

로빈슨 크루소

저주받은 섬의 모험

아얏! 이런 제길!

윌리엄이 망치로 엄지손가락을 짚은 게 이로써 세 번째다. '대체 어쩌다가 내가 폭풍우에 너덜너덜해진 울타리를 수리하게 된 걸까?' 그는 손가락을 입에 물고, 술을 쏘아보았다. 늘 그렇듯이 안젤리나는 하필이면 목수인 마크와 함께 저기 어디선가 "탐험"을 하고 있을 것이다. 어울리지 않는 고된 일을 요리사에게 맡긴 채, 설상가상으로 윌리엄은 오늘 아침에 물고기도 낚지 못했다. 유일하게 기댈 희망은 사냥을 나간 로즈가 무언가 잡아오는 것 뿐이다. 로즈마저 빈 손으로 돌아온다면, 그들은 또 다시 주린 배를 달래며 잠자리에 들어야 한다.

윌리엄의 기분은 점점 더 암울해져 갔다. 지나가는 배가 멀리서도 충분히 볼 수 있으려면 구조 신호용 불을 크게 피워야 할 텐데, 근처에는 쓸 만한 나무들도 없다. 날이 갈수록 추워진다는 사실 때문에 더욱 근심스럽다. 운 좋게 발견했던 담요가 없었더라면 그들은 진즉에 얼어 죽었을 것이다.

어떻게 해야 이 저주받은 섬에서 구출되리라는 희망을 버리지 않을 수 있겠는가?

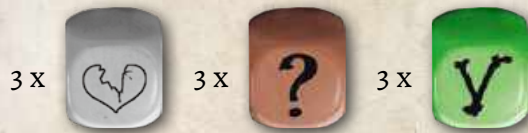
게임 구성품	2
게임 준비	4
시나리오 카드	6
캐릭터 카드	7
게임의 흐름	8
게임 진행	8
1. 이벤트 단계	8
2. 사기 단계	9
3. 생산 단계	10
4-1. 행동 단계 - 행동의 흐름	10
말을 배치하는 방법	11
말을 배치하는 조건	11
토른의 효과 때문에 필요한 조건	12
말 배치하기	14
추가 보조 행동 말	14
행동 실행하기	14
4-2. 행동 단계 - 7가지 행동	15
1. 위협 대비	15
2. 사냥	15
격투	16
3. 제작	16
4. 채집	18
5. 탐험	19

미스터리 카드	20
발견 토른	21
야영지 밖에서의 밤 단계	21
6. 야영지 정비	21
7. 휴식	21
행동 단계 마무리	21
5. 날씨 단계	22
1. 날씨	22
2. 굶주린 동물	22
3. 폭풍	22
6. 밤 단계	23
야영지 이동	23
게임 종료	23
그 외의 규칙	24
필요한 조건을 완수하지 못한 상황	24
토른과 마커 중복 금지	24
지금 쓸 수 있는 자원과 나중에 쓸 수 있는 자원	24
시작 설비, 아이템, 보물	24
카드, 발견 토른 버리기	25
게임에서의 정보 공개	25
최우선 규칙	25
중요한 표현들	25
1-2인 게임 변형 규칙	26

프라이데이와 개	27
변형 규칙	27
부록	28
시나리오	28
1. 조난자들	28
2. 저주받은 섬	28
3. 제니를 구해라!	29
4. 분화하는 화산섬	29
5. 식인종들의 섬	30
6. 로빈슨 가족	31
7. 킹콩섬에서의 오싹한 모험	32
번외. 생존자들	32
캐릭터 특수 능력	33
목수	33
요리사	33
탐험가	33
군인	34
특별한 카드 효과	34
그 밖의 발명 카드	37
발견 토른	37
게임 진행 요약	38
아이콘 설명	40

게임 구성품

행동 주사위 9개

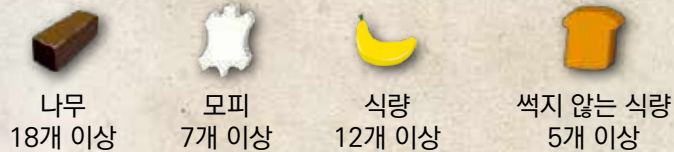


날씨 주사위 3개



말 스티커
30개

자원 마커



상처 마커
5개



검은색 마커
15개



흰색 마커
15개



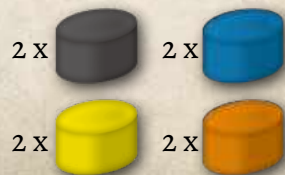
파란색 마커
5개



라운드 마커
1개



플레이어 행동 말 8개



보조 말 10개



섬 타일 11개



모험 토큰 3개



날씨 토큰 3개



투지 토큰 20개



발견 토큰 22개



특수 상처 토큰
12개



숫자 토큰 6개

(특정 시나리오에서만 사용)



그 외의 토큰 22개



-1 말
토큰 5개



+1 식량
토큰 4개



+1 나무
토큰 5개



다시 굴리기
토큰 4개



짐승 힘 +1
토큰 4개

시작 플레이어 토큰 1개



야영지/오두막 토큰 1개



야영지



오두막

바구니 토큰
1개



자루 토큰
1개



지름길 토큰
1개



이벤트 카드 73장



앞면



뒷면

미스터리 카드 52장



함정 13장

앞면

보물 26장

앞면

괴수 13장

앞면



뒷면

난파선 잔해 카드 3장



앞면



뒷면

모험 카드 90장



제작 30장

앞면/뒷면



채집 30장

앞면/뒷면



탐험 30장

앞면/뒷면

프라이데이



카드와 행동 말(흰색)

개



카드와 행동 말(자주색)

발명 카드 30장



발명 쪽

아이템 쪽

야영지 정비 카드 1장



4인 게임에서만 사용

시작 설비 카드 8장



앞면

뒷면

짐승 카드 16장



앞면

뒷면

게임 보드 1개



시나리오 카드 4장

(양면)



캐릭터 카드 4장

(양면)



게임 준비

1 게임 보드를 테이블 가운데에 놓습니다.

2 어떤 시나리오로 게임을 할 지 정합니다. 첫 게임이면 조난자들 시나리오를 추천합니다.
선택한 시나리오 카드를 게임 보드 옆에 놓고, 라운드 마커를 라운드 트랙의 첫 번째 칸에 놓습니다. 설명서 6쪽에 시나리오에 관한 자세한 설명이 있습니다.

이어지는 게임 준비 설명은 3인 또는 4인 게임에 해당합니다.
1-2인 게임을 하려면 26쪽의 변형 규칙을 적용하세요.
시나리오에 따라 달라지는 규칙은 28-32쪽의 부록에 나와 있습니다.

3 각자 캐릭터 카드를 무작위로 뽑아서 자기 앞에 놓습니다. 남은 캐릭터 카드는 게임 박스에 되돌려 놓습니다. 캐릭터 카드에 대한 자세한 설명은 7쪽을 참고하세요.

그리고, 각자 다음의 구성품을 받습니다.

- 1) 한 가지 색깔의 행동 말 2개를 캐릭터 카드 옆에 놓습니다.
- 2) 상처 마커 1개를 캐릭터 카드의 체력 트랙 가장 왼쪽 칸에 놓습니다.
- 3) 캐릭터 카드의 오른쪽 끝에 표시된 발명 카드를 캐릭터 카드 오른쪽에 발명 쪽이 보이도록 놓습니다.

4 발명 카드를 준비합니다.

- 1) 발명 카드 중, 카드 제목에 ▶ 표시가 있는 9장의 카드가 기본 카드입니다.
기본 카드 9장을 모두 게임 보드의 발명 카드 칸에 놓습니다.
순서는 상관없으며, 발명 쪽이 보이도록 놓습니다.
- 2) 나머지 발명 카드를 잘 섞어서 발명 쪽이 보이도록 카드 더미를 만들어서,
게임 보드 옆에 놓습니다.
- 3) 발명 카드 더미의 맨 위 5장을 뽑아서 게임 보드의 발명 카드 칸에 발명 쪽이 보이도록 놓습니다.
- 4) 마지막으로, **삽** 카드의 지형 아이콘(해변)에 검은색 마커를 올려 놓습니다.
(삽 카드는 기본 발명 카드 중 하나입니다.)
주의하세요: 4번 시나리오처럼 시작 지형이 해변이 아닌 시나리오로 게임을 하는 경우에는
해변에 마커를 올리지 않습니다.

5 게임 보드의 사기 트랙 0칸에 흰색 마커를 놓습니다.

6 검은색 마커를 무기 레벨의 0칸(가장 윗칸)에 놓습니다.
오두막과 지붕 레벨, 울타리 레벨을 표시할 검은색 마커는 게임을 진행하면서 놓게 됩니다.

7 모험 카드를 제작, 채집, 탐험 종류별로 나눠서 잘 섞습니다.
각각의 카드 더미를 앞면이 보이지 않도록 그림과 같이 게임 보드의 알맞은 칸에 놓고, 연관된 행동 주사위도 함께 놓습니다.



게임 준비



8 짐승 카드를 앞면이 보이지 않도록 섞고, 카드 더미를 게임 보드 옆에 놓습니다.

주의하세요: 짐승 카드 더미는 사냥 카드 더미와 다릅니다.

사냥 카드 더미는 게임을 진행하면서 짐승 카드로 따로 만들게 됩니다.

9 미스터리 카드를 앞면이 보이지 않도록 섞고, 카드 더미를 게임 보드 옆에 놓습니다.

10 섬 타일 더미를 준비합니다.

1) 게임 보드에 표시된 섬 칸에 8번 섬 타일을 앞면(섬 쪽)이 보이도록 놓습니다.

2) 타일 위에 야영지 토큰을 쪽이 보이도록 놓습니다.

3) 남은 섬 타일을 앞면이 보이지 않도록 섞고, 타일 더미를 게임 보드 옆에 놓습니다.

11 시작 설비 카드 8장을 섞고, 그 중에서 2장을 뽑습니다.

뽑은 카드는 게임 보드 옆에 앞면이 보이도록 놓고, 모두가 공유합니다. 누구나 사용할 수 있지만, 설비당 두 번만 사용할 수 있습니다. 카드의 아래쪽 상자 아이콘 2칸에 각각 흰색 마커를 놓습니다. 남은 시작 설비 카드는 한쪽으로 치워 놓습니다.

12 발견 토큰을 잘 섞어서, 토큰 더미를 앞면이 보이지 않게 게임 보드 옆에 놓습니다.

13 자원, 날씨 주사위, 보조 말들, 그 외의 토큰과 마커는 게임 보드 근처에 놓습니다.

14 난파선 잔해 카드 중, **식량 상자** 카드를 위험 대비 칸의 오른쪽 칸에 놓습니다.

15 이벤트 카드를 준비합니다.

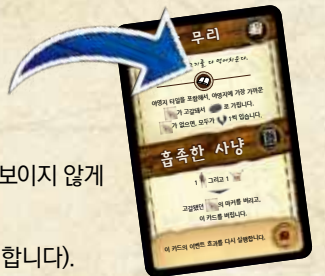
1) 카드를 두 개의 더미로 나눕니다: 이벤트 카드의 가운데에 책이나 모험(3가지 색깔) 아이콘 둘 중 하나가 있습니다.

카드와 모험 카드(//) 두 더미로 나눠서 각각 앞면이 보이지 않게 잘 섞어 놓습니다.

2) 선택한 시나리오의 라운드 수를 반으로 나눕니다(올림으로 계산합니다). 각각의 카드 더미에서 그 수만큼 카드를 가져옵니다.

1번 시나리오를 예를 들면, 12 라운드이니까 각각의 카드 더미에서 6장씩 가져옵니다.

3) 양쪽 더미에서 가져온 카드는 내용을 보지 않고 모두 함께 잘 섞어서 하나의 더미를 만듭니다. 이 카드 더미를 게임 보드의 이벤트 카드 더미 칸에 앞면이 보이지 않도록 놓습니다. 나머지 이벤트 카드는 모두 게임 박스에 되돌려 놓습니다.



16 4인 게임이면 게임 보드의 야영지 정비 행동 칸에 **야영지 정비** 카드를 놓습니다.

17 가장 어린 플레이어가 시작 플레이어가 되어, 시작 플레이어 토큰을 받습니다.

시나리오 카드

시나리오 카드는 비슷한 구조로 되어 있지만, 각 시나리오마다 고유의 기능과 특수 규칙이 있습니다. 뒷 번호로 갈수록 어렵고 복잡하기 때문에, 1번 시나리오부터 순서대로 즐기기를 권장합니다.

- A** 시나리오 제목
- B** 시나리오의 줄거리
- C** 시나리오 목표
- D** 라운드 트랙
- E** 날씨 상황 (그 라운드에 골려야 하는 날씨 주사위를 보여줍니다.)
- F** 게임 준비 변경 사항
- G** 이 시나리오에 적용하는 특별한 규칙
- H** 토템 아이콘의 효과
탐험에 성공한 섬 타일에 토템 아이콘이 있는 경우, 이 효과를 적용합니다. 어떤 경우에는 즉시 효과를 적용하지만, 때로는 숫자 토큰을 놓습니다. 숫자 토큰이 놓인 섬 타일에서는 플레이어가 특별한 행동을 할 수 있습니다.
- I** 네 가지 특수 발견 토큰은 시나리오마다 서로 다른 기능을 합니다.
- J** 책 아이콘의 효과
책 아이콘의 이벤트 카드를 펼칠 때마다 이 효과를 적용합니다.
- K** 두 가지 특별한 발명 카드
이 발명 카드는 해당 시나리오에서만 사용합니다. 시나리오에만 인쇄되어 있으며, 실제 카드가 따로 있는 것은 아닙니다.
- L** 일부 시나리오에는 특별한 요소가 있습니다.
(예: 3번 시나리오에서 제니의 체력 트랙)



캐릭터 카드



1 캐릭터

캐릭터는 이 게임에서 활동하는 사람으로, 캐릭터 카드와 두 개의 행동 말로 표시합니다. 게임에서 캐릭터를 언급하면 그 사람을 뜻하는 것입니다.

캐릭터 카드는 남자와 여자, 양면으로 되어 있어서, 각자 자기 캐릭터의 성별을 정할 수 있습니다. 그림만 다를 뿐, 게임 내에서 성별은 아무 효과도 없습니다.

2 특수 능력

각 캐릭터는 고유한 능력을 4개씩 가지고 있습니다. 특수 능력을 사용하려면 해당 능력에 명시된 만큼 투지 토큰을 써야 합니다. 특수 능력마다 라운드당 한 번만 쓸 수 있습니다. 어떤 능력을 사용하면, 캐릭터 카드의 해당 능력 위에 검은색 마커를 올려서 이번 라운드에 그 능력을 사용했다는 것을 표시합니다. 이 마커들은 밤 단계를 끝내면 모두 제거합니다. 특수 능력의 자세한 설명은 부록에 있습니다(33-34쪽).

3 체력 트랙

캐릭터마다 각자의 체력 트랙이 있습니다. 캐릭터가 상처 를 입을 때마다, 체력 트랙에서 상처 마커 를 한 칸 오른쪽으로 옮깁니다. 이 때, 사기 화살표는 건너 뜁니다. 상처 마커가 사기 화살표 를 지날 때마다 게임 보드의 사기 트랙 마커를 왼쪽으로 한 칸 옮깁니다. 이것은 상처를 입은 사람이 아픔을 호소해서 전체 구성원의 사기가 떨어지는 것을 나타냅니다.

상처 마커가 체력 트랙의 마지막 칸 으로 이동하면 그 캐릭터는 죽게 되고, 모두가 즉시 게임에서 패배합니다.

캐릭터의 상처를 치료할 수 있습니다. 상처를 치료 할 때마다 체력 트랙에서 상처 마커를 한 칸 왼쪽으로 옮깁니다. 이 때는 상처 마커가 사기 감소 기호를 지나가도 게임 보드의 사기 트랙에 아무 영향을 미치지 않습니다.

캐릭터의 치료는 아이템, 보물 또는 발견 토큰 등, 어떤 수단으로 치료해도 밤 단계 때만 할 수 있습니다. 단, 예외가 있습니다. 휴식 행동, 그리고 즉시 발휘되는 카드나 효과는 예외입니다. 이어지는 4번 설명의 특수 상처는 일반적인 치료로는 치유할 수 없습니다.

4 특수한 상처

캐릭터 그림에는 머리, 팔, 배, 다리를 가리키는 표시가 있습니다. 다양한 모험을 하는 동안, 이러한 신체 부위에 특수한 상처를 입을 수 있습니다. 이렇게 입은 상처는 특수 상처 토큰으로 표시합니다. 한 칸에 여러 개의 토큰이 있을 수 있습니다.

특수 상처는 토큰을 올려놓을 때만 입습니다. 이 때, 일반 상처를 함께 입지는 않습니다. 특수 상처는 그것을 제거하는 카드가 나올 때까지 캐릭터 카드에 계속 남아 있습니다.

5 캐릭터 고유 발명

캐릭터마다 지정된 고유 발명을 하나씩 가집니다. 이 발명 카드는 해당 캐릭터만 아이템으로 제작할 수 있으며, 다른 캐릭터는 보조만 할 수 있습니다. 제작하는 방법은 일반적인 제작 방법을 따릅니다(설명서 18쪽). 제작을 완료하면 즉시 투지 토큰 2개를 받아서 자신의 개인 저장소에 놓습니다. 제작한 발명 카드는 아이템 쪽으로 뒤집어서 게임 보드에 놓고, 일반 아이템처럼 취급합니다. 어떤 효과에 의해서 해당 아이템이 다시 뒤집히게 되면, 캐릭터 카드 옆에 다시 놓습니다. 이후에 다시 제작하면 투지 토큰 2개도 다시 얻습니다.



게임의 흐름

정해진 라운드 안에 시나리오 목표를 달성하려면 모두가 합심해야 합니다. 시나리오 목표는 종종 특정 아이템을 제작하거나, 특정 장소를 탐험하는 것 등을 포함하기도 합니다. 시나리오의 자세한 설명은 부록에 있습니다(28-32쪽). 플레이어들은 그룹으로만 승리할 수 있기 때문에, 목표 달성을 방해하는 장애를 극복하기 위해 서로 협력해야 합니다. 캐릭터 중 하나라도 죽거나, 정해진 라운드 내에 목표를 달성하지 못하면 플레이어들의 패배입니다. 게임 라운드는 6단계로 나뉩니다.



1. 이벤트 단계

이벤트 카드를 펼치고, 카드의 내용을 실행합니다. 그런 다음, 카드를 위험 대비 칸의 오른쪽 칸에 놓습니다. 원래 있던 카드들이 밀려나면서 위험 효과가 발동될 수도 있습니다. 때로는 여러 장의 카드를 펼치고 실행해야 할 수도 있습니다.



2. 사기 단계

사기 마커의 위치에 따라 시작 플레이어가 투지 토큰을 얻거나 버립니다. 그룹의 사기가 높으면 토큰을 1-2개 얻고, 사기가 낮으면 토큰을 1-3개 잃습니다.



3. 생산 단계

야영지가 있는 섬 타일에서 자원이 생산됩니다. 이 자원은 즉시 사용할 수 있습니다.



4. 행동 단계

행동 단계는 행동을 계획하는 단계와 실행하는 단계로 나뉩니다. 우선, 플레이어들은 캐릭터들이 어떤 행동을 할 지 의논하고, 행동 말을 게임 보드에 배치합니다. 모두의 말을 배치한 다음, 정해진 순서로 행동을 실행합니다.



5. 날씨 단계

날씨 주사위의 결과와 날씨 토큰에 따라 혹독한 기후와 굶주린 동물을 마주하게 될 수 있습니다.



6. 밤 단계

그룹의 선택에 따라 야영지를 이동할 수 있습니다. 각 캐릭터는 반드시 식사를 해야 합니다. 캐릭터들은 모두막을 짓거나 발견해야만 잠깐이나마 쉴 수 있습니다.

게임 보드의 적절한 구역에 각 단계의 아이콘이 표시되어 있습니다. 예를 들어, 이벤트 단계 아이콘은 게임 보드 상단 왼쪽 부분의 이벤트 카드 더미를 놓는 칸에 있습니다. 각 단계별 자세한 내용은 이어지는 설명을 참고하세요.

게임 진행

1. 이벤트 단계



첫 라운드에는 이 단계를 건너뜁니다.

두 번째 라운드부터 라운드를 시작할 때마다 시작 플레이어가 이벤트 카드 더미의 맨 위 카드를 펼칩니다. 게임을 시작할 때는 이벤트 카드 더미에 이벤트 카드만 있지만, 게임을 진행하면서 모험 카드나 미스터리 카드가 섞이게 됩니다.

이벤트 더미에서 모험 카드나 미스터리 카드를 펼치면, 카드의 아래쪽 절반 부분만 봅니다. 카드 제목과 배경 내용을 소리내서 읽고, 효과를 적용합니다. 그런 다음 카드를 버리고, 이벤트 카드 더미에서 한 장을 더 펼칩니다(모험 카드와 미스터리 카드에도 명시되어 있습니다). 따라서 이벤트 카드 한 장을 펼치기 전에 여러 장의 모험 카드나 미스터리 카드를 펼치게 될 수도 있습니다.

예시:

이벤트 카드 더미에서 모험 카드를 펼쳤습니다 (뒷면을 보고 펼치기 전에 모험 카드임을 알 수 있습니다).

이 카드의 이벤트 효과인 폭풍의 지시대로 폭풍 토큰을 날씨 칸에 놓고, 카드를 한 장 더 펼칩니다. 다음 카드는 붕괴 이벤트 효과를 내는 모험 카드입니다. 카드의 내용을 실행하고 한 장 더 펼칩니다. 마침내 이벤트 카드가 나왔습니다.



이벤트 카드를 펼치면, 다음의 순서대로 따르세요.

1. 카드 제목과 배경 내용을 읽습니다.
2. 카드의 위쪽에 있는 아이콘이 모험 아이콘(🔍/🔍/🔍)이면 해당하는 색깔의 모험 토큰을 연관된 모험 카드 더미 위에 놓습니다(갈색은 제작, 회색은 채집, 녹색은 탐험에 해당합니다). 이미 모험 토큰이 있으면 추가로 놓지 않습니다. 카드에 책 아이콘(📖)이 있으면 시나리오 카드의 효과를 적용합니다. 시나리오의 자세한 설명은 부록에 있습니다. (28-32쪽).
3. 카드의 이벤트 효과를 적용합니다.
4. 카드를 게임 보드의 위험 대비 칸 중, 오른쪽에 놓습니다. 이미 오른쪽 칸에 다른 카드가 있으면, 원래 있던 카드를 왼쪽으로 옮기고 새 카드를 오른쪽 칸에 놓습니다. 왼쪽 칸에도 다른 카드가 있으면 그 카드는 게임 보드 밖으로 밀려납니다. 밀려나지 않은 카드는 그대로 남겨 둡니다.
5. 카드가 게임 보드 밖으로 밀려나면 카드의 위험 효과를 즉시 적용합니다. 위험 효과는 카드의 가장 아래쪽에 표시되어 있습니다. 효과를 적용한 후 카드를 버립니다.

게임 진행

예시:



펼친 이벤트 카드에 책 아이콘이 있기 때문에, 시나리오 카드를 보고 책 아이콘의 효과를 적용합니다. 그런 다음, 카드의 이벤트 효과를 적용합니다. 마지막으로, 카드를 위험 칸의 오른쪽 칸에 놓습니다. 오른쪽 칸에 원래 있던 카드는 왼쪽 칸으로 밀려나고, 왼쪽 칸에 있던 카드가 게임 보드 바깥으로 밀려나면서 위험 효과가 발동됩니다.



대부분의 이벤트 효과는 플레이어들에게 부담을 가중시킵니다(예를 들면, 다양한 마커를 놓게 합니다). 가끔은 사기 레벨이나 지붕, 울타리, 무기 레벨 등을 감소시킵니다.

이러한 손실은 즉시 적용합니다. 버려야 하는 것이 부족하거나, 감소시킬 지붕, 울타리, 무기 레벨이 부족해서 효과를 적용하지 못한 경우, 캐릭터들은 부족한 것마다 상처 1을 입습니다(24쪽의 필요한 조건을 완수하지 못한 상황의 설명을 참고하세요). 유일한 예외는 사기 트랙입니다. 사기 마커가 이미 가장 낮은 칸에 있으면 더 이상 내려가지 않고, 못 내리더라도 캐릭터들이 상처를 입지 않습니다.

이벤트 카드로 격투를 하게 될 수도 있습니다. 이것은 사냥할 때의 격투와 같은 방법으로 처리합니다(15쪽). 단, 시작 플레이어가 격투를 해야 하며, 모든 결과를 혼자 감당합니다.

이벤트 단계 때 (예를 들어 격투나 보물을 통해서) 얻게 되는 자원은 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 있는 것들은 즉시 사용할 수 있습니다. 그 밖에 다른 좋은 효과들도 즉시 적용합니다.

2. 사기 단계



시작 플레이어는 그룹의 사기를 확인합니다.



- 1 사기 마커가 트랙의 0보다 왼쪽에 있으면 사기가 낮은 것입니다. 마커의 위치에 따라 시작 플레이어는 투지 토큰을 1-3개 버려야 합니다.
- 2 사기 마커가 트랙의 0보다 오른쪽에 있으면 사기가 높은 것입니다. 마커의 위치에 따라 시작 플레이어는 투지 토큰을 1-2개 얻습니다.
- 3 사기 마커가 가장 오른쪽 칸에 있으면 시작 플레이어는 투지 토큰 2개 또는 상처 1을 치료하는 것 중 하나를 선택할 수 있습니다.
- 4 사기 마커가 0칸에 있으면 시작 플레이어는 토큰을 얻거나 버리지 않습니다.

게임을 진행하면서 사기 마커는 가장 왼쪽 칸보다 더 왼쪽으로 갈 수 없고, 가장 오른쪽 칸보다 더 오른쪽으로 갈 수 없습니다. 그 상태에서는 움직이는 효과가 발생해도 마커를 움직이지 않습니다.

시작 플레이어가 가지고 있는 투지 토큰보다 더 많이 버려야 하는 경우, 가진 투지 토큰을 모두 버려야 합니다. 그리고 버리지 못한 투지 토큰당 상처를 1씩 입습니다.

일부러 토큰을 버리지 않고 상처 입는 것을 선택할 수 없습니다.

예시:

사기 마커가 가장 왼쪽 칸에 있는데, 시작 플레이어는 투지 토큰이 1개밖에 없습니다. 투지 토큰 3개를 버려야 하기 때문에, 가지고 있는 투지 토큰 1개를 버리고 상처 2를 입습니다.

투지 토큰은 획득한 사람만 사용할 수 있고, 플레이어들이 서로 주고받을 수 없습니다.

투지 토큰은 얻은 즉시 사용할 수 있습니다.

게임 진행

3. 생산 단계



생산 단계에는 야영지가 있는 섬 타일의 근원지마다 자원을 1개씩 얻습니다.
식량 근원지 / 마다 식량 을 1개씩 생산하고, 나무 근원지 마다 나무 를 1개씩 생산합니다. 다양한 아이템, 모험 카드, 이벤트 등의 효과로 생산하는 자원의 개수가 달라질 수 있습니다. 생산된 자원은 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓고, 이번 라운드에 사용할 수 있습니다.



예시:

야영지가 있는 섬 타일에 와 가 있습니다.
생산 단계 때 식량 1개와 나무 1개를 얻어서, 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.

지금 쓸 수 있는 자원, 시작 설비, 아이템, 특수 카드 효과는 누구나 사용할 수 있습니다.
나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 있는 것은 사용할 수 없습니다.



4-1. 행동 단계 - 행동의 흐름



행동 단계는 게임의 주요 부분이며, 두 단계로 나뉩니다. 계획 단계와 실행 단계입니다. 이 게임은 플레이어 개개인의 차례가 없는 대신, 계획 단계 때 모두가 한 그룹으로써 각자의 행동 말을 어떻게 쓸지 결정해야 합니다. 각 캐릭터마다 두 개의 행동 말이 있는데, 이것은 캐릭터당 두 번까지 행동을 할 수 있다는 것을 뜻합니다. 어떤 효과로 인해 자신이 가진 행동 말이 줄어들 수 있지만, 최소한 하나의 행동 말은 쓸 수 있습니다. 반드시 자신에게 할당된 행동 말을 모두 배치해야 하지만, 개와 프라이데이를 포함한 보조 말은 배치하지 않아도 됩니다(27쪽).

기억하세요: 어떤 행동은 실행하려면 행동 말을 1개보다 많이 배치해야 합니다.

이 경우, 같은 플레이어의 말을 쓰지 않아도 됩니다.

사용할 수 있는 행동 말을 전부 배치한 다음에 행동을 실행합니다. 하나 이상의 행동 말이 배치된 행동만 실행합니다. 일단 말을 배치하면 반드시 실행해야 합니다.

각 행동에 관한 간단한 설명



- 1. 위협 대비:** 이 행동은 앞으로 발생할 위협에 대비하는 행동입니다. 행동을 한 이벤트 카드의 절반 아래쪽에 적힌 혜택을 얻습니다. 보통은 투지 토큰이나 자원을 얻습니다. 또한, 해당 카드의 위협 효과가 일어나는 것을 막습니다. 위협 효과는 카드의 가장 아래 부분에 나와 있습니다.



- 2. 사냥:** 이 행동으로 짐승과 싸워서 식량을 얻고, 때로는 모피도 얻을 수 있습니다. 무기 레벨이 충분히 높지 않으면 실행한 캐릭터가 상처를 입을 수 있습니다.



- 3. 제작:** 오두막뿐만 아니라 지붕, 울타리, 무기, 그 외에 다양한 것들을 제작합니다. 또한 발명 카드를 사용할 수 있는 아이템으로 만듭니다.



- 4. 채집:** 야영지에서 떨어진 섬 타일의 식량과 나무 근원지에서 자원을 채집합니다.



- 5. 탐험:** 아직 탐험하지 않은 섬 지역에 섬 타일을 놓습니다.



- 6. 야영지 정비:** 이 행동을 한 캐릭터는 투지 토큰 2개를 얻고, 그룹의 사기가 1 올라갑니다. 4인 게임에서는 투지 토큰 2개와 사기 1 중에서 하나를 선택합니다.



- 7. 휴식:** 이 행동을 한 캐릭터는 상처 1을 치료합니다.

게임 진행

특별한 언급이 없는 한, 각 행동은 한 라운드에 한 명 또는 여러 명이 여러 번 수행할 수 있습니다.

위협 대비 행동은 행동을 할 카드에 표시된대로 1개 또는 2개의 행동 말이 필요합니다.

사냥 행동은 항상 2개의 행동 말이 필요하며, 사냥 카드 더미에 카드가 한 장이라도 있어야 수행할 수 있습니다.

제작, 채집 또는 탐험 행동을 할 때, 2개의 행동 말을 배치하면 자동으로 성공합니다.

말을 1개만 배치하면 그 행동의 색깔에 맞는 행동 주사위를 모두 굴려서 결과를 확인해야 합니다 (16쪽을 참고하세요). 또한, 19쪽의 설명처럼 야영지에서 1칸 이상 떨어진 곳에서 행동을 하게 될 수도 있습니다.

야영지 정비와 휴식 행동은 1개의 행동 말이 필요합니다. 이 행동은 한 캐릭터, 또는 서로 다른 캐릭터가 여러 번 해도 됩니다.

말을 배치하는 방법

행동을 계획하는 동안, 다음과 같이 게임 보드의 알맞은 칸에 행동 말을 놓아서 어떤 행동을 선택했는지 표시해야 합니다.



- **위협 대비 행동:** 해당하는 이벤트 카드 위에 필요한 개수의 말을 놓습니다.



- **사냥 행동:** 사냥 행동 칸에 말들을 놓습니다.
- **제작 행동:** 제작하려는 것에 맞춰서 말(들)을 놓습니다. 오두막, 지붕, 울타리, 무기 트랙 또는 발명 카드 위에 놓습니다.



- **채집 행동:** 선택한 섬 타일의 근원지에 말(들)을 놓습니다.



- **탐험 행동:** 아직 탐험하지 않은 섬 칸들 중에서 탐험하려는 곳에 말(들)을 놓습니다.



- **야영지 정비 행동:** 야영지 정비 행동 칸에 말(들)을 놓습니다.



- **휴식 행동:** 휴식 행동 칸에 말(들)을 놓습니다.



말을 배치하는 조건

몇몇 행동들은 말을 배치하기 위해 추가로 필요한 조건이 있습니다. 그 조건들은 행동 자체에 표시되어 있습니다. 위협 행동은 해당 이벤트 카드에 적혀 있습니다. 제작 행동의 경우, 발명 카드는 카드 위쪽에 조건이 표시되어 있고, 오두막, 지붕, 울타리와 무기는 게임 보드에 비용 표가 있습니다. 조건의 예로는 버려야 하는 자원, 또는 미리 올려줘야 하는 최소 무기 레벨 등이 있습니다.

위협 대비 행동이나 특정 아이템을 제작할 때, 때때로 미리 제작한 아이템이나 탐험을 한 적 있는 지형 등이 필요하기도 합니다. 이 조건들은 계획 단계, 즉, 행동 말을 배치할 때 이미 충족이 되어 있어야 합니다. 필요한 자원은 반드시 지금 쓸 수 있는 자원 칸에서 가져와서, 행동 칸에 배치합니다. 필요한 발명은 반드시 미리 제작되어 있어야 합니다(아이템 쪽이 보이도록 놓여 있어야 합니다).

게임 진행

필요한 무기 레벨은 반드시 그만큼 달성되어 있어야 합니다. 행동을 계획하거나 수행할 때, 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에서 아무것도 가져오면 안됩니다. 계획 단계 때 조건을 충족하지 못하면 그 행동에는 이번 라운드에 행동 말을 배치할 수 없습니다.

예시:

3인 게임의 경우, 오두막을 제작하려면 나무 3개 또는 모피 2개를 써야 합니다. 따라서 행동을 계획할 때, 오두막 제작 칸에 행동 말과 함께 나무 3개(또는 모피 2개)를 놓아야 합니다.



계획 단계 때, 실수를 방지하기 위해 행동 말과 함께 필요한 자원을 함께 배치합니다. 이렇게 하면 어떤 자원이 어느 행동에 묶여 있고, 다른 행동을 위한 자원은 얼마나 남았는지 금방 알 수 있습니다. 어떤 행동에 배정된 자원은 더 이상 다른 행동의 비용으로 배정할 수 없습니다.

예시:

사용할 수 있는 나무가 4개 있고, 이번 라운드에 오두막을 제작하려고 합니다. 3인 게임이어서 나무 3개(또는 모피 2개)가 필요합니다. 나무 4개 중에 3개를 오두막 칸에 행동 말과 함께 놓습니다. 이제 사용할 수 있는 나무가 1개여서 같은 라운드에 울타리를 지을 수는 없지만, 무기 레벨은 올릴 수 있습니다.

이 규칙은 아이템에도 비슷하게 적용됩니다. 이미 그 전의 라운드에 제작을 완료해서 가지고 있는 아이템만 사용할 수 있습니다.

예시:

활을 제작하려면 칼이 필요합니다. 즉, 활과 칼을 같은 라운드에 한꺼번에 제작할 수 없습니다. 행동 말을 배치할 때 칼을 사용할 수 없는 상태면 활을 제작할 수 없습니다. 그 라운드에 칼을 먼저 제작하더라도 안됩니다.

어떤 행동(예를 들어 위협 대비 행동이나 발명 카드 제작)에 특정 아이템이 필요하다면, 그 카드에 해당 아이템이 표시되어 있습니다. 아이템은 단지 사용할 수 있지만 하면 되기 때문에, 행동 말과 함께 배치할 필요는 없습니다. 즉, 여러 캐릭터가 한 라운드에 같은 아이템을 여러 다른 행동에 사용할 수 있습니다.

예시:

- 이미 불을 만든 상태면 같은 라운드에 등불과 모닥불을 모두 제작할 수 있습니다.
- 한 캐릭터가 칼로 창을 만드는 동안, 다른 캐릭터가 동시에 칼로 멜빵을 만들 수 있습니다.

대부분의 아이템은 제작하고 나면 게임을 진행하는 데 도움이 되는 추가 혜택을 제공합니다.

예시:

- 불을 만들면 울타리 레벨이 1 올라가고, 모닥불을 제작할 수 있습니다.
- 지도를 만들면 탐험에서 사용할 수 있는 보조 행동 말을 얻고, 지름길을 제작할 수 있습니다.

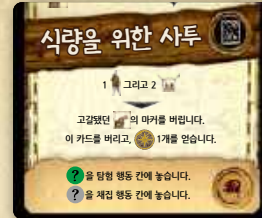
어떤 행동(예를 들어 위협 대비 행동이나 사냥 행동)에 특정 무기 레벨이 필요하다면, 그만큼의 레벨까지 달성되어 있으면 됩니다. 무기를 배치할 필요는 없습니다.

약간의 예외가 있지만, 똑같은 무기 레벨을 한 라운드의 여러 행동에 사용할 수 있습니다. (15쪽 왼쪽 윗부분을 참고하세요.)

기억하세요: 무기 레벨이 0이어도 사냥을 할 수 있습니다.

예시:

무기 레벨이 2입니다. 한 캐릭터가 이벤트 카드 **식량을 위한 사투**의 위협 대비 행동을 하는 동안, 다른 캐릭터가 **짐승 사냥**의 위협 대비 행동을 할 수 있습니다. 동시에, 또 다른 캐릭터는 사냥 행동을 할 수 있습니다.



대부분의 행동에 추가로 특정 조건이 필요합니다(예를 들어 사냥 행동은 사냥 카드 더미가 있어야 합니다). 이러한 것들은 각각의 행동에서 설명하겠습니다.

토큰의 효과 때문에 추가로 필요한 조건

행동 말을 배치하려면 간혹 특별한 조건이 충족되어야 합니다. 이런 경우는 게임을 진행하면서 토큰의 효과나 시나리오의 특정 마커 때문에 생깁니다. 모험 토큰은 행동을 실행할 때만 영향을 미치고, 행동 말을 배치할 때는 영향을 미치지 않습니다

행동 간에 놓인 토큰은 그 종류의 다음 행동에만 영향을 미칩니다. 한 라운드에 같은 종류의 행동을 여러 번 하는 경우, 처음 하는 행동에만 토큰의 효과가 발휘됩니다. 따라서 행동 말을 배치할 때, 그 행동의 두 번째부터 할 행동에서는 토큰을 무시해도 됩니다.

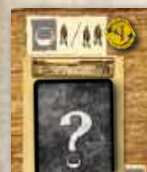
예시:

토큰이 제작 행동 간에 있습니다. 이번 라운드 또는 이후의 라운드에 처음으로 제작 행동을 계획할 때는 추가로 행동 말을 하나 더 놓아야 합니다. 같은 라운드에 계획하는 다른 제작 행동은 일반적인 규칙을 적용하며, 추가로 말이 필요하지 않습니다.

행동 단계를 진행하는 동안 어떤 효과나 모험 토큰이 놓이게 되면(예를 들어 특정 카드의 효과로), 그 효과는 현재 행동 단계 이후부터 발동됩니다. 즉, 같은 라운드의 다른 행동에는 새로 놓인 토큰이 영향을 미치지 않습니다.



다시 굴리기

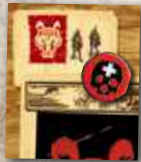


행동 간에 이 토큰이 있으면 주사위를 굴리는 다음 번 그 행동 때 효과가 발동됩니다(16쪽을 참고하세요). 성공 주사위의 결과가 성공으로 나오면, 성공 주사위를 다시 한 번 굴려야 합니다. 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다. 성공 주사위가 실패로 나오면 행동 간에 토큰이 그대로 남아서, 다음 번 행동에 다시 효과가 적용됩니다. 다음 번 행동이 같은 라운드여도 효과가 적용됩니다.

게임 진행



집승 힘 +1 토큰



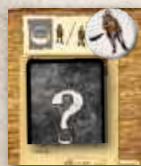
사냥 행동 칸에 이 토큰이 있으면, 다음 번 사냥 행동 때 집승의 힘이 1 늘어납니다(15쪽을 참고하세요). 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다.

야영지가 아닌 섬 타일이나 섬 칸에 이 토큰이 있으면, 그곳에서 계획하는 모든 행동에 무기 레벨이 최소 1이 있어야 합니다. 그렇지 않으면 행동 말을 배치할 때, 행동을 하는 캐릭터가 상처 1을 입습니다(말을 여러 개 배치해서 겹쳐 놓았다면 가장 위의 캐릭터만 상처를 입습니다). 이 경우 토큰을 버리지 않습니다.

야영지와 같은 섬 타일에 이 토큰이 있을 때 무기 레벨이 최소 1이 없으면, 야영지에서 행동을 하는 모든 캐릭터는 상처 1을 입습니다. (제작, 야영지 정비, 휴식 행동)



-1 말 토큰



행동 칸에 이 토큰이 있으면, 다음 번 그 행동을 계획할 때, 원래 필요한 말의 개수보다 하나를 더 놓아야 합니다(예를 들면 1개 대신 2개, 2개 대신 3개를 놓아야 합니다). 토큰의 효과를 해결했다는 의미로, 추가로 배치한 행동 말에 이 토큰을 올려 놓습니다. 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다.

야영지가 아닌 섬 타일이나 섬 칸에 이 토큰이 있으면, 그 곳에서 하는 모든 행동에 원래 필요한 말의 개수보다 하나를 더 놓아야 합니다.

이 경우에는 토큰을 버리지 않습니다.

야영지가 있는 섬 타일에 이 토큰이 있으면, 제작, 야영지 정비, 휴식 행동에 토큰의 효과가 적용됩니다.



+1 식량 토큰 / +1 나무 토큰



제작 행동 칸에 이 토큰이 있으면, 나무가 필요한 다음 번 제작 행동을 계획할 때, 원래 필요한 나무의 개수보다 하나를 더 놓아야 합니다.

토큰의 효과를 해결했다는 의미로, 추가로 배치한 나무 옆에 이 토큰을 놓습니다. 행동에 성공하면 토큰을 버립니다. 행동이 실패하면 토큰을 제작 행동 칸에 되돌려 놓습니다. 되돌아간 토큰의 효과는 다음 라운드에 적용됩니다.

예와: 같은 라운드에 나무가 필요한 다른 제작 행동에 성공했으면 토큰의 효과를 그 행동에서 적용이 된 것으로 보고 토큰을 버립니다.

행동 칸 또는 카드 더미에 놓인 모든 토큰은 효과를 해결한 후 버립니다.
게임 보드의 다른 칸에 놓인 토큰은 특정 카드의 효과로 제거되지 않는 한,
게임이 끝날 때까지 계속 남습니다.

예시:

토큰이 제작 행동 칸에 있습니다.

이번 라운드에 구덩이(비용 나무 1개)를 제작하고, 무기 레벨을 1 올리려고(비용 나무 1개) 합니다. 처음으로 계획한 행동은 구덩이 제작입니다. 행동 말 1개와 나무 2개를 배치하고, 토큰을 함께 놓습니다. 무기 레벨 칸에도 행동 말 1개와 나무 1개를 놓습니다. 행동을 실행할 때 구덩이 제작을 먼저 했는데, 행동이 실패했습니다.

구덩이 제작 비용으로 놓았던 나무 2개는 다시 지금 쓸 수 있는 자원 칸으로 돌아갑니다. 다행히 무기 레벨은 제작에 성공했습니다. 비용으로 처음에 놓았던 나무 1개에 추가 나무 1개를 더 쓰고, 토큰을 함께 버립니다. 나무를 쓰는 제작 행동이 더 없거나 무기 제작도 실패했다면, 토큰은 제작 행동 칸에 그대로 남게 됩니다.



만약 토큰이 오두막, 지붕, 울타리, 무기 칸에 있으면 이들 중 무엇이든 제작할 때마다 원래 내야 하는 나무 개수보다 하나를 더 써야 합니다. 단, 제작에 나무를 비용으로 내는 경우에만 적용됩니다(즉, 모피로 비용을 낼 때는 효과가 없습니다). 해당 행동을 했더라도 토큰을 버리지 않습니다.

토큰이 게임 보드의 밤 단계 칸에 있으면, 밤 단계에 모든 캐릭터가 식량을 1개씩 더 먹거나 상처 1을 입어야 합니다. 그런 다음, 토큰을 버립니다.

또는 토큰이 섬 타일에 있으면, 자원을 얻을 때 원래 얻는 개수보다 하나를 더 얻습니다. 단, 해당 근원지가 고갈(검은색 마커로 근원지를 덮어두는 것)되지 않았을 때만 효과가 발휘됩니다. 야영지와 같은 섬 타일에 있으면 생산 단계 때 추가 자원을 함께 얻습니다. 또는 행동 단계 때 채집 행동을 통해서도 추가 자원을 얻게 됩니다.



주의하세요:

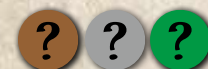
추가 식량이나 나무를 채집하려면 반드시 그 토큰이 놓인 근원지에서 채집을 해야 합니다. 생산을 하거나 채집을 했더라도 섬 타일 있던 토큰을 버리지 않습니다.

예시:

섬 타일 하나에 식량 근원지, 나무 근원지, 토큰이 각각 하나씩 있습니다.

이 칸에서 나무를 채집하면 나무 1개만 얻고, 추가 식량은 얻지 못합니다.

식량을 채집하면 추가 식량까지 총 식량 2개를 받습니다.



모험 토큰



이 토큰이 모험 카드 더미에 놓여 있다면, 해당하는 종류의 다음 행동(제작, 채집, 탐험)에서 반드시 모험 카드 한 장을 펼쳐서 위쪽 부분을 실행해야 합니다. 이 때, 모험 주사위를 굴렸는지 여부는 상관없습니다.

만약 모험 주사위를 굴렸는데 “?”가 나왔더라도 모험 카드는 한 장만 펼칩니다. 모험 카드의 내용을 실행한 뒤, 토큰을 버립니다.

시나리오 특수 마커의 효과는 시나리오 카드와 부록에 나와 있습니다.

게임 진행

말 배치하기

자원이나 아이템 제작 여부 등, 행동의 조건이 모두 충족된다면 행동 말을 배치할 수 있습니다. 배치하는 말의 개수는 어떤 행동인지에 따라 달라집니다.

1개 이상의 행동 말을 배치해야 할 경우, 여러 캐릭터의 행동말을 배치할 수 있습니다.

이 경우, 누가 그 행동을 실행하는 캐릭터이고, 누가 보조하는 역할인지 정해야 합니다.

실행하는 캐릭터의 말을 가장 위에 놓습니다. 행동으로 인한 결과는 좋건 나쁘건, 실행하는 캐릭터만 받게 됩니다. 즉, 상처를 심하게 입어서 만신창이가 된 캐릭터라도, 추가 부상의 위험 없이 다른 캐릭터의 보조 역할을 할 수 있습니다.

예시:

- **말다툼** 이벤트 카드의 위협 행동인 **화해**를 실행하려고 합니다. 실행하면 이 이벤트 카드는 버려지고, 사기가 하나 올라가고, 투지 토큰 하나가 나옵니다. 두 사람이 각각 행동 말 1개씩을 놓았다면, 반드시 누가 실행하는 캐릭터인지 정해야 합니다. 그 사람이 투지 토큰을 얻습니다.



- 사냥 행동을 하려고 합니다. 사냥 행동은 행동 말이 2개 필요합니다(15쪽을 참고하세요). 목수가 심하게 다쳐서, 다른 캐릭터가 행동을 실행하기로 했습니다. 목수는 부상의 위험에서 벗어나서 다른 캐릭터를 보조할 수 있습니다.

일부 행동(사냥, 지붕/울타리/무기 제작, 야영지 정비, 휴식)을 여러 번 하기 위해 여러 개의 행동 말을 배치할 수도 있습니다. 그런 경우, 여러 행동에 사용할 행동 말을 서로 쌓지 말고 따로 놓아서, 별개의 행동임을 표시합니다.

예시:

이번 라운드에 무기 레벨을 두 번 올리려고 합니다. 두 사람(또는 한 사람이 두 번)이 행동 말을 각각 나란히 배치하고, 행동을 두 번 실행합니다.

한 라운드에 서로 다른 식량과 나무 근원지에서는 채집할 수 있지만, 같은 근원지에서 두 번 채집할 수 없습니다. 이와 유사하게, 한 라운드에는 발명 카드당 한 번만 제작을 시도할 수 있습니다.

추가 보조 행동 말

게임을 진행하면서 보조 행동에 쓸 수 있는 말을 추가로 얻을 수 있습니다. 보조 말은 **지도나 등불** 같은 특정 아이템을 제작하거나, **촛불**이나 **나침반** 같은 특정 미스터리 카드, 또는 발견 토큰으로 얻을 수 있습니다.

이러한 보조 말은 캐릭터의 행동 말과 똑같이 사용하지만, 색깔에 따라 특정 행동에서만 쓸 수 있습니다. 빨간색 말은 사냥 행동, 갈색 말은 제작 행동, 회색 말은 채집 행동, 녹색 말은 탐험 행동에서만 씁니다.

또한, 보조 행동 말은 보조 역할만 할 수 있습니다. 즉, 캐릭터의 말을 최소 한 개는 배치해야 그 행동에 보조 말을 놓을 수 있습니다. 보조 말만 놓은 행동은 실행되지 않습니다.

예시: 나침반과 지도의 보조 말만으로 탐험 행동을 할 수 없습니다.

보조 행동 말을 몇 번 쓸 수 있는지는 어떻게 말을 얻었는지에 달려 있습니다. 아이템을 제작해서 얻은 보조 행동 말은 매 라운드마다 쓸 수 있습니다. 발견 토큰으로 얻은 말은 한 번만 쓸 수 있습니다. 그 외의 다른 모든 카드로 얻은 말은 일회용인지 매 라운드 쓸 수 있는지 해당 카드에 적혀 있습니다 (**망치와 못** 같은 경우 두 번 사용).

행동 실행하기

배치하려는 행동 말을 모두 다 배치한 다음, 순서대로 행동을 실행합니다.

실행 순서는 항상 같습니다. 게임 보드의 아래쪽 위협 대비 행동부터 시작해서 휴식 행동까지, **왼쪽부터 오른쪽으로 실행합니다.** 행동 말을 배치하지 않은 행동 칸은 건너 뛩니다.

행동을 실행할 때마다 사용한 행동 말은 플레이어에게 돌아갑니다. 그렇게 해야 어떤 행동이 아직 실행하기 전인지 알아보기 쉽습니다. 사용한 보조 말은 일회용이면 게임에서 제거하고, 계속 쓸 수 있는 말은 원래 있던 카드나 시나리오 위에 돌려 놓습니다.

각 행동을 실행하는 동안에는 특정한 순서가 없습니다. 예를 들어 위협 대비 칸에 카드가 두 장이고, 두 장 모두에 행동 말을 배치했다면, 두 행동을 원하는 순서로 실행하면 됩니다. 마찬가지로, 제작 행동을 실행할 때, 어떤 것을 먼저 제작할 것인지 선택할 수 있습니다.

행동 단계를 진행하는 동안, 어떤 카드의 효과가 게임의 상황을 바꿔 놓을 수도 있습니다. 그러나, 행동은 처음에 계획한 대로 실행해야 합니다. 그러한 효과는 현재 **행동 단계가 모두 끝난 다음 변동 사항을 적용합니다.**

예시:

- 모험 카드 중, **망가진 도구**의 효과로 **지도** 아이템이 발명 카드로 뒤집혔습니다. 그런데, **지도**로 얻었던 행동 말이 아직 실행하지 않은 탐험 행동에 사용됐습니다. 이 경우, **지도**를 잃더라도 이미 계획해둔 탐험 행동은 그대로 실행할 수 있습니다. 보조 말은 그 라운드 의 행동 단계가 끝난 다음에 버려집니다.
- 모험 카드 중, **얼어붙은 겨울**의 효과로 식량 근원지 하나를 마커로 가려야 합니다. 그런데, 가려야 할 근원지에 다른 행동 말이 놓여 있고, 아직 채집 행동을 실행하지 않은 상태입니다. 이 경우, 마커로 근원지를 가려도 해당 행동은 할 수 있습니다. 마커는 이번 행동 단계가 끝날 때까지 효과가 없습니다.

게임 진행

예외적으로, 다음의 경우는 즉시 적용합니다.

- 오두막을 제작한 즉시 야영지 토큰을 오두막 쪽으로 뒤집습니다.
 - 투지 토큰을 얻거나 잃게 되면 즉시 적용합니다.
 - 상처는 입을 즉시 적용하고, 그에 따라 사기가 떨어지는 경우도 즉시 적용합니다.
 - 지붕, 울타리, 무기 레벨에 변동이 생기면 즉시 적용합니다.
- 같은 행동 단계에 이어지는 행동은 그 행동을 하는 시점의 레벨에 따릅니다.

예시:

- 사냥 행동으로 무기 레벨이 감소하여 0이 되었습니다. 같은 라운드에 하는 두 번째 사냥 행동은 바뀐 무기 레벨인 0인 상태로 실행합니다. 따라서 두 번째 사냥 행동을 실행하는 캐릭터는 상처를 입게 될 것입니다.
- 모험 카드의 효과로 울타리 레벨이 0이 되었습니다. 이어지는 행동을 실행하면서 울타리 레벨 1을 내리게 됐는데, 이미 0이기 때문에 내리는 대신 캐릭터가 상처 1을 입습니다.

행동을 하면서 자원, 보물, 발견 토큰을 얻거나 발명 카드를 아이템으로 제작하면 항상 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다(카드 포함). 이것들은 행동 단계가 끝날 때까지 사용할 수 없습니다. 만약 캐릭터가 무언가를 버려야 한다면, 즉시 버려야 합니다. 지금 쓸 수 있는 자원 칸의 자원과 발견 토큰만 버릴 수 있습니다. 행동에 배치된 자원은 쓸 수 없으며, 계획한 행동을 바꾸면 안됩니다. 버려야 하는 것을 전부 다 버리지 못하면 캐릭터가 1 이상의 상처를 입게 됩니다(24쪽의 필요한 조건을 완수하지 못한 상황 설명을 참고하세요).



4-2. 행동 단계 - 7가지 행동

1. 위협 대비



위협 대비 행동에 배치한 행동 말은 이벤트 카드에 적힌 혜택을 받습니다(대체로 투지 토큰입니다). 또한, 위협 대비 행동을 실행하면 카드를 버리기 때문에, 이후에 발생할 사건을 일어나지 않게 막을 수 있습니다. 위협 대비 행동을 실행하려면 필요한 개수의 행동 말과 자원을 해당 카드 위에 놓아야 합니다. 가끔은 특정 아이템이나 일정 수준의 무기 레벨이 필요할 수도 있습니다.

위협 대비 행동을 실행할 때는 주사위를 굴리지 않고 자동으로 성공합니다.

행동을 실행할 때는 카드에 적힌 내용을 따릅니다(실행하는 캐릭터만 적용을 받습니다). 그런 다음, 카드와 사용한 자원을 모두 버립니다. 각 위협 대비 행동은 한 번만 할 수 있습니다.

게임을 준비할 때만 놓게 되는 **난파선 잔해 카드**는 특별한 이벤트 카드입니다. 게임 초반에 도움이 되는 물자를 얻을 수 있는데, 행동 말을 1개 놓으면 자원을 적게 받고, 2개 놓으면 많이 받습니다. 행동 말을 배치할 때 반드시 둘 중 한쪽을 선택해야 합니다. 난파선 잔해 카드도 다른 이벤트 카드처럼 새로 등장한 카드에 밀려서 옆으로 이동하는데, 게임 보드에서 밀려나더라도 나쁜 일이 생기지는 않습니다. 그저 도움이 되는 물자를 얻을 기회를 놓칠 뿐입니다.

2. 사냥



사냥 행동을 통해 식량과 모피를 얻을 수 있지만, 무기 레벨이 높지 않으면 실행하는 캐릭터가 상처를 입을 위험이 있습니다. 한 마리의 짐승은 한 번만 사냥할 수 있듯이, 이 행동은 사냥 카드 더미에 있는 짐승 카드 한 장당 한 번만 할 수 있습니다. 사냥 카드 더미가 비어 있으면 이 행동을 할 수 없습니다. 사냥 카드 더미에 카드가 여러 장 있으면 한 라운드에 여러 번 사냥 행동을 할 수 있습니다.

각각의 사냥 행동은 정확히 2개의 행동 말이 필요합니다.

각 사냥 행동마다 배치한 행동 말들을 행동 칸에 서로 쌓아 놓습니다. 맨 위에 놓인 행동 말의 캐릭터가 행동을 실행합니다.

행동을 실행할 때, 사냥 카드 더미의 맨 윗장을 펼치고 짐승과의 격투를 벌입니다(다음 장의 설명을 참고하세요). 사냥이 아닌 다른 상황에서 격투가 발생해도 격투 방법은 같습니다. **사냥으로 얻은 식량, 모피, 발견 토큰 등은 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓고, 사냥한 짐승 카드를 버립니다.**

무기가 없어도 사냥 행동을 할 수 있으며, 상처를 입더라도 사냥 행동은 항상 성공한 행동으로 봅니다.

게임 진행

격투

사냥 행동, 이벤트, 모험 또는 미스터리 카드나 굶주린 동물 주사위 등에서 격투가 벌어질 수 있습니다. 격투가 시작되면 다음의 순서대로 실행합니다(카드의 왼쪽부터 오른쪽 순서입니다).

- 1. 짐승의 힘 비교:** 짐승(또는 격투 대상)의 힘과 현재 무기 레벨을 비교합니다. 무기 레벨이 짐승의 힘보다 낮으면 실행하는 사람은 그 차이만큼 상처를 입습니다. 격투를 시작하기 전에 보물, 시작 설비 또는 특수 능력을 사용해서 일시적으로 무기 레벨을 올릴 수 있습니다. 일시적으로 올린 무기 레벨은 진행 중인 격투에만 적용되며, 무기 레벨 마커를 움직이지는 않습니다. 여러 가지 방법으로 무기 레벨을 일시적으로 올리면 그 총합과 상대의 힘을 비교합니다.
- 2. 무기 레벨 감소:** 무기의 내구성이 떨어지기 때문에 표시된 숫자만큼 실제 무기 레벨, 즉, 게임 보드의 무기 레벨 마커를 내립니다(일시적으로 올렸던 무기 레벨은 내릴 수 없습니다). 그렇게 할 수 없는 경우, 실행하는 캐릭터는 부족한 무기 레벨당 상처 1을 입습니다.(24쪽의 필요한 조건을 완수하지 못한 상황 설명을 참고하세요).
- 3. 식량 획득:** 표시된 숫자만큼의 식량을 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.
- 4. 모피 획득:** 표시된 숫자만큼의 모피를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.
- 5. 울타리 레벨 감소:** 표시된 숫자만큼 울타리 레벨이 감소합니다(이 효과는 일부 모험 카드에만 있습니다). 그렇게 할 수 없는 경우, 실행하는 캐릭터는 부족한 울타리 레벨당 상처 1을 입습니다(24쪽의 필요한 조건을 완수하지 못한 상황 설명을 참고하세요).
- 6. 추가 효과:** 카드 아래쪽에 추가 효과가 있으면 반드시 적용합니다.

마지막으로, 별다른 언급이 없으면 카드를 버립니다.



모험 카드, 미스터리 카드, 굶주린 동물 주사위 등, 어떤 경우에는 싸워야 하는 상대의 힘만 표시된 경우가 있습니다. 이 때는 격투의 가장 처음과 마지막 단계만 실행하면 됩니다.

3. 제작

제작 행동으로 오두막, 지붕, 울타리, 무기를 만들거나, 발명 카드를 아이템으로 뒤집을 수 있습니다. 오두막은 그룹이 밤에 안전하게 쉴 수 있게 보호해주고, 지붕과 울타리는 날씨와 위험한 짐승을 막아줍니다. 무기 레벨은 사냥하거나 방어할 때 필요하고, 발명들은 다양한 상황에서 도움을 줍니다. 어떤 것을 제작하려면 행동 단계를 시작할 때 특정 아이템이나 쓸 수 있는 자원(나무 또는 모피)가 있어야 합니다. 계획 단계 때, 자원과 필요한 개수의 행동 말을 제작하려는 행동 칸에 배치합니다.

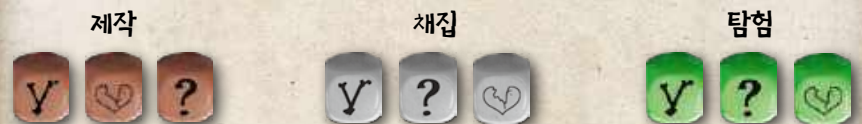
예시: 3인 게임의 경우



일반적으로 제작 행동은 야영지에서 하며, 1개나 2개의 행동 말이 필요합니다. 말 2개를 배치하면 좀 더 시간을 들여 꼼꼼히 작업하기 때문에, 그 행동은 **자동으로 성공**합니다. 위험을 감수하여 말을 1개만 배치하면 **갈색 행동 주사위 3개를 굴려야** 합니다(아래 설명을 참고하세요). 주사위 결과에 따라 작업하던 캐릭터가 상처를 입거나 모험을 겪을 수 있으며, 제작 자체를 실패할 수도 있습니다. 행동에 성공하면 배치했던 자원을 모두 버립니다. 실패하면 자원은 버려지지 않고, 지금 쓸 수 있는 자원 칸으로 돌아갑니다. 투지 토근을 놓았었다면 해당하는 캐릭터 카드로 돌려 놓습니다.

행동 주사위 굴리기

제작, 채집, 탐험 행동에 행동 말을 1개만 배치하면 행동을 실행할 때 행동 주사위 3개를 굴려야 합니다. 각 행동에 해당하는 행동 주사위가 3개씩 있습니다.



각 주사위 세트는 상처 주사위, 성공 주사위, 모험 주사위로 구성되어 있습니다. 주사위를 굴려야 할 때는 특별한 언급이 없으면 그 색깔의 주사위 3개를 모두 함께 굴립니다. 특수 능력 중에 투지 토근을 써서 주사위를 다시 굴릴 수 있는 능력이 있습니다. 이러한 능력은 주사위를 굴리자마자, 즉 주사위 결과를 행동에 적용하기 전에 사용해야 합니다. 그러므로 성공 주사위에서 얻는 투지 토근은 지금 굴린 그 행동의 주사위를 다시 굴리는 데 쓸 수 없습니다.

게임 진행

각 주사위마다 두 가지의 결과가 있습니다.

상처 주사위



캐릭터가 상처 1을 입습니다.



아무 일도 일어나지 않습니다.

성공 주사위



성공이므로
그 행동을 실행합니다.
(제작, 채집, 탐험)



행동에 실패에서
실행하지 않습니다.
캐릭터는 투지 토큰 2개를 받습니다.

모험 주사위



해당 행동의 모험 카드 더미
맨 윗장을 펼쳐서,
위쪽 내용을 실행합니다.



아무 일도 일어나지 않습니다.

각 주사위 결과는 서로 개별적인 것이기 때문에, 성공 주사위의 결과와 상관없이 각각의 주사위 결과를 실행해야 합니다. 따라서, 행동은 실패했더라도 상처를 입거나 무사할 수도 있고, 모험 카드를 펼치거나 아닐 수도 있습니다.

예시:

채집 행동을 하면서 주사위를 굴려서 가 나왔습니다.
실행한 캐릭터는 상처 1을 입고, 채집을 하지 못한 대신 투지 토큰 2개를 받았습니다.
그리고 회색 모험 카드 1장을 펼칩니다.

해당 카드 더미에 이미 모험 토큰이 놓여있으면 모험 주사위를 굴리지 않습니다. 이 경우에는 반드시 모험 카드 한 장을 펼쳐야 합니다. 그런 다음 모험 토큰을 카드 더미에서 제거하여, 게임 보드 옆에 돌려 놓습니다.

어떤 시나리오에는 특정 아이템, 예를 들어 2번 시나리오의 십자가처럼 정해진 섬 타일에서 제작해야 하는 아이템이 있습니다. 이렇게 특별한 경우는 시나리오 카드와 설명서의 부록을 참고하세요(28-32쪽).

필요한 조건들이 모두 준비되고 자원이 충분하다면 한 라운드에 제작 행동을 여러 번 할 수 있습니다. 그러나, 각각의 발명 카드와 오두막은 한 라운드에 한 번만 시도할 수 있습니다. 이번 라운드에 해당 행동을 실패하면 다음 라운드에 다시 도전해야 합니다.



오두막

일반적으로 밤 단계에 야외 취침을 하면 상처를 입게 되는데, 오두막이 있으면 상처를 입지 않습니다. 오두막을 짓는 즉시(그리고 오두막을 지어야만), 야영지 토큰을 오두막 쪽으로 뒤집습니다.

오두막을 지으려면 정해진 수의 나무 또는 모피를 함께 배치해야 합니다(나무와 모피를 섞어서 쓸 수는 없습니다). 제작 비용은 게임 인원수에 따라 다르며, 게임 보드에 표시되어 있습니다. 3인 게임의 경우 오두막 제작 비용은 나무 3개 또는 모피 2개입니다.

오두막은 한 번 지으면 남은 게임 동안 부서지지 않습니다. 야영지를 다른 섬 타일로 이동하더라도 오두막을 잃지 않습니다. 오두막을 지으면, 지었다는 표시로 게임 보드의 오두막 칸에 검은색 마커를 올립니다. 이것은 임시 오두막에는 해당되지 않습니다. 일부 섬 타일에는 자연적으로 생긴 임시 오두막이 있는데, 자세한 설명은 21쪽을 참고하세요.

오두막이 있으면(자연적이건 제작했건 상관없이) 그 다음 라운드부터 지붕과 울타리를 제작할 수 있습니다.



지붕과 울타리

지붕은 날씨로 인한 좋지 못한 효과로부터 캐릭터들을 보호합니다. 울타리는 거센 폭풍과 짐승의 습격 같은 사건으로부터 캐릭터들을 보호합니다. 둘 다 오두막이 있어야 제작할 수 있습니다. 어떤 효과로 지붕이나 울타리 레벨을 올리게 되었더라도 오두막이 없으면 적용할 수 없습니다.

지붕과 울타리 레벨은 한 라운드에 여러 번 올릴 수 있습니다. 여러 번 할 때는 제작 행동마다 행동 말 1개나 2개를 배치해야 합니다. 제작 비용은 오두막과 같습니다.

지붕 또는 울타리는 제작할 때마다 레벨이 1씩 오릅니다. 해당하는 트랙의 마커를 옮겨서 표시합니다. 지붕과 울타리 레벨은 게임 보드에 인쇄된 숫자를 초과하여 올릴 수 있습니다. 그런 경우, 추가 마커를 써서 표시하세요.

예시:

한 라운드에 지붕 레벨을 두 번 올리려고 합니다. 그렇게 하려면 두 번의 행동을 계획해야 합니다. 말을 2개를 쓰더라도 한 번의 행동으로 두 번 올릴 수는 없습니다.
말을 1개 쓰건, 2개를 쓰건, 두 번째 행동을 해야 합니다. 일반적인 규칙대로 행동 말은 한 사람 또는 서로 다른 사람의 말을 쓸 수 있습니다.



무기

무기는 사냥 또는 야영지를 방어할 때 필요합니다. 지붕, 울타리와 마찬가지로, 한 라운드에 여러 번 제작할 수 있습니다. 각 행동마다 나무 1개와 행동 말 1 또는 2개가 필요합니다.

무기 레벨은 무기 트랙의 마커로 표시합니다. 최대 수치를 초과하면 추가 마커를 써서 표시하세요.

예시:

이번 라운드에 무기 레벨을 두 번 올리려고 합니다. 그렇게 하려면 두 번의 행동을 해야 하기 때문에, 행동 말을 쌓지 말고 나란히 배치해야 합니다.

게임 진행



아이템

발명 카드는 게임 내에서 여러 곳에 있습니다.

- 게임 보드(누구나 제작 가능)
- 캐릭터 카드 옆(해당 캐릭터만 제작 가능)
- 시나리오 카드(누구나 제작 가능)

게임을 진행하면서 다른 발명 카드가 추가될 수도 있습니다.

발명 카드를 아이템으로 제작할 수 있습니다.

단, 발명 카드의 위쪽 부분에 표시된 조건을 채워야 합니다.

- 탐험해야 하는 지형
- 미리 제작한 다른 아이템
- 자원 비용

섬 타일마다 지형 종류가 표시되어 있습니다. 어떤 지형 종류를 탐험하면, 그것과 같은 아이콘이 표시된 모든 발명 카드에 검은색 마커를 하나씩 놓아서 지형 아이콘을 가립니다. 지형 아이콘이 덮이지 않았으면 해당 지형을 탐험할 때까지 그 발명 카드는 제작할 수 없습니다.



해변



언덕



산악



강



초원

아이템을 제작하면 쓸모 있는 것들을 얻게 됩니다. 일회용인 것도 있고, 영구적인 것도 있습니다. 기본 발명 카드 대부분은 다른 아이템을 제작하는 데 필요한 조건입니다.

캐릭터 카드 옆의 발명 카드를 제외하고, 일반적으로 아이템은 누구나 제작할 수 있습니다.

캐릭터의 발명 카드는 그 캐릭터가 직접 행동을 실행해야 하지만, 다른 캐릭터가 보조할 수 있습니다.

발명 카드를 제작하면, 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 발명 카드 쪽이 보이도록 놓습니다.

캐릭터 카드 옆의 발명 카드도 제작하면 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓고, 그 캐릭터는 즉시 투지 토큰 2개를 받습니다.

행동 단계가 끝나면, 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 있는 발명 카드의 효과를 모두 적용하고, 아이템 쪽으로 뒤집어서 게임 보드의 발명 카드 칸에 놓습니다(캐릭터 카드 옆의 발명 카드 포함).

시나리오에 인쇄된 특수 발명 카드는 당연히 게임 보드로 가져올 수 없습니다. 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓는 대신, 검은색 마커 하나를 올려서 제작했다는 것을 표시합니다.

다른 발명 카드와 마찬가지로, 행동 단계가 끝날 때 효과를 적용합니다.

각각의 발명 카드는 한 번만 제작할 수 있습니다. 일부 시나리오 특수 발명에는 예외가 있습니다.

게임을 진행하면서 어떤 효과로 인해 아이템을 발명 쪽으로 뒤집으면 그 아이템을 잃었다는 뜻입니다. 아이템을 잃으면 그다음 라운드를 시작할 때부터 해당 아이템을 사용할 수 없습니다(잃은 라운드에는 사용할 수 있습니다). 그 아이템이 필요하면 다시 만들어야 합니다. 캐릭터 아이템이 발명 쪽으로 뒤집히면 캐릭터 카드 옆으로 돌아갑니다. 캐릭터 발명을 다시 만들 수 있고, 그렇게 하면 해당 캐릭터는 다시 투지 토큰 2개를 받습니다. 아이템을 잃는 효과는 시나리오 카드에 있는 아이템에는 영향을 미치지 않습니다.

아이템을 잃었는데, 같은 라운드의 아직 실행 전인 행동에 그 아이템이 필요하면, 아직은 그 행동을 실행할 수 있습니다. 행동을 계획하는 시점에는 그 아이템이 있었기 때문에, 그 행동은 여전히 유효하며 실행할 수 있습니다. 잃어버린 아이템이 이미 제작한 다른 아이템의 제작 조건이었더라도, 제작한 아이템은 영향을 받지 않습니다.

현재 행동 단계에 영향을 주는 아이템(예를 들어 보조 말을 제공하는 아이템이나 **바구니**, **자루**, **침대** 등)도 그 단계를 진행하는 동안에는 쓸 수 있습니다. 계획 단계 때는 아이템이 있었기 때문에 행동을 실행할 때 아이템의 효과를 적용할 수 있습니다.

예시:

지도를 잃게 되면 **지름길**을 제작할 수 없습니다.

이미 **지름길**을 제작했으면 그대로 유지합니다.

발명 쪽으로 뒤집힌 아이템에 추가 효과가 있으면, 할 수 있다면 그 효과를 반납해야 합니다.

전부 다 되돌릴 수 없는 경우(예를 들어 버릴 식량이나 무기 레벨이 부족하면), 있는 만큼만 되돌립니다.

전부 다 되돌리지 못했더라도 이 때는 플레이어들이 불이익을 겪지 않습니다.

예시:

- **벽돌**은 울타리 레벨을 1 올립니다.

벽돌이 발명 쪽으로 뒤집히면, 반드시 울타리 레벨을 1 내려야 합니다.

이미 울타리 레벨이 0이어서 내릴 수 없더라도 아무 일도 일어나지 않습니다.

- **독**을 잃으면 반드시 썩지 않는 식량 2개를 버려야 합니다.

버릴 것이 없어도 아무 일도 일어나지 않습니다.

- **지도**를 잃었는데, **지도**의 행동 보조 말이 이미 어떤 행동에 배치되어 있으면, 해당 행동까지는 실행합니다. 그러나 이어지는 라운드부터는 지도의 행동 보조 말을 사용할 수 없습니다.

- **투석구**는 무기 레벨을 2 올립니다. **투석구**를 잃었는데 무기 레벨이 10이라면 무기 레벨은 0이 되고, 무기 레벨을 부족하게 내렸지만 다른 불이익은 없습니다.

4. 채집

채집 행동을 하려면 야영지에 인접한 섬 타일 한 곳에 행동 말 1개 또는 2개를 배치해야 합니다. 말을 2개 배치하면 확실히 성공하고, 1개만 배치하면 회색 행동 주사위 세트를 굴려야 합니다.

행동 말은 채집하려는 근원지 한 곳에 놓습니다.

야영지에 인접하지 않은 섬 타일에서도 자원을 채집할 수 있습니다. 그렇게 하려면 야영지와 채집하려는 곳 사이의 섬 타일 칸당 행동 말을 1개씩 더 놓아야 합니다. 다음 장에서 좀 더 자세히 설명하겠습니다. 자원은 탐험한 섬 타일의 근원지에서만 채집할 수 있습니다.

각각의 근원지는 라운드당 한 번만 채집할 수 있습니다. 따라서, 야영지가 있는 섬 타일에서는 생산 단계 때 자원을 얻기 때문에, (생산 단계를 건너뛰었더라도) 채집을 할 수 없습니다.

마찬가지로, **지름길**로 연결된 근원지에서도 채집할 수 없습니다.

게임 진행

고갈된 근원지(검은색 마커로 덮인 근원지)에서는 채집할 수 없습니다.

섬 타일에 / 토큰이 있고 그 타일에 해당 종류의 근원지가 있으면, 그 근원지에서는 한 번의 행동으로 2개의 자원을 채집할 수 있습니다. 토큰과 같은 종류의 근원지가 없거나, 있어도 고갈되었다면 토큰이 있더라도 자원을 채집할 수 없습니다.

예시:

어떤 섬 타일에 식량 근원지와 토큰이 있으면 라운드마다 한 번의 행동으로 식량 2개를 채집할 수 있습니다. 그 근원지가 고갈되면 그곳에서 더 이상 식량을 채집할 수 없습니다.

채집 행동에 성공하면 캐릭터가 채집한 근원지에 따라 식량 또는 나무 1개를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 앞서 설명했듯이, 채집하는 자원은 다양한 효과로 그 양이 달라질 수 있습니다.

야영지에 인접하지 않은 곳에서의 자원 채집과 탐험

채집이나 탐험 행동을 실행할 때, 플레이어들은 야영지가 있는 타일에서 출발합니다. 야영지에 인접한 섬 타일이나 섬 칸에서 행동을 할 때는 말을 1개나 2개만 배치합니다. 1개를 배치하면 행동 주사위 세트를 굴리고, 2개를 배치하면 자동으로 성공합니다. 이것은 야영지가 있는 섬 타일에서 행동(예를 들어 특별한 장소를 탐험)을 할 때도 마찬가지로 적용됩니다.

행동을 하려는 곳이 야영지에 인접하지 않은 곳이면 행동 말이 추가로 필요합니다. 목적지로 가는 도중에 지나는 섬 타일당 행동 말이 1개씩 더 필요합니다. 그리고, 목적지까지는 탐험한 섬 타일로 이어져 있어야 합니다. 야영지에서 1칸 떨어진 섬 타일 또는 섬 칸에서 행동하려면 행동 말 2개 또는 3개를 배치합니다(그림을 참고하세요). 말을 2개 놓으면 행동 주사위 세트를 굴려야 하고, 3개 놓으면 자동으로 성공합니다.

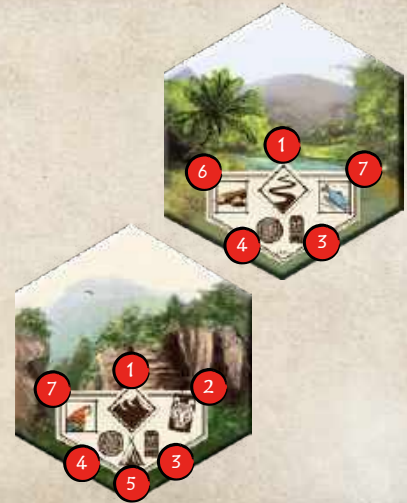


5. 탐험

섬을 탐험하면 새로운 근원지와 지형, 흥미로운 것들을 발견하게 됩니다. 사냥터, 자연적인 오두막, 또는 미스터리한 지역들이 있는 섬 타일도 있습니다.

이미 탐험한 섬 타일에서 최소 한 면은 인접하고, 아직 탐험하지 않은 섬 칸만 탐험할 수 있습니다. 단, 일부 시나리오로 게임을 할 때는 이미 탐험한 섬 타일에 있는 특별한 장소를 탐험할 수도 있습니다. 그러한 탐험도 아직 탐험하지 않은 섬 칸을 탐험하는 것과 방법은 같습니다. 특별한 장소에 대한 설명은 시나리오 카드와 설명서 부록에 있습니다(28~32쪽).

- 1 지형 종류
- 2 짐승 카드
- 3 토템
- 4 발견 토큰
- 5 자연적인 오두막
- 6 나무 근원지
- 7 식량 근원지



섬 칸마다 라운드에 한 번만 탐험을 시도할 수 있습니다. 같은 섬 칸에 별개의 탐험 팀 둘을 보내면 안됩니다. 이미 탐험한 섬 타일의 특별한 장소에서 탐험 행동을 할 때도 이 규칙이 적용됩니다. 그리고, 게임 보드의 섬 칸 중에 육각형 모양이 완전하지 못한 곳은 탐험할 수 없는 곳입니다.

야영지에 인접한 섬 칸에서 탐험을 할 때는 행동 말 2개를 놓으면 자동으로 성공합니다.

말을 1개만 놓으면 녹색 행동 주사위 세트를 굴려야 합니다(16쪽 설명을 참고하세요).

멀리 있는 섬 칸이나 특별한 장소를 탐험할 수도 있습니다. 그렇게 하려면 추가로 말을 더 놓아야 합니다(왼쪽의 예시 그림을 참고하세요).

탐험에 성공하면, 섬 타일 더미의 가장 위에 있는 타일을 펼쳐서 탐험한 섬 칸에 타일의 앞면이 보이게 놓습니다. 그런 다음, 1~4번의 아이콘은 아래 순서를 따라 실행합니다.

1. **지형 종류:** 지형 종류를 확인합니다. 해당 지형 표시가 있는 모든 발명 카드에 검은색 마커를 하나씩 놓아서 지형을 가립니다. 이것은 해당 지형을 발견했다는 뜻이기 때문에, 이제 해당 지형의 발명 카드들은 다른 조건만 충족하면 아이템으로 제작할 수 있습니다.
2. **짐승 카드:** 섬 타일에 짐승 아이콘이 있으면 짐승 카드 더미의 가장 윗장을 사냥 카드 더미 칸에 놓습니다. 비로소 사냥 행동을 할 수 있는 사냥 카드 더미가 생겼습니다. 이미 카드가 있었다면 사냥 카드 더미를 섞습니다.
3. **토템:** 토템은 시나리오마다 발동되는 효과가 다릅니다. 자세한 설명은 시나리오 카드에 나와 있습니다. 처음으로 발견한 토템 아이콘은 시나리오의 토템 효과 목록의 제일 첫 번째 효과를 발동시키고, 이후 차례로 적용합니다.
4. **발견 토큰:** 타일에 있는 발견 토큰 개수만큼 발견 토큰을 뽑아서, 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 앞면이 보이도록 놓습니다. 해당 토큰들은 아직 쓸 수 없습니다.

게임 진행

예시:

탐험에 성공해서 탐험한 섬 칸에 섬 타일을 놓았습니다. 초원 지형의 섬 타일입니다. 초원 지형이 있는 모든 발명 카드의(바구니, 치료제, 침대, 밧줄 등) 지형 조건에 검은색 마커를 하나씩 놓아서 발견된 지형임을 표시합니다.

이 섬 타일에는 짐승도 있습니다. 가장 위의 짐승 카드 한 장을 사냥 카드 더미에 섞어 놓습니다. 마지막으로 발견 토큰 2개를 뽑아서, 나중에 쓸 수 있는 칸에 앞면이 보이게 놓습니다.



5. 자연적인 오두막: 일부 섬 타일에는 자연적으로 생긴 오두막이 있습니다. 이것은 플레이어들이 제작한 오두막이 아니기 때문에, 야영지 토큰을 오두막 쪽으로 뒤집으면 안됩니다.

자연적인 오두막에도 지붕과 울타리를 제작할 수 있습니다. 그러나, 야영지를 옮기게 되면 지붕과 울타리를 절반이 아니라 전부 잃게 됩니다(23쪽의 야영지 이동 설명을 참고하세요).

6 & 7. 나무 근원지, 식량 근원지: 자원을 채집하거나 생산할 수 있습니다.



미스터리 카드

미스터리 카드 더미는 세 가지 종류의 미스터리로 구성되어 있습니다. 이 카드 더미는 게임에서 특별한 상황에서만 쓰입니다. 카드 또는 토큰의 효과, 일부 시나리오에서의 특별한 장소 등에서 미스터리 카드를 뽑게 됩니다.

미스터리 카드의 종류는 보물, 괴수, 함정 세 가지입니다.

이 중에서 보물만 좋은 효과를 발휘합니다(일부 예외가 있습니다). 반면 괴수와 함정은 항상 위험합니다.



함정



보물



괴수

특정 미스터리 카드를 여러 장 뽑아야 할 때는 그 종류의 카드가 나올 때까지 카드를 한 장씩 펼칩니다. 그 사이에 나온 다른 종류의 카드들은 한쪽에 따로 놓습니다. 그런 다음, 뽑은 미스터리 카드를 실행합니다. 보물인 경우, 카드에 별다른 언급이 없으면 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다(행동 단계가 끝난 다음에 효과가 발휘됩니다). 괴수나 함정 카드면 즉시 효과를 적용합니다. 효과를 적용하기 전에 특수 능력이나 이미 가지고 있던 보물 등을 사용할 수 있습니다.

첫 번째 카드를 실행한 다음, 계속해서 다음 카드를 뽑을지 멈출지를 선택할 수 있습니다. 멈추기로 했으면 더 이상 미스터리 카드를 뽑지 않습니다. 계속해서 카드를 뽑기로 정했으면 위에서 설명한대로 해당 종류의 카드가 다시 나올 때까지 한 장씩 뽑은 다음, 카드를 실행합니다. 서로 다른 종류의 미스터리 카드를 뽑아야 할 때, 종류마다 정해진 카드 장수를 초과해서 실행하면 안됩니다. 다른 종류의 카드를 뽑다가 이미 정해진 장수만큼 뽑은 종류의 카드가 다시 나오면 그 카드도 한쪽에 따로 놓습니다.

카드 뽑기가 끝나면(특정 종류의 카드를 정해진 장수만큼 뽑았거나, 멈추기로 정했으면) 실행한 함정 카드와 괴수 카드를 버립니다. 한쪽에 따로 뒀던 카드들은 잘 섞어서 더미로 되돌려 놓습니다.

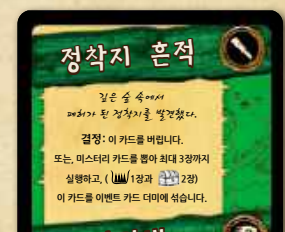
종류가 달라서 한쪽에 뒀던 카드들은 카드를 뽑은 것으로 간주하지 않습니다. 예를 들어 카드에 "미스터리 카드를 뽑아 1장을 실행하고" 라고 적혀 있으면, 1장 미스터리 카드가 나올 때까지 카드를 펼치라는 뜻입니다.

예시:

탐험 도중, 정착지 흔적 모험 카드가 나왔습니다. 이 카드는 최대 보물 카드 2장과 함정 카드 1장이 나올 때까지 카드를 펼치게 합니다. 처음으로 나온 카드는 앞서 언급되지 않은 종류인 괴수 카드라서, 한쪽에 따로 놓습니다.

두 번째 카드는 (기쁘게도!) 보물 카드입니다. 카드 뽑기를 멈출 수도 있지만, 계속 해보기로 합니다. 세 번째 카드는 나쁜 일이 생기는 함정 카드입니다.

다행히도, 지난 라운드에서 그룹이 발견한 채찍이 있어서 함정 카드 효과를 무시합니다. 이제 펼칠 카드는 보물 카드만 남아서, 보물 카드가 나올 때까지 계속 카드를 펼칩니다. 두 장의 보물 카드를 모두 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 한쪽에 놔뒀던 카드를 전부 섞어서 미스터리 카드 더미에 되돌려 놓습니다.



게임 진행

발견 토큰

발견 토큰을 얻으면 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 행동 단계가 끝나면 지금 쓸 수 있는 자원 칸으로 옮겨 놓습니다. 이 칸에 있는 토큰은 이제 토큰에 인쇄된 혜택으로 바꿀 수 있고, 플레이어들이 사용할 수 있습니다. 발견 토큰에 대한 더 자세한 설명은 37쪽을 참고하세요.

야영지 밖에서의 밤 단계

일부 녹색 모험 카드와 미스터리 카드의 효과는 캐릭터가 야영지로 돌아가지 못하고 밖에서 밤 단계를 보내게 합니다. 해당 캐릭터는 그 카드(밤 단계를 밖에서 보내게 하는 카드)가 나온 행동을 하는 동안 얻은 미스터리 카드, 발견 토큰, 자원 등을 나중에 쓸 수 있는 자원 칸이 아니라 자신의 캐릭터 카드에 놓습니다. 이것들은 라운드가 끝날 때까지 해당 캐릭터만 사용할 수 있으며, 추가 효과가 있다면 해당 캐릭터에게만 영향을 미칩니다. 같은 라운드에 해당 캐릭터가 먼저 채집한 자원이 있으면 그 자원은 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 그대로 남습니다.

같은 라운드에 다른 행동으로 얻은 보물, 발견 토큰 또는 자원은 원래 규칙대로 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 단, 그 행동을 하면서 야영지 밖에서 밤 단계를 보내게 하는 카드가 또 나왔다면 그 행동으로 얻은 것들도 자신의 캐릭터 카드에 놓습니다. 이 경우, 어떤 섬 타일에서 밤 단계를 보낼 지 선택할 수 있습니다.

날씨 단계 동안, 야영지 밖에서 밤을 보내는 사람은 날씨의 영향을 받지 않습니다. 밤을 보내는 섬 타일에 자연적인 오두막이 없다면, 밤 단계에 야외에서 잠을 자게 되므로 상처 1을 입습니다. 물론 식사도 해야 합니다.

캐릭터 카드에 식량이 없다면 상처 2를 입습니다(23쪽의 밤 단계 설명을 참고하세요).

야영지 밖에서 밤을 보낸 캐릭터는 다음 라운드를 시작할 때 야영지로 돌아옵니다. 아직 가지고 있는 자원이 있으면 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.

6. 야영지 정비

야영지 정비 행동은 그룹 전체의 사기를 올려줍니다. 야영지 정비를 한 캐릭터는 각 행동 말당 투지 토큰 2개를 받고, 사기를 1 올립니다(마커를 오른쪽으로 1칸 옮깁니다).

사기 마커가 가장 오른쪽 칸에 있으면, 투지 토큰만 얻고 사기 레벨은 조정하지 않습니다.

이 행동은 한 라운드에 여러 번 실행할 수 있습니다(캐릭터당 두 번까지).

4인 게임을 할 때는 **야영지 정비 카드**를 야영지 정비 칸에 놓습니다.

4인 게임의 경우, 투지 토큰 2개를 받거나, 사기를 1 올리는 것 중에서 하나를 선택합니다.

7. 휴식

휴식 행동을 한 캐릭터는 각 행동 말당 캐릭터의 상처를 1씩 치료합니다. 침대를 제작했거나 그물 침대를 발견했으면, 행동의 효과가 좋아집니다. 단, 두 가지 효과를 모두 적용할 수 없습니다. 이 행동은 한 라운드에 여러 번 실행할 수 있습니다(캐릭터당 두 번까지). 휴식 행동을 해도 캐릭터의 특수 상처는 치료할 수 없습니다.

행동 단계 마무리

모든 행동을 실행한 다음, 플레이어들은 다음의 순서를 따라 다음 라운드를 준비합니다.

1. 나중에 쓸 수 있는 자원 칸의 모든 자원들을 지금 쓸 수 있는 자원 칸으로 옮깁니다.
2. 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 있던 발견 토큰을 모두 실제 쓸 수 있는 자원으로 바꿉니다. 바꾼 자원들은 사용할 때까지 그대로 유지할 수 있습니다. 그러나, 식량 2개 또는 나무 1개를 주는 토큰은 반드시 즉시 바꿔야 합니다.
3. 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 있던 발명 카드의 효과를 (적용할 수 있다면) 모두 적용하고, 아이템 쪽으로 뒤집어서 게임 보드의 다른 아이템, 발명 카드 칸에 놓습니다.
4. 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 있던 보물의 효과를 모두 적용합니다. 영구 효과 또는 나중에 효과를 발휘하는 카드면 게임 보드 옆에 놓고, 이후로 누구나 사용할 수 있습니다.



게임 진행

5. 날씨 단계

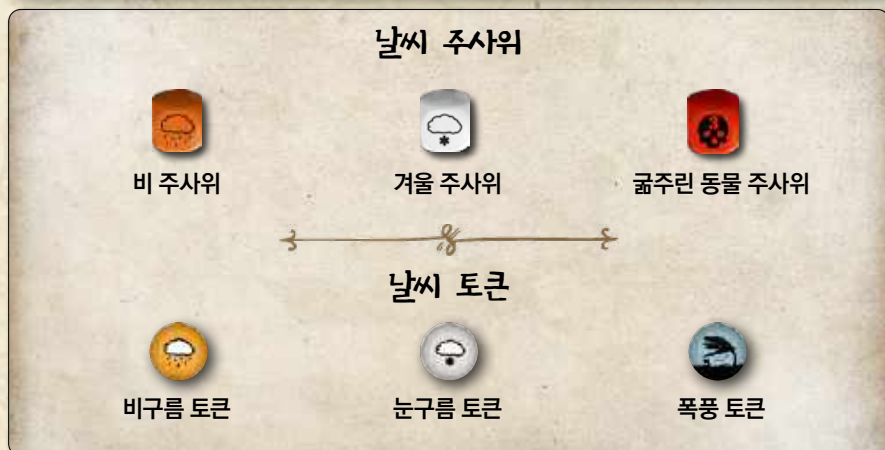


날씨 단계는 섬의 날씨를 건디는 단계입니다. 섬의 날씨는 날씨 주사위와 날씨 칸에 놓인 토큰으로 결정됩니다. 시나리오 카드와 몇 라운드인지에 따라 굴려야 하는 날씨 주사위의 개수가 달라집니다.

예시:

시나리오 1의 경우:

- 1 - 3 라운드: 날씨 주사위를 굴리지 않습니다.
- 4 - 6 라운드: 비 주사위를 굴립니다.
- 7 - 12 라운드: 비, 겨울, 굶주린 동물 주사위를 굴립니다.



추가로, 날씨 칸에 있는 날씨 토큰의 효과를 적용해야 합니다. 날씨 주사위를 굴리지 않더라도 날씨 토큰의 효과는 적용합니다.

우선 날씨를 먼저 확인하고, 그 다음에 굶주린 동물을 상대합니다. 마지막으로, 폭풍 토큰이 있으면 폭풍의 효과를 적용합니다.

1. 날씨

다음의 순서를 따라 날씨를 건드립니다.

1. 주사위 결과와 토큰의 개수를 셉니다. 날씨가 추워서 난방을 해야 하기 때문에 눈구름 하나당 나무를 한 개씩 버립니다. 이 때, 지붕 레벨은 관계가 없습니다. 버릴 수 없으면 야영지에 있는 모든 플레이어가 상처 1을 입습니다(24쪽의 필요한 조건을 완수하지 못한 상황 설명을 참고하세요).
2. 그런 다음, 주사위 결과와 토큰의 모든 구름(☁, ☂) 개수를 세어, 지붕 레벨과 비교합니다. 지붕 레벨은 플레이어들을 안전하게 보호하며 버릴 수 있는 구름의 숫자를 나타냅니다. 구름 개수가 지붕 레벨보다 많으면 초과하는 구름당 식량 1개와 나무 1개씩을 버려야 합니다. 버릴 자원이 모자라면 모든 캐릭터가 부족한 자원당 상처를 1씩 입습니다.

예시:

비 주사위를 굴렸는데 2개의 비구름이 나왔습니다. 날씨 칸에 눈구름 토큰도 1개 있습니다. 현재 야영지의 지붕 레벨은 1이고, 나무 3개와 식량 1개가 있습니다. 우선, 눈구름 1개 때문에 나무 1개를 버립니다. 구름의 수는 총 3개인데 지붕 레벨은 1이라서, 안전하게 밤을 보내기에 2레벨이 부족합니다. 따라서 나무 2개와 식량 2개를 버려야 합니다. 가지고 있는 나무 2개와 식량 1개를 우선 모두 버리고, 버리지 못한 식량 1개 때문에 모든 캐릭터가 상처를 1씩 입습니다(필요한 조건을 완수하지 못한 상황).

2. 굶주린 동물

굶주린 동물 주사위에서 빈 면을 제외한 나머지 결과가 나오면 그룹은 또다른 어려움을 마주해야 합니다.



주사위 결과에 대한 효과를 따르지 못하면 각 캐릭터는 상처를 1씩 입습니다 (필요한 조건을 완수하지 못한 상황).

격투에서 무기 레벨이 3보다 낮으면 각 캐릭터는 부족한 레벨당 상처를 1씩 입습니다.

예시:

- 울타리 레벨이 0인데 울타리 레벨을 내려야 하면, 캐릭터마다 상처를 1씩 입습니다.
- 무기 레벨은 1인데 힘이 3인 짐승과 격투를 해야 하면, 캐릭터마다 상처를 2씩 입습니다.

이 때, 일시적으로 무기 레벨을 올리는 것을 써서 그룹을 보호할 수 있습니다.

예시:

힘이 3인 짐승과 격투를 해야 하는데, 무기 레벨이 1밖에 없습니다. 시작 설비인 권총을 써서 일시적으로 무기 레벨을 4로 올릴 수 있습니다. 그렇게 하면 아무도 상처를 입지 않습니다.

이벤트나 모험 카드로 굶주린 동물 주사위를 굴려야 하는데, 시나리오 카드의 라운드에 이미 같은 주사위를 굴리도록 표시가 되어 있으면 한 번만 굴립니다.

3. 폭풍

날씨 단계에 폭풍 토큰이 있으면 날씨 단계의 다른 모든 효과를 적용한 뒤, 폭풍의 효과를 적용합니다. 폭풍은 울타리 레벨을 1 내립니다. 내릴 수 없으면 각 플레이어는 상처를 1씩 입습니다.

날씨 단계가 끝날 때 모든 날씨 토큰을 버립니다.

게임 진행

6. 밤 단계



밤 단계에는 원할 때 아이템이나 보물, 발견 토큰 등으로 치료를 할 수 있습니다.
휴식 행동과 “즉시” 효과를 발휘하는 카드 효과를 제외하면 유일하게 치료를 할 수 있는 단계입니다.

예시:

와인 병 보물 카드와 **야채** 발견 토큰을 가지고 있습니다.
밤 단계에 모두 써서 상처 4를 치료할 수 있습니다.
캐릭터들에게 나눠서 치료할 수 있습니다.



야영지 밖에서 밤 단계를 보내는 캐릭터에 대한 규칙은 21쪽에 있습니다.

밤 단계는 다음의 단계로 구성되어 있습니다. 순서대로 실행하세요.

- 1. 식사:** 캐릭터들은 식사를 해야 합니다. 캐릭터당 식량 또는 썩지 않는 식량을 1개씩 버립니다. 식량이 부족하면 플레이어들은 누가 굶을 것인지 결정합니다. 먹지 못한 캐릭터들은 각각 상처 2씩 입습니다. 먹을 수 있는 식량이 있다면 반드시 먹어야 합니다. 그러나 시작 설비인 **빵**에 있는 식량은 먹지 않아도 됩니다(그럼에도 불구하고 아마 사용하고 싶어질 것입니다).
- 2. 이동:** 야영지의 위치를 현재 섬 타일에 그대로 두거나, 인접한 섬으로 옮길 수 있습니다. 야영지의 위치가 생존 단계에 영향을 미친다는 사실을 기억하세요. 또한, 야영지를 옮기면 채집과 탐험 등의 행동에도 변화가 있기 때문에, 인접할 섬 타일이나 섬 칸을 주의 깊게 살펴야 합니다. 이어지는 야영지 이동 설명을 참고하세요.
- 3. 야외 취침:** 플레이어들이 오두막을 짓지도 않았고, **그리고** 야영지 섬 타일에 자연적인 오두막도 없다면 모두가 야외 취침의 영향으로 상처 1씩 입습니다.
- 4. 식량 부패:** **저장고**, **나무 상자들**, **술통** 등을 이용해서 식량을 썩지 않게 보관할 수 있습니다. 보관할 수 없는 일반 식량은 모두 버려야 합니다. 다른 자원들과 발견 토큰은 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 그대로 둡니다.
- 5. 마커 제거:** 캐릭터 카드에 특수 능력 사용 표시용으로 올렸던 마커를 모두 제거합니다.
- 6. 라운드 전전:** 시나리오 카드의 라운드 마커를 다음 라운드로 옮기고, 시작 플레이어 토큰을 다음 플레이어에게 전달합니다.

이제 다음 라운드를 시작할 수 있습니다.

야영지 이동

밤 단계동안 야영지를 인접한 섬 타일로 옮길 수 있습니다. 모두가 야영지 밖에서 밤을 보내더라도 야영지를 옮길 수 있습니다. 오두막이 있는 상태에서 야영지를 이동할 경우, 지붕과 울타리 레벨을 모두 반으로 내려야 합니다(빠는 숫자는 내림으로 계산합니다).

오두막을 짓지 않은 상태에서 자연적인 오두막을 떠나는 경우, 지붕과 울타리 레벨은 0이 됩니다. 자연적인 오두막에서 다른 자연적인 오두막으로 이동하더라도 0이 됩니다.

예시:

야영지를 산악 지형에서 초원으로 옮기기로 합니다. 현재 야영지가 있는 섬 타일에는 자연적인 오두막이 있고, 지붕 레벨이 3입니다. 야영지를 이동하면 지붕 레벨이 0이 됩니다.

몇 라운드가 지난 후, 오두막을 지은 상태에서 다시 야영지를 옮기기로 합니다. 지붕 레벨은 3이고, 울타리 레벨은 1입니다. 오두막을 가지고 이동을 하지만, 지붕 레벨은 2가 되었고(1.5를 내림으로 계산해서 빠는 값이 1), 울타리 레벨은 그대로 1을 유지합니다(0.5를 내림으로 계산해서 빠는 값이 0).

야영지를 옮기기 전에 **지름길**을 만들었으면 게임 보드에서 지름길 토큰을 제거하고, **지름길** 아이템은 발명 쪽으로 뒤집어 놓습니다.

지름길을 사용하려면 다시 **지름길**을 제작해야 합니다.

아이템이나 **손도끼** 미스터리 카드의 효과로 얻은 또는 토큰이 야영지에 있는 경우, 야영지를 옮기면 토큰도 이주한 섬 타일로 함께 옮겨 놓습니다. 그러나, 섬 타일마다 이러한 토큰은 종류별로 1개만 있을 수 있습니다(24쪽 설명을 참고하세요). 같은 종류의 토큰이 겹칠 경우, 먼저 있던 토큰이 나중에 이동해 온 토큰보다 우선합니다. 따라서, 이전 야영지에서 따라온 토큰을 버립니다. 버린 토큰이 아이템에서 온 것이면 해당 아이템은 발명 쪽으로 뒤집어 놓고, 미스터리 카드에서 온 것이면 카드를 버립니다.

예시:

손도끼의 효과로 토큰을 야영지가 있는 타일에 놓았습니다. 야영지를 옮기기로 했는데, 옮길 장소에 이미 토큰이 있으면 **손도끼**와 그에 딸린 토큰은 버려집니다.

어떤 다른 효과로 인해 야영지를 강제로 이동해야 할 수도 있습니다. 그 경우에도 플레이어들이 결정해서 야영지를 옮기는 것과 똑같은 규칙을 따릅니다.

게임 종료

아래의 상황 중 한 가지가 발생하면 즉시 게임이 끝납니다.

- 시나리오 카드에 별도의 규칙이 없다면, 시나리오 카드에 지정된 라운드 안에 목표를 달성하면 즉시 플레이어들의 승리입니다.
- 어떤 캐릭터라도 죽으면 플레이어들의 패배입니다.
- 시나리오 목표를 달성하지 못한 채로 마지막 라운드가 끝나면 플레이어들의 패배입니다.
- 야영지/오두막 토큰이 있는 섬 타일에 접근할 수 없게 되면 플레이어들의 패배입니다.

그 외의 규칙

필요한 조건을 완수하지 못한 상황

게임을 진행하면서 여러 가지 부정적인 효과를 자주 마주치게 됩니다.

부정적인 효과들은 무언가를 강요합니다. 예를 들면 자원, 카드, 투지 토큰 등을 버리거나, 특정 무기 레벨을 보유해야 하거나, 지붕, 울타리, 무기 레벨을 내리는 것 등이 있습니다. 그러한 요구를 완수할 수 없으면 부족한 자원 또는 레벨마다 상처 1을 입습니다. 예를 들어, 식량 2개를 버려야 하는데 식량이 전혀 없으면 상처 2를 입습니다.

행동 단계 동안에는 현재 행동을 실행하는 캐릭터만 상처를 입고, 다른 캐릭터들에게는 영향이 없습니다. 이벤트 단계에 일어나는 격투는 시작 플레이어만 영향을 받습니다.

그 외의 이벤트 단계나 다른 단계 동안에 조건을 완수하지 못하는 상황이 벌어지면 모든 캐릭터들이 상처 1을 입습니다. **단, 예외가 있습니다:** 밤 단계에 어떤 캐릭터가 식사를 하지 못하면, 그 사람은 상처 2를 입습니다. 이것은 필요한 조건을 완수하지 못한 상황으로 보지 않습니다. 사기 레벨이 가장 낮은 칸일 때, 또 사기 단계를 내려야 하는 경우에는 아무 일도 일어나지 않습니다. 아무도 상처를 입지 않습니다.

예시:

- 시작 플레이어가 투지 토큰을 3개 버려야 하는데 1개밖에 없습니다. 시작 플레이어는 상처 2를 입습니다.
- 힘이 3인 짐승과 격투를 하는데 무기 레벨이 2라면, 격투를 하는 사람은 상처 1을 입습니다. 짐승이 울타리까지 공격해서 울타리 레벨을 내려야 하는데, 울타리 레벨이 0이면 격투를 하는 사람은 상처 1을 더 입습니다.
- 날씨 단계에 비구름이 3개인데, 지붕 레벨은 0입니다. 나무 3개와 식량 3개를 버려야 합니다. 가지고 있는 자원이 식량 2개 뿐이면 각 캐릭터는 상처 4씩 입습니다.
- 이벤트 단계 동안 어떤 이벤트로 울타리 레벨을 1 내려야 합니다. 울타리 레벨이 0이면 각 캐릭터는 상처 1씩 입습니다.

어떤 것을 버릴 수 있으면 반드시 버려야 합니다. 버릴 것이 있는데 버리지 않고 상처를 입을 수는 없습니다. 단, 발견 토큰이나 시작 설비 카드는 쓰지 않아도 됩니다.

일부 카드는 할 수 있을 때만 효과를 발휘합니다(“가능하다면” 표현을 참고하세요). 효과가 발휘되지 못해도 더 이상의 관련 사건이 일어나지 않습니다.

예시:

해충 카드를 펼쳤습니다. 나무가 있다면 나무 1개를 버립니다. 버릴 나무가 없어도 아무 일도 일어나지 않습니다.



토큰과 마커 중복 금지

이 게임에서는 두꺼운 종이로 된 구성품을 토큰이라고 하고, 나무 구성품을 마커라고 합니다.

게임 보드의 각 구역에는 종류별로 1개의 토큰 또는 마커만 있을 수 있습니다.

구역은 섬 칸, 섬 타일, 행동 칸, 모험 카드 더미, 날씨 칸, 밤 칸을 뜻합니다. 같은 의미의 토큰 또는 마커를 같은 곳에 또 놓아야 하는 경우가 생기면 놓지 않습니다(23쪽의 야영지 이동 설명을 참고하세요). 특수 상처 토큰은 예외입니다(7쪽).

이런 방식으로 토큰을 놓을 수 없더라도 캐릭터들이 상처를 입지 않습니다. 그러나 이 규칙 때문에 마커를 놓을 수 없게 되면 이것은 조건을 완수하지 못한 상황으로, 각 캐릭터는 상처 1씩 입습니다.

예시:

같은 행동 칸에 2개의 토큰이 있을 수 없습니다. 마찬가지로, 이미 토큰이 있는 곳에 두 번째 토큰을 놓을 수 없습니다.

어떤 효과로 인해 근원지 한 곳에 마커를 놓아야 하는데, 그 곳이 고갈된 근원지라서 마커가 이미 있다면 두 번째 마커를 놓을 수 없습니다. 따라서 각 캐릭터는 상처 1씩 입습니다.

지금 쓸 수 있는 자원과 나중에 쓸 수 있는 자원

행동 단계 이외의 단계에서 플레이어들이 얻는 자원과 발견 토큰 등은 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓는 것이 기본 규칙입니다. 예를 들면 이벤트 단계의 격투, 생산 단계, 특수 능력 등으로 얻는 것들이 있습니다. 이것들은 즉시 사용할 수 있습니다. 행동 단계 때 얻는 것들은 나중에 쓸 수 있는 칸에 놓는데, 이것들은 행동 단계가 끝나야만 사용할 수 있습니다. 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 있는 자원들은 버려지지 않습니다.

시작 설비, 아이템, 보물

게임을 진행하면서 만드는 아이템들 대부분은 영구적인 효과가 있는데, 이런 효과는 쓴다고 말하고 쓸 필요가 없습니다(예를 들면 치료제나 지름길의 능력). 이러한 아이템은 카드의 양면에 그 능력이 적혀 있습니다.

어떤 아이템들은 일회성 효과만 있으며, 아이템을 가지게 되면 즉시 적용됩니다(예를 들어 칼이나 활 등). 이러한 아이템은 카드의 아이템 쪽에 그림만 있습니다.

시작 설비, 보물과 일부 아이템들의 효과는 쓴다고 말하고 써야 하는 것도 있습니다. 별다른 언급이 없는 한, 이러한 효과는 누구나 언제든지 사용할 수 있습니다. 이벤트 단계는 물론, 행동을 실행하는 도중에 쓸 수도 있으며, 시작 설비라면 게임의 시작과 동시에 써도 됩니다. 단, **바구니**와 **자루**는 예외입니다. **바구니**와 **자루**는 행동을 계획할 때 반드시 함께 배치해야 합니다(35~36쪽 부록을 참고하세요).

어떤 아이템과 보물은 라운드당 한 명의 캐릭터만 사용할 수 있습니다. 행동을 하다가 해당 카드가 필요할 때, 카드를 사용한다고 알리면 됩니다. 그 전까지는 누구든지 카드를 사용할 기회가 있습니다. 이런 방식의 아이템이나 보물을 쓸 때, 자신의 캐릭터 카드 옆에 해당 카드를 놓습니다. 이번 라운드동안 이 캐릭터만 해당 카드를 몇 번이든 사용할 수 있습니다. 라운드가 끝날 때 카드를 게임 보드에 돌려 놓습니다.

그 외의 규칙

예시:

- 모험 카드의 효과로 투지 토큰 2개를 버리게 되었습니다.
가진 토큰이 1개밖에 없어서, 시작 설비인 **파이프와 담배**를 사용하기로 합니다. 즉시 투지 토큰 2개를 받아서, 조건을 맞출 수 있게 되었습니다.
- 탐험을 하면서 미스터리 카드를 뽑게 되었는데, 반드시 **채찍** 카드를 실행해야 합니다. **독** 카드를 펼쳤습니다. 이전 라운드에 **채찍**을 얻었는데, 아직 이번 라운드에 아무도 사용하지 않았습니다. **독** 카드를 펼친 사람은 **채찍**을 쓰기로 정하고, 자신의 캐릭터 옆에 **채찍** 카드를 놓았습니다.



발견 토큰에도 같은 규칙을 적용합니다. 대부분 언제든지 사용할 수 있지만, 몇몇 예외가 있습니다 (**야채**, **큰 잎사귀**, **양초**, **염소**). 이런 예외들은 부록에 자세한 설명이 있습니다.

또한, 특수한 발견 토큰들도 예외가 있는데, 각 시나리오 카드와 설명서 28-32쪽의 부록을 참고하세요.

발견 토큰은 사용한 다음 버립니다. 시작 설비를 사용하면 카드 위의 마커 1개를 버립니다.

두 번째 마커를 버릴 때, 카드도 함께 버립니다. 시작 설비는 동시에 두 번 다 써도 됩니다.

캐릭터의 특수 능력은 아무 때나 필요한 개수의 투지 토큰을 버리면서 쓸 수 있습니다.

좀 더 자세한 설명과 예외 사항은 33-34쪽에 있습니다.

예시:

요리사를 맡은 플레이어가 모험 카드의 효과로 식량 1개를 버려야 합니다. 지금 쓸 수 있는 식량은 없지만, 요리사에게 투지 토큰 3개가 있습니다. 투지 토큰 3개를 버리고 특수 능력인 **“꿀꿀이죽”**을 써서 식량 1개를 얻었습니다.

카드, 발견 토큰 버리기

게임을 진행하면서 버려진 카드나 발견 토큰은 게임에서 완전히 제거됩니다.

단, 미스터리와 발명 카드는 제거되지 않습니다. 실행한 미스터리 카드는 버리는 카드 더미에 놓습니다. 특정 종류의 미스터리 카드가 나오기 전까지 펼친 다른 종류의 카드는 옆에 따로 뒀다가 카드 더미에 다시 섞어 놓습니다. 미스터리 카드 더미가 다 떨어지면 버리는 카드 더미를 섞어서 새로운 카드 더미를 만듭니다.

발명 카드를 버려야 하는 경우, 즉 게임 보드에서 제거해야 할 때는 그 카드를 발명 카드 더미에 섞어 놓습니다. **예외:** 목수의 특수 능력 **“새 아이디어”**는 예외입니다(33쪽 부록을 참고하세요).

버려진 자원과 토큰, 마커는 공급처로 돌아갑니다.

게임에서의 정보 공개

게임을 진행하면서 일어나는 일들은 모두 공개입니다. 카드, 토큰, 섬 타일 등을 펼칠 때는 모두가 볼 수 있도록 합니다. 모험 카드의 아래쪽 내용은 나중에 일어날 일이지만, 카드를 펼칠 때 먼저 봐도 됩니다.

최우선 규칙

시나리오나 카드의 내용이 설명서의 규칙과 충돌하는 경우, 시나리오나 카드의 내용이 우위에 있습니다. 시나리오와 카드가 서로 충돌하면 카드 내용이 우선입니다. 추가 정보는 부록에 있습니다.

게임 내의 어떤 효과로 무언가를 해야 할 때, 그것을 할 수 있는 선택지가 여러 개라면 그룹이 상의해서 결정합니다. 예를 들자면, 어떤 효과로 마커를 인접한 타일에 놓아야 하는데 인접한 타일이 두 개라면, 어느 타일에 놓을지 선택할 수 있습니다.

중요한 표현들

다음은 카드에 자주 등장하는 몇몇 특정 표현에 대한 설명입니다. 게임을 하다가 이런 표현들이 나오면 아래의 설명을 참고하세요.

행동을 실행하는 사람

항상 행동 말 더미의 가장 위에 놓인 말의 캐릭터가 그 행동을 실행합니다. 해당 플레이어는 행동과 관련된 모든 보상과 피해를 입습니다. 다른 모든 행동 말들은 보조 말로 간주합니다

발명 쪽으로 뒤집기

이 내용이 나오면 아이템 하나를 발명 쪽으로 뒤집어야 하고, 다음 라운드부터 사용할 수 없게 됩니다. 다시 사용하려면 제작을 다시 해야 합니다(18쪽 설명을 참고하세요).

이 카드를 얻습니다

이러한 카드는 게임 종료 또는 특정 조건이 갖춰졌을 때까지 효과가 발휘됩니다.

카드를 얻으면 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓고, 행동 단계가 끝나면 게임 보드 옆에 놓습니다.

보물 카드는 모두가 사용할 수 있습니다. 각 카드의 사용 조건은 카드에 내용이 있습니다.

가장 가까운 근원지

야영지에 가장 가까운 근원지는 야영지가 있는 섬 타일에 있는 근원지입니다. 야영지 섬 타일에 근원지가 없으면 가장 가까운 근원지는 인접한 타일들의 근원지이고, 그러한 차례로 거리를 따집니다. 이 때, 고갈된 근원지, 즉 마커로 덮인 근원지는 근원지로 치지 않습니다.

게임 중 한 번

이 효과는 게임 중에 한 번만 쓸 수 있습니다. 이러한 카드 중 대부분은 사용한 뒤 버립니다.

결정:

플레이어는 카드에 적힌 두 가지(또는 그 이상의) 선택지 중에서 하나를 고릅니다.

이행할 수 없는 선택지는 고를 수 없습니다.

고갈된 근원지

근원지가 고갈되면 해당 근원지에서는 생산 단계동안 자원을 생산하지 않으며, 행동 단계 때 채집할 수도 없습니다. 고갈된 근원지에 / 가 있더라도 아무 자원도 얻을 수 없습니다.

이벤트 효과를 다시 실행합니다.

일부 위험 효과에 이벤트 내용을 전부 넣기에 지면이 부족해서 간단히 “이 카드의 이벤트 효과를 다시 실행합니다.” 라고 되어 있습니다. 이 때는 이벤트 효과를 다시 한 번 적용하고 카드를 버립니다.

섬 타일 / 섬 칸

섬 칸은 게임 보드의 비어 있는 육각형 칸을 가리킵니다.

지도의 가장자리에 있는 불완전한 육각형 칸은 섬 칸으로 치지 않으며, 섬 타일을 놓을 수 없습니다.

섬 타일은 탐험 행동을 통해서 게임 보드의 섬 칸 위에 놓는 육각형 타일입니다.

그 외의 규칙

뒤집은 / 접근할 수 없는 섬 타일

이벤트나 다른 효과로 인해 어떤 섬 타일에 접근할 수 없게 되면, 그 섬 타일을 뒤집고 타일에 있던 토큰과 마커를 모두 버립니다. 야영지가 있는 섬 타일이 뒤집히면 즉시 플레이어들의 패배로 게임이 끝납니다.

접근할 수 없는 섬 타일에는 마커나 토큰을 놓을 수 없으며, 캐릭터가 이동할 수도 없습니다. 탐험하지 않은 섬 칸처럼 취급합니다. 따라서, 이 타일 때문에 탐험이나 채집하는데 거리가 멀어질 수도 있습니다. 화산 시나리오의 경우, 그로 인해 섬이 두 동강이 날 수도 있습니다. 접근할 수 없는 섬 타일에서는 아무런 행동도 할 수 없으며, 다시 탐험을 할 수도 없습니다. 야영지를 이 타일로 이동할 수 없습니다. 만약 그렇게 해야 하는 상황이 되면, 야영지를 그대로 두는 대신 모든 캐릭터가 상처 1을 입습니다.

탐험하지 않은 지형 종류

섬 타일의 지형 아이콘이 마커로 가려지면 해당 지형은 탐험하지 않은 것으로 봅니다. 이것은 아이템 제작 조건을 충족할 수 없다는 뜻입니다. 가려진 지형이 그 종류의 유일한 지형이었다면 해당 지형이 필요한 발명 카드를 제작할 수 없습니다. 발명 카드의 해당 지형 위에 놓았던 마커를 모두 제거합니다.

새로운 섬 타일에서 그 지형을 다시 찾거나, 원래 상태로 복구하는 행동을 할 때까지 탐험하지 않은 지형으로 남게 됩니다.

예시:

- 산악 지형이 있는 섬 타일을 처음으로 발견했는데 그 지형 종류가 마커로 가려지면, 새로운 산악 지형이 있는 섬 타일을 발견할 때까지 **칼**이나 **불**을 제작할 수 없습니다.

마커

이 게임에서 마커는 검은색, 흰색, 파란색인 납작한 원형 구성품을 뜻합니다. 마커와 토큰의 구분이 중요한 이유는 많은 효과들이 둘 중 하나만 대상으로 하기 때문입니다. 검은색 마커를 다 쓰면 흰색 마커를 사용합니다.

야영지 밖에서 밤 단계를 보냅니다.

설명서 21쪽을 참고하세요.



일시적으로 무기 레벨 올리기

캐릭터가 격투를 할 때, 현재 무기 레벨과 짐승의 힘을 비교합니다. 현재 무기 레벨이 짐승의 힘보다 낮으면 캐릭터는 그 차이만큼 상처를 입습니다. 일부 아이템이나 보물은 일시적으로 무기 레벨을 올려주는데, 이것을 사용하면 잠깐동안 표시된 숫자만큼 무기 레벨이 올라갑니다.

그러나, 무기 레벨 트랙을 조정하면 안됩니다.

일시적으로 올린 무기 레벨은 발견 토큰 중 **염소**처럼 사용 조건으로 무기 레벨이 필요할 때 쓸 수 있습니다.

일시적으로 올린 무기 레벨은 이벤트, 모험, 토큰 등으로 발생한 일시적인 상황을 모면할 때 언제든지 사용할 수 있습니다.

예시:

캐릭터가 힘이 6인 곰과 싸워야 하는데, 현재 무기 레벨이 4입니다. 시작 설비인 권총의 마커 하나를 제거하고, 무기 레벨을 일시적으로 7로 올렸습니다. 이렇게 얻은 +3의 힘은 일시적인 것이기 때문에, 무기 레벨 트랙의 마커를 움직이면 안됩니다.

가능하다면

이 효과는 할 수 있을 때만(조건이 갖춰져 있을 때만) 실행합니다. 할 수 없더라도 캐릭터가 상처를 입는 등의 불이익이 발생하지 않습니다.

“가능하다면”이 적힌 카드는 필요한 조건을 완수하지 못한 상황의 규칙을 적용하지 않습니다.

예시:

“가능하다면 투지 토큰 3개를 잃습니다”라는 카드를 실행해야 하는데, 캐릭터가 투지 토큰을 1개만 가지고 있습니다. 있는 토큰 1개만 버리고, 추가 불이익은 당하지 않습니다.

1-2인 게임 변형 규칙

2인 게임

플레이어들이 캐릭터를 무작위로 뽑을 때, 목수, 요리사, 탐험가 중에서 고르는 것을 추천합니다. 군인의 특수 능력은 대부분 시나리오의 2인 게임에서 그다지 유용하지 않습니다.

2인 게임에는 프라이데이를 추가합니다. 게임을 준비할 때, 프라이데이 카드를 게임 보드 옆에 놓고, 프라이데이를 나타내는 흰색 행동 말을 카드 위에 놓습니다. 27쪽에 프라이데이에 관한 자세한 설명이 있습니다.

1인 게임

1인 규칙은 2인 게임과 같습니다. 추가로, 개를 사용합니다. 프라이데이 옆에 개 카드를 놓고, 카드 위에 자주색 행동 말을 놓습니다.

오두막, 지붕, 울타리의 제작 비용은 2인 게임과 같습니다.

1인 게임에서의 플레이어는 항상 시작 플레이어입니다. 프라이데이나 개는 시작 플레이어가 될 수 없습니다.

사기 단계마다 사기 트랙의 효과를 받기 전에, 사기를 1 올립니다. 이 외로운 캐릭터는 단순히 살아있는 것만으로 행복을 느낍니다.

그 외의 규칙

프라이데이와 개

프라이데이



프라이데이는 카드와 흰색 행동 말 1개로 나타내며, 1~2인 게임에서 사용합니다. 게임 보드 옆에 프라이데이 카드를 놓고, 그 위에 행동 말을 놓습니다. 상처 마커를 체력 트랙 가장 왼쪽 칸에 놓습니다. 프라이데이는 추가 캐릭터로 간주하지만, 다음의 규칙을 따릅니다.

- 프라이데이는 시작 플레이어가 될 수 없습니다.
- 프라이데이는 이벤트 카드, 즉, 즉각적인 효과나 위협 효과의 영향을 받지 않습니다. 단, **말다툼** 카드는 예외입니다(부록을 참고하세요).
- 프라이데이는 어떤 행동에나 배치할 수 있습니다. 행동에 성공하면 플레이어가 행동을 하는 것처럼 실행합니다.
- 하나의 행동에 프라이데이 혼자만 배치할 수 있고, 개를 포함한 보조 행동 말과 함께 배치할 수 있습니다.
- 플레이어의 행동 말과 함께 배치하면 프라이데이는 항상 보조만 할 수 있습니다. 이 경우, 플레이어가 항상 행동을 실행합니다.
- 프라이데이가 행동 주사위를 굴려야 하면 플레이어가 대신 굴립니다. 모험 주사위 결과가 “?”로 나오면 프라이데이는 모험 카드를 뽑지 않는 대신 상처 1을 입습니다. 모험 카드 더미에 모험 토큰이 있는 경우에도 같은 규칙이 적용됩니다. 프라이데이는 상처 1을 입고, 토큰을 버립니다.
- 프라이데이도 투지 토큰을 얻을 수 있습니다. 프라이데이의 투지 토큰 2개를 쓰고, 프라이데이가 하는 행동에서 행동 주사위 하나를 다시 굴릴 수 있습니다.
- 프라이데이가 죽어도 플레이어는 게임에서 패배하지 않지만, 더 이상 프라이데이 말을 사용할 수 없습니다.
- 프라이데이가 행동(사냥 포함)에 성공하고 죽으면 플레이어들은 그로 인한 자원이나 카드 등을 얻습니다.
- 다른 플레이어와 마찬가지로, 프라이데이는 카드와 토큰, 특수 능력으로 치료할 수 있습니다.
- 프라이데이는 날씨에 영향을 받지 않으며, 그에 따른 상처도 입지 않습니다.
- 프라이데이는 밤 단계에 식사를 하지 않으며, 그에 따른 상처도 입지 않습니다.
- 프라이데이도 시작 설비, 제작한 아이템, 보물을 사용할 수 있지만 침대는 사용할 수 없습니다.
- 프라이데이도 행동을 하다가 필요하면 미스터리 카드를 펼쳐야 하고, 그 효과도 일반적인 규칙대로 적용 받습니다. 또한, 특별한 장소에서의 탐험도 할 수 있습니다. **바람총** 카드는 프라이데이에게 아무 영향을 미치지 않습니다.
- 프라이데이의 행동 말은 꼭 쓰지 않아도 됩니다.
- 프라이데이는 오두막, 지붕, 울타리 제작 비용을 정하는 게임 인원수로 세지 않습니다.

개



개는 개 카드와 자주색 말 1개로 나타내며, 1인 게임에서 사용합니다. 게임 보드 옆에 개 카드를 놓고, 그 위에 행동 말을 놓습니다. 개는 항상 보조 행동 말로 쓰이며, 라운드마다 탐험이나 사냥 행동에만 사용할 수 있습니다. 개의 행동 말은 꼭 쓰지 않아도 됩니다. 개는 죽지 않습니다.

변형 규칙

더 쉬운 게임

시나리오의 목표를 달성하기가 너무 어려우면 다양한 방법으로 난이도를 조절할 수 있습니다.

- 게임에 개를 추가합니다. 특히, 3인 게임에 추천합니다.
- 게임에 프라이데이를 추가합니다.
- 시작 설비를 더 많이 씁습니다.
- 이벤트 카드 더미를 만들 때, 책 아이콘의 이벤트 카드를 줄이고 모험 아이콘 카드를 늘립니다. 예를 들어, 12장을 각각 6장씩 넣는 대신, 4장과 8장으로 구성합니다. **주의하세요!** 이렇게 하면 첫 번째 시나리오는 오히려 더 어려워집니다.

더 어려운 게임

게임에 익숙해져서 시나리오가 쉽게 느껴지면 다음과 같이 게임을 더 어렵게 조정할 수 있습니다.

- 시작 설비 카드 없이 하거나, 1장만 씁습니다.
- 2인 게임에서 프라이데이를 넣지 않습니다.
- 1인 게임에서 개를 넣지 않습니다.
- 이벤트 카드 더미를 만들 때, 책 아이콘의 이벤트 카드를 늘리고 모험 아이콘 카드를 줄입니다. 예를 들어 12장을 각각 6장씩 넣는 대신, 8장과 4장으로 구성합니다. **주의하세요!** 이렇게 하면 첫 번째 시나리오는 오히려 더 쉬워집니다.

난파선 잔해 카드 변경

식량 상자 대신 난파선 잔해 카드를 3장 중에서 무작위로 뽑아서 게임 보드에 놓습니다.

이어지는 설명에서는 개별 시나리오의 자세한 규칙을 알려드리겠습니다.

부록

시나리오

1. 조난자들

이 시나리오의 목표는 나무 더미를 쌓는 것입니다. 각 단계마다 쌓아야 하는 나무의 개수가 표시되어 있습니다. **장대**와 **기름**(아래를 참고하세요)을 제외하고, 나무 더미에는 행동 단계를 시작하기 전에만 나무를 놓을 수 있습니다.

나무는 라운드당 한 단계만 놓을 수 있으며, 항상 가장 왼쪽의 다 채워지지 못한 단계부터 놓아야 합니다. 라운드를 진행하는 동안 한 단계가 꽉 차면 다음 라운드를 시작해야 그 다음 단계에 나무를 놓을 수 있습니다. 즉, 나무 더미를 완성하려면 최소한 5라운드가 걸립니다. 한 번 나무 더미에 놓인 나무는 제거되지 않습니다.

나무 더미를 완성했고, **불**아이템을 제작했으며, 배가 근처에 다가왔다면(10, 11, 12라운드) 즉시 승리합니다. 이 시나리오에서  과  아이콘은 아무 의미가 없습니다.

특수 발견 토큰: 기름

토큰을 나무로 바꿀 때, 즉시 그 나무를 나무 더미에 사용해야 합니다. 따라서, 원래 규칙인 행동 단계 전이 아닐 때 나무 더미를 쌓을 수 있습니다. 나무 더미의 현재 단계에 빈 칸이 **기름**으로 얻은 나무 개수보다 부족하면 남은 나무는 버려집니다(다음 단계를 시작하거나, 자원 칸에 놓을 수 없습니다).

특수 발견 토큰: 여인의 사진이 있는 메달

투지 토큰 3개를 여러 캐릭터들이 나눠 가질 수 있습니다.

특수 발명: 손도끼

야영지가 있는 섬 타일에  토큰이 없으면  토큰 하나를 놓습니다. 일반적인 규칙대로, 이 토큰은 야영지를 이동하면 함께 따라갑니다.

특수 발명: 장대

장대를 제작해서 나무를 얻으면, 즉시 그 나무를 나무 더미에 사용해야 합니다. 따라서, 원래 규칙인 행동 단계 전이 아닐 때 나무 더미를 쌓을 수 있습니다. 나무 더미의 현재 단계에 빈 칸이 **장대**로 얻은 나무 개수보다 부족하면 남은 나무는 버려집니다(다음 단계를 시작하거나, 자원 칸에 놓을 수 없습니다).



2. 저주받은 섬

이 시나리오의 목표는 5개의 서로 다른 섬 타일에 각각 **십자가**를 1개씩 제작하는 것입니다. **십자가**는 야영지가 있는 곳 뿐만 아니라 모든 섬 타일에 제작할 수 있습니다.

야영지에서 먼 곳의 규칙에 따라, 행동 말이 1개나 2개 이상 추가로 필요할 수도 있습니다. 19쪽의 자원 채집과 탐험 설명을 참고하세요.

뒤집어진 섬 타일은 접근할 수 없기 때문에 십자가도 제작할 수 없습니다. 5번째 십자가를 제작하면, 그 라운드를 마칠 때까지 캐릭터들이 생존하고, 십자가도 모두 있으면 승리합니다.



 아이콘이 있는 카드를 펼칠 때마다 안개를 나타내는 흰색 마커 2개를 서로 다른 섬 타일이나 섬 칸에 놓아야 합니다. 어느 곳에 놓을지는 플레이어들이 정합니다. 섬 칸 또는 섬 타일마다 안개 마커는 하나만 놓을 수 있습니다.

섬 타일이 뒤집히면 일반적인 규칙대로 그곳에 있던 모든 토큰과 마커는 제거됩니다. 뒤집힌 섬 타일에는 안개 마커를 놓을 수 없습니다. 놓아야 하는 안개 마커를 전부 다 놓을 수 없더라도 그로 인한 불이익은 발생하지 않습니다(상처를 입지 않습니다).

안개 마커가 있는 섬 타일이나 섬 칸에서 행동을 할 때마다 일반적인 규칙보다 행동 말 1개를 더 놓아야 합니다. 이것은 십자가를 제작할 때도 적용됩니다. 또한, 그 섬 타일의 지형은 탐험하지 않은 것으로 간주합니다. 야영지가 있는 섬 타일에 안개 마커가 있으면 섬 타일의 근원지나 토큰에서 아무런 자원도 얻을 수 없습니다. **지름길**과 **구멍**이는 정상적으로 자원을 제공합니다.

지름길 토큰이 있는 섬 타일에 안개 마커가 있으면 지름길은 효과를 잃습니다. 그러나, 채집 행동으로 근원지의 자원을 얻을 수는 있습니다.



 이 있는 섬 타일이 처음으로 등장하면 그 타일에  토큰을 놓습니다.

이 곳에서 탐험 행동을 하고, 미스터리 카드를 뽑을 수 있습니다.

최대 3개의  과  1개를 실행합니다. 카드 4장을 다 실행하기 전에 카드 뽑기를 멈추더라도, 이 탐험 행동을 실행한 것으로 봅니다.

토텐이 두 번째로 등장하면  를 놓고, 즉시 그 효과를 적용합니다. 이 효과는 한 번만 적용합니다. 이후로 3~6번째의 토텐이 등장할 때에도 즉시 효과를 적용합니다.

특수 발견 토큰: 광신도의 촛불

이 토큰을 쓰면 일반적인 규칙을 따라 제작 행동에 쓸 수 있는 일회용 행동 말을 얻습니다.

특수 발견 토큰: 신비한 물약

행동을 하지 않고 치료제를 제작합니다. 이 발견 토큰을 행동 단계에 실행하면 발명 카드를 나중에 쓸 수 있는 칸에 놓습니다. 그 외의 단계라면 치료제를 즉시 사용할 수 있습니다.

부 록

특수 발견 토큰: 의식용 단검

이 토큰을 얻습니다. 라운드마다 한 명만 사용할 수 있습니다. 여러 번의 격투에 일시적으로 무기 레벨을 올리는 효과를 주지만, 사용한 사람은 상처 1을 입습니다. 사용한 사람은 그 라운드가 끝날 때까지 토큰을 가지고 있습니다.

특수 발명: 신성한 종

이 아이템은 여러 번 제작할 수 있고, 한 라운드에 한 번 이상 제작해도 됩니다. 제작할 때마다 게임 보드에서 안개 마커를 3개까지 제거할 수 있습니다.

특수 발명: 십자가

이 아이템은 여러 번 제작할 수 있고, 한 라운드에 한 번 이상 제작해도 됩니다. 십자가는 안개 마커가 있는 섬 타일에도 제작할 수 있습니다.

3. 제니를 구해라!

이 시나리오의 목표는 2개의 특수 아이템을 제작하고, 동료를 구하여 섬을 탈출하는 것입니다. 제니는 라운드가 지날수록 약해지기 때문에, 먼저 작은 뱀목을 만들어서 최대한 빨리 제니를 야영지로 데려와야 합니다. 그 다음, 구멍 보트를 제작하면 승리합니다. 구멍 보트는 제니를 구한 다음에만 만들 수 있고, 만든 즉시 승리합니다.

게임 준비 변경

이 시나리오에서는 폭풍우 예보기를 쓸 수 없습니다.

시나리오 특수 규칙

제니는 야영지에 도착할 때까지 밤 단계마다 상처 2를 입습니다. 그 동안에는 어떤 아이템이나 특수 능력, 발견 토큰 또는 보물을 쓰더라도 제니를 치료할 수 없습니다. 야영지에 도착한 다음부터 제니는 일하지 않는 캐릭터로 간주합니다. 제니는 휴식을 제외한 어떤 행동도 할 수 없습니다. 오로지 라운드당 휴식 한 번만 할 수 있습니다. 다른 캐릭터와 마찬가지로 식사를 해야 하며, 야외 취침을 하면 상처를 입습니다. 제니도 모든 이벤트, 굶주린 동물 주사위, 완수하지 못한 상황(24쪽)의 적용을 받습니다.

제니는 프라이데이처럼 오두막, 지붕, 울타리의 건설 비용을 올리지 않으며, 시작 플레이어도 되지 않습니다. 제니는 침대나 그물 침대를 사용할 수 없습니다.



아이콘이 있는 카드를 펼칠 때마다 울타리 레벨을 1 내립니다. 레벨이 0이어서 내릴 수 없을 때는 프라이데이를 제외한 모두가 상처 1을 입습니다.



이 있는 섬 타일이 등장할 때마다 숫자 토큰을 1부터 오름차순으로 하나씩 놓습니다. 토큰을 놓고 그 효과를 즉시 한 번만 적용합니다.

3 토큰을 놓으면 밧줄 발명 카드를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 행동 단계가 끝나면 아이템 쪽으로 뒤집습니다.

5, 6번째 는 아무 효과가 없습니다.

특수 발명: 작은 뱀목

이 아이템은 제니를 구출할 수 있는 유일한 방법입니다. 제작에 성공하면 다음 라운드부터 이 위에서 탐험 행동을 할 수 있는데, 탐험 행동을 실행해야 제니를 야영지로 데려올 수 있습니다. 행동 말을 1개 또는 2개 놓고 할 수 있습니다. 이 행동은 반드시 구멍 보트를 제작하기 전에 해야 합니다.

행동 말을 1개만 쓰고 행동 주사위를 굴렸는데 “?”이 나오면, 모험 카드를 뽑지 않고 그 행동을 한 사람이 상처 1을 입습니다.

특수 발명: 구멍 보트

제니가 야영지에 온 다음 구멍 보트를 제작하면 즉시 승리합니다.

구멍 보트는 제니가 야영지에 온 다음에만 만들 수 있습니다.

4. 분화하는 화산섬

이 시나리오에서는 정해진 수만큼 섬 칸을 탐험하고, 정해진 수만큼 이 있는 섬 타일에서 탐험을 해야 합니다. 그 수는 게임 인원수(프라이데이 제외)에 따라 정해집니다. 시나리오 카드의 표를 참고하세요. 필요한 탐험 행동을 모두 실행한 다음, 작은 배를 만들 수 있습니다. 작은 배를 만들면 섬을 탈출하여 즉시 승리합니다.



게임 준비 변경

이 시나리오의 시작 타일은 10번입니다. 8번 타일은 화산 쪽으로 뒤집어서, 10번과 8번 타일을 시나리오 카드의 그림대로 게임 보드에 놓습니다.

야영지 토큰을 10번 타일에 야영지 쪽이 보이게 놓습니다. 이 타일의 과 는 아무 효과가 없습니다.

게임을 시작할 때, 갈과 삼 아이템을 제작한 채로 시작합니다.

그리고, 토큰을 탐험 행동 칸에 놓습니다. 이 토큰은 게임이 끝날 때까지 치워지지 않습니다. 따라서, 게임 중 탐험 행동을 할 때마다 원래 필요한 것보다 행동 말을 1개씩 추가로 써야 합니다.

시나리오 특수 규칙

오두막을 짓거나 지붕, 울타리 레벨을 올릴 때, 모피를 나무처럼 써도 됩니다. 모피만 사용하면 더 적은 비용을 냅니다.

예시:

4인 게임에서 오두막을 지으려면 비용으로 다음 중 하나를 택해서 내면 됩니다.

4개	3개
3개 + 1개	2개 + 2개

게임을 진행하면서 화산 타일로 들어가거나 가로지를 수 없습니다. 화산 타일에는 마커나 토큰을 놓을 수 없고, 그곳에서 어떤 행동도 할 수 없습니다.

부 록

4라운드부터 라운드를 시작할 때, 웅암이 흘러나와 어떤 섬 타일이나 섬 칸을 접근할 수 없게 됩니다. 그 라운드를 시작할 때, 이벤트 단계를 하기 전에 지도에서 해당 라운드 숫자가 적힌 곳에 있는 섬 타일을 뒤집습니다. 타일에 있던 마커와 토큰은 모두 버립니다.

예시:

4라운드를 시작할 때, 게임의 시작 타일이 뒤집힙니다.

이어지는 라운드에는 5가 표시된 두 개의 섬 타일이 뒤집힙니다.

야영지가 있는 타일이 뒤집히면 즉시 여러분의 패배로 게임이 끝납니다.

야영지는 뒤집힌 곳으로 이동할 수 없습니다.

카드의 효과 때문에 강제로 그렇게 해야 하면, 이동하지 않는 대신에 모두가 상처 1을 입습니다.



아이콘이 있는 카드를 펼칠 때마다 화산재를 나타내는 흰색 마커를 섬 타일이나 섬 칸 2 곳에 한 개씩 놓습니다. 한 곳에 마커 1개만 놓을 수 있습니다. 화산 타일이나 뒤집힌 곳에는 마커를 놓을 수 없습니다.

마커를 전부 배치할 수 없는 상황이라도 그에 따른 불이익은 없습니다(상처를 입지 않습니다).

화산재가 있는 섬 타일이나 섬 칸에서 행동을 할 때마다 행동 말을 원래 필요한 것보다 1개 더 놓아야 합니다. 이것은 탐험 행동의 토큰 또는 말을 추가해야 하는 다른 효과에 누적됩니다.



이 시나리오에서는 토템  이 있는 섬 타일이 등장할 때 바로 숫자 토큰을 놓지 않습니다.

토템은 플레이어들이 탐험 행동을 할 수 있는 특별한 장소를 의미합니다. 특별한 장소에서 처음 탐험을 하면  토큰을 놓습니다. 그 다음에 다른 토템에서 탐험 행동을 하면  ,  ,  를 차례대로 놓습니다. 토템마다 탐험 행동은 한 번만 할 수 있습니다.

토템에서 탐험 행동을 할 때, 배치할 말의 개수는 야영지와와의 거리에 따라 정해집니다(19쪽 설명을 참고하세요). 탐험 행동 칸에  토큰이 있는 것을 잊으면 안됩니다.

토템에서 탐험 행동을 하면 시나리오 카드에 적힌 수만큼 미스터리 카드를 펼치고 실행합니다(또는 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다). 정해진 수의 카드를 다 실행하기 전에 카드 펼치는 것을 중단할 수 없습니다. 실행한 카드의 효과로 미스터리 카드 펼치기를 중단했다면 해당 행동은 성공한 것으로 칩니다. 마지막 두 곳을 탐험할 때는 행동 말을 추가로 하나 더 놓아야 합니다.

10번 타일의  은 무시합니다.

특수 발견 토큰: 낮은 지도

이 토큰을 버리면  에서 탐험을 할 때 미스터리 카드를 1장 덜 펼칠 수 있습니다.

이 토큰은 카드를 펼치기 전에 버려야 합니다.

특수 발견 토큰: 누군가의 일기

이 토큰을 사용하면 펼친 함정 카드 하나의 효과를 무시합니다.

펼친 카드는 실행한 것으로 셉니다.

특수 발견 토큰: 햇불

이 토큰을 사용하면 펼친 괴수 카드 하나의 효과를 무시합니다.

펼친 카드는 실행한 것으로 셉니다.

특수 발견 토큰: 낮은 천막

날씨 단계 때 이 토큰을 사용하면  하나를 무시합니다.

특수 발명: 줄 사다리

에서 탐험 행동을 할 때만 쓸 수 있는 보조 말을 얻습니다.

특수 발명: 작은 배

마지막 탐험 행동을 한 다음에만 제작할 수 있습니다. 작은 배를 제작하면 게임에서 승리합니다.

5. 식인종들의 섬

이 시나리오의 목표는 4번 섬 타일인 식인종들의 본거지를 파괴하는 것입니다. 본거지는 게임을 시작할 때는 비공개 상태입니다.

본거지를 파괴하려면 본거지의 힘을 고려하여 사냥 행동을 해야 합니다.

본거지의 힘은 21로 시작하지만, 플레이어들이 식인종 마을을 불태울 때마다 본거지의 힘이 줄어듭니다.

본거지를 파괴한 라운드의 마지막까지 살아남으면 승리합니다.

게임 준비 변경

시작 설비를 무작위로 뽑지 않고, **럼주 주머니, 파이프와 담배**를 가지고 시작합니다. 그리고, 시나리오 카드 그림의 위치에 4번 섬 타일을 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 이것은 여러분이 나중에 공격해야 할 식인종의 본거지입니다.

시나리오 특수 규칙

4번 섬 타일은 4라운드를 시작할 때 자동으로 탐험이 됩니다.

이것을 표시하기 위해 숫자 토큰  을 섬 타일 위에 놓습니다.

이 곳은 공격할 수 있는 곳입니다.

불태우지 않은 식인종 마을이 있는 곳에 야영지를 둘 수 없습니다.

강제로 야영지를 그런 섬 타일로 옮기는 효과가 발생하면 야영지를 옮기는 대신 모든 플레이어들이 상처 1을 입습니다. 또한 불태우지 않은 식인종 마을이 있는 섬 타일에서 채집 행동을 하려면 행동 말을 1개 추가로 배치해야 합니다.

사냥 행동을 통해서 식인종 마을이나 본거지를 공격할 수 있습니다.

공격 대상의 마을이 게임 보드에 어디에 있던지 한 번의 공격은 한 번의 행동이 필요합니다.

오로지 마을이나 본거지의 힘만 따져서 격투 결과가 적용됩니다. 짐승 카드를 펼치지 않습니다.

마을의 힘은 섬 타일에 보이는  의 개수 +4 입니다(마을 개수가 아닙니다). 본거지가 공개되면 본거지의 아이콘도 셉니다. 기본적인 격투 규칙대로 힘을 비교하여 행동을 실행한 캐릭터가 부족한 힘의 차이만큼 상처를 입습니다.

행동을 실행한 캐릭터가 죽지 않고(물론 캐릭터가 죽으면 게임은 패배로 끝나지만), 성공적으로 마을을 불태우면 그  을 검은색 마커로 가립니다. 이것은 더 이상 마을의 힘으로 세지 않습니다.



부 록

예시:

군인이 식인종 마을을 공격합니다. 게임 보드에 이 있는 섬 타일이 3개 있는데, 그 중 하나는 마커로 가려져 있습니다. 따라서, 마을의 힘은 4+2=6입니다. 무기 레벨이 5라서, 군인은  1을 입습니다.

본거지의 힘은 21에서 불태운 마을 개수에 3을 곱한 값을 뺀 수입니다.

예시:

식인종 마을을 2개 불태웠습니다. 본거지의 힘은 21-(2×3)=15입니다.

게임에서 승리하려면 본거지를 공격해야 합니다. 마을을 공격하는 것과 같이, 사냥 행동으로 공격합니다. 반드시 야영지부터 본거지까지 탐험한 섬 타일로 이어져 있어야 합니다.

공격을 실행한 캐릭터가 죽지 않고, 해당 라운드가 끝날 때까지 모두가 살아남으면 플레이어들의 승리로 게임이 끝납니다. 프라이데이는 스스로 마을이나 본거지를 공격할 수 없으며, 격투에서 다른 캐릭터를 보조만 할 수 있습니다.



 아이콘이 있는 카드를 펼치면 모든 캐릭터들이 일정 개수의 상처를 입습니다. 이것은 불태운 식인종 마을 수에 따라 달라집니다. 3에서 불태운 마을 수를 뺀 수만큼 각각의 캐릭터들이 상처를 입습니다. 불태운 마을 수가 3보다 크면 상처를 입지 않습니다.

예시:

마을을 2개 불태운 다음에 식인종들이 공격하면( 카드가 나오면) 각 캐릭터는 상처 1을 입습니다.

식인종들의 공격이 끝난 다음에는 반드시 야영지를 옮겨야 합니다. 이 때, 야영지 이동의 일반 규칙을 따릅니다. 만약 야영지를 옮길 수 없다면, 오두막과 지붕, 울타리를 잃어야 합니다(자연적인 오두막은 예외입니다). 오두막을 짓지 않은 상태였다면 모든 캐릭터가 상처 2를 입습니다.



처음 등장하는  4개는 식인종 마을을 나타냅니다. 탐험한 순서대로 숫자 토큰을  1부터 차례로 덮이지 않은  섬 타일에 놓습니다. 이 게임에서는 마을이 4개까지만 존재할 수 있습니다. 5번째  아이콘이 있는 섬 타일이 등장하면 이것은 식인종 마을의 힘을 계산할 때는 세지만, 마을이 아니기 때문에 불태워 없앨 수는 없습니다. 이 게임에서는 숫자 토큰이 5개만 사용됩니다. 1부터 4까지는 마을을 나타내며, 6번은 식인종 본거지를 표시합니다.

공개된 은 각각 탐험한 플레이어에게  1을 입힙니다. 치료제를 만들지 않았다면 4번째 아이콘을 탐험한 플레이어는  3을 입습니다. 치료제가 있으면  1만 입습니다. 그런 다음, **가능하다면**, 반드시  1개나  1개를 버려야 합니다. 수중에 없는 자원을 버릴 자원으로 선택해서는 안됩니다. 즉,  2개가 있고 는 없다면 버릴 자원으로 를 선택할 수 없습니다. 반드시 으로 1개를 버려야 합니다.

특수 발명: 카누

이 아이템을 제작하면 탐험 행동을 하는 플레이어가 섬 타일 더미의 맨 위 2개 타일을 확인하고 펼칠 타일을 고를 수 있습니다. 다른 타일은 더미에 다시 섞어 놓습니다.

특수 발명: 투석기

오두막이 있는 상태에서 이 아이템을 제작하면 울타리 레벨이 2 오릅니다. 그 밖에, 무기 레벨이 1 오릅니다.

6. 로빈슨 가족

이 시나리오에는 무작위로 펼친 9개의 아이템을 모두 제작하는 것이 목표입니다(기본 발명 9개가 아닙니다). 정확히 9장의 카드여야 합니다. 1장 이상의 발명 카드를 버려야 하고, 마지막 라운드까지 그것들을 되돌릴 방법이 없으면 게임에서 패합니다.

또한, 이후에 태어날 아이들을 먹일 식량이 충분해야 합니다.

주어진 라운드 안에 모든 캐릭터와 아이들이 살아남고 아이템 9개와 오두막을 제작하고, 지붕과 울타리, 무기 레벨을 최소 1씩 올리면 승리합니다.

게임 준비 변경

게임을 준비할 때, 발명 카드를 원래 규칙인 5장이 아니라 9장을 뽑습니다. 이 9장의 발명 카드를 모두 아이템으로 제작해야 게임에서 승리합니다.

시나리오 특수 규칙

게임을 진행하면서 7, 9, 11 라운드에 아이들이 태어납니다.

아이들은 각각 식량을 1개씩 먹습니다.

잊지 않도록 시나리오 카드의 7부터 12라운드 칸에 각각 -1/-2/-3 이 표시되어 있습니다. 아이들을 위한 식량이 충분하지 않으면 그 즉시 플레이어들의 패배로 게임이 끝납니다(아이들은 다 큰 어른들만큼 배고픔을 견딜 수 없습니다). 원래 규칙에 예외로, 야영지가 있는 섬 타일에  토큰을 1개 보다 많이 놓을 수 있습니다. 따라서, 생산 단계 동안 자원을 1또는 2개보다 많이 얻을 수 있습니다. 이 예외는 특정 토큰과 특정 타일에만 적용됩니다.

마지막으로, 시나리오 카드에 특별한 행동 칸이 있습니다. 정확히 2개의 행동 말을 배치하고, 섬 타일이나 섬 칸에 있는 검은색 마커 1개를 제거할 수 있습니다. 이 때, 검은색 마커의 역할이 어떤 것이었는지는 상관없습니다.



생산 단계 동안, 원래 생산되는 총 자원 개수의 반만 생산됩니다. 이 때, 생산되는 자원 개수는 내림으로 계산합니다.

예시:

생산 단계에 원래는  2개와  3개를 생산합니다.

 카드가 펼쳐지면 생산량이 반으로 줄어서, 총 2개만 생산됩니다.

 2개 생산,  1개와  1개 생산,  2개 생산 중에서 고를 수 있습니다.



이 있는 섬 타일을 펼치면 다른 모든 타일들과 지형 종류를 비교합니다.

처음으로 등장한 지형 종류면 검은색 마커로 덮고 아직 탐험하지 않은 지형으로 칩니다.

부 록

특수 발견 토큰: 낯은 도구

이것은 행동을 하지 않고 아이템을 만들 수 있습니다. 행동 단계에 행동을 실행하면서 이 발견 토큰을 썼다면 발명 카드를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 그 외의 상황이면 즉시 아이템을 쓸 수 있습니다.

특수 발견 토큰: 쟁기

이 토큰은 특수 행동인 개간 작업과 같은 효과입니다.

특수 발견 토큰: 화약

날씨 단계에 굶주린 동물 주사위를 굴릴 때, 결과가 마음에 들지 않으면 다시 굴릴 수 있습니다. 새 결과로 이전 결과를 대체합니다. 그러나, 두 개의 결과를 비교해서 하나를 선택할 수는 없습니다.

7. 킹콩섬에서의 오싹한 모험

이 시나리오의 배경은 거대 유인원에 관한 영화를 찍는 제작진들과 미지의 섬을 탐험하는 내용입니다. 그러나, 유인원이 갑자기 적대적으로 변하면서 제작진들을 죽이기 시작합니다. 여러분은 섬을 가로질러서 3개의 함정을 설치하고, 특수 사냥 행동으로 킹콩을 사로잡아야 합니다. 또한 여주인공과 감독은 살아 있어야 합니다.

게임 준비 변경

오두막을 가진 채로 게임을 시작합니다.

야영지 토큰을 오두막 쪽으로 뒤집고,

게임 보드의 오두막 칸에 마커를 놓습니다.

게임을 시작할 때 지붕이나 울타리는 가지지 않습니다.



시나리오 아래쪽에 표시된 제작진 중 한 명이 킹콩에게 죽임을 당합니다. 검은색 마커를 해당 제작진 밑에 놓습니다. 여주인공은 예외로, 킹콩에게 죽임을 당하는 대신 납치됩니다. 감독이 죽으면 여러분의 패배로 게임이 끝납니다.



이 있는 섬 타일을 펼칠 때마다 숫자 토큰을 하나씩 섬 타일에 놓습니다. 날씨 단계 때, 게임 보드에 놓인 숫자 토큰 개수만큼 굶주린 동물 주사위를 굴리면서 결과를 적용합니다. 예를 들어, 날씨 단계에 1, 2, 3 토큰이 게임 보드에 있었다면 굶주린 동물 주사위를 세 번 굴립니다.

굶주린 동물 주사위의 결과가 울타리 레벨을 0 밑으로 내릴 때마다 사기가 1 떨어지고, 모두가 상처 1을 입습니다. 그리고, 살아있는 제작진 중에서 숫자가 가장 낮은 제작진이 죽습니다 (여주인공이면 납치당합니다).

생산 단계 동안, 야영지가 토렘이 있는 섬 타일에 있으면 모두가 상처 1을 입습니다.

여주인공 구출

여주인공이 킹콩에게 납치당하면 반드시 구출해야 승리할 수 있습니다. 여주인공이 잡혀 있는 곳은 네 번째로 탐험한 이 있는 섬 타일입니다. 아직 네 개의 을 탐험하기 전이면 네 번째 을 찾을 때까지 탐험을 해야 합니다. 여주인공을 구하려면 그 타일에서 특수 탐험 행동을 해서, 미스터리 카드 더미에서 1장을 실행해야 합니다.

특수 발견 토큰: 제작진이 잃어버렸던 물건

살아있는 제작진 중에서 숫자가 가장 낮은 사람의 능력을 사용합니다.

특수 발견 토큰: 폭죽

이 토큰을 버리고, 굶주린 동물 주사위 한 개의 결과를 무시할 수 있습니다.

특수 발견 토큰: 거대한 발자국

이 토큰을 버리고 즉시 한 번만 쓸 수 있는 녹색 행동 말을 얻습니다.

특수 발명: 함정

이 아이템은 이 있는 섬 타일에서만 3번 제작할 수 있습니다. 야영지가 있는 섬 타일이나, 야영지에서 2칸까지 떨어진 섬 타일에 함정을 설치할 수 있습니다. 야영지나 야영지에 인접한 곳이 아닌 섬 타일에서 제작할 때는 말을 1개 더 놓아야 합니다. 함정 3개를 전부 설치하면 이후의 라운드부터 특수 사냥 행동을 통해서 킹콩을 포획할 수 있습니다.

특수 발명: 진정제

이 아이템은 킹콩과 싸울 때 무기 레벨을 5가 아닌 1만 감소시켜서, 킹콩을 무찌르기 쉽게 만들어 줍니다.

번외. 생존자들

이 시나리오는 로빈슨 크루소 한국어판 1판 제작 당시, 편당에 참여해 준 분들께 감사의 뜻을 전하기 위해 보드피아에서 준비한 한정 시나리오입니다. 게임의 요소를 두루 소개하고 있기 때문에, 이 게임을 처음 접하는 분들께 추천합니다. 8라운드 안에 기술자와 수리도구를 찾고, 통신 장비를 제작하는 것이 목표입니다.



탐험한 타일에 토렘 아이콘이 있으면 숫자 토큰을 놓습니다. 곧바로 미스터리 카드 2장을 펼쳐서 내용을 실행한 뒤, 타일에 뒀던 숫자 토큰을 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.

특수 발명: 통신 장비

1, 2, 3, 4 숫자 토큰과 기술자는 통신 장비를 수리하기 전에 미리 찾아뒀야 하기 때문에, 7라운드까지 토렘이 있는 섬 타일을 최소 4개 탐험해야 승리할 수 있습니다.

부 록

캐릭터 특수 능력

이 장에서는 캐릭터의 특수 능력을 소개합니다. 각 캐릭터는 원하는 때에 각자의 능력을 라운드마다 한 번씩 사용할 수 있습니다. 어떤 능력은 자기 자신에게만 사용할 수 있습니다. 특수 능력을 쓰면 그 라운드가 끝날 때까지 검은색 마커로 해당 능력을 가려서, 사용한 능력임을 표시합니다.

목수



경제적인 시공

행동을 하면서 투지 토큰 2개를 버리고 🪵 1개를 적게 냅니다. 행동 단계를 시작하면서 행동에 말을 배치할 때, 목수의 행동 하나에 🪵 1개를 적게 놓는 대신, 목수의 투지 토큰 2개를 놓습니다. 또는 행동을 실행하면서 투지 토큰을 써서 🪵 1개를 적게 버릴 수도 있습니다(배치했던 🪵 는 지금 쓸 수 있는 자원 칸으로 돌려 놓습니다). 그러나, 행동 단계를 진행하면서 투지 토큰을 얻게 될 것을 예상해서, 행동을 계획할 때 🪵 를 적게 놓을 수는 없습니다. 행동을 계획할 때는 필요한 자원(이 경우에는 투지 토큰도) 전부를 배치해야 합니다. 이 능력으로 제작 비용을 🪵 0개로 만들 수 있습니다.

예시:

오두막의 건설 비용이 🪵 4개인데 플레이어들은 3개만 있습니다. 목수가 제작 행동에 🪵 3개와 자신의 투지 토큰 2개를 배치할 수 있습니다. 행동을 계획하는 시점에 목수에게 투지 토큰이 부족하면 이번 라운드에 오두막을 제작할 수 없습니다.

장인의 솜씨

투지 토큰 2개를 버리고, 제작 행동을 하는 동안 갈색 주사위 중 하나를 다시 굴릴 수 있습니다. 실패 주사위의 결과로 얻은 투지 토큰은 현재의 행동 주사위를 다시 굴리는 데 사용할 수 없습니다.

새 아이디어

투지 토큰 3개를 버리고 발명 카드 더미에서 5장을 가져옵니다. 그 중에 1장을 선택해서 게임 보드의 다른 발명/아이템 카드 옆에 발명 쪽이 보이도록 놓습니다. 다른 4장은 버리는 카드 더미에 놓습니다. 발명 카드 더미가 다 떨어지면 버리는 카드 더미를 섞어서 새로운 더미를 만듭니다.

잡역부

투지 토큰 3개를 버리고 갈색 행동 보조 말을 1개 받습니다. 이 말은 그 라운드에 목수의 제작 행동 한 번에만 사용할 수 있습니다. 행동 단계가 끝나면 버립니다.

요리사



할머니의 요리 비법

투지 토큰 2개와 🍷 1개를 버리고 캐릭터 한 명의 상처 2를 치료하거나, 캐릭터 두 명을 각각 상처 1을 치료합니다. 이 능력은 밤 단계가 아니어도 아무 때나 사용할 수 있습니다.

매의 눈

투지 토큰 2개를 버리고, 채집 행동을 하는 동안 회색 주사위 중 하나를 다시 굴릴 수 있습니다. 실패 주사위의 결과로 얻은 투지 토큰은 현재의 행동 주사위를 다시 굴리는 데 사용할 수 없습니다.

꿀꿀이죽

투지 토큰 3개를 버리고 🍷 1개를 얻습니다. 행동 단계에 이 능력을 쓰면 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓고, 그 외의 단계에는 즉시 쓸 수 있습니다.

독한 술

투지 토큰 3개를 버리고, 날씨 단계에 ☁ 1개를 무시하거나 ☁ 1개를 ☁ 1개로 바꿉니다. 이 능력은 날씨 주사위를 굴린 다음에 사용할 수 있습니다.

탐험가



행운아

투지 토큰 2개를 버리고, 탐험 행동을 하는 동안 녹색 주사위 중 하나를 다시 굴릴 수 있습니다. 실패 주사위의 결과로 얻은 투지 토큰은 현재의 행동 주사위를 다시 굴리는 데 사용할 수 없습니다.

정찰

투지 토큰 2개를 버리고 섬 타일 3개를 뽑아서, 그 중 하나를 선택합니다. 다른 2개의 섬 타일을 더미에 섞어 놓고, 선택한 1개의 섬 타일을 더미 맨 위에 놓습니다. 탐험 행동 도중 섬 타일 하나를 이미 펼친 다음, 이 능력을 써서 추가로 타일 2개를 더 뽑으면 안됩니다. 이 능력은 탐험 행동을 실행하기 전에 사용해야 합니다.

용기를 북돋는 말

투지 토큰 3개를 버리고 즉시 사기를 1 올립니다.

부 록

탐색

투지 토큰 3개를 버리고 발견 토큰 2개를 뽑아서, 그 중 하나를 선택합니다.
행동 단계에 이 능력을 쓰면 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓고,
그 외의 단계에는 즉시 쓸 수 있습니다. 다른 토큰은 게임에서 제거합니다.

군인



추적

투지 토큰 2개를 버리고 사냥 카드 더미 맨 뒷장을 보고, 그대로 둘 지 아니면 맨 아래에 놓을지 결정합니다. 나중에 사냥 카드 더미가 다시 섞이면 카드의 순서가 바뀔 수 있습니다.

방어 계획

투지 토큰 3개를 버리고 울타리나 무기 레벨을 1 올립니다. 울타리 레벨은 오두막이 있어야 올릴 수 있습니다. 어떤 카드를 펼친 후에는 그 카드의 효과를 적용하기 전에 이 능력을 사용할 수 없습니다.

광분

투지 토큰 3개를 버리고 군인의 행동에서 일시적으로 무기 레벨 3을 올립니다.
이 능력은 사냥 행동에서 짐승 카드를 펼친 다음에 쓸 수 있습니다.
이 능력은 다른 때에는 사용할 수 없습니다(예를 들면 날씨 단계에).

사냥

투지 토큰 4개를 버리고 짐승 카드 더미의 맨 뒷장을
사냥 카드 더미 맨 위에 놓습니다.
카드의 내용을 보면 안됩니다.
사냥 카드 더미가 없는 상태여도 이 능력을 쓸 수
있습니다.



특별한 카드 효과

카드의 지면이 부족해서 모든 효과를 완전히 설명하지 못한 경우가 있습니다.
몇몇 카드의 효과를 좀 더 자세히 설명합니다.

거꾸로 매달리는 함정(미스터리 함정)

무기 레벨이 2또는 그보다 낮으면 0이 됩니다. 2보다 크면 2를 내립니다.

거센 강물 / 물길 트기(이벤트)

자원을 반만 얻는다는 것은 자원의 총 개수의 반을 나타냅니다.

예를 들어, 나무 4개와 식량 2개(총 6자원)를 생산한다면, 나무 3개, 또는 식량 2개와 나무 1개
이런 식으로 선택해서 생산할 수 있습니다.

구덩이(발명)

생산 단계 때 갈색 상처 주사위를 굴립니다. ♡가 나오면 즉시 식량 2개를 얻습니다.
어떤 효과로 인해 식량을 얻지 못하는 상황이면 구덩이로도 식량을 얻을 수 없습니다. 얻는 자원이
반으로 줄어드는 효과가 발휘되는 중이라면 반을 계산하기 전에 구덩이의 효과를 적용합니다.

그물 침대(미스터리 보물)

휴식 행동을 할 때마다, 원래 휴식 행동의 효과에 추가로 투지 토큰 1개를 얻습니다. 그물 침대는
침대와 함께 쓸 수 없습니다. 둘 다 가지고 있다면 어느 것을 사용할 지 정해야 합니다. 그물 침대는
한 라운드에 여러 플레이어가 사용할 수 있습니다. 프라이데이는 그물 침대를 쓸 수 없습니다.

낮은 옷가지(미스터리 보물)

라운드마다 눈구름 1개를 비구름 1개로 셉니다. 따라서 나무를 추가로 버릴 필요가 없습니다.

담요(미스터리 보물)

마커 1개를 쓰면 ☁ 주사위나 토큰 1개를 무시합니다. 무시한 ☁이 ☁의 숫자를 늘리지 않습니다.

대재앙 / 도구 수리(이벤트)

아이템 쪽으로 뒤집은 모든 발명 카드들을 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 이번 행동 단계가 끝날
때까지 해당 아이템들의 효과를 쓸 수 없습니다. 사용할 수 없는 상태이기 때문에 다른 아이템의 제작
조건도 충족시킬 수 없습니다. 우리나 지름길처럼 효과가 있는 토큰은 사용할 수 있는 상태로 둡니다.
행동 단계가 끝날 때, 게임 보드로 모두 돌려 놓습니다. 위험 효과는 플레이어들이 아이템 1개를 버리고
그 아이템의 효과를 취소하는 것입니다. 그렇게 된 아이템은 발명 쪽으로 뒤집어서 발명 카드 더미에 섞어
놓습니다.

대책 회의 / 기발한 생각(이벤트)

카드 더미에서 고른 발명 카드는 즉시 게임 보드에 발명 쪽이 위로 보이도록 놓습니다(나중에 쓸 수
있는 자원 칸에 놓지 않습니다).

덤불 속의 깜짝 선물 / 문득 든 생각(채집 모험)

사용하지 않은 시작 설비 카드 중에서 한 장을 무작위로 뽑습니다. 뽑은 카드는 나중에 쓸 수 있는
자원 칸에 놓았다가, 행동 단계가 끝난 다음에 쓸 수 있습니다.

도구 점검 / 망가진 도구(제작 모험)

이미 제작한 아이템 2개(또는 1개만 제작했다면 1개)에 마커를 놓습니다.

이 마커들은 이벤트 단계에 이 카드가 다시 등장하기 전까지는 아무 효력이 없습니다.

부 록

독(미스터리 함정)

프라이데이드도 이 카드의 효과를 적용 받습니다. 이 카드를 발견한 사람이 야영지 밖에서 밤을 보내면 혼자만 상처 1을 입습니다(프라이데이드도 똑같이 적용합니다).

말다툼 / 화해 (이벤트)

이번 라운드에는 다른 플레이어들의 행동 말로 하나의 행동을 할 수 없습니다. 이것은 프라이데이드를 포함합니다. 이번 라운드에는 프라이데이드가 다른 플레이어를 보조할 수 없습니다.

이 효과의 유일한 예외는 이 카드의 위험 대비 행동입니다. 이 행동에는 서로 다른 플레이어들의 말 또는 프라이데이드의 말을 배치해야 합니다.

망치와 못(시작 설비)

마커를 1개 쓰면 갈색 보조 행동 말 1개를 얻습니다. 이 말은 제작 행동을 보조하는 데만 사용할 수 있습니다. 시작 설비는 한 라운드에 두 번 사용할 수 있습니다.

모닥불(발명)

밤 단계에 한 번, 식량 1개를 버리고 상처 2를 치료할 수 있습니다.
한 캐릭터를 2 치료하거나, 두 캐릭터를 각각 1씩 치료할 수 있습니다.

무기력함 / 동원(이벤트)

시작 플레이어 토큰을 넘겨 받은 플레이어가 즉시 새로운 시작 플레이어가 됩니다.

미지의 전염병(미스터리 함정)

마커 개수를 정할 때, 프라이데이드는 게임 인원수로 세지 않지만 마커를 나눠 받을 수 있습니다. 이 카드를 발견한 사람이 야영지 밖에서 밤을 보내면 혼자만 상처 2를 입습니다.

바구니(발명)

바구니를 사용하려면 반드시 행동을 계획할 때 바구니 토큰을 행동 말과 함께 놓아야 합니다. 채집 행동에 실패하면 아무 것도 얻지 못합니다.
바구니와 자루는 하나의 채집 행동에 함께 사용할 수 있습니다.

바람총(미스터리 함정)

프라이데이드는 이 카드의 효과에 영향을 받지 않습니다.

배낭(미스터리 보물)

플레이어가 배낭을 사용하면 그 행동 단계 동안 해당 플레이어가 실행하는 각각의 탐험 행동에 배낭의 효과가 적용됩니다. 라운드마다 한 명의 캐릭터만 사용할 수 있습니다.

버섯 / 질병(채집 모험)

프라이데이드는 식량을 얻을 때 게임 인원수로 세지 않습니다.

보물 지도(미스터리 보물)

행동 말 2개로 탐험 행동을 하면 자동으로 성공하기 때문에 행동 주사위를 굴릴 필요가 없습니다.

불행 / 포근한 휴식(이벤트)

위험 대비 칸에 있는 모든 이벤트 카드의 위험 효과를 왼쪽부터 오른쪽 차례로 실행합니다. 그런 다음, 카드를 버리고 불행 카드를 오른쪽 칸에 놓습니다.

빛나는 보석(미스터리 과수)

이 함정을 발동시킨 캐릭터나 프라이데이드가 야영지 밖에서 밤을 보내야 하는 경우, 카드의 효과를 바로 적용시키지 않고 카드를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.
효과의 적용은 그 다음 라운드로 미뤄집니다.

빨리 빨리 / 급할수록 돌아가라(이벤트)

추가 제작 행동에는 행동 말이 필요하지 않습니다. 일반적으로 행동 말 1개를 배치한 것처럼 제작 행동을 실행합니다. 이 카드를 펼친 사람이 추가 제작 행동을 실행합니다.
필요한 조건이 갖춰져 있어서 제작할 수 있는 것들은 무엇이나 제작할 수 있습니다(아이템, 오두막, 지붕, 울타리, 무기 레벨). 오두막을 같은 라운드에 막 지었고, 야영지에 자연적인 오두막이 없다면 이 추가 행동으로 지붕과 울타리를 제작할 수 없습니다. 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 있는 아이템도 사용할 수 없습니다.

사브르(미스터리 보물)

사브르는 라운드마다 한 명의 캐릭터만 사용할 수 있습니다. 사브르를 사용하는 사람은 격투를 할 때마다 한 번씩 쓸 수 있는데, 사브르 능력을 쓸 것인지 여부를 정할 수 있습니다.
사브르 능력을 쓸 때마다 상처 1을 입습니다. 사브르는 굶주린 동물 주사위에도 사용할 수 있습니다.

새로운 식자원 / 허망하다(채집 모험)

해당 섬 타일에 있는 모든 근원지를 마커로 가립니다.  토큰 자체가 근원지 역할을 하고 있었다면 (다시 말해서 그 타일에 원래 식량 근원지가 없었다면) 토큰도 마커로 가립니다.
토근이 근원지 역할을 하고 있지 않았다면 마커로 가리지 않습니다. 그러나 그 토큰은 원래의 식량 근원지를 가린 마커가 제거되기 전까지 아무 효과도 없습니다.

선장의 사물함 / 보물 찾기(난파선 잔해)

시작 설비는 사용하지 않은 시작 설비 중에서 무작위로 뽑습니다. 뽑은 설비를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 이 카드는 해당 행동 단계가 끝난 다음에 쓸 수 있습니다.

섬이 우리들을 조롱한다 / 상황 타개(이벤트)

시나리오 카드에 있는 책 아이콘의 효과를 두 번 실행합니다. 위험 효과까지 발동되면 이 카드로 총 세 번의 책 아이콘 효과를 적용하게 됩니다.

성경(시작 설비)

같은 라운드에 두 번 사용해도 됩니다. 야영지 정비 행동을 할 때 성경을 사용하면 원래 효과에 추가로 투지 토큰 1개를 얻고 상처도 1 치료합니다. 예를 들어 4인 게임의 경우, 사기 울리기를 선택했다면 결과적으로 사기를 올리고, 투지 토큰 1개를 얻고, 상처를 1 치료합니다.

숲 속에서 들리는 울음 소리 / 원정을 나서다(이벤트)

아직 사냥 카드 더미가 없다면 뽑은 짐승 카드가 사냥 카드 더미가 됩니다.
나머지 두 카드는 짐승 카드 더미에 섞어 놓습니다. 게임을 진행하면서 사냥 카드 더미를 섞게 되었다면, 맨 위에 두었던 카드는 자연스럽게 섞이게 됩니다.

아궁이(발명)

 주사위나 토큰 1개를 무시합니다. 무시한  이  의 숫자를 늘리지 않습니다.

엄청난 허리케인 / 수리(이벤트)

레벨이 1인 지붕이나 울타리를 선택해도 됩니다. 그렇게 하면 내림으로 잃기 때문에 레벨을 내리지 않으며, 연관된 어떤 효과도 없습니다. 그러나, 지붕과 울타리 레벨이 둘 다 0이면 필요한 조건을 완수하지 못한 상황이 적용됩니다.

오래된 지도(미스터리 보물)

이 카드가 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓이는 즉시 모든 플레이어들이 투지 토큰을 1개씩 받습니다. 게임에 프라이데이드가 있다면 프라이데이드도 투지 토큰 1개를 받습니다.

와인 병(미스터리 보물)

야영지 밖에서 밤을 보내는 캐릭터가 이 카드를 발견했다면, 그 캐릭터는 카드의 효과를 쓸 수 있습니다.

부 록

우리(발명)

마커는 반드시 인접한 타일의 에만 놓을 수 있습니다. 야영지에 있는 근원지에는 놓을 수 없습니다. 야영지가 있는 섬 타일에  토큰을 놓습니다. 아이템을 제작하고 나면 항상 토큰이 야영지와 함께 움직입니다. 단, 이동하려는 곳에 같은 토큰이 없어야 합니다.

원숭이들이 보고 있다 / 원숭이들이 야영지에 난입한다!(제작 탐험)

레벨이 1인 지붕이나 울타리를 선택해도 됩니다. 그렇게 하면 내림으로 잃기 때문에 레벨을 내리지 않으며, 연관된 어떤 효과도 없습니다. 그러나, 지붕과 울타리 레벨이 둘 다 0이면 필요한 조건을 완수하지 못한 상황이 적용됩니다.

위험한 밤 / 보호물 구축(이벤트)

이벤트 카드 더미 옆에 놓은 짐승 카드는 다음 라운드를 시작할 때까지 그대로 둡니다. 같은 라운드에 위협 대비 행동을 했다면 짐승 카드를 사냥 카드 더미에 섞습니다. 같은 라운드에 위협 대비 행동을 실행하지 않았다면 다음 라운드의 이벤트 단계를 시작하기 전에 시작 플레이어가 그 짐승 카드와 싸워야 합니다. 그렇게 되면 이 카드의 위협 대비 행동은 더 이상 아무 효과가 없습니다.

의식용 그릇(미스터리 보물)

이 카드의 효과는 이벤트 단계 때 이 카드가 나와서 아래쪽 효과를 적용할 때까지 지속됩니다.

자루(발명)

자루를 사용하려면 반드시 행동을 계획할 때 자루 토큰을 행동 말과 함께 놓아야 합니다. 채집 행동에 실패하면 아무 것도 얻지 못합니다. 바구니와 자루는 하나의 채집 행동에 함께 사용할 수 있습니다.

재수없는 사건(미스터리 함정)

시나리오의  아이콘 효과를 즉시 실행합니다.

재해 / 수리(이벤트, 위협 효과)

레벨이 1인 지붕이나 울타리를 선택해도 됩니다. 그렇게 하면 내림으로 잃기 때문에 레벨을 내리지 않으며, 연관된 어떤 효과도 없습니다. 그러나, 지붕과 울타리 레벨이 둘 다 0이면 필요한 조건을 완수하지 못한 상황이 적용됩니다.

저장고(발명)

저장고는 평범한 식량이 썩지 않도록 해줍니다. 그러나 식량이 썩지 않는 식량으로 변하는 것은 아닙니다(따라서 식량 마커를 바꾸면 안됩니다). 저장고가 발명 쪽으로 뒤집히면 일반적인 규칙대로 밤 단계에 남은 식량은 썩습니다.

지름길(발명)

생산 단계 때, 지름길 토큰이 놓인 섬 타일에서 자원을 얻을 수 있습니다. 토큰이 놓은 섬 타일에 근원지가 하나보다 많으면 어떤 자원을 얻을 지 선택할 수 있습니다. 또한, 라운드마다 다른 자원을 선택해도 됩니다. 지름길 토큰이 놓인 섬 타일에 이나  토큰도 있다면, 토큰에 맞는 자원을 선택하면 추가 자원도 얻습니다.

예시:

어떤 섬 타일에 나무 근원지, 식량 근원지가 각각 있고,  토큰과 지름길 토큰이 있습니다. 생산 단계 때, 플레이어들은 나무 1개 또는 식량 2개를 얻을 수 있습니다.

생산 단계 때 자원을 생산한 근원지에서는 행동 단계 때 자원을 얻을 수 없습니다.

지름길 토큰을 해당 근원지 위에 놓아서, 그 라운드가 끝날 때까지 해당 근원지는 이미 생산한 근원지임을 표시합니다.

2번 시나리오를 진행할 때, 지름길 토큰이 있는 섬 타일에 안개 마커도 있으면 지름길의 효과는 사라지기 때문에 추가 자원을 생산하지 않습니다. 그러나, 행동 단계동안 채집을 통해 자원을 얻을 수 있습니다. 어떤 다른 이유로 생산 단계를 건너뛰는 경우도 마찬가지입니다. 야영지를 옮기면 지름길은 사용할 수 없게 됩니다. 아이템 카드를 발명 쪽으로 뒤집고, 지름길 토큰을 버립니다.

집중 호우 / 이동(이벤트)

카드 위쪽의 효과로 야영지를 강제 이동하게 되면서 지붕, 울타리 레벨이 내려갔다면 위협 대비 행동으로 잃었던 것의 1 레벨을 돌려받습니다. 예를 들어, 지붕 레벨만 내렸다면 지붕 레벨만 얻습니다. 오두막을 짓지 않았으면 아무것도 얻지 못합니다.

채찍(미스터리 보물)

이 카드를 발견한 행동 단계가 끝날 때, 무기 레벨 1을 올립니다. 라운드당 한 번,  카드를 실행할 때 함정 카드 1장의 효과를 무시할 수 있습니다. 무시한 함정 카드는 실행한 것으로 셉니다. 이 카드는 매 라운드 한 명만 사용할 수 있습니다.

치료제(발명)

몇몇 카드에 치료제 아이템이 언급됩니다. 보통은 어떤 부정적인 일련의 일을 방지하는 데 필요합니다. 치료제는 사용해도 없어지지 않습니다.

침대(발명)

휴식 행동을 할 때마다, 원래 휴식 행동의 효과 대신에 투지 토큰 1개를 얻고 상처 2를 치료합니다. 침대는 그물 침대와 함께 쓸 수 없습니다. 둘 다 가지고 있다면 어느 것을 사용할 지 정해야 합니다. 침대는 한 라운드에 여러 플레이어가 사용할 수 있습니다. 프라이데이는 침대를 쓸 수 없습니다.

피곤하다 / 다툼(제작 모험)

행동을 실행하는 캐릭터만 상처를 치료합니다. 이 효과는 즉시 적용합니다.

한밤중의 공격 / 사냥감 탐색(이벤트)

짐승의 힘이 몇이든 격투를 하지 않습니다. 그러나, 그 짐승 카드에 명시가 되어 있다면 무기 레벨을 (때로는 울타리 레벨도) 내려야 합니다. 식량과 모피를 얻는 것뿐 아니라 카드에 나온 모든 효과를 반드시 적용해야 합니다.

항아리(발명)

밤 단계당 한 번, 식량 1개를 써서 캐릭터 한 명의 상처 1개를 치료할 수 있습니다.

해골 / 죽은 탐험가의 비망록(채집 모험)

발명 카드 더미의 맨 뒷장을 가져옵니다.

허브 혼합물(미스터리 보물)

카드 종류와 관계없이, 이벤트 카드 더미의 가장 위에 있는 카드를 볼 수 있습니다.

위험한 밤의 효과로 이벤트 카드 더미 옆에 짐승 카드가 있다면 그 카드도 확인할 수 있습니다.

헬멧(미스터리 보물)

플레이어가 헬멧을 사용하면 그 행동 단계 동안 해당 플레이어가 실행하는 각각의 사냥 행동에 헬멧의 효과가 적용됩니다. 라운드마다 한 명의 캐릭터만 사용할 수 있습니다. 헬멧은 굶주린 동물 주사위에도 사용할 수 있는데, 이 때는 어떤 플레이어에게 효과를 적용할 지 정해야 합니다.

혼란(미스터리 함정)

다음 라운드 동안, 해당 캐릭터는 자신의 모든 행동에서 주사위 결과가 성공으로 나온 주사위를 반드시 다시 굴려야 합니다. 행동 말 2개를 배치하면 기본적으로 주사위를 굴리지 않지만, 어쨌건 성공 주사위를 굴려야 하고, 그 효과를 적용합니다.

부록

그 밖의 발명 카드

위에 언급하지 않은 많은 발명들은 어떤 아이템을 만들 때 필요한 조건이거나, 일회성 보너스를 제공 합니다. 일회성 보너스는 무기/올타리 레벨, 썩지 않는 식량, 아영지에 놓는 🍷 토큰 등이 있습니다.

멜빵, 지도, 등불, 방패로 제공하는 보조 행동 말은 색깔에 맞는 행동에만 사용할 수 있습니다.

뗏목은 채집 또는 탐험 행동에 쓸 수 있는 보조 행동 말 1개를 제공합니다.

이 행동 말들은 라운드마다 사용할 수 있습니다.

일지와 북은 라운드마다 한 번씩, 사기 단계에 보너스를 제공합니다. 둘 다 함께 사용할 수 있습니다.

발견 토큰

탐험을 하면서 등장한 새로운 발견 토큰들은 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다(19쪽 설명을 참고하세요). 행동 단계가 끝날 때, 지금 쓸 수 있는 자원 칸으로 옮깁니다. 그러면 플레이어들이 사용할 수 있습니다. 이 때, **쓰러진 나무** 또는 **영양 만점 애벌레** 토큰은 반드시 해당하는 자원 상태, 즉 🍖 1개나 🌙 2개로 바뀌어야 합니다. 다른 발견 토큰은 그대로 가지고 있다가, 아무 때나 원할 때 자원으로 바꿀 수 있습니다(몇 가지 예외가 있습니다).

자원으로 교환하거나 사용하고 버린 발견 토큰은 게임에서 제거됩니다. 어느 시나리오에서나 같은 효과를 내는 토큰이 18개 있고, 시나리오에 따라 효과가 달라지는 특수 발견 토큰이 4개 있습니다 (28-32쪽의 해당 시나리오 설명을 참고하세요).

무언가 버려야 할 때, 그에 알맞은 발견 토큰을 가지고 있더라도 반드시 그걸 자원으로 바꿀 필요는 없습니다(그러나 보통은 바꾸게 될 것입니다).

예시:

밤 단계에 식사로 식량 1개가 필요합니다. 식량은 없고, 모피 1개와 식량 1개를 제공하는 **염소** 발견 토큰이 있지만, 원하지 않으면 토큰을 꼭 자원으로 바꾸지 않아도 됩니다.



양초

이 토큰은 한 번의 제작 행동에 쓸 수 있는 보조 갈색 행동 말을 제공합니다.

행동을 실행한 다음 보조 행동 말을 버립니다. 일반적인 규칙대로 이 행동 말은 계획 단계에만 배치할 수 있습니다.



쓰러진 나무

이 토큰은 행동 단계가 끝나면 즉시 나무 1개로 바뀌어서 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.



염소

무기 레벨이 최소 1만 있으면 이 토큰을 버리고 모피 1개와 식량 1개를 얻을 수 있습니다.

얻은 자원은 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 이 토큰은 행동 단계의 행동을 실행하는 동안에는 사용할 수 없습니다. 행동을 계획할 때, 또는 행동 단계가 끝난 다음, 아니면 별다른 제약이 없는 다른 단계 때 쓸 수 있습니다. 이 토큰이 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 토큰 상태로 놓여 있으면, 토큰에 표시된 식량은 아직 식량이 아니기 때문에 밤 단계 때 썩지 않습니다.



약초

항아리가 있다면 이 토큰을 버리고 즉시 치료제를 아이템으로 만들 수 있습니다.

행동 단계면 치료제 카드를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓고, 그 외의 단계에는 즉시 사용할 수 있습니다.



허브

항아리가 있다면 이 토큰을 버리고 사기 레벨을 1 올릴 수 있습니다.



큰 잎사귀

날씨 단계 때 비구름 1개를 무시합니다.



영양 만점 애벌레

이 토큰은 행동 단계가 끝나면 즉시 식량 2개로 바뀌어서 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.



오래된 마체테

무기 레벨을 1 올립니다.



맹독

항아리가 있다면 이 토큰을 버리고 무기 레벨을 2 올릴 수 있습니다.



보물 상자

시작 플레이어가 미스터리 카드 더미에서 보물 카드가 나올 때까지 카드를 펼칩니다.

행동 단계면 뽑은 카드를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓고, 그 외의 단계라면 즉시 사용할 수 있습니다.



가시 덩굴

오두막이 있다면 올타리 레벨을 1 올립니다.



담뱃잎

사기 레벨을 1 올립니다.



야채

바구니가 있다면 이 토큰을 밤 단계 때 버리고 상처 2를 치료합니다.

한 사람의 상처를 2 치료할 수도 있고, 두 사람을 각각 1씩 치료할 수도 있습니다.

게임 디자이너: Ignacy Trzewiczek

게임 설명서 제작: Simon Reitenbach

편집: Paul Grogan

표지 그림: Vincent Dutrait

박스 디자인: Aga Jakimiec

보드 디자인: Piotr Slaby

그래픽과 아이콘 디자인: Piotr Slaby, Mateusz Bielski, Michał Zieliński, Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz, Jerzy Ferdyn

구성품 디자인: Maciej Mutwil

DTP: Maciej Mutwil

교정: Paul Grogan, Piotr Wiśniewski, Joffrey Niemiec, Rafał Szyma, CBJ Matt, Chevee Dodd, Gunter Schmidl, Marek Spychalski, Hui Sian, Tony, Victoria, Jason, Ori, Ben, Justin, Patrick

제작: Portal Games

한국어판 제작: DiceTree Games

고맙습니다: 지원을 아끼지 않은 친구들과 테스터들, 감사합니다. Cnidiu, Wassago, Norman, Ryu, Asiok, Gschmidl, Powerwis, Ozy, Piechu, Scorn, Kneumann, Piotr Pieńkowski, Michał Oracz, Vlaada Chvátil, Mateusz Kopacz, Tomasz Bentkowski, Cierń, Walec, Młody, Multi, Joker, Tycjan, Tollis, Robert Ciombor, Hubert, Widlak, Zachy, Anthony Rubbo, Daniel Jazbec, Matthew Butterfield, Markus Ritter, Thomas, Dennis, Jimmy, Thomas Felder, 등. 캠패인 기간의 수많은 테스터들, 마지막으로 Merry와 우리 아이들 전부 다 고마워요!

부 록

게임 진행 요약

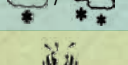
단 계	설 명
1. 이벤트 단계	• 이벤트 더미의 맨 윗장 카드를 펼쳐서  부분을 실행합니다. • 펼친 카드가 이벤트 카드가 아니면 다른 카드를 펼칩니다. • 카드에 표시된 아이콘을 확인합니다: •  - 시나리오 카드를 참고해서 효과를 적용합니다. •  - 해당하는 색깔의 모험 토큰을 그 종류의 모험 카드 더미에 놓습니다. • 이벤트 카드의 내용을 실행합니다. • 카드를 위험 대비 행동 칸의 오른쪽 칸에 놓고, 그곳에 있던 카드는 왼쪽 칸으로 옮깁니다. • 카드가 게임 보드 밖으로 밀려나면 그 카드의 위험 효과를 실행합니다.
2. 사기 단계	• 게임 보드의 사기 트랙을 확인합니다. • 시작 플레이어는 표시된 만큼 투지 토큰을 얻거나 잃습니다(또는 상처 1을 치료합니다). • 버릴 토큰이 부족하면 모자라는 토큰당 상처 1을 입습니다.
3. 생산 단계	• 야영지가 있는 섬 타일의 근원지당 자원 1개가 생산됩니다. •  또는 에서는  1개 생산합니다. • 에서는  1개 생산합니다. • 다른 토큰들(, )의 효과로 생산 자원의 개수가 달라질 수 있습니다. • 생산된 것들은 모두 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다.
4. 행동 단계	1) 행동을 계획하고 행동 말을 배치합니다. 모든 조건이 이미 충족해야 말을 배치할 수 있습니다. • 위험 대비: 행동 말 1개 또는 2개 + 필요 자원. (카드당 한 번) • 사냥: 행동 말 2개. (사냥 카드 더미의 카드당 한 번) • 제작: 행동 말 1개 또는 2개 + 필요 자원. (아이템당 한 번, 무기/지붕/울타리는 여러 번 가능) • 채집: 행동 말 1개 또는 2개, 야영지에서 먼 곳이면 추가 말 필요. (근원지당 한 번. 야영지 섬 타일에서는 불가) • 탐험: 행동 말 1개 또는 2개, 야영지에서 먼 곳이면 추가 말 필요. (섬 타일당 한 번) • 야영지 정비 / 휴식: 행동 말 1개. (여러 번 가능) 2) 행동 말 배치기 끝나면 행동을 실행합니다. (실행한 다음 행동 말을 제거합니다.) • 위험 대비: 카드 효과를 적용합니다. 사용한 자원이 있다면 버리고, 카드도 버립니다. • 사냥: 사냥 짐승 카드를 펼칩니다. 힘을 비교하고, 상처를 입고, 무기 레벨을 내리고, 획득한 자원을 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. • 제작: 자원을 버리고, 카드를 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 제작한 것이 무기/지붕/울타리라면 레벨을 올립니다. • 채집: 근원지당 자원 1개씩 나중에 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. • 탐험: 새로운 섬 타일을 놓습니다. 발명 카드에 새로운 지형을 표시하고, 짐승 카드를 사냥 카드 더미에 놓고, 발견 토큰을 뽑고, 토렘 효과를 적용합니다. • 야영지 정비: 사기 +1 그리고/또는 투지 토큰 2개 • 휴식: 행동 말당 상처 1 치료 3) 보물의 효과를 적용하고, 아이템은 효과 적용 후 게임 보드에 놓습니다. 자원과 토큰을 지금 쓸 수 있는 자원 칸으로 옮깁니다. 행동 말을 제거합니다.
5. 날씨 단계 - 시나리오에 따라 주사위를 굴리지 않는 라운드거나, 날씨 칸에 토큰이 없으면 이 단계를 건너웁니다.	• 시나리오 카드에 따라 주사위를 굴립니다. • 날씨 칸에 있는 토큰의 효과를 더합니다. • 눈구름당 나무 1개를 버립니다. • 눈, 비구름 합과 지붕 레벨을 비교합니다. 지붕 레벨이 부족하면 부족한 레벨당 식량 1개와 나무 1개를 버립니다. • 굶주린 동물 주사위 효과를 적용합니다. • 날씨 칸에 폭풍 토큰이 있으면 울타리 레벨을 1 내립니다. • 버리지 못한 자원 또는 울타리 레벨당 각 플레이어는 상처 1씩 입습니다. • 날씨 토큰을 버립니다.
6. 밤 단계	• 각 플레이어당 식량 1개를 버리거나, 상처 2를 입습니다. • 인접한 섬 타일로 야영지를 옮길 수 있습니다. • 오두막을 지었다면 지붕과 울타리 레벨을 반으로 내립니다. • 오두막이 없다면 지붕과 울타리 레벨을 0으로 내립니다. • 원래 있던 토큰을 야영지와 함께 옮깁니다. 지름길은 버려집니다. • 오두막이 없다면 캐릭터들은 상처 1씩 입습니다. • 모든 캐릭터의 특수 능력 칸에 있는 마커를 전부 제거합니다. • 라운드 마커를 옮기고 시작 플레이어 토큰을 넘깁니다.



더 많은 도전과 모험을 원하는 분들을 위해 준비했습니다.

로빈슨 크루소의 모든 확장들을 만나보세요.

자 원	
	나무 근원지.  생산
 / 	식량 근원지.  생산
	나 무 
	식 량 
	썩지 않는 식량 
	모 피 
 /  / 	추가 마커
행 동	
	행동 말
   	사냥, 제작, 채집, 탐험에 사용할 수 있는 추가 말
	사냥
	제 작
	채 집
	탐험
	야영지 정비
	휴식
지 형	
	해 변
	언 덕
	산악
	강
	초 원

아이콘 설명	
야영지, 사기, 상처 관련	
	오두막
	지 봉
	울타리
	무 기
+/- 1 	지봉 레벨을 1 올립니다/내립니다.
+/- 1 	울타리 레벨을 1 올립니다/내립니다.
+/- 1 	무기 레벨을 1 올립니다/내립니다.
	사기 레벨을 1 내립니다.
	사기 레벨을 1 올립니다.
	상처 1을 입습니다.
+ 	상처 1을 치료합니다.
주사위	
  	제작 행동 주사위
  	채집 행동 주사위
  	탐험 행동 주사위
	모험
	상처
	성공
	실패. 투지 토큰 2개 획득
	비 주사위
	겨울 주사위
	굶주린 동물 주사위
	비구름 1개 / 비구름 2개
	눈구름 1개 / 눈구름 2개
	울타리 레벨 1 내림
	식량 1개 버림
	힘이 3인 짐승과 격투

미스터리 카드			
	보물 카드		
	괴수 카드		
	함정 카드		
토큰 및 기타			
	특수 상처 토큰		
	투지 토큰		
	+1 식량 토큰		
	+1 나무 토큰		
	-1 말 토큰		
	짐승 힘 +1 토큰		
	다시 굴리기 토큰		
	지름길 토큰		
	폭풍 토큰		
	숫자 토큰		
	눈구름 토큰		
	비구름 토큰		
	야영지 / 오두막 토큰		
	토템		
	짐승 카드		
	모험 토큰		
	발견 토큰		
	비구름 / 눈구름 1개 무시		
	아이템 사용 가능 횟수		
아이템			
	지도		삽
	칼		치료제
	밧줄		불
	벽돌		항아리