

규칙서

# 아쿠아티카

## AQUATICA™

뛰어드세요. 깊은 전략 속으로.

Game by Ivan Tuzovsky

COSMO  
DRÔME  
GAMES



대양의 깊은 곳에는 수많은 형태의 생명들이 비밀을 간직한 채 살아가고 있습니다.

상어, 고래, 해파리, 새우... 그 생명들은 대양 아래 바다의 문명을 만들었습니다.

몇 세기 동안 아쿠아티카의 위대한 왕국은 그 세력을 넓혀, 후손들을 키워가며 부를 이루고 관리했습니다.

하지만 바닷속 자원이 고갈된 지금, 왕국은 새로운 자원을 찾아 떠나야 합니다.

## 목차

## 페이지

게임의 목표	2
게임 구성품	3
게임 보드 준비	4
플레이어 준비	6
준비	7
기본 개념	8
게임 방법	9
효과	12
목표	14
게임 종료	24
숙련자 모드	25
솔로 플레이 모드	26
목표 토론	27
참조표	28
자주 묻는 질문	29
	30

# 게임의 목표

아쿠아티카는 1명부터 4명까지 할 수 있는 보드게임으로,

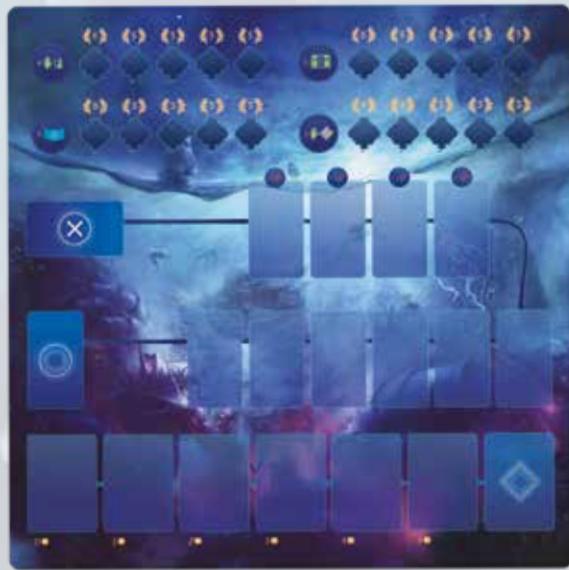
여러분은 바다 종족 하나의 왕이 되어 왕국을 지킬 수 있는 자원을 찾아야 합니다.

여러분의 목표는 바다의 부를 상징하는 점수를 가장 많이 얻는 것입니다.

이를 위해서 탐험을 하고, 지역을 사거나 정복하고, 새로운 캐릭터를 고용하고 목표를 달성해야 합니다.

게임이 끝나면 가장 많은 부를 얻은 이가 왕국을 지배할 것이고 아쿠아티카의 위대한 통치자로 남을 것입니다!

# 게임 구성품



## 1 게임 보드 1개

바다를 의미합니다. ('바다 보드'라고도 부릅니다.)  
이 곳에서 플레이어들은 미지의 지역과  
새로운 캐릭터들을 만나게 됩니다.



## 3 지역 카드 56장

바닷속에서 플레이어들이 만나게 될  
미지의 지역을 의미합니다.

## 2 플레이어 보드 4개

각 플레이어는 다섯개의 슬롯이 있는 플레이어 보드를  
1개씩 갖고 이 곳에서 정복/구입한 지역을 사용합니다.



## 4 왕 카드 8장

바로 여러분 자신을 의미합니다.  
각 왕들은 고유의 능력을 갖고 있습니다.



## 5 시작 캐릭터 카드 24장

6장씩 4명의 플레이어들을 위해  
준비되어 있습니다. 6장 세트에는 같은 고유의  
문양이 그려져 있습니다.



## 6 바다 캐릭터 카드 18장

플레이어들이 바다를 통치하다 만나게 되는  
캐릭터들을 의미합니다.



## 7 훈련된 가오리 피규어 16개

각 플레이어들은 4마리의 가오리를 갖고 시작합니다.  
각 플레이어들의 가오리에는 각자의 시작 카드에 그려진  
문양과 동일한 문양이 그려져 있습니다



## 8 중립 가오리 피규어 23개

플레이어들은 이 가오리를 훈련시켜 자신의 왕국을  
위해 사용할 수 있습니다.



## 9 양면 목표 토큰 5개

이 목표 토큰의 목표를 달성해서 점수를 얻을 수 있습니다.

# 게임 보드 준비

1. 게임 보드(1)를 테이블 중앙에 놓습니다.
2. 바다 캐릭터 카드(6)를 잘 섞은 뒤 뒷면이 보이게 택을 만들어서 게임 보드 하단의 캐릭터 열의 맨 오른쪽 해당 자리에 놓습니다. 택에서 6장의 카드를 공개해서 캐릭터 열에 한 장씩 놓습니다. (그림 참조)
3. 지역 카드(3)를 잘 섞은 뒤 뒷면이 보이게 택을 만들어서 게임 보드 중간의 해당 자리에 놓습니다. 택에서 6장의 카드를 공개해서 지역 카드 열에 한 장씩 놓습니다. (그림 참조)
4. 중립 가오리 피규어(7)들을 게임 보드 옆에 효과면이 보이도록 놓습니다.

바다 캐릭터 카드 택에는 같은 캐릭터들이 2장씩 들어 있습니다.



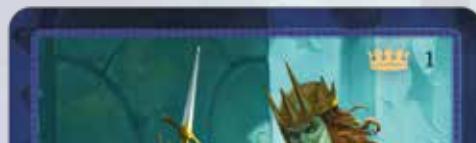
5. 게임 보드 상단에는 보드 위에 인쇄된 4가지의 목표가 있습니다. 첫 게임에서는 이 목표들을 사용할 것을 권합니다. 게임이 익숙해지면 숙련자 모드에 적힌 방법으로 플레이 해보세요. (26페이지)

# 플레이어 준비

- 각 플레이어는 **플레이어 보드(2)**를 하나씩 받아서 자신앞에 놓습니다.
- 각 플레이어는 문양 하나를 골라 해당하는 시작 캐릭터 카드 6장과 훈련된 가오리 피규어 4개씩을 받습니다.



숙련자라면 왕 카드(4)를 시작시 다양하게 사용할 수 있습니다. 기본 모드에서는 첫 번째 플레이어가 1번, 두 번째 플레이어가 2번, 세 번째 플레이어가 3번… 이렇게 자신의 왕 카드를 정합니다. 추후 숙련자 모드에서는 왕 카드를 드래프트 방식으로 정할 수 도 있습니다. (26페이지)



- 가장 최근에 바다에 간 적이 있는 사람이 첫 번째 플레이어가 됩니다.
- 각 플레이어들은 자신의 캐릭터 카드를 손에 들고, 자신의 가오리들을 **효과면이 보이도록** 해서 자신의 옆에 놓습니다.  
이제 게임이 시작됩니다.



# 준비

8



7



2



9



4



1



8



5



# 기본 개념

## 카드 설명

아쿠아티카에는 두 종류의 카드가 있습니다 :

### 캐릭터

캐릭터 카드는 여러분이 더 많은 점수를 얻을 수 있도록 돋는 바닷속 사람들을 의미합니다. 이들과 함께 바다를 탐험하며 새로운 지역을 발견하고 깊은 곳의 자원들을 끌어올릴 수 있습니다.



### 지역

지역 카드는 여러분이 탐험하며 찾게 되는 새로운 장소를 의미합니다. 각 지역은 (동전을 사용해서) 구입하거나 (무력을 사용해서) 정복할 수 있습니다.



캐릭터 카드에는 3가지 종류가 있습니다:

1. 플레이어마다 갖는 시작 캐릭터 카드 6장. 이미 당신의 조력자인 카드들입니다.
2. 바다 캐릭터 - 게임 중 만나게 되는 캐릭터들입니다. 이들 중 일부는 당신을 돋게 됩니다.
3. 왕 - 바로 여러분을 의미하는 캐릭터입니다. 각각의 왕들은 고유한 능력을 갖고 있습니다.

지역 카드에는 4가지 종류가 있습니다:

상어들의 만  , 배들의 무덤  , 해저 화산  , 무너진 문명  .

지역을 구입하거나 정복했다면, 이 지역의 깊은 곳에 묻힌 자원들을 찾을 수 있습니다. 지역 카드들에는 자원 외에도 여러가지 효과나 가오리, 점수의 혜택도 있습니다.

# 가오리

가오리들은 바다 속에서 가장 흔한 생명체 중 하나입니다. 바닷 속 사람들은 수세기에 걸쳐 이들을 훈련시키는 방법을 알아냈습니다. 각 플레이어들은 각자에게 속한 4마리의 훈련된 가오리로 시작합니다.

하지만 그 외에도 바다에는 수많은 야생(중립) 가오리들이 있습니다. 여러분들은 이 가오리들을 바닷 속에서 만날 수 있습니다. 정확히 말하자면 모두 23마리의 가오리들이 있고 여러분은 이들을 데려와 훈련시켜 사용할 수 있습니다.

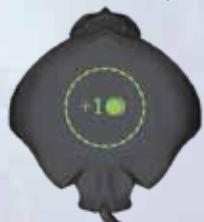
가오리들은 자원을 주거나 특별한 효과를 발휘할 수 있습니다. 가오리가 여러분을 도울 준비가 되었다면 중앙에 효과가 표시된 면으로 놓이게 됩니다. 이런 가오리들을 통해 자원을 얻거나 효과를 사용하면, 사용한 가오리들은 뒷면으로 뒤집습니다. 다시 말해서 가오리의 배가 보이지 않도록 뒤집습니다.

이렇게 뒤집힌 가오리는 **지친** 상태이기 때문에 휴식을 하기 전까지는 아무일도 할 수 없습니다. 가오리를 다시 사용할 수 있도록 앞면으로 놓기 위해서는 특수한 효과가 필요합니다.

가오리를 다시 사용할 수 있는 상태로 만드는 가장 일반적인 방법은 시작 캐릭터 카드 중 '조산사'를 사용하는 것입니다.

중립 가오리

준비



플레이어들의 훈련된 가오리

지친  
상태



# 자원

아쿠아티카의 자원들은 모두 카드, 가오리, 보드 위의 아이콘으로 표시됩니다.

(갖고 있는 자원을 표시하는 토큰 등이 없습니다.)

자원들은 저장했다가 추후에 사용할 수 없습니다. 자원에는 두 가지 종류-동전과 무력이 있습니다.

## 동전



동전은 지역의 깊은 곳에서, 혹은 가오리를 통해서 찾을 수 있습니다. 동전은 새로운 지역을 구입하거나, 새로운 캐릭터를 고용하는데 사용합니다.



## 무력



무력 역시 지역의 깊은 곳에서 혹은 가오리를 통해서 얻을 수 있습니다. 무력은 새로운 지역을 정복하는데 사용합니다.



# 게임 방법

## 플레이어 차례

시작 플레이어부터 시계 방향으로 진행합니다.

자신의 차례가 되면 **반드시 주요 행동 1가지를** 해야합니다. 그 외에 **부가 행동을 원하는 만큼 할 수 있습니다**. 이 행동들은 원하는 순서대로 수행하면 됩니다. 하지만 주요 행동을 진행하는 도중에 부가 행동을 할 수는 없습니다.

자신의 모든 행동들을 마치고 나면 다음 왼쪽에 있는 플레이어에게로 차례가 넘어갑니다.

## 주요 행동

1. 각자의 차례에 **반드시** 손에 있는 캐릭터 카드 중 1장을 내려놓고 그 능력에 명시된 효과를 사용합니다.
2. 내려 놓은 카드의 효과를 모두 사용할 수 있다면 반드시 그렇게 합니다. 카드에 명시된 효과를 모두 사용할 수 없다면 사용할 수 있는 만큼 사용합니다.
3. 캐릭터 카드를 사용한 후에, 개인 보드 상단의 캐릭터 카드를 버리는 더미에 앞면이 보이도록 놓습니다.



# 부가 행동

부가 행동은 다음 두 가지 방법으로 할 수 있습니다.

## 1) 가오리를 사용

사용할 수 있는 가오리의 효과를 적용합니다. 효과를 적용한 후 즉시 가오리를 뒤집습니다. (지친 상태)

## 2) 지역의 깊은 곳으로 내려가기

각 지역은 탐험할 수 있는 몇 단계의 깊이가 있습니다. 이는 카드 왼쪽에 표시되어 있습니다.

**지역의 깊은 곳이나 가오리에서 찾을 수 있는 효과들은 다음과 같습니다.**

**A) 자원 (동전과 무력)** - 지역의 깊은 곳에 있는 자원들은 주요 단계 중에만 얻을 수 있습니다. (캐릭터 카드를 사용하면서) 이 자원들은 캐릭터를 고용하거나, 지역을 구입하거나 정복할 때 사용할 수 있습니다. 혹은 특정한 효과를 발동시키기 위해 사용할 수도 있습니다. 만약 이 자원을 가오리에게서 얻었다면 해당 가오리를 지친 상태로 뒤집습니다.

**B) 효과** - 이런 효과들은 주요 행동 전이나 후에 사용할 수 있습니다.

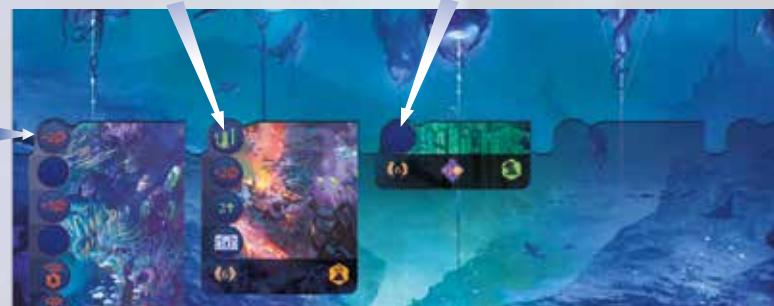
지역 카드는 반드시 맨 위에서부터 시작해서 깊은 곳으로 내려갑니다. 지역 카드에 표시된 자원이나 효과를 얻기 위해서는 해당 표시가 가려지도록 지역 카드를 슬롯 위로 한 칸 밀니다. 이렇게 해서 갖고 있는 지역 카드의 아이콘이 개인 보드에 의해 가려지면서 더 깊은 곳으로 내려가게 됩니다. 이 효과를 가오리에게서 얻었다면 해당 가오리를 지친 상태로 뒤집습니다.

일부 지역의 깊은 곳의 칸은 자원/효과 없이 비어있습니다. 이런 칸은 그냥 내려갈 수 없습니다. 더 내려갈 수 없이 막힌 상태이기 때문에, 더 내려가기 위해서는 지역 올리기 효과를 사용해야합니다. (18~19페이지)

이 칸은 효과를  
사용할 수 있습니다.

이 칸은 '지역 올리기' 효과를  
쓰기 전까지는 올릴 수 없습니다.

이 칸은 자원을  
획득할 수 있습니다.  
(무력+2)



# 효과

효과를 사용해서 일부 특혜를 얻을 수 있습니다. 효과는 캐릭터 카드를 사용하거나, (준비된 상태의) 가오리를 사용하거나, 지역의 깊은 곳을 탐험해서 얻을 수 있습니다.

## 1. 고용

바닷속에서 세력을 키워나가기 위해 다양한 캐릭터들을 만나고 고용해야 합니다. 이들은 여러분의 왕국 재건을 도울 것입니다. 고용을 하려면 다음과 같이 진행합니다 :

- 1) 바다 보드 위에 공개된 캐릭터 중 1장을 선택합니다.
- 2) 선택한 캐릭터 아래, 보드 위에 표시된 수만큼의 동전을 지불하고 해당 캐릭터 카드를 **손으로** 가져옵니다.
- 3) 캐릭터 카드가 빠진 자리를 오른쪽에서 왼쪽으로 채웁니다.
- 4) 캐릭터 카드 덱 맨 위의 카드 1장을 공개해서 캐릭터 열 가장 오른쪽 자리에 놓습니다.



여러분이 가지고 있을 수 있는 캐릭터 카드의 종류와 장수에는 제한이 없습니다.

예를 들어 누군가 이미 "강탈자" 카드를 갖고 있다해도 그 사람이 두 번째 "강탈자" 카드를 고용할 수 있습니다.

## 2. 지역 구입

여러분이 탐사중 발견한 지역에 있는 부족과 부족민들을 위해 돈을 지불하고 지역을 구입할 수 있습니다.

지역을 구입하려면 다음과 같이 진행합니다 :

- 1) 바다 보드 위에 공개된 지역 중 1장을 선택합니다.
- 2) 선택한 지역 카드 위에 표시된 수만큼의 동전을 지불합니다.
- 3) 해당 지역 카드를 가져와 당신의 개인 보드 슬롯 중 비어있는 한 곳에 넣습니다. 이때 깊이 단계의 맨 윗칸이 보이도록 넣습니다.



### 3. 지역 정복

지역을 구입할 수 없거나 구입하기 싫다면 정복할 수도 있습니다. 정복에는 다소의 무력이 필요합니다. 바다 보드 위에 공개된 지역 중 1장을 선택합니다. 선택한 카드 위에 표시된 수만큼의 무력을 지불합니다. 그리고나서 이 카드를 가져와 당신의 개인 보드의 슬롯 중 비어있는 한 곳에 넣습니다. 이때 깊은 단계의 맨 윗칸이 보이도록 넣습니다.



지역을 구입하거나 정복하려면 여러분의 개인 보드에 빈 슬롯이 있어야 합니다.

게임 중에는 모두 5개의 지역을 동시에 갖고 있을 수 있습니다.

지역 구입이나 정복에 필요한 자원이 부족하다면 한 마리나 그 이상의 가오리를 사용해서 이를 보충할 수 있다는 것을 잊지마세요.





깊이 단계 표시가 아예 없는 지역을 구입하거나 정복했다면, 그 카드를 최대로 밀어 옮겨 점수만 보이도록 놓을 수 있습니다.

## 4. 지역 올리기

1↑

2↑

↑

왕으로서 여러분은 발견한 지역을 탐험하면서 점수를 얻을 수 있습니다.  
지역을 탐사하기 위해 여러분의 왕국에 있는 '지역 올리기' 자원을 사용할 수 있습니다.

'지역 올리기'를 사용하면, 지역을 통한 점수 획득에 더 가까워집니다.

혹은 아무 아이콘도 없지만 막혀 있어서 탐험을 할 수 없던 칸도 지나갈 수 있습니다.

하지만 이 효과로 올린 지역의 단계 효과는 받을 수 없습니다. 다시말해서 한번 가려진 단계의 효과는 무시해야 합니다.

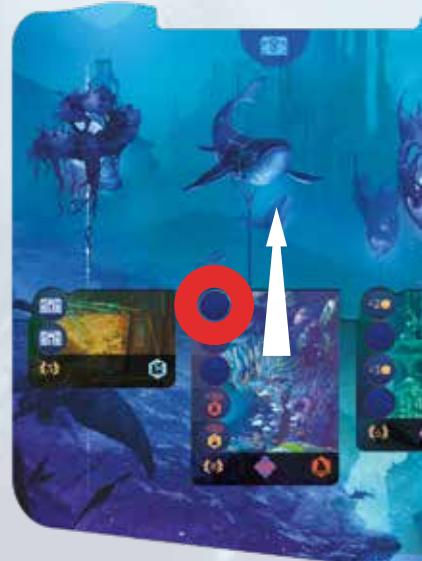
캐릭터 카드, 가오리, 지역에 표시된 지역 올리기 아이콘을 사용하면 개인 보드에 진행중인 지역 중 어떤 칸에 적용할 것인지를 먼저 정하고, 올리기 아이콘에 적힌 숫자만큼의 칸을 올립니다.

### 예시 1. 가오리의 활용

1 당신은 부가행동으로 사용 가능한 가오리를 써서 지역 올리기를 합니다. 이로서 지역 중 한 곳을 한 칸 올릴 수 있습니다.



2 원하는 지역 카드를 선택해서 한 칸 위로 올립니다. (다시말해 다음 아이콘이 보드 슬롯에 가려지게 합니다.)



3 가려진 칸에 아무 아이콘도 없기 때문에, 이 부가 행동으로 특별히 놓친 효과는 없습니다.



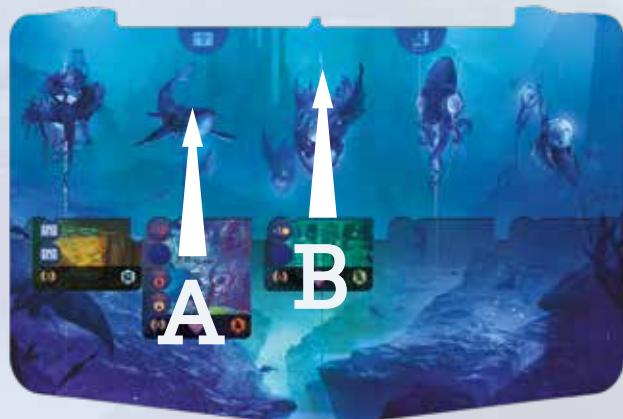
## 예시 2. 캐릭터 카드 효과의 사용



1 '연구자'의 능력을 주요 행동으로 사용합니다. 연구자는 지역을 3칸 옮기도록 해줍니다. 다시말해 한 지역을 3칸 옮기거나, 여러 지역에 나눠 각각 옮겨서 도합 3칸이 되게 해도 된다는 뜻입니다.



2 만약 두 지역에서 나눠 옮기려 한다면, A 지역에서 한 칸, B 지역에서 두 칸을 옮길 수 있습니다.



3 A 지역을 한 칸 위로, B 지역을 두 칸 위로 옮깁니다.

이렇게 옮긴 결과로 당신은 다음 아이콘들을 보드로 덮습니다:

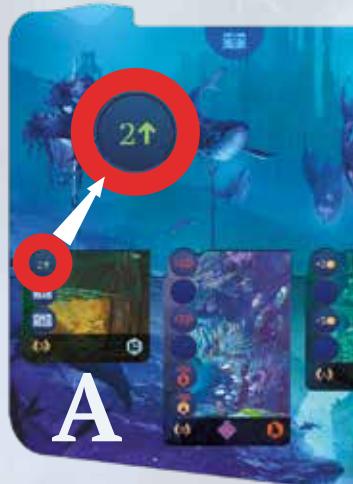


+2 (동전) 아이콘을 덮었지만 동전은 얻을 수 없습니다. 또 두 개의 빈 칸을 덮었습니다. 이제 덮힌 빈 칸 바로 아래의 아이콘들을 사용할 수 있습니다.

### 예시 3. 다른 지역의 효과 사용

1

당신은 부가 행동으로  
A 지역에 있는 효과인  
지역 올리기를 사용하  
려 합니다.



2

A 지역의 효과를 사용  
하려하므로, A 지역 카  
드를 옮겨서 해당 아이  
콘이 안보이도록 칸을  
덮습니다.



3

이제 지역 올리기를 합니다 :

아이콘에 명시된 수만큼의 칸을 옮깁니다.  
이 예시에서는 두 칸을 옮길 수 있습니다.

한 지역을 두 칸 옮겨도 되고, 두 지역을 한 칸씩  
옮겨도 됩니다.



효과가 표시되어 있던 지역에 해당 효과를 적용할 수 없음  
을 유의하세요 : A 지역의 효과를 사용했기 때문에, A에서  
지역 올리기를 할 수 없습니다.

지역 올리기를 할 경우 덮히는 모든 칸의 효과는 사용할  
수 없음을 잊지마세요.

지역의 칸이 올려지다가 모든 칸과 아이콘이 가려졌다면, 해당 지역은 **최고 상승 상태**가 됩니다. 최고 상승 상태가 되면 해당 지역 카드 맨 하단에 있는 아이콘에 해당하는 종립 가오리를 피규어를 더미에서 받습니다. 이 가오리는 획득한 플레이어의 소유로, 가져간 즉시 사용할 수 있습니다.



이제 이 가오리를 획득할 수 있습니다.

가오리를 가져오면, 가져온 차례에 그 즉시 사용할 수 있습니다. 해당 가오리에 명시된 효과를 사용하면 즉시 지친 상태가 되도록 뒤집습니다.

## 5. 점수

최고 상승 상태인 지역이 있다면, 이런 지역을 점수로 바꿀 수 있습니다. 이를 위해 '점수화' 행동을 사용해서, 해당 지역 카드를 점수 더미로 옮겨야 합니다.

최고 상승 상태인 지역 카드를 슬롯에서 빼서 개인 보드 상단의 점수 카드 더미 위에 뒷면으로 놓습니다. 게임 종료 후 점수 더미에 있는 카드들의 하단에 있는 숫자 만큼을 점수로 받습니다.



점수 더미로 옮기지 못했다면 최고 상승 상태라해도  
게임 종료 후 점수를 받을 수 없습니다!

## 6. 정찰

정찰 행동으로 바다의 지역들을 더 살핀 뒤 구입하거나 정복할 새로운 지역들을 더 찾아낼 수 있습니다.

정찰 행동은 다음 순서로 진행합니다 :

- 1) 지역 카드 열 중 윗 줄에 있는 모든 카드들을 버리는 카드 더미로 옮깁니다.
- 2) 지역 카드 열의 아랫 줄에 있는 모든 카드들을 윗 줄로 옮깁니다. 만약 아랫 줄에 5장 이상의 카드가 있다면, 4장만 선택해서 옮리고 나머지는 버립니다.
- 3) 더미 위에서 6장의 카드를 뽑은 뒤 이 카드들로 아랫 줄을 채웁니다.

주의 : 주요 행동으로 정찰을 할 경우, 해당 행동을 하지 않아도 됩니다. 정찰은 선택적으로 할 수 있는 유일한 효과입니다.

**중요 :** 지역 카드 열의 윗줄에 있는 모든 지역 카드는 정복시 무력이 1만큼 덜 필요합니다. (구입의 경우에는 카드에 명시된 만큼의 동전을 다 지불해야합니다.)



# 목표

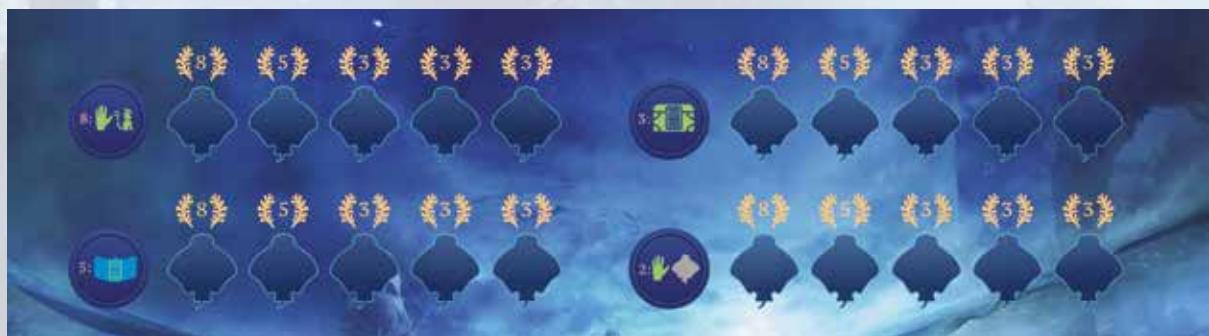
목표는 점수를 얻을 수 있는 좋은 방법입니다. 하지만 서둘러야 합니다 : 빠르게 목표를 달성할 수록 더 높은 점수를 받을 수 있습니다!

바다 보드 맨 위에 4가지의 목표가 표시되어 있습니다. 만약 어떤 플레이어가 4가지 목표 중 하나를 달성하면, 자신의 차례 중에 달성한 목표의 점수 트랙 중 비어있는 맨 왼쪽 자리에 **자신의 색상의** 가오리를 옮겨 놓을 수 있습니다. (이때 놓는 가오리는 준비된 상태/지친 상태 상관 없습니다.)

단, 같은 목표는 두 번 이상 달성할 수 없습니다. 각 목표의 점수 트랙에는 5개의 칸이 있고 이는 각각의 플레이어들의 가오리를 위한 자리입니다. 플레이어는 게임이 끝난 뒤 자신의 가오리를 놓은 칸의 점수를 받습니다. (다섯 번째 칸은 추후 확장팩을 위해 마련된 칸입니다)

목표를 달성했을 때 해당 목표의 점수 트랙 칸 위에 놓을 수 있는 가오리는 오직 자신의 색상의 가오리뿐입니다. **(중립 가오리를 놓을 수 없습니다!)**

주의 : 목표를 달성하자마자 가오리를 강제로 목표 점수 트랙 위에 놓아야만 하는 것은 아닙니다.



## 4개의 목표는 다음과 같습니다 :



(버리는 더미가 아닌) 손에 8장의 캐릭터 카드를 들고 있어야 합니다. 왕 카드도 포함됩니다.



플레이어 보드 위에 5개의 지역 카드가 슬롯에 꽂혀 있어야 합니다.



점수 더미에 3장 이상의 지역 카드가 있어야 합니다.



중립 가오리가 2마리 이상 있어야 합니다.

# 게임 종료

플레이어들은 3가지의 게임 종료 조건 중 하나가 발동될 때까지 계속 차례를 진행합니다. 종료 조건이 발동되면, 모든 플레이어들 (종료 조건을 발동시킨 플레이어 포함)은 한 번씩 각자의 차례를 더 가진 뒤 게임이 끝납니다. 종료 조건 3가지는 다음과 같습니다 :

- 1) 한 플레이어가 4가지의 목표를 모두 달성했을 (그래서 자신의 가오리를 모두 올려놨을) 경우.
- 2) 지역 카드 덱이 다 떨어졌을 경우.
- 3) 바다 캐릭터 덱이 다 떨어졌을 경우.

## 점수 계산

게임이 종료되면, 모든 플레이어들은 점수 계산을 합니다. 점수 계산은 다음 절차를 따릅니다 :

- 자신의 손에 있는 캐릭터 카드 (왕 포함) 한 장당 1점. 버린 카드 더미에 있는 카드는 세지 않습니다.
- 목표 점수 트랙 중 자신의 가오리가 높여 있는 칸의 점수.
- 점수 더미에 있는 지역 카드들에 표시된 점수. 점수 더미가 아닌 플레이어 보드의 슬롯에 있는 지역 카드의 점수는 세지 않습니다.

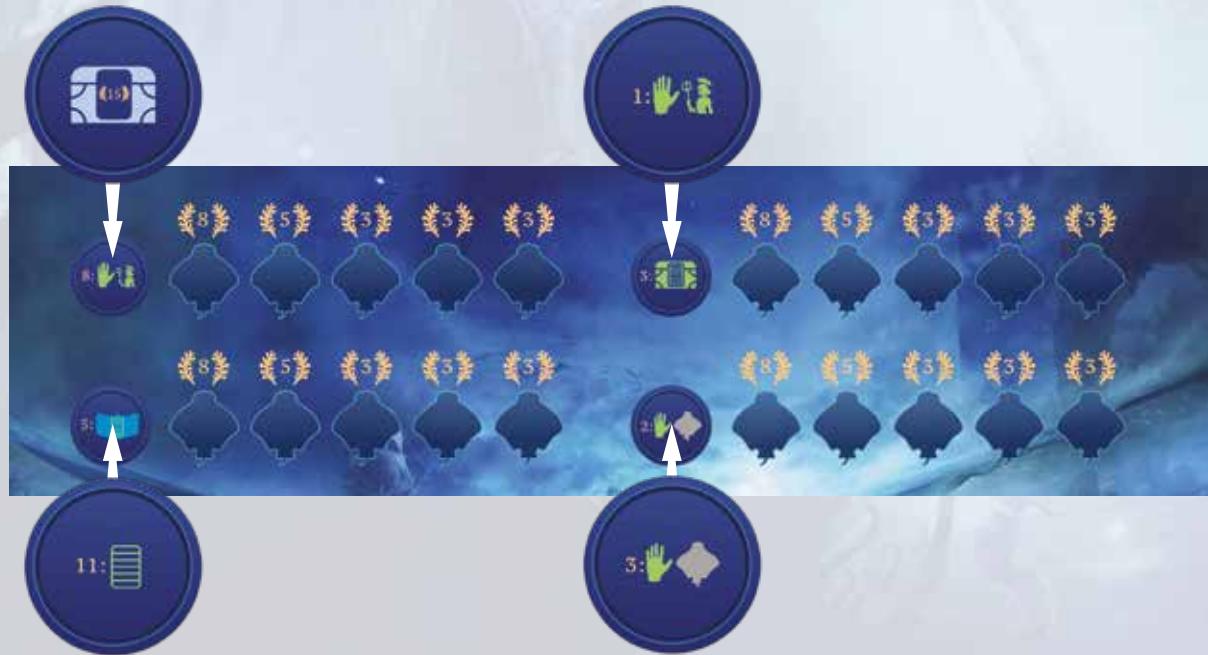
가장 점수가 높은 플레이어가 승리합니다! 동점일 경우에는 가오리를 더 많이 갖고 있는 이가 이깁니다. 그래도 동점일 경우에는 왕 카드에 적힌 숫자가 더 낮은 사람이 이깁니다. 만약 첫 게임이어서 왕 카드를 사용하지 않았다면, 게임 시작시 차례가 더 나중이었던 사람이 이깁니다.

시작시 차례에서 맨 마지막이었던 사람이 게임 종료시에도 반드시 마지막 플레이어가 되는 것은 아니라는 점을 잊지마세요.

# 숙련자 모드

더 도전적인 게임 진행을 원한다면 숙련자 모드로 플레이할 수 있습니다. 숙련자 모드에서는 두 가지 규칙이 추가됩니다 :

**다양한 목표 :** 보드 위에 인쇄되어 있는 4개의 목표 대신 다른 목표들을 사용합니다. 목표 토큰들을 섞은 뒤에 무작위로 4개를 선택해서 보드 위의 기존 목표를 각각 덮습니다. 이제 점수 획득을 위한 다른 목표들이 생겼습니다! 추가 목표 토큰들에 대한 설명은 28페이지를 참조하세요.



**왕 카드 드래프팅:** 왕 카드를 차례 순서에 따라 나눠주는 방식 대신, 인원수보다 한 장 더 많은 카드를 무작위로 가져온 뒤 이를 맨 마지막 차례인 플레이어에게 모두 줍니다. 카드를 받은 플레이어는 그 중 한 장의 왕 카드를 골라서 시작 카드로 사용하고, 남은 카드들을 모두 반시계 방향으로 다음 플레이어에게 줍니다. 카드를 받은 플레이어 역시 자신의 왕 카드 한장을 고르고 다음 플레이어에게 넘기고… 이런 식으로 모두 카드를 선택한 뒤 남은 카드 한장을 게임 상자로 되돌립니다.

# 솔로 플레이 모드

## 준비

1. 바다 캐릭터 카드 한 세트를 게임에서 제거합니다. 제거할 카드는 오른쪽 아래에 ○ 아이콘이 있습니다. (이로서 캐릭터 카드들은 종류별로 한 장씩만 사용하게 됩니다.)
2. 왕 카드들을 섞은 뒤 3장의 카드를 뽑습니다. 그 가운데서 사용할 카드 한장을 선택합니다. 나머지 왕 카드는 게임 상자로 되돌립니다.
3. 일반적인 방법으로 바다 보드를 준비합니다. (6페이지) 그리고나서 준비 단계(7페이지)를 진행합니다. 이때 당신의 플레이어 준비만 합니다.
4. 사용하지 않는 색의 훈련된 가오리 한 세트를 "가상의 상대"에게 줍니다. 당신은 이제 미지의 세상에서 바다로 진출한 정체불명의 왕국인 '잇치얀더스'와 겨뤄야 합니다.

## 게임 방법

기본 규칙처럼 진행합니다. 하지만 '조산사' 카드를 사용하거나 '정찰' 행동을 할 때마다 잇치얀더스의 가오리 중 하나를 목표 트랙의 점수 칸 위에 놓습니다. 이때 놓는 목표 트랙은 당신이 결정하되, 아직 잇치얀더스의 가오리가 놓이지 않은 목표 트랙이어야 합니다.

## 게임 종료

잇치얀더스의 가오리가 모두 목표 트랙 위에 놓이면, 차례를 한 번 더 진행하고 게임이 끝납니다. 기본 규칙에 따라 점수를 계산합니다. 이제 대양의 의회에서 점수에 따라 당신을 어떤 종으로 명명할지 평가합니다.

점수	종의 평가
30점 이하	보통 물고기
31~60	바다뱀
60~90	리바이어던
91점 이상	크라켄

# 목표 토큰

이 목표 토큰들은 숙련자 모드에서만 사용되며, 게임 보드 위에 인쇄된 목표들을 대신합니다.



당신의 점수 더미와 플레이어 보드의 슬롯을 통틀어 11장 이상의 지역 카드가 있어야 합니다.



점수 더미에 있는 지역 카드의 점수 총합이 15점 이상이어야 합니다.



중립 가오리가 3마리 이상 있어야 합니다.



손에 있는 캐릭터 카드 중 한장을 남기고 모두 버려야 합니다.



점수 더미에 4가지 다른 종류의 지역 카드가 각각 1장 이상씩 있어야 합니다.



같은 종류의 지역 카드 4장이 있어야 합니다.  
(플레이어 보드 위와 점수 더미 통틀어)



버린 카드 더미에 10장 이상의 캐릭터 카드가 있어야 합니다.



정복 관련 효과가 있는 캐릭터 카드 5장 이상이 있어야 합니다. (손과 버린 카드 더미를 통틀어)



플레이어 보드에 최고 상승 상태의 지역 카드 5장이 동시에 있어야 합니다.



동전 5개를 사용해서 캐릭터 한 명을 고용합니다.

# 참조표

## 자원

+2 동전 2개 획득

+2 무력 2개 획득

+2 '상어들의 만'을 점령할때만 사용할 수 있는 무력 2 획득

+2 '침몰한 배들의 무덤'을 점령할때만 사용할 수 있는 무력 2 획득

+2 '무너진 문명'을 점령할때만 사용할 수 있는 무력 2 획득

+2 '해저 화산'을 점령할때만 사용할 수 있는 무력 2 획득

## 효과

1↑ 지역 1칸 올리기

2↑ 지역 2칸 올리기 (한 지역에서 2칸, 혹은 두 지역에서 1칸씩)

↓ 다른 지역 하나를 최고 상승 상태로 만들기 (해당 지역 카드를 완전히 슬롯 위로 밀기)

캐릭터 1명을 무료로 고용

당신의 버린 카드 더미에서 캐릭터 1명을 골라서 다시 손으로 가져오기

당신의 플레이어 보드에서 최고 상승 상태의 지역 1곳을 즉시 점수화 (점수 더미로 보내기)

# 자주 묻는 질문

## 캐릭터 카드

Q : 만약 상대방의 카드가 나에게 어떤 행동을 지시한다면 ('연구자'나 '보물 수호자 거북'에서의 '모든 이'나 '다른 이'같은 표현) 반드시 그 행동을 해야하나요?



A: 네, 반드시 해야합니다.

Q: 내 캐릭터 카드가 한 가지 이상의 행동을 할 수 있는데 ('외교관 게'), 하기 싫은 행동은 건너뛰어 할 수 있나요?

A: 아니요. 해야합니다. 할 수 있다면 캐릭터 카드에 명시된 모든 행동을 해야합니다.

Q: 주요 행동으로 '강탈자'를 사용합니다. 먼저 점령한 지역에 있는 효과를 두 번째 지역을 점령하는데 사용할 수 있나요?



A: 네, 할 수 있습니다.

Q: 캐릭터 카드 사용 없이 지역이나 가오리에 있는 자원만을 사용해서 캐릭터를 고용하거나 지역을 구입/점령할 수 있나요?

A: 아니요. 할 수 없습니다. 자원들은 언제나 주요 행동(캐릭터 카드 사용)과 동반해서 사용해야 합니다.

Q: '조산사' 카드를 버릴 수 있나요?

A: 아니요. 그럴 수 없습니다. 조산사는 그냥 버릴 수 없고, 사용하는 즉시 모든 카드들을 손으로 들게 해줍니다. 만약 두 명이서 플레이하는 경우라면, 이 기능을 사용한 뒤 바다 보드 맨 왼쪽에 있는 캐릭터를 제거합니다.

## 가오리

Q: 최고 상승 상태의 지역이 생겨서 가오리를 한 마리 받았습니다. 준비된 상태로 받나요 지친 상태로 받나요? 준비된 상태로 받는다면 받는 즉시 사용할 수 있나요?

A: 최고 상승 상태의 지역에 가오리 표시가 있다면 해당 가오리를 준비된 상태로 받고, 아울러 즉시 사용할 수 도 있습니다.

## 지역 올리기

Q: 만약 칸에 표시된 효과를 받지 않기로 했다면, '지역 올리기' 효과를 사용하지 않고 임의로 지역 올리기를 할 수 있나요?

A: 아니요. 할 수 없습니다.

Q: 한 명의 캐릭터로 주요 행동을 하는 동안 한 지역에 있는 다른 두 칸의 자원들을 사용할 수 있나요?

A: 아니요. 할 수 없습니다.



## 게임 디자이너

본 게임의 디자이너인 Ivan Tuzovsky는 문화 연구 분야의 박사 학위 소지자이며 미래학과 디지털 시대에 대한 두 개의 성공적인 논문을 발표했습니다.

하지만 이후 과학 연구와 시각 문화 예술 역사 연구에 온전하게 자신의 시간을 투자하기 힘들게 된 이후로, 그는 자신의 '포스'를 2012년부터 보드게임 개발에 더 집중시키고 있습니다.

나의 아들인 Arcady Tuzovsky, 아내인 Helen Tuzovskaya에게 바칩니다.

**Special thanks to:** Ivan Lashin, Michael Guschin, Anton Hudjakov, Denis Davydov, Valerij Kruzhakov, Andrej Stoljarov, Jurij Jamshhikov.

**Thanks to the testers:** Dmitrij Pelkov, Tatiana Pelkova, Igor' Sychev, Elvira Sycheva, Aljona Mironova, Sergei Latyshev, Aleksandr Abdullin, Maksim Pershukov, Marija Pyshminceva, Timofej Nikulin, Maksim Trofimenko, Tasha Telezhkina, Artur Dydrov, Aleksej Nurgaripov, Sergej Machin, Konstantin Malygin, Julija Il'inskaja, Igor' Ganzha, Daria Gross, Vasiliy Redinskij, Filipp Ivanov, Il'ja Stepanov, Andrej Kalinkin, Valentina Aristarhova, Maria Nechaeva, Vladislav Nechaev, Aleksandr Shabalov, German Tihomirov, Natasha Noryak, Konstantin Kostinov.

PROJECT EDITOR Daria Martyshchuk

DEVELOPER Ivan Lashin

CEO Mikhail Pakhomov

ART DIRECTOR Viktor Zaburdaev

PRODUCTION DIRECTOR Sergei Morozov

PROOFREADER William Niebling

EDITOR IN CHIEF Maxim Vereshchagin

ART CONCEPT & IDEAS Daria Martyshchuk

LAYOUT Aleksandr Kiselev

한글판 진행 보드엠 팩토리



\* 캐릭터 카드용

BOARDM.CO.KR

  
[/cosmodrome.games](http://cosmodrome.games)  
[#cosmodromegames](https://www.instagram.com/cosmodromegames/)



보드엠 팩토리  
경기도 고양시 덕양구 삼원로 55, 501호  
070-7720-0145  
BOARDMFACTORY.COM  
BOARDM.CO.KR



"보드엠"



柏龍玩具有限公司  
Broadway Toys Limited