

Uwe Rosenberg

오딘을 위하여

규칙서



‘오딘을 위하여’는 보드게임 형태의 사가입니다. 여러분은 이 게임을 통해 오늘날 ‘바이킹’으로 알려진 종족의 문화적 업적, 상업적 탐험, 그리고 약탈을 체험할 수 있습니다. 이 용어는 첫 번째 서기 천 년 기가 끝날 무렵까지는 오늘날과 완전히다르게 사용됐습니다.

북유럽 사람들이 약탈하러 나갈 때, 그들은 ‘바이킹 하러 간다(해적 교역)’라고 말하곤 했지만, 그들의 조상인 스칸디나비아인들에게 ‘바이킹’은 단순한 해적질이 아니었습니다. 그들은 탐험가이자 국가의 창시자였습니다. 레이프 에이리크손은 콜럼버스보다 훨씬 더 일찍 아메리카 대륙에 도달한 최초의 유럽인이라고 합니다.

오늘날 프랑스 북부 지역이 노르망디로 불리는 것을 보면 알 수 있듯, 이들은 바이킹이라 불린 것이 아니라 ‘노르만인’이라고 불렸습니다. 가장 유명한 노르만인 중 하나는 1066년 잉글랜드를 침공한 유명한 정복왕 윌리엄(윌리엄 1세)입니다. 그는 노르웨이 왕이 불과 수 년 전에 실패한 잉글랜드 정복에 성공했습니다.

이 시대의 사람들이 그처럼 강인한 선원이 된 이유는 농업 상황이 좋지 못하여, 작물 부족으로 큰 어려움을 겪었기 때문입니다. 이 게임에서 플레이어들은 새로운 영토를 습격하고 탐사할 것입니다. 또한, 일상 활동으로 재정적으로 안정된 위치를 차지하기 위해 여러 가지 물품을 수집할 것입니다.

최종적으로 자신의 소유물 가치가 가장 큰 플레이어가 승리합니다.

게임 구성물

물품 상자



물품 타일을 보관하는 데 사용될 물품 상자 2개

주사위



주황색 8면체
주사위 1개



파란색 12면체
주사위 1개

게임판



행동 칸이 표시된 커다란 행동판 1개



본거지판 4개 (플레이어마다 1개씩)



배가 놓일 보급판 1개



양면이 다른 내용으로 표시된 탐사판 4개

게임 중 '판'이란 용어는
본거지판과 탐사판을 가리킵니다.

타일



특별 타일 15개



특별 타일이 놓일 타원형 보급판 1개

게임판 / 타일



행동판을 확장하는 데 사용될 추가 행동판 2개



라운드 개요판 1개



건물판 - '헛간' 3채, '돌집' 3채, '긴집' 5채
게임 중 건물이란 용어는 건물 전체를 가리키며,
집이란 용어는 돌집과 긴집을 가리킵니다.



산맥판 8개



'포경선' 10척 '노르' 12척 '드라카르' 10척
배 타일 32개

게임 중 큰 배란 용어는 노르와 드라카르를 가리킵니다.

돈

은화 타일 125개



나무로 된 물품(건축 자원)



나무 32개, 돌 24개, 광석 40개

직업 카드(갈색) 190장

A, B, C 세 더미로 나뉩니다.



뒷면이 옅은 갈색인
시작 직업 카드 45장

뒷면이 짙은 갈색인
직업 카드 145장

무기 카드(빨간색) 47장



활 12장, 함정 12장,
창 12장, 장검 11장

물품

물품 타일 346개

음식

앞면: 농산물, 뒷면: 동물성 식품



완두 / 벌꿀 술 25개



아마 / 건대구 20개



콩 / 우유 20개



곡물 / 염장육 20개



양배추 / 수육육 17개



과일 / 고래고기 15개

가축

앞면: 임신하지 않은 가축

뒷면: 임신한 가축



양 / 임신한 양 18마리



소 / 임신한 소 15마리

그 외 나무로 된 게임 구성물



바이킹 48명
(색깔마다 12명씩)



시작 플레이어를
표시하는 갈색
엘크 1마리



하얀색 라운드
표시 말 1개

각종 용품

앞면: 공예품, 뒷면: 사치품



기름 / 문 문자 표시돌 43개



가죽 / 은식기 30개



양모 / 상자 30개



아마포 / 비단 20개



뼈와 캡질 / 향신료 20개



모피 / 장신구 20개



의류 / 보물 상자 18개



의복 / 은제 비축물 15개



팅 페널티 타일 7개

팅 페널티 타일의 뒷면에는 나무 5개나 돌 5개, 광석 3개, 활 3개, 함정 3개, 창 3개, 장검 3개로 각기 다른 내용이 표시돼 있으며, 해당 자원을 대신해서 표시하기 위한 용도로 사용합니다.

지퍼백 한 묶음, 부록 1권
용어집 1권, 본 규칙서 1권



첫 번째 게임을 시작하기 전에

물품

이 게임에는 다양한 종류의 물품 타일이 여러 개 들어있습니다. 그래서 본 게임에는 물품 타일을 더 잘 보관하고 정리할 수 있도록 물품 상자 2개가 들어 있습니다.



가로 행마다 같은 색깔의 물품을 놓고, 세로 열마다 같은 모양의 물품을 놓으세요. 타일의 양면은 각각 다른색으로 서로 다른 물품이 표시돼 있습니다. 어떤 타일은 주황색과 빨간색이고 어떤 타일은 녹색과 파란색입니다. 이런 물품 타일들(양과 소는 제외)을 각각 두 더미씩으로 나누고, 각 더미를 오른쪽에 표시된 칸에 넣으세요.



예를 들어, 모든 ‘콩’ 타일의 반대쪽 면에는 우유가 있습니다.

게임에서 일반적으로 필요한 것보다 더 많은 물품 타일이 들어 있으며, 심지어 물품 상자에 넣을 수 있는 것보다 더 들어 있는 물품 타일도 있습니다. 남은 타일은 지퍼백에 넣어 보관하세요.

아래 표에는 물품 상자에 물품 타일을 어떤 식으로 넣는지가 나와 있습니다. 물품 상자에는 작은 칸과 큰 칸이 있습니다. 첫 번째 물품 상자의 작은 칸은 완두와 콩 타일 크기에 맞춰져 있으며, 큰 칸은 아마와 곡물 타일 크기에 맞춰져 있습니다. 두 번째 물품 상자의 작은 칸은 양배추와 과일 타일 크기에 맞춰져 있으며, 큰 칸은 양과 소의 타일 크기에 맞춰져 있습니다.

문 문자 표시들	은식기	상자	비단	향신료	장신구	보물 상자	은제 비축물
기름	가죽	양모	아마포	뼈와 껍질	모피	의류	의복
별꽃 술	건대구	우유	염장육	수렵육	양	고래 고기	소
완두	아마	콩	곡물	양배추		과일	

완두와 별꽃 술은 같은 타일의 양면에 표시돼 있으며, 기름과 문 문자 표시들도 마찬가지입니다. 양과 소 타일의 양면에는 해당 가축의 임신 여부가 표시돼 있습니다.

게임 준비

행동판과 물품 상자



물품 상자의 뚜껑을 열고 모두가 쉽게 물품 타일을 꺼낼 수 있는 곳에 놓습니다.



물품 상자

커다란 행동판을 탁자 중앙에 놓습니다. 4명이 게임할 땐 추가 행동판 2개를 추가하되 어느 면으로 놓을지는 무작위로 정합니다(1~3명이 게임할 때는 이 추가 행동판을 사용하지 않습니다).

특별 타일과 배 타일 보급판

물품 상자 옆에 특별 타일 보급판과 배 타일 보급판을 놓습니다.

물품 상자의 맨 윗줄에 놓인 파란색 일반 물품 타일 외에 옆은 파란색의 특별 타일 여덟 개가 있습니다. 일반 물품과 달리, 이 특별 타일은 게임에 단 1개씩만 존재합니다(이 특별 타일은 양면 모두 옆은 파란색으로 돼 있습니다).

특별 타일 보급판의 칸에 맞춰 특별 타일을 옮겨놓습니다. 배를 종류에 따라 분류해 배 타일 보급판의 칸에 맞춰 옮겨놓습니다.



특별 타일 보급판 1개



배 타일 보급판 1개

직업 카드와 무기 카드



직업 카드의 오른쪽 아래에는 그 카드가 어느 카드 더미에 속하는지를 나타내는 ‘A’, ‘B’, ‘C’ 중 하나가 표시돼 있습니다. 게임에 익숙하지 않은 초심자는 A 카드 더미만 이용할 것을 권합니다. 숙련된 플레이어는 B와 C 카드 더미의 카드를 사용하거나, 모든 카드 더미를 섞어서 사용해도 됩니다. 직업 카드의 뒷면에 따라 옅은 갈색 카드와 짙은 갈색 카드를 나눠 같은 종류끼리 잘 섞어, 각각의 카드 더미 2개를 만들고 뒷면이 보이게 놓습니다.

행동판의 왼쪽 위 ‘게임 시작’이 표시된 곳에는 게임을 시작할 때 플레이어가 받는 구성물이 나와 있습니다. 각자 옅은 갈색 직업 카드 더미에서 시작 직업 카드 1장씩을 가져갑니다(모두가 카드를 가져간 다음 나머지 옅은 갈색 카드는 게임에서 제거합니다). 각자 ‘활’, ‘함정’, ‘창’ 무기 카드 1장씩(‘장검’ 제외)을 가져가고, ‘벌꿀 술’ 1개를 가져갑니다.

나머지 무기 카드를 섞어서 무기 카드 더미를 만들고 뒷면이 보이게 놓습니다.

게임을 할 때마다 모든 카드가 필요한 것은 아닙니다.
그중 일부만 준비하고 나중에 필요할 때 보충할 수도 있습니다.

본거지판과 바이킹

각자 본거지판 1개씩을 가져갑니다.

본거지판은 양면이 각기 다릅니다. 한 면은 7라운드짜리 게임(긴 게임)을 할 때 사용하며, 다른 한 면은 6라운드짜리 게임(짧은 게임)을 할 때 사용합니다.

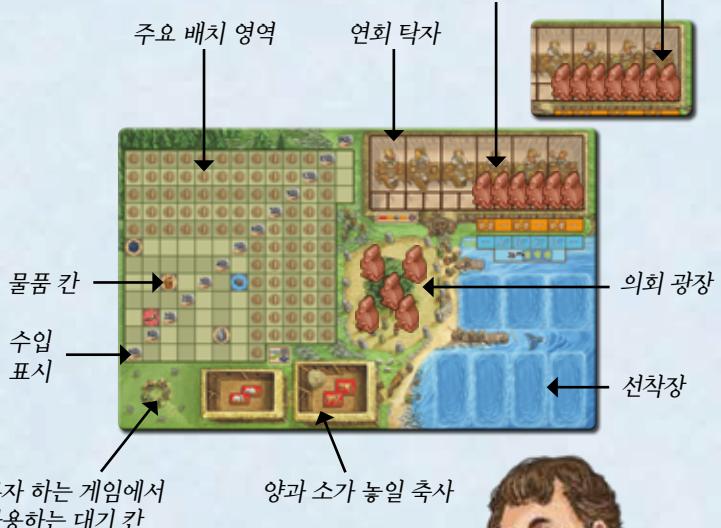


각자 자기 색깔을 정하고, 해당 색깔의 바이킹 12명씩을 가져갑니다.

이렇게 가져온 바이킹 말을 자기 본거지판에 있는 ‘연회 탁자’ 트랙에 숫자가 표시된 칸마다 1명씩 놓습니다. 남은 바이킹 말을 ‘의회 광장(바이킹들의 회합 장소)’에 놓습니다. 이렇게 ‘의회 광장’에 놓인 바이킹이 게임이 시작될 때 사용하는 바이킹입니다(그러므로 짧은 게임에서는 바이킹 1명을 더 가지고 시작하게 됩니다).

의회 광장의 오른쪽에는 배가 정박한 선착장이 있고, 의회 광장의 왼쪽에는 물품들이 놓일 주요 배치 영역이 있습니다.

‘연회 탁자’ 트랙에 바이킹 7명을 놓습니다
(짧은 게임에서는 6명).



긴 게임이 이 게임의 주요한 버전입니다. 하지만 게임에 익숙해지기 위해 모두가 짧은 게임을 먼저 해볼 것을 권합니다. 반면에, 게임의 모든 면을 파악한 베테랑 플레이어에게는 짧은 게임이 더 도전적으로 느껴질지도 모릅니다.

산맥, 건축 자원, 은화

산맥판 8개를 잘 섞고, 그 중 2개를 앞면으로 펼칩니다(4명이 게임할 때는 3개). 남은 산맥판은 뒷면으로 쌓아 산맥 더미를 만듭니다. 펼쳐진 산맥판에 표시된 물품을 올려놓습니다.

남은 나무, 돌, 광석, 은화를 종류에 따라 분류하고, 모두가 가져가기 좋은 위치에 둡니다.



3명이 게임할 때 펼쳐진 산맥 2개.

탐사판

탐사판을 ‘세틀랜드’, ‘페로 제도’, ‘아이슬란드’, ‘그린란드’ 면이 보이게 해서 해당 섬에 표시된 알파벳 순서대로 놓습니다.



탐사판의 오른쪽 아래에 알파벳이 표시된 면이 앞면입니다.

건물판

‘헛간’, ‘돌집’, ‘긴집’ 건물판을 종류별로 쌓아 각각의 더미로 만듭니다.



전반적인 개요

게임 진행 방법

게임의 기본 원리는 간단합니다. 라운드마다 각자 자기 바이킹을 행동판에 있는 행동 칸 위에 옮겨놓고, 그 즉시 해당 행동을 수행합니다.



각 행동 칸은 라운드마다 한 번만 선택될 수 있으므로, 서로의 갈 길을 방해하게 됩니다.



달성해야 할 목표

기본 목표는 본거지판에 있는 주요 배치 영역을 녹색과 파란색 물품 타일로 채우는 것입니다. 타일로 채울 수 없는 빙칸은 광석이나 은화로 채울 수 있습니다(아래 그림 참조).

물품 타일은 약탈해서 얻거나(바이킹 방식으로), 농산물을 교환해서 얻을 수 있습니다.

이 그림은 본거지판의 주요 배치 영역에 물품 타일을 어떤 식으로 놓을 수 있는지를 나타냅니다. 녹색과 파란색은 해당 색깔의 물품을 뜻합니다.

아무 때나 자기 개인 저장고에 있는 타일을 자기 본거지판의 배치 영역에 놓을 수 있습니다. 배치 영역에 한번 놓은 것은 절대 되돌릴 수 없습니다.



광석
은화



장거리 교역은 특별한 역할을 합니다. 이 행동을 통해 여러 녹색 물품(공예품)을 한번에 파란색 물품(사치품)으로 바꿀 수 있습니다(녹색 물품 여러 개를 파란색 물품으로 바꾸는 것이 얼마나 유익한지는 12페이지에 있는 ‘아무 때나 할 수 있는 행동’을 참고하세요).

수입

본거지판의 주요 배치 영역에는 숫자와 함께 은화를 들고 있는 손 모양 그림이 대각선 방향으로 표시돼 있습니다. 이 숫자가 수입 표시를 나타냅니다. 이렇게 보이는 수입 표시 중 가장 작은 값이 해당 라운드에서 그 플레이어가 받을 은화 수입입니다(9페이지에 자세하게 설명합니다).



본거지판의 상황이 6페이지 아래에 있는 그림과 같다면, 수입으로 은화 2개를 받습니다.

특별 상여

본거지판의 주요 배치 영역 중에는 물품 그림이 표시된 칸이 있습니다.



본거지판에는 물품이 표시된 칸이 5개 있습니다.

이렇게 표시된 칸의 주변 칸 모두(가장자리에 있는 칸이 아니라면 주변 8칸)를 채우면, 라운드마다 특별 상여로 해당 물품을 받습니다.

· 게임 중 언제라도 자신의 수입을 증가시키기 위해 이런 칸을 타일로 덮을 수도 있습니다(이렇게 덮인 경우에는 해당 특별 상여를 받을 수 없습니다).



6페이지 아래에 있는 본거지판에서는 벌꿀 솔 칸이 물품 타일로 덮였지만, 오른쪽 그림의 본거지판에서는 벌꿀 솔 칸이 완전히 둘러싸였습니다. 이 플레이어는 라운드마다 벌꿀 솔 1개씩을 받습니다.

· 게임 중에 새로운 땅을 탐사하고, 이를 본거지판 옆에 더할 수 있습니다. 그러기 위해서는 배가 필요합니다.



점수를 얻는 데 필요한 것들



게임이 끝날 때 플레이어는 자기 배와 건물, 탐사판, 물품에 표시된 점수를 더합니다. 점수는 방패 기호(왼쪽 그림 참조)에 표시된 숫자입니다.

큰 배의 점수는 이주에 사용해 더 높일 수도 있습니다(이주 행동을 할 때 배를 뒤집어 다른 면으로 놓으세요).



이주할 때마다, 플레이어가 가지고 있는 배 1척이 이주에 사용되어 줄어듭니다.

(이 예에서는 노르 1척)

본거지판과 탐사판에는 감점이 표시된 칸이 있습니다. 이 감점을 받지 않으면 해당 칸을 물품으로 덮어야 합니다.



'모피'로 감점이 표시된 칸 8칸을 덮으면 8점을 얻은 것과 같은 효과를 냅니다.



헛간, 돌집, 긴집에도 감점이 표시된 칸이 있으며, 물품으로 이를 덮을 수 있습니다.

- 혀간의 감점을 덮기 위해선 나무와 돌이 필요합니다.
- 돌집과 긴집엔 녹색과, 파란색 물품 타일, 은화를 놓을 수 있으며, 본거지판이나 탐사판과 달리 주황색과 빨간색 물품 타일도 놓을 수 있습니다. 하지만 광석은 놓을 수 없습니다.



긴집의 중앙에 기둥 2개가 있음을 명심하세요. 어떤 것으로도 이 칸을 덮을 수 없습니다.



집의 배치 영역에 타일을 어떻게 놓을 수 있는지가 그림으로 표시돼 있습니다.(12페이지 참조)

양과 소, 직업 카드에서도 추가 점수를 받습니다. 특히 양과 소는 라운드마다 번식할 수도 있습니다.



가축 타일의 한 면은 임신하지 않은 상태, 다른 한 면은 임신한 상태를 나타냅니다. 임신한 상태의 가축은 임신하지 않은 상태보다 1점 더 높습니다.



직업 카드 중에는 점수가 음수인 것도 있습니다. 오른쪽의 카드에서 보듯이 장의사는 -1점입니다.

게임 진행

무작위로 시작 플레이어를 결정하고, 그 플레이어에게 시작 플레이어를 나타내는 엘크를 줍니다.

2~4명이 하는 게임 규칙에 대해서 먼저 설명하도록 하겠습니다.

혼자 하는 게임 규칙은 23페이지에 나와 있습니다.

긴 게임은 7라운드 동안 진행됩니다(짧은 게임은 6라운드 동안 진행).

한 라운드는 12단계로 이뤄져 있으며, 각 단계는 순서에 따라 차례대로 진행됩니다.

1단계: 새로운 바이킹

각자 자기 본거지판의 ‘연회 탁자’에서 가장 왼쪽에 있는 바이킹을 가져와 다른 바이킹이 있는 의회 광장에 놓습니다(이렇게 해서 비워진 칸이 현재 몇 라운드인지를 표시합니다).

첫 번째 라운드를 포함한 매 라운드마다 새로운 바이킹을 받습니다.



2단계: 수확

현재 라운드를 표시하는 숫자 밑에는 이번 라운드 수확 단계에 무엇을 받는지 표시돼 있습니다.

긴 게임: - - -

- 수확 단계에는 주황색 물품(농산물)만 받습니다.
- 각자 일반 저장고(물품 상자 등으로 이뤄진)에서 해당 물품을 가져와 자 기 개인 저장고에 놓습니다.

	타일에 1이라고 표시된 농산물을 받습니다. 완두, 콩, 아마.
	타일에 1이나 2라고 표시된 농산물을 받습니다. 완두, 콩, 아마, 곡물.
	타일에 1이나, 2, 3이라고 표시된 농산물을 받습니다. 완두, 콩, 아마, 곡물, 양배추.
	타일에 1이나, 2, 3, 4라고 표시된 농산물을 받습니다. 완두, 콩, 아마, 곡물, 양배추, 과일.
-	‘받는 것 없음’을 뜻하며, 이번 라운드의 수확 단계에서는 아무것도 못 받습니다.

3단계: 탐사판을 뒤집고 은화 놓기

플레이어는 행동 단계(5단계)에서 배를 사용해 탐사판을 획득함으로써 추가 배치 영역을 획득할 수 있습니다. 어떤 곳은 게임이 시작될 때부터 탐사할 수 있지만, 어떤 곳은 나중에야 탐사할 수 있습니다. 게임 중 특정한 시점에 아무도 획득하지 않은 탐사판이 뒤집힘으로써 그렇게 됩니다. 본거지판의 수확 표시 밑에 이번 라운드에 어느 탐사판이 뒤집히는지가 표시돼 있습니다.

아무도 획득하지 않은 탐사판의 가치 증가

탐사판을 뒤집는 라운드마다(짧은 게임에서는 2라운드부터 5라운드까지, 긴 게임에서는 3라운드부터 6라운드까지), 이번 라운드 중에 뒤집힌 것이 아니면서 아직 아무도 획득하지 않은 모든 탐사판에 은화 2개씩을 놓습니다. 이미 누군가가 획득한 탐사판에는 은화가 놓이지 않습니다.

- 은화가 놓인 탐사판이 뒤집히면, 그 위에 있던 은화는 일반 저장고로 되돌려 놓습니다.
- 이번 라운드에 뒤집힐 예정이던 탐사판을 누군가가 이미 획득한 상황이라도, 아직 아무도 획득하지 않은 다른 탐사판에는 은화가 놓입니다.
- 첫 번째 라운드와 마지막 라운드(긴 게임에서는 두 번째 라운드도)에는 탐사판이 뒤집히지 않습니다. 이 라운드에는 어떤 탐사판도 뒤집히지 않으며 어디에도 은화가 놓이지 않습니다.

	3라운드(짧은 게임에서는 2라운드)에 세틀랜드를 곱 섬으로 뒤집습니다.
	4라운드(짧은 게임에서는 3라운드)에 페로 제도를 배핀 섬으로 뒤집습니다.
	5라운드(짧은 게임에서는 4라운드)에 아이슬란드를 래브라도로 뒤집습니다.
	6라운드(짧은 게임에서는 5라운드)에 그린란드를 뉴펀들랜드로 뒤집습니다.

예: 3라운드에 페로 제도에 은화 2개가 놓였습니다. 4라운드에 페로 제도 탐사판이 뒤집혀 배핀 섬이 됩니다. 이전 라운드에 놓였던 은화 2개는 일반 저장고로 되돌려 놓습니다.



이 게임 규칙을 설명할 때, 게임의 목표를 먼저 설명하고 단계와 라운드에 대해서는 그다음에 설명하는 것이 좋습니다. ‘연회 탁자’에 있는 바이킹 말들을 가리켜 게임이 6라운드(짧은 게임)나 7라운드(긴 게임) 동안 진행됨을 보여줄 수 있습니다. 일단 이에 집중시키고 난 다음에, 연회 탁자 밑에 표기된 정보를 가리키며 처음 세 단계에 대해 쉽게 설명할 수 있습니다.



4단계: 새로운 무기 뽑기

각자 새로운 무기 카드 1장씩을 뽑고, 뽑은 무기 카드를 각자 자기 앞에 앞면으로 펼쳐놓습니다.

플레이어는 이 단계에서 시작할 때는 없었던 '장검' 무기 카드를 뽑을 수도 있습니다.



5단계: 행동

시작 플레이어부터 시작해 시계 방향으로 돌아가며 진행됩니다. 차례인 플레이어는 자기 의회 광장에 있는 바이킹 1명 이상을 선택해서, 행동판에 있는 아직 아무 바이킹도 놓이지 않은 행동 칸 하나에 놓습니다.

이 단계는 모두가 패스를 선언하거나, 모두가 자기 바이킹을 다 놓을 때까지 계속됩니다.

- 플레이어는 아직 자기 의회 광장에 남은 바이킹이 있더라도 패스를 선언할 수 있습니다. 패스를 선언한 플레이어는 이번 라운드 동안 더는 바이킹을 놓을 수 없습니다(남은 바이킹이 없다면 반드시 패스를 선언해야 합니다).

중요: 누군가의 바이킹이 놓여 있는 행동 칸에는 누구도 그 칸에 바이킹을 놓을 수 없습니다.

다른 중요 규칙: 첫 번째 열에 있는 모든 행동 칸에는 바이킹 1명을 놓아야 합니다. 두 번째 열의 행동 칸은 바이킹 2명, 세 번째 열의 행동 칸은 바이킹 3명, 네 번째 열의 행동 칸은 바이킹 4명을 놓아야 합니다.

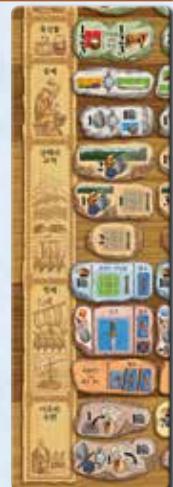


행동 칸의 효과에 대해서는 다음 장(14페이지부터)에 설명하겠습니다. 행동 칸에 표시된 그림이 그 행동 칸의 효과를 나타냅니다.

- 플레이어는 행동 칸에 바이킹을 놓자마자, 즉시 해당 행동 칸을 사용해야 합니다. 행동 칸에 바이킹을 놓으려면 해당 칸의 효과를 하나 이상 사용해야 합니다(비용을 내는 것도 그 자체로 효과로 간주합니다).

· 행동판에 있는 행동 칸들은 비슷한 효과를 가진 것끼리 무리 지어 놓여 있습니다. 배경의 나무판 색으로 이런 무리를 구분할 수 있습니다. 각각의 무리를 포괄적으로 가리키는 명칭은 행동판의 왼쪽에 표시돼 있습니다.

이렇게 바이킹을 놓고 사용하는 행동을 바이킹 행동이라 부릅니다. 바이킹을 행동 칸에 놓지 않고 아무 때나 사용할 수 있는 행동이 있음을 명심하세요(12페이지 참조).



처음 게임을 할 때는 행동판에 행동 칸이 너무 많아 압도될 수 있습니다. 게임 초기에는 선택 가능한 행동이 무엇인지 찾는 데 집중하세요. 처음 몇 라운드 동안에는 앞으로 닥칠 일에 대해 준비하세요. 정말 중요하고 결정적인 행동은 나중에 하게 될 겁니다.



- 행동 단계는 모두가 자기 바이킹을 다 놓거나, 모두가 패스를 선언하면 즉시 끝납니다.
- 행동 칸마다 필요한 바이킹의 수가 다르므로, 다른 플레이어보다 더 일찍 바이킹이 떨어지는 플레이어가 생길 수 있습니다. 이렇게 바이킹이 다 떨어진 플레이어는 반드시 패스를 선언해야 합니다.

6단계: 시작 플레이어 정하기

행동 단계에서 가장 마지막으로 바이킹을 놓은 플레이어가 엘크를 받고, 다음 행동 단계의 시작 플레이어가 됩니다.



7단계: 수입

게임 중 수입과 특별 상여는 다릅니다. 수입은 은화를 받는 것(이번 단계)이고, 특별 상여는 물품을 받는 것(10단계)입니다.



게임 중에 녹색과 파란색 물품 타일, 은화, 광석을 본거지판의 주요 배치 영역에 놓을 수 있습니다. 덮이지 않은 수입 표시 중 가장 작은 값만큼의 은화를 이 단계에 수입으로 받습니다.



이 예에서 수입 표시 중 가장 작은 값은 '5'입니다. 그러므로 이 플레이어는 은화 5개를 수입으로 받습니다.

- 중요: 수입 표시는 왼쪽 아래부터 시작해서 오른쪽 위 방향으로 타일을 덮어야 합니다. 이에 대한 상세한 설명은 12페이지를 참조하세요(아무 때나 할 수 있는 행동).

- 탑사판을 획득한 플레이어는 추가적인 수입을 얻을 수도 있습니다. 탑사판으로 인한 수입도 본거지판에 있는 수입과 같은 규칙을 적용합니다(부록 15페이지 참조).

게임을 설명할 때, 지금이 녹색과 파란색 물품을 본거지판에 놓는 것에 관해 설명하기 좋은 순간입니다. 수입은 이 규칙과 관련이 많습니다. 6페이지에서 우리는 이 규칙에 대한 일반적인 개요를 살펴봤습니다. 이에 대한 더 자세한 설명은 12페이지에 나와 있습니다. 우선은 라운드의 나머지 단계부터 살펴보겠습니다.

8단계: 가축 번식

본거지판 오른쪽 아래에는 ‘양’과 ‘소’ 물품 타일이 놓이는 칸인 축사가 표시돼 있습니다. 이 타일들은 양면 모두 같은 동물이 표시돼 있고, 한쪽 면은 임신하지 않은 상태, 다른 한쪽 면은 임신한 상태임을 명심하세요.



이 단계에서는 각 플레이어마다 축사에 있는 가축이 다음 규칙에 따라 번식합니다.

- 플레이어의 축사에 ‘임신한 상태’인 양이 1마리 이상 있다면, 이들 모두를 다른 면으로 돌려놓고, 돌려놓은 만큼 새로운 양을 가져옵니다(이렇게 가져온 양은 ‘임신하지 않은 상태’로 축사에 놓습니다).



- 한 플레이어의 축사에 양이 2마리 이상 있고, ‘임신한 상태’인 양이 1마리도 없다면, 이 중 1마리를 ‘임신한 상태’인 면으로 뒤집습니다.



소가 번식할 때도 이 규칙이 똑같이 적용됩니다.

따라서, 일반적으로 플레이어는 두 라운드마다 한 번씩 새끼 양이나 소를 얻을 수 있습니다.



가축 번식 예:

- 축사에 양 3마리가 있고 그중 1마리가 임신 중입니다. 임신한 양이 새끼 양을 낳고, 임신하지 않은 양은 원래 상태 그대로 있습니다. 그 결과 임신하지 않은 양 4마리가 됩니다.
- 축사에 임신하지 않은 양 4마리가 있습니다. 이 중 1마리를 임신한 상태로 뒤집습니다.
- 축사에 양 2마리가 있고, 그중 1마리가 임신 중입니다. 행동 단계 중에 임신하지 않은 양을 사용해서, 임신한 양 1마리만 남은 상태가 됐습니다. 이 양은 축사에 유일하게 남은 양이지만 새끼 양을 낳습니다(C'est la vie).

9단계: 연회

이 단계는 ‘연회 탁자’에서 바이킹이 없는 칸을 중심으로 진행됩니다.



이 예에서, 2칸에는 바이킹이 있고, 10칸이 비어 있습니다.

플레이어는 자기 개인 저장고(또는 축사)에 있는 주황색과 빨간색 음식 타일, 은화(1개짜리)로 다음 규칙에 따라 ‘연회 탁자’의 빈칸을 채워야 합니다.

- 주황색 타일(농산물)은 서로 인접해서 놓을 수 없습니다.



이 규칙은 연회 탁자 아래쪽에 그림으로 표시돼 있습니다.

- 빨간색 타일(동물성 식품)은 서로 인접해서 놓을 수 없습니다.
- 은화는 서로 인접해서 놓을 수 있습니다(광석은 ‘연회 탁자’에 놓을 수 없습니다).



연회 중 염장육은 1개만 효율적으로 놓을 수 있습니다. 하지만, 정사각형이라 어느 방향으로 놓든 같은 모양인 콩은 여러 개 놓더라도 이 규칙에 사실상 영향을 받지 않습니다.

‘연회 탁자’에 놓은 모든 타일은 반드시 한 칸 이상을 덮어야 하며, 오직 허용된 칸(바이킹이 없는 칸)에만 놓을 수 있습니다. 타일들은 서로 겹칠 수 없으며, 허용된 칸을 넘어서 놓을 수도 없습니다. 주의를 기울이지 않으면, 이 규칙을 따르기 위해 물품들을 비효율적인 세로 방향으로 놓아야 할 수도 있습니다.

본 게임 디자이너의 콩에 대한 사랑은 이미 널리 알려져 있죠. 바이킹들은 자신이 무엇을 먹을지에 대해 매우 진지했습니다. 염장육을 지나치게 많이 먹는 것은 건강에 좋지 않습니다.



팅 페널티

- 플레이어가 채울 수 없었거나 채우지 않은 ‘연회 탁자’의 빈칸마다, 이 플레이어는 ‘팅 페널티’ 타일을 받아 자기 개인 저장고에 놓고, 게임이 끝날 때까지 가지고 있어야 합니다(연회는 수입을 얻은 다음 벌어지고, 수입으로 받은 은화로 빈칸을 채울 수 있으므로 이는 그리 자주 일어나는 일이 아닙니다).



게임이 끝날 때 자기 개인 저장고에 있는 킹 페널티 타일마다 3점씩 감점 받습니다.

이 단계가 끝날 때 ‘연회 탁자’에 놓았던 타일 모두를 일반 저장고로 옮깁니다.



이 빈칸 때문에 킹 페널티 타일 1개를 받아야 합니다.

10단계: 특별 상여

배치 영역에는 물품이 그려진 칸이 있습니다. 이 칸은 이미 덮여 있는 것으로 간주하지만, 필요한 경우 이 칸을 다른 물품 타일로 덮을 수도 있습니다(물품 놓기 규칙을 따라야 합니다. 12페이지에 있는 ‘아무 때나 할 수 있는 행동’ 참조). 이 칸에 아무것도 놓지 않은 상태에서 이 칸 주변 모든 칸(가장자리에 있는 칸이 아니라면 주변 8칸)을 덮으면, 플레이어는 라운드마다 해당 물품을 특별 상여로 받습니다. 이때 배치 영역 바깥은 이미 덮인 것으로 간주합니다.



표시된 광석 칸은 배치 영역의 가장자리에 있습니다. 그러므로 플레이어는 이 광석 칸 주변 5칸만 덮으면, 이 광석을 특별 상여로 받을 수 있습니다.



이 플레이어는 라운드마다 벌꿀 솔 1개, 나무 1개, 돌 1개, 광석 1개를 받습니다.

· 플레이어는 특별 상여를 동시에 받습니다.



11단계: 산맥 상태 갱신하고 새로운 산맥 놓기

플레이어는 행동 단계 중에 산맥판에서 건축 자원을 가져올 수 있습니다(15페이지에 있는 ‘산맥과 교역’ 행동 참조).



여기서 자원을 얻으세요.

- 이 단계에서, 산맥판마다 가장 왼쪽에 있는 건축 자원(즉, 가장 화살표에 가까운 것) 1개씩을 제거해 일반 저장고로 되돌려 놓습니다.

모든 칸이 비어 있는 산맥판을 제거합니다.

· 그런 다음, 새로운 산맥판 하나를 앞면으로 놓고 표시된 자원을 올려놓습니다(떨쳐진 산맥판의 수는 게임을 시작할 때보다 더 많아질 수도 있습니다).



왼쪽 상황에서 가장 위에 있는 산맥판이 제거됩니다.

그리고 오른쪽 상황에 새로운 산맥판이 추가됐습니다.

- 4명이 하는 긴 게임에서는 산맥판이 7라운드 동안 사용하기엔 부족할 수 있습니다. 따라서 7라운드에는 산맥판을 추가하지 않습니다.

12단계: 행동판에 놓인 바이킹 되돌리기

각자 행동판에 놓았던 자기 바이킹 모두를 자기 의회 광장으로 되돌려 놓습니다(그리고 나서 다음 라운드의 1단계를 시작합니다).



아무 때나 할 수 있는 행동

말 그대로 게임 중 아무 때나 할 수 있는 다양한 행동이 있습니다(대개는 행동 단계에서 하게 됩니다).

본거지판에 물품 놓기

앞에서 여러 차례 언급했듯이, 다음 규칙을 따르면서 아무 때나 녹색 공예품과 파란색 사치품, 은화, 광석을 본거지판의 주요 배치 영역에 놓을 수 있습니다.

큰 숫자(0, 1, 2, 3, ...)가 있는 칸은 ‘수입 표시’를 나타냅니다(9페이지에 있는 ‘수입’ 참조). 한 수입 칸을 덮으려면, 다음의 모든 칸이 이미 덮여 있거나 혹은 이번에 덮을 수 있어야 합니다.

- 그 수입 칸의 왼쪽 칸 모두
- 그 수입 칸의 아래쪽 칸 모두
- 그 수입 칸의 왼쪽과 아래쪽 사이에 있는 칸 모두

물품 기호가 표시된 칸은 이미 덮인 것으로 간주합니다.



게임 초기에, 타일 1개로(여기서는 의류 타일을 사용) 숫자 칸 3개를 한 번에 덮을 수 있습니다(안타깝게도 이렇게 하면 ‘별꽃 솔’ 칸이 덮이므로, ‘별꽃 솔’ 특별 상여를 잊지 마세요).



이 예에서 플레이어는 ‘뼈 와 껍질’이나 ‘양모’ 타일로 3짜리 수입 표시 칸과 4짜리 수입 표시 칸을 한꺼번에 덮을 수 있습니다. 이 수입 표시 칸들을 덮는데 필요한 모든 조건을 이 타일을 놓으면서 동시에 만족시킬 수 있기 때문입니다.

· 녹색 타일은 서로의 변끼리 맞닿게 놓을 수 없습니다(꼭짓 점만 맞닿는 것은 괜찮습니다. 이 규칙을 상기할 수 있도록 오른쪽 그림이 본거지판에 표시돼 있습니다).



· 파란색 타일은 서로의 변끼리 맞닿을 수 있으며, 은화나 광석도 같은 것끼리 맞닿게 놓을 수 있습니다. 특별 타일은 파란색 물품으로 간주하며 파란색 타일의 규칙을 따릅니다.

가끔, 의도치 않게 이 규칙에 대해 실수할 수도 있습니다. 놓자마자 알아차렸다면 바로 올바른 규칙에 따라 놓이게 바꾸세요. 너무 늦게 알아차렸다면 23페이지의 ‘감점’ 규칙을 참고하세요.



· 물품 타일을 놓을 때, 이미 놓인 타일 위에 겹쳐서 놓을 수는 없습니다(일부만이라도). 하지만, 물품 기호가 표시된 칸을 덮는 것은 상관없습니다(7페이지에 있는 특별 상여 참조). 다만, 물품 기호가 표시된 칸은 이미 덮인 것으로 간주함을 명심하세요.

· 물품 타일은 주요 배치 영역의 경계 내에만 놓을 수 있습니다.



본거지판의 주요 배치 영역 오른쪽 위에는 3칸이 더 있습니다. 그렇기 때문에 게임이 끝날 때, 이 곳에 ‘보물 상자’ 같이 커다란 타일을 놓을 수도 있습니다.



덮을 수 없는 수입 표시 칸을 덮지만 않으면 언제든 감점 칸에 물품 타일을 놓아 감점을 줄일 수 있습니다.

· 위 규칙을 상기할 수 있도록 주요 배치 영역에는 번갈아가며 다른 색깔로 칠해진 정사각형 표시가 있습니다.



위의 예에서, 아직 덮을 수 없는 수입 표시 칸을 덮지 않으면서 물품 타일을 놓은 모습을 볼 수 있습니다.

탐사판에 물품 놓기

아무 때나 본거지판과 같은 규칙을 따르면서 녹색 공예품이나 파란색 사치품, 은화, 광석을 탐사판의 빈칸에 놓을 수 있습니다.



탐사판에는 곰 섬에 있는 '5'짜리 수입 표시 칸과 같이 물품 타일로 덮을 수 없는 칸이 있습니다. 이런 칸은 두꺼운 녹색 테두리로 표시돼 있습니다.

탐사판에 있는 물품 표시 칸 중에는 가장자리에 있어 8칸보다 적은 칸으로 둘러싸인 곳이 많습니다. 이런 칸은 해당 자원을 특별 상여로 얻기 더 쉽습니다.



곰 섬에 있는 '룬 문자 표시돌'과 광석이 함께 표시된 특별 상여 칸은 6칸만 둘러싸도 얻을 수 있습니다.

건물에 물품 놓기

아무 때나 주황색 농산물이나 빨간색 동물성 식품, 녹색 공예품, 파란색 사치품, 은화를 건물판의 빈칸에 놓을 수 있습니다.

주황색 타일들은 서로의 변끼리 맞닿게 놓을 수 없으며, 빨간색 타일들도 서로의 변끼리 맞닿게 놓을 수 없습니다(꼭짓점만 맞닿는 것은 괜찮습니다). 이 규칙을 상기할 수 있도록 건물판에 아래 그림이 표시돼 있습니다.



긴집의 기둥 칸을 덮을 수 없음을 명심하세요.

'아무 때나 할 수 있는 행동'에 항상 적용되는 규칙

어떤 판이나 건물에 한번 올려놓은 것(물품 타일, 은화, 광석 등)은 절대 다시 개인 저장고로 되돌릴 수 없습니다.

물론, 타일을 확정적으로 올려놓기 전에 시험 삼아 대보는 것은 할 수 있습니다. 다음 행동을 하기 전까지만 이런 식으로 대볼 수 있습니다.

7단계 수입과 10단계 특별 상여는 각 단계별로 모든 물품을 동시에 받습니다. 따라서 이번 단계에 얻은 수입이나 특별 상여를 바로 다른 판에 올리고 그 즉시 수입이나 특별 상여를 추가로 받는 것은 불가능합니다.

팁: 타일을 놓으면 다시 가져올 수 없지만, 수입이나 특별 상여 단계 전에 가능한 한 많은 타일을 놓는 것이 좋습니다. 특히 큰 타일의 경우에 개인 저장고에 있는 것보다는 판이나 건물 위에 놓인 쪽이 더 유용합니다.



배 구매

아무 때나 은화를 내고 배를 살 수 있습니다. 배의 값은 그 점수와 같습니다(배 보급판의 칸 위에도 표시돼 있습니다). 배를 구매하지 않고 행동 단계에 '조선' 행동 칸을 통해 나무로 배를 만드는 것도 가능합니다(15페이지 참조).

- 포경선은 작은 배입니다.
- 노르와 드라카르는 큰 배입니다.

노르의 값은
은화 5개입니다.



포경선은 은화 3개, 노르는 은화 5개, 드라카르는 은화 8개입니다.

자기 선착장에서 크기에 맞는 칸에 배를 놓아야 합니다(포경선을 큰 배가 놓이는 칸에 놓을 수 없습니다).

은화 교환

아무 때나 은화를 같은 금액의 은화로 교환할 수 있습니다. 은화는 1개짜리, 2개짜리, 4개짜리, 10개짜리가 있습니다.



은화는 판과 집의 배치 영역에 놓을 수 있는 크기로 만들어졌습니다.



무장하기

아무 때나(행동하기 직전에도 가능하지만 행동 중에는 불가능) 포경선이나 드라카르의 지정된 칸에 개인 저장고에 있는 광석을 올려놓을 수 있습니다.

배에 올려놓은 광석은 다시 개인 저장고로 되돌릴 수 없습니다.

드라카르는 습격이나 약탈에 사용됩니다(17~18페이지 참조).



포경선은 포경에 사용됩니다(18페이지 참조). 포경에 인쇄된 광석 1개는 이미 올라간 것으로 간주하며, 광석 1개를 더 올려놓을 수 있습니다.



직업

직업 카드 중에는 카드를 내려놓은 플레이어에게 새로운 아무 때나 할 수 있는 행동을 제공하는 것도 있습니다(21페이지 참조).

배경이 파란색인 카드가 바로 그런 종류의 카드입니다.



증여

명시적인 지시가 포함된 행동을 통하지 않고는 물품, 배, 판, 카드 등을 버리거나 남에게 줄 수 없습니다.



행동 칸

행동판에는 다양한 행동 칸이 있습니다(사용 방법과 사용 시기는 9페이지에 있는 ‘5단계: 행동’에서 설명했습니다).

일반 규칙:

행동 중에는 특정한 배가 필요한 것도 있습니다. 한 라운드 중에 같은 배를 서로 다른 행동에 여러 번 사용할 수 있습니다.

예: 선착장에 드라카르 1척이 있습니다. 이 배를

- 습격에 사용한 다음,
- ‘뉴펀들랜드’ 탐사하는 데 사용하고,
- 그 라운드 중에 이주시키는 데 사용할 수 있습니다.

이 예에서 언급한 모든 행동은 뒤에서 설명합니다. 대부분의 행동 칸(생산 칸과 같은)은 보다 쉬운 효과를 가지므로, 이러한 행동들부터 설명하겠습니다.



생산 칸

행동판의 녹색 칸에서는 표시된 것을 받습니다. 예를 들면 이 칸에서는 건대구 1개를 받습니다.



다른 칸에서는:



소 1마리가 있다면 우유 1개, 소 2마리가 있다면 우유 2개, 소 3마리 이상이 있다면 우유 3개를 받습니다.

여기서는 양 1마리가 있다면 양모 1개, 양 2마리가 있다면 양모 2개, 양 3마리 이상이 있다면 양모 3개를 받습니다.



여기서는 향신료 1개와 은화 1개를 받고, 소 1마리 이상 있다면 우유 2개, 양이 1마리 이상 있다면 양모 1개를 추가로 받습니다.

이 칸에서는 일반 저장고에서 나무와 광석을 받습니다. 광석은 1개만 받지만, 나무는 게임에 참가한 플레이어 수만큼 받습니다. 플레이어 수가 1명이면 나무 1개, 2명이면 2개, 3명이면 3개, 4명이면 4개를 받습니다.



일반 규칙:

비용을 지불해야 하는 행동 칸에는 지갑 기호와 함께 필요한 은화가 표시돼 있습니다. 소 1마리와 우유 1개를 받으려면 은화 3개를 내야 합니다.



팁: 게임에 익숙하지 않은 플레이어들 대부분이 주간 시장을 과대평가합니다. 여러분의 바이킹은 수확 단계에서 충분한 물품을 얻을 수 있습니다. 따라서, 일반적으로는 그렇게 얻은 것보다 아주 많은 음식이 필요치 않습니다. 반면에, 이런 비숙련 플레이어들은 가축 사육을 함으로써 얻을 수 있는 장기적인 잠재력은 과소평가하는 경향이 있습니다.



교환 칸

상아색 행동 칸은 건축이나, 조선, 공예와 관련이 있습니다. 이 칸에서는 무언가(보통은 플레이어의 개인 저장고에 있는 건축 자원)를 내고 다른 무언가를 받을 수 있습니다. 단, 한 번의 행동으로는 한 번의 교환만 할 수 있습니다. 하나씩 살펴보자면 다음과 같습니다.

게임판 왼쪽 위의 행동 칸에서는 나무 2개를 내고 '헛간' 1채를 받습니다(이에 대해서는 13페이지 참조).



여기서는 돌 1개를 내고 '돌집' 1채를 받거나, 돌 2개를 내고 '긴집' 1채를 받습니다(이에 대해서는 13페이지 참조).



건물판의 수는 한정돼 있으므로 다 떨어지면 더는 해당 건물을 받을 수 없습니다.

아래의 세 행동 칸에서는 나무 1개나 2개를 내고 표시된 배(정확히 그 배만) 1척을 받습니다.



배의 수 자체에는 아무런 제한이 없지만, 플레이어의 선착장에 따른 제한을 받습니다. 즉 포경선은 3척까지만, 큰 배(노르와 드라카르)는 4척까지만 가질 수 있습니다.

여기서는 돌 2개와 나무 2개를 내고 어떤 것을 받을지 선택할 수 있습니다. 돌집 1채와 드라카르 1척을 받거나 긴집 1채와 노르 1척을 받습니다.



여기서는 주황색 '아마'를 내고 더 크고 가치가 높은 녹색 '아마포'를 받습니다.



여기서는 녹색 '가죽'과 '아마포'를 내고 '의복'과 은화 2개를 받습니다.



대장간에서는 광석 1개를 내고 대장장이 집계가 표시된 파란색 물품 1개를 받습니다('장신구'에는 대장장이 집계가 표시돼 있습니다. 특별 타일 중에는 대장장이 집계가 표시된 타일이 있으며, 이 타일들은 특별 타일 보급판에서 어두운 바탕색으로 표시된 영역에 놓입니다).



※ 예외적으로 '십자가상'은 특별 타일 보급판의 밝은 바탕색으로 표시된 영역에 놓여있지만, 대장장이 집계가 표시되어 있으므로 대장간에서 광석 1개를 내고 받을 수 있습니다.

여기서는 은화 4개를 받습니다. 그리고 추가로 녹색 '양모'를 내고 '의류'를 받고, '은식기'를 내고 '장신구'를 받을 수 있습니다. 이 두 행동 모두를 할 수도 있고 안 하거나 일부만 할 수도 있습니다.



아래의 세 행동 칸에서는 돌이나 나무, 광석을 내고, 파란색 '룬 문자 표시돌'이나 '상자'를 받습니다. 앞의 두 행동 칸에서는 은화도 1개 받습니다.



직업 카드 1장을 내려놓기 위해선 비용으로 돌 1개나 광석 1개를 내야 합니다. 그런 다음 은화 1개를 받습니다(20페이지에 있는 '직업' 참조).



여기서는 큰 배를 이용해 이주할 수 있습니다(17페이지에 있는 '이주' 참조). 이주하기 전에 (플레이어가 원한다면) 포경선*을 내고 노르를 받을 수 있습니다(이렇게 받은 노르를 바로 이주에 사용할 수 있습니다).



*이 포경선에 광석이 있었다면, 그 광석은 일반 저장고로 되돌려 놓습니다.

산맥과 교역 칸

산맥 행동

누르스름한 행동 칸 중 일부는 산맥에서 건축 자원과 은화를 가져갈 수 있게 합니다.



산맥에서 자원을 가져갈 때는 항상 그 산맥 맨 왼쪽에 있는 것(화살표에 가까운 것)부터 가져갑니다.



오른쪽에 표시된 2개짜리 은화는 자원 1개로 간주합니다. 마지막 남은 '2개짜리 은화'를 가져가면, 해당 산맥을 게임에서 제거합니다.

이 '건축 자원 2개 가져가기' 행동을 통해, 플레이어는 원하는 산맥 하나에서 건축 자원을 2개까지 가져갈 수 있습니다.



가져갈 수 있는 것보다 자원이 더 적게 남아 있는 산맥에서 자원을 가져오기로 선택할 수 있습니다(가져갈 수 있는 자원의 수를 채우기 위해 여러 산맥에서 자원을 가져갈 수는 없습니다).

'건축 자원 3+2개 가져가기' 행동을 통해, 산맥 하나에서 건축 자원 3개까지를 가져가고, 다른 산맥 하나에서 건축 자원 2개까지를 가져갈 수 있습니다. 단, 산맥 하나에서 건축 자원 5개까지를 가져갈 수는 없습니다.



예를 들어, 산맥 하나에서 나무 3개를 가져가고, 다른 산맥 하나에서 은화와 광석을 가져갈 수 있습니다.

'건축 자원 2+2+2+2개 가져가기' 행동을 통해 산맥 네 곳에서 물품 2개씩까지를 가져갈 수 있습니다. 한 산맥에서 자원 4개나 6개를 가져가는 식의 행동은 불가능합니다.



교역 행동

누르스름한 다른 행동 칸은 개인 저장고에 있는 물품을 더 값진 것으로 바꿔주는 역할을 합니다.

‘물품 1개 ⇧(또는 1↑)’ 행동은 물품 딱 1개를 바로 다음 등급으로 바꿔줍니다. 주황색을 빨간색으로, 빨간색을 녹색으로, 녹색을 파란색으로 바꿉니다. 바꾸는 물품과 바뀐 다음 갖게 될 물품은 똑같은 크기와 똑같은 모양이어야 합니다.

예를 들어, ‘물품 1개 ⇧’ 행동을 사용해 ‘건대구’ 1개를 한 등급 위인 ‘가죽’ 1개로 바꿀 수 있습니다.

‘물품 2개 ⇧’ 행동은 물품 2개까지를 다음 등급으로 바꿔줍니다. 두 물품은 같은 종류여도 됩니다. 하지만, 물품 하나를 두 등급 위의 물품으로 바꿀 수는 없습니다(주황색을 녹색으로 바꾼다거나, 빨간색을 파란색으로 바꾸는 것과 같은).

‘물품 2개 ⇧’ 행동은 물품 2개를 두 등급 위의 물품으로 바꿔줍니다. 주황색 물품을 녹색 물품으로, 빨간색 물품을 파란색 물품으로 바꿀 수 있습니다(녹색 물품을 한 등급 위인 파란색 물품으로 바꾸는 것도 가능합니다). 그리고, 산맥 하나에서 자원 4개까지를 가져갑니다.



행동판에 있는 다른 행동 칸 중에는 더 많은 물품을 바꿀 수 있는 칸도 있습니다.

이 행동 칸을 선택하면 무기 카드 4장도 추가로 가져갈 수 있습니다. 이 표시는 무기 카드 더미에서 무기 카드 4장을 뽑음을 뜻합니다(그런 다음 뽑은 무기 카드를 자기 앞에 앞면으로 펼쳐놓습니다).



‘물품 1개 ⇧’ 행동을 통해 물품을 바꾸기 전에, 연회 단계에서 어떤 물품이 몇 개나 필요한지 꼭 확인하세요. 연회 단계에 사용할 물품을 행동 단계에 미리 ‘연회 탁자’에 올려 놓는 것도 제가 권장하는 방법입니다.



파란색, 밝은 노란색, 붉은색, 갈색 행동 칸은 특별합니다. 파란색은 장거리 교역, 밝은 노란색은 이주, 붉은색은 사냥·습격·약탈을, 갈색은 직업 카드를 뜻합니다.

노르 행동 칸

파란색 행동 칸의 행동을 하려면 노르가 필요합니다. 교역을 통해 파란색 사치품을 얻을 수도 있습니다.

장거리 교역



‘장거리 교역’ 행동 칸 2개는 행동판의 첫 번째와 두 번째 열에 있습니다. 장거리 교역 행동 칸에서 플레이어는 은화 1개를 내고, 자기 개인 저장고에 있는 녹색 물품 타일을 종류별로 하나씩 원하는 만큼 파란색 면으로 뒤집을 수 있습니다. 이 행동을 하려면 플레이어는 자기 선착장에 노르를 가지고 있어야 합니다. 카드에서 제공하는 다른 행동을 하기 위해 은화 1개만 내고 아무 녹색 타일도 뒤집지 않는 것도 가능합니다.

· 판이나 건물에 놓인 녹색 타일은 파란색 면으로 뒤집을 수 없습니다.



특별 판매

‘특별 판매’ 행동 칸은 행동판의 세 번째 열에 있습니다.



특별 타일에는 은화로 얼마인지 그 값이 표시돼 있습니다. 플레이어에게 노르가 있다면, 특별 타일을 2개까지 표시된 비용을 내고 살 수 있습니다(잉글랜드 왕관에는 은화가 표시돼 있지 않으므로, 은화를 내고 살 수 없습니다. 잉글랜드 여왕 엘리자베스 2세께서 2015년 6월 25일에 프랑크푸르트를 방문하셨을 때 여쭈어 보았으나, 그분께서는 평소와 같이 매우 정중하게 판매를 거부하셨습니다).



유리구슬은 은화 0개짜리이며, 투구는 은화 1개짜리입니다.

이 예에서, ‘장거리 교역’ 행동을 한 번 해서 기름, 가죽, 양모, 아마포, 의복 1개씩을 파란색 면으로 뒤집었습니다(남은 아마포 1개는 녹색 면으로 남아 있어야 합니다).

이주



밝은 노란색은 이주와 관련된 색깔입니다. ‘이주’ 행동 칸에서, 플레이어는 자기 노르나 드라카르* 1척을 뒤집어, ‘연회 탁자’의 가장 원쪽 끝 빈칸에 놓을 수 있습니다. 이렇게 놓인 타일은 더는 배가 아닙니다. 그리고 이렇게 함으로써 연회 중에 필요한 음식의 양이 줄어듭니다(10페이지 참조).



두 번째 이주를 하면, 배 1척을 뒤집어 이전에 배 타일이 놓인 칸 바로 오른쪽 옆 칸에 놓습니다. 보시다시피, 이주할 때마다 연회 중에 필요한 음식이 줄어듭니다. 위 예의 상황이라면, 다음 연회에선 음식 5개만 준비하면 됩니다.

· 이 행동을 하려면 현재 라운드 수만큼의 은화를 내야 합니다.

· 드물지만, 너무 이주를 많이 해서 연회 탁자에 배 타일을 놓을 수 있는 칸이 없다면, 이 플레이어는 더는 이주 행동을 할 수 없습니다.

이주로 칸이 덮인다고 해서, 그 칸에 있던 바이킹이 버려지는 않습니다(그냥 칸 아래쪽으로 밀어 놓습니다. 바이킹 말은 여러분 부족의 지도자들을 나타내며, 결코 여러분을 배신하지 않습니다).



*이주에 사용된 배에 광석이 있었다면, 그 광석은 버려져 일반 저장고로 되돌려 놓습니다.

습격, 약탈, 수렵

붉은색 행동 칸에서는 주사위를 굴려야 합니다.

주황색 주사위가 표시된 행동 칸에서는 주황색 8면체 주사위를 사용하며, 파란색 주사위가 표시된 행동 칸에서는 파란색 12면체 주사위를 사용합니다.

일반 규칙:

습격할 때(주황색 주사위가 표시됨)와 약탈할 때(파란색 주사위가 표시됨)는 낮은 숫자가 나오는 게 좋습니다.



습격

‘습격’ 행동을 하려면 자기 선착장에 드라카르 1척 이상이 있어야 합니다. 이 행동은 광석을 사용하지 않으므로 드라카르 위에 광석이 있든 없든 상관없습니다(12페이지에 있는 ‘아무 때나 할 수 있는 행동’ 참조).



행동판의 위쪽에 있는 수렵 행동 칸에서는 낮은 숫자가 나오는 게 좋습니다.



어떤 경우건, 주사위를 3번까지 굴릴 수 있습니다(주사위를 새로 굴리면 이전에 굴려서 나온 값은 버려집니다). 플레이어는 원하는 순간에 주사위 굴림을 멈출 수 있습니다. 주사위 굴림을 멈추면 주사위 굴린 값에 따라 (수정치 적용이 가능하다면 수정치까지 적용한 다음) 전투 결과를 선언합니다. 그런 다음 주사위 행동이 성공했는지 실패했는지를 판정합니다.

다음에 나오는 각 행동에 대한 예시를 참조하세요.

성공

모든 파란색 물품 타일(특별 타일 포함)에는 무력값이 표시돼 있습니다. 주황색 8면체 주사위를 굴린 다음, 돌이나 ‘장검’ 무기 카드를 원하는 만큼 낼 수 있으며, 이렇게 낸 것마다 주사위 값에 1을 더합니다(최종값이 8을 초과할 수도 있습니다). 그런 다음 이런 수정치까지 적용한 최종값이 ‘전투 결과’입니다. 그런 다음, 파란색 물품 타일 중 전투 결과 이하인 무력값을 가진 타일 1개를 가져갈 수 있습니다.*



무력값

실패

전투 결과가 5 이하라면 자동으로 실패합니다. 전투 결과가 얼마이건 상관없이 원한다면 실패를 선언할 수 있습니다. 실패하면 위로의 의미로 일반 저장고에서 돌 1개와 ‘장검’**** 무기 카드 1장을 받습니다.



‘습격’ 행동 칸의 인쪽에는 돌과 장검 기호가 표시돼 있습니다. 이 기호는 두 가지를 뜻합니다.

- 어떤 물품과 무기가 주사위 값을 올려 주는가.
- 실패했을 때 위로의 의미로 무엇을 받는가.

‘약탈’과 ‘사냥’ 행동 칸에 표시된 기호 역시 같은 방식으로 작동합니다.

실패한 습격 예시

드라카르를 가지고 있고 ‘습격’ 행동을 했습니다. 습격에 서 드라카르에 놓인 광석은 아무런 역할을 하지 않으므로, 드라카르에 광석이 몇 개 있든 무시합니다. 주황색 주사위를 굴려 4가 나왔고, 다시 굴려 5가 나왔습니다. 더 좋은 값이 나왔으면 하는 마음에 다시 한 번 더 굴렸지만 3이 나왔습니다. 돌 2개와 장검 1개를 쓰면 전투 결과를 6으로 만들어 룬 문자 표시들을 가져갈 수 있지만, 실패하고 돌 1개와 장검 1개를 가져가는 게 낫다고 판단한 이 플레이어는 실패를 선언했습니다.

3

약탈

‘습격’에서처럼 주사위를 굴려 나온 값이 높을수록 좋습니다.



‘약탈’ 행동을 하려면 자기 선착장에 드라카르 1척 이상이 있어야 합니다. 드라카르 여러 척을 가지고 있다면 그중 광석을 가장 많이 올린 드라카르를 사용해야 합니다.

성공

약탈할 때 파란색 12면체 주사위를 굴리고, 드라카르에 실린 광석 1개마다 주사위 값에 1을 더합니다(그렇게 하여 12를 초과할 수도 있습니다). 드라카르에 놓인 광석은 일반 저장고에 내는 것이 아니고 그 자리에 그대로 있습니다. 플레이어는 자기 개인 저장고에 있는 돌과 ‘장검’ 무기 카드를 원하는 만큼 낼 수 있으며, 이렇게 낸 것마다 주사위 값에 1을 더합니다. 이런 수정치까지 적용한 최종값이 ‘전투 결과’입니다. 그런 다음, 파란색 물품 타일 중 전투 결과 이하의 무력값을 가진 타일 1개를 가져갈 수 있습니다.*



잉글랜드 왕관은 가장 높은 무력값을 가지고 있으며 승점 2점짜리입니다.



‘약탈’ 행동 간의 왼쪽 아래에는 왼쪽 화살표가 달린 바이킹 기호를 볼 수 있습니다. 이는 약탈에 실패했을 때 위로의 의미로 의회 광장으로 되돌려 놓을 수 있는 바이킹을 뜻합니다.

*파란색 물품 타일을 가져갈 때, 일반 파란색 물품 타일이나 특별 타일(타원형 특별 타일 보급판 위에 놓인) 중 원하는 것을 고를 수 있습니다.

18

이 게임에 사용되는 운적인 요소에 대해서 조금만 얘기해보죠. 주사위를 굴리는 것은 게임 개발 중에는 여러 타당한 이유로 인해 선호되지 않았습니다. 이 게임에서는 실패를 성공보다 아주 약간만 나쁜 수준으로 디자인했습니다. 이를테면, 산맥에서 돌 2개를 가져가는 것(돌과 ‘장검’을 가져가는 것과 비교해서)이나 나무 2개를 가져가는 것(다음 장의 실패를 참조)과 같은 식으로 말이죠. 여러분이 실패한다면, 실패로 인해 다음번에는 더 성공에 가까워진 상태가 될 겁니다. 주사위 값이 안 좋았다고 실패한 것이 아닙니다. 단지 성공의 순간이 조금 지연될 뿐입니다. 제게는 이런 운적인 요소로 미지의 것을 탐험하는 느낌이 드는 것이 중요했습니다.



성공한 약탈 예시

광석 2개가 놓인 드라카르를 가지고 있고, 개인 저장고에 광석 1개가 더 있습니다. 플레이어는 ‘약탈’ 행동을 하기 전에 이 광석을 드라카르에 놓기로 선택했습니다. 파란색 주사위를 처음 굴렸더니 4가 나왔습니다. 여기서 멈출 수도 있지만, 한 번 더 굴려 6이 나왔습니다. 한 번 더 굴릴 수 있지만, 여기서 멈추기로 했습니다. ‘장검’ 무기 카드 1장을 내서 전투 결과를 10으로 만들었습니다. 주사위를 굴려 6이 나왔고, 드라카르에 놓인 광석 3개와 ‘장검’ 무기 카드 1장을 더한 결과입니다. 이 전투 결과에 따라 장신구 1개를 가져갔습니다.



사냥, 함정 놓기, 포경

사냥이나 함정 놓기를 할 때, 플레이어는 주황색 8면체 주사위를 굴립니다. 포경을 할 때는 파란색 12면체 주사위를 굴립니다. 이 모든 경우에서 주사위를 굴린 값이 낮을수록 좋습니다.



성공

포경할 때는 해당 행동을 하기 위해 사용한 포경선에 놓인(인쇄된 광석 포함) 광석 1개마다 주사위 값에 1씩 뺍니다(광석은 그 자리에 그대로 있습니다). 이렇게 해서 주사위 값이 음수가 될 수도 있지만, 음수는 0과 같이 간주합니다. 주사위 값(포경의 경우 엔 앞서 보정된 값)과 똑같은 개수만큼 나무나 적절한 무기 카드**를 내면 성공한 것이 되고 행동 간에 표시된 보상을 얻습니다.***

실패

주사위 값에 상관없이 실패를 선언할 수 있으며, 실패를 선언하면 아무것도 낼 필요가 없습니다(주사위 값이 0 이하일 때는 실패를 선언할 수 없습니다). 실패하면, 위로의 의미로 일반 저장고에서 나무 1개와 적절한 무기 카드** 1장을 받습니다.**** 그와 더불어 함정 놓기에 실패하면, 해당 행동 간에 놓인 바이킹 1명을 의회 광장으로 되돌려 놓을 수 있으며, 포경에 실패하면, 해당 행동 간에 놓인 바이킹 2명을 의회 광장으로 되돌려 놓을 수 있습니다. 이 바이킹들을 라운드 중 나중 차례에 사용할 수 있습니다.

**사냥일 때는 ‘활’, 함정 놓기일 때는 ‘함정’, 포경일 때는 ‘창’이 사용됩니다.

나무와 무기 중 어느 것을 사용할지 선택할 수 있는 상태라면 무기를 먼저 사용하세요. 실생활과 마찬가지로 무기보다는 나무가 더 범용적이며 쓰임새가 많습니다.



***사냥에서는 ‘가죽’과 ‘수렵육’ 1개씩을, 함정 놓기에서는 ‘모피’ 1개 와 ‘함정’ 무기 카드 1장을, 포경에서는 ‘기름’과 ‘고래고기’, ‘뼈와 겹질’ 1개씩을 받습니다.



사냥



함정 놓기



포경

실패한 사냥 예시

사냥 행동을 수행했습니다. 누군가가 이미 첫 번째 열에 있는 사냥 행동을 했으므로, 두 번째 열에 있는 사냥 행동 칸에 바이킹 2명을 놓았습니다. 주황색 주사위를 가져와 굴렸습니다. 처음 굴려 나온 값인 3이 마음에 안 들어 다시 굴렸더니 7이 나왔고, 너무 큰 값이라 다시 한 번 더 굴렸더니 4가 나왔습니다. 나무 2개와 ‘활’ 무기 카드 2장을 사용하면 성공하겠지만, 이렇게까지 내기에는 너무 비싸다고 느꼈습니다. 그래서 실패를 선언하고 위로의 의미로 나무 1개와 ‘활’ 무기 카드 1장을 반기로 합니다(사냥은 실패한다고 해도 바이킹을 되돌려 놓을 수 없습니다. 함정 놓기에서 실패했을 때만 바이킹 1명을 되돌려 놓을 수 있습니다. 사냥과 함정 놓기는 사용하는 무기 종류를 빼면 매우 비슷합니다).



여러분은 포경선을 3척까지 사용하는 포경 행동엔 바이킹이 3명만 필요한데, 포경선 1척만 사용 가능한 포경 행동에는 바이킹이 4명이나 필요한지 의아해할 수도 있습니다. 후자는 그저 보조적인 행동으로, 포경선이 적은 플레이어에게도 포경을 할 여지를 주는 행동입니다.

****실패를 위로하는 의미로 무기 카드를 받거나 함정 놓기의 성공 보상으로 함정 카드를 받을 때에는 버린 무기 카드 더미에서 골라서 가져갑니다. 버린 무기 카드 더미에서 해당 카드를 찾을 수 없다면, 무기 카드 더미에서 해당 카드를 찾아서 가져간 다음 무기 카드 더미를 잘 섞습니다.

2(주사위를 굴려 나온 값) - 2(배에 놓인 광석) = 0입니다.



전투 결과가 0이면, 플레이어는 실패를 선언할 수 없습니다. 0이 나오면 주사위를 다시 굴릴 수도 없고, 그 즉시 멈춰야 합니다.



‘포경’ 행동 칸의 왼쪽 아래에는 왼쪽 화살표가 달린 바이킹 기호 2개를 볼 수 있습니다. 이는 포경에 실패했을 때 위로의 의미로 되돌려 놓을 수 있는 바이킹이 2명임을 뜻합니다.

포경 행동 간의 차이

두 포경 행동 칸은 각기 다른 점이 있습니다.

세 번째 열에 있는 주요 포경 행동 칸(왼쪽)에서는 포경선을 3척까지 사용할 수 있습니다.

네 번째 열에 있는 보조 포경 행동 칸(오른쪽)에서는 포경선을 1척만 사용할 수 있습니다.



성공한 포경 예시

포경선 2척이 있고, 포경선마다 광석 1개씩이 추가로 놓여 있습니다. 세 번째 열에 있는 포경 행동을 하기 전에 새로운 포경선 1척을 추가로 샀습니다. 하지만, 이 포경선에 추가할 광석이 없습니다. 파란색 주사위를 가져와 굴렸더니 8이 나왔습니다. 여기서 멈춘다면 성공하기 위해서 ‘창’과 나무를 합쳐 3개를 내야 합니다. 포경선에 있는 광석이 5개이므로 8에서 5를 뺀 값인 3이 되기 때문입니다. 주사위를 다시 굴려 4가 나왔습니다. 결과가 음수가 됐기 때문에 0으로 간주합니다. 주사위를 굴린 값이 0이므로, 즉시 멈추고 성공했음을 선언합니다.



여러분은 포경선을 3척까지 사용하는 포경 행동엔 바이킹이 3명만 필요한데, 포경선 1척만 사용 가능한 포경 행동에는 바이킹이 4명이나 필요한지 의아해할 수도 있습니다. 후자는 그저 보조적인 행동으로, 포경선이 적은 플레이어에게도 포경을 할 여지를 주는 행동입니다.



비슷하게 드라카르를 사용하는 행동 칸에도 두 종류가 있습니다. 약탈은 광석으로 무장된 드라카르를 갖추고 있을 때 더 효율적입니다. 습격이나 노략질은 드라카르에 놓을 광석이 없더라도 상관없이 사용할 수 있습니다.



‘노략질’ 행동 칸 역시 붉은 행동 칸으로 간주합니다. 여기서는 전투(주사위 굴림) 없이 파란색 ‘은제 비축 물’ 1개를 가져올 수 있습니다. 대신 이 행동을 하기 위해서는 자기 선착장에 드라카르 2척 이상이 있어야 합니다.

탐사

주황색 행동 칸은 탐사를 뜻합니다. 이 행동을 하면 탐사판을 가져가 자기 본거지판 옆에 놓고 추가적인 배치 영역을 얻습니다. 각기 다른 탐사판 4개가 있으며, 라운드에 따라 어느 면이 펼쳐질지 정해집니다(8페이지에 있는 라운드의 3단계 참조). 탐사 행동을 선택할 때, 해당하는 행동 칸에 바이킹을 필요한 만큼 놓고 해당 탐사판을 가져갑니다.

선택한 탐사판에 은화가 놓여 있다면, 해당 은화도 가져가 자기 개인 저장고에 놓습니다.

탐사판에 대한 상세 설명은 부록 15페이지를 참조하세요.

- 세틀랜드나 폐로 제도 탐사판을 선택하려면, 자기 선착장에 포경선이나 노르, 드라카르 중 하나가 있어야 하며, 바이킹 1명이 필요합니다. 바이킹이 1명만으로도 가능한 탐사 행동 칸은 이 칸뿐입니다.



- 아이슬란드, 그린란드, 곰 섬은 자기 선착장에 노르나 드라카르 중 하나가 있어야 하며, 바이킹 2명이 필요합니다.



- 아메리카 대륙(배핀 섬, 래브라도, 뉴펀들랜드)은 자기 선착장에 드라카르가 있어야 하며, 바이킹 3명을 놓아야 합니다.



탐사를 한 다음에도 배는 선착장에 그대로 있습니다.

직업

게임이 시작될 때 플레이어들은 옅은 갈색 직업 카드 1장씩을 받고(게임 준비 참조), 혼자만 그 내용을 알 수 있도록 손에 듭니다. 게임이 진행되는 중에, 짙은 갈색 직업 카드를 받을 수 있습니다. 직업 카드의 효과를 사용하려면 먼저 직업 카드를 내려놓아야 합니다(다음 장 ‘직업 카드 효과에 대해서’ 참조).



이 행동 칸을 선택한 플레이어는 직업 카드 더미에서 무작위로 짙은 갈색 직업 카드 1장을 뽑아 손에 듭니다. 그리고, 은화 1개를 추가로 받습니다.



이 행동 칸을 선택한 플레이어는 돌 1개나 광석 1개를 내서, 손에 들고 있는 직업 카드 중 1장을 내려놓을 수 있습니다. 그리고, 은화 1개를 추가로 받습니다.



이 행동 칸에서 손에 들고 있는 직업 카드를 2장 까지 내려놓을 수 있습니다. 직업 카드 1장의 효과를 발휘하고 난 다음에 다음 직업 카드 1장을 내려놓을 수 있습니다.



이 행동 칸에서 손에 든 직업 카드를 4장까지 내려놓을 수 있습니다. 직업 카드 1장의 효과를 발휘하고 난 다음에 다음 직업 카드를 1장씩 순서대로 내려놓을 수 있습니다.*

바이킹 3명 놓기에 따른 보너스



바이킹 3명이 필요한 세 번째 열에 자기 바이킹을 놓으면, 해당 행동을 수행하기 전에 직업 카드 더미에서 짙은 갈색 직업 카드 1장을 뽑아 손에 듭니다. 카드를 뽑은 즉시 해당 카드의 내용을 확인할 수 있습니다(이는 세 번째 열의 행동에만 적용됩니다).

- * 앞서 설명한 직업 카드 4장까지 낼 수 있는 칸은 세 번째 열에 위치합니다. 이 행동 칸이 뽑은 직업 카드를 바로 내려놓을 수 있는 유일한 행동 칸입니다.

바이킹 4명 놓기에 따른 보너스



바이킹 4명이 필요한 네 번째 열에 바이킹을 놓으면, 해당 행동을 수행하기 전이나 수행한 직후에 손에 든 직업 카드 1장을 내려놓을 수 있습니다(이는 네 번째 열의 행동에만 적용됩니다).

- 내려놓은 직업 카드의 효과를 즉시 사용할 수 있습니다.
- 손에 들고 있는 직업 카드가 없다면, 당연하게도 직업 카드를 내려놓을 수 없습니다.

4명이 게임할 때 사용하는 추가 행동판

추가 행동판에는 다른 플레이어가 이미 사용한 행동 칸과 같은 열에 있는 행동을 모방하여 다시 사용할 수 있게 하는 회색 행동 칸이 있습니다(자가가 이미 사용한 행동 칸을 다시 사용하는 용도로는 사용할 수 없습니다). 4명이 게임을 할 때, 네 열 중 어느 두 열에 추가 행동판을 적용할 것인지 결정합니다. 첫 번째나 두 번째 열 중 하나와 세 번째나 네 번째 열 중 하나를 고릅니다. 이는 게임 준비 과정에서 무작위로 정합니다.



추가 행동판이 이렇게 놓이면, 첫 번째 열과 네 번째 열에 있는 행동 칸 중 다른 플레이어가 사용한 행동을 모방할 수 있습니다.

- 다른 행동 칸과 마찬가지로, 행동을 다시 사용할 수 있게 해주는 행동 칸도 라운드마다 한 번만 사용될 수 있습니다.

직업 카드 효과에 대해서

직업 카드는 모두 같은 양식을 가지고 있습니다. 위쪽에 카드 이름이 있고, 오른쪽 위에 승점이 있으며, 그 밑에 효과가 표시돼 있습니다. 특별한 명시가 없는 모든 카드는 카드를 내려놓은 플레이어에게만 그 효과가 적용되며, 카드의 조건 역시 해당 플레이어가 그 조건을 만족했느냐만을 따집니다.

슬래시

카드 중에는 효과 부분에 슬래시(/)로 서술된 것들이 있습니다. 기본적으로 슬래시는 ‘또는’을 뜻하며 이에 대해서 몇 가지 예를 들어 설명하고자 합니다. ‘소매상인’ 카드를 내려놓은 플레이어는 은식기 1개를 내고 상자 1개나 비단 1개를 받을 수 있습니다.



카드에 여러 요소가 슬래시(/)로 표시되면 이는 순서대로 해당 위치끼리 대응합니다. 이 카드를 내려놓은 플레이어는 은화 2개를 내고 가죽 1개를 받거나, 은화 4개를 내고 가죽 2개를 받거나, 은화 6개를 내고 가죽 3개를 받는 것 중 하나를 선택할 수 있습니다.



표시된 것 중 하나만 선택된다는 점도 중요합니다. 이 카드를 내려놓은 플레이어는 자신이 가지고 있는 포경선이 몇 척이냐에 따라 콩이나 곡식, 양배추 중 1개를 받습니다.



즉, 이 플레이어가 포경선 2척을 가지고 있다면 곡식 1개를 받는 것이지 콩은 받지 못합니다(포경선 2척을 가지고 있다는 것은 포경선 1척을 가지고 있다는 의미도 된다고 말할 수도 있겠지만, 이 게임에서는 그렇게 하지 않습니다).

모든 직업 카드는 다음 중 한 종류에 속합니다.

즉시 발휘되는 카드

즉시 발휘되는 카드는 **바탕색이 노란색입니다**. 이 종류의 카드들은 플레이어가 내려놓은 즉시 효과가 발휘됩니다. 그런 다음, 더는 영향을 미치지 않고 직업 카드의 승점만 남아 최종 점수 계산에만 영향을 미칩니다.



예를 들어, ‘용살해자’ 카드를 낸 플레이어는 즉시 함정 무기 카드와 창 무기 카드를 2장씩 내고 보물 상자 1개를 받습니다.

즉시 발휘되는 카드에 표시된 회색 화살표는 아무 때나 교환 가능합니다 아니라, 카드를 내려놓은 즉시 한 번 교환함을 뜻합니다(예를 들어, 용살해자 카드를 내려놓고 함정 무기 카드와 창 무기 카드를 4장씩 내고 보물 상자 2개를 받을 수는 없습니다). 카드에 ‘여러 번 가능’이라거나 ‘…마다 한 번’이라고 되어 있지 않다면, 해당 효과는 단 한 번만 발휘됩니다.

교환 행동 외에 게임판에 있는 특정 행동을 수행하게 하거나, 라운드의 특정 단계를 추가로 하게 하는 행동을 가진 카드도 있습니다. ‘목축업자’ 카드를 내려놓은 플레이어는 혼자만 ‘기축 번식’ 단계를 한 번 더 진행합니다.

그리고, 아무것도 내지 않고 물품을 받기만 하는 카드도 있습니다.

아무 때나 발휘되는 카드

아무 때나 발휘되는 카드는 **바탕색이 파란색입니다**. 이 종류의 카드들은 지속적인 효과를 가지며, 플레이어는 카드에 표시된 효과를 아무 때(최종 점수 계산 전까지)나 몇 번이건 발휘할 수 있습니다. ‘무두장이’ 카드를 내려놓은 플레이어는 아무 때나 염장육 1개를 내고 가죽 1개를 받을 수 있습니다.



아무 때나 발휘되는 카드에 표시된 노란색 화살표는 게임 중 아무 때나 원하는 만큼 교환 가능함을 뜻합니다.

아무 때나 발휘되는 카드 중 노란색 화살표가 없는 카드는 그 카드를 내려놓은 플레이어에게만 남들과 다른 규칙이 적용되게 합니다. ‘조정자’ 카드를 내려놓은 플레이어는 배에 놓인 광석을 자기 개인 저장고로 되돌려 놓을 수 있습니다(일반적으로는 허용되지 않는 행동입니다).



매번 발휘되는 카드

매번 발휘되는 카드는 **바탕색이 주황색입니다**. 카드 위쪽의 연한 주황색 부분은 언제 효과가 발휘되는가를 나타내며(일반적으로 어떤 조건 형태입니다), 카드 아래쪽의 진한 주황색 부분은 어떤 효과가 발휘되는지를 나타냅니다. 즉, 조건이 맞을 때마다 해당 행동을 수행하게 됩니다. ‘성직자’ 카드를 내려놓은 플레이어는 자신이 ‘장거리 교역’ 행동 칸을 사용할 때마다(연한 주황색 부분), 해당 행동을 하기 전에 기름 1개를 받습니다(진한 주황색 부분).



카드 중에는 ‘성직자’ 카드처럼 카드의 조건이 달성됐을 때, 조건 달성을 하기 전에 하는지 후에 하는지가 표시된 것들이 있습니다(예를 들어, ‘성직자’ 카드를 낸 플레이어는 장거리 교역 행동을 하기 전에 기름을 받으므로, 이 기름을 장거리 교역에서 사용할 수도 있습니다).

카드 중에는 카드를 낸 플레이어에게 교환 행동을 제공하거나, 남들과 다른 규칙이 적용되게 하는 카드도 있습니다. ‘숙련 사냥꾼’ 카드를 낸 플레이어는 주사위를 굴릴 때 3번이 아니라 4번까지 굴릴 수 있습니다.



매번 발휘되는 카드에 표시된 교환 행동은 아무 때나 사용될 수 없으므로 회색 화살표로 표시돼 있습니다(즉시 발휘되는 카드처럼). 카드에 ‘여러 번 가능’이라거나 ‘…마다 한 번’이라고 되어 있지 않다면, 해당 효과는 조건이 맞을 때마다 한 번씩만 발휘됩니다.

카드 중에는 행동 2개를 제공하는 것도 있습니다. 이런 카드를 내려놓은 플레이어는 그중 원하는 것을 선택할 수 있으며, 둘 다 할 수도 있습니다.



카드에 즉시 발휘되는 행동 2개가 표시돼 있다면, 두 효과 모두 즉시 발휘할 수 있습니다. 둘 다 하기로 했다면 위에서부터 아래로 카드에 표시된 순서대로 처리합니다. ‘뿔나팔수’ 카드를 내려놨다면 사냥을 먼저 한 다음, 함정 놓기를 합니다.



A 카드 더미만 사용한다면, 다음 부분은 건너뛰어도 됩니다. 하자마자 발휘되는 카드는 B 카드 더미와 C 카드 더미에만 있습니다.

하자마자 발휘되는 카드

- 하자마자 발휘되는 카드는 **바탕색이 녹색**입니다. 매번 발휘되는 카드처럼 이 카드들도 색에 따라 두 부분으로 나뉩니다. 카드 위쪽의 연한 녹색 부분은 언제 효과가 발휘되는가를 나타내며(일반적으로 어떤 조건 형태입니다), 카드 아래쪽의 진한 녹색 부분은 어떤 효과가 발휘되는지를 나타냅니다. 여기까지는 매번 발휘되는 카드와 다른 점이 없습니다.

하자마자 발휘되는 카드의 다른 점은 게임 중 정해진 조건을 처음으로 만족하는 그 순간 딱 한 번만 발휘된다는 점입니다. 플레이어는 이미 조건을 만족한 상태에서 카드를 낼 수도 있고, 카드를 낸 다음 나중에 조건을 만족하게 해도 됩니다.



'돛 수선공' 카드의 효과가 발휘되려면 큰 배 3척이 필요합니다. 이 카드를 내려놓은 플레이어가 카드를 내려놓은 순간 이미 큰 배 3척 이상을 가지고 있다면 그 즉시 효과를 발휘할 수 있습니다.



내려놓은 다음에 해당 조건이 발생해야만 효과가 발휘되는 카드도 있습니다. '범선 항해사' 카드를 내려놓은 플레이어가 이 카드를 내려놓은 다음에 새로운 노르를 얻으면, 자신이 가지고 있는 노르 1척마다 전대구 1개와 은화 1개를 받습니다.

지금까지의 설명만으로 충분한 답이 되지 않았다면, 부록을 참조하세요. 여기에는 모든 직업 카드의 효과가 상세히 설명돼 있습니다.

* 예외적으로 '약초 정원사' 카드는 내려놓고 곧바로 사용하지 않아도 됩니다. 나중에 조건이 충족된 뒤 원하는 때에 사용할 수 있는 예외적인 카드입니다.

게임 구성물이 떨어지면

이 항목은 실제로 게임 구성물이 떨어지기 전까지는 읽지 않아도 됩니다. 그런 상황이 발생하면 읽어보세요.

- 게임 구성물 중 일부는 사용할 수 있는 수량이 정해져 있습니다.

건물: 헛간과 집(돌집, 긴집)은 특정 수량이 정해져 있습니다. 이 타일들은 다 떨어지면 어떤 누구도 더 지을 수 없습니다.

탐사판: 탐사판은 4개밖에 없으므로, 탐사는 최대 4번까지만 할 수 있습니다.

- 배, 물품 타일, 건축 자원, 무기 카드는 그 수량에 제한이 없습니다.

배: 배가 다 떨어지면 종이를 잘라 만드는 식으로 대용품을 사용해 해당 배를 표시합니다.

물품 타일: 물품이 다 떨어지면, 플레이어들의 배치 영역 중 이미 완전히 덮인 부분에 놓인 해당 물품을 일반 저장고에 되돌려 놓고, 이를 사용합니다.

다. 플레이어들은 이렇게 물품을 되돌려 놓아 빈칸이 된 곳을 은화로 채우거나, 그냥 해당 부분을 이미 덮인 곳이라고 간주하고 게임을 진행할 수 있습니다.

건축 자원: 건축 자원이 다 떨어진 경우, '텅 페널티' 타일을 뒷면으로 뒤집어 필요한 건축 자원을 대신해서 표시합니다.



이 타일은 돌 5개를 대신합니다.

무기 카드: 무기 카드 더미가 다 떨어지면, 버려진 무기 카드 더미를 섞어 새로운 무기 카드 더미를 만들습니다. 만약 위로의 의미로 받아야 하는 무기 카드가 버려진 카드 더미에도 없고 무기 카드 더미에도 없는 경우, 건축 자원에서처럼 텅 페널티 타일을 뒤집어 해당하는 무기를 표시합니다.

게임 종료와 최종 점수 계산

마지막 라운드의 연회 단계를 마치면 게임이 종료됩니다. 마지막 라운드에는 아무런 특별 상여도 받지 않습니다(특별 상여 단계 전에 게임이 끝나기 때문에).



- 헛간이나 돌집이 있다면 자기 개인 저장고에 남아 있는 나무나 돌을 자기 건물판의 지정된 칸에 놓을 수 있습니다.

- 개인 저장고에 있는 물품 타일, 은화, 광석 등을 자기 판과 집에 놓을 수 있습니다.

그런 다음 점수 기록 용지에 승점을 기록합니다.

판과 건물의 승점은 방패 기호 위에 표시돼 있습니다. 가장 재산을 많이 축적해 승점이 가장 높은 플레이어가 승리합니다.



승점이 가장 높은 플레이어가 여럿이라면, 이들 모두 함께 승리합니다.

승점

- 배**: 포경선마다 3점, 노르마다 5점, 드라카르마다 8점입니다.
- 이주**: 이주에 사용된 노르마다 18점, 이주에 사용된 드라카르마다 21점입니다.
- 탐사**: 탐사판마다 점수가 다릅니다(4점부터 38점까지). 탐사판의 오른쪽 위에 점수가 표시돼 있습니다.
- 건물**: 헛간은 8점, 돌집은 10점, 긴집은 17점이며, 타일마다 오른쪽 위에 점수가 표시돼 있습니다.

- 가축:** 양마다 2점(임신했다면 3점), 소마다 3점(임신했다면 4점)입니다.
- 직업:** 직업 카드의 오른쪽 위에 점수가 표시돼 있습니다. 내려놓은 직업 카드의 승점만 더합니다.
- 은화:** 개인 저장고에 있는 은화만 셉니다. 판이나 집에 놓인 은화는 점수가 없습니다.
- 최종 수입:** 마지막 라운드에는 수입으로 은화를 받지 않습니다. 그 대신 점수 기록 용지의 최종 수입 칸에 해당 금액을 적습니다.
- 잉글랜드 왕관:** 이 특별 타일을 가진 플레이어는 2점을 추가로 얻습니다. 이 타일은 개인 저장고에 있건, 판이나 집에 놓여 있건 상관없습니다.

감점

- 승점에서 판(본거지판과 탐사판)과 건물에서 덮지 못한 감점 칸(-1)의 총 합만큼을 뺍니다.
- 팅 페널티를 받았다면 이 역시 잊지 마세요(11페이지의 ‘9단계: 연회’ 참조).

게임 중에 타일 배치 규칙을 어긴 채 물품 타일을 놓을 수도 있습니다. 이런 실수가 발견되면 그 즉시 고치도록 합니다. 이런 실수를 너무 늦게 발견했다면, 실수한 플레이어는 규칙을 어긴 채 놓은 타일 한 쌍마다 텅 페널티 1개씩을 받습니다. 아래 두 가지 예시를 참고하세요.



이 원쪽 예시에서, 이 플레이어는 녹색 물품 타일 3개를 일렬로 놨습니다. 여기서 규칙을 어긴 채 놓은 녹색 타일 쌍 2 개가 만들어지므로, 텅 페널티 2개를 받아 6점 감점.

이 오른쪽 예시에서, 이 플레이어는 더 심각한 실수를 저질렀습니다. 녹색 물품 타일 3개 모두가 서로 인접하게 놓였기 때문에, 규칙을 어긴 채 놓은 녹색 타일 쌍 3개가 만들어집니다. 그렇기 때문에 텅 페널티 3개를 받아 9점 감점.



혼자 하는 게임

혼자 게임을 할 때, 본거지판의 양면 중 원하는 면(짧은 게임과 긴 게임)을 선택할 수 있습니다. 혼자 하는 플레이어에게는 다른 색으로 된 바이킹 2세트가 필요합니다.

- 한 색깔(여기서는 빨간색)의 바이킹 1명을(짧은 게임에서는 2명) 연회 탁자의 1라운드 칸에 놓습니다. 3, 5, 7라운드 칸에는 그 색깔의 바이킹 2명씩을 놓습니다(7라운드 칸에는 긴 게임에서만).
- 다른 색깔(여기서는 노란색)의 바이킹 2명씩을 2, 4, 6라운드 칸에 높습니다.



- 첫 번째 색깔(빨간색)의 바이킹 5명을 의회 광장에, 다른 색깔(노란색)의 바이킹 5명(짧은 게임에서는 6명)을 본거지판의 ‘대기 칸’에 놓습니다.
- 두 번째 색깔의 남은 바이킹을 게임에서 제거합니다(짧은 게임에서는 첫 번째 색깔의 남은 바이킹도 제거합니다).

여럿이서 게임을 할 때처럼 한 차례 한 차례 진행합니다. 경쟁 상태가 없으므로, 이전 라운드에 사용한 바이킹은 행동판에 남겨 놓고, 이 칸이 이미 사용된 것으로 간주합니다. 이것이 두 가지 색깔의 바이킹을 사용하는 이유입니다.

라운드 진행

여럿이서 게임을 할 때처럼 첫 번째 라운드를 진행합니다. 12단계에서 행동판에 놓인 바이킹을 가져오지 않습니다. 그 대신 ‘대기 칸’에 있던 다른 색깔의 바이킹(여기 예에서는 노란색) 5명을 의회 광장으로 옮깁니다. 2번째 라운드에서 그 색깔(노란색)의 바이킹 2명을 놓습니다. 두 번째 라운드가 끝날 때 두 번째 라운드에 놓은 바이킹을 행동판에 남겨 놓고, 첫 번째 라

운드에 놓은 바이킹(여기 예에서는 빨간색)을 본거지판의 의회 광장으로 옮깁니다. 3라운드에는 이 바이킹들을 사용합니다. 이런 식으로 마지막 라운드까지 진행합니다.

라운드의 단계

- 혼자 하는 게임에 익숙해지면, 3단계를 건너뛸 수도 있습니다. 만약 현재 라운드에 어떤 탐사판이 사용 가능한지 확인하고 싶다면, 부록의 15페이지를 참고하세요. 여기에는 탐사판에 따른 보상도 확인할 수 있습니다.
- 항상 6단계는 건너뛰세요(혼자 하는 게임에서 시작 플레이어는 아무 의미가 없습니다).

혼자 하는 게임에서 저는 게임 준비 과정에서 필요한 것보다 더 많은 산맥판을 놓는 것을 선호합니다. 저는 연필을 이용해 매번 어떤 산맥이 제가 사용할 수 있는 것인지를 표시하곤 하죠. 이렇게 하면 11단계를 좀 더 빠르게 진행할 수 있고, 지루하지 않게 게임을 즐길 수 있죠.



- 12단계에서 연회 탁자를 보면, 어떤 색의 바이킹을 행동판에서 가져와야 하는지 확인할 수 있습니다.

혼자 하는 게임에서 최종 승점 100점을 내면 매우 잘했다고 볼 수 있습니다. 긴 게임에서는 조금 경험이 쌓이면 달성할 수 있는 점수입니다. 짧은 게임에서는 이 점수를 달성하기가 더 어렵습니다. 이런 종류의 도전이 즐거우시다면, 기록을 깨는데 도전해주세요(바이킹이 행동 칸을 막기 때문에, 혼자 하는 게임에서는 여럿이 할 때보다 더 점수를 내기 어렵습니다).

원하신다면, 게임이 시작될 때 열은 갈색 직업 카드 1장을 무작위적으로 뽑기보다는 원하는 것으로 선택 하실 수도 있습니다. 이렇게 하면 게임의 특정한 부분을 경험할 수 있죠.



만든 사람들

‘오딘을 위하여’는 2016년 6월 초판이 출판됐으며, 2013년 5월에 디자인됐습니다. 본격적인 테스트 작업은 2014년 8월부터 시작됐습니다.

프랑크 히렌(Frank Heeren)이 이 대형 게임의 개발 및 편집 작업을 맡았습니다. 데니스 로하우젠(Denis Lohausen)이 삽화와 그래픽 디자인 작업을 맡았습니다. 우베 로젠헬크(Uwe Rosenberg)가 게임 규칙을 작성했으며, 게임 편집 과정을 감독했습니다. 크리스토프 티쉬(Christof Tisch)가 직업 카드의 조판을 한스제오르그 슈나이더(Hans-Georg Schneider)가 규칙서 조판을 맡았습니다. 그제고쉬 코비야(Grzegorz Kobiela)가 영어로 번역했습니다. 그의 세심한 작업 방식과 언어 능력에 찬사를 보냅니다. 편집팀은 게르노트 켐케(Gernot Köpke)가 해준 역사적인 사실에 대한 검증에 대해 감사드립니다. 그는 우베 로젠헬크와 함께 용어집을 집필했으며, 해당 용어집을 직접 영문으로 번역했습니다. 그리고 규칙서의 교정을 봄주신 Janina Kleinemenke, Gabriele Goldschmidt, Grzegorz Kobiela, Mario Wiese에게 감사의 말씀을 전합니다. 게르노트는 용어집의 교정을 봄주신 Kerstin Herdzina와 Steffen Jost에게 감사의 말씀을 전합니다.

마지막으로 플레이 테스트를 해주신 많은 분께 감사의 말씀을 전합니다. 여기에 기재된 순서는 플레이 테스트를 해주신 순서입니다. Andreas Odendahl, Lasse Goldschmidt, Gabriele Goldschmidt, Sascha Hendriks, Mechthild Kanz, Reinhold Kanz, Kai Poggenkamp, Thorsten Roth, Janina Kleinemenke, Jennifer Jünger, Marc Jünger, Hagen Dorgathen, Corinna Büttemeier, Stephanie Michaelis, Petra Zardock, Anja Beduhn, Michael Speckmann, Ingo Böckmann, Frank Heeren, Pan Pollack, Helge Ostertag, Jens Drögemüller, Thorsten Hanson, Stephan Rink, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Kevin Farnworth, Maxime Gauthier-Kwan, Anthony Gascon, Emily Berthelet, Klaus Lottmann, Florian Racky, Ronny Vorbrodt, Rolf Raupach, Stefan Wahoff, Tanja Muck, Peter Muck, Tim Koch, Christoph Post, Bianca Bartsch, Claudia Görldt, Patrick Enger, Gabi Köpke, Gernot Köpke, Tanja Techmann, Torsten Techmann, Lisa Hofmann, Markus Habenberger, Witold Kliszczynski, Raimund Kessler, Jutta Böhm, Michael Gnade, Karola Köhler, Lea Reinisch, Patrick Hoffbauer, Dani Kemmler, Antonio Messina, Jörg Freudenstein, Kerstin Herdzina, Ragnar Deist, Jürgen Dissinger, Désirée Höher, Andrea Neis, Stefan Ziemerle, Oliver Heck, Sebastian Dames, Lisa Roggenbuck, Anna Birkelbach, Ralf Seifert

여러분 모두에게 감사드립니다.

특별 상여에 대한 아이디어를 주신 안드레아스 ‘오데’ 오덴달(Andreas ‘Ode’ Odendahl)에게 특별한 감사의 말씀을 남깁니다. 그는 복잡한 보드게임 ‘라 그랑하’를 통해 자신의 재능을 선보인 바 있습니다.



* 한국어판 번역 및 편집: 코리아보드게임즈 개발본부

* <오딘을 위하여>는 Feuerland와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 유풍길 10

전화: 031-965-7455

팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

www.divedice.com

www.akongdakong.co.kr