

OLE STEINESS

미드가르트의 챔피언

컴플리트 에디션

게임 설명서

 **GREY FOX**
G A M E S





게임 소개



트론헤임의 야를*이 세상을 등지다.

강력한 지도자가 사라지자, 변영했던 항구는 대재앙의 혼돈에 빠져들었다. 소름 끼치는 생명체들은 금세 이곳이 미드가르드의 약점임을 감지하고, 몰밀 듯이 몰려들어 혼돈과 파괴를 일삼는다. 트롤은 거리를 공격하고, 드라우그는 인근 마을을 공포에 떨게 한다. 몬스터는 여행자, 상인을 가릴 것 없이 닥치는 대로 덮친다. 고통에 짓눌린 사람들은 그들을 구원할 투사, 미드가르드의 챔피언이 나타나기를 간절히 바라고 있었다.

미드가르드에 오신 것을 환영합니다. 여러분은 일족의 영광을 되찾고, 옛 야를의 칭호를 계승하려는 바이킹 지도자입니다. 트롤을 물리치고 마을 사람들을 자신의 편으로 끌어들이세요. 드라우그를 처치하면 여정에 필요한 자금을 획득할 수 있습니다. 몬스터의 은신처를 습격하여 명예와 신들의 은총을 얻어야 합니다. 압도적인 생명체들을 물리쳐서, 여러분이 새로운 야를이 되고, **미드가르드의 챔피언**이 될 자격이 있다는 것을 증명해 보이세요!

* 야를: 북유럽의 지도자 칭호



게임 목표



8라운드가 끝난 후, **명예 점수**가 가장 높은 사람이 승리합니다.

명예는 주로 적과 싸워서 얻고, 마을을 방어하지 못해서 감점을 받으면 명예를 잃게 됩니다. 12쪽의 게임 종료의 점수 계산 부분에 자세한 설명이 있습니다.



게임을 시작하기 전에



미드가르드의 챔피언 한국어판 컴플리트 에디션은 기본 게임과 다크 마운틴 확장, 발할라 확장 및 그동안 출시된 프로모 구성품들이 포함되어 있습니다.

확장이나 프로모에 추가된 구성품 중에서, 각종 카드와 바이킹 리더 보드 등은 기본 게임의 구성품과 섞어서 사용하는 것이 많습니다. 그렇게 섞어서 사용하는 구성품에는 확장이나 프로모의 구성품임을 알 수 있는 아이콘이 표시되어 있습니다. 처음 게임을 하는 분들은 기본 게임을 먼저 익힌 후에 확장 및 프로모를 포함하는 것을 권장합니다.

다음의 아이콘을 참고하셔서, 현재 플레이하려는 게임의 구성에 따라 필요없는 구성품을 제거하세요.

- 다크 마운틴 확장을 포함하는 게임에만 사용합니다. 게임 보드에 표시된 아이콘 기능은 다크 마운틴 확장을 사용하지 않을 때는 무시합니다.
- 발할라 확장을 포함하는 게임에만 사용합니다.
- 프로모 구성품을 포함하는 게임에만 사용합니다.

기본 게임은 4인까지로 고안되었기 때문에, 처음 게임을 하실 때는 4인 이하로 기본 게임만 해보시는 것이 좋습니다.



기본 게임 구성품



게임 보드 1개



시작 플레이어 마커 1개



플레이어 마커 8개



라운드 마커 1개



공용 배 소형 1개



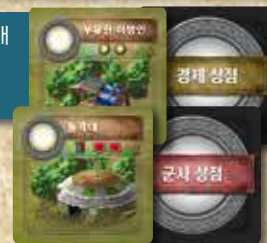
공용 배 대형 1개



개인 배 4개

상점 타일 8개

군사 4개
경제 4개



일꾼 20개

플레이어 색상당 5개씩



여정 카드 18장



몬스터 카드 36장



트롤 카드 16장



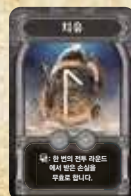
드래그 카드 21장



바이킹 리더 보드 5개
리더마다 특수 능력이
다릅니다.



운명 카드 12장



룬 카드
10장



식량 30개



나무 20개



바이킹 전사 주사위 34개

검사 12개 (흰색 주사위)
창병 12개 (빨간색 주사위)
도끼병 10개 (검은색 주사위)



상선 카드 8장



금화 45개



피해 토큰 3개



은총 토큰 45개

감점 토큰 28개



자원 5x 토큰 5개



게임 준비



① 게임 보드를 테이블 가운데에 놓습니다.

② 라운드 마커를 1라운드 칸에 놓습니다.

③ 상점 타일을 섞고, 게임 인원수에 따라 빈칸에 타일을 앞면이 보이게 하나씩 놓습니다. (그림에는 상점의 종류를 표시하기 위해 뒷면으로 놓여있습니다.) 상점 타일은 게임 보드의 다른 지역과 같은 기능을 하지만, 게임마다 다른 능력을 제공합니다.

2인 게임: 군사 타일 1개, 경제 타일 1개

3인 게임: 군사 타일 1개, 경제 타일 2개

4인 게임: 군사 타일 2개, 경제 타일 2개

사용하지 않는 상점 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

④ 소형과 대형 공용 배를 게임 보드의 정해진 칸에 놓고, 게임 보드의 개인 배 제작소 아래의 개인 배 칸에 개인 배를 쌓아 놓습니다. 이때,  과  이 표시된 개인 배는 게임 인원수가 그보다 적으면 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

배 타일의 뒷면에는 1인 또는 2인 변형 규칙에 적용되는 내용이 있습니다. 일반 게임을 할 때는 내용이 없는 쪽을 앞면으로 놓고 사용하세요.

⑤ 룬 카드, 운명 카드, 상선 카드, 트롤 카드, 드로우그 카드, 여정 카드, 몬스터 카드를 각각 잘 섞어서, 게임 보드의 지정된 칸에 놓습니다.

⑥ 식량, 나무, 바이킹 전사(검사 주사위, 창병 주사위, 도끼병 주사위), 금화, 은총 토큰, 감점 토큰을 모두가 가져가기 쉽도록 게임 보드 근처에 놓습니다.

⑦ 무작위로 시작 플레이어를 정하고, 시작 플레이어 마커를 가져갑니다.

⑧ 시작 플레이어의 오른쪽 사람부터 시작해서, 시계 반대 방향 순서로 각자 바이킹 리더 보드를 하나씩 선택합니다. 선택한 바이킹 리더 보드가 각자의 개인 보드입니다.

바이킹 리더 보드에는 해당 리더가 가진 특수 능력과 바이킹 전사 주사위를 보관할 수 있는 최대치가 표시되어 있습니다.

처음 게임을 하실 때는 기본 게임의 리더인 아스문드, 다그룬, 쿨피, 스반힐드, 울르 중에서 사용하는 것을 권장합니다. 게임에 사용되는 아이콘 요약이 있는 면이 보이게 놓습니다.

⑨ 각 플레이어는 색상 하나를 선택하여, 해당 색상의 일꾼과 플레이어 마커를 전부 가져옵니다. 각자 시작 자원으로 식량 1개, 나무 1개, 금화 1개, 은총 토큰 1개, 검사 주사위 1개를 받습니다.

⑩ 자신의 플레이어 마커 1개를 점수 표시용으로 게임 보드 0점 칸에 놓고, 다른 1개는 자신의 색상 표시용으로 개인 보드에 놓습니다. 그런 다음, 일꾼 1개를 공급처에 놓습니다. 공급처의 일꾼은 일꾼 오두막 지역을 통해 획득할 수 있습니다. 일꾼 3개는 개인 보드 옆 개인 공급처에 놓습니다(2인 게임이면 개인 보드 옆에 일꾼 4개를 놓습니다). 남은 일꾼은 모두 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

⑪ 마지막으로, 각자 운명 카드 1장을 무작위로 받습니다.



발할라 확장에서 사용하는 묘지 타일의 뒷면에 라운드 요약이 있습니다. 게임을 처음 하는 분들은 요약을 참고하시면 게임 진행이 수월합니다.







게임 방법



게임은 8라운드에 걸쳐 진행됩니다. 여러분은 성벽 바로 앞까지 닥친 적들을 물리치는 데 필요한 무기와 보급품을 모으기 위해, 일꾼을 마을에 보내게 됩니다. 일꾼들은 바이킹 전사들이 싸울 발판을 마련할 수 있습니다. 바이킹 전사들은 정기적으로 마을을 공격하는 트롤, 이웃 마을을 괴롭히는 드라우그와 싸움을 벌입니다. 또한 전사들은 반대편 해안에서 마을을 공격할 준비를 하는 몬스터를 사냥하고, 노르딕 항구의 생존을 보장하는 배를 물색합니다. 게임 보드의 대부분 지역은 라운드마다 하나의 일꾼만 놓을 수 있습니다. 원하는 것이 있다면, 남들보다 빨리 그곳에 자신의 일꾼을 보내는 것이 좋습니다!

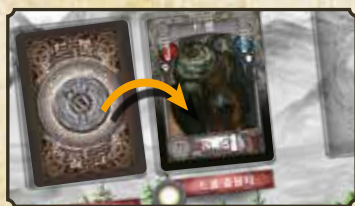
8라운드가 끝난 후, **명예 점수**를 가장 많이 얻은 사람이 승리합니다(이후 설명에서 “명예 점수”는 “점수”라고 하겠습니다).

라운드 진행

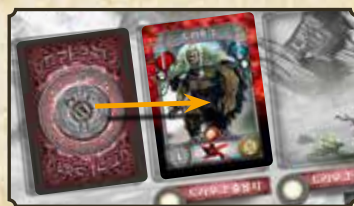
미드가르드의 챔피언의 한 라운드는 게임 보드 위쪽에 요약이 있습니다. 다음의 설명을 읽고 요약표를 보면, 수월하게 게임을 진행하실 수 있습니다.

라운드 준비

라운드를 시작할 때마다, 보드와 카드 지역은 다음과 같이 채워야 합니다. 이 단계에서 주의가 필요한 보드 지역은 **파란색**입니다.



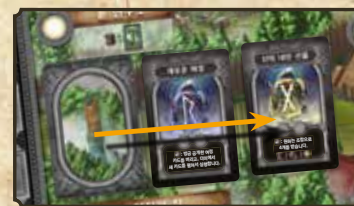
1 트롤 카드 더미의 맨 위 카드 **1장**을 게임 보드의 트롤 칸에 앞면이 보이게 놓습니다.



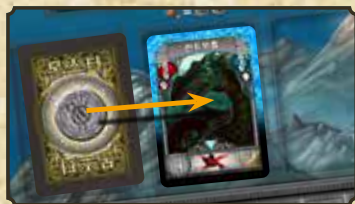
2 드라우그 카드 더미의 맨 위 카드 **2장**을 게임 보드의 드라우그 칸에 앞면이 보이게 놓습니다.



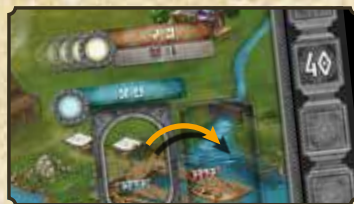
3 게임 보드의 여정 칸 중, **빈칸마다 여정 카드**를 1장씩 앞면이 보이지 않게 놓습니다.



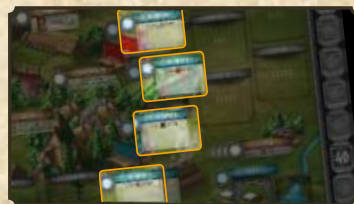
4 게임 보드의 룬 연구소 칸 중, **빈칸마다 룬 카드**를 1장씩 앞면이 보이게 놓습니다.



5 게임 보드의 몬스터 칸 중, **빈칸마다 몬스터 카드**를 1장씩 앞면이 보이게 놓습니다.
주의하세요: 바다 칸, 여정 칸, 몬스터 칸의 가장 오른쪽 칸은 4인 이상 게임에서만 사용합니다.



6 상선 카드 더미의 맨 위의 카드 **1장**을 현재 공개된 상선 카드 위에 앞면이 보이게 놓습니다.



7 검 제작소, 창 제작소, 도끼 제작소에 각각 **표시된 색상의 바이킹 전사 주사위 1개**를 추가합니다. 훈제장에 **식량 1개**를 추가합니다.



파란색 지역은 빈칸이든 아니든 상관없이, 라운드마다 주사위나 식량, 카드를 추가해야 하는 곳입니다. 상선 지역을 제외한 다른 파란색 지역은 일꾼을 놓지 않으면 계속 자원이 쌓이기 때문에, 라운드가 지날수록 더 매력적인 곳이 될 것입니다.

일꾼 놓기



- 창 제작소에 일꾼을 배치한 모습입니다. -

일꾼 놓기 단계 때는 플레이어들이 번갈아 가며 게임 보드의 지역에 일꾼을 배치하고, 효과를 실행합니다. 대부분의 지역은 칸마다 하나의 일꾼만 놓을 수 있습니다. 시작 플레이어 마커를 가진 사람부터 일꾼을 배치하고, 시계 방향으로 진행합니다. 일꾼을 놓을 차례가 오면, 일꾼을 놓을 수 있는 칸에 일꾼 1개를 놓고, 수반되는 행동을 수행합니다. 이러한 방식으로 모든 플레이어가 일꾼을 다 배치할 때까지 반복합니다. 한번 배치한 일꾼은 라운드가 끝날 때까지 이동하지 않습니다. 그런 다음, 플레이어들은 바이킹 전사 배치를 진행합니다.

지역의 색상에 따라, 효과를 실행하는 시점이 다릅니다.



갈색 지역은 효과를 **즉시 실행**합니다. 갈색 지역에 일꾼을 배치한 플레이어는 즉시 해당 지역의 지시를 따릅니다.



파란색 지역도 효과를 **즉시 실행**합니다. 갈색과 똑같이 즉시 실행하지만, 파란색 지역은 라운드를 시작할 때마다 구성품을 추가해야 하기 때문에 색상을 구분하였습니다.



빨간색 지역은 **전투 지역**이며, 효과를 즉시 실행하지 않습니다. 전투 지역에 일꾼을 배치한 플레이어는 그 칸의 적과 **전투를 예약**한 것입니다. 이어지는 단계에서 바이킹 전사를 배치하고, 전투를 실행하게 됩니다.



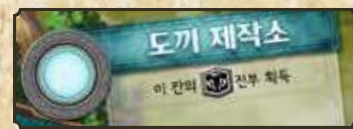
기억하세요: 공용 배는 갈색과 빨간색이 혼합된 특수한 지역입니다. 일꾼을 배치하면서 즉시 한 가지 효과를 해결하고, 바이킹 전사 배치 단계와 전투 실행 단계에서 다른 한 가지 효과를 실행합니다. 이것에 대해서는 이어지는 지역별 효과 설명에서 다시 다루겠습니다.

주의하세요: 개인 배와 공용 배는 기능이 같지만, 개인 배 제작소와 공용 배 이용을 혼동하지 마세요. 공용 배는 배 타일에 바로 일꾼을 배치하는 반면, 개인 배 제작소에 일꾼을 배치하면 배 타일에 바로 일꾼을 배치하지 않습니다. 개인 배 제작소에 일꾼을 배치하면 해당 칸에 있는 개인 배 타일 하나를 즉시 구입합니다. 구입한 배 타일을 이용하려면 자신의 다른 일꾼을 개인 배에 배치해야 합니다.

이어지는 설명은 게임 보드의 지역별 효과입니다. **미드가르드의 챔피언**을 처음 하는 분들은 이것을 읽어야 게임 보드에 표시된 아이콘을 이해하기 쉬울 것입니다.

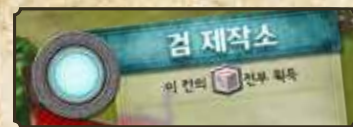
여러 지역에서 바이킹 전사 주사위와 자원을 얻을 수 있습니다. 식량, 나무, 금화, 은총, 감점 토큰의 개수는 제한이 없습니다. 그러나, 바이킹 전사 주사위는 게임에 제공된 개수로 제한이 있으며, 각 플레이어가 한 번에 가질 수 있는 최대 개수는 8개입니다. 이것은 각자의 바이킹 리더 보드에 표시되어 있습니다. 바이킹 주사위를 가져오면서 8개를 초과하게 되면, 가져올 수 있는 개수만 가져오고 남은 주사위는 공급처에 되돌려 놓습니다. (바이킹 전사들은 자신이 따르는 리더의 숙소에 자기 자리가 없으면, 함께 싸우러 오지 않습니다!)

일꾼 놓기 - 지역별 효과



도끼 제작소

이 칸의 바이킹 도끼병(검정 주사위)을 모두 가져와서, 자신의 개인 보드에 놓습니다.



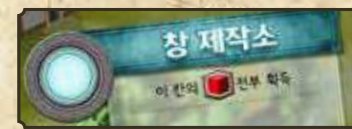
검 제작소

이 칸의 바이킹 검사(흰색 주사위)를 모두 가져와서, 자신의 개인 보드에 놓습니다.



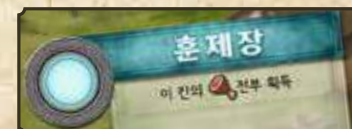
상선

공급처에 금화 1개를 내고, 현재 펼쳐진 상선 카드에 표시된 식량이나 나무, 바이킹 전사 등을 받습니다.



창 제작소

이 칸의 바이킹 창병(빨강 주사위)을 모두 가져와서, 자신의 개인 보드에 놓습니다.



훈제장

이 칸의 식량을 모두 가져와서, 자신의 개인 공급처에 놓습니다.

일꾼 놓기 - 지역별 효과



아름의 집

공급처에서 바이킹 검사(흰색 주사위)를 1개 가져오고, 현재의 시작 플레이어에게서 시작 플레이어 마커를 가져옵니다. 현재 시작 플레이어가

이 칸에 들어가면 시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 줍니다. 이 칸은 시작 플레이어 마커가 이동하는 유일한 방법입니다.

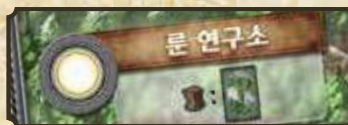


교회

공급처에 금화를 지불하고, 지불한 금화 개수에 따라 표시된 은총을 받습니다.

금화 1개: 은총 1개 금화 6개: 은총 3개
금화 3개: 은총 2개 금화 10개: 은총 4개

이곳을 한 번 실행하면서 얻을 수 있는 은총은 최대 4개입니다.



룬 연구소

공급처에 나무 1개를 내고, 룬 카드 한 장을 가져와서 자신의 개인 공간에 앞면으로 놓습니다.

펼쳐진 룬 카드 중에서 한 장을 선택하거나, 앞면이 보이지 않는 카드 더미에서 무작위로 한 장을 가져올 수 있습니다. 룬 카드는 일화용이지만 강력한 효과를 제공합니다. 효과는 카드에 적혀 있습니다. 사용한 룬 카드는 앞면이 보이지 않게 뒤집어 놓습니다. 룬 카드의 4 표시는 카드를 사용하면 뒤집어 놓으라는 뜻입니다. 룬 카드는 어느 때나 사용할 수 있습니다. 또한, 게임 종료 시 점수가 되기 때문에, 사용한 룬 카드도 보관해야 합니다.



개인 배 제작소

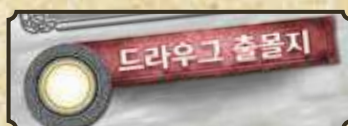
개인 배 하나를 선택하고, 배에 표시된 비용을 지불합니다. 해당 배를 자신의 개인 보드 옆에 놓습니다. 이제부터 일꾼 배치 단계에 이 개인 배에 일

꾼 하나를 배치할 수 있습니다. 같은 라운드 of 앞선 턴에 개인 배를 구입하고, 이후 턴에 그 배에 일꾼을 배치하는 것도 가능합니다. 개인 배는 공용 배와 같은 방법으로 사용합니다. 개인 배의 수용력과 점수는 비용에 따라 다릅니다. 플레이어마다 개인 배는 하나만 가질 수 있습니다.



트롤 출몰지

바이킹 전사 배치 단계 때, 해당 트롤과 싸울 바이킹 전사들을 놓습니다.



드라우그 출몰지(2칸)

바이킹 전사 배치 단계 때, 해당 드라우그와 싸울 바이킹 전사들을 놓습니다.



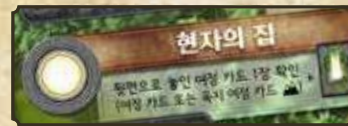
사냥터

전투 실행 단계 때, 식량을 사냥할 바이킹 전사들을 놓습니다. (이 칸에는 모든 플레이어가 각자 일꾼을 1개씩 놓을 수 있습니다. 은총 토큰을 써서 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다.)



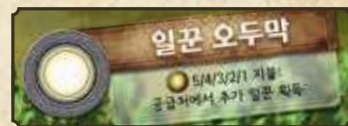
교역소

식량, 나무 또는 금화를 1:1 비율로 공급처와 교환할 수 있습니다. 이 지역을 실행할 때, 원하는 만큼 교환할 수 있습니다.



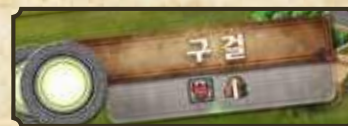
현자의 집

앞면이 보이지 않는 여정 카드 1장을 선택해 본인만 내용을 확인하고 다시 원래대로 놓습니다. 그리고 운명 카드 1장을 가져옵니다. 가져온 운명 카드는 게임이 끝날 때까지 다른 플레이어들에게 공개하지 않습니다. 게임 종료 시, 운명 카드로 점수를 얻을 수 있습니다.



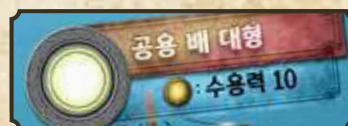
일꾼 오두막

공급처에 금화를 지불하고 자신의 추가 일꾼을 받습니다. 가져온 일꾼은 이번 라운드부터 사용할 수 있으며, 이후의 게임 라운드에 계속 사용할 수 있습니다. 이 칸을 처음으로 이용하는 플레이어는 금화 5개를 지불하고, 그다음에 이 칸을 이용하는 플레이어는 순서대로 4개, 3개, 2개를 지불합니다. 플레이어마다 추가 일꾼은 하나만 가질 수 있습니다.



구결

게임 보드에 배치할 수 있는 곳이 없거나, 배치하고 싶지 않으면 구결을 해야 합니다. 이 칸에는 모든 플레이어가 각자 일꾼을 1개씩 놓을 수 있습니다. 일꾼을 배치하면 공급처에서 원하는 자원 1개와 감점 토큰 1개를 받습니다.



공용 배 대형

공급처에 금화 1개를 내고, 이 공용 배를 가고자 하는 반대편 해안의 세로줄 바다 칸에 놓습니다. 바이킹 전사 배치 단계 때, 이 배에 바이킹 전사와 그들이 먹을 식량을 싣게 됩니다. 바이킹 전사와 식량을 얼마나 싣을 지는 플레이어가 정합니다. 단, 총 개수가 배의 수용력인 10을 초과하면 안 됩니다.



공용 배 소형

이 공용 배를 가고자 하는 반대편 해안의 세로줄 바다 칸에 놓습니다. 바이킹 전사 배치 단계 때, 이 배에 바이킹 전사와 그들이 먹을 식량을 싣게 됩니다. 바이킹 전사와 식량을 얼마나 싣을 지는 플레이어가 정합니다. 단, 총 개수가 배의 수용력인 5를 초과하면 안 됩니다.

일꾼 놓기 - 상점별 효과

상점 타일은 게임 보드의 다른 지역과 똑같이 작동하지만, 게임마다 다른 타일이 놓일 수 있습니다. 일꾼을 한 번 배치해서 최대 이용할 수 있는 횟수가 명시되어있지 않은 상점 타일의 효과는 일꾼 배치할 때 한 번만 실행합니다.

경제 상점 타일



불우한 이웃

식량 1개를 공급처에 돌려놓고, 은총 1개를 받습니다.
이곳에 한 번 배치하면 3번까지 이 행동을 할 수 있습니다.



통 큰 상인

공급처에서 식량 1개와 나무 1개를 받습니다.



읍유 시인

승점 2점을 받습니다.



부유한 이방인

공급처에서 금화 2개를 받습니다.

군사 상점 타일



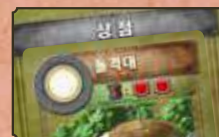
민병대

공급처에 식량 1개를 내고, 바이킹 검사 주사위 2개를 받습니다.



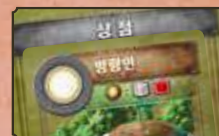
용병

공급처에 금화 2개를 내고, 바이킹 검사 주사위 1개와 도끼병 주사위 1개를 받습니다.



돌격대

공급처에 나무 1개를 내고, 바이킹 창병 주사위 2개를 받습니다.



방랑민

공급처에 금화 1개를 내고, 바이킹 검사 주사위 1개와 창병 주사위 1개를 받습니다.

바이킹 전사 배치

전투 지역(트롤 출몰지, 드라우그 출몰지, 배)에 일꾼을 배치한 플레이어는 자신의 바이킹 전사 주사위를 배치합니다. 주사위 배치는 동시에 진행합니다.

어떤 경우에는 다른 사람들이 바이킹 전사 주사위를 배치하는 것을 보고, 자신의 전사 주사위를 배치하는 것이 유리할 수도 있습니다. 따라서, 누구든지 이 단계를 순서대로 진행하자고 요청할 수 있습니다. 그러면 시작 플레이어부터 배치를 시작해서, 시계 방향 순서로 진행합니다.



일꾼을 배치했던 칸의 트롤 카드 위에 해당 트롤과 싸울 바이킹 전사 주사위를 놓습니다.



일꾼을 배치했던 칸의 드라우그 카드 위에 해당 드라우그와 싸울 바이킹 전사 주사위를 놓습니다.



배는 반대편 해안의 몬스터와 싸울 바이킹 전사들과 식량을 운반합니다. 일꾼을 배치했던 배에 식량과 바이킹 전사 주사위를 이 단계에 함께 배치해야 합니다. 식량과 주사위 개수의 합이 배의 수용력을 초과할 수 없습니다.

일부 적들은 전투 제한이 있습니다.

적에게 검/창/도끼 금지 아이콘이 있으면, 그 적에게는 해당 종류의 바이킹 전사 주사위를 배치하면 안 됩니다. 배에는 어떤 종류의 바이킹 전사든지 태울 수 있지만, 금지된 종류의 바이킹 전사는 해당 적과의 첫 번째 전투 라운드 직전에 파괴됩니다(전투 라운드 설명은 다음 장에 이어집니다). 금지된 종류의 전사는 해당 전투에 참여하지 않으며, 주사위를 굴리지 않고 일반 공급처에 버려집니다.

전투 지역에 일꾼을 배치했다라도, 이 단계에 전사 주사위를 배치하지 않아도 됩니다.



카드 하단에 위와 같은 아이콘이 있는 적들이 있습니다. 그러한 적은 해당 종류의 전사를 아침 식사로 먹어치웁니다.



사냥터에 일꾼을 배치했다면, 아무데도 배치하지 않고 남아있는 주사위를 모두 사냥터에 배치합니다.

도움말: 여러 플레이어가 사냥터에 일꾼을 배치한 경우, 바이킹 전사 배치 단계 때 주사위를 배치하면, 어느 주사위가 누구의 것인지 알기 어렵습니다. 따라서, 사냥터에는 바이킹 전사 배치 단계가 아닌 전투 실행 단계 때 주사위를 배치하고, 바로 굴려서 실행합니다.

모든 플레이어가 바이킹 전사 주사위 배치를 끝냈으면 전투를 실행합니다.

전투 실행

전투 실행 단계는 다음의 순서로 진행합니다.



1 우선, 사냥터에 일꾼을 배치한 플레이어들은 각자 다른 곳에 배치하지 않은 자신의 전사 주사위를 전부 굴립니다. 그 결과로 나온 명중의 수만큼 식량을 받습니다.

6보다 많은 명중이 나왔더라도, 사냥터에서 한 번에 얻을 수 있는 식량의 최대 개수는 6개입니다. 사냥을 끝낸 전사 주사위는 전부 개인 보드로 돌아옵니다.

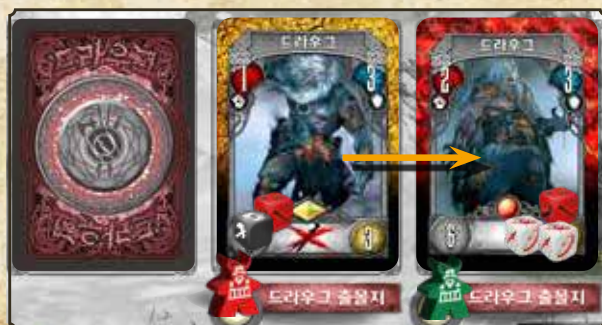
예시: 빨강은 사냥터 전투를 실행해서, 다음과 같은 주사위 결과가 나왔습니다.
총 8개의 명중이 나왔지만, 식량 6개만 가져옵니다.



2 트롤 출몰지에 바이킹 전사를 배치한 플레이어는 트롤이나 플레이어 중 한쪽이 패할 때까지 전투를 합니다. (전투 방법은 11쪽의 자세한 전투 설명을 참고하세요.)

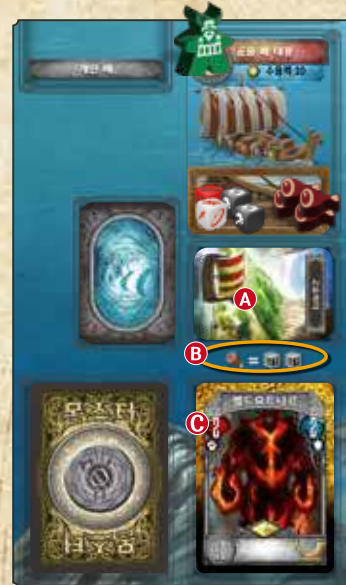


감점 토큰: 아무도 트롤을 없애지 못하면, 정리 단계를 진행할 때 모든 플레이어가 감점 토큰을 하나씩 받습니다. 감점 토큰은 게임이 끝났을 때 점수를 잃게 합니다. 누구라도 트롤을 없애면, 트롤을 없애 플레이어는 자신의 감점 토큰 중 하나를 버리고, 다른 플레이어 한 명을 지목합니다. 지목된 사람은 공급처에서 감점 토큰 1개를 받습니다(마을 사람들은 자신을 보호해주는 사람과 보호하지 못한 사람에 대해 변덕스러운 감정을 가지고 있습니다).



3 그런 다음, 드로우그 출몰지에 바이킹 전사를 배치한 플레이어는 드로우그와 전투를 합니다. 왼쪽 드로우그 먼저 전투를 실행하고, 그다음에 오른쪽 드로우그 전투를 실행합니다. 아무도 드로우그 카드에 바이킹 전사를 배치하지 않았으면 다음 단계로 넘어갑니다.

4 마지막으로, 가장 왼쪽의 바다 칸부터 시작해서 가장 오른쪽의 바다 칸까지 차례로 여정 카드와 몬스터 전투를 실행합니다. 실행 순서는 아래와 같습니다. 배를 배치하지 않은 바다 칸은 건너뛰고 다음 칸으로 넘어갑니다.



A 여정 카드를 공개하고 그 효과를 실행합니다. 여정 카드의 자세한 내용은 13쪽의 부록에 있습니다. 여정 카드에서 잃게 되는 식량이나 바이킹 전사는 반드시 해당 배에서 잃어야 합니다. 바다 칸에 배를 배치하고서 바이킹 전사를 배에 배치하지 않았더라도, 그 칸의 여정 카드는 공개하고 버립니다.

B 식량을 소비합니다. 배에 있는 바이킹 전사 모두에게 충분한 식량을 가지고 있어야 합니다. 항구에 가까운 왼쪽 두 칸은 짧은 여정이어서 식량을 덜 소비합니다(바이킹 전사 2명당 식량 1개). 항구에서 먼 오른쪽 두 칸은 긴 여정이어서 식량을 더 소비합니다(바이킹 전사 1명당 식량 1개). 이것은 게임 보드에 아이콘으로 표시되어 있습니다. 식량이 부족해서 식량을 먹지 못한 바

이킹 전사는 일반 공급처에 되돌려 놓습니다. 바이킹 전사를 전부 먹고 식량이 남더라도, 배에 한 번 배치했던 식량은 모두 공급처에 되돌려 놓습니다.

C 몬스터와 전투를 벌입니다.

자세한 전투 설명



트롤, 드라우그, 크라켄, 몬스터(이후 설명에서 간단히 “적”이라고 부르겠습니다.)와의 전투는 같은 방법으로 진행합니다. 적마다 공격력과 방어력이 표시되어 있습니다. 적을 물리치려면 플레이어는 적의 방어력과 같거나 그보다 큰 피해를 주어야 합니다(이후로 “치사량의 피해”라고 하겠습니다).



전투는 어느 한쪽이 전투할 수 없을 때까지 한 번 이상의 전투 라운드를 계속하게 됩니다. 한 번의 전투 라운드는 플레이어의 공격과 적의 공격으로 구성됩니다. 플레이어는 자신의 바이킹 전사 주사위를 굴려서 적에게 피해를 줍니다. 적이 플레이어에게 피해를 주면 전사 주사위를 버려야 합니다. 플레이어의 공격과 적의 공격은 동시에 발생하기 때문에, 플레이어가 적에게 치사량의 피해를 주더라도 여전히 플레이어는 적에게 공격을 받아야 합니다. 다음의 두 상황 중 하나가 발생하면 전투가 끝납니다.

- * 적이 치사량의 피해를 입은 경우
- * 모든 바이킹 전사 주사위가 전사한 경우



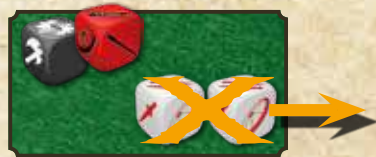
- ① 해당 적에 배치한 자신의 바이킹 전사 주사위를 모두 굴려서 공격합니다.



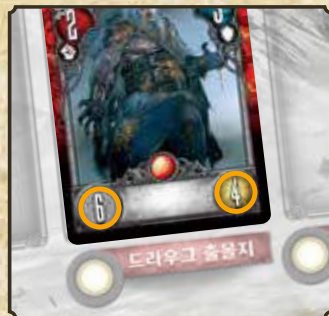
- ② (선택 사항) 은총 토큰 1개를 버리고, 방금 굴린 주사위 전부 또는 일부를 다시 굴립니다. 이것은 원하는 만큼 반복할 수 있습니다. 즉, 은총 토큰이 충분하다면 토큰을 원하는 만큼 써서 여러 번 다시 굴릴 수 있습니다.



- ③ 주사위를 굴려서 나온 무기 개수만큼 적 카드에 피해 토큰을 놓습니다. 주사위 중에서 한 면에 2개의 무기가 그려진 것은 2개의 명중으로 간주합니다.



- ④ 적의 공격력과 같은 수의 바이킹 주사위를 버립니다. 주사위 결과에서 방패 아이콘 1개당 바이킹 주사위 1개의 손실을 줄입니다.



한 번의 전투 라운드는 다음의 순서에 따라 진행됩니다.

- ⑤ 적이 치사량의 피해를 입었는지 확인합니다.

- A** 적이 치사량의 피해를 입은 경우: 해당 적 카드를 가져와서 표시된 보상을 받습니다. 살아남은 바이킹 전사는 자신의 개인 보드로 회수합니다. 왼쪽의 드라우그를 물리쳤다면, 플레이어는 6점을 얻어서 게임 보드의 점수 트랙에 표시하고, 공급처에서 금화 4개를 받습니다. 물리친 적 카드는 앞면이 보이지 않게 카드 더미를 만들어서 개인 보드 옆에 놓습니다. 자신이 물리친 적의 숫자, 종류, 색상은 게임을 하는 동안 다른 플레이어들에게 밝힐 필요가 없습니다.
- B** 적이 치사량의 피해를 입지 않았고, 아직 바이킹 전사 주사위가 남은 경우: 전투 라운드를 새로 시작합니다.
- C** 적이 치사량의 피해를 입지 않았고, 바이킹 전사 주사위가 남지 않은 경우: 플레이어가 전투에서 패하여, 보상을 받지 못합니다. 해당 적 카드에 놓았던 피해 토큰을 모두 제거합니다.

적을 물리칠 때는 항상 점수를 얻고, 다음을 추가로 얻습니다. • 트롤 - 나무 • 드라우그 - 금화 • 몬스터 - 은총

라운드 정리

- 1 모든 지역에서 자신의 일꾼을 회수하고, 공용 배를 게임 보드의 원래 자리로 되돌립니다. 개인 배는 자신의 개인 공간으로 가져옵니다.
- 2 트롤을 물리치지 못했다면, 해당 트롤 카드를 버리고 플레이어마다 감점 토큰을 1개씩 받습니다.
- 3 물리치지 못한 드라우그 카드를 전부 버립니다.
- 4 공개된 여정 카드를 전부 버립니다.
- 5 물리치지 못한 몬스터 카드마다 금화 1개씩 놓습니다. 이것은 이후에 해당 몬스터를 물리친 플레이어가 받을 추가 보상입니다. 물리치기 전까지 하나의 몬스터에 여러 개의 금화가 놓일 수 있습니다.

게임 보드의 오른쪽 하단에 버리는 카드를 놓는 칸이 있습니다.

- 6 8라운드가 끝나면 최종 점수를 계산합니다. 8라운드가 아니면 라운드 마커를 한 칸 전진시키고, 라운드 준비 단계로 돌아가서 새 라운드를 시작합니다.

아이콘 요약표

개인 리더 보드 앞면 하단에는 게임에서 사용되는 다양한 아이콘의 설명이 있습니다.



***참고하세요:** 발랄라 확장의 묘지 타일 뒷면에 게임 진행과 종료 시 점수 계산 요약이 있습니다.

게임 종료와 최종 점수

8라운드를 진행한 후, 게임이 끝나고 최종 점수를 계산합니다.

점수 트랙에서 가장 뒤쳐진 플레이어부터 시작하여, 한 번에 하나씩 최종 점수를 계산하는 것이 좋습니다.

우선, 자신이 물리친 몬스터와 드라우그를 색상별로 정리해서 펼쳐 놓습니다. 그런 다음, 아래의 내용대로 점수를 계산합니다.



운명 카드:

자신이 소유한 운명 카드의 조건을 본인만 만족시키면, 해당 운명 카드를 완전히 완수한 것입니다. 이 경우, **큰 쪽의 점수**를 받습니다. 자신이 소유한 운명 카드의 조건을 다른 사람과 동물로 만족시키면, 해당 운명 카드를 일부만 완수한 것이며, **작은 쪽의 점수**를 받습니다. 운명 카드 점수는 **자신이 소유한 카드로만** 받습니다. 다른 사람의 운명 카드 조건을 만족하더라도 점수를 얻지 못합니다. 다른 사람의 운명 카드를 자신이 일부 또는 완전히 완수하더라도 그것으로는 점수를 얻지 못하며, 단지 그 카드의 소유자가 점수를 얻는 것만 방해할 뿐입니다. 운명 카드로 점수를 얻으려면 조건에 명시된 것이 최소 1개는 있어야 합니다.



룬 카드(능력을 사용했는지는 관계없음):

룬 카드에는 힘의 표식이 있으며, 카드에 표시된 대로 다양한 가치의 점수를 제공합니다.



개인 배:

자신이 소유한 개인 배에 표시된 점수를 받습니다.



적 카드 세트(색상당 1장씩):

마을 사람들은 다양한 종류의 적을 물리친 당신의 용기에 감탄했습니다! 완성한 **세트마다 5점**을 얻습니다.

트롤은 색상이 없기 때문에 이 점수 계산에서는 포함하지 않습니다.



은총:

사용하지 않은 **은총 토큰 1개당 2점**을 받습니다.



금화:

자신이 가진 **금화 3개당 1점**을 받습니다.



감점 토큰:

자신이 소유한 감점 토큰 개수에 따라 점수를 잃습니다.

1 감점 토큰 = -1	4 감점 토큰 = -10
2 감점 토큰 = -3	5 감점 토큰 = -15
3 감점 토큰 = -6	6+ 감점 토큰 = -21

점수가 가장 높은 플레이어가 **미드가르드의 챔피언**으로 선정됩니다. 게임의 승자가 된 것이며, 새로운 아들의 칭호를 획득합니다!

동점이면 적을 가장 많이 물리친 플레이어가 이깁니다. 이때는 트롤을 포함해서 총 카드 장수를 셉니다. 물리친 적의 수도 같으면 함께 승리합니다.

부록

여정 카드



고요하다 x 8장
아무 효과도 없습니다.



바람이 없다 x 2장
식량 1개를 잃습니다.



크라켄 x 2장
크라켄과 전투를 벌입니다. 크라켄을 물리치면 플레이어는 3점을 받습니다. 살아남은 전사들은 몬스터와의 전투에 사용할 수 있습니다.



방향을 잃다 x 2장
배에 실은 것 중, 선택해서 2개를 잃습니다(식량 2개 또는 바이킹 전사 주사위 2개, 아니면 각각 1개씩 버릴 수 있습니다).



폭풍 x 2장
식량 1개나 바이킹 전사 주사위 1개를 선택해서 잃습니다.



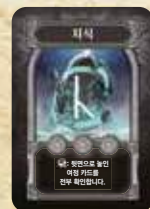
소용돌이 x 2장
바이킹 전사 주사위 1개를 잃습니다.

룬 카드

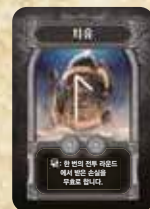
룬 카드는 한 번만 사용할 수 있으며, 사용 후 카드를 뒤집는 표식이 있습니다. 사용 시점에 대해 별도의 언급이 없는 룬 카드는 아무 때나 사용할 수 있습니다.



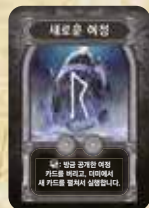
신이 내린 선물:
공급처에서 표시된 자원 4개를 받습니다. 나무, 식량, 금화를 원하는 조합으로 선택합니다.



지식:
게임 보드에 뒷면으로 놓인 여정 카드를 전부 확인합니다. 여정 카드 더미의 카드는 보면 안 됩니다.



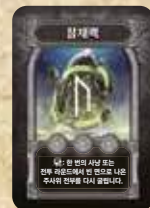
치유:
한 번의 전투 라운드에서 입은 손실을 무효로 합니다. 전투가 계속되면, 이 카드 사용 이후의 전투 라운드에서 입은 손실은 그대로 받습니다.



새로운 여정:
여정 카드를 공개한 뒤, 해당 카드의 내용을 실행하지 않고 버립니다. 여정 카드 더미에서 다음 카드를 새로 공개하고, 그 결과를 대신 실행합니다. 이때 나온 카드가 더 나쁘더라도 실행해야 합니다.



성취:
자신이 소유한 운명 카드 한 장을 공개하고, 즉시 점수를 계산합니다. 해당 운명 카드는 가지고 있다가, 게임이 끝날 때 다시 한번 점수를 계산합니다.



잠재력:
한 번의 사냥 또는 전투 라운드에서 주사위를 굴린 다음 사용합니다. 빈 면으로 나온 주사위는 어떤 것이든 다시 굴리고, 새로운 결과를 대신 적용합니다.



진정한 미래:
현자의 집을 실행할 때 사용합니다. 운명 카드를 2장 더 받습니다. 한 장만 가져오고, 나머지 카드는 카드 더미의 맨 아래에 되돌려 놓습니다.



영광:
적(트롤, 드라우그, 크라켄, 몬스터) 하나를 물리칠 때 사용합니다. 해당 적을 물리쳐서 얻는 점수의 50%를 더 얻습니다. 추가로 얻는 점수는 내림으로 계산합니다. (예: 13점을 주는 몬스터를 물리치면 6점을 추가로 얻습니다).



부유:
현재 자신이 소유한 금화의 개수가 두 배가 됩니다. 단, 새로 가져오는 금화 개수가 5개를 넘으면 안 됩니다.



반격:
한 번의 사냥 또는 전투 라운드에서 주사위를 굴린 다음 사용합니다. 방패 주사위 결과(들)를 1짜리 명중으로도 간주합니다. 여러 개의 주사위에 적용됩니다. 또한, 방패 효과는 그대로 적용합니다. 스반힐드가 이 카드를 쓰면, 검사 주사위의 방패는 2짜리 명중으로 간주합니다.

바이킹 리더



아스문드 - 경건한 자:

아스문드는 오딘의 선택을 받은 대리인이 되기를 원하고 있습니다. 그에게 있어서 오딘의 은총을 받는 것은 영예를 좇는 일이 되었습니다. 아스문드 능력의 본질은 은총 토큰 사용 비용이 없다는 것입니다. 원래 게임이 끝났을 때 남은 은총 토큰 1개당 2점을 받지만, 아스문드는 은총 토큰을 사용해서 주사위를 다시 굴러도 2점을 받기 때문입니다. 그렇다면 운명 카드를 달성하기 위해서, 또는 다른 플레이어들이 운명 카드 달성하는 것을 어렵게 하려고 은총 토큰을 아껴 써야 할 수도 있습니다. 아스문드도 주사위를 다시 굴릴 때 사용한 은총 토큰은 버려야 합니다.



다그룬 - 예정된 자:

다그룬은 현자의 재능을 타고났지만, 전투 훈련에 집중하느라 현자의 능력을 개발하지 않았습다. 다그룬은 현자의 집에 일꾼을 배치할 때마다, 운명 카드 한 장을 추가로 받아서 자신의 운명 카드를 더 폭넓게 선택할 수 있습니다. 선택하지 않은 카드는 운명 카드 더미 맨 아래로 돌아갑니다. 진정한 미래 룬 카드를 사용할 경우,

다그룬은 운명 카드를 총 4장 받습니다. 그러나, 여전히 1장만 선택해서 가질 수 있습니다.



스반힐드 - 여검사:

스반힐드는 다른 바이킹 리더들이 비웃는 무기를 전문적으로 다룹니다. 검은 도끼보다 약하고, 창보다 쓰임새가 떨어진다고 여겨지지만, 스반힐드가 손에 쥔 검은 적에게 충분히 치명적일 수 있습니다. 모든 검사 주사위의 1짜리 명중 결과는 2의 피해를 주고, 2짜리 명중 결과는 3의 피해를 줍니다. 이 능력으로 사냥터에서도 추가 식량을 얻을 수 있지만, 여전히 얻을 수 있는 식량은 최대 6개입니다.

을 얻을 수 있지만, 여전히 얻을 수 있는 식량은 최대 6개입니다.



겔피 - 바다의 지배자:

반은 상인이고 반은 전사인 겔피는 부두에 연줄이 있습니다. 상선 지역에는 기꺼이 겔피의 편에서 싸우려는 전사들과 겔피를 돕기 위해 여분의 보급품을 따로 챙겨 놓는 상인들이 있습니다. 겔피는 상선 지역에 일꾼을 배치할 때마다 다른 플레이어들과 달리, 금화 비용을 지불하지 않고 카드에 표시된 것을 받습니다.



울르 - 용맹한 광전사:

울르는 광전사로 키워졌습니다. 그는 자신의 전사들에게 두려움 없이 싸우는 방법을 알려주었습니다. 울르는 2짜리 명중이 1개 이상 나온 전투 라운드마다 1점을 받습니다. 이것은 전투의 최종 결과와 관계없이 즉시 점수 트랙에 반영합니다.

변형 규칙

아래의 변형 규칙을 적용하면 여러분이 원하는 구성으로 게임을 즐길 수 있습니다. 첫 게임에는 변형 규칙을 적용하지 않는 것을 권장합니다. 변형 규칙을 시도하기 전에 기본 규칙에 익숙해지는 것이 좋습니다. 즐거운 시간 보내세요!

변형 규칙 1: 기록의 전당

마을 사람들이 여러분의 전투 성공 여부를 기록합니다.

각자 물리친 적 카드를 자신의 앞에 공개한 상태로 게임을 진행합니다. 이 변형을 적용하면 운명 카드와 관련하여 더 전략적인 결정을 할 수 있게 됩니다.

변형 규칙 2: 불신하는 마을 사람들

마을 사람들은 아들이 바뀌는 것에 회의적입니다.

각 플레이어는 감점 토큰을 하나씩 가지고 게임을 시작합니다. 이 변형을 적용하면 기본 게임보다 감점 토큰이 더 많기 때문에, 최종 점수 계산을 할 때 좀 더 역동적일 수 있습니다.

OLE STEINESS

메트가르트의 챔피언

컴플리트 에디션

확장 및 프로모 설명



다크 마운틴 확장



미드가르드의 적과 싸우는 용감한 리더들에게 도움을 주려고, 북부의 궁수 일족이 활을 들고 찾아왔다!
불행하게도, 베르그리사르라고 알려진 산의 거인들도 때마침 깨어나서, 궁수들이 도착하기 전에 사로잡고 있다.

다크 마운틴은 미드가르드의 챔피언 첫 번째 확장입니다. 여러분은 대의를 따라 궁수들을 영입하여, 베르그리사르를 물리치기 위해 대지를 넘는 새로운 여정에 착수할 것입니다.

다크 마운틴으로 향하는 여러분의 대열에 새로운 전사를 합류시키세요. 새로운 룬 카드로 여러분의 힘을 키우고, 새로운 적들을 물리쳐야 합니다.



다크 마운틴 확장의 추가 구성품



확장 게임 보드 1개



바이킹 리더 보드 2개



궁수 주사위 12개



일꾼 미플 5개

룬 카드 5장



운명 카드 1장

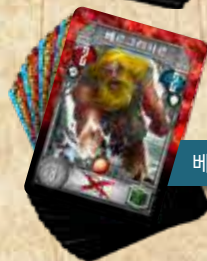


적 카드 24장
트롤 군주 3장
드라우그 마법사 3장
전리품 수집광 3장
사악한 사제 3장
어둠의 주술사 3장
동굴의 주인 3장
바위 괴물 3장
안개 속의 복수자 3장

육지 여정 카드 24장



상점 타일 3개
군사 1개(이동하는 경비대)
경제 2개(떠도는 수도승, 험담꾼)



베르그리사르 카드 24장



개인 배 타일 1개



100점 토큰 5개



플레이어 마커 2개



게임 준비



미드가르드의 챔피언: 다크 마운틴 확장은 기본 게임의 게임 준비에 약간의 추가 준비가 필요합니다. 별도의 언급이 없는 한, 기본 게임의 준비를 따릅니다.

- 1 **미드가르드의 챔피언: 다크 마운틴** 확장의 일부 구성품은 **미드가르드의 챔피언** 기본 게임의 구성품과 섞어서 사용하게 되어있습니다. 게임을 준비하기 전에, 이 확장에 포함된 운명 카드, 룬 카드, 트롤 카드, 드라우그 카드, 몬스터 카드, 상점 타일을 기본 게임의 해당 구성품들과 섞어 놓습니다. 그런 다음, 기본 게임 보드와 확장 보드를 준비합니다. 확장 보드는 다크 마운틴 부분 ▲ 만 사용합니다.

미드가르드의 챔피언: 다크 마운틴 구성품에는 ▲ 표시가 있어서, 필요하면 언제든지 쉽게 기본 게임과 분리할 수 있습니다.

- 2 궁수 주사위를 다른 바이킹 전사 주사위와 함께 게임 보드 옆에 놓습니다.
- 3 베르그리사르 카드와 육지 여정 카드를 잘 섞어서 각각 더미를 만들고, 다크 마운틴 지역의 정해진 칸에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 다크 마운틴 지역의 빈칸은 각 라운드 준비 단계 때 채워야 합니다. 빈칸에 카드를 놓을 때, 베르그리사르 카드는 앞면이 보이게 놓고, 육지 여정 카드는 앞면이 보이지 않게 놓습니다.
- 4 5인 게임의 경우, 새로 추가된 개인 배를 다른 개인 배와 함께 게임 보드에 놓습니다. 그리고, 군사 상점 3개와 경제 상점 3개를 사용합니다. 5인 게임이 아니면 이 단계를 건너칩니다.

이제, 게임을 시작할 준비가 되셨습니다.





게임 방법

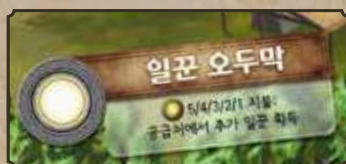


새로운 아이콘과 규칙

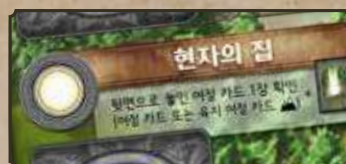
원하는 전사 주사위 1개를 뜻하는  아이콘은 다크 마운틴 확장에서 새로 추가된 궁수 주사위  를 포함합니다.

 이 아이콘은 자신이 원하는 자원(식량, 나무, 금화) 1개를 받을 수 있다는 뜻입니다. 받게 될 자원의 개수는 아이콘 중간에 있는 숫자입니다. 여러 개의 자원을 받게 될 때, 같거나 다른 자원을 선택해서 가져올 수 있습니다.

다크 마운틴 확장을 넣고 플레이할 때, “여정 카드”를 가리키는 카드 또는 효과(예를 들어, 현자의 집 같은 효과)는 기본 게임의 여정 카드와 새로운 육지 여정 카드 전부에 적용됩니다



일꾼 오두막 : 5인 게임의 경우, 5번째로 일꾼 오두막을 실행하는 플레이어는 금화 1개를 지불합니다.



현자의 집 : 다크 마운틴 확장을 사용하면 기본 여정 카드 대신 육지 여정 카드를 확인할 수 있습니다.

궁수

궁수 주사위는 새롭고 강력한 종류의 바이킹 전사 주사위입니다. 주사위에 빈 면은 하나밖에 없습니다. 또한, 궁수는 능숙한 사냥꾼이어서, 사냥할 때 50%의 확률로 식량을 두 배로 얻습니다. 사냥터에서 궁수 주사위를 굴려서  아이콘이 있는 명중 결과가 나오면 식량을 2개 얻습니다. 궁수 주사위는 주로 베르그리사르를 물리쳐서 얻게 됩니다.

궁수 주사위의 여섯 면은 다음과 같습니다.



다크 마운틴 지역

베르그리사르는 포로를 잡는 추잡한 성향을 가진 산악 거인입니다. 궁지에 찬 바이킹 전사들에게 냄새나는 거인의 동굴에 갇히는 것만큼 잔인한 일은 없습니다. 그렇게 되면 전투를 할 수 없고, 발할라에 이르는 길을 절대로 찾지 못할 것입니다.

베르그리사르를 상대하는 전투는 드라우그와의 전투 이후, 몬스터와의 전투 이전에 실행합니다. 라운드를 준비할 때, 비어있는 베르그리사르 칸과 육지 여정 칸을 채웁니다. 정해진 칸마다 베르그리사르 카드를 앞면이 보이게 한 장씩 펼쳐 놓고, 여정 카드는 앞면이 보이지 않게 한 장씩 놓습니다. 물리치지 못한 베르그리사르 카드는 라운드가 끝날 때 버려지지 않고, 금화가 쌓이지 않습니다. 물리칠 때까지 그 자리에 남게 됩니다.

베르그리사르와의 전투는 기본 게임에서 몬스터와 전투하는 것과 비슷합니다. 베르그리사르 칸에 일꾼 하나를 배치하면, 전투 단계 때 해당 베르그리사르와 싸우게 됩니다. 몬스터를 상대할 때와 마찬가지로, 반드시 먼저 여정 카드 한 장을 펼쳐야 합니다. 단, 이때 펼치는 것은 육지 여정 카드입니다.

바이킹 전사 배치 단계를 진행하는 동안, 자신이 싸울 베르그리사르 카드 위에 전투에 참여할 전사 주사위를 놓습니다. 전투를 실행할 때, 우선 해당 칸에 연결된 육지 여정 카드를 공개하고, 그 효과를 실행합니다.

육지 여정 카드에는 금화를 써야 하는 다양한 효과가 있습니다. 베르그리사르 출몰지의 육지 여정 카드 위쪽에 인쇄된  는 이것을 나타냅니다. 육지 여정 카드를 해결하는 데 사용할 금화는 개인 공간에서 내면 되기 때문에, 미리 금화를 배치할 필요는 없습니다. 일부 육지 여정 카드에는 반드시 실행해야 하는 효과가 있고, 일부 카드는 선택권을 제공합니다. 육지 여정 카드의 자세한 설명은 20쪽에 있습니다. 베르그리사르를 물리치는 것은 새로운 종류의 주사위인 궁수 주사위를 얻는 주요 방법입니다.

베르그리사르 전투 예시



컬피는 일꾼 단계 때, 베르그리사르 출몰지 한 칸에 일꾼 하나를 배치했습니다.
전투 단계가 되면 해당 베르그리사르와 마주치게 될 것입니다.

바이킹 전사 배치 단계 때, 컬피는 해당 베르그리사르 카드에 바이킹 전사
주사위 4개를 놓았습니다.



전투를 실행할 때가 되어서 육지 여정 카드를 펼쳤는데, 컬피의 전사들이
눈보라에 갇히고 말았습니다. 컬피는 자신의 전사 주사위당 금화 1개를 내야
하고, 지불하지 못한 주사위는 잃어야 합니다.

컬피는 가지고 있는 금화 3개 전부를 지불하고, 검사 주사위 1개를 잃기로
정했습니다. 이제, 일반 규칙대로 적과 전투를 합니다. 주사위를 굴려서
방패 1개, 빈 면 1개, 2짜리 명중 결과가 나왔습니다.



컬피는 전투에서 이겼습니다. 검사 주사위 1개를 잃었지만,
보상으로 8점과 공수 주사위 1개를 얻었습니다.

부록

육지 여정 카드



고요하다 x 10장

아무 효과도 없습니다.



눈사태 x 2장

배치한 바이킹 전사 주사위 중 1개를 잃습니다.



방향을 잃다 x 2장

지도를 구입하는 비용으로 금화 1개를 지불하거나, 배치한 바이킹 전사 주사위 2개를 잃습니다.



노상강도 x 2장

금화 2개를 내거나, 공격력 1 / 방어력 2인 노상강도와 전투합니다. 점수는 전투를 통해서만 얻을 수 있습니다.



눈보라 x 2장

배치한 바이킹 전사 주사위당 금화 1개를 내거나, 금화를 내지 않은 주사위를 잃습니다. 금화를 낼 수 없거나, 내지 않은 주사위는 공급처로 되돌려 놓습니다.



도둑 x 2장

금화가 있으면 금화 1개를 잃습니다. 금화가 없으면 아무것도 잃지 않습니다.



막다른 길 x 2장

길잡이를 고용하는 비용으로 금화 2개를 지불하거나, 여정을 포기합니다. 포기할 경우, 배치했던 주사위는 모두 자신의 개인 보드로 돌아옵니다.



혼자 다니는 전사 x 2장

금화 1개를 지불해서 원하는 종류의 바이킹 전사 주사위를 고용합니다. 배치한 바이킹 전사 주사위들과 함께 놓습니다.

새로운 적 카드



동굴의 주인

여행자의 적, 동굴의 주인은 비바람을 피해 동굴로 들어온 사람들을 잡아먹습니다. 이 추악한 생물 하나를 물리치면 감점 토큰 1개를 버리고, 놈의 저장고를 털어서 식량과 금화를 집으로 가져갈 수 있습니다.



어둠의 주술사

어둠의 마법에 특화된 주술사들은 지하 세계의 힘을 빌려와서, 피할 수 없는 주문으로 상대를 공격합니다. 주사위의 방패 결과는 어둠의 주술사와 싸울 때 피해를 막아주지 않습니다.



전리품 수집광

이 무시무시한 짐승들은 난파선의 잔해와 쓰러진 전사들의 소유물을 모아서 동지에 숨겨 놓습니다. 이들을 물리치기는 쉽지만, 모아둔 전리품을 찾는 것은 다른 얘기입니다. 명중 결과가 나오기만 하면 전리품 수집광을 물리칩니다. 이 전투에서 굴린 명중마다 금화 1개를 얻습니다.



드라우그 마법사

이 추잡한 언데드는 주변을 썩게 만듭니다. 빨리 물리치지 않으면 부패의 기운이 전사들을 덮칠 수 있습니다. 드라우그 마법사는 바이킹 전사 주사위를 죽이지 않습니다. 그 대신, 플레이어는 드라우그 마법사와 싸우는 각 전투 라운드를 시작할 때마다 감점 토큰 1개를 받습니다.



바위 괴물

바위 괴물은 강력할 뿐만 아니라, 약자에 대한 자비가 없습니다. 전투 라운드마다, 바위 괴물은 빈 면이 나온 전사 주사위를 전부 죽입니다. 이 손실을 무효화하는 것에 방패 결과를 사용할 수 있습니다.



안개 속의 복수자

미드가르드의 몬스터 중에서 가장 복수심에 불타는 짐승입니다. 놈은 자신을 공격하려는 바이킹 전사를 전부 죽입니다.



트롤 군주

가장 강력한 트롤이 나타났습니다. 트롤 군주를 물리치면, 플레이어는 감점 토큰 1개를 버릴 수 있습니다. 그리고, 다른 모든 플레이어는 공급처에서 감점 토큰을 1개씩 받습니다.



사악한 사제

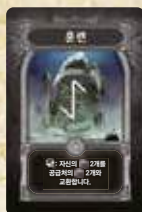
여둠의 주술사가 마법으로 공격하는 것처럼, 사악한 사제는 마법으로 자신을 치유하고, 상대방부터 힘을 빼냅니다. 각 전투 라운드를 시작할 때마다 사악한 사제는 이전에 입었던 전투 피해 1을 치유합니다. (전투 라운드를 시작할 때마다 사악한 사제에 올라간 피해 토큰을 1개씩 제거합니다.)

룬 카드



우정

이 룬 카드를 활성화할 때, 다른 플레이어 1명을 선택합니다. 이 카드를 사용한 사람과 선택받은 플레이어는 각각 감점 토큰 1개를 버립니다. 자기 자신을 선택할 수 없지만, 감점 토큰이 없는 플레이어는 선택할 수 있습니다.



훈련

자신의 바이킹 전사 주사위 2개를 공급처에서 원하는 바이킹 전사 주사위로 교환합니다.



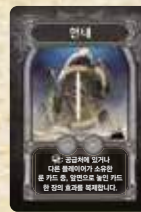
통찰

여정 카드 더미 또는 육지 여정 카드 더미의 맨 위의 카드 3장을 확인합니다. 확인한 카드를 원하는 순서로 정렬하여 더미 위에 되돌려 놓습니다.



사냥

사냥할 때 사용합니다. 주사위를 굴려서 나온 명중마다 1점을 얻습니다. 이렇게 얻는 점수는 가져오는 식량의 수를 초과할 수 있습니다. 예를 들어, 명중이 10개 나왔다면 식량은 6개만 받지만, 점수는 10점을 받습니다. 궁수의 사냥에서 식량 2배의 결과는 2점을 제공하지 않습니다. 추가 식량은 받지만, 추가 점수를 얻지는 않습니다.



인내

다른 플레이어 앞에 펼쳐 있거나, 공급처에 있는 룬 카드 한 장의 효과를 복제합니다. 이 카드는 사용 순서가 항상 우선입니다. 이 카드를 사용하는 사람이 다른 플레이어의 룬 카드 복제를 시도하면, 해당 플레이어가 그 대응으로 복제 시도를 피하려고 룬 카드를 먼저 사용해 뒤집을 수 없습니다. 또한, 다른 플레이어가 어떤 룬 카드 사용하기로 정했을 때, 바로 인내 카드를 써서 해당 룬 카드가 뒷면으로 뒤집히기 전에 효과를 복제할 수 있습니다.

바이킹 리더



요론 - 여행자:

요론은 모험을 즐기는 만큼이나 자신의 모험 이야기를 나누는 것을 좋아합니다. 육지 또는 바다 여정 카드 한 장을 공개할 때마다, “고요하다” 효과가 아니면 즉시 2점을 얻습니다. 현자의 집 효과나 “새로운 여정”같은 룬 카드 효과로 단순히 여정 카드를 보는 것으로는 점수를 얻을 수 없습니다.



랑힐 - 조연자:

랑힐은 다양한 종류의 무기에 정통하고, 그녀의 추종자들도 그러기를 바랍니다. 아들의 집 지역을 활성화하면 원래는 시작 플레이어 마커와 검사 주사위를 가져오지만, 랑힐은 검사 주사위 대신 검사, 창병 또는 도끼병 주사위를 선택할 수 있습니다. 시작 플레이어 마커를 가진 채로 아들의 집을 활성화하면 마커를 왼쪽 플레이어에게 주어야 하는 규칙은 동일하게 적용됩니다.

* 요론과 랑힐은 다크 마운틴 확장에 추가된 리더지만 기본 게임에서도 사용할 수 있습니다.



발할라 확장



미드가르드에서 죽음을 맞은 전사들은 발키리의 인도로 발할라에서도 전투를 이어간다. 그들은 오딘의 편에서 싸우고, 프레이야와 함께 영원한 축제를 벌일 것이다. 전사한 바이킹 전사들에게 있어서 발할라의 전당에 들어가는 것보다 영광스러운 일이 어디 있으랴. 오딘의 곁에서, 그리고 프레이야의 대지에서 보면 죽음이 그렇게 나쁜 것만은 아니다.

미드가르드의 챔피언 발할라 확장에서는 전사들이 죽으면 플레이어들은 희생 토큰을 얻게 됩니다. 그들의 희생은 막강한 축복과 더 강한 전사의 형태로 거듭나는 기회로 바뀌어, 여러분의 영광스러운 모험을 돕습니다. 사후 세계에서 에픽 몬스터를 물리치고, 발키리의 축복을 이용하면 미드가르드에서 영광을 얻을 방법을 더 많이 발견할 수 있을 것입니다.



발할라 확장의 추가 구성품



게임 준비

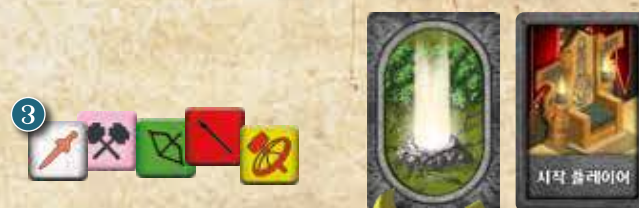


미드가르드의 챔피언: 발할라 확장은 기본 게임의 게임 준비에 약간의 추가 준비가 필요합니다. 별도의 언급이 없는 한, 기본 게임의 준비를 따릅니다. 발할라와 다크 마운틴 확장을 함께 사용하는 경우, 각각의 게임 준비 방법을 모두 적용해야 합니다. 각 확장의 게임 준비 방법 1번은 기본 게임의 구성품과 섞어서 사용해야 하는 구성품을 소개하고 있습니다. 두 가지 확장을 함께 사용할 때, 1번 단계를 한꺼번에 하시면 시간을 절약할 수 있습니다.

미드가르드의 챔피언: 발할라 확장의 일부 구성품은 **미드가르드의 챔피언** 기본 게임의 구성품과 섞어서 사용하게 되어있습니다. 발할라 확장의 구성품에는 표시가 있어서, 필요하면 언제든지 쉽게 분리할 수 있습니다. 또한, 일부 구성품에는 표시가 있습니다. **미드가르드의 챔피언: 다크 마운틴** 확장을 쓰지 않을 때는 표시가 있는 구성품을 분리해야 합니다.

- ① 게임을 준비하기 전에, 이 확장에 포함된 운명 카드, 룬 카드, 상점 타일을 기본 게임의 해당 구성품들과 섞어 놓습니다. 그런 다음, 기본 게임 보드와 확장 보드를 준비합니다. 확장 보드는 발할라 부분 만 사용합니다.
- ② 광전사 주사위와 방패 전사 주사위를 다른 바이킹 전사 주사위와 함께 게임 보드 옆에 놓습니다.
- ③ 희생 토큰을 다른 토큰과 함께 게임 보드 옆에 놓습니다.
- ④ 발키리의 축복 카드를 잘 섞어서 더미를 만들고, 발할라 보드의 가장 왼쪽 윗칸에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 그런 다음, 아래쪽 4개의 빈칸마다 1장씩 앞면이 보이게 펼쳐 놓습니다.
- ⑤ 에픽 몬스터 카드를 잘 섞어서 더미를 만들고, 2장을 공개하여 발할라 보드의 윗줄 2칸에 놓습니다. 4~5인 게임의 경우 3장을 공개합니다. 남은 에픽 몬스터 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
- ⑥ 각 플레이어는 자신의 리더 보드를 가 있는 면이 보이게 놓고, 옆에 모지 타일 1개를 놓습니다.
- ⑦ 마지막으로, 각 플레이어는 기본 시작 자원에 추가로 리더 주사위 1개를 받습니다.

이제, 게임을 시작할 준비가 되었습니다.





게임 방법



새로운 아이콘과 규칙

원하는 전사 주사위 1개를 뜻하는 아이콘은 발할라 확장에서 새로 추가된 방패 전사 주사위 와 광전사 주사위 를 포함합니다.

아이콘은 자신이 원하는 자원(식량, 나무, 금화) 1개를 받을 수 있다는 뜻입니다. 받게 될 자원의 개수는 아이콘 중간에 있는 숫자입니다. 여러 개의 자원을 받게 될 때, 같거나 다른 자원을 선택해서 가져올 수 있습니다.

마지막으로, 주사위 결과 중에서 는 항상 선택 사항입니다. 이 확장을 포함하여 게임을 하면, 때로는 특정 전사를 잃고 싶어 할 수도 있습니다. 각 결과는 전사 주사위의 손실을 막아주지만, 를 굴리지 않은 것처럼 취급하여 손실을 받아들일 수도 있습니다.

리더 능력과 리더 주사위

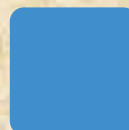
바이킹 리더는 자신의 부족에게 더 나은 일꾼, 상인, 전사가 되도록 용기를 북돋아서, 더 많은 혜택을 가져옵니다. 그렇게 이끄는 방법은 다양하지만, 어떤 것들은 전장에서만 얻을 수 있습니다.

바이킹 리더는 이제 각자의 두 번째 능력을 가지게 됩니다. 단, 그것은 전장에서 강력한 리더십을 발휘할 때만 활성화할 수 있습니다. 발할라 확장에서 사용하는 면의 바이킹 리더 보드에는 각 리더의 두 번째 능력과 리더 주사위를 놓을 칸이 표시되어 있습니다.



이 칸은 리더 주사위를 놓는 리더의 방입니다.
다른 전사들은 리더의 방에 들어갈 수 없기 때문에, 다른 주사위는 이 칸에 놓으면 안 됩니다.

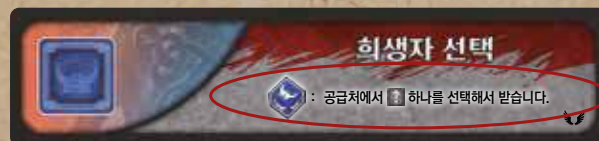
리더 주사위는 다른 주사위처럼 전투에서 사용하거나 잃게 될 수 있습니다. 리더 주사위의 결과는 다음과 같습니다.



전투에서 리더 주사위를 굴려서 가 나오면, 즉시 자신의 리더 보드 하단의 리더 능력을 활성화합니다. 이 결과는 명중이 아닙니다.



튀라는 첫 번째 전투 라운드에서
위와 같은 주사위 결과가 나왔습니다.



우선, 자신의 리더 능력을 실행해서 1개를 공급처에서 가져옵니다. 그다음에 전투의 피해를 적용해서, 해당 트롤을 물리치고 주사위 1개를 잃습니다.

다른 주사위와 마찬가지로, 자신의 리더는 전투에서 희생될 수 있습니다. 이야기 전개상, 리더 주사위는 상처를 입은 것이 죽은 것은 아닙니다. 리더 주사위는 치유될 때까지 공급처에 되돌려 놓습니다. (26쪽에 있는 발키리의 축복 일회성 효과를 참고하세요.) 플레이어당 리더 주사위는 1개까지만 가질 수 있습니다.

상점이나 상선에서 원하는 주사위를 얻거나 교환할 때, 희생된 리더 주사위를 돌려받을 수 없습니다. 리더 주사위를 치유하는 방법은 발키리의 축복뿐입니다.

여정의 효과로 리더 주사위를 잃을 수 있습니다. 전투에 투입된 리더 주사위는 다른 전사 주사위와 동일하게 취급하기 때문에, 식량도 소비합니다. 단, 리더 주사위로는 희생 토큰을 얻을 수 없습니다.

리더 주사위도 사냥터에 투입할 수 있으며, 리더 능력도 활성화할 수 있습니다.

광전사 주사위와 방패 전사 주사위

광전사 주사위

광전사 주사위는 새롭고 강력한 종류의 바이킹 전사 주사위입니다. 주사위 3면이 2짜리 명중이며, 빈 면은 하나밖에 없습니다. 그러나, 저돌적인 천성 때문에 광전사는 먼저 죽게 됩니다. 어떤 전투를 하든지 상처를 나눠 받을 때(적의 공격력이 방패 결과보다 많아서 주사위를 버려야 할 때), 광전사 주사위를 먼저 희생해야 합니다. 광전사 주사위의 여섯 면은 다음과 같습니다.



방패 전사 주사위

방패 전사 주사위는 새롭고 강력한 종류의 바이킹 전사 주사위입니다. 주사위 3면이 방어와 공격을 동시에 하기 때문에, 무모한 광전사를 훌륭하게 보호합니다. 방패 전사 주사위의 여섯 면은 다음과 같습니다.



희생 토큰



미드가르드의 챔피언: 발할라에는 희생 토큰이 포함되어 있습니다. 희생 토큰의 종류는 이 게임에 등장하는 다양한 바이킹 전사 주사위의 종류와 같습니다. 희생 토큰은 임무 도중 영광스럽게 죽어간 전사들을 나타냅니다. 그들은 발키리의 승인을 얻어 발할라에 머물고, 오딘의 편에서 에픽 몬스터를 물리칩니다. 희생 토큰은 발키리의 축복을 활성화하거나 에픽 몬스터 타일을 가져오는 데 사용할 수 있는 특별한 자원입니다. 발할라 확장을 사용하면, 자신의 바이킹 전사 주사위가 한 개 이상 공급처로 돌아갈 때마다, 해당하는 희생 토큰을 받아서 자신의 묘지 타일에 놓습니다.

어떤 전투 지역이든 실행한 후에는, 자신이 소유한 희생 토큰을 원하는 만큼 사용해서 게임 보드의 발할라 지역 효과를 활성화할 수 있습니다. 발키리의 축복 카드를 1장 이상 구입하거나, 에픽 몬스터 1개 이상을 물리칠 수 있습니다(두 가지를 함께 해도 됩니다). 방금 얻은 희생 토큰과 이전 라운드에 얻었던 희생 토큰을 섞어서 사용해도 됩니다. 사냥터처럼 여러 플레이어가 하나의 전투 지역을 실행할 경우, 해당 지역에 일꾼을 배치한 순서로 카드를 구입해야 합니다. **?** 표시는 "자신이 선택한 희생 토큰 1개"를 나타냅니다.

발키리의 축복을 구입하거나 에픽 몬스터를 물리칠 때, 한 번에 여러 장의 카드를 구입하거나 물리칠 수 있습니다. 별도의 지시가 없으면, 플레이어 한 명이 모든 것을 마친 다음에 카드를 보충합니다. 추가로, 오른쪽의 선택 사항은 언제나 사용할 수 있습니다.

언제든지(전투에서 패배하거나 여정에서 식량이 부족하거나, 카드 효과 등의 이유로) 자신의 주사위가 공급처로 돌아갈 때마다 희생 토큰을 얻습니다. 기본 규칙상, 보유할 수 있는 것보다 주사위를 더 가져오게 될 때도 초과분의 주사위를 공급처에 되돌려 놓지만, 그것으로는 희생 토큰을 얻을 수 없습니다. 이 경우, 공급처에 되돌려 놓는 주사위는 자신의 것이 아니므로, 희생 토큰을 얻지 못합니다.



희생 토큰을 지불할 때마다, 이 효과들을 한번 또는 그 이상 사용할 수 있습니다.

- * 희생 토큰 2개를 지불하고 1점을 얻습니다.
- * 희생 토큰 3개를 지불하고 공급처에서 바이킹 전사 주사위 1개를 선택해서 가져옵니다. 단, 리더 주사위는 가져올 수 없습니다.

리더는 죽지 않기 때문에 바이킹 리더 주사위는 희생 토큰이 없습니다. 리더는 상처를 입었을 뿐이라서, 발키리의 축복으로 회수할 수 있게 될 때까지 주사위를 공급처에 놓습니다.

발키리의 축복

영광을 위한 전투에서 전사들을 용맹하게 이끈 바이킹 리더들에게 발키리는 은총을 베푸는데, 이것이 발키리의 축복입니다. 발키리의 축복은 일회성과 지속성, 두 종류가 있습니다. 자세한 효과는 아래에 이어집니다.

일회성 효과는 자원, 점수, 바이킹 전사 주사위 등을 제공하는데, 이에 더해서 아주 중요한 혜택도 동반합니다. 상처 입은 바이킹 리더를 치료하는 것입니다.

지속성 효과는 점수를 즉시 제공하고, 남은 게임 동안 계속 발휘되는 능력을 제공합니다.

같은 제목의 카드지만 비용과 효과가 약간씩 다르기도 합니다. 구입할 때 카드에 표시된 내용을 주의해서 살펴주세요.



발키리의 축복 일회성 효과

일회성 효과를 제공하는 발키리의 축복 카드는 새롭고 강력한 광전사와 방패 전사 주사위를 얻는 주요 방법입니다. 일회성 발키리의 축복 카드마다 아이콘이 있습니다. 이것은 자신의 바이킹 리더 주사위를 치유(바이킹 리더가 상처 입었을 경우)한다는 뜻입니다. 일회성 발키리 카드 1장을 구입하면, 즉시 공급처에서 바이킹 리더 주사위 1개를 가져와서 자신의 개인 보드에 놓습니다. 단, 개인 보드에 리더 주사위가 없어야 가져올 수 있습니다. 어떤 경우에도 한 명의 플레이어에게 바이킹 리더 주사위를 1개보다 많이 가지고 있어서는 안 됩니다. 일회성 발키리 카드는 즉시 효과를 사용하고, 자신의 개인 공간에 **앞면이 보이지 않게** 놓습니다.



신성한 영광 x 5장

공급처에서 자신의 리더 주사위를 회수합니다. 표시된 개수의 은총 토큰을 받습니다.



신들의 행운 x 3장

공급처에서 자신의 리더 주사위를 회수합니다. 자원 3개를 선택해서 받습니다.



프레이아의 축복 x 3장

공급처에서 자신의 리더 주사위를 회수합니다. 은총 토큰 1개를 받거나, 감점 토큰 1개를 버립니다. 표시된 횟수만큼 반복합니다.



발할라의 전투 부대 x 2장

공급처에서 자신의 리더 주사위를 회수합니다. 공급처에서 표시된 개수의 방패 전사 주사위와 광전사 주사위를 받습니다.



발할라의 방패 전사들 x 4장

공급처에서 자신의 리더 주사위를 회수합니다. 공급처에서 표시된 개수의 방패 전사 주사위를 받습니다.



오딘의 축제 x 3장

공급처에서 자신의 리더 주사위를 회수합니다. 식량 3개를 받습니다.



발할라의 광전사들 x 4장

공급처에서 자신의 리더 주사위를 회수합니다. 공급처에서 표시된 개수의 광전사 주사위를 받습니다.

기억하세요: 제목은 같지만, 비용과 효과가 약간씩 다른 카드들이 있습니다. 구입할 때 카드에 표시된 내용을 주의해서 살펴주세요.

잊지 마세요: **미드가르드의 챔피언: 다크 마운틴** 확장을 쓰지 않고 게임을 하고 있으면, 표시가 있는 카드는 전부 제거해야 합니다.

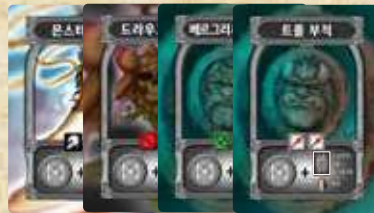
발키리의 축복 지속성 효과

지속성 효과를 제공하는 발키리의 축복은 해당 카드를 구입한 시점에 따른 점수를 즉시 제공하고, 게임이 끝날 때까지 쓸 수 있는 능력을 부여합니다. 지속성 발키리 카드에 있는  아이콘은 “현재 라운드 숫자와 같은 점수를 얻는다”는 의미입니다. 지속해서 쓸 수 있는 능력의 설명은 아래를 참고하세요. 지속성 발키리 카드 1장을 구입하면, 현재 라운드 숫자만큼의 점수를 즉시 얻고, 자신의 개인 공간에 **앞면이 보이게** 펼쳐 놓습니다.



사냥꾼의 활 2장

즉시 라운드 점수를 얻습니다. 지금부터 1개 이상의 주사위로 사냥을 할 때마다, 원하는 자원 1개를 받습니다.



적과 관련된 부적 4장

즉시 라운드 점수를 얻습니다. 지금부터 표시된 종류의 적을 물리칠 때마다, 원하는 자원 1개를 받습니다.

트롤, 드라우, 몬스터, 베르그리사르에 대응하는 부적이 1장씩 있습니다.



로키의 나침반 2장

즉시 라운드 점수를 얻습니다. 지금부터 여정 카드를 펼친 다음, 공급처에서 감점 토큰 1개를 받고, 나쁜 효과를 무시할 수 있습니다.



적과 관련된 학살자 방패 4장

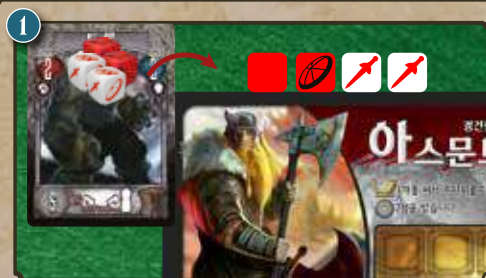
즉시 라운드 점수를 얻습니다. 지금부터 표시된 종류의 적과 싸울 때, 방패 주사위 결과 1개로 한 번의 전투 라운드의 모든 피해를 막습니다. 원한다면 적의 공격력만큼 주사위를 잃어도 됩니다.

트롤, 드라우, 몬스터, 베르그리사르에 대응하는 학살자 방패가 1장씩 있습니다.

기억하세요: 지속성 효과의 발키리 카드  를 구입할 때, 현재 라운드 숫자만큼 점수를 얻습니다. (예를 들어, 현재 6라운드를 진행 중이면 6점을 얻습니다.)

잊지 마세요: **미드가르드의 챔피언: 다크 마운틴** 확장을 쓰지 않고 게임을 하고 있으면,  표시가 있는 카드는 전부 제거해야 합니다.

희생 토큰 사용 예시



아스문드는 트롤과의 전투에서 검사 주사위 2개와 창병 주사위 2개를 굴렸습니다.

빈 면 1개, 방패 1개, 1짜리 명종이 2개 나왔습니다.



트롤을 물리쳐서 보상으로 6점과 나무 1개를 얻었습니다.

그다음, 자신의 감점 토큰 1개를 버리고, 펄피에게 공급처에서 감점 토큰 1개를 가져가도록 했습니다.



그리고, 트롤의 공격으로 자신의 검사 주사위 2개를 공급처에 되돌려 놓고, 검사 희생 토큰 2개를 받았습니다.



아스문드는 이번에 받은 희생 토큰과 이미 가지고 있던 희생 토큰을 함께 사용해서, 이 전투가 끝날 때 발키리의 축복 카드들을 구입할 수 있고, 에픽 몬스터들을 물리칠 수 있습니다.



아스문드는 검사 희생 토큰 2개만 쓰고, 신성한 영광 축복을 구입하기로 정했습니다. 즉시 자신의 리더 주사위를 부활시키고, 공급처에서 은총 1개를 받습니다. (물론, 이번에 아무것도 사지 않고 희생 토큰을 아꼈다가, 나중에 펄피를 물리쳐서 더 큰 점수와 게임 종료 보너스를 노릴 수도 있습니다.)

에픽 몬스터

강력한 괴물인 에픽 몬스터를 물리치면, 게임이 끝났을 때 큰 보너스를 얻을 수 있습니다.

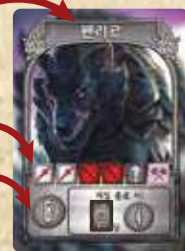
에픽 몬스터를 물리치면 정해진 점수를 즉시 얻고, 게임이 끝났을 때 추가로 큰 점수를 얻을 수 있습니다.

에픽 몬스터 카드는 장수가 정해져 있기 때문에, 하나라도 물리치고 싶으면 서둘러야 합니다. 모든 플레이어가 에픽 몬스터를 물리치는 일은 거의 일어나지 않습니다. 에픽 몬스터를 물리치지 못한 플레이어들은 발키리의 축복 카드를 추가로 구입할 기회를 얻는 것에 만족해야 할 것입니다.

카드 제목

카드 비용

카드 효과



페리르

즉시 8점을 얻습니다. 게임 종료 시, 자신이 물리친 트롤당 4점을 얻습니다.



게이로드

즉시 10점을 얻습니다. 게임 종료 시, 자신이 물리친 베르그사르당 3점을 얻습니다.



페스타

즉시 10점을 얻습니다. 게임 종료 시, 게임에 나와 있는 감점 토큰당 1점을 얻습니다. 즉, 자신을 포함하여 모든 플레이어가 가지고 있는 감점 토큰의 수만큼 점수를 얻습니다.



요르문간드

즉시 9점을 얻습니다. 게임 종료 시, 자신이 물리친 몬스터당 3점을 얻습니다.



필기아

즉시 9점을 얻습니다. 게임 종료 시, 자신의 운명 카드마다 점수를 2배로 얻습니다.



니드호그

즉시 12점을 얻습니다. 게임 종료 시, 자신이 물리친 노란색 적마다 2배로 계산해서 세트를 구성합니다.



이미르

즉시 12점을 얻습니다. 게임 종료 시, 자신이 물리친 파란색 적마다 2배로 계산해서 세트를 구성합니다.



하우스그부이

즉시 7점을 얻습니다. 게임 종료 시, 자신이 물리친 드라우그당 3점을 얻습니다.



수르트

즉시 12점을 얻습니다. 게임 종료 시, 자신이 물리친 빨간색 적마다 2배로 계산해서 세트를 구성합니다.

잊지 마세요: **미드가르드의 챔피언: 다크 마운틴** 확장을 쓰지 않고 게임을 하고 있으면, ▲ 표시가 있는 카드는 전부 제거해야 합니다.

부록

바이킹 리더



헤밍 - 전환에 능한 자:

헤밍은 뛰어난 투사이기도 하지만, 장인으로써의 능력이 더 훌륭할지도 모릅니다. 그는 재료의 종류를 다른 것으로 바꾸는 소질이 있기 때문입니다. 라운드당 한 번, 헤밍은 자신의 자원 하나를 공급처의 다른 자원 하나와 교환할 수 있습니다.



튀라 - 발키리의 후손:

튀라는 발할라의 피가 자신의 혈관에 흐르는 것처럼, 항상 영적인 세계와 연결되어 있다고 느꼈습니다. 희생 토큰을 주사위로 교환하는 비용은 원래 토큰 3개지만, 튀라는 3개가 아니라 2개의 토큰으로 공급처에서 원하는 주사위 하나를 교환할 수 있습니다.

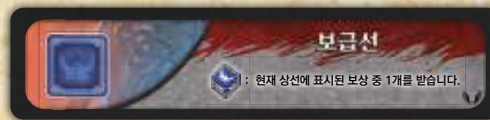
* 헤밍은 발할라 확장에 추가된 리더지만 기본 게임에서도 사용할 수 있습니다.

바이킹 리더 능력



아스문드 - 전장에서서의 기도:

1개를 받습니다. 즉시, 공급처에서 은총 토큰 1개를 받습니다.



컬피 - 보급선:

현재 상선에 표시된 보상 1개를 얻습니다. 카드에 표시된 아이템 1개를 받습니다. 전체 보상을 받는 것이 아닙니다.



헤밍 - 룬 조각가:

앞면으로 놓인 한 장의 효과를 활성화하거나, 또는 공급처에서 1개를 받습니다. 어떤 것을 실행할 것인지는 자신이 선택합니다.



요룬 - 이야기꾼:

이번 전투 라운드에서 잃은 마다 1점을 얻습니다. 를 잃지 않았으면 1개를 얻습니다. 주사위를 잃었다면 은총 토큰을 선택할 수 없습니다.



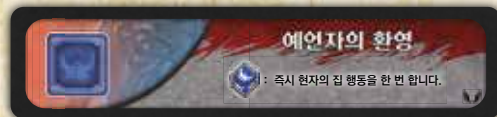
튀라 - 희생자 선택:

공급처에서 하나를 선택해서 얻습니다. 이것은 이번 전투에서 잃은 주사위로 원래 얻는 희생 토큰에 추가로 얻는 것입니다.



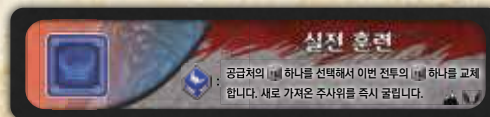
스반힐드 - 전설적인 리더십:

하나의 결과를 원하는 결과로 바꿉니다. 이번 전투에 검사 주사위가 없으면 아무 효과도 없습니다.



다그룬 - 예언자의 환영:

즉시 현자의 집 행동을 한 번 합니다. 이 주사위를 실행할 때, 현자의 집 행동 한 번을 완전히 실행합니다. 여정 카드 또는 육지 여정 카드 한 장을 선택해서 확인하고, 운명 카드를 1장이 아닌 2장을 가져와서 한 장 선택합니다. (2장 받아서 1장 선택하는 다그룬의 기본 능력을 사용하기 때문입니다.)



랑힐 - 실전 훈련:

공급처의 하나를 선택해서 이번 전투의 하나를 교체할 수 있습니다. 새로 가져온 주사위를 즉시 굴립니다. 자신이 공급처로 되돌려 놓은 주사위의 결과는 적용할 수 없으며, 그 주사위로 희생 토큰을 받지 못합니다. 리더 주사위는 교체할 수 없습니다.



울르 - 광전사의 외침:

이번 전투에 공급처에서 1개를 받아서 즉시 굴립니다. 자신의 리더 주사위는 개인 보드에 되돌려 놓습니다. 게임 중 나오기 힘든 상황이지만, 전투가 끝난 후에 돌아오는 주사위가 개인 보드의 빈칸 수보다 많으면 광전사의 외침으로 얻은 를 공급처로 되돌려 놓아야 합니다.

새로운 아이콘



- 궁수 주사위



- 광전사 주사위



- 현재 라운드 숫자만큼의 점수



- 다크 마운틴 확장 구성품



- 방패 전사 주사위



- 모든 종류의 희생 토큰



- (리더가 상처 입은 경우)공급처에서 자신의 리더 주사위를 회수



- 발할라 확장 구성품

한국어판 컴플리트 에디션 추가 구성품

미드가르드의 챔피언 한국어판 컴플리트 에디션에 포함된 프로모 구성품은 선택적으로 사용하실 수 있습니다. 일부 카드 효과는 굉장히 강력해서, 예측하지 못한 혼란을 약간 가져올 수도 있습니다. 한국어판에 포함된 모든 프로모 구성품에는 표시가 있어서, 기본 게임과 쉽게 분리할 수 있습니다. 프로모 구성품을 게임에 사용하고 싶으면, 게임을 준비할 때 해당 종류의 구성품과 섞어 놓습니다. 단, 다크 마운틴 확장을 사용하지 않을 때는 구성품을, 발할라 확장을 사용하지 않을 때는 구성품을 제거해야 합니다.



바이킹 리더 보드 4개



룬 카드 4장



육지 여정 카드 4장



여정 카드 4장



적 카드 30장
트론 1장
베르그리사르 3장
몬스터 18장
에픽 몬스터 8장



상선 카드 2장



공용 배 1개



발키리의 축복 3장



윤영 카드 1장



새로운 상선 카드는 다양한 자원을 제공합니다. 프로모 상선 카드를 사용할 때, 기본 상선 카드와 함께 섞어서 더미를 만듭니다. 다음, 더미의 카드가 8장이 되도록 초과하는 카드를 무작위로 뽑아서 게임 상자에 되돌려 놓습니다.



굴린캄비는 발할라에 사는 수탉입니다. 기본 게임을 준비할 때, 다른 두 개의 공용 배 위치의 게임 보드 옆에 놓습니다. 다른 공용 배와 사용 방법은 같습니다. 이 공용 배를 사용하면 배에 태운 전사들이 식량을 소비하지 않으며, 나쁜 일이 일어날 수도 있는 여정 카드를 펼치지 않습니다. 단, 굴린캄비를 이용하더라도 년수 몬스터의 식량 비용은 지불해야 합니다.

새로운 구성품 추가 설명

여정 카드와 육지 여정 카드



오딘의 시험 - 여정

오딘이 전사들의 의지를 시험하고 있습니다. 제물을 바치고 은총을 바라야 할 것입니다. 또는 2개를 잃고, 1개를 얻습니다(섞어서 버려도 됩니다).



윤영 - 육지 여정

금만 주면 기꺼이 싸우려는 전사를 만났습니다. 1개나 2개를 쓰고, 공급처에서 원하는 1개나 2개를 받습니다.

새로 얻은 주사위는 해당 여정에 지정된 베르그리사르와의 전투에 참여합니다. 라운드가 끝났을 때, 개인 보드의 주사위 칸보다 전사가 더 많으면, 초과하는 전사를 선택해서 공급처에 되돌려 놓습니다. 발할라 확장을 포함해서 플레이하는 경우, 이러한 방식으로 반환한 전사에 대한 희생 토큰은 받을 수 없습니다.



난파선 발견 - 여정

여정 중에 난파선을 발견하고, 유용한 물품을 수거했습니다. 공급처에서 2개를 받습니다.



떠도는 누베루 - 육지 여정

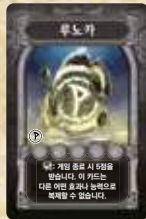
여정 길에서 누베루를 만났을 때, 합당한 대우를 해주면 그의 호의를 받게 될 것입니다. 이 카드로 효과를 실행한 룬 카드는 뒤집지 않고, 사용할 수 있는 상태로 둡니다.

룬 카드



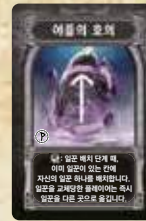
미덕

이 카드를 사용한 사람은 자신의 1개를 공급처에 반환할 수 있습니다. 또는, 다른 플레이어 한 명을 지정해서, 공급처에서 1개를 가져가게 합니다.



루노카

점수를 받는 것 외에 다른 기능은 없습니다. 하지만 다른 어떤 효과나 능력으로 루노카의 효과를 복제할 수 없습니다.



아름의 호의

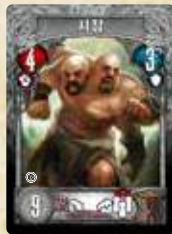
일꾼 배치 단계 때, 다른 사람의 일꾼이 놓인 칸에 자신의 일꾼을 놓습니다. 원래 있던 일꾼의 소유자는 즉시 그 일꾼을 다른 곳으로 옮겨야 합니다.



통달

한 번의 전투에서, 방패(들)을 명중(들)으로 간주할 수 있습니다. 또는, 그 반대로 적용할 수 있습니다. 이 경우, 2자리 명중은 2개의 방패로 셉니다.

적 카드



시잠 - 트롤

시잠은 팔이 네 개고, 머리가 둘 달린 거인으로, 사람보다 트롤과 지내는 것을 좋아합니다. 시잠을 물리치면 자신의 1개를 공급처에 반납하고, 1개를 얻습니다. 다른 모든 플레이어는 공급처에서 1개씩 받습니다.



딤 - 몬스터

딤은 학생자들의 피를 먹고 사는 신화 속 동물입니다. 전설에 따르면 프랫딤 마을에 나타나서, 밤에 취객들을 공격한다고 합니다. 딤과의 전투에서 희생된 전사로는 희생 토큰을 받지 못합니다.



마르티니크 - 몬스터

마르티니크는 그 자체가 사악하지 않지만, 사람들을 겁주거나 사물의 위치를 바꿉니다. 게임이 끝나고 적 카드 세트 점수를 계산할 때, 원하는 색상의 카드 한 장으로 사용할 수 있습니다.



페산타 - 몬스터

페산타는 사람들을 가위에 놀리게 만듭니다. 물리치면 앞면으로 놓인 발키리의 축복 카드 한 장의 효과를 즉시 실행합니다. 카드 사용 비용은 없으며, 사용 후 카드를 제거하지 않습니다.



현무 - 몬스터

물리치면 이 카드에 놓인 금화의 두 배를 받습니다. 그리고 1개를 받습니다.



년수 - 몬스터

새해에 나타나는 년수는 가축과 어린이를 잡아먹는 괴물입니다. 전투를 시작하기 전에, 전사 주사위당 식량 1개를 추가로 내야 합니다.



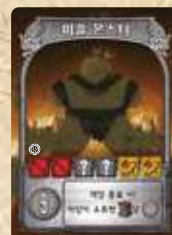
드레우단 - 에픽 몬스터

게임이 끝났을 때, 자신의 개인 배 점수를 두 번 계산합니다.



일르 미아 - 에픽 몬스터

물리칠 때 지불한 희생 토큰을 카드 위에 놓습니다. 게임 종료 시, 이 카드 위에 놓인 희생 토큰의 종류당 3점을 받습니다.



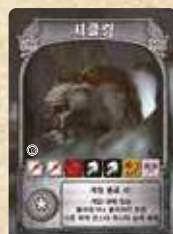
미플 몬스터 - 에픽 몬스터

미플의 왕은 동족들이 함부로 다뤄지는 세태에 화가 난 나머지, 그 대가로 피를 요구합니다. 게임 종료 시, 소유한 만큼 을 얻습니다.



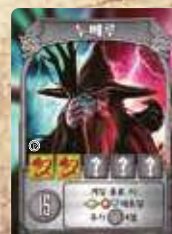
헤렌스게 - 에픽 몬스터

헤렌스게는 폭풍을 일으키지 않는 대가로, 처녀의 희생을 요구하는 해룡입니다. 게임 보드에 배치했거나, 자신이 소유한 일꾼만 비용으로 낼 수 있고, 사용한 일꾼은 게임에서 제거합니다.



시클링 - 에픽 몬스터

시클링은 북유럽 신화의 사악한 종족입니다. 물리치면 게임 종료 시, 게임에 등장한 다른 에픽 몬스터 하나의 점수를 포함한 능력을 복제합니다.



누베루 - 에픽 몬스터

누베루는 폭풍을 통제하는 강력한 노인이자 악의 편이지만, 적절한 대우를 받으면 폭풍을 경고하는 친절을 베풁니다. 게임이 끝났을 때, 적 카드 세트당 5점이 아니라 9점을 얻습니다.

바이킹 리더와 능력

잘레브 - 적응력이 뛰어난 자:



잘레브는 자신에게 닥치는 비난을 감수하는 것도 전사의 자질이라고 믿습니다. 토킨을 받을 때마다 1점을 받습니다.

잘레브 - 모든 것이 완벽:

게임 내에 등장한 다른 리더 하나의 능력을 복제합니다. 능력을 복제당한 플레이어는 1점을 받습니다.

비에른 해머블로우 - 탁월한 자



비에른 해머블로우는 잔정에 휘둘리지 않습니다. 설령 다리 밑에 살고 있는 작은 트롤 리키라고 할지라도, 주저없이 망치를 휘두릅니다. 비에른은 트롤을 물리칠 때마다 1점을 받습니다.

비에른 - 오늘 저녁은 발할라에서 먹는다:

자신이 물리친 적 카드 한 장을 버리고, 공급처에서 3개를 받습니다. 물리친 적이 없어서 버릴 적 카드가 없으면 1개를 받습니다.

라그나르 - 정복자



라그나르는 타고난 지도자로, 알려지지 않은 영토까지 정복했습니다. 그가 나서는 원정에는 기꺼이 따라가려는 전사들이 있었습니다. 라그나르가 공용 배로 여정을 떠날 때, 공급처에서 / / 중에서 하나를 추가할 수 있습니다. 단, 공용 배의 수용력은 지켜야 합니다.

라그나르 - 선봉:

라그나르는 항상 선두에 서서 본보기

를 보입니다. 전투에서 리더 능력이 활성화되면 명중 개수마다 1점을 받습니다. 단, 이렇게 얻는 최대 점수는 적의 방어력과 같습니다.

라드게르타 - 전설적인 여전사



라그나르와 결혼한 라드게르타의 전투 기술은 동료들에게 큰 영감을 주었습니다. 기본 규칙상 금지된 종류의 전사가 표시된 적과 전투할 때, 첫 번째 전투 라운드를 시작하기 전에 해당 종류의 전사는 모두 버려지지만, 라드게르타는 해당 종류의 전사 하나를 버리지 않고 전투에 참여시킬 수 있습니다.

라드게르타 - 토르게르트의 선택:

전투가 끝난 뒤, 발키리의 축복 카드 더미에서 한 장을 펼쳐 비용의 반을 지불하고 효과를 실행합니다. 이것은 전투 결과와 상관없이 실행하며, 비용의 반 결과값은 내림으로 계산합니다. 리더 능력을 여러 번 얻었더라도, 이 효과는 전투당 한 번만 활성화할 수 있습니다.

만든 사람들

미드가르드의 챔피언 기본 게임

게임 디자인: Ole Steiness

게임 개발: Joshua Lobkowicz & Shane Myerscough

일러스트: Victor P. Corbella

그래픽 디자인: Andre Garcia

설명서 레이아웃: Mathew Hobson & Nick Banjai

편집: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowicz

플레이 테스터: Rafael Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Dawn Lobkowicz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J. Novacek & The N.C. Triad Gamers

한국어판 제작: DiceTree Games

다크 마운틴과 발할라 확장

게임 디자인: Ole Steiness

게임 개발: Joshua Lobkowicz & Shane Myerscough

일러스트: Jakub Politzer, Alberto Moldes, Victor P. Corbella, Andre Garcia

그래픽 디자인: Nick Banjai

설명서 레이아웃: Nick Banjai

편집: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Dawn Lobkowicz

플레이 테스터: Ben Whiteman, Hal Moore, Charlie Theel, Matthew Roberts, Connie Roberts, Rebecca Barr, Vincent Gasperson, Bunny Burn, Jimmy Joe, Dawn Lobkowicz, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Pedro Mendoza, Aaron Belmer, Thomas Steiness, Adel Hadi, Simon Gjerloev, Christian Engelbrecht, Daniel Skjold Pedersen, Morten Weilbach, Johannes Sjolte, Pieces STL 보드 게임 카페의 직원들과 손님들, 그 외 많은 분들.

한국어판 제작: DiceTree Games

우리 게임이 빛날 수 있도록 도와주신 모든 분께 감사드립니다!



(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신풍플로스타 806호 보드피아
고객센터 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr