

아산테

영리한 두 명의 상인이 벌이는 대결! 14세 이상 게임

게임 소개

스와힐리어로 “아산테”는 “고맙습니다”라는 뜻입니다. 상점의 주인이 상점을 떠나는 손님에게 건네는 인사말로 많이 쓰이죠. 아산테는 아프리카 토착 상인이 되는 테마의 게임입니다. 능수능란하게 물건을 사고 팔며 되도록 이윤을 많이 남겨보세요!

게임 목표

게임이 끝났을 때, 금이 많은 사람이 이깁니다.

게임 구성물

카드 112장:



성지 카드
15장



상품 카드
35장



공예품 카드
14장

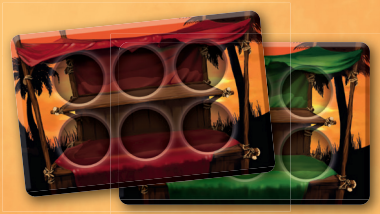


인물 카드
34장



동물 카드
14장

시장 가판대 2개 :



앞면

(토른에 별도의 캡슐을 사용할 경우 앞면으로 사용)



뒷면

(토른을 그대로 사용할 경우 뒷면으로 사용)

행동 토른 10개 :



상품 48개:



장신구 8개



가죽 8개



차잎 8개



비단 8개



과일 8개



소금 8개

상품 주머니 1개:

행동 토른과 상품 토른을
보관합니다.



금 50개 :



1짜리 24개



5짜리 26개

금 주머니 1개:

금 토른을
보관합니다.



게임 준비

1. 각자 시장 가판대 1개를 받아서, 자기 앞에 놓습니다.
2. 성지 카드 15장을 잘 섞어서 앞면이 보이지 않도록 카드 더미를 만들어 놓습니다. 카드 더미 옆으로, 그림과 같이 세 장을 나란히 앞면이 보이게 펼쳐서 플레이어들 사이에 놓습니다.
3. 나머지 카드(상품, 공예품, 인물, 동물 카드)를 섞어서 앞면이 보이지 않도록 카드 더미를 만들어서 테이블 한 쪽에 놓습니다. 각자 카드 더미에서 5장씩 받습니다.
4. 두 사람의 손에 닿는 곳에 상품을 모아 두고, 상품 공급처로 사용합니다.
5. 각자 1짜리 금 5개와 5짜리 금 3개를 받습니다. 나머지 금은 두 사람의 손이 닿는 곳에 모아두고, 금 공급처로 사용합니다.
6. 각자 행동 토권을 5개씩 받아 그림이 보이는 면으로 놓고, 임의의 방법으로 선택된 사람이 게임을 시작합니다.



게임 방법

아산테를 처음 하시는 분들께:

아산테는 카드 내용을 잘 알수록 다양하게 운용할 수 있고, 전략이 깊어집니다. 카드가 많아서 첫 게임은 카드의 기능을 익히느라 게임 시간이 오래 걸릴 수 있지만, 다음 게임부터는 점점 더 빨리 진행할 수 있게 됩니다.

게임 개요

플레이어들은 다양한 상품을 진열할 가판대를 하나씩 가지고 있습니다. 상품 카드를 사용하면 공급처에서 상품을 사서 가판대의 빈 칸에 놓을 수 있습니다. 또 다른 기능으로, 상품 카드를 사용해서 가판대에 있는 상품을 공급처에 팔고 금을 받을 수 있습니다. 어떤 상품을 사거나 팔 때의 가격은 상품 카드에 나와 있습니다. 상품, 인물, 동물, 성지 카드는 한 번 쓰고 버리는 카드입니다. 사용하면 자신에게 이득이 되거나, 상대방을 방해하는 효과를 발휘합니다. 공예품은 다른 카드와 달리, 계속해서 사용할 수 있습니다.

한 사람의 차례는 두 단계로 구성되는데, 반드시 순서를 따라야 합니다:

1. 카드 가져오기

2. 카드 사용하기



자신의 차례 때, 행동을 5번까지 할 수 있습니다. 5개의 행동 토큰을 사용해서 몇 번의 행동을 했는지 표시합니다. 행동을 한 번 할 때마다 행동 토큰 하나를 뒤집어서 사용했음을 표시합니다. 차례를 마치면, 행동 토큰을 모두 앞면으로 뒤집어 놓습니다.

중요한 보너스:

어떤 사람이 자기 차례에 2개 이상의 행동 토큰을 남긴 채 차례를 마치면, 그 보상으로 금 1개를 받습니다.

1단계: 카드 가져오기

- 카드 더미에서 카드를 한 장 가져와서, 내용을 확인하고 손으로 가져오거나 버립니다. 행동 토큰 하나를 사용합니다.
- 카드를 버렸다면 2단계로 넘어가거나, 카드 더미에서 다시 카드 한 장을 가져올 수 있습니다. 마찬가지로, 가져온 카드를 손으로 가져오거나 버립니다. 카드를 버리면 또 다시 카드 한 장을 가져올 수 있습니다. 단, 카드 더미에서 카드를 가져올 때마다 행동 토큰 하나를 사용해야 합니다.
- 이러한 방식으로 원하는 만큼 행동 토큰을 사용하고 카드를 가져와서 버릴 수 있습니다. 그러나 손으로 가져올 수 있는 카드는 **한 장뿐**이며, 카드 더미에서 **가장 마지막**에 가져온 카드만 손으로 가져올 수 있습니다. 플레이어가 원한다면 카드를 가져오고 버리는 것에 행동 5번을 전부 사용해도 됩니다.
- 카드를 손으로 가져왔으면 즉시 2단계인 카드 사용하기 단계로 넘어갑니다. 두 번째 단계를 시작하면 카드 가져오기는 더 이상 할 수 없습니다. 카드의 내용이 카드 가져오기인 경우는 예외입니다.
- 카드를 가져오고 싶지 않으면 1단계를 건너뛰고 바로 2단계를 시작할 수 있습니다. 따라서, 카드나 공예품을 사용하면서 행동 토큰 5개를 전부 쓸 수 있습니다.

기억하세요: 보통은 1단계에서 행동을 써서, 카드를 손으로 가져오는 것이 좋습니다.



2단계: 카드 사용하기

카드를 사용할 때마다  행동 토큰을 1개 사용해야 합니다. 일부 카드는 카드의 지문에 따라 조건만큼 행동 토큰을 써야합니다. 상대방의 차례에 사용하는 카드는 행동 토큰을 사용하지 않습니다.

중요합니다: 성지 카드는 행동을 쓰지 않고 사용합니다.

5가지 종류의 카드가 있습니다. 이 카드들은 원하는 순서, 다양한 방법으로 사용할 수 있습니다.

- 상품 카드
- 공예품 카드
- 인물 카드
- 동물 카드
- 성지 카드

카드 상세 설명

상품 카드

상품 카드는 상품을 사거나 팔 때 사용합니다. 사용한 카드는 버리는 더미에 놓습니다. 상품 카드마다 1~4개의 상품이 그려져 있습니다.

일부 상품 카드에는 상품 꾸러미  1개나 2개가 표시되어 있습니다. 상품 꾸러미는 카드를 사용하는 사람이 원하는 상품으로 사거나 팔 수 있습니다. 꾸러미 2개가 표시된 상품 카드를 사용할 때는 반드시 **같은 종류의** 상품을 사거나 팔아야 합니다.

상품의 구매 가격은 카드의 왼쪽 아래에 표시되어 있습니다. 상품을 사려면 가격만큼 금을 지불하고, 카드에 표시된 상품을 공급처에서 가져옵니다. 구매한 상품은 즉시 자신의 시장 가판대 빈 칸에 놓습니다.

- 시장 가판대에는 상품을 6개까지 진열할 수 있습니다. 상품 카드에 표시된 상품 전부를 진열할 공간이 없다면 해당 카드를 사용할 수 없습니다.
- 마찬가지로, 상품 카드에 표시된 상품이 공급처에 있어야 상품 카드를 사용할 수 있습니다. 즉, 상품 카드에 표시된 상품의 일부만 구매할 수 없습니다.



상품의 판매 가격은 카드의 오른쪽 아래에 표시되어 있습니다. 상품을 팔려면 카드에 표시된 상품을 공급처에 내고, 판매 가격만큼 금을 가져옵니다.

- 상품 카드에 표시된 상품보다 적게 팔거나, 다른 상품을 팔 수 없습니다.



공예품 카드

- 공예품 카드를 사용하면, 테이블에 펼쳐 놓은 성지 카드 3장 중 한 곳의 자기 쪽에 카드를 내려놓습니다. 현재 차례를 진행하는 사람의 상대방은 지금 공예품 카드를 놓은 곳의 성지 카드를 가져와 자신 앞에 보이게 놓습니다. 그런 다음, 그 자리에 다시 성지 카드 한 장을 펼쳐 놓습니다. 따라서, 성지 카드는 항상 3장씩 펼쳐놓게 됩니다. 누군가 자신의 4번째 공예품을 내려놓으면(다시 말해서, 3장의 성지 카드의 자신 쪽 공간 전부에 공예품이 있는 상황에서 새 공예품 카드를 내려놓으면), 이미 내렸던 공예품 중 하나와 **교체**해서 놓습니다. 이 때, 해당 성지 카드는 **상대방이 아니라 본인**이 가져갑니다. 한 사람이 보유할 수 있는 성지 카드의 수는 제한이 없습니다. 성지 카드에 대한 자세한 설명은 6쪽을 참고하세요.



- 공예품 카드는 사용 후에 버리는 카드 더미에 놓지 않습니다.
- 한 차례에 사용할 수 있는 공예품 수는 제한이 없습니다.
- **중요합니다:** 일부 공예품 카드는 등록한 후 사용할 때, 행동 토큰을 1개가 아닌 2~3개 사용해야 합니다.
- 공예품은 내려놓은 차례부터 효과를 쓸 수 있으며, 한 차례에 한 번씩만 쓸 수 있습니다. 효과를 쓴 공예품은 표시를 위해 옆으로 돌려 놓습니다.
- 한 사람은 **최대 3개의 공예품을** 보유할 수 있습니다. 이미 등록된 공예품은 새 공예품으로 교체할 때만 버려 집니다. 새 공예품으로 교체할 때, 기존 공예품을 사용했는지 여부는 관계없습니다.

- 같은 공예품을 내려놓을 수 있습니다. 각각의 공예품은 한 차례에 한 번씩만 효과를 쓸 수 있고, 독립적으로 효과를 발휘합니다.
- **차례를 끝낼 때**, 효과를 쓴 공예품을 모두 원래 방향으로 돌려 놓습니다.

인물 카드

인물 카드를 사용하면 카드의 내용을 즉시 실행합니다. 사용한 카드는 버리는 카드 더미에 놓습니다.



동물 카드

동물 카드를 사용하면 카드의 내용을 즉시 실행합니다. 사용한 카드는 버리는 카드 더미에 놓습니다.



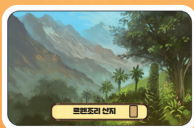
일부 카드들은 자신의 차례가 아닌 때만 사용합니다:

“동물 수호자”, “미어캣”, “상인”은 상대방의 차례에 사용합니다. 자신의 차례가 아닌 때만 사용하기 때문에 행동을 쓰지 않으며, 상대의 차례에 사용하는 카드의 수는 제한이 없지만, 상대방의 행동 하나에 한 장만 사용할 수 있습니다. 사용한 카드는 버립니다. 이 카드들은 글자 배경의 색상이 다르기 때문에 쉽게 확인할 수 있습니다.



성지 카드

자기 차례 때 한 번, 자신 앞에 놓인 성지 카드 한 장을 사용할 수 있습니다. 성지 카드는 행동을 쓰지 않으며, 사용한 성지 카드는 버리는 성지 카드 더미에 놓습니다.



성지 카드는 5가지 종류가 있습니다.



르웬조리 산지: 카드를 한 장 가져옵니다.



빅토리아 폭포: 공급처에서 금 1개를 받습니다.



오카방고 삼각주: 사용한 행동 토큰 1개를 되살립니다.



응고롱고로 분화구: 자신의 시장 가판대에서 상품 1개를 공급처에 내고, 공급처에서 원하는 상품 1개를 가져와서 가판대에 놓습니다.



킬리만자로: 위의 4가지 성지 카드 능력 중 하나를 수행합니다.

중요합니다:

같은 성지 카드가 여러 장 있으면 강력한 **항상 효과**를 기대할 수 있습니다. 같은 종류의 성지 카드 2장이나 3장을 가지고 있는 사람은, 해당 성지 카드 **한 장만** 사용해서 명시된 효과의 2배나 3배를 수행합니다. 킬리만자로 카드는 킬리만자로 카드끼리만 항상 효과를 수행할 수 있습니다.

두 가지 예시:

1. 나영이는 “르웬조리 산” 2장 중 한 장을 사용합니다.(르웬조리 산의 기능: 카드 1장 가져오기) 카드를 사용하는 시점에서 나영이한테 2장의 “르웬조리 산” 카드가 있었기 때문에, 총 2장의 카드를 가져올 수 있습니다. 나영이가 “르웬조리 산” 카드 3장을 모두 가지고 있었다면, 1장만 사용하고 카드를 3장 가져올 수 있습니다.
2. 도연이는 “킬리만자로” 2장 중 한 장을 사용합니다. 도연이는 원하는 성지 카드 기능 중 2가지를 수행할 수 있습니다. 도연이는 공급처에서 금 1개를 받고, 자기 가판대의 상품 1개를 공급처에서 교환합니다.

게임 종료

금 60개 이상을 모으는 것이 게임의 종료 조건입니다. 누군가 금 60개 이상을 모은 채로 차례를 마치면, 상대방이 한 차례를 하고 난 다음 게임이 끝납니다. 금이 더 많은 사람이 승리합니다. 동점이면 마지막 차례를 진행한 사람(먼저 금 60개를 모아서 종료 조건을 달성한 사람의 “상대방”)이 승리합니다.

그 밖의 규칙들

- 각자 손에 들 수 있는 카드 장수에는 제한이 없습니다.
- 성지 카드는 손에 들지 않습니다. 자기 앞에 카드 앞면으로 펼쳐 놓습니다.
- 각자 가지고 있는 금을 공개해야 합니다. 보유한 금보다 카드 사용 비용이 더 비싸면 그 카드는 사용할 수 없습니다.
- 인물 카드나 동물 카드로 상품을 가져올 때는 가판대에 어떤 상품을 남길지 선택할 수 있습니다. 이것은 상품 카드를 사용해서 상품을 살 때의 규칙과 다릅니다.
- 카드 더미가 다 떨어지면 버린 카드를 섞어서 다시 카드 더미를 만듭니다. 성지 카드도 다 떨어지면 다시 더미를 만듭니다.

일부 카드의 추가 설명



거북이: 상고 조각상을 제외한 상대방의 공예품을 사용하면, 상대방은 자기 차례가 왔을 때 해당 공예품을 사용할 수 없습니다. 자기 차례가 끝난 후 돌려 놓습니다.



밀수꾼: 한 손에 상품 3개를 쥐어도 됩니다.



벳사공: 첫 번째 상품은 카드 1장, 두 번째는 추가로 카드 2장, 세 번째는 다시 추가로 3장을 내야 합니다. 따라서 상품 3개를 얻으려면, 카드 6장(1+2+3)을 버려야 합니다. 벳사공 카드 자체는 버린 카드로 세지 않습니다.



부두 인형: 상대방의 금이 60개 이상이라도 적용할 수 있습니다. 부두 인형을 적용하여 상대방이 60개 미만이 되더라도 게임은 종료됩니다. 부두 인형에 놓인 금은 게임 종료 조건과 무관하며, 부두 인형을 버리거나 상대방에게 넘겨줄 경우 놓였던 금은 저장소로 돌아갑니다.



뿔피리 부는 사람: 카드를 섞을 때, 사용한 뿔피리 부는 사람 카드는 함께 섞지 않습니다. 2장을 받은 후에, 뿔피리 부는 사람 카드를 새로운 버리는 더미에 놓습니다.



상고 조각상: 상고 조각상을 사용하려면 행동 토큰을 최소 2개는 써야 합니다. 하나는 상고 조각상을 사용하는 데 사용하고, 하나는 카드 3장을 가져올 때 사용합니다. 처음 가져온 3장의 카드 중에서 아무 것도 선택하지 않고 행동 토큰 하나를 더 써서, 다시 카드 3장을 가져와서 선택할 수 있습니다. 이 때는 상고 조각상 사용 비용으로 행동 토큰을 다시 쓰지 않습니다. 아프리카 물소와 거북이의 능력으로 상고 조각상을 사용할 수 없습니다.



아프리카 물소: 행동 토큰을 2~3개 사용하는 공예품에도 적용할 수 있습니다. 하지만, 상고 조각상에는 적용할 수 없습니다. 이 카드를 이용한다면, 한 사람이 자신의 공예품 하나를 두 번 사용하는 상황도 있을 수 있습니다. 일반 규칙대로 사용하고, 아프리카 물소 카드로 버리면서 다시 사용할 수 있습니다.



염색업자: 한 종류의 상품 전부를 공급처에 버려야 합니다. 공급처에서 교환해서 가져오는 상품은 반드시 모두다른 종류여야 하며, 버린 상품의 종류와도 달라야 합니다. 예를 들어, 비단 3개를 공급처에 버리고 과일 1개, 소금 1개, 찻잎 1개를 가져오는 것은 가능합니다. 그러나, 과일 2개와 소금 1개를 가져올 수는 없습니다.



유목민: 자신의 상품 가판대에 상품이 전혀 없어도 유목민 카드를 사용할 수 있습니다.



지도: 지도를 써서 얻은 성지 카드의 효과는 다른 성지 카드들과 함께 항상 효과를 낼 수 없습니다.



지도제작자: 지도제작자를 써서 얻은 성지 카드들의 효과는 항상 효과를 낼 수 없습니다. 즉, 지도제작자로 “빅토리아 폭포” 2장을 쓸 때, 각각의 카드 한 장당 금 1개를 받습니다.



치유자: 치유자를 사용하면서 버리는 카드 더미에서 치유자 카드를 가져올 수 없습니다. 치유자로 인물 카드를 가져왔다면, “카드 가져오기” 외의 방법이므로, “미어캣”을 적용할 수 있습니다.



추적자: 추적자로 가져온 동물 카드를 사용할 때, 상대방은 동물 수호자를 쓸 수 없습니다. 추적자로 동물 카드를 손으로 가져왔다면, “카드 가져오기” 외의 방법이므로, “미어캣”을 적용할 수 있습니다.



홍정꾼: 홍정꾼을 사용하면서  상품 꾸러미가 표시된 카드를 사용할 수 없습니다.



디자이너: Rüdiger Dorn은 1969년생으로, 남부 독일에서 아내와 세 자녀와 함께 살고 있습니다. 무역을 전공하고 교사를 하면서, 가족/아동용 게임부터 전략 게임에 이르기까지 다양한 장르의 게임을 고안했습니다. 올해의 게임상 후보로 오른 그의 성공적인 게임인 잠보는 처음으로 아프리카 상인들의 세계를 다룬 게임입니다. 아산테는 잠보와 잠보 확장에서 착안한 아이디어를 재창조해서 돌아온 게임입니다.

설명서: TM-Spiele

일러스트: Michael Menzel

그래픽 디자인: Pohl & Rick

최종 편집: Elise Gielen

프로젝트 매니저: Jonny de Vries

한글판 제작: DiceTree Games

게임 디자이너와 제작자 모두는 테스트플레이를 해 주신 분들과 설명서를 다듬어주신 분들, 특히 Mr. Adam Marostica에게 감사의 말씀을 드립니다.

이 게임을 구입해주셔서 감사합니다. 저희는 게임의 최초 출시 이후에도 계속해서 게임과 관련된 사항을 지원하고 있습니다. 엄격한 테스트 플레이와 내외부 교정 및 편집 검사에도 불구하고, 때때로 게임 제작 후 몇 달 또는 몇 년 만에 규칙 수정이나 사소한 게임 플레이 조정의 필요성이 발견되기도 합니다. 당사는 필요에 따라 적절한 규칙 업데이트와 더불어, 필요할 경우 홈페이지(<http://dicetreegames.com>)에서 PDF 형식으로 다운로드할 수 있는 수정된 설명서 또는 FAQ를 제공하겠습니다.



© 2013–2021 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



© DiceTree Games
www.DiceTreeGames.com

