

# SMALL WORLD OF WARCRAFT

Philippe Keyaerts

스몰 월드 오브 워크래프트

## 규칙서

**아** 제로스의 또 다른 하루가 밝았습니다. 먼 옛날부터 그래왔듯, 오늘도 이 땅을 지배하기 위한 종족들의 잔혹한 투쟁의 날이 되겠지요. 아제로스는 광활하지만, 수많은 종족이 뒤엉켜 살기에는 한없이 비좁은 곳입니다. 종족들은 이해관계에 따라 호드와 얼라이언스 두 진영으로 나뉘어 끊임없이 갈등해왔고, 어느 쪽에도 속하지 않는 중립 세력들은 두 진영의 다툼을 이용해 자신들의 영역을 넓히고 있습니다. 이 혼란 속에서, 여러분의 종족은 어디까지 나아갈 수 있을까요?



DAYS OF WONDER



# 게임 구성물

◆ 게임판 6개 (양면 - L라지, M미디움, S소물 각각 2개씩)

◆ 월드 오브 워크래프트 종족 타일 16개  
(양면 - 앞: 활성화된 면 / 뒤: 몰락한 면)



◆ 특수 능력 타일 20개



◆ 참조 시트 5장

◆ 다양한 토큰들

유물,  
전설적인 장소



산맥 10 위습의 벽 9 조화 4 요새 10



감시탑 6 군사 목표 2 용사 1 야수 5



폭탄 12  
(정상 폭탄 6개, 불발탄 6개)

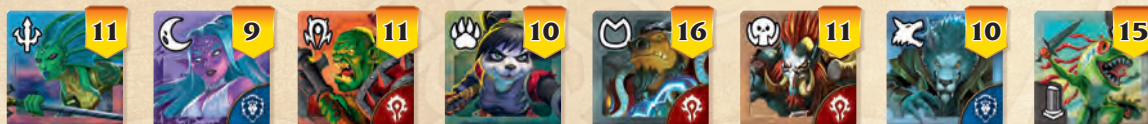
◆ 승점 토큰 110개



◆ 종족 토큰 182개, 멀룩 토큰 15개



블러드 엘프 10 드레나이 12 드워프 10 에테리얼 10 포세이큰 20 노움 10 고블린 11 인간 10



나가 11 나이트 엘프 9 오크 11 판다렌 10 타우렌 16 트롤 11 늑대인간 10 멀룩 15

◆ 라운드 표시 트랙 1개,  
라운드 표시 마커 1개



◆ 증원 주사위 1개



◆ 한국어 규칙서 1부

◆ 팀전 규칙서 1부 (호드 vs 얼라이언스)

## 3명 게임 준비





# 게임 준비

이 게임을 처음 한다면, 모든 게임 구성물을 종류에 맞게 분류해서 정리함의 알맞은 칸에 넣으세요. 몇몇 구성물은 정리함에서 분리되는 별도의 보관함에 넣어야 합니다. 10페이지의 부록 1을 참조해서 구성품을 어떻게 보관하는지 좀 더 자세히 살펴보세요.



플레이 인원수에 따라, 다음과 같이 게임판을 준비합니다. 크기별로 어떤 게임판의 어느 면을 사용할지는 무작위로 결정합니다.

- ◆ 5명 플레이: L 2개 / M 1개 / S 2개
- ◆ 4명 플레이: L 1개 / M 2개 / S 1개
- ◆ 3명 플레이: L 1개 / M 1개 / S 1개
- ◆ 2명 플레이: L 1개 / - / S 1개



각 게임판의 지역 중 한 곳에는 게임판의 크기를 나타내는 “L”, “M”, “S” 기호 중 하나가 있습니다.

게임판을 테이블 위에 모두 놓은 뒤, 약간의 공간이 생기도록 서로 떨어뜨려 놓아 각각의 게임판이 섬이 되도록 합니다. 게임판을 놓는 순서는 관계없습니다.

1 라운드 표시 트랙을 게임판 옆에 놓고, 라운드 표시 마커를 첫 번째 칸에 놓습니다. 라운드 표시 트랙은 게임의 진행 상황을 나타냅니다. 라운드 표시 마커가 트랙의 마지막 칸에 도달하면, 그 라운드를 마지막으로 게임을 종료합니다.


- ◆ 5명 플레이: 8 라운드까지 진행합니다.
- ◆ 4명 플레이: 9 라운드까지 진행합니다.
- ◆ 2-3명 플레이: 10 라운드까지 진행합니다.

2 종족 토큰이 담긴 보관함을 상자에서 꺼내 테이블 위에 놓습니다.

3 모든 종족 타일을 잘 섞고, 5장을 앞면(색깔이 있는 면)으로 뽑아 하나의 세로줄로 펼쳐 놓습니다.

4 나머지 종족 타일을 앞면이 보이도록 하나의 더미를 만들어 세로줄의 아래쪽에 놓습니다.

5 같은 방식으로, 특수 능력 타일을 섞은 뒤 하나씩 뽑아 종족 타일 왼쪽에 놓습니다. 나머지 특수 능력 타일은 앞면이 보이도록 더미를 만들어 종족 타일 더미 왼쪽에 놓습니다. 더미의 맨 위를 포함해서, 테이블에는 총 6개의 종족 타일과 특수 능력 타일의 조합이 생깁니다.

6 게임판의 멀룩 표시  가 있는 각 지역에, 멀룩 토큰을 1개씩 올려놓습니다. 멀룩은 아제로스 전역에 거주하고 있는 종족이지만, 스몰 월드 오브 워크래프트에서 멀룩은 언제나 몰락한 종족으로 간주합니다.



7 산맥 지역에 산맥 토큰을 1개씩 올려놓습니다.




8 유물과 전설적인 장소 토큰을 함께 잘 섞은 뒤, 플레이 인원수만큼 무작위로 뽑아 “L”, “M”, “S” 중 하나의 기호가 있는 지역에 뒷면으로 1개씩 놓습니다.

9 각자 1점짜리 승점 토큰 5개를 받습니다.

10 나머지 승점 토큰을 게임판 옆에 잘 모아둡니다. 이 토큰은 게임 도중 얻게 되는 여러분의 승점을 나타내며, 게임이 끝날 때 누가 승리했는지를 판가름합니다.

## 참고

여러분이 ‘스몰 월드’를 이미 플레이한 적이 있다면, 아제로스의 이곳저곳이 친숙하게 느껴질 것입니다. 월드 오브 워크래프트의 종족들은 스몰 월드에 등장하는 종족들과 다르지만, 게임 방식은 매우 비슷합니다.

 기존 게임과 달라지거나, 새롭게 추가된 규칙은 이 기호와 함께 표시되어 있습니다.





# 게임 목표

아제로스는 장엄하고 광활한 세상이지만, 나눌 줄 모르고 세력을 확장하려고만 하는 모든 종족이 함께 지내기에는 결코 넓지 않습니다. 이러한 종족 대부분은 끝없이 분쟁 중인 두 진영, 얼라이언스와 호드 중 한 곳에 속해 있으므로 상황은 더욱 복잡해집니다. 물론, 두 진영 어디에도 속하지 않은 중립 종족들 또한 이 먼 옛날부터 이어져 온 다름을 이용해 자신의 세력을 넓히려는 계획을 세우고 있습니다.

월드 오브 워크래프트의 종족과 특수 능력 조합을 하나 선택하세요. 여러분의 군대(종족 토큰)를 주변 지역에 배치하고, 다양한 특수 능력으로 원하는 지역을 정복해 승점을 얻으세요. 때로는 나약한 이웃을 발판으로 삼아야 합니다!

여러분의 종족이 지나치게 많이 확장하거나 다른 종족에게 침략당해서 수가 줄었다면, 과감히 여러분의 종족이 이룬 세력을 포기하고 새로운 종족을 선택해야 합니다. 언제 여러분의 종족을 몰락의 길로 내몰고 새로운 종족을 선택할지 가능하는 것이 아제로스의 패권을 차지하는 열쇠입니다!



제리는 '악초채집사 포세이큰' 조합을 가져가면서, 더 위에 놓인 조합 2개에 승점 토큰을 1점씩 놓습니다.

승점 토큰이 놓인 조합을 골랐다면, 그 승점 토큰도 함께 가져옵니다. 물론, 여전히 위쪽에 놓인 조합에 승점 토큰을 1점씩 놓아야 합니다.

가져온 조합을 자기 앞에 두고, 종족 타일과 특수 능력 타일의 숫자 합계만큼 해당 종족 토큰을 보관함에서 가져옵니다. 이 종족 토큰이 여러분의 군대가 됩니다.

# 게임 진행

가장 최근에 월드 오브 워크래프트 게임을 플레이한 사람이 시작 플레이어가 됩니다. 이후, 게임은 시계 방향 순서대로 진행합니다. 모든 플레이어가 한 번씩 차례를 진행하면, 시작 플레이어는 라운드 표시 마커를 한 칸 전진해서 새로운 라운드의 시작을 알립니다.

라운드 표시 마커가 라운드 표시 트랙의 마지막 칸에 도착하면, 각자 마지막 차례를 진행하고 게임을 종료합니다. 승점 토큰의 숫자 합계가 가장 높은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

## I. 첫 번째 라운드

자기 차례가 되면 다음 행동을 순서대로 진행합니다.

1. 종족과 특수 능력 조합 고르기
2. 지역 정복하기
3. 승점 받기

### 1. 종족과 특수 능력 조합 고르기

테이블 위에 놓인 종족과 특수 능력 조합 6가지 중 하나를 골라서 가져갑니다. (더미 맨 위에 있는 조합도 가져갈 수 있습니다.)

조합을 가져갈 때, 그 조합보다 위쪽에 놓인 모든 조합에 각각 승점 토큰을 1점씩 비용으로 놓아야 합니다. 즉, 맨 위에 놓인 조합을 가져갈 때는 비용이 무료입니다.



제리가 가져온 조합의 숫자 합계는 4+6=10입니다. 제리는 포세이큰 종족 토큰 10개를 가져옵니다.

플레이 도중 종족 토큰이 늘어나는 능력(예: 포세이큰의 종족 특성)이 없는 한, 이렇게 처음에 가져온 토큰들만 사용합니다.

전설적인 장로나 종족 특성으로 추가 토큰을 얻게 되는 경우에도, 게임에 들어있는 토큰보다 더 많은 수를 사용할 수는 없습니다.

(예시: 포세이큰 종족 토큰의 수는 20개입니다. 토큰 20개를 모두 게임판 위에 놓았다면, 포세이큰 종족의 특성을 사용해도 추가 포세이큰 종족 토큰을 얻을 수 없습니다.)




마지막으로, 조합을 가져온 뒤 생기는 빈칸을 채웁니다. 빈칸을 채울 때는, 가져온 조합보다 아래에 있는 조합들을 한 칸씩 위로 올립니다. 이로써 더미 맨 위에 새로운 조합이 나타나게 되며, 여전히 선택할 수 있는 조합의 수는 6가지로 유지됩니다.



## 2. 지역 정복하기


이제 여러분의 군대로 지도 위 여러 지역을 정복하고 승점을 얻을 차례입니다.

### > 첫 번째 정복

처음으로 지역을 정복할 때는, 원하는 섬 하나를 골라 그곳의 상륙 지역  중 한 곳을 정복합니다. 상륙 지역을 정복하려면, 종족 토큰을 최소 3개 이상 놓아야 합니다. (다음 설명을 참조하세요.)

### > 지역 정복하기

지역을 정복하려면, 다음 조건에 따라 필요한 수만큼의 종족 토큰을 놓아야 합니다.

- ◆ 기본 2개
- ◆ 정복할 지역에 있는 위습의 벽, 요새, 산맥 토큰 1개당 추가 1개
- ◆ 정복할 지역이 상륙 지역  이고, 그 지역에 인접한 지역을 지배하고 있지 않다면 추가 1개
- ◆ 정복할 지역에 있는 다른 종족 토큰 1개당 추가 1개 (멀록 토큰 포함)



바다와 호수 지역은 일반적으로는 정복할 수 없지만, 그럴 수 있는 경우(예: 나가 종족)는 정복하기 위해 기본 2개의 종족 토큰이 필요하며 그 지역이 주는 승점은 다른 지역과 마찬가지로 1점입니다.

지역을 정복할 때는, 필요한 수만큼의 종족 토큰을 정복할 지역에 놓습니다. 군대 재배치 단계가 되기 전까지, 놓은 토큰들은 그 지역에 머물러 있습니다. (6페이지의 '군대 재배치'를 참조하세요.)



이 섬에 진입하려면, 먼저 상륙 지역을 정복해야 합니다.

이 지역에는 멀록 토큰이 있기 때문에, 정복하기 위해 종족 토큰 4개가 필요합니다.

기본 2개  
+ 상륙 지역 1개  
+ 멀록 토큰 1개

**중요:** 종족 특성이나 특수 능력을 사용하더라도, 어떤 지역을 정복하기 위해서는 최소 1개의 종족 토큰을 놓아야 합니다.

### > 적들의 패배와 후퇴

다른 플레이어의 종족 토큰이 놓인 곳을 정복했다면, 원래 있던 토큰의 주인은 놓여 있던 자기 토큰을 모두 가져옵니다. 그 후,

- ◆ 그 중 1개의 토큰을 보관함으로 되돌립니다.
- ◆ 현재 차례인 플레이어가 차례를 마치면, 가져온 종족 토큰을 자신이 지배하는 지역에 재배치합니다. 이때 종족 토큰을 여러 지역에 나누어 재배치할 수 있습니다.

종족 토큰을 재배치할 때는, 자신이 지배하는 지역이라면 어디든지 놓을 수 있습니다. (토큰이 원래 놓여 있던 지역의 위치는 중요하지 않습니다.) 만약 자신이 지배하던 모든 지역이 정복당해서 재배치할 지역이 없다면, 일단 남은 토큰을 가지고 있다가 다음 자기 차례에 '첫 번째 정복'을 하듯이 다시 배치합니다.

다른 플레이어의 토큰이 1개만 있는 지역을 정복하면 그 토큰은 재배치되지 않고 보관함으로 되돌아갑니다. 이런 상황은 보통 멀록 토큰이 있는 지역을 정복하거나, 몰락한 종족의 지역을 정복할 때 일어납니다. (8페이지의 '종족 몰락시키기'를 참고하세요.)

**참고:** 자신의 몰락한 종족 토큰이 놓인 곳을 정복할 수 있습니다. 활성화된 종족이 더 큰 점수를 가져다준다면, 때로는 이런 선택을 해야 할 수도 있겠죠.

산맥 토큰은 어떤 경우에도 제거되지 않으며, 항상 침략자에 맞서 방어 보너스를 제공합니다.



## > 이후의 정복

차례를 진행 중인 플레이어는, 자기 종족 토큰을 게임판에 모두 놓을 때까지 같은 방식으로 원하는 만큼 정복을 반복할 수 있습니다. 지역을 정복하려면, 다음 조건에 따라 필요한 수만큼의 종족 토큰을 놓아야 합니다.

- ◆ **인접한 지역** : 자신이 지배하는 지역과 경계선이 맞닿아 있는 지역 또는
- ◆ **상륙 지역** : 자신이 지배하는 지역과 인접하지 않았다면, 추가로 종족 토큰 1개를 더 놓아야 합니다.

참고: 몇몇 종족 특성이나 특수 능력을 사용하면 이 조건을 무시할 수 있습니다.



상륙 지역을 성공적으로 정복한 포세이큰 종족은, 인접한 코볼트 종족의 언덕 지역을 향해 진군합니다.

### > 마지막 정복 시도 / 증원 주사위 굴리기

자기 차례의 마지막 정복을 시도할 때는, 종족 토큰이 부족해도 정복을 시도할 수 있습니다.

정복할 지역을 고른 뒤, 남은 자기 종족 토큰을 모두 놓습니다. 그 후, 증원 주사위를 굴러 나온 기호의 수를 더합니다. 정복하기 충분한 수가 되었다면, 그 지역을 정복합니다. 놓은 토큰을 그 자리에 두고 차례를 마칩니다.

고른 지역을 정복하기에 여전히 수가 부족하다면, 그 지역에 놓았던 토큰들을 자신이 지배하는 지역 중 한 곳에 놓고 차례를 마칩니다.

- ◆ 자기 차례의 마지막 정복에만 부족한 토큰으로 정복을 시도할 수 있다는 것을 명심하세요.
- ◆ 증원 주사위를 굴리고 나서 정복할 지역을 고를 수 없습니다. 반드시 먼저 정복할 지역을 고르고 증원 주사위를 굴리세요.
- ◆ 증원 주사위에서 나올 수 있는 기호는 최대 3개까지입니다. 즉, 정복하기 위해 부족한 종족 토큰의 수가 3개를 초과하는 지역을 마지막 정복으로 시도하는 것은 의미가 없습니다.
- ◆ 마지막 정복을 할 때도, 종족 토큰을 최소 1개는 놓아야 합니다.



포세이큰 종족은 인접한 산맥 지역에 마지막 정복 시도를 합니다. 종족 토큰의 수가 1개 부족하지만, 증원 주사위 덕분에 정복에 성공합니다.

### > 군대 재배치

마지막 정복을 마쳤다면, 자기 군대를 원하는 대로 재배치할 수 있습니다. 자신이 지배하는 지역에서 지역으로, 인접 여부와 관계없이 종족 토큰을 원하는 만큼 움직일 수 있지만 각 지역에 종족 토큰을 최소 1개씩은 남겨야 합니다.



제리는 자신의 포세이큰 군대를 재배치합니다. 먼저, 포세이큰의 종족 특성으로 승점 1점을 지불하여 추가 포세이큰 토큰 1개를 받습니다. (이번 차례에 멀룩 토큰 1개와 코볼트 토큰 1개를 제거했으므로, 승점을 2점까지 지불하여 추가 토큰을 2개까지 얻을 수 있지만 제리는 1개만 늘리기로 했습니다.) 그 후, 원하는 대로 자기 군대를 재배치합니다.



### 3. 승점 받기

군대 재배치 단계를 마치면, 자기 차례를 끝내고 승점을 받습니다. 자신이 지배하는 지역마다 승점 1점을 받습니다. 이때 종족 특성이나 특수 능력, 전설적인 장소나 유물의 효과로 받는 추가 승점도 함께 받습니다.



제리의 포세이돈 군대는 지역 3곳을 점령했으므로, 승점 3점을 받습니다. 또한, 약초채집사 특수 능력으로 추가 승점 1점을 받습니다. (약초채집사: 지배하는 언덕 지역마다 승점 1점을 받습니다.)

### > 호드와 얼라이언스 진영 보너스

대부분의 종족은 먼 옛날부터 싸움을 계속해 온 두 진영, 호드 또는 얼라이언스에 속해있습니다. 만약 반대 진영이 지배하는 지역을 정복했다면, 이번 차례에 정복한 반대 진영의 종족 1종류당 추가 승점 1점을 받습니다.

- ◆ 별도의 설명이 없다면, 한 종족의 지역 2곳을 정복했어도 승점은 1점만 받습니다. (예: 14페이지의 '전장')
- ◆ 같은 플레이어가 가지고 있는 활성화된 종족과 몰락한 종족은 다른 종족으로 간주합니다.
- ◆ 자기 몰락한 종족의 지역을 정복했을 때도, 그 종족이 반대 진영이라면 진영 보너스를 받습니다.



호드나 얼라이언스 진영에 속해 있지 않은 종족도 있습니다. 이런 종족을 중립 진영이라고 하며, 얼라이언스나 호드가 지배하는 지역을 정복해도 추가 승점을 받지 않습니다. 얼라이언스나 호드 진영이 중립 진영의 지역을 정복해도 마찬가지로 추가 승점을 받지 않습니다.



나가는 중립 종족 중 하나입니다.



제리는 포세이돈 종족을 몰락시킨 뒤, 호드 진영에 속한 고고학자 블러드 엘프를 선택했습니다.

블러드 엘프는 먼저 드워프의 상륙 지역을 정복하고, 뒤이어 인접한 인간의 지역 2곳을 정복했습니다.

자기 차례가 끝날 때, 제리는 진영 보너스 2점을 받습니다. 호드 진영인 블러드 엘프로 얼라이언스 진영인 드워프와 인간 두 종족의 지역을 정복했기 때문입니다.



제리는 블러드 엘프의 종족 특성 덕분에, 지역 승점에 더해 블러드 엘프가 지배하는 마법 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.

제리의 또다른 종족인 포세이큰은 몰락했기 때문에 특수 능력이 발동하지 않습니다.

그러므로, 포세이큰이 지배하는 지역에서는 추가 승점을 받지 않고 지역 승점만 받습니다.



### > 몰락한 종족의 점수 계산

게임을 진행하다 보면, 자기 종족을 몰락시키고 새로운 종족을 이끌어 나가게 됩니다. 몰락한 종족의 토큰은 게임판에 그대로 남아 있으며, 여전히 그 종족이 지배하는 지역마다 승점 1점을 받습니다. 하지만, 별도의 설명이 없는 한 몰락한 종족의 특성과 특수 능력의 효과는 발동하지 않습니다.

자기 승점 토큰은 항상 뒷면으로 놓아 다른 플레이어들에게 보이지 않도록 합니다. 즉, 게임이 끝날 때까지 각자의 점수는 알 수 없습니다. 필요하다면, 언제든지 자기 승점 토큰을 공급처에서 교환할 수 있습니다. (예: 1점 토큰 5개를 5점 토큰 1개로)

## II. 이후의 라운드

모두가 한 번씩 차례를 가지면 라운드가 끝나며, 시작 플레이어는 라운드 표시 마커를 한 칸 전진해서 새로운 라운드의 시작을 알립니다. 이제부터, 각자 자기 차례가 되면 다음 중 하나를 고릅니다.

- ◆ 활성화된 종족으로 정복을 계속하거나  
또는
- ◆ 활성화된 종족을 몰락시킵니다.

둘 중 어떤 선택을 해도, 여전히 승점은 받습니다. (7페이지의 '3. 승점 받기'를 참조하세요.)

### 정복 계속하기

#### > 군대 준비하기

자신의 활성화된 종족이 지배하는 각 지역에 종족 토큰을 1개씩 남겨 놓은 뒤, 나머지 종족 토큰을 모두 가져와 손에 듭니다. 이렇게 가져온 토큰들로 새로운 지역을 정복합니다.

### > 정복

5페이지의 '지역 정복하기' 규칙에 따라 정복을 계속합니다. 만약 새로운 섬을 정복하려면, '첫 번째 정복' 규칙에 따라 그 섬의 상륙 지역을 먼저 정복해야 합니다.

### > 지역 포기하기

군대를 준비할 때, 어떤 지역에 종족 토큰을 하나도 남겨놓지 않고 모두 손으로 가져올 수 있습니다. 종족 토큰이 없는 지역에서는 승점을 받을 수 없지만, 좀 더 중요한 지역을 정복해야 하는데 종족 토큰이 모자라는 경우 선택할 수 있는 전략입니다.

만약 이 방법으로 자신이 지배하는 모든 지역의 토큰을 전부 가져와서 게임판에 남은 자기 종족 토큰이 없는 경우, 5페이지의 '첫 번째 정복' 규칙을 참고해서 새로운 정복을 시작해야 합니다.

### 종족 몰락시키기

만약 현재 자신의 활성화된 종족이 지배하는 지역이 한계까지 넓어지면, 새로운 지역을 정복하거나 인접한 종족으로부터의 공격을 막기 어려워집니다. 이때는, 과감하게 현재 활성화된 종족을 몰락시킬 차례입니다. 이렇게 하면, 다음 자기 차례에 새로운 종족과 특수 능력 조합을 선택할 수 있습니다.

활성화된 종족을 몰락시키기로 했다면, 그 종족 타일을 뒷면으로 뒤집어 회색 면이 보이도록 놓고 특수 능력 타일을 버립니다. 단, 몰락한 종족에도 효과를 발휘하는 특수 능력 타일(예: '주둔지의' 또는 '습지 거주자')은 버리지 않고 남겨둡니다.

그 후, 몰락한 종족이 지배하던 모든 지역에서 종족 토큰을 1개씩 남기고 나머지를 보관함에 되돌립니다. 각 지역에 남은 몰락한 종족 토큰은 뒷면으로 뒤집습니다.

**참고:** 몇몇 특수한 효과(타우렌 종족 특성 또는 '위협하는' 특수 능력) 때문에, 몰락한 종족의 토큰 여러 개가 한 지역에 모여 있을 수 있습니다. 이런 지역이 정복당하면, 그 지역의 종족 토큰을 전부 보관함에 되돌립니다.



몰락한 종족은 각자 하나씩만 가지고 있을 수 있습니다. 누군가 자신의 두 번째 종족을 몰락시키면, 첫 번째로 몰락시킨 종족 토큰을 게임판에서 모두 제거하고 보관함으로 되돌립니다.

그 후, 첫 번째로 몰락시킨 종족의 타일을 종족 타일 더미 맨 아래에 넣습니다.

참고: 두 번째 종족을 몰락시켰을 때가 아니라도, 어떤 몰락한 종족 토큰이 게임판에 하나도 남지 않게 되면 그 종족의 주인은 종족 타일을 더미 맨 아래에 넣습니다.



제리는 블러드 엘프를 몰락시키기로 했습니다. 제리는 이전에 포세이큰 종족을 몰락시켰기 때문에, 포세이큰 토큰을 게임판에서 모두 제거한 뒤 포세이큰 타일을 종족 타일 더미 맨 아래에 놓습니다.

자기 종족을 몰락시키기로 했다면, 그 차례에는 정복을 할 수 없습니다. 자기 차례를 즉시 마치고, 몰락한 종족이 지배하는 지역마다 승점 1점을 받습니다. 몰락한 종족의 특성이나 특수 능력의 효과는 이제 발동하지 않습니다. 단, 몇몇 종족 특성이나 특수 능력은 몰락한 뒤에도 그 효과를 계속 발휘합니다.

(10페이지의 부록 II '종족과 특수 능력'을 참조하세요.)

이렇게 자기 종족을 몰락시킨 플레이어는 다음 자기 차례에 '첫 번째 라운드'에서 했던 것처럼 새로운 종족과 특수 능력 조합을 선택한 뒤 정복을 시작합니다. 한 가지 다른 점이라면, 새로운 종족과 몰락한 종족에서 점수를 함께 얻는다는 점입니다.

참고: 멀룩은 누구에게도 속하지 않은 몰락한 종족으로 간주합니다.



이제 고고학자 블러드 엘프가 몰락할 시간입니다. 지역마다 종족 토큰 1개를 뒤집어서 남기고, 나머지 모든 토큰을 보관함에 되돌립니다.

블러드 엘프 종족 타일을 뒤집고 특수 능력 타일을 버립니다.

드문 경우지만, 가져올 수 있는 특수 능력 타일이 남아 있지 않은 경우가 있습니다. 이때는, 이전에 버린 특수 능력 타일들을 모두 잘 섞어 새로운 더미를 만듭니다.

## 게임 종료

라운드 표시 마커가 라운드 표시 트랙의 마지막 칸에 도착하면, 각자 마지막 차례를 진행하고 게임을 종료합니다. 승점 토큰의 숫자 합계가 가장 높은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

동점이라면, 게임판 위에 남은 종족 토큰의 수가 많은 플레이어 (활성화된 종족 + 몰락한 종족)가 게임에서 승리합니다.





# 부록

## I. 구성물 정리하기

스몰 월드 오브 워크래프트에는 펀치 보드가 많기 때문에, 모든 토큰과 타일을 떼어내고 나면 정리함과 상자 사이의 틈새가 없으므로 상자를 수직으로 세워 보관해도 구성물이 섞이지 않게 됩니다. 이 상태로 상자를 수직으로 세워 보관하면, 상자 안의 내용물이 뒤죽박죽으로 섞일 것입니다.

그런 상황을 막기 위해, 토큰과 타일을 떼어내고 남은 펀치 보드 뼈대를 잘 모아 정리함 아래에 넣을 것을 권장합니다.

플라스틱 정리함이 얇으므로, 정리함을 들어낼 때 손상이 가지 않게 조심하세요.

펀치 보드 뼈대를 넣고 나면, 정리함과 상자 사이의 틈새가 없으므로 상자를 수직으로 세워 보관해도 구성물이 섞이지 않게 됩니다.

다음 그림은 다양한 게임 구성물이 어디에 어떻게 정리되는지 보여줍니다. 정리함에서 따로 분리된 보관함에는 종족 토큰만 보관합니다. 이 보관함의 각 칸은 각 종족 토큰 수에 딱 맞게 설계되었으므로, 다음 그림에 따라 알맞게 보관하세요. (별록 토큰은 정리함에 보관합니다.) 다른 모든 토큰과 타일은 정리함의 정해진 곳에 보관합니다. 게임판과 참조 시트, 규칙서는 정리함 위에 올리세요.



## II. 종족과 특수 능력

스몰 월드 오브 워크래프트에는 16종류의 종족과 20종류의 특수 능력이 있습니다.

각 종족에는 종족 특성이 표시된 종족 타일과 게임판에 놓게 되는 종족 토큰이 있습니다.

각 특수 능력 타일은 종족 특성과 결합해서 고유의 능력을 부여합니다.

종족 토큰은 해당 종족이 활성화되었다면 색깔이 있는 면으로 게임판 위에 놓으며, 몰락했다면 뒷면으로 놓습니다.



# 종족



## 블러드 엘프

블러드 엘프는 항상 마력을 갈구합니다. 자기 차례가 끝날 때, 지배하는 마법 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



## 드레나이

드레나이는 다른 플레이어의 차례마다 첫 번째로 버리는 자기 종족 토큰을 재배치할 수 있습니다. 그 이후로 버리게 되는 토큰은 정상적으로 버립니다.



## 드워프

드워프는 산맥 지역을 정복할 때, 필요한 종족 토큰의 수가 2개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.)



## 에테리얼

에테리얼은 유물을 수집합니다. 차례마다 한 번씩, 에테리얼은 자신이 지배하는 지역과 인접한 지역에 놓인 유물을 자기 지역으로 옮길 수 있습니다. 이렇게 옮긴 유물의 능력을 즉시 사용할 수 있습니다.



또는, 전설적인 장소가 있는 지역을 정복할 때 필요한 종족 토큰의 수가 2개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.)

참고: 차례마다 두 가지 능력 중 하나만 사용할 수 있습니다.



## 포세이큰

포세이큰은 적들의 시체를 자기 군대로 만듭니다. 다른 종족 토큰 1개를 버리게 만들 때마다, 승점 토큰 1점을 지불해서 추가 포세이큰 종족 토큰 1개를 얻을 수 있습니다.



이 추가 종족 토큰은, 이번 차례의 마지막 정복 시도가 끝난 뒤 재배치를 하기 직전에 얻습니다. (즉, 다음 차례가 되기 전까지는 정복에 사용할 수 없습니다.)



## 노움

노움은 날아다니는 기계장치를 사용해서 차례마다 한 번씩 원하는 지역을 공습할 수 있습니다. 공습할 때는 게임판의 원하는 지역을 골라 마치 인접한 것처럼 정복을 시도하며, 종족 토큰을 놓기 전에 증원 주사위를 한 번 굴려 나온 기호의 수만큼 필요한 종족 토큰의 수를 줄입니다.



만약 이번 차례의 마지막 정복 시도에 공습 능력을 사용한다면, 증원 주사위를 두 번 굴릴 수 있습니다.



## 고블린

자기 차례가 끝날 때, 고블린은 자기 지역과 인접한 다른 플레이어의 활성화된 종족이 지배하는 지역을 원하는 만큼 골라, 폭탄 토큰을 1개씩 놓을 수 있습니다.



고블린 종족을 고르면, 폭탄 토큰 12개를 섞어 자기 앞에 뒷면으로 하나의 더미를 만들어 놓습니다. 고블린의 능력으로 폭탄을 놓을 때, 폭탄 토큰 더미 맨 위 1개를 앞면을 보지 않은 채로 뒷면이 보이도록 그 지역에 놓습니다.

다음 자기 차례를 시작할 때, 폭탄 토큰이 놓인 지역을 여전히 상대가 지배하고 있다면(몰락했다라도), 폭탄 토큰을 공개합니다. 만약 토큰에 폭발 표시가 그려져 있다면, 상대는 그 지역을 정복당한 것처럼 그 지역의 종족 토큰 1개를 버리고 나머지를 재배치해야 합니다.

토큰의 뒷면에 불발탄 표시가 있다면 아무 일도 일어나지 않습니다.

어떤 경우든, 공개한 폭탄 토큰은 상자에 되돌려 놓습니다.

만약 폭탄을 놓고 다음 자기 차례가 되기 전에 해당 지역에 종족 토큰이 남지 않게 된다면, 그곳에 놓인 폭탄 토큰을 가져와 폭탄 토큰 더미 맨 위에 올려놓습니다. (여전히 앞면을 보지 않습니다.)

고블린을 몰락시키기로 하면, 놓은 폭탄을 모두 공개하고 그 효과를 즉시 적용합니다.

만약 폭탄 토큰을 모두 사용하면, 고블린은 폭탄 토큰을 게임판에 놓을 수 없습니다.

참고: 고블린은 나가가 지배하는 호수나 바다 지역에 폭탄을 놓을 수 없습니다. 폭탄이 물에 빠지면... 아무 일도 일어나지 않겠죠?



## 인간

인간은 호드 진영이 아닌 플레이어들에게 전략적인 목표를 제시합니다.



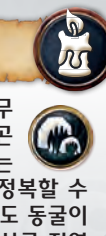
자기 차례가 끝날 때마다, 인간은 군사 목표 토큰 2개를 가져와(군사 목표 토큰이 이미 게임판에 있다면, 다시 가져올 수 없습니다.) 얼라이언스가 지배하는 지역이 아닌 서로 다른 지역 2곳에 1개씩 놓습니다. 호드 진영이 아닌 플레이어(물론, 인간도 포함됩니다.)가 군사 목표 토큰이 있는 지역을 정복한다면, 그 플레이어는 추가 승점 2점을 얻고 군사 목표 토큰을 인간 플레이어에게 돌려줍니다. 만약, 인간이 아닌 종족 플레이어가 이렇게 추가 승점을 얻었다면, 인간 플레이어도 함께 추가 승점 2점을 얻습니다.

호드 플레이어가 군사 목표 토큰이 있는 지역을 점령하면, 아무 일도 일어나지 않고 군사 목표 토큰은 그 지역에 남아 있습니다.



## 코볼트

지하세계의 거주자, 코볼트는 아무 동굴에서나 갑자기 튀어나오곤 합니다. 코볼트는 동굴이 있는 모든 지역을 인접한 지역처럼 정복할 수 있습니다. 첫 번째 정복을 할 때도 동굴이 있는 지역을 선택할 수 있으며, 상륙 지역 표시가 있더라도 추가 종족 토큰을 놓지 않습니다.







### 나가



나가는 바다 아래에 살고 합니다. 그래서, 다른 종족과는 다르게 바다나 호수 지역을 정복할 수 있습니다. 바다나 호수 지역을 첫 번째 정복 지역으로 선택할 수도 있으며, 이 때 종족 토큰은 2개가 필요합니다. 물론 바다나 호수에서도 자기 영역을 확대해나갈 수 있습니다.

나가가 몰락할 때, 바다나 호수에 놓은 종족 토큰을 기본 규칙과 마찬가지로 뒤집어서 1개 남겨놓습니다.



### 판다렌



자기 차례가 끝날 때마다, 판다렌은 이번 차례에 자신이 정복하거나 종족 토큰을 버리게 만든 활성화된 종족의 주인을 제외한 다른 모든 플레이어에게 조화 토큰을 1개씩 줍니다.

조화 토큰을 가지고 있는 플레이어가 판다렌의 지역을 정복하거나, 어떤 능력으로 판다렌의 종족 토큰을 버리게 하려면 반드시 승점 2점을 판다렌에게 지불해야 합니다. 단, 판다렌의 여러 지역을 정복하더라도 승점 2점은 한 번만 지불하면 됩니다.

판다렌이 자기 차례를 시작할 때, 다른 플레이어에게 준 조화 토큰을 모두 가져옵니다.

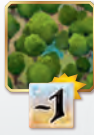
참고: 이 능력은 첫 번째 라운드에도 정상적으로 적용합니다.



### 나이트 엘프



나이트 엘프는 숲 지역을 정복할 때, 필요한 종족 토큰의 수가 1개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.) 나이트 엘프가 숲 지역을 정복할 때마다, 위슴의 벽 토큰을 그 지역에 놓습니다.



위슴의 벽은 방어할 때 종족 토큰 1개로 간주합니다. 위슴의 벽은 나이트 엘프가 몰락해도 남아있지만, 해당 지역이 정복당하거나 그 지역에 종족 토큰이 하나도 남지 않게 되면 버립니다.



### 타우렌



타우렌이 자기 종족 토큰을 놓을 때, 각 지역에 반드시 2개 이상의 종족 토큰을 놓아야 합니다. (다른 특수 능력을 사용하더라도) 예를 들어, 타우렌은 군대 준비하기 단계에서도 각 지역에 최소 2개의 종족 토큰을 남겨 놓아야 합니다.

물론 정복당할 때는 종족 토큰 1개를 버려야 하며, 만약 타우렌 종족 토큰이 어떤 이유로든 1개만 남은 지역이 생기면, 타우렌은 그 종족 토큰을 자신이 지배하는 다른 지역에 재배치해야 합니다.

타우렌은 몰락할 때 지배하는 각 지역에 종족 토큰을 2개씩 남겨 놓습니다.



### 오크



오크는 타고난 정복자들입니다. 얼라이언스 진영이 지배하는 지역을 정복할 때마다, 추가 승점 1점을 얻습니다.



이 능력은 진영 보너스와는 별도로 얻습니다.



### 트롤



교활한 전사로 잘 알려진 트롤은 멸록이나 종족 토큰이 놓여있는 지역을 정복할 때 필요한 종족 토큰의 수가 1개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.)



### 늑대인간



자기 차례를 시작할 때마다, 늑대인간은 인간 형상이나 늑대인간 형상을 선택하고 다음 능력을 사용합니다.

인간 형상 - 즉시 승점 2점을 받습니다.

늑대인간 형상 - 승점 1점을 지불하고, 이번 차례에 정복할 때 필요한 종족 토큰의 수가 1개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.)

## 특수 능력

각 종족은 조합된 특수 능력 타일의 효과를 얻습니다. 별도의 설명이 없는 한, 몰락한 종족은 특수 능력을 잃습니다.



#### 전쟁광

멸록이나 종족 토큰이 놓여있는 지역을 정복할 때마다, 추가 승점 1점을 받습니다.



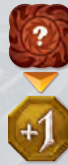
#### 야수 조련사

자기 차례를 시작할 때마다 가지고 있는 모든 야수 토큰(게임판에 놓은 야수 토큰도 포함해서)을 버린 뒤 지배하는 언덕 지역마다 야수 토큰을 1개씩 받습니다.



#### 고고학자

자기 차례가 끝날 때 지배하는 지역에 있는 유물과 전설적인 장소 1개당 추가 승점 1점을 받습니다.



야수 토큰은 자기 종족 토큰처럼 사용합니다. 즉, 정복할 때나 재배치할 때 같은 방법으로 사용하며, 만약 야수 토큰이 1개 이상 있는 지역이 정복당한다면 야수 토큰 중 1개를 버리고 나머지 토큰은 재배치합니다.

참고: 드레나이는 야수 토큰을 버릴 때 자기 종족 특성을 사용하지 않습니다. 타우렌은 야수 토큰과 관계없이 반드시 자기 종족 토큰을 각 지역에 2개 이상 놓아야 합니다.





### 대장장이

어떤 지역을 정복하더라도 필요한 종족 토큰의 수가 1개 줄어듭니다. (최소 1개는 필요합니다.)



### 용사

차례마다 한 번씩 인접한 지역을 종족 토큰을 내지 않고 정복할 수 있습니다. (그 지역에 얼마나 많은 토큰이 놓여 있는지는 관계없습니다.) 이 능력으로 정복한 지역에는, 용사 토큰을 놓습니다. (자기 종족 토큰을 더 놓지 않아도 됩니다.) 방어할 때는 용사 토큰을 종족 토큰 1개로 간주합니다.

다른 플레이어가 용사 토큰이 있는 지역을 정복하면, 용사를 포로로 데려갑니다. 정복당한 종족은 그 지역에 자기 종족 토큰이 있었다면 버리지 않고 재배치한 뒤, 즉시 용사의 몸값으로 승점 1점을 지불하고 용사 토큰을 다시 가져옵니다. 그 후, 용사를 다른 종족 토큰처럼 재배치하고 다음 자기 차례에 다시 사용합니다.



### 방어적인

자기 차례가 끝날 때, 감시탑 토큰 1개를 자신이 지배하는 들판 지역 중 한 곳에 놓습니다. 이때, 그 들판 지역에 인접한 모든 지역의 과반수를 지배하고 있어야 합니다. 게임 도중 언제든지, 과반수를 지배하지 않게 되면 감시탑 토큰을 제거합니다.

다른 플레이어들은 감시탑 토큰이 놓인 지역을 정복할 수 없으며, 종족 특성이나 특수 능력의 효과도 사용할 수 없습니다.



### 격노한

종족 토큰이 2개 이상 있는 지역을 정복할 때마다, 그 종족 토큰의 수만큼 추가 승점을 받습니다.



### 탐험가

자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 지역이 최소 1개 이상 있는 게임판 1개마다 추가 승점 1점을 받습니다.



### 농부

자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 들판 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



### 남시꾼

자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 바다나 호수에 인접한 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



### 주둔지의

자신이 지배하는 모든 지역에 요새 토큰을 1개씩 올려놓습니다. 요새 토큰은 방어할 때 종족 토큰 1개로 간주합니다. 요새 토큰은 해당 종족이 몰락해도 남아있지만, 해당 지역이 정복당하거나 그 지역에 종족 토큰이 남지 않게 되면 버립니다. 요새 토큰은 지역마다 1개만 놓을 수 있으며, 전체 게임판에 10개까지만 놓을 수 있습니다.



### 약초채집사

자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 언덕 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



### 위협하는

자기 차례마다 3번씩, 자신이 지배하는 지역과 인접한 지역의 다른 종족 토큰 1개를 그 종족이 지배하는 다른 지역으로 움직입니다. (만약 움직일 수 있는 다른 지역이 없다면, 그 종족 토큰 1개를 버립니다.) 이 능력을 같은 지역에 여러 번 사용할 수도 있고, 서로 다른 지역에 각각 사용할 수도 있습니다.

- ◆ 멀룩 토큰은 언제나 버려집니다.
- ◆ 위습의 벽이나 요새가 있는 곳에 이 능력을 사용한다면, 종족 토큰을 움직이는 대신 위습의 벽이나 요새를 버립니다.
- ◆ 이 능력을 사용하려면, 마지막 정복시도를 하기 전까지 사용을 마쳐야 합니다.



### 습지 거주자

습지 거주자가 지배하는 늪 지역을 정복하려는 상대는 반드시 습지 거주자에게 승점 1점을 지불해야 합니다. 이 특수 능력은 습지 거주자가 몰락했을 때에도 지속됩니다.



### 광부

자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 동굴 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



### 산악경비대

자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 산맥 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



### 차원문 마법사

자기 차례마다 2번씩, 차원문 마법사는 원하는 마법 지역 2곳에 있는 모든 토큰 (산맥 토큰과 전설적인 장소 토큰 제외)을 서로 교환할 수 있습니다.



### 순찰자

자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 숲 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



### 항해사

자신이 지배하는 지역과 인접하지 않은 상륙 지역을 정복할 때, 추가 종족 토큰 1개를 놓지 않습니다.



### 늪지 방랑자

자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 늪 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다.



### III. 유물과 전설적인 장소

스몰 월드 오브 워크래프트에는 5가지 유물과 7가지 전설적인 장소가 있습니다. 유물과 장소는 고유의 기호로 구분할 수 있습니다.



뒷면



유물



전설적인 장소

누군가 유물이나 전설적인 장소 토큰이 뒷면으로 놓인 지역을 정복한다면, 그 토큰을 공개합니다. 공개한 토큰은 게임이 끝날 때까지 그 지역에 남아 있으며, 해당 지역을 정복한 플레이어는 그 지역의 유물이나 전설적인 장소 능력을 정복한 직후 즉시 사용할 수 있습니다.



이 기호가 있는 토큰은 유물입니다. 유물은 마지막으로 사용한 지역에 남아있습니다.



이 기호가 있는 토큰은 전설적인 장소입니다. 이 토큰은 절대로 움직이지 않습니다. (반드시 바다나 호수 지역에 놓여야 하는 '영원의 샘'은 예외입니다.)

누군가 유물이 있는 지역을 포기하면, 더는 그 유물의 능력을 사용할 수 없습니다. 해당 유물은 포기한 지역에 계속 남아 있습니다.

**참고:** 별도의 설명이 없다면, 몰락한 종족은 유물이나 장소의 효과를 사용할 수 없습니다.



## 유물



### 아그라마르의 아이기스

자기 차례가 끝날 때, 자신이 지배하는 지역 중 한 곳에 아이기스를 놓습니다. 다른 플레이어들이 이 지역에 종족 특성이나 특수 능력 효과를 사용하거나, 이 지역을 정복하려면 먼저 아이기스의 주인에게 승점 2점을 지불해야 합니다.



### 알라르의 재

자기 차례마다 한 번씩, 게임판의 원하는 지역을 골라 마치 인접한 것처럼 정복할 수 있습니다. (물론, 필요한 수만큼의 종족 토큰을 놓아야 합니다.)



### 듬해머

자기 차례마다 한 번씩, 지역을 정복할 때 종족 토큰 1개로 정복할 수 있습니다. 그 대신, 정복할 지역의 주인에게 승점 2점을 지불해야 합니다. 아무도 지배하지 않는 지역을 둠해머의 능력으로 정복할 때는, 승점 2점을 공급처로 되돌립니다.



### 서리한

자기 차례마다 한 번씩, 지역을 정복할 때 종족 토큰 2개를 덜 내고 정복할 수 있습니다. (최소 1개는 필요합니다.)



### 아제로스의 심장

자기 차례가 끝날 때마다, 자신이 지배하는 지역 중 한 곳에 아제로스의 심장을 놓습니다. 그 지역 주변에 자신의 활성화된 종족으로 최소 1개 이상의 지역을 지배하는 모든 플레이어는, 아제로스의 심장 주인에게 승점 1점을 지불해야 합니다.

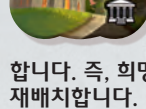


## 전설적인 장소



### 희망의 빛 예배당

이 지역을 지배하는 종족은 자기 종족 토큰을 버려야 할 상황이 발생했을 때, 버리지 않고 모두 재배치합니다.



희망의 빛 예배당이 있는 지역이 다른 종족에게 정복당하면, 이전 주인은 마지막으로 능력을 사용합니다. 즉, 희망의 빛 예배당이 있는 자기 종족 토큰을 버리지 않고 모두 재배치합니다.



### 어둠의 문

이 지역을 지배하는 종족은 자기 차례가 끝날 때 추가 승점 2점을 받습니다.



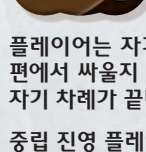
### 카라잔

이 지역을 지배하는 종족은 자기 차례가 끝날 때 지배하는 지역 중 카라잔이 놓인 지역과 같은 종류의 지역마다 추가 승점 1점을 받습니다. (이때, 카라잔이 놓인 지역은 세지 않습니다.)



### 전장

이 지역을 지배하는 종족은, 진영 보너스를 받을 때 이번 차례에 2개 이상의 땅을 정복한 반대 진영 종족마다 추가 승점을 1점 대신 2점 얻습니다.



이 지역을 지배하는 종족이 중립 진영이라면, 그 플레이어는 자기 차례가 될 때마다 얼라이언스나 호드 중 어떤 진영의 편에서 싸울지 결정할 수 있습니다. 진영 보너스를 받는 방식은 같으며, 자기 차례가 끝나면 다시 중립 진영으로 되돌아갑니다.

중립 진영 플레이어의 다음 차례가 돌아왔을 때 여전히 전장을 지배하고 있다면, 다시 두 진영 중 원하는 진영을 선택할 수 있습니다.



### 만남의 돌

이 지역을 지배하는 종족은 자신이 지배하는 지역과 인접하지 않은 상륙 지역을 정복할 때, 추가 종족 토큰 1개를 놓지 않습니다.



### 영혼의 치유사

재배치를 할 때, 활성화된 종족이 이 지역을 지배하고 있다면 종족 토큰 1개를 보너스로 받습니다. (보관함에 여분이 있어야 합니다.)



### 영원의 샘

영원의 샘이 공개되면, 영원의 샘 토큰을 같은 게임판의 바다나 호수 지역으로 옮겨야 합니다. (바다나 호수 지역이 없다면, 다른 전설적인 장소 토큰을 뽑아서 영원의 샘 대신 이 지역에 놓습니다.) 자기 차례가 끝날 때마다, 자기 종족 중 하나(몰락한 종족도 가능)가 다른 모든 종족보다 영원의 샘에 인접한 지역을 더 많이 지배하고 있다면 추가 승점 2점을 받습니다. 즉, 동률이라면 아무도 이 보너스를 받을 수 없습니다.



# Credits

**Game Design**  
**Philippe Keyaerts**

**Illustrations**  
**Miguel Coimbra**

**Graphic Design: Cyrille Daujean**

**번역 및 검수: 만두게임즈, 블리자드 엔터테인먼트 코리아**

*“To Seb and Adrien.  
Thanks to you Small World of Warcraft is a better place.”*

– Philippe Keyaerts

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Small World - the board game are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2009-2020 Days of Wonder, Inc.

Distributed by Mandoo Games. 2020

‘Small World of Warcraft 스톨 월드 오브 워크래프트’는 Days of Wonder와 만두게임즈의 계약에 의해 출판된 공식 한국어판으로 무단복제 및 도용은 민형사상의 처벌을 받을 수 있습니다.

게임에 관한 문의는 홈페이지의 Contact를 통해 보내주십시오.

[www.mandoo games.com](http://www.mandoo games.com)

© 2020 Blizzard Entertainment, Inc. 미국 및 다른 국가에서 Blizzard, World of Warcraft, Blizzard Entertainment의 로고는 Blizzard Entertainment, Inc.의 상표 또는 등록 상표입니다.

[gear.blizzard.com](http://gear.blizzard.com)을 방문하세요.

All other trademarks are the property of their respective owners.





# Days of Wonder

## Online

여러분의 보드게임을 온라인에 등록하세요!

Days of Wonder의 온라인 커뮤니티에 여러분을 초대합니다! 아래 온라인 번호를 여러분의 Days of Wonder 계정에 등록하거나, 다음과 같이 새로운 계정을 만들어보세요:

[www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraft](http://www.daysofwonder.com/small-world-of-warcraft)를 클릭해서, 홈페이지의 **New Player Signup** 버튼을 누른 뒤 지시사항을 따르면 됩니다. 또한, 아래 사이트를 방문하면 Days of Wonder의 다른 게임도 만나볼 수 있습니다!

[www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

'월드 오브 워크래프트'는 끊임없이 진화하는 신화와 마법, 끝없는 모험의 세계입니다. 아래 사이트를 방문해서 최신 정보를 확인하세요!

[www.worldofwarcraft.com](http://www.worldofwarcraft.com)



**DAYS OF  
WONDER**