

# 테라 미스틱카

## 상인과 무역

JAMES ATAEI  
EDUARDO ANDRADE

HELGE OSTERTAG  
JENS DRÖGEMÜLLER



수평선 너머에서 뚝이 떠오릅니다. 바야흐로 테라 미스틱카의 세계에 무역의 시대가 도래한 것입니다! 테라 미스틱카의 거주민들은 조선소를 짓고 선박을 만들어 강을 타고 무역에 나섭니다. 심지어 항해를 하지 않는 고행수도자와 난쟁이들조차도, 이 무역·거점 확보 전쟁에 뒤처지지 않으려고 육로를 통해 상인들을 보내기 시작했습니다.

### 만든 사람들

<테라 미스틱카>는 Helge Ostertag와 Jens Drögemüller가 디자인했습니다.

본 확장은 Eduardo Andrade의 도움을 받은 James Ataei가 디자인했습니다.

“호수” 게임판과 “협만” 게임판은 Jason Counihan과 Jordan Lewis가 만들었습니다.

일러스트레이션 및 그래픽 디자인은 Dennis Lohausen이 맡아서 작업했습니다.

James Ataei는 특별히 테스트플레이용 첫 프로토타입을 제작하는 데 도움을 준 Alban Thomas에게 감사를 드립니다.

한국어판 번역 및 편집 | 번역: 권오섭(kosinus9999@gmail.com) | 교정: 강상구, 김의현 | 편집: 나준호

또한 수많은 플레이테스터와 지지자 여러분께 큰 감사를 드립니다. 성함은 다음과 같습니다. Aaron Gibbison, Alban Thomas, Alex Peters, Alicia Duncombe, Anders Foller Füchtbauer, Andreas 'Druen' Lund Jørgensen, Andy Brunstein, Bastian Winkelhaus, Ben Ward, Chris Harris, Christof Tisch, Christoph Sander, Christopher Bizzell Clough, Clay Arnett, Dan Be Bokkan, DocCool, Filippo Bortolo, Florian Schlusnus, Frank Pier, Grant Wilson, Haley Stritzel, Helen Engelhardt, Helge Ostertag, Inga Keutmann, Jack Spirio, Jacob Baran, Jan Henry, Jan-Michael Frey, Jannosch Sachse, Jason Counihan, Jason Parish, Jenny Mulholland, Jens Drögemüller, Jerry Corstens, Johnna Jackson, Jordan Lewis, Joseph Appel, Justin Lang, Karthik Tiruthani, Kenny Siu, Kevin Alexander Schmitz, Kevin Whaley, Krištof Bodrič, Leon Bauer, Leon Serenčeš, Liam Gaudet, Luis Terrones, Maikel Putman, Maja F. T. Gundersen, Mike Zankle, Mikkel Basse Nielsen, Mitch Harding, Morten Lind, Nicholas Piedra de Godoy Lopes, Olaf Darge, Quin Mese, Ron Dempsy, Ruth Feinstein, Scott McNulty, Sean Shrader, Simon Agner Holm, Steve Mendez, Thomas Sloth Jørgensen, Tom Eccles, Victor Uriarte, Wit Paszkowski.



## 구성물

양면 게임판 1개



운하 7개



각각의 세력(총 9개 색깔)마다  
조선소 1개씩



선박 3개씩



회색(난쟁이)과 노란색(고행수도자) 전용  
상인 3개씩



양면 조선소 판 10개 (기본판 및 <불과 얼음> 확장에 등장하는 20개 세력마다 하나씩)



<상인과 무역> 확장 권능 행동 추가판 1개



기본판 세력(총 7개 색깔)마다

무역 마커 15개씩 (뒷면은 <불과 얼음> 세력 색깔)



거리 타일 2개 (고행수도자 및 난쟁이 전용)



<상인과 무역> 확장 은총 타일 12개 (4종류 각각 3개씩)



점수 타일 12개



마을 타일 4개  
(2종류 각각 2개씩)



부두 마커 5개 (양면, 뒷면은  
고행수도자/난쟁이 전용 창고)



선박 운항 요약 타일 4개



보너스 타일 4개



\* 이 타일은 기존의 보너스 타일과  
교체하여 사용합니다.

최종 승점 타일 1개





## 소개

<테라 미스티카: 상인과 무역>은 <테라 미스티카>의 두 번째 정식 확장입니다. 첫 번째 정식 확장인 <불과 얼음>과도 완벽히 호환되지만, 꼭 <불과 얼음>이 있어야만 하는 것은 아닙니다.

본 확장에는 새로운 게임판 두 종류('호수'와 '협만')가 들어 있습니다. 각 세력은 이웃과 무역할 수 있는 **선박**과 새로운 건물인 **조선소**(추가적인 세력판인 '조선소 판'에 놓음)를 사용할 수 있습니다. 또한 게임 플레이의 다양성을 높이기 위해 기존 구성물과 조합하여 사용할 수 있는 새로운 은총 타일, 점수 타일, 보너스 타일, 마을 타일이 추가되었습니다.

**중요:** 고행수도자와 난쟁이들은 선박 대신 **상인**들을 운용합니다. 이 두 세력은 조선소와 부두가 아니라 **시장**과 **창고**를 사용합니다. 상인·시장·창고는 선박·조선소·부두와 기능상으로 크게 다르지 않습니다(구체적인 차이점은 본 규칙서에 따로 서술하였습니다). 따라서 규칙서에서 선박·조선소·부두에 관해 설명할 때는, 고행수도자/난쟁이의 상인·시장·창고도 포함하여 설명하는 것이라고 이해해 주시기 바랍니다.

## 새로운 게임판

새로운 게임판은 기본판의 게임판이나 <불과 얼음> 확장의 게임판을 대체하여 사용할 수 있습니다. 게임판에 따라 세력 간의 유희리가 달라지므로, 본 규칙서 12쪽에 이를 반영하여 지도별로 '**각 세력의 개정된 초기 승점**'을 수록했습니다. 이제부터는 세력마다 개정된 초기 승점으로 게임을 시작하도록 하십시오(<불과 얼음> 확장의 '**세력 선택을 위한 경매**' 규칙을 사용할 때는 예외). 물론 새 게임판들을 가지고 기본판의 규칙만으로 게임해도 됩니다. 다만 확장을 사용하든 않든 간에 게임판에 따른 '**개정된 초기 승점**'은 꼭 적용하시길 당부드립니다.

## 새로운 게임 준비

<상인과 무역> 확장 권능 행동이 그려진 **추가판**을 게임판 아래에 놓습니다.



새로운 **은총 타일**들을 기존 은총 타일 옆에 놓습니다. 신앙 종류에 맞게 정렬해 둡니다.



새로운 **마을 타일**들을 기존 마을 타일 옆에 놓습니다.



**참고:** 혹시 선적값을 올려주는 마을 타일(미니 확장)을 보유하고 계십니까? 본 확장을 사용할 때는 그 타일 2장은 사용하지 마십시오! 이미 그것과 동일한 마을 타일이 2장 들어있으므로, 그것까지 추가한다면 같은 마을 타일이 4장이 되어버립니다. 나머지 미니 확장들은 얼마든지 함께 사용할 수 있습니다.

기본판 게임의 **보너스 타일** 중, 패스할 때 게임판에 놓인 자신의 요새·성소마다 승점 4점씩 받게 하는 타일을 제거합니다. 그 대신 본 확장의 대체 타일(조선소가 추가된 것을 제외하면 기능이 동일한 타일)을 사용합니다. 본 확장에 들어있는 새로운 보너스 타일들을 기존 타일들과 섞은 뒤, 필요한 만큼 뽑아서 놓습니다.

**점수 타일**은 새로운 타일만 사용합니다(즉, 기존의 점수 타일은 사용하지 않습니다). 기본판의 규칙대로, 새 점수 타일들을 섞은 뒤 6장을 뽑아 게임판에 놓습니다. 물론 '삼마다 승점 2점'이 왼쪽에 그려진 점수 타일은 5~6라운드 칸에 놓지 않는다는 규칙도 그대로 따릅니다.

여기에 추가로 다음 규칙을 적용합니다. 만약 동일한 신앙이 그려진 타일을 3장 뽑았다면(6라운드 칸에 놓인 것은 어차피 가려지므로 계산에서 제외합니다), 마지막 타일은 버리고 다시 뽑습니다.



만약 <불과 얼음> 확장을 함께 사용한다면, 이 확장의 새로운 **최종 승점 타일**도 함께 섞은 뒤 그중 1장을 뽑아 사용합니다. 이 확장으로 게임을 할 때에는 최종 승점 타일을 사용해도 되고, 사용하지 않아도 됩니다.

새로운 타일에 관한 자세한 설명은 본 규칙서 뒤쪽의 부록을 참조하십시오.



게임판에 **운하**를 정해진 수만큼 배치합니다. 지도에 따라 배치법이 다르므로 아래 그림을 참고하여 운하를 배치하십시오.

운하는 지형 칸을 가로막지 않습니다. 따라서 어떤 지형 칸 사이에 운하가 놓이더라도 해당 지형 칸들은 여전히 직접 인접합니다. 선박은 운하를 통해 이동할 수 있습니다. 선적값으로 간접 인접을 계산할 때는 운하를 사용할 수 없습니다.

기본판 지도 (또는 <불과 얼음> 확장에서 개정된 기본판 지도)에는 운하를 1개만 놓습니다. 서쪽 중앙부에 그림처럼 운하를 놓아서 위 아래 강을 서로 연결합니다.



불과 얼음 지도에는 운하를 1개만 놓습니다. 북쪽 중앙부에 그림처럼 운하를 놓아서 좌우 강을 서로 연결합니다.



협만 지도에는 운하를 1개만 놓습니다. 서쪽 중앙부의 산 지형이 튀어나온 칸을 꼭 꿰듯이 놓습니다.



호수 지도에는 운하 7개를 놓습니다.



여러분이 본 확장의 새로운 요소들을 게임에 사용하고 싶다면, 게임에 사용할 보너스 타일 중 2장은 새로운 보너스 타일을 사용하고 나머지는 무작위로 뽑는 방식을 써 보십시오. 또한 최종 승점 타일도 (무작위 뽑기 없이) 새로운 타일을 곧장 사용하셔도 됩니다.

## 새로운 은총 타일

본 확장으로 **신앙 영향력을 1 올려주는** 은총 타일이 신앙마다 1종류씩 추가되어 각 2종류(총 6장)가 됩니다. 똑같은 신앙 영향력을 1 올려주는 타일은 (타일 오른쪽의 특수 능력이 다르더라도) 한 플레이어당 1장씩만 가질 수 있습니다.

다시 말하자면...

- 만약 어떤 한 신앙의 영향력을 1 올려주는 은총 타일을 가져갔다면, 그 플레이어는 그 신앙의 영향력을 1 올려주는 다른 은총 타일은 가져갈 수 없습니다.

- 이제 4~5명 게임에서도 이론상 모든 플레이어가 각 신앙의 영향력 1짜리 은총 타일을 하나씩 보유할 수 있습니다.
- 어떤 한 신앙에서 다른 플레이어들이 영향력 1짜리 은총 타일을 모두 가져가버리면, 마지막 플레이어는 그 신앙 영향력 1짜리 은총 타일의 선택권이 없을 경우도 생깁니다(남아있는 은총 타일을 가져갈 수밖에 없게 됩니다).

새로운 은총 타일에 관한 자세한 설명은 본 규칙서 10쪽의 부록을 참조하십시오.

예) **거인** 플레이어는 (A) 은총 타일을 가져갔습니다. 이제부터 게임 내내, 거인 플레이어는 (B) 은총 타일을 가져갈 수 없습니다.





## 각 세력의 새로운 구성물

각자 자신의 세력을 선택한 뒤, 다음 확장 구성물들도 함께 챙깁니다.

- 자기 세력의 **조선소 판**을 자기 세력판의 왼쪽에 놓습니다. 몇몇 세력의 조선소 판에는 위쪽 책 그림에 특수 기능이 표시돼 있기도 합니다(본 규칙서 11쪽의 부록 VII 참고).
- 자기 세력의 **조선소 건물** 말을 자기 조선소 판 위 알맞은 구획에 놓습니다.
- 자기 세력의 **선박** 말 3개를 자신의 성직자 · 다리 말과 함께 모아둡니다.
- 자기 세력의 **무역 마커** 15개를 챙깁니다.
- **선박 운항 요약 타일**을 챙깁니다. 이 타일에는 무역하는 상대 건물에 따라 어떤 보상을 받는지가 나와 있습니다. (5명이 게임할 경우, 하나를 두 사람이 같이 보세요.)
- 자기 세력의 **부두 마커** 1개를 챙깁니다.

**아우렌**은 열쇠 1개를 가지고 게임을 시작합니다. 따라서 마을을 만들지 않고도 신앙 트랙 중 한 곳의 10번 칸에 올라갈 수 있습니다.

조선소 구획 내부에는 ‘조선소를 건설했을 때 얻는 보상들’이 표시되어 있습니다.



## ‘최초 건물 놓기’에 추가되는 규칙

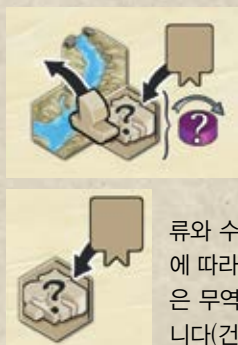
모든 세력이 최초 건물 배치를 끝낸 뒤(보너스 타일을 가져가기 전), 각 세력은 게임판에 **부두 마커**를 배치합니다. 시작 플레이어부터 차례 순서대로, 자신의 부두 마커 1개를 자신의 **강변**(=강 칸과 한 변이라도 직접 인접한) 주택 중 한 곳에 놓습니다. 만약 자신의 강변 주택이 없으면 이 시점에서 부두 마커를 놓지 못하는데, 이 경우에는 **반드시** 게임 중 **자신의 첫 번째 강변 주택을 건설하는 즉시** 그곳에 자신의 부두 마커 1개를 놓아야 합니다. **선박을 만드는 데는 부두 또는 조선소가 필요합니다.**

4명 게임(**혼돈술사**, **군집어인**, **아우렌**, 소인)을 시작합니다. 최초 주택을 모두 놓았고 이제 각자의 부두 마커를 놓을 차례입니다. **혼돈술사**는 하나뿐인 자신의 주택에 자신의 부두 마커를 놓습니다. **군집어인**은 자신의 주택 둘 중 하나만 강변에 위치하므로, 달리 선택의 여지가 없이 그곳에 부두 마커를 놓습니다. **아우렌**은 자기 주택 중에서 게임판 중앙에 가까운 주택에 부두 마커를 놓기로 결정합니다. 소인은 현재 부두 마커를 놓을 곳이 없습니다. 만약 소인이 게임 첫 행동으로 자신의 동쪽 주택 좌상단의 늪을 변형하여 그곳에 주택을 짓는다면, 즉시 그 주택에 자신의 부두 마커 1개를 놓아야 할 것입니다.



## 새로운 요소: 선박

선박을 활용할 수 있는 방법은 세 가지입니다. 이 정보는 선박 운항 요약 타일에도 나와 있습니다.



1. 선박 말 1개를 다른 세력의 건물로 보내서 **무역을** 할 수 있습니다. 무역 보상으로 승점과 자원 등을 받을 수 있는데, 그 종류와 수량은 무역 상대의 건물에 따라 다릅니다. 또한 상대방은 무역을 통해 권능을 획득합니다(건물 개량으로 권능을 획득하는 것과 비슷합니다). 각 플레이어는 한 칸에 놓인 건물과는 단 1번씩만 무역할 수 있습니다(나중에 그 건물이 개량되더라도 초기화되지 않습니다).



2. 강을 따라 자신의 선박을 이동시켜, **자기 선적값으로는 닿지 못하는 위치**에 건물을 건설할 수 있습니다.



3. 주택을 건설할 때, 그 지형 칸에 인접한 자신의 선박을 소비하여 **주택 건설 비용을 대신할 수** 있습니다.



## 선박 획득



선박은 수입(A), 특수 행동(B), 일회성 보상(C)으로 획득할 수 있습니다. 획득한 선박은 자신의 부두 마커/조선소에 직접 인접한 강 칸에 놓습니다. 만약 보유한 부두 마

거나 조선소가 없다면 선박을 획득할 수 없습니다. 강 칸에 놓을 수 있는 선박의 수는 무제한이며, 서로 다른 세력의 선박들이 동일한 강 칸에 모여 있어도 됩니다.

한 세력이 게임판 위에 보유할 수 있는 선박 말은 최대 3개이며, 이미 자기 선박 말 3개가 모두 게임판에 놓였다면 그 세력은 더 이상 선박을 획득할 수 없습니다. 다른 곳에서 새 선박을 만들 목적으로 이미 존재하는 선박을 이동시키거나 제거하는 행위는 허용되지 않습니다.

## 선박 이동



‘선박 이동’ 특수 행동으로 자신의 모든 선박을 동시에 이동시킬 수 있습니다. 각 선박이 이동할 수 있는 최대 거리는 자신의 선적값과 같습니다. 여기에 추가로, 선박마다 권능을 단 1개만 사용하여 정확히 1칸을 더 이동시킬 수 있습니다.

선박은 아래 규칙대로 이동합니다.

- 직접 인접한 강 칸으로 이동할 수 있습니다.
- 인접한 운하를 통과하여 그 운하 반대쪽의 강 칸으로 이동할 수 있습니다.
- 다른 세력의 건물이 있는 지형 칸으로 이동(이때 상대의 건물에는 자신의 무역 마커가 없어야 합니다)할 수 있습니다. 이렇게 다른 세력의 건물로 이동했다면, 해당 선박의 이동은 종료되고 거기서 더 이동할 수 없습니다. 무역이 실시되는 시점은 자신의 모든 선박이 이동을 끝낸 뒤입니다. 같은 건물에는 자기 선박 말을 2개 이상 들여보낼 수 없습니다.



광신도의 선적값은 3입니다. 광신도는 유목민과 무역을 할 생각으로, 자신의 오른쪽 선박을 3칸 이동시켜서 유목민의 사원으로 들여보냅니다(이미 광신도의 무역 마커가 놓인 유목민 요새로는 선박을 들여보낼 수 없습니다). 광신도는 왼쪽 선박을 이동시켜서 운하를 통과해 강 북부로 보낸 뒤, 권능 1개를 사용해서 이 선박을 1칸 더 이동시킵니다(다음 자기 차례에, 인접한 들 지형 칸에 주택을 건설할 생각입니다).

조선소 판의 ‘선박 이동’ 특수 행동은 게임을 시작할 때부터 사용할 수 있습니다. 따로 조선소를 건설하지 않아도 됩니다.

## 선박을 통한 ‘무역’



언제든 여러분이 자신의 선박을 다른 세력의 건물(자기 무역 마커가 없는 건물)로 들여보낼 때마다, 이 행위는 ‘무역’을 한 것으로 간주합니다(단, 자기 선박 이동을 모두 끝낸 뒤에 무역이 실시됩니다). 상대 건물의 종류에 따라 무역으로 얻는 보상이 각각 다르며, 그 목록은 ‘선박 운항 요약 타일’에 나와 있습니다. 두 가지 보상이 빗금(/)으로 구분되었다면 둘 중 하나만 선택해야 한다는 뜻이고, 덧셈 기호(+)로 묶여 있다면 둘 다 얻는다는 뜻입니다. 이때 무역 상대는 해당 건물의 권능값만큼 권능을 받을 수 있는데, 받은 권능의 수에서 1을 뺀 만큼 승점을 잃어야 합니다(건물 개량으로 권능을 받을 때와 같습니다). 만약 권능을 받고 싶지 않다면 안 받아도 됩니다. 상대가 권능을 받든 안 받든 상관없이, 자신은 무역 보상을 얻습니다.

자신의 선박 이동을 모두 끝낸 뒤, 원하는 순서대로 무역을 수행합니다. 자신은 각 건물에 따라 얻고 싶은 보상을 선택하고, 그와 동시에 무역 상대는(다음 건물의 무역으로 넘어가기 전에) 권능을 받을지 말지 선택해야 합니다. 그 뒤, 무역을 실시한 모든 선박들을 공급처로 되돌려 놓고, 무역을 실시한 상대 건물마다 자신의 무역 마커를 1개씩 놓습니다. 각 세력은 무역 마커를 15개씩 갖고 시작하므로 세력마다 최대 15번까지 무역을 할 수 있습니다. 무역 마커를 전부 소진한 세력은 더 이상 무역을 할 수 없습니다.



한 건물 아래에 서로 다른 세력의 무역 마커가 여러 개 쌓이는 것도 가능합니다. 이때는 색깔이 다른 리본이 잘 보이도록 마커의 위치를 조절하여 놓습니다.

## 선박을 통한 ‘지형 변형하고 건설하기’



자신의 선박(이 있는 강 칸)에 직접 인접한 지형 칸은, 주택을 건설할 때 ‘자신의 건물에 간접 인접한 지형 칸’으로 간주합니다. 즉, 2단계 ‘행동 단계’에서 ‘지형 변형하고 건설하기’ 행동을 할 때, 자신의 선박에 인접한 지형 칸도 변형하고 건물을 지을 수 있다는 뜻입니다. 이때 선박은 그 강 칸에 그대로 머물ります.

선박에 인접한 지형 칸에 주택을 건설할 때, 만약 해당 선박을 공급처로 되돌려 놓기로 결정한다면 주택 건설 비용을 내지 않아도 됩니다(선박을 소비해서 주택을 짓는 개념입니다).

3단계인 ‘신앙 보너스와 정리’ 단계에 신앙 보너스로 받은 삽 또한 자신의 선박과 인접한 지형 칸에 사용할 수 있습니다. 하지만 이때는 주택을 건설할 수 없습니다(따라서 선박을 소비할 수도 없습니다).



## 새로운 요소: 조선소

‘건물 개량하기’ 행동을 통해서 **강변** 교역소를 조선소로 개량할 수 있습니다. 부두 마커가 있는 강변 교역소도 조선소로 개량할 수는 있지만, 그다지 효율적이진 않습니다. 조선소의 권능값은 요새/성소와 같은 3입니다.

**도움말:** 새로운 선박은 부두/조선소 근처에만 놓을 수 있으므로, 부두와 가까운 위치가 아니라 지도의 다른 곳으로 빠르게 확장할 수 있을 만한 위치에 조선소를 건설하는 것이 좋습니다.



**혼돈술사**가 ‘선박 이동’ 특수 행동으로 자신의 선박 세 척을 모두 이동시킵니다. **혼돈술사**의 선적값은 1입니다. 따라서 **소인**의 요새로 들여보내려는 선박과 동쪽 사막 근처로 이동시키려는 선박에는 각각 권능을 1개씩 사용해야 합니다.



조선소를 건설하면 그 즉시 조선소 판의 조선소 기획 안쪽에 그려진 일회성 보상을 획득합니다(대부분은 선적 트랙 1칸 전진과 선박 말 1개 획득입니다). 또한 다음 라운드부터 선박 말 1개를 수입으로 받습니다.

조선소를 건설했다면, 새 선박을 받을 때마다 ‘자신의 부두/조선소 중 한 곳과 직접 인접한 강 칸’에 그 선박을 놓습니다. 단, 조선소 건설 일회성 보상으로 받은 선박은 반드시 조선소에 직접 인접한 강 칸에 놓아야 합니다.

수입과 일회성 보상 외에도, 조선소를 건설한 뒤에는 (비용을 내고 선박 말 1개를 받을 수 있는) **특수 행동**을 수행할 수 있습니다. 이 특수 행동은 조선소를 건설하기 전에는 사용할 수 없습니다.



**혼돈술사**의 선박 이동이 모두 끝났습니다. 무역을 실시하는 선박은 2척입니다.

첫 번째로, **마녀**의 주택에서 무역하는 선박으로는 승점 1점과 일꾼 1개를 얻습니다. **마녀**는 권능 1개를 받기로 합니다.

두 번째로, **소인**의 요새에서 무역하는 선박으로는 승점 2점, 동전 2개, 공짜 삼 1개를 받습니다. **혼돈술사**는 받은 삼 1개를 사용해서 동쪽 선박에 인접한 사막을 황무지로 변형하고는 즉시 그곳에 주택을 건설합니다. **혼돈술사**는 주택 건설 비용을 원래대로 내고 선박은 유지하기로 결정합니다. **소인**은 권능 3개를 받을 수 있지만 승점을 잃기 싫어서 권능을 안 받기로 결정합니다.

**혼돈술사**의 무역이 모두 끝났습니다. **혼돈술사**는 자신의 무역 마커를 **마녀**의 주택과 **소인**의 요새 아래에 하나씩 끼워 놓고 해당 선박 2척을 공급처로 되돌려 놓습니다. 동쪽 선박은 그대로 유지됩니다. 시간이 흘러 **혼돈술사**의 차례가 되돌아오면, 동쪽 선박에 인접한 황무지에 주택을 건설할 수 있을 것입니다.



**연금술사**가 자신의 교역소를 조선소로 개량합니다. **연금술사**는 즉시 일회성 보상으로 자신의 선적 트랙에서 1칸 전진하고(승점 3점 획득), 선박 말 1개를 받아서 조선소에 직접 인접한 강 칸에 놓습니다. 이제부터 연금술사는 일꾼 말 1개와 동전 2개를 내고 선박 말 1개를 받는 특수 행동을 수행할 수 있습니다. 게다가 다음 라운드부터는 라운드마다 선박 말 1개를 수입으로 받습니다. **연금술사**는 새 선박을 받을 때마다 부두와 조선소 중 어느 쪽에 놓을지 선택할 수 있습니다.





## 고행수도자/난쟁이 특별 규칙



**고행수도자** 세력과 **난쟁이** 세력은 선박을 보유하지 못하므로, 이 두 세력의 상인들은 직접 발로 뛰어나옵니다. 고행수도자와 난쟁이는 부두 대신 **창고**(부두 마커 뒷면)를 사용하고, 조선소 대신 **시장**(조선소와 동일한 목재 말)을 사용합니다. 상인에게 적용되는 규칙은 아래에 언급할 몇 가지를 제외하면 선박과 동일합니다.

고행수도자/난쟁이를 운용하는 플레이어는, 게임을 준비할 때 (선박 대신) 상인 말 3개를 받습니다. 또한 특수 능력(양탄자 비행/터널 뚫기)과 상인들의 거리 계산에 사용할 **거리 타일** 1장씩 받습니다. 거리 타일은 자기 세력판의 오른쪽 중앙(다른 세력판의 '선적 트랙'이 있는 위치)에 놓습니다.

### 새로운 요소: 거리 타일

고행수도자/난쟁이는 게임 준비 시, 자기 마커(작은 원기둥) 1개를 자기 거리 타일의 **거리값**(=뚫 그림에 적힌 숫자)이 1인 칸에 놓습니다. 거리 타일의 위쪽 화살표 트랙은 특수 능력(양탄자 비행/터널 뚫기)이 적용되는 거리를, 아래쪽 화살표 트랙은 상인이 이동할 수 있는 거리를 나타냅니다.

주의: 특수 능력(양탄자 비행/터널 뚫기)의 거리 숫자는, 자기 건물 중 하나에서 출발해 **몇 번째 칸에 닿는지**를 뜻합니다(절대로 뛰어넘는 칸 수가 아닙니다). 예를 들어 '터널 뚫기'의 거리가 2라면 한 칸을 건너뛰고 두 번째 칸에 닿는다는 뜻입니다.

특수 능력의 거리가 2일 때는 그 작동방식이 원래 것과 동일합니다. 그리고 특수 능력을 사용할 때마다 (뛰어넘는 거리와 무관하게) 매번 승점 4점을 받는 것도 동일합니다.

선적값과 달리 거리값은 특정 행동으로 늘릴 수 없습니다. 거리값을 1 증가시키려면 선적값 1 증가 효과를 공짜로 받아야만 합니다(마을 타일, 은 총 타일, 점수 타일, 시장 건설 등으로 얻을 수 있습니다). 또한 **고행수도자의 요새 능력**은 (원래 효과를 적용하지 않고 그 대신) 자신의 거리 타일에 마커를 1칸 전진시킵니다.

선적 트랙 전진과 달리, 거리 타일 전진으로는 승점을 얻지 못합니다.



게임을 시작했을 때 난쟁이는 자신의 상인을 최대 1칸(권능을 사용하면 2칸)까지 이동시킬 수 있습니다. '터널 뚫기'의 거리는 2이므로 기본판과 똑같이 1칸을 건너뛸 수 있습니다.

난쟁이는 첫 마을을 만들어서 선적값을 1 올려주는 마을 타일을 가져옵니다. 난쟁이는 거리 타일에서 한 칸 전진하였고 이제 거리값이 2가 되어 상인을 2칸(권능을 사용하면 3칸)까지 이동시킬 수 있습니다. '터널 뚫기'의 거리는 그대로 2입니다. 만약 시장을 건설하여 거리값을 3으로 늘린다면, '터널 뚫기'로 2칸을 건너뛰어 3번째 지형 칸에 건물을 건설할 수 있습니다.

만약 선적값을 올려주는 보너스 타일을 가져왔다면 일시적으로 거리값이 1 늘어납니다(해당 타일을 반납하기 전까지는 거리값이 +1된 상태로 간주합니다). 드문 경우이긴 하지만 거리 타일에서 끝까지 전진한 경우에는 해당 보너스 타일 가져오더라도 더 이익을 얻을 수 없습니다(수입으로 권능 3개만 받을 뿐입니다).

만약 미니 확장에 들어있는 보너스 타일 중 [패스한 뒤 이 타일을 반환할 때, 자신의 선적값 1마다 승점 3점을 획득]하는 타일을 가져온 경우, 현재 자신의 거리값에 3을 곱한 만큼 승점을 받습니다.

### 새로운 요소: 상인

게임 준비 과정에서 고행수도자/난쟁이는 자신의 창고 마커를 자신의 최초 주택 중 아무 곳에나 배치할 수 있습니다. 강변 주택이 아니더라도 상관 없으므로, 창고 마커는 게임 준비 과정에서 반드시 배치되어야 합니다. 또한 고행수도자/난쟁이는 강변이든 아니든 상관없이 자신의 아무 교역소나 시장으로 개량할 수 있습니다.

고행수도자/난쟁이는 새롭게 받은 상인을 창고나 시장 중 한 곳(그 건물과 **동일한 지형 칸**)에 배치합니다. 다른 세력들처럼 인접한 칸에 놓는 것이 아닙니다.

각 상인은 거리 타일의 아래쪽 화살표 트랙에 표시된 만큼 이동할 수 있습니다(그보다 덜 이동해도 됩니다). 선박을 이동시킬 때와 마찬가지로, 각 상인마다 권능을 단 1개만 사용해서 1칸 더 이동시킬 수 있습니다.

상인은 직접 인접한 칸으로만 이동할 수 있습니다. 상인이 들어갈 수 있는 칸은 아래와 같습니다.

- **강 칸.** 단, 이번 차례가 끝나기 전에 강 밖으로 나갈 수 있을 경우에만 들어갈 수 있습니다. 상인은 절대로 강 칸에서 이동을 끝낼 수 없습니다.
- **자기 무역 마커가 없는 다른 세력의 건물.** 만약 그 건물에서 이동을 끝내기로 결정했다면, 그 건물에서 무역이 실시됩니다. 선박과는 달리 다른 세력의 건물이 있는 칸을 지나쳐서 이동을 계속할 수도 있습니다.
- **자기 무역 마커가 있는 다른 세력의 건물, 혹은 자기 건물.** 그 건물에서 이동을 끝내고 나중에 다시 이동을 시작해도 됩니다.
- **텅 빈 지형 칸.** 만약 그 칸에서 이동을 끝내기로 결정했다면, 나중에 그 지형 칸에서(인접한 칸이 아님) '지형 변형하고 건설하기' 행동을 수행할 수 있습니다.

상인이 있는 지형 칸에 주택을 건설할 때, 해당 상인을 공급처로 되돌려 놓는다면 주택 건설 비용을 내지 않아도 됩니다. 원한다면 주택 건설 비용을 원래대로 내고 그 지형 칸에 상인을 계속 놔 두어도 됩니다.

상인이 있는 지형 칸에서 '지형 변형하고 건설하기'를 수행할 때는 '양탄자 비행'이나 '터널 뚫기'의 승점을 **얻지 못합니다**.



상인은 빈 지형 칸을 틀어막지 않습니다. 만약 상인이 있는 지형 칸에 다른 세력이 주택을 건설한 경우, 즉시 그 주택과 '무역'이 일어납니다(이때 그 칸에 상인 말 여러 개가 있었다면, 그중 하나만 무역을 실시하고 사라집니다. 나머지 상인들은 그 칸에 그대로 남습니다).



난쟁이의 상인 말 3개가 게임판에 있습니다. 그중 1개(A)는 창고에, 2개(B~C)는 시장에 있습니다. 시장을 지었으므로 상인이 이동할 수 있는 거리는 2가 됩니다.



난쟁이는 이동 행동을 수행합니다. 아래쪽에 있는 첫 번째 상인(A)은 창고에서 출발해 서쪽으로 갑니다. 소인의 교역소를 지나서 소인의 요새에 도착합니다. 두 번째 상인(B)은 소인의 사원을 지나서 황무지에 도착합니다. 마지막 상인(C)은 소인의 교역소를 지나서 호수에 도착하였고, 권능 1개를 써서 1칸 더 이동해 숲에 도착합니다.

상인의 이동이 모두 끝났으므로 이제 무역과 건설을 실시합니다. 요새에 도착한 상인의 무역으로 승점 2점과 동전 2개와 공짜 삽 1개를 받습니다(소인은 권능 3개를 받고 승점 2점을 냅니다). 이 삽 1개로 난쟁이는 자기 상인이 있는 북쪽 황무지를 변형하여 산으로 만들고 주택을 건설합니다. 주택 건설 비용은 그곳의 상인을 소비하는 것으로 대신했습니다. 마지막으로, 난쟁이는 자신의 무역 마커 1개를 소인의 요새 아래에 끼워 넣고 그곳의 자기 상인을 공급처로 되돌려 놓았습니다.

## 새로운 최종 승점 타일

만약 <불과 얼음> 확장에 들어있는 최종 승점 타일들을 사용한다면, 본 확장에 새롭게 추가된 최종 승점 타일도 추가하여 그중에서 1장을 뽑아서 사용하도록 하십시오. 만약 <불과 얼음> 확장이 없다면, 본 확장의 최종 승점 타일을 추가 요소로서 사용하셔도 됩니다. 규칙은 아래와 같습니다.

게임판 옆에 새 최종 승점 타일을 놓습니다. 게임 종료 후, 영역 승점과는 별개로, 플레이어들이 이 최종 승점 타일로도 승점을 받습니다.

이 최종 승점 타일의 계산법은 영역 승점의 계산법과 동일합니다. 1위는 18점, 2위는 12점, 3위는 6점이며, 순위가 같은 플레이어끼리는 해당 승점을 합친 뒤 똑같이 나누어 받습니다.



### 최대 무역 마커

각자 게임판에 놓인 자신의 무역 마커의 수량을 셉니다. (다른 최종 승점 타일과는 달리, 무역 마커끼리 연결되지 않아도 괜찮습니다.)

<불과 얼음> 확장에는 "요새와 성소"라는 이름의 최종 승점 타일이 있습니다. 이 타일은 이 두 대형 건물 사이의 거리가 멀수록 높은 승점을 줍니다. 두 대형 건물을 모두 건설하지 않았다면 승점을 받지 못합니다. 이 최종 승점 타일은 이제 "대형 건물"이라는 이름으로 바뀝니다. 이 타일의 점수를 계산할 때 다른 두 대형 건물(요새와 성소) 외에 조선소도 포함해서 계산하시기 바랍니다. 다시 말해 세 종류의 대형 건물 중에서 건설된 두 개의 건물(이는 꼭 요새와 성소일 필요가 없으며, 요새와 조선소, 혹은 성소와 조선소일 수도 있습니다) 사이의 거리를 셉니다. 세 대형 건물을 모두 건설했다면, 세 건물 중 두 건물 사이의 거리를 각각 세서 그 중 가장 먼 거리를 적용하면 됩니다.

## 부록

### 부록 I: 새로운 권능 행동



그릇 III에 있는 권능 말 4개를 그릇 I로 움직여서, 자신의 모든 선박을 이동시킬 수 있습니다. 각자의 조선소 판에 있는 이동 행동과 동일합니다.



그릇 III에 있는 권능 말 4개를 그릇 I로 움직여서, 자기 공급처에 있는 선박 말 1개를 게임판에 놓을 수 있습니다.



그릇 III에 있는 권능 말 5개를 그릇 I로 움직이고 또한 성직자 말 1개를 공급처로 되돌려 놓아서, 원하는 은총 타일 1장을 가져올 수 있습니다. 교역소를 사원으로 개량할 때 은총 타일을 가져오는 것과 똑같은 규칙을 따릅니다. 혼돈술사는 이 행동으로 은총 타일을 (2장이 아니라) 단 1장만 가져올 수 있습니다



## 부록 II: 새로운 은총 타일



즉시 단 한 번, **둘 중에 하나를 선택**해서 받습니다.

- 자기 공급처에 있는 성직자 말 1개를 가져와서 원하는 신앙의 교단에 배치(또는 원하는 신앙의 교단에서 1칸을 전진)하고 동전 4개를 받을 수 있습니다.
- 자기 선적 트랙에서 1칸 전진하고 일꾼 말 1개를 받습니다.



1단계 '수입 단계'에, 자기 공급처에 있는 선박 말 1개를 게임판에 놓을 수 있습니다.



주택/교역소/사원과 무역할 때마다, 즉시 추가로 승점 1점을 받습니다. 요새/성소/조선소와 무역할 때마다, 즉시 추가로 승점 2점을 받습니다.



지금부터 패스를 할 때마다, 게임판에 놓은 자신의 무역 마커 수에 따라 승점을 받습니다. 무역 마커가 1~3개면 승점 2점, 4~6개면 3점, 7~9개면 4점, 10개 이상이면 5점입니다.

## 부록 III: 새로운 점수 타일

새로운 점수 타일들은 기존 타일들과 매우 비슷합니다. 아래에는 차이점 위주로 설명하였습니다.



**행동 단계:** 무역을 한 번 실시할 때마다 추가로 승점 2점을 받습니다.



**행동 단계:** 선적 트랙에서 1칸 전진하거나 삼 교환 비율을 한 단계 낮출 때마다, 추가로 승점 2점을 받습니다(고행수도자/난쟁이가 거리 타일에서 전진할 때도 적용됩니다).



**행동 단계:** 요새/성소/조선소를 건설할 때마다 추가로 승점 5점을 받습니다.



**행동 단계:** 사원을 건설할 때마다 추가로 승점 4점을 받습니다.

**라운드 종료 시:** 땅 신앙 트랙에서 자기 신앙값 5칸마다, 선적 트랙에서 1칸 전진할 수 있습니다(고행수도자/난쟁이는 거리 타일에서 전진합니다).



**라운드 종료 시:** 물 신앙 트랙에서 자기 신앙값 4칸마다, 자기 공급처에서 선박 말 1개를 가져와 게임판에 놓습니다.

## 부록 II: 새로운 은총 타일



무역을 한 번 실시할 때마다 추가로 승점 1점을 받습니다.  
2단계 '행동 단계' 중에 특수 행동으로 자기 공급처에 있는 선박 말 1개를 게임판에 놓을 수 있습니다.



1단계 '수입 단계'에, 일꾼 말 1개와 동전 1개를 추가로 받습니다.  
패스한 뒤 이 타일을 반환할 때, 게임판에 놓인 자신의 선박 말 1개마다 승점 3점을 받습니다.



1단계 '수입 단계'에, 자기 공급처에 있는 선박 말 1개를 게임판에 놓습니다.  
2단계 '행동 단계' 중에 특수 행동으로 자기 선박을 모두 이동시킬 수 있습니다.



이 보너스 타일은 기능이 동일한 기존 타일(조선소가 추가된 것만 제외)을 **대체**하는 타일입니다.

1단계 '수입 단계'에, 일꾼 말 2개를 추가로 받습니다.  
패스한 뒤 이 타일을 반환할 때, 게임판에 놓인 자신의 요새·성소·조선소마다 승점 4점씩 받습니다.

## 부록 V: 새로운 마을 타일



이 마을 타일을 가져갈 때, 승점 4점을 받고, 선적 트랙에서 1칸 전진합니다(고행수도자/난쟁이는 거리 타일에서 전진합니다).



이 마을 타일을 가져갈 때, 승점 3점을 받고, 자기 공급처에 있는 선박 말을 최대 2개까지 게임판에 놓을 수 있습니다.



## 부록 VI: 무역 보상

무역을 실시하면 상대 건물의 종류에 따라 보상을 다르게 받습니다. 아래 정보는 '선박 운항 요약 타일'에도 적혀있습니다.



**주택:** 승점 1점과 일꾼 말 1개를 받습니다.



**교역소:** 승점 1점, 동전 1개, 권능 2개를 받습니다.



**사원:** 승점 1점을 받습니다. 그리고 다음 둘 중 하나를 선택합니다.

- 권능 3개를 받습니다.
- 원하는 신앙 트랙 하나에서 1칸 올라갑니다.



**성소:** 승점 2점을 받습니다. 그리고 다음 둘 중 하나를 선택합니다.

- 원하는 신앙 트랙 하나에서 2칸 올라갑니다.
- 성직자 말 1개를 받습니다.



**요새:** 승점 2점, 동전 2개, 공짜 삽 1개를 받습니다(이렇게 받은 삽만으로는 지형 칸을 거점 지형으로 변형하는 데 충분하지 않은 경우, 일꾼을 추가로 내서 모자란 삽을 보충할 수 있습니다).

만약 한 번에 요새 여러 군데와 무역을 실시했다면, 삽을 그만큼 많이 받을 것입니다. 하지만 이때에는 “삽 2개” 권능 행동에 적용되는 두 가지 제한이 똑같이 적용됩니다.

1. 주택은 단 하나만 건설할 수 있습니다.
2. 지형 칸 한 곳을 자신의 거점 지형으로 완전히 변형한 뒤에야, 남은 삽을 다른 곳에 사용할 수 있습니다.



**조선소:** 승점 2점을 받습니다. 그리고 다음 둘 중 하나를 선택합니다.

이 조선소와 무역하는 데 사용한 선박을 (공급처에 되돌려 놓는 게 아니라) 다시 게임판에 놓습니다.

자기 조선소의 '선박 이동' 행동칸에서 행동 토큰을 제거합니다. 따라서 이번 라운드에 이 특수 행동을 한 번 더 수행할 수 있습니다.

**참고:** 보상으로 선박 받기를 선택했을 때, 해당 이동 행동 내에서 그 선박을 다시 이동시킬 수는 없습니다. 왜냐하면 무역을 실시했다는 건 이미 선박 이동이 모두 끝난 시점이라는 뜻이기 때문입니다.

**참고:** <특별 지형지물> 미니 확장에 포함된 '특별 지형지물' 타일과는 무역이 불가능합니다.

## 부록 VII: 각 세력의 새로운 특수 규칙

### 아우렌

열쇠 1개를 가지고 게임을 시작합니다. 따라서 마을을 만들지 않고도 신앙 트랙 중 한 곳의 10번 칸에 올라갈 수 있습니다. 조선소를 건설하면, 일회성 보상으로 원하는 신앙 트랙 하나에서 2칸을 올라갑니다.

### 소인

주택을 건설하고 그 건설 비용 대신 선박 말 1개를 소비할 때마다, 일꾼 말 1개를 받습니다.

### 광신도

광신도의 특수 능력은 무역에는 적용되지 않습니다. (즉, 광신도의 무역으로 상대 세력이 권능을 받더라도 광신도는 신앙 트랙에서 올라가지 않고, 상대가 권능 받기를 거부하더라도 광신도는 권능을 받지 않습니다.)

### 군집어인

선박을 1칸 더 이동시키려고 권능 1개를 사용할 때, (그릇 III에 있는 권능이 아니라) 그릇 II에 있는 권능을 사용할 수 있습니다. 이렇게 사용한 권능은 그릇 I로 옮깁니다.

### 거인

다른 세력의 요새와 무역할 때마다, 공짜 삽을 (1개가 아니라) 2개씩 받습니다. 다른 세력은 '거인의 요새와 무역해서 받은 공짜 삽'을 황무지에 사용할 수 없습니다.

### 유목민

요새 능력(모래 폭풍)을 자신의 선박과 인접한 칸에도 사용할 수 있습니다. 하지만 이렇게 했다면, 즉시 해당 선박을 소비해서 그 지형 칸에 주택을 건설해야 합니다.

### 고행수도자

요새를 건설할 때, 거리 타일에서 1칸 전진합니다. 이 효과는 요새의 원래 능력을 대체합니다!

### 용군주

다른 세력의 요새와 무역할 때마다, (공짜 삽을 받지 않고 그 대신) 공급처에서 권능 말 1개를 가져와 그릇 I에 놓습니다.

### 봉헌자

다른 세력의 요새와 무역할 때마다, (공짜 삽을 받지 않고 그 대신) 원하는 신앙 트랙 하나에서 2칸 올라갑니다.

### 둔갑술사

둔갑술사의 특수 능력은 무역에는 적용되지 않습니다. (즉, 둔갑술사의 무역으로 상대 세력이 권능을 받더라도 둔갑술사는 권능 말을 가져오지 않으며, 상대가 권능 받기를 거부하더라도 둔갑술사는 권능을 받지 않습니다.)

조선소를 건설할 때, 즉시 자신의 거점 지형을 다른 지형으로 바꿀 수 있습니다(요새를 건설했을 때와 동일합니다). 이때는 거점 지형을 바꾸는 것이 공짜입니다. 아직 요새를 건설하지 않았더라도 별 상관 없습니다.

### 연안민

선박을 더 이동시키려고 권능 1개를 사용할 때, 해당 선박을 (1칸이 아니라) 최대 3칸까지 더 이동시킬 수 있습니다.

### 설인

설인의 요새 능력을 본 확장의 새로운 권능 행동들에 사용하려면 현재 설인이 조선소를 건설한 상태여야 합니다. 권능 1개를 덜 내는 설인의 특수 능력은 조선소 건설 여부와 상관없이 새로운 권능 행동들에도 적용됩니다.





## 부록 VIII: 각 세력의 개정된 초기 승점

<테라 미스티카>의 모든 세력은 특수 능력들이 비교적 잘 균형 잡힌 편이지만, 지도상의 지형 배치에 따라 각각의 유불리가 조금씩 달라집니다. 따라서 확장을 포함했던 아니든 상관없이 아래 표를 따라 '개정된 초기 승점'을 적용하시기를 추천합니다. 각 세력은 동일하게 승점 20점으로 시작하는 것이 아니라, 지도에 따라서 각자 정해진 승점을 받고 시작합니다.

추후에 초기 승점이 개정될 수 있습니다. 만약 개정 사항이 생길 경우 [divedice.com](http://divedice.com)에 공지하도록 하겠습니다.

### ■ 기본판 지도

30점	고행수도자	거인						
25점	봉헌자	아우렌	연금술사					
20점	얼음 여인	설인	유목민	연안민	둔갑술사	용군주	난쟁이	인어
	군집어인	소인	혼돈술사	마녀				
15점	기술자	광신도	암흑인					

### ■ 개정된 기본판 지도 ('불과 얼음' 지도의 뒷면)

30점	연금술사						
25점	얼음 여인	설인	고행수도자	봉헌자	아우렌	거인	
20점	연안민	둔갑술사	용군주	난쟁이	기술자	군집어인	소인
	광신도	혼돈술사	마녀				
15점	유목민	인어	암흑인				

### ■ 불과 얼음

30점	난쟁이									
25점	얼음 여인	설인	둔갑술사	고행수도자	봉헌자	소인	군집어인	아우렌	거인	
	연금술사									
20점	유목민	연안민	용군주	기술자	마녀					
15점	인어	광신도	혼돈술사	암흑인						

### ■ 호수

30점	난쟁이							
25점	설인	고행수도자	군집어인	거인				
20점	얼음 여인	둔갑술사	용군주	봉헌자	소인	인어	아우렌	마녀
	혼돈술사	연금술사						
15점	유목민	연안민	기술자	광신도	암흑인			

### ■ 협만

25점	봉헌자	연금술사	아우렌	고행수도자	거인	소인	연안민	둔갑술사
20점	혼돈술사	용군주	난쟁이	기술자	얼음 여인	인어	군집어인	설인
15점	광신도	암흑인	유목민	마녀				

※ <테라 미스티카>는 Feuerland Spiele과의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

※ 본 게임과 관련해 궁금한 점이 있으시면 [다이브다이스\(www.divedice.com\)](http://www.divedice.com)에 들어오셔서 질문을 남겨주세요.

