

Matúš Kotry

# 꼬마 연금술사



여름 방학이 되어, 나는 사촌들이랑 할아버지 댁으로 놀러 왔어.  
 할아버지 댁은 삐걱거리는 소리가 나는 오래된 집인데,  
 신기한 벌레와 비밀이 잔뜩 있는 아주 멋진 곳이야.  
 어느 날, 장난을 좋아하는 사촌이 지하실에 뭐가 있는지 보자고 했어. 용감한  
 사촌이 앞장서서 어두컴컴한 지하실의 문을 열었고, 난 그 뒤를 따라  
 내려갔지. 아주 오랫동안 아무도 건드리지 않았던 것 같은 구석에  
 신비한 양초와 유리 제품이 쌓여 있었어.  
 이걸 할아버지가 연금술사였을 때 쓰셨던 장비가 틀림없다고!

재료만 있으면 이 장비들로 마법의 물약을 만들 수 있을 것 같지 않아...?

꼬마 연금술사는 2-4명이 즐길 수 있는 추리 기반의 게임입니다. 플레이어는 물약을 만들어 판매하며  
 경쟁하게 됩니다. 마치 시장에서 음료 가판대를 운영하는 것과 비슷하지만,  
 여러분이 판매하는 음료는 특별한 마법의 힘을 지닌 물약입니다!

꼬마 연금술사는 7세 이상을 대상으로 설계했지만, 어른들도 즐길 수 있습니다.  
 첫 게임은 1단계로 시작합니다. 밀봉된 상자에는 2에서 7단계의 구성품이 있습니다.  
 각 단계의 잠금을 해제하려면 플레이어들이 공동 목표를 완료해야 합니다.  
 플레이어들의 숙련도가 증가할수록 게임도 복잡해집니다.

# 게임 구성품



시장 보드 1개



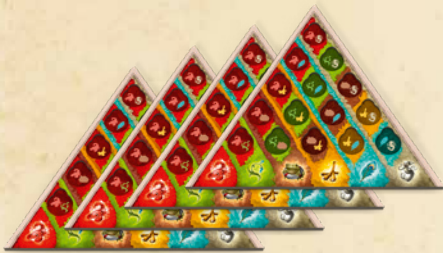
재료 보관대와 가림막 4개

재료 타일 33개



개구리 / 고사리 / 닭발 - 6개씩

전갈 / 깃털 / 맨드레이크 - 5개씩



삼각 추적판 4개

결과 토큰 60개



비행 물약 20개



행운의 물약 20개



불의 물약 20개



열쇠 스티커 1장  
아직 스티커를  
떼지 마세요.



손님 타일 3개와  
영업 종료 타일 1개



1파리와 5파리 동전 48개



작은 병 4개

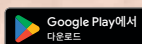
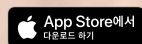


깜짝 상자 6개  
아직 열지 마세요.

## 전용 앱을 다운로드하세요.



CGE.AS/LA-RULES



이 게임은 전용 앱이 필요합니다. QR코드를 스캔하여 앱을 다운로드하세요. 또는, 구글 플레이나 앱스토어에서 “꼬마연금술사(Little Alchemists)”를 검색해서 받으세요. 이 앱은 핸드폰이나 태블릿에서 작동합니다.

다른 “연금술사” 앱이 많이 있기 때문에, **꼬마 연금술사** 보드게임용 앱이 맞는지 확인이 필요합니다. “알케미스트 (Alchemists: Lab Equipment)” 앱은 기본 알케미스트 보드게임용 앱이니, 혼동하지 마세요.

## 깜짝 상자 6개

상자 속에 무엇이 있을까요? 췌, 비밀입니다! 아직 상자를 열지 마세요.



이 신비한 상자에는 깜짝 놀랄 것들이 들어 있습니다. 여러분이 첫 게임을 한 다음에 상자의 구성품을 게임에 추가하게 될 것입니다. 상자를 여는 방법은 여러분이 첫 게임을 끝낼 때 알 수 있습니다.

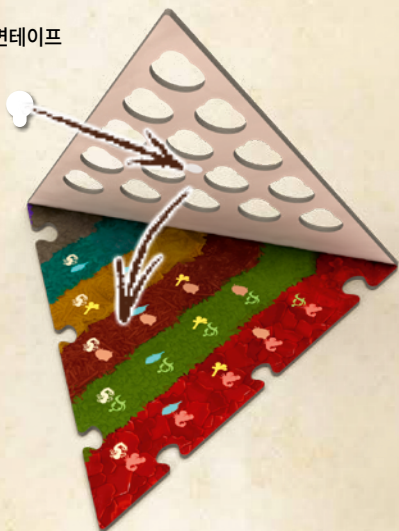
저희는 꼬마 연금술사의 각 단계를 하나의 완전한 게임으로 즐기도록 설계했습니다. 이번 단계에서 플레이어들이 달성한 모든 행동은 다음 단계의 잠금을 해제하는 데 기여할 것입니다. 어떤 단계를 진행하면서 너무 복잡해 보이면, 언제든지 더 쉬운 단계를 선택할 수 있습니다. 게임에 참여하는 모두가 즐기기에 적합한 단계를 선택하세요.



## 보드 준비

첫 게임을 시작하기 전에,  
양면테이프  를 사용해서  
2단 보드를 만듭니다.

양면테이프



재료 보관대를 접어  
가림막 홈에 끼우세요.



# 게임 준비

## 재료 타일



3인 게임이면 4가 표시된 타일을 제거합니다.

2인 게임이면 3+나 4가 표시된 타일을 제거합니다.

★이나 ☾ 표시된 타일은 게임에 포함해야 합니다. 지금은 이 기호에 신경 쓰지 마세요. 특별한 효과가 없습니다.



타일을 잘 섞고, 게임 보드의 다섯 칸에 앞면이 보이도록 하나씩 놓습니다.



플레이어마다 타일 3개를 무작위로 받습니다.

남은 재료 타일을 전부 앞면이 보이지 않게 한 더미로 쌓아서 손님 타일을 위에 놓습니다. 이것은 새 재료 타일 더미입니다.

## 손님 타일

손님 타일을 잘 섞고, 앞면이 보이도록 한 더미로 쌓아서 영업 종료 타일 위에 놓습니다.



## 영업 종료 타일

영업 종료 타일을 더미의 맨 아래에 놓습니다.

## 동전과 결과 토큰

동전과 결과 토큰은  
모두가 가져가기 쉬운 곳에  
모아 놓고 은행으로  
사용합니다.



## 가림막

각자 가림막 1개를 받습니다.

게임을 하면서, 앱으로  
스캔할 재료 타일들을  
이곳에 놓게 됩니다.



각자 2원을 가진 채로  
게임을 시작합니다.  
가림막 옆에 보관하세요.

각자 재료 타일 3개를 가진 채로  
게임을 시작합니다. 가림막 안에  
보관하세요. 자기가 가진 재료는  
볼 수 있지만, 남이 가진 재료는  
볼 수 없습니다.

삼각 추적판도 남에게 보여주면  
안 됩니다. 추적판을 이용해서 자신의  
연금술 실험 결과를 기록합니다.

플레이어마다 자기 가림막 색상과  
같은 색의 작은 병을 가져와서,  
가림막 옆에 놓습니다.

## 앱 실행

꼬마 연금술사 앱을 실행하여 새 게임을 시작합니다. 화면 위에 표시된 코드를 적어 두세요. 사용하던 기기의 배터리가 없을 때, 이 코드를 이용하면 새로운 기기에서 게임을 계속할 수 있습니다. 모두가 정직한 결과를 알 수 있도록, 소리는 켜두는 것이 좋습니다.

# 게임 방법

꼬마 연금술사에서는 물약을 만들며 연금술의 비밀을 발견하게 됩니다. 자기 차례에 두 가지 다른 재료를 섞어서 어떤 물약을 만들 수 있는지 알아낼 것입니다. 몇 차례가 지나면 시장에 손님들이 나타납니다. 손님들은 사고 싶은 물약이 정해져 있기 때문에, 다양한 종류의 물약을 만드는 방법을 아는 것이 유리합니다. 손님이 전부 떠나면 게임이 끝나고, 동전을 가장 많이 모은 플레이어가 승리합니다!

## 물약 만들기

자기 차례에 물약 1개를 만듭니다.

- 1 가림막에 숨겨둔 재료 타일 2개를 재료 보관대에 놓습니다. 다른 사람들은 보면 안 됩니다.
- 2 앱에서 **물약 만들기**를 누릅니다.
- 3 재료 타일들을 앱으로 스캔합니다. 앱이나 스캔하는 것에 문제가 있으면 22쪽의 “도움이 되는 정보”를 확인하세요.
- 4 어떤 물약을 만들었는지 앱에 나타날 것입니다. 물약을 다른 플레이어들에게 보여주세요. (다른 플레이어들은 결과만 알고, 내가 어떤 재료를 썼는지는 알지 못할 것입니다.)
- 5 삼각 추적판에서 내가 썼던 재료가 만나는 칸을 찾습니다. 그 칸이 비었으면 내가 만든 물약과 일치하는 결과 토큰을 가져와 놓습니다.



**예시:** 예를 들어, 전갈과 깃털을 스캔했는데, 앱에서 비행 물약이 나왔습니다. 즉, 언제든지 이 두 가지 재료를 스캔하면 비행 물약 하나를 만들 수 있습니다. 삼각 추적판에서 전갈과 깃털이 만나는 칸에 비행 결과 토큰을 놓아, 이 정보를 표시합니다.

**참고하세요:** 새 게임을 할 때마다 재료의 조합에 따른 앱 결과가 달라집니다. 따라서, 어떤 두 재료로 이번 게임에서는 비행 물약을 만들 수 있지만, 다른 게임에서는 그 두 재료로 불의 물약을 만들 수도 있습니다.



## 재료 사기

시장 보드에는 앞면이 보이는 재료 5개가 있습니다. 친근한 이웃 약초상이 팔고 있는 이 재료들은 자기 차례에 살 수 있습니다.

자기 차례 동안 언제든지 재료 타일 1개당 동전 1원을 내고 재료들을 살 수 있습니다. 자기 차례가 끝날 때까지 시장의 빈 재료 칸을 채우지 마세요.

## 차례 끝내기

자기 차례가 끝나면:

- 1 스캔한 재료 타일 2개를 버립니다. 버린 타일은 테이블 가운데에 앞면이 보이지 않게 한 더미로 쌓아 놓습니다.
- 2 새 재료 타일 더미 맨 위에서 타일 2개를 가져옵니다. (앞면이 보이는 5개의 타일은 가져오면 안 됩니다.)
- 3 시장 보드의 빈칸을 다시 채웁니다.
- 4 게임은 시계 방향으로 진행합니다. 사용했던 기기를 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다.

**참고하세요:** 자기 차례에 재료를 샀더라도 재료 타일 2개를 가져옵니다.

이제 몰약 만드는 법을 알았으니, 게임을 시작할 수 있습니다! 시장에 손님이 도착하기 전에 가능한 한 많은 종류의 몰약을 만드는 방법을 알아보세요.

새 재료 타일 더미가 다 떨어지면 설명서로 돌아와, 손님에 대한 부분을 읽어보세요.



### 같은 재료 2개 섞기

같은 재료 2개(예를 들어 깃털 두 개)를 섞으면 몰약은 만들 수 없지만, 다른 재료 하나로 바꿀 수 있습니다. 결과 토큰을 받는 대신, 시장 보드에서 앞면이 보이는 재료 타일 하나를 동전을 내지 않고 가져옵니다.

이것은 자기 차례의 몰약 만들기 행동과 마찬가지로 마찬가지기 때문에, 원래 규칙대로 차례 끝내기 단계를 따라야 합니다.

다른 재료 두 개로 몰약을 만드는 것이 훨씬 좋습니다. 같은 재료를 섞는 것은 손에 쓸모없는 재료가 있고, 다른 재료를 살 방법이 없을 때 마지막 수단으로만 사용하세요.

### 다분한 시장

드문 경우지만 앞면이 보이는 재료 타일 중, 4개나 5개가 같은 재료면 새 타일 더미에 전부 섞고, 다시 타일을 펼칩니다. (이것으로 문제가 해결되지 않으면, 다음 차례에 다시 시도하세요.)

## 손님 등장

새 재료 타일 더미가 다 떨어지면, 공개된 손님을 시장 보드의 빈칸에 놓습니다.

버린 재료 타일 더미를 섞어서 앞면이 보이지 않게 한 더미를 만들어, 남아있는 손님 위에 놓습니다. 자기 차례를 끝낼 때 새 재료 타일 더미가 다 떨어져서 2개를 가져오지 못했다면 지금 가져올 수 있습니다.

이제부터 게임이 끝날 때까지 시장에 손님들이 항상 방문하게 됩니다. 손님들은 여러분의 연금술 실력에 감탄하며, 눈앞에서 손님이 원하는 물약을 만들어주는 꼬마 연금술사에게 후하게 보상할 것입니다.



## 물약 팔기

아래의 그림처럼, 손님이 어떤 물약을 사고 싶어 하는지, 그리고 동전을 얼마나 낼 지 볼 수 있습니다.



**예를 들어,** 이 손님에게 불의 물약 하나를 만들어주면 3원을 받을 것입니다.

자기 차례에 물약 하나를 만든 다음, 손님이 원하는 물약이 맞는지 확인합니다.

손님이 원하는 물약이 맞으면:

- 1 표시된 양의 동전을 은행에서 가져옵니다.
- 2 내가 가진 작은 병을 손님 위에 놓습니다.

손님들은 되도록 여러 연금술사에게서 물약을 사고 싶어 합니다. 따라서, 같은 손님에게 물약을 두 번 팔 수 없습니다. 손님 위에 놓인 작은 병은 그 손님이 그 색상의 플레이어에게 물약을 다시 사지 않을 것임을 나타냅니다. (다른 연금술사에게는 여전히 물약을 살 것입니다!)

내가 만든 물약이 손님이 원하는 물약과 다르면, 아쉽지만 이번에는 물약을 팔 수 없습니다. 그러나, 다음에 정확한 물약을 만드는 데 도움이 되는 정보를 배울 수 있었을 것입니다!

## 다음 손님

새 재료 타일 더미가 다 떨어질 때마다 새로운 손님이 시장에 들어옵니다. 원래 있던 손님은 집으로 돌아가고, 새로 온 손님이 그 자리를 대신합니다. 손님은 친절하게도 떠나기 전에 모든 작은 병을 주인에게 돌려줍니다.

이전과 마찬가지로, 버린 재료 타일 더미를 섞어서 남아있는 손님 위에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

**도움말:** 다음 손님이 누구이며 어떤 물약을 사고 싶은지는 항상 확인할 수 있습니다.



## 게임 종료

타일 더미의 마지막 타일은 영업 종료 타일입니다. 이 타일이 공개되면 시장은 하루를 마치고, 게임이 끝납니다!

앱에서 **게임 종료** 버튼을 누르고, 각자의 동전을 세어봅니다. 동전의 합계가 가장 많은 플레이어가 승리합니다.

## 다음 단계는?

게임이 끝나면 앱은 여러분의 연금술 지식을 테스트합니다. 게임 중 만든 물약에 대한 지식을 모아, **모든 플레이어가 함께** 문제를 풀니다. 테스트에 합격하면, 앱이 2단계를 해제할 수 있도록 해줍니다.



## 2 단계

할아버지는 우리가 그 오래된 장비로 물약을 만든 것에 놀라셨나 봐. 많은 사람들이 재능을 개발할 수 있도록 마을에 제대로 된 연금술 학교를 만들고 싶어 하셔서. 할아버지는 연금술 교실을 열었고, 우리는 첫 학생이 됐어. 이제 단순히 물약을 만드는 것을 넘어, 연금술의 진정한 비밀을 발견할 수 있을 거야!

2단계에 도달한 것을 축하합니다! 2단계 상자를 열어 새로운 구성품을 확인하세요.

### 새 구성품과 게임 준비

1단계의 게임 준비에 추가로, 모든 새로운 구성품을 시장 보드 옆에 놓습니다.



이론 보드 1개



이론 토큰 6개



보석 5개



부서진 보석 8개

3짜리 보석 2개를 아래에 놓고,  
4짜리 보석 3개를 위에 놓아  
한 더미를 만듭니다.

### 이론 공유하기

꼬마 연금술사의 이어지는 모든 단계에서는 플레이어들이 각 재료에 깃든 비밀스러운 연금술 속성을 다른 학생들과 공유하며 경쟁합니다.

자기 차례에 물약을 만드는 대신, 앱을 이용해서 이론 하나를 공유할 수 있습니다. 같은 차례에 두 가지를 모두 할 수는 없습니다.

이론을 공유할 때, 앱에서 6개의 재료를 전부 보여줄 것입니다. 서로 다른 두 개의 물약을 만들 수 있는 재료 하나를 알고 있다면, 그리고, 해당 이론 토큰이 아직 남아 있다면, 그 재료를 선택합니다. 그러면, 그 재료가 만들 수 있는 두 가지 물약을 선택하라는 화면이 나올 것입니다.

내 이론이 맞았는지 틀렸는지 앱에서 알려줄 것입니다.

**이론이 맞았으면**, 이론 보드에 해당 재료의 이론 토큰을 배치하여, 그 재료가 어떤 물약을 만드는지 표시합니다. 그런 다음, 보석 더미 맨 위의 보석을 가져옵니다.

**이론이 틀렸으면**, 다른 플레이어들에게 이론이 틀렸다고

알려주세요. 그러나, 무엇이 틀렸는지 말하면 안 됩니다! 부서진 보석 하나를 가져옵니다. 부서진 보석은 게임이 끝났을 때 -1점으로 계산합니다. 마지막으로, 새 재료 타일 더미에서 맨 위의 타일 2개를 가져와, 버린 타일 더미에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 이것은 여러분이 실험실에서 한창 연구 중일 때, 선배 연금술사들이 가져가서 쓴 재료입니다.

예시:

- 1 현명이는 개구리로 불의 물약이나 비형 물약을 만들 수 있다고 생각합니다. 현명이는 앱에서 개구리를 누르고, 이 조합을 선택합니다.
- 2 앱에서 현명이가 맞았다고 알려줍니다. 현명이는 이론 보드에 토큰을 표시하고, 보석 더미 맨 위의 보석 1개를 가져옵니다. (그림에서는 두 물약 아래 칸에 개구리를 놓았는데, 위쪽 칸에 놓아도 됩니다.)



## 차례 끝내기

이번 차례에 이론 공유하기를 선택했으면 차례를 끝낼 때 재료를 가져오지 못합니다. 그러나 여전히 시장에서 재료를 살 수는 있습니다.

## 보석



보석마다 점수를 나타내는 숫자가 있습니다.

보석과 동전의 가장 큰 차이는 **보석으로는 재료를 살 수 없다**는 것입니다.

## 게임 종료 - 퍼즐 풀기

하나를 제외한 나머지 모든 재료에 대한 올바른 이론이 공유되면 게임이 끝납니다. (이론 보드에 빈칸이 하나만 있을 것이므로, 마지막 재료의 이론은 명확합니다.)



이렇게 게임을 마치면 열쇠를 얻을 수 있습니다. 더미에 남아있는 큰 타일(손님과 영업 종료 타일)의 개수를 셉니다. 그것이 여러분이 얻을 열쇠 개수입니다. (시장에 방문한 손님은 세지 않습니다.)



얻을 열쇠 개수만큼 스티커를 떼어, 3단계 상자의 자물쇠에 부착합니다. 모든 자물쇠에 열쇠를 부착하면 3단계의 잠금을 해제한 것입니다! 상자를 앱으로 스캔해서 열어보세요. 그런 다음, 이 페이지의 봉인을 제거할 수 있습니다. 여분의 열쇠를 얻었다면 다음 번호 순서의 상자에 사용합니다.

1단계 게임처럼, 영업 종료 타일이 공개되면서 게임이 끝날 수도 있습니다. 그러나 이 경우에는 열쇠를 얻을 수 없습니다.

## 점수 계산

게임이 끝나면 동전과 보석 점수를 모두 더합니다. 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다!

## 2단계 차례 요약



## 3 단계

### 새로운 물약

학교에서의 물약 판매가 성공적이어서, 할아버지께서 새 장비를 사 주셨어. 이제 불타는 램프와 꼬불꼬불한 튜브로 새로운 종류의 물약 2개를 만들 수 있게 됐어!



사랑의 물약



유령의 물약

각 재료의 연금술 속성이 변형되었습니다! 이제부터 재료마다 2종류가 아니라, 3종류의 물약을 만들 수 있습니다.

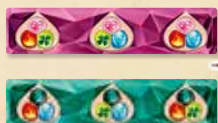
### 새 구성품과 게임 준비



결과 토큰 24개:  
사랑의 물약 12개와  
유령의 물약 12개



새로운 물약의 **결과 토큰**을 원래 있던  
결과 토큰 옆에 놓습니다.



스티커 2장



2단계 이론 보드 뒷면에 스티커를 붙여,  
**3단계 이론 보드**를 만듭니다.

(스티커를 **앞면**에 붙이지 마세요. 언젠가  
2단계로 게임을 하고 싶을 수도 있습니다.)



새 손님 2명



**새 손님들**을 원래 있던 손님들과 섞습니다.  
새 손님들은 새로운 물약을 사는데 가까이  
돈을 더 많이 쓸 것입니다.

## 옳은 이론 맞히기

3단계부터, 어떤 플레이어가 옳은 이론을 공유할 때, 다른 플레이어가 참여할 수 있습니다.

- 1 자기 차례에 이론을 공유하고, 그 이론이 **맞다고** 앱에서 확인하면 다른 플레이어들에게 화면을 보여줍니다.
- 2 차례 순서대로, 다른 모든 플레이어는 어떤 재료가 그 물약을 만들 수 있는지 큰 소리로 맞힐 기회가 한 번씩 있습니다.
- 3 모두가 추측을 끝내면, 앱의 **재료 공개** 버튼을 누릅니다.
- 4 맞힌 플레이어들은 각자 동전 1원씩 얻습니다.
- 5 이론을 공유한 플레이어는 맨 위의 보석을 얻고, 이론 보드에 해당 재료의 이론 토큰을 놓습니다.



## 게임 종료

게임이 끝나면 2단계에서 했던 대로 열쇠를 얻고, 다음 단계의 잠금을 해제합니다.

## 4 단계

### 애완동물

마법의 물약 냄새를 맡은 호기심 많은 동물 친구들이 우리를 보러 왔어. 동물 친구들은 자기가 가장 좋아하는 물약을 만든 연금술사에게 갈 거야!

### 새 구성품

4단계에는 애완동물이 추가됩니다. 애완동물 타일은 보드 근처에 놓고 게임을 시작하고, 각자 첫 번째 차례 때 하나씩 얻게 됩니다.



애완동물 4마리

### 애완동물 얻기

자신의 첫 번째 물약을 만든 후, 만든 물약과 일치하는 동물을 찾습니다. 아직 그 동물이 남아 있다면, 그 동물이 나의 애완동물입니다.

이미 다른 사람이 그 애완동물을 가져갔다면, 남은 애완동물 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이런 방법으로, 첫 라운드가 끝날 때는 각자 애완동물을 하나씩 갖게 됩니다. 남은 애완동물은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

### 애완동물로 동전 얻기

애완동물마다 다른 종류의 물약을 좋아합니다.

첫 번째 차례가 끝난 다음부터는, 애완동물이 좋아하는 물약을 만들 때마다 동전 1원을 받습니다.

고양이는 서로 다른 2개의 물약을 좋아하기 때문에, 그중 하나를 만들 때마다 동전 1원을 얻습니다.



자기 애완동물을 이렇게 끼워두면  
언제든지 볼 수 있습니다.



## 지금까지의 규칙

이제부터 게임은 점점 더 복잡해질 것입니다. 지금까지 배운 모든 규칙을 요약하면 다음과 같습니다.

자기 차례에 **물약 하나**를 만들거나 **이론 하나**를 공유할 수 있습니다:

### 물약 만들기

- 1 자신이 가진 재료 두 개를 가져와, 앱에서 **물약 만들기** 버튼을 눌러 스캔합니다.
- 2 삼각 추적판에 결과 토큰을 놓아, 내가 만든 물약을 기록합니다.
- 3 그것이 자신이 이번 게임에서 만든 첫 번째 물약이면, 남아 있는 애완동물 중에 그 물약과 일치하는 애완동물을 가져옵니다. 그 애완동물을 가져올 수 없다면, 남아 있는 다른 애완동물을 선택할 수 있습니다.
  - 이후 게임 동안, 애완동물과 일치하는 물약을 만들 때마다 동전 1원을 얻습니다.
- 4 시장에 손님이 있고, 손님이 원하는 물약과 일치하는 물약을 만들었다면, 물약을 팝니다. 표시된 동전을 얻고, 자신의 작은 병을 그 손님 위에 놓습니다. 작은 병을 놓은 사람은 그 손님에게 두 번째 물약을 팔 수 없습니다
- 5 사용한 재료를 버리고, 더미에서 새 재료 2개를 가져옵니다.

추가로, 자기 차례 동안 언제든지 약초상에게서 공개된 재료를 살 수 있습니다. 재료 하나당 가격은 동전 1원입니다. 자기 차례가 끝날 때, 시장 보드의 빈 재료 칸을 채웁니다.

새 재료 타일 더미가 처음으로 다 떨어지면, 맨 위의 손님 타일을 시장에 추가합니다. 버린 재료 타일 더미를 모두 섞어서, 새 재료 타일 더미를 만들어 남은 손님 타일 위에 놓습니다. 새 재료 타일 더미가 다 떨어질 때마다 현재 손님을 새 손님으로 교체하고, 각각의 작은 병을 원래 주인에게 되돌려 줍니다.

### 두 가지 게임 종료 조건:

- 1 플레이어가 이론을 공유하고, 더미에서 마지막 보석을 가져갑니다. 플레이어들은 남은 손님 타일과 영업 종료 타일당 열쇠를 하나씩 얻어, 다음 번회 순서의 상자 자물쇠에 붙입니다.
- 2 영업 종료 타일이 공개됩니다. 이 방식으로 게임이 끝나면 플레이어들은 열쇠를 얻지 못합니다.

동전 1원당 1점을 얻고, 일반 보석과 부서진 보석의 점수를 계산합니다. 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

### 이론 공유하기

- 1 하나의 재료로 만들 수 있는 모든 종류의 물약이 무엇인지 알았으면, 앱에서 **이론 공유하기** 버튼을 누릅니다.
- 2 재료 하나를 선택하고, 그 재료로 만들 수 있는 물약들을 선택합니다.
- 3 **정답인 경우:**
  - 다른 플레이어들에게 화면을 보여줍니다. 다른 플레이어들은 시계 방향 순서로 화면에 표시된 물약들을 만들 수 있는 재료를 말합니다. 정답을 맞힌 플레이어는 각자 동전 1원을 얻습니다.
  - 이론 보드의 알맞은 칸에 해당 재료의 이론 토큰을 놓고, 더미 맨 위의 보석을 가져갑니다. 보석은 게임이 끝날 때 점수로 계산합니다.
- 4 **오답인 경우:**
  - 부서진 보석 하나를 가져갑니다. 부서진 보석은 게임이 끝날 때 감점으로 계산합니다.
  - 더미에서 맨 위의 재료 2개를 버립니다.
- 5 이론 공유하기를 한 경우, 더미에서 재료를 가져오지 않습니다.

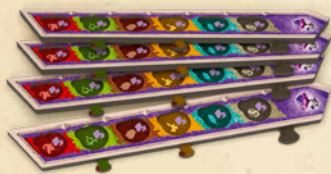
## 5 단계

### 신비한 버섯

어느 날, 전갈을 찾으러 언덕을 돌아다니다가, 숨겨진 동굴의 입구를 발견했어. 동굴 안에는 보라색으로 빛나는 버섯이 있었어. 분명히 마법의 힘이 깃든 버섯일 거야. 빨리 숨겨진 특성을 밝혀내고 싶어!

새로운 재료인 버섯은 다른 재료와 섞어 물약을 만들 수 있습니다. 게임 방법은 4단계와 같지만, 이제 추가 재료를 알아내야 합니다.

### 새 구성품



삼각 추적판 확장 4개  
플레이어당 1개씩



5단계 이론 보드 1개



버섯 이론 토큰 1개



새로운 재료 타일 4개



새로운 5점짜리 보석 1개

### 게임 준비



세 개의 재료 타일에는 ✨ 표시가 있습니다. 해당 타일 전부 새 재료인 **버섯 타일**로 교체합니다. (별표가 있는 타일은 5, 6, 7 단계에서 사용하지 않습니다.)

**새로운 이론 보드**를 사용합니다. 이전 이론 보드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



보석 타일 더미를 준비할 때, **5점짜리 보석**을 더미 맨 위에 놓습니다.

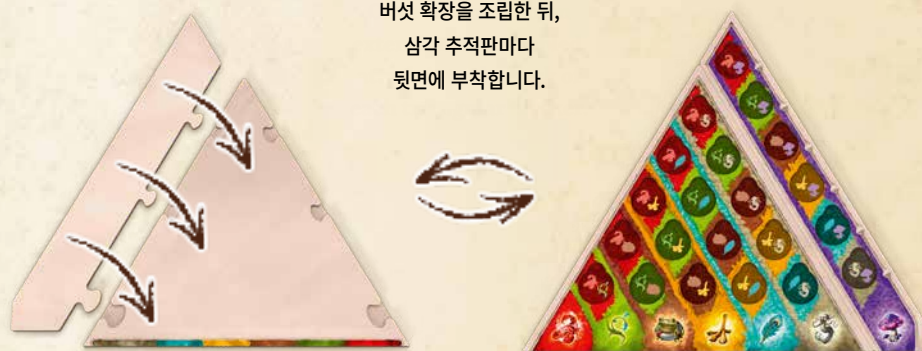
새 이론 보드는 크기가 커서 두 조각으로 나뉘어 있습니다. 게임을 시작하기 전에 하나로 결합하세요.



첫 게임을 시작하기 전에,  
양면테이프 를 사용하여  
버섯 확장을 2단 보드로 만듭니다.



버섯 확장을 조립한 뒤,  
삼각 추적판마다  
뒷면에 부착합니다.



## 새로운 이론 보드 사용법

새로운 이론 보드는 이전 것보다 훨씬 많은 것을 알려줍니다. 각 재료가 무엇을  
만들 수 있는지 보여주는 것 외에도, 두 재료가 교차할 때 무엇을 만들 수  
있는지도 보여줍니다.

**예시:** 버섯으로 사랑의 물약, 불의 물약, 비행 물약을 만들 수 있고,  
버섯과 닭발로 불의 물약을 만들 수 있다는 것을 알고 있다고  
예를 들겠습니다. 추적판에 따르면, 버섯과 교차하여 불의  
물약을 만드는 방법은 두 가지뿐이므로, 닭발이 들어갈  
수 있는 칸은 두 곳뿐입니다.

이론 보드의 정보로 새 물약을 만드는 방법을  
알아내더라도, 플레이어는 자신의 삼각 추적판에  
결과 토큰을 놓으면 안됩니다. 실제로 물약을  
만들 때까지 기다려야 합니다. (19쪽에 이유가  
있습니다.)



## 6 단계

사업이 번창하고 있어! 우리가 만든 최상급 물약에 만족한 손님들이 소문을 내줬어. 소식을 듣고 새로운 상인이 시장에 찾아왔대. 반짝반짝 새로운 물건들을 가져왔다고 해!

### 새 구성품



보라색 아이템 6개



금색 아이템 6개

### 아이템

플레이어들이 시장에서 살 수 있는 것들이 늘어납니다. 앞면으로 놓인 5개의 재료 타일에 더해, 3개의 아이템이 추가됩니다. 아이템에는 두 가지 종류가 있습니다. 보라색 아이템은 멋진 특수 능력과 약간의 점수를 제공합니다. 금색 아이템은 특수 능력은 없지만, 조건만 맞으면 큰 점수를 제공합니다!



### 게임 준비

시장 보드 근처에 보라색 아이템 3개를 놓고 시작합니다. 준비 방법은 다음과 같습니다.

1. 아이템 타일을 앞면이 보이지 않게 섞어서 한 더미를 만듭니다.
2. 보라색 아이템 3개가 나올 때까지 타일을 뽑습니다.
3. 뽑은 금색 아이템이 있다면 전부 앞면이 보이지 않게 아이템 더미에 다시 섞어 둡니다.
4. 아이템 더미를 보라색 아이템 3개 옆에 놓습니다. 이것은 게임을 진행하면서 펼쳐질 아이템 더미입니다.



## 아이템 사기

물약 만들기 또는 이론 공유하기를 한 후에, 시장에서 아이템 하나를 살 수 있습니다. 아이템을 사려면 표시된 비용만큼 동전을 내야 합니다. 내가 산 아이템은 내 가림막 앞에 보관합니다.

자기 차례가 끝날 때, 아이템 더미에서 새 아이템을 공개해 빈칸을 채웁니다.

## 동전 점수는 반으로 계산

6단계와 7단계에서 동전 1원은 0.5점으로 계산합니다. (즉, 동전 5원은 2.5점입니다.) 따라서, 점수를 얻기 위해 동전을 모으는 것보다 아이템과 재료를 사는 것이 더 나을 수 있습니다.

## 지식 점수

금색 아이템은 게임이 끝날 때만 점수를 제공합니다. 대부분은 자신의 삼각 추적판에 놓은 특정 종류의 결과 토큰당 점수를 제공합니다.



예를 들어, 이 아이템은 6점을  
제공합니다( $3 \times 2 = 6$ ).



## 간접 정보

17쪽에서 이론 보드로 추리한 물약을 삼각 추적판에 토큰으로 표시하지 말라고 했습니다. 이것은 금색 아이템이 실제로 만든 물약에 대해서만 점수를 제공하기 때문입니다. 따라서, 실제로 물약을 만들었고, 해당 조합을 아직 표시하지 않은 경우에만 결과 토큰을 가져와 표시해야 합니다.



# 7 단계

## 새 구성품

연금술 공부를 열심히 한 보람이 있었어! 우리는 곧 진정한 연금술사가 될 거야. 이제 가장 위험한 재료인 푸른 꽃을 다룰 자격이 생겼거든! 물리지 않게 조심하라고 할아버지가 말씀하셨어.



첫잔 세트 1개



삼각 추적판 확장 4개  
플레이어당 1개씩



7단계 이론 보드 1개



새로운 재료 타일 4개



결과 토큰 23개:  
소원 물약 10개와  
무능력 물약 13개



꽃 이론  
토큰 1개



새로운 5점짜리 보석 1개

## 게임 준비



네 개의 재료 타일에는 달 표시가 있습니다. 해당 타일 전부 새 재료인 푸른 꽃 타일로 교체합니다. (달 표시가 있는 타일은 7단계에서 사용하지 않습니다.)

삼각 추적판 확장을 사용하여 각 플레이어의 삼각 추적판에 푸른 꽃 확장을 추가합니다. 버섯 확장을 조립했던 것과 같은 방법으로 조립합니다. (버섯 확장도 여전히 사용합니다.)



7단계 이론 보드를 사용합니다. 다른 이론 보드는 전부 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

첫잔 세트 아이템을 다른 아이템과 섞어 놓습니다.

5점짜리 보석을 보석 더미 맨 위에 놓습니다. 결과적으로 보석 더미는 위에서부터 5, 5, 4, 4, 4, 3, 3이 됩니다.

## 소원 물약

많은 재료로 시도한 끝에, 마침내 소원 물약을 발견했어. 가장 강력한 마법의 물약이지!



이 물약은 원하는 다른 물약(무능력 물약 포함)의 효과를 발휘합니다. 물약을 만들 때:

- 자기 애완동물이 좋아하는 물약이 되기를 빌면, 동전 1원을 얻습니다.
- 현재 손님이 좋아하는 물약이 되기를 빌면, 물약을 제값에 팝니다.

손님이 좋아하는 물약이 되기를 빌면, 애완동물 보너스는 얻지 못합니다. 애완동물이 좋아하는 물약도 그 물약인 경우는 예외입니다.

소원을 빌고 나면, 삼각 추적판에 소원 물약 결과 토큰으로 표시합니다. 소원으로 만든 물약의 결과 토큰이 아닙니다!

소원 물약은 게임이 끝날 때 그 힘을 되찾습니다. 게임이 끝난 후, 금색 아이템의 점수를 계산할 때, 자기 삼각 추적판에 있는 **모든 소원 물약**을 자신이 원하는 종류로 간주할 수 있습니다!

**예시:** 두 가지 다른 방법으로 소원 물약을 만들었다고 예를 들겠습니다. 그래서, 삼각 추적판에 소원 물약이 2개 있습니다. 비행 물약을 만드는 다양한 방법에 대해 점수를 주는 아이템을 가지고 있는 경우, 소원 물약 2개 전부를 비행 물약으로 간주할 수 있습니다. 게임 중에 소원 물약들을 행운의 물약이나 불의 물약으로 손님에게 팔았더라도 말입니다.

## 무능력 물약

최고 수준의 연금술에서는 약간 실망할 일도 생길 거야. 실험하다 보면 무능력 물약도 만들게 된다고 해. 무능력 물약은 아무 힘도 없대. 물약이 아니라 깃털과 버섯 맛이 나는 수프 같다고들 하던데.



무능력 물약을 만들면 삼각 추적판에 기록합니다. 무능력 물약은 애완동물도 좋아하지 않고, 사려는 손님도 없습니다. 그러나, 영리한 연금술사라면 이 정보로 흥미로운 이론을 추론할 수 있습니다.

### 새로운 물약과 애완동물

자신이 게임에서 처음으로 만든 물약이 소원 물약이나 무능력 물약이면, 남아 있는 애완동물 중, 하나를 선택할 수 있습니다.

## 무능력 물약은 무엇에 쓰나요?

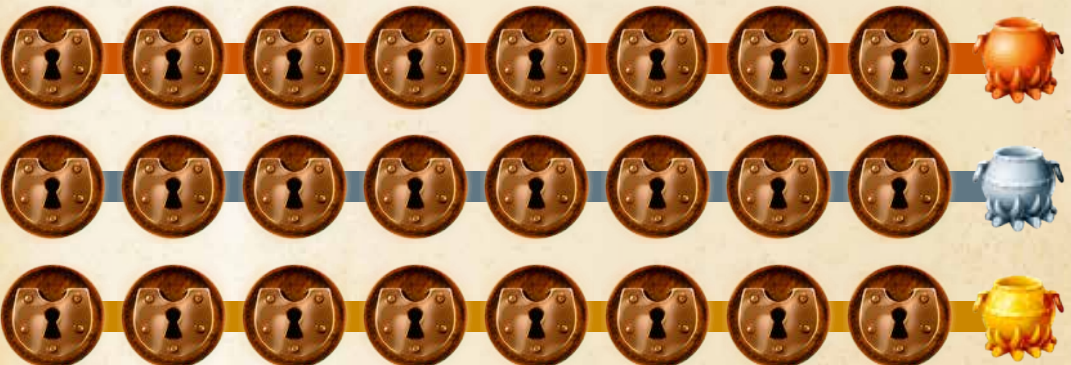
무능력 물약을 만드는데 필요한 두 재료는 각각 서로 다른 세 개의 물약을 만듭니다. (한 재료로 무능력 물약을 만들 수 있는 재료의 짝은 하나뿐입니다.) 새로운 이론 보드를 보면 알 수 있듯이, 무능력 물약은 특정한 소수의 조합으로만 만들 수 있습니다.

**예시:** 개구리로 불, 비행, 유령 물약을 만들 수 있다는 것을 알고 있다고 예를 들겠습니다. 개구리와 전갈을 섞었더니 무능력 물약이 나왔습니다. 이론 보드를 사용하면, 전갈이 들어갈 수 있는 빈칸은 하나밖에 없다는 것을 알게 됩니다!



## 연금술 챔피언

이제 잠금 해제할 단계가 없습니다. 이제부터는 원한다면 획득한 열쇠를 아래의 자물쇠에 붙일 수 있습니다. 각 줄을 채우면 줄 끝에 있는 트로피를 받습니다!





**연금술사 여러분,  
지금 이 봉인을 뜯지 마세요!  
언제 뜯을 수 있는지  
차차 알게 되실 거예요.**

## 도움이 되는 정보

### 앱으로 재료 스캔이 잘 안돼요.

보통 이 문제는 기기를 너무 가깝거나 너무 멀게 들고 있을 때 발생합니다. 기기를 안정적으로 들고, 두 재료가 화면에 선명하게 보이도록 거리를 조정해 보세요. 카메라에 빛이 많이 쏘이면 빛이 가려지도록 자리를 옮겨보세요. 여전히 문제가 해결되지 않으면, 앱의 스캔 설정을 “직접 선택”으로 바꾸세요.

### 앱으로 재료를 볼 수 없어요. 화면 위쪽이 검게 나와요.

앱이 카메라를 사용할 수 있는 권한이 필요합니다. 기기 설정에서 앱이 카메라에 접근할 수 있도록 권한을 부여해야 할 것입니다. 권한을 부여한 후, 물약 섞기 화면을 나갔다가 다시 시도하세요. 앱이 카메라에 접근하게 되면 화면 상단 절반에 스캔한 타일이 나옵니다.

### 내 차례를 시작할 때 재료를 3개보다 많이 가지고 있어도 되나요?

물론입니다. 이번 차례에 시장에서 재료를 샀으면, 남은 모든 차례를 3개보다 많은 재료로 시작하게 됩니다. 즉, 손에 있는 재료가 많아졌다는 것을 의미합니다.

### 이미 만든 물약을 손님에게 팔 수 있나요?

손님에게는 항상 이번 차례에 만든 신선한 물약만 팔아야 합니다. 손님에게는 결과 토큰을 주는 것이 아니라, 작은 병만 주면 됩니다.

### 손님이 원하는 물약을 만드는 법을 모를 때는 어떻게 하나요?

여전히 재료를 섞어서 물약 만들기를 시도할 수 있습니다. 운이 좋았을 뿐이더라도, 맞는 물약을 만들었다면 결과는 같습니다!

### 재료는 언제 사는 것이 좋을까요?

특정 재료에 대해 정보를 더 많이 얻고 싶거나, 현재 가진 재료 조합의 모든 결과를 알고 있을 때, 또는 손님이 원하는 물약을 만들고 싶은데 필요한 재료가 없을 때 재료를 사는 것이 좋습니다.

### 내 차례에 시장에서 한 번에 재료 여러 개를 살 수 있나요?

네, 값을 치를 수 있는 한 가능합니다. 단, 게임이 끝날 때 동전이 점수로 계산된다는 것을 잊지 마세요.

### 물약을 만들 때, 무슨 재료를 썼는지 말해야 하나요?

아닙니다. 아무에게도 말하지 마세요. 사용한 타일은 앞면이 보이지 않게 버려 비밀을 유지하세요.

# 게임 디자이너 Matúš Kotry

|               |                                                                                                        |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 개발팀:          | Matúš Kotry<br>Iva Nedvídková<br>Anežka "Angie" Seberová<br>Jan Zvoníček<br>Jakub Uhlíř<br>Vít Vodička |
| 그래픽 디자인:      | Michaela Zaoralová<br>Štěpán Drašťák                                                                   |
| 일러스트:         | Štěpán Drašťák<br>František Sedláček<br>Dávid Jablonovský<br>David Cochard                             |
| 앱 개발:         | Matúš Kotry<br>Radim "Finder" Pech<br>Tibor Vizi                                                       |
| 트레일러 및 3D 자료: | Radim "Finder" Pech<br>Roman Bednář                                                                    |
| 생산:           | Vít Vodička                                                                                            |
| 설명서 집필:       | Jason Holt                                                                                             |
| 편집:           | Gus Cook                                                                                               |
| 프로젝트 관리:      | Jan Zvoníček                                                                                           |
| 프로젝트 총괄:      | Petr Murmak                                                                                            |
| 한국어판 제작:      | DiceTree Games                                                                                         |

## 고맙습니다:

**우리의 주요 테스터들:** Nedvídek 가족: Adam, Martin, 그리고 Jakub; Dominik, Lukáš, 그리고 Tomáš Vaněk과 그 친구들; Juventa Milovice 초등학교; Ruda Malý; District 5; Zdražil 가족: Sonička, Zuzana, Tomáš; Murmak 가족: Lenka, Terka, Lukáš, Monika; Vodička 가족: Mára, Kačka, Viki; Oratory: Salesiánské Středisko mládeže Kobylisy; 페트라 스트로치호 초등학교의 방과 후 교실; ScioŠkola Praha; Zdeněk Záhora; Vojtík Záhora; Pettka and Mikeš; Anežka and Pavel Češka; Gamer Pie festival; Laura 그리고 Lenka Pospíšil; Kočička의 아이들과 Ludík의 딸들; Kryši, Jaši, 그리고 Karolínka; Horálek 가족: Zdeňka, Vendy, 그리고 Lucka; Hasák 가족: Luisa 그리고 Alfred; Šabata 가족: Glum, Zuzka, Matěj, Kuba, 그리고 Ema; Kroupa 가족: Zuzka 그리고 Elvíra; Stefánek Fišer의 가족과 친구들.

## 대단히 고맙습니다:

우리 딸 Anna, 이 게임을 만드는 데 영감을 주고, 넘버원 테스터가 되어줘서 고마워!

훌륭한 협업으로 열심히 임해준 모든 아티스트와 그래픽 디자이너 여러분, 특히, 제시간에 게임을 완성할 수 있게 불가능을 가능케 한 Štěpán Drašťák, 고맙습니다!

내 약혼자 Janka와 이 게임에 참여한 다른 모든 사람들과 파트너들께, 인내심과 지원에 감사드립니다.

그리고, 이 게임을 현실로 만들도록 도와준 CGE의 모든 분께, 최고의 플레이 테스터였던 CGE 아이들, 모두 정말 고맙습니다!

© Czech Games Edition  
August 2024  
[www.CzechGames.com](http://www.CzechGames.com)



© DiceTree Games  
August 2024  
[www.dicetreegames.com](http://www.dicetreegames.com)



(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신평플로스타 806호 보드피아  
고객센터 031-813-9233





**상자를 뜯지 말고  
이것을 먼저 읽으세요!**

이 게임에는 숨겨진 것들이 많습니다.  
즐거운 놀라움을 망치고 싶지 않다면,  
지시가 있을 때까지 여러분이 찾은 종이 상자를 열지 마세요!  
그리고, 발견한 스티커도 아직 떼지 마세요.