

불빛의 숲

불빛의 숲은 신비한 불빛으로 가득합니다!
밤새 그들을 따라가면 어떤 일이 일어날까요?



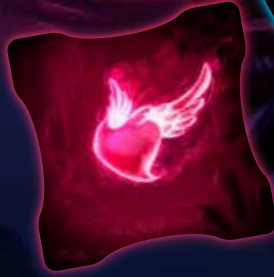
노란 호박 불빛

말썽꾸러기 호박 등불입니다. 숲 곳곳을 누비며 어지럽히길 좋아합니다.



초록 모자 불빛

마녀 불빛이라고도 알려진 모자 불빛은 고양이에게 관심이 많습니다.



빨간 심장 불빛

수도사의 등불로도 불리는 성스러운 불빛입니다. 숲과 나무를 사랑합니다.



파란 동글 불빛

장난스럽고 사교적인 불빛으로, 숲길을 따라 줄지어 떠다닙니다.



짧은 영상으로 게임 방법을 배워보세요!



cge.as/www-htp

게임 준비

1. 연못

신비한 연못가로 불빛들이 모여듭니다. 연못 보드 조각을 조립하여 게임 보드를 만듭니다. 연못 가장자리 조각 4개는 순서에 상관없이 놓을 수 있습니다.



2. 나무 타일 더미

나무가 보이는 면이 뒷면입니다. 타일을 모두 뒷면으로 잘 섞은 뒤, 무작위로 여러 더미를 만들어 연못 근처에 놓습니다. 이들은 **나무 타일**이며, 불빛이 아닙니다.

3. 불빛 타일

나무 타일 8개를 무작위로 가져와, 연못의 8 칸에 앞면이 보이게 배치합니다. 연못 8칸에 색상이 보이게 놓인 타일은 **불빛**입니다.

4. 고양이

각자 고양이 하나를 선택합니다. 나무 타일 하나를 가져와, 자기 앞에 놓습니다. 나무 타일 위에 그림처럼 고양이를 놓습니다. 이곳이 자기 숲의 시작 지점입니다.

기억하세요: 고양이가 놓인 타일은 이제 나무 타일이 아닙니다. 해당 칸은 **자신의 고양이**로 간주합니다.

고양이를
조립하세요.



불빛마다 4개씩,
160개의 타일이
있습니다.

나무 타일 위에
고양이를 놓습니다.

배치 안내 막대

자신의 숲을 어떻게 만들지 계획할 때, 배치 안내 막대가 도움이 될 수 있습니다. 첫 라운드의 숲은 4 x 4 배열입니다.



5

5. 목표 카드

5개의 목표 카드 더미가 있습니다. 불빛 종류마다 하나씩, 그리고 나무 목표 카드 더미가 있습니다.

각 더미에서 카드 한 장씩 선택합니다. 무작위로 선택해도 되고, 게임을 안 해본 플레이어들이 있다면 **발바닥 한 개짜리**로 골라서 가져와도 됩니다. 있습니다. 발바닥이 하나만 있는 목표는 발바닥 두 개짜리보다 간단합니다.



목표 카드는 이번 게임에서 달성하면 점수가 되는 것을 알려줍니다. 각각의 목표에 대해 모두가 이해하고 있어야 합니다.

카드 상단은 점수 예시입니다.

카드 하단은 해당 종류의 불빛으로 점수(★)를 얻는 방법을 알려줍니다.

목표에 대한 자세한 설명은 14~15쪽에 있습니다.

6



6. 시작 플레이어 마커

빛에 가장 가까이 앉은 사람이 시작 플레이어 마커를 가져옵니다. 시작 플레이어부터 차례를 시작합니다.

반딧불 토큰

반딧불 토큰은 1인 게임에서만 사용합니다.



게임 진행

시작 플레이어부터 차례를 진행하고, 시계 방향으로 진행합니다. 한 라운드 동안 여러 번의 차례를 진행하게 되며, 자기 차례에 불빛 가져오기 또는 나무 가져오기를 할 수 있습니다.

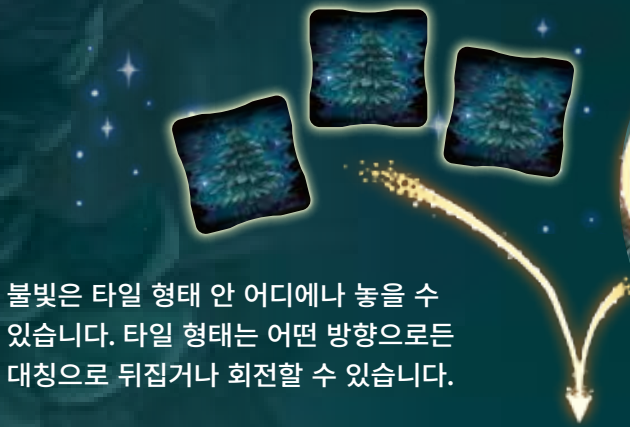
불빛 가져오기

1. 불빛 하나를 선택합니다.

연못에 있는 불빛 중 하나를 선택합니다.

2. 타일 형태 중 하나를 고릅니다.

선택한 불빛의 양옆에 있는 타일 형태 중 하나를 고릅니다.
선택한 불빛으로 그 형태를 만들 수 있을 만큼의 나무 타일을 가져옵니다.



불빛은 타일 형태 안 어디에나 놓을 수 있습니다. 타일 형태는 어떤 방향으로든 대칭으로 뒤집거나 회전할 수 있습니다.



3. 타일 형태를 숲에 추가합니다.

숲에 추가하는 타일 형태 중 적어도 1개는 기존 숲에 있는 타일에 인접해야 합니다.



차레를 거듭할수록 숲이 커지지만,
반드시 4 x 4 배열 안에 타일이 있어야 합니다.



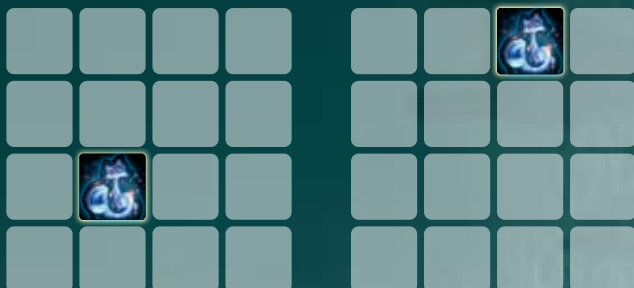
모자 불빛 배치 시 주의하세요.

모자 목표 카드에는 모자를 배치할 수 있는 특별한 규칙이 있습니다. 규칙에 따라 배치할 수 없는 모자 타일은 가져올 수 없습니다. 14쪽을 참고하세요.

도움말: 배치 안내 막대는 숲을 성장시킬 계획을 짜는 데 도움이 됩니다. 이후 라운드에는 격자가 더 커집니다.

1라운드	2라운드	3라운드
4 × 4	5 × 5	6 × 6

기억하세요: 게임을 시작할 때, 숲에는 고양이만 있습니다. 고양이가 숲의 구석에 있는지, 중앙에 있는지, 사방 어느 쪽에 치우쳐 있는지 아직은 알 수 없습니다. 고양이가 4 x 4 배열 안쪽에 있기만 하면, 어느 쪽이든 원하는 방향으로 숲을 확장할 수 있습니다.



연못

줄어드는 불빛

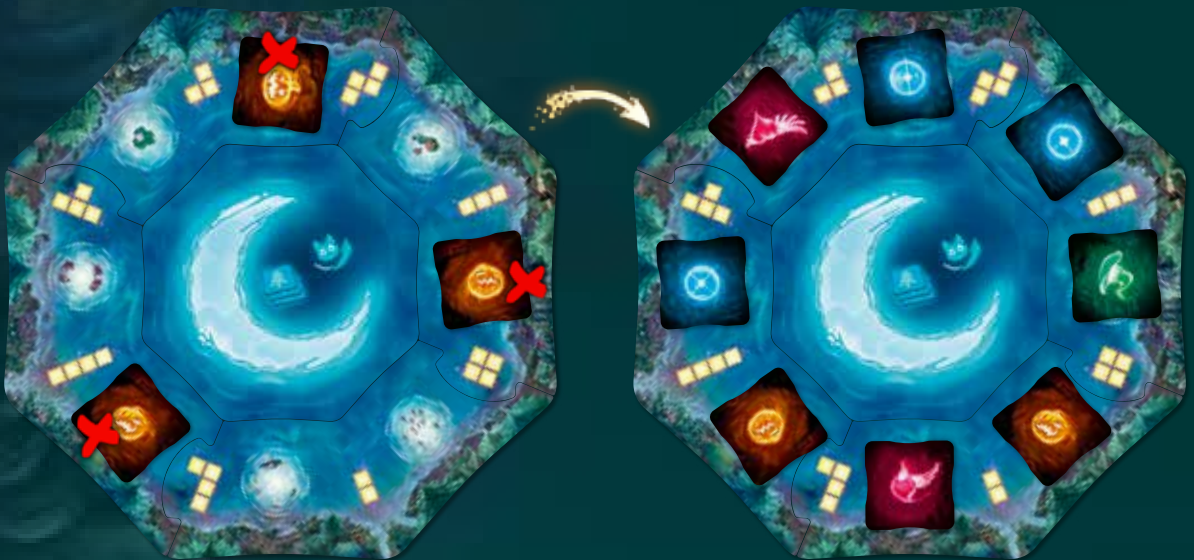
플레이어가 불빛 타일을 하나 가져간 다음, 자동으로 연못이 채워지지 않습니다. 따라서, 다음 플레이어가 선택할 수 있는 불빛이 줄어듭니다.

새 불빛 배치

차례를 시작할 때, **남아있는 모든 불빛이 같은 종류면 그것들을 전부 버리고** 새 불빛 8개를 무작위로 배치할 수 있습니다. 차례를 시작할 때, 남아있는 불빛이 없으면 반드시 새 불빛 8개를 무작위로 배치해야 합니다.

새 불빛을 배치한 후에, 자신의 차례를 진행합니다.

새 불빛을 배치할 수 있는 경우



버리는 타일 더미

버려진 불빛은 앞면이 보이게 쌓아 놓습니다. 나무 타일 더미에서 떨어진 곳에 두어 섞이지 않게 합니다. 드문 경우지만 나무 타일 더미가 다 떨어지면, 버려진 불빛을 뒷면으로 뒤집어 섞어서 새 나무 타일 더미를 만듭니다.



고양이 사용

고양이 모습 전체가 다 보이는 면이 앞면이고, 사용할 **준비**가 된 상태입니다. 게임을 시작할 때, 각자 고양이를 준비된 상태로 놓습니다. 뒷면은 고양이가 **숨은** 상태입니다. 고양이를 사용하면 **숨은 상태** 쪽으로 뒤집습니다.

고양이는 두 가지 방법으로 사용할 수 있습니다.



준비된 상태



숨은 상태

새 불빛 배치

자신의 차례에 고양이가 준비된 상태면, 어떤 타일을 가져올지 정하기 전에 고양이를 사용해 연못의 불빛을 모두 버리고 새 불빛 8개를 무작위로 배치할 수 있습니다. 그런 다음, 고양이를 숨은 상태로 뒤집습니다. 차례를 시작할 때 남은 불빛이 없거나 한 종류여서 새 불빛을 배치했다라도 이 방법으로 고양이를 사용할 수 있습니다.

이 고양이 사용법은 원하는 종류의 불빛이 없을 때 유용합니다.



새 불빛 배치



원하는 타일 형태 선택

자신의 차례에 고양이가 준비된 상태면, 불빛 타일을 선택한 후, 불빛 양쪽의 타일 형태 중 하나를 고르는 대신, 고양이를 사용해 8가지 타일 형태 중 하나를 선택할 수 있습니다.

이 고양이 사용법으로 가져온 불빛에 가장 적합한 타일 형태를 고를 수 있습니다.



원하는 타일 형태 선택



기억하세요: 고양이가 숨은 상태면 어떤 방법으로든 고양이를 사용할 수 없습니다. 고양이를 다시 준비된 상태로 만들려면 “나무 가져오기”를 해야 합니다. 다음 장에 설명이 이어집니다.

나무 가져오기

자신의 차례에 **불빛 가져오기** 대신,
나무 가져오기를 할 수 있습니다.

기억하세요: 이번 차례 시작 시, 연못에
새 불빛을 배치했어도 나무를 가져올 수
있습니다.



1. 나무 타일을 1~3개 가져옵니다.

가져온 타일을 하나씩 숲에 배치합니다.
새로 추가하는 타일은 기존 타일과
인접해야 하며, 반드시 현재 라운드에
정해진 배열(1라운드면 4 x 4) 안에
배치해야 합니다.

이 방법은 8가지 타일 형태로는 숲의
빈칸을 메꿀 수 없을 때 유용합니다.

기억하세요: 나무 가져오기를 선택하면
반드시 나무 타일을 1개 이상 가져와야
합니다.



2. 고양이를 준비합니다.

고양이가 숨은 상태면 “준비”된 상태로
뒤집습니다. 이번 차례를 시작할
때 고양이를 이용해서 새 불빛을
배치했어도 할 수 있습니다.



기억하세요: 자신의 숲에 규칙에 맞게 배치할 불빛이 없어서 불빛 가져오기를 할 수
없으면, **반드시** 나무 가져오기를 선택해야 합니다.

라운드 종료

플레이어 한 명이 자신의 숲을 모두 채우면 라운드가 끝납니다. 해당 플레이어보다 시작 순서가 늦은 사람들은 마지막 차례를 진행합니다.

라운드마다 모든 플레이어가 동일한 횟수의 차례를 진행합니다. 따라서, 시작 플레이어 마커를 가진 사람의 오른쪽 플레이어가 항상 라운드의 마지막 차례를 하게 됩니다. 마지막 플레이어가 가장 먼저 숲을 채우면 그 즉시 라운드가 끝납니다.



다음 라운드를 시작하기 전에, 아래의 과정을 수행합니다.

1. 숲 점수를 계산합니다.

각자 자기 점수를 계산합니다. 점수 계산법은 11쪽에 있습니다.



2. 고양이를 옮깁니다.

고양이를 다른 나무로 옮길 수 있습니다. 있던 자리에 그대로 뒀도 됩니다.



모자 불빛의 위치와 점수 계산

모자 불빛의 배치 규칙은 배치할 때만 적용됩니다. 더 많은 모자를 배치하려고 고양이를 옮기더라도, 이미 배치한 모자는 이어지는 라운드 점수 계산 때 모두 포함됩니다. 14쪽 설명을 참고하세요.

3. 나무를 모두 제거합니다.

나무 타일을 전부 더미로 되돌려 놓습니다. 라운드에 사용된 나무 타일의 앞면은 아무도 보지 않았기 때문에, 이후 누군가의 차례에 무작위로 타일을 배치할 때 그대로 사용해도 됩니다. 고양이는 소유욕이 심한 편이어서, 고양이가 깔고 앉은 타일은 되돌려놓지 않습니다. 배치한 불빛 타일은 배치했던 곳에 그대로 둡니다.



마지막으로, 시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 넘기고, 새 라운드를 시작합니다.

이후의 라운드

게임은 3라운드로 이루어집니다. 라운드가 거듭될수록 숲의 크기가 커집니다. 첫 라운드에는 4 x 4 배열, 두 번째 라운드는 5 x 5 배열, 세 번째 라운드는 6 x 6 배열입니다.



새 라운드를 시작할 때, 아무것도 상태를 바꾸지 마세요.

- 연못에 있던 불빛은 그대로 둡니다. 새 불빛이 자동으로 추가되지 않습니다.
- 숨은 상태인 고양이는 전부 숨은 상태로 둡니다.
- 나무 타일을 제거했어도, 자신의 숲에 배치한 기존 불빛은 유지한 채로 새 라운드를 시작합니다. 따라서, 새 라운드에서는 기존의 불빛을 어떻게 이용해서 타일 형태를 만들지 신중히 생각해야 합니다.

원하는 방향으로 숲을 확장합니다.

이후의 라운드에 늘어난 숲의 크기를 벗어나지만 않으면 원하는 방향으로 확장할 수 있습니다.



새 라운드를 시작할 때, 일부 불빛은 고양이나 다른 불빛과의 연결이 끊어질 수 있습니다. 새 타일을 배치할 때, 숲에 있는 어느 타일에도 인접하게 배치할 수 있습니다.

점수 계산 🐾

라운드가 끝날 때마다, 다음의 방법으로 점수를 계산합니다.

목표 카드 점수

숲 완성 점수

라운드에 정해진 배열의 숲을 전부 채운 **모든 플레이어**가 이 점수를 받습니다.
(1 / 2 / 3 라운드에 따라 **2** / **4** / **6**).

라운드 합계 점수

최종 합계 점수

라운드 (1/2/3)

	노랑이	초록이
목표 카드 점수	0	4
목표 카드 점수	0	0
목표 카드 점수	6	2
목표 카드 점수	6	8
목표 카드 점수	8	6
목표 카드 점수	0	2
라운드 합계 점수	20	22
최종 합계 점수		

게임 종료

3라운드가 끝난 후, **점수가 가장 많은 플레이어가 승리합니다.** 동률일 경우, 숲을 더 여러 번 완성한 사람이 승리합니다. 그 횟수도 같으면 함께 승리합니다.

간단한 예시

Each 🔥:
2 for each type of wisp on any of the surrounding spaces.

Each ❤️:
2 for each 🌲 beside it.

2 for each 🌲 in your largest group of 🌲.
If two are tied, either can be the largest.

위쪽의 동글 불빛을 둘러싼 칸의 1종류 불빛으로 2점을 얻습니다. 아래쪽 동글 불빛을 둘러싼 칸에 2종 (다른 동글과 심장)이 있어서 4점을 얻습니다. 동글 합계는 6점입니다.

심장 불빛에 인접한 나무 3개로 6점을 얻습니다.

가장 큰 나무 그룹은 타일 8개로 구성되어 있어서, 8점을 얻습니다.

계산을 쉽게 하고 싶나요? 앱을 사용하세요!

QR코드를 스캔하거나 구글 플레이, 또는 앱스토어에서 **Wispwood Scoring App** 을 검색하세요. 핸드폰이나 태블릿에서 사용할 수 있습니다.



cge.as/ww-app

1인 게임 준비 🐾

불빛의 숲은 혼자서도 즐길 수 있습니다. 플레이어는 유령을 상대로 더 높은 점수를 획득하세요. 2~3쪽의 게임 준비에 아래의 변경 사항을 적용합니다.

점수 안내 막대

유령은 숲을 채우는 대신, 불빛을 수집하고 점수 안내 막대에 표시된 점수를 얻습니다.

배치 안내 막대 뒷면에 점수 안내 막대입니다. 막대마다 난이도가 다릅니다. 게임에 익숙하지 않으면 가장 쉬운 막대를 사용하고, 점점 어려운 게임에 도전하세요. 발바닥 🐾 개수가 1개인 것이 가장 쉬운 막대입니다.

점수 안내 막대 옆에 불빛 종류마다 타일 하나씩 무작위로 놓습니다. 가장 위의 불빛이 유령에게 점수를 가장 많이 주는 불빛입니다.

점수 안내 막대는 유령의 불빛을 계산할 때만 쓰고, 플레이어에게는 적용되지 않습니다. 자신의 점수 계산은 일반 규칙대로 5장의 목표 카드에 따라 계산합니다.



연못

일반 규칙대로 연못에 불빛 8개를 배치합니다. 그다음, 유령이 쓸 고양이 하나를 선택해, **불빛 하나를 그 고양이로 교체**합니다. 교체한 불빛은 버립니다.

게임을 진행하는 동안, 유령의 고양이는 연못 주변을 시계방향으로 돌아다니며 불빛을 수집합니다. 이 규칙을 기억하고 고양이의 시작 지점을 선택하세요.

반딧불 토큰

반딧불 토큰을 앞면이 보이지 않게 섞습니다. 그중 4개를 무작위로 뽑아, 첫 라운드용 더미를 만듭니다. 나머지 토큰은 앞면을 보지 말고 따로 치워 놓습니다. 2라운드에 모든 토큰을 다시 섞어, 무작위로 6개를 뽑아 더미를 만듭니다. 마지막 3라운드에는 토큰 8개를 전부 사용합니다.



1라운드



4

2라운드



6

3라운드



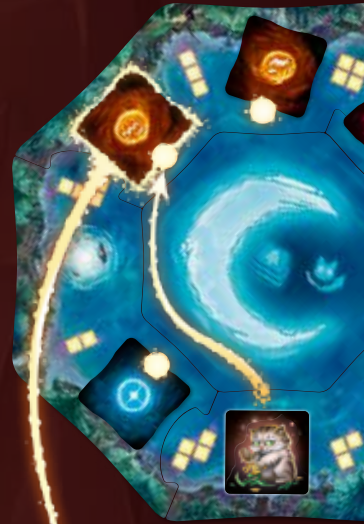
8

1인 게임 진행

유령이 항상 시작 플레이어가 됩니다.

유령 차례 진행

1. **맨 위의 반딧불 토큰을 펼칩니다.** 토큰에 적힌 숫자가 이번 차례에 유령의 고양이와 볼 수 있는 불빛 개수입니다. 고양이가 위치부터 시계방향으로 그 수만큼의 불빛을 보며, 빈칸은 세지 않습니다.
2. 연못에 남은 불빛 수가 토큰에 적힌 숫자보다 적으면, 연못의 불빛을 전부 제거하고 새 불빛 7개를 무작위로 배치합니다. 고양이는 그대로 둡니다.
3. 유령은 고양이가 볼 수 있는 불빛 중, **점수가 가장 높은 타일을 가져갑니다.** 해당 종류가 여러 개 있으면 그중에서 고양이와 가장 가까운 불빛을 가져갑니다. 고양이가 시계방향으로 걸어가며 처음 만나는 것이 가장 가까운 불빛입니다. 유령이 가져온 불빛은 점수 안내 막대의 오른쪽, 해당 불빛과 같은 줄에 놓습니다.
4. 가져온 불빛 칸으로 **유령의 고양이**를 옮깁니다.



플레이어 차례 진행

플레이어는 항상 유령 다음에 차례를 진행합니다. 플레이어가 새 불빛을 배치하면 유령의 고양이는 그대로 남겨두고, 7개의 새 불빛만 무작위로 배치합니다.

라운드 종료

플레이어가 자신의 숲을 완성하면 즉시 라운드가 끝납니다. 또는, 유령이 마지막 반딧불 토큰을 사용한 후, 플레이어가 마지막 차례를 진행하면 라운드가 끝납니다.

라운드가 끝날 때마다, 플레이어는 나무 점수와 배열 완성 점수를 포함하여 일반 규칙대로 점수를 계산합니다. 유령은 4종류의 불빛으로만 점수를 얻습니다. 유령은 불빛마다 점수 안내 막대에 표시된 숫자만큼 점수를 얻습니다.

새 라운드를 시작할 때, 유령은 플레이어와 마찬가지로 기존 불빛을 유지합니다. 따라서, 이전에 있던 불빛으로 이후의 라운드에 다시 점수를 얻을 수 있습니다.

게임 종료

3라운드가 끝나고 점수를 더해, 유령보다 점수가 높으면 플레이어가 승리합니다!



6



5



4



3



$6 \times 4 = 24$



$5 \times 3 = 15$



$4 \times 3 = 12$



$3 \times 0 = 0$

유령은 두 번째 라운드 종료 시 51점을 얻었습니다.

목표 카드 설명

목표 카드에 그려진 예시로 대부분의 궁금증을 해결할 수 있지만, 추가 설명이 필요한 부분을 여기에서 알려드립니다.

일부 카드는 **불빛마다** 점수를 제공하고, 일부 카드는 **그룹마다** 점수를 제공합니다.
 “인접한”, “둘러싼”, “그룹” 용어 설명은 뒷장의 그림을 참고하세요.

호박 불빛

이 구역의 호박, 나홀로 호박, 빛나간 호박

카드의 조건에 맞는 호박을 전부 셉니다. 그런 다음, 카드 아래쪽 표를 보고 해당하는 개수에 따른 점수를 얻습니다.

우리만 커플 호박

“쌍”은 “두 개로 이루어진 그룹”을 의미합니다. 두 개의 호박이 서로 인접해야 하지만, 그 외에 다른 호박이 인접하면 안 됩니다.

그룹마다 호박

하나의 그룹은 한 번만 세며, 한 그룹에 여러 개의 호박이 있어도 한 번만 셉니다. 호박 하나로만 이루어진 그룹도 1개 그룹으로 셉니다.



모자 불빛

모자는 다른 불빛과 다르게 작동합니다.



모자 카드마다 숲의 **어디에 모자를 배치**할 수 있는지 표시되어 있습니다. 생각한 자리에 모자를 놓을 수 없으면 모자를 가져올 수 없습니다.

도움말: 한 라운드가 끝나고, 새로 시작하기 전에 고양이를 다른 곳으로 옮길 수 있습니다. 이 방법으로 모자를 더 배치할 수 있습니다.

모자 카드는 전부 **동일한 점수 체계**를 따릅니다. 모자 3개당 점수를 얻고, 나머지 모자로 추가 점수를 얻습니다.

모자 점수를 계산할 때, 모자 개수를 전부 셉니다. 고양이의 현재 위치와 상관없이, 이번 라운드와 지난 라운드에 배치한 모든 모자를 셉니다.



예시: 7개의 모자 전부에 대해 점수를 계산합니다. 이전에 배치한 모자들은 현재 배치 규칙에 어긋나더라도 상관없습니다. 처음 3개의 모자로 18점, 다음 3개의 모자로 18점, 그리고 마지막 하나 남은 모자로 4점을 얻어, 총 $18+18+4 = 40$ 점을 얻습니다.

고양이랑 지그재그

새로 배치할 모자에서 고양이까지 지그재그 모양의 길로 이어져야 하고, 그 길의 칸마다 다른 모자가 이미 있어야 합니다. 대각선만 지그재그 모양의 길로 인정되며, 가로 또는 세로 직선은 인정되지 않습니다. 카드 오른쪽에 따로 떨어져 있는 모자가 이상하게 보일겠지만, 이것은 라운드 종료와 새 라운드 시작 사이에 고양이가 자리를 옮겼다는 것을 나타내고 있습니다.



◆ 동글 불빛

동글 불빛은 항상 불빛의 종류에 관련되어 있습니다. 나무는 불빛이 아님을 기억하세요.

동글의 여러 친구, 동글 주변 친구, 동글의 한 줄 친구

불빛 종류의 수를 셉니다. 예를 들어, 1개의 동글과 3개의 호박이 있는 그룹 하나에는 2 종류의 불빛이 있습니다.

동글의 약한 친구

인접한 칸에 불빛이 없는 동글은 점수를 얻지 못합니다.

동글의 숨은 친구

이 카드에서 불빛의 배치는 중요하지 않습니다. 몇 개인지만 확인합니다.



♥ 심장 불빛

심장 불빛은 항상 같은 방식으로 작동합니다. 심장 불빛마다 조건에 맞는 나무를 세고, 각각에 대해 점수를 얻습니다. 예시에 심장이 하나만 보여도, 실제로는 모든 심장을 하나씩 개별적으로 평가합니다. 하나의 나무가 서로 다른 심장 불빛으로 여러 번 점수 계산에 포함될 수 있습니다.

심장이 뻗은 길

심장에서 나무를 통과해 가로나 세로로 레이저를 쏜다고 생각합니다. 이 레이저는 빈칸, 고양이, 다른 불빛을 만날 때까지 멈추지 않습니다.



🌲 나무

나무 목표 카드나 불빛 목표 카드에서 나무를 셀 때, 고양이가 깔고 앉은 나무 타일은 무시합니다. 그 칸은 나무가 아니라 고양이로 간주합니다.

대장 나무 무리, 2인자 나무 무리

해당하는 그룹의 크기가 같을 경우, 하나를 선택합니다. 2인자 나무 무리 카드에서 그룹이 하나뿐이면 0점입니다.



불빛의 숲

게임 디자이너: Reed Ambrose

개발팀: Ondřej "Kew" Kurka
Jan "Zvonda" Zvoníček
Tomáš "Uhlík" Uhlíř
Mín & Elwen
Jakub Uhlíř
Jarmila Havířová

그래픽 디자인: Radek "RBX" Boxan
Tibor Vizi
Dávid Jablonovský

일러스트: Štěpán Drašťák

동영상 & 3D자료: Roman Bednář

커뮤니티 매니저: Michael Murphy

생산 총괄: Vít Vodička

설명서 집필: Jason A. Holt

프로젝트 매니저: Jan "Zvonda" Zvoníček

프로젝트 총괄: Petr Murmak

한국어판 제작: DiceTree Games

항상 함께 해준 Betsy, Graham와 Holden.에게 이 게임을 바칩니다. Felix Podlesný와 이 게임을 출시할 기회를 준 CGE, 특히 Petr와 Vlaada에게 영원히 감사드립니다. 개발팀과 그들의 초능력, Kew, Uhlík, Mín, Elwen, Kuba, Zvonda와 Jarča, 정말 고맙습니다. 아티스트 Štěpán, 당신은 아트보다 아름다운 유일한 사람입니다. Radek, Tibor와 Dávid, 여러분의 장신정신과 디자인에 대한 안목에 경의를 표합니다. Jason이 가진 설명서 집필의 탁월한 기술, 마케팅과 그 이상을 해내는 Regi, Yume와 Pavlína, 동영상 담당 Eleni, 생산 담당 Vít, 타이틀 담당 Klára, 모두 대단히 고맙습니다.

온라인이나 오프라인에서, 체코에서 텍사스까지, 그리고 그 사이 모든 곳에서 테스트해 준 모든 테스터분들, 여러분이 들인 시간과 노력에 말로 다 표현할 수 없는 감사를 드립니다.

제 친한 친구들 Wey Scoggin, Ross Wood, Gabe Deem, Steven Aramini, and Danny Devine이 없었으면 이 게임은 세상에 나오지 못했을 것입니다. 혼자서는 게임을 출판할 수 없고, 이 게임을 이들과 함께 만들 수 있어서 깊이 감사하고 있습니다..

빛을 따라가며...

— Reed Ambrose

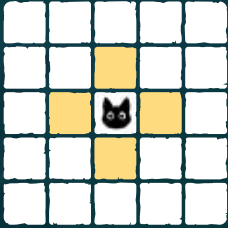


Copyright © 2025
Czech Games Edition s.r.o.
www.czechgames.com



© DiceTree Games, 2025
www.DiceTreeGames.com
www.boardpia.co.kr

용어 설명



인접한

면이 서로 맞닿은 4칸이 인접한 칸입니다.



둘러싼

주변의 8칸이 둘러싼 칸입니다.



그룹

서로 면이 맞닿은 불빛들의 무리가 하나의 불빛 그룹입니다. 그룹을 구성하는 불빛의 수는 상관없으며, 1개여도 그룹일 수 있습니다. 나무 그룹에도 동일한 방식을 적용합니다.

규칙 요약

자기 차례에 하는 일:

- 가져올 수 있는 불빛이 모두 같은 종류면, 연못의 불빛을 전부 버리고 새 불빛 8개를 무작위로 배치할 수 있습니다. (남은 불빛이 없으면 반드시 이렇게 해야 합니다.)
- 고양이가 준비된 상태면, 고양이를 숨은 상태로 바꾸고, 연못의 불빛을 전부 버리고 새 불빛 8개를 무작위로 배치할 수 있습니다.
- 불빛 가져오기 또는 나무 가져오기 중 하나를 선택해 수행합니다.

불빛 가져오기

- 가져올 수 있는 불빛 타일 하나를 고릅니다.
- 그 타일의 양옆에 표시된 타일 형태 중 하나를 선택합니다.
또는, 고양이가 준비된 상태면 고양이를 숨은 상태로 뒤집고, 연못에 표시된 8가지 타일 형태 중 하나를 선택합니다.
- 선택한 불빛 타일과 선택한 타일 형태를 구성할 수 있는 개수의 나무 타일을 가져옵니다.
- 가져온 타일들을 타일 형태에 맞춰, 자기 숲의 기존 타일에 인접하게 배치합니다.

또는

나무 가져오기

- 나무 타일 1~3개를 가져와, 자기 숲의 기존 타일에 인접하게 추가합니다.
- 자신의 고양이가 숨은 상태면 준비된 상태 쪽으로 뒤집습니다.

라운드 종료

- 플레이어 한 명이 숲을 전부 채우면 라운드 종료 조건이 발동됩니다.
- 모두가 동일한 횟수의 차례를 끝내면 라운드가 끝납니다.
- 라운드 점수를 계산합니다.

다음 라운드 준비

- 원한다면 자신의 고양이를 숲 안의 다른 나무 타일로 옮깁니다.
- 고양이를 놓은 나무를 제외한 모든 나무 타일을 제거하고, 나무 타일 더미로 되돌려 놓습니다.
- 시작 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 넘깁니다.

간단한 변형 규칙

- 목표 카드를 4장만 쓰면 점수 계산이 더 간단해 집니다. 이 경우, 나무 목표 카드를 사용하지 않습니다.
- 3라운드 대신 2라운드만 진행해서 더 짧은 게임을 즐길 수 있습니다.