



볼프강 위쉬의 협력 주사위 게임

10세 이상, 2-4인 게임

플레이 시간: 30 - 60분

여러분은 일본에서 가장 유명한 화산인 후지산을 탐험하는 그룹입니다.
탐험대가 후지산에 도착하기 직전에, 갑자기 땅이 흔들리기 시작했습니다.

200년 동안 잠들어 있던 화산이 분화한 것입니다!

뜨거운 용암이 냇물처럼 흘러내리기 전에 도망쳐야 합니다.

지쳐서 낙오하거나 용암에 희생되는 일행이 없이,

전원 무사히 마을로 피신할 수 있을까요?

모두 힘을 합치고, 주사위 운이 따라준다면

시간 안에 탈출할 수 있을 겁니다!



게임 구성품

카드 65장, 두꺼운 종이 토큰 28개 및 보드1개, 나무 구성품 36개

가림막 4개



화산 카드 1장



잔해 카드 2장
(뒷면은 용암)

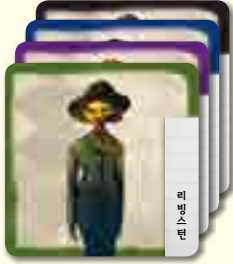


풍경 카드 24장
(뒷면은 용암)

지형 카드 30장



마을 카드 6장
(노란색 테두리)



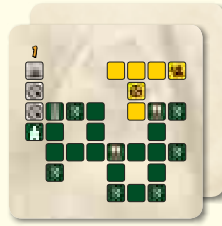
캐릭터 카드 4장



기술 카드 6장



도구 카드 15장



시나리오 카드 7장



난이도 카드 4장



체력 보드 1개



나무 미플 4개:
파란색, 자주색, 녹색, 검은색



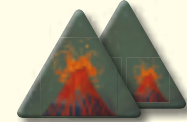
목적지 마커 4개



체력 마커 4개



주사위 24개
테두리는 플레이어 색상,
주사위 면은 노란색, 하늘색, 분홍색



분화 토큰 2개



도구 토큰
7개



상처 토큰
16개



파워 초코바 3개

게임 준비

2인 게임의 준비와 추가 규칙 설명은 10쪽에 있습니다.

각자 캐릭터 카드 4장 중에서 한 장을 고르거나 무작위로 뽑아서, 자기 앞에 펼쳐 놓습니다. 기술 카드 6장 중에서 하나를 선택해서 자신의 캐릭터 카드 옆에 놓습니다. 기술 카드의 자세한 설명은 12쪽에 있습니다.

도구 카드 15장을 잘 섞어서 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 각자 자신의 기술 카드의 아래에 표시된 수 만큼 도구 카드를 받습니다. (12쪽의 "기술 설명"을 참고하세요.) 받은 도구 카드를 자기 앞에 내용이 보이게 놓습니다. 나머지 도구 카드 더미는 테이블에 놓습니다.

캐릭터 카드 색깔로 자신의 플레이어 색이 정해집니다. 각자 색깔에 맞춰서 다음과 같은 구성품을 받습니다.

- 주사위 5개 또는 6개(기술 카드의 표시에 따라)
- 미플 1개
- 목적지 마커 1개(캐릭터 카드 위에 놓습니다.)
- 체력 마커 1개
- 가림막 1개

시나리오 카드 7장 중에서 무작위로 한 장을 뽑아, 그림대로 지형 카드를 배치합니다. 다음 장에 소개된 게임 준비 ①~⑦단계의 예시를 참고하세요.

체력 보드를 지형 옆에 놓습니다. 각자 체력 마커를 체력 보드의 칸에 놓습니다. 난이도를 선택해서, 원하는 난이도 카드를 체력 보드 옆에 파인 슬롯에 끼워 놓습니다.

난이도

이 게임에는 난이도가 1부터 4까지 있습니다.

처음 하는 분들은 1단계를 추천합니다. 조금 익숙해지면 난이도 2로 해보세요.

뽑았던 시나리오 카드를 포함해서, 나머지 구성품은 모두 박스에 되돌려 놓습니다. 게임에서 더 이상 필요하지 않습니다.

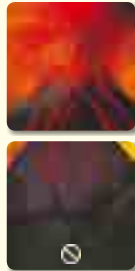
시나리오 카드

- 1 화산 카드를 시나리오 카드의  자리에 맞춰서 테이블에 놓습니다. 나머지 카드를 놓을 자리를 고려해서 시작 카드를 놓으세요.

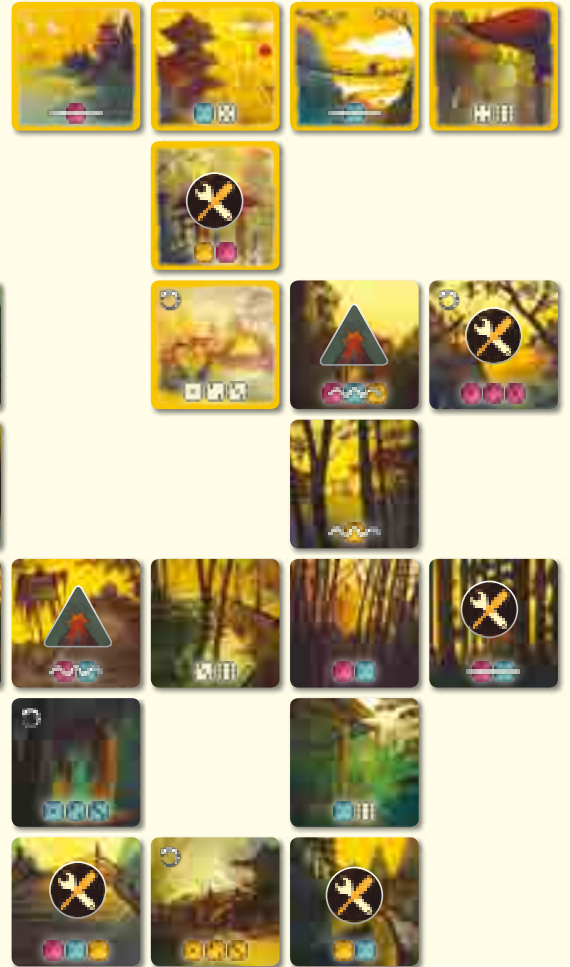
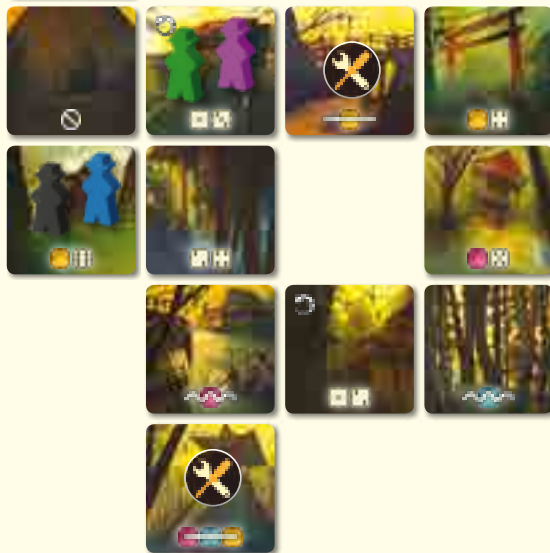


- 4 마을 카드 6장을 잘 섞은 다음,  표시 자리마다 앞면이 보이게 한 장씩 놓습니다.  표시가 있는 곳에는 4인 게임일 때만 마을 카드를 놓습니다.

- 2 잔해 카드 2장을  표시가 있는 두 곳에 놓습니다.



- 3 풍경 카드 24장을 잘 섞은 다음,  표시 자리마다 앞면이 보이게 한 장씩 놓습니다.



- 5 2인 또는 3인 게임: 각자 미플을 시나리오 카드에서 흰색  표시가 있는 풍경 카드에 놓습니다.

4인 게임: 두 명의 미플은 흰색  표시가 있는 풍경 카드에 놓고, 다른 두 명의 미플은 회색  표시가 있는 풍경 카드에 놓습니다.



- 6  표시가 있는 지형 카드마다 도구 토큰을 1개씩 놓습니다.



- 7  표시가 있는 지형 카드마다 분화 토큰을 1개씩 놓습니다. 이 때,  표시가 하나 있는 쪽으로 놓습니다.



선택한 난이도 카드와 체력 보드를 나란히 놓습니다.

게임의 목표

후지는 팀을 이루어 협력하는 게임입니다. 게임에서 승리하려면 모든 미플이 마을 카드들에 있어야 합니다. 여러분의 캐릭터는 체력이 다 떨어져서 쓰러지거나 용암에 잡히면 죽게됩니다. 마을에 도착하기 전에 캐릭터들 중에 하나라도 죽으면 즉시 실패로 게임이 끝납니다.

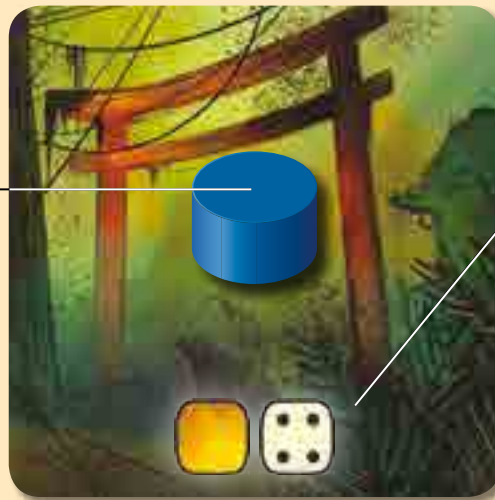
게임의 핵심: 이동하기

이 게임의 가장 중요한 부분은 플레이어들이 카드에서 카드로 이동하는 것입니다. 모두 다 각자의 주사위들을 동시에 굴리고, 그 결과를 옆에 앉은 사람들의 결과와 비교해 보세요. 게임을 시작하기 전에 이 부분을 이해하는 것이 중요합니다.

다음의 시나리오를 살펴보세요.

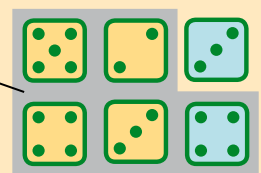
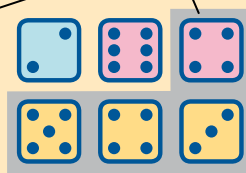
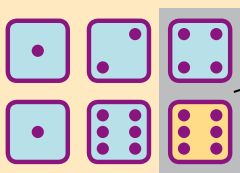
① 파랑은 예시의 지형 카드로 이동하고 싶어서 이 카드에 자신의 목적지 마커를 놓았습니다.

② 각자 자신의 주사위를 굴렸습니다. 게임의 이해를 위해 서로의 주사위 6개의 결과를 모두 공개합니다.



③ 지형 카드 하단에는 이동에 필요한 주사위가 표시되어 있습니다. 이 경우, 노란색 주사위 (4)와 4인 주사위 (6)만 인정되고, 다른 주사위는 모두 무시합니다.

④ 파랑은 자신의 주사위 중에 필요한 주사위 총합이 자신의 양 옆에 앉은 사람들의 각각의 총합보다 더 커야 해당 카드로 이동할 수 있습니다. 아래의 예시에서 회색 배경인 주사위가 필요한 주사위입니다.



$4 + 6 = 10$ → 필요한 주사위는 (4) (6)입니다.



파랑은 자신의 왼쪽 사람인 자주보다 필요한 주사위 총합이 큼니다.

← $4 + 5 + 4 + 3 = 16$ → 필요한 주사위는 (4) (6)입니다.



파랑은 자신의 오른쪽 사람인 초록보다 필요한 주사위 총합이 작습니다.

← $5 + 2 + 4 + 3 + 4 = 18$



파랑의 필요한 주사위 총합은 16입니다. 왼쪽 사람인 자주는 10이어서, 파랑보다 낮습니다. 오른쪽 사람인 초록은 18로, 파랑보다 높습니다. 안타깝게도 파랑은 이번 라운드에 미플을 이동시키지 못하고, 원래 있던 자리에 그대로 남아야 합니다.

이것이 바로 이 게임의 가장 중요한 원리입니다. 이제, 일반적인 게임 규칙 설명서로 돌아가서, 라운드의 단계마다 하는 일에 대해 알려드리겠습니다.

한 라운드의 구성

각 라운드는 여섯 단계로 이루어져 있습니다. (가림막에도 나와 있습니다.)

① 주사위 굴리기  각자 가림막으로 가리고 주사위를 굴립니다.	④ 도구 카드 사용하기   특정 도구 카드를 사용할 수 있습니다.
② 이동 계획하고 도구 카드 사용하기    어느 카드로 이동할 지 상의합니다. 특정 도구 카드를 사용할 수 있습니다.	⑤ 이동하고 체력 조정하기     미판을 옮기고 체력을 잃습니다.
③ 다시 굴리기   주사위 일부 또는 전부를 다시 굴릴 수 있습니다.	⑥ 화산 분화  용암이 흘러서 지형을 따라 퍼집니다.

화산이 분화하면 라운드가 끝나고, 바로 다음 라운드를 시작합니다. 이어서 각 단계마다 하는 일을 자세히 알려드리겠습니다.

①단계: 주사위 굴리기



주사위를 전부 굴릴 공간을 충분히 확보하여 각자 자신의 가림막을 세워 놓습니다. 모두가 동시에, 다른 사람들이 볼 수 없게 가림막 뒤에서 자신의 주사위를 전부 굴립니다.  주사위 결과는 본인만 볼 수 있습니다.

주의하세요: 가림막 뒤에서 일어나는 일은 서로 확인할 수 없습니다. 그렇다고 해서 남들 몰래 주사위 결과를 바꾸면 안됩니다! 이번 단계 뿐만 아니라 다른 어떤 단계에서도 안됩니다.

②단계: 이동 계획하고 도구 카드 사용하기



이 단계는 자신의 미판을 어느 카드로 옮길지 정하는 단계입니다. 서로 상의할 수 있고  정보를 교환하고 자신의 목적지 마커를 다른 지형 카드에 놓을 수 있습니다.  이번 단계에 2단계가 표시된 도구 카드  를 쓸 수 있습니다. (7쪽의 "4단계: 도구 카드 사용하기"와 11쪽의 도구 카드 설명을 참고하세요.)

이동 규칙

자신의 미판을 옮길 카드를 정합니다.

다음의 제한 사항이 있습니다.

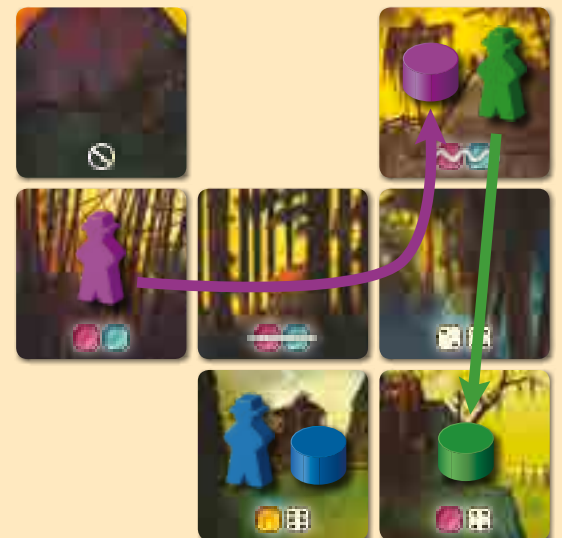
- 라운드당 미판을 세 칸까지만 움직일 수 있고, 다른 미판이 있는 칸을 지나칠 수 없습니다.
- 세 칸을 셀 때, 가로나 세로만 인정하고, 대각선은 안됩니다.
- 미판은 현재 장소에 머무를 수 있습니다.
- 용암이 퍼진 카드, 잔해 카드, 화산 카드로 이동하거나 지나갈 수 없습니다.

목적지 마커 놓기

결정한 지형 카드에 자신의 목적지 마커를 놓습니다.

- 위에 설명한 이동 규칙에 맞게, 미판이 해당 카드에 도착할 수 있어야 합니다.
- 옆에 앉은 사람과 같은 카드를 목적지로 선택할 수 없습니다.
- 다른 사람의 미판이 현재 있는 카드에 목적지 마커를 놓을 수 있습니다.
- 있던 자리에 있고 싶으면, 그 카드에 목적지 마커를 놓아야 합니다.
- 목적지 마커를 놓더라도 최종 결정을 한 것은 아닙니다. 계획을 하는 동안에는 원하는대로 목적지 마커를 옮길 수 있습니다. 다음 단계(다시 굴리기)로 넘어가

예시: 이동과 목적지 마커



초록은 자신의 미판로부터 2칸 떨어진 카드에 목적지 마커를 놓았습니다.

자주는 자신의 미판로부터 3칸 떨어진 카드에 목적지 마커를 놓았습니다.

파랑은 현재 있는 카드에 머물기로 했습니다. 자신의 미판이 있는 카드에 목적지 마커를 놓았습니다.

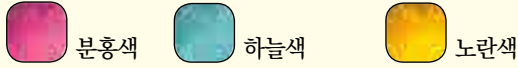
면 마커의 위치가 고정되지만, 그 전까지는 자유롭게 옮길 수 있습니다.
단계가 넘어가면 더 이상 목적지 마커를 움직일 수 없습니다.

필요한 주사위

지형 카드 하단에는 필요한 주사위가 표시되어 있습니다. 필요한 주사위는 해당 카드로 이동하는데 유효한 주사위를 나타냅니다.

서로 다른 두 개의 기준이 있습니다.

한 가지는 주사위 색입니다.:



다른 한 가지는 주사위 눈입니다.:



미플을 카드로 이동시키려면 다음의 이동 조건을 만족해야 합니다.

자신의 유효한 주사위(목적지 카드에 표시된 필요한 주사위) 총합이
각각의 양 옆에 앉은 사람들의 필요한 주사위 총합보다 높아야 합니다.

의사 소통 규칙

플레이어들 각자의 주사위 결과는 서로 다른 사람들과 긴밀한 연관이 있지만,
각자 가림막으로 가려져 있습니다. 서로의 주사위 결과가 보이지 않기 때문에
대화를 통해 정보를 교환해야 합니다. 단, 중요한 제약이 있습니다.

어떠한 경우건, 숫자를 언급해서는 안됩니다. 구체적인 언급은 물론,
평균 등 간접적인 묘사도 해서는 안됩니다!

이 규칙은 주사위 눈과 주사위 개수 모두에 적용됩니다.

여러분이 영리하게 의사소통을 하고, 운이 조금 따라 준다면, 각자 이동 조건을
만족시킬 수 있을 것입니다.

기억하세요: 이동 계획에 대해 서로 의견을 나누는 동안, 목적지 마커를 잘 이용해야 합니다. 목적지 마커는 눈에 보이는 지표라서, 누가 어디로 이동하고 싶은지, 필요한 주사위는 무엇인지 바로 알 수 있습니다.

예시: 필요한 주사위



참고하세요: 여러분은 상반된 기분을 동시에 느끼게 될 것입니다. 본인의 이동을 위해서 필요한 주사위가 높게 나오기를 바라는 한편, 주사위 결과가 높으면 다른 팀원의 이동을 방해하게 될 지도 모릅니다.

예시: 의사 소통

다음과 같이 말해서는 안됩니다.

- "나한테 노란색 주사위 세 개 있어."
- "난 5가 많아."
- "홀수는 하나도 없어."
- "분홍색이 평균보다 살짝 많아."

다음과 같은 말은 해도 됩니다.

- "높은 주사위가 많아."
- "내가 너한테 짝수 주사위로는 위험하지 않아."
- "주사위가 내 목적지에 나쁘게 나왔어."

③단계: 다시 굴리기

목적지를 정한 다음, 다시 굴리기를 시작합니다.

다시 굴리기 횟수

각자 0-3번까지 다시 굴릴 수 있습니다. 다시 굴리기 횟수는 이번 라운드에 자신의 미플을 얼마나 멀리 보내려는지에 따라 달라집니다.

(즉, 현재 위치와 목적지 마커의 거리에 달려 있습니다.)

- 현재 있는 카드에 머물고 싶으면 다시 굴리기 2회를 얻습니다.
- 1 또는 2칸 이동하고 싶으면 다시 굴리기 1회를 얻습니다.
- 3칸 이동하고 싶으면 다시 굴리기를 하지 못합니다.

- 어떤 지형 카드에는 왼쪽 상단 구석에 표시가 있습니다. 이 카드에 목적지 마커를 놓은 사람은 추가로 다시 굴리기 1회를 얻습니다.



다시 굴리기 방법

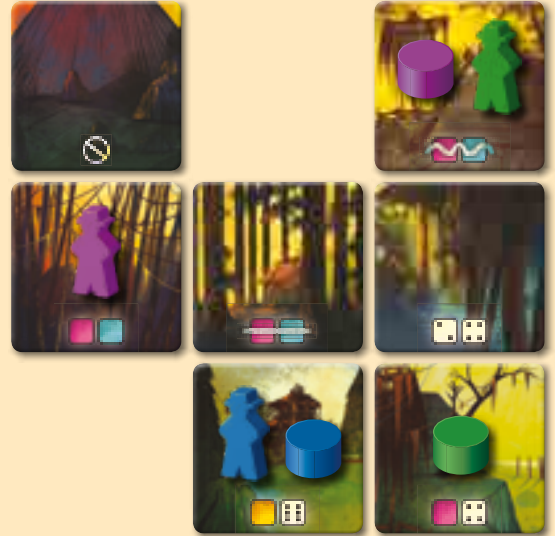
다시 굴릴 주사위를 선택해서 다시 굴립니다. 얻은 횟수만큼 반복합니다.

- 다시 굴릴 주사위를 원하는만큼 선택합니다. 주사위 전부를 다시 굴려도 됩니다.
- 어떤 주사위를 다시 굴릴 지 마음대로 선택할 수 있습니다. 이전에 다시 굴렸거나 굴리지 않았거나 상관없이 선택합니다.
- 선택한 주사위를 동시에 다시 굴립니다.
- 자신이 얻은 다시 굴리기 횟수를 다 쓸 필요는 없습니다. 만족스러운 결과가 나오면 언제든지 다시 굴리기를 멈출 수 있습니다.

다시 굴리기 제한

- 모두가 동시에 다시 굴려야 합니다.
- 3단계 다시 굴리기를 하는 동안에는 서로 의사 소통을 해서는 안됩니다. ❌

예시: 다시 굴리기 횟수



파랑은 2번 다시 굴릴 수 있습니다.
초록은 한 번 다시 굴릴 수 있습니다.
자주는 다시 굴릴 수 없습니다.

④단계: 도구 카드 사용하기

다시 굴리기를 마친 다음, 특정 도구 카드를 사용할 수 있습니다. ⚙️

도구 카드의 소지자는 도구 카드로 유용한 기술을 딱 한 번 쓸 수 있습니다.

- 도구 카드는 2단계(이동 계획하고 도구 카드 사용하기) 또는 4단계(도구 카드 사용하기)에서 사용할 수 있습니다. 각 도구 카드마다 사용할 수 있는 단계 ② 그리고/또는 ④가 표시되어 있습니다.
- 도구 카드를 사용할 지에 대해서 상의할 수 있습니다. 다른 사람들이 카드를 잘 볼 수 있도록, 자기 앞에 카드의 앞면이 보이도록 펼쳐 놓습니다. 그러나 상의하는 동안 목적지 마커를 옮기거나 주사위를 다시 굴릴 수 없습니다!
또한, 자신의 주사위들은 가림막으로 가려둔 채여야 하고, 6쪽의 의사 소통 규칙도 계속 지켜야 합니다.
- 2단계와 4단계 모두 자신이 원하는 장수의 카드를 원하는 순서로 사용할 수 있습니다.

도구 카드를 사용하고 싶으면 팀원들에게 먼저 알린 다음 사용합니다. 사용한 카드는 버리는 카드 더미에 놓습니다. 해당 카드는 본인 또는 다른 팀원들 누구도 다시 얻을 수 없습니다.

이 숫자는 해당 도구 카드를 쓸 수 있는 단계입니다.



이 표식은 카드의 효과가 미치는 대상을 나타냅니다.



검은색: 카드를 사용한 사람에게만 카드 효과가 발휘됩니다.



검은색과 흰색: 카드를 사용한 사람과 다른 한 사람에게 효과가 발휘됩니다.



검은색과 흰색들: 카드를 사용한 사람과 다른 모두에게 효과가 발휘됩니다.

⑤ 단계: 이동하고 체력 조정하기



도구 카드를 더 이상 쓸 수 없거나 쓰고 싶지 않으면, 바로 미플들을 이동시킵니다. 우선, 가림막을 열어서 자신의 최종 주사위 결과를 다른 사람들에게 보여줍니다. 이동은 아무나 시작할 수 있는데, 다음의 두 단계를 따릅니다.

A. 주사위 결과를 비교하고 미플을 움직입니다.

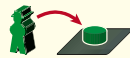
B. 체력을 조정합니다.

⑤ 단계에는 다음의 규칙이 일반적으로 적용됩니다:

어떤 사람이 차례를 진행하는 동안, 다른 사람은 그 사람의 목적지 카드에 필요한 주사위만 비교합니다. 다른 카드는 상관이 없습니다.

어떤 순서로 차례를 진행할 지 선택할 수 있습니다. 첫 번째 사람이 두 단계를 모두 완료하면, 다른 사람들도 마찬가지로 이동하고 체력을 조정합니다. 모두가 차례를 수행하면 이 단계가 끝나고, 화산이 분화합니다.

A. 주사위 결과 비교하고 미플 이동



다음의 순서대로 진행합니다.

1. 차례를 진행하는 사람과 그 양 옆의 사람은 차례인 사람의 목적지 카드에 필요한 주사위를 각자 구분합니다. (이 주사위들이 해당 턴을 진행하는 동안 "유효한 주사위"입니다.)
2. 차례인 사람의 유효한 주사위 총합이 그 사람의 이동값입니다.
3. 양 옆의 사람도 각자 자신의 유효한 주사위를 더해서 이동값을 확인합니다.

차례인 사람의 이동값이 양 옆 사람 각각의 이동값보다 높으면 움직일 수 있습니다. 차례인 사람은 자신의 목적지 마커를 놓은 카드로 미플을 옮깁니다. 원래 있던 자리에 목적지 마커를 놓았다면 그 자리에 그대로 둡니다.

차례인 사람의 이동값이 양 옆 사람 중 누군가의 이동값과 같거나 그보다 낮으면 이동할 수 없습니다. 미플을 현재 카드에 그대로 둡니다.

마지막으로, 차례인 사람은 자신의 목적지 마커를 캐릭터 카드로 돌려 놓습니다.

도구 얻기

도구 토큰  이 있는 카드에 자신의 미플이 멈추면 새 도구 카드를 가져올 수 있습니다.

카드 더미에서 맨 위의 카드를 펼쳐서 자신의 앞에 놓습니다. 이 도구 카드는 다음 이어지는 라운드부터 사용할 수 있습니다.

그런 다음, 지형 카드에서 도구 토큰을 제거합니다. 그 곳에서는 더 이상 도구 카드를 얻을 수 없습니다.

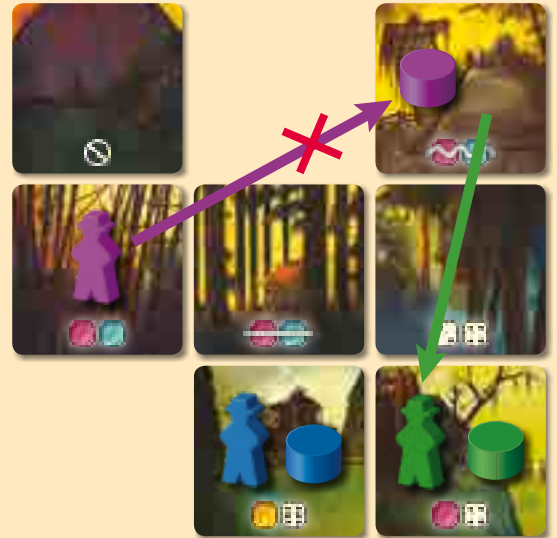
분화 토큰

게임을 시작할 때, 지형 카드 두 곳에 분화 토큰  이 놓입니다.

분화 토큰이 놓인 카드에 미플이 이동하거나 그 카드에 멈추면 추가 분화가 일어납니다. "6단계: 분화"와 같은 방법으로 작동합니다. (9쪽 설명을 참고하세요.)

그런 다음, 해당 카드에서 분화 토큰을 제거합니다. 각 분화 토큰마다 게임당 한 번만 효력을 발휘합니다.

예시: 미플 이동하기



초록이 필요한 주사위는 분홍색 주사위와 눈이 4인 주사위입니다. 초록의 이동값은 14이며, 양 옆 사람인 자주(6)와 파랑(2)에 비해 높습니다. 따라서 초록은 자신이 선택한 목적지로 미플을 옮깁니다.

파랑은 노란색 주사위와 눈이 6인 주사위가 필요합니다. 총합이 10이어서, 양 옆 사람인 자주(9)와 초록(0) 둘 보다 높습니다. 파랑은 현재 풍경 카드에 머무르기를 원했기 때문에, 미플을 움직이지 않습니다.

자주가 필요한 주사위는 분홍색 홀수와 파란색 홀수 주사위입니다. 총합이 11로, 자주(9)의 이동값은 양 옆 사람인 초록(12)의 이동값보다 낮습니다. 자주는 미플을 움직일 수 없습니다.

참고하세요: 누군가 분화 토큰을 활성화시키게 된다면, 그 사람은 5단계 때 마지막으로 차례를 진행해야 합니다.

B. 체력 조정



각자 게임을 시작할 때는 체력 이 가득 차 있습니다. 게임을 진행하면 체력이 떨어지고 상처를 입어서, 행동에 제약이 생기게 됩니다.

자기 미플의 이동에 성공하면, 양 옆 사람들 중에서 이동값이 더 높은 사람과의 이동값 차이를 계산합니다. 그런 다음, 난이도 카드를 보고 이번 라운드에 얼마나 체력 을 잃게 되는지 확인하는데, 그 수치는 이동값의 차이에 달려 있습니다. 잃은 체력 점수만큼 체력 보드에서 자신의 체력 마커를 전진 시킵니다.

이동에 실패하면 이동값의 차이를 계산할 필요가 없습니다. 난이도 카드의 가장 윗줄에 표시된 숫자인 최대값으로 체력 을 잃습니다.

체력 마커가 체력 보드의 마지막 칸인 칸에 도착하면 그 캐릭터는 지쳐서 나오게 됩니다. 즉시 여러분 모두의 실패로 게임이 끝납니다.

상처 토큰

자신의 체력 마커가 표시가 있는 칸에 멈추거나 지나치면 즉시 상처를 입어서 상처 토큰을 하나 받아야 합니다. 받은 상처 토큰으로 자신의 기술 카드에 있는 4개의 표시 중 하나를 가려 놓습니다. 반드시 아직 덮이지 않은 칸을 선택해야 합니다. 상처 토큰은 행동에 제한을 주고, 게임이 끝날 때까지 남습니다. 상처 토큰으로 덮은 칸에 따라 다음의 효과가 적용됩니다.



- 다리 부상: 주사위 하나를 영구히 잃습니다. 어떤 주사위를 잃을 것인지는 직접 선택합니다. 현재 주사위 결과가 다른 팀원들에게 여전히 중요할 수 있기 때문에, 다른 사람들이 이 체력을 모두 조정할 다음에 주사위를 버립니다.



- 부러진 팔: 더 이상 어떤 도구 카드도 사용할 수 없습니다.



- 기억상실: 더 이상 기술 능력을 사용할 수 없습니다.



- 시력 손상: 더 이상 3단계에서 다시 굴리기를 할 수 없습니다. 도구 카드나 기술 카드의 다시 굴리기에는 영향을 미치지 않습니다.

⑥단계: 화산 분화

각 라운드가 끝날 때 화산이 분화 합니다. 용암에 가로 또는 세로로 인접한 모든 풍경 카드를 용암 쪽으로 뒤집습니다. 즉, 이 카드들도 이제 용암이 됩니다.

1라운드에는 화산 카드만이 유일한 용암 카드입니다. 따라서, 화산에 인접한 첫 번째 잔해 카드만 뒤집으면 됩니다. 이어지는 라운드에는 한 번에 한 장 이상의 카드를 뒤집게 될 수도 있습니다!

미플이 있는 카드를 뒤집어야 하면, 해당 플레이어는 용암에 집어삼켜져, 모두의 패배로 게임이 즉시 끝납니다.

모두 무사했으면 분화 후에 다음 라운드를 시작합니다. 이전 라운드를 진행했던 것과 마찬가지로, ①단계: 주사위 굴리기부터 시작합니다.

예시: 체력 조정



8쪽의 예시에서 파랑은 이동값이 10이고, 양 옆 사람들은 9와 0이었습니다. 따라서, 이동값이 더 높은 옆 사람과 자신의 이동값 차이는 $10-9=1$ 입니다.

난이도 카드에서 1 또는 2 차이인 경우의 효과대로, 파랑은 체력 3을 잃습니다. 파랑은 자신의 체력 마커를 3칸 전진시킵니다.

초록은 이동값이 14였고, 이동값이 높은 옆 사람은 6이어서 그 차이가 8입니다. 따라서, 체력을 잃지 않습니다. 자주는 이동에 실패했기 때문에 체력 4를 잃습니다.

기억하세요: 2단계에서 원래 있던 지형 카드에 남기로 결정해도 게임의 진행은 같습니다. 이동값이 양 옆 사람들보다 높더라도 이동값의 차이에 따라 체력을 잃을 수도 있습니다. 이동값이 이웃들과 같거나 그보다 낮으면 최대치로 체력을 잃습니다.



예시: 상처 토큰 두 개가 수집가의 능력을 제한합니다.

참고하세요: 상처 토큰의 뒷면에는 4가지 서로 다른 효과가 그려져 있습니다. 기술 카드의 표시를 토큰으로 덮는 대신, 선택한 표시의 토큰을 자기 앞에 놓아두어도 됩니다.

기억하세요: 도구 관리인은 한 팔이 부러져도 다른 사람에게 도구를 건네 줄 수 있습니다.



예시: 용암의 확산



게임 종료

이 게임은 여러분 탐험 그룹의 승리 또는 처참한 패배, 둘 중의 하나로 끝납니다.

팀원을 하나라도 잃으면 여러분의 패배입니다.

두 가지 경우에 이런 일이 생깁니다.

- 현재 서 있는 곳이 화산 분화  때문에 용암 쪽으로 뒤집히는 경우.
- 체력  마커가 전진해서 체력 보드의 마지막 칸인  칸에 도착한 경우.

어느 경우거나 팀 전체의 실패로 게임이 즉시 끝납니다.

마지막 미플이 마을 카드로 이동하는 순간, 즉 모든 플레이어의 미플이 마을 카드에 서 있는 즉시 여러분의 승리로 게임이 끝납니다.

그 라운드를 끝까지 진행해서 화산이 분화하는 것을 기다릴 필요가 없습니다.

마을 카드

마을 카드도 지형 카드이므로, 풍경 카드와 기능은 같습니다. 미플이 마을 카드에 도착해도 미플을 게임에서 빼지 않습니다. 마을에 도착한 사람도 매 라운드 계속 주사위를 굴리고 체력을 조정해야 합니다. 미플을 이동시킬 수도 있습니다. 남은 팀원들을 위해 마을 안쪽으로 이동하여 입구쪽 자리를 비워놓는 것이 좋습니다.

마을에 도착한 다음, 이후 라운드에 마을을 다시 나가요 됩니다. 그러나 모든 미플이 동시에 마을 카드에 서 있어야 게임에서 승리한다는 것을 기억하세요.

최종 점수 계산

여러분의 승리로 게임이 끝난 다음, 원한다면 얼마나 훌륭하게 목적을 달성했는지 점수를 계산할 수 있습니다.

점수 계산 방법은 다음과 같습니다.

플레이어당 +4점

상처 토큰당 -1점

사용하지 않은 도구 카드당 +1점

점수의 평가는 다음과 같습니다.

0점	오랫동안 병원 신세를 지게 될 겁니다.
1-2점	큰일날 뻔 했어요. 저승 문턱까지 갔었네요. 여러분의 다음 번 탐험의 후원이 취소되었습니다.
3-4점	해냈군요. 그렇지만 훈장은 기대할 수 없겠어요.
5-7점	마을에서 폭 쉬면서 한 잔 하세요. 여러분은 그럴 자격이 있어요!
8-11점	수많은 마을 사람들이 여러분의 영광을 기리며 축제를 열었습니다! 여러분처럼 용감한 탐험대는 처음입니다. 다음 번에는 더 어려운 난이도로 도전해 보세요.
12+점	여러분의 모험기가 전 세계에 퍼질 것입니다. 이미 할리우드에서 영화화에 눈독을 들이고 있습니다. 다음 번에는 반드시 더 어려운 난이도로 도전하세요.

변형 규칙

스릴 충만: 게임의 마지막까지 긴장을 더하고 싶으면 다음의 변형 규칙을 적용하세요. 게임을 준비할 때 마을 옆에 분화 토큰을  표시가 2개 있는 쪽으로 뒤집어서 놓습니다. 이 토큰이 작동되면 분화를 1번이 아니라 2번 하게 됩니다. 이 변형 규칙은 모든 종류의 난이도 카드와 함께 사용할 수 있습니다.

2인 규칙

2인 규칙에는 두 가지 버전이 있습니다. 취향에 따라 원하는 규칙을 선택하세요.

A 준비가 간단하고, 배우기 쉽고 금방 잘 할 수 있지만 운적인 요소가 많은 방법

게임을 준비할 때, 다음을 추가합니다.

- 자신과 팀원 사이에 세 번째 가림막을 놓습니다. 둘 다 가림막 안쪽을 볼 수 없습니다. 세 번째 주사위 6개 세트를 근처에 놓습니다.

다음의 규칙을 추가해서 게임을 진행합니다.

- 세 번째 가림막 뒤에서 주사위 3개를 굴립니다. 이 주사위 결과는 여러분 둘 다 볼 수 없습니다. 나머지 주사위 3개를 가림막 앞에서 굴립니다. 둘 다 주사위 결과를 볼 수 있습니다.
- ③ 단계(다시 굴리기) 때, 세 번째 추가 주사위 세트는 다시 굴릴 수 없습니다.
- ⑤ 단계(이동하고 체력 조정하기) 때, 세 번째 가림막도 제거합니다. 주사위 결과를 비교할 때, 팀원의 주사위 뿐만 아니라 세 번째 주사위 세트도 함께 봅니다. 즉, 추가 주사위 세트는 미플이 없어서 플레이어들의 진로를 방해하지 않는 세 번째 플레이어 역할을 하는 셈입니다.

B 준비할 것이 약간 더 있고, 배우기도, 잘하기도 어렵지만 운적인 요소가 적은 방법

게임을 준비할 때, 다음을 추가합니다.

- 두 사람의 미플에 추가 미플 하나를 시작 카드에 놓습니다. 추가 미플은 캐릭터 카드와 기술 카드, 목적지 마커와 시작 도구 카드도 받습니다. 추가 미플의 기술 카드는 주사위 6개를 쓰는 것으로 선택합니다. 체력 보드에도 추가 미플 색깔의 체력 마커를 놓습니다.
- 남은 가림막 두 개를 플레이어들 사이에 놓습니다. 가림막의 뒤쪽을 서로 맞대어 놓아서, 각 플레이어는 하나의 가림막 안쪽만 볼 수 있습니다. 추가 미플의 주사위를 아래 구성으로 3개씩 각각의 가림막에 놓습니다.

- 파란색 1이 있는 주사위 1개,

- 파란색 2가 있는 주사위 1개,

- 파란색 3이 있는 주사위 1개

그러면, 각 플레이어는 추가 미플의 주사위 6개 중, 3개만 보게 됩니다.

다음의 규칙을 추가해서 게임을 진행합니다.

- 두 명의 플레이어들은 자신의 주사위 뿐만 아니라 자기 쪽에서 보이는 추가 미플의 주사위 3개도 굴리고, 각각의 가림막에 놓습니다.
- 이동 계획 단계 때 플레이어들은 추가 미플의 목적지 마커를 놓을 곳도 함께 결정합니다.
- 추가 미플의 도구 카드 사용도 플레이어들이 상의해서 결정합니다.
- 추가 미플도 체력을 잃고, 상처 토큰을 받습니다. 또한, 마을에 무사히 도착해야 합니다.



쌍안경



단계
②

풍경 카드 두 장을 선택해서 위치를 바꿀 수 있습니다. (마을 카드는 안됩니다.) 미플, 목 적지 마커, 도구 토큰 또는 분화 토큰이 없 는, 완전히 텅 빈 카드만 바꿀 수 있습니다.

라이터



단계
④

팀원 한 명에게서 주사위 1개를 받을 수 있습니다. 주사위 결과를 바꿔서는 안됩니다. 그 라운드가 끝날 때까지 이 주사위도 자 신의 주사위처럼 간주합니다. 라운드가 끝 날 때 팀원에게 주사위를 돌려줍니다. 라이 터를 사용해서 주사위를 1개보다 많이 넘겨 줄 수 없습니다.

등산용 고리



단계
④

모두가 각자의 주사위 딱 1개를 다시 굴립니다. 반드시 굴려야 합니다.

지도



단계
④

자신의 주사위 1개를 다른 팀원에게 줄 수 있습니다. 받는 사람은 거절할 수 없고, 주사 위 결과를 바꿔서는 안됩니다. 주사위를 받 은 사람은 라운드가 끝날 때까지 자신의 주 사위로 간주하며, 라운드가 끝날 때 돌려줍 니다.

테이프



단계
④

숫자 1인 주사위를 원하는 만큼 6으로 바꿀 수 있습니다. 숫자 1 주사위 전부를 바꿀 필 요는 없습니다.

나침반



단계
④

숫자 6인 주사위를 원하는 만큼 1으로 바꿀 수 있습니다. 숫자 6 주사위 전부를 바꿀 필 요는 없습니다.

큰 칼



단계
④

자신의 주사위를 2개까지 따로 치워둘 수 있습니다. 해당 주사위는 그 라운드가 끝날 때 돌려받습니다. 다른 플레이어들은 제거된 주사위의 값을 볼 수 있습니다.
⑤ 단계 때, 이 주사위 2개는 주사위 결과에 포함되지 않습니다.

무전기



단계
②
④

다른 사람들이 자신의 주사위 결과를 볼 수 있도록 가림막을 현재 단계가 끝날 때까지 제거할 수 있습니다. 무전기를 ② 단계에 쓰 면 다시 굴리기를 하기 전에 가림막을 다시 제자리에 세워 두어야 합니다.

구급 상자



단계
④

이번 라운드에 체력을 전혀 잃지 않습니다. 자신의 이동값이 양옆 사람과 같거나 그보 다 낮으면 이동은 할 수 없지만 체력은 그 대로 유지합니다.

삽



단계
④

자신의 주사위 중 1개를 어느 면으로나 돌릴 수 있습니다.

밧줄



단계
②
④

자신의 미플을 즉시 인접한 풍경 카드로 옮길 수 있습니다. 이동하려는 곳에 도구 토큰이 있으면 도구 카드를 가져올 수 있습 니다. ② 단계에 밧줄을 사용하면 다시 굴 리기 횟수가 바뀔 수 있습니다.
④ 단계는 확실히 이동할 수 없을 것이 예 상될 때만 밧줄이 유용합니다.

조명탄



단계
④

⑤ 단계(이동하고 체력 조정) 때 자신의 차 례에, 본인의 이동값이 3 늘어납니다. 양 옆 사람의 차례를 진행할 때는 늘어나 지 않습니다.

손전등



단계
②

② 단계(이동 계획하고 도구 사용) 때 다시 굴리기를 할 수 있습니다. ③ 단계의 다시 굴리기와 달리, 이 카드로 다시 굴리기를 한 다음에 서로 의사 소통을 할 수 있을 뿐만 아니라, 도착지 마커도 다시 놓을 수 있습니다. 단, 의사 소통 규칙(6쪽)은 여전 히 지켜야 합니다.

주머니칼



단계
X

공개된 도구 카드 중, 원하는 카드의 기능 을 복사할 수 있습니다. 복사한 카드의 기 능은 반드시 원래 카드에 지정된 단계에 써야 합니다. 그런 다음, 주머니칼을 버리 는 카드 터미에 놓습니다. (원래 카드는 버 리지 않습니다.)

물통



단계
④

이 카드로 다시 굴리기 2회를 할 수 있습 니다. 또는, 다른 한 명의 플레이어에게 다 시 굴리기 1회를 줄 수 있습니다.



도구 관리인  게임 시작 시, 주사위 6개를 받습니다. 도구 카드 4장을 받아서 2장을 선택하고, 나머지 2장은 도구 카드 더미의 아래쪽에 놓습니다. 기술: 자신의 도구 카드를 팀원들에게 언제든지 원하는만큼 줄 수 있습니다. 서로 같은 풍경 또는 마을 카드에 있지 않아도 됩니다. 팔이 부러져도 도구 카드를 줄 수 있습니다.	정찰자  게임 시작 시, 주사위 5개와 도구 카드 2장을 받습니다. 기술: 카드 4장까지 이동할 수 있습니다. 그렇게 할 경우, ③단계(다시 굴리기) 때 다시 굴리기  를 할 수 없습니다.
좋은 친구  게임 시작 시, 주사위 6개와 도구 카드 1장을 받습니다. 기술: ③단계(다시 굴리기) 때, 자신의 주사위 하나를 일시적으로 치워 둘 수 있습니다. 해당 주사위는 그 라운드가 끝날 때 돌려 받습니다. 다른 플레이어들은 제거된 주사위의 값을 볼 수 있습니다.	생존 전문가  게임 시작 시, 주사위 5개와 도구 카드 1장을 받습니다. 기술: ③단계 때 다시 굴리기  를 한 번 추가로 할 수 있습니다.
수집가  게임 시작 시, 주사위 6개와 도구 카드 1장을 받습니다. 기술: 다시 굴리기를 할 수 있는 상황에서, 1회 패스할 때마다 보상으로 파워 초코바를 받습니다. (초코바는 최대 3개까지만 가질 수 있습니다.) ⑤단계(이동하고 체력 조정) 때 원하는 만큼 초코바를 버리고, 버린 개수만큼 자신 또는 팀원의 이동값을 올릴 수 있습니다. 이것은 이동값 자체를 올리는 것이며, 날개 주사위의 값을 올리는 것은 아닙니다. 이 효과는 한 사람의 차례를 진행하는 동안만 적용됩니다. 5단계에서 다음 사람이 차례를 시작하는 순간, 그 효과는 만료됩니다.	수리공  게임 시작 시, 주사위 5개를 받습니다. 도구 카드 3장을 받아서 1장을 선택하고, 나머지 2장은 도구 카드 더미의 아래쪽에 놓습니다. 기술: 도구 카드를 두 번 쓸 수 있습니다. 처음 사용한 다음, 카드를 90° 돌려 놓습니다. 두 번째 사용한 다음 카드를 버립니다. 수리공이 이 능력을 잃게 되면, 그 즉시 1번 썼던 도구 카드들을 모두 버립니다.

게임 디자이너: Wolfgang Warsch
일러스트레이터: Weberson Santiago
편집: Ryan Palfreyman, Frank Heeren
한글판 제작: 다이스트리 게임즈

테스트 플레이에 참여해 준 Karoline Kollmann, Sebastian Kollmann, Alexander Pfister와 Gunther Dastl 그리고 그의 케임브리지 보드게임 모임 "Boardgame Wolfpack"에게 작가의 감사 인사를 전합니다.
박스 디자인의 Christine Conrad, 설명서 디자인의 Ursula Steinhoff, 교정의 Steven Hörll, Jona Kron, Clara Gutmann, Stephan Pongratz, Clara Müller, Sebastian Thaler, Katerina, Roland Girgensohn, Brigitte Palfreyman, 그리고 Inga Keutmann에게 제작사의 감사 인사를 전합니다.



©2018 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
www.feuerland-spiele.de



©2018 DiceTree Games
www.DiceTreeGames.com