

크리처 컴포트

메이플 밸리

게임 설명서

BY ROBERTA TAYLOR
WITH ART BY SHAWNA JC TENNEY



메이플 밸리에 봄이 찾아왔어요!

봄의 첫날을 맞아 메이플 밸리의 동물들이 매년 열리는 봄 축제를 준비하고 있습니다. 어른들이 마을에서 축제를 준비하는 동안 어린이들은 숲속에서 각양각색의 축제 기념품을 만들 재료를 모으는 임무를 맡았습니다. 재주 넘치는 친구들을 모아 메이플 밸리의 다양한 경로를 탐험하고, 서로 조화롭게 어울리도록 기념품을 준비하세요. 마지막으로, 해가 지면 축제 행사가 시작되니 그 전에 준비를 마쳐야 한답니다!

승리를 위해 가장 많은 즐거움을 선사하세요.

여러분의 목표는 축제에 가장 많은 즐거움을 선사하는 것입니다. 주로 기념품을 완성하여 점수를 얻을 수 있으며, 특정 활동에 필요한 **기념품 세트**를 모으거나 보너스 점수가 있는 기념품을 완성하면 더 높은 점수를 얻을 수 있습니다.

완성한 기념품은 여러 축제 행사에 제공하게 됩니다. 축제 행사에 필요한 기념품을 다른 사람보다 더 많이 제공하면 더 높은 점수를 얻을 수 있습니다. 그밖에 친구 조합을 모으거나, 추가 효과를 주는 패치를 모으거나, 남은 자원으로 점수를 얻을 수도 있습니다. 축제를 특별하게 만들 방법은 여러 가지랍니다!



게임 구성물

게임판 1개



태양 토큰 7개

각 토큰에는 물품이 그려져 있으며, 이는 태양 물품을 나타냅니다. 태양 물품이란 해당 라운드에 가장 풍부한 물품을 말합니다.



"주머니" 개인판 5개

게임 중 모든 것들은 주머니 안과 주변에 놓으세요. 준비 중인(아직 제작 중인) 기념품은 왼쪽에 최대 3장까지 놓을 수 있습니다. 준비가 끝난(완성한) 기념품은 오른쪽에 놓습니다. 모은 패치들은 주머니 아래쪽에 놓습니다. 개인판 뒷면은 점수 트랙이 있어 게임이 끝나고 점수를 계산할 때 사용합니다.



기념품 카드 72장

게임 중 대부분의 점수는 자원을 사용해 파티에 가져갈 기념품을 제작하여 얻게 됩니다.



축제 행사 카드 7장

준비한 기념품을 오늘 밤 축제 행사에 가져가세요.



외곽 지역 카드 6장

마을 밖의 흥미로운 장소들로, 게임마다 무작위로 펼쳐 준비합니다.



패치 카드 40장

게임 중 얻은 야생 기술을 나타내는 배지입니다.



친구 카드 36장

수집품을 제공해 여러분을 도와줄 친구를 모으세요. 친구마다 다른 여행 유형과 특수 능력을 가지고 있습니다.

여행 유형

여행 유형은 3가지입니다.



시작 친구 카드 5장

게임을 시작할 때 받는 카드로, “나”를 나타냅니다. 별도로 명시되지 않는 한 이 카드도 항상 친구 카드로 간주합니다.

여행 유형

시작 친구는 여행 유형 3가지를 모두 가지고 있지만, 차례마다 한 가지 유형만 사용할 수 있습니다.



이름
특수 능력

동물 말 5개



토끼



호저



너구리



여우



다람쥐

플레이어 큐브 50개

플레이어마다 10개씩 사용합니다.



지렁이 1개

시작 플레이어를 표시하는 데 사용합니다.



어슬렁 카드 12장

숲속에서 어슬렁거리다 보면 좋은 것들을 찾을 수 있습니다.



지도 토큰 20개

친구가 갈 수 없는 길을 가고 싶을 때 사용하세요.



수풀 토큰 13개

토큰 앞면에 그려진 기호는 그 수풀에서 어떤 물품을 수집할 수 있는지를 나타냅니다. 뒷면의 종류는 4가지입니다.

일반
6x찰나무
2x단풍나무
2x너도밤나무
3x

수집 장소 토큰 6개

토큰의 앞면에는 수집품이 표시되어 있으며, 이는 그 길에서 어떤 수집품을 찾을 수 있는지를 나타냅니다. 수집 장소 토큰의 뒷면은 두 가지입니다.

검은색
3x흰색
3x

물품 토큰 126개

다음 7가지 자원은 물품입니다. (*) 기호는 “원하는 물품”을 의미합니다. 수집품은 물품이 아닙니다. (다음 항목 참고)



도토리 18개



베리 18개



자작나무 18개



부들 18개



찰흙 18개



허브 18개



꿀 18개



수집품 토큰 54개

다음 3가지 자원은 수집품입니다. (*) 기호는 “원하는 수집품”을 의미합니다. 수집품은 물품이 아닙니다.



곤충 18개



꽃 18개



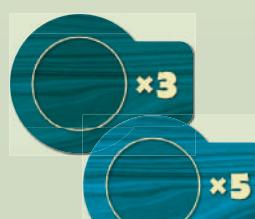
조약돌 18개

복수 표시 토큰 12개

공급처에 자원이 떨어졌다면 이 토큰을 사용해서 여러 개를 가지고 있음을 표시하세요. 토큰은 양면이며, 토큰에 놓은 자원이 오른쪽 복수 표시만큼(x3 또는 x5) 있음을 나타냅니다.



예를 들어 이렇게 놓으면 꿀을 3개 가지고 있다는 뜻입니다.



이렇게 놓으면 곤충을 5개 가지고 있다는 뜻입니다.

게임판 준비

- 1 게임판을 테이블 가운데에 놓습니다.
- 2 외곽 지역 카드를 잘 섞은 다음 외곽 지역 칸마다 무작위로 1장씩 뽑아 앞면으로 놓습니다. 남은 카드는 이번 게임에서 사용하지 않으므로 상자에 되돌려놓습니다.
- 3 축제 행사 카드를 잘 섞은 다음 무작위로 3장을 뽑아 게임판 위쪽에 펼쳐둡니다. 남은 카드는 이번 게임에서 사용하지 않으므로 상자에 되돌려놓습니다. 인원수에 따라 이번 게임에서 사용하지 않는 칸(인원수보다 큰 숫자 칸)을 사용하지 않는 플레이어 큐브를 사용해 가립니다. 가린 칸은 이번 게임에서 사용할 수 없습니다.
- 4 기념품 카드, 패치 카드, 친구 카드를 각각 뒷면인 채로 잘 섞은 다음 더미를 만들어 게임판 주변에 둡니다. 그리고 더미마다 맨 위 4장을 뽑아 앞면으로 펼쳐둡니다. 더미마다 버린 카드를 놓을 공간을 마련해 놓습니다.
 - 만약 같은 카드가 2장 이상 펼쳐졌다면, 그중 한장을 버리고 그만큼 새로운 카드를 뽑아 모두 다른 카드가 펼쳐지도록 놓으세요.
- 5 어슬렁 카드를 뒷면인 채로 잘 섞고 더미를 만들어 친구 카드 더미 옆에 둡니다.
- 6 수집 장소 토큰을 뒷면인 채로 잘 섞은 다음 색깔이 같은 (검은색 또는 흰색) 수집 장소 6곳에 무작위로 놓습니다. 그런 다음 토큰을 앞면으로 뒤집습니다.
- 7 수풀 토큰을 뒷면인 채로 잘 섞습니다. 너도밤나무, 단풍나무, 참나무 토큰을 무작위로 1개씩 일치하는 수풀 토큰 칸에 놓습니다. 그리고 남은 칸에 무작위로 일반 토큰을 1개씩 놓습니다. 이렇게 하고 나면 일반 토큰이 1개 남습니다. 그리고 난 뒤 놓은 일반 토큰을 한 개씩 앞면으로 뒤집습니다. 한 수풀에 같은 물품이 2개 놓인 경우 겹친 일반 토큰을 남은 일반 토큰과 바꿉니다. 즉, 수풀마다 서로 다른 물품이 2개씩 놓여야 합니다. 마지막으로 남은 토큰 1개는 이번 게임에서 사용하지 않으므로 상자에 되돌려놓습니다.
- 8 태양 토큰을 뒷면인 채로 잘 섞은 다음 게임판 옆에 한 더미로 쌓아둡니다. 그리고 더미 맨 위 토큰을 뽑아 게임판 위쪽 태양 트랙의 첫 번째 칸(맨 왼쪽 칸)에 앞면으로 놓습니다. 태양 토큰에 그려진 물품이 이번 라운드의 태양 물품입니다.
- 9 모든 물품 토큰, 수집품 토큰, 지도 토큰을 종류별로 구분해 한 곳에 모아둡니다. 이곳을 공급처라고 부릅니다.



플레이어 준비

- 1** 오늘 가장 일찍 일어난 사람이 시작 플레이어가 되어 지령이 토큰을 가져갑니다. 그리고 각자 아래와 같이 게임을 준비합니다.
- 2** 색깔을 하나씩 고르고 그 색깔의 주머니, 동물 말, 플레이어 큐브, 시작 친구 카드를 가져옵니다. 가져온 큐브는 주머니에 모아두고, 동물 말은 게임판의 마을에 놓습니다.
- 3** 지도 토큰 1개와 수집품 토큰(곤충, 조약돌, 꽃)을 종류별로 1개씩 가져와 주머니에 놓습니다.
- 4** 친구 카드 더미에서 카드를 1장 뽑아 시작 친구와 함께 손에 듭니다.
- 5** 기념품 카드 더미에서 카드를 3장 뽑습니다. 그중 2장을 골라 자기 주머니 왼쪽에 앞면으로 놓습니다. 고르지 않은 카드 1장은 기념품 카드 옆에 버립니다 (이곳을 버린 카드 더미라고 부릅니다). 주머니 왼쪽에 놓은 기념품은 현재 준비 중인 상태입니다.



모두 게임 준비를 마쳤다면, 이제 게임을 시작합니다!



게임 진행

게임은 총 5라운드로 구성되며, 게임 중 라운드를 ‘시간’이라고 부릅니다. 시간마다 시작 플레이어부터 시계 방향 순서대로 한 번씩 차례를 진행합니다. 자기 차례가 되면 반드시 손에서 친구 카드 1장(또는 어슬렁 카드 1장)을 사용해야 합니다. 차례를 시작할 때 손에 남은 카드가 없다면 차례를 건너뛰어야 합니다. 모두가 자기 차례를 건너뛰면 한 시간이 끝납니다.

기본 규칙

- 게임 중 무언기를 모으거나 얻을 때마다 이를 공급처에서 가져와 주머니에 놓습니다. 무언가를 사용하거나 지불할 때는 이를 자기 주머니에서 공급처에 냅니다. 카드에 무언가를 보관할 때도 이를 주머니에서 가져와 놓아야 합니다. 별도로 명시되어 있지 않은 한 카드에 보관했던 자원은 다시 주머니로 가져올 수 있습니다.
- 아직 사용하지 않은(손에 든) 친구는 ‘기운찬’ 상태입니다. 사용한(주머니에 놓은) 친구는 ‘지친’ 상태입니다. 걱정하지 마세요. 매 시간이 시작될 때 지친 친구들은 다시 기운찬 상태가 되어 손으로 돌아오게 됩니다!
- 어떤 방식으로든 공개된 카드를 가져가면 더미에서 새로 카드를 뽑아 즉시 빈자리를 채웁니다. 카드를 채울 때는 남은 카드를 더미에서 먼 쪽으로 밀고, 더미 옆에 새로 뽑은 카드를 둡니다. **게임 중 같은 카드는 절대 2장 이상 펼쳐질 수 없습니다.** 카드를 펼쳤을 때, 같은 카드가 나왔다면 이를 버리고 새로운 카드를 뽑아 펼칩니다. 버린 카드는 해당 카드 더미 옆에 버린 카드 더미를 만들어 버립니다. 어떤 카드 더미든 다 떨어지면 버린 카드를 섞어 새로 더미를 만듭니다.

차례 진행

1단계: 카드 사용 • 손에서 친구 카드를 사용합니다. (친구 카드 대신 어슬렁 카드를 사용할 수도 있으며, 이 경우 차례 2단계와 3단계를 건너뜁니다.)

2단계: 여행 • 사용한 친구 카드에 표시된 여행 유형과 일치하는 길을 따라 동물 말을 움직입니다.

3단계: 장소 효과 사용 • 도착한 장소의 효과를 사용합니다.

4단계: 기념품 만들기 • 자원을 사용해 기념품을 만들고 축제 행사에 제공합니다.



1단계: 카드 사용

손에서 친구 카드를 1장 골라 주머니의 ‘지친 친구’ 칸에 앞면으로 놓습니다. ‘2단계: 여행’ 때, 이렇게 사용한 친구 카드에 표시된 여행 유형과 같은 길을 따라 여행하게 됩니다. 그리고 친구 카드에 표시된 특수 능력을 사용할 수 있습니다.

이때 친구 카드 대신 가지고 있는 어슬렁 카드를 사용할 수도 있습니다. 어슬렁 카드를 사용하면 이번 차례의 2단계와 3단계를 건너뜁니다. 어슬렁 카드에 대한 자세한 설명은 ‘12페이지’를 참고하세요.



예를 들어, 손에 든 얼룩다람쥐 카드를 사용해 주머니에 놓을 수 있습니다.

2단계: 여행

친구 카드에는 여행 유형 3가지(물, 돌, 숲) 중 하나가 표시되어 있습니다. 시작 카드에는 3가지 유형이 모두 표시되어 있지만, 반드시 카드를 사용할 때 어떤 유형으로 사용할지 골라야 합니다.

별도의 능력이 없는 한 반드시 차례를 시작한 장소를 떠나 이동해야 하며, 사용한 친구 카드에 표시된 여행 유형과 같은 길을 따라 이동해야 합니다. 같은 유형인 길이 이어져 있다면 한 번에 여러 길을 따라 이동할 수 있습니다.



지도

친구 카드를 사용해 이동하기 전과 이동한 뒤에 지도를 사용해 추가로 이동할 수 있습니다. 지도 토큰 하나당 아무 유형의 길을 따라 1번 이동합니다. 한 차례에 지도를 여러 개 사용할 수도 있습니다. 하지만 친구 카드로 이동하는 중간에 지도 토큰으로 이동할 수는 없습니다.

- 먼저 원하는 만큼 지도를 사용해 이동할 수 있습니다.
- 그리고 친구 유형에 맞는 길을 따라 이동해야 합니다.
- 마지막으로 원하는 만큼 지도를 사용해 이동할 수 있습니다.



예시: 여우는 마을에서 차례를 시작합니다. 얼룩다람쥐 카드를 사용했으므로 이번 차례에 숲길을 따라 이동합니다. 망루에서 멈출 수도 있고, 계속 숲길을 따라 이동해 근처 수풀까지 갈 수도 있습니다.

여우는 숲길을 따라 수풀까지 가기로 합니다. 이동하는 길에 ‘꽃’ 수집 장소를 지났으므로 꽃 1개를 얻습니다.



지도를 가지고 있다면 수풀에서 아무 길(수풀에 들어올 때 지나온 길 제외)을 따라 추가로 이동할 수도 있습니다. 예를 들어, 아까 여우는 수풀에서 지도 토큰을 사용하여 물길을 따라 추가로 이동하고, ‘곤충’ 수집품을 얻을 수도 있었습니다.

또는 얼룩다람쥐 카드로 숲길을 따라 이동하기 전에 지도 토큰을 사용해 이동할 수도 있었습니다.



길 위의 수집품

수집 장소가 있는 길을 지날 경우, 그 수집 장소 토큰에 표시된 수집품을 공급처에서 가져와 주머니에 놓습니다.

돌아가기 & 장소 공유

한 차례에 같은 길을 두 번 이상 지날 수 없습니다. 차례를 시작한 장소로 돌아올 수는 있지만 아예 이동을 하지 않을 수는 없습니다. 한 장소에 여러 동물 말이 함께 있을 수 있습니다.

3단계: 장소 효과 사용

여행이 끝나면 동물 말이 도착한 장소의 효과를 사용할 수 있습니다. 일반적으로 차례마다 한 장소의 효과만 사용할 수 있습니다. 장소마다 다양하고 유용한 효과를 제공합니다.

수풀

수풀은 단풍나무(빨강), 참나무(주황), 너도밤나무(노랑)로 나뉩니다. 수풀의 종류는 게임 준비 단계에 토큰을 배치할 때만 영향을 주며, 게임 중에는 아무 효과가 없습니다.

수풀에 도착하면 물품을 수집할 수 있습니다. 수풀 옆에 놓인 두 토큰이 그 장소에서 수집할 수 있는 물품을 결정합니다. 수집할 때는 같은 물품을 2개 가져올 수도, 두 종류를 1개씩 가져올 수도 있습니다.



태양 물품

수집할 때, 태양 물품(현재 태양 토큰에 표시된 그림과 같은 물품)을 가져왔다면 그 물품을 추가로 1개 더 가져옵니다.

- 이 효과는 수풀에서 물품을 수집할 때만 적용합니다. 친구 또는 패치 효과로 가져온 물품에는 적용하지 않습니다.

예시: 이 수풀에서는 찰흙 2개 또는 베리 2개 또는 찰흙 1개와 베리 1개를 얻을 수 있습니다.

이번 라운드의 태양 물품이 찰흙이고, 찰흙을 수집했다면 추가로 찰흙 1개를 얻습니다. (수집한 개수와 상관없이 1개만 추가로 얻습니다.)



마을

마을에서 수집품을 제공하여 새로운 친구를 얻을 수 있습니다. 공개된 친구 카드에 표시된 수집품을 내고 그 친구를 얻습니다.

새로 얻은 친구는 주머니에 놓습니다(바로 손으로 가져오지 않습니다). 이때 이미 ‘지친 친구’ 칸에 놓인 친구 카드들의 밑으로 넣어 이번 시간에 사용한 친구 카드가 가장 위에 놓이도록 합니다. 그리고 친구 카드 더미에서 새로 카드를 뽑아 빈칸을 채웁니다.



예를 들어, 조약돌 2개를 내고 사향취 친구를 가져옵니다.

망루

망루에서는 지도 2개와 공개된 기념품 카드 중 1장을 가져옵니다. 카드를 가져온 뒤에는 즉시 카드 더미에서 새로 카드를 뽑아 빈칸을 채웁니다.



마을 회관

마을 회관에서는 다음 행동을 원하는 순서대로 모두 진행합니다.

- 카드 더미에서 기념품 카드를 1장 뽑습니다.
- 자기 플레이어 큐브 하나를 축제 행사 카드에 놓습니다. (10페이지 ‘축제 행사’ 참고)
- 패치 카드를 1장 가져옵니다. (11페이지 ‘패치’ 참고) 그리고 즉시 카드 더미에서 새로 카드를 뽑아 빈칸을 채웁니다.



오두막

공개된 기념품 카드 중 하나를 골라 가져오고, 카드 더미에서 한장을 뽑습니다(총 2장을 가져오게 됩니다). 그 후, 즉시 카드 더미에서 새로 카드를 뽑아 빙칸을 채웁니다.



외곽 지역

게임판에는 외곽 지역이 2곳 있습니다. 외곽 지역은 게임마다 다르게 배치되지만 효과를 사용하는 방법은 비슷합니다. 외곽 지역의 효과를 사용한다면 다음 두 단계를 순서대로 진행합니다.

- ❶ 외곽 지역 시장을 이용할 수 있습니다. 외곽 지역 카드에는 어떤 거래를 할 수 있는지가 표시되어 있으며, 원하는 순서대로 원하는 만큼 거래할 수 있습니다. 단, 특별 거래는 차례마다 거래 횟수가 정해져 있습니다.

- 거래를 할 때는 표시된 물품을 내고 그에 해당하는 효과를 사용합니다. 카드를 냈다면 그 카드와 일치하는 버린 카드 더미에 버립니다.



이 표시가 있는 거래는 차례마다 최대 2번까지만 진행할 수 있습니다.

- ❷ 외곽 지역 효과를 사용할 수 있습니다. 외곽 지역 카드에 표시된 고유 효과를 1번 사용합니다.



예를 들어, 책 마차에 도착하면 먼저 다음과 같은 거래를 원하는 순서대로 진행합니다.

- 준비 중인 기념품 카드 1장을 버리고 원하는 수집품 2개를 얻습니다. 이 거래는 원하는 만큼 진행할 수 있습니다.
- 찰흙 또는 허브를 1개 내고 태양 물품 또는 지난 태양 물품 1개를 얻습니다. 이 거래는 최대 2번까지 할 수 있습니다.
- 원하는 물품 1개를 내고 지도 1개를 얻습니다. 이 거래는 최대 2번까지 할 수 있습니다.

거래가 끝난 뒤 외곽 지역 효과를 사용할 수 있습니다. 수집품 1개를 지불해 패치 카드 더미에서 3장을 뽑아 확인한 뒤 그중 하나를 얻을 수 있습니다.

절벽

태양 물품 3개를 얻은 뒤 즉시 마을로 빠른 이동을 합니다. 원한다면 마을 효과를 사용할 수 있습니다.

- 이렇게 얻은 태양 물품은 물품 추가 효과를 적용하지 않습니다.



빠른 이동

빠른 이동이란 동물 말을 특정 장소에서 다른 장소로 즉시 이동하는 것을 말합니다. 빠른 이동은 길을 따라 여행한 것으로 간주하지 않습니다.

- 빠른 이동으로 도착한 장소에서는 지도나 패치의 효과로 추가 이동을 할 수 없습니다.



예를 들어, 현재 태양 물품이 꿀이라면, 절벽에서 꿀 3개를 얻은 뒤 즉시 마을로 빠른 이동합니다. 마을에 도착한 뒤에는 마을 효과를 사용해 새로운 친구를 얻을 수 있습니다.

4단계: 기념품 만들기

준비 중인 기념품에 표시된 자원을 내고 기념품을 완성할 수 있습니다. 자원이 충분하다면 한 차례에 기념품을 여러 개를 만들 수 있습니다. 기념품 만들기는 다음 순서대로 진행합니다.

- 1 기념품 카드에 표시된 자원을 지불합니다.
- 2 만들어진 기념품 카드를 준비 중인 기념품 영역에서 준비가 끝난 기념품 영역으로 이동합니다.
- 3 기념품 카드의 왼쪽 위에는 기념품 종류가 나와 있습니다. 만약 해당 종류의 기념품 칸이 비어있는 축제 행사 카드가 있다면 그중 한 칸을 골라 자기 플레이어 큐브를 놓습니다.

축제 행사

축제 행사에 기념품을 제공했다면, 제공한 기념품과 종류가 같은 축제 행사 카드 한 곳에 자기 플레이어 큐브를 놓습니다. 빈칸이 없다면 큐브를 놓을 수 없습니다.

게임이 끝났을 때 축제 카드마다 점수를 계산하며, 큐브를 많이 놓은 사람이 높은 점수를 얻습니다. 큐브를 놓을 때 이 점을 염두에 두고 놓으세요!

만약 축제 카드의 마지막 빈칸을 채웠다면, 즉시 **완료 이벤트**를 적용합니다. 완료 이벤트는 일반적으로 모든 플레이어에게 혜택을 제공하며, 마지막 빈칸을 채운 플레이어는 추가 혜택을 받습니다. 완료 이벤트는 카드에 표시된 지시에 따릅니다.

기념품 보너스 점수

몇몇 기념품은 특정 기념품을 함께 가지고 있다면 추가 점수를 받습니다. 축제의 재미있는 행사를 위한 세트를 완성해 보세요!

일부 기념품 카드에는 특정 자원을 ‘보관’할 수 있으며, 보관한 자원은 카드 위에 놓아둡니다. 보관한 자원으로 게임이 끝날 때 추가 점수를 얻을 수 있습니다. 게임 중 언제든 가진 자원을 카드에 보관할 수 있으며, 카드에 보관한 자원을 다시 주머니로 되돌릴 수도 있습니다.



도토리, 자작나무, 곤충으로 템버린을 완성할 수 있습니다. 자원을 지불하고, 템버린 카드를 준비 중인 기념품 영역에서 준비가 끝난 기념품 영역으로 옮깁니다.

템버린은 “재미” 종류이므로, 스퀘어 댄스 칸의 빈 “재미” 칸에 플레이어 큐브를 놓습니다. 이로 인해 스퀘어 댄스 카드에 큐브가 가장 많이 놓이게 되었습니다.



기록장을 때려 두면 축제 행사 칸에 자판 또는 기운 칸에 템버린 칸을 선택해 넣습니다. 같은 카드는 선택됩니다. 하지만 빈칸을 처음 플레이어는 받거나 풍기거나 큐브와 바꿀 수 있습니다.

만약 스퀘어 댄스의 마지막 빈칸에 큐브를 놓았다면 **스퀘어 댄스 완료 이벤트**를 적용했을 겁니다. 하지만 아직 빈칸이 2개나 남았으므로 다음을 기약해야겠군요!



예를 들어, 템버린과 바이올린을 함께 가지고 있다면 “음악대 결성” 효과로 추가 점수를 받습니다. 곤충을 담은 병을 가지고 있다면 그 카드에 보관한 곤충과 허브 세트마다 추가 점수를 얻습니다.

기념품 보유 제한: 3개

준비 중인 기념품 영역에 기념품 카드를 3개 초과하여 놓은 경우 차례를 마칠 때 3개만 남기고 나머지는 버려야 합니다. 차례 도중에는 3장을 초과하여 가지고 있을 수 있습니다.



이를 잊지 않도록 주머니에 표시되어 있습니다.



패치

패치에는 다양한 효과가 표시되어 있습니다. 게임 종료 시 추가 점수를 제공하거나, 게임 중 지속 혜택을 제공하거나, 시간마다 특정 횟수만큼 사용할 수 있는 효과가 있습니다.

- 횟수 제한이 있는 패치의 효과를 적용했다면 큐브를 놓아 사용 횟수를 표시합니다. 매 시간이 끝날 때 큐브를 치워 다시 사용할 수 있음을 표시합니다.
- 지도처럼 추가로 이동할 수 있게 해주는 패치는 지도와 마찬가지로 친구 카드를 사용해 여행을 하기 전 또는 여행을 한 뒤에 사용해야 합니다.
- 패치는 자기 주머니 아래쪽에 놓습니다. 패치는 4개까지 가질 수 있습니다. 5개가 되었다면 가지고 있던 패치 중 하나를 버려야 합니다.
- 같은 패치를 2개 이상 가질 수 없습니다. 이미 가지고 있는 패치와 효과가 같은 패치를 얻었다면 그 패치를 버리고 패치 카드 더미에서 새로운 카드를 뽑습니다.



예를 들어, “양봉” 패치를 가지고 있다면 시간마다 2번까지 꽃과 곤충을 내고 꿀을 얻을 수 있습니다.

이 능력을 사용하면 가지고 있던 꽃과 곤충 수집품을 1개씩 내고 꿀 1개를 얻습니다. 그리고 자기 플레이어 큐브 1개를 양봉 카드에 놓아 이번 시간에 이 능력을 1번 사용했다는 것을 표시합니다. 두 번째로 사용하면 큐브를 1개 더 놓습니다. 큐브가 2개 놓여있다면 이번 시간에는 더 이상 이 능력을 사용할 수 없습니다.

친구 능력

친구 카드에는 카드를 사용할 때 발동하는 특수 능력이 표시되어 있습니다.

- 대부분 친구 카드의 특수 능력은 이번 차례에 특정 행동을 할 때 사용합니다. 가능한 한 현재 상황에 가장 도움이 되는 친구 카드를 사용해 보세요!
- 만약 친구 카드에 능력을 언제 사용하는지가 나와있지 않다면 차례 중 언제든 사용할 수 있습니다.



여우는 이번 차례에 수집을 하여 찰흙과 베리를 1개씩 얻었습니다. 이번 차례에 얼룩다람쥐 카드를 사용했으므로 얼룩다람쥐의 특수 능력으로 도토리 1개를 추가로 가져올 수 있습니다.





어슬렁 단계

차례를 시작할 때, 친구 카드를 사용하는 대신 **어슬렁** 카드를 사용하여 어슬렁 단계를 진행할 수 있습니다. **어슬렁** 단계는 매우 간단합니다.

카드에 표시된 자원 2개를 얻고(이는 물품 추가 효과를 적용하지 않습니다) 사용한 어슬렁 카드를 버립니다. 버린 카드는 어슬렁 카드 더미 맨 아래에 넣습니다. (어슬렁 카드는 버린 카드 더미가 없습니다.)

어슬렁 단계를 진행한 뒤에는 일반 차례와 마찬가지로 **기념품 완성**을 할 수 있습니다. 기념품 완성이 끝나면 차례를 종료합니다. 이번 차례에는 여행하거나 장소의 효과를 사용할 수 없습니다.



예를 들어, 이 어슬렁 카드를 사용했다면 도토리와 꽃을 1개씩 얻습니다. 그리고 난 뒤 일반 차례와 마찬가지로 기념품을 완성할 수 있습니다. 기념품 완성이 끝나면 차례를 마칩니다.



이것들은 뭐지?

이 게임에는 다양한 기호가 등장합니다. 기호가 무엇을 의미하는지 헷갈릴 때는 아래 내용을 참고하세요.



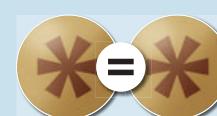
원하는 물품



원하는 수집품



원하는 자원



같은 물품 2개



서로 다른 수집품 2개



3점



현재 태양 물품



원하는 지난
태양 물품



원하는 현재 또는
지난 태양 물품



기념품



친구



패치



어슬렁



지시에 따라
한 장소에서
다른 장소로
빠른 이동



공개된 기념품



공개된 친구



공개된 패치



준비 중인 기념품



플레이어
큐브



원하는 축제 카드 칸에
플레이어 큐브 추가



음식 축제 카드 칸에
플레이어 큐브 추가



라운드 종료

5번째 시간(태양 트랙의 맨 오른쪽 칸에 태양 토큰이 놓인 상태)이 끝나면 해가 지고 게임이 끝납니다.

아직 5번째 시간이 끝나지 않았다면 다음 지시에 따라 시간을 종료합니다.

1. 태양 토큰 추가

새로운 태양 토큰을 가져와 태양 트랙의 가장 왼쪽 빈칸에 앞면으로 놓습니다. 그리고 지난 태양 토큰을 뒤집어 두고 그 태양 토큰에 표시되어 있던 물품을 공급처에서 가져와 올려둡니다.
(게임 중 지난 태양 물품을 확인해야 하는 경우가 있기 때문입니다.)



2. 공개된 카드 교체

공개된 기념품, 친구, 패치 카드 각각, 더미와 가장 먼 카드 1장씩을 버립니다. 그리고 새로운 카드를 펼칩니다. 같은 카드를 2장 이상 놓을 수 없다는 것을 잊지 마세요.



3. 친구와 패치 되돌리기

지친 친구들을 다시 손으로 가져옵니다. 이제 이 친구들을 다시 사용할 수 있습니다. 패치에 큐브가 놓여있다면 이를 치워 다시 효과를 사용할 수 있음을 표시합니다.



4. 어슬렁 카드 추가

각자 손에 친구가 몇 장 있는지 확인합니다(시작 친구 포함).

카드가 가장 많은 플레이어들을 제외한 나머지 플레이어들은 카드가 가장 많은 플레이어와 손에 든 카드 장수가 같아지도록 어슬렁 카드를 뽑아야 합니다.



5. 지렁이 넘기기

지렁이를 가진 플레이어는 시계 방향으로 다음 사람에게 토큰을 넘깁니다. 이 플레이어가 새로운 시작 플레이어가 됩니다.



어슬렁 카드 추가 예시: 여우는 시작 친구 카드를 포함해 손에 친구 카드 4장을 가지고 있습니다. 다람쥐는 3장, 토끼는 2장 가지고 있습니다. 다람쥐와 토끼는 손에 카드가 4장이 되도록 어슬렁 카드를 뽑아야 합니다. 다람쥐는 어슬렁 카드를 1장, 토끼는 2장을 뽑습니다. 즉, 모든 플레이어는 손에 똑같은 장수를 가지고 매 시간을 시작합니다.



최종 점수 계산

5번째 시간이 끝나면 게임을 종료하고 최종 점수를 계산합니다. 먼저 각자 아직 완성하지 못한(준비 중인) 기념품 카드를 버리고, 완성한 기념품, 친구, 패치, 남은 자원, 축제 행사 카드 점수를 계산합니다.

주머니 개인판을 뒤집어 점수 트랙에 자신의 점수를 계산할 수 있습니다. 자기 동물 말을 가져와 점수를 표시하세요. 점수 트랙의 마지막 칸("50"칸)을 넘어야 한다면 점수 트랙의 왼쪽 아래 "+50" 칸에 자기 플레이어 큐브를 놓아 표시합니다.

기념품

완성한 기념품에 표시된 점수와 **추가 점수**가 있다면 같이 계산합니다.

- 기념품 카드에 “~가 있다면”이라고 적힌 카드가 있고, 해당 기념품 카드가 있다면 추가 점수를 얻습니다. 한 기념품 카드를 여러 기념품 카드 추가 점수 계산에 사용할 수 있습니다. 예를 들어, 바이올린 카드 1장으로 템버린 카드 2장의 추가 점수를 모두 얻을 수 있습니다.
- 일부 기념품 카드는 기념품 카드에 **보관한** 자원으로 추가 점수를 얻습니다. 최종 점수를 계산하기 전에 가장 높은 점수를 얻을 수 있도록 자원을 재배치할 수 있지만 각 자원은 점수 계산에 1번씩만 사용할 수 있습니다. 기념품 카드에 보관한 자원은 남은 자원 점수 계산에 사용할 수 없습니다.

친구

시작 카드를 제외한 친구 카드에 표시된 점수를 얻습니다.

패치

패치 카드에 표시된 점수를 얻습니다. 일부 패치 카드로 추가 점수를 얻을 수 있습니다.

남은 자원

남은 꿀과 지도는 1개당 1점입니다. 나머지 자원(물품과 수집품)은 종류와 관계없이 3개당 1점입니다.



축제 행사

축제 행사 카드마다 다음과 같이 점수를 계산합니다. 동률인 경우 그 플레이어들은 모두 점수를 얻습니다.

- 축제 행사 카드에 플레이어 큐브를 **가장 많이** 놓은 플레이어는 자기 플레이어 큐브당 1점을 얻고, **추가로 4점**을 얻습니다.
- 그다음으로** 플레이어 큐브를 **많이** 놓은 플레이어는 자기 플레이어 큐브당 1점을 얻고, **추가로 2점**을 얻습니다.
- 나머지 플레이어는 자기 플레이어 큐브당 1점을 얻습니다.
- 사용하지 않는 칸을 표시하기 위해 놓은 플레이어 큐브는 **무시**합니다.



여우는 곤충을 담은 병으로 9을 얻습니다(카드 점수 5 + 카드에 보관된 곤충과 허브 세트 점수 2개로 4). 템버린 카드로는 1장당 6점씩 총 12를 얻습니다(카드 점수 4 + 바이올린이 있어서 받는 추가 점수 2 x 2장). 바이올린으로는 7을 얻습니다.



친구 점수는 총 10입니다.



패치 점수는 카드 점수 3에 추가로 수상 안전 패치 카드로 6을 얻습니다(물길 여행 유형 친구당 2점 x 3장).

남은 자원 점수는 5입니다.



마지막으로 축제 행사 카드 점수를 계산합니다. 스퀘어 댄스 카드에 여우(빨간색)와 노란색 플레이어의 큐브가 가장 많으므로 둘은 각자 7씩 얻습니다. 그다음으로 큐브가 많은 파란색 플레이어는 4를 얻습니다.

여우는 다른 축제 행사 카드 하나에는 큐브 2개를 놓았고, 두 번째로 큐브가 많았습니다. 이 축제 행사 카드로는 4를 얻습니다. 마지막 축제 행사 카드에는 큐브를 1개만 놓았고, 1을 얻습니다.



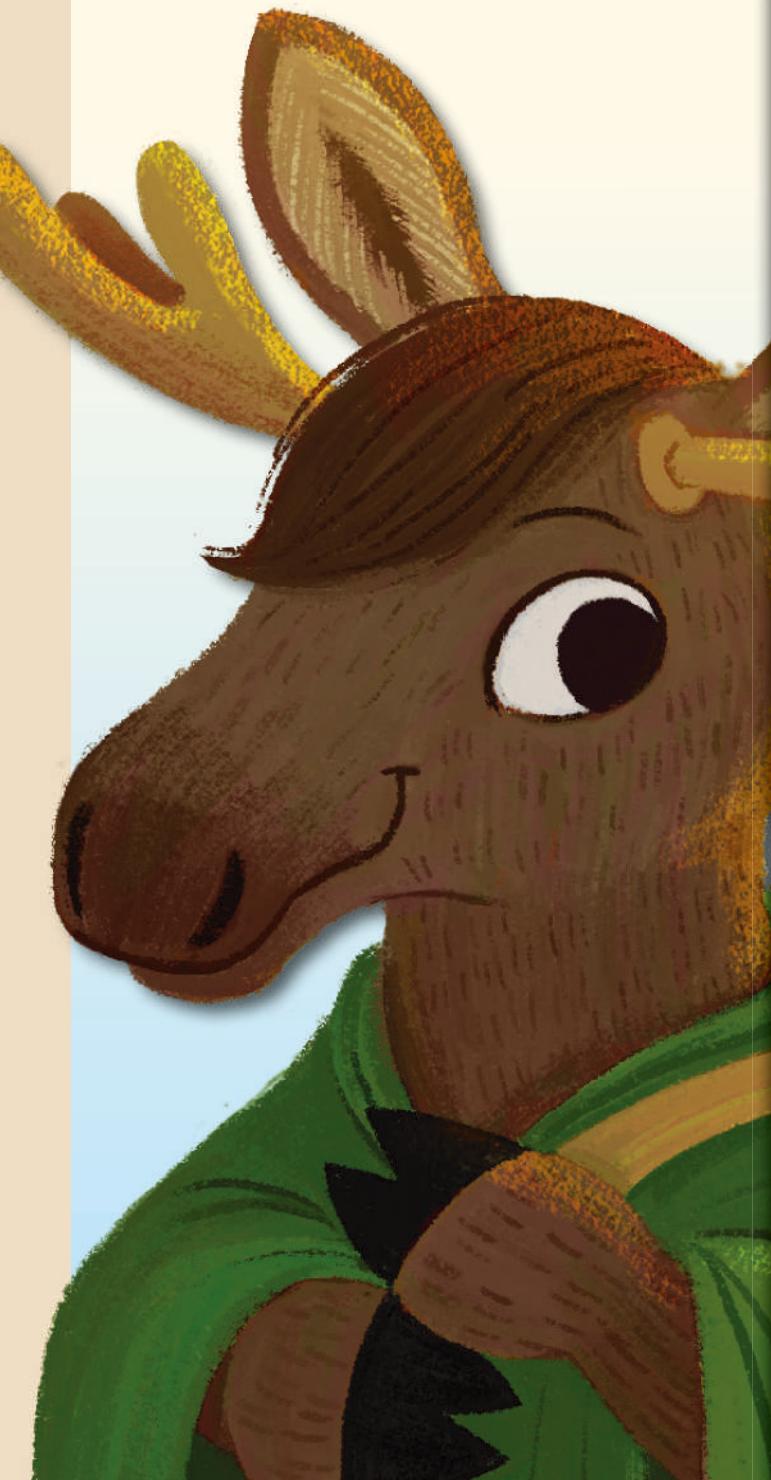
여우의 최종 점수는 64입니다. 과연 이번 축제에 가장 많은 즐거움을 가져다 준 주인공이었을까요?

1인 게임

승자 결정

최종 점수가 가장 높은 사람이 이번 축제에 가장 많은 즐거움을 가져다준 주인공이 되어 게임에서 승리합니다!

동점이라면, 동점인 모든 사람은 함께 승리합니다!
승리의 기쁨은 함께 나누면 더 좋으니까요.



메이플 밸리는 기본 게임과 거의 비슷하게 1인 게임을 즐길 수 있습니다.

- 1인 게임에서는 **축제 행사 카드**를 사용하지 않습니다. 즉 준비가 끝난 기념품을 축제에 제공하지 않습니다. 게임 중 축제에 기념품을 제공하는 모든 효과를 무시합니다.
- 라운드에 친구 카드를 1장도 추가하지 않았다면, 라운드 종료 단계 중 '**4. 어슬렁 카드 추가**' 단계에 어슬렁 카드를 1장 뽑습니다.

그 외에는 기본 게임과 동일하게 진행합니다. 게임이 끝났을 때 결과에 따라 다음 4가지 질문에 대한 답을 확인하고 이번 게임에서 여러분이 얻은 칭호를 확인해 보세요! “유쾌하고 열정적인 흐르는 강의 뚜벅이”처럼 말이죠!

- 1. 어떤 종류의 기념품을 가장 많이 만들었나요?**
동률이라면 더 마음에 드는 쪽을 선택하세요.

- 장식: 창의적이고
- 재미: 유쾌하고
- 음식: 다정하고
- 선물: 너그럽고

- 2. 최종 점수는 몇 점인가요?**
0-25: 졸린
26-50: 차분한
51-75: 열정적인
76-100: 활기 넘치는
101-125: 축제를 즐기는
126+: 축제의 주인공인

- 3. 어떤 여행 유형이 가장 많은가요?**

2가지가 동률이라면 더 마음에 드는 쪽을 선택하세요.

- : 숲속의
- : 흐르는 강의
- : 구르는 언덕의
- : 메이플 밸리의

3가지 모두 동률이라면

- 4. 패치를 몇 개 모았나요?**

- 0-1: 뚜벅이
- 2: 스카우트
- 3: 여행자
- 4: 지킴이

메이플 뱀리 한눈에 보기

전체 게임의 흐름을 한 페이지로 확인하세요.

게임 준비

게임판 가운데에 놓습니다. 외곽 지역 카드 2장과 축제 행사 카드 3장을 뽑아 놓습니다. 기념품, 패치, 친구 카드를 종류별로 나눠 각각 잘 섞고 더미를 만든 뒤 4장씩 펼쳐둡니다. 친구 카드 더미 옆에 어슬렁 카드 더미를 만들어 둡니다. 게임판에 무작위로 흰색, 검은색 수집 장소 토큰과 수풀 토큰을 놓습니다(한 수풀에 같은 수풀 토큰 2개가 놓일 수 없습니다). 태양 토큰을 잘 섞고 그중 하나를 뽑아 앞면으로 태양 트랙 맨 왼쪽 칸에 놓습니다. 물품, 수집품, 지도를 종류별로 모아 공급처를 만들어 둡니다.

가장 일찍 일어난 사람에게 지령이를 줍니다. 각자 한 색깔의 주머니, 플레이어 큐브, 시작 친구를 가져갑니다. 동물 말은 게임판의 마을에 놓습니다. 각자 지도 1개와 수집품을 종류별로 1개씩 가져와 주머니에 놓습니다. 그리고 친구 카드 더미에서 1장을 뽑아 손에 듭니다. 마지막으로 기념품 카드 더미에서 3장을 뽑아 그중 2장은 주머니 왼쪽에 놓고 나머지 1장은 버립니다.

차례 행동 (차례는 시작 플레이어부터 시계 방향으로 진행하며, 모두가 차례를 건너뛸 때까지 반복합니다. 차례는 다음 순서로 진행합니다.)

1단계: 카드 사용

손에서 친구 카드 1장을 사용하거나, 어슬렁 카드를 사용(아래 '어슬렁 단계' 참고)합니다. 사용한 친구 카드는 주머니에 놓습니다.

2단계: 여행

사용한 친구 카드의 여행 유형과 일치하는 길을 따라 이동합니다. 추가로, 친구 카드로 이동하기 전과 이동한 뒤에 지도를 사용할 수 있습니다.

3단계: 장소 효과 사용

도착한 장소의 효과를 사용합니다(오른쪽 '장소' 항목 참고).

4단계: 기념품 만들기

자원을 사용하여 원하는 만큼 기념품을 만들고, 축제 행사에 제공합니다.

축제 행사

축제 행사 카드의 마지막 빈칸을 채웠다면 완료 이벤트를 진행합니다.

패치 효과와 친구 능력

카드에 명시된 시점에 효과 또는 능력을 사용합니다.

어슬렁 단계

차례 2단계와 3단계를 건너뜁니다. 사용한 어슬렁 카드에 표시된 자원을 얻습니다.

라운드 종료 단계 (마지막 라운드 제외)

1. 태양 토큰 추가
2. 공개된 기념품, 패치, 친구 카드 교체
3. 친구와 패치 되돌리기
4. 어슬렁 카드 추가
5. 지령이 넘기기

점수 계산

1. 기념품 카드에 표시된 점수와 추가 점수를 모두 더합니다.
2. 친구 카드에 표시된 점수를 모두 더합니다.
3. 패치 카드에 표시된 점수와 추가 점수를 모두 더합니다.
4. 남은 자원 점수를 모두 더합니다: 지도, 꿀 1개당 1, 나머지 자원 3개당 1.
5. 축제 행사 카드 점수를 계산합니다: 카드마다 가장 큐브를 많이 놓은 플레이어는 놓은 큐브당 1에 추가 4, 다음으로 많이 놓은 플레이어는 큐브당 1에 추가 2. 나머지 플레이어는 큐브당 1.

CREDITS AND THANKS

GAME DESIGN
ROBERTA TAYLOR

ILLUSTRATION
SHAWNA JC TENNEY

번역: 팀 제라
출판: 팝콘게임즈
공식판매처: 팝콘에듀

저희 팝콘게임즈 제품을 구입해 주셔서 감사합니다.

게임에 관한 문의는 당사 홈페이지(www.popcornedu.co.kr)를 이용해 주십시오.

장소

수풀

물품 수집: 같은 종류 2개 또는 종류별 1개씩. 태양 물품을 수집했다면 그 물품 1개 추가로 수집.

마을

수집품 제공하여 친구 카드 1장 골라 얻기.

망루

지도 2개 얻고 기념품 카드 1장 골라 얻기.

마을 회관

더미에서 기념품 카드 1장 뽑기, 빈 축제 행사 칸에 큐브 1개 놓기, 패치 카드 1장 골라 얻기.

오두막

기념품 카드 1장은 더미에서 뽑고 1장은 골라서 얻기.

외곽 지역

거래 진행, 그리고 외곽 지역 카드 효과 적용.

절벽

태양 물품 3개 얻기. 그리고 마을로 빠른 이동하여 장소 효과 사용.

