

ARKHAM RITUAL



번역: 카드캐슬
CARDCASTLE.CO.KR

당신은 아캄 도시에서 일하는 프리랜스 기자다. 어느 날 도시의 명문 미스카토닉 대학의 지하 저장고에서 비밀스러운 의식이 열린다는 것을 듣게 된다. 당신과 동료들은 다음 특종을 얻을 희망으로 익명으로 이 의식에 잠입해 조사하기로 한다. 생각 없이 저장고로 들어서자, 곧 이 결정을 후회하게 되었다. 이 저장고는 고대 신의 성지였고 끔찍한 의식은 참여한 자들의 정신을 갈갈이 찢으며 미치게 만들고 있었다!

어둡고 위험한 저장고에서, 숭배자들은 유물을 돌리고 있다. 빛이 흐릿해 당신이 돌리고 있는 유물을 정확히 파악할 수 없었다. 하지만, 먼 발치에서 다른 이들이 돌고 있는 것을 언뜻 보았다. 당신은 이 마법 유물들이 돌고 있는 자에게 끼치는 효과를 볼 수 있다. 당신은 이제 다른 숭배자들을 살펴보면서 당신이 돌고 있는 것을 추론해야 한다.

정신을 차리고 이 의식으로부터 살아서 도망쳐야 한다!

1. 게임 개요

아캄 리츄얼에서, 당신은 자신이 돌고 있는 카드를 볼 수 없다. 대신에, 다른 플레이어들이 돌고 있는 카드는 볼 수 있다. 다른 플레이어들의 카드와 앞서 플레이된 카드들을 보면서 당신이 갖고 있는 카드를 추측해야 한다.

게임은 여러 라운드로 진행되며 라운드마다 여러 차례로 구성된다. 각 차례에, 한 명이 덱 맨 위 카드를 뽑아, 보고, 다른 플레이어에게 넘겨준다. 그 카드를 받은 사람은 다음 중 선택을 한다 a) 갖고 있던 카드를 앞면으로 버리고 새 카드를 보지 않고 받기, 또는 b) 받은 카드를 보지 않고 다른 사람에게 넘겨주기. 한 사람 차례가 끝나면 다음 사람이 차례를 진행한다.

라운드는 모두가 자신의 카드를 공개하는 시점인 종료 조건이 발생할 때까지 진행된다. 이 때, 당신이 저주받은(빨간) 카드를 가지고 있다면, 그 카드는 당신을 타락시켜 당신은 미친다. 당신이 온전한(파란) 유물 카드를 가지고 있고, 다른 누군가가 같은 유물 카드(색깔 상관없이)를 갖고 있다면, 그 유물들은 불쾌한 공명을 하며, 당신의 마음을 타락시켜 미치게 한다. 당신이 단 하나의 온전한(파란)카드를 유일하게 돌고 있다면 성공적으로 의식에서 생존한다.

플레이어들은 정신을 잃으면 정신 마커를 버린다. 누구라도 자신의 모든 정신 마커를 잃을 때까지 라운드는 계속된다. 당신은 이 의식을 성공적으로 조사해 살아서 돌아올 수 있을까?

2. 구성물

- 유물 카드 - 15 카드
 - 5 종류: 2 온전한 (파란) 카드와 1 저주받은 (빨간) 카드.
- 이벤트 카드 - 5 카드
 - 5 종류: 각 1 카드. 모두 온전한 (파란) 카드.
- 캐릭터 카드 - 4 카드
 - 4 종류: 각 1 카드. 모두 온전한 (파란) 카드.
- 큰 고대의 것 카드 - 4 카드
 - 4 종류: 각 1 카드. 모두 저주받은 (빨간) 카드.
- 정신 마커 - 30 토큰
 - 16 “1” 액면가
 - 14 “3” 액면가
- 플레이 시트 - 1 시트
- 플레이어 참조표 - 7 카드
- 파멸 트랙 보드와 마커 - 각 1

2-1. 카드 구조

- 카드 종류 심볼
이 카드가 어떤 종류인지 나타냄.
 - ▲ 유물 카드
 - ◆ 이벤트 카드
 - ♠ 캐릭터 카드
 - ♂ 큰 고대의 것 카드

- 카드명
이 카드의 이름.
- 저주 받은 유물 카드 심볼
저주 받은 (빨간) 유물 카드는 ♂ 기호가 있음.
- 카드 색깔
온전한 카드는 파란 배경.
저주 받은 카드는 빨간 배경.



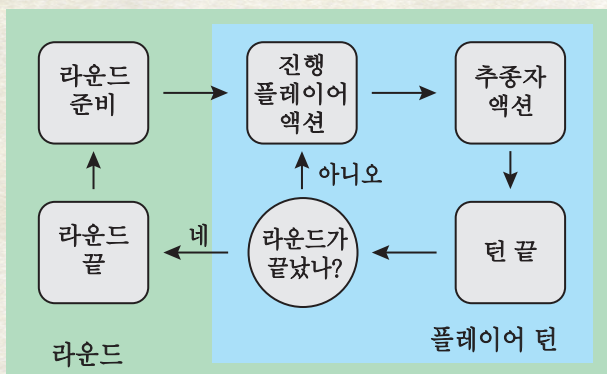
3. 게임 준비

- 각자 공급처에서 **7 정신 마커**를 받는다. 모두가 볼 수 있도록 갖고 있다.
- 카드에 **▲ 심볼이 없는 카드** 22장을 가져온다.
▲ 심볼 카드 사용법은 섹션 10 참조.
- 남은 토큰과 카드는 박스에 넣어 두고 이번 게임에 사용하지 않는다.
- 플레이 시트를 플레이 영역 중앙에 놓는다.

4. 게임 흐름

게임은 여러 라운드로 진행된다. 각 라운드는 여러 턴으로 구성된다. 각 턴 끝에 플레이어는 라운드가 끝나는지 체크한다. 끝나지 않으면, 라운드는 계속된다.

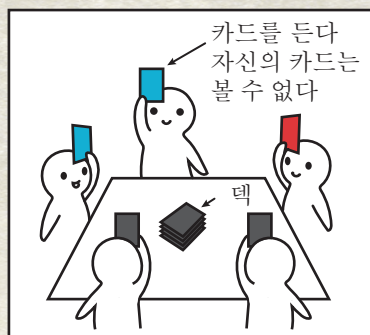
라운드가 끝나면, 플레이어는 자신의 손패를 비교해 정신을 잃는지를 확인한다. 그리고 누군가 정신을 모두 잃기 전까지 새 라운드를 지속한다.



5. 라운드 준비

이 준비는 각 라운드 전 한번 수행한다.

- 22 카드 모두 섞고 각자에게 뒷면으로 **1 장 배분**한다. 남은 카드는 턱이 되고 중앙에 놓는다.
- 받은 카드를 가져와서 **다른 플레이어들이 그 카드의 앞면을 볼 수 있게** (달리 말해, **당신은 다른 사람의 카드만 볼 수 있다**). 들고 있다.



예시 1: 라운드 준비



라운드 동안 당신은 자신이 들고 있는 카드 앞면을 절대 보면 안된다!

5-1. 첫 진행 플레이어 선정

게임 **첫 라운드** 라면:

- 게임 규칙을 가장 잘 이해한 플레이어가 진행 플레이어가 된다. 모두가 이해했다면 무작위로 선정한다.

첫 라운드가 아니라면:

- **가장 적은 정신**을 가진 사람이 진행 플레이어가 된다. 동수면, 이전 라운드의 마지막 진행자와 시계방향으로 가까운 사람이 진행자가 된다

진행 플레이어는 턱을 자신 앞으로 가져온다. 이제 라운드 시작 준비가 되었다.

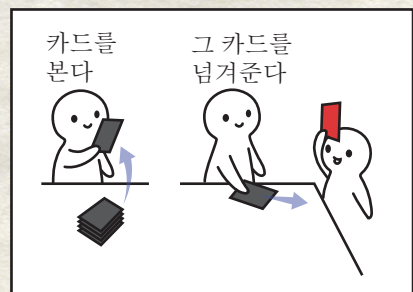
6. 플레이어 턴

한 라운드는 여러 플레이어 턴이 있다. 각 턴은 진행자의 액션으로 시작하고 추종자 액션이 그 뒤를 따른다. 각 턴 끝에, 다음 진행자가 결정되고 새 턴이 시작된다.

라운드 종료 조건 중 하나가 발생하기까지 턴은 계속된다 (섹션 6-3 턴의 끝 참조)

6-1. 진행 플레이어 액션

- 1) 진행자는 턴의 시작을 선언한다. 다른 모든 이는 **한 손을 테이블 위에 올린다** (이 플레이어들을 **추종자**로 부른다).
- 2) 진행자는 턱 맨 위 카드를 뽑아 **비밀스럽게 카드 앞면을 본다** (다른 사람은 그 카드 앞면을 볼 수 없다).
- 3) 진행자는 그 카드를 **뒷면으로** 아무 추종자에게 넘긴다.



예시 2: 진행 플레이어 액션



진행 플레이어는 그 카드를 추종자 한 명에게 넘겨줘야 한다. 그 카드를 가질 수 없다!

6-2. 추종자 액션

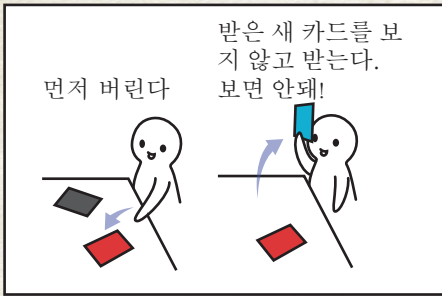
한 추종자가 카드를 받으면:

- 그 추종자는 **테이블에서 손을 떼다**.
- 그 추종자는 **그 카드를 보지 않고** 결정한다.
 - a) 그 카드 받기 (섹션 6-2-1 참조) -또는-
 - b) 그 카드 넘기기 (섹션 6-2-2 참조)

2-1. 카드 받기

플레이어가 카드를 받기로 결정하면:

- 1) 현재 쥐고 있는 카드를 **앞면으로** 플레이 영역 중앙에 버린다. 그 카드가 유물이면, 플레이 시트 위 지정된 곳에 놓는다. 아니라면, 플레이 시트 옆에 모두가 볼 수 있게 놓는다.
- 2) 받은 새로운 카드를 **보지 않고** 손패로 가져와 다른 이들이 그 카드 앞면을 볼 수 있게 쥐고 있다.
- 3) 버려진 카드가 이벤트 카드였다면, 특수 효과를 해결한다. (섹션 10-2 이벤트 카드 참조).



예시 3: 추종자가 카드를 받음



카드를 넘기거나 손패로 가져올 때 자신은 그 카드를 보지 않도록 항상 유념해야 한다.



예시 5: 추종자가 카드를 넘긴다

6-3. 턴 끝

턴 끝에 다음 턴이 진행되기 전에, 라운드가 종료인지 확인한다.

라운드 종료 조건

- 1) 모두가 카드를 넘겼다 (섹션 6-2-2 참조)
- 2) 이벤트 카드 특수 효과로 (섹션 10-2 참조)
- 3) 턱에 남은 카드가 없으면

라운드가 종료된다면, 섹션 7.라운드 종료를 진행한다.

아니라면, 다음 턴을 준비

- 진행 플레이어는 **시계방향으로 테이블에 손을 올리고 있는 첫 플레이어에게** 턱을 넘긴다. 아무도 테이블에 손을 올리고 있지 않다면, 자신의 왼쪽 플레이어에게 턱을 넘긴다.
- 턱을 받은 플레이어가 **새로운 진행 플레이어다**.
- 새 진행 플레이어가 턴 끝을 선언한다.

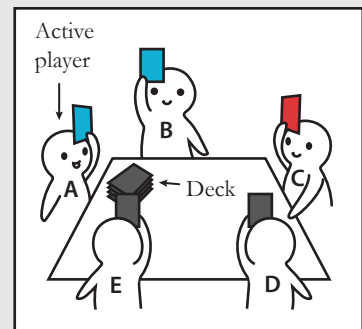
모두 테이블에서 손을 떼다.

- 섹션 6-1 진행 플레이어 액션으로 돌아가 새 턴을 시작한다.



예시 1: 턱 넘기기

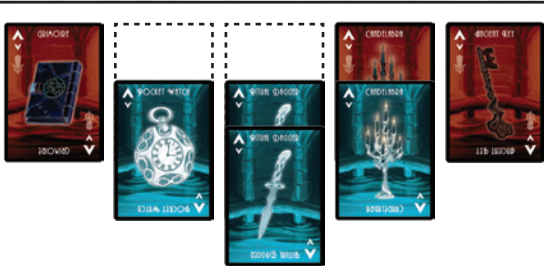
플레이어 A가 진행자이며 턴이 막 끝났다. B는 테이블에 손을 떼고 있다. C는 테이블에 손을 올려 놓고 있다. 따라서, A는 턱을 C에게 넘기고 C는 새 진행 플레이어가 된다.



예시 6: 다음 턴 준비

6-2-2. 카드 넘기기

- 플레이어가 카드를 받고 싶지 않다면, **보지 않고, 테이블 위에 손이 놓여 있는** 다른 플레이어에게 넘긴다.
- 모두가 카드를 받지 않고 넘긴다면 (달리 말해, 테이블 위에 손을 올리고 있는 플레이어가 한 명도 **없다면**) 그 카드는 효과 없이 버려지고 **라운드**가 끝난다 (섹션 6-3 라운드 종료 조건 참조).



예시 4: 버려진 카드는 모두가 볼 수 있게 둔다.

7. 라운드 종료

한 라운드 끝에 모두 자신의 카드를 공개한다. 각자 자신과 다른 사람이 들고 있는 카드를 비교해 의식에서 성공적으로 살아 남았는지 확인한다. 의식에서 성공적으로 살아 남았다면, 정신은 그대로 유지된다. 의식에서 살아 남지 못하면, 정신을 잃는다.

7-1. 생존 결정

아래와 같다면 생존 성공:

- 당신이 **온전한 (파란)카드**를 가짐 -그리고-
- 당신이 유물 카드를 갖고, 그 카드 색깔 상관없이 **같은 유물 카드**를 아무도 갖고 있지 않다면.

달리 말해, 아래와 같다면 생존하지 못함:

- 당신이 **저주 받은 (빨간) 카드**를 가짐 -또는-
- 당신이 다른 플레이어와 색깔 상관없이 같은 유물 카드를 가짐

예시 2: 한 라운드 종료

라운드 종료시 플레이어들이 가진 카드:



플레이어 A 플레이어 B 플레이어 C 플레이어 D 플레이어 E

플레이어 D 와 E 는 저주받은(빨간) 카드로 생존 실패(정신을 잃는다). 플레이어 B 는 온전한(파란) 카드지만 E 와 같은 유물 카드를 가지고 있다(둘 다 Candelabra). 따라서, B는 생존 실패하고 정신을 잃음. A 와 C 는 온전한(파란)카드를 가지고, 아무도 같은 카드를 갖고 있지 않다. 따라서, 두 명은 생존 성공!

7-2. 예외 규칙: 광신도

라운드 종료시 누가 광신도 카드를 갖고 있다면, **섹션 7-1에 언급된 규칙이 아래와 같이 바뀐다.**

아래와 같다면 생존 성공:

- 당신이 **저주 받은 (빨간) 카드**를 가짐 -그리고-
- 당신이 유물 카드를 갖고, 그 카드 색깔 상관없이 **같은 유물 카드를 아무도 갖고 있지 않다면.**

달리 말해, 아래와 같다면 생존하지 못함:

- 당신이 **온전한 (파란)카드**를 가짐 -또는-
- 당신이 다른 플레이어와 색깔 상관없이 같은 유물 카드를 가짐



"광신도" 자체는 온전한(파란) 카드라서 갖고 있는 사람은 의식에서 생존하지 못한다.



예시 3: 광신도

라운드 종료시 플레이어들이 가진 카드:



플레이어 A 플레이어 B 플레이어 C 플레이어 D 플레이어 E

플레이어 C 가 광신도이기 때문에, 온전한(파란) 카드를 가진 사람은 생존하지 못한다. 플레이어 A,B,C는 온전한(파란)카드를 가지고 있어서 생존하지 못한다. E 는 저주받은(빨간)카드를 가지고 있지만, B 와 같은 유물 카드를 가지고 있다. 따라서, E 도 생존하지 못한다. D 는 다른 사람과 다른 유물인 저주받은(빨간)카드를 가지고 있다. 따라서, D 만이 이 의식에서 생존한다.

7-3. 정신 마커 잃음

의식에서 살아남지 못하면, 정신을 잃는다. 정신 마커를 버려 정신 잃음을 표시한다.

- 의식에서 생존하지 못한 사람은 **생존하지 못한 플레이어 수만큼** 정신 마커를 버린다.



예시 4: 정신 잃음

예시 3에서, 플레이어 D 는 유일하게 살아남았다. 생존하지 못한 플레이어가 4명이므로 (플레이어 A,B,C,E), 이들은 정신 마커 4개씩을 버린다.

8. 게임 종료

누군가 정신 마커를 모두 잃을 때까지 추가 라운드가 진행된다. 모두가 정신 마커를 하나 이상씩 가지고 있다면, **섹션 5 라운드 준비**로 돌아가 다음 라운드를 시작한다.

누군가 정신 마커가 없다면, 게임이 끝난다.

- 정신 마커가 없는 사람은 의식에 사로잡혀, 게임에서 패배한다.
- 정신 마커를 하나라도 가지고 있으면 의식에서 성공적으로 생존한다. 이들 모두 게임에서 승리자다.

변형 규칙

경쟁 게임을 좋아한다면, 규칙을 바꿀 수 있다:

- 정신 마커가 가장 많이 남은 사람이 승리자. 동점시, 공동 승리.

9. 교체 카드 준비

아캄 리츄얼에 28카드가 있지만 한번에 22장만 사용한다. 게임 준비시 (섹션 3 참조) 플레이어들은 ▲ 심볼을 가진 기본 카드를 교체할 수 있다. 교체 카드는 아래 상세 카드 설명(섹션 10) 참조.

10. 상세 카드 설명

어떤 카드는 게임 규칙을 바꾸는 효과가 있다.

10-1. 유물 카드 (텍에 15)



유물 종류마다, 2 온전한(파란)카드와 1 저주받은(빨간)카드가 있다. 5종류 유물이 있다. 특수 효과는 없다.

저주받은(빨간)카드는 카드에 심볼이 있다.

10-2. 이벤트 카드 (텍에 4)



플레이어 턴에 버려질 때 특수 효과가 발생한다 (섹션 6-2-1 카드 받기 참조). 모두 온전한(파란)카드.



엘더 사인

이 카드가 버려지면 라운드가 즉시 종료됨. 섹션 6-3 턴 종료에서 라운드 종료 조건 참조.



게이트

이 카드가 버려질 때 누군가 큰 고대의 것을 들고 있다면, 효과가 즉시 발휘된다 (섹션 10-4 참조). 아무도 큰 고대의 것을 갖고 있지 않다면, 아무 일도 일어나지 않는다.



플레이어 생존 결정시 "게이트" 카드 두 개는 같은 카드로 간주하지 않는다.

다음 중 1을 텍에 추가한다:



마력의 보주

이것을 버린 플레이어는 텍 맨 위 카드를 본다. 그리고 나서 텍 맨 위에 다시 올려 놓을 건지 게임에서 뒷면으로 제거할 건지 선택한다.



빛나는 트라페조헤드론 ▲

이것을 버린 플레이어는 텍 맨 위 카드를 본다. 온전한 카드라면, 1 정신 마커를 얻는다. 최대 7까지. 아니라면, 1 정신 마커를 잃는다. 이렇게 잃어 정신 마커가 없게 되면 즉시 게임 종료가 될 수 있다.

10-3. 캐릭터 카드 (텍에 2)



이 카드들은 라운드 종료시 플레이어가 들고 있으면 특수 효과가 발휘된다, **큰 고대의 것 카드 효과로 라운드가 종료되는 때는 제외.**

이 카드는 모두 온전한 (파란) 카드.

다음 중 1을 텍에 추가한다:



조사자

라운드 종료시 이 카드를 갖고 있는 플레이어는 의식에서 생존했다면 1 정신 마커를 얻는다. 최대 7.



경계하는 학생 ▲

라운드 종료시 이 카드를 갖고 있는 플레이어는 의식에서 결코 생존하지 못한다. 하지만 1 정신 마커만 잃는다.

다음 중 1을 텍에 추가한다:



광신도

라운드 종료시 의식에서 생존하는 규칙이 바뀐다. 섹션 7-2 예외 규칙:광신도 참조.



미친 교수 ▲

섹션 7-1 기본 규칙에 추가적으로, 라운드 종료시 유물 카드가 아닌 카드를 쥐고 있는 플레이어들은 의식에서 생존하지 못한다(이 카드를 쥐고 있는 플레이어도 포함).

10-4. 큰 고대의 것 카드 (텍에 1)



게이트가 버려질 때 누군가 큰 고대의 것을 들고 있다면 라운드는 즉시 종료된다. **일반적인 라운드 종료로 생략한다** (섹션 7 참조). 대신에 큰 고대의 것 카드 효과를 해결한다. 이 카드는 모두 저주받은 (빨간) 카드.

다음 중 1을 텍에 추가한다:



크툴루

다른 모든 플레이어들은 플레이어 수에 1을 뺀 만큼 정신 마커를 잃는다.



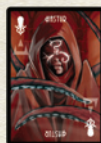
니알라토템 ▲

이 카드를 가진 플레이어 외에 정신 마커를 가장 많이 가진 사람은 생존에 실패하고 일반적인 양만큼 마커를 잃는다(섹션 7-3 참조). 동수라면, 동수 모두 정신을 잃는다. 그리고 나서 이 카드를 쥔 사람은 이렇게 잃은 정신 양만큼 정신 마커를 얻는다 (최대 7을 초과하지 않음).



요그-소쏘쓰 ▲

이 카드를 가진 사람과 정신 마커를 가장 적게 가진 사람을 제외하고, 모두는 자신의 모든 정신을 잃고 의식에 사로잡힌다. 하지만, 정신이 가장 적은 사람이 동수로 여러명이라면, 이 카드를 쥐고 있는 사람은 정신 마커 1만 남기고 다 잃는다. 다른 모두는 정신 마커 1씩 잃는다.



하스투르 ▲

유물 카드를 가진 플레이어들은 생존하지 못한다. 일반적인 정신 잃는 양(섹션 7-3 참조)에 저주받은 카드(이 카드 포함)를 가진 플레이어 수를 더한 만큼 정신 마커를 잃는다.

11. 테이블 대화

게임 중 테이블 대화를 권장한다. 하지만 몇가지 제한이 있다.

- 플레이어는 다른 플레이어가 쥐고 있는 카드 색깔이나 정확히 무엇인지 말 할 수 없다.
- 플레이어는 넘기는 뒷면 카드를 공개할 수 없고 그 카드가 무엇인지 말 할 수 없다.

그 외에는 무엇이든 자유롭게 말 할 수 있다. 창의적이고 재밌게 즐겨요!

12. FAQ

Q1: 내가 진행 플레이어. 카드를 내가 가질 수 있나?

A1: 아니오, 반드시 다른 사람에게 넘겨야 한다.

Q2: 엘더 사인을 버려 라운드가 종료되었다. 어떤 카드를 비교해 생존을 확인하나?

A2: 엘더 사인을 버릴 때 당신이 받았던 카드를 비교한다.

Q3: 실수로 내 카드를 봤다. 어떻게 하나?

A3: 당신의 카드를 텍 위에 놓고 잘 섞는다. 그리고 보이지 않고 맨 위 카드를 뽑는다. 1 정신 마커를 잃는다. 다시는 실수하지 마시오!

Q4: 내가 크툴루를 갖고 있을 때 게이트를 버렸다. 특수 효과가 발생하나?

A4: 네, 당신은 크툴루의 화신이였다! 카드 효과가 발휘되고, 다른 모두는 정신을 잃는다!

Q5: 정신 마커를 7개 초과로 가질 수 있나?

A5: 아니오, 정신 마커는 7개 초과로 가질 수 없다.

13. 파멸 트랙 미니 확장

파멸 트랙 미니 확장은 플레이어들이 정신을 잃는 방식을 바꾼다. 섹션 7-3의 정신 잃음 규칙은 무시되고 다음으로 대체된다"

- 파멸 트랙 마커를 첫 칸에 가지고 게임을 시작한다.
- 한 라운드 종료시, 생존하지 못한 모두는 파멸 트랙 마커의 현재 칸만큼 정신 마커를 잃는다.

- 정신 마커를 잃은 후 다음 라운드 시작 전에, 파멸 트랙 마커를 1 칸 전진한다.

14. 3-4인 규칙

5인 이상 추천하지만, 3-4 인도 즐길 수 있다.

3인시, 2 가상 플레이어.

4인시, 1 가상 플레이어.

- 가상 플레이어는 섹션 5.라운드 준비시 그 앞에 카드를 앞면으로 받는다.

- 가상 플레이어는 다른 플레이어에게 카드를 받을 수 없다.

- 가상 플레이어는 진행 플레이어가 되지 않는다.

- 가상 플레이어는 정신 마커를 갖지 않는다.

- 라운드 종료시, 가상 플레이어 카드를 포함해 생존 여부를 결정한다.

- 플레이어 수를 계산할 때 가상 플레이어도 계산한다 (예, 크툴루 카드 효과).



Game Designer: Hiroki Kasawa

Developer: Yirli'kumde, John Smith's Coffin

Illustrator: Emily Ling

Publisher: Dan Kobayashi

Special thanks to Nathan Trimmer, all our play testers, and Kickstarter backers, including:

Karsing Fung, Blue Heron Entertainment LLC, Rodney Goins Jr, Alex G, Allan Lennon, Matthew Bednarick, John Spiher, Kevin Athearn, Leah Watts, Keith Lane, Shane Claridge, Reginald Thomas, Daryl McLaurine Ph.D., Liad Pelled, Heath Price, Smoot, Turskeli, Animyse, @KevinMcConnolly, Christian Gilbert - Weirdeguy, Logan Bolitho, Mark W., Carlos Salazar, Carlos "Cato" Fabri, Mickaël Beluet, Yap Yong Qie Caryl Tan (Quiche Games), Martin Pilon, 鄭麥扣, Shawn Thiboutot, Gisberto Sanchez, A. Stoddard, David Marin Mercader, HyunGu Shin, Carlos 'K' Ferrari, Michael Keeley, Chatsakhon Tangsamphan, Hengerics Ferenc, SoRM Gaming, Marek, Victorious Secret, Rodolphe Peccatte, Jose Manuel Parra Rodriguez-Correa, Sami Oueini, Andres Van Belle, Madara LLC, Jonathan Mc Gowan

Please check our website prior to playing the game for the most updated rules and errata.

NINJA STAR
<http://www.ninjastargames.com>

 **Yirli'kumde**

Copyright © 2017 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.