

게임 설명서



# 큐보사우르스



Fabien Tanguy  
Kristiaan der Nederlanden

**YAHOLOUNGE**

공룡들의 놀이터였던 6천6백만 년 전의 지구에 오신 여러분, 환영합니다!  
여러분의 미션은 공룡들이 조화롭게 생존하면서,  
지구를 계속 지배할 수 있도록 하는 것입니다!

## I. 게임 구성물



공룡 카드 55장



DNA 토큰 40개



DNA 진화 타일 10개

## II. 게임 요약

종류별로 공룡 카드를 모으고 그 장수에 따라 점수를 획득하거나 잊게 됩니다. 게임 종료 시 가장 높은 점수를 얻은 플레이어가 승리하게 됩니다. 자기 차례에는 카드를 뽑거나 넘겨받은 후, 다음 중 1가지 액션을 선택합니다.

(A) 카드를 자신의 컬렉션에 추가할지  
또는

(B) 카드를 다음 플레이어에게 넘길지

게임은 총 2라운드를 진행합니다. 카드 더미가 다 떨어지면 라운드가 끝나고 모든 플레이어는 자신의 컬렉션에 있는 공룡 카드 종류별로 점수를 계산합니다. 2 라운드가 끝나면 라운드별 점수를 합산하여 최종 승자를 결정합니다.

## 카드 설명

### 1 카드 종류

공룡 카드는 총 8가지 종류입니다.

T-렉스 x 7장

스테고사우루스 x 7장

브론토사우루스 x 7장

프테로닥틸루스 x 7장

펜타케라톱스 x 7장

회색 벨로키랍토르 x 7장

검은색 벨로키랍토르 x 7장

공룡알 카드(6가지 색깔) x 6장



### 2 DNA 기호



일부 카드에는 DNA 기호가 있습니다. 이 기호는 상급자 변형 규칙에서만 사용됩니다.  
(10페이지 참고)

기본 규칙으로 플레이할 때는 이 기호를 무시하세요.

### 3 점수 계산 방법

라운드가 끝날 때 이 공룡으로 획득하는 점수를 나타냅니다.

### III. 게임 준비

#### 1 카드 55장을 잘 섞고, 무작위로

플레이어 수 X 10장을 뽑아 이번 라운드에 사용할  
카드 더미를 만듭니다.

**예시** 4인 게임에서는 40장으로 카드 더미를  
만듭니다. 카드 더미를 테이블 중앙에  
놓고, 남은 카드는 옆에 치워 놓습니다(다음  
라운드에 사용합니다).

#### 4인 게임 준비 예시

2 각 플레이어는 카드를 4장씩 뽑아서 받고, 자기  
앞에 앞면이 보이게 놓습니다. 이것이 각자의 시작  
컬렉션이 됩니다.

3 가위바위보 등을 통해 시작 플레이어를 정합니다.

**참고** DNA 토큰 40개와 DNA 진화 타일 10개는  
상급자 변형 규칙에서만 사용합니다.  
기본 규칙으로 플레이할 때는 이 토큰과  
타일을 상자에 넣어 놓습니다.

4 점수를 기록할 종이와 펜을 준비합니다.

이제 라운드를 시작할 준비가 되었습니다.



## IV. 1라운드 진행

시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다. 카드 더미에 카드가 1장도 남지 않았을 때, 카드를 뽑아야 하는 상황이 발생한다면 즉시 라운드가 종료됩니다. 라운드가 끝나면 자기 앞에 모아놓은 컬렉션에 따라 점수를 계산하여 기록합니다.

### 플레이어 차례 진행

자기 차례에는 다음 두 단계를 순서대로 진행합니다.

#### ① 손으로 카드 가져오기

자기 차례를 시작할 때,

다음과 같은 2가지 상황일 수 있습니다.

1. 이전 플레이어가 넘긴 카드를 받은 경우. 또는,
2. 이전 플레이어가 넘긴 카드가 없는 경우.

이 경우, 즉시 카드 1장을 뽑습니다.

이제 손에는 1장 이상의 카드가 있을 것입니다.

#### ② 컬렉션에 등록하거나 넘기기

다음 두 가지 중 하나를 반드시 선택합니다.

##### 중요 손에 있는 카드를 일부만 컬렉션에

추가하거나 넘겨줄 수는 없습니다. 반드시 모든 카드를 컬렉션에 등록하거나 다음 플레이어에게 건네줘야 합니다.

(A)

손에 있는 모든 카드를  
자신의 컬렉션에 등록하기

또는

(B)

손에 있는 모든 카드를  
다음 플레이어에게 넘기기

(B)를 선택했다면 넘기기로 한 카드와 더불어 내 컬렉션에서 1장을 선택하여 함께 넘겨야 합니다. 이때 다음 2가지 조건을 모두 만족해야 합니다.

→ 내 컬렉션에서 정확히 1장만 추가합니다.

→ 추가하는 카드는 이미 손에 들고 있는 카드와는 반드시 다른 종류여야 합니다.

위의 조건을 모두 동시에 만족할 수 없다면, 반드시

(A)를 선택해서 자신의 컬렉션에 등록해야 합니다.

(A) 또는 (B)를 선택하고 나면 자신의 차례가 끝나고, 다음 플레이어의 차례가 됩니다.

알 카드는 하나의 종류로 취급합니다.

주의

회색과 검은색 벨로키랍토르는  
서로 다른 종류로 취급합니다.



## 게임 진행 예시

두진이가 라운드를 시작합니다. 손에 가진 카드가 없기 때문에, 카드 더미에서 1장을 뽑습니다.

두진이는 방금 뽑은 T-렉스 카드를 컬렉션에 추가할지, 아니면 다음 플레이어에게 넘길지 즉시 결정해야 합니다.



두진 컬렉션

두진이는 다음 플레이어인 지수에게 카드를 넘기기로 합니다. 넘겨주기 전에, 자신의 컬렉션에 있는 카드 1장을 손에 추가해야 합니다. 더하는 카드의 종류는 이미 손에 있는 카드와는 다른 종류이야 합니다. 컬렉션에 있는 카드 중, 스테고사우르스나 프테로다kt릴루스, 벨로키랍토르는 추가할 수 있지만, T-렉스는 이미 손에 있기 때문에 추가할 수 없습니다. 두진이는 프테로다kt릴루스를 선택하여 컬렉션에서 손으로 가져옵니다. 이제 손에 있는 T-렉스와 프테로다kt릴루스를 지수에게 넘겨줍니다.



지수는 손에 카드 2장을 들고 차례를 시작합니다. 그래서 카드를 추가로 뽑지는 않습니다. 카드를 등록할지, 아니면 다시 넘길지 즉시 결정해야 합니다. 지수는 T-렉스나 프테로다kt릴루스 이외의 카드를 컬렉션에서 손으로 가져온 뒤 다음 플레이어에게 넘길 수도 있습니다. 하지만 그냥 자신의 컬렉션에 추가하기로 하고 카드를 내려놓습니다.



다음 플레이어인 진형이는 카드 더미에서 1장을 뽑고 자기 차례를 진행합니다.

## ▼ 라운드 종료 및 점수 계산

카드 더미에 남은 카드가 없는 상태에서 누군가 카드를 뽑아야 하면, 즉시 라운드가 종료됩니다.

각 플레이어는 자신의 컬렉션에 모아놓은 카드에 따라 획득할 점수를 계산합니다. 계산한 점수를 종이에 적고 다음 라운드를 준비합니다.

**주의** 마이너스 점수가 될 수도 있습니다.

### 공룡 점수 계산

(벨로키랍토르 제외)



해당 종류 공룡을 몇 장 모았는지에 따라 획득할 수 있는 점수가 카드 아래쪽에 표시되어 있습니다 (1장, 2장, 3장, 또는 4장 이상).

**예시** T-렉스를 정확히 1장만 가지고 있기 때문에, 라운드 종료 시 4점을 획득합니다. 라운드 종료 시 T-렉스 카드를 4장 이상 가지고 있다면, 5점을 잃습니다.

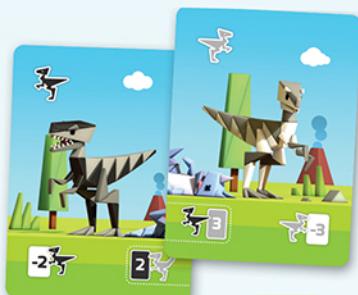


### 벨로키랍토르 점수 계산



벨로키랍토르는 다른 공룡들과는 다른 방식으로 점수를 계산합니다. 검은색 또는 회색으로 표시된 점수를 획득하기 위해서는, 검은색과 회색 벨로키랍토르가 한 쌍을 이루어야 합니다. 쌍을 이루지 못하고 남은 벨로키랍토르가 있다면 흰색으로 표시된 점수를 잃습니다. 라운드가 끝날 때 어떤 벨로키랍토르로 쌍을 만들지 결정합니다.

**예시** 아래와 같이 두 카드가 쌍을 이루었다면, 두 카드에 표시된 점수를 모두 획득합니다. 즉, 아래 예시에서는  $2+3=5$ 점을 획득합니다. 회색 벨로키랍토르 없이 검은색만 컬렉션에 있다면 2점을 잃습니다.



## 공룡알 카드 점수 계산



내 컬렉션에 있는 공룡알 카드 하단에는 공룡 카드 종류가 표시되어 있습니다.

해당하는 공룡 카드를 내가 가장 많이 가지고 있다면(동점도 포함) 오른쪽의 점수를 획득하고, 아니라면 왼쪽의 감점을 받게 됩니다.



### 주의

각 공룡 종류별로 알 카드가 1장씩 있습니다. 예외로 벨로키랍토르는 두 가지 색깔(검은색과 회색)에 대해 알 카드는 1장만 있습니다. 따라서 벨로키랍토르의 알을 가진 경우, 쌍을 만들었는지 관계없이 자신의 컬렉션에 있는 검은색과 회색 벨로키랍토르의 수를 더하여 계산합니다.

### 점수 계산 예시



두진이의 컬렉션은 위 그림과 같습니다.

**브론토사우르스** : 3장을 가지고 있기 때문에, **+5점 획득**

**펜타케라톱스** : 1장을 가지고 있기 때문에, **-3점 획득**

**펜타케라톱스 알**: 두진이는 펜타케라톱스가 1장이지만, 2장을 가진 다른 플레이어가 있기 때문에 **-3점 획득**  
(만약 두진이가 펜타케라톱스를 2장 가지고 있었다면, 3점을 획득합니다.)

**벨로키랍토르**: 검은색과 회색 벨로키랍토르 한 쌍에 대해 2점과 3점을 획득하고, 남은 회색 벨로키랍토르 1장에 대해 **-1점 획득**하여 **총 4점 획득**

따라서 **총 3점을 획득합니다.**



## V1. 2라운드 진행

2라운드도 1라운드와 마찬가지로 게임을 준비하고  
플레이하지만, 2가지 차이점이 있습니다.

- 1라운드의 점수가 가장 낮은 플레이어가 시작  
플레이어가 됩니다.
- 2라운드는 시계 반대 방향으로 돌아가며  
진행합니다.

### 주의

2라운드에 사용할 카드 더미를 만들 때,  
게임 준비 규칙대로 모든 카드를 다시 섞은  
뒤 플레이어 수에 따라 카드를 제외합니다.



## 2인 게임 규칙

2인 게임에서는 총 3라운드까지 진행합니다.

## VII. 게임 종료

2라운드 점수 계산을 한 뒤 게임이 종료됩니다.  
각 플레이어는 1라운드와 2라운드의 점수를 더하여  
최종 점수를 계산합니다. 최종 점수가 가장 높은  
플레이어가 게임에서 승리합니다.  
동점이라면, 동점인 플레이어 중 2라운드의 점수가  
더 높은 플레이어가 승리합니다. 그래도 동점이라면  
승리의 기쁨을 함께 누립니다.



# 상급자 변형 규칙: DNA 진화 모드

기본 게임에 익숙해졌다면, DNA 진화 타일을 추가하여 게임을 할 수 있습니다. DNA 진화 타일은 게임에 다양성을 부여하며 상호작용을 늘려줍니다.

## I. 추가 게임 준비

- DNA 진화 타일 10개를 섞어서 뒷면이 보이도록 더미를 만듭니다.
- 테이블 중앙에 플레이어 수 +1 만큼 타일을 펼칩니다(2인 게임인 경우 3개, 3인 게임인 경우 4개, …)
- DNA 토큰을 테이블 한쪽에 모아놓습니다.

추가 게임 준비 예시 (4인)



## II. DNA 진화 타일



- 이 능력을 구입하는 데 필요한 DNA 토큰 수
- 라운드 종료 시 ★ 또는 즉시 사용 ⚡ 기능 표시
- 기능 설명
- 🔥 기호가 있는 타일은 더 직접적인 상호작용을 일으킵니다. 이런 직접적인 상호작용을 선호하지 않는다면, 이 기호가 있는 타일을 게임 준비 과정에서 모두 제거합니다.

## 추가 규칙

### • DNA 토큰

일부 카드에는 DNA 기호가 표시되어 있습니다. DNA 기호가 있는 카드를 자신의 컬렉션에 추가할 때마다, DNA 토큰 1개를 획득합니다. 라운드를 시작할 때 받는 카드 4장에 대해서도 마찬가지로 DNA 토큰을 받습니다. 획득한 DNA 토큰은 자기 앞에 놓습니다. DNA 토큰을 사용하여 DNA 진화 타일을 구입할 수 있습니다.

#### 주의

DNA 토큰을 가져오려 할 때, 공급처에 남아있는 DNA 토큰이 없다면 원하는 상대방 1명을 선택하여 해당 플레이어에게서 DNA 토큰을 가져옵니다.

### • DNA 진화 타일 1개 구입

자기 차례에 카드를 손에 받은 뒤, DNA 토큰을 소비하여 테이블 중앙에 펼쳐진 DNA 진화 타일 중 1개를 구입할 수 있습니다. 구입하려는 DNA 진화 타일에 표시된 만큼의 DNA 토큰을 버립니다. 구입한 타일은 자기 앞에 놓고 기능을 적용합니다. 테이블 중앙에 펼쳐진 DNA 타일이 없다면, 이번 라운드에는 DNA 진화 타일을 구입할 수 없습니다.



#### 주의

DNA 진화 타일을 구입했다면, 반드시 그 기능을 사용해야 합니다.

### • 2라운드 시작

1라운드에 획득했지만 사용하지 않은 DNA 토큰은 2라운드에 사용할 수 있습니다. 1라운드에 아무도 구입하지 않은 DNA 진화 타일은 테이블 중앙에 그대로 놓아둡니다. 타일 더미에 남은 타일과 다른 플레이어가 1라운드에 구입하여 사용했던 타일을 모두 섞어서 새로운 더미를 만듭니다. 그리고 나서 플레이어 수 +1이 되도록 DNA 진화 타일을 추가로 펼칩니다.

### • 게임이 끝날 때까지 사용하지 않고 남아있는 DNA 토큰

게임 종료 시, 각 플레이어는 사용하지 않은 DNA 토큰 2개마다 1점을 획득합니다.

# DNA 진화 타일 기능

## 라운드 종료 시 사용 가능 ☆

이 타일들은 구입한 뒤에 자신의 앞에 앞면이 보이게 놓습니다. 라운드가 끝나고 나면 해당 타일로 몇 점을 획득할지 계산합니다.

### ① 카드 종류마다 1점

자신의 컬렉션에 있는 서로 다른 카드 종류마다 1점씩

획득합니다. 공룡알은 해당하는 공룡이 다르더라도 모두 같은 종류로 취급합니다. 회색과 검은색 벨로키랍토르는 서로 다른 종류로 취급합니다.

### ② 공룡알 카드마다 2점

자신의 컬렉션에 있는 공룡알 카드마다 2점씩 획득합니다.

## 즉시 사용 가능 ↗

이 기능들은 타일을 구입하는 즉시 사용하며, 자기 앞에 뒷면으로 뒤집어 보관합니다.

### ③ 카드 1장 뽑기

카드 1장을 더미에서 뽑아서 손으로 가져옵니다.  
일반적일 때와 마찬가지로, 이 기능을 사용한 뒤에 컬렉션에 등록하고 싶지 않다면, 자신의 컬렉션에 있는 카드 1장을 손에 추가해야 합니다.

### ④ 카드를 추가하지 않고 넘기기

손에 있는 카드를 넘기려 할 때 구입합니다. 자신의 컬렉션에 있는 카드를 손에 추가하지 않고, 손에 있는 카드를 다음 플레이어에게 건네줄 수 있습니다.

### ⑤ 동일한 종류 카드 추가

손에 있는 카드를 넘기려 할 때 구입합니다. 이미 손에 있는 종류의 카드를 자신의 컬렉션에서 손에 추가할 수 있습니다.

### ⑥ 자신의 컬렉션에 있는 카드 1장 버리기

자신의 컬렉션에 있는 카드 1장을 끌라서 버립니다.  
라운드 준비 단계에 제외해놓은 카드와 함께 놓습니다.

### ⑦ 상대방의 카드 1장 버리기 🔥

상대방 중 1명을 선택하여, 해당 플레이어의 컬렉션에 있는 카드 1장을 버립니다. 버린 카드는 라운드 준비 단계에 제외한 카드와 함께 놓습니다.

### ⑧ 카드 1장 훔치기 🔥

상대방 중 1명을 선택하여, 해당 플레이어의 컬렉션에 있는 카드 1장을 훔칩니다. 훔친 카드는 자신의 컬렉션에 추가합니다.

### ⑨ 카드 1장 주기 🔥

자신의 컬렉션에 있는 카드 중 1장을 선택하여, 상대방 중 1명의 컬렉션에 추가합니다.

### ⑩ 카드 1장 교환하기 🔥

상대방 중 1명을 선택하여 해당 플레이어의 컬렉션에 있는 카드 1장을 훔치고, 해당 플레이어의 컬렉션에 자신의 카드 1장을 추가합니다.