

게임준비(SET-UP)

카탄 게임이 익숙하다면 “다양한 방식의 게임준비” 가이드라인을 참고하기 바랍니다.

일반적인 게임준비

룰북 2페이지에 있는 기본적인 준비사항에 다음의 몇 가지를 추가합니다.

- 와이들링 주사위를 생산 주사위 옆에 놓습니다.



- 4개의 장벽을 룰북 5페이지 그림처럼 놓습니다.

- 모든 발전카드를 잘 섞어서 한 더미를 만듭니다.



- “최장 교역로”카드와 “최강 정찰대원”카드를 1VP쪽으로 펼쳐 놓습니다.

- 각 플레이어의 건축비용카드를 펼쳐 놓습니다(와이들링 토큰이 보이는 쪽).



- 파괴마커를 장벽파괴트랙의 0에 올려놓습니다.

- 8VP 토큰을 게임보드 옆에 놓습니다.

- 모든 플레이어가 생산 주사위를 굴려 가장 높은 주사위 눈이 나온 사람이 선 플레이어가 됩니다.



와이들링 준비하기

- 와이들링 피규어들을 “얼음송곳니”지역에 놓습니다. 모든 와이들링 토큰을 뒤집어서 잘 섞은 후 게임보드 옆에 놓습니다.



- 와이들링 토큰 1개를 뒤집어서 건설비용카드의 각 마을 공간 위에 올려놓습니다. 그런 각 마을을 이 와이들링 토큰 위에 올려놓습니다.

- 마찬가지로 2개의 와이들링 토큰을 건설비용카드의 각 도시 공간에 놓은 후에 각 도시들을 와이들링 토큰 위에 올려놓습니다.

- 남은 와이들링 토큰 게임보드 옆에 잘 모아둡니다.

영웅카드 준비하기

모든 영웅카드를 게임보드 옆에 A면이 보이도록 펼쳐놓습니다. 모든 플레이어는 다음의 규칙에 따라 1장의 영웅카드를 가져옵니다.



- 4명이 게임을 할 때 : 플레이어 1은 “A4 Yarwick”, 플레이어 2는 “A3 Tarley”, 플레이어 3은 “A2 Marsh”, 플레이어 4는 “A1 Mormont”를 가져옵니다.

- 3명이 게임을 할 때 : 플레이어 1은 “A3 Tarley”, 플레이어 2는 “A2 Marsh”, 플레이어 3은 “A1 Mormont”를 가져옵니다.

감시탑의 형제에 준비하기

아래의 몇 가지를 제외하고는 카탄 기본게임과 준비하는 것은 똑같다.

- 각 플레이어 색깔의 감시병 7개를 가져옵니다.

- 감시탑의 형제에 게임은 총 2라운드가 아니라 3라운드로 진행됩니다. 처음 1,2 라운드는 기본게임과 동일합니다(마을 1개, 도로 1개 놓기). 3라운드가 되면 감시병 1개를 장벽위에 올려놓습니다(선 플레이어부터 시계방향으로).

턴 진행 미리보기

감시탑의 형제에 게임의 턴 진행은 주사위 3개를 굴리는 것을 제외하고는 기본 게임과 동일합니다. 생산 주사위 대신 12면의 와이들링 주사위를 굴려야 합니다. 와이들링 주사위의 결과가 와이들링의 전진을 결정합니다.

- 1단계 - 3개의 주사위를 굴립니다. 먼저 6면의 생산 주사위 2개의 결과를 적용합니다(결과는 모든 플레이어에게 적용). 그다음 12면의 와이들링 주사위의 결과를 적용하여 와이들링을 전진시킵니다.

- 2단계 - 거래를 할 수 있습니다. 자원을 공동창고에 있는 다른 자원과 교환할 수 있으며, 다른 사람과 교환할 수도 있습니다.

- 3단계 - 도로와 마을 또는(그리고) 도시, 감시병 모집 또는(그리고) 발전카드를 구입할 수 있습니다.

모든 단계를 마치고 난 후 왼쪽 플레이어에게 주사위를 넘기고, 1단계부터 다시 진행합니다.

턴 진행 자세히 보기

3개의 주사위를 모두 굴리면서 턴이 진행됩니다. 2개의 생산 주사위의 합이 땅의 생산자원을 결정합니다. 와이들링 주사위의 결과가 와이들링의 전진을 결정합니다.

1. 주사위 3개 굴리기

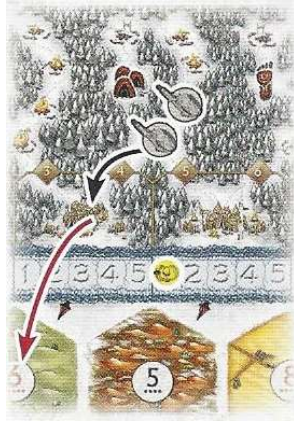
자원 생산을 다루는 것은 기본게임과 동일합니다.

주의 : 땅이 와이들링으로 막혀 있으면 생산되지 않습니다.

와이들링 전진

흔적은 캠프와 인접한 개간지 사이의 번호가 매겨진 연결입니다. 와이들링 주사위의 결과(1-12)가 흔적들 중 하나의 번호와 일치할 수 있습니다. 그러면 번호가 일치하는 흔적과 연결되어 있는 캠프에 와이들링이 있다면 개간지를 향하여 전진합니다.

예시 : 동굴 부족 지역에 2개의 와이드링이 있습니다. 이 지역은 2개의 흔적과 연결되어 있습니다(4번 흔적, 5번 흔적). 와이드링 주사위를 굴려 4가 나왔습니다. 그래서 4번 흔적과 인접한 캠프에 있는 와이드링을 개간지로 전진시켜야 합니다. 개간지를 방어하기 위한 감시병이 장벽 위에 없습니다. 그러므로 장벽이 파괴됩니다. 만약 주사위를 굴려 5가 나왔다면 감시병이 지키고 있는 5번 흔적의 개간지로 와이드링을 전진시켜야 합니다. 이러한 경우에 장벽 파괴는 발생하지 않습니다.



만약 부족 영역에 여러 개의 와이드링이 있다면, 흔적과 가장 가까운 캠프에 있는 와이드링이 전진한다. 그리고 남은 와이드링은 빈 캠프를 채우기 위해 1칸씩 개간지를 향해 이동한다.

와이드링 종류

3 종류의 와이드링이 있습니다 : 등반가, 거인, 정규 와이드링, 그리고 이들이 개간지에 도착하게 되면 다음과 같은 상황이 발생합니다.

• **등반가 :** 즉시 장벽을 타고 넘어서 맞이하게 되는 첫 번째 땅을 차단합니다(다른 와이드링이 차단하지 않은). 이러한 경우에는 장벽파괴 수치에 포함되지 않습니다.



• **거인 :** 개간지에 도착한 거인을 제거하면서 그 개간지를 방어하고 있는 장벽 위의 1번 영역 감시병을 제거합니다. 장벽 위 1번 영역에 감시병이 없으면 그 다음으로 낮은 숫자의 영역 감시병을 제거합니다. 그런 다음 거인은 얼음 송곳니 지역으로, 감시병은 플레이어에게로 돌아갑니다. 만약 장벽 영역에 감시병이 없으면 거인은 장벽을 파괴합니다.



• **정규 와이드링 :** 개간지를 지키는 장벽의 감시병 숫자보다 더 많아질 때 까지 그대로 개간지에 머무릅니다. 그러다가 감시병보다 숫자가 많아지면 장벽을 파괴합니다.



장벽 파괴

장벽 파괴가 발생했을 때, 장벽 위 1번 영역에 감시병이 있었다면 즉시 제거해서 플레이어에게로 돌아갑니다. 그리고 다른 감시병이 그 장벽 위에 있다면 더 낮은 번호의 영역으로 이동해서 채웁니다.

그런 다음, 파괴된 장벽의 개간지에 있는 와이드링이 차

레로 장벽을 넘어갑니다. 장벽을 타고 넘어서 맞이하게 되는 남쪽의 첫 번째 땅을 차단합니다(다른 와이드링이 차단하지 않은). 차단된 땅은 생산할 수 없습니다.

예시 : 5/6번 개간지에 2명의 정규 와이드링이 있고, 장벽 위에 2명의 감시병이 있습니다. 와이드링 주사위를 굴려 5가 나왔습니다. 5번 흔적 근처 캠프에 와이드링이 있었고 주사위 결과로 5/6번 개간지로 와이드링이 전진했습니다. 그래서 5/6번 영역은 3명의 와이드링과 2명의 감시병이 되었습니다. 와이드링은 장벽을 파괴합니다. 장벽의 1번 영역에 있는 감시병은 플레이어에게로 돌아갑니다. 그런 다음, 3명의 와이드링은 장벽 남쪽으로 3개의 땅을 차단합니다. 마지막으로 장벽 위에 남아 있는 감시병을 2번 영역에서 1번 영역으로 이동시킵니다.

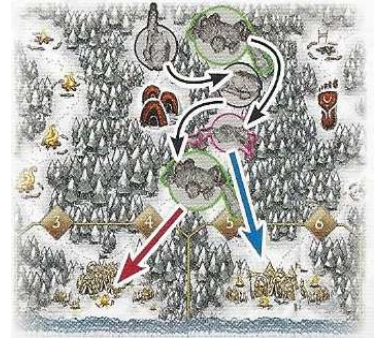


장벽 파괴가 발생한 후에 “장벽파괴마커”가 아래로 1칸 이동합니다. 장벽 파괴가 3번 발생하면 게임이 종료됩니다.



와이드링 러쉬

5번째 와이드링이 이미 4명의 와이드링이 있는 부족 영역으로 이동하면, 와이드링 러쉬가 발생합니다. 즉시, 흔적에서 가장 가까운 2 캠프에 있는 와이드링이 전진합니다. 더 낮은 캠프



에 있는 와이드링이 더 낮은 흔적 번호로, 더 높은 캠프에 있는 와이드링이 더 높은 흔적 번호로 전진합니다. 그런 다음, 남아 있는 3명의 와이드링이 비어 있는 캠프를 채웁니다. 이동은 다음과 같이 합니다. 3번 캠프 -> 1번 캠프, 4번 캠프 -> 2번 캠프, 5번 캠프 -> 3번 캠프

2. 공동창고와 거래하기

교역은 기본게임과 같은 방식으로 이루어집니다. 다만, 4:1의 비율이 아니라 3:1의 비율로 이루어집니다.

3. 건설

건설은 기본게임과 같은 방식으로 이루어지며 다음의 추가사항이 있습니다.

- 감시병을 배치할 수 있습니다.
- 마을과 도시를 건설할 때와 특수카드를 가져올 때, 와이드링 토큰을 공개해야 합니다. 그리고 토큰에 해당하는 와이드링은 소속 부족 지역으로 이주해야 합니다.
- “최장 교역로”카드와 “최강 경찰대원”카드는 1승점의 가치만을 가집니다.

와이드링 토큰 공개

건설비용카드의 각 마을 공간에는 1개의 와이드링 토큰이, 도시 공간에는 2개의 와이드링 토큰이 놓여진 채 게임을 시작하게 됩니다. 게임 도중, 마을을 건설하게 되면, 그 밑에 놓여 있던 와이드링 토큰을 공개하고 “얼음 송곳니” 지역으로부터 부족 지역으로 와이드링이 이주해야 합니다. 와이드링 토큰은 와이드링의 종류(파란색)와 부족지역(빨간색)을 표시하고 있습니다. 도시를 건설할 때는 2장의 토큰이 놓여 있으므로 위와 같이 2번 진행하면 됩니다. 도시를 건설하면서 건설비용카드를 다시 돌아오는 마을 밑에는 와이드링 토큰 더미에서 가져와 채워 넣습니다.



“최장 무역로”카드와 “최강 경찰대원”카드를 가져올 때에는 와이드링 토큰 더미에서 각각 1장을 공개하고 적용합니다.

사용한 와이드링 토큰은 앞면으로 공개하여 게임보드 옆에 놓습니다. 토큰 더미가 고갈되면 이미 사용한 토큰을 잘 섞어서 새로운 와이드링 토큰 더미를 만듭니다.



감시병 배치하기

(요구자원 : 흙 1개, 양 1개, 나무 1개)



자원을 지불하고 나면, 감시병을 원하는 장벽 영역에 놓을 수 있습니다. 비어 있는 영역 중에서 숫자가 가장 낮

은 영역에 놓아야 합니다.

장벽 어느 곳이던 3명의 감시병을 배치하면 1승점 토큰을 받습니다. 감시병을 5명 이상 배치하게 되면 1승점 토큰을 추가로 받습니다. 하지만 감시병의 숫자가 감소하면 승점토큰을 공동창고에 반환합니다.

영웅카드



영웅카드는 각 플레이어에게 카드에 표시된 특별한 이점을 가져다줍니다. 영웅카드를 사용한 후 2가지의 선택 사항이 있습니다.

- 첫 번째(교환) : 가지고 있는 영웅카드를 버리고 새로운(이번 차례에, 버리는 카드를 다시 가져올 수 없음) 영웅카드 1장을 가져와서 A면으로 펼쳐 놓습니다.
- 두 번째(한 번 더 사용) : 가지고 있는 영웅카드를 B면으로 돌려놓습니다. 이것은 다음 턴에 한 번 더 영웅의 능력을 사용할 수 있음을 의미합니다. 두 번째로 영웅의 능력을 사용한 후에는 버리고 새로운 영웅카드 1장을 가져와서 A면으로 펼쳐 놓습니다.

각 영웅의 능력에 대해서는 룰 참조서 뒤쪽에 요약되어 있습니다.

중요 : 영웅카드를 가져온 턴에는 카드를 사용할 수 없습니다. 또한 거래, 버리기, 가로채기가 불가능합니다.

게임의 종료

게임이 종료되는 방법은 3가지입니다.

1. 장벽이 3번 파괴되면 즉시 게임이 종료됩니다. 이 시점에서 장벽에 가장 많은 감시병을 배치한 플레이어가 승리합니다. 감시병의 숫자가 동일한 경우는 아래를 참조하세요.

2. 기프트 지역에 와이드링 숫자가 7개 이상이 되면 즉시 게임이 종료됩니다. 이 시점에서 장벽에 가장 많은 감시병을 배치한 플레이어가 승리합니다. 감시병의 숫자가 동일한 경우는 아래를 참조하세요.

3. 자신의 차례가 끝날 때 승점이 10점이 되면 승리합니다.

중요 : 대다수의 카탄 게임과 다르게 자신의 차례가 모두 끝났을 때 승리가 결정됩니다. 왜냐하면, 자신의 차례가 끝날 때까지 와이드링 전진을 진행해야하고, 이 과정에서 게임이 종료되는 1,2번의 경우가 발생할 수 있기 때문입니다.

감시병의 숫자가 동일한 경우

- 승점이 더 높은 사람이 승리합니다.
- 승점까지 동일한 경우 장벽위에 더 낮은 숫자의 영역에 감시병을 배치한 사람이 승리합니다.
- 여전히 동일하면, 가장 서쪽에(얼음 송곳니 방향) 감시병을 배치한 사람이 승리합니다.

STANDARD SET-UP FOR *BROTHERHOOD OF THE WATCH*

4 PLAYER SET-UP



3 PLAYER SET-UP

