

실버



아물렛

카드 능력 설명



0

마을주민

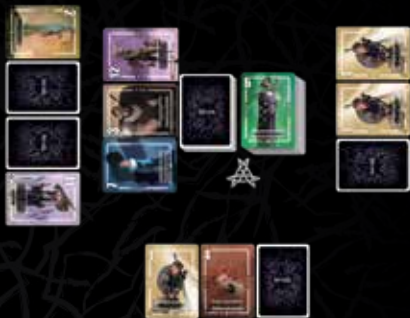
0

만약 마을주민 2장이 모두 참가자들의 마을에서 공개되면, 라운드를 즉시 끝내고 점수를 계산합니다.

만약 공개된 2장의 마을주민 중 1장이라도 버리는 카드 더미나 뽑는 덱 옆에 공개 (중자의 기능때문에)되어 있다면, 게임은 계속 진행됩니다. 마을주민의 효과는 2장 모두 참가자의 마을에 있어야 발동됩니다.

각 참가자의 차례마다, 전체 마을을 통틀어 앞으로 놓인 종자만큼 덱에서 카드를 공개해서 덱 옆에 놓습니다.

예를 들어, 참가자들의 마을에 앞으로 놓인 종자의 수가 모두 3장이라면, 덱 옆에 공개되는 카드의 장수도 3장입니다. 이때 덱이 놓인 방향과 다른 방향으로 가지런히 놓아서 이 카드들과 버리는 더미를 헛갈리지 않도록 합니다.



당신의 차례가 되면, 덱에서 카드를 뽑는 대신, 덱 옆에 공개로 놓인 카드들 중 하나를 선택해도 됩니다. (공개되어 있던 카드기 때문에 마을로 가도 공개된 채로 놓입니다) 차례를 마칠 때마다 빠진 자리를 덱에서 채웁니다.

만약 마을에 있던 종자의 일부 혹은 전부가 제거되면, 덱 옆에 공개된 카드들은 일단 남습니다. 하지만 덱에서 채워야 하는 상황이 생기면, 마을에 남은 종자의 수에 따라 필요한 만큼만 채웁니다.

마을에 있는 종자들의 수보다 적은 수의 카드가 덱에 남았다면, 채울 수 있는 만큼만 채웁니다.

덱 맨 위의 카드를 먼저 보고나서 덱 옆에 공개된 카드를 사용할 수는 없습니다.

덱이 다 떨어졌다면, 덱 옆에 있던 카드들을 모두 사용할 때까지는 라운드를 진행합니다.

2

공감 능력자

2

당신의 차례 중, 당신의 마을에 앞면으로 놓인 공감 능력자의 장수만큼 뒷면으로 놓인 당신의 카드를 볼 수 있습니다. (공감 능력자를 가져온 차례에도 사용할 수 있습니다)

3

호위병

3

당신의 마을에 앞면으로 놓인 호위병 1장을 마을의 다른 카드 1장 위에 겹쳐서 (일부만 겹치게 해서 아래 카드가 보이도록 합니다) 그 카드를 보호합니다.

호위병이 다른 카드를 보호하는 동안, 해당 호위병과 그 호위병이 보호하는

카드는 오직 당신만 보거나 이동시킬 수 있고 다른 사람은 할 수 없습니다. 차례중에 호위병이나 보호받고 있는 카드를 교환의 결과로 버릴 수 있습니다.

당신의 차례에 어떤 카드를 보호하고 있는 호위병을 새로운 카드 위로 옮겨 그 카드를 보호하거나, 아무 카드도 보호하지 않도록 그냥 옆에 놓을 수 있습니다.

단, 호위병은 언제나 다른 카드를 보호하고 있을 때만 보호 받습니다.

호위병이 보호하는 카드가 앞면으로 놓였다면, 일부만 가려지게 해서 다른 이들이 보호 받는 카드의 숫자를 볼 수 있게 합니다. 보호받는 카드도 능력을 사용할 수 있습니다.



4

악동

4

당신의 차례에 덱에서 카드를 뽑을 때, 당신의 마을에 앞면으로 놓인 악동의 장수만큼 추가로 카드를 뽑습니다. 예를 들어, 당신의 마을에 앞면으로 놓인 악동의 수가 2장이자면, 당신의 차례에 카드를 뽑을 때는 모두 3장을 뽑습니다.

이렇게 한 뒤, 뽑은 카드 중 반드시 1장을 사용하거나, 가져오거나, 버려야 합니다. 나머지 카드들은 뽑은 순서를 유지해서 다시 덱 위로 뒷면이 보이게 올려 놓습니다.

5

폭로자

5

뒷면으로 놓인 당신 마을의 카드 1장을 앞면으로 뒤집습니다.



6

계시자

6

뒷면으로 놓인 아무 마을의 카드 1장을 앞면으로 뒤집습니다.

7

주시자

7

뒷면으로 놓인 당신 마을의 카드 2장을 봅니다. 보고난 뒤, 다시 뒷면으로 놓습니다.

8

견습 예언자

8

뒷면으로 놓인 다른 참가자의 카드 1장을 봅니다. 보고난 뒤, 다시 뒷면으로 놓습니다.

9

예언자

9

뒷면으로 놓인 아무 카드 1장을 봅니다. 보고난 뒤, 다시 뒷면으로 놓습니다.

버리는 더미의 카드 전체를 살핍니다. 그 중 1장을 당신의 마을의 카드 1장 혹은 여러 장과 바꿉니다. (일반적인 교환 규칙에 따라서)

가져온 카드는 마을에 앞면으로 놓습니다. 마을에서 버려진 카드(들)는 버리는 더미 위에 앞면으로 버립니다.

버리는 더미를 살폈는데 원하는 카드가 없다면, 차례를 마치고 사용한 마스터를 버리는 더미 위에 놓습니다. 이때 다른 교환 행동을 할 수 없습니다.

덱 맨 위의 카드를 본 뒤, 이 카드를 다른 이의 마을에 있는 카드 1장이나, 당신의 마을에 있는 카드 1장 혹은 여러 장과 교환합니다. (일반적인 교환 규칙에 따라서) 덱에서 뽑은 카드는 들어가는 마을에 뒷면으로 놓습니다. 이번에 사용한 마녀를 버리는 더미 위에 놓고, 그 다음에 교환된 카드(들)를 그 위에 놓습니다.

다른 이의 마을에 있는 카드 1장을 가져와서 당신의 마을에 있는 카드 1장과 교환합니다. 이때 훔쳐온 카드를 마을에 놓기 전에 볼 수 있습니다. 당신의 마을에서 나간 카드는 원래 있었던 상태에 그대로, 앞면 혹은 뒷면으로 놓습니다.

강도에 의해 카드를 강제로 교환당한 사람은, 뒷면으로 들어온 상대방의 카드를 볼 수 없습니다.

도플갱어는 카드 교환시 다른 아무 카드들과 함께 카드 여러 장의 세트를 만듭니다.

도플갱어를 당신의 마을에 있는 다른 종류의 동일한 카드 4장까지에 덧붙여 세트를 만들어 버릴 수 있습니다. 도플갱어를 다른 카드들과 함께 버리는 데미에 버릴 때는, 무조건 도플갱어들이 버려지는 카드들 중 맨 밑에, 그리고 다른 카드들이 그 위에 놓이는 순서로 놓습니다.

당신에게 2장의 도플갱어가 있다면, 각각 세트를 만드는데 사용할 수 있습니다. 1장의 도플갱어만 사용하거나, 도플갱어 2장을 세트로 만들 수도 있습니다. 뒷면으로 놓여서 확인하지 못한 다른 카드와 도플갱어를 세트로 만들 수도 있습니다. (그렇게 할 경우 확인되지 않은 낮은 숫자의 카드를 버리는 위험을 감수해야 합니다.)

도플갱어의 능력을 사용해서 도플갱어를 가져오는 즉시 버릴 수는 없습니다. 언제나 도플갱어가 이미 마을에 있는 상태에서 세트를 만들 수 있는 카드와 함께 버릴 수 있습니다. 게임 내에는 도플갱어가 2장 있습니다.

만약 도플갱어가 마을에 있는 상태에서 라운드가 끝나면, 13의 가치로 계산합니다.



©2019 Bezier Games, Inc. and Ted Alspach. Silver and its logo are trademarks of Bezier Games, Inc. Bezier Games and its logo are registered trademarks of Bezier Games, Inc.

Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777. USA. info@beziergames.com



한글판 제작/유통 : 보드엠 팩토리 경기도 고양시 덕양구 삼원로 55, 501호

boardm.co.kr boardmfactory.com settler@boardm.co.kr

새로운 카드들로 새로운 게임임!
실버의 카드와 합쳐 색다른 재미를
느낄 수 있습니다. 실버: 총알!

