

## DRUIDS(드루이드)

드루이드들은 거친 원석에 난해한 문 문자를 새겨 진귀한 마법의 부적을 만드는 데 통달하였습니다.

드루이드는 10세 이상 플레이어를 위한 총미진진한 2-4인용 카드게임입니다.

### 게임 구성물

추종자카드 24장(1부터 6까지 숫자가 쓰여진 빨강, 파랑, 검정, 녹색 4종류의 카드)

무버(플레이어 토큰) 4개(빨강, 파랑, 검정, 녹색 1개씩)

점수카드 6장

신비의 장소 카드 12장(여섯 장소가 2장씩)

보석카드 54장(1부터 9까지 숫자가 쓰여진 보석 6종류)

### 게임 준비

각 플레이어에게 한 색깔의 무버와 추종자카드 한 세트를 줍니다.

점수카드들을 세로로 한 줄로 늘어놓고 플레이어의 무버들을 점수카드 줄의 아래쪽에 놓습니다.

신비의 장소 카드, 보석카드들은 따로따로 섞습니다.

신비의 장소 카드 6장을 앞면이 보이도록 가로로 줄을 지어 놓습니다.

각 플레이어에게 보석카드 4장씩을 나누어 주고 나머지는 앞면이 보이지 않게 뒤집어서 쌓아둡니다.

각 플레이어는 자신의 추종자카드 중 무작위로 3장을 뽑아 듭니다. 가장 나이 많은 플레이어부터 시작하며, 게임은 시계방향으로 진행됩니다.

### 게임 방법

자기 차례가 되면 플레이어는 자신의 손에 든 카드 중 2장을 앞면이 보이지 않도록 냅니다.

추종자카드는 신비의 장소 카드 열의 아래쪽에 줄을 지어 내고 보석카드는 신비의 장소 카드 열의 위쪽에 쌓아서 냅니다.

2장을 같은 신비의 장소 카드에 사용해도 되고 서로 다른 신비의 장소 카드에 각각 사용해도 됩니다.

주 : 플레이어는 보석 1장, 추종자 1장을 사용해도 되고 보석 2장을 사용해도 되지만 추종자 2장을 사용할 수는 없습니다.

그런 다음 플레이어는 보석카드 하나를 선택하여 앞면이 보이지 않게 버릴 수 있습니다.

플레이어의 턴이 끝나면 손에 든 카드를 7장으로 채웁니다.

플레이어는 카드를 1장씩, 보석카드 덱이나 자신의 추종자카드 세트에서 가져옵니다.

이것은 보석과 추종자카드의 구성을 플레이어 스스로 선택할 수 있다는 뜻입니다.

게임은 같은 방법으로 시계방향으로 진행됩니다.

## 점수계산

### 점수계산 요구

턴 시작 시에 카드를 플레이하기 전에 한 신비의 장소에 대해 점수계산을 요구할 수 있습니다.

요구대상이 되는 장소는 최소 3장 이상의 카드가 플레이되었고 그중 하나 이상은 추종자카드여야 합니다.

점수계산이 신청되면 그 장소에 쌓인 보석카드는 공개됩니다. 그 장소에 맞게 놓여진 보석은 룬 부적으로 변환되어 그것들의 총 가치에 따라 점수가 됩니다.

(예 : 검은 신비의 장소에 놓인 검은 보석은 점수가 됩니다). 다른 색깔의 보석들은 버려집니다.

### 점수 분배

점수가 된 룬 부적을 플레이어들에게 분배할 시간입니다. 각 룬 부적은 점수카드에서 1점의 가치가 있습니다(플레이어는 점수 카드 줄에서 그의 무버를 1점당 한 칸씩 전진시킵니다).

가장 숫자가 작은 추종자카드부터 자신의 숫자만큼 룬 부적을 차지합니다(예 : 2번 추종자카드는 룬 부적을 2장 가집니다).

다른 모든 추종자들도 숫자가 작은 순서대로 자신의 번호만큼 드가 플레이된 순서에 따라 순위가 결정됩니다. 모든 룬 부적은 버려지는 일 없이 분배되어야 합니다.

만약 룬 부적이 다 떨어지면 마지막 추종자는 아무것도 얻지 못 합니다. 하지만...

마지막 추종자는 남은 모든 것을 얻습니다

만약 마지막 추종자의 번호보다 많은 수의 룬 부적이 남아있다면 마지막 추종자가 모두 다 가져갑니다. 마지막 추종자는 아주 좋을 수도 있고 나쁠 수도 있습니다.

### 새로운 신비의 장소

점수계산이 끝나면 점수계산이 끝난 신비의 장소 카드는 카드가 남아있다면 새로운 카드로 교체됩니다. 그리고 플레이어의 턴은 평상시처럼 진행됩니다.

### 게임 종료

하나를 제외한 모든 신비의 장소 카드에 대해 점수계산이 끝나면 게임은 종료되고 가장 점수가 높은 플레이어가 승리합니다 (점수카드 열에서 가장 높은 곳에 위치한 플레이어).

주 : 만약 점수카드 열을 초과하여 점수가 올라간다면 가장 아래쪽의 점수카드를 빼어 최상단에 올립니다. 만약 가장 아래쪽 점수카드에 어떤 플레이어의 무버가 있다면 바로 게임이 끝나고 가장 상단에 위치한 플레이어가 승리합니다.