하다라 1인 게임 규칙

하다라를 1인 게임으로 즐겨보세요! 여러분은 강력한 제국을 건설하는 **더미 플레이어**에 맞서 승리해야 합니다.
[Dummy Player]

이 규칙서에서 특별히 언급하지 않은 모든 규칙은 기본 규칙과 동일합니다.
하다라 1인 게임 규칙에서는 시장과 기념물 확장, 귀족과 발명 확장을 사용하지 않습니다.

게임 준비

시대 카드:

시대 카드 (A단계)

- I 시대 카드를 색깔별로 분리하여 잘 섞은 뒤, 2장씩 뽑아 테이블 가운데에 종류별로 더미를 만들어 둡니다. 이 카드들은 A단계에서 사용하게 됩니다.
- 다시 한번 I 시대 카드를 색깔별로 2장씩 뽑습니다. 이번에는 뽑은 카드를 모두 섞어 테이블 가운데에 하나의 더미를 만들어 둡니다. 이 카드들은 B단계에서 사용하게 됩니다.
- 남은 카드는 사용하지 않으므로 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
- 1인 게임에서는, 게임판을 사용하지 않습니다.

시대 카드 (B단계)

식민지 타일:

- 기본 규칙과 마찬가지로, 식민지 타일 25개를 왼쪽 아래의 숫자별로 분류하여 잘 섞은 후 각각의 더미에서 2개씩 뽑아 테이블 가운데에 놓습니다.
- 남은 식민지 타일은 뒷면을 확인하지 않은 채 게임 상자에 되돌려 둡니다.

식민지 타일

플레이어 준비:

- 개인 판 2개를 가져와 자기 앞에 둡니다. 1개는 여러분이 사용하며, 나머지 1개는 **더미 플레이어**가 사용합니다.
- 준비 카드 5장을 잘 섞고, 무작위로 2장을 뽑아 1장을 **더미 플레이어**에게 주고 나머지를 가져옵니다. 이때 각 카드의 어떤 면을 사용할지는 여러분이 결정합니다.
- 여러분은 준비 카드에 표시된 만큼 동전을 받습니다. 그러나, **더미 플레이어**는 동전을 받지 않습니다. (**더미 플레이어**는 게임 내내 동전을 사용하지 않기 때문입니다.)
- 기본 규칙에 따라 나머지 개인 판 준비를 마칩니다. 3p의 '난이도 조절'을 보고, 이번에 도전할 **더미 플레이어**의 레벨에 따라 은메달과 금메달을 놓습니다. 그 후, 나머지 보너스 타일을 모두 뒤집어서 잘 섞어 놓습니다.

준비 카드

***참고: 더미 플레이어**는 여러분보다 많은 카드를 놓게 됩니다. 미리 개인 판 아래 충분한 공간을 확보해두세요.*

플레이어 준비

더미 플레이어 준비 (1레벨)

게임 진행

준비 카드의 숫자와 관계없이, 여러분은 모든 시대에서 시작 플레이어가 됩니다.

A 단계

'뒷면 카드 가져오기' 단계를 진행할 때, 테이블 가운데에 종류별로 만들어둔 더미 중 하나를 가져옵니다.
그중 1장을 선택한 뒤, 나머지 카드 1장은 **더미 플레이어**의 개인 판 해당 색깔 아래 놓습니다.
여러분이 선택한 카드는 구매하거나 판매합니다.
이 과정을 다섯 번 반복합니다. 게임판을 사용하지 않으므로, 어떤 더미를 먼저 가져올지는 항상 여러분이 결정합니다.
그 후, 다음 행동을 순서대로 진행합니다.

수입: 기본 규칙과 같습니다. **더미 플레이어**는 수입을 받지 않습니다.

식민지: 기본 규칙과 같습니다. **더미 플레이어**는 요구 조건을 충족한 식민지 타일을 가져옵니다.
여러 식민지 타일의 요구 조건을 동시에 충족했다면, 그중 가장 높은 숫자의 식민지 타일 1개를 가져옵니다.
더미 플레이어는 항상 식민지를 통합합니다. 가져온 식민지 타일을 뒤집어, 해당하는 만큼 문명 수준을 올립니다.

기념상 세우기: 기본 규칙과 같습니다. **더미 플레이어**는 요구 조건을 충족한 기념상을 세웁니다.
여러 기념상의 요구 조건을 동시에 충족했다면, 그중 가장 높은 숫자의 기념상을 세웁니다.
이때, 뒷면으로 뒤집어 놓은 보너스 타일 중 1개를 무작위로 골라,
앞면으로 뒤집어 기념상의 보너스 타일 칸에 놓은 뒤 해당 문명 수준을 올립니다.

B 단계

'게임 준비'에서 B단계용으로 만들어 둔 카드 10장 더미에서, 맨 위 2장을 뽑습니다.
그중 1장을 선택한 뒤, 나머지 카드 1장은 **더미 플레이어**의 개인 판 해당 색깔 아래 놓습니다.
여러분이 선택한 카드는 구매하거나 판매합니다.
참고: *여러분은 카드 더미를 어떤 순서로 뽑게 되는지 확인할 수 있습니다. 단, 더미를 다시 섞을 수는 없습니다.*
이 과정을 다섯 번 반복합니다.
참고: 더미 플레이어*는 A단계와 B단계에서 각각 5장씩 카드를 받습니다. 즉, 게임이 끝날 때* ***더미 플레이어****는 30장의 카드를 받게 됩니다.*
수입 - 식민지 - 기념상 세우기 단계는 A단계와 똑같이 진행합니다.

식량 공급: 기본 규칙과 같습니다. 단, **더미 플레이어**는 식량을 공급할 필요가 없습니다.

은메달/금메달 구매

기본 규칙과 같습니다. **더미 플레이어**가 가지는 메달은 게임 난이도에 따라 달라집니다.
(3p의 '게임 난이도 조절'을 참고해주세요.)
더미 플레이어가 은메달을 놓을 때는, 무작위로 보너스 타일 1개를 선택해서 앞면으로 은메달 보너스 타일 칸에 놓습니다.
더미 플레이어가 보너스 타일을 8개보다 많이 사용하게 될 수도 있습니다. 이때는, 게임 상자에서 사용하지 않은
보너스 타일 8개(종류별로 2개씩)를 새로 꺼내 뒷면이 보이도록 잘 섞어 **더미 플레이어** 개인 판 옆에 놓습니다.

새로운 시대

게임 준비 및 게임 진행 과정은 I, II, III 시대가 모두 같습니다.
새로운 시대가 시작할 때, 각 시대에 맞는 카드를 새롭게 준비하는 걸 잊지 마세요.

게임 종료와 점수 계산

기본 규칙과 마찬가지로, III 시대의 B단계가 끝나면 점수를 계산합니다.
점수 기록지에 여러분의 점수와 **더미 플레이어**의 점수를 적습니다.

보라색 카드

더미 플레이어는 보라색 카드를 능동적으로 사용하지 않습니다. 이를 잘 이용하면, 게임을 유리하게 풀어나갈 수 있습니다.
그러나, 다음 카드들은 여전히 **더미 플레이어**에게도 그 효과를 적용합니다.

그림 예시:
더미 플레이어의 보너스 타일을 무작위로 1개 선택해서
이 카드 위에 올려놓은 뒤, 해당하는 문명 수준을 올립니다.

난이도 조절

레벨마다 **더미 플레이어** 게임 준비 과정이 다음과 같이 달라집니다.

***참고: 더미 플레이어**는 은메달 칸에 관계없이 은메달을 3개 이상 가질 수 있습니다.*

1레벨: 게임을 시작할 때 노란색 은메달을 받습니다.

2레벨: 게임을 시작할 때 노란색 은메달과 초록색 은메달을 받고 **준비 카드를 사용하지 않습니다**.

3레벨: 게임을 시작할 때 무작위 은메달 2개를 받습니다.

4레벨: 게임을 시작할 때 무작위 은메달 1개를 받습니다.
I 시대가 끝날 때 무작위 은메달 1개를 받습니다.

5레벨: 게임을 시작할 때 무작위 은메달 3개를 받고 **준비 카드를 사용하지 않습니다**.

6레벨: 각 시대가 끝날 때 무작위 은메달 1개를 받습니다.

7레벨: 게임을 시작할 때 색깔별로 은메달을 1개씩 받습니다. (총 4개)

8레벨: 게임을 시작할 때 금메달 1개와 초록색 은메달 1개를 받습니다.

9레벨: 게임을 시작할 때 금메달 1개를 받습니다.
II시대가 끝날 때 무작위 은메달 2개를 받습니다.

10레벨: 게임을 시작할 때 금메달 2개를 받고 **준비 카드를 사용하지 않습니다**.

11레벨: 게임을 시작할 때 금메달 2개를 받습니다.
II시대가 끝날 때 무작위 은메달 2개를 받습니다.

최종 레벨: 게임을 시작할 때 금메달 2개를 받습니다.
각 시대가 끝날 때 무작위 은메달 1개를 받습니다.

***참고:** 숙련된 플레이어는 1레벨를 건너뛰고 2레벨부터 시작해도 좋습니다!*

© 2020
Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag
Birnauer Str. 15
80809 München

난이도 조절 요약표

	시작	I 시대 끝	II 시대 끝	III 시대 끝
1레벨				
2레벨				
3레벨				
4레벨				
5레벨				
6레벨				
7레벨				
8레벨				
9레벨				
10레벨				
11레벨				
최종 레벨				