

SPIRIT ISLAND

정령섬

가지와 바둑돌

AN EXPANSION BY R. ERIC REUSS



확장팩



목차

	게임 소개	3
	구성품	4
	가지와 발톱	6
	게임 준비 변경 사항	7
	이벤트 카드	8
	선택형 이벤트	9
	토큰	10
	규칙 업데이트	14
	침략자 행동	14
	오염	15
	정령	15
	능력 카드	16
	체력 및 피해	16
	1인 플레이	17
	테마 보드	17
	적대국	18
	난이도 차트	20
	참조	22
	용어 사전/색인	22
	크레딧	23





침략자들은 끊임없이 몰려오고 있습니다. 침략자 개개인은 쉽게 겁먹는 유약한 존재이지만, 그들이 한 무리로 뭉치면 무자비하고 불가항력적이며 예측할 수 없는 존재가 되어버립니다.

우리에게 침략자에게 맞서 싸울 수 있는 방법이 몇가지나 남았을 것 같나요? 우리는 침략자를 물리치는 데 실패했습니다. 살아 남으려면 반드시 성장하고 변화하며 새로운 길을 찾아야 합니다. 삶의 방식을 바꿔야 한다는 뜻입니다! 그러지 못하면 우리에게 남은 미래는 죽음밖에 없습니다. 이 섬도 마찬가지고요.

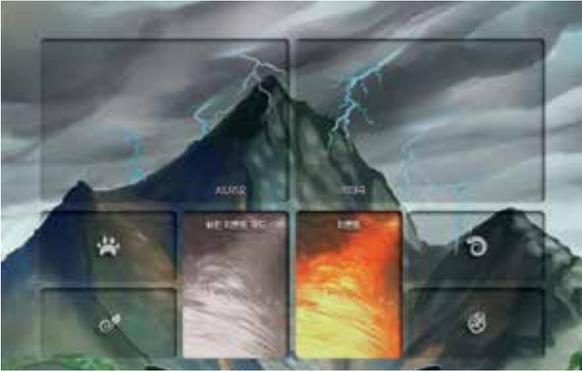
그러니, 우리는 일어나야 합니다. 침략자의 앞길에 역병을 쏟아 붓고 그들의 발걸음이 다다른 땅에 칼날을 꽃피웁시다. 우리들 못지 않게 잃을 것이 많은 맹수들도 불러 모읍시다. 침략자들이 서로에게 칼날을 겨누게 만들고, 그 사이에 우리는 다한이 집결하고 공격할 수 있게 시간을 벌시다. 다한은 이미 집결하기 시작했습니다. 절망에 빠져 침략자에게 동조하는 다한이 별로 없기를 바라야 할 겁니다. 세 번째 심판이 일어나면 우리는 살아남지 못할 테니까.

우리의 꿈이 이렇게 약속했습니다. 이 얽히고설킨 가능성의 정글 사이에서 우리가 올바른 길을 찾아낸다면, 그럴 수만 있다면 우리가 승리를 쟁취할 것이라고요. 꿈은 거짓말을 하지 않으리라 굳게 믿고, 우리는 계속 싸워 나가야 합니다!



구성품

침략자 확장 보드



정령 보드 2개



적대국 카드 1장



시나리오 카드 4장



시나리오 마커 20개 (숫자가 적힌 것 8개, 빈 칸 12개)



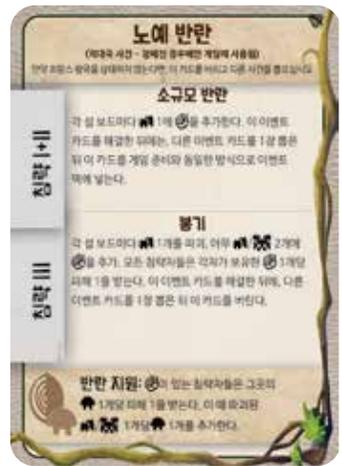
맹수/험지/역병/내분 토큰 (각각 22개씩)



적대국 타일



적대국 고유 이벤트 카드 1장



참조 카드 4장



보조 능력 카드 31장



주요 능력 카드 21장



이벤트 카드 25장



고유 능력 카드 8장
(정령마다 4장씩)



오염 카드 7장



공포 카드 15장



가지와 밭툼



본 확장을 사용하기 전에, 먼저 **정령섬** 기본판을 충분히 숙지 및 플레이를 해볼 것을 권합니다. 본 확장에는 다양성, 테마, 침략자에게 대항하는 방식 등 **정령섬**의 게임 흐름을 크게 바꾸는 요소들이 많이 담겨 있습니다. 따라서 **정령섬**을 처음 배우는 게 목적이라면 본 확장은 나중에 사용하는 게 좋습니다.

본 확장판의 구성품에는 한쪽 귀퉁이에 ♡ 아이콘이 그려져 있습니다. 이 아이콘으로 기본판 구성품과 쉽게 구분할 수 있습니다.

본 확장판 구성품들은 대부분 기본판 구성품에 그대로 추가하면 되는 방식으로 구성되었습니다.

- 주요 능력 카드, 보조 능력 카드, 공포 카드는 기본판 구성품에 그대로 섞어 사용합니다.
- 정령, 적대국, 시나리오, 오염 카드는 게임을 준비할 때 새로운 선택지로서 추가됩니다. 새로운 시나리오에는 시나리오 마커가 필요합니다.

그 외에도 새로운 구성품이 두 가지 추가되었습니다. 하나는 침략자 단계에 사용될 **이벤트 카드**이고(8페이지 참조), 다른 하나는 침략자를 공격할 수 있는 새로운 네 가지 위험 요소인 **토큰(맹수/험지/역병/내분)**입니다(10페이지 참조).



침략자 확장 보드

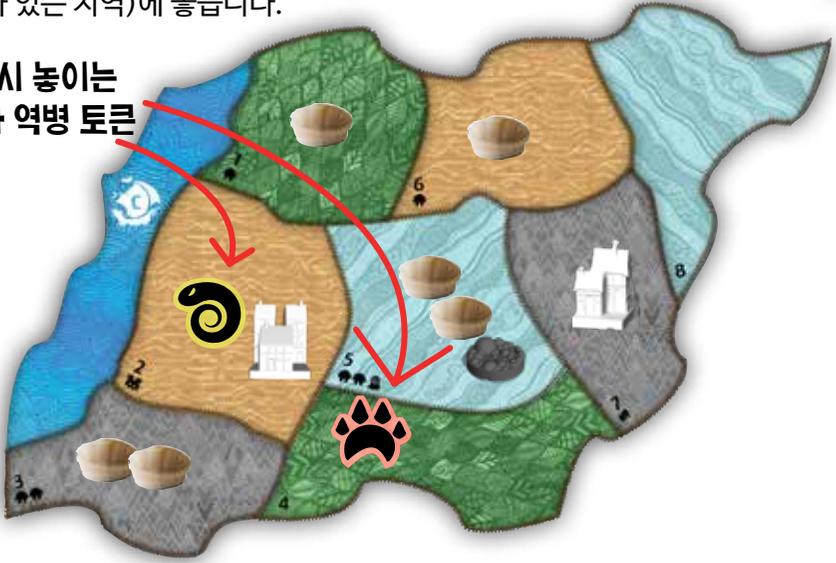


침략자 보드

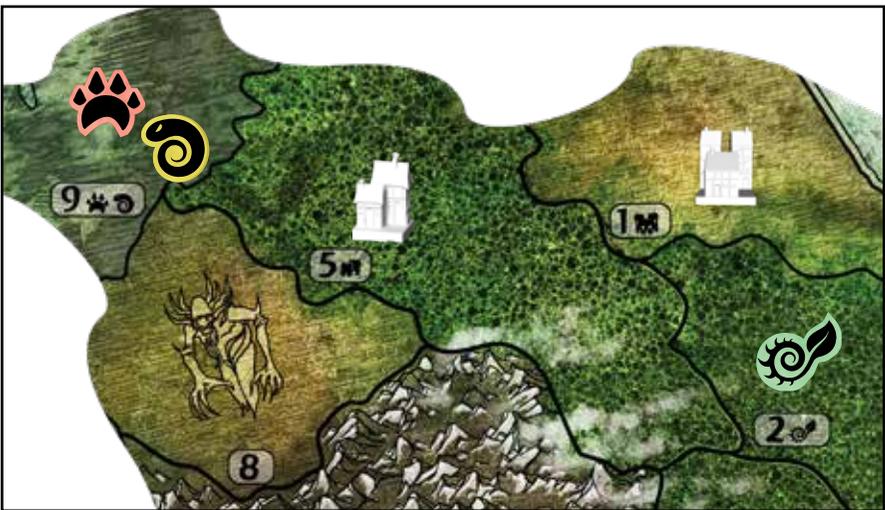
게임 준비 변경 사항

- 침략자 확장 보드를 기존의 침략자 보드 옆에 붙입니다.
- 맹수 🐾, 혐지 🌿, 역병 🌀, 내분 🏰 토큰을 각각 침략자 확장 보드의 해당 자리에 쌓아 놓습니다.
- 이벤트 카드를 섞은 뒤, 침략자 확장 보드의 “이벤트” 자리에 뒷면으로 쌓아 둡니다. (이로써 침략자 단계에서 오염 카드 외에 다른 선택지가 생깁니다.)
- 게임 준비 중, 각각의 섬 보드에 🐾 1개와 🌀 1개를 놓습니다. 🐾는 게임 준비 아이콘이 없는 지역 중에서 번호가 가장 낮은 지역에, 🌀은 2번 지역 (도시가 있는 지역)에 놓습니다.

게임 준비시 놓이는 맹수 토큰과 역병 토큰



테마 보드 : 테마 보드를 사용할 때는 보드에 그려진 아이콘대로 토큰을 놓습니다.



공간이 좁나요?

탁자가 너무 좁아서 확장 보드를 붙일 수 없다면,
이벤트 덱을 “획득한 공포 카드” 근처에 놓아주세요.
한눈에 알아보기 쉬울 것입니다.

이벤트 카드

정렬성 기본판 게임에서는 침략자의 행동을 완벽히 예측할 수 있었습니다. 그래서 다음에 어느 지역에 신경을 써야 할지가 명백했습니다. 하지만 침략자, 다한, 맹수 같은 살아있는 생물들은 정해진 방식대로만 움직이지 않습니다. 이를 표현하기 위해 각각의 침략자 단계에서 (오염된 섬 효과 이후, 공포 효과 이전) 이벤트 카드 1장을 뽑아 해결합니다 (규칙서 뒷표지의 “새로운 게임 단계” 참조)

오염된 섬

오염된 섬 효과와 이벤트 중에서 뭐가 먼저인지 헷갈린다면, 오염 토큰 1개를 이벤트 덱 위에 올려서 표시하세요. 그러면 오염된 섬 효과가 먼저라는 걸 기억하기 쉽습니다.



대부분의 이벤트 카드에는 발생 가능한 두 가지 나쁜 효과가 표시되어 있습니다 (아래 참조). 발생할 효과를 결정하는 기준은 다음과 같습니다.

1. **섬의 오염 여부** (오염 카드가 “청정한 섬”면인지 “오염된 섬”면인지에 따라)
2. **위협 단계** (I, II, III 단계). 공포 토큰 아이콘과 함께 표시되어 있습니다.
3. **침략 단계** (I~III). 침략자 덱에서 현재 맨 위에 보이는 숫자를 기준으로 합니다. '침략 I', '침략 II+III' 같이 표시되어 있습니다.
 - 예외: 만약 난이도 2레벨 이상의 “브란덴부르크-프로이센”을 상대하고 있다면, 침략 III 단계의 첫 번째 카드는 II 단계인 것처럼 취급합니다.

대부분의 카드에는 좋은 효과도 두 가지씩 포함되어 있습니다.

4. **토큰 이벤트**: “맹수”, “역병”, “내분” 설명 사항을 참조하세요.
5. **다한 이벤트**: 다한이 특정 행동을 하거나 자기들의 공동체를 돌봅니다.



다른 효과와 마찬가지로, 이벤트 카드를 해결할 때도 다음 규칙을 따릅니다.

- 카드의 지시사항을 위에서 아래로 훑어가며 최대한 수행할 수 있는 만큼 수행합니다. 적용할 수 없거나 불가능한 부분은 생략합니다
- 보드에 놓이는 구성품이 달라지는 게 아니라면, 그 효과는 이번 차례에만 적용됩니다.
- 특별한 언급이 없는 한, 효과는 대상 지역 한 곳에만 적용됩니다. (즉, 토큰이나 다한이 공포/피해/파괴를 일으킨다면, 해당 토큰이 있는 지역에만 그 효과가 적용됩니다.)

토큰

새로운 정령과 새로운 능력들은 네 가지 새로운 토큰을 사용합니다. 이 토큰은 침략자를 위험에 빠뜨리는 요소들을 뜻합니다. 맹수/험지/역병 토큰은 한 지역에 놓이고, 내분 토큰은 개별 침략자에게 놓입니다.

한 지역에 놓일 수 있는 맹수/험지/역병 토큰의 수에는 제한이 없습니다. 또한 한 침략자에 놓일 수 있는 내분 토큰의 수에도 제한이 없습니다.



맹수: 능력이나 이벤트 카드에 서술된 대로 침략자를 습격하고 공포를 생성합니다.



험지: 다음 탐사를 건너 뛰게 한 뒤 제거됩니다.



역병: 다음 건설을 건너 뛰게 한 뒤 제거됩니다.



내분: 해당 침략자가 다한 및 지역에 주는 다음 피해를 차단합니다. 그 뒤 해당 내분 토큰은 제거됩니다.

맹수

야생 포식자를 뜻합니다. 그중에서도 특히 위험하고 사나우며 개체수가 많아서 침략자에게 충분히 위협이 될 만한 맹수들을 나타냅니다 (다한은 맹수를 피하는 법이나 다루는 법을 알기 때문에 맹수에게 당하지 않습니다). 맹수는 예측할 수 없는 동맹군으로서, 마을이나 도시를 공격하는 것보다는 탐험가 쫓아내기를 더 잘하는 편입니다.

맹수 토큰에는 자체 효과가 없습니다. 그 대신  를 지역에 추가하는 능력에는 대부분  아이콘이 그려진 지역에 적용되는 두 번째 효과가 있습니다. 전체 이벤트 카드의 절반 정도에는 맹수에 관련된 효과가 있습니다.

험지

너무 위험하고 척박해서 탐사하기 힘든 땅을 뜻합니다. 식용처럼 보이는 맹독성 식물들이 가득하고, 깨끗한 물을 찾기는 매우 어려우며, 길목마다 위험이 도사리는 곳입니다. 하지만 위험에 직면하고도 살아서 돌아온 사람이 있다면 (언제든 소수의 생존자는 생겨나기 마련입니다) 그 후에 출발하는 탐험가는 그만큼 위험에 대비할 수 있을 것입니다.

 아이콘이 있는 지역을 침략자들이 탐사할 경우, 원래 효과 대신 그 지역의  1개를 제거합니다.

역병

각종 질병과 건강 문제를 뜻합니다. 인구를 줄이는 원인으로 손꼽히지만, 눈에 띄게 줄이는 경우는 드물고 보통은 인구증가를 억제하는 정도입니다. 역병은 다한에게도 해를 끼칩니다. 역병에 취약하던 옛날보다는 피해를 덜 받지만 (치유와 활력을 가져다주는 정령들 덕택입니다) 어쨌든  을 다루는 이벤트 중 일부는 다한에게 해를 끼칠 수 있습니다.

 아이콘이 있는 지역에서 침략자들이 건설을 할 경우, 원래 효과 대신 그 지역의  1개를 제거합니다.

내분

침략자들의 내부 혼란 및 그 과정에서 축출된 자들을 뜻합니다. 이처럼 내부에서 소란이 일어나면 침략자의 발은 황폐해지고 농장은 성장하지 못하며 군대는 오합지졸로 변합니다. 그래서 다한을 제대로 공격할 수 없게 됩니다.

앞서 설명한 세 가지 토큰과 달리, 내분 토큰은 (지역이 아니라) 개별 침략자에게 놓입니다. 어떤 지역에 내분 토큰을 놓아야 할 경우, 그 지역의 침략자 중 하나를 골라서 그 플라스틱 구성물 아래에 놓습니다. (침략자가 없는 지역에는 내분 토큰을 놓을 수 없습니다!)

언제든 침략자가 다한/지역에 피해를 줄 때,  이 하나라도 있는 침략자는, 정확히 피해 0을 주고 자신의  토큰 1개를 제거합니다. 이때 실제로 침략자가 주는 피해가 0 이라해도 (예: 방어로 인해),  는 반드시 제거해야 합니다. 나중에 위해 남겨둘 수 없습니다. 침략자가 동시에 여러 대상에게 피해를 줄 때도 (예: 정복), 해당  1개가 모두에게 영향을 줍니다. 침략자가 다른 침략자에게 피해를 줄 때는 내분 토큰이 효과를 발휘하지 않습니다(제거되지도 않습니다).

잊지 마세요: 방어나 내분 등의 효과로 피해가 0이 되더라도 다한은 여전히 반격을 가합니다! 정복 행동 자체가 생략되거나 중단될 때만 다한이 반격하지 않습니다.

내분 토큰이 있는 침략자가 이동하면 그 내분 토큰도 함께 이동하고, 침략자가 제거되거나 파괴되면 그 내분 토큰은 공급처로 되돌아갑니다. 단, 그 침략자가 다른 침략자로 교체된다면, 해당 내분 토큰이 사라지지 않고 자리를 지킵니다. 하지만 침략자가 아닌 것(맹수 토큰이나 다한)으로 교체된다면, 그 내분 토큰은 공급처로 되돌아갑니다.

(다음 페이지 예시를 참고하세요.)

내분 적용 시점

내분 토큰이 효과를 내는 시점은 침략자의 개별 피해를 변경하는 효과들이 모두 적용된 뒤입니다. 지역에 주는 총 피해를 변경하는 효과(예: 방어 및 몇몇 이벤트)는 그 뒤(개별 변경 사항을 다 적용하고 그걸 합산한 뒤)에 적용됩니다.

내분 토큰이 제거되는 시점은, 그 내분 토큰에 영향을 받은 피해가 대상에게 가해진 뒤입니다. 따라서 정복 행동 중에서 내분 토큰이 제거되는 시점은 다한 사상자가 제거될 때(다한이 반격하기 전)입니다. 이는 “ 1개당 체력 -1이 된다”라는 효과가 적힌 공포 카드가 뽑혔을 때도 연관이 있습니다.

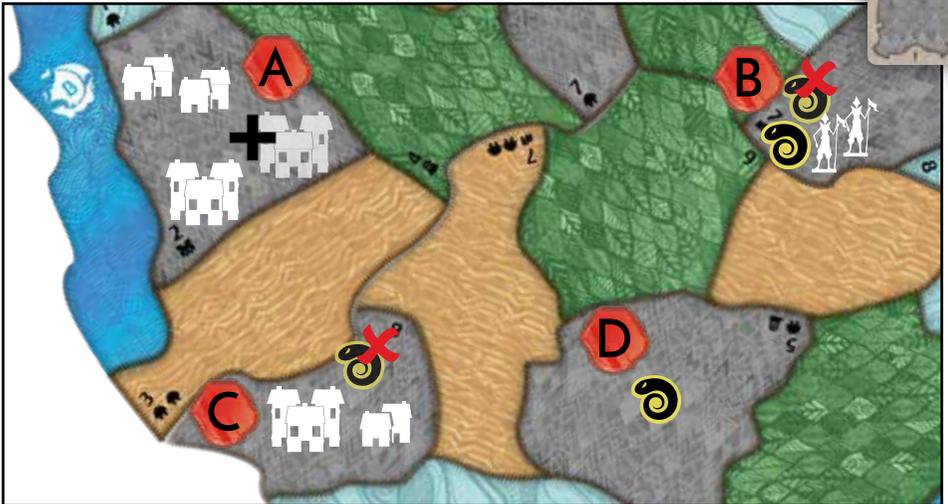
맹수 예시



“맹수 습격” 효과가 있는 이벤트가 뿔했습니다. 이 효과로 🐾는 피해 2를 주며 마을/도시를 파괴하고 맹수 토키는 제거됩니다.

- A) 이 지역에는 🐾 1개와 다한 1개가 있습니다. 이 지역에는 침략자가 없으므로 아무 일도 일어나지 않습니다.
- B) 이 지역에는 🐾 1개가 있고, 탐험가와 마을이 하나씩 있습니다. 🐾는 탐험가를 파괴하고 마을에 피해 1을 줄 수도 있고, 또는 탐험가는 그냥 둔 채 마을만 파괴할 수도 있습니다. 이 경우 해당 🐾는 제거됩니다.
- C) 이 지역에는 🐾 2개와 도시 1개가 있습니다. 현재 각각의 🐾는 도시에 각각 피해 2를 줍니다. 마지막 세번째 피해를 입힌 🐾 1개만 제거됩니다.

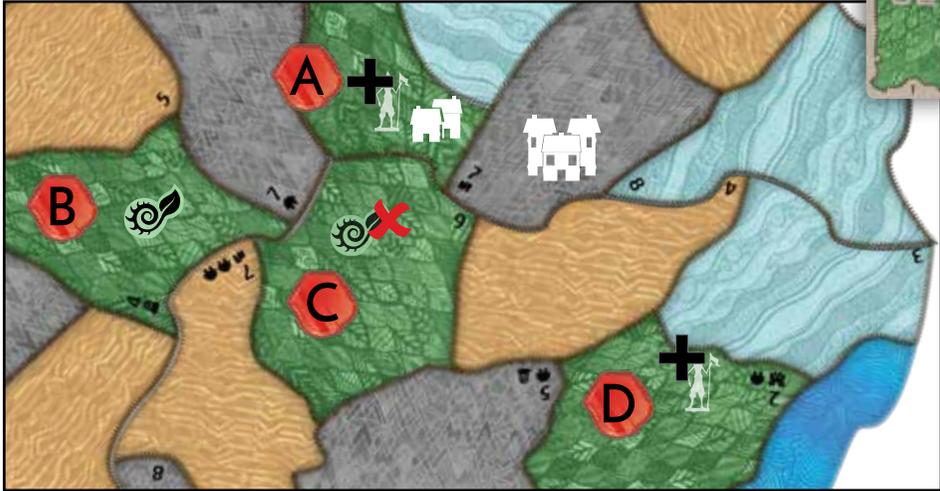
역병 예시



침략자들이 산악 지역에서 건설 행동을 수행합니다. 🌀이 있는 지역에서 건설을 수행할 경우, (아무것도 건설하지 못하고 그 대신) 그 지역에서 🌀 1개를 제거합니다.

- A) 이 지역에는 🌀이 없습니다. 이 지역은 마을이 도시보다 많은 지역이므로 이곳에 도시 1개가 건설됩니다.
- B) 이 지역에는 🌀 2개가 있습니다. 이곳에는 침략자가 아무것도 건설하지 못하고 그 대신 이곳에서 🌀 1개를 제거합니다.
- C) 이 지역에는 🌀 1개가 있습니다. 이곳에는 침략자가 아무것도 건설하지 못하고 그 대신 이곳에서 🌀 1개를 제거합니다.
- D) 이 지역에는 🌀 1개가 있습니다. 하지만 침략자는 없습니다. 이곳에는 건설도 일어나지 않고 🌀이 제거되지도 않습니다.

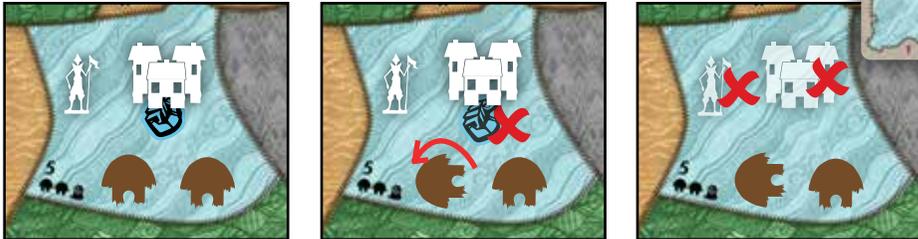
험지 예시



침략자들은 정글 지역에서 탐사 행동을 수행합니다. 가 있는 지역에서 탐사를 수행할 경우, (탐험가가 놓이지 않고 그 대신) 그 지역에서 1개를 제거합니다.

- A) 이 지역에는 가 없습니다. 이 지역에는 마을이 존재하므로 이 지역에 탐험가 1개를 놓습니다.
- B) 이 지역에는 1개가 있습니다. 이곳은 마을도 도시도 없는 곳이며 또한 마을/도시/바다에 인접하지도 않은 곳입니다. 이곳에서는 탐사가 일어나지 않습니다.
- C) 이 지역에는 1개가 있습니다. 이곳은 마을에 인접한 지역이므로 정상적으로 탐사가 일어나야 합니다. 하지만 이곳에는 가 있으므로 (탐사가 일어나지 않고) 1개를 제거합니다.
- D) 이 지역에는 가 없습니다. 이곳은 해안 지역이므로 정상적으로 탐사가 일어납니다.

내분 예시



습지에서 정복 행동을 수행합니다.

첫번째 진행

두번째 진행

침략자들이 습지에서 정복 행동을 수행합니다. 이 하나라도 있는 침략자는 피해 0을 주고 자신의 1개를 제거합니다.

이 습지에는 다한 2개, 도시 1개(+내분 토큰 1개), 탐험가 1개가 있습니다.

침략자들이 이 지역과 다한에게 주는 총 피해는 1입입니다(= 도시 0 + 침략자 1).

(첫번째 진행) 피해 1은 오염을 생성하지 않습니다. 다한 1개에 피해 1을 주어서 옆으로 눕힙니다. 도시 아래에 놓인 내분 토큰을 제거합니다.

(두번째 진행) 이제 다한이 반격합니다. 다한은 총 피해 4를 주어서 탐험가와 도시를 모두 파괴합니다.

규칙 업데이트

침략자 행동

침략자 카드가 여러 장이거나 아예 없는 칸

일부 공포/이벤트 카드의 효과 때문에 침략자 행동의 진행 방식이 바뀔 수 있습니다.

침략자 행동 칸에 카드가 없을 때는 아무런 행동도 수행하지 않습니다. 첫 차례에는 정복 행동을 하지 않는 것과 같습니다.

만약 어떤 침략자 행동 칸에 카드가 2장 이상 있다면, 해당 행동을 여러 번 수행합니다. 즉 해당 카드마다 한 번씩 수행하는 것입니다. 만약 순서가 중요하다면(예를 들어 2레벨의 잉글랜드 왕국을 상대할 때, 건설 행동이 여러 번 일어나는 상황) 먼저 그 칸에 놓인 카드(=가장 아래쪽 카드)가 먼저입니다. 만약 탐사 행동에 쓰일 카드가 1장보다 많다면, 탐사 카드 한 장을 완전히 해결한 뒤에 (아이콘 포함) 다른 카드를 공개하여 해결합니다.

침략자 카드를 전진할 때는, 각 행동 칸에 있는 모든 카드가 함께 전진합니다 (아래 그림 참조). 예를 들어 이번 차례에 건설 칸에 카드 2장이 있다면, 다음 차례에는 정복 칸에 카드 2장이 있게 됩니다.



기본 행동 vs 부가 행동

공포/이벤트 카드 중에는 기본 침략자 행동을 언급하는 카드가 있습니다 (예: “다음 기본 건설 행동을 생략한다”). 여기서 “기본”이라는 단어가 뜻하는 바는 “일반적인 규칙에 따라, 침략자 행동 칸 3곳에서 침략자 카드를 통해 일어나는 행동”입니다. 한 칸에 침략자 카드가 2장 이상 있는 경우도 기본 행동으로 간주합니다.

그 외 다른 게임 메커니즘(이벤트 카드, 공포 효과, 정령 능력, 적대국 및 시나리오 특수 규칙 등) 때문에 발생하는 침략자 행동은 부가 행동으로 간주합니다.

한 지역에 여러 번 피해를 주는 침략자

정복 행동이 여러 번 발생할 수 있다는 것은 다시 말해 한 차례에 한 침략자가 한 지역에 여러 번 피해를 줄 수 있다는 뜻이기도 합니다.

- 방어 능력은 침략자들이 한 지역에 피해를 한 번 줄 때마다 개별적으로 적용됩니다.
- 한 지역이 피해를 여러 번 받더라도, 각 피해는 따로 계산합니다. 즉, 침략자와 다한이 주는 각각의 피해는 차례가 끝날 때 모두 합치는 게 아닙니다! 오염을 놓는 것도 (피해 총량 기준이 아니라) 개별 피해량 기준입니다.
- 마찬가지로, 한 차례에 한 지역에 오염이 여러 개 추가될 수도 있습니다! 피해를 한 번 줄 때마다 일일이 확인해야 합니다.

오염

본 확장판에 들어있는 능력 카드 중 2장에는 오염을 다른 지역으로 이동시키는 효과가 있습니다. 이동된 오염은 현신을 파괴하지도 않고 확산을 일으키지도 않습니다.

정령

성장 (두 가지 선택)

정령 보드에 “성장(두 가지 선택)”이라고 적혀있는 정령은, 그 성장 항목 중에서 원하는 것 두 가지를 원하는 순서대로 진행할 수 있습니다. 하지만 한 차례에 똑같은 성장 항목을 중복 선택할 수는 없습니다.

에너지 비용이 필요한 성장

본 확장판의 두 정령에게는 각각 에너지 비용을 요구하는 성장 항목이 하나씩 있습니다. 필요한 만큼의 에너지가 없다면 해당 성장 항목은 선택할 수 없습니다 (성장 항목 두 가지를 선택한다는 점을 이용한다면 다음과 같은 진행-첫 번째 성장으로 에너지를 획득한 뒤, 그 에너지를 지불하여 두 번째 성장 항목을 고르는 방법-도 가능합니다).

능력 카드

빠른 능력 단계에 추가로 느린 능력 카드를 사용했다라도, 그 느린 능력 효과가 발생하려면 느린 능력 단계가 될 때까지 기다려야 합니다.

능력 카드를 버려서 무작위 결정

수많은 선택형 이벤트들은 능력 카드를 일종의 무작위 결정 도구처럼 활용합니다. 언급된 덱 맨 위의 카드 1장을 곧장 그 버린 카드 더미로 옮긴 뒤(필요하다면 먼저 그 버린 카드 더미를 섞음), 해당 카드의 정보를 확인하여 결과를 판단하는 것입니다. 이때 확인하는 카드 정보로는 에너지 비용, 획득하는 원소의 종류, 빠른/느린 능력 여부(속도를 높여주는 원소 요구 조건은 무시) 등이 있습니다.

만약 확인하는 정보가 획득하는 원소 종류이고 버린 카드가 “자연의 지원 (기본 판)”이라면, 원하는 대로 원소를 고를 수 있습니다.

체력 및 피해

다한이 피해를 받을 때

정령 능력으로 다한에게 피해를 줄 때는, (침략자에게 피해를 줄 때와 마찬가지로) 원하는 대로 피해를 나눠서 줄 수 있습니다. 하지만 이벤트나 침략자가 다한에게 피해를 줄 때는 가능한 한 더욱 많은 다한이 파괴되는 쪽을 택해야 합니다 (다한이 파괴되지 않도록 피해를 나눠서 주면 안 됩니다).

체력 변경

몇몇 효과는 침략자나 다한의 체력을 바꾸기도 합니다. 단, 침략자/다한의 체력을 1 미만으로 내리지는 못합니다. 만약 이미 피해를 받은 어떤 침략자/다한에게 체력 변경 효과가 적용됐는데, 새로운 체력보다 이미 받은 피해량이 더 크다면, 그 침략자/다한은 즉시 파괴됩니다.

체력 변경 규칙은 게임 내내 적용

몇몇 공포 카드에는 "이번 차례가 끝날 때까지, 침략자들은 각자의  1개당 체력-1이 된다" 라는 문장이 적혀 있습니다.

이 효과는 그 차례 동안 적용되는 기본 규칙으로 간주합니다.

언제든 침략자가  를 받거나 잃으면 그에 맞게 체력도 바뀌는 것입니다.

마찬가지로, 이번 차례 동안 모든 /에게 체력 +1을 제공하는 “끈끈한 공동체” 이벤트의 경우, 이 이벤트가 발생한 상태에서 어떤 마을이 탐험가로 교체되면, 그 탐험가는 체력 +1 보너스를 적용받지 못합니다.

피해 변경

만약 어떤 피해 변경 효과가 개별 침략자에게 적용되고(예: “각 은 피해 +1을 준다”) 동시에 전체 침략자에게 적용(예: 방어)된다면, 먼저 개별 변경 효과를 모두 적용한 뒤에 지역의 전체 변경 효과를 적용합니다.

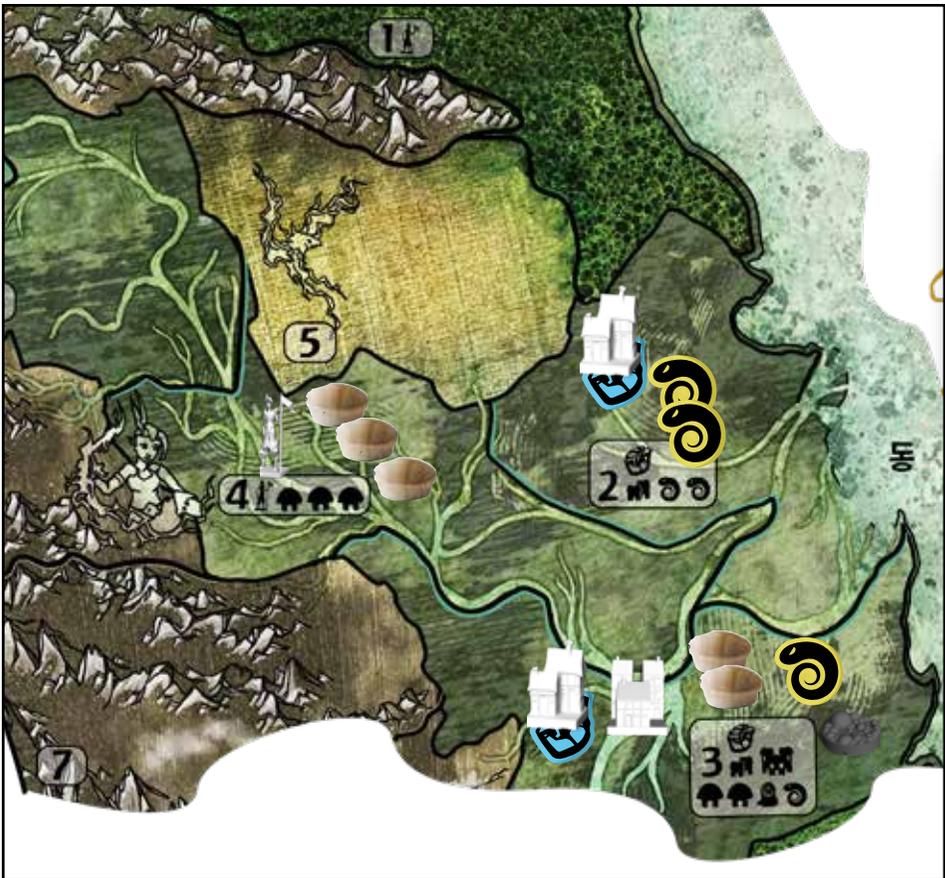
1인 플레이

오염 카드 중에는 오염된 섬 면에 “플레이어당 2개”라고 적혀있는 카드가 있습니다. 이런 카드는 1인 플레이에서 적용하기에는 너무 가혹한 카드입니다. 만약 1인 플레이 중 오염 카드를 뒤집었을 때 “플레이어당 2개”라는 문구가 보인다면, 그 카드를 버리고 다른 오염 카드로 교체합니다.

테마 보드

테마 보드를 사용해 게임을 준비할 경우, 맹수/힘지/역병/내분 토큰을 각 지역에 그려진 아이콘대로 놓습니다. 내분 토큰은 그 아이콘 아래에 표시된 침략자에게 놓습니다.

테마 보드와 본 확장판을 섞을 경우 게임 난이도가 1만큼 올라갑니다 (본 확장판 없이 테마 보드만 사용한다면 난이도가 3만큼 올라갑니다). 난이도 상승폭이 낮아지는 이유는 게임 준비 시 놓이는 각종 토큰들이 침략자의 앞길을 방해하기 때문입니다.





프랑스 왕국(플랜테이션 식민지): 루이 14세

루이 14세는 유럽의 지도자 중에서 가장 통치 기간을 자랑하는 국왕입니다. 비록 프랑스에서 절대권력을 휘두르는 루이 14세이지만, 유럽에서 치르는 전쟁에 자금을 대려면 꾸준히 돈을 거둬야 하는 실정입니다. 얼마 전에는 자기 손자 펠리페를 스페인 국왕 자리에 앉히려고 스웨덴·신성로마제국과 전쟁을 벌였고, 이제는 스페인·스코틀랜드와 끈끈한 동맹을 맺은 강력한 프랑스군을 바탕으로 스웨덴·합스부르크·프로이센을 상대하고 있습니다.

귀족에게서는 돈 걷을 길이 막혔고, 농민들은 이미 충분히 무거운 세금에 시달리고 있었습니다. 루이 14세는 프랑스 왕국의 부흥을 위하여 바다 저 너머의 땅에 플랜테이션 식민지를 세워서 자원을 추출할 준비를 시작합니다.

수많은 유럽 열강들은 외국에서 수입한 노예를 이용해 플랜테이션 식민지를 운영하고 있었습니다. 이 적대국은 두 가지 요소를 합친 적대국입니다. 한 요소는 플랜테이션 농장(마을)을 빠르게 개발하는 역동성, 다른 한 요소는 최전선에서 활약하던 18세기의 프랑스 탐험가들입니다.

프랑스 왕국 (플랜테이션 식민지)

추가 패배 조건
농장 난입: 게임 준비 전, **노예**는 플레이 인원수 x7 만큼만 사용하고 나머지 **노예**는 게임에서 사용하지 않습니다.
더 이상 **노예**를 놓지 못하면, 침략자들이 승리합니다.

단계 침략 확대
새로운 탐험지역의 필요성: 탐사 단계 후, 각 섬 보드마다, 해당 지역의 지역 중 한 곳을 선택합니다. 그곳에 **노예**가 있다면 1개를 추가하고, 없다면, **노예** 1개를 추가합니다.

레벨	공포 카드 구성	게임 효과/주목
1	9 (3/3/3)	확관선 탈영가: 게임 준비 시를 제외하고, 침략자들이 노예 가 없는 지역을 성공적으로 탐사했다면, 그곳에 노예 1개를 추가합니다.
2	10 (3/4/3)	노예 노동: 게임 준비 시, "노예 반란" 사건 카드를 사건 덱 위쪽 3번째 카드의 아래에 끼워 넣습니다. 노예 가 2개 이상 있는 지역에 침략자들이 건설 행동을 한 뒤, 그곳의 노예 (1개를 제외한 나머지 모두)를 동일한 개수의 노예 로 바꿉니다.
3	11 (4/4/3)	초정기 농장: 게임 준비 시, 각 섬 보드마다, 노예 가 없는 가장 높은 숫자의 지역 한 곳에 노예 1개를 추가합니다. 1번 지역에 노예 1개를 추가합니다.
4	12 (4/4/4)	삼각무역: 침략자들이 예안에 노예 를 건설할 때마다, 그 인접한 지역 중 노예 가 가장 적은 지역 한 곳에 노예 1개를 추가합니다.
5	13 (4/5/4)	화석이 더딘 생태계: 섬 보드에서 제거된 노예 은 오염 카드 위가 아닌 이 적대국 카드 위에 놓습니다. 이곳에 놓인 노예 의 개수가 '플레이 인원수 x3만큼 되면, 즉시 이 적대국 카드 위의 모든 노예 를 오염 카드 위로 되돌려 줍니다.
6	14 (4/5/5)	관찰권 탈영가: 기본 탐사 직후, 각 섬 보드마다, 노예 가 없는 지역 한 곳에 노예 1개를 추가합니다. 공포 카드 효과로는 노예 제거가 불가능하며, 대신 그 효과를 노예 를 떨어내는 효과로 대체할 수 있습니다.

프랑스 제국은 특별한 이벤트 카드인 “노예 반란”을 사용합니다.

이 적대국은 마을을 파괴하는 데 수월한 정령 (예: “번개의 신속한 일격”)에게는 **비교적 손쉬운** 상대입니다.

이 적대국은 마을 파괴에 능하지 못한 정령 (예: “꿈과 악몽의 전달자”)에게는 **특히 위협적**입니다.

노예 반란

(적대국 사건 - 플레이어 모두에게 사용됨)
이 이벤트 카드를 플레이하는 동안, 이 카드를 제외하고 다른 사건을 플레이하지 않습니다.

침략 I+II

침략 III

소규모 반란

각 섬 보드마다, **노예** 1개 **노예**를 추가한다. 이 이벤트 카드를 제외한 이벤트는, 다른 이벤트 카드를 1장 뽑은 뒤 이 카드를 게임 준비와 동일한 방식으로 이벤트 덱에 넣는다.

붕괴

각 섬 보드마다, **노예** 1개를 마지, 각 섬 **노예** 2개 **노예**를 추가, 모든 침략자들은 각자가 보유한 **노예** 1장을 잃는다. 이 이벤트 카드를 제외한 뒤, 다른 이벤트 카드를 1장 뽑은 뒤 이 카드를 버린다.

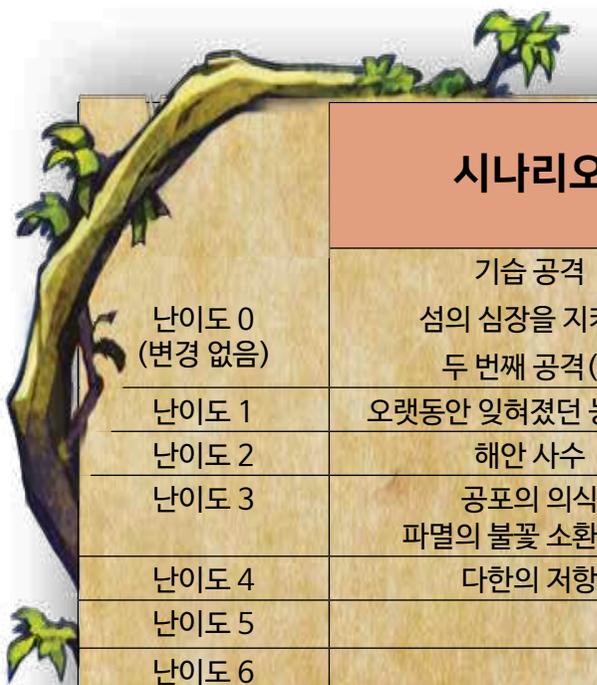
반란 지원: **노예**가 있는 침략자들은 그곳의 **노예** 1개당 **노예** 1을 얻는다. 이 이벤트를 **노예** 2개 **노예** 1개를 추가한다.

테마에 어울리는 반란

예측 가능한 이벤트인 “노예 반란”은 게임의 균형을 맞추는 요소가 됩니다.

만약 플레이어들이 예측 불허의 상황을 더 좋아한다면, “노예 반란” 카드를 이벤트 덱 맨 위의 카드 2장과 함께 섞은 후에 이벤트 덱 맨 아래에서 카드 2장을 꺼내 맨 위에 엮습니다.

난이도 차트



	시나리오	브란덴부르크 -프로이센 왕국
난이도 0 (변경 없음)	기습 공격 섬의 심장을 지켜라 두 번째 공격(*)	
난이도 1	오랫동안 잊혀졌던 능력(**)	기본 레벨
난이도 2	해안 사수	1레벨
난이도 3	공포의 의식 파멸의 불꽃 소환 의식	
난이도 4	다한의 저항	2레벨
난이도 5		
난이도 6		3레벨
난이도 7		4레벨
난이도 8		
난이도 9		5레벨
난이도 10		6레벨

테마 보드에 가지와 발톱 확장을 합쳐서 사용하면 난이도가 1만큼 올라갑니다.

이 난이도는 어디까지나 대략적인 지표입니다. 특정 적대국/시나리오에 특별히 강하거나 약한 정령도 있으며, 시나리오와 적대국의 선택에 따라 다양한 조합이 나올 수 있기 때문입니다.

(*) 이전 게임의 상황에 따라 ± 1 정도 달라질 수 있습니다. 하지만 이 시나리오에서는 플레이어들이 너무 압도적으로 승리할 경우 적대국의 난이도가 높아집니다.

(**) 이 시나리오에는 정령과 침략자가 경쟁적으로 섬을 수색하는 규칙이 사용됩니다. 이 규칙 때문에 게임 양상은 크게 들쭉날쭉해지는 편입니다. 평균적으로는 위협 +1을 추가하는 정도지만, 능력의 근원을 누가 찾아내느냐에 따라 더 쉬워질 수도 있고 더 어려워질 수도 있습니다.

적대국 & 시나리오 난이도

잉글랜드 왕국	스웨덴 왕국	프랑스 왕국
기본 레벨	기본 레벨	기본 레벨
1레벨	1레벨	1레벨
2레벨	2레벨	2레벨
3레벨	3레벨	3레벨
4레벨	4레벨	4레벨
5레벨	5레벨	5레벨
6레벨	6레벨	6레벨

용어사전/색인

기본 행동 : 침략자 행동의 한 종류로서, 침략자 보드의 세 행동 칸에 놓인 카드로 수행하는 침략자 행동을 의미합니다. ‘기본 행동’이 아닌 것은 이벤트/적대국/능력 등으로 수행하는 ‘부가 행동’입니다. [15페이지]

내분 (토큰) : 내부 불화 때문에 축출된 침략자입니다. 다른 토큰과 달리, 대상 지역에 있는 개별 침략자 아래에 놓습니다. 내분 토큰이 있는 침략자가 다한/지역에 피해를 줄 경우, 그 피해는 차단되어 0이 되며 그 뒤 해당 내분 토큰은 제거됩니다. [11페이지]

다한 이벤트 : 다한을 움직이게 만드는 효과가 있는 이벤트입니다. [8페이지]

(원소의) 도움을 받는다 : 해당 원소를 통해 그 선택형 이벤트의 에너지 비용을 줄일 수 있다는 뜻입니다. 그 원소를 보유하고 있으면 에너지 비용이 1만큼 감소하고, 그 원소가 그려진 능력 카드 1장을 손에서 버리면 에너지 비용이 2만큼 감소하며, 그 원소가 그려진 능력 카드 1장을 잇는다면(손/보유/버린 카드) 에너지 비용이 4만큼 감소합니다. [9페이지]

맹수(토큰) : 침략자들을 무작위로 습격하는 흉포한 야생동물입니다. [10페이지]

부가 행동 : 침략자 행동의 한 종류입니다. 행동 칸에 놓인, 침략자 카드가 아닌 것들을 가리킵니다. 즉 적대국 효과, 이벤트, 공포, 능력, 시나리오 등으로 수행하게 되는 행동입니다. [15페이지]

선택형 이벤트 : 정령들에게 선택지를 제공하는 이벤트입니다. 만약 정령들 사이의 의견이 충돌해 결정을 내리지 못한다면, 첫 번째 선택지를 기본값으로 간주합니다. [9페이지]

역병 (토큰) : 질병과 전염병을 뜻합니다. 그 지역에서 다음 건설 행동을 방지한 뒤 제거됩니다.

이벤트 : 예측하지 못한 특별한 상황을 뜻합니다. 각각의 침략자 단계에서, 획득한 공포 카드를 사용하기 전에 해결합니다. [8페이지]

침략 I, II, III : 아래의 “침략 단계” 확인

침략자 행동 : 침략자가 수행하는 세 가지 사악한 행동(정복, 건설, 탐사) 중 하나를 뜻합니다. 크게 두 가지로 나뉘는데, 하나는 침략자 보드에 놓인 카드를 통해 수행하는 것이고(=기본 행동), 다른 하나는 적대국 효과, 이벤트, 공포, 능력 등을 통해 수행하는 것입니다(=부가 행동). [14페이지]

침략 단계 : 침략자 덱 맨 위에 놓인 카드 뒷면에 있는 I~III 을 뜻합니다. 만약 난이도 2레벨 이상의 브란덴부르크-프로이센을 상대하고 있다면, 첫 번째 III 카드는 II 인 것처럼 간주합니다. [8쪽]

토큰 이벤트 : 맹수/역병/내분 토큰을 다루는 효과가 있는 이벤트입니다. [8페이지]

협지 (토큰) : 위험한 야생 환경을 뜻합니다. 그 지역에서 다음 탐사 행동을 건너뛰게 한 뒤 제거됩니다. [10페이지]

Spirit Island is the property of Greater Than Games, LLC © 2016-2020
For more information about this and other great games,
go to www.GreaterThanGames.com.

본 제품은 (주)보드엠과 GreaterThanGames, LLC와의
정식 라이선스 계약을 통해 제작되었습니다.

크레딧

Game Designer: R. Eric Reuss
Developer: Ted Vessenes
Editor-in-Chief: Christopher Badell
Creative Director: Adam Rebottaro
Managing Art Director: Jennifer Closson
Graphic Design: SaRae Henderson, Darrell Louder
Cover Art: Joshua Wright
Cover Vines: Nolan N. Nasser
Figure Design: Jorge Ramos
Editors: Brian Blankstein, Dylan Thurston, Ted Vessenes

플레이 테스터

Daniel R. Abraham, Vivian Abraham, Joel Aernouts, Andy Arenson, Bernie Bagin, Ben Barden, Rick Baxter, Geoffrey Benedict, Mark Bigney, Brian Blankstein, Mike "Spiff" Booth, Chris Burton, Galen Garrick Brownsmith, Trey Chambers, Danielle Church, Chris Cieslik, Justin du Coeur, Jesse Cox, Christopher Dade, Nathan Dilday, Nathan Engert, Kathryn Golden oak, Jeremy Gottesman, Shoshana Gourdin, Bryan Graham, Luke Hagerling, Betsy Helms, David Helms, Tim Hogue, Donner Holten, Prescott Jenner, Paul Kalmar, Robert Kamphaus II, Dave Kapell, Kathryn Kun, Andy Latto Charles Leiserson Jr., Brian W. Lenz, Russ Luzetski, Andrew Menard, Hung Nguyen, Leanna Opaskar, Mark Opaskar, Alex Pogue, Danielle Reese, Curtis Reubens, Anna Roberts, Uncle Don Ross, Ariel Segall, Cameron T. Seitzman, Randy Smith, Kevin Spak, Brock Stafford, Rick Stefanich, David A. Stern III, Tyler Stewart, Bill Stull, Dylan Thurston, Jared Tinney, Brent Ur, Carolyn VanEseltine, Rebecca Vessenes, Ted Vessenes, Paul Watson, Katarina Whimsy, Sameer Yalamanchi, and countless people who gave feedback at conventions. Many thanks to all of you!

아티스트

Jason Behnke, Loic Belliau, Kat G. Birmelin, Cari Corene, Lucas Durham, Rocky Hammer, Sydni Kruger, Nolan N. Nasser, Jorge Ramos, Moro Rogers, Graham Stermberg, Shane Tyree, Joshua Wright



한글판

제작 : 보드엠팩토리 번역 : 권오섭 편집 : 이온유
AS/유통 문의 : settler@boardm.co.kr
boardmfactory.com/spirit-island

토큰



맹수: 능력이나 이벤트 카드에 서술된 대로 침략자를 습격하고 공포를 생성합니다.



힘지: 다음 탐사를 건너 뛰게 한 뒤 제거합니다.



역병: 다음 건설을 건너 뛰게 한 뒤 제거합니다.



내분: 해당 침략자가 다한 및 지역에 주는 다음 피해를 차단합니다. 그 뒤 해당 내분 토큰은 제거됩니다.

게임을 준비할 때, 각각의 섬 보드마다 1개와 1개를 놓습니다. 는 게임 준비 아이콘이 없는 지역 중에서 번호 숫자가 가장 작은 지역에, 은 2번 지역(도시가 있는 지역)에 놓습니다.

새로운 차례 진행

정령 단계

- 성장
- 에너지 획득
- 능력 카드 선택 및 에너지 지불

빠른 능력 단계 (카드 · 타고난 능력)

침략자 단계

- 오염된 섬 효과
- 이벤트
- 공포 효과
- **정복** (내분 적용)
- **건설** (역병 적용)
- **탐사** (힘지 적용)
- 침략자 카드 단계

느린 능력 단계 (카드 · 타고난 능력)

시간 흐름

- 사용한 능력 카드들을 자신의 버린 카드 더미에 놓음.
- 피해 및 획득한 원소는 모두 사라짐.

(원소의) 도움을 받는다.

비용 부분에 적힌 “(특정 원소의) 도움을 받는다”의 뜻:

- 능력 카드를 1장 이상 잊은 뒤(손에 든 카드, 내려놓은 카드, 버린 카드 더미의 카드), 그 카드들에 그려진 해당 원소 하나당 에너지 +4개를 비용으로 지불했다고 간주.
- 손에 든 카드를 1장 이상 버린 뒤, 그 카드들에 그려진 해당 원소 하나당 에너지 +2개를 비용으로 지불했다고 간주.
- 가지고 있는(능력 카드, 현신 트랙 등) 원소 하나당 에너지 +1개를 비용으로 지불했다고 간주.

각각의 능력 카드는 위 3가지 방식 중 하나로만 사용 가능.



게임에 대한 소개와 정보들은 보드팩토리의 **정령섬** 페이지를 참고하세요.

<http://boardmfactory.com/spirit-island>

