

ROBINSON CRUŠE

IGNACY TRZEWICZEK

로빈슨 크루소: 저주받은 섬의 모험

게임 설명서

로빈슨 크루소는 1인부터 4인까지 즐길 수 있는 협력 게임입니다. 게임 속에서 우리는 조난자가 되기도 하고, 퇴마사나 모험가가 될 수도 있습니다. 끝까지 살아남아야 하는 것은 물론, 주어진 목표를 달성하기 위해 섬을 탐험하고, 야영지를 구축하거나, 야생 짐승들에 맞서 싸우며 다양한 모험을 겪게 됩니다. 시나리오에 따라 색다른 재미를 경험해 보세요!

게임 구성물

게임 보드 1개
섬 타일 11개



8번 섬 타일은 뒷면에 화산이 있습니다. 화산은 한 가지 시나리오에서만 사용하고, 다른 시나리오에서는 아무런 효과가 없습니다.

라운드 마커 1개



시작 아이템 카드 8장



난파선 잔해 카드 3장



모험 카드 90장



제작(30)

자원 채집(30)

탐험(30)

자원 큐브



나무

식량

모피

썩지않는 식량

플라스틱 마커



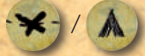
검은색

흰색

파란색

빨간색(상처 마커)

토큰들



야영지/오두막(양면) 1개



모험 토큰



발견 토큰



지름길 토큰

날씨 토큰

투지 토큰

특수 상처 토큰



추가 효과 토큰



성공 주사위 다시 굴리기 토큰



숫자 토큰 (특정 시나리오에서만 사용합니다.)

행동 주사위 9개

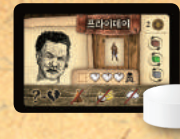


날씨 주사위 3개



프라이데이

개



시나리오 카드 3장(양면)



시작 플레이어 타일 1개



야영지 정비 카드 (4인 게임에서만 사용합니다.)



발명 카드 30장



발명 쪽



아이템 쪽

짐승 카드 16장



미스터리 카드 52장

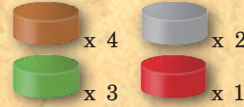


보물(26) 함정(13) 괴수(13)

플레이어 말 8개



추가 말 10개



캐릭터 카드 4장(양면)



시나리오 카드 예시

시나리오는 번호가 뒤로 갈수록 어렵고 복잡합니다. 따라서, 1번 시나리오부터 순서대로 게임을 즐기시길 권장합니다.

1. 시나리오 제목
2. 줄거리
3. 라운드 수
4. 해당 라운드의 날씨 상황 (굴려야 하는 날씨 주사위)

5. 시나리오 목표
게임에서 승리하려면 달성해야 하는 것들입니다.

6. 게임 준비 변경 사항

7. 4가지 특수 발견 토큰의 효과

이 표시의 발견 토큰들은 시나리오 카드에 별도의 언급이 없는 한, 다른 발견 토큰과 마찬가지로 사용한 후에 버립니다.

8. 토템 아이콘의 효과

토템 아이콘이 있는 섬 타일을 탐험할 때마다 이 내용을 확인합니다. 일부는 즉각 효과를 적용하지만, 일부는 토템이 있는 섬 타일에서 특정 행동을 하도록 합니다.

9. 책 아이콘의 효과

책 아이콘의 이벤트 카드가 나올 때마다 이 효과를 적용합니다.

10. 이 시나리오에 적용하는 특별한 규칙

11. 2가지 발명(아이템)

12. 예시로 나온 시나리오 3에서 제니의 생명 트랙처럼, 일부 시나리오 카드에는 해당 시나리오만의 특별한 요소나 특별한 행동 칸이 있습니다.



13. 승점 계산표

게임이 끝나면 시나리오 목표를 달성하지 못하더라도, 이뤄낸 것에 대한 점수를 계산할 수 있습니다. 시나리오마다 승점의 계산이 다릅니다.

시나리오 카드의 아이템

시나리오 1

손도끼 - 야영지가 있는 섬 타일에 1을 놓습니다.

장대 - 나무 더미에만 사용할 수 있는 나무 3개를 얻습니다.

시나리오 2

십자가 - 십자가는 여러 번 제작할 수 있습니다. 십자가를 만들면 파란색 마커가 놓이지 않은 섬 타일에 파란색 마커를 놓습니다. 안개 마커가 있는 섬 타일에 십자가를 놓으려면, 제작할 때 말을 하나 더 놓아야 합니다.

신성한 종 - 신성한 종은 여러 번 제작할 수 있습니다. 만들 때마다 섬이나 칸에 있는 안개 마커 3개를 제거합니다.

시나리오 3

작은 뗏목 - 작은 뗏목을 제작한 이후의 라운드에, 이 아이템에서 탐험 행동을 하면 실행 단계 때 제니를 구출합니다. 탐험 행동을 할 때 ? 가 나오면 모험 카드를 뽑는 대신, 행동을 한 사람이 1을 입습니다.

구멍 보트 - 제니를 구출한 후에 구멍 보트를 만들면 게임에서 승리합니다.

시나리오 4

줄 사다리 - 토템의 효과로 하는 탐험 행동에 쓸 수 있는 추가 녹색 말을 얻습니다. 이 말을 사용하지 않을 때는 카드 위에 놓아두는 것이 좋습니다.

작은 배 - 다른 목표를 달성하고, 작은 배를 만들면 게임에서 승리합니다.

시나리오 5

투석기 - 울타리 레벨 2와 무기 레벨 1을 올립니다.

카누 - 탐험 행동에 성공할 때마다 섬 타일 2개 중에서 하나를 골라서 놓습니다. 다른 하나는 타일 더미에 섞어 놓습니다.

시나리오 6

덧발 - 식량 4개를 얻습니다.

말뚝 - 울타리 레벨을 1 올립니다.

캐릭터 카드

캐릭터 종류



캐릭터 고유 발명

각 캐릭터에 해당하는 특정 발명 카드를 캐릭터 카드 옆에 놓습니다. 이 발명 카드는 해당 캐릭터만 아이템으로 제작할 수 있습니다. 제작을 완료하면 모두가 사용할 수 있고, 제작한 사람은 즉시 투지 토큰 2개를 받습니다.

특수 기술

각 캐릭터는 고유한 능력을 가지고 있습니다. 특수 기술을 사용하면 해당 기술에 명시된 만큼 투지 토큰을 써야 합니다. 특수 기술은 아무 때나 쓸 수 있지만, 기술마다 라운드당 한 번씩만 쓸 수 있습니다. 특정 기술을 사용하면, 캐릭터 카드의 해당 기술 위에 검은색 마커를 올려서 이번 라운드에 그 능력을 사용했다는 것을 표시합니다. 이 마커들은 밤 단계를 끝내면 모두 제거합니다. 캐릭터 기술은 19쪽을 참고하세요.

캐릭터 카드는 남자와 여자, 양면으로 되어 있어서, 각자 자기 캐릭터의 성별을 정할 수 있습니다. 그림만 다르고 남녀의 능력은 같습니다.

생명 트랙

게임을 시작할 때, 상처 마커를 생명 트랙의 가장 왼쪽 칸에 놓습니다. 생명 트랙은 캐릭터가 죽기 전까지 견딜 수 있는 상처의 수를 나타냅니다.

상처와 치료

부상을 당할 때마다, 생명 트랙에서 상처 마커를 한 칸 오른쪽으로 옮깁니다. 상처 마커가 사기 감소 기호(3-1)를 지날 때마다 게임 보드의 사기 트랙이 1 떨어집니다. (상처를 입은 사람이 아픔을 호소해서 전체 구성원의 사기가 떨어지는 것을 나타냅니다.) 상처 마커가 생명 트랙의 마지막 칸(☠)으로 이동하면 그 캐릭터는 죽게 되고, 모두가 즉시 게임에서 패배합니다. 상처를 치료(♥)하면 생명 트랙에서 상처 마커를 한 칸 왼쪽으로 옮깁니다. 이 때는 상처 마커가 사기 감소 기호를 지나가도 게임 보드의 사기 트랙에 아무 영향을 미치지 않습니다. 휴식 행동과 요리사의 특수 기술을 제외하고, 치료는 밤 단계에만 할 수 있습니다.

특수한 상처

캐릭터 그림에는 머리, 팔, 배, 다리를 가리키는 표시가 있습니다. 다양한 모험을 하는 동안, 이러한 신체 부위에 특수한 상처를 입을 수 있습니다. 특수 상처는 토큰으로 표시하고, 별도의 방법으로 회복합니다.

시작 아이템 카드



시작 아이템은 카드에 별다른 언급이 없는 한, 게임 중에 아무 때나 사용할 수 있고, 게임을 시작할 때도 사용할 수 있습니다.



예를 들어, "깨진 병" 아이템은 사용할 때마다 무기 레벨을 1 올려줍니다.

게임을 시작하면서 이 아이템을 두 번 모두 사용해서 무기 레벨을 2로 올린 다음, 카드를 버리고 게임을 할 수 있습니다.

시작 아이템 카드는 모두가 공유합니다.

게임 중에 각 아이템을 두 번씩 사용할 수 있습니다. 카드 아래쪽 상자 아이콘에 검은색 마커 2개를 놓아서, 사용 횟수를 표시합니다. 게임을 진행하면서 누군가 시작 아이템을 사용하면 그 아이템 카드에 있는 검은색 마커를 하나 제거합니다. 두 번째 마커가 제거되면 해당 시작 아이템 카드를 버립니다.

게임에서의 정보 공개

게임을 진행하면서 일어나는 일들은 모두 공개입니다. 카드, 발견 토큰, 섬 타일 등을 펼칠 때는 모두가 볼 수 있습니다. 각자가 가진 투지 토큰의 개수도 공개입니다. 그러나, 투지 토큰을 다른 사람과 서로 공유할 수 없습니다.

게임 준비

원하는 시나리오를 하나 선택합니다.
(첫 게임을 할 때는 1번 시나리오를 추천합니다.)

다음의 게임 준비 설명은 첫 번째 시나리오인 "조난자들"의 준비 방법입니다. 다른 시나리오로 게임을 하실 때는 시나리오의 게임 준비 변경 설명을 참고해서 수정할 부분을 적용하세요.

1. 게임 보드를 테이블 가운데에 놓습니다.

2. 각자 캐릭터 카드를 무작위로 뽑아서 자기 앞에 놓습니다. 남은 캐릭터 카드는 게임에서 사용하지 않습니다. 캐릭터 카드마다 오른쪽 끝에 특정 발명 이름이 있습니다. 해당하는 발명 카드를 캐릭터 카드 옆에 앞면이 보이도록 놓습니다. 각자 한 가지 색깔의 말 2개와 상처 마커 하나를 받습니다. 상처 마커는 캐릭터 카드의 생명 트랙 가장 왼쪽 칸에 놓습니다.

1인 게임과 2인 게임에서 군인은 사용하지 않습니다. 1-2인 게임을 할 때는 목수, 요리사, 탐험가 중에서 뽑습니다.

3. 게임 보드의 사기 트랙 0칸에 흰색 마커를 놓습니다.

4. 검은색 마커를 무기 레벨의 0 칸에 놓습니다. 무기 아이콘이 있는 칸이 무기 레벨 0입니다.

검은색 마커 3개를 근처에 놓습니다. 각각의 마커는 오두막, 지붕 레벨, 울타리 레벨을 나타냅니다. 게임을 진행하면서 오두막, 지붕, 울타리를 갖게 되면 마커를 이용해서 표시합니다.

5. 발명 카드의 제목에 표시가 있는 카드 9장과 무작위로 뽑은 카드 5장을 게임 보드의 발명 칸에 앞면이 보이도록 한 장씩 펼쳐 놓습니다. 나머지 발명 카드를 잘 섞고, 카드 더미를 게임 보드 근처에 놓습니다. 게임을 진행하면서, 여러 가지 방법으로 발명 카드를 더 얻을 수 있습니다. 게임 보드의 칸이 모자라도 계속해서 발명 카드를 추가해서 놓을 수 있습니다. 버려진 발명 카드는 다시 더미에 섞어 놓습니다.

6. 모험 카드를 제작, 자원 채집, 탐험 종류별로 나눠서 잘 섞습니다. 각각의 카드 더미를 앞면이 보이지 않도록 그림과 같이 게임 보드의 알맞은 칸에 놓습니다.

7. 짐승 카드를 앞면이 보이지 않도록 섞고, 카드 더미를 게임 보드 옆에 놓습니다. 이 카드 더미는 사냥 카드 더미와 다릅니다. 사냥 카드 더미는 게임을 진행하면서 짐승 카드로 따로 만들게 됩니다.

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

9. 게임 보드에 표시된 섬 칸에 8번 섬 타일을 앞면(섬 쪽)이 보이도록 놓습니다. 타일 위에 야영지 토콘(야영지 쪽)을 놓습니다.

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

10.



8.



7.

1.



2.



18.



15.



12.



11.

5.

발명 카드 놓는 칸

동 칸



19.

날씨 칸

밤 칸

6.



13.

14.



11. 삼 카드의 지형 아이콘(해변)에 검은색 마커를 올려 놓습니다. 시작 타일로 놓은 섬 타일 8번이 해변 지형이기 때문에, 이 지형은 이미 탐험했다는 것을 표시합니다.

12. 시작 아이템 카드 8장을 섞고, 그 중에서 2장을 뽑습니다. 뽑은 카드는 게임 보드 옆에 앞면이 보이도록 놓고, 모두가 공유합니다. 아이템마다 두 번씩 사용할 수 있고, 카드에 따로 사용하는 단계에 대한 내용이 없으면 아무 때나 쓸 수 있습니다. 아이템 카드의 아래쪽 상자 아이콘 2칸에 각각 검은색 마커를 놓습니다. 남은 시작 아이템 카드는 게임에서 사용하지 않습니다.

13. 발견 토큰을 앞면이 보이지 않도록 섞고, 토큰 더미를 게임 보드 옆에 놓습니다.

14. 자원, 남은 마커, 토큰, 추가 말, 행동 주사위와 날씨 주사위 등을 게임 보드 근처에 놓습니다.

15. 시나리오 카드를 게임 보드 옆에 놓고, 1라운드 칸에 라운드 마커를 놓습니다.

16. 이벤트 카드의 가운데에 책이나 모험(색깔은 무시) 아이콘 둘 중 하나가 있습니다. 책 아이콘 카드와 모험 아이콘 카드 두 더미로 나눠서 각각 앞면이 보이지 않게 섞어 놓습니다. 시나리오의 라운드 수를 반으로 나눕니다(올림). 각각의 카드 더미에서 그 수 만큼 카드를 가져와서 함께 섞어서, 게임에서 사용할 이벤트 카드 더미를 만듭니다. 카드 더미를 게임 보드의 이벤트 카드 칸에 놓습니다. 남은 이벤트 카드는 게임에서 사용하지 않습니다.

기본 시나리오인 "조난자들"은 총 12라운드로 되어 있습니다. 책 아이콘이 있는 이벤트 카드 6장과 모험 아이콘이 있는 이벤트 카드 6장을 무작위로 뽑아서 함께 섞어 놓습니다.

17. 난파선 잔해 카드 중 "식량 상자" 카드를 위험 대비 칸의 오른쪽 칸에 놓습니다. 섬의 내륙에서 시작하는 시나리오로 게임을 하더라도, 난파선 잔해 카드를 1장 펼치고 시작합니다.

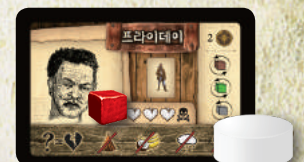
18. 나이가 어린 사람이 시작 플레이어 타일을 받습니다. 게임을 진행하면서 시작 플레이어는 두 가지 추가 역할을 수행합니다:

- 사기 단계 때, 투지 토큰을 얻거나 버립니다.
- 플레이어들 사이의 의견을 조율하여 결정합니다.

19. 4인 게임의 경우, 야영지 정비 행동 칸에 "야영지 정비" 카드를 놓습니다.



20. 2인 게임을 할 때, 프라이데이를 추가 캐릭터로 사용합니다. 게임 보드 근처에 프라이데이 카드와 흰색 말을 놓습니다. 프라이데이 생명 트랙의 가장 왼쪽 칸에 상처 마커를 놓습니다.



20.

게임 목표

로빈슨 크루소는 협력 게임입니다. 모두 함께 승리하거나, 게임에서 패하게 됩니다. 모두가 생존해서 시나리오의 목표를 달성하면 승리하고, 캐릭터 중 하나라도 죽거나 정해진 라운드 내에 목표를 달성하지 못하면 플레이어들의 패배입니다.

시나리오에 지정된 수만큼 라운드를 진행하고, 한 라운드는 6단계로 나뉩니다. 6단계의 순서는 다음과 같습니다.

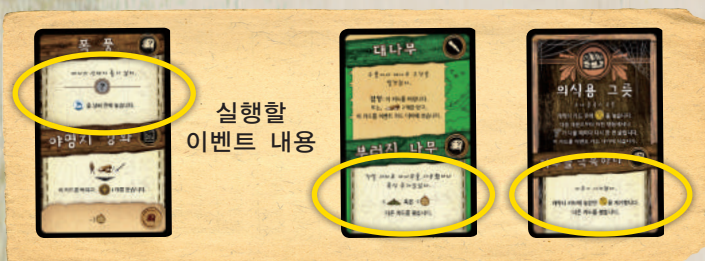
1. 이벤트 단계
이벤트 카드를 펼치고, 카드의 내용을 실행합니다. 때에 따라 위협 효과가 발동될 수도 있습니다.
2. 사기 단계
사기 레벨에 따라 시작 플레이어가 투지 토큰을 얻거나 버립니다.
3. 생산 단계
야영지가 있는 섬 타일에서 자원이 생산됩니다.
4. 행동 단계
행동 단계는 행동을 계획하는 단계와 실행하는 단계로 나뉩니다. 계획할 때는 모두의 말을 어떻게 사용할지 의논하고 말을 배치합니다. 실행 단계에서는 계획 단계 때 배치한 말들의 행동을 실행합니다.
5. 날씨 단계
시나리오에 따라 해당 라운드의 날씨 주사위를 굴리고, 그 효과를 적용합니다.
6. 밤 단계
식사와 취침을 해결합니다. 야영지의 상태와 보유한 자원에 따라 결과가 달라집니다.

게임 방법

I. 이벤트 단계

첫 라운드에는 이 단계를 건너뛸니다. 두 번째 라운드부터 라운드를 시작할 때마다, 이벤트 카드 더미의 맨 위 카드를 펼치고 즉시 내용을 실행합니다.

게임을 시작할 때는 이벤트 카드 더미에 이벤트 카드만 있지만, 게임을 진행하면서 모험 카드나 미스터리 카드 등이 섞이게 됩니다. 어떤 종류의 카드가 나와도, 이벤트 단계에서는 이벤트 효과, 즉,  칸의 내용만 해결합니다.

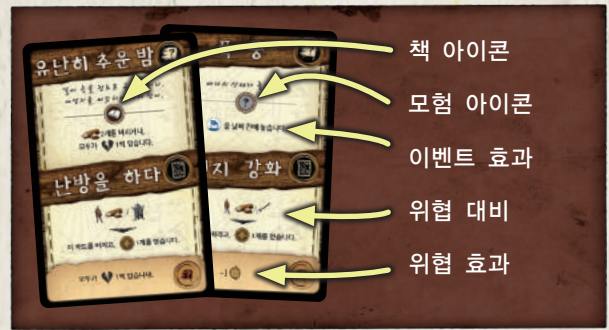


이벤트 카드를 펼치면 :

1. 우선, 카드 중간의 아이콘이 모험 아이콘(?, ?, ?)인지 책 아이콘(📖)인지 확인합니다.

모험 아이콘이면 그 색깔의 모험 토큰을 게임 보드의 해당 행동 칸에 놓습니다.

책 아이콘이면 시나리오 카드의 내용대로 따릅니다. (시나리오마다 책 아이콘의 의미가 다릅니다.)



2. 카드의 이벤트 효과를 실행한 뒤, 그 카드를 게임 보드의 위협 대비 칸 중, 오른쪽에 놓습니다. 오른쪽 칸에 이미 다른 카드가 있으면, 원래 놓여있던 카드를 왼쪽으로 옮기고, 새 카드를 오른쪽 칸에 놓습니다.

이벤트 카드가 밀리면서 게임 보드 왼쪽 바깥으로 밀려나면, 카드의 위협 효과(🔥)를 실행해야 합니다. 그런 다음, 그 카드는 버립니다.



위협 대비 칸의 이벤트 카드는 밀려날 때만 이동합니다. 밀리지 않으면 그 자리에 그대로 둡니다.

이벤트 더미에서 모험 카드나 미스터리 카드가 나오면, 이벤트 효과를 실행하고 카드를 버린 다음, 이벤트 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 더미에서 모험 카드가 나왔습니다. 이 카드의 이벤트 효과인 "폭풍"의 지시대로 폭풍 토큰을 날씨 칸에 놓고 카드를 한 장 더 펼칩니다. 다음 카드도 모험 카드입니다. "붕괴"가 일어나서 지붕 레벨을 반으로 내리고, 카드 한 장을 더 펼칩니다. 마침내 이벤트 카드가 나왔습니다.



이벤트 효과

모험 카드나 미스터리 카드를 이벤트 카드 더미에 섞는 경우는 카드의 내용에 포함되어 있으니, 항상 카드의 내용을 참고하세요.

이벤트, 모험, 미스터리 카드는 뒷면이 서로 달라서 카드 더미의 맨 윗장이 어떤 종류의 카드인지 알 수 있습니다. 의도하지 않고 자연스럽게 카드를 섞습니다.

II. 사기 단계



게임 보드의 사기 트랙에 놓인 흰색 마커의 위치를 보고, 현재 사기 레벨을 확인합니다.



사기 레벨에 따라 시작 플레이어는 다음 행동을 합니다:

1. 표시된 만큼 투지 토큰을 버립니다.
2. 아무것도 얻거나 버리지 않습니다.
3. 표시된 만큼 투지 토큰을 얻습니다.
4. 투지 토큰 2개를 얻거나, 상처 1을 치료하는 것 중 하나를 선택합니다.

시작 플레이어가 버릴 투지 토큰이 모자라면, 가진 투지 토큰을 모두 버리고, 부족한 투지 토큰당 상처를 1씩 입습니다. (15쪽의 필요한 조건을 완수하지 못한 상황에 대한 설명을 참고하세요).

예시:

사기가 가장 낮은 레벨인데, 시작 플레이어는 투지 토큰이 1개 밖에 없습니다. 투지 토큰 3개를 버려야 하기 때문에, 시작 플레이어는 가지고 있는 투지 토큰 1개를 버리고 상처 2를 입습니다.

III. 생산 단계



생산 단계에서는 플레이어들의 야영지가 있는 섬 타일에 표시된 근원지에 해당하는 자원을 얻습니다. 섬 타일의 근원지당 자원 하나를 생산합니다. 두 가지 종류의 근원지가 있습니다.

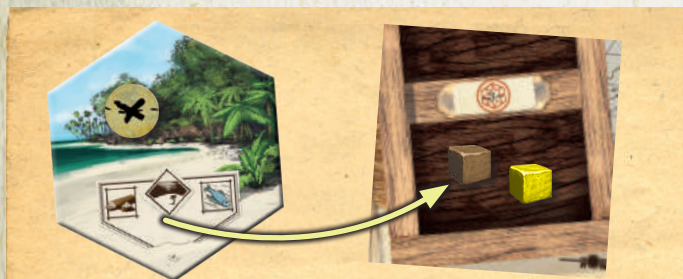
- : 식량 근원지

식량 근원지당 식량 1개가 나옵니다.

- : 나무 근원지

나무 근원지당 나무 1개가 나옵니다.

생산 단계 때 얻은 모든 자원은 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다. 이곳에 놓은 자원은 즉시 사용할 수 있습니다.



예시:

야영지가 있는 섬 타일에 식량 근원지와 나무 근원지가 하나씩 있습니다. 생산 단계 때 식량 1개와 나무 1개를 얻습니다.

다양한 아이템, 모험 카드, 이벤트 등으로 인해 생산되는 자원의 수가 달라질 수 있습니다.

IV. 행동 단계



행동 단계는 게임에서 가장 중요한 단계입니다. 계획하기와 실행하기, 두 단계로 나뉩니다.

계획 단계에서 모두의 말을 한꺼번에 배치하고, 실행 단계에서 배치한 말의 행동을 실행합니다.

로빈슨 크루소는 플레이어 개개인의 차례가 없는 대신, 모두가 한 그룹으로써 수행할 행동을 결정합니다. 다양한 행동 간 중에서 현재 할 수 있는 행동만 선택이 가능하고, 선택한 행동 간에 말을 배치합니다. 말을 배치할 때 해당 행동의 조건을 충족하지 못하면, 그 행동에 말을 배치할 수 없습니다.

각자의 말은 섬에서 그 캐릭터가 어떤 행동을 하는지 나타내며, 각자 가진 2개의 말로 행동을 2개까지 할 수 있습니다. 그러나, 한 가지 행동을 하기 위해 말을 하나 이상 배치해야 하는 경우가 많습니다. 게임을 진행하면서 얻은 추가 말이 있다면, 계획 단계 때 함께 배치합니다.

어떤 행동에 2개 이상의 말을 배치할 때는 여러 사람의 말을 쓸 수도 있고, 게임 중에 추가로 얻는 말을 쓸 수도 있습니다. 여러 사람의 말들로 하나의 행동을 한다면, **그 행동을 직접 하는 사람과 보조를 해주는 사람을 정해야 합니다.** (보조하는 사람의 말은 게임에서 얻는 추가 말처럼 간주합니다. 아래의 추가 말에 대한 설명을 참고하세요.) 사냥 같은 몇몇 행동의 효과는 전체 그룹이 아니라 행동을 직접 하는 사람에게 영향을 미치기 때문에 누가 주체인지 정하는 것은 매우 중요합니다. 혼동을 피하기 위해, 주체인 사람의 말을 가장 위에 놓습니다.

예시:

플레이어들은 "벃노래" 카드의 위험 대비 행동을 하려고 합니다. 이 행동을 하면 이 이벤트 카드를 버리고, 투지 토큰 2개를 얻고, 사기 레벨이 1 올라갑니다. 단, 투지 토큰은 이 행동을 직접 한 사람만 얻습니다. 따라서, 서로 다른 두 사람이 각자 말을 하나씩 보냈으면, 둘 중 누가 행동을 하고, 누가 보조를 하는지 정해야 합니다.



추가 말



게임을 진행하면서, 행동을 계획할 때 사용할 수 있는 추가 말들을 얻을 수 있습니다. 예를 들면, 지도나 등불 같은 특정 아이템을 제작하거나, 쫓불 같은 특정 미스터리 카드나 발견 토큰의 효과로 추가 말을 얻을 수 있습니다. 이러한 추가 말은 게임에서 행동 계획 단계 때, 플레이어의 말과 같은 방법으로 사용할 수 있습니다. 단, 두 가지 예외가 있습니다.

1. 카드나 토큰에 명시된 행동에만 사용할 수 있습니다.
2. 추가 말이 행동을 직접 할 수 없습니다.

추가 말은 항상 보조 역할만 할 수 있기 때문에, 플레이어의 말이 이미 놓인 행동 칸에만 놓을 수 있습니다. 탐험 행동을 예로 들면, 플레이어의 말은 사용하지 않고 나침반 카드로 얻은 추가 말과 지도 아이템으로 얻은 추가 말만 탐험을 보낼 수 있습니다. 플레이어의 말을 적어도 하나는 탐험 행동 칸에 놓아야 합니다.

제작, 자원 채집, 탐험 등의 행동은 말 1개로도 할 수 있고, 2개로도 할 수 있습니다. 말을 1개만 배치하면 실행 단계 때, 그 행동의 색깔에 맞는 행동 주사위 3개를 모두 굴립니다. 제작, 자원 채집, 탐험 행동마다 행동 주사위()가 3개씩 있습니다. 행동 주사위는 각각 행동의 성공 여부와 상처를 입었는지, 모험을 하게 되는지를 결정합니다.

기본적으로, 말 2개를 배치하면 그 행동은 확실히 성공한 것이기 때문에, 주사위를 굴리지 않습니다.

주의: 말 2개를 배치할 때, 두 번째 말은 플레이어의 말이어도 되고, 추가 말이어도 됩니다.

선택할 수 있는 행동은 7가지가 있고, 위협 대비 외에는 같은 행동을 여러 번 할 수 있습니다.

계획 단계의 말 배치가 끝나면, 실행 단계로 넘어갑니다. 아래에 이어지는 개별 행동 설명의 순서로 실행하고, 말을 배치한 행동만 실행합니다.

1. 위협 대비

이 행동은 앞으로 발생할 위협에 대비하는 행동입니다. 위협 대비 칸에 있는 이벤트 카드의 위협 효과가 발동되는 것을 막고, 실행 단계 때 보상을 얻습니다.

매 라운드 이벤트 단계 때, 새로 펼친 이벤트 카드를 실행한 후 위협 대비 칸에 놓습니다. 이렇게 놓인 이벤트 카드에는 위협 대비 행동과 위협 효과가 각각 나와 있습니다.

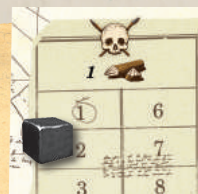
위협 대비 칸에 새로운 이벤트 카드가 놓이면서, 이전에 있던 이벤트 카드가 게임 보드 밖으로 밀려나면, 밀려난 카드의 위협 효과가 발동됩니다. 위협 대비 행동으로 이러한 위협을 방지할 수 있습니다.

계획 단계 때는 해당 이벤트 카드의 위협 대비 칸에 필요한 개수의 말을 배치합니다. 이 때, 그 외에 필요한 조건이 있으면 이전 라운드에 미리 충족되어 있어야 합니다. 1~2개의 말이 필요하고, 비용으로 자원을 내거나, 일정 수준의 무기 레벨 또는 특정 아이템이 필요할 수도 있습니다.



예시:

감시 - 무기 레벨이 최소 2여야 합니다. 말을 1개 놓습니다.



야영지 강화 - 나무 1개를 버리고, 말을 1개 놓습니다. "삼" 아이템이 있으면 나무를 버리지 않고 말을 1개 놓습니다.



첫 라운드에만 등장하는 난파선 잔해 카드의 위협 대비 행동은 카드에 적힌 대로 말 1개를 놓고 자원을 적게 받을지, 말 2개를 놓고 자원을 많이 받을지 선택할 수 있습니다. 말을 배치할 때 반드시 둘 중 하나만 선택해야 하고, 실행한 후에는 이 카드를 버립니다.

위협 대비는 카드당 한 번씩만 수행하며, 실행한 다음에는 카드를 버립니다. 게임 보드의 위협 대비 칸이 2개이기 때문에, 한 라운드에 위협 대비는 최대 2번까지 할 수 있습니다. 각각의 위협 대비는 서로 다른 이벤트 카드를 대상으로 해야 합니다.

실행 단계 때는 그 카드에 명시된 보상을 얻습니다. 그런 다음, 카드를 버리기 때문에 그 카드의 위협 효과가 발생하지 않습니다. 카드에 명시된 필요 자원을 버리고, 카드의 지시대로 따릅니다. 그런 다음, 카드에 나와있는 자원이나 투지 토큰을 얻고, 카드를 버립니다.

위협 대비 행동을 통해 얻는 자원은 모두 **향후 사용 가능한 자원 칸**에 놓아야 합니다. 향후 사용 가능한 자원 칸에 있는 자원은 모든 행동의 실행 단계가 끝난 후에 사용할 수 있습니다. 투지 토큰을 얻으면 행동의 주체인 사람이 자신의 공급처에 놓습니다. 이 토큰은 즉시 사용할 수 있습니다.

2. 사냥

이 행동을 하려면 사냥 카드 더미에 짐승 카드가 적어도 한 장은 있어야 하고, 항상 말 2개를 배치해야 합니다. 사냥을 하면 식량을 얻고, 때로는 모피도 얻습니다. 그러나, 사냥을 하러 간 사람은 보통 상처를 입게 됩니다.

계획 단계 때, 사냥 행동 칸에 말 2개를 놓습니다. 사냥 행동 칸의 사냥 카드 더미에 카드가 한 장은 있어야 합니다.

사냥 카드 더미는 게임을 진행하면서 탐험 등의 효과로 짐승 카드가 사냥 카드 더미에 추가되면서 만들어집니다.



무기 레벨이 높을수록 좋지만, 0이더라도 사냥 행동을 할 수는 있습니다.

실행 단계 때는 사냥 카드 더미에서 가장 위의 카드를 펼치고 짐승과의 격투를 벌입니다.

짐승과의 격투

1. 짐승의 힘과 플레이어의 현재 무기 레벨을 비교합니다. 무기 레벨이 짐승의 힘보다 낮으면 이 짐승과 싸우는 사람은 그 차이만큼 상처를 입습니다.
2. 무기의 내구성이 떨어지기 때문에, 카드에 명시된 숫자만큼 무기 레벨이 감소합니다.
3. 카드에 명시된 숫자만큼 식량을 얻습니다. 이 식량은 향후 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다. (모든 행동을 실행한 후에, 이 식량을 사용할 수 있습니다.)
4. 카드에 명시된 숫자만큼 모피를 얻습니다. 이 모피는 향후 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다. (모든 행동을 실행한 후에, 이 모피를 사용할 수 있습니다.)
5. 카드에 명시된 숫자만큼 울타리 레벨이 감소합니다. (이 효과는 일부 모험 카드에만 있습니다.)
6. 카드 아래쪽에 있는 추가 효과를 적용하고, 카드를 버립니다.

짐승과 싸워야 하는 몇몇 카드(모험, 이벤트, 미스터리)에는 싸워야 하는 짐승의 힘만 표시된 경우가 있습니다. 이 때는 짐승의 힘과 현재 무기 레벨만 비교하면 됩니다. 즉, 무기 레벨이 짐승의 힘보다 낮으면, 이 짐승과 싸우는 사람은 차이만큼 상처를 입습니다.



3. 제작

이 행동으로 오두막, 지붕, 울타리, 무기를 제작하고 발명 카드를 아이템으로 만듭니다. 제작 행동은 기본적으로 말 1개나 2개가 필요합니다.

계획 단계 때, 오두막, 지붕, 울타리, 무기 레벨, 발명 카드 등, 제작하려는 대상에 말(들)을 놓습니다. 말을 2개 배치하면 행동에 성공하지만, 1개 배치하면 실행 단계 때 행동 주사위를 굴려야 합니다. (11쪽의 행동 주사위 굴리기 설명을 참고하세요.)

제작하려는 대상의 조건이 미리 갖추어져 있어야 말을 배치할 수 있습니다.

지붕과 울타리 레벨은 오두막이 있어야 올릴 수 있고, 게임 보드에 명시된 자원이 사용 가능한 자원 칸에 있어야 합니다.

아이템을 만들려면 특정 지형의 탐험, 다른 아이템, 비용으로 쓸 자원 등이 마련되어 있어야 합니다.

오두막, 지붕, 울타리, 무기 레벨을 올릴 때는 게임 보드의 해당하는 곳에 말을 놓고, 아이템을 제작할 때는 해당 발명 카드 위에 말을 놓습니다.



오두막

밤 단계 때 야외 취침을 하면 상처를 입지만, 오두막이 있으면 이를 피할 수 있습니다. 오두막은 한 번 지으면 남은 게임 동안 부서지지 않습니다. 오두막을 지으면 **실행 단계** 때 비용을 지불한 뒤, 게임 보드의 오두막 칸에 검은색 마커를 놓고, 야영지 토큰을 오두막 쪽으로 뒤집습니다. 오두막이 있으면, 지붕과 울타리를 제작할 수 있습니다. 지붕 레벨과 울타리 레벨의 0칸인 가장 윗 칸에 검은색 마커를 놓습니다.



오두막의 제작 비용은 게임 보드에 표시되어 있습니다. 게임 인원 수에 따라 다르며, 나무나 모피로 지불할 수 있습니다. 단, 두 가지를 섞어서 지불할 수 없습니다.

예를 들어, 3인 게임을 할 때 오두막의 제작 비용으로 나무 3개 혹은 모피 2개가 필요한데, 나무 2개와 모피 1개를 지불해서 오두막을 지을 수 없습니다.

특정 섬 타일에는 자연적으로 생긴 오두막이 있는데, 이것은 플레이어가 제작한 오두막과는 다릅니다. 자연적으로 생긴 오두막에 대한 설명은 12쪽의 탐험 행동을 참고하세요.



지붕과 울타리

악천후와 게임 중 발생하는 여러 효과로부터 보호해 줍니다. 지붕이나 울타리를 만들려면, 야영지가 있는 섬 타일에 반드시 오두막이 있어야 합니다. 오두막은 직접 제작한 것이든 자연적으로 있는 것이든 상관없습니다.

지붕이나 울타리를 처음 제작하면 **실행 단계** 때 비용을 지불한 뒤, 검은색 마커를 게임 보드의 해당 레벨 1에 놓고, 이후 제작할 때마다 마커를 1씩 올립니다.

지붕과 울타리의 제작 비용은 오두막과 같습니다.



무기

모험이나 미스터리 카드에서 발생하는 모든 격투에 필요하고, 특히 사냥을 할 때 중요합니다. 무기 레벨이 높을수록, 짐승과 싸울 때 상처를 입을 일이 줄어듭니다.

무기를 제작할 때마다 **실행 단계** 때 비용을 지불한 뒤, 게임 보드의 무기 레벨을 1 올립니다.

무기의 제작 비용은 나무 1개입니다.

지붕과 울타리, 무기는 제한 없이 레벨을 올릴 수 있습니다.



아이템

아이템을 제작하면 일반적으로 플레이어들에게 도움이 되는 추가 혜택을 받게 됩니다. 추가 혜택은 즉시 받기도 하고, 게임을 진행하면서 받기도 합니다. (예를 들어, 지도를 제작하면 탐험 행동에 사용할 수 있는 추가 말을 얻습니다.)

아이템의 제작 비용은 각각 다르며, 발명 카드 위쪽에 표시되어 있습니다. 이 칸에는 비용 뿐 아니라 해당 카드를 아이템으로 제작하기 위한 요구 조건들이 있습니다.

- 탐험해야 하는 지형
- 미리 제작해야 하는 다른 아이템
- 소비하는 자원



대체로 아이템을 제작하면 게임 중 도움이 되는 몇 가지 추가 이득을 얻습니다.

예시:

- "불"을 만들면 울타리 레벨이 1 올라가고, "모닥불"이나 "등불"을 만들 수 있습니다.
- "칼"을 만들면 무기 레벨이 1 올라가고, "활", "멜빵", "창" 등을 만들 수 있습니다.
- "지도"를 만들면 탐험에서 사용할 수 있는 추가 말을 얻고, "지름길"을 제작할 수 있습니다.

다음의 발명 카드는 모두 아이템으로 만들 수 있습니다.

- 게임 보드(모두가 제작할 수 있습니다.)
- 각 캐릭터 카드(해당 플레이어만 제작할 수 있습니다.)
- 시나리오 카드 아이템(모두가 제작할 수 있습니다.)

주의: 각 아이템은 (없지 않는 한) 한 번만 제작할 수 있습니다.

아이템을 제작하면 **실행 단계** 때 비용을 지불한 뒤, 다음과 같이 처리합니다.

게임 보드나 캐릭터의 발명 카드를 아이템으로 제작하면 발명 카드를 향후 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다. 캐릭터 카드에 있는 발명 카드를 아이템으로 제작한 사람은 투지 토큰 2개를 받아서 자신의 공급처에 놓습니다.

캐릭터의 발명 카드를 아이템으로 제작할 때, 다른 사람이 보조 역할로 도와줄 수 있습니다. 제작한 고유 발명 카드를 잃게 되어서 다시 제작하는 경우에도 투지 토큰 2개를 받습니다.

모든 행동 단계가 끝나면 향후 사용 가능한 자원 칸에 있는 아이템 카드의 추가 효과를 적용한 다음, 카드를 게임 보드의 적당한 칸에 아이템 쪽이 앞으로 오도록 펼쳐 놓습니다.

시나리오 카드에 있는 아이템을 제작하면, (별도의 설명이 있는 경우는 제외하고) 검은색 마커를 올려서 표시합니다. 시나리오 카드에 있는 발명 카드는 게임 보드로 가져올 수 없기 때문에, 행동 단계가 끝날 때 이 아이템의 추가 효과를 적용해야 하는 것을 기억해야 합니다.

매우 중요합니다!

어떤 행동들은 그 행동을 하기 위한 추가 요구 사항들이 있는데, 특히 위험 대비와 제작 행동이 해당됩니다. 자원이 필요하거나, 특정 아이템을 가지고 있어야 하거나 또는 최소 무기 레벨을 달성해야 하는 등의 요구 사항이 있습니다.

행동을 실행할 때는 계획 단계 때 이미 가지고 있었던 자원만 사용할 수 있습니다. 즉, 사용 가능한 자원 칸에 있던 자원만 쓸 수 있고, 같은 행동 단계에서 얻은 자원은 사용할 수 없습니다. 실행 단계 때 말을 배치한 행동들을 특정 순서대로 실행하지만, 항상 모든 행동이 동시에 진행된다고 가정해야 합니다.

따라서, 혼란을 피하기 위해 행동 계획 단계 때, 특정 행동 칸에 말을 놓으면서 사용 가능한 자원 칸에서 필요한 자원을 해당 행동 칸에 놓는 것이 좋습니다.

예시:

3인 게임이면, 오두막을 짓는 데 나무 3개(혹은 모피 2개)가 필요합니다. 따라서, 행동을 계획하는 단계 때 반드시 사용 가능한 자원 칸에 나무 3개(혹은 모피 2개)가 있어야 하며, 오두막 제작 칸에 말과 함께 자원을 놓습니다.

아이템을 제작할 때도 마찬가지입니다. 계획 단계 때, 이미 가지고 있는 아이템만 사용할 수 있습니다.

예시:

활을 제작하려면 칼이 필요합니다. 따라서, 같은 라운드에 칼과 활을 동시에 제작할 수 없습니다. 다음 라운드에 활을 제작하고 싶으면, 이번 라운드에 칼을 제작해 두어야 합니다.

이 규칙은 무기 레벨에도 적용이 됩니다. 위험 대비 중 일부는 그 행동을 하기 위해 최소 무기 레벨 수치를 달성해야 합니다. 계획 단계 때, 필요한 최소 무기 레벨에 못 미치면 그 위험 대비 행동을 할 수 없습니다.

행동을 수행하기 위해 투지 토큰이 필요한데 행동 계획 단계 때 투지 토큰이 부족하면, 행동을 실행할 수 없습니다.

행동 주사위 굴리기

제작, 자원 채집, 탐험 행동에는 그 행동에 해당하는 3개의 행동 주사위가 있습니다. 계획 단계에서 말을 1개만 배치하면 주사위를 굴려야 합니다.



각 주사위 세트는 상처 주사위, 성공 주사위, 모험 주사위로 구성되어 있습니다. 다음과 같은 결과가 나올 수 있습니다.



상처 1을 입습니다.



아무 일도 일어나지 않습니다.



행동 성공, 즉 해당 행동 (제작, 자원 채집, 탐험)을 실행합니다.



행동은 실패했지만, 대신에 투지 토큰 2개를 받습니다.



해당 행동의 모험 카드 더미에서 가장 위의 카드를 펼쳐서 지시에 따릅니다.



아무 일도 일어나지 않습니다.

각 주사위는 개별적인 것이기 때문에, 성공 주사위의 결과와 상관없이 각각의 주사위 결과를 해결해야 합니다. 따라서, 행동은 실패했더라도 상처를 입거나 무사할 수도 있고, 모험 카드를 펼쳐거나 아닐 수도 있습니다.

예시:

제작 행동을 할 때, 주사위를 굴려서 가 나왔습니다. 제작 행동을 한 사람은 상처를 1 입고, 제작하려던 것을 만들지 못하는 대신, 투지 토큰을 얻습니다. 또, 모험 카드 한 장을 펼칩니다.

상처 주사위, 성공 주사위, 모험 주사위 순서로 결과를 적용하는 것이 좋습니다.

주의: 채집을 할 때 모험 카드에서 채집하는 자원 1개를 더 얻는다고 되어 있으면, 채집 행동이 실패했더라도 자원 1개를 얻습니다.



4. 자원 채집

이 행동으로 이미 탐험한 섬 타일에서 채집을 통해 나무나 식량을 얻을 수 있습니다. 채집 행동은 기본적으로 말 1개나 2개가 필요합니다.

계획 단계 때, 섬 타일의 근원지 표시 중, 채집하려는 근원지 한 곳에 말(들)을 놓습니다. (섬 타일에 두 개의 근원지가 있더라도 한 곳에만 놓습니다.)



제작 행동과 마찬가지로, 말을 1개 배치하면 실행 단계 때 주사위를 굴려야 합니다. 자원 채집은 기본적으로 야영지가 있는 섬 타일에 인접한 섬 타일에서 할 수 있습니다. 그보다 먼 곳에서 자원 채집을 하려면 떨어진 칸당 말을 하나씩 더 추가로 배치해야 합니다. (아래의 야영지에서 떨어진 곳에서의 행동 설명을 참고하세요.)

각 근원지당 한 라운드에 한 번씩만 자원을 채집할 수 있고, 근원지당 해당 자원 1개를 얻게 됩니다. 누군가 자원을 얻기 위해 어떤 근원지에 말을 놓았으면, 다른 사람들은 그 라운드에 그 근원지에서 자원을 채집할 수 없습니다. 생산 단계 때 야영지가 있는 섬 타일에서 자원을 얻기 때문에, 야영지가 있는 섬에서는 자원 채집을 할 수 없습니다.

실행 단계 때, 말을 배치한 자원 근원지의 자원 1개를 공급처에서 가져와 향후 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다. (모든 행동을 실행한 후에, 이 자원을 사용할 수 있습니다.) 몇몇 아이템이나 모험, 이벤트 등의 효과로 얻는 자원의 수가 바뀔 수 있습니다.

야영지에서 떨어진 곳에서의 행동

야영지가 있는 섬 타일이나, 야영지에서 인접한 섬 타일(또는 칸)에서 행동을 할 때는 그 행동에 필요한 최소한의 말을 배치하면 됩니다. 제작, 탐험 행동을 예로 들자면, 말 1개나 2개를 배치합니다.

그보다 먼 곳에서 행동을 하려면, 다음의 규칙을 따릅니다.

1. 야영지와 행동을 한 곳 사이는 탐험한 타일로 이어져 있어야 합니다. 즉, 야영지로 돌아오는 길이 있어야 먼 곳에서 행동을 할 수 있습니다.
2. 야영지와 행동을 한 곳 사이에 있는 탐험한 타일당 말을 1개씩 더 배치해야 합니다.



야영지와 인접한 곳에서는 말 1개나 2개로 행동을 할 수 있습니다. 1개를 배치하면 주사위를 굴리고, 2개를 배치하면 자동으로 행동에 성공합니다.

야영지와 탐험한 타일로 이어져 있고, 한 칸 차이어서 말 1개를 추가로 배치합니다. 말 2개나 3개로 행동을 할 수 있습니다. 2개를 배치하면 주사위를 굴리고, 3개를 배치하면 자동으로 행동에 성공합니다.

표시가 있는 곳에서는 행동을 할 수 없습니다. 야영지와 이 곳 사이가 탐험한 타일로 연결되지 않았기 때문입니다.



5. 탐험

이 행동으로 기존에 탐험한 섬 타일의 인접한 빈 칸에 섬 타일을 놓을 수 있습니다. 탐험 행동은 기본적으로 말 1개나 2개가 필요합니다.

계획 단계 때, 아직 탐험하지 않은 지역들 중에서 탐험하려는 곳에 말(들)을 놓습니다.

제작, 자원 채집과 마찬가지로, 말을 1개 배치하면 실행 단계 때 주사위를 굴려야 합니다. 탐험은 기본적으로 야영지가 있는 섬 타일에 인접한 빈 칸에서 할 수 있습니다. 그보다 먼 곳에서 탐험을 하려면 떨어진 칸당 말을 하나씩 더 추가로 배치해야 합니다. (11쪽 야영지에서 떨어진 곳에서의 행동 설명을 참고하세요.)



탐험 행동에 성공하면, **실행 단계** 때 섬 타일 더미의 맨 위 타일을 펼칩니다. 말을 배치한 칸에 섬 타일을 앞면으로 놓습니다.

섬 타일마다 그 지역의 지형 종류가 표시되어 있으며, 지형의 종류는 5가지입니다.



지형 종류를 확인하고 발명 카드의 요구 조건 중, 이 지형이 있는 발명 카드에 검은색 마커를 놓습니다. 이 마커는 해당 지형을 찾았다는 것을 표시합니다.

짐승 카드 아이콘이 있으면, 짐승 카드 한 장을 사냥 카드 더미에 넣어 섞습니다.

토템 아이콘은 시나리오마다 그 효과가 다릅니다. 시나리오 카드에서 토템 아이콘의 효과를 확인합니다.

발견 토큰이 있으면, 타일에 있는 발견 토큰 개수만큼 발견 토큰을 뽑아서 향후 사용 가능한 자원 칸에 앞면이 보이도록 놓습니다. (모든 행동을 실행한 후에, 이 발견 토큰을 사용할 수 있습니다.)

일부 섬 타일에는 자연적으로 생긴 오두막(텐트 아이콘)이 있습니다. 이 오두막은 플레이어들이 지은 오두막은 아닙니다. 따라서, 이러한 섬 타일을 발견했더라도 게임 보드의 오두막 칸에 검은색 마커로 표시하면 안되고, 야영지 토큰을 오두막 쪽으로 뒤집어서도 안됩니다.

야영지에 자연적인 오두막이 있으면 지붕과 울타리를 제작할 수 있습니다. 오두막은 밤 단계 동안 매우 중요한 역할을 합니다.

예시:

섬 타일을 뽑아서 말을 배치한 곳에 놓았습니다. 타일의 지형이 초원이며, 이번 게임에서 처음 발견한 지형입니다. 따라서, "바구니", "치료제", "뱀줄" 발명 카드의 지형 조건에 검은색 마커를 놓습니다. 이 발명 카드들은 이제 아이템으로 제작할 수 있습니다. 또, 짐승 카드 아이콘이 있어서, 짐승 카드 한 장을 사냥 카드 더미에 섞어 놓습니다. 마지막으로, 타일에 명시된 대로 발견 토큰 2개를 뽑아서, 향후 사용 가능한 자원 칸에 앞면이 보이도록 놓습니다.



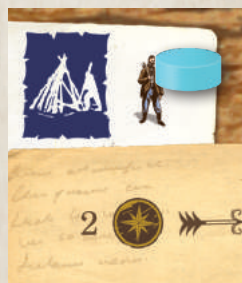
모든 행동을 실행한 뒤, 발견 토큰을 나중에 사용할 목적으로 보관할 수 있습니다. 밤 단계 때는 식량이 썩게 됩니다. (자세한 내용은 14쪽의 밤 단계 설명을 참고하세요.) 따라서, 식량만 있는 토큰은 밤 단계 때 잃게 됩니다. 발견 토큰을 사용한 후에는 버립니다.



6. 야영지 정비

이 행동으로 투지 토큰을 얻고, 사기 트랙을 올릴 수 있습니다. 야영지 정비 행동은 말 1개가 필요합니다.

계획 단계 때, 야영지 정비 행동 칸에 말을 놓습니다.



실행 단계 때, 야영지 정비를 한 사람은 투지 토큰 2개를 받아서 자신의 공급처에 놓습니다. 그리고, 게임 보드의 사기 레벨을 1 올립니다.

사기 레벨이 가장 높은 칸에 있으면, 투지 토큰만 얻고 사기 레벨은 조정하지 않습니다.

게임을 준비할 때, 4인 게임이면 "야영지 정비" 카드를 게임 보드에 놓습니다.

4인 게임의 경우 투지 토큰 2개를 받거나, 사기 레벨 1 올리는 것 중 하나를 선택합니다.





7. 휴식

이 행동으로 상처를 치료할 수 있습니다. 휴식 행동은 말 1개가 필요합니다.

계획 단계 때, 휴식 행동 칸에 말을 놓습니다.



실행 단계 때, 휴식을 한 사람은 자신의 캐릭터 생명 트랙에서 상처 마커를 왼쪽으로 한 칸 옮겨서 상처를 치료합니다.

야영지 정비 혹은 휴식 행동 칸에 놓은 말은 개별적으로 실행합니다. 3인 게임을 예로 들면, 누군가 자신의 말을 모두 야영지 정비에 놓으면, 실행할 때 그 행동을 두 번하게 됩니다. 그 결과, 투지 토큰 4개를 얻고, 사기 레벨이 2 올라갑니다.

행동 단계 마무리

행동 실행을 모두 마치면, 다음과 같이 정리합니다.

➡ 각자 자신의 말을 회수합니다.

➡ 추가 말은 일회용이면 공급처에 되돌려 놓고, 계속 사용 가능한 말은 원래 있던 카드 위에 올려 놓습니다.

➡ 향후 사용 가능한 자원 칸에 있던 모든 자원을 사용 가능한 자원 칸으로 옮깁니다. 이제 이 자원을 사용할 수 있습니다.

➡ 향후 사용 가능한 자원 칸에 있던 발견 토큰을 사용 가능한 자원 칸으로 옮깁니다. 보관이 가능한 발견 토큰은 사용할 때 까지 보관합니다.

2 토큰은 즉시 식량으로 바꿉니다.

➡ 향후 사용 가능한 자원 칸에 있던 모든 발명 카드를 게임 보드의 적당한 곳에 아이템 쪽을 위로 오도록 놓습니다. 즉시 능력을 발휘하는 아이템은 효과를 바로 적용합니다.

행동에 영향을 미치는 토큰의 효과



위의 토큰들은 아이템, 미스터리, 이벤트, 모험 카드 등 다양한 방법으로 게임 보드에 놓일 수 있습니다. 토큰은 지시문에 따라 즉시 놓지만, 효과는 그 다음 라운드부터 적용합니다.

행동을 계획하면서 말을 배치하기 전에, 항상 게임 보드(특히 행동 칸과 섬 타일/칸)에 다음과 같은 토큰이 있는지 확인해야 합니다. 이 토큰들은 행동을 실행할 때, 영향을 미칩니다.

중요합니다!

행동 칸에 놓인 토큰은 토큰이 놓이고 나서 하는 첫 번째 행동에만 영향을 미칩니다. 행동 칸에 놓인 토큰은 효과를 해결한 후 버리지만, 게임 보드의 다른 부분에 놓인 토큰은 대체로 이후의 게임에 계속 남아있게 됩니다.

Y 행동 주사위를 굴려야 하는 다음 행동에서 성공 주사위의 결과가 **Y** 로 나오면, 성공 주사위를 다시 한 번 굴려야 합니다. 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다. 말을 여러 개 보내서 행동이 자동 성공하거나, 성공 주사위가 실패로 나온 경우는 토큰의 효과가 해결되지 않은 것으로 봅니다.

? **?** **?** 해당하는 종류의 다음 행동에서, 반드시 모험 카드 한 장을 펼쳐서 실행해야 합니다. 이 때, 배치한 말의 개수나, 모험 주사위를 굴렸는지의 여부는 상관없습니다. 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다. 어떤 행동 칸에 모험 토큰이 있는데, 모험 주사위를 굴려서 모험이 나왔더라도 모험 카드는 한 장만 실행합니다. 그런 다음, 토큰을 버립니다.

+ 사냥 행동 칸에 이 토큰이 있으면, 다음 번 사냥 행동을 할 때 짐승의 힘에 1을 더해야 합니다. 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다.

섬 타일이나 칸에 이 토큰이 있으면, 행동의 종류와 상관없이 그 곳에서 하는 모든 행동에 무기 레벨이 최소 1 이상이어야 합니다. 그렇지 않으면 행동을 한 사람은 상처를 1 입습니다.

! 행동 칸에 이 토큰이 있으면, 다음에 그 행동을 할 때 원래 필요한 말의 개수보다 하나를 더 놓아야 합니다. (예를 들면, 1개 대신 2개, 2개 대신 3개를 놓아야 합니다.) 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다.

섬 타일이나 칸에 이 토큰이 있으면, 그 곳에서 행동을 할 때 원래 필요한 말의 개수보다 하나를 더 놓아야 합니다. (즉, 1개 대신 2개, 2개 대신 3개 등)

+1 제작 행동 칸에 이 토큰이 있으면 나무가 필요한 다음 제작 행동에서, 원래 필요한 나무의 개수보다 하나를 더 소비해야 합니다. 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다.

이 토큰이 오두막, 지붕, 울타리, 무기의 비용 칸에 있으면, 해당하는 것을 제작할 때마다 원래 내야 하는 나무의 개수보다 하나를 더 소비해야 합니다. 단, 제작에 나무가 필요한 경우에만 적용됩니다.

이 토큰이 섬 타일에 있으면, 해당 섬 타일에서 자원 채집이나 생산 등으로 원래 얻는 나무의 개수보다 하나 더 많이 얻습니다. 섬 타일에 나무 근원지가 없거나, 근원지가 고갈되어 검은색 마커로 가려져 있더라도 나무 하나를 얻습니다. 그러나, 식량을 얻을 때 나무를 추가로 얻지는 않습니다. (반대의 경우도 마찬가지입니다.)

+1 게임 보드의 밤 단계 칸에 이 토큰이 있으면, 밤 단계에 모두가 식량을 1개씩 더 먹어야 합니다. 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다.

이 토큰이 섬 타일에 있으면, 위에 설명한 **!**의 효과처럼 적용합니다. 식량을 얻을 때 하나 추가로 얻습니다.

V. 날씨 단계



이번 단계에서는 섬의 가혹한 날씨를 맛보게 됩니다. 날씨 환경을 알기 위해, 날씨 주사위를 굴립니다. 시나리오 카드를 보고, 현재 라운드에서 굴려야 하는 날씨 주사위를 확인합니다.

날씨 주사위



비 주사위



겨울 주사위



굶주린 동물 주사위

시나리오 1을 예로 들면:

1-3 라운드: 날씨 주사위를 굴리지 않습니다.

4-6 라운드: 비 주사위를 굴립니다.

7-12 라운드: 비, 겨울, 굶주린 동물 주사위를 굴립니다.

게임을 진행하면서 시나리오 카드와 라운드에 따라, 굴려야 하는 주사위 개수가 달라집니다.

날씨 토큰



비구름 토큰



눈구름 토큰



폭풍 토큰

이벤트나 모험 카드의 효과를 실행한 다음, 이런 토큰을 놓는 경우가 있습니다. 항상 게임 보드의 날씨 칸을 확인하여 날씨 주사위 결과를 조정하는 토큰이 있는지 확인합니다. 토큰이 있으면, 날씨 주사위 결과에 토큰의 효과를 추가해야 합니다. 날씨 칸에 있는 토큰의 효과를 적용하면 토큰은 버립니다. 날씨 주사위를 굴리지 않는데 토큰이 있다면, 토큰에 표시된 날씨 효과만 적용합니다.

1. 날씨 건지기

1. 우선, 주사위 결과와 토큰의 눈구름 개수를 더합니다. 지붕 레벨과 관계없이, 눈구름당 나무를 하나씩 버립니다. (밤에 나무 추워서 야영지를 따뜻하게 하기 위해 나무를 사용하기 때문입니다.)
2. 주사위와 토큰의 비구름, 눈구름의 총 구름 개수와 지붕 레벨을 비교합니다. 지붕 레벨은 버릴 수 있는 구름의 수를 나타냅니다. 현재 지붕 레벨보다 구름이 더 많으면, 초과되는 구름 하나당 식량 1개와 나무 1개를 버립니다. (나쁜 날씨가 지속되는 동안 난방과 건강 유지에 자원을 사용하기 때문입니다.) 버려야 하는 자원이 모자라면, 모든 플레이어가 모자란 자원당 상처 1씩 입습니다. (15쪽의 필요한 조건을 완수하지 못한 상황에 대한 설명을 참고하세요.)



예시:

비 주사위를 굴려서, 2개의 비구름이 나왔습니다. 날씨 칸에는 눈구름 토큰도 1개 있습니다. 플레이어의 지붕 레벨은 1이고, 나무 3개와 식량 1개를 가지고 있습니다.

눈구름이 1개이기 때문에 나무를 1개 버립니다. 구름 개수는 3인데 지붕 레벨은 1이어서, 안전하게 밤을 보내려면 지붕 레벨이 2 더 필요합니다. 따라서, 부족한 지붕 레벨마다 나무 1개와 식량 1개를 버려야 합니다. 내야 하는 자원은 나무 2개와 식량 2개인데 식량 1개가 모자라서, 모두가 상처를 1씩 입습니다.

마지막으로, 날씨 칸에 있는 토큰을 버립니다.

2. 굶주린 동물 막기

굶주린 동물 주사위는 플레이어들이 겪어야 할 또 다른 효과를 나타냅니다.



식량 1개를 버립니다.



올타리 레벨이 1 감소합니다.



힘이 3인 짐승과 싸웁니다.

주사위 결과에 대한 효과를 해결하지 못하면, 모두가 그에 대한 상처를 입습니다.

예시:

- 올타리 레벨이 0인데 올타리 레벨을 낮춰야 하면, 모두가 상처를 1씩 입습니다.

- 주사위 짐승의 힘은 3이기 때문에 무기 레벨이 3보다 낮다면, 부족한 레벨당 모두가 상처를 1씩 입습니다.

위의 경우는 모두 필요한 조건을 완수하지 못한 상황입니다. 15쪽의 해당 규칙 설명을 참고하세요.

이벤트나 모험 카드로 굶주린 동물 주사위를 굴려야 하는데, 시나리오 카드로도 같은 주사위를 굴려야 하는 경우에는 한 번만 굴립니다.

3. 폭풍 처리

날씨 칸에 폭풍 토큰이 있으면, 다른 모든 효과를 적용한 뒤 폭풍 토큰을 해결합니다.

폭풍은 올타리 레벨을 1 감소시킵니다. 올타리 레벨을 낮출 수 없으면, 모두가 상처 1씩 입습니다.

날씨 단계를 마치면서, 날씨 칸에 있는 모든 토큰을 버립니다.

VI. 밤 단계



이번 단계에서는 더 나은 곳으로 야영지를 옮길 수 있고, 구성원들의 식사와 취침을 해결합니다. 아래 설명의 순서로 밤 단계를 진행하고, 다음 라운드를 준비합니다.

1. 밤에는 모두가 식사를 해야 합니다. 플레이어당 식량 1개씩 버립니다. 식량이 충분하지 않으면, 누가 식사를 하지 않을지 결정합니다. 식량을 먹지 못하는 사람은 상처 2씩 입습니다.

2. 야영지의 위치를 현재, 섬 타일에 그대로 둘지, 아니면 인접한 섬으로 옮길지 결정합니다. 야영지의 위치가 다음 라운드의 생산 단계에 영향을 미친다는 사실을 잊지 마세요. 또한, 야영지를 옮기면 자원 채집과 탐험 등의 행동에도 변화가 있기 때문에, 어떤 타일이나 칸에 인접하게 될지를 살펴야 합니다.

3. 플레이어들이 오두막을 짓지도 않았고 야영지 섬 타일에 자연적인 오두막도 없다면, 모두가 야외 취침의 영향으로 상처를 1씩 입습니다.

4. "저장고" 아이템이나, 식량을 보관할 수 있는 보물("나무 상자들" 또는 "술통") 등이 없으면, 썩지 않는 식량을 제외하고, 사용 가능한 자원 칸에 남은 식량은 모두 부패해서 버려야 합니다.

다른 자원들은 그대로 사용 가능한 자원 칸에 남겨놓고, 다음 라운드에 사용할 수 있습니다.

5. 휴식 행동과 요리사의 특수 기술을 제외하고, 토큰이나 카드로 얻는 상처를 치료하는 효과는 밤 단계 때만 할 수 있습니다.

예를 들어, 플레이어들이 "와인병" 보물 카드나  토큰을 가지고 있으면, 밤 단계에서만 사용할 수 있습니다. (밤 단계에는 언제라도 사용할 수 있습니다.)

6. 각 캐릭터 카드에서 검은색 마커(이번 라운드에서 해당 특수 기술을 사용했다고 표시한 마커)를 제거합니다. 시나리오 카드에서 라운드 마커를 다음 라운드로 옮기고, 시작 플레이어 타일을 시계 방향으로 다음 차례인 사람에게 줍니다. 이제 다음 라운드를 시작할 준비가 되었습니다.

야영지 이동

플레이어들이 오두막을 지은 상태에서 야영지를 인접한 섬 타일로 옮기는 경우, 지붕과 울타리 레벨이 모두 반으로 감소합니다. (감소하는 부분은 내림으로 계산합니다.)

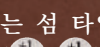
지붕 레벨이 2이고 울타리 레벨이 1인 경우를 예로 들어 보겠습니다. 오두막을 지은 상태에서 야영지를 인접한 섬으로 옮기면, 지붕 레벨은 1이 줄어들지만 울타리 레벨은 변동이 없습니다. 1을 반으로 나누어 내림하면 0이기 때문입니다.

다음의 예외 사항을 제외하고 플레이어들이 오두막을 짓지 않았으면, 아무 변동 없이 야영지를 옮길 수 있습니다.

자연적인 오두막이 있는 섬 타일로 야영지를 옮기더라도, 오두막을 지은 것으로 보지 않습니다. 즉, 야영지 토큰을 오두막 쪽으로 뒤집지 않습니다.

아직 오두막을 짓지 않았지만 섬 타일에 자연적인 오두막이 있어서 지붕이나 울타리를 만든 경우, 야영지를 옮기면 지붕과 울타리를 모두 잃어서 지붕과 울타리 레벨이 모두 0이 됩니다.

야영지를 옮기면 지름길 토큰()을 버리고, 지름길 아이템을 다시 발명 쪽으로 뒤집어 놓습니다. 이후의 라운드에서 지름길을 사용하려면 다시 지름길을 제작해야 합니다.

야영지가 있는 섬 타일에 (제작한 아이템의 효과로 얻은) +1 자원 토큰들()이 있으면, 야영지와 함께 옮길 수 있습니다. 단, 1토큰 규칙에 주의해야 합니다. (토큰은 종류별로 한 곳에 1개만 있을 수 있습니다. 자세한 사항은 아래의 1토큰 규칙을 참고하세요.)

플레이어들이 결정해서 야영지를 옮기는 경우 뿐만 아니라, 카드 등의 효과 때문에 강제로 야영지를 이동할 경우에도 위의 규칙을 적용합니다.

게임 종료

게임의 종료 조건은 3가지입니다.

1. 시나리오 카드에 별도의 규칙이 명시되지 않은 경우, 시나리오 카드에 지정된 라운드 안에 목표를 달성하면 즉시 플레이어들의 승리로 게임이 끝납니다.

2. 캐릭터 중 한 명이 죽으면, 즉시 플레이어들의 패배로 게임이 끝납니다.

3. 마지막 라운드가 끝나고 시나리오 목표를 달성하지 못하면, 플레이어들의 패배로 게임이 끝납니다.

추가 규칙

우선 순위

규칙이 서로 충돌하는 경우, 시나리오 규칙이 일반 규칙보다 우선에 있으므로 시나리오 규칙을 적용합니다.

필요한 조건을 완수하지 못한 상황

➔ 누군가 카드(이벤트, 모험, 미스터리 등 모든 종류의 카드)의 내용을 실행해야 하는데 요구 사항을 만족시킬 수 없으면, 그 사람은 하나 이상의 상처를 입습니다.

예시:

- 플레이어가 어떤 것(나무, 식량, 투지 토큰 등)을 버려야 하는데 가지고 있지 않으면, 그 사람은 버리지 못한 자원이나 토큰마다 상처 1씩 입습니다.
- 플레이어가 짐승과 싸울 때, 짐승의 힘보다 무기 레벨이 낮으면, 그 사람은 모자란 무기 레벨당 상처 1씩 입습니다.

➔ 카드나 주사위 결과가 모두에게 영향을 미치는데, 그것을 해결하지 못하는 경우에는 요구 조건에 모자라는 자원이나 토큰당 모두가 상처 1씩 입습니다.

예시:

- 지붕이나 울타리, 또는 무기 레벨을 1 내려야 하는데 해당 레벨이 0이면, 모두가 상처 1씩 입습니다.
- 특정 자원의 근원지(예컨대 나무)를 검은색 마커로 가려야 하는데 가릴 수 있는 나무 근원지가 없다면, 모두가 상처 1씩 입습니다.

예외: 일부 카드에는 가능할 경우에만 실행하는 효과가 있습니다. 따라서, 그러한 효과를 적용할 수 없다면 아무 일도 일어나지 않습니다.

예시:

"해충" 이벤트 카드가 나와서 "가능하다면" 나무 1개를 버려야 합니다. 플레이어들이 나무가 하나도 없으면 이 이벤트는 효력이 없으며, 아무 일도 일어나지 않습니다. 이러한 경우에는 플레이어들이 상처를 입지 않습니다.



➔ 사기를 올려야 하는데, 이미 사기 레벨이 가장 높은 단계라면 아무 일도 일어나지 않습니다. 반대로 사기를 내려야 하는데 가장 낮은 단계여도 마찬가지입니다.

1토큰 규칙

각 섬 타일이나 빈 칸, 행동 칸, 날씨 칸, 밤 칸 등에는 종류별로 1개의 토큰만 있을 수 있습니다.

예시:

- 제작 행동 칸에  이 있는데, 다른 카드의 효과로 다시 굴리기 토큰을 제작 행동 칸에 또 놓아야 하는 경우, 두 번째 효과는 무시합니다. 같은 종류의 토큰이 같은 칸에 2개 놓일 수 없기 때문입니다.
- 마찬가지로,  이 어떤 섬 타일 위에 있으면, 같은 섬 타일에 같은 종류의 토큰을 놓을 수 없습니다.

중요합니다! 이러한 경우는 필요한 조건을 완수하지 못한 상황으로 보지 않습니다. 이미 조건이 만족된 상태이며, 따라서 아무도 상처를 입지 않습니다.

영향을 받는 사람

게임을 진행하면서 투지 토큰을 얻거나 잃고, 상처를 입거나 회복하는 등 여러가지 상황이 생깁니다. 단계별로 영향을 받을 대상이 다릅니다.

- 사기 단계는 시작 플레이어에게만 영향을 미칩니다.
- 이벤트 단계는 카드의 지시문을 따릅니다. 그 과정에서 필요한 조건을 완수하지 못하는 상황이 벌어지면 모두가 상처를 입습니다. 이벤트 더미에서 카드를 펼쳐서 짐승과 싸워야 하는 경우, 시작 플레이어가 해결하고 그에 따른 상처는 혼자 입습니다.
- 행동 단계는 행동의 주체가 되는 사람이 영향을 받습니다.
- 날씨와 밤 단계는 모두에게 영향을 미칩니다. 단, 야영지 밖에서 밤을 보내는 사람은 예외입니다.

개

개는 1인 게임에서 사용합니다.

개 카드와 분홍색 말을 게임 보드 근처에 놓습니다.

개는 사냥이나 탐험 행동에만 사용할 수 있는 추가 말로 활용합니다.



개의 말은 다른 플레이어의 말을 지원하는 목적으로만 사용할 수 있습니다.

프라이데이

프라이데이는 1-2인 게임에서 사용합니다.

프라이데이는 흰색 말로 표시하며, 생명 트랙 가장 왼쪽에 상처 마커를 놓습니다.

시작 플레이어가 프라이데이 말을 어떻게 사용할지 결정합니다.



행동을 계획할 때, 다음과 같은 용도로 사용할 수 있습니다:

- 하나의 말
- 다른 추가 말을 보조로 사용해서 직접 행동을 하는 말
- 다른 플레이어의 말과 함께 놓인 추가 말

기억하세요!

아래에 설명하는 프라이데이의 특수 규칙을 제외하고, 플레이어의 말과 프라이데이의 말이 함께 같은 행동을 하면, 프라이데이는 항상 추가 말로 간주합니다.

프라이데이의 특수 규칙

플레이어가 행동을 하는 것과 마찬가지로 프라이데이의 행동을 실행하지만, 실제 플레이어는 아니기 때문에 예외가 있습니다.

- 시작 플레이어가 될 수 없습니다.
- 프라이데이가 죽어도 플레이어들은 승리할 수 있습니다.
- 날씨에 영향을 받지 않습니다.
- 밤 단계에 식사를 하지 않습니다.
- 밤 단계에 오두막이 필요 없습니다.
- 이벤트, 모험, 위협 효과 등의 결과로 플레이어들이 무언가를 버리거나 상처를 입게 될 때, 적용받지 않습니다.

- 프라이데이가 말 하나로 제작, 자원 채집, 탐험 행동을 하는 경우, 플레이어 중 한 명이 행동 주사위를 굴립니다. 행동 주사위에서 모험이 나오면 모험 카드를 뽑지 않는 대신, 상처를 1 입습니다.
- **???** 토큰이 놓인 행동을 하면 토큰을 버리고 상처를 1 입습니다.
- 프라이데이가 혼자 행동을 하다가 주사위를 굴려서 행동은 성공했지만 상처를 입고 죽는다면, 행동은 성공한 것으로 간주합니다.
- 프라이데이가 얻은 투지 토큰은 행동당 한 번 토큰 2개를 버리고 주사위 1개를 다시 굴리는 데 사용할 수 있습니다.
- 프라이데이의 상처도 치료할 수 있습니다.
- 프라이데이가 다른 추가 말과 사냥 행동을 하다가 죽더라도, 사냥은 성공하고 그로 인한 자원을 얻을 수 있습니다. 단, 시나리오 5에서 식인종과의 전쟁에 참여할 수 없습니다.
- 미스터리 카드 중 "미지의 전염병"에서 질병 마커를 계산할 때, 프라이데이는 게임 인원 수에 포함되지 않습니다. 그러나, 검은색 마커를 나눠 받을 수 있습니다.

변형 규칙

기본 규칙에 다음의 변경 사항을 적용합니다.

1인 게임

- 1인 게임에서는 군인을 사용하지 않습니다. 목수, 요리사, 탐험가 중에서 무작위로 캐릭터 카드를 뽑습니다.
- 프라이데이와 개를 넣고 게임을 합니다.
- 오두막, 지붕, 울타리의 제작 비용은 2인 게임의 비용과 같습니다.
- 항상 시작 플레이어입니다.
- 사기 단계를 시작할 때, (아직 살아있으니 기뻐서) 사기 레벨이 1 올라갑니다. 그런 다음, 사기 단계를 실행합니다.

2인 게임

- 2인 게임에서는 군인을 사용하지 않습니다. 목수, 요리사, 탐험가 중에서 무작위로 캐릭터 카드를 뽑습니다.
- 프라이데이를 추가 캐릭터로 사용합니다.

난파선 잔해 카드 변경

게임을 준비할 때(게임 준비의 17번째 단계), 난파선 잔해 카드를 무작위로 뽑습니다.

더 쉬운 게임

시나리오의 목표를 달성하기가 너무 어려우면, 필요에 따라 다양한 방법으로 게임의 난이도를 조절할 수 있습니다.

- ➔ 게임에 개를 추가합니다. 특히, 3인 게임에 추천합니다.
- ➔ 게임에 프라이데이를 추가합니다.
- ➔ 시작 아이টে를 더 많이 뽑습니다. (3~4장을 뽑습니다.)
- ➔ 이벤트 카드 더미를 만들 때(게임 준비의 16번째 단계) 책 아이콘의 이벤트 카드를 더 적게 넣고, 대신 모험 아이콘 카드를 더 많이 넣습니다. 예를 들어, 책 아이콘 6장과 모험 아이콘 6장으로 카드 더미를 만들어야 한다면, 책 아이콘 4장과 모험 아이콘 8장으로 대체할 수 있습니다.

주의하세요! 이 규칙은 첫 번째 시나리오에서는 게임을 더 어렵게 만듭니다.

더 어려운 게임

게임에 익숙해져서 시나리오가 너무 쉽다고 느껴지면, 다음과 같이 게임을 더 어렵게 조정할 수 있습니다.

- ▶ 시작 아이템 없이 하거나, 1개만 가지고 게임을 합니다.
- ▶ 2인 게임에서, 프라이데이를 넣지 않고 게임을 합니다.
- ▶ 이벤트 카드 더미를 만들 때, 책 아이콘의 이벤트 카드를 더 많이 넣고, 대신 모험 아이콘 카드를 더 적게 넣습니다.

주의하세요! 이 규칙은 첫 번째 시나리오에서는 게임을 더 쉽게 만듭니다.

카드 부연 설명

기호와 그 효과

명시된 아이콘(자원, 토큰, 상처, 무기 등) 앞에 숫자가 없으면 한 개를 의미합니다.

예시:

이 카드의 위협 대비 행동을 하려면 말 1개를 놓고, 음식 1개를 버려야 합니다. 이 행동을 한 사람은 투지 토큰 1개를 받습니다.



결정 / 가능하다면

일부 카드에 사용된 단어는 특별한 의미가 있습니다.

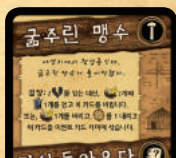
결정 - 이 단어가 있는 카드에서는 항상 선택을 하게 됩니다. 대체로 아무 효과 없이 모험 카드를 버릴지, 어떤 이득을 얻고 나중에 그로 인한 결과를 감당할지를 선택합니다. (즉, 무언가 얻으면 모험 카드를 이벤트 더미에 섞고, 이후의 라운드에서 그 카드가 나오면 좋지 않은 효과를 해결해야 합니다.)

가능하다면 - 실행이 가능할 때만 카드의 내용을 실행합니다. 할 수 없다면(예를 들어, 자원을 버려야 하는데 자원이 없다면), 아무 일도 발생하지 않습니다. 이러한 경우, 필요한 조건을 완수하지 못한 상황의 규칙을 적용하지 않습니다.

예시:

이 카드를 펼친 사람이 투지 토큰이 하나도 없어서 토큰을 버리지 못해도 상처를 입지 않습니다. 해결해야 하는 미스터리 카드가 남았더라도, 더 이상 카드를 펼치지 않습니다.

이 카드를 펼친 사람은 둘 중 하나를 선택합니다.
- 상처 2를 입고, 식량 2개와 모피 1개를 받은 다음 이 카드를 버립니다.
- 식량 1개를 버리고 울타리 레벨 1을 내린 다음 이 모험 카드를 이벤트 카드 더미에 섞습니다.

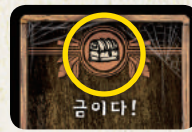


이벤트의 효과 다시 실행하기

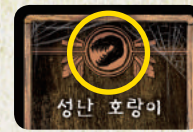
일부 이벤트 카드의 위협 효과에 이벤트 내용을 전부 넣기에 칸이 모자라서, 간단히 "이 카드의 이벤트 효과를 다시 실행합니다."라고 되어 있습니다. 이 때는 이벤트 효과를 다시 한 번 적용하고 카드를 버리면 됩니다. (카드를 위협 대비 칸에 다시 놓지 않습니다.)

미스터리 카드 뽑기

미스터리 카드 더미는 보물, 괴수, 함정 3가지 미스터리로 구성되어 있습니다.



보물



괴수



함정

특정 미스터리 카드 내용을 실행해야 할 때, 그 종류의 미스터리 카드가 나올 때까지 계속해서 카드를 펼칩니다. (나머지는 무시합니다.) 한 장 이상의 미스터리 카드를 뽑는 경우, 지정된 미스터리 카드 내용을 실행한 다음, 계속해서 카드를 뽑을지 멈출지를 선택할 수 있습니다. 계속해서 카드를 뽑는 동안 나오는 다른 종류의 미스터리 카드는 무시합니다. 마지막으로, 무시한 모든 미스터리 카드를 더미와 섞고, 별도의 지시가 없으면 실행한 카드는 버립니다.

예시:

탐험 도중, 오른쪽의 모험 카드가 나왔습니다. 미스터리 카드 3장을 뽑아, 함정 1장과 보물 2장을 실행하기로 합니다.

첫 번째 미스터리는 괴수 카드라서 무시합니다. 두 번째는 보물 카드가 나왔습니다. 보물 카드를 실행하고 (a) 카드를 그만 뽑을지, (b) 함정이나 보물 카드를 계속해서 뽑을지 결정합니다.

계속해서 카드를 뽑기로 합니다. 세 번째 카드도 괴수라서 무시합니다. 네 번째는 함정 카드가 나와서, 내용을 실행합니다.

이제, 다시 카드를 그만 뽑을지 선택할 수 있습니다. 해결해야 하는 카드는 보물 하나만 남았습니다.

카드를 계속 뽑기로 하면, 보물 카드 한 장이 나올 때까지 다른 카드는 모두 무시합니다.



미스터리 카드 더미가 떨어지면 버린 카드를 섞어서 다시 더미를 만듭니다.

야영지 밖에서의 밤 단계

카드의 효과로 야영지에 돌아가지 못하는 경우가 있습니다. 야영지 밖에서 밤을 보내게 되는 사람은 자신의 행동으로 얻은 것들(자원, 토큰, 카드 등)을 자기 공급처에 두고, 다음 라운드를 시작할 때 사용 가능한 자원 칸으로 옮깁니다. (따라서, 다른 사람들은 이번 라운드 날씨와 밤 단계 때, 그것들을 사용할 수 없습니다.) 이 때, 개인적으로 보관하는 것들은 야영지 밖에서 밤을 보내게 된 행동에서 얻은 것만 해당됩니다. 그 사람이 같은 라운드에 다른 행동으로 얻은 것은 해당되지 않습니다.

야영지에서 밤을 보내는 사람은 날씨의 영향을 받지 않지만, 야외 취침으로 인해 상처를 입게 됩니다. 단, 행동을 한 섬 타일에 자연적인 오두막이 있다면 상처를 입지 않습니다. 자신의 행동으로 얻은 식량이 있다면, 밤 단계의 식사로 식량 1개를 버려야 합니다. 식사를 못하면 상처 2를 입습니다.

일시적으로 무기 레벨 올리기

일부 카드나 토큰 또는 다른 효과로 무기 레벨을 일시적으로 올릴 때, 무기 레벨 트랙을 조정해서는 안 됩니다. 이렇게 일시적으로 올라간 무기 레벨은 그 사람이 해당 행동을 하는 동안만 지속됩니다. 이 효과는 사냥 행동이나 카드로 인한 짐승과의 격투, 굶주린 동물 주사위 등, 어떤 종류의 싸움에서나 사용할 수 있습니다.

그 행동을 하는 동안 무기 레벨을 낮춰야 한다면, 일반적인 규칙대로 무기 레벨 트랙을 내립니다. 무기 레벨이 내려야 하는 숫자보다 낮으면 상처를 입습니다.

고갈된 근원지

고갈된 근원지에서는 생산 단계나 자원 채집 행동으로 자원을 얻을 수 없습니다. 그러나, 고갈된 근원지에 +1 자원 토큰(, )이 있으면 자원을 하나 얻을 수 있습니다.

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 제거합니다. 이 타일로 야영지를 이동할 수 없으며, 탐험 행동을 포함해서 어떤 행동도 할 수 없습니다. 이 타일의 지형 종류는 탐험하지 않은 것으로 간주합니다.

"버랑"의 효과로 숫자 토큰이 놓인 섬 타일을 뒤집은 경우, 규칙에 따라 토큰은 버리지만 숫자 토큰 자체가 무시되는 것은 아닙니다. 예를 들어, 숫자 2 토큰이 있는 타일을 뒤집은 상태에서 토템 아이콘의 효과가 새로 발동하면 숫자 3 토큰을 놓습니다. "버랑"의 위험 대비로 그 타일을 다시 되돌리면 숫자 2 토큰을 올려 놓지만, 두 번째 토템 아이콘의 효과를 다시 적용하지는 않습니다.

탐험하지 않은 지형 종류

어떤 지형이 게임 보드에서 단 하나의 섬 타일에만 있을 때, 그 타일에 접근할 수 없게 되면, 그 지형은 탐험하지 않은 상태가 됩니다. 따라서, 해당 지형이 필요한 아이템을 제작할 수 없습니다.

새로운 섬 타일에서 그 지형을 다시 찾거나, 특정 위험 대비 행동으로 그 섬 타일에 다시 접근할 수 있을 때까지 발명 카드에서 해당 지형 위에 놓았던 검은색 마커를 제거합니다.

단, 이미 만들어 둔 아이템 중, 이 지형이 필요한 아이템은 잃지 않습니다. 예를 들어, 산 지형이 있는 유일한 섬 타일을 발견했는데, 그 지형 종류가 탐험하지 않은 상태가 되어버리면, 새로운 산 지형이 있는 섬 타일을 발견할 때까지 칼이나 불을 제작할 수 없습니다. (이미 제작했다면 잃지 않습니다.)

아이템을 발명 카드로 되돌리기

아이템을 발명 쪽으로 돌려놓는 것은 해당 아이템을 잃었다는 뜻입니다. 그 아이템이 필요하다면 다시 만들어야 합니다. 이 아이템이 다른 아이템의 제작이나 특정 위험 대비 행동에 필요하다면, 당장은 그 행동을 할 수 없습니다.

예를 들어, 지름길은 지도가 있어야 제작할 수 있기 때문에, 지도를 잃어버리면 지름길을 만들 수 없습니다. 삽을 잃었는데 어떤 위험 대비 행동에 삽이 필요하다면, 그 행동을 할 수 없습니다.

잃어버린 아이템에 추가 효과가 있으면, **가능하다면** 그 효과를 취소해야 합니다. 조건이 부족해서 효과를 취소할 수 없어도 필요한 조건을 완수하지 못한 상황에 위배되지 않습니다.

예시:

- "벽돌"을 만들면 울타리 레벨이 1 올라갑니다. 따라서 이 아이템을 잃게 되면 울타리 레벨을 1 내려야 합니다. 이미 울타리 레벨이 0인 경우, 아무 일도 일어나지 않습니다.
- "지름길"을 만들었다가 잃게 되면, 섬 타일에서 지름길 토큰을 제거합니다.
- "지도"를 만들었다가 잃게 되면, 탐험용 추가 말을 사용할 수 없습니다. 이미 사용했다면 그대로 두고, 다음 라운드부터 사용하지 못합니다.

발명 카드와 발견 토큰 버리기

발명 카드를 버려야 하는 경우에는 그 카드를 발명 카드 더미에 섞어 놓습니다. 단, 목수의 특수 기술인 "새 아이디어"는 예외입니다. 게임에 등장한 발명 카드를 모두 아이템으로 제작했는데, 발명 카드를 버려야 하는 경우가 생기면 필요한 조건을 완수하지 못한 상황이므로 상처를 입습니다.

발견 토큰을 버리는 경우, 게임에서 제거합니다.

발명/아이템 카드

다양한 아이템에 다음 규칙을 적용합니다 :

1. 한 아이템은 한 번만 제작할 수 있습니다. 단, 잃거나 시나리오 카드에 언급이 있는 경우는 예외입니다.
 2. 한 번 제작하면, 남은 게임 동안 계속해서 유지합니다.
 3. 카드의 아이템 쪽에 그림만 있으면, 그 혜택은 만들었을 때만 얻습니다. (예: "독") 아이템을 잃게 되면, **가능하다면** 얻었던 혜택을 버려야 합니다.
- "삽"처럼 다른 발명을 아이템으로 만드는 데 필요한 아이템이나, "모닥불"처럼 라운드당 한 번만 사용할 수 있는 아이템도 있습니다.

구멍이	생산 단계 때, 갈색 상처 주사위를 굴려서 상처가 나오면 식량 2개를 얻습니다.
뿔	야영지가 있는 섬 타일에 식량 +1 토큰()을 놓습니다.
독	썩지 않는 식량 2개를 얻습니다. 이 아이템을 잃으면, 가능하다면  2개를 버려야 합니다.  만 가지고 있으면 버리지 않습니다.
등불	제작 행동에 쓸 수 있는 추가 갈색 말을 얻습니다. 이 말을 사용하지 않을 때는 카드 위에 놓아둡니다.
뗏목	자원 채집이나 탐험 행동에 쓸 수 있는 추가 말을 얻습니다. 이 말을 사용하지 않을 때는 카드 위에 놓아둡니다.
멜빵	자원 채집 행동에 쓸 수 있는 추가 회색 말을 얻습니다. 이 말을 사용하지 않을 때는 카드 위에 놓아둡니다.
모닥불	라운드당 한 번, 밤 단계 때 식량 1개를 버리고 상처 2를 치료할 수 있습니다. (한 사람의 상처를 2 치료하거나, 서로 다른 사람들의 상처 1씩 치료할 수 있습니다.)
바구니	자원 채집 행동에 성공하면, 채집하는 자원을 추가로 하나 얻습니다. 바구니는 라운드당 한 번의 행동에만 사용할 수 있고, 자루와 함께 사용할 수 있습니다. 같은 라운드에 채집 행동을 여러 번 한다면, 계획 단계 때 어느 행동에 바구니를 쓸 지 결정해야 합니다. 채집 행동을 실패했다라도, 바구니가 있으면 자원 하나를 얻습니다.
밧줄	다른 아이템을 제작하는 데 필요합니다.
방패	사냥 행동에 쓸 수 있는 추가 빨간색 말을 얻습니다. 이 말을 사용하지 않을 때는 카드 위에 놓아둡니다.
벽	울타리 레벨을 2 올립니다.
벽돌	울타리 레벨을 1 올립니다. 다른 아이템을 제작하는 데 필요합니다.
북	사기 단계 때, 시작 플레이어는 투지 토큰 2개를 더 얻습니다. (또는 2개를 덜 잃습니다.)
불	울타리 레벨을 1 올립니다. 다른 아이템을 제작하는 데 필요합니다.
삽	다른 아이템을 제작하는 데 필요합니다.
아궁이	날씨 단계 때, 눈구름 하나를 무시합니다.
우리	이 아이템을 제작할 때, 야영지에 인접한 섬 타일의  하나를 검은색 마커로 가리고, 야영지에 +1 식량 토큰()을 놓습니다.
일지	사기 단계 때, 시작 플레이어는 투지 토큰 1개를 더 얻습니다. (또는 1개를 덜 잃습니다.)
자루	자루는 바구니와 기능이 같습니다. 바구니와 함께 사용할 수 있습니다.

저장고	밤 단계에 남은 식량을 카드 위에 올려 놓습니다. 이 식량은 써지 않습니다. (식량 큐브를 써지 않는 식량으로 바뀌어서는 안됩니다.) 이 아이템을 잃게 되어서 다시 발명 쪽으로 뒤집는 경우, 여기 있던 식량은 현재 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다. 밤 단계에 남은 식량은 원래 규칙대로 써집니다.
지도	다른 아이템을 제작하는 데 필요합니다. 그리고, 탐험 행동에 쓸 수 있는 추가 녹색 말을 얻습니다. 이 말을 사용하지 않을 때는 카드 위에 놓아둡니다.
지름길	야영지에 인접한 타일에 지름길 토큰을 놓습니다. 이후 라운드의 생산 단계 때, 지름길 토큰이 있는 타일에서 얻을 수 있는 자원 1개를 얻습니다. 지름길로 자원을 얻은 근원지에서 같은 라운드에 다시 자원을 얻지 못합니다.
창	무기 레벨을 3 올립니다.
치료제	(특별히 잃는 일이 없다면) 남은 게임 동안 치료제를 보유하게 됩니다.
침대	휴식 행동을 할 때마다, 투지 토큰 1개를 얻고, 상처 1이 아닌 2를 치료합니다. 그물 침대와 함께 사용할 수 없습니다. 라운드에 여러 번 사용할 수 있습니다.
칼	무기 레벨을 1 올립니다. 다른 아이템을 제작하는 데 필요합니다.
투석구	무기 레벨을 2 올립니다.
항아리	특정 발견 토큰의 효과를 얻는 데 필요합니다. 밤 단계 때, 식량 1개를 버리고 상처 하나를 치료할 수 있습니다. 라운드당 한 번만 사용할 수 있습니다.
해자	올타리 레벨을 2 올립니다.
활	무기 레벨을 3 올립니다.

캐릭터 기술

기술마다 한 라운드에 한 번씩, 해당 캐릭터만 쓸 수 있습니다. 일부 사용 단계가 명시된 능력 외에는 아무 때나 사용할 수 있습니다. 단, 시간을 되돌리고자 캐릭터 기술을 쓸 수는 없습니다. 예를 들어, 이벤트 카드를 펼친 다음에 능력을 써서, 없었던 일로 만들 수는 없습니다.

목수

경제적인 시공

아무 행동에서나 한 번, 투지 토큰 2개를 버리고 나무를 1개 덜 사용합니다. 예를 들어, 오두막을 만들 때 나무 3개가 필요하다면, 목수는 나무 2개로 제작할 수 있습니다. 위협 대비에 나무 1개가 필요하다면, 목수는 나무를 버리지 않고 이 행동을 할 수 있습니다.

기본적으로 계획 단계 때 제작하고자 하는 것의 자원이 있어야 말을 배치할 수 있지만, 목수는 투지 토큰 2개와 할인된 비용의 나무가 있으면 제작이 가능합니다. 다시 말해서, 나무가 1개 필요한 대상을 제작할 때 이 능력을 쓰면, 나무가 하나도 없어도 제작할 수 있습니다.

장인의 솜씨

투지 토큰 2개를 버리고 갈색 주사위 중 하나를 다시 굴립니다. **주의!** 실패한 성공 주사위로 얻은 투지 토큰을 사용해서 성공 주사위를 다시 굴릴 수 없습니다.

새 아이디어

투지 토큰 3개를 버리고 발명 카드 더미에서 5장을 뽑아, 그 중 한 장을 선택합니다. 게임 보드의 적당한 칸에 카드를 발명 쪽으로 놓습니다. 남은 4장의 카드는 발명 카드 더미 옆에 따로 놓아, 버리는 발명 카드 더미로 사용합니다. 발명 카드 더미가 다 떨어지면, 버린 카드를 다시 섞어서 새로운 더미를 만듭니다.

잡역부

투지 토큰 3개를 버리고, 목수가 직접 하는 제작 행동에서만 사용할 수 있는 추가 (갈색)말을 얻습니다. 이 말은 행동이 끝나면 버려야 합니다.

요리사

할머니의 요리 비법

아무 때나 투지 토큰 2개를 버리고 식량 1개를 써서, 상처 2를 치료합니다. (요리사 자신을 포함해서 다른 사람도 가능하며, 두 명의 다른 사람의 상처를 1씩 치료할 수도 있습니다.)

매의 눈

투지 토큰 2개를 버리고 회색 주사위 중 하나를 다시 굴립니다. **주의!** 실패한 성공 주사위로 얻은 투지 토큰을 사용해서 성공 주사위를 다시 굴릴 수 없습니다.

꿀꿀이 죽

투지 토큰 3개를 버리고 식량 1개를 얻습니다. 이 식량은 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다.

독한 술

날씨 단계 때, 투지 토큰 3개를 버리고 비구름 1개를 없애거나, 눈구름 1개를 비구름 1개로 바꿉니다.

탐험가

행운아

투지 토큰 2개를 버리고 녹색 주사위 중 하나를 다시 굴립니다. **주의!** 실패한 성공 주사위로 얻은 투지 토큰을 사용해서 성공 주사위를 다시 굴릴 수 없습니다.

정찰

투지 토큰 2개를 버리고 섬 타일 3개를 뽑아, 그 중 하나를 선택합니다. 다른 2개의 섬 타일을 더미에 섞어놓고, 선택한 1개의 섬 타일을 더미 맨 위에 놓습니다.

용기를 북돋는 말

투지 토큰 3개를 버리고 사기 레벨을 1 올립니다.

탐색

투지 토큰 3개를 버리고 발견 토큰 2개를 뽑아, 그 중 하나를 선택하고, 다른 발견 토큰은 더미에 섞지 않고 게임에서 제거합니다. 이 능력을 행동 단계 때 쓰면 얻은 토큰을 향후 사용할 수 있는 자원 칸에 놓고, 다른 때는 즉시 사용할 수 있습니다.

군인

추적

투지 토큰 2개를 버리고 사냥 카드 더미 맨 윗장을 보고, 그대로 맨 위에 놓을지, 맨 아래에 놓을지 결정합니다.

방어 계획

투지 토큰 3개를 버리고 올타리나 무기 레벨을 1 올립니다.

광분

투지 토큰 3개를 버리고, 군인이 직접 하는 행동에서 일시적으로 무기 레벨을 3 더합니다.

사냥

투지 토큰 4개를 버리고 짐승 카드 더미 맨 윗장을 보지 않고, 사냥 카드 더미 맨 위에 놓습니다.

아이콘 설명

자원 및 마커	
	식량
	썩지 않는 식량
	나무
	모피
	나무 근원지 - 생산
	식량 근원지 - 생산
용도에 따라 다르게 사용 특정 색깔의 큐브가 부족하면, 다른 색 큐브로 대체합니다.	

레벨 및 상처	
	오두막
	지붕
	울타리
	무기
+/-1	지붕 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
+	상처를 하나 치료합니다.

토큰	
	특수 상처 토큰
	오두막 / 야영지 토큰
	투지 토큰
	폭풍 토큰
	성공 주사위 다시 굴리기 토큰
	+1 식량 토큰
	+1 나무 토큰
	-1 말 토큰
	집승 힘 +1 토큰
	지름길 토큰
	숫자 토큰
	모험 토큰
	발견 토큰
	비구름 / 눈구름 토큰

발견 토큰	
	울타리 레벨을 1 올립니다.
	무기 레벨을 1 올립니다.
	비구름 1개를 무시합니다.
	미스터리 카드 더미에서 보물 카드를 1장 뽑습니다.
	사기 레벨을 1 올립니다.
	나무를 1개 얻습니다.
	제작 행동에 사용할 수 있는 갈색 추가 말 을 1개 얻습니다. 한 번만 사용할 수 있 고, 사용한 후에 버립니다.
	식량 2개를 얻습니다.(아이템이나 보물 카드로 음식을 저장할 수 없으면, 밤 단 계의 끝에 썩어서 버려집니다.)
	무기 레벨이 1이라도 있으면, 이 토큰을 모피 1개와 식량 1개로 바꿔서 현재 사 용 가능한 자원 칸에 놓을 수 있습니다. 그 전까지는 식량이 아니므로 썩지 않습 니다.
	항아리를 가지고 있다면, 이 토큰을 버리 고 상처를 2 치료합니다. (한 사람을 2만 큼 치료할 수도 있고, 서로 다른 두 사람 을 1씩 치료할 수도 있습니다.)
	항아리를 가지고 있다면, 이 토큰을 버 리고 무기 레벨을 2 올릴 수 있습니다.
	항아리를 가지고 있다면, 이 토큰을 버 리고 치료제를 만들 수 있습니다. 별도의 행동이나 비용이 필요하지 않습니다.
	항아리를 가지고 있다면, 이 토큰을 버리 고 사기 레벨을 1 올릴 수 있습니다.

아이템 제작 조건	
	해변
	언덕
	산악
	강
	초원
	지도
	칼
	밧줄
	벽돌
	삽
	치료제
	불
	항아리

주사위	
	제작 행동 주사위
	자원 채집 행동 주사위
	탐험 행동 주사위
	모험 카드를 펼칩니다.
	상처를 하나 입습니다.
	행동에 성공합니다.
	행동에 실패하고, 투지 토큰 2개를 얻습니다.
	비 주사위
	겨울 주사위
	굶주린 동물 주사위
	비구름 1개 / 비구름 2개
	눈구름 1개 / 눈구름 2개
	울타리 레벨이 1 감소합니다.
	식량 하나를 버립니다.
	힘이 3인 짐승과 싸웁니다.

행동	
	말
	제작, 사냥, 탐험, 자원 채집 에 사용할 수 있는 추가 말
	사냥 / 제작
	자원 채집 / 탐험
	야영지 정비 / 휴식

기타 아이콘	
	비구름 1개 / 눈구름 1개를 무시합니다.
	이 아이콘의 개수만큼 해당 아이템을 사용합니다.
	미스터리 카드 종류
	보물
	괴수
	함정

게임 디자이너: Ignacy Trzewiczek

게임 개발: Portal Publishing

일러스트: Mateusz Lenart, Piotr Słaby, Mateusz Bielski, Michał Zielinski,
Maciej Mutwil, Rafał Szyma, Tomasz Bentkowski, Mateusz Kopacz

한글판 제작: 보드피아

한글판 디자인: 최지현(의지), 변혜영, 배선미

한글판 제작에 도움을 주신 분들: 펀딩에 참여해주신 모든 분들,
김지수(Noname), 임태순(파란만장한참깨나무), 그리고,
우리의 유쾌한 친구 쇼타임을 추억하며.

©2014 Boardpia www.boardpia.co.kr

www.dicetreegames.com

