

새로운 목표 조건



점수를 계산할 때,
즉시 자신의 성소 1개를 파괴해야만
이 카드의 점수를 얻을 수 있습니다.



위와 같은 방식이지만, 성소를 2개
파괴해야 합니다.

파괴된 성소는 게임에서 완전히 제거되며,
이후 점수 계산에는 포함되지 않습니다.



노란색 카드가 4장 이상일 때만
이 카드의 점수를 얻을 수 있습니다.



단서가 5개 이상일 때만
이 카드의 점수를 얻을 수 있습니다.



밤 카드가 5장 이상일 때만
이 카드의 점수를 얻을 수 있습니다.

이번 확장에는 회색 생물군인 ‘신비한 안식처’
지역 카드가 포함되어 있습니다. 이것은 다섯 번
째 색상으로, 기존 네 가지 색상과는 구분됩니다.
신비한 안식처는 기본 게임의 일부 성소 카드에
서도 등장하며, 또한 7인 플레이를 가능하게 해
주는 첫 번째 확장팩인 ‘아래쪽 사람들’에도 등
장합니다.



크레딧

게임 디자인: JOHANNES GOUPY, CORENTIN LEBRAT

아트워크: MAXIME MORIN

아트 디렉션/레이아웃: BENJAMIN TREILHOU

프로젝트 리더: CLÉMENT MILKER

번역: MATHIEU RIVERO

프로젝트 매니저: DONIA FAIZ



출판:
CATCH UP GAMES



유통:
BLACKROCK GAMES



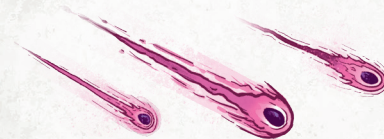
한글판 제작/유통:
BOARDM FACTORY

All rights reserved - 2025

공식 홈페이지에서 파러웨이에 대한 정보를 확인하세요.

<http://BoardMFactory.com/faraway>

JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT • MAXIME MORIN



확장팩 별이 빛나는 밤

알룰라에 별뿔별의 계절이 찾아오면, 유성우가 쏟아집니다.
이 축제의 시기는 형형색색의 방문객들과
열성적인 순례자들로 북적입니다.
원로들의 전설에 따르면, 유성들은 알룰라의 대지를 움직이는
존재라고 합니다. 그들은 이 대륙의 법칙을
꽤나 기묘한 방식으로 바꿔 놓는다고 전해집니다.

구성품과 게임 준비

이 제품에는 일반적인 게임 준비 전에 기존 지역 카드 더미에 섞는 **유성** 지역 카드 15장이 포함되어 있습니다.

이 카드들은 게임 중에는 별다른 기능이 없지만, 게임 종료 후 점수 계산 시 변수를 줍니다.



 이 아이콘이 있는 카드는 본 확장에 포함된 카드라는 뜻입니다.

38 탐험 시간

유성 지역 카드는 기본판의 일부 지역 카드와 탐험 시간(숫자)이 같습니다.



두 장의 지역 카드의 탐험 시간이 같다면, **유성 지역 카드의 탐험 시간이 다른 카드보다 높은 것으로** 간주합니다.

● 따라서:

당신이 이번에 낸 유성 지역 카드의 탐험 시간이 직전에 낸 지역 카드의 탐험 시간과 같다면, 이번 차례의 ② 성소 찾기 단계 때 성소를 획득합니다.
반대로, 같은 숫자의 유성 지역 카드를 먼저 냈었다면 성소를 얻지 못합니다.

● 같은 방식으로:

두 플레이어가 탐험 시간이 같은 카드를 동시에 냈다면, 유성 지역 카드를 낸 플레이어가 상대보다 늦게 ③ 탐험 마치고 단계를 진행합니다.

점수 계산

유성 지역 카드의 특성은 게임 종료 직전, 점수 계산 단계에서 활성화됩니다.

유성 지역 카드를 뒷면으로 뒤집지 마세요!
점수 계산의 시작부터 이 카드들은 공개된 상태로 유지됩니다.

 또한, 당신의 지역 카드 중 탐험 시간의 일의 자리(오른쪽 숫자)가, 당신이 내려 놓은 유성 지역 카드 탐험 시간의 일의 자리(테두리 처진 보라색 숫자)와 같은 카드들이 있는지 확인합니다.

그 카드들도 유성의 영향을 받아 **앞면으로** 유지됩니다.



앞면으로 놓인 지역 카드들은 다른 카드들의 점수 계산 시, 해당 카드들보다 나중에 내려놓은 것처럼 간주하여 점수에 영향을 미칩니다.

단, 카드의 위치는 바꾸지 않으며, 해당 카드 자신의 목표는 점수 계산 차례 때 일반적인 방법으로 계산합니다.