

# What's He BUILT In There?

1800년도 후반 이블 닥터의 세계는 어떤 장소일까? 영국, 런던. 당신의 계획은 무엇인가요? 뚝스데이 머신을 구축할 수 있는 저렴한 창고를 찾아 보십시오. 영국 런던 경찰국은 당신을 쫓고 있습니다. 당신은 뚝스데이 머신 이외에, 탈출 계획을 세워야 할 것입니다. 좋은 소식은 당신이 런던에서 믿을 만한 심복들을 찾을 수 있다는 것입니다. 당신의 이블 닥터는 가장 효과적인 뚝스데이 머신을 만들고, 인상적인 탈출 계획을 세워야 할 필요가 있다고 가르쳤습니다.

## Components:

1 게임 보드

7 "뚝스데이 머신" 보드

7 "탈출 계획" 보드

14 "워크샵" 카드

12 "암시장" 카드

48 "중급 발명" 카드

12 "직접 효과 발명" 카드

6 턴 요약 카드

175 작은 "자원" 카드

1 이블 닥터 말, 3 심복 말 그리고 5 각 6명의 플레이어 색의 마커 큐브 (파란색, 빨간색, 녹색, 노란색, 보라색 그리고 검은색)

2 흰색 실린더 (1 시작 플레이어 마커 그리고 1 라운드 마커)

49 머니 토큰

## Object of the Game:

플레이어는 닥터와 3명의 심복을 이용하여 워크샵에서 자원을 얻고, 금전을 획득하고, 암시장을 방문하고, 연구(GAW)을 제공하고, 노동(ML)을 제공하며, 닥터의 사회적 지위를 향상시키고, 보안을 향상시키고, 이국적인 애완동물을 얻어야 한다.

닥터는 또한 매 라운드마다 발명 할 수 있는 기회를 갖게 된다.

닥터는 뚝스데이 머신과 탈출 계획을 모두 완료해야 한다. 더 높은 단계의 뚝스데이 머신과 탈출 계획은 더 많은 승점을 얻는다.

영국 런던 경찰국은 닥터의 평판과 의혹을 경계하고 있으므로 시간이 한정되어 있다. 단지 15턴을 가지고 있다.

닥터가 게임이 끝나기 전에 뚝스데이 머신과 탈출 계획을 완료하지 못하면 승리할 수 없다.

추가 승점은 사회, 이국적인 애완 동물, 보안 그리고 최초 발명품으로 얻을 수 있다.

15 라운드가 끝날때 가장 많은 승점을 얻은 플레이어가 승자가 된다.



## Setup:

게임 보드를 테이블 중앙에 놓는다.

각 플레이어는 색을 선택하고 모든 해당 말과 큐브를 가져온다. 4개의 말을 앞에 놓고, 5개의 큐브를 보드 근처에 놓아서, 5개의 트랙을 따라 진행 상황을 표시할 준비를 한다. (연구, 노동, 사회, 보안 그리고 이국적인 애완 동물)

각 플레이어는 무작위로 비밀리에 7가지 덤스데이 머신 중 하나와 탈출 계획 중 하나를 선택한다. 나머지는 사용되지 않으므로 상자에 넣는다. 덤스데이 머신과 탈출 계획에는 홈이 있다. 이것들은 게임중 자원과 돈을 숨겨두는 개인 스크린을 제공한다.

작은 자원 카드를 12개의 더미로 분류하여 보드 옆에 놓는다. (이것은 스탁이다.) 플레이어는 어떤 자원도 가지지 않고 시작한다. 게임 도중 자원이 소진되면 자원을 사용하고 스탁으로 돌아갈 때까지 더 이상의 자원은 없다.

머니 토큰을 보드 옆에 놓는다. (은행)

14개의 워크샵 카드를 섞어서 보드 옆에 뒤집어 놓는다. 이 텍의 카드 하나를 모든 플레이어가 사용할 수 있도록 보드의 워크샵 공간에 앞 면으로 놓는다. (예 : 3인 게임의 매 라운드 마다 3개의 워크샵이 사용된다.)

12개의 암시장 카드를 섞어 보드 옆에 뒤집어 놓는다. 이 텍에서 4개의 암시장 공간을 모두 채운다. (플레이어의 수에 관계없이 매 턴마다 4개의 새로운 암시장 카드를 놓는다.)

8장의 최초 중급 발명 카드 (질은 파란색과 짙은 은색)와 각 5장의 중급 발명 카드 (연한 청색과 연한 은색)가 있다. 보드 상단에는 각 스택이 어디에 있어야 하는지를 나타내는 아이콘이 있는 탭이 있다. (앞면이 위로). 각 6장의 카드 스택 위에 짙은 파란색 또는 짙은 은색 카드를 놓는다.

12개의 직접효과 발명 (녹슨색 카드)가 있다. 보드 상단에는 4개의 녹슨색 탭이 있어 어디에 놓아야 하는지 알려준다. 직접효과 발명 카드를 섞어 녹슨색 탭마다 하나씩 4개를 놓는다. 나머지 8개의 카드는 뒤집어 보드 옆에 스택을 만든다.

턴 트랙의 첫 번째 공간에 흰색 라운드 마커를 놓는다. 마지막으로 악의적인 행동을 한 사람에게 시작 플레이어 마커를 준다. (없다면 무작위로 시작 플레이어를 선택한다.) 시작 플레이어로부터 시계 방향으로 진행된다. 두 번째, 세 번째 플레이어에게 각 1골드를 준다. 네 번째, 다섯 번째, 여섯 번째 플레이어에게 각 2골드를 준다.



Board and card setup for a three-player game. 3인 플레이어를 위한 보드와 카드 세팅

## Explanation of Symbols:



하나의 가공되지 않은 자원



하나의 가공된 자원



두개의 가공되지 않은, 같은 종류의 자원



두개의 가공되지 않은, 같은 종류 혹은 다른 종류의 자원



2 골드



2개의 노동 (ML)



2개의 연구 (GAW)



2 승점

## Turn Overview

### Part 1: 라운드 마커 이동

턴 트랙에서 라운드 마커를 한 칸 전진 시킨다.

### Part 2: 이블 닥터와 심복 배치

시작 플레이어부터 각 플레이어는 이블 닥터 또는 하나의 심복을 보드의 사용 가능한 공간에 배치한다. 이러한 액션 공간은 주황색 원 또는 파란색 원 또는 주황색+파란색 원이며 워크샵, 암시장, 연구 트랙, 노동 트랙, 사회 트랙, 보안 트랙, 이국적 애완동물 동물 트랙 등이 있다.

각 공간에 하나의 말만 배치할 수 있다.

어떤 카드는 하나 이상의 공간을 가지고 있다.

닥터는 주황색 원 액션 공간에만 배치할 수 있다. 심복은 파란색 원 액션 공간에만 배치할 수 있다.

주황색+파란색 절반씩 이루어진 원 액션 공간은 둘다 놓을 수 있다.

각 플레이어가 닥터 또는 심복을 배치하여 시계 방향으로 계속 진행한다. 플레이어는 각 차례의 4라운드 중 어느 때라도 자신의 닥터를 배치할 수 있다.

모든 닥터와 심복이 배치될 때까지 액션을 수행할 수 없다.

일부 카드는 심복 또는 닥터를 위해 하나 이상의 액션 공간을 제공한다. (예: 플레이어 X는 시작 플레이어이며 제철소 (Steel Mill)에 심복을 놓으려고 할 경우 1st 공간에 놓아야 한다. 그 곳에 심복을 배치할 다음 플레이어는 2nd 공간에 놓아야 한다.)

일부 액션 공간은 특정 수의 플레이어가 있는 게임에서만 사용할 수 있다.

주어진 턴에 연구(GAW) 점수를 얻을 수 있는 닥터의 수에 제한이 없다. 주어진 턴에 노동(ML) 점수를 얻을 수 있는 심복의 수에 제한이 없다.

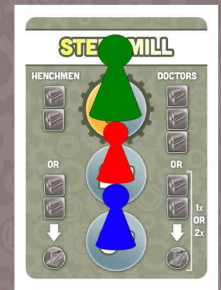
### Part 3: 액션 해결

모든 플레이어가 닥터와 심복을 배치하면, 파란색 원에 적힌 숫자 순서대로 액션을 해결한다. (6명 미만은 플레이어가 게임중이라면, 자원샵 섹션에서 숫자를 생각한다. See Setup.)

한 턴에서 이전에 얻은 자원은 나중에 사용할 수 있다. (예: 심복이 암시장의 7번 공간에서 5골드를 얻고, 같은 턴에 닥터가 사회 트랙의 매너 튜터에게 골드를 사용할 수 있다.)

닥터와 심복의 액션이 해결되면 말은 플레이어에게 되돌아간다.

각 공간에 하나의 말만 배치할 수 있다.



Only place one pawn per spot.



"4-6 플레이어"라고 쓰여있는 공간은 2 ~ 3인용 게임에서는 사용할 수 없다.



주어진 턴에서 연구(GAW) 점수를 받을 수 있는 닥터의 수는 제한되지 않는다.

## 워크 샵 (자원 샵) (Numbers 1-6)

Steel Mills는 steel, copper smithies는 copper, weavers는 cloth, wood shops은 wood, glass makers는 glass, tanneries는 leather와 other animal parts을 제공한다.

각 워크 샵에는 닥터와 심복을 배치하기 위한 세 가지 장소가 있다.

심복 또는 닥터가 첫 번째 자리를 보유하고 있다면, 그 샵에서 제공받을 서비스를 결정할 수 있다.

만약 심복이 첫 번째 공간에 있고, 자원을 받기로 결정했다면 두 개의 자원을 가져갈 수 있다. 닥터가 첫 번째 공간에 있다면 자원을 2개 대신 3개 가져갈 수 있다. 샵에 있는 다른 모든 플레이어 역시 자원을 가져갈 수 있다. 그들은 자원을 가공할 수 없다.

만약 심복이 첫 번째 공간에 있고 자원을 가공하기로 결정했다면, 동일한 종류의 자원 2개를 같은 종류의 가공된 자원 1개로 교환할 수 있다. 닥터가 샵에서 자원을 가공한다면, 한 번 또는 두 번 가공할 수 있다. (가공된 자원 2개를 얻기 위해선 4개의 자원을 교환할 수 있다.) 샵에 있는 다른 플레이어들도 자원을 받을 수 없고, 자원을 가공할 수 있다. 만약 샵의 첫 번째 공간의 닥터 또는 심복이 가공을 선택하려면, 그렇게 할 수 있는 자원이 있어야 한다. 단순히 다른 플레이어가 자원을 얻는걸 방해하기 위해 선택할 수는 없다.

샵에 하나 이상의 말을 놓았을 경우, 모두 액션을 해결한다.

## 암시장 (Numbers 7-12)

7번과 8번 공간은 표시된 골드를 획득한다. 은행에서 정확한 골드를 가져간다. 8번 공간은 2골드와 시작 플레이어 마커를 가져간다.

다음 카드는 9 ~ 12번 공간에 나타난다.

### 골드 획득 (+3 또는 +4) Gold Acquisition (either +3 or +4):

액션을 해결할 때, 정확한 골드를 은행에서 가져간다.

### 암시장 자원 획득 Black Market Resource Acquisition:

첫 번째 공간의 심복은 3골드를 지불하고 두 개의 자원을 획득할 수 있다. (두 개의 자원은 일치 할 필요가 없다.) 두 번째 공간의 심복은 4골드로 두 개의 자원을 획득할 수 있다.

### 암시장 정제소 Black Market Refinery:

1골드와 동일한 자원 2개를 동일한 종류의 가공된 자원 1개로 바꿀수 있다.

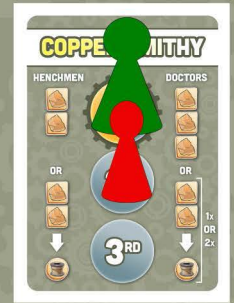
### 암시장 교환 Black Market Exchange:

교환 카드에는 두 가지 종류가 있다. 다른 종류의 자원 2개나 1골드 + 자원 1개를 다른 자원 1개로 교환할 수 있다.

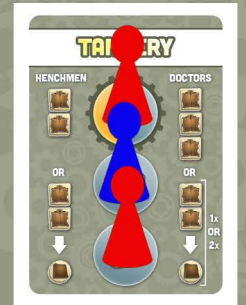
### 암시장 정산 Black Market Liquidation:

2개의 자원을 4골드로 교환하거나, 1개의 가공된 자원을 5골드로 교환한다.

암시장 또는 골드 획득 공간에서 제공하는 능력은 한 턴에 한 번만 사용할 수 있다.



녹색 닥터는 3개의 구리를 얻는걸 선택한다. 빨간색 심복은 2개의 구리를 얻는다.



빨간색 심복은 가공하기를 선택한다. 빨간색은 가죽을 두 번 가공한다. 파란색은 가죽을 한 번 가공한다.



여기 있는 심복은 2개의 자원을 1개의 다른 자원으로 교환할 수 있다.



여기 있는 심복은 1골드 + 자원 1개를 다른 자원으로 교환할 수 있다.

## 연구 (GAW) 트랙 (Number 13)

닥터를 연구 공간에 배치하면, 그들은 발명을 하는데 시간을 할애한다.

첫 번째 플레이어의 닥터는 매 턴 이른 아침에 일어나서 3점을 얻는다. 후속 닥터는 매 턴 2점을 얻는다. 연구 2점을 제공하는 공간에서 닥터의 수에는 제한이 없다.

이 귀중한 연구 시간은 마커 큐브 중 하나를 사용하여 트랙위에 놓아 표시한다.

## 노동 트랙 (ML) (Number 14)

심복을 노동 공간에 놓으면, 그들은 닥터의 방명품을 위한 고된 노동을 하느라 시간을 보낸다.

첫 번째 플레이어의 심복이 매 턴 이른 아침에 일어나서 2점을 얻는다. 5 ~ 6인 게임에서, 두 번째에 심복을 놓은 사람은 매 턴 2점을 얻는다. 세 번째 공간에 심복을 놓은 사람은 매 턴 1점을 얻는다. 이 공간에 놓을 수 있는 심복의 수는 제한이 없다.

이 노동은 마커 큐브 중 하나를 사용하여 트랙위에 놓아 표시한다.

## 사회 트랙 (Number 15)

만약 당신이 그것을 할 수 없다면, 이블 닥터가 되는 것이 무슨 소용이 있겠는가? 승점은 사회와 더 잘 어울리는 것을 위해 여기에서 수여된다.

트랙에서의 각 업적은 순서대로 완료 해야하며, Manners Tutor이 첫 번째다. 각 업적에는 금색 아이콘이 표시되어 있다. 1명의 닥터만 턴 마다 각 업적 공간에 배치할 수 있지만, 여러 차례에 걸쳐 달성 레벨을 공유하는 플레이어가 있을 수 있다. 4 ~ 6인 게임의 경우 트랙의 처음 세 업적은 차례마다 두 번째 닥터를 사용할 수 있다.

닥터가 이 트랙을 사용하도록 선택한 각 플레이어에게 승점 (방패 안 숫자)이 주어진다. 승점은 누적되지 않는다. (예: 플레이어가 적절한 게임을 치르고 게임을 마치면, 게임 끝에 23점의 승점을 얻는다.)

플레이어가 5 라운드 트랙에서 "Real Estate" 업적에 도달하지 못하면 게임의 나머지 부분동안 또는 Real Estate를 얻을 때까지 한 턴에 1골드의 임대료를 지불해야 한다. (닥터는 탈출 계획에서 도시를 뛰어 넘기 때문에 게임 라운드 15에서 임대료를 지불할 필요가 없다.)

## 보안 트랙 (Number 16)

둠스데이 머신을 위해 작업 할 수 있는 안전한 장소를 갖는 것이 계획의 기본 부분이다. 승점은 당신의 둠스데이 머신을 위해 안전하게 일할 수 있는 장소를 확보하기 위한 것이다.

트랙에서의 각 업적은 순서대로 수행되어야 한다. 각 업적에는 금색 아이콘이 표시되어 있다. 이 트랙의 각 지점에는 한 명의 닥터 또는 심복 (공간에 따라 다름)만 배치 할 수 있지만 여러 차례 다른 레벨에 도달하면 여러 레벨의 플레이어가 있을 수 있다. 이 트랙에 플레이어 한 명당 한 명의 닥터 또는 심복을 배치할 수 있다.

사회 트랙의 "부동산 Real Estate" 업적을 이전에 달성해야 "보안 울타리 Secure Fences" 공간으로 이동할 수 있다.

닥터가 이 트랙을 사용하도록 선택한 각 플레이어에게 승점 (방패 안 숫자)이 주어진다. 승점은 누적되지 않는다. (예: 경비견 Guard Dogs을 달성 한 플레이어는 게임의 끝에 10점의 승점을 얻는다.)

플레이어의 닥터가 게임이 끝날 때 "영국 런던 경찰국 매수 Bribe Scotland Yard" 지점에 도달하면 둠스데이 이 머신을 구축하기 위해 GAW +2와 ML +2 보너스를 받게 된다.



When resolving, the Red Doctor will move their marker cube up to 8 GAW, and green will move theirs up to 3 GAW. 빨간색 닥터는 마커 큐브를 8 GAW로 이동시키고, 녹색은 3 GAW로 이동시킨다.



파란색 닥터는 마커 큐브를 부동산 업적으로 승급시키기 위해 10골드를 지불해야 한다.



녹색 닥터는 야간 파수꾼 및 보안 관리자 Night Watchman & Security Manager 업적에 마커 큐브를 놓기 위해 2골드를 지불해야 한다. 녹색은 이 차례에 안전한 울타리 Secure Fences 공간에 심복을 배치할 수 없다.

## 이국적인 애완 동물 트랙 (Number 17)

모든 최고의 이블 닥터는 스타일을 가지고 있다. 기이함으로 승점을 얻는다.

트랙의 각 부분은 순서대로 완료되어야 한다. "타란툴라"가 첫 번째다. 각 업적에 비용과 금색 아이콘이 표시되어 있다. 매 턴 하나의 닥터만 이 공간에 놓을 수 있지만, 여러 플레이어가 서로 다른 차례에 도달하여 업적을 공유할 수 있다.

사회 트랙의 "부동산 Real Estate" 업적을 이전에 달성해야 "타조 ostrich" 공간으로 이동할 수 있다.

닥터가 이 트랙을 사용하도록 선택한 각 플레이어에게 승점 (방패 안 숫자)이 주어진다. 승점은 누적되지 않는다. (예: 플레이어가 "코모도 드래곤"에 달성 후 게임이 끝나면, 게임 종료 시점에 승점 11점을 얻는다.)

게임이 끝날때, 이 트랙에서 가장 멀리 나아간 플레이어에게 승점 5점의 보너스가 주어진다. 여러명일 경우 모두 얻는다.

### Part 4: 발명

시작 플레이어 (게임중 바뀔수 있음)에서 시작하여 각 플레이어는 원하는 경우 최대 하나의 발명품을 만들 수 있다.

8개의 방명품중 하나 이상을 닥터가 발명할 수 있으며, 그 중 7개는 뚝스데이 머신 및 탈출 계획의 필수 구성 요소인 중급 발명품이다. (청색 카드). 모든 닥터가 별명할 수 있는 여덟 번째 발명품은 "덕트 테이프"다. (은색 카드) 12개의 직접 효과 발명품이 있으며 그 중 4개는 언제든지 사용 가능하다. (녹슨색 카드). 다 떨어지면, 더 이상 없다. 오직 한 명의 닥터만이 각 직접효과 발명품을 만들 수 있다.

닥터는 턴마다 어떤 종류의 발명품 하나만 만들 수 있다.

각 발명은 한 턴에 한 번만 만들 수 있다. (예: 닥터 X가 시작 플레이어 토큰을 가지고 있고 연소 엔진 (combustion engine)을 발명 한 경우, 다른 닥터는 연소 엔진의 사본을 발명하기위해 후속 턴까지 기다려야 한다.)

각 중급 발명품 또는 "덕트 테이프"를 처음 만들면 닥터는 카드의 자원 (골드를 포함하는 경우도 있다.)과 연구 (GAW)를 지불해야 한다. 연구 트랙에서 마커 큐브를 뒤로 이동해야 한다. 진한 파란색 또는 어두운 은색의 발명 카드를 가지고 모두 볼 수 있도록 앞에 놓는다. 발명품은 뚝스데이 머신 또는 탈출 계획에 사용하는 것 외에도, 최초 발명품은 진한 파란색과 어두운 은색의 최초 발명 카드에 표시된대로 승점을 얻는다.

닥터 X가 이전 턴에 닥터 Y가 필요로하는 중급 발명 (또는 "덕트 테이프")을 만든 경우 닥터 Y는 그것을 만들 수 있다. 닥터 Y는 밝은 색의 카드에 있는 자원을 지불해야 한다. 추가로 닥터 Y는 닥터 X에게 비용을 지불해야 한다. (닥터 X는 진한 파란색 또는 진한 은색 발명 카드를 가지고 있으며, 자신의 발명품을 판매할 때 얼마나 많은 골드를 얻을 수 있는지 볼 수 있다. 닥터는 다른 닥터에게 팔지 않을 수도 있다.) 닥터 Y는 밝은 색의 발명 카드를 가지고 모든 사람이 볼 수 있도록 그 앞에 놓아야 한다.

뚝스데이 머신과 탈출 계획에 나타나는 중급 발명품을 가지고 있다면, 그것을 두 번 만들 수 있다. 플레이어는 발명품을 발명하기 위해 차례를 기다릴 필요가 없다. 두 번째로 만들려면 자원을 다시 지불해야 한다. (게임이 끝나면 인벤토리 카드에 필요한 자원을 배치한다.) 최초 발명가에 대한 연구 (GAW)와 비용은 두 번째에 지불할 필요는 없다. (이미 노하우를 알고 있기 때문에!). 두 번째로 동일한 발명품을 발명하기 위해 밝은색 발명 카드를 사용하지 않는다.

모든 닥터가 발명할 수 있는 여덟 번째 발명은 "덕트 테이프"다. "덕트 테이프"는 모든 수준의 탈출 계획을 만드는데 사용되며, 탈출 계획을 사용하기로 결정한 경우 탈출 계획에 필요한 ML에 대해 5ML로 계산된다. 그러나 그것을 사용하면 탈출 계획이 훨씬 인상적으로 보이기 때문에 승점 5점이 주어진다. "덕트 테이프"는 게임당 플레이어가 한 번만 사용할 수 있다.



녹색 닥터는 2골드를 지불하고 마커 큐브를 타조 업적으로 올릴 수 있다. 녹색 닥터는 사회 트랙의 "부동산" 업적을 이전에 달성해야 한다.



닥터는 이 최초의 중간 발명품을 발명하기 위해 나무 1개, 가죽 1개, 유리 1개, 2골드, 4 GAW를 지불해야 한다.



본 발명품은 이전에 발명되었다. 발명가는 이제 나무 1개, 가죽 1개, 유리 1개, 2골드를 공급처와 은행에 지불해야 한다. 또한 최초로 이걸 발명한 발명가에게 5골드를 지불해야 한다.



이것은 승점과 다른 닥터들에 대한 잠재적 판매를 위해 발명될 수 있다.

각 직접 효과 발명은 다른 플레이어의 심복을 방해하거나 자신의 닥터 또는 심복을 도울 수 있는 능력을 부여한다. 이 기술은 발명 된 후에 턴에 사용 가능하다.

전기 지팡이 Electra Walking Cane:

한 턴에 한 번 상대방의 한 심복을 워크 샵의 첫 번째 공간에서 두 번째, 세 번째 공간으로 이동 시킨다. (동일한 워크 샵에서 이동 시켜야 한다.) 그렇게 한다면 워크 샵의 첫 번째 장소에 자신의 닥터나 심복을 배치해야 한다. 다른 플레이어에겐 영향을 미치지 않는다.

축소 레이 Mini Shrink Ray:

한 턴에 한 번 자원을 수집하는 상대방 심복을 표적으로 삼는다. 자원을 2개 대신 1개를 얻게 만든다. 자원 수집 도중 사용한다. 당신의 닥터나 심복이 표적과 같은 샵에 있어야 한다.

방수 화약 Waterproof Gunpowder:

당신의 심복 중 한 명이 당신의 차례에 한 번 +5골드 획득 공간을 공유할 수 있다. 다른 플레이어의 심복이 그 공간을 차지하면, 심복 중 한 명을 사용하여 공간을 공유할 수 있다. 양쪽 모두 같은 턴에 각각 5골드를 획득한다. 당신의 심복 중 하나가 이미 그 공간을 차지하고 있다면, 거기에 두 번째 심복을 배치하고 10골드를 얻을 수 있다.

최면 Scruple Mesmerizer:

한 턴에 한 번, 당신의 심복이 암시장 공간을 공유할 수 있다. 골드 획득 공간은 포함되지 않는다. 자신의 심복과 공유할 수도 있다. 다른 플레이어의 심복이 암시장 공간을 차지하고 있다면, 심복들 중 한 명이 배치하여 공유할 수 있다. 두 사람은 같은 능력을 사용할 수 있다. 그 공간에 들어간 첫 번째 플레이어가 먼저 액션을 해결한다. 만약 당신의 심복 중 하나가 이미 그 공간을 차지하고 있다면, 거기에 두 번째 심복을 배치하고 그 공간의 능력을 두 번 사용할 수 있다.

상어 이빨 Teeth Sharkification:

당신의 심복 중 한 명이 암시장에 있다면 암시장에서 제공하는 능력 대신 2개의 자원을 2개의 다른 자원으로 교환할 수 있다.

강철 빔 Steel Beam Spawning:

탈출 계획을 위한 +3 노동을 얻는다.

잠자는 물약 폭탄 Sleeping Potion Bomb:

한 턴에 한 번, 상대방의 심복을 +2ML을 얻는 공간에서 +1ML을 얻는 다른 공간으로 이동 시킨다. 이렇게 하면 +2ML 공간을 차지해야 한다.

산성 펜 Acid Squirting Pen:

골드를 지불하지 않고 사회 트랙을 이용할 수 있다. ("부동산" 공간은 제외). 이 발명품을 사용하기 위해 사용할 수 있는 공간에 말을 배치해야 한다.

구리 파이프 Copper Pipe Spawning:

보안 트랙에 심복을 배치하지 않고 한 칸 전진 시킨다. 비용은 지불해야 한다. 보안 트랙의 "보안 울타리"로 이동하려면 사회 트랙에서 여전히 "부동산"에 도달 했어야 한다. 전진하고자 하는 다음 자리가 비어 있고 턴에 보안 트랙에 말을 놓지 않은 경우에만 사용할 수 있다.

파이프 Pied Piper Pipes:

비용을 지불하지 않고 이국적 애완 동물 트랙을 이용할 수 있다. 이 발명품을 사용하려면 이 트랙에 닥터를 배치해야 한다.

투명 망토 Concealing Cloak:

닥터와 심복은 모든 직접 효과 발명품에 영향을 받지 않는다. 방수 화약과 최면 같은 공간 공유 발명품은 여전히 사용된다.

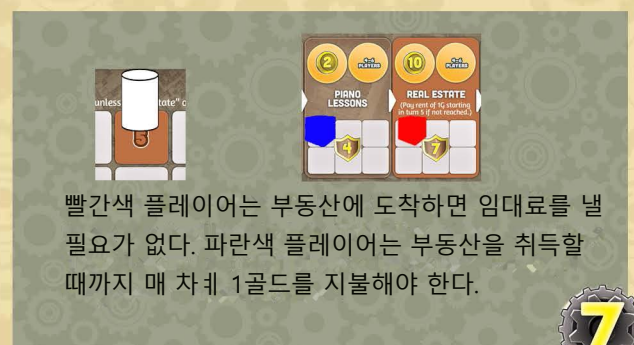
변신 물약 Temporary Transmogrifier:

닥터를 심복으로 변신 시킬 수 있다. 보드의 어떤 공간에도 배치가 가능해 진다. 변신을 한다면, 닥터는 심복으로서 자원을 획득한다. 변신한 닥터는 워크 샵과 암시장에서 심복 역을 맡는다. 만약 변신한 닥터가 노동 트랙에 사용된다면, 잠자는 물약 폭탄은 그를 공격하지 않는다.

## Part 5: 임대료 지불

라운드 5부터 각 플레이어는 게임이 끝날 때까지 매 턴마다 1골드의 임대료를 지불해야 한다. 사회 트랙에서 "부동산"을 획득 한 플레이어는 임대료를 면제 받는다. 닥터는 게임이 끝날때 탈출 계획을 사용할 계획이므로 15라운드에서 임대료를 지불할 필요가 없다.

닥터가 사회 트랙에서 "부동산"에 5라운드에 도달하지 못한 플레이어와 임대료를 지불할 수 없는 플레이어는 다음 라운드 동안 두 명의 심복만 사용한다. 후속 라운드는 영향을 받지 않는다.



**Part 6: 워크 샵 카드, 암시장 카드 그리고 직접 효과 발명 카드 교체**

1 ~ 6번 워크샵 카드를 꺼내서 버리는 더미에 버린다. 워크 샵 덱에서 새 카드로 교체한다. 카드가 충분하지 않으면 나머지 카드를 버리는 더미의 카드와 섞어서 워크 샵 공간에 놓는다.

9 ~ 12번 까지의 암시장 카드를 제거하고 버리는 더미에 놓는다. 암시장 카드 덱에서 새 카드로 교체한다. 버리는 더미는 3턴 마다 섞어서 새로운 덱을 만든다.

이것은 또한 당신이 있는 라운드에 대한 체크를 제공한다. 암시장 덱을 3턴 마다 새로 만든다..

만약 직접 효과 발명 카드가 이번 라운드에서 발명 되었다면, 다음 라운드에 4개가 되도록 교체한다.

**게임 승리 :**

덤스데이 머신과 탈출 계획을 위한 3단계의 완료 단계가 있다. 중간 단계의 발명, 자원, GAW 그리고 ML은 상위 단계로 올라갈 필요가 있다. 각 줄의 자원 등은 누적되지 않는다.

<b>STAGE 1</b>		
<b>STAGE 2</b>		

15턴 후에 덤스데이 머신과 탈출 계획 둘 중 적어도 하나를 만들기에 충분한 중간 발명품, 자원, GAW 그리고 ML이 없으면 패배한다. 플레이어가 모두 완료하지 못했으면 승자가 없다.

사악한 계획을 드러내고 덤스데이 머신, 탈출 계획, 최초의 발명품, 사회 트랙, 이국적인 애완동물 트랙 및 보안 트랙에 대해 얻은 승점을 합산한다. 탈출 계획에 "덕트 테이프" 사용에 대한 마이너스 승점을 합산한다.

남아있는 자원이나 골드는 승점을 주지 않는다.

승점이 가장 많은 플레이어가 승자가 된다. 동점일 경우 가장 많은 최초 발명품 (직접 효과 발명품 포함)을 가진 플레이어가 승자가 된다. 아직 동점이 있다면, 모두 승자가 된다.



예: 3인 게임에서 라운드 4가 끝나면 남은 2장이 있는 12개의 워크 샵 카드를 사용하게 된다. 남은 워크 샵 카드 2장을 다음 라운드를 위해 보드에 놓고, 워크 샵 카드의 나머지 모두를 섞는다. 맨 위에 있는 카드를 라운드 5에서 세 번째로 보드의 워크 샵 공간에 놓는다.

예: 1단계에서 2단계 데스 레일로 이동하려면 1단계 요건에 추가하여 회로 변압기, 나무 1개, 가죽 1개, GAW 1개, ML 1개를 얻어야 한다.

예: 당신의 덤스데이 머신이 4개의 GAW를 필요하고, 탈출 계획이 4개의 GAW를 필요한 경우, 15라운드가 끝날 때 총 8개의 GAW가 필요하다.

This game is dedicated to Walter Scott Garrity. I would take over the world just so I could give it to you.

Many people have helped in many ways to make this happen. Thanks to my wife for her support, and to Mike Mac for his web help even though he's not a gamer.

A big thanks to all of my play testers – you are invaluable. My apologies for those who were unintentionally left off the list. In no particular order: Leela G., Matt C., Ian C., Chloe, Rob A., James V., Scott T., Sharra P., Darrell S., Jess, Dave M., Tom H., Ben S., Dave B., Carl E., Jennifer V., Kevin O., Trevor G., Gary P., Yuns, Cindy C., Mark G., Casey D., Daniel, Chris N., Ken N., Eric, Kim W., Alex D., Chris P., Jim B., Bodi M., Steve K., Don M., Warren M., Eric M., Greg Y., Sara S., Moby, Ed V., Kevin W., and especially Mr. Niknuk and Jeff S.

Although the game play is unrelated, this game continues the theme started in "Good Help." At some point, I will complete the "Evil Doctors Trilogy." Stay tuned. -SSG.

What's He Building in There? board game copyright 2012 by Baksha Games.  
Game design: Sean Scott Garrity  
Questions? Comments? Contact us at [www.bakshagames.com](http://www.bakshagames.com).

