, 각 회사 카드는 생산 단계 동안 한 번씩만 활성화할 수 있습니다.

카드의 기능을 사용하고 나면, 사용한 카드를 살짝 위로 올려놓고 이번 라운드에 해당 카드를 다시 사용할 수 없다고 표시합니다.



> 사용한 회사 카드 표시

어떤 카드의 기능을 일부만 사용한 뒤, 다음 카드를 사용하고 나서 다시 이전 카드로 되돌아가 남은 기능을 사용할 수는 없습니다.

숙련자를 위한 규칙

인더스트리아에 충분히 익숙해졌다면, 숙련자용 규칙을 도입하여 더 빠빠한 게임을 진행할 수 있습니다. 다음과 같이 규칙이 변경됩니다.

> 경매 단계가 끝나면, 플레이어는 새로 획득한 회사 카드를 어느 곳에 놓을지 결정해야 합니다.

보유한 회사 카드(본사 카드 포함)의 왼쪽이나 오른쪽, 또는 카드 사이에 놓을 수 있습니다.

> 배치된 회사 카드의 상대적인 순서는 게임이 끝날 때까지 변하지 않습니다.

카드가 앞면이 보이게 놓여있다면, 기본 회사 기능(흰색이 아닌, 색이 칠해진 기능)만 사용할 수 있습니다. 흰색으로 칠해진 기호는 업그레이드 회사 기능으로, 해당 회사 카드를 업그레이드한 뒤에만 사용할 수 있습니다.

카드가 뒷면이 보이게 놓여있다면, 기본 회사 기능과 업그레이드 회사 기능을 모두 사용할 수 있습니다. 이렇게 여러 기능을 사용할 수 있다면, 위에 있는 기능부터 순서대로 사용합니다.

본사 카드와 업그레이드

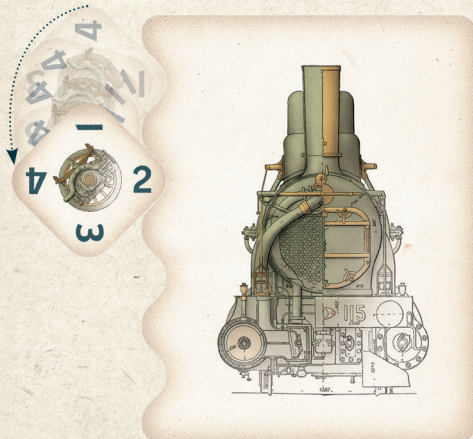
본사 카드는 일반적인 회사 카드와 동일한 방식으로 기능을 사용합니다. 모든 본사 카드의 첫 번째 기능은, 업그레이드 토큰 획득입니다. 본사 카드의 세 번째 기능으로는 회사 카드를 업그레이드할 수 있습니다. 업그레이드하려는 회사 카드 1장당 업그레이드 토큰 1개와 석탄 1개를 지불합니다.



본사 카드는 업그레이드할 수 없습니다. 어떤 회사 카드의 기본 회사 기능을 사용한 뒤 그 생산 단계에 업그레이드했다면, 이번 라운드에는 그 회사의 업그레이드 회사 기능을 사용할 수 없습니다. 하지만 기본 기능을 사용하기 전에 업그레이드를 먼저 했다면, 이번 라운드부터 기본 회사 기능과 업그레이드 회사 기능을 모두 사용할 수 있습니다.

라운드 종료

모든 플레이어가 생산 단계 진행을 마치면 라운드가 종료됩니다. 라운드가 끝나면, 시작 플레이어 토큰을 왼쪽 플레이어에게 넘겨주고 새로운 라운드를 시작합니다. 라운드 카운터를 1칸 움직여 현재 라운드를 표시합니다. 4번째 라운드가 끝났다면 점수 계산을 진행합니다.



게임 종료

플레이어는 각자 가진 돈을 계산하여 비교합니다. 돈을 가장 많이 가진 플레이어가 승리합니다. 동점이 있다면, 보유한 회사 카드가 더 많은 플레이어가 승리합니다. 회사 카드 수도 같다면 자원이 더 많은 플레이어가 승리합니다.



2인 플레이 규칙

사용하지 않는 경매 디스크 한 세트를 사용하여, 가상의 중립 플레이어가 경매에 참여합니다. 경매 단계에 두 플레이어가 한 번씩 입찰한 뒤, 주사위를 굴립니다. 주사위를 굴려 나온 결과에 따라 중립 플레이어가 어느 곳에 입찰할지가 결정됩니다. 중립 플레이어는 일반적인 입찰 규칙에 따라 디스크를 놓으려 하며, 여러 디스크를 놓을 수 있다면 가능한 낮은 숫자의 디스크를 놓습니다. 해당 카드에 놓을 수 있는 디스크가 없다면, 오른쪽에 있는 카드에 디스크를 놓을 수 있는지 확인합니다. 이런 식으로 디스크를 놓을 수 있는 카드를 찾으며, 가장 오른쪽 카드에도 디스크를 놓을 수 없다면 첫 번째 카드부터 다시 확인합니다. 중립 플레이어는 이렇게 항상 세 번째로 입찰을 하게 됩니다. 경매 단계가 끝나면, 중립 플레이어가 낙찰받은 회사 카드는 모두 버려집니다. 물론 플레이어들은 해당 회사 카드에 대한 경매 참여 보상은 정상적으로 받을 수 있습니다.



예: 중립 플레이어에게 '2'와 '4' 디스크가 남아있습니다. 주사위는 '2'가 나왔습니다. 하지만 두 번째 카드에는 이미 중립 플레이어의 디스크가 놓여있습니다. 따라서 세 번째 카드를 확인합니다. 세 번째 카드에는 다른 플레이어의 '2'와 '4' 디스크가 있기 때문에, 이곳에도 디스크를 놓을 수 없습니다. 네 번째 카드에는 다른 플레이어의 '3' 디스크만 놓여 있기 때문에, 가진 디스크 중 더 낮은 숫자인 '2' 디스크를 놓습니다.

인더스트리아를 처음 플레이한다면

게임에 익숙해지기 전까지는 자본가 카드를 사용하지 않는 것을 추천합니다. 또한 생산 단계 (5 페이지 참고)에는 동시에 진행하는 대신, 한 명씩 차례로 진행하여 실수하지 않는지 다른 플레이어들이 함께 확인하는 걸 추천합니다.

자주 묻는 질문



이 능력은 각라운드가마다 한 번씩만 사용할 수 있습니다. 본사 카드도 다시 사용할 수 있습니다.



경매 참여 보상을 받을 때마다, 추출이나 가공을 디스크에 표시된 숫자보다 1회 더 수행하게 됩니다.



이미 놓인 디스크와 같은 숫자를 놓아 동점이 발생한 경우, 경매 참여 보상만 획득합니다. (동점인 다른 플레이어가 회사 카드를 낙찰받습니다.)

한 회사 카드에 자기 경매 디스크를 여러 개 놓은 경우, 토큰의 숫자를 더하지는 않습니다. 각 토큰별로 카드를 받거나 경매 참여 보상을 받습니다. (경매 참여 보상과 회사 카드를 모두 받게 될 수도 있습니다.)



이 없을 때만 이 능력을 사용할 수 있습니다.

회사 카드를 업그레이드하는 것이 아닌, 다른 가공 기능을 사용하기 위해서는 대신 을 사용할 수는 없습니다.



도 자기 색깔 디스크로 취급하기 때문에, 자신의 다른 경매 디스크가 놓인 회사 카드에는 2 를 놓을 수 없습니다.

- > 한 번 입찰에 사용한 경매 디스크는 다른 회사 카드로 옮길 수 없습니다.
- > 본사 카드의 회사 업그레이드 기능은, 자원이 있다면 원하는 횟수만큼 수행할 수 있습니다.
- > 한 토큰으로 카드를 낙찰받으면 경매 입찰 보상은 받을 수 없습니다.

만든 사람들

게임 디자이너: Ivan Lashin

게임 프로듀서: Petr Tyulenev

리드 아티스트: Oleg Yurkov

아트웍: Vadim Poluboyarov, Marta Ivanova, Egor Zharkov, Ilya Konovalov, Sergey Dulin

리터칭: Sergey Dulin

편집: Kristina Soozar

리드 플레이테스터: Elena Vornoskova, Olga Zyabko, Yulia Kolesnikova, Konstantin Ponomarev,

Dmitriy Rudev

플레이테스터: Ilya Drozdov, Svetlana Gavrilina, Ekaterina Gorn,

Alexander Ilyin, Pavel Ilyin, Yulia Ilyinskaya, Filipp Ivanov, Damir

Khusnatdinov, Alexander Kiselev, Denis Klimov, Julia Klokova,

Mikhail Krotov, Valeriy Kruzhalov, Nikolay Kuzivanov, Konstantin

Malygin, Valentin Matyusha, Ekaterina Peregudova, Georgiy

Permilovsky, Sergey Pritula, Vitaliy Repin, Ekaterina Reyes, Pavel

Safonov, Aleksandra Salnikova, Ruslan Sarimov, Ilya Semenov, Igor

Sklyuev, Ilya Stepanov, Natalia Telezhkina, German Tikhomirov,

Alexey Tikhonov, Georgiy Tyulenev, Artur Velikoknyazev and others

처음 플레이테스트를 해주고 추천해준 Andrey Kolupaev와,

세심하고 완벽한 프로젝트 관리를 위해 노력해준

Petr Tyulenev에게 감사드립니다.

제작사: HOBBY WORLD

총괄 관리자: Mikhail Akulov

생산 관리자: Ivan Popov

편집장: Alexander Kiselev

편집자: Valentin Matyusha

시험인쇄: Ivan Sukhovey

크리에이티브 디렉터: Nikolay Pegasov

비즈니스 개발: Sergey Tyagunov

인터내셔널 팀: Pavel Safonov and Julia Klokova

규칙 교정: James Higgins

Special thanks: Ilya Karpinsky.

© 2020 Hobby World All rights reserved.

한국어판 제작: Midnight Jungle

Midnight Jungle은 (주)행복한바오밥의 브랜드입니다.

'인더스트리아'는 저작권자인 HobbyWorld와의 계약에

따라, (주)행복한바오밥이 한국 내 독점 판매 권한을 가지고

있습니다. 저작권자의 허가없이 게임의 규칙, 구성물, 그림을

무단 복제, 전재하는 행위는 엄격히 금지합니다.

Rules version 1.1

Midnight
JUNGLE

HOBBY
WORLD

