

DANIELE TASCINI

트리스메기스투스

롤 & 라이트

규칙서

신성한 연금술의 성소에 야망으로 가득 찬 수습생들이 모였습니다. 그들은 존경받는 대연금술사의 엄격한 지도 아래, 끓어오르는 혼합물과 신비한 도구로 가득한 작업대 앞에서 연구에 매진합니다. 자신의 실력을 증명하려는 열망을 품은 채, 수습생들은 연금술의 기술을 익힐 뿐만 아니라 스승의 총애를 얻기 위해 치열하게 경쟁하고 있습니다.

트리스메기스투스: 롤 & 라이트에서 여러분은 연금술의 성소에 모인 수습생이 되어 경쟁합니다.

게임은 총 5라운드로 진행되며, 최종 점수 계산으로 마무리됩니다. 가장 많은 점수를 얻은 수습생이 승리의 영예를 거머잡니다!

구성물



재사용 가능한 개인 보드 8개
(지식 보드 4개, 실험실 보드 4개)



실험/도구 카드 24장
(검은색 8장, 흰색 8장, 빨간색 8장)



점수 기록지



주사위 3개
(검은색 1개, 흰색 1개, 빨간색 1개)



펜 4개



시작 플레이어 마커 1개



행동 트랙 3개
(검은색 1개, 흰색 1개, 빨간색 1개)

만든 사람들

게임 디자인: Daniele Tascini

게임 개발: Joanna Kijanka, Maciej Górkowski, Kacper Frydrykiewicz,
Andrei Novac, Błażej Kubacki

일러스트: Katarzyna Ulvar Bekus, Wiktor Kozyra, Anna Mikado
Przybylska, Ves Redesiuk, Zuzanna Kołakowska

그래픽: Zuzanna Kołakowska

규칙서 제작: Maciej Górkowski, Kacper Frydrykiewicz

규칙서 편집과 DTP: Tyler Brown, Zuzanna Kołakowska

Board&Dice는 테스트 플레이와 조언 및 의견을 주신 모든 분들께 감사드립니다.

© 2026 Board&Dice.

All rights reserved.

For more information about
Trismegistus Roll&Write please
visit: www.boardanddice.com

©DiceTree Games

보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구

호수로 646-30 신풍플로스타 806호

고객센터 031-813-9233

www.boardpia.co.kr · www.dicetreegames.com



규칙서 갱신

게임 출시 후에 규칙이 변경된다면 왼쪽 링크를 통해 수정된 규칙을
공개합니다. 이 게임은 엄격한 테스트와 교정을 거쳐 완성되었지만,
규칙 수정이 필요한 부분이 뒤늦게 발견될 수 있습니다.
따라서 필요하다면 새 규칙서를 업데이트하고, FAQ 등을 제작해
등록하겠습니다.

구성물의 누락 또는 불량

게임 구성물의 누락 또는 사용할 수 없을 정도의 불량이 있는 경우,
보드피아로 연락 주시면 A/S 해드립니다. 또한 실수로 분실이나 파손된
경우에도 유상으로 A/S 가능할 수 있습니다.

보드피아 고객센터: 031-813-9233 또는 보드피아 네이버스토어

게임 준비

- 검은색, 흰색, 빨간색 행동 트랙을 테이블 중앙에 놓고, 각 행동 트랙 오른쪽에 카드를 놓을 공간을 남겨둡니다.
- 각자 펜 1개와 지식 보드와 실험실 보드 1장씩을 무작위로 받습니다.
- 실험/도구 카드를 실험 면의 아래쪽 색깔에 따라 3개의 더미로 나눕니다. 각 더미를 따로 섞어, 같은 색깔 행동 트랙 옆에 도구 면이 보이도록 쌓아놓습니다. 각 더미에서 맨 위 카드를 뽑아, 해당 더미 아래에 실험 면으로 놓습니다.
- 가장 최근에 물약을 만들었던 사람이 시작 플레이어 마커를 받고 게임을 먼저 시작합니다.
- 시작 플레이어의 오른쪽에 앉은 사람은 주사위 3개를 모두 굴려 시작 자원을 받습니다. ?가 나온 주사위는 5가지 금속 중 하나가 나오도록 다시 굴립니다. 주사위 중 2개를 선택하고 주사위의 기호와 같은 금속을 하나씩 받습니다. (5쪽 참고)

금속을 받은 후, 주사위를 오른쪽 사람에게 넘기고 이 과정을 반복합니다. 모든 실험실 보드에는 낱 하나가 이미 표시되어 있으므로, 최종적으로 모두가 금속 3개를 가지고 게임을 시작합니다.

- 주사위를 다시 굴립니다. 각 주사위를 해당하는 인원수에 따라, 행동트랙의 정해진 칸에 놓습니다.

	검은색	흰색	빨간색
2 	2	2	1
3 	3	2	2
4 	4	3	2

- 각자 실험실 보드의 왼쪽 상단 라운드 트랙의 첫 번째 칸에 "X" 표시를 합니다.
- 각자 실험실 보드의 오른쪽 상단  칸 가장 왼쪽에 "X" 표시를 합니다.



게임 방법

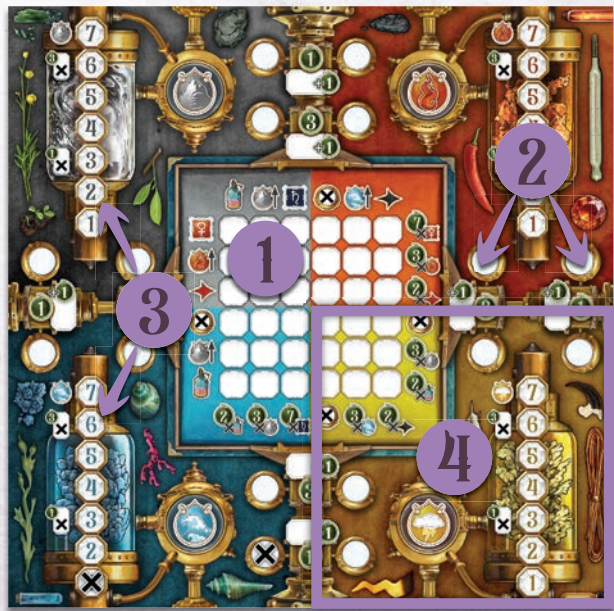
트리스메기스투스: 롤 & 라이트는 총 5라운드를 진행합니다.

각 라운드마다 시계 방향으로 차례를 돌아가며, 모두가 차례를 두 번 마칠 때까지 진행합니다. 자신의 차례가 되면 다음을 순서대로 합니다.

1. 행동이 아직 남아 있는 주사위를 하나 선택합니다.
 칸에 놓인 주사위는 행동이 없는 주사위입니다.
2. 선택한 주사위를 행동 트랙에서 한 칸 아래로 내려서, 행동을 1개 사용한 것을 표시합니다.
3. 선택한 주사위의 기호와 같은 금속을 2개 받습니다. 주사위가 ?인 경우  과  이외의 금속 1종류를 선택하여 받습니다. 또는 선택한 주사위의 색깔과 같은 경로를 따라 금속 변환을 한 번 합니다.
4. 선택한 주사위 오른쪽의 도구 카드 하단을 확인하고, 표시된 원소의 지식을 올립니다.
5. 선택한 주사위 오른쪽의 실험을 하거나, 도구를 사용합니다.
6. **카드 순환** - 선택한 주사위 오른쪽의 도구 카드를 실험 카드 면으로 뒤집어, 아래쪽에 있는 실험 카드 위에 놓습니다. 도구 카드 더미가 비어 있다면, 즉시 아래쪽에 있는 실험 카드 더미에서 맨 위 카드만 남기고 나머지 카드를 모두 섞어 새로운 도구 카드 더미를 만듭니다.

중요: 1, 2, 6단계는 반드시 해야 합니다. 3~5단계는 하지 않고 넘어가도 됩니다.

개인 보드 설명



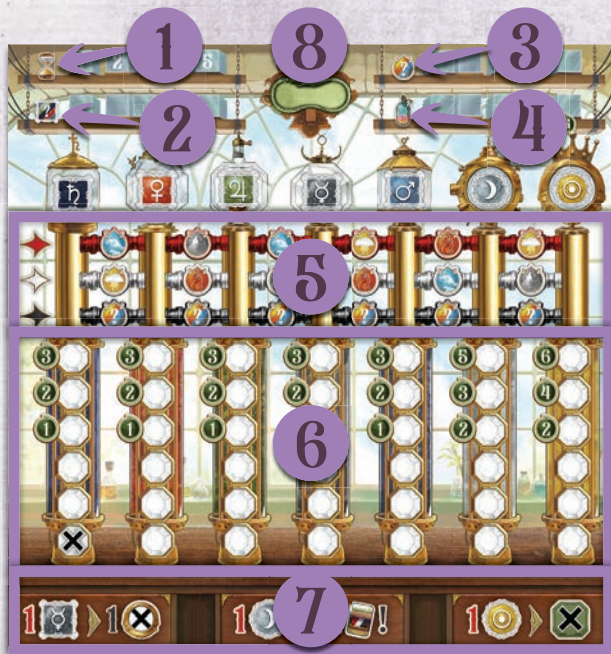
지식 보드

1 현자의 돌 구역

2 지식 점수 칸

3 지식 트랙

4 각 원소 구역 (공기)



실험실 보드

- 1 라운드 트랙
- 2 금속 잠금
- 3 지식 잠금
- 4 왕수
- 5 변환 경로
- 6 금속 튜브
- 7 실험실 보드의 특수 능력
- 8 현재 점수

주요 개념

점수

게임 중에 실험이나 도구로 점수를 받을 때마다, 실험실 보드에 현재 점수를 계산해 적습니다.

금속 받기

게임에는 7종류의 금속이 있습니다.



?기호의 주사위를 사용하면 은과 금 이외의 원하는 금속을 받습니다.

$$? = \text{납} / \text{구리} / \text{주석} / \text{수은} / \text{철}$$

금속을 받을 때마다 해당 금속 튜브의 가장 아래쪽 빈칸에 "X" 표시를 합니다. 특정 금속을 받을 때 해당 튜브가 이미 가득 차 있다면, 해당 금속을 받는 보상은 무시합니다.

예시: 구리 주사위를 선택하여, 구리 2개를 받습니다.
자신의 실험실 보드 구리 튜브의 가장 아래쪽 빈칸 2곳에 "X" 표시를 합니다.



금속 사용

1 게임 중 금속을 사용할 수 있습니다. 금속을 사용할 때는 해당 금속 튜브의 가장 아래쪽에 있는 "X" 표시를 완전히 덮도록 해당 칸을 칠합니다. 이렇게 칠한 칸의 금속은 더 이상 실험이나 도구에 사용할 수 없지만, 여전히 가지고 있는 금속으로 취급합니다.

각 실험실 보드의 왼쪽 하단에는 특정 금속을 사용해서 쓸 수 있는 고유한 특수 능력이 하나씩 있습니다. 이 능력은 자신의 차례 중 언제든지 사용할 수 있습니다.

예시: 납 1개를 사용하여 금 1개를 받을 수 있는 검은색 도구를 사용합니다. 납 튜브에서 가장 아래쪽에 "X" 표시된 칸을 칠하고, 금 튜브에서 가장 아래쪽 빈칸에 "X" 표시를 합니다.



금속 변환



금속 변환으로 새로운 금속을 받고, 원소의 지식을 올릴 수 있습니다. 금속을 제외한 각 금속 튜브에는 오른쪽에 있는 튜브로 이어지는 3개의 변환 경로가 있으며, 각 경로는 주사위와 같은 색깔입니다.

금속 변환을 하려면, 다음의 두 가지 조건을 모두 충족해야 합니다.

- 변환 전 튜브의 금속이 변환 후 튜브의 금속보다 많아야 합니다.
(사용한 금속도 포함하여 계산)
- 사용하려는 경로에 아직 "X" 표시가 없어야 합니다.

두 조건이 모두 충족되면, 변환 후인 오른쪽 금속 튜브의 가장 아래쪽 빈 칸에 "X" 표시를 합니다. 이때, 변환 전인 왼쪽 금속 튜브에 표시한 칸을 지우거나 칠하지 않습니다.

그런 다음 선택한 주사위 색깔의 경로에 "X" 표시를 하여 사용했음을 기록하고, 해당 경로에 표시된 원소의 지식을 올립니다.

예시: 흰색 주사위를 선택하고 변환을 합니다. 구리를 변환해 주석을 받으려고 합니다. 주석보다 구리가 더 많고 흰색 변환 경로를 아직 사용하지 않았으므로, 이 변환을 할 수 있습니다.



사용한 변환 경로에 "X" 표시를 하고, 주석 튜브의 가장 아래쪽 빈 칸과 불 원소 지식 트랙의 다음 단계에 "X" 표시를 합니다.



왕수



주사위를 선택할 때, 왕수를 사용해서 주사위의 색깔을 다른 색깔로 취급할 수 있습니다. 즉, 다른 색깔 주사위의 오른쪽에 놓인 도구/실험 카드를 선택하거나, 다른 색깔 경로로 금속 변환을 할 수 있습니다.

왕수를 받거나 사용하면, 실험실 보드의 왕수 칸에 금속과 같은 방식으로 표시합니다.

원소의 지식



원소는 흙, 불, 물, 공기로 4가지가 있습니다. 지식 보드에는 각 원소 구역과 지식 트랙이 있습니다. 원소의 지식을 올릴 때마다, 해당 원소의 지식 트랙 가장 아래쪽 빈칸에 "X" 표시를 합니다.



각 지식 트랙의 3번, 6번 칸에 "X" 표시를 하면 지식 점수 칸의 "+1점" 칸에 "X" 표시를 하며, 게임 종료시 점수를 추가로 받을 수 있습니다.



(8쪽 참고)

도구 사용

실험을 하는 대신 도구를 사용할 수도 있습니다.

일부 도구는 특정 금속을 사용하는 대신, 다른 도구보다 더 강력한 효과를 받을 수 있습니다. 모든 도구에 대한 설명은 13쪽에서 확인할 수 있습니다.



차례당 한 번, 은 1개를 사용해서 도구의 기능을 두 번 사용할 수 있습니다.

실험

실험을 하려면, 다음 조건을 충족해야 합니다.

- 실험에 필요한, 사용하지 않은 금속을 가지고 있어야 합니다.
필요한 금속은 실험 카드 상단에 표시되어 있습니다.
- 원소의 지식 요구량을 충족해야 합니다.

이때 "X" 표시한 금속 할인 1개를 사용해서 필요한 금속을 1개 줄일 수 있습니다. 표시한 금속 할인이 여러 칸이라면, 원하는 만큼 사용할 수 있습니다. (10쪽 참고)

중요: 실험을 할 때는 금속을 사용하지 않으며, 카드에 표시된 만큼 금속을 가지고 있기만 하면 됩니다.

실험에 필요한 지식 요구량은 항상 현재 라운드 숫자와 같으며, "X" 표시한 지식 할인을 사용해서 줄일 수 있습니다. (10쪽 참고)

각 실험 카드에는 원소가 2가지씩 표시되어 있으며, 그중에서 이번 실험에 사용할 원소 하나를 선택합니다. 선택한 원소의 지식 요구량만 충족하면 되며, 선택한 원소에 따라 받는 보상이 달라집니다.

실험을 하면 다음의 보상을 받습니다.

- **점수** - 카드에 표시된 점수를 실험실 보드의 현재 점수에 더합니다.
- **지식** - 선택한 원소의 지식 점수 칸 하나에 "X" 표시를 합니다.
- **현자의 돌 구역** - 선택한 원소에 따라, 카드에 표시된 배치대로 현자의 돌 구역에 "X" 표시를 합니다.

지식 점수 칸



각 원소 구역 사이에는 지식 점수칸이 있습니다.

실험을 하면 선택한 원소 구역의 지식 점수 칸 하나에 표시할 수 있습니다.

지식 점수 칸은 1점 칸부터 표시하며, 이후에 3점 칸을 표시합니다.

지식 점수 칸 양쪽에 "X" 표시가 있다면 두 원소는 연결된 것입니다.

각 원소가 연결된 정도에 따라 현자의 돌 구역에서 받는 점수가 결정됩니다.

참고: 각 원소의 연결된 정도에 따라, 현자의 돌 구역에 표시한 칸마다 아래와 같이 점수를 받습니다.



해당 원소 구역들의
X 마다 1점씩 받습니다.



해당 원소 구역들의
X 마다 2점씩 받습니다.



해당 원소 구역들의
X 마다 3점씩 받습니다.



해당 원소 구역들의
X 마다 4점씩 받습니다.

현자의 돌

현자의 돌 구역은 6x6칸의 격자이며, 3x3칸의 4가지 원소 구역으로 구성되어 있습니다. 실험의 보상으로 카드에 표시된 배치대로 현자의 돌 구역에 "X" 표시를 할 수 있습니다. 카드에 표시된 배치는 회전해서 적용할 수 없고, 적어도 1칸은 실험할 때 선택한 원소 구역에 표시해야 합니다. 기본적으로는 카드의  배치대로만 표시할 수 있습니다. 하지만 금 1개를 사용하면, 녹색으로 표시된 칸도 모두 표시할 수 있습니다. 이때 배치의 모든 칸이 현자의 돌 구역 안쪽에 있어야 하며, 이미 표시한 칸과는 겹쳐도 됩니다.



가로줄이나 세로줄의 모든 칸에 "X" 표시를 했다면, 양쪽 끝에 표시된 보상을 즉시 원하는 순서대로 받습니다. 이러한 보상 중 일부는 조건에 따라 점수를 받을 수 있습니다. 게임 종료 시, 표시된 지식 점수 칸에 따라 현자의 돌 구역의  에서 점수를 받습니다.

예시: 3라운드에 흰색 주사위로 실험을 합니다.

필요한 금속을 가지고 있고, 필요한 지식 요구량을 충족한 물 원소를 선택합니다. 그러므로 현자의 돌 구역 보상은 물 원소 쪽의 보상을 받습니다.



4점을 받고, 물의 지식 점수 칸에 표시합니다. 그리고 현자의 돌 구역에 2칸이 아닌 4칸에 표시하기 위해 금 1개를 사용합니다.



그 결과, 가장 왼쪽 세로줄의 모든 칸에 표시했습니다.

그 보상으로 왕수 1개를 받았고, 자신의 사용한 왕수를 포함한 모든 왕수 1개당 2점을 받습니다.



지식 할인 및 금속 할인

지식 할인 또는 금속 할인을 받거나 사용하면, 실험실 보드의 해당 칸에 금속과 같은 방식으로 "X" 표시를 하거나 칠합니다. 실험할 때 지식 할인 또는 금속 할인을 사용해서 요구 조건을 낮출 수 있습니다.

-  지식 할인을 1개 사용하면, 원소의 지식 요구량을 1만큼 낮춥니다.
-  금속 할인을 1개 사용하면, 원하는 금속을 1개 가진 것으로 취급합니다. 단, 은이나 금을 고를 수는 없습니다.

라운드 종료

모두가 차례를 두 번씩 마치면, 라운드가 종료됩니다.
모든 주사위를 다시 굴려, 게임 준비와 같은 방식으로 행동 트랙에 놓습니다. 시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 전달합니다.

게임 종료

게임은 5라운드를 마치면 종료됩니다. 최종 점수 계산을 하기 전에 원하는만큼 금을 사용해서, 사용한 금의 수만큼 현자의 돌 구역에 "X" 표시를 할 수 있습니다. 이때는 가로줄이나 세로줄의 모든 칸에 표시했더라도 보상을 받지 않습니다.
그 후, 점수 기록지를 가져와 다음과 같이 점수를 계산합니다.

1. 점수 기록지에 자신의 현재 점수를 적습니다.
 2. 각 금속 튜브에서, "X" 표시하거나 칠한 가장 위쪽 칸의 점수를 받습니다.
 3. 왕수 칸에서, "X" 표시하거나 칠한 가장 오른쪽 칸의 점수를 받습니다.
 4. 각 원소 조합으로, 다음과 같이 점수를 받습니다.
 - A. 두 원소 사이의 지식 점수 칸이 얼마나 표시되었는지 확인합니다.
두 원소가 연결되지 않았다면 0점, 모든 칸에 표시되어 있다면 4점입니다.
 - B. 현자의 돌 구역의 해당 원소 구역들을 확인합니다.
"X" 표시한 칸 수에 A.에서 확인한 점수를 곱합니다.
모든 원소 조합에 대해 이 과정을 반복하고, 최종 점수를 합산합니다.
- 가장 점수가 많은 사람이 승리하며, 대연금술사의 칭호를 받게 됩니다.

예시: 게임 중 총 23점을 받았습니다. 남은 금 1개를 사용해
물 원소 구역에 "X" 표시를 하나 합니다.

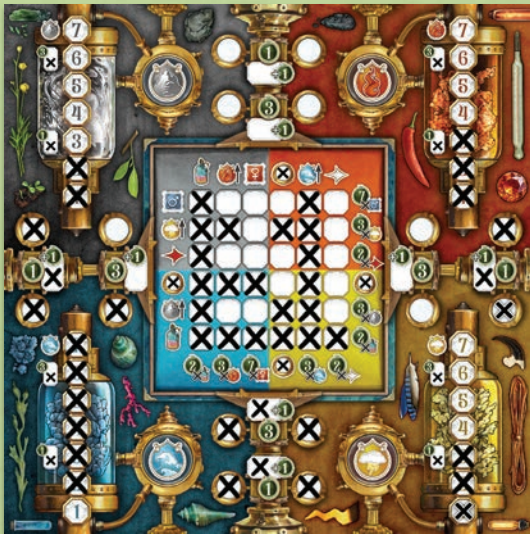
금속 튜브에서 추가로 10점을 받습니다.

왕수 칸에서 추가로 3점을 받습니다.

지식 보드의 위에서부터 시계 방향으로 진행하여 다음과 같이
점수를 받습니다.

- 땅과 불은 0점을 받습니다.
- 불과 공기는 2점 x 10칸 = 20점을 받습니다.
- 물과 공기는 4점 x 13칸 = 52점을 받습니다.
- 땅과 물은 2점 x 11칸 = 22점을 받습니다.

최종 점수는 130점입니다.



1인 게임

지금까지의 실험도 그다지 성공적이지는 않았지만, 마지막 실험은 최악이었습니다.
어쩌면 이대로 퇴학당할지도 모르겠습니다. 다른 학생들은 벌써부터 당신을
피하며, 뒤에서는 서로 모여 수군거립니다.

하지만 아직은 꿈을 포기하기엔 이릅니다. 아직은 말이죠.

다행히도 대연금술사께서 마지막 과제를 주셨습니다.

지금까지의 실패를 만회할 이 기회를 절대로 놓쳐서는 안됩니다.

트리스메기스투스: 롤 & 라이트는 혼자서도 플레이할 수 있습니다.
퇴학을 피하기 위해, 자신의 한계를 넘어 최대한 많은 점수를 받으세요.
점수에 따라 당신의 운명이 결정됩니다.

게임 준비

3쪽의 내용대로 게임을 준비합니다. 이때 실험실 보드와 지식 보드를
1개씩만 준비합니다. 게임 준비 6.에서는 아래 표와 같이 주사위를
준비합니다.

	검은색	흰색	빨간색
1 	2	1	1

게임 진행

기본 게임의 규칙에 따라 게임을 진행합니다. 단 규칙에 몇 가지 변경
사항이 있습니다.

- 1~4라운드에는 차례를 2번씩 갖고, 5라운드에는 차례를 3번 갖습니다.
- 라운드당 한 번만, 왕수 1개를 사용해 원하는 색깔 카드를 순환시킬 수 있습니다. 이 경우에도, 차례가 끝날 때는 사용한 주사위 색깔과 같은 카드가 순환합니다.
- **라운드 종료:** 이번 라운드에 순환하지 않은 색깔 카드를 순환시킵니다. 즉, 검은색과 흰색 주사위를 사용했다면 빨간색 카드를, 검은색 주사위를 2번 사용했다면 흰색과 빨간색 카드를 순환시킵니다.

게임 종료

최종 점수를 계산하고 당신의 운명을 확인합니다.

퇴학을 당할 수도 있고, 대연금술사에게 깊은 인상을 줄 수도 있습니다.

	결과
<80	퇴학 통보를 받았습니니다! 오늘 당장 성소를 떠나야 합니다.
81-110	대연금술사는 쫓아며 허를 차더니 말합니다. "이번엔 남아도 좋네. 하지만 더는 실망시키지 말게. 마지막 경고라네."
111-140	대연금술사는 짧은 한숨을 내쉽니다. "그래도 이번에는 잘 해냈군. 당장은 퇴학당할 일은 없을걸세."
141-170	대연금술사가 만족스럽게 고개를 끄덕입니다. "그동안의 실패에서 무언가 깨달은 바가 있는 모양이군. 이 성소에서 어디까지 성장할지 기대하겠네."
171<	대연금술사의 얼굴색이 변하며, 그의 눈에는 흥미와 관심이 깃듭니다. "기대 이상이로군. 아주 잘했네. 이번처럼 진심을 다한다면 곧 다른 학생들을 추월하겠어."

기능 설명

도구



철 1개를 사용해서 현자의 돌 구역 2칸에 "X" 표시를 합니다.



수은을 1개 사용해서 납 1개와 구리 1개를 받습니다.



납 1개를 사용해서 금 1개를 받습니다.



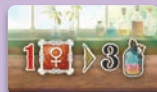
구리 1개를 사용해서 왕수 1개를 받고,
원하는 원소의 지식을 총 2칸 올립니다.
한 원소의 지식을 2칸 올리거나,
서로 다른 두 원소의 지식을 1칸씩 올립니다.



주석 1개를 사용해서 변환을 2번 합니다.
이때 사용한 경로는 표시하지만,
원소의 지식은 올릴 수 없습니다.



납 1개를 사용해서, 은 1개를 받고 원하는
원소의 지식을 1칸 올립니다.



구리 1개를 사용해서 왕수 3개를 받습니다.



수은 1개를 사용해서 철 2개를 받습니다.

도구



변환을 1번 합니다. 단, 바로 오른쪽 금속 튜브에 표시를 하는 대신, 가장 많이 올린 지식에 표시된 칸 수까지 금속 튜브를 건너뛸 수 있습니다. 이때, 첫 번째 변환 경로에만 표시를 합니다.



가장 많이 표시한 금속 튜브의 금속 1개당 1점을 받습니다.



현자의 돌 구역 1칸에 "X" 표시를 합니다. 가장 적게 표시한 원소 구역에 표시한 칸 1개당 2점을 받습니다.



현자의 돌 구역에 "X" 표시한 칸이 있는 원소 구역당 왕수 1개를 받습니다.



가장 적게 올린 원소의 지식에 표시된 칸 1개당 금속 할인 1개를 받습니다.



변환을 1번 합니다. 단, 바로 오른쪽 금속 튜브에 표시를 하는 대신, 가지고 있는 왕수의 개수까지 금속 튜브를 건너뛸 수 있습니다. 이때, 첫 번째 변환 경로에만 표시를 합니다.



금 1개를 받습니다.
사용하지 않은 은 1개당 1점을 받습니다.



가장 적게 사용한 색깔 경로의 "X" 표시된 경로 1개당 지식 할인과 왕수를 1개씩 받습니다.



검은색 경로를 사용해 변환을 1번 합니다.



왕수 1개를 받습니다.



3점을 받습니다.



가장 적게 올린 원소의 지식을 1칸 올립니다.



현자의 돌 구역에서 가장 많이 표시한 원소 구역에 표시를 1번 합니다.



사용한 경로는 표시하지만, 원소의 지식은 올릴 수 없습니다.



금 1개를 받습니다.



현자의 돌 구역에서 가장 적게 표시한 원소 구역에 표시를 2번 합니다.

현자의 돌 구역 보상



해당 금속 튜브에 표시하거나 칠한 칸의 수에 따라 점수를 받습니다.

예시:

7점 x 구리 3개 = 21점



해당 원소의 지식에 표시한 칸의 수에 따라 점수를 받습니다.

예시:

3점 x 불의 지식 4칸 = 12점



해당 색깔 변환 경로에 표시한 칸의 수에 따라 점수를 받습니다.

예시:



2점 x 사용한 빨간색 경로 3개 = 6점



왕수에 표시하거나 칠한 칸의 수에 따라 점수를 받습니다.

예시:



2점 x 왕수 4개 = 8점



선택한 원소의 지식 트랙에 표시한 칸의 수에 따라 점수를 받습니다.



원하는 지식 점수 칸에 "X" 표시를 합니다.



ㄷ

납

♀

구리

2

주석

♀

수은

♂

철

☾

은

◎

금



원하는 금속
(은과 금 제외)



금속 변환



지식 할인



금속 할인



현자의 돌
구역의 칸에 표시



각 원소의 지식
(흙, 불, 공기, 물)



원하는 원소의
지식을 올림



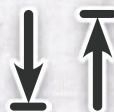
가장 적게 올린
원소의 지식을 올림



원소의 지식은
올릴 수 없음



왕수



최소/최대



사용



받기

(실험에서는 "가진")



점수



지식 점수 칸