

게임 디자이너: Oliver Richtberg

1-4인, 8세 이상, 협력 게임

수풀이 우거진 메나라의 안쪽 깊은 곳에서 경이로운 형태의 고대 건축물 파편을 발견했습니다. 탐험가의 심장을 빨리 뛰게 만드는 사건이 있지요. 분명, 수 천년 전 이 곳에는 신전이 있었을 것입니다. 어떤 모습의 신전이였을까요? 다시 복원해서 건설할 수 있을까요?
그러기 위해서는, 여러분 모두 힘을 합쳐야 합니다.

오래된 석조물의 한구석을 장식하는 기묘한 성형 문자와 탑의 설계도가 발견되었습니다. 이 곳에는 태초의 저주가 걸려있는 것 같습니다. 아주 사소한 실수라도 저지르는 순간, 이 오래된 설계도가 저절로 바뀌어서 한 층을 더 건설해야 합니다. 따라서 탑을 완성하려면 처음 계획 보다 목표를 높이 잡아야 할 수도 있습니다!

두려움에 떨지 말고 손가락에 힘을 주세요. 임무를 완수하고 메나라의 고대 신전을 현대로 불러오는 방법은 그 길 밖에 없습니다.

(“메나라”는 말레이시아 말로 신전 탑이라는 뜻입니다.)

게임의 목표

함께 협력하여 신전을 재건하는 것이 게임의 목표입니다. 가능하면 각각의 건설 계획 카드의 지시를 이행하려고 노력해야 합니다. 기둥과 신전 층 타일을 어디에 놓으면 좋을지 머리를 써서 적절한 곳에 숨겨 놓게 배치하세요. 여러분이 각자 자신의 차례에 한 일이 게임에 연속해서 영향을 미친다는 점을 잊지 마세요. 그래야만 동료 플레이어가 건설 계획을 이행하는데 도움이 될 수 있습니다. 자잘한 사고와 부주의한 손놀림, 무리한 건설 계획은 항상 무서운 결과를 가져옵니다. 여러분은 원래 짓고 싶었던 것보다 신전을 훨씬 더 높이 지어야 할 수도 있습니다.

게임 구성품

기둥 76 개



노란색 기둥 30개



검은색 기둥 12개



빨간색 기둥 20개



흰색 기둥 8개



파란색 기둥 6개

주머니 1개



캠프 1개



건설 계획 카드 35장:

빨간색 문양 14장

노란색 문양 12장

파란색 문양 9장



층높이 카드 5장

카드 앞뒤에 문양이 없습니다.



신전 층 타일 18개



밝은 면과 어두운 면이 있고, 3 ~ 6개의 색깔 기둥 표시가 있습니다.

게임 준비

- 첫 게임을 시작하기 전에, 펀치 보드의 구성품을 모두 떼어내서 오른쪽 그림과 같이 캠프를 조립합니다.
- 기둥을 모두 주머니에 넣고, 무작위로 6개를 뽑아서 캠프에 놓습니다.



- 신전 층 타일 18개를 무작위로 섞어서 하나의 타일 더미를 만들어 놓습니다.



- 타일 더미 가장 위에 있는 신전 층 타일 3개를 테이블 가운데에 놓습니다. 그림의 ○ 표시처럼 층 타일의 두 부분이 서로 맞닿게 놓습니다. 단, 타일이 위아래로 겹치지 않도록 합니다. 이 세 개의 층 타일은 신전의 토대입니다. 타일의 보이는 면을 밝은 쪽 또는 어두운 쪽을 원하는 대로 선택할 수 있습니다.



- 그런 다음, 층높이 카드를 한 줄로 놓습니다.
층높이 카드 장수는 게임이 끝났을 때 건설해야 하는 신전의 층수와 같습니다.
신전 토대는 층으로 세지 않습니다.

- 게임의 난이도에 따라 사용할 층높이 카드의 장수가 달라집니다:

- 쉬운 게임: 3장으로 시작
- 보통 게임: 4장으로 시작
- 어려운 게임: 5장으로 시작

- 건설 계획 카드를 준비합니다. 상형 문자의 색깔별로 카드를 분리하여 각각 섞어서 세 개의 카드 더미를 만들어 놓습니다.



- 각자 주머니에서 특정 개수의 기둥을 무작위로 뽑아서 자기 앞에 놓습니다. 가져올 기둥의 수 ()는 게임 인원 수 ()와 선택한 난이도에 따라 결정됩니다.

기둥 수	1인	2인	3인	4인
쉬움	8	7	6	5
보통	7	6	5	4
어려움	6	5	4	4

게임 방법

가장 최근에 건물 옥상에 올라갔던 사람부터 시작합니다. 그 다음, 순서대로 차례를 진행합니다.

자신의 차례에는 아래의 순서대로 단계를 수행합니다:

1. 캠프와 자신의 기둥을 원하는 만큼 교환할 수 있습니다.
2. 건설 계획 카드 한 장을 공개합니다.
3. 건설 계획 카드에 표시된 대로 신전을 건설합니다.
4. 사용한 기둥 수만큼 기둥을 채워 받습니다.

어떻게 할 것인지 동료 플레이어들과 의논하세요.
통찰력을 가지고 건설하세요. 뭉치면 해낼 수 있습니다.

1. 캠프와 기둥 교환

자신이 가져오고 싶은 기둥을 캠프에서 원하는 만큼 가져올 수 있습니다. 가져온 개수만큼 자신의 기둥을 캠프에 되돌려 놓습니다.

2. 건설 계획 카드 공개

세 개의 카드 더미 중 선택해서 한 장을 펼칩니다.



파란색 상형 문자 카드 더미는 대부분
수행하기 쉬운 카드로 구성되어 있습니다.



노란색 상형 문자 카드 더미는
보통 수준의 난이도입니다



빨간색 상형 문자 카드 더미는 대부분
어렵습니다.

자신이 선택한 카드 더미의 맨 윗장을 펼칩니다.

건설 계획 카드는 파란색 - 노란색 - 빨간색 순서로
어렵다는 점을 기억하세요.

간혹 카드의 지시대로 건설할 수 없는 경우도 생깁니다.
특히, 어려운 카드는 게임 시작 시에 건설을 못한 확률이
높습니다. 그러므로, 카드 더미를 신중하게 고르세요.

3. 건설

기둥은 항상 색깔이 일치하는 칸에 놓아야 합니다. 이어지는 설명에서 "알맞은 칸"이란 기둥의 색깔과 일치하며, 비어있는 칸을 뜻합니다.

건설 계획 카드의 종류는 다섯 가지입니다.



표시된 수(1, 2, 3, 4)의 기둥을
어느 층 타일이나 알맞은 칸에 놓습니다.



표시된 수(2, 3)의 기둥을 층 타일 하나를
선택해서 알맞은 칸에 놓습니다.



표시된 수(1, 2, 3)의 기둥을 옮깁
니다. 옮길 기둥을 신전에서 빼서,
뺀 곳보다 높은 층의 알맞은 칸에
놓습니다. 지탱하는 것 없이 따로
서있는 기둥이나, 기둥이 너무 뻥뻥
한 곳에서 하나를 빼도 됩니다. 한
번 옮긴 기둥은 같은 차례에 다시
옮기면 안됩니다.



신전 총 타일 하나를 선택해서, 그
타일의 빈 칸을 기둥으로 꽂 채웁
니다.

이 건설 계획 카드는 항상 새로운 신전 총 타일
을 배치하게 만듭니다. (5쪽을 참고하세요.)



건설한 신전 총 타일 하나를 위 또
는 아래로 한 층 이상 옮깁니다.
옮길 타일에 이미 기둥이 놓여 있
다면 함께 옮겨야 합니다. 그렇게 하다가 기둥
이 떨어지면, 이 건설 계획 카드를 수행하지 못
한 것입니다.

● 각각의 기둥은 기둥 색깔과 일치하는 칸에 놓아야 합니다. 기둥이 바닥 색깔 칸의 테두리를 벗어나서는 안됩니다.

● 기둥들을 동시에 놓아도 됩니다.

● 신전 층 타일을 올렸어도 아래층의 빈 칸에 기둥을 놓을 수 있습니다. 조심해서 층 타일 사이에 기둥을 밀어 넣어 보세요.

● 건설 계획 카드의 지시를 수행한 다음, 카드를 버리는 카드 더미에 놓습니다.



건설 계획 카드의 지시를 완수하지 못한다면?

건설 계획 카드대로 할 수 없으면, 그 카드는 추가 층높이 카드가 됩니다. 뒷면으로 뒤집어서 층높이 카드 열의 끝에 추가합니다.

층높이 카드가 늘어나면 게임이 끝날 때 완성해야 하는 신전의 층이 하나씩 늘어나는 것입니다.

기둥을 놓으려 하다가 신전 탑이 무너질 것 같아서 놓지 못할 때도 마찬가지로 층높이 카드가 늘어납니다. (놓으려던 기둥은 자신의 손으로 다시 가져갑니다.)

건설 계획 카드를 층높이 카드 열에 추가할 때마다 캠프 전체를 바꿀 수 있습니다. 먼저 기둥 여섯 개를 뽑고, 캠프에 있던 기둥들을 주머니에 되돌려 놓습니다.

이것으로 자신의 차례가 끝납니다.

건설 계획 카드를 수행하다가 실패했는데, 기둥이나 신전 층 타일을 놓거나 옮긴 상태면 그대로 둡니다. 원래 상태로 되돌리지 않습니다. 기둥이 떨어지면 있던 곳에 세워 놓습니다.

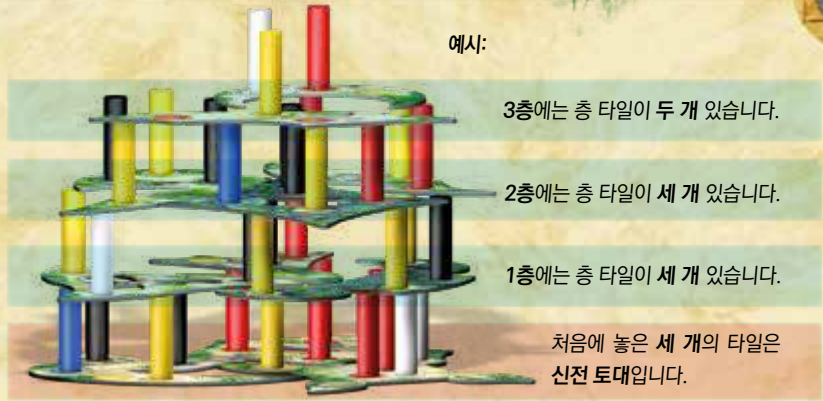
예시:

지금까지는 신전 탑을 3층까지 올리면 됐었지만, 건설 계획 카드 하나를 완수하지 못해서 층높이 카드 열이 한 장 늘어났습니다. 이제 신전 탑을 한 층 더 높게 쌓아야 합니다.



기둥 위에 올린 층 타일만
층으로 인정합니다. 신전
토대인 세 개의 타일은 층
으로 세지 않습니다.

한 층에 여러 개의 층 타일
이 있을 수 있습니다.



새로운 층 타일 놓기

층 타일의 마지막 빈 칸에 기둥을 놓을 때마다, 즉시 하던 일을 멈춰야 합니다. 반드시 새로운 신전 층 타일을 놓습니다. 같은 차례를 진행하는 동안 여러 번 층 타일을 놓게 될 수도 있습니다. 층 타일을 놓은 다음, 진행하던 건설 계획 카드를 계속해서 수행합니다.

- 신전 층 타일 더미의 가장 위 타일을 가져옵니다.
- 현재 진행하던 건설 계획 카드를 확인합니다.



갈색 테두리(흰색과 검은색 원 표시) 카드:
원하는 쪽을 선택해서 층 타일을 준비합니다.



밝은 테두리(흰색 원 표시) 카드:
층 타일의 밝은 면이 보이게 준비합니다.



어두운 테두리(검은색 원 표시) 카드:
층 타일의 어두운 면이 보이게 준비합니다.

- 그런 다음 층 타일을 신전에 추가합니다. 기둥들 위에 올리거나, 신전 토대를 확장할 수 있습니다.
 - 기둥 위에 올리는 경우, 안정성을 위해 적어도 세 개의 기둥(위에 다른 층 타일이 없는 기둥)을 덮어야 합니다. 어느 기둥들 위에 타일을 놓을 것인지 선택할 수 있습니다.
 - 신전 토대를 확장한다면, 새로 놓는 타일은 기존의 타일과 최소 두 부분이 맞닿아야 합니다 ○.

주의하세요:

신전 토대를 확장하면 게임이 끝날 때까지 건설해야 하는 신전 탑의 층수가 한 층 늘어납니다. 차례를 끝낼 때, 잊지 말고 건설 계획 카드를 뒤집어서 층높이 카드 옆에 추가합니다.



- 층 타일을 놓은 다음에도 놓아야 할 기둥이 남았으면, 새로 놓은 층 위에 기둥을 놓아도 됩니다.

신전 토대를 확장한
신전 층 타일입니다.

4. 기둥 채우기

자신의 차례를 끝낼 때, 이번에 **놓은 기둥 수만큼** 주머니에서 기둥을 가져옵니다.

신전이 무너지면 어떻게 되나요?

어떤 **신전 총 타일**이라도 무너지면 즉시 여러분의 패배로 게임이 끝납니다. 기둥이 떨어진 경우, **원래 있던 자리에** 되돌려 놓지 못한다면 여러분의 패배로 게임이 끝납니다.

게임 종료

위에 설명한대로 신전이 무너지는 경우 외에도, 다음의 경우가 발생하면 게임이 끝납니다.

- 누구든 자신의 차례를 끝내고 기둥을 새로 가져올 때, 기둥 개수가 모자라는 경우.
- 마지막 건설 계획 카드를 쓴 경우.
- 마지막 신전 총 타일을 놓은 경우. (기둥은 다 채우지 않아도 됩니다.)

주의하세요:

위의 세 가지 경우가 아니면 게임이 끝나지 않습니다. 즉, 총높이 카드의 수보다 신전을 더 높이 올려도 게임을 계속해야 합니다. 그 시점에 신전의 높이가 충분했더라도 아직 게임에서 승리한 것이 아닙니다. 진짜 게임이 끝날 때까지 무슨 일이 생길 지 아무도 모릅니다.

이겼을까요, 졌을까요?

- 게임 종료 조건이 되었을 때, **신전이 충분히 높다면** 여러분의 승리입니다.
다시 말해서, 신전의 총수가 총높이 카드의 수와 같거나 더 높으면 승리합니다.
- 게임 종료 조건이 되었을 때, **신전의 총수가 부족하면 패배**입니다.
신전이 무너지지 않았더라도 마찬가지입니다.



게임을 처음 하는 분들을 위한 팁

- 메나라 첫 게임을 시작하기 전에, **건설 계획 카드를 쓰지 않고** 신전 탑을 만들어 보면 게임을 이해하기 쉽습니다. 게임 규칙을 지키면서 기둥과 신전 층을 올려 보세요. 한 번 해보면 금방 감을 잡을 수 있을 것입니다.
- 그런 다음, 아래의 건설 계획 카드를 보고 카드 더미에 어떤 종류의 과제들이 있는지 알아보세요.



도움말

- 서로 **대화**를 많이 주고받으세요! **메나라는 협력 게임**입니다. 몇 수 앞의 차례까지 계획하려면 대화가 필수입니다. 머리를 맞대면 고대 신전을 화려하게 부활시킬 수 있는 방법을 알아낼 수 있습니다.
- 신전 토대인 세 개의 신전 층 타일은 **가능한 한 넓게** 놓습니다. (단, 모든 층 타일은 서로 두 부분이 맞닿아야 합니다.)
- 신전 탑 전체의 어디에 **빈 칸**이 있고, 그 색깔은 무엇인지 항상 파악하는 것이 좋습니다.
- **캠프에 있는 기둥** 뿐만 아니라, **다른 사람들이 가진 기둥의 색**에도 주의를 기울이세요.
- 건설 계획 카드 더미에서 **쉬움, 보통, 어려움** 중에서 어떤 것을 선택할 지 신중히 생각하세요. **버린 카드 더미**에 어떤 과제들이 나왔는지에 따라 당신의 결정이 달라집니다.
- 되도록이면 **게임 초반에 어려운 건설 계획 카드**를 최대한 완수하도록 노력하세요. 탑이 높아질수록 어려운 건설 계획 카드의 지시에 따르다가 낭패를 보기 쉽습니다.
- 새로운 기둥을 놓을 때마다, 놓으려는 층을 **떠받치는 기둥들**의 상태가 어떤지 주의하세요. 새로 추가된 기둥의 무게를 견딜 수 있을지 살펴야 합니다. 또한, 새로운 층 타일을 놓을 때는 타일을 올려놓을 **기둥들이 어디에 있는지** 확인하세요.
- 메나라를 이미 해 보신 분들은 신전 탑을 더 높이 지을 수도 있을 것입니다. 10층 쌓기에 도전해 보시겠어요?

요약:

건설 계획 카드가 층높이 카드 옆에 추가되는 경우는 어떤 상황인가?

- 건설 계획 카드의 지시를 일부 또는 전부 수행하지 못했을 경우.
- 신전 층 타일을 신전 토대에 추가했을 경우.

언제 캠프의 기둥을 교체할 수 있나?

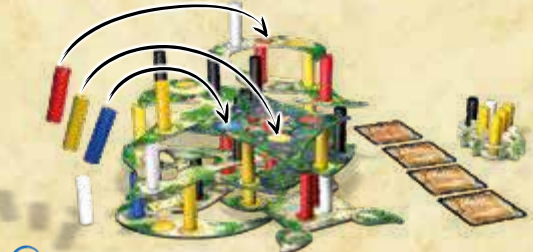
- 건설 계획 카드를 뽑기 전(플레이어가 교환할 기둥의 수만큼).
- 건설 계획 카드를 완수하지 못했을 때 주머니에서 꺼내어 교체.

자세한 예시



1

도연이는 노란색 기둥 두 개를 캠프에서 파랑 하나와 빨강 하나로 교환합니다. 그런 다음, 기둥 3개를 배치해야 하는 카드를 뽑았습니다.



2

도연이는 빨강 하나, 노랑 하나, 파랑 하나를 놓기로 결정하고, 계획대로 무사히 기둥들을 다 놓았습니다. 새로운 기둥 세 개를 채우고 자신의 차례를 마칩니다.



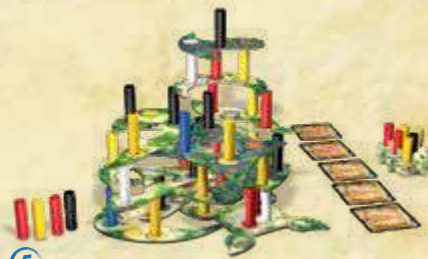
3

친구들의 조언대로, 서진이는 캠프에서 기둥을 교환하지 않았습니다. 빨간색 건설 계획 카드 한 장을 뽑았는데, 층 타일 하나에 기둥 세 개를 놓는 카드였습니다. 운이 없게도, 현재 할 수 없는 카드입니다. 따라서, 카드를 뒤집어 층높이 카드 옆에 추가해야 합니다. 주머니에서 기둥 6개를 뽑아, 캠프의 기둥을 교체합니다. 이제, 달성해야 하는 신전 탑의 높이는 4층이 아니라 5층이 되었습니다.



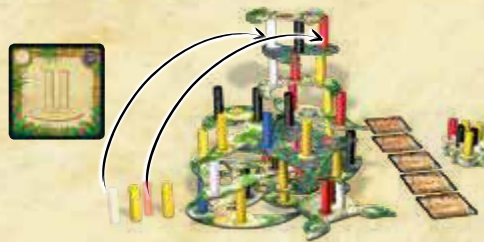
4

나영이는 캠프에서 기둥을 교체한 뒤에 파란색 카드를 뽑았는데, 운이 좋게도 기둥 2개만 놓는 카드였습니다. 우선 노란색 기둥을 신전 탑 꼭대기 층에 놓아서 그 층을 완성했습니다. 층 타일을 완성해서 새 층 타일을 가져와서 놓습니다. 건설 카드에 검은색 표시가 있어서, 어두운 면이 위로 오도록 놓습니다.



5

나영이는 새로 놓은 층 타일에 두 번째 기둥을 놓습니다. 주머니에서 새 기둥 두 개를 꺼내고, 차례를 마칩니다.



6

상현이는 캠프에서 기둥을 교환합니다. 상현이가 펼친 카드는 층 타일 하나에 기둥 두 개를 놓는 카드입니다. 성공과 동시에 꼭대기 층이 꽉 찼습니다. 따라서 새 층 타일을 놓았는데, 그러면서 신전 탑이 5층이 되었습니다. 일단 게임의 승리 조건은 채웠지만, 게임이 끝날 때까지 이대로 층높이 카드 장수가 신전 탑의 층 수를 넘지 않아야 승리할 수 있습니다.