Reiner Stockhausen

# 오를레앙

## 교역과 음모

KOREA BOARD GAMES

**이 확장에서는 더 치열한 경쟁이 일어나도록 만드는 새로운 게임 요소 4가지와 더 다양한 전략을 펼칠 수 있도록 하는 새로운 구역 타일이 추가됩니다.**

- **주문**은 상업 원정을 통해 승점을 얻을 수 있도록 하여, 승리를 위한 새로운 길을 제공합니다.
- **새 이벤트**는 게임에 다양성을 부여합니다. 끊임없이 변하는 상황에 적응하는 플레이어만이 승리할 수 있습니다!
- **새 공공사업**은 새로운 보상을 제공하여 게임을 더 역동적이고 다채롭게 만들어줍니다.
- **음모**는 다른 플레이어를 방해할 수 있도록 하여 게임의 상호작용을 더 치열하게 만듭니다.

기본판 게임에 각 모듈을 따로 추가하여 플레이할 수도 있고, 원하는 조합으로 플레이할 수도 있습니다. **새 구역 타일**은 추가된 모듈과 함께 사용하거나, 기본판 게임에 새 구역 타일만 추가하여 플레이할 수도 있습니다. 새 구역 타일은 **주문** 모듈과 함께 플레이할 때 특히 유용합니다.

dlp games

© dlp games 2016-2021 Eurode-Park 86
52134 Herzogenrath
www.dlp-games.de
Phone: 02406-8097200
Email: info@dlp-games.de

**디자이너:** Reiner Stockhausen
**그래픽 디자인:** atelier198
**편집:** dlp games, Stefan malz

모든 플레이 테스터, 특히 많은 시간을 투자해주신 Markus Angenendt와 Jochen Schellenberger에게 감사드립니다.

**한국어판 번역 및 편집**
총괄: 권성현 | 번역: 서지훈
교정: 신윤문 | 편집: 이준우

※ <오를레앙>은 dlp games와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 **다이브다이스(www.divedice.com)**에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

## 구성물

주문 카드 23장

모래시계 타일 34개

구역 타일 3개

덮개 타일 10개

보관함(상자 및 트레이)

※ 구성물을 잃어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.

새 공공사업판 1개

음모판 1개

# 주문

## 게임 준비

주문 카드를 섞어서 중앙 게임판 옆에 뒷면으로 놓은 뒤, 더미 맨 위에서 5장을 뽑아서 더미 옆에 앞면으로 늘어놓습니다.

## 게임 방법

주문 카드에는 지역과 그 지역에 배달해야 할 상품이 표시되어 있습니다. 어떤 플레이어가 행동을 수행한 후, 그 플레이어의 상인 말이 주문 카드에 표시된 지역에 있다면, 그 플레이어는 즉시 그 주문을 처리할 수 있습니다. 주문을 처리하려면, 그 카드에 표시된 상품을 내고 해당하는 주문 카드를 가져오면 됩니다. 그러고 나면, 즉시 새로운 주문 카드를 뽑아 빈 자리에 앞면으로 놓습니다. 지불한 상품은 게임에서 제거됩니다***(상품 시장에 되돌려놓지 않습니다).***

**중요:** 주문을 처리한 뒤에는, **반드시** 패스해야 합니다. 즉, 주문 처리는 그 라운드에 수행하는 **마지막 행동**이 됩니다.

## 점수 계산

게임이 종료되고 나면, 처리한 주문 카드는 그 카드에 표시된 만큼의 승점을 제공합니다.

# 새 이벤트

## 게임 준비

기본판의 모래시계 타일 대신 이 확장에 포함된 모래시계 타일 34개를 사용하여 다음과 같이 준비합니다.

'고요' 타일 2개를 따로 빼놓고, 남은 타일을 뒷면*(A, B, C, D)*에 따라 분류한 뒤 각각 뒷면으로 더미를 만듭니다. 그러고 나면 다음과 같은 과정에 따라 타일 18개로 구성된 더미를 만듭니다.

우선, 게임판의 모래시계 타일을 놓는 곳에 '고요' 타일 1개를 뒷면으로 놓습니다. 그런 뒤, D 더미에서 타일 4개를 무작위로 골라 그 위에 뒷면으로 쌓습니다. C, B, A 더미에서도 각각 타일을 4개씩 무작위로 골라 그 위에 순서대로 뒷면이 보이도록 쌓습니다. 마지막으로, 남은 '고요' 타일 1개를 더미 맨 위에 올려놓습니다.

**변형 준비:** 더미 맨 아래에 '고요' 타일 대신 D 타일 중 하나인 '농민 봉기'를 놓습니다. 그 위에 D 타일 4개, C 타일 4개, B 타일 4개, A 타일 4개, '고요'를 차례대로 쌓습니다. 즉, 마지막 라운드의 이벤트만 '고요'에서 '농민 봉기'로 바뀐 셈입니다.

## 게임 방법

기본 게임과 마찬가지로, 1단계*(모래시계)*에 타일을 공개하고, 6단계*(이벤트)*에서 그 효과를 해결합니다. 일부 타일은 ◕ 아이콘이 표시되어 있습니다. 이러한 이벤트는 6단계*(이벤트)*가 아닌 다른 시점*(또는 그 라운드 전체 동안)*에 효과가 적용됩니다.

주화를 지불하는 이벤트의 효과를 해결할 때 지불할 주화가 모자란 경우, 기본 게임의 규칙에 따라 압류를 진행해야 합니다.

## A

**관용:** 각 플레이어는 2주화를 내면서 원하는 추종자 타일(수도승 제외) 1개를 가져올 수 있습니다. 가져온 추종자는 즉시 자기 주머니에 넣습니다. 해당하는 추종자 트랙에서 마커를 전진시키지는 않습니다.

**훈련:** 각 플레이어는 2주화를 내면서 원하는 트랙에서 자기 마커를 1칸 전진시킬 수 있습니다. 이때 트랙에 표시된 보너스는 받지만, 추종자 타일은 가져오지 않습니다.

**수확:** 기본 게임과 같습니다.

**즐거운 여행:** 시작 플레이어부터 돌아가며, 각자 2주화를 내면서 자기 상인 말을 육로나 수로를 따라 인접한 지역으로 이동시킬 수 있습니다. 그 경로에 상품 타일이 놓여있다면 가져옵니다.

**학회** ◕**:** 이번 라운드에는 학자를 고용할 수 없습니다.

**성전** ◕**:** 이번 라운드에는 기사를 고용할 수 없습니다.

**파업** ◕**:** 이번 라운드에는 장인을 고용할 수 없습니다.

**세금:** 각 플레이어는 3주화를 지불합니다.

## B

**나들이:** 자기 상인 말이 오를레앙에 있는 각 플레이어는 4주화를 지불합니다.

**수입:** 각 플레이어는 자기 개발 지수 1당 2주화를 가져옵니다.

**수확:** 기본 게임과 같습니다.

**어장:** 각 플레이어는 뱃사공 트랙에서 자기 마커가 있는 칸에 표시된 만큼 주화를 가져옵니다.

**재교육:** 각 플레이어는 상품 타일 1개를 지불하면서 그 상품 타일이 제공하는 승점만큼 개발 점수를 얻을 수 있습니다*(예를 들어 곡물/치즈... 타일을 내면 개발 트랙에서 자기 마커를 1/2...칸 전진시킵니다)*. 상품을 낼 수 없거나 내고 싶지 않다면, 3주화를 지불해야 합니다*(이때 개발 점수는 얻을 수 없습니다)*.

**결혼:** 각 플레이어는 자기 주머니에서 추종자 타일 2개를 뽑아서 자기 시장에 놓습니다.

**사보타주** ◕**:** 기술 타일이 고장납니다. 이번 라운드에는 기술 타일이 놓인 구역의 행동을 수행할 수 없습니다.

**세금:** 각 플레이어는 3주화를 지불합니다.

## C

**사면** ◕**:** 이번 라운드에 가져온 추종자 타일을 즉시 행동 칸에 배치할 수 있습니다. 이 효과로 활성화된 구역이 있다면, 이번 라운드에 그 구역의 행동을 수행할 수 있습니다.

**오작동:** 각 플레이어는 자기 기술 타일 1개를 선택해 공급처로 되돌려놓습니다.

**압류:** 각 플레이어는 압류의 규칙에 따라 5주화의 가치에 해당하는 것들을 잃어야 합니다. 이때 주화는 지불할 수 없습니다.

**거래일:** 각 플레이어는 자기가 건설한 교역소 1개당 1주화를 가져옵니다.

**전염병:** 기본 게임과 같습니다.

**휴일** ◕**:** 이 타일을 버리고 즉시 다음 모래시계 타일을 공개합니다. 결과적으로, 게임의 길이가 17라운드로 줄어들게 됩니다.

**분서:** 각 플레이어는 개발 트랙에서 자기 마커를 별이 그려진 칸에 도달할 때까지 후퇴시킵니다*(이미 별이 그려진 칸 위에 있었다면, 그 전 별까지 후퇴시켜야 합니다)*. 주화가 그려진 칸을 지나면서 후퇴하더라도 주화를 잃지 않습니다. 나중에 주화가 그려진 칸을 다시 지나갈 때, 주화를 다시 한번 가져올 수 있습니다.

**물품세:** 각 플레이어는 자기가 가진 상품 타일 3개마다 1주화를 지불합니다.

## D

**회비:** 각 플레이어는 총 승점 5점 이상의 가치에 해당하는 상품 타일을 버려야 합니다*(예를 들어 곡물 1개와 양모 1개)*. 버릴 수 있는 상품이 부족하다면, 부족한 승점만큼 압류를 진행해야 합니다.

**농민 봉기** ◕**:** 이번 라운드의 4단계*(계획)*에서, 농부를 아무 추종자*(수도승 제외)*인 것처럼 사용할 수 있습니다. 이번 라운드의 6단계*(이벤트)*에서, 다른 추종자를 대체하여 행동 칸에 놓여있는 농부 타일을 모두 주머니로 되돌립니다.

**기술세:** 각 플레이어는 자기 행동 칸에 놓인 기술 타일 1개당 1주화를 지불합니다.

**소환:** 각 플레이어는 자기 상인 말을 오를레앙으로 옮기거나*(경로에 놓여있는 상품 타일을 가져오지 않습니다)*, 5주화를 지불해야 합니다.

**수확:** 각 플레이어는 음식 2개, 또는 지불하지 못한 음식 1개당 5주화를 지불합니다.

**기근:** 각 플레이어는 자기 판*(타일)* 및 주머니에 있는 추종자 중 3개를 골라 공급처로 되돌려야 합니다. 전용 추종자는 되돌릴 수 없습니다.

**인두세:** 각 플레이어는 자기 판*(시장 포함)*과 구역 타일에 놓인 추종자 타일 1개당 2주화를 지불합니다.

**십일조:** 각 플레이어는 자기가 가진 10주화당 1주화를 지불합니다.

# 새 공공사업

## 게임 준비

기본 게임의 공공사업판 대신, 이 확장에 포함된 새 공공사업판을 사용합니다.

2~3명이 플레이하는 경우, 덮개 타일을 사용하여 각 공공사업의 맨 오른쪽 칸을 덮습니다. 2명이 플레이하는 경우, '연구'와 '배심원 재판'은 사용하지 않습니다.

'추수감사제'과 '양 사육' 공공사업의 각 칸마다 그 칸에 표시된 상품을 놓습니다. 공급처에서 기술 타일을 가져와 '항해' 공공사업의 각 칸마다 1개씩 놓습니다.

# 게임 방법

새 공공사업판도 기본 게임과 같은 규칙을 적용합니다. 전용 추종자를 사용할 수 없다는 것을 잊지 마세요!

**중요:** '견인 서비스', '헌장', '항해' 공공사업의 보너스는 상황에 따라 아무런 효과도 없을 수도 있습니다. 그럴 때도 해당 공공사업에 추종자를 보낼 수 있으며, 공공사업의 마지막 칸을 채우면 시민 타일을 받을 수 있습니다.

## 공공사업 상세 설명

- **연금술:** 이곳에는 추종자 타일을 종류에 상관없이 놓을 수 있습니다. 추종자 타일 1개를 놓고 나면, 즉시 주머니에서 추종자 타일 1개를 뽑아 원하는 행동 칸에 배치할 수 있습니다. 이 효과로 활성화된 구역이 있다면 이번 라운드에 그 행동을 수행할 수 있습니다. 이 효과로 한 라운드에 같은 행동을 여러 번 수행할 수도 있습니다. 연금술에 추종자 타일을 한 번에 2개 놓았다면, 주머니에서 추종자 타일 2개를 뽑아 각각 원하는 행동 칸에 배치합니다. 연금술의 마지막 칸을 채운 플레이어는 시민 타일 1개를 가져옵니다.

- **배심원 재판:** 이곳에는 추종자 타일을 종류에 상관없이 놓을 수 있습니다. 놓은 추종자 타일 1개당 1주화를 가져옵니다. 배심원 재판의 마지막 칸을 채운 플레이어는 즉시 자기 개인판이나 자기 구역 타일에 있는 원하는 행동을 하나 골라, 활성화 여부와 상관없이 그 행동을 수행할 수 있습니다. 행동을 수행한 후, 그 구역에 놓인 추종자 타일을 되돌려놓지 않습니다.

- **추수감사제/양 사육:** 추종자 타일을 놓은 칸에 있는 상품을 가져옵니다. 추수감사제나 양 사육의 마지막 칸을 채운 플레이어는 2주화를 가져옵니다.

- **주조:** 놓은 추종자 타일 1개당 3주화를 가져옵니다. 주조의 마지막 칸을 채운 플레이어는 추가로 3주화를 가져옵니다.

- **연구:** 놓은 추종자 타일 1개당 개발 트랙에서 자기 마커를 2칸씩 전진시킵니다. 연구의 마지막 칸을 채운 플레이어는 개발 트랙에서 자기 마커를 추가로 3칸 전진시킵니다.

- **견인 서비스:** 이곳에 뱃사공을 놓을 때마다, 자기 상인 말을 수로를 통해 인접한 지역으로 이동시킬 수 있습니다*(그 경로에 상품이 놓여있다면 가져옵니다)*. 자기 상인 말이 수로가 없는 지역에 놓여 있다면, 상인 말을 이동시키지 않습니다. 견인 서비스의 마지막 칸을 채운 플레이어는 시민 타일 1개를 가져옵니다.

- **건축:** 이곳에 추종자 타일을 놓을 때마다, 시민 타일 1개를 가져옵니다. 건축의 마지막 칸을 채운 플레이어는 즉시 *(행동 없이)* 자기 상인 말이 있는 지역에 교역소를 건설합니다*(그 지역에 다른 교역소가 없을 때에 한해)*. '선술집' 구역을 보유하고 있다면, 자기 상인 말이 있는 지역에 이미 다른 플레이어의 교역소가 있어도 교역소를 건설할 수 있습니다. 이때, '선술집' 구역의 활성화 여부는 상관없습니다. 다른 구역 타일은 이 효과에 영향을 주지 않습니다!

- **헌장:** 이곳에 놓는 추종자 타일 1개마다, 교역상 트랙에서 자기 마커가 놓인 위치에 따라 구역 타일을 가져옵니다. 마커가 1칸 전진해 있다면, I 타일 중 1개를 골라 가져옵니다. 마커가 2칸 이상 전진해 있다면, I이나 II 타일 중 1개를 골라 가져옵니다. 그 외의 경우 이 효과를 무시합니다. 헌장의 마지막 칸을 채운 플레이어는 시민 타일 1개를 가져옵니다.

- **항해:** 이곳에 놓는 추종자 타일 1개마다, 장인 트랙에서 자기 마커가 놓인 위치에 따라 기술 타일 1개를 가져옵니다. 기본 게임의 기술 타일과 같은 규칙을 적용합니다. 마커가 1칸 전진해 있다면, 이 기술 타일은 농부를 대체해야 합니다. 마커가 2칸 이상 전진해 있다면, 이 기술 타일은 수도승을 제외한 모든 추종자를 대체할 수 있습니다. 그 외의 경우 이 효과를 무시합니다. 항해의 마지막 칸을 채운 플레이어는 시민 타일 1개를 가져옵니다.

# 음모

# 게임 준비

기본 게임의 공공사업판 대신, 이 확장에 포함된 음모판을 사용합니다.

2~3명이 플레이하는 경우, 덮개 타일을 사용하여 각 사악한 인물의 맨 오른쪽 칸을 덮습니다. 2명이 플레이하는 경우, '방화범'과 '스파이'는 사용하지 않습니다.

## 게임 방법

플레이어는 공공사업과 마찬가지로 자기 추종자를 사악한 인물에게 보내서 이득을 얻거나, 또는 상대방을 방해할 수 있습니다. 추종자 타일로 사악한 인물의 칸을 채우는 순서는 상관없습니다. 즉, 왼쪽에서 오른쪽의 순서로 칸을 채우지 않아도 됩니다.

전용 추종자는 음모판 위에 놓을 수 없습니다. 상황에 따라 사악한 인물의 효과를 해결할 수 없을 때도 추종자를 보낼 수는 있습니다. 사악한 인물의 마지막 칸을 채운 플레이어는 해당하는 완료 보너스를 받습니다.

## 매수

차례를 진행하는 플레이어가 누군가를 대상으로 지정하고 행동을 수행할 때, 대상이 된 플레이어는 주화 그리고/또는 상품을 그 플레이어에게 주면서 그 플레이어를 매수할 수 있습니다. 제시한 대가를 그 플레이어가 받아들이면, 대상이 된 플레이어는 해당 행동의 효과를 받지 않습니다.

### 사악한 인물 상세 설명

- **사기꾼:** 다른 플레이어 1명을 선택합니다. 그 플레이어가 가진 상품 1개와 내가 가진 상품 1개를 서로 교환합니다*(어떤 상품을 교환할지도 내가 선택합니다)*. 완료 시 공급처에서 원하는 상품 1개를 가져옵니다.
- **방화범:** 자기 상인 말이 있는 지역에서 교역소 1개를 제거하여, 그 주인에게 되돌려줍니다*(되돌려받은 플레이어는 그 교역소를 나중에 다시 건설할 수 있습니다)*. 완료 시 자기 상인 말이 있는 지역에 교역소 1개를 건설합니다.
- **납치범:** 1주화를 가져옵니다. 다른 플레이어 1명을 선택하여 그 플레이어의 상인 말을 오를레앙으로 이동시킵니다. 완료 시 시민 타일 1개를 가져옵니다.
- **추심꾼:** 1주화를 가져옵니다. 다른 모든 플레이어는 압류 규칙에 따라 1주화의 가치에 해당하는 것을 잃어야 합니다. 완료 시 시민 타일 1개를 가져옵니다.
- **사형 집행인:** 2주화를 가져옵니다. 다른 플레이어 1명을 선택하여 추종자 1명을 잃게 만듭니다. 이때 그 플레이어는 자기 주머니에서 추종자 타일 1개를 무작위로 뽑아, 그 추종자를 공급처에 되돌려놓으면 됩니다*('전염병' 이벤트처럼)*. 전용 추종자를 뽑은 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다. 완료 시 시민 타일 1개를 가져옵니다.
- **방해꾼:** 1주화를 가져옵니다. 다른 플레이어 1명을 선택하여, 그 플레이어의 액션 칸 위에 놓인 추종자 타일 1개를 제거합니다. 그 플레이어는 제거된 추종자 타일을 자기 주머니로 되돌려놓습니다. 이 효과로 인해 구역이 비활성화되었다면 해당하는 행동을 수행할 수 없습니다. 완료 시 시민 타일 1개를 가져옵니다.
- **스파이:** 다른 플레이어의 개인판 위에 놓인 기술 타일 1개를 선택합니다. 그 타일을 가져와 내 개인판의 똑같은 행동 칸에 놓습니다. 이 효과로 인해 구역이 활성화된 경우, 이번 라운드에 해당하는 행동을 수행할 수 있습니다. 이 효과로 인해 다른 플레이어의 구역이 비활성화된 경우, 그 플레이어는 해당하는 행동을 수행할 수 없습니다. 완료 시 기술 타일 1개를 가져옵니다*(일반적인 기술 타일 규칙에 따라 배치합니다)*.
- **세금 징수원:** 다른 모든 플레이어에게서 2주화씩 받습니다. 지불할 주화가 모자란 플레이어에게서는 그 플레이어가 가진 만큼만 가져옵니다. 완료 시 공급처에서 추가로 3주화를 가져옵니다.
- **배신자:** 원하는 트랙에서 자기 마커를 1칸 전진시킵니다. 그리고 그 트랙에서 다른 플레이어의 마커 1개를 선택하여 1칸 후퇴시킵니다. 이때, 그 플레이어의 마커가 **이 행동을 하기 전에** 자기 마커보다 더 앞서 있었어야 합니다. 트랙에서의 전진/후퇴에 따라 추종자 또는 보너스를 받거나 잃지 않습니다. 이 효과로 개발 트랙에 있는 마커가 주화가 그려진 칸 뒤로 보내졌다면, 해당 칸을 다시 지날 때 주화를 받을 수 있습니다. 완료 시 시민 타일 1개를 가져옵니다.

## 새 구역 타일

## 게임 준비

이 확장에 포함된 새 구역 타일을 추가해서 게임을 즐겨보세요.

### 새 구역 타일 상세 설명

**브라세리:** 즉시 공급처에서 치즈 2개와 와인 2개를 가져와 이 타일 위에 놓습니다. 공급처에 해당 상품이 부족한 경우, 있는 만큼만 가져옵니다. 6단계*(이벤트)*에서, 이 타일 위에 놓인 상품 1개를 버려서 자신에게 적용되는 이벤트 효과를 무시할 수 있습니다. 이 타일 위에 놓인 상품은 *(주문 등에서)* 언제든 소비할 수 있으며, 이벤트의 효과를 해결할 때 자신이 보유한 상품으로 간주됩니다. 게임이 종료된 후, 이 타일 위에 놓인 상품도 승점을 제공합니다.

**무역회사:** 게임이 종료된 후, 다른 플레이어들과 비교해서 자신이 가장 많이 보유한 상품 타일 1종류당 승점을 4점씩 얻습니다.

**양 목장:** 치즈 1개를 소비하여, 양모 1개 또는 4주화를 가져오거나 개발 트랙에서 자기 마커를 3칸 전진시킬 수 있습니다.