

Matúš Kotrč

Alchemists

왕의 골렘



내 동료들은 뭘 하고 있는 거지? 몇 주 동안 연구실에 처박혀서, 단지 비밀리에 왕국 도서관을

방문할 때만 나오고 있지. 그들도 왕의 퍼즐을 풀고 있는 건가?

바보들. 그들이 방문해서 참고하는 왕실 백과사전은 내가 쓴 거라고.

나만 멘드레이크 뿐리의 진짜 속성을 알고 있지. 나만, 왕의 골렘에게 생명을 부여할 수 있다고.

이 확장에 대해

왕의 골렘은 총 4개의 확장을 포함하고 있습니다.

연구기금조성에서 플레이어들은 자신의 연구실 초기 자원을 각자에 맞게 결정할 수 있습니다.

바쁜 날들에서는 각 라운드마다 순서를 결정하는 공간에 새로운 보상과 비용을 결정할 수 있습니다.

왕실 백과사전에서 완전히 새로운 당신의 연구를 출판하게 됩니다.

그리고, **골렘 프로젝트**에서, 여러분은 마법과 진흙으로 만들어진 이 피조물에 생명을 불어넣는 도전을 하게 될 것입니다.

이 확장들은 복잡한 순서대로 소개되었습니다. **연구기금조성**과 **바쁜 날들**은 초보자들과 함께 하면서 적용해도 괜찮을 것입니다. **왕실 백과사전**은 본판 게임에 익숙한 플레이어들에게 좋을 것입니다. **골렘 프로젝트**는 새로운 디렉션 해법에 도전하고 싶은 발전된 플레이어들을 위한 것입니다.

네개의 확장들은 여러분이 원하는 어떠한 모양으로도 조합할 수 있습니다. 다만, **골렘 프로젝트**를 즐기시려면, 반드시 **왕실 백과사전** 확장을 포함시켜야 합니다.

대부분의 확장들을 **왕국 도서관**에서 나오는 책 토큰을 사용합니다. 왕국 도서관은 다음 장에 설명될 것입니다.

기존의 앱을 사용하세요

2.0 이상으로 업데이트 하면 됩니다.

이제 확장은

5글자 코드

기본판은

4글자 코드

입니다.



바쁜 날들

아망 있는 연금술사들을 대부분의 사람들이 하루 종일 하는 일을 아침 식사 전에 마칩니다.

구성물

몇 개의 책 토큰



새로운 디렉션 기록표



18개 순서자리판 중 6개



준비

게임 보드를 준비할 때, 새로운 순서판 더미를 만드세요.

1. 만일, 당신이 **골렘 프로젝트 확장**을 사용하고 있지 않다면, 모든 순서판 중, 판의 좌측상단에 골렘 심볼 이 표시된 판은 제거하세요.

2. **1-2, 3-4** 그리고 **5-6** 이라고 번호로 표시된 순서판을 같은 번호끼리 모으세요.

3. 세 묶음으로 모아진 것 중 묶음당 2판씩 임의로 선택하세요. 내용을 확인하지 마세요.

4. 선택한 6개의 판을 표시된 번호가 가장 낮은 판을 바닥에 깔고, 가장 높은 번호가 가장 위로 올라오도록 쌓아 더미를 만드세요.

5. 쌓아둔 더미를 게임 보드에 순서를 정하는 칸 옆에 두세요. 더미의 가장 위 판으로 게임 보드의 순서 정하는 칸 부분을 덮으세요. 이 판이 첫 라운드의 순서를 정하는 칸이 될 것입니다.

6. 쌓아둔 더미의 가장 위 판은 앞면으로 열어두세요. 이것이 다음 라운드에 사용될 순서를 정하는 자리입니다. 첫 두 라운드는 **1-2** 라고 적힌 순서판을 사용됩니다. 다음 라운드도 그에 맞게 사용됩니다.



플레이 순서 정하기

순서판은 라운드 시작에 어떤 순서 칸에 들어갈 수 있을지 보여줍니다. 플레이 순서를 정하는 방법은 기본판의 규칙과 같습니다. 라고 쓰인 칸에는 적어도 세 명 이상이 플레이할 때만 사용합니다. 라고 쓰인 칸에는 네명이 플레이 할 때만 들어갈 수 있습니다. (플레이어들이 기억하기 좋게, 안쓰는 마커를 유효하지 않은 순서 칸에 두면 도움이 됩니다.)

새로운 순서 칸은 더 다양한 혜택을 제공합니다. 하지만, 대부분 그에 맞는 비용도 요구합니다. 기본판과 마찬가지로 그 비용은 왼쪽에 그리고, 혜택은 오른쪽에 표시됩니다. 만약, 해당하는 비용을 지불할 수 없다면, 당신은 그 순서칸을 선택할 수 없습니다.



평판 지불: 표시된 수 만큼의 평판 점수를 잃습니다. 논문 판의 청색, 녹색, 적색 지역에 있을 때 얻는 별점이나 보상을 똑같이 적용 받습니다.



액션 소모: 액션 큐브 하나를 사용하지 않은 큐브 칸에 놓습니다. 이번 라운드에 사용하지 않습니다.



승인 토큰 소모: 왕을 안다는 것은 좋은 일입니다. 이 순서 칸을 사용하기 위해 가지고 있는 승인카드 하나를 은행에 지불합니다. 골렘 프로젝트 확장을 사용하고 있지 않다면, 승인 토큰을 얻을 수 없습니다. 준비할 때, 이 판은 제외되어야 합니다.



평판 획득: 표시된 만큼의 평판 점수를 획득합니다.



골드 획득: 표시된 만큼의 골드를 획득합니다.



도서 열람: 앞 장의 왕국 도서관에서와 동일하게 책 토큰 하나를 가져와, 즉시 사용합니다.

라운드 종료

순서판은 매 라운드 끝에 교체됩니다. 새로운 모험을 시작할 때, 정확히 같은 방법으로 순서판을 배치하세요.

- 먼저 사용된 순서판을 게임판에서 제거합니다.
- 쌓인 더미 가장 위의 순서판을 게임 보드에 올립니다.
- 더미 가장 위의 순서판을 앞이 보이게 뒤집어 둡니다.

왕실 백과사전

만일 당신의 학생들이 표선 마시는 것을 두려워한다면, 그들에게 왕실 백과사전의 적당한 페이지를 보여주세요.
“그것 봐. 이 재료들은 독성이 없어. 백과사전이 그렇다고 말하잖아.” 당신이 직접 그 페이지를 썼다는 사실은 말해주지는 마세요.

구성물

양면으로 된 백과사전 판



백과사전 장려금 타일 하나



재료 토큰 16개



별 없는 흰색 인장 플레이어 색깔 당 하나씩



은색 별 인장 추가로 하나씩



준비

골렘 프로젝트 확장을 하고 있다면, 골렘이 그려진 백과사전 판을 사용하세요. 그렇지 않으면 다른 쪽을 사용하세요. 백과사전판을 논문발표 판 근처에 둡니다. 재료 토큰들을 근처에 둡니다.

백과사전 장려금 타일은 백과사전 판의 가운데에 둡니다. 각 플레이어에게 해당하는 색상의 추가된 인장을 두 개씩 공급합니다.

논문 출판

왕실 백과사전은 당신의 연금술에 관한 통찰력을 출판하기 위해 새로운 장소를 제공합니다. 당신의 턴에 논문 출판 행동 칸을 사용하게 되었을 때, 당신은 일반 논문을 출판하는 대신, 왕실 백과사전 판에 출판하거나 지지할 수 있습니다.

비용은 골렘 프로젝트 확장을 사용하느냐 아니냐에 따라 다릅니다. 골렘 프로젝트를 하고 있지 않다면, 출판 비용은 이전과 동일하게 출판 비용 1골드, 지지 논문 발표시 이미 인장을 둔 플레이어들에게 1골드씩을 지급합니다. 만약, 골렘 프로젝트를 진행 중이라면, 출판을 위해 1골드 대신 승인 토큰을 한 개 지불하고, 해당 항목에 먼저 출판한 다른 플레이어들에게 예전과 동일하게 1골드씩을 지급합니다.

왕실 백과사전의 논문 발표와 일반 논문 발표 사이에 주요 차이점은 왕실 백과사전 논문은 한 속성에 대한 것이라는 점입니다. 새 논문을 쓰기 위해서:

- 빨강, 초록, 파랑의 속성 중 아직 논문이 발표되지 않은 한 속성을 선택합니다.
- 그 색상의 결과 토큰 두개를 가져와 백과사전 판 위의 해당 원 위에 올려둡니다. 당신이 논문을 쓰기 원하는 부호가 보여지도록 놓아야 합니다.
(, , , 또는)

- 놓여진 결과 토큰 아래에, 2가지 재료 토큰을 놓습니다. 논문은 4가지 다른 재료에 관한 논문이어야 합니다.

빨간색 예시.



이 논문은 개구리와 맨드레이크 뿌리가 을 가지고 있고, 동시에 전갈과 고사리는 을 가지고 있다고 말합니다. 주: 이 논문이 개구리와 맨드레이크 뿌리를 조합하면 을 만든다고 말하는 것은 아닙니다.

파란색 예시.



이 논문은 네가지 재료가 모두 을 가지고 있다고 주장합니다.

당신이 논문을 출판하거나 지지할 때, 인장을 그 곳에 놓습니다. 일반 논문을 발표할 때와 마찬가지로 평판 점수 1을 얻습니다.

논문을 얼버무리기

만약 당신이 별 있는 인장을 논문발표에 사용한다면, 당신은 평판에 사활을 거는 것입니다. 게임 중간이나 종료 시, 해당 논문에 오류가 있음이 증명될 경우, 대가를 치뤄야 할 것입니다. 별 있는 인장은 정답 대공개시에 당신에게 큰 점수를 주는데 사용되야 합니다.

일반 논문과 마찬가지로 당신은 확실치 않은 곳에 별 없는 인장을 사용할 수 있지만, 각 인장의 의미가 다릅니다. **당신은 속성에 대해 얼버무리는 것이 아니라, 재료 하나에 대해 얼버무립니다.**



4개중 하나의 재료에 대해서 얼버무리기 위해, 재료 토큰이 놓여진 칸의 색상과 동일한 색의 별 없는 인장을 사용해야 합니다. 예를 들어, 이 페이지에 있는 빨간색 속성에 관한 논문에서 전갈에 관해 얼버무리기 위해서, 당신은 파란색을 얼버무리는 별 없는 인장을 사용해야 합니다. 왜냐하면 전갈이 놓여 있는 자리의 색상이 파란색이기 때문입니다. 이는 당신이 의 개구리와 맨드레이크 뿌리, 그리고 의 고사리에 관해서는 확신한다는 뜻입니다.



만약, 빨간색 속성에 관한 논문 중 고사리에 관하여 얼버무리고자 한다면, 당신은 하얀색에 관하여 얼버무리는 인장을 사용해야 합니다. **하얀색 별 없는 인장은 백과사전 판에서만 유효합니다.** 일반 논문 발표 보드에서는 아무 것도 얼버무릴 수 없습니다.

백과사전 장려금

백과사전 장려금 또 하나의 장려금입니다. 당신이 아직 아무 장려금도 받지 못했다면, 당신이 백과사전 판에 두 개의 논문을 먼저 발표했을 때 이 장려금을 받을 수 있습니다. 만일, 이것이 첫번째 장려금이 아니라면, 당신은 백과사전에 관한 논문 세개를 모두 발표한 후에야 이 장려금을 받을 수 있습니다.

제한

만약, 한 속성에 관해 논문이 발표되었다면, 당신은 당연히 해당 속성에 대한 두번째 논문을 발표할 수 없습니다. 이미 해당 속성의 논문이 발표되었기 때문입니다. 당신은 또한 재료 토큰의 수에도 제한을 받습니다. 재료 토큰은 각 재료당 2개씩 밖에 없습니다. 따라서, 여러 논문에 걸쳐 같은 재료가 세번 나올 수는 없습니다. 당신은 현재 판 위에 발표된 한 논문과 정확히 같은 네가지 재료를 다시 사용해 새 논문을 발표할 수 없습니다. 왕실 백과사전은 조금 더 다양한 것을 원합니다. (만약 네 가지 재료 중 세가지만 같다며, 그건 괜찮습니다.)

일반 논문 발표 판과 백과사전 보드판은 서로를 제한하지 않습니다. 특별히, 당신은 일반 논문에서 이미 발표한 내용과 모순되는 논문이라도 출판할 수 있습니다.

논문 반박

당신은 백과사전 논문을 반박하기 위해 논문 반박 행동을 사용할 수 있습니다. 당신은 제시된 네 가지 재료 중 한가지가 잘못되었다는 것을 증명해야 합니다. 수습생이나 마스터 버전에 상관 없이 당신 기본 게임에서 배웠던 것과 동일한 방법과 과정으로 논문 반박을 합니다.

그 결과 또한 기본 게임과 동일합니다. 당신은 반박이 실패할 때, 평판 점수를 1 잃고, 성공할 때 2점을 얻습니다. 만약, 논문이 반박되면 연관된 모든 토큰을 제거하고 올려둔 인장을 확인합니다. 이 재료에 관해 적당하게 얼버무리지 못한 인장을 올려 놓은 모든 플레이어는 5점을 잃습니다.

인장이 적절하게 얼버무렸는가를 어떻게 알 수 있을까요? 별 없는 인장이 무엇을 뜻하는지 기억하세요. “논문에 사용된 다른 모든 재료는 정확하다.”고 보증하는 것을 뜻합니다. 만약, 당신이 반박을 성공했어도 이렇게 보증한 것을 반박하지 못하면 해당 인장은 잘 얼버무린 것입니다. 해당 인장의 주인은 점수를 잃지 않습니다. 하지만, 당신의 반박이 다른 재료들도 잘못되었다라는 것을 증명한다면 그 인장 주인들은 5점을 잃습니다.

잘 이해가 되지 않는다면, 이 페이지 나오는 예들이 도움이 될 것입니다.



수습생 예시

가장 흔한 예

당신의 무식한 동료가 파란색 속성에 대한 위와 같은 논문을 발표했습니다. 당신은 버섯이 이 있음을 증명합니다. 이것은 논문을 반박하게 됩니다. 당신은 평판점수 2점을 얻습니다. 누구라도 버섯에 관해 얼버무리지 못한 플레이어는 5점을 잃게 될 것입니다. (버섯은 녹색 바탕의 재료 칸에 있으므로, 녹색 얼버무리기 인장을 사용해야 합니다.)

다섯번째 재료

이것은 자주 발생하지 않지만, 반박하는 성공적인 시도입니다.

반박하기 더 교묘한 방법은 전갈이 이 있다는 것을 증명하는 것입니다. 오직 네 가지 연금술재료만 을 가질 수 있기 때문에 해당 논문은 잘못된 것입니다. 이 증명은 논문을 반박합니다. 당신은 평판점수 2점을 얻습니다. 별 있는 인장을 올린 모든 플레이어는 5점을 잃습니다. 하지만, 별 없는 인장을 올린 플레이어는 누구도 점수를 잃지 않습니다. – 당신은 어느 특정 재료가 잘못되었다고 보여주지 않았습니다. 따라서, 어느 얼버무린 인장이라도 잘 얼버무린 것일 수 있습니다.



마스터 예시

마스터 반박은 복잡합니다. 당신이 왕실 백과사전을 처음 플레이하는 중이라면 수습생 반박 툴을 사용하는 것은 결코 부끄러울 일이 아닙니다.

가장 흔한 예

당신은 꽃과 버섯이 을 만들어낸 것을 보여줍니다. 이것은 수습생 반박과 같습니다. 버섯에 얼버무린 인장은 점수를 잃지 않고, 나머지 모두 점수를 잃습니다.

두 곳의 문제

만약 당신이 개구리와 버섯이 을 만들어내는 것을 보여준다면, 인장을 둔 모든 플레이어들은 점수를 잃습니다. 별 없는 인장 하나를 둔 것은 나머지 세개는 정확히 맞다고 보증한 것이기 때문입니다. 하지만, 당신이 네 개중 두 개가 틀렸다고 증명했습니다.

실패한 시도

당신은 개구리와 버섯이 을 만들어내는 것을 보여줍니다. 이것은 파란색 속성에 관한 논문을 반박하지 못합니다. 을 가진 2개의 재료를 섞어 을 만들 수 있기 때문입니다.

주: 어떠한 논문이 반박되었는가를 아닌가를 판단할 때, 지금 진행하는 내용만 생각하세요. 이전에 진행한 반박이나 다른 출판된 논문들에 나온 내용들은 신경 쓰지 마세요.

두개의 색 규칙

당신은 까마귀 깃털과 버섯을 섞어 이 만들어지는 것을 보여줍니다. 당신은 파란색 속성을 반박했고, 2점을 얻습니다.

뭐라구요? 방금 전에 당신이 말하기를~!!!

맞습니다. 그렇지만, 이것은 재료들이 두개의 색 규칙을 따르는 것을 보여줍니다. 만약, 두 재료들이 한 속성에 같은 부호를 가지고 있다면, 만들어지는 물약은 두개의 색 중 하나만 나올 수 있습니다.

만약 두 재료 속성의 부호가 같다면	만들어지는 물약은 반드시 둘 중 하나입니다.
	or (둘 중 하나)
	or (둘 중 하나)
	or (둘 중 하나)

스스로 이것을 확인해 보시기 바랍니다.

조금전 예를 마무리하면, 어떤 별 없는 인장이 방금 성공한 반박을 잘 얼버무릴 수 있을까요? 두 재료, 중 한 가지는 잘못되었습니다. 하지만, 당신은 어느 재료인지 보이지는 않았습니다. (역자 주: 두개의 색 규칙을 거꾸로 보면 초록색 물약을 만들 때 같은 부호를 가질 속성은 빨간색과 초록색 뿐입니다.) 따라서, 까마귀 깃털이나 버섯 중 어느 것을 얼버무렸더라도 점수를 잃지 않습니다. 하지만, 다른 누군가 개구리를 얼버무렸다면 점수를 잃습니다. 그 인장은 다른 개구리를 제외하고 모든 재료가 정확하다고 보증한 것이기 때문입니다. 하지만, 당신은 개구리가 아닌 다른 재료 중 하나가 잘못되었다고 증명했습니다.

다섯번째 재료

이는 수습생 예시와 같습니다. 당신은 개구리와 전갈을 섞어 을 만드는 것을 보여줍니다. 당신은 고사리, 버섯 또는 깃털이 전갈과 바뀌었다는 것을 증명했습니다. 개구리를 얼버무린 인장은 나머지 세 재료가 정확하다고 보증했습니다. 그 인장은 잘 얼버무리지 못해 점수를 잃습니다. 고사리, 버섯, 까마귀 깃털에 별 없는 인장을 둔 플레이어들은 잘 얼버무려 점수를 잃지 않습니다.

다시 두곳의 문제

만약 당신이 전갈과 멘드레이크 뿌리가 을 만들어내는 것을 보여준다면, 모든 인장을 둔 사람들은 점수를 잃습니다. 오직 4개의 재료만 을 가질 수 있고, 당신은 논문에 쓰여진 2개의 재료가 잘못되었음을 증명했습니다.

여러 개의 논문을 반박하기

수습생 규칙에서도 일반 논문 하나와 백과사전 논문 하나를 동시에 반박하는 것이 가능합니다. 그 결과는 기본 판의 마스터 반박 규칙을 적용했을 때와 같습니다: **당신은 성공적인 반박에 2점을 얻습니다.** 반박된 각 논문 하나당 2점을 얻는 것이 아닙니다. 각 논문들로 점수를 잃는 플레이어들은 각 논문에 대하여 점수를 잃습니다. 보통 점수 잃는 것은 (적용된다면, 동시에 2점을 얻는 것 포함) 부가 패널티 점수나 보상을 모두 총합하여 한번에 적용합니다.

마스터 규칙에서도 물론, 2개의 일반 논문과 1개의 백과사전 논문을 한번에 반박할 수 있습니다. 여전히, 얻는 점수는 2점입니다. 하지만, 대놓고 실실 웃을 권한이 있습니다.

대립을 표시하기

마스터 반박을 적용할 때 사용되던 반박 토큰은 왕실 백과사전 논문에는 적용되지 않습니다. 플레이어들은 이미 출판된 일반 논문과 상반된 내용의 백과사전 논문을 출판할 수 있도록 허락 되었습니다. 또한 상반된 내용의 논문을 출판하는 것은 반박시도로 인정되지 않습니다.

만일 일류 학술지가 왕실 백과사전의 내용에 대해 상반되는 내용을 기재한다면, 스스로 학계의 선봉이라 생각할지도 모릅니다. 또 만일 백과사전의 내용이 이미 세워진 논문에 상반된 내용을 담는다면, 글쎄요. 왕실 백과사전입니다. 그들은 일반적인 견해에 대해 걱정할 필요가 없습니다.

즉각적인 출판

즉각적인 출판은 일반 논문에만 있지 않습니다. 당신이 왕실 백과사전 논문을 반박했다면 당신은 **반박한 해당 속성에 대해 다른 내용의 논문**을 즉시 출판할 수 있는 자격이 있습니다. 새로운 논문은 기존 것과 다른 부호와 그리고/또는 재료를 사용해야 합니다.

라운드의 끝과 최종 점수

백과사전 논문은 논문 점수를 계산할 때, 항상 논문으로 간주됩니다. 라운드가 끝나면 최고 연금술사 상과 학술대회에 포함됩니다. 게임이 끝날 때, 보통 논문과 같은 방식으로 점수를 얻습니다. 만일, 한 재료가 잘못되면, 잘 얼버무린 사람만 점수를 잃지 않습니다. 여러 개가 잘못되었다면, 모두 점수를 잃습니다.



골렘 프로젝트

침묵 속에, 형체 없이, 당신의 실험실 구석에 앉아 있는 진흙무더기. 당신은 어떤 논문도 출판하지 않지만 그것이 연구 대상입니다. 이 부분에 관한 당신의 논문들은 비밀에 부쳐질 것입니다. 이것은 왕의 명령을 받아 진행되는 특별한 프로젝트입니다.

구성물

골렘 연구 보드



점수요약판

왕의 신하 호의카드 4장



16개의 승인 토큰



왕의 기분 카드 8장 중 6장



골렘 진척도를 표시하기 위한
1개의 추가 호리병 마커



각 플레이어 당 6개의 보고 토큰



12개의 책 토큰



1개의 새로운 딕션 기록표 각 한장씩



진척도

보고 타일 하나

진척도 보고 타일을 학술대회 자리에 놓아 둡니다.



골렘 프로젝트 확장판



밀매품 유물 판



3개의 학술대회 타일

보드 세팅 법

도서관 방문 행동 칸



유물 구매 행동 칸



골렘 연구 행동 칸

모든 보드를 사용할 때 권장되는 배치



구성물

확장 판은 메인 판 옆에 놓이게 되고 두 가지 행동을 추가해 줍니다. 밀매품 유물판으로 기존 유물 구매판을 덮습니다.

골렘 연구판은 어디에든 놓일 수 있습니다. 각 플레이어는 각자의 호리병 하나를 진척도 칸 제일 아래 칸에 놓습니다.



유물

왕실인장반지와 마호가니 책장 유물 카드를 시대에 맞는 덱에 섞어 넣습니다. (만약, 연구기금조성 확장을 하고 있다면, 복제기 카드도 섞어 넣습니다.)

게임을 위한 유물을 준비할 때, 각 시대 덱에서 한장을 추가로 뽑아 밀매품으로 만듭니다. 1시대 밀매품 카드는 밀매품 칸으로 옮겨 놓습니다. 다른 두 밀매품 카드는 근처에 놓아둡니다. 이 카드들은 해당 시대의 선택된 유물 카드들이 게임에 놓여질 때, 함께 놓여질 것입니다.

학술대회 타일

각 학술대회 타일은 한 쌍으로 이루어집니다. 본판 게임에서 첫번째 학술대회 타일만 사용할 것입니다. 해당 타일은 이 문장 다음에 보여집니다. 두개의 타일을 수습생이나 마스터로 펼칩니다.



첫번째 학술대회에서는 이 한 쌍의 타일을 사용합니다.

두번째 학술대회에서, 당신은 아래에 보이는 것처럼 사용합니다. 기본 컨퍼런스 타일처럼 보이는 타일은 수습생과 마스터 옵션의 양면으로 되어 있습니다



이 한 쌍의 타일이 두번째 학술대회를 위한 것입니다.

이 두 쌍의 학술대회 타일들을 모험가 타일과 함께 일반 게임에서와 같이 쌓아 두십시오.

호의 카드



왕의 신하 4장을 덱에 섞어 넣습니다.

토큰들



승인 토큰은 골렘 연구 행동칸 근처에 놓아둡니다.



책 토큰은 도서관 방문 행동칸 근처에 놓아둡니다.

왕실 백과사전

4페이지에 설명된 대로 왕실 백과사전을 준비합니다. 골렘 프로젝트를 진행하기 위해 필수입니다. 골렘 그림이 표시된 보드의 면을 사용하는 것을 잊지 마세요.

왕의 기분 타일

2장의 왕의 기분 타일을 박스에 돌려 놔야 합니다. 3명의 플레이어라면, 3라고 표시된 두 장의 타일을 제거하세요.

네명의 플레이어라면 4라고 표시된 두 장의 타일을 제거하세요. 결론적으로 여섯장의 타일을 만들어 쌓아 올리게 됩니다. 잘 섞어서 골렘연구판 옆에 앞면이 보이지 않게 놓아주세요.

맨 위 타일을 펼쳐서 표시된 숫자만큼 승인토큰을 골렘 연구 판 행동 칸에 놓으세요. 펼친 타일을 제거하세요. 매 라운드마다 제공되는 토큰의 수가 달라집니다.

2명의 플레이어 게임에서는, 매 라운드 하나의 승인 토큰만 제공됩니다. 이 타일들을 박스에 넣어두고 골렘 연구 판에 승인 토큰 하나를 옮겨두세요.

보고서 토큰



왕에게 당신의 진척도를 보고하기 위해 사용합니다. 입장들과 함께 비밀히 보관하세요.



새로운 디렉션 기록표

새로운 디렉션 기록표는 기본 게임의 디렉션 기록표를 대체합니다. 새 기록표는 골렘 프로젝트에서 당신의 연구를 기록할 수 있는 공간을 제공합니다.

행동 큐브

행동 큐브의 숫자는 플레이어의 수와 라운드에 따라 달라집니다.

	1 라운드	2, 3 라운드	4, 5, 6 라운드
2 플레이어	3	6	6
3 플레이어	3	5	6
4 플레이어	3	5	5

다시 말하자면:

2 플레이어: 보통과 같이 3개의 큐브로 첫 라운드를 시작. 나머지 라운드는 6개의 큐브를 모두 사용합니다.

3 플레이어: 보통과 같이 3개의 큐브로 첫 라운드를 시작. 다음 두 번의 라운드는 큐브 다섯개를 사용합니다. 학술대회 이후, 나머지 라운드 동안은 6개의 큐브를 사용합니다.

4 플레이어: 보통과 같이 첫 라운드는 3개의 큐브로 시작. 그 후, 나머지 라운드는 다섯개의 큐브를 사용합니다.

행동을 선언하기

골렘 프로젝트에서 2개의 새로운 행동을 사용할 수 있습니다. 여러분은 행동을 선택할 때, 골렘 연구와 도서관 방문 행동을 선택할 수 있습니다. 이 행동들은 심지어 첫 라운드에 선택 가능합니다. 또 매 라운드가 끝나면 진척도 보고서를 제출할 수 있는 기회가 있습니다. 이 행동은 큐브 놓는 것을 필요로 하지 않습니다.

행동칸 진행하기

1. 재료 채집
2. 재료 금변환
3. 포션 팔기*
- 4. 골렘 연구**
5. 유물 구매
- 6. 도서관 방문**
7. 논문 반박*
8. 논문 출판*
9. 학생에게 실험하기
10. 자신에게 실험하기

그리고 나서 플레이어들은 **진척도 보고서**를 제출할 수 있습니다.

* 보통과 같이, 이 행동들은 첫 라운드에 사용할 수 없습니다.

골렘 연구



왕은 골렘 연구에 특별한 관심을 가지고 있습니다. 그는 이 분야에서 일하는 사람들을 친절하게 바라봅니다. 왕이 지루해 하기 전에 이 연구를 마칠 수 있는 한 밀입니다.

이 행동칸은 당신이 재료 하나를 골렘에 실험하거나 그 것에 생명 부여하기 시도를 하도록 해 줍니다. 어느 행동을 하던지 당신은 승인 토큰을 받을 수 있습니다. 왕의 승인 토큰의 수는 제한이 있습니다. 따라서, 먼저 방문하는 사람에게 혜택이 있을 것입니다. (7페이지의 왕의 기분 타일을 참조하세요.)



당신이 이 행동칸을 사용하는 처음 두번은, 단지 골렘을 테스트 하는 용도로만 사용할 수 있습니다. 이미, 당신이 이렇게 최소한 두번의 실험을 마쳤다면, 당신은 골렘을 테스트하거나 생명 부여하기를 시도하는 것 중 선택할 수 있습니다.

골렘에 실험 하기

이 행동은 당신이 골렘에 생명을 부여하기 위해 필요한 정보를 발견하도록 도와줍니다. 골렘을 테스트하기 위해:

1. 가마솥에 재료 카드 한장을 올려 주세요.
2. 카드 인식기로, 골렘 연구를 선택하세요.

3. 그 다음 을 누르세요.

4. 재료를 스캔하세요.

5. 결과를 기록하세요.

6. 그 재료를 버리세요.

7. 이미, 가장 윗 칸에 있지 않다면, 골렘 연구판에 있는 자신의 호리병을 한 칸 위로 옮기세요.

8. 그 행동칸에 승인토큰이 남아 있다면, 하나를 가져와 개인판에 보관하세요.

결과

골렘은 당신의 재료에 반응했을 수 있습니다. 가슴이 붉게 그을려질 수 있습니다. 또는 귀에서 연기가 날 수 있습니다. 또는 두 가지 반응이 동시에 나타나거나 아무 반응도 나타나지 않을 수도 있습니다.

하지만, 이 괴이한 반응들은 무슨 뜻이 있을까요? 고대의 지식에 따르면, 가슴은 한 속성의 어떤 크기에 반응한다고 합니다. 그리고, 귀는 또 다른 속성의 어떤 크기에 반응한다고 합니다. 두 속성은 항상 다른 색입니다. 하지만, 그 크기는 같을 수도 다를 수도 있습니다. 명심할 점은 골렘은 속성의 부호에 반응하는 것이 아니라 크기에 반응한다는 것입니다.

예:

만약, 골렘의 귀가 작은 녹색 속성에 반응한다면, 오직 다음의 네가지 재료 속성만 귀에서 연기를 나게 할 것입니다.



그렇다면, 가슴을 붉게 그을리게 반응하도록 하는 속성은 파란색이나 빨간색 일 것입니다. 큰 속성일 수도 작은 속성일 수도 있습니다.

물론, 당신이 어떤 정보를 얻기 전까지는 골렘이 무엇에 반응하는지 알 수가 없습니다. 하지만, 다음 예를 살펴보세요.

예:

당신이 이미 개구리가 달의 속성을 가진 재료라는 것을 알아냈고, 또한 을 가진 것을 알아냈습니다. 그렇다면, 다음 두가지 속성 중 하나에 해당할 것입니다.



당신은 개구리를 골렘에게 먹였습니다. 그러자 귀에서 연기가 나기 시작했습니다.



이것은 우리에게 무엇을 말해줄까요? 네. 우리는 개구리가 작은 빨간색 속성을 가지고 있는 것을 알고 있습니다. 따라서, 우리는 골렘의 귀가 큰 빨간색 속성에 반응하지 않는다고 확실히 말할 수 있습니다. 다른 색상들의 각 크기는 여전히 골렘의 귀를 반응하게 만들었을 가능성이 있습니다.

또한 우리는 다른 반응에 대해서도 말할 수 있습니다. 작은 빨간색 속성은 가슴을 붉게 그을리게 하지 않는다는 것입니다.

우리는 두 가지 정보를 디렉션 기록표에 기록합니다.



예: (이전 예시에 계속해서)

이제 우리가 버섯의 속성을 발견했다고 가정해 보겠습니다



우리는 다음 행동으로 골렘의 반응을 테스트하는 것을 택하고, 버섯이 골렘의 귀에 연기가 나게 하고 가슴에 붉게 그을음이 생기게 하는 것을 발견합니다.



이것으로 작은 빨간색 속성, 큰 파란색 속성, 큰 녹색 속성을 귀와 가슴이 반응하는 속성이 아닌 것으로 제외시킬 수 있습니다.



중화시키는 쌩

당신이 충분히 골렘 프로젝트를 플레이 하셨다면, 당신은 이미 중화시키는 쌩을 알고 계실 것입니다. – 두 속성의 재료가 조합되어 아무 효과 없는 맹물을, 곧 중립 물약을 만들어냅니다. 당신의 디렉션 기록표를 살펴보시면, 이 두 쌩은 서로 위아래로 묶어 있습니다. 이 두가지 속성이 서로 같은 크기의 속성들로 이루어진 것을 기억하세요.

따라서, 당신이 두가지 재료로 맹물을 만들어 냈다면, 당신은 두 가지 재료가 골렘의 귀와 가슴에 같은 반응을 일으킬 것이라는 것을 알 수 있습니다. 역으로 생각하는 것도 가능합니다. 만약, 두가지 재료가 골렘에게 같은 반응을 일으켰다고 하면 두 재료를 섞었을 때 맹물을 얻을 수 있습니다.

골렘 진척도 마커



당신은 진척도 보고서를 내거나 생명 부여하기를 시도하기 전에 골렘에 최소 두번의 테스트를 마쳐야 합니다. 골렘 프로젝트의 추가 호리병은 당신의 진척도를 보여주도록 돋습니다. 각각의 골렘에 대한 테스트는 호리병을 한 칸씩 위로 이동시킵니다. 그 후에 당신이 성공적으로 골렘에게 생명을 부여했다면, 당신의 호리병은 가장 위칸으로 옮겨집니다.

당신이 이미 두번의 테스트를 마쳤더라도, 당신은 여전히 테스트를 계속할 수 있습니다. (그리고 남아 있다면, 승인 토큰을 얻을 수 있습니다.) 다만, 더 이상 호리병을 위로 옮기지는 않습니다.

골렘에 생명 부여하기

당신은 아직 어떻게 골렘에게 생명을 부여하는지 알 필요가 없습니다. 왜냐하면 골렘에 생명을 부여하기 전에 적어도 두번의 테스트를 반드시 해야 하기 때문에, 그 설명을 11페이지에 담아 두겠습니다. 만약 당신이 원한다면 건너뛰고 지금 읽을 수 있습니다. 하지만, 새 참가자들에게 이 확장을 설명할 때, 실제로 누군가가 2번의 테스트를 끝냈을 때, 생명 부여하기를 설명하도록 권장합니다.

유물 구매



당신의 이웃 유물상으로부터 다양한 선택을 할 수 있습니다. 만약, 당신이 왕의 친구라면, 선택의 폭은 더 넓어지고, 판매상은 더 친절하겠지요.

유물 구매 행동은 보통과 동일합니다. 하지만, 만약 당신이 승인 토큰을 가지고 있다면 더 좋을 것입니다.

유물 카드의 목록중에서 구매하는 대신에, 당신은 밀매품 칸에 있는 유물을 구매할 수 있습니다. 이를 위해 당신은 1골드를 적게 냅니다. 대신 승인 토큰 한 개를 은행에 지불해야 합니다.

밀매품 유물은 다른 유물카드들이 교체될 때 함께 교체됩니다.

도서관 방문



가끔 내 생각에, 내 동료들은 단지 왕국 도서관에 출입하기 위해 골렘 프로젝트를 진행하고 있는 것 같아.

당신이 이 행동을 수행할 때, 승인 토큰 하나를 은행에 지불하고 책 토큰 하나를 얻습니다. 당신은 2페이지의 왕국도서관에서의 예와 같이 즉시 책을 읽어야 합니다.

주: 만약, 책 토큰이 떨어지더라도 여전히 이 행동을 할 수 있습니다. 대체 가능한 아무 토큰이라도 사용하세요.

논문 출판



골렘에 대해 그토록 많이 알게 되었으면서 아무것도 출판할 수 없도록 금지된다는 것은 견딜 수 없는 일입니다. 하지만, 적어도 당신이 이 프로젝트에 대한 공여도는 왕실 백과사전에 논문을 출판할 수 있는 특권을 제공합니다.

일반 논문 출판은 보통과 같이 사용됩니다. 하지만, 왕실 백과사전에 출판하거나 지지할 때에 당신은 골드 대신 승인 토큰 하나를 은행에 지불해야 합니다. 논문을 지지할 때도 똑같이 먼저 출판한 사람들에게 추가로 골드 하나씩을 더 내야 합니다.

라운드의 끝

라운드가 끝나면 기본판과 기본적으로 같은 일을 합니다. 중요한 차이점은 여기 설명드립니다.

진척도 보고서



왕은 당신이 도서관을 사용하도록 허락해주었습니다. 그리고 당신이 왕실 백과사전에 출판하도록 기회를 주었습니다. 자, 이제 왕은 당신의 특별한 연구가 어떻게 진행되었는지를 알기 원합니다.

각 라운드마다 자신에게 실험하기 행동을 마친 후에 모든 플레이어는 진척도 보고서를 한번 제출할 수 있는 기회를 가집니다. 이것은 큐브의 행동을 필요로 하지 않습니다.

당신은 **오직 골렘에 두번 실험한 이후에만**, 보고서를 제출할 수 있습니다. 당신은 이미 골렘에 생명을 부여한 이후에도 보고서를 제출할 수 있습니다. 보고서 제출을 원하는 모든 플레이어는 동시에 제출할 수 있습니다. (하지만, 만약 누군가의 결정이 다른 사람에게 영향을 미친다면, 플레이어들은 가장 낮은 순서에 있는 사람부터 높은 순서로 보고서를 제출할 수 있습니다.)

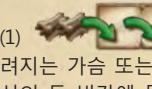


보고서는 이 토큰으로 제출됩니다. 당신은 이 토큰을 통해 골렘에 어떤 색과 크기에 반응하는지 해당하는 칸에 **내용이 보이지 않게** 올려둡니다. (골렘의 반응은 8페이지에 설명했습니다.)

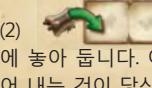


각 한쌍의 칸은 한 사람의 보고서를 담을 수 있습니다. 어떤 쌍의 보고서를 사용하느냐는 당신에게 달려 있습니다. **하나의 보고서는 1개 또 는 2개의 보고서 토큰으로 제출합니다.** 각 플레이어들은 그을리는 가슴과 연기 나는 귀에 관해 하나(한번)의 보고서를 제출할 수 있습니다.

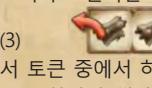
당신은 한 턴에 오직 한번의 보고서 제출을 할 수 있습니다. 여기에는 3가지 방법이 있습니다.



(1) 두개의 보고서 토큰을 붉게 그을려지는 가슴 또는 연기가 나는 귀 반응 아래에 있는 당신의 두 빙칸에 둡니다. 이것은 해당 반응을 이끌어내는 속성이 당신이 선택한 토큰의 크기와 색상 중에서, 둘 중 하나라고 말하는 것입니다.



(2) 보고서 토큰 하나를 2개의 빙칸에 놓아 둡니다. 이것은 당신은 확실히 그 반응을 만들어 내는 것이 당신이 선택한 토큰에 쓰인 속성의 색상과 크기라고 말하는 것입니다.



(3) 현재 두개가 놓여진 당신의 보고서 토큰 중에서 하나를 제거합니다. 이것은 이제 남겨진 토큰 하나가 해당 반응을 만드는 정확한 색상과 크기라고 말하는 것입니다.

물론, 당신은 정확한 보고서를 제출할 필요는 없습니다. 하지만, 게임이 끝날 때, 당신의 보고서에 오류가 있다면, 징계를 받게 될 것입니다. 이미 하나의 보고서가 놓여진 곳에 또 다른 보고서를 놓을 수 있는 방법은 없습니다. 또한 하나밖에 없는 보고서 칸에서 토큰을 제거할 수 있는 방법도 없습니다. 당신은 가슴과 귀의 반응에 대한 보고서는 각각 최대 한번만 제출할 수 있습니다.

학술대회

3라운드와 5라운드가 끝나면 보통 때와 같이 학술대회가 열립니다. 학술대회는 7페이지에 설명된 것처럼 2개의 타일을 사용합니다. 다음 라운드를 위한 학술대회를 준비할 때, 진척도 보고할 시간임을 알려주는 진척도 보고 타일을 위에 올리고, 그 아래에 다른 학술대회 타일을 깔아두세요. (엄청 높은 타일의 성이 될 꺼예요.)



이 아이콘은 학술대회에서 보고서 평가에 들어가기 전에 플레이어가 보고서를 제출할 기회가 있다고 말해줍니다. 학술대회 타일 중 하나는 당신이 얼마나 많은 진척도 보고서를 제출했는가를 평가합니다.

첫번째 학술대회



수습생 버전에서 각 플레이어는 **보고서 하나라도 제출한** 사람은 평판 점수 1점과 호의 카드 한장을 받습니다.



마스터 버전에서, **보고서를 하나라도 제출한** 사람은 호의 카드 한장을 받습니다. 평판 점수 보너스는 없습니다. 하지만, 별칙은 있습니다. **보고서를 하나도 제출하지 않은** 사람은 평판 점수 2점을 잃습니다.



첫번째 학술대회의 두 번째 순서는 기본판 게임의 진행과 동일합니다.

두번째 학술대회



두 번째 학술대회에서는 진척도 보고서를 특별한 방법으로 계산합니다. 한 보고서에 토큰 한 개만 올려둔 사람은 1점으로 인정받습니다. **이 학술대회에서 한 보고서에 두 개의 토큰을 둔 사람**은 $\frac{1}{2}$ 점으로 인정 받습니다. 덜 정확하기 때문입니다. 가장 많은 점수를 받은 사람이 평판 점수 2점을 획득하게 됩니다. 가장 낮은 점수를 얻은 사람은 평판 점수 2점을 잃습니다.

만일, 여려명이 0점이 아닌 최고점을 얻었다면, 모두가 2점을 얻습니다. 만약 여려명이 최저점을 얻었다면 모두가 2점을 잃습니다. (특별히 모두가 0점을 얻었다면 부끄럽게도 그렇게 됩니다.)

또한 동시에 **누구라도 골렘에게 생명 부여를 성공한 사람**은 3점의 평판 점수를 얻습니다.



두 번째 학술대회는 여기에 추가로, 일반 학술대회에서 당신이 평판을 얻기 위해 더 많은 논문을 요구하는 새 타일을 사용합니다.

예시:



빨간색은 보고서 점수 $1\frac{1}{2}$ 점을 얻었기 때문에 최고 점수로 평판 점수 2점을 얻습니다. 파란색과 노란색의 점수는 1점으로 동점입니다. 이들의 평판 점수는 변화가 없습니다. 녹색은 $\frac{1}{2}$ 점만 얻었기 때문에 2점을 잃습니다.

총 손실과 이득

두 학술대회 타일에서 잃거나 얻은 점수를 모두 합산해 총 손실 또는 이득을 한 결산으로 적용합니다. 만약, 손실이라면, 실점에 대한 추가적인 벌칙이나 보상을 모두 계산해서 한번에 적용합니다. 만약, 득점이라면, 또한 득점에 경의의 예복 등에서 받는 모든 보너스 점수를 합산해서 한번에 적용합니다.

보통, 여러 실점과 득점이 한꺼번에 있는 경우에는, 그 실점과 득점에 관한 벌칙과 보상, 보너스 등을 총합해 한번에 적용합니다.

새로운 유물 카드

각 학술대회마다 남아있는 유물카드를 치우고 다음 세대의 카드 세트를 놓아주세요. 밀매품 칸에도 똑같이 하는 것을 잊지 마세요.

다음 라운드를 위한 준비

골렘 연구판에 남아 있는 승인 토큰을 제거하고 새로운 왕의 기분 카드를 엽니다. 명시된 만큼의 승인토큰을 놓습니다. **승인 토큰은 라운드에서 다음 라운드로 적립되지 않습니다.**

두명의 플레이어 게임에서는 매 라운드 오직 하나의 승인 토큰만 제공됩니다.

최종 점수계산

최종 점수계산 할 때, 점수를 얻는 (또는 잃는) 추가되는 방법들이 있습니다.

골드 총 개수를 세기 전에, 만약, **승인 토큰이 남아 있다면, 하나당 골드 2개로 교환**하세요.

진실의 대공개 때에 왕은 당신이 제출한 진척도 보고서의 정확성과 정밀함에 따라 당신에게 상을 내리거나 벌을 내릴 것입니다.

● 정확한 한 개 토큰이 놓여진 보고서는 **4점**을 얻습니다.

● 두개의 토큰이 놓여진 정확한 보고서는 **2점**을 얻습니다.

● 정답이 없는 두개의 토큰이 놓여진 보고서는 **6점**을 잃습니다.

● 정답이 아닌 한 개의 토큰이 놓여진 보고서는 **8점**을 잃습니다.

가슴에 대한 반응과 귀에 대한 반응의 보고서는 각자 따로 점수를 계산합니다. 당신의 최대 보상은 8점이 될 것이며, 당신은 최대 16점을 잃을 수도 있습니다.

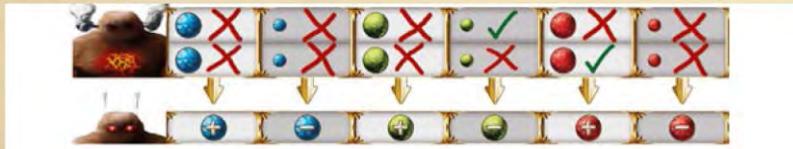
진척도 보고서와 상관 없이, 당신이 성공적으로 골렘에게 생명을 부여했다면 승점 **5점을 획득합니다.**

골렘에게 생명 부여 하는 방법

골렘에게 생명을 부여하는 일은 매우 복잡한 과정입니다. 골렘의 귀에서 연기가 나는 것을 관찰할 뿐 아니라, 자신의 귀에서도 연기가 날 정도죠. 첫번째 시도로 성공하지 못했다고 속상하지 마세요.

두 가지가 섞여졌을 때 골렘에게 생기를 부여하는 정확한 두 개의 재료가 있습니다. 어떤 두 가지냐구요? 이에 대한 대답은 먼저 귀와 가슴에 대한 반응을 알아야 합니다.

예:



귀는 작은 녹색 속성에 반응했고, 가슴은 큰 빨간색 속성에 반응했습니다.

당신의 디렉션 기록표는 이 크기에 대한 정보가 어떻게 부호에 대한 정보로 변환되는지 보여줍니다. 만약 골렘이 큰 속성에 반응했다면 골렘은 그 속성의 양의 부호를 필요로 합니다. 만약 골렘이 작은 속성에 반응했다면, 골렘은 그 속성의 음의 부호를 필요로 합니다.

예:



만약, 이 기록표가 정확하다면, 골렘은 과 을 필요로 합니다.

자, 여기부터는, 우리는 속성의 부호에만 관심을 가져야 합니다. (크기는 더 이상 아닙니다.) 당신의 실험은 두 가지의 색상이 중요하다고 보여줬습니다. 디렉션 기록표는 각 색상이 가져야 할 부호를 말해줍니다. **이제 당신은 이 속성에 이러한 부호를 가진 두 속성 조합들을 찾아야 합니다.** 이러한 속성 조합은 단지 2개만 존재합니다.

예: 여기 있는 것이 과 을 가진 두가지 속성조합입니다.



당신이, 속성조합을 밝혀낸 이후, 여전히 한 단계가 남아 있습니다. 당신은 어떤 재료들이 이 두 가지 속성조합에 맞는 지 발견해야 합니다.

주: 당신은 골렘의 귀와 가슴에 동시에 반응하게 한 어떤 재료 중 하나가 아니겠느냐 생각하기 쉽습니다. 하지만, 전혀 그렇지 않습니다.



골렘 생명 부여하기



만약 당신이 이미 적어도 두 번 골렘에게 실험했다면 당신은 생명부여를 시도할 수 있습니다. 골렘에게 생명부여하기는 골렘연구 행동칸의 두 가지 선택지 중 하나입니다.

골렘에 생명부여하기를 시도하기 위해서:

1. 당신은 골렘에게 생명 부여하기를 시도하겠다고 선언 하십시오.
2. 카드 인식기로 골렘 연구를 누르세요.
3. 그 다음 골렘에 생명부여를 누르세요.
4. 비공개로 당신이 골렘에게 생명을 부여할 것이라 믿는 두가지 재료를 선택하세요. (왕이 재료를 제공합니다. 당신은 자신의 재료 카드를 쓸 필요가 없습니다)
5. 결과를 공개하세요.



만약 결과가 생명을 얻은 골렘이라면 당신은 또한

6. 당신은 골렘 진척도 마커를 골렘연구판 가장 위로 옮기세요.
7. 만약, 행동칸에 승인 토큰이 남아 있다면 하나를 가져가 자신의 개인판에 두세요.



하지만, 만약 두 재료가 골렘에게 생명 부여하는데 실패했다면, 당신은 평판점수 2점을 잃습니다.

골렘에게 생명을 부여하는 것은 게임이 끝날 때 5점의 승점을 줍니다. 또한 두번째 학술 대회 때 평판점수 3점을 줍니다. 따라서, 분명히 당신이 성공해야 할 일입니다.



셋업에 대해 다시 요약

골렘 프로젝트 확장에서 다음 수의 행동 큐브를 사용합니다

	1 라운드	2, 3 라운드	4, 5, 6 라운드
2 플레이어	3	6	6
3 플레이어	3	5	6
4 플레이어	3	5	5

골렘 프로젝트에서는 다음과 같은 학술대회 타일을 사용합니다.

첫번째 학술대회 때 다음의 두 타일을 사용합니다.



두번째 학술대회 때 다음의 두 타일을 사용합니다.



확장 카드

새로운 카드들은 사용하는 확장에 따라 맞는 카드가 사용됩니다.

연구기금조성 확장

- 복제기 유물 카드

골렘 프로젝트

- 마호가니 책장 유물카드
- 왕실 인장 유물카드
- 4장의 왕의 신하 호의 카드

특별히, 마호가니 책장은 골렘 프로젝트 확장이 아니면 사용하지 마세요. 도서관 방문 행동칸이 없다면 빈약합니다.

복제기



첫 라운드 끝나야 평판 점수를 주는 연구기금 카드를 복제할 때, 당신은 지체 없이 평판 점수를 얻습니다. 만약 연구기금 카드가 복제기를 가지고 시작하도록 했다면, 복제기의 효과는 1라운드와 2라운드에의 끝에 발생합니다.

인쇄기와 백과사전 논문



골렘 프로젝트 확장에서, 백과사전 논문을 출판하거나 지지하기 위해 인쇄기를 사용할 수 없습니다. 당신은 승인토큰을 지불해야만 합니다. 하지만, 골렘 프로젝트 확장을 사용하지 않을 때, 인쇄기는 일반 논문 발표 때처럼, 백과사전 논문 발표에 사용됩니다.

엄선된 연금술 아카데미 질의문답 (기본판에 대해서)

재료 카드를 뽑는 도중 동시에 약초상을 쓰면 어떻게 될까요?

약초상을 쓰기 전에 하던 행동을 마치세요. 어떤 순서칸이 재료와 약초상을 동시에 준다면, 약초상을 사용하기 전에 모든 재료 카드를 먼저 얻으세요. 비슷하게 게임이 시작할 때, 카드를 모두 뽑고 어느 호의 카드를 가지고 있을지 결정할 때, 그때 어떤 약초상이라도 사용하세요.

게임 시작할 때 버려지는 호의카드에 대해서...! 이 카드들은 공개인가요, 비공개인가요?

모든 버려지는 호의카드는 공개입니다.

저와 친구는 대립토크니 놓인 논문에 인장을 가지고 있습니다. 논문 반박을 통해서 이 토큰이 해제되었습니다. 이제 갑자기 이 논문이 장려금을 지원하는 데 영향을 주게 되었습니다. 누가 장려금을 받아야 하나요?

논문 반박이나 논문 출판 행동을 완료한 후에 자신이 장려금 수혜 자격이 있는지 확인하세요. 이런 특별한 경우에, 그 논문 반박 행동이 당신의 행동이었다면, 당신이 장려금을 가져갑니다. 만약, 당신 친구의 행동이었다면, 당신 친구가 장려금을 가져갑니다. 하지만, 누군가 다른 사람의 행동이었다면, 장려금은 이후 논문 출판이나 논문 반박의 행동을 먼저 하는 사람이 가져갑니다. (그 반박이 성공하지 못했다고 해도 말입니다.)

잠망경으로 친구의 연구 결과를 첨보했습니다. 내 친구는 내가 무슨 재료를 모았는지 알 수 있을까요?

물론 아니죠. 당신은 비밀 첨보를 한 것입니다. 당신의 친구는 손에 든 카드 두장을 모두 비공개로 내려 놓아야 합니다. 당신은 두장을 섞어 그 중 한장을 봅니다. 그리고 두 장 모두 버립니다.

저는 논문 출판에 큐브를 두었습니다. 하지만, 논문 반박 행동을 한 이후 즉각적인 출판 행동을 선택해 사용했습니다. 아직도 신속의 장화를 사용해 두번째 논문 출판 행동을 할 수 있을까요?

그럼요. 하지만, 당신은 논문 출판 행동 칸의 모든 큐브가 없어질 때까지 기다려야 합니다.

저는 제 행동을 포기했습니다. 신속의 장화를 사용해 여전히 그 행동을 다시 선택할 수 있을까요?

그럼요. 모든 사람들이 행동을 마친 후에 하면 됩니다.

신속의 장화와 관리인 카드는 어떻게 연계가 되나요?

관리인 카드를 하나의 행동 칸으로 생각하세요. 당신이 그곳에 큐브를 두었다면, 당신은 그 행동을 다시 하기 위해 신속의 장화를 사용할 수 있습니다.

부정적인 효과의 물약은 한 라운드에 두번 영향을 주지 않는다라는 것은 무슨 뜻인가요?

파란색 물약은 한 라운드에 두번 영향을 줄 수 없습니다. 빨간색 물약은 한 라운드에 두번 영향을 줄 수 없습니다. 초록색 물약은 한 라운드에 두번 영향을 줄 수 없습니다. 하지만, 두개의 다른 색 물약은 둘 다 영향을 줄 수 있습니다. 예를 들어, 당신이 중독되고 마비될 수 있습니다. 부가적으로, 부정적인 효과에 대한 면역은 전체 라운드 동안 지속됩니다. 따라서, 당신이 관리인 카드를 사용하여 중독되었다면, 라운드의 나중에 자신에게 실험하기를 사용해도 중독되는 것에 면역을 가지게 됩니다.

A Game By
Matúš Kotry

Illustration: David Cochard

Additional Art: Jakub Politzer

Graphic Design: Filip Murmak

Additional Design: František Horálek

Translation: Jason Holt

Lead Tester: Petr Murmak

Testers: Jiřka, Filip, Vítěk, Dilli, David, Ivka, Chasník, Petr, Vlaada, Marcela, Alenka, Dita, Zdeňka, Michal, Ondra, and other participants at various gaming events throughout the Czech Republic and the world.

Thanks to: Michal Stárek for recording awesome sounds for new features in the app and everyone else who contributed to the development of this game, especially the testers who were willing to risk headaches from facing such a difficult challenge!

© Czech Games Edition, October 2016.

www.CzechGames.com

