

트리스메기스투스



규칙서

게임 소개

19세기에는 연금술이 과학이라기보단 고대의 지혜와 근대적 발견이 결합된 학문으로 여겨졌습니다. 연금술의 황금기는 이미 오래전에 지나갔으나, 자연의 법칙을 무시하고 현자의 돌을 창조하려는 꿈은 여전히 살아 있습니다.

이제 새로운 세대가 전설적인 헤르메스 트리스메기스투스의 발자취를 따라가며, 금단의 지식을 탐구하는 힘을 갈망하고 있습니다. 그들의 상상력과 결의는 가히 비할 데가 없습니다. 어떤 이들은 그들을 두려움의 눈길로 바라보지만, 또 어떤 이들은 그들을 경외와 찬탄의 눈길로 바라봅니다.

연금술의 세계에 첫발을 내딛는 당신의 목표는 태초부터 숨겨져 온 신비를 밝혀내고, 인류 역사상 가장 위대한 연금술사가 되기 위한 여정에서 모든 경쟁자를 뛰어넘는 것입니다.

게임 개요

여러분은 19세기의 연구자가 되어, 트리스메기스투스가 남긴 기록의 공식을 따르는 시도를 합니다.

게임은 3라운드 동안 진행되며, 그 과정에서 다양한 실험을 하고 신비한 도구를 활용해 금속을 얻거나 변환합니다.

게임이 끝나면 자신이 발표한 연구 성과, 원소에 대한 지식, 현자의 돌과 관련된 업적에 따라 점수를 얻습니다.

게임 구성물



게임 보드 (3조각으로 나뉘어 있음)



주사위 16개
(검은색 6개, 빨간색 5개, 흰색 5개)



실험실 보드 4개



연구 보드 4개



연구 타일 16개



원소 토큰 60개

앞면 (사용 가능)



뒷면 (사용 불가)



도구 43개

(I 라운드 17개, II 라운드 13개, III 라운드 13개)



실험 카드 56장

(I 라운드 20장, II 라운드 20장, III 라운드 16장)



물질 토큰 60개

(염 20개, 에테르 20개, 황 20개)



앞면 (사용 가능)

뒷면 (사용 불가)

배터리 4개



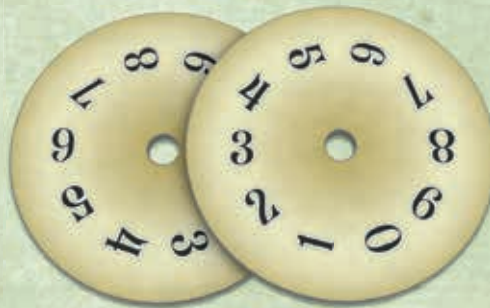
추가 행동 20개



왕수 16개



후원자 8명



점수 표시 휠 10개
(조립 방법은 5쪽 참고)



보상 타일 15개



지식 마커 16개 (색상당 4개씩)



+100점/+200점
토큰 4개



금속 마커 40개



휠 고정핀 10개



플레이어 마커 8개 (색상당 2개씩)



책 32권



개인 참조표 8장



주머니 1개

확장 모듈 구성물

각 모듈의 사용법은 17쪽에 있습니다.



전문 연구 보드 1개



후원자 1명



이벤트 타일 10개



보상 타일 2개



배터리 타일 12개



실험 카드 12장

1인 게임 구성물



호문쿨루스 후원자 3명



호문쿨루스 연구 타일 6개



호문쿨루스 책장 타일 4개



호문쿨루스 실험실 보드 1개

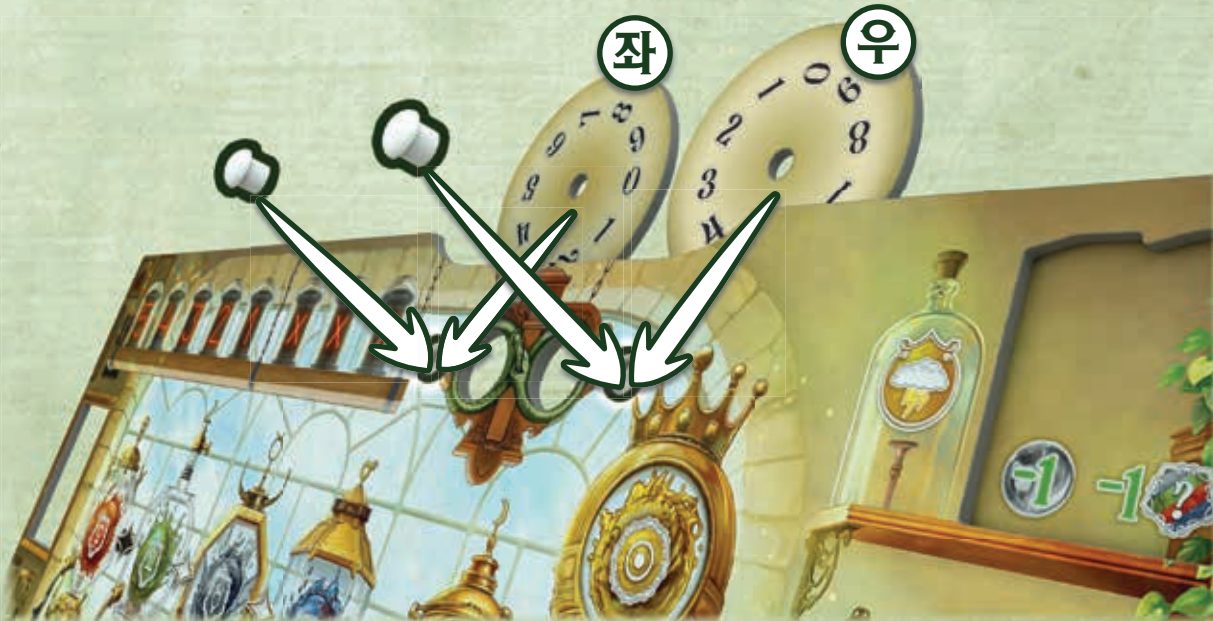


호문쿨루스 행동 카드 12장

금속 마커, 원소 토큰, 물질 토큰, 왕수, 추가 행동은 수량에 제한이 없습니다. 게임 중 해당 구성물이 부족하다면, 적당한 대체품을 사용합니다.

실험실 보드 조립

그림과 같이 실험실 보드에 점수 표시 휠을 조립하고, 핀으로 고정합니다.



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

첫 게임을 시작하기 전에 종이 타일을 조심스럽게 편칭하고, 모듈 구성물은 따로 보관합니다.

1. 게임 보드를 조립해 테이블 중앙에 놓습니다.
2. 사용할 주사위를 인원수에 맞게 놓습니다.

인원수	1~2명	3명	4명
주사위	5개	5개	6개
	5개	5개	5개
	4개	5개	5개

3. 실험 카드를 I, II, III 라운드로 나누어 3개의 더미를 만든 후, 내용이 보이지 않는 뒷면으로 놓습니다. I 라운드 도구를 모두 주머니에 넣고 섞습니다.
4. 연구 타일을 아래 표와 같이 종류별로 4개의 더미로 나누고, 잘 섞어서 그림과 같이 뒷면으로 놓습니다.

원소	실험	도구	실험 & 도구

5. 금속 마커, 원소 토큰, 추가 행동, 왕수, 3가지 물질 토큰들을 그림과 같이 놓고 공급처로 사용합니다.
6. 모든 보상 타일을 섞은 후, 아래 표에 맞는 수만큼 무작위로 뽑아 게임 보드 옆의 두 보상 구역에 놓습니다. 남은 보상 타일은 사용하지 않습니다.

2인 게임	3인 게임	4인 게임
4개씩	5개씩	6개씩

7. 인원수와 같은 수의 후원자를 무작위로 뽑습니다.



개인 준비

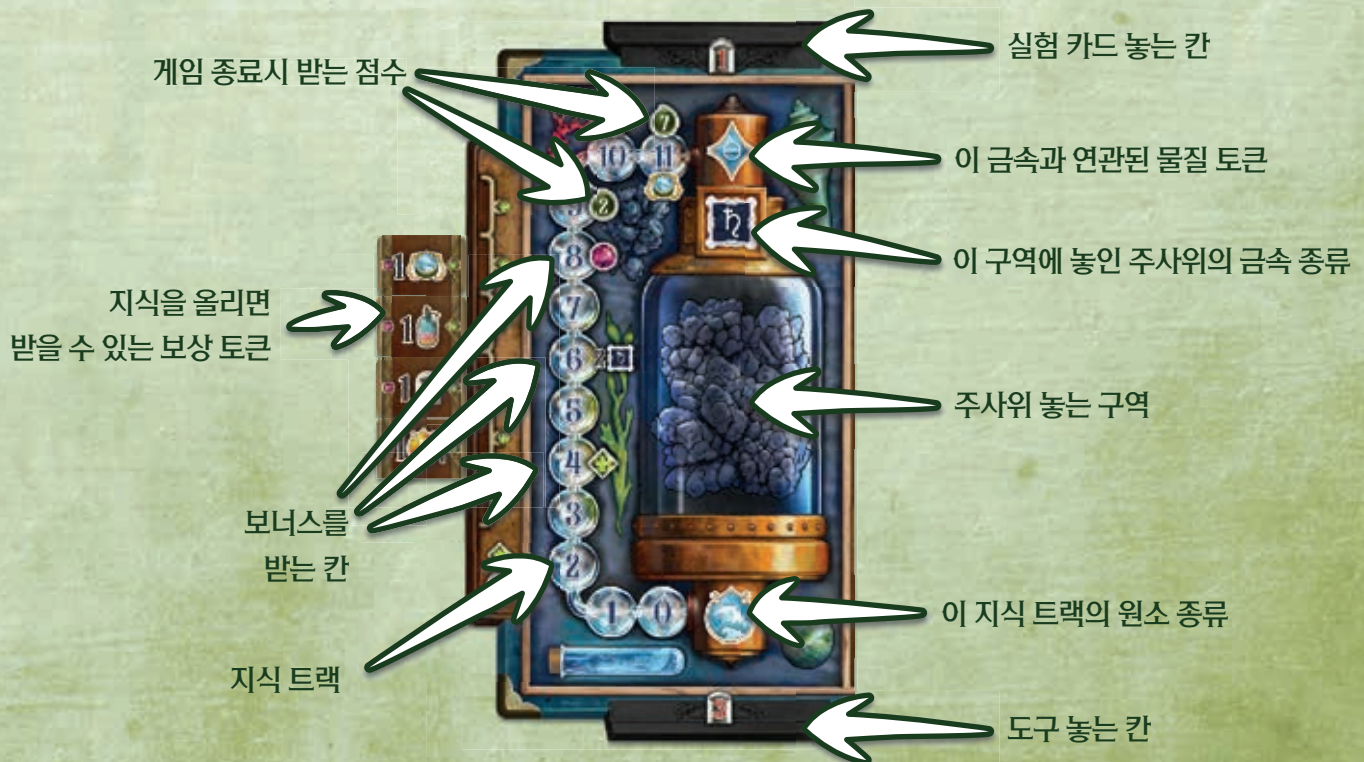
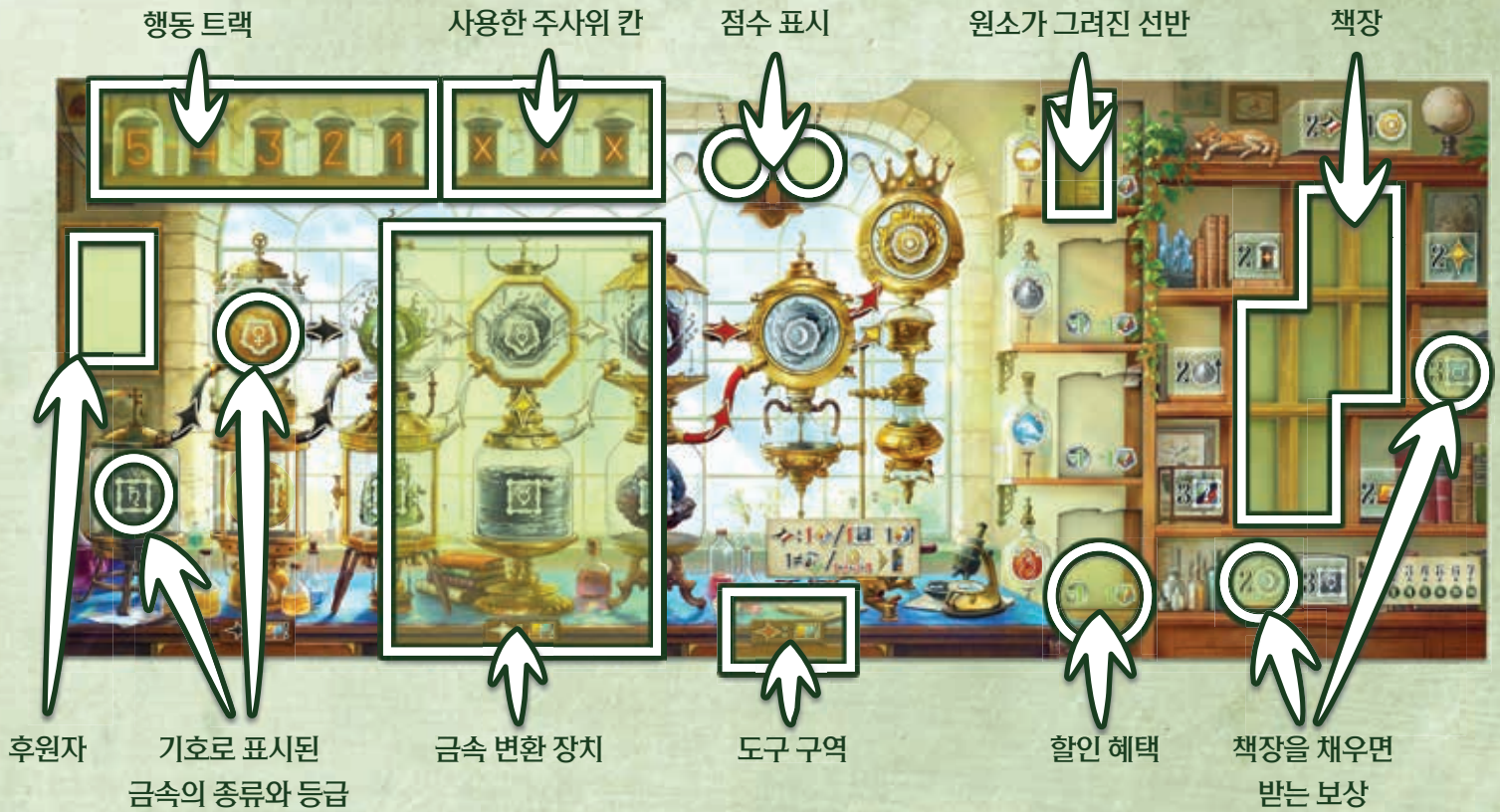
- 10.그림과 같이 실험실의 금속 변환 장치의 칸에 금속 마커를 1개씩 놓습니다.

- | | | |
|---|---|---|
| 2번째 | 3번째 | 4번째 |
| 1  | 2  | 2  1  |

- F.** 버린 도구를 다시 주머니에 넣고, 6개를 새로 뽑아 게임 보드 아래의 칸을 채웁니다.



보드 설명



주요 개념

금속

게임에는 7종류의 금속이 있으며, 각 금속은 연금술 기호로 표시됩니다.

						
납	구리	주석	수은	철	은	금

같은 금속이라도 테두리 모양에 따라 등급이 달라집니다.



사각형 - 일반 금속



오각형 - 정제된 금속



원형 - 특별한 금속(은과 금만 해당)

금속의 종류와 등급은 금속 변환 장치에 금속 마커가 놓인 칸에 따라 구분됩니다. 특정 금속을 사용하려면, 해당 칸에 놓인 금속 마커를 버립니다.



변환: 금속을 다른 종류로 바꾸는 것입니다.

게임 중 금속은  검은색, 흰색, 빨간색 화살표를 따라 이동하며, 다른 금속으로 변환됩니다.
(금속 변환은 14쪽 참고)



정제: 같은 금속을 더 순도 높게 만드는 것입니다.

게임 중 금속은  위를 향하는 노란색 화살표를 따라 이동합니다. 즉 아래 칸인  에 있던 금속이 정제되면, 같은 종류의 바로 위 칸  으로 이동합니다.

참고: 다른 금속과는 달리  은 변환뿐 아니라 정제로도  으로 바꿀 수 있습니다.

중요: 정제된 금속은 항상 같은 종류의 일반 금속 대신 사용할 수 있습니다. 금은 항상 다른 아무 금속 대신 사용할 수 있습니다.

실험



실험 카드를 사용하는 것은 게임을 진행하는 주요 수단입니다. 카드를 사용해 실험하려면 지정된 금속을 사용해야 하고, 특정 원소의 지식이 있어야 합니다. 하지만 실험을 마치면 책을 받을 수 있고, 다양한 보상과 점수도 받을 수 있습니다.
(15쪽 실험하기 참고)

연구



게임을 진행하면서, 실험 또는 도구로 연구를 진행합니다. 이러한 연구의 성과는 연구 보드에 그려진 원소 아이콘들을 원소 토큰으로 덮어서 가리는 것으로 표현됩니다. 연구 보드의 구역 3곳 중, 모든 아이콘을 덮은 구역이 있으면 게임이 끝나고 점수를 받습니다. (17쪽 최종 점수 계산 참고)

새로운 도구를 받거나 실험을 했다면, 연구 보드에서 해당하는 원소의 아이콘 또는 원하는 원소로 취급되는  아이콘을 원소 토큰으로 덮을 수 있습니다. 이때 연구 보드에 덮을 수 있는 아이콘이 남아있지 않다면, 토큰을 놓는 대신 1점을 받습니다.



연구 보드 각 구역의 원소 아이콘을 처음으로 덮을 때마다, 자신의 연구 타일 중 하나를 해당 구역에 뒷면으로 놓습니다. 게임 중 언제든지 자신의 연구 타일 앞면을 확인할 수 있습니다.

원소의 지식



게임 보드에는 물, 공기, 불, 흙의 4가지 원소에 해당하는 지식 트랙이 있습니다. 실험하려면 각 원소에 관한 지식이 있어야 합니다.

지식 트랙은 다음과 같은 보너스를 추가로 제공합니다.



4번 칸에 도달하면, 게임 보드 왼쪽에 보상 타일이 남아 있다면 하나를 가져와 즉시 사용합니다.



6번 칸에 도달하면, 표시된 금속을 받습니다.



8번 칸에 도달하면, 게임 보드 오른쪽에 보상 타일이 남아 있다면 하나를 가져와 즉시 사용합니다.



9~11번 칸에 도달하면, 게임 종료 시 점수를 받습니다. 마지막에 도달한 칸의 점수만 받습니다.



11번 칸에 도달하면, 점수와는 별개로 연구 보드에서 해당하는 원소 아이콘 1개를 덮습니다.

지식을 올릴 때 이미 트랙의 맨 위에 도달했다면, 올리는 대신 1점을 받습니다

현자의 돌과 책

현자의 돌에 대한 지식은 **선반**과 **책장**에 놓인 책들로 표현됩니다.
선반에 놓인 책을 얻어서 책장에 꽂는 것으로 현자의 돌에 관한 지식을
표시합니다. 책을 얻는 것은 다음과 같은 **두 가지** 방법이 있습니다.



1. 첫 번째는 **실험**입니다. 실험 카드에는 원소 중 하나가 표시되어 있습니다. 각 원소마다 처음한 실험으로 해당 원소가 그려진 선반의 책을 얻을 수 있습니다.
2. 두 번째는 **금**을 사용하는 것입니다. 1/2/3/4개를 사용하면 책을 얻을 수 있습니다. 금으로 얻은 책이 많을수록 비싸집니다.

같은 원소의 책 2권을 모두 얻으려면, **두 가지 방법**을 1번씩 사용해야 합니다.
각 원소의 책을 얻는 방법은 **원하는 순서대로** 사용할 수 있습니다.
즉, 을 사용해 모든 원소의 첫 번째 책을 우선 얻는 것도 가능합니다.

- 선반에서 책을 얻었다면, 책이 있던 자리에 **할인 아이콘**이 드러납니다. 각 할인 아이콘은 실험할 때 다음과 같은 혜택을 줍니다.
 - 해당 원소의 실험에 필요한 **지식의 요구량 하나**를 할인받습니다.
 - 해당 원소의 실험에 필요한 **정제된 금속 1개**를 할인받습니다. 이 할인은 일반 금속에도 적용할 수 있습니다. 정제된 금속은 같은 종류의 일반 금속 대신 사용할 수 있기 때문입니다. 이때, 은과 금은 특별한 금속이므로 할인받을 수 없습니다.
- 책장의 **가로줄** 또는 **세로줄**이 모두 채워지면, 즉시 양 끝에 그려진 **보너스 2개**를 원하는 순서대로 받을 수 있습니다.
- 게임이 **종료**되면, 책장에 있는 책의 수에 따라 점수를 받습니다. 1/2/3/4/5/6/7권으로 1/2/4/8/16/25/36점을 받습니다.

중요: 선반의 책은 항상 왼쪽 책부터 가져옵니다. 게임 중에 책은 최대 7권까지만 얻을 수 있으며, 마지막 책은 선반 위에 그대로 남습니다.

참고: 모든 보상은 원한다면 받지 않아도 됩니다.

라운드 개요

게임은 총 3라운드를 진행하며, 각 라운드는 2단계로 나뉩니다.

1. 새 라운드 준비
2. 행동 단계

3라운드의 행동 단계가 끝나면 **최종 점수**를 계산합니다.
가장 많은 점수를 얻은 사람이 게임에서 승리합니다.

새 라운드 준비

다음과 같이 새 라운드를 준비합니다. (1라운드에서는 1~5단계를 건너뛴니다.)

1. **패스한 순서대로** 옮겨 두었던, 순서 트랙의 아래쪽 트랙에 있는 플레이어 마커를 **순서 트랙**으로 옮깁니다. 즉, 이전 라운드에서 가장 먼저 패스한 사람이 새로운 시작 플레이어가 됩니다.
2. 각자 사용한 **배터리**와 **도구**를 모두 앞면으로 되돌립니다.
3. **여분 카드**가 남았다면 모두 버립니다. 그리고 게임 보드 위쪽에 있는 실험 카드 중 가장 오른쪽에 있는 3장을 게임 보드 오른쪽에 모아놓고 **새로운 여분 카드**로 사용합니다. 여분 카드를 제외한 이전 라운드 **실험 카드**, 그리고 게임 보드 아래쪽과 주머니에 남은 도구를 모두 게임 상자에 돌려놓습니다.
4. 새 라운드의 실험 카드 더미를 섞은 후, 게임 보드 위쪽에 **새로운 카드 6장**을 채웁니다. 남은 카드 더미는 게임 보드 옆에 뒷면으로 놓습니다.
5. 새 라운드의 도구를 모두 주머니에 넣어 섞은 후, **새로운 도구 6개**를 게임 보드 아래쪽에 앞면으로 채웁니다.
6. 모든 주사위를 굴리고, 나온 주사위 면에 따라 게임 보드에 **나누어 배치**합니다. 이때 한 구역에 주사위가 5개보다 많으면, 해당 구역의 모든 주사위를 다시 굴리고 다시 배치합니다. 모든 구역에 주사위가 **5개 이하**가 되도록, 굴리는 것을 반복합니다.

행동 단계

행동 단계에는 첫 번째 플레이어부터 차례대로 **주요 행동 1번**, **보조 행동은 종류별로 1번까지** 할 수 있습니다. 행동할 때는 아래 조건을 확인합니다.
(보조 행동은 15~16쪽 참고)

- A. 차례를 시작할 때, 자신의 실험실에 **사용한 주사위**가 3개 있다면 반드시 **패스**해야 합니다. 패스하면 **순서 트랙**에 있던 자신의 플레이어 마커를 **아래쪽 트랙**의 가장 위쪽 빈칸으로 옮깁니다. 패스한 차례에도 **보조 행동**들은 할 수 있습니다. 하지만, 이 라운드에서는 더 이상 차례를 가질 수 없습니다.

B. **행동 트랙**에 주사위가 없다면, 주사위를 새로 가져옵니다.
 게임 보드의 주사위 중 1개를 선택하고, 이때 선택한 주사위를 포함해서 같은 구역에 있던 **주사위 개수**를 확인합니다. 그리고 행동 트랙에서 같은 수가 적힌 칸에 선택한 주사위를 놓습니다. 이렇게 행동 트랙에 놓은 주사위를 **행동 주사위**라고 합니다. 그다음 선택한 주사위의 기호와 같은 **일반 금속**을 1개 받습니다. 이때 주사위의 면이 ?라면, 해당 주사위를 원하는 다른 면으로 변경하고, 해당하는 금속을 받습니다. 그 후 원하는 순서대로 **주요 행동**과 **보조 행동**들을 할 수 있습니다.

6. 행동 주사위가 남아 있다면, 원하는 순서대로 **주요 행동**과 **보조 행동**들을 할 수 있습니다.

모두가 패스했다면, 다음 **새 라운드 준비 단계**로 넘어갑니다. 3라운드였으면 **최종 점수**를 계산합니다. (17쪽 최종 점수 참고)

예시: 사용한 주사위는 1개뿐이고, 행동 주사위 없이 차례를 시작했으므로 행동 주사위를 가져옵니다. 빨간색 ? 주사위를 선택했고, 주사위 면을 철로 바꾸었습니다. 철 주사위가 되었으므로, 즉시  1개를 받습니다.



게임 보드에서 주사위를 가져온 구역에는 주사위가 총 3개 있었기 때문에, 실험실의 행동 트랙 3번 칸에 주사위를 놓았습니다.



주요 행동



주요 행동을 할 때는 자신의 **행동 주사위**를 사용합니다. 행동 주사위를 1칸 오른쪽으로 옮기는 것으로, 행동 1개를 사용합니다. 이때 주사위가 행동 트랙 1번 칸에 있었다면, 해당 주사위는  **사용한 주사위** 칸에 놓습니다.

참고: 주요 행동에서 색깔 또는 기호를 언급할 때는, 자신이 사용한 행동 주사위의 색깔과 기호를 말하는 것입니다.

주요 행동은 다음과 같습니다.

- 금속 받기
- 물질 받기
- 실험 카드 받기
- 도구 받기
- 금속 변환



금속 받기

행동 주사위를 원하는 만큼 사용해서, 사용한 **주사위 1칸당** 기호와 일치하는 **일반 금속 1개**를 받을 수 있습니다.

받은 금속은 **금속 변환 장치**의 해당하는 칸에 **금속 마커**를 놓아 표시합니다.

예시: 흰색 주석 주사위를 3칸 사용합니다. 따라서 흰색 주석 주사위는 사용한 주사위 칸으로 이동합니다. 그리고 주석 3개를 받습니다. 금속 마커 3개를 자신의 금속 변환 장치의 일반 주석 칸에 놓습니다.



물질 받기

행동 주사위를 원하는 만큼 사용해서, 사용한 주사위 **1칸당** 기호에 해당하는 **물질 토큰 1개**를 받습니다. 단, 사용한 기호에 따라 얻을 수 있는 물질 토큰의 종류가 다르며, **수은** 기호로는 물질 토큰을 받을 수 없습니다.

주사위					
	남	구리	주석	수은	철
얻을 수 있는 물질				물질 토큰 획득 불가	
	염(鹽)	에테르	황(黃)		원하는 물질 토큰 (여러 개면 원하는 조합으로 받음)

예시: 검은색 철 주사위를 2칸 사용해, 에테르와 황을 1개씩 받습니다.



실험 카드 받기

행동 주사위를 1칸 사용해서, 실험 카드 1장을 손으로 가져옵니다.
게임 보드 위쪽에 놓인 카드를 가져올 경우, 주사위의 색깔과 일치하는 칸에서 가져와야 합니다. 카드를 가져왔다면, 즉시 현재 라운드의 실험 카드 더미에서 새 카드를 채웁니다.
2, 3라운드에는 여분 카드를 가져올 수도 있습니다. 이때는 주사위 색깔과 관계없이 원하는 카드를 가져올 수 있습니다. 여분 카드는 다시 채우지 않습니다.

중요: 실험 카드는 2장까지만 손에 가질 수 있으며, 실험 카드를 임의로 버릴 수 없습니다. 가지고 있는 실험 카드를 없애는 유일한 방법은 해당 실험을 하는 것입니다.

예시: 빨간색 구리 주사위를 1칸 사용해, 빨간색 칸에서 카드 1장을 가져옵니다. 이 카드는 자신의 2번째 카드이므로, 이후에 새 카드를 가져오려면 자신의 실험 카드 중 하나를 사용해야 합니다.



도구 받기

행동 주사위를 3칸 사용해서, 주사위 색깔과 일치하는 칸의 도구 중 하나를 가져와 즉시 기능을 사용합니다. 가져온 도구는 실험실 보드의 도구 구역 1곳에 앞면으로 놓습니다.

도구 구역은 표시된 화살표 아이콘 색깔에 따라 검은색, 흰색, 빨간색 구역으로 구분되며, 모든 도구는 가져온 칸의 색깔과 관계없이 원하는 도구 구역에 놓을 수 있습니다.

그다음 연구 보드에서, 가져온 도구의 원소와 일치하는 아이콘 또는 아이콘에 원소 마커를 놓습니다.

즉시 주머니에서 새로운 도구를 꺼내서 채웁니다.

중요: 각 도구 구역에는 도구를 2개까지만 놓을 수 있으며, 이미 도구 6개를 놓았다면 더 이상 도구를 가져올 수 없습니다.

예시: 검은색 구리 주사위를 3칸 사용해, 검은색 칸에서 도구 1개를 가져옵니다. 도구의 기능으로, 정제된 구리와 주석을 1개씩 사용해 6점을 받습니다. 자신의 실험실의 검은색과 빨간색 도구 구역에는 이미 도구가 2개씩 있으므로, 흰색 도구 구역에 놓습니다. 마지막으로 연구 보드의 아이콘을 덮습니다.





금속 변환

행동 주사위를 원하는 만큼 사용해서, 사용한 주사위 1칸당 주사위 색깔과 일치하는 변환 경로를 따라 금속 마커를 1번 이동시킵니다.

금속 마커가 검은색, 흰색, 빨간색 경로를 따라 이동할 때마다, 다른 금속으로 변환됩니다. 금속을 1번 변환할 때마다 반드시 물질 토큰 또는 수은을 1개 사용해야 합니다. 그리고 사용한 물질 토큰 또는 수은 1개당 해당하는 원소의 지식을 1칸 올립니다. (10쪽 원소의 지식 참고)

차례중 1번만, 변환을 마쳤다면 사용한 경로와 같은 색깔인 도구 구역의 앞면 도구 1개를 사용할 수 있습니다. 변환을 여러 번 하는 경우, 각 변환 사이에 도구를 사용할 수도 있습니다. 사용한 도구는 뒷면으로 뒤집어서 사용했음을 표시합니다.

물질과 수은

금속을 변환할 때  물질 토큰 또는  수은을 사용해야 합니다. 이때, 사용한 물질이나 수은에 해당하는 원소의 지식을 올립니다.

수은을 사용하면  흑의 지식을 올릴 수 있습니다.

수은은  아이콘으로 받거나 사용할 수 없습니다. 수은은 물질 토큰이 아닌, 금속이기 때문입니다.

 정제할 때는 물질 토큰이나 수은을 사용하지 않으며, 지식도 올릴 수 없습니다.

잡학 지식: 많은 고대 문헌에서는 수은은 고체와 액체의 중간에있는 금속이므로, 모든 영역을 초월하여 동시에 존재할 수 있다고 믿었습니다. 에테르, 염, 황 같은 근본 물질도 비슷한 성질을 지닌 것으로 여겨졌으나, 수은은 근본 물질일 수 없었습니다. 근본 물질은 사물의 가장 순수한 형태, 즉 모든 것이 불타 사라져도 오직 그것만은 남는다고 믿었던 본질이기 때문입니다.

예시: 빨간색 철 주사위를 2칸 사용해, 변환을 2번 합니다.

에테르 1개를 사용해 철 1개를 은으로 변환하고, 공기의 지식을 1칸 올립니다.



그다음, 변환에 사용한 화살표와 같은 빨간색 도구 구역에 놓인 도구를 사용합니다. 도구에서 정제된 철 1개를 받고, 원하는 원소의 지식을 1칸 올립니다. 공기의 지식을 1칸 더 올려서 공기의 지식이 8번 칸에 도달합니다. 보너스를 받는 칸이므로, 게임 보드 오른쪽에 있는 보상 타일 중 하나를 선택합니다. 추가 행동을 1개 가져옵니다.



마지막으로 황 1개를 사용해 이번 차례에 변환한 은 1개를 금으로 변환하고, 불의 지식을 1칸 올립니다.



중요:

- 변환을 몇 번 하든, 도구는 차례마다 **한 번만** 사용할 수 있습니다.
- 주사위의 색깔과 화살표 색깔이 일치하기만 한다면, 변환마다 서로 다른 경로를 사용해도 됩니다.
-  아이콘으로 변환을 여러 번 하면, 변환마다 검은색, 흰색, 빨간색 중 원하는 색깔의 경로를 사용할 수 있습니다.

보조 행동

중요: 보조 행동은 차례에 여러 번 할 수 있지만, **종류당 한 번씩만** 할 수 있습니다!

보조 행동은 다음과 같습니다.

- 왕수 사용
- 추가 행동 사용
- 배터리 사용
- 실험하기
- 금으로 책 받기



왕수 사용

- 주요 행동을 하기 전에 왕수를 사용해서, 사용하는 주사위의 **색깔**이나 **면**이 바뀐 것처럼 사용할 수 있습니다.
- 실험할 때 원하는 만큼의 왕수를 사용해서, **지식의 요구량**을 그만큼 낮출 수 있습니다.



추가 행동 사용

행동 주사위를 사용하기 전에 **추가 행동**을 **딱 1개만** 사용해서, 이번 차례에 주요 행동을 할 때 사용하는 주사위 1칸을 대체할 수 있습니다. 단, 추가 행동 사용은 행동 주사위를 2칸 이상 사용할 경우에만 가능합니다. 즉, 실제 주사위를 사용하지 않고 **추가 행동만 사용할 수는 없습니다.**

참고: 실험 카드 받기는 행동 주사위를 1칸만 사용하므로, 추가 행동을 사용할 수 없습니다.



배터리 사용

앞면으로 놓인 배터리의 기능 중 하나를 사용할 수 있습니다. 사용한 배터리는 뒤집어서 사용했음을 표시합니다.

- 표시된 경로로 금속을 **변환**합니다.
각 변환에는 / 이 필요합니다.

또는

- **사용한 도구** 하나를 앞면으로 놓습니다.

배터리 모듈을 사용한다면 더욱 다양한 기능의 배터리를 사용할 수 있습니다.
(17, 20쪽 참고)



실험하기

자신의 실험 카드를 사용하려면, 카드에 표시된 만큼 해당 원소의 **지식**이 필요합니다. 그리고 조건에 맞는 **금속도** 사용해야 합니다.
다음 단계를 순서대로 따릅니다.

단계	내용
1. 실험 조건 확인	자신의 지식이 실험 카드에 표시된 것과 같거나 더 높아야 합니다. 선반의 책이 빠져서 아이콘이 보인다면, 해당 원소의 지식 요구량이 영구적으로 1만큼 낮아집니다. 를 사용하면, 실험에 필요한 지식 요구량이 일시적으로 낮아집니다. 사용한 왕수 1개당 지식 요구량이 1만큼 낮아집니다.
2. 금속 사용	카드에 표시된 금속을 사용합니다. 이 필요한 경우, 같은 종류의 을 대신 사용할 수 있습니다. 은 언제든지 다른 금속 대신 사용할 수 있습니다. 선반의 책이 빠져서 아이콘이 보인다면, 해당 원소의 실험에서 필요한 정제된 금속 1개를 영구적으로 할인받습니다.
3. 카드 보상 받기	카드에 표시된 모든 보상과 점수를 받습니다.
4. 연구 보드에 원소 토큰 놓기	연구 보드에 카드의 원소와 일치하는 아이콘 또는 아이콘에 원소 토큰 을 놓습니다. 해당 아이콘 모두에 이미 토큰이 있다면, 마커를 놓는 대신 1점 을 받습니다.
5. 현자의 돌에 관한 지식	이 원소의 첫 번째 실험이었다면, 해당 원소의 책을 얻을 수 있습니다. 해당 선반의 가장 왼쪽 에 있는 책을 책장 으로 옮깁니다. 책장의 가로줄 이나 세로줄 을 채우면 보상 을 받을 수 있습니다.

완료한 실험 카드는 자신의 실험실 보드 옆에, **앞면**이 보이도록 놓습니다.

예시: A 이 카드는 흙의 지식이 3 이상 필요하지만, 지식 마커는 2번 칸에 있습니다.

B 하지만 흙 원소가 그려진 선반에  할인 아이콘이 있기 때문에, 지식 요구량을 충족합니다.

C 정제된 구리 1개, 일반 수은 1개, 정제된 수은 1개를 사용합니다. 실험에는 일반 수은 2개가 필요했지만, 1개는 정제된 수은으로 대신 사용합니다. 이번이 흙 원소의 첫번째 실험은 아니므로, 책을 얻지는 않습니다.

D 연구 보드의  아이콘에 원소 토큰을 놓습니다. 실험 카드에 표시된대로, 다음과 같은 보상을 받습니다.

E 사용한 도구 1개 뒤집기, F 추가 행동 1개 받기, G 5점 받기



금으로 책 받기

금을 사용해 책을 받을 수 있습니다. 각 선반의 **가장 왼쪽**에 있는 책을 책장으로 옮기는 것으로, 현자의 돌에 관한 지식을 표현합니다. 이 보조 행동은 **선반마다 한 번씩만** 할 수 있습니다.

금으로 책을 받으면, 책이 있던 자리에 **금속 마커** 1개를 놓습니다.

첫 번째 책은  1개만 사용합니다. 이후 선반에 놓인 금속 마커 1개당  1개를 추가로 사용해야 합니다. 책장의 **가로줄**이나 **세로줄**을 채운 경우, 양쪽 끝의 보상을 **원하는 순서대로** 받을 수 있습니다.



예시: 금 3개를 가지고 있습니다. 금을 사용해서 불 원소의 책을 받으려 합니다. 하지만 이전에 금 1개를 사용해서 물 원소의 책을 받았기 때문에, 이번에는 금 2개를 사용해야 합니다.



금 2개를 사용해 불 원소의 책을 책장으로 옮깁니다. 이제 책장의 가운데 가로줄이 완성되었으므로, 다음과 같이 양쪽에 표시된 보상을 받습니다.

- 일반 수는 2개
- 원하는 원소의 지식 1칸 증가

금을 사용해 책을 뺀 자리에는 **금속 마커**를 놓아 표시합니다. 이렇게 하면 다음에 금을 사용해 책을 받을 때, 금 3개가 필요하다는 것을 알 수 있습니다.

불 원소가 그려진 선반을 모두 비웠으므로, 이후로는 불 원소의 실험에서 정제된 금속도 1개 할인받습니다.



최종 점수 계산

3라운드를 마치면 다음과 같이 점수를 받을 수 있습니다.

1. 연구 점수

연구 보드에서 **모든 아이콘이 덮인 구역**에 있는 연구 타일을 공개합니다. 공개된 연구 타일마다, 해당하는 것들을 연구 보드의 점수와 곱하여 점수를 받습니다. 공개되지 않은 연구 타일에서는 점수를 받지 못합니다.

2. 각 원소의 지식 점수

4개의 지식 트랙에서 9/10/11번 칸에 도달했다면, 각 마커는 2/4/7점을 받습니다.

3. 현자의 돌 지식 점수

책장에 책을 1/2/3/4/5/6/7권 놓았다면, 1/2/4/8/16/25/36점을 받습니다.

4. 남은 자원 점수

남은 금과 추가 행동 하나당 1점을 받습니다. 금을 제외한 다른 금속, 물질 토큰, 왕수를 합쳐 3개당 1점을 받습니다.

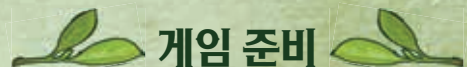
가장 점수가 많은 사람이 게임에서 승리하며, 최고의 연금술사가 됩니다. 동점일 경우 책장에 있는 책의 수가 많은 쪽이, 책의 수도 같다면 완료한 실험 카드 수가 많은 쪽이 승리합니다. 카드 수도 같다면 함께 승리합니다.

확장 모듈

원하는 확장 모듈을 하나씩 사용하거나, 한꺼번에 모두 사용해 게임에 다양성을 늘릴 수 있습니다. 확장 모듈의 구성물에는 SG1, SG2, SG3 문구가 표시되어 있으며, 이를 통해 기본 구성물과 구분할 수 있습니다.

배터리 모듈

이 모듈에서는 게임 중 새로운 배터리를 얻을 수 있습니다. 그밖에도 새로운 실험 카드와 보상 타일도 준비되어 있습니다. 각 배터리의 능력은 20쪽 설명을 참고합니다.



게임 준비

게임을 시작하기 전에 모듈 구성품인 실험 카드, 후원자, 지식 타일을 각각의 더미에 추가합니다. 게임을 준비할 때 기본 배터리를 받은 후, 모듈의 배터리 타일을 섞어 게임 보드 옆에 더미를 만들어 **앞면**으로 놓습니다. 그리고 첫 번째 타일을 뽑아 옆에 놓습니다. 이렇게 항상 2개의 배터리가 공개됩니다.

사용 방법



이 아이콘은 공개된 배터리 타일 2개 중, 원하는 하나를 선택해서 받을 수 있다는 의미입니다. 배터리 모듈을 가져왔다면, 항상 2개의 배터리가 보이도록 즉시 새로운 배터리를 공개합니다. 모듈의 배터리 타일은 기본 배터리 타일과 동일하게 사용하지만, 더 다양한 효과를 제공합니다. 배터리 타일은 기본 배터리를 포함하여 최대 **3개까지만** 가질 수 있습니다.

추가된 실험 카드에는 새로운 요구 조건이 두 가지 있습니다.



일부 카드는 완료한 실험 카드나 도구가 일정 개수 이상 필요합니다.



일부 카드는 행동 주사위와 일치하는 금속 1~3개를 사용해야 하며, 사용한 수에 따라 점수를 받습니다.

이벤트 타일

이벤트 타일을 사용하면, 주사위를 가져올 때 얻을 수 있는 것들이 추가됩니다.

게임 준비

모든 이벤트 타일을 섞어서 게임 보드 옆에 뒤집어서 놓습니다.

사용 방법

각 라운드의 준비 단계에서 주사위를 배치한 후, 이벤트 타일 한 개를 뽑습니다. 뽑은 이벤트 타일은 게임 보드에 그려진 금속 아이콘과 **동일한 칸**에 놓습니다. 이 타일은 게임이 끝날 때까지 그대로 유지됩니다. 각 구역에는 이벤트 타일을 하나만 놓을 수 있습니다. 따라서 배치된 타일과 동일한 아이콘이 나왔을 때는 버리고, 새 타일을 뽑습니다.

이벤트 타일이 놓인 구역에서 주사위를 가져올 때마다, 해당 타일의 기능을 사용할 수 있습니다. 각 이벤트 타일은 21쪽 기능 설명에서 확인할 수 있습니다.

전문 연구 보드

게임을 시작하기 전에 전문 연구 보드를 게임 보드 옆에 놓습니다.

전문 연구 보드에는 원소 토큰을 놓는 구역과 책을 놓는 구역이 있습니다.



- 1 원소 토큰을 놓을 때, 자신의 연구 보드에 일치하는 아이콘이 남아 있지 않다면, 전문 연구 보드의 해당 아이콘을 덮고 보상을 받을 수 있습니다. 이때 자신의 연구 보드에 아이콘이 남아있더라도, 전문 연구 보드에 마커를 놓을 수 있습니다.

참고: 전문 연구 보드에 원소 토큰을 놓았다면, 자신의 연구 보드에 원소 토큰을 놓을 수 없을 때 받는 1점은 받을 수 없습니다.

- 2 기본 규칙으로는 옮길 수 없던 8번째 책을 전문 연구 보드에 놓을 수 있습니다. 먼저 놓은 순서에 따라 해당하는 점수를 받습니다.

기능 설명

후원자



자비르 이븐 하이안

지식 트랙의 4, 8번 칸에 도달할 때마다, 다음의 혜택이 있습니다.

- A. 원하는 물질 토큰 2개를 받습니다.
- B. 정제를 2번 합니다.



유다 로우 벤 브자렐

고유한 주사위를 가져올 때, 다음의 혜택이 있습니다. 고유한 주사위란 자신의 사용한 주사위와 **색깔과 기호**가 모두 다른 주사위를 의미합니다. 따라서 라운드에서 처음 가져온 주사위는 항상 고유한 주사위에 해당합니다.

- A. 원하는 지식을 1칸 올립니다.
- B. 일반 주석 1개를 받습니다.

후원자



스웨덴의 크리스티나 여왕

- A. 책을 내 책장으로 옮길 때마다, 원하는 정제된 금속 1개를 얻습니다.
- B. 할인 아이콘의 금속 할인에 은과 금도 포함되며, 지식 요구량은 1이 아닌 2가 감소합니다.



유대인 마리아

도구 받기를 할 때, 다음의 혜택이 있습니다.

- A. 도구 받기를 할 때 행동 주사위 1칸을 덜 사용합니다.
- B. 왕수 2개를 받습니다.



페레넬 플라멜

주사위가 가장 많지 않은 구역에서 주사위를 가져올 때마다, 다음의 혜택이 있습니다.

- A. 사용한 배터리 타일 하나를 앞면으로 뒤집고, 왕수 1개를 받습니다.
- B. 공개된 실험 카드 1장을 받고, 주사위 기호의 일반 금속 대신 정제된 금속을 얻습니다.



니콜라스 플라멜

한 번의 금속 변환으로 2번 이상 변환을 할 때마다, 다음의 혜택이 있습니다. 이는 행동 주사위 2칸을 사용해 변환하는 것 뿐만 아니라, 다른 보상으로 변환할 때도 포함됩니다.

- A. 정제를 1번 합니다.
- B. 이번 차례에는 도구를 2개까지 사용할 수 있습니다.

후원자



카테리나 스포르차

배터리를 사용할 때마다, 다음의 혜택이 있습니다.

- A. 배터리의 기능 두 가지를 모두 사용합니다.
- B. 2점을 받습니다.



파노폴리스의 조시모스

자신의 차례 중 언제든지, 라운드당 한 번만 다음의 행동을 할 수 있습니다.

- A. 도구 1개를 뒤집지 않고 사용할 수 있습니다. 이 방법으로 도구를 사용할 때는, 차례마다 도구를 1번만 사용할 수 있다는 제한을 무시합니다.
- B. 검은색, 흰색, 빨간색 경로로 각각 변환을 1번씩, 총 3번 수행합니다. 각 변환마다 물질 토큰이나 수은을 사용해야 합니다.

이 후원자의 능력을 사용했다면, 후원자 위에 금속 마커를 1개 놓아 이번 라운드에 사용했음을 표시합니다. 표시한 금속 마커는 새 라운드를 준비할 때 제거합니다.



갈홍

이 후원자는 **배터리 모듈**을 사용할 때만 사용합니다. 게임을 준비할 때, 다음의 혜택이 있습니다.

- A. 추가로, 공개된 배터리 1개를 받고, 물질 토큰을 종류당 1개씩, 총 3개를 받습니다.
- B. 추가로, 공개된 도구 1개와 왕수 3개를 받습니다. 이때, 받은 도구의 기능을 즉시 사용하지는 않습니다.

배터리



게임을 준비할 때 모두가 받는 배터리입니다.

원하는 경로로 변환을 2번 합니다.
각 변환마다 물질 토큰이나 수은이 필요합니다.

또는

사용한 도구 하나를 앞면으로 뒤집습니다.



빨간색 경로로 변환을 2번 합니다.
각 변환마다 물질 토큰이나 수은이 필요합니다.

또는

다음의 두 행동을 원하는 순서대로 합니다.

- 실험 카드 1장을 버립니다.
- 공개된 실험 카드 1장을 가져옵니다.



검은색 경로로 변환을 2번 합니다.
각 변환마다 물질 토큰이나 수은이 필요합니다.

또는

자신의 도구 하나를 사용하고,
뒷면으로 뒤집습니다.



흰색 경로로 변환을 2번 합니다.
각 변환마다 물질 토큰이나 수은이 필요합니다.

또는

원하는 지식을 1칸 올립니다.



원하는 경로로 변환을 3번 합니다.
이때 각 변환마다 물질 토큰이나 수은을 사용하지 않아도 되지만, 그 경우에는 지식을 올릴 수 없습니다.

또는

물질 토큰 2개를 원하는 조합으로 받습니다.



정제를 2번 합니다.

또는

납 2개를 받습니다.

배터리



일반 철 1개를 받습니다.

또는

원하는 원소의 지식을 1칸 올립니다.



은 1개를 받습니다.

또는

사용한 도구 하나를 앞면으로 뒤집습니다.



물질 토큰 2개를 얻습니다.

또는

다음의 두 행동을 원하는 순서대로 합니다.

- 실험 카드 1장을 버립니다.
- 공개된 실험 카드 1장을 가져옵니다.



검은색, 흰색, 빨간색 경로로 각각 변환을 1번씩 합니다. 각 변환마다 물질 토큰이나 수은이 필요합니다.

또는

정제를 2번 합니다.



서로 다른 물질 토큰 2개를 받습니다.

또는

자신의 도구 하나를 사용하고,
뒷면으로 뒤집습니다.



납 2개를 받습니다.

또는

왕수 1개와 추가 행동 1개를 받습니다.



일반 수은 1개를 받습니다.

또는

왕수 1개와 추가 행동 1개를 받습니다.

이벤트 타일



주석 주사위를 가져오면, 공개된 실험 카드 중 1장을 가져옵니다.



주석 주사위를 가져오면, 일반 금속 1개를 사용해서 3점을 받습니다.



수은 주사위를 가져오면, 원하는 물질 토큰 1개를 받습니다.



수은 주사위를 가져오면, 사용한 도구 하나를 앞면으로 뒤집습니다.



납 주사위를 가져오면, 가장 낮은 지식을 1칸 올립니다.



납 주사위를 가져오면, 납을 1개가 아닌 2개를 받습니다.



철 주사위를 가져오면, 원하는 경로로 변환을 1번 합니다. 변환을 할 때는 물질 토큰이나 수은이 필요합니다.



철 주사위를 가져오면, 철 1개를 받는 대신 은 1개를 받습니다.



구리 주사위를 가져오면, 왕수 1개를 받습니다.



구리 주사위를 가져오면, 정제를 1번 합니다.

연구 타일

연구 타일은 다음과 같이 4가지가 있습니다.



완료한 실험 카드의 수를 곱한 점수를 받고, 연구 타일에 표시된 원소의 실험 수를 곱한 추가 점수를 받습니다.

예시: 2x의 점수를 받는 구역이라 가정합니다. 완료한 실험 카드가 6장 있다면, 6x2를 해서 12점을 받습니다. 이중 불 원소의 실험 카드가 2장 있다면, 추가로 2x2점인 4점을 더 받습니다.



보유한 도구 수를 곱한 점수를 받고, 연구 타일에 표시된 원소의 도구 수를 곱한 추가 점수를 받습니다.

예시: 2x의 점수를 받는 구역이라 가정합니다. 총 5개의 도구를 보유했다면 5x2를 해서 10점을 받습니다. 그 중에 3개가 물의 원소와 관련되었다면, 추가로 3x2점인 6점을 더 받습니다.



연구 타일에 표시된 2가지 원소의 지식 트랙에서, 더 낮은 트랙이 도달한 칸의 숫자를 곱한 점수를 받습니다.

예시: 3x의 점수를 받는 구역이라 가정합니다. 공기의 지식을 7번 칸까지 올렸고 물의 지식을 5번 칸까지 올렸다면, 더 낮은 물의 지식으로 5x3점을 계산해 15점을 받습니다. 만약 공기의 지식과 물의 지식이 같다면, 해당 수치로 계산합니다.

참고: 이 연구 타일과 관련이 없는 불이나 흙의 지식 트랙은 무시합니다.



완료한 실험 카드와 보유한 도구 중, 연구 타일과 동일한 원소가 그려진 것의 수를 곱한 점수를 받습니다.

예시: 3x의 점수를 받는 구역이라 가정합니다. 흙 원소의 실험 카드를 2장 사용했고, 흙 원소의 도구 1개가 있으므로 카드 2장 x 3점과 도구 1개 x 3점을 계산해 9점을 받습니다.

인물 설명



자비르 이븐 하이얀 (721~815)

자비르 이븐 하이얀은 종종 “화학의 아버지”로 불리는 페르시아의 박식가였습니다. 그의 방대한 저술은 철학과 실험적 실천을 융합하여 증류, 결정화, 여과와 같은 기술을 소개했으며, 또한 황산이나 질산과 같은 강산을 발견하여 이를 방대한 “자비르 문헌군”에 기록하였습니다.

그의 철학적 이론에 따르면, 모든 금속은 추상적인 원소인 수은과 황으로 이루어졌다고

하며, 이 개념은 물질을 정제하고 변환하는 그의 실험적 연구에 핵심적인 기반이 되었습니다. 자비르는 이러한 실험의 기술과 우주론적 사상을 연결시켰으며, 그의 저서들이 이슬람 세계와 유럽으로 전해지면서 연금술과 초기 과학의 발전에 깊은 영향을 남겼습니다.



유다 로우 벤 브자렐 (1520~1609)

프라하의 마하랄로 알려진 유다 로우 벤 브자렐은 역사와 전설이 뒤섞인 삶을 산 랍비이자 철학자, 신비주의자였습니다.

그는 학문적 업적 뿐 아니라 그가 창조했다고 전해지는 전설적인 존재 “프라하의 골렘”으로도 유명하며, 그의 명성은 르네상스 시대의 연금술과 카발라적(유대교 신비주의) 전통과도 연관되어 있다고 볼 수 있습니다.

비록 그의 이름으로 남은 연구 문헌은 존재하지 않지만, 그의 유산은 영적 지혜와 창조물이 하나로 융합된 상징적 연금술의 측면을 반영합니다. 이 신화와 철학의 결합을 통해, 마하랄은 유대 신비주의 연금술의 정신적 유산을 구현하는 상징적 인물이 되었습니다.



스웨덴의 크리스티나 여왕 (1626~1689)

크리스티나는 바사 왕가 출신의 스웨덴 공주로, 연금술·점성술·의학이 왕실의 후원을 받아 활발히 연구되던 폴란드-리투아니아 궁정의 지적인 분위기 속에서 살았습니다.

그녀가 직접 연금술을 실천했다는 구체적인 증거는 거의 남아 있지 않지만, 그녀의 삶은 신비주의 전통을 후원하고 참여했던 귀족 여성들의 문화적 역할을 보여줍니다.

그녀가 속한 궁정 사회는 정치, 과학, 신비주의가 긴밀히 얽혀 있던 공간이었으며, 그 속에서 크리스티나는 연금술적 유산의 상징적 인물로 자리하게 되었습니다. 그녀를 통해 우리는 근세 유럽에서 권력과 실험이 교차하던 지점을 엿볼 수 있습니다.



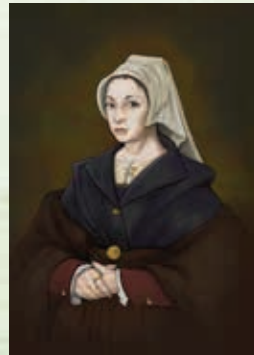
유대인 마리아 (1~3세기경)

유대인 마리아는 알렉산드리아에서 활동한 헬레니즘 시대의 선구적 연금술사로, 연금술 전통에서 이름이 기록된 가장 초기의 인물 중 한 명입니다.

그녀는 증류기(alembic), 세 갈래 증류기(tribikos), 중탕기(bain-marie) 등 증류와 정제의 기술을 발전시키는 데 기초가 된 여러 실험 도구를 고안한 인물로 알려져 있습니다.

마리아는 금속을 묘사할 때 육체, 영혼, 정신과 같은 생명적 속성을 부여했으며, 금속에는 두 가지 성별이 존재하고, 서로 결합할 때 새로운 존재가 탄생할 수 있다고 믿었습니다. 그녀는 상징의 의미를 탐구하는 사고와 기술적 혁신을 결합하고, 물질의 변화를 정신적 의미와 연결시켰습니다. 이러한 그녀의 가르침은 조시모스(Zosimos)와 같은 후대 연금술사들에 의해 전해졌습니다.

이름이 알려진 여성 연금술사 중 가장 이른 시대의 사람이며, 유대인 마리아의 유산은 서양 연금술의 기초 그 자체를 이루고 있습니다.



페르넬 플라멜 (약 1320~1397)

페르넬 플라멜은 연금술사 니콜라 플라멜의 아내로, 인생과 연금술 양쪽에서 그의 동반자로 기억됩니다.

연금술사로서의 명성은 남편 니콜라의 이름으로 1612년에 출판된 『상형문자에 관한 책(Book of Hieroglyphicall Figures)』에서 비롯되었습니다. 이 책에서 니콜라는 현자의 돌을 찾는 여정을 서술하고, 페르넬은 연금술 실험을 수행하며

금을 만드는 기술인 크리스소포에이아(chrysopoeia)를 돕는 인물로 등장합니다.

페르넬은 또한 부와 자선 활동으로도 알려져 있으며, 그녀의 명성에는 그 막대한 재산이 어떤 신비한 방식으로 축적되었는가에 대한 의문도 함께 얹혀있었습니다.

남편 니콜라와 함께 그녀는 지혜와 끈기의 결합을 상징하는 연금술적 이상을 구현한 인물로, 그들의 이름은 유럽에서 가장 오래된 연금술 전설과 뗄 수 없는 유산으로 남아 있습니다.



니콜라 플라멜 (약 1330~1418)

니콜라 플라멜은 파리의 필사공이자 자선가로, 유럽 연금술사들 가운데 가장 널리 알려진 이름 중 하나입니다.

기록에 따르면 그는 성공한 필사본 상인이자 후원자였으나, 후대의 전승에서는 그가 신비로운 고문서를 해독하여 현자의 돌을 발견했다고 전해집니다. 이 이야기들은 그가 값싼 금속(base metal)을 금으로 변환하고 불사의 비밀을 추구했다는 전설로 이어지며, 16세기 무렵 유럽 전역으로 퍼져나갔습니다.

사실이든 신화이든, 플라멜의 이름은 연금술사들을 매혹시킨 위대한 이상, 궁극적 변환과 떼려야 뗄 수 없는 상징으로 남아 있습니다.



카테리나 스포르차 (1463~1509)

이몰라와 포를리의 백작부인인 카테리나 스포르차는 정치적 권력과 실험 과학을 결합한 이탈리아의 귀족 여성이었습니다.

그녀의 연금술에 대한 열정은 『엑스페리멘티 (Experimenti)』라는 놀라운 필사본에서 확인할 수 있습니다. 여기에는 400개가 넘는 연금술·의학·화장 관련 조제법을 담고 있으며, 그녀가 건강, 미(美), 권력 등 실질적인 효용을 추구했음을 보여줍니다.

조제법에는 독과 그 해독제, 연금술적 금의 제조, 위조 동전의 제작 등 당시의 실험적 과학 문화가 고스란히 반영되어 있습니다. 이는 단순한 호기심을 넘어, 그녀가 정치적 권력을 유지하기 위한 수단으로 과학을 활용했음을 시사합니다.

카테리나의 실험은 이론보다 경험과 관찰을 중시한 실증적 연구로, 근대 과학의 출발점이자 메디치 가문이 연금술에 관심을 가지게 된 기반을 마련했습니다.



파노폴리스의 조시모스 (3~4세기)

파노폴리스의 조시모스는 그리스의 연금술사이자 그노시스 신비주의자로, 그의 저서는 오늘날까지 전해지는 가장 오래된 연금술 문헌으로 알려져 있습니다. 그의 논문들은 용광로, 증류 과정, 금속 재련법 등을 설명하면서도, 금속과 영혼이 죽음과 정화, 그리고 환생을 겪는다는 상징적인 구절을 함께 담고 있습니다.

그는 자신이 ‘ὕδωρ θεῖον(히도르 세이온)’이라 부른 물질을 사용했는데, 이는 신성한 물이자 유황수를 의미합니다. 조시모스에게 연금술의 용기는 세레반으로 비유되었으며, 수은과 유황의 증기는 그노시스 입문자를 완전하게 하고 구원하는 세례의 정화수에 비유되었습니다.

그는 또한 헤르메스주의의 상징인 ‘크라테르(krater, 혼합 그릇)’의 이미지를 차용했습니다. 헤르메스주의 입문자는 이 그릇 안에서 ‘세례’를 받아 정화되고, 하늘을 거쳐 초월적인 영역으로 상승하는 환상적 체험을 하는 것으로 여겨졌습니다.

조시모스에게 연금술은 단순한 기술이 아니라, 실용적 예술이자 영적 수행이었으며, 기술적 실험과 신비적 구원을 하나로 융합한 학문이었습니다.



갈홍 (283~343)

갈홍은 중국의 학자이자 도교 수행자로, 중국 연금술의 역사에서 가장 영향력 있는 인물 중 하나입니다.

그의 저서 『포박자(抱朴子)』에서 그는 두 가지 주요한 연금술의 길을 구분했다. 하나는 외단, 연금술 연단로(화로와 도가니)를 사용해 주사와 금 등의 광물을 재료로 불사의 약을 제조하는 방법이고, 다른 하나는 내단, 즉 명상과 정신적 변화를 중시하는 수행법이다.

이 두 접근법은 갈홍이 보았던 연금술의 비전을 함께 표현합니다. 즉, 실질적 화학과 신비적 수련이 결합된 수행, 그리고 연단로가 인간의 몸과 그 정화 과정을 상징하는 체계였다. 그의 사상은 이후 수세기에 걸쳐 도교 전통에 깊은 영향을 미쳤으며, 과학과 철학, 영성과 실험이 조화를 이루는 변형의 체계로 자리 잡았습니다.

만든 사람들

게임 디자인: Daniele Tascini and Federico Pierlorenzi

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

1인 게임: Mauro Gibertoni

1인 게임 개발: Kacper Frydrykiewicz

일러스트: Kate “Vesner” Redesiuk, Katarzyna Ulvar Bekus, Wiktor Kozyra, Anna Mikado Przybylska

표지 그림: Kate “Vesner” Redesiuk

그래픽: Zuzanna Kolakowska

규칙서 제작: Joanna Kijanka, Kacper Frydrykiewicz

규칙서 편집과 DTP: Tyler Brown, Zuzanna Kolakowska

한국어 규칙서: DiceTree Games

©DiceTree Games

보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구

호수로 646-30 신평플로스타 806호

고객센터 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr · www.dicetreegames.com



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

Boris Denković, Dario Ghidini, Wiktoria Cieślak, Marcin Cieślakowski, Akwa Timba, Jordan Thomas, Janusz Smola, Bryan Yan, Jochen De Vriese, Marysia Podzorska, Przemysław Kapica, Jan “SoAmazinglyBad” Mikołajczak, Rafał Białoń, Daniel “Gun3R” Sobolewski, Jakub Kisala, Trevor Vincent, Wade Bates, Miłosz Mizak, Patryk Galka, Miłosz Mizak, Krzysztof Wiedera, Daniel Dubel, Michał Miłczarek, Jan-Fredrik “JF” Wahlén, Jacob Coon.

1인 게임 테스트: John Albertson, David Digby, Shane Ryan, Boris Kirov, Aleksandar Šaranac.

© 2026 Board&Dice. All rights reserved.

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

아이콘

	획득 / 사용		행동 주사위 칸		왕수
	할인		추가 행동		원소 / 지식 (흙, 불, 공기, 물)
	점수		검은색 / 흰색 / 빨간색 경로로 변환		연구 보드의 각 원소 아이콘
	아무 일반 금속 / 아무 정제된 금속		원하는 경로로 변환		연구 보드의 만능 원소 아이콘
	사용한 주사위		지식 요구량		실험 카드
	납		원하는 원소의 지식 올리기		완료한 실험 카드
	구리		원하는 종류의 물질 토큰		도구
	주석		에테르		무료로 도구 받기
	수은		염		도구 사용하고 뒤집기
	철		황		사용한 도구를 앞면으로 뒤집기
	은		정제		사용한 배터리를 앞면으로 뒤집기
	금		책장에서 받은 보상		책