

# Deal with the Devil

악마와의 거래

## 게임 설명서

바야흐로 깨달음의 시대입니다.

여기, 갓 태어난 아이처럼 약간 비틀거리고, 눈을 깜빡이며,  
암흑시대부터 부상한 네 개의 왕국이 있습니다.

지금껏 겪지 못한 번영에 마음을 빼앗긴 그들은  
위대한 왕국을 꿈꾸고 있습니다.

과연 누가 꿈을 이루게 될까요?

두 개의 왕국은 인간들이 통치합니다.

그들은 권력을 향한 열망과 교회를 만족시킬 의무 사이에 갇힌  
가련한 필멸자들입니다. 하나의 왕국은 이미 유혹에

빠진 비밀 숭배자가 통치합니다.

나머지 하나의 왕국은 악마가 지배합니다.

승자가 되려면 자원이 필요합니다.

악마인가요? 그러면 영혼 조각도 필요하겠네요.

거래를 시작해 보시겠습니까?

디자이너 **MATÚŠ KOTRY**

# 게임 구성품



생산 돌림판이 있는 메인 보드 1개



행동 보드와 지붕이 있는  
성벽(가림막) 4개



**예비용 토큰**  
이것은 필수 토큰을 분실했을  
때를 대비한 펀치 보드입니다.  
게임 상자에 보관하세요.  
**펀치 보드에서 토큰을 떼내지 마세요!**



고급 자원

대리석 토큰 15개  
유리 토큰 15개



기본 자원

나무 토큰 23개  
돌 토큰 23개  
밀 토큰 19개



이단 심문 요약 타일이 포함된  
이단 심문 보드 1개



상자 4개



금화 토큰 54개



천사 날개 토큰 10개  
악마 날개 토큰 10개



투표 고리 12개



인간 영혼 6개  
(순도 99%)



송배자 영혼 2개  
(약간 오염됨)



역할 추리 토큰 5개



어릿광대 토큰 14개



건물 카드 80장 - 라운드당 16장 사용



이벤트 카드  
A 카드 8장  
B 카드 12장



이단 심문관 카드  
노란색 3장  
빨간색 4장  
보통 4장



요청 카드 12장  
카드 4장 포함



대형 업적, 소형 업적 타일 색상별로 4개씩



플라스틱 토큰  
색상별로 6개씩  
행동 토큰 4개  
평판 마커 1개  
점수 마커 1개



게임 요약표 4장



면죄부 토큰 8개



왕실 신하 타일 색상별로 4개씩



플라스틱 큐브  
색상별로 2개씩  
대출 마커 1개  
이자 마커 1개



알림 토큰 색상별로 2개씩



성난 군중 2개  
받침대 포함



토큰 보관함 2개

## 보드 조립

다음과 같이 상자를 조립하세요.

1. 그림처럼 양면테이프  를 부착합니다. 반으로 접어서 상자 밑면을 만듭니다.
2. 고정핀 중에서 구멍이 있는 쪽은 상자의 밑에서 위로 끼우고, 막힌 쪽은 상자의 위에서 아래로 끼웁니다. 고정핀을 끼우는 구멍이 뻥뻥하기 때문에 무리해서 힘을 주다가 상자를 망가뜨리지 않도록 주의하세요. 상자 4개를 같은 방법으로 조립합니다.



테이프 조각  
14개가 포함되어  
있습니다.

메인 보드를 그림과  
같이 조립합니다.



개인 성벽을 그림과  
같이 조립합니다.

성벽은 게임이 끝난 후, 분해  
하여 게임 상자 안에 보관할  
수 있게 되어 있습니다.



평판 트랙을 그림과  
같이 조립합니다.



## 모바일 앱



## 만든 사람들

게임 디자이너 **MATÚŠ KOTRY**

개발팀:

Matúš Kotry

Adam Španěl

Vít Vodička

Radek "RBX" Boxan

Jan Zvoníček

Jakub Uhlíř

그래픽 디자인:

Radek "RBX" Boxan

일러스트:

David Cochard

Štěpán Drašťák

Martin "Skam" Krejčí

Jan "Arenoth" Vohlídal

Ladislava Pechová

Dávid Jablonovský

앱 개발:

Adam Španěl

트레일러 & 3D 자료:

Radim "Finder" Pech

Roman Bednář

생산:

Vít Vodička

설명서 집필:

Jason Holt

프로젝트 매니저:

Jan Zvoníček

프로젝트 총괄:

Petr Murmak

한국어판 제작:

DiceTree Games

마지막 테스트 플레이와 미세 조정을 통해 엄청난 볼륨의 게임을 완성해준 프라하 팀, Adam, Zvonda, Vitek, Emil, Uhlíček, David, Standa에게 감사 인사를 전합니다. 특히 Radek은 테스트 플레이 외에도 그래픽과 기술적 요소를 정교하게 조정하는 엄청난 일을 해냈습니다. 게임 시간이 너무 길고, 풀리지 않는 문제가 많았던 개발 초반에 가장 헌신적인 테스트 플레이어 3인방 Míra, Dita, Ondra에게 감사드립니다.

또한, 플레이 테스터 Bett, Kat, Elwen, Mín, Štěpán, Kreten, Zdenka, Angie, Aleš, Ursus, aTom, Zuzka, Janča, Míra, Klára, Ivča, Hanka, Tomáš, Regi, Tom, Lucia, Uhlík, Roman, Eleni, Alexandra, Nathan, Pája, Adam Nedvídek, Youda, Johny Czech, Ozzy, Pítr, Falco, 대단히 고맙습니다.

마지막으로 초기 게임의 플레이 테스터들, Vlaada, Marcela, Filip, Vlado, Rumun, Chasník, Ondra Skoupý 모두 감사합니다!



© Czech Games Edition  
October 2022  
www.CzechGames.com



© DiceTree Games  
December 2022  
www.DiceTreeGames.com

# 게임 준비

1



메인 보드를 테이블 가운데에 놓습니다.  
생산 돌림판의 작은 네모 칸에 1이 오도록 위치를 조정합니다.

2

메인 보드의 4면에 하나씩 플레이어들의 왕국을 준비합니다. 이 게임은 정확히 4명의 플레이어가 있어야 합니다.

✦ 보드의 각 부분에는 서로 다른 시작 조건이 표시되어 있습니다. 따라서, 플레이어들이 무작위로 자리를 정합니다.



✦ 참조표에는 다이아몬드 표식이 있습니다. 자신이 앉은 자리에 표시된 또는 옆의 다이아몬드 표식과 일치하는 참조표를 가져옵니다.

✦ 색상 하나를 선택하여 그 색상의 구성품들을 가져옵니다.

✦ **2a** 자신의 마커 하나를 이자 주기 시작 지점에 놓습니다.



✦ **2b** 연금술사 왕실 신하를 해당하는 칸에 놓습니다.

✦ **2c** 자신의 마커 하나를 대출 트랙 0칸에 놓습니다.

✦ **2d** 왕실 신하 타일을 메인 보드의 금화 2칸에 쌓아 놓습니다.

3

건물 카드 뒷면의 숫자대로 카드 더미를 나눠서 각각 섞습니다. 그런 다음, 5 건물이 밑으로, 2 건물이 위로 오도록 건물 카드 더미를 만듭니다. 1 건물은 우선 따로 놓습니다.



2a  
2b  
2c  
2d  
6c

7

금화와 밀, 나무, 돌, 유리, 대리석 자원을 메인 보드 근처에 놓고, 공급처로 사용합니다.

- 4** 이벤트 카드를 A와 B로 나눠서 각각 섞습니다. 그런 다음, A를 위로, B가 아래로 오도록 이벤트 카드 더미를 만듭니다.



- 5** 이단 심문 보드를 메인 보드 옆에 놓습니다.

- ✦ **5A** 플레이어의 마커를 점수 트랙의 0칸에 하나씩 놓습니다.
- ✦ **5B** 플레이어의 마커를 평판 트랙 시작 지점인 << 표시가 있는 줄에 하나씩 놓습니다.
- ✦ **5C** 이단 심문 요약 타일을 이단 심문 보드에 끼워 놓습니다. 이것은 특정 라운드에 일어날 특수한 단계를 알려주기 때문에, 처음에는 2, 3라운드 면이 보이게 놓습니다.
- ✦ **5D** 평판 트랙 위쪽 칸에 천사 날개 토큰 <img alt="angel icon" data-bbox="865 195 885 210"/>을 전부 놓고, 아래쪽 칸에 악마 날개 토큰 <img alt="devil icon" data-bbox="895 210 915 225"/> 전부를 놓습니다.
- ✦ **5E** 면죄부 토큰을 평판 트랙 꼭대기 근처에 놓습니다.
- ✦ **5F** 성난 군중을 조립하여 보드 근처에 놓습니다.
- ✦ 보드의 오른쪽 면을 따라 이단 심문관 칸이 있습니다. 다음과 같이 준비합니다:
  - ✦ **5G** 수도자를 맨 위 칸에 놓습니다. 게임을 시작할 때 앞면이 보이게 놓는 유일한 카드입니다.
  - ✦ **5H** 다음 두 칸에 근본주의 신자와 평민을 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 카드 뒷면에 각각 B와 C가 표시되어 있습니다.
  - ✦ **5I** 유숙객 이단 심문관 카드들은 보드 근처에 놓습니다.
  - ✦ **5J** 남은 이단 심문관 카드(빨간색 4장)를 잘 섞고, 1, 2, 3이 표시된 다음 세 칸에 한 장씩 무작위로 놓습니다. 남은 한 장은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

기억하세요: 이단 심문관들의 효과는 카드 뒷면에도 표시되어 있습니다. 누구든지 원할 때 카드 앞면을 보고 효과의 전체 내용을 확인해도 됩니다.

- 6** 각 플레이어는 자신이 선택한 색상에 따라 성벽을 준비합니다.

- ✦ **6A** 소형 업적 타일 4개를 성벽 안쪽 홈 중, 나무 바탕 쪽에 꽂아 놓습니다. 순서는 중요하지 않습니다. 대형 업적 타일 4개를 오른쪽의 금색 바탕 쪽에 꽂아 놓습니다.
- ✦ **6B** 행동 토큰 4개를 행동 보드의 오른쪽 구석 4칸에 하나씩 놓습니다.
- ✦ **6C** 메인 보드에서 자신의 구역 왼쪽 구석에 표시된 시작 자원을 받습니다. 모든 자원은 자신의 성벽 안쪽에 숨겨 놓습니다.
  - ✦ <img alt="wood icon" data-bbox="115 825 135 840"/> : <img alt="stone icon" data-bbox="145 825 165 840"/>
  - ✦ <img alt="wood icon" data-bbox="115 845 135 860"/> : <img alt="stone icon" data-bbox="145 845 165 860"/> <img alt="gold icon" data-bbox="175 845 195 860"/>
  - ✦ <img alt="wood icon" data-bbox="115 865 135 880"/> <img alt="stone icon" data-bbox="145 865 165 880"/> : <img alt="gold icon" data-bbox="175 865 195 880"/> <img alt="food icon" data-bbox="205 865 225 880"/>
  - ✦ <img alt="wood icon" data-bbox="115 885 135 900"/> <img alt="stone icon" data-bbox="145 885 165 900"/> : <img alt="gold icon" data-bbox="175 885 195 900"/> <img alt="food icon" data-bbox="205 885 225 900"/> <img alt="gold icon" data-bbox="235 885 255 900"/>
- ✦ **6D** 자신의 색상을 제외한 투표 고리 <img alt="ring icon" data-bbox="285 905 305 925"/> 3개를 가져옵니다. 다른 플레이어 색상당 1개씩 가져와서, 성벽 안쪽에 놓습니다.
- ✦ **6E** 요청 카드 3장 한 세트를 가져와서 근처에 놓습니다.
- ✦ **6F** 자기 색상의 알림 토큰 2개를 가져옵니다.



## 4개의 역할

플레이어들은 건설 부흥기에 접어든 4개의 중세 왕국을 다스리는 통치자입니다. 그러나, 남들이 모르는 역할도 가지고 있습니다. 둘은 필멸자인 인간이며, 하나는 악마를 추종하는 숭배자, 다른 하나는 악마입니다.

모든 플레이어는 최고 점수를 내는 것이 목표입니다. 목표는 동일하지만, 시작 자원과 점수를 내는 방식이 다릅니다.

역할마다 고유의 상자가 있습니다. 게임을 시작할 때, 역할에 따라 다른 시작 자원을 상자에 넣습니다.

### 인간

게임을 시작할 때, 인간의 상자에는 건물을 지을 수 있는 재료가 없습니다. 그러나, 무엇보다도 소중한 자원인 불멸의 영혼을 가지고 있습니다. 영혼은 3조각으로 나뉘어 있는데, 어떤 가치로 팔 수 있을지는 두고 봐야 합니다. 그리고, 인간들은 숭배자와 악마의 정체를 추측할 수 있는 수단을 가지고 있습니다.

인간의 상자 안쪽에는  /  중 하나가 그려져 있습니다.

인간 상자 속 시작 자원:

- ◆ 불멸의 영혼 조각  3개.
- ◆ 악마 추측용 토큰  /  1개와 숭배자 추측용 토큰  /  1개.
- ◆ 인간 상자에 표시된 아이콘 색상과 같은 색상의 토큰을 넣습니다.

### 숭배자

한 왕국의 통치자는 이미 비밀 조직에 가입했고, 영혼 한 조각을 넘기는 대신 귀중한 자원을 받았습니다. 숭배자에게는 거래에 쓸 영혼 조각이 아직 두 개 남았고, 악마의 편에 설 방법을 찾고 있습니다.

숭배자의 상자에는  표식이 있습니다.

숭배자 상자 속 시작 자원:

- ◆ 숭배자의 표식이 있는 약간 오염된 영혼 조각  2개.
- ◆ 대리석 1개  , 유리 1개  , 금화 1개 .
- ◆ 악마 추측용 토큰  1개.

### 악마

악마는 이 세상의 한구석에 잠시 들러서 축복하기로 마음먹었습니다. 그래요, “축복”이라는 단어가 아주 꼭 들어맞는 것은 아닐지도 모릅니다. 아무튼, 악마는 4명의 왕국 통치자 중 한 명으로 둔갑했습니다. (통치자가 될 수 있는데 굳이 농노로 둔갑할 필요는 없겠지요.) 악마는 다른 플레이어들의 영혼과 거래하고자 넘치도록 많은 재산을 가지고 왔습니다. 악마는 인간의 모습을 하는 동안에는 힘이 약해지기 때문에, 이단 심문을 조심해야 할 것입니다.

악마의 상자에는  표식이 있습니다.

악마 상자 속 시작 자원:

- ◆ 대리석 1개  , 유리 1개  , 나무 1개  , 돌 1개  , 밀 1개  , 금화 8개 .
- ◆ 영혼 조각은 없습니다.

**도움말:** 각 상자를 준비할 때 모두가 볼 수 있어야 합니다. 플레이어들은 게임을 시작할 때 자신의 역할이 무엇인지 알 수 있어야 합니다. 또한, 거래 단계 때 다른 상자를 보면서 어떤 역할의 상자인지 바로 알 수 있어야 합니다. 따라서, 상자를 닫기 전에 서로 돌려 보며 모두에게 익숙해지게 하세요.

## 상자 분배

상자가 전부 준비되면, 뚜껑을 밀어서 닫고 잘 섞습니다.

무작위로 상자를 한 더미로 쌓고, 앱으로 상자를 하나씩 스캔합니다.

### 앱 사용하기



앱을 통해 서로의 역할이 비공개로 유지됩니다(Deal with the Devil Companion App으로 검색하세요). 앱은 무료이며, 왼쪽의 QR코드를 스캔하거나, 그 아래의 링크를 통해 다운로드할 수 있습니다.

한 게임을 진행할 때, 앱을 구동하는 기기는 하나만 사용합니다. 앱을 시작하면 새 게임을 선택하세요.

그러면 앱에서 역할을 분배하는 화면이 나올 것입니다. 화면을 볼 수 있도록 기기를 테이블에 놓습니다. 상자 하나를 들어서 기기 앞쪽의 카메라 위쪽에 가져가서 스캔합니다. 화면에 해당 상자를 가져갈 플레이어 색상이 나타나면, 그 플레이어가 상자를 가져갑니다.

**도움말:** 플레이어가 QR 코드로 상자를 구분하는 아주 드문 상황에 대비하여, 항상 상자의 QR 코드가 보이지 않도록 상자를 집어야 합니다. QR을 볼 수 있는 것은 앱뿐입니다.

자신의 상자를 성벽 안쪽으로 가져와서 열어보고, 이번 게임에서 자신의 역할이 무엇인지 확인합니다. 역할은 비공개입니다! 상자에 있던 것들을 전부 성벽 안쪽에 모아 놓습니다. 빈 상자는 손이 닿는 곳에 놓습니다. 게임 중 거래를 진행할 때 상자를 사용하게 됩니다.

### 스캔 도움말

1. 상자를 기기에서 15cm(손 길이)정도 위에 들고 대기합니다.
2. 상자를 잠시만 움직이지 말고, 수평으로 유지합니다.
3. 상자를 화면이 아닌 카메라에 맞춥니다.
4. 천장 등이 너무 밝으면 인식이 어려울 수 있습니다. 방의 조명과 화면의 밝기를 적절히 조정하세요.

## 라운드 요약

이 게임은 5라운드 동안 진행되며, 생산 돌림판으로 현재 라운드를 표시합니다. 한 라운드는 6단계로 나뉩니다.



1. 생산



2. 카드



3. 거래



4. 행동



5. 이자



6. 평판

2라운드와 3라운드에만  7. 마녀사냥 단계가 있습니다.

3라운드와 5라운드가 끝날 때만  8. 이단 심문 단계가 있습니다.

어느 단계건, 플레이어들은 자원을 사고팔 수 있으며, 대출을 받을 수 있습니다. 자세한 설명은 다음 장에 이어집니다. 단, 대출 상환은 1, 2, 8단계에만 할 수 있습니다.



## 생산 단계

각 라운드의 시작은 생산 단계입니다. 플레이어들은 게임 시작 시, 1레벨의 생산 칸 4개로 시작합니다. 생산 칸은 생산 돌림판에 표시된 자원을 생산하는데, 이것은 플레이어마다 다르고, 매 라운드 생산하는 자원도 달라집니다.



### A 고급 자원

유리 와 대리석 은 고급 자원입니다. 고급 자원은 생산 칸 2칸을 차지합니다. 생산 칸에 표시된 숫자 중에서 낮은 수만큼 생산합니다. 이것에 대한 자세한 설명은 12쪽에 있습니다. 첫 라운드에는 메인 보드에서 자신의 구역에 따라 유리 1개 또는 대리석 1개를 생산하게 됩니다.

### B 기본 자원

나무 , 돌 , 그리고 밀 은 기본 자원입니다. 생산 돌림판에 따라 생산 칸 1개당 1개의 기본 자원을 생산합니다.

### C 금화

각 플레이어는 금화 도 2개 생산합니다. 자신의 생산 칸 가운데의 금화 생산량을 올리면 생산량이 증가합니다. 이에 대한 설명은 12쪽에 있습니다.

예시: 에 앉은 플레이어의 생산 칸은 그림과 같습니다. 해당 플레이어는 유리 1개, 밀 1개, 돌 1개, 금화 2개를 얻습니다. 플레이어가 참조표에 각 라운드에 생산되는 자원이 표시되어 있습니다.



## 카드 단계

생산 단계가 끝나면 플레이어들은 건물과 이벤트 카드를 받습니다.

1라운드의 카드 단계는 다음과 같이 진행합니다.

1. 1 건물 카드를 A, B, C, D 더미로 각각 나누어 섞습니다. 플레이어마다 각 더미에서 한 장씩 무작위로 받습니다.

2. 각 플레이어는 이벤트 카드 1장을 받습니다.

이후 라운드의 카드 단계는 다음과 같이 진행합니다.

1. 손에 있는 건물 카드를 1장만 남기고 전부 버립니다.

2. 건물 카드 4장을 받습니다.

3. 이벤트 카드 1장을 받습니다.

4. 자신이 새로 받은 건물 카드 중에 2장을 선택하고, 나머지 2장은 카드 뒷면에 표시된 방향으로 넘깁니다. 짝수 라운드에는 왼쪽 사람에게 넘기고, 홀수 라운드에는 오른쪽으로 넘기게 됩니다. 자신에게 넘어온 카드 2장을 받습니다.

5. 모두가 각자의 대출 일부 또는 전부를 갚을 기회가 있습니다.

참고하세요.

◆ 1라운드에는 1 건물 카드만 받고, 2라운드에는 2 건물 카드를 받습니다. 이런 방식으로 계속 진행됩니다.

◆ 1라운드와 2라운드에는 A 이벤트 카드를 받습니다. 3~5라운드에는 B 이벤트 카드를 받습니다.

◆ 건물 카드를 다른 사람에게 넘길 때, 현재 라운드의 건물 카드만 넘기고 받을 수 있습니다.

◆ 카드 단계가 끝날 때, 각자의 손에는 이전 라운드의 건물 카드 1장과 현재 라운드의 건물 카드 4장을 가지고 있게 됩니다. 이벤트 카드는 1장을 가지고 있거나, 지난 라운드에 이벤트 카드를 사용하지 않았다면 2장을 가지고 있게 됩니다.

행동 단계 때 카드를 사용하기 전까지는 자신의 건물과 이벤트 카드를 공개하면 안 됩니다. 카드 단계의 설명은 자신의 손에 있는 건물에만 영향을 미치며, 이전 라운드에 이미 사용한 카드에는 영향을 미치지 않습니다.

## 어느 단계에나 할 수 있는 것

### 자원 사고팔기

금화의 가장 큰 기능은 자신에게 필요한 자원을 살 수 있다는 것입니다.

- ◆ 금화 3개당 나무, 돌, 밀 중 1개를 살 수 있습니다.
- ◆ 금화 5개당 유리, 대리석 중 1개를 살 수 있습니다.

자원을 팔아서 금화를 얻을 수도 있습니다.

- ◆ 나무, 돌, 밀 중 1개당 금화 1개로 팔 수 있습니다.
- ◆ 유리, 대리석 중 1개당 금화 2개로 팔 수 있습니다.



이 교환율은 성벽 지붕 안쪽에 인쇄되어 있습니다.

자원은 어느 단계에든 사고팔 수 있습니다. 따라서, 거래 단계에 더 좋은 거래 조건이 오갈 수 있습니다.

### 대출

돈이 부족해도 걱정하지 마세요! 대출을 받으면 됩니다. 자신의 대출 마커를 트랙에서 전진시키고, 전진시킨 칸만큼 공급처에서 금화를 받습니다. 총대출금이 10을 넘게 대출을 받을 수 없습니다.



예시: 초록은 현재 대출이 3 있습니다. 초록은 대출을 8로 올리고, 금화 5개를 받아서 성벽 안쪽으로 가져올 수 있습니다. 초록은 건물 비용으로 쓸 유리 1개가 필요했기 때문에, 대출받은 금화를 즉시 유리로 바꾸고, 즉시 그 유리를 써서 건물을 완성합니다. 당장은 초록이 유리를 공짜로 받은 것처럼 보입니다! 그러나 이자 단계에 초록에게 무슨 일이 벌어질지 두고 봅시다.

대출은 어느 단계에나 받을 수 있지만, 특정 단계에만 갚을 수 있습니다.

- ◆ 생산 단계
- ◆ 카드 단계
- ◆ 이단 심문 단계(3라운드와 5라운드에만 있는 단계)

대출을 갚으려면 갚고 싶은 만큼의 금화를 공급처에 되돌리고, 그만큼 대출 마커를 옮깁니다.



## 거래 단계

이 단계에서, 각자 자신의 상자를 이용해서 다른 플레이어에게 거래를 제안합니다. 플레이어들이 제안한 거래는 앱을 통해 무작위로 분배됩니다. 이 단계에서 일어나는 모든 일은 전부 비공개입니다. 자신이 무엇을 제공할 것인지 다른 사람들은 알지 못하며, 내가 제안한 거래를 누가 받게 되는지도 모릅니다. 내가 받은 상자가 누가 제안한 거래인지 알 수 없습니다.

### 거래 제안

거래로 제공할 수 있는 것은 자원과 금화입니다. 비밀을 유지하며, 자신의 상자에 원하는 조합으로 제공할 토큰을 넣습니다. 그런 다음, 자신이 받고자 요구하는 것을 표시합니다.

- ◆ 인간은 2~7개의 금화를 요구할 수 있습니다.
- ◆ 악마는 1~2개의 영혼 조각을 요구할 수 있습니다.
- ◆ 승배자는 2~6개의 금화 또는 1개의 영혼 조각을 요구할 수 있습니다.

자신이 원하지 않으면 아무것도 제공하지 않아도 됩니다. 기억해야 할 것은, 절대로 영혼 조각을 제공해서는 안 된다는 점입니다. 제공하고 싶더라도 악마 또는 승배자가 요구하는 것을 기다려야 합니다.



예시: 승배자가 돌 2개를 제공하며 금화 4개를 요구하고 있습니다.

**도움말:** 처음으로 거래를 제안할 때, 자원이나 금화만 제공할 수 있다는 점을 떠올리세요. 영혼 조각을 요구하면서 금화를 제공하는 것은 말이 됩니다. 영혼 조각을 제공할 수 있는지 물어보는 것은 정체를 드러나는 거나 다름없습니다. 자신이 제공할 수 있는 토큰은 상자 안쪽에 표시되어 있습니다.

### 거래 분배



모두가 제안할 거래가 준비되면 상자를 섞습니다. 앱이 정확한 라운드와 단계를 표시하고 있는지 확인한 다음, 상자를 각각 스캔합니다. 앱 화면에 어떤 상자를 누구에게 줄지 표시될 것입니다. 아무도 자신이 제안했던 거래 상자를 받게 되지 않을 것입니다.

### 거래 수락 또는 거절

각자 다른 플레이어가 제안한 상자를 받았으면 자신의 성벽 안쪽에서 상자를 열어봅니다. 이 거래를 제안한 것이 인간인지, 아니면 승배자 또는 악마인지 바로 알 수 있지만, 어떤 플레이어가 제안했는지는 알 수 없습니다.

상자를 받은 후, 어떻게 할지 결정합니다.

- ◆ **거래 수락:** 해당 제안이 마음에 들면 상자에 있는 것을 전부 꺼내고, 대가로 요구한 금화나 영혼 조각을 넣습니다. 정확한 수량을 넣었는지 다시 확인합니다. 금화가 부족하면 언제든지 대출을 받을 수 있다는 것을 잊지 마세요.

- ◆ **거래 거절:** 해당 제안에 비용을 지불하고 싶지 않으면, 상자에 들어있던 것을 건드리지 않고 그대로 담아 놓습니다.

거래는 전부 받거나 전부 그대로 두거나 둘 중의 하나만 해야 합니다. 거래의 일부만 수락하고 부분 가격만 지불해서는 안 됩니다.

### 두 번째 거래 분배



모두가 처음 받은 거래를 수락하거나 거절한 다음, 상자를 전부 섞고, 앱을 통해서 다시 한번 분배합니다. 각자 다른 플레이어가 제안한 두 번째 제안 상자를 받게 됩니다.

누군가 해당 상자를 이미 봤기 때문에, 만약 그 사람이 먼저 거래를 수락했다면 상자에는 표시된 대가로 지불한 금화 또는 영혼 조각만 있을 것입니다. 이러한 상자를 받은 플레이어는 아무 것도 할 수 없으며, 그대로 담아 놓습니다. 아직 거래가 성사되지 않은 상자를 받았다면 수락하지 거절할지 정할 수 있습니다.

**주의하세요:** 이전 플레이어가 제안을 수락한 경우, 어떤 방식으로든 현재 플레이어가 개입할 수 없습니다. 특히, 승배자는 순수한 인간 영혼 조각을 승배자의 영혼 조각으로 바꾸면 안 됩니다.

### 상자 회수

모두가 두 번째 거래를 마친 다음, 상자를 다시 섞습니다. 앱이 정확한 라운드와 단계를 표시하고 있는지 확인하고, 상자를 각각 스캔합니다. 앱 화면에 상자의 원래 주인이 누구인지 표시될 것입니다. 해당 플레이어에게 상자를 돌려줍니다.

성벽 안쪽에서 자신의 상자를 열어봅니다. 자신이 제안했던 거래가 수락됐다면 누가 수락했는지는 몰라도 상자 안에 자신이 요구했던 금화나 영혼 조각이 있을 것입니다. 아무도 자신이 제안한 거래를 수락하지 않았으면 자신이 제공하려 했던 것이 그대로 들어있을 것입니다. 어느 경우건, 상자에 있던 토큰을 전부 꺼내서 성벽 안쪽에 놓습니다.



누군가 거래 대금을 지불하면서 실수했더라도 당황할 필요는 없습니다. 앱의 되돌리기 버튼을 누르면 상자를 재분배하여 실수를 바로잡을 수 있습니다.

### 좋은 거래를 제안하는 방법

앞서 설명했듯이, 이 게임에서 플레이어들은 기본 자원을 금화 3개에, 고급 자원은 금화 5개에 구입할 수 있습니다. 이 가격보다는 적게 요구해야 거래가 성사될 것입니다. 굳이 다른 플레이어에게 금화 3개를 주고 나무를 살 필요가 있을까요? 다른 플레이어에게 도움 되는 일을 하지 않고, 같은 값으로 공급처에서 나무를 살 수 있는 데도요.

아래는 좋은 거래의 예시입니다.

- ◆ 나무 1개로 금화 2개
- ◆ 유리 1개로 금화 4개
- ◆ 돌 1개와 밀 1개로 금화 5개

영혼 조각을 대가로 원하는 사람은 곧 다가올 이단 심문에서는 모두가 영혼 조각을 소유한 채로 있고 싶어 한다는 사실을 기억해야 합니다. 악마건 승배자건 영혼 조각 하나를 얻으려면 고급 자원과 기본 자원을 최소한 1개씩은 포기해야 할 것입니다. 때로는 그보다 훨씬 많은 것을 제공해야 할지도 모릅니다.

또한, 경험이 없는 플레이어가 악마를 맡았다면, (특히 초반 라운드에는) 한 번에 영혼 조각 1개만 요구하는 것을 추천합니다.



플레이어들은 자신이 어떤 자원을 원하는지 표현할 수 있습니다. 그리고, 자신이 원하는 것을 다른 플레이어들이 잊지 않도록, 왼쪽의 카드 중 한 장을 앞면이 보이게 내려놓을 수 있습니다.



## 행동 단계



행동 단계는 건물 건설, 이벤트 사용, 업적 달성을 위한 일을 하는 단계입니다.

행동 단계를 시작하면서, 지분을 사용해서 자신의 행동 보드를 가립니다.

남들이 모르게 다음의 것들을 계획합니다.

- ✦ 이벤트 카드를 사용할 것인지,
- ✦ 사용할 이벤트 카드의 어느 쪽을 선택할 것인지,
- ✦ 행동 토큰을 어디에 배치할지,
- ✦ 건물을 짓는다면 어떤 건물을 지을 것인지.

모두가 준비되면 계획을 공개하고, 행동 보드에 표시된 순서로 행동 단계를 수행합니다.



예시: 이 플레이어는 이벤트의 왼쪽 선택지를 쓰기로 정했습니다.

## 이벤트 계획

행동 단계를 시작할 때, 각자 손에 최소 1장의 이벤트 카드가 있을 것입니다. 2장을 가지고 있으면 1장을 앞면이 보이지 않게 버립니다.

이제 손에 남은 1장의 이벤트를 사용할지 정합니다. 사용하기로 했으면, 두 가지 선택지 중에서 하나를 고릅니다.



왼쪽을 선택하면 재산을 얻지만, 교회 시선에서 보는 자신의 평판에 나쁜 영향을 미칩니다.



오른쪽을 선택하면 재산을 쓰는 대신, 자신의 평판에 좋은 영향을 미칩니다.

평판은 실제 자신의 캐릭터가 선인지 악인지 나타내는 것이 아닙니다. 그보다는 교회와 중세 사회의 시각에서 보는 일반적인 반응을 나타냅니다.

이 게임에서는 악마도 인기 있을 수 있습니다.

만약 이 게임에서 평판을 올리는 모든 행동이 실생활에서도 도덕적으로 올바른 행동이라고 생각한다면, 축하합니다! 당신은 중세 사회에 아주 잘 적응할 것입니다.

이벤트를 사용하기로 했다면, 자신의 행동 보드 가운데에 이벤트 카드를 놓습니다. 왼쪽 선택지를 골랐으면 카드를 왼쪽으로 밀고, 오른쪽 선택지를 골랐으면 오른쪽으로 밀니다.

## 행동 토큰 계획

각자 자신의 행동 보드에 표시된 행동에 쓸 수 있는 행동 토큰이 4개 있습니다. 이 중에서 몇 개를 사용할지 정합니다.

처음 2개의 토큰은 사용료가 없습니다. 2개보다 많이 사용하면, 행동 단계 후반에 밀을 지불해야 합니다.

다음의 행동을 할 수 있습니다.

- 2번 건물 사용
- 3번 건물 사용
- 첫 번째 건물 건설
- 행동 사용 (있을 경우)
- 두 번째 건물 건설
- 행동 사용 (있을 경우)
- 왕실 신하 고용



1 라운드 때는 아직 건설한 건물이 없기 때문에 앞의 2칸은 무시합니다. 건물은 행동 단계의 핵심입니다. 다음 장에서 자세히 다루겠습니다.



**도움말:** 초록은 행동 3번을 계획했습니다. 세 번째 행동 토큰에 대한 비용 지불을 잊지 않도록, 이곳에 밀 1개를 놓았습니다.

## 건물

건물 건설을 계획하려면 건물 칸 2개 중에 지으려는 건물 카드를 놓고, 그 위쪽에 행동 토큰 하나를 놓습니다. 행동 단계에 건물 2개까지 계획할 수 있습니다.



건물 카드가 이벤트 카드의 반을 가리는 것에 주목하세요.  
사용할 효과 쪽이 보이도록 놓습니다.



건설을 계획할 때, 건물 카드 왼쪽 가장자리에 표시된 자원 **비용**을 낼 수 있는지 확인해야 합니다. 비공개로 계획하기 때문에, 계획하면서 건물 카드 위에 필요한 자원을 올려놓으면 지출할 비용을 기억할 수 있습니다.

당장 건설 비용이 부족하더라도 건설을 계획할 수 있습니다. 그러나 이 경우, 건설 시점이 되기 전까지 부족한 자원을 충당할 방법을 찾아야 합니다. 언제든지 필요한 자원을 살 수 있고, 대출을 받거나 자원을 팔아서 금화를 만들 수 있다는 사실을 기억하세요(7쪽을 참고하세요).

건물의 효과에는 몇 가지 종류가 있습니다.

**영구적인 효과:** 라운드의 특정 단계 동안 발동합니다. 카드 오른쪽 상단 구석에 단계 표시가 있습니다.



**즉시 발생 효과:** 건물을 짓는 즉시, 그리고 같 **행동 효과:** 계획할 수 있는 행동이며, 행동 토큰은 단계의 다음 행동을 하기 전에 발동합니다. 큰을 사용해야 합니다.

## 행동 건물 사용 계획

행동이 표시된 건물은 다른 건물들과 달리, 계획할 때 행동 토큰 하나를 놓아야 합니다.

### 건설 후 즉시 사용



건물을 짓자마자 행동하려고 계획한다면, 이 칸에 행동 토큰 하나를 놓습니다.

### 이전 라운드에 건설한 행동 건물 사용



메인 보드 끝의 이 2칸은 건설한 행동 건물을 놓는 곳입니다. 일반적으로, 2칸이면 충분하지만, 행동 건물을 2개보다 많이 가졌다면 이곳에 놓을 건물 2개를 선택합니다. 계획을 공개하기 전, 계획하는 동안에는 마음대로 바꿀 수 있습니다. 이곳에 놓은 건물은 사용할 것이라는 의미가 아니라, 사용할 수 있다는 뜻입니다. 사용하려면 행동 보드의 해당하는 칸에 토큰을 놓아야 합니다.



1번 행동 건물을 사용하기로 계획하려면 이곳에 토큰 하나를 놓습니다.

## 왕실 신하 고용 계획

게임을 시작할 때, 각자 고용할 수 있는 왕실 신하 3개를 가지고 게임을 시작합니다.





왕실 신하 하나를 고용하려면 이 칸에 행동 토큰 하나를 놓습니다. 비용에 대한 계획도 세워야 합니다! 이 행동은 해당 왕실 신하를 처음 고용할 때 금화 2개가 필요합니다. 고용한 왕실 신하는 사용하기 전까지는 자신의 성벽 안쪽에 다른 자원들처럼 감춰 놓습니다. 사용한 왕실 신하는 금화 3개 칸으로 돌아갑니다. 이 칸에서 왕실 신하를 고용하려면 금화 3개가 필요합니다. 원하는 만큼 왕실 신하를 사용하고 다시 고용할 수 있습니다.



왕실 신하 중에서 연금술사는 게임을 시작할 때 금화 2개 칸에 두지 않기 때문에, 처음에는 고용할 수 없습니다. 이에 대한 설명은 다음 장의 업적 부분에 자세히 나와 있습니다.

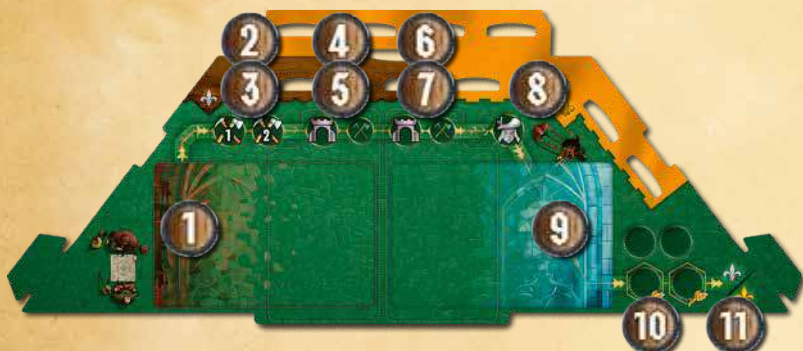
## 행동 단계 실행



계획을 끝낸 사람은 이 카드를 사용해서 다른 사람들에게 알립니다.

모두가 계획을 끝내면, 지분을 제거하고 순서대로 행동을 실행합니다. 이때는 계획한 것에서 아무것도 바꿀 수 없습니다. 다른 사람들이 하는 것을 모두가 볼 수 있도록, 플레이어들이 순차적으로 실행합니다.

자신의 행동 보드에 표시된 순서대로 이 단계를 실행합니다.



- 1 **이벤트의 왼쪽 선택지:** 이벤트의 왼쪽 선택지를 골랐으면, 이것을 맨 처음 실행합니다. 이것으로 얻은 자원을 같은 단계 내에서 실행할 행동에 사용할 수 있습니다. 표시된 만큼 평판 트랙에서 자신의 평판 마커를 내립니다(15쪽을 참고하세요).
- 2 **이전 라운드에 지은 행동 건물:** 행동 토큰이 필요하다는 것을 잊지 마세요.
- 3 **첫 번째 건물 건설:** 건물 비용을 지불하고, 자신의 성벽 바깥쪽 테이블에 카드를 놓습니다. 해당 건물의 효과가 즉시 발동되거나, 행동 효과가 있고 행동 토큰을 썼다면 효과도 실행합니다.
- 4 **두 번째 건물 건설:** 두 번의 건설을 계획했으면 첫 번째 건설 규칙과 같이 두 번째 건물을 건설합니다.
- 5 **왕실 신하 고용:** 비용을 지불하고 왕실 신하를 가져와서 자신의 성벽 안쪽에 놓습니다.
- 6 **이벤트의 오른쪽 선택지:** 이벤트의 오른쪽 선택지를 골랐으면, 비용을 지불하고 표시된 만큼 평판 트랙에서 자신의 마커를 올립니다.
- 7 **밀 지불:** 추가로 사용한 행동 토큰당 밀 1개를 지불합니다. 처음 2개의 행동 토큰은 비용이 없습니다.
- 8 **업적 확인:** 다음 장에 설명이 이어집니다.

## 계획한 행동은 반드시 실행해야 합니다.

모든 결정은 계획할 때 해야 합니다. 계획이 공개되면 계획한 것은 전부 실행해야 합니다. 계획한 대로 이벤트를 실행하고, 계획한 모든 행동을 수행해야 합니다. 수반되는 비용도 반드시 지불해야 합니다. 자원이 부족하면 공급처에서 구입해야 하며, 금화가 부족하면 대출받거나 자원을 팔아야 합니다.

대출 한도는 대출 트랙에 최대치가 정해져 있습니다. 따라서, 계획을 잘못 세웠다면, 비용을 지불할 수 없는 상황에 놓일 수도 있습니다. 행동 자체에 드는 비용이나 추가 행동 토큰에 대한 밀 등, 지불할 수 없는 행동을 계획했으면 해당 행동을 건너뛰고 **평판 트랙에서 자신의 마커를 1칸 아래로 옮깁니다.**

이벤트도 마찬가지입니다. 오른쪽 선택지를 골랐는데 비용을 지불할 수 없으면, 비용을 내지 않는 대신 평판 1을 잃고, 아무것도 얻지 못합니다. “~~면”이라는 문구로 조건이 표시된 이벤트에도 동일하게 적용됩니다. 조건을 만족하지 못했으면 평판 1을 잃습니다.

이 게임에 익숙하지 않은 경우, 모두 동의하면 평판 벌점을 적용하지 않고 실수를 용납할 수 있습니다.

## 알림 토큰



알림 토큰은 특정 건물의 효과를 기억하는 용도로 사용합니다. 예를 들어 **목사관**을 지었다면, 생산 보드의 해당하는 칸에 알림 토큰을 놓을 수 있습니다.



## 업적

건물마다 왼쪽 상단에 중세 사회를 나타내는 아이콘이 하나씩 있습니다.



국가 건물



도시 건물



교회 건물



과학 건물

행동 단계가 끝날 때, 특정 조합의 건물을 가지고 있으면 해당 업적을 달성합니다.



이 업적을 달성하려면 교회 건물 5개가 필요합니다.

업적은 자신이 다스리는 중세 왕국의 발전과 성취를 나타냅니다.

## 조합 완성

업적을 얻는 가장 확실한 방법은 당연히 해당 업적 타일에 표시된 건물을 건설하는 것입니다. 그러나, 진행 속도를 높일 요령이 몇 가지 있습니다.



두 종류의 아이콘이 표시된 건물 하나는 동시에 두 종류를 만족합니다.



과학 아이콘은 와일드카드입니다. 어떤 업적의 달성을 확인할 때, 각각의 과학 아이콘은 자신이 필요로 하는 아이콘이 될 수 있습니다.



왕실 신하 하나는 업적의 달성을 확인할 때, 표시된 아이콘을 제공할 수 있습니다. 하나의 조합에 왕실 신하를 사용하면, 즉시 사용한 왕실 신하를 금화 3개 칸으로 되돌려 놓습니다. 해당 왕실 신하는 다시 고용할 때까지 다른 조합에 사용할 수 없습니다.

하나의 건물은 동시에 여러 가지 다른 업적을 충족할 수 있습니다. 심지어, 과학 건물 하나를 다른 업적들의 다른 아이콘으로 사용하는 것도 가능합니다. 반대로, 왕실 신하는 하나의 업적에만 사용할 수 있고, 사용하면 즉시 금화 3개 칸에 버려야 합니다.

## 연금술사



연금술사는 특정 업적을 달성하기 전에는 회화에 거느릴 수 없는 왕실 신하입니다. 연금술사는 아이콘이 있으며, 자신이 필요로 하는 아이콘으로 쓸 수 있음을 나타냅니다. 다른 왕실 신하와 마찬가지로, 연금술사도 사용하면 즉시 금화 3개 칸으로 옮기고, 다시 고용할 수 있습니다.

## 소형 업적



자신의 행동 보드 나무 바탕 쪽에 있는 업적 4개는 소형 업적입니다. 업적당 3개의 아이콘이 필요합니다. 조건을 만족하면 해당 타일을 자신의 행동 보드에서 뽑아서, 메인 보드의 생산 칸 한 곳에 놓아서 생산량을 개선합니다. 그러면 그 칸의 숫자 1은 숫자 2가 됩니다. 생산 단계에서 설명한 것처럼, 다음과 같은 이점이 있습니다.

- ♣ 생산 돌림판이 해당 칸의 기본 자원을 제공할 때, 1개가 아니라 2개를 받습니다.
- ♣ 생산 돌림판이 고급 자원을 제공할 때, 2칸 모두 개선했다면 2개를 받습니다. 한 칸만 개선하면 1개를 받습니다.
- ♣ 중간 칸들은 개선하면 추가 금화 1개를 생산합니다.
- ♣ 어떤 칸을 개선할지 선택할 수 있습니다. 칸마다 최대 한 번만 개선할 수 있습니다.



예시: 파랑은 유리 1개, 밀 2개, 돌 1개, 금화 4개를 생산합니다.

빨강은 대리석 2개, 밀 1개, 나무 2개, 금화 3개를 생산합니다.

## 대형 업적

자신의 행동 보드 금색 바탕 쪽에 있는 업적 4개는 대형 업적입니다. 대형 업적을 달성하면 즉시 보상을 얻습니다.



- ♣ 아이콘 5개가 있으면, 유리 1개와 대리석 1개를 받습니다.
- ♣ 아이콘 5개가 있으면, 금화 7개를 받습니다.
- ♣ 아이콘 5개가 있으면, 천사 날개 2개를 받습니다.
- ♣ 아이콘마다 2개씩 있으면, 자신의 연금술사 왕실 신하를 받습니다.

대형 업적을 달성하면, 다른 사람들이 볼 수 있도록 자신의 성벽 바깥에 깃발을 걸어 놓습니다.



## 이자 단계

대출이 전혀 없는 플레이어는 이 단계에 아무 영향을 받지 않습니다. 느긋하게 등을 기대고 앉아서, 다른 사람들이 대출 이자를 내는 것을 구경하세요.

이자란 대출 트랙 왼쪽 끝에 있는 이자 주기로 표시합니다. 이자 주기에는 4개의 마름모 칸이 있고, 자신의 이자 마커를 시계방향으로 움직입니다.

이자 단계를 시작할 때, 자신의 대출을 확인합니다. 이자 주기에서 이자 마커를 대출 금액만큼 전진시킵니다. 빨간색 1이 표시된 시작 지점을 몇 번 지났는지 기억해야 합니다. 이자 마커를 움직이면서 시작 지점을 지날 때마다 대출이 1씩 늘어납니다.

대출이 4라고 예를 들겠습니다. 이자 마커가 어디에서 출발하건, 이자 주기를 정확히 한 바퀴 돌면서 시작 지점을 한 번 지납니다. 따라서, 대출이 1 늘어서 5가 되었습니다. 만약, 대출이 2였다면 단계를 시작할 때 이자 마커의 위치에 따라 대출이 1 늘어날 수도 있고, 아닐 수도 있습니다.

이에 따라 대출이 10 이 넘게 된다면, 대출 마커가 9로 내려갑니다. 누군가 자신의 대출금 일부를 탕감해주시기로 했습니다. 대출이 10을 넘으면 악마 날개 토큰 1개를 받습니다. 이것에 대해 아직 설명하지 않았지만, 여러분은 이미 이것이 뭔가 나쁜 것이라는 것을 눈치챘을 겁니다.



그렇습니다. 대부업체와 거래하는 것은 악마와 거래하는 것만큼 위험합니다.



초록의 대출은 8입니다. 이자 마커를 8칸 전진시켜서 이자 주기를 완전히 두 바퀴 돌았습니다.



따라서, 이자가 10으로 늘었습니다.



초록이 다음 이자 단계까지 대출을 갚지 못했다고 가정하겠습니다. 이자 마커를 10칸 전진시켜야 합니다.



이자 마커가 시작 지점을 3번 지나서, 대출이 3 늘었습니다. 최초 1 증가했을 때 대출 마커는 9칸으로 돌아오고, 악마 날개 토큰 1개를 받습니다.



아직 실행해야 하는 대출 2가 남았습니다. 1 증가하면서 대출 마커가 10 칸으로 이동합니다. 마지막으로 대출 1을 증가시키면서 대출 마커는 다시 9칸으로 돌아오고, 악마 날개 토큰 1개를 다시 한번 받습니다.

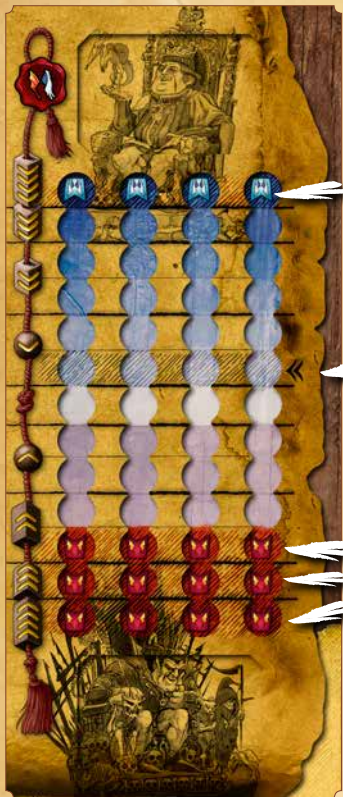




## 평판 단계

### 평판 트랙

평판은 게임의 다양한 단계를 진행하는 동안 오르락내리락합니다.



천사 날개 획득

시작 지점

악마 날개 획득

### 평판 획득

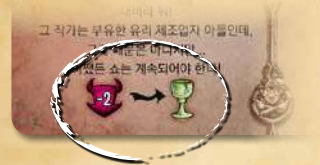


일부 효과로 평판 트랙에서 마커를 위로 옮깁니다. 마커가 트랙의 꼭대기에 도착하면 더 올리지 못하고, 꼭대기 칸에 멈춥니다.



꼭대기 칸에 도착하면 천사 날개 토큰 1개를 얻습니다.

### 평판 상실



때로는 평판 트랙에서 마커를 아래로 내리기도 합니다. 마커가 트랙의 바닥에 도착하면 더 내리지 못하고, 바닥 칸에 멈춥니다.



이 규칙은 평판을 내리는 것이 비용일 때도 마찬가지로 적용됩니다. 예를 들어, 모든 과학 건물에는 건설 비용 중에 평판 4를 내리는 것이 있습니다. 남은 칸이 4칸이 안 되더라도 이런 건물을 지을 수 있습니다. 이때는 마커를 맨 밑 칸에 놓습니다.

중세 시대에는 사람들이 과학과 주술을 구분하지 않았습니다.



평판 트랙의 아래쪽 세 칸에는 악마 날개 표시가 있습니다. 평판 마커를 내리면서 해당 칸에 도착하거나 지나가면 악마 날개 토큰을 받습니다. 맨 아래 칸으로 이동하는 동안 총 3개의 악마 날개를 받게 됩니다. (이것은 아주 좋지 못할 것입니다. 이 페이지의 천사 날개와 악마 날개 설명을 참고하세요.) 마커를 올릴 때는 해당 칸을 지나쳐도 악마 날개를 받지 않습니다.

## 보상과 불이익

평판 단계 동안, 플레이어들은 평판 트랙에서 각자의 위치에 따라 보상을 얻거나 불이익을 받습니다.

평판 트랙의 가장 위에 있는 플레이어는 천사 날개 토큰 1개를 받습니다. 동률이면 각자 천사 날개를 받습니다.

평판 트랙의 가장 밑에 있는 플레이어는 악마 날개 토큰 1개를 받습니다. 동률이면 각자 악마 날개를 받습니다.

아주 드문 경우지만 4명의 플레이어가 모두 같은 칸에 있다면, 이때는 가장 높은 사람과 가장 낮은 사람이 없습니다. 어떤 토큰이든 아무도 받지 않습니다.

### 천사 날개와 악마 날개



획득한 날개는 메인 보드의 해당하는 칸에 놓습니다. 같은 종류의 날개 3개를 모으는 순간, 다음의 일이 발생합니다.

- ✦ 천사 날개 3개를 가지면, 3개 전부 공급처에 되돌려 놓고, 면죄부 토큰 1개를 받습니다.
- ✦ 악마 날개 3개를 가지면, 3개 전부 공급처에 되돌려 놓고, 유숙객 이단 심문관 더미에서 카드 1장을 받습니다. 이것은 자신의 성에 기거하는 자신만의 이단 심문관입니다. 다음 이단 심문 단계에 잊지 않도록, 해당 카드를 자신의 앞에 놓습니다. 또한, 즉시 2점을 잃습니다. 자신의 총점은 0 밑으로 내려갈 수 있습니다.

### 날개를 얻는 방법

- ✦ 천사 날개는 평판 트랙 꼭대기에 도착하면 얻습니다.
- ✦ 악마 날개는 평판 트랙을 아래로 이동하면서 가장 아래 세 칸에 도착하거나 지나가면 얻습니다. (기억하세요. 평판 트랙의 맨 아래 칸보다 밑으로 내려야 하더라도 추가 불이익은 없습니다. 밑바닥 평판은 의외로 낮아서 누구나 떨어질 수 있습니다.)
- ✦ 일부 건물 효과로 천사 날개를 얻거나, 악마 날개를 버릴 수 있습니다.
- ✦ 5 🏆 업적을 달성하면 천사 날개 2개를 받습니다.
- ✦ 이자 단계 동안 대출금 일부를 탕감받으면 - 대출 마커가 10을 초과했다가 9로 되 돌아오면 - 악마 날개를 얻습니다.
- ✦ 평판 단계에 평판이 가장 높은 사람은 천사 날개를 얻고, 가장 낮은 사람은 악마 날개를 얻습니다.
- ✦ 마녀사냥 단계에 고발당할 경우, 결백을 증명하면 천사 날개를 얻고, 고해하면 악마 날개를 얻습니다.
- ✦ 이단 심문 단계를 시작할 때, 천사 날개 하나당 금화 5개로 구입할 수 있습니다.

## 망각



평판 단계를 끝낼 때, 각 플레이어의 평판 마커를 트랙의 가운데를 향해 이동합니다. 평판 트랙의 왼쪽에 이동 칸수와 방향이 화살표로 표시되어 있습니다. 예를 들어, 이 표시가 있는 칸에 평판 마커가 있는 플레이어는 평판 단계가 끝날 때 마커를 2칸 아래로 옮깁니다.

사람들은 당신이 했던 좋은 일을 잊어버립니다. 반복해서 인상을 줘야 하는 이유입니다. 다행스럽게도, 당신이 했던 나쁜 일도 잊어버립니다.



평판 트랙의 가운데 칸에는 매듭 표시가 있습니다. 모든 평판 마커는 이 칸을 향해 움직이며, 이 칸에 있는 마커는 움직이지 않습니다. 매듭은 평판 마커의 시작 지점 한 칸 아래입니다.

## 라운드 종료

평판 단계가 끝나면 1라운드가 끝납니다.



라운드가 끝날 때, 새 라운드 숫자가 보일 때까지 생산 돌림판을 시계방향으로 돌립니다. 모두가 메인 보드에서 자신의 구역에 새 자원을 보게 될 것입니다. 건물 카드 더미는 새 라운드 건물이 더미 맨 위에 오도록 이미 준비가 되어 있습니다.



2라운드는 라운드를 끝내기 전에 마녀사냥 단계를 거칩니다.



3라운드는 라운드를 끝내기 전에 마녀사냥 단계와 이단 심문 단계를 거칩니다.



4라운드는 평판 단계가 끝나면 라운드가 끝납니다.



5라운드는 라운드를 끝내기 전에 이단심문 단계를 거칩니다. 5라운드가 끝날 때, 생산 돌림판을 움직이지 않고, 최종 점수 계산을 합니다.

이제, 특정 라운드가 끝날 때만 진행되는 단계들에 대해 알아보겠습니다.



## 마녀사냥 단계

4개의 왕국은 불확실성과 편집증으로 분열되어 있습니다. 왕국의 지배자 중 한 명이 악마라는 것을 아직 아무도 깨닫지 못했지만, 모두가 뭔가 잘못되었다는 것을 막연하게 느낍니다. 누군가 인간의 힘을 넘어서는 자원을 모았습니다. 이것을 설명할 것은 흑마법밖에 없습니다! 모두가 자신을 제외한 다른 사람이 수상하다며 손가락으로 가리키고 있습니다.

마녀사냥은 평판 단계가 끝난 다음에 진행되는 특별한 단계입니다. 이것은 2라운드와 3라운드에만 일어납니다. 생산 돌림판에 이것에 대한 알림이 표시되어 있습니다. 마녀사냥 단계 동안, 여러분은 의심스러운 한 명을 고발할 기회가 있습니다. 게임 용어로 말하자면, 여러분은 **영혼 3 조각을 온전히 가지지 못한 것** 같은 플레이어를 찾으려고 합니다. 그것이 악마나 숭배자일 수도 있고, 이미 영혼 한 조각을 팔아치운 인간일 수도 있습니다.

플레이어들은 각자 투표 고리를 이용해서 투표합니다. 각 플레이어는 자신을 제외한 플레이어의 색상을 하나씩 가지고 있습니다. 색상 고리 하나를 손에 집니다. 원하지 않으면 투표하지 않아도 됩니다. 그렇다면, 손에 뭔가 쥐고 있는 척해야 합니다.

모든 플레이어가 동시에 손을 공개합니다. 최소 2표를 받은 플레이어들은 취조를 당합니다. (0, 1, 2명의 플레이어가 취조당할 수 있습니다.)



취조당하는 사람에게는 2가지 선택지가 있습니다.

- ✦ **결백을 증명합니다.** 정확히 영혼 3조각을 공개합니다. (혹시 3개보다 많이 가지고 있더라도, 더 공개해서는 안 됩니다. 그건 아주 의심스러우니까요.) 숭배자의 영혼 표시가 보이지 않도록 조심해야 합니다. 자신이 가진 영혼 조각 중에 숭배자 표시가 있으면, 표시가 없는 쪽만 보여줍니다. 결백을 증명하면 즉시 **천사 날개 토큰 1개**를 받습니다.
- ✦ **죄를 고백합니다.** 영혼 조각이 3개보다 적으면, 사실상 이것이 유일한 선택지입니다. 평판 1을 잃고, **악마 날개 토큰 1개**를 받습니다. 이때는 영혼 조각이 있더라도 보여주지 않습니다. 모두가 볼 수 있도록 성난 군중을 가져와서 자신의 성벽 바깥쪽에 놓고, 마녀사냥 단계에 고백했음을 표시합니다. 2라운드에 고백한 플레이어는 3라운드에 다시 고발당할 수 없고, 투표는 할 수 있습니다.

이 게임이 역사적으로 정확하지 않다고 여기시겠지요. 마녀사냥은 실제로 이런 식으로 이뤄지지 않았습니다. 그렇지만 이것은 현대의 보드게임이고, 현대의 보드게임에서는 플레이어가 중도 탈락하는 일이 없기를 바랍니다.



## 이단 심문 단계

이단 심문 단계는 다시 두 단계로 나뉩니다. 어둠의 의식 단계와 이단 심문관 단계입니다. 이단 심문 단계 동안에는 언제든지 대출을 갚을 수 있다는 것을 잊지 마세요.

## 준비

각 플레이어는 원하는 만큼 천사 날개 토큰을 살 기회가 있습니다. 토큰당 금화 5개를 지불해야 합니다. 천사 날개를 구입하는 주요 이유는 면죄부를 얻기 위함입니다. 천사 날개 3개로 면죄부 1개를 얻을 수 있고, 면죄부는 이어지는 이단 심문관 단계 때 사면받을 수 있게 도와줍니다. 무슨 말이죠? 사면을 돈 주고 산다고요? 놀라셨죠, 네, 그렇습니다. 중세 유럽에서는 이런 일이 가능했습니다. 죄인은 교회에 돈을 지불하고, 특정한 죄를 용서받았다는 공식 성명을 받을 수 있었습니다.

체코의 얀 후스 신부는 면죄부를 사고파는 것에 반대했습니다. 신부의 의견을 신중히 고려한 후, 교회는 신부를 화형에 처했습니다. 그러니, 이 게임 규칙에 의문을 제기하기 전에 다시 한번 생각해 주세요.

“그들은 모든 것을 사고팝니다. 유야 세례를 원합니까? 돈을 내십시오. 강도질에 살인까지 하고 싶다고요? 돈을 내면 용서받을 것입니다. 그런데, 악마가 자신을 위해 돈을 낸다고 해서 천국에 갈 수 있겠습니까?”

- 얀 후스

이 게임에서 대답은 대략 “그렇다”입니다. 심지어 악마도 천사 날개를 살 수 있습니다.

## 어둠의 의식 단계

악마가 가지고 있던 속세의 재화가 바닥나고 있습니다. 어둠의 의식을 치르면 더 많은 자원과 금화를 얻을지도 모릅니다. 악마는 이 의식에 힘을 더하기 위해, 영혼이 필요합니다. 이것은 이단 심문의 관심을 끌 것입니다.

천사 날개 구입이 끝나면 어둠의 의식을 시작합니다. 각자 자신의 상자에 특정 아이템을 비공개로 넣습니다. 준비되면 상자를 테이블 가운데에 놓습니다.

## 악마 - 영혼 조각들

자신이 악마라면, 자신의 상자에 영혼 조각들을 넣습니다. 보상을 최대로 얻으려면 가진 영혼 조각을 전부 넣는 것이 일반적이지만, 이단 심문관의 주목을 피하려고 특정 조각을 안 넣을 수도 있습니다. 단, 3라운드에는 숭배자 표시가 있는 영혼 조각은 반드시 전부 상자에 넣어야 합니다. 숭배자는 악마에게 영혼을 준 보상을 받게 됩니다.

## 모든 플레이어 - 뇌물로 줄 금화

자신의 정체와 상관없이, 상자에 원하는 만큼 금화를 넣을 수 있습니다. 이 금화는 일부 이단 심문관들을 돌려보내게 하는 뇌물입니다.

## 인간과 숭배자 - 추리

게임을 시작할 때 인간과 숭배자가 받았던 추리 토큰을 이 단계에 사용합니다. 인간은 숭배자와 악마를 추리할 토큰이 있습니다. 숭배자는 악마를 추리할 토큰이 있습니다. 원하지 않으면 추리하지 않아도 됩니다.



어떤 플레이어가 악마라고 추리하려면, 해당 플레이어 색상의 투표 고리에 악마 토큰을 끼우고, 자신의 상자 안에 넣습니다. 자신이 인간이면 숭배자도 추리할 수 있습니다. 숭배자를 추리할 때는 투표 고리에 숭배자 토큰을 끼웁니다.

## 3라운드 상자 개봉

모든 상자를 잘 섞고, 개봉합니다.

## 뇌물



상자에 있는 금화는 전부 이단 심문 보드의 뇌물 칸에 놓습니다. 5칸이 다 차면, A 심문관인 수도자가 갑자기 여러분의 왕국에는 아무 이상이 없다고 판단하고, 방문하지 않기로 합니다. 해당 심문관은 금화 5개와 함께 사라집니다.

(네, 분명 관계가 있겠지만, 못 본 척하십시오.) 계속해서 상자에 있던 금화를 뇌물 칸에 놓습니다. 여러분의 금화는 3라운드가 끝날 때 그대로 뇌물 칸에 남겨 놓습니다. 따라서, 5라운드에는 뇌물 금액이 0에서 시작하지 않을 수도 있습니다.

다음 5개의 금화로 B 심문관인 근본주의 신자를 제거합니다. 그다음 5개의 금화는 C 심문관인 평민을 제거할 것입니다. 이것은 이단 심문관 카드가 앞면 또는 뒷면 어느 쪽으로 놓여 있더라도 상관없습니다. 이단 심문관 A, B, C만 뇌물을 받습니다.

## 영혼

악마는 상자에 넣은 영혼 조각 개수에 따라 보상을 받습니다. 보상은 이단 심문 요약 타일에 표시되어 있습니다. 3라운드의 보상은 다음과 같습니다.

|    |         |
|----|---------|
| ✕  | 👁️ 👁️   |
| 👁️ | + 🍷 🍷   |
| 👁️ | + 2 + 1 |
| 👁️ | + 2     |

- ✦ 악마의 상자에 유리 1개와 대리석 1개를 넣습니다.
- ✦ 악마의 상자에 나무 1개와 돌 1개를 넣습니다.
- ✦ 악마의 상자에 금화 2개를 넣고, 이단 심문관 카드 1을 앞면이 보이게 펼칩니다.
- ✦ 이단 심문관 카드 2를 앞면이 보이게 펼칩니다.

보상은 누적입니다. 악마는 항상 유리 1개와 대리석 1개를 받습니다. 악마가 영혼을 최소 1개 가지고 있으면 나무 1개와 돌 1개도 받습니다. 이런 방식으로 보상이 누적됩니다.

자원과 금화를 악마의 상자에 넣습니다. 악마가 애써 모은 영혼 조각 옆에 보상을 살포시 넣어 줍니다.



숭배자도 영혼에 대해 보상을 얻습니다. 숭배자가 가진 영혼이 아니라, 악마에게 준 숭배자 영혼으로 보상을 받습니다. 3라운드의 보상은 다음과 같습니다.

악마의 상자에 있던 영혼을 확인합니다. 숭배자 표시가 있는 영혼이 최소 1개 있으면, 숭배자의 상자에 밀 1개와 금화 1개를 넣습니다. 숭배자 표시가 있는 영혼이 2개면 숭배자 상자에 금화 3개를 더 넣습니다. 숭배자는 게임을 시작할 때 영혼 조각 2개만 가지고 있기 때문에, 보상은 두 가지 경우만 있습니다.

## 영혼 확인

이 단계를 친구들에게 설명할 때, 악마의 상자에 있는 영혼이 숭배자에게서 온 것인지 확인해야 한다고 말하세요. 가장 좋은 것은 악마가 처음부터 숭배자 표시가 보이는 면으로 넣는 것이지만, 악마가 깜빡했을 때 차마 숭배자는 “음... 뒷면 좀 봅시다”라고 할 수는 없을 것입니다. 중요한 정보인 자기 정체를 포기하는 것이니까요. 모두가 이 단계에서 영혼 조각을 확인한다는 것을 알고 있으면, 누군가 뒷면을 확인하더라도 숭배자로 낙점되지는 않을 것입니다. (물론, 숭배자 표시가 있는 조각 두 개가 보인다면, 다른 조각을 확인할 필요는 없습니다.)

## 추리

마지막으로, 추리를 처리할 차례입니다. 숭배자와 인간은 악마가 누구인지 추리할 기회가 있었습니다. 동일한 추리 2개가 없으면, 그대로 추리 토큰을 상자에 남겨 둡니다. 플레이어들은 5라운드에 다시 추리할 기회가 있고, 자유롭게 지금과 같은 추리를 하거나 다른 추리를 할 수 있습니다.

악마에 대한 동일한 추리가 2개 있거나, 숭배자에 대한 동일한 추리가 2개 있으면, 모든 상자에서 악마와 숭배자 추리를 전부 꺼내서 이단 심문 보드 옆에 놓습니다. 해당 추리(역할 추리 토큰과 투표 고리)들은 남은 게임 동안 변경될 수 없습니다. 이미 어떤 역할과 플레이어로 추리한 사람들은 5라운드에 **해당 역할이나 플레이어로 다른 추리를 할 수 없습니다.**

최소 2명에게 악마로 고발당한 플레이어는 반드시 솔직하게 그 고발이 사실인지 거짓인지 말해야 합니다.

✦  옳은 추리였다면, 악마는 평판 트랙에서 마커를 4칸 내리고, 이단 심문관 카드

3을 앞면이 보이도록 펼칩니다. (맞습니다. 때로는 악마의 정체를 정확히 맞힌 것이 추리한 사람에게도 나쁜 일이 될 수도 있습니다.)

✦  악마를 정확하게 추리한 상자마다 금화 2개를 넣습니다. 잘못된 추리에 대한 불이익은 없지만, 당연하게도 이제 악마의 정체가 밝혀졌으므로, 5라운드에는 아무도 악마에 대해 추리할 수 없습니다.

당신이 타락 천사이며 지옥의 통치자인 루시퍼, 악마라는 사실을 사람들이 알게 되면 당신의 평판에 부정적인 영향을 미칠 것입니다. 사실, 과학에 공헌하는 건물을 짓는 것만큼 평판이 나빠지겠지요. 하지만 걱정하지 마세요. 시간이 지나면, 사람들은 모든 것을 잊어버릴 겁니다.

✦ 2명이 동일하게 추리한 것이 틀린 추리였다면, 고발당한 플레이어는 자신의 실제 역할을 공개하지 않고 단순히 틀렸다고만 말합니다. 만약 세 번째 플레이어가 다른 추리를 한다면, 해당 추리는 다른 모든 추리와 함께 테이블에 두어야 합니다.

2명에게 숭배자로 고발당한 플레이어는 반드시 솔직하게 그 고발이 사실인지 거짓인지 말해야 합니다.

✦  두 명의 인간이 추리한 숭배자가 정확하다면, 숭배자는 평판 트랙에서 마커를 3칸 내립니다. 인간의 상자마다 금화 2개를 넣습니다.

✦ 추리가 틀렸다면, 아무 일도 일어나지 않습니다. 해당 추리는 이번 라운드에 실행한 다른 모든 추리와 함께 테이블에 남겨 둡니다.

## 상자 회수

모든 상자를 덮은 다음, 잘 섞습니다. 앱을 통해 상자를 원래의 주인에게 돌려줍니다. 5라운드에 어떤 일이 일어날지 미리 알 수 있도록, 이단 심문 요약 타일을 반대편으로 뒤집습니다.

## 5라운드 상자 개봉

5라운드에는 상자를 섞을 필요가 없습니다. 각자 자신의 상자를 동시에 개봉하여, 정체가 무엇인지 공개합니다.

## 뇌물

3라운드와 마찬가지로, 뇌물을 먼저 처리합니다. 3라운드에 남았던 금화가 이단 심문 보드에 남아있을 수 있습니다. A, B, C 심문관만 뇌물을 받을 수 있다는 것을 잊지 마세요.

## 영혼

악마는 5라운드에 보상으로 점수를 받습니다.



✦ 1 심문관이 아직 뒷면으로 놓여있다면, 앞면이 보이도록 펼칩니다.

✦ 2 심문관을 앞면이 보이도록 펼칩니다. 2 심문관이 이미 펼쳐져 있으면 3 심문관을 펼칩니다.

✦ 4개를 초과하는 영혼 조각당 6점을 얻습니다.

점수는 누적입니다. 따라서, 악마가 영혼 조각 4개를 가지고 있다면 6점을 받습니다.

5라운드에는 숭배자가 악마에게 준 영혼에 대한 보상이 없습니다. 이것은 3라운드에만 적용됩니다.

## 추리

우선, 5라운드에서는 특정 추리를 할 수 없는 상황이 있다는 것을 기억해야 합니다.

- ✦ 3라운드에서 악마가 누구인지 밝혀졌으면, 5라운드에서는 아무도 악마에 대해 추리하지 않습니다.
- ✦ 3라운드에서 했던 자신의 추리가 이단 심문 보드 옆에 놓여있으면, 5라운드에서 추리할 때는 해당 역할과 플레이어를 사용할 수 없습니다.
- ✦ 3라운드에서 동일한 추리 2개가 없었다면, 5라운드에서는 모든 플레이어들이 자유롭게 다시 추리할 수 있습니다.
- ✦ 어느 라운드건, 꼭 추리를 해야 하는 것은 아닙니다.

따라서, 3라운드부터 이미 이단 심문 보드 옆에 몇 개의 추리가 놓여있을 수 있습니다. 5라운드에는 허용되는 몇 개의 추리가 있을 수 있습니다. 다음 규칙에 따라 모든 추리에 대해 점수를 계산합니다.



✦ 정답인 추리마다 추리한 사람은 2점을 얻습니다.

✦ 악마 정체에 대해 오답인 추리마다 악마는 1점을 얻습니다.

✦ 숭배자 정체에 대해 오답인 추리마다 숭배자는 1점을 얻습니다.

## 영혼 조각 회수

5라운드에는 상자를 돌려받을 이유가 없지만, 악마는 이어지는 이단 심문 단계에 사용할 영혼 조각들을 되돌려 받을 수 있습니다.

## 이단 심문관 단계

이단 심문 단계의 마지막 부분은 이단 심문관 단계입니다. 3라운드와 5라운드에 플레이어들이 이단 심문관에게 뇌물을 줄 기회를 가진 다음에 진행합니다. 이제 여러분은 악독한 거래의 결과를 마주하게 될 것입니다.

마주해야 하는 이단 심문관은 다음과 같습니다.

- ♣ **수도자** 심문관이 뇌물을 받고 떠나지 않았다면 그에게 응답해야 합니다.
- ♣ 5라운드에 **근본주의 신자**와 **평민** 심문관이 뇌물을 받고 떠나지 않았다면 그에게 응답해야 합니다. 이들은 3라운드에는 활성화되지 않기 때문에, 3라운드 때는 무시합니다.
- ♣ 앞면이 보이게 펼쳐진 1, 2, 3 심문관에게 응답해야 합니다. 3라운드에 앞면이 보이도록 펼쳐진 심문관은 5라운드에서도 여러분을 괴롭힐 것입니다.
- ♣ 각자 게임 도중 가지게 된 **유숙객** 심문관에게 응답해야 합니다.

자신이 마주하는 이단 심문관마다 **영혼 1조각**을 보여주거나, **면죄부 1개**를 지불하거나, **불이익**을 받아야 합니다. 영혼 1조각을 보여줄 경우, 영혼은 그대로 가지고 있습니다. 면죄부를 사용하면 공급처에 되돌려 놓습니다.

영혼 조각은 필요한 만큼 한 번에 다 보여주고, 송배자 표시가 없는 면만 보여줘야 합니다. 실제보다 영혼 조각을 적게 가진 척해도 되지만, 최선의 방법이 아닐 수도 있습니다. 필요한 것보다 더 많은 영혼 조각을 보여주면 안 됩니다.

일부 심문관에게는 응답할 수 있지만, 모두에게 응답할 수는 없을 때, 어떤 심문관에게 응답할지 선택할 수 있습니다. **응답하지 못한 이단 심문관마다 해당 카드에 있는 불이익을 받습니다.**

자신의 총점이 0 밑으로 내려가면 점수 마커를 0 뒤로 옮기고, 마이너스 점수라는 것을 기억합니다.

**예시:** A와 B 심문관은 뇌물을 받고 떠났습니다. 5라운드에는 남아있던 C 심문관과 앞면으로 펼쳐진 1, 2 심문관에게 응답해야 합니다. 모든 플레이어는 각자 C, 1, 2 세 명의 심문관을 어떻게 해서든 처리해야 합니다. 어떤 플레이어가 유숙객 심문관도 하나 가지고 있었다고 예를 들겠습니다. 해당 플레이어는 총 4명의 심문관을 처리해야 합니다.

이 플레이어는 인간이므로, 당연히 영혼 조각을 4개 가지고 있을 수는 없습니다. 실제로, 잠시 나쁜 길로 접어들었다가 영혼 조각 1개를 잃어서, 2개만 남았습니다. 다행히도 천사 날개를 열심히 모아서, 면죄부 1개를 얻었습니다. 만약 이 플레이어가 가진 영혼 조각 전부를 보여주고, 면죄부를 버린다면, 세 명의 심문관에게 응답할 수 있습니다. 그러나, 여전히 해결해야 하는 심문관이 하나 남습니다. 해당 플레이어는 네 명의 심문관 중 하나를 선택하고, 카드에 표시된 불이익을 받아야 합니다.

## 이단 심문 단계 종료

이단 심문 단계는 3라운드와 5라운드의 마지막 단계입니다.

**3라운드 종료 시:** B와 C 심문관을 공개합니다. 응답 여부와 관계없이, 모든 **유숙객** 심문관을 카드 더미로 되돌립니다. (죄를 고백하고 심판을 받았으니, 이제 용서받았습니다.) 이단 심문 요약 타일을 반대쪽으로 뒤집습니다.

**5라운드 종료 시:** 게임이 끝나고 최종 점수를 계산합니다.

## 게임 종료

일부 건물의 효과로 게임 도중에 점수를 얻을 수 있습니다. 게임을 진행하면서 점수를 잃는 경우도 있습니다. 마지막 이단 심문 단계에서 점수를 얻기도 합니다. 따라서, 게임 종료 시점에 이미 여러분은 플러스 또는 마이너스의 점수를 가지고 있을 것입니다. 이제, 최종 점수를 계산합니다.



성벽 가림막의 지붕에 최종 점수 계산의 요약이 있습니다. 아래의 내용대로 계산합니다.

- ♣ **건물:** 왼쪽 하단 구석에 점수가 표시되어 있습니다.
- ♣ **대출:** 자신의 대출금의 반만큼 점수를 잃습니다. 잃는 점수는 올림으로 계산하며, 대출 트랙 아래에 잃는 점수가 표시되어 있습니다.
- ♣ **대형 업적:** 자신이 악마가 아니라면 대형 업적마다 2점을 얻습니다. 악마의 목표는 문화적 부흥을 이끌기 위한 것이 아니기 때문에, 이것으로 점수를 얻지 못합니다.
- ♣ **천사 날개 토큰:** 토큰당 1점을 얻습니다.
- ♣ **악마 날개 토큰:** 토큰당 1점을 잃습니다.
- ♣ **사용하지 않은 면죄부 토큰:** 토큰당 2점을 얻습니다.
- ♣ **사용하지 않은 왕실 신하:** 자신의 성벽 안쪽에 있는 왕실 신하당 1점을 얻습니다.
- ♣ **송배자 영혼:** 자신이 가진 송배자 표시가 있는 영혼당 1점을 잃습니다.
- ♣ **사용하지 않은 고급 자원 토큰:** 토큰당 1점을 얻습니다.
- ♣ **사용하지 않은 금화와 기본 자원 토큰:** 5대 1 비율로 고급 자원으로 바꿀 수 있습니다. 바꾸고 남은 금화와 기본 자원 토큰은 동물일 경우, 승자 결정을 위해 토큰당 1/5점으로 계산합니다.

**송배자 영혼 불이익:** 송배자 표시가 있는 영혼에 대한 감점은 송배자가 자신의 영혼 조각을 악마와 거래하는 동기가 됩니다. 사실, 그 감점은 악마에게도 적용되지만, 악마가 송배자 영혼 조각들 외에 인간 영혼 조각을 하나라도 가지고 있다면, 송배자 영혼도 순이익을 가져올 것입니다.

## 게임 승리

점수가 가장 많은 플레이어가 승리합니다. 영혼, 날개, 면죄부를 대상으로 하는 이 모든 거래는 순전히 가장 많은 점수를 얻기 위한 것이었습니다. 여러분이 영혼을 팔든, 간직했든, 모든 것은 이미 게임의 메커니즘에 포함되어 있습니다.

특별히 말씀드리고 싶은 것은, 이 게임에서 영혼을 파는 행위가 실제 삶에서 영혼의 법적 지위에 영향을 미치지 않는다는 것입니다. 게임의 영혼은 종이 토큰으로 만들어져있기 때문에, 실제 영혼과 쉽게 구별할 수 있습니다.

## 숙련자를 위한 장치

### 어릿광대 토큰



게임을 준비할 때, 민감한 귀를 가진 분들은 상자를 스캔하여 분배하는 동안 상자 내용물에 어떤 것이 들었는지 추측할 수 있습니다. 이것이 여러분의 게임 그룹에 문제가 된다면, 어릿광대 토큰으로 송배자와 인간의 상자를 채우세요. 만약 여러분이 어릿광대 토큰을 받는다면, 정보를 드러내지 않도록 성벽 안쪽에 보관해야 합니다.

거래가 어떻게 진행되는지 모두가 이해하고 있다면, 거래 단계에 어릿광대 토큰을 상자에 넣을 수도 있습니다. 어릿광대 토큰은 특별한 효과가 없습니다. 하지만 자신이 제공할 것이 없다면, 어릿광대 토큰은 적어도 자신의 상자에 무언가 있는 것처럼 생각하게 할 것입니다. 또한, 어릿광대 토큰을 사용해서 다른 사람의 제안에 응답할 수 있습니다. 어릿광대 토큰은 양면입니다. 좀 더 적당해 보이는 얼굴 면을 사용하세요.

자신이 연 상자 안에 어릿광대 토큰이 있으면 그 토큰은 무시합니다. 어릿광대 토큰이 들은 채로 자신의 상자를 돌려받으면, 아무 말 하지 말고 토큰을 보관합니다.

### 면죄부 거래

거래 단계에서 숙련자들은 면죄부 토큰을 제공할 수 있습니다. 이것은 자원 토큰인 것처럼 취급합니다.

면죄부는 영혼이 아니기 때문에, 영혼 조각 하나에 대한 거래를 받아들이면, 반드시 영혼 조각 하나로 지불해야 합니다. 면죄부 토큰을 대신 넣으면 안 됩니다.

면죄부는 거래하기가 꽤 제한적입니다. 즉, 면죄부에 대한 합당한 가격을 얻기 어려울 수 있고, 면죄부를 제공하는 것이 여러분의 정체를 누설할 수도 있습니다. 이러한 이유로, 게임 구성원 중에 경험이 적은 플레이어들이 있으면 면죄부 거래를 허용하지 않는 것을 권장합니다.

### 이단 심문관들에게 자원으로 뇌물 주기

자원당 금화 1개 또는 2개로 팔 수 있습니다. 그런데, 뇌물을 줄 타이밍에 자원을 팔면, 다른 사람에게 자신의 정체를 알리거나, 자신이 뇌물을 준비하고 있음을 알릴 수 있습니다. 숙련자 게임에서 모두가 동의하면, 자원으로 뇌물로 상자에 넣을 수 있습니다. 상자를 열자마자 자원을 금화로 바꾸고, 금화 뇌물은 원래 규칙대로 처리합니다.

### 앱 작동 방식

이 게임을 처음 하는 분이라면 앱이 게임을 잘 흘러가게 작동할지 걱정하지 마세요. 잘 작동할 겁니다! 하지만 여러분이 게임에 익숙해졌다면, 다음의 정보를 공유하세요.

- 송배자는 라운드마다 악마의 상자를 받습니다. 송배자는 3라운드에 악마의 제안을 먼저 봅니다. 다른 라운드에는 인간이 악마의 제안을 먼저 봅니다.
- 인간마다 악마의 제안을 먼저 볼 기회를 정확히 두 번 가지게 됩니다.
- 게임 중, 송배자의 상자는 악마에게 단 한 번만 가게 됩니다. 이것은 2 또는 4라운드의 두 번째 거래 때 가게 될 것입니다. 악마도 영혼 조각을 송배자에게 팔 수 있습니다.

여러분의 게임 그룹에서 게임을 몇 번 했다면, 어떤 분들은 선호하는 역할이 생길 수 있습니다. 앱 설정의 “고급 설정”을 켜면, 여러분이 원하는 역할과 원하지 않는 역할을 입력할 수 있습니다. 역할 분배 시, 알고리즘이 입력 내용을 고려하여 분배할 것입니다. 모든 경우의 분배가 가능하지만, 여러분의 선호도에 따라 확률이 치우치게 됩니다.

## 정보를 누설할 수 있는 질문과 답변

역할을 배정하기 전에, 특정 질문은 너무 많은 정보를 제공한다는 것을 플레이어들에게 경고하는 것이 좋습니다.

### 역할 배정

질문: 내 상자에 영혼 조각이 2개밖에 없어. 나머지 하나는 어디 있지?

답변: 네가 송배자라서 3개짜 영혼 조각이 없는 거야.

질문: 영혼 앞뒤 표식이 다른 건 무슨 의미야?

답변: 네가 송배자라는 의미야. (또는, 이 질문이 거래 단계 마지막에 나왔다면) 아니면 네가 악마고, 송배자한테 영혼 조각을 받았다는 의미지.

질문: 이 광대들은 뒤에 써?

답변: 그건 어릿광대 토큰이야. 네 상자 안에 뭔가 잔뜩 들은 것처럼 소리를 내려고 쓰는 토큰이지. 악마는 어릿광대 토큰을 받지 않으니까, 너는 악마가 아니라는 걸 알겠네.

질문: 난 왜 어릿광대 토큰이 하나도 없어?

답변: 네가 악마니까. (또는 우리가 어릿광대 토큰을 쓰지 않고 게임을 하기로 정했거나.)

### 거래 제안

질문: 자원을 자원으로 바꿀 수 있어? 아니면 금화로만 바꿔야 해?

답변: 대가로 금화만 요구할 수 있어. 그리고, 이제 네가 인간인 걸 모두 알게 됐어. 악마랑 송배자는 대가로 영혼도 요구할 수 있거든.

질문: 자원을 금화로 바꿀 수 있어?

답변: 네가 악마라면 못 해.

질문: 대가로 금화 7개보다 많이 요구하고 싶으면 어떻게 해?

답변: 그렇게는 못 해. 그리고, 넌 인간이구나. 송배자는 최대 6개까지 요구할 수 있고, 악마는 영혼만 요구할 수 있거든.

질문: 내 영혼을 제공하고 금화를 요구할 수 있어?

답변: 안 돼. 아무도 영혼을 제공할 수 없어. 누군가 대가로 영혼을 요구할 때까지 기다려야 해. 그리고, 악마는 영혼 없이 게임을 시작하니까, 넌 일단 악마가 아니겠네.

### 거래 수락

질문: 내가 악마한테 송배자 영혼을 팔든, 인간 영혼을 팔든 그게 중요해?

답변: 둘 다 가능하지. 그런데 넌 아마 송배자 영혼을 팔고 싶을 거야. 왜냐면 넌 송배자거든.

질문: 송배자 영혼을 다시 송배자에게 팔 수 있어?

답변: 그럼. 할 수 있지. 그리고 네가 악마네.

질문: 이 상자 안에 영혼 한 조각이 있는데, 내 것과 바뀌도 돼?

답변: 아니, 그건 속임수야. 그리고, 그 말은 송배자만 할 수 있을 것 같은데.

### 마녀사냥

질문: 마녀사냥 할 때 내 송배자 토큰이나 악마 토큰을 써야 해?

답변: 아니, 투표할 플레이어 색상의 투표 고리만 써. 그리고, 악마랑 송배자는 송배자 토큰이 없어. 즉, 넌 인간이라는 거네. (송배자도 악마 토큰은 가지고 있지.)

### 이단 심문 전의 추리

질문: 난 송배자 토큰이 없는데 어떻게 송배자를 추리해?

답변: 인간만 송배자 토큰이 있어. 네가 아무것도 추리할 수 없으면, 넌 악마야.

질문: 추리에 쓴 토큰을 돌려받게 되나?

답변: 2명이 같은 추리를 하면 3라운드가 끝날 때 모든 추리 토큰이 테이블에 그대로 남아. 이런 걸 묻는 걸 보니, 넌 추리가 가능한 역할이구나.

### 허세와 속임수

질문: 위의 질문이 내 정체를 드러낼 위험이 있다는 건 알겠어. 그렇더라도, 다른 플레이어들을 속이려고 연기 차원에서 저런 질문을 해도 돼?

답변: 그래.

## 카드 설명



일부 건물과 이벤트는 왕실 신하를 제공합니다. 이렇게 왕실 신하를 얻게 될 때, 금화 2개 칸 또는 3개 칸 아무 곳에서나 금화를 내지 않고 왕실 신하를 가져옵니다.

## 이벤트

### 교육

행동을 통해서만 오른쪽 선택지의 조건을 만족시킬 수 있습니다. 다른 방법으로 왕실 신하를 얻는 것은 조건을 만족한 것으로 치지 않습니다.

### 술, 신대륙, 인기 있는 연극



이 카드들의 오른쪽 선택지의 비용으로 특정 왕실 신하를 포기해야 합니다. 반드시 해당 왕실 신하를 자신의 가림막 안쪽에 가지고 있어야 하며, 비용으로 낸 왕실 신하는 금화 3개 칸으로 옮겨 놓습니다. 이 비용은 연금술사로 대신 낼 수 없습니다.

### 번영

오른쪽 선택지의 보상을 얻으려면 행동 토큰을 최소한 3개를 쓰는 계획을 세우고, 실제로 써야 합니다. 비용을 내지 못한 행동은 사용한 행동으로 치지 않습니다.

### 불황

카드 단계, 즉, 이 이벤트 카드를 받을 때, 대출을 갚을 기회가 있습니다. 거래 단계 또는 행동 단계 동안에는 대출을 갚을 수 없기 때문에, 이것이 마지막 기회이기도 합니다.

## 건물

### 대주교 의석

일반적으로 행동 단계 동안에는 대출을 갚을 수 없지만, **대주교 의석**은 특별히 건설 즉시 대출을 갚을 수 있는 기회를 제공합니다.

### 은행

특히, 이자가 6이거나 그보다 낮으면 이자 마커가 움직이지 않습니다.

### 종탑 (성유물 함 또는 대사원과 함께 있을 때)

단계 시작 시의 평판에 따라서 적용되는 효과가 있습니다. 이것의 기준은 항상 효과를 실행하기 전에 플레이어들의 평판이 어디에 있었는지를 가리킵니다. 즉, 종탑을 가진 플레이어는 다른 플레이어들이 각자 평판 트랙에서의 상대적인 위치를 파악한 후에 종탑의 효과를 실행해야 합니다.



예시: **빨강**은 성유물 함이 있고, **파랑**은 종탑이 있습니다. 다른 모든 사람들의 평판이 더 높기 때문에, **파랑**은 자신의 마커를 2칸 올리게 될 것입니다. 그러나 우선, 이 단계를 시작할 때 **빨강**의 평판을 기록해야 합니다. 단계를 시작할 때 **빨강**이 파랑보다 높았기 때문에, 성유물 함으로 **빨강**은 금화 1개를 얻게 됩니다. 각자 자신의 건물 효과가 어떻게 적용될 지 확인했으면, **빨강**과 **파랑**은 동시에 효과를 실행해도 됩니다.

### 지하 묘지, 항구, 포도밭

아이콘이 일치하는 건물에 대해서만 금화를 얻습니다. 왕실 신하로는 얻지 못합니다. 아이콘이 두 개 있는 건물은 둘 중에 일치하는 아이콘이 있으면 일치하는 건물로 간주합니다. 과학 건물은 이들 카드와 일치하는 아이콘이 아닙니다.

### 마녀 비밀 집회소

이 아이콘으로 표시된 곳이 시작 지점입니다.

### 덤

달성하지 않은 업적도 제거할 수 있습니다. 이렇게 하면 해당 업적은 달성할 수 없습니다. 소형 업적을 전부 달성했으면, 생산 칸에서 타일 하나를 제거합니다. 그 칸의 생산량은 다시 1이 됩니다.

### 요새, 조합 집회소 (획득)

을 얻는 것은 간단히 말해서, 업적을 달성했을 때처럼 하는 것입니다. 자신의 행동 보드에 서 소형 업적 타일 하나를 가져와서, 메인 보드에 즉시 놓습니다.

### 조합 집회소 (행동 토큰)

이것은 현재 단계에는 아무 효과가 없습니다. 행동 토큰이 제자리로 돌아올 때, 위쪽 칸 중 하나는 빈칸으로 남겨둡니다. 남은 라운드 동안, 비용 없이 할 수 있는 행동은 한 번 뿐입니다. 2 또는 3번의 행동을 계획할 경우, 첫 번째를 제외한 나머지 행동에 대해 비용을 내야 합니다.

### 수도원, 도박장

두 카드 모두 게임에 사용되고 있다면, **도박장**을 적용하기 전에 **수도원**의 효과를 먼저 실행해야 합니다.

### 마구간

**마구간**을 건설한 즉시 그 아래에 놓을 행동 건물을 선택할 수 있습니다. 이전 라운드에 이미 건설한 건물을 선택해도 되고, 같은 단계에 먼저 건설한 행동 건물을 선택해도 됩니다. 따라서, 해당 단계에 이미 사용한 행동 건물을 다시 쓸 수 있습니다. 선택한 건물 카드의 행동을 즉시 사용하고, 이후 라운드마다 행동 단계 시작 시, 이벤트 왼쪽 선택지를 실행하기 전에 해당 건물 카드의 행동을 사용합니다. 이것은 계획한 행동으로 보기 때문에, 필수적으로 사용해야 합니다. **마구간** 아래에 놓은 건물은 방금 건설한 것처럼 취급하고, 건물의 아이콘도 유효하며, 게임이 끝날 때 얻는 점수도 받습니다. 그러나, 해당 건물은 앞으로 행동 토큰을 써서 사용할 수 있는 두 개의 행동 건물로는 쓸 수 없습니다. 이 효과를 아꼈다가 나중에 쓸 수 없습니다. **마구간**을 지었을 때 행동 건물을 가지고 있지 않다면, **마구간**은 단순히 아이콘이 있는 1점짜리 건물일 뿐입니다.

### 교역로

고급 자원은 1점의 가치가 있기 때문에, **교역로**를 사용할 필요가 없습니다. 건물 점수를 계산할 때, 밀, 돌, 나무 중에서 한 종류를 선택해서 모두 버리고, 개당 1점을 얻습니다.

### 대학

이것은 일반적인 방법으로 업적을 얻을 때 뿐만 아니라, **요새**와 **조합 집회소**같은 건물의 효과로 얻은 업적에도 적용됩니다.

## 이단 심문관

**수도자**: 이 심문관은 당신이 자원을 버리기를 바랍니다. 버리지 않은 것당 2점을 잃습니다.

**대출 징수자**: 이 심문관은 당신의 삼촌이 여러분에게 빚을 남기고 세상을 떠났다는 소식을 가지고 왔습니다. 이자와 마찬가지로, 삼촌의 빚이 당신의 마커를 대출 트랙에서 밀어낼 때마다, 대출을 9로 줄이고 악마 날개 토큰 1개를 가져옵니다. 그 결과로 **유숙객** 이단 심문관을 불러내면, 즉시 해결해야 합니다.

**근본주의 신자**: 이 심문관은 모든 종류의 발전에 반대합니다. 당신이 이때까지 달성한 각각의 업적에 대해 감점을 부여합니다.

**유숙객**: 이 심문관은 즐거운 친구입니다. 그는 여러분이 바르게 살고 있는지 확인하고, 4점을 가져갑니다. **유숙객**은 자신의 개인적인 이단 심문관으로 볼 수 있습니다. **유숙객**이 부여하는 불이익은 자신에게만 적용되고, 다른 사람들에게는 적용되지 않기 때문입니다.

**연설가**: 연설가는 강론하려 와서, 점수를 강탈합니다. 남들보다 평판이 좋지 못하면, 더 많은 점수를 빼앗길 것입니다.

**평민**: 평민은 당신의 신축 건물에 감흥을 받지 못했습니다. 자신이 지은 건물 2개당 감점 1점을 받습니다. (둘로 나누어 내립니다.)

**방탕한 자**: 감점을 받지 않도록 잘 설득할 수 있는 심문관입니다. 대성당을 장식할 무언가를 제공해 보세요.

**반달족**: 반달족은... 제정신이 아닙니다. 어떻게 심문관이 되었을까요? 점수가 가장 높은 건물 이 두 개면, 두 번째로 점수가 높은 건물이 두 개인 것과 같습니다. **반달족**이 파괴할 건물은 자신이 정합니다.