

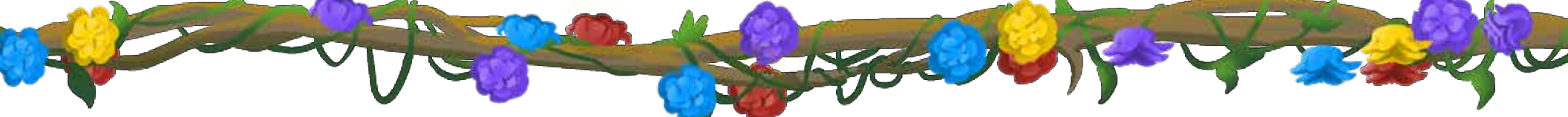
SPIRIT ISLAND

정령섬

힘을 합치고 전략을 세워
섬을 침략하는 개척자들에게 맞서세요

A GAME BY R. ERIC REUSS





목차

게임 소개	3
게임 개요	3
규칙서를 읽는 방법	3
초심자를 위한 권장 사항	3
 구성품	4
 게임 준비	6
침략자 보드	6
섬과 공급처	6
플레이어 준비	6
침략자의 시작 행동	6
 게임 진행	8
정령 단계	8
빠른 능력 단계	8
침략자 단계	9
느린 능력 단계	10
시간 흐름	10
 게임 개념	12
승리와 패배	12
공포와 위협	12
보드와 지역	13
현신과 성지	13
에너지와 카드 사용	13
정령	14
침략자	15
오염	15
다한	16
능력	16
일시적인 효과	17
능력 카드 얻기	18
능력과 공포 효과	18
 팁과 전략	20
게임 진행시 팁	20
기본 전략	21
 다른 게임 진행 방식	22
1인 플레이	22
적대국들	22
시나리오	23
테마 보드	23
점수 계산	23
 배경 이야기	24
지금까지의 이야기	24
적들의 출현	26
 참조	28
적대국 & 시나리오 난이도	28
크레딧	28
작가의 말	29
용어 사전/색인	30

여러분은 세상으로부터 고립된 외딴 섬에 있는 자연의 정령들로 강력한 능력들을 갖고 있습니다. 하지만 최근, 바다 저 멀리에서부터 침략자들이 찾아와, 당신의 섬을 식민지화하며 '다한'이라고 불리는 섬의 원주민들을 죽이고 자연의 균형을 무너트리기 시작했습니다. 여러분들은 섬이 회복하기 어려울 정도로 오염되기 전에 능력을 키워서 침략자들을 몰아내야 합니다!

게임 개요

정령섬은 1~4인용 협력게임으로 각 플레이어는 자연의 정령이 되어, 자연과 거주민 다한을 위협하는 침략자들로부터 섬을 수호해야 합니다. 매 차례에 모든 정령들은 동시에 차례를 진행하며, 능력을 사용하여 침략자들을 몰아내거나 섬을 강화하고 다한을 도와줍니다. 하지만 정령들은 제한된 능력들로 시작하기 때문에, 정복을 거듭하며 오염을 퍼트리고 빠르게 확장하는 침략자를 따라잡기 위해서는 계속해서 새로운 능력을 익혀야 합니다. 승리하기 위해서는, (다한의 도움을 받아) 침략자를 물리치고 생존자들을 겁먹게 해서 쫓아내야 합니다. 섬이 오염으로 가득차거나, 한 정령이라도 완전히 소멸되거나, 늦은 행동으로 침략자들이 섬에 완전히 자리 잡는 것을 막지 못한다면 게임에서 패배합니다. 게임이 익숙할 경우, 3인에서 진행하는데 90분에서 120분 정도의 시간이 걸립니다. 1~2인이 플레이를 할 경우에는 좀 더 짧으며 4인 플레이어라면 좀 더 오래 걸립니다. 전반적으로 게임이 익숙해 질수록 게임 시간은 더 짧아집니다.

규칙서를 읽는 방법

이 규칙서는 크게 3개의 영역으로 나뉩니다: 게임 준비, 게임 진행, 게임 개념. 이 중 먼저 **게임 준비**를 읽으세요. 그 후 **게임 진행**과 **게임 개념**을 원하는 순서대로 읽으세요. 게임 진행은 게임의 전반적인 구조에 대해 알려주며, 게임 개념은 각각의 게임 요소들에 대해 자세히 알려줍니다.

초심자를 위한 권장 사항

정령섬은 확인해야 할 요소가 많은 복잡한 게임입니다.

게임에 익숙하지 않은 플레이어가 참가했다면, 처음 한두 번의 플레이에는 아래 사항을 따를 것을 권합니다:

- **정령 선택시 복잡도가 '낮음'인 정령을 선택합니다.** (이런 정령들로는 '번개의 신속한 일격', '대지의 활기찬 기운', '햇살 아래 넘치는 강물', '불꽃처럼 깜박이는 그림자'가 있으며, 이들 중에서는 '불꽃처럼 깜박이는 그림자'가 가장 다루기 어렵습니다.)
- **선택한 정령의 능력 단계 카드를 확인합니다.** 카드에 적힌 모든 '보조 능력'과 '주요 능력' 카드를 찾아 따로 빼둡니다. 게임중 새로운 능력 카드를 얻을 때, 일반적인 카드 획득 대신 능력 단계 카드의 목록에 있는 (따로 빼두었던) 능력 카드를 목록 순서에 따라 한 장씩 가져옵니다.

만약 모든 플레이어가 처음으로 이 게임을 플레이한다면, 아래 사항 또한 추가로 적용할 것을 권합니다:

- **오염 카드를 사용하지 않습니다.** 그 대신, 침략자 보드의 '오염' 칸에 설명되어 있는 내용을 따릅니다.
- **적대국이나 시나리오를 사용하지 않습니다.** 이들을 사용하면 게임이 더욱 어려워지며, 추가 규칙이 적용되어 복잡해 집니다.

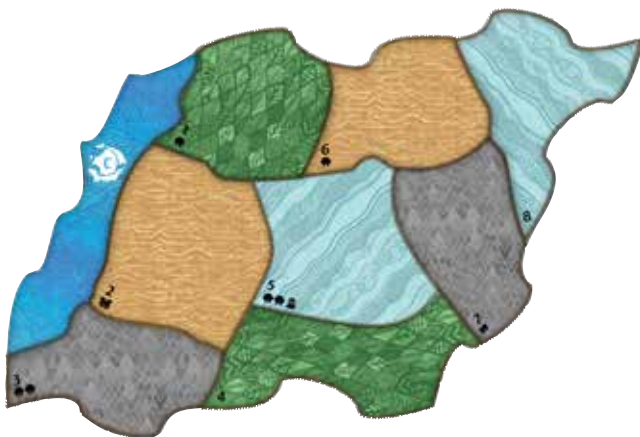
특히 적대국이나 시나리오는 많이 숙련된 후에만 사용할 것을 권합니다. 더 어려운 게임에 도전할 준비가 되었다면, 첫 번째 적대국으로 '프로이센 왕국'을 선택할 것을 권합니다. 이 적대국을 선택하면 새로운 규칙의 숙지가 필요 없이 게임 준비 과정만 달라집니다. 다른 적대국인 '영국'과 '스웨덴 왕국'은 침략자 행동 방식에 변경 사항이 추가됩니다.

구성품

침략자 보드



조립식 섬 보드 4개



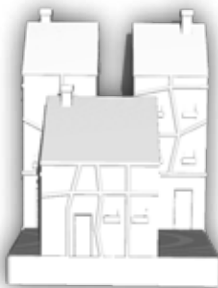
정령 보드 8개



다한 36개



도시 20개



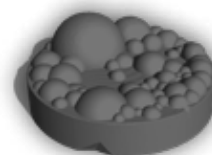
마을 32개



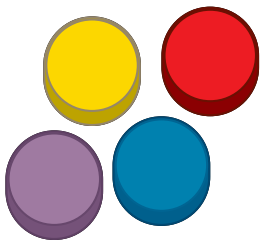
탐험가 40개



오염 토큰 38개



정령의 현신 토큰 52개 (4가지 색깔, 각 13개씩)



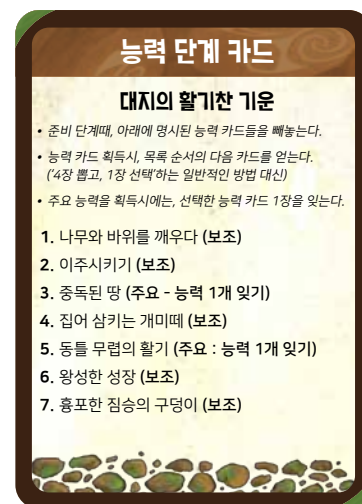
일시 효과 표시 마커 12개 (4가지 색깔, 각 3개씩)



참조 카드 8장 (2종류 4장씩)



능력 단계 카드 4장



에너지 마커 32개 (1 에너지 마커 20개) (3 에너지 마커 12개)



공포 마커 20개



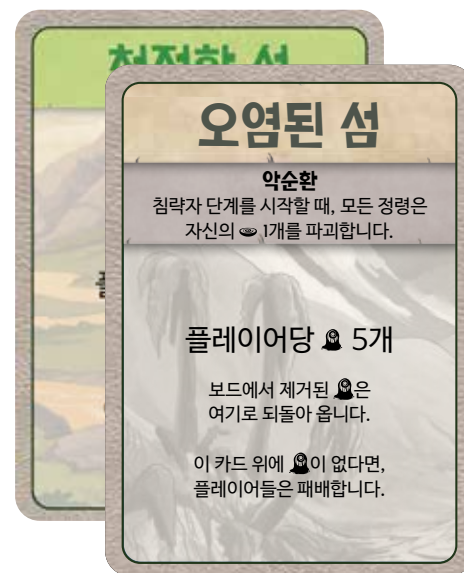
공포 카드 15장



위협 단계 표시판 2개



오염 카드 2장



침략자 카드 15장



주요 능력 카드 22장



보조 능력 카드 36장



고유 능력 카드 32장



적대국 카드 3장

브란덴부르크-프로이센 왕국		
추가 패배 조건 없음	II 단계 침략 확대 대지 개발: / 가 있는 각 성보드마다 이 없는 지역 한 곳을 선택해서 1개를 추가합니다.	
레벨 1	공포 카드 구성 9 (3/3/3)	게임 효과 배분 시작: 게임 준비 시, 각 보드의 3번 지역에 1개를 추가합니다.
2	9 (3/3/3)	이주민 급증: 침략자 역을 만들 때, 1단계와 2단계 사이에 3단계 카드 1장을 넣습니다. (침략자 역 순서: 11-3-222-3333)
3	10 (3/4/3)	효율성: 침략자 역을 만들 때, 1단계 카드 1장을 제거합니다. (침략자 역 순서: 11-3-222-3333)
4	11 (4/4/3)	공격 계획: 침략자 역을 만들 때, 2단계 카드 1장을 제거합니다. (침략자 역 순서: 11-3-222-3333)
5	11 (4/4/3)	무분별한 효율성 추구: 침략자 역을 만들 때, 1단계 카드 1장을 제거합니다. (침략자 역 순서: 1-3-222-3333)
6	12 (4/4/4)	무시무시한 효율성: 침략자 역을 만들 때, 모든 1단계 카드를 제거합니다. (침략자 역 순서: 3-222-3333)

적대국 타일 3개



시나리오 카드 4장



게임 준비



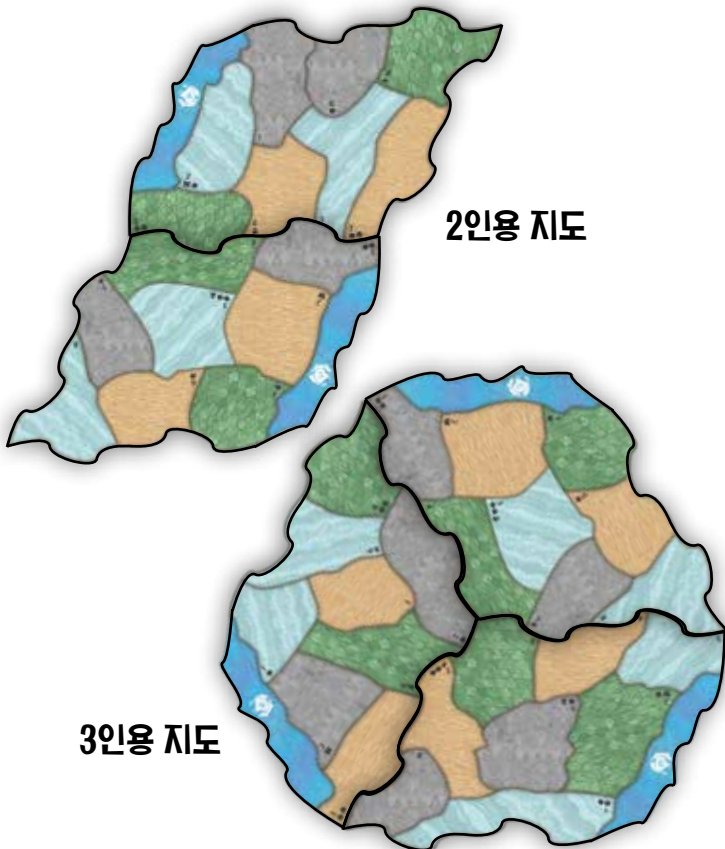
위협 단계 표시판을 사용하여 공포 카드를 3개의 덱으로 나눕니다.

침략자 덱 만들기

15장의 침략자 카드 중, 12장을 사용해서 덱을 만듭니다. :

- III 단계 카드 5장을 섞어 덱을 만듭니다.
- II 단계 카드 4장을 섞어 먼저 만든 덱 위에 올립니다.
- I 단계 카드 3장을 잘 섞어 덱 맨 위에 올립니다.

덱을 만들 때는 뒷면-단계가 표시된 면-이 위로 보이게 만듭니다. (즉, 단계별로 1장씩 제외하고 사용하게 됩니다. 사용되지 않은 나머지 카드는 앞면을 보이지 않은 채로 상자에 되돌려 놓습니다.)



정령섬의 기본 게임 준비는 다음과 같이 진행합니다. 만약 적대국이나 시나리오를 포함해서 게임을 진행할 경우, 사용할 적대국과 시나리오를 먼저 선택한 뒤, 각 내용에 따라 변경된 방법으로 게임을 준비합니다.

침략자 보드

침략자 보드는 다음과 같이 준비합니다:

1. 테이블 한 곳에 침략자 보드를 놓습니다.
2. 플레이 인원수 x 4 만큼의 공포 마커를 공포 저장소에 놓습니다.
3. 모든 공포 카드를 잘 섞고 9장을 뽑아 침략자 보드 왼쪽 위의 '공포 카드' 칸에 놓습니다. 그 후 공포 덱의 맨 밑에서 3번째 카드 위에 '위협 단계 III' 표시판을 끼워 넣습니다. 그로부터 3번째 카드 위에 '위협 단계 II' 표시판을 끼워 넣습니다. 이로써 1개의 공포 덱을 각각 3장으로 구성된 3개의 더미로 구분 합니다.
4. 침략자 덱을 만들어 침략자 보드 오른쪽 아래의 '탐사' 칸에 놓습니다. 침략자 덱을 만드는 방법은 왼쪽을 참조합니다.
5. 무작위로 오염 카드 1장을 선택해서 침략자 보드의 '오염' 칸에 '청정한 섬' 면이 보이도록 놓습니다. 이때 이 카드의 뒷면을 보이지 않습니다. 카드에 설명된 만큼의 오염 토큰을 올려 놓습니다.

섬과 공급처

섬 보드를 다음과 같이 준비합니다:

- 플레이어 수만큼의 섬 보드를 무작위로 선택해서 인원 수에 따라 왼쪽 그림과 같은 형태로 배치합니다.
- 섬 보드의 각 구역에 표시된 아이콘에 따라, 해당하는 침략자, 다한, 오염 토큰을 놓습니다. 이때 오염 토큰은 침략자 보드에 놓은 오염 토큰 더미에서가 아니라, 게임 상자에서 가져옵니다.

공급처를 다음과 같이 준비합니다:

- 보조 능력 카드와 주요 능력 카드를 종류별로 잘 섞어 별도의 덱을 만든 후, 뒷면이 위로 오게 해서 섬 보드 옆에 놓습니다. 덱마다 카드 버리는 공간을 마련합니다.
- 에너지 마커, 도시, 마을, 탐험가, 다한을 섬 보드 옆에 놓아 모든 플레이어가 쉽게 가져갈 수 있도록 합니다. (인원수에 따라 공급처를 두어 곳으로 나뉘도 됩니다.)

플레이어 준비

각 플레이어는 색깔 하나를 정해 그 색깔의 현신 토큰과 일시 효과 표시 마커를 모두 가져갑니다. 그 후, 원하는 정령을 선택해서 해당 정령 보드와 4장의 고유 능력 카드를 가져갑니다. 게임을 처음 하는 플레이어는 복잡도가 '낮음'인 정령을 선택하고 그 정령의 능력 단계 카드를 함께 가져갑니다(3페이지의 설명을 참조).

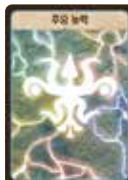
각 플레이어는 서로 다른 섬 보드에서 게임을 시작하며, 자신의 정령 보드의 뒷면에 표시된 내용대로 게임을 준비합니다. 각 준비 내용에 따라 최소 1개 이상의 대지에 각자의 현신 토큰이 놓여지며, 몇몇 정령들에게는 추가 사항이 있습니다. 이후 게임을 시작하면, 정령들은 자신이 시작한 섬과 관계없이 어떤 섬이든 조건이 허락하는 한 자신의 능력을 사용하거나 현신 토큰을 놓을 수 있습니다.

플레이어들은 정령 보드를 앞면으로 뒤집고 남은 모든 현신 토큰을 현신 트랙의 점선으로 표시된 원형 칸에 놓아 숫자와 아이콘을 덮습니다. 각 트랙 맨 왼쪽의 실선으로 그려진 원형 칸의 숫자는 덮지 않은 채로 둡니다.

침략자의 시작 행동

게임 준비의 마지막 단계로, 침략자들의 첫 행동을 진행합니다. 침략자 덱의 맨 위 카드를 공개합니다. 침략자들은 공개된 카드에 명시된 지역 유형을 탐사합니다 (10페이지의 '탐사' 설명 참조). 그 후 공개한 카드를 '건설' 행동 칸에 앞면이 보이도록 놓습니다.

4인 게임 준비
(적대국이나 시나리오를
포함하지 않은 경우)



버린 카드 더미
주요 능력 카드

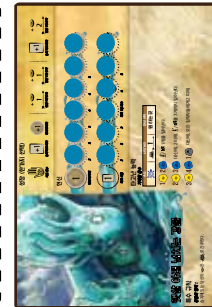


버린 카드 더미
보조 능력 카드

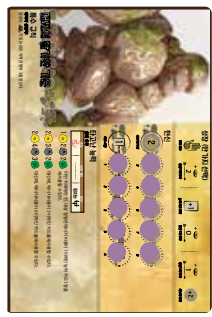
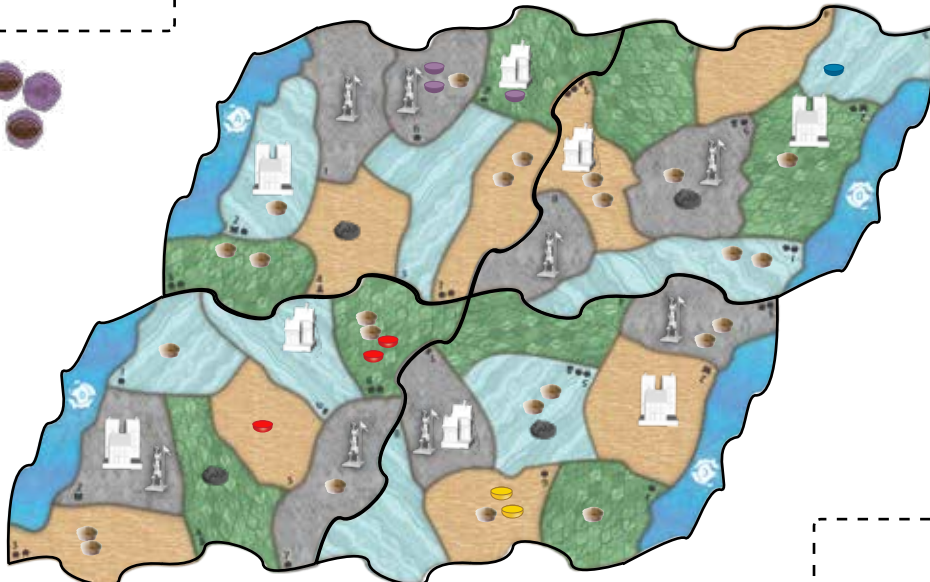
미디
크나 김바
플레이어를
플레이어를



플레이어 영역



플레이어의 핸드



플레이어 영역

미디
크나 김바
플레이어를
플레이어를

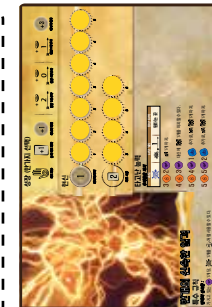


플레이어의 핸드

미디
크나 김바
플레이어를
플레이어를



플레이어 영역



플레이어의 핸드



플레이어 영역

미디
크나 김바
플레이어를
플레이어를



플레이어의 핸드

게임 진행

각 차례는 다음과 같은 단계에 따라 진행합니다:

1. 정령 단계
2. 빠른 능력 단계
3. 침략자 단계
4. 느린 능력 단계
5. 시간 흐름

플레이어들은 각 단계를 동시에, 원하는 대로 진행합니다. 서로간의 진지한 논의와 대화는 승리를 위해 필수입니다!

정령 단계

각 정령은 다음 3단계를 순서대로 진행합니다:

1. **성장**: 정령 보드 우측상단에 있는 ‘성장’항목 중 하나를 선택하고(특별히 명시된 내용이 없다면), 표시된 내용을 원하는 순서대로 모두 진행합니다(자세한 설명은 14페이지의 ‘성장 선택’ 설명을 참조).
2. **에너지 획득**: 에너지 트랙에 표시된 숫자 중 가장 높은 숫자만큼 에너지 마커를 가져옵니다.
3. **능력 카드 선택 및 에너지 지불**: 이번 차례에 사용할 (빠른/느린)능력 카드를 선택합니다. 카드 사용 트랙에 공개된 가장 높은 숫자가 각 차례에 사용할 수 있는 카드의 최대 장수입니다. (지불할 수 있는 에너지가 많아도 정해진 장수까지만 사용할 수 있습니다). 자신의 플레이 영역에 선택한 카드를 내려놓고 카드를 사용하기 위해 필요한 에너지를 즉시 지불합니다. 이때 느린 능력에 대한 에너지도 지불합니다. 이후 선택한 (빠른/느린)능력 카드에 표시된 원소를 즉시 얻습니다(원소에 대한 설명은 16페이지의 ‘원소 획득하기’ 참조). 능력 카드의 효과는 아직 적용하지 않습니다.

지금은 긴박한 전쟁 중입니다!

어떤 정령들은 사용할 능력 카드를 선택하는데 오래 걸리는 경향이 있습니다. (특히, 천천히 움직이는 대지의 정령들이라면 더 심각합니다!) 하지만 침략자들은 플레이어들을 한없이 기다려주지 않습니다.

플레이어들은 서로 합의해서 정령 단계에 할애할 수 있는 시간을 정할 수 있습니다. 타이머를 사용할 수도 있고, 다른 어떤 방법을 사용해도 좋습니다.

물론, 이 게임은 협력게임이므로 다른 플레이어를 너무 몰아 붙이지는 않을 것을 권합니다.

누가 결정하나요?

게임을 진행하면서 결정을 내려야 하는데(어디로 오염이 확산되는지, 어느 침략자에게 피해를 줄지 등등) 누가 그것을 결정하는지 나타나 있지 않은 경우, 다음과 같이 결정합니다.

만약 그 결정이 능력에서 발생했다면,
그 능력을 사용한 정령이 결정합니다.

그 외의 경우에는,
플레이어들이 서로 합의해서 결정합니다.

드물지만 서로 합의가 불가능한 경우가 발생한다면:

- 지역과 관련된 선택: 각 정령은 그들의 시작 보드와 관련된 지역에 대한 결정을 내립니다.
- 그 밖의 경우: 게임의 주인 또는 게임 주최자가 결정합니다.

빠른 능력 단계

이 단계에서 플레이어들은 정령 개인 보드에 표시된 타고난 능력과 이번 차례에 선택한 능력 카드 중 ‘빠른’ 능력을 모두 사용합니다. 모든 플레이어는 동시에 차례를 진행하기 때문에, 각 플레이어의 능력은 서로 논의하여 원하는 순서로 사용하면 됩니다. 단, 어떤 능력을 사용하기로 하였다면 일단 그 능력의 효과를 전부 사용한 뒤에 다음 능력을 사용해야 합니다. 즉, 능력의 효과를 사용하는 도중 다른 능력을 사용할 수 없습니다.

어떤 플레이어가 자신의 능력을 사용하고 싶지 않거나, 사용할 수 없다는 것을 알았다면 그 능력은 사용하지 않고 넘어갑니다(경우에 따라서 원소를 얻기 위한 목적으로만 능력 카드를 사용할 수도 있습니다. 16페이지의 ‘원소 획득하기’ 설명을 참조).

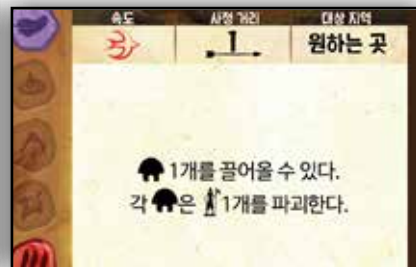
플레이어들은 빠른 능력을 느린 능력 단계까지 기다렸다가 사용할 수 없습니다. 이 단계에서 사용하든지, 아니면 포기해야 합니다.

예시: 플레이어 1은 자신의 빠른 능력 카드를 오염이 없고 자신의 현신이 있는 지역(사정거리 0)에 사용합니다. 그는 인접한 지역에서 탐험가 1명을 끌어옵니다.

그 후, 플레이어 2는 빠른 능력을 같은 지역에 사용하여 다한 1명을 끌어옵니다. 플레이어 2는 방금 끌어온 다한으로 플레이어 1이 끌어왔던 탐험가를 파괴합니다.



플레이어 1의 카드



플레이어 2의 카드

침략자 단계

침략자 단계는 다음과 같이 진행합니다:

1. 오염된 섬 효과 (해당하는 경우에만)
2. 공포 효과
3. 침략자 행동
 - 3a. 정복
 - 3b. 건설
 - 3c. 탐사
4. 침략자 카드 전진

1. 오염된 섬 효과

만약 오염 카드가 '오염된 섬' 면으로 뒤집혀 있다면, 이 단계에서 그 카드의 지시 사항을 따라야 합니다. 만약 이 단계를 진행하는 것을 잊을 것 같다면, 게임상자에서 오염 토큰 1개를 가져와서 공포 카드 자리에 두는 것으로 이 단계를 잊지 않고 넘어가도록 표시합니다.

2. 공포 효과

획득한 공포 카드가 있다면, (12페이지의 '공포와 위협' 설명 참조) 이 단계에서 획득한 공포 카드를 공개하고 그 효과를 사용합니다. 공포 카드를 여러 장 얻었다면, 얻은 순서대로 모두 사용합니다. 사용한 공포 카드는 침략자 보드의 '버린 공포 카드' 칸에 놓습니다.

공포 카드를 사용할 때는 오직 현재 위협 단계에 해당하는 효과만 사용합니다. 사용하는 위협 단계가 공포 카드를 얻었던 순간의 단계보다 높을 수 있습니다. 공포 카드의 효과는 이번 차례에만 적용합니다.

3. 침략자 행동

침략자 보드에는 정복, 건설, 탐사로 구성된 세 가지 행동 칸이 있습니다. 각 행동 칸에 있는 침략자 카드는 해당 행동이 어떤 지역에서 발생할지를 알려줍니다. (만약 어떤 행동 칸에 침략자 카드가 없다면, 이번 차례에 그 행동은 발생하지 않습니다.)

3a. 정복

침략자들은 정복 행동 칸에 표시된 지역에서 정복 행동을 합니다. 먼저, 침략자들이 지역과 다한을 동시에 공격합니다. 그 후, 살아남은 다한들이 반격을 합니다.

침략자들이 지역과 다한에게 피해를 줄 때는 해당 지역에 놓인 침략자의 종류에 따라 다음과 같이 피해를 줍니다. - 탐험가 1개당 1피해, 마을 1개당 2피해, 도시 1개당 3피해. 플레이어들은 방어 능력을 사용해서 피해를 줄일 수 있습니다(18페이지의 '방어'를 참조). 이후 다음 사항을 동시에 진행합니다:

- **침략자들은 지역에 피해를 줍니다:** 만약 2 이상의 피해를 주었다면, 그 지역에 오염 토큰 1개를 올려 놓습니다(오른쪽 참조). 이는 피해량이 아무리 크더라도 한 번만 발생합니다. 지역에 1 이하의 피해를 주었다면, 아무런 일도 발생하지 않습니다.
- **침략자와 다한의 싸움:** 먼저 침략자가 다한에게 피해를 줍니다. 피해 2마다 다한 1개가 파괴됩니다. 이때 피해를 여러 명의 다한에게 임의로 분산해서 줄 수 없으며, 반드시 피해 2마다 다한 1개를 파괴해야 합니다. 만약 어떤 다한에게 피해를 1만 주었다면, 다한을 뒤집어서 피해를 받았다는 것을 표시합니다. 살아남은 모든 다한은 차례가 끝날 때 받았던 피해를 회복합니다. (다시말해 뒤집어진 다한이 있다면 원래대로 돌려놓습니다.)

침략자들이 지역과 다한에게 피해를 주고 난 후, 살아남은 다한은 같은 지역의 침략자들에게 다한 1명당 2 피해를 줍니다(15페이지의 '침략자들의 체력' 참조). 정복 단계에 침략자들에게 피해를 받지 않은 다한도 반격을 합니다(예시:방어 능력으로 침략자들의 피해를 모두 막아낸 경우).

그러나 정복 단계 자체가 생략되거나 중단되었다면, 다한도 침략자들에게 반격하지 못합니다.

침략자들은 정령을 직접 공격하지 않으며, 정령의 현신도 침략자들에게 반격하지 않습니다.

공포 효과 처리중 얻은 공포 카드

공포 효과는 침략자들에게 피해를 주거나 파괴하는 대신, 제거를 주로 하는 편이므로 공포를 생성하는 경우가 많지 않습니다. 그러나 공포를 직접 생성하는 효과들도 있습니다. 이때 생성되는 공포로 인해 새로운 공포 카드를 얻을 경우, 그 공포 카드를 현재 해결 중인 공포 카드들의 맨 뒤에 놓고, 마지막에 해결합니다.

각 플레이어

공포 효과는 침략자거나 다한들의 반응이나 활동을 의미합니다. 대부분의 공포 효과는 '각 플레이어'가 무언가를 할 것을 지시합니다. 이때 카드 내용의 조건에 해당하는 지역에만 효과를 적용할 수 있습니다. 한 플레이어가 완전히 지시 사항을 처리한 다음에, 다음 플레이어로 넘어갑니다.

지역 순서?

진행 중인 행동이나 효과의 결과가, 적용하는 지역의 순서에 따라 바뀔 수 있다면, 서로 상의해서 적용 순서를 결정합니다.

오염 효과

확산: 어떤 지역에 오염을 놓을때, 이미 그 지역에 오염이 있다면, 그 지역에 오염을 놓은 뒤, 인접한 지역중 한곳을 선택해서 오염 1개를 추가로 놓아야 합니다.

(만약 그 인접한 지역에도 오염이 있다면, 확산이 또 발생합니다.)

이렇게 확산은 계속해서 일어날 수 있습니다. 따라서 인접한 모든 지역에 오염이 있다면, 확산은 반드시 일어납니다.)

현신: 지역에 오염이 놓일 때 그 지역에 있는 각 정령의 현신이 하나씩 파괴됩니다. 기억할 것! 이렇게 파괴된 현신 토큰은 게임에서 제외되며, 정령 개인 보드로 돌려놓지 않습니다!

(자세한 규칙은 15페이지의 '오염' 참조.)



게임 진행

기억하세요!

정복, 건설, 탐사는 오직 해당 침략자 카드에 표시된 지역 유형(들)에서만 발생합니다. 정복과 건설 행동은 침략자가 있는 지역에서만 발생하며, 탐사 행동은 근원 지역과, 그에 인접한 곳(오른쪽 '탐사' 참조)에서 발생한다는 것을 잊지마세요

침략 II 단계 - 침략 확대

2단계 침략자 카드 대부분에 그려진 깃발 아이콘은 적대국의 침략이 확대되고 있음을 의미합니다. (적대국 없이 게임을 한다면, 깃발은 무시합니다.)

침략 확대 효과는 침략자 카드가 공개되고 탐사를 진행하기 전에 발생합니다. 하지만 적대국에 따라 발생하는 순간이 다를 수 있습니다. 이는 적대국 카드에 설명되어 있습니다. 어떤 효과는 앞으로 발생할 탐사 효과를 변경하기도 합니다.



침략 III 단계

3단계 침략자 카드는 2개의 지형이 '＋' 아이콘과 함께 표시되어 있습니다. 3단계 카드가 놓인 침략자 행동은, 두 가지 유형의 지역에서 발생합니다.



3b. 건설

건설 행동 칸의 침략자 카드를 확인 합니다: 침략자들은 건설 행동 칸에 표시된 지형에서 건설을 합니다. 침략자 카드에 표시된 지형의 지역에 있는 침략자들의 현황에 따라, 다음 규칙대로 도시나 마을 1개를 건설합니다:

- 만약 그 지역에 도시보다 마을이 많다면, 도시 1개를 건설합니다 (마을을 도시로 업그레이드하는 것이 아니라, 새로운 도시 1개를 놓습니다).
- 그 외의 다른 모든 경우에는, 마을 1개를 건설합니다.

침략자가 없는 지역에서는 건설을 하지 않습니다.

3c. 탐사

침략자 덱 맨 위 카드를 공개합니다. 침략자들은 마을이나 도시로부터 탐사를 떠나거나, 해변으로 도착해서 공개된 카드에 표시된 유형의 지역을 탐사합니다. 만약 적대국을 포함해서 게임을 할 경우, 공개된 카드에 깃발 표시가 있다면, 적대국의 침략 확대 효과를 먼저 적용해야 합니다(왼쪽 참조). 만약 침략자 덱이 다 떨어져서 탐사 단계에 카드를 공개할 수 없다면, 플레이어들의 패배입니다.

공개한 카드의 지형에 해당하는 지역 중 아래 조건을 만족하는 모든 곳에, 탐험가 1명을 놓습니다:

- 마을이나 도시가 있는 지역
- 마을, 도시, 바다에 인접한 지역

해당 지역 또는 인접한 지역에 얼마나 많은 침략자가 있는가에 관계없이 오직 1개의 탐험가를 놓습니다.

이때 탐험가는 공급처에서 가져와 놓으며, 보드 위의 다른 곳에서부터 옮겨놓지 않습니다.

4. 침략자 카드 전진

탐사를 마친 후, 모든 침략자 카드를 왼쪽으로 1칸씩 움직입니다: 정복 칸에 놓여있던 카드는 '카드 버리기' 칸으로, 건설 칸에 놓여있던 카드는 정복 칸으로, 탐사 칸에 놓여있던 카드는 건설 칸으로 움직입니다. 즉 다음 차례에는 이번 턴에 건설했던 지역에서 정복이 발생하며, 탐사했던 지역에서 건설이 이뤄집니다.



느린 능력 단계

이 단계에서 플레이어들은 타고난 능력(정령 보드에 설명)과 이번 차례에 선택한 능력 카드들에 설명된 능력들 중 '느린' 능력을 모두 사용합니다. 방법은 8페이지에서 설명한 '빠른 능력 단계'와 동일합니다.

시간 흐름

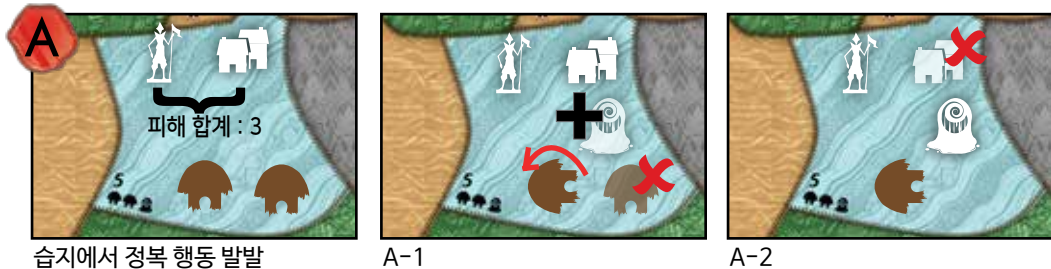
이 단계는 차례의 마무리 단계이며, 다음과 같이 진행합니다.

카드 버리기: 플레이어들은 이번 차례에 사용한 모든 능력 카드를 각자 자신의 버린 카드 더미에 놓습니다.

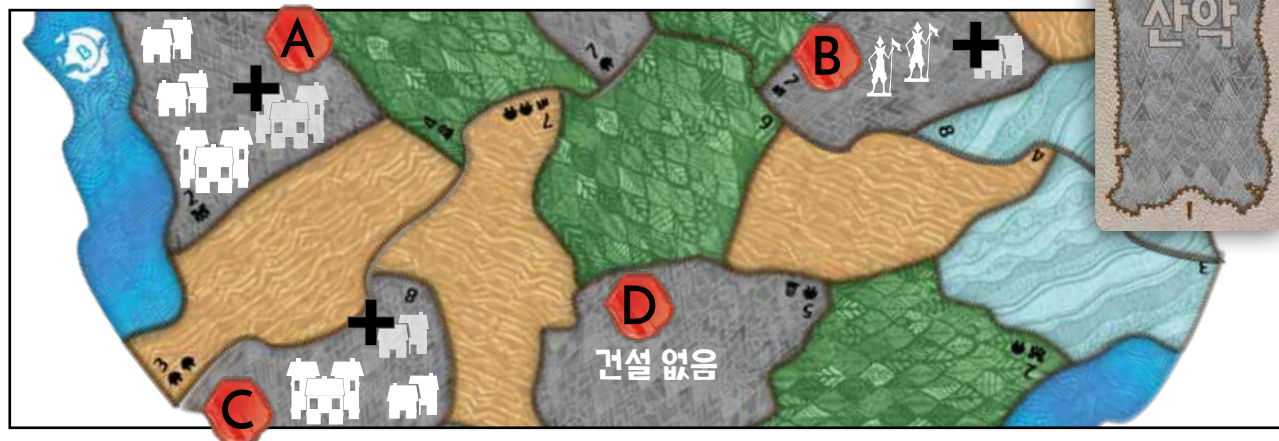
피해와 획득한 원소 정리: 이번 차례에 획득한 모든 원소는 사라지며, 다한이나 침략자가 받은 모든 피해 또한 사라집니다. 즉, 다한이나 침략자가 받은 피해를 표시하기 위해 그들을 눕혀 놓았다면 원래대로 세워 놓습니다.

마지막으로 이번 차례에 사용한 일시 효과 토큰들을 제거합니다..

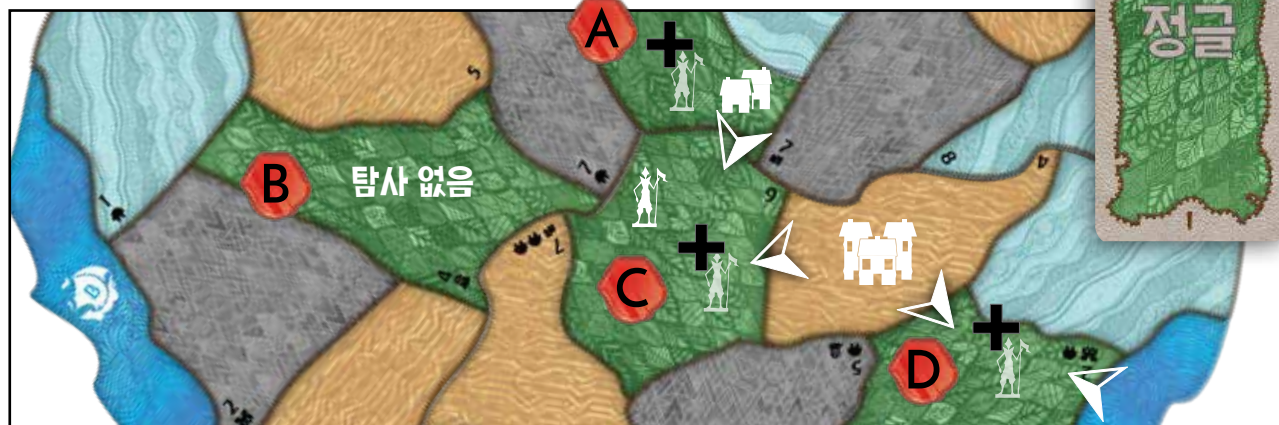
정복 예시



건설 예시



탐사 예시



이 예시에서 정복 칸의 침략자 카드가 습지이므로, 침략자들은 습지를 정복합니다.

A) 이 습지에는 다한 2명, 마을 1개, 탐험가 1명이 있습니다. 마을과 탐험가는 지역과 다한에게 총 피해 3을 줍니다(마을이 피해 2, 탐험가가 피해 1).

(A-1) 지역은 피해 3을 받고 오염됩니다. 다한들은 피해 3을 받아서 1명은 파괴되며, 나머지 1명은 피해 1을 받습니다. 피해를 받고 살아남은 다한을 뒤집어서 표시합니다.

(A-2) 이제 다한이 반격할 차례입니다. 다한은 피해 2를 어떤 침략자에게 줄지 선택합니다. 플레이어들은 마을에게 피해를 주기로 하였습니다. 마을은 파괴되며, 공포 1을 생성합니다.

B) 도시는 지역에 피해 3을 줍니다. 지역은 2 이상의 피해를 받았으므로 오염됩니다. 그런데 이 지역은 이미 오염된 지역이므로, 확산이 발생합니다. 플레이어들은 인접한 지역 중에서 오염되지 않은 지역 하나를 선택해서 오염시킵니다. 예시를 통해 두 가지 선택을 본다면:

선택 1: 두 번째 오염을 비어 있던 2번 지역에 추가합니다.

선택 2: 두 번째 오염을 7번 지역에 추가합니다. 노란색 현신 토큰 1개와 보라색 현신 토큰 1개를 파괴합니다. 이 지역은 더 이상 노란색 정령의 성지가 아니며, 보라색 정령은 완전히 사라집니다. 이 경우 아무것도 파괴하지 않는 선택 1이 더 좋은 선택입니다.

이 예시에서 건설 칸의 침략자 카드가 산악이므로, 침략자들은 산악에서 건설을 합니다.

A) 이 지역에는 마을이 도시보다 많으므로, 침략자들은 도시를 건설합니다.

B) 이 지역에는 탐험가만 존재하므로, 마을과 도시의 수는 0개입니다. 마을과 도시의 수가 같으므로, 침략자들은 마을을 건설합니다.

C) 이 지역에는 마을과 도시의 수가 서로 같으므로, 침략자들은 마을을 건설합니다.

D) 이 지역에는 침략자들이 없으므로, 아무것도 건설하지 않습니다.

이 예시에서 탐사 칸의 침략자 카드가 정글이므로, 침략자들은 정글로 탐사를 합니다.

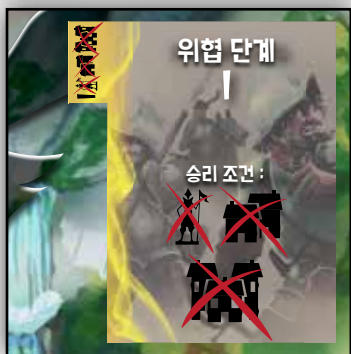
A) 이 지역에는 이미 마을이 있습니다. 따라서 탐험가 한명을 이 지역에 놓습니다.

B) 이 지역은 해안에 인접해있지 않고, 다른 마을이나 도시와도 인접해있지 않습니다. 그러므로 침략자들은 이 지역을 탐사할 수 없습니다.

C) 이 지역은 마을, 도시와 인접해있습니다. 따라서 탐험가 한명을 이 지역에 놓습니다.

D) 이 지역은 해안, 도시와 인접해있습니다. 따라서 탐험가를 이 지역에 놓습니다.

게임 개념



침략자 보드의 위협 단계 표시.

승리 조건



위협 단계 1 : 섬에 침략자가 없으면 승리합니다.



위협 단계 2 : 섬에 마을과 도시가 없으면 승리합니다.



위협 단계 3 : 섬에 도시가 없으면 승리합니다.



위협 단계 승리: 즉시 승리합니다!

드문 경우지만 능력 카드나 다른 효과로 승리 조건과 패배 조건을 동시에 만족하는 경우가 생깁니다. 이때는 자신을 희생하여 섬을 지켜낸 것으로 간주하여 승리합니다. 다한과 다른 정령들도 살아남습니다.

승리와 패배

게임 시작시, 침략자들의 위협 단계는 1입니다. 그들은 섬을 두려워하지 않으며 정령들의 존재조차도 모릅니다. 승리를 위해서는, 섬의 침략자들을 완전히 몰아내야 합니다. 공포 카드를 얻다보면 (아래 '공포와 위협' 참조) 침략자들의 위협 단계는 올라가고 플레이어들의 승리 조건은 좀 더 쉬워집니다. 언제든지 현재 단계의 승리 조건을 만족시키면, 플레이어들은 즉시 승리합니다. 침략자들이 버틸 수 있는 정도를 넘어 버렸기에 섬을 버리고 떠나는 것입니다.

플레이어들은 아래 3가지의 경우에 패배합니다:

- **과도한 오염** : 오염 카드 위에 오염이 하나도 남아있지 않으면, 카드의 지시 사항을 따릅니다. 그 효과로 인하여 패배 할 수 있습니다.
- **정령의 소멸** : 만약 어느 한 정령의 현신 토큰이 섬 위에 하나도 남지 않게 되면, 그 정령은 파괴되며 플레이어들 모두 패배합니다.
- **흘러가버린 시간** : (탐사 행동시) 침략자 카드를 뽑아야 하는데, 덱이 다 떨어져서 뽑을 카드가 없다면, 패배합니다.

공포와 위협

공포는 공포 아이콘(☹)이 있는 정령 능력을 사용하거나, 침략자들을 파괴(효과로 혹은 피해를 주어서)했을 때 생성됩니다. 마을을 파괴했을 때는 공포 1개가, 도시를 파괴했을 때는 공포 2개가 생성됩니다. 공포는 침략자들을 두려움에 떨게 합니다. 각 공포가 생성될 때마다, 공포 토큰 1개를 '공포 저장소'에서 '생성된 공포' 칸으로 옮깁니다.



- (1) 만약 모든 공포 마커를 생성된 공포 칸으로 옮겼다면, (2) 공포 덱 맨 위 카드 1장을 뒷면이 보이는 채로 가져와 '획득한 공포 카드' 칸에 둡니다. 만약 공포 덱에 위협 단계 표지판이 나타났다면, 그것을 '위협 단계 칸' 위에 덮어놓습니다(위협 단계는 1단계로 시작하며, 침략자 보드 오른쪽 위에 인쇄되어 있습니다).
- (3) 모든 공포 마커를 다시 공포 저장소에 돌려놓습니다. 만약 공포 카드를 획득한 후에도 생성될 공포가 남아있다면, 이때 다시 남은 만큼의 공포 마커를 생성된 공포 칸으로 옮깁니다.
- (4) 획득한 공포 카드(들)은 다음 침략자 단계에서 공개되며 효과가 적용됩니다 (9페이지의 '공포' 참조). 능력과 마찬가지로, 공포 카드의 효과는 (보드에 변화를 주는게 아닌 한) 현재 차례까지만 지속됩니다. 공포 카드의 효과를 적용한 뒤, (5) '버린 공포카드' 칸에 놓습니다.

새로운 위협 단계 표지판이 공개되면 새로운 위협 단계와 승리 조건이 즉시 적용됩니다. 상황에 따라 즉시 승리할 수도 있습니다.

보드와 지역

이 게임은 플레이어 수 만큼의 섬 보드를 사용하여 하나의 섬을 만들고 진행합니다 (6페이지 ‘게임 준비’ 참조). 각 섬 보드는 8개의 숫자가 적힌 지역으로 나뉘어 있으며, 각 지형(정글, 산악, 사막, 습지)은 정확히 2개씩 있습니다. 지역에 있는 침략자나 다한들은, 특별히 명시되어 있지 않은 한 같은 지역에 있는 침략자나 다한에게만 영향을 미칩니다.

두 지역이 닿아 있다면 동일하지 않은 섬 보드에 있거나 모서리 근처의 일부분만 닿았더라도 ‘인접한’ 것으로 간주합니다. 각 보드에는 바다도 있는데, 침략자들은 이곳을 통해서 접근합니다. 바다와 인접한 지역을 해안이라고 하며, 바다와 인접하지 않은 지역을 내륙이라고 합니다. (바다와 인접하지 않은 섬 보드의 다른 경계면은 바위 절벽이며 해안으로 간주하지 않습니다.) 바다는 지역이 아니고 일부 예외를 제외하고는 게임에서 사용되지 않습니다.

섬 보드의 뒷면은 테마 보드로 숙련된 플레이어들에게만 권합니다 (23페이지 ‘테마 보드’ 참조).

현신과 성지

정령의 현신 토큰은 정령이 위치하고 있는 지역을 표시합니다. 설명에서 언급되는 ‘자신의 지역’은 자신의 현신 토큰이 있는 지역을 가르킵니다. 만약 자신의 현신이 파괴되면, (예를 들어, 침략자가 지역을 오염시키는 경우 등) 현신을 제거하여 섬 옆에 둡니다. 만약 보드 위에 있던 한 정령의 모든 현신이 파괴되면, 플레이어들 모두 즉시 패배합니다. 한 지역에 놓일 수 있는 현신의 종류와 개수에는 제한이 없습니다.

현신과 관련된 모든 효과는 (이를테면 현신을 움직이거나, 또는 파괴하거나) 별도의 언급이 없다면 항상 섬 위에 놓은 현신에게만 영향을 줍니다.

한 정령의 현신이 2개 이상 놓인 지역은 그 정령의 성지가 됩니다. 어떤 능력은 이 성지에서만 사용할 수 있습니다. 또한, 지역 한 곳이 여러 정령의 성지가 될 수도 있습니다.



현신 아이콘



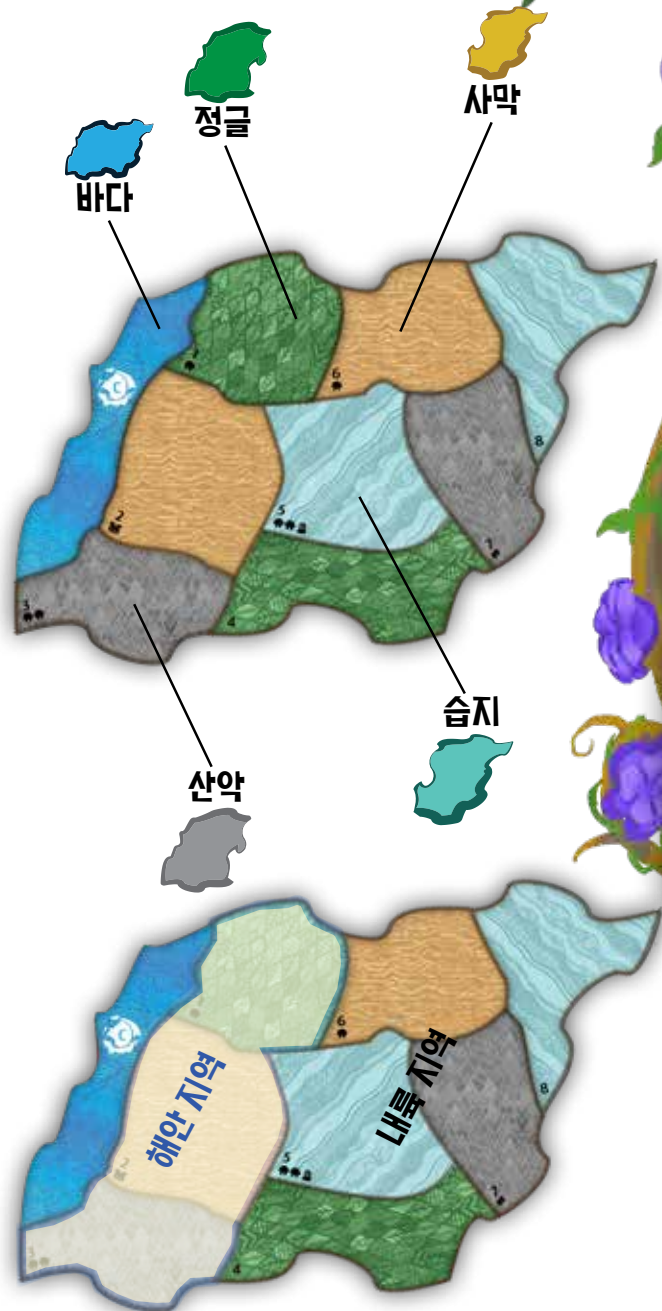
성지 아이콘

에너지와 카드 사용

정령들은 손에 있는 능력 카드를 사용해서 섬에 영향을 줍니다. 정령들은 다음 조건이 만족하는한, 정령 단계에 원하는 카드(들)을 사용할 수 있습니다:

- 한 차례에 사용할 수 있는 카드의 장수는 자신의 카드 사용 트랙에 공개된 숫자 중 가장 높은 숫자만큼입니다.
- 각 정령은 능력 카드를 사용하기 위해 충분한 에너지를 가지고 있어야 합니다.

매 차례마다 각 정령은 에너지 트랙에 공개된 가장 높은 숫자만큼의 에너지를 얻습니다. 사용하지 않은 에너지는 남아있으며, 다음 차례에 사용할 수 있습니다. 에너지는 각자 소유하며 정령들끼리 주고 받을 수 없습니다. 카드 사용 횟수 또한 각자에게 허락된 수치이며 정령들끼리 이 수치를 주고 받을 수 없습니다. 에너지와 달리 사용하지 않은 카드 사용 장수는 다음 차례로 넘어가지 않습니다.



카드의 에너지 비용은 카드 좌측 상단에 있는 원 안에 표시되어 있습니다.

에너지는 선택한 성장의 효과에서, 그리고 에너지/차례 트랙을 통해 얻을 수 있습니다.

게임 개념

일반적인 성장 효과

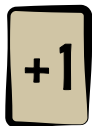


자신의 정령 보드에 있는 현신 토큰 1개를 사정거리 2(섬에 있는 자신의 현신으로부터 최대 2칸까지 떨어진 거리) 이내의 지역에 놓습니다.



에너지 얻기

에너지 2를 얻습니다(추가로 이번 턴의 일반 에너지 수입도 받습니다).



능력 카드 얻기

능력 카드 1장을 얻습니다(18페이지의 '능력 카드 얻기' 참조).



카드 회수

자신의 버린 카드 더미에 있는 모든 능력 카드를 손으로 가져옵니다.

현신 토큰 재배치

드문 경우겠지만 원한다면, 자신의 현신 트랙 위의 현신을 섬에 추가하는 대신에 이미 섬에 올려져 있는 자신의 현신 하나를 원하는 곳으로 옮길 수 있습니다.
이는 자신의 모든 현신이 사용 중일때 유용합니다.

원소 요구 조건

정령들이 자신의 타고난 능력을 사용하기 위해서는, 해당 능력에 표시된 원소 요구 조건을 만족시켜야 합니다.
원소는 소비되지 않고 오로지 조건을 만족했는지의 여부만 확인합니다.

능력 카드로 얻은 원소들은 다음 차례까지 지속되지 않습니다. 원소들은 오직 원소가 표시된 능력 카드를 사용 중일 때에만 유효합니다.
(17페이지의 '원소 요구 조건' 참조.)

정령

각 정령의 구성품:

- 성장, 현신 트랙, 타고난 능력에 대한 정보가 있는 해당 정령의 정령 보드 1개;
- 해당 정령의 고유 능력 카드 4장 (능력 카드의 예시는 16페이지의 '능력' 참조.)

정령 보드에 표시된 정보



1. 정령 이름

2. 그림 : 정령의 모습.

3. 배경 이야기 : 정령의 배경과 역사에 대한 이야기.

4. 준비 : 시작전 현신의 배치와 그 밖의 특수한 준비 사항.

5. 진행 스타일 / 복잡도 : 정령의 전략에 대한 간단한 설명, 강점과 약점 및 능력에 대한 요약.

6. 특수 규칙 : 이 정령에게만 특별하게 적용되는 규칙.

7. 성장 선택 : 정령이 힘을 되찾고, 새로운 지역으로 뻗어나가며, 새로운 능력을 얻기 위한 선택들입니다. 성장을 할 때는, 구분된 선택지 중 하나를 골라서 그 선택지에 있는 모든 사항을 원하는 순서로 진행합니다 (일반적인 성장 선택에 대해서는 왼쪽 참조. 또한 8페이지에 있는 정령 단계의 "1. 성장" 참조).

8. 현신 트랙 : 각 정령 보드에는 두 개의 현신 트랙이 있습니다. 위쪽 트랙은 차례마다 얻는 에너지의 양을 나타내며, 아래쪽 트랙은 한 차례에 사용할 수 있는 능력 카드의 수를 나타냅니다. 게임 준비시, 현신 트랙의 맨 왼쪽 칸을 제외한 나머지 칸을 현신 토큰으로 덮어 놓고 시작합니다. 섬에 자신의 현신 토큰을 놓을 때, 어느 트랙(위/아래 중)에서 가져다 놓을지 선택합니다. 가져올 때는 해당 트랙의 맨 왼쪽에 있는 현신 토큰을 사용합니다. 현신들을 사용하면서 트랙이 공개됨에 따라 더 나은 혜택을 받게 됩니다. 위쪽 트랙은 더 많은 에너지를 제공해 주고, 아래쪽 트랙은 능력 카드를 사용할 수 있는 장수를 늘려줍니다. 정령은 현신 트랙에 보이는 숫자를 모두 더하는게 아니라, 각 트랙의 가장 높은 숫자 하나만을 사용합니다.

주의 : 파괴된 현신은 정령 보드로 돌아가는게 아니라 게임에서 제외됩니다!

- 어떤 정령의 현신 트랙에는 '카드 1장 회수'라고 적혀 있습니다. 이 칸이 공개되었다면, 그 정령은 매 차례 정령 단계때 버려진 카드 중 1장을 자신의 손으로 되돌릴 수 있습니다(이 칸이 공개된 차례부터 즉시 사용 가능합니다). 이는 성장시 '모든 카드 회수'를 사용하는 빈도를 줄여줍니다.

- 어떤 정령은 현신 트랙에 보너스 원소가 있습니다. 보너스 원소가 공개되었다면, 그 정령은 매 차례에 그 원소를 가지고 있는 것으로 간주합니다(페이지 16의 '원소 획득하기' 참조). 공개된 칸에 '원하는 원소'라고 적혀 있다면, 매 차례 원하는 원소 1개를 얻습니다. 이렇게 선택한 원소는, 이번 차례 동안에는 다른 원소로 변경할 수 없습니다.

9. 타고난 능력 : 필요한 원소를 가지고 있다면, 정령들은 자신의 타고난 능력을 사용할 수 있습니다(16페이지의 '능력' 참조. 특별한 언급이 없는 한, 타고난 능력을 사용할 때는 에너지나 카드 사용을 필요로 하지 않습니다. 특별한 언급이 없는 한, 다른 모든 능력처럼 한 지역이나 정령 하나를 대상으로 합니다.

침략자

침략자들이 여러분의 섬을 식민지로 만들기 시작했습니다! 애초에 공격할 목적으로 찾아온 것은 아니지만, 그들의 식민지화는 지역을 오염하고 자연의 균형을 무너뜨립니다. 게임의 목표는 현재 위협 수준의 승리 조건을 만족해서 침략자들을 모두 내쫓는 것입니다. 만약 더 많은 침략자가 여러분에게 공포를 느낀다면, 승리하기가 그만큼 쉬워집니다!

침략자가 지역에 있다고 해서 무조건 현신이나 다한에게 피해를 주는 것은 아닙니다. 침략자들은 오로지 정복 행동(9페이지의 '정복' 참조)을 할 때만 피해를 줍니다. 침략자는 그 종류마다 정해진 체력이 있으며, 침략자를 파괴하기 위해서는 한 차례 동안에 그 침략자가 가진 체력 이상의 피해를 줘야 합니다. 하지만 피해나 체력에 관계없이 침략자를 파괴하는 효과도 있습니다.

침략자에는 모두 3종류가 있습니다: **탐험가, 마을, 도시**.

이들 중 어느 하나라도 있는 지역을 '침략자가 있는 지역'이라고 부릅니다. 만약 게임 중 침략자 피규어 구성품이 부족한 경우, 에너지 토큰(1,2,3)을 대신 사용해서 해당 침략자를 표시합니다.



탐험가는 미지의 땅을 탐사하는 침략자들입니다. 지도를 만드는 목적일 수도 있고, 공격적인 정착민일 수도 있습니다. 탐험가의 체력은 1이며, 정복 행동을 할 때에 1 피해를 줍니다.



마을은 농가와 변경의 작은 정착지를 의미하는 침략자입니다. 마을의 체력은 2이며 정복 행동을 할 때에 2 피해를 줍니다. 마을은 침략자들이 탐사 행동을 할 때 그들의 근원지가 되어줍니다.



도시는 가장 크고 가장 해로운 유형의 침략자입니다. 도시의 체력은 3이며 정복 행동을 할 때에 3 피해를 줍니다. 도시는 침략자들이 탐사 행동을 할 때 그들의 근원지가 되어줍니다.

마을이나 도시를 파괴하면 침략자들의 사기를 떨어뜨릴 수 있습니다. 마을을 파괴할 때마다 공포 1개가 생성되며, 도시를 파괴할 때마다 공포 2개가 생성됩니다 (12페이지의 '공포와 위협' 참조).

오염

침략자들은 천천히, 그러나 자비 없이 대지를 오염시킵니다. 물론 산불과 같은 이유로 야기되는 어쩔 수 없는 경우도 있지만, 오염이 반복되어 섬 전체를 뒤덮어버리면 돌이킬 수 없는 사태가 벌어집니다.

만약 플레이어들이 게임 도중 섬에 오염 토큰을 놓아야 한다면, 그 토큰을 오염 카드 위에서 가져옵니다(오염 카드를 사용하지 않고 있다면, 침략자 보드 위의 오염 칸 위에서 가져옵니다). 만약 카드 위의 오염 토큰이 다 떨어졌다면, 카드의 지시사항을 따릅니다. 만약 그 오염 카드가 '청정한 섬' 상태였다면 카드를 뒤집으라고 되어 있으며, '오염된 섬' 상태였다면 게임에서 패배합니다. 한번 '오염된 섬'은 게임 도중에 '청정한 섬' 상태로 다시 돌아가지 않습니다.

게임 중, 지역에 오염 토큰을 놓을 때마다(확산 효과로 놓을 때도 포함해서) 두 가지 안 좋은 일이 생깁니다:

- 1. 현신 파괴:** 해당 지역에 있는 각 정령의 현신이 1개씩 파괴됩니다. 파괴된 현신 토큰은 섬 옆에 두며, 정령 보드로 되돌아가지 않습니다.
- 2. 확산:** 만약 오염을 놓은 지역에 이미 오염 토큰이 있었다면, 인접한 지역 한 곳에도 추가로 오염을 놓습니다(만약 추가로 놓은 지역에도 이미 오염이 있다면, 확산이 또 다시 발생합니다).

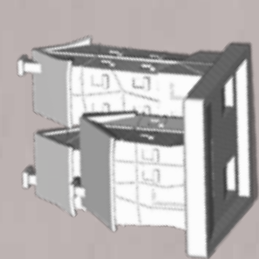
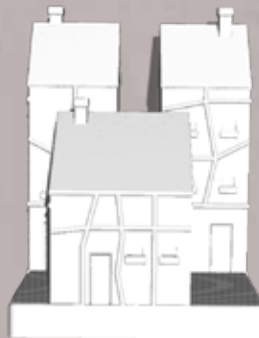
(예시는 11페이지의 '정복 예시' 참조).

피해 표시하기

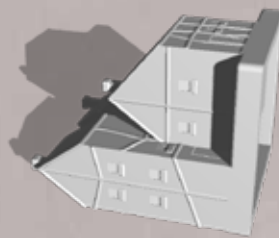
마을과 도시 피규어는 놓여진 상태를 통해서 파괴까지 남은 피해량을 표시할 수 있습니다.

도시: 체력 3

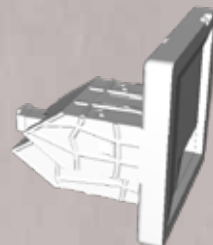
도시는 피해 3을 받으면 파괴됩니다. 똑바로 서 있는 도시 피규어에 보이는 3개의 건물 모양으로 이를 기억할 수 있습니다



피해 1을 받은 도시 (피해 2를 더 받으면 파괴되는 상태)는 옆면으로 눕혀서 건물이 2개만 보이도록 표시합니다.



피해 2를 받은 도시 (피해 1을 더 받으면 파괴되는 상태)는 넓은면으로 눕혀서 건물이 1개만 보이도록 표시합니다.



마을: 체력 2

마을은 피해 2를 받으면 파괴됩니다. 똑바로 서 있는 마을 피규어에 보이는 2개의 건물 모양으로 이를 기억할 수 있습니다.

피해 1을 받은 마을(피해 1을 더 받으면 파괴되는 상태)은 눕혀서 표시합니다.

자신의 체력 이상의 피해를 받은 침략자는 파괴되며, 해당 피규어는 공급처로 돌아갑니다. 이때 마을을 파괴했다면 공포 1개, 도시를 파괴했다면 공포 2개가 생성됩니다. 매 차례가 끝나고 시간 흐름 단계가 되면, 입었던 모든 피해가 사라지고 피해를 입은 모형들을 똑바로 세워놓습니다.

게임 개념

피해 표시하기



다한: 체력 2

다한은 피해 2를 받으면 파괴됩니다.



피해 1을 받은 다한(피해 1을 더 받으면 파괴되는 상태)은 뒤집어서 표시합니다.

다한

다한은 정령섬의 원주민이자 방랑하는 유목민들로, 땅과 정령들과 더불어 공존하는 삶을 살아왔습니다. 그들은 침략자들의 식민지화를 반기지 않습니다만, 폭력을 유발하지 않도록 조심하고 있습니다.

게임을 시작할 때 각 섬 보드에는 6개의 다한을 놓습니다. 다한의 수는 저절로 늘어나지 않으며, 건강, 풍요, 수확과 관련된 축복을 주는 몇몇 능력을 통해서만 늘어납니다. 만약 게임 중 다한 피규어가 부족하다면, 에너지 마커로 대신 표시합니다.

다한은 먼저 공격 받았을 경우, 또는 정령의 능력에 통해서만 침략자들을 공격합니다. 침략자들이 정복 행동을 마친 후, 살아남은 다한들은 그 지역의 침략자들에게 다한 1개당 피해 2를 줍니다.

다한은 체력이 2이며, 따라서 침략자들로부터 피해 2를 받았을 때 파괴됩니다. 기본적으로 정령들이 주는 피해는 다한에게 영향을 주지 않지만, 일부 정령들의 능력은 끔찍한 부작용이 있어서 다한의 사상을 초래하기도 합니다.

능력

정령들은 능력 카드를 사용하거나 자신의 정령 보드에 표시된 타고난 능력을 사용해서 게임에 영향을 미칩니다. 타고난 능력은 (카드를 사용할 필요 없이) 매 차례 자동으로 발동한다는 점을 제외하면 대체로 능력 카드와 비슷하며, 에너지를 지불하는 대신 특정한 원소들을 필요로 합니다.

능력 알아보기

1. 에너지 비용 (능력 카드만)
2. 이름
3. 원소 획득하기 (능력 카드만): 원소는 총 8가지로 태양, 달, 불, 공기, 물, 땅, 식물, 동물입니다. 능력 카드를 사용할 때마다, 그 정령은 사용한 카드에 표시된 원소를 얻습니다. 어떤 능력은 특정 원소를 얻었을 때 추가 효과를 발휘하기도 합니다(다음 페이지의 8번 설명 참조). 능력 카드를 사용하기 위해 내려놓으면, 능력의 속도와 관계없이 해당하는 원소를 즉시 얻습니다. 얻은 원소는 다음 차례에 사용할 수 없으며, 능력 카드가 사라질 때 함께 사라집니다(보통은 시간 흐름 단계 때).
4. 속도: 빠른 능력 (빨간색)은 침략자 단계 전에 사용하며, 느린 능력 (파란색)은 침략자 단계 후에 사용합니다. 능력 카드의 속도는 에너지 비용을 둘러싼 원의 색깔로 구분할 수 있습니다. (빨간색 혹은 파란색).
5. 사정거리: 자신의 현신으로부터 얼마나 멀리 떨어진 곳까지 이 능력을 사용할 수 있는지를 나타냅니다. 이 숫자는 최대 사정거리로, 그보다 더 가까운 곳에도 사용할 수 있습니다. 만약 사정거리가 0이라면, 그것은 현신이 있는 바로 그 지역에서만 해당 능력을 사용할 수 있다는 것을 의미합니다. 어떤 능력은 사용할 수 있는 지역의 종류에 제한이 있습니다(성지에서만 사용할 수 있거나, 특정 지형에서만 사용이 가능한 경우 등). 이것은 사정거리 아이콘 왼쪽에 나타나 있습니다.
6. 대상: 어떤 종류의 지역에 이 능력으로 영향을 줄 수 있는지를 나타냅니다. 대부분의 능력은 모든 지역에 영향을 줄 수 있지만, 어떤 능력은 지형에 따라 사용이 제한되기도 하고, 지역에 무엇이 있는지, 지역이 해안인지/내륙인지 등에 따라 사용 가능 여부가 결정되기도 합니다. 능력은 별도의 언급이 없는 한 지역 1개를 목표로 합니다. 어떤 능력은 지역 대신에 정령을 대상으로 합니다(설명서 가장 뒷면의 '대상' 참조).
7. 효과 (능력 카드만): 능력의 효과를 나타냅니다. 특별한 언급이 없다면 모든 효과는 1개의 목표 지역을 가지고 있습니다(즉, "모든 마을 파괴"는 "대상 지역의 모든 마을을 파괴한다"는 뜻이지, "게임에 있는 모든 마을을 파괴한다"는 뜻이 아닙니다.). 효과는 원하는 순서대로 실행하며, 실행할 수 없는 효과는 생략합니다. 현재 보드 상황에 아무런 영향을 주지 않는 효과(예를 들어, "침략자들은 대상 지역에서 건설 할 수 없다")는, 현재 차례에만 적용됩니다.



8. 원소 요구 조건 : 정령이 특정 원소를 얻었을 때 발동시킬 수 있는 조건부 효과와 필요한 원소를 나타냅니다(전 페이지의 3번 설명 참조). 이 원소는 ‘소비되는 것’이 아니라, 조건을 만족하는지 확인만 합니다. 예를 들어, 어떤 정령이 물 원소 2개를 보유하고 있다면, 물 원소 2개를 필요로 하는 모든 원소 요구 조건들이 충족된 것으로 간주하고 해당 능력들을 사용할 수 있습니다. 물론 가지고 원소들을 더 적은 수로 간주해서 능력 조건을 충족할 수도 있습니다. 능력의 기본 효과와 원소 요구 조건을 충족시켜 발동되는 추가 효과는 위에서부터 아래로 순서대로 발동합니다.

예외 : 만약 추가 효과에 ‘대신에’라는 문구가 있다면, 전 단계의 효과를 대체하여 발동합니다.

기본 원칙 : 가능한 만큼 모두 적용

능력의 효과가 발동 될 때, 적용 가능한 모든 것은 전부 적용합니다. 만약 일부 효과를 적용할 수 없다면, 그 효과는 건너뛰고 나머지 효과만 적용합니다. 대상 지정에 대한 제한은 ‘대상 지역’ 칸에 표시된 것이 전부입니다.

주의 : 효과 적용 대상의 개수에서 ‘~개까지’는 그 한도 내에서 선택이 가능하지만, ‘~개’로 지정이 되면, 할 수 있는 개수만큼 반드시 적용해야 합니다

기본 원칙 : 능력 효과는 생략 가능

만약 어떤 능력의 효과를 사용할 수 없거나 사용하고 싶지 않다면 (섬의 상황이 예상과 달라졌을 때 이런 일이 발생합니다) 그 능력의 효과 전체를 생략할 수 있습니다. 그 능력이 카드였다면, 사용한 에너지는 다시 돌려받을 수 없습니다. 하지만 그 카드로 얻은 원소는 여전히 유효합니다.

원소 요구 조건을 통해 능력을 사용할 때는, 요구 조건보다 많은 원소를 가지고 있어도 그 능력을 사용할 수 있습니다. 그러나 효과의 지시 사항을 원하는 것만 선택해서 사용할 수는 없습니다.

기본 원칙 : 한 지역만! 한 차례만! 한 번만!

능력에 특별한 언급이 없는 한 다음을 따릅니다.:

- 능력은 대상 지역 한 곳에만 영향을 줍니다. “탐험가를 3개까지 파괴”는 여러 지역에서가 아니라, 한 지역에 있는 탐험가를 최대 3명까지 파괴하는 것입니다. 한 능력이 여러 가지 효과를 가지고 있다해도, 모든 효과는 같은 지역에서만 발생합니다.
- 능력은 현재 차례에만 영향을 줍니다. “다한 체력 +3” 또는 “침략자는 대상 지역에서 정복을 하지 않는다”같은 효과는 이번 차례에만 적용되는 능력이며, 이후에는 적용되지 않습니다. 영구적인 변화는 피규어가 제거되거나 공포 토큰이 옮겨지는 것처럼 보드 위에서 표현되는 것들 뿐입니다.
- 능력은 한 차례에 한번만 사용할 수 있습니다. 능력 카드의 에너지를 두 배로 지불하고 두 번 사용하는 것은 불가능합니다. 타고난 능력 또한 요구되는 원소 조건 보다 두 배 많은 원소를 보유하고 있다고 해도 한 번만 발동 될 수 있습니다. 어떤 효과로 느린 능력을 빠른 능력처럼 사용했다면, 그 능력은 느린 능력 단계에 다시 사용할 수 없습니다.

일시적인 효과

몇몇 능력은 지역에 일시적인 효과를 부여합니다(예시 : ‘침략자의 모든 행동을 생략’). 이를 기억하기 위해 해당 지역에 일시 효과 표시마커를 놓아서 표시할 수 있습니다. 차례가 끝나면 잊지말고 보드에서 토큰을 제거합니다!



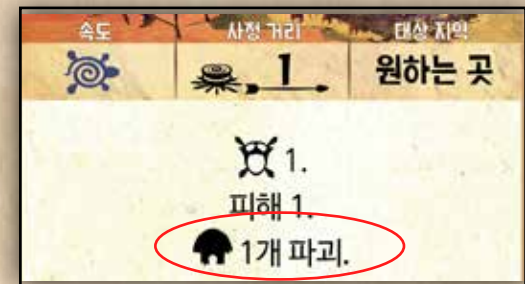
일시 효과 표시마커

원소의 종류

- 태양 :** 낮, 빛, 열, 지배, 명령, 불변
- 달 :** 밤, 순환, 어둠, 꿈, 변화
- 불 :** 열, 분노, 파괴, 욕망, 거센 변화
- 공기 :** 바람, 하늘, 소리, 거리, 속도, 속임수, 생각
- 물 :** 강, 유동성, 풍요로움, 공감, 치유, 질병
- 땅 :** 지역, 힘, 불변, 정체, 회복력
- 식물 :** 순수함, 성장, 얽힘, 재생
- 동물 :** 짐승, 인간, 피, 육체, 삶, 죽음

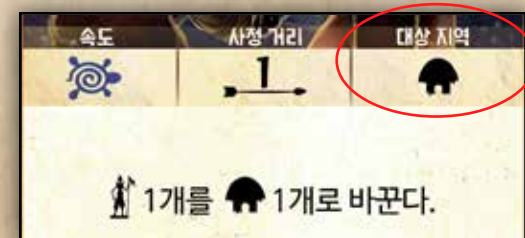
할 수 있는만큼 하기

카드의 능력을 사용할 때, 능력의 모든 효과를 사용해야 하는 것은 아닙니다. 예를 들어, 능력 카드가 다음과 같은 경우:



다한 파괴 효과가 있다고 해서, 반드시 다한이 있는 지역을 대상으로 해야 한다는 뜻은 아닙니다.

만약 다한이 있는 지역을 반드시 대상으로 해야할 경우라면 아래와 같이 표시됩니다.



게임 개념

능력을 잊기

능력을 잊는다는 것은 갖고 있던 능력의 사용법을 망각하는 것을 의미합니다. 게임에서는 능력 카드를 버리는 것으로 표현합니다. 잊는 카드는 어떤 카드든 가능합니다! 손에 있는 카드여도 되고, 버린 카드 더미에 있는 카드도 되며, (차례를 진행하는 중에 주요 능력을 얻게 되었다면) 이번 차례에 사용하려고 내려놓은 카드여도 됩니다. 심지어는 방금 얻은 주요 카드를 바로 잊을 수도 있습니다. 만약 이번 차례에 사용하려고 내려놓은 카드를 잊는다면, 해당 카드에 있는 원소도 즉시 잃습니다. 아직 발동하지 않은 능력이라면 효과를 발동할 수 없습니다. 이미 발동시킨 상태라면 일반적인 경우처럼 차례가 끝날때까지 그 효과가 적용됩니다.

침략자들이 입는 피해

정령섬에서 피해를 입는 것은 침략자들만이 아닙니다. 지역과 다한도 침략자들의 파괴 행위로 피해를 입습니다. 그러나 이 게임에서 대부분의 피해는 침략자들이 받습니다. 별도의 언급이 없는 한, 능력이나 공포 카드, 또는 다른 효과로 피해를 줄 때는 항상 “침략자들에게 피해를 준다”를 의미합니다. 대부분의 정령의 능력은 지역이나 다한에게 피해를 주지 않습니다.

피해를 표시하는 토큰

정령섬에서는 피해를 표시하기 위한 별도의 토큰이 없습니다. 대신 피규어를 눕혀놓는 방식으로 피해를 표시합니다.

(15~16페이지의 ‘피해 표시하기’ 참조).

파괴로 생성되는 공포

언제든지 피해나 다른 방법을 통해서 도시나 마을이 파괴되면 침략자는 겁을 먹습니다. 파괴된 도시마다 2 공포를, 파괴된 마을 마다 1 공포를 생성합니다. (능력을 통해서 생성되는 공포와는 별개로) 도시나 마을을 ‘제거’하거나 ‘교체’하는 경우에는, 공포가 생성되지 않습니다.

능력 카드 얻기

보통은 성장을 통해 새로운 능력 카드를 얻지만, 몇몇 능력 효과도 카드를 얻게 해줍니다. 새롭게 얻는 능력 카드는 언제나 플레이어의 손으로 가져갑니다.

능력 카드를 얻을 때는 다음과 같이 진행합니다:

- 보조 능력과 주요 능력 중 하나를 선택하여 선택한 카드의 덱에서 4장을 뽑습니다. 덱이 떨어지면, 버린 카드 더미의 카드들을 섞어서 새로운 덱을 만듭니다.
- 그 중에 한 장을 선택하여 가져오고 나머지는 해당 카드의 버린 카드 더미에 놓습니다.
- 주요 능력을 얻은 후에는 반드시 자신의 능력 카드 중 한 장을 잊어야 (카드를 버림) 합니다. 잊은 카드는 본래 카드의 버린 카드 더미에 놓습니다. 만약 고유 능력 카드를 잊는다면, 자신의 정령 보드 아래에 놓습니다.

만약 능력 단계 카드를 사용하고 있다면, 4장을 뽑아 한장을 가지는 것이 아니라 능력 단계 카드에 적힌 다음 카드를 가져오기만 하면 됩니다. (3페이지의 ‘초심자를 위한 권장 사항’ 참조).

능력과 공포 효과

피해, 파괴, 제거

어떤 효과는 침략자들을 제거합니다. 이는 그들이 공포에 떨어져 도망치는 것을 의미합니다. 효과의 대상이 되는 침략자들을 공급처로 돌려보냅니다. 어떤 효과는 침략자를 교체합니다. 이 경우, 먼저 해당 침략자를 제거하고 교체된 대상을 그 자리에 놓습니다. 원래 있던 침략자가 피해를 받은 상태였다면, 교체된 침략자도 그 만큼의 피해를 받은 채로 놓습니다. 많은 효과로 침략자들을 파괴할 수 있습니다. 이 경우, 파괴된 침략자들을 공급처로 되돌려 놓습니다. 마을을 파괴하면 공포 1이 생성되며, 도시를 파괴하면 공포 2가 생성됩니다. 단, 침략자들을 제거하거나 교체했을 때는 공포가 생성되지 않습니다.

능력이나 다른 효과에 ‘피해’라는 말이 표시되어 있으면, 이는 별도의 언급이 없는 한 ‘침략자들에게 주는 피해’를 의미합니다. 피해를 줄 때는, 대상 지역에 있는 침략자들에게 원하는 만큼 나누어 줄 수 있습니다. 어떤 침략자에게 체력 이상의 피해를 입히면 (15페이지의 ‘침략자’ 참조) 그 침략자는 즉시 파괴됩니다. 여러 능력을 조합해서 여러 번의 피해를 줄 수도 있습니다. 그러나, 차례가 끝날 때 파괴되지 않은 침략자의 피해는 모두 회복됩니다.

방어

몇몇 능력은 침략자가 지역과 다한에게 주는 피해를 줄이며 대상 지역을 방어합니다. ‘방어 2’라고 하면 “침략자들이 이번 차례에 이 지역과 다한에게 주는 피해를 2만큼 줄임”이라는 뜻입니다. 만약 여러 개의 방어 효과를 한 지역에 적용한다면, 그 효과를 모두 더합니다. 방어 효과는 한 차례 동안 지속됩니다. 이번 차례에 적용되는 방어 효과를 기억하기 위해 일시 효과 마커의 뒷면인 방어 표시면을 사용할 수 있습니다.



일시 효과 토큰의 방어 표시면

오염 제거

만약 섬에서 오염 토큰을 제거했다면, 오염 카드 위로 되돌려 놓습니다. 오염 카드가 한번 ‘오염된 섬’면으로 뒤집히면 게임중 아무리 많은 오염을 제거하더라도 다시 ‘청정한 섬’면으로 돌아가지 않습니다.

끌어오기와 밀어내기

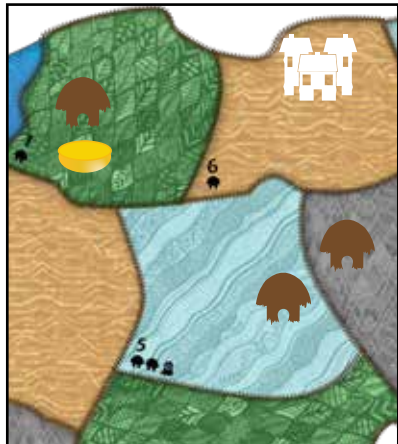
어떤 능력은 **대상 지역으로 무언가를 끌어오는** 효과(예시 :  1개를 끌어온다. 또는  을 3개까지 끌어온다.)를 가지고 있습니다. 이것은 “그만큼의 개체를 인접한 지역(들)에서 대상 지역으로 움직인다.”라는 의미입니다. 끌어오기는 오직 대상 지역과 인접한 지역에서만 끌어올 수 있습니다. 능력의 사정거리를 늘려주는 효과는 끌어오는 거리에 영향을 주지 않습니다.

어떤 능력은 **대상 지역으로부터 무언가를 밀어내는** 효과(예시 :  1개를 밀어낸다.’ 또는 ‘ 을 3개까지 밀어낸다.’)를 가지고 있습니다. 이것은 정확히 끌어오기의 반대 효과이며, “그만큼의 개체를 대상 지역에서 인접한 지역(들)로 움직인다”라는 의미입니다. 밀어내는 대상이 되는 개체를 오직 한 칸만 이동시킵니다. 능력의 사정거리를 늘려주는 효과는 밀어내는 거리에 영향을 주지 않습니다. 만약 한 번에 여러 개체를 밀어낸다면, 그들을 서로 다른 지역으로 밀어낼 수도 있고, 한 지역으로 밀어낼 수도 있습니다.

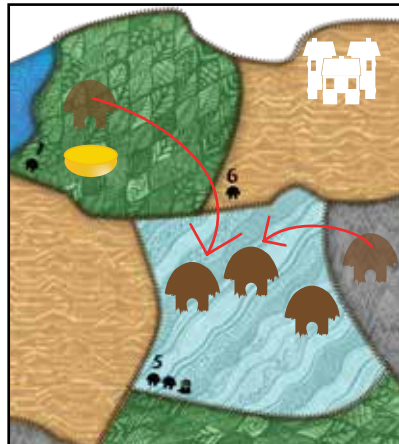
단, 실제로 사용되는 지역으로 밀어내야 하며, 개체를 보드 밖이나 바다로는 밀어낼 수는 없습니다.

끌어오기와 밀어내기의 예시

끌어오기

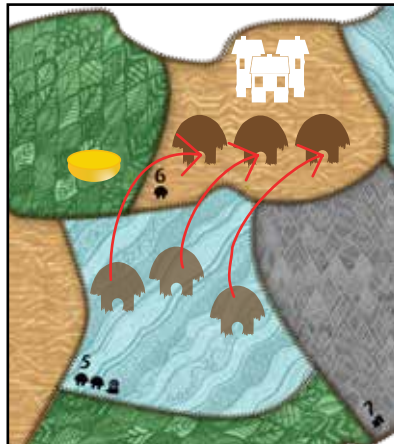


침략자는 다음 차례에 사막을 정복할 예정입니다. 플레이어는 근처의 다한이 6번 지역에 있는 도시에 맞서 싸우게 하려고 합니다.



노란색 정령이 ‘이주시키기’ 카드를 사용해서, 인접한 지역들로부터 2개의 다한을 5번 지역으로 끌어옵니다.

밀어내기



그 후, 카드의 두 번째 효과로 5번 지역에서 3개의 다한을 6번 지역으로 밀어냅니다. 이제, 도시가 정복을 하면 1개의 다한은 파괴되고 지역에 오염이 추가 되겠지만, 남은 2개의 다한이 반격을 하여 도시를 파괴할 것입니다.

끌어오기와 밀어내기를 둘 다 포함한 카드 예시



반복

어떤 효과는 능력을 반복하게 합니다. 능력 카드를 반복해도 원소를 한 번 더 얻지는 않습니다(원소는 능력 카드를 내려놓을 때 얻는 것이며, 능력을 사용할 때 얻는 것이 아니기 때문입니다). 또한, 반복 효과는 연쇄적으로 일어나지 않습니다(즉, 반복 효과로 재사용된 능력 카드에 적힌 ‘반복’이라는 문구는 무시합니다). 반복되는 능력의 속도는 해당 능력의 원래 속도와 동일합니다. 다음 사항을 참조합니다:

- 재사용 되는 능력에 먼저 적용된 변화는 반복될 때도 그대로 이어집니다(예를 들어, 만약 능력이 빠른 능력으로 변경되었거나 추가 사정거리를 얻었다면, 재사용시에도 적용됩니다)
- 능력에 선택 사항이 있는 경우, 재사용할 때는 다른 선택을 할 수 있습니다.
- 만약 효과를 재사용할 때의 대상이 지정되어 있으면, 일반 규칙의 사정거리와 목표 제한을 무시하고 그 지시를 따릅니다. 그렇지 않은 경우, 항상 일반 규칙을 따라 적합한 곳을 대상으로 정합니다.
- 능력 카드를 재사용하는 것은 사용 횟수로 세지 않습니다(예시 : 능력 카드 ‘생기의 지원’). 아울러 이것은 새로운 능력을 사용한 것으로 간주됩니다(예시 : 정령 ‘꿈과 악몽의 전달자’의 ‘천명의 죽음을 꿈꾸다’ 능력).

효과 누적 (+)

능력 효과에 표시된 ‘+’는 같은 능력 카드나 타고난 능력의 선행 효과에서 설명된 수치, 혹은 이미 갖고 있는 체력에 더해지는 것입니다(예시 : ‘끓주림으로 삼키는 바다’의 ‘선박들을 조각내기’ 능력).

실수를 했다면!

게임을 하던 중, 네 차례 전에 대상으로 삼을 수 없는 지역에 능력 카드를 사용했다는 것을 갑자기 깨달았습니다.

이 경우의 처리 방법은...

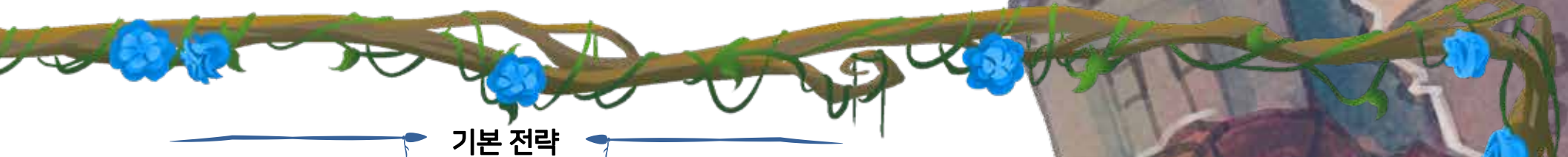
답은 ‘걱정하지 마세요’ 입니다.

특히 첫 번째나 두 번째 플레이에서는 사소한 실수가 여기저기서 발생합니다. 그러나 그 실수 덕분에 게임을 망치는 것은 절대 아닙니다. 단순히 게임이 약간

더 쉬워지거나 혹은 어려워지는 편입니다.

즉 모두가 즐겁게 게임을 플레이하고 있다면 그것으로 충분합니다. 게임을 다시 되돌려서 실수를 수정할 필요는 없습니다. 단지 정확한 규칙이 무엇인지 확인하고, 계속 게임을 진행하면 됩니다.

- 능력 카드를 내려 놓을 때, 필요한 에너지를 능력 카드 위에 올려 놓습니다. 이것으로 에너지 비용을 지불하는 걸 잊지 않을 수 있습니다.
- 능력 카드를 발동할 때, 그 카드를 앞으로 살짝 밀거나 옆으로 돌려서 그 카드를 사용했다는 것을 표시할 수 있습니다. 차례가 끝날 때까지 그 카드를 폐기하면 안됩니다. 원소가 필요한 능력을 사용할 때, 그 카드에 있는 원소가 필요할 수 있습니다!
- 침략자 행동에 영향을 주는 공포 효과가 발동되면(예시: “모든 지역 방어 2”), 그 공포 카드를 해당 침략자 카드 뒷쪽에 놓아 그 효과를 잊지 않도록 합니다.
- 모든 섬 보드에는 한 종류의 지형이 정확히 2개씩 존재합니다. 이를 알면 특정 지형을 전부 찾는 데 도움이 됩니다.
- 침략자 행동을 진행할 때, 어떤 플레이어가 어떤 행동을 담당하고 있는지를 명확히 하여 탐사, 건설, 정복을 실수로 두 번 실행하지 않도록 합니다. 각 플레이어가 자신의 시작 보드에서 발생하는 침략자 행동을 담당하는 방법으로 진행할 수 도 있습니다. 이렇게 하면 초보자 플레이어들이 침략자 행동을 이해하는 데 도움이 될 수 있습니다.
- 게임 준비 시, 오염 카드와 섬 보드 위에 오염 토큰을 올려놓은 후 나머지 오염은 상자에 되돌려 놓는 것을 권합니다. 이는 오염을 잘못된 곳에 놓거나, 잘못된 곳에서 가져오는 것을 방지합니다. 단 한 번, 오염 카드가 ‘오염된 섬’ 면으로 뒤집힐 때 상자에서 오염을 새로 가져오면 됩니다.
- 다른 동료 정령과 연계할 때, 다른 정령이 가지고 있는 세세한 계획을 모두 기억하려 하는 것은 버거운 일입니다. 게임의 목표에 집중하고 필요한 경우에만 자세히 확인하는 것이 게임을 좀 더 매끄럽게 진행할 수 있는 방법입니다.
- 어떤 플레이어는 굉장히 분석적이고 계획적인 스타일로 조심스럽게 플레이하는 것을 좋아하는 반면 다른 플레이어는 적당히 넘기며 굉장히 빠른 템포로 게임을 진행하길 원합니다. 어떤 방식으로(혹은 그 중간 정도) 플레이해도 상관 없지만, 같은 테이블에 서로 다른 성향의 플레이어가 있다면 불만이 생길 수 있습니다. 시간을 사용하는 것에 대해 모든 플레이어가 동의 할 수 있도록 노력하는 것이 좋습니다. (8페이지의 ‘지금은 긴박한 전쟁 중입니다!’ 참조).



기본 전략

이 항목은 참조 사항으로, 첫 게임에서 게임 흐름의 감이 잘 안잡힐 경우 읽어보면 좋습니다.

침략자와의 싸움

- 침략자들이 건설 행동을 하기 전에 탐험가를 파괴하거나 움직이세요. 굉장히 효과적인 전술입니다!
- 침략자들이 정복 행동으로 지역과 다한에게 피해를 주기 전에 먼저 그들을 파괴하세요.
- 일단 침략자들이 특정 지형을 탐사하면, 다음 차례에는 그곳에서 건설 행동을 할 것이고, 그다음 차례에는 정복 행동을 한다는 것을 잊지마세요. 이러한 예측은 느린 능력 사용을 계획할 때 많은 도움이 됩니다.

현신과 성지는 어디에 놓는 것이 좋을까요?

- 자신의 모든 능력을 사용할 수 있도록, 침략자들과 충분히 가까운 곳에 현신을 놓는 것이 좋습니다.
- 곧 침략자들이 정복할 지역은 피하세요. 지역이 오염되면 현신 토큰이 파괴됩니다.
- 섬을 가로 질러 나가서 그 곳에 현신을 배치해서 다른 플레이어와 협동할 수 있게 하세요. 만약 ‘피해 1’ 능력을 3번 쓸 수 있다면, 이로서 도시 1개를 파괴할 수 있습니다!
- 피해를 주는 다양한 능력 및 효율적인 공포 효과를 사용하려면 성지가 필요하므로, 성지는 침략자들과 가까운 곳에 만들어 두는 곳이 좋습니다.

다한은 어디로 옮겨야 하나요?

- 침략자가 적당히 있는 지역에 다한을 놓으세요. 많은 공포 효과가, 다한이 있는 지역의 침략자들에게 겁을 주거나 다한이 공세를 취할 수 있도록 도와줍니다. 만약 침략자들이 그곳을 정복할 예정이라면, 살아남은 다한들이 반격을 취할 것입니다.
- 침략자가 너무 많은 지역에 다한을 놓지 마세요. 만약 다한이 침략자들의 정복 행동 시에 모두 파괴될 것 같다면, 그들을 위험한 지역에서 피신시키세요!

그외

- 오염 토큰은 확산이 발생하면 빠른 속도로 퍼집니다. 또 다른 오염 토큰이 놓이기 전에 지역을 깨끗하게 만드세요.
- 만약 능력을 사용하기에 적당한 목표를 찾기 어렵다면, 그것은 다음 둘 중 하나를 의미합니다:
 1. 승리가 임박했습니다. 침략자들을 궁지에 몰아넣고 있다면, 승리하는 데 집중하세요!
 2. 현신이나 성지가 능력을 사용하고 싶은 곳과 너무 멀리 떨어져 있습니다. 현신과 성지를 침략자들과 충분히 가까운 곳에 놓아 능력의 사정거리가 그들에게 닿도록 하세요.
- 만약 지속적으로 에너지가 부족하다고 느껴진다면, 에너지 트랙 위의 현신을 더 많이 섬에 놓거나, 카드 사용 장수를 줄이거나, 비용이 더 저렴한 능력 카드를 고르거나, 에너지를 제공하는 성장 혜택을 선택해서 에너지를 많이 받을 수 있도록 해보세요.

게임이 너무 어렵다면

재미를 느끼기 힘들 정도로 너무 무력하게 패배했다면..:

- 약간 쉬운 게임을 위해서, 게임 준비 후 시작 전에 모든 정령은 보너스로 성장을 1번 합니다.
- 좀 더 쉬운 게임을 위해서, 게임 준비 단계때 침략자들의 첫 탐사 행동을 생략합니다.
- 더 쉬운 게임을 위해서는, 위 두 가지 행동을 모두 적용합니다.

주의: 오염에 관련된 다음 두 가지 사항을 실수하지 않도록 주의합니다. 이를 실수할 경우 게임이 굉장히 어려워집니다. 첫째) 지역에서 정복을 할 경우 오염 토큰은 1개만 놓입니다. (지역에 주는 피해 수와 무관하게), 둘째) 확산은 인접한 지역 한 곳에서만 일어납니다. (전부가 아닙니다!)

다른 게임 진행 방식

1인 플레이

1인 플레이는 기본 게임과 동일하게 진행하며, 섬 보드는 오직 1개만 사용합니다. 유일한 차이점이라면 능력을 사용할 때 ‘다른 정령’을 대상으로 하는 카드를 자기 자신한테 사용할 수 있다는 점입니다. 하지만 ‘불변의 축복’이나 ‘자연의 지원’처럼 다른 정령에게 사용했을 때 발동되는 혜택은 얻을 수 없습니다. 또한, 카드를 얻을 때의 운적인 요소가 중요해지며, 자신의 약점과 한계를 보완해줄 다른 정령이 없습니다.

적대국들

정령섬의 세계에서 적대국은 식민지 개척을 하는 열강입니다. 적대국을 사용하는 것은 선택 사항으로, 적대국을 선택하면 게임의 깊이와 전략이 추가됩니다. 몇몇 적대국은 게임 준비 과정에 변화를 주기 때문에 적대국은 게임 준비 전에 먼저 선택해야 합니다.

적대국 카드에는 2단계 침략자 카드에서 이 공개되었을 때 적용하는 침략 확대 효과에 대한 설명이 있습니다 (10페이지 ‘침략 확대’ 참조). 어떤 적대국은 플레이어의 패배 조건을 추가하기도 합니다. ‘침략 확대’와 ‘추가 패배 조건’은 적대국의 ‘기본 레벨’로써, 게임 난이도를 다소 올려줍니다. 각각의 적대국은 왼편의 숫자(1~6)에 표시된 대로 레벨에 따라 더 어려운 난이도를 제공합니다. 명시된 모든 효과는 누적됩니다: 다시말해 만약 3레벨의 적대국과 싸우고 있다면, 그 적대국의 1레벨과 2레벨의 효과도 함께 적용해야 합니다. 어떤 적대국은 침략자 행동에 변화를 주기도 합니다. 침략자 행동 칸 아래에 적대국 타일을 놓아 이런 변동사항을 기억하도록 표시할 수 있습니다. 각 적대국의 난이도 등급을 한눈에 보려면, 28페이지에 있는 표를 참조해주세요.

공포 카드

게임의 난이도가 올라갈수록, 더 높은 위험 단계에 도달하기가 어려워집니다. 적대국의 각 단계는 해당 단계별로 몇 장의 공포 카드가 텍의 상단/중단/하단에 놓이는지를 알려줍니다.

브란덴부르크-프로이센 왕국

- 추가되는 규칙이 거의 없기에 첫 번째 적대국으로 선택하기 좋습니다. 대부분의 변경은 게임 준비 과정에서 발생합니다.
- 속도가 가장 중요한 요소입니다. 침략자는 모든 것을 좀 더 빨리 진행합니다. 정령들이 미처 준비하기도 전에 지형이 2개가 있는 카드가 나오곤 합니다.
- 이 적대국은 성장하는데 시간이 필요한 정령들에게 특히 위협적입니다.

잉글랜드 왕국

- 건물, 건물, 그리고 또 건물 - 잉글랜드는 탐사 되지 않은 지역까지 차고 넘치도록 많은 이주민을 보냅니다. 처음부터 빠르지는 않지만, 끊임없이 경계를 넓혀나갑니다. 2 레벨에서는 수도를 설립하기 위해 강력하게 밀고 들어올 것입니다.
- 마을을 파괴하는데 능한 정령(예 : ‘번개의 빠른 일격’)에게는 비교적 손쉬운 상대입니다.
- 이 적대국은 탐험가를 이동시키거나 파괴하는 것에 의존하는 정령(예 : ‘불꽃처럼 깜박이는 그림자’)에게는 특히 위협적입니다.

스웨덴 왕국

- 군사 전술이 발달하고 농업 및 광산업에 관심있는 인구수가 많은 스웨덴의 정복 행동은 다른 적대국보다 더 위험합니다. 스웨덴 왕실의 정책은 다한을 회유시키는 것을 우선시 하는데, 이는 침략자 인구가 많은 지역에서 더 용이합니다.
- 정복 행동을 막는데 능한 정령(예 : ‘무성한 녹지의 확산’이나 ‘대지의 활기찬 기운’)에게는 비교적 손쉬운 상대입니다.
- 게임 준비 시 참고사항 : 스웨덴 왕국은 게임 준비 과정때 오염을 추가하기도 합니다. 이때 추가되는 오염은 확산하지 않으며, 현신을 파괴하지도 않습니다.

적대국 카드

브란덴부르크-프로이센 왕국		
추가 패배 조건	II 단계 침략 확대 	
없음	대지 개발 :  가 있는 각 섬보드마다  이 없는 지역 한 곳을 선택해서  1개를 추가합니다.	
레벨	공포 카드 구성	게임 효과 
1	9 (3/3/3)	빠른 시작 : 게임 준비 시, 각 보드의 3번 지역에  1개를 추가합니다.
2	9 (3/3/3)	이주민 급증 : 침략자 텍을 만들 때, 1단계와 2단계 사이에 3단계 카드 1장을 넣습니다. (침략자 텍 순서: 111-3-2222-3333)
3	10 (3/4/3)	효율성 : 침략자 텍을 만들 때, 1단계 카드 1장을 제거합니다. (침략자 텍 순서: 11-3-2222-3333)
4	11 (4/4/3)	공격 계획 : 침략자 텍을 만들 때, 2단계 카드 1장을 제거합니다. (침략자 텍 순서: 11-3-222-3333)
5	11 (4/4/3)	무분별한 효율성 추구 : 침략자 텍을 만들 때, 1단계 카드 1장을 제거합니다. (침략자 텍 순서: 1-3-222-3333)
6	12 (4/4/4)	무시무시한 효율성 : 침략자 텍을 만들 때, 모든 1단계 카드를 제거합니다. (침략자 텍 순서: 3-222-3333)

잉글랜드 왕국		
추가 패배 조건	II 단계 침략 확대 	
위대하고 웅장한 수도 : 한 지역에 7개 이상의  가 있다면, 침략자들이 승리합니다.	건축 호황 :  가 있는 각 보드에서,  가 가장 많은 지역에 건설 행동이 발생합니다.	
레벨	공포 카드 구성	게임 효과 
1	10 (3/4/3)	계약된 노동자의 토지 배분 : 건설 행동 단계를 시작할 때,  2개 이상과 인접한 지역은 침략자가 없어도 건설 행동을 합니다.
2	11 (4/4/3)	법집과 불명준들 : 게임 준비 시, 각 섬보드의 1번 지역에  1개를, 2번 지역에  1개를 추가로 놓습니다.
3	13 (4/5/4)	대량 이주 (I 단계) : ‘대량 이주’ 타일을 침략자 보드의 ‘정복’ 칸 왼쪽에 놓습니다. 앞으로 침략자 단계에서 정복 행동이 발생하기 직전에, 대량 이주 타일에서 건설 행동이 발생합니다. 침략자 카드는 정복 칸에서 대량 이주 타일로 이동하여, 대량 이주 타일에서 ‘카드 버리기’ 칸으로 이동합니다. 2단계 침략자 카드가 대량 이주 타일로 이동하면, 그 카드를 버리고 대량 이주 타일을 제거합니다.
4	14 (4/5/5)	대량 이주 (지속) : ‘대량 이주’ 타일을 제거하지 않고 게임 내내 적용합니다.
5	14 (4/5/5)	지역 자치권 :  의 체력이 +1 됩니다.
6	13 (4/5/4)	독자적 해결 : 게임 준비 시, 공포 저장소에 플레이 인원수만큼  를 추가로 놓습니다. 침략자 단계에 공포 카드를 사용하지 못했지만, ‘대량 이주’ 타일의 건설 행동을 2번 실행합니다. (만약 대량 이주 타일에 침략자 카드가 없다면 아무 일도 일어나지 않습니다.)

스웨덴 왕국		
추가 패배 조건	II 단계 침략 확대 	
없음	굴복 당함 : 탐사 단계에서 새로 탐험가를 놓은 각 지역에 있는 침략자들의 수가  보다 같거나 많으면,  1개를  1개로 교체합니다.	
레벨	공포 카드 구성	게임 효과 
1	9 (3/3/3)	과도한 재물 : 만약 침략자가 정복으로 지역에 6이상의 피해를 주었다면, 그 지역에  1개를 추가로 놓습니다. 이렇게 추가된  은  을 파괴하지 않으며, 확산도 발생시키지 않습니다.
2	10 (3/4/3)	본토의 인구 과잉 : 게임 준비 시, 각 섬보드의 4번 지역에  1개를 놓습니다. 4번 지역에  이 있다면, 그  을 5번 지역으로 옮깁니다.
3	10 (3/4/3)	질 좋은 강철로 만든 도구와 총 :  은 피해 3을 줍니다.  는 피해 5를 줍니다.
4	11 (3/4/4)	왕실 후원 : 게임 준비 시, 침략자를 모두 놓은 뒤에 침략자 텍 맨 위 카드를 버립니다. 이때 버리는 카드의 지형을 확인하고, 각 섬보드에 있는 해당 지형 중 침략자가 가장 적은 지역에  1개를 추가합니다.
5	12 (4/4/4)	재물 세도 : 정복으로 지역에  을 1개라도 놓을 때,  가 없는 인접한 지역 한 곳에  1개를 추가합니다. 확산으로 놓인  은 이 효과를 발생시키지 않습니다.
6	13 (4/4/5)	탄광 전초 기지 : 게임 준비 시, 각 섬보드의 8번 지역에  1개와  1개를 추가합니다. 이  은 오염 카드 위에서 가져오지 않고, 게임 상자에서 가져옵니다.

시나리오

시나리오는 정령이 처한 상황이나 정령의 역량을 변화시킵니다.

또한 시나리오는 다른 규칙 변화와 더불어서 기존의 승리 조건을 바꾸거나 승리하기 위한 전제 조건을 추가하기도 합니다. 모든 시나리오는 우측 상단에 난이도 등급이 0(변화 없음)부터 10(최고로 어려움)까지의 숫자로 표시되어 있습니다.

시나리오를 사용하는 것은 선택입니다. 적대국과 시나리오를 1개씩 함께 사용할 수도 있고, 둘 중에 1개만 사용할 수도 있습니다. 만약 선택한 적대국과 시나리오로 인해 변경되는 규칙이 서로 상충하는 경우, 시나리오의 규칙을 우선시합니다.

테마 보드

각 섬 보드의 반대면에는 대체하여 사용할 수 있는 지도가 있습니다. 반대면이 바로 정령섬 본래의 모습을 나타내는 보드로서, 인위적으로 배분된 구성의 앞면보다는 테마를 우선시 하는-더 실감나는 지도입니다. 테마 보드에서는 지형이 종류마다 모여 있으며, 습지는 바람이 산악으로부터 불어오는 바람이 닿는 곳에 있습니다.

테마 보드는 숙련된 플레이어를 대상으로 만들었습니다. 지형이 현실적으로 그려져 한눈에 찾기 어렵고, 몇몇 변화(더 많은 지역, 응집된 지형, 초기 침략자 수 증가 등)가 게임이 좀 더 어렵게 구성되어 있습니다.

테마 보드 준비

테마 보드는 배치가 정해져 있습니다. 플레이어 수에 따라 정해진 보드를 사용하며, 그 안에서는 각자 원하는 보드를 선택해서 사용하면 됩니다:

- **1인 플레이 :** 북동쪽 보드 사용.
- **2인 플레이 :** 서쪽과 동쪽 보드 사용, 서로 바다가 닿지 않게 배치.
- **3인 플레이 :** 2인 게임처럼 서쪽과 동쪽 배치 후, 동쪽 윗편에 북동쪽 보드 배치.
- **4인 플레이 :** 4개의 보드를 모두 사용하여 우측 그림처럼 배치.

몇몇 지역의 경계선이 다른 보드 위에 살짝 걸쳐 있기도 합니다. 지역은 숫자와 게임 준비 아이콘이 있는 경우에만 사용가능한 지역으로 간주하며, 나머지 작은 조각의 땅은 무시합니다.

어떤 지역은 [가지와 발톱] 확장팩(별매)의 토큰 아이콘이 그려져 있습니다. 기본 게임만을 사용해서 게임을 할 때는 무시하면 됩니다. 테마 보드의 정령, 강, 들불 그림은 게임과 전혀 관련이 없습니다.

점수 계산

플레이한 게임에 점수를 매기고 싶다면(보통 얼마나 게임을 잘 플레이했는지 평가하기 위해 사용), 다음을 참조합니다:

- **승리 :** 난이도x5점, 승리 보너스 10점, 침략자 덱에 남은 카드 당 2점.
- **패배 :** 난이도x2점, 침략자 덱에 남아있지 않은 카드(버린 카드 더미와 침략자 행동 칸에 공개되어 있는 카드의 합) 당 1점.
- **승패에 무관하게 :** 살아있는 다한 'X'개 당 1점, 섬 위에 있는 오염 'X'개 당 -1점. (X= 플레이 인원수)

시나리오 카드



2인용 지도



3인용 지도



4인용 지도



지금까지의 이야기

정령섬의 배경이 되는 세계는 우리의 세상과 엇비슷합니다. 자세히 들여다보면 다르겠지만, 사회와 기술에 대한 전반적인 동향은 전 세계적으로 동일한 추세입니다.

유럽도 예외는 아니었습니다. 정치적으로는 다른 국면을 마주했지만 그곳 사람들의 관습과 태도는 결국 일반적인 세상의 동향과 궤를 같이 했습니다. 세상 한 편에서는 선과 악에 대한 이야기, 초자연적인 현상을 숭배하는 토속신앙이나 미신을 믿는 곳도 있었지만, 유럽이나 여타 큰 제국으로 넘어오면 ‘말하는 돌’이나 ‘걸어다니는 나무’ 따위는 믿지 않는 이들이 대부분이었습니다.

어찌보면 침략자들이 정령섬에 도착했을 때 이 섬을 이해할 수 없던 것은 당연한 일입니다.

섬

섬은 인간들이 살기 훨씬 전부터 존재해 왔습니다. 실체를 보아온 이들이 대를 이어가며 살아왔음에도 불구하고 섬에 담긴 이야기들은 해가 갈수록 점점 이성적으로 믿기 어려운 옛 이야기가 되어버렸습니다. 가장 그럴 듯한 정령들조차도 과거의 이야기가 되면 모순 투성이었습니다. ‘깊은 골짜기의 목소리’ 정령이 스스로를 희생해서 사라진 것인가? 아니면 더 큰 운명에 내맡겨진 것인가? 아니면 신탁을 통해서 불변의 존재가 되었는가? 어떤 가능성도, 그 출처나 이야기가 돌아온 시기가 모두 모호할 뿐이었습니다.

정령

섬에 깃든 정령들의 수와 종류는 실로 다양합니다. ‘바람에 나부끼는 혼령의 무리’, ‘잔잔한 물 위에 얼핏 보이는 기이한 그림자’, ‘뽐뽐한 고목나무 숲을 뚫고 들어오는 독특한 무늬의 햇빛’.... 대다수의 정령들은 침략자에 맞서 싸우지 않습니다. 작은 정령들은 너무 약하고, 거대한 정령들은 너무 느리거나 조절이 안되는 힘때문에 섬을 파괴할 수도 있기 때문입니다. 또한 ‘행함 없는 관찰자’ 같이 태생적으로 매여있어 움직일 수 없는 정령들도 있거니와, 그냥 만사가 귀찮아 움직이지 않는 정령들도 있습니다. 모든 정령들이 수풀이나 도랑에 깃들여 있는건 아닙니다. 하지만 확실한 것은 다한들보다 정령들의 수가 더 많다는 것입니다.

다한

다한들은 정령섬에 거주한 첫 번째 인간들이었습니다. 그들은 수백년 전 ‘끓주림으로 삼키는 바다’가 근처를 배회하지 않는 틈을 타 이주해 들어 왔습니다. 그들이 전한 설화에 담긴 정령의 이야기에 따르면, 다한들도 정령의 존재는 알고 있었지만 막상 섬에 오니 이렇게 활기차고 강한 정령들이 살아 숨쉬고 있을 줄은 몰랐다고 합니다. 몇몇 이들은 거대한 정령들을 신으로 생각하기도 했습니다. 하지만 다한의 농업과 축산업이

땅을 오염시키는 일이 일어났고, 결국 정령들과의 마찰로 첫 번째 심판이 임했습니다. 다한들은 굴복했고 그 결과 합의가 이뤄졌습니다. 정령들은 농작물과 가축들이 생태계와 조화를 이룰 수 있도록 변화를 주었고, 농사법도 바꾸면서 친근한 정령들에게 조언을 구하기까지 하였습니다. 다한과 정령들은 -평등한 관계는 아니었지만- 이웃이 될 수 있었습니다. 다한들은 정령들의 의지했고 감사의 마음도 갖게 되었습니다.

두번째 심판

몇 세대가 지난 뒤 두 번째 심판이 일어났습니다. 하지만 이때 다한들은 조연자와 보호자로 여겼던 정령들이 자신들을 기만했다는 사실을 알게 되었고, 그 결과 다한과 정령들과의 관계는 동등해져 갔습니다. 직접적인 연관이 있는 것은 아니지만, 이런 일련의 일들로 다한들은 더이상 정령들을 ‘신’처럼 섬기게 되지는 않았습니다.

침략자

침략자들은 정령섬을 10년전에 발견하였습니다. 해안에서의 첫 접촉은 비교적 평화적이었습니다. 다한은 이 새로운 항해자들을 그저 돌아다니는 유랑자들 정도로 여겼고, 그들을 환대해 주었습니다. 하지만 침략자들에게는 비옥하고 인구 밀도가 낮은 섬을 발견했다는 의미에 다름 없었습니다. 그들은 본국으로 돌아가서 먹음직스러운 땅이 있다는 소식을 전하였습니다.

그로부터 5년 후 도착한 첫 식민지 선박은 정착민들뿐만 아니라 다한 마을을 해집어 버린 끔찍한 외지의 질병까지 실어 날랐습니다. 정령들은 최선을 다해 다한 생존자들을 지원하고 도왔지만, 일단 가축이 붙고나니 다한들은 끊임없는 죽음들을 애도하며...그야말로 겨우 버틸 수 있을 정도였습니다. 이 모든 재앙들이 정령의 노여움에서 비롯된 것이 아니라는 사실을 알게 되긴 했지만, 그 깨달음이 상황을 바꾸지는 못했습니다. 원주민들은 두 개의 파로 나뉘었습니다. 한 쪽은 침략자들을 쫓아내야 할 악의 무리로 여겼고, 다른쪽은 아직도 정착자들을 새로운 이웃으로 생각하며 그들의 삶의 방식, 도구, 신앙에 매료되었습니다.

섬에서 오래동안 기거한 큰 정령들의 반응도 다르지 않았습니다. “오, 더 많은 인간들이 오네. 또 시작되는군.” 그들은 침략자들의 방문을 긍정적으로 바라보았고, 다한의 정령 예언자들이 대립을 피할 수 있는 중재자가 될 것이라 낙관했습니다.

하지만 침략자들에게는 말이 통하지 않았습니다. 그들은 급속도로 성장하며 매년 더 많은 식민지 선박들을 보내왔습니다. 눈감쩍힐 사이에 그들의 수는 다한만큼 불어났고, 땅을 거침없이 개간하며 동시다발적이고 무자비한 확장으로 다한과 정령 모두를 파괴하기 시작했습니다...

**여러분들은 섬의 정령입니다.
여러분의 섬을 구할 수 있습니까?**



적들의 출현



적대국가들의 이름이 익숙하겠지만, 자세히 들여다 보면 정령섬의 탐험가들은 우리가 아는 역사책의 내용과는 조금은 다른 이야기를 담고 있습니다. 연도는 A.D. 1700년, 유럽의 강대국들은 앞다투어 식민지 쟁탈전을 벌였습니다. 정령섬에서 설정한 대체역사는 이 쟁탈전이 실제의 역사보다 더욱 극심했던 것으로 그려집니다. 역사적인 사건들로 인하여 막대한 해군 군비 경쟁이 치열해지기까지 했습니다.

브란덴브루크-프로이센 왕국: 프리드리히 2세

프리드리히 윌리엄은 1640년 12월 그의 아버지 조지 윌리엄의 사망으로 프러시아 공국과 브란덴브루크의 유권을 상속받았습니다. 프리드리히 윌리엄은 아버지의 비효율적이고 우유부단한 외교정책을 피하기 위해 폴란드 바사 왕조를 버리고 폴란드 가톨릭교회에 대항하여 스웨덴의 구스타프 아돌프 왕과 동맹을 맺었습니다. 스웨덴, 러시아, 브란덴브루크-프로이센 삼국 동맹은 1644년 폴란드 리투아니아 연합왕국을 크게 격파하였고 이로서 프로이센 국토의 두 배가 넘는 크기의 땅이 분할되었습니다.

승리의 결과로 대선제후 프리드리히 윌리엄은 자기 자신을 프로이센의 왕 프리드리히 1세로 선포하였고 기반시설을 짓는 것과 새로 획득한 영토 전역에 걸쳐 프로이센의 통제를 확대시키는 과정을 시작하였습니다. 1701년 그의 죽음 직후 그의 아들 프리드리히 2세는 프로이센 왕국과 더불어 유럽에서 손꼽힐 정도로 막강한 군대를 철두철미하게 상속받았습니다.

프리드리히 2세는 스웨덴, 러시아, 프랑스, 그리고 합스부르크 간의 힘의 균형을 깨지 않으면서도 프로이센 영토를 더 크게 확장할 방법을 찾았습니다. 새로운 왕은 프로이센 해군을 양성하는 것으로 다른 유럽국가의 식민지 세력을 따라잡고 한시 빨리 새로운 식민지를 프로이센 경제로 흡수하기 위해 분투하였습니다.

잉글랜드 왕국

영국의 엘리자베스 1세는 노섬벌랜드의 공작 아들인 로버트 더들리와 1562년 결혼했습니다. 결혼은 애초부터 더들리의 첫 아내의 죽음에 관한 수상쩍은 정황들로 둘러싸인 스캔들 투성이였고, 이로 인해 여러 귀족 집안에서 반란이 일어나기도 하였습니다. 하지만 로버트 1세와 엘리자베스 1세 두 군주에 대한 민심은 1564년 반란의 진압과 1566년 그들의 아들 에드워드의 탄생 이후 상승하였습니다. 1587년, 스페인과 스코틀랜드의 침략 시도를 격퇴하며 잉글랜드 왕국의 해군력은 북대서양의 최고 반열에 올랐습니다. 1588년 로버트와 1603년 엘리자베스의 죽음 이후에는 그들의 아들 에드워드 7세가 영국 왕위에 올랐습니다.

영국은 17세기에 대륙에서 일어났던 종교전쟁에 아주 잠시 휘말리기도 하였습니다. 그리고 1633년 처참한 프랑스 침략 시도와 1651년 스코틀랜드와의 충돌을 격으며 잉글랜드 왕국은 스코틀랜드 국경을 굳건히 하는 것과 해군 군사력을 증강시키는 것에 집중하게 되었습니다.

유럽대륙에 힘을 펼치지 못하고 브리튼 섬 남부에 갇혀버린 잉글랜드 왕국은 아메리카 대륙으로 식민지를 찾으려간 첫번째 나라가 되었습니다. 본국에서는 점점 더 찾기 어려워진 '기회'를 해외영토를 통하여 시민들에게 제공할 수 있게 된 것이었죠.

스웨덴 왕국: 국왕 에릭 15세

1632년 뤼첸 전투에서의 승리 이후 구스타프 아돌프 왕은 가톨릭 군대와와의 전투에서도 스웨덴 왕국을 계속 승리로 이끌어 나갔으며 브란덴브루크와 러시아와 함께 폴란드 리투아니아 연합왕국을 격퇴하고 분할시켰습니다. 1651년 그의 죽음으로 구스타프 아돌프의 왕위는 그의 아들 국왕 구스타프 3세에게 계승되었고 그는 1657년부터 1668년까지 지속적인 군사작전을 통하여 덴마크 왕국을 격퇴하고 발트 해에서 완전한 스웨덴 통치권을 확보하였습니다.

1683년 구스타프 3세는 그의 아들 에릭에게 자리를 물려주었고 에릭은 스웨덴 바사(군함)의 여덟번째 통치자가 되었습니다. 하지만 대륙 동쪽으로는 러시아에 그리고 남쪽으로는 신성 로마 제국과 프로이센에 가로막혀 추가적인 확장이 어려웠던 상황에서 그는 스웨덴의 막강한 해군력을 동원하여 전 세계에 식민지를 만들기 시작하였습니다.

옛 폴란드 땅과 발트 해 동쪽 지역을 흡수함으로써 많은 수의 슬라브인과 비 스칸디나비아 사람들이 스웨덴으로 유입되었습니다. 그들은 경제와 군사력에 있어서는 어마어마한 유익이 되었지만 다문화 사회 통합이라는 역사적으로 어려운 과제를 스웨덴 왕국이 시도함으로써 이 인구 통계학적인 변화가 내부 갈등의 원인이 되기도 하였습니다. 천연자원을 원하는 것에 더불어 내부적인 불만과 정치 선동가들의 욕구를 배출할 안전 밸브 역할을 해줄 그 무엇이 필요하였고 그것으로 식민국 설립을 선택하였습니다.

EUROPE

-1700-



적대국 & 시나리오 난이도

	시나리오	브란덴부르크 -프로이센 왕국	잉글랜드 왕국	스웨덴 왕국
난이도 0 (변경 없음)	기습 공격 섬의 심장을 지켜라			
난이도 1		기본 레벨	기본 레벨	기본 레벨
난이도 2		1 레벨		1 레벨
난이도 3	공포의 의식		1 레벨	2 레벨
난이도 4	다한의 저항	2 레벨	2 레벨	
난이도 5				3 레벨
난이도 6		3 레벨	3 레벨	4 레벨
난이도 7		4 레벨	4 레벨	5 레벨
난이도 8				6 레벨
난이도 9		5 레벨	5 레벨	
난이도 10		6 레벨	6 레벨	

테마 보드를 사용하면(23페이지 '테마 보드'참조) 난이도가 3 만큼 올라갑니다.

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

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
Alternate Historian: Paul Bender

여러 해 동안 애정어린 성원을 보내준 제 아내 Anne Cross와, 마찬가지로 여러 해 동안 아낌없는 개발과 조언을 해준 Ted Vessenes에게 말로는 다 표현할 수 없을 만큼 감사드립니다. 정령섬은 이 두분 없이는 탄생할 수 없었을 것입니다. - Eric



Spirit Island is the property of
Greater Than Games, LLC © 2016-2021
www.GreaterThanGames.com.

한글판

제작 : 보드팩토리 번역 : 박준영, 조재형 편집 : 유재혁
검수 : 고상현 외 제작 실무 : 박기태, 이운유

BoardM thanks to : 김건희, 김준협, 김지수, 이근정, 임동진, 정연민, 권오섭
타지에서 한국 게이머 일행들의 심터가 되어주었던 친구 변광천님을 추억합니다.



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

AS/유통 문의 : settler@boardm.co.kr
boardmfactory.com/spirit-island

작가의 말

정령섬의 아이디어는 식민지를 건설하는 다른 게임에서 시작되었습니다. Goa? Navegador? Endeavor? 게임을 하면서 다음과 같은 생각이 들었습니다. ‘원주민들은 식민지를 만들기 위해 찾아온 외국인들을 보고 얼마나 화가 날까? 하지만 우리 그것을 알 수 없지, 왜냐하면 이 게임은 그곳에 이미 살고 있던 사람들에게 전혀 관심이 없으니까. 좀 너무하지 않나?’ 저는 이러한 생각을 다른 이들과 공유했지만, 모두 웃어넘겼고 우리는 다시 게임에 집중했습니다.

하지만 그 생각은 저를 떠나지 않았습니다. 왜냐하면 많은 유럽 게임들이 그 시대를 주제로 하고 있었기 때문입니다. 어떤 게임은 명백한 식민주의로, 또 다른 게임은 사회적이거나 상업적인 형태로 말이죠. 그래서 반대의 관점(식민지화를 당하는 입장에서 싸워나가는)에서 묘사하는 것이 흥미로울 수 있겠다 싶었습니다. 만약 이 게임이 주목을 받는다면, 유럽 중심의 식민주의 테마가 만연하다는 것을 명백히 보여주는 증거가 될 수 있겠다 싶었지요.

돌이켜 생각해보면, 저는 완전히 다른 길을 선택할 수도 있었습니다. 예를 들면 보드게임 ‘King of Siam’이 갔던 길 처럼, 모델로 삼을 만한 특정 식민주의와 반식민주의간의 대립을 찾는 거죠. 하지만 저는 역사에 실재했던 여러 식민주의를 대항하던 투쟁들보다는, 기존의 관념을 대신할 수 있을-이전에는 없던 투쟁을 상상했습니다. 정령섬에서는 다음과 질문을 제기합니다: 만약에 대항해시대의 실존(혹은 반허구) 개척자들이 그들이 식민지화 하려는 땅에서 전혀 예상하지 못했던 자연의 저항을 맞닥뜨린다면 어땠을까? (여담으로, 정령섬에는 수많은 정령들이 존재하지만 대부분의 인간 세상에 알려지지 않은 데는 이유가 있습니다. 이것은 천년 전 합의된 거래와 연관되어 있습니다.)

기본적으로는 ‘아컴 호러’처럼 테마성으로 좋은 기억을 떠올릴 수 있는 인상 깊은 ‘체험 게임’을 협력게임으로 만드는 것을 목표로 했습니다. 그러면서도, 더욱 깊고 전략적인 게임플레이를 할 수 있게 노력했습니다. 또한 대략 2시간 정도의 플레이를 하면서, 협력게임을 할때에 몇몇 그룹에서 발생하는 알파 플레이어(한 명이 게임을 모두 지휘하는) 문제를 없애고자 노력하였습니다.

오랜 시간이 필요했지만, 결과물은 매우 만족스러웠습니다. 이 게임을 즐기시는 여러분들이, 제가 만들면서 느꼈던 것보다 더 많은 재미를 찾으시길 바랍니다.

– R. Eric Reuss

(정령섬의 디자인 노트는 is.gd/spiritisland_designdiary(영문)에서 더 읽으실 수 있습니다.)

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 VanE-seltine, Rebecca Vessenens, Ted Vessenens, 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

용어 사전 / 색인 (가나다순)

~개까지 : 0개도 가능. '최대 3개까지'의 의미는 '0 또는 1 또는 2 또는 3'입니다.

+원하는 원소 : 원하는 1개의 원소, 매 차례 새로 1개를 선택합니다. 일단 선택했으면, 다음 차례까지는 다른 원소로 변경할 수 없습니다. [14페이지]

1장 회수 : 자신의 폐기 공간에 있는 능력 카드 중 한 장을 손으로 되돌립니다.
현신 트랙에서 이 능력이 공개되면 즉시, 그리고 이후 정령 단계때 마다 한번씩 이 효과를 사용할 수 있습니다. [14페이지]

건설 : 침략자의 행동 중 하나. 마을이나 도시를 추가합니다. [10페이지]

공포 : 침략자들을 겁먹게 하는 행위를 의미합니다. 공포 마커를 모으면 공포 카드를 얻습니다. [12페이지]

공포 카드 : 다양한 효과를 가진 카드로써, 침략자들을 겁먹게 해서 공포 마커를 모으면 얻을 수 있습니다. 위협 단계 표지판은 공포 카드가 아닙니다. [9, 12페이지]

공포 효과 : 공포 카드로 사용하는 효과. [12, 18페이지]

교체 : 구성품 1개를 제거하고 다른 개체로 대체하여 놓는 것. [18페이지]

끌어오기 : 인접한 지역(들)에서 대상 지역으로 움직이는 것. [19페이지]

내륙 지역 : 바다와 인접하지 않은 지역. [13페이지]

놓기 : 공급처에서 보드로 무언가를 올려놓는 것.

능력 : 능력 카드나 타고난 능력을 의미. [16페이지]

능력 단계 : 정령들이 능력 카드를 얻을 때 능력 카드 덱에서 4장을 뽑고 1장을 선택하는 기본적인 방법 대신, 미리 정해진 순서대로 능력 카드를 얻는 규칙. 초심자 플레이어들에게만 권장합니다. [3, 6페이지]

능력 카드 : 능력을 사용하는 카드를 의미합니다. 능력 카드는 보조 능력, 주요 능력, 고유 능력의 3종류가 있습니다. [16페이지]

능력 카드 잊기 : 손이나 버린 카드 더미, 또는 이번 차례에 내려놓은 능력 카드 중 1장을 영구적으로 포기하는 것을 의미합니다. 포기한 카드는 그 카드가 원래 있던 덱의 버린 카드 더미에 놓습니다. 만약 그 카드가 정령의 고유 카드라면, 게임에서 제외합니다. [18페이지]

능력 카드 얻기 : 기본 규칙에서는 보조 능력 카드 4장 혹은 주요 능력 카드 4장을 뽑은 뒤 1장을 선택합니다. 만약 초보여서 능력 단계 카드를 사용하고 있다면, 목록에 있는 다음 카드를 받습니다. 두 경우 모두 주요 능력 카드를 가져오기로 했다면, 반드시 능력 카드 1장을 잊어야(버려야) 합니다. [3, 18페이지]

다한 (♣) : 섬에 거주하는 원주민 부족/마을을 의미하는 구성품입니다. 체력은 2이며, 2 피해를 줍니다. [16페이지]

대상 : 능력 효과가 적용될 지역 또는 정령. [16페이지]

도시 (🏰) : 침략자 피규어의 한 종류. 체력은 3이며, 3 피해를 줍니다. 도시를 파괴하면 공포 2가 생성됩니다. [15페이지]

마을 (🏡) : 침략자 피규어의 한 종류. 체력은 2이며, 2 피해를 줍니다. 마을을 파괴하면 공포 1이 생성됩니다. [15페이지]

밀어내기 : 인접한 지역 혹은 인접한 여러 지역들로 이동시키는 것. [19페이지]

바다 : 침략자가 항해해서 들어오는 곳. 각 섬 보드에 넓게 펼쳐진 바다는 어떤 지역이 해안이 될지를 결정해 줍니다. 하지만 바다는 지역으로 간주하지 않습니다. [13페이지]

반복 : 능력을 다시 한 번 사용합니다. 원소를 중복해서 받지는 않습니다. 재사용 효과는 연속되지 않습니다. [19페이지]

방어 : 침략자로부터 지역을 지키는 효과. 침략자가 지역과 다한에게 주는 피해를 표시된 수만큼 줄입니다. [18페이지]

보드 : 색인의 '섬 보드'나 '침략자 보드' 확인.

사정거리 : 능력이나 효과를 몇 칸이나 떨어져 있는 지역에 사용할 수 있는지 나타내는 숫자. 이 숫자보다 더 가까운 지역에도 능력이나 효과를 사용할 수 있습니다. 특별한 명시가 없는 한 사정거리는 자신의 현신에서부터 계산합니다. [16페이지]

섬 : 1개 이상의 섬 보드로 구성된 게임 전체 플레이 영역. [6-7, 13페이지]

섬 보드 : 섬을 구성하는 각각의 보드. 반대쪽 면에는 숙련된 플레이어를 위한 테마 보드가 있습니다. [6-7, 13페이지]

성장 : 정령 단계의 첫 번째 부분. 현신을 놓거나, 새로운 능력 카드를 얻거나, 사용한 능력 카드(들)을 회수합니다. [8, 14페이지]

성지 (☀) : 한 정령의 현신이 2개 이상 있는 지역. [13 페이지]

~보다 많은 : 'A가 B보다 많은 곳'이라는 표현은 B가 아예 없는 지역도 의미합니다. (예시 : '다한이 도시보다 많은 곳'이라 함은 다한이 1개이고, 도시는 없는 경우도 해당됩니다.)

시나리오 : 색다른 규칙과 승리 조건을 조성하는 각본. 난이도를 상승시키며, 게임 진행에 변화를 줍니다. [23페이지]

에너지 : 능력 카드를 사용할 때 지불하는 자원. 사용하지 않은 에너지는 사라지지 않으며, 다음 차례에 사용할 수 있습니다. [13페이지]

영구적인 원소 : 현신 트랙에 표시된 원소. 현신 트랙에 원소가 보이는 동안에는, 그 종류의 원소를 항상 가지고 있는 것으로 간주합니다. [14페이지]

오염 카드 : 아직 섬에 놓이지 않은 오염 토큰을 올려 두는 카드. 시작할 때는 청정한 면으로 놓고, 게임을 진행하면서 오염된 면으로 뒤집힐 수 있습니다. [15페이지]

오염 (☹) : 섬의 환경적/정신적 피해를 나타내는 토큰입니다. [15페이지]

오염된 섬 : 오염 카드의 청정한 섬 면에 있던 모든 오염 토큰이 섬에 놓이면 섬은 오염됩니다. 만약 오염된 면에 있는 모든 오염 토큰이 섬에 놓이면, 플레이어들은 패배합니다. [15페이지]

요구 조건 효과 : 특정 원소들을 가지고 있을 때 추가로 발동하는 효과. [14페이지]

원소 : 자연의 요소와 연결된 친화력을 의미. 보통 능력 카드를 통해 얻게 되며, 원소 요구 조건을 필요로 하는 능력을 사용할 수 있게 해줍니다. [16, 32페이지]

원소 요구 조건 : 능력 카드의 요구 조건 효과나 타고난 능력을 사용하기 위해 필요한 원소의 종류와 개수.

위협 단계 : 1부터 3까지 있으며, 침략자가 얼마나 겁에 질린 상태인지를 나타냅니다. 이에 따라 승리 조건을 결정합니다. [12페이지]

이동 : 섬 어딘가에서 밀어내거나 끌어오기, 또는 다른 방법을 통해 다른 지역으로 보내는 것.

인접한 지역 : 면이나 점이 닿는 두 개의 지역. [13페이지]

자신의 지역 : 자신의 현신이 있는 지역. [13페이지]

적대국 : 대항할 특정 식민지 개척자. 게임 난이도를 상승시키며, 게임 진행 방식에 변화를 줍니다. [22페이지]

정복 : 침략자 행동 중 하나. 침략자는 지역과 다한에게 동시에 피해를 줍니다. 그 후 살아남은 다한은 반격합니다. [9페이지]

제거 : 보드에서 빼내어 공급처로 돌려보내는 것. 제거는 파괴가 아니기 때문에, 공포를 생성하지 않습니다. [18페이지]

지역 : 섬 지도에서 경계로 나뉜 (바다는 제외) 각 영역. 지역이 2 피해를 받으면, 그 지역에 오염을 추가합니다. [13, 15페이지]

지역 유형 : 행동이 적용될 지역의 종류를 의미. 이것은 지역의 지형을 의미할 수도 있고, 해안/내륙, 또는 어떤 특수한 조건을 가지고 있는 지역을 의미할 수도 있습니다(예시 : '침략자가 있는 지역'). [13, 16페이지]

(오염, 다한, 침략자가 있는) 지역 : (오염, 다한, 침략자)가 최소 1개 이상 있는 지역을 의미.

지역 종류 : 색인의 '지역 유형' 확인.

지형 : 정글, 산악, 사막, 습지. 각 지역은 하나의 지형을 가지고 있습니다. [13페이지]

청정한 섬 : 섬은 청정한 상태로 게임을 시작합니다. '청정한 섬'면 위에 있던 모든 오염 토큰이 떨어지면, 카드가 오염 면이 보이도록 뒤집히고 이는 섬이 오염되었음을 의미합니다. [15페이지]

체력 : 침략자나 다한이 얼마의 피해를 받아야 파괴되는 지를 나타내는 수치. [15-16 페이지]

침략 확대 효과 (🏹) : 적대국 아이콘이 그려진 침략자 카드에 표시된 효과입니다.

적대국 아이콘은 2단계 침략자 카드에만 표시되어 있습니다. [10, 22페이지]

침략자 : 도시, 마을, 탐험가. [9-11페이지]

침략자 보드 : 침략자 카드덱과 그들의 세 가지 행동을 나타내는 보드. 추가로, 침략자 보드에는 공포 저장소와 공포 덱, 그리고 게임 준비시 오염 카드를 놓는 오염 칸이 있습니다. [6페이지]

침략자 카드 : 침략자 덱에 있는 카드로, 침략자들이 어느 지역에서 행동할지를 표시. 1단계, 2단계, 3단계로 나누어져 있습니다. [6페이지]

침략자 행동 : 침략자 단계 때 침략자가 실행하는 정복, 건설, 탐사 행동 중 하나. [9-11페이지]

카드 사용 횟수 : 정령이 매 차례마다 사용할 수 있는 능력 카드의 수이며, 정령의 현신 트랙 중 아래 트랙에 공개된 가장 높은 수로 결정됩니다. [14페이지]

타고난 능력 : 자신의 정령 보드에 표시된 능력. [14, 16페이지]

탐사 : 침략자 행동 중 하나. 진입이 가능한 지역들에 탐험가 피규어 1개를 추가합니다. [10페이지]

탐험가 (👤) : 침략자 피규어의 한 종류. 체력은 1이며, 1 피해를 줍니다. [15페이지]

피해 : 침략자, 지역, 또는 다한에게 가하는 위해. 만약 카드에 명시되어있지 않다면, 항상 '침략자에게' 주어지는 피해를 의미합니다. 침략자나 다한이 자신의 체력 이상의 피해를 받게 되면 파괴됩니다. 지역이 2 이상의 피해를 받으면, 오염 1개가 추가됩니다. [18페이지]

해안 지역 : 배가 쉽게 접근할 수 있는 지역으로, 보드에 표시된 바다와 인접한 지역. [13페이지]

행동 : 색인의 '침략자 행동' 확인.

현신 (☁) : 플레이어의 정령이 어느 지역에 있는지를 보여주는 토큰. [13페이지]

확산 : 이미 오염된 지역에 오염 토큰을 놓게 될 때, 추가로 인접한 지역 하나에 오염 토큰을 놓아야 합니다. [15페이지]

회수 : 자신의 폐기 공간에 있는 능력 카드 모두를 손으로 되돌립니다. [14페이지]

효과 : 카드나 다른 게임 요소에 문구로 표시된 지시사항.

아이콘 설명

-  **탐험가**: 침략자의 한 종류. 체력은 1이며, 1 피해를 줍니다.
-  **마을**: 침략자의 한 종류. 체력은 2이며, 2 피해를 줍니다. 파괴되면 공포 1이 생성됩니다.
-  **도시**: 침략자의 한 종류. 체력은 3이며, 3 피해를 줍니다. 파괴되면 공포 2가 생성됩니다.
-  **다한**: 섬에 사는 원주민 부족/마을. 체력은 2이며, 2 피해를 줍니다.
-  **오염**: 섬의 환경/영적 훼손을 의미하는 토큰.
-  **공포**: 침략자에게 닥친 두려움. 공포 토큰을 '생성된 공포' 영역으로 이동. 공포를 모으면 공포 카드를 얻습니다.
-  **현신**: 한 정령의 현신 토큰. 어느 지역에 있는지를 표시합니다.
-  **성지**: 한 정령의 현신이 2개 이상 있는 지역.
-  **빠른 능력**: 침략자 단계 전에 효과를 사용합니다.
-  **느린 능력**: 침략자 단계 후에 효과를 사용합니다.

탐험가나 마을, 혹은 모두를 의미합니다.

“/ 2개를 밀어낸다”: “ 2개” 혹은 “ 1개와  1개” 혹은 “ 2개”를 밀어낸다.

마을이나 도시, 혹은 모두를 의미합니다.

“/이 있는 지역”: “가 1개 이상” 혹은 “가 1개 이상” 혹은 “둘 다” 있는 지역.

대상

- 원하는 곳** 원하는 지역 하나를 대상으로.
- 해안 지역** 바다에 인접한 지역 하나를 대상으로.
- 내륙 지역** 바다에 인접하지 않은 지역 하나를 대상으로.
- 침략자** 침략자가 있는 지역 하나를 대상으로.
- 침략자** 침략자가 없는 지역 하나를 대상으로.
- 산** 산악 또는 습지인 지역 하나를 대상으로.
- 원하는** 원하는 정령 하나를 대상으로.
- 다른** 자신이 아닌 다른 정령 하나를 대상으로. (1인 플레이에서는 예외)
- 다한이 있는 지역** 다한이 있는 지역 하나를 대상으로.
- 오염 토큰이 있는 지역** 오염 토큰이 있는 지역 하나를 대상으로.
- 오염 토큰이 없는 지역** 오염 토큰이 없는 지역 하나를 대상으로.

사정거리

- 0** 자신의 현신이 있는 지역.
- 1** 자신의 현신이 있는 산악으로부터 최대 1칸 떨어진 지역.
- 2** 자신의 성지로부터 최대 2칸 떨어진 지역.
- +3** 사정거리를 3만큼 증가.

현신 트랙

- 에너지**: 매 정령 단계마다, 공개된 가장 높은 숫자만큼 에너지를 얻습니다.
- 카드 사용 장수**: 매 정령 단계마다, 공개된 가장 높은 숫자만큼 장수의 능력 카드를 사용할 수 있습니다.
- 카드 1장 회수**: 매 정령 단계마다, 버린 카드더미에서 능력 카드 1장을 손으로 되돌릴 수 있습니다.
- 보너스 원소**: 공개되어 있는 동안에는 해당 원소 하나를 얻습니다.

차례 진행 (모든 플레이는 동시에 진행)

정령단계

- 성장
- 에너지 획득
- 능력 카드를 선택하고 에너지로 비용 지불

빠른 능력 단계 (카드 및 타고난 능력)

침략자 단계

- 오염된 섬 효과
- 공포 효과
- 정복**: 침략자는 지역과 다한에게 피해. 만약 지역이 2 이상의 피해를 입었다면 오염을 추가. 살아남은 다한은 반격.
- 건설**: 침략자들이 있는 지역에 마을이나 도시 추가.
- 탐사**: 근원 지역 혹은 근원 지역에 인접한 지역에 탐험가 추가.
- 침략자 카드 1칸씩 전진

느린 능력 단계 (카드 및 타고난 능력)

시간 흐름

- 사용한 능력 카드들은 개인 버린 카드 더미로.
- 남은 원소와 받은 피해들 소멸.

게임에 대한 소개와 정보들은 보드팩토리의 정령섬 페이지를 참고하세요
<http://boardmfactory.com/spirit-island>