

필그림스

방랑단의 기묘한 모험



규칙서

게임 구성물

*표시 구성물은 1인 모드에서만 사용합니다.



아이템 카드 64장



동료 카드 32장



지도 1개



개인 보드 5개
(플레이어당 1개씩 + *응사꾼 보드 1개)



I단계 모험 카드 20장



II단계 모험 카드 17장



공개 의뢰 타일 12개



클로버 토큰 26개



플레이어 말 4개
*응사꾼 말 2개



*응사꾼 카드 12장



여정 카드 17장



규칙서 1부



깃펜 토큰 10개
(플레이어당 2개씩 + *응사꾼용 2개)



참조 타일 4개



대장 타일 4개



태양 토큰 1개



이동 토큰 12개
(플레이어당 3개씩)



여정 토큰 12개
(플레이어당 3개씩)

게임 소개

낯선 경험을 찾아 떠나는 방랑단의 대장이 되어, 동화 같은 세상 속으로 여정을 떠나세요. 여러분은 유용한 아이템을 모으고, 기묘한 동물들을 만나며, 수많은 모험을 겪게 됩니다. 그 모든 과정을 거치며 여러분만의 특별한 방랑단을 만들어보세요. 가장 멋진 이야기를 들려줄 준비가 되셨나요? 오늘 밤, 모닥불의 주인공은 당신입니다!



필그림스는 1~4인이 즐길 수 있는 가족용 경쟁 게임입니다.

게임은 총 4라운드로 진행되며, 그 과정에서 각 방랑단이 획득한 물질적, 정신적 부와 명성은 승점으로 기록됩니다. 게임 종료 시 승점이 가장 높은 플레이어가 승리합니다!

각 플레이어는 지도 위에서 자신의 말을 움직이며 아이템을 모으고 새로운 동료를 영입합니다. 이렇게 얻은 아이템과 동료를 적절히 조합해 추가 능력을 발동할 수 있습니다. 아이템과 동료는 모험에도 사용되며, 모험을 완료하면 승점을 획득하고 향상이나 클로버 토큰도 얻을 수 있습니다.



Radim Jurda: 라딤 유르다는 독특한 수작업 화풍과 상상력 넘치는 스토리텔링으로 잘 알려진 체코의 비주얼 아티스트이자 게임 디자이너입니다. 아마니타 디자인(Amanita Design)의 크릭스를 공동 제작했으며, 해당 작품에서 비주얼 아트와 게임 디자인을 모두 담당했습니다. 장난기 가득하고 회화적인 그의 접근 방식은 작품에 매력과 기발함을 더하며, 보는 순간 그의 작품임을 알아챌 수 있습니다. 유르다는 유머와 기이함, 따스함을 고루 조화시킨 창의적인 비전으로 게임의 분위기에 기여합니다.



Amanita Design: 아마니타 디자인은 야쿠프 드보르스키(Jakub Dvorsky)가 2003년에 설립한, 체코의 명망 있는 인디 게임 스튜디오입니다. 수작업 비주얼과 분위기 있는 음향 디자인, 그리고 비언어적 스토리텔링으로 잘 알려져 있으며, *머시나리움*, *보타니컬라*, *사모로스트*, *필그림스* 등 독특한 작품들을 제작했습니다.

아마니타 디자인은 아티스트, 애니메이터, 음악가, 프로그래머들과 협업하여 기존의 비디오 게임과는 방향성이 다른, 상호작용할 수 있는 예술 작품을 만들어냅니다. 아마니타 디자인의 작품들은 창의성과 독창성, 그리고 정서적 깊이를 인정받아 국제적인 명성을 얻었습니다.

게임 준비

1. 지도를 테이블 중앙에 놓습니다. 지도는 25칸으로 나뉘어 있으며, 그중 6칸에는 **모닥불** 기호가 그려져 있습니다.
 2. **동료 카드**를 뒷면으로 섞어 동료 덱을 준비합니다. 동료 덱을 지도 왼쪽 아래에 놓고, **카드 6장**을 뽑아 **모닥불**이 그려진 칸마다 한 장씩 앞면으로 놓습니다.
 3. **아이템 카드**를 뒷면으로 섞어 아이템 덱을 준비합니다. 아이템 덱을 지도 오른쪽 아래에 놓고, 지도의 남은 빈칸마다 카드를 뽑아 한 장씩 앞면으로 놓습니다.
 4. **I단계 모험 카드**를 뒷면으로 섞어 I단계 모험 덱을 준비합니다. 덱에서 **카드 3장**을 뽑아 지도의 왼쪽 위에 앞면으로 펼쳐 놓고, 다시 그 위쪽에 I단계 모험 덱을 놓습니다.
 5. **II단계 모험 카드**를 뒷면으로 섞어 II단계 모험 덱을 준비합니다. 덱에서 **카드 2장**을 뽑아 지도의 오른쪽 위에 앞면으로 펼쳐 놓고, 다시 그 위쪽에 II단계 모험 덱을 놓습니다.
- 참고:** 모험 카드 5장을 펼쳐 놓은 이 구역이 **모험 게시판**입니다.
6. 지도 상단에는 4개의 원이 그려진 라운드 구역이 있습니다.
태양 토큰을 라운드 구역의 **가장 왼쪽 원**에 놓으세요.
 7. **공개 의뢰 타일**을 우측 하단의 알파벳(A, B, C)에 따라 세 더미로 분류합니다. 각 더미마다 타일을 1개씩 뽑고, 3개의 타일을 잘 섞어 라운드 구역 오른쪽의 빈칸에 **무작위 순서**로 놓습니다. 나머지 의뢰 타일은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.
 8. 지도 아래쪽에 클로버 토큰 공급처를 준비합니다.

참고: 여정 카드는 숙련자 모드에서만 사용합니다. (→ 15쪽, 숙련자 모드)

참고: 1인 모드에서는 응사꾼을 상대합니다. (→ 16쪽, 1인 모드)

응사꾼은 보라색 개인 보드와 전용 카드를 사용합니다.



개인 준비

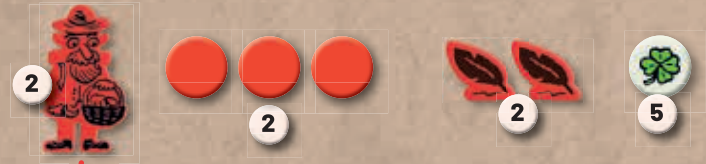
각자 색상을 선택한 뒤, 아래 절차에 따라 게임을 준비하세요.

1. 선택한 색상의 **개인 보드**와 **대장 타일**을 가져옵니다.

첫 게임이라면? 대장 타일의 A면을 사용하세요. B면을 사용하면 각자 다른 능력을 갖고 시작합니다. 단, 모든 플레이어가 같은 면을 사용해야 합니다.

2. 선택한 색상의 **플레이어 말 1개**와 **이동 토큰 3개**, **깃펜 토큰 2개**를 가져옵니다.
3. **참조 타일**을 가져옵니다. 오늘 **가장 일찍 일어난** 플레이어가 **수탉**이 그려진 타일을 갖고 시작 플레이어가 됩니다.
4. **아이템 덱**에서 카드를 **1장** 뽑아 손으로 가져옵니다.
5. 공급처에서 **클로버 토큰 1개**를 받습니다.
6. **마지막 플레이어**(시작 플레이어의 오른쪽)부터 반시계방향으로 돌아가며 다음과 같이 시작 위치를 정합니다.
지도의 **모서리 4칸** 중 하나를 골라, 해당 칸의 **아이템**을 손으로 가져오고 그 자리에 플레이어 말을 놓습니다. 각 플레이어는 서로 다른 칸을 선택해야 합니다.

첫 게임이라면? 시작 위치를 순서대로 선택하는 대신, 각자 자신에게 가장 가까운 모서리 칸에서 시작해 보세요.



게임 개요

필그림스는 총 4라운드 동안 진행되며, 각 라운드는 방랑단의 하루입니다. 라운드가 시작되면, 수탉 참조 타일을 가진 시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다.

자신의 차례마다 이동 토큰 1개를 사용해야 하며, 모두가 3번의 차례를 진행하면 라운드가 종료됩니다.

같은 방식으로 4라운드를 반복합니다.

차례 진행

각 차례는 다음 4단계를 순서대로 진행합니다.

1. 이동 단계
2. 활성화 단계
3. 모험 단계
4. 보충 단계

1. 이동 단계

개인 보드의 오른쪽에는 4가지 **이동 수단**이 있으며, 각 이동 수단마다 **아이콘과 이동 경로**가 그림으로 표시되어 있습니다.

이동 경로에서 **♣** 표시된 칸이 현재 플레이어 말의 위치를 나타냅니다.

이동 단계에서는, 빈 이동 수단 아이콘 중 하나에 **이동 토큰**을 놓습니다. 해당 이동 경로에서 검은 점으로 표시된 칸들이 이동으로 도착할 수 있는 칸입니다. 선택한 칸의 카드를 가져오고, 해당 칸으로 플레이어 말을 옮깁니다. 이동 경로는 원하는 대로 **회전하거나 뒤집을 수 있습니다**.

참고: 항상 도착할 칸의 카드를 먼저 가져온 다음, 플레이어 말을 옮기세요.

가져온 카드가 **아이템 카드**라면, 손으로 가져옵니다. 손에 들 수 있는 아이템 카드 장수에는 제한이 없으며, 어떤 아이템을 갖고 있는지는 비밀입니다!



태양 토큰으로 현재 라운드를 표시합니다.

모든 플레이어가 3번의 차례를 마치면 태양 토큰을 오른쪽으로 1칸 옮기고 다음 라운드를 시작합니다.



사용한 이동 토큰 수를 보면 차례를 몇 번 진행했는지 알 수 있습니다.



이동 경로는 원하는 대로 회전하거나 뒤집을 수 있습니다.



예시: 빨간색 플레이어가 이동 수단으로 노새를 선택했습니다.

현재 플레이어 말이 지도의 정중앙에 있으므로, 선택할 수 있는 칸은 8개 있습니다. 그중 한 칸을 선택해서, 해당 칸에 놓인 카드를 가져오고 플레이어 말을 옮깁니다.

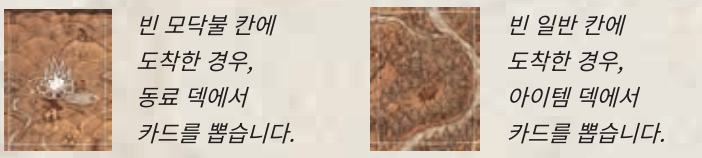
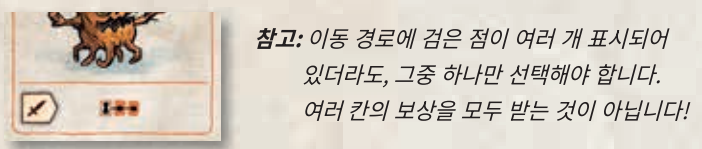
가져온 카드가 **동료 카드**라면, 즉시 방랑단에 추가합니다. 추가된 동료는 대장의 왼쪽에 일렬로 늘어놓습니다. 각 동료 밑에 아이템 카드를 놓을 공간을 남겨 두세요.

방랑단에는 대장 외에 **최대 3명의 동료**가 함께할 수 있습니다. 이미 방랑단이 가득 찬 상태에서 또 동료를 추가하려면, 기존 동료 중 하나를 **은퇴**시켜야 합니다. 은퇴한 동료 카드는 대장 타일 밑에 넣어두고, 해당 동료가 보유하고 있던 아이템은 모두 버리세요.

참고: 일부 향상 효과를 통해 최대 동료 수를 늘릴 수 있습니다.

카드가 없는 칸에 도착한 경우, 해당하는 덱에서 카드를 뽑아 가져옵니다.

다른 플레이어 말이 있는 칸에 도착한 경우에도 같은 방식으로 처리합니다.



2. 활성화 단계

활성화 단계에서는 다음 두 가지 중 하나를 수행합니다.

- 손에 있는 **아이템 카드 1장**을 사용해 인물 **1명** 활성화
- **클로버 토큰** 1개 받기 (→ 13쪽, 클로버 토큰)

대장 타일이나 동료 카드를 활성화하려면, 해당 인물의 활성화 조건과 일치하는 아이템 카드를 사용해야 합니다. 사용할 아이템 카드를 해당 인물 아래에 앞면으로 놓고, 인물의 능력을 활성화합니다. (→ 9쪽, 인물 능력)

각 인물은 **최대 1개**의 아이템만 보유할 수 있습니다. 이미 아이템을 보유한 인물의 능력을 활성화하려면, 먼저 기존 아이템을 버려야 합니다.

현재 방랑단에 소속된 인물만 활성화할 수 있습니다. 따라서 은퇴한 동료는 활성화 대상이 아닙니다.



예시: 방랑단이 이미 동료 3명으로 가득 찬 상황에서 새로운 동료 카드를 가져오려면, 먼저 기존 동료 중 한 명을 은퇴시켜야 합니다.

은퇴시킬 동료로 '공주님'을 선택해 대장 타일 밑에 넣어두고, '공주님'이 보유하고 있던 초록 아이템 카드를 버립니다. 그다음, 방랑단의 빈자리에 '광대'를 추가합니다.



예시: '늑대' 동료 카드를 활성화하기 위해 손에서 아이템 카드를 사용합니다. 아래의 초록 아이템 카드는 활성화 문양이 '늑대'의 활성화 조건과 일치하므로, 해당 아이템 카드를 '늑대' 카드 아래에 놓아 '늑대'를 활성화할 수 있습니다.

'늑대'의 능력으로 플레이어는 한 번 더 이동할 수 있습니다. 표시된 이동경로에 따라 이동하며, 이동 단계 규칙이 동일하게 적용됩니다.



인물을 활성화할 수 없거나 활성화하고 싶지 않다면, 대신 공급처에서 클로버 토큰 1개를 받습니다.



아이템 카드

아이템 카드는 인물의 능력을 활성화하거나 모험을 완료하는 데 사용됩니다.
사용 목적에 따라 카드의 활성화 문양이나 모험 문양이 적용됩니다.

• 모험 문양: / / /

빨간색 주먹은 힘을, 파란색 말풍선은 대화를, 초록색 잎사귀는 야생의 탐험을 상징합니다. 황금 동전은 조커로서, 어떤 모험 문양으로든 사용할 수 있습니다. 모험 문양은 카드의 배경 색상과 일치합니다.

• 활성화 문양: / / /

검은 무기를, 별은 신비한 마법을, 음표는 악기를, 나침반은 여행 도구를 상징합니다.

버려지는 아이템 카드는 아이템 덱 옆에 앞면으로 쌓아 두세요. 아이템 덱이 다 떨어지면, 버린 카드 더미를 섞어 새로운 아이템 덱을 준비합니다.

인물

대장 타일과 동료 카드는 모두 인물입니다.

방랑단은 1명의 대장과 최대 3명의 동료로 구성됩니다.

- **대장:** 플레이어의 시작 인물이며, 절대 방랑단을 떠나지 않습니다.
대장 타일의 좌측 상단에는 모자 문양이 표시되어 있습니다.
- **동료:** 대장의 모험에 합류한 친구들입니다.
동료 카드의 좌측 상단에는 동료 유형이 표시되어 있습니다.
동료는 다음 네 가지 유형으로 분류됩니다.



나그네



주민



야수



악당

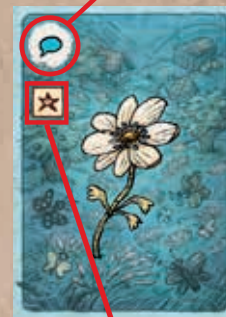
참고: '양치기 소년'처럼 두 가지 유형을 가진 동료 카드도 있습니다.

모험 문양 - 주먹



활성화 문양 - 검

모험 문양 - 말풍선



활성화 문양 - 별

모험 문양 - 잎사귀



활성화 문양 - 음표

모험 문양 - 동전



동전은 어떤 모험 문양으로든 사용할 수 있습니다.

활성화 문양 - 나침반

모자 문양 (대장 타일)



활성화 조건

능력

동료 유형



활성화 조건

능력

인물 능력

인물을 활성화하면 해당 인물의 능력을 사용할 수 있습니다.

카드에 **+**로 구분된 여러 개의 능력이 있다면, 원하는 순서대로 모두 사용할 수 있습니다. 단, 각 능력은 인물을 활성화할 때마다 한 번씩만 사용할 수 있습니다.

참고: 이동 능력 뒤에 **+** 없이 다른 능력이 적혀 있다면, 해당 능력은 그 이동 중에 적용됩니다.

대부분의 인물들은 이동 능력이 있습니다. 해당 능력을 사용하면 추가로 이동할 수 있으며, 이동 단계와 동일하게 카드를 가져오고 플레이어 말을 옮깁니다. 각 능력에 대한 상세 설명은 규칙서 뒷면에 정리되어 있습니다.



모든 대장은 **이동과 모험 카드 예약**, 두 개의 능력이 있습니다. 모험 카드 예약을 하려면, 모험 게시판에서 공개된 카드를 1장 가져오거나 원하는 모험 덱에서 카드를 1장 뽑아 가져옵니다. 예약한 카드는 개인 보드 오른쪽에 앞면으로 놓습니다.

모험 카드는 **최대 한 장만** 예약해 둘 수 있습니다. 이미 예약한 모험 카드가 있는데 추가로 모험 카드를 예약하려면, 먼저 기존 모험 카드를 버려야 합니다. 기존 예약 카드를 원래 덱 맨 밑에 되돌려 놓은 다음, 평소와 같이 새 모험 카드를 예약합니다.

참고: 일부 항상 효과를 통해 최대 예약 수를 늘릴 수 있습니다.

3. 모험 단계

모험 단계의 행동은 선택사항입니다.

플레이어는 **모험 카드 1장을 완료**하거나 **공개 의뢰 1개에 서명**할 수 있으며, 아무것도 하지 않고 넘겨도 됩니다.

모험 카드

모험 카드는 여러분이 게임 중 완수해야 할 과제를 나타냅니다.

모험 카드는 **I단계 모험 카드**와 **II단계 모험 카드**로 나뉩니다.

모험을 완료하면 승점을 얻으며, 추가로 향상이나 클로버 토큰을 얻을 수도 있습니다. 모든 승점은 게임 종료 시에 계산합니다.

참고: 자신이 예약해 둔 모험뿐만 아니라, 모험 게시판의 모험도 완료할 수 있습니다. 반드시 예약한 모험부터 먼저 완료할 필요는 없지만, 대장의 능력으로 새 모험 카드를 예약할 때 기존에 예약된 카드는 버려집니다.



예시: 마녀의 능력을 사용하면 직선으로 2칸이나 3칸을 이동할 수 있습니다. 기본 이동 행동과 마찬가지로, 이동 경로를 원하는 대로 회전할 수 있습니다.

예시: 인물의 활성화 조건이 여러 개인 경우도 있습니다. 이 경우, 해당 조건 중 어느 문양의 아이템을 사용해도 인물을 활성화할 수 있습니다.

대장 타일 A면은 활성화 조건이 두 가지이므로, 둘 중 어느 아이템을 사용해도 활성화할 수 있습니다. 대장 능력으로 1칸을 이동하고 모험 카드도 1장 예약합니다.



모험 게시판에 있는 '소원을 들어주는 꽃' 모험 카드를 예약해, 개인 보드의 오른쪽에 앞면으로 놓습니다.



I단계 모험 카드는 비교적 쉽게 완료할 수 있습니다.

II단계 모험 카드는 더 어렵지만, 완료하면 더 많은 승점과 강력한 향상을 제공합니다!

모험 완료하기

모험을 완료하기 위해서는 **방랑단 조건**을 갖추고, **아이템 비용**을 지불해야 합니다. 예약한 모험이나 모험 게시판의 모험 중 완료할 모험을 선택하고, 다음 절차에 따르세요.

1. 아이템 비용 지불

모험 카드 상단의 **모험 문양**(주먹, 말풍선, 잎사귀)이 해당 모험의 **아이템 비용**입니다. 손에 있는 아이템이나 방랑단의 인물들이 보유한 아이템 중 해당 문양과 일치하는 아이템들을 버려서 비용을 지불할 수 있습니다.

참고: 손에 있는 아이템을 버리는 것보다 인물들이 보유한 아이템을 버리는 것이 유리합니다. 아이템을 보유한 인물을 다시 활성화하려면 어차피 기존 아이템을 버려야 하니까요.

2. 방랑단 조건 확인

방랑단 조건은 모험 카드의 좌측 상단에 모자 문양과 함께 표시되어 있습니다. **현재 방랑단 구성**이 해당 조건을 만족해야 합니다.

모자 문양은 언제나 선두에서 방랑단을 이끄는 대장 타일을 상징하며, 물음표 조건은 유형과 관계없이 아무 동료로 달성할 수 있습니다.

방랑단 조건에 **X** 표시가 있는 경우, 표시 개수만큼 **동료를 은퇴**시켜야 합니다. 이번 모험에 함께한 동료, 즉 **방랑단 조건으로 사용한 동료** 중에서 원하는 동료를 선택해 은퇴시킵니다.

참고: 방랑단에 모험 카드 조건 외의 동료가 더 있어도 됩니다.

3. 완료한 모험 카드 처리

아이템 비용을 지불하고, 방랑단 조건 확인과 은퇴 처리까지 마쳤다면 이번 모험은 성공입니다! 해당 모험 카드를 가져와 아랫부분만 보이도록 개인 보드의  구역에 꽂아 넣습니다. (→ 11쪽 그림 참고)

남은 게임 동안 해당 모험 카드의 **항상** 효과가 적용되며, 게임 종료 시 카드에 표시된 **승점**을 얻습니다. 또, 승점 옆에 **클로버 토큰**이 그려져 있다면 즉시 그만큼 클로버 토큰을 받으세요.

방랑단 조건

X 표시

아이템 비용

항상

승점

클로버 토큰



예시: 빨간색 플레이어가 '세상에서 제일 높은 산' 모험을 완료하려고 합니다. 먼저 **아이템 비용**을 지불하기 위해, 방랑단의 인물들이 보유한 **아이템 카드** 3장과 손에 들고 있던 **아이템 카드** 2장을 버립니다. 그 후 방랑단 조건을 확인하고, '대장장이'를 은퇴시킵니다.

다음에 '수풀괴물' 동료를 활성화하려면 나침반 문양 아이템이 필요하므로, 손에서 버릴 빨간 아이템으로 음표 문양 아이템을 선택합니다.

'수풀괴물'은 이번 모험에 함께하지 않았기 때문에 은퇴시킬 수 없습니다.

공개 의뢰

공개 의뢰는 누구든 완수해서 승점을 얻을 수 있는 공통 목표입니다.

하지만, 본인이 서명한 의뢰에서만 승점을 얻을 수 있습니다. 의뢰마다 빠르게 서명한 사람에게 주어지는 선착순 보너스도 있습니다!

모험 단계에 모험을 완료하는 대신 공개 의뢰에 서명할 수 있습니다. 공개 의뢰도 모험과 마찬가지로 **아이템 비용**이 있지만, 방랑단 조건은 없습니다. 각 의뢰의 좌측 상단에 표시된 **문양 3개**가 해당 의뢰의 아이템 비용입니다.

공개 의뢰 서명 절차

1. 해당 의뢰의 **아이템 비용**을 지불합니다. 모험 완료 시와 동일한 규칙이 적용됩니다.
2. 비어 있는 **깃펜 칸** 중 **가장 위 칸**에 자신의 깃펜 토큰을 놓습니다.

각 의뢰마다 최대 3명의 플레이어가 서명할 수 있으며, 한 플레이어가 같은 의뢰에 두 번 서명할 수는 없습니다. 플레이어들은 깃펜 토큰을 2개씩 갖고 시작하기 때문에, 각자 **최대 2개**의 공개 의뢰에만 서명할 수 있습니다.

공개 의뢰로 승점을 받기 위해서는 **의뢰 조건**에 해당하는 **동료나 모험 카드**를 수집해야 합니다. 게임 종료 시, 조건을 만족한 카드 수에 따라 승점을 받습니다.



수집한 카드 수	승점
1	1
2	2
3	4
4	6

각 의뢰마다 첫 번째로 서명한 사람은 2점, 두 번째로 서명한 사람은 1점의 **선착순 보너스** 승점을 받습니다.

추가로, C 공개 의뢰에 서명할 때는 타일에 표시된 대로 **즉시 클로버 토큰 1개**를 받습니다.



예시: 이 모험에는 대장과 나그네 유형 동료 한 명만 참가하기 때문에, X 표식으로 동료를 은퇴시킬 때는 반드시 그 나그네 동료를 은퇴시켜야 합니다.



예시: 이번 모험에 함께한 나그네인 '대장장이'를 은퇴시켜, 대장 타일 아래로 놓습니다.

완료한 모험 카드는 개인 보드 아래쪽 구역에 꽂아 놓습니다.

카드에 표시된 대로 클로버 토큰을 1개 받습니다. 다음 차례부터 항상 효과도 적용됩니다!

해당 향상의 효과로, 나침반 문양 아이템을 사용해 인물을 활성화할 때마다 아이템 텍에서 카드를 뽑을 수 있습니다. (규칙서 뒷면 참조)

게임 종료 시, 카드에 표시된 대로 승점 4점을 얻습니다.



예시: 빨간색 플레이어가 모험 완료 대신 공개 의뢰 서명을 선택합니다. 아이템 비용을 지불하기 위해 빨간색 카드 2장과 황금색 카드 1장을 버립니다.

노란색 플레이어가 이미 첫 번째 칸에 서명했기 때문에, 두 번째 칸에 빨간 깃펜 토큰을 놓습니다.

게임 종료 시, 노란색과 빨간색 두 플레이어는 수집한 동료 중 **주인** 유형 카드 수에 따라 승점을 받습니다. 추가로, 노란색 플레이어는 2점, 빨간색 플레이어는 1점의 선착순 보너스를 받습니다.

4. 보충 단계

플레이어가 차례를 마칠 때, 지도와 모험 게시판의 빈자리가 모두 채워 집니다. 빈자리마다 해당 덱에서 카드를 뽑아 앞면으로 놓으세요.

지도의 맨 위에서부터 내려가면서 한 줄씩 채워지, 각 가로줄은 왼쪽부터 채웁니다. 말이 놓인 칸에는 카드를 보충하지 않습니다.

- **모닥불 칸:** 동료 카드
- **일반 칸:** 아이템 카드

그다음, 라운드 구역의 **태양 토큰** 위치에 따라 정해진 비율대로 모험 게시판을 채웁니다.

- **1/2 라운드:** I단계 3장, II단계 2장
- **3/4 라운드:** I단계 2장, II단계 3장

모험 덱 하나가 바닥나면 다른 모험 덱에서 카드를 뽑아서 놓습니다. 두 덱이 모두 바닥나면 모험 게시판을 보충하지 않습니다.

카드 보충이 끝났다면, 시계 방향으로 다음 플레이어가 차례를 진행합니다.

라운드 종료

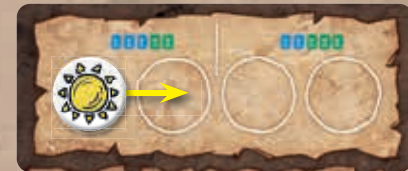
모든 플레이어가 3번의 차례를 마쳤다면 라운드가 종료됩니다.

- **태양 토큰**을 오른쪽으로 1칸 옮기세요.
- 개인 보드에서 **이동 토큰**을 모두 제거합니다.

2라운드가 끝나면 모험 게시판의 **카드 비율**이 바뀝니다. 게시판 중앙에 있는 모험 카드, 즉 I단계 모험 중 가장 오른쪽에 있는 카드를 I단계 모험 덱 맨 밑에 되돌려 놓고 그 자리를 II단계 모험 카드로 채웁니다.

참고: 모험 게시판의 카드 비율은 라운드 구역에 표시되어 있습니다.

4라운드가 끝나면 게임이 종료됩니다.



클로버 토큰

클로버 토큰은 여러분에게 찾아온 작은 행운을 상징합니다.

클로버 토큰은 인물 활성화, 모험 완료, 아이템 얻기, 향상 효과 발동, 그리고 승점 획득까지 다양한 용도로 사용됩니다. 사용한 클로버 토큰은 공급처에 되돌려 놓으세요.

• 활성화 문양 변경:

인물을 활성화할 때, 사용하는 아이템 카드를 원하는 활성화 문양으로 간주할 수 있습니다.

• 모험 문양 변경:

모험의 아이템 비용을 지불할 때, 아이템 카드 1장을 원하는 모험 문양으로 간주할 수 있습니다.

참고: 클로버 토큰 1개를 지불하면 아이템 카드 1장을 어떤 문양으로도 사용할 수 있습니다.

• 동료 유형 변경:

모험의 방랑자 조건을 확인할 때, 동료 카드 1장을 이번 모험에만 원하는 유형으로 간주할 수 있습니다.

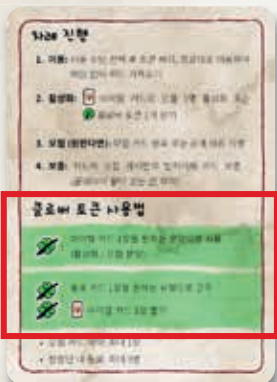
• 아이템 뽑기:

자신의 차례 중 언제든지 클로버 토큰을 2개 사용해 아이템 텍에서 카드를 1장 뽑을 수 있습니다. 클로버 토큰만 충분하다면 한 차례에 여러 번 수행해도 됩니다.

참고: 지도에 놓인 아이템 카드는 이 방식으로 가져올 수 없습니다.

추가로, 일부 향상과 인물 능력에는 빗금 표시된 클로버 아이콘이 있습니다. 이는 해당 효과를 사용하려면 클로버 토큰 1개를 지불해야 한다는 뜻입니다.

한 플레이어가 보유할 수 있는 클로버 토큰 수에는 제한이 없습니다. 또한, 공급처의 클로버 토큰이 바닥났다면 적절한 대체품을 사용하세요.



참고: 클로버 토큰 사용법은 참조 파일에 요약되어 있습니다.



예시: 클로버 토큰 1개를 사용하면, 자신의 빨간 아이템 카드를 나침반 문양으로 간주해 '수풀괴물'을 활성화하거나 앞사귀 문양으로 간주해 '힘의 물약' 모험을 완료할 수 있습니다.



예시: 클로버 토큰 2개를 사용해 '수풀괴물'을 나그네 유형으로 간주할 수 있습니다.

예시: 클로버 토큰 2개를 사용해 아이템 텍에서 카드를 1장 뽑을 수 있습니다.

게임 종료

4라운드가 끝나면 게임이 종료됩니다. 각 플레이어는 **개인 보드**를 뒤집고, 공급처에서 클로버 토큰을 가져와 승점을 표시하는 데 사용합니다.

다음 세 항목의 승점을 모두 더해 승자를 결정합니다.

- **완료한 모험 카드에** 적힌 승점
- **공개 의뢰 승점 + 선착순 보너스**
- 남은 **클로버 토큰 3개당 1점**

선착순 보너스는 각 공개 의뢰마다 먼저 서명한 두 명의 플레이어가 받는 보너스 승점입니다. **의뢰 달성 여부와 상관없이** 처음 서명한 플레이어는 2점, 두 번째 플레이어는 1점의 보너스를 받습니다.

게임 중 수집한 동료와 모험 카드 중, 자신이 서명한 **의뢰의 조건과 일치하는** 카드 수에 따라 아래와 같이 승점을 받습니다.



수집한 카드 수	승점
1	1
2	2
3	4
4	6

각 공개 의뢰에서 받을 수 있는 최대 승점은 6점입니다.

공개 의뢰 타일은 세 종류가 있습니다.

- **A 공개 의뢰:** 표시된 유형을 가진 동료 카드
- **B 공개 의뢰:** 표시된 활성화 문양을 가진 동료 카드
참고: 대장 타일은 포함되지 않습니다.
- **C 공개 의뢰:** 표시된 특징을 가진 모험 카드
*참고: 완료한 모험 카드만 계산합니다.
예약한 모험 카드는 포함되지 않습니다.*

수집한 카드 수를 셀 때, 현재 방랑단에 포함된 동료뿐만 아니라 **은퇴한 동료**도 포함하여 계산합니다. 하지만 대장 타일은 고려하지 않으며, 예약한 모험 카드도 고려하지 않습니다. 각 공개 의뢰에 대한 상세 설명은 19쪽에서 확인할 수 있습니다.

가장 높은 승점을 얻은 플레이어가 가장 노련한 방랑자로 인정받아 게임에서 승리합니다! 동점일 경우, 손에 아이템 카드가 더 많이 남은 플레이어가 승리합니다. 그마저도 같다면, 같이 승리합니다.



개인 보드를 뒤집기 전에, 대장 타일과 그 밑의 은퇴한 동료들을 옆으로 치워주세요. 동료들의 유형과 활성화 문양이 잘 보이도록 펼쳐 놓으세요.



플레이어 승점 계산 예시

- **완료한 모험 카드에** 적힌 승점: $5+4+2+5+3 = 19$ 점
- **공개 의뢰 승점**
 왼쪽 의뢰: **0점** (서명하지 않은 의뢰)
 가운데 의뢰: **4점** (주민 유형 동료 3명)
 오른쪽 의뢰: **2점** (음표 문양 동료 2명)
- **선착순 보너스:** $0+2 = 2$ 점
- **남은 클로버 토큰 점수:** **0점** (2개)

최종 승점: $19+4+2+2 = 27$ 점

숙련자 모드

여정 카드를 사용하면 더 다채롭고 깊이 있는 숙련자 모드로 게임을 즐길 수 있습니다. 일반적인 게임 준비를 마친 뒤, 다음과 같이 여정 카드를 준비하세요.

1. 여정 카드 17장을 뒷면으로 섞어 **여정 덱**을 준비합니다. 여정 덱을 지도 위쪽의 두 모험 덱 사이에 두세요.
2. 각자 여정 카드를 **2장씩** 뽑습니다. 그중 1장을 골라 개인 보드 옆에 두고, 남은 1장은 여정 덱 맨 밑에 되돌려 놓습니다.
3. 각자 자기 색상의 **여정 토큰 3개**를 가져옵니다. 여정 카드의 작은 지도에 표시된 칸 3곳에 여정 토큰을 하나씩 올려놓습니다.

자신의 말이 여정 카드에 표시된 칸에서 **이동을 마치면**, 해당 칸의 여정 토큰을 제거합니다.

세 개의 여정 토큰을 모두 제거하면 **여정이 완료**되며, 카드 우측 상단에 적힌 보상을 받습니다. 모든 여정 카드는 게임 종료 시 승점을 제공하며, 승점 옆에 클로버나 아이템 아이콘이 있다면 완료하는 즉시 해당 보상도 받습니다.

완료한 여정 카드는 보상 부분만 보이도록 개인 보드의 **위쪽에 꽂아두고**, 새 여정 카드를 받습니다. 게임 준비 시와 동일하게, 여정 덱에서 카드 2장을 뽑아 그중 1장을 선택하고 남은 카드는 덱 밑에 되돌려놓습니다. 새 여정 카드에 다시 여정 토큰 3개를 올려 두고 다음 여정을 시작하세요!

새로 받은 여정 카드에 표시된 칸에 이미 자신의 말이 있더라도, 해당 여정 토큰을 **제거하지 않습니다**. 나중에 다시 해당 칸으로 돌아와야 여정 토큰을 제거할 수 있습니다.

각 플레이어가 완료할 수 있는 여정 카드 수에는 제한이 없습니다. 그러나 **여정 덱이 바닥났다면**, 이미 진행 중인 여정까지만 완료할 수 있습니다.

게임 종료 시, 기존 승점에 더해 다음 항목을 추가로 계산합니다.

- **완료한 여정 카드에** 적힌 승점
- **완료하지 못한 여정 카드에서** 제거한 여정 토큰 1개당 1점



1인 모드

1인 모드에서는 응사꾼과 대결합니다!

응사꾼은 보라색 개인 보드와 깃펜 토큰 2개를 사용합니다. 또, 응사꾼은 본인의 말과 충직한 매, 두 개의 말을 사용합니다.

1인 모드는 일반적인 2인 게임과 동일한 방식으로 진행됩니다.

플레이어가 먼저 차례를 진행하고, 그다음 응사꾼의 차례를 처리합니다.

4라운드가 끝나면 승점을 계산해 승자를 결정합니다.

1인 모드 게임 준비

1. 평소와 같이 게임 준비를 진행합니다. 개인 준비 6단계에서 플레이어 말을 놓을 때, 아무 모서리 칸이나 선택할 수 있습니다.
2. 손이 닿는 곳에 응사꾼 보드를 놓습니다. 개인 보드 사이에 약간의 공간을 비워둡니다.
3. **응사꾼의 말 두 개**를 지도의 중앙 칸에 놓습니다. 해당 칸의 아이템 카드를 응사꾼 보드 위쪽에 놓습니다.
4. **추가로** 아이템 카드를 한 장 뽑아 응사꾼 보드 위에 놓습니다. 이 카드 2장이 응사꾼의 손패입니다.
5. 보라색 깃펜 토큰을 응사꾼 보드 근처에 놓습니다.
6. **응사꾼 덱**을 준비합니다. 선택한 난이도에 맞는 응사꾼 카드 6장을 가져와 뒷면으로 섞고, 응사꾼 보드 우측의 덱 자리에 놓습니다.



응사꾼 카드는 3장씩 4세트가 있습니다.
어떤 조합으로 2세트를 사용하는지에 따라 게임의 난이도가 결정됩니다.

- 쉬움: A+B
- 보통: B+C
- 어려움: A+D
- 전문가: C+D

참고: 응사꾼 카드는 언제나 6장만 사용합니다. 남은 카드는 게임 상자에 되돌려 놓으세요.



참고: 지도의 한쪽 면 옆에 응사꾼 보드와 플레이어 개인 보드를 위아래로 놓는 것을 추천합니다.

이렇게 배치해 두면 응사꾼의 차례를 처리하기 더 편합니다.

응사꾼의 차례

응사꾼은 활성화 단계가 없습니다.

따라서 응사꾼의 차례는 **이동, 모험, 보충** 세 단계로 진행됩니다.

1. 이동 단계

응사꾼은 차례마다 자신의 말 두 개를 모두 옮깁니다.

1. 응사꾼 덱의 맨 위 카드를 공개합니다. 카드 상단에 클로버나 아이템 표시가 있다면, 응사꾼은 즉시 해당 보상을 받습니다.
2. 매가 먼저 이동합니다. 공개된 응사꾼 카드에 표시된 이동 경로에 따라 이동하되, 이동할 수 있는 칸 중 가장 낮은 숫자의 칸을 선택합니다.
3. 해당 칸의 카드를 응사꾼이 가져갑니다. 아이템 카드는 응사꾼의 손패에 추가하고, 동료 카드는 응사꾼 보드의 왼쪽에 쌓아 놓습니다. 추가로, 응사꾼은 동료 카드를 가져갈 때마다 **클로버 토큰 1개**를 받습니다. 카드를 가져간 뒤, 해당 칸으로 매를 옮깁니다.
4. 응사꾼 덱에서 다음 카드를 공개하고, 응사꾼 말을 동일하게 처리합니다.

참고: 응사꾼의 말 두 개를 옮길 때 다른 말이 있는 칸에 도착하면, 일반 규칙대로 덱에서 카드를 뽑습니다.

응사꾼은 클로버 토큰이 2개 모일 때마다 즉시 사용해서 아이템 카드를 뽑습니다. 응사꾼은 이 방식으로만 클로버 토큰을 사용합니다.



참고: 응사꾼은 동료를 활성화하지 않기 때문에, 동료 카드를 한 더미로 쌓아둬도 됩니다. 응사꾼의 동료는 게임 종료 시 공개 의뢰 승점을 계산할 때 사용됩니다.

도움말: 응사꾼 카드를 지도 방향과 맞춰 놓는 것이 좋습니다. 응사꾼 카드는 지도를 세로로 볼 때를 기준으로 표시되어 있습니다.



예시: 응사꾼의 차례가 되어, 응사꾼 덱의 맨 위 카드를 공개합니다. 카드 상단에 표시된 대로, 응사꾼은 즉시 클로버 토큰을 1개 얻습니다. 그다음, 이동 경로에 따라 매를 옮깁니다.



매의 위치를 기준으로 #1, #2 칸은 지도 밖이기 때문에 이동할 수 없는 칸입니다. 따라서 매는 #3 칸으로 이동합니다. 초록 아이템 카드를 응사꾼의 손패에 추가하고, 해당 칸으로 매를 옮깁니다.



응사꾼 덱에서 다음 카드를 공개해 응사꾼 말이 이동할 위치를 결정합니다. #1 칸의 '떠돌이 강도' 동료 카드를 가져가고, 해당 칸으로 응사꾼 말을 옮깁니다. 응사꾼은 동료 카드를 가져갈 때마다 추가로 클로버 토큰 1개를 받습니다. 응사꾼의 클로버 토큰이 2개가 되었기 때문에, 즉시 클로버를 사용하여 아이템을 뽑습니다.



2. 모험 단계

모험 단계에서, 응사꾼은 **모험 완료**나 **공개 의뢰 서명**을 시도합니다.
응사꾼은 모험 카드를 예약하지 않습니다.

응사꾼은 먼저 **모험 게시판**을 확인합니다. 이때, 이동 단계에서 공개된 **마지막 응사꾼 카드에 표시된 화살표** 방향으로 카드를 확인합니다. 예를 들어, 오른쪽 화살표라면 모험 게시판의 왼쪽 카드부터 시작해 오른쪽으로 가며 확인합니다.

순서대로 모험 카드를 확인하면서, **아이템 비용**을 지불할 수 있는 카드가 있으면 응사꾼은 즉시 해당 모험을 완료합니다. 이때 **방랑단 조건은 고려하지 않으며, 동료**를 은퇴시키지도 않습니다.

참고: 응사꾼은 동료는 은퇴하지 않기 때문에, 한 더미로 쌓아둬도 됩니다.

완료할 수 있는 모험이 없다면, 응사꾼은 **공개 의뢰**를 확인합니다. 모험 게시판과 동일하게 화살표 방향으로 공개 의뢰 타일들을 확인하며, 아이템 비용을 지불할 수 있는 의뢰가 있으면 서명합니다. 모험 카드나 공개 의뢰에 클로버 토큰이 그려져 있으면 해당 토큰도 받습니다.

모험 완료도, 공개 의뢰 서명도 할 수 없다면 모험 단계를 넘깁니다.

응사꾼이 아이템 비용을 지불할 때, 동전(조커) 문양은 **꼭 필요한 경우에만** 사용합니다. 응사꾼이 완료한 모험은 응사꾼 보드 아래에 꽂아두지만, 항상 효과는 무시합니다.

3. 보충 단계

일반 규칙과 동일하게 진행합니다.

라운드 종료

차례마다 2장씩, 응사꾼 카드 6장을 모두 사용하면 라운드가 종료됩니다.
응사꾼 카드를 뒷면으로 섞어 다시 응사꾼 덱을 준비하세요.

일반 규칙과 동일하게 4라운드까지 진행합니다.



예시: 이동 단계를 마친 뒤, 응사꾼은 모험 완료를 시도합니다. 마지막으로 공개된 응사꾼 카드에 오른쪽 화살표가 있기 때문에, 모험 게시판의 왼쪽 카드부터 시작해 오른쪽으로 가며 확인합니다.

응사꾼이 파랑 아이템 2장과 황금 아이템 1장을 들고 있는 상황이라면, 완료할 수 있는 모험이 없으므로 공개 의뢰를 확인합니다. 공개 의뢰를 왼쪽부터 확인하다가, 가운데 의뢰의 비용을 지불할 수 있으므로 즉시 서명합니다.



응사꾼 승점 계산 예시

1. 완료한 모험 카드에 적힌 승점: **총 28점**
 2. 왼쪽 공개 의뢰: **2점**
 3. 가운데 공개 의뢰: **2점**
 4. 선착순 보너스: $1+2 = 3점$
 5. 남은 아이템 카드: **3점**
- 응사꾼 최종 승점: **38점**

참고: 응사꾼은 남은 클로버 토큰에 대한 승점은 얻지 않습니다.

게임 종료

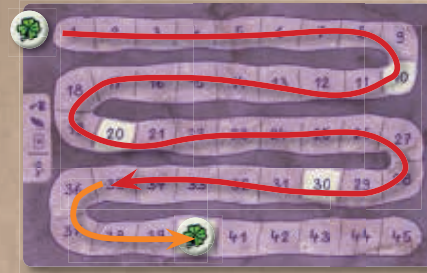
4라운드가 끝나면 게임이 종료됩니다. 응사꾼 보드를 뒤집고, 공급처에서 클로버 토큰을 1개 가져와 응사꾼의 승점을 표시합니다.

응사꾼은 다음 항목들에서 승점을 얻습니다.

- 완료한 모험 카드에 적힌 승점
- 공개 의뢰 승점 + 선착순 보너스
- 남은 아이템 카드당 1점

플레이어와 응사꾼 중 최종 승점이 높은 쪽이 승리합니다. 동점일 경우, 손에 아이템 카드가 더 많이 남은 쪽이 승리합니다.

1인 모드에서도 여정 카드를 사용할 수 있습니다. 단, 응사꾼은 여정 카드를 사용하지 않으며, 대신 게임 종료 시 **승점 5점**을 받습니다.



참고: 응사꾼 보드 왼쪽에 응사꾼의 승점 항목이 표시되어 있습니다.

1인 모드에도 여정 카드를 사용할 수 있습니다. 그 경우, 응사꾼은 게임 종료시 5점을 추가로 받습니다.



공개 의뢰 설명

1. 표시된 유형을 가진 동료 카드(은퇴 포함)

1a: 나그네 1b: 주민 1c: 야수 1d: 악당



2. 표시된 활성화 문양을 가진 동료 카드(은퇴 포함)

2a: 별 2b: 검 2c: 음표 2d: 나침반



3. 클로버 토큰 보상이 있는 모험 카드

4. 어떤 종류든 이동 관련 향상이 있는 모험 카드

5. II단계 모험 카드

6. 할인 향상이 있는 모험 카드



게임 디자인: Radim Jurda

일러스트 & 그래픽 디자인: Radim Jurda

1인 모드 디자인: Tomáš Holec, Michal Peichl

규칙서 & 여정 카드: Michal Peichl

게임 개발: Susan Maly, David Jurda, Elizabeth Jurdová, Tomáš Holec, Michal Peichl, Milan Zborník, Petr Plášil, Štěpán Peterka, Lucie Hrivňáková

필그림스 세계관: Jakub Dvorský

마케팅 (Amanita Design): Lukáš Kunce

테이블토피아 버전: Ondřej Cigánek

편집: Branislav Berec

검수 & 편집: Austin Conrad

한국어판 제작: DiceTree Games

테스터: Jan Pačes, Jan Chlup, Johana Linková, Kuba Špiřík, Martina Špiřík Marešová, Anna Jurdová, Jáchym Jurda, Jakub Dvorský, Lukáš Kunce, Pavel Pachta, Andrea Hubert, Oto Dostál, Antonín Holík, David Šemík, Michal Berlinger, Martin Vlach, Oliver Vršanský, Adolf Lachman, Lucie Hrivňáková, Štěpán Peterka, Petr Vojtěch, Vlaada Chvátíl, Martin Sedmera, Jiří Veselý, Vladimír Suchý, Rosnicka board games club, Brno board games club, testing sessions Pink Troubadour, CGE.



info@pinktroubadour.eu support@amanita-design.net
www.pinktroubadour.eu amanita-design.net



보드피아 (10401) 경기도
고양시 일산동구 호수로 646-30
신풍플러스타워 806호
고객센터 031-813-9233
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr

발동 조건

일부 능력은 발동 조건이 있어, 조건에 해당하는 행동을 할 때 화살표 오른쪽의 보상을 받을 수 있습니다. 동시에 여러 카드가 발동되는 경우, 효과를 원하는 순서대로 처리할 수 있습니다.



표시된 이동 수단으로 이동할 때



자신의 말이 다른 플레이어(응사꾼 포함)의 말이 있는 칸을 지나치거나 그 칸에 멈출 때



표시된 색상의 아이템 카드를 사용하여 인물을 활성화할 때
(단, 클로버 토큰을 사용한 경우는 제외)



표시된 문양의 아이템 카드를 사용하여 인물을 활성화할 때
(단, 클로버 토큰을 사용한 경우는 제외)



모험 카드를 완료할 때
(이 카드는 제외)



자신의 말이 지도의 모서리 칸 4곳 중 하나에 도착했다면



클로버 토큰 1개를 지불하여 효과 발동

능력

동료와 모험 카드는 다음과 같은 능력 또는 보상을 제공합니다.



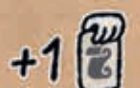
지도 어디서든, 표시된 색상의 아이템 카드 1장을 가져옵니다.



자신의 말과 상하좌우로 인접한 칸 중에서, 표시된 색상의 아이템 카드 1장을 가져옵니다.



이번 차례에 아이템 카드 1장을 추가로 사용해 다른 인물 1명도 활성화할 수 있습니다.



아이템 덱에서 카드 1장을 뽑습니다.

모험 카드 1장을 예약합니다.

클로버 토큰 1개를 얻습니다.

아이템 덱에서 카드 2장을 뽑아, 그중 1장만 남기고 나머지 1장은 덱 맨 밑에 되돌려 놓습니다.

동료 덱에서 카드 2장을 뽑아, 그중 1장만 남기고 나머지 1장은 덱 맨 밑에 되돌려 놓습니다.

모험 카드의 최대 예약 한도가 1장 늘어납니다.

방랑단의 최대 동료 수 한도가 1명 늘어납니다.

이 효과는 중첩될 수 있습니다.

이동으로 지나친 칸 중 한 곳에 놓인 **아이템 카드**를 가져옵니다. 해당 칸에 다른 말이 있다면, 대신 아이템 덱에서 카드를 1장 뽑습니다.

검은 점으로 표시된 칸 중 한 곳으로 이동하고, 해당 칸에 놓인 카드를 가져옵니다.

모험을 완료하거나 공개 의뢰에 서명할 때, 표시된 **모험 문양** 1개를 할인받습니다.

이 효과는 중첩될 수 있습니다.

아무 **모험 문양** 1개를 할인받습니다.



표시된 이동 수단으로 이동할 때, **같은** 방향으로 1칸 더 이동할 수 있습니다. 최종적으로 이동을 마친 칸의 카드만 가져옵니다.

이 효과는 중첩될 수 있습니다.



예시: 이동 수단으로 도보를 선택했다면, '길잃은 양'의 **향상** 효과로 클로버 토큰 1개를 받고 1칸 추가로 이동할 수 있습니다. 즉, 대각선이나 상하좌우 한 방향으로 2칸을 이동할 수 있습니다.



이동하기 전, 지도에서 서로 인접한 두 아이템 카드의 위치를 바꿀 수 있습니다. 이동 경로에 포함되지 않은 카드를 바꿔도 됩니다.



예시: 이동 수단으로 노새를 선택했다면, 이동하기 전 '모닥불 정상회담'의 **향상** 효과로 클로버 토큰 1개를 받고 두 아이템 카드의 위치를 서로 바꿀 수 있습니다.

