

게임 설명서



행복한바오밥 홈페이지와 유튜브에서
게임 설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com



오늘은 우리 동네 **파머스 마켓**이 열리는 날!

파머스 마켓에서는 우리 지역 농부들이 재배한 신선한 농산물을 직접 보면서 고를 수 있어요. 그 재료로 만든 다양한 음식들도 그 자리에서 맛볼 수 있답니다. 한 손에는 음료수, 다른 손에는 장바구니를 들고 다 같이 출발해 볼까요?

게임 구성물

- ◆ 시작 플레이어 토큰 1개
- ◆ 식자재 타일 65개
- ◆ 목표 타일 44개




I. 게임 목표

각자 자기 앞에 펼쳐진 4×4 칸에 파머스 마켓에서 구입한 식자재 타일을 배치하세요. 가로와 세로로 배치한 목표 타일에 필요한 식자재들을 알맞게 구해오면 점수를 얻을 수 있어요. 가장 높은 점수를 획득한 사람이 승리합니다!



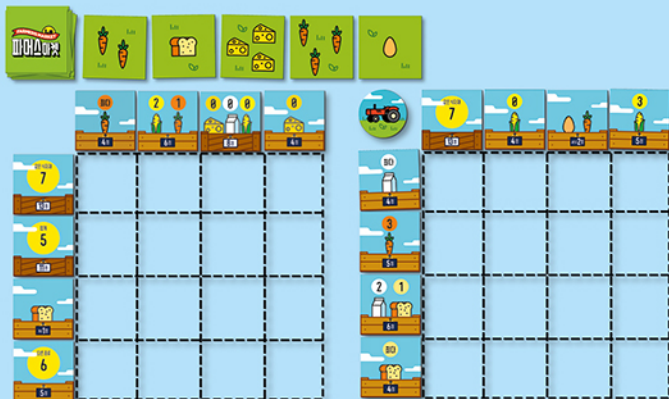
II. 게임 준비

- 1 목표 타일을 섞어서 각 플레이어에게 4개씩 무작위로 나눠줍니다.
타일의 양면 중 어느 쪽 면을 사용할지 각각 선택한 뒤, 타일을 가로로 배치합니다. 타일을 놓는 순서는 관계없습니다.
- 2 각 플레이어는 목표 타일을 4개씩 더 받습니다. 이번에 받은 목표 타일 4개를 세로로 배치합니다. 아래 그림과 같이, 가로로 놓은 타일과 세로로 놓인 타일이 4×4 칸의 가로축과 세로축이 됩니다.
- 3 남은 목표 타일은 다시 상자에 넣어둡니다.

 각 목표 타일에는 같은 줄에 모아야 하는 식자재에 대한 조건과, 조건 달성 시 얻을 수 있는 점수가 표시되어 있습니다. 모든 목표 타일은 한쪽 면은 달성하기 쉬운 면, 다른 쪽 면은 달성하기 어려운 면으로 되어 있습니다. 쉬운 목표는 점수 부분이 검은색  4점, 어려운 목표는 흰색  13점으로 구분되어 있습니다. 어려운 목표 타일을 달성하면 더 높은 점수를 얻을 수 있지만, 그만큼 실패하여 점수를 얻지 못할 가능성도 높습니다!

- 4 식자재 타일을 잘 섞은 후 뒷면으로 더미를 만듭니다.
- 5 더미 맨 위의 식자재 타일 5개를 펼쳐서 마켓을 만듭니다.

2인 게임 준비 예시



III. 게임 방법

가장 최근에 장을 본 사람이 시작 플레이어 토큰을 자기 앞에 놓습니다.
시작 플레이어부터 진행해서 시계방향으로 게임을 진행합니다.

1 식자재 타일 선택

플레이어 수에 따라 진행 방식이 다릅니다.

2인 게임 시작 플레이어부터 마켓에 펼쳐진 5개의 식자재 타일 중 1개를 선택한 뒤, 자신의 4×4 칸 중 비어있는 칸에 배치합니다. 그러고 나서 타일 1개를 더 선택하여 해당 타일을 상자에 돌려놓습니다. 두 번째 플레이어도 마찬가지로 타일 1개를 선택해 배치한 뒤 다시 타일 1개를 골라 상자에 돌려놓습니다.

3인 게임 시작 플레이어는 2인 게임과 마찬가지로, 식자재 타일 1개를 선택하여 배치한 뒤, 다른 타일 1개를 상자에 돌려놓습니다. 두 번째와 세 번째 플레이어는 차례대로 타일 1개를 선택하여 자신의 4×4 칸에 배치하는 것만으로 차례를 마칩니다.

4인 게임 각 플레이어는 차례대로 식자재 타일 1개를 선택한 뒤 자신의 4×4 칸에 배치합니다.

2 식자재 타일 배치 규칙

- ◆ 선택한 식자재 타일은 반드시 4×4 칸 중 빈칸에 배치해야 합니다. 배치하지 않고 버릴 수는 없습니다.
- ◆ 한 번 배치한 뒤에는 다른 칸으로 위치를 옮길 수 없습니다.



3 라운드 종료

- ◆ 마지막 플레이어가 타일을 선택하여 배치하면 라운드가 종료됩니다. 마켓에 남은 식자재 타일은 버리지 않고 다음 라운드에 사용합니다.
- ◆ 식자재 타일 더미에서 타일 4개를 추가로 펼쳐서, 마켓에 총 5개의 식자재 타일이 보이게 만듭니다.
- ◆ 마지막 플레이어가 다음 라운드의 시작 플레이어입니다. 시작 플레이어 토큰을 가져가서 자기 앞에 놓고 새 라운드를 시작합니다.

III. 게임 종료

모든 플레이어가 16번째 식자재 타일을 배치하면 게임이 종료되고 점수를 계산합니다. 각 플레이어는 4x4 칸에 있는 각 목표 타일의 조건을 달성했는지 확인합니다. 조건을 달성했다면 그 목표 타일에 표시된 점수를 얻습니다 (6페이지 참고).

조건을 달성하지 못했다면, 그 목표 타일을 제거하여 상자에 돌려 놓습니다. 해당 타일에 대해서는 점수를 얻을 수 없습니다.

게임 종료 시
점수 계산 예시

	1	2	3	4
목표 타일				
플레이어 5				
플레이어 6				
플레이어 7				
플레이어 8				

- ✓ 달성 이 줄에 있는 식자재 중 당근이 가장 많음 = 4점
- ✓ 달성 이 줄에 정확히 옥수수 2개와 당근 1개가 있음 = 6점
- ✓ 달성 이 줄에 치즈와 우유, 옥수수가 없음 = 8점
- ✓ 달성 이 줄에 치즈가 없음 = 4점
- ✗ 실패 이 줄에 있는 식자재 중, 어느 한 종류가 정확히 7개 = 0점
- ✓ 달성 이 줄에 있는 총 식자재의 수가 정확히 5개 = 11점
- ✓ 달성 이 줄에 있는 빵마다 1점 = 5점
- ✓ 달성 이 줄에 6가지 서로 다른 종류의 식자재가 있음 = 5점

총점

43점



가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 게임에서 승리합니다. 동점인 경우:

- 1 달성한 목표 타일이 더 많은 플레이어가 승리합니다.
- 2 그래도 동점이라면, 더 큰 점수의 목표 타일을 달성한 플레이어가 승리합니다. 그래도 동점이라면 함께 승리의 기쁨을 누립니다!

쉬운 게임 모드:

쉬운 게임 모드에서는 목표 타일을 사용하지 않습니다.
게임 방법이 다음과 같이 달라집니다.

게임 방법

- 1 식자재 타일 3개를 공개합니다. 첫번째 플레이어부터 1개를 선택해 자신의 4×4에 배치합니다.
- 2 다음 플레이어의 차례에는, 식자재 타일 1개를 추가로 공개하여 항상 3개 중의 1개를 선택하게 합니다.
- 3 게임이 끝나면 각 가로줄과 세로줄에 대해 점수 계산을 합니다.
- 4 각 줄에서 가장 많은 식자재의 수만큼 점수를 얻습니다.



가장 많은 수의 식자재가 여러가지인 경우, 한 종류에 대해서만 점수를 얻습니다. (아래 예시의 두 번째 가로 줄에는 달걀과 당근이 각각 3개이므로, 3점만 얻습니다.)

- 5 각 줄의 점수를 더해 가장 많은 점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

				치즈 3점
				달걀(또는 당근) 3점
				식빵 3점
				옥수수 5점
달걀 3점	치즈 4점	옥수수 4점	당근 4점	

총점
29점



목표 타일 설명



이 목표 타일이 놓인 줄에 식빵이 가장 많다면 4점을 획득합니다.



이 목표 타일이 놓인 줄에 치즈가 하나도 없다면 4점을 획득합니다.



이 목표 타일이 놓인 줄에 있는 어떤 한 종류의 식자재가 정확히 7개라면 13점을 획득합니다. 다른 식자재의 개수는 상관 없습니다.



이 목표 타일이 놓인 줄에 있는 식자재의 수가 총 5개라면 11점을 획득합니다. 식자재의 종류가 여러 가지여도 괜찮습니다.



이 목표 타일이 놓인 줄에 6가지 종류의 식자재가 있다면 5점을 획득합니다. 식자재의 개수는 상관 없습니다.



이 목표 타일이 놓인 줄에 정확히 옥수수 2개, 달걀 1개가 있다면 6점을 획득합니다. 다른 식자재의 개수는 상관 없습니다.



이 목표 타일이 놓인 줄에 있는 달걀과 당근의 세트마다 2점을 획득합니다. 꼭 같은 식자재 타일에서만 만들 필요는 없습니다.

세트 점수 계산 예시



총 4점