

Everdell

RULES OF PLAY

새해가 시작되고....

그 매력적인 골짜기 영원골, 우뚝 솟은 나무의 큰 가지 아래, 굽이쳐 흐르는 개울 옆과 이끼 낀 굴 속에서 숲 속 동물들의 문명이 번성하여 멀리 뻗어나갔습니다. 저명한 모험가인 끝없는 꼬리 코린이 오래전에 숨겨진 왕국을 발견한 이래, 이곳의 시민들은 영원수의 보호 아래 번영해 갔습니다.

오랜서리에서 부터 방울노래 까지의 많은 시간이 흘러가고 또 다시 왔죠. 이제, 다른 지역을 개척해 새로운 도시를 세울 때가 도래했습니다. 당신은 동물 무리의 지도자가 되어 그런 일들에 전념해야 합니다. 당신에게는 지어야 할 건물들과 만나 봐야 할 동물들, 그리고 주최할 행사들로 가득 찬 바쁜 한 해가 기다리고 있습니다. 겨울이 다시 돌아오기 전에 당신의 도시를 비추는 태양이 가장 밝게 빛날 수 있을까요

신비로운 영원골에서 마법에 걸린 듯한 기분을 느껴볼 준비를 하세요. 한번 오게 되면, 당신은 아마 결코 이곳을 떠나고 싶지 않은 겁니다.



"영원골"

숲속을 떠돌면서
돌들을 모아보자
오래된 오솔길
우리집으로 향하는 길
바닥을 깔자
벽을 세워보자
온 종일 열심히
겨울부터 가을까지

강물을 마시며 자란
두터운 잔디 위에서
즐기고 있을 때
별들이 우릴 만나려 와
지금 내가 바라는 건
영원수 옆으로 불어오는
저녁 산들바람 속에서
당신 곁에 있는 것.

농부는 들판에서
광부는 진흙속에서
푸른 딸기처럼 고귀한 혈통의
왕은 그의 성 안에
나무 위의 학교
개울가의 예배당
우리는 서로 함께
꿈을 이뤄가네.

강물을 마시며 자란
두터운 잔디 위에
내가 머무를 때
별들이 우릴 만나려 와
지금 내가 바라는 건
변해가는 영원수 나뭇잎 아래
당신과 함께 여기 있는 것.



내용물



게임 판 1개



기본 행사 타일 4개



점수 토큰(3점짜리 10개, 1점짜리 20개)



입주 토큰 20개

8면체 1개
(1인 플레이 용)

찾아주셔서 감사합니다

검은 산토끼 잡화점

아래 물품의 구매 일자:
 시동일 달의 12번째 날

환불은 다른 언급이 없다면 구매일로부터 15일 이내에만 가능합니다. 할인판매상품은 환불이 불가능합니다.

목동구 씨앗 1개	1*
꽃 3 방울	3*3
반짝이 3 자른	2*2
푸른말기 7개 (할인 가격)	4*
검은 유리구슬 7개	3*
검은 거미줄 묶음 3개	10*5
바늘 1개	1*
솜이 9장	3*
물젓가락 3개	15*
맛있는 동화책 30권 (30일 이내 환불 가능)	
	42*5



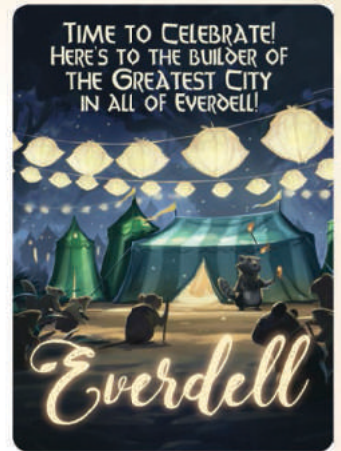
동물 & 건물 카드 128장



숲 카드 11장



특별 행사
카드 16장



승리 카드 1장



딸기 30개



잔가지 30개



송진 25개



조약돌 20개



일꾼 24개(각 플레이어당 6개)



영원수 1그루



게임의 준비

- 1) 탁자 위에 게임판을 놓는다. 판의 위쪽에 있는 그루터기 위에 영원수를 놓아둔다.
- 2) 잔가지, 송진, 조약돌과 딸기 더미를 감독의 해당 장소에 놓는다. 점수 토큰과 점유 토큰은 게임판 옆쪽에 둔다.
- 3) 숲 카드를 섞어 숲 속의 공터에 놓는다. 2인이 게임을 할 때에는 3장, 3인이나 4인이 게임을 할 때는 4장의 카드를 사용한다. 남은 카드는 게임박스에 되돌려놓는다.
- 4) 4개의 기본 행사 타일을 강 옆에 놓는다, 그리고 특수 행사 카드를 섞어 그 중 4장을 뽑아 영원수의 아래쪽 가지 위에 놓아둔다. 남은 특별 행사 카드는 게임박스에 되돌려놓는다.
- 5) 주 카드 더미를 만들어 섞은 다음 무작위로 8장을 뽑아 앞면으로 초원 위에 놓아둔다. 남은 카드 더미는 영원수 안에 넣는다.
- 6) 각 플레이어들은 자신의 색상을 고르고, 해당 색상의 일꾼 2명을 가져와 게임을 시작할 준비를 한다. 첫번째 플레이어는 주 카드 더미에서 5장의 카드를 뽑고, 두번째 플레이어는 6장을, 3번째 플레이어는 7장을 그리고 4번째 플레이어는 8장의 카드를 뽑는다.
- 7) 각 플레이어들은 남아있는 자신의 색상의 일꾼 4개씩을 영원수의 위쪽 가지에 놓아둔다. 그 일꾼들 중 하나는 봄에, 하나는 여름에 그리고 두 개는 가을에 사용될 것이다.

가장 겸손한 플레이어가 첫번째 플레이어가 된다.

환자: 미끌미끌 두꺼비

증상: 대체적으로 얼굴과 목
부위에 나타난 심각한 보라색
물집. 몹시 가려운. 끊임없는
재채기. 광과민증, 복부 경련.

진단: 이 증상들은 권업성 개굴
사마귀병의 초기 판례를 나타냄

처방: 격리, 뜨거운 아무말뿌리
차를 하루 5회 복용. 마누카꿀과
장로딸기 침출액을 섞어 매일
최소 3회 물집이 있는 부위에
권체적으로 발라줌.
격렬한 활동을 자제할 것.

리저트류 섭취 금지

6 플레이어 1



카드 5장

1



6 플레이어 2



카드 6장



2

2

게임 중에 사용되는 자원의 양에는 제한이 없다. 만약 자원이 다 떨어지는 경우가 생기게 되면, 다른 물품으로 대체해서 쓸 수 있다.



3

5

3

6 플레이어 3



카드 7장



6 플레이어 4



카드 8장

카드를 버릴 때는
뒷면으로
이 장소에 버린다.

May discard any from your hand.
For every 2 you discard, gain 1.

게임 하는 방법

시계 방향으로 게임을 진행한다. 자신의 차례가 되면 아래의 행동들 중 하나를 골라서 수행한다. 어떤 순서로 수행하든 상관없지만, 턴 당 한 번씩의 행동만 할 수 있다.

- 일꾼 놓기
- 또는 카드 사용하기
- 또는 다음 계절 준비하기


두 종류의 장소가 존재한다:
 독점 또는 공유(열려있는 원형으로 표시됨)
 독점 장소에는 오직 1명의 일꾼만이 방문할 수 있다. 공유 장소에는 여러명의 일꾼이 방문할 수 있고, 같은 색상의 일꾼이어도 상관없다.



독점



공유

장소를 방문 하기 위해서는  심볼이 있는 장소 가운데 방문이 가능한 곳을 골라 당신의 일꾼 중 하나를 놓으면 된다. 이제 그 일꾼은 해당 장소에 배치된 것으로 간주되고 '다음 계절 준비하기' 행동으로 다시 가져오기 전까지는 계속해서 그 장소에 남아있게 된다.

일꾼 놓기

당신의 일꾼들은 당신의 도시를 확장시키고 번성시키는데 필수적인 요소이다. 당신은 자원을 모으거나, 카드를 더 뽑는다거나, 행사를 개최하고 여행을 떠나기 위해서 일꾼들을 영원골의 다양한 장소에 배치하게 될 것이다.




예시: 일꾼을 두번째 일반 행동 장소에 놓아 잔가지 두 개를 얻고 카드 한 장을 더미에서 뽑아온다.

방문할 수 있는 장소는 다음과 같다.

일반 행동 장소



숲 지역

 가 표시되어 있는 장소는 오직 4인 게임에서만 사용된다는 것을 표시한다. 이 장소가 사용될 경우에도 단일 숲 지역 한 군데에 한 종류의 일꾼 두 명을 놓을 수는 없다.



목적지 카드



당신의 도시에 있는 목적지 카드에 일꾼을 놓을 수 있다. 또는 다른 도시에 있기는 하지만 카드에 **OPEN** 심볼이 있는 목적지 카드에 일꾼을 놓을 수 있고, 그렇게 할 경우에, 그 카드의 주인은 공급처에서 1점짜리 토큰을 하나 가져온다.

행사



당신의 도시 안에 3장의 목적지 카드가 있어야 함



당신의 도시 안에 조각가와 예배당 이 있어야 함

당신은 놓을 자리가 남아 있는 기본 행사나 특별 행사에 일꾼을 놓아 그 행사를 개최할 수 있다. 일꾼을 배치할 때 그곳에 표시된 요구사항과 지불해야 할 자원 두 가지 요소를 반드시 충족시킬 수 있어야 행사를 개최할 수 있다. 행사 개최가 가능할 경우에만 일꾼을 배치할 수 있다.

개최한 행사들은 게임 종료시의 점수 계산을 위해 당신의 도시 옆쪽에 놓아둬야 한다.

안식처

안식처는 공유 장소다. 이곳에 놓을 수 있는 일꾼의 수에 제한은 없고, 같은 색상의 일꾼을 여러 개 놓는 것도 가능하다. 이곳에 가게 되면, 당신은 손에서 원하는 만큼의 카드를 버릴 수 있고, 그렇게 버린 카드 2장 마다 자원 중에 1개를 골라 얻을 수 있다.



여행



일꾼들은 오직 가을에만 여행을 떠날 수 있다. 반드시 당신이 고른 여행 장소에 표시된 숫자와 같은 수의 카드를 버려야 일꾼을 배치할 수 있다. 5점, 4점, 3점 장소는 독점 장소이고, 2점 장소는 공유 장소다. 이 곳에 배치된 일꾼은 게임 종료시에 그 장소에 표시되어 있는 점수만큼의 가치를 가진다.



카드 사용하기

당신은카드 한 장을 사용할 수 있다. 카드를 사용하기 위해서는카드에서 요구하는자원을 공동공급처에지불해야한다. 사용할 카드는 초원이나당신의손패 가운데서고를수 있다.

당신이카드를 사용하면그것을당신앞에 놓아 도시를구성 한다.카드에는 두가지종류가있다: **동물카드와 건물카드가 그것이다.** 일반카드는 한 도시에 여러개있을수 있지만, **특별카드는 하나만있을수 있다.**

동물들

요구조건

3

OR

유형/카드의 구분/이름
 JUDGE
 UNIQUE CRITTER

점수
 2

When you play a **Critter** or **Construction**, you may replace 1 with 1 .

"After much deliberation, I will accept that substitution."

카드의 내용

건물들

요구조건

1 or 1 or 2

유형/카드의 구분/이름
 COURTHOUSE
 UNIQUE CONSTRUCTION

점수
 2

Gain 1 or 1 or 1 after you play a **Construction**.

카드의 내용

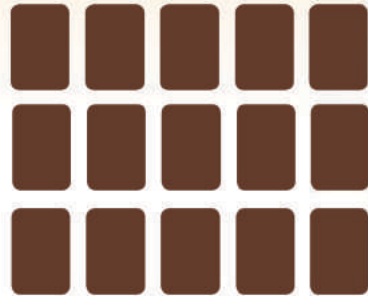
동물카드를 사용하려면요구되는만큼의 딸기를지불해야하는데, 만약동물카드의 왼쪽상단에표시되어있는건물이당신의 도시에 지어져있다면, 딸기를내지않고 동물카드를 사용할 수 있다.

중요:연관된건물을써서무료로동물카드를 사용하게되면, "입주" 토큰을건물 위에 놓아서표시한다. 이러한기능은건물 당 한 번만사용할 수 있기때문이다.

9

도시

당신의 도시에는 카드를 놓을 수 있는 공간이 **최대 15개**가 있다. 카드 하나 당 한 칸을 차지한다. 추천되는 레이아웃은 카드를 5장씩 세 줄로 놓는 것이다. 행사 카드는 15개의 제한에 포함되지 않는다.



추천 카드 레이아웃

카드의 유형



황토색 여행자: 사용될 때 활성화되어 즉시 효과를 받는다. 결코 다시 활성화 되지는 않는다.



초록색 생산: 사용될 때 활성화되어 즉시 효과를 받는다. 그리고 봄과 가을을 준비할 때 다시 활성화 된다.



붉은색 목적지: 일꾼이 이곳에 배치될 때 활성화 된다. **OPEN** 심볼이 있는 카드에는 상대방도 방문할 수 있다.



푸른색 정책 특정 유형의 카드가 사용될 때 보너스를 제공한다. 그리고 카드를 사용할 때 다양한 방법으로 할인을 제공한다.



보라색 번영: 표시된 점수 만큼의 가치를 가지고, 게임 종료시에 표시된 보너스 점수를 받는다.

카드 뽑기

초원에서 카드를 뽑으라고 특별히 언급하지 않는다면, 카드는 항상 더미에서 뽑는다.

손패는 8장으로 엄격하게 제한된다. 절대 8장 이상의 카드를 가지고 있을 수 없다. 만약 카드를 뽑을 일이 생기면, 8장이 될 때 까지만 뽑고 더 이상 가질 수 없다. 만약 상대방에게 카드를 줘야 하지만 상대방의 손패가 이미 꽉 차 있다면, 카드를 주는 대신 그냥 버린다.

만약 초원 카드를 사용한다면 뽑는 더미에서 즉시 카드를 뽑아 초원의 빈 자리를 채운다. 만약 플레이어가 다른 능력의 영향으로 초원에서 카드를 뽑는 경우가 생긴다면, **모든 카드를 뽑고 난 다음에 카드를 다시 채운다.**

더미가 다 떨어지면, 버리는 카드 더미를 다시 섞어 새로운 카드 더미를 만들어서 사용하면 된다.

얻는다: 표시된 자원이나 점수토큰을 공용 공급처에서 가져온다.
지불한다: 표시된 자원만큼 개인 공급처에서 가져와 공용 공급처에 둔다.



점수 토큰



게임종료점수



카드



잔가지



송진



조약돌



딸기



아무 자원

다음 계절 준비하기

테마를 반영해서, 플레이어들은 늦은 겨울에 시작해 다음 겨울이 다가오는 때에 끝나게 되도록 게임을 진행한다. 게임에서 마지막으로 준비하고 작업을 수행하게 되는 계절은 가을이다.

다음 계절을 준비하기 행동은 당신이 현재 사용할 수 있는 일꾼을 모두 배치하고 난 후에 할 수 있다.

이 행동을 수행하면, 당신은 배치했던 일꾼들을 혼자서만 모두 다시 가져온다.



봄에는 일꾼 한 명을 새로 받고 당신의 도시 안에 있는 초록색 생산 카드들을 활성화시킨다.



여름에는 일꾼 한 명을 새로 받는다. 여름에는 생산을 하지 않는다. 그렇지만, 여름 동안에 사용된 초록색 카드들은 여전히 즉시 활성화되어 효과를 받을 수 있다. 더불어, 여름을 준비할 때에는 초원에서 카드를 2장까지 뽑을 수 있다.



가을에는 일꾼 두 명을 새로 받고, 당신의 도시 안에 있는 초록색 생산 카드들을 활성화시킨다.

사랑하는 당신,

인물은 영원수가 여름바위에 그림자를 드리웠고, 우리는 이 축복의 그림자를 축하하는 행사를 가졌습니다. 나는 식용품점의 상토끼 친구와 같이 맛있는 것들을 먹고, 포에 영에 두그렇게 둘러앉아 그녀가 아이들에게 여름 이야기 본파회를 풀어놓는 것을 들었습니다.

포에의 이야기를 들으면서, 당신도 알다시피 아주 긴 이야기죠, 우리는 온으면서 시원한 가을에 시선이 박혀있는 털을 부풀린 보산스원 아이들 하나 하나를 바라보았죠. 조금 뒤 실개천은 금류를 바꿔고, 귀자들은 모두 시원한 푸른 물 속으로 뛰어 들어가 물장구를 쳤습니다! 포에는 - 그녀만의 신비로운 방법으로 - 의미심장하고 적절하게 그녀의 이야기를 마무리했어요. 마치 그녀가 이 모든 일을 계획해두었다는듯이 말이죠.

이런 여름은 특별히 과일들이 풍성한 해가 될 거라고 말하고 싶어요. 딸기들이 파기에 알맞은 정도로 거의 익었지요. 그리고 내 생각에는 올해가 근래 몇 년 중에 제일 풍년일 것 같네요. 당신의 특별한 작은 밭에 심은 푸른 딸기는 마치 김은암 같은 당신의 눈동자 색깔처럼 무르익었어요.

보고싶어요.
보훈





소중한 당신께.
 오늘 농장집의 남쪽에 있는 황련산 리얼락 나무 숲을 걸다가 당신에게 편지를
 써야겠다는 생각이 들었어요. 글씨가 지저분해서 미안하다는 말을 먼저 보냅니다.
 말과 씨앗을 훑어가지고 오시다 보니 어느덧 밤이 되어 버렸어요. 그리고 내
 암밭의 동상은 아직 멀었습니다.

당신의 암밭은 충분히 따뜻할까요? 당신 수업을 깨끗하게 관리하고 있나요?
 눈이 내리는 바람에 모목들이 구부러져 버렸어요.. 역난로도 손을 봐야 하고
 도토리도 따야 해요. 굴뚝에 쌓인 짚더기가 떨어져서 온 집이 축축한 회색
 연기로 가득 차 버렸지 뭐예요. 그걸 보니 마치 당신이 처음으로 불을 피워보
 려고 했던 때가 어찌나 생각나던지! 푸른 숲에서 예배당에 가는 길까지도
 온통 연기로 덮여 조심스레 다녀야 했고, 그 안에서 당신은 나에게 나무 수색자의
 키스를 해 주셨죠.

이제 인동덩굴이 우리 집 보다 크게 자랐답니다. 나무에는 잎이 다 떨어지고
 몇 개만 남아 달랑거리고 있죠. 마치 당신이 돌아오기를 기다리고 있는 내 작은
 소망들처럼 말이예요. 나는 금 주스로 만든 장식을 처마 밑에 달아두었어요.
 그러면 바람이 불어 올 때 마다 거기서 당신의 이름이 울려오겠죠.

당신을 기다리고 있는
 아라



다음 계절을 준비할 때, 영원수에 있던 새로운 일꾼이 당신의 성장하는 도시에 합류한다. 당신 색상의 일꾼을 가져오고, 표시되어 있는 다음 계절의 보너스를 활성화시킨다.

게임의 종료

당신이 더 이상 액션을 수행할 수 없을 때 (또는 더 이상 하고싶지 않을 때), 당신은 게임을 끝내고 패스를 선언해야 한다. 만약 어떤 플레이어가 패스한다면, 그는 더 이상 자원이나 카드를 받을 수 없다. 만약 다른 플레이어가 이미 패스한 플레이어에게 자원이나 카드를 주게 되는 경우가 생긴다면 대신에 그것을 그냥 버리면 된다.

아직 게임을 끝내지 않은 플레이어들은 모든 플레이어가 패스를 할 때 까지 계속해서 진행한다. 모두가 패스를 하게 되면 점수를 계산해서 승자를 결정한다.

카드의 기본 점수를 더한 다음 추가적인 점수들을 합하는 방식으로 손쉽게 점수를 계산할 수 있다. 기본 점수에 점수 토큰, 보라색 변영 카드 보너스, 여행 점수, 행사점수를 더한다.

만약 동점이라면, 행사를 가장 많이 개최한 플레이어가 승리한다. 그래도 여전히 동점이라면, 자원이 가장 많이 남아있는 플레이어가 승자가 된다.

점수 계산 예제 (14쪽)

카드 기본 점수 : 22

점수 토큰 : 14

변영 카드 보너스 점수 : 10

(아내로 3점, 건축가로 2점, 왕으로 5점)

여행 점수 : 4

행사 : 12

(주거지 공연으로 6점, 범죄자 교화 목회로 3점, 순회 유람으로 3점)

합계: 62

외왕바리의 12번째 날

영원력 77

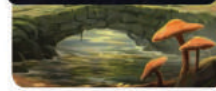
영원론의 기념비적인 날! 하나도 아니고 두 구리의 동등 친구들이 개척을 위해 떠났다. 귀들이 그 한 축을 담당하고, 다른 쪽은 거북이들이나, 그들은 대들썩함과 환호 속에 들뜬 분위기를 살린 채, 수레를 끌고 지나 반내방향으로 떠났다. 그들의 의도는 명확했다 : 어디에서든지, 새로운 도시를 건설하는 것이다.

우리의 현재 정착지가 어 이상 무리 모두를 감당할 수 없음을 논리하는 것은 꽤 긴 이야기라 될 것이다. 영원성에는 비이상 회잡할 공간이 남아있지 않고, 몇몇은 나무의 뿌리가 달라가고 있다고 말하고 있지만 하나무리는 주변부터 계속해서 진흙들을 지어나가고는 있지만, 계속해서 이 곳에서 먼 쪽으로 확장할 해 나가면 주민의 단전에 내한 명러가 더 커질 것이다. 나는 우리가 미래에도 계속 영원성을 유지할 수 있으리라 긍정하다. 오늘 떠난 친구들이 새로운 도시를 건립하는데에 성공해서, 이것이 성장하고 확장해 나간다고 가정해 보면, 이러한 것들이 다가온 시대를 준비하는 전조가 될 것인가? 우리가 많은 세월 동안 그려왔던 것처럼 서로 잘 지어질 될 수 있을까? 또는 이 이웃들이 우리의 가장 큰 적수가 되지는 않을까?

언제나 그랬듯이, 시간만이 것들을 밀려 줄 것이다.

영원론의 역사학자

날카로운듯 필리마스 경 슈



혼자 게임 하는 규칙

당신이 영원골 게임을 혼자 즐기려 한다면, 당신은 루그올트라고 하는 심술맞은 늙은 설치류와 그를 따르는 난폭하고 제멋대로인 불한당 쥐 무리와 경쟁을 하게 된다. 그는 삼년에 걸쳐서 영원골로 돌아오려고 하고 있으며, 매년 새로 바뀌는 비열한 술수를 가지고 나타난다. 당신은 그의 비겁한 속임수들을 극복하고 영원골을 더럽히는 그 녀석을 단번에 물리쳐야 한다!

첫번째 해: " 불한당 루그올트"

루그올트의 색상을 선택한다.(그는 검은색을 선호한다.) 그리고 2인이 게임을 할 때 처럼 게임을 준비한다. 당신은 5장의 카드를 가지고 게임을 시작하며, 루그올트는 카드를 한 장도 가지지 않고 시작한다.

루그올트의 일꾼 하나를 왼쪽 상단에 있는 숲 카드에 놓아 당신이 이곳에 오지 못하게 막는다.

그리고 그의 다른 일꾼은 잔가지 3개를 받는 칸에 놓아 역시 당신을 방해한다.

다음의 새로운 규칙을 추가하고, 그 외에는 일반적인 게임의 규칙을 따라 게임을 진행한다.

당신이 카드를 사용할 때 마다, 루그올트도 뒤이어 카드를 쓴다. 만약 당신이 초원 카드를 사용했다면, 먼저 카드를 다시 채운다. 루그올트가 카드를 사용하기 위해서는 8면체 주사위를 굴려 나온 숫자를 보고, 초원에 있는 8장의 카드중에 해당하는 번호에 있는 카드를 가져와서 사용한다. 초원에 있는 카드에 1에서 8까지의 임의의 번호가 있는 것으로 간주한다. 왼쪽 상단 카드가 1이고 오른쪽 하단 카드가 8이다. 루그올트의 도시를 만들 때는, 카드를 색상 별로 정렬해서, 그가 각 색상 당 카드를 얼마나 가졌는지를 보기 쉽게 해 두는 것이 좋다. 카드의 능력이나 점수는 상관없다. 그가 카드를 사용한 다음에 초원 카드를 다시 채운다.

당신이 다음 계절을 준비하기 행동을 한 뒤에, 루그올트도 즉시 다음 계절을 준비하기 행동을 한다. 그것은 아래와 같은 단계로 이루어져 있다:

1) 만약 그가 가진 색상 카드가 4개의 기본 행사 중 어느 하나를 개최하기에 충분하다면, 그 행사를 그의 도시에 놓는다.

2)그의 새 일꾼을 가져와서 초원 카드 1번위에 놓는다.(여름에는 2번 카드에, 가을에는 3번과 4번 카드에 놓는다.) 그리하여 게임이 종료될 때에는 초원 카드의 위쪽 4장 모두에 그의 일꾼이 놓여있게 될 것이며, 당신은 그의 일꾼이 놓여진 카드들을 사용할 수가 없지만, 루그올트는 상관 없이 그 카드들을 사용 가능하다.

3)숲에 있는 그의 일꾼을 반시계방향으로 한 칸 움직여 다음 숲 카드위로 옮긴다.

봄 준비 행동 중에는, 잔가지 3개 받기 칸에 있던 그의 일꾼을 송진 2개 받기 칸으로 옮겨놓는다. 여름 준비 중에는, 그의 일꾼은 조약돌 1개 받기 칸으로 이동하고, 가을 준비 중에는 딸기1개 카드 1개 받기 칸으로 이동시킨다.

가을을 준비할 때에는 3번째 숲 타일에 있는 그의 일꾼을 빼서 여행의 3점 칸에 놓는다.

점수 계산

루그올트의 점수계산법 : 그의 도시에 있는 카드 당 2점.(보라색 카드는 3점으로 친다.) 그가 개최한 일반 행사 하나 당 3점, 당신이 개최하지 못한 특수 행사 하나 당 3점. 여행을 칸의 일꾼으로 3점을 받고 거기에 그가 가진 점수 토큰의 점수들을 더한다.

두번째 해: "부패한 루그올트"

다음의 추가 규칙을 제외하면 첫번째 해와 같은 규칙을 따른다.

여행 3점 칸에 일꾼을 놓는 대신 4점 칸에 놓는다.

루그올트는 당신이 개최하지 못한 특수 행사 하나 당 3점이 아닌 6점을 얻는다.

세번째 해: "악랄한 루그올트"

다음의 추가 규칙을 제외하면 두번째 해와 같은 규칙을 따른다.

루그올트가 가을을 준비할 때, 그는 당신의 일꾼 하나를 납치한다! 그의 일꾼을 딸기1과 카드1을 받는 칸으로 이동하지 않고, 대신에 그 일꾼과 당신의 일꾼 하나를 게임에서 제거한다. 이제 당신은 게임의 마지막 계절을 5명의 일꾼만 가지고서 꾸려나가야 한다.

세번째 해에 그를 물리치면, 영원골의 음유시인들이 당신의 업적을 노래로 지어 널리 부를 것이다! 역사가들은 당신의 승리를 기록해 항상 기억되도록 보존할 것이다! 늙은 쥐 루그올트는 살금살금 도망쳐 버렸고, 영원골은 평화 속에 남아있게 될 것이다... 적어도 지금은 말이다.



위대한 짹짹 대왕
루그올트 폐하의
팀에 따라 이 골짜
기에 사는 동물들은
그의 재배 아래에
있다. 모두 다 아침
까지 큰 딸기
2개씩을 바쳐라.



색인

동물들

건축가: 게임 종료시에 남아있는 당신의 송진이나 조약돌 하나 당 1점을 받는다. 최대 6점까지 받을 수 있다.

음유시인: 손에서 카드를 5장까지 버릴수 있고, 그렇게 버려진 카드 한장 당 1점을 받는다.

거룻배 두꺼비: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 당신의 도시에 있는 농장 하나 당 잔가지 2개씩을 받는다.

부스러기 청소부: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 당신의 도시에 있는 녹색 생산 카드 한 장을 활성화시킨다. 당신이 뭘 생각하는지 알고 있지만, 추천하는 바는 아니다. 이 불쌍한 녀석이 그의 꼬리를 붙잡혔을 때, 그는 우리 테이블에 구멍을 파고 있었다. 그러지 말라고 부탁하자.

의사: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 당신은 딸기를 3개까지 지불할 수 있고, 그렇게 지불한 딸기 하나 당 1점씩을 받는다.

광대: 광대는 상대방 도시의 빈 장소에 사용하는 카드이다. 쿵쿵, 어디서 구린내가 나는 것 같지 않나? 1인 게임: 루올와트는 광대를 당신의 도시에 사용할 수 있다. 당신이 광대를 사용하면, 광대 카드를 버리고, 그의 도시 카드 중 하나를 골라 제거한다.

역사가: 당신이 동물이나 건물 카드를 사용하고 난 후에 카드를 1장 뽑는다. - 간단히 말해, 역사가를 보유하고 있다면 카드를 쓸 때 마다 사용 후에 1장을 더 뽑는다.

남편: 아내 카드와 장소를 공유한다, 그 둘을 합쳐 놓으면 당신의 도시의 자리를 1칸만 차지한다. 당신의 도시에 농장이 있고, 남편이 아내와 함께 있다면, 이 카드는 생산을 할 때 당신에게 아무 자원이나 하나를 추가로 가져올 수 있게 해 준다. 남편과 같은 장소는 오직 한 장의 아내 카드 만이 공유할 수 있다.

여관주인: 당신이 동물 카드를 사용하면, 당신은 여관주인 카드를 당신의 도시에서 버리고, 지불할 딸기를 3 감소시킬 수 있다. 당신이 딸기 3개를 직접 받는것은 아니다. 이것은 다른 카드 -사용 효과와 결합될 수 없다 - 여관이나 당신이 카드를 사용하게 해 주는 숲 타일, 또는 던전 같은 카드들 말이다.

판사: 당신이 동물이나 건물 카드를 사용할 때, 당신은 필요한 자원 중 하나를 당신이 원하는 다른 아무 자원으로나 바꾸어 지불할 수 있다. 예시: 만약 카드가 딸기2개를 필요로 한다면, 딸기1개 잔가지1개로 대신 낼 수 있다.

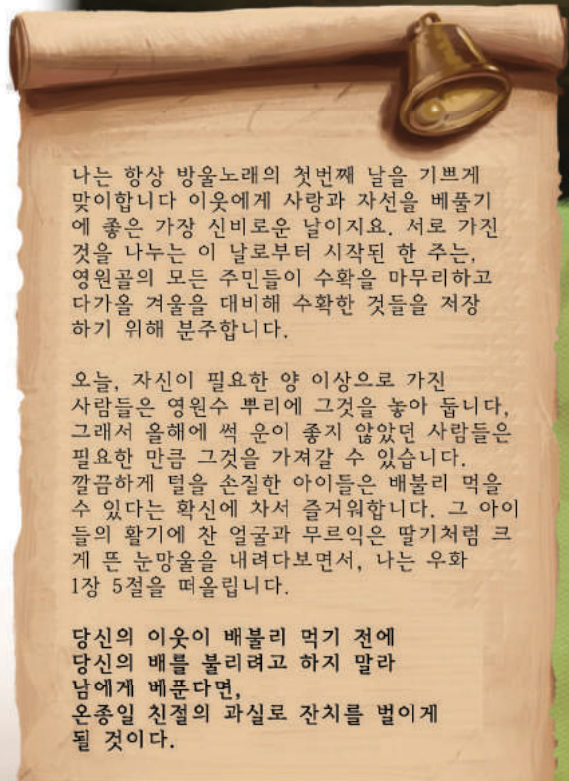
왕: 게임 종료시에 개최한 기본 행사 하나 당 1점, 특수 행사 하나당 2점의 추가 점수를 준다.

광부 두더쥐: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 당신은 상대방의 도시에 있는 초록색 생산 카드 중 하나를 복사할 수 있다. 광부 두더쥐가 그 순간에는 그 카드가 된다고 생각하면 간단하다 - 그래서 만약 잡화점을 복사한다고 하면, 상대방의 도시에 농장이 있을 경우에는 2개의 딸기를 받을 수 있다. 1인 게임: 당신은 루그올트의 도시에 있는 초록색 생산 카드를 광부 두더쥐를 이용해서 복사할 수 있다.

수도승: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 당신은 상대방 플레이어에게 딸기를 2개까지 줄 수 있고, 이렇게 준 딸기 하나 당 2점을 얻는다. 그리고 수도승이 있으면 수도원의 두번째 방을 열 수 있게 된다.

행상: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 당신의 자원을 2개 까지 원하는 다른 자원으로 교환할 수 있다. 공용 공급처에서 교환을 받아야 하며, 다른 플레이어와 거래를 하는 것은 아니다.

전서구: 카드를 사용할 때, 더미에서 카드 2장을 펼친다. 그 중 3점 이하인 카드 하나를 즉시 무료로 사용한다. 다른 1장은 버린다. 1인 게임: 만약 당신이 전서구를 사용하고 능력을 활성화 하며 다른 카드를 사용하는 것은 카드 2장을 사용하는 것으로 친다. 그래서 루그올트는 자신의 턴에 2장의 카드를 사용하게 된다.



여왕: 당신이 일꾼을 이 곳에 놓으면, 당신은 손패나 초원에서 3점 이하의 아무 카드나 하나를 골라 무료로 사용한다. 이것은 보너스 점수가 아닌 카드 기본 점수로 간주된다.

정찰병: 카드를 사용할 때, 이미 배치된 당신의 일꾼 중 하나를 새로운 장소로 이동시킬 수 있다. 이동 시에는 기본 규칙을 지켜야 한다. 그리고 정찰병이 있으면 지하감옥의 두번째 감방을 열 수 있다.

목자: 카드를 사용할 때, 딸기 3개를 얻는다. 그리고 예배당에 있는 점수 토큰 하나 당 1점씩을 얻는다.

상점주인: 당신이 동물 카드를 당신의 도시에 사용하고 난 후에 딸기를 하나 얻는다. 상점 주인을 놓을 때에는 딸기를 받지 않는다.

교사: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 카드 2장을 뽑는다. 한장은 당신이 가지고 다른 한 장은 상대방에게 준다.

장의사: 카드를 사용할 때, 초원에 있는 카드 3장을 버리고, 다시 3장을 채운다. 그리고 난 다음 초원에서 카드 1장을 뽑아 당신의 손패로 가져온다. 그리고 장의사가 있으면 공동묘지의 2번째 구역을 열 수 있다.

방랑자: 카드를 사용할 때, 카드를 3장 뽑는다. 이 카드는 당신의 도시의 칸을 차지하지 않는 것으로 친다.

아내: 남편 카드와 장소를 공유한다, 그 둘을 합쳐 놓으면 당신의 도시의 자리를 1칸만 차지한다. 당신의 도시에 농장이 있고, 게임 종료시에 남편과 함께 있다면, 3점의 추가 점수를 받는다. 같은 장소는 오직 한 장의 남편 카드만이 공유할 수 있다.

나무조각가: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 당신은 잔가지를 3개까지 지불할 수 있고, 그렇게 지불한 잔가지 하나 당 1점씩을 받는다

나는 항상 방울노래의 첫번째 날을 기쁘게 맞이합니다 이웃에게 사랑과 자선을 베풀기에 좋은 가장 신비로운 날이지요. 서로 가진 것을 나누는 이 날로부터 시작된 한 주는, 영원골의 모든 주민들이 수확을 마무리하고 다가올 겨울을 대비해 수확한 것들을 저장하기 위해 분주합니다.

오늘, 자신이 필요한 양 이상으로 가진 사람들은 영원수 뿌리에 그것을 놓아 둡니다. 그래서 올해에 썩 운이 좋지 않았던 사람들은 필요한 만큼 그것을 가져갈 수 있습니다. 깔끔하게 털을 손질한 아이들은 배불리 먹을 수 있다는 확신에 차서 즐거워합니다. 그 아이들의 활기에 찬 얼굴과 무르익은 딸기처럼 크게 뜬 눈망울을 내려다보면서, 나는 우하 1장 5절을 떠올립니다.

당신의 이웃이 배불리 먹기 전에 당신의 배를 불러려고 하지 말라 남에게 베푼다면, 온종일 친절의 과실로 잔치를 벌이게 될 것이다.

건물들

성: 게임 종료시에 당신의 도시에 있는 일반 카드 하나 당 2점을 얻는다.

공동묘지: 당신이 이 곳이 일꾼을 놓을 때, 뽑는 더미나 버리는 더미에서 4장의 카드를 펼쳐 그 중 1장을 무료로 사용한다. 남은 다른 카드들은 버린다. 당신의 일꾼은 이곳에 영구적으로 남아 있다. 공동묘지에는 두 명의 일꾼만이 들어갈 수 있는데, 두번째 공간은 당신의 도시에 장의사가 있을 때만 열린다.

예배당: 당신이 이 곳에 일꾼을 놓을 때, 1점짜리 점수토큰 하나를 예배당 카드 위에 올린다. 그리고 예배당 위에 올려진 점수 토큰 하나 당 2장씩의 카드를 뽑는다.

시계탑: 당신이 시계탑을 사용할 때, 이 카드 위에 1점 토큰 3개를 올려놓는다. 당신이 다음 계절을 준비하기 행동으로 일꾼을 돌려받기 전에, 시계탑의 점수 토큰 하나를 제거하여 당신의 일꾼이 놓여 있는 일반 또는 숲 행동 장소 중 하나를 활성화 시킬 수 있다. 시계탑 위에 남아있는 점수는 게임 종료시에 승점으로 같이 계산된다.

법원: 당신의 도시에 건물을 지을 때 마다 잔가지 1개, 송진 1개, 조약돌 1개를 얻는다. 이 법원을 건설할 때는 추가 자원을 받지 않는다.

기중기: 당신이 건물 카드를 사용할 때, 당신은 기중기 카드를 버리고, 필요한 자원 중 아무거나 3개를 감소시킬 수 있다. 당신이 자원 3개를 직접 받는것은 아니다. 이것은 다른 카드 -사용 효과와 결합될 수 없다 - 여관이나 당신이 카드를 사용하게 해 주는 숲 타일, 또는 던전 같은 카드들 말이다.

지하감옥: 당신이 건물 카드나 동물 카드를 사용할 때, 당신의 도시에 있는 동물 하나를 지하감옥 카드 밑에 끼워넣고 필요한 자원 중 아무거나 3개를 감소시킬 수 있다. 당신이 자원 3개를 직접 받는 것은 아니다. 지하감옥 안에 있는 동물들은 이제 더 이상 당신의 도시 구성요소로 치지 않고, 점수가 되지도 않는다.

이것은 다른 카드 -사용 효과와 결합될 수 없다 - 여관이나 당신이 카드를 사용하게 해 주는 숲 타일 같은 것들 말이다. 기중기나 여관주인 같은 카드의 효과와도 결합할 수 없다. 지하감옥에는 2명의 죄수만이 있을 수 있다. 2번째 감방은 당신의 도시에 경찰병이 있을 때만 열린다.

영원수: 게임 종료시에 당신의 도시에 있는 보라색 번영 카드 하나 당 1점씩을 준다. 영원수 카드도 이에 포함된다. 영원수 카드는 아무 동물카드나 하나를 무료로 사용하게 해 준다,

장터: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 카드 2장을 뽑는다,

농장: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 딸기 1개를 받는다.

잡화점: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 딸기 1개를 받거나, 당신의 도시에 농장이 있는 경우에는 딸기 2개를 받는다.(농당 당 딸기 2개를 받는 것이 아니다.)

여관: 당신이 이 곳에 일꾼을 놓을 때, 초원에 있는 동물이나 건물 카드의 비용을 3 적게 내고 사용할 수 있다. 당신이 직접 3개의 자원을 받는 것은 아니다. 상대방이 당신의 여관을 방문하면 1점을 받는다.
1인게임: 당신이 루그올트의 도시에 있는 여관을 방문하면, 루그올트는 1점을 얻는다.

감시탑: 당신이 이곳에 일꾼을 놓을 때, 일반이나 숲 장소 한 군데를 복사해서 쓸 수 있다. 심지어 다른 일꾼이 이미 배치되어 있는 장소도 사용가능하다.

광산: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 조약돌 1개를 받는다.

수도원: 당신이 이곳에 일꾼을 놓을 때, 아무 자원이나 2개를 상대방에게 줄 수 있다. 그리고 나서 4점을 얻는다. 당신의 일꾼은 이곳에 영구적으로 남아있다. 수도원에는 두 명의 일꾼만이 들어갈 수 있는데, 두번째 공간은 당신의 도시에 수도승이 있을 때만 열린다.

궁전: 게임 종료시에 당신의 도시에 있는 특별 건물 하나 당 1점씩을 얻는다. 궁전도 포함해서 계산한다,

우체국: 당신이 이곳에 일꾼을 놓을 때, 상대방에게 당신의 손패에서 2장의 카드를 준 다음 당신의 손에서 원하는만큼의 카드를 버릴 수 있다. 그리고 뽑는 카드더미에서 손패 제한 장수까지 카드를 뽑는다(8장) 상대방이 당신의 우체국을 방문하면 1점을 받는다. 1인게임: 당신이 루그올트의 도시에 있는 우체국을 방문하면, 루그올트는 1점을 얻는다.

송진 정제소: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 송진 1개를 받는다.

폐허: 카드를 사용할 때, 당신의 도시에서 건물 하나를 골라 버리고, 그 자리에 이 카드를 놓는다. 버린 건물 카드를 건설하는데 필요한 자원을 그대로 다시 받아 오고, 카드도 2장 뽑는다.

학교: 게임 종료시에 당신의 도시에 있는 일반 동물 하나 당 1점을 받는다.

저장소: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 공급처에서 잔가지3개 송진2개, 조약돌1개, 딸기2개를 가져와 이 카드 위에 놓는다. 일꾼을 이곳에 배치해서 작업을 시키면, 카드 위에 있는 자원을 다 가져올 수 있다.

극장: 게임 종료시에 당신의 도시에 있는 특별 동물 하나 당 1점을 받는다.

잔가지 바지선: 카드를 사용할 때와 생산을 할 때, 잔가지 2개를 받는다.

대학: 당신이 이곳에 일꾼을 놓을 때, 당신의 도시에 있는 건물이나 동물 카드 하나를 버리고 버린 카드의 자원을 다시 받아온다. 거기에 더해, 아무 자원이나 하나를 더 가져오고, 1점을 받는다. 만약 영구 배치된 일꾼이 있는 카드를 버리게 되면, 그 일꾼은 버려진 카드 대신 대학 카드 위에 올려놓는다.(일꾼을 돌려 받지 않는다.)

이 묘지에는 위대한 모험가이자 몽상가였던 끝없는꼬리 코린이 안치되어 있다. 모래황무지언덕 사막과 나선단층 산을 지나는 위험한 모험 끝에, 그는 우리가 지금 정착한 숨겨진 골짜기를 발견했다. 그곳이 그때에는 아직 작은 묘목이었던 영원수의 기반이 되었다. 끝없는꼬리 코린은 바위에 그곳의 이름을 새겼다: 영원골이라고. 그 후 33년간, 그의 생의 마지막 종소리가 울려 최후의 숨을 내뿔을 때 까지 이 곳은 그의 현명한 지도아래 번성했었다. 이제 그는 우리들의 이름을 새겼었고, 자신의 깃발을 꽂아두었던 바로 그 나무 아래 잠들어 있다. 영원히 평안하기를.

전설적인 이야기꾼 포에가 들려주는

서 있는 돌 이야기

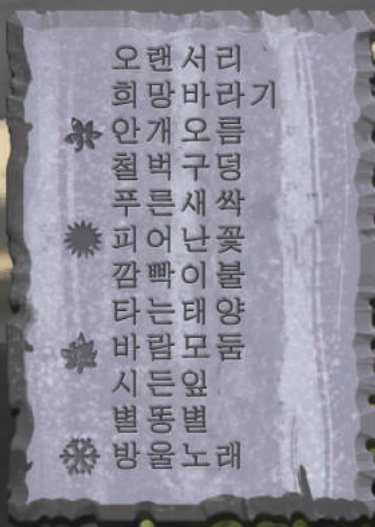
아주 옛날 멀고 먼 길딘이라는 땅에, 먼 산을 주시하며 그 너머에 무엇이 존재하고 있을지 궁금해 했던 젊은 쥐가 있었습니다. 그는 암흑기에 많은 다른 동물들이 그랬던 것처럼, 그 역시도 힘들고 혼란스러운 삶을 살아왔었습니다. 용감한 동물들이 함께 모여 북쪽 들판의 독사를 물리쳤던 뱀 전쟁에 많은 자원을 사용했기 때문에, 꿀 한 방울이나 푸른딸기 한 조각도 구하기가 힘들 지경이었지요.

빈곤과 황폐 가운데에 희망의 꿈을 꾸던 쥐가 한 마리 있었습니다. 끝없는 꼬리 코린이 그의 이름이었습니다. 그의 아버지는 용감한 전사였으며, 전쟁에서 목숨을 잃었습니다. 아버지가 돌아가셨다는 소식을 듣자, 코린의 어머니 역시 얼마 안가 눈을 감고 말았고, 코린은 항구 도시인 휘날리는버드나무의 어두운 거리에 고아로 남게 되었습니다.

그의 어린 시절은 순간순간이 모험과 아슬아슬한 탈출이 가득한 혹독한 날들이었지만, 그는 곧 재빠른 머리와 강철같은 의지 - 만만한 정도가 아니고 아주 대단하게 - 를 보여주게 되었습니다. 그는 저 먼 산맥 너머에 더 나은 땅이 있을거라 생각했던 자신의 꿈을 기억하고 있었습니다. 그곳으로 떠나는 모험은 죽을만큼 위험하겠지만, 휘날리는버드나무에는 자신의 미래가 없을 거라는 것도 또한 확실했기 때문에 그는 여정을 떠나기로 결심합니다.

마침내 그 때가 왔습니다.

그의 몇 안되는 친구들 중에 세 명을 설득해 같이 길을 떠나기로 했지요. 그들은 차가운 푸른새싹 달의 아침에 함께 떠나, 존재하지 않을지도 모르는 땅을 찾아 방랑을 시작하게 됩니다. 많은 이야기들은 그들이 모래황무지언덕 사막과 나선단층 산을 지나는 모험에 대해 이야기하곤 합니다. 그것들은 매우 소름끼치는 이야기들입니다.



오랜 서리
희망 바라기
❄️ 안개 오름
철벽 구덩
푸른 새싹
☀️ 피어난 꽃
감박이 불
타는 태양
❄️ 바람도
시든 잎
별뚱별
❄️ 방울 노래

모험은 9개월간 계속되었고 코린과 친구들의 목숨을 결정적으로 위협할 때도 있었습니다. 하지만 그들이 자아 낸 희망의 실이 가장 가늘어져 있었던 때, 희망바라기 달의 19번째 날에 그들은 봉우리의 정상에 올랐고, 그들이 찾고있던 경이로운 광경이 눈앞에 펼쳐지는것을 목격했습니다

오랫동안 눈썰을 찌푸리게 했던 검은 구름은 물러가고, 태양이 아래쪽의 에메랄드빛 계곡을 비춰 빛나고 있었습니다.

몇 주간 골짜기를 탐사한 뒤에, 코린과 그의 동료들은 우리가 지금 영원수라고 알고 있는 희망의 상징이 될 나무뿌리에 정착하기를 최종적으로 결정했습니다. 그는 이 골짜기의 이름을 영원골이라고 선언했습니다. 그 이름에 축복 있으라.

실 장소를 마련하고는 코린은 곧 이 성스러운 장소를 발견하려 떠났던 여행을 기념하고, 이 곳이 영원히 잊혀지지 않게 할 기념물을 세우는 일에 착수했습니다.

그들은 자신의 여정의 각 달을 상징하는 아홉개의 흰 돌을 세웠습니다. 이 돌에는 그들의 추억과 더불어 꿈과 희망, 지금 우리가 사랑하는 이 왕국의 평화와 편안함을 즐기는 우리에게 주는 도전 등의 내용을 조각해놓았죠.

그곳에는 우리가 결코 잊지 말아야 할 끝없는꼬리코린의 말들이 새겨져 있습니다.

희망을 품기에 너무 어둡다고 슬퍼하지 말라.
한 밤중에도 아침으로 향하는 길은 존재하니.
노래를 하면서 오늘을 즐기라.
당신의 종이 영원히 진실되고 우렁차게 울리게

이제 가셔서 세상으로 떠나십시오 당신의 삶이 앞으로 다가올 여러 해 동안 다른 사람들을 격려해 줄, 또다른 서있는 돌이 되도록 살아가십시오..

CREDITS

Game Design

James A. Wilson

Illustration

Andrew Bosley

Game and Creative Development

Dann May

Brenna Noonan

James A. Wilson

Art Direction & Graphic Design

Dann May

Additional Graphics & Layout

Cody Jones

Marketing

Brenna Noonan

Production Management

Cody Jones

Executive Production

Dan Yarrington

Playtesters

Clarissa Wilson, Jacob Parker, Nathan Wilson, Andrew & Jordana Osborne, Justin Schaffer, Michael Mindes, Seth Jaffee, Joel Eddy, Allen Chang, Cody Jones, Chris McMullen, Michael Fox, and Andrew Bosley

Published by

Starling Games

Visit us online at Starling.Games

<http://yoot.tistory.com>

한글북북 만든사람 웃슴



STARLING
GAMES