



기적의 궁전

La Cour
des
Miracles

이봐, 이리 와봐. 친구... 내 옆에 앉아.

걱정마 잡아먹지 않을테니... 사실 뭘 씹을만한 이빨도 별로 없거든.

이것 봐... 내 낡은 녀마랑 앙상한 팔을. 이 팔로 자넬 어떻게 해칠 수 있겠어? 자네 같이 젊고 튼튼한 친구를 말이야. 골치아픈 일은 내가 자네보다 많다구.

이래야 내 친구지! 내 봤거든. 너가 지갑을 훔치는 걸.

이런 세상에. 솜씨가 대단한걸. 아주 빠르고 숙련되었어. 아주 장래가 촉망되는걸, 친구. 내가 뭘 소리하는지 정도는 안다구! 관절염때문에 뼈가 뒤틀어질 지경이라도, 나한테 마법의 손길이 있거든!

내 말을 믿어봐, 친구. 약간 훈련을 좀 하고, 몇가지 요령만 있다면 최고의 소매치기가 될 수 있다네. 우리정도의 급에 어울리는 소매치기 말이야. 물론 자네가 관심이 있을 때의 얘기지만.

아, 무슨 소린지 모르겠어? 신참이구먼, 맞지? 이 멋진 도시 파리 출신이 아니란거지? 아, 알겠어...

그렇다면야, 내가 빈곤한 자들의 연합-신화적인 표현을 빌리자면 '거지들의 길드'를 소개해주지! 귀족들에게는 으리으리한 궁전이 있고, 부자들에게는 호화로운 저택이 있지. 우리는? 우리에게 '기적의 궁전'이 있어. 우리의 일원이 아닌 사람들에게는 그저 소란스런 광장으로밖에 안보이겠지만 거지, 탁발승, 부랑자들에게는 더없이 평화로운 천국같은 곳이지. 왜 '기적'이라고 하냐고? 왜냐면 매일 저녁 이 곳에서 기적의 현상들이 셀 수 없이 목격되기 때문이지. 아! 그럴 줄 알았어! 그렇게 의심스런 눈으로 보지 말라고, 친구...

밤이 되면 거지들은 이 광장의 아늑한 공기로 모여들지. 그리고 그 곳에서 마법같은 일들이 일어나. 눈먼 거지가 눈을 뜨고, 한 쪽 다리만 쓰는 이가 두 발을 쓰게 되고, 절름발이가 제대로 걷게 되고, 환자는 다시금 생기를 얻게 되지.

기적의 궁전, 거지들을 위한 평화와 풍요의 장소. 파리에는 이런 곳이 여러 곳 숨겨져 있지. 포르주 거리나 생 드니 문 근처의 이집트인 거리같은 곳 말이야. 하지만 가장 크고 위엄있는 곳은 알비의 피에프에 있는 레 알 광장의 옆, '그랑 꼬에르'가 앉아있는 곳이지. 좋은게 좋은거라고 경비병들도 이 곳은 들어갈 생각조차 안해.

뭐라고? 그랑 꼬에르가 누구냐고? 물론 우리의 리더이지! 무일푼 거지왕, 탁발승들의 군주. 그의 말이 이 곳에서는 법이야. 그는 우리의 모임과 그 구성원들을 이끌지. 왜냐면 여기 사람들은 언제나 피신처를 찾아 헤매거든.

우리는 각자의 기술에 따라 나뉘어져. 예를 들어 너같은 친구는 고아들의 무리인 '오펔린스'에 들어가겠지. 만약 너가 자신있다면 우리가 든든히 여기는 소매치기의 무리인 '밀라드'에 들어갈 수 도 있고. 이 친구들 덕분에 우리가 먹고 살거든. 그래, 훔치거나 구걸한 물건들로 말이야.

아, 물론 우리도 구걸하는 법이야 알지. 날 믿어. 우리는 신사들에게서 동정심을 자아내는 방법, 독실한 기독교도인들에게 연민을 불러일으키는 방법들을 잘 알고있다구.

'피에트르' 무리에서는 완벽에 가까운 절름발이 역할을 배울 수 있을거야. 위대한 배우들인 '나르쿠아'들은 국가를 위해 봉사하다 다친 군인들 행세를 하고 있고... 그 외에도 많다네. 저질 고기를 파는 '메르칸디어', 광견병 걸린 개에게 물렸다고 외치고 다니는 사기꾼 그룹인 '후바인스', 가짜 순례자인 '코렐라드'는 기괴한 장애때문에 언제나 나 손에 동전 몇 닢은 받아서 챙기고 있지.

물론 언제나 구걸만 하는건 아니야... '카폰'처럼 순진한 바보들을 꼬셔서, 정직한 마을 사람들과 도박을 하도록 하는 바람잡이 역할을 하는 무리도 있지.

또 우리는 방종한 아가씨들이 동네에서 그들의 매력을 제공하는 것을 반기는 편인데, 이런 아낙들을 지키는 '마르포'같은 이들도 있지.

심지어 우리 가운데는 지식인들도 있어! 이봐 친구, 의사라던지 교수, 아니면 그보다 더 박식한 사람들과위는 잊어버려. 우리들의 '아르키서팻'-쇠약한 성직자들은 우리 무리에 합류하기 전에 대학교 건물의 내부를 훤히 꿰뚫었던 사람들이야. 이 양반들은 아는게 좀 있어. 특히 술 마실때는 더 해박해지지! 만만찮은 술꾼들 같으니라고. 이상한 말들을 좀 되뇌이더니, 나중에는 우리들을 위한 언어를 아예 만들기도 했지.. 그 덕분에 우리는 민병대나 군대들의 눈치를 보지 않고 대화할 수 있게 되었어. 이 지식인들은 네가 필요한 모든 것들을 가르쳐 줄 수 있어...너가 우리 패거리에 들어온다면 말이지.

자 어때? 망설이는 것 같은데? 아....

아직 확실하게 이해가 된거 같지는 않구먼. 만약 너가 거리에서 도둑질을 한다면, 우리 무리에게 빚을 지고 있다고 생각해야 할거야... 그렇지 않으면... 불쾌한 상황을 맞이할 수 도 있다고...

이봐, 얼굴 펴라고. 친구! 작은 일로 얼굴 붉히지 말자구!

너가 해야할 일은 '작품' 2개를 만드는거야. 잡히지 않고 깔끔하게 절도 2건을 해치우는거지. 그리고나면 우리 일원이 될 수 있어. '밀라드' 무리에 들어가던지, 아니면 너가 원하는 다른 무리에 끼던지.

시간이 좀 더 지나면 '카구' 무리가 될 수 도 있을거야. 그랑 코에르의 든든한 호위군 중 하나지. 머리수는 적지만 그들의 이름은 궁전 내에서 두려움과 존경의 대상이지.

혹시 알아? 자네가 결심이 선다면, 언젠가 그랑 꼬에르의 자리에 오를 수도 있겠지. 그래서 알름스의 왕, 도둑들의 왕이 되는거야.

말해봐, 애송이. 혹하지 않아?

... 거지들의 왕이 되는게?

4인 게임 준비 예시. **나르쿠아**(노란색) 길드가 첫 플레이어입니다.

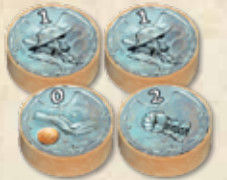


준비

- A** 이야기 카드들을 섞은 뒤 뒷면이 보이게 더미를 만들어서 보드 위 해당 자리에 둡니다.

각 플레이어는 원하는 길드를 정한 뒤, 해당 길드에 해당하는 길드 카드 1장, 길드 타일 4개, 명성 토큰 6개를 받습니다. 여기에 부랑자 토큰 4개('부하' 2개, '심복' 1개, '거지' 1개)와 이야기 카드 1장도 받습니다. 5명이 게임을 하는 경우가 아니라면, 남은 '부하, 심복, 거지' 토큰들은 게임 상자로 되돌립니다. (게임 중 사용하지 않습니다) 그 외의 부랑자 토큰들은 모두 주머니에 집어넣습니다. 명성 토큰들은 길드 카드 위의 해당 자리에 놓습니다.

부랑자 토큰



- B** 각 플레이어는 자신의 길드 타일을 가지고 있는 부랑자 토큰 4개 위에 얹어 놓습니다 (부랑자 토큰의 내용이 아래로 가서 안 보이도록). 4개의 토큰 중 '심복' 토큰은 '명예의 광장'(보드 위 명성 토큰들을 놓는 칸이 25개 있는 곳)의 해당 자리 (세 번째 줄)에 모아놓습니다.

- C** 마지막으로 거지왕 타일을 루브르궁 (진행 경로의 시작지점) 위에 놓습니다.



거지왕 타일



가장 최근에 파리를 다녀온 사람이나, 무작위 방법으로 결정된 사람을 첫 번째 플레이어로 정합니다. 첫 플레이어는 동전 1개를, 시계 방향으로 그다음 사람은 동전 2개를, 나머지 사람들은 3개를 받습니다. 나머지 동전들은 한 곳에 동전 저장고로 쌓아 놓습니다.

이제 게임을 시작합니다.

게임의 목표

기적의 궁전에서 여러분은 16세기 파리에서 거지들의 무리를 이끄는 지도자가 됩니다.

6개의 명성 토큰을 모두 게임 보드 위의 구역, 혹은 명예의 광장 위에 올려놓는 사람이 승리합니다.

차례 진행

플레이어들은 시계 방향으로 차례를 진행합니다. 자신의 차례가 되면 다음과 같이 진행합니다.:

A. 부랑자 토큰 1개 놓기

▷ 1 - 토큰을 놓은 자리의 효과 적용

▷ 2 - 해당 구역의 효과 사용

B. 분쟁 처리

* 이야기 카드 사용



A 부랑자 토큰 1개 놓기

현재 플레이어는 반드시 자신의 부랑자 토큰 1개를 놓습니다. 부랑자 토큰은 각 구역에 있는 원형 자리 중 아무 곳이나 놓되, 길드 문장이 보이도록 놓습니다.

만약 놓을 수 있는 부랑자 토큰이 없다면, 반드시 보드 위에 있는 자신의 부랑자 토큰 1개를 다른 곳으로 옮깁니다.



부랑자 토큰이 각 주인에게로 돌아올 방법은, 해당 토큰이 참여한 분쟁이 처리되는 경우뿐입니다. 각 부랑자 토큰의 기능들은 분쟁 처리 시 다양한 효과를 줍니다. (부랑자 효과들은 8페이지를 참조하세요)

1 토큰을 놓은 자리의 효과 적용

토큰을 놓는 자리마다 반드시 적용해야 하는 효과들이 있습니다.:



거지왕을 1칸 혹은 2칸 전진시킵니다. 만약 거지왕이 분노의 문장 자리에 다다른 이동을 즉시 멈춥니다.



저장고에서 동전을 1개 혹은 2개 받습니다.



이야기 카드를 1장 혹은 2장 뽑습니다.

주의 : 가지고 있을 수 있는 카드는 최대 4장입니다.

2 해당 구역의 효과 사용

플레이어는 부랑자 토큰을 놓은 구역의 효과를 사용할 수 있습니다. (구역 효과들은 6페이지를 참조하세요)

이때, 이 구역을 점령하고 있는 플레이어는 저장고에서 동전 1개를 받습니다.

주의 : 따라서 자신이 이미 점령하고 있는 구역의 효과를 사용하면, 자신이 동전 1개를 받습니다.

B 분쟁 처리

플레이어의 차례가 끝날 때, 두 가지 경우로 분쟁이 일어날 가능성이 있습니다:

- 한 구역의 부랑자 토큰 자리 3곳에 모두 토큰이 놓여 있을 때.
- 거지왕이 경로 중 '분노의 문장' 자리에 멈추며 차례가 끝날 때.

분노의 문장 자리에는 두 가지 종류가 있습니다.

-  분노의 문장 그림에 있는 손가락이 가리키는 구역에서 분쟁이 일어납니다.
-  현재 플레이어가 분쟁이 일어날 구역을 결정합니다.

분쟁 처리 방법

어떤 경우든 분쟁 처리는 다음과 같이 합니다:

1. 해당 구역에 자신의 부랑자 토큰이 있는 플레이어들은 해당 토큰들을 뒤집어 공개합니다. 그리고 자신의 부랑자 토큰의 숫자를 모두 더합니다. 이 숫자가 구역에서의 영향력을 의미합니다. 영향력이 가장 높은 플레이어가 분쟁의 승자가 되어 이 구역을 점령합니다.

영향력이 동점일 경우, 부랑자 토큰이  문양에 더 가까운 플레이어가 분쟁에서 이깁니다. 이는 0으로 동점일 경우에도 마찬가지입니다.

만약 분쟁이 일어난 구역에 부랑자 토큰이 1개뿐이라면 그 주인은 자동으로 해당 구역을 새롭게 점령하되, 원한다면 배치한 토큰을 공개하지 않을 수 있습니다.

2. 분쟁의 승자는 자신의 명성 토큰을 분쟁이 일어난 구역의 해당 자리에 놓습니다. (오른쪽 그림 참조) 분쟁에 참여한 모든 부랑자 토큰들은 주인에게로 되돌아갑니다.
3. 만약 그 구역에 이미 명성 토큰이 놓여 있었다면, 그 토큰도 분쟁의 승자가 결정된 후 주인에게로 되돌아갑니다.

주의 : 분쟁이 여러 구역에서 일어날 경우, 현재 차례인 플레이어가 처리 순서를 정합니다. 부랑자의 능력을 적용해야 할 경우,

 문양에서 가장 멀리 떨어진 부랑자부터 능력을 적용합니다.

* 이야기 카드 사용 (선택)



플레이어는 자신의 차례 중 원하는 순간에 자신의 손에 있는 이야기 카드 중 1장을 사용할 수 있습니다. 하지만 이야기 카드는 **분쟁이 일어나기 전에** 사용해야 합니다. 손에 있는 카드를 공개한 뒤, 해당 효과를 적용하고 카드를 버립니다.

가지고 있을 수 있는 카드는 언제나 최대 4장입니다. 손에 4장이 있는데 새로운 카드를 가져오고 싶다면, 가져올 카드 장수만큼 먼저 손에서 버려야 합니다. (물론 버리는 카드의 기능은 사용 불가합니다) 이야기 카드 더미가 다 떨어지면, 버린 카드들을 모두 섞은 뒤 다시 새 더미를 만듭니다.



예시: 명성 토큰이 **르 샤들리에** 구역의 해당 자리에 놓였습니다.

이제 파란색 플레이어는 이 구역을 점령합니다.



각 구역의 효과 설명

시장 거리

주머니에서 부랑자 토큰 1개를 꺼냅니다. 이 토큰을 아직 사용하지 않은 자신의 토큰 1개와 교환할 수 있습니다. 교환하는 자신의 토큰에서 길드 타일을 꺼낸 뒤, 게임에서 제거합니다. (이제 편히 쉬소서..) 주머니에서 꺼낸 토큰 위에 방금 빼낸 길드 타일을 올려놓은 뒤 자신의 토큰으로 사용합니다.

중요 : 자신의 모든 토큰이 보드 위에 있다면 이 효과를 사용할 수 없습니다. 토큰 주머니가 비어있을 경우에도 마찬가지입니다.

레알

'명예의 광장'의 가로줄 중 원하는 줄을 선택한 뒤 해당 비용을 냅니다. 그리고서 해당 줄의 아무 칸에 자신의 명성 토큰을 올려놓고 해당 줄의 효과를 적용합니다.

르 샤텔리에

이야기 카드 1장을 뽑습니다.

이집트인 거리

이전 차례까지 놓인 부랑자 토큰 중 아무거나 1개를 다른 자리로 옮깁니다. (자신 포함 누구의 토큰도 상관없음)
이때 새롭게 놓인 자리나 구역의 효과를 사용할 수 없습니다.

명예의 광장

위대한 기적의 궁전

저장고에서 동전을 2개 받습니다.



명예의 광장



첫 번째 줄: 동전 4개를 내고 이야기 카드 1장을 받습니다.



두 번째 줄: 동전 5개를 내고 거지왕을 두 칸 이동시킵니다.



세 번째 줄: 동전 6개를 내고 자신의 '심복' 부랑자 토큰을 가져옵니다.



네 번째 줄: 동전 7개를 내고 이야기 카드 2장을 받습니다.



다섯 번째 줄 : 동전 8개를 내고 거지왕을 세 칸 이동시킵니다.

각 줄에는 플레이어당 명성 토큰을 1개씩만 놓을 수 있습니다.

주의: 만약 거지왕이 자신의 차례 중 이미 분노의 문장 자리 위에 도착했다면, 명예의 광장 효과로 더 이동을 시킬 수 없습니다. 하지만 효과를 적용하지 않고 토큰만 놓기 위해 두 번째 줄이나 다섯 번째 줄에 비용을 지불할 수도 있습니다.

게임 종료

게임은 두 가지 경우 중 하나로 끝납니다:

첫 번째 경우: 누군가가 여섯 번째 명성 토큰을 게임 보드 위에 놓으면 그 즉시 해당 플레이어의 승리로 게임이 끝납니다.



두 번째 경우: 거지왕이 경로의 마지막 칸에 도달하면 게임이 끝나고 명성 토큰을 다른 이보다 더 많이 게임 보드 위에 올려놓은 플레이어가 승리합니다.

두 명 이상이 같은 수의 명성 토큰을 올려놓았다면, 구역을 더 많이 점령하고 있는 플레이어가 승리합니다.

그래도 동물이라면, 무승부입니다.

길드



말린그뤼

동정심을 얻기 위해 다양한 연기를 할 수 있는 부랑자들의 길드입니다.



마르포

거리의 아낙들을 지키는 부랑자들의 무리로 우직한 장사들입니다.



밀라드

소매치기들로 구성된 무리로 궁전의 공급 책임입니다.



나르쿠아

왕에게 충성했지만 부상을 당하고 물러간 군인들을 연기합니다.



오펬린스

언제나 웃웃을 입지 않고 다니는 고아 무리로, 여름 날씨에도 덜덜 떨면서 행인들의 동정을 자아냅니다.

CRÉDITS

DESIGNERS: Vincent Brugeas: Thanks to everyone who took the time to test the numerous versions of the game...sometimes it took a lot of courage! Thanks to the Lumberjacks for transforming a mere prototype into a real game! **Guilhem Gautrand:** Thank you to Vincent for thinking of me to play with his universe! Thanks to the Lumberjacks for believing in us! Thank you to my sweetheart for letting me take the time to do it! For Yorick.

ARTIST: Ronan Toulhoat: "Hey you, you, and you. Thank you all! Play away and hopefully you'll thank us too! :)"

DEVELOPMENT. Team Kaedama: Antoine Bauza - Corentin Lebrat - Ludovic Maublanc - Théo Rivière



제품 유통/AS 문의: 070-7720-0145 help@boardm.co.kr boardm.co.kr

기적의 왕국 공식 홈페이지에서 규칙 FAQ 등 다양한 정보를 보실 수 있습니다.

boardmfactory.com/miracle

부랑자 능력



부하 : 영향력이 1입니다.



거지 : 분쟁에서 이긴 플레이어는 거지에게 동전 1개를 줘야 합니다. 만약 분쟁에 참여한 거지가 여럿이라면 문장에 더 가까운 거지만 받습니다.



심복 : 영향력이 2입니다.



덩치 : 영향력이 2입니다.



소매치기 : 분쟁에서 이겼다면 저장고에서 동전 2개를 받습니다.



쫓겨난 성직자 : 분쟁에서 이겼다면 이야기 카드 1장을 받습니다.



타로 점술가 : 분쟁에서 이겼다면 저장고에서 동전 1개와 이야기 카드 1장을 받습니다.



검술가 : 영향력이 0이지만, 분쟁에서 공개 후 동전 2개를 내면 영향력이 3이 됩니다.



거리의 여인 : 분쟁에서 이기면 명성 토큰을 현재 구역이 아닌 다른 구역에 놓을 수 있습니다. (그 구역을 이미 점령한 다른 플레이어의 명성 토큰이 있다면 그를 내쫓고 점령합니다)

구역 효과



시장 거리 : 주머니에서 부랑자 토큰 1개를 꺼냅니다. 이 토큰을 아직 사용하지 않은 자신의 토큰 1개와 교환할 수 있습니다. 교환하는 자신의 토큰에서 길드 타일을 꺼낸 뒤, 게임에서 제거합니다. 주머니에서 꺼낸 토큰 위에 방금 빼낸 길드 타일을 올려놓은 뒤 자신의 토큰으로 사용합니다.



이집트인 거리 : 이전 차례까지 놓인 부랑자 토큰 1개를 다른 자리로 옮깁니다 (자신의 토큰도 가능). 새롭게 놓인 자리나 구역의 효과를 사용할 수 없습니다.



레 알 : '명예의 광장'에서 원하는 줄을 선택한 뒤 해당 비용을 냅니다. 그리고 해당 줄의 아무 칸에 자신의 명성 토큰을 올려놓고 해당 줄의 효과를 적용합니다.



르 샤틀리에 : 이야기 카드 1장을 뽑습니다.



위대한 기적의 궁전 : 저장고에서 동전을 2개 받습니다.

이야기 카드

힘 : 주머니에서 부랑자 토큰 1개를 꺼냅니다. 이 토큰을 아직 사용하지 않은 자신의 토큰 1개와 교환합니다. 자신의 모든 토큰이 보드 위에 있거나, 토큰 주머니가 비었다면 이 효과를 사용할 수 없습니다. (시장 거리 효과와 동일)

황녀 : 게임 보드 위에 있는 자신의 명성 토큰 1개를 비어있는 구역으로 옮길 수 있습니다. 명예의 광장에 있는 토큰을 옮겼다면, 이 방법으로 다음에 해당 줄의 능력을 또 사용할 수 있습니다. 하지만 이 때문에 세 번째 줄('심복' 획득)에 있는 명성 토큰은 이 카드 기능으로 옮길 수 없습니다. 명예의 광장 각 줄에는 플레이어당 명성 토큰을 1개씩만 놓을 수 있는 점을 잊지 마세요.

심판 : 자신보다 더 많은 명성 토큰을 게임 보드 위에 올려 놓은 모든 플레이어에게서 동전 1개씩을 받습니다. 동전이 아예 없는 플레이어는 주지 않아도 됩니다.