

RISING 5

R U N E S O F A S T E R O S

라 이 징 5 아 스테 로 스 의 룬



게임 설명서

1-5 10+ 30 MIN



잃어버린 신비의 룬을 찾고 아스테로스 행성을 구하라!

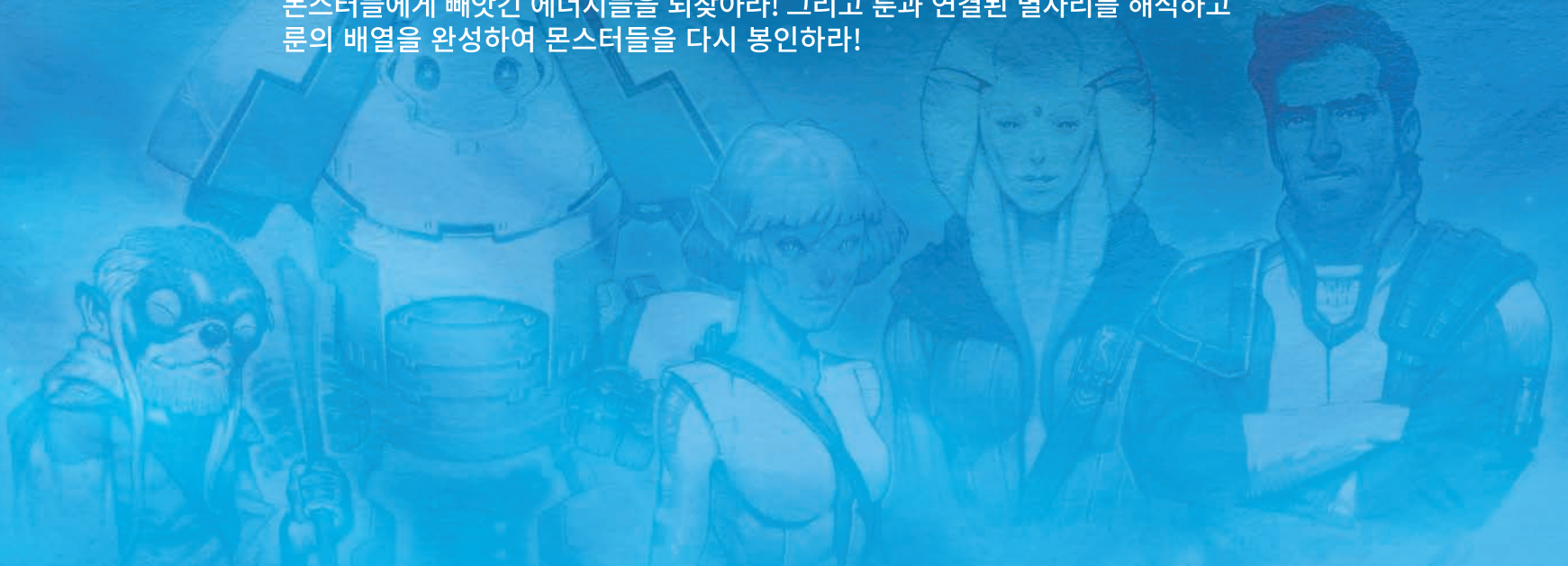
아주 오래 전, 아스테로스 행성에 무시무시한 괴물들이 출몰했다. 아스테로스의 왕은 고대부터 아스테로스를 지켜왔던 7개의 신성한 룬을 이용하여 이들을 아스테로스의 깊은 지하에 잠들게 했다. 왕은 룬으로 이루어진 이 결계를 룬게이트라고 칭했고, 룬게이트는 지금까지 백만년 이상 봉인되어 아스테로스를 지키고 있었다.

그러나 아스테로스를 향한 알 수 없는 존재의 야욕은 끈질겼고, 그 힘에 의해 결국 결계가 깨지고 말았다. 그 결과로 아스테로스를 지켜왔던 7개의 룬들은 모두 다른 차원으로 흩어지고 말았으며, 급기야 지하에 영원히 잠든 줄 알았던 몬스터들이 하나 둘 출몰하기 시작했다!

아스테로스의 현자 오라클은 행성연합에 도움을 요청했고, 연합은 4명의 능력있는 요원인 에코, 노바, 엘리, 할을 아스테로스 보냈다. 이들 5명은 “라이징 5”라는 이름으로 불리우며 아스테로스 평화를 가져다 줄 유일한 희망이 되었다.

라이징 5는 죽을 고비를 수차례 넘기며 다른 차원으로 흩어진 룬들을 다시 되찾아 왔지만, 임무는 아직 끝난 것이 아니었다. 봉인을 위한 룬의 배열은 악의 힘에 의해 변형되고 말았으며, 룬 배열에 필요한 에너지도 아스테로스 흩어진 몬스터들에게 빼앗기고 말았다.

이곳 아스테로스의 평화를 되찾기 위한 라이징5의 마지막 임무가 시작되었다. 몬스터들에게 빼앗긴 에너지들을 되찾아라! 그리고 룬과 연결된 별자리를 해석하고 룬의 배열을 완성하여 몬스터들을 다시 봉인하라!



I. 게임목표

RISING 5는 4개의 룬으로 이루어진 코드를 찾는 협동-추리게임입니다.

게임 내에는 7개의 룬과 7개의 별자리 심볼이 있으며, 게임 시작단계에서 랜덤하게 서로 쌍을 이루게 됩니다.

여러분은 이클립스 마커가 위험 레벨의 가장 아래 칸에 도달하거나 캐릭터 카드 덱이 모두 떨어지기 전에, 모바일 앱을 이용해 어떤 심볼이 어떤 룬과 짝을 이루는지 알아내고, 그것을 바탕으로 4개의 룬이 정확한 위치에 오도록 룬의 배열을 찾아야 합니다.

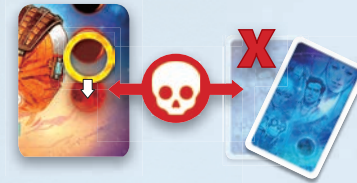


4개의 정답 룬이 아스테로스를 구할 것입니다. 어떻게 배치해야 할까요?

우선 각각의 룬이 어떤 별자리 심볼과 연결되어 있는지를 알아내야 합니다.



정답을 찾기 위해 몬스터들과 싸우고 탐색하십시오. 하지만 주어진 시간은 길지 않습니다.



II. 게임구성물

게임 판 1개



캐릭터 말 및 스탠드 5쌍



캐릭터 카드 55장 (5종 각 11장)



지역 카드 27장



시작 지역 카드 6장 (흑백 뒷면)

유물 카드 3장



아이팩트 카드 4장



게이트 마커 1개



룬 타일 7개



이클립스 마커 1개



에너지 큐브 4개



전투 주사위 1개



레드문 카드 5장



별자리 심볼 타일 14개 (A, B 각 7개)



"RISING 5" 앱(App)은 앱스토어와 구글플레이에서 무료로 다운로드하세요.

III. 게임준비

1

테이블 가운데에 게임 판을 펼칩니다.

2

룬 게이트의 가운데에 게이트 마커를 그림과 같은 방향으로 배치합니다.

3

7개의 룬 타일 중 임의로 4개의 룬 타일을 골라 게이트 마커 주위에 배치합니다.

4

4개의 에너지 큐브를 게임 판의 제단 그림 옆에 놓습니다.

5

7개의 룬 타일 중 남은 3개를 게임 판의 해당 룬 그림 위에 올려놓습니다.

6

별자리 심볼 타일을 A세트와 B세트로 분리하여 게임 판 옆에 모아둡니다.

7

주사위를 게임 판 옆에 놓습니다.

8

캐릭터 말들을 게임 판의 각 해당 캐릭터 그림 위에 놓습니다.



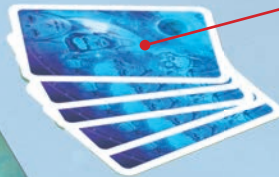
15

각 지역 카드를 지역별로 섞은 후에 각 지역 번호에 맞게 덱으로 쌓아둡니다.
뒷면이 흑백인 시작 지역 카드는 지역 번호에 맞게 지역 카드 덱 양쪽에 앞면으로 펼쳐놓습니다.



14

인원수에 따라 캐릭터 카드를 나누어 갖습니다.
- 2~3인 플레이, 6장씩
- 4~5인 플레이, 5장씩



13

이클립스 마커를 위험 레벨 칸의 시작 위치(위에서 3번째)에 놓습니다.



12

게임의 난이도를 정한 뒤 (설명서 뒤쪽의 난이도 설정 참고), 3장에서 5장의 레드문 카드를 캐릭터 카드 더미에 일정한 간격으로 끼워넣습니다. **(카드를 절대로 다시 섞지 마십시오.)**

11

캐릭터 카드를 모두 섞은 후에 덱으로 쌓아놓습니다.

10

아티팩트 카드는 내용이 보이지 않도록 쌓아놓습니다.



9

유물 카드를 게임 판 아래쪽에 펼쳐 놓습니다.



16

모바일폰의 어플리케이션을 실행시킨 후 게임 시작 버튼을 누릅니다.

17

가장 최근에 외계인을 만난 적이 있는 사람이 시작 플레이어가 되어 게임을 시작합니다.


18

앱의 지시에 따라 게임을 시작하세요.

행운을 빕니다!

앱 시작하기

게임을 시작하면, 앱은 게이트 마커를 촬영하라고 지시합니다. 카메라 모드로 자동 전환이 되면 화면에 4개의 룬 타일과 게이트 마커가 들어오도록 초점을 맞춥니다. 앱이 자동으로 4개의 룬 타일을 촬영한 후에 곧바로 4개의 별자리 심볼을 화면에 보여줍니다.

만약 게임을 플레이하고 있는 조명 환경의 문제로 앱이 자동으로 룬 타일을 인식하지 못한다면, 화면 오른쪽 상단에 있는 아이콘을  터치하여 수동 모드로 전환합니다.

수동 모드에서는 하단에 등장한 룬타일을 손가락으로 드래그하여 게임 판위의 룬 게이트와 동일한 구성을 만든 후, 게이트 마커를 터치하면 곧바로 4개의 별자리 심볼을 화면에 보여줍니다.

이 단계에서 7개의 룬 타일과 7개의 별자리 심볼은 랜덤하게 서로 매칭되어 게임을 하는 동안 유지됩니다.

IV. 게임방법

자기 차례에는 **반드시** 아래의 순서대로 게임을 진행합니다.

1. 하나 이상의 '액션'을 수행하거나 패스합니다.
2. 최소한 1장의 캐릭터 카드를 텍에서 핸드로 가져옵니다.

1. 액션 또는 패스

- 자기 차례에는 오직 1명의 캐릭터만 플레이할 수 있습니다. 플레이하는 1명의 캐릭터로 여러 번의 액션을 수행할 수 있으며, 이를 위해서는 원하는 액션의 수만큼 그 캐릭터 카드를 플레이해야 합니다.

즉, 캐릭터 카드 1장당 그 캐릭터의 액션을 한 번 수행할 수 있는 것입니다.

- 만약 이번 차례에 아무 액션도 하지 않고 패스하기로 했다면 카드를 낼 필요가 없습니다.



3장의 에코 카드를 내면 에코 캐릭터로 세 번의 액션을 수행할 수 있습니다.

액션에는 아래와 같이 3종류가 있습니다.

A. 이동 B. 카드 획득 C. 게이트 봉인 시도

A. 이동

- 액션을 수행하는 캐릭터를 게임 판 위의 6개 장소 중 한 곳으로 이동시킵니다. 크게 3개의 지역으로 나뉘어 있으며 각 지역에는 두 곳의 이동 가능한 장소가 있습니다.

- 한 장소에는 동시에 여러 명의 캐릭터가 있을 수 있습니다.



"각 지역에 놓인 지역 카드의 내용이 다르며, 지역 1에는 약한 몬스터와 적은 보상이, 지역 3에는 좀 더 강한 몬스터와 더 큰 보상이 있습니다."

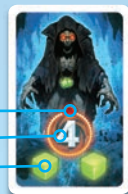
B. 카드 획득

현재 캐릭터가 배치된 장소의 카드를 획득할 수 있습니다. 카드는 몬스터, 조력자, 그리고 아티팩트 카드로 구성되어 있습니다.

몬스터 카드

몬스터 카드에는 다음과 같은 3가지 정보가 있습니다.

- 위험 레벨 (레드문의 갯수)
- 몬스터 파워 (숫자)
- 보상



"카드를 획득하면 달, 에너지 큐브, 아티팩트, 힌트 총 4종류의 보상을 얻을 수 있습니다."

몬스터를 무찌르고 보상을 받기 위해서는 주사위를 굴려 몬스터의 파워와 같거나 그보다 높은 숫자가 나오면 됩니다. (주사위 보너스는 '팀 보너스' 부분을 참고하세요.)



- 몬스터를 무찌르면 몬스터 카드를 게임 박스로 버리고 카드에 표시된 보상을 얻습니다.



- 주사위를 굴렸을 때 이클립스 아이콘이 나왔다면 **무조건 패배**합니다. 이 경우에 몬스터 카드는 그 장소에 그대로 남겨두며, 몬스터 카드에 그려진 레드문의 개수만큼 이클립스 마커를 아래로 떨어뜨립니다.



주의) 각 지역마다 힌트와 강력한 유물을 보상으로 주는 보스 몬스터 카드가 있습니다. 보스 몬스터를 무찌른 경우에는 해당 유물 카드를 얻으며, 누구든지 원하는 때에 사용할 수 있습니다.



조력자 카드

조력자 카드에는 파워를 나타내는 숫자나 레드문 아이콘이 없습니다. 이 카드는 1액션을 사용하여 바로 획득할 수 있으며, 카드에 그려진 보상을 즉시 얻습니다. 두 개의 보상이 '/'로 나뉘어 그려진 카드는 두 가지 보상 중에 한 가지만 선택하여 획득할 수 있습니다.

보상:

달 : 이클립스 마커를 한 칸 위로 올립니다.

에너지 큐브 : 에너지 큐브 1개를 제단 위로 올립니다. 에너지 큐브는 4개까지만 소유할 수 있으며, 추가로 얻는 경우는 무시합니다.



아티팩트 카드

조력자 카드와 마찬가지로 1액션을 사용하여 바로 획득할 수 있습니다. 이 카드를 버리고 아티팩트 카드 더미에서 아티팩트 카드를 한 장 뽑아 가져옵니다. 아티팩트 역시 누구든지 원하는 때에 사용할 수 있습니다.



C. 게이트 봉인 시도

- 게이트 봉인을 시도하기 위해서는 우선 제단에 4개의 에너지 큐브가 모여있어야 합니다.

- 에너지 큐브를 모을 때마다 앱 화면의 제단을 터치하여 불을 밝힙니다. 제단에 4개의 불이 들어오면 어떤 캐릭터든 "게이트 봉인 시도" 액션을 할 수 있습니다.

- 게이트 봉인을 하는 캐릭터는 게임 판 위의 어느 지역에 있던 상관으며, **현재 플레이 중인 캐릭터로 1액션을 사용하여 시도할 수 있습니다.**



- 이 액션을 하면, 앱 화면의 제단을 쓸어내려 게이트 마커를 촬영합니다.

게임을 시작할 때 그리고 봉인을 시도할 때마다 모바일 앱의 카메라 모드를 통해 게이트 마커를 촬영하면, 해당 룬 타일과 연결되어 있는 별자리 심볼이 나타납니다.



운곽선

룬 타일에 연결된 별자리 심볼의 모양만 나타납니다.



다크

이 심볼에 연결된 룬 타일은 정답 코드에 들어가지 않습니다.



샤이닝

이 심볼에 연결된 룬 타일은 정답 코드에 들어가지지만 위치가 틀렸습니다.



골든

이 심볼에 연결된 룬 타일은 정답 코드에 포함되며 알맞은 위치에 있습니다.

중요! 모든 7개의 룬 타일은 7개의 별자리 심볼과 연결되어 있습니다. 별자리 심볼을 힌트로 하여 룬 타일로 이루어진 정답 코드를 찾아야 합니다.

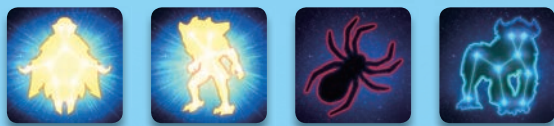
"게임 중 언제든지 앱 화면을 위로 쓸어올려, 이전에 시도했던 기록들을 볼 수 있습니다."

예시



게임을 시작할 때 위와 같이 룬 타일을 게이트에 배치하였고 그에 따른 4개의 별자리 심볼을 받았습니다. 4개 중 2개는 정답 코드에 들어가지만 위치가 틀렸고, 거미와 뱀 모양의 심볼에 연결된 2개는 정답에 들어가지 않는 룬 타일입니다.

게임을 진행하며 빨간색 룬과 파란색 룬의 자리를 바꾸었고, 노란색 룬을 빼고 그 자리에 녹색 룬을 넣어봤습니다. 그리고 에너지 큐브를 모아 다시 봉인을 시도했습니다.



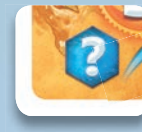
뱀 심볼이 없어지고 새로운 심볼이 등장한 것으로 미루어 뱀 심볼은 노란색 룬, 새로운 괴수 심볼은 녹색 룬에 연결된 것임을 알 수 있습니다. 더군다나 샤이닝 심볼을 보여주는 것을 보니 녹색 룬은 다행히 정답에 포함되는군요.

원래 있던 두 심볼이 골든으로 변한 것으로 보아 이 두 심볼은 빨간색과 파란색 룬에 연결되어 있음을 알 수 있습니다. 정답이 맞으니 빨간색 룬과 파란색 룬은 건드릴 필요가 없겠군요.

이제 거미 심볼을 대체할 마지막 별자리 심볼을 찾고, 녹색 룬과 자리를 바꾸어 주면 4개의 골든 심볼이 보이는 정답 룬 코드를 완성할 수 있을 것입니다.

힌트

카드의 보상 중 파란색 물음표 아이콘은 힌트 찬스를 의미합니다. 모바일 앱의 해당 아이콘을 터치하면 7개의 룬 타일 중 한 개를 선택할 수 있으며, 그것에 연결된 별자리 심볼을 알아볼 수 있습니다.



힌트 찬스를 통해 녹색 룬과 연결된 별자리 심볼을 알게 되었습니다.

이때는 운곽선 상태의 별자리 심볼만 나타나며, 게임 판의 왼쪽 아래 부분에 해당 룬 토큰을 올려놓고 기억할 수 있습니다. 왼쪽 칸에는 아직 상태를 모르는 별자리 심볼을, 오른쪽에는 상태를 알고 있는 별자리 심볼을 놓으면 좀 더 쉽게 추리할 수 있습니다.



2. 캐릭터 카드 가져오기

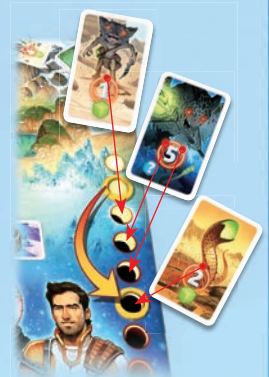
모든 액션을 수행한 후 캐릭터 카드 더미에서 **최소한 1장 이상**의 카드를 가져오면 자기 차례가 끝납니다. 원하는 만큼 카드를 가져올 수 있지만, 핸드에 들 수 있는 카드의 장수에 제한이 있습니다(2-3명 게임에서는 6장, 4-5명 게임에서는 5장). 만약, 패스를 하여 핸드 제한 때문에 카드를 가져올 수 없는 경우라도 반드시 1장을 새로 가져오고, 그 후에 핸드 제한에 맞게 카드를 버려야 합니다.

카드를 가져올 때는 한 번에 한 장씩 가져가야 합니다. 만약 이 때 레드문 카드를 뽑았다면 **즉시** 카드 가져오기를 멈추어야 하며, 해당 플레이어의 차례가 종료됩니다. 그 후, 다음 플레이어가 액션을 모두 마치면, "**레드문 위기상황**"이 발동됩니다.

레드문 위기상황

- 우선 게임 판 위에 공개되어 있는 **모든** 몬스터 카드의 레드문 개수를 세고 그 수만큼 이클립스 마커를 아래로 떨어뜨립니다.
- 만약 이클립스 마커가 가장 아래 칸에 도달했다면 즉시 게임에서 패배합니다.
- 이클립스 마커가 가장 아래 칸에 도달하지 않았다면, 레드문 카드를 버리고, 카드 가져오기 단계를 진행한 후 차례를 마칩니다.

3장의 몬스터에서 4개의 레드문이 공개되어 있습니다



차례 마치기

차례를 마칠 때, 지역 카드가 없는 칸에는 새로운 카드를 펼쳐 놓습니다. 지역 카드가 모두 떨어진 지역의 경우에는 빈 칸으로 놔둡니다.



V. 캐릭터 설명

자신의 차례에 캐릭터 카드를 내려놓은 **후**, 해당 캐릭터의 액션을 수행하기 **전에** 아래와 같은 캐릭터의 특수 능력을 **한 번** 사용할 수 있습니다.



오라클



특수 능력: 2개의 룬 타일의 위치를 서로 바꿀 수 있습니다.
 - 게이트에 놓여진 2개의 위치를 서로 바꾸거나,
 - 게이트에 놓여진 1개와 밖에 놓인 1개를 서로 바꿀 수 있습니다.
중요! 오라클의 특수 액션이 룬 타일을 교체하는 유일한 방법입니다.



엘리



특수 능력: 이클립스 마커를 1칸 위로 올립니다.



노바



특수 능력: 게임 판에 놓여있는 몬스터를 1장(지역에 관계없이) 선택한 후 주사위를 굴립니다. 주사위 숫자가 몬스터의 파워보다 같거나 높으면 즉시 그 몬스터 카드를 처치하고 보상을 받습니다. 만약 숫자가 작게 나오거나 이클립스 아이콘이 나왔다면 **피해를 입지 않습니다.**



에코



특수 능력: 에코를 제외한 **다른** 캐릭터 하나를 원하는 장소로 이동시킵니다.



할



특수 능력: 할과 같은 장소에 있는 다른 캐릭터의 특수 능력을 복사하여 그대로 사용합니다. (시작 위치는 같은 장소로 보지 않습니다.)

팀 보너스

몬스터와 전투를 할 때, 다른 플레이어와 다른 캐릭터의 도움을 받을 수 있습니다.

파워업 보너스:

몬스터를 무찌르기 위해 주사위를 굴리기 **전에**, 현재 차례인 플레이어는 다른 플레이어들에게 도움을 요청할 수 있습니다. 다른 플레이어(들)이 현재 차례인 플레이어가 플레이 중인 캐릭터 카드를 버릴 경우, 그 수만큼 주사위의 결과값이 증가합니다. 단, **현재 차례인** 플레이어는 **파워업**을 위해 자신의 카드를 버릴 수 없습니다.

팀업 보너스:

전투를 할 때 전투를 하는 캐릭터와 같은 장소에 다른 캐릭터가 함께 있다면, 주사위의 결과값에 1이 더해집니다. 같은 장소에 있는 캐릭터가 2명 이상이라면 오직 **1만** 추가됩니다.

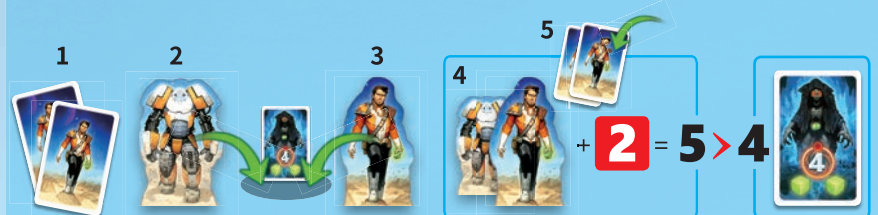
주의:

- 두 종류의 보너스는 중복 가능합니다.
- 주사위를 굴려 이클립스 아이콘(🔴)이 나오면 보너스에 관계없이 무조건 패배합니다.
- 노바의 특수 능력(🔴)으로 몬스터와 싸울 경우에는 팀 보너스를 적용할 수 없습니다.

예시



에코가 현재 차례의 캐릭터이고 노바와 할이 같은 장소에 있습니다. 파워가 4인 몬스터 카드를 무찌르기 위해 주사위를 굴려 2가 나왔습니다. 팀업 보너스로 1이 더해져서 총 3이 되지만, 몬스터 파워보다 적어 패배합니다.



- 1- 이번 차례에 에코로 2액션을 수행하기로 하여 2장의 에코 카드를 내려놓았습니다.
- 2- 에코의 특수 능력을 사용하여 할을 파워가 4인 몬스터가 있는 장소로 옮깁니다.
- 3- 에코의 첫 번째 액션으로 할과 같은 장소로 이동합니다.
- 4- 에코의 두 번째 액션으로 몬스터와 전투를 벌입니다.
- 5- 주사위를 굴리기 전에 팀 동료가 2장의 에코 카드를 버려 주어 파워업 보너스로 2를 추가합니다. 이제 파워업 보너스와 팀업 보너스로 총 3의 팀 보너스를 추가합니다. 주사위를 굴려 2가 나왔지만, 총 5로 몬스터를 무찌릅니다.

VI. 아이템

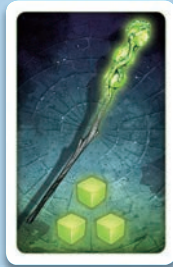
RISING 5에는 두 종류의 아이템이 있어 게임 승리를 도와줍니다. **유물 카드**는 보스 몬스터를 무찌르면 얻을 수 있고, **아티팩트 카드**는 아티팩트 카드 더미에서 얻을 수 있습니다.

얻은 아이템은 플레이어 누구나 사용할 수 있으며, 1회 사용 후에는 즉시 게임 박스로 버립니다.

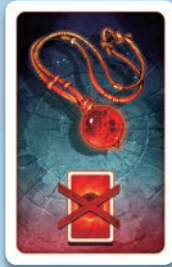
유물 카드



문파이어 검
파워가 1-4인
몬스터 하나를
즉시 무찌릅니다.

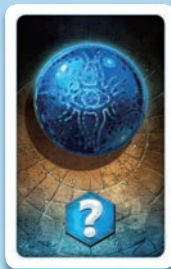


변형의 지팡이
에너지 큐브 3개를
획득합니다.

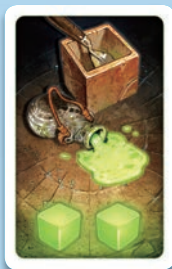


이클립스 메달
레드문 카드의
효과를 무시하고
버립니다.

아티팩트 카드



수정 구슬
이 카드를 버리고
모바일 앱의 힌트를
사용합니다.



에너지 원료
에너지 큐브 2개를
획득합니다.



달의 반지
이클립스 마커를
2칸 위로 올립니다.



치료제
몬스터와의 전투 패배 시
주사위를 다시 굴립니다.

게임종료

룬 타일 4개를 알맞은 위치에 배치한 후 모바일 앱을 통해 4개의 골든 별자리 심볼을 보게 되면, **즉시** 게임에서 **승리**합니다. 여러분은 아스테로스를 구했습니다.

하지만 만약,

- 차례를 마칠 때 캐릭터 카드 덱에서 **더 이상** 카드를 뽑을 수 없는 경우

또는

- 이클립스 마커가 위험 레벨의 가장 아래 칸에 도착한 경우

에는 즉시 게임에서 패배합니다. 전열을 가다듬고 다시 도전해보세요.



참고

난이도 설정

게임 준비 단계에서 레드문 카드를 몇 장 포함시킬 것인지를 정하여 게임의 난이도를 조절할 수 있습니다.

3장의 레드문 카드 > 쉬움

4장의 레드문 카드 > 보통


5장의 레드문 카드 > 어려움



모바일 앱

앱 스토어나 구글 플레이에서 **RISING 5** 앱을 다운 받으세요. 앱은 무료이며 게임 플레이를 위해서는 1개의 모바일 기기에만 다운받으면 됩니다. 또한 게임 플레이 중에는 인터넷 연결이 필요하지 않습니다.

주의:

- * 카메라 인식은 모바일 기기의 성능과 게임을 플레이하는 조명 환경에 영향을 받을 수 있습니다.
- * 카메라 모드로 원활한 인식이 되지 않을 경우 수동 모드  로 전환하면 무리없이 게임을 즐길 수 있습니다.
- * 모바일 앱으로 봉인을 시도할 때, 4개 제단을 모두 터치했는지 확인하세요.



솔로 모드 (앱 필수)

혼자서 **RISING 5**에 도전하고자 하는 경우에는,

- 핸드에 캐릭터 카드 6장을 갖고 시작합니다.
- 캐릭터 카드 6장을 더 가져와 본인 앞에 펼쳐 놓으며, 파워업 보너스에 활용합니다. 이것을 공급처라 합니다.
- 차례를 마치며 카드를 가져올 때에는, 핸드를 먼저 채운 후 공급처에도 카드를 채웁니다.
- 나머지는 기본 규칙을 따릅니다.

마스터 모드

모바일 앱을 사용할 수 없는 환경에서는 플레이어 중 1명이 게임 마스터가 되어 정답 코드를 세팅하고, 다른 플레이어들이 봉인을 시도할 때마다 정확한 별자리 심볼 정보를 주는 게임 마스터 역할을 해야 합니다.

게임 마스터를 위한 추가 구성물:

게임 마스터 보드 1개
별자리 심볼 시트 1개
룬 타일 7개
별자리 심볼 타일 14개 ('M'표시)
게임박스를 스크린으로 활용합니다.



게임 박스 뒷면을 스크린 삼아 박스 안쪽에는 게임 마스터 보드, 박스 바깥 쪽에는 별자리 심볼 시트를 배치합니다. 7개의 룬 타일과 14개의 별자리 심볼 타일을 가져와 게임을 준비합니다.

게임 플레이어들이 첫 번째 코드를 배치하고 나면, 게임 마스터는 그 코드가 정답이 되지 않도록 정답 코드를 게임 마스터 보드에 배치하고 7개의 별자리 심볼을 윤곽선 상태로 각 룬 타일 그림 밑에 임의로 배치합니다.

7개의 심볼 중 정답 룬에 해당되는 4개의 심볼들을 샤이닝 상태로 게임 마스터 보드의 정답 룬 위에 배치하며, 나머지 3개의 심볼들을 다크 상태로 배치합니다.

플레이어들이 배치한 첫 번째 코드의 배치를 자신의 정답 코드와 비교한 후, 각 룬 타일에 연결된 별자리 심볼 타일을 알맞은 상태로 심볼 시트에 펼쳐놓습니다.

게임이 진행되며 플레이어들이 4개의 에너지 큐브를 모아 게이트 봉인을 시도할 때마다, 플레이어들이 제시한 코드와 자신의 정답 코드를 비교한 후 알맞은 심볼을 제시합니다.

플레이어들이 "2"아이콘이 있는 보스 몬스터나 조력자 카드를 획득한 경우, 게임 마스터에게 룬 타일의 색깔 하나를 정하여 물어봅니다. 게임 마스터는 그 룬에 연결된 별자리 심볼을 윤곽선 상태로 보여주어야 합니다.



예를 들어, 플레이어들은 조력자의 도움으로 노란색 룬에 대한 힌트를 얻었습니다. 게임 마스터는 노란색 룬이 뱀 모양이라고 알려주었습니다.



나머지 게임규칙은 일반 규칙과 동일합니다.

CREDITS

게임 디자인: 김건희 Gary Kim, 송대은 Evan Song

아트웍 및 그래픽 디자인: Vincent Dutrait

프로듀서: 김기찬 Kevin Kim

한글판 그래픽: 임재형 agsty

한글설명서: 송대은 Evan Song, 임정훈 James Lim

Thanks to everyone who contributed:

Korea Institute of Startup & Entrepreneurship Development, Sangmyung University Startup Support Group, Prof. Eui Chul Lee, Application Development Team, Aejin Kang, KBDA (Korea Board game Designers Association), Hope. S. Hwang, Jade Yoo, Donghwa Kim, Yeonmin Jung, Sangdo Nam, Myeonghyeok Seo, Jerry Park, Simon Schwanhauser, Emmanuel Beltrando, Karen, Edward, Carmen and the Longshore Team.

Special thanks to:

Holy Grail Game Team (Olivier, Jamie, Eric, Vincent, Matthieu, Clément, Gareth, Patrick & Andrew), Sébastien Pauchon, Bruno Cathala & the Ludonaute Team, all our Kickstarter backers.

게임에 대한 질문 또는 제안사항은 help@mandoogames.com으로 문의주십시오.

Copyright © 2016 Mandoo Games



하비게임몰
HOBBY GAME MALL

