

메트가르트의 챔피언

컴플리트 에디션

1인, 2인 변형 게임 설명서

* 본 설명서에 포함된 1인 게임 규칙과 2인 변형 규칙은 게임 원작자가 개발한 것이 아니며, 한국어판 크라우드 펀딩 특전에 따라 보드피아에서 개발한 규칙입니다.





1인 게임 규칙



마을에 적들이 침략하자, 어릴 적 마을을 떠났던 동료들이 돌아왔습니다. 마을을 떠나 다양한 경험을 했던 “떠돌이 전사”는 능력이 뛰어나지만, 그렇다고 한 번 마을을 떠났던 녀석에게 질 수는 없습니다. 떠돌이 전사보다 많은 점수를 얻어 게임에서 승리하세요.

1인 게임은 플레이어와 떠돌이 전사와의 대결입니다. 1인 게임에서 다르게 적용되는 규칙도 있지만, 대부분은 기본 게임의 규칙을 그대로 따릅니다. 따라서 기본 게임 규칙을 완전히 숙지한 후에 1인 게임에 도전하세요. 다크 마운틴 확장과 발할라 확장을 사용할 수 있습니다. 추가로 프로모 카드들도 사용할 수 있지만, 발할라 확장에서 사용하는 일부 프로모들은 1인 게임에서 사용하기 적합하지 않습니다.



게임 구성품



행동 카드 27장

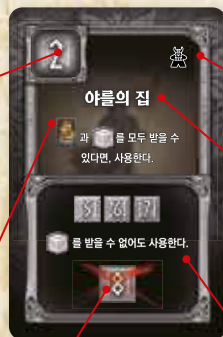
떠돌이 전사가 일꾼을 배치할 때 사용합니다. 카드의 뒷면에는 1, 2인 게임에서 라운드마다 보충되는 주사위와 식량이 표시되어 있습니다. 다크 마운틴 확장을 사용하지 않을 경우, 베르그리사르 출몰지 3장을 제거합니다.

행동 카드는 다음과 같은 내용을 포함하고 있습니다.

카드 더미를 분류하기 위한 라운드 표시입니다.

떠돌이 전사가 이 지역 행동을 할 때 특이 사항입니다.

이 카드가 사용되지 않는 라운드나 상황을 표시합니다.



1인 게임에서 사용하는 구성품에는 기호가 포함되어 있습니다.

떠돌이 전사가 배치되는 지역을 표시합니다.

특정 라운드에서 이 지역 행동이 변경되거나, 사용되지 않는 등의 여러 가지 특이사항을 표시합니다.



바이킹 리더 선택 카드 17장

무작위로 바이킹 리더를 선택할 때 사용합니다. 카드의 뒷면에는 떠돌이 전사가 주사위를 선택하는 가치의 순서와 각 주사위의 구성이 표시되어 있습니다. 떠돌이 전사가 주사위를 받을 때는 가장 위에 있는 주사위부터, 전투에서 부상당하면 가장 아래 있는 주사위부터 물려받습니다.

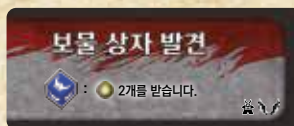
***참고하세요:** 실루엣만 그려진 4장의 카드는 여분입니다. 직접 만든 바이킹 리더나 추후에 새로운 리더가 출시되었을 때 사용할 수 있습니다.



양면으로 구성된 능력 변경 카드 4장

일부 바이킹 리더가 떠돌이 전사가 되었을 때, 변경되는 능력이 적혀 있습니다.

***참고하세요:** 플레이어가 이 캐릭터들을 사용할 땐, 능력 변경을 적용할 수 없습니다.



떠돌이 전사의 리더 변경 타일 1개

발할라 확장을 포함할 경우, 모든 떠돌이 전사의 리더 주사위 기능이 2개를 받는 것으로 변경됩니다.



플레이어의 잘레브 리더 변경 타일 1개

이 타일은 1인 게임에서 플레이어가 잘레브를 사용할 때만 사용합니다.



배 타일의 뒷면 사용

사용하는 배 타일을 뒷면으로 사용합니다. 뒷면에는 떠돌이 전사가 배를 사용할 경우의 내용이 표시되어 있습니다.



잊기 쉬운 능력 타일 3개

주사위를 굴린 후, 능력이 발동하는 울르, 스반힐드, 아스문드의 능력을 따로 표시한 타일입니다. 떠돌이 전사가 해당 바이킹 전사라면, 해당 타일을 주사위 판에 올려놓아 능력 사용을 잊지 않게 도와줍니다. 이 타일들은 다인 게임을 할 때 사용해도 좋습니다.



게임 준비



언급되지 않은 다른 규칙은 모두 기본 게임의 규칙을 따릅니다.

행동 카드 준비



- ① 게임을 시작하기 전에 행동 카드의 왼쪽 위에 적힌 라운드 표시를 보고 4개 덱으로 분류한 후, 내용이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.
- ② 2라운드 카드를 섞어서 내용은 보지 않고, 1장을 뽑아서 1라운드 덱에 추가합니다.
- ③ 3-4 라운드 카드를 섞은 후 2장을 뽑아서 1라운드와 2라운드 덱에 한 장씩 추가합니다.
- ④ 남은 3-4라운드 카드 덱을 반으로 나눠, 하나는 3라운드, 다른 하나는 4라운드에 사용합니다. 다크 마운틴을 포함한 경우 3라운드에 1장이 더 많게 놓습니다.

떠돌이 전사의 주사위와 공급처의 주사위

먼저 떠돌이 전사는 주사위를 받습니다. 떠돌이 전사의 주사위는 게임을 하는 동안 늘거나 줄지 않습니다.

***참고하세요:** 라그나르가 공용 배를 탈 때만, 잠시 공급처의 주사위를 빌려서 사용합니다. 이렇게 빌린 주사위도 전투가 끝나면 다시 공급처로 돌려놓습니다.

공급처가 보유한 주사위 수가 다음과 같이 달라집니다. 아래 표의 주사위만 사용하고 남은 주사위는 사용하지 않으므로 게임 상자에 놓습니다.

주사위 종류						
1인 게임 공급처 수량	4개	3개	2개	3개	2개	2개
2인 게임 공급처 수량	6개	5개	4개	5개	4개	4개

플레이어가 시작할 때 받는 주사위는 공급처에서 받습니다. 따라서 1인 게임은 시작할 때, 공급처에 남은 주사위는 3개가 됩니다.

주의: 떠돌이 전사가 사용하는 주사위는 항상 공급처의 주사위 수에 영향을 주지 않습니다.

라운드에 따라 추가되는 주사위와 식량

라운드마다 제작소에 추가되는 주사위와 훈제장에 추가되는 식량이 다음과 같이 제한됩니다. 공급처에 주사위가 부족한 경우, 해당 주사위는 추가되지 않습니다.

라운드	1 라운드	2 라운드	3 라운드	4 라운드	5 라운드	6 라운드	7 라운드	8 라운드
1인 게임								
2인 게임								

***참고하세요:** 제작소에 추가되는 주사위와 식량은 "행동 카드" 뒷면에도 표시되어 있습니다.

바이킹 전사 능력 변경

일부 바이킹 리더들은 떠돌이 전사가 되었을 때, 다음과 같이 능력이 변경됩니다. 양면으로 된 능력 변경 카드에서 해당하는 능력을 찾아 바이킹 리더 보드의 능력 부분 위에 덮어서 사용합니다. 플레이어가 사용할 때는 아래 능력이 적용되지 않습니다.

아스문드 - 경건한 떠돌이 전사:



아스문드는 유일하게 을 사용하는 떠돌이 전사입니다. 게임을 시작할 때, 2개를 받습니다. 각 전투에서 처음 주사위를 굴린 후, 적을 잡지 못했다면, 1개를 사용하고 빈칸과 방패가 나온 주사위를 모두 다시 굴립니다. 플레이어와 달리 1개로 여러 주사위를 다시 굴리지만, 전투의 처음에 한 번만 사용합니다. 사냥에는 적용되지 않으며, 발할라 확장의 리더가 나온 면은 해당하지 않습니다. 을 사용한 후에는 2점을 받습니다.

라드게르타 - 전설적인 떠돌이 전사



적이 금지한 종류의 바이킹 주사위의 명중 결과는 피해 1을 더 줍니다. 다크 마운틴을 포함하면 주사위도 적용됩니다

라그나르 - 정복하는 떠돌이 전사



항상 공용 배를 비용 없이 우선 사용합니다. 공용 배를 타면 곧바로 공급처에서 중에 1개를 빌려와 배에 올리고, 전투 후 반납합니다. 배를 타는데 필요한 미끼 비용에는 변화가 없습니다. 개인 배를 탈 때는 적용되지 않습니다.

랑힐 - 조언하는 떠돌이 전사



야를의 집을 실행할 때, 1개씩을 가져와 야를의 집에 놓고, 놓은 주사위에 따른 보상을 받습니다. 랑힐은 모든 라운드에서 을 갖고 있어도, 주사위를 2개 이상 받을 수 있다면 야를의 집을 방문합니다. 8 라운드도 포함됩니다. 2인 변형 게임에서는 플레이어가 야를의 집을 방문했을 때 1개를 받습니다.

튀라 - 발키리의 후손인 떠돌이 전사



튀라는 전투 중 상처 입은 전사들을 위로합니다. 전투에서 패배하면 2점을 받습니다.

헤밍 - 전환에 능한 떠돌이 전사



새 라운드를 시작할 때마다 공급처에서 1개를 추가로 받습니다. 가 없어서 보충받는 것과는 별개입니다. 게임을 시작할 때 받는 에 추가로 1개를 더 받습니다

비에른 해머블로우 - 탁월한 떠돌이 전사



트롤 하나를 물리칠 때마다 2개를 추가로 받습니다. 트롤 잡고 받는 1개에 추가로 2개를 받습니다. 따라서 비에른 해머블로우는 트롤을 잡은 후, 3개를 받습니다.

다그룬 - 예정된 떠돌이 전사



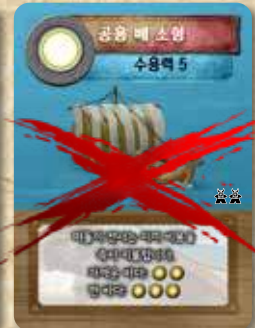
게임을 시작할 때와 현자의 집을 방문할 때, 운명 카드를 2장 받습니다. 현자의 집에 남은 운명 카드가 없다면, 방문하지 않습니다.

시작 자원과 적의 배치

떠돌이 전사는 게임을 시작할 때, 카드 1장과 1개를 받습니다. / / 은 받지 않습니다.

***참고하세요:** 다그룬은 게임을 시작할 때 카드를 2장 받고, 아스문드는 2개를 받습니다.

몬스터는 가까운 바다와 먼바다에 하나씩만 배치하며, 드라우그는 1장만 배치합니다. 1인 게임에서는 “공용 배 대형” 1척만 사용합니다.



일꾼 배치



제작소/훈제장

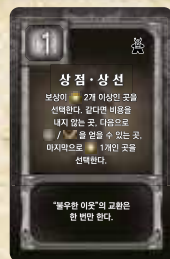
떠돌이 전사는 / / 대신 1.5개를 내림으로 계산해서 받습니다. 이렇게 주사위 대신 1.5개를 내림으로 계산해서 받습니다. 이렇게 주사위 대신 1.5개를 내림으로 계산해서 받습니다. 이렇게 주사위 대신 1.5개를 내림으로 계산해서 받습니다.

제작소에 놓인 주사위는 떠돌이 전사가 행동한 곳에 그대로 남겨 놓고,

라운드가 끝난 후에 공급처로 되돌려 놓습니다.

1개를 받는 경우엔 1개를 받고, 2개를 받을 땐 3개, 3개를 받을 땐 4개를 받습니다.

색상과 관계없이 받는 의 수는 같지만, > > > 순서로 선택합니다. 같은 수라면 항상 주사위를 우선 선택합니다.



상점/상선

떠돌이 전사가 상점과 상선을 이용할 때 플레이어가 “굴피”이고, 보상을 온전히 받을 수 있다면 떠돌이 전사는 상선을 가장 먼저 선택합니다. 다음으로 가장 많은 금화 보상을 받을 수 있는 곳은 선택합니다. 받을 수 있는 가 같다면, 비용을 내지 않는 곳을 선택합니다.

만약 받을 수 있는 보상이 1개라면 / 을 선택합니다. 마지막으로 1개를 얻는 곳을 선택합니다.

주사위가 포함된 곳에서 보상 조건이 같다면, 주사위 우선순위에 따라 선택합니다. 주사위와 / 중 선택한다면, 주사위가 우선입니다.

***참고하세요:** 떠돌이 전사가 상점이나 상선의 비용을 지불하지 못하면 해당 지역을 이용할 수 없습니다. 그 지역에서 받을 보상으로 지불할 수 없습니다.

떠돌이 전사가 상점/상선을 이용할 때 비용을 낼 수 있고, 공급처에서 주사위를 모두 받을 수 있다고 가정하면, 실제 이득은 아래 표시된 것들입니다. 따라서, 다음과 같은 순서로 선택합니다.



주사위가 보상인 상점이나 상선에서는 공급처에서 주사위를 가져와 그 지역에 올려놓고 보상을 받습니다. 따라서 공급처에 주사위가 부족하다면, 그만큼 보상이 줄어듭니다. 공급처의 주사위가 부족해서 1개만 얻는 곳이 있다면, 1개를 내고, 다시 1개를 얻는 아무런 이익이 없는 상황이 발생합니다. 떠돌이 전사는 이렇게 이익이 없는 행동은 하지 않습니다. 따라서 행동 카드를 새로 펼칩니다. 상점/상선 외에도 게임에서 주사위를 받는 모든 상황에서, 가치를 계산해서 금화로 받습니다. 그리고 저장소의 주사위를 가져와 행동한 곳에 올려놓습니다. 떠돌이 전사가 행동했던 지역에 놓였던 모든 는 라운드 끝난 후에 공급처로 돌아갑니다. 제작소처럼 실제 주사위가 있는 칸을 제외하고, 주사위 보상을 받을 때는 공급처의 주사위를 가져와서 행동한 곳에 올려 놓습니다. 이것은 공급처의 주사위 수량이 한정적이기 때문에, 이미 소모된 주사위임을 표시하기 위해서입니다. 떠돌이 전사가 행동했던 지역에 놓였던 모든 는 라운드 끝난 후에 공급처로 돌아갑니다.



현자의 집

떠돌이 전사가 현자의 집을 방문하면, 플레이어와 같이 운명 카드를 1장 받습니다. 이때 받은 운명 카드는 뒤집어서 플레이어가 내용을 볼 수 없게 합니다. 그리고, 떠돌이 전사가 배를 땀거나 다크 마운틴으로 향했다면, 떠돌이 전사 앞에 놓인 여정 카드 1장을 버립니다. 떠돌이 전사가 여러 여정을 나갔다면 다음의 순서로 버립니다.

먼바다 → 가까운 바다 → 다크 마운틴

추가로 플레이어에 의해 공개되어, 펼쳐져 있는 운명 카드가 있다면 모두 새로 교체합니다.

***참고하세요:** 플레이어가 현자의 집이나 다른 능력으로 여정 카드를 봤다면, 펼쳐 놓은 상태로 놓습니다. 이때 전투에 실패해서 공개된 카드와 헷갈리지 않도록 주의하세요. 전투에 실패해서 공개된 카드는 언제나 버려집니다.



공용 배/개인 배

떠돌이 전사도 배를 타고 바다로 나가면, 이 필요합니다. 하지만 그들은 낚시에 능숙하기 때문에, 이 필요할 때마다 물고기를 잡아서 확보합니다. 따라서, 대신, 로 미끼를 구입해야 합니다. 배에 일꾼을 놓는 즉시, 미끼를 구입하는 비용으로, 을 지불합니다. 가까운 바다의 미끼 비용은 항상, 2개, 먼바다는 항상, 3개입니다.

주의: 공용 배를 빌리는 비용과 미끼 비용은 떠돌이 전사의 일꾼을 놓는 즉시 지불합니다. 이때, 가 부족하다면 배를 탈 수 없습니다.

떠돌이 전사가 바다를 선택할 때는 항상 가까운 바다가 우선입니다. 가까운 바다에 갈 수 없을 때만 먼바다로 갑니다.

떠돌이 전사가 여정에서, 과, 을 선택해서 잃는 경우, 을 우선 잃습니다. 여정에서, 을 지불해야 하는 경우, 떠돌이 전사는 보유한, 로 대신 지불합니다. 가 부족해 지불하지 못할 경우, 을 잃습니다. 떠돌이 전사가 여정을 통해 잃은, 는 아직 회복하지 못했기 때문에, 바로 만나는 적과의 전투에는 참여하지 못합니다.

떠돌이 전사가 개인 배를 갖고 있어도, 공용 배를 선택하는 경우가 있습니다. 플레이어가 공용 배를 이용할 가능성이 있다면 떠돌이 전사는 비용을 지불하고 공용 배를 이용합니다. 플레이어에게 아직 개인 배가 없고, 일꾼이 남은 상태로, , 을 각각 1개 이상씩 보유했다면 떠돌이 전사는, 을 지불하고, 공용 배를 선택합니다.



룬 연구소

떠돌이 전사는 마법에 의지하지 않기 때문에 룬 카드의 기능을 사용하지 않습니다. 게임 종료 후, 점수 계산만 합니다. 따라서 "룬 연구소"에서는 기능에 상관없이 점수가 가장 큰 카드를 선택합니다. 이때 2점보다 작은 카드는 선택하지 않습니다. 펼쳐진 카드 모두 점수가 같다면 왼쪽 카드를 선택합니다. 펼쳐진 카드가 모두 1점 이하라면 더미에서 뽑습니다. 받은 룬 카드는 바로 뒤집어 놓습니다.



교역소

떠돌이 전사가 보유한, 가 4개 보다 적다면, 그러니까 0 - 3개라면, -1점 잃고, 3개 받습니다. 가 없다면 이 행동을 할 수 없습니다.

주의: 이번 라운드에 떠돌이 전사가 배치하는 마지막 일꾼인 경우, 교역소 행동을 하지 않습니다.



전투 방법

떠돌이 전사는 적과 싸울 때, 사용할 수 없는 주사위의 제한을 받지 않습니다. 그들은 다양한 무기에 능숙해서 상황에 맞게 무기를 바꿀 수 있습니다. 그리고 적과 싸울 때, 보유한 모든 주사위를 굴리며, 전투 중 주사위를 완전히 잃지 않습니다. 공격당한 주사위들은 우선순위에 맞

는 순서로 지금의 전투에서는 잠시 물려서지만, 다음 전투 때 회복하여 다시 참가합니다. 다음 전투란 다음 전투 라운드가 아니라, 이번 라운드에서 실행할 다른 전투를 의미합니다.

떠돌이 전사는 전투 중, 을 사용하지 않고, 게임 종료 후 점수 계산에만 사용합니다. 모든 지역에서 은총을 교환할 때는 항상 1개만 교환합니다.

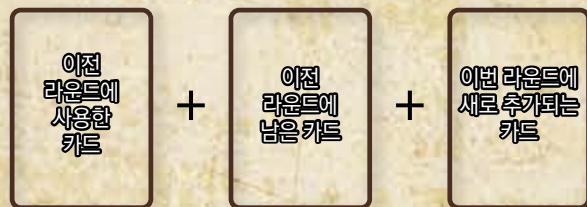
***참고하세요:** 아스문드만 유일하게, 을 사용합니다.

떠돌이 전사가 적과의 전투에서 승리하면, 다른 보상은 즉시 받지만, 점수는 게임 종료 후 계산합니다. 적 카드를 뒤집어 더미로 쌓아 두고 게임 종료 후 공개합니다.

따라서 플레이어는 기억을 열심히 하지 않는 한, 떠돌이 전사가 잡은 적인 무슨 색상인지, 얼마나 점수를 얻었는지 정확하게 파악하기가 어렵습니다.

***참고하세요:** 게임 중 플레이어가 운명 카드를 사용하는 경우가 있습니다. 이때 처치한 적의 색상을 비교하는 운명 카드는 사용할 수 없습니다.

라운드 종료와 새 라운드 시작



라운드를 마치고 떠돌이 전사는 3개를 남기고, 그 이상은 3개당 1점으로 교환합니다. 나누어떨어지지 않는 는 그대로 보유합니다. 예를 들어 10개가 있다면, 6개로 2점을 받고, 4개를 남깁니다. 새로운 라운드를 시작할 때, 떠돌이 전사에게 가 하나도 없을 경우 1개를 보충 받습니다.

떠돌이 전사가 행동한 지역에 가 놓여 있다면, 모두 공급처로 되돌립니다. 플레이어가 “현자의 집”이나 다른 능력으로 펼쳐 놓은 여정 카드는 그대로 유지됩니다.

새로운 라운드가 시작되면, 이전 라운드에서 사용한 카드와 이전 라운드에 남은 카드에, 이번 라운드에 새로 추가되는 카드를 모두 섞어 사용합니다. 2, 3, 4, 5라운드의 시작에는 처음 만들어 두었던 라운드 카드 더미를 추가합니다. 이때 라운드로 나누어 두었던 더미가 바뀌지 않게 주의하세요. 6라운드 이후로는 추가되는 카드 없이, 계속 같은 행동 카드 더미를 사용합니다.

떠돌이 전사가 이미 일꾼을 늘렸거나 개인 배를 구입하는 등 특정 카드를 더 이상 사용할 이유가 없어졌다면, 해당 카드들은 제거해도 무관합니다.

게임 종료와 점수 계산

게임이 종료되면, 떠돌이 전사가 잡았던 모든 적 카드를 공개하고 점수를 받습니다.

떠돌이 전사가 받았던 운명 카드를 공개해 내용대로 점수를 받습니다. 이때 떠돌이 전사가 해당 카드로 점수를 하나도 받지 못했을 때는 1점을 받습니다. 특정 운명 카드로 인해 떠돌이 전사가 보유한 / 를 계산해야 할 경우, 3개마다 1개로 계산합니다. 5개를 보유했다면 / 1개를 보유한 것으로 계산합니다. 이때 남은 2개는 계산하지 않습니다. 운명 카드마다 별도로 계산하며, 이렇게 / 로 계산했다고 가 없어지는 것은 아닙니다. 즉, 과 를 계산하는 카드가 동시에 등장하면, 3개마다 과 가 각각 1개씩 있다고 계산해야 합니다.

그 외 다른 점수들은 기본 규칙대로 받습니다.

다크 마운틴 확장

다크 마운틴 확장을 포함하면, 저장소에 플레이어가 사용할 주사위 3개가 추가됩니다.

행동 카드에 “베르그리사르 출몰지” 카드 3장을 추가합니다. “베르그리사르 출몰지” 지역은 1개만 사용하고, 떠돌이 전사가 베르그리사르를 처치하면 받는 주사위 대신 로 계산해서 받습니다.

***참고하세요:** 떠돌이 전사는 육지 여정에서 새로운 주사위를 고용하지 않으며, 노상강도를 만나면 항상 전투를 선택합니다. 프로모 카드인 “떠도는 누베루”를 만나면 무시합니다.



떠돌이 전사의 기본 주사위는 동일하지만, 라운드 트랙의 4라운드와 7라운드에 주사위를 한 개씩 올려 놓습니다. 라운드 트랙에 올라가는 주사위는 저장소의 주사위와는 무관합니다. 4, 7라운드가 시작되면 떠돌이 전사의 주사위 1개가 주사위 1개로 변경됩니다. 이렇게 변경되는 주사위는 저장소의 주사위와는 무관합니다. 교체한 떠돌이 전사의 주사위는 게임에서 제거합니다.

전투에서 물러나는 주사위는 / 주사위가 주사위보다 우선입니다. 하지만 예외적으로, 두 번의 명중이 더 필요한 상황이고, 남은 주사위가 / , 이렇게 두 개라면, 이때는 이 물러납니다. 떠돌이 전사는 항상 이길 가능성이 있는 선택을 합니다.



발할라 확장



발할라 확장을 포함하면, 저장소에 플레이어가 사용할 주사위 2개, 주사위 2개가 추가됩니다.

떠돌이 전사의 기본 주사위는 이며, 바이킹 리더에 상관없이, 리더의 능력을 2개를 받는 것으로 변경합니다. 떠돌이 전사는 희생 토큰을 받지 않습니다.

플레이어가 잘레브인 경우 리더의 능력을 "완벽한 플레이어"로 변경합니다.



라운드 트랙의 4라운드에 주사위, 7라운드에 주사위를 1개씩 올려놓습니다.

4라운드에 주사위를 주사위로 교체합니다.

7라운드에 주사위를 주사위로 교체합니다. 떠돌이 전사의 광전사 주사위는 플레이어의 주사위와 달리 우선으로 물려지지 않으며, 항상 떠돌이 전사의 우선순위를 따릅니다.

떠돌이 전사의 주사위는 항상 저장소의 주사위와는 무관합니다.

에픽 몬스터는 2마리만 등장합니다. 게임이 끝날 때까지, 잡지 못한 에픽 몬스터는 모두 떠돌이 전사가 잡은 것으로 간주합니다.

주의: 에픽 몬스터를 하나도 잡지 못하면, 떠돌이 전사가 모두 잡습니다. 그런 경우 게임에서 이기는 것이 어렵기 때문에 가능한 에픽 몬스터를 잡도록 노력합니다.



발할라 확장이 추가되면 떠돌이 전사는 적극적으로 적을 찾아 다닙니다. 배를 타고 바다로 가는 곳을 제외한 전투 지역 행동 카드가 나왔을 때, 해당 지역에 일꾼을 놓을 수 없다면, 위의 순서로 다음 전투 지역에 일꾼을 놓습니다.

게임이 끝나고 남은 희생 토큰, 발키리 카드의 수를 비교할 때는, 운명 카드의 을 비교할 때와 같이 금화 3개당 1개로 계산합니다.



떠돌이 전사가 "훈련사"를 방문하면, 저장소의 주사위 중 가장 좋은 주사위 1개와 그다음 좋은 주사위 1개를 선택해 올려놓습니다. 그리고 주사위 2개를 받은 것과 같은 보상을 받습니다.

***참고하세요:** 일부 발할라 확장용 프로모 카드들은 떠돌이 전사가 사용하기에 부적합합니다. 아래의 카드는 1인 게임에서 사용하지 않거나, 사용하고 싶다면 다음과 같이 변경해서 사용할 수 있습니다.

떠돌이 전사가 몬스터 "폐산타"를 잡은 경우 발키리 카드를 선택하지 않고, 라운드 점수를 얻습니다.

에픽 몬스터 "일르미아"는 떠돌이 전사가 지금 보유한 모든 주사위 종류의 희생 토큰을 사용한 것으로 간주합니다.

에픽 몬스터 "헤렌스게"와 "시클링" 프로모는 1인 게임에서 사용하지 않습니다. 2인 게임에서는 사용할 수 있습니다.



다크 마운틴과 발할라 확장을 모두 사용



다크 마운틴 확장까지 포함한 경우 기본 주사위는 입니다. 라운드에 따른 주사위 변경은 발할라 확장 규칙만 적용합니다. 7라운드에는 주사위가 주사위로 변경됩니다.

플레이어의 즉시 패배



이길 가능성이 없는 주사위로 적을 상대하는 경우



식량이 부족해 배에 실을 수 없는 경우

1인 게임에서는 중요한 규칙이 있습니다. 플레이어가 적과 싸우는 곳에 일꾼을 배치했지만, 이길 가능성이 있는 주사위를 배치하지 못했다면 즉시 플레이어의 패배로 게임이 종료됩니다.

이길 가능성이 없는 경우는 적의 방어력은 3인데 최대 공격력이 2인 주사위 1개만 배치하는 것 같은 경우입니다. 배를 탈 때는 적을 이길 가능성이 있는 주사위와 그 주사위가 소비하는 만큼의 식량도 배치해야 합니다. 따라서 플레이어는 마구잡이로 일꾼을 배치해 떠돌이 전사가 싸우는 것을 방해할 수 없습니다.

***참고하세요:** 적을 만나러 가는 여정에서 주사위나 식량을 잃는 것에는 해당하지 않습니다. 스반힐드는 흰색 주사위 1개로 최대 3의 공격을 할 수 있습니다.

2인 게임 변형 규칙

두 규칙 중 한 가지만 적용하거나, 두 규칙을 모두 적용할 수 있습니다. 두 규칙을 모두 적용하면 2인 게임에서도 박박한 게임을 즐길 수 있습니다.

1. 떠돌이 전사 추가 규칙

1인 게임과 같이, 떠돌이 전사를 추가합니다. 단, 다른 모든 게임 준비는 3인 게임을 기준으로 합니다. 떠돌이 전사의 기본 주사위에서 / 을 으로 변경합니다. 떠돌이 전사가 스반힐드라면 기본 주사위는 변경되지 않습니다. 확장에서 / 주사위가 변경되는 것은 이 변경되는 것으로 바꿉니다.

라운드 종료 후, 떠돌이 전사가 점수로 교환하고 남기는 는 3개 이상이 아닌 2개 이상입니다. 만약, 두 플레이어 모두 동의한다면, 1인 게임과 동일하게 사용할 수도 있습니다.

떠돌이 전사는 항상 두 플레이어 중간에 턴을 갖습니다. 그리고, 행동 카드에서 “야들의 집” 카드 3장을 제거합니다. 따라서, 항상 플레이어 중 한 명이 시작 플레이어가 되는데, 이때 시작 플레이어를 가진 사람이 자신의 차례를 마치고 떠돌이 전사의 행동을 합니다.

***참고하세요:** 시작 플레이어가 바뀌는 상황에서 한 플레이어가 계속 떠돌이 전사를 조정하면, 턴 순서가 헛갈릴 수 있습니다.

떠돌이 전사가 공용 배를 선택할 때는 수용력이 가장 큰 배를 선택합니다. 그리고 개인 배를 구입할 때는 라운드에 상관없이, 구입할 수 있는 가장 좋은 배를 구입합니다.

떠돌이 전사가 상점/상선을 선택할 때 과 가 있다면, 을 주는 곳을 선택합니다. 과 가 있다면, 을 선택합니다.

***참고하세요:** 다크 마운틴을 사용할 경우 “험담꾼”은 가장 마지막에 선택합니다.

떠돌이 전사가 트롤을 잡거나 “험담꾼”을 이용하면, 은 점수가 더 많은 플레이어가 받습니다. 같다면, + + 의 수가 더 많은 플레이어가 받습니다. 자원이 같다면, 시작 플레이어를 가진 플레이어가 받습니다. 같은 상황에서 플레이어들은 떠돌이 전사가 감점 토권을 받는 것 선택할 수 없습니다. 반드시 상대 플레이어가 감점 토권을 받게 합니다.

만약 두 플레이어 모두 떠돌이 전사보다 점수가 적었다면, 이 게임의 승자는 없습니다.

2. 자원 제한 규칙

공급처의 수와 라운드마다 보충되는 와 이 2인 게임에 맞게 제한됩니다. (3쪽 표를 참고하세요.)

떠돌이 전사가 적 카드 중 한 장을 선택할 때는 다음의 우선 순서를 따릅니다.

적의 방어력이 낮음

>

받는 보상이 더 큼

>

무기 제한 없음

>

왼쪽에 놓인 카드

도전 과제

1인 게임은 상대하는 캐릭터, 추가하는 확장, 상점 타일을 모두 자유롭게 선택하거나 무작위로 뽑아서 즐길 수 있지만, 그래도 다음의 도전 과제에 먼저 도전해 보세요. 도전 과제를 사용할 때는 프로모 카드와 타일들은 사용하지 않는 것을 권장합니다.

게임에서 승리했다면, 빈칸에 체크 표시로 기록합니다. **녹색 < 노랑 < 주황** 순서로 난이도 차이가 있습니다. 본판 게임을 충분히 즐겼다면, 확장을 추가한 게임에도 도전해 보세요! 대부분 확장을 추가하면 난이도가 높아집니다.

미드가르드의 챔피언은 운 요소가 많은 게임이기 때문에, 운이 따라주면 쉽게 이기는 경우도 있습니다. 하지만 운에 의지하지 않더라도 상대 캐릭터가 능력을 쉽게 쓰지 못하게 운영하거나, 라운드에 따른 카드 구성과 떠돌이 전사의 우선순위를 생각하여 지역을 미리 점령하고, 저장소에서 보충될 주사위와 식량을 예측한다면 모든 떠돌이 전사에게 승리할 수 있을 것입니다.

모든 목표에서 포함했을 때 "용병" 군사 상점을 "이동하는 경비대"로 변경합니다.



플레이어
스반힐드

떠돌이 전사
튀라

경제·군사 상점

부유한 이방인

민병대

튀라가 전투에서 진다면 2점을 받습니다. 튀라는 이길 가능성이 없는 전투에서도 물러서는 법이 없어, 모두가 부상당할 만큼 강렬한 전투를 벌입니다. 튀라가 공격력 이 강한 적과 싸우지 못한다면, 강렬한 전투는 벌어지지 않겠조.

본판 게임			

플레이어
라그나르

떠돌이 전사
요론

경제·군사 상점

통 큰 상인

돌격대

요론이 여정 카드를 펼쳤을 때, "고요하다"가 아닌 경우 2점을 얻습니다. 요론 여정 카드의 이벤트를 마주쳤을 때 잊지 않게끔 주의하세요. 다크 마운틴의 육지 여정도 고요하지만은 않습니다.

본판 게임			

플레이어
잘레브

떠돌이 전사
울르

경제·군사 상점

통 큰 상인

돌격대

울르는 2개짜리 명중이 나온 전투 라운드마다 1점씩 받습니다. 전투할 때 2개짜리 명중이 나오는 것을 유심히 체크해 주세요.

본판 게임			

플레이어
비에른 해머블로우

떠돌이 전사
잘레브

경제·군사 상점

부유한 이방인

용병

잘레브는 을 받을 때마다 1점을 받습니다. 트롤을 잡을 때 잘레브에게 을 주는 것은 부담되지만 피할 수는 없습니다. 다크 마운틴 확장을 사용할 땐 잘레브가 "드라우그 마법사"와 싸울 때 주의하세요.

본판 게임			



경제·군사 상점



비에른은 트롤을 잡으면 기본 보상인 보상 외에 2개를 추가로 받습니다. 비에른이 계속해서 트롤을 잡는 것을 방지하지 마세요.

본판 게임			



경제·군사 상점



헤밍은 새 라운드를 시작할 때마다 를 1개 받습니다. 이런 작은 차이로 헤밍은 더 빠르게 일꾼을 늘리고, 더 빨리 개인 배를 구입할지 모릅니다. 낚시 미끼를 사서 몬스터를 잡을 수도 있겠네요.

본판 게임			



경제·군사 상점



저장소에 주사위가 모두 있다면, 8라운드에도 주의해야 합니다. 야물의 집을 선점하거나, 특정 주사위가 희생당하지 않게 관리하는 것도 하나의 전략입니다. 플레이어가 컬피라면 모든 떠돌이 전사는 상점과 상선에서 상선을 우선 선택합니다.

본판 게임			



경제·군사 상점



컬피는 “상선”을 이용할 때 비용을 지불하지 않습니다. 따라서 컬피는 대부분의 경우 상점과 상선을 이용할 때, 상선을 우선 선택할 가능성이 높습니다.

본판 게임			

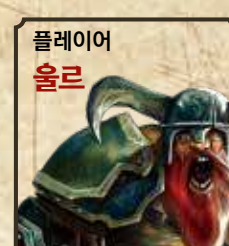


경제·군사 상점



라드게르타는 전투에서 사용이 제한된 주사위 면에 +1의 공격력을 받습니다. 칼과 창, 그리고 활을 제한하는 적은 라드게르타의 쉬운 먹이가 될 수 있습니다.

본판 게임			

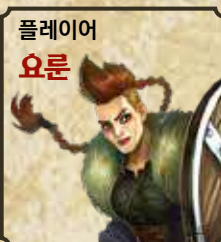


경제·군사 상점



라그나르는 공용 배를 비용 없이 우선 선택합니다. 공용 배를 타면 저장소에서 주사위 1개를 발립니다. 라그나르가 공용 배를 타기 전에 미리 선점해 보세요.

본판 게임			

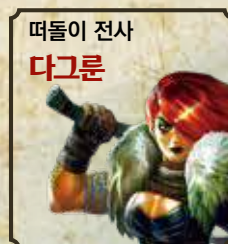
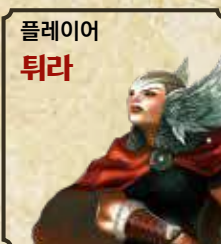


경제·군사 상점



아스문드는 1개로 모든 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다. 아스문드가 을 갖고 있다면, 대부분의 전투에서 승리할 가능성이 높습니다.

본판 게임			

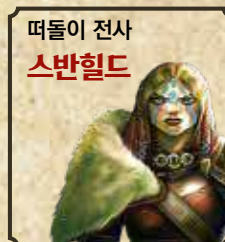
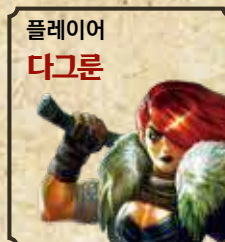


경제·군사 상점



다그룬은 시작할 때와 현자의 집을 방문할 때 2장을 받습니다. / / / / 희생 토큰/발키리 카드 수에 따른 운명이 두렵다면, 8라운드에 다그룬이 가능한 을 모으지 못하게 해보세요.

본판 게임			



경제·군사 상점



스반힐드는 사냥이나 전투에서 공격이 나온 모든 주사위 면에 +1의 공격력을 받습니다. 본판 게임에서 스반힐드가 항상 2개의 주사위를 굴린다는 것을 기억하세요.

본판 게임			



(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신풍플로스타 806호 보드피아
고객센터 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr