

아득하게 펼쳐진 들만 위로 태양이 솟아오르고, 저 멀리에서 다가오는 칼라 군대가 보입니다. 6개의 월드, 총 36가지 모험이 여러분을 기다립니다. 놀라운 모험으로 가득한 콤보칼라의 세계에서 여러분은 모험을 통해 진정한 영웅으로 거듭납니다. 판타지월드 올림픽, 도넛 축제, 베르사유 궁전의 분수 축제 등 다양한 콤보칼라의 월드를 경험해 보세요.

콤보칼라

COMBO COLOR

- 연습 단계(1-2단계)
- 숙련자 단계(3-4단계)
- 마스터 단계(5-6단계)

6개의 월드, 36가지의 모험이 여러분을 기다립니다. 바로 지금! 색깔 펜을 들고 모험을 시작해 보세요.

판타지월드 올림픽

뉴스 속보입니다!
판타지월드의 열한 왕이 새로운 올림픽 종목을 제안합니다. "도토리 숲 달리기"는 지혜와 용맹함, 냉철한 판단력이 필요하며, 광대한 도토리 숲을 지나 왕궁까지 가는 긴 여정입니다. 새로운 올림픽의 챔피언이 되기 위한 도전에 참여하세요.

레벨 1 출발! 도토리 달리기
숲을 가로질러 달립니다. 빨리 달리는 것만이 중요한 것은 아닙니다. 도토리도 굵고, 모험에 필요한 동전과 주머니도 최대한 많이 모아야 합니다.

레벨 2 도토리 숲의 사정
올림픽을 찾아가는 도토리들은 도토리 숲에 있는 도토리들의 사정을 이용할 수 있습니다. 챔피언이 되려면 이 사정에서 파는 체력 보충 약을 적절히 이용해야 합니다.

레벨 3 도물이 필요한 여정
도토리 숲에 있는 높은 타워에 있는 왕의 딸이 강해 있습니다. 딸을 구해 주는 도토리에게는 올림픽 우승만큼이나 값진 상을 준다고 합니다.

레벨 5 왕의 궁전
드디어 숲을 벗어나 왕의 궁전에 도착했습니다. 궁전은 예상보다 훨씬 더 크고 넓습니다. 궁전 중앙에 위치한 "도토리 아카데미"에 최대한 빨리 도착하세요.

레벨 4 도둑들의 소굴
광대한 도토리 숲은 도둑들이 숨겨 놓은 곳으로, 바로 도토리 숲의 소굴이 있습니다. 도둑들의 소굴을 발견했으나, 어떤 기어에 도둑들을 소탕하고 건물을 짓게 하는 건 어떤가요?

레벨 1 밀렵꾼 클레이튼 추적
다이나나가 공원을 잃은 것을 원망합니다. 오늘도 강직한 태양이 공원을 탐험해 버립니다. 사자, 말소, 코끼리, 표범, 코뿔소가 강에서 뛰어다니고 공원의 야생은 어느 때와 같아 시작됩니다. 밀렵꾼 클레이튼이 무슨 일을 벌이고 다니는지 추적을 시작합니다.

레벨 2 행방의 추성
조사는 늦은 밤까지 계속됩니다. 빛이 없는 어둠 속에서 동물들의 눈이 반짝입니다. 빛나는 동물들의 눈과 밀렵꾼 클레이튼의 눈도 함께 빛나고 있습니다. 멀리 떨어진 곳에서 울음소리와 동물들이 놀라는 소리가 들립니다. 스스로를 지키려던 밀렵꾼 표범이 숨어 있습니다. 모른게 잘못지 못하는 건 밤이 될 것입니다. 파이어를 찾아 먹어서 체력을 회복하세요.

레벨 3 우리에게 강한 사자
밀렵꾼 클레이튼이 지프차 내부를 훑어 개국 강제로 내려다 볼 수 있는 바위 절벽까지 왔습니다. 이곳은 사자가 보금자리입니다. 하지만 이곳에서 우리에게 강한 사자를 발견했습니다. 여러분이 내일 찾아옵니다. 사자를 구해주세요!

레벨 4 상아를 도르는 클레이튼
불길한 예감이 들었습니다. 밀렵꾼 클레이튼은 코끼리 무덤을 찾아 상아를 훔치고 있습니다. 거대한 코끼리 뼈가 여기저기 흩어져 있습니다. 무슨 일이 있어도 상아를 지켜야 합니다. 항쟁을 성취한 후 클레이튼을 유인하세요. 그리고, 사자 길기를 가진 전설의 코끼리, 저기까지의 영혼이 이곳을 함께 지켜줄 것입니다.

레벨 5 악당을 막아라!
밀렵꾼 클레이튼이 상아를 일부러 훔쳐 달아났습니다. 클레이튼이 절대 국경을 넘지 못하도록 막아야 합니다. 달아나는 클레이튼을 쫓아 그의 켈로까지 왔습니다. 켈로에 클레이튼이 있는 것을 확인했고, 지금 바로 그를 붙잡을 기회입니다. 저기까지의 영혼이 여러분과 함께할 것입니다.

레벨 6 평화로 되찾은 자연
마침내 밀렵꾼 클레이튼을 붙잡고, 상아도 회령의 자리로 되돌아왔습니다. 잠시 모든 임무를 내려놓고 평화로 되찾은 자연을 감상하세요. 우리에겐 이 평화롭고 아름다운 자연을 잘 보존해야 할 의무가 있습니다. 언제나 그랬듯이 저기까지의 영혼이 함께 합니다.

야생동물 보호구역

다이나나가 공원은 아프리카 야생의 아름다움을 지키기 위한 동물 보호구역입니다. 매일 매일 동물들이 잘 지내고 있는지 살피고, 밀렵꾼들을 감시합니다. 어느 날, 사자와 코끼리가 사라진 것을 알았습니다. 아마도 밀렵꾼 클레이튼이 다시 나타난 것이 아닐까 걱정입니다. 클레이튼을 잡고, 동물들을 안전하게 보호하세요.

도넛 축제

오늘 전세계에서 가장 유명한 도넛 축제가 미국 남부 루이지애나에서 열릴 예정입니다. 어떨까? 정말 맛있을까? 제 때에 도넛을 만들어 축제에 배달할 수 있을까요? 일단은 가지고 있는 재료들을 모아 도넛을 만드세요. 서둘러야 합니다. 축제에 필요한 도넛을 충분히 만들어 배달하려면 시간이 없습니다.

레벨 1 도넛 축제 준비
도넛 재료를 실은 트럭이 도시 외곽에서 공장으로 달려오고 있습니다. 원사가 급합니다. 0시 이전, 도넛 축제를 반대하는 사람들이 공장 주변에 모여 거리로 행진할 수도 있습니다. "브로콜리 에이트"를 만들어주세요. "파는은 금물".

레벨 2 도넛 공장
도넛을 만드느라 모두 분주합니다. 트럭에서는 계란을 내리고 있고, 반죽을 위한 밀가루가 트럭에서 쏟아집니다. 부족한 유리는 빨리 통째로 공급합니다.

레벨 3 생산 라인
도시 생산라인에서 완성된 도넛이 트럭에 나가기 시작합니다. 도넛 배달 트럭은 이미 시동을 걸고 도넛이 가득 실려가기를 기다리고 있습니다.

레벨 4/5 도넛 배달
드디어 도넛을 배달을 시작합니다. 하지만, 축제 장소로 가는 길은 하나뿐. 급하다고 너무 서두르지 마세요!

레벨 6 도넛 축제가 시작되었습니다!
드디어 도넛 축제가 시작됩니다. 강자취, 술사탕, 커피 그리고 도넛 모든 것이 완벽해서 도넛도 충분합니다. 올해도 도넛 축제는 대성공!

레벨 4 점심 시장
배고고 배고고 친구와 함께 한도그를 사기 위해 시장을 섰습니다. Wi-Fi 신호를 찾고 SNS를 검색하며 줄서는 시간이 그리 지루하진 않을 거예요. 맛있는 한도그와 함께 여유로운 점심시간을 즐기세요.

레벨 5 편지 부치기
편지를 부칠 시간입니다. 우체국은 우편 요금을 받고, 택배 박스로 가득합니다. 마장 시간이 다가와 모두가 서두르기 시작합니다. 우체국 임무가 마감되기 전에 최대한 많은 편지를 보내세요!

레벨 3 새 커피는 어디에?
커피를 배달해 주기로 한 사람이 있는데, 이렇게 해서 커피를 배달하는 것은, 커피 머신으로 직접 만들어 먹는 수밖에.

레벨 2 파악한 도로
교차로와 파티에 있는 차들로 도로가 복잡합니다. 게다가 바나나 운반 트럭에서 떨어진 바나나 껍질이 여기저기 흩어져 있습니다. 다른 차를 요리조리 피하면서 GPS를 따라 최단 경로로 이 도로를 통과하세요.

레벨 1 야생동물의 잔인
바다에 흩어져 있는 커피를 모으세요. 오른쪽, 왼쪽, 왼쪽, 오른쪽 최대한 많이 모아주세요!

레벨 2 반복되는 일상 탈출
매일 반복되는 지루한 일상에 지친다면, 비디오 게임의 세계로 빨라 들어가세요. 주의하세요. 이 세계에서는 커피 잔이 비어 높은 점수를 얻을 수 없습니다.

로봇 사무라이

벚꽃이 막 피기 시작한 도로의 봄은 화창하고 따뜻합니다. 도시의 봄은 즐거움으로 가득하지만 무시무시한 로봇 사무라이의 등장으로 모든 것이 바뀝니다. 로봇 사무라이는 도시의 빛깔들을 흡수한 기계 빛으로 만들어 버립니다. 도시 곳곳에 등장한 로봇 사무라이를 물리치고 도시를 구하세요!

레벨 1 벚꽃이 사라진 공원
자전거를 타는 사람들, 멋진 후수와 다리가 있는 공원입니다. 하지만, 뭔가 이상합니다. 벚꽃나무가 모두 사라졌습니다. 로봇 사무라이의 부하들이 공원에서 나무를 뽑아가고 있습니다. 서둘러 그들을 쫓아가세요!

레벨 2 도시 정권
빌딩이 곳곳을 휘감아다니다, 고대의 문을 서로 연결하세요. 커다란 나선형 위로 올라가 로봇 사무라이의 부하들이 어디 있는지 확인하고, 빈틈을 이대로 가져가서 확인해야 합니다.

레벨 3 사원을 보호하라!
어두침침한 밤이지만, 로봇 사무라이의 부하들은 잠들지 않습니다. 그들은 커다란 거대한 사원을 차지하기 위해 공격해 옵니다. 신비한 에너지가 사원을 보호하고 로봇 사무라이와의 대결을 준비하세요.

레벨 4 열차 탑승
이제 신구조물회 최대 열차에 탑승합니다. 포기하지 마세요! 곧 사무라이 로봇 사무라이와 대결할 수 있을 것입니다.

레벨 5 로봇 사무라이가 있는 곳
로봇 사무라이가 있는 곳에 도착했습니다. 이곳에 있는 사람들을 탈취하고, 가능한 한 많은 벚꽃을 모으세요. 곧 로봇 사무라이와의 전투가 시작됩니다.

레벨 6 기계 벨너루 공장
드디어 로봇 사무라이를 만났습니다. 자연의 균형을 무너뜨리는 로봇 사무라이를 물리치고 공장을 파괴하세요. 임무를 완수하면 다시 평화로운 봄이 찾아올 것입니다.

레벨 2 도둑이 숨겨진 하프
하프를 훔친 도둑을 찾아 숨겨져 있습니다. 도둑은 무거운 하프를 숨겨둔 거대한 계곡과 계곡의 도둑입니다. 숨겨진 하프를 찾아 하프를 찾으세요!

레벨 3 지하수로 복귀
하프를 찾지만 이번에는 분수에 연결된 지하수로가 있습니다. 분수가 커다란 거대한 지하수로로 연결된 것만 같습니다.

레벨 1 궁전의 정권
일어번 하프를 찾기 위해 가장 먼저 궁전 앞정원을 수색합니다.

레벨 4 승수로
승수로 꼭대기로 올라가세요. 그리고, 승수로의 물이 거수기로 갈 수 있도록 승수로의 물길을 변경해야 합니다. 서두르세요! 물이 떨어지고, 6시간 후엔 축제가 시작됩니다.

레벨 5 거대한 수로 기계
큰 배려와 파이프를 연결된 거대한 수로 기계는 언덕이 넘어 강까지 연결되어 있습니다. 저수지가 물이 충분히 공급될 수 있도록 이 기계를 관리하세요. 이제 곧 축제가 시작됩니다.

레벨 6 베르사유 궁전의 축제
궁전 정원에 여기저기 가고, 작은 불빛들은 정원과 성의 정원을 비춥니다. 하늘에는 형형색색의 폭죽이 터지고, 정원은 예쁘게 아름답게 분수가 시원함을 더합니다. 축제가 끝난 때쯤엔 분수가 개 역할을 다할 수 있도록 지켜주세요.

1685년 6월 21일
오늘은 하지입니다. 태양이 가장 오래 더 있는 날이죠. 매년 이맘때 열리는 정월 축제에서 아름다운 분수는 가장 중요한 요소입니다. 분수가 제대로 작동하지 않는 데다가 이 분수를 작동시키는 하프도 도둑맞았습니다. 일어번 하프를 찾고, 분수를 복구하기 위해 모두가 머리를 맞잡습니다.

레벨 6 베르사유 궁전의 분수 축제
오늘은 하지입니다. 태양이 가장 오래 더 있는 날이죠. 매년 이맘때 열리는 정월 축제에서 아름다운 분수는 가장 중요한 요소입니다. 분수가 제대로 작동하지 않는 데다가 이 분수를 작동시키는 하프도 도둑맞았습니다. 일어번 하프를 찾고, 분수를 복구하기 위해 모두가 머리를 맞잡습니다.

보드게임 작가와 일러스트레이터 소개

보드게임 작가

보드게임 "콤보칼라"는 Charles과 Lauren는 함께 개발한 "컬러에이지"라는 게임을 기반으로 기획된 게임입니다. 컬러에이지는 펜으로 색을 칠하고, 색을 칠한 곳의 아이콘이나 연결 방식, 영역 점수 등 다양한 방식으로 점수를 얻는 독특한 시스템을 가진 게임입니다. 이 시스템은 맵의 크기와 테마에 따라 얼마든지 변형이 가능한 매우 유연한 시스템이기도 합니다. Charles Chevallier는 개발자로서 Intrigo, Abyss, Kanagawa를 포함해 30개 이상의 보드게임을 출판하였습니다. 또, 건축가로서도 왕성하게 활동하고 있습니다. Laurent Escoffier는 보드게임 개발자로서 20년 이상의 경력을 가지고 있습니다. 그의 게임 중에 가장 알려진 게임은 Loony Quest일 겁니다. 그리고, 주로 뾰족을 그리는 드로잉 게임이나 이미지와 관련된 게임을 잘 만듭니다. 아마도 그가 파리에서 아트디렉터로 활동하고 있기 때문이 아닐까 생각합니다.

일러스트레이션

MINTE: 로봇 사무라이 / 야생동물 보호구역 / 도넛 축제
MINTE는 2014년에 인도에 설립된 스튜디오입니다. 주로 만화나 2D 애니메이션 작업을 하고 있으며, 재능 있는 많은 일러스트레이터들과 함께 일하고 있습니다. 더 많은 정보를 원하면 www.minte.co 사이트를 참조하세요.

BISHOP PARIGO: 반복되는 일상 탈출
Bishop Parigo의 본명은 Nicolas Poirier이며, 파리에 사는 현대 미술가입니다. 그는 작은 새 그림을 자신의 트레이드 마크처럼 사용해 사람들을 중심의 세계로 이끕니다. Bishop Parigo는 마치 여러 명의 다른 예술가가 작업한 것처럼 매년 다양한 재료와 컨셉으로 새로운 작품을 만들어 냅니다. 10여년 전부터 캔버스, 일반적인 종이, 나무, 콘크리트, 아트 토이 등 다양한 재료들을 이용해 새로운 시도를 해 왔고, 다른 유명한 예술가들과 공동 작업도 함께 했습니다.

ADRIEN GIROD: 판타지월드 올림픽
Adrien GIROD는 컨셉 아티스트로서 디지털 게임 분야에서 일하고 있습니다. 몇 년 동안 제코와 독에서 일하다가 지금은 Ubisoft의 게임 프로젝트를 위해 파리에서 일하고 있습니다. 보드게임 개발에 참여하는 것은 그에게 새로운 기회였고, 또한 새로운 도전이었습니다.

INKIE: 베르사유 궁전의 분수 축제
Delphine는 항상 디자인, 건축학 혹은 광고 디자인 등 뭔가 창의적인 직업을 갖길 원했습니다. 18살에 그래픽 아트 스쿨에 입학했고, 광고를 전공했습니다. 그녀는 처음에 BETC에서 조수로 일을 했었고 다음에는 Publicis에서 예술 감독이 되었습니다. 그리고 몇 년 동안 계속해서 그림을 그려왔고, 2014년에 공식적으로 Marie Bastille에 소속되어 일러스트레이터로서 활동을 시작했습니다. 일러스트레이터로서 그녀의 닉네임이 바로 Inkie입니다. 그녀의 고객 중에는 이름만 대면 알만한 유명한 회사들이 많습니다.

콤보칼라가 출시되기까지

콤보칼라가 출시되기까지 일일이 열거하기 힘들 정도로 많은 자원과 노력이 필요했습니다. 100,000개의 컷팅과 999만 이상의 컷팅, 그리고 1번의 한국식 바비큐와 서울에서의 노래방도 있었죠. 또, 베르사유 궁전 방문, 그리고 훌륭한 일러스트레이터들과 보드게임 작가들과의 미팅은 필수였습니다. 프로토타입 제작을 위해 사용한 300개 이상의 스프레이 접착제와 시제품 제작을 위한 843시간, 2,345개의 펜 테스트, 8리터의 아이스크림, 아이디어는 없지만 놀라운 프로젝트 매니저, 새로운 게임에 대한 열망으로 가득한 테스터들, 그리고 다혈질인 그래픽 디자이너까지...

© Asmodee Group 2019
Under licence from Happy Baobab
Designers: Charles Chevallier & Laurent Escoffier
Artwork: Minte, Inkie, Bishop Parigo, Adrien Girod



게임 설명서

8+ 2-4 20+

행복한바오밥 홈페이지에서 게임 설명서 동영상 확인하세요.
www.happybaobab.com



콤보칼라

COMBO COLOR

게임 구성물

4가지 색 수성펜 각 1개
양면 게임판 18개
(6개 월드, 각 월드별 1~6단계 총 36가지 게임판)
지우개 1개
게임 설명서 1부

게임의 목표

6개의 월드 중 하나를 선택하고, 해당 월드에서 이번에 플레이할 단계의 게임판을 고릅니다. 색깔 펜으로 게임판의 빈칸을 칠하면서 게임을 진행합니다. 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

게임의 준비

- 1 각 플레이어는 원하는 색의 펜을 하나씩 가져옵니다.
- 2 콤보칼라에는 총 6개의 월드, 그리고 각 월드별로 1~6단계, 총 36가지의 게임판이 있습니다. 원하는 게임판을 골라 게임을 진행합니다.
- 3 선택한 게임판을 테이블에 가운데에 놓습니다.
- 4 게임판의 각 모서리에 있는 캐릭터 중 자기 쪽에 가까운 캐릭터에 각자 펜으로 색을 칩니다. 본인이 어떤 캐릭터이고, 어떤 색의 펜으로 플레이하는지를 나타냅니다.
- 5 가장 어린 플레이어가 선이 됩니다.

연습 단계(1~2단계)

2~4인 플레이 / 총 36~37칸



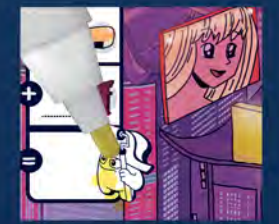
숙련자 단계(3~4단계)

2~4인 플레이 / 총 48칸



마스터 단계(5~6단계)

3~4인 플레이 / 총 60칸



게임의 진행

자기 차례가 되면 아래 설명한 규칙에 따라 원하는 한 칸을 자기 색깔 펜으로 칩니다.

1 화살표가 가리키는 칸



혹은

2 본인 혹은 다른 사람이 칩힌 칸과 인접한 칸



게임의 종료

모든 칸을 색칠하면 게임이 종료됩니다. 가장 많이 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다. 만약 동점이라면 승리의 기쁨을 함께 누리세요.

추가 규칙 - 토너먼트

일반 게임과 준비 방법, 게임 진행은 동일합니다. 단, 하나의 월드를 정해 1~6단계를 전부 플레이하거나, 1~6단계 중 한 단계를 정해 6개 월드의 해당 단계를 각각 플레이하는 방식으로 총 6번의 게임을 진행합니다. 아래의 예시처럼 표를 만들어 각 게임별로 점수를 기록하면 좋습니다.

	플레이어 1	플레이어 2	플레이어 3	플레이어 4
게임 1				
게임 2				
게임 3				
게임 4				
게임 5				
게임 6				
합계				

	플레이어 1	플레이어 2	플레이어 3	플레이어 4
게임 1				
게임 2				
게임 3				
게임 4				
게임 5				
게임 6				
합계				

	플레이어 1	플레이어 2	플레이어 3	플레이어 4
게임 1				
게임 2				
게임 3				
게임 4				
게임 5				
게임 6				
합계				

	플레이어 1	플레이어 2	플레이어 3	Player 4
게임 1				
게임 2				
게임 3				
게임 4				
게임 5				
게임 6				
합계				

	플레이어 1	플레이어 2	플레이어 3	플레이어 4
게임 1				
게임 2				
게임 3				
게임 4				
게임 5				
게임 6				
합계				

	플레이어 1	플레이어 2	플레이어 3	플레이어 4
게임 1				
게임 2				
게임 3				
게임 4				
게임 5				
게임 6				
합계				

점수 계산 방법

모든 칸을 색칠하면 게임이 종료되고 점수를 계산합니다.

	x	+1	연결 점수	영역 점수	콤보	영향력	-1
아이콘 종류에 따른 점수 계산 방법	자기 색깔 칸에 있는 두 가지 아이콘이 개수를 곱해 점수를 계산합니다.	자기 색깔 칸에 있는 아이콘 1개당 1점을 얻습니다.	별이 있는 칸을 자기 색깔 칸으로 연결하면, 연결된 칸에 있는 별 1개당 1점의 점수를 얻습니다.	보라색 아이콘과 자기 색깔 칸이 연결되어 있다면 연결된 자기 색깔 칸 1개당 1점을 얻습니다. (직접 보라색 칸과 연결되어도 되고, 자신의 색깔을 통해 이어져도 됩니다.)	자기 색깔 칸에 있는 아이콘의 총 개수에 따라 다음과 같이 점수를 얻습니다. 아이콘 1개 = 1점 2개 = 3점 3개 = 6점 4개 = 10점 5개 = 15점 6개 = 20점 7개 = 25점 8개 = 30점	아이콘에 인접한 칸 중 가장 많은 칸을 자기 색깔로 칠한 플레이어가 아이콘에 표시된 점수를 얻습니다. 만약, 2명 이상이 동일한 개수의 칸을 칠했다면, 동점인 플레이어가 모두 해당 점수를 얻습니다.	자기 색깔 칸에 있는 아이콘 1개당 -1점입니다.
점수 계산 방법 예시	x = 6 pts	+ = 3 pts	= 10 pts	= 5 pts	= 6 pts	= 5 pts	-1 -2 -3 pts

각 월드별 아이콘의 종류

로봇 사무라이	x						
야생동물 보호구역	x						
도넛 축제	x						
반복되는 일상 탈출	x						
판타지월드 올림픽	x						
베르사유 궁전의 분수 축제	x						