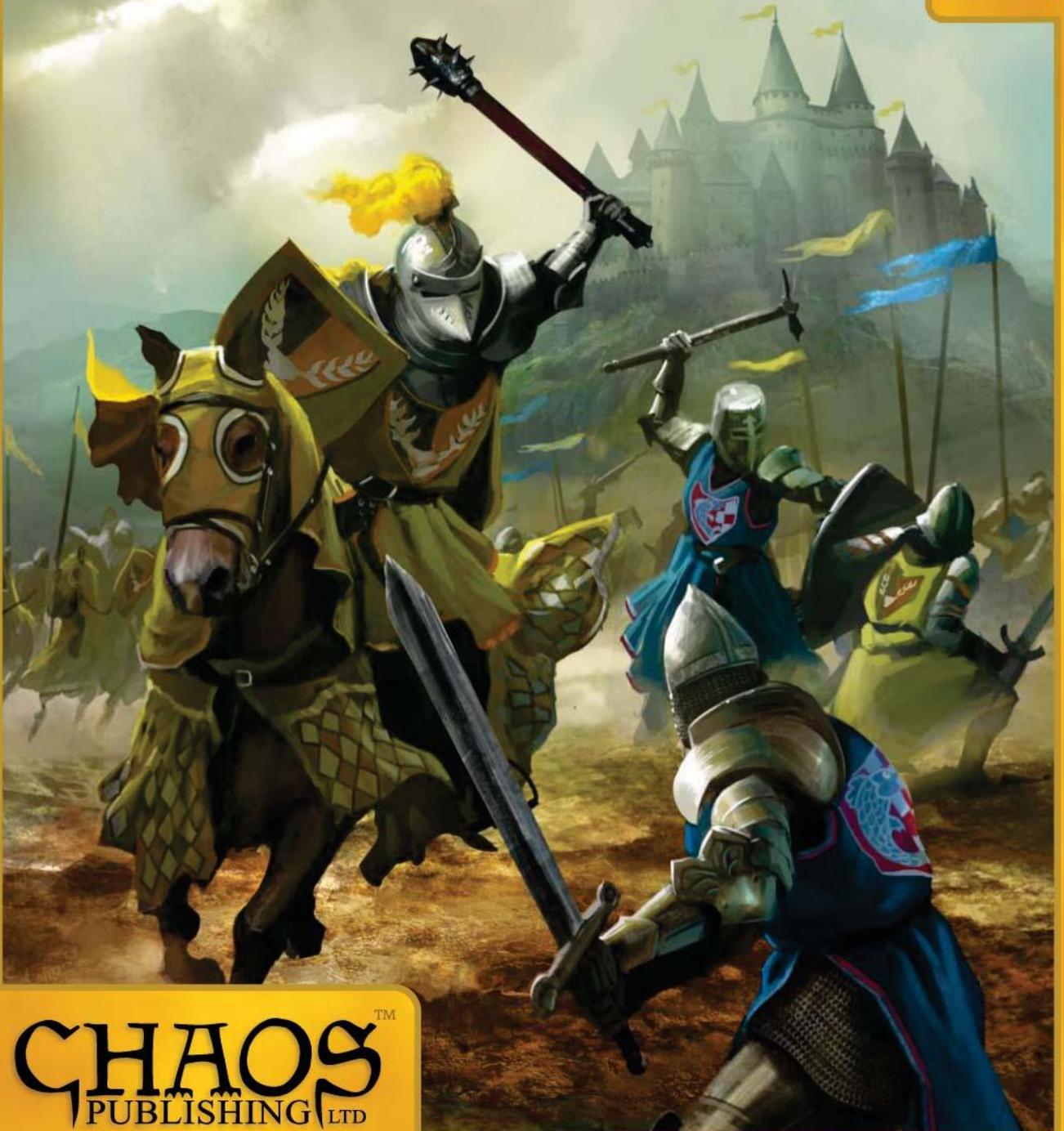


Miles Ratcliffe

MEDIEVALTM

M A S T E R Y



CHAOSTM
PUBLISHING LTD

게임의 소개

Medieval Mastery는 중세시대에 유럽에 존재했던 봉건제도에 기반을 둔 전략적 정복 보드게임이다. 프랑스에서 시작된 혼돈의 시기에, 각 플레이어는 영주가 되어 계속되는 전투에 참가하게 된다. 여러분의 용감한 기사를 보내 분쟁이 일어나고 있는 모든 곳에서 전투에 승리해 왕위를 거머쥐어라!

게임 구성물

카드 126장 :

카드를 6개의 플레이어 더미를 구성하며 18개의 인공물을 나타낸다. 각 더미는 동일한 세트의 갈등, 지원, 자원 카드로 구성된다.



갈등 : 이 카드는 전투 중 뒷면으로 놓아 사용한다. 개부분은 플레이어의 전투력에 2~5를 추가한다. 이는 매복 카드와는 다르며 매복 카드는 주사위 눈금만큼을 추가한다.



지원 : 이 카드는 전투 중 사용한다. 각 카드는 플레이어의 전투력에 1~2를 추가한다. 플레이어들은 라이벌로부터 승리를 쟁취하기 위해 지원 카드를 사용한다.



인공물 : 인공물에는 3가지가 있다. : 왕관, 오브, 홀. 플레이어들은 한 종류를 무작위로 받는다. 이 인공물은 독특한 특수 능력 조합을 제공한다.



타일 39개 :

게임에 들어 있는 타일에는 3가지가 있다. : 성 6개, 호수 3개, 영토 30개. 이러한 타일을 사용하여 중세시대의 맵을 만든다.



성 : 각 플레이어는 자기 성에 있는 기사들로 게임을 시작한다. 플레이어가 게임 중 획득하는 기사는 자신의 성에 배치한다. 플레이어가 전투에 패한 후, 생존한 기사는 자신의 성으로 퇴각한다.



호수 : 호수는 정복할 수 없다. 호수와 인접한 영토를 통제하고 있는 플레이어는 호수와 인접한 영토로 진군할 수 있다. 이를 통해 호수와 닿아 있는 모든 국경을 서로 연결할 수 있다.



영토 : 본 게임에는 다양한 영토가 있다. 영토는 깊고 어두운 숲에서부터 폐허, 눈덮인 산지, 요새화된 성채까지 다양하다. 영토의 대부분에는 게임에 영향을 미치는 특수 능력이 있으며, 모든 영토에는 승점(1~3)이 존재한다.



주사위 60개 :

10개씩 6세트가 있다. 플레이어들은 게임 시작 시에 자신의 주사위 10개를 가지고 있다. 주사위 눈금 1개는 기사 1명을 나타낸다.

주의 : 게임 중, 제공된 주사위는 플레이어가 맵에서 보유하고 있는 기사를 나타내는 데 주로 사용한다. 경기장(arena) 및 매복(ambush) 카드의 경우에만 주사위를 굴린다.

게임의 준비

게임을 시작하기 전에 다음과 같이 준비한다. :

1. 성 선택 : 각 플레이어는 본 게임에 들어 있는 성 6개 중 하나를 선택한다. 이 성에 해당하는 카드 더미와 주사위 10개를 받는다. 18장으로 구성된 카드 더미는 모두 동일하므로 플레이어들은 원하는 색깔을 선택하면 된다.

2. 맵 배치 : 맵은 플레이어의 수에 따라 그 그림이 달라지게 된다 (4쪽 참조). 다음 페이지에 나와 있는 그림과 알맞은 위치에 타일을 배치한다. 호수는 한쪽에 따로 놓고 영토 타일은 승점 등급에 따라 구분하여 세 더미로 나눈다. 각 영토 타일 더미를 섞은 후 뒷면으로 놓는다. 중앙에서부터 타일을 앞면으로 알맞은 위치에 놓는다. 각 플레이어는 자신의 성을 자신의 앞에 놓는다.

3. 인공물 분배 : 맵이 완성되면, 인공물 카드를 왕관, 오브, 홀에 따라 분류한다. 각 더미를 섞은 후, 각 플레이어는 한 세트(왕관, 오브, 홀)씩 받는다. 이후, 플레이어들은 인공물 더미 3개를 자신의 앞에 놓는다. 초심자들은 자신이 받은 인공물뿐만 아니라 다른 플레이어들에게 분배된 인공물을 확인할 수 있다. 간단한 방법은 턴 순서대로 각 플레이어가 자신이 받은 인공물을 말하고 참조표를 사용해 인공물의 능력(마지막 페이지 참조)을 공개하는 것이다.

4. 사용하지 않은 구성물 폐기 : 사용하지 않는 타일, 카드, 주사위는 박스에 넣는다.

5. 플레이어 구역 마련 : 플레이어들에게 모든 구성물을 할당한 후, 각 플레이어는 자신의 더미를 섞어 자신의 앞에 뒷면으로 놓는다. 더미 옆에는 버린 카드를 놓을 공간이 있어야 한다. 플레이어가 사용한 카드는 앞면으로 버린 더미에 놓인다. 각 플레이어의 주사위는 더미 옆에 놓아 공급처를 이룬다.

6. 최초 기사 배치 : 주사위 눈금 하나는 기사 1명을 나타낸다. 각 플레이어는 기사 6개로 게임을 시작한다. 이 기사들을 플레이어의 성과 그와 인접한 본토에 고르게 배치한다. 예를 들어, 본토 하나가 성과 인접해 있다면, 해당 플레이어는 성과 본토에 기사를 각각 3개씩 배치하게 된다. 성과 인접한 본토가 전혀 없다면, 성에 기사 6개를 배치하면 된다. 성과 인접할 수 있는 본토의 수는 2개까지이다.

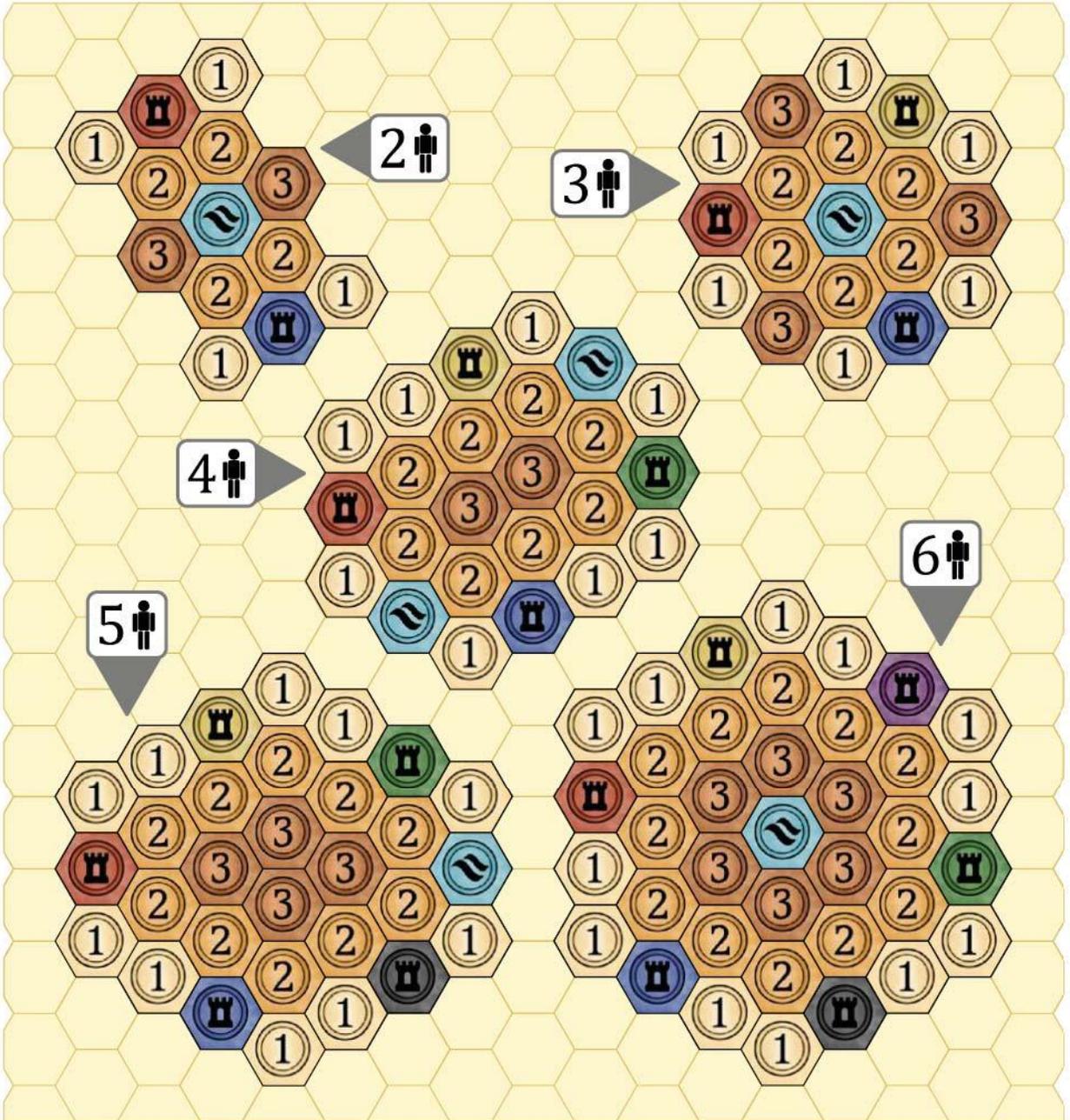
7. 카드 5장 받기 : 각 플레이어는 자신의 더미에서 카드 5장을 받는다. 권위를 받은 사람이 있다면, 해당 플레이어는 권위를 즉시 사용하여 더미에서 카드 2장을 받는다. 플레이어들이 보유한 카드는 언제나 비공개로 한다.

8. 시작 플레이어 결정 : 무작위로 시작 플레이어를 정한다. 이 플레이어가 1번째 턴을 진행한다. 이후 게임이 종료될 때까지 시계방향 순으로 게임을 진행한다.

한 플레이어가 영토로 승점 13점 이상을 획득하는 순간 게임이 종료된다. 이 플레이어가 게임의 승자가 된다.

맵

맵은 플레이어의 수에 따라 성, 호수, 영토를 사용하여 독특한 그림을 나타낸다.
아래의 그림은 2, 3, 4, 5, 6인용 맵의 예시이다. 맵을 만들 때, 타일은 알맞은 위치에 앞면으로 놓는다.
게임마다 다른 느낌을 내기 위해 영토의 각 승점 등급은 임의로 결정된다.



주의 : 박스에는 세 게임을 동시에 진행할 만큼의 타일이 들어 있다. 예를 들어, 2가지 3인용 게임, 1가지 2인용 게임, 1가지 4인용 게임을 동시에 진행하거나 2인용 게임 3가지를 동시에 진행할 수 있다.



플레이어의 수(#)에
따른 맵 배치도

성



영토의 승점 등급



호수



게임의 준비 예시

2인용 게임 예시



1번 플레이어 구역



맵



2번 플레이어 구역

인공물

플레이어 구역

사용한 카드



더미

버린 더미

공급처



핸드

명칭

그림



능력

승점 등급

이 그림은 전투 중 갈등과 지원 카드를 사용한 후의 Nivernais 플레이어 구역을 나타내고 있다. 핸드에 남은 카드는 2장이다.



아이콘 설명

대부분의 카드와 타일에는 능력을 쉽게 알 수 있도록 아이콘이 나와 있다. 이러한 아이콘의 일부는 여러가지 구성물에 나와 있으며, 나머지는 특정한 인공물이나 영토에만 나와 있다. 이 부분에서는 게임에 등장하는 아이콘과 그 기능을 자세하게 설명하기로 한다. 아이콘은 직관적이기 때문에 게임을 몇 번 진행하면 이 부분은 읽을 필요가 없어질 것이다.

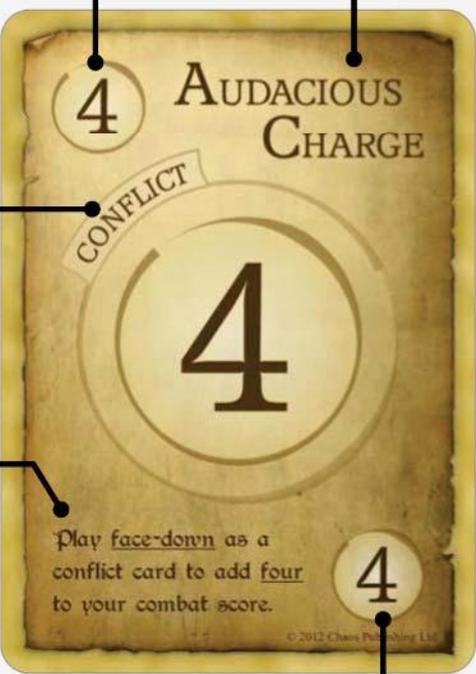
| | | | |
|---|--|---|--|
|  | 이 능력이 적용 중이라면 당신은 영향을 받는 플레이어이다. |  | 이 능력을 적용할 때, 당신의 상대방은 영향을 받는 플레이어가 된다. |
| 대부분의 인공물에 나와 있음 | | 야만성, 저항, 영향력에 나와 있음 | |
|  | 자신의 턴 중 이 능력은 1번만 사용할 수 있다. |  | 이 능력을 적용할 때, 영향을 받을 플레이어로 1명을 아무나 선택한다. |
| 모든 왕관에 나와 있음 | | 붕괴, 번영에 나와 있음 | |
|  | 전투가 종료된 후, 자신이 이겼을 때마다 이 능력을 적용한다. |  | 전투가 종료된 후, 자신이 패했을 때마다 이 능력을 적용한다. |
| 야만성, 탐욕, 대비에 나와 있음 | | 정화, 헌신, 부활에 나와 있음 | |
|  | 갈등 카드를 사용하기 전, 자신이 공격자일 경우에만 이 능력을 적용한다. |  | 갈등 카드를 사용하기 전, 자신이 방어자일 경우에만 이 능력을 적용한다. |
| 두려움, 영향력, 분노에 나와 있음 | | 저항, 충성, 활력에 나와 있음 | |

그림



이력

등급/능력



등급/능력

명칭

카드의 종류

능력

아이콘 설명

| | | | |
|---|--|---|---|
|  | 전투 시작 시, 공격자는 자신의 전투력에 1을 더한다. |  | 전투 시작 시, 방어자는 자신의 전투력에 1을 더한다. |
| 초원에 나와 있음 | | 요새, 도시, 성곽에 나와 있음 | |
|  | 이 영토에는 기사를 6개까지 놓을 수 없다. 가운데 숫자(#)만큼 기사를 놓을 수 있다. |  | 이 영토와 관련된 전투 진행 시, 플레이어들은 지원 카드를 사용할 수 없다. |
| 동굴, 전장에 나와 있음 | | 산지에 나와 있음 | |
|  | 영향을 받은 플레이어는 자신의 성에 기사 1개를 추가로 배치한다. 정복되었을 때 영토의 능력이 적용된다. |  | 영향을 받은 플레이어는 분쟁 지역에 있는 영토에서 자신의 기사 1개를 상실한다. 정복되었을 때, 영토의 능력을 적용한다. |
| 헌신 / 마을, 도시, 사당에 나와 있음 | | 야만성, 습지에 나와 있음 | |
|  | 영향을 받은 플레이어는 핸드 카드가 6장이 될 때까지 자신의 덱에서 카드를 받는다. |  | 영향을 받은 플레이어는 손에 있는 카드 1장을 아무거나 버린다. 정복되었을 때, 영토의 능력을 적용한다. |
| 탐욕, 부활에 나와 있음 | | 격분, 정화, 대비 / 폐허, 수도원, 성곽에 나와 있음 | |
| +1 | 영향을 받은 플레이어는 자신의 전투력에 1을 더한다. |  | 영향을 받은 플레이어는 핸드에서 카드 1장을 무작위로 버린다. |
| 분노, 충성에 나와 있음 | | 대비, 영향력에 나와 있음 | |
|  | 영향을 받은 플레이어의 인공물 하나를 파괴한다. |  | 영향을 받은 플레이어의 덱 맨 윗 카드 4장을 본 후, 원하는 순서대로 덱에 다시 놓는다. |
| 붕괴에 나와 있음 | | 통찰력에 나와 있음 | |
|  | 영향을 받은 플레이어는 버린 덱에 있는 카드 중 이전 턴에 버렸던 카드를 덱에 넣고 섞는다. |  | 영향을 받은 플레이어의 덱 맨 위 카드를 확인한다. 해당 카드를 다시 놓을지 버릴지 선택할 수 있다. |
| 명령에 나와 있음 | | 번영에 나와 있음 | |
|  | 영향을 받은 플레이어는 상대방과 동일한 숫자의 기사를 가지고 있는 것처럼 전투를 진행할 수 있다. 주사위 눈금은 조정하지 않는다. 플레이어들은 분쟁 지역에 있는 영토에 기사를 추가할 수 없다. | | |
| 두려움, 활력에 나와 있음 | | | |
|  | 플레이어의 최초 기사를 자신의 성 및 성과 인접한 본토에 고르게 배치한다. |  | 영향을 받은 플레이어는 자신의 기사를 1번 더 재배치 할 수 있다. 이는 진군이 아니다. |
| 본토에 나와 있음 | | 활기에 나와 있음 | |
|  | 전투 시작 시, 관련된 각 플레이어는 주사위 1개를 굴린다. 가장 낮은 눈금이 나온 플레이어는 경기장에 있는 기사 1개를 상실한다. 눈금이 동일하다면, 모두 기사 1개를 상실한다. 이로 인해 상실한 플레이어가 경기장에 기사가 없게 된다면 전투를 종료한다. | | |
| 경기장에 나와 있음 | | | |

주의 : 플레이어가 영토를 정복할 때마다, 해당 플레이어는 해당 영토 능력의 영향을 받는 플레이어가 된다.

턴의 진행

1. 기사 배치



각 플레이어의 턴을 시작할 때, 해당 플레이어는 기사 3개를 자신의 성에 배치한다. 플레이어들은 이를 성에 이미 있는 주사위에 추가해 진행한다. 기사가 배치될 필요가 있다면, 해당 플레이어는 공급처에 있는 주사위를 성에 배치한다. 드문 경우이지만 공급처에 주사위가 없을 때는, 배치될 나머지 기사는 상실된다.

성의 수용력은 제한이 없으므로 성에는 몇 개의 기사든 있을 수 있다. 플레이어의 성은 다른 플레이어에 의해 정복될 수 없으므로 성에 방어할 기사를 남겨둘 필요가 없다.

턴 요약

1. 기사 3개 배치
2. 자원 카드 사용
3. 왕관 사용
4. 기사 재배치
5. 진군
6. 전쟁
7. 자원 카드 사용
8. 왕관 사용
9. 인공물 회복

2. & 7. 자원 사용

각 플레이어의 더미에는 자원 카드 4장이 있다. : 군대 동원, 권위, 전략적 진군, 균열. 플레이어가 자원 카드 중 1장을 사용할 때마다, 해당 카드를 모두에게 공개한 후, 해당 효과를 적용하고 버린 더미에 놓는다.

| | | | |
|--|---|---|--|
| | <p>권위 : 카드를 받은 후, 이 카드를 즉시 사용하여 카드 2장을 추가로 받는다.</p> | | <p>균열 : 이 카드는 언제든지 사용이 가능하며 또 다른 플레이어의 인공물 효과를 무시하고 해당 인공물을 파괴할 수 있다.</p> |
| | <p>군대 동원 : 자신의 턴에만 사용할 수 있으며 자신의 성에 기사 2개를 추가로 배치한다.</p> | <p>*균열 카드는 자신의 턴에만, 혹은 또 다른 플레이어가 인공물을 사용할 때만 사용할 수 있다. 재배치, 진군 중에는 사용할 수 없다. 인공물은 다음과 같이 사용할 수 있다. :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 기사를 재배치하고 해당 턴에 진군을 수행하기 전후. • 플레이어가 왕관의 사용을 선언할 때마다 사용할 수 있다. 왕관을 사용한 플레이어부터, 각 플레이어는 순서대로 해당 왕관에 균열 카드를 사용할 기회를 갖는다. • 전투 중 오브나 홀의 능력이 적용되기 전에 사용할 수 있다. 공격자부터 시계방향 순으로, 각 플레이어는 해당 인공물 중 하나에 균열 카드를 사용할 기회를 갖는다. | |
| | <p>전략적 진군 : 자신의 턴에만 사용할 수 있으며 자신의 기사를 재배치하고 1번 더 진군할 수 있다.</p> | | |
| <p>군대 동원 및 전략적 진군은 플레이어가 기사를 재배치하고 해당 턴에 진군을 수행하기 전후에만 사용할 수 있다. 이들은 재배치, 진군, 전투 중에는 사용할 수 없다.</p> | | <p>모든 플레이어가 인공물을 파괴할 기회를 갖고 난 후, 해당 효과를 적용하고 게임을 계속 진행한다.</p> | |

주의 : 인공물이 파괴되면 뒷면으로 놓는다. 파괴 중인 동안에는 해당 인공물이 회복되어 앞면으로 놓일 때까지는 인공물의 능력을 사용할 수 없다(13쪽 참조).

3. & 8. 왕관 사용

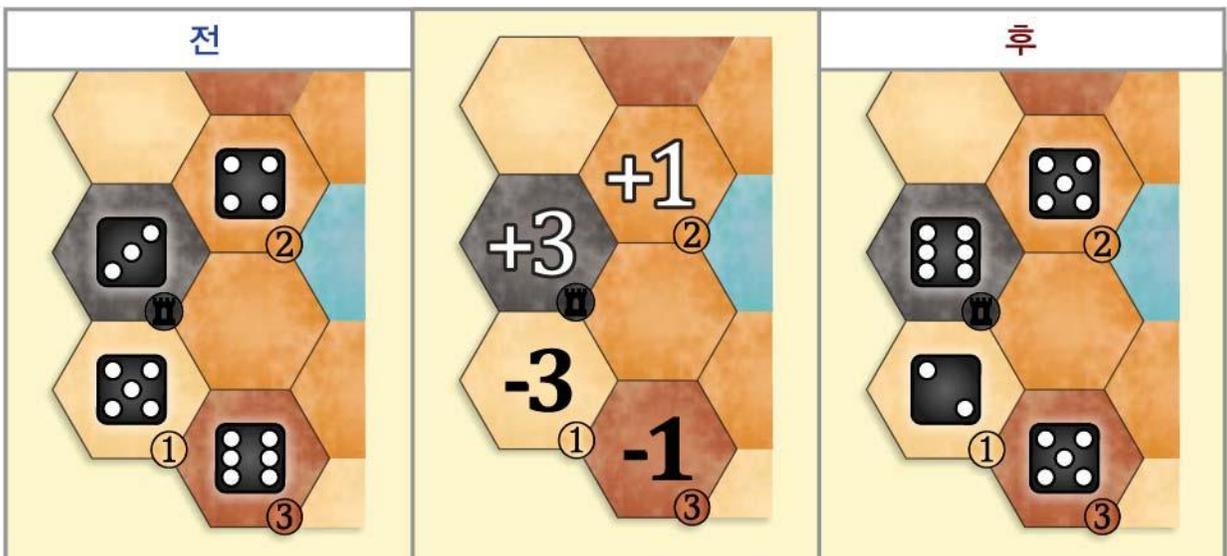
플레이어들은 자신의 턴 중에만 왕관의 능력을 1번 사용할 기회를 갖는다. 재배치나 진군, 전투 중에는 왕관의 능력을 사용할 수 없다. 따라서 왕관은 재배치나 해당 턴에 진군을 수행하기 전에 사용하는 게 좋다. 활기의 왕관은 이에 대한 예외이며 플레이어가 자신의 턴을 종료하기 전에 사용하는 게 좋다. 왕관의 능력을 사용하는 것이 의무는 아니다.

주의 : 통찰력의 왕관을 사용할 때, 해당 플레이어의 더미에 카드가 4장 미만이라면, 먼저 머린 더미를 섞어 더미의 남은 카드 아래에 카드를 뒷면으로 추가한다. 이후, 더미의 맨 윗 카드 4장을 확인하고 원하는 순서대로 되돌려 놓는다.

4. 기사 재배치

재배치는 플레이어의 성과 자신이 통제하고 있는 영토에서 기사가 이동하는 과정을 나타내는 것이다. 플레이어들은 턴당 1번만 기사를 재배치 할 수 있으며, 진군 전에 수행해야 한다. 플레이어가 전략적 진군 카드를 사용한다면, 해당 턴에는 재배치와 진군이 2번 이루어지게 된다. 이를 통해 플레이어들은 기사를 성으로 되돌려 놓음으로써 자신의 진군을 준비할 수 있고, 공격에 취약한 영토에 자신의 기사를 증원할 수 있다. 플레이어는 정확히 동일한 수의 기사를 사용하여 재배치를 시작하고 종료해야 한다.

기사를 재배치하려면, 플레이어는 성과 자신이 통제하고 있는 영토에 있는 일정수의 기사를 감소시켜야 한다. 이후, 감소시킨 만큼의 기사를 자신의 성과 자신이 통제하고 있는 영토에 증원한다. 진군은 자신이 성에 보유하고 있는 기사를 사용하여 수행한다는 것을 기억해야 한다. 특별한 언급이 없는 한, 모든 영토의 수용력은 기사 6개이다. 플레이어가 통제하고 있는 영토에는 자신의 기사가 최소한 하나는 있어야 한다. 재배치를 수행한 후에 어떤 영토에 기사가 6개를 초과하거나 기사가 1개도 없으면 안 된다. 가능하다면 플레이어는 주사위 1개를 사용하여 하나의 영토에 자신의 기사를 재배치 해야 한다.



이 예시에서, 플레이어는 1등급 영토에서 기사 3개를, 3등급 영토에서 기사 1개를 제거했다. 1등급 영토에서 제거한 기사 3개는 성에, 나머지 기사 1개는 2등급 영토에 배치했다. 이로써 성에는 기사가 6개, 2등급 영토에는 기사가 5개가 되었다.

봉건제

봉건제는 9세기부터 17세기까지 중세 유럽에 널리 행해졌다. 봉건제는 영주에게 일정한 용역을 제공하면 영토를 분배하는 식으로 합법적이고 군사적인 관습을 통해 사회를 구성하는 데 사용되었다.

봉건제의 기본 구조는 왕을 중심으로 피라미드 형태로 도식화 될 수 있다. 왕은 국가와 왕에게 헌신하는 귀족들에게 영토와 작위를 부여했다. 이러한 헌신이라는 것은 전쟁 중 왕을 지원하거나 왕권 자체에 서비스를 제공하는 것을 말한다.

왕은 귀족들이 왕실의 권위를 인정한다면, 반대하는 귀족들에게도 영토와 작위를 부여했다. 이 대가로 귀족들은 해당 영토를 사용할 수 있었으며, 이를 통해 획득한 것은 자신의 속국을 만드는 데 사용했다.



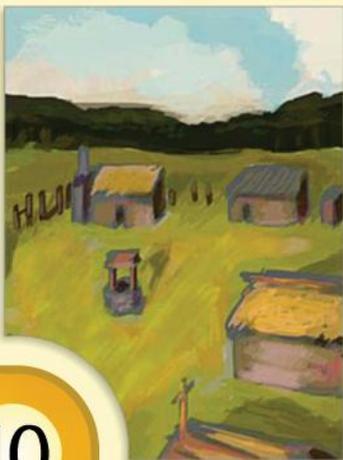
보급로

플레이어가 통제하고 있는 영토는, 해당 플레이어의 성과 인접해 있거나 해당 영토로부터 자신의 성까지 끊기지 않는 루트를 만들 수 있다면(자신이 통제하고 있는 호수나 영토를 통해) 보급로를 보유하고 있는 것으로 간주한다. 호수는 모든 플레이어가 언제나 통제하고 있는 것으로 간주하며 이를 통해 보급로를 찾을 수 있다.

영토가 보급로를 보유하고 있지 않다면, 플레이어는 재배치를 수행할 때 해당 영토에 있는 기사를 제거할 수 없으며 재배치를 통해 해당 영토에 기사를 추가할 수도 없다.
또한 보급로가 없는 영토와 인접한 영토에는 진군도 수행할 수 없다.
하지만 자신이 진군하려는 영토가 보급로를 보유하고 있는 또 다른 영토와 인접해 있다면 가능하다.

| | |
|---|---|
|  |  |
| <p>이 예시에서, 빨간색은 영토 A에서 영토 B를 통해 자신의 성까지 끊기지 않는 루트를 찾을 수 있다. 따라서 영토 A에는 보급로가 있다.</p> <p>이 예시에서 알 수 있듯이, 모든 영토는 보급로를 보유하고 있다. 모든 영토는 성까지 끊기지 않는 루트를 찾을 수 있기 때문이다.</p> | <p>이 예시에서, 노란색은 영토 B로 진군하여 해당 영토를 정복했다. 영토 A에는 더 이상 보급로가 없다.</p> <p>보급로는 호수를 통해 찾을 수 있으므로, 노란색은 영토 B에서 자신의 성까지 루트를 찾을 수 있다.</p> |

봉건제



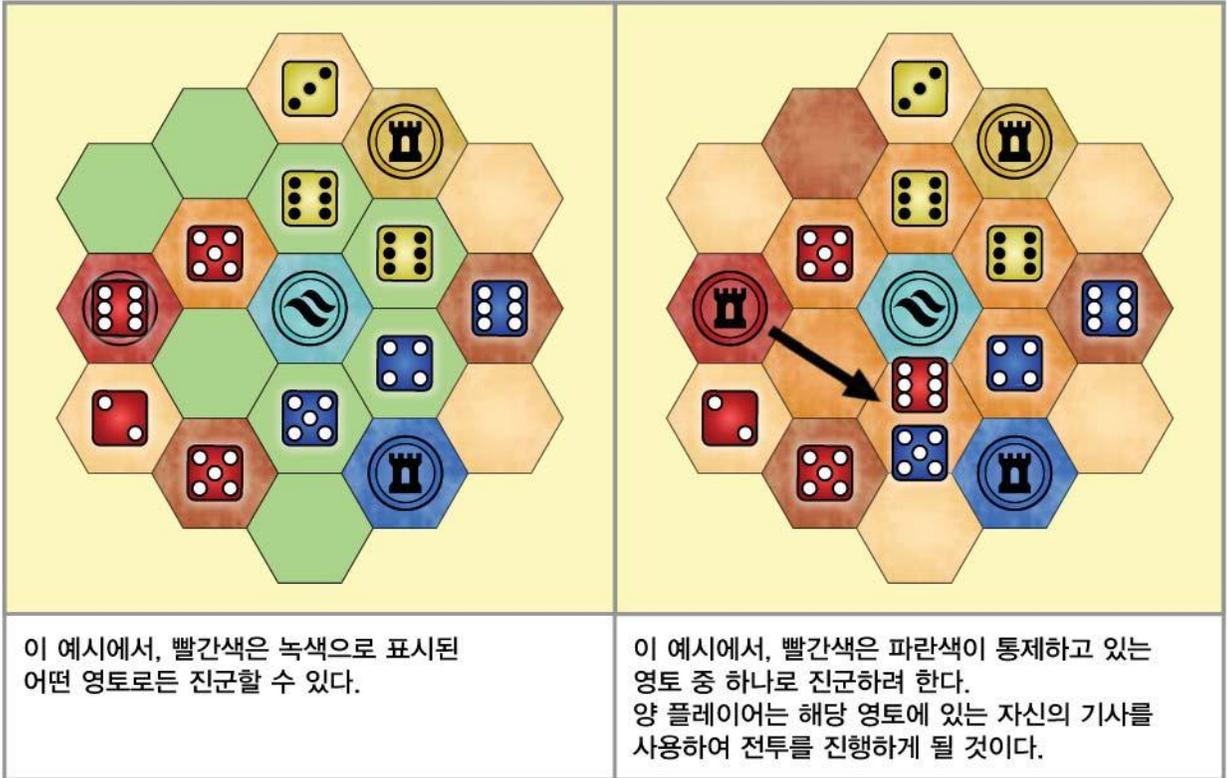
봉건제는 영주, 봉토, 봉신(封地)을 그 핵심 개념으로 한다. 영주는 자기 영토의 일부를 사용할 수 있는 권한을 부여받은 귀족을 말하며, 봉토는 비교적 낮은 위치의 귀족인 봉신에게 주어진다.

영주가 봉신을 누구에게 줄지 결정하기 전에, 영주는 "수훈식"을 통해 봉신에게 봉토를 수여한다. 이 수훈식은 두 부분으로 구성되는데 하나는 봉토에 대한 경의를 표하는 것이며, 다른 하나는 영주와 봉신 간에 성립된 계약에 대한 서약이다.

수훈식을 마치면, 영주와 봉신은 상호간의 의무로 구성되는 봉건 관계가 된다. 봉의 사용과 영주에 대한 보호의 대가로, 봉신은 봉토에서 발생한 수입의 일부와 받게 되고 전쟁 중에 자신의 영주를 위해 싸우게 된다. 또한 봉신은 다른 의무도 지게 되는데 이에는 영주회에 참석하거나 궁궐에서 영주의 권위를 세우는 역할 등이 있다.

5. 진군

진군이란 플레이어의 성에 있는 기사를 해당 플레이어의 통제가 아닌 영토로 이동하는 것을 말한다. 플레이어는 자신의 턴에 진군을 1번만 수행할 수 있지만 전략적 진군 카드를 사용하면 2번까지 가능하다. 플레이어는 성에 있는 기사를 원하는 만큼 해당 성과 인접하거나 자신이 통제하는 영토와 인접한 영토로 이동한다. 진군하려는 영토의 수용력(6개)까지만 진군할 수 있다. 플레이어가 호수와 인접한 영토를 통제하고 있다면, 해당 플레이어는 호수와 인접한 어떤 영토로든 진군할 수 있다. 호수는 그 주변에 있는 영토를 모두 연결한다.



이 예시에서, 빨간색은 녹색으로 표시된 어떤 영토로든 진군할 수 있다.

이 예시에서, 빨간색은 파란색이 통제하고 있는 영토 중 하나로 진군하려 한다. 양 플레이어는 해당 영토에 있는 자신의 기사를 사용하여 전투를 진행하게 될 것이다.

플레이어가 그 누구의 통제도 아닌 영토로 진군하면, 진군한 플레이어는 해당 영토를 정복하고 해당 영토가 지닌 능력을 적용할 수 있다. 플레이어가 또 다른 플레이어가 통제하는 영토로 진군하면 해당 플레이어들은 해당 영토에 있는 기사를 사용하여 전투를 수행해야 한다. 진군은 의무가 아니다.

6. 전투

플레이어가 또 다른 플레이어가 통제하는 영토로 진군하면 전투가 발생한다. 진군한 플레이어는 공격자, 원래 있던 플레이어는 방어자가 된다. 이들만 전투에 관련된 플레이어이며 이들은 서로 라이벌이 된다. 전투가 발생한 영토는 전투가 종료될 때까지 분쟁 지역이 된다.

전투에 관련된 플레이어들은 자신이 분쟁 영토에 보유하고 있는 만큼의 공격력으로 전투를 시작한다. 예를 들어, 플레이어가 분쟁 영토에 기사 4개를 보유하고 있다면 공격력 4로 전투를 시작한다. 각 플레이어는 자신만의 공격력을 지닌다.

전투 중, 플레이어들은 영토와 인공물의 능력을 적용하거나 갈등 카드를 사용, 손에 있는 지원 카드를 사용해 전투력을 상승시키게 된다. 전투력이 가장 높은 플레이어가 전투의 승자가 된다.

전투 순서

1. 영토의 능력 적용
2. 카드 5장까지 받기
3. 홀의 능력 적용
4. 갈등 카드 사용
5. 지원 카드 사용
6. 전투 결과
7. 오브 능력 적용
8. 기사 상실 및 퇴각
9. 영토의 능력 적용

전투 순서

1. 영토의 능력 적용 : 분쟁 영토에 적용할 능력이 있다면, 해당 능력은 전투 시작 시에 적용된다.
2. 카드 5장까지 받기 : 양 플레이어는 핸드에 카드가 5장이 될 때까지 더미에서 카드를 받는다. 권위 카드를 받았다면, 카드를 모두 받은 후, 해당 카드를 즉시 사용해야 한다. 언제든지, 플레이어가 받을 카드가 더미에 없다면, 버린 더미를 섞은 후 자신의 앞에 뒷면으로 놓는다. 이것이 새로운 더미가 되며 핸드에 카드가 5장이 될 때까지 카드 받기를 계속한다.
3. 흠의 능력 적용 : 공격자부터, 시계방향 순으로, 각 플레이어 (전투에 관련된 플레이어들)는 전투에 관련된 플레이어들이 보유하고 있는 흠 중 하나에 균열 카드를 사용할 기회를 갖는다. 모든 플레이어가 기회를 가졌다면, 그 효과를 적용한다.
4. 갈등 카드 사용 : 전투에 관련된 양 플레이어는 손에 있는 갈등 카드 1장을 선택하여 자신들의 앞에 뒷면으로 놓는다. 핸드에 갈등 카드가 없다면, 해당 플레이어는 등급이 0인 갈등 카드를 사용한 것처럼 전투를 진행한다. 양 플레이어가 갈등 카드를 결정했다면 이를 동시에 공개한다. 이후, 양 플레이어는 갈등 카드에 나와 있는 등급을 자신의 전투력에 더한다. 갈등 카드는 전투가 종료될 때까지 그대로 둔다.
5. 지원 카드 사용 : 전투력이 가장 낮은 플레이어부터, 전투에 관련된 양 플레이어는 교대로 핸드에 있는 지원 카드를 사용한다. 양 플레이어가 더 이상 지원 카드를 사용하지 않거나, 사용할 지원 카드가 없어질 때까지 이를 계속한다. 이후, 각 플레이어는 자신이 사용한 지원 카드의 등급을 전투력에 더한다. 지원 카드 역시 전투가 종료될 때까지 그대로 둔다.
6. 전투 결과 : 각 플레이어의 전투력을 서로 비교한다. 전투력이 더 높은 플레이어가 전투에 승리하고 전투 결과는 양 전투력의 차가 된다. 공격력이 동물이라면, 방어자가 전투에 승리하고 전투 결과는 1이 된다.
7. 오브 능력 적용 : 공격자부터 시계방향 순으로 각 플레이어 (전투에 관련된 플레이어들)는 전투에 관련된 플레이어들이 보유하고 있는 오브 중 하나에 균열 카드를 사용할 기회를 갖는다. 모든 플레이어가 기회를 가졌다면, 그 효과를 적용한다.
8. 기사 상실 및 퇴각 : 패한 플레이어는 분쟁 지역에 있는 기사 중 전투 결과만큼을 상실한다. 이후, 패자는 분쟁 영토에 남은 기사를 자신의 성으로 퇴각한다. 패자는 전투 결과가 분쟁 지역에 자신이 보유하고 있는 기사의 수보다 크더라도 분쟁 지역에 있는 기사만 상실한다.
9. 영토의 능력 적용 : 공격자가 전투에 승리했다면, 분쟁 영토를 정복하고 해당 영토의 능력을 적용해야 한다. 방어자가 전투에 승리했다면, 해당 영토의 방어에 성공한 것이며, 그에 대한 통제권을 유지한다. 이러한 상황이 발생하면, 방어자는 해당 영토를 새로 정복한 게 아니므로 영토의 능력도 적용하지 않는다. 이번 전투에 사용한 갈등 및 지원 카드는 버리고 공격자는 자신의 턴을 진행한다.



주의 : 오브, 흠, 영토의 능력을 항상 적용한다는 것을 인지하는 것은 각 플레이어들의 몫이다. 해당 효과를 간과했다더라도, 가능하고 필요하다면, 플레이어들은 인공물이나 영토의 능력을 적용하는 것을 간과한 시점으로 돌아갈 수 있다.

전투 예시

공격자는 기사 6개를 방어자의 기사가 5개인 영토로 진군했다.

1) 전투 시작 시, 이 영토의 능력을 적용하여 방어자의 전투력에 1을 더한다. [공격자 : 6, 방어자 : 6]

공격자

공격력 = 14



기사



분노의 홀



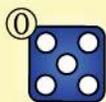
갈등



지원

방어자

공격력 = 12



기사



영토



갈등



지원



지원

분노의 홀



CITY



저항(파괴)



야만성의 오브



대비(사용 불가)

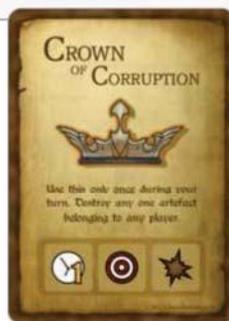
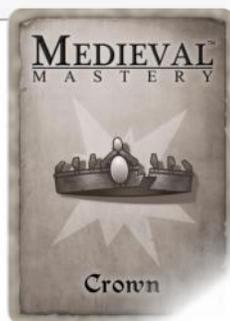


2) 플레이어들은 카드를 받는다. 3) 공격자는 균열 카드를 사용하여 방어자의 저항의 홀을 파괴한다. 공격자의 분노의 홀의 효과를 적용하여 공격자의 공격력이 1만큼 상승한다. [공격자 : 7, 방어자 : 6] 4) 양 플레이어는 갈등 카드를 사용한다. 공격자는 5를, 방어자는 3을 사용했다. [공격자 : 12, 방어자 : 9] 5) 공격력이 더 낮은 방어자는 지원 카드 2장(+1과 +2)을 사용한다. [공격자 : 12, 방어자 : 12] 공격자도 지원 카드(+2)를 사용한다. [공격자 : 14, 방어자 : 12] 6) 사용할 지원 카드가 더 이상 없으므로 공격자가 승리하며 전투 결과는 2이다. 7) 아무도 균열 카드를 사용하지 않으므로 공격자의 야만성의 오브의 효과를 적용한다. 이로써 방어자는 분쟁 지역에서 기사 1개를 상실한다. 방어자의 대비의 오브는 이 전투에 사용하지 않는다. 8) 방어자는 분쟁 지역에서 기사 2개를 상실하고 남은 기사 2개를 성으로 퇴각한다. 9) 공격자는 분쟁 지역을 정복하고 해당 영토의 능력을 적용하여 자신의 성에 기사 1개를 추가로 배치한다.

9. 인공물 회복

각 플레이어의 턴이 종료될 때, 플레이어는 이전 턴에 파괴된 인공물을 모두 회복한다(앞면으로 뒤집음). 플레이어의 인공물이 턴 중간에 파괴되더라도 턴이 종료될 때까지 회복할 수 없다.

플레이어가 파괴되었던 인공물을 회복한 후, 해당 플레이어는 자신의 턴을 마친다. 회복된 왕관의 능력을 사용할 수는 없다. 시계방향으로 다음 사람이 턴을 진행한다.



게임의 목적

모든 영토의 승점 등급은 1~30이다. 플레이어가 통제하고 있는 영토는 해당 영토의 승점 등급만큼 승점이 된다. 게임의 목적은 영토로 승점을 13점 이상 획득하는 것이다.

어떤 영토에 자신만의 기사가 있다면 해당 영토를 통제하는 것이다. 한 플레이어가 영토로 13점 이상을 획득하는 순간, 게임은 종료되고 해당 플레이어가 승자가 된다.

주의 : 플레이어가 통제하고 있는 영토는 보급로를 보유하고 있지 않더라도 승점으로 계산한다.



변형 규칙

총성 : 팀을 이루어 승리를 추구할 플레이어들을 위한 규칙

4인용 혹은 6인용 게임만 가능 : 이 규칙은 플레이어들을 2명 혹은 3명씩 팀을 이루게 한다.

2명짜리 팀 : 2명으로 2팀 혹은 3팀을 만들었다면, 팀원끼리 함께 앉는다.
한 팀이 영토로 20점 이상을 획득하면, 해당 팀이 게임에 승리한다.

3명짜리 팀 : 6인용 게임에서 3명씩 2팀을 만들었다면 3명이 함께 앉는다.
각 플레이어는 상대방 팀원들과 마주보고 앉는다.
한 팀이 영토로 30점 이상을 획득하는 순간 해당 팀이 게임에 승리한다.

플레이어들은 자신의 팀원이 통제하는 영토나 팀원의 성으로는 진군할 수 없다("공성전" 규칙을 사용할 때도 마찬가지). 또한, 전투 중, 동일한 팀의 각 플레이어는 전투와 관련된 플레이어들로서 지원 카드를 사용하여 자기 팀원의 공격력을 높일 수 있다. 모든 플레이어가 지원 카드를 사용할 수 없거나 사용하지 않을 때까지 시계방향 순으로 지원 카드를 사용할 수 있다.

공성전 : 성을 공격하길 원하는 플레이어들을 위한 규칙

플레이어들은 다른 플레이어의 성에 진군할 수 있다. 성이 분쟁 영토가 될 때마다, 방어자는 해당 성에 기사를 8개 가지고 있는 것으로 간주한다(실제로 성에 기사가 몇 명인지 관계없이). 플레이어들은 최대한 기사 6개로 성에 진군할 수 있다. 플레이어가 다른 플레이어의 성을 정복하는 순간 해당 플레이어(들)가 게임에 승리한다. 또한 일반적인 승리 조건으로도 게임에 승리할 수 있다.

빡빡한 게임 : 치열한 게임을 위한 규칙

영토에 보급로가 없을 때마다, 해당 영토를 점유하고 있는 기사를 즉시 모두 제거한다.
이 기사는 퇴각하는 게 아니며 성으로 돌아갈 수 없다.

백병전 : 빠른 시간 내에 끝나는 규칙

영토로 11점 이상을 획득하면 게임에 승리한다.
모든 본토는 승점 등급이 0인 것으로 간주한다.

아수라장 : 혼돈과 주사위 굴림을 위한 규칙

게임 시작 시, 각 플레이어의 성에는 기사 6개가 추가된다. 플레이어가 전투에 승리할 때마다, 오브의 능력을 적용하기 전에, 승자는 분쟁 영토에 보유하고 있는 기사마다 주사위 1개를 굴린다. 눈금 1이 나온 주사위마다 기사 1개를 상실한다. 이로써 해당 플레이어가 분쟁 영토에 더 이상 기사가 없게 되면, 해당 플레이어는 오히려 전투에 패한 것으로 간주한다. 원래 패했던 플레이어는 퇴각하지도 않지만 해당 영토를 정복한 것도 아니며, 해당 영토의 통제권을 유지한다. 해당 영토에 기사가 전혀 없다면, 전투는 그냥 종료된다.

CREDITS

Game Design: Miles Ratcliffe

Development: David Inker, Miles Ratcliffe

Editing: David Inker, Miles Ratcliffe

Graphic Design: Miles Ratcliffe

Cover Art: Miguel Coimbra

Logo and Interior Art: Gary Simpson

Should you have any comments or questions, please feel free to contact us at: info@chaospublishing.com

MORE TRANSLATIONS AVAILABLE AT:

<http://www.chaospublishing.com>

© 2012 Chaos Publishing Limited

Proofreaders: Jonathan Baker, Patrick Brennan, Michal Dziewonski, Nate Kurth, Victoria Osborne, Angelika Ratcliffe

Playtesters: Dave Berry, Lewis Clarke, Martin Farrell, Luke Gibbons, Eileen Gillmore, James Hamilton, Brian Hoare, James Legate-Bags, Jo Nicholson, Donald Oddy, Andy Ogden, John Parr, Martin Preston, Angelika Ratcliffe, Mark Ratcliffe, James Tottle, Chris Walkley

Special Thanks: A limited initial print run of *Medieval Mastery* was first published in June 2011. After receiving such a great response from its first release, we started to develop a second edition in order to bring the game into wider distribution. This is the result and so we would just like to thank everyone who purchased a copy of the first edition and for their encouraging support. We would also like to thank the *BoardGameGeek* community for invaluable feedback on our designs as well as all our *indiegogo* contributors for their enthusiasm and ongoing support.

핵심 용어

인접성 : 타일의 모서리가 닿아 있다면 서로 인접한 타일이다.

진군 : 플레이어의 성에 있는 기사가 해당 플레이어의 통제가 아닌 영토로 이동하는 것을 말한다.

전투 : 플레이어가 또 다른 플레이어가 통제하고 있는 영토로 진군하면 전투가 발생한다.

전투 결과 : 승자의 최종 공격력에서 패자의 최종 공격력을 뺀 것을 말한다.

수용력 : 한 사람이 영토에 보유할 수 있는 기사의 수를 말한다.

공격력 : 플레이어가 영토에 보유하고 있는 기사의 수, 인공물 및 영토의 능력, 사용한 갈등 카드와 지원 카드의 등급의 합을 말한다.

정복 : 영토의 통제권을 획득하려면, 주인이 없는 영토로 진군하거나 공격자가 되어 전투에 승리하는 것이다.

통제권 : 어떤 영토에 자신만의 기사가 있다면 해당 영토를 통제하는 것이다.

파괴 : 인공물을 뒷면으로 뒤집는 것이며, 이로써 해당 인공물의 능력은 더 이상 적용할 수 없다.

버림 : 카드를 버린 더미에 앞면으로 놓는 것이다.

뒤집기 : 더미에 있는 카드를 위에 것부터 핸드에 추가하는 것을 말하며, 이때 카드는 상대방들에게 공개하지 않는다.

핸드 : 가지고 있는 카드를 말하며, 핸드에 있는 카드는 언제나 상대방들에게 비공개로 한다.

기사 : 주사위 눈금 하나는 기사 1명을 나타낸다.

보급로 : 플레이어가 통제하고 있는 영토가 해당 영토에서부터 자신의 성까지 끊기지 않는 루트를 찾을 수 있다면 보급로를 가지고 있는 것이다. 이때 자신이 통제하고 있는 영토를 통해 보급로를 찾을 수 있다.

보기 : 상대방들에게는 공개하지 않고 자신만 자신의 더미 위에 있는 카드를 보는 것을 말한다.

부정 : 어떤 능력이 적용되는 것을 저지하는 것을 말한다.

사용 : 손에 있는 카드의 효과를 적용하려면, 먼저 해당 카드를 자신의 버린 더미에 놓아야 한다.

재배치 : 성에 있는 기사를 자신이 통제하고 있는 영토로 이동하는 것을 말한다.

회복 : 뒷면인 인공물 카드를 앞면으로 다시 뒤집는 것을 말한다.

퇴각 : 전투 후에 남은 기사가 해당 플레이어의 성으로 돌아가는 것을 말한다.

라이벌 : 전투 중 방어자와 공격자는 서로 라이벌 관계가 된다.

색인

| | | |
|------------------|---------------|-----------------|
| 게임의 목적.....13 | 게임의 소개.....2 | 게임의 준비.....3 |
| 총성.....14 | 핵심 용어.....15 | 게임의 준비 예시.....5 |
| 권위.....8 | 보급로.....10 | 백병전.....14 |
| 전투.....11 | 진군.....11 | 전략적 진군.....8 |
| 전투 예시.....13 | 맵.....4 | 턴의 진행.....8-13 |
| 군대 동원.....8 | 아수라장.....14 | 봉건제.....9-10 |
| 카드 상세설명.....6 | 변형 규칙.....14 | 타일 상세설명.....5 |
| 공성전.....14 | 전투 순서.....12 | 왕관 사용8 |
| 만든이들.....14 | 기사 배치.....8 | |
| 빡빡한 게임.....14 | 자원 사용.....8 | |
| 게임 구성물.....2 | 참조표.....16 | |
| 균열.....8 | 기사 재배치.....9 | |
| 아이콘 상세설명.....6-7 | 인공물 회복.....13 | |

참조표

| | | |
|--|--|---|
|  이 능력을 적용하면, 당신은, 영향을 받는 사람이다. |  이 능력을 적용하면, 당신의 라이벌은 영향을 받는 사람이다. |  이 능력을 적용할 때, 영향을 받을 사람을 1명 선택한다. |
|  이 능력은 자신의 턴 중 1번만 사용할 수 있다. |  전투 결과 후, 전투에 승리했을 때만 이 능력을 적용한다. |  갈등 카드를 사용하기 전, 자신이 공격자일 때만 이 능력을 적용한다. |
|  이 영토의 수용력은 6이 아니라 숫자(#)만큼이다. |  전투 결과 후, 전투에 패했을 때만 이 능력을 적용한다. |  갈등 카드를 사용하기 전, 자신이 방어자일 때만 이 능력을 적용한다. |
|  공격자는 자신의 공격력에 1을 더한다. |  이 영토에서 전투 중인 플레이어들은 지원 카드를 사용할 수 없다. |  영향을 받은 사람은 자신의 성에 기사 1개를 추가로 배치한다. |
|  방어자는 자신의 공격력에 1을 더한다. |  영향을 받은 사람은 자신의 공격력에 1을 더한다. |  영향을 받은 사람은 분쟁 영토에 있는 기사 1개를 상실한다. |
|  영향을 받은 사람은 핸드에 카드가 6장이 될 때까지 자신의 덤퍼에서 카드를 받는다. |  영향을 받은 사람은 핸드에 있는 카드 1장을 아무거나 버릴 수 있다. | |
|  영향을 받은 사람은 핸드에 있는 카드 1장을 무작위로 버린다. |  영향을 받은 사람의 인공물 하나를 아무거나 파괴한다. |  영향을 받은 사람은 자신의 기사를 1번 더 재배치한다. |
|  영향을 받은 사람의 덤퍼 맨 위 카드 4장을 확인한 후, 원하는 순서대로 놓는다. |  영향을 받은 사람은 이전 턴에 버린 카드 1장을 자신의 덤퍼에 넣고 섞는다. | |
|  영향을 받은 사람의 덤퍼 맨 위 카드를 본다. 해당 카드를 다시 놓을지 버릴지 선택한다. |  플레이어의 최초 기사는 자신의 성과 그와 인접한 본토에 동등하게 배치한다. | |
|  영향을 받은 사람은 라이벌과 동일한 수의 기사를 가지고 있는 것처럼 전투를 수행한다. 주사위 눈금은 조정하지 않는다. 플레이어들은 분쟁 영토에 기사를 추가로 배치할 수 없다. | | |
|  전투 시작 시, 플레이어들은 주사위 1개를 굴린다. 가장 낮은 숫자를 굴린 사람은 경기장에 있는 기사 1개를 상실한다. 동물이거나 각각 1개씩 상실한다. 이로 인해 경기장에 기사가 없게 된다면, 전투가 그대로 종료된다. | | |



게임의 준비

1. 성 선택
 2. 맵 배치
 3. 인공물 분배
 4. 사용하지 않는 구성물 폐기
 5. 플레이어 구역 마련
 6. 최초 기사 배치
 7. 카드 5장 받기
 8. 시작 플레이어 결정
- 승점 13점이면 승리

턴 요약

1. 기사 3개 배치
2. 자원 카드 사용
3. 왕관 사용
4. 기사 재배치
5. 진군
6. 전투
7. 자원 카드 사용
8. 왕관 사용
9. 인공물 회복

전투 순서

1. 영토의 능력 적용
2. 카드 5장까지 받기
3. 홀의 능력 적용
4. 갈등 카드 사용
5. 지원 카드 사용
6. 전투 결과
7. 오브 능력 적용
8. 기사 상실 및 퇴각
9. 영토의 능력 적용