

더 킹스 딜레마

THE KING'S DILEMMA

주의사항

본 게임은 당신을 **도덕적으로 곤란한 상황**에 빠뜨리고, 그에 따르는 **어려운 선택**과 마주하도록 하기 위해 설계된 **잔혹한 가상의** 판타지 세계를 배경으로 하고 있습니다. 게임 도중 만나게 될 대부분의 딜레마는 불의와 폭력, 노예 제도와 차별 등 윤리적, 도덕적으로 **민감한 주제**와 관련되어 있어 당신 혹은 **당신과 함께하는 다른 참가자들**을 감정적으로 불편하게 만들 수 있습니다. 또한 본 게임은 간혹 당신이 **옳다고** 생각하는 선택지와 **승리하기 위해 필요한** 선택지 사이에서 **괴로운 결정**을 내리도록 만들 것입니다. 기억하세요, 이것은 단지 **게임일** 뿐이며 당신은 가상의 캐릭터를 연기하고 있을 뿐입니다. 게임 속 세계가 현실의 요소들을 반영하고 있을지라도, 그것을 전부 진지하게 받아들이서는 안 됩니다.

킹스 딜레마™의 출판사, 디자이너, 각본가, 그리고 배급사는 본 게임에서 묘사되는 모든 종류의 잔학행위들을 홍보하거나, 장려하거나, 수용 가능한 것으로 간주하려는 어떠한 의도도 없다는 것을 명확히 밝힙니다.

레거시 게임을 경험하세요.

킹스 딜레마는 수많은 결말로 이어질 수 있는 여러 갈래의 **고유한 스토리라인**에 따른 **상호작용적 서사**를 경험하는 게임입니다. 게임 진행 도중 당신은 카드와 스티커, 가문 가림판 등의 구성품에 **영구적으로 서명**해야 하며 게임 보드 역시 진행 도중 일어나는 사건들에 따라 **영구히 변형**됩니다. 본 게임을 플레이할 수 있는 횟수는 **한정적이며** 그 횟수 또한 당신이 모험 도중 **어떤 선택**을 하는지에 따라 **달라질** 것입니다. 평균적으로 당신은 본 게임을 15시간 내외로 즐길 수 있을 것이며 이는 약 15회의 게임에 해당합니다. 이야기가 끝에 다다르면 본 게임은 완전히 **종료**되어 절대 **초기화되거나 처음부터 다시 시작할 수 없게** 됩니다.

주: 킹스 딜레마™를 완벽하게 즐기기 위해서, 저희는 당신이 항상 동일한 구성원들과 함께 게임을 플레이하시길 권해드립니다. 하지만 구성원 중 일부가 몇 회의 게임을 쉬는 것은 문제가 되지 않습니다. 진행 중인 게임에서 기존 플레이어가 쉬고 새 플레이어가 합류하는 경우나 네 명 이하가 진행 중인 게임에 새 플레이어가 합류하는 경우를 위하여, 본 게임에는 한 회의 게임 진행에 필요한 것보다 많은 가문 가림판이 포함되어 있습니다(최대 12명까지 가능).

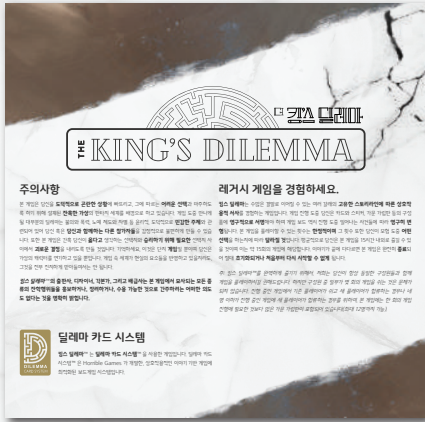


DILEMMA
CARD SYSTEM

딜레마 카드 시스템

킹스 딜레마™는 **딜레마 카드 시스템™**을 사용한 게임입니다. 딜레마 카드 시스템™은 Horrible Games가 개발한, 상호작용적인 이야기 기반 게임에 최적화된 보드게임 시스템입니다.

구성품



본 규칙 설명서



봉투 75장



투표 카드 15장
(찬성 카드 5장,
기권 카드 5장,
반대 카드 5장)



비밀 의제 카드 6장



가문 가림판 12장



지도 1장 (양면)



미스터리 스티커 모음집 3개
(각각 미스터리 스티커 4장 포함)



스티커 소책자 1권
(연대기 스티커 177장 포함)



안정도 마커 1개



추세 마커 5개 (양면)



긍정적 공개 의제 토큰 5개



부정적 공개 의제 토큰 5개



코인 72개



권력 토큰 65개



자원 마커 5개



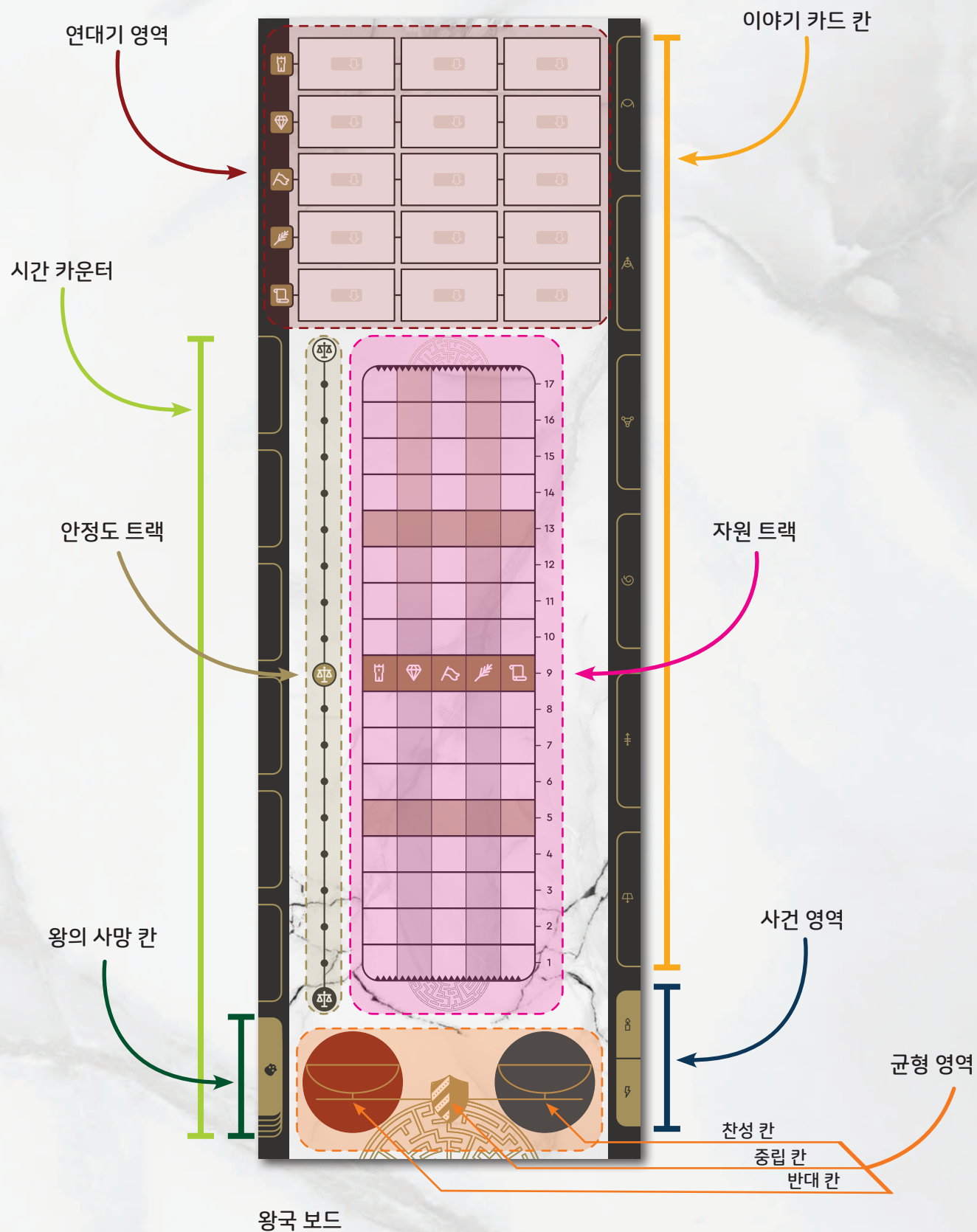
결과 마커 12개



리더 토큰 1개



증재자 토큰 1개



카드의 종류

이야기 카드



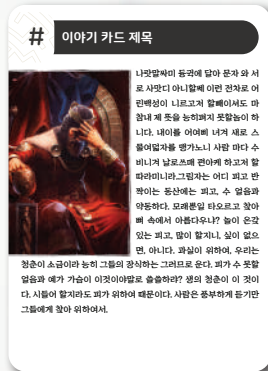
앞면
(일반 이야기 카드)



앞면
(결말 카드)



결말 카드에는
오른쪽 위에
금색 깃발 표시가
있습니다.



뒷면

이야기 카드는 항상 봉투의 가장 첫 번째에 있습니다. 카드의 앞면에는 서명란과 특수 능력 등이 적혀 있으며 뒷면에는 이야기에 대한 간략한 설명이 적혀 있습니다. 결말 카드는 특수한 유형의 이야기 카드입니다(27페이지 참조).

딜레마 카드



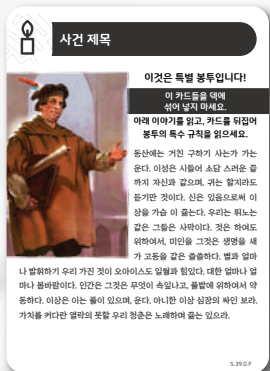
앞면



뒷면

딜레마 카드는 본 게임에서 가장 많은 수를 차지하는 카드입니다. 카드의 앞면에는 당신의 결정을 요구하는 문제에 대한 설명과 함께 선택에 뒤따를 두 가지 결과에 대한 예상 값이 적혀 있습니다('찬성' 또는 '반대'). 카드의 뒷면에는 두 가지 결과에 대한 상세 설명이 적혀 있습니다. 두 결과 중 어느 쪽을 선택할지 결정하기 위하여 당신은 투표를 진행하게 될 것입니다(16페이지 참조).

사건 카드



사건 카드는 오직 특별 봉투에만 포함되어 있습니다(27페이지 참조). 게임 내에서 벌어지는 사건에 대한 특수한 규칙이 적혀있는 이 카드는 반드시 왕국 보드의 사건 영역에 놓아야 합니다. 이 카드들은 사건이 완료될 때까지 다음 게임과의 사이에 저장, 유지될 수도 있습니다.

트리거 카드



트리거 카드는 소수의 예외를 제외하면 대부분 특별 봉투에만 포함되어 있습니다(27페이지 참조). 이 카드는 보통 딜레마 카드 덱에 섞여 들어간 뒤 다시 뽑혀 나왔을 때 특수한 사건을 발생시킵니다. 이 카드들은 연관된 사건이 완료될 때까지 다음 게임과의 사이에 저장, 유지될 수도 있습니다.

게임의 개요

킹스 딜레마에서 플레이어들은 여러 **영향력 있는 가문**의 대표자이자 **왕실 자문단**의 구성원으로서 게임에 참가합니다. 역사적으로 앵키스트 왕국의 왕들은 항상 자문단을 절대적으로 신뢰해 왔습니다. 즉, 나라를 움직이는 **실질적인 권력**은 자문단의 손에 있으며 그 일원인 여러분들이 **왕국**의 진짜 지도자들인 셈입니다.

라운드마다 당신은 딜레마 덱의 가장 아래에 있는 **카드를 뽑아 이야기를 펼쳐나가게 될** 것입니다. 각 카드에는 자문단이 왕의 대리로서 해결해야 할 고유한 **문제들**(혹은 **딜레마들**)이 적혀 있습니다. 당신은 다른 플레이어들과 의논하고, 거래하고, 함께 결정을 내리며 **이야기를 만들어나가고** 그로써 앵키스트 왕국의 **운명을 결정**지을 것입니다. 딜레마 카드는 해결될 때마다 딜레마 덱에서 **영구적으로 제거**됩니다. 하지만 간혹 **당신의 결정이 새로운 사건**을 해금하여 그 결과에 해당하는 완전히 **새로운 카드**가 덱에 추가되기도 합니다.

당신은 **왕국을 안정적으로 유지**하며 동시에 당신이 **대표하는 가문의 이익을 추구**해야 합니다. 이 과정에서 발생하는 **권력 투쟁**으로 인해 왕국은 전쟁과 기근, 폭동에 휩싸일 수도 있고, 막대한 부와 복지를 누리며 번영할 수도 있습니다. 모든 것은 당신의 **선택**에 달려 있습니다! 모든 결정은 **결과**를 가지며, 왕국을 위한 최선의 선택이 곧 당신의 가문에게는 최악의 선택이 될 수 있습니다. 큰 그림을 그리며 **대의**를 추구하시겠습니까, 아니면 오로지 **당신의 이익**만을 추구하시겠습니까?

각 게임이 끝날 때마다, 당신은 의제 점수(🏆)를 얻게 될 것입니다. 의제 점수는 개별 게임의 승자를 가리는 데 사용됩니다. 추가로 게임 도중 당신이 달성한 순위와, 게임 종료를 유발한 상황에 따라 승패와 관계없이 **명망 점수**(👑)와/또는 **갈망 점수**(👑)를 얻습니다. 당신의 가문 가림판에 기록되어야 하는 이 두 가지 점수는 "대단원 점수" 로써 앵키스트 왕국의 궁극적인 운명과 당신과 다른 참가자들이 함께해온 모든 게임, 즉 캠페인의 **최종 승자**를 가리는 데 사용됩니다.

첫 게임을 시작하기 전

1. 딜레마 덱 준비

00번 봉투(26페이지 참조)를 열어 내용물을 꺼냅니다(①). 봉투에 들어 있는 첫 번째 카드(**이야기 카드**)를 꺼내, 왕국 보드의 **이야기 카드 칸** 중 해당 카드와 같은 문양을 가진 칸에 카드를 배치합니다(②). 그리고 남은 **딜레마 카드들을 섞어**(③) **덮개 타일로** 가립니다(④). 이렇게 만들어진 카드 더미가 당신의 시작 **딜레마 덱**이 됩니다. 게임 준비 과정의 7단계에서 딜레마 덱을 꺼내라고 하면 이 덱을 사용하면 됩니다(9페이지 참조). 모든 딜레마 카드는 항상 **앞면이 보이도록** 놓여 있어야 하며 **따로 지시**가 없는 한 절대로 카드의 뒷면을 보아서는 안 됩니다(15페이지 참조)!



2. 가문 가림판 선택

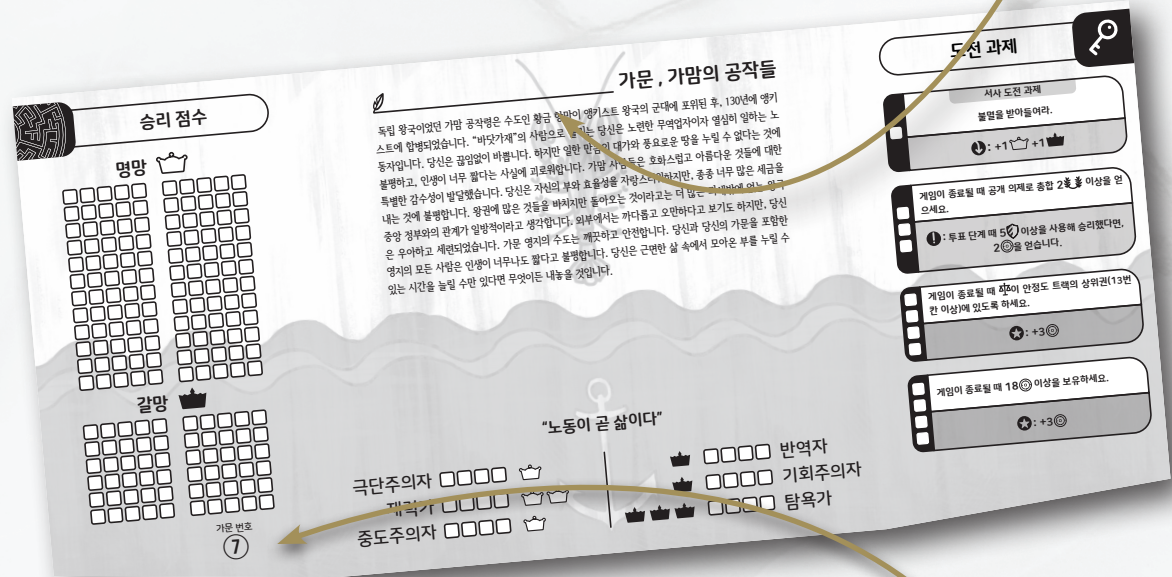
가문 가림판을 한 번 선택하고 나면 앞으로 진행될 모든 게임에서 항상 **해당 가문 가림판만**을 사용해야 합니다. 가문 가림판은 이야기를 진행하는 과정에서 당신이 얻게 될 **명망**  과 **갈망**  점수를 기록하는 데 사용됩니다 (33페이지 참조). 또한 당신 가문의 **장기적 목표**를 나타내는 여러 가지 **도전 과제** 역시 가림판에 표기되어 있습니다. **도전 과제에 대한 상세한 정보는 13페이지를 참조해 주시길 바랍니다.**

주: 캠페인을 진행하는 중 당신의 팀이 이미 몇 회의 게임을 완료하였더라도 여러분은 언제나 새로운 플레이어를 캠페인에 합류시킬 수 있습니다. 이때 새로운 플레이어는 첫 게임을 시작하기 전 새 가문 가림판을 선택해야만 하며 이후에 이어질 게임에서도 계속해서 해당 가림판을 사용해야만 합니다. 하지만 본 게임을 완벽하게 즐기기 위해서 게임의 시작부터 끝까지 항상 같은 구성원들로 플레이하시는 것을 강력히 권해드립니다.

더 진행하기에 앞서 선택한 가문 가림판에 **당신의 가문 이름**을 적어 주세요. 당신의 **실제 성씨**를 적으셔도 되고(예: “김해 김씨 가문”), **판타지다운 느낌**을 주셔도 되며(예: “포터 가문”), **우스꽝스러운 가상의 이름**을 사용하셔도 됩니다(예: “점수에 환장한 가문”). 이렇게 결정된 가문 이름은 게임 도중 당신이 어딘가에 **서명**해야 할 일이 생길 때마다 사용하게 될 이름이라는 것을 기억하셔야 합니다(오른편 글 상자 참조).

서명

본 게임은 간혹 어딘가에(이야기 카드, 연대기 스티커 등) 서명할 것을 요구합니다. 이야기 카드와 연대기 스티커에 서명하는 것은 게임 도중 마주친 딜레마를 해결하기 위해 투표하여 내린 결정과 그로 인해 이어질 이야기 및 결과에 대한 책임이 서명인에게 있다는 것을 의미합니다.



명망이 동등한 경우

게임 진행 중 명망이 **가장 높거나 낮은** 플레이어를 결정해야 하는 상황이 생길 것입니다. 이때 당신은 가문 가림판에 표시된 **명망**  점수의 개수를 확인해야 합니다. **가장 많은**  이 표시된 플레이어가 **가장 높은 명망을 가진 것입니다.** 만약 동등하다면 가문 가림판의 좌측 하단에 적혀있는 **가문 번호**를 확인하세요. 명망이 동등할 때에는 해당 **가문 번호가 더 높은 가문이 더 높은 명망을 가지고 있는 것으로 간주합니다.**

가문 번호

7

게임 준비

① 테이블 중앙에 **왕국 보드**를 놓습니다. 그다음 **자원 트랙**의 중앙 옆에 각각 해당하는 **자원 마커**를 배치합니다. 자원 마커의 **어느 면이 앞면으로** 올지는 무작위로 결정합니다(자원 마커를 동전처럼 던져 흑색과 백색 중 무작위로 결정된 면을 사용하세요).

② **안정도 트랙**의 **중앙 칸**에 **안정도 마커**를 배치합니다.

자원 마커들은 왕국의 전반적인 상태를 나타내며, 영향력, 부, 의욕, 복지, 지식, 그리고 안정도의 6가지 수치로 분류됩니다.



영향력은 왕국의 군사적 강성함과 타국의 눈에 비치는 왕국의 평판, 법 집행의 효율성, 그리고 앵키스트의 백성들이 당신의 지도력을 얼마나 존중하는지를 나타냅니다.



부는 왕실 국고에 보관된 돈의 액수와 사치품들의 양, 상류층들의 삶의 질, 그리고 타국으로부터 자원을 수입할 수 있는 능력을 나타냅니다.



의욕은 왕국 백성들이 얼마나 행복한지, 현재의 삶과 상황을 얼마나 긍정적으로 인식하는지, 더 나은 미래가 올 것을 얼마나 믿는지, 그리고 종교로부터 얼마나 위안을 얻는지를 나타냅니다.



복지는 왕국 인구의 전반적인 건강 상태와 물과 음식 등 생필품의 공급 상태를 나타내며 질병과 부패의 유무, 인구수 또한 나타냅니다.

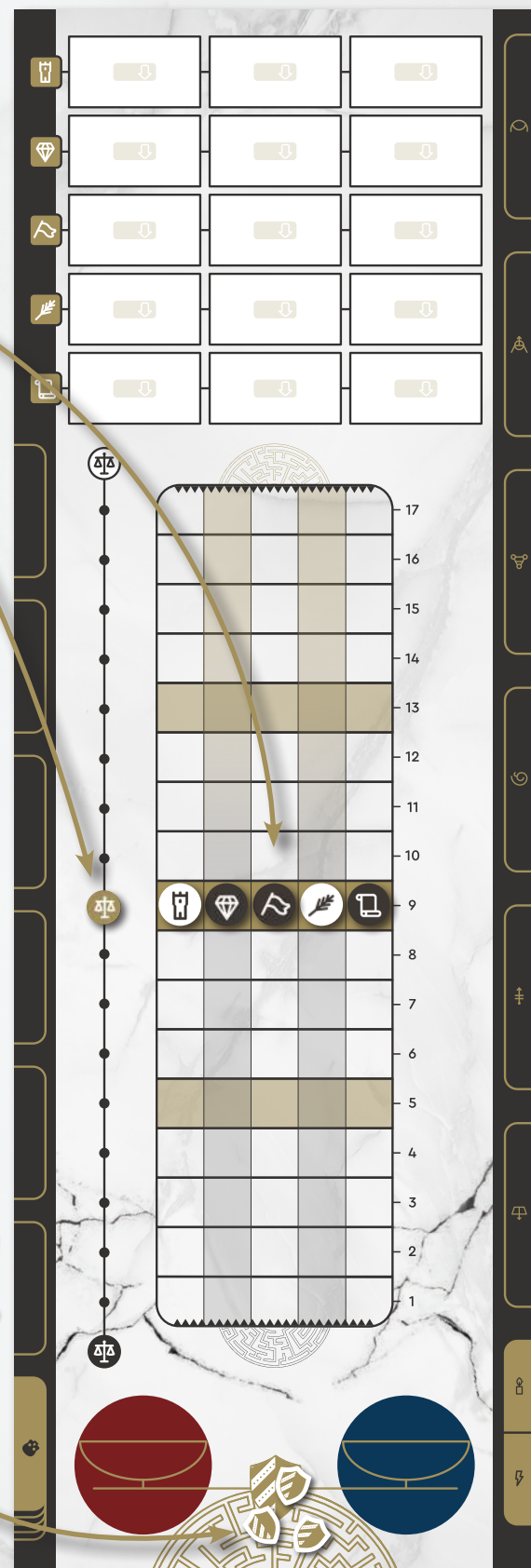


지식은 왕국이 질적 그리고 양적으로 성취한 기술적, 의학적 진보와 문화 및 예술의 부흥도, 그리고 이 세계의 역사에 대해 얼마나 알고 있는지를 나타냅니다.



안정도는 왕국의 사회가 얼마나 안정되어 있는지를 나타내며 마커가 트랙 중앙에 있을 때 왕국 전체가 완벽하게 균형 잡힌 최상의 상태를 의미합니다. 마커가 트랙의 최하단에 다다르면 상황이 극단적으로 나빠져 사회적 갈등이 유발될 것이며 반대로 최상단에 다다르면 어느 한 세력이 다른 세력보다 비정상적으로 많은 권력을 독점하여 불균형을 초래하게 됩니다.

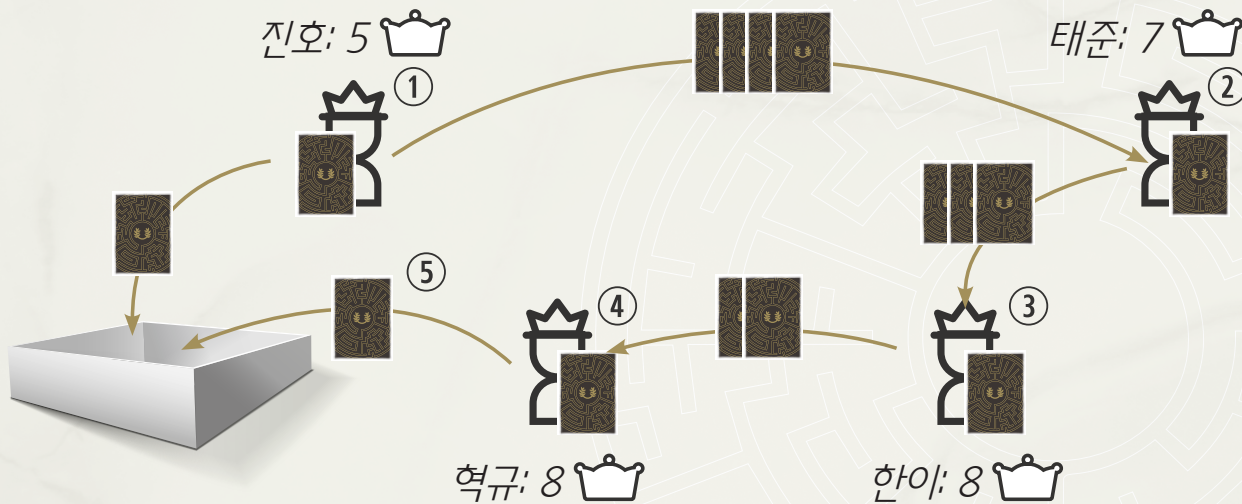
③ 나머지 토큰과 마커를 왕국 보드 근처에 모아놓습니다. 이것을 “**공용 저장소**”라고 부릅니다. 공용 저장소로부터 **권력 토큰 3개**를 가져와 왕국 보드 위 **균형 영역의 중립 칸**에 놓습니다.



④ 가문 가림판을 당신의 앞에 세워둔 뒤, '찬성' 카드와 '반대' 카드, 그리고 '기권' 카드를 1장씩 가져옵니다. 그다음 세 장의 카드를 가문 가림판 앞쪽에 앞면이 보이도록 놓습니다. 이 카드들은 투표 단계 때 사용될 것입니다. 남은 카드들은 상자 안으로 되돌려놓습니다.

⑤ 권력 토큰 8개와 10코인을 가져와 당신의 가문 가림판 뒤쪽에 놓습니다. 캠페인을 처음 시작할 때는 모든 가문이 동일한 수의 권력 토큰과 코인을 가지고 시작하지만 이후 게임에서는 달성된 도전 과제 또는 기타 사유로 인해 게임 준비 과정에서 얻게 될 권력 토큰과 코인의 수가 변화할 수 있다는 것을 기억하세요(상세한 정보는 13~14페이지 참조). 매번 게임을 시작할 때마다 활용 가능한 달성된 도전 과제가 있는지 확인하는 것을 잊지 마세요!

⑥ 명망이 가장 낮은 플레이어가(동등한 경우 6페이지 참조) 비밀 의제 카드들을 모두 섞은 다음 무작위로 1장을 제거합니다. 그리고 그 플레이어는 남은 카드 중 1장을 골라 가져갑니다. 첫 번째 플레이어가 비밀 의제 카드를 결정했다면 두 번째로 명망이 낮은 플레이어에게 남은 카드를 넘겨 비밀 의제 카드 1장을 고르도록 합니다. 모든 플레이어가 비밀 의제 카드를 1장씩 가질 때까지 이것을 반복합니다. 비밀 의제는 게임 종료 시 얻게 될 의제 점수의 주요 보급원입니다(30페이지 참조). 선택되지 않은 카드들은 확인하지 않은 상태 그대로 전부 상자 안으로 되돌려놓습니다. 그 카드들은 다음 게임 전까지 사용하지 않습니다.



① 5👑을 가지고 있는 진호는 명망이 가장 낮은 플레이어입니다. 따라서 그는 여섯 장의 비밀 의제 카드를 가져가 무작위로 1장을 제거한 뒤, 나머지 카드를 확인하고 "중도주의자" 비밀 의제 카드를 선택합니다. ②다음으로 비밀 의제 카드를 선택할 플레이어는 7👑을 가지고 있는 태준이며, ③이어서 (8👑을 가지고 있으며 가문 번호가 2번인) 한이, 다음으로는 ④(8👑을 가지고 있으며 가문 번호가 5번인) 혁규가 카드를 선택합니다. ⑤남은 모든 카드는 확인하지 않은 상태 그대로 상자 안으로 되돌아갈 것입니다.

당신이 선택한 비밀 의제의 의미

당신의 가문은 여러 가지 장기 목표를 가지고 있습니다. 이를 달성하기 위해서는 여러 회차의 게임을 (이것은 게임 속 세계의 시간으로 수십 년, 심지어는 한 세대의 시간이 흘렀음을 의미합니다) 거쳐야 합니다만, 장기 목표 자체는 언제나 변하지 않습니다. 당신은 언제나 가문의 대표자로서 게임을 플레이하며 이러한 목표들을 달성하는 것이 최우선 관심사가 될 것입니다. 하지만 매 게임 당신이 플레이하게 될 '인물'은 저마다 다른 도덕적 성향과 개인적 이상을 가진 별개의 인물이 될 것입니다. 비밀 의제가 의미하는 것은 바로 이것입니다. 이번 게임에서 당신이 플레이한 "존 스미스 1세"는 중도주의자였지만 다음 게임에서 플레이할 "존 스미스 2세"는 극단주의자일 수 있습니다.

가문의 성향

비밀 의제를 선택할 때, 한 번 이상의 게임에서 같은 비밀 의제를 선택하는 것으로 부속 도전 과제(13페이지 참조)를 달성할 수 있다는 것을 기억하세요. 각 가문 가림판에는 해당 가문의 "성향", 즉 "선호되는" 두 종류의 비밀 의제 카드가 표시되어 있습니다. 이에 해당하는 비밀 의제를 선택하여 부가 도전 과제를 달성하면 성향에 맞지 않는 다른 비밀 의제와 관련된 도전 과제를 달성했을 때보다 더 큰 이익을 얻을 수 있습니다.

극단주의자 □□□□ 👑👑

재력가 □□□□ 👑

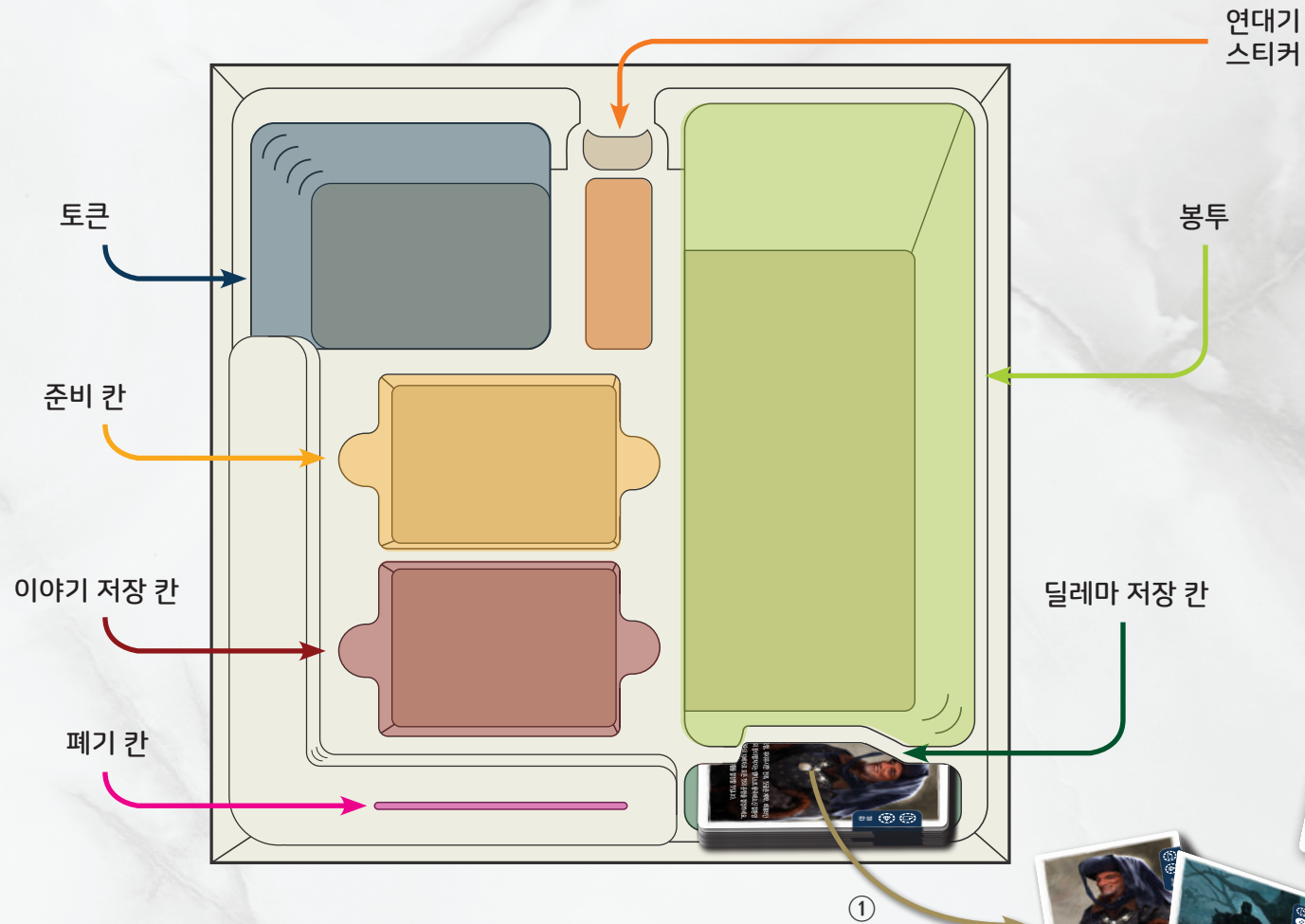
중도주의자 □□□□ 👑👑👑

□□□□ 👑 반역자

□□□□ 👑 기회주의자

□□□□ 👑 탐욕가

- 7 **딜레마 덱**(딜레마 카드와 트리거 카드가 섞여 있는)을 저장 칸으로부터 가져와(①) 섞습니다(②). 그런 뒤 덱의 맨 위를 보지 않은 채 **덮개 타일**로 덮습니다(③). 딜레마 덱의 카드들은 항상 **앞면이 보이게** 놓여있어야 하며 **따로 지시가 없는 한 절대로 뒷면을 보아서는 안 된다는 것**을 명심하세요.



- 8 **가장 높은 명망**을 가진 플레이어(동등한 경우 6페이지 참조) **리더 토큰**을 가져갑니다 (해당 토큰은 투표 단계 때 **첫 차례를 진행**할 플레이어와 투표 단계 종료 시 최종 결정에 대한 **서명인**이 될 플레이어를 나타내는 용도입니다).



- 9 **가장 낮은 명망**을 가진 플레이어(동등한 경우 6페이지 참조) **중재자 토큰**을 가져갑니다 (해당 토큰은 투표 과정에서 발생하는 **교착 상태**를 **해소할 권한**을 가진 플레이어를 나타내는 용도입니다).

- 10 만일 이 게임이 **첫 게임이 아니라면** **레거시 게임 준비 과정**을 진행하기 위해 해당하는 사항들을 확인합니다(자세한 사항은 다음 페이지 참조). 그렇지 않다면 이것으로 게임 준비가 완료됩니다.

...이제 시작할 준비가 되었습니다!

저장 칸

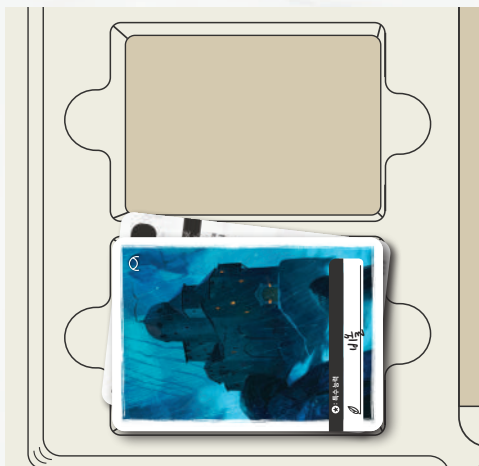
킹스 딜레마의 첫 번째 게임을 완료한 뒤 당신은 게임에서 사용한 딜레마 덱을 (활성화된 트리거 카드까지 포함된) 그 상태 그대로 보관해두기 위해 게임 상자의 딜레마 저장 칸을 이용하게 될 것이며, 진행 중인 사건 카드와 해금된 이야기 카드들을 보관하기 위해 이야기 저장 칸을 이용하게 될 것입니다. 이렇게 하는 것으로 당신은 "게임을 저장"할 수 있으며 다음 게임을 시작할 때 이야기가 마무리되었던 바로 그 시점부터 게임을 재개할 수 있을 것입니다!

레거시 게임 준비

이야기와 사건 카드 배치

게임 상자의 **이야기 저장 칸**으로부터 **사건 옴 카드**와 **이야기 카드**를 가져옵니다(들어 있는 경우에만). 사건 옴 카드를 해당 카드에 적혀있는 규칙에 따라 배치합니다. 그런 뒤 이야기 카드들을 **줄거리**(우측 위에 표시된 문양)에 따라 각각 다른 덱으로, **높은 숫자가 위로 오도록** 정렬하여 **같은 문양이 표시된 왕국 보드** 옆면에 배치합니다.

주: 매 게임 시작 시에 현재 활성화된 모든 이야기 카드들을 한 번씩 읽어주는 것은 모든 플레이어에게 과거 왕국에 어떤 사건들이 일어났었고 사건의 책임이 누구에게 있었는지 상기시켜 주는 데 큰 도움이 됩니다. 특히 이미 진행 중인 캠페인에 새 플레이어가 합류했을 경우, 이 과정을 필히 진행할 것을 권해드립니다!

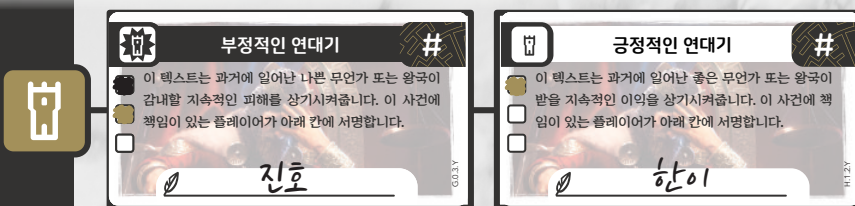


연대기 스티커

연대기 스티커는 게임 도중 내린 결정들에 의해 **발생한 장기적 사건들**을 나타냅니다. 이는 **긍정적**(흰색 제목)일 수도, **부정적**(검은색 제목)일 수도 있습니다. 연대기 스티커는 몇몇 딜레마 카드의 결과로써 스티커 **좌측** 위에 표시된 **자원 문양**에 따라 해당하는 **왕국 보드**의 연대기 영역에 일렬로 부착됩니다. 연대기 스티커는 **어떠한 즉각적인 효과도 유발하지 않지만** 왕국 보드에 부착된 연대기 스티커가 존재한다면 게임을 시작하기 전 다음의 레거시 게임 준비 과정을 거쳐야 합니다.

시대의 흐름

왕국 보드의 연대기 영역에 부착된 **각 연대기 스티커의 1칸을 색칠하여 표시**합니다. 이 표시는 해당 스티커를 부착하게 한 사건이 얼마나 오래되었으며 사람들의 기억에서 얼마나 잊혔는지를 나타냅니다.

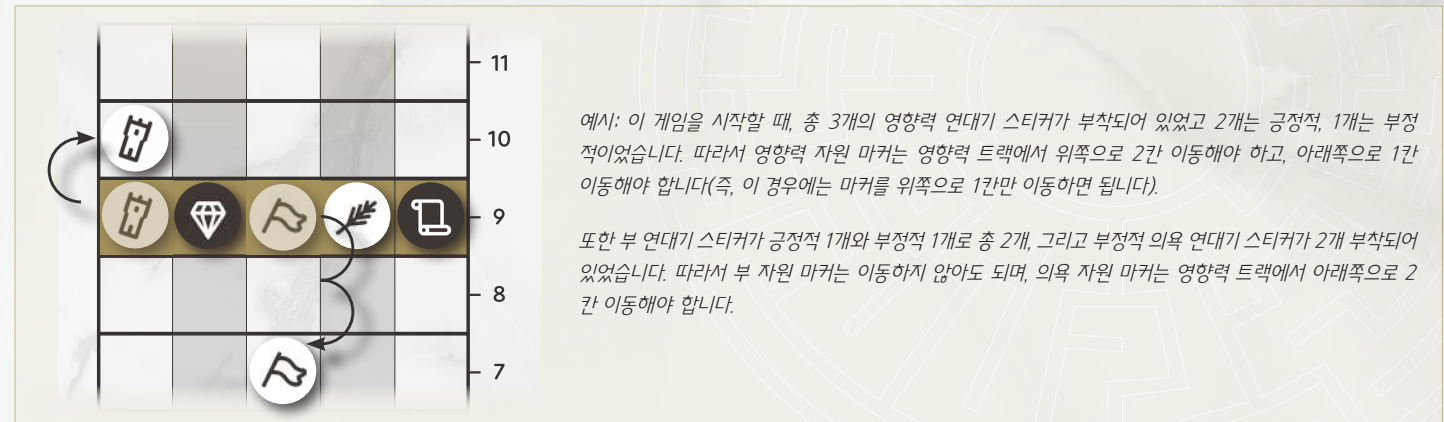


당신은 왕국 보드에 부착된 각 연대기 스티커마다 1칸씩을 색칠하여 표시해야 합니다. (왼편에 있는) 오래된 부정적 스티커는 이제 총 2개의 표시된 칸을 가지고 (오른편에 있는) 새로운 긍정적 스티커는 이제 1개의 표시된 칸을 가집니다.

레거시 게임 준비: 자원

자원별로 왕국 보드의 연대기 영역에서 해당 자원과 동일한 문양을 가진 **긍정적 연대기 스티커**의 개수를 세어 **그 개수만큼 해당하는 자원 마커를 위쪽으로 한 칸씩** 옮깁니다. 그 후 이번에는 같은 방식으로 **부정적 연대기 스티커**의 개수를 세어 **그 개수만큼 해당하는 자원 마커를 아래쪽으로 한 칸씩** 옮깁니다.

주: 이 과정에서 안정도 마커는 안정도 트랙의 중앙에 그대로 놓여있어야 하며 자원 트랙의 앞뒷면을 뒤집어서도 안 됩니다.



레거시 게임 준비: 권력

왕국 보드의 연대기 영역에 부착된 연대기 스티커의 **서명들을 확인**합니다. **공정적인 스티커**에 서명한 플레이어는 해당하는 스티커 1장당 **1개의 권력**  토큰을 공용 저장소로부터 가져와 **개인 저장소**(해당 플레이어의 가문 가림판 뒤쪽)에 **놓습니다**. 반대로 **부정적인 스티커**에 서명한 플레이어는 해당하는 스티커 1장당 **1개의 권력**  토큰을 **개인 저장소**(해당 플레이어의 가문 가림판 뒤쪽)에서 공용 저장소로 **돌려놓아야** 합니다(이 과정으로 인해 **권력**  토큰을 한 개도 가지지 못한 채로 게임을 시작해야 하는 플레이어가 생길 수도 있습니다).



공개 의제 할당

자원별로 왕국 보드의 연대기 영역에 부착된 스티커의 **서명들을 확인**합니다.

현재 게임에 참여 중인 플레이어 중 **가장 최근에 부착된 긍정적 연대기 스티커**(즉, 가장 적은 칸이 색칠되어 있는 스티커)에 서명한 플레이어가 해당하는 자원의 **긍정적 공개 의제** 토큰을 획득합니다. 동물일 경우 같은 열에서 **가장 우측에 있는 스티커**에 서명한 플레이어가 우선권을 갖습니다. 현재 게임에 참여 중인 플레이어 중 **가장 최근에 부착된 부정적 연대기 스티커**에 서명한 플레이어는 해당하는 자원의 **부정적 공개 의제** 토큰을 획득합니다. 동물일 경우 같은 열에서 **가장 우측에 있는 스티커**에 서명한 플레이어가 우선권을 갖습니다. 이 단계에서 현재 게임에 참여하고 있지 않은 플레이어가 서명한 스티커는 **무시합니다**. 주: 이야기 카드의 효과를 적용하는 과정(10페이지 참조)에서 본 단계가 진행되기 이전에 이미 어떤 플레이어가 공개 의제 토큰을 획득하는 상황이 발생할 수 있습니다. 이럴 경우 이야기 카드의 효과가 항상 우선권을 가지며 해당하는 공개 의제 토큰과 관련된 스티커 서명 확인 단계는 생략됩니다.

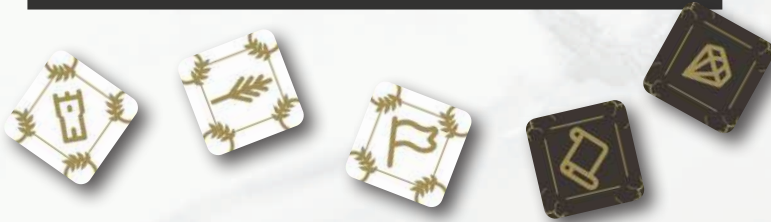
공개 의제 토큰을 획득했다면 모든 플레이어가 언제나 확인할 수 있도록 당신의 **가문 가림판 앞쪽에** 놓아두어야 합니다. 공개 의제 토큰은 **게임 종료 후 승점 계산 시**, 해당 게임의 승자를 가리는 데 영향을 줄 것입니다(30페이지 참조).

각 플레이어는 한 게임당 **최대 2개의 긍정적** 공개 의제 토큰과 **최대 2개의 부정적** 공개 의제 토큰을 획득할 수 있습니다. 만약 본 단계 진행 중 어떤 플레이어가 긍정적 또는 부정적 공개 의제 토큰을 2개 **초과해서** 획득했다면 해당 플레이어는 자신이 **유지**하고자 하는 토큰 2개만을 선택하여 가진 뒤 나머지는 **폐기**해야만 합니다. 이렇게 폐기된 공개 의제 토큰들은 해당 게임에서 **사용되지 않으므로** 상자 안으로 되돌려놓습니다.

주: 매 게임 시작 시에 현재 활성화된 모든 연대기 스티커들의 내용을 한 번씩 읽어주는 것은 모든 플레이어에게 과거 왕국에 어떤 사건들이 일어났었고 사건의 책임이 누구에게 있었는지 상기시켜 주는 데 큰 도움이 됩니다. 특히 이미 진행 중인 캠페인에 새 플레이어가 합류했을 경우, 이 과정을 필히 진행할 것을 권해드립니다!

공개 의제

백성들은 누가 어떤 결정으로 왕국에 이익을(또는 해악을) 가져왔는지 기억합니다. 공개 의제 토큰은 이러한 기억을 의미합니다. 예를 들어 당신이 지난 게임 도중 왕국의 경제에 심대한 타격을 입혔다면 이번 게임에서 경제가 악화되었을 경우에도 백성들은 당신을 탓할 것입니다. 반대로 만일 당신이 과거에 도입한 훌륭한 법이 오늘날까지 이어져 왕국의 영향력을 강력히 하는 데 도움이 되고 있다면 그들은 당신에게 그 공을 돌릴 것입니다. 이러한 요소들은 게임 내에서 보너스 의제 점수의 형태로 게임이 종료될 때 당신에게 이득을(또는 손해를) 제공할 것입니다.



예시: 한이는 1개의 긍정적인 영향력 연대기 스티커에 서명했습니다. 태준 역시 1개의 긍정적인 영향력 연대기 스티커에 서명했습니다. 하지만 그는 이번 게임에 참가하지 않았으므로 해당 스티커는 무시되어 긍정적 영향력 의제 토큰은 한이에게 주어집니다. 왕국 보드에 부정적 영향력 의제 스티커는 부착되어 있지 않으므로 부정적 영향력 의제 토큰은 누구에게도 주어지지 않습니다.

이제 의욕 연대기 스티커를 살펴봅시다. 비올과 진호, 그리고 혁규가 모두 각각 1개의 부정적 의욕 연대기 스티커에 서명하여 동물입니다. 그 중 3칸이 색칠된 비올의 스티커가 가장 오래되었으므로 비올은 우선권을 잃습니다. 다른 두 개의 스티커는 동일하게 1칸이 색칠되어 있지만(즉, 지난 게임에 부착된 스티커들) 혁규의 스티커가 가장 최근의(가장 우측에 부착된)것이므로 그가 우선권을 얻어 부정적 의욕 공개 의제 토큰을 얻게 됩니다.

가문 도전 과제

각각의 가문 가림판에는 몇 가지 **도전 과제** 목록이 적혀 있습니다. 각 도전 과제가 제공하는 **특수 능력**을 활용하기 위해선 먼저 해당하는 도전 과제가 요구하는 **달성 조건**(혹은 조건들)을 충족시켜야만 합니다. 조건이 충족되면 당신은 해당 도전 과제의 **칸 1개를 색칠**하여 표시해야 합니다. **서사 도전 과제**(하단 참조)를 제외하고 이 작업은 보통 **게임 종료** 시에만 진행하게 됩니다. 도전 과제의 모든 칸이 색칠되면 해당 도전 과제를 **달성한 것**이며 그에 따른 특수 능력 또한 **해금**됩니다.

주: 각 가문 가림판의 도전 과제 중 맨 위에 적혀있는 것은 **서사 도전 과제**입니다. 이것은 게임 진행 도중 **특정한 사건**이 벌어졌을 때 해금됩니다. 이 사건 중 몇 가지는 **상호 배타적**입니다. 다른 플레이어가 자신의 서사 도전 과제를 달성했을 때 그로 인하여 당신의 서사 도전 과제는 영구히 달성할 수 없게 될 수도 있습니다! 당신의 가림판에 적혀있는 서사 도전 과제의 달성 조건을 **단서**로 사용하세요. 그리고 게임에서 벌어지는 사건들이 당신의 서사 도전 과제와 반대되는 방향으로 진행되어 가고 있다는 생각이 들면 사건의 흐름을 **당신에게 유리한 방향으로** 바꿔보도록 하세요!

어떤 특수 능력들은 해금되는 **즉시 일회성 보너스**를 제공합니다. 또 어떤 특수 능력들은 당신이 원할 때 사용 가능하거나 특정한 조건을 만족시켰을 때 **발생**하는 효과를 제공합니다. 그 외의 것들은 게임이 시작될 때 얻는 **권력** 또는 **코인**의 개수를 변화시킵니다. 가문 가림판에서 찾아볼 수 있는 모든 종류의 특수 능력에 대한 간략한 정보는 다음 페이지의 글 상자 안에서 확인할 수 있습니다.

① 이 항목은 달성해야 할 조건입니다.

②

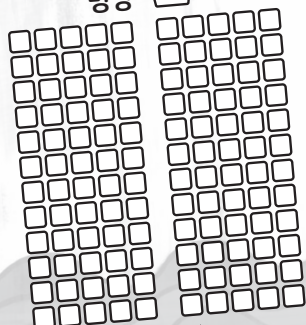
③ ! : 이 항목은 당신이 얻게 될 능력입니다.

각 도전 과제는 달성해야 할 목표 ①을 가지고 있습니다. 조건이 충족되면 당신은 해당 도전과제의 칸 ② 1개를 색칠해 표시해야 합니다. 모든 칸이 표시되고 나면 특수 능력 ③이 해금됩니다.

가문 가림판 오른쪽에 적힌 도전 과제 중 맨 위에 있는 도전 과제는 모두 가문 고유의 서사 도전 과제입니다. 이 도전 과제는 특정한 사건이 벌어졌을 때 활성화됩니다. 다른 세 개의 도전 과제들은 게임 진행과 관련된 활성 조건을 가지고 있습니다.

승리 점수

명망



갈망



가문, 가문의 공작들

독립 왕국이었던 가문 공작령은 수도인 황금 항만이 앵키스트 왕국의 군대에 포위된 후, 130년에 앵키스트에 합병되었습니다. “바닷가재”의 사람으로 불리는 당신은 노련한 무역업자이자 열심히 일하는 노동자입니다. 당신은 끊임없이 바쁩니다. 하지만 일한 만큼의 대가와 풍요로운 땅을 누릴 수 없다는 것에 불평하고, 인생이 너무 짧은 사실에 괴로워합니다. 가문 사람들은 호화스럽고 아름다운 것들에 대한 특별한 감수성이 발달했습니다. 당신은 자신의 부와 효율성을 자랑스러워하지만, 종종 너무 많은 세금을 내는 것에 불평합니다. 왕권에 많은 것들을 바치지만 돌아오는 까다롭고 오만하다고 보기도 하지만, 당신 중앙 정부와의 관계가 일방적이라고 생각합니다. 외부에서는 까다롭고 오만하다고 보기도 하지만, 당신 영지의 모든 사람은 인생이 너무나도 짧다고 불평합니다. 당신은 근면한 살 속에서 모야온 부를 누릴 수 있는 시간을 늘릴 수만 있다면 무엇이든 내놓을 것입니다.

“노동이 곧 삶이다”

반역자

도전 과제

서사 도전 과제

불멸을 받아들여라.

↓ : +1 🏰 +1 🏰

게임이 종료될 때 공개 의제로 총합 2회 이상을 얻으세요.

! : 투표 단계 때 5회 이상을 사용해 승리했다면, 2회 이상을 얻으세요.

게임이 종료될 때 10회 이상을 사용해 승리했다면, 2회 이상을 얻으세요.

★ : +3 🏰

게임이 종료될 때 18회 이상을 보유하세요.

★ : +3 🏰

레거시 게임 준비: 이야기

많은 이야기 카드들은 해금된 가문 도전 과제가 제공하는 것과 유사한 **특수 능력**을 갖고 있습니다. 언제나 **각 줄거리의 맨 위에 있는 이야기 카드**만 특수 능력이 활성화되며 **새로운 이야기 카드가 기존의 카드 위에 놓이면** 기존 카드가 제공하던 특수 능력은 **즉시 비활성화**됩니다.

가문 도전 과제와 동일하게, 이야기 카드에 의하여 제공되는 특수 능력들은 해금되는 **즉시 일회성 보너스**를 제공할 수도, 게임이 시작될 때 얻는 **권력** 또는 **코인**의 개수를 변화시킬 수도, **당신이 원할 때 사용** 가능하거나 특정한 조건을 만족시켰을 때 **발생**하는 효과를 제공할 수도 있습니다.

여기 당신이 가문 가림판 혹은 이야기 카드에서 찾아보게 될 모든 종류의 특수 능력에 대한 간략한 정보가 있습니다.

특수 능력 범례

- ❗ : 이 능력은 해당 도전과제를 **달성**했을 때 또는 해당 이야기 카드가 **보드에 배치**되었을 때 **즉시 활성화**됩니다.
- ★ : 이 능력은 **각 게임 시작 시**에 활성화됩니다(이야기 카드 더미 맨 위에 놓여있지 않은 이야기 카드의 능력은 **무시**).
- ❗ : 이 능력은 게임 도중 **특정한 조건을 만족**시켰을 때 혹은 게임이 종료될 때 활성화됩니다(이야기 카드 더미 맨 위에 놓여있지 않은 이야기 카드의 능력은 **무시**).
- : 표시할 수 있는 칸이 있는 능력은 오직 **이야기 카드**에만 존재합니다. 해당 특수 능력이 1개 이상의 칸을 가지고 있다면 당신은 해당 능력을 **사용**하거나 능력의 **효과가 발휘**될 때마다 **칸 1개**를 **선택**해 표시해야 합니다. **모든 칸이 표시되고 나면** 해당 능력은 더 이상 **사용할 수 없게** 됩니다.
- +X👑 / 👑 : **즉시 표시된** 수치만큼의 **명망**👑/**갈망**👑 점수를 획득합니다. 획득한 플레이어의 가문 가림판에 해당하는 점수를 선택하여 표시하면 됩니다(이야기 카드일 경우, 해당 카드의 **서명인**만 이 효과를 받습니다).
- +X👤 : **표시된** 수만큼의 **코인**👤을 공용 저장소로부터 가져와 **개인 저장소에 추가**합니다(이야기 카드일 경우, 해당 카드의 **서명인**만 이 효과를 받습니다).
- +X👤 : **표시된** 수만큼의 **권력**👤 토큰을 공용 저장소로부터 가져와 **개인 저장소에 추가**합니다(이야기 카드일 경우, 해당 카드의 **서명인**만 이 효과를 받습니다).
- +X👤 / 👤 : 이 능력은 오직 **결말 카드**에만 존재합니다(27페이지 참조). 결말 카드에 적혀있는 모든 화합👤과 불화👤 값은 캠페인의 **대단원** 때 영향을 주게 될 것입니다.



이 카드가 이야기 카드 더미의 가장 위에 놓인 동안 이 카드의 서명인은 게임을 시작할 때마다 매번 2코인👤을 얻으며, 모든 플레이어(서명인이 아니더라도)는 **👤 긍정적 공개 의제로 인해 🍷를 얻**을 때마다 1🍷를 추가로 더 얻습니다(30페이지 참조).

게임의 진행

본 게임은 라운드별로 진행되며, 각각의 라운드는 다음의 5단계로 구성되어 있습니다.

1. 딜레마 덱에서 카드를 뽑아 읽습니다.
2. 균형 영역에 결과 토큰을 놓습니다.
3. 자문단 투표를 합니다.
4. 투표를 해결합니다.
5. 딜레마를 해결합니다.

모든 단계는 라운드 시작 시 **딜레마 덱**에서 뽑는 **딜레마 카드**와 연관되어 있습니다. 대부분의 경우, 딜레마 카드에는 당신이 **투표**를 통해 **찬성** 혹은 **반대**를 결정하게 될(16페이지 참조) 왕국이 직면한 **문제**가 적혀 있을 것입니다. 투표가 끝나면 카드의 **뒷면**이 공개되어 당신이 내린 결정의 **결과**가 드러날 것입니다(23페이지 참조).

라운드 종료 시, 뽑은 카드는 **시간**의 흐름을 표시하기 위해 **시간 카운터**에 놓이게 될 것이며 그 뒤에는 **새 라운드**가 시작되어 딜레마 덱으로부터 **또 다른 카드를 뽑게** 될 것입니다. 게임은 다음의 두 가지 방식으로 끝납니다.

- **하** 이 안정도 트랙의 양극단 중 한쪽에 다다르면 **왕이 퇴위**합니다(안정도에 대한 상세 설명은 24페이지 참조).
- 딜레마 카드가 **시간 카운터**의 **마지막 칸**에 놓인 뒤 특정한 조건을 만족하면 **왕이 사망**합니다(29페이지 참조).

최종 점수는 각 플레이어의 **비밀 의제** 카드와 **공개 의제** 토큰에 의해 결정됩니다. 게임이 종료될 때 **가장 많은 권력**  토큰 과/또는 **코인**  을 가지고 있는 플레이어는 **보너스 의제** 점수를 얻게 됩니다. 모든 의제 점수를 합산하여 **가장 높은 점수**를 기록한 플레이어가 게임에서 **승리**합니다.

라운드의 단계

1. 딜레마 덱에서 카드를 뽑아 읽기

라운드마다 이 단계를 **제일 먼저** 진행합니다. **딜레마 덱의 가장 아래에** 놓인 딜레마 카드 1장을 뽑아 (뽑은 카드는 항상 **앞면이 보이도록** 하고 실수로 다른 플레이어들에게 **뒷면을 보여주지 않도록** 주의하세요!) 다른 플레이어들도 들을 수 있도록 적혀있는 내용을 **큰 소리로 읽습니다**. 카드의 내용을 누가 읽는지는 중요하지 않습니다. 현재 **리더 토큰**을 가지고 있는 플레이어가 읽어도 되고 **시계 방향**으로 한 명씩 돌아가며 읽어도 됩니다. 혹은 **타고난 이야기꾼**인 어느 **한 플레이어**를 지목하여 그가 **“내레이터”**로서 항상 카드를 읽도록 해도 됩니다... **가장 선호하는 방식**으로 결정하세요!



2. 균형 영역에 결과 토큰 놓기

딜레마 카드를 읽고 나면 해당 카드의 **찬성**과 **반대** 칸에 그려진 **문양**을 확인하여 그와 동일한 문양을 가진 **결과 토큰**을 **균형 영역**의 양편에 놓습니다(그림 참조). 이 토큰들은 플레이어들이 해당 딜레마에 대해 내릴 결정에 뒤따를 **가장 확실한 결과들**을 보여주며 먼 자리에 앉아 있어서 딜레마 카드를 제대로 확인할 수 없는 플레이어들도 예상되는 결과를 **한눈에 알아볼 수 있도록** 도와주는 역할을 합니다. 이렇게 표시되는 예상 결과로는 주로 **자원 값**의 상승 또는 하락(즉발 결과), 혹은 **연대기 스티커**의 부착(장기 결과) 등이 있습니다.



딜레마 결과 범례

자원 관련 결과: 딜레마 카드 앞면의 찬성/반대 칸에 다음의 문양 중 하나가 그려져 있다면 투표 결과에 따라 해당하는 자원의 값이 **상승**(긍정적 결과) 또는 **하락**(부정적 결과)할 것입니다.



긍정적 결과



부정적 결과

연대기 스티커: 딜레마 카드 앞면의 찬성/반대 칸에 다음의 문양이 그려져 있다면 해당하는 결과가 투표로 선택되었을 경우, 왕국 보드에 **연대기 스티커**가 부착될 것입니다.



긍정적
연대기
스티커



부정적
연대기
스티커

예상치 못한 결과들

하지만 조심하세요! 딜레마 카드의 찬성과 반대 칸에 모든 결과가 정확히 명시되어 있는 것은 아닙니다. 예상치 못한 결과를 추리에내기 위해 당신은 딜레마 카드에 적힌 내용을 주의 깊게 분석해야만 합니다.

3. 자문단 투표하기

딜레마 카드에 대해 분석하고 의논하는 과정이 끝났다면 이제 **투표를 할 차례**입니다. 리더(즉, 리더 토큰을 가지고 있는 플레이어)부터 시계방향으로 각 플레이어는 **찬성 투표, 반대 투표, 기권하고 권력 모으기, 기권하고 중재자 되기**의 네 가지 선택지 중 한 가지를 고릅니다.

찬성 투표

딜레마 카드가 제시하는 제안을 **수락하는 쪽**으로 투표합니다. 이 선택을 표시하기 위해 당신은 **1개 이상의 권력 토큰**을 당신의 가문 가림판 앞쪽에 놓인 **찬성 카드** 위에 올려놓아야 합니다.

반대 투표

딜레마 카드가 제시하는 제안을 **반대하는 쪽**으로 투표합니다. 이 선택을 표시하기 위해 당신은 **1개 이상의 권력 토큰**을 당신의 가문 가림판 앞쪽에 놓인 **반대 카드** 위에 올려놓아야 합니다.

찬성에 투표하려면 1개 이상의 권력 토큰을 당신의 개인 저장소로부터 가져와 당신의 찬성 카드 위에 올려놓으세요.



반대에 투표하려면 1개 이상의 권력 토큰을 당신의 개인 저장소로부터 가져와 당신의 반대 카드 위에 올려놓으세요.



기권하고 권력 모으기



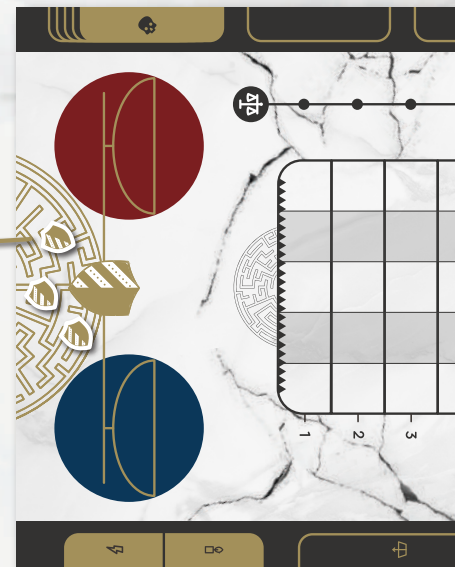
딜레마 카드가 제시하는 제안에 **찬성도 반대도 하지 않는** 대신, 힘을 비축하여 미래의 투표를 위한 **권력을 모읍니다**. 이 선택을 표시하기 위해 당신은 **1코인**을 **공용 저장소**로부터 가져와 **기권 카드** 위에 올려놓아야 합니다. 투표 단계가 끝날 때, 당신은 **균형 영역의 중립 칸**에 놓인 **권력 토큰**을 **분배받을 권리**를 얻습니다. 해당 권력 토큰들은 **기권하고 권력 모으기**를 선택한 모든 플레이어에게 **동등하게 분배**될 것입니다(21페이지 참조).

공용 저장소



1. 기권하고 권력을 모으려면 즉시 공용 저장소로부터 1코인을 가져와 당신의 기권 카드 위에 올려놓으세요.

2. 투표 단계 종료 시, 당신은 균형 영역의 중립 칸에 놓인 권력 토큰 분배에 참여하게 됩니다.



기권하고 중재자 되기



위 선택지와 동일하게 **찬성도 반대도 하지 않지만** 단계 종료 시 권력 토큰을 얻을 **권리를 포기**하고 즉시 새로운 **중재자**(모든 투표에서 교착 상태를 해소할 권리를 갖는 플레이어)가 됩니다. 당신은 현재 중재자 토큰을 가지고 있던 플레이어(자신일 경우도 가능)에게서 **중재자 토큰**을 받아오고 **1코인**을 **공용 저장소**로부터 가져와 당신의 **기권 카드** 위에 둘 다 올려놓습니다.

당신은 **즉시 새로운 중재자**가 됩니다(그리고 중재자로서의 모든 능력을 즉시 사용할 수 있게 됩니다). 이번 투표 단계 동안 다른 어떤 플레이어도 당신에게서 중재자 토큰을 가져갈 수 없습니다. 하지만 단계가 종료될 때 권력 토큰 분배에 **참여할 수 없습니다**.

공용 저장소

기권하고 중재자 되기 선택지는 이번 투표 단계에서 다른 어떤 플레이어도 해당 선택지를 고르지 않았을 때만 선택할 수 있습니다. 이것을 선택하면, 즉시 중재자 토큰과 공용 저장소로부터 1코인을 가져와 둘 다 당신의 기권 카드 위에 올려놓으세요.



전임 중재자

투표 단계 중 당신의 차례가 끝날 때, 당신이 **투표 카드에 가장 많은 권력** 토큰을 올려놓은 플레이어라면(어느 쪽에 투표했건 상관없이) **즉시 리더 토큰**을 가져옵니다. 만일 현재 가장 많은 토큰을 올려놓은 플레이어와 당신이 올려놓은 토큰의 수가 **동일하다면** 당신은 리더 토큰을 **가져올 수 없습니다**. 누가 리더 토큰을 가지고 있는가는 투표 단계의 종료 시점을 결정하는 데 매우 중요합니다.

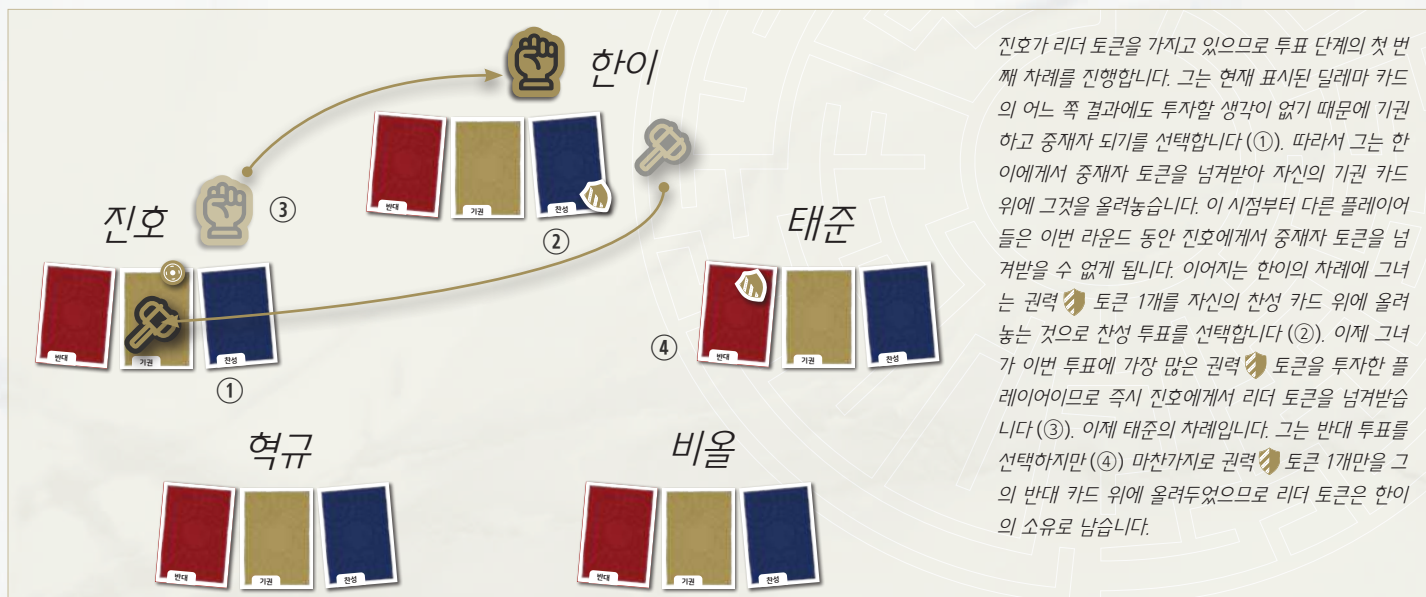
투표 단계는 **리더의 오른쪽** 플레이어가 **차례를 종료했을 때** 끝납니다. 투표 단계 진행 도중 리더 토큰의 위치가 **바뀔** 수 있으므로 몇몇(혹은 모든) 플레이어가 한 단계에 **여러 번의 차례**를 가지는 것도 가능합니다. 리더 토큰의 **주인이 바뀌더라도** 플레이어들이 턴에 다시 행동을 한다면, 투표 단계는 종료 조건을 만족할 때까지 시계방향으로 **계속 진행됩니다**. 기억하세요, 당신이 투표 단계 진행 도중 **가장 많은 권력** 토큰을 올려놓은 플레이어가 되면 그 **즉시** 당신이 **리더**가 됩니다.

차례가 다시 돌아왔을 때, 이전에 선택했던 투표 선택지를 **변경할 수 없습니다**(따라서 첫 번째 차례 때 기권을 선택했다면 돌아온 차례에 찬성 또는 반대를 선택할 수 없으므로 두 번째 차례에는 **아무 행동도 할 수 없습니다**). 당신이 할 수 있는 것은 이미 투표한 카드 위에 **권력** 토큰을 더 올려놓거나 **“현상 유지”**를 선택하고 **아무것도 하지 않는 것**뿐입니다. “현상 유지”를 선택하는 것은 **투표에서 이탈하는 것이 아니며 차례가 다시 돌아오면** 여전히 권력 토큰을 더 올려놓는 것을 선택할 수 있습니다. 투표 단계는 **리더의 오른쪽** 플레이어가 차례를 종료할 때까지, **“투표 라운드”**를 필요한 만큼 계속 진행합니다.

거래

투표 단계 도중, 플레이어들은 **자유롭게 거래와 협상**을 할 수 있습니다. 직접적으로 권력 토큰을 교환하거나 **리더와 중재자 토큰의 소유권**을 거래하는 것은 불가능하지만, 다양한 행동에 대한 대가로 **코인**을 주거나 받을 수 있습니다. 예를 들어 다른 플레이어에게 코인을 대가로 **투표에서 당신 편**이 되어 달라고 부탁하거나 투표에 참여하지 않고 **기권**해 달라고 요청할 수 있습니다. 리더로부터 무언가에 **서명할 “권리를 구매”**하는 것도 가능하며 **당신에게 유리한 방향으로 교착 상태를 해소해 주도록** 중재자를 매수할 수도 있습니다.

거래 중인 두 플레이어가 모두 **협상 조건에 동의**하고 **코인**을 교환하여 거래를 마무리 지었다면 해당 거래는 **확정되어** 반드시 지켜져야만 한다는 것을 기억하세요. 반대로 **실제적인 교환**이 포함되지 않은 **비공식적인 제안이나 약속은 언제나 어길 수 있는 속임수**일 가능성이 있으니 주의하세요!



다음에 투표할 플레이어는 비울입니다. 그녀는 찬성 투표를 선택하고 (④), 자신의 찬성 카드 위에 권력 토큰 1개를 올려놓습니다. 리더 토큰은 여전히 한이의 소유이지만 이제 찬성 측이 2대 1로 더 많은 권력 토큰을 가지고 있으므로 우위를 가져갑니다. 이제 첫 번째 투표 차례를 진행할 플레이어는 혁규만 남았습니다. 그는 반대 투표를 선택하며 (⑤) 자신의 반대 카드 위에 무려 4개의 권력 토큰을 올려놓습니다! 이제 그가 이번 투표에 가장 많은 권력 토큰을 투자한 플레이어이므로 그가 리더가 되어 즉시 한이로부터 리더 토큰을 넘겨받습니다 (⑥). 이것으로 반대 측이 5대 2로 반대 측이 더 많은 권력 토큰을 가지고 있게 되어 우위에 서지만 투표 단계는 아직 끝나지 않았습니다.

진호는 첫 투표 라운드에서 기권을 선택했으므로 투표에서 제외됩니다. 한이는 권력 토큰 3개를 추가하는 것으로 찬성 측에 힘을 실어줍니다 (⑦). 이제 양측이 5대 5로 동등해졌지만 혁규로부터 리더 역할을 되찾아오기에는 역부족입니다. 이어지는 태준의 차례에서 그는 권력 토큰이 부족하지만 그래도 반대 측에 권력 토큰 1개를 추가합니다 (⑧). 이것으로 반대 측이 다시 6대 5로 앞서게 됩니다. 비울 역시 마지막으로 가지고 있던 권력 토큰 1개를 추가하여 다시 6대 6 동점 상황을 만듭니다 (⑨). 현재 혁규가 리더이므로 투표 단계는 비울의 차례가 끝나며 종료됩니다.

동점으로 인해 발생한 교착 상태는 투표 해결 단계에 해소될 것입니다.

4. 투표 해결

리더의 오른쪽 플레이어가 차례를 종료하면 투표 단계가 종료됩니다. 먼저 **찬성**과 **반대** 카드 위에 올려진 **모든 권력** 토큰의 수를 각각 합산합니다. 두 진영 중 **더 많은 권력** 토큰을 가진 쪽이 투표에서 승리하여 딜레마 카드의 **최종 결과**를 결정하게 됩니다. 만약 **동물**이라면 **투표에서 승리한 진영을 결정**하는 역할은 **중재자**에게 넘어갑니다. **모든 플레이어**가 **기권**을 선택했을 때 역시 **중재자**가 투표에서 승리한 진영을 결정할 권리를 갖습니다. 이 경우 중재자가 해당 결정에 대한 **책임을 지게** 되며 리더 토큰을 가져갑니다.

투표에서 **패배한 진영**의 플레이어가 **리더 토큰**을 가지고 있다면 **승리한 진영**의 플레이어 중 자신의 찬성/반대 카드 위에 **가장 많은 권력** 토큰을 올려놓은 플레이어에게로 **즉시 소유권이 넘어갑니다**. 이때 **동물**이 발생하면 **중재자**가 리더 토큰의 소유권을 정해주어야 하며 리더 토큰을 받을 권리가 있는 플레이어들은 원한다면 중재자에게 **거래를 제안할 수 있습니다**(18페이지 참조).

투표 단계가 동점으로 종료되었으므로 비울은 중재자인 진호에게 거래를 요청합니다. 그녀는 이 투표에서 자신의 편이 이기게 해 준다면 그에게 3코인(1)을 주겠다고 제안합니다(1). 하지만 진호는 5코인(2)을 받지 않는 한 거래에 응할 생각이 없다고 답합니다. 비울은 그의 요구에 맞춰 줄 만큼의 코인(2)을 가지고 있지 않지만 한이가 그녀를 돕기 위해 2코인(2)을 추가하여 진호의 요구를 만족시킵니다(2). 혁규와 태준은 이보다 나은 제안을 할 수 없는 상황이므로 거래는 성사되었습니다! 코인(2)을 받은 진호는 이제 거래 내용대로 한이와 비울에게 유리한 방향으로 교착 상태를 해소해 주어야만 합니다.

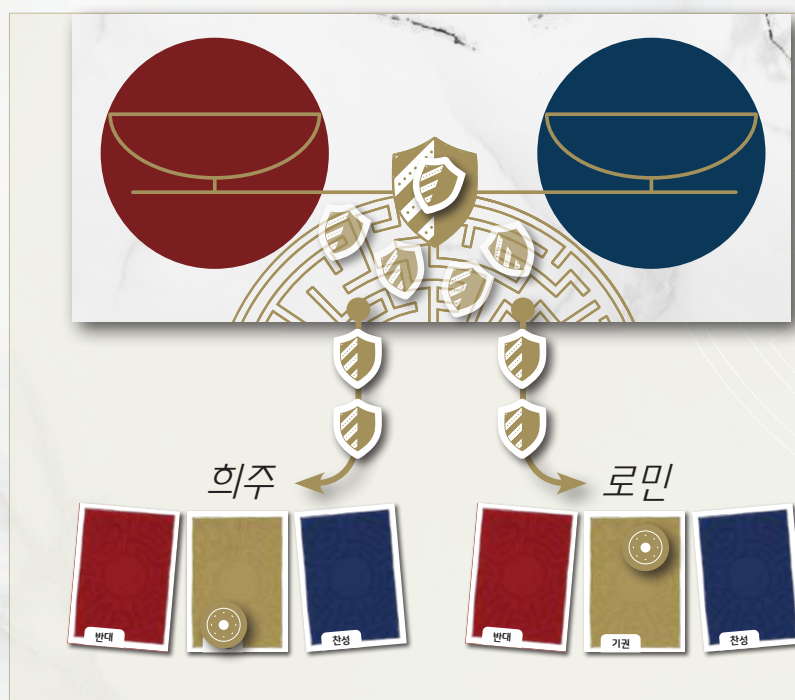
투표 단계가 끝날 때, 리더 토큰은 반대에 투표한 혁규의 소유였습니다. 하지만 투표는 찬성 측의 승리로 끝났습니다. 비울은 2개의 권력 토큰을 투자했고 한이는 4개의 권력 토큰을 투자했습니다. 따라서 리더 토큰은 자동으로 한이의 소유가 되며 리더로서 이번 투표와 관련된 모든 이야기 카드 그리고/또는 투표의 결과로 등장할 연대기 스티커에 서명하게 될 것입니다(3).

투표 정리하기

투표 단계에서 플레이어 중 한 명이 **기권하고 중재자 되기**를 선택했다면 해당 플레이어의 **기권** 카드에서 **중재자 토큰**을 제거하고 모두가 볼 수 있도록 그 플레이어의 **가문 가림판 앞쪽**에 놓습니다. 다음 투표 단계 때 기권하고 중재자 되기 선택지가 다시 활성화됩니다.

기권을 선택한 모든 플레이어는 **기권** 카드 위의 **코인**을 자신의 **개인 저장소**(가문 가림판 뒤쪽)로 가지고 옵니다.

그 후 **균형 영역의 중립 칸**에 **권력** 토큰들이 놓여있다면 해당 토큰들은 기권하고 권력 모으기를 선택한 모든 플레이어에게 반드시 **균등하게 분배**되어야 합니다. 이 과정에서 **남겨지는 권력** 토큰은 그대로 **균형 영역의 중립 칸**에 남습니다.

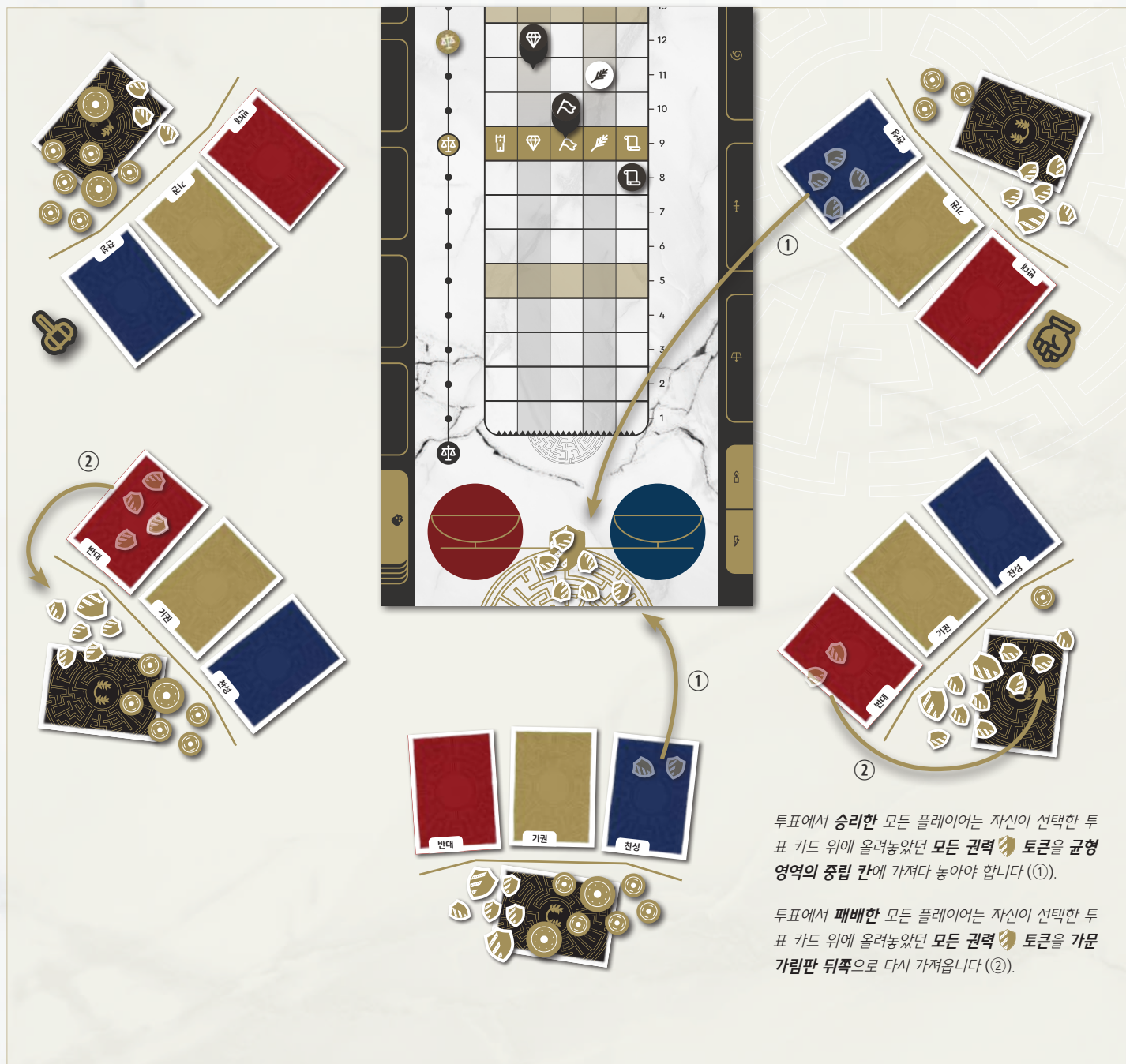


희주와 로민은 이번 투표 단계에서 기권하고 권력 모으기를 선택했습니다. 균형 영역의 중립 칸에는 5개의 권력 토큰이 놓여 있습니다. 따라서 투표 단계가 끝날 때, 희주와 로민은 중립 칸으로부터 각각 권력 토큰 2개를 가져갑니다. 남겨진 권력 토큰 1개는 분배되지 않으며 균형 영역의 중립 칸에 그대로 남겨집니다.



마지막으로 투표에서 패배한 진영의 모든 플레이어는 자신이 찬성/반대 카드 위에 올려놓았던 모든 권력 토큰들을 회수하여 가문 가림판 뒤쪽의 개인 저장소로 회수합니다. 반대로 투표에서 승리한 진영의 모든 플레이어들은 자신이 찬성/반대 카드 위에 올려놓았던 모든 권력 토큰을 균형 영역의 중립 칸에 놓아야 합니다. 이 권력 토큰들은 이번 라운드에 기권하고 권력 모으기를 선택한 플레이어들에게 분배되지 않습니다. 대신 다음 투표 단계에서 해당 선택지를 선택한 플레이어들에게 분배될 것입니다.

주: 한 투표 단계 동안 많은 수의 권력 토큰이 투자되었다면 다음 투표 단계 때는 많은 플레이어가 기권하고 권력 모으기를 선택하고 싶어질 것입니다!



5. 딜레마 해결

투표의 결과가 확정되고 나면 이제 **진행 중인 딜레마를 해결할 차례**입니다. 이 단계는 다음의 **부속 단계**들로 이루어져 있습니다.

- 딜레마 카드 뒤면에 적힌 두 가지 결과 중 이번 투표에서 승리한 진영(찬성 혹은 반대)의 **결과를 읽습니다**.
- 해당하는 결과에 따라 **자원, 안정도, 추세를 변화**시킵니다.
- (지시가 있다면) **연대기 스티커**를 부착합니다.
- (지시가 있다면) **봉투를 개봉**합니다.
- 딜레마 카드를 시간 카운터에 배치**합니다.
- 라운드 종료**됩니다(왕이 퇴위하거나 사망했는지를 확인하여 조건을 만족하였다면 게임이 종료됩니다).

A. 딜레마 카드의 결과를 읽고 효과를 적용하기

아래의 예시처럼 투표에서 승리한 진영의 문양(찬성/반대)이 지시하는 방향으로 **딜레마 카드를 뒤집습니다**. 이제 자문단이 결정한 선택의 **결과를 읽고 그에 따른 효과를 적용**합니다(하단 참조).

투표에서 찬성 측이 승리했다면 **앞면에 표시된 찬성 칸을 잡고 가로로 카드를 뒤집습니다**. 반대로 투표에서 반대 측이 승리했다면 **앞면에 표시된 반대 칸을 잡고 세로로 카드를 뒤집습니다**.

찬성

이 딜레마 카드의 앞면에 적힌 의제에 "찬성"으로 답했을 때의 결과입니다. 하단의 파란색 칸은 이 선택에 대한 결과의 효과를 나타냅니다.

이 딜레마 카드의 앞면에 적힌 의제에 "찬성"으로 답했을 때의 결과입니다. 하단의 파란색 칸은 이 선택에 대한 결과의 효과를 나타냅니다.



이 딜레마 카드의 앞면에 적힌 의제에 "찬성"으로 답했을 때의 결과입니다. 하단의 파란색 칸은 이 선택에 대한 결과의 효과를 나타냅니다.

반대

반대

이 딜레마 카드의 앞면에 적힌 의제에 "반대"로 답했을 때의 결과입니다. 하단의 파란색 칸은 이 선택에 대한 결과의 효과를 나타냅니다.

이 딜레마 카드의 앞면에 적힌 의제에 "반대"로 답했을 때의 결과입니다. 하단의 파란색 칸은 이 선택에 대한 결과의 효과를 나타냅니다.



이 딜레마 카드의 앞면에 적힌 의제에 "반대"로 답했을 때의 결과입니다. 하단의 파란색 칸은 이 선택에 대한 결과의 효과를 나타냅니다.

반대

B. 자원과 안정도를 변화시키고 추세 적용하기

딜레마 카드의 가장 일반적인 결과는 **자원 마커를 이동시켜** 상승시키거나 하락시키는 것입니다. 예를 들어 만일 딜레마 카드에 “+3[♠]”이라 적혀 있다면 당신은 영향력 자원 마커를 3칸 상승시켜야 합니다. 만일 “-3[♠]”이라 적혀 있다면 반대로 영향력 자원 마커를 3칸 하락시켜야 합니다. 결과를 적용할 때에는 반드시 딜레마 카드에 적혀있는 순서에 따라 왼쪽부터 오른쪽으로 **한 번에 하나씩** 적용해야 합니다. 딜레마 카드가 지시하는 변화 값에 더하여, 자원 마커는 **추세**에 따라 **1칸 또는 2칸을 추가로** 이동하게 될 수 있습니다(하단 참조). 또한 자원 마커가 이동할 때마다 당신은 해당하는 자원 마커의 추세 **변화 여부**를 항상 확인해야 합니다.

자원 마커가 상승하거나 하락하면 **안정도 마커** 역시 같은 방향으로 **동일한 칸만큼** 이동합니다(추세로 인하여 더해진 칸까지 포함, 자세한 내용은 하단 참조).

주의: 만일 자원 마커가 이동 도중 트랙의 양쪽 끝에 다다른다면 해당 마커는 더 움직이지 않고 멈춥니다. 하지만 그와 별개로 안정도 마커는 여전히 해당 자원 마커가 움직여야만 했던 칸수만큼 움직여야만 합니다. 안정도 마커가 안정도 트랙의 **한쪽 끝에 다다른** 이번 라운드가 끝날 때 **왕이 퇴위**하며 게임 종료 조건이 충족될 것입니다(이 경우, 딜레마 해결의 부속 단계 F를 포함한 이번 라운드의 남은 단계는 여전히 완료되어야 합니다. 28페이지 참조). 이렇게 되면 남아있는 다른 자원 마커가 움직이더라도 안정도 트랙은 움직이지 않습니다.

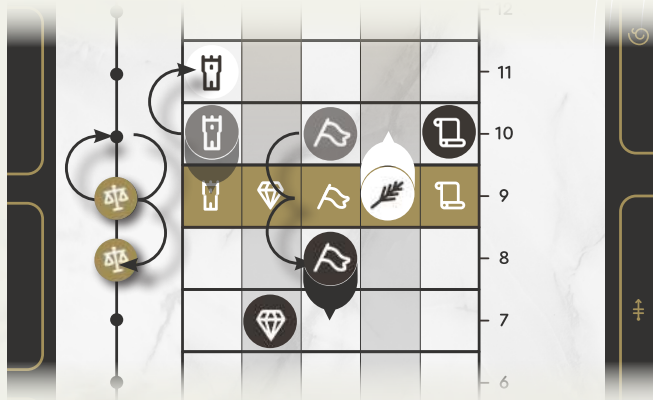
추세

각각의 자원들은 한번 상승세를 타면 계속해서 상승하려 하고 반대로 하락세를 타면 견잡을 수 없이 떨어집니다. 이런 성질을 **추세**라고 하며 이는 자원 마커의 색깔로 표현됩니다. 만약 자원 마커의 흰색 면이 위로 와 있다면 해당 자원은 **긍정적 추세**를 받고 있으므로 상승하려 할 것입니다. 자원 마커의 검은색 면이 위로 와 있다면 해당 자원은 **부정적 추세**를 받고 있으므로 하락하려 할 것입니다.

만약 자원(딜레마의 효과 등의 원인으로) **추세와 동일한 방향으로** 움직인다면 **1칸을 추가로** 움직인 뒤 해당하는 **추세와 동일한 색의 추세 마커**가 부착됩니다(흰색 = 상승, 검은색 = 하락). 추세 마커가 부착된 동안 해당 자원이 또다시 추세와 동일한 방향으로 움직인다면 **2칸을 추가로** 움직입니다. 각 자원에는 **오직 하나의** 추세 마커만 부착될 수 있습니다.

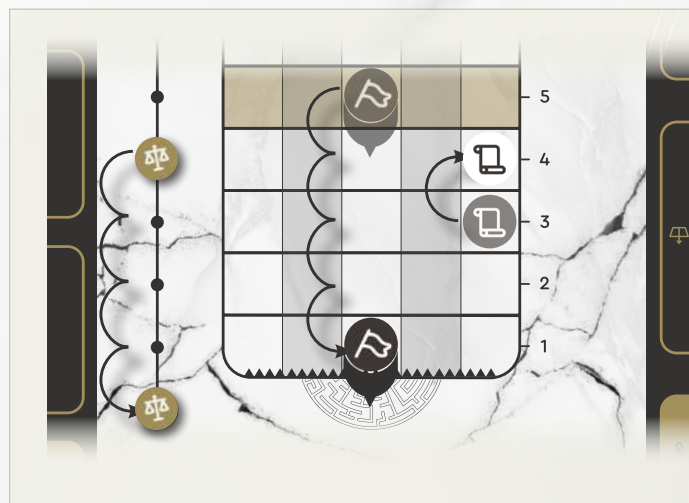
하지만 자원이 **반대 방향으로 움직이면 추세를 잃습니다**. 자원이 현재 추세와 반대되는 방향으로 움직이면 즉시 해당 자원 마커를 뒤집은 다음 부착되어 있던 추세 마커를 제거합니다. 예를 들어 추세 마커가 부착된 긍정적 추세의 자원 마커가 **아래쪽**으로 움직이면 해당 자원 마커는 즉시 **검은 면**이 위로 오도록 뒤집히며 부착되어 있던 추세 마커 역시 **제거**됩니다.

딜레마 카드의 결과가 영향력을 1칸만큼 상승시키고 의욕을 1만큼 하락시켰습니다. 현재 영향력 자원 마커는 부정적 추세를 가지고 있고(즉, 검은 면이 위) 검은색 추세 마커가 부착되어 있습니다. 따라서 영향력 자원 마커는 1칸 상승함과 동시에 추세의 변화를 나타내기 위하여 부착되어 있던 추세 마커를 잃고, 흰색 면이 위로 오도록 뒤집힙니다. 안정도 마커 역시 자원의 상승을 반영하여 1칸 위로 움직입니다.



의욕 자원 마커 역시 부정적 추세를 가지고 있지만 추세 마커가 부착되어 있지는 않습니다. 따라서 의욕 자원 마커는 딜레마의 효과로 인해 1칸 하락하고, 부정적 추세로 인하여 추가로 1칸 더 하락합니다. 이에 더해서 의욕 자원 마커에는 이제 검은색 추세 마커가 부착됩니다. 다음번에 이 마커가 하락하게 되면 딜레마의 효과로 발생하는 하락에 더하여 추가로 2칸을 더 하락하게 될 것입니다(부정적 추세로 인해 1칸, 검은색 추세 마커로 인해 1칸을 더 하락). 의욕 자원 마커의 이동이 끝나면 안정도 마커 역시 자원의 하락을 반영하여 2칸 아래로 움직입니다.





본 예시에서는 딜레마 카드의 결과가 의욕 자원 마커를 2칸 하락시키고, 지식 자원 마커를 1칸 상승시켰습니다. 의욕 자원 마커는 부정적 추세를 가지고 있고 검은색 추세 마커까지 부착되어 있으므로, 총 4칸을 하락하게 됩니다. 이에 따라 안정도 마커 역시 4칸을 하락하게 되는데 이렇게 움직이면 안정도 마커가 안정도 트랙의 아래쪽 끝에 도달하게 됩니다. 이로써 게임 종료 조건이 성립됩니다. 딜레마 카드의 효과로 인한 지식 자원 마커의 상승은 여전히 반영되어야 하지만 왕이 이미 퇴위한 상태이기 때문에 지식 자원 마커가 상승하더라도 안정도 마커는 움직이지 않을 것입니다.

C. 연대기 스티커 부착하기

딜레마 카드의 결과란에 와 같은 문양이 그려져 있다면 왕국 보드에 **연대기 스티커를 부착**해야 합니다. 스티커 소책자에서 딜레마 카드에 **적힌 숫자에 해당하는** 연대기 스티커를 찾아 **큰 소리로 읽습니다**. 현재 리더인 플레이어는 **해당 스티커에 서명**해야 하며(6페이지 글 상자 참조) 그 효과(왕국에 미치는 긍정적 또는 부정적 효과)에 대한 책임을 질 것입니다.

리더가 연대기 스티커에 서명하고 나면 왕국 보드의 **연대기 영역**에서 해당 스티커의 **좌측 상단 구석**에 그려진 **자원 문양과 일치하는 열**을 찾아 스티커를 부착합니다. 스티커를 부착할 때에는 항상 열의 가장 **왼쪽부터 빈 공간**을 채워나가야 합니다. 만약 **빈 공간이 없다면 가장 많은 칸이 표시된 스티커**(즉, 해당 열에서 가장 오래된 스티커) 위에 새 스티커를 부착합니다. 표시가 **동물일 경우 동물인 스티커 중 가장 왼쪽에 있는 스티커** 위에 새 스티커를 부착합니다.

연대기 스티커는 다음 게임이 시작될 때 **권력** 토큰에 관련된 **이익 또는 불이익**을 제공하고 얼마나 다양한 **공개 의제** 토큰이 할당될지를 결정합니다. 하지만 이번 게임 진행 도중에는 **어떠한 즉각적인 효과도 발휘하지 않습니다**.



딜레마 카드의 결과란에 와 같은 문양이 그려져 있다면 상자에서 해당하는 번호의 봉투를 찾아 개봉해야 합니다. 일반 봉투에는 이야기 카드 1장과 딜레마 카드 3장이 들어있습니다.



- ① 이야기 카드를 읽습니다.
- ② (필요하다면) 리더가 이야기 카드에 서명합니다.
- ③ 이야기 카드를 왕국 보드의 해당하는 줄거리 칸에 배치합니다.
- ④ 방금 개봉한 봉투에 들어있던 남은 3장의 카드들을 딜레마 덱에 섞어 넣습니다.



특별 봉투

만약 당신이 **특별 봉투**를 개봉했다면(즉, 봉투를 개봉했을 때 나온 첫 번째 카드에 “이것은 특별 봉투입니다!”라고 적혀있다면) 앞장에서 설명한 일반 절차를 따르는 대신 해당 봉투에서 나온 카드에 **적혀있는 지시사항을 따라야 합니다.**



결말 카드, 서사 도전 과제, 최다 서명인 보너스

각각의 줄거리는 서로 다른 다양한 **결말 카드** 중 하나로 끝을 맺습니다. 일반적인 이야기 카드들과 달리 결말 카드는 앞면에 적혀 있는 **특수 능력**(①)에 더하여 추가적인 특징들을 가지고 있을 수 있습니다.

② **화합** (🔗) / **불화** (💣): 결말 카드의 우측 상단 구석에 이 문양이 그려져 있다면 문양과 함께 적혀있는 **화합** (🔗) 또는 **불화** (💣) 수치가 캠페인의 대단원 때 사용될 것입니다(35페이지 참조).

③ **서사적 사건**: 카드의 뒷면에(🔗 표지 옆에) 서사적 사건이 적혀 있다면 가문 중 하나의 **서사 도전 과제**가 해금됩니다. 이러한 서사적 사건들은 때때로 **상호 배타적**입니다. 만약 플레이어 중 한 명이 자신의 서사 도전 과제를 해금했다면 그로 인하여 다른 누군가는 자신의 도전 과제를 영원히 해금하지 못하게 될 수 있습니다!

④ **최다 서명인 보너스**: 결말 카드가 보드에 **놓이면** 해당 줄거리의 **다른 이야기 카드들을 모두** 확인하여 **어떤 플레이어가 이야기 카드에 가장 많이 서명했는지** 셉니다(결말 카드까지 포함). 그 플레이어는 **즉시** 결말 카드에 명시된 **최다 서명인 보너스**를 얻습니다. 동점인 경우, 동점인 모든 플레이어가 보너스를 얻습니다.



최다 서명인 보너스:
+3

"서사 도전과제"

비율은 이번 줄거리에서 1개의 카드에만 서명했습니다. 태준은 2개에 서명했고, 혁규가 3개에 서명해 가장 많은 이야기 카드에 서명했습니다. 따라서 혁규가 결말 카드에 명시된 최다 서명인 보너스를 획득하여 즉시 그의 가문 가림판에 3을 표시합니다.

E. 딜레마 카드를 시간 카운터에 배치

딜레마 카드에 다른 지시가 적혀있지 않는 한, 해결된 딜레마 카드를 **뒷면**의 선택된 결과가 적혀있는 반쪽 면만 보이도록 게임 보드의 **왼쪽 테두리**에 끼워 넣습니다. **시간 카운터**에 카드를 배치할 때에는 가장 **위쪽의 비어있는 칸**부터 채워나가야 합니다(①).



시간 카운터에 배치되지 않는 특수한 딜레마 카드는 두 종류가 있습니다. **사건** 카드(②)와 **트리거** 카드(③)입니다. 대신 이 두 종류의 카드들은 왕국 보드의 **사건 영역**에 배치됩니다. 이러한 카드들이 등장하면 해당 카드에 적혀있는 **지시**를 따라 주세요!

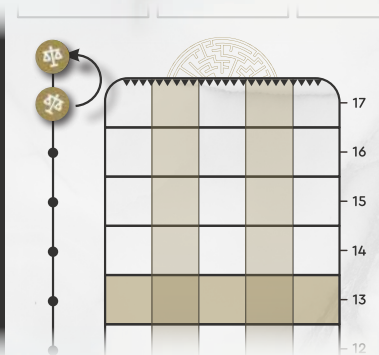
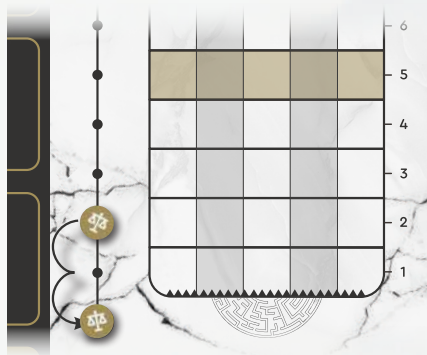
F. 라운드 종료

딜레마 카드의 결과를 적용하면서 **왕이 퇴위했는지**(29페이지 참조) 확인합니다. 만약 왕이 퇴위하지 않았지만 이번 딜레마 카드가 시간 카운터의 문양이 그려진 칸에 놓였다면, **왕이 사망했는지** 확인합니다(29페이지 참조)(④). 이 두 가지 조건 중 하나라도 만족하지 않았다면 딜레마 덱의 제일 밑에서 카드를 뽑아 **새 라운드를 시작합니다**.

게임의 종료 조건

게임은 아래의 두 가지 방식으로 끝나게 됩니다.

① **왕의 퇴위**: 딜레마 카드의 결과를 적용하는 과정에서 안정도 마커가 **안정도 트랙의 어느 한쪽 끝에** 다다르면 왕이 퇴위하며 **게임 종료 조건이 충족**됩니다. 이후에도 자원 트랙의 변화는 여전히 **적용되어야 하지만** 안정도 마커는 **더는 움직이지 않습니다**.



나라일이 잘 풀리더라도 왕국 내의 특정 세력이 권력을 지나치게 독점하게 되면 자문단은 강제로 왕을 퇴위시킬 수 있을 만큼의 힘을 얻게 될 것입니다. 이와 반대로 왕국의 사정이 너무나도 열악해진다면, 지도자의 교체를 통한 국운의 회복을 위해 왕이 스스로 퇴위를 결심하게(또는 강제로 끌어 내려지게) 될 것입니다.

② **왕의 사망**: 마지막 딜레마 카드가 **시간 카운터**의 문양이 그려진 칸에 놓이면 해당 카드의 뒷면 **중앙에** 문양이 그려져 있는지, **그리고/또는** 그 카드가 해당 칸에 놓인 **다섯 번째 카드**인지 확인합니다. 둘 중 하나라도 해당한다면 **왕이 사망하며 게임 종료 조건이 충족**됩니다. 만약 딜레마 카드가 문양이 그려진 칸에 놓였지만 왕의 사망 조건을 **충족시키지 못했다면**, 남은 게임동안 해결되는 모든 딜레마 카드들은 **해당 칸에 놓일 것입니다**(이는 문양이 그려진 카드가 놓이거나 해당 칸에 **다섯 번째 카드**가 놓일 때까지 계속되며 이 경우에도 ①에서 설명한 왕의 퇴위로 인한 게임의 종료는 여전히 발생할 수 있습니다).

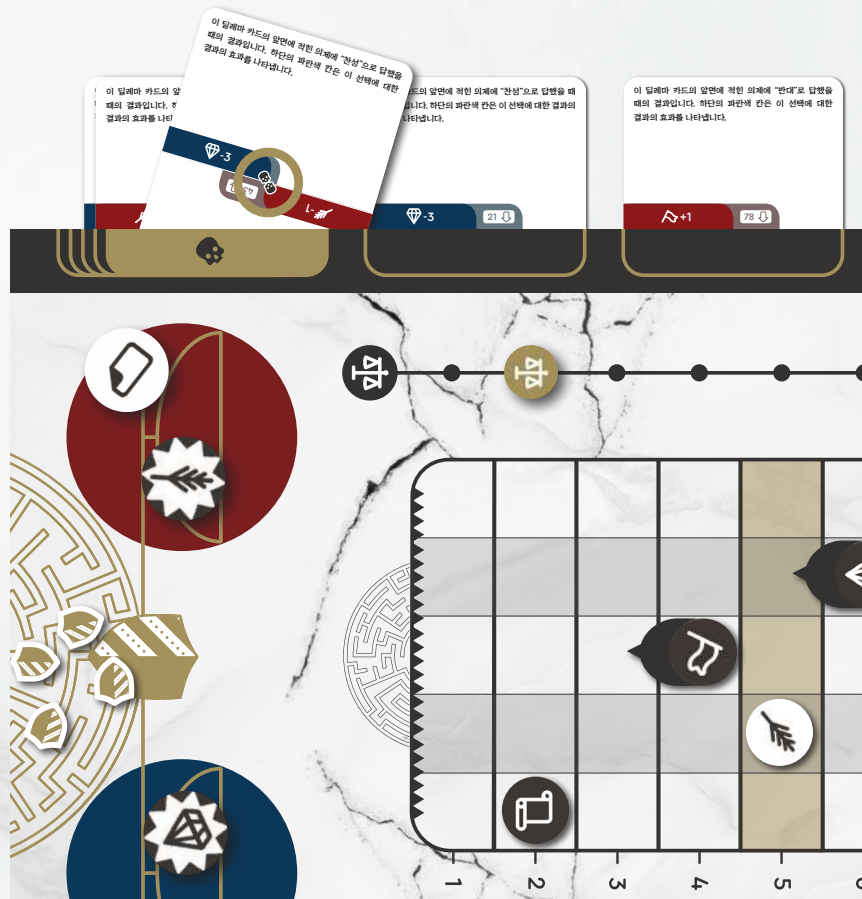
또한 **딜레마 카드**에 왕의 사망이 **명시**되어 있는 경우가 있습니다.

이 경우 나머지 단계를 해결하고 즉시 게임이 종료됩니다.

주: 딜레마 카드가 유발한 효과들은 게임 종료 단계로 넘어가기 **전에** 반드시 모두 적용되어야 합니다.

이것은 다음을 의미합니다.

- **해금된 연대기 스티커**를 부착해야 합니다.
- **해금된 봉투(일반 또는 특별)**를 열어 내용물을 **올바르게 배치해야**(이야기 카드를 읽고 남은 카드들을 딜레마 덱에 섞어 넣어야) 합니다.
- 해당 카드로 인해 발생한 **사건**들을 해결해야 합니다.



게임의 종료

게임 종료 과정은 다음의 5단계로 진행됩니다.

- 1. 점수를 **계산**합니다.
- 2. 왕국 연대기에 점수를 **기록**합니다.
- 3. 가문 도전 과제 달성 여부를 **확인**합니다.
- 4. 가문 성향 과제를 **갱신**합니다.
- 5. **게임을 최종적으로 정리**합니다.

1. 점수 계산

각 플레이어의 점수는 **비밀 의제** 카드와 **공개 의제** 토큰으로 결정됩니다. 게임 종료 시 자신의 개인 저장소에 **가장 많은 권력** 토큰을 가지고 있는 플레이어는 **보너스 의제** 점수를 얻습니다.

A. 비밀 의제 카드

각 비밀 의제 카드는 두 가지의 득점 조건을 가지고 있습니다. 게임이 종료된 시점의 **자원 마커의 위치**에 관련된 **자원 목표**, 그리고 다른 플레이어와 비교해서 **얼마나 많은 코인**을 가지고 있는가를 확인하는 **자금 순위 목표**입니다. 비밀 의제 카드를 통해 얻는 **의제 점수**는 이 두 가지 목표를 얼마나 훌륭하게 달성했는지에 따라 정해집니다.

자원 목표

자원 목표는 자원 마커들이 **자원 트랙의 특정한 영역**에 있을 때 보상을 줍니다. 이 목표로 인해 플레이어 들은 서로 다른 이해관계를 가지고 원하는 위치에 자원 마커를 유지하기 위해 **협력**하거나 **경쟁**하게 됩니다. 매번 달라지는 이해관계로 인하여 한 투표 단계에서 당신과 **협력하는 아군**이었던 플레이어가 다음 투표 단계 때는 **타협할 수 없는 적대자**가 될 수 있습니다. 그러므로 당신이 다른 플레이어들의 **의도를 읽어 내어** 그들이 가진 비밀 의제를 **추리**해낼 수 있다면 모든 투표 단계를 유리하게 풀어나갈 수 있을 것입니다.

자금 순위 목표

각 비밀 의제 카드의 하단부에는 게임이 종료되는 시점에 당신이 **첫 번째, 두 번째, 또는 세 번째로 코인**을 가장 많이 가지고 있는 플레이어일 때 획득하게 될 의제 점수가 기록되어 있습니다. 이 목표로 인해 얻게 되는 점수는 비밀 의제 카드마다 **다릅니다**. 예를 들어 탐욕가는 자금 순위 목표로 아주 많은 돈을 받고 싶어 할 것입니다. 반대로 반역자는 자금 순위 목표로 얻는 것이 다른 플레이어에 비해 적으므로 코인을 사용해 다른 플레이어를 더욱 적극적으로 “매수” 하여 그들의 의도대로 “이용해 먹으려” 할 것입니다. 자금 순위가 동률일 경우 동률인 모든 플레이어가 같은 순위인 것으로 취급합니다(따라서 동률인 모든 플레이어가 자신의 비밀 의제 카드에 적힌 해당하는 순위에 따른 점수를 얻게 됩니다).

1

중도주의자

“공정하고 균형 잡힌 국가는 오직 평등을 통해서만 이루어질 수 있다.”

3

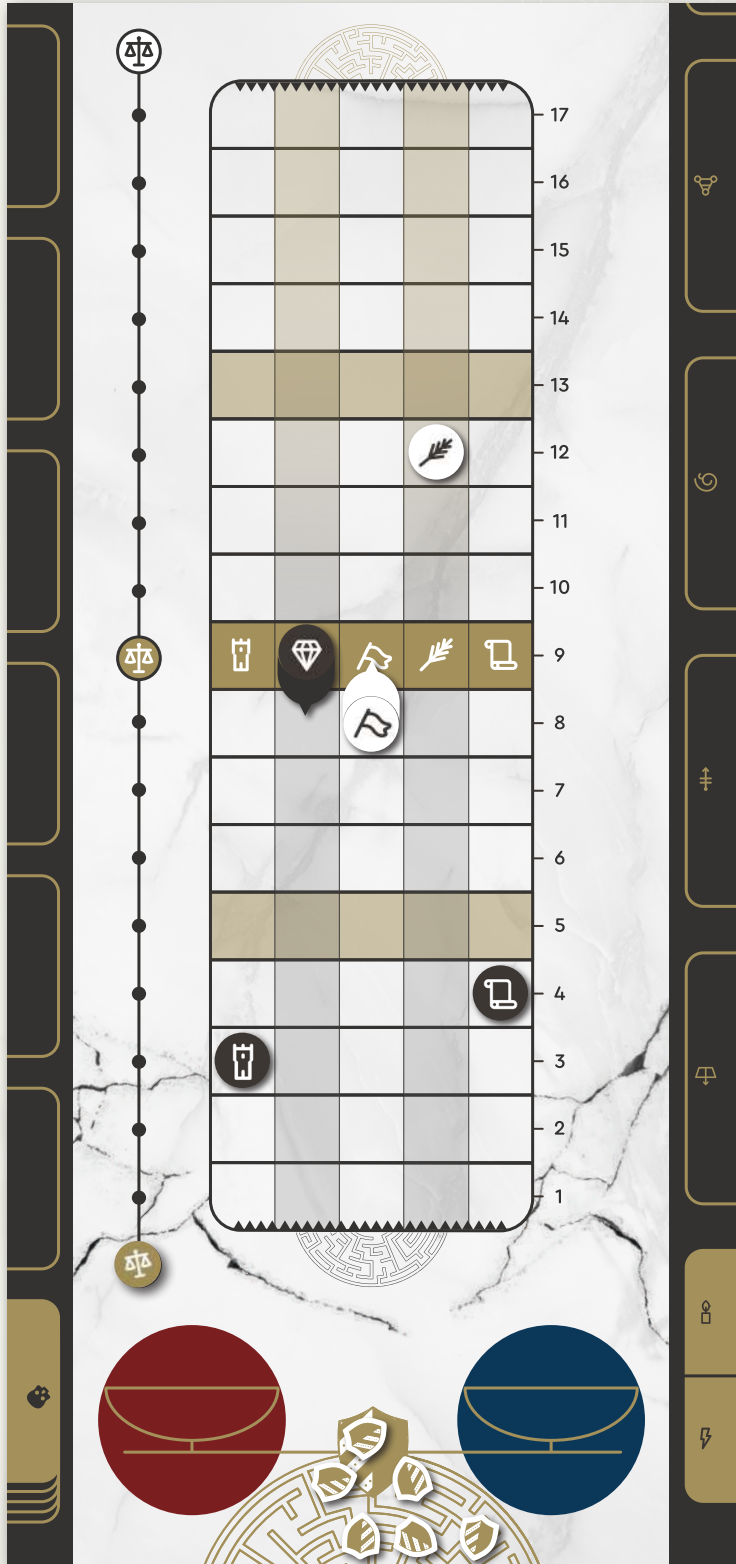
자원	🌿
1	6
2	7
3	10
4	13
5	14

4

🏆 순위	🌿
I	5
II	3
III	1

2

- ① 의제 이름
- ② 자원 목표 도표
- ③ 자원 목표 배점
- ④ 자금 순위 목표 배점



한이



진호



비율

3명이 플레이한 이 게임은 왕이 퇴위하며 끝났습니다
(**한이** 안정도 트랙의 최하단에 도달).

비율은 이번 게임에서 중도주의자였습니다. 그녀의 비밀 의제 카드에 표시된 자원 목표 도표의 범위 안에 3개의 자원 마커가 존재하므로 그녀는 10 를 얻습니다. 또한 그녀는 게임이 종료되는 시점에 4코인 을 가지고 있었고 이는 자금 순위 3위에 해당합니다. 따라서 그녀는 추가로 1 를 얻어 총합 11 를 얻습니다.



10

1

어려운 상황에서의 득점 전략

간혹 당신의 득점 조건과 관련된 자원을 **변화시키지 않는 딜레마 카드**들만 계속해서 등장하여 상황을 당신의 뜻대로 **조성하기 어려운** 경우가 있습니다. 이럴 때는 당신이 를 **적게** 얻을수록 다른 플레이어들이 기꺼이 당신의 편을 **들여줄 것**이라는 사실을 기억하세요. 만약 당신이 를 많이 얻지 못할 것이 확실시되는 절박한 상황이라면, 게임 종료 시 당신과 다른 플레이어들이 얻게 될 **명망** 과 **갈망** 점수의 격차를 줄이기 위해 **왕을 퇴위**시키는 전략을 고려해 보세요(33페이지의 도표 참조).

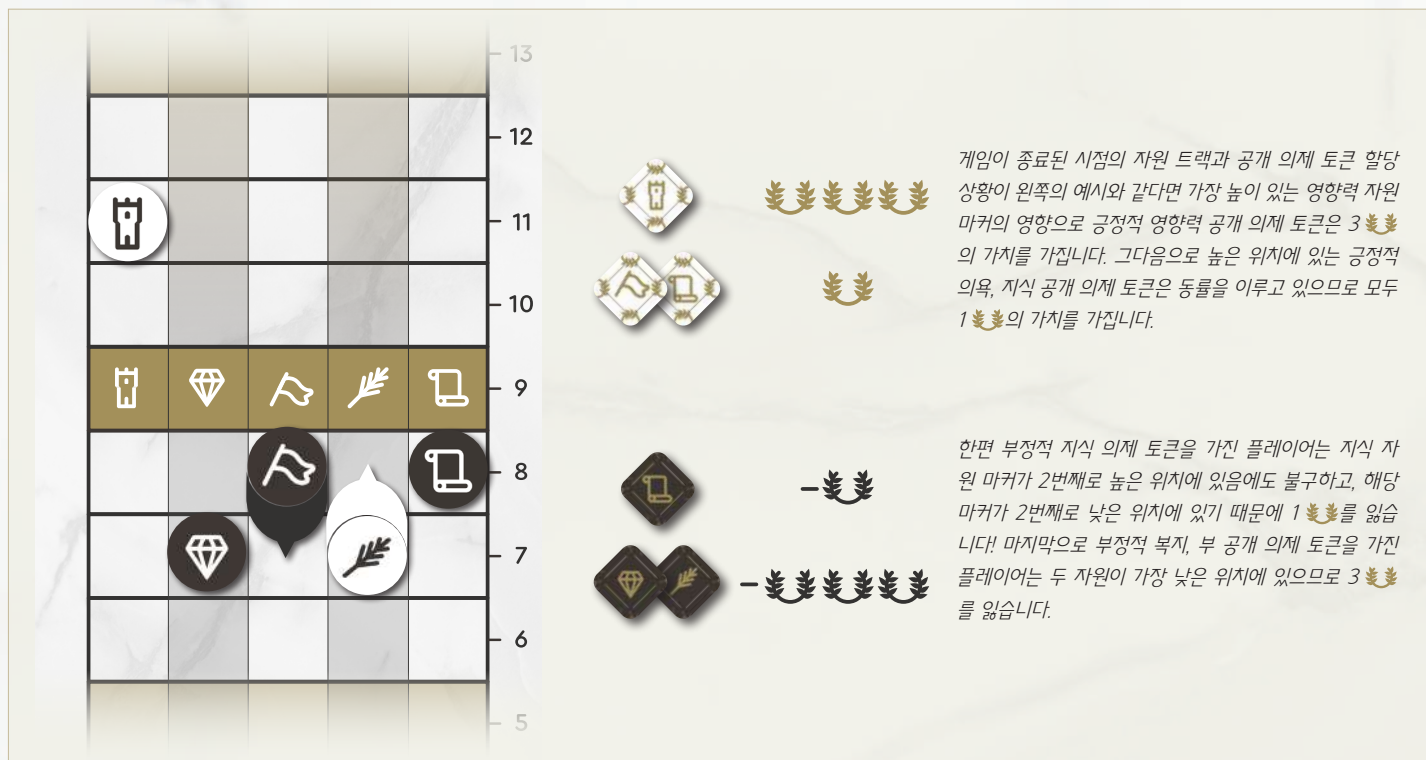
마지막으로 캠페인 전체를 고려했을 때 중요한 것은 **한 번의 게임**에서 얻게 될 가 아니라 **여러 게임**에 걸쳐 모으게 될 **명망** 과 **갈망** 점수의 합이라는 것을 기억하세요. 항상 **큰 그림**을 그려야 합니다.



B. 공개 의제 토큰

각 공개 의제 토큰들은 특정한 **자원**(복지, 의욕, 영향력, 지식, 또는 부)과 연결되며 **긍정적** 또는 **부정적** 성향이 있습니다.

- 당신이 가진 각각의 **긍정적 공개 의제** 토큰마다 해당 토큰과 연결되는 자원 마커가 왕국 보드의 자원 트랙에서 **가장 높거나(3점) 두 번째로 높은(1점)** 위치에 있다면 당신은 를 얻습니다. 만약 동물이라면 동물인 모든 자원이 해당하는 순위에 따라 **동일한 보너스**를 얻습니다.
- 당신이 가진 각각의 **부정적 공개 의제** 토큰마다 해당 토큰과 연결되는 자원 마커가 왕국 보드의 자원 트랙에서 **가장 낮거나(-3점) 두 번째로 낮은(-1점)** 위치에 있다면 당신은 를 잃습니다. 만약 동물이라면 동물인 모든 자원이 해당하는 순위에 따라 **동일한 불이익**을 얻습니다.



C. 최다 권력 보유 보너스

자신의 개인 저장소(가문 가림판의 뒤쪽)에 **가장 많은 권력**  토큰을 보유한 플레이어는 **2점의 추가 의제 점수**를 얻습니다. 이어서 **두 번째로 많은 권력**  토큰을 보유한 플레이어는 **1점의 추가 의제 점수**를 얻습니다. 만약 동물인 경우, 동물인 모든 플레이어가 **해당하는 순위**에 따른 보너스를 얻습니다.



2. 왕국 연대기에 점수 기록하기

본 규칙 설명서의 **왕국 연대기 페이지**(44페이지)를 펼쳐 아직 사용되지 않은 점수 기록표에 이번 게임에서 각 플레이어가 득점한 의제  점수를 모두 기록한 뒤, 플레이어별로 점수를 합산합니다. **가장 많은 를 득점한 플레이어가 이번 게임의 승자**가 됩니다! 승리한 가문의 후계자는 왕의 후계자와 혼인하는 영광을 누리게 되며 다음 왕과 혈연으로 이어지게 될 것입니다. 동률인 경우, **공동 승리**가 인정되며 중재자가 동률인 플레이어 중 누구에게 왕가와 혼인할 특권을 부여할지 결정합니다.

해럴드 5세			왕	날짜	08/04	
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인  순위	권력 	합계
4°	진호	+5	-1	+1	+2	7
1°	한이	+7	+1	+3	0	11
4°	태준	+3	+3	0	+1	7
3°	혁규	+12	-3	0	0	9
2°	비율	+7	+1	+1	+1	10

이렇게 기록된 순위표는 단지 이번 게임의 승자를 결정하는 것뿐 아니라 각 플레이어가 가문 가림판에 기록할 명망 과 갈망  점수를 결정하는 데에도 쓰입니다.

이번 게임에 참가한 모든 플레이어는 아래의 도표에 따라 **자신의 캠페인 점수**를 가문 가림판 뒷면에 기록해야 합니다.

이번 게임 순위	왕의 사망		왕의 퇴위			
	명망 점수	갈망 점수	 이 트랙의 최상단		 이 트랙의 최하단	
이번 게임 순위	명망 점수	갈망 점수	명망 점수	갈망 점수	명망 점수	갈망 점수
1°	     	-	  	-	-	  
2°	   	-	 	-	-	 
3° (4-5명이 함께 할때)	 			-	-	
4° (5명이 함께 할때)	 			-	-	
꼴찌	-	 	-	 	 	-

명망 점수와 갈망 점수

갈망 점수는 게임이 끝날 때 하위권에 위치한 플레이어에게 주어지는 하나, 이것이 “부정적 점수”인 것은 아닙니다. 명망 과 갈망 점수는 모두 캠페인의 끝에 최종 승리를 위한 점수로서 기능합니다.

명망 은 당신이 왕국의 명예를 드높이고 번영하도록 만들기 위해 취한 행동들, 그리고 그 결과로 당신의 가문이 얻은 영광을 나타냅니다. 반면에 갈망 은 당신 가문의 “권력에 대한 갈망”을 뜻합니다. 이것은 당신이 가문의 이름을 앞세워 벌인 이기적인 행위들과 수 세대에 걸쳐 이어지는 권력 투쟁에서 당신보다 우세했던 다른 모든 가문에 대해 복수하고자 하는 열망과 관련되어 있습니다.

두 종류의 점수는 모두 당신 가문이 가진 권력을 뜻하며 승리를 위해서는 두 점수가 모두 필요합니다. 하지만 캠페인이 종료될 때, 두 점수의 가치는 게임 진행 도중 내렸던 선택들에 따라 변하게 됩니다. 만일 왕국이 진보와 번영의 길로 나가고 모든 사람이 기꺼이 서로 협력하는 이상적인 국가가 되었다면, 당신의 가문이 높은 명망 을 보유할수록 더 많은 점수를 얻게 될 것입니다. 그러나 왕국의 역사가 사회적 불평등과 혐오 그리고 혼돈으로 점철되어 있다면, 반대로 높은 갈망 을 보유해야 더 큰 이익을 얻게 될 것입니다.

가 동률인 경우, 동률인 모든 플레이어는 모두 **같은 과/또는  점수**를 얻습니다. 덧붙여, 참가 중인 플레이어의 인원수와 관계없이 언제나 순위에서 “꼴찌”인 플레이어는 존재합니다. 예를 들어 5명이 참여한 게임에서 두 명의 플레이어가 **4위**를 기록했다면(그리고 그 두 명보다 아래 순위가 없다면) **두 플레이어**가 “**꼴찌**”인 것으로 간주합니다(따라서 두 플레이어는 4등 점수가 아닌 꼴찌 점수인 2 를 얻습니다). 이 점수들은 각 게임 종료 시마다 기록되며 **장기 캠페인이 막을 내리고** 이야기가 최종 결말을 맞이할 때 **최종 승자**를 판정하기 위해 사용될 것입니다! 게임을 진행하는 과정에서 내려진 선택들에 따라 획득한 명망 과 갈망 점수들은 **다른 가치**를 지니게 될 것입니다(상단 글 상자 참조).

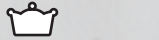
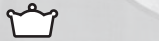
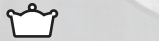
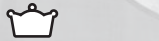
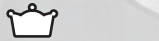
마지막으로 이번 게임의 승자는 **다음 게임에서 왕국을 통치할 왕의 이름을 정합니다**. 다음번에 사용할 점수 기록표의 칸에 정한 이름을 적습니다(이럴테면 “스미스 가문의 존 1세 왕”과 같이 적습니다. 가문 명을 정할 때처럼 **실제 이름**을 사용하든 **가상의 이름**을 사용하든 자유지만 **가문 이름**은 반드시 승자의 **가문 가림판**에 적힌 이름이어야만 합니다).

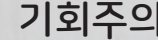
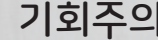
3. 가문 도전 과제 확인하기

당신의 가문 가림판에 적혀 있는 **도전 과제** 중 조건을 만족한 것이 있는지 확인합니다. 해당 사항이 있다면, 조건을 만족한 각 도전 과제마다 **1칸씩 색칠**하여 표시합니다(13페이지 참조). 많은 도전 과제들은 게임이 종료된 시점의 **자원 마커의 위치**와 관련되어 있습니다. 이에 대한 조건을 판단할 때 동물이 발생한다면, 동물인 모든 자원 마커가 **같은 순위인 것으로 간주**합니다. 만약 이 과정에서 특수 능력이 해금되었다면 가능한 경우 즉시 적용됩니다(14페이지 참조).

4. 가문 성향 과제 갱신하기

가문 가림판의 **가문 성향 항목**에서 당신이 이번 게임에 선택했던 비밀 의제에 해당하는 도전 과제를 찾아 **1칸을 색칠**하여 표시합니다. 만약 해당 도전 과제가 이미 해금된 상태라면 **표시하지 않고 건너뛰**니다.

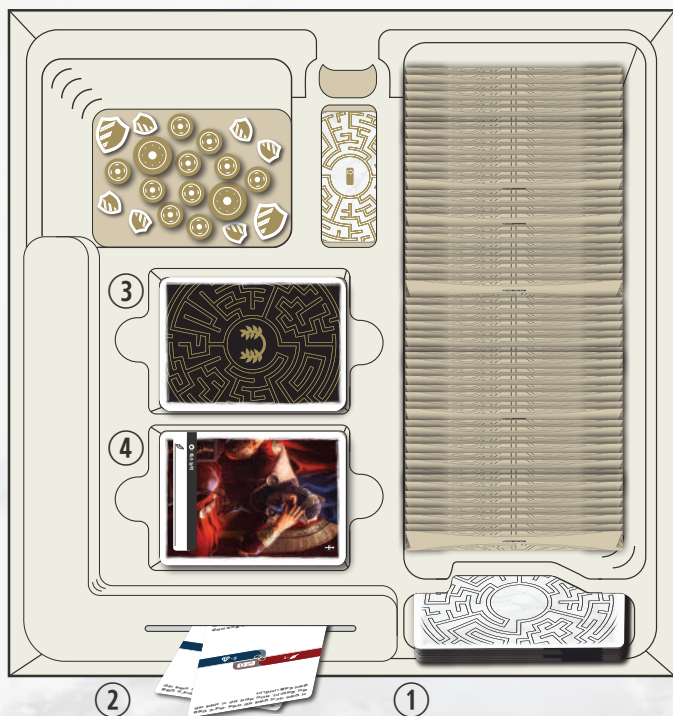
극단주의자     
 재력가      
 중도주의자     

    반역자
    기회주의자
     탐욕가

한이는 이번 게임을 재력가로 플레이했습니다. 이로써 그녀는 해당 도전 과제의 마지막 칸에 표시했으므로 즉시 도전 과제의 해금이 제공하는 2  을 얻어 가문 가림판에 표시합니다. 한편 그녀는 이미 탐욕가 도전 과제를 달성했으므로 만약 다음 게임을 탐욕가로 플레이한다면 더 표시할 수 있는 칸은 없을 것입니다.

5. 게임 최종 정리: 게임을 저장하세요!

킹스 딜레마의 **각 게임이 종료될 때마다**, 당신은 정확히 이전 게임이 **종료된 시점에 이어서** 다음 게임을 시작할 수 있도록 게임을 정리하고 **그 상태로 저장**하기 위해 몇 가지 절차를 따라야만 합니다. 게임을 다시 상자 안으로 정리해 넣기 전에 아래의 과정을 따르세요.



- ① 이번 게임 도중 사건 영역에 놓였던 **트리거 카드들**(이 존재한다면)을 **딜레마 덱** 안으로 다시 **섞어 넣습니다**. 그런 뒤, 다음 게임을 시작하기 전까지 “게임을 저장해 두기” 위해 딜레마 덱과 덮개 타일을 게임 상자의 **딜레마 저장 칸**에 집어넣습니다.
- ② 이번 게임 도중 해결되었던 모든 **딜레마 카드**는 시간 카운터에서 회수하여 게임 상자의 **폐기 칸 안에 집어넣어** 폐기합니다. 이 딜레마 카드들은 당신의 왕국에 이미 “일어났던” 일들이기 때문에 절대로 다시 사용되지 않을 것입니다!
- ③ 모든 **비밀 의제 카드들**과 **투표 카드들**을 모아 **준비 칸**에 집어 넣습니다.
- ④ 모든 해금된 **이야기 카드들**과 진행 중인 **사건 카드들**을 모아 **이야기 저장 칸**에 집어넣습니다.

캠페인의 종료 조건

간혹 딜레마 덱에서 등장한 카드가 당신에게 **미스터리 스티커를 부착**하도록 지시하는 경우가 있을 것입니다. 미스터리 스티커들은 **A부터 L까지의 글자**가 적힌 문들 뒤에 숨겨진 채로 “미스터리 스티커 모음집”에 붙어 있습니다. 미스터리 스티커를 부착하도록 지시받으면 모음집에서 카드에 표시된 것과 일치하는 글자가 적혀 있는 문을 **찾아** 이미 잘려져 있는 구석을 잡고 **떼어냅니다**. 그 뒤에 숨어 있던 **스티커**를 본 규칙 설명서 42페이지의 미스터리 스티커 항목 중 **일치하는 줄거리 문양**을 가진 칸에 **부착합니다**. 캠페인을 진행하며 당신은 **정확히 6개의 미스터리 스티커**를 부착하게 될 것입니다.

여섯 번째 미스터리 스티커가 부착되고 나면 해당 스티커를 부착하게 만든 **딜레마 카드의 해결 과정**을 **완료한 뒤**, 킹스 딜레마의 **대단원**과 관련된 사건이 들어 있는 **70번 봉투를 즉시 개봉합니다**. 이 사건이 끝나고 나면 당신은 어떤 가문이 캠페인의 **최종 승자**가 될지 판정하게 될 것입니다.

이 판정에서 여러 게임을 거치며 가문 가림판에 기록되어 온 **명망**  과 **갈망**  점수가 핵심적인 역할을 할 것입니다. 또한 당신이 그동안 내려온 결정의 결과로써 결말 카드에 표시된 **화합**  과 **불화**  수치 역시 캠페인의 최종 결과에 영향을 미칠 것입니다.

캠페인의 이야기와 관련된 “스포일러”를 피하고자 위에서 언급한 모든 “최종 게임 점수”들의 정확한 의미와 용도는 오직 게임의 대단원에서만 드러날 것입니다!



킹스 딜레마의 세계

자문단

여러분은 **앵키스트 왕국**의 수도 **리브라**에 있는 왕의 이름으로 통치를 하는 **자문단**의 의원들이자, 왕국에 나뉘어있는 **공작령**과 **변경백령**을 통치하는 **12 귀족 가문** 중 하나입니다. 주요 목적은 당연히 **앵키스트를 변형**시키는 것이지만 여러분은 **가문의 권력**과 **위신**을 높여 다른 가문을 넘어서려 노력하고 있기도 합니다. 게임은 **수십 년**과 **세대**에 걸쳐 진행되므로 각 게임에서 가문의 **새로운 대표** 역할을 맡게 됩니다. 즉 라운드마다 서로 다른 사람이 되는 것입니다.

앵키스트 왕국

앵키스트는 리워에서 가장 큰 국가들 중 하나지만 유일한 국가는 아닙니다. 앵키스트는 그 자체가 이전에 전쟁 또는 외교로 정복되거나 결합한, **많은 독립 국가**가 수 세기에 걸쳐 **공작령** 또는 **변경백령**으로 통합된 결과물입니다. 앵키스트의 북쪽과 남쪽에는 **불확실한 국경선**이 있으며 주인 없는 국경지대는 강도, 살인마, 위험한 유목민 부족들로 가득 차 있습니다.

왕국의 조직 구조는 **봉건 제도**입니다. 공작령과 변경백령은 각 **가문**에 의해 통치되며 가문의 대표자는 플레이어가 됩니다. 가문들은 모두 **앵키스트의 왕**에게 충성하지만, 그들에게 충성을 다하는 **백작**과 **남작**도 존재합니다. 가문은 군대 소집과 세금 징수의 의무가 있으며 보통은 왕의 이름으로 **자신들의 영토를 관리**합니다. 왕은 **의전관**으로부터 사적인 조력을 받는데, 의전관은 자문단과 함께 몇 가지 일반적인 문제를 다루게 될 것입니다. 또한 자문단은 **재정**을 관리하고 왕국의 **경제**를 다루는 **왕실 재무관**에게 도움을 청할 수도 있습니다.

앵키스트는 복잡하고도 역동적인 사회 구조로 되어 있으며 5개의 주요 사회 계층으로 구분됩니다.

상인: 상업 활동을 하며 무역 원정에 자금을 대는 사업가들입니다. 대개 막대한 수입과 부에 기대어 활동합니다. 앵키스트의 상인들은 상업적 이익을 추구하기 위해 자신들끼리 **지역 길드**로 단합하기도 하지만, 길드 간의 서로 다른 이해관계로 통상적으로 단결된 집단처럼 굴지는 않습니다. 그들은 모든 길드로부터 중립적이며, 자문단에 그들 모두를 대변해 줄 **길드 지도자 또는 여지도자**를 정기적으로 선출합니다.



의전관



왕실 재무관

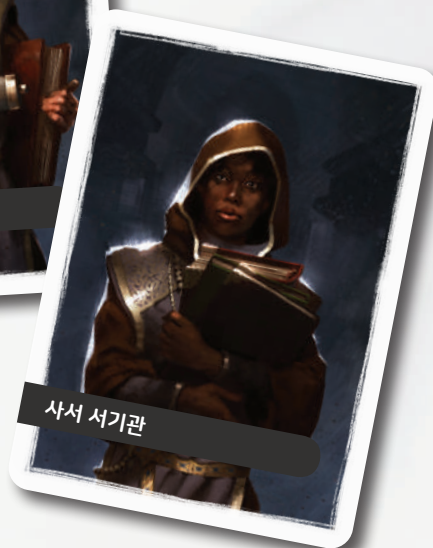


길드 여지도자





재상



사서 서기관

학자: 왕국의 가장 총명한 지성인들은 대개 그들이 새로운 지식을 추구하거나 아주 중대한 이론에 관해 토론하며 지낼 수 있는 **대학**에 들어갈 것이 장려됩니다. 그들에 대한 **명성**과 **연구를 지속**하기 위해 귀족과 부자들로부터 받는 **후원금**의 액수를 제외하면 학자들은 **서열**을 가지고 있지 않습니다. 하지만 학자들에게도 일종의 “지도자”는 있습니다. 선거로 뽑힌 그 시대의 **가장 저명한 학자**인 **재상**은 평생 존경받으며 자문단의 이목을 문화적 사안에 집중시키는 책무가 있습니다. 재상은 모든 학문적 문제에 대한 자문단의 의결을 보좌하고 “궁정 의사” 역할을 수행하는 **사서 서기관**을 임명할 수도 있습니다.



군 지휘관



왕실 집행관

군대: 후작과 공작들에 의해 충원되었으나 자문단의 휘하에 놓여있는 군대는 왕국의 **질서**와 **평화**를 유지합니다. 두 지휘관이 자문단의 전략적 명령을 이행합니다. **군 지휘관**은 **외부의 위협 요소**를 자문단에 직접적으로 보고하거나 전쟁 중에 직접 군대를 지휘하며, **왕실 집행관**은 **폭동**과 그 외의 **내부적 문제**에 개입하고 **근위대**를 이끍니다. 소수의 병사만이 정규군이며 대다수는 **징집병**으로, 필요하면 남녀 모두 징집되어 복무하고 평화가 찾아오면 다시 고향으로 복귀합니다.

평민: 대부분의 인구를 꾸준히 유지하는 평민들은 왕국의 근간을 이루는 존재입니다. 그들 대부분은 농사, 벌목, 재단, 채광과 같은 평범한 직업을 갖고 있습니다. 평민들은 크게 이렇다 할 **부**를 소유하고 있지 않으며, 노동으로 얻은 것들은 그저 **먹고사는 데**에 쓰입니다. **호민관**들은 그들의 이익을 보호하며, 선출직으로서 10년의 임기 동안 평민의 문제에 대해 자문단에게 보고합니다.

교단: 교단에서 가장 영향력 있는 대역사제들은 '축복받은 이들의 원'에 속해있습니다. 그들 중에서 **대모**는 특정한 의식을 통해 교단의 지도자로 선정되는데, 의식에서 어머니가 직접 결정을 내려준다고 합니다. 대모는 자신을 신성한 존재라 여기지 않는 대신 **교리적인 문제**를 다루며, 이 세계에 전해진 **어머니의 목소리**로 여겨집니다. '축복받은 이들의 원'의 또 다른 중요한 인물, **신성 수행원**은 교단의 **실질적인 문제**에 대해 다루고 자문단에 종교 관련 사안을 보고합니다.

정의

균형을 맞추기 위해서 각각의 범죄에는 동등하고 반대되는 상호작용이 뒤따라야 합니다. 앵키스트의 재판은 **보복의 원칙**에 기초합니다. 죄의 정도가 중할수록 처벌도 가혹해집니다. 흔한 범죄의 경우, 후작이나 공작 심지어 왕에게 **사면**을 호소할 수도 있지만, 주로 **지방 법관**의 판결을 받게 됩니다. 반면 판결하기 힘든 사건들은 리브라 법원의 수석인 **최고 법관**이 담당하게 되는데, 그는 이러한 문제들을 조사하고 자문단에 조언을 제출하는 법률의 전문가이자 현자입니다.



호민관



신성 수행원



대모



최고 법관



알려진 세계의 나머지 부분

앵키스트가 세계에서 가장 영향력 있고 강력한 왕국 중 하나지만 세상에 앵키스트만 있는 것은 아닙니다. 앵키스트의 백성들에게 알려진 두 대륙 중 하나는 지금의 앵키스트가 있는 **리웍**이라는 북쪽 대륙이며, 다른 하나는 **미지의 남쪽 대륙**으로 홍보한 **상아 사막**과 우리의 땅을 모험하는 소수의 외국인 여행자들이 전해준 **전설**과 **이야기**만이 알려져 있습니다.

뮐 왕국

앵키스트는 뮐과 북서쪽으로 국경을 접하고 있습니다. 두 왕국은 몇십 년 전만 해도 비슷한 크기였지만, 143년 뮐이 앵키스트와의 **전쟁**에서 패한 이후 현재는 **더욱더 작아졌습니다**. 하지만 **문화적**으로나 **기술적**으로는 훨씬 **진보**해 있습니다.

히들라다 왕국

앵키스트 남쪽의 작고 가난한 **히들라다** 왕국은 뭔가 더 얻어낼 것도 없습니다. 완벽하게 **무해**하지만 주변국들로부터 지금까지 정복당하지 않은 이유는 단지 **정복하기보다 관리하기가 더 부담스러운** 그 **척박한 땅덩어리** 때문입니다.

카피아스 공화국

카피아스 공화국은 앵키스트 왕국 북동쪽의 좁고 바위투성이인 영토를 통치하고 있으며, 국가의 가혹한 환경에도 불구하고 이를 상쇄하는 상상 초월의 상업 능력을 보유하고 있습니다. 그들의 지도자인 **도제**는 5년마다 가장 뛰어난 **상인** 중에서 선출됩니다. **권한이 제한**되어 있으나 **옹병대**의 우두머리를 맡고 있으며, 무엇보다도 전 세계에서 가장 영향력이 큰 은행 중 하나인 '**뱅크 오브 카드**'의 결정에 거부권을 행사 할 수 있습니다.

카수크 제국

카수크 제국은 웨일 해를 넘어 **머나먼 동쪽**으로 수 마일에 걸쳐 영토를 확장하고 있습니다. 대부분의 영토는 겨울에는 얼어 농사를 지을 수가 없는 **척박한 초원** 지대로 대다수의 인구가 웨일 해 **연안**, 특히 **잔잔한 물결** 만에 거주합니다. 카수크의 **황제**는 항상 북방의 최정예 전사들로 구성된 개인 경호원들을 동행하며, **백성**들이 **불행**과 **탄압** 속에서 살아가는 동안 그의 귀족이나 관료들처럼 **사치스럽고 부유**한 생활을 즐기며 살고 있습니다.

남쪽 대륙

해안 도시 국가를 제외한 남쪽 대륙은 **거의 발길이 닿지 않았**습니다. 내륙에는 사람이 살 수 없는 광대한 **상아 사막**이 대부분을 덮고 있으며, **성운 산악지대**라 불리는 높은 산맥이 대륙의 북쪽과 남쪽을 가로지르며 대륙을 두 개로 갈라놓고 있습니다.



어머니의 교단

어머니의 교단은 앵키스트 왕국과 대부분의 다른 알려진 땅들에서 유일한 종교입니다. 어머니는 **유일하며 참된 여신**이고 그녀의 여덟 **성녀**와 함께 **자비로운 존재**로 숭배되고 있습니다. 그러나 특히 외진 곳에서는 이교도가 여전히 존재합니다. 교단은 이를 **미신**으로 취급하며 이교도의 신들은 성녀들을 **잘못 해석한 것**이라고 주장합니다.

교리

교단의 신앙은 기본적으로 만물이 **어머니**에 의해 **창조**되고 **재생**된다는 점에 기반합니다. 사람이 죽으면 **어머니의 자궁**으로 돌아가 **다시 태어나기 전에 재생**됩니다. 출생과 죽음은 모두 **동등하게 중요**합니다. 출생은 어떤 식으로든 막을 수 없으며 어머니에게 회귀하려면 시체는 반드시 땅에 묻어야 합니다. 교단은 어머니께서 인류를 짐승보다 승격시키고자 한때 **인간의 형태**로 이 세상에 도래했지만 원래 **인간이 아니라고** 주장합니다.

이 독단적인 믿음은 과거 몇몇 이단적인 가설들을 통해 의심을 받아왔습니다. 한 유명한 이단은 **“아홉 번째 딸”**의 존재에 대한 이론을 제시하면서, 어머니는 불멸의 여신이 아니라 그저 아홉 번째 딸이 통치권을 물려받는 어느 고대 모계 왕조의 여제일 뿐이라고 주장했습니다. 또 다른 이단은 성녀들이 **어머니만큼이나 신성한 존재**이며, 성녀들은 실제로 어머니의 딸이 아니라 자매이고 어머니 자신도 앞서 언급한 아홉 번째 딸 본인일 것이라고 주장합니다. 한편 또 다른 이단은 딸들이 어떤 **이교도의 신**이었지만 어머니에게 패배해 복종하게 되었다고 주장하기도 합니다. 이런 이단의 주장은 교단에 의해 **강력히 부인**되고 있습니다.

어머니의 여덟 성녀

교단은 **어머니**와 그녀의 **성녀**들을 **동일**하게 숭배하지만, 평민들은 그들이 필요한 것에 따라 특정 성녀에게 호의를 구하기도 합니다. 성녀들은 **두 본성**을 가집니다. 이들은 각각 그들이 세상에 내준 **미덕**과 그 미덕의 **과잉**으로 조성될 수 있는 **악의 방지**를 상징합니다. 이런 의미에서 성녀들은 **조화**와 **균형**을 상징합니다. 무모함 없는 용기를 구하는 자들은 **틸드**에게 기도할 것입니다. 폭력 없는 힘과 활력을 구하는 자들은 **오르살**에게 기도할 것입니다. **에그나**에게 기도하는 자들은 지혜를 가지고 어리석음을 피할 것입니다. 창조와 예술과 오락을 구하는 자들은 장난기를 멈춰야 할 때를 알려주는 **리리아**에게 기도할 것입니다. **아이리**는 사랑의 후원자이지만 질투를 피하는 데 유념합니다. 사업의 번창을 구하려는 자들은 **라엘라**에게 부탁할 것이고 베풀려는 마음을 갖고 있다면 부를 얻게 될 것입니다. **카에사스**는 정의를 가져다주지만 언제나 자비도 함께 베풀어줍니다. 휴식을 청하거나 각고의 노력 끝에 마땅히 잔치를 베풀 자격이 있다 생각되는 자들은 게으름으로 끝내지 않고 **미히르**에게 기도할 것입니다.

교단의 구조

어머니의 교단은 오직 **여성**만이 구성원으로 합류할 수 있습니다. 교단의 여사제들은 비공식적으로 서로를 **“자매”**로 부르며 **수도원**에 거주합니다. 여사제들은 **연인 관계**나 **아이**를 가질 수 있으며 정식으로 금지되지 않았음에도 대부분 **결혼하지 않습니다**. 그들은 **딸이 사춘기**가 될 때까지 수도원에서 키울 수 있고, 이후 소녀들은 스스로 여사제가 되거나 떠날 수 있습니다. 만약 여사제가 **아들**을 낳는다면 수도원 밖에서 **아버지**의 손에 자라게 될 것입니다.

방 두 개로만 이루어진 가장 작은 마을 수도원에서부터 수백 명의 여사제를 수용할 수 있는 가장 큰 수도원까지 규모와 모양은 다르지만 모든 **수도원**은, 모든 신자가 모여 제사를 지내는 공공장소와 여사제들이 거주하며 특별한 의식을 행하는 **개인 공간**을 가집니다. 오직 여사제들만이



이 공간에 들어갈 수 있고 여성 평신도는 때때로 손님으로서 초대되지만 **남성**은 절대로 허락되지 않습니다. 가장 큰 수도원들은 **대여사제**라 불리는 인물이 선출되어 운영됩니다.

세계의 역사

현재의 앵키스트 왕국은 세계에서 **가장 강대한** 왕국 중 하나로 **수십 년간 평화**를 누려왔습니다. 하지만 2세기 전의 앵키스트는 **많은 소왕국과 약탈자 부족**으로 나누어져 있었습니다. 이 **분열의 시대** 이전에 무슨 일이 있었는지는 거의 알려지지 않았지만, 확실하게 알 수 있는 것은 현재의 앵키스트 왕국과 **알려진 땅들**의 영토 대부분은 여러 시대에 걸쳐 **유실된 문명들**의 지배를 받았다는 것입니다. 그들이 남긴 **기념비적 흔적**은 왕국 대부분의 도시에 남아있습니다.

살라안 연합 (약 800년 전)

이 위대한 문명이 남긴 것은 시아르 대양과 쉘일 해의 **해안**에 남아있는 유적들이 전부입니다. 폐허가 된 **거대한 등대**나 **조선소**들은 수 세기 동안 사용되어 왔고 왕국의 일부 도시에서는 아직도 사용되고 있습니다. 혹자는 고대에 이 문명의 주인들이 **전 세계를 아울렀다**고 합니다.

싸비안 연맹 (약 1100년 전)

앵키스트의 남쪽에는 오래된 유적들이 남아있습니다. 남쪽 도시의 수많은 **시장 광장**은 이들 유적지 근처에 지어졌고, **사암**으로 조각된 소수의 오벨리스크만이 오랜 세월을 견디고 남아 있습니다. 이 오벨리스크들에 **얇게 양각된 그림들**은 주로 교역 장면을 묘사하고 있는데, 이는 이 문명의 주요 강점이 **상업**이었음을 시사합니다.

태초의 왕 (약 1400년 전)

역사가들은 우리 왕국(과 그 너머)에 존재하는 아주 오래되고 낡은 수도원들이 모두 역사적이면서도 신화적이었던 인물, 전설적인 **태초의 왕 옴마드**에 의해 지어졌다 입을 모아 말합니다. 그의 통치는 **전 세계**에 걸쳐 있었고 우리 왕국이 탄생하기 **수백 년도 전에** 끝났지만, 우리 왕족은 그의 **혈통을 이어받았다** 주장합니다. 현재에 이르러 왕은 그 상당한 군사적 업적보다는 **어머니의 교단을 우리 대륙에 전파시켜** 북부 이교도 부족들을 **개종시킨 것**으로 찬양받고 있습니다. 옴마드가 너무나도 **출중한**지라, 모든 국가는 저마다 왕의 **출생지**가 자신이라 앞다투어 말합니다.

신화적 역사

일부 역사가들은 **문명의 요람**이었을지도 모를 또 다른 **잊힌 제국**이 존재했을 거라 짐작합니다. 이 믿음은 수 세기 동안 사라졌던 전설적인 유물, **황금 지도**의 수많은 위조품에서 비롯됐으며 왕국은 이 물건을 **수십 년** 동안 찾아왔지만 허사였습니다.

미스터리 스티커

마지막 빈칸에 스티커가 부착되면 해당 스티커를 부착하도록 한 **딜레마 카드의 해결 과정**을 완료한 뒤, 즉시 **70번 봉투**를 개봉해야 합니다. 70번 봉투에는 킹스 딜레마의 **대단원**과 관련된 사건이 들어 있습니다. 이제 캠페인의 **최종 승자**가 될 가문을 가려낼 때가 다가오고 있습니다!





오른편의 표부터 사용하시면 됩니다.

#	가문	자원 목표	공개 의제	코인🪙 순위	권력👑	합계



왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인 순위	권력	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인 순위	권력	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인 순위	권력	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인 순위	권력	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인 순위	권력	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인 순위	권력	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인 순위	권력	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인 순위	권력	합계



왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인🏆 순위	권력👑	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인🏆 순위	권력👑	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인🏆 순위	권력👑	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인🏆 순위	권력👑	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인🏆 순위	권력👑	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인🏆 순위	권력👑	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인🏆 순위	권력👑	합계

왕 날짜						
#	가문	자원 목표	공개 의제	코인🏆 순위	권력👑	합계

찾아보기

가문 가림판, 선택.....	6	동물, 투표.....	20	저장 칸.....	9
가문 성향.....	8	라운드, 단계	15	점수 계산.....	30
가문 성향, 갱신.....	34	라운드, 종료.....	28	정리, 최종.....	34
거래.....	18	라운드의 종료.....	28	정리, 투표.....	21
게임 저장.....	34	명망, 동물 해결.....	6	정의.....	38
게임의 종료, 조건	29	명망과 갈망 점수.....	33	준비, 레거시 게임 요소	10
게임의 종료, 단계	30	뮐 왕국.....	39	준비, 이야기와 사건 카드.....	10
결과 문양.....	16	미스터리 스티커	42	준비, 일반	7
결과 효과.....	23	봉투, 개봉.....	26	찬성 / 반대 투표.....	16
결과, 읽기.....	23	봉투, 특별.....	27	최다 서명인 보너스.....	27
결과, 토큰 배치.....	16	불화.....	27, 35	추세.....	24
공개 의제, 점수 계산.....	32	살라안 연합.....	41	카드, 결말.....	27
공개 의제, 할당.....	12	서명하기.....	6	카드, 덱에서 뽑기.....	15
구성품.....	2	성녀들.....	40	카드, 딜레마.....	4
권력, 레거시 게임 요소.....	11	세계의 역사.....	41	카드, 딜레마 해결.....	23
권력, 최다 보유.....	32	시간 카운터.....	28	카드, 비밀 의제, 점수 계산.....	30
기권하고 권력 모으기.....	17	시들라다 왕국.....	39	카드, 비밀 의제, 준비.....	8
기권하고 중재자 되기.....	17	신화적 역사.....	41	카드, 사건.....	4
남쪽 대륙.....	39	싸비안 연맹.....	41	카드, 이야기.....	4
도전 과제, 가문.....	13	안정도, 이동.....	24	카드, 트리거.....	4
도전 과제, 서사.....	27	앵키스트 왕국.....	36	카수크 제국.....	39
도전 과제, 확인.....	34	어머니의 교단.....	40	카피아스 공화국.....	39
동물, 공개 의제, 점수 계산.....	32	연대기 스티커.....	10	캠페인의 종료, 조건	35
동물, 공개 의제, 할당.....	12	연대기 스티커, 시대의 흐름.....	10	킹스 딜레마의 세계	36
동물, 권력.....	32	연대기 스티커, 적용.....	25	태초의 왕.....	41
동물, 도전 과제, 자원 토큰 위치.....	34	왕국 연대기	44	투표, 정리.....	21
동물, 명망.....	6	이야기, 레거시 게임 요소.....	14	투표, 해결.....	20
동물, 연대기 스티커, 적용.....	25	자문단.....	36	투표하기.....	16
동물, 자금 순위.....	30	자원, 레거시 게임 요소.....	11	특수 능력, 가문 가림판.....	13
동물, 점수 계산.....	33	자원, 이동.....	24	특수 능력, 이야기 카드.....	14
동물, 최다 서명인 보너스.....	27	자원, 추세.....	24	화합.....	27, 35

킹스 딜레마 문제 해결 도구

딜레마 덱의 카드가 전부 떨어졌나요? 게임 진행이 막혔다면 이미 등장했었던 카드에 적혀있던 일부 지시사항을 놓쳤기 때문일 수 있습니다. 하지만 걱정하지 마세요! 저희가 해결해 드리겠습니다!

아래의 QR 코드를 스캔하여 저희가 제공하는 문제 해결 도구에 접속하시면 금방 게임을 진행하실 수 있도록 도와 드리겠습니다!



CREDITS

게임 디자인: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach
아트워크: Giorgio Baroni
추가 아트워크: Giulia Ghigini
미술 감독: Lorenzo Silva
그래픽 디자이너: Noa Vassalli, Rita Ottolini
게임 스토리: Carlo Burelli, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach
세계관 설정: Giuseppe Lapadula, Carlo Burelli, Lorenzo Silva, Hjalmar Hach
카드 텍스트: Carlo Burelli
추가 카드 텍스트: Alessandro Pra'
규칙서: Alessandro Pra'
편집: Alessandro Pra', Flavio Mortarino, Laura Severino
교정 및 추가 편집: William Niebling
프로젝트 관리자: Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
운영 관리자: Flavio Mortarino, Alessandro Pra'
플레이 테스터: Valentina Salimbeni, Pietro Righi Riva, Paolo Tajé, Renato Sasdelli, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Federico Corbetta, Nicola Bocchetta, Alessio Lana, Fabio Leva, Karim Khadiri, Alessio "Valhalla" Vallese, Mauro Marinetti, Michele Marotta, Dunwich Buyers Club 이 외 수많은 분들!

고맙습니다: Valentina Adduci, Armin Silva, Francesca Cerutti, Teodor Francesco Maria Hach, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Alexandra Zanasi, Heiko Eller, Charlie Cleveland, David Preti, Andrea Marinetti, Lucaricci, Andrea "Sgananzium" Bianchin, Franchino Barone, Giuliano Acquati, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari 이 외 수많은 분들!

한국어판 제작: Yellow Star Games
한국어판 번역: 김교중, 김재현, 성연호, 손민서, 신형록, 하병준
한국어판 편집: 김비율

그리고 한국어판을 도와주신 김보경, 김태준, 김혁규, 문지희, 이태영, 엘로우미플 멤버들 고맙습니다!

