

대만 차茶 연대기

FORMOSA TEA

한글 규칙서

널리 뻗은 산맥들과 아열대성 기후, 풍부한 강우량과 같은 대만(포모사)의 자연환경은 최고 품질의 차를 재배하는데 최적의 환경입니다.

대만 차 연대기에서 각 플레이어들은 차 농장주가 되어 최고 품질의 차잎을 수확하고, 차 생산 기술을 발전시키고, 국내의 시장을 개척해가면서 최고의 명성을 얻기 위해 분투하게 될 것입니다. 차 생산 테마와 결합된 독특한 일꾼 놓기 및 일꾼 전진 메커니즘을 통해 플레이어들은 자원들을 현명하게 분배하여 생산하는 차의 명성을 드높이고 대만에서 가장 명망 높은 차 농장주가 되어야 합니다.



2-4



40-60



14+

구성품

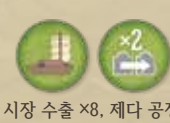
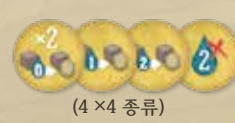
• 게임 보드 × 1



• 플레이어 보드 × 4 • 날씨 타일 × 4



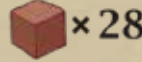
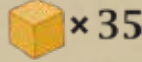
• 차 기술 디스크 × 16 • 행동 디스크 × 12



(4 × 4 종류)

(국의 시장 수출 × 8, 제다 공정 전진 × 4)

• 우롱차 큐브 (주황색) • 홍차 큐브 (갈색)



• 녹차 큐브 (초록색)



• 플레이어 마커 × 20



(색깔당 5개)

• 천 주머니 × 1



• 꽃봉오리 디스크 × 16



(주황색: 우롱차 × 6, 갈색: 홍차 × 5, 초록색: 녹차 × 5)

• 100/200점 마커 × 4



(색깔당 1개)

• 일꾼 말 × 20



농부 일꾼

제다사 일꾼

① 농부 일꾼과 제다사 일꾼
제다사 일꾼만이 제다 공정, 차 완성 행동을 할 수 있습니다.

그 외 차잎 수확, 국내/외 시장 판매 행동은 두 종류의 일꾼 모두가 할 수 있습니다.

(농부 일꾼 8, 색깔당 2개, 제다사 일꾼 12, 색깔당 3개)

• 역사적 사건 카드 × 11



• 상인 카드 × 28



• 캐릭터 카드 × 7



• 선 플레이어 마커 × 1



• 라운드 마커 × 6



• 한글 규칙서 × 1

게임 보드 소개



① 게임이 끝나고 나서 이 표시가 붙은 효과들을 처리합니다.

① 날씨 타일

날씨 타일에 표시된 숫자는 그 타일이 놓여있는 열의 차밭에서 수확된 차잎들의 합수량을 결정합니다.

② 차 농장 구역

차 농장의 각 줄은 바로 오른쪽에 있는 제다 공정에 대응됩니다. 차 농장의 첫 줄부터 각각 우롱차, 홍차, 녹차, 꽃차의 제다 공정에 대응되며, 일꾼이 차잎을 수확하기 위해 차 농장에 배치될 때 마다 그에 대응되는 제다 공정에 있는 모든 제다사 일꾼들이 전진합니다.

③ 모차 제다 공정

이 공정에서 플레이어들은 차 농장 구역에서 수확한 차잎 큐브들을 우롱차 (주황색), 홍차 (갈색), 녹차 (초록색) 세 종류의 모차로 제조합니다.

③-1 차 지식 트랙

③-2 제다 공정 트랙

④ 꽃차 제다 공정

이 공정에서 플레이어들은 제조한 모차에 꽃봉오리 디스크를 첨가하여 꽃차를 제조합니다.

⑤ 국외 시장 ⑥ 국내 시장

플레이어 보드 소개

플레이어 보드는 제다 공정의 각 단계를 나타내고 있습니다:



① 바구니

차밭에서 수확된 차잎을 담아두는 곳입니다.

② 제다 공장

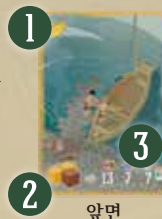
차를 생산하며 수분을 제거하는 곳입니다. 왼쪽부터 우롱차, 홍차, 녹차 공장입니다.

③ 창고

완성된 차는 기준에 따라 세 종류의 품질로 구분됩니다.

④ 평가 기준

⑤ 꽃차 제다 공장



앞면



뒷면

① 승점 계산에 사용되는 차 아이콘

② 상인이 요구하는 차잎 큐브

③ 차의 품질에 따른 승점

④ 상인 카드의 시대

게임 준비

7

5

3

1

12

5

5

5

2

5

6

12

11

2

1

2

3

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

4

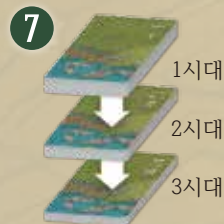
8

10

9

13

- 1 게임 보드를 테이블에 놓습니다. 4인 게임에서는 16개의 꽃봉오리 디스크(주황색 X6, 갈색 X5, 초록색 X5)를 무작위로 차 농장구역에 배치합니다. 2~3인 게임에서는 차 농장 구역의 가장 왼쪽 열은 사용하지 않으며, 12개의 디스크 (주황색 X5, 갈색 X4, 초록색 X3) 만을 사용합니다.
- 2 모든 차 큐브를 주머니에 넣고 잘 섞은 뒤 각 꽃봉오리 디스크 위에 3개씩 무작위로 뽑아서 배치합니다.
- 3 네 개의 날씨 타일을 섞어 날씨 트랙의 각 공간에 임의의 면을 위로 하여 배치합니다.
- 4 행동 디스크와 기술 디스크를 게임 보드 옆에 쌓아 공급처를 형성합니다.
- 5 각 플레이어들은 자신의 플레이어 색을 고르고 5개의 플레이어 마커를 승점 트랙의 "0"칸, 3개의 지식 트랙, 국내 시장 트랙의 첫 칸에 각각 배치합니다.
- 6 각 플레이어들은 플레이어 보드 한 개와 자신의 색 일꾼 5개를 가져옵니다.
- 7 상인 카드들을 카드 뒷면에 나타난 시대별로 분류합니다. 그 후 시대별로 카드들을 섞은 뒤 뒷면이 위로 오게 합니다. 그 후 3시대 카드들을 맨 밑에, 2시대 카드들을 그 위에, 그리고 맨 위에 1시대 카드들을 두어 하나의 상인 카드 더미를 만듭니다.
- 8 상인 카드들을 한 장씩 공개하여 4장씩 세로로, 오른쪽에서부터 왼쪽으로 배치합니다. 최종적으로는 3열이 될 때 까지 배치합니다 (총 12장의 카드가 공개되어야 합니다).
- 9 모든 역사적 사건 카드들을 섞어 2/3/4인 게임에서 6/5/4장의 카드를 뽑습니다. 이를 게임 보드 오른쪽에 시간의 순서대로 배치한 뒤 나머지 카드들은 게임에서 제거합니다. 배치된 역사적 사건 카드들 위에 라운드 마커들을 순서대로 배치합니다 (낮은 숫자의 라운드 마커가 제일 먼저 일어난 사건 카드 위에 놓여집니다).
- 10 2인 게임에서 각 플레이어들은 자신의 제다사 일꾼 하나를 두 번째와 세 번째 역사적 사건 카드 사이에 놓습니다. 플레이어들은 3라운드부터 그 일꾼을 가져와 추가로 사용할 수 있습니다. 3~4인 게임에서는 각 플레이어들은 자신의 제다사 일꾼 하나를 게임에서 제거합니다 (5명의 일꾼 중 4명만 사용합니다).
- 11 가장 최근에 차를 마신 플레이어(혹은 지금 차를 마시고 있는 플레이어)가 선 플레이어 마커를 가져갑니다. 게임은 그 플레이어부터 시계 방향으로 진행됩니다.
- 12 각 플레이어들은 주머니에서부터 2개씩 차 큐브를 뽑아 그들의 함수량 1 바구니에 놓습니다.
상급자 규칙: 선 플레이어부터 각 플레이어들은 2개의 서로 다른 차 농장 구역에서부터 차 큐브를 한 개씩 가져와 그 구역의 날씨 타일에 해당하는 함수량 바구니에 놓습니다.
- 13 상급자 규칙 : 플레이어 숫자 +1개의 캐릭터 카드를 무작위로 뽑아 테이블 위에 앞면으로 배치합니다. 마지막 플레이어부터 원하는 카드를 가져와 그들 앞에 둡니다. 선택되지 않은 카드는 제거합니다.



게임 진행

대만 차 연대기는 2/3/4인 게임에서 6/5/4라운드 동안 진행이 됩니다.
각 라운드는 일꾼 행동 단계와 준비 단계로 구성되어 있습니다.

일꾼 행동 단계

선 플레이어부터 각 플레이어들은 자신의 일꾼 중 하나를 이용하여 다음의 5가지 행동 중 하나를 수행합니다.



I 찾ыл 수확하고 제다 공정 전진하기

1. 찾ыл 수확하기

비어 있는 차 농장 구역 하나에 일꾼 1개를 배치하고 같은 색깔의 큐브를 전부 가져오거나 그 구역에 있는 모든 종류의 큐브를 한개씩 가져옵니다. 예를 들어, 농장 구역에 2개의 초록색 큐브와 1개의 주황색 큐브가 있다면 2개의 초록색 큐브를 가져오거나 초록색 큐브와 주황색 큐브를 1개씩 가져올 수 있습니다. 또한 아무 큐브도 가져오지 않을 수도 있습니다.

큐브들을 가져온 후, 그 큐브들을 가져온 밭과 같은 열에 있는 낱씨 타일에 표시된 함수량의 바구니에 그 큐브들을 놓아야 합니다. 예를 들어, 큐브를 가져온 열의 낱씨 타일이 함수량 2를 나타내고 있다면 가져온 큐브들을 플레이어 보드에 있는 함수량 2의 바구니에 두어야 합니다. 차 농장 구역 하나에 있는 마지막 큐브를 가져올 때 그 곳에 있는 꽃봉오리 디스크도 가져올 수 있습니다. 가져온 꽃봉오리 디스크는 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 한번 가져온 꽃봉오리 디스크는 다시 보충되지 않습니다.



❗ 주의: 한 플레이어의 바구니엔 통틀어서 6개의 큐브까지 넣을 수 있습니다. 찾ыл을 수확할 때 이미 바구니에 있는 큐브를 제거할 수는 없지만 아무 큐브도 가져오지 않을 수는 있습니다.

❗ 주의: 룰에 적혀진 "일꾼"이라는 용어는 농부 일꾼과 제다사 일꾼 둘 다를 의미합니다

2. 제다 공정 전진하기

방금 일꾼을 배치한 차 농장 구역과 같은 줄에 있는 차 농장 구역의 일꾼들을 모두 썹니다. 그리고 그와 같은 줄에 있는 제다 공정 트랙에 제다사를 배치한 모든 플레이어들은 반드시 해당하는 제다 공정을 전진해야 합니다. 이 과정은 현재 플레이어부터 시계방향으로 진행합니다. 제다 공정을 전진하는 방법은 두 가지가 있습니다:

A) 같은 줄에 있는 차 농장 구역의 일꾼 숫자만큼 제다사를 전진시키면서 제다사가 지나가는 모든 칸들 (도착한 칸도 포함하여) 의 효과를 적용합니다.



B) 각 칸들의 효과를 적용시키는 것을 포기하고 제다사를 즉시 마지막 칸으로 옮깁니다. 이렇게 하면 각 칸의 효과를 얻을수는 없지만 이후에 제다사가 마지막 칸에 있는 플레이어만이 할 수 있는 차 완성 행동을 할 수 있습니다.



❗ 주의: 마지막 칸은 아무런 효과도 없으며, 이 칸에 도착한 제다사는 더 이상 전진할 수도 없습니다.



II 제다 공정

게임 보드의 오른쪽에는 위에서부터 우롱차, 홍차, 녹차, 꽃차 네 종류의 제다 공정 트랙이 있습니다. 위의 세 종류의 차는 차 바구니 안에 있는 큐브로부터 만들어지고, 마지막 꽃차는 이미 생산이 완료되어 창고에 있는 우롱차, 홍차, 녹차로부터 만들어집니다.

1.1 우롱차, 홍차, 녹차 제다 공정

제다사 하나를 제다 공정 트랙의 첫 번째 공간에 둡니다. 그 후 바구니로부터 해당하는 종류의 차 큐브 전부를 플레이어 보드에 있는 해당하는 차의 제다 공장 칸으로 옮깁니다.이 때 각 큐브의 함수량 또한 맞추어서 옮겨줍니다. 그 후 현재 제다사가 서 있는 칸의 효과를 적용합니다.



❗ 주의: 같은 공장에 있는 모든 차 큐브는 전부 같은 차에 포함되어있는 것으로 간주됩니다. 추후의 차 완성 단계에서 차를 평가 할 때 공장 안에 있는 모든 차 큐브의 함수량을 합한 결과로부터 차의 품질이 결정됩니다.

주의: 문향배 칸에 있는 차 큐브는 향이 특히 좋은 찾ыл로, 함수율을 계산할 때 0으로 계산합니다. 문향배는 좋은 차의 향을 즐기 위해 쓰는 특별한 다기입니다.



1.2 꽃차 제다 공정

제다사 하나를 네 번째 제다 공정 트랙의 첫 번째 공간에 둡니다. 자신의 창고(바구니나 공장이 아닌)에 있는 한 종류의 차(우롱차, 녹차, 홍차 중)를 골라 최대 6개까지 개인보드의 꽃차 제다 공장 칸에 놓습니다. 이 때 서로 다른 품질의 차가 포함될 수도 있습니다. 그 후 현재 제다사에서 있는 칸의 효과를 적용합니다.



제다 공정 효과 설명

다음은 제다 공정 트랙의 각 칸의 효과들로, 해당 제다 공정에 있는 차 큐브들에 적용시킬 수 있습니다.



위조

전체 찻잎에서 함수량을 최대 1까지 줄일 수 있습니다. 이는 찻잎을 시들게 하는 공정입니다.



살청

전체 찻잎에서 함수량을 최대 2까지 줄일 수 있습니다 (큐브 1개를 2 줄이거나, 큐브 2개를 1씩 줄일 수 있습니다). 이는 찌거나 볶는 등의 열처리를 하는 공정입니다.



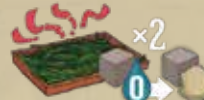
유념

함수량 1의 큐브 1개를 문향배 칸으로 옮깁니다. 이는 찻잎을 비벼서 수분을 고르게 하는 공정입니다.



발효

함수량 2의 큐브 1개를 문향배 칸으로 옮깁니다.



건조

함수량 0의 큐브를 최대 2개까지 문향배 칸으로 옮깁니다.



음화

꽃봉오리 디스크 하나를 플레이어 보드의 꽃차 제다 공장 칸에 놓습니다. 이는 꽃의 향기를 찻잎에 스며들게 하는 공정입니다.

2. 제다 공정 보상

우롱차, 녹차, 홍차 제다 공정에서 3/5개의 큐브를 바구니에서 차 공장으로 옮겼다면 즉시 해당하는 차의 지식 트랙을 1/2칸 전진시킬 수 있습니다. 예를 들어, 홍차를 만들기 위해 차 큐브 4개를 바구니에서 공장으로 옮겼다면, 홍차 지식 트랙에 있는 자신의 플레이어 마커를 한칸 전진시킬 수 있습니다. 그 후 그 트랙에 나타난 보상을 받습니다.

! 주의: 지식 트랙을 즉시 전진시키지 않고 추후에 사용하기 위해 남겨둘 수는 없습니다.

지식 트랙 보상



아무 차의 지식 트랙을 한칸 전진합니다.



해당하는 행동 디스크를 가져옵니다.



해당하는 기술 디스크를 가져옵니다.



게임이 끝났을 때 갖고 있는 상인 카드의 해당 아이콘당 승점을 획득합니다.

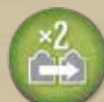
행동/기술 디스크

자신의 차례 동안 행동 디스크나 기술 디스크를 몇개든 사용할 수 있습니다.

행동 디스크: 사용한 행동 디스크는 공급처로 되돌려 놓습니다. 행동 디스크를 받는 그 즉시 사용할 수도 있습니다.



즉시 국외 시장 수출 행동을 수행합니다. 현재 공개된 모든 상인 카드 중 하나를 골라서 행동을 수행할 수 있습니다. 이 때 국외 시장 수출 칸에 있는 보너스 행동을 할 수는 없습니다 (국외 시장 수출 규칙 참조)



제다 공정 트랙에 있는 제다사 일꾼 하나를 한 칸 전진시키고 도착한 칸의 효과를 받는 행동을 두 번 반복합니다. 이 때 한 제다사를 두 칸 전진시킬 수도 있고, 두 제다사를 한 칸씩 전진시킬 수도 있습니다.

기술 디스크:



전체 찻잎에서 함수량을 최대 2까지 줄입니다.



함수량 1의 큐브 1개를 문향배 칸으로 옮깁니다.



함수량 2의 큐브 1개를 문향배 칸으로 옮깁니다.



함수량 0의 큐브를 최대 2개까지 문향배 칸으로 옮깁니다.

기술 디스크

차 지식 트랙에서 플레이어 마커가 기술 디스크가 표시된 칸을 지나가게 되면 해당하는 기술 디스크를 가져와서 바로 사용할 수 있습니다.

자신의 차례에 기술 디스크들을 현재 제다 공정을 진행중인 공장에 배치하면서 사용할 수 있습니다. 각 차 공장에는 최대 2개까지 기술 디스크를 배치할 수 있습니다. 효과를 적용한 뒤 디스크들은 해당하는 제다 공정이 완료될 때 까지 공장에 배치되어야 합니다. 각 공정이 완료된 후 디스크들을 회수해 올 수 있으며, 추후에 다른 공장에 배치하여 해당하는 효과를 또 얻을 수 있습니다.



III 차 완성 및 평가

차 완성 및 평가 행동은 자신의 제다사가 제다 공정 트랙의 마지막 칸에 있을 때에만 할 수 있습니다. 이 행동은 일꾼을 보드 위에 배치하지 않고도 할 수 있는 유일한 행동입니다. 우롱차, 홍차, 녹차의 경우 차 완성 및 평가 행동은 다음과 같이 진행이 됩니다.

1. 제다사 회수하기

제다 공정 트랙의 마지막 칸에 있는 제다사를 회수합니다. 이렇게 회수한 제다사는 이번 라운드에 다시 사용할 수 있습니다.

2. 차의 품질 평가하기

제다사를 회수하면서 그 공정 트랙에 해당하는 공장에 있는 차 큐브들을 개인 보드에 표시된 다음의 평가 기준에 따라서 평가합니다:



나쁜 차

모든 차 큐브의 함수량 합이 3 이상이면 이 차 큐브들은 “나쁜 차”가 됩니다.



좋은 차

모든 차 큐브의 함수량 합이 0이고 문향배 안에 최소 2개 이상의 차 큐브가 있다면 이 차 큐브들은 “좋은 차”가 됩니다. 또한 문향배 안에 3/4/5/6개의 차 큐브가 있다면 즉시 추가로 3/6/10/15점의 승점을 얻습니다.



보통 차

위의 두 경우에 포함되지 않는 경우, 이 차 큐브들은 “보통 차”가 됩니다.

3. 완성된 차 저장하기

평가가 완료되면 해당하는 공장 칸에 있는 모든 차 큐브를 품질 평가 기준에 따라 그에 맞는 창고로 옮깁니다. 이렇게 창고로 옮겨진 차들은 국내/외 수출에 사용될 수 있으며, 추후 꽃차를 만드는 데에 사용될 수도 있습니다.

꽃차 완성하기

꽃차를 완성할 때에도 마찬가지로 제다사를 회수하여 추후의 행동에 사용할 수 있습니다. 하지만 완성된 꽃차는 즉시 승점으로 환산이 됩니다. 이 때 얻어지는 승점은 완성된 꽃차 큐브의 개수에 “향 수치”를 곱한 값으로 계산이 됩니다. 그 후 완성한 꽃차 큐브의 종류에 해당하는 차 지식 트랙을 한칸 전진합니다.

꽃차의 “향 수치”는 다음과 같이 계산됩니다:

꽃차 공장에 배치된 꽃봉오리 디스크와 꽃차에 사용한 차 큐브의 색깔이 동일한 경우 디스크당 향 수치는 2입니다.



색깔이 다른 경우 디스크당 향 수치는 1입니다.



예를 들어, 꽃차를 만들 때 우롱차 큐브를 4개 넣었고, 우롱차 디스크 2개와 홍차 디스크 1개를 배치했다면 향 수치는 5로 계산됩니다. 따라서 최종적으로 얻는 승점은 큐브 개수와 향 수치를 곱한 20점이 됩니다.

점수 계산 후, 사용한 차 큐브는 주머니로 돌려놓고 꽃봉오리 디스크는 게임에서 제거합니다.

IV 국외 시장 수출

일꾼 하나를 자신의 일꾼이 놓여있지 않은 국외 시장 칸에 둡니다 (다른 플레이어의 일꾼이 있을 수는 있습니다). 그 후 가장 오른쪽 열의 상인 카드 중 하나를 골라 카드에서 주문하는 차 큐브를 자신의 창고로부터 판매합니다. 판매한 차 큐브들은 주머니로 다시 돌려놓습니다. 그 후 판매한 차의 품질에 따라서 보상을 받은 뒤, 일꾼을 배치한 칸에 표시되어 있는 보너스 행동을 합니다.



상인 카드 보상

좋은/보통 차

만일 상인 카드의 주문을 좋은/보통 차만으로 충족시켰다면 그에 따른 승점 보상을 즉시 받습니다. 그 후 상인 카드를 가져와 자신의 앞에 뒷면으로 둡니다. 가져온 상인 카드에 그려진 아이콘으로부터 게임이 끝난 후 자신의 지식 트랙에 따라 보너스 승점을 받을 수 있습니다.



나쁜 차

만일 상인 카드의 주문을 충족할 때 한 개라도 나쁜 차를 사용했다면, 승점을 받은 뒤 해당하는 상인 카드를 상인 카드 더미의 맨 밑으로 돌려놓습니다.



! 주의: 주문을 완료하기 위해 다른 품질의 차 큐브를 섞어 판매할 수도 있습니다. 이 때 수출 보상은 판매한 큐브들 중 가장 낮은 품질의 차 큐브를 기준으로 받습니다.

보너스 행동

상인 카드 주문을 충족시킨 뒤, 일꾼이 서 있는 칸에 따라 보너스 행동을 할 수 있습니다. 할 수 있는 보너스 행동의 종류는 다음과 같습니다:

- 일꾼을 사용하지 않고 현재 일꾼이 배치되어 있지 않은 차 농장 구역에 골라 수확 행동을 합니다 (일반 수확 행동과 마찬가지로 꽃봉오리 디스크 또한 가져올 수 있습니다).
- 아무 차 지식 트랙을 한 칸 전진합니다.
- 제다 공정 트랙에 있는 제다사 일꾼 하나를 한 칸 전진시키고 도착한 칸의 효과를 받는 행동을 두 번 반복합니다. 이 때 한 제다사를 두 칸 전진시킬 수도 있고, 두 제다사를 한 칸씩 전진시킬 수도 있습니다.

상인 카드 다시 채우기

자신의 차례가 끝났을 때, 상인 카드 더미에서 카드를 뽑아 각 줄의 카드가 세 장이 되도록 다시 채웁니다. 이 때 새로 뽑은 카드를 가장 왼쪽에 배치하고, 남아있는 카드들을 오른쪽으로 밀습니다. 상인 카드 더미가 소진되면 더 이상 카드를 채우지 않습니다.

V 국내 시장 판매

일꾼 하나를 국내 시장 칸에 배치합니다. 그 후 창고에서 같은 색의 찻잎 큐브 2개를 소모하여 국내 시장 트랙을 2칸 전진하거나, 서로 다른 색의 큐브 3개를 소모하여 국내 시장 트랙을 3칸 전진합니다. 이 때 소모된 찻잎 큐브는 다시 주머니로 돌아옵니다. 국내 시장 칸에 들어갈 수 있는 일꾼의 개수 제한이 없습니다.

만일 플레이어 마커가 국내 시장 트랙의 보너스 행동 칸이나 행동 디스크 칸에 도착하거나 그 칸을 지나가면 즉시 해당하는 행동을 행하거나 해당하는 행동 디스크를 받습니다. 게임이 끝났을 때 자신의 플레이어 마커가 위치한 국내 시장 트랙 위의 승점을 받습니다.



차례 넘기기

더 이상 행동을 할 일꾼이 남아있지 않거나 제다 공정 트랙의 마지막 칸에도 제다사가 없다면, 플레이어들은 반드시 차례를 넘기고 자신의 행동 단계를 종료해야 합니다. 일꾼 행동 단계는 모든 플레이어가 차례를 넘겼을 때 종료됩니다.

준비 단계

다음의 순서로 준비 단계를 진행합니다.

! 주의: 플레이어들의 선택에 따라 같은 라운드 안에서도 각 플레이어들의 차례 수는 달라질 수 있습니다.

1. 제다 공정 트랙 전진하기

각 제다 공정 트랙에 있는 제다사들은 그 트랙과 같은 줄에 있는 차 농장 구역에 놓여져 있는 일꾼 개수만큼 전진합니다. 이때 전진한 제다사는 지나온 칸의 효과를 제외한 도착한 칸의 효과만 적용시킬 수 있습니다. 예를 들어, 차 농장 구역의 세번째 줄에 두 명의 일꾼이 서 있다면, 그와 같은 줄의 제다 공정 (녹차 제다 공정) 트랙에 있는 제다사들은 각각 2칸을 전진해야 합니다. 그 후 그들이 도착한 칸의 효과만을 적용합니다.



2. 역사적 사건 카드 효과 적용하기

선 플레이어 부터 시작하여 시계방향으로 각 플레이어들은 역사적 사건 카드의 효과를 해결합니다. 역사적 사건 카드로 인해 찻잎 큐브들을 소모하게 되면 그 큐브들은 다시 주머니에 넣습니다. 모든 플레이어가 효과를 해결하면 그 위에 놓여 있는 라운드 마커를 제거합니다.



3. 일꾼 회수하기

각 플레이어들은 제다 공정 트랙에 위치한 제다사 (마지막 칸에 위치한 제다사 포함)를 제외한 나머지 일꾼들을 회수합니다.

4. 날씨 타일 조정하기

모든 날씨 타일을 왼쪽으로 한 칸씩 밀습니다. 그 후 가장 왼쪽에 있던 날씨 타일을 뒤집어서 가장 오른쪽에 다시 배치합니다.



5. 새로운 찻잎 성장시키기

차 농장 구역의 오른쪽 열부터, 위에서 아래로 새로운 찻잎 큐브들을 하나씩 주머니에서 뽑아 각 칸에 배치합니다. 만일 해당하는 열의 날씨가 비오는 날씨 (함수량 2)라면 큐브를 하나 더 뽑아서 배치합니다. 각 칸에 놓인 큐브의 개수는 3개를 넘을 수 없습니다. 주머니에 큐브가 더 이상 없다면 남은 농장 구역에는 새로운 큐브를 배치하지 않습니다.



6. 선 플레이어 마커 넘기기

선 플레이어 마커를 왼쪽으로 넘깁니다. 이를 받은 플레이어는 다음 라운드의 선 플레이어가 됩니다.

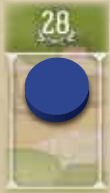


게임 종료

마지막 역사적 사건 카드의 효과를 적용하면 게임이 종료됩니다.

점수 계산

게임이 종료되면 각 플레이어들은 현재 승점에 다음의 승점들을 합산합니다. 가장 승점을 많이 획득한 플레이어가 승리합니다.



자신의 플레이어 마커가 있는
국내 시장 칸에 표시된 승점



차 지식 트랙을 전진함에 따라 상인
카드로부터 얻은 승점
이 예시에서는 상인 카드에 그려진 녹차
아이콘당 4점씩을 얻을 수 있습니다.



역사적 사건 카드로부터
얻은 승점

역사적 사건 카드 설명

1865 대만 차의 수출

창고에서 우롱차 큐브 하나를 제거한 후 우롱차 지식 트랙을 한칸 전진합니다.

동치제 4년, 최초로 대만 차가 수출되었다는 역사적 기록이 있습니다.

1867 존 도드가 마카오로 대만 차를 수출

창고에서 우롱차 큐브 하나를 제거한 후 승점 2점을 받고 우롱차 지식 트랙을 한칸 전진합니다.

동치제 6년, 영국인 존 도드가 처음으로 마카오에 대만 차를 판매하기 시작했습니다.

1868 우롱차 공장의 설립

모든 플레이어는 우롱차 제다 공정 트랙, 혹은 우롱차 지식 트랙 중 하나를 선택해서 한 칸 전진시킵니다.

동치제 7년, 존 도드가 방카(현재의 완화 구)에 우롱차 공장을 설립했습니다.

1869 미국으로의 우롱차 수출

창고에서 우롱차 큐브 하나를 제거한 후 승점 6점을 받고 우롱차 지식 트랙을 한칸 전진합니다.

동치제 8년, 존 도드가 '포모사 티'라는 이름으로 미국에 대만산 우롱차를 수출하기 시작하면서 대만이 국제 차 시장의 문을 두드리기 시작했습니다.

1874 꽃차 기술의 개발

꽃차 제다 공정 트랙의 제다사 일꾼 하나를 한 칸 전진시키고 도착한 칸의 효과를 받는 행동을 두 번 반복합니다.

동치제 13년, "푸저우 꽃차 제조 기술"을 적용한 대만 최초의 꽃차 공장이 설립되었습니다.

1889 "용호신" 차 조합의 설립

게임이 끝났을 때: 가장 상인 카드를 많이 보유한 사람이 승점 10점, 그 다음으로 많이 보유한 사람이 승점 5점을 받습니다. 동점의 경우 해당 플레이어들 모두가 온전히 점수를 받습니다 (가장 많이 전진한 플레이어가 여러명이고 그 다음 플레이어도 여러명일 수 있습니다).

광서제 15년, 차의 품질을 관리하고 시장의 안정성을 높이기 위해 "용호신" 차 조합이 설립되었습니다. 이는 현 "타이페이 시 차 상업동업공회"의 전신입니다.

1903 차 연구 센터의 설립

각 차 지식 트랙에서 가장 뒤쳐진 플레이어는 해당 트랙을 한 칸 전진시킵니다 (뒤쳐진 트랙이 여러개라면 하나 선택).

게임이 끝났을 때: 차 지식 트랙을 통틀어 전진한 칸 2칸당 1점씩을 받습니다.

차 재배 및 제조 기술을 실험하기 위해 대만 총독부는 타오위안에 차 연구 센터를 설립했습니다.

1916 포종차 연구 센터의 설립

모든 차 지식 트랙 중 하나를 한 칸 전진합니다. 게임이 끝났을 때 우롱차 지식을 가장 많이 전진한 플레이어가 6점, 그 다음 플레이어가 3점을 받습니다. 동점의 경우 해당 플레이어들 모두가 온전히 점수를 받습니다 (가장 많이 전진한 플레이어가 여러명이고 그 다음 플레이어도 여러명일 수 있습니다).

대만의 난강에 포종차 연구 센터가 설립되었습니다. 웨이 징 시는 이 센터를 이끌어 대만 차의 혁신과 개선을 꾀했습니다.

1925 아쌌 홍차의 도입과 현지화

게임이 끝났을 때: 홍차 지식을 가장 많이 전진한 플레이어가 6점, 그 다음 플레이어가 3점을 받습니다. 동점의 경우 동점인 플레이어들 모두가 온전히 점수를 받습니다.

일본 정부는 인도로부터 아쌌 홍차를 도입하여 대만의 위츠향에 재배를 시작했습니다. 이후 이 아쌌 홍차는 런던의 경매장으로 수출되어 높은 품질을 인정받았습니다.

1936 위츠 홍차 연구 센터의 설립

라운드가 끝났을 때: 홍차를 요구하는 상인 카드를 가장 많이 가진 플레이어들은 모두 5점을 받습니다.

아라이 고키치로는 위츠향에 홍차 연구 센터를 설립하고 대만 홍차의 기반을 다지는 데에 도움을 주었습니다.

1964 야부키타 녹차의 도입과 현지화

라운드가 끝났을 때: 녹차를 요구하는 상인 카드를 가장 많이 가진 플레이어들은 모두 5점을 받습니다.

차 연구가 쉬 잉샹은 호평받고 있던 "야부키타 녹차"를 일본으로부터 도입해 왔습니다. 이후 대만의 녹차 수출량이 홍차 수출량을 앞지르기 시작했습니다.

캐릭터 카드



왕 수이 정

우롱차 지식 트랙을 한 칸 전진한 상태로 게임을 시작합니다. 우롱차를 요구하는 상인 카드의 주문을 충족시킬 때마다, 현재 전진한 우롱차 지식 트랙 칸 수 만큼의 승점을 받습니다.

왕 수이 정은 포종차의 주요 선구자 중 한명으로, 찻잎을 비틀어 더욱 더 강한 향과 풍미, 색을 갖도록 한 “원산식 차 제조공법”을 개발했습니다. 이후 그의 동료였던 웨이 징 시와 함께 포종차 연구 센터의 강사로서 초청되었지만, 고령과 노안으로 인해 그 제안을 거절하였습니다.



웨이 징 시

우롱차 지식 트랙을 한 칸 전진한 상태로 게임을 시작합니다. 꽃차를 만들 때 각 꽃봉오리 디스크의 “향 수치”가 1 증가합니다.

또 다른 포종차의 선구자인 웨이 징 시는 산화정도가 가벼워 다른 차들보다 녹색을 띠고 좀 더 가볍고 달콤한 향을 가진 “난강식 차 제조공법”을 개발했습니다. 1921년 당시 대만을 통치하던 일본 정부는 이 제조공법을 포종차 연구 센터를 통해 대대적으로 홍보하였고, 이는 대만 전역의 차 산업에 있어 주춧돌이 되었습니다.



존 도드

국외 시장 수출 행동을 할 때, 현재 공개된 모든 카드 중에서 하나를 골라서 주문을 충족할 수 있습니다. 그 후 아무 제다 공정 트랙에서 한칸 전진할 수 있습니다.

스코틀랜드 사업가인 존 도드는 1867년 무역 회사를 설립하며 대만에 최초로 우롱차 공장을 설립하였습니다. 그가 만든 차는 미국에서 널리 찬사를 받았고, 대만이 국제 차 시장의 문을 두드리게 된 계기가 되었습니다. 때문에 그는 대만 우롱차의 두 아버지 중 한 명으로 인정받고 있습니다.



리 춘 생

차 바구니의 큐브 제한이 2 늘어납니다. 국외 시장 수출 행동을 할 때 이전에 완료한 상인 카드당 1점씩을 더 받습니다.

다다오청 출신 상인 리 춘 생은 존 도드와 함께 대만에서 대규모 차 생산을 시작하였습니다. 그는 차 생산으로 유명한 푸젠 성의 안시현에서부터 차 묘목을 도입해왔으며, 샤먼과 푸저우 시로부터 제다사를 초청하여 대만의 차 산업을 적극적으로 관리하도록 하였습니다.

그는 존 도드와 함께 대만 우롱차의 두 아버지 중 한 명으로 인정받고 있습니다.



아라이 고키치로

홍차 지식 트랙을 한 칸 전진한 상태로 게임을 시작합니다. 일꾼 행동 단계 동안 자신의 제다사가 홍차 제다 공정 트랙에서 전진할 때마다 그 칸에서 한칸 더 전진할 수 있습니다.

일본의 군마 현 출신인 아라이 고키치로는 대만이 일제 치하에 있던 1926년 대만에 왔습니다. 일본 정부에 의해 인도로부터 위츠향에 홍차가 도입되자, 1936년 아라이 고키치로는 대만 최초의 실론 홍차 공장 및 연구 센터를 설립했습니다. 그는 대만 홍차의 아버지로 추앙받고 있습니다.



우젠뎬

차 큐브를 수확할 때 다른 차 농장 구역 중 아무거나 하나에서 차 큐브 하나를 더 수확할 수 있습니다.

푸젠 성 푸안 시 출신인 우젠뎬은 1947년 대만 차 개혁 사업의 초대 감독이 되었습니다. 그는 평생을 대만 차를 널리 보급하는데 바쳤으며, 차 나무의 육종법에서부터 제다 공정에 이르기까지 차 산업의 거의 모든 분야를 발전시키는 데에 기여하였습니다. 이러한 그의 기여는 현대 대만 차 산업의 튼튼한 초석이 되었습니다.



쉬 잉샹

녹차 지식 트랙을 한 칸 전진한 상태로 게임을 시작합니다. 차 완성 및 평가 행동에서 좋은 차를 만들었을 때, 문향배 칸에 있는 큐브로 얻어지는 보너스 승점이 두 배가 됩니다.

타오위안의 양메이 구 출신인 쉬 잉샹은 대만 차의 연구와 개혁에 몸을 바쳤습니다. 그는 대만 차 연구분야에 있어 영향력 있는 저서를 다수 집필했으며, 대만과 일본의 차 문화 교류에 앞장섰습니다.

THANKS

Eros, 老頭, Smoox, 周老大, 柚子, Combo Kang, 洪三益, 桌遊菜鳥, 獨孤威, 蔡麥麥, Sky, 汪汪, Romain Caterdjan, BGD 中部桌遊設計交流測試, 王柏舟, 白詩淵, 蘇怡梅, 陳柏勳, 詹哲宇, 黃怡凱, 楊明容, 亦華, 小刺, Brice, Syd Cheng

게임 디자인 : Kao Chu Lan | 편집 : Tsai Huei Chiang, Hsu Wun Hao | 일러스트 : Sammixyz | 식자 : Hong, Jhen-Wei | 그래픽 디자인 : Yuwen Huang

현지화 진행 : Smoox Chen | 수검 : Jerry Chiang, Andy Van Zandt | 고문 : Tsun-Giau Kueh

SOSO STUDIO COMPANY LIMITED

www.sosostudio.com | info@sosostudio.com

Rm. 3, 4F No.50, Sec.2, Chang'an E. Rd. Taipei, Taiwan 10456

한글판 제작 : 보드엠 팩토리 | 기획 : PEYOTE | 번역 : PEYOTE | 편집 : PEYOTE, 보드엠

보드엠팩토리

경기 고양시 덕양구 삼일로 55, 501호 10550

070-7720-0145

http://boardm.co.kr

http://boardmfactory.com/formosatea

