

REINER KNIZIA

브레인스

마법의 물약

게임설명서





고양이가 마법의 물약을 훔쳐 갔다!

세계에서 가장 유명한 마법사인 나. 어느 날, 마법의 물약을 만들려고 물약 제조법이 있는 마법서를 펼쳐보니, 이럴수가! 큰 일이 벌어졌습니다!



마법 물약을 만드는 방법을 훔쳐간 범인
검은 고양이

당장 이 건방진 고양이를 잡고 싶지만, 지금은 마법의 물약 비법을 알아내는 것이 우선입니다. 다행히도 검은 고양이는 물약을 만들기 위해 메모해 놓은 몇 가지 힌트들은 그대로 두었네요. 하지만, 마법의 물약을 만들려면 재료들을 특정한 조건에 맞는 위치에 놓아야 합니다.

마법의 물약을 만들기 위해 필요한 재료

- 마법서 빈 페이지 25장 (양면 활용) · 재료타일 7개
- 초보마법사들을 위한 첫 번째 힌트 및 물약 만드는 정답이 써 있는 마법서 1부
- 지금 여러분이 읽고 있는 설명서 1부



마법서 빈 페이지 25장 (양면 활용)



재료타일 7개



힌트 및 물약 만드는 정답
이 써 있는 마법서 1부

게임설명서

준비하기

만들고 싶은 마법의 물약 번호(1~50까지) 중 한 개를 고릅니다. 번호는 아래쪽 모서리(왼쪽 또는 오른쪽)에 있습니다. 재료를(사각 타일 7개입니다) 손이 닿는 곳에 둡니다.

물약을 만들려면, 우선 마법서에 표시된 빈 자리를 재료가 그려진 사각 타일로 모두 채워야 합니다. 단, 마법서에 쓰여있는 조건을 반드시 만족시켜야 합니다. 재료 타일을 옆 또는 아래로 돌려 보면서 조건에 맞는지 확인해 볼 수 있습니다.

모든 물약(포션)의 제조법에는 단 하나의 정답만이 존재합니다. 또한 아무 타일이나 반복적으로 놓는 것보다는, 논리적인 추론을 통해 정답을 찾는 것이 더욱 효율적인 방법이 되도록 설계되었습니다.

처음에는 쉬운 단계부터

처음 시작 할 때는 마법의 물약을 낮은 번호부터 만들기를 추천합니다. 낮은 번호일수록 쉽습니다. 마법서 하단에 그려진 물약의 색의 의미는 다음과 같습니다.



1~10 준비 운동 정도의 쉬운 물약



11~20 똑똑하게 만들어 주는 물약. 머리가 좋아지는 효과가 있어서 대마법사의 꿈을 가진 사람들이 좋아함.



21~30 제법 여러 효과가 있는 마법의 물약. 숙련가의 길은 멀고도 험한 도전의 연속이다!



31~40 예뻐지는 마법의 물약. 비법을 아는 사람이 매우 적음



41~50 오로지 대마법사! 당신만이 만들 수 있는 환상의 마법물약. 좌절을 맛볼 수 있다. 정말 어렵다!

물약 만드는 법



특정 재료의 개수를 맞춰라! 해당 그림이 있는 줄(가로-세로)에는 표시되어 있는 재료가 그 숫자만큼 정확히 들어가야 합니다. (두꺼비, 물망초, 거미, 버섯, 크리스탈) 대신 조건만 충족하면 다른 재료들이 배치가 되어도 괜찮습니다.



전체 재료의 개수를 맞춰라! 해당 그림이 있는 줄(가로-세로)에는, 어떤 종류인지는 상관없지만 정확히 표시되어 있는 숫자만큼의 개수대로 재료가 들어가야 합니다.



가지수를 맞춰라! 해당 그림이 있는 줄(가로-세로)에는, 재료의 개수 및 어떤 종류인지는 상관없지만 정확히 표시되어 있는 숫자만큼 가지수를 맞춰야 합니다.

이 가로줄에는 두꺼비 두 마리가 들어가야 합니다.

이 세로줄에는 세 가지 종류의 재료가 들어가야 합니다.

III

2				
6				

이 가로줄에는 총 6개의 재료가 들어가야 합니다.

힌트와 해답

너무 어렵나요? 정말 어떻게 만들어야 될지 모르겠다고 생각하신다면 첫 번째 힌트 또는 해답란을 참고하세요.

- ▶ 첫번째 힌트 4번~50번 물약을 만들 수 있는 힌트 단 하나의 재료 타일이 올바른 방향으로 놓여져 있습니다.
- ▶ 정답 모든 물약을 만들 수 있는 정답이 있습니다.

힌트와 정답은 물약을 만들다가 너무 어려워서 즐거움이 하나도 느껴지지 않을 것 같을 때 사용하시기를 추천합니다. 하지만 물약을 만들다가 고난의 순간이 왔을 때, 먼저 이 문구를 떠올려 주세요.

Magic is always in the details.

마법은 언제나 세심함으로부터 비롯된다.

※참고로 검은 고양이는 잘못을 반성하고 오늘도 평화롭게 귀엽게 잘 지내고 있습니다.

Credits

디자인 : Reiner Knizia

일러스트 및 그래픽 : Andreas Resch

박스디자인 : Hans-Georg Schneider

기획 : Thygra Spiele

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de. All rights reserved. Reprinting and publishing of game rules, game components or illustrations without the permission of Pegasus Spiele is prohibited.

이 게임의 저작권은 Pegasus Spiele에 있으며, 저작권자의 허가 없는 규칙 및 구성물 또는 그림의 제작 및 출판은 법으로 엄격히 금지되어 있습니다.

Reiner Knizia and Pegasus Spiele express their gratitude to Sebastian Bleasdale for his enthusiastic contributions to the development of the puzzles and for writing the evaluation software for the puzzles. Many thanks to Daniel Easteal, Gavin Hamilton, Martin Higham and Chris Lawson.

공식수입/판매원 | 생각투자 주식회사

서울특별시 송파구 법원로 127 문정대명벨리온 302호

help@thinksmart.co.kr | 02-591-8841



Pegasus Spiele



보드게임은 가족 모두의 보약입니다.

공식수입/판매원

생각에 투자하세요!



생각투자 주식회사
thinksmart.co.kr



공식수입/판매원
생각에 투자하세요!



생각투자 주식회사
thinksmart.co.kr



Pegasus Spiele