15분

8세 이상

2인

JURASSIC HUNGER
배고픈 공룡

게임설명서

보약게임 시리즈
Bo.S.S
5

A game by ***Bruno Cathala***,
artwork by ***Camille Chaussy***

게임규칙

귀여운 초식 공룡, 디플로도쿠스들이 싱그럽고 어린 잎사귀를 먹고 싶어 하네요. 승리하기 위해서는 상대방보다 더 많은 잎사귀를 먹어야 합니다.

티라노사우르스를 조종해서 상대방의 디플로도쿠스를 모두 쫓아내도 게임에서 승리할 수 있습니다. 하지만 조심하세요! 상대방도 여러분을 쫓아내고 싶어서 안달이니까요!

내용물

- 초원 보드판 (3x3 사각판) 4개
- 디플로 모형 (파랑, 노랑 각 5개씩) 10개
- 티라노 모형 2개
- 잎사귀 토큰 28개
- 설명서 1부

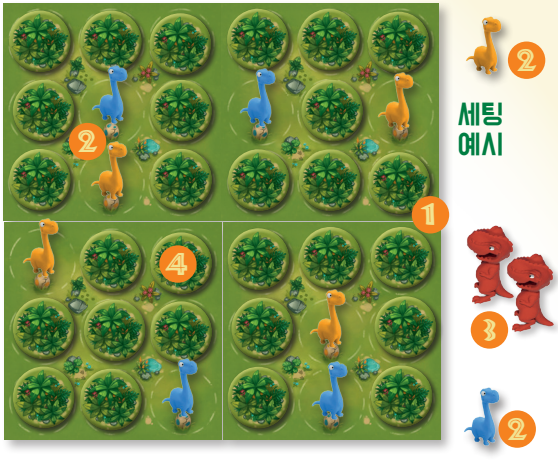
게임준비

1 4개의 초원 보드판을 자유롭게 연결하여 플레이 할 보드판을 만듭니다. 각 보드의 한 영역이 다른 보드에 연결되기만 하면 됩니다. (처음 플레이하시는 분들은 정사각형으로 만드시기를 추천드립니다.)

2 각 플레이어는 자기 색깔의 디플로를 5마리씩 가져갑니다. 그 중 4마리를 보드판에서 자신의 색이 칠해진 공룡알 자리에 놓습니다. 남은 디플로는 아직은 사용하지 않고 예비로 사용될 것입니다. 각자 자리 앞에 두세요.

3 티라노 2마리는 보드판 근처의 가장자리에 둡니다.

4 잎사귀 토큰 28개를 풀이 그려진 부분으로 뒤집어 잘 섞어줍니다. 보드판에서 디플로를 놓고 남은 자리에 잎사귀 토큰을 한 개씩 임의로 내려둡니다.



게임시작

파란색 공룡 플레이어부터 게임을 시작합니다.

자신의 첫 번째 차례에는 한 번의 행동만 할 수 있습니다.

다음 차례부터는 플레이어들이 번갈아 가며, 자신의 차례에 **두 번의 행동**을 합니다.

※참고 : 첫 번째 행동으로 움직였던 디플로나 티라노를 다시 두 번째 행동으로 움직여도 무방합니다.

가능한 행동 목록

본인 색의 디플로 중 한 마리를 움직입니다.

디플로는 초식공룡입니다. 잎사귀 토큰을 먹는 것이 디플로의 가장 큰 행복이지요. 디플로는 다른 사물에 부딪힐 때까지 직선으로 이동합니다.

디플로는 다음과 같은 물체에 부딪힐 때까지 움직일 수 있습니다.

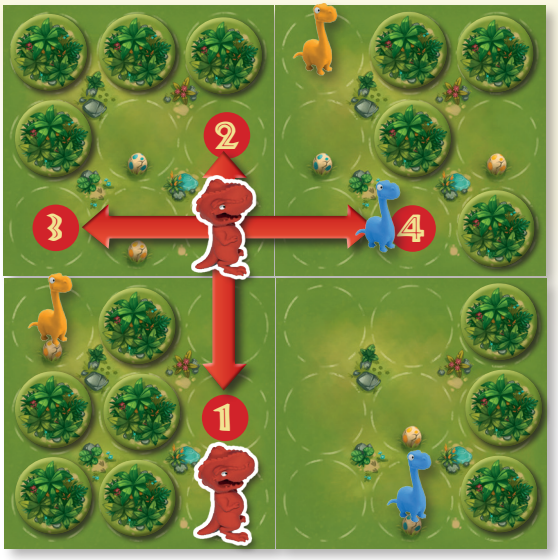
1. **다른 디플로**
2. **티라노**
3. **보드판의 가장자리**
4. **잎사귀 토큰** : 디플로가 잎사귀를 먹고 그 자리를 차지합니다. 플레이어는 디플로가 먹은 토큰을 뒤집어, 어떤 효과가 있는지 상대 플레이어와 함께 확인합니다. 그리고 토큰의 효과를 즉시 적용한 후 토큰을 다시 뒤집어 획득한 토큰을 본인 앞에 더미로 쌓아둡니다.

티라노를 움직입니다.

티라노는 육식공룡입니다. 이 포식자들이 평화로운 디플로들을 쫓아내는 일은 아주 흔한 일입니다. 티라노는 다른 사물에 부딪힐 때까지 직선으로 이동합니다.

티라노는 다음과 같은 물체에 부딪힐 때까지 움직일 수 있습니다.

1. **다른 티라노**
2. **잎사귀 토큰**
3. **보드판의 가장자리**
4. **디플로** : 티라노가 디플로를 쫓아냅니다. 티라노가 디플로를 쫓아낸 경우, 티라노는 디플로가 있던 자리를 차지합니다. 쫓겨난 디플로는 주인인 플레이어에게 돌려줍니다. (쫓겨난 디플로는 잎사귀 토큰의 효과를 통해 다시 사용될 수 있습니다.)



게임종료

게임은 다음과 같은 3가지 조건 중 한 가지라도 충족이 되면 즉시 종료됩니다.

① 플레이어 둘 중의 한 명의 디플로가 보드판에 한 마리도 남지 않은 경우

디플로가 남지 않은 플레이어가 게임에서 패배합니다. 디플로가 획득한 모든 잎사귀 점수는 승패에 영향을 끼치지 않습니다.

② 보드판 위에 잎사귀 토큰이 하나도 남지 않은 경우

또는

③ 플레이어가 연속으로 자신의 차례에 무의미하게 이동만 한 경우 잎사귀 토큰을 얻지 못하거나, 티라노를 움직여 상대편 디플로를 쫓아내지 못한 경우)

각 플레이어는 게임 중 디플로가 획득한 모든 잎사귀 점수를 더합니다. 더 높은 점수를 획득한 플레이어가 게임에서 승리합니다.

※예시 : 수호와 종인이가 게임을 합니다. 수호가 자기 턴에 두 번의 액션을 했지만 잎사귀 토큰을 얻지도 않았고, 티라노로 종인의 디플로를 쫓아내지 않았습니다. 다음 턴인 종인도 마찬가지로 잎사귀 토큰을 얻지 않았고, 티라노로 수호의 디플로를 쫓아내지 않았습니다. 보드에 몇 개의 잎사귀 토큰이 남아있는 것과 상관없이, 바로 게임이 종료됩니다.

만약, 동점일 경우에는 획득한 잎사귀 토큰의 개수가 더 적은 플레이어가 승리합니다. 그럼에도, 토큰의 개수가 똑같다면 무승부입니다.

잎사귀 토큰의 효과

부화

자신의 예비 디플로 (보드판에 없는 디플로) 한 마리를 비어 있는 자신의 공룡알 자리에 둡니다. 게임 종료 시, 해당 토큰을 1점으로 계산합니다.

슬쩍보기

플레이어는 4분할 되어있는 보드판 중 한 곳을 골라, 그곳에 있는 모든 잎사귀 토큰을 혼자서 몰래 확인합니다. 이 때 토큰의 위치를 바꿀 수 없습니다. 게임 종료 시, 해당 토큰을 1점으로 계산합니다.

하늘 여행

보드판에 있는 자신의 디플로 중 한 마리를 골라 원하는 빈자리로 옮깁니다. 게임 종료 시, 해당 토큰을 1점으로 계산합니다.

공중습격

보드판에 있는 티라노를 원하는 빈자리로 옮깁니다. 게임 종료 시, 해당 토큰을 1점으로 계산합니다.

화산폭발

보드판에 있는 잎사귀 토큰 2개를 보지 않고 제거합니다. (제거된 토큰은 더 이상 게임에서 사용되지 않습니다. 상자에 넣어 둡니다.) 게임 종료 시, 해당 토큰을 1점으로 계산합니다.

포식자 등장

보드판 가장자리에 쉬고 있던 티라노를 데려와 자신의 디플로와 바꿉니다. 교체된 디플로는 예비로 사용할 수 있도록 자신의 앞에 돌려둡니다. 게임 종료 시, 해당 토큰을 3점으로 계산합니다.

맛있는 잎사귀

즉시 적용할 수 있는 특별 효과는 없습니다. 대신 게임 종료 시, 해당 토큰을 2점으로 계산합니다. (아주 맛있기 때문이지요.)

중요!

플레이어가 잎사귀 토큰을 공개할 때, 그 토큰의 효과를 적용할 대상이 없을 경우 (예시 : 5마리의 디플로가 이미 보드판에 나와있지만, 부화 토큰이 나온 경우, 혹은 보드판에 아직 티라노가 등장하지 않았는데, 공중습격 토큰이 나온 경우), 플레이어는 보드판에서 아무 토큰 2개를 골라 혼자 볼 수 있습니다. 이 경우에도 토큰의 위치를 옮길 수는 없습니다.

생각에 투자하세요!
AVRVM
생각투자 주식회사
thinksmart.co.kr

공식수입원
생각투자 주식회사
서울시 송파구 법원로 127
문정대명벨리온 302호
TEL 02.591.8841

A game by Bruno Cathala | **artwork by** Camille Chaussy
Packaging Origames | **3DModeling** Dominique Breton

보약
보드게임은 가족 모두의 보약입니다.
Blackrock Export
THE FLYING GAMES