

Matúš Kotrý

연금술 아카데미



오늘 새 가마솥이 도착했다.

드디어 내 연구실이 완성된 것이다.

며칠 동안, 미리 재료를 모으고 말려 왔었다. 이제 무엇부터 섞어 볼까? 까마귀 깃털과 맨드레이크 뿌리에 대해 강한 예감이 들었다. 그리고 이것들은 두꺼비를 쓰면 절대 실패할 일이 없을 거라고 말하는 것 같았다.

하지만 그것들이 뭘 알겠나? 이건 내 연구실이고, 내 연구인데! 내가 학설 논문을 발표하면, 다른 사람들이 나를 찾아올 거야! 내가 연금술을 연구하는 데 얼마나 헌신했는지 모두에게 증명하기로 마음먹었다.

그러므로 이제 나는 내 삶의 등불을 켜고, 일할 시간이다. 이 어두컴컴한 가마솥 바닥에서 지식과 부와 명예가 기다리고 있다.

요약

2~4명의 플레이어가 연금술사 역할을 하면서 연금술의 신비를 밝혀내기 위한 경쟁을 벌입니다. 승점은 다양한 방식으로 얻을 수 있지만, 학설 논문을 출판해서 가장 많은 승점을 얻을 수 있습니다. 물론 올바른 학설 논문을 발표해야만 하죠. 이것이 가장 큰 문제입니다.

플레이어들은 스마트 디바이스에 설치된 카드 리더 앱을 이용해 재료를 섞은 결과를 얻어 재료에 대한 지식을 쌓습니다. 플레이어들은 모험가들에게 팔 수 있는 물약을 만드는 방법을 추론해 낼 수도 있습니다. 매우 강력하지만 그만큼 매우 비싼 마법적인 공예품을 사는 데 금화가 필요합니다.

명성치는 학설 논문을 출판하고 반박당함에 따라 오르락내리락합니다. 게임이 끝날 때, 명성치는 승점으로 전환되고, 공예품과 장려금에서도 승점을 얻을 수 있습니다. 가장 승점이 높은 플레이어가 승리합니다.

연금술의 기본 원리

아! 새 연금술사로군요. 마음에 들어요! 나는 과학에 대한 정열이 들끓는 사람을 볼 때마다 기쁜 마음이 듭니다.

당신도 자연의 신비를 밝힐 준비가 됐나요? 존경과 경의를 가져다줄 발견을 할 준비는?

그래요, 젊은 친구, 이건 매우 긴 여정이랍니다. 이건 인내심과 명민한 머리가 필요하지요. 우선 간단하게 시작해 봅시다. 우리가 숲을 산책하며 발견할 수 있는 재료를 섞어서 물약을 만들어 봐요. 보이네요? 여기 베섯이 있어요. 그리고 두꺼비가 있고요. 이제 당신에게 필요한 건 모든 장비가 갖춰진 연금술 연구실이죠. 당신이 준비를 마칠 동안 기다리도록 하죠.

카드 리더

이 게임을 진행하기 위해서, Alchemists 앱이 설치된 스마트폰이나 태블릿 PC와 같은 스마트 디바이스가 필요합니다. 앱을 얻기 위해서는 아래 QR 코드를 스캔하시거나, 웹 브라우저에서 cge.as/ald란 주소를 입력하세요. 이 앱은 무료입니다. 여러분은 이미 이 게임에 그 비용을 내셨으니까요. 앱 없이 게임을 하기 위해서는 다음 페이지를 참조하세요.



스마트 디바이스는 한 대만 있어도 됩니다. 플레이어들이 돌아가면서 쓰시면 됩니다.

앱을 설치하셨으면, 실행해서 [게임 코드 입력] 버튼을 누르세요. 그리고 DEMO라고 입력하세요.

물약 만들기

준비됐나요? 훌륭합니다! 이제 재료들을 가마솥에 집어넣고 색깔이 바뀔 때까지 저어주세요.

연금술사는 두 가지 다른 재료를 섞어서 물약을 만듭니다.

[물약 마시기] 버튼을 누르고 카메라를 통해 두 카드를 스캔하세요.



두 카드가 한 화면에 동시에 보이게 카메라의 각도와 거리를 조정할 필요가 있습니다. 앱이 카드를 인식하면, 아래쪽 화면에 두 카드 그림이 나타납니다. 앱이 재료를 정확히 인식했다면 [확인] 버튼을 눌러주세요.

축하합니다. 첫 번째 물약을 만드는 데 성공했군요. 당신이 내 지시를 정확히 따랐다면, 당신은 을 만들었을 겁니다. 치유의 물약이에요.

평범해 보이는 재료를 섞어서 뭔가 놀라운 것을 만들어 내는 게 가능하나고요? 자, 이제 이론 공부를 할 시간이군요.

연금식



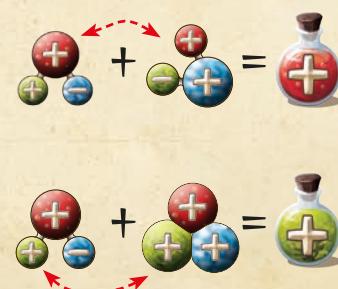
재료들은 정확히 하나의 연금식에 대응됩니다. 연금식은 빨간색 성질, 초록색 성질, 파란색 성질을 가지며, 각 성질은 양성이나 음성을 띕니다.

두 개의 연금식이 결합하면, 각 성질이 증폭되어 다음의 물약 중 하나를 만듭니다.



각 재료의 연금식을 색깔 성질별로 비교하면, 어떤 물약이 만들어지는지 알 수 있습니다. 같은 색깔 성질에서 서로 부호가 같은 것 중, 한쪽은 큰 원 다른 한쪽은 작은 원으로 되어 있으면, 그 색깔이면서 그 부호인 물약이 만들어집니다.

예:



돌발 퀴즈:

내가 전갈과 새의 발톱의 연금식을 공개하죠. 이제 이 둘을 섞으면 어떤 물약이 나올지 맞혀보겠습니까?

정답을 확인하기 위해서, 아래 그림을 스캔해보세요.

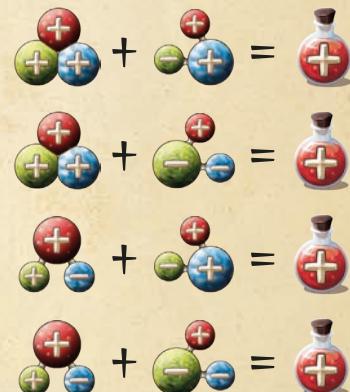


추론

재료가 갖는 연금식을 알면 원하는 물약을 만드는 건 쉬운 일 이죠. 하지만 문제는 우리가 모른다는 점입니다. 놀랄지 않나요? 수많은 신비가 밝혀지길 기다리고 있어요. 그래서 우리 연구에 많은 장려금이 배당된 거죠.

첫 번째 실험에서, 당신은 베섯과 두꺼비를 섞으면 이 만들어진다는 것을 알게 됐습니다. 이것이 말해주는 이 둘의 연금식은 어떻게 될까요?

이 만들어지는 경우는 아래의 4가지 경우밖에 없습니다.



우리는 이중 어떤 조합인지, 각각의 재료가 어떤 연금식을 가졌는지 아직 모릅니다. 하지만 우리는 이제 베섯과 두꺼비가 다음의 4가지 연금식을 가질 수 없다는 것을 알게 되었습니다.



이 연금식에는 빨간색 성질이 음성이라 이 없기 때문입니다.

성공적인 연금술사가 되려면, 정리된 노트가 필요하죠.



결과의 삼각판은 당신이 실험한 결과를 기록하는 데 쓰입니다. 토큰을 가져와 베섯과 두꺼비가 만나는 지점에 놓습니다.

추론의 격자는 실험 결과가 무엇을 나타내는지를 기록하기 위해 사용합니다. 아까의 실험을 통해서 위에서 보듯이 베섯과 두꺼비가 가질 수 없는 4가지 가능성을 제거할 수 있었습니다. 일반적으로 단 하나의 가능성만이 남을 때까지 다른 가능성을 제거하는 일을 반복하게 됩니다.

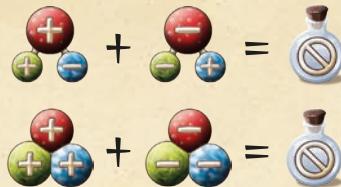
추론의 격자는 당신만이 사용하는 것입니다. 당신이 원하는 방식으로 기록하고 사용할 수 있습니다.

중화되는 경우

연금식마다 이것을 중화시키는 상반되는 연금식을 정확히 하나 가지고 있어요. 당신이 이렇게 중화시키는 쌍을 섞으면, 아무런 마법적 효과도 없는 물약을 얻게 돼죠. 뭐 이게 맛있는 수프가 될 수는 있지만...

두 연금식이 색깔별로 서로 부호가 일치하는 게 하나도 없다면, 이 둘은 서로 중화시켜 중화된 물약을 만들니다.

예:



중화된 물약을 만들었다고 겁먹을 건 없어요. 당신의 실험은 사실 당신에게 정말 많은 정보를 준 겁니다. 이제 이걸 어떻게 사용하는지를 알면 되죠.

알아야 할 것들:

- 연금식마다 정확히 하나의 연금식을 중화시킬 수 있습니다. (서로 중화되지 않는 것끼리 섞지 않았다면, 빨간색이나 파란색이나 초록색의 무언가를 만들었을 것입니다.)
- 연금식은 색깔마다 서로 다른 부호를 가지고 있다면 중화됩니다.
- 추론의 격자에 서로 연금식을 중화시키는 쌍끼리 인접하게 모여 있습니다. 인접하면서 바탕 색깔이 같은 쌍마다 서로 중화되는 쌍이니 참고하시기 바랍니다.

돌발 퀴즈:

내가 새의 발톱의 연금식을 밝혀냈습니다. 이제 새의 발톱과 두꺼비를 섞어서 어떤 일이 일어나는지 확인해 보죠. 그리고 두꺼비의 연금식이 뭔지 말해보겠어요?



젊은 연금술사여, 자 이제 당신을 위한 기초 훈련이 끝났습니다. 충분히 끝나고 말고요. 나는 이제 일하러 가봐야겠어요. 당신의 모든 노력이 성공을 거두길 바랍니다. 만약 당신이 중요한 발견을 해서 논문을 출판하게 되면, 당신에게 가르침을 줬던 선배 연금술사도 충분히 인정해 주는 걸 잊지 마세요.

수동으로 선택하기

카드 리더는 화면에서 재료를 손으로 골라 선택하는 방식으로도 사용할 수 있습니다. 카드를 스캔하는 대신에, 카드 리더를 다른 사람에게 보이지 않게 숨긴 채 선택하고자 하는 재료 두 개를 누르면 됩니다. 그것 말고 다른 건 똑같습니다.

웹 기반 카드 리더

alchemists.czechgames.com에 앱의 웹 버전이 있습니다. 웹에서는 수동으로 선택하기 방식처럼 진행합니다.

게임마스터 삼각판

어떤 이유로 인해 연금술 아카데미를 전자 장비 없이 하고 싶을 수 있습니다. 이때는 한 명이 게임마스터 역할을 맡아 카드 리더의 기능을 수행합니다. 게임마스터는 게임 상자 윗뚜껑을 이용해서 게임마스터 삼각판을 다른 플레이어가 볼 수 없게 합니다.

게임마스터는 재료 타일 8개를 잘 섞은 다음 이들을 게임마스터 삼각판에 뚫려 있는 구멍에 무작위로 하나씩 채워넣습니다. 게임마스터는 실제 연금식은 신경 쓸 필요가 없습니다. 게임마스터 삼각판에는 두 재료를 섞었을 때 나오는 결과가 표시되어 있습니다.

게임마스터는 카드 리더가 필요한 모든 상황을 대신 다룹니다. 예를 들어, 플레이어가 재료 카드들을 스캔해야 할 때. 그 플레이어는 이 카드들을 게임마스터에게 뒷면이 위로 오게 해서 전네웁니다.

게임마스터는 어떤 물약이 나오는지에 대한 결과를 확인하고, 카드 리더 대신 그 결과를 알려줍니다. 게임마스터가 그 두 재료를 베린 카드 더미에 놓습니다.

게임 도중 스마트폰의 배터리가 다 떨어지면 진행하고 있던 게임을 끝마치기 위해 게임마스터 삼각판이 필요합니다. 간단한 알고리즘을 이용하여 4글자로 된 게임코드를 8가지 재료의 순서로 변환시킬 수 있…(농담입니다.) 게임에 참가하고 있는 사람들은 실제 답에 해당하는 정보와 떨어져 있을 필요가 있습니다. 하지만 배터리가 다 떨어져 가고 있다면, 게임에 참가하지 않은 다른 사람에게 게임마스터 역할을 맡길 수 있습니다. 이 사람은 현재 앱에 세팅된 해답을 혼자만 보고, 이에 따라 게임마스터 삼각판을 준비합니다.

게임마스터 예:

이 게임마스터 삼각판은 지금까지 설명에 쓰인 세 개의 예를 앱을 통해 스캔했을 때 얻는 것과 똑같은 답으로 이뤄져 있습니다.



준비

연금술은 단지 물약을 만들어내는 것에 국한되지 않아요. 연금술사는 너무나도 당연히 지식을 탐구하죠. 그리고 진정으로 가치가 있는 것은 명성이랍니다. 세상에 당신의 훈적을 남기기는 쉽지 않아요. 당신은 동료들이 먼저 하기 전에 학설 논문을 출판하고, 다른 이들의 학설 논문의 틀린 점을 폭로해야 해요. 그리고 강력한 마법이 담긴 공예품은 매진되기 전에 사야 합니다. 당신도 알다시피 이 마을에 있는 연금술사는 당신 혼자가 아니니까요.



모험가 타일

모험가 타일은 뒷면이 위로 오게 하여 잘 섞은 다음, 무작위로 하나를 게임에서 제거합니다. (앞면을 보지 않은 채 상자로 되돌려 놓습니다.) 모험가 타일 더미의 제일 위 타일을 앞면이 보이게 펼쳐서 모험가 칸 옆에 쌓아 놓습니다.



학술 대회 타일

수습생 규칙에서는 타일의 오른쪽 아래에 아이콘이 보이는 면을 사용하고, 마스터 규칙에서는 아이콘이 보이는 면을 사용합니다. 학술 대회 타일은 모험가 타일 더미 사이에 들어갑니다. 표시가 된 것을 위에서 두 번째 모험가 다음에 넣고, 표시가 된 것을 마지막 모험가 타일 위에 넣습니다.



마스터냐?

수습생이냐?

플레이어는 연금술 아카데미를 마스터 규칙으로 할지, 수습생 규칙으로 할지를 정할 수 있습니다. 첫 게임을 할 때에는 수습생 규칙으로 할 것을 권합니다. 몇 가지 규칙이 마스터 규칙보다 단순하고, 학술 대회도 좀 더 관용적입니다. 하지만 이 규칙에서도 기본적인 게임 진행은 같습니다.

어떤 규칙으로 할 것인가에 따라 준비 단계의 몇 가지 세부적인 것이 바뀝니다.

몇 명의 플레이어가 참여하는가?

아래 보이는 게임판은 4명이 할 때의 모습입니다. 2명이나 3명이 게임을 할 때에는 아래 그림에서 보이는 것의 반대 면이 사용됩니다.



공예품 카드

카드 뒷면에 따라 I. III. III 더미로 나눕니다. 더미마다 잘 섞은 다음, I 더미에서 카드 3장을 뽑아 공예품 줄에 놓습니다. III 더미와 III 더미에서 카드 3장씩을 뽑아 게임판 옆에 놓습니다. 이렇게 뽑힌 공예품 카드는 모두 앞면이 보이게 놓습니다. 플레이어들은 언제나 이 카드들을 확인할 수 있습니다. 남은 공예품 카드는 상자로 되돌려 놓으며, 게임 중에 사용되지 않습니다.



박람회판

이 판은 마지막 라운드에 사용되며, 그전까지는 잠시 치워둡니다.



순서 칸

해당 칸을 선택했을 때 받는 보상

순서 마커

플레이어들은 순서 마커로 사용할 플라스크 말을 여기에 둡니다.



마비된 연금술사 순서 칸

재료 카드

재료 카드를 잘 섞은 다음, 5장을 재료 줄에 펼쳐 놓습니다. 남은 카드를 뒷면에 쌓습니다.



플레이어의 연구실

공개된 영역

당신이 이전에 만든 물약의 종류, 장려금, 공예품, 금화, 당신의 손에 든 카드의 종류별 수는 언제나 공개된 정보입니다.

플레이어판



행동 큐브



게임에 참여한 인원에 따라 한 플레이어가 사용하는 행동 큐브의 수가 달라집니다.

- 2명: 큐브 6개
- 3명: 큐브 5개
- 4명: 큐브 4개

사용하지 않는 큐브는 상자로 되돌려 놓습니다.

몇 명이 게임을 하건 첫 번째 라운드에는 플레이아마다 행동 큐브를 3개만 사용합니다. 남은 행동 큐브들을 모험가 더미에 올려놓습니다. 이렇게 하면 첫 번째 라운드가 끝날 때 잊지 않고 모든 큐브를 가져갈 수 있습니다.

사적인 영역

당신의 손에 있는 재료 카드와 호의 카드의 내용, 당신이 사용한 인장의 종류, 실험에 사용한 재료, 실험 결과를 통한 추론 내용은 언제나 다른 플레이어에게 비밀로 합니다. 이 정보들은 당신의 연구실 스크린 뒤에 숨겨둘 수 있습니다.

할인 제안 카드



호의 카드

각 플레이어는 호의 카드 2장을 뽑고, 그중 1장을 갖고 다른 1장을 버립니다.



재료 카드

수습생 규칙: 각 플레이어는 재료 카드 더미 맨 위에서 재료를 3장씩 뽑습니다.

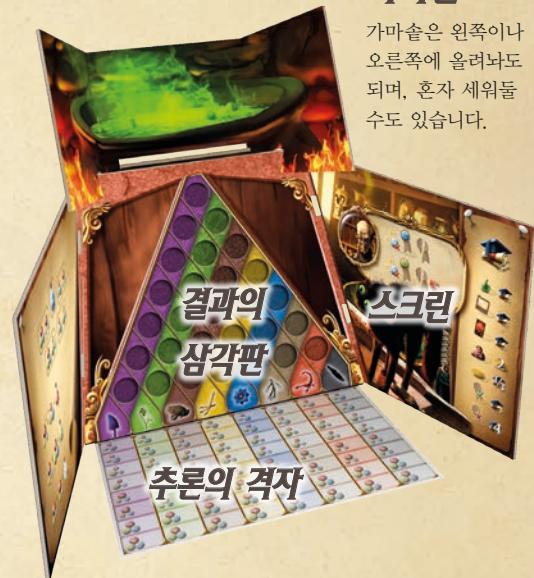
마스터 규칙: 각 플레이어는 재료 카드 더미 맨 위에서 재료를 2장씩 뽑습니다.



인장



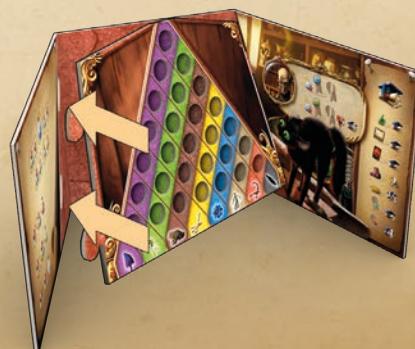
연구실



가마솥

가마솥은 원쪽이나 오른쪽에 옮겨놔도 되며, 혼자 세워둘 수도 있습니다.

연구실 조립하기



2



3

4



장려금

표기된 것처럼 놓습니다.

명성 마커

플레이어들은 시작할 때의 명성을 표시하기 위해 플라스크 하나를 10점 칸에 놓습니다.

대립 토큰

마스터 규칙을 적용할 때 사용합니다. 수습생 규칙을 적용할 때는 상자로 되돌려 놓습니다.



연금식 토큰



시작 플레이어 토큰

가장 최근에 연구실에 간 플레이어에게 시작 플레이어 토큰을 줍니다.



카드 리더 초기화하기

게임이 시작될 때, 앱을 실행합니다. [마스터 규칙과 수습생 규칙](#) 중에 고르고 [\[게임 시작하기\]](#) 버튼을 누릅니다. 앱은 재료들에 각기 다른 연금식을 무작위로 부여할 것입니다.

(그래서 당신이 전에 한 게임에서 어떤 재료가 어떤 연금식을 가지고 있었는지를 기억해서 우위를 점하려고 해도, 이번 게임에선 통하지 않을 겁니다.)

모든 무작위 설정은 4글자로 된 코드를 가집니다. 이 코드를 써둡니다. 다른 기기를 이용하여 게임을 이어나가야 하는 경우(예를 들어 카드 리더로 쓰고 있는 스마트폰의 배터리가 다 떨어져 가면), 새 기기에서 앱을 켜고 [\[게임 코드 입력\]](#) 버튼을 눌러서 코드를 입력합니다. 이렇게 하면 첫 번째 기기에서 할당된 무작위 설정을 그대로 이어받을 수 있습니다. 이 방법을 사용하면 게임 중에 여러 개의 기기를 동시에 사용할 수도 있습니다.

라운드

게임은 여섯 라운드에 걸쳐 진행됩니다. 라운드가 시작되면, 플레이어들은 각자의 순서를 정합니다. 그런 다음 플레이어들은 이번 라운드 동안 어떤 행동을 할 것인가를 정합니다. 게임판에 배치된 위치에 따라 시계 방향 순서대로 각 행동을 처리하게 됩니다.

순서 정하기



당신의 하루는 느긋한 숲 속 산책으로 시작됩니다. 연구실로 가져온 가루로 만들 흥미로운 것들을 찾으면서 말이죠. 아니면 마을에 가서 사람들에게 뭔가 호의를 베풀면서 시간을 보낼 수도 있죠. 물론, 언젠가는 돌려받을 호의 말이죠.

시작 플레이어 토큰을 가지고 있는 플레이어부터 시작하여 시계 방향으로 돌아가며 각자 자신이 원하는 순서 칸을 선택합니다. 아래쪽 칸은 당신에게 더 많은 카드를 주지만, 행동이 처리될 때 불이익을 주기도 합니다.

당신이 순서를 정할 때 당신의 순서 마커를 아직 점유되지 않은 칸에 놓고 그 칸 옆에 표시된 카드를 받습니다.

여러 플레이어가 같은 칸을 선택할 수 없으며, 가장 밑에 있는 초록색 칸은 누구도 선택할 수 없습니다. 이 초록색 칸은 이전 라운드에 을 마신 연금술사가 사용하는 칸입니다. (10페이지 참조) 2명이 게임을 할 때에는 이라고 쓰인 칸을 사용할 수 없습니다.

재료 뽑기



적힌 숫자만큼 재료 카드 더미에서 재료 카드를 뽑습니다. 앞면으로 펼쳐진 카드를 가져가는 것이 아닙니다. 앞면으로 펼쳐진 카드는 재료 채취 행동 칸을 통해서만 가져갈 수 있습니다.

호의 카드 뽑기



마을 사람들이 당신에게 제공하는 호의를 나타냅니다. 적힌 숫자만큼 호의 카드 더미에서 호의 카드를 뽑습니다.

어떤 카드 더미건 다 떨어지면 버린 카드 더미를 섞어 새로운 카드 더미를 만듭니다.

호의 카드

호의 카드는 라운드 중 특정한 때에 사용되며 일시적인 이득을 제공합니다. 카드에는 언제 사용될 수 있는지 적혀 있습니다. 카드 중에는 '즉시 사용'이라고 된 카드가 있으며, 이 카드들은 뽑힌 그 즉시 사용해야 합니다. 각 카드에 대한 상세 설명은 이 규칙 설명서의 제일 뒤에 있습니다. 플레이어가 사용한 호의 카드는 버린 호의 카드 더미에 놓습니다.

얻는 것 없음



학술 대회의 마감일이 다가오고 있어서 라운드가, 때에 따라서 당신은 뭔가를 빨리 처리해야 할 때가 있습니다.

이런 경우 재료나 호의는 뒷전일 수밖에 없죠. 아침 식사도 빨리 때우고 빨리 일하러 뛰어가야 합니다.

당신이 이 칸을 선택하면, 카드를 받지 못하지만 가장 먼저 (아니면 두 번째로) 행동을 할 수 있습니다.

금화 내기



어떤 때에는 아침밥을 해 먹을 시간 조차 없을 수도 있습니다. 이럴 때엔 빵집에서 신선한 롤 케이크를 사서 마을로 가는 길에서 먹을 수도 있겠죠.

이 칸을 선택하기 위해서는 금화 1개를 내야 합니다. 당신에게 금화가 없다면 이 칸을 선택할 수 없습니다.

이 칸을 선택하면 카드를 받을 순 없지만, 확실히 먼저 행동을 할 수 있습니다. 먼저 행동을 하는 것이 때에 따라 매우 중요할 수 있습니다.

순서

순서 칸에 놓인 마커의 위치에 따라 이번 라운드 동안의 순서가 결정됩니다.

시작 플레이어 토큰은 이번 라운드 동안 더는 아무런 효과가 없습니다. 라운드가 끝날 때, 시작 플레이어 토큰은 왼쪽 플레이어에게 넘어가서 다음 라운드에는 다른 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다.

행동 선택하기

모든 플레이어가 순서 칸을 선택하고 해당하는 카드들을 뽑았다면, 이제는 행동을 선택할 시간입니다. 순서 칸 중 가장 아래쪽에 있는 플레이어가 자신의 행동을 선택합니다. 그런 다음, 두 번째로 아래쪽 칸에 있는 플레이어가 선택하는 식으로 진행됩니다. 위쪽에 있는(더 적은 카드를 뽑은) 플레이어는 다른 플레이어들이 무슨 행동을 할 것인가를 먼저 보고 자신의 행동을 선택할 수 있다는 이점이 있습니다. 당신이 행동을 선택할 차례가 되면, 당신이 이번 라운드에 하고 싶은 행동 모두를 한꺼번에 선택합니다.

당신이 이번 라운드에 하고 싶은 행동 칸에 당신의 행동 큐브를 올려놓습니다. 각 칸은 아래 그림처럼 모양에 따라 다른 조건을 가지고 있습니다.



첫 번째 행동에 큐브 1개가 필요합니다. 두 번째 행동에 큐브 1개가 더 필요합니다.



행동을 세 번까지 할 수 있으며, 각 행동은 큐브 1개가 필요합니다.



큐브 2개가 필요한 행동입니다. 행동을 한 번만 할 수 있습니다.



첫 번째 행동에 큐브 1개가 필요합니다. 두 번째 행동에 큐브 2개가 더 필요합니다.

플레이어들에겐 각자 자신만 사용할 수 있는 줄이 있습니다. 이는 순서 칸에서 자기의 위치에 따라 결정됩니다. 당신이 순서 칸에서 가장 아래쪽에 있다면, 당신은 가장 먼저 행동을 선택하고, 각 행동 칸의 가장 아랫줄에 당신의 행동 큐브를 놓습니다. 그다음 플레이어는 그 바로 윗줄을 쓰는 식으로 각자의 줄을 갖습니다. 순서 칸 중 가장 위쪽에 있는 플레이어는 가장 나중에 행동을 선택하고, 가장 윗줄에 자신의 행동 큐브를 놓습니다. 2명이 게임을 할 때에는 이나 이라고 쓰여 있는 줄은 사용하지 않습니다.

예:

이 페이지의 왼쪽에 있는 그림과 같은 상황에서, 파란색이 가장 아래쪽에 있습니다. 이 플레이어가 가장 먼저 행동을 선택합니다. 그다음으로 빨간색 플레이어가 합니다. 이 페이지의 아래에 있는 그림처럼 빨간색 큐브는 가운데 줄을 사용합니다. 초록색이 가장 위에 있습니다. 초록색 플레이어는 다른 두 플레이어의 계획이 무엇인지를 모두 확인한 다음에 자신의 행동을 선택할 수 있습니다. 초록색 큐브가 가장 윗줄에 놓입니다.

첫 번째 라운드 예외



첫 번째 라운드에 플레이어는 행동 큐브를 3개만 사용할 수 있습니다. 다음 라운드부터 플레이어는 주어진 모든 행동 큐브를 사용할 수 있습니다. (게임 인원에 따라 사용하는 숫자는 달라집니다.) 6페이지 참조.)



이 아이콘이 있는 행동 칸 세 개는 첫 번째 라운드에 사용할 수 없습니다.

행동 칸 처리하기

모든 행동 칸은 아래에서 보이는 것처럼 시계 방향으로 돌아가며 순서대로 하나씩 처리됩니다.



각각의 행동 칸에서 플레이어는 제일 윗줄에 있는 플레이어부터 시작하여 순서에 따라 자신의 행동을 수행합니다. 당신이 행동을 수행할 때 당신의 큐브를 제거합니다. 행동 칸의 첫 번째 행동을 모두가 수행한 다음, 두 번째 행동을 같은 순서에 따라 진행합니다.



예:
모든 플레이어가 표시된 순서에 따라 행동을 수행한 다음, 그다음 행동 칸을 처리합니다.

행동 취소하기

당신이 어떤 행동을 수행할 차례가 되었을 때, 마음을 바꿔 그 행동을 취소할 수 있습니다. 그 칸에 놓인 큐브를 빼서, 사용하지 않은 큐브 칸 에 놓습니다. 라운드가 끝날 때, 플레이어는 자신이 사용하지 않은 큐브 한 쌍당 호의 카드 1장을 뽑을 수 있습니다. (16페이지 참조.)

첫 번째 라운드에 할 수 있는 행동

첫 번째 라운드에는 다섯 가지 행동 중에 선택할 수 있습니다. 일단 이것들을 먼저 다루도록 하겠습니다.

재료 채취하기



당신이 원하는 재료를 찾으려면, 숲에서 약간의 시간을 쓸 필요가 있습니다. 튼튼한 산책용 지팡이를 붙잡고 늑대, 곰, 경쟁 연금술사를 떨쳐내세요.

당신이 재료를 채취할 때에는 앞면으로 펼쳐진 줄에서 재료 1장을 가져가거나, 재료 카드 더미 제

일 위에서 무작위 재료 1장을 뽑습니다. 줄에 펼쳐져 있는 재료를 가져갔을 때, 다른 카드로 채우지 않으므로, 나중 순서인 플레이어들은 제한된 선택을하게 됩니다. 앞면으로 펼쳐진 카드가 모두 사라졌다면 당신은 재료 카드 더미에서 카드를 뽑을 수밖에 없습니다. (아니면 행동을 취소하고, 큐브를 사용하지 않은 큐브 칸으로 옮길 수도 있습니다.)



모든 플레이어가 이곳에서의 행동을 마치면, 줄에 남은 재료 카드는 모두 뒷면이 보이게 해서 버린 재료 카드 더미에 놓습니다. 다음 라운드가 시작될 때, 새로운 재료 카드 5장을 앞면이 보이게 재료 줄에 채웁니다.



재료 변환하기



이 덕망 있는 연금술사가 재료를 금으로 변환시키는 방법을 발견했습니다. 그는 당신이 재료만 가져다준다면 기꺼이 황금을 만들어 나눌 것입니다. 아마 그는 재료를 채취하기엔 너무 늙었거나, 일찍 일어나서 재료를 채취하는 걸 싫어할 수도 있겠죠.

당신이 이 행동을 수행할 때, 재료 1장을 버리고 은행으로부터 금화 1개를 받습니다. 이 행동 칸은 먼저 해서 얻을 수 있는 이익이 없습니다.

당신이 재료를 버릴 때에는 무엇을 버렸는지 다른 플레이어가 알 수 없게끔 항상 뒷면이 위로 오게 해서 버립니다.

팁: 이 행동은 당신이 간절히 원하는 금화를 얻는 가장 빠른 방법이자, 당신이 정말 간절히 원하는 금화 두 개를 얻는 가장 비효율적인 방법입니다. 숙련된 연금술사는 모험가에게 물약을 팔거나 장려금을 받는 것을 주 수입원으로 합니다.



공예품 사기



비싼 장비로 가득 찬 선반만큼 '성공'을 상징하는 것도 없죠.

공예품을 살 때에는, 공예품 줄에 있는 카드 중 하나를 골라 가져오고 왼쪽 위에 표시된 비용을 낱니다. 가지고 있는 공예품은 모두 볼 수 있게 자기 앞에 펼쳐놓습니다.



초기 공예품은 남은 게임 내내 그 능력을 발휘됩니다. 능력이 라운드당 한 번이라고 명시되어 있지 않은 한, 플레이어는 그 능력을 적용할 수 있을 때마다 사용할 수 있습니다.

공예품 중에는 딱 한 번 즉시 효과가 발휘되는 것도 있습니다. 이런 능력을 사용하는 것도 당신의 공예품 사기 행동에 포함됩니다.

공예품 대부분은 게임이 끝날 때 승점을 제공합니다. 특별한 방식으로 승점을 주는 공예품은 그 능력 문구에 따로 설명되어 있습니다.

게임이 시작될 때, 공예품 줄에는 이라고 표시된 공예품들만 놓입니다. 이 공예품 줄은 공예품이 모두 팔린다고 하더라도 보충하지 않습니다. 3라운드 끝에 있는 학술 대회가 끝날 때(그리고 5라운드에 있는 학술 대회의 끝에도), 공예품 줄에 남은 카드 모두를 버리고, 다음 공예품 카드 3장을 공예품 줄에 놓습니다. 그러기 전까지는, 와 공예품 카드는 게임판 옆에 놓여 있습니다. 앞면이 보이게 놓으므로 다음에 놓일 공예품이 무엇인지 미리 알 수 있습니다.

실험

마을 의회에서 동물 실험을 금지했습니다. 날개 달린 토지가 나타난 사건 때문이죠. 그래서 이제 연금술사들은 사람들을 대상으로 하여 물약 실험을 해야 합니다. 다행히도, 마을에는 훌륭한 연금술 지망생들이 있습니다. 그리고 최악의 상황에서는 당신 스스로 마시며 실험할 수도 있습니다.

라운드의 마지막 두 행동이 당신에게 가장 많은 정보를 줄 것입니다. 이 행동들에서 당신은 재료 두 개를 섞고 어떤 일이 일어나는지 확인할 수 있습니다. 학생에게 실험하기와 물약 마시기 행동 모두 실행 방법은 아래와 같습니다.



- 당신이 가지고 있는 재료 카드 중 서로 다른 종류로 2장을 선택합니다.
- 이 카드들을 다른 플레이어가 볼 수 없게 가마솥에 옮겨놓습니다.
- 선택한 행동에 따라 학생에게 실험하기나 물약 마시기 버튼을 누릅니다.
- 카드를 스캔하고 카드 리더가 이 카드들을 인식하면 확인 버튼을 누릅니다.
- 실험 결과를 다른 플레이어들에게 보여줍니다. 모든 플레이어가 당신의 실험을 통해 어떤 결과가 나왔는지를 알 수 있지만, 당신이 어떤 재료를 이용했는지는 모르게 합니다.
- 결과에 해당하는 결과 토큰을 가져와 당신의 결과의 삼각판에 끼워 넣습니다.
- 같은 결과 토큰을 당신의 게임판에 놓습니다. 이것은 다른 플레이어에게 당신이 어떤 물약을 만들었었는지를 보여줍니다. (이전에 만들었던 물약을 또 만들었을 때에는 추가로 놓지 않습니다.) 이는 반드시 해야만 하는 과정이며, 당신이 만든 적이 있는 물약은 공개된 정보입니다.
- 실험에 사용한 재료 카드를 버립니다. 버리는 재료 카드는 반드시 뒷면이 위로 오게 합니다.

(카드 리더의 설정을 '수동으로 선택하기'로 하기로 합의했다고 하더라도, 플레이어는 실험할 때 재료를 항상 가마솥에 놓아야 합니다. 이것은 플레이어가 재료 카드를 버리는 것을 잊어버리지 않게 하기 위한 장치입니다.)

두 행동에 있어 가장 큰 차이는 실험 결과로 음성 물약을 만들었을 때입니다. 물약의 효과는 썩 즐거운 것이 아닙니다. 그게 바로 연금술사들이 학생을 두는 이유죠.

학생에게 실험하기



학생들은 연금술의 발전을 위해 무엇이든 마실 준비가 돼 있습니다. 몸져눕기 전까지는 그런 열정이 있습니다. 몸져누워서는 연금술의 발전과 금화 1개를 위해 무엇이든 마실 것입니다.

이 행동 칸을 이용하는 첫 번째 플레이어는 앞서 설명한 것처럼 실험을 진행합니다.

그다음에 실험하는 플레이어부터

는 불이익을 받을 수 있습니다. 학생이 한번 음성 물약을 마시면, 연금술을 향한 열정이 상당히 많이 사그라집니다. 누군가 음성 물약을 만들면 그다음 플레이어부터는 이 행동의 추가 비용으로 금화 1개가 듭니다. (당신은 언제든 당신의 행동을 취소하고, 당신의 행동 큐브를 사용하지 않은 큐브 칸으로 보낼 수 있습니다. 학생에게 넬 금화가 없다면, 반드시 행동을 취소해야 합니다.)

매 라운드 새로운 학생이 찾아옵니다. 아직 연금술에 대한 열정으로 불타고 있는 이 새로운 학생은 이전 학생에게 무슨 일이 생겼는지 모릅니다. 그래서 매 라운드의 첫 번째 실험은 물론이고 누군가가 음성 물약을 만들기 전까지는 항상 무료입니다.

예:



노란색 플레이어가 먼저 실험을 합니다. 가장 먼저 실험을 하는 플레이어는 절대로 비용을 내지 않습니다. 그래서 노란색 플레이어는 무료로 학생에게 실험하고, +을 만들었습니다.

파란색 플레이어에게는 좋은 소식이죠. 파란색 플레이어도 비용을 내지 않아도 되니까요. 실험 결과 +을 만들었습니다.

학생은 아직도 행복에 들떠 있는 상태입니다. 초록색 플레이어 역시 아무것도 낼 필요가 없습니다. 실험 결과 +을 만들었습니다. 이제 학생은 더는 행복하지 않습니다. 하지만 초록색 연금술사는 이미 학생에게 위험 가능성성을 설명하였기 때문에 학생이 달리할 수 있는 일은 없습니다.

빨간색 연금술사의 차례입니다. 학생에게 물약을 실험하고 싶다면, 플레이어는 금화 1개를 은행에 내야 합니다. 빨간색 플레이어는 금화를 내고 +을 만들었습니다. 이제는 뭘 만들었는지 별 상관없습니다. 노란색 플레이어와 초록색 플레이어는 자신의 두 번째 실험을 할 때 각자 금화 1개씩을 내야 합니다.

당신이 마비됐을 때 일어나는 다른 재미있는 일들

여러 플레이어가 +을 마시면, 그들의 순서 마커를 순서 칸 맨 아랫줄의 초록색으로 된 마비 칸에 놓습니다. 이 칸에 먼저 놓인 플레이어가 나중에 놓인 플레이어보다 먼저 라운드를 진행합니다.

만약 시작 플레이어 토큰이 마비된 플레이어에게 넘어오면, 마비된 플레이어는 그 토큰을 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다. (마비된 플레이어의 왼쪽 플레이어는 다음 라운드에서 시작 플레이어가 되어 얻을 수 있는 모든 이점을 얻습니다. 이렇

물약 마시기



만든 물약이 뭔지 알아내는 가장 단순한 방법입니다. 물론 몇 가지 단점도 있습니다.

자기 자신에게 실험하는 것의 가장 큰 이점은 금화가 들지 않는다는 것이고, 단점은 음성 물약의 효과를 당신이 직접 받는다는 것입니다. 당신이 마신 물약이 어떤 색인가에 따라 다른 효과가 발휘됩니다.

이건 정신 이상의 물약입니다. 당신은 그것을 마신 것도, 밭가벗고 마을 광장에서 재주넘기를 했던 것도 기억나지 않지만, 다른 모두가 기억하고 있습니다.

명성치 1점을 잃습니다. ↘

이건 마비의 물약입니다. 팔이 움직이지 않기 때문에 아침에 일어나는 것도 간신히 할 수 있죠.

당신의 순서 마커를 이 칸으로 이동시킵니다. 다음 라운드에 당신은 다른 플레이어처럼 순서 칸을 선택할 수 있습니다. 대신 당신은 이 칸에 표시된 카드들을 받고 가장 나중 순서로 진행합니다.

이 효과는 한 라운드 동안만 적용됩니다. 만약 당신의 순서 마커가 그 라운드 내내 마비 칸에 놓여 있었다면, 물약 마시기 행동을 하기 전에 순서 마커를 치웁니다. 그렇게 해서 이번 라운드에 마비된 플레이어의 순서 마커와 섞이지 않게 합니다. (물론, 또다시 마비의 물약을 마시면, 마비 칸에 순서 마커를 놓아야 합니다.)

축하합니다. 당신은 독약을 마시고도 살아났습니다. 학생들처럼 면역력을 길러낼 필요가 있겠습니다. 회복하려면 시간이 필요합니다.

당신의 행동 큐브를 가져가는 대신 병원 칸에 놓습니다. 다음 라운드 동안 사용할 수 있는 행동 큐브가 1개 줄어듭니다.

어떤 음성 물약도 한 라운드 동안 두 번 효과를 발휘하지 않습니다. 중화된 물약과 양성 물약은 게임에 어떤 효과도 미치지 않습니다. 다만, 연금술사에게 큰 안도감을 줍니다.

당신의 첫 번째 라운드

이제 연금술 아카데미의 첫 번째 라운드 동안에 할 수 있는 일을 전부 알게 됐습니다. 뭐, 대부분의 라운드에 해당하는 일이기도 합니다. 물약 만들기 행동을 한 다음 일어나는 몇 가지 일이 있습니다만, 이런 세부 내용은 뒤에서 다시 읽으시면 됩니다.

원하시면, 첫 번째 라운드를 이제 진행해 봄다 됩니다. 그런 다음, 다시 여기로 돌아와서 다른 행동 칸 3개에 대해서 익히면 됩니다. 라운드가 끝날 때의 규칙에 대해서는 16페이지에 설명됩니다.

두 번째 라운드부터 가능한 행동

첫 번째 라운드가 끝난 다음부터 모든 행동 칸을 사용할 수 있으며, 플레이어들도 자신의 행동 큐브 세트 모두를 사용할 수 있습니다. 다행히도 플레이어들은 재료와 관련된 뭔가를 첫 번째 라운드에 배웠으므로, 이제는 그 지식을 사용할 시간입니다.

물약 팔기



재빠른 공격을 위한 속도의 물약, 적을 섬멸하기 위해 뿐 릴 독약 - 모험가들은 다양한 물약을 원하며 어디서 살 수 있는지 알고 있습니다. 당신이 정확히 알고 있다면 물약 팔기는 많은 돈을 벌 좋은 수단입니다. 적당히 속일 수만 있다면 적거나마 돈을 벌 수도 있습니다.

라운드가 시작될 때마다(첫 번째 라운드는 제외) 새로운 모험가가 마을에 나타납니다. 모험가는 여기서 당신이 물약을 팔기를 기다립니다. 타일의 아래쪽에는 모험가가 사고 싶어하는 물약이 표시되어 있습니다.

이 행동 칸은 행동 큐브 2개가 필요하며, 당신은 한 라운드에 이 행동을 한 번만 할 수 있습니다. 그리고 다른 행동과는 다른 특별한 점이 있는데, 일반적인 순서에 따라 물약을 팔지 않는다는 점입니다. 이것에 대해 뒤에 설명하겠습니다. 먼저 당신이 물약을 팔 차례가 됐을 때 어떤 일이 생기는지부터 설명하겠습니다.

물약 제시하기

당신이 물약을 팔 차례가 되면 모험가가 원하는 물약 3개 중 하나를 선택합니다. **당신의 선택은 이전 플레이어의 선택에 따라 제한됩니다.**

4명이 게임을 할 때. 당신은 물약 팔기 행동 칸에 놓았던 행동 큐브 중 하나를 팔고 싶은 물약 아래 칸에 놓습니다. 이렇게 하면 당신 이후에 물약을 팔 플레이어가 이 물약을 팔지 못하도록 막을 것입니다. 당신이 이 물약을 성공적으로 만들건 말건 상관없이, 당신 이후 차례인 플레이어는 이 물약을 선택할 수 없습니다.

3명이 게임을 할 때. 모험가는 물약을 2개만 삽니다. 당신이 처음으로 물약을 팔면, 물약 3개 중 하나를 선택할 수 있습니다. 당신이 세 번째 물약을 선택하면 큐브를 여기에 놓고 막습니다. 다음 플레이어는 남은 2개 중 하나를 고를 수 있습니다. 만약 당신이 앞에 있는 2개 중 하나를 선택하면 당신의 큐브는 앞에 있는 2개를 막고, 다음 플레이어는 남은 세 번째 물약만 선택할 수 있습니다. 어떤 경우이건 라운드마다 물약을 팔 수 있는 플레이어는 두 명뿐입니다.

2명이 게임을 할 때. 첫 번째 플레이어만 물약을 팔 수 있습니다. 2라고 표시된 칸에 큐브를 옮겨놓으면 물약 3개 모두를 막습니다.

모든 경우에서:

- 첫 번째 플레이어는 물약 3개 중 팔고 싶은 것 하나를 선택할 수 있습니다.
- 물약을 팔 수 있는 플레이어의 수는 게임에 참여한 플레이어 수보다 한 명 적습니다.

다른 행동에서 행동을 취소할 때와 마찬가지로 물약을 팔 차례가 됐을 때 플레이어는 자기 행동을 취소할 수 있습니다. 물약을 팔 수 없는 상황인 플레이어는 반드시 자신의 행동을 취소해야 합니다.

모든 플레이어가 물약 팔기 행동을 선택하면, 그중 한 플레이어는 물약을 팔 수 없습니다. 이 플레이어는 반드시 자기 행동을 취소하고 자기 행동 큐브를 사용하지 않은 행동 큐브 칸으로 옮깁니다. (16페이지 참조)

품질 보장하기

물약을 팔 때 모험가가 원하는 바로 그 물약을 만들어야 하느냐고요? 물론 그렇지 않죠. 당신은 연금술사이자 완벽주의자가 아닙니다. 단 적당한 수준은 돼야죠. 그래서 당신은 격려에 따른 품질 보장을 할 필요가 있습니다.

당신은 모험가가 원하는 물약과 얼마나 가깝게 만들 수 있는가에 따라 품질을 보장할 수 있습니다. 품질에는 다음과 같은 네 등급이 있습니다.

품질 등급

	완벽한 일치. 당신은 부호와 색깔 모두가 일치하는 물약을 만들었습니다.
	부호 일치. 당신은 부호는 일치하지만, 색깔은 틀린 물약을 만들었습니다.
	중화. 당신은 중화된 물약을 만들었습니다.
	틀린 부호. 당신은 부호가 틀린 물약을 만들었습니다. 색깔은 알 수 없습니다.

당신이 물약을 팔 차례가 되면 물약 팔기 행동 칸에 있던 다른 행동 큐브 하나를 위의 품질 등급 중 하나에 놓습니다. (다른 플레이어의 큐브는 무시합니다. 여러 플레이어가 같은 품질 등급을 선택할 수 있습니다.)

당신은 물약의 품질 등급을 보장하고 해당 등급에 적힌 만큼의 금액을 물약값으로 요구합니다. 당신이 보장한 등급보다 나쁜 물약을 만들면, 당신은 물약값을 받지 못합니다. 보장한 등급보다 더 좋은 물약을 만든다고 하더라도, 당신이 보장한 등급의 금액만큼만 받습니다.



“저를 믿으세요. 이건 정말 좋습니다.”

당신은 완벽한 일치 등급을 보장하고, 물약값으로 금화 4개를 요구합니다. 물약값을 받기 위해서는 반드시 부호와 색깔 모두가 일치하는 물약을 만들어야 합니다. (색깔까지 일치시킨다고 해도 여전히 금화 3개만 받습니다.)



“이건 충분히 좋은 겁니다.”

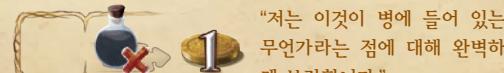
당신은 이 품질 등급을 보장하고 물약값으로 금화 3개를 요구합니다. 물약값을 받기 위해서는 반드시 부호가 일치하는 물약을 만들어야 합니다. (색깔까지 일치시킨다고 해도 여전히 금화 3개만 받습니다.)



“이 어마어마한 물약은 실제 연구실에서 만들어졌고, 고객이 원하지 않는 어떤 효과도 일어나지 않을 것임을 보장합니다.”

저는 이걸 동종요법의 물약이라고 부릅니다.”

당신은 이 품질 등급을 보장하고 물약값으로 금화 2개를 요구합니다. 플레이어는 부호가 틀리지 않는 한 물약값을 받을 수 있습니다. 그러므로 중화된 물약도 이 등급을 만족합니다.



“저는 이것이 병에 들어 있는 무언가라는 점에 대해 완벽하게 보장합니다.”

당신은 물약값을 받습니다. 대신 금화 1개만 받으며, 어떤 물약을 만들었건 상관없이 무조건 물약값을 받습니다.

물약 만들기

모험가를 위해서 물약을 만드는 것은 실험하기 위해 물약을 만드는 것과 비슷합니다. 당신은 재료 카드 2장을 선택해서 가마솥에 넣고, 버튼을 누릅니다.

카드 리더에는 효과를 발휘하는 물약 종류 6개가 나타납니다. 당신이 모험가에게 팔기 위해 만들려는 물약 하나를 선택합니다. (당신이 선택한 재료를 통해 다른 물약이 만들어질 것을 이미 알고 있다 해도 당신은 모험가 타일에서 팔기로 한 것과 같은 물약을 선택해야 합니다.)

카드를 스캔한 다음 확인 버튼을 누릅니다. 카드 리더는 당신이 어떤 물약을 만들었는지 알려주지 않으며, 품질 보장 등급 중 어느 등급의 물약을 만들었는지만 알려줍니다.

나온 결과를 다른 플레이어들에게 공개합니다. 플레이어가 이나 을 만들면, 자신이 어떤 물약을 만들었는지 알 수 있을 것입니다. 이럴 때에는 실험했을 때처럼 결과를 결과의 삼각판에 기록하고, 플레이어판에 같은 토큰을 옮겨놓습니다. 만든 물약이 이면 부호는 맞지만, 색깔은 맞지 않는다는 것을 알 수 있습니다. 두 가지 색깔이 표시된 모호한 결과 토큰(과 같은)을 가져와 결과의 삼각판에 표시합니다. (모호한 결과 토큰을 플레이어판에 놓을 필요는 없습니다.) 만약 을 만들면 부호만 알 수 있습니다. 색깔이 없는 모호한 결과 토큰(나)을 가져와 결과의 삼각판에 표시합니다. 다음 페이지에 예가 있습니다.

당신이 보장한 등급 이상의 물약을 만들면 은행으로부터 금화를 가져갑니다.

당신이 보장한 등급과 상관없이 결과가 나 라면 명성치 1점을 잃습니다. 그리고 결과가 어떻든 물약을 만들 때 사용한 재료 카드 2장을 버립니다.

당신은 조작한 물약을 팔아 품돈을 챙길 수 있을지도 모릅니다. 하지만 악평이 남습니다. 당신의 명성치가 지나치게 낮다면, 모험가들은 당신이 만든 물약을 사는 걸 꺼릴 것입니다.

환급 보장과 판매 조건

나, 서명한 모험가는 이 판매된 물약에 관한 조건들에 대해서 고지 받았으며, 내가 이러한 조건에 동의하고, 이 조항이 아래와 같음을 주장하고 단언한다.

모든 대금은 선금이며, 물약에 표기된 효과* 이외에 알려진 부작용**이 발휘되는 경우, 나는 어떠한 보상도 요구하지 않을 것이다.

X

* 이 보장서의 어떤 부분도 이 물약이 표기된 효과가 발현될 것이라는 명시적인 보장을 구성하지는 않는다.

** 알려진 부작용은 즐음이나, 현기증, 환각, 의식 불명, 활동향진, 불면증, 국소 마비나 전신 마비, 또는 일시적 이거나 영구적인 실명, 청각 손실, 음성 손실, 사지 손실, 즉각적인 새로운 사지의 발생(인간의 것일 수도 아닐 수도 있다) 등을 의미하며 이에 국한하지 않는다.



예:

이 친근한 야만 전사는 물약을 사러왔습니다.



3명이 게임을 하는 상황입니다. 초록색 플레이어가 먼저 +을 만들기로 했습니다. +과 +이 막혀서 선택할 수 없습니다. 그러므로 -만 남았습니다.

빨간색 플레이어가 두 번째이지만, 이 플레이어는 자기가 가진 재료로 음성 물약을 만드는 방법을 몰랐습니다. 명성치를 잃고 싶지 않았기 때문에, 행동을 취소하고 자신의 행동 큐브들을 사용하지 않은 행동 칸으로 옮겼습니다.

이제 노란색 플레이어의 차례입니다. 남은 선택이 -밖에 없으므로, 한번 도전해보기로 했습니다. 이 플레이어는

행동 큐브 중 하나를 물약 밑 칸에 놓고 다른 하나를 금화 2개짜리 등급의 중화 품질 등급 칸에 놓았습니다. 이 플레이어는 이 돈이 필요했지만 무엇을 만들지 확신이 없었습니다. (초록색 역시 이 등급을 선택했어도, 상관없이 놓을 수 있습니다.)

노란색 플레이어는 재료 2개를 가마솥에 넣었습니다. 카드 리더에서 -을 만들 것임을 선언하고, 카드를 스캔합니다. 카드 리더에 표시된 결과에 따라 다음의 일이 발생합니다.

완벽한 일치! 노란색 플레이어는 -을 만들었습니다. 노란색 플레이어는 이 결과를 자기 결과의 삼각판과 플레이어판에 - 토큰을 놓아 표시합니다. 노란색 플레이어는 금화 2개를 받습니다.

부호 일치! 하지만 색깔은 틀렸습니다. 노란색 플레이어는 - 아니면 -을 만들었습니다. 자기 결과의 삼각판에 -을 놓고 은행으로부터 금화 2개를 받습니다.

음. 노란색 플레이어는 중화된 물약을 만들었습니다. 플레이어는 - 토큰을 가져와 결과의 삼각판과 플레이어판에 놓습니다. 금화 2개를 은행으로부터 받습니다. 야만 전사는 비용을 내겠지만, 행복하지는 않습니다. 물약은 무언가 작용을 해야 합니다! 노란색 플레이어는 명성치 1점을 잃습니다.

으악! 고객이 원하는 것은 음성 물약인데 노란색 플레이어는 양성 물약을 만들어 버렸습니다. 플레이어는 + 토큰을 가져와 결과의 삼각판에 표시합니다. 당신이 만든 물약이 품질 등급에 미달했기 때문에 금화를 받지 못합니다. 그리고 고객이 원하는 부호와 반대의 것을 만들었으므로 명성치 1점을 잃습니다.



할인 제안

"여기서 물약을 사 가세요! 마을에서 가장 싼 물약입니다! 커다란 도끼를 든 남성을 위한 특별 할인 행사를입니다!"

이 행동 칸에서 먼저 하는 것이 다른 행동 칸에서 먼저 하는 것보다 더 큰 이익을 얻을 수 있음을 눈치채셨을 겁니다. 그리고 모두가 이 행동 칸을 선택하면 마지막 플레이어는 물약을 팔 수도 없죠.

그래서 첫 플레이어가 물약을 팔기 전에, 모두는 모험에게 할인을 제안하면서 물약을 먼저 파는 플레이어가 될 기회를 얻습니다. 이 행동의 다른 부분을 앞서 설명하긴 했지만, 사실 할인을 제안하는 것이 이 행동 칸에서의 행동을 처리할 때 가장 먼저 일어나는 일입니다. 하지만 한 플레이어만 이 행동 칸을 선택했다면, 할인 제안 없이 바로 물약을 팔 수 있습니다.

플레이어들은 할인액이 0, -1, -2, -3으로 표시된 할인 제안 카드를 가지고 있습니다. 여러 플레이어가 물약 팔기 행동을 선택하면, 이 행동을 선택한 모든 플레이어는 비밀리에 이 중 한장을 선택해서 턱자 중앙에 뒷면이 위로 오게 놓습니다. 모두가 선택한 다음 동시에 카드를 공개합니다.

모험가는 할인액이 클수록 좋아합니다. 각 카드에는 웃는 얼굴 😊이 표시돼 있습니다. 카드에 표시된 웃는 얼굴 수에 따라 플레이어들은 행동 큐브의 순서를 바꿉니다. 웃는 얼굴이 가장 많이 표시된 카드를 낸 플레이어부터 물약을 팝니다.

하지만 기본적인 진행 순서도 여전히 중요합니다. 같은 수의 웃는 얼굴이 표시된 플레이어끼리는 진행 순서에 의해 누가 먼저 팔지가 결정됩니다.

예:



모든 행동 칸이 처리되기 전까지 할인 제안 카드를 남겨둡니다. 할인 제안은 품질 등급의 선택도 제한합니다. 당신이 물약을 팔 때는 할인을 한 뒤 물약값이 금화 0개 이하가 되게 할 수 없습니다.

예:

빨간색 플레이어가 금화 -2 할인 제안을 했습니다.

- 이 플레이어는 완벽한 일치 등급의 물약을 금화 2개로 팔거나,
- 부호 일치 등급의 물약을 금화 1개로 팔 수 있습니다.
- 이 플레이어는 아래 두 등급으로는 물약을 팔 수 없습니다.

빨간색 플레이어는 부호 일치 등급인 물약을 만들 수 없음을 확인하더라도, 그 등급으로 제안할 수 있습니다. (가지고 있는 재료 두 개가 중화된 물약을 만드는지 확인하기 위해서 그럴 수도 있고, 다른 플레이어들이 물약을 파는 것을 방해하기 위해서 그럴 수도 있습니다.)

명성치의 효과

당신의 명성치는 게임이 진행되면서 오르락내리락합니다. 최종적으로는 승점으로 변환되지만, 게임이 진행되는 중에도 효과를 발휘합니다. 모험가는 명성 높은 연금술사의 물약을 사는 것을 선호합니다.

초록색 영역: 14점에서 17점까지

당신의 명성 마커가 초록색 영역에 있다면 할인을 제안할 때 웃는 얼굴 하나가 더 있는 것으로 간주합니다. 예를 들어, 당신이 할인 제안을 0으로 하더라도 웃는 얼굴이 1개가 아닌 2개가 있는 것으로 간주합니다.

하지만 여기에는 위험 부담이 있습니다. 언제건 당신이 명성치를 잃을 때 1점을 더 잃습니다. 예를 들어, 당신이 틀린 부호인 물약을 팔면 명성치 1점이 아닌 2점을 잃습니다. 만약 당신이 학술 대회에서 명성치 2점을 잃게 되면, 1점을 더 잃어 총 3점을 잃습니다.

이렇게 명성치를 잃는 과정에서 초록색 영역을 벗어나게 된다고 하더라도 이 페널티는 유효합니다. 예를 들어, 당신이 14점일 때 중화된 물약을 팔면, 12점이 됩니다.

당신이 잘할수록, 사람들은 당신에게 더 많은 것을 기대합니다.

파란색 영역: 18점 이상

당신의 명성 마커가 파란색 영역에 있다면 더 많은 걸 얻을 수 있습니다. 당신은 웃는 얼굴 하나가 더 있는 것으로 간주하며, 당신이 어떤 등급의 품질을 보장하건 금화 1개를 더 받습니다. (이렇게 하여, 금화 3개 할인을 제안하고 금화 3개짜리 등급의 품질을 보장하더라도 금화 1개를 받을 수 있습니다.)

언제건 당신이 명성치를 잃을 때 2점을 더 잃습니다. 이 페널티는 당신이 파란색 영역에 있는 중에 명성치를 잃을 때 적용됩니다. 예를 들어, 당신이 18점인데 5점을 잃게 되는 경우, 당신의 명성치는 11점을 됩니다. (실제로 일어날 수 있는 일입니다. 하지만 자신이 아닌 다른 사람에게 이런 일이 일어나면 무척 즐거울 것입니다.)

높게 올라갈수록 당신은 더 많이 떨어질 수 있습니다.

빨간색 영역: 6점 이하

당신의 명성치가 낮으면, 물약을 팔 때 어떤 등급의 품질을 보장하건 금화 1개를 더 받습니다. 이것은 할인이 아닙니다. 이 페널티는 판매 순서가 정해진 다음 적용됩니다. 예를 들어, 만약 당신이 금화 2개 할인을 제안하면, 반드시 완벽한 일치 등급의 물약을 팔아야 합니다. (이것은 보통 금화 4개짜리지만, 당신은 금화 3개밖에 받을 수 없으므로, 할인까지 적용하여 금화 1개만 받습니다.) 당신은 더 이상 금화 3개 할인을 제안할 수 없습니다.

명성치가 낮을 때의 좋은 점은, 명성치를 잃을 때 1점 더 떨어지는 것입니다. 예를 들어, 물약을 팔 때 틀린 부호가 나오더라도 명성치가 떨어지지 않습니다. 만약 학술 대회에서 명성치 2점을 잃게 되면, 명성치 1점만 잃습니다.

명성치는 1점 미만으로 내려가지 않습니다. 명성치를 잃어 1점 미만이 되면 그냥 1점에 남아 있습니다.

모든 사람이 당신을 형편없는 연금술사라고 믿고 있다면, 당신에 대한 이들의 평판을 더 낮추는 건 어렵습니다.

학설 논문 출판하기



학설 논문 출판하기 행동 칸에서는 일반적인 진행 순서를 따릅니다. 각각의 행동마다, 플레이어는 새로운 학설 논문을 출판하거나, 다른 플레이어가 이미 출판한 학설 논문을 지지할 수 있습니다.

게임이 끝날 때 당신이 인장을 놓은 학설이 옳다면, 금색 별 인장은 승점 5점을 제공하며, 은색 별 인장은 승점 3점을 제공합니다. 하지만 학설이 틀렸다면, 당신은 승점을 잃습니다(17페이지 참조). 또는 게임 중 다른 사람에게 당신이 인장을 놓은 학설이 성공적으로 반박당하면 승점을 잃습니다(14페이지 참조).

별이 없는 인장은 어떤 부분에 있어 얼버무리기 위한 용도로 사용합니다. 이 인장들에는 배경에 얼버무리는 부분의 색깔이 있는 물음표가 표시돼 있습니다. 만약 재료의 연금식 중 얼버무린 부분이 틀렸다고 증명돼도, 당신은 어떤 페널티도 받지 않습니다(색깔만 상관이 있으며, 원의 크기는 상관없습니다). 이렇게 별이 없는 인장으로는 게임이 끝날 때 승점을 받을 수 없다는 단점이 있습니다(17페이지 참조).

예:

파란색 연금술사는 왼쪽 그림과 같이 전갈에 대한 학설 논문을 출판했습니다. 이 플레이어는 ② 인장을 사용하여 빨간색 부분에 대해서는 얼버무렸습니다. 만약 누군가가 전갈이 ① 속성을 가지고 있음을 증명해도, 파란색 연금술사는 명성치를 잊지 않습니다.

학설 논문이 반박당하지 않는 한, 인장은 게임이 끝날 때 까지 앞면을 비밀로 하여 뒷면이 위로 오게 놓인 채 있어야 합니다.

“동료 여러분. 여러분이 이 편지를 받으신 이유는 제가 펴낸 전갈에 대한 학설 논문에 의문이 제기되고 있기 때문일 것입니다. 저는 제가 파란색과 초록색 속성에 대해서는 명확하게 서술하였고, 이 두 부분에 집중했음을 알려드리고 싶습니다. 그런데 빨간색 속성에 대해서는…”

남아 있는 연금식 토큰과 재료

당신은 아직 연금식 토큰이 놓여 있지 않은 재료에 대해서만 학설 논문을 출판할 수 있습니다. 당신은 아직 재료에 할당되지 않은 연금식 토큰만 사용할 수 있습니다. 이유는 단순합니다. 각각의 연금식은 정확히 하나의 재료에만 대응되고, 각각의 재료는 정확히 하나의 연금식에 대응됩니다. 그러므로 이미 출판된 재료나 연금식에 대한 학설 논문은 기존 논문과 모순이 됩니다. 물론 당신은 출판사에 다른 학설 논문이 틀렸다고 말할 수 있겠지만, 출판사는 당신의 말을 믿지 않을 겁니다. 그 다른 학설 논문은 이미 출판됐지만, 당신의 것은 아직 출판되지 않았으니까요. 명백하게, 출판된 학설 논문이 더 신뢰도가 높습니다.

당신은 이를 악물고 머리를 쥐어뜯을 수도 있지만, 이런 바보들을 상대하는 데에는 더 좋은 방법이 있습니다. 당신은 나중에 그들의 무능함을 밝혀낼 수 있습니다. 다음 페이지에 있는 학설 논문 반박하기를 참조하세요.

학설 논문 지지하기

때에 따라서는 당신의 동료가 당신의 학설을 먼저 논문으로 출판한 경우도 있습니다. 당신에게 이미 명백한 것을 단지, 그가 먼저 “밝혔다”는 이유만으로 다른 사람에게 포상이 돌아가는 것은 안타까운 일이지만, 단지 그 학설 논문을 지지함으로써 당신의 공로도 부분적으로 인정받을 수 있습니다.



다른 누군가의 학설 논문을 지지하기 위해서는, 당신이 학설 논문을 출판할 때처럼 당신의 인장을 학술관의 인장 칸에 놓습니다. 당신은 자신의 학설 논문을 지지할 수 없습니다. 하나의 학설 논문에 같은 색깔의 인장이 두 개 놓일 수 없습니다.

당신은 금화 1개를 은행에 내야 하며, 이미 해당 학설 논문에 인장이 있는 플레이어에게 금화 1개씩을 내야 합니다.

“물론 당신도 공동 저자가 될 수 있죠. 비용을 조금 내면 말이죠.”

당신이 학설 논문을 지지했을 때 명성치는 얻지 못합니다. 그것을 제외하면, 당신의 인장은 이 학설에 놓인 다른 플레이어들의 인장과 완전하게 같은 취급을 받습니다.

각각의 학설에는 인장이 3개까지 놓일 수 있습니다. 2명이나 3명이 게임을 할 때에는 모든 사람이 같은 학설 논문을 지지할 수 있습니다. 4명이 게임을 할 때에는 이미 인장 3개가 놓인 학설 논문은 지지할 수 없습니다.

장려금

학계에서는 특정 재료에 대해 막대한 관심이 있습니다. 그런 관심 재료에 대한 연구는 장려금을 탈 좋은 기회가 됩니다. 물론, 그러기 위해서 당신은 그 분야에 대한 지식이 있음을 먼저 증명해야만 합니다.

학술관 중앙에는 장려금 타일 5개가 놓여 있습니다. 각각의 타일에는 재료가 3개나 4개가 표시돼 있습니다. 당신이 장려금 타일에 표시된 재료 중 2개의 학설 칸 각각에 인장을 놓으면, 당신의 첫 번째 장려금을 탈 수 있습니다.(최초로 학설 논문을 출판해서 인장을 놓았는지, 지지하며 인장을 놓았는지는 중요하지 않으며, 그 인장에 별이 있는지 없는지도 상관없습니다.)

예:



파란색 플레이어가 전갈에 대한 학설 논문을 출판했습니다. 만약 이 플레이어가 두꺼비나 벅섯에 대한 학설 논문을 출판하거나 지지하면, 이 플레이어는 즉시 이 장려금 타일을 따냅니다.

당신이 장려금을 타면, 즉시 그 타일을 가져와서 플레이어판에 뒷면이 위로 오게 뒤집어서 놓습니다. 그런 다음 은행에서 금화 2개를 가져옵니다. 게임이 끝날 때 각각의 장려금 타일은 승점 1점이나 2점을 줍니다.

금화는 향후 과학적 탐구 목적으로만 사용해야 합니다. 당신이 장려금으로 받은 돈의 지출은 장려금 위원회의 승인이 필요요… 하하하. 농담입니다. 많은 연금술사가 자신이 받은 장려금 전부를 번쩍이는 새 공예품을 사는 데 씁니다. 누군가가 물으면 ‘최첨단 연구를 하는 데 필수적인 연구 설비의 핵심’을 마련했다고 답할 수 있겠죠.

당신이 장려금을 받으면, 다른 누구도 해당 장려금을 받을 수 없습니다. 이것은 게임이 끝날 때까지 당신이 가지고 있습니다. 심지어 다른 누군가가 당신의 학설 논문을 반박하더라도, 당신은 이 타일을 되돌릴 필요도 없고, 은행에 돈을 되돌려줄 필요도 없습니다.

첫 번째 장려금을 받은 뒤에 추가로 장려금을 받으려면, 장려금 타일에 표시된 재료 3개 모두(아운데 있는 타일의 경우에는 재료 4개 중 3개)에 인장을 놓아야 합니다. 이것이 바로 당신이 가져간 장려금 타일 뒷면에 있는 ‘3’의 의미입니다.



만약 당신이 학설 논문을 출판하거나 지지했을 때, 첫 번째 장려금 조건을 만족한 타일이 2개가 있다면, 그중에 하나만 선택해 가져갑니다. 두 번째 장려금부터는 재료 3개에 대한 인장이 필요합니다.

새로운 학설 논문 출판하기

당신이 어떤 재료의 연금식을 알게 되면 그에 대한 학설 논문을 출판할 수 있습니다. 적어도 알고 있다고 생각하면 말이죠. 위험 부담을 안고 학설 논문을 일찍 출판할 것인가, 아니면 모든 것이 확실해질 때까지 기다릴 것인가는 당신에게 달린 일입니다.



학설 논문을 출판하기 위해서는 연금식 토큰 하나를 학술관에 있는 재료 그림 아래 칸에 옮겨놓습니다. 재료 그림 아래 칸에 옮겨놓습니다. 이것은 당신이 출판한 학설 논문에 이 재료의 성질에 대해서 어떻게 기술했는지를 나타냅니다. 당신의 논문이라는 것을 표시하기 위해 당신의 인장 하나를 해당 재료 옆에 있는 인장 칸에 놓습니다.



이제 출판사에 대금을 냅니다. 당신은 금화 1개를 은행에 냅니다.

뭐라고요? 출판사가 당신한테 돈을 낼 거라고 생각했다고요? 친구분, 절대 그런 일은 없습니다. 이런 학술적인 거라고요.

학설 논문을 출판한 플레이어는 명성치 1점을 얻습니다.

당신이 매우 당당하면, 당신이 틀렸다고는 누구도 상상하지 못할 겁니다.

인장



인장을 당신의 스크린 뒤에 뒷면이 위로 오게 해서 숨겨놓습니다. 학술관에 인장을 놓을 때에도 항상 뒷면이 위로 오게 놓습니다.

왜 모든 것을 비밀리에 하냐고요? 플레이어의 인장은 사실 각 학설 논문의 정확성에 대한 비밀 베팅이기 때문입니다.

당신의 인장 중 별이 그려진 것은 확신하는 베팅을 위한 것입니다. 플레이어는 금색 별 2개와 은색 별 3개를 가지고 있습니다. 당신의 인생을 걸만한 학설 논문을 위해 이것들을 아껴두시기 바랍니다. 뭐, 그보다 못한 것에 쓸 수도 있습니다만, 그런 경우엔 명성을 유지하는 데 위험 부담이 따를 수도 있습니다.

학설 논문 반박하기



물론 연금술사의 공인 인장이 달린 학설 논문은 올바른 것으로 간주합니다. 하지만 어떤 학설이 다른 것보다 더 올바를 수는 있습니다.

이론상으로 이 행동 같은 두 번째 라운드부터 사용할 수 있습니다. 하지만 아직 출판된 학설 논문이 없을 때는 이 행동을 수행할 수 없습니다. 당신이 어떤 학설 논문이 틀렸음을 증명하면, 당신은 명성치 2점을 얻습니다. 물론 그 틀린 학설 논문에 인장을 올려놓은 플레이어들은 명성치를 잃을 위험에 처합니다. 자세한 것은 뒤에 설명됩니다.

수습생 규칙에서는 반박하기 과정에 좀 더 쉬운 규칙을 사용합니다. 처음 게임을 할 때에는 마스터 반박하기 규칙을 읽지 않고 넘어가시기 바랍니다. 이 규칙은 수습생 반박하기 규칙으로 한 번 해본 뒤에야 좀 더 이해될 것입니다.

앱의 학설 논문 반박하기 행동은 당신이 진행하고 있는 규칙에 따라 다르게 작동합니다. 게임을 진행하는 중에 다른 규칙으로 설정된 것을 발견하면, 메인 메뉴로 되돌아가서 설정을 변경하신 다음, [게임 계속] 버튼을 누르면 됩니다.

수습생 반박하기

[학설 논문 반박하기]를 누르고 카드 리더를 모두가 볼 수 있게 턱자 중앙에 놓습니다. 카드 리더에는 재료 8개와 색깔 속성 3개가 표시됩니다. 반박할 때는 손에 들고 있는 재료 카드를 사용하지 않습니다.

학설 논문을 반박하기 위해서 당신은 그냥 해당하는 색깔 속성의 부호를 틀렸음을 밝히기만 하면 됩니다. 반박하고자 하는 학설 논문의 재료를 누릅니다. 틀렸음을 밝히고자 하는 색깔 속성을 누릅니다. 그런 다음 [확인] 버튼을 누릅니다.

카드 리더에 그 재료가 아닌 해당 색깔 속성의 부호가 무엇인지 나타납니다. 이 결과를 해당 학설 논문에 올라가 있는 연금식 토큰과 비교합니다.

화면에 나온 부호와 연금식의 부호가 같다면 당신은 해당 학설 논문을 반박하는 데 실패한 것입니다. (그렇다고 해서 그 학설 논문이 올바르다는 것을 의미하는 것은 아닙니다. 이건 그저 당신이 이것이 틀렸음을 증명하는 데 실패했음을 의미할 뿐입니다.) 당신은 동료의 시간을 낭비한 대가로 명성치 1점을 잃습니다.

화면에 나온 부호와 연금식의 부호가 다르다면, 당신은 학설 논문을 성공적으로 반박한 것입니다. 다음에 있는 반박하기의 결과에 상세 내용이 나와 있습니다.

어떤 경우에도, 그 재료가 아닌 해당 색깔 속성의 부호가 무엇인지 모든 플레이어가 알게 됩니다. 모두가 자기 추론의 격자에 해당 정보를 기록할 수 있습니다.

이 행동을 수행할 때, 당신은 아직 학설 논문이 출판되지 않은 재료를 선택할 수 없습니다.

반박하기의 결과

어떤 규칙으로 게임을 하건 간에 학설 논문을 반박하면 다음의 과정을 진행합니다.

- 반박한 플레이어가 명성치 2점을 얻습니다.
- 학설판에서 해당하는 연금식 토큰을 제거합니다.
- 해당 학설 논문 칸에 있는 모든 인장을 펼칩니다.
- 별이 없는 인장이고 물음표의 배경 색깔이 학설 논문이 반박될 때 사용된 색깔 속성과 같다면 이 인장을 놓은 플레이어는 명성치를 잃지 않습니다.
- 별이 있는 인장이지만 물음표의 배경 색깔이 학설 논문이 반박될 때 사용된 색깔 속성과 다르다면 이 인장을 놓은 플레이어는 명성치 5점을 잃습니다.
- 별이 있는 인장(은색이나 금색)을 놓은 플레이어는 명성치 5점을 잃습니다.
- 해당하는 학설 논문 칸에 놓인 모든 인장은 게임에서 제거됩니다. 이 인장들은 게임 중에 다시 사용될 수 없습니다. (당신은 이 인장들을 학설판 옆에 앞면이 보이게 놓아 어떤 인장이 사용되었는지 알 수 있게 합니다.)
- 만약 학설 논문 출판하기 행동 칸에 당신의 큐브가 놓여 있다면, 당신은 즉시 출판하기 행동을 할 수 있습니다.

예:



파란색 플레이어는 카드 리더를 통해 전갈의 파란색 속성을 공개했습니다. 카드 리더에는 +이라고 나왔기 때문에, 파란색 플레이어는 학설 논문을 반박하는 데 실패하고 명성치 1점을 잃습니다.

다음으로 빨간색 플레이어 차례입니다. 이 플레이어는 전갈의 초록색 속성을 확인했고, 카드 리더에 +이라고 나왔습니다. 이제 이 연금식 토큰이 틀렸음을 밝혀졌습니다.

빨간색 플레이어는 명성치 2점을 얻고, 여기에 놓인 인장 세 개를 펼칩니다.



노란색 플레이어는 초록색 속성에 대해 열버무렸기 때문에, 명성치를 잊지 않습니다.



파란색 플레이어는 초록색 속성에 대해 열버무린 것이 아니므로 명성치 5점을 잊지 않습니다.



초록색 플레이어는 별이 있는 인장을 올려놓았으므로 명성치 5점을 잊습니다.

이 인장 세 개는 게임이 끝날 때까지 제거됩니다.

자신의 학설 논문 반박하기

당신은 아무 학설 논문이나 반박할 수 있습니다. 물론 당신이 이전에 출판하거나 지지한 논문이어도 상관 없습니다. 반박하는 데 성공하면 당신은 명성치 2점을 얻습니다. 단, 반박할 때 사용한 속성에 대해 열버무리지 못했다면 명성치 5점을 잃을 것입니다. 이런 경우 명성치를 얻는 것과 잃는 것이 한꺼번에 처리되어 명성치 3점을 잃습니다.

예를 들어, 당신이 13점일 때 당신은 13점에서 3점을 잃은 것으로 간주합니다. 13점에서 15점이 됐다가 5점을 잃는 것이 아닙니다. (이게 뭐가 다른 것인지 잘 모르겠으면, 12페이지에 있는 “명성치의 효과”를 참조하세요.)

즉시 출판하기



당신이 어떤 학설 논문을 반박하는 데 성공하고, 학설 논문 출판하기 행동 칸에 당신의 큐브가 있다면, 당신은 그 즉시 새로운 학설 논문을 출판할 수 있습니다.

이때 당신이 출판하는 학설 논문은 다음 중 하나여야 합니다.

- 방금 반박한 재료에 대한 새로운 학설 논문
- 방금 반박한 연금식 토큰에 대한 새로운 학설 논문

예:

빨간색 플레이어가 방금 전갈의 연금식은 +이 아님을 밝혔습니다. 만약 학설 논문 출판하기 행동 칸에 이 플레이어의 행동 큐브가 있다면, 이 플레이어는 즉시 행동 한 번을 사용해, 전갈에 대한 학설 논문을 다른 연금식을 적용해 출판하거나, 해당 연금식 토큰 +을 다른 재료에 대한 학설 논문에 적용해 출판할 수 있습니다. 하지만 이와 관련되지 않은 논문은 즉시 출판하기를 통해 출판할 수 없습니다. (예. 까마귀 깃털은 +이라는 학설 논문)

만약 당신이 학설 논문 출판하기 칸에서 행동을 두 번 하기로 했다면, 첫 번째 즉시 출판하기는 이 중 첫 번째 행동을 사용합니다. 만약 당신이 즉시 출판하기를 두 번 한다면, 이 때 두 번째 행동이 사용됩니다.

학설 논문 출판하기 행동 칸에 당신의 큐브가 없다면, 당신은 즉시 출판하기를 할 수 없습니다. 즉시 출판하기는 선택사항입니다. 만약 당신이 원하는 학설 논문을 출판하거나 지지하고 싶다면 학설 논문 출판하기 행동 칸을 진행할 때까지 기다릴 수도 있습니다. (하지만 다른 동료들이 학설 논문을 반박하고, 즉시 출판하기를 통해 당신보다 먼저 학설 논문을 출판할 수도 있음을 명심하세요.)

기억하지 않음

이런 물약 모두를 마시면 그에 따른 결과가 생기죠.

당신은 이미 틀렸다고 증명된 내용을 포함한 학설 논문을 출판할 수도 있습니다. 예를 들어, 학설 논문 반박하기 행동을 통해 전갈의 연금식에는 +이 포함되어 있음이 밝혀졌다고 해도, 누군가가 전갈의 연금식이 +이라는 학설 논문을 쓸 수 없는 것은 아닙니다. 당신은 이번 라운드에 반박된 내용을 포함하는 학설 논문을 출판할 수도 있습니다. 여기에 존재하는 유일한 제한은 즉시 출판하기를 통해 당신이 방금 반박한 것과 똑같은 학설 논문을 출판할 수 없다는 것뿐입니다.

마스터 반박하기

마스터 규칙에서는 단지 어떤 속성이 틀렸음을 알고 있는 것만으로는 충분하지 않습니다. 당신은 그 속성이 틀렸음을 증명하기 위해 실험 결과를 보여줘야 합니다.

예:

당신이 앞 페이지에서처럼 전갈의 학설 논문을 반박하려고 한다고 합시다. 당신은 전갈에 무엇을 섞어야 이나 이 만들어지는지를 먼저 알고 있어야 합니다. 이러한 세 결과 중 하나가 나온다면 현재 놓인 학설 논문의 연금식이 틀렸음을 증명할 수 있습니다.

학설 논문 반박하기를 누르고 카드 리더를 모두가 볼 수 있게 합니다. 이제 재료 8가지가 보입니다. 반박할 때는 손에 들고 있는 재료 카드를 사용하지 않습니다.

재료 두 가지를 선택하면, 카드 리더는 7가지 물약을 보여줍니다. 이 물약 중 하나를 선택하면, 다음의 경우 중 하나가 발생할 것을 염두에 둡니다.

1. 카드 리더가 이 두 재료를 섞었을 때 당신이 선택한 물약이 만들어진다고 알려줄 것입니다.
2. 카드 리더가 이 두 재료를 섞었을 때 당신이 선택한 물약이 만들어지지 않는다고 알려줄 것입니다.

이 중 어떤 결과가 나와야 선택한 학설 논문이 반박되거나 두 학설 사이의 새로운 대립 상황이 생기는지를 설명합니다. 모든 플레이어가 당신의 설명을 이해하면, **확인** 버튼을 누릅니다.

만약 당신의 실험이 학설 논문을 반박하는 데 실패하거나, 최소한 새로운 대립 상황을 보여주지 못하면, 당신은 학회의 시간을 낭비한 대가로 **명성치 1점을 잃습니다**.

만약 당신이 학설 논문을 반박하는 데 성공하면 당신은 **명성치 2점을 얻습니다**. 마스터 반박하기에서는 특정한 학설을 완벽하게 반박하지는 못해도, 대립 상황을 보일 수는 있습니다. 이런 상황에도 명성치 2점을 얻습니다. 어쨌든, 대부분의 경우 무언가를 반박하게 됩니다.

한 학설 반박하기

가장 일반적이고 가장 쉬운 경우입니다. 당신은 이미 출판된 학설 논문에서 한 색깔 속성이 부호가 틀렸음을 보입니다. 당신은 **명성치 2점을 얻고**, 이 학설 논문에 인장을 놓은 플레이어들은 앞 페이지에 있는 “반박하기의 결과”에 따라 명성치를 잃을 위험에 처합니다.

예:

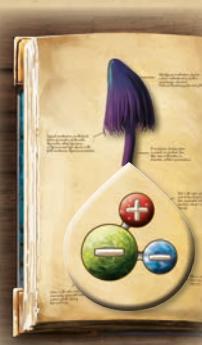
당신은 전갈과 버섯을 섞으면 이 나올 것이라고 합니다. 이런 결과가 나온다면 전갈의 초록색 속성이 틀렸음을 보이기 때문입니다. 카드 리더에 결과를 확인하자 당신의 말이 맞았습니다. 이렇게 함으로써 앞 페이지에 나온 전갈의 학설 논문이 틀렸음을 증명했습니다. 당신은 초록색 속성에 대해서 반박했으며, 초록색에 대해서 얼버무리지 못한 인장을 놓은 플레이어들은 명성치 5점씩을 잃습니다.

대부분의 경우 여기까지 마스터 반박하기 규칙을 익히고, 마스터 반박하기의 나머지 부분을 모른 재료도 게임을 진행할 수 있습니다. 당신의 반박하기 행동은 대체로 이 유형일 것입니다. 만약 반박하기에서 뭔가 이상한 일이 생기면, 다시 돌아와 이 뒷부분을 읽으세요.

두 학설 반박하기

당신이 시연한 두 재료 모두 학설 논문이 출판된 경우, 이 둘 모두를 동시에 반박할 수도 있습니다. 만약 이 둘이 가진 한 색깔 속성이 틀렸음을 한 번에 입증한다면, 이 둘 다 반박된 것입니다.

예:



앞 페이지에 있는 것과 같이 놓인 전갈의 학설 논문을 반박하기 전에, 누군가가 버섯에 대한 학설 논문을 출판했습니다. 당신은 전갈과 버섯을 섞으면 이 나온다고 합니다. 이런 결과가 나오면 두 재료 모두의 초록색 속성이 틀렸음을 보일 수 있기 때문입니다. 카드 리더를 통해 확인하니 당신의 말이 맞았습니다. 당신은 이 두 학설 논문에서 초록색 성질이 틀렸음을 보이며 두 학설을 동시에 반박해 냈습니다.

두 학설을 반박하게 되면, 양쪽 학설에 있는 모든 인장을 펼치며, 이 때문에 페널티를 받는 사람은 두 페널티를 더해서 한꺼번에 받습니다. (한 플레이어가 10점을 잃는 경우, 이 플레이어는 5점씩 두 번 명성치를 잃는 게 아니고 한 번에 10점을 잃습니다.)

당신이 학설 논문 두 개를 한꺼번에 반박하는 데 성공해도 **당신이 받는 점수는 여전히 2점뿐입니다**. 즉시 출판하기도 한 번만 할 수 있습니다. (두 번이 아니라)

대립 상황 보기

때에 따라 당신은 둘 중 하나의 학설이 틀리긴 했지만, 어떤 것이 틀렸는지 특정할 수 없는 상황에 부닥칠 수도 있습니다.

예:



당신이 전갈의 학설 논문에 대해서 반박하기 전에, 누군가가 두꺼비에 대해서 다음과 같이 학설 논문을 출판하였습니다. 당신은 전갈과 두꺼비를 섞으면 이 나옴을 알고 있습니다. 당신은 전갈과 두꺼비를 섞으면 이 나올 것이라고 하고, 카드 리더를 통해 당신이 알고 있는 게 맞다는 것을 보입니다.

이렇게 하면 두꺼비와 전갈 모두의 파란색 성질이 양성임을 보일 수 있습니다. 카드 리더가 이를 확인해 주었지만, 당신은 어떤 학설 논문도 반박하는 데 성공하지는 못했습니다. 그렇지만 당신은 이 두 논문 모두가 진실일 수는 없음을 보였습니다. (이 경우 둘 중 하나는 맞을 수도 있고, 둘 다 틀렸을 수도 있습니다.) 학설판에 있는 내용이 맞다면, 이 두 재료를 섞었을 때 이 나와야 하니까요.

예:

위와 같은 상황이지만, 당신은 이 둘을 섞으면 이 나온다고 하고, 카드 리더를 통해 확인할 수 있습니다. 결과는 그렇지 않다고 나옵니다. 만약 이 두 학설 논문이 다 맞다면, 이 나왔을 것입니다. 당신은 대립 상황을 선보였습니다.

이전 예들과는 달리, 카드 리더를 통해 틀렸다는 답을 받아야 성공한 것이 됩니다. 이런 경우 당신은 상대 플레이어들에게 더 적은 정보를 주게 됩니다.

당신이 학설판에 있는 두 학설 논문에 대한 **새로운 대립 상황**을 선보일 때마다, 당신은 반박하는 데 성공한 것으로 간주하며 **명성치 2점을 얻습니다**. 이런 경우에는 누구의 학설 논문이 틀렸다는 것이 완전하게 증명된 것이 아니므로 누구도 명성치를 잃지 않습니다. 당신은 즉시 출판하기를 할 수 없습니다.

대립하는 학설 논문



두 학설 논문에 대립 상황이 나타나면, 두 개의 같은 대립 토큰을 놓아 이 둘이 대립 상황에 있음을 표시합니다. 인장과 연금식 토큰은 그대로 학설판에 남아 있지만, 이 인장은 학술 대회에서도, 장려금을 받을 때도, 최고의 연금술사 (16페이지 참조)에서도 인정받지 못합니다. 누구도 대립 상황에 있는 학설 논문을 지지할 수 없습니다.

대립 토큰은 게임이 끝나 점수를 계산할 때 아무런 영향도 미치지 않습니다. 대립 상황에 있는 학설 논문들은 반박당할 수 있습니다.

둘 중 한 학설 논문이 반박당해 틀린 것으로 밝혀지면, 이 둘에 놓여 있던 대립 토큰 한 쌍을 제거합니다. 다른 대립 토큰이 또 놓여 있는 것이 아니라면, 이제 남아 있는 학설 논문은 다시 정상적인 학설 논문이 됩니다. (남아 있는 학설 논문 역시 틀릴 수도 있지만 상관없습니다.)

적합하지 않은 시연

당신이 선택한 재료와 물약은 다음 두 조건 중 하나를 만족해야 합니다.

1. 학설 하나 이상을 반박해 내거나.
2. 위에서 설명한 것처럼 두 학설이 아직 밝혀지지 않은 대립 상황에 있음을 보이거나.

만약 당신의 선택이 이중 어느 경우도 보이지 못하면, 버튼을 누르고 당신의 시연에 대해서 다시 한 번 생각해야 합니다. 만약 당신이 선보인 것이 이 중 어떤 것도 보이지 못하면, 이는 반박에 실패한 것이 되며, 당신은 명성치 1점을 잃습니다.

예:

맨드레이크 뿌리와 까마귀 깃털을 뺀 나머지 모든 학설 논문이 출판되었습니다. 학설판에 올라가지 않은 연금식은 과 뿐입니다. 노란색 플레이어는 맨드레이크 뿌리와 까마귀 깃털을 섞으면 을 만들 수 없음을 알고 있습니다. 이 플레이어는 학설판에 뭔가 틀렸음을 보이고자 하지만, 이 두 재료에 대해서는 아직 출판된 학설 논문이 없으므로 어떤 학설 논문을 반박해야 할지, 어떤 두 학설 논문이 대립하는지를 파악하기에는 정보가 모자랐습니다. 그래서 시연할 다른 것을 찾아봐야 합니다.

만약 이 플레이어가 이 규칙을 잊어버리고 모두에게 맨드레이크 뿌리와 까마귀 깃털을 섞으면 을 만들 수 없다는 것을 보이면 이 플레이어는 명성치 1점을 잃습니다.

당신이 두 학설 논문이 대립하고 있음을 보일 때에는 반드시 새로운 대립이어야 합니다. 이미 대립 토큰이 있는 두 학설 논문에 대해서 다시 한 번 대립하고 있음을 밝히는 것은 유효하지 않으며, 이렇게 하면 명성치 1점을 잃습니다. 하지만 이미 다른 학설 논문과 대립 중인 학설 논문을 또 다른 학설 논문과 대립시키는 것은 가능합니다.



라운드 종료

순서 칸 옆에 있는 상자에는 라운드가 끝날 때 벌어지는 일들이 표시되어 있습니다. 이들을 순서에 따라 처리합니다.

최고 연금술사 상

학설판에 가장 많은 인장을 놓은 플레이어가 명성치 1점을 얻습니다. 아무도 학설 논문을 출판하지 않은 상태라면 누구도 이 상을 받을 수 없습니다. 만약 가장 많이 놓은 플레이어가 여럿이라면, 그들 모두 1점씩 얻습니다.

학설 논문을 최초로 출판했는지, 지지한 것인지는 중요하지 않습니다. 물론 이 입장들이 별이 달린 입장인지 아닌지도 상관없습니다. 이 정보는 비밀 정보이기 때문이죠. 마스터 규칙으로 진행할 때, 대립 토큰이 있는 학설에 놓인 입장은 세지 않습니다.

사용하지 않은 큐브



매 라운드가 계획한 대로 진행되는 것은 아니므로 행동을 취소하여 큐브를 사용하지 않은

큐브 칸으로 옮겨 놓을 수 있습니다. 라운드가 끝날 때 여기에 놓인 당신의 큐브 한 쌍마다 호의 카드 1장을 뽑을 수 있습니다. (쌍이 되지 않은 큐브는 아무 역할도 하지 못합니다.)

사용하지 않은 큐브를 가져갑니다. 이제 큐브 세트를 다시 갖추게 됩니다. 물약 마시기 행동으로 인해 병원에 놓인 큐브를 빼고요.

병원



사용하지 않은 큐브 칸이 비워지면, 병원 칸에 놓인 큐브들을 사용하지 않은 큐브 칸으로 옮깁니다. 이 큐브들은 다음 라운드에 사용하지 않은 큐브로 간주합니다.

새 모험가



이번 라운드에 사용된 모험가 타일을 제거합니다. 다음 모험가 타일을 모험가 칸에 놓습니다. 이렇게 해서 학술 대회 타일이 나오면, 다음 라운드가 끝날 때 학술 대회가 벌어집니다. 이 학술 대회 타일을 물약 마시기 행동 칸 다음에 있는 학술 대회 칸에 놓습니다.

학술 대회가 있건 없건 간에, 다음 모험가 타일을 앞면이 보이게 펼칩니다. 당신은 다음에 어떤 모험가가 나타날지 한 라운드 전에 알 수 있습니다.

학술 대회



연금술 학술 대회는 참가율이 매우 높습니다. 다양한 연금술사들이 멀리서도 참가하여 동료들과 지식을 나눕니다. 위, 이건 서로 뽐내기 대회 같은 것이긴 합니다만, 샌드위치가 참 맛있죠.

당신이 모험가 타일 더미를 제대로 쌓았다면, 학술 대회는 3번째 라운드와 5번째 라운드가 끝날 때 열립니다. (만약 당신이 제대로 쌓지 않았다면, 얼른 다시 고치세요.) 학술 대회는 물약 마시기 행동 칸의 다음, 최고 연금술사 상을 비롯한 라운드 종료 시의 일 처리 전에 처리합니다.

요구 조건만큼 학설 논문을 출판하거나 지지한 플레이어는 명성치 1점을 얻습니다. 그렇지 못한 플레이어는 학술판에 놓은 입장 수에 따라 학술 대회 타일에 표시된 만큼 명성치를 잃습니다. 최고 연금술사 상과 마찬가지로 모든 입장을 셹니다. (대립 토큰이 놓인 학설 논문은 제외)

자랑할 것 하나 없이 학술 대회에 도착했을 때의 당황스러운 상황을 즐기는 사람은 아무도 없을 겁니다. 그래서 출판사들은 학술 대회가 다가올수록 바빠지죠.

새로운 공예품 카드



학술 대회가 끝날 때 새로운 공예품이 도착합니다. 게임판에 아직 남아 있는 공예품은 다 제거하고 새로운 공예품 카드 3장을 올려놓습니다. – 첫 번째 학술 대회가 끝나면 III 단계 카드를, 두 번째 학술 대회가 끝나면 IIII 단계 카드를 놓습니다.

그런 다음 최고의 연금술사 상을 비롯한 라운드 종료 시의 일들을 처리합니다.

다음 라운드 준비

재료 줄에 남아 있는 재료 카드들을 제거합니다. 재료 카드 5장을 새로 놓습니다. 재료 카드 더미가 떨어지면(준비 중이거나 언제건 상관없이) 버린 카드 더미를 섞어서 새로운 카드 더미를 만듭니다.

순서 칸에 있는 순서 마커를 모두 뺍니다. (이번 라운드에 마비 칸에 놓인 마커는 제외)

시작 플레이어 토큰이 원쪽 플레이어에게 넘어갑니다. (토큰을 건네받은 플레이어의 순서 마커가 마비 칸에 놓여 있다면, 10페이지에 있는 “당신이 마비됐을 때 일어나는 다른 재미있는 일들”을 참조하세요.)

이제 전갈에 대해 괴상한 학설 논문을 출판한 바보를 조롱할 수 있고, 발전과 영광이 기다리는 새로운 라운드를 위한 준비가 마무리됩니다.

마지막 라운드

게임은 여섯 라운드로 진행됩니다. 마지막 라운드가 시작될 때, 마지막 모험가가 물약 팔기 칸에 놓입니다. (모험가 타일은 6개가 있는데, 이 중 1개는 무작위적으로 제거되며, 첫 번째 라운드에는 모험가가 오지 않습니다.)

박람회

연금술사들은 대부분 서로에게 강한 인상을 남기고자 합니다. 하지만 가끔은 자신의 기술을 일반 대중에게 선보이는 것도 자랑스러운 일입니다.



4명이 게임을 할 때에는 다른 쪽 면을 사용합니다.

마지막 라운드를 준비할 때, 학생에게 실험하기와 물약 마시기 칸 위에 박람회판을 놓습니다. 이 두 칸은 물약 박람회 칸으로 바뀝니다. 카드 리더에서 [마지막 라운드] 버튼을 누릅니다.

물약 박람회 칸은 다른 행동 칸과 마찬가지로 선택할 수 있습니다. 이 칸에 놓을 수 있는 큐브의 수에는 제한이 있습니다. (4명이 게임을 할 때에는 3개까지, 2명이나 3명이 게임을 할 때에는 4개까지)

물약 박람회 칸은 마지막 행동 칸이며, 학설 논문 출판하기 다음에 처리됩니다. 여기에 놓인 각각의 큐브마다 행동 한 번을 할 수 있습니다.

박람회 행동 중 당신의 차례가 되면, 큐브 하나를 행동 칸에서 제거하여 박람회판에 표시된 물약 6개 중 하나에 놓습니다. 이것은 당신이 시연하기로 한 물약을 의미합니다. (당신은 당신이 이미 박람회에 성공적으로 시연한 물약을 또 선택할

수는 없습니다. 누구도 두꺼비 수프 같은 것에 관심을 두지 않기 때문에 중화된 물약은 시연할 수 없습니다.)

당신이 가진 재료 카드 2장을 골라서 가마솥에 놓고 카드 리더에서 [물약 박람회] 버튼을 눌러 재료 카드를 스캔합니다. 그리고 나서 평소처럼 재료 카드들을 버립니다.

당신이 시연하기로 한 물약을 만들지 못하면, 당신의 큐브를 칸으로 옮깁니다. 당신은 명성치 1점을 잃습니다.

당신이 시연하기로 한 물약을 만들었고, 당신이 그 물약을 시연한 첫 번째 사람이라면 명성치 1점을 얻습니다. 당신의 큐브를 칸으로 옮깁니다.

당신이 시연하기로 한 물약을 만들었지만, 그 물약을 출품한 첫 번째 사람이 아니라면, 당신의 물약은 그 아래에 놓입니다. 당신은 그 물약을 만들 때 점수를 받지 못하지만, 여전히 반대 부호의 물약을 만들어 볼 수는 있습니다.

당신이 박람회 중에 서로 다른 부호를 가진 같은 색깔의 물

약 2개를 성공적으로 만들면, 당신은 그 색깔의 전문가임을 보이게 되고, 명성치 2점을 얻습니다. (여러 플레이어가 이 보너스를 얻을 수 있습니다.)

당신은 마지막 라운드에 이 행동을 반드시 할 필요는 없습

니다. 다만 최종 승점 계산에서 손에 남은 재료 카드는 아무 점수도 주지 못한다는 것을 명심하세요. 이 행동이 재료 카드를 쓸 수 있는 마지막 기회입니다.

모든 행동이 처리되어, 평소 라운드처럼 최고의 연금술사 상

을 받고, 사용하지 않은 큐브로 호의 카드를 뽑은 다음에, 최종 승점 계산을 합니다.

최종 승점 계산

명성치와 승점

 **명성치**는 게임이 진행되는 중에 얻고 잃습니다. 공예품 중에는 명성치에 보너스를 주는 것이 있고, 당신의 점수 마커가 어디 있느냐에 따라 명성치를 잃을 때 영향을 받기도 합니다.

게임이 끝날 때, 승점은 다음과 같이 더해집니다.

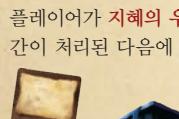


모든 명성치가 승점이 됩니다. 게임이 끝날 때 당신의 명성치가 16점이면, 최종 승점은 16점에서부터 시작됩니다.



다음으로, 당신의 **공예품**에 의한 승점을 더합니다.

특수한 경우: 마술 거울을 가지고 있는 플레이어는, 다른 공예품과 장려금에 의한 점수를 더하기 전에 마술 거울의 점수를 먼저 더합니다.



다음으로, **장려금**에 의한 승점을 더합니다.



사용하지 않은 호의 카드는, **카드 한 장당 금화 2개로 바릅니다.**



금화 1개당 1/3점을 더합니다. 아니면, 금화 3개를 승점 1점으로 바꾸고 나머지를 동점자 처리에 사용할 수 있습니다.



승점은 게임이 끝날 때 계산됩니다. 명성치 보너스와 페널티는 여기에 적용되지 않습니다. 대부분의 경우 승점을 얻게 되지만, 재료의 진정한 정체가 밝혀질 때 승점을 잃을 수도 있습니다.

진실의 시간

이제 진실을 밝힐 순간입니다. 카드 리더를 모두가 볼 수 있게 놓고 **정답 보기** 버튼을 누릅니다.

정말 정답을 보고 싶은가요? 네, 물론이겠죠. 이제 영광의 시간입니다.

카드 리더는 재료마다 어떤 연금식에 대응되는지를 알려줄 것입니다. 학설 논문을 하나씩 확인합니다. 학설마다 놓여 있는 인장을 모두 공개합니다.



학설 논문이 **맞았다면**, 플레이어들은 다음과 같이 승점을 받습니다.

- 금색 별 인장: 5점.
- 은색 별 인장: 3점.
- 별이 없는 인장: 득점 없음.



학설 논문이 **틀렸다면**, 플레이어들은 다음과 같이 승점을 잃습니다.

- 별이 있는 인장: -4점.
- 별이 없고 적합하게 얼버무리지 못한 인장: -4점.
- 별이 없지만 적합하게 얼버무린 인장: 감점 없음.

어떤 것이 적합하게 얼버무린 인장인가를 알기 위해 틀린 학설 논문에서 어떤 속성이 틀렸는지를 확인합니다. **한 속성만 틀렸고, 인장이 그 색깔 속성에 대해서 얼버무렸다면, 적합하게 얼버무린 것입니다.** 그렇지 못하고 다른 색깔 속성에 대해 얼버무렸다면 적합하게 얼버무리지 못한 인장입니다. **두 개 이상의 속성이 틀렸다면, 어느 인장도 적합하게 얼버무리지 못한 것입니다.**

플레이어는 승점을 잃는 것이지 명성치를 잃는 게 아니라란 걸 명심하세요. 파란색 영역에 있다고 해서 명성치 2점을 추가

로 잃거나 하지 않습니다. 최종 승점 계산에서는 빨간색 영역, 초록색 영역, 파란색 영역이 아무런 의미가 없습니다.

이 상황에서 대립 토큰은 아무런 영향을 미치지 않습니다. 대립 토큰이 있는지와 상관없이 정답의 결과에 따라 점수를 얻거나 잃습니다. (수습생 규칙에서는 대립 토큰을 사용하지 않습니다.)

승자

가장 승점이 높은 플레이어가 승리합니다. 그런 플레이어가 여럿이면 앞서 설명한 대로 그중 남은 동전이 많은 플레이어가 승리합니다. 그마저 같다면, 그들 모두 같이 승리합니다.



수습생 규칙과 마스터 규칙

두 규칙에는 세 가지 차이가 있습니다.

- 게임이 시작될 때, **수습생 규칙에서는 재료 카드 3장을 받습니다.** **마스터 규칙에서는 재료 카드 2장을 받습니다.**
- 학술 대회 타일이** 다릅니다. (마스터 규칙에서는 더 높은 수준을 요구합니다.)
- 학술 논문 반박하기 규칙이** 다릅니다. (수습생 규칙은 많이 단순합니다.) 게임 리더에서 맞는 규칙으로 설정하는 걸 잊지 마세요.

첫 번째 게임을 할 때에는 수습생 규칙으로 할 것을 권합니다. 물론 당신이 선택할 일입니다.

두 규칙을 섞어서 할 수도 있습니다. 예를 들어 게임이 시작될 때 재료 카드 2장만 받고, 학술 대회는 수습생 쪽으로 사용하고, 학술 논문 반박하기는 마스터 규칙으로 할 수도 있습니다.

새로운 플레이어를 위해 두 규칙을 동시에 적용할 수도 있습니다. 새로운 플레이어는 재료 카드 3장을 받고, 나머지는 2장을 받고 시작할 수 있습니다. 학술 대회 타일 역시 새로운

플레이어에게는 수습생 규칙 쪽으로 적용하고, 나머지 플레이어는 마스터 규칙 쪽으로 적용할 수도 있습니다. 그리고 학술 논문 반박하기도 누가 하느냐에 따라 설정을 바꿔가면서 진행할 수 있습니다.

이렇게 하면 모두에게 즐겁고 도전할만한 수준이 될 수 있습니다.

추론의 격자 이용법

게임을 진행하면서, 다양한 행동을 통해 정보를 얻을 수 있습니다. 다른 플레이어의 행동에서도 말이죠. 이런 정보를 당신이 원하는 방법으로 추론의 격자에 기록할 수 있습니다. 이렇게 기록한 것을 해석할 필요가 있는 사람은 당신뿐이니까요. 여기서는 이를 사용하는 방법 중 몇 가지 예를 소개하겠습니다.

실험



정보는 주로 **학설에게 실험하기**와 **물약 마시기** 행동을 통해 얻습니다. 예를 들어 당신이 두꺼비와 버섯을 섞었더니 을 만들었습니다. 물론 이건 우리가 2페이지에서 했던 첫 번째 실험입니다. 당신은 추론의 격자에서 을 모두 제거할 수 있습니다. 두꺼비나 버섯에서는 이게 나을 수가 없다는 걸 알게 됐으니까요. 그림을 보면 이것이 포함되었을 가능성은 모두 제거했습니다.

학설 논문 반박하기

같은 정보를 **학설 논문 반박하기** 행동을 통해서도 알 수 있습니다. 이 시연은 모두에게 공개됩니다.

마스터 반박하기에서 다른 플레이어가 버섯과 두꺼비를 섞어서 을 만드는 걸 보이면, 당신은 이 정보를 추론의 격자에 기록할 수 있습니다. (하지만 누군가가 버섯과 두꺼비를 섞어서 이 나오지 않는다는 것을 보이면, 당신에게는 텔 명확한 정보 밖에는 주어지지 않습니다. 이런 상황을 위해 당신만의 기록 체계를 만들 수 있습니다.)

수습생 반박하기에서 당신은 한 번에 하나의 재료에 대해서만 알 수 있습니다. 하지만 이것은 해당 속성이 양성인지 음성인지에 대해 명확한 답을 제공합니다. 만약 어떤 플레이어가 두꺼비가 을 포함

하고 있음을 보이면, 플레이어는 두꺼비에서 이 포함된 4가지 가능성을 제거할 수 있습니다. 나중에 다른 플레이어가 버섯이 을 가지고 있음을 보이면, 당신은 버섯에도 마찬가지로 표시할 수 있습니다.

불명확한 결과



당신은 **물약을 팔 때** 정확한 결과를 확신할 필요는 없습니다. 당신은 이를 일종의 실험처럼 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 을 팔기로 했는데, 버섯과 두꺼비를 섞으면 앱은 당신이 완벽히 일치한 물약을 만들었음을 알려줄 것입니다. 이렇게 하면 당신 스스로 물약을 마셔보는 것과 같은 수준의 정보를 얻을 수 있습니다.

간혹, 결과가 불명확할 수 있습니다. 고사리와 두꺼비를 섞어서 을 만들려고 했는데, 카드 리더가 고사리와 두꺼비를 섞은 결과가 이라고 하면, 무엇을 알 수 있을까요?

당신은 이렇게 만든 물약이 이나 임을 알 수 있습니다. 토큰을 결과의 삼각판에 놓습니다. 과 을 제거할 수 있습니다. 이 둘은 이나 을 만들 수 없으니까요. 이것은 고사리 칸에 빨간색으로 표시됐습니다. 이것을 두꺼비에도 표시할 수 있지만, 이미 두꺼비에서 제거한 것이니 별도로 표시할 필요가 없는 상태입니다.

작가: Matúš Kotry

일러스트레이션: David Cochard

추가 아트워크: Jakub Politzer

그래픽 디자인: Filip Murmak

리드 테스터: Petr Murmak

한국어판 번역 및 편집: 코리아보드게임즈 개발본부

테스터: Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vítěk, Marcela, Vítěk, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Křupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, Pitřík, 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 체코 공화국과 세계 곳곳에서 다양한 게임 이벤트에 참가해주신 여러분들.

감사합니다: 무엇보다도 이 게임 작업에 참여해주신 모든 분들께 감사의 말씀을 올립니다. 특히 전심전력을 다해주시면서(그래서 며칠간 밤새 일해야 했던) 게임이 이렇게 멋져 보이게 만들어 주신 그래픽 디자이너와 아트워크를 담당해주신 분들께 특히 한번 더 감사를 올립니다. 앱을 만드는 데 도움을 줬던 Dan Musil과 규칙 설명서를 만드는 데 많은 도움을 준 Jason Holt에게도, 이 게임의 홍보를 맡았던 Paul Grogan에게도 감사의 말씀을 전합니다. 마지막으로 인내와 지원을 아끼지 않았던 내 여자 친구 Jiřina Mertová에게도 감사를 전합니다. 덕분에 내가 필요할 때 추가 행동 큐브를 가질 수 있었습니다. :)

특별한 감사의 말씀: 이 게임을 CGE에 추천하고 수많은 조언을 아끼지 않았던 Vlaada Chvátil에게 특별히 감사드립니다.

© Czech Games Edition, October 2014.

Korea Boardgames Co., Ltd. 2015

www.CzechGames.com

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com



연금술 아카데미는 Czech Games Edition과의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

중화된 쌍



3페이지에서 설명한 것처럼, **중화된 물약**은 완전히 반대되는 두 쌍의 연금식이 섞일 때 만들어집니다. 중화시키는 한 쌍은 추론의 격자에 인접하게 묶여 있습니다. (이 것이 밝고 어두운 배경 색깔의 의미입니다.)

실험이나, 학설 논문 반박하기, 물약 팔기 등을 통해서 중화되는 쌍을 발견할 수 있습니다. 만약 고사리와 버섯을 섞어서 이 나오면, 이는 이 두 재료가 서로 중화되는 쌍임을 나타냅니다. 이 자체만으로는, 모든 가능성을 제거하기에 충분한 정보는 아닙니다. 하지만 당신은 이미 이 재료들에 대한 정보를 알고 있습니다.

앞선 예에서, 당신은 고사리가 ●이나 ●●이 될 수 없음을 알았습니다. 버섯이 고사리를 중화시키기 때문에 당신은 버섯이 이 성질을 중화시키는 연금식이 아님을 알 수 있습니다. 초록색 화살표는 이 정보를 통해 버섯에서 제거할 수 있는 2가지 가능성입니다.

이 정보는 양쪽으로 작용할 수 있습니다. 첫 번째 실험으로 인해 버섯이 +을 포함함을 알고 있습니다. 고사리가 버섯을 중화시키기 때문에, 고사리에는 -이 있음을 알 수 있습니다. 당신은 이 때문에 버섯에서 제거된 가능성과 반대되는, 즉 이를 중화시키는 가능성을 고사리에서 제거할 수 있습니다. 이는 그림에 보라색 화살표로 표시돼 있습니다.

발전된 기법



이제 고사리가 2가지 가능성으로 압축된 지금 다시 당신의 이전 실험으로 돌아가 봅시다. 이 그림에서처럼 ●이란 결과를 통해 두꺼비에서 2가지 가능성을 제거할 수 있는 이유가 뭔지 알겠나요?

이 예에서 우리가 미처 다 다루지 못한 다양한 추론이 존재합니다. 당신만의 새로운 기법을 발견하는 것은 당신의 동료보다 한 발자국 더 앞서 나가는 방법이면서 연금술사가 되어 얻을 수 있는 재미 중 하나입니다.

추론과 얼버무리기



마침내, 각각의 재료들에서 두 가지씩의 가능성만을 남겨두었습니다. 당신은 이들의 빨간색과 파란색 속성을 알아냈습니다. 만약 이들 재료에서 초록색 속성을 알아내면, 이 세 속성을 모두 추론해 낼 수 있습니다.

하지만 당신은 당신이 전부 알아내기 전에 학설 논문을 발표해야 할 수도 있습니다. 그것이 바로 이 인장을 사용하여 초록색에 대해서 얼버무려야 할 이유입니다.



일부 공예품에 대한 설명

깃털 달린 모자

예를 들어, 당신이 두꺼비와 전갈을 섞어서 만든 물약과 두꺼비와 고사리를 섞어서 만든 물약을 정확히 시연했다면, 당신은 3가지 재료를 사용했으므로 3점을 얻습니다.

특별한 경우: 당신이 '마법 절구'도 가지고 있을 때, 당신의 동료가 무작위로 한 장을 골라서 깃털 달린 모자에 놓고, 남은 한장을 당신의 손으로 되돌립니다. 어떤 카드가 당신의 손으로 돌아올지 알게 된 다음, 당신은 '마법 절구'를 사용하지 않고, 두 카드 모두 깃털 달린 모자에 사용하여 옆으로 치워둘 수도 있습니다.

마술 거울

승점을 계산할 때, 게임이 끝나는 순간의 명성치에 다른 승점이 더해지지 않은 상태에서 이 공예품의 승점부터 더합니다. 이 공예품은 명성치에만 추가 점수를 줍니다. 공예품과 장려금으로 인해 받은 추가 승점은 마술 거울의 점수에 영향을 주지 않습니다.

소수점 이하는 버립니다. 명성치가 14점이면 마술 거울로 2점만 얻습니다. 15점이면 3점을 얻습니다.

마법 절구

당신이 물약을 만들고 재료를 버릴 때, 다른 플레이어에게 두 장 중 한장을 무작위로 선택해달라고 합니다. 이렇게 선택된 재료 카드만 버려집니다. 다른 한장을 가지고 있습니다.

이는 물약 팔기, 학생에게 실험하기, 물약 마시기, 물약 박람회 행동에서 적용됩니다.

잠망경

당신은 결과를 보고 난 직후, 다음 플레이어가 행동하기 전에 잠망경을 씁니다. 잠망경은 물약 팔기, 학생에게 실험하기, 물약 마시기, 물약 박람회 행동에서 적용됩니다. 이것은 '사색 모자' 공예품에서는 적용되지 않습니다.

인쇄기

당신이 학설 논문을 지지할 때에는 여전히 이미 인장을 놓은 플레이어들에게 금화 1개씩을 줘야 합니다. 하지만 은행에 금화 1개를 낼 필요는 없습니다. 이는 당신이 새로운 학설 논문을 낼 때에는 무료라는 뜻입니다.

경의의 예복

명성치를 얻을 때 1점 더 얻습니다. 예를 들어, 당신이 학설 논문을 반박하면, 명성치 2점을 얻는 게 아니고 3점을 얻습니다.

특별한 경우: 만약 당신이 이전에 당신이 놓은 학설 논문을 반박하면(14페이지 참조), 경의의 예복은 총합이 양수인 경우에만 적용됩니다. (즉, 당신이 반박한 학설 논문이 해당 색깔에 대해서 적합하게 얼버무려진 경우에만 점수를 얻을 수 있습니다) 만약 이 총합이 음수가 되어 명성치를 잃을 경우에는 경의의 예복이 적용되지 않습니다.

권위 있는 입장

새로운 학설 논문을 출판할 때, 당신은 명성치 1점이 아니라 3점을 얻습니다. 학설 논문을 지지할 때에는 0점이 아니라 2점을 얻습니다.

이 보너스는 '경의의 예복'과 중첩됩니다. 만약 당신이 이 둘 다 가지고 있다면, 새로운 학설 논문을 출판할 때 4점, 지지할 때 3점을 얻습니다.

사색 모자

학생에게 실험하기 버튼을 사용합니다. 당신은 결과를 동료들에게 보여줘야 하지만, 음성 물약을 만든다고 해서 페널티를 받지는 않습니다. 당신은 각각의 실험에서 같은 카드 1장을 두 번 사용할 수 없습니다. 예를 들어 당신이, 전갈과 두꺼비, 고사리와 두꺼비를 실험하고 싶다면, 두꺼비 카드가 2장 있어야 합니다.

지혜의 우상

지혜의 우상은 다른 모든 공예품의 승점을 계산할 때 같이 승점을 계산하지 않습니다. 지혜의 우상의 승점은 진실의 시간 이후에 더해집니다. 올바른 학설 논문에 놓인 인장 하나 당 1점의 추가 점수를 얻습니다. 이 인장에 별이 있건 없건 상관없습니다. 지혜의 우상은 틀린 학설 논문에는 적용되지 않습니다.

마녀의 함

당신은 여전히 재료가 표시된 순서 칸을 선택할 수 있습니다. 단지 표시된 재료 카드를 뽑을 수 없을 뿐입니다. 당신은 여전히 재료 채취하기 행동이나 약초상으로부터 재료 카드를 가져올 수 있습니다.

호의 카드

각각의 호의 카드에는 그 카드를 언제 쓸 수 있는지 표시돼 있습니다. 당신은 동시에 여러 장의 호의 카드를 사용할 수 있습니다. 이들의 효과는 누적됩니다. 아래 설명을 참고하세요.

조수

당신의 혼신적인 조수는 당신이 더 많은 일을 할 수 있게끔 여러 가지 심부름을 대신 해줍니다.

3명이나 4명이 게임을 할 때에는 상자에 남겨뒀던 여분의 큐브를 사용합니다. 2명이 게임을 할 때에는(아니면 3명이 게임을 하는데 조수 카드 2장을 한꺼번에 사용하는 경우) 당신은 사용하지 않은 색깔의 큐브를 가져와서 사용합니다. 라운드가 끝날 때 이 큐브들을 되돌려 놓는 걸 잊지 마세요.

조수는 단지 이번 라운드 동안 사용할 수 있는 큐브의 수만을 늘려줄 뿐입니다. 각 행동 칸에 놓을 수 있는 최대 큐브 수를 늘려주지는 않습니다.

담당자

"내가 담당하는 사람이 먼저 하는 거지. 뭐 문제 있소? 아니라고? 뭐, 고맙소."

당신의 큐브가 가장 위에 놓이기 때문에, 다른 플레이어의 큐브들은 정상적인 위치보다 한 줄 밑에 놓아야 합니다. 만약 다른 누군가의 큐브가 맨 윗줄에 놓여 있는 상태(이 사람이 담당자 카드를 써서)에서 당신이 담당자 카드를 쓰면, 이전에 놓인 큐브들을 두 번째 줄로 내려놓고, 당신의 큐브를 제일 위로 옮립니다. 달리 말해서, 순서 칸에서 높은 칸에 있는 플레이어가 낮은 칸에 있는 플레이어보다 더 강력하고 더 막무가내인 담당자와 연줄이 닿아 있는 것입니다.

물약 팔기 행동 칸에서, 당신의 담당자는 당신을 가장 윗줄로 데려가 줄 수는 있지만, 판매 순서는 여전히 할인 제안을 통해 결정됩니다. (물론, 동률인 경우, 당신의 담당자가 도움을 줄 수는 있습니다.)

당신이 담당자 카드 2장을 사용할 경우, 이들을 각기 다른 행동 칸에 사용해야 합니다.

여급

여급은 당신의 물약에 추가적인 특색을 더해줍니다.

물약의 품질 등급은 11페이지에 설명돼 있습니다. 카드에 표시된 명성 점수는 명성치와 같은 말입니다.

예를 들어, 당신이 여급 카드를 사용하고 당신이 부호가 일

치하는 물약을 만들어 주기로 했습니다. 만약 을 만들면, 여급에 의해 을 만드 것으로 간주합니다. 중화된 물약을 만들었지만 명성치를 잊지 않으며, 당신이 보장한 품질을 만족하게 됩니다.

만약 당신이 여급 카드 2장을 사용하고, 이 나오면, 첫 번째 여급 카드가 이를 완벽한 일치 등급으로 올려주고, 두 번째 여급 카드가 당신에게 명성치 1점을 더해 줍니다.

관리인

당신의 연구실에 일찍 들어갈 수 있게 해주는 누군가를 아는 건 좋은 일이죠.

당신이 이 카드를 쓰면, 이 카드를 게임판 옆 재료 변환하기와 물약 팔기 행동 칸 사이에 둡니다. 이것은 일찍 사용할 수 있는 물약 마시기 행동 칸으로 작동합니다. 만약 당신이 관리인 카드 2장을 쓰면, 큐브 2개를 카드 위에 올려둡니다. 이 행동 칸을 표시하기 위해서는 카드가 한 장만 있어도 되므로, 두 번째 놓은 관리인 카드는 바로 버린 카드 더미에 놓아도 됩니다.

만약 다른 누군가가 관리인 카드를 사용한 상태에서 당신이 관리인 카드를 사용하면, 그 사람이 놓은 관리인 카드 위에 당신의 큐브를 일반적인 진행 순서에 따라 올려놓습니다.

이 카드 위에 놓은 행동 큐브는 일반적인 물약 마시기 행동 2개 제한에 포함되지 않습니다. 일반적으로 물약 마시기 행동을 할 수 없는 마지막 라운드에도 이 카드를 사용할 수 있습니다.

이 행동을 처리할 때, 이 행동을 취소할 수 있습니다. 이 카드 위에 놓인 모든 큐브가 처리된 다음에 카드를 버린 카드 더미에 놓습니다.

약초상

이 사람은 숲의 모든 비밀 통로를 알고 있고, 항상 최상의 재료를 찾아냅니다.

당신은 아무 재료 카드나 2장을 버릴 수 있습니다. 버리는 카드는 방금 뽑은 3장에서 고르지 않아도 됩니다.

이 카드는 뽑은 그 즉시 사용돼야 합니다. 만약 당신이 2장을 한 번에 뽑으면, 첫 번째 카드를 처리한 다음 두 번째 카드를 처리합니다.

상인

그의 충고는 무료죠. 단지 무료가 아니라, 이득이 되기도 합니다.

일반적인 판매처럼 팔기를 원하는 물약 칸 위에 큐브를 올려놓습니다. 이전에 다른 큐브가 놓인 물약 칸에도 큐브를 올려놓을 수 있습니다. 이 때문에 모든 플레이어가 물약을 파는 게 가능해질 수도 있습니다.

만약 당신이 첫 번째 플레이어가 아닌데 상인 카드를 여러 장 내면, 첫 번째 카드가 당신을 첫 번째 플레이어와 같은 위치로 만들어주며, 나머지 카드로부터는 금화 1개씩을 추가로 받을 수 있습니다.

상점 주인

만약 상점 주인과 약간의 시간을 내서 대화를 해보면, 가격이 고정된 것이 아님을 알 수 있습니다.

상점 주인을 여러 장 내면 더 많은 할인을 받을 수 있습니다. 하지만 0보다 더 낮아지는 않습니다.

현자

이 베테랑 연금술사는 많은 비밀을 알고 있습니다. 그중 하나는 까마귀 깃털로 더 많은 금을 만들어 내는 것이죠.

만약 현자 카드 2장을 쓰면, 재료 하나를 금화 3개로 바꿀 수 있습니다. 매우 명백한 카드이지만, 이 존경받는 연금술사에 대해 언급하지 않을 수 없어서 글을 남깁니다.