

# 로우 랜드 LANDS

Claudia & Ralf Partenheimer



12세 이상, 2-4인 게임

50-100 분 소요

북해 연안에 위치한 로우 랜드는 상습적인 폭풍우의 기습에 위협받는 거친 땅입니다. 로우 랜드 주민들에게는 영원히 해결되지 않는 고민이 있는데, 바로 이것입니다. 농장의 귀중한 인력인 농부들을 제방을 쌓는 공공 근로에 보내야 할까요, 아니면 생계를 위해 양을 치고 농장을 확장하는 일에 집중해야 할까요?

양을 치며 얻는 수익, 마을을 보호하는 제방 건설, 그 밖에 다른 할 일들 사이에서 성공적으로 균형을 잡을 수 있는지 도전해 보세요!



이 인장은 디자이너 Uwe Rosenberg가 그의 팬들을 위해 특별히 추천하는 게임에 붙이는 표식입니다.

또한, Uwe Rosenberg도 직접 이 게임의 개발 과정에 참여하여 제작에 함께 하였습니다.

# 게임 구성물

## 공용 구성물

### • 게임 보드 1개



### • 양 시장 보드 2개 (1개는 양면)



### • 홍수 카드 12장

(1, 2, 3, 5 각 2장씩, 4는 3장, 6은 1장)



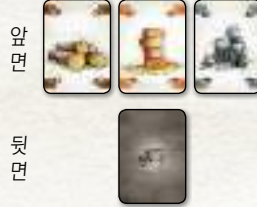
### • 자원 마커 3개

(나무, 흙, 돌 각 1개씩)



### • 자원 카드 66장

(종류당 22장씩)



### • 양 85개

### • "양 3마리" 토큰 6개



### • 울타리 64개



### • 단계 표시 마커 1개



### • 시작 플레이어 마커 1개

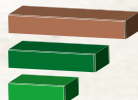


### • 파도 마커 36개



### • 제방 조각 13개

(4칸 길이 조각 3개, 3칸 길이 조각 4개, 2칸 길이 조각 6개)



### • 진행 토큰 5개



### • 시세 마커 1개



### • 제방 손상 타일 30개



### • 코인 53개

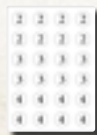
(10짜리 12개, 5짜리 14개, 1짜리 27개)



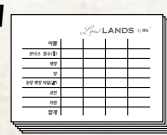
### • 농부 행동값 +2 토큰 4개



### • 스티커 1장



### • 점수 용지 책자 1부



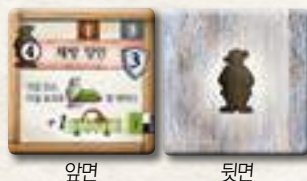
### • 진행 토큰과 농장 확장 타일 설명 부록 1부

### • 농장 확장 타일 46개: 설비 타일 16개 / 건물 타일 30개

#### 설비 타일 16개



#### 건물 타일: 행동 건물 12개



#### 양 건물 12개



#### 해일 건물 6개



## 개인 구성물 (4인 각자 받는 구성물)

### • 농장 개인 보드 1개

(한 쪽은 좋은 날씨, 다른 쪽은 흐린 날씨이며, 기능상의 차이는 없습니다.)



### • 수입 보드 1개



### • 요약 카드 1장

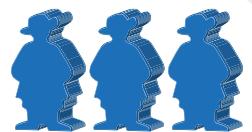


### 각 색깔당:

#### • 제방 점수 마커 1개



#### • 농부 3개



#### • 건물 마커 4개



### • 농장 일꾼 토큰 2개



## 첫 게임을 시작하기 전에

스티커에서 숫자 스티커를 조심스럽게 떼어내서, 색깔별로 2, 3, 4 스티커를 농부 하나당 하나씩 붙입니다.



시작 플레이어 마커를 조립합니다.



## 게임의 목표

점수를 많이 얻는 것이 게임의 목표입니다. 양을 키우는 것과 제방을 쌓는 것 모두 보상이 있지만, 그것으로 인해 점수를 얼마나 얻게 될 것인지는 게임의 진행 방향에 달려 있습니다. 양과 제방의 가치는 게임 보드의 시세 트랙으로 알 수 있습니다. 게임이 끝났을 때, 코인과 남은 자원, 농장 확장 타일로 점수를 얻습니다.

## 게임 준비(공용 구성물)

1 게임 보드를 테이블 가운데에 놓습니다.

2 홍수 카드를 잘 섞고, 카드 더미를 앞면이 보이지 않게 홍수 카드 더미 칸에 놓습니다. (도움말: 첫 게임을 하실 때는 카드를 섞기 전에 숫자 6짜리 카드를 게임 박스에 돌려놓고, 위의 설명대로 카드 더미를 만드세요.)

3 각자 제방 점수 마커를 제방 트랙의 첫 번째 0점 칸에 쌓아 놓습니다. 위 아래 순서는 무작위로 놓습니다. 사용하지 않는 마커는 게임 박스에 되돌려 놓습니다.

4 진행 토큰 5개를 제방 트랙의 큰 칸 5 곳에 앞면이 보이게 놓습니다.

5 시세 마커를 시세 트랙의 가운데 칸에 놓습니다.

6 단계 표시 마커를 게임 진행 단계의 첫 번째 칸(밀물 단계)에 놓습니다.

7 자원 카드를 잘 섞고, 카드 더미를 앞면이 보이지 않게 게임 보드의 아래쪽 칸에 놓습니다. 카드 더미의 맨 위 4 장을 펼쳐서 카드 더미 옆 칸에 한 장씩 놓습니다.

8 게임 인원수에 맞는 양 시장 보드를 게임 보드 옆에 놓습니다. 게임 인원수는 양 시장 보드의 오른쪽 윗부분에 점으로 표시되어 있습니다.

9 자원 마커 3개를 건설 현장 트랙 옆에 놓습니다.

10 양이 그려진 칸에 양을 1마리씩 놓습니다. 사용하지 않는 양 시장 보드는 게임 박스에 되돌려 놓습니다.

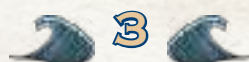


그림의 예시는 4인 게임 기준의 양 시장 보드의 준비입니다. 보드의 오른쪽 윗부분에 표시된 점의 개수를 보고 어떤 보드를 사용할지 알 수 있습니다.



11 농장 확장 타일(건물과 설비)을 뒷면에 따라 4개의 더미로 정리하고, 각 더미 별로 잘 섞어서 게임 보드 옆에 놓습니다. 설비, 양 건물, 행동 건물 더미에서 각각 3개씩을 펼칩니다. 각 타일은 해당 타일 종류의 더미 아래쪽에 놓습니다. 게임 인원수 +1만큼의 해일 건물을 펼쳐 놓습니다. 나머지 해일 건물은 게임 박스에 되돌려 놓습니다. 이번 게임에서는 사용하지 않습니다.

12 코인, 양, 파도 마커, 제방 조각, 제방 손상 타일, “농부 +2” 토큰은 모두 게임 보드 옆에 놓고, 공급처로 사용합니다. 점수 기록 용지는 게임이 끝날 때만 쓰기 때문에 일단 한쪽에 치워주세요.



## 게임 준비(개인 구성물)

각자 다음의 구성물을 받습니다.

• 농장 개인 보드 1개(무작위로)



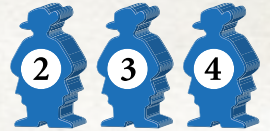
• 수입 보드 1개



• 요약 카드 1장



• 자신이 선택한 색깔의  
농부 3개  
(행동값 각각 2, 3, 4)



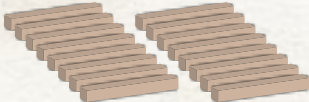
• 자신이 선택한  
색깔의 건물  
마커 4개



• 양 2마리



• 울타리 16개



• 농장 일꾼 토큰 2개

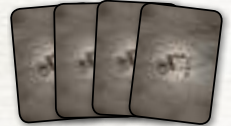


• 코인 4개



• 자원 카드 4장

(다른 사람들이 볼 수 없도록  
자원 카드 더미에서 손으로  
가져옵니다.)



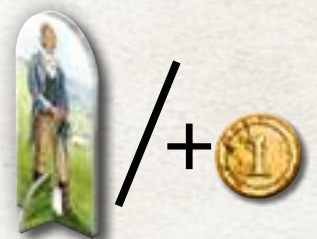
각자 자신이 가져온 농장의 원하는 면을 펼쳐 놓습니다. (양면 구성은 같습니다.) 수입 보드와 요약 카드를 농장 옆에 놓고, 코인과 농부를 근처에 둡니다. 사용하지 않는 농장 보드와 수입 보드, 요약표, 농부, 건물 마커, 울타리, 농장 일꾼 토큰은 박스에 되돌려 놓습니다. 다음의 그림처럼 농장을 준비합니다.

다음과 같이 수입 보드를 준비합니다.



농장의 몇몇 칸에는 특정 지형이 그려져 있습니다. 지형의 종류는 덩굴, 나무, 호수이며 어떤 칸에는 서로 다른 2가지 지형이 함께 있습니다.

제방 점수 마커가 가장 위에 있는 사람이 시작 플레이어가 되어, 시작 플레이어 마커를 가져갑니다. 시작 플레이어 외의 사람들은 공급처에서 코인 1개를 추가로 받습니다.



## 게임 진행

이 게임의 진행 단계 부분을 보면 3개의 구역으로 나누어져 있는데, 각 구역마다 몇 가지 단계로 구성되어 있습니다. 각 구역의 구성은 같으며, 6단계로 이루어져 있습니다. 아래에서 위의 순서로 보면 다음과 같습니다.

● 밀물, I 작업, II 유지, I 작업, II 유지, III 만조

진행 단계 트랙을 이용해서 현재 진행중인 단계를 표시합니다. 진행하는 단계가 끝나면 표시 마커를 한 칸(단계) 올립니다.

3개의 구역을 모두 진행하고 나면, 마지막 단계인 해일 단계를 한 번 진행합니다.

게임은 맨 처음 밀물 단계●부터 시작합니다.



## 단계별 설명

### 🔄 밀물

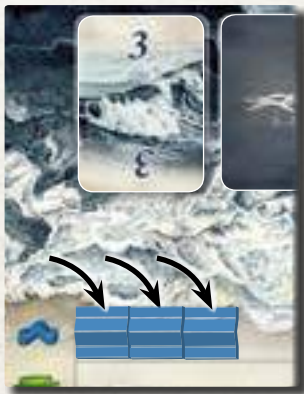
- 카드 제한 확인:** 각자 자신의 손에 자원 카드를 최대 8장까지 보유할 수 있습니다. 카드를 8장보다 많이 가지고 있는 사람은 초과하는 카드를 버려야 합니다. 어떤 카드를 버릴지는 직접 선택합니다.



- 홍수 카드 배치:** 홍수 카드 더미에서 카드 3장을 집어서 게임 보드의 바다 3칸에 앞면이 보이지 않게 각각 한 장씩 놓습니다.



- 홍수 카드 1장 공개:** 공개되지 않은 홍수 카드 중 가장 왼쪽의 카드를 펼칩니다. 카드에 표시된 숫자만큼 파도 마커를 가져와서, 게임 보드의 파도 구역 왼쪽부터 오른쪽으로 하나씩 놓습니다. 파란색 파도 마커 그림이 그려진 옆 칸이 파도 마커를 놓는 시작 지점입니다. 파도 구역의 12칸이 모두 파도 마커로 꽉 차면 13번째(또는 25번째)의 파도 마커로 새로운 층을 놓기 시작합니다. 새로운 층에 파도 마커를 놓을 때에도 시작 지점부터 왼쪽으로 오른쪽으로 놓는데, 기존에 놓인 파도 마커 위에 놓습니다. 게임을 진행하면서 파도는 3층 높이까지 올라갑니다.



펼친 홍수 카드의 숫자가 3입니다. 파도 마커 3개를 가져와서 게임 보드의 파도 구역에 놓습니다.

홍수 카드의 뒷면을 보면 몇 개의 파도 마커를 놓게 될지 예상할 수 있습니다.

이 홍수 카드의 앞면에는 1에서 3까지의 숫자가 적혀 있습니다.

이 홍수 카드의 앞면에는 4에서 6까지의 숫자가 적혀 있습니다.

### II 작업

**I 작업 단계**에는 농부를 사용해서 행동을 합니다. 농부마다 정해진 행동값(2, 3, 4)이 있는데, 사용한 농부의 행동값에 맞는 만큼의 행동을 하게 됩니다.



시작 플레이어부터 시계 방향으로 진행하며, 각자 자신의 농부 하나를 자신의 농장에 있는 행동 칸 중 한 곳에 배치합니다. 농부를 배치한 즉시 해당하는 행동을 수행합니다. 농부를 전부 배치할 때까지 계속해서 같은 방법으로 진행합니다.

**알아두세요:** 자신의 농부를 이미 놓았던 행동 칸에 다시 농부를 배치할 수 있습니다. 이때, 추가로 1코인을 내야 합니다. 두 개의 농부를 같은 행동 칸에 놓았는데, 3번째 농부라도 같은 행동을 하고 싶다면 2코인을 내야 합니다. 필요한 비용을 낼 수 없으면 그 행동을 할 수 없습니다.

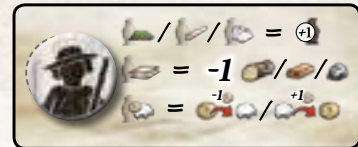
### 모든 행동에 다음의 규칙을 적용합니다.

- 자원 교환:** 자신이 원할 때 언제든지 같은 자원 2개를 다른 자원 1개로 바꿀 수 있습니다. (건물 중에서 벽돌 장인, 목공 장인, 석공 장인은 이 교환에 아무런 효과를 발휘하지 않습니다.)

자원을 지불할 때는 손에서 해당 자원 카드를 버리는 자원 카드 칸에 앞면이 보이게 놓습니다



- 농장 일꾼:** 농장 일꾼이 행동 칸에 놓여있으면 그 행동의 효과를 높여줍니다. 각 행동에 일꾼이 놓여있을 때의 효과는 각각의 행동을 설명하면서 함께 소개하겠습니다. 자신의 수입 보드에서 농장 일꾼 아이콘이 드러나거나 제방 트랙에서 농장 일꾼 아이콘이 있는 진행 토큰을 지날 때, 수입 보드에 있는 두 번째 일꾼을 농장의 행동 칸에 배치하거나, 이미 농장에 배치된 일꾼을 다른 행동으로 재배치할 수 있습니다. "양 구입 또는 판매" 행동에는 일꾼 토큰을 하나만 놓을 수 있지만, 나머지 행동들에는 두 개까지 놓을 수 있습니다.



- 사용한 행동값 확인:** 행동을 수행한 다음, 사용한 농부의 행동값을 (일꾼이 있었다면 추가 행동값의 효과를 포함해서) 전부 썼는지 확인합니다. 다 쓰지 않았으면 사용하지 않은 행동값당 자원 카드를 1장씩 가져옵니다. 이렇게 카드를 가져올 때 "자원 카드 가져오기" 행동과 같은 규칙이 적용됩니다. 단, 행동 전부를 포기하고 카드만 가져올 수는 없습니다.

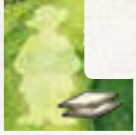


- 구성품 제한:** 다음의 구성품은 제한이 없습니다. 자원 카드 더미가 다 떨어지면 버린 카드를 섞어서 새 카드 더미를 만듭니다. 양, 코인, 제방 손상 타일도 개수 제한이 없습니다. 공급처에 해당 구성품이 다 떨어지면 적당한 대체품을 사용하세요. 양 3마리는 언제나 "양 3마리 토큰"으로 바꿀 수 있습니다.



## 5가지 행동 칸

### A) 건설



이 행동으로 게임 보드 옆에 공개된 농장 확장 타일 중에서 딱 한 개를 지을 수 있습니다. 즉, 건물(갈색 테두리) 하나 또는 설비(녹색 테두리) 하나를 지을 수 있습니다. 농장 확장 타일을 지으려면 타일에 표시된 레벨의 행동값이 필요합니다. 따라서, 농장 확장 타일의 레벨과 같거나 더 큰 숫자의 행동값의 농부로 건설 행동을 해야 합니다. 또한, 타일의 오른쪽 윗부분에 표시된 자원을 지불해야 합니다

예시: 두기는 행동값이 4인 농부를 사용해서 레벨 2인 “팻샵”을 지었습니다. 나무 2개와 흙 1개를 건설 비용으로 내고, 해당 타일을 자신의 농장에 놓습니다. 행동값을 2만 썼기 때문에, 자신의 차례를 끝낼 때 남은 2로 자원 카드 2장을 가져올 수 있습니다.



### ~ 건물 예시 ~

이 숫자는 해당 농장 확장 타일의 레벨입니다. 적어도 이 레벨과 같은 행동값의 농부로 지어야 합니다.

이 타일을 건설하려면 해당 자원을 지불해야 합니다.

밝은색 제목 배경: 즉시 일회성 효과를 얻는 타일입니다.

이 타일 자체는 0점이지만, 해일 단계를 시작하면서 효과를 발휘합니다.

타일 제목 부분의 배경 색 같은 해당 타일 기능이 어떤 종류인지 나타내는데, 두 가지 색이 함께 표시된 타일도 있습니다

빨간색 제목 배경: 특정 조건이 갖춰질 때마다 기능이 발동되는 타일입니다.

건물의 기능은 표시된 단계 때 효과를 발휘합니다. 이 건물은 1 작업 단계 때 효과를 발휘합니다.

청회색 제목 배경: 해일 단계 효과가 있는 타일입니다.

건물의 테두리는 울타리 기능을 합니다.

이 건물은 해일 단계 때 효과를 발휘합니다.

### ~ 설비 예시 ~

지형이 표시되어 있으면 반드시 해당 설비를 표시된 지형 칸에 놓아야 합니다.

초록색 제목 배경: 양을 수용하는 영구적인 기능이 있는 타일입니다.

설비 타일의 테두리는 울타리가 아닙니다.



이 타일의 이름입니다.

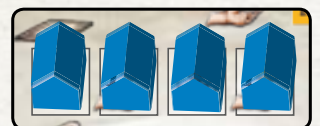
게임이 끝났을 때 받는 점수입니다.

농장 확장 타일의 기능이 표시되어 있습니다. 일부 타일에는 2가지 기능이 있습니다.

비용을 지불한 농장 확장 타일을 가져와서, 자신의 농장에서 (양과 다른 농장 확장 타일이 없는) 빈칸에 놓습니다. 어떤 농장 확장 타일은 덩굴, 나무, 호수 중 특정 지형에만 놓을 수 있습니다. 그러한 타일은 왼쪽 윗부분에 해당 지형 표시가 있습니다. 지형 표시가 없는 타일은 자신의 농장에서 아무 곳이나 빈칸에 놓을 수 있습니다. 지형이 있거나 없어도 되고, 목장의 안쪽이나 바깥에 놓아도 됩니다. (이 게임에서 목장은 한 칸 이상의 농장이 울타리나 건물 테두리로 둘러싸여 닫힌 것을 말합니다.) 그러나, 일부 농장 확장 타일의 기능은 목장의 안 또는 바깥에 있어야 발동됩니다. 요약 카드에 있는 아이콘을 참고하세요.

농장 확장 타일은 한 번 배치하면 게임이 끝날 때까지 그대로 있게 됩니다. 지었던 건물을 옮기거나 제거하거나, 그 위에 덮어서 다시 지을 수 없습니다. 타일을 배치한 다음, 그 타일과 같은 종류의 타일 더미에서 새 타일을 가져와서 빈칸에 놓습니다.

주의하세요: 모든 플레이어는 한 게임을 하는 동안 해일 건물은 각자 단 하나씩만 지을 수 있습니다. 건물은 총 4개까지 지을 수 있고, 설비는 제한 없이 지을 수 있습니다. 타일을 짓고 나서 같은 종류의 타일 더미가 남아 있다면 새 타일을 하나 펼치지만, 해일 건물은 다시 채워지지 않습니다



농장 확장 타일의 제목 아래쪽에는 기능이 표시되어 있습니다. 건설을 완료한 다음 기능이 발휘됩니다. (목장 안이나 바깥의 위치에 따라 효과가 달라지는 경우가 있습니다.) 요약 카드에 있는 아이콘 설명을 참고하세요. 각 타일의 자세한 설명은 부록에 나와 있습니다.

농장 설비 타일의 오른쪽 구석에 있는 방패는 게임이 끝났을 때 해당 타일로 얻게 되는 점수를 나타냅니다. 방패에 “1” 표시가 있으면 타일 자체의 점수는 0점이지만, 해일 단계(최종 점수 계산 단계)를 시작할 때 기능이 발동되어 보너스 점수를 얻습니다.



## 건물은 다음의 추가 규칙을 적용합니다. (설비는 제외)

- 건물을 지을 때, 자신의 수입 보드에서 가장 왼쪽의 건물 마커를 방금 건설한 건물의 왼쪽 윗부분에 놓습니다. 건물 마커를 4개 가지고 있기 때문에, 게임을 하는 동안 최대 4개의 건물만 지을 수 있습니다.
- 건물의 4군데 테두리는 울타리로 간주하기 때문에, 건물의 테두리를 이용해서 목장을 달 수 있습니다. (10쪽의 "양 수용에 관한 규칙"을 참고하세요.)
- 건물 마커를 옮기면서 수입 보드에서 수입과 관련한 아이콘이 드러나면 다음 번 **II 유지** 단계부터 추가 수입을 얻습니다. 일꾼 아이콘이 드러나면 즉시 두 번째 일꾼을 농장에 배치하거나, 이미 놓여있는 일꾼 토르를 재배치할 수 있습니다.

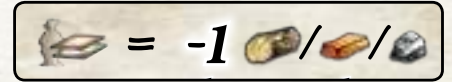


### 농장 일꾼 효과:

이 행동에 배치한 농장 일꾼당 원하는 건설 자원 1개를 덜 냅니다.



호리는 건물 2개를 지어서, 자원 카드 추가 수입이 생겼습니다. **II 유지** 단계에서 수입을 받을 때, 자원 카드를 1장이 아닌 2장을 받게 됩니다.



## B) 제방 쌓기

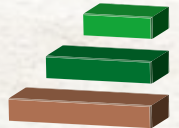


이 행동으로 제방 건설 현장에 자원을 기증하여 제방을 쌓고, 제방 트랙에서 마커를 전진합니다.

제방을 쌓으려면 정해진 한 가지 자원을 내야 하는데, **적어도 행동값을 1 이상 써야 하고, 사용한 행동값과 정확히 같은 수의 자원**을 내야 합니다. (행동에 사용한 농부의 행동값보다 적게 자원을 내고, 나머지는 차례를 마칠 때 자원 카드를 받아도 됩니다.) 자원을 지불한 다음, 건설 현장 트랙의 자원 마커를 지불한 자원 당 1칸씩 오른쪽으로 옮깁니다.

**중요합니다:** 이미 특정 자원으로 제방 조각 건설이 시작되었으면 다른 자원으로 새로운 제방 조각 건설을 시작하기 전에, 해당 자원으로만 현재 제방 조각 건설을 완료해야 합니다. 건설 현장 트랙의 마지막 칸( )에 도착하면 게임 보드의 제방 구역에 3가지 제방 조각 중에서 적합한 제방 조각을 놓습니다. 제방 구역의 가장 왼쪽 빈칸부터 놓아야 하고, 기존에 놓여있는 제방 조각에 인접해서 놓아야 합니다. 제방 한 층을 다 쌓으면 그다음 층을 시작합니다.

**기억하세요:** 제방의 층이 높아질수록 한 층을 구성하는 제방 조각이 더 많아집니다. 가장 아래층은 3개의 제방 조각으로 이루어지고, 제방 조각 1개당 파도 마커 4칸과 길이가 같습니다. 2층은 파도 마커 3칸 길이의 제방 조각 4개가 필요하고, 가장 높은 층은 파도 마커 2칸 길이의 제방 조각 6개가 필요합니다. 제방 조각 1개당 건설 비용은 항상 같기 때문에, 더 높은 층은 총비용이 더 많이 듭니다.



제방 조각 하나를 완성하면 다음 제방 조각을 다른 자원으로 시작하기 전까지, 이전 제방 조각을 완성한 자원 마커는 건설 현장의 마지막 칸에 그대로 둡니다.

따라서, 새 제방 조각은 직전의 제방 조각과 같은 자원으로 건설할 수 없습니다. 새로운 자원으로 건설을 시작하면 이전 자원 마커를 건설 현장 트랙의 처음 지점으로 되돌려 놓습니다.

같은 차례에 1개 이상의 제방 조각 건설에 참여할 수 있습니다. 제방 조각 건설을 끝냈는데 농부의 행동값을 전부 다 쓰지 않았다면, 바로 이어서 새로운 제방 조각 건설을 시작할 수 있습니다. 새로 시작하는 제방의 자원은 이전 것과 다른 자원이어야 합니다.

제방 트랙에서 자신의 마커를 제방 건설에 사용한 자원당 한 칸씩 전진시킵니다. 도착한 칸에 다른 사람의 마커가 있다면 그 위에 놓습니다. 제방 점수 마커가 제방 트랙의 마지막 칸에 다다르면, 그 다음 칸은 제방 점수 1점의 앞 칸(제방 트랙의 세 번째 칸)입니다. 따라서, 제방 점수는 20점보다 많이 나올 수 있습니다.



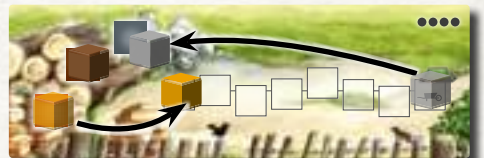
**빨강**은 농부 4를 "제방 쌓기" 행동 칸에 배치했습니다. 돌 3개를 내고, 건설 중인 제방을 완성합니다.



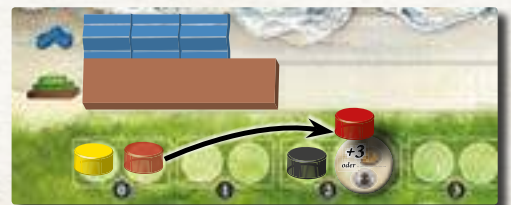
완성한 제방 조각을 즉시 제방 구역에 놓습니다. 가장 아래층 제방이면 갈색 조각을, 2층은 초록색, 3층은 연두색 조각을 놓습니다.



**빨강**은 행동값이 1 남았기 때문에, 새로운 제방 건설을 시작할 수 있습니다. 흙 1개를 내고, 건설 현장 트랙의 첫 번째 칸에 흙 마커를 놓습니다. 다음 제방 조각의 건설이 시작됐기 때문에, 직전의 자원이었던 돌 마커는 처음 자리에 되돌려 놓습니다.



**빨강**은 제방 쌓기에 자원을 4개 써서, 제방 트랙에서 자신의 마커를 4칸 전진시킵니다. 마커가 진행 토큰이 있는 칸에서 이동을 마쳐서, 해당 토큰의 보너스를 받습니다. (토큰이 있는 칸을 지나쳤더라도 보너스를 얻습니다.) 이 경우에는 3코인을 얻는 것과 농장 일꾼 토큰 1개를 배치하거나 옮기는 것 중에서 선택할 수 있습니다.





**농장 일꾼 효과:** 이 행동에 배치한 농장 일꾼당 농부의 행동값이 1 늘어납니다. 늘어난 행동값을 제방 쌓기에 사용하면, 자원 비용은 원래 규칙대로 지불해야 합니다. 농장 일꾼의 효과는 자신이 직접 이 행동을 할 때만 적용되며, 다른 사람을 지원할 때는 적용되지 않습니다. (제방 지원 설명을 참고하세요.)



## 제방 지원 요청

제방 쌓기 행동을 끝마친 다음, 원하는 상대를 지목하여 **반드시 제방 지원을 요청해야 합니다.** (행동값이 남아서 자원 카드를 받는 경우, 카드를 받은 다음에 지원을 요청합니다.) 지원을 요청받은 사람은 행동 값을 쓰지 않고 제방을 건설할 수 있고, 지불한 자원 당 제방 트랙에서 마커도 1칸씩 전진시킵니다.

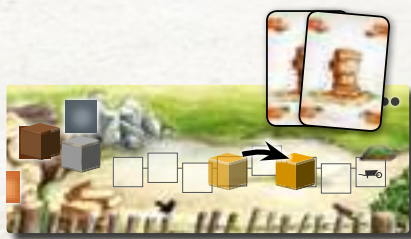
필요한 자원이 없어서 제방을 지원할 수 없는 상대를 지목하는 것도 가능합니다. 지목받은 사람이 지원하기로 결정하면, 제방 쌓기 행동을 한 사람이 제방에 쓴 자원 개수만큼 자원을 쓸 수 있습니다. 농장 일꾼은 제방을 지원할 때는 아무런 효과가 없습니다. 제방에 필요한 자원이 없거나 2:1 교환으로도 필요한 자원을 마련할 수 없으면 지원하지 못합니다. 지목한 상대가 제방을 지원하면 그 사람이 자원을 몇 개를 썼는지 상관없이, 원래 차례를 진행하던 사람은 제방 트랙에서 마커를 정확히 1칸 전진시킵니다. 지원한 사람이 제방 점수 마커를 옮기기 전에, 원래 차례를 진행하는 사람이 먼저 마커를 전진시킵니다.

지원을 요청하면서 어떠한 약속이나 협상, 토론 등을 해서는 **안됩니다.** (예를 들어, 필요한 자원이 있는지 등을 물어봐서도 안됩니다.) 항상 각자 손에 들고 있는 카드 장수는 공개입니다.

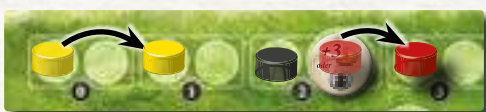
2인 게임에서는 제방 지원에 관한 추가 규칙이 있습니다. 자세한 설명은 12쪽을 참고하세요.

**빨강**은 **노랑**에게 제방 지원을 요청합니다.

**빨강**이 제방 쌓기에 자원을 4개 썼기 때문에, **노랑**도 자원을 4개까지 쓸 수 있습니다. **노랑**은 흙 2개를 내기로 합니다.



**노랑**이 지원을하기로 결정해서, **빨강**은 제방 트랙에서 마커를 1칸 더 전진시켰습니다. **노랑**도 흙 2개를 냈기 때문에, 제방 트랙에서 마커를 2칸 전진시킵니다.



## 진행 토큰

직접 제방 쌓기 행동을 하거나 지원을 할 때, 제방 트랙에서 마커를 전진시키면서 진행 토큰을 지나치거나 그 칸에 도착하면 즉시 해당 보너스를 받습니다. 토큰 하나에 2가지 다른 효과가 표시된 경우, 원하는 효과를 선택해서 받습니다. 누군가 진행 토큰의 효과를 받더라도 토큰은 그대로 남아서, 다른 사람들도 그 칸을 지나갈 때 보너스를 받습니다. 진행 토큰의 자세한 설명은 부록의 1쪽을 참고하세요.



## C) 울타리



이 행동으로 자신의 농장에 목장을 확장하거나 개편하기 위해 필요한 울타리를 칠 수 있습니다. 배치한 농부의 행동값만큼 울타리를 새로 놓거나, 기존의 울타리를 옮길 수 있습니다. (10쪽의 "양 수용에 관한 규칙"을 참고하세요.) 목장은 한 칸 이상의 농장이 울타리나 건물 테두리로 둘러싸여 닫힌 것을 말합니다.

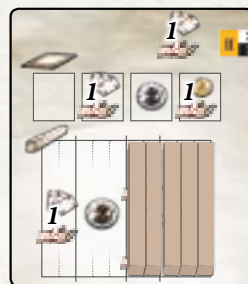
**울타리 재배치:** 자신의 농장에 이미 놓여있던 울타리를 농장의 다른 곳으로 옮깁니다. 울타리 1개를 옮기는데 농부의 행동값 1을 소모합니다. 자원 비용은 들지 않습니다.

**울타리 건설:** 자신의 수입 보드에서 가장 왼쪽에 있는 울타리를 농장에 놓습니다. 울타리 1개를 새로 놓는데 농부의 행동값 1과 자원 1개를 소모합니다. 원하는 자원으로 선택해서 지불할 수 있지만, 울타리를 여러 개 짓는 경우 전부 같은 자원으로 지불해야 합니다.



**예시:** 호리는 농부 3을 써서 울타리 1개를 재배치하고, 2개를 새로 지었습니다. 새 울타리 2개의 비용으로 같은 자원 2개를 지불해야 합니다.

울타리를 지으면서 수입 보드에서 수입과 관련한 아이콘이 드러나면 다음 번 **II 유지** 단계부터 추가 수입을 얻습니다. 일꾼 아이콘이 드러나면 즉시 두 번째 일꾼을 농장에 배치하거나, 이미 놓여있는 일꾼 토큰을 재배치할 수 있습니다.



두기는 울타리 5개를 지어서, 수입 보드에서 울타리가 놓여있던 구역 중, 두 곳이 열렸습니다. **II 유지** 단계에서 수입을 받을 때마다, 자원 카드 1장을 추가로 받습니다.

두 번째 구역이 열린 순간 두기는 농장의 일꾼을 재배치하거나, 두 번째 일꾼을 농장에 배치할 수 있습니다.

건물 4개를 전부 지었기 때문에 자원 카드 1장과 1코인의 수입이 늘어나서, **II 유지** 단계에서 수입을 받을 때 총 3장의 자원 카드와 1코인을 받습니다.



**농장 일꾼 효과:** 이 행동에 배치한 농장 일꾼당 농부의 행동값이 1 늘어납니다. 늘어난 행동값을 울타리에 사용한다면, 필요한 자원 비용은 원래 규칙대로 지불해야 합니다.



**기억하세요:** 행동을 끝마친 다음, 모든 면이 울타리나 건물의 테두리로 닫힌 목장만 양을 수용할 수 있습니다. 목장이 열려 있으면 양들이 달아납니다. **울타리 행동을 하는 동안**은 목장이 열려 있어도 양들이 그대로 있지만,

행동을 끝낸 다음에도 양들을 수용하려면 목장을 닫아야 합니다. 나중에 만들 목장을 대비해서 울타리를 먼저 놓아두어도 됩니다.

목장은 농장 한 칸 이상이어야 하고, 울타리나 건물의 테두리로 닫혀 있어야 합니다.



예시의 그림에는 울타리와 건물로 닫힌 농장 3칸짜리 목장 1개가 있습니다. 이곳에서 양을 키울 수 있습니다. 이 목장 안쪽의 농장 칸 한 칸마다 양 1마리를 수용할 수 있습니다.

목장의 왼쪽에는 새로운 목장을 구성하게 될 울타리 한 개가 놓여있습니다. 목장이 닫혀있지 않기 때문에 이 농장 칸에서는 양을 키울 수 없습니다.

울타리를 픽업픽업 지을 수 있습니다. 울타리와 울타리 사이에 건물이 있어도 됩니다. 건물의 테두리가 모든 상황에 닫힌 목장을 만들어야 할 필요는 없습니다.

## D) 양 구입 또는 판매



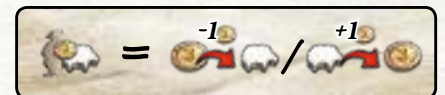
이 행동으로 시장에서 양을 사거나, 또는 시장에 양을 팔 수 있습니다. 배치한 농부의 행동값만큼 양을 사거나 팔 수 있습니다. 양을 사고파는 값은 게임 보드의 시세 트랙에서 아래쪽 숫자입니다. 한 번의 행동으로 양을 사고파는 것을 함께 할 수 없습니다.

**양 구입:** 행동값 1마다 양 1마리를 살 수 있고, 양 시장의 한 줄에서만 구입할 수 있습니다. 선택한 줄에 있는 만큼만 살 수 있고, 농장의 수용 능력 보다 많이 구입할 수 없습니다. (10쪽 유지 단계의 양 수용 규칙을 참고하세요.)

**양 판매:** 행동값 1마다 양 1마리를 팔 수 있고, 양 시장의 한 줄에서만 판매할 수 있습니다. 선택한 줄의 빈칸을 초과하여 팔 수 없고, 그 줄의 빈칸에 판매한 양을 하나씩 놓습니다.

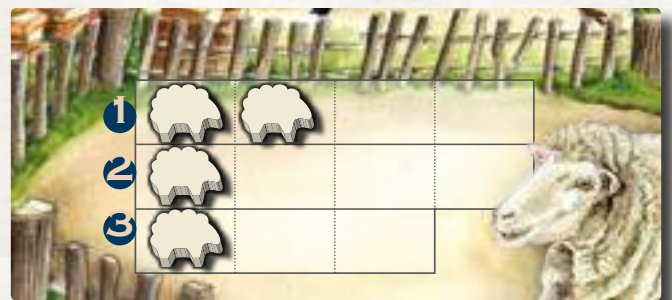


**농장 일꾼 효과:** 이 행동에 일꾼을 배치하면, 양 한 마리당 구입 비용이 1코인 감소하고, 판매 가격은 1코인 늘어납니다. 이 혜택은 양 구입 또는 판매 행동을 직접 할 때만 적용되고, 다른 방법으로 양을 사거나 팔 때는 적용되지 않습니다. 이 행동에는 일꾼을 하나만 배치할 수 있습니다.



양의 현재 시세는 시세 트랙의 아래쪽 줄로 결정됩니다.

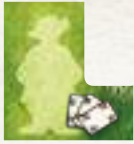
이 경우에 양 한 마리당 3코인입니다. 이 가격은 양 시장에 양을 팔거나, 양 시장에서 양을 살 때 모두 적용됩니다.



**양 구입:** 1번 줄에서는 양을 2마리까지 살 수 있습니다. 2번과 3번 줄에서는 1마리만 살 수 있습니다.

**양 판매:** 1번과 3번 줄에는 양을 2마리까지 팔 수 있습니다. 2번 줄에는 3마리까지 팔 수 있습니다.

## E) 자원 카드 가져오기



이 행동으로 자원 카드를 손으로 가져올 수 있습니다.

행동 값 1당 자원 카드 1장을 가져올 수 있습니다. 공개된 카드를 가져와도 되고, 카드 더미에서 가져와도 됩니다. 공개된 카드와 카드 더미 양쪽에 카드를 가져올 수도 있는데, 이 경우에는 공개된 카드를 먼저 가져온 다음에 카드 더미에서 가져와야 합니다. 카드 가져오기 행동을 마친 다음, 카드 더미의 맨 뒷장부터 펼쳐서 공개 카드 칸의 빈칸을 채웁니다.



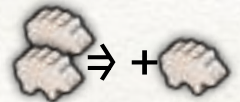
**농장 일꾼 효과:** 이 행동에 배치한 농장 일꾼당 농부의 행동값이 1 늘어납니다. 즉, 추가로 자원 카드를 1장 더 가져올 수 있습니다.



## II 유지

다음의 순서로 **II 유지** 단계를 진행합니다.

1. **번식:** 자신이 보유한 양 2마리당 양이 1마리씩 늘어납니다. 번식한 양은 공급처에서 가져오고, 농장에 수용할 수 있는 것보다 많이 가져올 수 없습니다. ("양 수용에 관한 규칙"을 참고하세요.)



2. **수입:** 시작 플레이어부터 시계방향으로 각자 자신의 수입 보드에 드러난 수입 아이콘에 맞게 수입을 얻습니다. 기본적으로 자원 카드 1장을 받습니다. 추가 수입은 건물을 짓거나 울타리를 지으면서 잠금이 해제됩니다.



자원 카드 더미에서 1장을 가져옵니다.



공급처에서 1코인을 받습니다.



자원 카드 더미에서 1장을 가져오거나

또는

공급처에서 1코인을 받습니다.

3. **농부 회수:** 농장에 배치했던 농부를 전부 회수해서 개인 보드 옆에 놓습니다.



4. **양 시장 초기화:** 양 시장을 게임 시작할 때 준비했던 상태로 돌려놓습니다.

즉, 양 시장에 있는 양들을 전부 치우고, 양 아이콘이 그려진 칸에 양을 하나씩 놓습니다.

5. **시작 플레이어 변경:** 제방 트랙에서 가장 앞선 사람이 시작 플레이어 마커를 받고, 다음 유지 단계까지 시작 플레이어 역할을 합니다. 가장 앞선 칸에 여러 사람이 있으면, 제방 점수 마커가 가장 위에 있는 사람이 시작 플레이어가 됩니다.



6. **새로운 홍수 카드 공개:** 비공개인 홍수 카드 중에 가장 왼쪽의 카드를 공개합니다. 그 숫자만큼 게임 보드의 파도 구역에 파도 마커를 놓습니다. 파도 마커를 놓을 때는 항상 기존 파도 마커 바로 옆에서부터 시작해서 오른쪽 방향으로 하나씩 놓습니다. 파도 구역의 12칸에 파도 마커가 전부 놓이면, 13번째 파도 마커로 새로운 층을 시작합니다. (그 다음 층은 25번째 마커로 시작합니다.) 다시 왼쪽 첫 칸부터 오른쪽 방향으로, 기존 층의 파도 마커 위에 새롭게 파도 마커를 놓습니다. 게임이 끝났을 때, 파도는 3층 높이까지 올라가게 됩니다.

게임의 마지막 유지 단계 때에는 3번부터 5번까지는 건너뛸니다. 단, 6번 마지막 홍수 카드는 공개해야 합니다.



### 양 수용에 관한 규칙

울타리와 건물 테두리로 닫힌 **목장** 안쪽에 있는 농장 칸마다 양을 1마리 수용할 수 있습니다.

일부 농장 확장 타일을 지으면 예외적으로 양을 더 키울 수도 있고, 농장 확장 타일 자체에 양을 키울 수도 있습니다. 양 수용이 가능한 표시가 있는 농장 확장 타일에만 양을 키울 수 있으며, 그 외의 농장 확장 타일에는 양을 키울 수 없습니다.

양을 수용할 수 있는 농장 확장 타일과 목장의 안에 있는 양들은 언제든지 원하는 대로 배치를 바꿀 수 있습니다. 예를 들어, 양이 있는 칸에 타일을 짓고 싶다면 양을 옮겨야 합니다. 농장에 있는 양을 임의로 공급처에 되돌려서는 안됩니다. 양을 팔거나 농장 확장 타일의 능력등으로 양을 공급처로 돌려놓아야 하는 상황에만 그렇게 할 수 있습니다. 양을 받는 상황이 되었을 때, 양을 수용할 공간이 없으면 양을 받을 수 없습니다.

## III 만조

만조 단계가 되면 제방이 잘 버티고 있는지 아니면 깨졌는지 확인합니다.

먼저, **파도 마커와 제방이 몇 층인지** 확인합니다.

- 제방의 높이가 파도의 높이보다 높으면 **제방이 버틴 것**입니다. (파도 < 제방)
- 파도의 높이가 제방의 높이보다 높으면 **제방이 깨진 것**입니다. (파도 > 제방)

파도와 제방의 층이 같으면 **가장 위층끼리의 길이**를 서로 비교합니다.

- 제방의 길이가 파도의 길이와 같거나 더 길면 **제방이 버틴 것**입니다. (파도 ≤ 제방)

- 파도의 길이가 제방의 길이보다 길면 **제방이 깨진 것**입니다. (파도 > 제방)

마지막으로, 바다 3칸에 펼쳐진 홍수 카드 3장을 게임 박스로 되돌려 놓습니다.



**제방이 버티면:** 각자 자신과 제방 트랙에서 가장 뒤처진 사람과의 제방 점수 차이만큼 공급처에서 1코인씩 받습니다. 따라서, 마지막 사람은 코인을 받지 못합니다. 그런 다음, 시세 마커를 시세 트랙의 오른쪽으로 한 칸 옮깁니다.  
제방 트랙 2칸마다 바로 밑에 제방 점수가 표시되어 있습니다



파도 마커와 제방 조각의 길이가 같아서, 제방이 버텼습니다. **빨강**과 **검정**은 모두 제방 점수가 2점입니다. **노랑**과의 제방 점수 차이가 1이기 때문에, **빨강**과 **검정**은 1코인씩 받습니다. **노랑**은 제방에 가장 기여를 적게 했기 때문에 아무것도 받지 못합니다.



**제방이 깨지면:** 각자 자신과 제방 트랙에서 가장 앞선 사람과의 제방 점수 차이만큼 제방 손상 타일을 1개씩 받습니다. 따라서, 1등은 제방 손상 타일을 받지 않습니다. 그런 다음, 시세 마커를 시세 트랙의 왼쪽으로 한 칸 옮깁니다. (수위가 높아지면 양을 키울 공간이 부족해져서, 농부들이 한꺼번에 양을 팔기 때문에 양 값이 떨어집니다.)



파도 마커가 제방보다 길어서 제방이 깨졌습니다. **빨강**은 제방 점수가 3점이고, **검정**은 2점, **노랑**은 1점입니다. **검정**은 제방 손상 타일을 1개 받고, **노랑**은 2개를 받습니다. **빨강**은 제방에 가장 많은 자원을 기부했기 때문에, 제방 손상 타일을 받지 않습니다.



## 해일 - 최종 점수 계산

1. 농장 확장 타일의 **!** 점수 계산: "!" 아이콘이 있는 농장 확장 타일의 기능을 실행해서 보너스 점수를 계산합니다. 점수 기록 용지에 보너스 점수를 기록합니다.
2. 제방 확인: 마지막 제방 상태 확인입니다.

**제방이 버티면:**

모두가 제방 손상 타일의 효과를 적용하지 않고 타일을 전부 버립니다.



**제방이 깨지면:**

각자 자신이 가지고 있는 제방 손상 타일당 양 1마리씩 버립니다. 버릴 양이 부족하면 남은 제방 손상 타일당 현재 양 시세만큼 코인을 버립니다. 코인도 부족하다면 지불하지 못한 코인당 1점씩 잃습니다. 이렇게 생긴 감점은 점수 기록 용지의 코인 칸에 기록합니다.



3. 최종 점수 계산: 다음의 항목에 대해 점수를 계산하고 점수 기록 용지에 기록합니다.

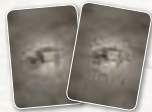
**제방:** 제방 트랙의 제방 점수당 현재 제방 시세만큼 점수를 얻습니다. (제방 점수가 트랙의 마지막 칸을 지나서 전진했으면 현재 위치에 20점을 더해야 합니다.) 게임 보드의 시세 마커를 확인하세요.

**양:** 보유한 양 1마리당 현재 양 시세만큼 점수를 얻습니다. 게임 보드의 시세 마커를 확인하세요.

**농장 확장 타일:** 숫자가 적힌 방패 아이콘 이 있는 농장 확장 타일의 점수를 더합니다.

**코인:** 보유한 코인당 1점을 얻습니다.

**자원 카드:** 보유한 자원 카드 2장당 1점을 얻습니다.



| Low LANDS   |  |  |  |  |
|-------------|--|--|--|--|
| 이름          |  |  |  |  |
| 보너스 점수(!)   |  |  |  |  |
| 제방          |  |  |  |  |
| 양           |  |  |  |  |
| 농장 확장 타일(!) |  |  |  |  |
| 코인          |  |  |  |  |
| 자원          |  |  |  |  |
| 합계          |  |  |  |  |

## 게임 종료

해일 단계로 최종 점수 계산을 끝내면 게임이 끝납니다. 점수가 가장 많은 사람이 승리합니다. 동점인 경우, 제방 트랙에서 앞선 사람이 승리합니다. 여전히 동점이면 제방 점수 마커가 위에 있는 사람이 승리합니다.

## 2인 게임을 위한 변형 규칙

2인 게임도 기본적으로 3인 또는 4인 규칙과 같습니다.

한 가지 예외는 제방 쌓기의 제방 지원 요청입니다. 상대방에게 제방 지원을 요청하는 대신, 공급처에 지원을 요청할 수 있습니다. 반드시 1코인을 내야 하며, 낼 수 없으면 반드시 상대방에게 제방 지원을 요청해야 합니다. 공급처에 지원을 요청하면, 제방 쌓기에 썼던 자원 개수만큼 자원 카드 더미에서 카드를 한 장씩 펼칩니다. 건설 중인 자원과 맞는 자원이 나올 때마다 건설 현장 트랙에서 자원 마커를 1칸 전진시킵니다. 이때, 현재 건설 중인 제방이 완성되고 아직 카드를 더 펼칠 수 있으면, 나머지 카드를 한 장씩 펼칩니다. 이전 자원과 다른 자원이 나오면 해당 자원으로 새로운 제방을 건설하기 시작합니다. 이렇게 공개한 자원 카드는 모두 버립니다.

**주의하세요:** 공급처에 제방 지원을 요청하는 경우, 원래 차례를 진행하던 사람은 제방 트랙에서 추가 1칸을 전진할 수 없습니다.

## 만든 사람들

게임 디자이너: Claudia & Ralf Partenheimer

일러스트 및 그래픽 지휘: Andrea Boekhoff

일러스트 및 그래픽 보조: Martin Kleinke

설명서 작성: Inga Keutmann와 몇몇 작가들

게임 개발: Inga Keutmann, Frank Heeren

한글판 제작: DiceTree Games

고맙습니다: 설명서와 게임 구성물의 레이아웃을 잡아준 Christof Tisch와 교정에 힘쓴 Johannes Grimm, Ryan Palfreyman에게 고맙다는 말을 전합니다.

제작사와 테스터들: Peter Arndt, Bianca Batsch, Christian Blatakes, Gabriele Beck, Olaf Darge, Martina Erlenkötter, Frank Felsner, Sarah Franken, Frederik Häfker, Anna-Lena, Daniel Hast, Klaus Haarmann, Maike Heimbach, Jan Henry, Holger Herrmann, Stefan Kahlhöfer, Aarni Kuoppamäki, Anita Landgraf, Carsten Lauber, Lina Leschner, Torsten Mummel, Alexandra Partenheimer, Holger Pfaff, Andreas Puff, Rolf Raupach, Martin Schlegel, Wilhelm Volle, Ronny Vorbodt, Stefan Wahoff, 그리고 Bochum에서의 작가 미팅과 Bingen의 긴 게임에 참여하신 모든 분들께 감사 인사를 드립니다.

대단히 고맙습니다: 이 게임에 영감을 주었을 뿐만 아니라 농장 확장 타일에 많은 아이디어를 제공한 Uwe Rosenberg에게 특별히 고맙다는 말을 하고 싶습니다. 그의 탁월한 지원에 Frank Heeren와 Inga Keutmann의 헌신적인 협조가 더해졌기에 이 게임을 완성할 수 있었습니다.



© DiceTree Games  
April 2018

[www.DiceTreeGames.com](http://www.DiceTreeGames.com)



© 2018 Feuerland  
Verlagsgesellschaft mbH  
Wilhelm-Reuter-Str. 37  
65817 Eppstein-Bremthal

[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)