

# Reykholt

한글규칙서

아이슬란드의 작물과  
관광에 대한 1-4인용 게임  
Uwe Rosenberg

! Lukas Siegmon

sternen  
schimm  
ermeer





## 소개

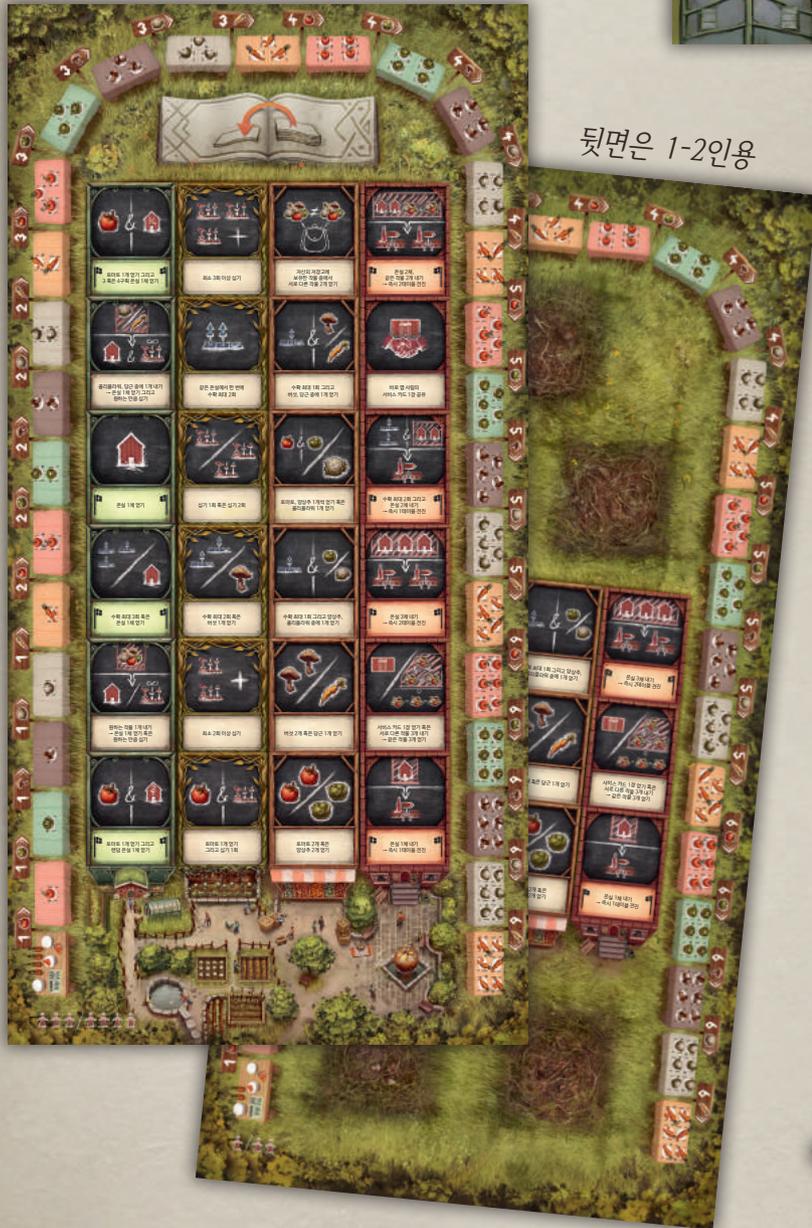
아이슬란드의 화산에 오르면 아름다운 오로라와 평화로운 양떼가 노니는 모습을 볼 수 있어요. 무엇보다 최고로 맛있는 토마토를 먹을 수 있지요. 도대체 얼음왕국 아이슬란드에서 어떻게 토마토를 재배할 수 있냐고요? 그 비밀은 아이슬란드의 화산 활동이랍니다. 화산 활동으로 발생한 지열을 활용하면 많은 작물을 얻을 수 있어요.

우리는 이 아름다운 아이슬란드에서 살아가는 농부가 되어볼 거예요. 하지만 아이슬란드의 관광사업과 최고의 작물을 둘러싼 경쟁은 생각보다 매우 치열하다는 것을 명심하세요.

# 게임 구성물

1 양면 게임 보드  
(액션 칸과 관광 트랙이 그려져 있습니다.)

앞면은 3-4인용



뒷면은 1-2인용

1 커버 타일 (2, 3인 게임 시에 사용합니다.)



4 농장 관리자  
(플레이어 별로 총 네 가지 색상)



12 일꾼  
(디스크 모양, 플레이어  
별로 총 네 가지 색상,  
각 3개씩 있습니다.)



1 스티커 시트  
(일꾼에 붙입니다.)



5 작물 보관 박스



1 시작 플레이어 카드



4 플레이어 카드  
(플레이어 별로 총 네 가지  
색상, 라운드 요약표)



23 온실 카드



160 나무 작물  
40 빨간색 토마토  
36 초록색 양상추  
32 갈색 버섯  
28 흰색 콜리플라워  
24 주황색 당근



36 서비스 카드  
(A-E까지 5개 세트  
로 구성되어  
있습니다.)



34 스토리 모드 카드  
(시나리오, 이벤트, 새  
로운 서비스 카드로 구성되  
어 있습니다.)



8 게임 라운드 타일



40 작물 타일  
(작물이 3개씩 그려져  
있습니다.)

**알림:** 게임 준비는 2-4인용을 기준으로 작성되어 있습니다.  
솔로 게임이나 스토리 모드를 즐기는 경우 11쪽 이후를 참조하십시오.

## 게임 준비

1. 테이블 가운데 인원수에 맞는 면으로 게임 보드를 펼칩니다. 2인 게임에서는 커버 타일의 뒷면을 위로 하여 게임 보드 옆에 놓습니다. 3인 게임에서는 커버 타일을 게임 보드 위에 놓습니다. 4인 게임에서는 커버 타일을 사용하지 않습니다.

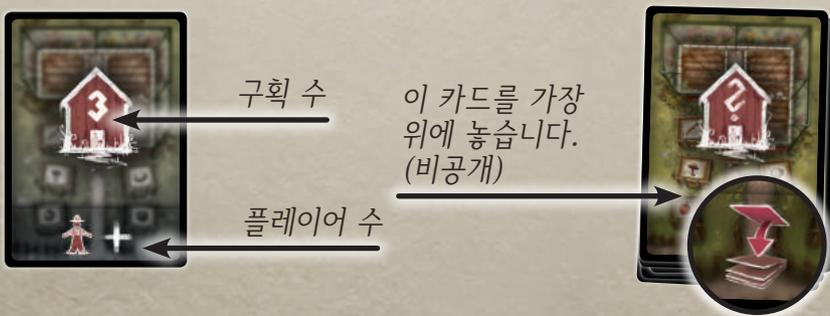


커버 타일

... 3인 게임에서는 게임 보드 제일 위 줄을 가립니다.

... 2인 게임에서는 뒷면을 위로 하여 게임 보드 옆에 놓습니다.

2. 23장의 온실 카드를 가져와 현재 플레이 인원수에 맞는 카드만 추립니다. (2인 게임에서는 와 아이콘이 있는 모든 카드를 제거합니다.) 안 쓰는 카드는 박스 안에 넣습니다. 사용하는 카드를 뒷면의 구획 수에 따라 분류하고, 각각의 더미를 만들어 놓습니다. 이 있는 카드만 따로 빼두고, 뒷면에 이 있는 카드끼리 섞은 후에 보이지 않게 뒤집어 카드를 제일 위에 놓습니다. 이 더미를 '랜덤 온실 더미'라고 부릅니다.



3. 서비스 카드를 가져와 이번 게임에서 플레이할 세트를 고릅니다. 고른 세트의 카드를 모두 가져와 잘 섞고 그 중에서 5장을 게임 보드 옆에 펼쳐 놓습니다. 남은 카드와 사용하지 않는 서비스 카드 세트는 모두 박스에 넣습니다.

E 세트는 2인 게임에서만 사용합니다.



팁: 첫 게임에서는 A 세트로 즐기실 것을 권장합니다.



4. 7개의 게임 라운드 타일을 가져와 게임 보드 혹은 커버 타일 위의 해당 칸에 오름차순이 되게 하여 놓습니다. 8번 게임 라운드 타일은 스토리 모드에서만 사용합니다.



5. 작물을 모두 작물 보관 박스에 넣고 모든 플레이어의 손에 닿는 곳에 둡니다. 이를 공급처라 합니다. 작물 타일도 근처에 놓습니다.



6. 밑에서부터 위로 버섯 1개, 양상추 1개, 토마토 1개를 쌓고, 이를 펼쳐 놓은 서비스 카드 근처에 둡니다.



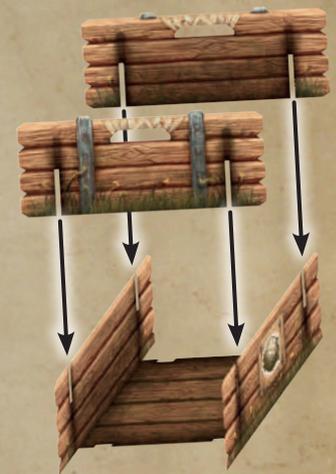
7. 각 플레이어는 자신이 사용할 색상을 고르고 해당하는 구성물을 가져옵니다. 일꾼 3, 농장 관리자 1, 플레이어 카드 1장입니다. 사용하지 않는 색상의 구성물을 박스에 넣습니다.



8. 가장 최근에 토마토를 구입한 사람이 시작 플레이어가 되고 시작 플레이어 카드를 받습니다. 그리고 나서, 시작 플레이어부터 시작해서 시계방향 순으로, 각 플레이어는 관광 트랙의 시작 테이블에 농장 관리자를 놓습니다.



첫 게임을 시작하기에 앞서, 일꾼에 스티커를 붙여 주십시오. - 색상에 맞도록 붙입니다. 예를 들어, 파란색 일꾼 스티커는 파란색 일꾼에 붙이면 됩니다.



작물 보관 박스를 조립해 주십시오.

## 게임의 흐름

아래 규칙은 2-4인용을 기준으로 작성되어 있습니다. 솔로 게임이나 스토리 모드를 즐기는 경우 11쪽 이후를 참조하십시오.

레이크홀트는 7 라운드 동안 라운드마다 4단계로 진행합니다.

- 작업 단계에서는 자신의 일꾼이 액션을 수행합니다.
- 수확 단계에서는 자신의 온실에서 작물을 수확합니다.
- 관광 단계에서는 관광 트랙에서 자신의 농장 관리자를 전진시킵니다.
- 귀가 단계에서는 게임 보드에 있던 자신의 일꾼을 가져옵니다.

게임 보드에는 액션 칸 그리고 테이블과 접시로 표현된 관광 트랙이 그려져 있습니다. (액션 칸에 대한 자세한 설명은 9쪽을 참조하십시오.)

### 1 - 작업 단계

매 라운드의 시작은 작업 단계입니다. 시작 플레이어부터 시작해서 시계방향 순으로, 각 플레이어는 자신의 일꾼을 한 번에 하나씩 비어 있는 액션 칸에 배치합니다. 일꾼을 배치하면 즉시 배치한 칸의 액션을 수행합니다. 자신의 일꾼 3을 모두 배치할 때까지 돌아가며 수행합니다.



#### 액션 수행 시 유의해야 할 점

- 비어 있는 액션 칸이란, 일꾼이 없는 칸을 의미합니다.
- 자신의 일꾼을 배치하려면, 배치하는 액션 칸의 액션을 하나라도 수행할 수 있어야 합니다. 어떤 액션 칸은 2개 이상의 액션을 수행할 수 있습니다. 하나의 액션만 수행할 수 있더라도 액션 칸에 일꾼을 배치할 수 있습니다. 하지만, 모든 액션 수행이 가능하다면 반드시 모두 수행해야 합니다.

다음은 게임에서 자주 사용하는 용어 설명입니다.

**공급처**- 공급처의 작물은 무제한입니다. 작물이 모자랄 때는 작물 타일을 이용하십시오. 게임을 시작할 때는 모든 작물을 공급처에 둡니다. (5쪽 게임 준비를 참조하십시오.)

**저장고**- 자신의 저장고는 수확하거나 얻은 자신의 모든 작물을 의미합니다. 자신의 저장고에 있는 작물만 내거나 사용할 수 있습니다.

**심기**- 자신의 저장고에서 작물 하나를 가져와 모든 구획이 비어 있는 자신의 온실 한 구획에 놓습니다. 온실마다 구획 수가 다릅니다. 온실에 있는 작은 박스는 어떤 작물의 심을 수 있는지 알려줍니다. 온실에 심기를 했다면, 남은 빈 구획 모두를 같은 종류의 작물로 채웁니다. 작물은 공급처에서 가져옵니다.

보통 각 액션 칸은 심기를 몇 회나 할 수 있는지 알려줍니다. 게임 상의 문구에서 “최소 X회 이상 심기”라고 되어 있다면 원하는 만큼 심기를 수행할 수 있지만 반드시 최소 X회 만큼은 심기를 할 수 있어야 합니다. 만약, X회 미만만 수행할 수 있다면 이 액션을 수행할 수 없습니다.

**예시:** 최소 2회 이상 심기. 빈 온실과 작물만 충분하다면 3,4, 혹은 그 이상 심기를 할 수 있습니다. 하지만 이 액션을 고르고 싶다면 반드시 심기를 2회는 해야 합니다.

**수확**- 자신의 온실에서 작물 하나를 가져와 자신의 저장고에 놓습니다. 한 번에 2회 이상의 수확을 할 때는 각기 다른 온실에서 수확해야 합니다. 특별히 언급한 경우를 제외하면, 1회 액션에서는 각각의 온실마다 작물 하나씩만 수확할 수 있습니다. 하지만 언제나 액션에 있는 수확 횟수보다 적게 수확해도 됩니다.

**서비스 카드 1장 얻기**- 게임 보드 옆에 펼쳐둔 서비스 카드 중에서 1장을 가져와 자신의 앞에 놓습니다. 3/2/1장이 남았을 때부터는 서비스 카드 옆에 쌓아둔 작물을 위에서부터 토마토/양상추/버섯 순으로 함께 가져옵니다.



**예시:** 서비스 카드가 3장 남았습니다. 서비스 카드를 골라 가져가면서, 토마토도 함께 가져옵니다.

**즉시 전진**- 작물을 사용하지 않고, 즉시 자신의 농장 관리자를 1 테이블 전진시킵니다.

**예시:** “토마토 1개 얻기 그리고 심기 1회” 액션을 수행합니다. 심기를 할 수 없는 상황이라도 토마토를 얻기 위해 이 액션을 고를 수 있습니다. 하지만, 심기가 가능하다면, 심기도 반드시 수행해야 합니다.

- 액션 칸은 다음과 같이, 세로줄로 구획되어 있습니다. 온실(제일 왼쪽), 경지(왼쪽에서 두 번째), 시장(오른쪽에서 두 번째), 사무소(제일 오른쪽)입니다.
- 온실과 사무소 옆에는 깃발로 표시된 액션 칸이 있습니다. 깃발이 있는 액션 칸은 각 열에서 하나만 사용할 수 있습니다. 하지만 두 열에서 하나씩 사용하는 것은 가능합니다.

## 2 - 수확 단계

수확 단계에는 반드시 자신의 작물이 있는 온실 하나마다 한 번씩 수확을 해야 합니다. 서비스 카드의 효과로 온실에 여러 작물이 있다면, 원하는 작물을 골라 수확할 수 있습니다.

## 3 - 관광 단계

관광 단계는 차례 순서대로 진행하지 않고, 가장 멀리 간 플레이어부터 관광 트랙의 순서대로 시작합니다. 자신의 차례를 완전히 수행한 후에, 다음 플레이어의 차례를 수행합니다.

자신의 차례가 되면, 자신의 농장 관리자를 원하는 만큼 혹은 갈 수 있는 만큼 전진시킬 수 있습니다.

1테이블을 전진하려면, 다음 테이블에 그려진 만큼의 작물을 자신의 저장고에서 공급처로 내야 합니다.



**예시:** 다음 테이블로 전진하려면 자신의 저장고에서 토마토 하나를 내야 합니다.

게임의 시작 시에는 다음 테이블에 필요한 작물이 1개지만 진행하면서 2, 3개로 한 번에 내야하는 작물이 계속 늘어납니다.

다른 사람의 농장 관리자가 있는 테이블로 전진했다면 자신의 농장 관리자를 선두로 하여 놓습니다.

예시: 이미 이 테이블에는 다른 농장 관리자가 둘 있습니다. 자신의 농장 관리자를 테이블 가장 앞부분에 놓습니다.



### 보너스

관광 단계에서 보너스는 매우 특별한 기능입니다. 반드시 각 라운드에 한 번 자신의 농장 관리자를 전진시키며 보너스를 써야 합니다. 보너스는 전진을 위해 작물을 내는 대신에, 공급처에서 내야 하는 작물만큼을 가져옵니다. 보너스는 일반적인 전진 이전 혹은 이후 모든 경우에 사용할 수 있으며, 보너스를 통해 얻은 작물을 같은 차례에 곧바로 사용할 수도 있습니다.

예시: 당신의 농장 관리자는 버섯 한 접시가 있는 테이블에 있습니다. 당신의 저장고에는 콜리플라워 하나와 토마토 두 개가 있습니다. 먼저, 콜리플라워 하나를 내고, 1테이블을 전진합니다. 그리고 나서 다음 테이블로 전진하며 당근 하나를 보너스로 받습니다. 마지막으로 토마토 두 개를 내고 1테이블 더 전진합니다.



## 게임의 종료와 승자

귀가 단계에 더 이상 버릴 라운드 타일이 없다면 게임이 종료됩니다.

관광 트랙에서 가장 멀리 전진한 사람이 게임의 승자가 됩니다.

요구조건	전진을 위한 작물이 자신의 저장고에 있는 경우	전진을 위한 작물이 자신의 저장고에 없는 경우
이번 차례에 보너스를 사용하지 않은 경우	자신의 저장고에서 작물을 내거나 혹은 보너스 사용	반드시 보너스 사용
이번 차례에 이미 보너스를 사용한 경우	자신의 저장고에서 작물을 내거나 혹은 이동을 멈춤	이동을 멈춤

### 4 - 귀가 단계

모든 플레이어는 게임 보드에서 자신의 일꾼을 가져옵니다.

시작 플레이어는 맨 위 라운드 타일을 버리고 시작 플레이어 카드를 왼쪽 사람에게 줍니다.



동률일 경우, 테이블 가장 앞에 있는 사람이 승자가 됩니다.

(즉, 동물인 플레이어 중에 가장 늦게 도착한 사람이 승자입니다.)

## 액션 칸에 대한 설명

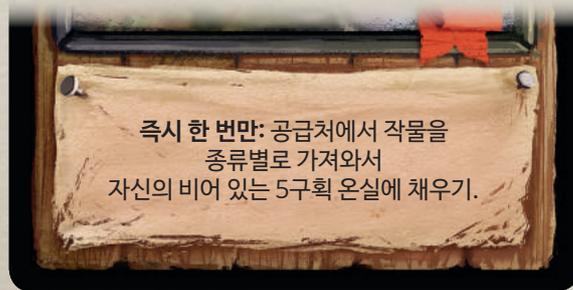
액션 칸에 대해 알아야 하는 것들 몇 가지를 설명합니다.

- 모든 액션은 즉시 수행합니다.
- **I**의 의미는 화살표가 가리키는 것을 얻기 위해 화살표 앞의 것을 내야 한다는 뜻입니다.
- ‘혹은’은 둘 중 하나를 골라야 한다는 것을 의미합니다. 둘 다 하는 것이 아닙니다. 모든 것을 할 수 있다고 적혀 있다면, 원하는 순서대로 수행할 수 있습니다.
- 온실을 내야 한다면, 해당하는 온실 더미로 돌려놓습니다. 이는 다시 누군가 가져갈 수 있습니다. 온실을 낼 때 위에 작물이 심어져 있다면, 모두 공급처에 돌려놓습니다.
- 액션 칸은 세로줄과 가로줄로 구분되어 있습니다. 세로줄은 온실, 경지, 시장, 사무소로 구분합니다. 이 용어는 몇몇 서비스 카드의 기능을 사용할 때 중요합니다. ‘가로줄’이라 적혀 있는 서비스 카드도 있습니다.

## 서비스 카드에 대한 설명

서비스 카드에 대해 알아야 하는 것들 몇 가지를 설명합니다.

- 서비스 카드는 당신에게 영구적 혹은 일시적인 특별 효과를 줍니다. 이 카드의 기능은 얻은 즉시 사용할 수 있습니다. 카드에 적힌 글대로 효과를 적용합니다. ‘즉시 한 번만’이라 배경이 붉게 강조된 카드의 기능은 서비스 카드를 가져가는 순간에 즉시 적용하고 이후에는 아무런 기능을 하지 않습니다.
- ‘언제나’라고 적힌 카드는 라운드의 4단계 언제든지 사용할 수 있습니다. 심지어 자신의 차례가 아니라도 사용할 수 있습니다.
- 특정 단계나 특정 액션 때 사용할 수 있는 카드도 있습니다. ‘액션으로 ~’는 액션 칸에서 액션을 수행하는 경우만 해당합니다.
- 여러 명의 플레이어가 특정 단계 시작 시에 무언가를 할 수 있다면, 차례 순서대로 수행합니다.
- ‘가장 희귀한 작물’이란 온실 금색 박스에 그려진 작물을 의미합니다. 일반적인 희귀도 순서는 낮은 것부터 차례로 토마토, 양상추, 버섯, 콜리플라워, 당근 순입니다.
- 3인 혹은 4인 게임에서는 서비스 카드를 공유할 수 있습니다. 서비스 카드를 공유하려면 자신의 양 옆 플레이어 앞에 있는 서비스 카드 중 1장을 골라 서로의 사이로 옮깁니다. 이제부터 둘 다 같은 서비스 카드를 이용할 수 있습니다. (공유중인 카드를 또 다른 플레이어가 공유할 수는 없습니다.) ‘즉시 한 번만’이라 적힌 카드를 공유할 경우, 즉시 카드의 기능을 적용하고 이후에는 역시 아무런 기능을 하지 않습니다.



## 특정 서비스 카드에 대한 설명

### 특정 서비스 카드에 대한 설명

A	마을 장로	다른 사람과 같은 테이블에서 관광 단계를 마칠 때마다, 농장 관리자가 있는 테이블의 접시를 센다. 원하는 조합의 작물을 그 수 만큼 내고 1테이블 전진.	예시: 자신의 농장 관리자가 3접시 테이블에 있다면, 아무 작물 3개를 내고 1테이블 전진할 수 있습니다. 토마토 2개와 양상추 1개를 내고 자신의 농장 관리자를 1테이블 전진시킵니다.	
B	당근 씨앗	즉시 한 번만: 각각의 온실마다 빈 구획 하나를 공급처의 당근 1개로 채우기.	당근을 심을 수 없는 온실에도 당근 1개를 놓습니다.	
B	교육 담당자	즉시 한 번만: 각각의 온실마다 빈 구획 하나에 원하는 작물 한 가지를 공급처에서 가져와 채우기. 현재 있는 작물과 달라도 가능.	예시: 이 온실에 버섯을 심을 수 있습니다. 버섯 1개를 놓습니다.	
B	시장 이모	즉시 한 번만: 자신의 온실마다 빈 구획 하나를 공급처의 콜리플라워 1개로 채우기.	“당근 씨앗”처럼, 콜리플라워를 심을 수 없는 온실에도 콜리플라워 1개를 놓습니다.	
C	농장 소녀	귀가 단계 시작 시에 최소 1회 이상 심기. 이 때 모든 온실을 3구획 온실로 간주.	3구획 온실에 심기를 하는 것이므로 모든 작물을 심을 수 있습니다.	
D	부동산 중개사	원하는 작물을 심을 수 있는 2구획 온실 2채를 제공.	즉, 개별적으로 심기 가능한 2구획 온실 2채를 보유한 것과 같습니다.	
E	레스토랑	수확 단계 시작 시, 액션 공간 가로줄 하나에 일꾼이 하나도 없다면, 양상추 1개와 당근 1개 얻기.	가로줄 하나라도 해당하면 양상추와 당근 1개씩 얻습니다.	
E	토지임대	즉시 한 번만: 다른 플레이어 1명에게 자신의 온실 1채 주고 즉시 1테이블 전진.	온실에 작물이 있다면, 함께 줍니다.	

## 솔로 게임

솔로 게임은 기본적으로 2인 게임 규칙을 따르되, 아래의 변경사항을 적용합니다.

### 게임 준비:

랜덤 온실 더미에 3/4/5/6 크기의 온실 1/2/2/1채를 추가합니다.

플레이어는 두 가지 색상 일꾼을 3개씩 가져오고 농장 관리자는 그 중 하나만 사용합니다.

플레이어가 사용하지 않는 색상의 일꾼들을 온실 액션 칸 중에 깃발이 그려진 2곳에 놓습니다. 이 액션 칸들은 없는 것으로 간주하며 사용하지 않습니다.

서비스 카드는 3장만 사용합니다. 서비스 카드를 가져갈 때마다 가장 위에 쌓아둔 작물을 받을 것입니다. 즉, 첫 카드는 토마토, 다음은 양상추, 마지막으로 버섯입니다.

1에서 5까지의 라운드 타일만 사용합니다.

### 작업 단계:

먼저, 랜덤 온실 더미에서 한 장을 뽑습니다. 추가로, 토마토 1개를 얻습니다. 이는 일꾼 사용 없이 받는 혜택입니다.

라운드마다 교대로 일꾼 색상을 바꿔가며 사용합니다. 즉, 처음 고른 색상 일꾼을 세 번(1,3,5라운드), 두 번째 색상 일꾼을 두 번(2,4라운드) 사용한다는 뜻입니다. 현재 사용 중인 일꾼은 다른 색상 일꾼이 있는 액션 칸을 사용할 수 없습니다.

그 외는 일반 게임처럼 자신의 일꾼을 한 번에 하나씩 놓고 액션을 수행합니다.

### 귀가 단계:

첫 라운드의 귀가 단계에서는 일꾼을 다시 가져오지 않고, 놓은 액션 칸에 그대로 둡니다. 이 일꾼들은 액션 칸을 막고 다음 라운드에 같은 액션 칸을 이용하지 못하게 합니다.

두 번째 라운드의 귀가 단계부터는 이전 라운드에 놓은 일꾼들만 다시 가져옵니다. 현재 라운드에 사용한 일꾼들은 그대로 남습니다.

예시: 2라운드 귀가 단계에는 1라운드에 놓은 일꾼들을 가져옵니다. 2라운드에 놓은 일꾼들은 3라운드에 사용하는 액션 칸을 막습니다.

5라운드가 끝나면, 게임이 종료됩니다.

### 솔로 게임의 목표

솔로 게임의 목표는 토마토 5점시 테이블까지 전진하는 것입니다. 더 멀리 전진하여 최고 점수를 갱신할 수 있습니다. 자신의 최종 위치 다음 테이블에 필요한 작물을 얼마나 가지고 있는 지로 더욱 세밀하게 평가할 수 있습니다.

다음과 같이 점수를 매깁니다. 토마토 5점시 테이블을 기준으로 하여, 추가한 칸 당 10점, 자신의 최종 위치 다음 테이블에 필요한 작물 중 자신이 가진 작물 하나당 1점. (최대 9점)

예시: 당신의 최종 위치는 버섯 5점시 테이블이고 저장고에는 콜리플라워 2개가 있습니다. 당신의 점수는 22점입니다.



변형규칙: 게임에서 한 번, 막힌 액션 칸에 일꾼을 놓을 수 있습니다. (이 변형규칙의 핵심은 언제 사용할 것인가 하는 타이밍입니다.)

## 스토리 모드

### 스토리

아이슬란드에 오신 것을 환영합니다! 고리타분한 삶, 대도시의 소음과 숨 막힌 일상과는 작별하기로 하셨군요. 레이크홀트에서 보낼 농부로서의 삶은 목가적이고 편안할 것이라 생각하셨을 겁니다. 엔야를 만나기전까지는 말이죠. 엔야는 이 마을 관광안내소에서 일하는 당신의 연락책입니다. 그녀는 적시에 귀중한 조언을 줄 수 있는 좋은 사람이지요.

“이곳에서 기르는 모든 작물은 품질이 좋아요. 특히 아이슬란드의 토마토는 관광객들을 매료시키기 충분하죠. 칵테일 드레싱에도 사용할 정도니까요. 하지만 지난 해 작황은 그리 좋지 않았어요. 우리는 도움이 필요해요. 도와주지 않겠어요?”

스토리 모드는 레이크홀트를 즐기는 색다른 방법입니다. 당신은 새로운 삶을 위해 아이슬란드를 찾아온 새내기 농부입니다. 스토리 모드는 원하는 인원에 맞춰 즐길 수 있습니다. 스토리 모드에는 다음과 같이 특별한 카드팩을 사용합니다.

- 5 시나리오 카드
- 13 이벤트 카드
- 16 새로운 서비스 카드

위 서비스 카드는 스토리 모드 뿐만 아니라 기본 게임에서도 사용할 수 있습니다. 원하신다면 카드 세트에 맞게 추가해서 사용하시기 바랍니다.

스토리 모드는 아래와 같은 변경사항을 제외하면 기본 게임과 같습니다.

### 게임 준비:

스토리 모드 준비는 기본 게임과 약간 다릅니다. 4번 항목을 다음과 같이 수행하십시오.

4. 시나리오를 선택합니다. 시나리오는 순서대로 진행하는 것을 권장하지만 원하는 순서대로 즐기셔도 좋습니다. 선택한 시나리오 카드에 적힌대로 게임 준비를 하십시오. 이번 게임의 라운드 수도 시나리오 카드에 적혀 있습니다.

그리고 게임 준비 마지막 단계로 9번 항목을 수행하십시오.

9. 이벤트 카드를 섞고 게임 보드 옆에 뒤집은 더미로 만들어 둡니다.

### 작업 단계:

작업 단계 시작마다 시작 플레이어는 맨 위 이벤트 카드를 뽑습니다. 그리고 모든 플레이어는 이벤트 카드의 지문을 따릅니다. 그 외의 변경사항은 없습니다.

### 게임의 종료와 승자

시나리오 카드에 언제 어떻게 게임이 끝나는지, 어떻게 승자를 판정하는지 적혀 있습니다.



디자이너: Uwe Rosenberg  
일러스트: Lukas Siegmon  
그래픽 디자인: atelier198  
편집: Matthias Nagy & Benjamin Schönheiter  
스토리 모드: Lars Frauenrath  
한글 규칙서: 조영호 & 강민주  
검수: 조현재, 유석준, 허우영



© 2018 Frosted Games  
Matthias Nagy  
Sieglindestr. 7  
12159 Berlin,  
Deutschland

www.FROSTEDGAMES.de  
f t i @FrostedGames

sternen  
schimm  
ermeer

© 2018 sternenschimmermeer  
www.starlightgames.kr  
f i @sternenschimmermeer

Frosted Games, sternenschimmermeer  
의 서면 동의없이 게임의 일부 또는 전체를  
복제할 수 없습니다.