

코스믹 호러에 맞선 협동적 저항



TANGLED
YARNS

스토리 개요

엷힌 신타래는 협동형 이야기 게임으로, 용감한 양들(바로 여러분)이 목자라는 우주적 공포로부터 세상을 구해야 합니다. 이를 위해 여러분은 힘을 합쳐 움직임과 행동을 조합하고, 각자의 고유한 능력을 사용하여 우주의 문을 봉인하고, 늑대와 광신자들을 공격하며, 도시의 구조 자체를 바꿔야 합니다.

게임 보드인 유령 도시 파로키엠은 36장의 도시 타일로 이루어져 있으며, 각 타일에는 장벽이 되는 면이 있어 파로키엠은 거대한 미로처럼 변합니다. 도시의 정중앙에는 목자의 제단이 자리하고 있습니다. 도시 전체를 둘러싸고 있는 것은 목자의 길이라 불리는 경계 타일들의 고리입니다.

목자는 목자의 길을 따라 시계 방향으로 이동합니다. 그가 소환 안내 지점을 지나갈 때마다 광신자와 늑대가 출현합니다. 목자는 목자 타일에 멈추며, 거기에 있는 동안 게임 규칙에 변화를 줍니다. 문 타일 또한 목자의 길 위에 놓여 있습니다. 만약 목자가 문 타일에 도달한다면, 여러분은 패배합니다. 따라서 파로키엠에 흩어져 있는 다섯 개의 비전 유물을 활용해 문 타일을 제거하고 문을 봉인해야 합니다.

광신자들은 파로키엠의 네 구석에서 나타나며, 제단까지 가장 짧은 경로를 따라 라운드마다 한 칸씩 이동합니다. 광신자가 제단에 도착하면 패배합니다. 플레이어는 개별 도시 타일을 회전시켜 광신자의 이동 경로를 늘릴 수 있습니다.

양들은 늑대와와의 전투에서 처음 패배하면 타락하게 됩니다. 이후 다시 패배하거나 천사에게 패배하면 죽게 됩니다.

플레이어들이 모든 문을 봉인하면 천사가 등장합니다. 천사가 나타난 후 남아 있는 광신자들을 모두 제거해야만 세상을 구하고 승리할 수 있습니다.

제작진

게임 디자인: Tedman Getschman

스토리: Jack Getschman & Maxwell Beauchamp

캐릭터 디자인: Cassandra Krahn (SyrupyArt)

아트 디렉션: Quillsilver Studio

아트: Pauliina Linjama, Greg May & Dann May

그래픽 디자인: Dann May

로고 디자인 및 폰트: Debbie Stadler

에디터

Elizabeth Polen

제조

Fabryka Kart

구슬

House of Marbles

배송 및 물류

Spiral Galaxy

마케팅

Maxwell Beauchamp

| KickStarter

디지털 플레이 테스트

Table Top R & D

규칙 검토진

Chris Backe

Erin Bond

Matt Ding

Frederico Garza de Leon

Rheza Louis

James Wyatt

번역가들

한국어 - Hayoon Kim

일본어 - Midori Seto

스페인어 - Matias Presta

프랑스어 - Laurie Tremblay

독일어 - Melanie Burgmer

라이브 플레이 테스트

Alex

Erin Bond

Rebecca Carpenter

Christine

Matt Ding

Alex Foley

Jonathan Ford

Frederico Garza de Leon

Auden Getschman

Jack Getschman

Sawyer Getschman

Tenley Getschman

Rohan Gupta

Liam Harris

Ian

Jay

Nick

Elizabeth Polen

Luke Polen

William Polen

Conner Rainy

Debbie Smith

Josh Taflan

Justin Taflan


Rhys Thompson


Alice Vaisey


PlayTest UK(케임브리지 & 버밍엄 그룹)의 멋진 분들과 HandyCon 및 UK Game Expo에서 플레이 테스트에 참여해주신 모든 분

플레이 방법 영상과 번역된 규칙서는 다음 링크에서 확인하실 수 있습니다:


<https://kadenaentertainment.com/tangledyarns>

 Spielregeln

 Reglas del juego

 Règles du jeu

 遊び方

 게임 규칙



Kadena
ENTERTAINMENT

Quillsilver

TANGLED YARNS

컨텐츠

| | |
|---|----|
| 게임 구성품 | 2 |
| 캐릭터 보드 가이드 | 3 |
| 목자의 길 트랙 가이드 | 3 |
| 설치 가이드 | 4 |
| 플레이 개요 | 6 |
| 1단계: 목자를 이동시키고, 하인을 생성하며, 여분의 강화 토큰을 버리기 | 6 |
| 2단계: 모든 양은 원하는 순서대로 이동하거나 또는 한 가지 행동을 취할 수 있으며, 플레이어 간에 혼합하여 진행 | 7 |
| 이동 | 7 |
| 봉인 | 8 |
| 공격 | 8 |
| 강화 | 10 |
| 희생 | 11 |
| 3단계: 양이 도시 타일을 회전 | 12 |
| 4단계: 광신자들이 움직임 | 12 |
| 5단계: 늑대들이 움직임 | 13 |
| 6단계: 늑대들이 공격 | 13 |
| 플레이 예시 | 14 |
| 천사와 최종 막 | 18 |
| 게임을 더 쉽게 하기 | 18 |
| 목자의 길 타일 | 19 |
| 양의 특성 | 20 |
| 타락한 양에 대한 주석 | 21 |
| 도상학 | 22 |

게임 구성품



6 캐릭터 보드



6 캐릭터 토큰



23 구슬

- 2 빨강 (릴리)
- 2 보라 (멜브룩)
- 2 주황 (모펏)
- 2 초록 (트와일라)
- 2 파랑 (포피)
- 4 검정 (블랙베리)

9 흰색 점박이 (목자의 하인들)



6 목자의 길 트랙 조각



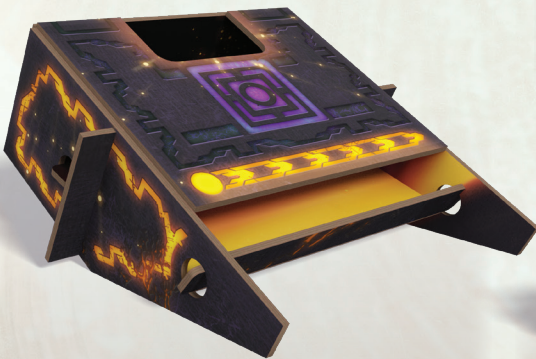
1 단계 마커



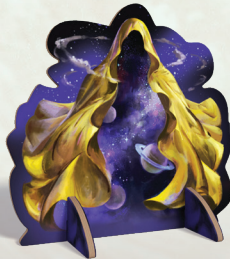
30 파워업 토큰

6 탈라리아 6 테크 6 책 6 지도 6 뼈

1 파워업 보드



1 운명의 상자



1 목자 토큰



6 늑대



6 이교도



1 천사 토큰

13 목자의 하인 보드



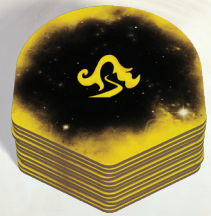
1 목자의 하인 보드



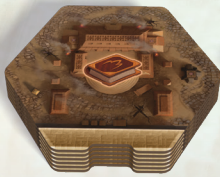
1 제물 제단 육각 타일



24 관문 타일
(플레이어 인원당 6개씩 사용)



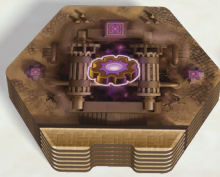
12 목자의 길 타일



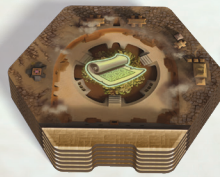
6 책



6 탈라리아



6 테크



6 지도



6 뱀



6 황무지

24 파로키암 시티 육각 타일

캐릭터 보드 가이드



목자의 길 가이드



세팅 가이드

1. 게임에 사용할 양의 수를 결정합니다.
오른쪽 도표를 참고하세요.

| Total number of players | Sheep per player | Total number of sheep |
|-------------------------|------------------|-----------------------|
| 1 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 4 |
| 3 | 2 | 6 |
| 4 | 1 | 4 |
| 5 | 1 | 5 |
| 6 | 1 | 6 |

2. 목자의 길 트랙 조각들을 연결하여 배치합니다. 뒷면에 번호가 적혀 있으며 빨강, 파랑, 초록, 주황, 검정, 보라색 순서로 배치됩니다.

3. 목자 토큰을 시작 칸에 놓고, 단계 토큰을 첫 번째 단계 칸(별 표시 아래)에 놓습니다.

4. 목자의 길 타일을 배치합니다. 12개의 타일을 섞은 뒤, 처음 4개의 슬롯에 4개를 앞면으로 놓습니다. (5번째 이후 슬롯은 관문 타일로 시작합니다). 남은 타일은 게임 중 사용할 수 있도록 뒷면으로 더미를 만들어 옆에 둡니다.

5. 관문 타일을 배치합니다. 게임에 사용되는 양의 수에 맞는 타일을 가져와 섞은 뒤, 목자의 길/관문 슬롯 (총 6곳)에 각각 앞면(아케인 원소 표시)으로 배치합니다.

6. 파로키암을 구축합니다. 각 파로키암 시티 육각 타일은 ‘아케인 유물’ 면과 ‘황무지’ 면으로 구성됩니다.

a. 게임에 참여하는 양 한 마리당 각 아케인 유물 면이 하나씩 포함되도록 육각 타일 더미를 무작위로 만듭니다. (예: 양 4마리 = 책, 뼈, 탈라리아, 테크, 지도 타일 각 4개씩 앞면으로 포함). 나머지는 황무지 면이 위로 오게 둡니다. 타일들은 서로 무작위로 회전되어 있어야 합니다.

b. 육각 타일 더미에서 트랙 안쪽으로 18개, 그 안으로 12개, 마지막으로 가장 안쪽에 6개의 고리 형태로 타일을 배치합니다.

!!! 모든 육각 타일에서 도시 중앙까지 벽에 가로막히지 않은 통로가 있는지 확인하십시오. 막힌 타일이 있다면 중앙으로 향하는 길이 생길 때까지 시계 방향으로 한 칸씩 회전시킵니다. 그래도 해결되지 않으면 인접한 타일을 회전시키십시오.

7. 제물 제단 타일을 도시 중앙에 배치합니다. 이때 구슬 색상을 목자의 길 트랙의 색상과 일치시키고, 천사 심볼은 뒷면으로 놓습니다.

8. 파워업 보드를 도시 옆에 두고, 5종류의 파워업 토큰 더미를 해당 위치에 놓습니다.

9. 각 플레이어는 자신의 양을 선택합니다. (인원수에 따라 결정). 일치하는 캐릭터 보드, 구슬, 캐릭터 토큰을 가져옵니다. 캐릭터 보드는 타락하지 않은 면이 위로 오게 두고, 구슬은 보드 위에, 캐릭터 토큰은 제물 제단 위에 놓습니다.

10. 목자의 하인 보드를 늑대 면이 위로 오게 배치합니다. 9개의 흑백 점박이 구슬을 보드 위에 올립니다. 천사 토큰은 관문 5번과 6번 사이에 두고, 늑대와 이교도 토큰은 보드 근처에 둡니다.

11. 운명의 상자를 준비합니다. 게임에 참여하지 않는 캐릭터를 포함하여, 6가지 양 캐릭터 모두의 구슬을 하나씩 상자 안에 넣습니다.



“팁을 하나 줄게요. 우선 나를 과소평가하지 마세요! 내 탈라리아와 파워업 들만 있다면 팀을 위해 아주 많은 일을 할 수 있답니다.”



6인 플레이 설정



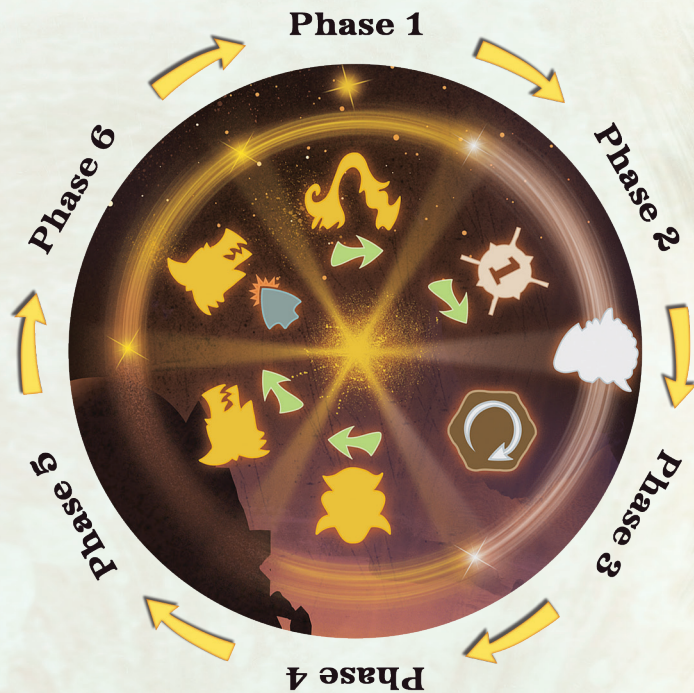
게임 진행 개요

게임은 여러 라운드로 진행되며, 각 라운드는 다음 6단계로 구성됩니다.

- 1단계: 목자가 이동합니다.
- 2단계: 양이 이동하거나 한 번의 액션을 수행합니다.
- 3단계: 양이 도시 타일을 회전시킵니다.
- 4단계: 이교도가 이동합니다.
- 5단계: 늑대가 이동합니다.
- 6단계: 늑대가 공격합니다.

두 라운드의 플레이 예시는 각 단계에 대한 설명 뒤에 이어집니다.

양들이 마지막 관문을 닫게 되면, 목자의 가장 총성스러운 하인이자 무적의 존재인 천사가 등장하며 최종 막이 시작됩니다. 그 후 양들이 남은 모든 이교도를 처치하면, 천사는 파로키암에서 얼어붙은 조각상이 되고 플레이어들은 게임에서 승리합니다.



1단계



목자 이동, 하인 생성, 남은 파워업 토큰 버리기.

목자가 이동하고 하인이 생성되면 단계가 종료됩니다. 2단계로 넘어가세요.

a. 목자를 다음 목자 칸으로 이동시킵니다.

1라운드에서 목자는 첫 번째 칸으로 이동합니다. 이 칸 아래에는 목자의 길 타일이나 관문 타일이 없으므로 아무런 효과가 없습니다. 1라운드 이후부터 목자는 목자의 길을 따라 시계 방향으로 다음 칸으로 이동합니다.



목자 아래에 있는 모든 목자의 길 타일은 이번 라운드 게임에 영향을 미칩니다.



만약 목자가 관문 타일 위에 있게 되면, 플레이어들이 패배합니다!

b. 하인(이교도와 늑대)을 생성합니다.

목자 아래에 있는 생성 가이드를 사용하여, 게임을 시작할 때의 양의 수에 따라 하인을 생성합니다. 게임을 시작한 양의 수(흰색 숫자)가 표시된 줄을 찾고, 그 아래를 읽어 생성할 이교도와 늑대의 수를 확인하세요.



예시: 이 생성 가이드는 양 4마리 게임에서 이교도 0명과 늑대 1마리가 생성됨을 보여줍니다.

운명의 상자를 사용하여 하인이 파로키암의 어느 모퉁이에 도착할지 결정합니다. 주요 구슬 6개를 운명의 상자에 넣고 흔든 뒤, 상자를 기울여 왼쪽부터 나오는 색상을 확인하세요.



이 예시에서 첫 번째 하인은 파란색 모퉁이 도시 타일로 가고, 다음은 주황색 모퉁이 도시 타일, 그다음은 빨간색 순으로 이동합니다. 모퉁이 색상은 추가 가이드로서 목자의 길에 표시되어 있습니다.

이교도를 먼저 배치한 후 늑대를 배치합니다. 구슬에 표시된 색상과 일치하는 제물 제단의 화살표가 가리키는 파로키암 외곽 모퉁이의 도시 타일 위에 이들을 놓으세요.



c. 남는 파워업 토큰 버리기.

상세 내용은 10페이지의 파워업 섹션을 참조하세요.



2단계



모든 양은 순서에 상관없이 이동하거나 한 번의 액션을 수행할 수 있으며, 플레이어들 간에 원하는 대로 순서를 섞어서 진행할 수 있습니다.



각 플레이어는 이동할 수 있으며, 봉인, 공격, 파워업, 희생의 네 가지 기본 액션 중 하나를 수행할 수 있습니다. 이 액션들은 양 보드에 아이콘으로 표시되어 있습니다.

보드 하단의 양 특성은 해당 양이 기본 규칙을 어떻게 바꾸는지 보여줍니다.

모든 양이 이동과 액션을 마치면 해당 단계가 종료됩니다. 3단계로 넘어가세요.



이동



양은 보통 파로키암 내에서 0, 1, 또는 2칸의 도시 타일을 이동할 수 있습니다. 포피는 0칸에서 4칸까지 이동이 가능합니다.

- 양의 이동은 중간에 끊길 수 없습니다.
- 양은 보통 벽을 통과해 이동할 수 없습니다.
- 양은 늑대가 점유한 도시 타일을 통과할 수 없습니다. 늑대가 있는 타일에서 멈추거나, 그 타일에서 시작해 다른 곳으로 나가는 것은 가능하지만, 늑대가 있는 타일을 지나쳐 갈 수는 없습니다.
- 탈라리아 파워업은 이동 거리를 늘려주지만, 별도의 두 번째 이동 기회를 생성하는 것은 아닙니다.

“중앙으로 가는 길이 뚫려 있는 이교도들을 조심해야 해요! 각자 도시 타일을 회전시킬 수 있는 곳으로 이동해서 이교도들의 이동 경로를 최대한 늦춰야 합니다.”



봉인

양은 관문 타일에 표시된 모든 상징과 일치하는 유물이 그려진 각기 다른 도시 타일 위에 위치함으로써 관문을 봉인합니다. 모펏은 인접한 도시 타일을 사용하여 관문을 봉인할 수 있지만, 제물 제단 타일 위에 있을 때는 이 능력을 사용할 수 없습니다. 양들은 다음과 같은 방법으로 봉인 액션을 동시에 수행합니다:

1. 관문 타일을 제거하고, 목자의 길 타일 더미에서 가져온 목자의 길 타일을 앞면이 보이게 놓습니다.
 2. 사용된 도시 타일들을 황무지면으로 뒤집습니다. 이때 벽의 상대적인 위치가 바뀌지 않도록 주의해야 합니다.
- 각 유물은 하나의 관문을 봉인하는 데 단 한 번만 사용할 수 있습니다.
 - 플레이어는 이교도나 늑대가 있는 도시 타일에서도 봉인 액션을 수행할 수 있습니다.

양들이 모든 관문을 봉인하면 천사가 등장하며 최종 막이 시작됩니다 (18페이지 참조).



예시: 관문에 표시된 유물들과 일치하는 유물이 그려진 도시 타일들에 자리를 잡고, 관문을 봉인할 준비를 마친 양들의 모습



예시: 봉인이 완료된 모습. 관문 타일은 버려지고 무작위 목자의 길 타일이 배치됩니다. 사용된 도시 타일들은 황무지 면으로 뒤집힙니다.

“관문을 꼭 순서대로 봉인할 필요는 없어요. 우리 중 몇 명이 관문을 봉인하는 동안 다른 사람들은 전투를 벌일 수도 있죠. 이런 점을 잘 활용해야 해요.”



공격

양은 이교도나 늑대를 공격할 수 있습니다. 단, 천사는 공격할 수 없습니다.

- 양은 이교도와 늑대를 어떤 조합이나 순서로든 공격할 수 있습니다.
- 공격자와 방어자는 반드시 동일한 도시 타일에 있어야 합니다.
- 해당 타일에 있는 모든 양이 공격에 참여할 필요는 없으며, 동시에 공격해야 하는 것도 아닙니다.
- 같은 타일에 있더라도 전투에 참여하지 않는 양은 전투 결과에 영향을 주지 않습니다.
- 해당 타일에 있는 모든 하인을 공격해야 하는 것은 아닙니다.

공격을 시작하려면 운명의 상자에 들어있는 모든 구슬을 비웁니다. 그 후, 정해진 수와 색상의 공격 구슬과 방어 구슬을 상자에 넣고 흔든 뒤 기울입니다. 가장 왼쪽에 위치한 구슬의 주인이 승리합니다.

공격 및 방어 구슬



양은 기본 공격력 2와 기본 방어력 1을 가집니다.



블랙베리는 양 특성에 따라 기본 공격력 3과 기본 방어력 2를 가집니다.



늑대는 기본 공격력 3과 기본 방어력 1을 가집니다.



이교도는 기본 공격력 0(공격하지 않음)과 기본 방어력 2를 가집니다.

공격 및 방어 구슬의 정확한 개수를 결정하려면 다음 단계를 따르세요:

각 양과 하인 그룹은 고유한 색상의 구슬을 가지고 있습니다. 양 보드와 하인 보드를 참조하여 기본 공격 및 방어 구슬 개수를 확인하세요. 기본 공격 구슬 개수는 공격 아이콘에, ▲, 기본 방어 구슬 개수는 방어 아이콘에 표시되어 있습니다. ♥.

모든 공격 및 방어 구슬을 합치고, 해당할 경우 다음 규칙에 따라 개수를 수정합니다:

1. 활성화된 목자의 길 타일에 따라 공격 및 방어 구슬 개수를 수정합니다.
2. 양이 사용하는 뼈 파워업에 따라 하인의 구슬 개수를 줄입니다.
3. 전투에 참여한 양이 1마리 초과일 때, 추가된 양 한 마리당 하인의 방어 구슬 개수를 1개씩 줄입니다. (예: 양 3마리가 이교도 1명을 공격하면 이교도의 방어 구슬은 2개 감소합니다.)

수정 후 하인의 방어 구슬이 0개가 되면 양들이 즉시 승리합니다. 그렇지 않다면, 정확한 개수와 색상의 공격 및 방어 구슬을 운명의 상자에 넣으세요. 상자를 흔들고 기울여서 결과를 확인합니다. 가장 왼쪽에 위치한 구슬의 주인이 전투의 승자가 됩니다.

양이 승리할 경우: 전투에 참여한 모든 하인을 게임판에서 제거합니다.

하인이 승리할 경우: 방어자와 공격자 모두 아무런 영향을 받지 않습니다.



예시: 포피, 모펫, 블랙베리가 늑대 2마리와 이교도 1명이 있는 도시 타일에 함께 있습니다. 포피는 이번 차례에 봉인 액션을 수행할 예정이지만, 모펫과 블랙베리는 단 한 번의 공격으로 모든 하인을 처치하려 합니다. 만약 이들이 승리한다면, 하인 3명 모두가 한꺼번에 제거됩니다.

모펫은 공격력 2, 블랙베리는 공격력 3을 가지고 있어 총 5개의 공격 구슬을 사용합니다. 늑대들은 각각 방어력 1, 이교도는 방어력 2를 가지고 있어 총 4개의 방어 구슬을 사용합니다.



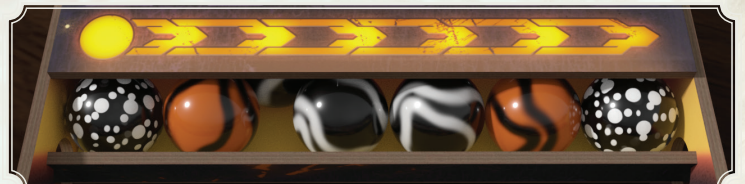
하지만 현재 목자가 '목자의 분노' 타일 위에 서 있기 때문에, 각 늑대에게 방어력이 1씩 추가됩니다. 이로 인해 하인들의 방어 구슬은 총 6개가 됩니다.



하지만 모펫과 블랙베리가 뼈 파워업 3개를 사용하여 하인의 방어 구슬을 3개 줄였습니다. 사용한 파워업 토큰은 파워업 보드로 반납합니다.

또한, 2마리의 양이 공격에 참여하므로 하인의 방어 구슬이 1개 더 줄어듭니다(공격자가 1마리일 때보다 양이 1마리 더 많기 때문입니다). 포피는 이번 공격에 참여하지 않으므로, 같은 칸에 있더라도 전투 결과에는 아무런 영향을 주지 않습니다.

2개의 흰색 점박이 하인 구슬이 모펫의 오렌지색 구슬 2개, 블랙베리의 흑백 구슬 3개와 함께 운명의 상자에 놓입니다. 운명의 상자를 흔들고 기울인 뒤, 가장 왼쪽에 위치한 구슬을 통해 승자를 결정합니다.



가장 왼쪽에 위치한 구슬이 흰색 점박이입니다. 이는 하인들이 승리했음을 의미하지만, 모펫과 블랙베리에게는 아무런 일도 일어나지 않습니다. 아직 자신의 차례를 수행하지 않은 포피도 하인들을 공격할 수 있습니다. 포피는 이교도만 공격하기로 결정합니다. 이교도의 방어력은 2이고, 포피의 공격력도 2입니다. 이번에는 아무런 수정치가 적용되지 않습니다.

“싸우는 것도 좋아하지만, 역시 즉결 처분이 최고죠. 싸우기 전에 이미 이겨놓을 수 있는 방법들을 찾아보자고요.”





파워업

양은 자신이 서 있는 도시 타일의 유물과 일치하는 파워업을 얻을 수 있습니다.

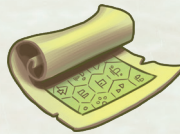
황무지에서 파워업을 얻을 경우, 운명의 상자가 어떤 파워업을 받을지 결정합니다. 주요 6개 구슬을 운명의 상자에 넣고 흔든 뒤 기울여 확인하세요. 가장 왼쪽에 위치한 구슬이 양이 받게 될 파워업을 나타냅니다. 만약 빨간색 구슬이 나오면 파워업을 얻지 못합니다. 릴리는 도시 타일에 표시된 것과 상관없이 원하는 파워업을 선택할 수 있지만, 제물 제단 위에 있을 때는 이 능력을 사용할 수 없습니다.

- 파워업은 공유 자산이며, 양들이 같은 타일에 있지 않아도 파워업을 나누어 사용할 수 있습니다.
- 파워업은 획득한 단계(페이지)를 포함하여 언제든지 사용할 수 있습니다.
- 파워업은 양에게 평소에는 없는 능력을 부여할 수 있습니다.
- 파워업은 중첩해서 사용할 수 있으며, 다른 파워업과 어떤 조합으로든 함께 사용할 수 있습니다.
- 파워업은 게임 내 토큰 개수에 제한을 받지 않습니다.
- 사용한 파워업 토큰은 자원 더미로 반납합니다.
- 제물 제단 위에서는 파워업을 얻을 수 없습니다.

파워업은 다음과 같은 능력을 제공합니다:



탈라리아 (파란색) 양이 도시 타일을 1칸 더 이동할 수 있게 해줍니다.



지도 (초록색) 양이 벽 1개를 통과할 수 있게 해줍니다.



기술 (보라색) 3단계(페이지 3)에서 양이 인접한 도시 타일 하나를 회전시킬 수 있게 해줍니다. 포피는 기술 파워업을 사용하여 자신이 서 있는 타일이나 인접한 타일 중 하나를 회전시킬 수 있습니다.



책 (주황색) 늑대나 천사의 공격 구슬을 2개 제거합니다.



뼈 (검은색) 추가 양 1마리와 같은 역할을 합니다. 양이 공격할 때 하인의 방어 구슬을 1개 제거합니다.



“파워업은 말 그대로 강력해요. 특히 뼈와 기술이 그렇죠. 항상 몇 개 정도는 가지고 있는 게 좋아요. 우리가 사용할 수 있다는 걸 잊지 마세요!”

파워업 더미를 놓는 곳



액션 요약 및 [아이콘 설명]

획득한 파워업을 보관하는 곳

빨간색 구슬은 어떤 파워업과도 관련이 없습니다.

파워업 버리기 알림 (아래 참조)

1단계가 끝날 때 초과하는 파워업 토큰을 버리는 것을 잊지 마세요.

관문이 닫힐수록 도시에 남은 각 유물의 개수는 줄어듭니다. 양들은 파워업을 다음 라운드로 이월할 수 있지만, 보유할 수 있는 파워업의 개수는 관문이 닫힌 후 파로키암에 남아 있는 해당 유물 타일의 수를 초과할 수 없습니다. (예를 들어, 책 유물 타일이 3개만 남았다면, 양 무리는 다음 라운드에 책 파워업을 3개까지만 가져갈 수 있습니다.) 생성 가이드에 있는 파워업 아이콘은 남은 유물 수와 보유한 파워업 수를 대조하여 확인하고, 필요에 따라 초과하는 토큰을 버려야 함을 상기시켜 줍니다.



제물

제물은 현재 목자의 길 타일 효과를 중단시키고, 한 턴 동안 목자의 전진을 막습니다. 건강한 양이 자신을 제물로 바치면 타락 상태가 되며, 이미 타락한 양이 자신을 제물로 바치면 사망합니다.

양이 자신을 제물로 바치기로 결정했다면 다음 단계를 따르세요:

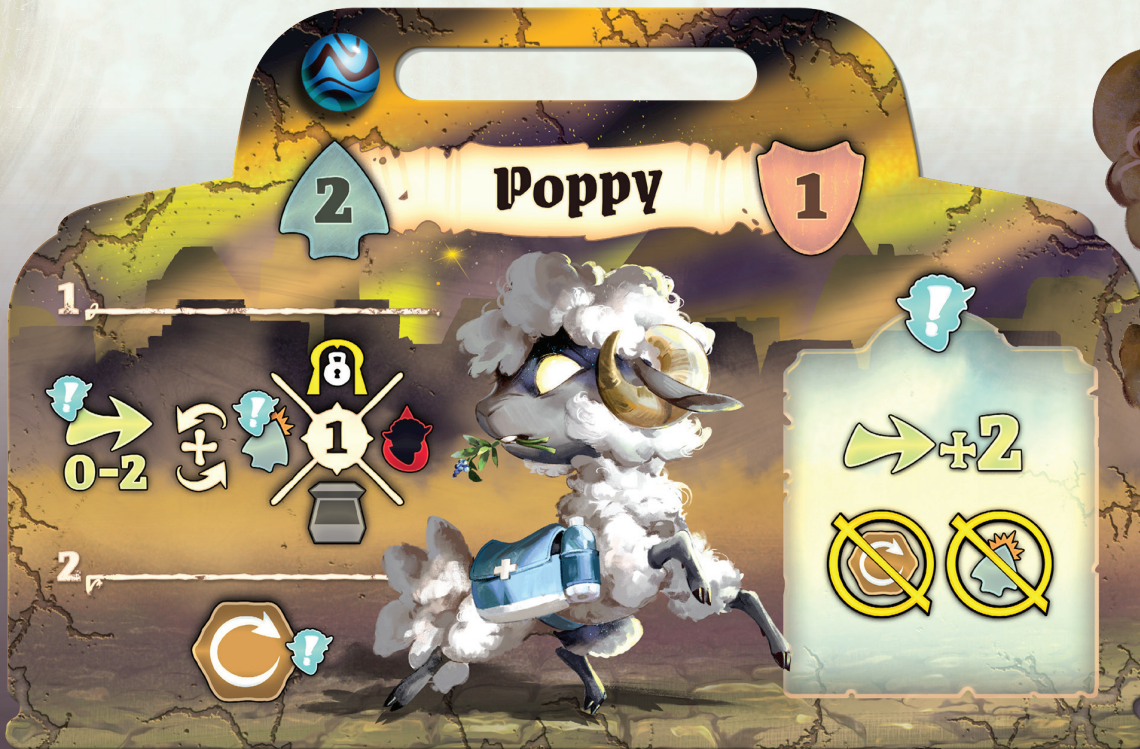
1. 목자를 현재 위치에 놓습니다. 해당 목자의 길 타일 효과는 더 이상 적용되지 않습니다. (단, '목자의 가벼움'과 '목자의 이동' 타일 효과는 취소되지 않습니다.)
2. 건강했던 양은 이제 타락합니다. 양 보드를 타락면으로 뒤집고, 해당 토큰을 제물 제단으로 옮깁니다. 이미 타락했던 양이라면 이제 사망합니다. 해당 양의 보드와 토큰을 게임에서 제거합니다.

제물로 바쳐진 양이 아직 이번 차례에 이동하지 않았다면, 제물 제단에서부터 이동을 시작할 수 있습니다.

다음 1단계(목자 이동)가 되면, 목자를 다시 세우되 다음 칸으로 전진시키지는 않습니다. 이때 현재 위치의 목자의 길 타일 효과가 다시 활성화됩니다. (단, '목자의 가벼움'과 '목자의 이동' 효과는 반복되지 않습니다.)



“희생은 피할 수 없어요. 영리하게만 이용한다면, 파로키암을 더 빨리 가로질러 이동할 수도 있고, 목자가 세상을 뒤바꾸거나 하인들을 소환하는 걸 막을 수도 있죠. 제물을 바치는 타이밍이 모든 걸 결정합니다.”



참고: 양이 타락하여 보드를 뒤집으면 양의 특성이 변경됩니다.



3단계



양들은 도시 타일을 회전시킵니다.

양은 자신이 있는 도시 타일을 원하는 만큼 회전시킬 수 있습니다. 멜브룩은 인접한 도시 타일들도 회전시킬 수 있습니다.

- 이교도가 점령하고 있는 도시 타일은 회전할 수 없습니다.
- 모든 도시 타일에서 제물 제단으로 이어지는 경로가 하나도 없게끔 타일을 회전할 수는 없습니다.
- 도시 타일 회전은 선택 사항입니다.

도시 타일을 회전할 수 있거나 회전하기를 원하는 모든 양이 회전을 마치면, 해당 단계가 종료됩니다. 4단계로 넘어가세요.



도시 타일 회전 예시: 포피는 2단계를 마치고 해당 타일을 120도 회전시키기로 결정했습니다. 60도만 회전시키는 것은 불가능한데, 그렇게 하면 벽으로 완전히 막힌 구역이 생기기 때문입니다.

4단계



이교도가 이동합니다.

모든 이교도는 최단 경로를 통해 중심부로 1칸 이동합니다. 만약 거리가 같은 최단 경로가 여러 개라면, 운명의 상자를 사용하여 어떤 경로로 이동할지 결정합니다.

- 이교도들은 같은 도시 타일에서 시작하더라도 각각 따로 이동합니다.
- 이교도는 절대 양을 공격하지 않습니다.
- 이교도가 중심부에 도달하면 플레이어들은 패배합니다.

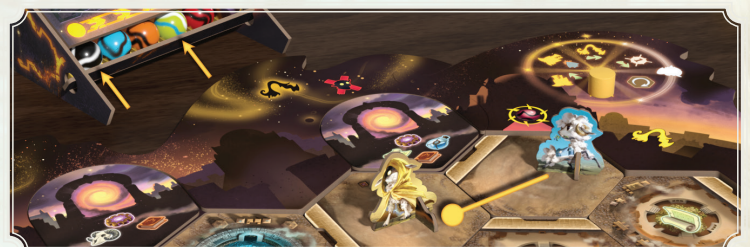
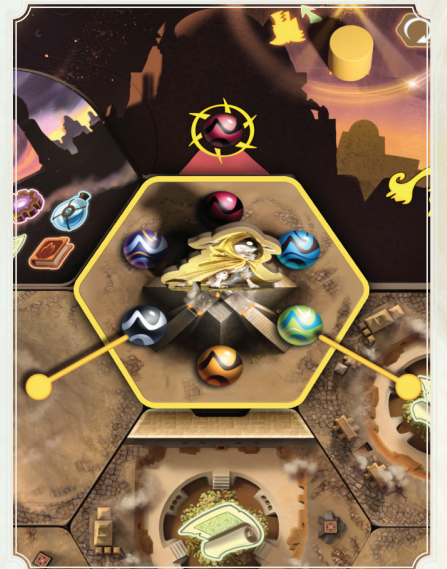
모든 이교도의 이동이 끝나면, 해당 단계가 종료됩니다. 5단계로 넘어가세요.

이교도 이동 예시: 이교도가 중심부로 가는 6개의 동일한 최단 경로를 가지고 있습니다. 이교도는 한 번에 1칸만 이동하므로, 운명의 상자를 사용하여 처음 어느 방향으로 이동할지 결정해야 합니다.



이교도가 이동 방향을 선택해야 할 때, 먼저 제물 제단 타일의 색상 화살표를 가이드 삼아 각 선택지의 색상을 확인합니다.

이교도가 있는 위치에 제물 제단 타일이 있다고 가정하면, 플레이어는 어떤 경로가 어떤 색상에 해당하는지 알 수 있습니다. 여기에서 오른쪽 경로는 초록색, 왼쪽 경로는 검은색입니다.



운명의 상자를 흔들어 기울인 결과, 검은색 구슬이 초록색 구슬보다 더 왼쪽에 위치했으므로 이교도는 검은색 방향인 왼쪽으로 이동합니다. 모든 이교도가 이동을 마쳤으므로 해당 단계가 종료됩니다.



5단계



늑대들이 이동합니다.

늑대들은 자신과 가장 가까운 양을 향해 도시 타일을 0, 1, 또는 2칸 이동합니다. 거리가 같은 양이 여러 마리라면, 이교도와 동일한 방식으로 운명의 상자를 사용하여 방향을 결정합니다. 늑대들은 이교도를 무시하고 이동합니다.

- 늑대들은 제물 제단 타일에 있는 양을 무시하며, 해당 타일을 통과하여 이동할 수 없습니다.
- 감지할 수 있는 양이 없거나 양에게 도달할 수 있는 경로가 없는 경우, 늑대들은 이동하지 않습니다.
- 2마리 이상의 늑대가 같은 도시 타일에서 이동을 마치면, 이 늑대들은 *무리가 되어 남은 게임 동안 함께 이동합니다. 무리에 속한 늑대라도 양들이 개별적으로 공격할 수 있습니다.
- 모든 늑대의 이동이 끝나면 해당 단계가 종료됩니다. 6단계로 넘어가세요.

6단계



늑대들이 공격합니다.

늑대들이 같은 도시 타일에 있는 모든 양(이교도는 공격하지 않음)을 공격합니다. 여러 마리의 늑대는 하나의 그룹으로서 한 번의 전투로 공격합니다. 늑대 측이 승리할 경우, 해당 타일에 있는 늑대나 양의 수와 관계없이 단 1마리의 양만 타락하거나 죽습니다. (어떤 양이 피해를 입을지는 이동 방향 결정 시와 동일하게 운명의 상자를 사용하여 결정합니다. 주요 6개 구슬 중 가장 왼쪽에 위치한 구슬의 색상에 해당하는 양이 타락하거나 죽습니다.)

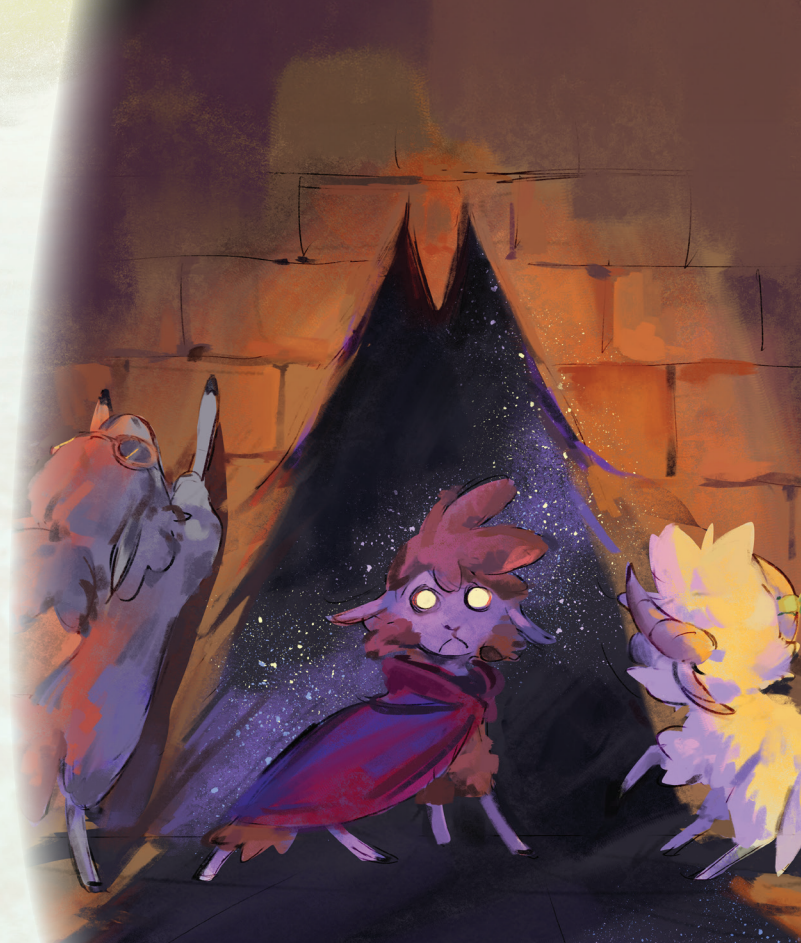
공격 프로세스는 앞서 설명한 양의 공격 방식(9페이지)과 동일하지만, 이번에는 늑대가 양을 공격하는 주체입니다. 양은 책(주황색) 파워업을 사용하여 늑대의 전체 공격 구슬 수를 2개 줄일 수 있습니다.

2마리 이상의 늑대가 양을 공격하는 경우, 양의 방어 구슬 개수는 그에 맞춰 적절히 감소합니다.



양이 죽어 남은 관문들을 닫을 양의 숫자가 부족해지면, 플레이어들은 패배하며 게임이 즉시 종료됩니다.

공격 가능한 모든 늑대가 공격을 마치면 해당 단계가 종료됩니다. 다시 1단계로 돌아가세요.



게임 플레이 예시

다음은 4마리의 양으로 진행하는 첫 2라운드 게임 플레이 예시입니다.

1단계 (라운드 1)

목자가 첫 번째 소환 가이드를 지나 첫 번째 목자 칸으로 이동합니다. 새로운 효과는 없습니다. 4인용 게임이므로, 이 목자 칸의 소환 가이드에 표시된 대로 새로운 이교도 1마리를 소환해야 합니다.

운명의 상자는 이교도가 파로키암의 어느 지점에서 소환될지 결정합니다. 주요 6개 구슬을 운명의 상자에 넣으세요.

흔드세요.
기울이세요.
확인하세요.



이교도는 빨간색 코너에서 소환됩니다. 만약 6인용 게임이었다면, 두 번째 이교도는 초록색 코너에서, 세 번째 이교도는 주황색 코너에서 소환되었을 것입니다.



1 2단계 (라운드 1)

이동 및 잠금

릴리(빨간색)와 멜브룩(보라색)이 첫 번째 관문을 잠그려 합니다. 이를 위해서는 한 명은 뼈 도시 타일에, 다른 한 명은 탈라리아 도시 타일에 있어야 합니다. 릴리는 탈라리아 도시 타일로 이동하고, 멜브룩은 뼈 도시 타일로 이동합니다.

릴리와 멜브룩은 공동의 액션 하나를 사용하여 관문을 잠급니다. 두 사람은 탈라리아와 뼈 도시 타일을 황무지면으로 뒤집고, 관문 타일을 무작위 목자 타일로 교체합니다. 릴리는 '목자의 송곳니' 타일을 뽑아 배치합니다. 설명은 19페이지를 참조하세요.



이동

포피(파란색)는 이교도를 공격하려 합니다. 그녀의 양 특성에 따라 4칸을 이동할 수 있습니다.



이동 및 파워업

포피가 공격하기 전, 트와일라(초록색)가 뼈 유물 도시 타일로 이동하여 뼈 파워업을 획득합니다. 이제 포피는 공격 시 이 파워업을 사용할 수 있습니다.



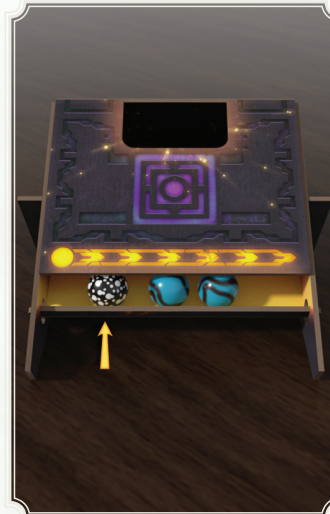
공격 (1부)

포피의 공격력은 2입니다. 이교도의 방어력은 2입니다. 뼈 파워업은 방어자의 구슬 1개를 제거하므로, 이제 이교도는 방어 구슬을 1개만 가집니다. 플레이어는 포피의 구슬 2개와 하인 구슬 1개를 운명의 상자에 넣습니다. 그 후 상자를 흔들고, 기울이고, 결과를 확인합니다.



공격 (2부)

하인 구슬이 가장 왼쪽에 위치했으므로, 포피의 공격은 실패했습니다! 이제 포피의 이동과 액션이 끝났으며, 이는 모든 양의 이동과 액션이 완료되었음을 의미합니다. 포피는 공격을 했고, 트와일라는 파워업을 획득했으며, 릴리와 멜브룩은 관문을 잠갔습니다. 어떤 양도 희생을 선택하지 않았습니다 (현재 게임 시점에서는 희생할 이유가 없기도 합니다).



3단계 (라운드 1)

도시 타일 회전 (1부)

릴리는 장벽을 만드는 데 도움이 되도록 자신의 도시 타일을 왼쪽으로 회전시켰습니다. 트와일라는 자신의 도시 타일을 회전시키지 않기로 결정합니다. 멜브룩은 인접한 도시 타일을 회전시킬 수 있는 양 특성을 가지고 있으며, 이를 사용하여 타일을 회전시킵니다. 이제 양 떼는 향후 이교도들의 이동을 늦추기 위한 긴 장벽을 구축했습니다.



도시 타일 회전 (2부)

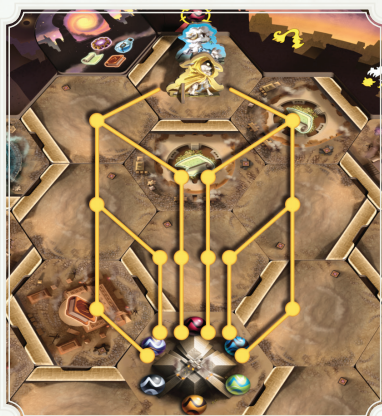
포피는 다음과 같은 이유로 자신이 있는 도시 타일을 회전시킬 수 없습니다. 첫째, 그녀의 캐릭터 특성은 도시 타일 회전을 허용하지 않습니다 (목자의 공정성) 타일이 활성화되어 있거나 기술 파워업을 사용하는 경우가 아니라면 말이죠). 둘째, 해당 도시 타일에 이교도가 위치하고 있기 때문입니다.



4단계 (라운드 1)

이교도 이동 (1부)

이교도는 제물 제단으로 가는 동일한 거리의 최단 경로를 6개 가지고 있습니다. 이교도는 두 가지 방향 중 하나를 선택해야 하며, 어느 초기 방향으로 갈지는 운명의 상자를 사용하여 결정해야 합니다.



이교도 이동 (2부)

플레이어는 이교도가 있는 위치에 제물 제단이 있다고 가정합니다. 이를 통해 어떤 경로 선택지가 어떤 색상에 해당할지 확인할 수 있습니다. 여기서는 오른쪽 경로를 초록색 구슬로, 왼쪽 경로를 검은색 구슬로 지정합니다.



이교도 이동 (3부)

운명의 상자를 흔들어 기울입니다. 검은색 구슬이 초록색 구슬보다 더 왼쪽에 위치했으므로, 이교도는 검은색 방향인 왼쪽으로 이동합니다. 모든 이교도가 이동을 마쳤으므로 해당 단계가 종료됩니다.



5단계 (라운드 1)

늑대 이동
라운드 1에는 늑대가 없으므로, 5단계는 건너뛴니다.



6단계 (라운드 1)

늑대 공격
공격할 위치에 늑대가 없으므로(늑대가 존재하지 않기 때문), 6단계는 건너뛴니다.



1단계 (라운드 2)

목자가 다음 목자 칸으로 이동합니다. 이 칸에는 목자의 선물이 있습니다. 이 타일의 효과는 목자가 그 위에 머무는 동안 활성화됩니다.

이번 라운드에서 늑대들은 벽을 뛰어넘을 수 있게 됩니다.



소환 가이드에 따라 이교도 1마리와 늑대 1마리가 소환됩니다. 운명의 상자를 통해 이교도는 파란색 코너에, 늑대는 빨간색 코너에 소환되는 것으로 결정되었습니다.



1 2단계 (라운드 2)



포피는 늑대에게서 멀리 도망칠 수도 있지만, 그 자리에 남아 싸우기로 합니다. 포피의 공격 구슬 2개와 늑대의 방어 구슬 1개가 맞붙게 될 것입니다. 포피에게 유리한 확률이지만, 이교도와와의 전투에서 그랬던 것처럼 여전히 패배할 가능성이 있습니다.

릴리는 포피에게 전달할 뼈 파워업을 얻으려 합니다. 릴리의 양 특성은 그녀가 원하는 어떤 파워업이든 선택할 수 있게 해줍니다. 황무지에서 운명의 상자를 사용하는 대신, 릴리는 뼈 파워업을 가져와 포피에게 전달합니다. 트와일라는 가장 남쪽 지역으로 가는 것이 중요하다고 생각합니다. 그녀의 양 특성은 벽을 통과해 이동할 수 있게 해주므로, 파로키암의 주황색 코너로 곧장 갈 수 있습니다. 그녀는 만약을 대비해 기술 파워업을 하나 챙기기로 합니다.



뼈 파워업은 마치 또 다른 양, 즉 '유령 양'처럼 작용하여 늑대의 방어 구슬 1개를 제거하고 방어 구슬을 0개로 만듭니다. 포피가 뼈 파워업을 사용하여 싸울 때, 그녀는 운명의 상자를 사용할 필요 없이 승리합니다. 해당 늑대는 게임에서 제거됩니다.



이번 턴에 양들이 관문을 잠그지 않기로 했기에, 멜브룩도 파워업을 얻기로 결정합니다. 그녀는 황무지 타일에 있기 때문에 어떤 파워업을 받을지 결정하기 위해 운명의 상자를 사용해야 합니다. 가장 왼쪽에 나온 구슬이 빨간색이므로, 그녀는 아무런 파워업도 얻지 못합니다!



포피는 액션을 수행했지만 아직 이동은 하지 않았습니다. 다음 라운드를 더 잘 대비하기 위해, 그녀는 보라색 코너 근처의 유물 쪽으로 이동합니다. 또한 이교도보다 앞서 나가려고 시도합니다. 이번에도 그녀의 캐릭터 특성 덕분에 최대 4칸까지 이동할 수 있습니다.



멜브룩은 다가오는 이교도에게 더 가까이 다가가기 위해 빨간색 방향으로 이동하기로 합니다. 릴리는 파로키암의 초록색 코너와 파란색 코너 사이의 가장자리로 이동합니다. 이제 모든 양이 이동과 액션을 마쳤으므로, 3 단계(도시 타일 회전)를 실행합니다.

3단계 (라운드 2)

4-6단계 (라운드 2)



포피는 도시 타일을 회전시킬 수 없지만, 기술 파워업을 사용하여 자신의 도시 타일이나 인접한 다른 타일을 회전시킬 수 있습니다. 그녀는 인접한 타일 하나를 회전시켜 이교도가 이동할 수 있는 방향을 제한합니다. 멜브룩은 제물 제단 위에서 멈춰 있습니다. 제단 칸에 있는 양은 캐릭터 특성을 사용할 수 없으므로, 멜브룩은 자신의 양 특성으로 어떤 도시 타일도 회전시킬 수 없습니다.



천사와 최후의 막

마지막 관문을 닫는 즉시 다음 단계들을 수행하십시오.

1. 목자 토큰을 목자의 시작 칸으로 옮깁니다. 이제 목자는 더 이상 이동하지 않으며, 하인을 추가로 소환하거나 목자 타일을 통해 게임에 영향을 주지 않습니다.
2. 제물 제단 타일을 천사면이 보이도록 뒤집습니다. 이교도들에게는 여전히 이곳이 목표 지점이지만, 양들에게는 이제 일반 도시 타일처럼 작동합니다. 따라서 양들은 이 위에서 자신의 특성을 사용할 수 있으며, 반대로 공격을 받거나 추격당할 수도 있습니다.
3. 천사 토큰을 제물 제단 타일 위에 놓습니다. 천사는 제물 제단 위에 있는 양들 사이를 이동하거나, 양들을 보고 공격할 수 있습니다. 이제 양들은 이곳에서 더 이상 안전하지 않습니다.
4. 하인 보드를 천사 면으로 뒤집습니다.
5. 천사가 소환될 당시 파로키암에 있던 늑대의 수가 천사의 공격력이 됩니다. 이 공격력은 게임 끝까지 변하지 않습니다. 늑대의 수만큼 하인 구슬을 천사 보드 위에 올리고, 나머지 구슬들은 게임 상자에 넣습니다.
6. 보드 위에 있는 모든 늑대를 제거합니다. (늑대가 한 마리도 없었을 경우 천사는 공격할 수 없으나, 여전히 가장 가까운 양에게 이동하여 양의 이동과 도시 타일 회전 능력에 영향을 줍니다.)

플레이어는 추가 이동이나 액션을 완료하며, 게임은 3단계(도시 타일 회전)부터 계속 진행됩니다.

새로운 1단계

게임 난이도 낮추기 (첫 게임 시 권장)

게임을 더 쉽게 만들기 위해 다음 수정 사항 중 하나 또는 둘 다를 사용하세요:

- 1) 게임 시작 시 각 양이 파워업을 1개씩 가지고 시작하거나, 또는/그리고
- 2) 모든 관문을 무작위로 배치한 후, 목자가 가장 먼저 도달하게 될 첫 번째 관문을 제거합니다. 그다음, 제거된 관문 타일에 표시된 유물 도시 타일들을 찾아 뒤집습니다. (어떤 도시 타일을 뒤집을지는 플레이어가 선택할 수 있습니다.)

천사의 이동과 타격.

천사가 도착한 후에는, 1단계에서 목자 대신 천사가 이동합니다.

이동

- 천사의 이동 거리는 현재 파로키암에 있는 이교도의 수와 같습니다. 이교도가 제거될수록 천사의 이동 거리도 줄어듭니다.
- 천사는 모든 벽을 무시합니다.
- 천사는 가장 가까운 양을 향해 최대 이동 거리만큼 이동합니다. 경로 선택지가 여러 개일 경우 운명의 상자를 사용합니다.

공격

- 천사가 양이 있는 도시 타일로 이동할 수 있다면, 그 양을 공격합니다. 천사의 공격력은 천사 보드 위에 있는 하인 구슬의 수와 같습니다.
- 천사가 승리하면, 이전에 타락하지 않았던 양일지라도 양 1마리가 즉시 사합니다. 필요한 경우 운명의 상자를 사용하여 어느 양이 죽을지 결정하십시오.
- 늑대가 없는 상태에서 천사가 등장하더라도, 천사는 여전히 가장 가까운 양을 향해 이동하지만 공격은 할 수 없습니다. 하지만 천사가 그 자리에 있는 것만으로도 양의 이동과 타일 회전을 방해하는 장애물 역할을 합니다.

양에게 미치는 영향

- 양은 천사가 서 있는 도시 타일을 통과해 이동할 수 없으며, 해당 타일을 회전시킬 수도 없습니다.
- 양은 천사를 공격할 수 없습니다.
- 모든 이교도가 제거되면 천사는 패배합니다. 이 시점에서 플레이어들은 게임에서 승리합니다.
- 평소와 마찬가지로, 이교도가 제물 제단에 도달하거나 모든 양이 죽게 되면 플레이어들은 패배합니다.



천사의 이동과 공격(가능한 경우)이 끝난 후, 2단계를 계속해서 진행합니다.

목자의 길 타일

목자가 해당 타일 위 하늘에 있을 때 각 타일의 규칙이 적용됩니다.



목자의 침묵
도시 타일을 회전시킬 수 없습니다.



목자의 발톱
이번 턴에 늑대는 최대 3칸까지 이동할 수 있습니다.



목자의 물어뜯기
늑대가 첫 번째 공격에 실패하면, 전체 공격을 다시 한 번 실행합니다.



목자의 분노
늑대의 방어력이 2가 됩니다.



목자의 영혼
이번 턴에 전투에서 패배한 이교도는 파로키암의 무작위 모서리에서 부활합니다. 어느 모서리일지는 운명의 상자를 사용해 결정합니다.



목자의 송곳니
늑대의 공격력이 4가 됩니다.



목자의 이동
제물 제단의 모서리 중 하나라도 벽이 맞닿아 있는 도시 타일은 시계 방향으로 1단(60°) 회전시킵니다.



목자의 선물
늑대는 모든 벽을 뛰어넘을 수 있습니다.



목자의 친절
이교도의 방어력이 3이 됩니다.



목자의 기만
양의 공격력이 1 감소합니다.



목자의 가벼움
이 효과는 새로운 이교도와 늑대를 배치한 후에 발생합니다. 제물 제단에서 가장 먼 최단 경로에 있는 이교도는 제물 제단 쪽으로 도시 타일 1칸 이동합니다. 만약 가장 먼 거리에 있는 이교도가 여럿일 경우, 해당되는 모든 이교도가 1칸씩 이동합니다.



목자의 공정함
모든 캐릭터의 능력이 '일반 양'과 동일해집니다. 즉, 공격력 2, 방어력 1, 이동 거리 0~2가 되며, 양은 현재 있는 도시 타일만 회전하거나 잠글 수 있고 벽을 통과할 수 없습니다. (포피 또한 타일을 회전시킬 수 있습니다.) 이번 턴 동안 모든 타락 효과는 무시되지만, 파워업은 여전히 사용할 수 있습니다.

양의 특성



리리

리리는 자만심이 강하고 순진하지만, 호기심이 매우 왕성하여 새로운 기술을 즉석에서 배우는 데 능숙합니다.

리리는 자신이 위치한 도시 타일의 종류와 상관없이 원하는 파워업을 선택할 수 있습니다. 단, 제물 제단에서는 이 능력을 사용할 수 없습니다.

리리를 조종하는 플레이어는 언제 어디서 파워업이 유용할지 항상 고민해야 합니다. 대규모 전투가 곧 벌어지나요? 동료들에게 더 많은 이동 수단이 필요한가요? 추가로 도시 타일을 회전시킬 수 있는 능력은 언제나 강력한 힘을 발휘합니다.



멜브룩

기지가 뛰어나고 압박감 속에서도 침착한 멜브룩은 자신의 작업실에서 동료들에게 생소한 고대 기술을 포함한 각종 기계 장치들을 끊임없이 만지작거립니다.

멜브룩은 현재 위치한 도시 타일이나 인접한 타일 중 하나를 회전시킬 수 있습니다. 단, 제물 제단에서는 이 능력을 사용할 수 없습니다.

멜브룩을 조종하는 플레이어는 이 교도가 제물 제단에 도달할 수 있는 경로를 항상 주시해야 합니다. 무리에게 더 많은 시간을 벌어주기 위해 그 경로를 더 길게 늘릴 수 있을까요?



포피

지나치게 상냥하고 헌신적인 포피는 어떤 상황에서도 항상 도움의 손길을 내미는 간호사입니다.

포피는 도시 타일을 2칸 대신 최대 4칸까지 이동할 수 있지만, 파로키암에 대한 지식이 부족하여 도시 타일을 회전시킬 수 없습니다.

포피를 조종하는 플레이어는 파로키암의 가장자리를 잘 살피고, 멀리 떨어진 유물들에 접근하는 것이 얼마나 어려울지 고려해야 합니다. 포피는 멀리 이동할 수 있지만, 그 정도면 충분할까요?

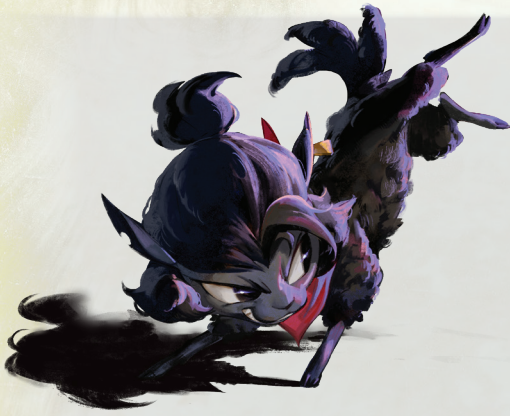


트와일라

도움에 열성적이지만 자신도 모르게 위험에 빠지기 쉬운 트와일라는 항상 숨겨진 문과 비밀 통로를 우연히 발견하는 것 같습니다.

트와일라는 이동 중에 벽의 개수와 상관없이 모든 벽을 통과하여 이동할 수 있습니다.

트와일라를 조종하는 플레이어는 목자 타일이 향후 게임 진행을 어떻게 바꿀지 끊임없이 고민해야 합니다. 늑대가 벽을 뛰어넘을 수 있게 된다는 것은 무엇을 의미할까요?



블랙베리

기운이 넘치고 언제든지 싸울 준비가 되어 있는 블랙베리는 곤경에 처한 이들을 지키기 위해서라면 발을 더럽히는 것쯤은 두려워하지 않습니다.

블랙베리는 공격과 방어 시 각각 주사위(구슬) 하나를 추가로 받습니다.

블랙베리를 조종하는 플레이어는 파로키암에 있는 늑대와 이교도의 수에 각별히 주의를 기울여야 합니다. 목자의 하수인들이 너무 많아지면 양들이 쉽게 제압당할 수 있습니다. 지금이 바로 그들을 속아낼 때일까요?



모펏

소심하고 쉽게 절망에 빠지기도 하지만, 모펏은 사진 같은 기억력과 고대 문헌에 대한 애착 덕분에 저주받은 도시에 대해 누구보다 잘 알고 있습니다.

모펏은 인접한 유물을 사용하여 포탈 게이트를 잠글 수 있습니다. 단, 제물 제단에서는 이 능력을 사용할 수 없습니다.

모펏을 조종하는 플레이어는 게이트를 잠그는 데 집중해야 합니다. 목자가 다음 게이트에 도달하기까지 몇 턴이나 남았나요? 모든 인원이 모여야 잠글 수 있는 게이트를 먼저 공략해야 할까요, 아니면 목자가 곧 도달할 다음 게이트를 먼저 차단해야 할까요?



“우리와 달리, 양들은 스스로 생각합니다. 그래요, 그들은 함께 계획을 세우지만 누군가 이래라저래라 하는 것은 좋아하지 않죠. 그런 행동은 목자를 불쾌하게 만듭니다.”

부패한 양들에 관한 기록

- 건강한 양이 스스로를 희생하거나 늑대에게 패배하면, 그 양은 타락하게 됩니다. 이 경우 캐릭터 보드를 타락한 캐릭터 이미지가 있는 면으로 뒤집으십시오. 캐릭터 특성은 아래에 표시된 대로 변경됩니다.
- 타락한 캐릭터는 다시 정상 상태로 돌아올 수 없습니다.
- 모든 양은 평소와 같이 파워업을 사용할 수 있습니다.
- 목자의 공정함 타일은 캐릭터 특성뿐만 아니라 모든 타락 효과를 무효화합니다.

타락한 양의 특성

- 릴리는 원하는 파워업을 직접 선택할 수 없지만, 유물 칸에 서서 유물을 가져가는 대신 운명의 상자를 사용해 무작위로 파워업을 받을 수 있습니다. 만약 운명의 상자에서 빨간색이 나오면, 그녀는 원하는 파워업을 선택할 수 있습니다.

- 모펏은 성벽으로 가로막힌 인접 도시 타일의 유물을 사용할 수 없습니다.
- 포피는 공격 구슬이 0개입니다. 공격 지원이나 하수인들의 방어력 감소는 가능하지만, 공격 구슬을 추가할 수는 없습니다.
- 트와일라는 매 턴 오직 1개의 성벽만 통과하여 이동할 수 있습니다.
- 블랙베리는 공격 시 2개의 추가 구슬을 얻지만, 방어 시에는 추가 구슬이 없습니다. 제단을 제외하고, 블랙베리는 이동 중을 포함하여 다른 양과 같은 도시 타일에 머무를 수 없습니다.
- 멜브룩은 성벽으로 가로막힌 인접 도시 타일을 회전시킬 수 없습니다.



기호



탈라리아 유물



지도 유물



기술 유물



서적 유물



뼈 유물



목자



천사



늑대



이교도



양



플레이어



기본 공격



기본 방어



이동



행동 1회 수
행



행동 선택지



공격
(행동)



파워업



희생



게이트 잠금



벽 1개
무시



모든 벽
무시



도시 타일 원하
는 만큼 회전



게이트 타일



목자의 길 타일



생성 지점



양의 특성

더 자세한 내용은 20페이지를 참조하십시오.



현재 덮고 있는 유물 종류와 상관없이 원하는 파워업을 선택할 수 있습니다.



3단계 동안 인접한 타일을 회전시킬 수 있습니다. 제단에서는 사용할 수 없습니다.



2칸을 추가로 이동합니다. 단계 중에 타일을 회전시킬 수 없습니다.



공격 +1, 방어 +2를 추가로 받습니다.



이동 시 모든 벽을 무시할 수 있습니다.



게이트를 잠글 때 인접한 타일을 사용하거나 뒤집을 수 있습니다. 제단에서는 사용할 수 없습니다.



획득할 파워업을 결정하기 위해 운명의 상자를 사용할 수 있습니다. 빨간색 구슬이 나오면 파워업을 직접 선택할 수 있습니다. 제단에서는 사용할 수 없습니다.



3단계 동안 인접한 타일을 회전시킬 수 있습니다. 벽 너머로는 불가능하며, 제단에서도 사용할 수 없습니다.



두 칸을 추가로 이동합니다. 공격할 수 없으며, 3단계 동안 타일을 회전시킬 수 없습니다.



공격 +2를 추가로 받습니다.



매 라운드 이동 시 벽 1개를 무시할 수 있습니다.



게이트를 잠글 때 인접한 타일을 사용하거나 뒤집을 수 있습니다. 벽 너머로는 불가능합니다.

목자의 길 타일에 대한 자세한 내용은 19페이지를 참조하십시오.