

게임 시작시 랜덤으로 플레이 순서가 결정됩니다.
각 플레이어는 게임 시작시 다음의 자산을 얻습니다.

자원 : 식량 2개, 나무 1개

금화 : 플레이 순서가 처음이라면 5개, 두 번째 세 번째의 경우 6개, 네 번째 다섯 번째의 경우 7개
게임은 아래의 7개의 페이즈를 1라운드로, 게임 종료 조건을 채울 때까지 반복합니다.

1.수입 페이즈

모든 플레이어는 금화 2개의 수익을 얻습니다. 또한 다음의 건물을 소유하는 플레이어는 추가로 금화를 획득합니다.

저택 : 금화 1개

도서관 : 금화 1개

호텔 : 금화 2개

2.장인 페이즈

처음 플레이어부터 다음 행동 중 하나를 선택합니다. 모든 플레이어가 패스를 선택했을 때, 이 단계는 종료합니다.

패스

구인 구직

장인을 타인 소유지역에 배치

장인을 자신의 소유지역에 배치

장인을 성에 배치

패스

화면 중앙의 다리 아래에 쓰여져 있는 숫자 중 가장 작은 숫자로 마커를 옮깁니다. 패스를 한 플레이어는 장인 페이즈가 끝날 때까지 아무것도 할 수 없습니다. 또한 먼저 패스를 선택한 플레이어는 금화 1개를 얻습니다.

구인 구직

건물이 놓여 있지 않은 중립 지역(특수 지역, 중립 지역, 고정 지역)에 장인을 배치합니다.

장인을 배치하기 위해서는 화면 중앙의 다리 아래에 보이는 숫자 중 가장 작은 숫자만큼 금화를 지불해야 합니다 (예외 : 여인숙에 직공을 배치하고 있는 플레이어는 금화 1개만 지불합니다)

기본적으로 다른 장인이 위치한 지역에 내 장인을 배치할 수 없습니다. 예외로 마구간은 최대 3명까지, 여인숙은 ● 표시 위치가 비어 있으면 장인을 배치할 수 있습니다. 그러나 같은 지역에 같은 플레이어가 2명 이상의 장인을 배치하는 것은 불가능합니다.

장인을 타인 소유 건물에 배치

타인의 건물이 있는 지역에 자신의 색깔의 장인이 배치됩니다.

장인을 배치하는 비용은 중립지역과 같지만 건물을 소유하고 있는 플레이어는 1점을 얻습니다. 또한 타인 소유의 지역에서는 소유한 플레이어가 자원을 획득할 수 있기도 합니다. (타일 하단 괄호 안에 자원이 표시되어있는 건물).

장인을 자신의 소유지역 배치

자신의 건물이 위치한 지역에 장인을 배치합니다.

장인을 배치하는 비용은 금화 1개입니다.

장인을 성에 배치

화면 왼쪽의 성에 있는 동그라미 숫자에 장인을 배치합니다.

장인을 배치하는 비용은 중립 지역때와 마찬가지로입니다.

3.특수 지역 해결

특수 지역은 화면 상단에 있는 6개의 건물(성에서 다리 사이에 있는)을 말합니다. 이 단계에서는 장인이 있는 특수 지역의 효과를 성곽에 가까운 것부터 발동시켜줍니다.

성문
장인이 배치되었는 경우 장인의 배치되지 않은 건물로 무료로 이동시킬 수 있습니다. 만약 타인의 소유 건물로 이동하는 경우 해당 소유자는 1점을 얻습니다.

교환
금화 3개를 얻습니다.

길드
감독을 전후 1 ~ 3칸 범위로 이동시킬 수 있습니다.

창 경기장
금화 1개와 옷감 하나를 지불하고 총애를 획득할 수 있습니다.

마구간
마구간에 장인을 둔 순서대로 플레이 순서가 변경됩니다.

여인숙
우선 여관의 왼쪽 (● 표시)에 배치하고 장인을 오른쪽 (◎ 표시의 위)로 이동합니다 (없는 경우는 아무것도하지 않는다). 이미 오른쪽에 장인이 배치되어 있었다면 그 장인은 플레이어의 손으로 돌아갑니다.
여인숙의 오른쪽 (◎ 표의 위)에 장인이 있는 플레이어는 장인 페이즈에서 장인을 배치할 때 드는 비용이 항상 금화 1개 입니다.

4.감독 페이즈

장인 페이즈 먼저 패스한 플레이어부터 감독을 이동합니다 (이동시키지 않아도 상관없습니다.)
감독을 1 ~ 3칸 까지 이동시킬 수 있습니다. 이동을 시킨다면 이동칸의 수만큼 금화를 소비합니다.

5.공통 지역 페이즈

장인이 놓여져 있는 지역의 효과를 다리 가까운 것부터 발동시켜 줍니다. 그러나 감독이 놓여있는 칸보다 뒤의 지역의 효과는 장인이 놓여 있어도 발동하지 않습니다.

생산 및 건축

건물 타일의 하단에 자원이 그려져 있는 지역은 해당 자원을 생산합니다.
자원이 □ / □ 같이 그려져 있는 경우 전자와 후자 중 하나의 자원만을 생산 할 수 있습니다.
지역 타일 하단에 다른 지역 타일이 그려져 있는 지역은 그 색의 지역을 건축할 수 있습니다. 그 지역에 장인을 둔 플레이어는 가지고 있는 자원을 소비하여 가장 가까운 빈 칸에 지역을 건축하는 것이 가능합니다.
건축하면 소유자를 나타내는가 건물 마커를 두고 그 지역 타일의 오른쪽 상단에 쓰여진 점수가 얻습니다. 또한 건물에 의해 매턴 임금의 혜택을 받습니다.

6.성 건설 페이즈

성에 장인을 둔 플레이어 순서대로 성의 시설을 건설합니다.

성 지하(6 개소), 성벽 (10 개소), 탑 (14 개소)의 세 부분을 차례로 건설합니다.

성은 어디에 건설하든간에 음식 하나를 포함한 3종류의 자원을 소비하고 건축을 합니다.

자원이 있는 한 몇 군데라도 건축이 가능합니다. 1 개소를 건설할 때마다 다음의 점수가 들어갑니다.

지하 5 점

성벽 : 4 점

탑 : 3 점

만약 아무것도 건축하지 못한 경우 그 플레이어는 2 점을 잃게됩니다 (단 점수는 최소 0 점이기 때문에 더 이상 감소하지 않습니다). 탑 건축이 종료되어 아무것도 건축 할 수 없게 된 경우에는 이 패널티가 적용되지 않습니다.

모든 플레이어가 건축을 종료했을 때, 이번턴 동안 가장 많은 건설을 한 플레이어(동수의 경우는 건축 순서가 먼저인 플레이어)는 총애를 하나 얻습니다.

7.턴 종료 페이즈

행정관을 이동합니다. 행정관 앞에 감독이 있었을 경우는 2칸, 같은 칸 또는 뒤에 감독이 있었을 경우는 1칸 이동합니다. 그런 다음 감독은 행정관과 같은 칸으로 이동합니다.

행정관이 체크 포인트(오른쪽 상단에 아이콘이 적힌)에 도달하거나 지나간 경우 결산이 이루어집니다. 각 아이콘에 해당하는 성 부분에 따라 각 플레이어는 다음 작업을 수행합니다.

지하

건축 수 0 : 점수를 2 점 잃음

건축 수 2 이상 : 총애(왕의 혜택) 획득

성벽

건축 수 0 : 점수를 3 점 잃음

건축 수 2 : 총애(왕의 혜택) 1 획득

건축 수 3 ~ 4 : 총애(왕의 혜택) 획득

건축 수 5 이상 : 총애(왕의 혜택) 획득

탑

건축 수 0 : 점수를 4 점 잃음

건축 수 2 ~ 3 : 총애(왕의 혜택) 1 획득

건축 수 4 ~ 5 : 총애(왕의 혜택) 2 획득

건축 수 6 이상 : 총애(왕의 혜택) 3 획득

탑에 대한 결산을 완료하면 게임이 종료됩니다. 그렇지 않으면, 새로운 라운드가 시작됩니다.

총애(왕의 혜택)

총애는 4종류가 있습니다.

점수 받기

금화 받기

자원 받기

유리한 건축술

각 혜택은 5 단계로 구성되어 있습니다. 게임 시작시는 2 단계까지만 사용하고, 지하 결산 종료 후 4 단계까지, 성벽 결산 종료 후 5 단계까지 사용할 수 있습니다.

총애 획득한 플레이어는 4 종류 중 어느 하나를 선택하고, 선택한 종류의 총애 마커를 1 단계 전진시킵니다.

점수 받기

선택한 점수를 얻습니다.

금화 받기

선택한 금화를 얻습니다.

자원 받기

해당 그림을 본다.

유리한 건축술

해당 그림을 본다.

게임 종료

게임 종료시 점수 계산을 합니다.

금 : 1개당 3점

금 이외의 자원 : 종류를 불문하고 3개당 1점

금화 : 4개당 1점

이 점수를 점수트랙 수치에 더하여 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

2인 플레이시 특수 규칙

시작시 금화는 두 플레이어 모두 5개 입니다.

플레이 순서는 턴 종료마다 바뀝니다. 마구간은 사용할 필요가 없습니다.

한쪽이 패스를 하면 나머지 플레이어는 장인 배치를 위한 비용으로 금화 2개 대신 3개를 내야 합니다.

여인숙 등으로 감액되는 경우에 대해서는 일반 규칙과 동일합니다.