**팜 랜드(임시)**

★. 시작할 때 돈 5, 물 3을 가지고 시작한다.

★. 시작할 때 평범한 농지를 1칸 가지고 시작한다.

★. 시작 시 환경은 쾌청

★. 돈 10원당 승점 1점을 가지며, 총 10점을 모으면 승리합니다.

★. 몇 개의 특수 승리 조건으로 승점을 대량 획득할 수 있습니다!

0. 모든 카드들을 마더 보드의 덱 홀더에 배치합니다.

1. 플레이어들은 자신의 턴이 시작될 때 먼저 물 주사위를 던져 눈의 숫자 만큼 물을 획득합니다.

2. 마켓 거래를 통해 작물을 환전하거나 새로운 작물을 구매할 수 있습니다.

3. 땅 1칸에 1개의 작물을 심을 수 있습니다. 작물은 다음 자신의 턴에 수확합니다.

4. 작물을 심을 때 작물마다 정해진 숫자의 물 자원을 소모합니다.

5. 작물들은 각자 고유한 물 소모량, 수확량, 개당 가격, 특수 능력을 가지고 있습니다.

6. 첫 번째 플레이어는 자신의 턴이 오기 전 환경 카드 덱에서 카드를 한 장 뒤집습니다. 환경 카드는 즉시 효력을 발휘합니다.

7. 플레이어는 자신의 턴에 자원을 소모해 농지를 확장할 수 있습니다.

8. 농지의 종류에는 황무지, 척박한 땅, 평범한 농지, 비옥한 땅 4가지 종류가 존재합니다.

9. 농지가 늘어나면 같은 배율로 물의 획득량도 늘어납니다.

10. 황무지에는 물탱크를 건설할 수 있습니다. 물의 획득량과 보관량이 늘어납니다.

11. 플레이어는 자신의 턴에 자원을 소모해 특수 카드를 구매하고 발동할 수 있습니다.

12. 3번째 라운드부터는 패(경작하지 않은 작물의 모음)에 작물이 3장 이상 존재해야 합니다.

13. 4번째 라운드가 시작하기 전(환경 카드를 뒤집기 전) 모든 플레이어는 옥션을 선언할 수 있습니다.

14. 옥션에서 플레이어는 우선 모든 패를 숨기고, 작물 한장을 앞면으로 동시에 공개합니다.

15. 그 뒤 두번째 카드를 정하고, 뒤집어 냅니다.

16. 두번째 카드를 개방하여, 옥션에 나온 작물 종류중 어느게 가장 많은지, 가장 적은지 산정합니다.

17. 패에 존재하는 자신이 옥션에 낸 종류의 작물은 모두 매수해야 합니다.

18. 이때 가장 많은 종류가 나온 작물은 개당 가격이 -1 되며, 가장 적게 나온 작물은 +2가 됩니다.

19. 모든 종류의 개수가 같을 경우 제 가격에 매수합니다.

20. 한 번 옥션을 선언한 경우 1라운드 동안은 패 안에 작물 3장을 유지하지 않아도 되며, 옥션을 선언할 수 없습니다.

21. 다음 라운드부터는 다시 패 안에 작물 3장을 유지해야 하며, 옥션을 선언할 수 있습니다.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 감자 | 옥수수 | 토마토 | 쌀 |
| 물 코스트 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 수확량 | 3 | 3 | 4 | 5 |
| 개당 가격 | 2 | 3 | 3 | 4 |

★. 감자: 날씨 효과, 병충해 무효 ★. 옥수수: 날씨 효과 무효 ★. 토마토: 동물 피해 무효

★. 물탱크: 황무지에만 건설 가능, 물 2개, 돈 10원 필요, 물 획득 배율 +1, 물 자원 1을 돈 1원으로 환전 가능

★. 특수 카드: 물 1개, 돈 12원 필요

★. 농지확장: 물 2개, 돈 15원 필요, 한 번에 경작 가능한 작물 수 +1, 물 획득 배율 +1

**팜 랜드(임시) 매뉴얼**

★. 마더 보드 – 게임의 무대가 될, 가장 큰 테두리가 되는 보드입니다. 이 위에 농지 타일을 배치하게 됩니다. 환경카드와 특수카드, 작물카드를 세팅할 덱 홀더가 포함됩니다.

★. 농지 타일 – 농사를 짓게 될 타일입니다.

♣. 황무지-경작 불가

♣. 척박한 땅-물 자원 소모량 +1

♣. 평범한 농지-디폴트

♣. 비옥한 농지-작물 수확량 +1

★. 작물 카드 – 각 작물을 상징하는 카드입니다.

♣. 카드 1장 = 작물 1개

★. 물 토큰 – 물 자원을 상징하는 토큰입니다.

♣. 小 = 개당 1개, 中 = 개당 5개

★. 동전 토큰 – 돈을 상징하는 토큰입니다.

♣. 小 = 개당 1원, 中 = 개당 5원, 大 = 개당 10원

★. 물탱크 – 물탱크를 의미하는 오브젝트입니다.

★. 환경 카드 – 매 턴 환경의 변화를 의미하는 카드입니다.

♣. 쾌청: 디폴트

♣. 병충해: 생산량 -1

♣. 메뚜기 대군(병충해): 생산량 -2

♣. 폭우(날씨): 물 자원 +1, 생산량 -1

♣. 태풍(날씨): 물 자원 +1, 생산량 -2

♣. 가뭄(날씨): 물 자원 -1, 생산량 -1

♣. 고라니(동물): 생산량 -1

♣. 멧돼지(동물): 생산량 -2

♣. 대 풍년: 생산량 +1

♣. 지진: 최초 1개의 농지를 제외한 농지들 중 마지막으로 확장한 농지를 랜덤하게 변경합니다.

♣. 긴급 지원: 물 자원 2개 이하 보유자는 3개 획득

★. 찬스 카드 – 여러 신기한 효과를 발휘하는 카드입니다.

♣. 병충해 폭탄(병충해): 대상의 생산량 -2

♣. 구름 생성기(날씨): 자신 외 생산량 -1

♣. 야생동물 유인기(동물): 자신의 생산량 -1, 자신 외 생산량 -2

♣. 지하수가 펑펑: 물 자원 3턴동안 +3

♣. 풀매수: 작물 구매 시 해당 작물의 개당 가격 -1, 발동 턴 해당 작물 활용 불가

♣. 살충제: 이번 턴 자신은 병충해 효과를 받지 않음

♣. 해가 번쩍: 이번 턴 자신은 날씨 효과를 받지 않음

♣. 전기울타리: 이번 턴 자신은 동물 피해를 받지 않음

♣. 개간: 황무지를 평범한 농지로 개간

♣. 특급 복권: 돈 5원 획득, 승점 1점 획득, 3장 획득 시 승리

♣. 약탈: 비용 5원을 추가로 지불하고, 대상 농지 1칸의 수확을 모두 훔쳐옴

♣. 경매 보험: 옥션 시 자신은 가격 하락 무효

☎. 특수 승리 규칙

♩. 황무지 3개를 모으면 즉시 승리

♩. 특급 복권 3장을 모으면 즉시 승리