

INCAN GOLD

잉카의 황금



3~8인 · 8세 이상 · 게임 시간 : 20 ~ 40분 내외

잉카의 고대유물과 황금을 찾아 떠나자!

비밀의 황금사원을 깊이 탐험할수록 더 많은 보물을 얻어 부자가 될 수 있습니다. 하지만 너무 욕심을 내다가 함정에 걸리면, 얻었던 모든 보물들을 버리고 도망가야 합니다.

끊임없는 선택의 갈림길! 어떻게 결정해야 좋을지는 당신의 계산과 직감에 달려 있습니다. 탐험을 계속해서 더 많은 보물을 얻는데 도전할지, 만족하고 안전하게 복귀할지 정해야 합니다. 자이언트 스파이더, 미라, 불의 함정과 치명적 맹독을 품은 독사 등 위험천만한 위기와 함정이 도사리고 있습니다. 하지만 가치를 따질 수 없는 귀중한 잉카의 보물들 역시 분명 이곳에 있습니다.

여러분은 공포를 이겨내고 귀중한 보물을 가져올 수 있을까요?

구성물

사원 카드 5장 : 뒷면에 라운드를 표시하는 숫자가 써 있습니다.

탐험가 모형 8개 : 성별 당 4개씩 구성 (성별에 따른 게임 상의 차이는 없습니다.)

텐트 종이 모형 8개 : 살짝 펼쳐서 세울 수 있습니다.

모험 카드 30장 : 15장의 보물 카드와 15장의 위험 카드(다섯 종류의 위험이 3장씩 있습니다). 뒷면이 회색입니다.

유물 카드 5장 : 각기 다른 잉카 문명의 유물이 그려져 있습니다. 뒷면이 회색입니다.

보물 110개 : 녹색 터키석 60개 (1점), 검정색 흑요석 30개 (5점), 황금 20개 (10점)

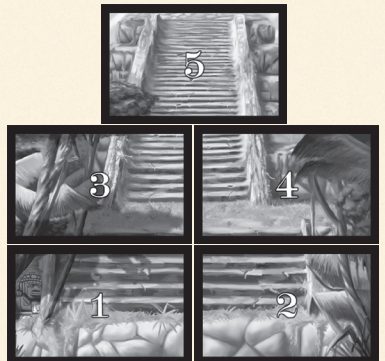
게임 준비

각자 탐험가 모형 하나를 갖고, 텐트 종이 모형도 가져가서 세워주세요.

사원 카드는 테이블에 보기와 같이 배치합니다. 사원 카드 아래에 유물 카드를 낮은 가치에서 높은 가치 순서로 한 장씩 뒷면이 보이게 놓습니다. (예 : 1번 카드 아래에 5점 유물, 2번 카드 아래에 7점 유물, .. 5번 카드 아래에 12점 유물)

마지막으로 가장 이 게임에 친숙한 사람이 모험 가이드가 됩니다.

(없다면 가위바위보로 가이드를 정하세요)



게임 목적

모험을 하면서 가장 많은 부를 획득한 탐험가가 되어야 합니다. 모험은 총 5번의 탐험 라운드로 구성됩니다.

게임 방법

가이드가 "1"이라고 쓰여져 있는 사원 카드를 뒤집어 첫 번째 탐험을 시작합니다. 사원 카드 아래에 있는 유물 카드는 뒷면(회색인 면)으로 모험 카드들과 잘 섞어주세요. 이제 모험 카드 더미가 만들어졌습니다. 가이드와 가까운 테이블의 적당한 위치에 두세요. 하나의 탐험 라운드는 여러 단계로 이루어 집니다. 각 단계는 다음과 같습니다.

1) 선택

탐험가들은 획득한 보물을 안전하게 보관하기 위해 텐트로 돌아갈 것인지, 더 많은 보물을 얻기 위해 모험을 계속할 것인지 선택합니다.

- 우선 마음 속으로 신중하게 결정합니다.
텐트로 돌아가기로 마음 먹었다면, 탐험가 모형을 손바닥에 쥐세요.
- 가이드는 "하나, 둘, 셋"을 세고 "가자!" 라고 외칩니다.
- "가자!"라고 외치면, 모든 탐험가가 동시에 다음 행동 두 가지 중 하나를 반드시 합니다.
(1) 떠날 탐험가는 손에 쥔 탐험가 모형을 살짝 테이블 아래로 떨어뜨립니다.
(2) 남을 탐험가는 모형을 떨어뜨리지 않고 손에 꼭 쥐고 있습니다.

누가 떠나고 남을지 확실하게 결정되었다면 다음 단계로 넘어갑니다.

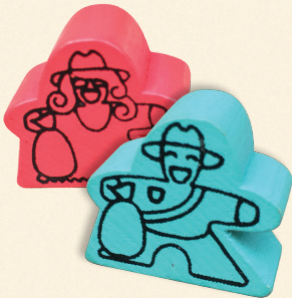
주의 : 첫 번째 모험 카드를 공개할 때는 선택 과정을 생각합니다. (어떤 결과가 나와도 잃을 보물이 없기 때문에, 떠날 이유가 없습니다)

2) 모형을 떨어뜨렸다면 : 텐트로 돌아가기로 한 탐험가

길에 남아 있던 보물들을 합쳐 돌아가기로 한 탐험가들이 공평하게 나누어 갖습니다. 공평하게 나눌 수 없어서 남은 보물들은 아무 모험 카드 위에 올려 두세요. 혼자 돌아오게 되는 경우에는, 남아 있는 모든 보물을 가집니다!

- 성공적으로 돌아왔다면, 이번 라운드에 얻었던 모든 보물들을 텐트 안으로 보관합니다. 이 보물들은 이제 안전하게 보관되어, 게임이 종료될 때 점수가 됩니다.
- 유물의 경우, 두 명 이상의 탐험가가 떠나기로 했다면 아무도 얻지 못합니다! 이번 선택 과정에서 사원을 떠난 단 한 명의 탐험가만이 길에 남겨두었던 모든 유물들을 가져갑니다. 유물 카드를 획득한 탐험가는 자신의 텐트 옆에 둡니다. 이 유물들은 이제 안전하게 보관됩니다.
- 사원을 떠난 탐험가들은 이번 라운드에서는 더 이상 게임에 참여하지 않습니다.

주의 : 모든 탐험가들은 다른 참가자들의 텐트를 볼 수 있을 뿐, 만지거나 그 안에 무엇이 얼마나 들었는지 셀 수는 없습니다.



3) 모형을 떨어뜨리지 않았다면 : 모험을 계속하는 탐험가

가이드가 모험 카드 더미의 가장 위에 있는 카드를 공개하여, 이전에 공개한 카드 옆에 놓아 길을 만듭니다(첫 번째 카드는 사원 카드 옆에 두세요 / 위험 카드가 나왔다면 알아보기 쉽도록 90도 돌려 놓는 것도 도움이 될 것입니다).

- **공개한 카드가 보물 카드**(푸른 테두리에 숫자가 적혀 있는 카드)라면, 탐험가 여러분들은 보물을 발견한 것입니다! 카드에 적혀 있는 보물의 가치를 보고, 현재 사원에 남아 있는 탐험가들이 공평한 수의 보물을 가지도록 나누세요. 공평하게 나눌 수 없는 나머지 보물은 카드 위에 그대로 두십시오. (예를 들어, 만약 4명이 탐험 중이고 공개된 보물 가치가 11이라면, 각 탐험가들은 터키석 2개씩(2점)을 갖습니다. 남은 3개는 공평하게 나눠 가질 수 없기 때문에, 모험 카드 위에 그대로 남습니다.) 획득한 보물들은 참가자 앞에 두되, 아직 텐트 안으로 넣지 마세요!

- **공개한 카드가 유물 카드**(황금색 테두리의 카드)라면, 유물은 일단 아무도 가지지 못하고, 그대로 길 위에 남아 있습니다. (“모험을 떨어뜨렸다”에서 설명된 바와 같이, 다음 선택 단계에서 텐트로 돌아가겠다고 말한 탐험가가 한 명일 경우에만 그 유물을 가질 수 있습니다.) 유물 카드를 자신의 텐트 옆으로 가져간 탐험가는 게임이 끝날 때 추가 점수를 획득합니다.

- **공개한 카드가 위험 카드**(빨간색 테두리의 카드)라면, 상황은 두 가지로 나뉩니다.

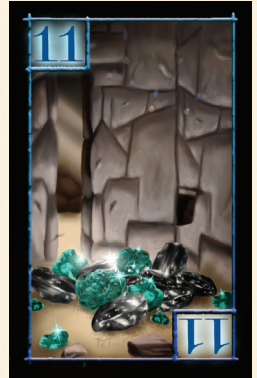
- 어떤 위험이 처음 나타난 경우. 즉, 같은 종류의 위험 카드가 이전에 공개된 적이 없는 경우에는 아무 일도 일어나지 않습니다. 왜냐하면 탐험가 여러분들이 그 위험을 잠시 겪기는 했지만 어떻게든 벗어날 수 있었기 때문입니다. 다만 상황은 점차 위험해 집니다.

- 어떤 위험이 두 번째로 나타난 경우. 즉, 같은 종류의 위험 카드가 이전에 공개 된 경우에는, 사원에 남아 있던 탐험가 모두가 겁에 질려 도망가게 되고, 해당 라운드의 탐험은 종료됩니다. 사원에 남아있던 모든 탐험가들은 이번 라운드에 획득했던 모든 보물들(이번 라운드에 자신의 앞에 두었던 보물들)을 반납합니다. 그리고 방금 공개된 두 번째 위험 카드는 상자에 넣어 주세요. 이번 게임에서는 더 이상 사용하지 않습니다.

모험 카드를 공개한 이후, 라운드가 종료되지 않았나요? 그렇다면 탐험은 계속 됩니다.

4) 라운드의 종료

모든 탐험가가 사원에서 돌아오거나, 같은 종류의 두 번째 위험카드가 공개된 경우 라운드가 종료됩니다. (만약 같은 종류의 위험카드가 두 번째로 공개되어 라운드가 종료된 경우, 해당 위험 카드를 게임에서 제외하세요)



보물 카드



유물 카드



위험 카드

라운드 종료되는 상황에서, 유물 카드가 아직 길에 남겨져 있었다면, 아쉽게도 영원히 사라지게 됩니다. 공개되어 있는 모든 유물 카드들을 게임에서 제외하세요. 그런데 만약 유물 카드가 이번 탐험에서 아직 공개 되지 않았다면, 모험 카드 더미에 그대로 남아 이어지는 모험에서 발견될 수 있습니다.

새로운 라운드는 위의 규칙과 동일하게 진행됩니다. 다음 번호의 사원 카드를 뒤집어 새로운 유물카드를 공개하세요. 그 유물 카드와 모험 카드들을 공개했던 것과 안 했던 것까지 함께 모아 잘 섞으세요. 이제 다음 라운드에 사용할 모험 카드 더미가 만들어졌습니다!

게임의 종료

게임은 총 5 라운드 동안 진행됩니다. 마지막 라운드가 종료되면, 탐험가들은 텐트를 공개하여 각자 얼마나 많은 보물을 얻었는지 세어봅니다.

보물들의 가치

터키석 (1점), 흑요석 (5점), 황금 (10점), 유물 (5, 7, 8, 10, 12점)
가장 많은 부를(보물 점수의 합계) 얻은 탐험가가 승리합니다!
만약 동점이라면, 가장 많은 유물을 얻은 탐험가가 이깁니다.
그래도 동점이라면... 다시 한번 모험을 떠나세요!

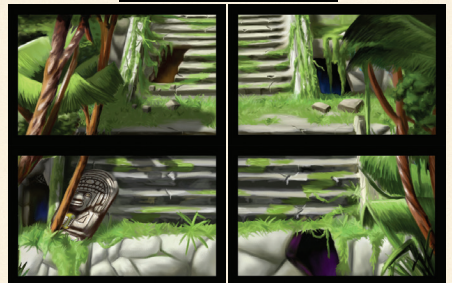


CREDITS

Designers : Alan R. Moon and Bruno Faidutti.

Development : Rick Soued

Graphics and layout : Matthias Catrein, Rita Humphrey, KC Humphrey, Paul Quinn, Robert Island, Charlie Bink and Pixel Productions, Inc.



공식수입 · 판매권



생각투자 주식회사
thinksmart.co.kr



© 2018 Alan R. Moon and Bruno Faidutti. All Rights Reserved

www.eagle-gryphon.com