

# TERRA MYSTICA

HELGE OSTERTAG 와 JENS DRÖGEMÜLLER 가 설계한  
12세 이상인 2-5명의 플레이어들을 위한 게임

## 규칙서



시끄러운 소란으로 장로회의 회의가 중단되었습니다. "마녀다! 마녀다!" 젊은이가 소리치며 혼돈 마법사 장로들의 회의실 문을 두드리고 있습니다. 마침내 문이 열리고, 한 젊은 여자 마법사가 뛰어 들었습니다. "마녀들을 보았어요!" 그녀는 숨을 헐떡이며 외쳤습니다. 장로들의 굳은 모습은 그녀를 멍청하게 만들었습니다.

"어떻게 네가 감히 우리의 회의를 방해하느냐?" 장로회의 덕망 있는 대변인은 그녀를 나무랐습니다. "그리고 그게 정말 중요하다면, 네가 무엇을 보았는지 자세히 우리에게 말하여라."

젊은 혼돈 마법사인 샤라 다펀데이는 심호흡을 하고, 그녀가 본 것 모두를 하나하나 보고했습니다. "저는 남쪽으로 숲의 가장자리에 갔었어요. 그곳엔 어디에나 마녀가 있었어요. 그들은 우리의 머리 위에서 바보 같은 빗자루 막대기를 타고 다니며 남쪽 숲에 내려왔어요. 그리고 그들의 수는 계속 늘어나고 있어요! 그들은 여기에 정착하려고 해요!"

참으로 불쾌한 소식이었습니다. 장로회는 그 숲에 용암류를 흐르게 하고 나무 없는 황무지로 바꾸기 위해 남쪽의 숲을 권어 내기로 결정했습니다 - 그들이 좋아하는 방식이었습니다. 이 작업을 할 팀은 이미 만들어져 있었습니다. 그리고 지금은 마녀들이 그곳을 선점하고 있는 것 같습니다. 마녀들은 숲을 확장하며 거주하는 사람들입니다. 더 나쁜 것은 마녀들은 아무 것도 없던 곳에 나무를 심어 모든 땅을 숲으로 서서히 바꿔나간다는 점입니다.

니다. 이는 모든 땅을 황무지로 바꾸기 위해 노력하고 있는 혼돈 마법사에게는 악몽입니다.

그 때 연로하고 현명한 혼돈 마법사인 말쿠자는 말했습니다. 그를 현명하다고 부르는 이유는 스스로에 대한 시험에서 다섯 번 이상 살아남았기 때문입니다. "끝난 게 아닙니다. 우리에게 이웃이 있을 때 꼭 나쁜 것만은 아닙니다. 교역을 중입니다. 우리의 정착지를 건설할 때, 교역을 통해 많은 돈을 절약할 수 있습니다."

장로회의 일부는 고개를 끄덕였지만, 그 외는 의심스러워했습니다. "하지만, 우리들은 지형 변환 작업을 시작할 준비가 되었습니다." 대변인은 주장했습니다. "포기할까요? 우리는 더 많은 황무지가 필요합니다!"

"서쪽 산으로 샤라를 보내시오." 말쿠자가 제안했습니다. "대개 산에는 우리가 열 수 있는 일부 지하 용암류가 있습니다. 숲을 황무지로 바꾸는 것보다 산을 황무지로 바꾸는 것이 훨씬 쉽습니다. 이것이 우리가 마녀들보다 선점하는 방법입니다!"

결정은 내려졌습니다. "샤라야, 너는..." 그녀는 연로한 말쿠자의 진지한 모습에 그녀는 침을 꿀꺽 삼켰습니다. "너는 매우 예리하구나, 너에게 임무를 주마. 즉시 서쪽 산으로 가거라. 그곳이 아직 조용한지 확인하거라. 대개 드워프들은 산 속에서 빈둥거리고 있을 것이다. 그것이 바로 우리가 원하는 것이다."

# 소개

테라 미스틱카에서는 상대방보다 더 성공적으로 발전하기 위해 노력하는 14가지의 종족들 중 하나를 운영합니다. 테라 미스틱카는 주민들이 살고 있는 지형을 변환할 수 있는 마법의 세계입니다. 각 종족들은 특정한 종류의 지형에 연관되어 건물은 반드시 "홈 지형"에만 건설할 수 있습니다. 이것이 각 종족들이 수세기에 걸쳐 지형 변환 능력을 개발하게 된 이유입니다.

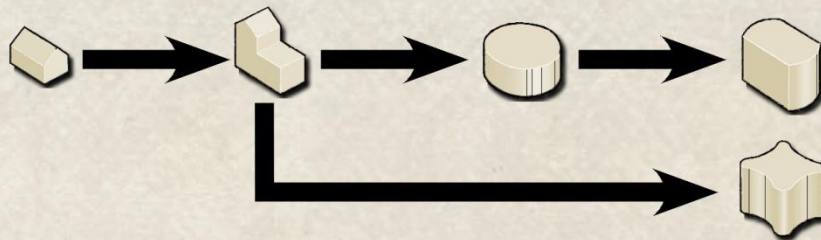
각 종족은 각각 평원, 늪, 호수, 숲, 산악, 황무지, 또는 사막에 살며 그들의 필요에 따라 지형을 변환하기 위해 노력하고 있습니다.



게임에서 플레이어는 주택을 건설하기 위해서 확장해야 합니다. 다른 플레이어가 바로 인접해서 주택 또는 건물을 업그레이드할 때 플레이어는 파워를 얻게 되지만, 각 플레이어는 확장을 위한 공간과 인접한 다른 플레이어 사이에서 적절한 균형을 찾아야 한다는 과제에 부딪히게 됩니다.


기존 주택을 여러 단계로 업그레이드할 수 있습니다 : 먼저 교역소, 그 후에 요새 또는 사원으로. 하나의 사원은 성역으로 업그레이드할 수 있습니다. 주택은 일꾼을 제공합니다. 건물을 업그레이드하면 동전, 파워, 또는 성직자들의 수입을 증가시킵니다.

주택은 3단계를 거쳐 성역이 될 수 있습니다. 다른 방법으로 하나의 교역소는 요새가 될 수 있습니다.




영토 확장과 건물 업그레이드 외에도 플레이어는 불, 물, 대지, 하늘의 4가지 신앙을 발전시킬 수 있습니다. 이러한 발전 과정은 신앙 보드에 표시됩니다. 신앙의 발전은 파워의 증가와 다른 보상이 주어집니다.


**불 신앙**




**물 신앙**




**대지 신앙**



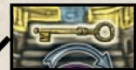
**하늘 신앙**




**신앙 보드**




**마을 열쇠**  
(신앙 트랙의 마지막 칸에 진출하기 위해서 먼저 마을을 설립해야 함을 나타냅니다.)



**신앙 트랙을 진행할 때 파워를 얻을 수 있습니다.**



**하늘 신앙의 제단**  
(트랙에서 여러 칸을 한번 전진하게 합니다.)



마지막에, 자신의 종족을 가장 많이 발전시킨 플레이어가 게임에서 승리합니다.



# 구성물

게임 보드 (조기 상태의 지도 포함) 1개



신앙 보드 1개  
(4가지의 신앙 트랙과  
제단 포함)



종족 보드 7개  
(각 면은 다른 종족이 표시됩니다)



주 : 본 게임은 5명이 넘는 플레이어가  
플레이할 수 없습니다. 한 게임에서 7가지  
색상 모두가 사용되는 일은 없습니다.

지형 타일 56개 (양면)



나무색 일꾼 65개

작은 동전 ( 1 ) 40개

중간 동전 ( 2 ) 25개

큰 동전 ( 5 ) 20개

보라색 파워 토큰 65개  
(간단히 "파워"라 부름)

오렌지색 선 플레이어 토큰 1개

액션 토큰 17개  
(파워 액션과 특수 액션에  
사용됩니다)

게임 종료 토큰 1개

"승점 100" 토큰 5개

타원형의 종예 타일 28개  
(신앙마다 1 + 3 + 3 타일)



종족 별 색상 (녹색, 노란색, 파란색, 갈색, 빨간색, 검정색, 회색) :

주택 8개

교역소 4개

요새 1개

사원 3개

성역 1개

성직자 7개

마커 7개

다리 3개

마을 타일 10개



직사각형 득점 타일 8개



보너스 카드 9개  
(두루마리 모양)



"액션" 요약 타일 5개



비닐백 12개

영어 규칙서와 부록  
프랑스어 규칙서와 부록



# 준비

이 섹션은 두 부분으로 구성됩니다. 첫 번째 플레이어에서는, 정해진 입문 게임의 지시에 따릅니다. 적어도 두 번째 플레이어에서 다양한 메인 게임을 위한 요소를 추가합니다.

탁자 중간에 게임 보드를 두고, 그 옆에 신앙 보드를 둡니다.

## 첫 번째 게임

### 종족의 배정

첫 번째 게임에서는 미리 정해진 종족으로 테라 미스티카를 플레이할 것을 권장합니다. 플레이어 수에 따라 권장되는 종족을 플레이어에게 배정합니다.

- 2 인 : 마녀 (녹색), 유목민 (노란색)
- 3 인 : 마녀 (녹색), 유목민 (노란색), 언급술사 (검정색)
- 4 인 : 마녀 (녹색), 유목민 (노란색), 소인족 (갈색), 인어 (파란색)
- 5 인 : 마녀 (녹색), 유목민 (노란색), 소인족 (갈색), 인어 (파란색), 거인족 (빨간색)

### 종족 색상 구성물

각 종족 보드는 변환 사이클이 그려져 있습니다. 거기에는 주어진 종족의 홈 지형이 크게 강조된 7종류의 지형이 있습니다. (플레이어의 홈 지형의 색상은 그 종족의 색상과 일치합니다.)



플레이어의 종족 색상의 모든 토큰을 가져옵니다 : 성직자, 건물, 마커, 다리.  
(성직자, 건물, 다리는 토큰의 수가 제한됩니다.)

종족 보드 옆에 성직자 7개와 다리 3개를 놓습니다.

건물은 종족 보드의 해당 공간에 놓습니다.

성직자와 다리는 플레이어의 "공급처"를 형성하는 종족 보드 옆에 놓습니다.



플레이어 색상의 마커 7개를 배치합니다.



선박 트랙의 가장 왼쪽 칸(값 0)에 마커를 1개 배치합니다.

(단, 인어는 1부터 시작합니다. 수도자와 드워프는 선박을 가지고 있지 않기 때문에 이 마커가 필요 없습니다.)



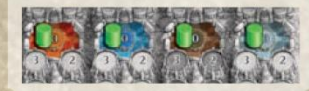
종족 보드의 교환 트랙 가장 아래 칸에 마커를 1개 배치합니다 - 이것은 3명의 일꾼과 삼 1개가 교환됨을 나타내는 칸입니다. (마족은 이 마커가 필요 없습니다.)



게임 보드의 승점 트랙 "20"칸에 마커를 1개 배치합니다.



신앙 보드의 4가지 신앙 트랙의 각 0칸마다 나머지 4개의 마커를 배치합니다.



**빨간색 문장**은 기본 원칙과 종족 고유 특성의 차이를 강조하여 보여줍니다. 이러한 차이는 각 종족 보드에 표시되어 있고, 이 규칙서의 20쪽에 자세히 설명되어 있습니다 (부록 VI 참조).

### 종족의 준비

각 종족의 준비 방법은 종족 보드에 표시되어 있습니다.

#### 시작 자원

시작 자원을 수집합니다. 시작 자원은 플레이어의 종족 보드의 오른쪽 상단에 종족의 이름 아래에 나와 있습니다 :

일꾼



동전



성직자

플레이어의 색상



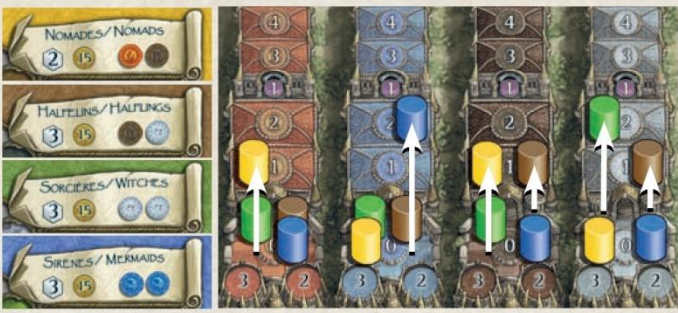
표시된 자원을 가지고 종족 보드 위에 놓습니다.  
(이 시작 자원 이외에 첫 라운드에 수입이 생깁니다. 8쪽 참조.)



마녀는 준비 시에 일꾼 3명과 동전 15개를 얻습니다.

### 신앙의 진행

종족 보드의 시작 자원 옆에 신앙의 기호가 일부 있습니다. 신앙 보드에서 각 기호에 따라 한 칸 위로 해당 마커를 옮겨 놓습니다.



유목민(노란색)은 불 신앙과 대지 신앙의 첫 번째 칸에서 시작하고, 소인족(갈색)은 대지 신앙과 하늘 신앙의 첫 번째 칸에서 시작하고, 마녀(녹색)는 하늘 신앙의 두 번째 칸에서 시작하고, 인어(파란색)는 물 신앙의 두 번째 칸에서 시작합니다.

### 파워 그릇

종족 보드의 왼쪽 상단에 파워 그릇 3개가 있습니다. 총 12개의 파워 토큰(간단히, "파워"라 부름)을 그릇 I과 II에 보드에 지시된대로 배치합니다.

마녀는 그릇 II에 파워 7개



그리고 그릇 I에 파워 5개로 시작.



### 게임 보드와 신앙 보드

첫 번째 게임에서는 다음 준비 방법에 따라 플레이하는 것을 권장합니다. 다음은 4인용 게임을 위해 자세히 설명된 준비 방법입니다. 플레이어의 수에 따른 다른 준비 방법은 다음 쪽에 있습니다.

종족 보드에서 주택을 왼쪽의 것부터 가져와서 게임 보드 위에 표시된 것처럼 놓습니다.



지도의 구성은 **일반 지역** 과 **강 지역** 입니다.

종이 타일을 3 x 4 모양으로 배치합니다.



특점 타일은 미리 정해진 순서가 있습니다.

**게임 종료 토큰**은 가장 위에 있는 특점 타일의 오른쪽 절반을 가리게 놓습니다. 가려진 부분은 게임에서 무시합니다.

**액션 토큰** 1개씩을 게임 보드의 6개의 파워 액션 공간 각각의 상단에 놓습니다. 게임 보드 옆에 나머지 액션 토큰을 놓습니다.



게임 보드 옆에 **일꾼, 동전, 마을 타일**을 쉽게 가져갈 수 있게 정렬합니다. 마을 타일은 앞면이 보이게 놓습니다.



두루마리 같이 보이는 **보너스 카드**는 플레이어의 수에 따라 사용되는 것이 다릅니다. 그림은 4인용 게임에서 사용하는 카드입니다.



가장 최근에 땅을 파고 정원을 가꾼 플레이어는 **선 플레이어 토큰**을 가지고 선 플레이어가 됩니다.





2인용 게임을 위한 준비와 보너스 카드



3인용 게임을 위한 준비와 보너스 카드




5인용 게임을 위한 준비와 보너스 카드

**주 :** 각 종족은 두 가지의 특수 능력을 가지고 있습니다. 하나는 게임 시작 시에, 다른 하나는 요새가 건설된 후에 갖게 됩니다. 이 능력은 종족 보드에 표시되어 있고, 이 규칙서의 20쪽에 자세히 설명되어 있습니다 : 게임을 시작하기 전에 모든 플레이어가 참여하는 종족의 특수 능력을 알고 있는지 확인하십시오.

요새를 건설한 후 획득하는 특수 능력

게임 시작 시에 부여되는 특수 능력



## 메인 게임의 차이점

첫번째 게임과는 달리 보너스 카드와 득점 타일을 무작위로 선택하여 사용합니다. 이러한 기본 변수를 설정한 후에 자유롭게 플레이어의 종족을 선택합니다. 또한 초기 주택을 자유롭게 배치합니다. (초기 주택의 위치는 미리 정해져 있지 않습니다.)

### 득점 타일

게임 보드에는 득점 타일을 놓을 여섯 칸이 있습니다(1-6으로 표기). 각 칸은 한 라운드씩에 해당합니다. 득점 타일을 섞고 6번째 칸부터 시작하여 하나씩 앞면으로 배치합니다. 만약 5, 6번째 칸에 놓을 득점 타일로 왼쪽 면에 삼이 그려진 타일을 뽑았다면, 그것을 제외하고 다른 하나를 뽑습니다. 그리고 제외한 득점 타일을 다시 섞습니다. (예시에서는 이 타일이 3번째 칸에 있습니다.) 마지막으로 게임 종료 토큰은 6번째 칸의 득점 타일의 오른쪽 절반을 가리게 놓습니다.



- 가려진 6 라운드 득점 타일
- 5 라운드 득점 타일
- 4 라운드 득점 타일
- 3 라운드 득점 타일
- 2 라운드 득점 타일
- 1 라운드 득점 타일

### 보너스 카드

보너스 카드 9개를 섞습니다. 플레이어의 수에 따라 게임에 필요한 카드의 수가 다릅니다.

플레이어의 수	2	3	4	5
필요한 보너스 카드의 수	5	6	7	8

무작위로 보너스 카드를 필요한 수만큼 골라 앞면이 보이게 하나씩 가지런히 놓습니다. (남은 카드를 게임 박스에 넣어둡니다.)

### 종족 보드 선택


선 플레이어가 종족을 선택하고 그 종족 보드를 가져갑니다. 시계 방향 순으로 다른 플레이어들은 나머지 종족 보드 중 하나를 가지고 사용할 면을 선택합니다.

**주 :** 다른 방법으로 무작위로 종족을 분배합니다. (각 색상의 주택 1개를 무작위로 분배합니다.) 다음 종족 보드 앞면 혹은 뒷면의 두 종족 중 하나를 선택합니다.

일단 각 플레이어는 종족을 결정하면, 입문 게임에서 설명했듯이 종족의 준비 과정을 진행합니다. 또한 앞에 설명한대로, 플레이어의 색깔 구성물을 배치합니다. 하지만 아직 게임 보드에 플레이어의 주택을 배치하지 않습니다 (8쪽, "초기 건물 배치" 참조).



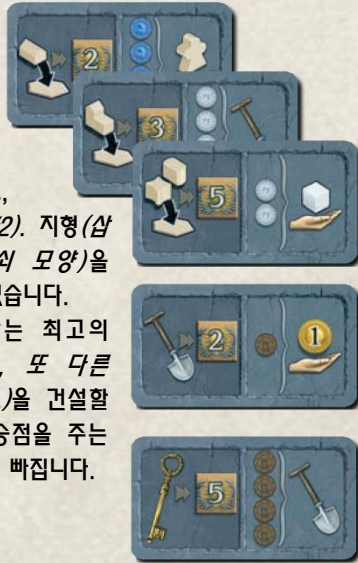
# 게임의 목표

 게임 종료 시에 승점을 가장 많이 가진 플레이어가 승리합니다. 다음 그림은 이 게임에서 승점을 받는 방법입니다. (승점 표시는 갈색 사각형 안에 월계관이 그려져 있습니다.)

이 규칙서를 읽는 동안, 플레이어는 언제나 이 쪽에 돌아와서 더 좋은 정보를 얻을 수 있습니다. 규칙을 이해하는데 이 섹션은 중요하지 않습니다. 이 쪽에 있는 정보는 규칙서의 다른 곳에도 설명되어 있습니다.

6 라운드의 각 라운드를 위한 **특점 타일**이 있습니다. 각각의 특점 타일에는 그 라운드에서 어떻게 승점을 받는지 표시되어 있습니다 :

주택 건설 (9쪽, 액션 #1), 교역소, 요새, 성역을 건설 (11쪽, 액션 #2). 지형 (삼 모양)을 변환하거나 마을 (열쇠 모양)을 설립하여 추가 승점을 받을 수 있습니다. 플레이어는 자신의 종족에 맞는 최고의 건물 (어떤 종족은 빠른 요새, 또 다른 종족은 많은 사원들을 원합니다.)을 건설할 것인지, 반면에 이 라운드에서 승점을 주는 건물에 집중할 것인지를 딜레마에 빠집니다.



플레이어는 자신의 **선박** (11쪽, 액션 #2)을 항상 시킬 때,



또는

**지형 변환 기술** (11쪽, 액션 #3)을 항상 시킬 때 승점을 받습니다.



이러한 액션이 게임의 시작 부분에서 뿐만 아니라, 끝날 때까지 유용한 이유입니다.

일부 종족은 추가 승점을 받는 **특수 능력**을 가지고 있습니다. (예를 들어, **연금술사**는 동전을 승점으로 바꾸는데 특히 유리합니다.)



보너스 카드 9장 중 3가지는 **현재 액션 단계에서 하고 싶은 모든 액션을 완료했을 때** ("패스"라 부름) 승점을 받습니다.

다음 방법으로 승점을 각각 받게 됩니다.

- 게임 보드에 있는 플레이어의 모든 주택
- 게임 보드에 있는 플레이어의 모든 교역소
- 게임 보드에 있는 플레이어의 요새와 성역.



두 가지의 종에 타일은 **주택과 교역소를 건설할 때마다** 승점을 받습니다.



또 다른 종에 타일은 **패스할 때 이미 건설된 교역소**로 승점을 받습니다.



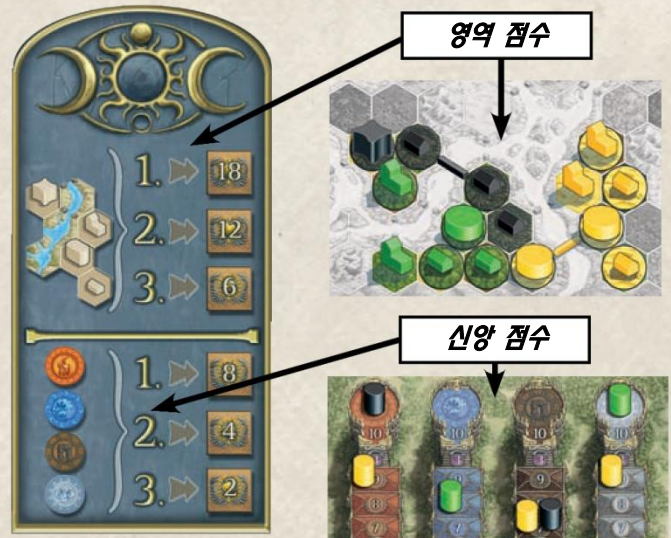
**마을을 설립할 때** 승점을 받습니다. (자세한 내용은 14쪽에 있습니다.)

또한, 그 외에 추가 보상을 얻을 수 있습니다.



게임 종료 시, 승점은 게임 보드의 가장 크게 연결된 영역에 부여됩니다 (영역 점수).

플레이어의 선박과 지형 변환 기술의 향상은 직접 승점을 제공할 뿐만 아니라 크게 연결된 영역을 만드는 데 도움이 됩니다.



또한 **게임 종료 시**, 4가지의 신앙 트랙의 진행에 따라 승점을 부여합니다 (신앙 점수).

한편으로 많은 수의 주택은 크게 연결된 영역을 만들기 위해 필요하지만, 반면에 더 가치 있는 사원과 성역은 많은 성직자를 제공합니다. 이들은 신앙 점수 (13쪽, 액션 #5)에서 높은 점수를 받기 위해 필요합니다.

다른 플레이어가 가까이 인접하게 되면 승점을 **파워로 교환**할 수 있습니다 (12쪽 참조).

(이 때문에 플레이어들은 승점 20으로 게임을 시작합니다.)



유목민은 사막에서 말을 타는 사람들입니다. 그들은 계속 이동하면서 텐트에서 생활합니다. 지금도 그들은 가벼운 소재를 사용하여 주택을 짓습니다. 이 방법으로 그들은 매우 빠르게 큰 영역에 이주할 수 있습니다. 유목민은 오직 사막에만 살며, 그리고 그들의 기병 무리는 인근에 전파되는 모래 폭풍을 일으킬 수 있습니다.



# 게임의 흐름

## 초기 건물 배치

처음 읽을 때는 이 섹션을 넘어갑니다. 입문용 게임에서는 초기 건물이 미리 정해진 곳에 배치됩니다.

선 플레이어부터 시작하여 시계 방향 순서로 기존의 홈 지형에 주택 하나씩 배치합니다. 다음 마지막 플레이어부터 시계 반대 방향 순서로 시작하여 같은 방법으로 두번째 주택을 배치합니다. **(유목민은 모든 플레이어가 두번째 주택을 배치한 후에 세번째 주택을 배치합니다. 혼돈 마법사는 다른 모든 플레이어가 자신의 주택을 모두 배치한 후에 오직 하나의 주택을 배치합니다 - 유목민이 있을 경우 그들의 세번째 주택을 배치한 후에.)**

### 세부 사항

- 주택은 종족의 홈 지형에만 배치할 수 있습니다. (그 외의 제한은 없습니다.)

초기 건물을 배치할 때, 플레이어는 어떤 지형도 변환할 수 없습니다. 이는 오직 게임의 진행 중에 가능합니다.



- 주택을 포함한 모든 건물은 플레이어의 종족 보드의 왼쪽의 첫번째 가져옵니다.



초기 건물을 배치한 후에 주택 트랙에 빈 공간이 있을 것입니다. 이 공간은 플레이어의 수입을 표시합니다 (아래 참조).

## 첫 보너스 카드 선택

마지막 플레이어부터 시작하여 시계 반대 방향 순서로 각각 보너스 카드 1개를 선택합니다.

보너스 카드는 추가 수입, 특수 액션 사용, 또는 라운드 종료 시 정해진 건물에 대한 승점을 제공합니다.



혼돈 마법사는 파괴의 힘에 감탄하며, 우울한 황무지에 있을 때 가장 좋아합니다. 그들은 불을 숭배하고, 더 많은 땅을 황무지로 경질 변환하기 위해 표면을 건드려 분출시킬 지하 용암류를 항상 찾고 있습니다. 혼돈 마법사는 또한 시간이 흐르면서 특정한 힘을 가지고 다른 사람의 시간을 멈출 수 있어서 혼란으로 방해 되지 않고 피해를 입힐 수 있습니다.

남은 보너스 카드 위에 각각 일반 공급처에서 동전 1개를 놓습니다. (이 동전은 다음 라운드에서 자주 가져가지 않게 되는 보너스 카드를 더 끌리게 하기 위한 것입니다.)

각 라운드의 종료 시, 남은 보너스 카드 3개는 각각 동전 1개씩을 얻게 됩니다.



# 여섯 라운드 동안의 게임의 흐름

각각의 여섯 라운드는 세 단계를 거칩니다.

I 단계 : 수입 단계 • II 단계 : 액션 단계 • III 단계 : 신앙 보너스 및 정리 단계

## I 단계 : 수입

새로운 일꾼, 동전, 성직자, 파위를 얻습니다.

1 라운드에서도 이 단계를 거칩니다. 따라서 플레이어는 먼저 종족별 시작 자원을 가진 후에, 첫 라운드의 수입을 얻습니다.



플레이어의 수입은 건설된 건물, 선택한 보너스 카드, 자신 소유의 종에 타일(게임 진행 후)에 달려 있습니다. 모든 구성물에서 수입은 펼쳐진 손으로 표시됩니다.

동전 : 플레이어의 교역소 트랙에서 보이는 동전 모양과 같은 수의 동전을 일반 공급처에서 가지고 갑니다.

성직자 : 플레이어의 사원 트랙에서 보이는 성직자 모양과 같은 수의 성직자를 플레이어의 공급처에서 가지고 갑니다. 성역을 건설한 후에 또 다른 성직자 모양이 보이게 됩니다. (어족과 마족의 두 성역은 모두 성직자 2명을 제공합니다.)

플레이어의 종족 보드에 새로 얻은 일꾼, 동전, 성직자를 둡니다. (일꾼 또는 동전의 공급이 부족하면 다른 것으로 부족한 구성물을 대체합니다. 단, 성직자의 공급은 제한적입니다.)

## 건물에서의 기본 수입

일꾼 : 플레이어의 주택 트랙에서 보이는 일꾼 모양과 같은 수의 일꾼을 일반 공급처에서 가지고 갑니다.

I 단계에서 이 플레이어는 주택 트랙에 표시된 대로 일꾼 3명을 얻습니다.



파위 : 파위는 교역소 트랙에 보이는 파위 모양에 따라 얻을 수 있습니다. 요새는 일반적으로 추가 파위를 제공합니다 (파위 대신 동전 6개를 얻는 연금술사, 일꾼 2명을 얻는 혼돈 마법사, 성직자 1명을 얻는 수도자는 제외).

파위를 사용하는 방법은 다음 섹션 "파위 그릇"에서 설명되어 있습니다.

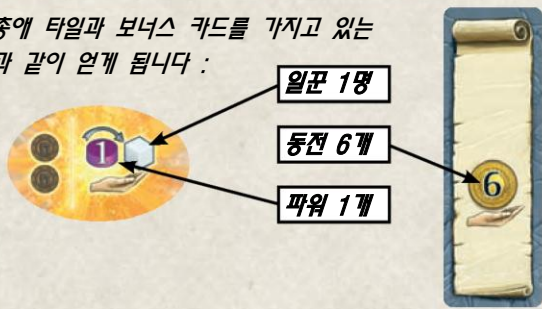




## 카드와 타일에서의 추가 수입

플레이어의 종족 보드를 통해 얻은 수입 외에, 보너스 카드(19쪽, 부록 IV 참조)와 종에 타일(18쪽, 부록 II 참조)에 그려진 수입을 추가합니다.

플레이어가 종에 타일과 보너스 카드를 가지고 있는 경우에 다음과 같이 얻게 됩니다 :



## 파워 그릇

각 플레이어는 3개의 그릇에 나눠있는 파워 토큰 12개를 가지고 있습니다. 파워 액션(13쪽, 액션 #6 참조)은 그릇 III(오른쪽의 것)에 파워가 필요 합니다.

이 그림에서, 플레이어는 소모할 파워 5개를 가지고 있습니다. 플레이어는 그릇 I과 II에 있는 파워 토큰 수에 관계없이 그릇 III의 파워를 모두 사용할 수 있습니다.



플레이어가 게임에서 파워를 얻을 때 (상대가 건물을 건설할 때 또는 신앙 트랙을 진행함으로써 얻는 보상으로), 새로운 파워 토큰을 얻는 것이 아니라 그릇에서 그릇으로 기존의 토큰을 이동합니다. 또한 파워 액션에 파워를 소모할 때, 파워 토큰을 잃지 않고 다시 파워 토큰을 이동합니다.

다음 규칙에 따라 파워 토큰을 이동합니다. (항상 시계 방향으로) :

### 파워 획득

파워를 얻으면 다음 순서로 진행합니다.



1. 그릇 I에 파워 토큰이 있다면, 플레이어가 얻은 파워 하나당 하나의 토큰을 그릇 I에서 그릇 II로 이동합니다.



2. 일단 그릇 I이 비어 있다면, 플레이어가 얻은 파워 하나당 하나의 토큰을 그릇 II에서 그릇 III로 이동합니다

3. 모든 파워 토큰이 그릇 III에 있다면, 플레이어는 새로운 파워를 얻을 수 없습니다.

이 그림에서 플레이어가 파워 3개를 얻을 경우, 먼저 그릇 I에서 2개의 토큰을 그릇 II로 이동하고, 이제 그릇 I이 비어 있으므로 다음에는 그릇 II에서 1개의 토큰을 그릇 III으로 이동합니다.



## 파워 소모

플레이어는 오직 그릇 III에 있는 파워 토큰만 소모할 수 있습니다. 파워를 소모할 때 토큰을 그릇 I로 이동합니다.

이전 그림에서 파워 3개를 얻은 후에, 플레이어는 이제 파워 액션으로 파워 6개까지 소모할 수 있습니다. 더 자세한 내용은 뒤에서 설명합니다.



## II 단계 : 액션

액션 단계에서 선 플레이어부터 시작하여 시계 방향 순서로 각 플레이어는 단 하나의 액션을 합니다. 더 이상의 액션을 원하는 플레이어가 없을 때까지 이어서 합니다.

선택 가능한 액션에는 8가지가 있습니다. 패스를 제외하고, 모든 액션은 같은 액션 단계 동안 여러 번 할 수 있습니다. (단, 한 턴에는 한번만)

### 액션의 개요

이 섹션에서는 액션 사이의 관계를 설명합니다.

액션 #1은 비어있는 지형에 주택을 건설하는 것입니다. 액션 #2와 #3은 건설을 쉽게 하기 위한 액션입니다. 게임 종료 시 가장 크게 연결된 영역에 대한 특별한 점수가 있습니다.

액션 #4는 건물을 업그레이드하는 것입니다. 많은 종족들은 가능한 빨리 그들의 요새를 건설해야 합니다. 한편으로는 게임의 마지막에 신앙 점수에서 높은 점수를 받기 위해 필요한 성직자와 종에 타일을 제공하는 사원과 성역 또한 매우 중요합니다.

액션 #5는 직접 신앙 점수에 영향을 주고 성직자와 신앙을 통해 추가 파워를 제공합니다. 파워는 특수한 파워 액션 (#6)에 사용할 수 있습니다.

액션 #7은 게임 중에 주어지는 특수 액션을 말합니다.

마지막으로 액션 #8은 현재 액션 단계에서 더 이상 액션을 할 수 없거나 하고 싶지 않을 때 필요합니다.

## 1 변환과 건설

먼저 플레이어는 한 지역의 유형을 변환할 수 있습니다. 플레이어의 홈 지형으로 변환한 다음 바로 그 지역에 주택을 건설할 수 있습니다.

### 주택 건설

주택을 건설하기 위해서는 이러한 지역이 필요합니다.

- 플레이어의 색상의 지형 (즉, 플레이어의 홈 지형)
- 비어있는 지형
- 직접 또는 간접적으로 플레이어의 건물에 인접한 지형 ("인접"은 다음 섹션에서 정의됩니다.)

또한 그 건물의 비용을 지불해야 합니다. 각 주택의 비용은 일꾼 1명과 동전 2개 입니다. (예외 : 기술자는 일꾼 1명과 동전 1개, 어족은 일꾼 2명과 동전 3개로 주택을 건설합니다.)



## 지형 변환하기

먼저 조건이 충족되었다면, 플레이어는 **주택을 건설하기 바로 전에** 비어있는 한 지역을 자신의 홈 지형으로 변환할 수 있습니다. 그 지역에 플레이어 색상의 지형 타일을 배치합니다.



변환에는 비용이 듭니다 : 플레이어의 종족 보드 변환 사이클에서 원래 지형과 대상 지형 사이의 각 단계는 **삼 1개** 값입니다. 변환 사이클에서 어느 방향으로든 이동할 수 있으며, 인접(변환 사이클에서)한 유형의 지형으로 변환시키는 비용은 삼 1개이고, 사이클의 반대편에 있는 경우 최대 비용은 삼 3개입니다.

*(예외 : 거인족은 어떤 유형의 지형이든 홈 지형으로 변환하는데 항상 삼 2개를 지불해야 합니다.)*

삼은 다양한 방법으로 획득할 수 있습니다.

플레이어는 **일꾼\***을 삼으로 교환할 수 있습니다. 플레이어의 종족 보드의 교환 트랙에는 교환 비율이 나와있습니다. 게임 시작 시에는 대개 삼 1개당 일꾼 3명입니다 (11쪽, 액션 #3 참조).

이 마커는 교환 비율이 삼 1개당 일꾼 3명임을 나타냅니다.



1개 또는 2개의 삼은 특정 **파워 액션**(13쪽, 액션 #6 또는 17쪽, 부록 I 참조)을 통해 획득할 수 있습니다.



보너스 카드 중 하나는 삼 1개를 제공합니다 (14쪽, 액션 #7 또는 19쪽, 부록 IV 참조).



*(소인족과 거인족은 그들의 요새를 건설한 후, 즉시 사용하기 위한 추가 삼들을 얻습니다.)*

삼은 **단일 지역**에 적용할 수 있습니다. 그러나 특별한 경우가 두 가지 있습니다 :

- 파워 액션 또는 보너스 카드를 통해 얻은 삼들이 플레이어의 홈 지형으로 지역을 변환하는데 충분하지 않다면, 플레이어는 일꾼\*을 부족한 삼으로 교환할 수 있습니다 (현재 플레이어의 교환 트랙의 교환 비율로).

*(\* 마족은 부족한 삼 1개당 성직자 1명을 대신 지불합니다.)*

- 2개의 삼을 얻을 때 지역을 홈 지형으로 변환하는데 삼 1개만 필요한 경우, 두 번째 삼을 다른 지역에 적용할 수 있습니다. 그러나 두 번째 지역에는 주택을 배치할 수 없습니다. *(소인족이 그들의 요새를 건설할 때, 즉시 얻는 삼 3개도 마찬가지입니다. 20쪽 참조.)*

## 주택 건설에 대한 세부 사항

- 건설할 때 플레이어의 종족 보드에서 건물(주택 포함)을 왼쪽의 것부터 가지고 갑니다.
- 만약 현재 득점 타일에 주택이 표시되어 있다면, 플레이어는 건설하는 주택마다 승점 2점을 얻습니다.

이 득점 타일은 주택을 건설하면 승점 2점을 부여합니다.



## 삼 사용에 대한 세부 사항

- 플레이어는 주후의 액션을 위해 삼을 남겨 놓을 수 없습니다. 삼은 즉시 사용해야 합니다.
- 만약 현재 득점 타일의 왼쪽 면에 삼이 표시되어 있다면, 플레이어는 현재 액션 단계에서 사용한 삼마다 승점을 얻습니다.

이 득점 타일은 사용하는 삼마다 승점 2점을 부여합니다.



- 지역을 변환한 후에 바로 주택을 건설할 필요가 없습니다. 플레이어는 다음에 다른 액션에서 주택을 건설할 수 있습니다.
- 플레이어의 홈 지형으로 지역을 변환할 필요는 없습니다. (플레이어가 삼을 살 여유가 없는 경우 등으로) 다른 유형의 지형에서 멈출 수 있습니다. 그러나 상대방의 턴에 그 지역은 상대의 소유가 될 수 있습니다. (지형 타일은 있지만 건물이 없는 지역은 비어있는 것으로 간주됩니다.)
- 주택을 건설하지 않고 지역을 변환하는 경우에도 직접 또는 간접적으로 플레이어의 건물 하나에 인접해 있어야 합니다 (11쪽 참조).
- 플레이어는 건물을 포함한 지역을 변환할 수 없습니다.
- 또한 신앙 보너스(15쪽, 라운드의 III 단계 참조)를 통해 삼을 얻을 수 있습니다. 이러한 삼들은 액션 단계 밖에서 획득되었기 때문에 플레이어는 보상 후에 바로 주택을 건설할 수 없으며, 또한 더 많은 삼을 위해 일꾼을 교환할 수 없습니다. (플레이어는 주택을 건설하기 위해 다음 액션 단계를 기다려야 합니다.)



거인족은 거대한 크기와 체력의 존재입니다. 그들은 쉽게 나무를 뽑거나 산을 깎아낼 수 있고, 실제로 그런 것을 즐깁니다. 그들은 어떤 곳이든 당장에 황무지로 변환할 수 있습니다. 거인족은 이미 땅을 뭉개 다른 곳으로 변환하려고 해왔지만, 어쨌든 황무지가 되어 버렸습니다. 듣자 하니, 그들은 세세한 것에는 재주가 전혀 없습니다.

## 인접

다른 몇 가지 규칙으로 인해 (12쪽, "건물을 통한 파워" 참조), 지역의 직·간접적인 인접을 구분하는 것은 중요합니다. (주택을 건설할 때는 이 섹션에서의 이러한 구분은 중요하지 않습니다.)

### 직접 인접

헥스의 가장자리를 공유하는 경우 지역과 건물은 서로 직접 인접해있는 것으로 간주합니다. 또한 지역과 건물이 강으로 분리되지만 다리를 통해 연결된다면 서로 직접 인접해있는 것으로 간주합니다 (17쪽, 파워 액션 "다리 건설" 참조).

이러한 지역은 서로 직접 인접해 있습니다. 다른 지역에 건물을 건설하더라도 두 건물도 마찬가지로 직접 인접해있는 것으로 간주합니다.



### 간접 인접

하나 이상의 강 지역으로 분리되어 (서로 직접 인접해 있지는 않지만) 선박 값이 그 거리를 충당하기에 충분히 높은 경우, 지역과 건물은 서로 간접적으로 인접해있는 것으로 간주합니다. (선박은 다른 액션이며, 다음 섹션에서 설명 됩니다.)

(드워프는 터널 뚫기를, 수도자는 카펫 비행을 통해 도달할 수 있는 지역이나 건물도 서로 간접적으로 인접해있는 것으로 간주합니다.)

이 건물들이 서로 간접적으로 인접하기 위해서는 적어도 선박 값 2가 필요합니다.



주 : 주택을 건설할 때, 상대방은 파워를 얻을 기회를 가집니다. 이것은 액션 #4 "건물의 업그레이드"에서 설명됩니다. 그 전에 주택의 건설을 쉽게 할 다음 두 가지 액션을 살펴보겠습니다 : 선박 트랙의 진행과 삼의 교환비를 낮추기.

## 2 선박 트랙의 진행

플레이어는 강 지역을 넘어 확장하려면 지역과 건물은 서로 간접적으로 인접해 있어야 합니다.

강 지역을 넘어 지역을 변환하거나 건물을 건설할 목적으로, 한 액션으로 선박 트랙의 마커를 1칸 전진할 수 있습니다. 플레이어의 종족 보드에는 이 액션의 비용이 성직자 1명과 동전 4개로 표시됩니다.

이 액션의 보상으로 이동한 선박 자리에 표시된 승점을 받습니다.

정령(녹색)은 선박 트랙의 진행으로 승점 3점을 받습니다. 이제부터 위의 예에서는 녹색 주택은 서로 간접적으로 인접해있는 것으로 간주합니다.



## 3 삼의 교환 비율 낮추기

게임을 시작 시, 삼 1개당 일꾼 3명의 비용이 듭니다 (액션 #1 참조). 하지만 이 비용을 1~2명의 일꾼으로 줄이기 위해 한 액션으로 교환 트랙의 마커를 한 칸 옮길 수 있습니다. 플레이어의 종족 보드에 이 액션의 비용이 일꾼 2명, 동전 5개, 성직자 1명으로 표시됩니다.

(예외 : 소인족은 더 적은 동전을 지불합니다. 그리고 마족은 성직자를 삼으로 교환하므로 교환 트랙이 없습니다.)

이 액션을 하는 보상으로 플레이어는 승점 6점을 받습니다.

이제부터 정령(녹색)은 삼 1개당 일꾼 2명만 지불합니다.



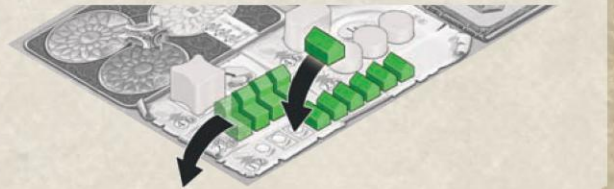
## 4 건물의 업그레이드

건물은 단계별로 업그레이드할 수 있습니다. 각 단계의 업그레이드 비용은 종족 보드의 해당 건물의 왼쪽에 나와 있습니다.

### 세부 사항

- 항상 새로 놓여질 건물은 플레이어의 종족 보드에서 왼쪽의 것부터 가지고 갑니다.
- 업그레이드할 때 건물을 서로 교체합니다. 업그레이드를 하려면 게임 보드에서 그 건물을 플레이어의 종족 보드로 되돌려 놓습니다. 이는 해당 건물로 주어지는 플레이어의 수입을 줄입니다. (플레이어의 종족 보드로 건물을 되돌릴 때는 항상 그 건물 트랙의 가장 오른쪽에 놓습니다.) 새 건물은 방금 제거된 건물이 있었던 게임 보드의 같은 지역에 배치합니다.

교역소를 건설할 때 플레이어의 종족 보드에 주택을 되돌려 놓습니다.



업그레이드에는 4가지(2가지는 게임 중 단 한번만 가능)가 있습니다.



주택에서 교역소로의 업그레이드는 일꾼 2명과 동전 6개가 필요합니다\*. 만약 그 주택에 최소 하나의 상대방 건물이 직접 인접해 있는 경우 동전 6개 대신 3개만 필요합니다. 현재 득점 타일에 교역소가 표시되어있는 경우 이 업그레이드로 승점 3점을 받습니다.

이 득점 타일은 교역소를 건설할 때 승점 3점을 부여합니다.



정령들은 숲에 살며, 육체 없이 존재하는 것으로 알려진 신비로운 사람들입니다. 불행히도 사람들은 숲 속을 헤매고 있을 때, 정령들을 절대 볼 수 없기 때문에 이것을 증명할 수 없습니다. 위협받거나 누군가 숲에 올 것이 예상되는 경우, 그들은 나무들과 쉽게 어우러져 보이지 않게 됩니다.



교역소



요새



교역소에서 요새로 업그레이드하는데 필요한 일꾼과 동전의 수는 종족에 따라 다릅니다. 각 종족은 요새를 건설한 후, 특정 특수 능력(20쪽, 부록 VI 참조)을 획득합니다. 현재 득점 타일에 요새가 표시되어 있는 경우, 이 업그레이드로 승점 5점을 받습니다.



교역소



사원



교역소에서 사원으로의 업그레이드는 일꾼 2명과 동전 5개가 필요합니다\*. 보상으로 즉시 중에 타일\*\*을 하나 선택하여 가져와 앞면이 보이게 플레이어의 앞에 놓습니다. (플레이어는 새로 얻은 중에 타일의 이점을 즉시 얻거나 현재 액션 단계에서 각각 사용할 수 있습니다.) 플레이어는 이미 가지고 있는 중에 타일은 가져올 수 없습니다. 중에 타일에 대한 자세한 내용은 18쪽의 부록 II를 참조합니다.

(\* 교역소나 사원으로 업그레이드할 때 기술자는 비용이 더 적고, 어족은 비용이 더 많습니다.)



사원



성역



사원에서 성역으로 업그레이드하는데 필요한 일꾼과 동전의 수는 종족에 따라 다릅니다. 이 업그레이드 또한 중에 타일\*\*이 보상으로 주어집니다. 현재 득점 타일에 성역이 표시되어 있는 경우, 이 업그레이드로 승점 5점을 받습니다.

(\*\* 혼돈 마법사는 중에 타일을 항상 2개를 얻습니다.)

마지막으로 상대방이 건물을 건설할 때 플레이어가 얻을 보상에 대한 자세한 내용입니다.

### 건물을 통한 파워

각 건물은 파워 값을 가지고 있습니다. 각 건물의 파워 값은 종족 보드의 건물 트랙 오른쪽에 그려져 있습니다 :



요새와 성역은 파워 3값을 가지고 있습니다.

교역소와 사원은 파워 2값을 가지고 있습니다.

주택은 파워 1값을 가지고 있습니다.

플레이어는 주택을 건설(액션 #1)하거나 건물을 업그레이드(액션 #4)할 때, 플레이어의 건물에 직접 인접한 건물의 소유자들에게 파워를 얻을 수 있다고 말해 줘야 합니다. (9쪽, "파워 그릇" 참조) : 상대방이 얻게 되는 파워의 총 합을 결정하기 위해 플레이어가 새로 건설한 건물에 직접 인접한 그들의 건물의 파워 값을 더합니다.

인어 플레이어(파란색)는 유목민 플레이어(노랑색)에게 새로 건설되는 파란색 주택으로 인해 정확히 파워 3개를 얻는다고 말해 줘야 합니다 : 노랑색 주택에서 파워 1개 더하기 노랑색 사원에서 파워 2개. 유목민 플레이어의 교역소는 파란색 주택에 직접 인접하지 않으므로 파워를 얻지 못합니다.



### 세부 사항

- 플레이어 자신의 건물로는 파워를 얻을 수 없습니다. 상대방이 건물을 건설한 경우에만 파워를 얻을 수 있습니다.
- 액션중인 플레이어의 왼쪽에 있는 플레이어부터 시계 방향 순서로 시작하여 영향을 받는 각 상대방은 실제로 파워를 획득할지 아닐지 여부를 결정해야 합니다. (다음 섹션에서는 파워 획득을 거부하게 되는 이유를 설명합니다.)

### 파워의 비용

불행히도 건물을 통해 얻을 수 있는 파워는 무료가 아닙니다. 그 파워를 얻기 위해서는 얻게 되는 파워의 수보다 하나 작은 수의 승점을 잃게 됩니다.

따라서 획득하는 1/2/3/4/...개의 파워는 비용이 승점으로 0/1/2/3/...점입니다.



위의 예에서는 유목민 플레이어는 파워 3개를 얻을 수 있었습니다. 그가 파워를 얻는다면 그는 승점 2점을 잃게 됩니다.

### 세부 사항

- 플레이어는 승점을 잃을 때 마이너스 점수로 되지 않습니다.
- 플레이어는 승점을 지키기 위해 파워를 적게 얻을 수 없습니다. 파워를 모두 얻거나 전혀 얻을 수 없습니다. (예외 : 그릇 I과 II에 충분한 수의 파워 토큰이 없다면, 그릇 III로 토큰을 모두를 이동하여 가능한 최대 파워를 얻고 그에 따라 승점을 잃게 됩니다. 또한 마이너스 점수를 피하기 위해 파워를 적게 얻을 수 있습니다. 이 경우에만 승점 0점까지 가능한 최대 파워를 얻습니다.)
- 건물을 통한 파워를 얻을 때만 승점을 잃게 됩니다. 그 외의 방법으로 파워를 얻는 경우에는 승점을 잃지 않습니다.

### 요약 : 어떻게 파워를 얻을 수 있나요?

플레이어는 파워를 얻습니다...

- 상대방이 건물을 건설할 때 (위에서 설명한 것처럼)

- 플레이어의 교역소와 요새로부터 수입으로 (기술자의 경우 사원에서)

- 두 가지 특정 보너스 카드에서 수입으로



- 두 가지 특정 중에 타일에서 수입으로

- 마을을 설립하여 특정 마을 타일을 얻을 때, 단 한번 보상으로 (마을 설립에 대한 자세한 내용은 14쪽 참조)

- 현재 라운드에서 특정 득점 타일이 올려져 있는 경우, III 단계에서 한번 신앙 보너스로 (신앙 보너스에 대한 자세한 내용은 15쪽을 참조)

- 신앙 트랙에서 전진할 때 (다음에서 설명).

## 신앙 트랙에 의한 파워

파워는 **불, 물, 대지, 하늘**의 신앙 트랙에서도 얻을 수 있습니다. 신앙 트랙의 3/5/7/10번째 칸에 도달할 때 파워를 1/2/2/3개 얻을 수 있습니다. 이 칸에 도달하거나 통과할 때, 한번만 파워를 얻을 수 있습니다.

유목민 플레이어(노란색)는 하늘 신앙을 3칸을 전진하여 파워 4개를 얻습니다.



## 10번째 칸의 유일한 플레이어

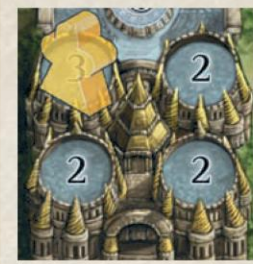
각 신앙 트랙의 10번째 칸은 단 한 명만 도달할 수 있습니다. 또한, 플레이어가 10번째 칸에 도달하기 위해서는 마을이 설립되어 있어야 합니다. 마을 설립에 대한 자세한 내용은 14쪽을 참조합니다.

두 마을을 설립한 후, 두 신앙 트랙의 10번째 칸에 도달할 수 있습니다 (다른 플레이어가 그곳에 있는 경우는 제외).



## 5 신앙 제단에 성직자 배치하기

불, 물, 대지, 하늘의 신앙 트랙 각각 아래에 4개의 구역이 있고, 각 구역에 성직자를 1명씩 놓을 수 있습니다. 한 액션으로 이 구역에 플레이어의 성직자 1명을 배치하여 해당 신앙 트랙에서 3칸 또는 2칸(해당 구역에 표시된 대로)을 전진할 수 있습니다.



### 세부 사항

- 플레이어는 신앙 트랙을 진행할 때 파워를 얻을 수 있습니다 (위의 "신앙 트랙에 의한 파워"를 참조).
- 이 성직자들을 되돌려 받는 방법은 없습니다. 플레이어는 배치할 수 있는 성직자를 총 7명 가지고 있다는 점에 유의합니다.

플레이어의 성직자를 잃고 싶지 않으면, 다른 방법으로 플레이어의 공급처(플레이어의 종족 보드 옆)에 성직자를 다시 돌려 놓고 1칸만 전진합니다.



처음에 기술자들은 접근할 수 없는 계곡과 협곡에 사는 산악 부족이었습니다. 그들은 먼 마을들을 연결하기 위해 다리와 산길을 만드는 방법을 배웠습니다. 그들은 기술로 자연을 지배하기를 즐깁니다. 그들의 건설 계획을 세세히 보면 다른 종족에 비해 유일함이 드러납니다.

## 6 파워 액션

파워 액션에는 본 액션과 보조 액션, 두 가지 유형이 있습니다.

### 게임 보드의 파워 액션

게임 보드의 파워 액션(오렌지색 팔각형으로 표시)은 선착순으로 라운드마다 한번만 할 수 있습니다.

이 중 하나의 액션을 할 때마다, 거기에 지시된 비용과 동일한 수의 파워 토큰을 그릇 III에서 그릇 I로 옮깁니다. 그 다음 이 라운드에서 더 이상 이 액션을 못하게 하기 위해 액션 토큰을 게임 보드의 해당 칸에 놓습니다.



사용한 파워 액션을 가리기 위해 액션 토큰을 사용합니다. 게임 보드의 위의 파워 액션의 비용은 3개, 4개, 또는 6개입니다.

게임 보드의 모든 파워 액션은 17쪽의 부록 1에 자세히 설명되어 있습니다.

### 전환 (언제든)

플레이어의 턴 동안 플레이어의 액션 외에 얼마든지 전환할 수 있습니다. 다음은 선택 사항입니다 (플레이어의 종족 보드의 그릇 III에도 표시됩니다.)

- 파워 5개를 소모하여 성직자 1명을 얻습니다.
- 파워 3개를 소모하여 일꾼 1명을 얻습니다.
- 파워 1개를 소모하여 동전 1개를 얻습니다.
- 성직자를 일꾼으로 전환합니다.
- 일꾼을 동전으로 전환합니다.



이 그림에서 사용 가능한 전환을 보여줍니다.

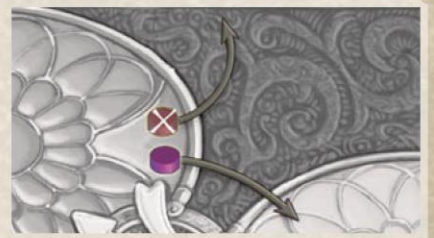
### 세부 사항

- 전환은 플레이어의 턴 액션으로 간주되지 않습니다.
- 플레이어의 턴에는 액션 전, 후에 얼마든지 전환할 수 있습니다.

### 파워 희생하기

특정 액션이나 전환을 할 충분한 파워가 그릇 III에 없다면, 플레이어의 액션 중에 파워 토큰을 그릇 II에서 그릇 III로 이동한 후 즉시 원하는 액션을 할 수 있습니다. 그러나 플레이어가 이 방법으로 이동한 과 파워 토큰마다 그릇 II에서 파워 토큰을 1개씩 게임에서 제거해야 합니다. 이제부터 플레이어는 파워 사이클에서 더 적은 파워 토큰을 가지게 됩니다. (그릇 II에서 파워 토큰을 1개만 가지고 있는 경우에는 파워를 희생할 수 없습니다.)

이 아이콘은 파워를 희생하는 방법을 보여줍니다.



## 7 특수 액션



각 특수 액션은 라운드마다 한번씩만 할 수 있습니다. 특수 액션은 파워 액션처럼 오렌지색 팔각형으로 표시되며, 다양한 방법으로 얻을 수 있습니다. 일부 종족은 플레이어가 요새를 건설하면 특수 액션을 사용할 수 있게 됩니다. (이 내용은 20쪽의 부록 VI에 설명되어 있습니다.)

**요새를 건설한 후, 마녀는 라운드마다 한번씩 무료로 주택을 건설할 수 있습니다.**



중요 타일 중 하나와 보너스 카드 중 하나는 원하는 신앙 트랙에서 1칸 전진할 수 있는 특수 액션을 제공합니다. 또 다른 보너스 카드는 지역을 변환하기 위한 무료 삼을 1개를 제공합니다.

이 특수 액션 중 하나를 할 때마다, 플레이어는 원하는 신앙 트랙에서 1칸을 전진할 수 있습니다.



사용한 특수 액션을 가리기 위해 액션 토큰을 사용합니다.

## 8 패스와 새로운 선 플레이어

플레이어의 턴에 더 이상 액션을 하고 싶지 않거나 할 수 없는 경우, 라운드의 나머지 액션을 중단하기 위해 패스해야 합니다.

첫 번째로 패스하는 플레이어는 다음 라운드에서 (선 플레이어 토큰을 가지고) 선 플레이어가 됩니다.

패스할 때는 즉시 플레이어의 보너스 카드를 반환하고, 사용 가능한 3가지 카드 중 하나를 가지고 갑니다. 다른 플레이어가 이미 이 라운드에서 반환한 카드도 있을 수 있습니다. (예외 : 게임의 마지막 라운드인 6라운드에서는 어떤 보너스 카드도 가져가지 않습니다.) 새롭게 가져간 보너스 카드에 동전이 있는 경우 플레이어의 종족 보드 위에 둥니다 (15쪽, "보너스 카드의 동전"을 참조).



특정 보너스 카드를 반환할 때 승점을 받을 수 있습니다.

패스하면서 오른쪽에 그려져 있는 보너스 카드를 반환하는 경우, 게임 보드 위의 플레이어의 주택마다 승점 1점을 얻습니다.



패스하면서 왼쪽에 그려진 보너스 카드를 반환하는 경우, 게임 보드 위의 플레이어의 교역소마다 승점 2점을 받습니다.



패스하면서 오른쪽에 그려진 보너스 카드를 반환하는 경우, 플레이어가 요새 또는 성역을 이미 건설하였다면 각각 승점 4점씩을 받습니다.

**조언 :** 이런 승점을 획득하는 것을 잊지 마세요. 항상 현재의 득점 타일에 신경쓰세요 : 플레이어는 특정 건물을 건설하거나, 삼을 사용하거나, 마을을 설립할 때 승점을 받을 수 있습니다.

### 세부 사항

- 플레이어는 자유롭게 사용하고 싶은 3가지의 사용 가능한 보너스 카드 중 하나를 선택합니다. (플레이어가 지금 막 반환한 카드를 가져갈 수는 없습니다.)
- 플레이어는 새로 가져온 보너스 카드를 뒤집어 놓아 이미 패스했음을 알려 줍니다.
- 플레이어가 다음 라운드를 위해 남겨 놓을 수 있는 자원의 양에는 제한이 없습니다.
- 다른 플레이어들이 모두 패스를 한 경우에도, 플레이어가 원하는 만큼 액션을 더 할 수 있습니다. 액션을 하고 있는 플레이어가 적어도 한 명이라도 남아 있다면, 현재의 액션 단계는 계속됩니다.



광신도들은 의식을 좋아합니다. 그들의 모든 생활은 엄격한 규칙에 근거하고 있습니다. 심지어 가장 단순한 것에도 비밀의 상징과 원소 주문이 동반됩니다. 예를 들어 광신도는 우물에서 물 안 양동이를 채울 때, 먼저 따로 갈라 놓은 대지의 물의 원소를 진정시킨 후, 그는 또한 그 물로 불의 원소를 없애지 않을 것을 맹세해야 합니다. 이것은 지나치게 민감하게 보일지도 모르지만, 광신도들은 원소의 힘으로부터 엄청난 혜택을 받습니다.

## 마을 설립

게임을 진행하는 동안 1개 이상의 마을이 설립될 수 있습니다. 이 두 조건이 충족될 때마다 마을은 자동으로 설립됩니다 :

- 서로 직접 인접 (11쪽, "인접" 참조)한 한 색상의 건물이 적어도 4개 이상 있는 경우.



**예외 :** 직접 인접한 건물 중 하나가 성역인 경우에만 3개의 건물이 필요합니다.

- 직접 인접한 건물들은 파워 값을 합하여 적어도 총 7개 이상을 가지고 있어야 합니다.



**알림 :** 주택은 파워 값 1개, 교역소와 사원은 파워 값 2개, 요새와 성역은 파워 값 3개를 가지고 있습니다.

마을 타일 (19쪽, 부록 V 참조)을 하나 선택하여 가져와서 마을을 형성하는 건물 중 하나의 밑에 두어 마을을 설립했음을 보여줍니다.



마녀들은 숲에 살고 있지만, 그들은 또한 하늘을 지배하고 있습니다. 그들은 빗자루를 타고 이동할 수 있습니다. 이것이 마녀를 본 적이 없는 숲에서 갑자기 마녀들로 가득 찰 수 있는 이유입니다. 마녀는 사교적이기 때문에 서로 사랑의 물약이나 휴대용 저주를 거래하기 위한 마녀들의 마을에 기꺼이 합류합니다.

### 마을을 설립하면 다음 세 가지의 장점이 있습니다.

- 선택한 마을 타일에 표시된 승점을 즉시 받습니다. 현재 득점 타일에 열쇠가 그려져 있다면 즉시 추가로 승점을 받습니다.

이 득점 타일은 각각 새로 설립된 마을마다 승점 5점을 부여합니다.



- 즉시 단 한번, 선택된 마을 타일(모든 신앙 트랙 1칸 전진, 성직자 1명, 일꾼 2명, 동전 6개, 또는 파워 8개 중 하나)에 그려진 보상을 얻습니다.
- 각 마을은 열쇠를 제공합니다. 각 열쇠는 플레이어가 하나의 신앙 트랙의 마지막 칸(10번째 칸)에 진출할 수 있게 합니다. (열쇠가 없으면 9번째 칸에서 중지해야 합니다.)

### 세부 사항

- 마을을 설립할 때, 필요한 건물 수 이상인 경우에도 마을을 형성하는 모든 건물은 서로 직접 인접(다리는 여기에서 중요함)해 있어야 합니다.
- 간접 인접(특히 강 지역을 통해)은 마을을 설립할 때 적절하지 않습니다. (예외 : 마을을 설립할 때 인어는 강 지역 하나를 무시할 수 있습니다.)
- 기존의 마을에 직접 인접한 새로운 건물을 건설하는 것은 새로 마을을 형성하는 게 아니라 그 마을을 확장하는 것입니다.
- 건물이 건설될 때 기존 2개의 마을을 더 큰 마을로 결합하면, 이 마을들은 (플레이어가 그 경계가 어디인지 더 이상 구분할 수 없다는 사실에도 불구하고) 그 개개의 권리와 기능을 잃지 않습니다.
- 한 게임에서 마을의 총 수는 10개로 제한되어 있습니다.

### 신앙 보너스 "삼"에 대한 세부 사항

- 신앙 보너스는 다음 라운드의 플레이 순으로 부여됩니다. (이것은 삼과 관련됩니다.)
- 신앙 보너스로 삼을 얻을 때는 추가 삼을 얻을 수 없습니다. (신앙 보너스로 삼을 얻을 때, 수도자는 카펫 비행을 할 수 없고, 드워프는 터널 뚫기를 할 수 없습니다. 카펫 비행과 터널 뚫기는 액션 단계 외에서는 비용을 지불할 수 없습니다. 또한 거인처럼 신앙 보너스로 하나의 삼을 얻는 경우, 이 삼은 버려집니다.)
- 플레이어는 주후의 턴을 위해 삼을 남겨놓을 수 없습니다.
- 플레이어는 다른 인접한 지역에 이 삼을 적용할 수 있습니다.
- III 단계에서 주택을 건설할 수 없습니다.

### 액션 토큰의 반환

다음에 액션 토큰이 있다면

- 게임 보드의 파워 액션 칸
- 종족 보드의 특수 액션 칸
- 종에 타일과 보너스 카드

그곳에서 액션 토큰을 제거합니다.



수도자는 육체적인 욕구를 최소한으로 억제하고, 그들의 영적인 능력을 광장히 향상 시켰습니다. 그들의 정신은 카펫 같은 것을 부양할 수 있습니다. 그러한 방법으로 문제들을 다스립니다. 당신이 카펫을 사용하는 방법을 안다면 그것은 매우 편리한 비행 도구입니다. 빗자루와는 대조적으로, 카펫은 집을 수송할 수 있습니다. 사막에는 식물과 동물이 매우 드물기 때문에, 그들은 명상적인 생활 방식에 따라 사막에 사는 것을 좋아합니다.



인어는 테라 미스틱에서 물에 서식하며 하천을 여행하는 사랑스러운 물의 생물입니다. 그들의 매력에 속아 많은 육지의 사람들은 인어가 테라 미스틱을 물의 세계로 변환하고 싶어한다는 것을 망각합니다. 인어는 물고기 꼬리를 두 다리로 분할하여 땅을 통과할 수 있지만, 그러나 이는 물로 인해 풍수가 날 때, 또는 그들의 수상 도시를 위한 건축 자재가 필요할 때만 가능합니다.

### 보너스 카드의 동전

3장의 남겨진 보너스 카드 위에 일반 공급처에서 동전 1개를 각각 올려 놓습니다. (만약 두 라운드 동안 어떤 플레이어도 가져가지 않은 카드가 있다면, 그 카드는 이제 동전 2개가 놓여지게 됩니다.)

### 득점 타일 뒷면으로 뒤집기

현재 라운드의 마지막 행동으로, 남아있는 다음 라운드들의 득점 타일만 앞면으로 남도록 현재 득점 타일은 뒷면으로 뒤집어 놓습니다.

## III 단계 : 신앙 보너스 및 정리

모든 플레이어가 패스(14쪽, 액션 #8 참조)한 경우, 현재의 액션 단계는 끝납니다. 1 라운드에서 5 라운드까지는 액션 단계 후, 다음 라운드를 준비하는 정리 단계가 이어집니다. (마지막 라운드 후 정리 단계는 없습니다.)

### 신앙 보너스

먼저 현재 득점 타일에 표시된 신앙 보너스가 부여됩니다. 과 플레이어는 표시된 신앙 트랙의 진행 상황에 따라 표시된 보상을 받고, 필요하다면 여러 번 받습니다.



이 경우에, 플레이어가 하늘 신앙의 6번째 칸에 있었을 경우, 일꾼 3명을 얻게 됩니다. 그리고 플레이어가 대지 신앙의 8번째 칸에 있었을 경우, 삼 2개를 얻습니다.

플레이어는 어떤 라운드인지 득점 타일을 통해 알 수 있습니다. 이 예시에서는 3 라운드.



드워프는 보물과 귀중한 광물을 항상 수집하며, 이렇게 땅에 멈추지 않고 굴을 파기 위해 노력하고 있습니다. 그들의 광산은 보통의 산에 위치하고 있지만, 제굴에 대한 열의로, 때때로 인접한 영역 아래로 결국 파고 들어갑니다. 심지어 이곳에 사람이 살고 있는 경우에도, 대부분 그 영역의 반대쪽에 감자기 드워프가 나타나는 경우에만 알 수 있습니다. 드워프는 광폐한 지역으로부터 새로운 산을 형성할 수 있기 때문에 많은 땅을 뚫고 갑니다. 그래서 드워프의 후손들은 계속해서 땅을 뚫고 나아갈 것입니다.

# 게임의 종료와 최종 점수 계산

마지막 라운드의 액션 단계에서 모든 플레이어가 패스를 한 후에 게임이 종료됩니다. 이후 최종 점수 계산을 합니다. (게임 종료 토큰에 의해, 마지막 라운드는 신앙 보너스가 없습니다.)

## 신앙 점수

4가지 신앙 트랙은 각각 개별적으로 점수를 계산합니다.

- 트랙에서 가장 높은 플레이어에 **승점 8점**.
- 트랙에서 두 번째로 높은 플레이어에 **승점 4점**.
- 트랙에서 세 번째로 높은 플레이어에 **승점 2점**.

이 값은 게임 보드의 왼쪽 상단에도 표시되어 있습니다. 아직 0권에 남아있는 경우에는 승점을 획득할 수 없습니다. 동점인 경우에는 각 등수 별 승점을 해당 플레이어들이 균등하게 나눠 받습니다 (소수점 이하는 버립니다.)

예시 :  
두 플레이어가 불 신앙의 9번째 칸에 위치해 있습니다.  
 $8 + 4 = 12$  승점을 그 두 명에 나눠 줍니다.  
따라서 그들은 각각 승점 6점을 받습니다.



- 연결되어있는 건물의 수가 가장 많은 플레이어가 **승점 18점**을 받습니다.
- 연결되어있는 건물의 수가 두 번째로 많은 플레이어가 **승점 12점**을 받습니다.
- 연결되어있는 건물의 수가 세 번째로 많은 플레이어가 **승점 6점**을 받습니다.

이 값은 게임 보드의 왼쪽 상단에도 표시되어 있습니다. 동일한 수인 경우에는 각 등수 별 승점을 해당 플레이어들이 균등하게 나눠 받습니다 (소수점 이하는 버립니다.)

예시 : 한 명의 플레이어는 10개의 연결된 건물을 가지고 있으며, 다른 3명의 플레이어가 9개를 가지고 있습니다. 일등인 플레이어는 승점 18점을 받습니다. 다른 세 명의 플레이어는  $12+6+0=18$  승점을 다른 3명의 플레이어들이 나눠야 합니다. 따라서 다른 플레이어들은 각각 승점 6점을 받습니다.



소인족은 강하지는 않지만, 마법에 소질 있는 똑똑하고 작고 멋진 사람들입니다. 그래서 그들의 노력은 삶에서 무언가를 달성하기 위한 유일한 방법입니다. 그 노력으로 그들은 놀라운 일을 달성합니다. 소인족이 어디에 나타났는지, 그곳은 생각해볼 것도 없이 풍요로운 농장이 됩니다. 이것은 오직 그들의 손으로만 가능한 일입니다.

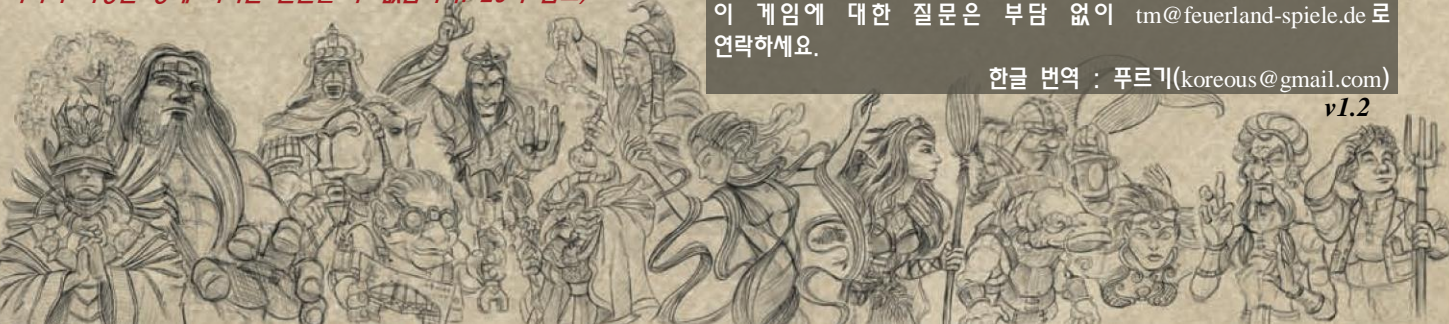
## 영역 점수

서로 직접 또는 간접적으로 인접한 플레이어의 건물의 수를 결정합니다 (11쪽, "인접" 참조). 흩어져 있는 지역들은 적절한 선박 값으로 서로 간접적으로 인접해 있을 수 있습니다 (따라서 연결되는 것으로 간주됩니다).



8개의 건물 모두가 선박 값 1로 연결된 것으로 간주됩니다. 플레이어는 건물을 연결하는 방법에 따라 게임 보드에서 원하는 만큼의 강 지역을 1칸씩 건너뛸 수 있습니다. 그러나 두 인접한 강 지역을 건너뛰기 위해서는 선박 값 2가 필요합니다.

(드워프는 터널 뚫기를 통해 도달할 수 있는 건물에 대해서 연결되어 있는 것으로 간주합니다. 수도자는 카펫 비행을 통해 도달할 수 있는 건물에 대해서도 연결되어 있는 것으로 간주합니다. 카펫 비행이 1개 또는 2개의 지역에 걸쳐있는 경우가 있습니다. 이 시점에서는 터널 뚫기와 카펫 비행에 대한 비용은 필요 없습니다. 그러나 마녀는 마녀의 비행을 통해 지역을 연결할 수 없습니다. 20쪽 참조)



## 자원 점수

마지막으로 남아있는 자원에 대해 동전 3개당 승점 1점을 받습니다. (다른 모든 자원이 이 목적으로 동전으로 전환될 수 있습니다. 13쪽, "전환" 참조.)  
(연금술사는 동전 2개당 승점 1점을 받습니다.)

## 게임의 승자

승점이 가장 많은 플레이어가 게임의 승자가 됩니다. 동점의 경우에는 모두 승자입니다.

## 제작자

테라 미스틱스는 Helge Ostertag에 의해 설계되었습니다. 규칙은 공동 디자이너 Jens Drögemüller와 Uwe Rosenberg가 협력하여 게임 플레이에 큰 변화를 적용하였습니다. 다양한 종족들은 Jens Drögemüller와 Helge Ostertag 덕분에입니다. Dennis Lohausen은 삽화와 그래픽 디자인을 담당합니다. 이 규칙서 작가 Uwe Rosenberg와 마찬가지로 그래픽 디자인과 생산을 담당하는 Frank Heeren에 의해 편집되었습니다.

많은 플레이 테스터들과 서포터들을 대표하여 Andreas Buhlmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Marcel Straub, Mario Weise, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn, Stephan Rink에게 감사를 드립니다.

교정해 주신 분들에 많은 감사를 드립니다 : Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Michael Wißner, Mario Weise, Monika Harke, Rob Thompson, Rob Watson, Sebastian Wehlmann.

이 게임에 분위기 있는 이야기를 만들어준 Kay-Viktor Stegemann과 영문 번역을 해준 Grzegorz Kobiela에게 특별한 감사를 드립니다.

이 게임에 대한 질문은 부담 없이 tm@feuerland-spiele.de로 연락하세요.

한글 번역 : 푸르기(koreous@gmail.com)



# 부록

부록은 여섯 가지입니다.

부록 I은 파워 액션에 대해 설명합니다. 이러한 액션은 게임 보드의 파워 액션 공간에 그려져 있습니다.

부록 II는 중에 타일, 부록 III은 마을 타일, 부록 IV는 보너스 카드,

부록 V는 득점 타일, 부록 VI는 모든 종족의 특별한 규칙에 대해 자세히 설명합니다.

## 부록 I : 게임 보드의 파워 액션 공간

각 라운드에서 모든 플레이어가 사용할 수 있는 여섯 가지의 액션이 있습니다. 하지만 한번 사용한 액션은 현재 라운드에서 다시 할 수 없습니다.

### 다리 건설



그릇 III에서 그릇 I로 파워 토큰 3개를 이동하여, 플레이어는 강 지역 너머로 다리를 건설할 수 있습니다. 이렇게 하려면 다리에 연결된 지역에 적어도 하나의 건물을 가지고

있어야 합니다. 다리를 건설하는 것은 이러한 지역을 연결하여 서로 직접 인접하게 합니다 (11쪽, "인접" 참조).

게임 보드에는 미완성의 다리가 그려져 있어 다리를 건설할 수 있는 장소를 나타냅니다.



### 세부 사항

- 선박 없이 다리를 건설함으로써, 강 지역을 넘어선 지역에 도달할 수 있습니다. 플레이어의 다음 번 액션 중이나 주후에 이 지역을 변환할 수 있고, 거기에 주택을 건설할 수 있습니다 (9쪽, 액션 #1 참조).
- 다리를 통해 연결된 건물들은 마을을 설립하기 위한 건물 수에 포함되지만 (14쪽 참조), 선박을 통해 간접적으로 인접한 건물은 포함되지 않습니다.
- 한번 건설된 플레이어의 다리는 회수할 수 없습니다. 플레이어는 단지 총 3개의 다리를 건설할 수 있는 점에 유의합니다.



모든 종족 중에서 어족은 가장 사회적인 종족 중의 하나입니다. 그들은 외로움을 견디기 어렵습니다. 그들은 아직 땅에서 잘 지낼 수 없어서, 대부분의 시간을 물 속에서 보내며 항상 큰 그늘을 지어 떠돌아 다닙니다. 그리고 어족이 일을 해야 할 때는, 강력한 지원을 해줄 친구들과 동족들로부터 도움을 보장 받습니다. 이렇게 그들은 힘든 일을 해냅니다.

### 성직자 1명



그릇 III에서 그릇 I로 파워 토큰 3개를 이동하여, 플레이어의 공급처에서 성직자 1명을 종족 보드에 놓을 수 있습니다.

### 일꾼 2명



그릇 III에서 그릇 I로 파워 토큰 4개를 이동하여, 플레이어는 일반 공급처에서 일꾼 2명을 가져와서 종족 보드에 놓을 수 있습니다.

### 동전 7개



그릇 III에서 그릇 I로 파워 토큰 4개를 이동하여, 플레이어는 일반 공급처에서 동전 7개를 가져와서 종족 보드에 놓을 수 있습니다.



연금술사는 세계를 구성하는 원소에 대한 더 깊은 지식과 그것을 목적에 따라 어떻게 사용할 수 있는지 연구합니다. 그들은 금을 어떻게 만드는지 그 과정을 알고 있습니다. 그러나 매우 복잡하여 정말로 그 금을 필요로 할 때만 그 가치가 있습니다. 연금술사는 황과 다른 시약의 안정적인 공급을 제공받기 위해 눈에 정직하는 것을 좋아합니다.

### 삼 1개



그릇 III에서 그릇 I로 파워 토큰 4개를 이동하여, 액션 #1 "변환과 건설"(9쪽 참조)을 할 목적으로 무료 삼 1개를 얻어 액션 #1을 할 수 있습니다.

(이 삼이 주어진 지역을 플레이어의 홈 지형으로 변환하는데 충분하지 않은 경우, 플레이어는 부족한 삼을 채우기 위해 일꾼\*을 현재 플레이어의 교환 비율에 따라 교환할 수 있습니다.)



### 삼 2개



그릇 III에서 그릇 I로 파워 토큰 6개를 이동하여, 액션 #1 "변환과 건설"(9쪽 참조)을 할 목적으로 무료 삼 2개를 얻어 액션 #1을 할 수 있습니다.

(이 삼이 주어진 지역을 플레이어의 홈 지형으로 변환하는데 충분하지 않은 경우, 플레이어는 부족한 삼을 채우기 위해 일꾼\*을 현재 플레이어의 교환 비율에 따라 교환할 수 있습니다. 만약 지역을 홈 지형으로 변환하는데 단 하나의 삼만 필요한 경우, 플레이어는 다른 지역에 두 번째 삼을 사용할 수 있습니다. 그러나 이 다른 지역에는 주택을 배치할 수 없습니다.)

(\* 마족은 부족한 삼 1개당 교환할 성직자 1명씩 필요합니다.)

## 부록 II : 종에 타일

신성한 건물(사원이나 성역)을 건설한 후, 즉시 1개의 종에 타일을 선택해 가져옵니다. **(혼돈 마법사는 항상 2개의 종에 타일을 가지고 갑니다.)** 플레이어의 종족 보드 옆에 종에 타일을 앞면으로 놓습니다. 종류별로 하나의 타일만 가질 수 있습니다. 종에 타일은 12종류가 있습니다.

• 4가지 종에 타일은 즉시 단 한번, 해당 신앙 트랙에서 플레이어의 마커를 3칸 전진 시킵니다. 그런 타일들은 종류별로 하나씩 있습니다.



• 8가지 종에 타일은 즉시 특수 능력을 사용할 수 있게 합니다. 또한 즉시 단 한번, 해당 신앙 트랙에서 플레이어의 마커를 1칸 또는 2칸 전진합니다. 그런 타일들은 종류별로 각 3개씩 있습니다.

(신앙 트랙에서 전진하는 동안 일정 칸을 지나가면, 파워를 얻을 수 있습니다. 13쪽, "신앙 트랙에 의한 파워" 참조.)



지금부터 마을을 설립할 때, 플레이어의 건물들은 7 대신 6의 총 파워 값을 가지고 있으면 됩니다 (14쪽, "마을 설립" 참조).

지금부터 특수 액션으로 (라운드마다 한번씩), 플레이어가 선택하는 신앙 트랙을 1칸 전진할 수 있습니다. 이 특수 액션을 사용하는데 액션 토큰을 사용합니다. (14쪽, 액션 #7 참조)

I 단계 "수입"에서 추가로 파워를 4개 얻습니다.

I 단계 "수입"에서 추가로 파워 1개와 일꾼 1명을 얻습니다.



I 단계 "수입"에서 추가로 동전 3개를 얻습니다.

주택에서 교역소로 업그레이드할 때, 즉시 추가로 승점 3점을 받습니다.

지금부터 패스할 때 (14쪽, 액션 #8 참조), 게임 보드의 플레이어의 교역소 1/2/3/4개에 승점 2/3/3/4점을 받습니다.

주택을 건설할 때, 즉시 추가로 승점 2점을 받습니다.

## 부록 III : 득점 타일

게임 보드의 각 득점 타일은 한 라운드를 나타냅니다. 그 왼쪽에는 액션 단계 중에 추가 승점을 받는 방법을 보여줍니다. 그 오른쪽에는 해당 라운드의 종료 시(III 단계에서) 받는 신앙 보너스가 표시됩니다. 이 보너스는 신앙 트랙에서의 진행 상황에 따라 달라집니다 (그리고 같은 트랙에서 여러 번 보상 받을 수 있습니다). 플레이어는 보너스를 받기 위하여 신앙 트랙의 진행을 소모하는 것이 아닙니다.



**액션 단계 :** 주택을 건설할 때, 추가로 승점 2점을 받습니다.

**라운드 종료 :** 플레이어가 물 신앙에서 진행한 4칸마다 성직자 1명을 플레이어의 공급처에서 가져와 종족 보드에 놓습니다.

**액션 단계 :** 주택을 건설할 때, 추가로 승점 2점을 받습니다.

**라운드 종료 :** 플레이어가 불 신앙에서 진행한 4칸마다 파워 4개를 획득합니다 (파워에 대한 자세한 내용은 9쪽 참조).

**액션 단계 :** 교역소를 건설할 때, 추가로 승점 3점을 받습니다.

**라운드 종료 :** 플레이어가 하늘 신앙에서 진행한 4칸마다 삼 1개를 받아 즉시 적용합니다 (다음 라운드의 플레이 순서대로).

**액션 단계 :** 교역소를 건설할 때, 추가로 승점 3점을 받습니다.

**라운드 종료 :** 플레이어가 물 신앙에서 진행한 4칸마다 삼 1개를 받아 즉시 적용합니다 (다음 라운드의 플레이 순서대로).



**액션 단계 :** 플레이어의 요새나 성역을 건설할 때, 추가로 승점 5점을 받습니다.

**라운드 종료 :** 플레이어가 하늘 신앙에서 진행한 2칸마다 일꾼 1명을 일반 공급처에서 가져와 종족 보드에 놓습니다.

**액션 단계 :** 플레이어의 요새나 성역을 건설할 때, 추가로 승점 5점을 받습니다.

**라운드 종료 :** 플레이어가 불 신앙에서 진행한 2칸마다 일꾼 1명을 일반 공급처에서 가져와 종족 보드에 놓습니다.

**액션 단계 :** 삼을 사용할 때, 사용한 삼 1개당 추가로 승점 2점을 받습니다.

**라운드 종료 :** 플레이어가 대지 신앙에서 진행한 1칸마다 동전 1개씩을 일반 공급처에서 가져와 종족보드에 놓습니다.

**액션 단계 :** 마을을 설립할 때, 추가로 승점 5점을 받습니다.

**라운드 종료 :** 플레이어가 대지 신앙에서 진행한 4칸마다 삼 1개를 받아 즉시 적용합니다 (다음 라운드의 플레이 순서대로).

## 부록 IV : 보너스 카드

보너스 카드는 9종류가 있습니다 (두루마리처럼 그려져 있습니다). 보너스 카드는 I 단계에서 추가 수입을 얻기 위한 것입니다. 보너스 카드는 단일 라운드에만 적용됩니다. 보너스 카드는 각 라운드의 마지막에 반환됩니다 (14쪽, 액션 #8 참조).



I 단계 "수입"에서 추가로 성직자 1명을 얻습니다.



I 단계 "수입"에서 추가로 일꾼 1명과 파워 3개를 얻습니다.



I 단계 "수입"에서 추가로 동전 6개를 얻습니다.



I 단계 "수입"에서 추가로 파워 3개를 얻습니다. 또한 II 단계에서 이 라운드에만 플레이어의 선박 값이 1씩 증가합니다. 플레이어가 6라운드에서 이 보너스 카드를 가지고 있는 경우, 최종 점수 계산에서 이는 적용되지 않습니다. (드워프와 수도자는 이 카드에서 어떤 이점도 얻을 수 없습니다.)



I 단계 "수입"에서 추가로 동전 2개를 얻습니다. 또한 특수 액션으로, II 단계에서 무료 삼 1개를 얻어서 액션 #1을 할 수 있습니다. 이 특수 액션을 사용하는데 액션 토큰을 사용합니다. (이 삼으로 지역을 변환하는데 충분하지 않다면, 일꾼을 지불하여 추가로 삼을 얻을 수 있습니다. 마족은 삼 1개당 성직자 1명을 지불합니다.)



I 단계 "수입"에서 추가로 동전 4개를 얻습니다. 또한 II 단계에서 플레이어가 원하는 신앙 트랙에서 1칸 전진할 수 있는 특수 액션을 할 수 있습니다. 이 특수 액션을 사용하는데 액션 토큰을 사용합니다.



I 단계 "수입"에서 추가로 동전 2개를 얻습니다. 또한 패스한 후 이 카드를 반환할 때, 게임 보드의 플레이어의 주택마다 승점 1점을 받습니다.



I 단계 "수입"에서 추가로 일꾼 1명을 얻습니다. 또한 패스한 후에 이 카드를 반환할 때, 게임 보드의 플레이어의 교역소마다 승점 2점을 받습니다.



I 단계 "수입"에서 추가로 일꾼 2명을 얻습니다. 또한 패스한 후에 이 카드를 반환할 때, 플레이어가 요새 또는 성역을 이미 건설하였다면 각각 승점 4점을 얻습니다.

## 부록 V : 마을 타일

마을 타일은 5가지로 각각 2개씩 있습니다. 마을을 설립할 경우, 남아있는 마을 타일 중 하나를 선택하여 가져와 그 마을의 건물에 표시합니다. 각 마을 타일은 일회성 보너스를 즉시 제공합니다. (플레이어는 같은 종류의 마을 타일을 중복으로 가지고 있을 수 있습니다.)



이 마을 타일을 가져오면, 승점 9점을 받고, 성직자 1명을 플레이어의 공급처에서 가져와 종족 보드에 놓습니다.



이 마을 타일을 가져오면, 승점 6점을 받고, 파워 8개를 얻습니다. (파워에 대한 자세한 내용은 9쪽 참조)



이 마을 타일을 가져오면, 승점 8점을 받고, 4가지 신앙 트랙을 각각 1칸씩 전진합니다.



이 마을 타일을 가져오면, 승점 5점을 받고, 동전 6개를 일반 공급처에서 가져와 플레이어의 종족 보드에 놓습니다.



이 마을 타일을 가져오면, 승점 7점을 받고, 일꾼 2명을 일반 공급처에서 가져와 플레이어의 종족 보드에 놓습니다.



마족은 재미를 위해 다른 사람들을 옹골 들어간 위험한 높이로 유혹하여, 의사시계 강탈하는 사악한 아첨꾼으로 알려져 있습니다. 크소수의 사람들이 이러한 소문을 확인하는 것을 시도했습니다. 마족은 확실히 원소 신앙에 꽤 숙련되어 있습니다. 그들의 성직자는 더 많은 땅을 높이로 바꾸는 비밀 지식을 사용합니다.

이 섹션에서는 14가지 종족들의 특수 능력과 요새를 건설함으로써 받는 보상에 대해 자세한 설명을 제공합니다. 종족은 홈 지형의 종류에 따라 분류 되어 있습니다. 일부 종족은 그들의 요새를 건설한 후, 액션 토큰을 얻습니다. 이 토큰은 같은 라운드에서 사용할 수 있습니다.

**정령 AUREN**

**능력 :** -  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 즉시 종에 타일 1개를 단 한번 얻습니다. 또한 액션 토큰을 얻습니다. 특수 액션으로 (라운드마다 한번씩) 플레이어가 선택한 신앙 트랙에서 2칸 전진할 수 있습니다. (열쇠를 가지고 있다면 10번째 칸으로 갈 수 있습니다.) 이 특수 액션을 사용하는데 액션 토큰을 사용합니다.

**마녀 WITCHES**

**능력 :** 마을을 설립할 때, 추가로 승점 5점을 받습니다.  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 액션 토큰을 얻습니다. 특수 액션으로 (라운드마다 한번씩), 플레이어는 비어있는 숲 지역에 주택 1개를 건설할 수 있습니다. 이 주택에는 일꾼 1명과 동전 2개를 지불하지 않습니다. 이 건설에 한해 인접에 관한 규칙을 무시합니다. 플레이어는 이 액션(마녀의 비행)을 할 때 숲이 얼마나 떨어져있든지 상관 없이 주택을 건설할 수 있습니다. (그러므로 사전에 지형을 변환할 수 없습니다.) 이 특수 액션을 사용하는데 액션 토큰을 사용합니다.

**연금술사 ALCHEMISTS**

**능력 :** 플레이어는 승점 1점을 동전 1개로, 동전 2개를 승점 1점으로 몇번이든 언제든지 교환할 수 있습니다(현자의 돌).  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 즉시 파워 12개를 단 한번 얻습니다. 이제부터 남은 게임에서 사용한 삼 1개당 파워 2개를 얻습니다 (플레이어가 어떤 방법으로 삼을 얻든지 상관없이).

**마족 DARKLINGS**

**능력 :** 지형을 변환할 때 (일꾼 대신) 성직자를 지불해야 합니다. 각 변환 과정마다 성직자 1명을 지불하면, 승점 2점을 받습니다.  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 즉시 일꾼 1명을 성직자 1명으로 3명까지 단 한번 교환할 수 있습니다(성직자의 서품식).

**소인족 HALFLINGS**

**능력 :** 게임에서 사용한 삼 1개당 추가로 승점 1점을 받습니다 (플레이어가 어떤 방법으로 삼을 얻든지 상관없이).  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 즉시 일반 규칙에 따라 지역에 적용할 수 있는 삼 3개를 단 한번 얻습니다. 플레이어는 주택의 비용을 지불하고 이 지역에 하나의 주택을 건설할 수 있습니다.

**광신도 CULTISTS**

**능력 :** 플레이어의 상대방 중 적어도 1명이 플레이어의 건설에 의한 파워를 획득하기로 결정할 때마다 원하는 신앙 트랙의 1칸을 전진할 수 있습니다. (파워를 획득하게 되는 상대의 수에 관계 없이 단 1칸만 전진할 수 있습니다. 플레이어의 모든 상대방이 파워를 획득하는 것을 거부한 경우, 신앙 트랙을 전진하지 않고, 대신 파워 1개를 얻습니다.)  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 즉시 승점 7점을 단 한번 받습니다.

**기술자 ENGINEERS**

**능력 :** 액션으로 일꾼 2명으로 다리를 건설할 수 있습니다. (이 액션은 라운드 중에 몇 번이든 할 수 있습니다. 플레이어는 여전히 각기 파워 액션을 통해 다리를 건설할 수 있습니다.)  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 각 라운드마다 패스할 때, 플레이어의 건물 2개를 연결하는 다리마다 승점 3점을 받습니다.

**드워프 DWARVES**

**능력 :** "변환과 건설" 액션을 할 때, 2명의 일꾼을 지불하여 일반 지역 또는 강 지역 1칸을 건너뛸 수 있습니다 (터널 뚫기). 터널을 뚫을 때마다 승점 4점을 받습니다. 드워프는 선박이 없습니다. 마지막 영역 점수 계산시 터널을 통해 도달할 수 있는 모든 건물은 연결되어 있는 것으로 간주합니다 (플레이어의 남아있는 일꾼의 수에 상관없이).  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 터널 뚫기를 할 때 2명이 아닌 1명의 일꾼을 지불합니다.

**인어 MERMAIDS**

**능력 :** 마을을 설립할 때, 강 지역을 1칸 무시할 수 있습니다. (플레이어가 이 능력을 사용할 때 결정합니다. 이렇게 마을을 설립하는 경우, 무시된 강 지역에 마을 타일을 놓습니다. 물론, 플레이어는 평소처럼 다리를 건설할 수 있습니다.)  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 즉시 선박 트랙의 1칸을 단 한번 전진합니다. 이 이동으로 일꾼 1명과 동전 4개를 지불할 필요가 없습니다. (플레이어의 종족 보드에 표시된 대로 새로운 위치의 보상을 받습니다.)

**어족 SWARMLINGS**

**능력 :** 마을을 설립할 때, 일꾼 3명을 얻습니다.  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 액션 토큰을 얻습니다. 특수 액션으로 (라운드마다 한번씩), 주택을 교역소로 업그레이드할 수 있습니다. 이 교역소에 동전과 일꾼을 지불할 필요가 없습니다. 이 특수 액션을 사용하는데 액션 토큰을 사용합니다.

**혼돈 마법사 CHAOSMAGICIANS**

**능력 :** 플레이어는 오직 1개의 주택으로 게임을 시작합니다. 다른 모든 플레이어가 주택을 모두 배치한 후에 이 1개의 주택을 배치합니다. (유목민이 있을 경우 그들의 세 번째 주거지를 배치한 후에 합니다. 8쪽, "초기 건물 배치" 참조) 플레이어는 사원 또는 성역을 건설할 때마다 1개가 아닌 2개의 종에 타일을 얻습니다.  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 액션 토큰을 얻습니다. 특수 액션으로 (라운드마다 한번씩), 플레이어는 턴을 두 번 가질 수 있습니다. (이 두 턴에서, 차례로 원하는 2가지 액션을 합니다. - 패스도 액션으로 간주됩니다.) 이 특수 액션을 사용하는데 액션 토큰을 사용합니다.

**거인족 GIANTS**

**능력 :** 플레이어는 지역을 플레이어의 홈 지형으로 변환하는데 항상 삼을 2개 지불합니다 - 심지어 산악과 사막에도. (III 단계에서 신앙 보너스로 얻은 삼 1개는 버려집니다.)  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 액션 토큰을 얻습니다. 특수 액션으로 (라운드마다 한번씩), 플레이어는 도달 가능한 지역을 홈 지형으로 변환할 삼 2개를 무료로 얻습니다. 이 지역에 주택의 비용을 지불하여 즉시 주택을 건설할 수 있습니다. 이 특수 액션을 사용하는데 액션 토큰을 사용합니다.

**수도자 FAKIRS**

**능력 :** "변환과 건설" 액션을 할 때, 1명의 성직자를 지불하여 일반 지역 또는 강 지역 1칸을 건너뛸 수 있습니다 (카펫 비행). 카펫 비행을 할 때마다 승점 4점을 받습니다. 마지막 영역 점수 계산시 카펫 비행을 통해 도달할 수 있는 모든 건물은 연결되어 있는 것으로 간주합니다 (플레이어의 남아있는 성직자의 수에 상관없이).  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 이제 플레이어는 카펫 비행을 할 때, 일반 지역 또는 강 지역을 2칸이나 1칸을 건너뛸 수 있습니다. (이 또한 마지막 영역 점수에 적용됩니다.)

**유목민 NOMADS**

**능력 :** 플레이어는 2개 대신 3개의 주택을 가지고 게임을 시작합니다. 모든 플레이어가 자신의 두번째 주택을 배치한 후, 세 번째 주택을 배치합니다 (그러나 혼돈 마법사가 자신의 유일한 주택을 배치 하기 전에).  
**요새 :** 요새를 건설한 후, 액션 토큰을 얻습니다. 특수 액션으로 (라운드마다 한번씩), 플레이어의 건물에 직접 인접한 하나의 지역을 홈 지형으로 변환할 수 있습니다 (모래 폭풍). 이 지역에 주택의 비용을 지불하여 즉시 주택을 건설할 수 있습니다. (이 능력은 강 지역과 다리를 지나서는 적용되지 않습니다.) 이 특수 액션을 사용하는데 액션 토큰을 사용합니다. (모래 폭풍은 삼으로 간주되지 않습니다.)