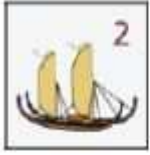


# Conquest of Paradise

## 한글 매뉴얼

## 컴포넌트

### 게임말



Transport Canoe

수송카누



Colony

이주민



Rumor

루머



Local Warriors

지역전사



War Canoe

전투카누



Warrior Band

전사집단

좌측 상부에 별이 있는 게임말은 전투를 할 수 있습니다. 지역전사(Local Warriors), 전투카누(War Canoe), 전사집단(Warrior Band)만이 적과 싸울 수 있습니다. 우측 상부에 있는 숫자는 이동력이 있는 게임말로 몇 칸을 이동할 수 있는가를 의미합니다. “2”라는 숫자는 이동&전투 단계에서 두 칸을 이동할 수 있다는 의미입니다. 숫자가 없는 게임말은 그들만으로는 이동할 수 없지만 카누를 통해 수송될 수 있습니다. 지역 전사는 이것에 예외인데 움직일 수 없고 오직 방어전에만 사용됩니다.

### 탐험가

탐험가는 탐험 단계에서만 사용되는 특별한 게임말입니다.



### 마커

마을 / 발전된 농업(Village / Improved Agriculture) 마커는 모든 플레이어가 공유합니다. 섬발견(Discovered Island) 마커는 특정 플레이어가 특정 지역을 공개하기 전의 상태를 표시합니다.



Village (front)

마을



Improved Agriculture (back)

발전된농업



Discovered Island

섬발견

### 발견(Discovery) 마커

야자수가 그려진 군도 (Island Group) 마커는 그 곳에서 군도를 발견했다는 것을 보여줍니다. 푸른 색만 있는 마커는 이곳이 대양 (Open Ocean)이라는 것을 알려줍니다. 이 두 마커 모두 반대편에는 매듭이(Knot) 그려져 있습니다. 경로 상실(Off Course) 마커는 특별한 이벤트를 발생시킵니다.



군도

대양

경로상실

매듭

## 군도(Island Group) 타일

군도 타일의 녹색 상자와 갈색 상자는 이곳에 얼마나 많은 마을을 지을 수 있는가를 의미합니다. 단, 갈색 상자는 이곳에 발전된 농업을 도입해야 추가로 마을을 만들 수 있음을 의미합니다. 마을은 이 상자 안에 짓습니다.



몇몇 군도 타일은 환초지대입니다. 이곳은 파란색의 파선으로 그려진 상자만이 존재합니다. 이곳에는 마을을 지을 수는 없습니다만 당신의 제국으로 편입시킬 수는 있습니다.



## 게임 시작 준비

발견마커를 무작위로 선택할 수 있도록 컵(이나 대체품)에 넣습니다.

예술&문화 카드 (Art&Culture Card)를 뒤집어 섞고 맵에 놓습니다.

군도 타일 중 "Te Waka Maui"를 게임에서 제거하고 (고급룰에 쓰입니다) 아래 설명된 대로 초기의 지도 설정을 합니다. 나머지는 뒤집어 섞고 모두가 가져갈 수 있는 위치에 놓습니다.

## 본섬(Home Island)

게임 인원에 따라 본섬을 다음과 같이 설정합니다.

2인 : Tonga와 Samoa를 사용합니다 이 둘은 맵에 인쇄되어 있습니다.

3인 : Tonga, Samoa, Hiva(Marquesas Islands)를 사용합니다. Hive 군도 타일을 역사적 위치에 배치합니다. 그리고 Flint Is.와 Niue 군도 타일을 역사적 위치에 배치합니다. 발견마커 중 군도마커 세 개와 대양마커 두 개를 뽑습니다. 군도마커는 게임에서 제거합니다. 대양마커는 하나는 Niue와 Flint Is. 사이에, 다른 하나는 Flint Is.와 Hiva 사이에 앞이 보이도록 배치합니다. 배치하는 위치와 방향은 지도에 빨간 색으로 표시되어 있습니다.

4인 : Tonga, Samoa, Hiva, Raiatea(West Society Islands)를 사용합니다. 일단 3인시와 똑같이 설정합니다. 추가로 Raiatea 군도 타일을 역사적 위치에 배치하고 발견마커에서 군도마커 하나를 추가로 제거합니다.

각 플레이어는 자신이 선택한 군도에 맞는 참조표(Player Aid)를 가져갑니다. 만일 본섬 선택이 결정되지 않는다면 참조표를 무작위로 가져가 결정합니다.

### 플레이어별 게임말과 마커

각 플레이어들은 아무 한 가지 색의 게임말을 가져갑니다. 자신의 본섬에 자신의 수도마을(자신의 색으로 된 마을)과 마을마커(공용마커)를 하나씩 놓습니다. (즉, 각 플레이어는 본섬에 두 개의 마을을 가지고 시작합니다.) 그리고 본섬에 자신의 전사집단 둘을 “뒤집어서” 배치합니다. (쌓아놓기를 추천) 사용하지 않은 게임말은 이후 사용할 수 있게 준비해둡니다. 마지막으로 자신의 승점 마커를 3에 놓습니다. (마을 두 개 2점, 본섬이 있는 지역 1점)

### 플레이 순서

각 게임 다음 다섯 단계로 이루어져 있습니다.

1. 턴 순서 (Turn Order) 단계
2. 탐험 (Exploration) 단계
3. 이동 & 전투 (Movement & Battle) 단계
4. 건설 (Building) 단계
5. 승점 (Victory) 단계

각 단계는 모든 플레이어가 진행해야 다음으로 넘어갑니다. 탐험, 이동&전투, 승점은 턴순서에서 결정된 순서대로 진행하고 플레이어별로 각 단계를 완전히 마친 후에 다음 플레이어가 진행합니다. 다만 턴순서와 건설은 모든 플레이어가 동시에 진행합니다.

### 1. 턴 순서 (Turn Order)

점수트랙에서 점수가 가장 낮은 플레이어가 Turn Order 마커를 가져갑니다. 만일 동점이라면 동점인 사람 중 다음 순서에서 먼저 나오는 사람이 가져갑니다.

: Tonga, Raiatea, Hiva, Samoa.

Turn Order 마커를 가져간 사람이 누가 먼저 할 것인가를 결정하고 시계방향과 반시계방향 중에 진행 방향을 결정합니다. 그 플레이어에게 Turn Order 마커를 주고 마커를 진행방향으로 놓습니다.

## 2. 탐험 (Exploration)

오직 탐험가 마커만이 알려지지 않은 지역(미탐험지역과 뒤집혀있는 군도타일)에 들어갈 수 있습니다.

만일 탐험가가 Lost Box에 있다면, 탐험가를 받고 탐험 단계를 종료합니다.

만일 탐험가가 자신에게 있다면 탐험을 할 수 있습니다. 탐험은 다음 세 단계로 이루어져 있습니다.

- 사전이동 : 탐험가를 알려지지 않은 곳의 경계로 보냅니다.
- 발견 : 새로운 군도와 바다를 발견합니다.
- 해결 : 탐험마커를 없애거나 뒤집습니다.

### 사전이동 (Pre-Move)

탐험의 시작단계에서 탐험가를 당신이 제어하는 군도에 배치할 수 있습니다. (당신이 제어하는 군도란 당시의 마을이 있는 군도입니다.)

다음, 탐험가를 적 지역이 아니고 알려지지 않은 지역이 인접해 있는 알려진 지역으로 원하는 만큼 이동할 수 있습니다. (적 지역은 독립된 군도, 다른 플레이어가 제어하고 있는 군도, 또는 다른 플레이어의 게임말이 있는 지역)

### 발견 (Discovery)

사전이동 후 탐험가는 알려지지 않은 칸으로 이동할 수 있습니다.

컵에서 탐험마커를 하나 꺼내서 양 면을 봅니다. 한쪽은 발견의 결과 : 군도 (Island Group), 대양(Open Ocean), 경로상실(Off Course). 다른 쪽은 로프의 매듭(Knots)을 보여 줍니다: 군도와 대양에는 1개, 2개, 3개가 있으며 경로상실에는 매듭이 없습니다.

만일 대양 마커를 꺼냈다면 당신은 그곳이 바다만 있음을 발견한 것입니다. 그 마커를 탐험지역에 매듭면이 보이도록 놓습니다.

만일 군도 마커를 꺼냈다면 군도타일을 하나 가져옵니다. 그리고 타일은 탐험지역에 다른 사람이 보지 못하도록 뒤집어 놓아두고 그 위에 자신의 섬 발견 마커를 놓습니다. 이렇게 하지 않고 타일을 바로 보이게 놓을 수도 있습니다. 이 경우 당신의 본섬과 같은 방향이 되도록 배치합니다. 어느 경우이던 뽑은 군도 마커를 매듭이 보이도록 놓습니다.

뒤집어진 군도타일은 발견한 플레이어라면 어느 때라도 (자신의 턴이 아니라도) 앞이 보이게 뒤집을 수 있습니다. 그 지역에 있던 섬 발견 마커는 모두 플레이어에게 돌아가고 뒤집은 사람의 본섬과 같은 방향이 되도록 섬을 배치합니다.

만일 경로상실(Off Course) 마커를 뽑았다면 지금의 지역을 계속 탐험할 수 없습니다. 당신의 왼쪽에 있는 사람은 당신의 탐험가를 인접한 다른 미발견 지역 (다른 플레이어에 의해 발견되었으나 뒤집혀있는 지역 포함)으로 “반드시” 이동시킵니다. 뽑힌 Off Course마커는 게임에서 제거되며 플레이어는 이동한 지역을 탐험할지, 탐험을 종료할 것인가를 선택할 수 있습니다. 만일 주변에 이동할 수 있는 미발견 지역이 없다면 현재의 지역을 그대로 탐험할 수도 있습니다. 단, 이 경우 페널티로 2-Knot Marker를 받습니다.

탐험 후(발견마커를 뽑은 후) 이번 턴에 나온 매듭의 합계를 보고 다음과 같이 처리합니다.

4개 이하 : 다른 인접한 미발견 지역을 탐험하거나 돌아갈 수 있습니다.

5개 : 탐험가는 반드시 돌아가야 합니다.

6개 이상 : 탐험가를 잃습니다. 당신의 탐험가를 Lost Box에 넣으세요.

탐험가가 돌아간다는 것의 의미는, 탐험가를 당신의 앞에 놓는다는 겁니다.

### 탐험의 특수 룰

다른 플레이어에 의해 뒤집혀진 타일의 지역을 탐험할 때 - 원해서건 경로상실로 이동했건 - 당신은 2Knot의 소모로 섬을 발견할 수 있습니다. Explored Hex 마커를 받고 해당 타일을 가져가 봅니다. 해당 섬 타일을 공개할 수도 있고 다시 뒤집어 놓을 수도 있습니다. 뒤집어 놓았다면 추가로 자신의 섬 발견 마커를 놓습니다. 만일 모든 플레이어가 그 타일에 섬 발견 마커를 놓았다면 자동적으로 타일을 공개합니다.

섬 발견 마커는 플레이어당 3개만 있습니다. 만일 마커를 모두 사용한 상태에서 발견한 군도타일을 비공개로 놓기를 원한다면 이전에 섬 발견 마커를 놓은 지역 중 하나를 공개해야만 합니다.

탐험 후 원한다면 대양이나 아무도 점유하지 못한 섬으로 이동할 수 있습니다. 이 경우 Explored Hex 2-Knot가 소모됩니다.

맵 외부의 하늘색 박스가 없는 지역은 탐험할 수 없습니다. 이 지역은 자동적으로 대양입니다.

### 해결

탐험이 종료된 뒤 다음과 같이 처리합니다.

- 대양 마커는 뒤집어 파란색이 나오도록 합니다.
- 군도 마커는 게임에서 제거합니다. (섬발견마커나 군도타일은 그대로 둡니다.)
- Explored Hex 마커를 뺍니다.

### 3. 이동&전투 (Movement & Battle)

이동과 전투는 다음 세 단계로 이루어져 있습니다.

- 수송 : 수송 카누 체인으로 연결된 지역 내에서 게임말을 움직입니다.
- 이동 : 카누를 제국 밖의 지역으로 보냅니다.
- 전투 해결 : 당신과 당신의 적이 만난 지역을 해결합니다.

### 수송

이동과 전투 단계는 수송으로 시작합니다. 당신이 수송카누 체인으로 연결되어 있다며 당신의 게임말을 원하는 만큼 원하는 거리로 이동시킬 수 있습니다. 수송카누 체인에 의한 이동에 수송량의 제한은 없습니다. 다만 수송카누 체인에 사용된 배 자체는 수송할 수 없습니다.

수송카누 체인이란 모든 칸 당 한 척의 공개되어 있는 수송카누에 의한 연결선입니다. (본섬 역시 연결되어 있어야만 합니다.) 이 체인이 연결되어 있어야만 수송을 할 수 있으며 건설시 건설능력의 공유와 군도의 제어를 통한 승점 얻기를 가능하게 해줍니다. (오른쪽의 예에서 Tonga, Kemadec Is, Tuamotu, 세 군도 가운데 지역은 체인으로 연결되어있으나 Pitcairn Is.은 수송카누가 없기 때문에 체인 연결이 되지 않아 있습니다.



\*. 이 예시는 약간 잘못되어 있습니다. 군도들의 가운데 지역에 대해 마커가 있어야 합니다. 이 상태라면 미발견지역이기 때문에 수송카누가 들어갈 수 없습니다.

수송 단계 동안에는 뒤집어져 있는 수송카누를 공개할 수 없습니다.

## 이동

수송 종료 후 수송카누와 전투카누는 한 칸이나 두 칸을 이동할 수 있습니다. 이동하려는 칸의 상황에 관계 없이 인접한 칸으로 이동하는 것은 1의 이동력이 소모됩니다. 카누는 이동단계에서 이동력을 비축해서 다음 턴에 쓰거나 다른 카누를 통해 수송될 수 없습니다.

수송카누와 전투카누는 미발견지역으로 이동할 수 없습니다. 카누가 이동하기 위해서는 반드시 알려진 지역이라야 합니다. 알려진 지역(Known hex)이란 대양과 공개된 군도를 의미합니다. 자신이 발견했으나 뒤집어진 상태라면 이동 전 뒤집어 알려진 지역으로 만든 후 이동할 수 있습니다.

수송카누는 적이 제어중인 군도나 다른 적의 게임말이 있는 곳에는 이들을 공격할 전투카누가 한 대 이상 동행하지 않는 한 그곳으로 이동할 수 없습니다.

맵에 인쇄되어 있는 알려진 군도 - 지역전사가 그려진 곳 - 는 게임 시작시 독립된 지역입니다. 이들은 정복되기 전까지는 단독적인 제어 상태입니다.

전투카누는 적이 제어중인 군도나 적의 전투카누가 있는 지역에 들어가면 반드시 멈춰야 합니다. (적의 게임말만 있는 지역에 들어갔을 때 상대에게 한척이라도 전투카누가 있다면 상대는 전투카누를 공개해 이동을 멈춰야 함을 알려야 합니다.) 수송카누만 있다면 그냥 지나갈 수도 있고 멈춰서 싸울 수도 있습니다.

## 카누의 수송 능력

카누는 이동시 수송 능력을 가집니다. 수송카누는 한 척당 전사집단 하나 또는 이주민 하나를 옮길 수 있습니다. 전투카누는 한 척당 전사집단 하나를 옮길 수 있습니다. 전사집단은 반드시 전투카누로 옮겨야만 그곳이 어느 곳이건 상관없이 전투에 참여할 수 있습니다. 수송카누로 옮겨진 전사집단은 모든 공격상황과 대양에서의 전투상황에서 전투에 참여할 수 없습니다. 카누는 이동 중 전사집단과 이주민을 싣고 내리기를 마음대로 할 수 있습니다. 단, 게임말 하나는 한 번의 이동단계 중에는 한 척을 통해서만 이동할 수 있습니다.

## 쌓기

한 지역에 쌓을 수 있는 게임말의 제한은 없습니다. 게임말은 모두 뒤집어 쌓아 상대가 어떤 게임말로 이루어져 있는가 알 수 없도록 합니다. 단, 수송카누 한 척은 공개하여 수송카누 체인에 사용되도록 할 수 있습니다.



## 수송카누 공개

플레이어는 이동, 전투의 승리, 건설 중에만 수송카누를 공개하여 수송카누 체인을 만들 수 있습니다. 이동중에는 원하는 지역 모두에 (단, 한 지역당 한척만 공개), 전투의 승리 결과로 해당 지역에 존재하는 수송선을, 건설중에는 건설한 수송선에 한해 공개할 수 있습니다. 단, 수송카누 체인이 동작하는 것은 공개한 순간이 아닌 공개한 다음 단계부터입니다. 이동단계 중 수송 카누 체인의 한 부분이었던 수송카누를 다시 뒤집어 이동할 수도 있습니다.

## 루머(Rumor)

각 플레이어는 두 개의 루머를 가지고 있습니다. 루머는 건설단계에서 공짜로 만들 수 있습니다. 만일 전투&이동 단계에서 루머가 뒤집어진다면 그 즉시 제거하여 자신의 사용되지 않은 게임말과 같이 놓습니다. 원한다면 아무 때라도 공개하여 제거할 수도 있습니다. 다만, 전투가 시작된다면 전투지역에 있던 모든 루머는 반드시 제거합니다. (반드시 공개되기 때문)

## 전투 해결

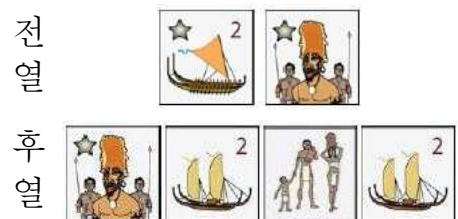
하나 이상의 전투카누가 적이 제어하는 지역이나 적의 게임말이 있는 지역에 들어간다면 전투가 발생합니다. 전투 해결 전에 반드시 모든 이동을 마쳐야 합니다. 만일 전투가 여러 지역에서 발생했다면 현재 플레이어가 원하는 순서대로 처리합니다.

## 전투 절차

양 플레이어는 그 지역의 모든 게임말을 한쪽으로 빼내고 전투 장소에는 BATTLE 마커를 놓습니다. 모든 플레이어는 전투 과정을 볼 수 있습니다. 모든 게임말을 펼칩니다. (루머는 바로 제거) 모든 게임말을 다음과 같이 배치합니다.

전열에는 군도에서 방어를 수행하는 전사 집단, 전투카누로 수송된 전사집단, 그리고 모든 전투카누를 배치합니다.

후열에는 수송선으로 옮겨온 공격측의 전사집단, 그리고 그 외의 모든 게임말을 배치합니다.



공격시 전투 배치의 예.

후열의 전사집단은 수송카누로 이동되었기 때문에 후열에 배치

만일 방어자의 군도에 마을이 하나나 두 개가 존재한다면 방어자는 지역전사 하나를, 마을이 세 개나 네 개라면 지역전사 둘을 전열에 추가로 배치합니다.

만일 방어자에게 전투가 가능한 유닛이 하나도 없다면 공격자는 자동적으로 승리하고 방어자는 후퇴해야 합니다. 만일 방어자가 전열에 하나 이상의 게임말이 존재한다면 (즉, 전투 가능한 게임말이 있다면) 전투가 시작됩니다.

공격자는 주사위 하나를 굴려 그 결과로 다음과 같이 처리합니다.

- 1 : 공격자는 전열에서 게임말 하나를 제거합니다. (제거된 게임말은 다른 사용되지 않은 게임말과 같이 놓습니다.)
- 2 나 3 : 공격자는 전열에서 게임말 하나가 혼란(Panic)에 빠집니다. 혼란에 빠진 게임말은 더 이상 전투에 참여할 수 없습니다. 후열에 배치합니다.
- 4 나 5 : 방어자는 전열에서 게임말 하나가 혼란(Panic)에 빠집니다.
- 6 : 방어자는 전열에서 게임말 하나를 제거합니다.

전열에 게임말이 여럿 존재하다면 피해를 입을 게임말은 소유주가 선택합니다.

한 플레이어의 전열의 게임말이 모두 사라진다면 그 플레이어의 패배로 전투가 종료됩니다. 그렇지 않다면 공격자는 계속 주사위를 굴려 전투를 처리합니다.

## 후퇴

전투 결과 살아남은 패배측의 모든 게임말은 후퇴해야 합니다. 전사집단과 이주민은 반드시 수송카누나 전투카누를 통해 수송되어야 합니다. 만일 할 수 없다면 제거됩니다. 후퇴하는 게임말은 뒤집은 채로 가장 가까운 자신의 제어중인 군도로 이동합니다. 만일 거리가 같은 곳이 두 곳 이상이라면 소유자가 후퇴할 곳을 결정합니다. 단, 적의 게임말이 있는 곳으로는 할 수 없습니다.

## 군도 정복

만일 군도에 대한 공격자가 전투를 승리했다면 공격자는 군도의 모든 마을을 제거합니다. 발전된 농업은 정복 결과로 없어지지 않습니다. 다만, 공격자는 살아남은 “전투 가능한 병력”만큼 마을을 보호할 수 있습니다. 전투가 종료되었을 때 전열에 남은 병력만큼 마을을 없애지 않고 남겨놓을 수 있습니다. 이것은 전투 종료 후 바로 결정해야 합니다.

만일 공격자가 전투에서 승리 후 하나 이상의 마을을 보호했다면 그 군도는 공격자가 제어합니다. 타일을 본섬과 같은 방향으로 돌려놓습니다. 만일 그 지역이 맵에 인쇄된 곳이라면 새로운 지배자는 최소 하나 이상의 게임말을 해당 지역에 배치해 놓아야만 합니다.

만일 전투 결과 당신의 본섬을 잃는다면 당신은 그 즉시 다른 자신의 제어중이 군도의 마을 중 한 곳을 새로운 수도로 결정할 수 있습니다. 선택한 군도의 마을 하나를 제거하고 그 위치에 당신의 수도마을을 놓습니다.

전투의 승리자가 누군가와 상관없이 전투의 승자는 (공격자가 승리했다면 마을의 보호 여부를 결정한 뒤) 전투에 참여한 모든 게임말을 전장이었던 곳에 다시 뒤집어 쌓아둡니다. 단, 카누 수송 체인을 연결하고자 한다면 반드시 한 척의 수송카누를 공개한 채로 배치해야 합니다.

전투 종료 후 지역전사는 바로 제거합니다. 방어자의 승패에 상관 없이 지역전사는 다음 전투에서 다시 사용할 수 있습니다.

#### 독립된 군도

만일 맵에 이미 인쇄된 독립된 군도를 공격한다면, 그곳의 모든 녹색 칸에 마을을 배치합니다. 그 군도에 그려진 만큼의 중립지역전사를 전열에 배치합니다. 만일 공격자가 패배했다면 그 군도는 독립된 상태로 남게 되며 다음 전투시 같은 숫자의 지역 전사가 전투에 참여합니다. 공격자가 승리했다면 최소 하나 이상의 승리자의 게임말을 배치해야만 그 지역의 점유가 유지됩니다.

## 4. 건설

당신은 당신이 제어하는 마을만큼 게임말과 새로운 마을을 만들 수 있습니다. 생산의 비용은 참조표를 확인하세요.

#### 수입 돌리기

건설의 시작 단계에서 당신은 다음 턴의 탐험을 포기하고 추가적인 건설능력을 가질 수 있습니다. 건설단계에서 당시의 탐험가가 당신의 앞에 있다면 탐험가를 Lost Box에 넣고 1의 건설능력을 추가로 얻을 수 있습니다. 이 생산능력은 본섬에 추가됩니다. 탐험가는 다음 턴의 탐험단계에서 돌려받습니다.

#### 건설 절차

건설은 모든 플레이어가 동시에 수행합니다. 다른 플레이어의 건설을 자세히 볼 수 없습니다. 만일 여기서 논쟁이 발생한다면 각 플레이어는 플레이 순서에 따라 자신의 건설을 손으로 가리며 차례대로 수행할 수도 있습니다.

먼저, 자신의 마을 숫자를 셉니다. 하나의 마을은 1의 건설능력을 가집니다.

다음, 수송카누 체인의 연결을 봅니다. 수송카누 체인으로 연결된 모든 마을은 건설점수를 공유할 수 있습니다. 생산한 것들은 수송카누 체인 내의 마을이 이미 존재하던 곳에만 배치가 가능합니다.

다른 체인과 고립된 곳은 자체적으로 건설점수를 소비합니다. 만일 고립된 곳들이 자체적으로 체인으로 연결되어 있다면 이곳들 자체적으로 건설점수를 공유하고 건설할 수 있습니다. 만일 한 지역에 수송카누를 만들었는데 공개된 수송카누가 없다면 만든 수송카누를 공개하여 승점단계부터 수송카누 체인이 연결되도록 할 수 있습니다.

일단 만든 것은 되돌릴 수 없습니다. 게임말은 각 플레이어들이 가진 것 이상으로 만들 수 없습니다. 다만 마을이 바닥난다면 이것은 다른 것으로 대체하여 사용할 수 있습니다.

#### 마을

마을의 개수는 군도에 그려져 있는 녹색과 갈색 사각형의 개수에 의해 제한됩니다. 만일 한 지역에 갈색 사각형이 있다면 이 칸에는 바로 마을을 지을 수 없습니다. 이곳은 먼저 발전된 농업을 만들어야만 마을을 지을 수 있습니다. 발전된 농업과 마을 짓기는 한 턴에 동시에 할 수 있습니다.

새로 발견되었거나 전투의 결과로 군도에 마을이 하나도 없다면 첫 번째 마을은 반드시 이주민으로 만들어야 합니다. 다른 모든 건설이 완료된 후, 마지막으로 당신의 이주민을 제거하고 그 군도에 (추가 비용 없이) 마을 마커를 놓습니다. (마지막에 놓는 이유는 먼저 이주민을 제거하여 마을을 만든 후 이곳에 다른 게임말을 만들 수 없다는 의미입니다.)

마을을 만드는 것은 당신이 제어하는 곳에서만 가능합니다. 이미 마을이 있는 곳이라도 이주민을 이용해 마을을 만들 수 있습니다.

방식을 불문하고 한 턴에 군도 한 곳당 하나의 마을만을 만들 수 있습니다.

#### 예술&문화 카드

예술&문화 카드는 건설단계에서 2의 비용으로 만들 수 있습니다. 만들었다면 카드 덱 맨 위에서 한 장을 받습니다. 각 플레이어는 예술&문화 카드는 턴 당 한 장만을 만들 수 있습니다.

구입한 카드는 일단 비공개로 손에 들고 있습니다. 카드는 원하는 아무 때나 공개할 수 있습니다. (다른 사람의 턴이라도 무방) 일단 공개된 카드는 공개된 채로 남아 있습니다.

카드는 승점과 특수기능을 가집니다. VP 숫자가 파란색이라면 카드는 특수기능을 카드를 사용한 시점에 단 한번만 받을 수 있습니다. VP 숫자가 빨간색이라면 특수능력은 공개한 시점에서 게임이 종료될 때까지 계속 효과를 가집니다.

전투시 이점을 주는 카드도 있습니다. 이 카드는 매 전투에서 모두 적용이 가능합니다만 한 번의 주사위 굴림당 한 장의 카드만이 효과를 가집니다.

능력의 사용 여부는 사용자가 선택합니다.

## 5, 승점 단계

각 플레이어는 승점 단계동안 승점을 확인합니다. 참조표의 승점 계산 방법을 참고하여 승점을 기록합니다. (승점은 누적이 아닙니다.) 공개되지 않은 예술&문화 카드는 계산하지 않습니다.

### 군도의 제어

어느 한 군도를 제어하기 위해서는 그 섬에 마을이 존재해야 합니다. 마을이 존재하지 않는다면 그 군도는 누구도 제어하지 못하는 곳입니다. 또한, 타일로 되어 있는 곳이라면 자신의 방향으로 돌린 상태라야 하며 중립 군도라면 자신의 게임말이 하나 이상 존재해야만 합니다. 파란색의 파선 상자가 그려진 곳은 환초지대로 제어할 수 없습니다. 다만, 자신의 본섬과 수송카누 체인으로 연결되어 있다면 1/2점을 받습니다. (승점마커를 뒤집어 1/2점을 표시합니다.)

### 게임의 승리

승점 계산 단계에서 승리점수를 만족하는 사람이 존재한다면 게임이 종료됩니다. 2인플레이에는 28점 이상, 3인플레이에는 25점 이상, 4인플레이에는 22점 이상입니다. 이 상황이 된다면 모든 플레이어는 가지고 있던 예술&문화 카드를 공개합니다. 점수를 다시 계산하여 점수가 잘못 되었거나 다른 플레이어가 Deforestation 카드를 사용하여 승리조건에 미달되었다면 게임을 계속 진행합니다. 그렇지 않다면 게임은 끝나고 최고 점수자가 승리합니다. 만일 동점이 발생했다면 제어하는 군도가 많은 사람이, 이것도 동점이라면 예술&문화 카드가 더 많은 사람이 승리합니다.

## 고급 규칙

이 고급규칙은 게임의 현실성을 높여줍니다. 이것은 최소한 기본룰로 한번 이상 해본 뒤 추가하길 권합니다. 추가할 룰은 플레이어들의 선택입니다.

### 가변적인 시작 설정

게임 시작시 전사집단 둘 대신 건설점수 4점을 원하는 대로 게임말을 생산해 놓을 수도 있습니다. 이 때 건설 가능한 게임말은 수송카누, 전투카누, 이주민, 전사집단, 그리고 루머입니다. 예를 들어 전투카누 하나(3)와 수송카누 하나(1)를 만들 수 있고, 또는 전사집단 하나(2)와 이주민 하나(2)를 만들 수 있습니다. 물론 원래대로 전사집단 둘을 만들 수 있습니다. 루머는 공짜로 만듭니다.

### 자원 저장

플레이어는 턴에 하나의 자원을 저장해놓을 수 있습니다. 표시를 위해 동전을 앞에 놓을 수 있습니다. 이 자원은 다음 턴에 사용 가능합니다. 저장된 자원은 1을 넘을 수 없습니다.

### 말라리아

이 룰은 말라리아 표시가 되어 있는 독립지역을 점령함으로써 발생합니다. 지도 상에 모기 그림이 그려진 지역이 말라리아의 창궐 지역입니다. 턴순서 단계에서 이 지역 중 누군가가 점령한 상태이고 마을이 존재한다면 그 지역마다 주사위를 하나씩 굴립니다. 만일 굴린 눈의 숫자가 해당하는 지역에 표시된 숫자라면 (예를 들어 Solomon Islands에 대해 굴렸을 때 3이나 4가 나왔다면) 말라리아가 창궐한 것입니다. 이 경우 그 지역의 마을 하나를 제거합니다.

### 남쪽 섬

Te Waka Maui 타일을 따로 준비하고 게임을 시작합니다. 이 타일은 시작시 따로 놓습니다. 만일 Aotearoa 타일이 공개되었다면 이 타일이 사용됩니다.

Aotearoa 타일이 공개되었다면 이 타일은 공개한 플레이어의 본섬 방향으로 배치합니다. 다음, 섬의 그림이 Te Waka Maui 타일과 연결되는 위치를 봅니다. 만일 그 위치가 탐험되지 않았거나 대양 지역이거나 공개되지 않은 타일이 있다면 그곳에 존재하는 것을 제거하고 그 위치에 Te Waka Maui를 섬이 연결되도록 놓습니다. 만일 그 위치에 공개된 타일이 존재한다면 Te Waka Maui 타일을 제거합니다.

Te Waka Maui는 한가지를 제외하면 다른 군도 타일과 같습니다. 이동&전투 단계에서 전사집단과 이주민은 Aotearoa와 Te Waka Maui를 수송카누 없이 자

유롭게 이동할 수 있습니다. 후퇴할 경우 역시 이 두 지역은 수송카누 없이도 후퇴할 수 있습니다.

만일 전투의 결과로 타일을 돌려야 되는 경우라면 그냥 돌립니다. 단, 이렇게 해도 그림만 깨질 뿐 전사집단과 이주민의 지상 이동 룰은 그대로 적용됩니다.

## Kumara(고구마)

플레이어들은 탐험 단계에서 고구마를 찾아 여행할 수 있습니다.

이 탐험을 위해서는 두개의 To South America로 탐험 가능한 지역까지 Pre-move할 수 있어야 합니다. 이 칸은 동쪽 끝 폴리네시아 삼각지입니다. 이를 적용할 경우 플레이어는 맵의 동쪽 끝의 사각형이 인쇄되지 않은 대양에 Pre-move로 이동할 수 없습니다. 만일 Pre-move로 탐험 가능 지역까지 갈 수 없다면 고구마 탐색은 불가능합니다.

두 칸의 남아메리카 칸에 가기 위해, 당신은 탐험가를 알려지지 않은 지역 - 이를 통해 적용되는 지역 - 을 지나갈 수 있습니다. 당신은 그 지역을 탐험할 수 있는가를 확인하기 위해 주사위를 굴립니다. 만일 Lost나 Return이 나오지 않는다면 당신은 한 칸을 이동합니다. 탐험가가 Lost나 Return되거나 남미를 찾을 때까지 탐험을 계속 할 수 있습니다.

### 주사위눈의 효과

- |          |              |
|----------|--------------|
| 1 Lost   | 4 Off Course |
| 2 Return | 5 Explore    |
| 3 Return | 6 Explore    |

Lost : 즉시 탐험가를 Lost Box에 넣습니다.

Return : 즉시 탐험가는 자신에게 돌아옵니다.

Off Course : 탐험가를 지금의 위치와 비교해 남미와의 거리가 똑같은 옆 지역으로 이동할 수 있습니다.

Explore : 탐험가를 원하는 인접 지역으로 이동합니다.

다음 상황에 따라 주사위에 숫자를 더할 수 있습니다.

- 만일 "+1 Galapagos Islands"마커를 가지고 있다면 주사위에 +1을 더합니다.
- 만일 Navigation, Poi, Double Hulled Canoes 이 세 카드 중에 하나라도 공개한 상태라면 주사위에 +1을 더합니다. (다만 둘 이상 공개된 있다고 주사위가 추가로 +되지는 않습니다.)
- 만일 Ocean Chart 카드를 공개된 상태로 가지고 있다면 "Lost"를 "Return"으로 만듭니다.

만일 당신이 Galapagos Islands나 Unfortunate Islands에 도착했다면 +1 Galapagos Islands 마커를 받습니다. (고구마 마커를 뒤집어 받습니다) 이 마커는 하나만 가질 수 있습니다.

탐험가가 남아메리카에 도착하면 탐험가는 돌아옵니다. 즉시 고구마 마커를 받고 2점을 얻습니다. 플레이어 한명당 고구마 마커는 하나만 받을 수 있습니다.

만일 고구마마커가 없는 플레이어가 고구마마커를 가지고 있는 플레이어가 제어하는 땅을 점령하고 하나 이상의 마을을 보호해 제어하게 된다면 그 플레이어도 고구마마커를 받습니다. 점령당한 플레이어가 마커를 뺏기지는 않습니다.

### 가변적인 게임 종료

플레이어들은 게임 종료 점수를 변경할 수 있습니다. 모든 플레이어의 동의하에 먼저 목표 점수를 정하고 게임을 시작합니다. 원래 게임 점수와 비교해 3점 이내에서 차이가 나도록 하길 권합니다.

#### \*.발음에 대하여

폴리네시아어의 발음은 제한적입니다. 이들의 자음은 일곱 개 뿐이고 자음은 다음과 같습니다. a(ㅏ), e(ㅓ), i(ㅣ), o(ㅜ), u(ㅜ). 발음은 영어식으로 읽지 말고 음절별로 나눠 읽어야 합니다. 예를 들어 Hawaii는 "ha-WHY-ee"(하와이), Raiatea는 ray-tea(레이-티)가 아닌 "rah-ee-ah-tay-ah"(라이아테아), Moai는 "moe-ah-ee" (모아이), Aotearoa는 "Ah-oh-tay-ah-row-ah"(아오테아로아)가 되어야 합니다.

### Conquest of Paradise Random Events Cards 사용 규칙

C3i #22에 의해 추가된 무작위 이벤트카드는 다음과 같이 사용합니다.

이 카드들은 승점단계의 승점 계산 결과 플레이어 중 어느 한 명이라도 승점이 5VP 이상일 경우 사용합니다.

턴 순서를 정하기 전에, 승점이 가장 낮은 플레이어가 이벤트카드 한 장을 뽑습니다. 뽑은 카드의 제목이 갈색바탕에 흰 글씨(한글은 검은색 바탕에 흰 글씨)일 경우 일단 가지고 있다가 필요할 때 공개해 효과를 발동시킵니다. 그 외에는 바로 공개해서 카드를 뽑은 플레이어의 선택으로 이벤트를 수행합니다.

만일 승점이 가장 낮은 플레이어가 한명을 넘는 경우 동점일 때 턴순서를 받는 순서(Tonga→Raiatea→Hiva→Samoa)를 봅니다. 먼저 시작하는 경우, 턴순서 결정과 이벤트카드 사용 중에 하나를 선택합니다. 선택되지 않은 것은 다음 순서 플레이어가 사용합니다. (예를 들어 Tonga, Hiva, Samoa가 동점일 경우 Tonga가 둘중에 하나를 선택, 수행하고 Hiva가 나머지를 수행합니다.)