

가나안의 개척자™

한글 규칙서

한글번역 및 편집: Josh Beckett
liebell@hotmail.com
2006/06/12

개요

가나안의 개척자™는 대해(大海)의 해안에 위치한 가나안 지역을 배경으로 한다. 각 참가자들은 가나안의 정착지를 차는 이스라엘 부족들을 대표한다. 시대적으로는, 여호수아의 가나안 정벌시기(여호수아)와 사사들에 의해 통치되던 혼란의 시대(사사기)를 지나 다윗 왕이 선택되어 왕위에 오르는 시기(사무엘 상/하)까지를 배경으로 삼고 있다.

게임 구성물

- 115장의 자원 카드들. 구체적으로 다음과 같다.
 - 23장의 목재 (숲에서 생산)
 - 23장의 곡물 (밭에서 생산)
 - 23장의 돌 (언덕에서 생산)
 - 23장의 광물 (산에서 생산)
 - 23장의 양모 (초원에서 생산)
- 35장의 개발 카드. 구체적으로 다음과 같다.
 - 20장의 사제 카드
 - 11장의 이벤트 카드
 - 4장의 승점 카드
- 3장의 특수 카드
 - 가장 긴 도로
 - 가장 많은 사제
 - 왕의 축복
- 4가지 색상의 목재 조각들
 - 16개의 도시 (큰 건물)
 - 20개의 정착지 (작은 건물)
 - 60개의 도로 (막대)
 - 80개의 건축석재
 - 4개의 승점 표식
- 1개의 역병 표식(검은색)
- 1권의 규칙서

- 2개의 주사위

게임 규칙

이 부분은 가나안의 개척자™를 진행하기 위한 규칙이다. 게임 시작하기 전에 읽기 바란다.

게임 준비

각 참가자들은 색상을 정하여 자기 색상의 길, 정착지, 도시, 건축석재 그리고 승점 표식을 가져온다.

게임판에는 승점표가 있다. 각 참가자들은 자신의 승점 표식을 승점표에 두어 게임 도중 획득하는 승점들을 표시하도록 한다. 만일 2명이서 게임을 할 경우, 승점 표식을 3(로마 숫자 III)에서 놓고 시작한다. 3~4명이 게임을 할 경우에는 승점 표식을 2(로마 숫자 II)에 놓고 시작한다.

각 참가자들은 건설비용표를 받는다. 카드 상단에는 이스라엘 각 부족의 이름이 적혀 있다.

특수 카드 “가장 많은 사제”, “가장 긴 도로”, “왕의 축복” 들은 게임 판 옆에 주사위, 역병 표식 검은색 건축석재 등과 함께 놓는다.

자원카드 뒷면에는 지도가 그려져 있다. 이들을 종류별로 정돈하여 앞면이 보이게끔 5개의 더미로 만들어서 놓는다.

개발카드에는 이스라엘의 방패가 그려져 있다. 이들은 잘 섞어서 앞면이 보이지 않게 놓아둔다.

누가 먼저 할지 결정

주사위를 굴려 누가 먼저 시작할지 결정한다. 가장 높은 주사위 숫자가 나온 사람부터 시작하며 나머지는 시계 방향으로 진행한다.

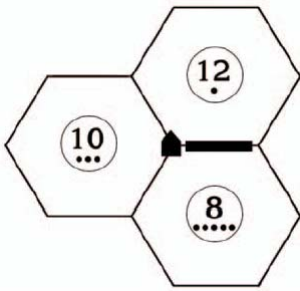
최초 정착지와 도로 건설

2인 게임의 경우, 각 참가자들은 게임판 위에 각각 3개의 정착지와 3개의 도로를 두며, 3~4인 게임의 경우 2개씩을 두고 시작한다.

게임을 시작하는 참가자는 정착지 하나를 자원 육각형의 모서리에 위치시키고, 그 정착지에 인접하여 도로 하나를 놓는다. 모든 도로는 참가자의 정착지와 연결되어 있어야 한다. **중요:** 그 누구도 예루살렘(보드 하단에 돌을 놓는 칸이 그려진 곳)과 인접한 11개의 구역에, 게임을 시작하기 전에 놓는 정착지를 놓을 수 없다. 해당되는 11개의 구역은 “예루살렘을 위한 건축석재 구입하기”를 참조할 것.

힌트: 게임 초기에는 자원 획득을 많이 하기 위해 3가지

자원 육각형에 인접하도록 정착지를 놓는 것이 일반적이다.

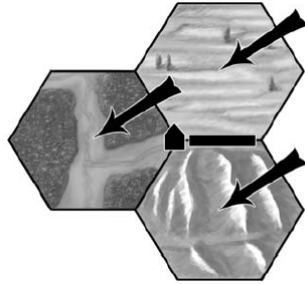


예제: 검은색 참가자는 자신의 정착지를 3개의 자원 육각형에 인접하도록 놓았다. 그는 그 3개의 자원 육각형 모두로부터 자원을 "수확" 할 수 있다. 그리고 그는 길을 "12"와 "8" 육각형 사이에 놓았다.

다른 참가자들도 같은 방식으로 역시 한 개의 정착지와 한 개의 도로를 놓는다. 시계 방향으로 진행하며, 마지막 참가자까지 다 놓았다면, 그로부터 시계 반대 방향으로 한 번씩 더 정착지와 도로를 놓는다. 2인 게임의 경우, 마지막 참가자가 두 번째 정착지를 놓은 후, 그가 즉시 세 번째 정착지를 놓는다. 그런 후에 남은 참가자가 자신의 세 번째 정착지를 놓는다.

그런 다음, 각 참가자는 하나의 정착지를 선택하여 그에 인접한 자원 육각형마다 해당 자원을 한 장씩 받는다. 주의: 자원 카드들은 참가자들의 손에 비공개로 쥐어진다.

예제: 검은색 참가자는 게임 시작하면서 연을 자원들이 나올 정착지로 이곳을 선택했다. 그는 곡물 한 장, 목재 한 장, 그리고 돌 한 장을 받는다.



진행 개요

가장 높은 주사위 숫자가 나온 참가자부터 시작한다.

참가자는 자기 차례를 다음과 같은 순서로 진행한다.

- 자원 생산을 위해 주사위를 반드시 굴린다.
- 다른 참가자들과 자원 거래를 할 수 있다.
- 도로, 정착지, 도시를 짓거나, 예루살렘에 건축재를 더할 수 있다. 개발 카드를 구매하는 것도 가능하다.

덧붙여, 참가자는 자기 차례 어느 때라도 한 장의 개발 카드를 사용할 수 있다.(심지어 주사위를 굴리기 전에도 가능) 자기 차례를 마치면, 왼쪽 사람에게 주사위를 넘긴다. 순서는 시계방향으로 진행된다.

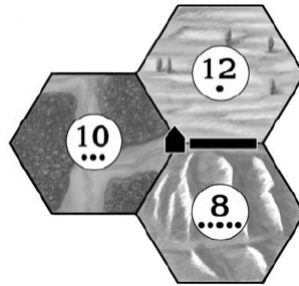
구체적 행동

1. 자원 생산 - 각 참가자는 주사위를 굴리면서 자기 차례를 시작한다. 굴린 주사위 숫자에 따라 해당 숫자가 적힌 자원 육각형에서 자원이 생산된다. 6종류의 생산 영역

은 각각 다른 자원을 생산한다.

영역	획득 자원
숲 (어두운 녹색)	목재
초원 (밝은 녹색)	양모
밭 (황금색)	곡물
언덕 (빨간색)	돌
산 (회색)	광물
구리 (오렌지색)	참가자가 선택하는 자원

주사위 숫자에 해당되는 자원 육각형에 정착지가 인접한 모든 참가자들은 해당 자원을 한 장씩 획득한다.



예제: 만일 주사위 숫자가 "12"가 나오기다면, 검은색 참가자는 곡물 한 장을 받는다. 만일 "10"이 나왔다면 목재 한 장을 받을 것이고, "8"이 나왔다면 돌 한 장을 받을 것이다.

더욱 자주 나오는 숫자일수록 해당 숫자의 육각형은 자주 자원을 생산하게 될 것이다. 숫자 아래에 있는 점의 개수는 주사위 숫자가 나오는 빈도를 나타낸다. 점이 많으면 그만큼 주사위로 나올 가능성이 높은 숫자이다. "6"과 "8"이 가장 높은 빈도를 가진다. 이는 점이 5개가 찍혀 있는데, 이는 2개의 주사위의 5가지 조합으로 나올 수 있다는 사실을 의미한다.

Probability Chart	
2 & 123%
3 & 116%
4 & 108%
5 & 911%
6 & 814%
717%

주사위 숫자에 해당하는 자원 육각형에 도시가 인접한 모든 참가자들은 해당 자원을 두 장씩 획득한다. 한 지역에 2개 이상의 정착지(또는 도시)를 인접하게 놓은 경우, 각 정착지(또는 도시)마다 자원을 획득한다. 정착지는 한 장씩, 도시는 두 장씩.

구리 육각형은 매우 희귀한 곳으로써, 원하는 어떤 자원으로도 받을 수 있다. 구리 육각형에서 생산되는 경우, 인접한 정착지는 한 장의 자원을, 인접한 도시는 두 장의 자원을 선택하여 가져올 수 있다.

예외: 역병이 발생한 육각형 지역은 어떤 자원도 생산하지 못한다. "주사위 숫자 7을 굴린 경우"와 "특수 행동"을 참조.

2. 거래

참가자들은 자원들을 거래할 수 있다.

a. 지역 거래

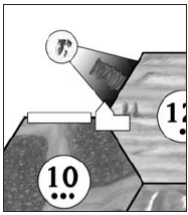
다른 참가자들과 하는 자원 거래로써, 원하는 자원과 그 대가로 지불할 자원을 제안한다. 제안을 받아들이거나, 역제안을 하는 것이 가능하다.

중요: 현재 차례를 진행중인 참가자를 포함한 거래만이 가능하다. 다른 참가자들끼리의 거래는 불가능하다.

b. 해상 거래

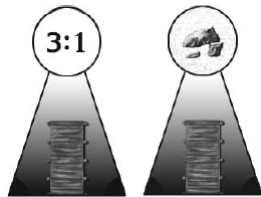
다른 참가자들을 통하지 않은 거래도 가능하다. 자신의 정착지 또는 도시의 위치에 상관없이 항상 4:1 거래는 가능하다. 4장의 동일한 자원을 더미로 돌려놓고 원하는 1장의 자원을 가져온다.

만일 항구 육각형에 정착지나 도시가 있는 경우, “항구를 가졌다.” 라고 말하고, 더 좋은 조건으로 거래를 할 수 있다. 3:1이라 찍혀있는 항구에서는 3:1의 거래가 가능하며, 3장의 동일한 자원을 더미로 돌려놓고 원하는 1장의 자원을 가져온다. 특정 자원 문양이 그려진 항구에서는 해당 자원 2장을 더미로 돌려놓고 원하는 1장의 자원을 가져오는 2:1 거래가 가능하다. 하지만, 항구에 그려진 자원 카드들만을 지불해야만 한다.



예제: 흰색 참가자는 둘 항구에 인접한 도시를 가지고 있으므로, 둘 카드 2장을 지불하고 원하는 자원 1장을 가져올 수 있다.

예제: (왼쪽)이곳은 3:1 항구이다. 이곳에 인접한 정착지를 가진 누구라도 3장의 동일한 자원을 지불하고 원하는 자원 1장을 가져올 수 있다. (오른쪽)이곳은 둘 항구이다. 이곳에 인접한 정착지를 가진 누구라도 2장의 둘 카드를 지불하고 원하는 자원 1장을 가져올 수 있다.



중요: 거래를 통해 지불한 모든 자원 카드들은, 해당되는 자원 카드 더미로 되돌리기 전에 자신의 앞에 펼쳐놓는다. 이를 통해 다른 참가자들은 어떤 거래가 이루어졌는지 파악할 수 있다.

3. 건설

자기 차례에 할 수 있는 마지막 행동은 건설이다. 건설은 승점을 획득하기 위한 가장 중요한(또는 가장 일반적인) 방법이다.

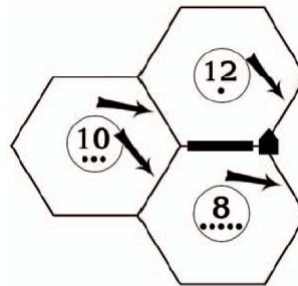
건설을 위해서는 해당하는 자원(건설비용표 참조)을 지불해야만 한다. 해당 자원 조합을 카드 더미로 돌려놓고, 자신의 도로나 정착지, 또는 도시를 건설한다. 만일 건물이 다 떨어진 경우, 해당 건물의 건설은 할 수 없다.

a. 도로 (돌과 목재가 필요)

도로는 정착지나 도시들을 이어주는 교역로이다. 도로는 육각형의 선 위에 놓여지며, 한 선에는 한 개의 도로만이

건설 가능하다. (한 통로는 육각형의 모서리들에 의해 생기는 선이다.)

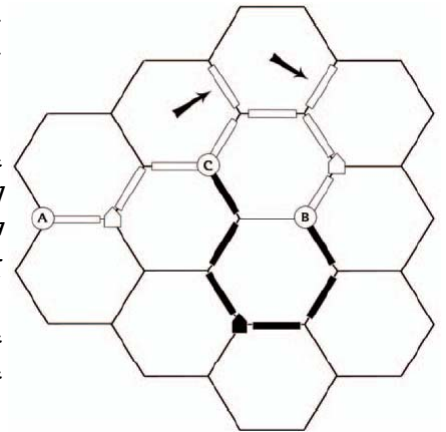
새로운 도로는 항상 다른 도로나 정착지 또는 도시와 연결되어 있어야만 한다.



예제: 화살표는 검은색 참가자가 도로를 지을 수 있는 곳을 의미한다. 각 화살표가 가리키는 곳이 어떻게 자신의 길이나 정착지와 연결되는지 파악하라.

도로는 “가장 긴 도로” 카드를 가진 경우에만 승점에 기여한다. 연속되는 도로(한붓 그리기-역자 주)가 5개 이상인 참가자는 “가장 긴 도로” 카드를 가져오며, 이는 승점 2점에 해당한다. 그리고 승점표에 있는 자신의 승점 표식을 2칸 앞으로 전진시킨다. 만일 다른 참가자가 같은 길이의 도로를 건설한 경우, “가장 긴 도로” 카드는 게임판 옆으로 돌아가며, 승점 2점도 반납한다.

예제: 백색 참가자는 A와 B사이에 7개의 연속되는 도로를 건설했고, “가장 긴 도로” 카드를 가져왔다. (화살표가 가리키는 길까지는 셈하지 않는다.)



도로는 부서질 수 있다!

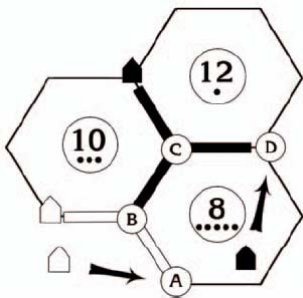
예제: 만일 검은색 참가자가 C지역에 정착지를 건설할 경우, 흰색 참가자의 도로는 4개와 3개의 도로로 분할된다. 검은색 참가자가 6개의 연속되는 도로를 가지고 있으므로, 그가 “가장 긴 도로” 카드를 획득한다.

b. 정착지 (돌, 목재, 양모, 곡물이 필요)

정착지는 육각형들이 만나는 꼭지점에 건설할 수 있다. 그러나 다른 정착지 또는 도시와 바로 인접하는 지역에는 절대 건설할 수 없다. 다른 정착지 또는 도시로부터 최소한 두 칸 이상 떨어진 빈 공간에만 건설할 수 있다.

정착지는 최소한 한 개 이상의 자기 도로로 연결되어 있어야 한다.

예제: 검은색 참가자는 D지역에만 정착지를 건설할 수 있다. C지역은 자신의 정착지와 한 칸만 떨어진 곳이며, B지역은 흰색 참가자의 정착지와 한 칸만 떨어진 곳이다. 흰색 참가자는 같은 이유로 A지역에만 정착지를 건설할 수 있다.



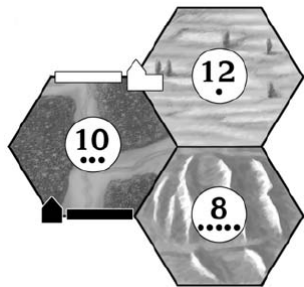
건설 이후, 자신의 정착지 또는 도시와 인접한 모든 자원 육각형으로부터 자원을 획득할 수 있게 된다. 해당 지역의 주사위 숫자가 나오면, 인접한 정착지마다 한 개의 자원을 얻는다.

각 정착지는 승점 1점의 가치를 지닌다. 정착지 건설 시 승점표에서 자신의 승점 표식을 한 칸 전진시킨다.

c. 도시 (광물 3장과 곡물 2장이 필요)

만일 정착지 한 곳을 도시로 승급시키고자 한다면, 비용을 지불한 후 해당 정착지를 자기 창고로 되돌리고 도시로 대체한다. **주의:** 도시로 승급하기 위해서는 반드시 정착지가 있어야만 한다.

도시는 인접 육각형으로부터 두 배의 자원을 획득한다. 주사위 숫자가 나온 육각형에 인접한 도시마다 2장의 자원 카드를 가져온다.



예제: 백색 참가자는 도시를 가지고 있다. 만일 주사위 숫자 “12” 가 나온다면 그는 곡물 카드를 2장 받는다. 만일 “10” 이 나오면 목재 카드를 2장 받는다.

각 도시는 승점 2점의 가치를 지닌다. 도시 승급 시 승점표에 있는 자신의 승점 표식을 한 칸 전진시킨다. **주의:** 정착지가 도시로 대체되었고, 이미 정착지로 받은 승점 1점이 있기 때문에 한 칸만 전진시킨다.

d. 개발카드 구입 (광물, 양모, 곡물이 필요)

개발카드에는 다음의 세가지 유형이 있다.

- **사제 카드** - “정화(淨化)” 가 가능하다. 역병 표식을 자신의 땅에서 몰아내고, 승점 2점의 가치를 가진 “가장 많은 사제” 카드를 획득할 수 있다.
- **이벤트 카드** - 풍요의 농토, 새로운 교역로, 순례 상인, 고라의 반란, 진보, 풍작, 기브온의 책략, 데보라의 노래, 예언자, 그리고 갈렙의 축복 등을 통해 자원을 얻거나 도로를 짓는 등의 행동이 가능하다
- **승점 카드** - 십계, 피난의 도시, 신의 가호, 천상으로의 사다리 등은 각각 승점 1점의 가치를 가진다.

주의: 더 상세한 정보와 개발 카드 사용법을 원하면, “특수 행동” 아래의 “개발 카드의 사용”을 참조.

개발카드를 구매하기로 했다면, 비용을 지불하고 카드더미의 맨 위에 있는 카드 한 장을 가져온다. 모든 이벤트 카

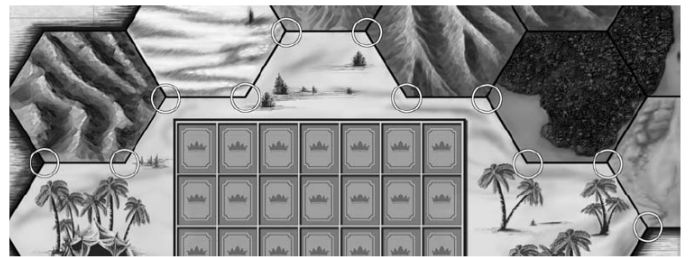
드는 사용하기 전까지는 비공개이다.

몇몇 개발카드들은 승점의 가치를 가지지만, 대부분은 그 자체만으로 승점의 가치를 가지지 않는다. (비록 승점을 얻는데 영향을 끼치기는 하더라도)

e. 예루살렘을 위한 건축석재 구입 (돌과 광물이 필요)

게임판 하단에 위치한 예루살렘 도시는 28칸의 블록으로 구성되어 있다. 게임은 누군가가 12점의 승점을 획득하거나, 예루살렘 도시가 완성되는 순간 종료된다. 어떤 종료 조건이 되었든 해당 조건을 달성한 사람이 승리자가 된다.

예루살렘 성전 건축에 일조하기 위해서는, 예루살렘 도시에 인접한 곳에 정착지나 도시가 있어야만 한다. 다음의 11곳이 바로 그러한 곳이다.



예제: 그림의 원은 예루살렘 성전 건축에 필요한 건축석재를 바치기 위한 전제조건인 예루살렘 인접지역이다. 기억하라, 정착지는 다른 정착지와 최소 두 칸이 떨어져야 한다는 사실을!



Sample Stone

만일 예루살렘 인접지역에 정착지를 갖지 못했다면, 다른 사람의 정착지를 이용할 수도 있다. 이를 위해서는 자신의 정착지와 이용하고자 하는 상대방의 정착지(예루살렘에 인접한)를 잇는 도로가 갖춰져 있어야 한다. 이 길은 몇 명의 것이어도 상관없다. 하지만, 이 경우, 이용하는 정착지(예루살렘에 인접한)의 소유주에게 건축석재 한 개당 한 장씩의 자원 카드를 지불해야 한다. 지불할 자원카드의 종류는 지불하는 사람이 선택한다. 지불할 수 있는 자원카드가 없는 경우에는 예루살렘에 건축석재를 넣을 수 없다.



예제: 흰색 참가자의 도로는 회색 참가자의 그것과 연결되어 있다. 회색 참가자의 도로는, 예루살렘에 인접한 정착지를 소유하고 있는 검은색 참가자의 도로에 연결되어 있다. 흰색 참가자는 예루살렘에 건축석재를 넣기로 결심하고, 돌과 광물 카드 한 장씩을 지불했다. 그는 검은색 참가자의 정착지를 이용한 것이기 때문에, 아무 카드나 선택해서 한 장을 그에게 지불해야 한다. **주의:** 흰색 참가자는 회색 참가자에게 비용을 지불하는 것이 아니다. 비용은 회색 참가자는 예루살렘 인접 지역에 정착지를 가지고 있는 것이 아니기 때문이다.

예루살렘 도시에 가장 많은 건축석재를 제공한(“가장 긴 도로” 와는 달리, 첫 번째 건축석재부터 계산한다.) 참가자는 “왕의 축복” 카드를 가져간다. 이 카드는 승점 2점의 가치를 지닌다. 승점표의 자기 승점 표식을 2칸 전진시킨다. “왕의 축복” 카드를 소유하고 있는 참가자는, 자원 카드 더미에서 원하는 자원 카드 하나를 가져와서 “왕의 축복” 카드의 구멍에 보이도록 뒷면에 넣는다. 이제 그는 해당 자원을 통한 2:1 거래가 가능해진다. “왕의 축복” 카드의 구멍에 보이는 자원 카드 2장을 내고, 원하는 자원 카드 한 장을 가져간다.

누군가 예루살렘에 제공한 건축석재의 수에서 동물을 이루었을 경우, “왕의 축복” 카드는 다시 게임판 옆으로 돌아가며, 승점 2점도 반납한다. (승점표식 후진) 마찬가지로 2:1 거래의 특권도 사라진다. 주의: 예루살렘의 최다 건축석재 개수를 셀 때, 검은 돌(검은색 왕관)이 포함되어 있다면, 이는 중립이므로 셀지 않는다. 언제 예루살렘에 검은 돌이 추가되는지는 “특수 행동” 아래의 “주사위 숫자 7을 굴린 경우” 를 참조.

예제: “왕의 축복” 카드를 획득한 참가자는 구멍에 들어갈 자원카드로 곡물을 골랐고, 곡물을 통한 2:1 거래 비율의 특권을 가지게 되었다. 그가 이 카드를 계속 소유하고 있는 한, 곡물카드 2장을 원하는 자원 카드 1장으로 교환할 수 있다.



특수 행동

1. 주사위 숫자 “7” 을 굴린 경우 (역병이 활성화 된다.)

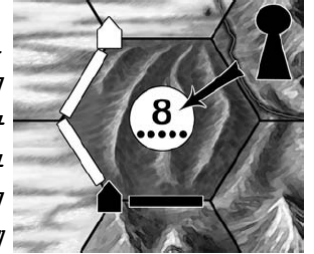
주사위 “7” 을 굴리면, 역병이 활성화 된다. 다음의 사건이 발생한다.

- 검은 돌(검은색 왕관)을 예루살렘에 추가한다.
- 어떤 육각형에서도 자원이 생산되지 않으므로, 누구도 자원을 받을 수 없다.
- 자원카드를 7장 초과해서 가지고 있는 모든 참가자는, 소유 자원카드의 절반(반내림)을 버려야만 한다.
- 그런 다음 역병 표식을 원하는 새로운 자원 육각형 위로 옮긴다. 역병 표식을 현재 위치에 남겨둘 수는 없다.
- 새로이 역병 표식이 놓인 자원 육각형에 인접한 정착지 또는 도시의 소유자 한 명으로부터 자원 카드 한 장을 빼앗아 가진다. 누구에게서 자원카드를 취할지 결정할 수 있지만, 어떤 자원카드를 가져올 지는 앞면이 보이지 않는 상태에서 임의로 선택해야 한다. 가져온 카드는 손에 추가한다.

다.

- 역병 표식이 놓인 자원 육각형에서는, 비록 해당 주사위 숫자가 나온다 하더라도, 아무런 자원이 생산되지 않는다. 역병 표식이 다른 곳으로 옮겨지지 않는 한.

예제: 역병 표식을 “8” 자원 육각형 위에 올려놓으면, 흰색 참가자나 검은색 참가자 중 한 명으로부터 자원 카드 하나를 임의로 빼앗아 가진다. 또한, 역병 표식이 머물러 있는 한, 주사위 숫자 “8” 이 나와도 이곳에서는 아무런 자원도 생산되지 않는다.



2. 개발카드의 사용

참가자는 자신의 차례 어느 때나(심지어 주사위 굴리기 전에도) 한 차례(오직 단 한 차례만) 개발카드를 사용할 수 있다. 다만, 이번 차례에 구매한 개발카드는 해당 차례에 쓸 수 없다. 개발카드를 사용하면, 참가자들은 모두 카드에 적힌 내용을 따라야만 한다.



a. 사제카드

만일 사제 카드를 사용하면, 즉시 다음과 같이 행동한다.

- 역병 표식을 다른 자원 육각형 위로 옮긴다. 다만, 현재 위치에 남겨둘 수는 없다.
- 새로이 역병 표식이 놓인 자원 육각형에 인접한 정착지 또는 도시의 소유자 한 명으로부터 자원 카드 한 장을 빼앗아 가진다. 누구에게서 자원카드를 취할지 결정할 수 있지만, 어떤 자원카드를 가져올 지는 앞면이 보이지 않는 상태에서 임의로 선택해야 한다. 가져온 카드는 손에 추가한다.

중요: 역병 표식이 있는 자원 육각형에서는 차후의 주사위 굴림 시 어떤 자원도 생산되지 않는다. 역병 표식은 계속 그 자리에 남아 있다.

사제카드는 사용한 후 자신의 앞에 앞면이 보이도록 내려 놓는다.

최초로 사제카드를 3장 사용한 사람은 “가장 많은 사제” 카드를 획득하며, 이는 승점 2점에 해당한다. 승점표에서 자신의 승점표식을 2칸 전진시킨다. 누군가 사용한 사제카드 수에서 동물을 이룰 경우, “가장 많은 사제” 카드는 게임판 옆으로 반납하며, 승점 2점 역시 반납한다.(승점표식 후진) 오직 한 명의 참가자만이 “가장 많은 사제” 카드를 소유할 수 있다.

b. 이벤트 카드

이벤트 카드를 사용하면, 즉시 카드를 내려놓고 카드에 적힌 특수 행동을 한다. 특수 행동을 한 후, 이벤트 카드는 즉시 버려진다.

예제: 데보라의 노래는 이벤트 카드의 예제이다. 이 카드를 사용하면, 모든 사람은 원하는 자원 카드 한 장을 더미에서 가져온다.



c. 승점 카드

승점 카드를 사용하면, 즉시 카드를 내려놓고, 승점표에 있는 자신의 승점 표시를 한 칸 전진시킨다.

규칙 예외: 승점 카드에는 두 가지 예외사항이 있다.



- 승점 카드는 다른 개발 카드와는 달리 구매할 차례에 즉시 사용할 수 있다.
- 한 차례에 사용할 수 있는 승점카드의 개수에는 제한이 없다.

게임에서의 승리(게임 종료)

게임에서 이기는 길은 두 가지가 있다.:

- 1) 최초로 승점 12점 이상을 획득하게 되면 즉시 게임이 종료되며, 그가 승리한다.
- 2) 예루살렘 도시가 완성되면 즉시 게임이 종료되며, 그 시점에서 가장 높은 승점을 획득한 사람이 승리한다. 만일 최고 득점자가 2명 이상인 경우, 예루살렘에 가장 많은 건축석재를 제공한 자가 승리한다. 이마저도 동률인 경우, 공동 우승으로 한다.

Korean translated & edited by Josh Beckett

Credits

Biblical Content Design
Doug Gray

Artwork & Graphic Design
Doug Gray

Playtesters

Rob Anderson, Keith Bartram, Seth L. Blumberg, Chris Brua, Robert Carty, Jr., Cheryl Gray, Doug Gray, Leslie Gray, Lyle Gray, Will Niebling, William Niebling, Larry Roznai, Klaus Teuber, Guido Tueber, Aaron Williams

Proof Readers

Rob Anderson, Kory Lentine, Sheryl Lentine, William Niebling, Guido Tueber

Settlers of Canaan™ '2002 Cactus Game Design Inc.
www.cactusgamedesign.com

Cactus Game Design, Inc.
751 Tusquittee St.
Hayesville, NC 28904
1-800-365-1711

Adapted from the Settlers of Catan™ board game designed by Klaus Teuber '1997 Mayfair Games, Inc.
Used with permission. All Rights Reserved.
www.mayfairgames.com