

Matúš Kotry



알케미스트

왕의 골렘



다른 연금술사들은 뭘 하고 있는 걸까? 몇 주 동안 연구실에 처박혀서 왕실 도서관만 오가는 것 같던데, 왕께서 내린 수수께끼를 푸는 중인가? 바보들 같으니! 왕실 백과사전에 올라간 공식은 내가 만든 공식인데! 바로 나, 맨드레이크 뿌리의 본질을 아는 이, 장차 왕의 골렘을 움직일 연금술사는 바로 이 몸이시다!

확장 설명

왕의 골렘 확장은 4가지 확장을 포함하고 있습니다.

스타트업 편당: 플레이어들은 자신의 실험실에 사용한 최초 자원들을 각자 주문 제작할 수 있습니다.

바쁜 나날: 라운드마다 순서 칸이 새로운 보상과 새로운 비용으로 바뀝니다.

왕실 백과사전: 자신의 연구를 발표할 새로운 행동 칸입니다.

골렘 프로젝트: 플레이어들은 진흙과 마법으로 만든 형상을 움직이는 것에 도전합니다.

이 확장은 규칙이 덜 복잡한 확장부터 순서대로 소개하고 있습니다. 스타트업 편당과 바쁜 나날은 게임의 초심자들에게 적

합합니다. 왕실 백과사전은 기본 게임에 익숙한 분들에게 추천하고, 골렘 프로젝트는 게임에 익숙하며, 새로운 추리 도전을 원하는 분들에게 권합니다.

소개하는 네 가지 확장은 원하는 방식으로 조합해서 사용할 수 있습니다. 단, 골렘 프로젝트는 왕실 백과사전 확장을 포함하도록 고안되었음을 기억하세요.

대부분의 확장은 **왕실 도서관**의 책 토권을 사용하고 있습니다. 이것에 대해서는 다음 쪽에서 설명하겠습니다.

같은 앱 사용

2.0버전 이상의 알케미스트 앱을 사용하시면 다른 앱을 받을 필요가 없습니다.

앱에서 이 확장을 사용하는 선택 사항을 제공하고 있습니다. 이 확장 게임은 5글자의 게임 코드를 사용하며, 기본 게임은 4글자 코드를 사용합니다.



왕실 도서관

고대로부터의 지혜를 탐구하려면 가마솥 앞에서 몇 주는 땀을 흘려야 할 겁니다. 그게 싫다면 도서관 출입증을 얻어야겠지요.

새로운 추리 용지

선조들은 재료의 속성을 해와 달, 두 가지 등급으로 분류했습니다. 왕실 도서관을 사용하려면 뭐가 뭔지 알아야 합니다. 각 속성은 새로운 추리 용지로 분류되어 있습니다.

비밀 표시: 해 속성은 음성 요소가 0 또는 2개입니다. 두 개의 음수가 서로를 취소한다고 생각하면 쉽습니다. 달 속성은 1개 또는 3개의 음성 요소를 가지고 있습니다.

추리 용지의 아래쪽은 골렘 프로젝트 확장에 사용됩니다.

책 토큰



세 가지 확장에서 책 토큰을 얻을 수 있습니다.

- 스타트업 펀딩: 게임을 시작할 때 책 토큰을 얻을 수 있습니다.
- 바쁜 나날: 몇몇 순서 칸에서 책 토큰을 얻을 수 있습니다.
- 골렘 프로젝트: 도서관 방문 행동 칸에서 얻을 수 있습니다.

책 토큰은 얻은 즉시 사용합니다. **자신만 볼 수 있게 카드 리더기를 들고, 도서관 방문하기**를 누릅니다. 카드 리더기가 무작위로 4가지 자료를 보여줄 것입니다. 하나를 선택하고 **확인**을 누르면, 카드 리더기가 해당 재료의 속성이 달인지 해인지 알려줄 것입니다.



예시: 버섯의 본질을 알려주는 두꺼운 책을 선택했습니다. 카드 리더기가 버섯은 달 속성이라고 알려주었습니다. 그러면 추리 용지에서 해 표시가 있는 속성을 전부 제거할 수 있습니다.

책 토큰은 개인 보드에 놓기 때문에, 다른 플레이어들은 서로가 어느 정도의 추가 정보를 가지고 있는지, 자신이 읽은 책이 몇 권인지 알 수 있습니다. 마호가니 책장 아이템이 있으면 점수를 계산할 때 책 토큰 개수를 알아야 합니다.

스타트업 펀딩

축하합니다! 당신이 지원한 스타트업 펀딩이 승인되었습니다. 덕분에 새 연금술 실험실을 자신의 취향에 맞게 꾸밀 수 있을 겁니다.

게임 구성품

스타트업 카드 20장



복제기 아이템 1장



책 토큰 여러 개

새 추리 용지



게임 준비

복제기를 표시가 있는 아이템 카드 더미에 섞습니다. 이제 게임 초반에 복제기 아이템을 획득할 수 있습니다. 카드와 타일을 포함하여 게임 보드를 준비하고, 시작 플레이어를 정합니다. 플레이어들은 자신의 스타트업 펀딩을 고르기 전에, 게임의 초기 상태를 알아야 합니다.

기본 게임의 시작 자원인 금화 2개, 호의 카드 1장, 재료 카드 2장으로 게임을 시작하지 않습니다. 그 대신, 스타트업 카드 더미를 잘 섞어서 각자 4장씩 받습니다. 각자 사용할 **스타트업 카드 2장을 선택하고**, 나머지 2장은 버립니다. 첫 라운드를 시작하기 전에, 모두가 동시에 선택한 카드를 공개합니다.

스타트업 카드에 표시된 자원을 가지고 게임을 시작합니다.



금화: 표시된 개수의 금화를 가져옵니다.



재료 카드: 재료 카드 더미 맨 위에서 표시된 숫자만큼 재료 카드를 가져옵니다.



호의 카드: 두 장의 스타트업 카드에 표시된 호의 카드 숫자를 더해서 카드를 가져옵니다. 그리고, 한 장 더 가져옵니다. 추가로 가져온 카드 한 장을 포함해서, 버릴 카드 한 장을 선택합니다.



책 토큰: 책 토큰 하나를 가져와서 위에 설명한 왕실 도서관 규칙대로 즉시 사용합니다. 자신이 가지고 있는 재료를 먼저 볼 수 있습니다.



명성 점수: 어떤 펀딩은 받으면 명성이 올라갑니다. 반대로 어떤 펀딩은 평판을 나쁘게 하지만, 더 많은 것들을 제공합니다. 두 장의 스타트업 카드에 표시된 명성 점수를 합산해서 얻거나 잃는 총점을 자신의 명성 점수 마커에 반영합니다.



나중에 받는 명성 점수: 어떤 카드는 표시된 명성 점수를 첫 라운드가 끝날 때까지 받을 수 없습니다. 이 경우, 첫 라운드가 끝날 때까지 해당 카드의 혜택을 받지 못합니다.

두 장의 스타트업 카드는 게임을 시작할 때 아이템 하나를 제공합니다.



비밀 아이템: 게임에 사용하지 않는 아이템 카드 중, 표시가 있는 카드를 전부 확인합니다. 그중에서 하나를 선택하고, 나머지는 게임 상자에 돌려놓습니다.

선택한 아이템은 게임을 진행하는 동안 다른 사람들에게 **비밀**로 해야 합니다. 비밀 아이템은 마지막 라운드가 끝나고, 최종 점수 계산을 하기 전에 공개합니다. 황금 제단을 선택한 경우, 명성 점수를 승점으로 바꾸기 전에 공개하고, 효과를 적용합니다. 깃털 모자를 선택하면 전시회 때 공개합니다. 선택한 아이템의 비용이 금화 5개보다 적으면, 5에서 비용을 뺀 수를 최종 승점에 더합니다. 예를 들어, 금화 3개짜리 아이템을 골랐다면 승점 2점을 얻게 됩니다.



시작 아이템: 게임에 사용하지 않는 아이템 카드 중, 표시가 있는 아이템 하나를 고릅니다. 그 카드를 모두가 볼 수 있도록 자신의 앞에 **내용이 보이게** 펼쳐 놓습니다. 이 아이템은 게임을 시작할 때부터 자신의 아이템으로 사용할 수 있습니다.

안타깝게도 질투라는 추한 감정 때문에, 그렇게 값비싼 것을 어떻게 손에 넣었는지에 대한 나쁜 소문이 퍼졌습니다. 선택한 아이템이 금화 3개짜리라면 명성 점수 5점을 잃습니다. 금화 4개짜리라면 명성 점수 7점을 잃습니다. 자신의 다른 스타트업 카드에서 얻거나 잃는 명성 점수를 합산해서, 한 번에 명성 마커를 옮깁니다.



사용하기로 정한 스타트업 카드 2장을 그대로 가지고 있어야 합니다. 복제기를 가졌다면, 스타트업 카드 두 장을 모두 한 번 더 사용할 수 있을 것입니다.

스타트업 자원은 마스터 규칙을 기준으로 맞춰져 있습니다. 수습생 규칙을 적용한다면 스타트업 펀딩 자원을 받을 때, 각자 재료 카드 1장을 더 받습니다.

바쁜 나날

야심 찬 연금술사라면 대부분의 사람들이 온종일 하는 일보다 더 많은 일을 아침 식사 전에 해치우지요.

게임 구성품

책 토큰 여러 개



새 추리 용지



순서 보드 18개 중에서 6개



게임 준비

게임 보드를 준비할 때, 순서 보드 더미를 만듭니다.

1. 골렘 프로젝트 확장을 사용하지 않으면 보드의 왼쪽 상단 구석에 골렘 아이콘  이 있는 순서 보드를 전부 제거합니다.
2. 보드를 1-2, 3-4, 5-6 그룹으로 나뉘 놓습니다.
3. 각 그룹에서 2장씩 무작위로 뽑습니다. 내용을 보면 안 됩니다.
4. 선택한 6개의 보드를 낮은 숫자가 더미의 위로, 높은 숫자가 더미의 아래로 오도록 정렬합니다.
5. 보드 더미를 게임 보드의 순서 칸 옆에 놓습니다. 더미의 가장 위의 보드를 펼쳐서, 기본 게임의 순서 칸을 덮습니다. 이것이 첫 라운드의 순서 칸을 대신하는 보드입니다.
6. 보드 더미 맨 위의 타일을 펼쳐서 더미 위에 놓습니다. 이것은 다음 라운드의 순서 보드입니다. 1, 2라운드에는 1-2 표시의 순서 보드를 사용하고, 이후로도 라운드에 맞는 순서 보드를 사용합니다.



플레이 순서 선택하기

순서 보드로 라운드를 시작할 때 어떤 순서 칸을 사용할 수 있는지 결정합니다. 기본 게임에서 플레이 순서를 선택하는 것과 같은 규칙을 적용합니다.  표시가 있는 칸은 3인 이상의 인원 으로 게임을 할 때만 사용합니다.  표시가 있는 칸은 4인 게임에서만 사용합니다. 혼동을 피하기 위해, 게임 인원수에 맞지 않는 칸은 사용하지 않는 색상의 플라스틱으로 표시하세요.

새 순서 칸은 더 많은 기회를 제공하지만, 대부분은 비용이 듭니다. 기본 게임처럼 왼쪽에는 비용, 오른쪽에는 혜택이 표시되어 있습니다. 비용을 낼 수 없으면 해당 순서 칸을 선택할 수 없습니다.



명성 점수 지불: 표시된 수만큼 명성 점수를 잃습니다. 이렇게 명성 점수를 잃을 경우, 일반적인 규칙대로 학설 보드의 파란색, 초록색, 빨간색 구간에 따른 불이익과 보상의 영향을 받습니다.



행동 사용: 자신의 행동 큐브 하나를 쓰지 않은 큐브 칸에 놓습니다. 이 큐브는 이번 라운드에 사용할 수 없습니다.



승인 토큰 사용: 왕을 알게 되는 일은 좋은 것입니다. 이 순서 칸을 사용하려면, 자신의 승인 토큰 하나를 은행에 돌려놓아야 합니다. 골렘 프로젝트 확장을 사용하지 않으면 승인 토큰이 없기 때문에, 게임을 준비할 때 이 표시가 있는 순서 보드를 제거합니다.



명성 점수 얻기: 표시된 숫자만큼 명성 점수를 얻습니다.



금화 얻기: 표시된 숫자만큼 금화를 얻습니다.



책 읽기: 책 토큰 하나를 받아서, 앞서 설명한 왕실 도서관 설명처럼 즉시 사용합니다

라운드 종료

순서 보드는 매 라운드가 끝날 때 바뀝니다. 새 모형가 타일을 펼칠 때, 새 순서 보드도 똑같은 방식으로 펼칩니다.

1. 게임 보드에 있는 기존 순서 보드를 제거합니다.
2. 순서 보드 더미 맨 위의 보드를 게임 보드에 놓습니다.
3. 순서 보드 더미 맨 위의 보드를 앞면이 보이게 더미 위에 놓습니다.



왕실 백과사전

당신이 만든 물약을 학생이 마시기 주저하면, 왕실 백과사전에서 적절한 페이지를 펼쳐서 보여주세요.
"봤지? 백과사전에도 기사가 있지 않은가. 이 재료들은 독성이 전혀 없다고." 물론, 그 내용을 당신이 썼다는 건 알리지 말고요.

게임 구성품

백과사전 보드 1개(양면)



백과사전
보조금 타입
1개



재료 토큰 16개



별표 없는 흰색 인장 플레이어당 1개



별표 있는 추가 은색 인장 플레이어당 1개



게임 준비

골렘 프로젝트 확장을 사용할 경우, 백과사전 보드를 골렘 표시가 있는 면으로 놓습니다. 사용하지 않으면 반대 면으로 놓습니다. 백과사전 보드는 학설 보드 근처에 둡니다. 재료 토큰을 근처에 놓습니다.

백과사전 보조금 타입은 백과사전 보드의 가운데에 놓습니다. 각 플레이어는 자신의 색상에 맞는 인장을 2개씩 받습니다.

학설 발표 - 백과사전 기사 발표

왕실 백과사전은 연금술에 대한 자신의 통찰력을 발표할 새로운 장소를 제공합니다. 학설 발표하기 행동 칸에서 자신의 차례가 되면, 기본 학설 대신에 왕실 백과사전을 대상으로 기사를 발표하거나 지지할 수 있습니다.

비용은 골렘 프로젝트 확장의 사용 여부에 따라 달라집니다. 골렘 프로젝트 확장을 쓰지 않으면 기본 비용과 같습니다. 따라서, 금화 1개를 은행에 내고, 해당 기사에 인장을 놓은 플레이어들에게 금화 1개씩을 줍니다. 골렘 프로젝트 확장을 사용하면 다른 플레이어들에게는 똑같이 금화 1개씩을 주고, 은행에는 금화 1개 대신에 승인 토큰 1개를 내야 합니다.

기본 게임의 학설과 백과사전 기사의 가장 큰 차이점은 속성이 아니라 특정 색상 요소에 대한 것이라는 점입니다. 기사를 쓰는 방법은 다음과 같습니다.

1. 아직 관련 기사가 없는 빨간색, 초록색, 파란색 요소 중 하나를 선택합니다.
2. 해당 색상의 결과 토큰 2개를 가져와서 백과사전 보드의 같은 색상 동그라미 칸 두 곳에 놓습니다. 자신이 쓰려는 부호가 보이게 뒤집습니다. (+, +, -, -, +, -).
3. 각 결과 토큰 아래에 재료 토큰을 2개씩 놓습니다. 하나의 기사에는 반드시 서로 다른 재료 4개가 있어야 합니다.

기사가 알려주는 것은 한 쌍의 재료당 특정 요소의 부호입니다.

빨간색 요소 예시:



이 기사는 두꺼비와 맨드레이크 뿌리가 + 부호를 가졌고, 전갈과 고사리는 - 부호를 가졌다고 알려주고 있습니다.

주의하세요: 기사의 의미는 두꺼비와 맨드레이크 뿌리를 섞으면 반드시 물약이 나온다는 뜻은 아닙니다.

파란색 요소 예시:



이 기사는 그림의 네 가지 재료가 모두 + 부호를 가졌다는 뜻입니다.

기사를 발표하거나 지지하면 자신의 인장 하나를 그 위에 놓습니다. 일반적인 학설과 같이, 새 기사를 발표하면 명성 점수 1점을 얻습니다.

기사 회피하기

어떤 기사에 별표가 있는 인장을 놓았으면, 자신의 명성을 걸고 있는 것입니다. 게임 도중, 또는 게임이 끝났을 때, 해당 기사가 틀렸음이 입증되면 감점을 받게 됩니다. 옳은 기사에 별표가 있는 인장을 놓으면 정답을 공개할 때 승점을 얻습니다.

기본 학설처럼 별표가 없는 인장으로 기사의 일부분에 대한 언급을 회피할 수 있지만, 인장의 의미가 다릅니다. **기사에서 회피하는 것은 한 가지 요소가 아니라, 한 가지 재료입니다.**



4가지 재료 중에서 하나를 회피하려면, 해당 재료 토큰이 놓인 칸 색상과 같은 색상의 별표가 없는 인장을 사용합니다. 앞서 나온 빨간색 요소의 그림을 예로 들겠습니다. 전갈이 있는 칸은 파란색이기 때문에, 전갈을 회피하려면 별표가 없는 파란색 인장을 놓으면 됩니다. 이렇게 하면 자신은 두꺼비와 맨드레이크 뿌리는 + 부호를 가지고 있고, 고사리는 - 부호를 가졌다고 확인하는 것입니다.



빨간색 기사의 고사리를 회피하려면, 흰색 회피 인장을 사용합니다. **별표가 없는 흰색 인장은 백과사전 보드에 서만 효과가 있습니다.** 이 인장은 일반 학설 보드에서는 아무것도 회피하지 않습니다.

백과사전 보조금

백과사전 보조금은 또 하나의 보조금입니다. 아직 보조금을 받지 못했다면, 백과사전 기사 두 곳에 인장을 놓으면 보조금을 받습니다. 이미 보조금을 받았으면 기사 3개 전부에 인장을 놓아야 보조금을 받을 수 있습니다.

몇 가지 제한

한 요소에 대해 기사가 발표되었다면, 그 요소에 대해 다시 기사를 발표할 수 없습니다. 보드에서 해당 요소 칸에 이미 토큰들이 놓였기 때문입니다. 사용할 수 있는 재료 토큰에도 제한이 있습니다. 재료당 2개씩 있기 때문에, 동일한 재료가 3개의 기사에 등장할 수 없습니다.

현재 보드에 있는 다른 기사에 놓인 4가지 재료와 완전히 같은 4개의 재료로 기사를 발표할 수 없습니다. 왕실 백과사전은 좀 더 다양한 기사를 요구하고 있습니다. 4가지 재료 중에서 3가지가 같다면 기사를 발표해도 좋습니다.

학설 보드와 왕실 백과사전 보드는 서로에 대한 제약이 없습니다. 정확히 말하자면, 발표된 학설과 충돌되는 기사를 발표할 수 있습니다.

학설 반박 - 백과사전 기사 반박

학설 반박하기 행동으로 백과사전의 기사를 반박할 수 있습니다. 해당 기사에 있는 재료 중 하나의 부호가 틀렸다는 것을 입증해야 합니다. 백과사전 기사를 반박하는 방법은 수습생 또는 마스터 규칙 모두 기본 게임의 학설 반박 과정과 같습니다.

백과사전 기사를 반박한 결과의 적용도 기본 게임과 같습니다. 반박에 실패하면 명성 점수 1점을 잃고, 성공하면 2점을 얻습니다. 반박에 성공하면 해당 기사에서 관련된 토권을 제거하고, 인장을 모두 공개합니다. 인장을 놓은 플레이어는 각자 명성 점수 5점을 잃습니다. 단, 적절히 회피하는 인장을 놓은 사람은 점수를 잃지 않습니다.

적절히 회피한 인장이 어떤 것인지 알아보려면, **별표가 없는 인장의 의미를 다시 떠올려야 합니다. 즉, "이 기사에 있는 다른 모든 재료는 옳다"고 인정하는 것입니다.** 만약 이것을 제대로 반박하지 못한다면, 해당 인장은 적절히 회피한 것이며, 인장의 소유자는 명성 점수를 잃지 않습니다. 그러나 반박한 사람이 해당 기사의 다른 재료가 틀렸다는 것을 입증한다면, 적절히 회피하지 못했기 때문에 인장의 소유자는 5점을 잃습니다.

이어지는 예시들을 참고하세요.



수습생 규칙 예시

가장 자주 있는 예시

바보 같은 동료 연금술사가 파란색 요소에 관해 기사를 썼습니다. 다른 플레이어가 버섯은 을 가지고 있다는 것을 밝혀서, 기사를 반박했습니다. 그 사람은 명성 점수 2점을 얻습니다. 해당 기사에 인장을 놓은 사람들은 모두 명성 점수 5점씩 잃습니다. 버섯이 초록색 칸에 있기 때문에, 초록색을 회피하는 인장을 놓은 사람은 점수를 잃지 않습니다.

제5의 재료

아래의 예는 자주 있는 일은 아니지만, 반박에 성공한 것으로 봅니다. 이 기사를 반박하는 교묘한 방법은 전갈이 를 가졌다고 입증하는 것입니다. 4가지 속성만 가 있기 때문에, 이 기사의 재료 중 하나는 틀렸다는 뜻이 됩니다. 따라서, 이 기사를 반박하는 데 성공한 것입니다. 반박한 사람은 명성 점수 2점을 얻고, 기사에 별표 있는 인장을 놓은 사람들은 5점을 잃습니다. 그러나, 어떤 재료가 틀렸다고 반박하지는 않았기 때문에, 회피 인장이 틀린 재료를 제대로 회피한 것일 수 있어서, 별표가 없는 인장을 놓은 사람은 점수를 잃지 않습니다.

마스터 규칙 예시

마스터 규칙으로 반박하기는 조금 어려울 수 있습니다. 특히, 왕실 백과사전 확장을 처음 적용할 때는 수습생 규칙을 적용하는 것을 부끄럽게 여길 필요가 없습니다.

가장 자주 있는 예시

누군가 꽃과 버섯이 물약을 만든다고 입증했습니다. 이것은 수습생 규칙의 예시와 같습니다. 버섯을 회피한 인장을 놓은 사람은 명성 점수를 잃지 않고, 나머지 인장을 놓은 사람들은 점수를 잃습니다.

이중 반박

두꺼비와 버섯이 물약을 만든다고 입증하면, 인장을 놓은 사람들은 모두 명성 점수를 잃습니다. 별표가 없는 인장은 3개의 재료가 옳다고 주장한 것인데, 4개 중 2개가 틀렸다는 사실이 입증됐기 때문입니다.

반박 시도 실패

두꺼비와 버섯이 물약을 만든다고 입증했다면, 이것은 파란색 기사를 반박하지 못한 것입니다. 를 가진 재료 두 가지를 섞어도 물약이 나올 수 있기 때문입니다.

기억하세요: 기사를 반박하려고 할 때, 현재 입증하는 것만 고려합니다. 이전에 한 입증이나 발표한 학설은 무시합니다.

2색상 규칙

누군가 까마귀 깃털과 버섯이 물약을 만든다고 입증했습니다. 이것은 파란색 기사를 반박하는 데 성공해서 명성 점수 2점을 얻습니다.

뭐라고요? 어째서 그게 그렇게 되죠?

네, 사실입니다. 알고 보면 속성은 **2색상 규칙**을 따르고 있기 때문입니다. 한 요소의 부호가 같은 두 가지 속성을 섞으면, 반드시 2개의 색상 중 하나의 물약이 나옵니다.



추리 용지를 보고 직접 확인해 보세요.

그러면 이 예시에서는 어떤 인장이 적절히 회피한 것일까요? 두 가지 재료 중 하나는 틀렸지만, 어떤 것이 틀렸는지는 입증하지 않았습니다. 따라서, 까마귀 깃털이나 버섯을 회피한 사람들은 점수를 잃지 않습니다. 그러나, 두꺼비를 회피한 사람은 점수를 잃습니다. 두꺼비만 빼고 다른 재료들은 옳다는 뜻인데, 두꺼비 외의 다른 것이 반드시 틀렸음을 입증했기 때문입니다.

제5의 재료 다시 생각하기

이것은 수습생 규칙과 비슷합니다. 누군가 두꺼비와 전갈을 섞어서 물약을 만든다고 입증하면, 고사리, 버섯, 까마귀 깃털 중 하나는 전갈로 대체돼야 한다는 것을 증명한 것입니다. 두꺼비를 회피한 인장은 다른 3가지 재료가 옳다고 인정한 것이기 때문에, 그 인장을 놓은 플레이어는 점수를 잃습니다. 고사리나 버섯, 까마귀 깃털을 회피한 인장은 적절히 회피한 것이기 때문에 점수를 잃지 않습니다.

또 다른 이중 반박

전갈과 맨드레이크 뿌리가 물약을 만든다고 입증하면, 인장을 놓은 모두가 점수를 잃습니다. 4개의 재료만이 를 가지고

있기 때문에, 해당 기사의 2가지 재료는 틀릴 수밖에 없음을 증명했습니다.

여러 기사 반박하기

수습생 규칙을 적용하더라도 하나의 학설과 한가지 기사를 동시에 반박할 수 있습니다. 반박한 결과의 적용은 기본 게임에서 마스터 반박하기 규칙과 같습니다. **반박에 성공하면** 반박한 학설이나 기사당 2점이 아니라 **총 2점을 얻습니다.** 반박된 각 학설과 기사에 인장을 놓은 플레이어들은 점수를 잃습니다. 점수를 잃는 플레이어들은 반박당한 학설과 기사 각각에 대해 점수를 잃습니다. 점수를 잃을 때는 원래 규칙과 마찬가지로 (자신이 반박에 성공했다면 얻는 2점을 포함하여) 어떤 보상이나 추가 감점을 모두 합해서 한 번에 적용합니다.

마스터 규칙에서는 2개의 학설과 1개의 기사를 동시에 반박할 수 있습니다. 반박에 성공하더라도 명성 점수를 2점만 받습니다. 대신에, 거만한 미소를 지으며 기뻐하면 됩니다.

충돌 토권

마스터 규칙에서의 충돌 토권은 백과사전 기사에 적용되지 않습니다. 플레이어는 기존의 학설과 충돌되는 기사를 발표할 수 있습니다. 백과사전 기사에 대해 충돌을 입증하는 것은 반박 성공으로 치지 않습니다.

권위 있는 학술지는 왕실 백과사전과 모순되면 자신들이 혁신적이며 앞서간다고 느낄 것입니다. 왕실 백과사전이 기존 학설과 모순되면, 글썽요, 그들은 평민들이 어떻게 생각할지 고민할 필요를 느끼지 않을 겁니다.

즉시 발표

일반적인 학설 반박 때와 마찬가지로, 백과사전 기사를 반박하면 즉시 **해당 요소**에 관한 **다른 기사**를 발표할 수 있습니다. 새로 발표하는 기사는 반박했던 기사와 다른 부호나 다른 재료, 또는 부호와 재료 모두 다른 것을 사용할 수 있습니다.

라운드 종료와 최종 승점 계산

학설을 세거나 승점 계산을 할 때, 백과사전 기사도 학설처럼 취급합니다. 라운드가 끝날 때, 최고의 연금술사 상과 학회의 결과를 확인하면서 백과사전 기사도 발표한 학설에 포함하여 셉니다. 게임이 끝날 때, 일반 학설 점수 계산을 마친 다음 기사도 똑같은 방식으로 점수를 계산합니다. 하나의 재료가 틀린 경우, 해당 재료를 회피한 플레이어는 점수를 잃지 않습니다. 여러 재료가 틀린 경우, 해당 기사에 인장을 놓은 플레이어들은 전부 4점을 잃습니다.



골렘 프로젝트

침묵 속에서 실험실에 덩그러니 놓인 형제 없는 진흙 덩어리. 발표할 일이 없다 하더라도 연구의 초점은 이것에 맞춰져 있습니다.

이 주제에 대한 학설은 비밀에 부쳐야 합니다. 왕명으로 수행 중인 특별한 프로젝트기 때문입니다.

게임 구성품

골렘 연구 보드



점수 계산 요약 보드

왕실 신하 호의 카드 4장



승인 토큰 16개



왕의 기분 타일 8개 중 6개
(2인 게임에서는 사용하지 않습니다.)



플레이어당 보고서 토큰 6개



플레이어당 추가 플라스크 1개
(골렘 진행 표시용 마커)



책 토큰 12개



플레이어당 새 추리 용지 1장

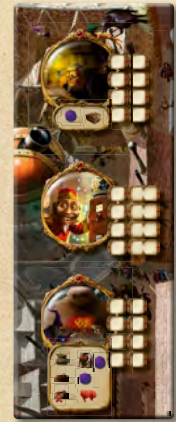


진행 보고 타일 1개
진행 보고 타일을 학회 칸에
놓습니다.



왕실 인장과 마호가니
책장 아이템 카드

학회 타일 3개



골렘 프로젝트
확장 보드



계산대 아래
아이템 보드

게임 보드 준비



전체 보드 배치



게임 준비

게임 보드 옆에 확장 보드를 놓습니다. 확장 보드에는 새로운 행동 두 가지가 있습니다. 게임 보드의 아이템 구입 칸을 계산대 아래 아이템 보드로 덮습니다.

적당한 곳에 골렘 연구 보드를 놓습니다. 각 플레이어의 플라스크를 가장 아래쪽 진행 칸에 놓습니다.



아이템

왕실 인장과 마호가니 책장 아이템을 각각 알맞은 아이템 카드 더미에 섞습니다. 스타트업 편딩 확장을 사용 중이면 복제기 아이템도 섞습니다.

아이템을 준비할 때, 각 더미에서 1장을 뽑아, **계산대 아래 아이템**을 만들어 놓습니다. **I** 더미에서 뽑은 카드를 계산대 아래 아이템 보드에 놓습니다. 나머지 두 장의 아이템은 근처에 내용이 보이도록 펼쳐 놓습니다. 이 아이템들은 해당하는 카드 더미가 게임 보드에 놓일 때 함께 놓습니다.

학회 타일

각 학회 타일은 정해진 조합으로 사용합니다. 기본 게임의 학회 타일 중, 첫 번째 타일만 사용합니다. 4장의 학회 타일을 다음 그림처럼 짝을 짓습니다. 수습생 또는 마스터 규칙 중, 적용하는 규칙에 따라 사용할 면을 맞춰 놓습니다.



첫 번째 학회는 위의 타일 쌍을 사용합니다.

두 번째 학회는 아래 그림처럼 타일 쌍을 준비합니다. 일반 학회 타일처럼 생긴 타일은 수습생과 마스터 규칙 양면으로 되어 있습니다.



두 번째 학회는 위의 타일 쌍을 사용합니다.

학회 타일 쌍을 일반적인 규칙대로 모험가 더미에 넣습니다.

호의 카드



왕실 신하 카드 4장을 호의 카드 더미에 섞습니다.

토큰



골렘 연구 행동 칸 근처에 승인 토큰을 놓습니다.



도서관 방문 행동 칸 근처에 책 토큰을 놓습니다.

왕실 백과사전

4쪽의 설명대로 왕실 백과사전을 준비합니다. 골렘 프로젝트 확장에 필요하기 때문에, 잊지 말고 골렘  표시가 있는 면이 보이게 놓습니다.

왕의 기분 타일



게임 인원수에 따라 사용하지 않는 왕의 기분 타일 2개를 게임 상자에 남겨둡니다. 3인 게임이면 **3** 표시가 있는 타일을 빼고, 4인 게임이면 **4** 표시가 있는 타일을 뺍니다. 게임에서 사용하는 타일 6개를 잘 섞어서 앞면이 보이지 않게 더미를 만들고, 골렘 연구 보드 옆에 놓습니다.

더미 맨 위의 타일을 펼쳐서, 표시된 숫자만큼의 승인 토큰을 골렘 연구 행동 칸에 놓습니다. 그런 다음 해당 타일은 버립니다. 사용할 수 있는 승인 토큰의 개수는 라운드마다 바뀌게 됩니다

2인 게임이면 라운드당 하나의 승인 토큰만 쓸 수 있습니다. 왕의 기분 타일을 전부 게임 상자에 두고, 골렘 연구 행동 칸에 승인 토큰을 하나만 놓습니다.

보고서 토큰



보고서 토큰은 왕에게 진행 상황을 보고할 때 사용합니다. 자신의 인장과 함께, 보고서 토큰을 비공개로 보관합니다.



새 추리 용지

기본 게임의 추리 용지 대신, 새 추리 용지를 사용합니다. 새 추리 용지에는 골렘 프로젝트 연구를 기록할 칸이 포함되어 있습니다.

행동 큐브

게임 인원수와 몇 라운드인지에 따라 사용하는 행동 큐브의 수가 달라집니다.

	1 라운드	2, 3 라운드	4, 5, 6 라운드
2인 게임	3개	6개	6개
3인 게임	3개	5개	6개
4인 게임	3개	5개	5개

다시 말하면 다음과 같습니다.

2인 게임: 일반적인 규칙대로, 첫 라운드는 큐브 3개로 시작합니다. 그리고, 이어지는 모든 라운드에서는 큐브 6개를 사용합니다.

3인 게임: 일반적인 규칙대로, 첫 라운드는 큐브 3개로 시작합니다. 다음 두 라운드는 큐브 5개를 사용하고, 첫 번째 학회가 끝난 이후로는 큐브 6개를 사용합니다.

4인 게임: 일반적인 규칙대로, 첫 라운드는 큐브 3개로 시작합니다. 그리고, 이어지는 모든 라운드에서는 큐브 5개를 사용합니다.

행동 결정

골렘 프로젝트에는 골렘 연구하기와 도서관 방문하기 행동이 추가됩니다. 이 두 가지 새로운 행동은 행동을 결정할 때 선택할 수 있으며, 행동마다 큐브 1개가 필요합니다. 각 플레이어는 두 가지 행동 칸에서 각각 2번까지 행동할 수 있습니다. **새로운 행동 칸들은 첫 번째 라운드부터 사용할 수 있습니다.**

매 라운드가 끝날 때, 진행을 보고할 기회가 있습니다. 진행 보고는 행동을 결정할 때 선택할 필요가 없으며, 큐브를 쓰지 않습니다.

행동 실행

행동 결정이 끝나면 다음의 순서로 실행합니다.

1. 재료 수집하기
2. 재료 변환하기
3. 물약 만들기*
4. 골렘 연구하기
5. 아이템 구입하기
6. 도서관 방문하기
7. 학설 반박하기*
8. 학설 발표하기*
9. 학생에게 시험하기
10. 물약 마시기

그런 다음, 플레이어들은 **진행 보고**를 할 수 있습니다.

* 일반적인 규칙대로, *표시가 있는 세 가지 행동은 첫 라운드에 할 수 없습니다.

골렘 연구하기



왕께서는 골렘 연구에 특히 관심이 많으십니다. 그래서 이 분야를 연구하는 이들에게 친절하시죠. 단, 그분이 지켜워하기 전에 일을 끝낸 이들에게만 친절하답니다.

이 행동 칸에서는 골렘에 재료 하나를 시험하거나 골렘을 움직이려고 시도할 수 있습니다. 둘 중 어떤 것을 하더라도 승인 토큰을 얻을 수 있습니다. 왕의 승인 횟수는 제한이 있기 때문에, 순서가 앞설수록 좋습니다(7쪽의 왕의 기본 타일 설명을 참고하세요).



이 행동 칸을 처음 두 번 사용할 때는 골렘 시험하기만 할 수 있습니다. 시험을 최소 두 번 하고 나면, 그다음부터 골렘을 시험할지 움직일지 선택할 수 있습니다.

골렘 시험하기

이 행동은 골렘을 움직이려면 필요한 정보를 발견하는 데 도움이 됩니다. 골렘에 시험하는 방법은 다음과 같습니다.

1. 가마솥에 재료 카드 한 장을 놓습니다.
2. 카드 리더기에서 **골렘 연구하기**를 선택합니다.

3. 그런 다음, **골렘 시험하기**를 누릅니다.

4. 재료를 스캔합니다.

5. 결과를 기록합니다.

6. 재료를 버립니다.

7. 골렘 연구 보드에서 자신의 플라스크가 가장 아래 두 칸에 있다면, 자신의 플라스크를 한 칸 위로 옮깁니다.

8. 행동 칸에 승인 토큰이 남아있으면, 1개를 가져와서 자신의 개인 보드에 놓습니다.

시험 결과

시험한 재료에 대해 골렘이 반응을 보일 것입니다. 가슴이 빛나거나, 귀에서 연기가 모락모락 피어났을 것입니다. 두 가지 반응이 모두 나타날 수도 있고, 반응이 전혀 없을 수도 있습니다.

이 이상한 반응들은 뭘 의미하는 걸까요? 고대 전설에 따르면, 가슴은 특정 크기의 한 요소에 반응하고, 귀는 특정 크기의 다른 요소에 반응한다고 합니다. 두 가지 요소는 항상 다른 색상이지만, 그 두 가지 요소의 크기는 같거나 다를 수 있습니다. 골렘은 요소의 부호가 아니라 **크기**에 반응한다는 사실을 기억하세요.

예시:

작은 크기의 초록색 요소에 반응해서 귀에서 연기가 났다면, 다음의 네 가지 속성만 귀에서 연기가 나도록 만들 것입니다.



그렇다면 가슴을 빛나게 하는 요소는 빨간색 또는 파란색이어야 합니다. 크기는 작을 수도 있고, 클 수도 있습니다.

물론, 어느 정도 정보를 얻을 때까지 골렘이 무엇에 반응하는지 알 수는 없습니다. 그러나, 다음 예시를 생각해 보세요.

예시:

두꺼비가 달 속성이며, **+** 요소라는 것을 알고 있다고 가정하겠습니다. 그렇다면, 두꺼비는 다음의 두 속성 중 하나일 것입니다.



골렘에게 두꺼비를 먹였더니, 귀에서 연기가 나왔습니다.



이 결과가 우리에게 알려주는 사실은 무엇일까요? 자, 우리는 두꺼비에게 큰 크기의 빨간색 요소가 없다는 것을 알고 있습니다. 따라서, 귀는 큰 크기의 빨간색 요소에 반응하지 않는다고 할 수 있습니다. 큰 크기의 빨간색 요소를 제외한 다른 모든 요소들은 귀에서 연기가 나게 할 가능성이 있습니다.

다른 반응에 대해서도 알 수 있는 사실이 있습니다. 작은 크기의 빨간색 요소는 가슴을 빛나게 하지 않습니다.

위에서 알아낸 두 가지 사실을 추리 용지에 아래와 같이 기록합니다.



예시:

게임을 진행하면서, 버섯의 속성을 확실하게 알았다고 가정하겠습니다.



골렘에게 버섯을 시험한 결과, 귀에서 연기가 나고, 가슴에서 빛이 났습니다.



이 결과에서 우리는 작은 크기의 빨간색 요소, 큰 크기의 초록색과 파란색 요소에는 골렘이 가슴과 귀 양쪽 모두 반응하지 않는다는 사실을 알 수 있습니다.



중화시키는 쌍

골렘 프로젝트를 여러 번 해보시면, 서로를 중성 물약으로 만드는 두 가지 속성, 즉 **중화시키는 쌍**을 알게 됩니다. 추리 용지의 맨 위에서부터, 서로 중화시키는 속성끼리 위아래로 인쇄되어 있습니다. 중화하는 쌍은 요소마다 같은 크기임을 기억하세요.

그러므로 두 재료를 섞어서 중성 물약을 만든다면, 골렘의 가슴과 귀는 그 두 가지 재료에 똑같은 반응을 보일 것입니다. 반대로 생각해도 좋습니다. 같은 반응을 내는 두 가지 재료는 반드시 서로 중화시키는 쌍입니다.

골렘 진행 마커



진행 보고서를 보내거나 골렘을 움직이려고 시도하기 전에, 최소한 두 번은 골렘을 시험해야 합니다. 이 확장에 포함된 추가 플라스크 마커를 이용해서 자신의 진행 상황을 표시합니다. 처음 두 번의 시험을 할 때마다 플라스크를 한 칸씩 위로 올립니다. 그 후에 골렘을 움직이는 데 성공하면 플라스크를 가장 윗 칸으로 옮깁니다.

골렘을 두 번 시험했더라도, 원한다면 더 시험할 수 있고, 남아있는 승인 토큰이 있다면 승인 토큰도 받을 수 있습니다. 그러나, 플라스크는 위로 옮기면 안 됩니다.

골렘 움직이기

골렘을 움직이는 방법은 아직 몰라도 됩니다. 골렘을 움직이려 시도하기 전에 반드시 시험을 두 번 이상 해야 하기 때문에, 골렘 움직이기 설명은 **11쪽에 이어집니다**. 건너뛰고 11쪽을 먼저 읽어도 좋지만, 처음 하는 사람들에게 설명하는 경우에는 일단 누군가 시험을 두 번 하기 전까지는 미리 설명하지 않는 것을 추천합니다.

아이템 구입



불임성 있는 이웃 판매상은 다양한 아이템을 구비하고 있습니다. 왕과 친분이 있다는 사실을 슬쩍 알려주면, 판매상은 더욱 친절해질 것이고, 더 많은 아이템을 보여줄 겁니다.

아이템 구입 행동은 기본 규칙과 같습니다. 단, 승인 토큰을 가지고 있으면 이득을 볼 수 있습니다.

아이템 칸에서 카드 한 장을 사는 대신에, 계산대 아래 아이템 칸에서 카드 한 장을 살 수 있습니다. 계산대 아래 아이템은 일반적인 가격보다 금화 1개가 싸지만, 승인 토큰 1개를 은행에 지불해야 합니다.

계산대 아래 아이템은 다른 아이템 카드를 교체할 때 함께 교체합니다.

도서관 방문



때때로 내 동료들은 그저 왕실 도서관에 출입하려고 골렘 프로젝트 연구에 참여한 것이 아닌가 싶기도 합니다.

이 행동을 할 때, 승인 토큰 하나를 은행에 내고 책 토큰 하나를 받습니다. 책 토큰은 즉시 사용해야 합니다. 사용 방법은 2쪽의 왕실 도서관 설명에 나와 있습니다.

기억하세요: 책 토큰이 다 떨어져도 이 행동을 할 수 있습니다. 책 토큰을 대체할 것을 사용해서 표시하세요.

학설 발표



골렘에 대해 이렇게나 많이 알고 있는데, 아무것도 발표해서는 안 된다는 사실에 맥이 빠질 겁니다. 너무 실망하지 말아요. 이 프로젝트에 관한 연구는 적어도 왕실 도서관에 기사를 쓰는 것으로 충분히 인정받을 수 있습니다.

학설 보드에서의 학설 발표는 일반적인 규칙과 같습니다. 그러나, 왕실 백과사전에 기사를 발표하거나 지지하려면 은행에 금화 한 개 대신에 승인 토큰 한 개를 내야 합니다. 기사를 지지할 때는 일반적인 규칙과 같이, 해당 기사에 인장이 있는 모든 플레이어에게 금화를 하나씩 줘야 합니다.

라운드 종료

라운드 종료의 큰 줄기는 기본 게임과 같습니다. 아래의 몇 가지 차이점을 참고하세요.

진행 보고하기



왕께서 당신에게 도서관 입장을 허락하고, 왕실 백과사전에 기사를 쓸 기회를 주었습니다. 그리고, 이제는 당신의 특별한 연구 프로젝트가 어떻게 진행되고 있는지 알고 싶어 하십니다.

매 라운드 물약 마시기 행동이 끝난 다음, 각 플레이어는 진행 보고서를 제출할 수 있습니다. 이것에는 행동 큐브가 필요하지 않습니다.

골렘을 두 번 시험한 다음에만 진행 보고서를 제출할 수 있습니다. 또한, 이미 골렘을 움직이는 데 성공했다라도 진행 보고서를 제출할 수 있습니다. 진행 보고서를 제출하려는 플레이어들은 동시에 할 수 있습니다. 그러나, 어떤 사람의 결정이 다른 플레이어의 제출 여부에 따라 달라지는 경우, 순서 칸에서 가장 아래에 있는 플레이어가부터 시작해서 역순으로 제출합니다.



이 토큰을 이용해서 보고서를 제출합니다. 토큰을 앞면이 보이지 않도록 골렘 연구 보드에 놓아서, 어떤 크기의 색상 요소가 골렘에게 반응하는지 표시합니다(골렘의 반응은 8쪽에 설명이 있습니다).



플레이어마다 보고서당 한 쌍의 칸을 사용할 수 있습니다. 하나의 보고서에는 보고서 토큰을 1개나 2개 놓을 수 있습니다. 각 플레이어는 빛나는 가슴과 김이 나는 귀에 대한 보고서를 각각 하나씩 제출할 수 있습니다.

자신의 차례에 하나의 보고서만 제출할 수 있습니다. 제출 방법은 3가지입니다.

- 빛나는 가슴 또는 김이 나는 귀 아래에 있는 자신의 빈칸 두 곳에 보고서 토큰 2개를 놓습니다. 자신이 놓은 보고서 토큰 2개 중 하나는 해당 반응을 일으키는 크기와 색상 조합이라고 생각한다는 뜻입니다.
- 빈칸 두 곳 중 한 곳에 보고서 토큰 1개를 놓습니다. 이것은 그 토큰이 해당 반응을 일으키는 크기와 색상으로 확신한다는 의미입니다.
- 2개의 토큰을 놓은 자신의 보고서 한 곳에서 보고서 토큰 1개를 제거합니다. 이것은 남아있는 토큰은 정확한 크기와 색상임을 확신한다는 뜻입니다.

물론, 정확한 보고서를 제출할 의무는 없습니다만, 게임이 끝났을 때 보고서가 틀렸다는 것이 밝혀지면 불이익을 받습니다. 이미 토큰이 하나 놓인 보고서에 두 번째 토큰을 추가할 방법은 없습니다. 또한, 토큰이 하나뿐인 보고서에서 보고서 토큰을 제거할 수도 없습니다. 각자 가슴에 관련된 보고서 하나와 귀에 관련된 보고서 하나만 가질 수 있습니다.

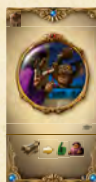
학회

3라운드와 5라운드에는 일반 규칙대로 학회가 열립니다. 7쪽 설명처럼 학회 때는 타일 2개를 사용합니다. 학회 타일을 준비할 때, 진행 보고 표시가 있는 학회 타일을 위에 놓고, 다른 학회 타일을 그 아래에 놓습니다.

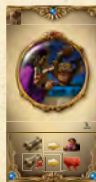


이 아이콘은 학회를 시작하기 전에 플레이어들이 진행을 보고할 기회가 있다는 것을 알려줍니다. 학회 타일 중 하나는 보고서를 얼마나 보냈는지에 대해 평가 합니다.

첫 번째 학회



수습생 규칙을 적용하면, **보고서를 하나라도 제출한** 플레이어는 명성 점수 1점과 호의 카드 1장을 받습니다.



마스터 규칙을 적용하면, **보고서를 하나라도 제출한** 플레이어는 호의 카드 1장을 받습니다. **보고서를 하나도 제출하지 않은** 플레이어는 명성 점수 2점을 잃습니다.



첫 번째 학회의 나머지 부분은 기본 게임의 학회 타일을 사용합니다.

두 번째 학회



두 번째 학회 때는 진행 보고서를 특별한 방법으로 셉니다. 보고서 토큰 1개가 있는 보고서는 1개로 간주합니다. **보고서 토큰 2개가 있는** 보고서는 정확도가 떨어지기 때문에, 이번 학회에서는 **보고서 0.5개로 간주합니다**. 보고서를 가장 많이 제출한 플레이어는 명성 점수 2점을 얻고, 가장 적게 제출한 플레이어는 명성 점수 2점을 잃습니다.

가장 많이 제출한 플레이어가 여럿인 경우, 모두 2점을 받습니다. 단, 제출한 보고가 0개여서 동물이면 점수를 받지 않습니다. 가장 적게 제출한 플레이어가 여럿이면, 모두 2점을 잃습니다. (0개로 동물이라도 당연히 명성 점수를 잃습니다. 연구술사로서 창피한 일입니다!)

그리고, **골렘을 성공적으로 움직인 플레이어는 명성 점수 3점을 얻습니다**.



두 번째 학회는 새 타일을 사용합니다. 새 타일은 명성 점수 획득에 필요한 학설이 원래보다 한 개 더 많습니다.

예시:



빨강은 1.5개의 보고서를 제출해서 명성 점수 2점을 얻습니다. 파랑과 노랑은 1개씩 제출했습니다. 이들은 명성 점수에 변동이 없습니다. 초록은 0.5개만 제출했기 때문에 명성 점수 2점을 잃습니다.

득점과 감점 합산

두 학회 타일에서 얻은 점수와 잃은 점수를 전부 더하여, 결과를 한번에 적용합니다. 점수를 잃게 되는 경우, 명성 점수를 잃으면서 생기는 추가 불이익이나 보상도 한 번만 적용합니다. 점수를 얻는 경우, 존경의 외투 같은 명성 점수 보너스도 한 번만 적용합니다.

기본적으로, 점수를 얻거나 잃는 일이 동시에 발생하면, 수반되는 불이익과 보상, 또는 보너스 등은 한 번만 적용합니다.

새 아이템 카드

학회가 끝난 다음, 남아있는 아이템 카드를 모두 제거하고, 다음 아이템 카드들을 펼칩니다. 계산대 아래 아이템도 함께 준비하는 것, 잊지 마세요.

다음 라운드 준비

골렘 연구하기 행동 칸에 있는 승인 토큰을 모두 제거하고, 왕의 기본 타일을 새로 펼칩니다. 표시된 개수만큼 승인 토큰을 놓습니다. **승인 토큰은 다음 라운드로 이월되지 않습니다**.

2인 게임에서는 라운드마다 승인 토큰을 하나만 사용합니다.

최종 점수 계산

최종 점수를 계산하는 동안, 아래의 추가 점수를 계산해서 잃거나 더합니다.

승인 토큰을 가지고 있으면, 금화 점수를 계산하기 전에 **승인 토큰당 금화 2개로 교환합니다**.

정답을 공개할 때, 자신이 제출한 보고서가 얼마나 정밀하고 옳은 지에 따라 왕이 상이나 벌을 내립니다.

- 제출한 보고서 토큰이 1개이며, 정답이면 **승점 4점을 받습니다**.
- 제출한 보고서 토큰이 2개이며, 하나가 정답이면 **승점 2점을 받습니다**.
- 제출한 보고서 토큰이 2개이며, 모두 정답이 아니면 **승점 6점을 잃습니다**.
- 제출한 보고서 토큰이 1개이며, 정답이 아니면 **승점 8점을 잃습니다**.

보고서는 가슴과 귀에 대해 각각 계산합니다. 최대를 얻을 수 있는 승점은 8점이며, 최대 16점을 잃을 수도 있습니다.

진행 보고서와 관계없이, 게임을 하는 동안 골렘을 움직이는 데 성공하면 **승점 5점을 받습니다**.

골렘 움직이기

골렘을 움직이는 과정은 상당히 복잡합니다. 연금술사들이 골렘의 귀에서 연기가 나는 방법을 조사하는 동안, 자기 귀에서 연기가 날 정도입니다. 첫 시도에 실패하더라도 너무 실망하지 마세요.

골렘을 움직이는 재료는 정확히 두 개입니다. 어떤 재료들일까요? 이 질문에 대답하려면, 귀와 가슴에 반응하는 재료들을 파악해야 합니다.

예시:



귀는 작은 크기의 초록색 요소에 반응하고, 가슴은 큰 크기의 빨간색 요소에 반응합니다.

추리 용지는 **크기**를 **부호**로 변환하여 보여줍니다. 골렘이 큰 요소에 반응한다면, 골렘을 움직이려면 그 요소의 양성 부호가 필요합니다. 작은 요소에 반응하는 경우, 골렘을 움직이려면 그 요소의 음성 부호가 필요합니다.

예시:



이 추리가 정확했다면, 골렘을 움직이려면 **+**와 **-**가 필요합니다.

지금부터는 요소의 크기가 아니라 **부호**만 신경 씁니다. 실험을 통해 중요한 색상 두 가지를 확인했습니다. 추리 용지를 통해, 각 색상의 부호는 무엇인지 알 수 있습니다. **이제, 해당하는 요소와 부호가 포함된 두 개의 속성을 찾습니다.** 조건에 맞는 속성은 정확하게 2개입니다.

예시: 아래의 두 가지 속성이 **+**와 **-**을 포함하고 있습니다.



속성을 결정하고 나면, 한 단계만 남습니다. 그 두 가지 속성을 만들어내는 두 개의 재료를 찾아내야 합니다.

기억하세요: 가슴과 귀 모두에 반응하는 재료는 골렘을 움직이는 재료 중 하나가 틀림없다고 생각하기 쉽습니다. 그러나, 실제로는 그렇지 않습니다.

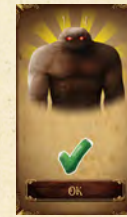
골렘 움직이기



골렘을 최소 두 번 이상 시험했다면, 골렘 움직이기에 도전할 수 있습니다. 골렘을 움직이는 것은 골렘 연구하기 행동 칸에서 할 수 있는 두 가지 중 하나입니다.

골렘 움직이기에 도전하는 방법은 다음과 같습니다.

1. 골렘을 움직이겠다고 선언합니다.
2. 카드 리더기에서 **골렘 연구하기**를 누릅니다.
3. 그런 다음, **골렘 움직이기**를 누릅니다.
4. **골렘을 움직일 재료 2개를 다른 사람들에게는 비공개로 선택합니다.** 이 재료는 양이 준비하기 때문에, 자신의 손에 있는 카드를 쓸 필요가 없습니다.
5. 결과를 공개합니다.



골렘을 움직였으면 다음 단계도 거칩니다.

6. 골렘 연구 보드에서 자신의 골렘 진행 마커를 맨 위 칸으로 옮깁니다.
7. 행동 칸에 승인 토큰이 남아있으면 1개를 가져와서 자신의 개인 보드에 놓습니다.



골렘을 움직이지 못했으면 명성 점수 2점을 잃습니다.

골렘을 움직이면 게임이 끝났을 때 승점 5점을 얻습니다. 또한 두 번째 학회 때는 명성 점수 3점을 얻습니다.



게임 준비 요약

골렘 프로젝트 확장에 쓰이는 행동 큐브 개수는 다음과 같습니다.

	1 라운드	2, 3 라운드	4, 5, 6 라운드
2인 게임	 3개	 6개	 6개
3인 게임	 3개	 5개	 6개
4인 게임	 3개	 5개	 5개

골렘 프로젝트에서는 다음의 학회 타일을 사용합니다.

첫 번째 학회 때는 아래의 학회 타일 두 개를 사용합니다.



두 번째 학회 때는 아래의 학회 타일 두 개를 사용합니다.



확장 카드

사용하는 확장에 따라, 게임에 아래의 새 카드를 추가하세요.

스타트업 펀딩 확장

- 복제기 아이템

골렘 프로젝트 확장

- 마호가니 책장 아이템

- 왕실 인장 아이템

- 왕실 신하 호의 카드 4장

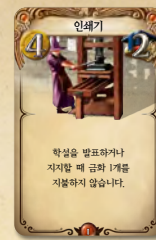
골렘 프로젝트 확장을 넣지 않았을 때는 마호가니 책장 아이템을 쓰지 않아야 합니다. 이 아이템은 도서관 방문하기 행동이 없으면 능력이 약합니다.

복제기



첫 라운드가 끝날 때 명성 점수를 제공하는 스타트업 카드를 복제하면, 즉시 명성 점수를 얻습니다. 스타트업 카드 덕분에 복제기를 가지고 게임을 시작하게 되면, 복제기의 능력은 1라운드와 2라운드 끝에 발동됩니다.

인쇄기와 팩과사전 기사



골렘 프로젝트 확장을 사용하면, 기사를 발표하거나 지지할 때 승인 토큰이 필요하기 때문에 인쇄기를 쓸 수 없습니다. 골렘 프로젝트 확장을 넣지 않으면, 기사에도 학설과 마찬가지로 인쇄기를 쓸 수 있습니다.

훌륭한 연금술사들이 자주 하는 질문 (기본 게임 관련)

재료 카드를 받을 때 약초학자를 쓰면 어떻게 되나요?

약초학자를 쓰기 전에 하던 것을 먼저 마칩니다. 순서 칸 한 곳에서 재료와 약초학자를 얻으면, 약초학자를 쓰기 전에 우선 받아야 할 재료 카드를 다 가져옵니다. 게임을 시작할 때도 비슷합니다. 받을 카드를 먼저 다 받고, 호의 카드를 선택한 다음에 약초학자를 사용합니다.

게임을 시작할 때 버리는 호의 카드는 내용이 보이게 버리나요, 아니면 보이지 않게 버려야 하나요?

호의 카드를 버릴 때는 항상 버리는 카드 더미에 내용이 보이게 놓습니다.

존경하는 내 동료와 나는 충돌 토큰이 놓인 학설에 인장이 있습니다. 반박하기를 하는 동안 충돌 토큰이 제거되면서, 그 학설도 보조금을 받을 자격이 생겼습니다. 이 경우, 누가 보조금을 받게 되나요?

학설 반박하기 또는 학설 발표 행동이 끝난 다음에만 보조금을 받을 자격이 있는지 확인합니다. 이런 특별한 경우에는 학설 반박하기 행동을 한 사람이 자신이면 보조금을 받습니다. 상대가 행동했다면 상대가 보조금을 받습니다. 당사자가 아닌 사람의 행동으로 토큰이 제거된 경우, 둘 중에서 바로 다음 학설 반박 또는 학설 발표하기 행동을 한 사람이 보조금을 받습니다. 이때, 학설 반박 행동에 실패하더라도 영향을 미치지 않습니다.

동료의 실험에 내가 잠망경을 사용했습니다. 내 동료는 내가 어떤 재료를 봤는지 알게 되나요?

전혀 그렇지 않습니다. 당신은 염탐하는 것이기 때문에, 동료분은 당신에게 카드 두 장을 전부 비공개로 건네야 합니다. 당신이 직접 카드를 잘 섞고, 그중 한 장을 골라서 확인한 다음, 두 장을 모두 버립니다.

학설 출판하기에 내 큐브를 하나 놓았는데, 학설 반박하기를 하면서 즉시 발표할 때 이 큐브를 사용했습니다. 이 경우에도 속도 향상 장화를 써서 두 번째 학설 발표 행동을 할 수 있을까요?

네, 할 수 있습니다. 그렇지만 학설 발표 행동 간의 큐브가 전부 사용될 때까지 기다려야 합니다.

내 행동을 취소했습니다. 그래도 속도 향상 장화를 그 행동에 쓸 수 있을까요?

네, 다른 사람들이 그 행동을 다 마친 다음에요.

속도 향상 장화랑 관리인을 같이 쓰려면 어떻게 해야 하나요? 관리인 카드를 행동 칸처럼 취급합니다. 그곳에 큐브를 놓았으면 속도 향상 장화를 써서 그 행동을 다시 할 수 있습니다.

"각 음성 물약은 한 라운드에 두 번 효과를 발휘하지 않습니다."가 무슨 뜻인가요?

한 라운드에 파란색 물약은 당신에게 두 번 영향을 미칠 수 없습니다. 한 라운드에 빨간색 물약은 당신에게 두 번 영향을 미칠 수 없습니다. 한 라운드에 초록색 물약은 당신에게 두 번 영향을 미칠 수 없습니다. 그러나, 두 가지의 다른 음성 물약은 모두 당신에게 효과를 발휘할 수 있습니다. 예를 들어, 당신은 독약을 마시고, 몸이 마비될 수 있습니다. 한 가지 좋은 점은 면역력이 한 라운드 동안은 지속한다는 것입니다. 따라서, 관리인 카드를 일찍 사용하고 중독되면, 그 라운드의 다음 물약 마시기 행동에는 독에 영향을 받지 않게 됩니다.

게임 디자이너
Matúš Kotry

일러스트: David Cochar
보조 아트: Jakub Politzer
그래픽 디자인: Filip Murmak
보조 디자인: František Horálek
영어판 번역: Jason Holt
수석 테스터: Petr Murmak
한국어판 제작: DiceTree Games

테스터: Jirka, Filip, Vitek, Dilli, David, Ivka, Chasnik, Petr, Vlaada, Marcela, Alenka, Dita, Zdenka, Michal, Ondra, 그리고, 체코와 전세계에 걸쳐서 열린 다양한 게임 이벤트에 참여해 주신 많은 분들.

고맙습니다: 게임 개발에 도움을 주신 모든 분들께 감사드립니다. 특히, 머리가 아플 것을 알면서도 어려운 퍼즐을 마주한 테스터 분들께 감사드립니다!

© Czech Games Edition, October 2016.
www.CzechGames.com

© DiceTree Games, August 2020.
www.DiceTreeGames.com



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