

완성합니다.

플레이어는 각자 말을 한 개씩 선택해 게임 영역의 모서리, 코너 카드 옆에 놓습니다. 그리고 각자 선택한 말의 색상과 같은 색의 점수 계산 카드와 술단지 카드를 나누어 갖습니다. 마법약을 끓일 술단지 카드는 자기 앞에 앞면이 보이게 둡니다. 이제부터 게임을 진행하면서 얻게 되는 재료 카드를 모두 이 위에 쌓아 놓으세요. 이것이 여러분 각자가 마법약을 만드는 “술단지”가 됩니다.



플레이!

시작 플레이어를 정하고, 시계 방향으로 진행합니다. 자기 차례가 되면 플레이어는 1. 자신의 말을 움직이고 2. 카드를 한 장 가져오고 3. 새 카드를 뒤집어 놓아야 합니다.

플레이어 말 이동

플레이어 말은 카드를 배열한 게임 공간의 **가장자리**를 따라 시계 방향으로 이동합니다. 첫번째 턴에서는 술단지 카드에 적힌 숫자대로 2칸을 이동합니다. 이후부터는 직전에 얻은 재료 카드에 표시된 숫자만큼 말을 움직입니다. 게임 영역의 각 열과 코너 카드를 모두 한 칸으로칩니다(그림



참조).

두 개 이상의 말이 같은 자리에 동시에 머무를 수도 있습니다.

카드 가져오기

플레이어는 **반드시** 자신의 말이 멈춰선 열에서 카드를 한 장 골라 가져와야 합니다. 하지만 말이 코너 카드 옆에 서면 카드를 가져오지 못하고 턴을 마치게 됩니다. 이 때, 마법 주문 카드 중 “데클리나티오(굴절)” 카드를 사용하면 코너에서 벗어날 수 있습니다.

선택한 카드가 **마법 재료 카드나 임무토(변신) 카드**이면, **술단지 카드 위에** 앞면이 보이도록 내려 놓습니다. 이후에 얻게 되는 카드들은 이 위에 차곡차곡 쌓아, 항상 가장 위의 카드만 보이게 합니다.

중요: “페를루체오(투시)” 주문을 쓰지 않는 한, 일단 술단지에 들어간 재료 카드는 게임 중에 다시 볼 수 없습니다. 항상 제일 위에 놓인 카드만 보입니다.

마법주문 카드를 선택한 경우에는 주문의 종류에 따라 즉시 사용하거나, 나중에 사용할 수 있습니다.

새 카드 놓기

말이 이동한 열에서 카드를 한 장 가져온 다음, 카드 더미에서 카드 한 장을 뒤집어 카드를 가져온 빈 자리를 채웁니다. 카드 더미가 바닥나면 더 이상 카드를 뒤집어 놓지 않고 빈 자리를 남겨둡니다. 이제 다음 플레이어의 차례입니다.

임무토(변신) 카드

임무토(변신) 카드는 마법 재료 카드처럼 술단지 카드 위에 올려놓습니다. 이 카드에는 “0”이 적혀 있습니다. 따라서 다음 차례에는 말을 움직이지 않고 같은 열에서 카드를 다시 가져와야

합니다.

점수를 계산할 때 임무토 카드는 어느 한 종류의 재료 카드로 사용할 수 있습니다. 예컨대, 벌점을 없애거나, 같은 종류의 카드를 4개로 만들어서 보너스를 받을 수 있습니다. 임무토 카드 자체는 점수가 없습니다.



마법주문 카드

세 종류의 마법주문 카드가 각각 2장씩 있고, “와네스코(소멸)” 주문 카드가 4장 있습니다. 마법주문 카드를 사용해 각각의 주문을 실행할 수 있습니다. 마법주문 카드는 한 턴에 한 장만 사용할 수 있습니다.

아키오(소환) 주문 (2장)

“아키오(소환)” 카드를 가져왔다면, “2X” 표시가 있는 부분을 위로 가게 하여 자기 앞에 내려놓습니다. 이 주문을 사용할 때마다 카드를 시계 반대 방향으로 돌려 한 단계씩 낮춥니다.

아키오 카드는 게임 중에 두 번, 전체 게임 영역에서 원하는 카드를 소환하여 가져올 수 있게 해줍니다. 말을 옮긴 뒤, 말이 위치한 열과 관계없이 아무 카드나 선택해 가지고 올 수 있습니다. 그러나 “와네스코(소멸)” 주문 카드나 “페를루체오(투시)” 주문 카드는 가져올 수 없습니다.

플레이어의 말이 코너 카드 옆으로 이동했을 경우에는 이 주문을 사용할 수 없습니다. “아키오” 주문을 두 번 사용한 뒤에는 카드를 뒤집어 술단지 옆에 둡니다.



데클리나티오(굴절) 주문 (2장)

“데클리나티오(굴절)” 카드를 가져왔다면, “3X” 표시가 있는 부분을 위로 가게 하여 자기 앞에 내려놓습니다. 이 주문을 사용할 때마다 카드를 시계 반대 방향으로 돌려 한 단계씩 낮춥니다. 플레이어의 말이 코너 카드 옆에 놓였을 때, 즉시 한 번 더 말을 움직일 수 있습니다. 이 때 술단지 제일 위에 놓인 카드에 적힌 숫자만큼 이동합니다. 그러나 이 경우에 “와네스코(소멸)” 주문 카드나 “페를루체오(투시)” 주문 카드는 가져올 수 없습니다. “데클리나티오” 주문을 세 번 사용한 뒤에는 카드를 뒤집어 술단지 옆에 둡니다.



와네스코(소멸) 주문 (4장)

“와네스코(소멸)” 주문은 카드를 가져오는 즉시 시전합니다. 다른 모든 플레이어의 술단지 가장 위에 놓인 재료 카드를 제거해 카드 더미 제일 아래로 돌려놓습니다. 카드 더미가 이미 소진된 상태라면, 제거한 카드들을 게임에서 완전히 제외합니다. 그 다음, 사용한 “와네스코” 주문 카드는 뒤집어 술단지 옆에 둡니다.



페를루체오(투시) 주문 (2장)

“페를루체오(투시)” 주문은 카드를 가져오는 즉시 시전합니다. 이 주문을 사용하면 자신의 술단지에 들어있는 카드들을 한 번 살펴볼 수 있습니다. 이때, 제일 위에 놓인 카드는 그대로 두어야 합니다. 술단지 속의 카드를 살펴본 다음에는 “페를루체오” 주문 카드를 뒤집어 술단지 옆에 둡니다.



게임종료

카드더미가 소진되고 나면 빈 자리를 채울 카드가 없으니 빈 공간이 계속 늘어납니다. 게임 영역의 한 열이 모두 비면 게임이 종료됩니다. 마지막 카드를 선택한 플레이어는 그 카드를 가져오거나 버릴 수 있지만, 어느 경우이든 게임은 끝납니다. 이 마지막 카드가 “와네스코(소멸)” 주문 카드이면 소멸 주문을 즉시 실행합니다. 이제 각자가 수집한 재료에 따라 점수를 계산합니다.

점수 계산

술단지에 있는 모든 마법약 재료 카드의 점수를 계산합니다. 각 플레이어는 자신의 술단지 카드 위에 올려져 있던 카드들을 재료별로 분류합니다. 각 카드의 숫자가 보이도록 겹쳐 놓으면 점수 계산이 쉬워집니다. 같은 재료 카드가 **한 장** 있으면, 표시된 숫자만큼 **마이너스 점수**가 됩니다. 같은 재료 카드가 **두 장** 있으면, **0점**입니다. 같은 재료 카드가 **세 장** 있으면, 각 카드에 표시된 숫자만큼 **점수**를 얻습니다. 같은 재료 카드가 **네 장** 있으면, 각 카드에 표시된 숫자만큼 **점수**를 얻고, 여기에 **보너스 점수 5점**을 더합니다.

자신의 말과 같은 색(노랑, 초록, 빨강, 파랑)의 재료는 점수를 두 배로 계산합니다. 마이너스 점수도 두 배가 됩니다. 같은 재료 카드 네 장이 모였을 때 받는 보너스 점수 5점만 두 배가 되지 않습니다.



예: 파랑 말을 가진 플레이어는 파랑 재료 카드 점수를 두 배로 계산합니다. 카드 네 장을 모아서 받는 보너스는 그대로 5점만 계산합니다. 따라서 이 플레이어는 총 25점을 얻습니다.

임무토(변신) 카드를 가지고 있으면, 어떤 재료 카드에 더할지 선택할 수 있습니다.

재료 카드가 한 장이면 임무토 카드로 같은 카드 두 장을 만들어 마이너스 점수를 없앨 수 있습니다. 재료 카드가 두 장이면 임무토 카드를 더해 같은 카드 세 장을 만들어 점수를 얻을 수 있습니다. 재료 카드가 세 장이면 임무토 카드를 더해 같은 카드 네 장을 만들어 보너스 점수를 얻을 수 있습니다. 임무토 카드 자체는 0점입니다.

임무토 카드를 두 장 모두 모았다면, 각각 다른 재료 카드에 추가할 수도 있고 한 가지 재료 카드에 더할 수도 있습니다.

이미 같은 재료 카드 네 장을 모두 모았다면, 여기에 임무토 카드를 더해도 추가 점수를 얻을 수 없습니다.

위의 예에서 파랑 플레이어가 임무토 카드를 한 장 가지고 있다면 결과가 조금 달라집니다. 임무토 카드를 민트색 카드 세 장에 붙이면, 같은 재료 카드가 네 장이 되어 보너스 점수 5점을 얻게 됩니다. 임무토 카드를 초록 카드 두 장에 붙이면, 같은 재료 카드가 세 장이 되어 3+4+0=7 점을 얻게 됩니다. 또, 임무토 카드를 파랑 카드 한 장에 붙여 마이너스 8점을 0점으로 바꿀 수 있습니다. 이렇게 하면 총점이 33점이 됩니다.

마법주문 카드는 점수를 계산할 때 고려하지 않습니다. 점수를 가장 많이 얻은 플레이어가 승리합니다.

2인 게임 특별 규칙

사용하지 않는 플레이어 색상 하나의 재료 카드 8장을 게임에서 제외하고 플레이합니다. 사용하지 않는 마법 재료 카드는 상자 안에 넣어주세요.

레시피 카드를 사용하는 변형 게임

레시피 카드는 두 종류입니다. 뒷면을 보면 구분할 수 있습니다. 우선 기본 게임과 동일하게 게임을 준비합니다. 플레이하기 전에, 두 종류의 레시피 카드를 구분해 각각 섞어 놓습니다. 플레이어는 각각 두 종류의 레시피 카드를 한 장씩 받습니다. 남은 레시피 카드들은 보이지 않게 상자 안에 넣어주세요.

받은 레시피 카드를 확인하고, 다른 플레이어가 보지 못하도록 자기 앞에 뒤집어 놓습니다. 레시피 카드는 게임 중 언제든지 다시 확인할 수 있습니다.

레시피 카드에는 특별한 작업이 적혀 있습니다. 게임이 끝날 때까지 이 작업을 완수하면, 추가 점수를 얻게 됩니다.

점수 계산 시 기본 게임과 같은 방법으로 재료 카드의 점수를 먼저 계산한 다음, 여기에 레시피 카드의 추가 점수를 더하세요.

레시피 카드 A형

A형 레시피 카드에는 플레이어 색이 아닌 색이 표시되어 있습니다. 각각의 카드에는 마법약 재료가 두 개씩 표시되어 있는데, 이 재료의 색을 확인하세요.

이 레시피 카드를 가진 플레이어가 해당되는 색상의 재료를 다른 플레이어들보다 많이 모았을 경우, 추가 점수를 얻습니다. 2, 3인이 플레이할 때에는 재료 카드 한 장당 1점씩, 4인이 플레이할 경우에는 2

점씩 얻습니다. 임무토 카드는 기본 점수 계산시에 사용한 재료의 색상으로 적용합니다. 이 색상의 재료로 레시피 카드 추가 점수를 얻는다면, 임무토 카드도 점수가 됩니다. 같은 수의 재료 카드를 가진 다른 플레이어가 있으면, 이 추가 점수는 얻지 못합니다.



레시피 카드 B형

(왼쪽부터) 첫 번째 레시피 카드를 가진 플레이어가 (임무토 카드를 포함한) 마법약 재료 카드를 다른 플레이어들과 비교해 가장 적게 수집했을 때, 10점을 추가로 얻습니다.

두 번째 레시피 카드를 가진 플레이어가 “4”가 표시된 재료 카드를 다른 플레이어들과 비교해 가장 적게 수집했을 때, 10점을 추가로 얻습니다.

세 번째 레시피 카드를 가진 플레이어가 마법주문 카드를 다른 플레이어들과 비교해 가장 적게 수집했을 때, 10점을 추가로 얻습니다.

네 번째 레시피 카드를 가진 플레이어가 “1”이 표시된 재료 카드를 다른 플레이어들과 비교해 가장 많이 수집했을 때, 10점을 추가로 얻습니다.

다섯 번째 레시피 카드를 가진 플레이어가 게임을 종료하면, 10점을 추가로 얻습니다.



특별한 경우

“데클리나티오(굴절)” 주문을 사용해서 이동한 말이 “와네스코(소멸)” 나 “페를루체오(투시)” 주문 카드만 있는 열에 멈추었다면 이들 카드를 가져올 수 없습니다. (한 턴에 한 가지 주문만 사용할 수 있기 때문입니다.) 즉시 게임을 종료하고 점수를 계산합니다.

말이 코너 카드 옆에 있는데 다른 플레이어가 “와네스코(소멸)” 주문을 사용했을 때, 우연히 “임무토(변신)” 카드가 솔단지 가장 위에 있었을 수 있습니다. 이런 경우에는 다음 차례에 임무토 카드 아래에 놓인 카드에 적힌 숫자에 따라 이동합니다.

Günter Burkhardt 가 고안한 게임입니다.

Studio July 가 그림을 그렸습니다.

(주)게임올로지와 팝콘에듀가 함께 출판하였습니다.



www.opennplay.com



www.popcornedu.co.kr

마법사의 레시피

GLASTONBURY

8세 이상 | 2-4명 | 30분

마법사의 마을 글래스톤베리에 오신 것을 환영합니다! 이 곳에서 여러분은 강력한 마법약을 만드는 데 필요한 재료를 모두 구할 수 있습니다.

마법사의 실험실을 돌면서 마법 재료를 수집해 오세요. 같은 재료를 가능한 많이 모아야 좋습니다. 여러분은 솔단지에 맨 마지막 들어간 카드만 볼 수 있기 때문에, 수집한 것들을 잘 기억해 두고 있어야 합니다. 게임이 끝났을 때, 각자 솔단지에 모은 재료 카드를 세어서 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

내용물

- 카드 106장(마법 재료 카드 72장, 임무토(변신) 카드 2장, 마법주문 카드 10장, 코너 카드 4장, 솔단지 카드 4장, 점수 계산 카드 4장, 레시피 카드 10장)
- 플레이어 말 4개

게임 준비

기본 게임에선 레시피 카드를 사용하지 않습니다. 마법 재료 카드와 임무토(변신) 카드, 마법주문 카드를 모두 잘 섞어 뒷면이 보이도록 엮어 놓습니다. 위에서부터 32장을 하나씩 뒤집어 6 장씩 6줄의 게임 영역을 만드는데, 네 모서리는 일단 비워 둡니다. 게임 영역에 배열하고 남은 카드는 그대로 카드 더미로 쌓아 둡니다. 이제 네 모서리에 코너 카드를 배치해 게임 영역을 정사각형으로