



리빙 포리스트

A game by Aske Christiansen
Design by Apolline Etienne

| | |
|----------|----|
| 게임 구성물 | 2 |
| 게임 준비 | 4 |
| 게임 목표 | 6 |
| 라운드 진행 | 6 |
| 수호 동물 단계 | 6 |
| 행동 단계 | 9 |
| 라운드 종료 | 14 |
| 게임 종료 | 15 |

평화롭던 어느 날, 모든 것을 불태우는 악령 오니비의 화염이 숲을 덮었습니다. 숲의 신성한 나무를 구하기 위해, 봄, 여름, 가을, 겨울의 네 정령이 부름을 받았습니다. 오니비를 막아내면, 자기 고향을 구할 뿐만 아니라 위대한 수호자라는 영예로운 칭호도 얻게 될 것입니다. 끔찍한 오니비와 맞서는 방법은 다양합니다. 오니비의 불길을 직접 진압하거나, 신성한 나무를 지키기 위해 보호수를 심거나, 잠들어 있는 숲의 수호자 산키를 깨워 오니비와 맞서게 할 수도 있습니다. 여러분이 가장 마음에 들어 할 전략은 무엇일까요?



네 정령 중 하나가 되어, 숲을 지키고 위대한 수호자가 되는 영광을 누리세요!

게임 구성물

네 종류 정령마다, 시작 수호 동물 카드 14장



1단계 수호 동물 카드 23장



2단계 수호 동물 카드 16장



불꽃 도마뱀 카드 23장



3단계 수호 동물 카드 12장



수호 동물 카드

수호 동물 카드에는 다양한 요소가 나타나 있습니다. 이 요소는 다른 수호 동물을 데려오거나, 보호수를 심거나, 불길을 진압하거나, 정령의 원에서 전진하거나, 신성한 꽃을 채집하는 데 사용합니다.

수호 동물은 세 종류가 있습니다. 검은 동전 (☯)으로 표시된 독립적인 동물들과, 하얀 동전 (☺)으로 표시된 사교적인 동물, 그리고 동전이 없는 중립 동물입니다.



수호 동물이 제공하는 다양한 요소는 각각의 행동을 할 때 사용합니다.



자연의 정령 게임말 4개



시작 보호수 타일 4개



승리 타일 12개 (정령마다 3개씩)

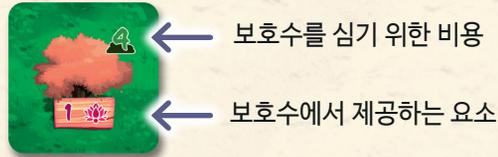


숲 개인판 4개

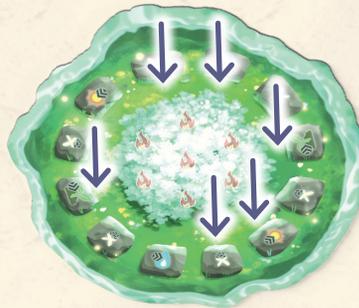


개인판에는 자신의 숲이 나타나 있으며, 한가운데에 시작 보호수 타일을 놓고 게임을 시작합니다. 게임을 진행하는 도중, 새로운 보호수를 심게 됩니다.

보호수 타일 39개



정령의 원 게임판 1개



정령의 원 게임판에 표시된 하얀색 게임말의 위치는, 플레이 인원에 따른 정령들의 시작 위치를 나타냅니다.

정령의 원은 바위 12개로 구성되며, 각 바위는 보너스를 하나씩 제공합니다.

3가지 숫자의 불꽃 타일 58개



수호 동물 게임판 1개



불꽃 도마뱀 게임판 1개



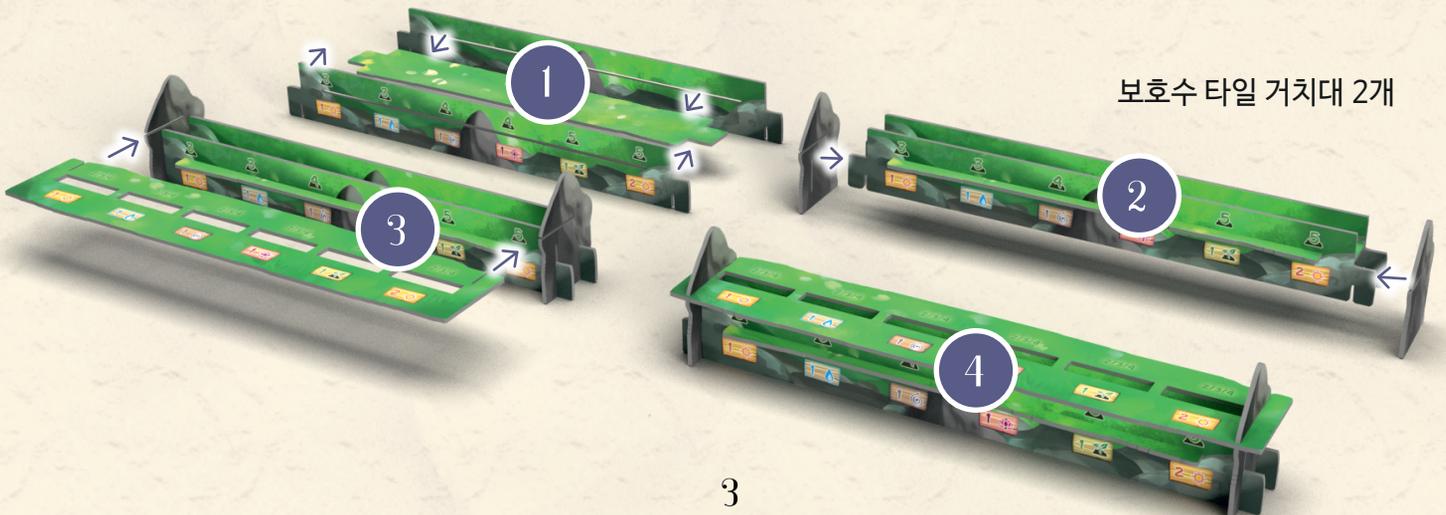
시작 플레이어 마커 1개



파편 타일 20개



보호수 타일 거치대 2개



게임 준비



1 정령의 원 게임판을 테이블 가운데에 놓습니다.

2 각자 다음과 같이 개인 구성물을 가져옵니다.

- 뿔 숲 개인판 1개
- 뿔 시작 보호수 타일 1개
- 뿔 불꽃, 신성한 꽃, 보호수가 그려진 승리 타일 각각 1개씩
- 뿔 자연의 정령 게임말 1개
- 뿔 시작 수호 동물 카드 14장

숲 개인판을 자기 앞에 놓은 뒤, 시작 보호수 타일을 한가운데 칸에 놓습니다. 승리 타일들은 숲 개인판 옆에 놓습니다.

무작위로 시작 플레이어를 정합니다. 시작 플레이어는 나무 모양의 시작 플레이어 마커를 가져온 뒤, 자기 게임말을 정령의 원의 바위 칸 중 하얀색 말이 맨 왼쪽에 나타난 칸에 놓습니다. 이때, 플레이 인원수에 따라 위치가 달라집니다. 예를 들어, 플레이 인원이 4명이라면 게임말 기호가 4개 그려진 그림을 기준으로 삼으면 됩니다.

시계 방향으로 다음 사람은, 자기 게임말을 하얀색 말이 왼쪽에서 두 번째로 나타난 바위 칸에 놓습니다. 마지막 사람까지 반복합니다.

자기 시작 수호 동물 카드 14장을 잘 섞어 더미를 만든 뒤, 숲 개인판 오른쪽에 놓습니다. 이 더미는 자신의 개인 카드 더미입니다.

3 수호 동물 게임판을 정령의 원 옆에 놓습니다. 남은 모든 수호 동물 카드를 단계에 따라 세 더미로 나눕니다. 1단계 카드에는 카드 오른쪽 아래에 하얀 태양이 그려져 있으며, 2단계는 노란 태양, 3단계는 붉은 태양이 그려져 있습니다.

각 더미를 섞은 뒤, 수호 동물 게임판의 해당하는 칸에 뒷면이 보이도록 놓습니다. 그 후, 각각의 더미에서 4장의 카드를 뽑아 옆으로 나란히 펼쳐 놓습니다.

4 불꽃 타일을 타일에 적힌 숫자에 따라 분류하여 수호 동물 게임판의 카드 더미 옆에 놓습니다. 그 후, '2' 불꽃 타일 1개를 정령의 원 가운데에 놓습니다.



게임 준비 예시



5

보호수 타일 거치대를 정령의 원 옆에 놓습니다.

거치대에 보호수 타일들을 비용이 낮은 숫자부터 순서대로, 왼쪽에서 오른쪽으로 배치합니다.

플레이 인원이 3명이라면, 보호수 타일 6개를 제거합니다. (3/4/5 비용에서 1개씩)

플레이 인원이 2명이라면, 보호수 타일 15개를 제거합니다. (3/4/5 비용에서 2개씩, 6/7/8 비용에서 1개씩)

6

불꽃 도마뱀 게임판을 정령의 원 옆에 둡니다.

파편 타일과 불꽃 도마뱀 카드를 각각 불꽃 도마뱀 게임판의 해당하는 칸에 쌓아 둡니다.

게임 목표

리빙 포레스트에서 여러분은 자연의 정령이 되어 무시무시한 악령 오니비의 무자비한 공격으로부터 숲과 신성한 나무를 지켜야 합니다. 목적을 완수하려면, 다음 3가지 방법 중 하나를 달성해야 합니다.

- 뿔 12종류의 서로 다른 보호수를 심거나,
- 뿔 신성한 꽃 12송이를 모아 숲의 수호자 산키를 깨우거나,
- 뿔 불길을 12번 진압해서 오니비를 영원히 추방하는 것입니다.

라운드마다, 여러분은 다양한 요소 ☀️, 💧, 🌱, 🌀, 🌺 로 자기 행동을 도와줄 수호 동물을 불러냅니다.



라운드 진행

라운드마다 다음 3단계를 순서대로 진행합니다.

- 뿔 수호 동물 단계
- 뿔 행동 단계
- 뿔 라운드 종료

수호 동물 단계

여러분은 여러분을 언제든지 도와줄 준비가 되어 있는 14마리의 수호 동물과 함께 게임을 시작합니다.

이 단계는 모든 사람이 동시에 진행합니다.

자기 카드 더미에서 수호 동물 카드를 한 장씩 뽑아 수호 동물 지원 영역에 앞면으로 놓습니다.

만약 지원 영역에 새로운 수호 동물을 놓고 싶은데 카드 더미가 다 떨어졌다면, 버린 카드 더미를 다시 섞어 새로운 카드 더미를 만듭니다.

참고: 이 단계에서, 자기 버린 카드 더미를 언제든지 확인할 수 있습니다.

카드 뽑기는 계속 반복할 수 있으며, 원한다면 언제든지 멈출 수 있습니다.

그러나, 지원 영역에 세 번째 독립적인 기호 ☹️가 놓였다면 반드시 카드 뽑기를 멈춰야 합니다.

모든 사람이 카드 뽑기를 마쳤다면, 수호 동물 단계를 마치고 행동 단계로 넘어갑니다.

중요: 사교적인 기호 😊 1개는 독립적인 기호 ☹️ 1개를 취소합니다. 즉, 사교적인 기호가 지원 영역에 있다면 지원 영역에 독립적인 기호가 3개보다 많아질 수도 있습니다. 사교적인 기호는 독립적인 기호만을 취소할 뿐이므로, 취소한 독립적인 기호가 있는 카드의 요소는 여전히 행동 단계에서 사용할 수 있다는 것을 명심하세요.



수호 동물 지원 영역



수호 동물들은 머나먼 숲의 변두리에서 찾아옵니다. 일부는 머나먼 북쪽의 얼어붙은 평원에서, 누군가는 동쪽의 깊은 강에서, 나머지는 남쪽의 따뜻한 열대 해안 같은 곳에서 말이죠. 그들은 모두 희귀한 힘을 가지고 있지만, 그들 중 일부는 자부심이 대단해서 다른 동료들과 힘을 합치는 것을 좋아하지 않습니다.



참고: 게임 도중에 오니비의 수하인 불꽃 도마뱀 카드를 받게 될 수도 있습니다. 이들은 수호 동물처럼 행동하지만, 아무런 요소 없이 오직 독립적인 기호 ☹️만 가지고 있습니다.

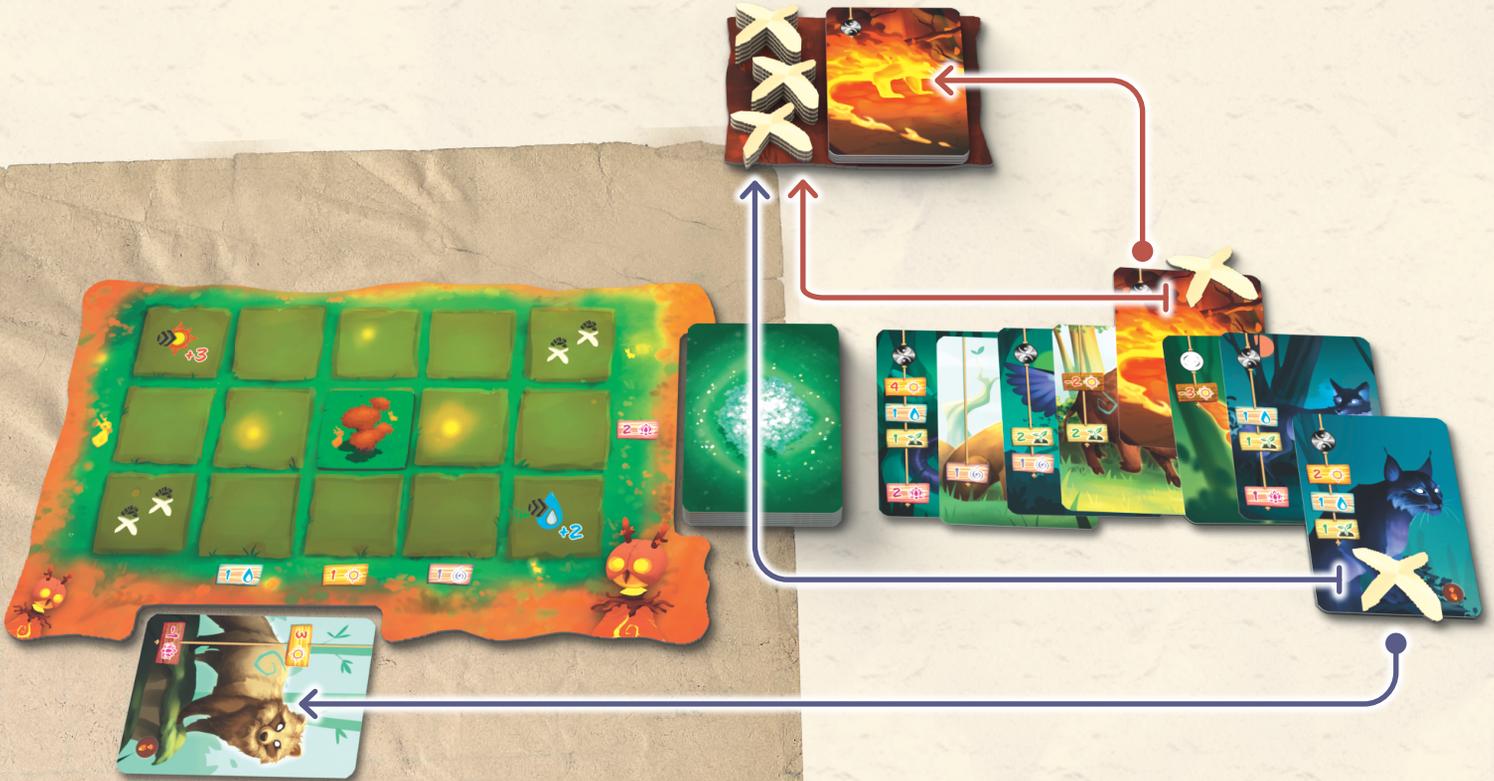
파편 타일

수호 동물 단계 동안, 파편 타일을 버리면 다음과 같은 행동을 할 수 있습니다.

뿔 방금 뽑은 불꽃 도마뱀 카드를 파괴합니다. 파괴한 카드는 불꽃 도마뱀 카드 더미에 되돌려 놓습니다.

뿔 방금 뽑은 수호 동물 카드를 그 동물의 종류와 관계없이 자기 버린 카드 더미에 놓습니다.

파편 타일을 사용했다면, 그 후 수호 동물 카드를 계속 뽑을지 말지 결정할 수 있습니다.



예시

존은 수호 동물 카드 5장을 뽑았습니다. 다섯 번째로 뽑은 카드는 불꽃 도마뱀 카드였습니다. 존은 지난 라운드에 파편 타일 2개를 얻었기 때문에, 그중 하나를 사용해서 불꽃 도마뱀 카드를 파괴하고 ☹️ 효과를 취소합니다. 존은 이어서 카드를 계속 뽑습니다. 다음 카드는 😊의 수호 동물 카드였고, 연이어 뽑은 카드는 ☹️ 수호 동물 카드였습니다. 하지만 이 효과는 취소되기 때문에 아무 일도 일어나지 않습니다. 존은 카드를 계속 뽑기로 하였고, ☹️ 수호 카드를 뽑았습니다. 존은 마지막 남은 파편 타일을 사용해서 이 카드를 자기 버린 카드 더미로 보냅니다. 존은 이제 카드 뽑기를 멈추기로 합니다.

이 찬란하고 아름다운 숲을 만드는 데 일조한 산키는, 위대한 지혜를 얻기 위해 영원한 잠에 빠졌습니다. 그는 잠이 들기 전에, 남겨진 자들에게 도움이 되도록 자기 마법의 파편을 남겼습니다. 이 파편을 찾는다면, 여러분에게 큰 도움이 될 것입니다.

모든 사람이 카드 뽑기를 마쳤다면, 수호 동물 단계를 마치고 행동 단계로 넘어갑니다.

행동 단계

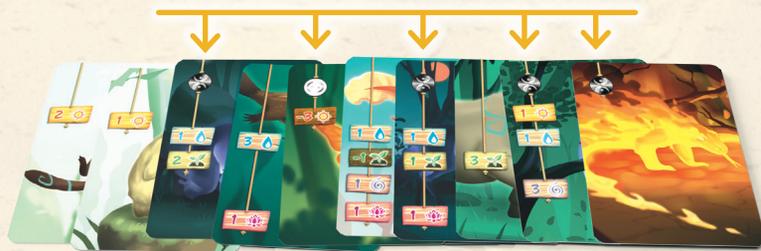
이 단계는 시작 플레이어부터 시계 방향 순서대로 진행합니다.

자기 지원 영역에 사교적인 기호 ☺로 취소되지 않은 독립적인 기호 ☹가 3개 미만이라면, 서로 다른 2가지 행동을 할 수 있습니다.



☹ - ☺ < 3
2 행동

자기 지원 영역에 사교적인 기호 ☺로 취소되지 않은 독립적인 기호 ☹가 3개라면, 오직 하나의 행동만 할 수 있습니다.



☹ - ☺ = 3
1 행동

행동의 위력은 지원 영역에 보이는 요소와, 자기 숲 개인판에 보이는 요소의 합계로 결정됩니다.

🌸 요소는 승리 조건이며, 행동에 사용하지는 않습니다.



예시

자기 지원 영역과 숲 개인판에서, 존의 요소 기호 합계는 다음과 같습니다.



- 7 ☀
- 9 💧
- 1 🌱
- 4 ☹

선택한 행동들을 모두 마치고 난 뒤, 시계 방향으로 다음 사람이 자기 차례를 진행합니다. 모든 사람이 자기 행동 단계를 마칠 때까지 반복합니다.

행동의 종류



파편 타일 가져오기

파편 타일 1개를 가져와 자기 숲 개인판 옆에 놓습니다. 이 타일은 앞으로의 수호 동물 단계에서 사용할 수 있습니다.



수호 동물 데려오기

수호 동물 게임판 옆에 펼쳐놓은 수호 동물 카드를 1장 이상 골라서 가져옵니다. 이때, 가져올 수호 동물 카드들의 비용 합계가 자기 ☀ 합계 이하여야 합니다.

가져온 수호 동물 카드들은 자기 개인 카드 더미 위에 뒷면이 보이도록 놓습니다.

예시

존의 ☀ 합계는 7입니다. 그는 비용이 7인 마멋을 데려오거나, 비용이 4인 앵무새와 비용이 3인 고슴도치를 함께 데려올 수 있습니다.



OR



불길 진압하기

정령의 원에서 불꽃 타일을 1개 이상 골라서 가져옵니다. 이때, 가져올 불꽃 타일들의 숫자 합계가 자기 💧 합계 이하여야 합니다.

가져온 불꽃 타일은 자기 숲 개인판 옆에 숫자가 보이지 않도록 놓습니다.

참고: 불꽃 타일 12개를 모으면 게임에서 승리합니다.

예시

존의 💧 합계는 9입니다. 그는 '4' 불꽃 타일 2개를 가져오거나, '4' '3' '2' 불꽃 타일을 각각 1개씩 가져올 수 있습니다.





정령의 원 전진하기

정령의 원에 있는 자기 게임말을 시계 방향으로 전진합니다. 이때, 자기  합계 이하만큼 움직일 수 있습니다.

만약 자기 앞에 다른 사람의 게임말이 있다면, 그 말을 뛰어넘으며 전진합니다. 이때 이동력은 1만 사용합니다. 또한, 뛰어넘은 상대가 가지고 있는 승리 타일 중 원하는 타일 1개를 골라서 뺏어옵니다.

그 후, 도착한 바위 칸의 보너스를 받습니다.

이 보너스는 추가 행동으로, 이번 라운드에 이미 했던 행동이든 아니든 관계없이 수행할 수 있습니다.

참고: 정령의 원에서 최소 1칸 이상은 전진해야 도착한 바위 칸의 추가 행동을 사용할 수 있습니다. 또한, 이미 사용한 자신의 모든 요소를 이 추가 행동에 다시 한번 사용할 수 있습니다.



예시

존의  합계는 4입니다. 그는 정령의 원에 있는 필립과 도나의 게임말을 뛰어넘으며 그들의 승리 타일을 1개씩 뺏아옵니다. 그 후, 도착한 바위 칸의 추가 행동인 '파편 타일 1개 가져오기' 행동을 수행합니다.

정령의 원에서 전진하려면, 용기와 지혜가 필요합니다.





보호수 심기

거치대에서 보호수 타일 1개를 가져와 자기 숲 개인판에 놓습니다. 이때, 가져올 보호수 타일의 비용은 자기 함께 이하여야 합니다. 다른 행동과는 달리, 가 아무리 많아도 보호수 타일은 오직 1개만 가져올 수 있습니다.

보호수 타일을 놓을 때는 자기 숲 개인판에 이미 놓여 있던 보호수 타일에 인접하게 놓아야 합니다. 대각선으로 인접하게 놓을 수는 없습니다.



자기 개인판에 놓인 보호수 타일은 즉시, 그리고 영구적으로 그 효과를 발휘합니다. 즉, 보호수 타일을 놓고 다른 행동을 연이어서 한다면, 이번에 놓은 보호수 타일의 요소도 사용할 수 있습니다.

이 보호수 타일들을 자기 숲 개인판에 놓으면 표시된 숫자만큼의 **요소**를 영구적으로 제공합니다.



보호수가 모이면, 오니비의 가장 강력한 화염도 견딜 수 있는 장벽을 만들 수 있을 것입니다!



이 보호수 타일은, 서로 다른 행동 2번을 하는 대신 같은 행동 2번을 할 수 있게 해줍니다. 이때, 이미 사용한 자신의 모든 요소를 두 번째 행동에 다시 한번 사용할 수 있습니다.

참고: 똑같은 보호수 타일 2개를 놓을 수 있지만, 게임에서 승리하려면 서로 다른 보호수 타일 12개를 놓아야 합니다.

숲 개인판에 보호수 타일을 전략적으로 배치하면 보너스를 받을 수 있습니다.

보너스: 가로줄이나 세로줄 완성하기

숲 개인판의 특정 가로줄이나 세로줄을 가득 채우면 그 위치에 따라 1💧, 1☀️, 1🌀 또는 2🌸 요소 보너스를 영구적으로 얻습니다. 두 번째 행동을 연이어서 진행된다면, 이렇게 얻은 요소 보너스를 즉시 사용할 수 있습니다.

보호수들의 강력한 연대는 숲을 굳건히 만들어 줄 것입니다.



보너스: 모퉁이에 보호수 심기

보호수 타일을 자기 숲 개인판의 네 모퉁이 중 한 곳에 놓으면, 즉시 그곳에 그려진 보너스 행동을 할 수 있습니다. 이 보너스 행동을 할 때는 이미 사용한 자신의 모든 요소를 다시 한번 사용할 수 있습니다.

숲에서 가장 멀리 떨어진 변두리까지 도달한다는 것은, 신성한 나무를 보호하려는 당신의 결의를 보여주는 것입니다. 그 노력은 반드시 보답받을 것입니다.

이 보너스 행동은 추가 행동으로서, 이번 라운드에 이미 했던 행동이든 아니든 관계없이 수행할 수 있습니다.

뿔 ☀️가 3개 더 있는 것으로 간주하고 수호 동물 데려오기 행동을 추가로 할 수 있습니다.

뿔 파편 타일을 2개 가져올 수 있습니다.



뿔 파편 타일을 2개 가져올 수 있습니다.

뿔 💧가 2개 더 있는 것으로 간주하고 불길 진압하기 행동을 추가로 할 수 있습니다.

라운드 종료

1. 오니비가 여러분을 공격합니다!

만약 정령의 원 가운데 불꽃 타일이 남아 있다면, 그 숫자를 모두 더합니다. 그 후, 각자 자기가 가진  를 모두 더합니다.

자기  합계가 불꽃 타일의 합계보다 낮은 사람은, 정령의 원에 남은 불꽃 타일의 수만큼 불꽃 도마뱀 카드를 자기 버린 카드 더미에 놓습니다.

참고: 만약 불꽃 도마뱀 카드가 부족하다면, 불꽃 도마뱀 카드를 받아야 하는 사람 중 시작 플레이어에 가까운 사람부터 시계 방향 순서대로 1장씩, 불꽃 도마뱀 카드가 다 떨어질 때까지 나눠줍니다. 불꽃 도마뱀 카드 더미가 다 떨어지면 아무 일도 일어나지 않습니다.



예시

라운드가 끝날 때, 정령의 원에 '2' '3' '4' 불꽃 타일이 각각 1개씩 남아 있었습니다. 즉, 오니비의 화염의 힘은 9입니다. 존의  합계는 8이므로, 그는 불꽃 도마뱀 카드 3장을 가져와 자기 버린 카드 더미에 놓습니다.



예시

이번 라운드 동안 수호 동물 카드 4칸(1단계 1칸, 2단계 1칸, 3단계 2칸)이 비었습니다. 따라서, 정령의 원 가운데에 '2'와 '3' 불꽃 타일을 각각 1개씩 놓고, '4' 불꽃 타일 2개를 놓습니다.

2. 오니비가 신성한 나무를 공격합니다!

수호 동물 게임판 옆에 펼쳐놓은 카드 중, 1단계 수호 동물 열의 빈칸 수만큼 '2' 불꽃 타일을 가져와 정령의 원 가운데에 놓습니다.

마찬가지로, 2단계 수호 동물 열의 빈칸 수만큼 '3' 불꽃 타일을 가져와 정령의 원 가운데에 놓습니다.

마지막으로, 3단계 수호 동물 열의 빈칸 수만큼 '4' 불꽃 타일을 가져와 정령의 원 가운데에 놓습니다.

정령의 원 가운데에 놓일 수 있는 불꽃 타일의 수는 최대 7개입니다.



정령의 원에 불꽃 타일이 하나도 남아 있지 않고, 수호 동물 열에도 빈칸이 없다면 '2' 불꽃 타일 1개를 정령의 원 가운데에 놓습니다.

3. 새로운 수호 동물의 등장

수호 동물 옆에 빈칸이 있다면, 해당하는 단계의 더미 맨 위 카드를 뽑아 새로 채워 넣습니다.



숲을 수호하는 동물들이 여러분에게 응답하기 위해 수천 년 전 산키가 만든 정령의 원으로 모여들었습니다. 그들은 당신을 돕기 위해 기다리고 있습니다.

4. 수호 동물 복귀

각자 자기 지원 영역에 놓은 수호 동물을 모두 자기 버린 카드 더미에 놓습니다.



5. 시작 플레이어 넘기기



시작 플레이어 마커를 시계 방향으로 다음 사람에게 넘깁니다.

"신성한 나무의 힘은 균형을 뜻합니다. 그 힘은 항상 모두에게 공평하게 나눠집니다."
- 산키

다음 라운드를 시작합니다.

게임 종료

행동 단계를 마쳤을 때 누군가 다음 조건 중 하나를 달성하면, 게임을 종료합니다.



뿔 서로 다른 보호수 12그루를 심은 경우.
- 시작 보호수 타일과 보호수 승리 타일을 함께 셉니다.



뿔 불꽃 타일 12개를 모은 경우.
- 타일의 숫자는 관계없으며, 불꽃 승리 타일을 함께 셉니다.



뿔 신성한 꽃 12송이를 모은 경우
- 지원 영역에 보이는 꽃의 숫자와, 숲 개인판에 보이는 꽃의 숫자, 그리고 꽃 승리 타일을 함께 셉니다.

종료 조건을 달성한 사람이 게임에서 승리합니다. 만약 어떤 라운드의 행동 단계에 여러 명이 동시에 종료 조건을 달성했다면, 그 사람들은 세 가지 승리 조건에 해당하는 타일 및 기호의 수를 모두 더합니다.

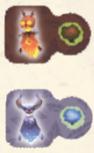
그 후, 합계가 더 높은 사람이 게임에서 승리합니다.

예시

필립은 보호수 12그루를 심어 게임 종료 조건을 달성합니다. 도나는 불꽃 타일 13개, 앨리스는 신성한 꽃 13송이를 모아 마찬가지로 종료 조건을 달성합니다. 승자를 겨루기 위해, 각자 세 가지 승리 조건에 해당하는 자기 타일과 기호의 수를 모두 셉니다. 필립은 16개, 도나는 20개, 앨리스는 23개 이므로 앨리스가 게임에서 승리합니다.



앨리스



필립



도나

Credits

번역: 박준영
출판: 팝콘게임즈
공식판매처: 팝콘에듀

Copyright 2022 Ludonaute - All rights reserved



**BOARD
GAME
ARENA**



저희 팝콘게임즈 제품을 구입해 주셔서 감사합니다.
게임에 관한 문외는 팝콘에듀 홈페이지(www.popcornedu.co.kr)를 이용해 주세요.