



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

GREENVILLE
그린빌

1989



GREENVILLE 1989 그린빌

1989년 여름, 미국 그린빌

당신은 그린빌에 사는 10대 청소년인 브랜든, 줄리어스, 킴, 신디, 마텔, 마티 캐릭터를 맡게 됩니다. 함께 모여 놀고, 역할놀이 게임을 하고, 비디오도 같이 보는 그런 평범한 아이들이죠. 오늘 밤엔 함께 볼링을 치러 가기로 했습니다. 적어도 계획은 그렇게 했는데...

약속 장소로 가는 길에 세상이 갑자기 변해버립니다! 여전히 그 동네, 그린빌에 있긴 하지만 사람들이 몽땅 다 사라졌어요.

그리고 당신 주변에서 더 이상한 일들이 발생하기 시작합니다. 처음엔 그냥 나쁜 꿈이나 악몽이라고 여겼지만,

둘러보면 볼수록 모든 게 진짜처럼 보입니다. 당신은 어떻게 여기로 온 걸까요? 그리고 여기를 어떻게 빠져나가야 할까요?

차분히 마음을 가라앉히며 이 상황에서 벗어날 방법을 생각해 보기로 합니다. 그런데 이렇게 해보니 마치 텔레파시처럼 생각으로 친구들과 소통할 수 있음을 깨닫게 됩니다. 허비할 시간이 없어요! 모두 함께 이곳에서 빠져나가기 위해 친구들과 힘을 합쳐야 합니다.

게임 구성물

▣ 게임판 1개



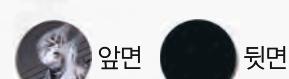
▣ 캐릭터 타일 6개



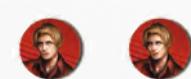
▣ 캐릭터 토큰 6개



▣ 유령 토큰 2개



▣ 캐릭터 확인 토큰 6개



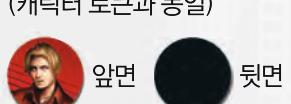
▣ 카드 84장



▣ 아이템 토큰 5개



▣ 게임판 토큰 6개
(캐릭터 토큰과 동일)



▣ 가이드 토큰 1개



▣ 유령 확인 토큰 1개



참조 *게임을 할 때 유령 토큰은 1개만 필요합니다. 남은 토큰은 망가지거나 뒷면에 낙서가 생기는 경우를 대비하여 넣은 예비 토큰입니다.

*유령은 게임을 더욱 어렵게 하기 위한 장치입니다. 유령 토큰이 놓일 카드를 1장 더 추가하므로 플레이어들이 맞춰야 할 카드 수가 더 늘어납니다.

게임의 목표

그린빌 1989는 플레이어 전부가 함께 이기거나 지는 협력게임입니다. 가이드 토큰을 가진 플레이어가 카드를 뽑고, 각 카드의 이미지에 어울린다고 생각하는 캐릭터 토큰을 하나씩 놓습니다. 그리고 나면 가이드를 제외한 플레이어들이

어느 카드에 어떤 캐릭터를 연결했는지 알아내야 합니다. 가이드와 플레이어들의 생각이 일치한 카드만 모을 수 있습니다.

모든 플레이어가 카드를 4장씩 모으면 함께 그린빌을 안전하게 탈출할 수 있습니다. 그러나 플레이어 중 1명이라도 암흑세계의 끝에 다다르는 순간, 함께 게임에서 지게 됩니다.

그린빌 1989 게임을 하는 중에는 정말 많은 이야기를 만들어내야 합니다. 내 카드를 보며 어디에 있는지 묘사하고, 다음에 어떤 행동을 하려고 생각 중인지도 이야기해야 합니다. 다른 플레이어들과 함께 그린빌 1989에서 안전하게 탈출하기 위해서 당신의 상상력을 풀어내 자신만의 이야기를 만들어야 합니다.



게임의 준비

- 1 게임판을 테이블 중앙에 놓습니다.
- 2 플레이어들은 선택한 캐릭터 타일 1개, 캐릭터 토큰 1개, 캐릭터 확인 토큰 1개를 가져와 자기 앞에 놓습니다.
- 3 각 캐릭터의 게임판 토큰을 게임판 중앙에 놓습니다.
- 4 유령 토큰 1개와 유령 확인 토큰을 게임판 옆에 놓습니다. 남은 유령 토큰은 상자에 넣습니다.
- 5 카드 84장을 섞은 후 더미를 만듭니다. 내용이 안 보이게 뒤집어 게임판 옆에 놓습니다.
- 6 아이템 토큰 3개를 임의로 골라 게임판 위의 정해진 장소에 내용이 보이게 놓습니다. 남은 아이템 토큰 2개는 상자에 넣고 이번 게임에서는 사용하지 않습니다.
- 7 모든 플레이어는 카드 더미에서 1장씩 카드를 가져갑니다. 가져간 카드를 자신의 캐릭터 타일 위쪽에 내용이 보이게 놓습니다.
- 8 공포 영화나 무서운 TV 프로그램을 가장 최근에 본 사람이 첫 번째 라운드의 가이드가 됩니다. 다음 라운드부터는 시계 방향 순서대로 가이드가 됩니다. 가이드가 된 플레이어는 가이드 토큰을 가져와 자기 앞에 놓습니다.
- 9 모든 플레이어는 가이드에게 자기 캐릭터 토큰을 줍니다. 가이드는 그 캐릭터 토큰과 유령 토큰을 가져와 자기 앞에 놓습니다.



4인용 게임 준비



게임의 진행

그린빌 1989는 여러 라운드에 걸쳐서 진행하며, 라운드마다 다음 4가지 단계를 순서대로 진행합니다.

1 카드 묘사

2 캐릭터 토큰 놓기

3 플레이어들의 추측

4 확인

1 카드 묘사

가이드부터 시계 방향 순서로 카드를 묘사합니다. 가장 최근에 가져온 카드 1장만 묘사합니다.

게임에서 이기려면 다른 플레이어들이 말하는 작은 세부사항도 모두 주의 깊게 들어야 합니다.

- ▶ 플레이어가 묘사하는 카드는 현재 그 캐릭터가 처한 상황을 나타냅니다. 다른 플레이어들도 그 카드를 함께 보고 있긴 하지만, 최대한 자세히 묘사해야 합니다. 강조하고 싶은 작은 세부사항이 많을 수 있습니다.
- ▶ 플레이어들은 자신의 캐릭터가 다음에 하게 될 행동도 묘사합니다. 플레이어들이 꼼꼼히 이야기를 질하면, 다음 단계에서 가이드가 각자의 캐릭터에 가장 잘 맞는 카드를 선택할 때 매우 유용합니다.
- ▶ 전 라운드에서 새 카드를 획득하지 못했다면, 이번 라운드에서도 전 라운드에서 묘사한 카드를 다시 묘사해야 합니다. 이번 라운드의 새 가이드에게 그 카드에 대해 더 많은 정보를 주려고 노력하세요. 앞 라운드에서 말했던 내용에서 이야기를 바꾸거나 캐릭터의 행동을 바꿔도 괜찮습니다.



카드 설명

나는 큰 저택 앞에 있는데, 도로 번호는 130이야. 저택 창문에서 뿐어져 나오는 이상하고 시뻘건 빛 때문에 약간 겁이 나! 1층에는 이상한 그림자가 보여. 사람인가? 아닌 것 같아… 누가 알겠어? 특이한 건 저택 뒤에서 거대한 거미 다리 두 개가 그 집을 감싸려고 하는 것처럼 보여. 하늘에 뜬 달은 하얀 후광이 있는 검은색이라 마치 지금 월식이 일어나고 있는 것 같아.

다음과 같이 캐릭터가 할 수 있는 여러 가지 행동을 말해볼 수 있습니다.

1 나는 이 그림자가 뭔지 좀 궁금해. 이게 너희 중 한 명이 도움을 청하고 있는 걸 수도 있어.
두 번 생각할 필요도 없겠지? 나는 담장을 뛰어넘어 저택으로 달려갈 거야!

2 이 거대 거미에 뭔가 있을 것 같아. 거미에 대해 알아보기 위해 저택 주변의 다른 길을 찾아볼 거야.
그래서 나무들이 있는 쪽으로 가서 거기에 숨겨진 길이 있는지 찾아보려고 해.

3 여기서 단 1초도 더 있을 수가 없어! 여길 빠져나가기 위해 내가 빌릴 수 있는 교통수단을 찾으러 갈 거야.
할 수 있는 최대한 빨리 이 무서운 곳에서 탈출할 거야. 제발 도와줘!

JULIUS



2

캐릭터 토큰 놓기

이 단계를 시작하면 플레이어 누구도 가이드와 말을 하거나 소통하면 안 됩니다.

- 1 가이드는 플레이어 수+1만큼 카드를 더미에서 가져옵니다. 카드를 가져온 순서대로 내용이 보이게 해서 게임판 옆 지정된 자리에 내려놓습니다.
 - 2 가이드는 내려놓은 카드마다 유령 토큰을 포함한 캐릭터 토큰을 하나씩 놓습니다. 토큰은 뒷면으로 정해진 자리에 놓습니다. 어떤 캐릭터와도 잘 맞지 않는다고 생각하는 카드에는 유령 토큰을 놓습니다. 다른 플레이어들에게 힌트를 주지 않기 위해서 처음 내려 둔 카드부터 시작해서 시계 방향으로 토큰을 놓습니다.
- 참조** 유령과 가이드 자신의 캐릭터를 포함한 모든 토큰을 정해진 자리에 1개씩 놓아야 합니다.
- 3 모든 토큰을 놓고 나면 가이드는 선택이 끝났다고 말하고, 다음 단계로 넘어갑니다. 선택이 끝났다고 말하기 전에는 토큰 위치를 수정할 수 있습니다.
 - 4 모든 토큰을 옮겨놓고 난 후에도 가이드는 맞는다고 여겨지는 캐릭터와 카드의 쌍을 계속 바꿀 수 있습니다.
- 중요** 가이드는 각 플레이어의 이야기에 가장 잘 맞을 카드를 골라 해당 플레이어의 캐릭터 토큰을 놓습니다.

1 카드 묘사 단계에서 들었던 이야기를 참고하여 토큰을 놓습니다.

예시



마티가 이번 라운드의 가이드입니다. 카드 5장을 뽑아서 시계 방향
순서대로 게임판 옆 지정된 자리에 그림이 보이게 내려놓습니다.
캐릭터 토큰과 유령 토큰을 놓을 카드를 정하고, 토큰 내용이 안
보이게 뒤집어서 게임판의 정해진 자리에 놓습니다.

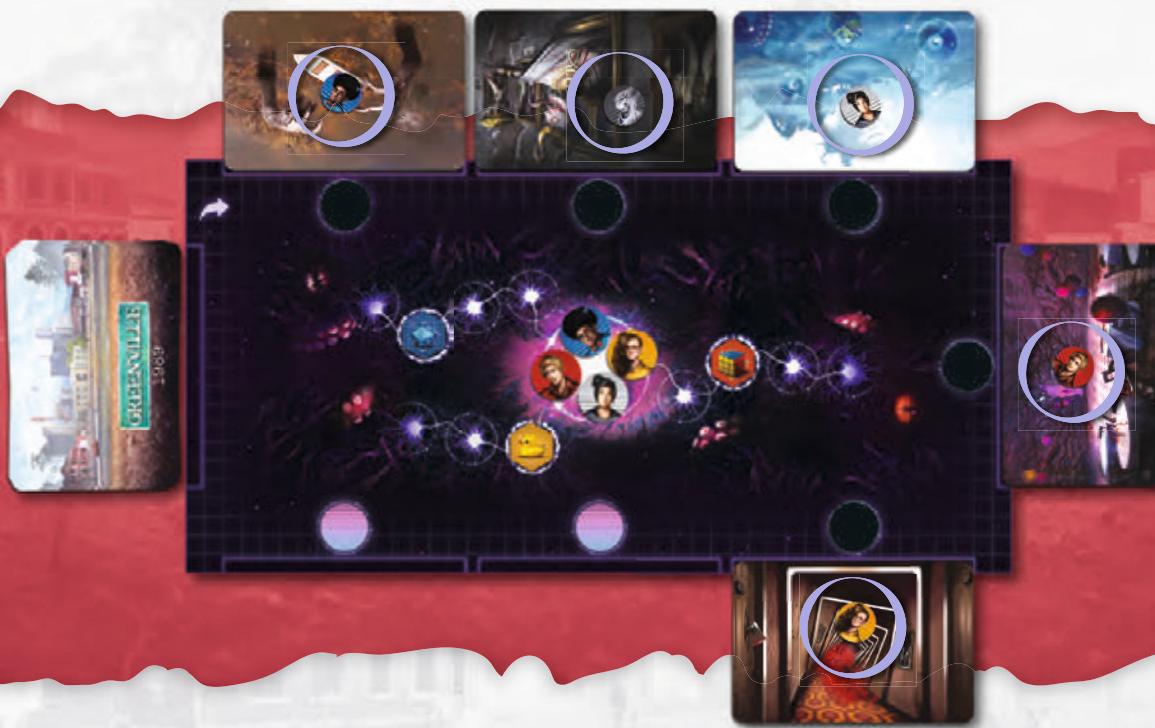
플레이어들의 추측

이 단계를 시작하면 플레이어 누구도 가이드와 말을 하거나 소통하면 안 됩니다.

- 1 가이드를 제외한 플레이어들은 가이드가 각 카드에 어떤 캐릭터 토큰을 놓았는지 함께 의논하며 추측합니다.
- 2 각 캐릭터의 다음 이야기에 어울린다고 생각하는 카드 위에 캐릭터 확인 토큰을 1개씩 놓습니다. 가이드의 캐릭터 확인 토큰도 놓아야 합니다. 어느 캐릭터와도 관계없다고 생각하는 카드 위에는 유령 확인 토큰을 놓습니다.
- 3 모든 토큰을 옮겨놓고 나면 플레이어들은 선택이 끝났다고 말하고, 다음 단계로 넘어갑니다. 선택이 끝났다고 말하기 전에는 토큰 위치를 수정할 수 있습니다.



예시



가이드인 마티는 이 단계에 참여할 수 없습니다.

나머지 플레이어들은 가이드가 어떤 선택을 했는지 추측해야 합니다. 각 카드에 어떤 캐릭터 확인 토큰을 놓을지 함께 결정합니다. 플레이어들이 했던 이야기와 가장 관련이 적다고 생각하는 카드를 골라 그 위에 유령 확인 토큰을 놓습니다.

가이드가 처음 내려놓은 카드부터 시작해서 한 번에 하나씩, 시계방향 순서대로 뒷면인 캐릭터 토큰을 공개합니다.
이때 다음 두 가지 상황이 발생합니다.

<캐릭터 토큰과 확인 토큰이 일치하는 경우>

- 1** 캐릭터에 해당하는 플레이어가 카드, 캐릭터 토큰, 캐릭터 확인 토큰을 가져갑니다.
 - 2** 가져간 카드는 이미 가지고 있는 카드의 맨 위쪽에 놓습니다. 플레이어는 다음 라운드의 카드 설명 단계에서 새로 가져온 카드를 설명할 것입니다.
 - 3** 플레이어 앞에 카드 4장을 놓았다면 그 플레이어는 그린빌에서 탈출할 수 있습니다. 그러나 다른 플레이어와 함께 탈출해야 하는 협력 게임이기 때문에 계속 게임에 참여해야 합니다.
- 참조** 이미 카드 4장을 가진 플레이어가 새로운 카드를 가져갈 때는 가장 먼저 획득했던 카드 1장을 버립니다.

예시



플레이어들이 신디의 카드를 정확히 맞췄습니다. 신디는 토큰들과 카드를 가져갑니다.
새로 획득한 카드를 전부터 있던 카드의 맨 위쪽에 둡니다.

<캐릭터 토큰과 확인 토큰이 일치하지 않는 경우>

- 1** 해당 플레이어는 캐릭터 토큰과 확인 토큰은 가져가지만, 카드는 버립니다.
 - 2** 게임판 위에 있는 자신의 게임판 토큰을 한 칸 앞으로 이동합니다.
 - 게임판 토큰을 처음 움직인다면, 3가지 길 중 어느 길로 이동할지 선택합니다. 선택하고 나면 그 길을 바꾸거나 되돌아갈 수 없습니다.
 - 게임판 토큰 여러 개가 같은 길을 따라 이동할 수 있습니다.
 - 게임판 토큰이 아이템 토큰이 있는 지점에 도착하면, 플레이어는 아이템 토큰을 가져와 자기 앞에 둡니다. 획득한 아이템 토큰은 다른 플레이어들이 모두 동의한다면 다음 라운드에서 사용할 수 있습니다.
 - 게임판 토큰 중 1개라도 길 끝에 도달하는 즉시 게임이 종료되고, 모든 플레이어가 함께 게임에서 지게 됩니다.
- 중요** 이미 4장의 카드를 획득한 플레이어의 캐릭터 토큰과 확인 토큰이 일치하지 않을 때,
그 플레이어의 게임판 토큰 역시 한 칸 앞으로 이동해야 합니다.



예시



줄리어스 캐릭터 토큰을 놓은 카드에 유령 토큰이 올려져 있습니다. 카드는 버리고 게임판 위에 있는 줄리어스 게임판 토큰을 한 칸 앞으로 이동합니다. 게임판 토큰이 아이템 토큰이 있는 지점에 도착했으므로, 줄리어스 역할의 플레이어가 아이템 토큰을 가져가 자기 앞에 놓습니다. 다른 플레이어들이 동의한다면 다음 라운드부터 그 아이템을 사용할 수 있습니다.

예시

줄리어스 캐릭터 토큰을 놓은 카드에 유령 토큰이 올려져 있습니다. 카드는 버리고 게임판 위에 있는 줄리어스 게임판 토큰을 한 칸 앞으로 이동합니다. 게임판 토큰이 길 끝에 도달하였으므로, 게임은 즉시 끝납니다. 모든 플레이어가 함께 게임에서 집니다.



새로운 라운드 시작하기

게임이 끝나지 않았다면 다음 단계를 진행하고 새로운 라운드를 바로 시작합니다.

- 1 가이드가 자기 원쪽에 앉은 플레이어에게 가이드 토큰을 넘겨주고 그 플레이어가 새로운 라운드의 가이드가 됩니다.
- 2 만약 게임판 옆에 카드가 남아있다면 모두 버립니다.
- 3 모든 플레이어는 가이드에게 자기 캐릭터 토큰을 줍니다. 가이드는 그 캐릭터 토큰과 유령 토큰을 가져와 자기 앞에 둡니다.

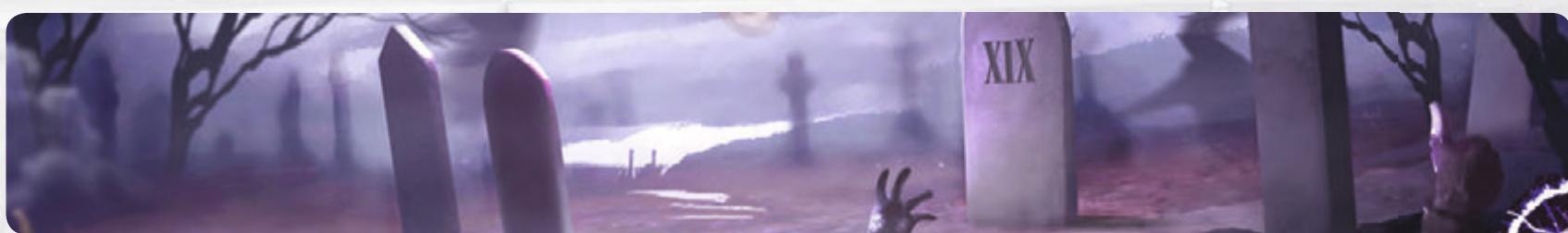




게임의 종료

게임이 끝나는 조건은 다음과 같습니다.

- **〈승리 조건〉** 게임 도중 언제든 모든 플레이어가 카드 4장을 획득하면, 모두 함께 그린빌을 즉시 탈출할 수 있습니다. 모두 함께 게임에서 이깁니다.
- **〈실패 조건〉** 게임판 토큰 중 1개라도 길 끝에 도달하면 모두 함께 게임에서 집니다.





아이템 토큰

각 아이템은 딱 한 번만 사용할 수 있습니다. 한 라운드에 아이템 여러 개를 사용할 수 있습니다.



플라스틱 오리

3 **플레이어들의 추측** 단계에서 사용합니다. 반드시 **4 확인** 단계를 시작하기 전에 써야 합니다.
반드시 플레이어들이 캐릭터 하나를 정합니다. 가이드에게 그 캐릭터 토큰을 어떤 카드 위에 놓았는지
물어볼 수 있습니다. 가이드의 대답을 듣고 나서 플레이어들은 카드 위에 놓은 확인 토큰 자리에 옮길 수 있습니다.



루빅 큐브

플레이어들이 모든 확인 토큰을 카드 위에 놓은 상태에서, **4 확인** 단계를 시작하기 전에 사용합니다.
플레이어들이 카드 하나를 정합니다. 그러면 가이드는 정한 카드 위의 확인 토큰을 다른 카드의 토큰과
바꿀 수 있습니다. 이 정보를 바탕으로 플레이어들은 다른 확인 토큰의 자리를 바꿀 수 있습니다.

참조 가이드가 확인 토큰의 자리를 바꾸지 않을 수도 있습니다.



사이먼

플레이어들이 모든 확인 토큰을 카드 위에 놓은 상태에서, **4 확인** 단계를 시작하기 전에 사용합니다.
캐릭터 토큰과 확인 토큰이 몇 개가 일치하는지 가이드에게 물어봅니다. 가이드의 대답에 따라 플레이어들은 자신들이 결정한 확인 토큰의 자리를 바꿀 수 있습니다.



정원의 난쟁이

4 확인 단계를 시작하기 전에 사용합니다.
한 명을 제외한 모든 플레이어가 카드 4장을 갖고 있을 때, 정원의 난쟁이 토큰을 사용하면 게임에서 바로 승리합니다.



20면 주사위

4 확인 단계를 시작하기 전에 사용합니다.
게임판 위의 길 3개 중 한 개를 선택합니다. 그러면 이번 라운드에서 그 길 위에 있는 캐릭터는 캐릭터 토큰과 확인 토큰이 일치하지 않아도 한 칸 앞으로
이동하지 않습니다.





행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com