실버 아뮬렛

SILVER™ AMULET

마을 사람들이 늑대인간에게 감염 되었습니다!

각 지역의 시장들은 주민들의 특별한 능력,
그리고 수호의 능력이 있는 은빛 아뮬렛으로
늑대인간들을 색출하려 합니다.

게임이 끝나고 늑대인간들이 가장 적게 남은
마을의 시장이 승리합니다!

구성품

마을주민 2장

종자 4장

공감 능력자 4장

호위병 4장

악동 4장

폭로자 4장

계시자 4장

주시자 4장

견습 예언자 4장

예언자 4장

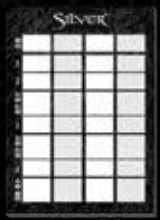
마스터 4장

마녀 4장

강도 4장

도플갱어 2장

참조 카드 4장



점수표 1묶음

아몰렛 토큰 1개

게임 준비

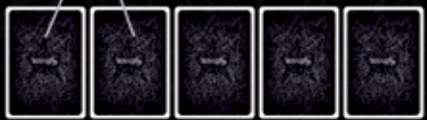
1. 모든 카드를 섞은 뒤, 5장씩 4세트를 만듭니다. 각 세트의 카드 5장을 뒷면이 보이게 가로로 늘어 놓습니다. 이 곳이 마을입니다. 각 참가자는 마을 하나씩을 갖고 시작합니다. 4명보다 적은 인원으로 진행하면, 남은 마을의 카드는 이번 라운드에서 제외합니다.

2. 각 참가자들은 참조 카드를 1장씩 받습니다.

3. 남은 카드 덱을 테이블 중앙에 뒷면이 보이도록 놓습니다. 맨 위의 카드 1장을 공개로 놓아서 버리는 더미의 첫 카드를 만듭니다.

4. 무작위로 시작할 사람을 정합니다. 은 아뮬렛을 덱 옆에 놓되 시작하는 사람이 앉은 방향으로 향하게 놓습니다.

5. 각 참가자는 각자 마을에 있는 5장의 카드 중 2장을 자신만 보고 기억한 뒤 다시 뒷면으로 놓습니다. 능력을 사용하지 않는한, 게임중에는 뒷면으로 놓인 카드를 볼 수 없습니다.



게임 목표

4라운드 진행 후, 자신의 마을(카드들)에 가장 적은 늑대인간(카드의 숫자 총합)만 남은 사람이 승리합니다.

카드

실버에 들어있는 카드들은 두 가지 용도로 사용됩니다:

먼저 카드에 적힌 숫자는 얼마나 많은 늑대인간들이 이 캐릭터를 추종하는지 표시합니다 : 강력한 캐릭터일 수록 더 많은 늑대인간들이 따릅니다!

다음, 각 카드는 카드 캐릭터의 특수 능력들을 보여줍니다. 당신의 앞에 있는한, 이 캐릭터들은 당신 마을의 주민들입니다. 어떤 캐릭터들은 등장과 함께 (다시 말해 카드를 덱에서 공개할 때) 능력을 발휘합니다. 어떤 캐릭터들은 당신의 마을에서 정체를 드러내고 있을때 (카드가 앞면으로 놓여있을 때) 능력을 발휘합니다. 정체를 드러내지 않는한 (카드가 뒷면일때) 능력은 사용할 수 없습니다. 당신의 마을에 누가 있는지 알아내는 것, 그리고 가장 많이 늑대를 끌어모으는 이들을 내보내는 것은 모두 당신에게 달렸습니다.

게임 진행

시작하는 사람부터 시계방향 순서대로 진행합니다. 자신의 차례가 되면, 할 수 있는 3가지 행동 중에서 1가지를 합니다:

카드 1장을 덱에서 가져옵니다.

아니면

카드 1장을 버리는 더미에서 가져옵니다.

아니면

결판을 선언합니다.

카드 1장을 덱에서 가져옵니다.

덱 맨 위의 카드 1장을 가져와서 본 뒤, 다음 행동 중 한 가지를 합니다:

1)가져온 카드를 버리는 더미 맨 위에 공개해서 놓습니다.

그 카드에 아이콘이 있다면, 해당 카드의 특수 능력을 사용할 수 있습니다.

아니면

2)가져온 카드를 당신이 가진 카드(1장 혹은 여러 장)와 교환합니다.

이때 당신의 마을에 있던 카드(들)는 버리는 더미에 공개해서 놓습니다. 새로 가져온 카드는 뒷면으로 당신의 마을에 놓습니다. 이때 교환된 카드(들)가 있던 자리중 한 곳에 놓습니다. 여러 장의 카드와 교환하는 조건 및 방법에 대해서는 다음 페이지의 "여러 장의 카드 교환" 설명을 참고하세요.

카드 1장을 버리는 더미에서 가져옵니다.

버리는 더미 맨 위의 카드 1장을 가져온 뒤 :

가져온 카드를 당신이 가진 카드(1장 혹은 여러 장)와 교환합니다.

이때 당신의 마을에 있던 카드(들)는 버리는 더미에 공개해서 놓습니다. 새로 가져온 카드는 앞면으로 당신의 마을에 놓습니다. 이때 교환된 카드(들)가 있던 자리중 한 곳에 놓습니다.

결판을 선언합니다.

만약에 당신의 마을 카드 장수가 4장 이하라면, 결판을 선언할 수 있습니다. (차례가 왔을 때 카드를 뽑는 행동 대신 "결판"이라고 외칩니다.) 결판 선언 후 당신의 차례는 즉시 끝납니다. 다른 모든 이들은 차례를 한 번 씩만 더 갖습니다. (이때 다른 이들은 결판을 선언할 수 없습니다) 그러고 나서 라운드가 끝납니다.

결판을 선언했다면, 그 차례에는 다른 어떤 행동도 할 수 없습니다. (예를 들어 공개된 카드의 기능을 사용하거나, 아뮬렛을 사용하는 것 등).

여러 장의 카드 교환

마을에 있는 카드 여러 장을 한 번에 교환하려면, 교환하는 마을 카드들의 숫자가 모두 같아야 합니다. (예를 들어, 모든 카드가 '6') 먼저 교환할 마을 카드들을 열에서 살짝 앞으로 밀어 올리고, 그 중 뒷면으로 놓인 카드를 모두 공개합니다. 이 카드들을 버리고 새로 뽑아온 카드는 버린 카드들이 있던 자리 중 한 곳에 놓습니다. 새로 뽑은 카드의 숫자가 버린 카드들과 같다해도, 이를 함께 즉시 버릴 수는 없습니다.

만약 교환할 마을 카드들 중에, 숫자가 다른 카드가 있다면 이 카드들은 모두 마을로 돌아옵니다. 돌아온 카드들은 원래 있던 자리에 뒷면으로 놓습니다. (앞면으로 놓였던 카드라해도) 새로 뽑은 카드 1장은 마을의 양 끝자리 중 원하는 곳에 놓되, 어디서 뽑은 카드인지에 따라 앞면 혹은 뒷면으로 놓습니다. (덱에서 뽑았다면 뒷면으로, 버리는 더미에서 뽑았다면 앞면으로)

만약 3장 이상의 마을 카드로 교환을 시도했는데, 숫자가 다르다면 추가로 카드 1장을 덱에서 뽑아, 보지않고 마을의 양 끝자리 중 원하는 곳에 뒷면으로 놓습니다.

특수 능력

모든 카드들에는 특수한 능력이 있습니다. 이 능력들은 당신의 마을에 앞면으로 공개되어 있을때(■■■■■), 혹은 덱에서 뽑은 뒤 즉시 버리는 더미로 버리면서(■■) 사용할 수 있습니다. 혹은 다른 카드들과 함께 버려질 때(■) 사용하는 카드도 있습니다. 대부분 카드들의 능력은 원할 때만 사용할 수 있습니다.
하지만 0번과 1번 카드만큼은 예외로, 이 카드가 참가자들의 마을에 앞면으로 놓여 있다면 무조건 그 능력이 발동됩니다.

■■■■■

이 능력은 이 카드들이 마을에서 공개되어 있을 때 사용합니다.

■■

이 능력은 덱에서 뽑은 뒤 사용합니다. 그리고 버리는 카드 더미에 버립니다.

■

이 능력은 이 카드를 버릴 때 사용합니다.

버리는 더미에서 뽑은 카드는 ■■ 아이콘이 있어도 그 기능을 사용할 수 없습니다.

뒷면으로 놓인 카드를 볼 수 있는 능력을 사용한다면, 사용하는 사람만 보고 다른 이들은 볼 수 없게 합니다. 앞면으로 놓인 카드를 기능으로 훔치거나 이동시킨다면, 해당 카드는 옮겨진 후에도 앞면으로 놓습니다.

결판을 선언한 차례에는 어떤 카드의 능력도 사용할 수 없습니다.

뒷면으로 놓인 카드의 경우, 이를 볼 수 있는 특수 능력을 사용하지 않는 한, 기능을 미리 보고 숙지할 수 없습니다. 따라서 별첨된 '카드 능력 설명'을 근처에 두어서 필요할 때 빨리 볼 수 있도록 하는 것이 좋습니다.

카드 놓는 자리

카드를 보고난 다음에는, 반드시 그 카드가 원래 있던 자리로 돌려 놓습니다. 1장의 카드를 다른 1장의 카드와 교환할 경우, 새로 온 카드는 교환된 카드가 있던 자리에 놓습니다.

1장의 카드가 여러 장의 카드와 교환되며 들어올 경우, 새로 온 카드는 교환된 카드들이 있던 자리들 중 한 곳에 놓습니다. 그러고 나서 카드가 빠져 늘어난 자리는, 카드들을 밀어서 좁힙니다.

라운드 종료 및 점수 계산

한 라운드는 누군가 결판을 선언한 후, 다른 모든 이들이 한 번씩 차례를 가지면 끝납니다. 아니면 덱이 다 떨어져도 끝납니다.

참가자들의 라운드 점수는 각자의 마을에 있는 카드들의 숫자를 모두 더한 만큼이 됩니다.

하지만, 당신이 결판을 선언했고 당신의 마을 카드들의 숫자의 합이 가장 작다면, (동점일 경우 포함) 당신의 이번 라운드 점수는 0점이 됩니다. 하지만 당신이 결판을 선언했는데, 마을 카드 숫자의 합이 가장 작지 않다면 당신의 라운드 점수는 당신의 마을 카드들의 숫자 총합에 10을 더한 결과가 됩니다.

각 참가자들의 점수를 점수표에 적은 뒤, 이를 지금까지 라운드 점수를 합산한 결과에 더합니다.

덱의 근처에 있던 은 아뮬렛 토큰을 이번 라운드에서 라운드 점수가 가장 작은 사람이 있는 방향으로 놓습니다. 만약 그 사람이 이번 라운드에 결판을 선언해서 성공했다면, 아뮬렛을 아예 그 사람 앞으로 갖다 놓습니다.

라운드 점수가 작은 사람이 여럿이라면, 그 중 이번 라운드에 아뮬렛을 자기쪽 방향으로 갖고 있던 사람이 우선합니다. 그런 사람이 없다면, 이번 라운드에 아뮬렛을 자기쪽 방향으로 갖고 있던 사람으로부터 시계방향으로 가깝게 앉은 사람이 우선합니다.

라운드 이어가기

3 라운드까지는, 각 라운드가 끝난 뒤 다음 라운드로 진행합니다.

모든 카드들을 잘 섞은 뒤 5장씩 네 더미를 만들어 각자 나눠 갖습니다. 만약 4명보다 적은 인원으로 게임을 할 경우, 선택하지 않은 더미는 게임에서 제거합니다.

남은 카드들의 덱은 테이블 중앙에 뒷면으로 놓습니다. 그리고 1장을 뽑아서 앞면으로 놓습니다. 이 곳이 버리는 더미가 됩니다.

각 참가자는 가져온 카드를 모두 뒷면으로 한 열이 되게 늘어놓아 마을을 만들고, 그 중 원하는 카드 2장을 자신만 본 뒤, 다시 뒷면으로 놓습니다.

아뮬렛을 가진, 혹은 아뮬렛이 자신쪽으로 향해있는 이부터 새 라운드를 시작 합니다.

은 아뮬렛

만약 전 라운드에서 결판을 선언해서 성공했고, 그 덕분에 아뮬렛을 가져온 참가자가 있다면, 그는 차례동안 아뮬렛을 자신의 마을에 있는 카드 1장 위에 올려 놓을 수 있습니다. 이제 이 카드는 라운드가 끝날 때까지 볼 수 도 없고, 교환이나 이동할 수 도 없습니다. (카드 주인도 마찬가지입니다!) 하지만 라운드가 끝나고 점수 계산에는 포함됩니다.

만약 아뮬렛을 올려놓은 카드가 앞면으로 놓여있고, 공개된 동안 사용하는 능력(■■■■■)이 있다면, 여전히 해당 능력을 사용할 수 있습니다. 아뮬렛이 놓인 카드도 마을 카드이므로, 결판 선언을 위해 카드를 셀 때 포함합니다.

당신의 마지막 남은 카드 1장 위에 아뮬렛이 있을 경우, 카드를 덱에서 뽑은 뒤 기능을 사용하고 버리거나, 그냥 버리는 행동들은 여전히 할 수 있습니다. 혹은 결판을 선언할 수 도 있습니다. 하지만 덱이나 버리는 더미에서 가져온 카드를, 당신의 마을 카드와 교환하는 행동은 할 수 없습니다. 또, 사용하는 기능이 아뮬렛이 놓인 카드와 연관된 기능(카드 보기, 교환, 공개)이라면 그 기능도 사용할 수 없습니다.

아뮬렛을 카드 위에 올려놓은 차례에는 결판을 선언할 수 없습니다.

게임 종료

게임은 4라운드가 끝나면 종료됩니다.

모든 라운드 점수의 총합이 가장 작은 사람이 승리합니다.

동점일 경우에는 현재 아뮬렛을 가진 사람이 승리합니다. 그런 사람이 없다면, 마지막 라운드에 아뮬렛을 자기쪽 방향으로 갖고 있던 사람으로부터 시계방향으로 가깝게 앉은 사람이 승리합니다.

게임 팁과 숙지 사항

카드 능력은 언제나 카드가 보일 때에 발동됩니다 :

0–1 (■■■■■) 아무 마을에서라도 공개되어 있을 때 발동됩니다.

2–4 (■■■■■) 당신의 마을에 공개되어 있을 때만 사용합니다.

5–12 (■■) 덱에서 뽑은 후 사용한 뒤에 즉시 버리는 더미로 갑니다.

13 (■) 다른 카드(들)과 함께 버려질 때 사용합니다.

마을에 있던 카드가 버리는 더미로 갈 때는 능력을 사용할 수 없습니다.

이번 차례에 뽑은 카드를 가져와서, 같은 차례에 마을에서 버리는 다른 카드들에 포함시킬 수 없습니다.

아뮬렛은 이번 라운드의 점수가 가장 작은 사람 (지금까지의 라운드의 합이 아닌, 이번 라운드 점수만) 방향으로 놓이고, 그 사람이 다음 라운드의 시작이 됩니다.

큰 숫자라해도 자신의 마을에 같은 숫자가 있는 것을 확신한다면, 일부러 이런 카드를 가져온 뒤 한 번에 여러 장을 버리는 방법도 좋습니다.

11이나 12처럼 공격을 당할 수 있는 카드들이 다 버려진 것을 확신한다면, 이때에 결판을 선언하는 것이 안전한 전략입니다.

카드의 뒷면에는 게임 로고인 'Silver'가 쓰여져 있습니다. 카드를 뒷면으로 놓을 때는 언제나 이 글자가 바른 위치로 놓이게 합니다. 참가자 중 초보가 있다면 카드를 외우는데 도움이 되도록, 로고를 원하는 방향으로 놓게 허락할 수도 있습니다.

카드 기억하기

*실버*에는 뒷면으로 놓인 카드들을 보고난 뒤 기억해야 하는 기억력 요소가 있습니다. 기억을 하기 위한 좋은 방법은 카드의 왼쪽부터 오른쪽까지를 숫자로 기억하고 조용히 되뇌이는 것입니다. 예를 들어 당신의 마을의 왼쪽 3장의 카드 숫자가 '1, 8, 1'이라면 입 속으로 조용히 "하나 여덟 하나"를 계속 읊으세요.

게임 중 당신이나 다른 참가자가 사용하는 기능들 때문에 카드 외우기가 쉽지 않을 수 도 있습니다. 그렇기 때문에 숫자를 크게 외치거나, 필요 이상의 말을 걸어서 집중하려는 상대방을 방해하는 것은 매너에 어긋나는 행위입니다.

플레이 테스터

Carol Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Liam Avni, Taylor Bogle, Jason Boles, Dan Calhoun, Angela Chuang, David Corbin, Mark Ebelhar, David Eberius, Tony Grappin, Alex Hanna, Leon Hendee, Joe Huber, Ally Huneycutt, Markus Iturriaga, Dan "GameBoyGeek" King, Heather Lynn, Jeremy Maher, Laura Maher, Ryan Moore, Christopher Nicholson, Mary Prasad, Ravindra Prasad, Bryon Quick, Matt Ryan, Stephen Shedden, Tim Stoner, David Satterfield, Rick Thornquist, "Evil" Elizabeth Weaver, Dixie Willard, Tony Willard, Chris Wray, Amanda Zimmer, Missy Zaloudek

디자이너

이 게임을 만든 ***Ted Alspach***은 ***한 밤의 늑대인간, 서버비아, 루트비히의 성, 한 밤의 수수께끼*** 같은 게임들을 만들었습니다.

아티스트

Andrey Gordeev는 맥도날드, 립톤 같은 유명 브랜드를 비롯해, 아이들용 책과 비디오 게임들을 위한 그림 작업을 해왔습니다.
아울러 본 게임의 속편인 ***실버: 은 탄환***의 작업도 했습니다.

CEO: Ted Alspach
COO: Toni Alspach
Marketing Manager: Alexandra Gold
Trade Show Manager: Matt Ryan
Customer Support Manager: Ryan Moore
Licensing Manager: Renée Harris
Graphic Designers: Taylor Bogle, Jason Boles, & Missy Zaloudek
App Developer: Jeremiah Maher & Keith Kubarek
Q/A Manager: Bryon Quick
Social Media Manager: Lindsay Schlesser
Site Manager: Carol Alspach

Special thanks to Melissa Limes and Mandy Henning

©2020 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