

WITCHSTONE

위치스톤



게임 설명서



백 년에 한 번씩, 네로라하는 마법사와 마녀들은 오랜 세월 동안 비밀에 부쳐진 외딴곳에서 회합을 가졌습니다.

그들이 모이는 목적은 전설적인 위치스톤의 에너지 막을 펼치는 것입니다.

여러분은 마법 의식과 주문을 사용해서, 마법의 힘을 강화하고 유지하게 됩니다.

주술 절차를 진행하는 동안, 마법사로서 가장 뛰어난 기술을 보여준 플레이어는 위치스톤의 마스터로 정해질 것입니다.

마스터가 되면 회합의 모든 구성원에게 특별한 지위를 인정받고, 위대한 마법의 힘을 얻게 됩니다.

다음 회합이 열리기까지 백 년 동안 명성을 누리게 될 것입니다!

게임 구성품



게임의 목표

여러분은 자신이 속한 마법사 길드에서 지령을 받고, 고대의 신성한 돌 주변에 모였습니다. 각 플레이어는 위치스톤 주변에 있는 네 개의 탑 중 하나를 시작 지점으로 차지합니다. 자신의 가마술의 도움으로 마법 주문을 만들고, 위치스톤 주변으로 마법 에너지를 펼쳐야 합니다.

여러분의 마법사를 보내고, 가마술에서 마법 수정을 꺼내세요. 마법진과 마법 지팡이를 잘 이용해야 합니다. 또한, 승리를 위해서는 잊지 말고 예언을 주시해야 합니다. 모든 선택지가 항상 열려 있는 것은 아니기 때문에, 주어진 기회를 현명하게 최대한 활용하세요. 11라운드가 끝날 때까지 점수를 가장 많이 모아야 위치스톤의 마스터가 되어 승리를 선언할 수 있습니다.

게임 준비

게임 보드 준비

1. 게임 보드를 테이블 가운데에 놓습니다.

2. 부엉이 타일을 3이 아래로, 70이 위로 오도록 오름차순으로 정리해서 두 더미로 나눠 놓습니다. 마법진의 부엉이 타일 칸에 각각 한 더미씩 놓습니다.

3. 두루마리 카드를 잘 섞고, 앞면이 보이지 않게 더미를 만들어 게임 보드의 두루마리 칸에 놓습니다. 6장을 펼쳐서 칸마다 한 장씩 앞면이 보이게 놓습니다.

4. 특수 타일을 잘 섞고, 앞면이 보이지 않게 더미를 만들어 마법진 중앙에 놓습니다. 그 중, 3개의 타일을 마법진의 특수 타일 칸에 앞면이 보이게 하나씩 놓습니다.

5. 마법 칩을 잘 섞고, 수정 구슬의 원형 지점마다 하나씩 앞면이 보이게 놓습니다. 단, 중앙의 위치스톤 주변 네 곳에는 놓지 않습니다. 남은 마법 칩은 물약 선반 아래의 보라색 테이블보 위에 앞면이 보이게 놓습니다.

6. 참조표를 게임 보드 옆에 놓습니다.



◆ 개인 준비 ◆

1. 각자 한 가지 색상을 선택해서, 그 색상에 맞는 구성품을 가져옵니다. 개인 구성품은 다음과 같습니다.
가림막 1개, 마법 가마솥 1개, 육각형 타일 15개, 에너지 20개,
마법사 12개(큰 마법사 1개와 작은 마법사 11개), 플레이어 마커 3개,
위치 표시 마커 1개, 동물 마커 1개, 자신의 색상 수정 6개, 검은색 수정 1개

검은색 수정을 가마솥 가운데 칸에 놓고, 6개의 수정을 거품으로 표시된 칸에 놓습니다.

위치 표시 마커와 동물 마커는 가마솥 옆에 놓습니다.



2. 육각형 타일 15개를 섞어서, 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 그 중, 5개를 가져와서 자신의 가림막 안쪽에 앞면이 보이도록 놓습니다. 나머지 타일 10개는 앞면이 보이지 않게 가림막 옆에 놓고, 자신만의 타일 공급처로 사용합니다.



참고하세요: 가림막 안쪽에는 여러 가지 정보가 표시되어 있습니다.



3. 플레이어 마커 1개를 점수 트랙의 0칸에 놓습니다. 다른 하나는 마법진의 표시된 칸에 놓고, 나머지 하나는 마법 지팡이의 자루 부분에 놓습니다.



4. 가장 최근에 술을 저었던 사람이 시작 플레이어가 됩니다.

시작 플레이어의 오른쪽 사람, 즉, 순서가 가장 나중인 사람이 수정 구슬의 탑 4개 중에 하나를 선택해서 자신의 큰 마법사를 세워 놓습니다.

탑에 자신의 큰 마법사를 놓으면 그 탑은 자신의 것이 됩니다. 다른 3개의 탑은 자신의 것이 아니며, 다른 플레이어가 차지하거나, 빈 채로 둘 수 있습니다.



큰 마법사를 배치하면 2점을 얻고, 그곳에 있는 마법 칩의 행동을 수행합니다(게임이 처음인 경우, 각 행동에 대한 설명을 먼저 읽어보세요).



행동을 끝내면 칩을 뒤집어서 자신의 가림막 안쪽에 놓습니다. 이 칩은 게임이 끝나면 2점을 추가로 제공합니다.

이제, 순서가 그다음으로 마지막인 사람이 자신의 큰 마법사를 비어있는 탑에 배치합니다. 마찬가지로 2점을 얻고, 마법 칩 행동을 하고, 칩을 가림막 안쪽에 놓습니다. 이 순서로 계속해서 시작 플레이어까지 자신의 큰 마법사를 배치하고 마법 칩을 가져옵니다.

게임 방법

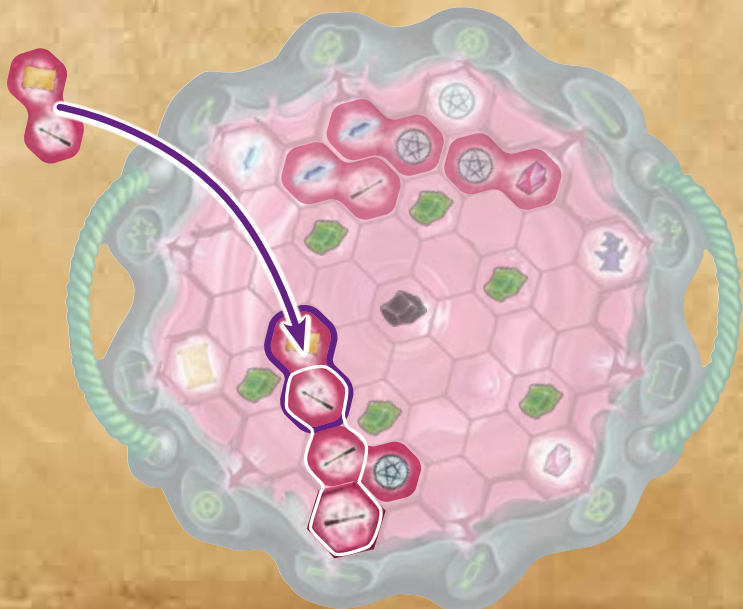
시작 플레이어부터 순서를 진행합니다.
자신의 가림막 안에서 육각형 타일 5개 중 하나를 선택해서 가마솥의 **2칸에 걸친 빈 곳에** 놓습니다. 행동 아이콘이 그려진 6칸은 가리면 안 됩니다. 수정이 놓인 칸에도 육각형 타일을 놓을 수 없습니다. (수정은 수정 행동을 하면 한 칸을 움직여서 빈칸 또는 가마솥 가장자리로 옮길 수 있습니다. 다른 방법으로, 점수를 포기하면서 즉시 가마솥에서 수정을 제거할 수 있습니다. 자세한 설명은 9쪽의 “수정 행동”을 참고하세요.)



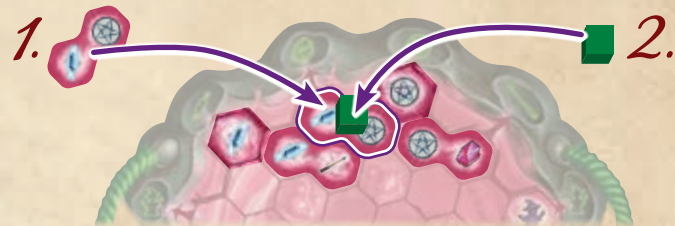
육각형 타일에는 **두 종류의 행동 아이콘**이 그려져 있습니다. 타일을 놓으면 해당 행동 두 가지를 원하는 순서로 수행할 수 있습니다. 수행한 다음, 자신의 공급처에서 육각형 타일 하나를 가져와서 가림막 안쪽에 놓습니다. 그러면 자신의 차례가 끝나고, 다음 플레이어의 차례가 됩니다. 이렇게 시계 방향으로 각 플레이어가 11번씩 차례를 진행합니다. **게임이 끝나면 플레이어들은 공급처에는 남은 타일이 없고, 가림막 안쪽에 타일 4개가 남게 됩니다.**

한 종류의 행동 여러 번 하기

육각형 타일을 배치해서 **같은 행동 아이콘의 덩어리**를 만들면, 그 행동을 여러 번 할 수 있습니다. 덩어리에 포함된 해당 행동 아이콘 수만큼 행동을 할 수 있습니다(“두루마리 행동”은 예외입니다). 예를 들어, 마법 지팡이 아이콘이 있는 육각형 타일을 배치해서, 마법 지팡이 아이콘 3개로 된 덩어리를 만들면, 마법 지팡이 행동을 3번 수행할 수 있습니다.



기억하세요: 라운드마다 **2종류의 행동**을 활성화합니다. (보너스 행동을 얻게 된다면, 그 행동을 포함해서) **한 가지 종류의 행동을 완전히 끝낸 다음**, 다른 한 가지 행동을 해야 합니다. 필요하다면 위치 표시 마커를 이용해서 지금 놓은 타일이 어떤 것인지 표시합니다.



위치 표시 마커는 게임을 진행하면서 보너스 행동을 얻어서 같은 행동을 여러 번 할 때 유용합니다.

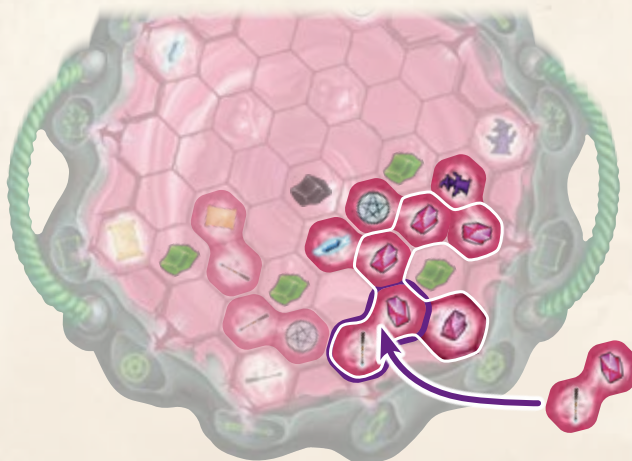
게임 후반에는 할 수 없는 행동이 표시된 타일을 놓게 될 수 있습니다. 이 경우, 해당 행동을 건너뜁니다.

중요합니다: 같은 종류의 행동을 여러 번 하려면, 가마솥에서 같은 행동 아이콘에 인접하게 육각형 타일을 놓습니다.

배치한 육각형 타일의 나머지 행동 아이콘도 한 덩어리를 만들면, 그 행동도 여러 번 수행할 수 있습니다.

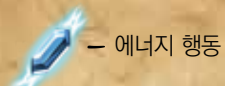
같은 종류의 아이콘이 기존에 놓여있더라도, 이번에 배치한 타일의 아이콘과 인접하지 않으면, 해당 행동은 한 번만 수행합니다.

예시: 아래 그림의 경우, 타일을 놓은 사람은 수정 행동 5번과 마법 지팡이 행동 1번을 할 수 있습니다.



행동의 종류

6가지 행동이 있습니다.



— 에너지 행동



— 수정 행동



— 마법사 행동



— 마법 지팡이 행동



— 마법진 행동



— 두루마리 행동

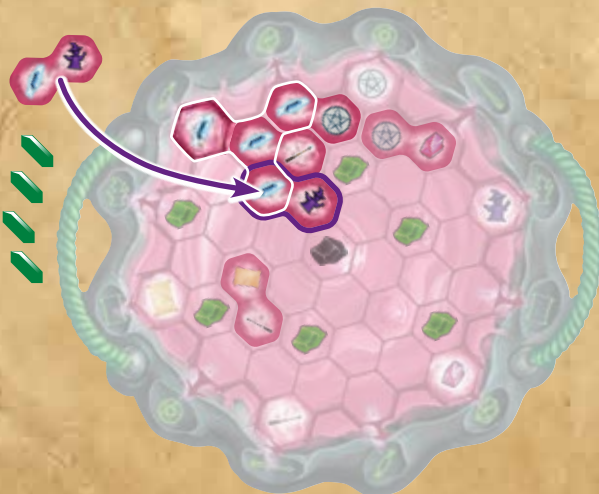


에너지 행동

에너지로 지점을 연결하여 1, 3, 6점을 얻습니다. 그리고, 연결된 지점으로 마법사를 옮길 수 있습니다.

게임 보드의 수정 구슬에는 각 지점을 연결하는 선이 표시되어 있습니다. 연결선은 1에서 3칸으로 구성되며, 완성하려면 칸마다 에너지를 놓아야 합니다.

에너지 행동 한 번으로 자신의 공급처에서 에너지 하나를 가져와서, 수정 구슬의 비어있는 연결선 칸에 놓을 수 있습니다. 처음으로 놓는 에너지는 자신의 탐 1에서 출발해야 하며, 어느 방향으로든 놓을 수 있습니다. 에너지 행동을 한 번에 여러 번 하면, 행동 개수만큼 에너지를 놓습니다.



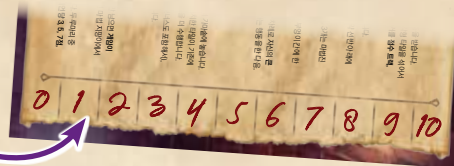
연결을 완성할 때마다 즉시 점수를 얻고, 자신의 플레이어 마커로 점수 트랙에 표시합니다.

1칸짜리 연결은 1점.

2칸짜리 연결은 3점.

3칸짜리 연결은 6점을 얻습니다.

도움말: 마법 칩, 두루마리 등으로 얻은 추가 행동을 포함해서, 같은 종류의 행동을 한꺼번에 여러 번 할 수 있습니다. 이때, 참조표에 있는 행동 개수 트랙에 동을 마커로 표시하면 남은 행동이 몇 번인지 쉽게 알 수 있습니다.



주의하세요: 각 연결선은 시작한 플레이어만 끝낼 수 있습니다. 어떤 연결선의 칸에 이미 누군가 에너지를 놓았다면, 그 사람 외의 플레이어들은 해당 연결선에 에너지를 놓을 수 없습니다. 자신의 에너지를 모두 다 사용했다면, 더는 에너지 행동을 할 수 없습니다.

일단 시작한 연결선이 있으면 2, 새 연결을 시작하기 전에 기존 연결을 완성해야 합니다. 첫 번째 연결을 끝낸 다음부터는 탐에서 새 연결을 다시 시작하거나, 탐에서 연결을 마친 지점부터 계속 연결을 확장할 수 있습니다 *.





마법사 행동

탑 옆에 마법사를 놓고, 수정 구슬 내에 연결된 다른 지점으로 마법사를 옮길 수 있습니다.

다른 지점에 도착하면 2점을 얻고, 그곳에 마법 칩이 있으면 마법 칩도 1개 얻습니다.

마법사 행동 한 번으로 다음 중 하나를 할 수 있습니다.

- 1) **마법사 하나를 옮겨 놓습니다.** 자신의 공급처에서 마법사 하나를 가져와서, 자신의 탑에 있는 큰 마법사 옆에 옮겨 놓습니다. 누워있는 마법사로서는 아직 점수를 얻지 못했지만, 배치할 준비가 된 것입니다.



또는

- 2) 자신의 탑에 **누워있는 마법사 하나를 세워서**, 다른 지점으로 옮깁니다. 마법사는 자신의 탑에서 출발하여 **에너지로 연결이 완성된 지점**으로만 옮길 수 있습니다. 탑에서부터 다른 지점까지 자신의 에너지로만 연결된 경우의 이동 비용은 마법사 행동 1번입니다. 그 과정에서 지나친 지점은 비어있어도 되고, 마법사가 있어도 됩니다. 그러나, 다른 사람의 연결을 이용해서 이동하기를 원할 경우, 이동하면서 사용한 다른 사람의 연결마다 마법사 행동 1번을 써야 합니다(연결선이 몇 개의 에너지로 구성되었는지는 중요하지 않습니다). 이 경우, 마법사 행동이 부족하면 자신의 마법사를 옮길 다른 방법을 찾아야 합니다. 다른 방법이 없다면 남은 마법사 행동은 버려집니다.

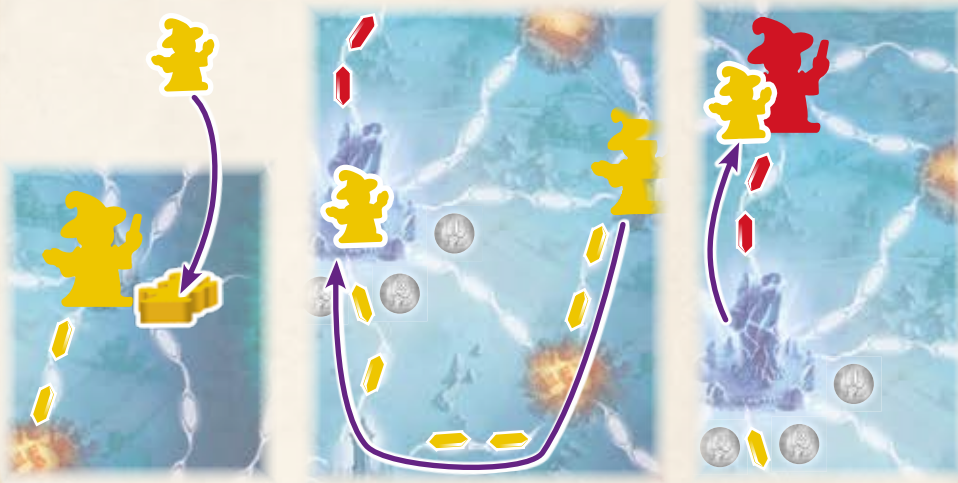


예시: 노란색 마법사를 빨간색 탑 3으로 옮기려면 마법사 행동 3번이 필요합니다.

첫 번째 행동: 자신의 탑에 마법사를 옮겨 놓습니다.

두 번째 행동: 마법사를 세워서 노란색 연결을 따라 중앙의 위치스톤으로 옮깁니다.

세 번째 행동: 위치스톤에서 빨간색 연결을 지나서 빨간색 탑으로 마법사를 옮깁니다.



마법사를 이동 지점에 **세워 놓을 때마다 2점**을 얻습니다. 마법 칩이 있는 곳에 처음으로 마법사를 놓으면, 그 마법 칩을 얻습니다. 마법 칩의 앞면에는 6가지 행동 중 **1개의 추가 행동 아이콘** 또는 **3점**이 표시되어 있습니다.



이렇게 얻은 추가 행동은 마법사 행동을 하는 동안 아무 때나 사용할 수 있습니다. 단, 현재 진행하는 마지막 마법사 행동을 마친 다음에는 사용해야 합니다. 사용한 마법사 칩은 뒤집어서 자신의 가림막 뒤에 보관합니다. 게임이 끝나면 이 칩으로 2점을 더 얻습니다.

수정 구슬의 중앙에 있는 **위치스톤 4**에는 마법 칩이 없습니다. 이곳으로 마법사를 옮기면, 비어있는 칸 중, 점수가 가장 높은 칸에 마법사를 놓습니다. 이동 지점에 마법사를 세워 놓을 때 **기본적으로 얻는 2점에 추가로, 그 칸 5에 표시된 보너스 점수**를 즉시 얻습니다.

예시: 빨간은 두 번째로 위치스톤 6에 마법사를 배치했습니다. 이 행동으로 새 지점에 배치할 때 얻는 점수 2점과 보너스 3점을 얻어서 **총 5점을 얻었습니다.**

자신의 턴에 마법사 행동을 여러 번 하게 되면, 위 설명의 1)과 2)를 원하는 대로 섞어서 할 수 있습니다.

자신의 마법사 전부를 수정 구슬의 지점에 세워놓으면, 더는 마법사 행동을 할 수 없습니다.

기억하세요: 각 지점에는 플레이어당 마법사 1개씩만 놓을 수 있습니다. 어느 지점에도 같은 색상의 마법사를 2개 이상 세워 놓으면 안 됩니다. 자신의 탑 옆에는 원하는 만큼 마법사를 옮겨 놓을 수 있습니다.

한 지점에 세워 놓은 마법사는 게임이 끝날 때까지 그 지점에서 움직일 수 없습니다.





마법진 행동

마법진을 전진하면서 부영이 타일(3~7점)과 특수 타일을 얻습니다.

마법진 행동 한 번으로 마법진에 있는 자신의 플레이어 마커를 시계 방향으로 한 칸 옮깁니다.

마법진 행동을 여러 번 하면, 행동 수만큼 마법진에서 칸을 전진합니다.

어떤 칸에 도착하거나, 칸을 지나가면 다음과 같은 일이 생깁니다.

- 1) 밝은 칸 ①은 아무 일도 일어나지 않습니다.
- 2) 주황색 칸 ②에서는 그 칸에 있는 부영이 타일 더미에서 가장 위의 타일(점수가 가장 높은 타일)을 가져옵니다. 가져온 타일은 자신의 가림막 안쪽에 놓습니다.
- 3) 어두운 칸 ③에서는 그 칸에 놓인 특수 타일을 가져옵니다. 그런 다음, 즉시 마법진 가운데의 타일 더미에서 특수 타일 하나를 가져와서 그 칸에 놓습니다. 타일 더미가 다 떨어지면 빈칸으로 남겨 놓습니다.

특수 타일을 사용하는 방법은 일회성과 영구적, 두 가지입니다.



일회용: 특수 타일에 표시된 행동 아이콘 두 가지 중 하나를 두 번 수행합니다. 이 방법으로 사용한 타일은 자신의 가림막 옆에 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.

예시: 이 특수 타일로 에너지 행동을 2번 하거나, 마법사 행동을 2번 할 수 있습니다.



영구적: 자신의 가마술 빈칸에 앞면이 보이게 놓습니다. 이제부터 그 타일에 표시된 두 개의 아이콘은 가마술에서 해당하는 덩어리를 만들 때, 아이콘 개수에 포함합니다.

기억하세요: 가마술에 특수 타일을 놓을 때는 아무 행동도 하지 않습니다. 그러나, 같은 차례에 첫 번째 행동으로 특수 타일을 놓으면, 두 번째 행동부터 그 타일을 이용할 수 있습니다.

예시 1: 초록은 “마법진/마법사” 육각형 타일을 가마술에 놓습니다. 우선, 마법진 덩어리의 아이콘 개수에 따라 마법진에서 4칸을 전진합니다. 어두운 칸을 한 칸 지나가면서 “마법진/마법사” 특수 타일을 얻었습니다. 초록은 그 타일을 조금 전에 배치했던 육각형 타일 옆에 놓았습니다. 마법진 행동은 끝났기 때문에, 마법진에서 추가로 한 칸을 더 전진할 수 없습니다. 그러나, 육각형 타일의 두 번째 행동인 마법사 행동에서는 방금 놓은 특수 타일의 아이콘을 더할 수 있습니다. 즉, 마법사 행동을 5번 사용할 수 있습니다(특수 타일을 놓지 않았다면 2번).

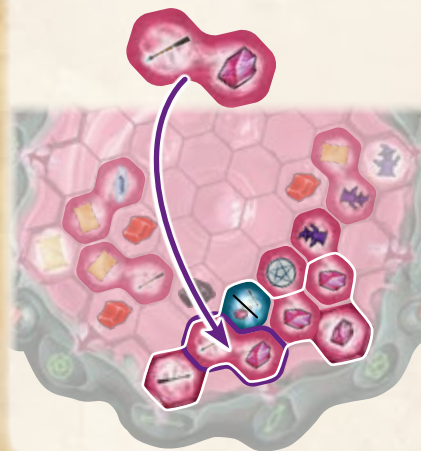


참고하세요: 마법진을 한 바퀴 다 돌고 나면, 다시 돌기 시작합니다. 마법진을 돌면서 달라지는 점은 두 가지입니다. 놓이는 특수 타일이 달라지고, 부영이 타일의 점수가 줄어듭니다.

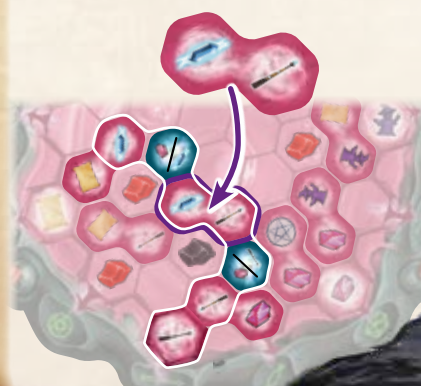
부영이 타일 더미가 다 떨어진 마법진 칸에 닿으면 즉시 2점을 얻습니다 ④.

특수 타일 더미가 다 떨어져서 비어있는 특수 타일 칸 ⑤에 닿으면 원하는 행동 중 하나를 두 번 합니다.

예시 2: 빨강은 “수정/마법 지팡이” 육각형 타일을 가마술에 배치했습니다. 이것으로 수정 행동 5번을 얻고, 마법 지팡이에서 3칸 전진합니다.



예시 3: 빨강은 “에너지/마법 지팡이” 육각형 타일을 가마술에 배치했습니다. 이것으로 에너지 행동 3번을 얻고, 마법 지팡이 4칸을 전진합니다.





수정 행동

자신의 가마솥에 있는 수정을 옮깁니다. 가마솥 밖으로 수정을 밀어내면 추가 행동을 얻습니다.

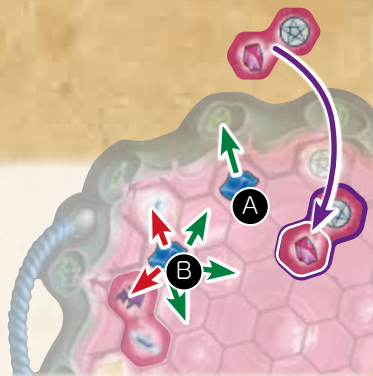
수정 행동 한 번으로 자신의 가마솥에 있는 수정 하나를 1칸 옮길 수 있습니다.

이렇게 해서 얻는 이점은 두 가지입니다.

1. 이후에 육각형 타일을 놓을 수 있는 칸을 확보합니다.
2. 수정을 가마솥 가장자리로 옮기면 추가 행동을 할 수 있습니다.

예시: 파랑은 그림과 같은 육각형 타일을 놓고, 수정 행동을 1번 합니다. 그 행동으로

- A** 수정을 가마솥 가장자리로 옮길 수 있습니다. 또는, **B** 수정을 인접한 빈 칸으로 옮길 수 있습니다. 단, 이미 육각형 타일이 놓인 칸이나 가마솥에 아이콘이 인쇄된 곳으로는 옮길 수 없습니다.



수정을 가마솥 가장자리의 특정 아이콘으로 옮기면, 반드시 그 수정을 게임 보드의 물약 선반에 놓아야 합니다. 물약 선반의 두 곳 중 한 곳에 선택해서 놓을 수 있습니다.

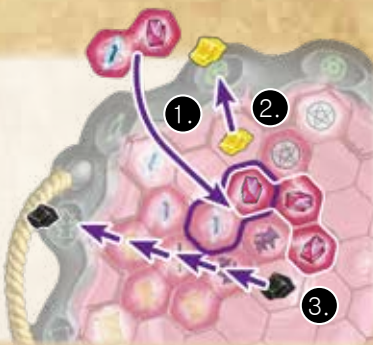
- 수정을 가져온 가마솥 **가장자리의 아이콘과 일치하는 선반의 물약 칸 6**에 수정을 놓습니다. 이렇게 하면 즉시 **그 행동을 2번** 합니다.

또는,

- 수정을 **가장 아래 선반 7**의 한 칸에 놓습니다. 이렇게 하면 선반 아래에 있는 테이블에서 **원하는 마법 칩 1개**를 받습니다. 이 칩은 현재 수정 행동을 하는 동안 아무 때나 사용할 수 있습니다. 단, 현재 진행하는 마지막 수정 행동을 마친 다음에는 사용해야 합니다. 사용한 마법사 칩은 뒤집어서 자신의 가림막 뒤에 보관합니다.

수정 행동을 여러 번 하면, 그 수만큼 수정을 옮길 수 있습니다. 이 행동을 한 개의 수정에 사용해도 되고, 여러 개의 수정에 나누어 사용해도 됩니다.

예시: 노랑은 수정 행동을 3번 할 수 있습니다. 첫 번째 행동으로 수정 하나를 수정 그림이 있는 가마솥 가장자리 칸으로 옮깁니다. 그 수정을 일치하는 물약 선반 **8**에 놓아서, 2번의 추가 수정 행동을 얻었습니다. 이제 4번의 수정 행동이 남았습니다. 4번의 수정 행동으로 가운데에 있던 검은색 수정을 마법사 아이콘이 그려진 가장자리 칸으로 옮깁니다(이미 놓여있는 육각형 타일을 지나갈 수 있습니다).



검은색 수정은 두 가지 능력이 있습니다.

1. 검은색 수정을 물약 칸에 놓으면 해당 종류의 행동을 **추가로 두 번 더** 할 수 있습니다. 위에서부터 여섯 선반의 물약 칸에 놓으면 해당하는 행동 종류를 4번 합니다. 가장 아래(일곱 번째) 선반에 놓으면, 선택한 마법 칩에 그려진 아이콘의 행동을 3번 합니다. 마법 칩에 3점이 표시되어 있으면 2점을 추가로 얻어, 총 5점을 즉시 얻게 됩니다.
2. 마법 지팡이로 물약 칸에 놓인 자신의 수정마다 점수를 얻거나, 두루마리 예언으로 "선반에 있는 자신의 수정"에 대한 점수를 계산할 때는 검은색 수정을 **세지 않습니다** (10쪽의 "마법 지팡이 행동"과 11쪽의 "두루마리 행동" 설명을 참고하세요).

자신의 **가마솥에 수정이 없으면** 더는 수정 행동을 할 수 없습니다.



기억하세요: 수정은 어느 칸이든 지나갈 수 있습니다. 지나가는 칸에 육각형 타일이 놓여있거나, 다른 수정이 있더라도 가능합니다. 그러나, **반드시 빈칸에서 이동을 멈춰야** 합니다.

가마솥에 아이콘이 그려진 칸은 빈칸이 아닙니다. 역으로 생각해서, 수정이 있는 칸에는 육각형 타일이나 특수 타일을 놓을 수 없습니다.

수정을 가마솥 밖으로 옮길 때는 아래 그림의 화살표처럼 지정된 칸으로만 옮겨야 합니다.



- 자신의 차례에 여러 개의 수정을 가마솥 밖으로 옮기면, 이동을 전부 끝낼 때까지 먼저 옮긴 수정을 그대로 가마솥에 남겨두는 것이 좋습니다. 그런 다음, 원하는 순서로 각각의 수정을 선반의 해당하는 칸으로 옮깁니다.

- 물약 칸마다 수정은 하나씩만 놓을 수 있습니다.

- 게임 인원수에 따라, 선반마다 정해진 개수만 사용할 수 있습니다. 2인 게임에서는 선반마다 최대 4개의 수정을 놓을 수 있고, 3인은 최대 5개, 4인은 최대 6개를 놓을 수 있습니다 **9**.



가장 아래 선반은 예외입니다. 이곳에는 3인과 4인 게임 모두 최대 5개의 수정을 놓을 수 있습니다.

위에서부터 (게임 인원수에 따라) 여섯 선반이 가득 차면, 가장 아래의 선반만 사용할 수 있습니다. 드문 경우지만, 이 선반마저 꽉 차면 수정을 선반에 놓을 수 없고, 대신에 자신의 가림막 옆에 놓습니다. 수정을 가마솥에서 밀어낼 때, 선반에 놓을 수 있는 가장자리 칸으로 옮기면 이런 일을 대비할 수 있습니다.

중요합니다: 자신의 차례에는 **언제든지** (검은색 수정을 포함하여) **수정 하나를 가마솥에서 제거**할 수 있습니다. 이렇게 제거한 수정은 자신의 가림막 옆에 놓습니다. 이렇게 부적절하게 제거된 수정은 회복할 수 없는 손상이 생겨서, 감점을 받습니다. 이 방식으로 수정을 **처음 제거하면 즉시 1점이 감점되며, 두 번째는 2점, 세 번째는 3점, 계속해서 제거한 개수만큼 감점을 받게 됩니다.**



마법 지팡이 행동

마법 지팡이에서 마커를 전진시키며, 추가 행동과 중간 점수를 계산하는 보너스를 얻습니다.

마법 지팡이 행동 한 번으로 마법 지팡이에서 자신의 마커를 1칸 오른쪽으로 옮깁니다.

마법 지팡이 행동을 여러 번 하면, 마법 지팡이에서 행동 수만큼의 칸을 전진합니다.

어떤 칸을 지나가거나 도착하면 다음과 같은 일이 생깁니다.

- 1) 밝은 갈색 칸 ①에서는 아무 일도 일어나지 않습니다.
- 2) 어두운 갈색 칸 ②에서는 해당 칸에 그려진 종류로 한 번 이상의 보너스 행동을 얻습니다. 마법 지팡이에서 전진을 마친 다음, 자신의 마커가 **가장 앞에 있다면**, 이번 차례에 지나온 모든 갈색 칸의 **행동 보너스**를 **두 배**로 얻습니다. 가장 앞의 칸에 다른 사람의 마커와 함께 있어도 인정합니다.
- 3) 은색 칸 ③에서는 현재 달성한 것에 따라 중간 점수를 계산합니다.

마법 지팡이의 마지막 칸 ④에 도착한 다음에는 마법 지팡이 행동을 할 수 없습니다.

기억하세요: 마법 지팡이 행동을

여러 번 하면서 추가 행동과

중간 점수 계산 보너스를 여러

번 얻게 된다면, **반드시 얻은**

순서대로 실행해야 합니다. 동물

마커를 이용해서 얻은 보너스

행동과 점수 실행을 표시하는

것이 좋습니다. 이 경우, 자신의

마커가 있는 마법 지팡이 칸에 동물 마커를 놓고,

마법 지팡이 행동만큼 자신의 마커를 전진시킵니다(자신의 마커가 가장 앞에 있으면 이번 차례에 지나온 보너스 행동은 모두 두 배로 수행합니다). 그런 다음, 자신의 마커가 지나온 칸을 따라 동물 마커를

한 칸씩 옮기면서, 어두운 갈색 칸과 은색 칸에 도착할 때마다 순서대로 보너스를 실행합니다. 모든 행동을 마치면 동물 마커를 치워 둡니다.



예시: 빨강은 노랑과 같은 칸에 자신의 마커를 놓았고, 이 칸이 현재 가장 앞선 칸입니다.



예시: 노랑은 마법 지팡이 행동으로 4칸을 전진하여, 가장 앞에 있는 빨강의 마커와 같은 칸에서 멈췄습니다. 노랑은 자신의 마커가 지나온 순서대로 보너스를 얻습니다. 처음 지나온 칸은 "게임 보드에 있는 마법사당 점수 계산" ①입니다. 노랑은 큰 마법사 1개, 탑에 누워있는 작은 마법사 2개, 다른 지점에 서 있는 작은 마법사 2개가 있습니다. 게임 보드에 자신의 마법사가 5개 있기 때문에, 5점을 얻습니다. 그다음, "마법사 2" 보너스 칸 ②를 실행합니다.

현재 노랑은 마법 지팡이에서 가장 앞에 있습니다. 빨강과 같은 칸이며, 파랑보다는 앞입니다.

따라서, 노랑은 이 칸에서 두 배의 보너스를 얻어서, 마법사 행동 4번을 하게 됩니다. 이 행동은 이미 지나온 마법사 점수 계산 후에 하게 되기 때문에, 여기서 얻은 마법사 행동은 이전의 마법사 점수 계산에 포함되지 않습니다.

만약 노랑이 4칸이 아니라 3칸만 전진했다면 ③, 노랑은 이 보너스 행동 칸에 멈추게 되어 보너스 행동을 얻기는 하지만, 빨강보다 뒤에 있기 때문에 마법사 행동을 2번만 합니다.



◆ 두루마리 행동 ◆

펼쳐진 두루마리 중에서 1장을 얻습니다. 두루마리 행동을 여러 번 하게 되면 선택의 폭이 넓어집니다.

두루마리 행동을 하면 펼쳐진 두루마리 중에서 1장을 얻습니다. 두루마리 행동이 1번이면 1이 표시된 칸(5 카드 더미에서 가장 먼 칸)의 두루마리를 가져옵니다. 가져온 두루마리는 자신의 앞에 앞면이 보이게 놓습니다.

두루마리 행동을 여러 번 하면 그에 따라 다양한 선택을 할 수 있습니다. 예를 들어, 육각형 타일을 배치한 다음 두루마리 행동을 3번 하게 되면, 아래쪽 3칸에 놓인 두루마리 중 한 장을 선택할 수 있습니다(6 이 표시된 3칸).

두루마리를 가져온 다음, 해당 칸의 위에 있는 카드들은 전부 1칸씩 밑으로 밀립니다. 그리고, 카드 더미에서 새 두루마리 1장을 칸에 놓습니다.

두루마리는 강화 주문과 예언, 두 종류입니다.

1. 강화 주문

강화 주문은 해당하는 행동에 한 번 사용하여 행동의 능력을 올립니다. 두루마리 자체로 행동을 할 수는 없으며, 다른 방법으로 행동을 할 때 주문을 써야 합니다. 일반적으로 강화 주문은 2번의 추가 행동을 제공합니다. 예를 들어, 육각형 타일을 배치하여 마법 지팡이 행동을 3번 하게 된다면, 오른쪽의 지팡이 강화 주문을 써서 2칸 더 전진할 수 있습니다.

예외: “1회 강화 주문” 7 을 사용하면 추가 행동을 1번만 얻습니다. 그 대신, 원하는 행동에 사용할 수 있습니다.

기억하세요: 강화 주문은 여러 장을 함께 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 오른쪽의 그림과 같이 사용하면 3번의 수정 행동을 추가로 얻습니다. 사용한 강화 주문은 앞면이 보이지 않게 뒤집어서 자신의 가림막 옆에 놓습니다.

사용하지 않은 강화 주문은 사용할 때까지 자신의 앞에 그대로 펼쳐 놓습니다. 게임이 끝날 때까지 사용하지 않은 강화 주문당 2점을 얻습니다.

2. 예언

예언은 게임이 끝났을 때 점수를 주는 미션 카드입니다.

예언에서 지시하는 바를 얼마나 달성했는지에 따라 얻는 점수가 달라집니다.

아무것도 달성하지 못하고 예언을 가지고만 있으면 1점입니다.

낮은 수준으로 예언을 달성하면 3점입니다.

보통 수준으로 예언을 달성하면 5점입니다.

최고 수준으로 예언을 달성하면 7점입니다.



기억하세요: 자신의 차례에 두루마리가 표시된 마법 칩을 1개보다 많이 얻으면, 각각의 칩으로 가장 아래에 있는 두루마리를 가져옵니다. 선택의 폭을 넓히고 싶다면 “1회 강화 주문”을 한 장(또는 그 이상) 쓰거나, “2회 강화 주문”을 써야 합니다(함께 써도 됩니다). 그러나, 마법 칩 여러 개를 한꺼번에 사용하여 더 높은 칸에 있는 두루마리를 가져올 수는 없습니다.

자신이 가진 두루마리가 몇 장인지, 어떤 것을 가졌는지 다른 사람들이 알 수 없게 하려면 사용하지 않은 두루마리 카드들을 더미로 만들어 놓습니다. 자신은 더미로 둔 두루마리를 언제든지 확인할 수 있습니다.

드문 경우지만 두루마리 더미가 다 떨어지면 펼쳐진 것 중에서만 선택할 수 있습니다. 펼쳐진 두루마리도 다 떨어지면 두루마리 행동으로 아무것도 얻지 못합니다.

게임 종결

11라운드가 끝나면 게임이 끝납니다. 각자 자신의 가림막 안쪽에 육각형 타일이 4개씩 남게 됩니다.

최종 점수를 계산합니다.

1. 마법진에서 가져온 부영이 타일의 점수를 더합니다.
2. 마법 칩당 2점씩 계산합니다.
3. 두루마리 점수를 계산합니다.
 - 1) 사용하지 않은 강화 주문이나 달성하지 못한 예언이 있는지 확인합니다. 사용하지 않은 강화 주문당 2점, 달성하지 못한 예언당 1점을 얻습니다.
 - 2) 달성한 예언은 카드에 표시된 대로 점수를 얻습니다.

점수가 가장 높은 사람이 위치스톤의 새로운 마스터가 되어 게임에서 승리합니다.

동점이면 마법 지팡이에서 앞에 있는 사람, 또는 마지막 칸에 먼저 도착한 사람이 승리합니다. 먼저 도착한 사람의 마커가 아래에 놓이기 때문에 쉽게 구별할 수 있습니다.

예언 설명

행동 아이콘 덩어리 관련

자신의 가마술에서 특정 아이콘으로 이루어진 가장 큰 덩어리

표시된 아이콘 4개로 구성된 덩어리가 있으면 3점을 얻습니다.
표시된 아이콘 5개로 구성된 덩어리가 있으면 5점, 6개 이상으로 구성된 덩어리가 있으면 7점을 얻습니다. 4개보다 적은 덩어리만 있으면 예언을 달성하지 못한 것입니다.

예시 A: 초록은 자신의 가마술에 마법사 아이콘 5개로 구성된 덩어리가 하나 있습니다. 이 덩어리에는 특수 타일이 포함되어 있는데, 이 경우도 인정합니다. 연결되지 않은 마법사 아이콘은 인정하지 않기 때문에, 이 예언으로 초록은 5점을 얻습니다.

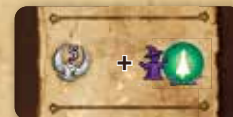


지점의 차지 또는 연결 관련

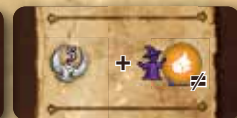
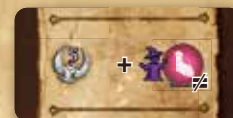
특정 위치에 있는 마법사로 점수를 얻습니다.

1) 다른 종류의 지점: 수정 구슬에는 여러 종류의 지점이 있습니다.

자신의 마법사 중 하나가 맨 위에 표시된 종류의 지점에 있으면 3점을 얻습니다. 맨 위와 가운데에 표시된 종류의 지점에 각각 마법사가 있으면 5점을 얻습니다. 3 종류 지점 모두에 마법사가 있으면 7점을 얻습니다. 맨 위에 표시된 종류의 지점에 마법사가 없으면 예언을 달성하지 못해서 1점만 얻습니다. 이때, 가운데나 아래에 표시된 종류의 지점에 마법사가 있더라도 예언을 달성한 것으로 보지 않습니다.

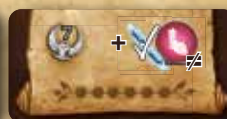


2) 같은 종류의 지점: 표시된 종류의 지점에 자신의 마법사가 많을수록 점수를 얻습니다. 해당 종류의 지점에 자신의 마법사가 1개 있으면 3점, 2개 있으면 5점, 3개 있으면 7점을 얻습니다.

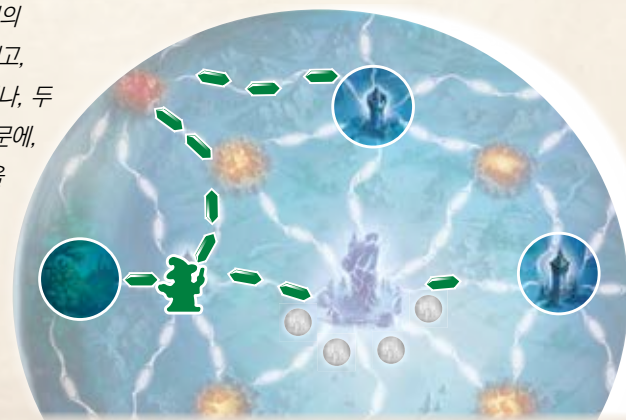


지점 연결

자신의 탐부터 자신만의 에너지로 특정 종류의 지점을 연결하면 점수를 얻습니다. 이 예언도 마찬가지로, 맨 위에 표시된 종류의 지점을 연결해야 가운데나 맨 아래 표시된 지점의 연결에 대해 점수를 얻을 수 있습니다.



예시 B: 그림에서 초록은 자신의 탐에서 다른 탐 한 곳으로 연결했고, 숲 한 곳으로 연결했습니다. 그러나, 두 번째 탐과는 연결하지 못했기 때문에, 결과적으로 이 예언을 통해 3점을 얻습니다.



◁ 그 밖의 예언들 ▷

조건에 따라 3/5/7점



3등 / 2등 / 1등

위치스톤에 마법사 배치(5점 칸에 마법사를 놓은 사람을 1등으로 간주합니다.)



5-6개 / 7-8개 / 9개 이상

게임 보드에 있는 자신의 마법사 수 (큰 마법사를 포함하며, 누워있거나 서 있거나 상관없이)



1개 / 2개 / 3개

자신의 탑 옆에 누워있는 마법사 수(게임이 끝났을 때 확인하며, 큰 마법사는 제외)



3칸 / 4칸 / 5칸 이상

마법 지팡이에서 자신이 도달한 은색 점수 칸수



2개 / 3개 / 4개 이상

소유한 특수 타일 수(가마솥 또는 가림막 옆에 있는 특수 타일)



4장 / 5장 / 6장 이상

소유한 두루마리 수(사용 여부와 상관없이)



4개 / 5-6개 / 7개 이상

소유한 마법 칩 수



3개 / 4개 / 5개 이상

물약 선반에 놓은 자신의 수정 수(검은색 수정과 가림막 옆에 놓은 수정은 제외)



도움말: 달성한 예언은 그 난이도에 따라 3점, 5점, 또는 7점을 부여합니다. 자신의 상황에서 달성이 가능한 예언을 가져오는 것이 좋습니다.

기억하세요: 예언에

표시된 검은색 탑 아이콘은 자신의 탑이 아닌 다른 모든 탑을 나타냅니다. 즉, 비어있는 탑 또는 다른 플레이어들의 탑을 뜻합니다.



보라색 탑은 자신의 탑을 나타냅니다. 즉, 자신의 큰 마법사가 있는 탑을 뜻합니다.



강화 주문 설명

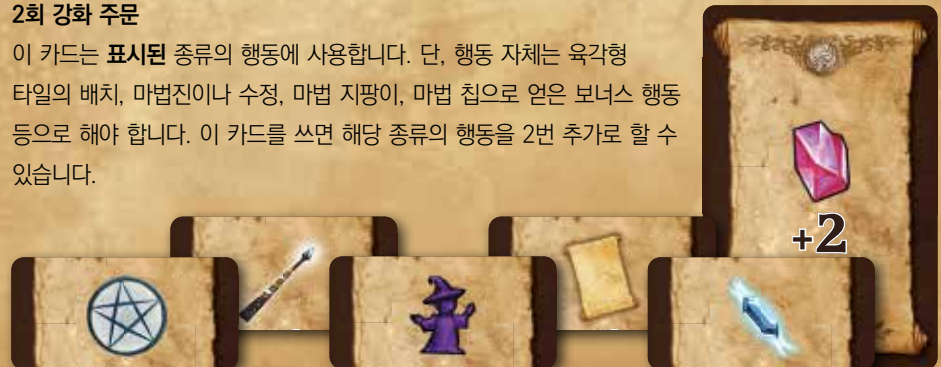
1회 강화 주문

이 카드는 어떤 종류의 행동에나 사용할 수 있습니다. 단, 행동 자체는 육각형 타일의 배치, 마법진이나 수정, 마법 지팡이, 마법 칩으로 얻은 보너스 행동 등으로 해야 합니다. 이 카드를 쓰면 해당 종류의 행동을 1번 추가로 할 수 있습니다.



2회 강화 주문

이 카드는 표시된 종류의 행동에 사용합니다. 단, 행동 자체는 육각형 타일의 배치, 마법진이나 수정, 마법 지팡이, 마법 칩으로 얻은 보너스 행동 등으로 해야 합니다. 이 카드를 쓰면 해당 종류의 행동을 2번 추가로 할 수 있습니다.



◊ 초심자와 숙련자가 함께 할 때 ◊

게임을 여러 번 해 본 사람이 처음 하는 사람과 같이 게임을 할 때, 핸디캡을 적용할 수 있습니다.

게임을 시작할 때, 자신의 육각형 타일을 앞면이 보이지 않게 섞고, 그 중에서 4개를 내용을 보지 않고 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 핸디캡 레벨에 따라, 가림막 안쪽으로 타일을 적게 가져옵니다.

- **핸디캡 레벨 3(약함):** 자신의 가림막 안쪽에 육각형 타일을 3개만 가져옵니다. 자신의 차례에, 그 중에서 하나를 쓰고 새 타일을 받습니다. 마지막 두 차례를 제외하고, 항상 3개 중에서 1개를 선택합니다.

- **핸디캡 레벨 2(중간):** 자신의 가림막 안쪽에 육각형 타일을 2개만 가져옵니다. 자신의 차례에, 그 중에서 하나를 쓰고 새 타일을 받습니다. 마지막 차례를 제외하고, 항상 2개 중에서 1개를 선택합니다.

- **핸디캡 레벨 1(강함):** 자신의 차례에 앞면이 보이지 않게 둔 육각형 타일 중에서 1개를 가져와서 바로 사용합니다. 타일을 선택할 수 없습니다.

11개의 타일을 전부 사용한 상태로 게임이 끝나게 됩니다. 핸디캡 레벨 2와 3일 경우, 마지막 라운드(3일 경우 두 라운드)에는 타일을 다시 가져올 수 없습니다.

위치스톤의 마법사들

Reiner Knizia

20여년 전에, 라이너 크니치아는 세계에서 가장 성공적이고 가장 많이 게임을 디자인하는 마술사 중 한 명이 되기 위해서, 신비한 숫자의 영역을 떠났습니다.

700종이 넘는 게임과 저서가 50개 이상의 언어로 전세계에 출판되어, 수많은 국제적인 상을 수상했습니다. 주목할 만한 게임들 중에는 모던아트, 위너스 서클, 태양신 라와 같은 고전 명작들이 있으며, 최근에도 엘도라도, L.A.M.A 등 인기 있는 타이틀을 출시하고 있습니다.

그는 폭넓은 게임 아이디어로 모든 연령대와 취향의 플레이어들을 매료시키는 작가입니다. 그가 가장 좋아하는 것은 원한의 "탐"에 앉아, 더 많은 새로운 게임에 대한 아이디어를 떠올리는 것입니다.

Martino Chiacchiera

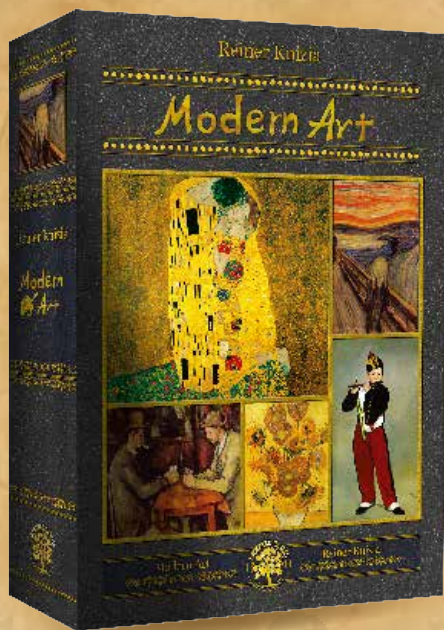
마르티노 차키에라는 마법 주문서(혹자는 게임 설명서라고 부릅니다만)를 통해 행복과 강한 인상을 제공해서, 플레이어들을 놀라운 경험으로 매혹시키려 애쓰는 헌신적이며 열정적인 게임 디자이너입니다.

모든 마법사들이 그렇듯이 그는 약간 게임에 미쳤고, 크고 작은 게임으로 둘러싸인 매혹적인 자신의 스튜디오 세계에 파묻혀서 대부분의 시간을 보냅니다. 40개 이상의 보드 게임을 디자인했으며, 텍스케이프, 텍텍티브, 시밀로와 미스티아 3부작의 디자이너이기도 합니다.

Mariusz Gandzel

원래 건축가가 되려고 했던 마리우스 간젤은 2006년 폴란드 제작사의 마법 포털을 지나 환상적인 게임의 세계로 발을 들였습니다. 그 이후로, 마리우스의 예술은 롤플레이팅 게임들, 보드 게임과 카드 게임, 미니어처 워게임 등의 플레이어들에게 주문을 걸었습니다. 그의 작품 중에는 스타워즈 시리즈, 반지의 제왕, 워해머, 크툴루의 부름 등이 포함되어 있습니다. 강력한 매력은 전통적인 작화 방법에 대한 사랑에서 비롯됩니다. 그러나, 가장 강력한 마법의 힘은 그의 아내와 딸이 원천입니다.



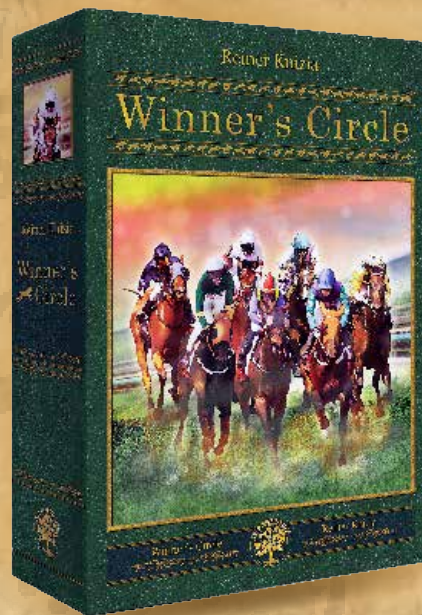


Modern Art

모던 아트

Author: Dr. Reiner Knizia

모던 아트 한국어판은 전세계에서 가장 화려한 구성품을 자랑합니다. 화가들의 얼굴이 조각된 메달 코인과 경매 진행봉은 여러분이 진짜 갤러리의 운영자가 된 듯한 몰입감을 선사할 것입니다.

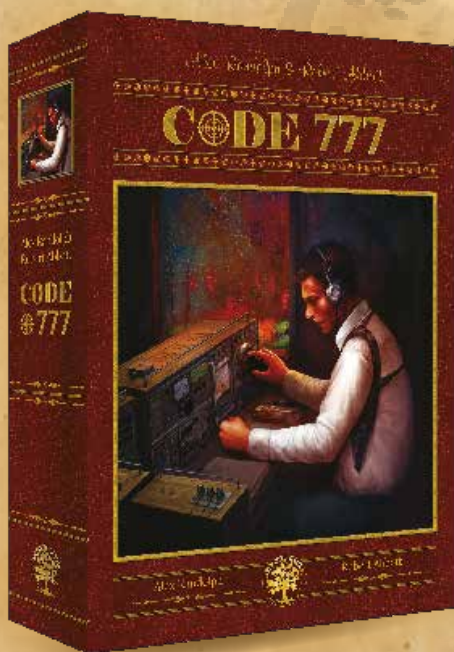


Winners Circle

위너스 서클

Author: Dr. Reiner Knizia

머리는 바쁘게, 표정은 침착하게! 위너스 서클은 라이너 크니치아 박사의 고전 명작인 경마 게임입니다. 확률을 계산하느라 바쁘더라도, 내가 어떤 말에 베팅했는지 남이 모르게 연기력을 발휘하세요.



Code 777

코드 777

Author: Alex Randolph, Robert Abbott

이 암호를 해독할 수 있을까요? 오가는 질문을 분석하다보면 해답의 실마리가보일 것입니다. 머리가 좋아지는 것 같은 느낌은 단순히 느낌만은 아닐거예요!



Ra

라

Author: Dr. Reiner Knizia

강력한 이집트 왕조를 이끌어보세요! 파라오의 위엄, 풍요로운 나일강, 눈부신 문명, 후세에 길이 남을 건축물 등, 전부 필요하겠지만 조심하세요! 신들의 변덕으로 언제 재앙이 닥칠지 모릅니다.

고맙습니다.

프로토타입의 잠재력을 믿고, 온 마음을 다해 밤낮으로 제품을 구현한 이들의 열정과 헌신이 없었다면 이 게임은 결코 이렇게 매혹적인 모습으로 나오지 못했을 것입니다. 꿈만 같은 시간이었지만, 마법사들의 시간은 이제 시작되었습니다. 엄격한 방역 수칙과 수십 킬로미터의 거리에도 불구하고, 저희와 함께 테스트해 준 모든 분들께 감사드립니다. 건설적인 피드백에 감사합니다. 불평도 없이 추가 근무를 하고, 영상 통화에도 잘 응답해 주셔서 고맙습니다. 비록 여러분의 책임을 다 한 것이겠지만, 오랜 시간 동안 이 게임에 헌신하신 두 분의 "북방인"께 감사드립니다. 그리고 우리의 "파도-파괴자"에게도 감사를 표합니다. 첫날부터 계속해서 심한 폭풍을 견뎌야 했고, 그럼에도 불구하고 용감해야만 했습니다. 동료가 부족해서 어느 순간부터 많은 술을 동시에 휘저어야 했던 "마법 지팡이를 든 녹색 마법사"에게도 감사드립니다. 결국, 이 모든 재료와 우리가 함께 "위치스톤"을 만들 수 있었습니다!

© 2021 HUCH! | 게임 디자인: Reiner Knizia, Martino Chiacchiera | 게임 개발: dVGiochi; Britta & friends
 일러스트: Mariusz Gandzel | 3D: Andreas Resch | 제품 디자인: HUCH! | 한국어판 제작: DiceTree Games



www.dicetreegames.com

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



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.

Manufacturer & Distributor:
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 89312 Günzburg
 GERMANY
www.hutter-trade.com

