

게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지에서  
게임 설명 동영상을 확인하세요.  
[www.happybaobab.com](http://www.happybaobab.com)

# CORBIS

## 오르비스





## I. 게임 구성물

- ① 신 타일 10개
- ② 섬 타일 65개(1시대 20개, 2시대 20개, 3시대 25개)
- ③ 시민 큐브 100개
- ④ 0점 토큰 18개
- ⑤ 무한대 토큰 5개
- ⑥ 사원 토큰 5개
- ⑦ 게임 설명서 1부



## II. 게임의 목적



서로 다른 섬 타일을 효율적으로 배치하세요.  
그리고 자신이 놓은 섬 타일에 어울리는 신 타일을 가져오세요.  
이 2가지 전략이 적절히 섞이면 높은 점수를 얻을 수 있습니다.  
총 15라운드를 진행한 후 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.



## 섬 타일 설명



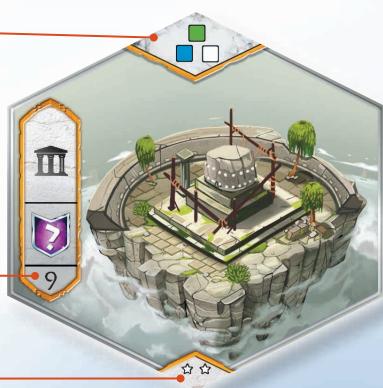
**비용**  
(섬 타일을 가져올 때 필요한 시민 큐브)

**섬의 종류**

**점수 조건 및 효과**  
(6~7페이지를 참조하세요)

**사원 번호**

**시대**





### III. 게임의 준비 (4인용 규칙)



2~3인용 규칙은 6페이지를 참조하세요.

❶ 섬 타일을 같은 시대끼리 구분합니다. 시대별로 섬 타일을 잘 섞은 후 황무지가 보이게 뒤집어 테이블 한곳에 모아 놓습니다. 섬 타일 아래에 표시된 별의 개수는 시대를 의미합니다. 별이 1개면 1시대, 별이 2개면 2시대, 별이 3개면 3시대 섬 타일입니다.

❷ 1시대 섬 타일을 9개 뽑아서 3개씩 3줄로 놓고 앞면으로 둡니다.

❸ 신 타일을 뒷면으로 잘 섞은 후 10장 중 5장을 골라 앞면으로 공개합니다. 나머지 신 타일은 상자 안에 돌려놓고 이번 게임에서 사용하지 않습니다.

❹ “9”라고 적힌 사원 토큰을 제외한 나머지 4개의 토큰을 테이블에 놓습니다.

참조 “9”라고 적힌 사원 토큰은 4인용 규칙에서 사용하지 않습니다.

❺ 시민 큐브, 0점 토큰, 무한대 토큰을 테이블에 모아 놓습니다.

가장 나이가 어린 사람이 선 플레이어가 됩니다.

시민 큐브의 수에는 제한이 없습니다.

만약 시민 큐브가 모자라면, 다른 대체품을 이용해도 됩니다.

# IV. 게임의 진행

자기 차례가 되면 2가지 행동 중 하나를 반드시 선택합니다.

- **공개된 9개의 섬 타일 중 하나를 가져갑니다.**
- **남아있는 신 타일 중 하나를 가져갑니다.**

선부터 시계 방향으로 차례를 진행합니다.

모든 플레이어가 15라운드를 진행하면 섬 타일 14개와

신 타일 1개로 자신의 세계를 완성하게 됩니다.

자신의 세계를 완성하면 게임이 종료됩니다.



## 세계 만들기

모든 플레이어는 각자 피라미드 모양의 세계를 만들게 됩니다.

피라미드의 1층에는 5개, 2층에는 4개, 3층에는 3개,

4층에는 2개의 섬 타일로 이루어져 있습니다.

그리고 마지막 5층에는 신 타일을 놓습니다.



### 섬 타일 배치 규칙

- ❶ 피라미드의 1층에는 색깔 관계없이 모든 섬 타일을 놓을 수 있습니다. 단, 섬 타일을 떨어트려 놓을 수는 없습니다.



올바른 배치



불가능한 배치  
섬 타일이 떨어져 있습니다.

- ❷ 2~4층에 섬 타일을 놓으려면, 그 타일 아래에 반드시 타일 2개가 연결되어 있어야 합니다.



올바른 배치



불가능한 배치  
오른쪽 섬 타일이 없습니다.

- ❸ 2~4층에 섬 타일을 놓으려면, 놓으려는 타일 아래에 반드시 같은 색깔의 섬 타일이 있어야 합니다.



불가능한 배치

파란색, 노란색 섬 타일 위에는  
파란색 혹은 노란색 섬 타일만 놓을 수 있습니다.

이 3가지 규칙을 만족한다면 1층에 섬 타일 5개를  
다 놓지 않아도 2~4층에 섬 타일을 놓을 수 있습니다.



올바른 배치

## 신 타일 가져오기

이 행동은 게임 중 단 1번만 할 수 있는 행동입니다.

게임이 종료 되었을 때 모든 플레이어는 반드시 신 타일 1개를 가지고 있어야 합니다. 남아있는 신 타일 중 1개를 선택해 자신의 세계 옆에 놓습니다. 신 타일마다 가지고 있는 능력이 다릅니다. 자신의 세계에 어울리는 신 타일을 가져오세요! 신 타일에 관한 설명은 8페이지를 참조하세요.

## 섬 타일 가져오기

플레이어는 9개의 섬 타일 중 하나를 고른 후 다음 7단계를 차례로 해결합니다.

### ① 섬 타일 선택과 시민 큐브 놓기

자신이 고른 섬 타일의 상하좌우에 선택한 타일과 같은 색깔의 시민 큐브를 1개씩 놓습니다.



라이언이 파란색 섬 타일을 골랐습니다.

파란색 시민 큐브를 인접한 타일에 모두 1개씩 놓습니다.

## 황무지 타일

섬 타일을 뒤집으면 황무지 타일이 됩니다.  
황무지 타일의 규칙은 다음과 같습니다.

- 1 게임 종료 시, 황무지 타일은 한 개당 **-1점**으로 계산합니다.
- 2 황무지 타일은 원하는 색의 섬 타일로 간주합니다.

### ② 섬 타일 위에 있는 시민 큐브 가져가기

만약 자신이 고른 섬 타일 위에 시민 큐브가 놓여있다면 타일에 놓인 시민 큐브를 모두 가져옵니다.

### ③ 섬 타일 비용 지불하기

섬 타일에 비용이 표시되어 있다면 플레이어는 자신이 가지고 있는 시민 큐브를 사용해 방금 고른 섬 타일의 비용을 지불합니다. 는 아무 색깔의 시민 큐브를 사용하여 비용을 지불 할 수 있다는 뜻입니다.

만약 플레이어가 섬 타일의 비용을 지불할 수 없거나 지불하고 싶지 않다면 그 타일을 뒤집어 황무지 타일로 만들고 시민 큐브를 가져옵니다.

**참조** 황무지 타일에 관한 설명은 5페이지를 참조하세요.



이 섬 타일을 놓으면 파란색 시민 큐브 1개, 초록색 시민 큐브 1개, 아무 색깔의 시민 큐브 1개를 지불해야 합니다.

### ④ 섬 타일 배치하기

- 일반 섬 타일을 가져온 경우 가져온 섬 타일을 규칙에 맞게 배치합니다.
- 황무지 타일을 가져온 경우 가져온 황무지 타일을 규칙에 맞게 배치합니다. 단, 황무지 타일은 아무 색의 섬 타일로 간주하기 때문에 타일 배치 3번 규칙을 무시합니다.

### ⑤ 섬 타일 효과 사용하기

몇몇 섬 타일들은 능력이 있습니다.

섬 타일을 배치하고 즉시 효과를 사용합니다.

**참조** 섬 타일의 효과는 6~7페이지를 참조하세요.



황무지 타일은 아무 색의 섬 타일이 될 수 있기 때문에 파란색 섬 타일을 위에 올릴 수 있습니다.

## 6 시민 큐브 정리하기

자신이 가지고 있는 시민 큐브가 10개가 넘어갈 경우 10개만 남기고 나머지를 버립니다.

## 7 섬 타일 보충하기

1시대 섬 타일 더미 위에서 타일을 하나 뽑아 빈자리에 놓습니다. 만약 1시대 섬 타일 더미가 없다면, 2시대 섬 타일 더미에서 뽑습니다. 2시대 섬 타일 더미가 없다면 3시대 섬 타일 더미에서 뽑습니다.

## 시민 큐브 규칙

- 플레이어가 가질 수 있는 시민 큐브는 최대 10개까지입니다. 시민 큐브가 10개가 넘어갈 경우 10개만 남기고 나머지를 버립니다.
- 자신의 차례에 언제든 같은 색깔의 시민 큐브 3개를 다른 색깔의 시민 큐브 1개로 원하는 만큼 바꿀 수 있습니다.

## 3인용 규칙

게임 진행 방법은 4인용 게임과 똑같습니다.

그러나 다음 게임 준비 방법이 달라집니다.

- 섬 타일 아래에 ☆이 표시된 모든 섬 타일 14개를 상자에 넣습니다. (1시대 5개, 2시대 5개, 3시대 4개)  
이 섬 타일은 게임이 끝날 때까지 사용하지 않습니다.
- 신 타일을 뒷면으로 잘 섞은 후 10장 중 4장을 골라 앞면으로 뒤집습니다.
- 숫자 “2”, “4”, “9”가 표시된 사원 토큰 3개를 사용합니다.

## 2인용 규칙

게임 진행 방법은 4인용 게임과 똑같습니다.

그러나 다음 게임 준비 방법이 달라집니다.

- 섬 타일 아래에 ☆과 ★이 표시된 모든 섬 타일 28개를 상자에 넣습니다. (1시대 9개, 2시대 9개, 3시대 10개)  
이 섬 타일은 게임이 끝날 때까지 사용하지 않습니다.
- 신 타일을 뒷면으로 잘 섞은 후 10장 중 3장을 골라 앞면으로 뒤집습니다.
- 숫자 “2”, “7”이 표시된 사원 토큰 2개를 사용합니다.

## ♡ 게임의 종료

모든 플레이어가 총 15라운드 동안 섬 타일 14개와 신 타일 1개를 가져와 피라미드 모양의 세계를 만들면 게임이 종료됩니다. 최종 점수를 세기 전 초록색, 파란색 섬 타일이 조건에 만족하여 활성화가 됐는지 확인합니다.  
활성화가 되지 않은 섬 타일에는 0점 토큰을 올려 놓습니다. 최종 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

다음 항목을 모두 더한 점수가 최종 점수입니다.

- 섬 타일 점수
- 사원 토큰 점수
- 황무지 점수
- 신 타일 점수

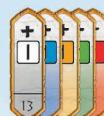
만약 최종 점수가 동점이라면 시민 큐브가 많은 플레이어가 승리합니다. 시민 큐브의 수마저 같다면, 승리의 기쁨을 함께 누리세요!

## 섬 타일의 효과



### 농장

이 섬 타일을 배치하면 그 색에 맞는 무한대 토큰을 가져옵니다. 이 무한대 토큰을 가지고 있으면 해당하는 색의 시민 큐브를 개수에 상관없이 지불하지 않아도 됩니다. 무한대 토큰은 게임 내내 사용할 수 있습니다. 단, 이 효과를 에 사용할 수는 없습니다.



표시된 색깔의 시민 큐브를 1개 받습니다.



표시된 색깔의 시민 큐브를 2개 받습니다.



아무 색깔의 시민 큐브를 1개 받습니다.



게임 종료 시, 1점을 받습니다.

# 섬 타일의 점수



## 숲

게임 종료 시 섬 타일에 표시된 색깔의 타일이 몇 개 인접해 있는지 숫자를 셹니다. 그 숫자가 섬 타일에 표시된 숫자와 같거나 많으면 숲이 활성화됩니다.

활성화된 숲은 게임 종료 시 섬 타일에 표시된 점수를 얻습니다. 만약 조건을 만족하지 못했다면 0점 토큰으로 타일의 점수를 가립니다.

**중요** 황무지 타일은 원하는 색의 섬 타일로 간주합니다.  
그러므로 숲 타일에 인접한 황무지 타일도 포함시켜 숫자를 셹니다.



노란색, 초록색 섬 타일이 주위에 3개 이상 있으면 2점을 얻습니다.



숲 타일 주위에 노란색, 초록색 섬 타일이 4개가 있기 때문에 2점을 얻을 수 있습니다.



숲 타일 주위에 노란색, 초록색 섬 타일이 2개밖에 없기 때문에 점수를 얻을 수 없습니다.



## 마을

이 섬 타일을 가져올 때 왼쪽에 표시된 시민 큐브의 숫자를 확인합니다. 그 숫자만큼 자신이 가지고 있는 큐브를 추가로 버릴 경우 마을이 활성화가 됩니다.

활성화된 마을은 게임 종료 시 섬 타일에 표시된 숫자만큼 점수를 얻습니다. 만약, 시민을 추가로 버리지 않으면 0점 토큰으로 타일의 점수를 가려 놓습니다.



가지고 있는 시민 큐브 3개를 추가로 버리면 활성화됩니다.  
게임 종료 후 3점을 얻습니다.



## 화산

이 섬 타일을 가져올 때 왼쪽에 표시된 시민 큐브의 색깔과 숫자를 확인합니다. 남은 섬 타일들 위에 있는 시민 큐브를 화산 타일에 표시된 만큼 제거합니다. 표시된 시민 큐브를 모두 제거 했다면 화산이 활성화됩니다.

활성화된 화산은 게임 종료 시 표시된 숫자만큼 점수를 얻습니다. 만약, 시민을 제거하지 못했다면 0점 토큰으로 타일의 점수를 가려 놓습니다.

**중요** 화산에 표시된 큐브를 일부분만 제거할 수 없습니다.  
화산을 활성화하려면 표시된 시민 큐브를 모두 제거해야 합니다.



## 사원

게임 종료 시 자기 섬 타일에 표시된 사원을 모두 더합니다. 사원이 가장 많은 플레이어부터 차례로 점수가 가장 큰 사원 토큰을 가져갑니다.

만약, 사원의 수가 같은 경우 사원 번호가 더 높은 섬 타일을 가진 플레이어가 먼저 토큰을 가져갑니다.

사원 표시가 없는 플레이어는 사원 토큰을 가져갈 수 없습니다.



## 호수

게임 종료 시 이 섬 타일에 표시된 색깔의 타일이 아래층에 인접한 경우 호수를 활성화합니다.

활성화된 호수는 게임 종료 시 섬 타일에 표시된 점수를 얻습니다. 만약 조건을 만족하지 못했다면 0점 토큰으로 타일의 점수를 가립니다.

**중요** 황무지 타일은 원하는 색의 섬 타일로 간주합니다.  
그러므로 호수 타일 아래에 황무지 타일이 있다면 호수를 활성화 할 수 있습니다.



## 농치기 쉬운 규칙

- !** 무한대 토큰은 에 사용할 수 없습니다.
- !** 황무지 타일은 놓으면 **-1점**이지만 원하는 색의 섬 타일로 간주합니다. 그러므로 황무지 타일 위에 아무 색깔의 섬 타일을 올릴 수 있습니다. 황무지 타일이 포함 되어 있는 경우 **숲이나 호수의 점수 조건**을 만족할 수 있습니다.
- !** 가져온 섬 타일 위에 놓인 시민 큐브를 해당 타일의 비용으로 자불할 수 있습니다.
- !** 자기 차례에 같은 색깔의 시민 큐브 3개를 다른 색깔의 시민 큐브 1개로 교환할 수 있습니다.
- !** 자기 차례가 끝날 때 시민 큐브는 최대 10개까지만 가질 수 있습니다. 시민 큐브 10개가 넘어가면 10개만 남기고 나머지는 버립니다.
- !** 섬 타일을 가져가기 전 자신이 고른 섬 타일의 상하좌우에 가져간 섬 타일과 같은 색깔의 시민 큐브를 1개씩 놓습니다.

## 신 타일 설명



### 사랑의 신

**효과** 신 타일을 가져올 때, 원하는 색깔의 시민 큐브 5개를 즉시 가져옵니다.  
**점수** 게임 종료 시 1점을 받습니다.



### 물의 신

**조건** 게임 종료 시 모든 플레이어 중 활성화된 호수 타일의 개수가 가장 많다면(동점 포함)  
**점수** 3점을 받습니다.



### 불의 신

**조건** 게임 종료 시 모든 플레이어 중 활성화된 화산 타일의 개수가 가장 많다면(동점 포함)  
**점수** 3점을 받습니다.



### 자연의 신

**조건** 게임 종료 시 모든 플레이어 중 활성화된 숲 타일의 개수가 가장 많다면(동점 포함)  
**점수** 3점을 받습니다.



### 농사의 신

**조건** 게임 종료 시 모든 플레이어 중 활성화된 마을 타일의 개수가 가장 많다면(동점 포함)  
**점수** 3점을 받습니다.



### 동심의 신

**점수** 게임 종료 시 2점을 받습니다.



### 잠의 신

**효과** 모든 황무지 타일의 **-1점**을 0점으로 만듭니다.  
**점수** 게임 종료 시 1점을 받습니다.



### 기술의 신

**조건** 게임 종료 시 모든 플레이어 중 황무지 타일의 개수가 가장 적다면(동점 포함)  
**점수** 3점을 받습니다.



### 균형의 신

**조건** 게임 종료 시 자기 세계에 활성화된 마을, 화산, 사원이 각각 1개 이상이라면  
**점수** 3점을 받습니다.



### 죽음의 신

**조건** 죽음의 신 타일을 가져올 때, 즉시 색깔 상관없이 시민 큐브 6개를 버리면  
**점수** 3점을 받습니다.  
**참조** 시민 큐브 6개를 버리지 못하면 0점 토큰으로 타일의 점수 부분을 덮어 둡니다.

