Celestia

셀레스티아

2~6 인

8세 이상

30분 내외

아름답고 신비로운 천상의 섬 셀레스티아에서, 걸리버는 무너진 옛 도시의 흔적을 찾았습니다. 여러분은 이 매혹적인 이야기에 참여하는 모험가가 되어, 불가사의한 하늘 섬의 도시들을 여행하며 숨겨진 보물들을 찾게 됩니다. 모험은 위험합니다. 천둥번개를 동반한 폭풍, 무시무시한 해적, 난폭한 새들이 안전을 위협합니다. 비행선을 안전하게 운항하여 위험을 이겨내는 멋진 선장이 되어주세요. 용감한 도전의 선물로 휘황찬란한 보물을 획득하세요.

게임구성

- 비행선 1개
- 여행자 말 6개
- 여행자 타일 6개
- 도시 타일 9개
- 위험 주사위 4개
- 게임설명서

· 보물카드 78장

아래와 같이 도시의 숫자에 따라 분류해주세요.

· 장비카드 68장

파랑 나침반 20장

노랑 피뢰침 18장

빨강 초강력 나팔 16장

검정 대포 14장

· 터보카드 8장

· 파워카드 4 X 2벌 = 8장

게임준비

- 9개의 도시 타일을 낮은 것부터 높은 순으로 테이블에 놓습니다. (가장 낮은 1부터 가장 높은 25까지 있습니다)

- 도시 타일과 같은 그림의 보물카드를 잘 섞고, 해당 도시 타일 옆에 뒷면이 위에 오게 쌓아 둡니다.

- 비행선을 첫 번째 도시 타일 옆에 두세요.

- 각 플레이어는 여행자 타일을 고르고, 해당하는 색과 일치하는 여행자 말을 비행선 위에 올려 둡니다.

- 모든 장비카드, 파워카드, 터보카드를 잘 섞어 여행자 수에 맞게 나누어 줍니다.

  · 2인 또는 3인일 경우 8장씩
  · 4인 이상인 경우 6장씩

플레이어는 자신의 카드를 볼 수 있습니다. 남은 카드들은 모든 플레이어가 쉽게 손을 뻗을 수 있는 거리에 뒷면으로 둡니다. 그리고 플레이어 한 명을 뽑아 비행선의 첫 번째 선장으로 정합니다.

세 명의 플레이어가 참여하는 게임의 준비 예

혜리, 강준 그리고 수지는 각자 8장의 카드를 나누어 가졌습니다. 각자의 말을 비행선에 올려 싣고 바람의 도시 (1)에 비행선을 올려 둡니다.

게임목적

각 플레이어는 신비한 셀레스티아의 세계를 여행하며 가장 멀리 있는 도시에 도달하여, 최고의 보물들을 찾아야 합니다. 수집한 보물들의 가치가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

게임방법

셀레스티아 게임은 여행자들(플레이어)이 비행선을 타고 도시를 여행하여 마지막 도시인 한양(25)에 도착하는 모험으로 구성되어 있습니다.

모험 : 비행선이 하늘 도시를 여행하며 마지막 도시에 무사히 도착하여 다시 첫 번째 도시로 돌아가거나, 비행선이 위험을 극복하지 못하고 난파되어 강제로 첫 번째 도시로 돌아오기까지의 전체적인 과정

여행 : 도시에서 도시로 이동하는 모험의 한 부분

참고 게임 중, 플레이어는 몇 가지 역할을 맡게 됩니다.

선장 : 선장인 플레이어는 이번 차례의 여행에 비행선을 운항합니다. 다음 도시에 도착하기 위해서, 선장은 비행선이 마주한 위험을 해결해야 합니다. 각 여행마다 선장이 되는 플레이어가 바뀝니다.

여행자 : 여행자들은 선장과 여정을 함께 하며 배에 머물러 있는 다른 플레이어입니다.

선장은 비행선을 다음 도시로 이끌어야 하는 의무가 있습니다.

이 목적을 달성하기 위해서, 선장은 이번 여행에서 마주한 모든 위험들을 극복할 수 있어야 합니다. 반면 여행자들은 선장을 믿고 모험을 계속하거나 현재 비행선이 머물고 있는 도시에 내린 다음 보물카드 하나를 얻을 수 있습니다. 만약 선장이 위험을 극복해 내면(장비 카드를 사용하여), 모험은 계속 되겠지요. 그렇지 못하면요? 비행선은 난파됩니다. 배에 남아 있던 선장과 여행객들은 간신히 구조되어, 허탈하게 첫 번째 도시로 돌아오게 되겠죠.

여행의 단계

하나의 여행은 5개의 단계로 이루어집니다.

1. 선장이 위험 주사위를 굴려, 이번 여행에 마주한 위험이 무엇인지 여행자들에게 알립니다.
2. 여행자들은 여행을 계속할 것인지, 아니면 배에서 내려 도시에 머물 것인지 결정합니다.
3. 선장이 위험을 이겨냅니다.
4. 선장이 비행선을 전진시킵니다.
5. 선장은 비행선의 조종 권한을 다음 플레이어에게 넘깁니다.

1 선장이 위험 주사위를 굴려, 이번에 마주한 위험이 무엇인지 여행자들에게 알립니다.

선장은 다음 목적인 도시에 그려져 있는 육각형의 개수만큼 위험 주사위를 굴립니다. 주사위의 결과는 바로 이번 여행에 등장하는 위험입니다.

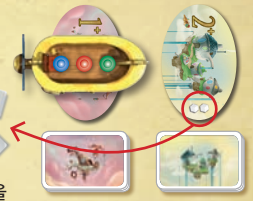
여행을 계속 하려면, 선장은 자신의 카드 중 주사위에 나타나 있는 표식과 동일한 "장비카드"들을 사용하여 위험을 극복해야 합니다.

장비카드의 자세한 내용을 알고 싶다면 4페이지의 "위험과 장비" 관련 내용을 참조하세요.

주의 : 선장은 주사위를 굴린 다음 곧바로 장비 카드를 사용하면 안됩니다. 모든 여행자들이 여행을 계속할지, 도시에 머물지 결정할 때까지 기다려야 합니다.

참고 아주 특별한 경우 (7페이지 참조)를 제외하고는 비행선을 고의적으로(장비카드를 일부러 사용하지 않는 방법으로) 난파시켜서는 안됩니다.

3명의 플레이어가 참여하는 게임 예



강준은 첫 번째 여행의 선장입니다. 비행선은 첫 번째 도시 타일 위에 머무르고 있지요. 강준은 2개의 주사위를 굴려 <번개>와 <안개>라는 위험과 마주했습니다.

각 여행자들은 여행을 계속할지 배에 머물지 결정해야 합니다. 선장은 "피뢰침"을 이용해서 "번개"를 극복하고, "나침반"을 이용하여 "안개"를 극복해야 합니다.

위험과 장비

다행입니다! 이번 여행에서 아무 일도 일어나지 않았습니다.
▶ 선장이 장비카드를 내지 않아도 됩니다.

비행선은 두터운 안개 숲으로 진입했습니다. 도대체 어디로 가야 할지 보이지 않는군요. 방향을 알려주는 도구가 있다면 참 좋을 텐데요.
▶ 선장이 "나침반"카드를 사용하여 위험을 극복해야 합니다.
"이 안개가 우리를 막을 수는 없습니다! 나침반은 분명히 한 방향을 가리키고 있어요. 전진하면 됩니다!"

번개 폭풍이 비행선을 강타하려고 합니다. 선장은 전류의 방향을 바꾸거나 방전시켜서 여행자들을 안전하게 보호해야 합니다.
▶ 선장이 "피뢰침" 카드를 사용하여 위험을 극복해야 합니다.
"마침내 번개 폭풍이 왔군. 이 번개로 배터리라도 채워야겠어."

난폭한 새 떼가 비행선을 둘러싸고 있습니다. 이 녀석들은 여행자들을 위협하며 배 안으로 날아들려고 합니다.
▶ 선장이 "초강력 나팔"카드를 사용하여 위험을 극복해야 합니다.
"새들의 울음소리가 시끄럽다고 해도, 나팔 소리보다 클 수는 없지! 뿌우우~뿌우우~ !"

구름 바다 한 가운데에서 해적선이 나타났습니다. 여행자를 약탈하려는 이 무시무시한 해적들로부터 비행선을 보호해야 합니다.
▶ 선장이 "대포"카드를 사용하여 위험을 극복해야 합니다.
"칼보다는 대포 아니겠어? 진짜 위험이 뭔지 알려주지. 포를 조준하라!"

2 여행자들은 여행을 계속할 것인지, 아니면 배에서 내려 도시에 머물 것인지 결정합니다.

선장의 왼쪽 플레이어부터 비행선에 남아 있는 여행자들은 배에 남을 것인지, 내릴 것인지 선택합니다.

여행자들은 두 가지 중에 하나를 선택해야 합니다.

▶ 만약, 선장이 주사위로 공개된 위험을 극복할 수 있다고 생각하면, 그 플레이어는 "남겠습니다"라고 선언합니다. 비행선 안에 있는 자신의 말은 그대로 둡니다.

▶ 만약, 선장이 주사위로 공개된 위험을 극복 할 수 없다고 생각하면, 그 플레이어는 "떠나겠습니다"라고 선언합니다.
이 경우, 해당 플레이어는 비행선 안에 있는 자신의 여행자 말을 꺼내서 여행자 타일 위에 올려 둡니다. 그리고 비행선이 머물러 있는 도시에 해당하는 보물카드 더미에서 가장 위에 있는 카드 한 장을 가져옵니다. 가져온 보물 카드는 자신만 봅니다.

배에서 내린 플레이어는 더 이상 여행자가 아닙니다. 이번 모험이 끝날 때까지 더 이상 게임에 참여할 수 없습니다.

참고

선장은 배에서 내릴 수 없습니다. (7페이지 참고)
모든 여행자가 자신의 행동을 결정한 다음, 선장이 장비카드를 사용하기 전에 몇 가지 "파워카드"를 누군가 사용할 수 있습니다. 파워카드의 정확한 사용 방법은 6 페이지를 참고하세요.
선장을 포함한 모든 플레이어는 여러 장의 파워카드를 이번 단계의 아무 때나 사용 할 수 있습니다.

3명의 플레이어가 참여하는 게임 예

혜리는 강준을 믿기로 합니다. 그래서 혜리는 비행선에 남습니다. 하지만 수지는 배에서 내리기로 합니다. 그래서 비행선에서 자신의 말을 빼내고, 자신 앞의 여행자 타일에 올려두어 더 이상 모험에 참여하지 않는다는 것을 다른 사람들이 알도록 합니다. 수지는 1번 도시인 윈디 시티의 옆에 있는 보물카드 더미에서 가장 위에 있는 한 장을 가져갑니다.

3 선장이 위험을 이겨냅니다.

선장은 주사위에 표시된 위험들을 극복 가능한 장비 카드를 모두 손에 가지고 있다면 반드시 그 모든 카드를 사용해야 합니다. 선장은 각 주사위 마다 한 장의 카드를 반드시 사용해야 합니다.

참고 만약 여러 주사위에서 같은 위험이 나왔다면, 선장은 그만큼 같은 장비카드를 사용해야 합니다. 물론 아무 표시도 없는 주사위에는 카드를 내지 않아도 됩니다.

4 선장이 비행선을 전진시킵니다.

만약, 선장이 위험을 극복할 수 있는 장비카드(또는 "터보카드")를 알맞게 사용했다면, 선장은 비행선을 다음 도시로 전진시킬 수 있습니다. 이번 차례에 누군가 사용했던 모든 카드들은 카드 버리는 곳에 둡니다.

3명의 플레이어가 참여하는 게임 예

강준은 훌륭한 선장입니다! 강준은 "나침반"카드와 "피뢰침"카드를 가지고 있었습니다. 그래서 두 카드를 사용하여 자신과 혜리를 다음 도시로 여행할 수 있게 만들었죠. 하지만 수지는 비행선에서 내렸기 때문에 이 광경을 바라보기만 했습니다.

만약, 선장이 각 위험을 극복할 수 있는 장비 카드를 완전히 갖추지 못한 상황이라면, 선장은 어떤 장비카드도 내지 않습니다. 그러면 비행선은 난파되고 아무도 보물 카드를 받을 수 없습니다. 또한 이번 모험은 종료되고 다시 여행자들은 시작 도시로 돌아가야 합니다.

3명의 플레이어가 참여하는 게임 예

모험이 계속 되고, 혜리가 이번 차례의 선장입니다. 혜리는 다음 도시로 가기 위해서 표시되어 있는 만큼 주사위 2개를 굴립니다. 강준은 비행선에 남기로 했습니다. 하지만 혜리는 위험을 극복할 장비카드가 없었습니다. 비행선은 난파됩니다. 혜리와 강준은 이번 모험에서 아무런 보물 카드를 얻지 못합니다.

5 선장은 비행선의 조종 권한을 다음 플레이어에게 넘깁니다.

지난 번 여행이 성공이었다면, 배에 남은 여행자 중에서 이전 선장의 왼쪽 플레이어가 새로운 선장이 됩니다(단, 선장이 비행선에 혼자 남은 상황이면 계속 선장입니다). 지난 번 여행의 결과가 난파였다면, 새로운 모험이 시작되고 이전 선장의 왼쪽 플레이어가 첫 번째 여행의 선장이 됩니다.

참고 이번 모험 중 배에서 내린 플레이어는 새 모험이 시작되기 전에는 선장이 될 수 없다는 점 기억하세요!

3명의 플레이어가 참여하는 게임 예

비행선이 난파 된 후, 수지는 새로운 선장이 됩니다. 왜냐하면 혜리의 바로 왼쪽에 앉았기 때문이죠. 그리고 다시 출발지에 있는 비행선에 말을 올려두고 새로운 선장이 됩니다.

새로운 모험

새로운 모험이 시작하기 전, 다음과 같은 준비를 합니다.

- 비행선을 첫 번째 도시 타일로 되돌려 둡니다.
- 모든 여행자 말들을 다시 비행선에 태웁니다.
- 각 플레이어는 장비카드 더미에서 카드 한 장을 보충합니다.

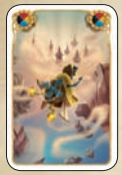
게임 종료

새로운 모험을 시작하기 전에, 플레이어 중 누군가가 가지고 있는 보물카드의 점수가 50점이 넘으면 즉시 게임이 종료됩니다.

가장 점수가 높은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

카드 설명

터보카드 (x8)



선장은 주사위로 나온 위험 중 하나를 터보카드를 내서 극복할 수 있습니다. 다른 장비카드와 달리, 이 카드는 선장이 사용할 것인지 결정할 수 있습니다(장비 카드는 무조건 사용해야 됩니다). 선장은 위험들을 극복하기 위해서, 원한다면 여러 장의 터보카드를 사용할 수 있습니다.

파워카드 : 추방 (x2)

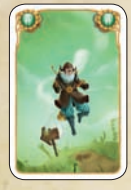
사용할 수 있는 상황

· 사용할 수 있는 플레이어 : 선장이거나 아직 비행선에 남아 있는 여행자

· 사용할 수 있는 시점 : 모든 여행자들이 비행선에 남을 것인지 내릴 것인지 결정한 이후 / 선장이 위험을 이겨내기 위해 "장비카드"를 사용하기 이전

효과 : 추방 카드를 사용한 사람이 다른 여행자를 한 명 선정합니다. 그러면 선정된 여행자는 강제로 비행선에서 도시로 내립니다. 배에서 내린 여행자는 자신의 여행자 말을 비행선에서 빼내고 자신의 여행자 타일 위에 올려 둡니다. 그리고 자신이 내린 도시의 가장 위에 있는 보물 카드를 한 장 뽑고 이번 모험은 더 이상 참여하지 않습니다.

파워카드 : 제트팩 (x2)



사용할 수 있는 상황

· 사용할 수 있는 플레이어 : 선장이거나 아직 비행선에 남아 있는 여행자

· 사용할 수 있는 시점 : 비행선이 난파될 때

효과 : 제트팩을 사용한 사람은 비행선이 난파되더라도 안전하게 착지 할 수 있습니다. 해당 플레이어는 비행선이 안전하게 도달한 지난 번 도시에서 보물 카드를 한 장 가집니다.

파워카드 : 샛길 (x2)

사용할 수 있는 상황

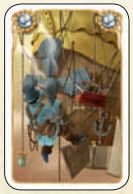
· 사용할 수 있는 플레이어 : 선장이거나 아직 비행선에 남아 있는 여행자

· 사용할 수 있는 시점 : 모든 여행자들이 비행선에 남을 것인지 내릴 것인지 결정한 이후

효과 : 선장이 주사위를 굴린 이후, 몇 개든 원하는 대로 골라서 다시 굴릴 수 있게 하는 권한을 줍니다. 선장은 이 권한을 쓸 수도 있고 쓰지 않을 수도 있습니다.

참고 이 카드는 선장이 "나는 이 위험을 극복하지 못합니다."라고 선언한 이후에도 사용할 수 있습니다. 하지만 여행자들은 선장이 주사위를 다시 굴리는지의 여부와 관계 없이 자신이 내렸던 결정을 바꿀 수 없습니다.

파워카드 : 돌풍 (x2)



사용할 수 있는 상황

· 사용할 수 있는 플레이어 : 플레이어 그 누구라도 사용 가능 (배에서 내린 여행자도 가능)

· 사용할 수 있는 시점 : 모든 여행자들이 비행선에 남을 것인지 내릴 것인지 결정한 이후

효과 : 돌풍을 누군가 사용하면 선장은 아무 일도 일어나지 않았던(빈 면이 나온) 주사위들을 전부 새로 굴려야 합니다.

참고 이 카드는 선장이 "나는 이 위험을 극복할 수 있습니다."라고 선언한 이후에도 사용할 수 있습니다. 여행자들은 선장이 주사위를 다시 굴리는지의 여부와 관계 없이 자신이 내렸던 결정을 바꿀 수 없습니다.

파워카드 : 마법의 망원경 (x4)

주의할 점

이 카드들은 숫자가 낮은 4개의 도시의 보물카드 더미에만 있습니다.

사용할 수 있는 상황

· 사용할 수 있는 플레이어 : 선장이거나 아직 비행선에 남아 있는 여행자

· 사용할 수 있는 시점 : 모든 여행자들이 비행선에 남을 것인지 결정한 이후, 선장이 "나는 이 위험을 극복할 수 없습니다."라고 선언한 시점

효과 : 마법의 망원경을 누군가 사용하면 선장은 그 어떤 위험도 존재하지 않는 안전한 길을 찾을 수 있습니다. 모든 위험은 무시됩니다(물론 장비 카드를 사용하지 않습니다). 만약 게임이 종료되는 시점까지 사용하지 않은 마법의 망원경은 한 장당 2점으로 계산합니다.

세부사항

만약에 비행선에 선장 혼자 남게 된 경우에도 여행을 계속 할 수 있나요?
만약 모든 여행자에 비행선에서 내리더라도, 선장은 혼자서 위험을 극복하면서 모험을 진행할 수 있습니다. 선장은 도시에서 보물 카드를 얻은 후 여행을 멈출 수도 있고, 혼자서 더 멀리 여행할 수도 있습니다.

3명의 플레이어가 참여하는 게임 예
혜리가 선장이고, 강준이 남아있는 유일한 승객입니다. 혜리가 주사위를 굴린 이후, 강준은 비행선에서 내리기로 결정했습니다. 선장인 혜리는 비행선에서 내리겠다고 말할 수 없습니다. 왜냐하면 여행의 시작 시점에서 따졌을 때는 두 명의 플레이어가 비행선에 남아 있었기 때문입니다. 혜리는 다행히 위험을 극복하고 다음 도시에 도착합니다. 이제 혜리는 여행의 시작 시점에서 유일하게 비행선에 남아 있습니다. 혜리는 이제 비행선을 착륙 시키기로 합니다. 더 이상 주사위를 굴리지 않고, 비행선이 착륙한 도시의 보물카드 더미의 가장 위에 있는 카드 한 장을 가져갑니다.

만약 모든 장비 카드가 다 떨어지면 어떻게 하나요?
버리는 카드 더미에 있었던 카드들을 잘 섞어서 새로운 장비카드 더미를 만들어 사용합니다.

만약 도시에 더 이상의 보물이 없다면 어떻게 하나요?
보물카드 더미가 없는 도시는 더 이상 목적지가 되지 않습니다. 해당 도시 타일을 게임에서 제거합니다. 만약 여행자가 배에서 내리고 해당 도시의 마지막 보물 카드를 가져가게 되는 경우, 더 이상 다른 여행자는 배에서 내리지 못합니다(누가 먼저 내리겠다고 했는지 순서를 살펴 보세요).

만약 비행선이 마지막 도시에 도착하면 (25가 쓰여진 도시) 어떻게 하나요?
선장부터 시작하여 시계 방향으로 비행선에 탑승한 여행자들은 보물카드를 한 장씩 가져갑니다. 그런데 이 경우 한 명 또는 그 이상의 플레이어가 보물 카드를 받지 못할 수 있습니다. 다시 비행선이 출발 도시로 돌아갑니다.
메모 : 도시에 남아 있는 보물 카드가 몇 장인지 언제든지 세어볼 수 있습니다.

이번 여행에서 선장이 되었고, 주사위를 굴려 위험이 나왔습니다. 하지만 장비 카드를 사용하고 싶지 않습니다. 그래도 장비 카드를 사용해야 하나요?
네. 반드시 장비 카드는 사용해야 합니다. 오로지 "터보카드"만 사용 여부를 결정할 수 있습니다.

선장과 여행자가 배에 남아 있을지 도시로 내릴 지 토론해도 될까요?
네. 셀레스티아는 플레이어가 서로의 행동에 영향을 주는 과정에서 더 큰 즐거움을 얻을 수 있답니다!

또 다른 게임방법

초보 하늘 여행자를 위해

- 파워카드를 사용하지 않습니다.
- "마법의 망원경" 또한 사용하지 않습니다.
- "터보카드"는 사용합니다.
- 게임의 종료 조건을 바꿉니다 :

새로운 모험의 시작 단계에서 플레이어는 자신이 가지고 있는 보물 카드의 종류를 세어봅니다. 플레이어 중 누군가가 5종류 이상의 보물 카드를 가지고 있다면 게임을 종료합니다.

보통의 게임처럼 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

소미, 보검 그리고 도연이 "초보 하늘 여행자를 위해"라는 규칙으로 게임을 시작합니다.

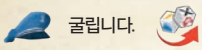
새로운 모험을 시작하기 전에, 각자 자신의 보물 카드를 점검해 봅니다. 만약 소미가 7개의 "보물 카드를 가지고 있고 이길 수 있다고 판단하더라도, 게임을 종료시킬 수가 없습니다. 왜냐하면 보물의 종류를 따졌을 때, 4종류만 서로 달랐기 때문입니다.

만약 여행 도중에 새로운 종류의(다섯 번째) 보물 카드를 받게 되더라도 다음 모험의 준비 단계가 되어야만 게임을 종료시킬 수 있습니다. 하지만, 게임이 종료되었어도 승리한 것은 도연이었습니다.
도연이 4개 종류의 카드를 가졌지만 점수가 소미보다 더 높았기 때문입니다.

게임 요약

1 만약 선장이 비행선에 혼자 남아 있다면, 선장은 비행선을 떠날 수 있습니다. (→ 9번으로)

2 선장은 주사위를 굴립니다.



3 여행자는 비행선에 남아 있을지 떠날지 결정합니다.

4 배에 남아 있는 누군가가 "추방"카드를 사용할 수 있습니다.

5 선장은 장비 카드로 위험을 극복할 수 있는지 말합니다.

6 누군가 "제트팩"카드, "샛길"카드, "돌풍" 카드를 사용할 수 있습니다.

7 선장은 위험에 해당하는 장비 카드들을 반드시 내야 하고 / 선장 또는 여행자가 "마법 망원경"카드를 사용할 수 있습니다.

8 만약 여행이 계속 된다면, 선장이 바뀝니다(1번 항목으로).(→ 1번으로)

9 만약 새로운 모험이 시작되면, 모든 플레이어는 "장비"카드를 한 장 가져갑니다. 그리고 자신의 여행자 말을 비행선에 돌려 놓고, 첫 번째 도시로 돌아갑니다. 선장이 바뀝니다. (→ 2번으로)

파워카드

제트팩
누가 > 선장 / 여행자
언제 > 비행선이 난파될 때
효과 > 사용한 플레이어가 출발했던 도시에서 보물카드를 한 장 가진다.

샛길
누가 > 선장 / 여행자
언제 > 비행선이 난파될 때
효과 > 선장이 원하는 대로 주사위들을 골라 다시 굴릴 수 있다.

돌풍
누가 > 모든 플레이어
언제 > 선장이 장비 카드를 사용할 때
효과 > 선장에게 강제로 아무것도 나오지 않은 주사위를 굴리게 한다.

추방
누가 > 선장 / 여행자
언제 > 모든 여행자들이 배에서 내릴지 말지 결정한 후
효과 > 여행자 한 명을 강제로 배에서 내리게 한다. 내린 사람은 해당 도시의 보물카드를 뽑는다.

마법의 망원경
누가 > 선장 / 여행자 언제 > 비행선이 난파될 때
효과 > 선장과 여행자 모두가 안전하게 다음 도시에 도착한다. 아무도 장비카드를 사용하지 않아도 된다.

셀레스티아의 프로모션으로 제공하는 파워 카드입니다.

갈고리 (프로모션 카드)
누가 > 이번 차례에 비행선에서 내린 플레이어
언제 > 선장이 이번 여행을 이겨내서 비행선이 다음 도시로 이동할 때
효과 > 내린 도시에서 얻은 보물카드를 버리고 다시 비행선에 탄다.

Author : Aaron Weissblum
Illustrator : Gaétan Noir
Aircraft conception : Philippe Christin

생각에 투자하세요!

생각투자 주식회사
thinksmart.co.kr
팝콘에듀
www.popcornedu.co.kr