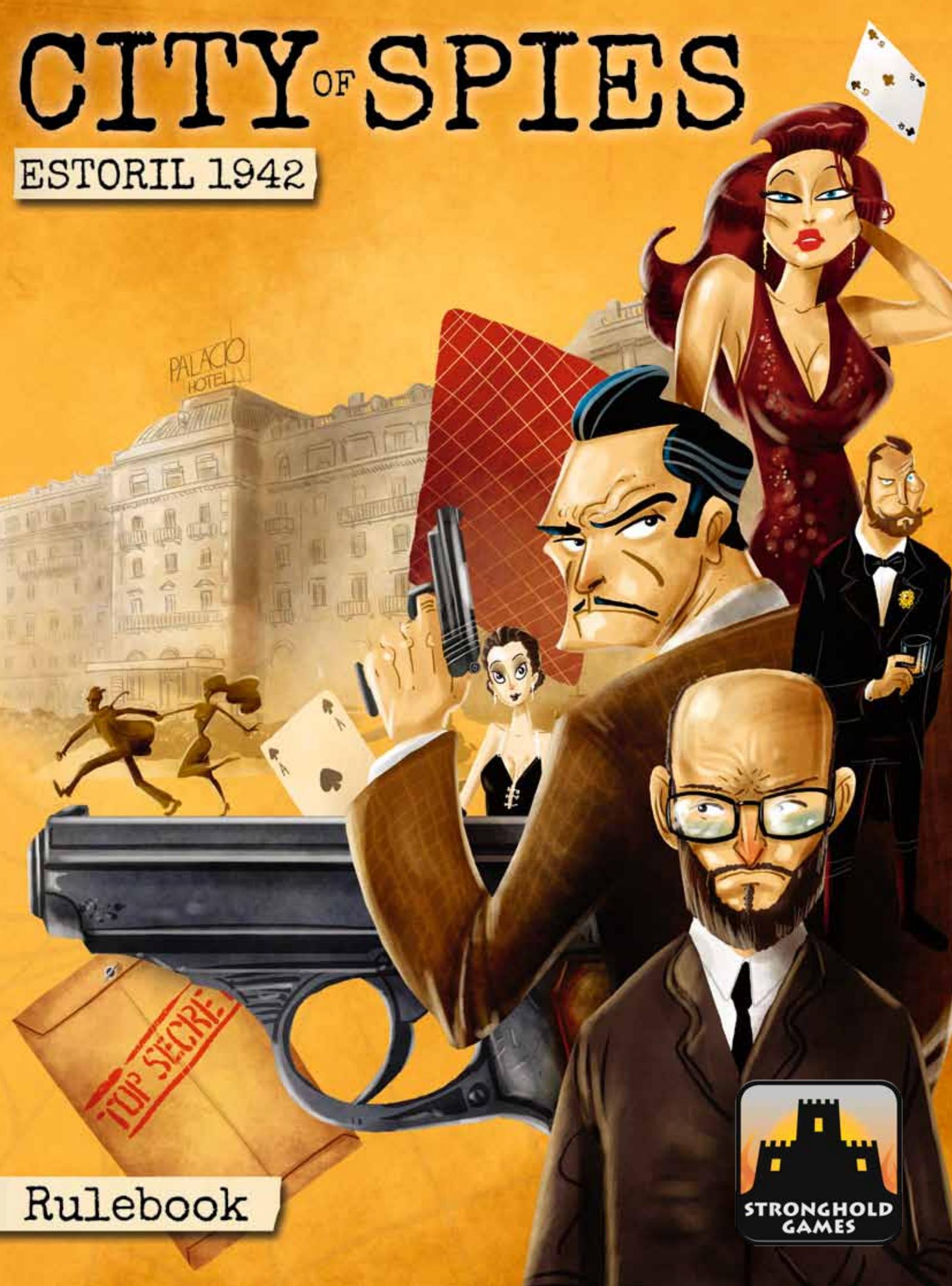


# CITY OF SPIES

ESTORIL 1942



Rulebook



STRONGHOLD  
GAMES

# CITY OF SPIES ESTORIL 1942

## 배경:

에스토릴은 포르투갈 리스본 부근의 작지만 유명한 마을입니다. 그곳에는 아름다운 해변이 있고, 날씨가 좋으며 웅장한 카지노와 호화로운 호텔이 있습니다. 그 모든 것들이 2차 세계대전을 치르는 동안 왕과 왕자, 외교관, 정치인, 세간의 이목을 끄는 망명자들 온갖 부류의 많은 인물들이 이곳으로 끌어들였습니다. 이 주목할만한 인물들은 이 끔찍한 시기동안 공통된 활동을 하였습니다. "스파이" 활동을...

이 게임에서 플레이어들은 최고의 스파이 네트워크를 구축하는 경쟁을 합니다. 모든 플레이어는 동일한 6명의 캐릭터 타일을 갖고 시작하고 역사에서 중요한 장소에 그들을 보내 새로운 캐릭터(스파이)를 확보하고 스파이 그룹을 업그레이드 하고 동시에 미션을 완성하여 승점을 쟁취해야 합니다.

## 게임 시간 및 승리 규칙:

2~4인용, 게임 시간 45~60분

게임은 4라운드만 진행되며 마지막 라운드 종료 후 가장 승점이 높은 사람이 게임의 승자가 됩니다.



이 숫자가 적힌 메달이 미션이나 인물타일로 받을 수 있는 승점을 나타냅니다.

## 게임 컴포넌트:

지금 보고 있는 이 룰북

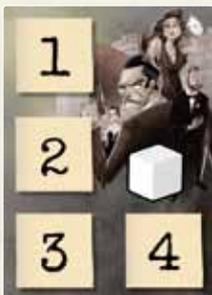
게임 보조 요약서 4장



큐브 30개 (색상별 6개 씩)



주사위 2개



시작 플레이어 타일



미션 타일 12개



캐릭터 타일 12개 (+프로모 5개)



지역 표시판 8개



시작 캐릭터 타일 24개  
우측 상단의 색이 다른 원형마커로 구분되고 색상별 6개씩 있습니다.



위 4가지 색상의 원형 마커로 플레이어의 시작 캐릭터를 구분합니다.

# CITY OF SPIES ESTORIL 1942

## 게임 진행 개요

이 페이지는 게임의 일반적인 흐름을 얘기합니다. 자세한 설명은 같이 표기된 페이지에서 확인 할 수 있습니다.

### #1

각 플레이어는 6개의 시작 캐릭터 타일과 게임인원에 맞게 큐브를 받습니다. (2/3/4인 때 큐브 6/4/3개) 4페이지를 참고하세요.



### #2

시계 방향으로 진행하여 플레이어는 6개의 지역중 하나의 배치 가능한 공간에 캐릭터 타일 1개와 큐브1개를 놓습니다. (배치 규칙에 따라야합니다) 6/7 페이지를 참고하세요



### #3

모든 큐브를 사용하고 나서 순번 대로 각 장소타일에 대해서 누가 가장 영향력이 높은지 밝혀냅니다. 각 장소의 영향력이 가장 높은 플레이어는 그 장소의 보상타일을 가져와 자신의 핸드에 추가합니다. 8페이지를 참고하세요



### #4

플레이어는 타일은 6개만 핸드에 남기고 나머지는 버려야합니다. 8페이지를 참고하세요.



### #5

4라운드 종료 후 플레이어는 아래와 같이 승점을 계산합니다.

핸드에 있는 6개 캐릭터 타일의 승점,

완료한 미션 타일 점수

핸드 초과로 버린 타일 개수 (1개당 1점)



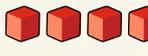
# CITY OF SPIES ESTORIL 1942

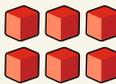
## 게임 준비:

### #1

플레이어는 4가지 색(빨강, 초록, 파랑, 노랑) 중 하나를 선택한 다음 자신의 색에 맞는 6개의 시작 캐릭터 타일을 가져옵니다. 게임 인원에 따라 해당하는 개수 만큼 자신의 색깔 큐브를 가져옵니다.

 4인 게임에서는 큐브 3개씩

 3인 게임에서는 큐브 4개씩

 2인 게임에서는 큐브 6개씩

### #2

미션 타일 4개를 임의로 선택해 모두가 볼 수 있도록 공개하여 놓습니다. 나머지 미션 타일은 박스에 돌려놓습니다.



빨간색을 선택한 플레이어는 이 6개의 캐릭터를 받습니다. 그것이 그의 최초 연합 스파이입니다.



### #3

시작 캐릭터를 제외한 나머지 캐릭터 타일을 잘 섞은 다음 비공개 덱을 하나만듭니다. 그리고 미션 타일 근처에 놓습니다.



### #4

시작 플레이어를 결정하면 다음 그가 시작 플레이어 타일을 가져옵니다. 라운드 마커(하얀색 큐브)를 첫 번째 라운드 칸에 놓습니다.



자신의 턴에 어떻게 진행하는지 자세한 설명을 하기 전에 "지역 표시판"과 "지역 표시판" 연결구조에 대해서 알아야합니다. 그리고 캐릭터 타일의 심볼에 대해서도 알아야합니다.

## 지역 표시판 심볼 설명:

몇몇 장소보드는 특수한 규칙을 가진 심볼이 있습니다.

이 규칙은 12/13페이지에 기술되어 있습니다.

**보상 영역**  
이 붉은색 사각형 공간에는 보상 받을 타일을 놓습니다.

**배치 공간**  
사각 라인으로 된 공간에는 플레이어가 자신의 타일을 놓을 수 있습니다. 배치공간 하나에는 하나의 타일만 놓을 수 있습니다.

이 지역의 포투투갈 이름



배치공간 중앙에 "Top Secret" 이 쓰여진 공간에 타일을 놓을 때는 비공개로 놓아야합니다. (앞면이 아래로) 다른 공간에는 공개로 놓습니다.

이 로마 숫자는 이 지역의 영향력 순위를 결정할 때 캐릭터 능력이 사용되는 순서를 의미합니다.

보드 중앙의 이 숫자는 어느 "지역 표시판"부터 영향력 순위를 해결할지 알려줍니다. (낮은 번호부터 순서대로)

이 심볼은 이곳에 타일을 놓은 플레이어에게 특별한 능력을 부여합니다.



이 심볼이 있는 배치공간에 타일을 놓는 즉시 플레이어는 이 지역의 비공개 타일 중 하나를 엿볼 수 있습니다. (보상 타일도 포함)



이 심볼이 있는 배치공간에 타일을 놓는 즉시 플레이어는 이 지역 또는 인접한 지역에 있는 비공개 타일 중 하나를 엿볼 수 있습니다. (보상 타일도 포함)



이 심볼이 있는 배치공간에 타일을 놓는 즉시 플레이어는 아무 지역에 있는 비공개 타일 중 하나를 엿볼 수 있습니다. (보상 타일도 포함)

# CITY OF SPIES ESTORIL 1942

## "지역 표시판" 그리드의 중요한 개념

매 라운드를 시작할 때 6개의 "지역 표시판"으로 2x3 그리드를 만듭니다.  
(6페이지를 참고하세요)

이 "지역 표시판"으로 만들어진 그리드에는 스파이 배치와 보상 공간이 있습니다.  
"지역 표시판"과 배치 공간간의 특별한 관계는 규칙을 이해하는 데 아주 중요합니다.

**OUTER SPACE(외곽공간)** - 그리드 외각에 있는 플레이어가 타일을 놓을 수 있는 모든 배치공간을 말합니다.

**INNER SPACE(내부공간)** - 그리드 내부에 있는 플레이어가 타일을 놓을 수 있는 모든 배치공간을 말합니다.

**ADJACENT SPACE(인접 공간)** - 그리드의 공간 중 배치 공간의 면끼리 맞닿아 있으면서 플레이어가 타일을 놓을 수 있는 공간을 의미합니다. 서로 다른 "지역 표시판"에 있어도 관계 없습니다.  
(대각선 방향은 포함하지 않습니다)

**ADJACENT LOCATION(인접 지역)** - 그리드에서 "지역 표시판"의 면이 맞닿은 지역을 의미합니다.  
(대각선 방향은 포함하지 않습니다)

● 아래 예시를 보면, 녹색원이 표시된 배치 공간은 외곽공간입니다.

● 적색원이 표시된 배치 공간은 내부 공간입니다.



아래 예시는 "지역 표시판" 2의 인접 지역을 나타냅니다. 4, 5, 6번 세 지역이 인접 지역에 해당합니다.



인접 공간에 대한 예시입니다.



인접 공간 또 다른 예시입니다.



## 캐릭터 타일 심볼에 대한 설명:

이 심볼은 캐릭터의 특수 능력을 나타냅니다. 능력에 대한 자세한 설명은 페이지 9~11를 확인해주세요

게임 종료 후 받게 되는 이 캐릭터의 승점을 표시합니다.



● 빨강,노랑,파랑,초록 4가지 색상 중 하나의 원형 심볼이 있으면 이 캐릭터는 시작 캐릭터 중 하나입니다.

● 캐릭터의 힘 수치로 영향력에 사용됩니다.

● 캐릭터가 소속된 국가 표시입니다.

● 캐릭터의 이름입니다.

# CITY OF SPIES ESTORIL 1942

매 라운드를 시작 할 때 :

#1 - "지역 표시판" 섞기

8

#2 - 테이블에 배치합니다.

8

2

6

2x3

#3 - 보상 타일 배치

"Top Secret"

#4 - 첫 번째 플레이어 부터 시작



# CITY OF SPIES ESTORIL 1942

## 플레이어 차례에 할 행동

플레이어는 자신의 차례가 되면 반드시 핸드에서 캐릭터 하나를 선택해 큐브와 같이 비어있는 배치 공간에 놓아야합니다.

플레이어는 다음 옵션 중 하나를 선택해야합니다.

### Option #1

- > 핸드에서 캐릭터 타일 하나를 선택해 비어있는 "외곽공간" 중 한곳에 배치합니다.
- > "Top Secret"공간이면 비공개로 그렇지 않으면 공개로 타일을 놓습니다.
- > 그리고 자신의 큐브 하나를 타일 위에 올려 놓습니다.
- > 남아있는 큐브가 없으면 타일을 배치할 수 없습니다.
- 
- 



예) 빨강 플레이어는 외곽의 비어있는 배치 공간에 타일을 놓고 그 위에 큐브를 올려놓습니다.

그곳이 "Top Secret" 공간이므로 타일은 비공개로 놓아야합니다.

OR

### Option #2

- > 핸드에서 캐릭터 타일 하나를 선택해 비어있는 "내부공간" 중 한곳에 배치합니다.
- 그 타일은 반드시 자신의 타일 (큐브가 올려져 있는 타일) 과 인접해야합니다.
- 
- > "Top Secret" 공간이면 비공개로 그렇지 않으면 공개로 타일을 놓습니다.
- 
- > 그리고 자신의 큐브 하나를 타일 위에 올려 놓습니다.
- > 남아있는 큐브가 없으면 타일을 배치할 수 없습니다.
- 
- 



예) 빨강 플레이어는 내부의 비어있는 배치 공간에 타일을 놓고 그 위에 큐브를 올려 놓습니다.

그곳이 "Top Secret" 공간이므로 타일은 비공개로 놓아야 합니다.

플레이어는 배치하려는 공간과 인접한 곳에 이미 자신의 타일이 있기 때문에 그곳에 타일을 놓을 수 있습니다. 그렇지 않다면 그는 그곳에 놓을 수 없습니다.

타일을 배치하고 큐브를 올려놓으면 플레이어의 턴이 끝납니다. 그의 왼쪽 사람이 다음 차례를 진행합니다. 모든 플레이어가 자신의 큐브를 다 사용할 때 까지 반복합니다.



# CITY OF SPIES ESTORIL 1942

## 게임 종료 후 점수 계산

4번째 라운드의 "라운드 종료" 행동이 끝나면 게임이 종료됩니다.

### # 3 - 완성된 미션

그리고 나서 모든 플레이어는 승점을 합산합니다:

( ) . 14

### #1 - 버린 타일

1

### #2 - 캐릭터 타일 승점

핸드의 캐릭터 타일에 표시된 승점을 모두 더합니다.

가 가 가 가 가  
가 가 가 가 가



빨강 플레이어는 핸드의 6개 캐릭터 타일에서 13점을 받습니다.

빨강 플레이어는 총 29점(7+13+9)을 획득하였습니다.

## 캐릭터 능력

거의 모든 캐릭터 타일은 하나 혹은 두개의 특수 능력을 가지고 있습니다.  
라운드 마지막 "지역 표시판" 영향력 경쟁시 그 능력들이 사용됩니다.  
캐릭터 타일에 표시된 각 심볼에 대해서, 캐릭터를 소유한 플레이어는 아래 능력을 사용할 수 있습니다.



암살

가

( )

( 가 )

( : )

->

가

BGG

" "

)



1. 3  
가 1  
가 1  
C. Lucky Luciano



2. C. Lucky Luciano  
10

# CITY OF SPIES ESTORIL 1942



음모

가



애국심

가 1 가

( : or 가 BGG and )



# CITY OF SPIES ESTORIL 1942



유혹

( ) / ( )

1. " 2  
가 " 가  
5 " 가  
" 가가 2  
" " 3  
" " 5



2. 가 5 2  
5  
가 ( 1 ) 가  
" "  
가 " 5



외교

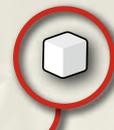
가 ( / 가 )



이 예시에서 "지역 표시판" 3의 첫 번째 배치공간 능력을 사용합니다.

노랑 플레이어는 캐릭터의 능력을 사용하여 인접 지역에 있는 자신의 캐릭터에 하얀색 큐브를 올려놓습니다.

이 방법으로 그의 캐릭터가 암살/유혹 당하는 것을 막고 "지역 표시판" 8의 영향력 해결에서 승리할 확률을 높입니다.



우먼

# CITY OF SPIES ESTORIL 1942

## 지역 표시판

모든 "지역 표시판"에는 동일하게 적용되는 일반적인 규칙(5/6 페이지 참고하세요)외에 각 지역별로 특별한 규칙이 있습니다.

### #1 교회

이 지역에서는 암살 능력을 사용할 수 없습니다.  
물론 능력을 사용못하더라도 캐릭터 타일을 배치할 수는 있습니다.



### #2 호텔 팔라시오

이 지역에서 영향력 해결을 할 때 영국 국기가 있는 캐릭터 타일은 힘의 세기가 1 증가 합니다.



### #3 타마리즈 해변

이 지역은 비공개 타일 배치 공간(보상 타일 포함)이 없습니다.

즉 모든 캐릭터 타일을 공개해서 배치 합니다.



### #4 호텔 아틀란티코

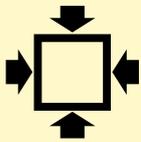
이 지역에서 영향력 해결을 할 때 독일 국기가 있는 캐릭터 타일은 힘의 세기가 1 증가 합니다.



### #5 무착소

이 지역의 배치 공간은, 모두 "외곽공간"으로 간주합니다.

"외곽공간" 및 "내부공간"에 대한 설명은 5페이지를 참고하세요





# CITY OF SPIES ESTORIL 1942

## 미션 타일



모든 미션 타일은 심볼이 있습니다. 게임 종료시, 핸드에 캐릭터 타일에 이 심볼이 가장 많은 플레이어는 그 미션의 승리자로 6점을 받습니다.. 동률일 경우 승점을 나누어 갖습니다. (반내림) 심볼이 2개 그려진 캐릭터 타일은 미션에도 2개로 계산합니다. 캐릭터 타일은 다른 미션에 중복으로 사용될 수 있습니다..

이 미션은 "양살" 심볼 개수가 많은 사람이 승리자입니다..



게임 종료시 빨강 플레이어는 핸드에 6개의 캐릭터 타일이 남아있습니다. 이 예시에서 빨강 플레이어는 5개의 심볼을 가지고 있습니다. 그 중 2개는 한 캐릭터 타일에 있습니다.



이번 미션은 캐릭터 타일의 힘을 모두 합해서 가장 높은 사람이 승리자로 6점을 받습니다. (역주: 8점 -> 6점으로 변경됨)



새 게임에서 노랑 플레이어는 6개의 캐릭터 타일이 끝까지 핸드에 남아있습니다.

가 16(5+3+2+0+4+2)

가 6



이 번 미션은 미션타일에 있는 각 국가의 국기 종류입니다. 같은 국가가 여러개 있으면 1개로 계산합니다. (역주: 전체 개수가 아니라 종류!!)



6

4 가





## ENIGMA



(6 #3),  
6 ( )

( )

가 가

2



Na początku 1. rundy (str. 6 - krok 3.) położcie odkrytą kartę Enigmy na losowym polu nagrody. Wszystkie karty w tym miejscu muszą stale leżeć awersem do góry (włączając kartę nagrody).

Gracz, który zdobędzie kartę nagrody w tym miejscu, zdobywa także kartę Enigmy, którą kładzie przed sobą.

**Ważne! Karta Enigmy nie wlicza się do limitu kart na ręce.**

Na początku każdej rundy, po wyłożeniu kart nagrody, gracz kontrolujący kartę Enigmy MUSI położyć ją na wybrane przez siebie pole nagrody.

Jeśli żaden z graczy nie zdobędzie karty Enigmy, w kolejnej rundzie postąpcie tak samo jak na początku 1. rundy.

Na koniec gry karta zapewnia 2 PZ graczowi, który ją posiada.



Zu Beginn der ersten Runde (siehe Seite 6 - Schritt #3) wird die Enigma-Tafel offen auf ein zufälliges (besetztes) Belohnungsfeld platziert. Alle Tafeln auf diesem Schauplatz müssen nun immer offen liegen (dies gilt auch für die Belohnungstafel).

Der Spieler, der die Belohnungstafel an diesem Schauplatz gewinnt, gewinnt auch die Enigma-Tafel und legt sie neben sich ab.

**WICHTIG: Die Enigma-Tafel zählt nicht zur Gesamtanzahl der Handkarten hinzu.**

Der Besitzer der Enigma-Tafel MUSS sie zu Beginn jeder Runde, nachdem die Belohnungstafeln platziert wurden, auf ein Belohnungsfeld seiner Wahl platzieren. Gewinnt kein Spieler die Enigma-Tafel, wird sie auf dieselbe Weise platziert wie in der ersten Runde.

Am Ende des Spiels bekommt der Besitzer der Enigma-Tafel 2 SP.



At the start of the 1st Round (page 6 - step #3), place the Enigma card in a random Reward Space face-up. All cards in this Location must be face-up at all times (including the Reward Card).

The player who wins the Reward Card for this Location also wins the Enigma Card and places it next to him or her.

**Important: it does not count for purpose of hand size.**

At the Start of each Round after the Reward Cards are placed the player who controls the Enigma card MUST place it in a Reward Space of his or her choice.

If no player wins this card, place it in the next Round in the same way it was done in the 1st Round.

At the end of the game, this card awards 2VP to the player who owns it.



Al comienzo de la 1ª ronda (página 6, paso #3), se coloca la loseta Enigma bocarriba en una de las zonas de Recompensa elegida al azar. Todas las losetas en esa Ubicación se pondrán bocarriba. Incluida la Recompensa, que comparte la zona con la loseta Enigma.

El jugador que gana la Recompensa de esta Ubicación, también gana la loseta Enigma y la coloca frente a él.

**Importante: esta loseta no cuenta para el límite de losetas en mano.**

Al comienzo de cada ronda, después de que las Recompensas hayan sido colocadas, el jugador que controle la loseta Enigma DEBE jugarla en una zona de Recompensa de su elección.

Si ningún jugador gana esta carta, en la siguiente ronda vuelve a colocarse igual que se hizo en la 1ª ronda.

Al final de la partida, la loseta Enigma otorga 2 PV al jugador que la tenga en su poder.

PORTUGAL

PORTO

LISBOA

CASCAIS

ESTORIL

FARO

TOP SECRET

This game was inspired by historical events that occurred during World War II in the town of Estoril.

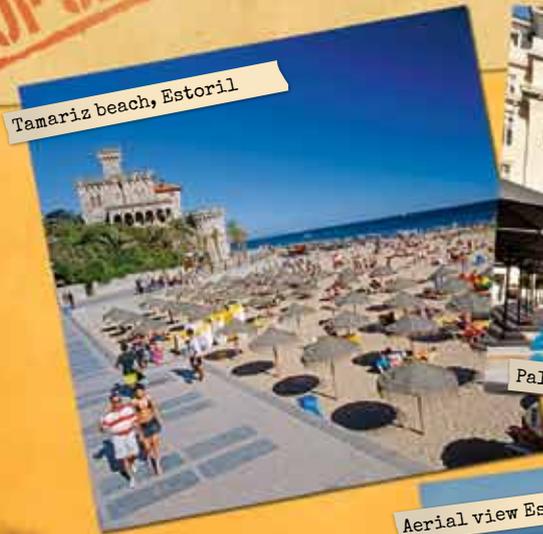
Most of the Locations that we show in this game still exist and are worth a visit.

If you want to know about those places, you can follow these links:

- About Cascais and Estoril:  
[www.estoril-portugal.com/pt](http://www.estoril-portugal.com/pt)
- [www.cm-cascais.pt](http://www.cm-cascais.pt)
- [www.jf-cascaisestoril.pt](http://www.jf-cascaisestoril.pt)
- About the Museum:  
[www.cm-cascais.pt/mccg/](http://www.cm-cascais.pt/mccg/)

- About the Hotel Palácio:  
[www.palacioestorilhotel.com](http://www.palacioestorilhotel.com)
- About Muxacho:  
[www.muchaxo.com](http://www.muchaxo.com)
- About the Casino:  
[www.casino-estoril.pt](http://www.casino-estoril.pt)
- About the Sto. Antonio Church:  
[www.paroquiadoestoril.com](http://www.paroquiadoestoril.com)

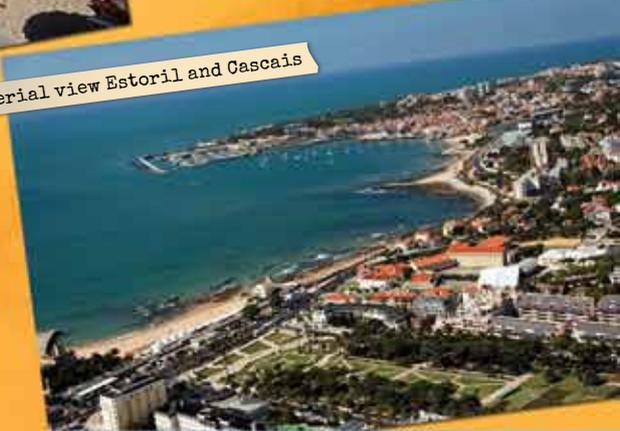
Tamariz beach, Estoril



Palácio Hotel, Estoril



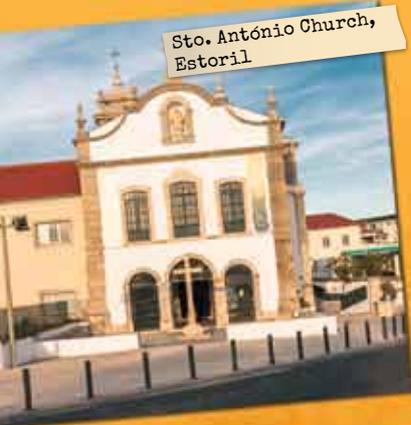
Aerial view Estoril and Cascais



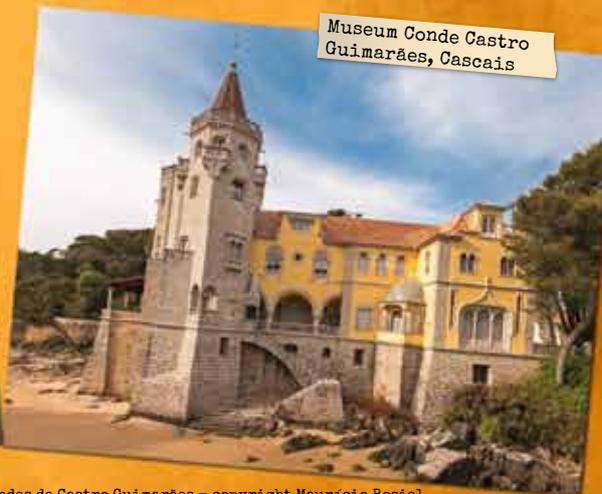
Guincho Beach, just near Muxacho, Cascais



Sto. António Church, Estoril



Museum Conde Castro Guimarães, Cascais



Casino Estoril, Estoril

