

Tom Lehmann

레즈 아르카나

Res Arcana

한국어 규칙서



게임 구성물

유물 카드 40장



마법사 카드 10장



기념물 카드 10장



정수 토큰 150개 (종류당 30개씩)



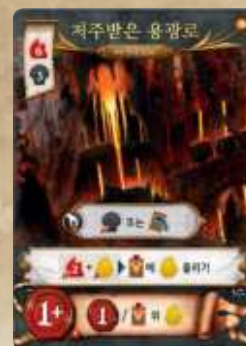
금



마력의 장소 5개
(양면)



선 플레이어 토큰



마법 아이템 8개



정수 5개 표시 칩 12개

참조 카드 4장



게임 개요

마법사들이 고대의 기념비적 건축물과 마력의 장소를 두고 경쟁하는 2-4인용 게임.

여러분은 마법사가 되어, 정수 5개(종류별 1개씩), 유물 8장(손패 3장), 마법 아이템 1개를 가지고 게임을 시작합니다.

매 라운드는 세 단계에 걸쳐 진행됩니다. 수집 단계에서는 각자 정수를 모으고, 액션 단계에서 모두가 패스할 때까지 차례마다 1액션을 수행한 후, 마지막 단계에 승점을 확인합니다.

정수와 마법 아이템을 사용해 유물을 만들고, 유물의 마력을 사용하고, 용을 소환해 보세요. 승점 확인 단계에 10점 이상을 달성한 플레이어가 있다면, 그중 승점이 가장 많은 사람이 게임에서 승리합니다!



구성품

마법사와 마법 아이템은 1라운드 시작 전에 선택합니다. 매 라운드 액션 단계에 자신의 차례를 패스하면, 가지고 있던 마법 아이템을 반환하고 다른 마법 아이템을 가져와야 합니다.

각 플레이어에게는 8장의 유물 카드로 구성된 개인 카드 더미가 있으며, 그중 3장은 시작 손패가 됩니다. 유물은 배치 비용을 지불함으로써 자기 앞에 배치할 수 있습니다. 어떤 유물은 용족이거나 생물이기도 합니다. 몇몇 유물은 승점을 줍니다.

플레이 공간 가운데에 놓는 기념물과 마력의 장소는 소유 비용을 정수로 지불하고 가져올 수 있으며, 한번 누군가의 소유가 된 기념물이나 마력의 장소는 다른 플레이어가 가져갈 수 없습니다. 플레이어는 주로 이들로부터 승점을 얻습니다.

수집 능력이 있는 구성품은 매 라운드가 시작될 때마다, 정수를 줍니다.

대부분의 구성품에는 하나 이상의 마력이 있고, 마력에는 비용과 효과가 있습니다. 어떤 마력은 사용하려면 그 구성품을 돌려야 합니다. 이미 돌린 구성품의 마력은 반응 마력 이외에는 사용할 수 없습니다.



매 라운드의 끝에는 승점을 확인합니다. 만약 아무도 승리 조건을 달성하지 못했다면, 구성품을 바로 세우고 새 라운드를 진행합니다.

구성품과 액션의 효율적인 활용으로 최고의 마법사가 되십시오!

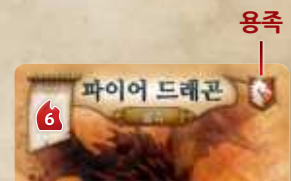
마법사



마법 아이템



유물



마력의 장소



기념물



게임 준비

1. 플레이 공간 가운데에 8개의 마법 아이템, 정수 토큰함, 정수 5개 표시 칩을 놓아 공급처를 만듭니다.
2. 공급처 옆에, 마력의 장소 5개를 진열하여 둡니다.
첫 게임: 모두 가 그려진 면을 사용합니다.
이후 게임: 어느 면을 사용할지 개별적으로 선택합니다.
3. 기념물 카드를 섞은 후 그중 2장을 앞면이 보이게 공개하고, 나머지 카드로 더미를 만듭니다.
4. 각자 시작 자원으로 (금을 포함한) 5가지 정수를 종류별로 1개씩 받아 자기 앞에 두고, 이를 개인 정수 저장소라 부릅니다.
5. 선 플레이어를 정하고, 그 플레이어에게 선 플레이어 토큰을 줍니다.
6. 마법사 카드와 유물 카드를 따로 섞고, 각자 마법사 카드 2장과 유물 카드 8장을 나누어 받습니다. 남은 카드는 박스로 되돌립니다.

팁: 용족과 생물을 가지고 있다면 자신에게 맞는 마력의 장소를 찾아 보십시오. 금을 만들 방법이 있다면 기념물을 많이 지어 보십시오.

플레이어는 자신의 카드를 살펴본 후 유물 카드를 섞고, 다른 플레이어에게 한 번 컷(더미를 두 개로 나누고 순서를 바꾸어 합침)을 받아 개인 카드 더미를 완성합니다. 그리고 완성된 더미에서 3장을 뽑아 손에 듭니다.

그런 다음, 2장의 마법사 카드 중 1장을 선택하여 공개합니다. 선택하지 않은 마법사 카드는 게임 박스에 넣습니다.

첫 게임: 오른쪽 아래에 /// 번이 표시된 유물 카드를 같은 숫자끼리 나누어 3장씩 각자의 손패로 가져갑니다. 손패의 유물 카드와 같은 번호가 적힌 마법사 카드를 사용합니다. 나머지 유물 카드는 섞은 뒤에 보지 않고 5장씩 나누어 받아 개인 카드 더미를 완성합니다.

7. 선 플레이어의 오른쪽 사람부터 시계 반대 방향으로, 각자 마법 아이템을 1개씩 고릅니다. 그러고 나서, 선 플레이어부터 게임을 시작합니다.



게임 플레이

게임은 보통 4-6라운드가량 진행합니다. 매 라운드마다 아래 단계를 순서대로 수행합니다.

1 정수 수집하기:

- ◆ 모든 수집 능력  을 실행, 그리고
- ◆ 구성품에서 정수 가져오기(선택).

2 선 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 1액션 하기:

- ◆ 유물 배치,
- ◆ 기념물 또는 마력의 장소 소유,
- ◆ 유물 카드 1장을 버려서 금 1개 또는 원하는 정수 (금은 제외) 2개 받기,
- ◆ 바로 세워져 있는 구성품의 마력 사용,
- ◆ 패스: 마법 아이템을 바꾸고 카드 1장 뽑기.

모든 플레이어가 패스할 때까지 계속 차례를 가집니다.

패스 방법:

- 첫 번째로 패스한 플레이어라면, 선 플레이어 토큰을 가져오고,
- 마법 아이템을 가운데에 진열된 다른 아이템과 서로 바꾸기.
- 카드 1장 뽑기.

3 승점 확인하기 (10승점 이상).

승자가 없다면:

- ◆ 돌린 구성품 모두 바로 세우기, 그리고
- ◆ 다음 라운드 시작.

1.수집

각 플레이어는 수집 능력을 모두 사용하고, 자신의 구성품에서 정수를 가져오거나, 그대로 둡니다(원하는 순서대로 실행).

구성품은 유물, 마법사, 마법 아이템, 기념물, 또는 마력의 장소를 일컫습니다.

각 구성품의 수집 능력  에 따라, 표시된 정수를 공급처에서 가져와 개인 정수 저장소에 더합니다:

- 만약 정수에 숫자가 있다면, 그 수만큼의 정수를 받습니다. 숫자가 없다면 1개를 받습니다.
- 정수 사이에 《+》가 있다면, 표시된 정수 모두를 받습니다.
- 정수 사이에 《/》가 있다면, 표시된 정수 중 1개를 선택하여 받습니다.
-  에 숫자가 있다면, 그 수만큼의 정수를 원하는 조합으로 받습니다. 단, ( ): 금 또는 죽음 금지와 같은 제한 조건이 붙어 있다면 그 정수는 선택할 수 없습니다.

또한 수집 단계동안 자신의 구성품 위에 정수가 있다면 가져올 수 있습니다.

이때, 일부 구성품에서만 정수를 가져오고, 나머지 구성품에서는 가져오지 않을 수도 있지만, 한 구성품에서 정수를 가져오기로 했다면 반드시 그 위에 있는 정수 모두를 가져와야 합니다.

세부 규칙

정수의 개수는 제한이 없습니다. 필요하다면 게임 중 언제든지 정수 토큰 1개를 정수 5개 표시 칩 위에 놓고 정수 5개로 간주할 수 있습니다.



어떤 구성품(예: 저주받은 용광로)은 수집 단계에 지불해야 하는 정수와, 정수를 지불하지 못하는 경우 받는 효과가 표시되어 있습니다. 이는 다른 구성품의 수집 능력을 실행한 뒤에 해결할 수 있습니다.

저장고와 태엽인간은 정수를 가져오지 않고 그대로 두면 정수를 생성합니다. 룰북 10페이지에 자세한 내용과 예시가 나와 있습니다.

마력의 장소에서도 정수를 가져올 수 있습니다(그러나 그렇게 함으로써 승점을 잃게 됩니다).

일반적으로 모든 플레이어가 동시에 정수를 수집하지만, 이 단계가 중요하다고 여겨지는 라운드가 있다면 누군가 요청하여 선 플레이어부터 시계 방향 순서대로 이 단계를 진행할 수 있습니다.

2. 액션

선 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며, 모든 플레이어가 패스할 때까지 차례마다 1액션을 합니다. 패스한 플레이어는 이 단계의 남은 부분 동안 액션을 할 수 없습니다.

액션 종류:

- **유물 배치.** 손에 든 카드 중 1장의 배치 비용을 지불하고 자신의 앞에 내려놓습니다.
- **기념물 또는 마력의 장소 소유.** 가운데 진열된 것들 중 1개의 소유 비용을 지불하고 자신의 앞으로 가져옵니다. 기념물은 소유 비용이 금 4개로 모두 같기 때문에, 공개된 카드 2장 중 1장을 고르거나, 기념물 카드 더미의 맨 윗장을 확인하지 않고 가져올 수 있습니다. 공개된 카드에서 가져온 경우, (가능하다면) 카드 더미에서 새 카드를 뽑아 빈 자리를 채웁니다.

한번 누군가의 소유가 된 기념물이나 마력의 장소는 다른 플레이어가 가져가지 못합니다. 기념물과 마력의 장소의 개수는 한정되어 있습니다.

- **유물 버리기.** 손에 든 카드 중 1장을 버리고 금 1개 또는 나머지 종류의 정수 2개를 원하는 조합으로 받습니다.

버린 유물은 카드 앞면을 위로 하여 자신의 유물 카드 더미 맨 아래에 가로 방향으로 끼워 넣습니다(배치한 유물과 구별하기 위해서). 버린 유물은 언제든지 다른 플레이어가 확인할 수 있습니다.



팁: 반드시 모든 유물을 배치하려고 하지 마십시오. 몇 개를 버리면 나머지를 배치할 수 있는 정수를 마련할 수 있습니다.

- **마력 사용.** 바로 세워져 있는 구성품 중 1개의 마력을 사용합니다(7페이지 참고). 돌린 구성품의 마력은 사용할 수 없습니다(예외: 반응 마력, 7페이지 참고).
- **패스.** 현재 라운드의 액션을 끝냅니다(8페이지 참고).

비용

구성품의 배치 또는 소유 비용은 구성품 왼쪽 위에 표시되어 있습니다. 비용으로 지불하는 정수는 공급처에 넣니다.



정수에 숫자가 있다면, 해당하는 수만큼의 정수를 공급처에 넣니다. 숫자가 없다면 1개를 넣니다.

비용이 라면, 원하는 정수를 넣니다. 와 같이 숫자가 있다면, 같은 수만큼의 정수를 원하는 조합으로 넣니다.

몇몇 유물은 용족()이거나, 생물()이거나, 또는 두 가지 모두에 해당합니다(큰 바다뱀). 모든 유물의 배치 비용을 줄여 주는 구성품이 있는 반면, 어떤 구성품은 오직 용족의 배치 비용만 줄여 줍니다.

배치 또는 소유하게 된 구성품은 바로 세워 놓습니다.

세부 규칙

마법석 조각과 프리즘은 배치 비용이 《0》이므로, 정수를 지불하지 않고 배치할 수 있습니다(액션은 필요).

팁: 두 유물을 배치하지 않고 버리면 정수를 받을 수 있으므로, 실질적으로는 배치 비용을 지불한 셈입니다.

배치 비용을 감소시키는 할인 능력(마법공학자, 용 굴레, 용의 등지)은 서로 중첩하여 사용하거나, 또는 유물을 배치하는 마력(납골당, 용의 알, 마법사의 경연장)과 함께 사용할 수 있습니다. 비용이 0 미만이 되더라도 최종 비용은 0이 됩니다.

마력

대부분의 구성품에는 1개 또는 2개의 마력이 있습니다. 마력은 화살표를 기준으로 발동 비용과 효과가 구분되어 있습니다.



이 구성품 돌리기 + 생명 1개 지불 > 활기 1개 + 죽음 1개 받기

마력을 사용하려면, 비용을 지불하고(정수를 공급처에 내고), 효과를 적용합니다(정수를 공급처에서 받습니다).

《+》와 함께 여러 요소가 비용으로 나열되어 있다면, 마력을 사용하기 위해서 나열된 모두를 지불해야 합니다.

어떤 마력은 사용할 때 비용 또는 비용의 일부로 구성품을 가스로 돌려야 합니다. 능력과 달리, 마력은(몇 개의 반응 마력을 제외하고) 구성품을 바로 세우기 전에는 더 이상 사용할 수 없습니다.



돌리기

구성품을 돌리지 않고 사용하는 마력은 한 라운드 동안 여러 번 사용할 수 있지만, 각각의 사용에 1액션이 필요합니다.

많은 마력은 효과로 획득하는 정수를 정수 저장소가 아닌 구성품 위에 놓게 합니다. 플레이어는 이후 라운드에 이 정수를 수집할 수 있습니다. 마력의 장소 위에 있는 정수는 승점으로 계산할 수 있습니다.



이 구성품

플레이 예시

영호는 죽은 자의 도시를 소유하고, 정수 저장소에 죽음 12개가 있습니다.

영호는 첫 번째 마력을 사용하여 죽음 5개를 지불하고 공급처에서 죽음 1개를 받아 그 위에 올려 놓습니다.

그는 다음 차례에 같은 액션을 반복합니다.

마지막으로, 그는 두 번째 마력을 사용하기 위해 타일을 가로로 돌리고, 공급처에서 죽음 1개를 받아 그 위에 올려 놓습니다.

이제 영호의 저장소에는 죽음 2개가 남아 있으며, 죽은 자의 도시는 죽음 1개당 1승점, 총 3점의 승점 가치를 가지고 있습니다.



무시

반응 마력을 사용하는 것은 액션이 아닙니다. 반응 마력은 차례와 상관없이, 특정 조건이 발생할 때 사용할 수 있습니다. 다른 마력과는 다르게, 마력의 비용이 구성품을 돌리는(그러한 경우는 비용을 지불할 수 없는 상태이기 때문에 사용할 수 없음) 것이 아니라면, 반응 마력은 구성품이 돌려져 있어도 사용할 수 있습니다.

생명 손실

어떤 효과는 라운드를 패스하지 않은 경쟁자들에게 생명 손실 2를 입힙니다 모든 경쟁자는 표시된 수만큼 각자의 정수 저장소에서 생명을 버립니다. 보유한 생명이 모자라는 경쟁자는, 버리지 못하는 생명 1개당 원하는 다른 정수 2개를(최대한 버릴 수 있는 만큼) 버려야 합니다.



모든 경쟁자



손패 카드 1장 버리면

무시

플레이어는 반응 마력으로 생명 손실 효과를 무시할 수 있습니다. 생명 손실을 입히는 많은 마력(예: 용족)은 경쟁자에게 특정 정수를 지불하면 효과를 무시할 수 있는 반응 마법을 동시에 제시합니다.

세부 규칙

중중 마력의 효과로 여러 개를 받을 수 있습니다. 이때 표시된 수만큼의 정수를 원하는 조합으로 선택해서 받되, () : 금과 생명 금지와 같은 제한 조건을 지켜 받습니다.

어떤 마력은 사용할 때 자신의 유물을 버리거나 파괴해야 합니다. 유물을 버릴 때는 손에 든 카드를 선택하지만, 파괴할 때는 배치되어 있는 유물을 선택합니다. 버리거나 파괴하는 카드는 버린 카드 더미에 놓습니다(유물 카드 더미 맨 아래에 가로로 돌려 놓음). 파괴하는 카드 위에 정수가 있다면, 공급처에 반환합니다. 돌린 유물도 파괴할 수 있습니다(다른 구성품의 마력으로).



카드 1장 버리기



만금



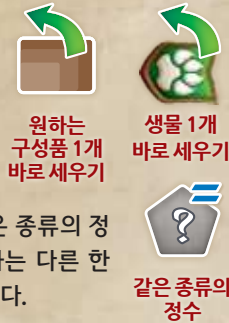
받기

패스하기

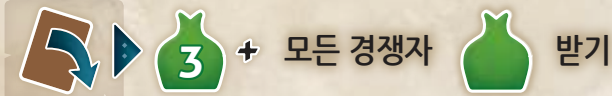
몇몇 마력의 효과로 카드 1장을 뽑을 수 있습니다. 카드 더미가 다 떨어졌을 때 카드를 뽑아야 한다면, 버린 카드들을 섞어 새 카드 더미를 만듭니다.

일부 마력의 효과(점술, 매, 신탁소)로 카드 더미에서 3장을 뽑을 수 있습니다. 만약 카드 더미에 있는 카드가 3장 미만이라면(유물의 경우, 버린 카드를 다시 섞었음에도 불구하고), 뽑을 수 있는 만큼만 뽑아서 재배치/교환 합니다.

어떤 마력(예: 불의 성배, 재생, 마녀)은 돌린 구성품을 바로 세워서, 마력을 다시 사용할 수 있도록 합니다. 드루이드는 오직 생물 카드만 바로 세울 수 있습니다.



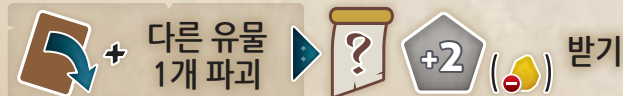
어떤 마력(예: 가열로, 현자의 돌, 프리즘)은 같은 종류의 정수 여러 개를 비용으로 내면, 같은 수만큼의 원하는 다른 한 종류(마력에 따라 금도 가능)의 정수로 바꿔 줍니다.



일부 마력의 효과는 경쟁자들이 정수를 받게 합니다. 이 효과로 패스한 경쟁자들도 정수를 받습니다.



어떤 마력(예: 최면 유역, 나무 거인)을 사용하면 자신이 선택한 경쟁자 1명이 가진 특정 종류의 정수와 같은 수만큼의 정수를 받을 수 있습니다. 이 때, 패스한 경쟁자도 선택할 수 있습니다. 정수를 셀 때는 경쟁자의 정수 저장소에 있는 것만 셉니다. 경쟁자의 정수는 버려지지 않습니다.



어떤 마력(예: 타락한 제단, 불타는 채찍, 제물 단검, 제물 구멍)은 유물 배치 비용에 따라 많고 적은 정수를 제공합니다. 비용에 표시된 정수를 모두 합하여 센 다음, 수식을 적용하고, 결과로 나온 수만큼의 정수를 공급처에서 원하는 조합으로 (제한 조건이 있다면 거기에 맞춰) 받습니다. 받는 정수의 종류는 유물을 배치하는 데 드는 정수의 종류와 상관없이 선택할 수 있습니다.

플레이어가 어떤 액션도 할 수 없거나, 더 이상 하기를 원하지 않는다면 패스해야 합니다.



현재 라운드에서 가장 먼저 패스했다면, 선 플레이어 토큰 — 승점 확인 때 1승점의 가치 — 을 가져와서 '패스' 면으로 뒤집어 놓습니다.



플레이 공간 가운데에 있는 마법 아이템 하나와 자신의 마법 아이템을 서로 바꿉니다. 새로 가져온 마법 아이템을 '패스' 면으로 뒤집어 놓습니다.

그런 다음, (가능하다면) 카드 1장을 뽑습니다. 카드 더미에 카드가 없다면, 버린 카드 더미를 섞어 새로운 더미를 만듭니다.

한번 패스한 플레이어는 그 라운드에 더 이상 액션을 할 수 없으며, 모든 생명 손실 효과를 무시하지만, 경쟁자의 마력 사용으로 인한 정수 획득은 여전히 가능합니다.

3. 승점 확인

모든 플레이어가 패스한 다음, 보유한 유물, 기념물, 마력의 장소, 선 플레이어 토큰에 표시된 승점의 총합이 10 이상인 플레이어가 있는지 확인합니다.

적어도 한 명의 플레이어가 10 이상의 승점을 얻었다면 게임이 종료되며, 가장 높은 승점을 얻은 플레이어가 승리합니다!

10 이상의 가장 높은 승점을 얻은 플레이어가 여러 명이라면, 금 1개를 2개의 정수로 나누고 개인 저장소에 있는 정수를 모두 세어, 정수가 더 많은 사람이 승리합니다. 여전히 동률이라면, 동률인 플레이어들이 함께 승리합니다.

아무도 10 이상의 승점을 얻지 못했다면, 돌린 구성품을 모두 바로 세우고, 선 플레이어 토큰과 마법 아이템 타일을 앞면으로 뒤집은 다음, 다음 라운드를 시작합니다.

세부 규칙

승점을 계산할 때는 마력의 장소로부터 얻은 승점과 돌린 구성품의 승점도 모두 더합니다.

마력의 장소 중 저주받은 용광로, 신성한 숲, 제물 구멍은 구성품 위의 정수 개수에 따른 점수 외에도, 1 또는 2점의 기본 승점을 제공합니다.

승점을 계산할 때 선 플레이어 토큰을 가진 플레이어는 1승점을 얻습니다.

산호 성이나 마법사의 경연장을 소유한 플레이어는 액션 단계의 중간에 마력을 사용하여 즉시 승점을 확인할 수 있습니다(승리하기 위해서는, 다른 플레이어가 더 많은 점수를 획득하기 전에 10 이상의 가장 높은 승점을 가진 상태에서 승점을 확인해야 합니다).

승점을 확인할 때, 황금 조각상의 반응 마력(금 3개를 버리고 일시적으로 3점을 얻기)는 소유한 플레이어의 패스 여부와 상관없이 사용할 수 있습니다.

드래프트 변형 규칙

유물 카드에 충분히 익숙해지고 나면, 아래의 변형 규칙을 사용해 보는 것을 추천합니다.

2-4인용 규칙

이 변형 규칙은 게임 준비 6번 과정을 대체합니다.

마법사 카드 2장을 나눠 받고 나서, 유물 카드를 4장씩 받습니다. 플레이어는 그중 1장을 고른 뒤 나머지 카드를 자신의 왼쪽 사람에게 넘겨 줍니다(시계 방향). 더 이상 넘겨 줄 카드가 없을 때까지 이 과정을 반복합니다.

그런 다음, 유물 카드를 4장씩 더 받습니다. 같은 방법으로, 플레이어는 그중 1장을 고른 뒤 나머지 카드를 자신의 오른쪽 사람에게 넘겨 줍니다(시계 반대 방향). 더 이상 넘겨 줄 카드가 없을 때까지 계속 합니다.

이렇게 하면 모든 플레이어가 8장의 유물 카드를 갖게 됩니다. 카드를 살펴본 후 잘 섞고, 다른 플레이어에게 한 번 컷을 받아 개인 카드 더미를 만듭니다. 완성된 더미에서 3장을 뽑아 손에 듭니다.

마지막으로, 마법사와 마법 아이템을 평소대로 선택합니다. 게임을 시작합니다.

2인용 대결 규칙

이 규칙은 3판 2선승제 게임의 중간에 공개 드래프트 과정을 추가합니다.

기본적인 게임 준비 규칙대로 첫 번째 게임을 플레이 합니다.

첫 번째 게임 후, 플레이어들은 자신의 마법사는 그대로 두고 사용했던 16장의 유물 카드를 가운데 펼쳐 놓습니다. 게임 준비 1-4번을 진행합니다. 첫 번째 게임에서 진 사람이 선 플레이어가 누가 될 것인지 결정합니다. 선 플레이어는 공개된 유물 카드 중 1장을 먼저 고릅니다. 나머지 플레이어부터 번갈아 가며 유물 카드를 2장씩 고르고, 마지막으로 남은 1장을 선 플레이어가 받습니다.

카드 더미를 섞고 상대 플레이어에게 컷을 받습니다. 각각 3장을 뽑아 손에 들고 마법 아이템을 고릅니다. 두 번째 게임을 시작합니다.

두 번째 게임 후, 1 대 1이 됐다면 세 번째 게임을 플레이합니다. 게임 준비 1-4번을 진행한 후, 마법사와 유물 카드를 두 번째 게임 그대로 사용합니다.

두 번째 게임에서 진 사람이 세 번째 게임의 선 플레이어가 누가 될 것인지 결정합니다. 카드 더미를 섞고 컷을 받은 후, 3장을 뽑아 손에 듭니다. 마법 아이템을 고르고 게임을 시작합니다.

재밌게 플레이 하세요!



구성품 부연 설명

마법사

마법공학자: 할인 능력은 마력의 장소나 기념물이 아닌 오직 유물에만 사용할 수 있습니다.

변환술사: 마력의 사용으로 받는 (금을 제외한) 정수와 공급처에 낸 정수의 종류가 같아도 됩니다. 자신의 저장소에 있는 정수가 2개 미만이라면, 이 마력을 사용할 수 없습니다.

유물

가열로: 이 유물에는 두 가지 마력이 있습니다. 첫 번째는 가열로 위에 활기를 모으기 위해 사용합니다.(원한다면 수집 단계에 가져올 수 있음). 두 번째는 가열로 위의 활기 6개를 내면 한 가지 종류의 정수 여러 개를 같은 수의 금으로 바꿔 줍니다.

경비견: 대부분의 마력과는 달리, 경비견이 돌려져 있을 때 첫 번째 마력(자신을 바로 세우기)을 사용합니다.

납골당: 두 번째 마력으로 배치하는 유물은 반드시 자신의 버린 카드 더미에서 가져와야 합니다. 만약 유물의 배치 비용이 금과 다른 정수 1개라면, 금을 표시된 그대로 지불합니다.

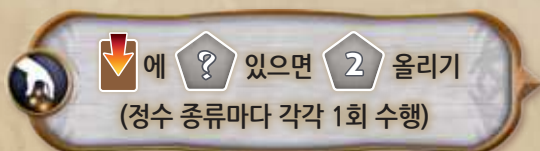
불타는 채찍: 두 번째 마력을 불타는 채찍 자신에게 사용할 수 없습니다.

인어: 개인 정수 저장소에 있는 평온, 생명, 금 중 1개를 다른 구성품 중 한 곳에 올려놓습니다. (일반적으로, 올려진 정수로 승점을 받을 수 있는 마력의 장소에 이 마력을 사용합니다.)

제물 단검: 두 번째 마력을 사용하려면 이 유물을 파괴하면서 손에 든 카드 1장도 함께 버려야 합니다.

타락한 제단: 두 번째 마력을 사용할 때 타락한 제단 자신도 파괴할 수 있습니다.

태엽인간: 수집 단계에 이 유물에서 정수를 가져가지 않고 두면, 수집 능력으로 유물 위의 정수가 늘어납니다(이후 라운드에 수집할 수 있습니다).



예시. 1라운드 액션 단계에, 태엽인간의 마력을 사용하여 카드를 돌리고 금 1개를 그 위에 올려 놓습니다. 2라운드 수집 단계에 금을 가져가지 않고 금 2개를 추가한 후, 액션 단계에 마력을 사용하여 활기 1개를 올려 놓습니다. 3라운드 수집 단계에 금 3개와 활기 1개를 가져가지 않고 금 2개와 활기 2개를 추가합니다. 4라운드 수집 단계에, 카드 위의 금 5개와 활기 3개를 모두 가져옵니다.

황금 저장고: 현재 라운드의 수집 단계에 황금 저장고 위의 금(1개 이상)을 가져가지 않기로 했다면, 수집 능력으로 금을 제외한 원하는 정수 2개를 (이자로) 받습니다.

예시. 1라운드 액션 단계에, 황금 저장고를 돌리고 공급처에서 금 1개를 가져와 그 위에 올려 놓습니다. 2라운드 수집 단계에 금을 가져가지 않고, 공급처에서 평온 1개와 생명 1개를 받은 후, 액션 단계에 다시 마력을 사용하여 금 1개를 추가합니다. 3라운드 수집 단계에, 이자로 정수 2개를 받는 대신 카드 위의 금 2개를 가져옵니다.

마법 아이템

변환: 공급처에 낸 정수와 같은 종류의 정수를 가져올 수 있습니다. 이 마력을 사용하려면 정수 저장소에 최소 3개의 정수가 있어야 합니다.

기념물

황금 조각상: 반응 마력으로 더해지는 승점은 일시적이며, 현재 승점 확인 단계까지만 유효합니다.

마력의 장소

마법사의 경연장: 큰 바다뱀을 배치한 플레이어가 이 마력의 장소를 소유하면 3승점을 얻습니다(용족과 생물에 모두 해당).

신성한 숲: 마력을 사용하기 위해 이 구성품과 생물 1개를 돌려야 합니다.



용의 등지: 마력을 사용하기 위해 이 구성품과 용족 1개를 돌려야 합니다.



저주받은 용광로: 수집 단계에 죽음 1개를 지불하거나(저주) 이 마력의 장소를 돌립니다. 5페이지 참고.

용어 사전

경쟁자: (당신을 제외한) 상대 플레이어.

구성품: 유물, 마법사, 마법 아이템, 기념물, 또는 마력의 장소.

기념물: 가운데에서 가져와 소유할 수 있는 구성품의 한 종류. 유물이 아니므로 파괴할 수 없음.

능력: 수집 능력, 할인 능력, 또는 (조건이 갖춰져 있다면) 구성품이 돌려져 있어도 적용하는 승점 계산식.

돌리기: 구성품을 가로로 돌리는 것. 보통 마력의 비용을 지불하기 위해 실행.

마력: 구성품에 표시된 발동 비용과 그에 따른 효과. 반응 마력을 제외한 마력은 구성품을 바로 세운 상태에서만 사용할 수 있으며, 액션을 소모.

마력의 장소: 가운데에서 가져와 소유하는 구성품의 한 종류. 유물이 아니므로 파괴할 수 없음.

마법사: 게임 시작 시 받는 구성품. 유물이 아니므로 파괴할 수 없음.

마법 아이템: 게임 준비 단계에 하나를 선택하여 받고 패스할 때마다 바뀔 사용하는 구성품의 한 종류.

바로 세우기: 가로로 돌린 구성품을 원래의 상태로 세워, 다시 사용할 수 있도록 만드는 것.

반응 마력: 조건이 발생하면 자신의 차례와 상관없이 사용할 수 있는 마력. 반응 마력의 비용으로 그 구성품을 돌려야 하는 것이 아니라면, 돌린 상태에서 사용할 수 있음.

배치 / 소유 비용: 유물 / 기념물이나 마력의 장소를 자신의 앞에 놓기 위해 지불하는 정수.

생명 손실: 경쟁자가 가하는 효과로, 효과를 무시하기 위해 반응 마력을 사용하거나, 표시된 만큼의 생명을 지불하는 것. 지불할 수 없는 생명 1개당 다른 정수 2개를 정수 저장소에서 (최대한 버릴 수 있는 만큼) 버림. 패스한 플레이어는 생명 손실을 무시.

생물: 유물의 한 종류.

용족: 유물의 한 종류.

정수: 평온, 죽음, 활기, 금, 또는 생명.

정수 저장소: 구성품 위에 올려져 있지 않은, 플레이어가 보유한 정수를 모아 놓은 임의의 공간. 비용을 지불할 때 사용.

파괴: 손에 든 유물이 아닌, 배치한 유물을 버리는 것. 파괴된 유물은 플레이어의 버린 카드 더미에 놓음.

패스: 패스한 플레이어는 해당 라운드에 더 이상 액션을 할 수 없고 모든 생명 손실 효과를 무시하지만, 경쟁자의 마력의 효과로 정수를 받는 것은 여전히 가능.

할인: 구성품을 배치하는데 필요한 정수의 개수를 줄임. 할인 결과는 0 미만일 수 없음.

크레디트

디자이너

Tom Lehmann

표지 디자인 & 카드 일러스트레이션

Julien Delval

그래픽 디자인

Cyrille Daujean

제작

Ted A. Marrioti

한국어 규칙서

조영호, 서해선, 강민주

플레이 테스트 및 조언

Elmar Blaschek, Jim Boyce, Stephan Brissaud, Chad Cook, Dave Eisen, Beth Heile, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha와 Wei-Hwa Huang, John Knoerzer, Chris Lopez, Herbert Maderbacher, Adrien Martinot, Aliza Panitz, Bernhard Petschina, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Karin Seiberl, Greg Silberman, Kevin Thornbury, Gabriel Warshauer-Baker, Dan Blum, Lisa Bjornseth, Melissa and Will DeMorris, Bianca van Duyl, Chis Esko, Jim Fairchild, Mike Fitzgerald, Rachel Gay, Jennifer Geske, Astrid, Eric, Franz Grundner, Sam Hillaire, Bryan Howard, Joe Huber, Aeos James, June King, Ron Krantz, Matt Leacock, Herb Levy, Chris Lopez, Dan와 Julie Luxenberg, Brian Modreski, Rory Morse, Sebastien Pauchon, Mary와 Ravindra Prasad, Andreas Preiss, Alberto Rivera, Dan Rosart, Adam Ruprecht, Rob Smolka, Günther Spitzner, Simon Weinberg, Kevin Wilson, Mary Wolf, Jason Woolever, Michelle Zentis, 그리고 Don Woods.

디자이너의 Special Thanks

William Attia와 Conny Richter.

Sand Castle Games의 Special Thanks

Julien Delval, François Kayat, Maud Daujean, Lydie Tudal, Vishal와 Raashina Gauri, Hélène와 Tanguy Gréban, Virginie Gilson, Céline Boutet, Cat Souriau, Didier Weiss, Benoit Valdelièvre, Mathilde Pignol, Curt Bererton, Antoine Bauza, 그리고 이 게임이 출판될 수 있도록 열의를 다해 도와준 모든 친구들.

게임 준비

◆ 마력의 장소 진열.

첫 게임: 모두 가 그려진 면을 사용합니다.

◆ 기념물 카드 2장 공개. 나머지 카드로 더미를 만듭니다.

◆ 각자 정수 종류별로 1개씩 받기(금 포함).



◆ 선 플레이어 정하기. 선 플레이어 토큰을 줍니다.

◆ 마법사 카드 2장과 유물 카드 8장 나누어 받기. 나머지 카드는 게임 박스로 되돌립니다. 10장의 카드를 모두 살펴봅니다. 각자 유물 카드 더미를 만들고 3장을 뽑아 손에 듭니다. 마법사 카드 1장을 선택해 공개합니다. 나머지 카드는 게임 박스로 되돌립니다.

첫 게임: 각자 유물 카드 세트(오른쪽 아래 1/2/3/4 표시) 3장과, 번호가 일치하는 마법사 카드를 받습니다. 유물 카드 5장을 보지 않고 받아 개인 카드 더미를 완성합니다.

◆ 마법 아이템 선택. 마지막 플레이어부터 시계 반대 방향으로 선택합니다.



이제 게임을
시작할 수 있습니다.



Sand Castle Games

304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA

Res Arcana © 2019 - 2020 / Sand Castle Games inc.

**sternen
schimm
ermeer**

sternenschimmermeer

Yonghoro 200 3F, Namgu
Busan 48568 - KOREA

www.starlightgames.kr

라운드 요약

1 수집:

- ◆  능력 실행,
- ◆ 구성품에서 정수 가져오기(선택).

2 액션, 차례마다 1액션 하기:

(선 플레이어부터 시계 방향으로)

- ◆ 유물 배치,
 - ◆ 기념물 또는 마력의 장소 소유,
 - ◆ 유물 카드 1장 버려서 금 1개 또는 원하는 정수 2개 받기,
 - ◆ 마력 사용,
 - ◆ 패스 (아래 참고),
- 모든 플레이어가 패스할 때까지 진행.

패스 방법:

- 첫 번째로 패스한 플레이어라면 선 플레이어 토큰을 가져오고,
- 마법 아이템을 가운데에 진열된 다른 아이템과 서로 바꾸기.
- 카드 1장 뽑기.

3 승점 확인:

10점 이상을 달성한 플레이어가 있습니까?

- ◆ 없다면, 돌린 구성품을 모두 바로 세우고, 다음 라운드 시작.

가장 많은 승점을 얻었다면: 승리

- ◆ 동률일 경우, 개인 정수 저장소에 정수가 더 많은 사람이 승리.
- ◆ 금 1개는 정수 2개로 계산.

목차

개요	3	- 생명 손실	7
게임 준비	4	- 패스하기	8
게임 플레이	5	3. 승점 확인	8
1. 수집	5	드래프트 변형 규칙	9
2. 액션	6	구성품 부연 설명	10
- 비용	6	용어 사전	11
- 마력	7-8		