

3-5 8+ 40'

카스텔로 메쏘니

CASTELLO METHONI

메쏘니는 비잔틴 시대에 펠로폰네소스반도의 가장 중요한 도시 중 하나였습니다.
12세기 이후, 베네치아 상인들은 동방 시장으로의 길목에 위치한 메쏘니에 주목했습니다.
부유한 베네치아 상인들은 메쏘니의 영주가 되기 위해 자신들의 재력을 바탕으로 메쏘니에서 세력을 확장하기 시작했습니다.

과연, 당신은 메쏘니의 영주가 될 수 있을까요?

게임 목표

각자 돌아가며 카드를 사용해 **성벽**과 **집**을 짓습니다.
하나 이상의 칸을 **성벽**으로 둘러싸면 돈을 지불하여 성을 완성할 수 있습니다.
때로는 성을 완성한 후, 인접한 다른 사람의 성을 **합병**할 수도 있습니다.
플레이 인원에 따라 준비한 **성벽**이 모두 소진되면 게임을 종료하며,
이때 **땅과 돈, 미션** 등의 점수 총합이 가장 높은 사람이 승리합니다.

I. 구성품



게임판 1개



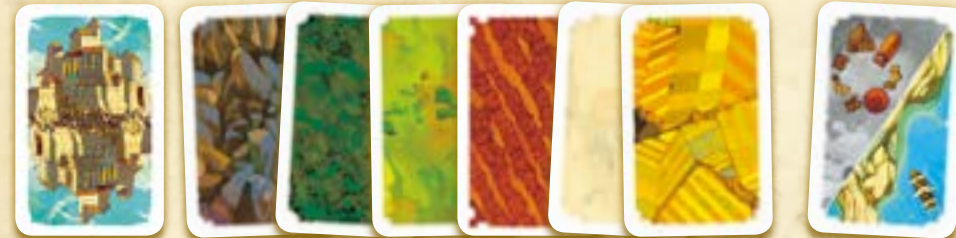
점수 시트 1개



은화 두卡特 30개, 금화 두卡特 8개
(이 게임에서는 중세유럽의 국제화폐인 두卡特 'Ducat'을 화폐단위로 사용하며 금화 1개는 5두卡特, 은화 1개는 1두卡特입니다.)



성벽 36개



뒷면

땅 카卡特 60장
(6종류 각 9장씩, 시장/바다 카卡特 6장)

시장/바다



뒷면

미션 카卡特 6장



집 75개
(색깔별로 각 15개씩)



타워 20개
(색깔별로 각 4개씩)



빌라 25개
(색깔별로 각 5개씩)

II. 게임 준비 4인 플레이 기준

2 성벽을 플레이 인원에게 맞게 꺼내어 게임판 옆에 모아둡니다. 이곳을 성벽 공급처라 합니다. 사용하지 않는 성벽은 상자에 넣어둡니다.

- 3인: 성벽 30개
- 4인: 성벽 33개
- 5인: 성벽 36개

1 테이블 중앙에 게임판을 펼칩니다.

3 은화 6개를 게임판의 시장에 1개씩 올려놓고, 은화 4개는 게임판 옆에 모아놓습니다. 이곳을 두卡特 공급처라고 합니다.

4 그 후 남은 60두卡特을 플레이 인원에게 맞게 똑같이 나눠 가집니다.

- 3인: 20두卡特
- 4인: 15두卡特
- 5인: 12두卡特

5 각자 원하는 색을 하나 고르고 그 색과 동일한 집 15개, 빌라 5개, 타워 4개를 가져와 자기 앞에 놓습니다.

6 땅 카卡特을 잘 섞고, 모두에게 5장씩 나눠줍니다.

그 후, 남은 카卡特는 더미로 만들어 게임판 옆에 뒷면이 위로 오도록 쌓아 둡니다. 나눠 받은 카卡特는 손에 듭니다.

7 각자 미션 카卡特를 1장씩 나눠 받고, 뒷면으로 자기 앞에 놓아둡니다. 남은 미션 카卡特는 이번 게임에서 사용하지 않기 때문에 상자에 넣어둡니다. 자기 미션 카卡特는 게임 중 언제든지 확인할 수 있습니다.

8 가장 최근에 섬을 방문했던 사람이 시작 플레이어가 되거나 원하는 방법으로 시작 플레이어를 정합니다.

III. 게임 진행

게임은 시작 플레이어부터 시계방향으로 진행합니다.

자기 차례가 되면 손에 든 카드를 **2장**까지 사용할 수 있으며, 카드 1장으로는 아래의 두 가지 행동 중 **하나**를 할 수 있습니다.

참고: 원한다면 같은 행동을 두 번 해도 됩니다.

A) 건설 B) 교역

카드를 **2장까지 사용**했다면 자기 차례가 끝납니다.

(또는 **1장만 사용**하고 자기 차례를 마쳐도 됩니다.)

사용한 카드는 버린 카드 더미에 앞면으로 버리고,

땅 카드 더미에서 이번 차례에 사용한 카드 수만큼 카드를 뽑습니다.

만약 카드 더미가 바닥났다면, **버린 카드 더미**의 카드를 **다시 섞어** 땅 카드 더미로 만듭니다.

참고: 버린 카드 더미는 땅 카드 더미 옆에 놓습니다.

A) 건설

카드를 사용한 뒤, 게임판 위에서 사용한 카드와 같은 종류의 땅 중 한 곳과 맞닿아 있는 경계선을 하나 선택합니다. 이때, 이미 성벽이 놓여있거나 또는 성 내부의 경계선은 선택할 수 없습니다.

그 다음, **성벽 공급처에서 성벽을 하나 가져와 선택한 경계선 위에 올려놓습니다.**

그리고 자신의 집 하나를 지금 놓은 성벽과 맞닿아 있는 양쪽 칸 중 한쪽 칸에 놓습니다. 그 후, **양옆 플레이어 중 한 명을 골라 그 플레이어의 집을 하나 가져온 뒤**, 방금 자신의 집을 놓은 칸의 반대편 칸에 놓습니다.

참고: 한 칸에 놓을 수 있는 집의 개수는 제한이 없습니다.

참고: 바다와 맞닿아 있는 경계선을 선택한 경우, 자신의 집만 하나 놓습니다.

시장/바다 카드

이 카드를 사용하면 **시장 땅과 맞닿아 있는 경계선** 또는 **게임판 외곽의 바다와 맞닿아 있는 경계선** 중 하나를 선택해서 성벽을 놓습니다.



제리는 산 카드를 사용해서 '건설' 행동을 합니다. 게임판 위의 원하는 산을 골라, 맞닿은 경계선 중 한 곳에 성벽을 건설합니다.



그 후, 제리(빨간색)는 자신의 집을 성벽의 한쪽에 놓고 앤드류(노란색)의 집을 반대편에 놓습니다.

성

건설 행동을 수행한 뒤 **하나 이상의 칸을 성벽으로 둘러쌀았다면**, 그 칸(또는 칸들)은 성이 됩니다. 건설 행동으로 성을 만든 사람이 성을 소유하며, 만약 성을 만든 사람이 (두칸이나 타워가 부족하여) 이 성을 소유할 수 없다면, 성이 만들어지는 해당 경계선에 성벽을 놓을 수 없습니다.

성의 소유는 아래의 순서대로 진행합니다.

1. 지불

성을 소유하려면 땅값과 집값을 지불해야 합니다.

땅값: 성 내부의 땅 1칸당 1두캇을 두캇 공급처에 지불합니다. 그 후,

집값: 성 내부의 집 1개당 1두캇을 각 집의 소유자에게 지불합니다.

참고: 이때 성 내부에 있는 자신의 집에 대해서는 집값을 내지 않습니다.

2. 증축

만약 성 내부에 (집이 놓여있는 위치와 관계없이) **같은 색깔의 집이 3개 이상** 있다면, 그 집들을 증축합니다. 증축을 할 때는, 같은 색깔의 집 3개를 성에서 제거하여 본래 소유자에게 돌려주고, **그 사람의 빌라 1개**를 가져와 성 내부의 아무 칸에 놓습니다. 성 내부에 **같은 색깔의 집이 3개 이상 있지 않을 때까지**, 증축을 계속 반복합니다.

3. 타워 건설

이 성의 소유자는 자신의 타워를 성 내부의 아무 칸에 올려놓고, 이 성이 **자신의 소유**라는 것을 표시합니다.



제리(빨간색)는 이 성을 소유하기 위해 땅값으로 1두캇을 지불합니다. (모두 자신의 집이므로, 집값을 내지 않습니다.)



같은 색깔 집 3개가 모였으므로, 증축을 합니다. 제리(빨간색)는 자기 집 3개를 가져온 뒤, 대신 자신의 빌라 1개를 성 내부에 놓습니다.



이 성을 소유하기 위해, 제리(빨간색)는 땅값으로 공급처에 1두캇을, 집값으로 앤드류(노란색)에게 1두캇을 지불합니다.



마지막으로 제리는 자기 타워 1개를 성 내부에 놓아 이 성이 **자신의 성**이라는 것을 표시합니다.

성을 소유한 이후에는, 성 내부의 집과 빌라가 어느 칸에 놓여 있는지 중요하지 않습니다.

하지만, 보다 쉽게 파악하기 위해 **크기별로** 모아두는 것을 권장합니다.

참고: 매우 드문 경우지만, 사용할 수 있는 카드가 없는 경우(어떤 카드를 사용해도 성이 만들어지며 그 성을 소유할 수 있는 두칸이 없고 '교역' 행동 또한 할 수 없는 경우), 자기 카드를 공개하고 모두 버린 뒤 카드 5장을 새로 뽑아 자신의 차례를 진행합니다.

성 합병

성을 소유한 이후에 즉시, 그 성과 하나 이상의 성벽으로 **인접한 다른 성**을 합병할 수 있습니다. (꼭짓점으로만 붙어있는 다른 성은 인접한 것이 아닙니다.) 합병하기로 했다면, 합병할 성을 하나 고른 뒤 아래 순서대로 진행합니다.

- 지불:** 합병할 성 내부에 있는 집들의 색깔과 관계없이 그 성의 가격을 그 **성의 소유자에게 모두 지불**합니다.
땅값: 성 내부의 땅 1칸당 2두캇
집값: 성 내부의 집 1개당 1두캇, 빌라 1개당 5두캇
- 성벽 제거:** 자신의 성과 합병할 성이 인접한 성벽을 **모두 제거**하여, 하나의 큰 성을 만듭니다. 제거한 성벽은 성벽 공급처로 되돌려 놓습니다.
- 증축:** 앞서 성을 증축할 때와 마찬가지로, **같은 색깔의 집이 3개 이상 있지 않을 때까지** 증축을 계속 반복합니다.
- 타워 반환:** 합병한 성안에 놓여있는 다른 사람의 타워를 **소유자에게** 돌려줍니다.

합병이 끝난 뒤, (두캇이 충분하다면) 합병한 성과 인접한 또 다른 성을 계속해서 **연쇄적으로 합병**할 수 있습니다. 만약 인접한 성이 자신의 성이라면, 두캇을 **지불하지 않고 합병**할 수 있습니다. (1.지불만 생략합니다. 2.성벽 제거, 3.증축, 4.타워 반환은 모두 진행합니다.)



앤드류(노란색)는 오른쪽 성을 소유하면서, 인접한 성들을 합병하려고 합니다.



먼저, 앤드류는 제리(빨간색)의 성을 합병합니다. 앤드류는 제리에게 5두캇 (땅값 2두캇, 집값 3두캇)을 지불하고, 인접한 성벽을 제거합니다.



빨간색 집 3개를 빌라로 증축합니다. 그 후, 제리는 자신의 타워를 가져옵니다.



앤드류는 뒤이어 에반(연보라색)의 성도 합병합니다. 앤드류는 에반에게 10두캇 (땅값 4두캇, 집값 6두캇)을 지불합니다. 이제 앤드류는 거대한 성의 주인이 되었습니다.

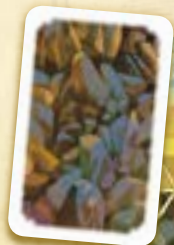
B) 교역

게임판에는 6개의 시장이 있습니다. 이 시장들은 아직 활성화되지 않았으며, 누군가 **시장을 포함한 성을 만들면** 그때부터 해당 시장이 **활성화**됩니다.

교역은 활성화된 시장이 생긴 후부터 할 수 있습니다. (활성화된 시장이 없다면, 이 행동을 할 수 없습니다.)

교역을 하려면, **활성화된 시장과 같은 종류의 땅 카드나 시장/바다 카드를 사용**해야 합니다. 그 후, 두캇 공급처에서 2두캇을 가져옵니다.

참고: 만약 두캇 공급처에 두캇이 없거나 부족하다면, 가져올 수 있는 만큼만 가져옵니다.



산에 위치한 시장이 활성화되었습니다. 이제 누구든지, 교역 행동을 하기 위해 시장/바다 카드나 산 카드를 사용할 수 있습니다.



시장

게임판에는 모두 **6개의 시장**이 있습니다. **게임을 시작하기 전에 각 시장에 1두캇씩 올려 놓습니다.** 시장에 올려져 있는 두캇은, 해당 시장을 포함하여 **성을 만든 사람이 가져갑니다.** (성의 소유 단계를 모두 진행한 후, 시장 위의 두캇을 가져갑니다.)

어떤 시장을 포함한 성이 생기면, 이제부터 해당 시장이 **활성화**됩니다. 해당 시장의 주인뿐만 아니라, **누구든지** 교역 행동으로 해당 시장의 땅과 같은 땅 카드 또는 시장/바다 카드를 사용하고 두캇 공급처에서 2두캇을 가져올 수 있습니다.

시장이 포함된 성을 소유한 사람은, **자기 차례를 시작할 때 자신이 소유한 시장 1개당 두캇 공급처에서 2두캇을 가져옵니다.**

참고: 만약 두캇 공급처에 두캇이 없거나 부족하다면, 가져올 수 있는 만큼만 가져옵니다.



앤드류(노란색)는 시장을 1개 소유하고 있으므로 자기 차례를 시작할 때 두캇 공급처에서 2두캇을 가져옵니다.



미션 카드

모든 사람은 게임을 시작하기 전에 **미션 카드**를 각자 1장씩 받습니다.

미션 카드는 다른 사람에게 **비공개**로 가지고 있습니다.



게임을 종료하고 점수를 계산할 때, 자신이 소유한 성 내부의 땅 중 미션 카드에 표시된 3종류 땅 중 하나와 **일치하는 땅 1칸당 1점**을 얻습니다.

구성물 부족

게임 진행 도중 개인 구성물(집, 빌라, 타워)이 **부족한 경우**가 있습니다. **이때는 더이상 해당 구성물을 놓을 수 없습니다.**

- 집이 부족하면, 건설할 때 **양쪽 사람의 집을 하나씩** 지어야 합니다.
- 빌라가 부족하면, 증축할 때 집을 **증축할 수 없습니다.**
- 타워가 부족하면, 더이상 **성을 만들 수 없습니다.** 단, 자신의 성에 인접하도록 성을 만드는 경우 타워가 부족하더라도 자기 성과 즉시 합병할 수 있습니다. (이렇게 다른 사람의 성을 합병할 수는 없습니다.)



IV. 게임 종료

성벽 공급처에 있는 성벽이 다 떨어지면, 그 차례를 마지막으로 게임을 종료합니다.
간혹, 성벽이 다 떨어진 차례에 합병이 발생하여 성벽 공급처에 다시 성벽이 생기더라도, 그 차례를 마지막으로 게임을 종료합니다.

V. 점수 계산

아래의 표에 따라 점수를 계산합니다.

- » 자신의 땅 1칸당 3점
- » 1 두칸당 1점
- » 미션 카드에 표시된 땅 위의 자기 땅 1칸당 1점
- » 가장 큰 성의 소유자 10점 / 두 번째로 큰 성의 소유자 5점 (성의 크기가 같다면, 해당 등수의 점수를 함께 얻습니다.)
- » 건설한 타워 개수에 따라 1/3/6/10점

점수 총합이 가장 높은 사람이 메소니의 주인이 되어 게임에서 승리합니다.

만약 동점이라면, 동점인 사람들은 자기가 보유한 성에서 가장 가치가 높은 성을 서로 비교합니다.
(성의 가치란, 그 성을 합병하기 위해 지불해야 하는 두칸의 총액을 말합니다.)
그마저도 같다면, 두칸이 더 많은 사람이 승리합니다.
두칸마저도 같다면, 승리의 기쁨을 함께 누리세요.

	제리	에반	앤드류
자신의 땅 3점/1칸당	27 9칸	33 11칸	30 10칸
두칸	12	17	23
미션 카드 1점/1칸당	3	5	6
가장 큰 성 10점/5점	5	10	0
타워 개수 1/3/6/10점	3	3	6
	50	68	65



CREDITS

Game Design: Leo Colovini
Illustrations: Jakub Rebelka
Art Director & Graphic Design: Vincent Dutrait
Editing: Evan Song & Jerry Park / 한국어판 편집: Agsty, 정연민
Producer: Kevin Kichan Kim
Additional Editing & Translations: Antoine Prono (Transludis)

© 2019 Mandoo Games
게임에 관한 문의는 홈페이지의
Contact를 통해 보내주십시오.
www.mandoogames.com

