

Matúš Kotry



알케미스트



오늘 새 가마솥을 받았다.

이것으로 마침내 내 실험실이 완성됐다!

며칠 동안 기대에 부풀어 재료를 모아서 말리고 있었다.
뭐부터 섞어볼까? 솔직히 나는 까마귀 깃털과 맨드레이크
뿌리에 강력하게 이끌린다. 사람들은 두꺼비를 쓰면
절대로 잘못될 일은 없다고 하는데.

어차피 사람들이 뭘 알겠어?

여긴 내 실험실이고, 이걸 내 연구인데.
내가 학설을 발표하기만 하면 다들 나한테 몰려들걸!
연금술 학계에서 가장 위대한 정신을 가진 사람은
나라는 것을 증명해내고 말겠어.

자, 그러면 이제 일을 시작할 시간이 됐으니
술술 불을 붙여 볼까. 지식과 부, 명성은
전부 가마솥의 깊은 어둠 속에서 찾아낼 수 있을 테니.

게임 소개

여러분은 신비하고도 예술적인 연금술의 비밀을 발견하기 위해 경쟁하는 연금술사들입니다. 이 게임에서 점수를 얻는 방법은 여러 가지가 있지만, 대부분의 점수는 올바른 학설을 발표하면서 얻게 됩니다. 바로 이 안에 여러분이 풀어야 할 문제가 있습니다.

플레이어들은 태블릿이나 스마트폰의 앱으로 카드를 스캔하여 재료를 혼합하고 결과를 테스트하면서 정보를 얻게 됩니다. 얻은 정보로 물약을 만드는 방법을 추론하고, 모험가들에게 물약을 팝니다. 금화는 마법 아이템을 살 때 필요합니다. 마법 아이템은 대단히 강력하지만, 굉장히 비쌉니다.

학설을 발표하면 명성 점수를 얻지만, 발표한 학설이 틀렸다고 증명되면 명성 점수를 잃습니다. 게임이 끝날 때 명성 점수는 승점으로 바뀌고, 아이템과 보조금에 대해서도 승점을 계산합니다. 승점이 가장 높은 사람이 게임에서 승리합니다.

연금술의 기본 원칙

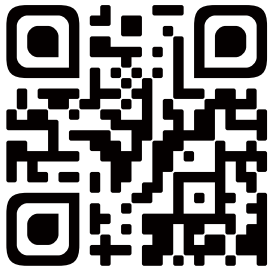
아! 새로 오신 분이군요. 이렇게 기쁜 데가! 과학의 열정을 가슴 속에 품고 있는 사람을 새로 만나게 되는 건 언제나 기쁘답니다. 자연의 신비를 밝힐 준비가 되었나요? 못사람들의 존경과 감탄이 절로 나올 발견을 할 준비가 됐으면 시작합니다.

자, 젊은 친구, 긴 여정이 될 겁니다. 날카로운 통찰력과 참을성이 필요할 거예요. 간단하게 물약을 만들면서 시작합니다. 재료는 숲속을 산책하다가 쉽게 찾을 수 있는 흔한 것들입니다. 여기 버섯과 두꺼비가 있군요. 이제 당신에게 필요한 건 모든 준비가 끝난 연금술 실험실입니다. 준비할 동안 기다리고 있었어요.

카드 리더기

알케미스트를 즐기시려면 스마트폰이나 태블릿에 알케미스트(Alchemists: Lab Equipment) 앱을 설치하셔야 합니다. 아래의 QR코드를 스캔해서 앱을 설치하거나, 웹 브라우저에서 cge.as/ald 에 접속하세요. 앱은 무료입니다. 여러분은 이미 게임을 사셨으니까요.

(앱을 사용하지 않고 게임을 즐기시려면 바로 다음 쪽 설명을 참고하세요.)



기기는 모두 함께 공유할 수 있기 때문에 하나만 있으면 됩니다. 다운로드를 완료했으면 앱을 실행하고, **게임 코드 입력** 버튼을 누릅니다. 입력창에 **DEMO** 네 글자를 입력하세요.

물약 만들기

준비가 끝났나요? 훌륭합니다! 그러면 이제 가마솥에 재료를 넣고, 색깔이 변할 때까지 잘 저어봅시다.

플레이어들은 서로 다른 두 가지 재료를 혼합하여 물약을 만듭니다. **물약 마시기** 버튼을 누르고, 아래의 카드 두 장을 카메라로 스캔하세요.



각도를 잘 조정해서 카드 두 장의 그림을 한 화면에 담습니다. 앱이 카드들을 인식하면 화면의 아래쪽에 인식한 카드가 나타납니다. 앱이 올바른 재료를 보여주면 **확인** 을 누르세요.

첫 번째 물약 제조를 축하합니다! 내 지시를 정확히 따랐으면 물약이 생성되었을 겁니다. 바로 치유 물약이죠.

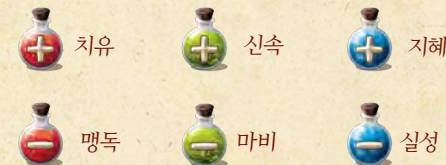
겉보기에는 평범한 재료 두 가지가 합쳐져서 어떻게 특별한 물약을 만들어 냈을까요? 자, 이제 약간의 이론 공부를 할 시간입니다.

속성



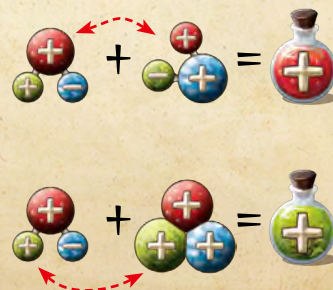
8가지의 재료는 각각 개별적인 하나의 속성을 가지고 있습니다. 속성은 빨강, 초록, 파랑 요소로 구성되는데, 각 요소에는 양성 또는 음성의 부호가 있습니다.

두 가지 속성을 결합하면 일치하는 요소가 증폭되어 다음 물약 중 한 가지를 만들게 됩니다.



어떤 물약이 만들어지는지 알아보려면 **두 가지 속성에서 색상과 부호가 일치하는 요소 중, 한쪽 속성에는 큰 원이고, 다른 쪽 속성에는 작은 원인 것**을 찾습니다.

예시:



꼭지 시험:

전갈과 새 발톱의 속성을 알려주겠습니다. 자, 이 둘을 섞으면 어떤 물약을 얻게 될지 알 수 있었어요?

그림을 스캔하여 정답을 확인합니다.

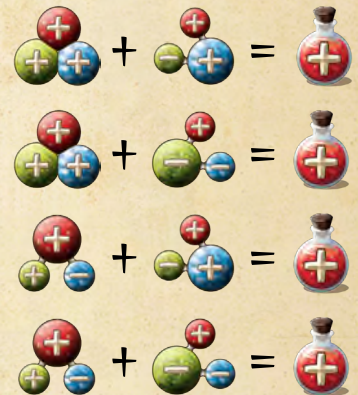


추리하기

어떤 재료가 어떤 속성에 해당하는지 안다면 물약 만드는 건 일도 아니겠지요. 그런데 모르잖아요! 정말 멋진 일이지요? 세상에 수많은 수수께끼들이 열린 풀리기를 기다리고 있답니다. 엄청난 보조금도 우리 연구에 쓰이기를 기다리고 있고요.

첫 번째 실험에서 버섯과 두꺼비를 섞으면 **치유**가 된다는 것을 알아냈습니다. 이 결과에서 말해주는 재료의 속성은 무엇일까요?

치유를 만드는 방법은 네 가지입니다.



어떤 조합이 맞는지, 어떤 재료가 어느 쪽 속성인지는 알 수 없습니다. 하지만, 버섯과 두꺼비는 절대로 다음의 네 가지 속성이 아니라는 것을 알게 되었습니다.



이 속성들의 빨강 요소는 음성이기 때문에, **치유** 물약이 만들어질 수 없습니다.

성공한 연금술사가 되려면 메모를 잘해야 합니다.



결과 보드에 실험의 결과를 기록합니다. 토큰을 버섯과 두꺼비가 교차하는 지점에 놓습니다.

추리 용지에 실험의 결과가 알려주는 사실을 기록합니다. 위의 그림처럼, 첫 실험의 결과로 버섯과 두꺼비가 가질 수 없는 4개의 가능성을 지워버립니다. 일반적으로 가능성이 있는 하나의 속성만 남을 때까지 다른 가능성을 제거해야 할 것입니다.

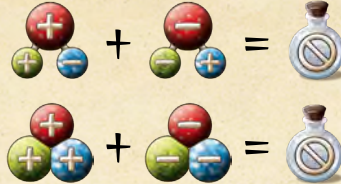
각자의 추리 용지는 자신만의 것입니다. 필요하다면 원하는 수단을 이용하여 메모해도 좋습니다.

중성 물약

각 속성은 정확히 한 가지의 속성을 중화시킵니다. 서로를 중화하는 한 쌍의 재료를 섞으면 맛은 조금 있을지 몰라도 아무런 마법 효과가 없는 물약을 만들게 될 거예요.

일치하는 요소가 없는 두 가지 속성은 서로를 중화하여 중성 물약 을 만듭니다.

예시:



중성 물약을 만들었다고 풀 죽지 마세요. 실제로 그 실험에서 많은 정보를 얻을 수 있습니다. 그러면 중성 물약을 어떻게 이용하는지 알아보시다.

알아야 할 것들:

- 각 속성은 정확히 하나의 속성을 중화시킵니다. 중화시키는 속성이 아닌 재료를 섞으면 빨강, 파랑, 초록 물약 중 하나가 만들어질 것입니다.
- 하나의 속성을 중화시키는 다른 속성은 각 색깔의 부호가 상반됩니다.
- 자신의 추리 용지에 위아래로 인접한 쌍이 서로를 중화시키는 속성입니다. 용지 배경이 밝거나 어둡게 두 칸씩 표시되어 있는데, 그 두 칸이 서로 중화하는 쌍입니다.

꼭지 시험:

내가 이미 새 발톱의 속성을 공개했지요. 그러면 새 발톱과 두꺼비를 섞으면 무슨 일이 일어나는지 확인합시다. 그런 다음 설명해 보세요. 두꺼비의 속성은 무엇이었어요?



자, 젊은 연금술사 친구, 이제 기초 훈련은 충분히 끝났습니다. 충분하고 말고요. 나는 이제 내 할 일을 해야겠어요.

앞으로의 모든 노력이 성공하기를 바라며, 혹시 중요한 발견을 발표하게 된다면, 당신에게 모든 것을 가르쳐 준 연금술사에게 그에 걸맞은 보답을 하는 것도 잊지 않았으면 해요.

손으로 선택하기

카드 리더기에는 재료를 손으로 선택하는 옵션이 있습니다. 카드를 스캔하는 대신, 다른 사람들이 보지 않도록 직접 **섞을 재료 두 가지를 누릅니다. 스캔하는 것과 결과는 같습니다.**

웹 기반의 카드 리더기

alchemists.czechgames.com으로 접속하시면 웹 기반의 앱을 보실 수 있습니다. 웹 기반에서는 카드를 손으로 선택해야 합니다.

진행자 보드

어떤 전자 기기 없이 알케미스트 게임을 하게 된다면 한 명이 게임 진행자가 되어 카드 리더기의 역할을 맡아야 합니다. 진행자는 다른 사람들이 진행자 보드를 볼 수 없도록 게임 상자를 이용해서 진행자 보드를 가립니다.

진행자는 재료 타일 8개를 섞어서 진행자 보드의 재료 타일 칸에 하나씩 놓습니다. 무작위로 해야 하며, 다른 사람들이 보지 못하게 해야 합니다. 아래에 인쇄된 속성에 대해서는 신경 쓰지 않아도 됩니다. 어느 재료를 섞더라도 진행자 보드를 통해 결과를 알 수 있습니다.

진행자는 일반적으로 카드 리더기가 필요한 모든 상황을 맡아서 처리합니다. 예를 들어, 어떤 플레이어가 재료 카드 두 장을 "스캔"하고 싶으면 해당 카드들을 진행자에게 살짝 건네줍니다. **진행자는 물약 결과를 보고 카드 리더기가 하는 것처럼 결과를 알려줍니다.** 그런 다음, 진행자는 재료 카드들을 버리는 카드 더미에 놓습니다.

게임 진행 도중에 스마트폰의 배터리가 다 돼서 진행자 보드를 이용하여 게임을 끝마치고 싶다면, 간단한 알고리즘을 통해 네 글자의 게임 코드를 8가지 재료 순서 목록으로 변환합니다. ...다시 생각해보니 이 방법은 제작사인 우리만 알고 있어야 할 것 같습니다. 그러므로 여러분이 게임을 하면서 배터리가 방전되려고 하면, 게임에 참여하지 않는 사람에게 진행자 역할을 부탁하세요. 진행자는 앱의 정답을 확인하고 그대로 진행자 보드를 준비합니다.

게임 진행자 자격시험:

오른쪽의 진행자 보드는 앞서 든 세 가지 예시에 맞춰서 준비되어 있습니다. 따라서 예시처럼 카드를 "스캔"해 보면 카드 리더기와 같은 결과를 확인할 수 있습니다.



게임 준비

맞다, 한 가지를 빼먹었군요. 연금술의 기술은 물약을 만드는 것 이상입니다. 물론 연금술사들은 지식을 탐닉하지만, 그들이 진정으로 가치 있게 여기는 것은 명성이랍니다. 세상에 발자취를 남기는 쉽지 않을 거예요. 다른 연금술사보다 빨리 학설을 발표하고, 다른 연금술사가 발표한 학설의 결점을 폭로해야 합니다. 그리고, 강력한 능력이 있는 아이템들이 다 팔리기 전에 손에 넣으세요. 알다시피, 당신이 이 마을의 유일한 연금술사가 아니니까요.



마스터 규칙

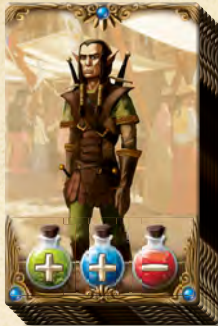


수습생 규칙

알케미스트는 마스터 규칙 또는 수습생 규칙으로 즐기실 수 있습니다. 이 게임이 처음이라면 수습생 규칙을 추천합니다. 몇 가지 규칙이 조금 간단하고, 학회가 좀 더 느리게 진행됩니다. 그렇더라도 게임의 재미를 충분히 느낄 수 있습니다. 선택한 규칙에 따라 게임 준비의 세세한 부분이 달라집니다.

게임 인원수

이 예시의 게임 보드는 4인 게임용입니다. 2인 또는 3인 게임을 준비할 때는 게임 보드의 반대 면을 사용하세요. 그 외의 사항은 같습니다.



모험가 타일

모험가 타일의 앞면이 보이지 않게 잘 섞어서 타일 더미를 만들고, 무작위로 하나를 뽑아서 게임에서 제거합니다. 뽑은 타일은 앞면을 보지 않고 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 모험가 칸에 타일 더미를 놓고, 맨 위의 타일을 공개합니다.



학회 타일

수습생 규칙으로 할 때는 면을, 마스터 규칙으로 할 때는 면을 사용합니다. 학회 타일은 모험가 타일 더미에 들어갑니다. 표시의 타일을 모험가 타일 더미 맨 위에서 두 번째 타일 아래에 놓고, 표시의 타일을 맨 아래의 모험가 타일 위에 놓습니다.



아이템 카드

아이템 카드를 **I**, **II**, **III** 종류별로
더미를 나눠 놓습니다. 더미를 각각 잘
섞습니다. **I** 더미에서 3장을 무작위로
뽑아, 아이템 칸에 놓습니다.
II와 **III** 더미에서도 3장씩
무작위로 뽑아서, 게임 보드 옆에 한
줄로 앞면이 보이도록 놓습니다. 아이템
카드는 누구나 원하면 언제든지 읽어볼
수 있습니다. 나머지 아이템 카드는 게임
상자에 돌려 놓습니다. 그 카드들은 이번
게임에서 사용하지 않습니다.



전시회 보드

이 보드는 당분간 치워 놓습니다. 마지막 라운드 때 사용합니다.



순서 칸

이 칸을 선택하면 받는 보상입니다.

순서 마커

각 플레이어는 플라스크 모양으로 생긴 마커를 이용해서 순서를 표시합니다.



마비된 연금술사 순서 칸

재료 카드

재료 카드를 잘 섞어 더미를 만들고, 재료 칸에 5장을 펼쳐 놓습니다. 재료 카드 더미는 앞면이 보이지 않도록 게임 보드에 놓습니다.

개인 실험실

공개 정보

자신이 이미 만든 물약, 가지고 있는 보조금과 금화, 손에 있는 카드의 종류별 카드 장수는 항상 공개해야 합니다.

개인 보드



행동 큐브



게임에 사용하는 행동 큐브의 수는 게임 인원수에 따라 결정됩니다.

- 2인 게임: 6개씩
- 3인 게임: 5개씩
- 4인 게임: 4개씩

남은 큐브는 게임 상자에 돌려놓습니다.

게임의 규칙과 인원에 상관없이 첫 라운드에는 행동 큐브를 3개만 사용합니다. 남은 큐브는 모험가 더미에 올려놓습니다. 그러면 첫 라운드가 끝날 때 잊지 않고 큐브를 전부 회수하게 됩니다.

실험실 가마솥

가마솥은 따로 세워 놓아도 됩니다.



비공개 정보

재료 카드와 호의 카드의 내용, 사용한 인장의 종류, 실험에 사용한 재료, 추리 결과는 항상 다른 사람들이 보지 못하도록 감춰야 합니다. 이 정보들은 실험실 가림막을 이용해서 감출 수 있습니다.

재료 카드

수습생 규칙: 각자 재료 카드 더미 맨 위의 3장을 가져옵니다.

마스터 규칙: 각자 재료 카드 더미 맨 위의 2장을 가져옵니다.

할인 카드



호의 카드

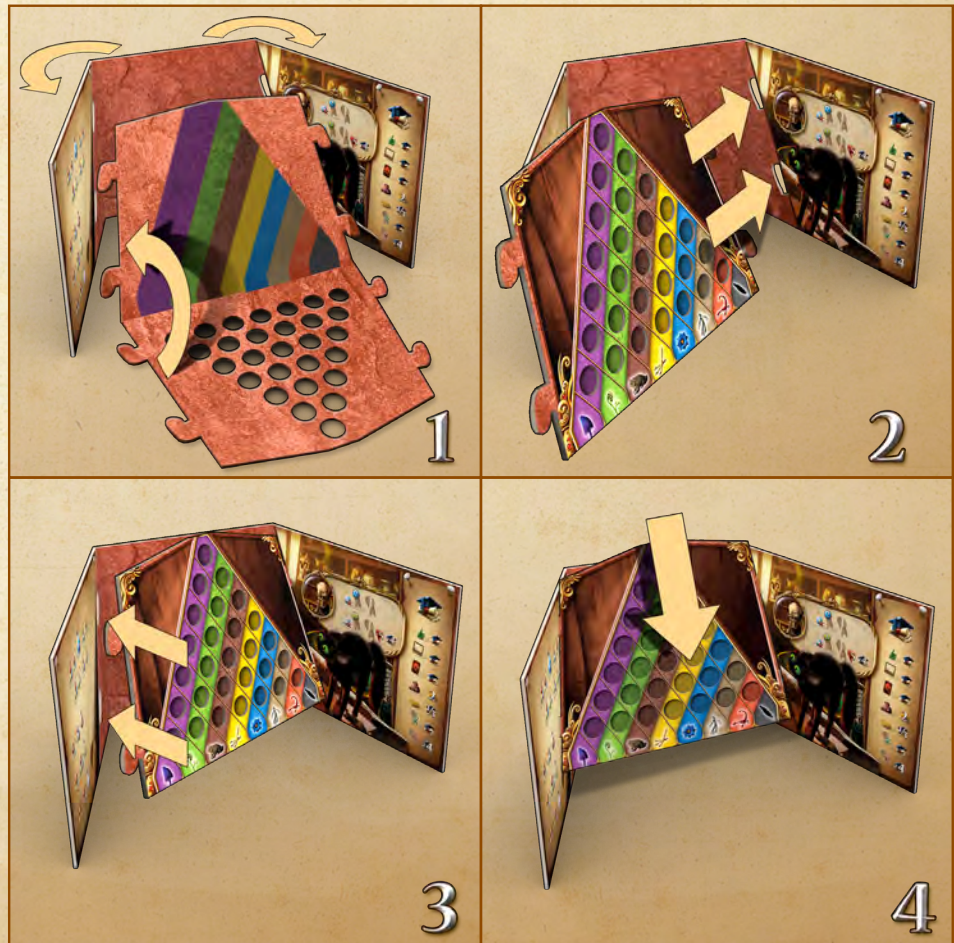
각자 호의 카드를 2장씩 뽑습니다. 가질 카드 한 장을 선택하고, 다른 한 장은 버립니다.



인장



실험실 조립 방법



학설 보드



보조금

그림과 같이 준비합니다.

명성 마커

시작 명성 점수는 10점입니다.
각자 플라스크 모양의 마커 하나를
10점 칸에 놓습니다.

충돌 토큰

마스터 규칙으로 게임을 할 때만 사용합니다. 수습생 규칙
을 적용할 때는 게임 상자에 둡니다.



속성 토큰



시작 플레이어 토큰

가장 최근에 실험실에 있었던 사람이 시작 플레이어가
되어, 시작 플레이어 토큰을 가져갑니다.



카드 리더기 초기화

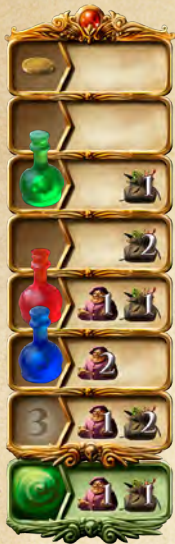
게임을 시작하면서 앱을 실행합니다. **마스터 규칙** 또는 **수습생 규칙**을 선택하고, **새 게임 시작하기** 버튼을 누릅니다. 앱
이 무작위로 재료마다 다른 속성을 지정할 것입니다(그러나, 이
전 게임의 결과를 기억해서 원가 이득을 바라다면 큰 낭패를 보
게 될 것입니다).

무작위로 속성을 지정할 때마다 네 글자 코드가 생성됩니다. 이
코드를 적어 놓습니다. 게임을 시작한 기기의 배터리가 떨어질 경
우처럼, 기기를 바꿔서 게임을 진행해야 하는 일이 생기면 새 기
기에서 **게임 코드 입력** 을 누르고 코드를 넣습니다. 그러
면 새 기기에서의 속성 결과는 처음 기기의 결과와 같을 것입니
다. 혹시 두 개 이상의 카드 리더기를 사용하고 싶을 때도 이 방
법을 쓰면 됩니다.

라운드 진행

게임은 여섯 라운드 동안 진행됩니다. 각 라운드를 시작할 때, 플레이어들은 자신의 플레이 순서를 정합니다. 그런 다음, 이번 라운드 동안 자신이 할 행동을 결정합니다. 라운드를 진행할 때는 게임 보드의 오른쪽 아래에서부터 시계 방향으로 행동을 실행합니다.

플레이 순서 선택



실험실에 가져갈 흥미로운 것들을 찾아서 느긋하게 숲을 산책하며 하루를 시작하는 것도 괜찮을 겁니다. 아니면 마을 사람들에게 호의를 베풀면서 시간을 좀 보낼 수도 있고요. 물론, 나중에 보답은 받아야겠지요.

시작 플레이어 토큰을 가진 사람부터 시작해서 시계 방향으로 돌아가며, 순서 칸 하나를 선택합니다. 아래쪽 칸일수록 카드를 많이 받지만, 행동을 실행할 때 불이익이 생깁니다.

자신의 순서를 선택할 차례가 되면, 빈칸 중 한 곳에 자신의 순서 마커를 놓고 표시된 카드를 받습니다.

같은 칸을 두 사람이 선택할 수 없습니다. 맨 아래의 녹색 칸은 아무도 선택하면 안 됩니다. 그 칸은 이전 라운드에 물약을 마신 연금술사를 위한 특수한 칸입니다. 10쪽에 자세한 설명이 있습니다. 이 표시된 칸은 2인 게임에서 사용할 수 없습니다.

재료 카드 받기



표시된 숫자만큼 재료 카드 더미의 맨 위에서 카드를 가져옵니다. 펼쳐져 있는 카드는 가져올 수 없습니다. 펼쳐진 카드는 재료 수집 행동 칸을 통해서만 가져올 수 있습니다.

호의 카드 받기



호의 카드는 마을 사람들이 플레이어들에게 신세진 호의를 나타냅니다. 표시된 숫자만큼 호의 카드 더미의 맨 위에서 카드를 가져옵니다.

재료 카드나 호의 카드가 다 떨어지면 버린 카드 더미를 섞어서 새 카드 더미를 만듭니다.

호의 카드

라운드를 진행하면서 특정 시점에 호의 카드를 쓰면 한 번만 얻는 혜택을 받습니다. 카드 내용에 언제 쓸 수 있는지 적혀 있습니다. "즉시 사용"이라고 적힌 카드는 카드를 받자마자 바로 써야 합니다. 카드에 대한 설명은 설명서의 뒷부분에 나와 있습니다. 사용한 호의 카드는 버리는 카드 더미에 놓습니다.

아무것도 받지 못함



때로는 (일반적으로 학회 마감일이 다가오면) 서둘러서 일을 끝내야 합니다. 이럴 때는 재료가 호의는 잊으세요. 재빨리 아침을 한술 뜨고, 뛰어가서 하던 일만 마무리합니다.

이 칸을 선택하면 카드를 받지 못합니다. 그 대신 첫 번째나 두 번째 순서가 될 수 있습니다.

금화 지불하기



가끔은 아침밥을 할 시간조차 없을 때도 있을 거예요. 그때는 빵집에서 신선한 빵 한 덩이를 사서, 마을을 지나는 길에 먹으면 시간을 절약할 겁니다.

이 칸을 선택하면 반드시 금화 1개를 내야 합니다. 금화가 없으면 이 칸을 선택할 수 없습니다.

이 칸을 선택하면 카드를 받지 못하지만, 첫 번째 순서를 보장받습니다. 순서가 첫 번째인 것이 무엇보다도 중요할 때가 있습니다.

플레이 순서

이 라운드의 남은 단계는 순서 칸에 놓인 마커 차례로 플레이 순서가 정해집니다.

이제, 이 라운드에서는 시작 플레이어 마커가 아무 효과가 없습니다. 라운드가 끝날 때, 마커를 왼쪽 사람에게 넘겨서, 다음 라운드의 시작 플레이어가 바뀌게 됩니다.

행동 결정

모두가 순서 칸을 하나씩 선택하고, 카드를 받을 수 있는 사람은 카드를 받고 나면, 행동을 결정할 시간입니다. 가장 아래쪽의 순서 칸에 있는 사람이 가장 먼저 행동을 선택하고, 다음으로 낮은 칸의 사람이 행동을 정합니다. 더 높은 칸을 선택하고 카드를 적게 받은 사람은 대신에 자신의 행동을 결정하기 전에 다른 사람들이 무엇을 하는지 볼 수 있습니다. 행동을 결정할 차례가 되면 자신의 행동들을 한 번에 전부 정해야 합니다

자신의 행동 큐브를 이번 라운드에 하고 싶은 행동에 놓습니다. 아래 그림과 같이, 각 칸마다 서로 다른 조건을 가지고 있습니다.



이 행동 칸은 행동을 두 번 할 수 있습니다. 각 행동마다 큐브 1개가 필요합니다.



이 행동 칸은 행동을 세 번 할 수 있습니다. 각 행동마다 큐브 1개가 필요합니다.



이 행동 칸은 큐브 2개가 필요합니다. 이 행동은 한 번만 할 수 있습니다.



이 행동 칸은 행동을 두 번 할 수 있습니다. 첫 번째 행동은 큐브 1개, 두 번째 행동은 큐브 2개가 필요합니다.

각 플레이어는 자신만의 줄이 있습니다. 순서 칸의 위치에 따라 몇 번 줄이 자신의 것인지 정해집니다. 가장 아래쪽의 순서 칸에 있는 사람이 처음으로 행동을 결정하고, 각 행동 칸의 가장 아래쪽 가로 줄에 자신의 큐브를 놓습니다. 다음 사람은 가장 밑에서 바로 윗줄에 자신의 큐브를 놓습니다. 다음 차례 사람도 마찬가지로 합니다. 가장 위의 순서 칸에 있는 사람은 마지막으로 가장 위의 가로줄에 큐브를 놓습니다. 2인 게임이면 3 또는 3 3 표시가 있는 줄은 쓰지 않습니다.

예시:

플레이 순서 선택의 그림을 보면, 파란색이 가장 아래에 있습니다. 파란은 반드시 처음으로 행동을 정해야 합니다. 빨강이 그다음 차례입니다. 이 페이지의 아래쪽 그림을 보면, 빨강의 큐브는 항상 가로줄에 있습니다. 초록은 가장 위에 있습니다. 초록은 파랑과 빨강의 계획을 본 다음에 자신의 행동을 결정합니다. 초록의 큐브가 가장 윗줄에 놓입니다.

첫 라운드 예의



첫 라운드에는 행동 큐브를 3개만 사용할 수 있습니다. 다음 라운드부터 큐브 전체를 사용할 수 있습니다. (6쪽에 게임 인원수에 따른 큐브 개수에 대한 설명이 있습니다.)



이 표시가 있는 세 가지 행동은 첫 라운드에 할 수 없습니다.

행동 칸 실행

아래 그림처럼 1번부터 시계 방향 순서로 행동 칸을 실행합니다.



이 순서로 행동 칸을 실행합니다.

각 행동 칸마다 가장 왼쪽 줄부터 위에서 아래로 행동을 실행합니다. 실행한 후에 자신의 큐브를 제거합니다(큐브 2개를 놓아야 하는 행동은 2개를 제거합니다). 한 가지 행동 칸에서 모두가 첫 번째 행동을 한 다음, 두 번째 큐브를 놓은 사람들은 뒷줄부터 차례로 두 번째 행동을 합니다.



예시:
그림의 숫자가 행동을 하는 순서입니다. 모든 행동이 끝나면 다음 행동 칸으로 넘어갑니다.

행동 취소

행동을 할 차례에 마음을 바꿔서 취소할 수 있습니다. 취소할 행동 칸에 있던 자신의 큐브를 쓰지 않은 큐브 칸 으로 옮깁니다. 라운드가 끝날 때, 쓰지 않은 큐브 2개당 호의 카드 1장을 받습니다. 16쪽에 자세한 설명이 있습니다.

첫 라운드에 할 수 있는 행동

첫 라운드에는 다섯 가지 행동을 할 수 있습니다. 이 행동들에 대해서 먼저 알아보겠습니다.

재료 수집



필요한 재료를 찾으려면 때로는 숲속에서 시간을 좀 보내야 할 겁니다. 늑대나 곰, 경쟁 상대인 연금술사를 가까이 못 오게 하려면 두툼한 지팡이 챙기는 것 잊지 마세요.

자신이 재료 수집을 할 차례가 되면 재료 칸에 펼쳐진 카드 1장을 가져오거나, 재료 카드 더미 맨 위의 카드 1장을 가져올 수 있습니다. 재료 칸에는 다시 카드를 펼치지 않기 때문에, 순서가 늦은 플레이어는 선택의 폭이 좁아집니다. 펼쳐진 카드가 다 떨어지면, 플레이어는 어쩔 수 없이 카드 더미의 맨 위의 카드를 가져와야 합니다. 또는, 행동을 취소하고 자신의 큐브를 쓰지 않은 큐브 칸으로 옮길 수 있습니다.



모두가 각자의 행동을 마치면 게임 보드에 남은 펼쳐진 재료 카드를 전부 버리는 카드 더미로 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 다음 라운드를 시작할 때, 새로운 재료 카드 5장을 펼칩니다.

재료 변환



명망이 높은 이 연금술사는 재료를 금으로 바꾸는 법을 알아냈습니다. 당신이 재료를 가져다주면 그는 기꺼이 금을 나눠줄 것입니다. 아마 그는 직접 재료를 찾아 다니기에는 너무 노쇠했거나, 경쟁자들을 뚫고 아침 일찍 일어나 재료를 찾으러 다니기를 싫어하나 봅니다.

이 행동을 할 때, 재료 카드 1장을 버리고 은행에서 금화 1개를 받습니다. 이 행동 칸은 순서가 앞서더라도 유리한 점이 없습니다.

재료를 버릴 때, 자신이 어떤 재료를 버렸는지 다른 사람들은 볼 수 없습니다. 버리는 카드 더미에는 항상 앞면이 보이지 않게 카드를 놓아야 합니다.

도움말: 금화가 필요할 때 금화를 빨리 얻는 행동이긴 하지만, 정말로 간절하다고 해서 금화 2개를 얻는 것은 비효율적입니다. 숙련된 연금술사라면 보조금을 받고, 모험가들에게 물약을 팔아서 더 큰 돈을 벌 수 있습니다.

아이템 구입



비싼 것들로 가득한 선반보다 "성공"을 잘 나타내는 말은 없을 겁니다.

아이템을 구입할 때, 아이템 칸에서 카드 한 장을 가져오면서 카드의 왼쪽 상단에 표시된 비용을 지불합니다. 구입한 아이템은 다른 사람들이 볼 수 있도록 자신의 앞에 놓습니다.



초기 아이템은 게임이 끝날 때까지 효과가 지속됩니다. 라운드당 한 번으로 명시되지 않은 효과는 적용할 수 있을 때마다 발휘됩니다.

즉시 한 번만 효과를 발휘하는 아이템도 있습니다. 이 효과를 사용하는 것은 자신의 아이템 구입 행동의 일부입니다.

대부분의 아이템은 게임이 끝날 때 승점을 제공합니다. 고정되지 않고 변하는 승점을 제공하는 아이템은 카드에 설명이 있습니다.

게임을 시작할 때 아이템 칸에 표시가 있는 아이템만으로 채웁니다. 아이템 칸은 전부 다 떨어지더라도 다시 채워지지 않습니다. 3라운드와 5라운드의 끝에 학회가 열립니다. 이 때 남은 아이템은 전부 버리고, 다음 아이템 3장을 아이템 칸에 놓습니다. 그때까지 , 이 표시된 아이템은 테이블에 앞면이 보이게 놔둡니다. 플레이어들은 카드의 효과를 보고 앞으로의 계획을 짤 수 있습니다.



실험

그 사건이 있는 이후로 마을 의회는 동물 실험을 금지했습니다. ...날개 달린 돼지가 발생한 사건 말입니다. 따라서 이제 연금술사들은 물약을 사람에게 시험해야 합니다. 다행히도, 마을에는 연금술을 공부하는 학생들이 많습니다. 정 안되면 스스로 물약을 마셔서 시험해 볼 수도 있어요.

한 라운드의 마지막 두 행동은 많은 정보를 제공합니다. 이 행동에서 두 가지 재료를 섞었을 때 무슨 일이 일어나는지 알 수 있습니다. 학생에게 시험할 때와 직접 물약을 마실 때 모두 물약 만드는 방법은 같습니다.



1. 자신의 재료 카드 중에서 혼합할 카드 2장을 선택합니다.
2. 선택한 카드를 아무도 볼 수 없도록 자신의 가마솥에 놓습니다.
3. 진행하고 있는 행동 칸에 따라 **학생에게 시험하기** 또는 **물약 마시기** 를 누릅니다.
4. 리더기가 카드를 인식하면 카드를 스캔하고 **확인** 을 누릅니다.
5. 결과를 다른 사람들에게 보여줍니다. 다른 플레이어들이 자신이 만든 물약을 보겠지만, 어떤 재료를 썼는지는 모를 것입니다.
6. 해당하는 결과 토큰을 자신의 결과 보드에 놓습니다.
7. 해당하는 결과 토큰을 자신의 개인 보드에 놓아서 자신이 이 물약을 만들었다는 것을 다른 사람들이 잊지 않도록 합니다(같은 토큰이 이미 있다면 다시 놓지 않습니다). 이것은 반드시 해야 하는 일입니다. 자신이 만든 물약은 모두가 알고 있어야 합니다.
8. 사용한 재료를 버립니다. 재료를 버릴 때는 항상 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

(카드 리더기의 설정을 "손으로 선택"하는 방법으로 했더라도 두 장의 재료는 가마솥에 놓아야 합니다. 그렇게 해야 카드를 버리는 것을 잊지 않습니다.)

두 행동에서 가장 다른 점은 음성 물약을 만들었을 때 일어나는 일입니다. , , 그리고 물약은 썩 달갑지 않습니다. 그렇기 때문에 연금술사들이 학생들을 거느리는 것입니다.

학생에게 시험하기



어떤 학생은 과학을 위해서라면 무엇이든 마실 겁니다. 몸이 아플 때까지 말입니다. 몸이 아파진다면 과학과 금화 1개를 위해 기꺼이 물약을 마실 것입니다.

이 행동 칸을 사용하는 첫 번째 플레이어는 앞서 설명한 대로 실험을 진행합니다.

그 다음 플레이어부터는 불이익이 생길 수도 있습니다. 학생이 음성 물약을 마시면 학생의 열의가 순식간에 약해집니다. 따라서 음성 물약을 만든 플레이어 다음에 실험하는 사람은 전부 행동 비용으로 금화 1개를 냅니다. 행동을 취소하는 선택지가 있다는 것을 항상 기억하세요. 행동을 취소하고 큐브를 쓰지 않은 큐브 칸으로 옮길 수 있습니다. 학생에게 금화를 지불할 수 없으면 반드시 행동을 취소해야 합니다.

매 라운드 새로운 학생이 들어옵니다. 가슴속에 과학에 대해 타오르는 열정을 품었지만, 이전 학생에게 어떤 일이 생겼는지 모르는 학생입니다. 따라서, 한 라운드의 첫 번째 실험은 언제나 비용이 없으며, 누군가 음성 물약을 만들기 전까지 비용을 내지 않습니다.

예시:



노랑이 첫 순서입니다. 첫 번째 플레이어가 절대로 비용을 내지 않기 때문에, 노랑은 학생에게 공짜로 시험을 했습니다. 물약을 만들었습니다.

파랑에게는 좋은 소식입니다. 파랑 또한 비용을 낼 필요가 없기 때문입니다. 파랑은 물약을 만들었습니다.

학생은 아직 기분이 좋습니다. 초록도 비용을 낼 필요가 없습니다. 초록은 물약을 만들었습니다. 이제 학생의 기분

이 언짢아졌지만, 초록이 학생에게 위험 요소에 대해 미리 알렸기 때문에 학생은 어쩔 수가 없습니다.

이제 빨강의 차례입니다. 빨강이 학생에게 물약을 시험하려면 반드시 금화 1개를 은행에 내야 합니다. 빨강은 금화를 내고 물약을 만들었습니다. 빨강이 어떤 물약을 만들더라도 별다른 일은 없습니다. 다음 순서인 노랑과 초록은 각자 자신의 두 번째 실험을 하려면 금화 1개를 내야 합니다.

물약 마시기



무슨 물약인지 알아내는 가장 간단한 방법은 직접 마셔보는 겁니다. 물론, 문제가 좀 있을 수 있어요.

자신에게 직접 실험할 때의 장점은 금화를 낼 필요가 없다는 것입니다. 단점은 음성 물약의 효과가 자신에게 돌아온다는 것입니다. 마신 물약의 색상에 따라 다른 효과가 생깁니다.



실성 물약은 정신이 이상해지는 물약입니다. 이걸 마시면 마을 한복판을 벌거벗고 옆으로 재주넘기를 하고 다녀도 기억 못할 겁니다. 다른 모든 사람은 기억하겠지요.

명성 점수 1점을 잃습니다 .



이것은 마비의 물약입니다. 아침에 눈을 떠도 사자를 움직일 수 없을 겁니다.



자신의 순서 마커를 이 칸에 놓습니다. 그러면 다음 라운드에 다른 플레이어들이 순서를 정할 때 아무것도 할 수 없습니다.

그 대신, 이 칸에 표시된 카드를 받고, 가장 마지막 순서가 됩니다. 이 효과는 한 라운드만 지속됩니다. 라운드 내내 자신의 마커가 마비 칸에 있었다면, 물약 마시기 행동을 시작하기 전에 순서 마커를 가져와서 지금 마비된 플레이어와 자신의 마커가 섞이지 않도록 합니다. (물론, 이 물약을 다시 마시면 순서 마커를 이 칸에 다시 가져다 놓아야 합니다.)



축하합니다! 독약을 마시고 살아남았습니다. 학생 노릇을 하려면 면역력을 키워야 할 겁니다. 그렇더라도 완전히 괜찮은 상태는 아닙니다. 회복할 시간이 좀 필요할 거예요.



자신의 행동 큐브를 개인 보드로 가져오는 대신에, 병원 칸에 놓습니다. 다음 라운드에 큐브 1개를 적게 사용합니다.

각 음성 물약은 한 라운드에 두 번 효과를 발휘하지 않습니다.

양성 물약과 중성 물약은 마셔도 아무런 효과가 없지만, 깊은 안도감을 느낄 것입니다.

마비됐을 때 생길 수 있는 재미있는 일

물약 마시기 행동으로 여러 플레이어가 물약을 마셨다면, 각자 자신의 순서 마커를 가장 아래에 있는 녹색 칸에 놓게 될 것입니다. 그 경우, 먼저 마커를 놓은 플레이어가 나중에 마커를 놓은 사람보다 먼저 순서를 진행합니다.

시작 플레이어 마커를 받아야 할 사람이 마비된 상태면, 그 사람의 왼쪽 사람에게 마커를 넘깁니다. 왼쪽에 있던 사람은 시작 플레이어의 장점을 모두 갖게 됩니다.

따라서, 같은 플레이어가 연속으로 시작 플레이어가 되는 불공평한 일이 생길 수 있습니다. 드문 일이지만 왼쪽 사람마저 마비된 상태면, 시작 플레이어 마커를 마비되지 않은 플레이어에게 도착할 때까지 왼쪽으로 돌립니다. 정말로 드물게 모두가 마비되었다면 마커를 아예 움직이지 않습니다. 다음 라운드의 시작 플레이어는 이번 라운드의 시작 플레이어였던 사람이 됩니다.

첫 번째 라운드

알케미스트의 첫 라운드를 하려면 알아야 할 것은 모두 알게 되었습니다. 사실 모든 라운드가 비슷합니다. 물약 마시기 행동 칸 다음에 일어나는 몇 가지가 더 있지만, 자세한 것은 나중에 읽어도 됩니다.

괜찮다면 지금 바로 첫 라운드를 시작해도 됩니다. 그런 다음, 다시 돌아와서 나머지 3개 행동 칸에 대해 알아봐도 됩니다. 라운드가 끝날 때 해야 하는 규칙은 16쪽에 있습니다.

두 번째 라운드부터 할 수 있는 행동

첫 라운드가 끝난 다음부터는 모든 행동 칸을 사용할 수 있고, 행동 큐브를 전부 쓸 수 있습니다.
첫 라운드 때, 재료들에 대한 몇 가지 정보를 알아냈기를 바랍니다. 이제, 그 지식을 활용할 때가 됐습니다.

물약 팔기



재빠른 공격을 위한 신속 물약, 적을 제거할 맹독 방울 등, 모험가들은 모든 종류의 물약을 필요로 하고, 어디서 살 수 있는지도 알고 있습니다. 무엇을 만들었는 지 알고 있다면 물약을 파는 것은 큰 돈을 벌 좋은 방법입니다. 속일 수 있다고 생각한다면 몇 푼만 손에 쥐게 될 것입니다.

첫 라운드를 제외하고, 매 라운드를 시작할 때마다 새로운 모험가가 마을에 나타납니다. 이 모험가는 이곳에서 여러분이 물약을 팔기를 기다리고 있습니다. 타일 아래쪽에 이 모험가가 사고 싶어하는 물약이 표시되어 있습니다.

이 행동은 큐브 2개가 필요하며, 라운드당 각자 한 번만 할 수 있습니다. 이 행동은 진행 방식도 달라서, 일반적인 순서로 진행되지 않을 수 있습니다. 이것에 대해 설명이 조금 필요한데, 우선 자신이 물약을 팔 차례에 생기는 일부터 시작하겠습니다.

물약 제안

자신이 물약을 팔 차례에, 반드시 모험가가 원하는 세 가지 물약 중 하나를 골라야 합니다. **자신보다 행동을 먼저 한 플레이어가 있으면 선택의 폭이 줄어듭니다.**

4인 게임의 경우, 행동 칸에서 자신의 행동 큐브 하나를 판매할 물약 아래 빈 칸에 놓습니다. 이렇게 하면 다음 사람들이 그 물약 칸을 선택할 수 없게 됩니다. 선택한 물약을 제대로 만들었거나 못 만들었거나, 다음 사람들은 그 칸을 선택할 수 없습니다.

3인 게임의 경우, 모험가는 물약을 두 개만 삽니다. 처음으로 물약을 파는 사람은 세 칸 중에서 아무거나 선택할 수 있습니다. 세 번째 물약을 선택하면 그 칸을 큐브로 막습니다. 두 번째로 물약을 파는 사람은 나머지 두 칸 중에서 선택할 수 있습니다. 처음으로 파는 사람이 앞의 두 물약 중 하나를 선택했으면 큐브로 앞의 두 칸을 모두 막습니다. 그러면 두 번째 사람은 세 번째 칸만 선택할 수 있습니다. 어느 경우건 라운드당 두 명만 물약을 팔 수 있습니다.

2인 게임의 경우, 한 사람만 물약을 팔 수 있습니다. 2가 표시된 칸에 큐브를 놓으면 물약 세 개를 전부 막은 것이 됩니다.

다음은 모든 경우에 적용됩니다.

- 첫 번째 플레이어는 항상 3가지 물약 중 아무거나 하나를 선택할 수 있습니다.
- 판매 가능한 물약의 최대 개수는 게임 인원수보다 1 적습니다.

자신의 차례에 남은 선택지가 마음에 들지 않으면 다른 행동과 마찬가지로 취소할 수 있습니다. 모두가 이 행동을 하기로 했으면 한 명은 반드시 물약을 팔 수 없습니다. 팔 수 없는 사람은 반드시 행동을 취소해야 하고, 큐브 2개를 쓰지 않은 큐브 칸으로 옮깁니다 (16쪽을 참고하세요).

품질 보증

물약을 팔 때 모험가가 원하는 것을 정확히 만들 필요가 있을까요? 물론 아닙니다! 당신은 언급술사지 완벽주의자가 아닙니다. 그렇더라도 손모가지를 보전하고 싶으면 품질 보증을 해줘야 할 겁니다.

품질 보증은 모험가가 원하는 물약에 얼마나 근접하게 만들어 줄 것인가에 대한 약속입니다. 품질의 등급은 네 가지입니다.

품질 등급

- 정확한 일치:** 부호와 색상이 정확한 물약을 만들었습니다.
- 부호만 일치:** 부호는 맞지만, 색상이 틀린 물약을 만들었습니다.
- 중성 물약:** 중성 물약을 만들었습니다.
- 부호 불일치:** 부호가 틀린 물약을 만들었습니다. 색상은 알 수 없습니다.

자신이 물약을 팔 차례에, 모험가에게 팔 물약을 정하고 남은 행동 큐브 하나는 품질 등급 칸 옆에 놓습니다. 다른 플레이어의 큐브가 있어도 됩니다. 여러 플레이어가 같은 등급을 선택할 수 있습니다.

큐브를 놓으면 그 품질과 같거나 그보다 좋게 만들고, 큐브를 놓은 곳 옆에 표시된 가격을 받겠다고 약속한 것입니다. 자신이 보장한 것보다 나쁜 물약을 만들면 값을 받지 못합니다. 보장한 것보다 좋은 물약을 만들어도 자신이 약속한 등급만큼의 가격만 받습니다.

4 "질 믿으세요. 그만한 가치가 있어요."
정확하게 일치하는 보장을 하면 금화 4개를 받을 수 있습니다. 값을 받으려면 반드시 부호와 색상이 정확한 물약을 만들어야 합니다.

3 "이 정도면 될 겁니다"
이 보장은 금화 3개를 받을 수 있습니다. 값을 받으려면 부호가 일치하는 물약을 만들어야 합니다. 색상까지 일치했다면 금화 3개만 받습니다.

2 "이 놀라운 물약은 실제로 실험실에서 만들어졌으며, 원치 않는 효과가 없음을 보장합니다. 저는 이걸 동충요법 물약이라고 부릅니다."
이 보장은 금화 2개를 받을 수 있습니다. 틀린 부호의 물약을 만들지만 않으면 값을 받을 수 있습니다. 따라서, 중성 물약도 이 보장에 어긋나지 않습니다.

1 "이 병 속에 물약이 들어있다는 사실은 확실하게 장담할 수 있습니다."
금화 1개만 받습니다. 단, 어떤 물약을 만들건 값을 받습니다.

물약 만들기

모험가에게 물약을 만들어주는 방법은 실험할 때와 비슷합니다. 재료 카드 2장을 자신의 가마솥에 놓고, **물약 팔기**를 누릅니다.

리더기가 여섯 가지 효과의 물약을 보여줄 것입니다. 그러면, 모험가에게 만들어 주려는 물약을 누릅니다. 자신의 재료가 다른 물약을 만들 것을 알고 있더라도, 모험가에게 팔기로 선택한 물약을 눌러야 합니다.

카드를 스캔하고 **확인**을 눌렀을 때, 카드 리더기는 어떤 물약을 만들었는지 보여주지 않을 것입니다. 그 대신 네 개의 품질 등급 중 하나를 보여줘서, 얼마나 근접하게 물약을 만들었는지만 보여줄 것입니다.

결과를 다른 플레이어들에게 보여줍니다. 또는 물약을 만들었다면, 자신이 만든 물약이 무엇인지 확실히 알게 됩니다. 자신의 개인 보드에 토큰을 놓아서, 실험을 수행했음을 표시합니다. 물약을 만들었으면 물약의 부호는 알지만, 색상은 알 수 없습니다. 등, 색상이 정해지지 않은 모호한 결과 토큰을 가져와서 결과 보드에 표시합니다. 개인 보드에 모호한 결과 토큰을 놓을 필요는 없습니다. 다음 쪽에 예시가 있습니다. 자신이 보장한 조건을 만족하면 은행에서 금화를 가져옵니다.

물약을 만들면 자신이 만들려던 것의 반대 부호 물약이 만들어진 것이므로, 부호는 알 수 있습니다. 색상이 없는 모호한 결과 토큰 또는 하나를 가져와서 자신의 결과 보드에 표시합니다. **자신이 어떤 보장을 했더라도, 또는 물약을 만들면 항상 명성 점수 1점을 잃습니다.** 일반적인 규칙대로, 사용한 재료 카드 두 장은 앞면이 보이지 않게 버립니다.

나쁜 물약을 팔아서 푼돈을 조금 만질 수 있겠지만, 뒷말이 퍼질 겁니다. 명성이 너무 낮으면, 모험가들이 당신에게 물약을 사는 것을 주저하게 될 것입니다.

환불 보증 및 판매 조건

서명한 모험가인 본인은 이 물약이 판매되는 조건에 대해 통보받았음을 단언하고 확약합니다. 그러한 조건들에 동의하며, 조건은 다음과 같습니다:

물약의 가격은 선불로 지급하며, 이 물약이 지닌 효과*에 동반하여 알려진 부작용**이 발생할 경우, 어떤 보상도 요구하지 않을 것입니다.

* 이 보증서의 어느 부분도 물약이 알려진 효과를 발휘할 것이라고 보장하는 것으로 해석되어서는 안 됨.

** 알려진 부작용은 졸음, 현기증, 환각, 의식 불명, 과잉 행동, 불면증, 부분 또는 전신 마비, 일시적 또는 영구적으로 시력, 청력, 음성 또는 팔다리의 상실, 또는 완전히 새로운 팔다리(사람 또는 사람의 것이 아닌 팔다리)의 생성 등을 포함하며, 이에 국한되지 않음.

예시:

이 우호적인 이방인은 물약을 찾고 있습니다.



3인 게임에서, 모두 다 물약 팔기 행동 칸에 큐브를 놓았습니다. 초록부터 차례를 시작합니다. 초록은 물약을 만들려고 합니다. 다른 사람들이 선택할 수 없게 와 칸을 막아서, 칸만 남습니다.

빨강은 두 번째 차례지만, 자신의 재료로 음성 물약을 만드는 법을 모릅니다. 명성을 잃을 위험을 감수하고 싶지 않기 때문에, 행동을 취소하고 자신의 큐브들을 쓰지 않은 큐브 칸으로 옮깁니다.

이제 노랑의 차례입니다. 노랑이 선택할 수 있는 것은 뿐이지만, 해보기로 마음먹습니다. 노랑은 행동 큐브 하나를 물약 아래에 놓고, 다른 하나를 금화 2개짜리 보장에 놓습니다. 노랑은 돈이 필요하지만, 어떤 물약을 만들게 될지 확실하지 않기 때문입니다. 초록이 앞서서 금화 2개짜리 보장을 선택했지만, 같은 보장을 해도 상관없습니다.

노랑은 재료 2개를 준비해서 카드 리더기에서 를 누르고, 카드를 스캔합니다. 리더기 결과에 따라 일어나는 일이 달라집니다.

정확한 일치: 노랑은 물약을 만들었습니다. 노랑은 자신의 결과 보드와 개인 보드에 토큰을 놓습니다. 그리고, 은행에서 금화 2개를 받습니다.

부호만 일치: 색상이 틀렸습니다. 노랑은 물약을 만들었습니다. 결과 보드에 토큰을 놓고, 은행에서 금화 2개를 받습니다.

중성 물약: 노랑은 중성 물약을 만들었습니다. 결과 보드에 토큰을 놓고, 은행에서 금화 2개를 받습니다. 이 방인 모험가는 값을 지불하기는 했지만, 기분은 좋지 않습니다. 쓸데가 없는 물약이기 때문입니다. 노랑은 명성 점수 1점을 잃습니다.

부호 불일치: 노랑은 음성 물약을 만들려고 했지만, 양성 물약을 만들었습니다. 결과 보드에 토큰을 놓습니다. 노랑은 자신이 보장했던 조건을 만족하지 못해서, 금화를 받을 수 없습니다. 그리고, 부호가 틀린 물약을 만들었기 때문에, 명성 점수 1점을 잃습니다.

할인 제안

“물약 있어요! 마을에서 제일 싼 물약이요! 큰 도끼 지참하신 손님께 오늘만 특별 할인가로 드려요!”

아마 아셨겠지만 이 행동 칸에서는 다른 행동 칸에 비해, 먼저 차례를 진행할 때의 이득이 훨씬 더 큼니다. 게다가 만약 모두가 이 행동을 선택하면, 마지막 플레이어는 물약을 팔 수 없습니다.

따라서 첫 번째 플레이어가 만들 물약을 선택하기 전에, 모두가 할인을 제안해서 첫 번째 플레이어가 될 기회를 얻습니다. 앞서서 다른 것들을 먼저 설명했지만, 사실은 할인 제안이 이 행동 칸에서 가장 먼저 일어나는 일입니다. 그러나 이 행동 칸에 혼자 들어가면, 할인 제안을 건너뛰고 바로 물약을 판매합니다.

각자 숫자 0, -1, -2, -3이 적힌 할인 카드 4장을 가지고 있습니다. 여러 플레이어가 물약 팔기 행동을 선택하면, 선택한 사람들은 각자 자신의 할인 카드 한 장을 비공개로 골라서 앞면이 보이지 않게 테이블에 놓습니다. 모두가 카드를 선택한 다음, 동시에 카드를 공개합니다.

모험가들은 할인을 많이 할수록 좋아합니다. 카드마다 특정 개수의 웃는 얼굴 표시가 있습니다. 웃는 얼굴 개수에 따라 모두의 큐브 순서를 다시 정렬합니다. 웃는 얼굴이 제일 많은 사람이 가장 먼저 물약을 판매합니다.

원래의 플레이 순서도 여전히 중요합니다. 웃는 얼굴 개수가 같은 경우, 원래 플레이 순서가 앞선 사람이 먼저 합니다.

예시:



행동 칸의 순서 변경을 마칠 때까지 할인 카드를 공개한 채로 둡니다. 자신이 선택할 품질 보증에 따라 할인이 제한됩니다. 자신이 물약을 팔 차례에, 할인한 다음 최종적으로 받을 가격이 0 또는 마이너스가 되는 등급은 선택할 수 없습니다.

예시:

빨강은 -2 카드를 썼습니다.

- 빨강은 금화 2개 가격으로 정확한 일치 등급을 선택할 수 있습니다.
- 빨강은 금화 1개 가격으로 부호 일치 등급을 선택할 수 있습니다.
- 빨강은 그보다 낮은 두 개의 등급은 선택할 수 없습니다.

빨강이 부호 일치 등급의 약속을 절대로 못 지킬 것을 알아도 해당 등급을 선택할 수 있습니다. 어쩌면 빨강은 자신의 두 재료로 중성 물약을 만들 수 있을지 확인하고 싶을 수도 있습니다. 또는, 다음 플레이어들이 선택할 수 없도록 해당 물약 칸을 막으려는 것일 수도 있습니다.

명성 점수의 효과

게임을 진행하면서 명성 점수는 오르락내리락합니다. 명성 점수는 게임이 끝났을 때 승점으로 바뀌지만, 게임을 진행하는 동안에도 효과를 발휘합니다. 모험가들은 평판이 좋은 연금술사에게 물약을 사고 싶어 합니다.

초록 구간: 14점부터 17점까지

자신의 명성 마커가 초록 구간에 있으면 할인을 제안할 때 **웃는 얼굴 1개를 더합니다**. 예를 들어 0 카드를 썼다면, 웃는 얼굴이 1개가 아니라 2개입니다.

그러나 위험 요소도 있습니다. **명성 점수를 잃을 때마다 1점을 더 잃습니다**. 예를 들어, 틀린 부호의 물약을 팔았다면 명성 점수 1점이 아니라 2점을 잃습니다. 학회에서 명성 점수 2점을 잃게 되면, 1점 더 잃어서 총 3점을 잃습니다.

이 불이익은 일반적인 명성 점수 감점이 초록 구간을 벗어나게 할 경우에도 적용됩니다. 즉, 14점인 상태에서 중성 물약을 팔면 12점이 됩니다.

일을 잘하면 사람들이 거는 기대가 더 커집니다.

파랑 구간: 18점 이상

자신의 명성 마커가 파랑 구간에 있으면 보상이 더 커집니다. 할인을 제안할 때 **웃는 얼굴 1개를 받고**, 자신이 보장한 품질 등급에서 **금화 1개를 추가로 받습니다**. 따라서, -3할인을 제안하고, 금화 3개짜리 보장을 선택할 수 있습니다. 그 경우 받게 되는 값은 1입니다.

명성 점수를 잃을 때마다 2점을 더 잃습니다. 다시 말씀드리지만, 이 불이익은 파랑 구간에 들어서면서부터 적용됩니다. 예를 들어, 18점인 상태에서 5점을 한 번에 잃게 되면 11점이 됩니다. (이것은 실제로 일어날 수 있는 일입니다. 다른 사람에게 일어나면 즐겁겠지요.)

더 높이 올라갈수록 더 아래로 떨어지는 법입니다.

빨강 구간: 6점 이하

명성이 이렇게 나쁘면 어떤 품질 등급을 보장하더라도 **금화 1개를 덜** 받아야 합니다. 이것은 할인이 아닙니다. 이 불이익은 물약 판매 순서가 결정된 후에 적용됩니다. 예를 들어 -2 할인을 제안했다면, 정확한 일치 등급을 보장해야 합니다. 원래는 금화 4개를 받아야 하지만, 3개만 받을 수 있기 때문에 할인을 적용하면 받을 값은 1이 됩니다. -3 할인은 제안할 수 없습니다.

좋은 점도 있습니다. **명성 점수를 잃을 때마다 1점을 덜 잃습니다**. 예를 들어, 틀린 부호의 물약을 팔더라도 명성 점수를 잃지 않습니다. 학회에서 명성 2점을 잃게 됐다면 1점만 잃습니다.

명성 점수는 1 아래로 내려가지 않습니다. 1점 밑으로 내려가게 되는 일이 생기더라도, 마커를 1점에 둡니다.

모두가 당신을 형편없는 연금술사라고 믿고 있을 때는, 거기서 평가를 더 낮추기도 힘든 거예요.



학설 발표



학설 발표 행동 칸은 일반적인 플레이 순서로 진행합니다. 행동마다 새로운 학설을 발표하거나, 다른 사람이 발표한 학설을 지지할 수 있습니다.

새 학설 발표하기

재료의 속성을 알아내거나, 알 것 같으면 학설을 발표할 수 있습니다. 또는 다른 사람은 아무도 모른다고 확인할 때에도, 위험 부담을 안고 일찍 학설을 발표하거나, 확실해질 때까지 기다리거나, 당신의 선택에 달려 있습니다.



학설을 발표하려면 학설 보드의 책 중 하나에 속성 토큰 한 개를 놓습니다.

이것은 해당 책에 표시된 재료의 진짜 정체에 대한 자신의 공개적인 진술입니다. 인장 칸 중 하나에 자신의 인장 하나를 앞면이 보이지 않게 놓아서, 자신이 발표한 학설임을 밝힙니다.



이제 출판사에 대금을 치려야 합니다. **금화 1개**를 은행에 냅니다.

네? 출판사가 돈을 줄 거라고 생각했다고요? 젊은 친구, 그럴 리가요. 이게 학문이란 겁니다.

학설을 발표하면 **명성 점수 1점**을 얻습니다.

태도가 당당하면 아무도 당신이 틀렸다고 생각하지 않을 겁니다.

인장



인장은 앞면이 보이지 않게 두거나, 가림막 안쪽에 감춰 놓습니다. 학설에 인장을 놓을 때도 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

이렇게 비밀스럽게 하는 이유는, 인장이 해당 학설의 정확성에 대한 비밀 베팅이기 때문입니다.

별표가 있는 인장은 확실한 베팅입니다. 각자 금색 별 인장 2개와 은색 별 인장 3개가 있습니다. 이 인장들은 인생을 걸 만한 학설을 위해 아끼는 것이 좋습니다. 글썄요, 인생까지는 아닐 수도 있겠으나, 최소한 명성에는 위험 부담이 있습니다.

인장을 놓은 학설이 옳다면, 게임이 끝났을 때 금색 별 인장으로 승점 5점, 은색 별 인장으로 3점을 얻습니다. 학설이 틀렸으면 승점을 잃습니다(17쪽을 참고하세요).

또는, 게임 도중 다른 사람이 자신의 학설을 반박해서 명성 점수를 잃을 수도 있습니다(14쪽을 참고하세요). 별표가 없는 인장은 **특정 요소에 대한 언급을 회피**하기 위한 인장입니다. 이 인장은 불확실한 요소인 색상 배경에 물음표가 있습니다. 재료 속성의 해당 부분을 틀리더라도 아무런 불이익이 없습니다. 색상만 상관이 있으며, 원의 크기는 중요하지 않습니다. 게임이 끝났을 때, 별표가 없는 인장으로는 아무것도 얻지 못합니다(17쪽을 참고하세요).

예시:

파랑은 왼쪽 그림처럼 학설을 발표했습니다. 파랑은 빨간색 요소에 대한 언급을 회피하려고 **?** 인장을 놓았습니다. 만약 누군가가 전갈이 **+** 속성임을 증명해도, 파랑은 명성 점수를 잃지 않습니다.

학설이 반박되면 앞면이 인장은 공개되지 않고, 게임이 끝날 때까지 비공개로 둡니다.

“친애하는 동료 여러분, 이 편지를 읽으시는 이유는 전갈에 대한 제 학설에 의문이 제기되었기 때문입니다. 저는 파란색과 초록색 요소에는 항상 확신을 가져왔다고 말씀드리고 싶습니다. 그러나, 빨간색 요소는...”

사용할 수 있는 토큰과 재료

속성 토큰이 놓이지 않은 재료에 대해서만 학설을 발표할 수 있습니다. 그리고, **아무 재료에도 놓이지 않은 토큰만** 사용할 수 있습니다.

그 이유는 간단합니다. 각 속성 토큰은 정확히 1개의 재료에 해당합니다. 따라서, 해당 재료나 토큰을 포함하는 다른 학설은 이미 발표된 학설과 모순될 것입니다. 출판사에 찾아가서 다른 학설이 잘못되었다고 얘기해도 믿어주지 않을 것입니다. 자신의 학설은 발표하지 않았고, 이미 다른 학설이 먼저 발표되었기 때문입니다. 분명히, 이미 발표된 학설이 더 신뢰가 갑니다.

너무 분해서 이를 갈고 머리를 쥐어뜯고 싶겠지만, 그런 바보들을 다룰 더 좋은 방법이 있습니다. 다음 라운드에서 그들의 무능함을 드러낼 수 있습니다. 다음 쪽의 “학설 반박하기” 설명을 참고하세요.

학설 지지하기

당신이 발표하려던 학설을 동료 연구술사가 먼저 발표하는 일도 종종 있어요. 자신도 분명히 알아낸 것이지만, 다른 누군가가 그 “발견”의 영예를 가져갔다면 속상하겠지요. 그래도, 최소한 인정을 받을 수는 있을 겁니다. 눈 딱 감고 그 학설을 지지하세요.



다른 사람이 발표한 학설을 지지하려면, 자신의 학설을 발표할 때처럼 그 책에 인장을 놓습니다. 자신이 발표한 학설을 지지할 수는 없습니다. 하나의 학설에 같은 색의 인장이 두 개 있으면 안 됩니다.

은행에 금화 1개를 지불해야 합니다. 그리고, **해당 학설에 먼저 인장을 놓은 각각의 플레이어에게 금화 1개**를 지불합니다.

“물론 당신도 공저자로 이름을 올릴 수 있어요... 돈만 쓰면요.”

학설 지지하기로는 새 학설을 발표했을 때 얻는 **명성 점수를 얻지 못합니다**. 그것을 제외하면, 자신의 인장도 해당 학설에 놓인 다른 인장들과 똑같이 취급합니다.

학설마다 인장을 놓을 칸이 세 칸씩 있습니다. 2인 또는 3인 게임이면 모두가 같은 학설을 지지할 수 있습니다. 4인 게임에서는 이미 인장 3개가 놓인 학설은 지지할 수 없습니다.

보조금

연구 협회는 특정 재료에 대해 관심이 많습니 다. 얼마나 관심이 많으나 하면, 당신의 연구에 보조금을 기꺼이 제공할 정도입니다. 물론, 우선 당신이 그 분야에 대해 뭔가 알고 있다는 증명을 해야 할 겁니다.

학설 보드 중앙에는 5개의 보조금 타일이 있습니다. 각 타일에는 보조금을 받기 위해 연구할 수 있는 재료가 3개 또는 4개 표시되어 있습니다. 보조금 타일 하나에 표시된 재료 중 2개의 학설에 자신의 인장을 각각 놓으면 첫 번째 보조금을 받습니다. 그 학설이 직접 발표한 것이거나 지지한 것인지 는 중요하지 않으며, 인장에 별표가 있건 없건 상관없습니다.

예시:



파랑은 전갈에 대한 학설을 발표했습니다. 이제 파랑이 두꺼비나 버섯에 대한 학설을 발표하거나 지지하면, 즉시 이 보조금을 받습니다.

보조금을 받게 되면, 즉시 그 타일을 가져와서 자신의 개인 보드에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 그리고, 은행에서 **즉시 금화 2개**를 가져옵니다. 각 보조금 타일은 게임이 끝났을 때 **승점 1점 또는 2점**을 제공합니다.

보조금으로 받은 금화는 과학 발전을 위한 것입니다. 따라서, 보조금 위원회의 승인 하에서만 금화를 사용해야 하며, ...하하! 놀랐나요? 농담입니다. 대부분의 연구술사는 보조금으로 받은 금화를 반짝이는 새 아이템을 사는데 써버린답니다. 누가 물어보면, “첨단 연구를 가능케 하는 필수 실험 장비”라고 둘러대세요.

누군가 보조금을 받으면 다른 사람은 해당 보조금을 받을 수 없습니다. 한 번 획득한 보조금 타일은 게임이 끝날 때까지 유지합니다. 다른 사람에게 자신의 학설을 반박당해도, 이미 획득한 타일을 포기하거나 금화를 돌려줄 필요가 없습니다.

첫 번째 보조금을 받은 다음에는, 다른 보조금 타일은 재료 3개 전부에(가운데 타일은 4개 중 3개) 인장을 놓아야 보조금을 받을 수 있습니다. 자신의 첫 번째 보조금 타일 뒤에 표시된 숫자 “3”은 이것을 의미합니다.



아직 보조금을 하나도 받지 않은 상태에서, 학설 하나를 발표하거나 지지해서 동시에 2개의 보조금을 받을 자격이 되었다면, 둘 중 첫 번째로 받을 보조금 타일을 선택합니다. 두 번째 보조금을 받으려면 그 타일의 세 가지 재료에 인장을 올려야 합니다.

학설 반박하기



연금술사의 공식 인장이 박힌 학설은 정설로 추정되는 것이 사실입니다. 그러나, 때로는 학설 사이에 더 더 정확하고 덜 정확한 것이 있기 마련이지요.

이론상 이 행동은 두 번째 라운드부터 할 수 있지만, 학설이 발표되기 전까지는 이 행동을 할 수 없습니다.

어떤 학설이 틀렸다고 증명한 사람은

명성 점수 2점을 얻습니다. 물론, 그 학설에 인장을 놓은 사람들은 명성 점수를 잃을 위기에 처합니다.

학설 반박하기의 구조는 수습생 규칙이 조금 더 간단합니다. 첫 게임을 하실 경우, **마스터 규칙을 건너뛰어도 좋습니다.** 마스터 규칙은 수습생 규칙으로 한 뒤에 해 보면 이해하기 쉬울 것입니다.

앱의 반박하기 행동은 여러분이 플레이하는 규칙에 따라 달라집니다. 잘못된 규칙으로 설정했다면 메인 메뉴로 돌아가서 설정을 바꿉니다. 그런 다음 **게임 계속하기**를 누르세요.

반박하기 - 수습생 규칙

학설 반박하기를 누르고, 카드 리더기를 모두가 볼 수 있도록 테이블 가운데에 놓습니다. 카드 리더기에 8가지 재료와 3개의 요소가 보일 것입니다. **반박할 때는 손에 있는 재료 카드를 사용하지 않습니다.**

학설을 반박하려면, 요소 중 하나가 틀렸다는 것을 보여줘야 합니다. 자신이 반박하려는 학설의 재료를 누르고, 틀렸다고 입증하려는 요소를 누릅니다. 그런 다음, **확인**을 누릅니다.

카드 리더기가 그 재료의 해당 요소 부호가 무엇인지 보여줄 것입니다. 그러면, 화면의 결과와 해당 학설에 놓인 속성 토큰을 비교합니다.

화면과 토큰의 해당 요소 부호가 **일치하면 학설 반박하기에 실패한** 것입니다. 그렇다고 해당 학설이 옳다는 뜻은 아닙니다. 단순히 그 학설이 틀렸음을 증명하는 데 실패했을 뿐입니다. 반박하기에 실패하면 동료 연금술사들의 시간을 낭비하게 했기 때문에, **명성 점수 1점을 잃습니다.**

화면과 토큰의 해당 요소 부호가 **반대면 학설 반박하기에 성공한** 것입니다. 이어지는 학설 반박에 성공한 결과 설명을 참고하세요.

둘 중 어느 경우에도 모두가 그 재료의 해당 요소 부호를 알게 됩니다. 각자 자신의 추리 용지에 이 정보를 표시합니다.

학설이 발표되지 않은 재료에 대해서는 이 행동을 할 수 없습니다.

학설 반박에 성공한 결과

수습생 또는 마스터 규칙 중, 어느 것으로 하더라도 학설 반박 행동에 성공하면 다음과 같은 일이 일어납니다.

1. 행동을 한 사람은 명성 점수 2점을 얻습니다.
2. 학설 보드에서 해당 속성 토큰을 제거합니다.
3. 해당 학설에 있던 인장을 전부 공개합니다.
4. 반박된 요소와 일치하는 색상에 물음표가 있는 인장을 놓은 플레이어는 명성 점수를 잃지 않습니다.
5. 반박된 요소와 다른 색상에 물음표가 있는 인장을 놓은 플레이어는 명성 점수 5점을 잃습니다.
6. 은색 또는 금색 별표가 있는 인장을 놓은 플레이어는 명성 점수 5점을 잃습니다.
7. 해당 학설에 있던 인장을 전부 게임에서 제거합니다. 이 인장은 다시 사용할 수 없습니다. 제거한 인장은 학설 보드 근처에 앞면을 공개해서 놓습니다. 따라서, 어떤 인장이 이미 쓰였는지 따로 기록할 필요가 없습니다.
8. 학설 반박 행동을 한 사람이 학설 발표 행동 칸에 큐브를 놓았다면, 즉시 학설을 발표할 수 있습니다.

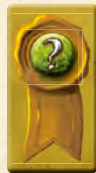
예시:



파랑은 카드 리더기로 전갈의 파란색 요소를 확인합니다. 카드 리더기의 결과는 **+**입니다. 학설 반박하기에 실패해서 파랑은 명성 점수 1점을 잃습니다.

다음 차례는 빨강입니다. 빨강은 전갈의 녹색 요소를 확인합니다. 카드 리더기의 결과는 **+**입니다. 이것으로 해당 속성 토큰이 틀렸다는 것을 입증했습니다.

빨강은 명성 점수 2점을 얻고, 인장 3개를 전부 뒤집습니다.



노랑은 녹색 요소의 언급을 회피해서, 노랑은 명성 점수를 잃지 않습니다.



파랑이 언급을 회피한 것은 녹색 요소가 아니라서, 파랑은 명성 점수 5점을 잃습니다.



초록은 별표가 있는 인장을 놓았습니다. 초록은 명성 점수 5점을 잃습니다.

3개 인장 모두 남은 게임에서 제거됩니다.

자신의 학설 반박하기

자신이 발표했거나 지지한 학설이어도 반박할 수 있습니다. 자신의 학설을 반박하는 데 성공하면 명성 점수 2점을 얻지만, 그 학설에 놓은 인장이 해당 요소의 색상이 아니라면 명성 점수 5점을 잃습니다. 이런 경우, 결과적으로 명성 점수 3점을 잃게 됩니다.

명성 점수가 13점인 상태를 예를 들겠습니다. 위와 같은 일이 생기면 13점에서 2점을 얻은 15점에서 5점을 잃는 것이 아니라, 13점에서 3점을 잃습니다. 그렇게 하는 이유는 명성 점수 구간에 따라 점수를 잃는 효과가 다르기 때문입니다(12쪽을 참고하세요).

즉시 발표하기



어떤 학설이 틀렸다는 것을 증명했고, 자신의 큐브가 학설 발표 행동 칸에 있다면, 즉시 관련된 새로운 학설을 발표할 수 있습니다.

발표하는 학설은 반드시 둘 중 하나여야 합니다.

- 자신이 방금 반박한 학설의 재료에 대한 새 학설이거나,
- 자신이 방금 반박한 학설에 있던 속성 토큰에 대한 새 학설이어야 합니다.

예시:

빨강은 전갈이 **+**속성이 아님을 입증했습니다. 만약 학설 발표 행동 칸에 빨강의 행동 큐브가 하나라도 있으면, 그중 하나를 사용해서 즉시 전갈에 대한 다른 속성을 발표하거나, 또는 **+**속성을 다른 재료에 배정하여 학설을 발표할 수 있습니다. 그러나, "까마귀 깃털의 속성은 **+**이다"라는 학설처럼 다른 것에 관련된 학설은 즉시 발표할 수 없습니다.

학설 발표 행동을 2번 하려고 했다면, 즉시 발표할 때 첫 번째 행동을 사용합니다. 즉시 발표할 기회가 또 생기면, 두 번째 행동을 사용합니다.

학설 발표 행동 칸에 큐브가 없으면, 즉시 발표 혜택을 받을 수 없습니다. 즉시 발표하기는 선택 사항입니다. 학설 발표 행동 차례가 되기를 기다렸다가, 원하는 학설을 발표하거나 지지할 수 있습니다. 단, 다른 사람이 학설 반박하기를 이용해서 자신이 하려고 했던 학설을 먼저 발표할 수도 있다는 것을 기억하세요.

망각

이 몰약 저 몰약 다 마시다 보면 그렇게 되는 겁니다.

거짓으로 드러난 학설을 발표할 수 있습니다. 예를 들어, 학설 반박 행동으로 전갈이 **+** 요소를 포함하고 있다는 것이 증명됐어도, 누구든 전갈의 속성은 **+**라고 발표할 수 있습니다. 심지어 같은 라운드에 앞서서 반박된 학설을 다시 발표할 수 있습니다. 단, 즉시 발표하는 경우에는 방금 반박한 학설을 그대로 발표할 수 없습니다. 그렇게 되면 매우 우스꽝스럽게 보일 것입니다.

반박하기 - 마스터 규칙

마스터 규칙은 어떤 요소가 틀렸는지 아는 것만으로는 충분하지 않습니다. 실험을 통해 어떤 요소가 틀렸는지 입증해야 합니다.

예시:

이전 페이지의 전갈 학설을 반박한다고 예를 들겠습니다. 학설을 반박하기 위해서는 전갈과 섞으면 , , 또는 가 나오는 재료를 알고 있어야 합니다. 3가지 결과 중 어느 것이든 해당 학설의 속성이 틀렸다는 것을 증명합니다.

학설 반박하기 버튼을 누르고, 카드 리더기를 모두가 볼 수 있게 준비합니다. 카드 리더기에 8가지 재료가 보일 것입니다. **반박할 때는 손에 있는 재료 카드를 사용하지 않습니다.**

재료 두 개를 누르면, 카드 리더기에 7개의 물약이 보일 것입니다. 그중 하나를 선택하면, 두 가지 결과 중 하나가 나옵니다.

1. 해당 재료 두 개를 섞어서 나온 물약은 자신이 선택한 물약이 옳다고 표시됩니다.
2. 해당 재료 두 개를 섞어서 나온 물약은 자신이 선택한 물약이 아니라고 표시됩니다.

이 중 어떤 결과가 그 학설을 반박하게 될 것인지, 또는 두 학설 간에 충돌이 생기게 될 것인지 설명합니다(아래를 참고하세요). 자신이 설명한 것을 모두가 이해하면 **확인** 버튼을 누릅니다.

자신의 실험이 그 학설을 반박하거나 충돌을 입증하지 못하면, 학계의 시간을 낭비하게 했기 때문에 **명성 점수 1점을 잃습니다.**

학설 반박에 성공하면 **명성 점수 2점을 얻습니다.** 마스터 규칙으로는 특정 학설을 직접 반박하지 않고, 충돌을 입증하는 것도 2점을 얻습니다. 대부분의 경우에는 학설을 반박하게 될 것입니다.

학설 1개 반박하기

가장 흔하고 간단한 방법입니다. 학설 재료의 요소 중 하나가 발표된 것과 상반되는 것을 보여주면 됩니다. 그렇게 하면 **명성 점수 2점을 얻고**, 그 학설에 인장이 있는 사람들은 "학설 반박에 성공한 결과"에 따라 명성 점수를 잃을 수도 있습니다.

예시:

카드 리더기에 전갈과 버섯을 섞으면 가 나오는지 확인했는데, 그렇다는 결과가 나왔습니다. 이것은 이전 페이지의 예시에 있는 전갈의 학설이 틀렸음을 입증하는 것입니다. 즉, 전갈의 초록색 요소에 대한 반박에 성공했습니다. 이 학설에 인장을 놓은 사람들은 모두 명성 점수 5점을 잃습니다. 단, 초록색 요소를 회피하는 인장을 놓은 사람은 예외입니다.

반박하기의 마스터 규칙을 이해했으면 **나머지 마스터 규칙은 건너뛰고 게임을 해도 됩니다.** 대부분의 반박하기 행동은 이런 방식입니다. 반박하기를 하다가 이상한 경우가 생기면, 이 설명의 나머지 부분을 확인하세요.

학설 2개 반박하기

학설 보드에 자신이 입증하려는 재료 두 가지에 대한 학설이 다 있으면, 두 개를 동시에 반박할 수 있습니다. 만약 발표된 학설에서 두 가지 재료의 한 요소가 틀렸다는 것을 한 번에 증명하면, 두 학설을 동시에 반박한 것입니다.

예시:



학설 두 개를 반박하면, 양쪽 학설에 놓인 인장을 전부 공개해서 감점을 더합니다. 어떤 플레이어가 10점을 잃게 되면, 한 번에 10점을 뺍니다. 5점씩 두 번 빼지 않습니다.

동시에 **학설 두 개 반박에 성공해도 명성 점수는 2점만 얻습니다.** 즉시 학설을 발표할 기회도 두 번이 아니라 한 번만 얻습니다.

충돌 입증하기

때로는 두 개의 학설 중 하나는 반드시 틀렸다는 것을 입증할 수 있습니다. 그러나, 이때는 어느 학설이 틀렸는지 보여주지 않습니다.

예시:



전갈에 대한 학설을 반박하기 전에, 누군가 두꺼비에 대한 학설을 발표했습니다. 그런데, 자신은 두꺼비와 전갈을 섞으면  물약이 나온다는 것을 알고 있습니다. 따라서, 카드 리더기에 이와 같이 확인했는데, 그렇다는 결과가 나왔습니다.

예시:

학설 보드에는 두꺼비와 전갈 모두 파란색 요소가 양성으로 발표되어 있습니다. 카드 리더기도 이것을 확인해 주었지만, 어느 학설도 성공적으로 반박한 것은 아닙니다. 그러나, 두 개의 학설이 동시에 진실일 수 없다는 것을 밝혀냈습니다. 두 학설에 따르면, 두 가지 재료를 섞으면  물약이 나와야 하기 때문입니다.

예시:

위의 예시와 같은 상황에서, 이번에는 카드 리더기에 전갈과 두꺼비를 섞으면  물약이 만들어지는지 확인합니다. 리더기 결과는 그렇지 않다고 나왔습니다. 만약 두 학설이 모두 옳다면,  물약이 만들어졌어야 합니다. 따라서, 충돌을 입증했습니다.

이전의 다른 예시들과 달리, 이 경우에는 카드 리더기에서 부정의 결과가 나와야 합니다. 또, 그렇게 나와야 자신의 경쟁자들에게 정보를 덜 주게 됩니다.

학설 보드에 발표된 두 학설 사이의 **새로운 충돌**을 입증할 때마다 **명성 점수 2점을 얻습니다.** 그러나, 어떤 학설이 틀렸는지 명확하지 않기 때문에, 아무도 명성 점수를 잃지 않습니다. 따라서, 충돌을 입증해도 즉시 학설을 발표할 기회는 얻지 못합니다.

충돌되는 학설



두 개의 학설이 서로 충돌할 때, 같은 색의 충돌 토권을 각각 놓아서 표시합니다. 해당 학설들에 놓인 인장과

속성 토권은 그대로 두지만, **그 인장들은 더 이상 학회나 보조금, 최고의 연금술사 상을 정할 때 인정하지 않습니다**(16쪽에 자세한 설명이 있습니다). **충돌되는 학설은 누구도 지지할 수 없습니다.**

게임이 끝났을 때 충돌 토권은 승점에 아무런 영향을 주지 않습니다. 충돌되는 학설에 대해 반박하기 행동을 할 수 있습니다.

두 학설 중 하나라도 반박되면 양쪽 모두에서 충돌 토권을 제거합니다. 반박되지 않은 학설은 틀렸을 수도 있지만, 일반적인 학설과 똑같이 취급합니다.

부적합한 입증

- 선택한 재료와 결과 물약은 둘 중 하나여야 합니다.
1. 최소한 한 가지 특정 학설을 반박할 수 있거나,
 2. 위에 설명한 대로 두 개의 학설이 충돌한다는 새로운 입증할 수 있어야 합니다.

이 두 가지 중에서 어느 것도 할 수 없는 것을 고른다면,  버튼을 누르고 자신의 증명을 다시 생각해야 합니다. 어느 것도 할 수 없는 것으로 입증을 했다면, 반박하기 행동에 실패한 것이므로 명성 점수 1점을 잃습니다.

예시:

맨드레이크 뿌리와 까마귀 깃털을 제외한 모든 재료의 학설이 발표되었습니다. 사용되지 않은 속성 토권은 와 입니다. 노랑은 맨드레이크 뿌리와 까마귀 깃털을 섞으면  물약이 만들어지지 않는다는 것을 알고 있습니다. 노랑이 이 정보를 이용해서 뭔가를 반박하려면 학설 보드에 놓인 것이 틀렸다고 증명해야 합니다. 이 정보만으로는 어떤 학설도 반박하기 부족할 뿐만 아니라, 어떤 두 학설이 서로 충돌한다는 입증할 수 없습니다. 아직 두 가지 재료에 대한 학설이 발표되지 않았기 때문입니다. 노랑은 입증할 다른 방법을 찾아야 합니다.

만약 노랑이 이 규칙을 잊어버리고, 모두에게 맨드레이크 뿌리와 까마귀 깃털로  물약이 만들어지지 않는다는 것을 모두에게 보여주면, 노랑은 명성 점수 1점을 잃습니다.

두 학설이 충돌한다는 것을 증명할 때는 반드시 그 충돌이 새로운 것이어야 합니다. 이미 충돌 토권 쌍이 놓여있는 학설에 대해 충돌을 입증하면, 부적합한 입증이라서 명성 점수 1점을 잃습니다. 그러나, 충돌 토권이 놓인 학설을 사용해서 다른 학설과의 충돌을 입증하는 것은 가능합니다.



라운드 종료

순서 칸 옆에 라운드가 끝났을 때 해야 하는 일에 대한 요약이 표시되어 있습니다. 표시된 순서대로 실행하세요.

최고의 연금술사 상



학설 보드에 인장을 가장 많이 놓은 플레이어가 명성 점수 1점을 얻습니다. 학설이 하나도 발표되지 않았으면 아무도 이 보상을 받지 못합니다. 가장 많이 놓은 사람이 여럿인 경우, 해당 플레이어들은 함께 명성 점수 1점을 받습니다. 이때, 직접 발표한 인장과 지지한 인장의 차이는 없습니다. 마찬가지로, 인장이 공개되지 않기 때문에 별표의 유무도 관계없습니다. 그러나, 마스터 규칙을 적용한다면 총돌 토큰이 있는 학설의 인장은 세지 않습니다.

쓰지 않은 큐브



계획대로 라운드가 흘러가지 않기 때문에, 때로는 자신의 행동을 취소하고, 큐브를 쓰지 않은 큐브 칸으로 옮기는 경우도 종종 있습니다. 라운드가 끝났을 때, 이 칸에 있는 자신의 큐브 한 쌍당 호의 카드 1장을 받습니다. 쌍을 이루지 못한 큐브로는 아무것도 받지 못합니다.

자신의 쓰지 않은 큐브를 회수합니다. 물약 마시기 행동으로 병원에 있는 상태가 아니라면, 이제 행동 큐브 전체를 가지고 있는 상태입니다.

병원



쓰지 않은 큐브 칸이 비워지면, 즉시 병원에 있는 큐브를 전부 쓰지 않은 큐브 칸으로 옮깁니다. 그 큐브들은 다음 라운드가 끝날 때, 쓰지 않은 큐브로 간주합니다.

새 모험가



기존의 모험가 타일을 제거하고, 새 모험가 타일을 펼칩니다. 학회가 공개되면 다음 라운드가 끝날 때 학회가 열립니다. 학회 타일을 물약 마시기 행동 칸 옆에 있는 학회 칸에 놓습니다.

학회 타일이건 아니건, 모험가 타일 더미 맨 위의 타일을 앞면이 보이게 놓습니다. 이렇게 항상 다음 라운드에 어떤 모험가가 마을에 나타날지 미리 알게 됩니다.

학회



연금술 학회는 항상 참석률이 높습니다. 연금술사들은 동료들과 지식을 교환하기 위해 멀리서도 찾아옵니다. 사실, 자기 자랑하기 바쁜 축제입니다만, 샌드위치가 항상 근사하지요.

모험가 타일 더미를 제대로 준비했다면, 3라운드와 5라운드가 끝날 때 학회가 열릴 것입니다. 그렇지 않으면 타일 더미를 제대로 고치세요. 학회는 물약 마시기 행동을 한 다음, 즉, 최고의 연금술사 상과 라운드 끝에 일어나는 다른 일들을 하기 전에 열립니다.

필요한 개수만큼 학설을 발표하거나 지지한 사람은 명성 점수 1점을 얻습니다. 필요한 개수를 채우지 못한 사람은 자신이 올린 인장 개수에 따라 학회 타일에 표시된 만큼 명성 점수를 잃습니다. 최고의 연금술사 상과 마찬가지로, 총돌 토큰이 놓인 학설을 제외한 모든 곳에 놓인 인장을 셉니다.

자랑할 것이 하나도 없는 상태로 학회에 참석해서 민망함을 느낄 사람은 없습니다. 그러나 학회의 서류 마감일이 다가올 때는 항상 출판사에 일거리가 밀려들지요.

새 아이템 카드



학회 타일의 가장 아래에는 새 아이템이 도착한다는 표시가 있습니다. 게임 보드에 남아있는 아이템을 모두 제거하고, 새 아이템 3장을 펼칩니다. 첫 번째 학회가 끝나면 III 표시의 아이템을, 두 번째 학회가 끝나면 II 표시의 아이템을 펼칩니다. 그런 다음에 최고의 연금술사 상과 라운드 끝에 일어나는 다른 일들을 처리합니다.

다음 라운드 준비

재료 칸에 남아있는 재료 카드가 있으면 전부 제거합니다. 재료 카드 5장을 새로 펼칩니다. 언제든지 재료 카드 더미가 다 떨어지면, 버린 카드 더미를 섞어서 새 더미를 만듭니다.

순서 칸에 있는 순서 마커를 모두 회수합니다. 단, 이번 라운드에 마비 칸에 놓인 마커는 그대로 둡니다.

시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 건넵니다. 왼쪽 사람이 마비 칸에 묶여 있다면, 10쪽의 "마비됐을 때 생길 수 있는 재미있는 일" 설명을 참고하세요.

이제 또 한 번의 발견을 향한 영광스러운 라운드이자, 전갈에 대한 터무니없는 학설을 발표하는 바보들을 조롱할 라운드의 준비가 끝났습니다.

마지막 라운드

게임은 여섯 라운드 동안 진행됩니다. 마지막 라운드를 시작할 때, 마지막 모험가가 물약 팔기 행동 칸 옆에 펼쳐집니다 (총 6개인 모험가 타일 중에서 하나는 게임 상자에 남겨놓았고, 첫 라운드에는 모험가를 펼치지 않습니다).

물약 전시회

일반적으로 연금술사들은 서로에게 인상을 남기고 싶어 하지만, 가끔은 대중들에게 자신의 실력을 보여주면서 만족감을 느낄 수도 있습니다.



4인 게임은 반대쪽을 사용합니다.

마지막 라운드를 준비할 때, 학생에게 시험하기와 물약 마시기 행동 칸을 전시회 보드로 덮습니다. 그 두 행동 칸은 물약 전시하기 행동 칸으로 교체됩니다. 카드 리더기를 켜고, **마지막 라운드**를 누릅니다.

물약 전시하기 행동은 자신의 다른 행동을 정할 때 함께 결정합니다. 전시회 보드에 표시된 수만큼 큐브를 놓을 수 있습니다(4인 게임이면 3개, 2인 또는 3인 게임이면 4개).

이 행동은 학설 발표하기 이후, 마지막에 실행하는 행동입니다. 큐브 1개당 행동 하나입니다.

자신이 물약을 전시할 차례가 되면, 해당 행동 칸에서 자신의 큐브 하나를 집어서 전시회 보드에 표시된 여섯 가지 물약 중 하나에 놓습니다. 이것은 자신이 전시회에서 보여주기로 약속한 물약입니다. 자신이 이미 성공적으로 전시한 물약은 선택할 수 없습니

다. 중성 물약은 선택지에 없습니다. 아무도 두꺼비 수프에는 관심이 없으니까요.

실험할 때처럼 자신이 가진 재료 두 개를 선택해서, 카드 리더기에 **물약 전시하기**를 누르고, 재료를 스캔합니다. 일반적인 규칙대로 사용한 재료는 버립니다.

자신이 입증하기로 한 결과를 얻지 못하면, 큐브를 **칸**으로 옮깁니다. 명성 점수 1점을 잃습니다.

해당 물약을 성공적으로 전시한 첫 번째 플레이어라면 명성 점수 1점을 얻습니다. 자신의 큐브를 **칸**으로 옮깁니다.

물약을 성공적으로 전시했지만 첫 번째 플레이어가 아니라면, 자신의 큐브를 그 아래 빈 칸에 놓습니다. 물약을 만든 것으로는 점수를 얻지 못하지만, 반대 부호의 물약 만들기에 도전할 수 있습니다. 이어지는 설명을 참고하세요.

전시회 동안 같은 색상이면서 다른 부호인 물약 2개를 성공적으로 전시하면, 그 색상은 완전히 파악했음을 입증한 것입니다. 그러면, 명성 점수 2점을 받습니다. 이 보너스는 여러 플레이어가 받을 수 있습니다.

마지막 라운드에 이 행동 칸을 꼭 해야 할 필요는 없습니다. 그러나, 손에 남은 재료 카드는 최종 승점을 계산할 때 아무 도움이 되지 않습니다. 따라서, 이 행동이 재료 카드를 쓸 수 있는 마지막 기회입니다.

모든 행동이 끝나면 일반적인 규칙대로 최고의 연금술사 상을 정하고, 쓰지 않은 큐브 한 쌍당 호의 카드 한 장을 받습니다. 그런 다음, 최종 승점을 계산합니다.

최종 승점 계산

명성 점수와 승점

 **명성 점수**는 게임을 진행하는 동안 얻거나 잃게 됩니다. 특정 아이템으로 추가 명성 점수를 얻을 수 있고, 명성 점수를 잃을 경우 명성 점수 구간에 따라 잃는 점수가 달라집니다.

 **승점**은 게임이 끝났을 때 계산합니다. 명성 점수 보너스와 감점은 이 계산에 영향을 미치지 않습니다. 대체로 승점을 얻게 되지만, 재료의 진짜 정체가 공개되면 승점을 잃을 수도 있습니다.

게임이 끝났을 때, 승점 계산 방법은 다음과 같습니다.

 **명성 점수는 전부 승점이 됩니다.** 따라서, 명성 점수 16점으로 게임이 끝나면, 최종 승점은 16점에서 시작합니다.

 다음으로, **아이템**의 승점을 계산합니다.
 **특수한 경우:** 마법 거울을 가진 사람은 마법 거울 자체의 점수를 먼저 더하고, 그다음에 다른 아이템과 보조금의 점수를 더합니다.

지혜의 조각상을 가진 사람은 정답 공개가 끝난 다음에 지혜의 조각상 점수를 계산합니다.

 그런 다음, **보조금**의 승점을 계산합니다.

 손에 남은 호의 카드는 **한 장당 금화 2개**로 교환합니다.

 금화 점수는 **1개당 승점 1/3점**입니다. 금화 3개당 승점 1점으로 계산하고, 남은 금화는 동점 우위를 정할 때 사용합니다.

정답 공개

이제, 진실의 시간이 왔습니다. 카드 리더기를 모두가 볼 수 있게 놓고, **정답 확인** 버튼을 누릅니다.

진심으로 정답을 보길 원하나요? 물론 그렇겠지요! 여러분의 영광스러운 시간을 만끽하세요!

카드 리더기가 어떤 재료가 어떤 속성인지 보여줄 것입니다. 재료의 학설을 하나씩 정답과 비교합니다. 각 학설에 놓인 인장을 전부 공개합니다.

 학설이 **옳으면**, 각 플레이어는 인장에 따라 다음과 같이 승점을 얻습니다.

- 금색 별표 인장: 5점
- 은색 별표 인장: 3점
- 별표 없는 인장: 0점

 학설이 **틀리면**, 각 플레이어는 인장에 따라 다음과 같이 승점을 잃습니다.

- 별표 있는 인장: -4점
- 별표가 없지만, 색상을 알맞게 회피하지 못한 인장: -4점
- 별표가 없지만, 색상을 알맞게 회피한 인장: 0점

어떤 것이 “색상을 알맞게 회피”한 인장인지는 틀린 학설의 요소를 확인하면 알 수 있습니다. **하나의 요소만 틀렸다면, 그 색상에 물음표가 있는 인장은 알맞게 회피한 것**입니다. 다른 색상의 요소를 회피했다면 제대로 회피하지 못한 인장입니다.

두 개 이상의 요소가 틀렸다면, 물음표가 있는 인장은 모두 알맞게 회피하지 못한 것입니다.

플레이어들이 잃는 점수는 명성 점수가 아니라 승점입니다. 파랑 구간에 있더라도 추가로 2점을 더 잃지 않습니다. 빨강, 초록, 파랑 구간은 최종 점수를 계산할 때 아무 효과가 없습니다.

승점 계산을 할 때는 총돌 토르도 의미가 없습니다. 총돌 토르니 있는 학설도 인장의 승점 계산은 일반적인 규칙대로 합니다. 수습생 규칙을 적용한다면 처음부터 총돌 토르니를 사용하지 않습니다.

승자 결정

승점이 가장 많은 플레이어가 게임에서 승리합니다. 동점인 경우, 앞서 언급한 대로 남은 금화가 많은 사람이 이깁니다. 금화 개수도 같으면 공동 승리입니다. 잘하셨습니다!



수습생 규칙과 마스터 규칙

이 두 가지 규칙에는 차이점이 세 가지 있습니다.

1. 게임을 시작할 때, **수습생 규칙**은 **재료 카드 3장**, **마스터 규칙**은 **재료 카드 2장**을 받습니다.
2. **학회 타일**이 다릅니다. 마스터 규칙은 기준이 더 높습니다.
3. **반박하기 규칙**이 다릅니다. 수습생 규칙이 훨씬 간단합니다. 선택한 규칙에 따라 카드 리더기 설정을 바꾸는 것을 잊지 마세요. 처음으로 게임을 할 때는 수습생 규칙으로 하시기를 권장합니다.

첫 게임 이후에는 원하는 규칙을 적용하세요.

변형 규칙 내용을 섞어도 됩니다. 예를 들어, 재료 카드 2장으로 시작하고, 수습생 규칙 학회 타일을 쓰고, 반박하기 행동에 마스터 규칙을 적용해도 됩니다.

처음 하는 사람과 게임을 해 본 사람들이 섞여서 게임을 할 때는 두 가지 변형 규칙을 다르게 적용해서 균형을 잡아도 됩니다. 처음인 플레이어는 재료 카드 3장으로 시작하고, 해 본 사람들은 2장

으로 시작합니다. 처음인 사람 차례에는 학회 타일을 수습생 쪽으로 뒤집고, 다른 사람은 마스터 쪽으로 뒤집습니다. 반박하기 행동을 할 때도, 차례를 진행하는 사람에 따라 앱의 설정을 수습생과 마스터로 바꿉니다.

이렇게 하면 모두가 더 즐겁게 게임을 할 수 있습니다.

추리 용지 사용하기

게임을 진행하는 동안, 자신의 행동뿐만 아니라 다른 사람들의 행동에서도 정보를 얻게 됩니다. 자신의 추리 용지를 원하는 대로 이용해서 정보를 기록할 수 있습니다. 기록한 것은 자신만 알아보면 됩니다. 다음의 설명에서는 추리 용지를 이용하는 방법 몇 가지를 안내하겠습니다.

실험하기



보통, **학생에게 시험하기와 물약 마시기** 행동에서 정보를 가장 많이 얻습니다. 설명서 2쪽 예시에서 했던 실험처럼, 두꺼비와 버섯을 섞었더니 물약이 만들어진 예를 들어보겠습니다. 이 경우, 추리 용지의 버섯과 두꺼비 아래 칸에서 **+**를 모두 지웁니다. 버섯이나 두꺼비에는 **-**가 있을 가능성이 없기 때문입니다. 옆의 그림처럼 가능성이 없는 칸은 X로 표시합니다.

반박하기

학설 반박하기 행동에서도 같은 정보를 얻을 수 있습니다. 반박하면서 입증한 정보는 모두에게 공개됩니다.

마스터 규칙을 적용하면, 다른 플레이어가 버섯과 두꺼비를 섞어서 물약이 만들어진다고 입증할 경우, 그 정보를 자신의 추리 용지에 이와 같이 기록할 수 있습니다. 그러나, 누군가 버섯과 두꺼비를 섞으면 물약이 나오지 않는다고 입증하면, 이때 얻은 정보는 어떤 요소를 지우거나 표시할 만큼 명확하지 않습니다. 이러한 정보를 기록할 자신만의 방법을 찾아야 합니다.

수습생 규칙을 적용하면 한 번에 하나의 재료에 대해서만 알 수 있지만, 음성인지 양성인지

확실히 알게 될 것입니다. 누구든 두꺼비가 **+**인 것을 입증하면, 두꺼비 칸의 **-**가능성은 지워버려도 됩니다. 누군가 버섯이 **+**인 것을 입증하면, 버섯 칸에서도 같은 표시를 할 수 있습니다.

애매한 결과



물약을 팔 때는 어떤 물약이 만들어지는지 확신을 가지고 행동할 필요는 없습니다. 이 행동을 실험하기처럼 사용할 수도 있습니다. 예를 들어, 물약을 팔기로 하고, 버섯과 두꺼비를 섞었는데 앱 결과가 그렇게 나왔다면, 직접 물약을 마신 것과 같은 정보를 얻습니다. 때로는 결과가 애매하기도 합니다. 고사리와 두꺼비를 섞어서 물약을 만들려고 했는데, 카드 리더기 결과는 색상이 틀리고 부호만 일치하는 물약입니다. 여기에서 어떤 정보를 얻을 수 있을까요?

고사리와 두꺼비를 섞으면 **+** 또는 **-** 물약이 만들어지는 것을 알게 되어, 결과 보드에 **+**토큰을 놓았습니다. 그러면, **+** 또는 **-** 물약을 만들 수 없는 **+**와 **-**를 제거할 수 있습니다. 그림과 같이, 고사리 아래 칸에 빨간색으로 표시를 했습니다. 두꺼비 칸에도 같은 표시를 할 수 있지만, 이미 두꺼비에서는 그 가능성을 제거한 상태입니다.

게임 디자이너: Matúš Kotry

일러스트: David Cochard

보조 아트: Jakub Politzer

그래픽 디자인: Filip Murmak

보조 디자인: František Horálek

영어판 번역: Jason Holt

수석 테스터: Petr Murmak

한국어판 제작: DiceTree Games

테스터: Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vitek, Marcela, Vitek, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Křupín, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PitrPícko, Dita, Elwen, Ester, FlyGon, Gekon, Janča, Jirka Bauma, Lenka, Markéta, Michal, Monča, Olaf, Patrik, Petr, Plema, Pogo, Radka, Stáňa, Filip, Tomáš, Tuko, Vodka, Yuyka, Yuri, Zeus, the Brno Board Game Club, 그리고 체코와 전세계에 걸쳐서 열린 다양한 게임 이벤트에 참여해 주신 많은 분들.

고맙습니다: 무엇보다도, 게임 제작에 참여한 모든 분들께 감사드립니다. 특히, 밤을 지새우며 노력을 쏟아낸 아티스트와 그래픽 디자이너 들께 감사드립니다. 그분들 덕분에 게임이 이렇게 훌륭하게 나왔습니다. 앱 개발의 Dan Musil과 설명서 작업의 Jason Holt, 동영상 설명의 Paul Grogan에게도 인사를 전하고 싶습니다. 마지막으로 제 여자친구인 Jiřina Mertová, 그녀의 참을성과 전폭적인 지지 덕분에 제가 필요할 때마다 추가 행동 큐브를 쓸 수 있었습니다. :)

대단히 고맙습니다: 이 게임을 CGE에 추천해 주고, 유용한 조언을 아끼지 않은 Vlaada Chvátil, 정말 고맙습니다.



© Czech Games Edition, October 2014. - www.CzechGames.com -

© DiceTree Games, August 2020. - www.DiceTreeGames.com -

(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신풍플러스스타 806호 보드피아
고객센터 031-813-9233

중화하는 쌍



3쪽에서 설명한 대로, **중성 물약**  은 모든 요소가 서로 상반되는 부호인 두 가지 속성이 섞여서 만들어집니다. 각 속성마다 중화시키는 속성이 하나씩 있습니다. 서로 중화하는 속성끼리 추리 용지의 위아래 칸에 묶여 있고, 배경색이 진하게 또는 연하게 표시되어 있습니다.

실험이나 반박, 물약 팔기를 통해 중화하는 한 쌍을 알 수 있습니다. 고사리와 버섯을 섞어서  물약이 나오면, 이들 두 재료가 서로를 중화하는 쌍임을 알게 됩니다. 이 자체로는 어떤 가능성도 제거할 수 없지만, 이들 재료에 대한 다른 정보가 있다면 좋은 단서가 됩니다.

이전 예시에서 우리는 고사리가  또는  일 수 없다는 사실을 알았습니다. 버섯이 고사리를 중화했기 때문에, 버섯은 앞의 두 가지 속성을 중화시킬 수 없습니다. 그림의 녹색 화살표는 이 추리로 버섯에서 두 가지 가능성을 제거한 것입니다.

이 정보는 양쪽으로 적용됩니다. 우리는 첫 번째 실험에서, 버섯은 반드시  라는 것을 알았습니다. 고사리가 버섯을 중화했기 때문에, 고사리는 반드시  가 있어야 합니다. 그림의 보라색 화살표는 이 추리로 고사리에서 네 가지 속성을 제거한 것입니다.

고급 기술



고사리의 속성 후보가 2개 남은 것을 생각하면서, 이전 실험으로 돌아가 보겠습니다. 그림에서  결과가 어떻게 두꺼비의 두 가지 가능성을 제거했는지 이해되시나요?

이 예시에서 설명하지 못한 많은 추론들이 있습니다. 기발한 추리 기술을 발견하는 것은 연금술사로서 즐기는 재미의 일부이자, 동료들보다 한 발 앞설 수 있는 방법입니다.

추리와 회피



마지막 예시를 끝으로, 이들 세 가지 재료는 각각 두 개의 가능성만 남겨놓고 있습니다. 여러분은 재료들의 빨간색과 파란색 요소를 알고 있습니다. 만약 어느 한 재료의 녹색 요소를 알게 된다면, 세 가지 재료의 속성을 모두 추리할 수 있을 것입니다.

그러기 전에 학설을 발표해야 할 수도 있습니다.

그럴 때는 녹색에 대한 언급을 회피하는 것도 방법입니다.



아이템 카드 설명

깃털 모자

예를 들어, 두꺼비와 전갈을 섞어서 나올 물약, 두꺼비와 고사리를 섞은 물약을 정확하게 예측해서 입증하면 3가지 재료를 사용했기 때문에 승점 3점을 얻습니다.

특수한 경우: 자신이 깃털 모자와 마법의 절구를 모두 가지고 있으면, 깃털 모자의 점수 계산을 위해 다른 플레이어가 무작위로 뽑은 재료 카드 1장을 따로 놓습니다. 자신의 손에 남은 카드를 보고, 어떤 재료 카드가 없는지 확인한 다음에 마법의 절구를 사용할지 결정할 수 있습니다. 마법의 절구를 쓰지 않고, 재료 두 장을 전부 깃털 모자에 쓸 수 있습니다.

마법 거울

최종 점수를 계산할 때, 이 아이템의 점수를 먼저 계산합니다. 이 때, 게임 플레이가 끝났을 때의 명성 점수를 기반으로 계산합니다. 이 아이템은 명성 점수에 대해서만 추가 승점을 제공합니다. 다른 아이템이나 보조금에서 얻은 승점은 마법 거울에 영향을 미치지 않습니다.

마법 거울 승점 계산 시 내림으로 계산합니다. 명성 점수가 14점이면 승점 2점을, 명성 점수가 15점이면 승점 3점을 얻습니다.

마법의 절구

물약에 사용한 재료를 버려야 할 때마다, 다른 사람에게 두 장 중 하나를 무작위로 뽑도록 합니다. 그 사람이 뽑은 재료 카드만 버리고, 다른 하나는 손으로 가져옵니다.

이 효과는 물약 팔기, 학생에게 시험하기, 물약 마시기, 물약 전시회 행동에 적용됩니다.

잠망경

잠망경은 자신이 그 결과를 본 즉시 사용합니다. 즉, 다음 사람이 행동을 하기 전에 해야 합니다. 잠망경은 물약 팔기, 학생에게 시험하기, 물약 마시기, 물약 전시회 행동에 적용됩니다. 생각하는 모자 아이템에는 쓸 수 없습니다.

인쇄기

자신이 학설을 지지할 때, 은행에 금화 1개를 지불하지 않습니다. 단, 이미 그 학설에 인장을 놓은 플레이어들에게는 여전히 금화 1개를 줘야 합니다. 같은 의미로, 새로운 학설은 비용 없이 발표할 수 있습니다.

존경의 외투

명성 점수를 얻을 때마다 1점 더 얻습니다. 예를 들어, 학설 반박하기에 성공하면 명성 점수 2점이 아니라 3점을 얻습니다.

특수한 경우: 14쪽의 설명처럼 자기 자신의 학설 반박에 성공하면, 존경의 외투는 명성 점수 총점에만 적용됩니다. 다시 말해서, 자신의 인장이 반박한 색상을 회피한 경우에만 점수를 얻습니다. 감점을 당하게 되면 존경의 외투는 아무 효과가 없습니다.

권위의 인장

새 학설을 발표하면 명성 점수 1점이 아니라 3점을 얻습니다. 학설을 지지하면 명성 점수 0점이 아니라 2점을 얻습니다.

이 보너스는 존경의 외투 보너스에 더해집니다. 둘 다 가지고 있으면 새 학설을 발표할 때 4점, 학설을 지지할 때 3점을 얻습니다.

생각하는 모자

이 아이템을 사용할 때, **학생에게 시험하기** 버튼을 이용합니다. 일반적인 규칙대로 다른 사람들에게 결과를 보여줘야 하지만, 음성 물약을 만들어도 불이익을 받지 않습니다. 두 번의 실험에 한 장의 카드를 중복해서 쓰면 안됩니다. 예를 들어, 전갈과 두꺼비, 고사리와 두꺼비를 시험하고 싶다면 전갈 1장, 두꺼비 2장, 고사리 1장을 가지고 있어야 합니다.

지혜의 조각상

지혜의 조각상은 다른 아이템 승점을 계산할 때 사용하지 않고, 정답을 공개할 때 사용합니다. 옳은 학설에 대한 인장 점수를 계산할 때, 별표가 있건 없건 자신의 인장마다 1점을 추가로 얻습니다. 지혜의 조각상은 틀린 학설에는 효과가 없습니다.

마녀의 꾀작

마녀의 꾀작이 있더라도 재료가 표시된 순서 칸을 선택할 수 있습니다. 단지 표시된 재료 카드를 가져오지 못할 뿐입니다. 재료 수집하기 행동 또는 약초학자를 통해서 재료를 얻을 수는 있습니다.

호의 카드 설명

각 호의 카드마다 사용할 수 있는 시점이 표시되어 있습니다. 동시에 여러 장의 호의 카드를 쓸 수 있습니다. 각 카드의 효과는 서로 더해집니다. 아래의 설명을 참고하세요.

조수

이 충성스러운 조수는 당신이 일에 조금 더 집중할 수 있도록 가까이 심부름을 하러 달려갈 겁니다.

3인 또는 4인 게임에서는 게임 상자에 남겨둔 행동 큐브를 사용하고, 2인 게임이면 쓰지 않는 색상의 행동 큐브를 사용합니다. 또는, 3인 게임인데 한 번에 조수 카드 2장을 쓰는 경우에도 쓰지 않는 색상의 행동 큐브를 사용합니다. 라운드가 끝났을 때 조수용 큐브를 반납하는 것을 잊으면 안 됩니다.

조수는 이번 라운드에 추가로 사용할 수 있는 큐브를 하나 제공하는 것 뿐입니다. 각 행동 칸에 정해진 최대 큐브 개수를 늘려주는 않습니다.

힘센 친구

"내 친구랑 내가 먼저 좀 가고 싶은데, 문제 있소? 없다고? 그럼, 지나갑시다"

자신의 큐브가 맨 뒷줄로 가기 때문에, 이 행동을 하는 다른 사람들은 일반적인 때보다 한 줄씩 아래에 큐브를 놓아야 합니다. 자신보다 먼저 힘센 친구를 이용해서 맨 뒷줄에 큐브를 놓은 다른 플레이어기가 있다면, 그 사람의 큐브를 두 번째 줄로 옮기고, 자신의 큐브를 맨 뒷줄에 놓습니다. 다시 말하면, 높은 순서 칸에 있는 플레이어가 낮은 순서 칸에 있는 플레이어보다 더 크고 힘센 친구를 가진 셈입니다.

힘센 친구는 물약 팔기 행동 칸에서 자신을 맨 뒷줄로 데려다줄 수 있지만, 여전히 일반적인 규칙대로 할인 제안을 통해 먼저 팔 사람이 정해집니다. 물론, 동물이면 힘센 친구를 쓴 사람이 이깁니다. 힘센 친구 2장을 쓰는 경우, 반드시 각각 다른 행동 칸에 사용해야 합니다.

술집 점원

술집 점원이 당신의 물약에 넣을 작고 특별한 비법을 알려줄 거요. 물약의 등급은 11쪽 설명을 참고하세요.

술집 점원 카드를 쓰고, 부호가 정확한 물약을 만들 것을 보장했다고 예를 들겠습니다. 만든 물약이 물약이면, 물약을 만든 것으로 간주합니다. 중성 물약을 만든 것에 대해 명성 점수를 잃지 않고, 보장한 조건도 만족한 것입니다.

술집 점원 카드를 2장 쓰고 물약을 만들었다면, 첫 번째 카드는 정확히 일치하는 물약으로 등급을 올려주고, 따라서 두 번째 카드로 명성 점수 1점을 얻습니다.

관리인

실험실에 일찍 들여보내 줄 수 있는 사람을 알아 두면 좋습니다.

이 카드를 사용하면, 게임 보드의 재료 변환과 물약 팔기 행동 칸 사이에 이 카드를 놓습니다. 이것은 물약 마시기 행동을 더 일찍 할 수 있는 칸으로 작동합니다. 관리인 카드를 2장 사용하면, 카드 위에 큐브 2개를 놓습니다. 행동 칸을 표시하는 카드를 여러 장 둘 필요는 없기 때문에, 첫 번째 카드에 큐브 2개를 놓는 즉시 두 번째 카드를 버립니다.

이미 다른 사람이 사용한 관리인 카드가 있다면 그 카드를 행동 칸으로 사용합니다. 자신의 큐브를 그 카드 위에 일반적인 플레이 순서대로 올려놓습니다.

이 칸에서 하는 행동은 원래 물약 마시기 행동 칸에 있는 2회 횟수 제한에 포함되지 않습니다. 물약 마시기를 할 수 없는 마지막 라운드 때도 관리인 카드를 사용할 수 있습니다.

이 카드에서 행동을 할 때, 행동을 취소할 수 있습니다. 카드 위에 놓인 큐브의 행동이 전부 끝나면 카드를 버리는 카드 더미에 놓습니다.

약초학자

이 할마니는 숲을 훤히 알고 있습니다. 그리고, 항상 가장 좋은 재료를 찾아내지요.

원하는 재료 카드 2장을 버릴 수 있습니다. 방금 가져온 3장 중에 골라서 버리지 않아도 됩니다.

이 카드는 가져온 즉시 사용해야 합니다. 한 번에 약초학자 2장을 가져왔다면, 첫 번째 카드의 내용을 전부 실행한 다음에 두 번째 카드를 실행합니다.

상인

상인의 충고는 공짜입니다. 아니, 공짜보다 훨씬 좋죠. 이득이 되는 말이니깐요.

자신이 팔 물약 칸에 이미 다른 큐브가 있더라도, 자신의 큐브를 놓습니다. 이로 인해 모든 플레이어가 물약을 팔 수도 있습니다.

자신이 물약을 파는 첫 번째 플레이어가 아니고, 상인을 여러 장 사용했다면, 한 장은 자신의 순서를 첫 번째 플레이어와 같게 만들고, 나머지 카드당 금화 1개를 받습니다.

가게 주인

가게 주인과 수다를 떨면서 약간의 시간을 보내면, 술술 흥정이 가능해질 겁니다.

가게 주인 카드를 여러 장 써서 할인 폭을 크게 할 수 있지만, 물건값이 0 아래로 내려가지 않습니다.

현자

나이 든 연금술사는 비밀이 많습니다. 그중의 하나는 "까마귀 깃털 하나에서 어떻게 그 많은 금을 뽑아낼 수 있는가"입니다.

현자 카드를 2장 사용하면 하나의 재료로 금화 3개를 받습니다. 카드의 사용법은 너무나 명확하지만, 설명서에 이 연금술사만 언급하지 않고 넘어가기는 미안해서 내용을 넣었습니다.