

로빈슨 크루소

로빈슨 크루소 프로모 세트: 더 넓은 세상으로

'로빈슨 크루소 프로모 세트: 더 넓은 세상으로'는
지금까지 나온 로빈슨 크루소 미니 확장의 총집합입니다.
본 세트는 18가지의 범용 구성품 및 미니 확장과 5가지 시나리오로 구성되어
있습니다. 범용 구성품은 로빈슨 크루소 기본 게임은 물론,
비글호 항해기 또는 미스터리 테일즈 확장과 함께 사용할 수 있습니다.
여러분의 기호에 맞춰 미니 확장들을 추가해서 사용하세요.

게임 구성품

추가 캐릭터 카드 2장
(양면)



플레이어 행동 말
4개



자원 마커
물고기 8개



발견 토큰 세트 I / II 확장
7개 / 6개



말 스티커 10개



주머니 1개



특징 카드 I 5장



특징 카드 II 5장



추가 미스터리 카드
12장



추가 이벤트 카드
7장



비밀 특징 카드 I
9장



해변 카드
9장



추가집승 카드 7장



사냥 모험 카드 14장



오두막 업그레이드 타일 4개 (양면)



보물 카드 32장



선원 카드 16장



사냥개 1장



울타리 타일 1개



허브 정원 타일 1개



캐릭터 선택 카드 7장



시나리오 카드 3장 (양면, 5가지 시나리오)



리빙스톤 신문 1부 (4면, 리빙스톤 시나리오용)



해적의 편지 4장 (양면, 8가지 내용)



추가 캐릭터와 스티커, 물고기

군인, 요리사, 탐험가, 목수 등의 기본 캐릭터를 사용하는 게임에서 캐릭터 선택의 폭을 넓힐 수 있습니다. 보드게이머나 벳사람 캐릭터를 사용할 경우, 추가 행동 말에 스티커를 부착하여 사용합니다. 빨간색 스티커는 기본 게임의 3번 시나리오 제니용이며, 닳은 라운드 마커용입니다.

물고기는 추가 식량 마커로 일반 식량입니다. 기본 게임의 일반 식량 마커와 기능상의 차이는 없습니다.

추가 이벤트 / 미스터리 / 짐승 카드

추가 카드들은 게임을 좀 더 다채롭게 합니다. 게임을 시작할 때, 사용할 추가 카드를 해당하는 종류의 카드 더미에 함께 섞어서 사용합니다.

사냥 모험 확장

게임을 시작할 때 사냥 모험 카드 14장을 짐승 카드 더미에 함께 섞습니다.

카드를 섞거나 펼치고, 사냥 카드 더미를 만드는 등, 짐승 카드를 사용하는 모든 경우에 사냥 모험 카드는 짐승 카드와 똑같이 취급합니다. 사냥 모험 카드의 지시로 사냥 카드 더미에서 카드를 펼쳐야 하는데 카드가 없다면, 그대신 짐승 카드 더미에서 펼칩니다. 짐승 카드를 펼쳐야 하는 상황이면 짐승 카드가 나올 때까지 카드를 펼칩니다. 그 사이에 나온 사냥 모험 카드는 따로 모았다가, 다시 카드 더미에 섞습니다.

오두막 업그레이드 확장

이 미니 확장은 오두막을 업그레이드하는 특수 제작 행동을 제공합니다. 게임을 준비할 때, 4개의 오두막 확장 타일을 전부 게임 보드 옆에 놓습니다. 발명 쪽이 위로 보이게 놓습니다.

오두막을 제작한 후에, 오두막을 업그레이드할 수 있습니다. 제작 행동으로 오두막 확장 타일을 제작하면 됩니다. 야영지가 있는 섬 타일의 지형과 일치해야 해당 오두막 확장 타일을 제작할 수 있습니다. 오두막을 업그레이드하면 해당 타일을 뒤집어서 게임 보드의 오두막 제작 칸을 덮습니다. 업그레이드한 오두막이 제공하는 보너스는 타일의 양면에 표시되어 있습니다.

밤 단계 때 야영지를 이동하는 경우, 같은 지형으로 이동하면 아무 일도 일어나지 않습니다. 다른 지형으로 이동하게 되면 게임 보드에서 오두막 업그레이드 타일을 제거하고, 발명 쪽으로 뒤집어서 다시 원래 자리에 되돌려 놓습니다. 현재 야영지 위치의 지형에 따라 오두막 업그레이드 제작 행동을 다시 할 수 있습니다.



발견 토큰과 주머니

게임을 준비할 때, 이 발견 토큰들을 함께 섞습니다. 발견 토큰들을 전부 주머니에 넣습니다. 게임에서 발견 토큰을 뽑아야 할 일이 있을 때, 주머니에서 토큰을 뽑습니다.

발견 토큰 I 확장



붕대: 행동 주사위를 굴릴 때, 상처 주사위 결과를 한 번 무시합니다.



밧줄: 즉시 밧줄 발명 카드를 아이템 쪽으로 뒤집습니다.



권총: 격투를 할 때, 무기 레벨을 일시적으로 3 올립니다.



럼주: 투지 토큰 3개를 받아서 지금 쓸 수 있는 자원 칸에 놓습니다. 누구나 사용할 수 있습니다.



짐승 흔적: 짐승 카드 한 장을 내용을 보지 않은 채, 사냥 카드 더미에 섞습니다.



선원용 건빵: 썩지 않는 식량 1개를 얻습니다.



돛: 지붕 레벨을 일시적으로 2 올립니다.

발견 토큰 II 확장



보드카: 투지 토큰 2개를 버리면 행동 주사위의 결과를 성공으로 바꿉니다.



새총: 나무 1개를 버리고 무기 레벨 2를 올립니다.



소금: 식량 2개를 버리고 썩지 않는 식량 1개를 얻습니다.



작은 토렘: 삼이 있으면 이 토큰을 토렘으로 취급할 수 있습니다.



X표시가 있는 지도: 지도가 있으면 투지 토큰 5개를 얻습니다.



코코넛: 무기 레벨 1을 내리고 식량 2개를 얻습니다.

선원 카드 I 확장

선원 카드는 플레이어들을 나타내는 캐릭터가 아니라, 게임의 난이도를 낮춰주는 보조 캐릭터입니다. 게임 인원수와 관계없이, 게임을 시작하기 전에 선원 카드 1장을 선택할 수 있습니다.

선원 카드는 오두막, 지붕, 울타리 제작 비용에 영향을 주는 게임 인원수에 넣지 않습니다. 그 외 다른 어떤 경우에도 플레이어로 치지 않습니다.

선원 카드 I에는 6가지 선원이 있습니다.

화가, 늑은 요리사

프라이데이와 같은 규칙을 적용하는데, 몇 가지 예외가 있습니다.

- 화가와 늑은 요리사는 오두막이 있어야 합니다. 오두막이 없으면 밤 단계 때 야외 취침으로 인한 상처를 입습니다.
- 이 선원들은 투지 토큰이 쓸모 없습니다.
- 늑은 요리사는 날씨의 영향을 받습니다.
- 게임에 화가를 사용하고 있으면 사기 단계 때 시작 플레이어는  1개를 추가로 얻습니다.
- 게임에 늑은 요리사를 사용하고 있으면 사냥 행동 때마다 짐승으로부터  1개와  1개를 추가로 얻습니다.

순례자

게임에 순례자를 사용하고 있으면 매 라운드 행동 단계 때, 플레이어 한 명은 원하는 색깔의 행동 주사위 하나를 다시 굴릴 수 있습니다.

순례자는 게임의 모든 효과에 영향을 받지 않습니다.

장교

게임에 장교를 사용하고 있으면 시작 설비를 2번이 아니라 4번 사용할 수 있습니다. 게임을 시작할 때, 시작 설비 카드마다 마커를 4개씩 올려 놓습니다.

장교는 게임의 모든 효과에 영향을 받지 않습니다.

의사

게임에 의사를 사용하고 있으면, 플레이어가  을 치료할 때 상처 마커가  을 지나가면, 사기 레벨을 1 올립니다. 의사는 체력 트랙이 다하면 죽고, 날씨의 영향을 받습니다.

밤 단계 때 식량을 먹지 않으며, 행동 말도 없습니다.

부족민

게임에 부족민을 사용하고 있으면, 사냥 카드 더미를 내용이 보이도록 놓고 게임을 합니다.

부족민은 행동 말이 없으며, 게임의 모든 효과에 영향을 받지 않습니다.

특징 카드 I, II 확장

특징 카드는 캐릭터에 성격을 부여합니다. 장단점을 가지고 있기 때문에, 팀 전체에 도움이 될 수도 있지만 발목을 잡을 수도 있습니다. 게임을 시작할 때, 각 플레이어마다 한 장씩 받습니다. I, II를 섞어서 사용해도 됩니다.

비밀 특징 카드 확장

이 확장은 게임을 좀 더 어렵게 만들고 싶을 때 사용합니다.

게임을 준비할 때, 각 플레이어는 무작위로 비밀 특징 카드를 한 장씩 받습니다. 각자 자신이 받은 카드의 규칙을 따라야 하는데, 카드에 적힌 조건을 달성하기 전까지 자신이 받은 카드를 공개해서는 안됩니다. 일반적인 특징 카드와 함께 사용하고 싶으면, 플레이어들은 각자 일반 특징 카드와 비밀 특징 카드를 한 장씩 받습니다.



해변 카드 확장

이 미니 확장은 해변 타일인 8번 타일에서 할 수 있는 특수 채집 행동을 제공합니다. 게임을 준비할 때, 해변 카드 9장을 잘 섞어서 카드 더미를 만듭니다. 해변 타일에서 채집을 하면 나무나 식량 대신에 해변 카드 1장을 펼칠 수 있습니다.



을 근원지처럼 취급합니다. 이 채집 행동은 라운드당 한 번만 할 수 있습니다.

허브 정원과 울타리 확장

허브 정원은 채집한 약초를 야영지에서 길러서, 상처를 치료한다는 테마의 미니 확장입니다.

울타리는 포획한 새를 야영지에서 번식시켜서 식량을 확보하는 테마의 미니 확장입니다.

허브 정원과 울타리는 게임을 시작할 때 게임 보드 근처에 놓고 사용합니다. 두 타일 모두 게임 내에서 항상 야영지의 일부로 간주됩니다.



시나리오 8. 리빙스턴 박사를 찾아서

추가 구성품

- 리빙스턴 신문(데일리 트리뷴, 헨리 스탠리의 이야기)

시나리오 목표:  이 있는 섬 타일 5곳에서 캠프 흔적 조사 행동을 합니다. 마지막 캠프 흔적 조사를 한 뒤, 신문에서 지시하는 내용을 완수하면 승리합니다.

특수 행동: 행동에 성공하면 발견 토큰 하나를 뽑고, 그 토큰에 해당하는 내용을 신문에 찾아서 읽습니다.



시나리오 9. 보물섬 주니어

추가 구성품

- 보물 카드 32장
- 해적의 편지 4장

시나리오 목표:  이 있는 섬 타일 4곳에서 보물 찾기 행동을 하고, 금화 20개를 모아야 합니다.

특수 행동: 행동에 성공하면  를 원하는 만큼 버리고, 그만큼 보물 카드를 받습니다.



시나리오 10. 밀렵꾼

시나리오 목표: 우리 3개를 제작하고, 상처 입은 짐승 3마리를 구출합니다.

특수 행동: 시나리오 특수 발명 카드인 우리를 먼저 제작해야 짐승 구출 행동을 할 수 있습니다. 구출한 짐승은 그 라운드 밤 단계부터 🐼 1개를 먹습니다.



시나리오 11. 시간 여행

시나리오 목표: 🕒 이 있는 섬 타일 4곳에서 성분 채집 행동을 하고, 해독제를 만듭니다.

특수 행동: 홀수 라운드에는 홀수 토큰에서만 성분 채집을 할 수 있고, 짝수 라운드에는 짝수 토큰에서만 할 수 있습니다. 해독제는 짝수 라운드에만 만들 수 있습니다.



시나리오 14. 네버랜드 주니어

시나리오 목표: 6라운드 동안 살아남고,
4가지 미션을 달성합니다.



- 8번과 2번 섬 타일 사이 빈 칸을 섬 타일로 채웁니다.
- 미끼를 이용해서 8번 타일로 악어를 유인합니다.
- 플레이어 수만큼 시나리오 특수 발명 카드인 창을 제작합니다.
- 6라운드가 끝날 때 각자  2개씩 가지고 있어야 합니다.



한국어판 제작: DiceTree Games

(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신봉로스타 806호 보드피아
고객센터 031-813-9233 · www.boardpia.co.kr · www.dicetreegames.com