



트리스메기스투스

패밀리어

규칙서

게임 소개

19세기의 연금술사들에게, 장난꾸러기 동물들로부터 실험실을 지키는 것은 쉬운 일이 아니었습니다.

이런 동물들에게는 많은 관심이 필요하며, 반짝이는 물건을 주면 안전하게 만들 수 있습니다.

이 패밀리어들은 잘만 길들이면 말썽을 부리는 대신, 당신의 연구를 돕는 독특한 능력을 발휘할 수도 있습니다!

트리스메기스투스: 패밀리어 확장에서는 다양한 동물들이 추가됩니다. 패밀리어는 1, 2라운드 끝날 때 획득할 수 있으며, 배치된 구역에서 금속 변환을 할 때 영향을 미칩니다. 처음에는 넘치는 장난기로 말썽을 부려 불리하게 작용하지만, 패밀리어에게 필요한 자원을 사용하여 착한 아이로 만든다면, 강력한 보상을 얻을 수 있습니다.

구성물

장난 꾸러기



착한 아이

장난 꾸러기



착한 아이



기록 마커 4개

어린 패밀리어 타일 8개



행동 기록 보드 1개

성체 패밀리어 타일 8개



호문쿨루스
패밀리어 타일 1개



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

기본 게임의 규칙에 따라 게임을 준비한 후, 다음을 준비합니다.

1. 모든 어린 패밀리어 타일을 실험 카드 더미 옆에 쌓아 놓습니다.
(오른쪽 아래에 1라운드 표시로 구분)
2. 모든 성체 패밀리어 타일을 실험 카드 더미 옆에 쌓아 놓습니다.
(오른쪽 아래에 11라운드 표시로 구분)
3. 행동 기록 보드를 게임 보드 옆에 놓고, 각자의 기록 마커를 0번 칸에 놓습니다.

게임 개요

패밀리어는  장난꾸러기거나  착한 아이입니다.
장난꾸러기일 때는 **불리한 영향**을 주지만, **착한 아이**가 되면 **이점을** 제공합니다.

장난꾸러기를 착한 아이로 바꾸려면, 행동 단계에 지정된 금속을 사용하여 패밀리어 타일을 뒤집어야 합니다.

새 라운드 준비

1라운드를 준비할 때, 모든 **어린 패밀리어** 타일을 섞어서 인원수만큼 타일을 뽑고 **장난꾸러기** 면으로 행동 기록 보드 위에 놓습니다.
남은 타일은 모두 게임 상자에 돌려놓습니다.

2라운드를 준비할 때, 모든 **성체 패밀리어** 타일을 섞어서 인원수만큼 타일을 뽑고 **장난꾸러기** 면으로 행동 기록 보드 위에 놓습니다. 그리고 **착한 아이** 면으로 놓인 모든 **어린 패밀리어**를 장난꾸러기 면으로 뒤집습니다. 남은 성체 패밀리어 타일은 모두 게임 상자에 돌려놓습니다.

3라운드를 준비할 때, 착한 아이 면으로 놓인 모든 패밀리어 타일을 장난꾸러기로 뒤집습니다.

행동 단계

이제부터 가져온 **행동 주사위의 칸 수**를 기록해야 합니다.

1, 2라운드의 행동 단계에 새로운 주사위를 가져올 때마다, 해당 **행동 주사위를 놓은 칸의 숫자만큼** 행동 기록 보드에 있는 자신의 기록 마커를 옮깁니다.

모두가 1, 2라운드의 **행동 단계**를 마치고 패스하면, 다음 라운드로 넘어가기 전에 각자 패밀리어 타일을 1개씩 가져와 자신의 실험실 아래쪽, 도구를 놓는 구역에 놓습니다. 같은 구역에 패밀리어 타일을 2개 놓아도 됩니다.

패밀리어 타일은 도구를 가져올 때와 같은 방식으로 배치하지만, 도구로 취급하지는 않습니다. 즉, 패밀리어가 놓인 구역에도 여전히 도구를 2개까지 놓을 수 있습니다.

이번 라운드에 얻은 행동 주사위 칸이 가장 많은 사람, 즉 행동 기록 보드에서 **가장 높은 칸**에 있는 사람부터 패밀리어 타일을 가져갑니다. 이때  아이콘의 숫자가 가장 높은 타일부터 가져갑니다. 행동 기록 보드의 같은 칸에 여러 개의 기록 마커가 있다면, 그중 차례 순서가 더 빠른 사람이 더 높은 숫자의 패밀리어를 가져갑니다.

가져온 패밀리어 타일은 이번 라운드에 자신이 가져온 주사위 색깔 중 가장 많은 색깔의 도구 구역에 놓습니다.

해당하는 색깔이 여럿인 경우, 그중 원하는 색깔 구역에 놓습니다.

패밀리어는 도구 아래에 장난꾸러기 면으로 놓습니다.

모두가 패밀리어 타일을 가져간 후, 모든 기록 마커를 0칸에 놓습니다.

예시: 빨강은 행동 기록 보드에서 가장 높은 칸에 있으므로, 패밀리어 타일 중 가장 높은 숫자인 6번 타일을 가져옵니다.

빨강이 가장 많이 사용한 주사위는 흰색이므로, 패밀리어 타일은 실험실 보드의 흰색 도구 구역에 놓습니다.

보라는 행동 기록 보드에서 두 번째이므로, 두 번째로 높은 숫자인 4번 타일을 가져옵니다.

마지막인 연하늘은 남아있는 1번 타일을 가져옵니다.



패밀리어 타일

보조 행동으로, 자신의 차례 중 언제든지 **필요한 금속을 사용하여** 패밀리어 타일 하나를 **착한 아이** 면으로 뒤집을 수 있습니다.

패밀리어가 놓인 도구 구역에서 **금속 변환을 할 때마다**, 즉 해당 구역과 같은 색깔의 경로를 사용할 때마다 다음과 같이 기능을 적용합니다.

- 장난꾸러기 면인 경우, 비용이나 제한 사항 등이 추가됩니다.
추가 비용을 지불할 수 없거나, 제한 사항을 충족하지 못하면 **금속 변환을 할 수 없습니다.**
- 착한 아이 면인 경우, 해당 구역에서 금속을 변환하면 추가 보상이나 긍정적인 효과를 받을 수 있습니다.

패밀리어의 기능은 **해당 패밀리어가 놓인 구역에만** 적용됩니다.

예시 1: ① 흰색 경로로 금속을 변환합니다.

② 패밀리어 타일이 장난꾸러기 면이므로, 추가 비용으로 왕수 1개를 사용해야 합니다. 왕수가 없다면 흰색 구역, 즉 흰색 경로로는 금속을 변환할 수 없습니다.



예시 2: 1 패밀리어 타일에 표시된 비용인  2개를 사용하고, 패밀리어 타일을 착한 아이 면으로 뒤집습니다.

2 이제 흰색 구역에서 금속을 변환할 때마다, 이 패밀리어의 기능으로 흰색 구역에서 추가로 1번 더 변환할 수 있습니다.



1인 게임

실험실의 패밀리어들은 소란을 피우면서도 호문쿨루스를 경계하며 피하고 있습니다. 호문쿨루스도 처음에는 그런 패밀리어들을 어리둥절한 표정으로 바라보다가, 이내 착한 아이가 된 패밀리어는 연금술사들에게 도움이 된다는 것을 알아차린 눈치입니다.

어느 날, 불안한 눈빛으로 실험실에 들어온 호문쿨루스가 붉은 천에 덮인 작은 우리를 보여줍니다. 그 안에 어떤 생물을 데려온 것일까요?
곧 알게 될 테지만, 지금은 신경 써야 할 다른 일들이 너무 많습니다.

구성물



호문쿨루스 패밀리어 타일 1개

게임 준비

일반적인 1인 게임 규칙에 따라 준비합니다. 호문쿨루스의 색깔을 정하고, 해당하는 색깔의 마커를 행동 기록 보드 0칸에 놓습니다. 호문쿨루스 실험실 보드 옆에 호문쿨루스 패밀리어 타일을 뒷면으로 놓습니다.

게임 방법

1, 2라운드를 준비할 때, 2인 게임을 하는 것처럼 패밀리어 타일을 2개 놓습니다.

기본 규칙과 동일하게 플레이어와 호문쿨루스가 가져온 행동 주사위의 칸수를 기록해야 합니다.

1, 2라운드가 끝나면, 다음과 같이 진행합니다.

- 행동 기록 보드에서 호문쿨루스가 더 높은 칸에 있는 경우, 패밀리어 타일 2개 중 높은 숫자의 패밀리어 타일을 버리고 호문쿨루스 패밀리어 타일에 원소 토큰 1개를 놓습니다.
(타일이 뒷면이었다면 앞면으로 뒤집습니다.)
그리고 플레이어는 낮은 숫자의 패밀리어 타일을 받습니다.
- 행동 기록 보드에서 플레이어가 더 높은 칸에 있거나 호문쿨루스와 같은 칸에 있는 경우, 낮은 숫자의 패밀리어 타일을 버리고 호문쿨루스 패밀리어 타일에 원소 토큰 2개를 놓습니다.
(타일이 뒷면이었다면 앞면으로 뒤집습니다.)
그리고 플레이어는 높은 숫자의 패밀리어 타일을 받습니다.

호문쿨루스가 행동 단계에 공개한 행동 카드로 도구를 뒤집을 때,
호문쿨루스 패밀리어 타일에 원소 토큰이 있으면 토큰 1개를 버리고
행동 카드의 보상을 두 배로 받습니다.

호문쿨루스 패밀리어 타일에 더 이상 원소 토큰이 없으면 타일을
뒷면으로 뒤집습니다.

예시: 호문쿨루스의 행동 카드에 따라 다음과 같이 행동합니다.

- 1** 도구를 하나 뒤집어서 불의 지식을 1칸 올리고,
2점을 얻을 수 있습니다.
- 2** 호문쿨루스 패밀리어 타일에 원소 토큰이 있으므로,
그 토큰을 버리고 보상을 두 배로 받습니다. 즉, 도구를 하나
뒤집어서 불의 지식을 2칸 올리고, 4점을 얻습니다.



기능 설명

어린 패밀리어



장난꾸러기:

물질 토큰 1개를 추가로
사용해야 합니다.
이때 지식을 추가로 올리지는
않습니다.

착한 아이:

정제를 1번 합니다.



장난꾸러기:

1점을 잃습니다.

(현재 점수가 0점이라면,
이 패밀리어가 놓인 구역에서
변환을 할 수 없습니다.)

착한 아이:

추가로, 검은색 경로로 1번
변환합니다.

이때 물질 토큰이나 수은을
사용하지 않아도 되지만,
그 경우에는 지식을 올릴 수
없습니다.



장난꾸러기:

사용한 물질 토큰이나 수은에 해당하는 지식을 올리는 대신, 가장 낮은 지식을 올려야 합니다.

착한 아이:

왕수 1개를 받습니다.



장난꾸러기:

물질 토큰 1개를 추가로 사용해야 합니다. 이때 지식을 추가로 올리지는 않습니다.

착한 아이:

1점을 받습니다.



장난꾸러기:

◆아이콘으로 금속 변환을 할 때, 반드시 이 패밀리어가 놓인 구역에서 해야 합니다.

착한 아이:

추가로, 빨간색 경로로 1번 변환합니다. 이때 물질 토큰이나 수은을 사용하지 않아도 되지만, 그 경우에는 지식을 올릴 수 없습니다.



장난꾸러기:

왕수 1개를 추가로 사용해야 합니다.

착한 아이:

이 패밀리어가 놓인 구역에서 1번 더 변환합니다. 기본 규칙에 따라 물질 토큰이나 수은을 사용해야 하고, 지식도 올립니다.



장난꾸러기:

사용한 물질 토큰이나 수은에 해당하는 지식을 올리는 대신, 가장 낮은 지식을 올려야 합니다.

착한 아이:

추가 행동 1개를 받습니다.



장난꾸러기:

행동 주사위를 1칸 더 사용해야 합니다. 즉, 변환 1번을 하려면 행동 주사위 2칸을 사용합니다.

착한 아이:

이번에 변환한 금속을 즉시 1번 더 변환합니다. 변환한 금속이 이 패밀리어가 놓인 구역을 벗어나더라도, 추가 변환을 할 수 있습니다. 또한, 기본 규칙에 따라 물질 토큰이나 수은을 사용해야 하고, 지식도 올립니다.

성체 패밀리어



장난꾸러기:

2점을 잃습니다.

(현재 점수가 2점보다 적다면, 이 패밀리어가 놓인 구역에서 변환을 할 수 없습니다.)

착한 아이:

땅의 지식을 1칸 올립니다.



장난꾸러기:

변환하려는 금속의 개수가 변환 후의 금속보다 많아야만 변환할 수 있습니다.

이때 각 금속의 개수는 일반 금속과 정제된 금속의 수를 합해서 비교합니다.

예시: 주석을 수은으로 변환하려고 합니다. 변환하려는 금속인 주석은 2개, 2개, 1개로, 총 3개를 가지고 있습니다.

변환 후의 금속인 수은은 2개를 가지고 있습니다.

주석이 더 많으므로 주석을 수은으로 변환할 수 있습니다.

착한 아이:

2점을 받습니다.



장난꾸러기:

왕수 1개를 추가로 사용해야 합니다.

착한 아이:

이번에 변환한 금속을 즉시 1번 더 변환합니다. 변환한 금속이 이 패밀리어가 놓인 구역을 벗어나더라도, 추가 변환을 할 수 있습니다. 또한, 기본 규칙에 따라 물질 토큰이나 수은을 사용해야 하고, 지식도 올립니다.



장난꾸러기:

이 패밀리어와 같은 구역에 놓인 도구는 사용할 수 없습니다.

착한 아이:

원하는 물질 토큰 1개를 받습니다.

장난꾸러기:

물질 토큰 1개를 추가로
사용해야 합니다.
이때 지식을 추가로 올리지는
않습니다.

착한 아이:

추가로, 흰색 경로로 1번
변환합니다.
이때 물질 토큰이나 수은을
사용하지 않아도 되지만,
그 경우에는 지식을 올릴 수
없습니다.



장난꾸러기:

이 패밀리어와 같은 구역에
놓인 도구는 사용할 수
없습니다.

착한 아이:

왕수 1개를 받습니다.



장난꾸러기:

변환하려는 금속의 개수가
변환 후의 금속보다 많아야만
변환할 수 있습니다.
이때 각 금속의 개수는 일반
금속과 정제된 금속의 수를
합해서 비교합니다.

예시: 주석을 수은으로 변환하려
합니다. 변환하려는 금속인
주석은 2개, 2개 1개로,
총 3개를 가지고 있습니다.

변환 후의 금속인 수은은
2개를 가지고 있습니다.
주석이 더 많으므로 주석을
수은으로 변환할 수 있습니다.

착한 아이:

정제를 1번 합니다.



장난꾸러기:

행동 주사위를 1칸 더
사용해야 합니다.
즉, 변환 1번을 하려면 행동
주사위 2칸을 사용합니다.

착한 아이:

금속 변환을 할 때 물질
토큰이나 수은을 사용하지
않아도 되지만, 그 경우에는
지식을 올릴 수 없습니다.
물질 토큰이나 수은을
사용하여 변환한다면
해당하는 지식을 올립니다.



만든 사람들

게임 디자인: Daniele Tascini

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

1인 게임: Mauro Gibertoni

1인 게임 개발: Kacper Frydrykiewicz

일러스트: Kate “Vesner” Redesiuk, Noemi Wspaniała

표지 그림: Kate “Vesner” Redesiuk

그래픽: Zuzanna Kołakowska

규칙서 제작: Joanna Kijanka, Kacper Frydrykiewicz

규칙서 편집: Tyler Brown

한국어 규칙서: DiceTree Games

Board&Dice로부터 테스트 플레이와 조언 및 의견을 주신
Janusz Smoła, Marcin Cieślowski, Wiktoria Cieślak,
Martyna Jarecka, Krzysztof Widera
께 감사의 말씀을 드립니다.

© 2026 Board&Dice. All rights reserved.

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

©DiceTree Games

보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구

호수로 646-30 신평플로스타 806호

고객센터 031-813-9233

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



