

인타르시아

Michael Kiesling / Lukas Siegmön



2~4인, 14세 이상

규칙서

테마와 게임 목표

카페 드 파리는 오랫동안 번잡한 도시 속에서 잠시 한숨 돌릴 기회와 느긋한 휴식의 시간을 제공했습니다. 안타깝지만, 이 카페는 급한 보수공사를 위해 문을 닫아야만 합니다.

여러분들은 소중한 파케이 바닥을 새롭게 디자인하여 멋진 인타르시아 기법으로 장식할 것을 요청받았습니다.

이 경연에서 여러분의 솜씨가 경쟁자들보다 뛰어나다는 것을 증명해야만 합니다.

만약 여러분이 가장 가치 있는 장식을 배치하고 훌륭한 진척을 보인다면, 새로운 공구와 높은 점수를 받을 수 있을 것입니다.

경연은 3라운드로 끝나며 가장 높은 점수를 받은 사람이 승리하여, 복잡한 인레이 작업을 위한 계약을 따낼 것입니다.

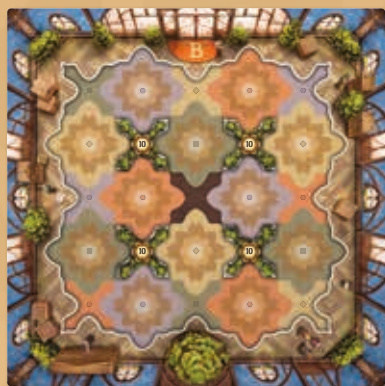
게임 구성물

바닥 보드 4개 (플레이어마다 1개씩)

A면:



B면:



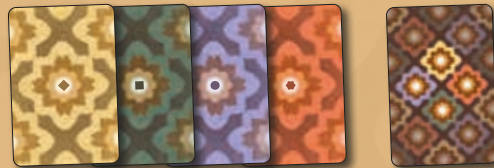
시작 카드 5장



재료 카드 76장

4가지 색깔, 색깔마다 16장

와일드카드 12장



공구 보드 1개



공구 타일 48개

앞면:



뒷면:



점수 보드 1개



목재 구성물 150개

바깥 테두리 36개 (4가지 색깔, 색깔마다 9개)

안쪽 테두리 36개

중심부 28개

테이블 20개

연결부 30개



점수 타일 4개



점수 마커 4개



라운드 마커 1개와 보상 마커 1개



게임 준비

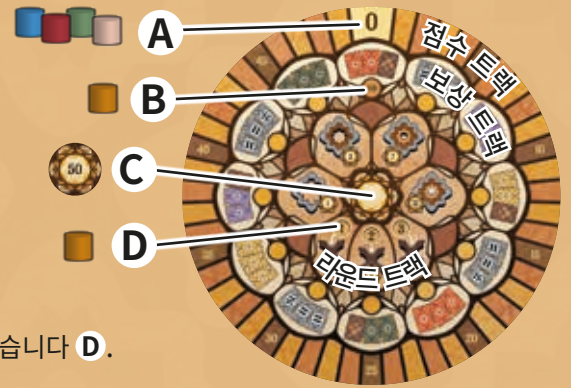
- 1 점수 보드를 테이블 중앙에 놓고
다음의 구성물을 그 위에 올려놓습니다:**

각 플레이어는 **점수 마커**를 하나 고르고
점수 트랙의 0칸에 올려놓습니다 **A**.

연갈색 마커 하나를 **보상 마커**로 취급하여
보상 트랙의 화살표 칸 위에 올려놓습니다 **B**.

점수 타일 4개를 점수 보드 중앙에 쌓아둡니다 **C**.

두 번째 연갈색 마커 하나를 **라운드 마커**로 취급하여 라운드 트랙의 1번 칸에 놓습니다 **D**.



- 2 공구 보드를 점수 보드 옆에 놓습니다. 그다음, 공구 타일을 가져옵니다.**
플레이어 수에 따라 일부 공구 타일들은 제거합니다:

2인 게임에서는, 뒷면의 아이콘이 플레이어 3명+인 타일과
플레이어 4명인 타일을 모두 제거합니다.

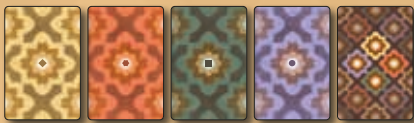
3인 게임에서는, 뒷면의 아이콘이 플레이어 4명인 타일을
모두 제거합니다.

4인 게임에서는, 타일을 제거하지 않습니다.

남은 공구 타일을 공구 보드의 알맞은 칸에 앞면으로 놓습니다. 3, 4인 게임에서는, 같은 칸에 공구 타일이
2개까지 놓일 수도 있습니다. 만약 두 타일의 점수가 다르다면(배경 색깔이 다르다면), 더 높은 점수가
위로 가도록 쌓습니다.



- 3 재료 카드를 색깔별로 분류하여
5개의 재료 더미를 만들고,
모두가 가져가기 편한 위치에
모아둡니다.**



- 4 목재 구성물을 모양과 색깔에 따라 분류합니다. 모두가 가져가기
편한 위치에 공급처를 만들어 목재 구성물들을 모아둡니다.**
플레이어 수에 따라 공급처에서 일부 **바깥 테두리**를 제거하여
상자에 되돌려놓습니다:

2인 게임에서는, 색깔별로 바깥 테두리를 4개씩 제거합니다.

3인 게임에서는, 색깔별로 바깥 테두리를 2개씩 제거합니다.

4인 게임에서는, 바깥 테두리를 제거하지 않습니다.



- 5** 각 플레이어는 이전에 고른 점수 마커의 색과
같은 색깔의 벽면을 가진 **바닥 보드**를 가져옵니다.
플레이어는 서로 합의해 A면과 B면 중에 어느 쪽을
사용할지 결정합니다. 결정되었다면, 모든
플레이어는 바닥 보드를 합의한 면이 위로 가도록
자기 앞에 놓습니다.

이번이 첫 게임이라면, A면을 사용하는 것을
추천합니다. B면에 대한 규칙은 11쪽을
참조하시기를 바랍니다.

그 후, 각 플레이어는
공급처에서 **연결부 1개**를 가져와
바닥 보드 중앙에 배치합니다.



- 6 시작 카드를 가져옵니다.**
그중, 5개의 색깔이
2장씩 짝지어진
카드는 점수 보드 옆
보관소에 놓습니다.
나머지 카드 4장을
잘 섞어 모든 플레이어에게
무작위로 1장씩 나눠줍니다.
남은 시작 카드도 보관소에
놓습니다.



색깔 아이콘에 대한 참고 사항

만약 문양 장식의 색깔을 구분하기 어렵다면, 구성물에 표시된 작은 아이콘을 참고할 수 있습니다.
 재료 카드와 바닥 보드의 경우, 해당 아이콘은 문양 장식 중앙에 표시되어 있습니다.
 공구 타일의 경우, 해당 아이콘은 오른쪽 아래에 표시되어 있습니다.



아이콘은 위의 경우를 제외하고는 게임 플레이에 영향을 주지 않습니다.



노란색:
마름모



붉은색:
육각형



초록색:
정사각형



보라색:
동그라미

바깥 테두리 목재 구성물에는 색깔 아이콘이 존재하지 않습니다. 따라서 게임을 준비할 때, 공구 보드 옆에 가로줄 색깔에 맞춰 바깥 테두리를 배치하는 것을 추천합니다.

다른 방법으로는 목재 구성물을 게임 박스 칸막이 안에 분류한 다음, 이를 점수 보드 옆에 둘 수도 있습니다. 만약 2명 혹은 3명이 게임을 한다면, 반드시 게임 준비 때 제거한 바깥 테두리를 박스 뚜껑 등, 다른 곳에 보관하십시오.



게임 진행

인타르시아는 3라운드 동안 게임을 진행합니다. 각 라운드는 3개의 단계로 구성되어 있습니다:

준비 단계, **배치 단계**, **마무리 단계**.

3번째 라운드가 끝나면, 게임이 종료되고 **최종 점수 계산**을 합니다.

준비 단계

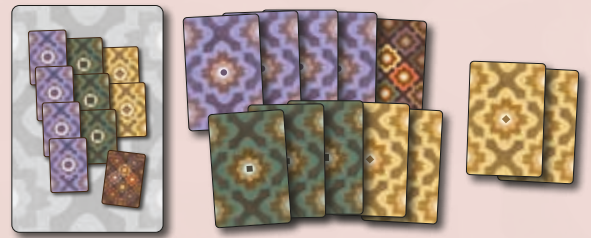
각 플레이어는 자기 **시작 카드**에 표시된 대로 **재료 카드 10장**을 **재료 더미**에서 가져옵니다.

카드에 따라 색깔 재료 카드를 8~9장, 와일드카드를 1~2장 가져옵니다. 가져온 재료 카드는 손에 듭니다.

2라운드부터는, 이전 라운드에서 남은 카드를 손에 들고 있을 수도 있습니다. 카드를 모두 가져왔다면, 시작 카드를 자기 바닥 보드 옆에 놓습니다.

예시:

명찬은 자기 시작 카드에 표시된 대로 보라색 카드 4장, 초록색 카드 3장, 노란색 카드 2장, 와일드카드 1장을 가져왔습니다. 또, 이전 라운드에서 남긴 노란색 카드 2장도 손에 들었습니다. 그다음, 시작 카드를 자기 바닥 보드 옆에 놓았습니다.



배치 단계

먼저, 이번 라운드의 시작 플레이어를 결정합니다. 1라운드에서는 무작위로 시작 플레이어를 결정합니다. 이후 라운드에서는, 이전 라운드에서 **가장 마지막에** 패스한 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다.

시작 플레이어부터 시작해서 시계방향으로 차례를 진행합니다.

자기 차례가 되면, 4개의 소단계를 따라 **배치 행동을 한번** 수행합니다. 만약 배치 행동을 할 수 없거나 하고 싶지 않다면, **패스**하고 이번 라운드에서 빠져야 합니다. 모든 플레이어가 패스했다면, 배치 단계가 끝나고 마무리 단계로 넘어갑니다.

배치 행동

플레이어가 배치 행동을 하면, 목재 구성물 단 1개를 바닥 보드에 배치할 수 있습니다.

배치 행동은 4개의 소단계로 이루어져 있습니다:

1. 목재 구성물 비용 지불
2. 목재 구성물 배치
3. (가능하다면) 공구 타일 1개 가져오기
4. (가능하다면) 새로운 재료 카드 가져오기



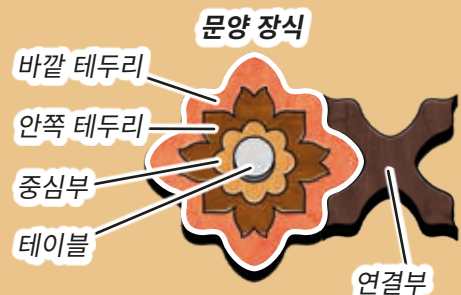
목재 구성물

플레이어는 **인타르시아** 게임에서 목재 구성물을 결합해 문양 장식을 만들 것입니다. **문양 장식**은 항상 바깥에서부터 순서대로 **바깥 테두리**,

안쪽 테두리, **중심부**, **테이블**로 구성되어 있습니다.

따라서, 문양 장식은 1~4개의 목재 구성물로 구성되어 있으며, 바깥 테두리의 색깔에 따라 문양 장식의 색깔이 결정됩니다.

연결부는 바닥 보드에 새로운 문양 장식을 배치할 공간을 만들어줍니다. 새로운 연결부는 반드시 이미 배치된 바깥 테두리에 맞게 배치해야 하며, 새로운 바깥 테두리는 반드시 이미 배치된 연결부에 맞게 배치해야 합니다.

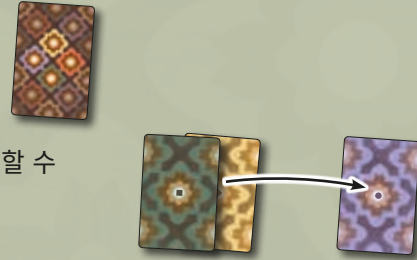


소단계 1. 목재 구성물 비용 지불

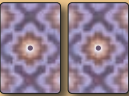
목재 구성물 하나를 고르고, 손에 든 **재료 카드**를 사용해 아래 표에 따라 비용을 지불합니다. 비용을 지불할 때는, 단 **한 종류의** 색깔 재료 카드로 지불해야 하며, 배치할 구성물의 색깔과 일치하는 색깔이어야 합니다. **A면의 경우, 연결부는 정해진 색깔이 없습니다.**

와일드카드: 와일드카드는 원하는 색깔의 재료 카드로 사용할 수 있습니다.

2:1 교환: 언제든지 원하는 재료 카드 2장으로 필요한 색깔의 재료 카드 1장을 대신할 수 있습니다. 플레이어는 비용을 지불할 때 원하는 만큼 카드를 교환할 수 있습니다.



목재 구성물의 비용 (예시: 보라색 문양 장식)

목재 구성물	비용	대체 비용 예시
바깥 테두리 	문양 장식과 같은 색깔의 재료 카드 1장 	
안쪽 테두리 	문양 장식과 같은 색깔의 재료 카드 2장 	
중심부 	문양 장식과 같은 색깔의 재료 카드 3장 	
테이블 	문양 장식과 같은 색깔의 재료 카드 4장 	
연결부 	원하는 한 가지 색깔의 재료 카드 4장 예시: 	

중요: 반드시 바로 배치할 수 있는 목재 구성물만 가져올 수 있으며, 구성물을 따로 보관할 수는 없습니다. (아래 참조)

비용으로 지불한 카드를 자기 앞에 내려놓고 공급처에서 목재 구성물을 가져옵니다.

참고: 공급처에서 가져올 수 있는 목재 구성물은 개수가 한정되어 있다는 것을 기억하세요. 만약 배치하려는 목재 구성물이 공급처에 남아 있지 않다면, 해당 목재 구성물을 배치할 수 없습니다. 특히 바깥 테두리의 개수가 매우 제한적입니다.

소단계 2. 목재 구성물 배치

가져온 목재 구성물을 자기 바닥 보드에 배치합니다. 배치할 때는 이미 배치된 목재 구성물과 최소한 하나는 맞게 배치해야 합니다. 즉, 바깥 테두리는 최소한 하나의 연결부와 맞게 배치해야 하며 **A**, 연결부는 최소한 하나의 바깥 테두리와 맞게 배치해야 합니다 **B**. 안쪽 테두리, 중심부, 테이블은 순서대로 배치해야 하며, 이미 바닥에 배치된 문양 장식에 맞게 배치해야 합니다 **C**.



또한, 모든 목재 구성물은 바닥 보드의 적절한 빈 곳에 배치해야 합니다. 바깥 테두리를 놓을 때는 같은 색깔의 바깥 테두리만을 배치할 수 있습니다 **D**. 안쪽 테두리, 중심부, 테이블의 경우 종류별로 색깔이 모두 같습니다. 하지만 이들을 놓을 때는, 소단계 1에서 지불한 재료 카드의 색깔과 일치하는 문양 장식에만 배치할 수 있습니다 **E**.



소단계 3. (가능하다면) 공구 타일 1개 가져오기

공구 보드에는 다양한 공구 타일들이 있습니다. 공구 타일에는 **보너스 점수**, **공구 종류**, **획득 조건**이 표시되어 있으며, 획득 조건으로는 한가지 색깔의 문양장식이 1~3개 표기되어 있습니다. 상단부의 색깔(나무, 은, 금) 표시는 보너스 점수(1, 2, 3점)를 잘 구분하기 위한 용도로 사용되었습니다.

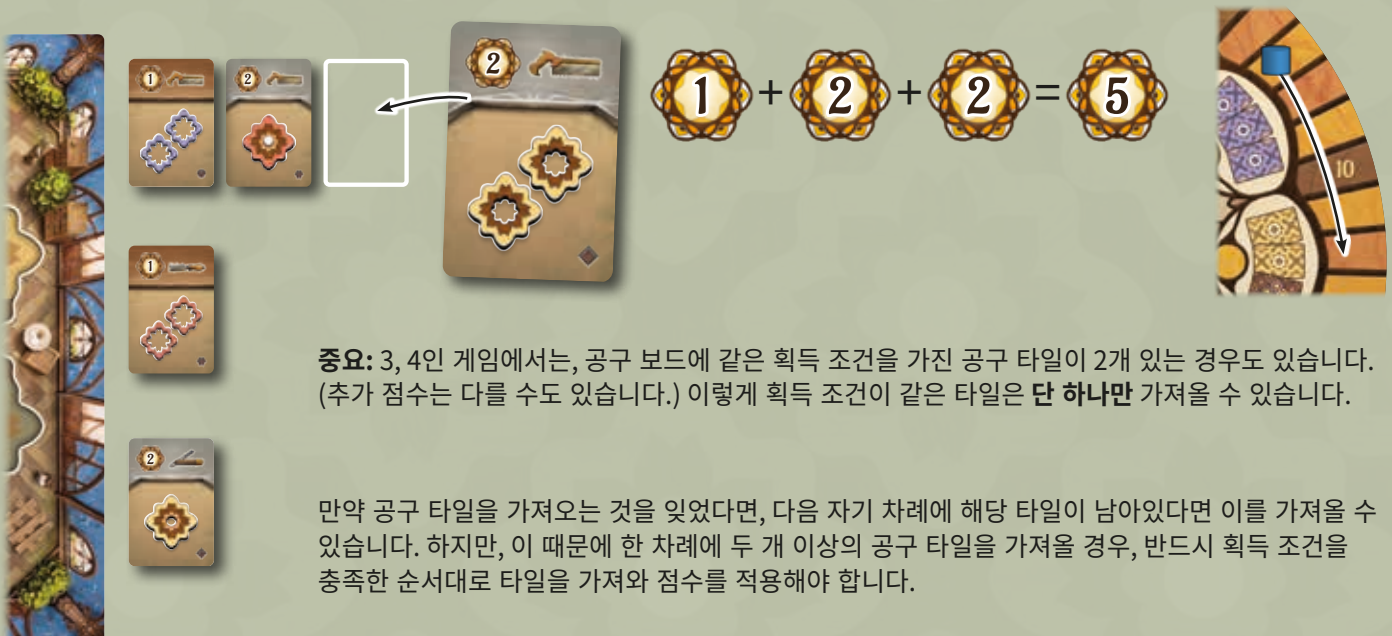
목재 구성물을 배치한 후, 공구 보드에서 획득 조건을 충족하는 공구 타일이 있는지 확인합니다. 획득 조건에 표시된 것보다 구성물이 더 많은 문양 장식을 갖고 있어도, 조건을 충족한 것으로 봅니다.



만약 공구 타일의 획득 조건을 충족했다면, 해당 타일을 가져와 자기 바닥 보드 옆에 앞면으로 놓습니다. 공구 종류가 같은 타일은 같이 모아 놓습니다. 한번 가져온 타일은 어떤 경우에도 제거되지 않습니다.

바닥 보드 옆에 타일을 놓은 다음, 가져온 타일에 표시된 **보너스 점수**를 받습니다. **추가로** 이미 가지고 있던 공구 타일 중에서 **공구 종류가 같은 모든 타일**에서도 **보너스 점수**를 받습니다.

그다음, 획득한 점수만큼 점수 트랙에 있는 자기 점수 마커를 전진합니다.



중요: 3, 4인 게임에서는, 공구 보드에 같은 획득 조건을 가진 공구 타일이 2개 있는 경우도 있습니다. (추가 점수는 다를 수도 있습니다.) 이렇게 획득 조건이 같은 타일은 **단 하나만** 가져올 수 있습니다.

만약 공구 타일을 가져오는 것을 잊었다면, 다음 자기 차례에 해당 타일이 남아있다면 이를 가져올 수 있습니다. 하지만, 이 때문에 한 차례에 두 개 이상의 공구 타일을 가져올 경우, 반드시 획득 조건을 충족한 순서대로 타일을 가져와 점수를 적용해야 합니다.

소단계 4. (가능하다면) 새로운 재료 카드 가져오기

먼저, 소단계 1에서 비용으로 지불한 모든 재료 카드를 더미로 되돌립니다. 그다음, 새로운 재료 카드를 더미에서 손으로 가져옵니다. 가져올 카드의 수와 종류는 소단계 2에서 배치한 목재 구성물의 종류와 문양 장식의 색깔에 따라 결정됩니다. (아래 참조)

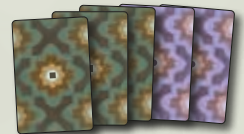
새로운 재료 카드 가져오기 (예시: 보라색 문양 장식)		
목재 구성물	가져올 새로운 재료 카드	예시
바깥 테두리 	새로운 카드를 가져오지 않습니다 .	
안쪽 테두리 	원하는 재료 카드 1장 을 가져옵니다. 단, 문양 장식과 같은 색깔의 카드나 와일드카드는 가져올 수 없습니다.	 / 
중심부 	원하는 재료 카드 2장 을 가져옵니다. 단, 문양 장식과 같은 색깔의 카드나 와일드카드는 가져올 수 없습니다.	  /  
테이블 또는 연결부  	보상 트랙의 보상 마커를 시계방향으로 1칸 또는 2칸 전진 합니다.  그다음, 도착한 칸에 표시된 재료 카드 3장을 가져옵니다.	    노란색 카드 2장과 와일드카드 1장을 가져옵니다.     한 종류의 색깔 카드 2장, 다른 종류의 색깔 카드 1장을 가져옵니다. (와일드카드는 가져올 수 없습니다.) 두 가지 색깔 중 하나는 문양 장식과 같은 색깔이어도 됩니다.

재료 카드 더미가 빈 경우

카드를 가져오다가 재료 카드 더미가 비게 되었다면, 남은 카드는 다른 더미에서 가져올 수 있습니다. 이 경우 문양 장식의 색깔과 같은 색깔의 카드를 가져와도 되지만, 와일드카드는 가져올 수 없습니다.

배치 행동 예시:

명찬은 자기 바닥 보드의 초록색 문양 장식에 테이블을 배치하려고 합니다. 그러므로 초록색 카드를 4장 지불해야 합니다. 하지만 초록색 카드를 3장밖에 가지고 있지 않았기 때문에, 초록색 카드 1장을 보라색 카드 2장으로 대신합니다.



그다음, 공급처에서 테이블을 가져와 문양 장식에 배치했습니다.



그 후, 공구 보드를 확인하여, 완성된 초록색 문양 장식 1개가 획득 조건인 망치 공구 타일을 가져옵니다. 가져온 타일을 이미 가지고 있던 망치 공구 타일 옆에 놓고, 총 4점의 점수를 받습니다: 새로운 타일에서 2점을, 기존에 가지고 있던 망치 공구 타일에서 2점을 얻었습니다.

마지막으로, 비용으로 지불했던 카드를 더미로 되돌리고 보상 마커를 1칸 전진합니다. 도착한 칸의 규칙에 따라, 초록색 카드 2장과 노란색 카드 1장을 손으로 가져옵니다. 이제, 다음 플레이어의 차례가 됩니다.



패스

만약 배치 행동을 할 수 없거나 하고 싶지 않다면, 패스해야 합니다. 시작 카드를 보관소에 되돌려 놓고, 만약 손에 든 재료 카드가 3장보다 많다면, 3장까지만 남기고 나머지 카드를 더미로 되돌립니다. 플레이어가 패스하면, 남은 라운드 동안 그 플레이어에게 더 이상 차례가 오지 않습니다.

모든 플레이어가 패스했다면, 배치 단계가 끝나고 마무리 단계로 넘어갑니다.

마무리 단계

라운드마다, 모든 플레이어는 자기 바닥 보드에 배치된 **연결부**에서 점수를 받습니다:

만약 1라운드가 종료되었다면, 자기 바닥 보드에 배치된 연결부 1개마다 1점을 받습니다.

만약 2라운드가 종료되었다면, 자기 바닥 보드에 배치된 연결부 1개마다 2점을 받습니다.

만약 3라운드가 종료되었다면, 자기 바닥 보드에 배치된 연결부 1개마다 3점을 받습니다.



플레이어는 획득한 점수만큼 점수 트랙에 있는 자기 점수 마커를 전진합니다.

그다음, 라운드 트랙에 있는 라운드 마커를 다음 칸으로 옮깁니다. 라운드 마커가 이미 3번 칸에 있었다면, 게임이 종료되고 최종 점수를 계산합니다.



라운드 마커가 3번 칸에 있지 않았다면, 이전 단계에서 가장 **마지막으로** 패스한 플레이어가 보관소에 있는 시작 카드 5장 중에서 1장을 골라서 자기 앞에 놓습니다. 그다음, 다른 플레이어들도 시계 방향 순서대로 보관소에 남은 시작 카드 중에서 1장을 골라서 가지고 옵니다.

이제, 새로운 라운드의 준비 단계가 시작됩니다.



마무리 단계 예시:

2라운드가 끝났을 때, 명찬은 자기 바닥 보드에 연결부가 총 4개 있었기 때문에 8점을 받았습니다. 성호와 재운은 각자 연결부가 3개씩 있었기 때문에 6점을 받습니다.



라운드 마커를 3번째 라운드 칸으로 옮긴 다음, 모든 플레이어는 각자 새로운 시작 카드를 고릅니다. 성호가 이전 단계에서 가장 마지막에 패스했기 때문에, 첫 번째로 보관소에서 시작 카드를 고릅니다. 그다음, 시계 방향으로 명찬이 남아있는 시작 카드 4장 중에서 1장을 고릅니다. 마지막으로 재운이 카드를 하나 고릅니다.



참고: 자기 점수 마커가 50칸을 지나쳤다면, 점수 보드 중앙에서 점수 타일을 가져와 50이 표시된 면이 위로 가도록 자기 앞에 놓습니다. 자기 점수 마커가 또다시 50칸을 지나쳤다면, 가져왔던 점수 타일을 100이 표시된 면이 위로 가도록 뒤집습니다.



게임 종료

3라운드가 종료되면 게임이 종료됩니다. 이제, **최종 점수 계산**을 진행합니다. 모든 플레이어는 자기 바닥 보드에 있는 문양 장식에서 아래와 같이 점수를 얻습니다:



1 조각으로 구성된 문양 장식 (정확히 바깥 테두리 1개가 있는 경우), **1점**을 획득합니다.



2 조각으로 구성된 문양 장식 (정확히 바깥 테두리 1개, 안쪽 테두리 1개가 있는 경우), **3점**을 획득합니다.



3 조각으로 구성된 문양 장식 (정확히 바깥 테두리 1개, 안쪽 테두리 1개, 중심부 1개가 있는 경우), **7점**을 획득합니다.



4 조각으로 구성된 문양 장식 (정확히 바깥 테두리 1개, 안쪽 테두리 1개, 중심부 1개, 테이블 1개가 있는 경우), **12점**을 획득합니다.

가장 점수가 높은 플레이어가 승리합니다. 동물일 경우, 공구 타일이 더 많은 플레이어가 승리합니다. 공구 타일의 수도 같다면 함께 승리합니다.



최종 점수 계산 예시:

3라운드까지 진행되는 동안, 명찬은 공구 타일과 연결부에서 63점을 받았습니다.

이제, 바닥 보드의 문양 장식에서 점수를 받습니다:

- 1조각으로 구성된 문양 장식(A)에서, 2점을 받았습니다.
- 2조각으로 구성된 문양 장식(B) 4개에서, 12점을 받았습니다.
- 3조각으로 구성된 문양 장식(C) 1개에서, 7점을 받았습니다.
- 4조각으로 구성된 문양 장식(D) 3개에서, 36점을 받았습니다.

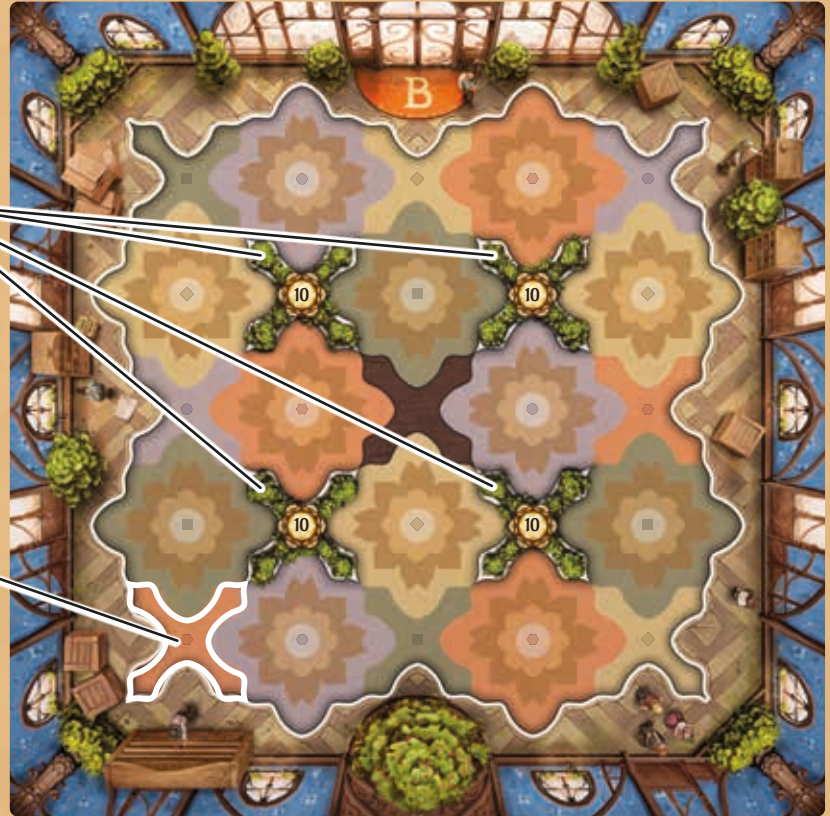
이로써 최종 점수는 $120(63 + 2 + 12 + 7 + 36)$ 점이 됩니다.

바닥 보드 B면 규칙

바닥 보드의 뒷면은 플레이어에게 조금 더 어려운 규칙을 제공합니다. 만약 게임 준비에서 B면을 사용하기로 했다면, 아래와 같은 변경 사항을 확인합니다:

- A면에서 연결부를 배치할 수 있던 가운데 4곳에 **식물**이 자라났습니다. 이제 이곳에 연결부를 배치할 수 **없습니다**.
- 그 밖에도 연결부를 배치할 수 있는 다른 곳에는 색깔이 지정되었습니다. 즉, 해당 위치에 연결부를 배치하려면 지정된 색깔의 재료 카드 4장을 지불해야 합니다.

예시: 이곳과 맞닿은 바깥 테두리가 하나라도 있다면, 배치 행동의 소단계 1에서, **붉은색 카드 4장을** 지불하고 연결부를 배치할 수 있습니다.

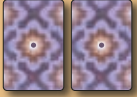


게임 종료 및 최종 점수 계산은 일반적인 방식을 따르지만, 추가 점수를 받을 수 있습니다:

완전히 둘러싸인 식물 1개마다 **10점**을 획득합니다. 식물을 완전히 둘러싸기 위해선 **4개의 문양 장식과 맞닿고, 4개의 모서리에 전부 연결부**가 배치되어야 합니다. 맞닿은 문양 장식에 얼마나 많은 목재 구성물이 있는지 상관없습니다. (바깥 테두리만 있어도 됩니다.)



목재 구성물 개요: 비용 및 가져와야 하는 새로운 재료 카드 (예시: 보라색 문양 장식)

목재 구성물	비용	새로 가져올 카드	예시
 바깥 테두리	문양 장식과 같은 색깔의 재료 카드 1장 	없음	
 안쪽 테두리	문양 장식과 같은 색깔의 재료 카드 2장 	재료 카드 1장 (단, 문양 장식 색깔과 같은 색깔의 카드나 와일드카드를 가져올 수는 없음.) 	
 중심부	문양 장식과 같은 색깔의 재료 카드 3장 	재료 카드 2장 (단, 문양 장식 색깔과 같은 색깔의 카드나 와일드카드를 가져올 수는 없음.) 	
 테이블	문양 장식과 같은 색깔의 재료 카드 4장 	보상 트랙에 있는 보상 마커를 전진합니다. 시계방향으로 1칸 혹은 2칸을 전진한 후, 도착한 칸에 표시된 대로 재료 카드 3장을 받아옵니다.  	
 연결부	바닥 보드 A면 규칙: 원하는 한 가지 색깔의 재료 카드 4장 예시:  바닥 보드 B면 규칙: 연결부를 배치하려는 곳과 같은 색깔인 재료 카드 4장		



이 게임을 개발하고 테스트하는 데 도움을 주신 모든 분께 감사의 말씀을 드립니다.
Michael Kiesling은 자기 아내 Ina에게 더욱 특별한 감사를 전합니다.



디자이너: Michael Kiesling
그림: Lukas Siegmon
개발: Moritz Bornkast, Peter Eggert
규칙서: VEB Spielkombinat Katja Volk,
Moritz Bornkast, Viktor Kobilke

© 2024 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
All rights reserved.

www.deep-print-games.com

한국어판 제작: DiceTree Games



보드피아 (10401) 경기도 고양시 일산동구
호수로 646-30 신봉플로스타 806호
©2025 DiceTree Games
www.boardpia.co.kr
고객센터 031-813-9233