

게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지와
유튜브에서 게임 설명 동영상
만나보세요
www.happybaobab.com

⚙️ Lana Inagaki
✍️ Christine Alcouffe
📄 Ian Parovel

요술나무 과일파



I. 게임 구성물

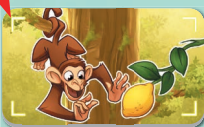


꼭대기 타일 4개

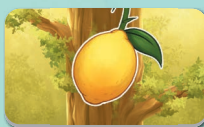


사진 프레임

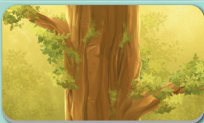
앞



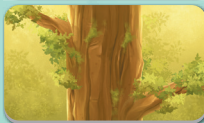
앞



뒤



뒤



기둥 타일 35개

뿌리 타일 4개



주사위 1개



버섯 토큰 1세트



사다리 타일 4개



사다리 고정 받침대 4개

첫 게임을 시작하기 전에
오른쪽 그림과 같이 조립하세요.
게임이 끝난 뒤에 조립된 상태
그대로 상자에 보관하세요.



과일 바구니 타일 12개 (6가지 색, 각각 2개씩)



플레이어 확인 토큰 6개



II. 게임 목표

주사위를 굴러 나온 그림이 있는 나무에 과일 바구니를 걸어주세요. 정확히 찾았다면 기둥 타일을, 잘못 찾았다면 버섯 토큰을 받습니다. 기둥 타일이다 떨어지면 게임이 끝나고, 점수가 높은 사람이 승리합니다.

III. 게임 준비

- 1 기둥 타일을 무작위로 섞어 뒷면으로 더미를 만듭니다.
- 2 조립한 뿌리 타일 4개를 테이블 가운데에 가로로 나란히 놓습니다.
- 3 각 뿌리 타일 위쪽에 기둥 타일을 2개씩 앞면이 보이게 펼쳐 놓습니다.
- 4 꼭대기 타일을 각 기둥 타일 위쪽에 1개씩 놓습니다.
- 5 플레이어는 각자 원하는 색을 정하여, 해당 색 과일 바구니 2개와 플레이어 확인 토큰 1개를 받습니다.
- 6 버섯 토큰을 테이블 한쪽에 모아 놓습니다.
- 7 가장 최근에 과일을 먹은 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다. 시작 플레이어는 주사위를 받습니다.

4인 게임 준비 예시



IV. 게임 진행

요즘나무 과일판은 여러 라운드에 걸쳐 진행하며, 한 라운드는 다음과 같은 순서로 진행합니다.

1 기둥 타일 배치 → 2 주사위 굴리고 과일 바구니 걸기 → 3 기둥 타일 확인 및 획득

1 기둥 타일 배치

- A** 시작 플레이어는 더미에서 기둥 타일 하나를 가져와 나무에 배치합니다.
- 기둥 타일 수가 **가장 적은 나무에** 놓습니다. 만약 기둥 타일 수가 가장 적은 나무가 여러 개라면 그중 원하는 나무에 놓습니다.
 - 타일을 놓을 때에는 항상 뿌리 타일과 가까운 쪽에 앞면으로 놓습니다.
- B** 공개된 기둥 타일을 다 같이 살펴본 후, 사진 프레임이 있는 모든 기둥 타일을 뒷면으로 뒤집습니다.



기둥 타일 배치 예시

1 시작 플레이어가 기둥 타일 1개를 가져와 **기둥 타일 개수가 가장 적은 나무에** 놓습니다. **뿌리 타일과 가까운 쪽에 앞면으로** 놓습니다.

2 모서리에 사진 프레임이 그려진 기둥 타일은 모두 뒷면으로 뒤집습니다.

1 기둥 타일 배치 단계를 시작하기 전에 기둥 타일이 없는 나무가 있다면, 그 나무에 먼저 기둥 타일을 1개씩 앞면으로 배치합니다. 이후 **1 기둥 타일 배치** 단계를 진행합니다.

2 주사위 굴리고 과일 바구니 걸기

- A** 시작 플레이어가 주사위를 굴립니다.
- B** 모든 플레이어는 **동시에** 주사위에 나온 과일, 동물 혹은 요정이 포함된 타일을 찾아, 그 나무의 사다리에 재빨리 자기 과일 바구니를 겁니다.

중요 이때, 각 사다리에 **과일 바구니가 걸린 순서에 따라** 선택한 **기둥 타일이 달라집니다!** 과일 바구니는 사다리에 걸린 순서대로, 각각 그 나무의 **뿌리 타일 쪽에서부터** **첫 번째 1** **두 번째 2** **세 번째 3** 로 놓인 기둥 타일을 선택한 것을 나타냅니다.

과일 바구니 걸기 예시

플레이어들은 다람쥐나 체리가 그려진 타일이 있는 나무에 과일 바구니를 걸어야 합니다. 각 나무에 과일 바구니가 걸린 순서에 따라 선택한 기둥 타일이 결정됩니다.

주의

- 주사위를 굴리기 전에 과일 바구니를 잡고 있지 않습니다.
- 주사위를 굴린 후에 과일 바구니를 집어 사다리에 겁니다.
- 원하지 않는다면 과일 바구니를 걸지 않아도 됩니다.

- 뒷면으로 놓인 기둥 타일을 뒤집어 보지 않습니다.
- 이미 걸린 과일 바구니를 빼거나 다른 사다리로 옮길 수 없습니다.
- 자기 과일 바구니 2개를 하나의 사다리에 걸 수 있습니다.

3 기동 타일 확인 및 획득

A 이제 나무에 있는 기동 타일에 가져올 수 있는지 확인합니다. 맨 위에 걸린 과일 바구니부터 그에 해당하는 기동 타일을 확인합니다.

B **확정한 기동 타일에 주사위에 나온 그림이 있다면, 그 타일을 가져옵니다.** 주사위에 나온 그림이 없다면, 기동 타일은 그 자리에 두고 버섯 1개를 받습니다.

C 모든 나무에 대해 확인이 끝나면, 각자 자기 바구니를 가져와 자기 앞에 놓습니다.

중요 버섯을 가장 많이 받은 플레이어만 게임 종료 시 감점 3점을 받습니다.

중요 뒷면으로 놓인 기동 타일은 과일 바구니가 걸려서 확인할때만 뒤집어볼 수 있습니다.

기동 타일 확인 및 획득 예시

선택한 기동 타일에 다람쥐 또는 체리가 있으면 기동 타일을 받습니다.



이 나무에는 **세 번째 3** 기동 타일이 없으므로 빨간 플레이어는 버섯 1개를 받습니다.

두 번째 2 기동 타일을 뒤집어 공개합니다. 다람쥐 또는 체리가 있으므로 파란 플레이어는 기동 타일을 가져갑니다.

첫 번째 1 기동 타일에 다람쥐 또는 체리가 없으므로 기동 타일을 그 자리에 둡니다. 파란 플레이어는 버섯 1개를 받습니다.

세 번째 3

두 번째 2

첫 번째 1

맨 위에 걸린 과일 바구니부터 확인합니다.

시작 플레이어는 자기 왼쪽 사람에게 주사위를 넘겨줍니다. 주사위를 받은 플레이어가 새로운 시작 플레이어가 되어

1 기동 타일 배치 단계부터 새로운 라운드를 진행합니다. 라운드가 끝날 때 더미에 남은 기동 타일이 없다면 게임이 끝납니다.

V 게임 종료

각자 모은 기동 타일과 버섯 토큰으로 점수를 계산합니다.

점수 계산

- 기동 타일에 있는 그림 1개당 1점
- 버섯이 가장 많은 플레이어 : -3점

참고 버섯이 가장 많은 플레이어가 여러 명일 경우, 해당 플레이어 모두 3점씩 잃습니다.

점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 동점이라면 버섯을 적게 받은 플레이어가 승리합니다. 버섯도 똑같이 갖고있다면 승리의 기쁨을 함께 누리세요.

점수 계산 예시



7점 - 3점 = 4점

6점 - 0점 = 6점

노란색 플레이어가 모은 기동 타일에 있는 그림이 7개이므로 7점을 받고, 버섯은 5개로 플레이어들 중 가장 많으므로 -3점을 받아 총 4점을 받습니다. 6점을 받은 보라색 플레이어가 승리합니다.