

뜻밖의 보물

3~6명, 13세 이상

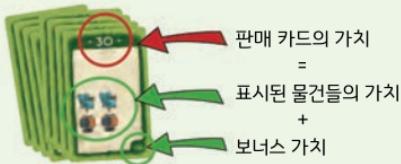
구성물

· 카드 60장

- 숫자 카드 36장
(0-5가 표시된 카드 6세트)



- 판매 카드 24장
(1-6개의 기호)



· 물건 토큰 35개

- 걸상 8개
(가치: 1)



- 안락의자 8개
(가치: 3)



- 전등 8개
(가치: 2)



- 텔레비전 8개
(가치: 4)

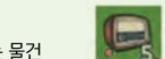


· 경쟁 토큰 6개(1-6이 표시됨)

· 주머니 1개

· 게임 규칙서 1부

- 라디오 3개
(가치: 5, 원하는 물건 토큰으로 사용 가능)



물건 토큰의
가치

✿ 원하는
물건 토큰
기호



게임 목표

여러분은 대형 폐기물 처리장에 방문하게 됩니다. 대형 폐기물 처리장에서는 오래되었지만 쓸만한 물건을 찾을 수 있고, 다른 사람들이 찾는 물건을 판매하여 더 큰 이익을 얻을 수도 있죠. 물건은 먼저 가져가는 사람이 임자라지만, 가져가고 싶다고 해서 한 번에 다 들고 갈 수는 없습니다. 가끔은 폐기물 처리장에 간 틈을 타, 여러분의 집에 무단 침입하여 물건을 훔쳐가려는 도둑이 나타날 수도 있으니 주의하세요. 게임을 종료하고 가지고 있는 물건의 가치와 임무 카드의 가치가 가장 높은 플레이어가 승리합니다!

게임 준비

- 각자 0-5가 표시된 한 색깔의 숫자 카드 6장을 가져갑니다.
- 경쟁 토큰을 1번 토큰부터 플레이어 수가 표시된 토큰까지 준비합니다. (예를 들어, 4명 게임이라면 1번 토큰부터 4번 토큰까지 사용합니다.) 그 후, 사용하는 경쟁 토큰을 뒷면으로 섞고 각자 1개씩 가져갑니다. 가져간 경쟁 토큰은 자기 앞에 앞면으로 공개해둡니다.
- 사용하지 않는 경쟁 토큰은 이번 게임에서 사용하지 않으므로 상자로 되돌립니다.
- 모든 물건 토큰을 주머니에 넣습니다.
- 판매 카드를 섞은 후, 테이블 가운데에 뒷면으로 쌓아 카드 더미를 만듭니다. 아래 표를 참고해 플레이어 수에 따른 만큼 앞면을 보지 않고 카드를 뽑아 상자로 되돌립니다.

플레이어 수	3	4	5	6
--------	---	---	---	---

제거하는 카드 장수	6	3	-	-
------------	---	---	---	---

- 카드 더미 옆에 판매 카드를 공개해둘 공간을 만듭니다. 테이블 가운데에 주머니에서 뽑은 물건 토큰을 놓는 공간(대형 폐기물 처리장)을 만듭니다.

3명 게임 준비 예시

판매 카드 더미



판매
카드
더미



공개한
판매 카드
놓는 공간



물건 토큰 놓는 공간
(대형 폐기물 처리장)



판매
카드
더미



안젤라

게임 진행

라운드마다 아래 세 단계를 순서대로 진행합니다.

1. 대형 폐기물 처리장에 새로운 물건 추가
2. 숫자 카드 선택
3. 물건 약탈 또는 수집 후 임무 완수

1. 대형 폐기물 처리장에 새로운 물건 추가

날이면 날마다 물건이 추가되는 대형 폐기물 처리장에 방문한다면 원하던 것을 찾을 수 있을 겁니다.

- 판매 카드 더미에서 카드 1장을 뽑아 앞면으로 놓습니다. 이전 라운드에 놓아둔 판매 카드가 있었다면 그 옆에 함께 높습니다.
- 그 후, 방금 뽑은 판매 카드에 표시된 물건 토큰의 수만큼 주머니에서 물건 토큰을 뽑아 가치에 따라 대형 폐기물 처리장에 모아 놓습니다.
- 대형 폐기물 처리장에 놓인 물건 토큰의 개수가 플레이어 수의 두 배 이상이 되지 않는다면, 판매 카드 더미에서 추가로 카드 1장을 뽑아 앞면으로 놓고 그 카드에 표시된 물건 토큰의 수만큼 주머니에서 물건 토큰을 뽑습니다. 대형 폐기물 처리장에 놓인 물건 토큰의 개수가 플레이어 수의 두 배 이상이 될 때까지 이 과정을 반복합니다.
- 예를 들어, 3명 게임을 진행한다면 대형 폐기물 처리장에 놓인 물건 토큰은 6개 이상이어야 합니다.
- 이 단계를 시작할 때 대형 폐기물 처리장에 이미 물건 토큰이 놓여 있을 수 있습니다. 이 경우, 이미 놓인 물건 토큰의 개수도 포함해 플레이어 수의 두 배 이상이 되도록 물건 토큰을 뽑습니다. 드물게 이 단계를 시작할 때 이미 플레이어 수의 두 배 이상만큼 물건 토큰이 놓여 있을 수 있습니다. 이 경우, 판매 카드 더미에서 카드 1장을 뽑아 그 카드에 표시된 물건 토큰의 수만큼 주머니에서 물건 토큰을 뽑아 이미 놓인 물건 토큰과 함께 놓습니다. (이 단계를 시작할 때 이미 물건 토큰이 충분히 놓였다고 해서 판매 카드를 전혀 뽑지 않고 1단계를 건너뛰는 것은 아니며, 그 대신 추가로 1장만 뽑아 물건 토큰을 놓습니다.)

- 주머니에 남은 마지막 물건 토큰을 뽑았다면, 한쪽에 치워둔 모든 물건 토큰을 가져와 주머니에 넣습니다. 플레이어가 가지고 있거나 대형 폐기물 처리장에 놓인 물건 토큰은 주머니에 넣지 않고 그대로 둡니다.

2. 숫자 카드 선택

먼저 짬한 사람이 임자입니다. 하지만 그러기 위해서는 나름의 전략을 세워야 합니다.

- 각자 가지고 있는 카드 6장 중에서 1장을 골라 자기 앞에 뒷면으로 냅니다.
- 모든 플레이어가 카드를 냈다면, 동시에 카드를 공개합니다.
- 다른 플레이어가 낸 카드와 다른 카드를 낸 플레이어는 3단계를 진행합니다.
- 다른 플레이어가 낸 카드와 같은 카드를 낸 플레이어들은 서로 경쟁이 일어나고, 그중 가장 낮은 숫자가 표시된 경쟁 토큰을 가진 플레이어만 3단계를 진행합니다.
(3단계를 진행하지 못하는 플레이어들은 대형 폐기물 처리장으로 가지 못하고 집에 머무르게 됩니다.)
그 후, 경쟁에 참여한 플레이어들끼리 경쟁 토큰을 교환합니다(3단계를 진행하는 플레이어도 진행하지 않는 플레이어와 함께 교환합니다). 경쟁 토큰을 교환할 때는, 경쟁 토큰에 표시된 숫자가 가장 큰/작은, 그다음으로 큰/작은 플레이어들끼리 교환합니다. 경쟁에 참여한 플레이어의 수가 홀수라면, 한 명은 아무하고도 교환하지 않게 됩니다.

예시: 헬렌과 안젤라는 숫자 2가 표시된 카드를 냈습니다. 헬렌은 2가 표시된 경쟁 토큰을, 안젤라는 3이 표시된 경쟁 토큰을 가지고 있습니다. 그러므로 헬렌만 3단계를 진행하고 안젤라는 3단계를 진행하지 못하고 집에 머무릅니다. 그 후, 3단계를 진행하는지와는 상관없이 경쟁에 참여했던 헬렌과 안젤라는 경쟁 토큰을 교환합니다. 이제 헬렌은 3이 표시된 경쟁 토큰을, 안젤라는 2가 표시된 경쟁 토큰을 갖게 됩니다.

3. 물건 약탈 또는 수집 후 물건 판매

이제는 쓰지 않는 걸상, 구식 안락의자, 라디오 수신기... 폐기물 처리장에서는 여러분이 마음에 들어할 것들을 쉽게 찾을 수 있습니다. 여기서 찾은 물건들은 집을 장식하는 데 쓰거나... 아니면 다른 사람들에게 판매할 수도 있죠.

- 3단계를 진행하는 플레이어 중 낸 카드에 표시된 숫자가 가장 작은 사람부터 숫자가 가장 큰 사람 순서대로 대형 폐기물 처리장에 놓인 물건 토큰을 가져갑니다. 이때, 자신이 낸 카드에 표시된 숫자에 따라 효과를 적용합니다.

- 0 카드(도둑): 3단계를 진행하는 플레이어의 수만큼 다른 플레이어의 물건 토큰을 훔칠 수 있습니다. 단, 대형 폐기물 처리장에 방문해 물건을 고르느라 바쁜(1-5 카드를 내 대형 폐기물 처리장에서 물건 토큰을 가져가는) 플레이어의 물건 토큰만 훔칠 수 있으며, 집에 머무르는 플레이어의 물건 토큰은 훔칠 수 없습니다(집을 잘 지킨 거죠!). 이때는 자신이 원하는 물건 토큰을 훔칠 수 있으며, 한 플레이어의 물건 토큰을 여러 개 훔칠 수도 있습니다. 훔친 물건 토큰은 자기 앞에 앞면으로 놓아둡니다.



중요: 이번에 0 카드를 낸 플레이어는 다음 2단계에 다시 0 카드를 낼 수는 없습니다.
연속으로 다른 플레이어의 물건을 훔치려 들다니 괘씸하군요!

- 1-5 카드(물건을 가져갈 수단): 자신이 낸 카드에 표시된 만큼 물건 토큰을 가져갈 수 있습니다. 대형 폐기물 처리장에 놓인 물건 토큰의 개수가 자신이 낸 카드에 표시된 것보다 적다면, 놓인 만큼만 가져갈 수 있습니다. 가져간 물건 토큰은 자기 앞에 앞면으로 놓아둡니다.



- 각자 다른 플레이어의 물건 토큰을 훔치거나 대형 폐기물 처리장에서 물건 토큰을 가져간 직후, 공개된 한 판매 카드에 표시된 만큼 물건 토큰을 가지고 있다면, 해당 물건 토큰을 버리고 그 판매 카드를 가져갈 수 있습니다. (이때 라디오 토큰은 원하는 물건 토큰으로 간주해 버릴 수 있으며, 한 번에 판매 카드를 여러 장

가져갈 수 있습니다.) 가져간 판매 카드는 자기 앞에 뒷면으로 놓고, 버린 물건 토큰은 뒷면으로 한쪽에 치워 놓습니다.

예시: 전등 1개와 안락의자 2개가 표시된 판매 카드가 공개되어 있고 안젤라는 그 카드에 표시된 토큰들을 모두 가지고 있습니다. 안젤라는 해당하는 물건 토큰을 버린 후, 그 판매 카드를 가져갑니다. 남은 전등 토큰과 텔레비전 토큰은 버리지 않고 그대로 가지고 있습니다.

중요: 집에 머무른 플레이어는 절대로 판매 카드를 가져갈 수 없습니다!

- 모든 플레이어가 차례를 마쳤다면, 각자 자신이 낸 숫자 카드를 다시 가져갑니다. 가지고 있는 물건 토큰은 버리지 않고 계속 가지고 있습니다. 공개된 판매 카드나 물건 토큰이 있다면 그대로 남겨둡니다. 게임 종료 조건이 되지 않았다면 1단계부터 다시 진행합니다(다음 쪽 참고).

게임 종료 및 점수 계산

판매 카드 더미에 남은 마지막 임무 카드를 공개했다면, 3단계까지 진행한 후 게임을 종료합니다.

각자 가지고 있는 판매 카드에 표시된 가치와 가지고 있는 물건 토큰의 가치를 더합니다. 가치가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

Author: Friedemann Friese

Graphics & design: Harald Lieske

Editors: Friedemann Friese, Henning Kröpke

Game instructions and translation: Birgit Irgang

English rules editing: Jay Tummelson

(c) 2012, 2F-Spiele, Bremen/Germany

한국어 번역/편집: Ch Yu

Rio Grande Games

PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

