

Reiner Knizia

Martino
Chiacchiera



마녀들과 마법사들이 백 년에 한 번씩 모이는 회합이 다시 열렸습니다.

공교롭게도 이번 회합일은 보름달의 영향을 받는 날입니다.

보름달 달빛은 마법의 힘을 몇 배 더 강하게 만들 것입니다.

위치스톤 확장 게임에는 4개의 탑과 4개의 그랜드마스터 모형이 들어 있습니다. 또한, 기본 게임과 섞거나 별도로 사용할 수 있는 두 가지 모듈이 있습니다. 확장을 사용하실 때 처음 몇 번은 두 가지 모듈 중, 하나만 사용하는 것을 권장합니다.

게임 구성품

그랜드마스터 모형 4개
(플레이어 색상당 1개씩)



탑 4개

모듈 1:

고용량 재료

- 같은 아이콘이 2개 있는 육각형 타일 ("파워 타일") 6개
- 수집 타일 4개
- 두루마리 카드 3장



모듈 2:

풀문

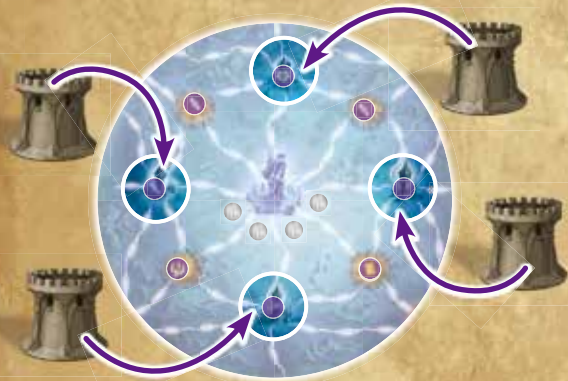
- 풀문 카드 6장
- 심부름꾼 토콘 4개 (받침대 포함)



그랜드마스터의 탑

(모듈 없이도 기본 게임과 함께 사용할 수 있습니다.)

게임을 시작할 때, 탑 칸에 4개의 **탑**을 하나씩 놓습니다. 그런 다음, 기본 규칙대로 마법 칩을 배치합니다.



시작 플레이어의 오른쪽에 앉은 사람부터 게임 보드의 **탑** 하나를 정해서 자기 색상의 **그랜드마스터**를 놓고, 그곳의 마법 칩을 가져갑니다. 그런 다음, 시계 반대 방향 순서로 다음 사람이 남은 탑 중에 하나를 선택합니다. 이렇게, 차례대로 각자의 모형을 놓고, 마법 칩을 가져갑니다.

기본적인 규칙대로 게임을 시작합니다. 그랜드마스터는 기본 게임의 큰 마법사를 대체합니다. 큰 마법사는 게임 상자에 되돌려 놓거나, 다음의 선택 규칙을 적용하여 사용합니다.

큰 마법사 선택 규칙

큰 마법사를 자신의 공급처에 다른 마법사들과 함께 놓습니다. 큰 마법사도 작은 마법사와 같은 방법으로 사용하지만, 한 가지 특징이 있습니다. 어느 곳이든 큰 마법사를 놓고 마법 칩을 가져올 때, 해당하는 아이콘의 추가 행동을 얻습니다. 큰 마법사로 점수 3점 마법 칩을 가져올 경우, 1점을 더해서 점수 4점을 얻습니다.

예시 1: 파랑은 자신의 큰 마법사를 숲에 배치하고, 마법진 아이콘이 있는 마법 칩을 가져왔습니다. 파랑은 마법진에서 자신의 부엉이를 2칸 전진시킵니다($1+1=2$).

큰 마법사를 위치스톤에 배치하면, 원래 얻는 것보다 1점 더 얻습니다.

예시 2: 초록은 위치스톤의 첫 번째 칸에 큰 마법사를 배치했습니다. 새 지점에 마법사를 배치해서 2점, 위치스톤에 표시된 보너스 5점, 큰 마법사 추가 점수 1점, 총 8점을 얻었습니다.

큰 마법사를 한 장소에 배치하면 게임이 끝날 때까지 그 자리에 남습니다. 예를 들어, 마법 지팡이로 수정 구슬에 있는 마법사만큼 점수를 얻을 경우, 탑에 있는 그랜드마스터뿐만 아니라, 게임 보드에 있는 자신의 큰 마법사도 개수에 포함합니다.

모듈 1: 고통량 재설정

여러분은 그랜드마스터로서, 오랜 시간 동안 기술을 연마하여 마침내 예술의 경지에 도달했습니다.
이제 파워 타일을 사용해서 여러분의 가마술에 강력한 마법 주문을 불어넣을 수 있습니다!

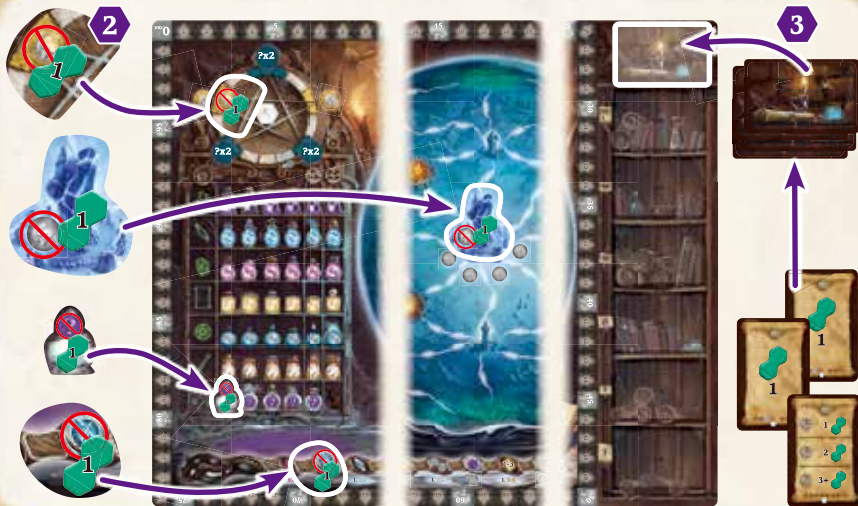
게임 준비

- 1 파워 타일 6개를 게임 보드 옆에 앞면이 보이게 놓습니다.



- 2 수집 타일 4개를 그림과 같이 게임 보드에 놓습니다.

- 3 두루마리 카드 3장을 기본 게임의 두루마리 카드 더미에 섞습니다.



확장 사용법

파워 타일이 일단 자신의 가마술에 놓이면, 그 타일의 아이콘 2개는 앞으로 해당 아이콘의 덩어리에 속한 것으로 취급합니다(해당 덩어리가 활성화되거나, 게임 종료 시 관련 예언 등). 파워 타일은 다양한 방법으로 얻을 수 있습니다.



가마솥 밖으로 밀어낸 수정 하나를 **가장 아래 선반의 첫 번째 물약 칸**에 놓으면, 선반 아래 테이블에 놓인 5개의 마법 칩 중에 하나를 가져오는 대신, 선반에 있는 수집 타일을 가져올 수 있습니다. 그러면, 파워 타일 하나를 선택해서 즉시 자신의 가마솥에 놓습니다.

마법진의 첫 번째 부엉이 칸에 도착하거나 지나가면, 부엉이 타일을 포기하는 대신 마법진에 있는 수집 타일을 가져올 수 있습니다. 그러면, 파워 타일 하나를 선택해서 즉시 자신의 가마솥에 놓습니다.



마법 지팡이의 첫 번째 은색 칸에 도달하면, 수정 구슬에서 자신이 완성한 에너지 연결 점수를 포기하는 대신, 마법 지팡이에 있는 수집 타일을 가져올 수 있습니다. 그러면, 파워 타일 하나를 선택해서 즉시 자신의 가마솥에 놓습니다.

자신의 마법사 하나를 위치스톤으로 옮기면, 보너스 점수와 새 지점에 마법사를 배치한 2점을 포기하는 대신, 위치스톤에 있는 수집 타일을 가져올 수 있습니다. 그러면, 파워 타일 하나를 선택해서 즉시 자신의 가마솥에 놓습니다. 이때, 자신의 마법사를 보너스 칸이 아닌 위치스톤에 놓습니다. 보너스 칸은 다른 플레이어들이 사용할 수 있게 남겨둡니다. 게임을 진행하는 동안, **자신의 두 번째 마법사를 위치스톤으로 옮기면 안 됩니다.**



두 장의 두루마리를 통해서 파워 타일을 얻을 수도 있습니다. 일반적인 규칙에 따라 두루마리 행동을 통해 해당 두루마리 카드를 가져오면, 파워 타일 하나를 선택해서 즉시 자신의 가마솥에 놓습니다. 이 두루마리도 일반 두루마리에 속합니다. 예를 들어, 마법 지팡이에서 소유한 두루마리당 점수를 받을 때, 이 카드도 셉니다.

기억하세요: 이 두루마리 카드로 파워 타일을 가져오지 않으면, 게임이 끝났을 때 2점을 얻습니다.

각 수집 타일로 파워 타일을 한 번만 가져올 수 있습니다. 그렇게 하면, 게임 보드에서 가져온 수집 타일을 게임 상자에 넣어 되돌려 놓습니다.

주의하세요: 파워 타일은 그 행동 종류의 능력을 올려주지만, 가마솥의 공간도 차지합니다. 또한, 파워 타일을 얻을 때, 중요한 보너스나 두루마리를 포기해야 합니다. 이것들을 사용할 것인지, 사용한다면 어떻게 쓸지 신중하게 생각하세요.

기억하세요: 수집 타일을 가져오지 않아도 됩니다. 이 경우, 파워 타일을 가져오지 않습니다. 수집 타일은 그 자리에 그대로 둡니다. 물약 칸의 수집 타일은 단순히 한 칸 앞에 두고, 해당하는 칸의 일반 행동을 수행합니다.

추가 예언



파워 타일 점수

이 예언 카드가 있으면 게임이 끝날 때, 자신의 가마솥에 있는 파워 타일 개수에 따라 점수를 얻습니다.

모듈 2: 풀문

보름달은 달빛으로 숨겨진 힘을 전달하며, 여러분만 사용할 수 있는 특별한 능력을 부여합니다. 심부름꾼이 여러분을 도울 것입니다.

게임 준비

게임을 준비할 때, 각 플레이어는 자신의 색상과 같은 **심부름꾼 토큰**과 받침대를 가져옵니다. 6장의 **풀문 카드**를 섞고, 앞면이 보이지 않게 더미를 만들어 놓습니다. 시작 플레이어는 **맨 위의 2장을 가져와서, 한 장을 선택**하고 다른 한 장은 더미의 맨 밑에 놓습니다. 두 번째 플레이어도 2장을 가져오고, 한 장 선택하고, 한 장 되돌려 놓습니다. 같은 방법으로 각 플레이어가 2장의 카드 중 한 장을 선택합니다. 남은 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다. (또는, 무작위로 카드를 받거나, 카드를 모두 펼쳐 놓은 채로 한 장씩 선택해도 됩니다.)

자신의 풀문 카드를 앞면이 보이게 자기 앞에 놓고, 그림처럼 카드 상단 가운데에 심부름꾼 토큰을 놓습니다.



특수 능력 사용법

턴마다 표시된 두 가지 특수 능력 중 하나를 한 번 사용할 수 있습니다. 그렇게 하려면, 자신의 심부름꾼 토큰을 선택한 능력으로 옮깁니다. 이것은 자신이 이 특수 능력을 사용했고, 이번 턴이 끝날 때까지 특수 능력 중 어떤 것도 사용할 수 없다는 것을 나타냅니다. 자신의 턴이 끝날 때, 심부름꾼 토큰을 카드 상단 가운데로 옮겨 놓습니다.

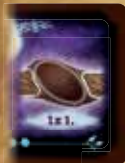
카드의 **왼쪽 능력**은 6가지 행동 종류 중 하나와 관련이 있습니다. 자신의 가마솥에 해당 행동 종류의 육각형 타일 하나를 추가하면, 그 종류의 **행동 +1**을 얻습니다.

오른쪽 능력은 특정 행동 종류를 수행하는 동안 사용할 수 있습니다.



주의하세요: 특수 능력은 **턴마다 한 번**보다 많이 사용할 수 없습니다.

특수 능력



마법 지팡이의 질은 갈색 칸을 지나가면, 턴당 한 번, 다른 플레이어의 마커가 자신보다 앞서 있더라도, 한 칸에 대해 **자신이 마법 지팡이에서 가장 앞선 것처럼** 간주할 수 있습니다. 질은 갈색 칸을 여러 번 지나가면, 어떤 보너스를 두 배로 받을지 정해야 합니다.



마법진에서 전진해서 특수 타일을 하나 이상 얻는다면, **마법진에 앞면이 보이게 펼쳐진 특수 타일 3개 중에서** 자유롭게 고를 수 있습니다. 그런 다음, 일반 규칙대로 새 타일로 칸을 채웁니다.



수정 구슬 또는 물약 선반의 맨 아래, 어디에서 받는지 상관없이, **마법 칩** 하나를 가져올 때 **표시된 종류의 행동 +1**을 얻습니다. 예를 들어, 마법사 행동은 1번이 아니라 2번이 되고, 3점 마법 칩은 3점 대신 4점을 받습니다.



수정 하나를 물약 한 칸에 놓으면, **표시된 종류의 행동 +1**을 얻습니다. 이것은 맨 아래 선반에 수정을 놓고 가져온 마법 칩에도 적용됩니다. 3점 마법 칩은 3점 대신 4점을 받습니다.



두루마리 하나를 가져올 경우, **두루마리 진열장의 시작 방향을 위아래로** 정할 수 있습니다. 따라서, 두루마리 행동 2번이 있으면, 맨 위에서 첫 번째와 두 번째 카드 중에서 선택해도 되고, 맨 아래에서 첫 번째와 두 번째 카드 중에 선택해도 됩니다.

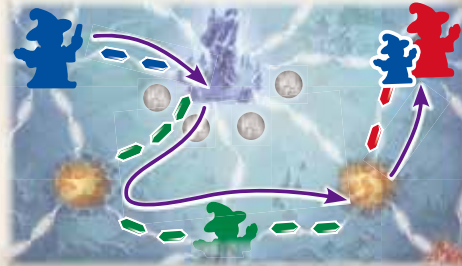
자신의 턴에 여러 장의 두루마리를 가져올 경우, 위에서부터 시작하는 두루마리는 한 번만 선택할 수 있습니다.



자신의 탐에서 어떤 지점으로 **마법사**를 옮기면, 자신이 원하는 **한 가지 색상**의 다른 플레이어의 여러 연결을 한 번의 행동으로 이용할 수 있습니다. 두 지점 사이에 있는 다른 플레이어의 연결마다 행동 한 번이 아니라, 다른 플레이어의 연결이 이어진 여러 지점을 지나서 이동하면서 행동 한 번을 사용합니다.

예시: 파랑은 자신의 마법사를 빨강의 탐 칸으로 옮기려고 합니다. 우선, 파랑은 자신의 연결을 쓰고, 특수 능력을 써서 초록의 연결 3개를 통과합니다. 그런 다음, 빨강의 연결 하나를 씁니다.

이 이동을 하려면 총 3번의 마법사 행동이 필요합니다.





3세 이하의 어린이 사용 금지.

이 제품에 포함된 작은 구성물을 삼키면 질식의 위험이 있으니, 어린이의 손에 닿지 않는 곳에 보관하세요.
본 상품은 어린이용 장난감이 아니며, 14세 이상의 취미 용품입니다.

게임 디자이너:
Reiner Knizia, Martino Chiacchiera
게임 개발: Britta & Friends
일러스트: Mariusz Gandzel
게임 제작: HUCH!
한국어판 제작: DiceTree Games



© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com



DiceTree Games

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