

비글호 항해기

게임 설명서

게임 소개

비글호 항해기는 로빈슨 크루소의 확장 게임으로, 어마어마한 규모의 캠페인입니다. 이 캠페인은 1831년~1836년 사이에 실제 있었던 역사적 사건, 즉 진화론의 태동을 이끈 비글호의 항해를 소재로 하고 있습니다.

플레이어들은 영국 해군 측량선 HMS 비글호의 선원이 되어, 찰스 다윈과 함께 위대한 여정을 시작합니다. 다음의 시나리오에서, 우리는 역정을 헤쳐가며 이 젊은 과학자의 연구를 뒷받침해 합니다.

본 확장 게임은 다음을 포함하고 있습니다.

5가지 새로운 시나리오로 구성된 하나의 캠페인:

- 시나리오 1: 발견의 섬에서 다윈의 표본 채취를 돕습니다.
- 시나리오 2: 섬을 떠나기 전에 비글호를 수리합니다.
- 시나리오 3: 비글호를 타고, 거칠고 먼 바다를 항해하며 해상 자료를 측정하고 수집합니다.
- 시나리오 4: 원주민이 살고 있는 섬을 탐험하며, 원주민 부족의 비밀을 밝혀냅니다.
- 시나리오 5: 배를 덮친 질병에 맞서, 첫 번째 시나리오에서 채취한 표본이 오염되지 않도록 보존합니다.

확장의 이용 방법

비글호 항해기는 로빈슨 크루소: 저주받은 섬의 모험 게임의 첫 번째 확장입니다. 본 확장에는 확장 캠페인에 필요한 구성물과, 다른 시나리오나 기본 게임에도 사용할 수 있는 범용 구성물이 들어 있습니다.

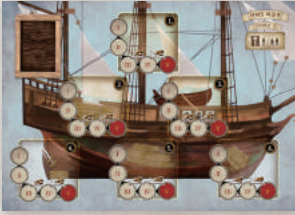
설명서 목차

게임 소개	1
게임 구성물	2
캠페인 규칙	4
시나리오 1	6
시나리오 2	7
시나리오 3	10
시나리오 4	15
시나리오 5	18
캠페인 종료	20
단일 시나리오 게임	20
범용 구성물	22

게임 구성물

새로운 구성물 - 캠페인에 필요한 특수 구성물

배 보드(양면)



다윈의 선실 보드



캠페인 북



양면 참고표
(시나리오 3, 4용)



식충 식물 카드 7장



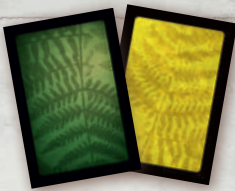
질병 카드 5장



발명/위협 카드 6장



해변 카드 9장



항해 모험 카드 3장



다윈 특정
이벤트 카드 6장



다윈 캐릭터 카드 1장
(이 캠페인에서만 사용합니다.)



나무통 토큰
6개



확 찬 비어있는
상태

우리 토큰
4개



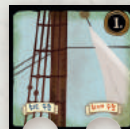
작은섬 토큰
3개



6면체 주사위
1개



배 타일 6개



배 말
(시나리오 3에서 비글호로
사용합니다. 다른 시나리오에서
라운드 마커로 쓸 수 있습니다.)



빨간색
숫자 토큰 6개



접촉 토큰
16개



상자 토큰
3개



큰 나무 토큰
5개



보호 토큰
3개



게임 구성물

다윈 토큰
3개



노 토큰
2개



선회 토큰
1개



범용 구성물

이벤트 카드 14장



선원 카드 5장



선교사 캐릭터 카드
(어느 시나리오에서나 사용할 수 있습니다.)



미스터리 토큰 6개:

(보물 2개 / 괴수 2개 / 함정 2개)



바구니 토큰 1개



배낭 토큰 1개



야영지에서 떨어진 곳에서의 행동

야영지가 있는 섬 타일이나, 야영지에서 인접한 섬 타일 또는 섬 칸에서 행동을 할 때는 그 행동에 필요한 최소한의 말을 배치하면 됩니다. 따라서 제작, 탐험 행동의 경우, 말을 1개나 2개 배치합니다. 이것은 탐험, 채집처럼 그 칸에서 이루어지는 직접적인 행동 뿐만 아니라, 오두막을 짓는 것처럼 행동의 결과가 그 칸에 나타나는 상황도 포함합니다. 이 규칙은 행동에 따라 적용이 다르게 될 수 있습니다. 예를 들면,

- 생산 단계 때 자원이 생산된 근원지에서 자원을 채집할 수 없습니다. 따라서, 야영지가 있는 타일에서는 채집 행동을 할 수 없습니다. 단, 생산 단계 때 자원이 생산되지 않은 근원지가 있다면, 야영지가 있는 타일에서도 채집 행동을 할 수 있습니다. 이 캠페인의 첫 번째 시나리오를 예를 들면, 화석을 채집할 수 있습니다.
- 게임 보드에 새로운 섬 타일을 배치할 때의 탐험 행동은 비어있는 섬 칸에서 행동을 합니다. 그러나, 토템이나 특정 토큰으로 인해 특별한 탐험 행동을 할 경우, 섬 타일이나 야영지가 있는 섬 타일에서 탐험을 하기도 합니다.

멀리 떨어진 타일이나 섬 칸에서 행동을 하려면, 탐험한 타일 당 말을 1개씩 더 놓아야 합니다.

주의: 야영지가 있는 타일과 행동을 하려는 타일이나 섬 칸은 서로 탐험한 타일로 이어져 있어야 합니다.

✗ - 야영지와 이 표시가 있는 곳 사이가 탐험한 타일로 연결되지 않았기 때문에, 이 곳에서는 행동을 할 수 없습니다.

●/● - 말 1개나 2개로 행동을 할 수 있습니다.

●/●/● - 말 2개나 3개로 행동을 할 수 있습니다.



캠페인 규칙

캠페인 규칙

특별히 언급이 없는 한, 기본 게임의 규칙이 그대로 적용됩니다. 변동이 있는 사항이나 추가 규칙은 캠페인 북의 개별 시나리오에 나와 있습니다.

이 캠페인에서 각 시나리오의 결과는 그 다음 시나리오의 게임 진행에 영향을 미칩니다. 따라서, 게임 인원수와 캐릭터 종류를 고정하고 시나리오를 일정한 순서로 진행해야 합니다. 이 캠페인의 특정 시나리오를 따로 하고 싶거나, 이전에 진행한 시나리오의 점수를 기록하지 않았다면, "단일 시나리오 게임" 설명을 참고하세요.

시나리오를 진행하다가 캐릭터가 사망하면 기본 규칙에 따라 즉시 게임에서 패배하고, 그 시나리오를 다시 반복해야 합니다. 캠페인 전체를 다시 시작할 필요는 없습니다.

기억하세요: 동일한 플레이어로 캠페인의 모든 시나리오를 연속으로 진행하는 것이 이상적이겠지만, 그러기에는 시간 문제 등 형편이 여의치 않을 것입니다. 그럼에도 불구하고, 목표를 달성하지 못하거나 플레이어가 사망하는 등의 이유로 시나리오를 반복하는 일 없이 캠페인 전체를 끊이지 않고 해낸다면, 최종 점수를 계산할 때, 지식 점수 +10점을 얻습니다.

캠페인 목표

5가지 시나리오를 성공적으로 완수하면서, 지식 점수를 최대한 많이 모으는 것이 이 캠페인의 목표입니다. 기본 규칙과 마찬가지로, 모두가 살아남아서 각 시나리오의 승리 조건을 달성해야 합니다.

개별 시나리오의 규칙과 필요한 구성물

이 캠페인의 모든 시나리오에서는 1인이나 2인 게임이더라도 군인을 사용할 수 있습니다.

다윈의 선실



다윈의 선실 보드는 캠페인을 진행하면서 모은 여러 견본을 기록하는 용도로 사용합니다.

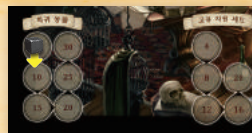
- 식충 식물
- 화석
- 희귀 동물
- 해양 연구
- 고유 자원 세트
- 부족의 비밀

각 트랙의 한 칸은 그 분야의 한 가지 성과를 나타내며, 첫 번째 시나리오를 마쳤을 때 플레이어들이 획득한 지식 점수 총합을 보여줍니다. (다른 시나리오에서 수집한 해양 연구와 부족의 비밀은 예외입니다. 이것은 시나리오의 승리 조건을 달성하는 데 필요하지만, 지식 점수는 없습니다.)

기억하세요: 시나리오 5에서는 견본의 지식 점수 가치가 달라집니다.

새로운 종류의 견본을 획득하면 해당하는 트랙의 첫 번째 칸에 검은색 마커를 놓습니다. 같은 견본의 두 번째 개체를 얻으면 마커를 다음 칸으로 옮깁니다. 견본을 잃으면 마커를 후퇴시켜서 표시하고, 그에 따라 지식 점수도 잃게 됩니다.

예시: 첫 번째 희귀 동물을 얻으면 희귀 동물 트랙의 첫 번째 칸(숫자 5)에 검은색 마커를 놓습니다. 희귀 동물은 각각 지식 점수 5점의 가치가 있습니다. 다음 번에 희귀 동물을 잡으면 마커를 화살표 방향으로 전진시켜, 지식 점수 10점에 놓습니다.



다윈의 선실 보드는 이 캠페인의 모든 시나리오에서 쓰이며, 한 시나리오의 결과가 다음 시나리오에 이월됩니다.

캠페인 규칙

다원 캐릭터

다원은 새로운 캐릭터입니다. 비글호 항해기의 5가지 시나리오 모두에서 반드시 있어야 하고, 기본 게임의 다른 시나리오에서는 사용할 수 없습니다.

다원은 게임 인원수에 상관없이 반드시 게임에 참여합니다. 캠페인을 시작할 때, 각자 캐릭터를 선택하고 관련된 구성물을 받습니다. 다원 캐릭터 카드와 말을 테이블 가운데에 놓습니다. 다원의 행동을 모두가 상의해서 결정해도 되고, 한 개인이 정해도 됩니다.

다원은 모든 이벤트와 모험에서는 하나의 "플레이어"로 간주합니다. 다원은 시작 플레이어가 될 수도 있으며, 투지 토큰도 받습니다. 모험 카드를 실행할 수 있고, 행동 단계 때 행동의 주체가 될 수 있습니다. 날씨에 영향을 받고, 밤에 식사를 해야 하며, 오두막 없이 밤 단계를 보내면 상처를 입습니다. 그러나, 오두막, 지붕, 울타리 건설 비용을 계산할 때는 게임 인원수에 포함하지 않습니다. 더 나아가, 게임 인원수를 참고해야 하는 어떤 경우에도 다원은 포함하지 않습니다. 간단히 말해서 3인 게임이면, 다원과 3명의 플레이어가 게임을 하게 됩니다.

다원 캐릭터 카드



다원의 캐릭터 카드는 양면입니다. 3가지 특수 기술이 있고, 고유 발명은 없습니다. 생명 트랙이 짧은 쪽은 캠페인의 어느 시나리오에서나 사용할 수 있지만, 다른 면(생명 트랙이 길고, **시나리오 2** 아이콘이 있는 쪽)은 시나리오 2에서만 쓸 수 있습니다. 시나리오 1에서 일정량의 지식 점수를 모으면 다원이 +2  보너스를 얻은 상태로 시나리오 2를 시작합니다.

다원의 특수 기술

성공에 대한 확신

투지 토큰 3개를 버리고 캐릭터 중 하나를 선택해서 사기 감소 아이콘을 검은색 마커로 가립니다. 상처 마커가 검은색 마커를 지나쳐도 사기 레벨이 감소하지 않습니다. 해당 시나리오가 끝나면 마커를 제거합니다.

맹수 달래기

이 기술을 쓰려면, 다원이 사냥 행동에 참여해야 합니다. 다원이 사냥 행동의 주체일 필요는 없습니다. 짐승 카드를 공개한 후, 투지 토큰 2개를 써서 짐승의 힘을 1 감소시킬 수 있습니다.

주의: 이 기술은 시나리오 3의 특수 사냥 행동에는 사용할 수 없습니다. 시나리오 3에서는 짐승 카드가 사용되지 않습니다.

천재의 손길

이 기술은 행동 단계에만 쓸 수 있습니다. 게임을 진행하면서 여러 가지 이유로 근원지나 지형에 검은색 마커가 놓이는 경우가 있습니다. 다원의 말을 배치하면서 투지 토큰 2개를 버리고, 그 타일에 있는 검은색 마커 하나를 제거합니다. 이 기술은 야영지 타일에서 쓸 수 없고, 야영지에 인접한 타일에서 사용할 수 있습니다. 야영지에서 떨어진 곳에서의 행동 규칙에 따라, 다원이 다른 캐릭터의 도움을 받으면 야영지에서 먼 곳에서도 이 기술을 쓸 수 있습니다.

다원이 이 기술을 써서 근원지나 지형이 회복되더라도, 행동 단계가 마무리될 때까지 그 근원지나 지형을 이용할 수 없습니다.

선원

캠페인의 난이도는 선원 카드를 통해서 조절합니다. 선원 카드는 우리의 모험을 돕는 비글호의 선원들을 나타냅니다.

각 시나리오를 시작할 때 쉬운 게임 / 보통 게임 / 어려운 게임의 난이도에 따라 2 / 1 / 0 장의 선원 카드를 무작위로 뽑습니다. 시나리오가 끝나면 선원 카드를 다시 공급처로 돌려놓습니다. 따라서, 다음 시나리오를 시작할 때는 항상 5장의 카드 중에서 뽑게 됩니다.

게임 난이도	쉬움	보통	어려움
사용하는 선원 수	2	1	0

선원 카드에 대한 자세한 설명은 22쪽에 있습니다.

시나리오 1

시나리오 1 규칙과 추가 설명

기본 게임에 추가로 필요한 규칙과 구성물이 있습니다. 설명서와 시나리오를 함께 참고하세요.

식충 식물 카드 7장



식충 식물 카드는 식충 식물 서식지를 탐험할 때 사용합니다. 향아리가 있으면, 식물 찾기 행동에 성공한 후에 식물 카드 1장을 펼쳐서 윗부분의 모험 효과를 즉시 발동합니다. 그런 다음, 이벤트 단계 때 이벤트 카드를 놓듯이 식물 카드를 게임 보드의 위험 대비 오른쪽 칸에 놓습니다. 식물 카드의 아래 부분의 위험 대비 행동과 위험 효과는 일반적인 게임 방법과 마찬가지로 발동합니다.

우리 토큰 4개



제작 행동으로 시나리오의 특수 아이템인 우리를 만들 때마다 우리 토큰 2개를 받습니다. 시나리오의 특수 사냥 행동으로 희귀 동물을 잡을 수 있는데, 이 때 우리를 사용합니다. 우리 토큰은 총 4개뿐이기 때문에, 공급처에 남은 토큰이 2개보다 적으면 우리를 만들 수 없습니다. 희귀 동물을 포획하면서 사용한 토큰은 공급처로 돌아가고, 추후에 다시 사용할 수 있습니다.

상자 토큰 3개



시나리오의 특수 아이템인 수집 상자를 만들면 수집 상자 토큰 3개를 받습니다. 시나리오의 특수 행동인 수집 상자 배치 행동으로 상자 토큰을 배치하면, 이후의 라운드에서 고유 자원을 얻을 수 있습니다.

빨간색 숫자 토큰 6개



이 시나리오에서는 특수 사냥 행동으로 포획할 수 있는 희귀 동물을 나타내는 데 사용합니다.

예시로 보는 새로운 행동

기억하세요: 시나리오에 있는 새로운 행동이 기본 행동을 대체하지 않습니다. 이 행동은 특수 행동으로, 이 시나리오에서만 발동합니다. 기본 게임의 행동은 모두 할 수 있고, 일반적인 방법으로 실행합니다.

희귀 동물 포획



왼쪽의 예시를 보면 야영지와 인접한 타일에 희귀 동물이 있습니다. 희귀 동물을 잡기 위한 특수 사냥 행동으로, 말 2개와 우리 토큰을 놓습니다. 실행 단계 때, 사냥 카드 더미가 아닌 짐승 카드 더미의 맨 윗장을 펼쳐서 짐승과의 격투를 벌입니다. 격투 방법은 일반적인 규칙과 같지만, 음식이나 모피는 얻을 수 없습니다. 희귀 동물을 포획했다는 의미로 우리 토큰과 빨간색 숫자 토큰을 버립니다. 그리고, 다윈의 선실 보드에서 관련 트랙의 마커를 한 칸 전진시킵니다.

화석 채취



야영지가 산악 지형에 있어서 화석 채취를 할 수 있습니다. 화석은 생산 단계 때 나오는 품목이 아니기 때문에, 야영지가 있는 타일이라도 채집 행동으로 채취할 수 있습니다. 예시에서는 말을 1개만 놓아서, 채집 주사위 세트를 굴러야 합니다. 행동에 성공하면 다윈의 선실 보드에서 화석 트랙의 마커를 한 칸 전진시킵니다.

시나리오 1

식충 식물 찾기



예시에서 야영지와 인접한 타일에 식충 식물 서식지가 있습니다. 항아리 아이템도 있고, 확실하게 성공하려고 말을 2개 배치해서 탐험 행동을 했습니다. (식물 찾기 행동을 했더라도, 같은 라운드에 항아리 아이템을 다른 행동에 사용할 수 있습니다.) 실행 단계 때 녹색 숫자 토큰을 버리고, 식충 식물 카드 더미의 맨 윗장을 펼쳐서 모험 효과를 적용합니다. 위협 대비 칸에 있던 카드를 왼쪽으로 밀고, 오른쪽 칸에 식충 식물 카드를 놓습니다. 그런 다음, 다윈의 선실 보드에서 관련 트랙의 마커를 한 칸 전진시킵니다.

수집 상자 배치



야영지에 인접한 타일 중 2곳에 수집 상자를 배치하려고 합니다. 말을 1개 써서 상자 토큰을 2개까지 놓을 수 있기 때문에, 2개의 인접한 타일에 각각 말을 1개씩 놓아야 합니다. 수집 상자를 배치하면서 주사위를 굴리지 않고, 타일의 근원지를 수집 상자 토큰으로 가립니다.

주의: 수집 상자를 배치한 라운드와 그 이후의 라운드에서 수집 상자로 가려진 근원지로부터 자원을 얻을 수 없습니다.

다음 시나리오 준비

현재 진행하는 시나리오가 끝나면 다음 시나리오를 시작합니다. 탐험한 섬 타일, 고갈된 근원지, 제작한 아이템, 개인이 입은 상처 등 모든 상황이 그대로 다음 시나리오에 이어집니다. 종이에 쓰거나 사진을 찍어서 기록 하셔도 되고, 설명서 마지막 쪽의 "비글호 향해 일지"를 사용하셔도 좋습니다.

시나리오 2

시나리오 2 규칙과 추가 설명

기본 게임에 추가로 필요한 규칙과 구성물이 있습니다. 설명서와 시나리오를 함께 참고하세요.

배 타일 6개



6개의 배 타일에는 각각 손상된 배의 구역에 해당하는 부분이 있습니다. 배의 한 구역을 수리하면 해당하는 배 타일을 손상된 부분에 덮어 놓고, 수리한 방법에 따라 검은색 마커를 최소 수준 또는 최대 수준에 놓습니다.



나무통 토큰 6개



시나리오의 특수 아이템인 나무통을 제작할 때마다 나무통 토큰 1개를 얻습니다. 시나리오 특수 행동인 나무통 채우기로 나무통에 물을 채울 수 있습니다.

시나리오 2

배 보드



큰 나무 토큰 5개



배 보드는 양면으로 구성되어 있습니다.
한쪽은 시나리오 2에서 사용하고, 다른 쪽은 시나리오 3에서 사용합니다.
보드의 오른쪽 상단을 확인하고 알맞은 면을 사용하세요.

이 토큰은 특정 섬 타일에서 채집
행동으로 얻을 수 있는 큰 나무를
나타냅니다. 큰 나무는 배를 수리
할 때 사용합니다.

배에는 손상된 부분이 6군데 있습니다.
이 시나리오를 마치려면 모두 수리를 해야 합니다.
각 부분은 최소 수준이나 최대 수준으로 수리할 수 있습니다.
수리해야 하는 배의 각 부분마다 시나리오에 특수 발명 카드가
2개씩 있습니다. 특수 발명 카드를 제작할 때, 수리 수준을 정합니다.

게임 준비 변경

시나리오 1이 끝난 지점에서 이 시나리오가 시작됩니다. 2번 시나리오의 1라운드는 1번 시나리오로 치면 11라운드에 해당합니다.

1. 기존 상태로 섬 타일을 구성합니다.

- 이전 시나리오에서 탐험한 모든 섬 타일, 고갈된 근원지, 탐험하지 않은 지형 종류 등이 그대로 이월됩니다.
- 이전 시나리오에서 남아있는 이벤트 카드 더미와 위협 대비 칸의 카드를 모두 제거합니다.
- 기본 게임 준비 방법과 같이 8장의 이벤트 카드로 새로운 카드 더미를 만듭니다.
- 이전 시나리오에서 남은 식량을 모두 버립니다. 단, 썩지 않는 식량, 나무, 모피는 사용 가능한 자원 칸에 남겨 둡니다.
- 야영지 토큰을 이전 시나리오의 마지막에 있던 위치에 놓습니다.
- 이전 시나리오에서 사용한 캐릭터 카드와 순서를 그대로 유지합니다.

2. 거대한 폭풍이 섬을 강타해서 곳곳에 그 흔적을 남겼습니다.

- 가능하다면: 지붕 레벨을 1 내립니다.
- 가능하다면: 울타리 레벨을 1 내립니다.
- 이전 시나리오에서 남은 시작 아이템과 보물 카드가 있다면 모두 버립니다.
- 야영지 토큰을 제외하고, 게임 보드와 캐릭터 카드에 있던 모든 토큰(, , , 투지 토큰, , 사용 가능한 자원 칸에 있는 발견 토큰 등)을 제거합니다.
- 폭풍이 닦쳤을 때, 생산과 관련된 토큰을 제공하는 아이템(뿔, 우리, 지름길 등)을 모두 잃었습니다. 해당 아이템을 발명 쪽으로 뒤집습니다.
- 게임 보드에 있는 아이템 카드를 모두 섞어서 올림으로 반을 아이템 쪽으로 놓고, 나머지는 발명 쪽으로 놓습니다. 가능하다면, 잃은 아이템에 대한 추가 효과를 취소합니다.
- 섬 타일에 있는 모든 마커와 (/), 무기 레벨, 사기 트랙은 그대로 둡니다.
- 사냥 카드 더미에 남아있는 짐승 카드를 모두 짐승 카드 더미로 되돌리고, 잘 섞습니다.
- 공개된 섬 타일 중, 토폰 아이콘과 나무 근원지가 함께 있는 타일마다 을 놓습니다. 이 토큰은 폭풍으로 큰 나무가 쓰러진 것을 나타내며, 배의 특정 부분을 수리할 때 사용하게 됩니다.

3. 비글호가 도착합니다.

- 배 보드와 배 타일 6개를 게임 보드 옆에 놓습니다.
- 사기 레벨이 0보다 밑에 있으면 한 칸 올립니다.
- 배의 의사가 왕진을 해서, 각자 +6 씩 회복합니다. (다윈도 포함합니다.)
- 발이 묶인 선원들에게 배에서 비상 식량이 전달됩니다: 다윈을 포함한 게임 인원수만큼 썩지 않는 식량을 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다.

- 이전 시나리오에서 시작 발명 카드 9장 중에 버려진 카드가 있다면 다시 게임 보드에 놓습니다.
- 이 시나리오에서는 난파선 잔해 카드나 시작 아이템을 다시 받지 않습니다. 1라운드의 이벤트 단계 때 이벤트 카드 더미에서 한 장을 펼치고 실행합니다.
- 이전 시나리오에서 얻은 지식 점수에 따라 캐릭터의 보상을 받습니다.

주의: 다윈의 체력을 +2  로 시작할 만큼 지식 점수를 모았다면, 이 시나리오에서만 다윈 카드를  쪽으로 뒤집고, 상처 마커를 왼쪽으로 두 칸 옮깁니다.

예시로 보는 새로운 행동

기억하세요: 시나리오에 있는 새로운 행동이 기본 행동을 대체하지 않습니다. 이 행동은 특수 행동으로, 이 시나리오에서만 발동합니다. 기본 게임의 행동은 모두 할 수 있고, 일반적인 방법으로 실행합니다.

I 배 수리 I



배의 키 부분을 수리하려고 합니다. 수리하는 정도를 최소 수준(나무 1개) 또는 최대 수준(나무 2개와 밧줄 아이템 보유) 중 선택할 수 있습니다. 나무 2개와 밧줄 아이템이 있기 때문에, 최대 수준으로 수리하기로 합니다. 시나리오에서 키 아이템에 나무 2개와 밧줄(자동 성공을 원한다면 2개)을 놓습니다. 실행 단계 때 나무를 버리고 4번 배 타일을 배 보드의 손상된 키 부분에 덮습니다. 그런 다음, 검은색 마커를 최대 수준 쪽에 놓

습니다. (이 표시는 다음 시나리오에 중요한 영향을 미칩니다.) 최대 수준으로 수리하면 보너스를 받아서, 사기가 2칸 올라갑니다.

⓪ 큰 나무 수확 ⓪



야영지에 인접한 타일에서 큰 나무를 수확하려고 합니다. 말을 1개만 놓았기 때문에, 실행 단계 때 채집 주사위를 모두 굴려야 합니다. 행동에 성공하면 섬 타일에 있던 큰 나무 토큰을 향후 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다.

주의: 큰 나무는 나무 자원으로 사용할 수 없습니다.

✎ 짐승 탐색 ✎



사냥 카드 더미에 추가할 짐승 카드를 탐색하려 합니다. 야영지가 있는 타일에 짐승의 은신처가 있습니다. 말을 1개만 놓았기 때문에, 실행 단계 때 탐색 주사위를 모두 굴려야 합니다. 행동에 성공하면 짐승 카드 더미에서 카드 한 장을 사냥 카드 더미에 섞어 넣습니다. 그런 다음, 짐승의 은신처가 비었다는 표시로 검은색 마커를 놓습니다.

u 나무통 채우기 u



야영지가 강 지형에 있어서, 생산 단계 때 나무통 1개가 자동으로 채워졌습니다. 행동 단계 때 다른 나무통에 물을 채우려고 합니다. 강마다 라운드당 한 번씩만 물을 채울 수 있기 때문에, 야영지에서는 채울 수 없어서, 그 옆의 강 타일에서 나무통을 채웁니다. 야영지에 인접한 타일이기 때문에 말 1개만 필요합니다. 실행 단계 때 주사위를 굴리지 않고, 나무통 토큰을 비어있는 쪽에서 가득 찬 쪽으로 뒤집습니다.

시나리오 3

시나리오 3 규칙과 추가 설명

이 시나리오는 다른 시나리오들과 차이가 많습니다.
바뀌는 규칙이 많고, 폭풍에 의해 배가 파손되는 요소 때문에 무작위성도 높습니다.
이 점을 기억하시고, 게임을 즐겨 주세요.

기본 게임에 추가로 필요한 규칙과 구성물이 있습니다. 설명서와 시나리오를 함께 참고하세요.

배 보드



배 보드는 양면입니다.
오른쪽 상단 구석의 시나리오
번호를 확인해서, 알맞은 면을
사용하세요.

시나리오 2에서 수리한 배의 각
부분마다 손상 트랙이 있습니다.
손상 트랙은 배의 내구성을
나타냅니다.

각 손상 트랙의 시작점은
지난 시나리오에서 수리한
수준에 따라 다릅니다.

최대 수준으로 수리한 곳은 I칸에,
최소 수준으로 수리한 곳은 II칸에
검은색 마커를 놓습니다.

이번 시나리오를 진행하는 동안
배의 각 부분은 피해를 입기도
하고, 수리를 할 수도 있습니다.

그때그때 해당하는 부분의
손상 트랙에서 검은색 마커를
움직여서 손상 정도를 반영합니다.
배의 어떤 부분이 V칸에 다다르면
즉시 치명적인 결과가 발생하며,
그 칸을 넘어가면 배가 난파됩니다.
배가 난파되면 플레이어들의
패배로 시나리오가 끝납니다.

빨간색 숫자 토큰 6개



빨간색 토큰은 해양의 연구 대상을
나타내며, 게임 준비를 할 때
바다 칸에 앞면이 보이지 않도록
놓습니다. 이 시나리오의 목표를
달성하려면 다윈이
해양 연구를 해야 합니다.

발명/위험 카드 6장



카드의 발명 쪽은 기본 게임에서
아이템을 제작하듯이 사용합니다.

단, 제작하고 나서

카드를 뒤집지 않습니다.

6장의 발명 카드는 각각 배의 여섯
부분과 연관이 있습니다. (카드마다
숫자로 표시되어 있습니다.)

배의 한 부분이 손상을 입으면,

그에 해당하는 발명 카드가
위험 쪽으로 뒤집힙니다. 위험 쪽
에는 이벤트 단계 때 발생할 좋지
않은 사건이 있으며, 행동 단계 때
위험 대비 행동을 해서
발명 쪽으로 되돌릴 수 있습니다.

접촉 토큰 16개



이 토큰은 배가 항해 중에
마주칠 수 있는 여러 가지 장애물
나타내며, 게임 준비를 할 때
바다 칸에 앞면이 보이지 않도록
놓습니다.

선회 토큰



게임을 진행하면서 여러 가지
이유로 배의 방향이 무작위로 바뀌
게 됩니다. 선회 토큰은 동전처럼
뒤집히는데, 토큰이 가리키는 방
향으로 배를 선회해야 합니다. 시나
리오의 특수 행동인 선회하기를
통해서 배의 방향을 바꿀 때는
선회 토큰을 사용하지 않습니다.

항해 모험 카드 3장



본 시나리오에서는
3가지 모험 카드 터미를
항해 모험 카드 3장으로
대체합니다.

큰 나무 토큰 5개



시나리오의 특정 발명인
노를 만드는 데 필요한 큰 나무를
나타냅니다. 작은 섬 타일에서
채집 행동을 통해 큰 나무를
얻을 수 있습니다.

노 토큰 2개



시나리오의 특정 발명인
노를 제작하면 노 토큰을 얻습니다.
선회 토큰이 뒤집힐 때, 노 토큰
하나를 사용해서 배가 선회하는 것
을 막습니다. 시나리오를 진행하는
동안 노 토큰은 한 번씩만 사용할
수 있고, 사용한 후에 버립니다.

6면체 주사위



이 시나리오에서
두 가지 용도로 사용합니다:
날씨 단계 때, 폭풍에 손상될 배의
구역을 결정합니다.
또한, 모험 주사위 결과가
“?”가 나왔을 때 사용합니다.

작은 섬 토큰 3개



게임 준비를 할 때,
바다 칸에 자원이 있는 쪽이
보이도록 놓습니다. 작은 섬에서
자원을 채집할 수 있습니다.

배 말



본 시나리오에서
바다 위에서 배의 위치를
표시하는 데 사용합니다.

참고 표



참고 표는 양면으로 되어있고,
3번과 4번 시나리오에서 사용합니
다. 표의 상단을 확인하여
알맞은 면을 사용하세요.

이 시나리오에서 일어나는
다양한 효과에 대한 내용이
표시되어 있습니다.

보호 토큰 3개



시나리오 특수 발명인 수탑 동지, 궤짝, 연장을 제작하면
보호 토큰을 얻습니다. 각 토큰은 한 번씩만 만들 수 있습니다.

보호 토큰은 라운드당 한 번씩 쓸 수 있고,

해당하는 색깔의 “?” 모험 주사위를 취소하는 데 사용합니다.
단, 주사위를 굴리기 전, 행동 계획 단계 때 어느 행동에 토큰을 사용할 지
미리 결정해야 합니다.

한 번 획득한 보호 토큰은 남은 시나리오 동안 계속 사용할 수 있고,
버려지지 않습니다.

시나리오 소개

서둘러서 HMS 비글호의 수리를 마친 덕에, 가카스로 무사히 발견의 섬을 빠져 나왔습니다. 이제부터 망망대
해를 지나며 측량의 임무를 수행하기 위해, 굶은 날씨와 예상을 뛰어넘는 장애물들에 맞서야 합니다. 선원들을
도와서 험난한 물길을 헤치고, 찰스 다윈이 무사히 해도를 작성하도록 지원하는 것이 목표입니다.

게임 준비 변경

게임 보드 준비

- 그림과 같이 게임 보드를 준비합니다. 뒷면으로 뒤집어놓은
섬 타일 두 개를 12개의 6각형 바다 칸의 양쪽 끝에 놓습니다.
이 타일은 출발지와 도착지를 표시합니다. 작은 섬 토큰 3개
를 앞면이 보이도록 임의로 놓습니다. 14개의 접촉 토큰, 6개
의 빨간색 숫자 토큰을 앞면이 보이지 않도록 섞어서 무작위
로 놓습니다. 배 말을 그림처럼 뱃머리의 방향을 맞춰서 출발
지에 놓습니다.

- 이전 시나리오에서 이뤄졌던 오두막과 관련된 시설물(오두막,
지붕, 울타리), 토큰, 보물, 아이템 등은 모두 남겨두고 섬을 떠
나기 때문에, 이번 시나리오에서는 사용할 수 없습니다. 지난
시나리오에서 얻은 식량은 모두 버려지지만 썩지 않는 식량과
다른 자원은 모두 유지합니다.

- 발명/아이템 카드를 발명/위험 카드 6장으로 교체합니다. 이
카드는 배에서 제작할 수 있는 아이템을 나타냅니다.

- 이전 시나리오에 남아있던 이벤트 카드 더미를 버리고, 다음의 구성에 따라 새로 이벤트 카드 더미를 만
듭니다: 3 , 3 , 3 , 3

- 3가지 모험 카드 더미를 3장의 항해 모험 카드로 교체합니다.

- 4가지 특수한 발견 토큰만 남기고 나머지 발견 토큰은 버립니다. 특수 발견 토큰 4개를 잘 섞고, 앞면이
보이지 않도록 게임 보드 옆에 놓습니다.

- 이전 시나리오에서 사용한 캐릭터 카드와 순서를 그대로 유지합니다. 캐릭터 카드에 토큰이 있었다면 모
두 버립니다.



시나리오 3

- 배의 의사가 왕진을 해서, 각자 +6  씩 회복합니다. (다윈도 포함합니다.)
- 사기 레벨이 0보다 밑에 있으면 한 칸 올립니다.
- 다윈을 포함한 게임 인원수만큼 씹지 않는 식량을 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다.
- 이번 시나리오의 무기 레벨은 지난 시나리오가 끝날 때의 레벨과 같습니다. 이번 시나리오에서 무기 레벨은 대포의 화력을 나타냅니다. 18파운드 함포 8개와 6파운드 장거리포 2개가 있습니다.

배 보드 준비

- 나무  10개와 밧줄  5개를 선체 칸에 놓습니다. 이것은 선체를 이루고 있는 재료를 나타내는데, 위급한 상황이나 다른 것을 제작할 때 선체를 벗겨내서 사용할 수 있습니다. (시나리오의 배 해체 행동을 참고하세요.)

주의: 이 시나리오에서 밧줄()은 사용하고 버리는 자원으로 간주하며, 흰색 마커로 표시합니다. 다른 시나리오에서처럼 아이템으로 쓰이지 않습니다.

- 배의 각 부분의 손상 트랙 I이나 II칸에 검은색 마커를 놓습니다. 이전 시나리오에서 최대 수준으로 수리했다면 I에, 최소 수준으로 수리했다면 II에 놓습니다.



또는



시나리오 규칙 및 기본 규칙 변경

이벤트 단계 - 시나리오에 명시된 규칙과 방법에 따라 실행합니다. 이벤트 카드, 접촉 토근, 활성화된 위협 카드를 해결합니다.



예시:  가 있는 이벤트 카드를 펼칩니다. 참고 표의 이벤트 아이콘 효과에 따라, 선체에서 밧줄 1개나 나무 1개를 버려야 합니다. 밧줄 1개를 버리기로 하고, 이벤트 카드를 버립니다. (카드에 적힌 다른 내용은 무시하며, 위협 대비 행동 간에 카드를 놓지 않습니다.) 그런 다음, 배와 같은 곳에 있는 접촉 토근을 펼칩니다; 사이렌이 나왔습니다. - 다윈은 이번 라운드에 행동을 할 수 없습니다. 이제, 위협 쪽으로 펼쳐진 발명 카드가 있는지 확인합니다. 키 카드가 위협 쪽으로 되어있었습니다. 따라서 선회 토근을 뒤집어야 하고, 그에 맞춰서 배의 방향도 조정합니다.

생산 단계 - 라운드당 식량 1개를 얻습니다.

사기 단계 - 기본 규칙과 같습니다.

행동 단계 - 시나리오 3은 이 캠페인에서 일부 기본 행동을 할 수 없는 유일한 시나리오입니다. 그대신, 이번 시나리오에서만 할 수 있는 특별한 행동들이 있습니다. 야영지 정비와 휴식만 기본 게임과 같은 방법으로 해결합니다.

전투

벳머리 위협 대비, 크라켄 접촉 토근, 특수 사냥 행동, 그리고 항해 모험 카드의 채집 카드에서 전투가 일어납니다. (자세한 내용은 시나리오를 참고하세요.)

예시: 사냥 행동을 해서 식량을 구하려고 합니다. 전투를 실행할 때 상처 주사위 3개 (, , )를 모두 굴립니다. 3개 모두 상처가 나왔습니다. 현재 무기 레벨은 2라서 사냥 행동을 한 사람은 상처를 1 입습니다. 전투가 끝나면 식량 2개를 얻고, 무기 레벨을 1 내립니다.

I 배 보수 I



예시에서 배의 두 구역, 돛대(손상 단계: 3)와 대포(손상 단계: 4)에 손상이 있습니다. 손상 단계 4를 수리하려면 나무 1개와 행동 한 번이 필요하고, 손상 단계 3을 수리하려면 행동만 한 번 하면 됩니다. 말 1개로 돛대를 보수하기로 했습니다. 말이 1개이므로 일반적인 제작 행동과 마찬가지로 실행 단계 때 제작 행동 주사위를 모두 굴립니다. 행동에 성공했고(돛대 손상 트랙의 마커를 2단계로 옮깁니다.), 상처를 입지 않았지만, “?”가 나왔습니다. 이 시나리오에서는 “?”를 굴릴 때마다 반드시 6면체 주사위를 굴려서 항해 모험 카드의 효과를 적용해야 합니다. 다행히 4를 굴려서, 아무 일도 일어나지 않았습니다. 배의 보수를 끝내면, 다시 굴리기 토큰을 그 구역에 놓습니다.

E 작은 섬에서 채집하기 E



배 말과 같은 칸에 작은 섬 타일이 있습니다. 작은 섬에서 식량과 큰 나무를 채집하려고 합니다. 큰 나무에 말 1개를, 식량에 말 2개를 배치했습니다. 식량 채집은 자동으로 성공이어서 식량 3개를 얻습니다. 큰 나무는 채집 행동 주사위를 굴려야 합니다. 작은 섬에서의 채집 행동이 둘 다 끝난 다음, 4개의 특수 발견 토큰 중에서 하나를 뽑습니다. 파충류 뼈가 나와서, 다윈이 투지 토큰 3개를 얻습니다. 자원이 없는 쪽으로 작은 섬을 뒤집고, 더 이상 그 섬에서는 자원을 채집할 수 없습니다.

E 배 해체 E



선체에서 나무를 약간 떼어내려고 합니다. 두 번의 행동에 각기 말을 하나씩 배치해서, 실행 단계 때 각각 채집 주사위를 굴려야 합니다. 두 번 다 성공해서 선체에서 나무 2개를 가져와, 향후 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다.

집촉 해결



밤 단계에 항해를 하기 위해, 배와 같은 칸에 있는 집촉 토큰을 제거하기로 합니다. 확실히 행동에 성공하기 위해, 말을 2개 배치했습니다. 실행 단계 때, 집촉 토큰을 제거합니다.

선회하기



밤 단계의 항해에 대비해서 항로를 변경하려고 합니다. 주사위를 굴리지 않고 행동에 두 번 성공하려고, 말을 4개 배치했습니다. 실행 단계 때, 원하는 방향으로 6각형의 2각만큼 방향을 바꿀 수 있습니다. 예시에서는 배 말을 시계 반대 방향으로 2번 돌렸습니다.

U 해양 연구 U



배와 같은 칸에 해양 연구 토큰이 있어서, 다윈이 해양 연구 행동을 합니다. 이 행동은 주사위를 굴리지 않기 때문에, 실행 단계 때 바로 토큰을 뒤집습니다. 토큰의 숫자는 5가 나왔습니다: 참고 표에 따라, 식량 1개를 얻습니다.

시나리오 3

날씨 단계 - 배가 손상을 입습니다.

매 라운드 날씨 단계마다, 배가 폭풍우에 손상을 입습니다. 6면체 주사위를 2번 굴려서 나온 숫자에 맞는 배 구역이 손상을 입습니다. 주사위를 굴릴 때, 개별적으로 결과를 적용합니다. 다시 굴리기 토큰이 있는 칸의 숫자가 나오면, 토큰을 버리고 손상을 입지 않지만, 주사위는 다시 굴립니다. 다시 굴리기 토큰이 없으면 그 구역은 손상을 입게 돼서, 검은색 마커를 아래쪽(V쪽)으로 한 칸 내립니다. 마커가 한계 수준(V칸)에 다르면 즉시 치명적인 손상 효과가 발동됩니다. (참고 표를 확인하세요.) 배의 어느 구역이든 한 부분이 한계 수준에서 다시 손상을 입으면, 그 즉시 배가 가라앉고 시나리오에는 패배로 끝납니다.

날씨 단계 때 배가 손상을 입으면, 해당하는 번호의 발명 카드도 위험 쪽으로 뒤집힙니다. 위험 효과는 바로 적용하지 않고, 이어지는 이벤트 단계 때 적용됩니다. 아이템으로 제작한 발명 카드가 위험 쪽으로 뒤집혀도, 만든 아이템은 없어지지 않습니다. 다만, 위험 쪽으로 있는 동안에는 다시 그 아이템을 만들 수 없습니다. 라운드마다 이벤트 단계 때 위험 쪽으로 펼쳐진 카드의 윗부분 내용을 실행합니다.



예시: 5라운드의 날씨 단계에서, 6면체 주사위를 2번 굴립니다. 첫 번째 굴려서 1이 나왔습니다. 폭풍이 돛대를 강타했지만, 다행히도 돛대에는 다시 굴리기 토큰이 있어서 피해를 입지 않습니다. 토큰을 버리고 주사위를 다시 굴립니다. 이번에는 4가 나왔습니다. 키의 손상 트랙 마커를 한 칸 내립니다. 발명 카드 중, 노 카드를 위험 쪽으로 뒤집습니다. 이제 두 번째로 주사위를 굴릴 차례입니다. 대포에 해당하는 3이 나왔습니다. 대포의 손상 트랙 마커가 한계 수준(V)에 도착해서, 참고 표에 따라 치명적인 효과를 적용해야 합니다. 대포의 손상 트랙이 계속 한계 수준에 있는 한, 사냥 행동을 할 수 없습니다. 발명 카드 중, 그물망을 위험 쪽으로 뒤집습니다. 위험 쪽으로 뒤집힌 카드들은 위험 대비 행동을 할 때까지 아 아이템으로 제작할 수 없습니다.

밤 단계

다윈을 포함한 모두가 식사를 해야 하며, 먹지 못하면 상처를 2만큼 입습니다. 그러나, 이번 시나리오에서는 식량이 썩지 않습니다.

항해와 선회

식사를 하고 나면, 배를 전진시킵니다. 배 말이 향하고 있는 방향으로 배가 나아가며, 항상 한 칸씩만 전진합니다. 그림에서 배가 오른쪽을 향하고 있기 때문에, 밤 단계 때 오른쪽으로 한 칸 움직입니다.



캐릭터 기술 제한

다음의 캐릭터 기술은 이번 시나리오에서 사용할 수 없습니다.

목수 - 새 아이디어

요리사 - 독한 술

탐험가 - 정찰, 탐색

군인 - 추적, 방어 계획

다윈 - 맹수 달래기, 천재의 손길

선교사 - 축복, 성서 이야기, 기도하는 사람

시나리오 4 규칙과 추가 설명

기본 게임에 추가로 필요한 규칙과 구성물이 있습니다. 설명서와 시나리오를 함께 참고하세요.

참고 표



6면체 주사위



참고 표는 양면으로 되어있고, 3번과 4번 시나리오에서 사용합니다.
표의 상단을 확인하여 알맞은 면을 사용하세요.

이 시나리오에서는 섬에서의 부족의 이동을 실행하는 데 사용합니다.

부족의 호감도 트랙

이 시나리오에는 섬에 거주하는 원주민 부족이 비글호 팀에게 가지는 호감 정도를 표시하는 트랙이 있습니다. 원주민들의 기분이 좋으면 우리에게 친절하게 대해 주고, 선물을 주거나 비밀을 알려주기도 합니다. 그러나, 분위기가 좋지 못하면 화를 내고, 야영지를 공격합니다.

부족의 호감도는 5가지 부분으로 나뉘어 있습니다.

게임 인원수	발견한 부족	부족이 원하는 선물	부족의 호감도 감소	모두가 1개씩 버립니다.	모두가 1개씩 버립니다.	모두가 1개씩 버립니다.	모두가 1개씩 버립니다.	모두가 1개씩 버립니다.	문화 점수 +1	문화 점수 +1
1-4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1-4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3-4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

- 녹색 숫자 토큰은 이 섬에서 만난 각각의 부족을 나타냅니다.
- 각 부족이 원하는 물건으로, 부족을 유혹하거나 부족에게 선물을 할 수 있습니다. 부족마다 원하는 것이 다릅니다.
- 특정 부족의 호감도가 결과에 따라 감소합니다.
- 각 부족이 플레이어들에게 느끼는 현재 호감도 상태를 표시한 트랙입니다.
주의: 어떤 트랙은 한 단계에 2칸이 있습니다. 다음 단계로 넘어가려면 두 칸을 모두 지나야 합니다.
- 부족의 반응: 각 부족이 플레이어들에게 보이는 긍정적인 효과와 부정적인 효과입니다.

게임을 시작하기 전에, 아직 등장하지 않은 부족의 ①을
로 가지고, 게임을 진행하는 동안 그 효과를 무시합니다.
를 모든 부족의 호감도 트랙의 😊 레벨에 놓습니다.

게임 인원수에 따라 섬에서 찾아야 하는
부족의 수가 다릅니다.

부족의 호감도	효과
😞	울타리 레벨을 1칸 내리고, 모두가 투지 토큰을 1개씩 버립니다.
😐	모두가 투지 토큰을 1개씩 버립니다.
😐	아무 효과도 없습니다.
😊	문화 점수 1점을 얻습니다.
😊	해당 부족의 비밀과 문화 점수 1점을 얻습니다.

게임 인원수	만나야 하는 부족의 수
1-2	①, ②
3	①, ②, ③
4	①, ②, ③, ④

시나리오 4

시나리오 소개

사나운 바다를 헤치며 항해하던 HMS 비글호는 전방에 육지를 발견하고 해안가에 닻을 내렸습니다. 비글호가 도착한 곳은 부족의 섬입니다. 선원들은 이 섬에 살고 있는 부족들의 문화를 배우고 외교 임무를 수행하기 위해 원정 팀을 꾸립니다. 원주민들의 신뢰를 얻고, 그들의 비법을 배우기 위해 선물을 전달해야 합니다. 단, 기억하세요. 부족민들은 외지인들에게 기본적으로 불신을 갖고 있기 때문에, 금방 태도를 바꾸어 화를 낼 수 있습니다. 10라운드가 끝나면 섬에서 쫓겨나기 때문에, 모든 부족이 등을 돌리기 전에 섬을 탐험하며 부족들을 만나고, 할 수 있는 한 그들의 비밀을 알아내야 합니다.

게임 준비 변경

시나리오를 참고하세요.

시나리오 규칙 및 기본 규칙 변경

아래의 설명과 시나리오를 참고하여, 기본 게임에서 변경된 규칙을 반영합니다.

이벤트 단계 - 기본 규칙대로 이벤트 카드를 실행한 후에, 아래 예시와 시나리오의 설명에 따라 부족이 이동합니다.



이동 예시: 게임에 등장한 부족은 반드시 이동을 합니다. 첫 번째 부족의 이동을 결정할 주사위를 굴려서, 2가 나왔습니다. 이동 방향에 맞추어 부족 토큰을 옮깁니다.



부족이 게임 보드를 벗어나면, 게임 보드의 반대 방향에서 등장합니다. 오른쪽 예시의 화살표 색깔은 부족 토큰이 게임 보드를 벗어나는 경우, 반대 방향에서 등장할 섬 타일이 나 칸을 표시합니다.

생산 단계 - 기본 규칙대로 실행합니다.

행동 단계 - 행동을 계획하기 전에, 아침 회의를 합니다. (시나리오를 참고하세요.)



아침 회의 예시: 군인, 선교사, 요리사와 다윈이 진행하는 3인 게임입니다. 행동 단계를 시작할 때, 투지 토큰 4개를 버릴지 결정합니다. (두 사람이 2개씩 버려도 되고, 각자 1개씩 버려도 됩니다.) 토큰을 버리고, 발명 카드 2장을 펼칩니다. 아궁이와 뗏목이 나왔습니다. 뗏목 좀 더 쓸모 있을 것 같아서, 뗏목 카드를 게임 보드 위에 발명 쪽이 보이도록 놓습니다. 아궁이는 버립니다.

시나리오 4

예시로 보는 새로운 행동

기억하세요: 시나리오에 있는 새로운 행동이 기본 행동을 대체하지 않습니다. 이 행동은 특수 행동으로, 이 시나리오에서만 발동합니다. 기본 게임의 행동은 모두 할 수 있고, 일반적인 방법으로 실행합니다.



부족의 비밀 수집



야영지가 있는 타일에 이미 공개된 부족의 비밀을 수집하려고 합니다. 계획 단계 때 말을 하나만 배치해서, 실행 단계 때 탐험 주사위를 굴렀습니다. 행동에 성공해서, 부족의 비밀을 나타내는 파란색 마커를 다윈의 선실 보드에 놓습니다.



유혹



2번 부족을 유혹하려고 합니다. 해당 부족이 바라는 식량 하나를 야영지에 인접한 타일에 놓고, 말을 하나 배치합니다. 실행 단계 때 2번 토큰을 유혹한 섬 타일로 옮기고, 식량은 향후 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다.

날씨 단계 - 날씨 단계 때 굶주린 짐승 주사위를 굴리고, 그 결과에 따라 한 부족의 호감도를 한 칸 내립니다. 주사위 결과가 플레이어들에게 영향을 미치지 않습니다.

예시: 이 나와서, 1번 부족의 호감도가 감소합니다.



밤 단계 - 다윈을 포함한 모두가 식사를 하고, 먹지 못한 사람은 원래 규칙대로 2만큼 상처를 입습니다. 식사 후에 야영지 이동, 교환, 선물까지 끝내고, 부족의 반응에 따라 효과를 적용합니다. 자세한 규칙과 순서는 시나리오를 참고하세요.

밤 단계 예시:

- 야영지 이동:** 하나의 부족만 등장한 상 태입니다. 식사 후에, 반드시 부족을 향해 서 야영지를 한 칸 옮겨야 합니다.
- 교환:** 야영지가 부족과 같은 섬 타일에 있기 때문에, 그들과 교환을 하게 됩니다. 발견 토큰 3개를 무작위로 뽑아, 3개의 아이템을 선택해서 하나씩 올려놓습니다. 플레이어들은 바닷물, 갈, 삼을 선택했습니다. 각 아이템 위에 놓은 발견 토큰을 공개하고, 나무를 주는 발견 토큰을 선택합니다. 사용 가능한 자원 칸에 나무 1개를 놓고, 삼은 버립니다. 나머지 발견 토큰 2개도 버립니다.



- 선물:** 교환을 한 부족에게는 하나 이상의 선물을 줄 수 있습니다. 참고 표를 보니, 1번 부족이 원하는 선물은 나무입니다. 플레이어들은 나무 2개를 주기로 하고, 사용 가능한 자원 칸에서 나무 2개를 버리는 대신, 해당 부족의 호감도를 2 올립니다.



- 부족의 반응:** 이 부족의 호감도가 좋아졌습니다. 부족의 호감도 표에 따라 문화 점수 1점을 얻습니다.



시나리오 5

시나리오 5 규칙과 추가 설명

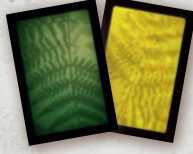
기본 게임에 추가로 필요한 규칙과 구성물이 있습니다. 설명서와 시나리오를 함께 참고하세요.

질병 카드 5장



이 카드는 선상 생활 중에 감염될 수 있는 다양한 질병을 나타냅니다. 게임을 시작할 때, 질병 카드를 이벤트 카드 더미에 섞습니다. 이벤트 카드 더미에서 질병 카드가 나오면 지시를 따른 다음, 다른 이벤트 카드를 다시 펼쳐야 합니다.

해변 카드 9장



4쌍과 1장으로 구성된 해변 카드로 3 x 3의 해변 구역을 만듭니다. 해변 구역에서 시나리오의 특수 행동인 해변 탐색을 하게 됩니다.

6면체 주사위



이 시나리오에서는 날씨 단계 때 일어날 효과를 결정합니다.

다윈 토큰



이전 시나리오에서 획득한 문화 점수에 따라서, 시작할 때 보유하는 다윈 토큰의 개수가 달라 집니다. 다윈 토큰은 일회용 다윈 말처럼 사용합니다. 이 시나리오에서 다윈이 직접 실행하는 행동이나, 다른 행동을 보조하는 용도로 쓸 수 있습니다.

시나리오 소개

HMS 비글호로 측량 업무를 떠난 지 5년 가까이 흘렀습니다. 그 동안 표본을 수집하고, 지도를 작성하는가 하면, 새로운 문화와 조우하기도 했습니다. 이제, 고향인 영국으로 돌아가는 일만 남았습니다. 오랜 항해는 선원들뿐만 아니라, 표본으로 잡아온 동식물의 건강까지 앓아갔습니다. 배를 뒀친 끔찍한 병마가 체력과 사기를 좀먹고 있는데다가, 남아있는 표본마저 파괴될 지경입니다. 신선한 먹이가 부족해서 희귀 동물들도 병들고, 식충 식물도 조금조금 말라갑니다. 급할 때마다 선체를 떼어 쓰다 보니, 결과적으로 잔물이 들어와 고유 자원 세트를 망치고 있고, 기껏 채취한 화석도 본래의 환경이 아니어서 점점 말라서 부서지고 있습니다. 그러던 중, 지도에 표시되지 않은 섬을 발견하고 급히 해변으로 향할 팀을 꾸립니다. 전멸 위기에 처한 인간과 표본을 구해야 합니다.

게임 준비 변경

기본 게임대로 준비하고, 추가로 변경 사항을 적용합니다.

해변 타일과 야영지 토큰을 게임 보드의 원래 시작 지점에 놓습니다. 8장으로 이벤트 카드 더미를 만들고, 3종류 모험 카드 더미를 준비합니다. 캐릭터 카드 옆에 고유의 발명 카드를 놓고, 시작 발명 카드 9장에 무작위로 뽑은 카드 5장을 게임 보드에 놓습니다. 발견 토큰을 모두 섞어서 앞면이 보이지 않도록 더미를 만듭니다.

- 해변 카드 9장을 뒷면(노란색 면)으로 섞어서 게임 보드 옆에 3 x 3 대형으로 해변 구역을 만듭니다.

- 칼, 밧줄, 향아리 아이템을 가지고 시작합니다. (아이템의 효과도 즉시 적용합니다.)

- 칼 아이템이 있으므로, 무기 레벨 1에서 시작합니다.

- 난파선 잔해 카드를 사용하지 않고, 첫 번째 라운드부터 이벤트 카드를 펼칩니다.

- 다윈을 포함한 게임 인원수만큼 썩지 않는 식량을 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다.

- 다윈을 포함한 게임 인원수만큼 투지 토큰을 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다. 이 시나리오를 진행하는 동안 언제든지, 누구나 여기 놓인 투지 토큰을 사용할 수 있습니다.



시나리오 5

- 이전 시나리오에서 획득한 문화 점수를 다윈 토큰으로 바꿉니다. 다윈 토큰은 이번 시나리오에서 다윈의 행동 말처럼 사용할 수 있습니다. (행동을 직접 할 수 있고, 보조를 할 수도 있습니다.)

문화 점수	다윈 토큰
1-5	1
6-11	2
12+	3

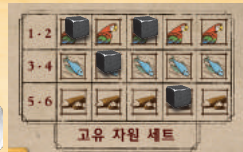
선원들을 괴롭히는 질병

- 다윈을 포함한 게임 인원수만큼 질병 카드를 뽑아서 이벤트 카드 더미에 섞습니다.
- 배의 의사가 왕진을 와서, 모든 캐릭터의 체력이 완전히 회복되었다가, 질병 때문에 다시 상처를 4씩 입습니다. (3-4의 효과는 적용하지 않습니다.)
- 게임 인원수가 1/2/3인다면 사기 레벨을 -1/-2/-3으로 조정합니다. 4인 게임이면 사기 레벨을 -3으로 조정하고, 각자 상처 1씩 입습니다.

고유 자원의 손상

시나리오를 시작하기 전에, 배에 실은 고유 자원 세트마다 6면체 주사위를 굴립니다. 주사위 결과에(1-2: 새, 3-4: 물고기, 5-6: 나무) 따라 손상을 입은 고유 자원에 검은색 마커를 놓아서 표시합니다.

예시: 고유 자원이 4세트라서, 주사위를 4번 굴립니다. 1(새), 3(물고기), 2(새), 6(나무)가 나왔습니다. 결과에 따라서, 새-물고기-새-나무에 검은색 마커를 놓습니다. 현재 플레이어들은 온전한 고유 자원 세트를 하나도 보유하고 있지 않습니다.



예시로 보는 새로운 행동

다윈 특수 행동

다윈의 특수 행동으로 게임이 끝났을 때 얻는 표본당 지식 점수를 올릴 수 있습니다.

화석 복원



예시: 산악 지형과 언덕 지형을 발견했습니다. 다윈이 화석 복원 행동을 합니다. 첫 번째 행동을 하려면 산악 지형이 접근할 수 있는 상태여야 합니다. 다윈 토큰을 화석 복구 행동 칸(섬 타일의 지형 아이콘이 아닙니다.)에 놓으면 첫 번째 시나리오에서 채취한 화석을 모두 복원합니다. 화석당 지식 점수 1점이 되었습니다. 다윈이 두 번째로 복원 행동을 하려면, 언덕 지형이 접근할 수 있는 상태여야 합니다. 다윈 토큰을 화석 복원 행동 칸에 놓고, 이제 화석당 지식 점수 1점이 아니라 2점이 되었습니다. 이 행동은 두 번까지만 할 수 있습니다.



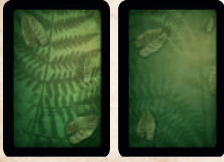
허브 채집



야영지가 초원 지형에 있습니다. 허브는 생산 단계 때 생산되지 않기 때문에, 야영지가 있는 타일에서 허브 채집 행동을 할 수 있습니다. 허브를 채집하는 데 말을 1개만 써서, 행동을 실행하면서 채집 주사위를 모두 굴립니다. 행동에 성공해서 허브 1개를 얻었습니다. (로 허브를 표시합니다.)

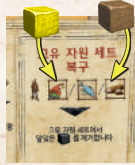
시나리오 5

해변 탐색



말 하나를 배치해서 해변 탐색 행동을 합니다. 이 행동을 실행할 때, 주사위를 굴리지 않습니다. 해변 카드 두 장을 펼쳐서 앞면을 확인합니다. 서로 맞지 않기 때문에, 원래 있던 자리에 다시 뒤집어 놓습니다. 행동은 실패했지만, 서로 기억하고 있는 카드의 위치 정보를 공유할 수 있습니다.

고유 자원



토텐이 있는 섬 타일에 야영지가 있어서, 생산 단계 때 얻는 자원의 성격을 결정해야 합니다. 일반 자원으로 얻으면 사용 가능한 자원 칸에 자원을 놓고, 고유 자원 세트를 복구할 용도의 자원으로 얻으면 해당 행동 칸에 자원을 놓습니다. 예시에서 플레이어들은 후자를 선택해서, 식량과 나무를 자원 세트 복구 행동 칸에 놓습니다.

캠페인 종료/단독 시나리오 게임

캠페인 종료

시나리오 5를 끝낸 후, 시나리오 5의 지식 점수에 따라 수집한 종의 수와 획득한 해변 카드 한 쌍당 점수를 환산합니다.

캠페인 북의 마지막 장에 있는 점수표를 보고, 달성한 점수를 비교하세요.

캠페인 일부 시나리오로 게임 하기

순서대로 게임을 하지 않고, 캠페인의 특정 시나리오로 게임을 할 수 있습니다. 각 시나리오마다 필요한 구성물을 확인하세요.

시나리오 3, 4, 5번은 해당 시나리오의 규칙을 따릅니다. 아래의 표를 참고해서, 시나리오에서 사용할 희귀 동물, 식충 식물, 화석과 고유 자원 세트 수를 선택합니다.

표본	게임 난이도		
	쉬움	보통	어려움
희귀 동물, 식충 식물 수	각 2종씩	동물 3종과 식물 4종	각 5종씩
고유 자원 세트, 화석 수	각 3개씩	각 3개씩	각 3개씩

주의 1: 시나리오 3은 쉬움/보통/어려움 난이도에 따라 무기 레벨 3/2/1에서 시작하세요.

주의 2: 시나리오 5는 쉬움/보통/어려움 난이도에 따라 다윈 토큰을 3/2/1개 가지고 시작하세요.

단독 시나리오 게임

시나리오 2는 시나리오 1에 바로 연결되어 있기 때문에, 개별적으로 하려면 조금 복잡합니다. 아래의 순서로 게임 보드를 준비합니다.

- 시작 섬 타일(해변)을 놓고, 이웃한 칸부터 섬 타일을 놓습니다.
- 해변 타일부터 검은색 마커로 고갈된 근원지 표시를 합니다. 검은색 마커는 섬 타일당 하나만 놓습니다.
- 아래 표에 따라 필요한 수의 발명 카드를 무작위로 뽑아서 시작 발명 카드 9장과 섞습니다. 아래에 명시된 수만큼 아이템 쪽을 위로 오게 놓고, 나머지는 발명 쪽으로 놓습니다.
- 플레이어당 상처를 분배합니다.
- 가운데 줄의 타일 중, 해변 타일에서 가장 먼 곳에 오두막을 지은 채로 시작합니다.
- 지붕과 울타리 레벨을 알맞게 설정합니다.
- 사기 레벨을 설정합니다.
- 사용 가능한 자원 칸에 나무와 모피를 놓습니다.
- 수집한 희귀 동물, 식충 식물, 화석, 고유 자원 세트의 수를 설정합니다.
- 무기 레벨을 설정합니다.

구성 요소	게임 난이도		
	쉬움	보통	어려움
섬 타일 수	해변 타일 + 5개	해변 타일 + 6개	해변 타일 + 7개
고갈된 근원지 용 검은색 마커 수	3	4	5
필요한 발명 카드 수	3	2	1
아이템 수	5	4	3
플레이어당 상처	없음	각자 상처 1씩	각자 상처 2씩
지붕과 울타리 레벨 총합	지붕과 울타리를 합쳐서 5	지붕과 울타리를 합쳐서 3	지붕과 울타리를 합쳐서 2
사기 레벨	+1 	0	-1 
나무, 모피 개수	각 3개씩	각 1개씩	없음
희귀 동물, 식충 식물 수	각 2종씩	동물 3종과 식물 4종	각 5종씩
고유 자원 세트, 화석 수	각 3개씩	각 3개씩	각 3개씩
무기 레벨	3	2	1

다음으로, 시나리오에 필요한 구성물을 준비합니다.

- 공개된 섬 타일 중, 토폰 아이콘 과 나무 근원지 가 함께 있는 타일마다 을 놓습니다. 이 토큰은 폭풍으로 큰 나무가 쓰러진 것을 나타내며, 배의 특정 부분을 수리할 때 사용하게 됩니다.
- 배 보드와 배 타일 6개를 게임 보드 옆에 놓습니다.
- 다원을 포함한 게임 인원수만큼 찌지 않는 식량을 사용 가능한 자원 칸에 놓습니다.
- 선원 카드를 뽑습니다. (난이도에 따라 0~2장)
- 기본 게임 준비 방법과 같이 8장의 이벤트 카드로 더미를 만듭니다. 난파선 잔해 카드나 시작 아이템을 소지하지 않습니다. 1라운드의 이벤트 단계부터 이벤트 카드를 펼칩니다.

그 밖의 사항은 시나리오 2의 규칙을 따릅니다.

범용 구성물

범용 구성물

선교사

선교사는 기본 게임과 비글호 캠페인에 모두 사용할 수 있는 캐릭터입니다. 게임을 시작하면서 캐릭터를 선택할 때, 선교사 캐릭터 카드도 함께 섞어 놓습니다. 단, 1인 게임에서는 선교사를 추천하지 않습니다.

선교사의 특수 기술은 다음과 같습니다.

축복

투지 토큰 2개를 버리고, 이번 라운드의 밤 단계 때 모든 음식이 썩지 않게 막습니다.

우리는 하나

투지 토큰 1개를 버리고, 선교사를 포함한 캐릭터 한 명의 투지 토큰을 다른 캐릭터 (선교사 포함)에게 원하는 대로 나눠줄 수 있습니다.

성서 이야기

투지 토큰 3개를 버리고, 위협 대비 행동 칸의 카드 하나를 버립니다. 카드를 버릴 때 위협 대비 행동 또는 위협 효과를 실행하지 않습니다.

기도하는 사람

투지 토큰 2개를 버리고, 누군가 “?”를 굴렸을 때 모험 카드를 뽑지 않게 합니다. 이 능력은 반드시 모험 카드를 펼치기 전에 써야 합니다.

주의하세요: 선교사의 첫 번째 사기 화살표는 다른 것들과 반대 방향입니다.



선원 카드

선원 카드는 플레이어로 간주하지 않습니다. 선원 카드는 시나리오의 난이도를 낮춰주는 특수 캐릭터로 보면 됩니다. 견습 선원, 딸, 외과외는 행동 말을 사용하며, 앵무새와 보초는 다른 방법으로 게임 진행에 도움을 줍니다. 선원 카드는 로빈슨 크루소 기본 게임의 난이도를 낮추는 데 사용할 수도 있습니다. 선원 카드는 오두막, 지붕, 울타리 건설 비용에 영향을 미치는 게임 인원수에 포함하지 않습니다.

이 확장판에는 5가지의 선원 카드가 있습니다.

견습 선원

어떤 행동에서나 사용할 수 있는 추가 말로 활용합니다. 다른 플레이어의 말을 지원하는 목적으로만 사용할 수 있습니다.

날씨의 영향을 받으며, 밤 단계 때 식사를 하지 않습니다.



앵무새

시작 플레이어가 사기 단계 때 투지 토큰 +2개를 받습니다. 사기 레벨이 0보다 아래면, 시작 플레이어는 앵무새의 능력으로 투지 토큰을 먼저 받은 다음에 사기 레벨의 효과를 적용합니다.

앵무새는 모든 게임 요소에 영향을 받지 않습니다.



보 초

섬 타일 더미를 뒷면으로 쌓아 놓지 않고, 앞면으로 쌓아 놓습니다.

보초는 모든 게임 요소에 영향을 받지 않습니다.



범용 구성물

말

어떤 행동에서나 사용할 수 있는 추가 말로 활용합니다. 다른 플레이어의 말을 지원하는 목적으로만 사용할 수 있습니다. 야영지에서 떨어진 곳에서의 행동 규칙을 무시합니다. (말과 함께 있으면 멀리서도 야영지에 인접한 곳에서 행동을 하는 것처럼 간주합니다.)

말은 추가 말로 표현되지만, 캐릭터로 보지 않으며, 모든 게임 요소에 영향을 받지 않습니다.



외과의

외과의는 행동 단계 때 사용할 수 있는 독립적인 행동 말입니다. 외과의는 외과의 카드의 행동 칸만 들어갈 수 있습니다. 약초 채집 칸에 말을 놓으면 약제로 쓸 수 있는 약초를 하나 얻습니다. 이 약초는 시나리오 5에 등장하는 허브와 다릅니다. 이후의 라운드에서 치료 칸에 말을 놓고 약초를 하나 쓰면, 아무 캐릭터나 ♥ 1을 치료합니다. 외과의는 모든 게임 요소에 영향을 받지 않습니다.



이벤트 카드

비글호에는 20장의 새로운 이벤트 카드가 들어 있습니다. 그 중 6장은 다윈에게 영향을 미치기 때문에, 이 캠페인에만 사용할 수 있습니다. 해당 카드는 🟢으로 쉽게 구분할 수 있습니다.

나머지 14장의 이벤트 카드는 기본 게임에서도 사용할 수 있습니다.

미스터리 토큰

보물 2개 / 괴수 2개 / 함정 2개

뒷면



미스터리 토큰은 새로운 이벤트 카드에서 등장합니다.

이 토큰이 행동 칸에 있으면(예를 들어 탐험 행동 칸), 해당하는 종류의 다음 행동에서 토큰에 맞는 미스터리 카드를 한 장 뽑아서 해결해야 합니다. 배치한 말의 개수나 행동의 성공 여부는 상관없으며, 행동을 마친 다음 미스터리 카드를 뽑습니다. 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다.

이 토큰이 행동을 계획한 섬 타일에 있으면, 토큰에 맞는 미스터리 카드를 한 장 뽑아서 해결해야 합니다. 배치한 말의 개수나, 행동의 성공 여부는 상관없으며, 행동을 마친 다음 미스터리 카드를 뽑습니다. 토큰의 효과를 해결하면 토큰을 버립니다.

배낭 & 바구니 토큰



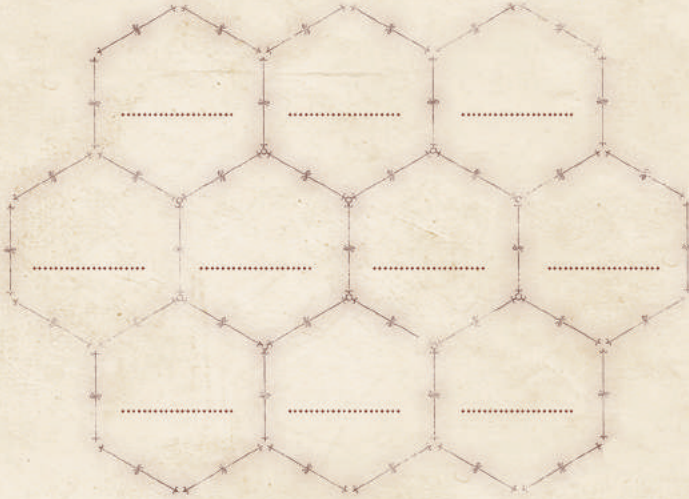
이 토큰은 기본 게임의 배낭과 바구니 아이템을 나타냅니다. 행동 단계 때, 누가 이 아이템을 사용하는지 표시합니다.

게임 디자이너: Robert Masson, Ignacy Trzewiczek
게임 개발: Portal Games
Marion Heuser, Łukasz Piechaczek, Robert Masson
일러스트: Rafał Szyma, Maciej Mutwil, Barbara Trela-Szyma, Karolina Węcka, Mateusz Bielski, Mariusz Gandzel, Maciej Mutwil

한글판 제작: 보드피아
한글판 디자인: 변혜영, 권나림
도움 주신 분들: 최지현(의지), 정성호, 이한별
©2015 Boardpia www.boardpia.co.kr
www.dicetreegames.com



섬 타일 번호와 야영지의 위치를 기록하세요:



고갈된 근원지나 지형,
특정 탐험을 완료한 토넴 등을
표시합니다.

사용 중인 20권 이하	상차 30수	고유 발행 20권 여부 (Y/N)
목수		
금인		
탐침가		
요리사		
선교사		
백사관		
다윈		
프라이데이		

[illegible]

다 원 의	하위 동물	
	화석	
생 물	식물 생물	
	고유 자원 세트	

모두락 제정 여부	
지분 레벨	
클라리 레벨	
우기 레벨	
사기 레벨	

기타 메모:

보유한 나무, 오피, 석지압는 식량 개수:

발명 카드의 현 상태를 기록합니다.
발명 카드인지, 아이템으로 개발했는지,
캐릭터 고유 발명 카드인지,
게임에서 제거되었는지를 표시합니다.

	발 영	아 이 탕	캐릭터 고유 발영	비례감 카드
▶ 독 ◀				
▶ 빗줄 ◀				
▶ 색돌 ◀				
▶ 불 ◀				
▶ 삼 ◀				
▶ 지도 ◀				
▶ 치료제 ◀				
▶ 칼 ◀				
▶ 참아리 ◀				
구멍이				
<u>덜*</u>				
등불				
맷목				
열밤				
<u>오닥불</u>				
바구니				
빨래				
색				
복				
아궁이				
<u>우리*</u>				
얼지				
자루				
저장고				
<u>지름길*</u>				
창				
침대				
루석구				
화자				
환				

밑줄은 캐릭터 고유 발명에 속하는 발명 카드입니다.
*표시는 시나리오 2를 시작할 때, 반드시 발명 쪽으로 되돌려야 합니다.