



게임 설명서



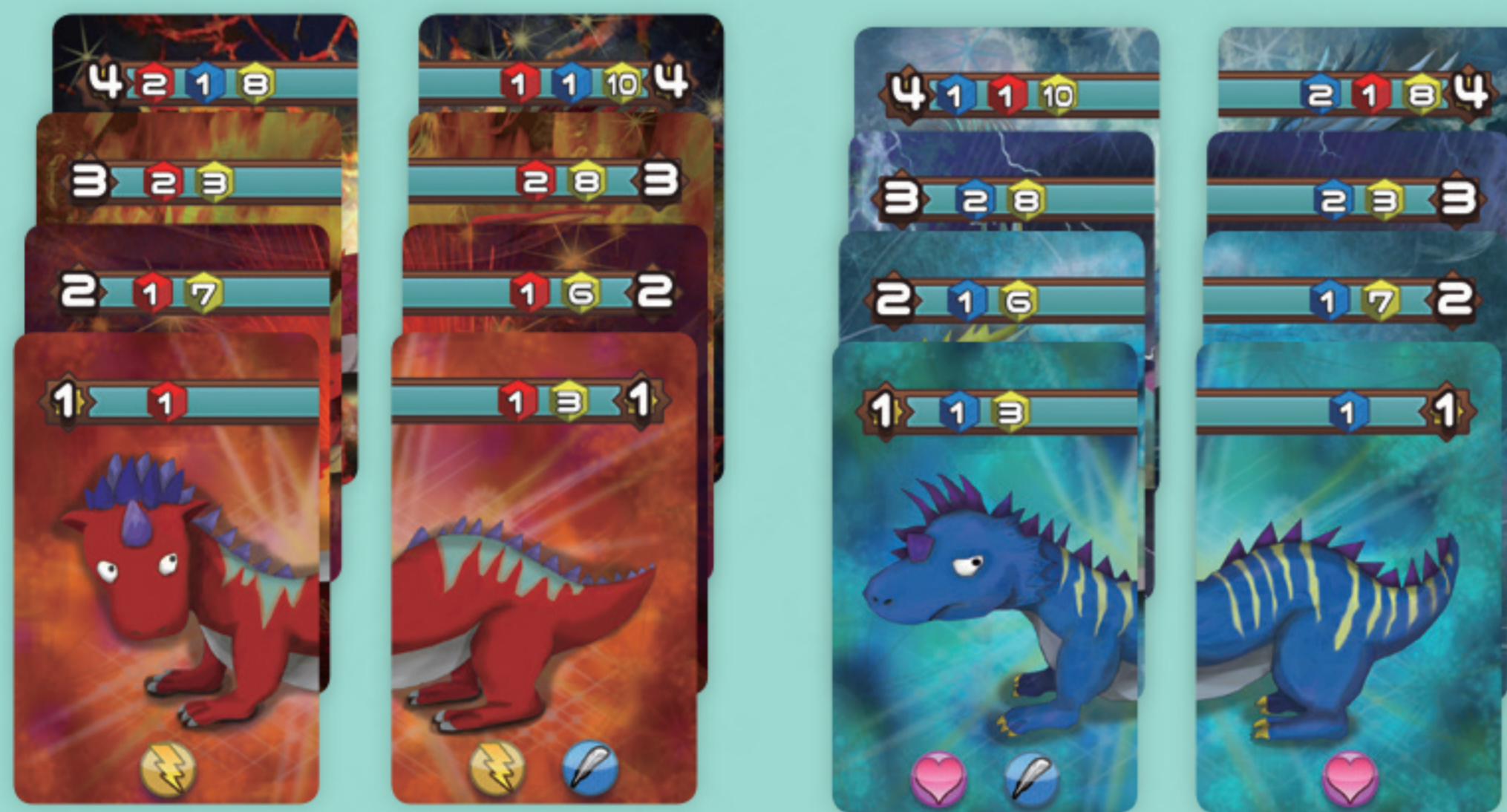
행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

Kentaro Yazawa

Aiko Kitamura & Yoko Takei

I. 게임 구성물

용 카드 24장



앞

뒤

에다마메 카드 25장



앞

뒤

미션 카드 6장



앞

뒤

액션 보드 1개



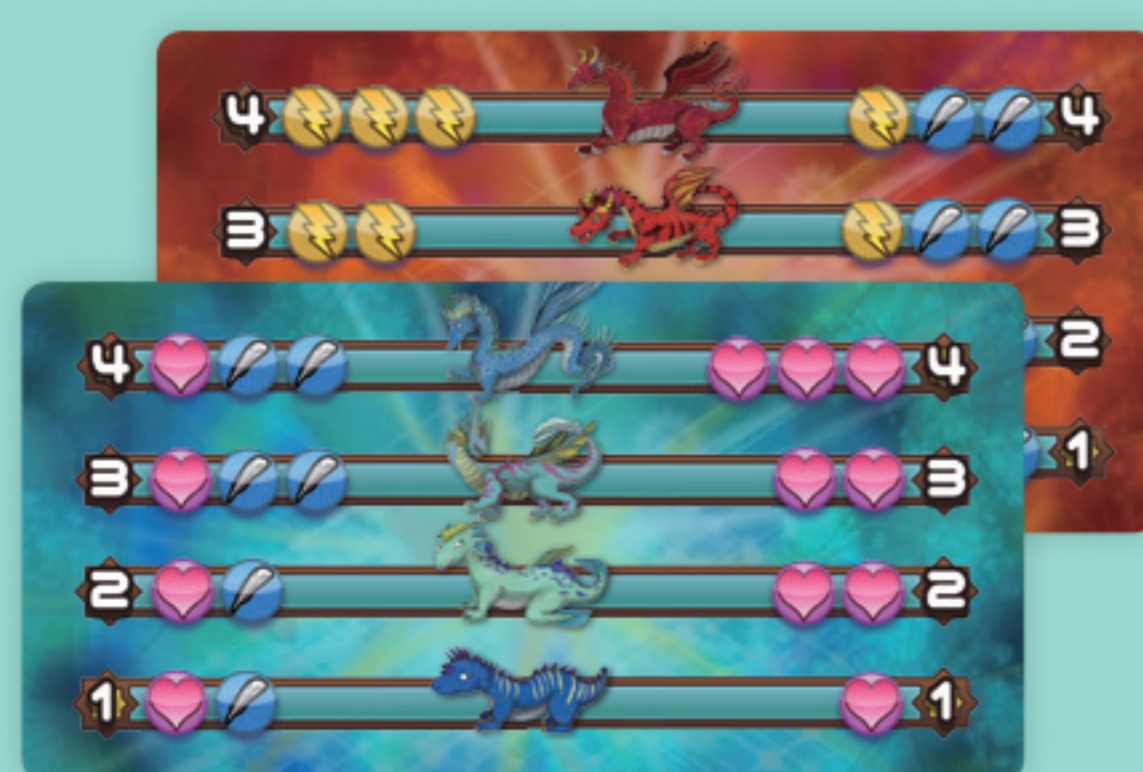
라운드 보드 1개



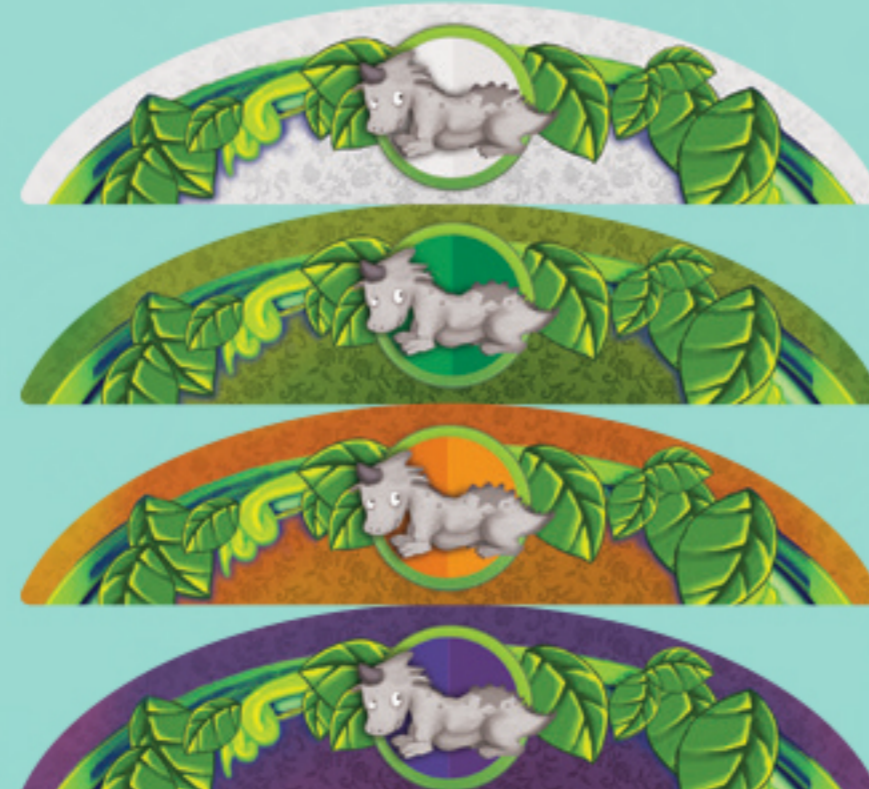
선 플레이어
토큰 1개



용 참조 타일 2개



지붕 타일 4개



점수 토큰 4개



큐브 64개



액션 말 1개



동전 1세트



라운드 토큰 1개



II. 게임의 목적

자기 차례가 되면 액션 보드에 적힌 4개의 액션 중 1개를 골라 실행합니다. 에다마메의 능력을 적절히 사용해 동전과 큐브를 모으세요. 그리고 모은 동전과 큐브로 자신의 용을 진화시키세요. 각 라운드가 끝나면 미션 카드에 적힌 미션을 달성한 플레이어는 점수를 얻습니다. 이렇게 총 3라운드를 진행한 뒤, 자신의 용으로 마지막 전투를 진행합니다. 마지막 전투가 끝나면 게임을 종료하고, 최종 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

III. 게임의 준비

- 1 가장 최근에 완두콩을 먹은 사람이 선 플레이어 토큰을 가져옵니다.
- 2 각 플레이어는 색깔을 정하고 그 색깔에 해당하는 플레이어 토큰, 0레벨 용 머리 카드와 꼬리 카드 각각 1장, 서로 다른 2종류의 0레벨 에다마메 카드 각각 1장, 동전 5개, 노란색 큐브 1개를 자기 앞에 가져옵니다.
- 3 남은 동전과 큐브를 테이블에 모아 놓습니다. 이 모아놓은 장소를 창고라고 부릅니다.
- 4 레벨 별로 에다마메 카드를 뒷면으로 잘 섞어 제일 밑에 3레벨 에다마메 카드, 그 위에 2레벨 에다마메 카드, 맨 위에 1레벨 에다마메 카드가 올라오도록 정리합니다. 그리고 앞면으로 4장의 에다마메 카드를 펼쳐 놓습니다.
- 5 액션 보드와 라운드 보드를 테이블에 가운데 놓습니다. 그리고 액션 말을 액션 보드 위에 올려 놓습니다.
- 6 라운드 보드 위의 0점 칸에 플레이어 토큰을 놓고 1라운드 0번 칸에 라운드 토큰을 놓습니다.
- 7 미션 카드를 잘 섞어 1장을 앞면으로 라운드 보드 옆에 놓습니다. 나머지 카드는 이번 게임에서 사용하지 않으므로 상자로 돌려놓습니다.
- 8 용 참조 타일 2개를 놓습니다.
- 9 용 카드를 종류별로 구분해 레벨 순서대로 1레벨 용 카드가 가장 위로 오게 펼쳐서 놓습니다.

참조 용 카드는 불 특성 머리, 불 특성 꼬리, 물 특성 머리, 물 특성 꼬리 이렇게 4종류로 구분할 수 있습니다.

2인 플레이의 예



IV. 게임의 진행

선부터 시계 방향으로 차례를 진행합니다.
차례는 다음과 같은 순서로 진행됩니다.

- 1. 액션 실행하기
- 2. 라운드 토큰 옮기기

1. 액션 실행하기

자기 차례가 되면 다음 4가지 액션 중 1가지를 고릅니다.

- 1 에다마메 사용하기
- 2 에다마메 고용하기
- 3 용 진화하기
- 4 동전과 큐브 회수하기

액션 보드에 해당하는 칸에 액션 말을 놓습니다. 그리고 그 액션을 실행합니다.



1 에다마메 사용하기

다음 3가지 경우 중 1가지를 골라 에다마메의 능력을 사용할 수 있습니다.

- 1 내가 가진 에다마메 중 1개를 사용합니다.
- 2 다른 플레이어가 가진 에다마메 중 1개를 사용합니다.
- 3 내가 가진 에다마메 중 1개와 다른 플레이어가 가진 에다마메 중 1개를 사용합니다(총 2개).

내가 가진 에다마메의 능력을 사용할 경우

- 1 에다마메 카드 왼쪽에 표시된 동전 또는 큐브를 창고에 놓습니다.
- 2 에다마메 카드 오른쪽에 표시된 동전 또는 큐브를 창고에서 받아옵니다.



다른 플레이어가 가진 에다마메의 능력을 사용할 경우

- 1 에다마메 카드 왼쪽에 표시된 동전 또는 큐브를 능력을 사용할 카드 앞에 놓습니다.
- 2 동전 또는 큐브를 능력을 사용한 에다마메 카드 위에 올려 놓습니다.
- 3 능력을 사용한 플레이어는 에다마메 카드 오른쪽에 표시된 동전 또는 큐브를 창고에서 받아옵니다.

참조 카드 위에 있는 동전이나 큐브는 가져올 수 없습니다.
4 동전과 큐브 회수하기 액션을 사용해야 가져올 수 있습니다.



2인 플레이의 예



보람이는 이번 차례에 **1 에다마메 사용하기** 액션을 선택합니다.

- 1 보람이가 가지고 있는 에다마메 카드를 사용합니다.
- 2 동전 2개를 창고에 놓고 노란색 큐브 3개를 창고에서 받아옵니다.
- 3 기범이가 가지고 있는 에다마메 카드를 사용합니다.
- 4 보람이는 큐브 3개를 에다마메 카드 앞에 놓고 기범이는 큐브 3개를 에다마메 카드 위에 올려 놓습니다.
- 5 보람이는 동전 7개를 창고에서 받아옵니다.



2 에다마메 고용하기

앞면으로 펼쳐진 4개의 에다마메 카드 중 1장을 고릅니다. 그리고 다음과 같은 순서로 에다마메를 고용합니다.

- 1 왼쪽 하단에 적힌 금액만큼 동전을 창고에 놓습니다.
- 2 자기 앞에 놓인 용 카드와 에다마메 카드에 표시된 회색 하트의 수와 분홍색 하트의 수를 비교합니다. 만약 회색 하트의 수가 많다면 분홍색 하트의 수와 같아질 때까지 에다마메 카드를 버립니다.

참조 버린 에다마메 카드 위에 놓인 동전과 큐브는 같이 버려집니다.

- 3 에다마메 카드를 4장이 될 때까지 앞면으로 펼칩니다.



- 1 사서 에다마메를 고용하려고 합니다.
- 2 에다마메 카드 비용인 동전 5개를 지불합니다.
- 3 에다마메 카드에 표시된 회색 하트 수와 분홍색 하트 수를 비교합니다.
- 4 회색 하트 수가 분홍색 하트 수를 넘었기 때문에 회색과 분홍색 하트 수가 같아질 때까지 에다마메 카드를 버려야 합니다.



3 용 진화하기

용을 진화할 수 없다면 이 액션을 선택할 수 없습니다.

- 1 자기 앞에 놓인 용 카드와 에다마메 카드에 표시된 공격력(⚡)의 개수를 셉니다.
- 2 공격력만큼 노란색 큐브를 가져옵니다.
노란색 큐브는 최대 3개까지만 가져올 수 있습니다.
- 3 용 카드 위에 적힌 큐브 개수만큼 큐브를 지불하고 그 용 카드를 가져와 자기 앞에 능력치 아이콘이 잘 보이게 배치합니다.
이때 가져올 수 있는 용 카드는 각 종류별로 제일 레벨이 낮은 용 카드입니다.

참조 용의 능력치는 누적됩니다. 그러므로 용 카드를 놓을 때 밑에 능력치가 모두 보이도록 놓습니다.

- 4 라운드 보드의 라운드 토큰을 옆으로 1칸 옮깁니다.

참조 라운드 토큰을 옮기는 자세한 내용은 **2. 라운드 토큰 옮기기** 를 참조하세요.



4 동전과 큐브 회수하기

- 1 자기 앞에 놓인 용 카드와 에다마메 카드에 표시된 속도(🌀)의 개수를 셉니다.
- 2 속도만큼 동전을 가져옵니다. 동전은 최대 4개까지만 가져올 수 있습니다.
- 3 자기 에다마메 카드 위에 놓인 모든 동전과 큐브를 회수합니다.



2. 라운드 토큰 옮기기

만약 플레이어가 **3 용 진화하기** 액션을 선택해 용을 진화시켰다면 라운드 토큰을 1칸 옆으로 이동시킵니다.

2인 플레이일 경우는 총 3번의 진화, 3~4인 플레이일 경우는 총 4번을 진화시키면 라운드가 종료됩니다.

그리고 미션 카드를 참조하여 이번 라운드 미션을 달성했는지 확인합니다.

점수 또는 보상을 받았다면 다음 라운드의 용 얼굴 표시가 되어있는 동그라미로 라운드 토큰을 옮깁니다.

게임을 총 3라운드 진행했다면, 마지막 전투를 진행합니다.



2 큐브 지불



- 1 1레벨 물의 힘을 가진 용으로 진화를 시킵니다.
- 2 파란색 큐브 1개와 노란색 큐브 3개를 지불합니다.
- 3 라운드 토큰을 옆으로 1칸 옮깁니다.
- 4 아이콘이 모두 보이도록 용 카드를 배치합니다.

3 라운드 토큰



미션 카드

라운드 끝나면 이번 라운드 미션을 확인하여, 각 플레이어가 가진 에다마메 카드와 용 카드에서 해당하는 능력치를 셉니다. 해당 능력치가 미션 카드에 표시된 숫자 이상일 경우 점수를 받고, 미만일 경우 동전 또는 큐브를 받습니다.

마지막 전투

3라운드가 종료되면 각 플레이어는 마지막 전투를 준비합니다. 각 플레이어는 모든 다른 플레이어들과 1번씩 전투를 진행합니다.

- 1 점수가 가장 높은 플레이어가 먼저 전투 준비를 합니다.
- 2 자신이 가진 에다마메 카드와 용 카드에 표시된 능력치를 모두 더합니다.
- 3 자신과 자신의 왼쪽 플레이어부터 차례로 1:1 대결을 합니다.
- 4 용은 서로 딱 1번씩 공격을 하여 체력이 없는 용이 패배합니다.
- 5 승리한 플레이어가 4점, 패배한 플레이어가 0점, 무승부일 경우 각 플레이어는 1점을 받습니다.

참조 공격을 1번씩 주고받았는데 두 용이 모두 살아남았거나, 동시에 공격을 했을 때 두 용의 체력이 모두 없을 경우 무승부로 간주합니다.



속도

어떤 용이 먼저 공격할지 정하는 능력치입니다. 속도 아이콘이 더 많은 용이 먼저 공격을 합니다. 만약 속도 아이콘의 수가 같다면 서로 동시에 공격합니다.



공격력

용의 공격력을 나타내는 아이콘입니다. 내 공격력이 상대 체력보다 높다면 마지막 전투에서 승리할 수 있습니다.



체력

용의 체력을 나타내는 아이콘입니다. 내 용이 얼마만큼 공격력을 버틸 수 있는지 알 수 있습니다.



- 1 1라운드가 끝났습니다. 미션을 확인합니다.
- 2 이번 라운드는 에다마메 카드와 용 카드에 표시된 공격력이 2 이상이면 미션을 달성할 수 있습니다.
- 3 기범이는 공격력이 3이기 때문에 2점을 받습니다.
- 4 예림이는 공격력이 1이기 때문에 동전 2개 또는 노란색 큐브 1개를 받습니다.

상현이와 보람이가 마지막 전투를 진행합니다.

- 1 먼저 속도를 비교합니다. 상현이가 속도가 더 높기 때문에 상현이의 용이 먼저 공격을 합니다.
- 2 상현이의 용의 공격력은 3, 보람이의 용의 체력은 5입니다. 공격을 버텨기 때문에 보람이의 용이 반격을 합니다.
- 3 보람이의 용의 공격력은 3, 상현이의 용의 체력은 3입니다. 공격력과 체력이 같기 때문에 상현이의 용은 전투에서 패배합니다.
- 4 상현이는 마지막 전투에서 패배했기 때문에 0점, 보람이는 마지막 전투에서 승리했기 때문에 4점을 얻습니다.

🏆 게임의 종료

총 3라운드의 마지막 진화가 완료되면 선 플레이어의 오른쪽 플레이어까지 진행한 뒤 게임을 종료합니다. 그리고 마지막 전투를 진행하고 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다. 만약 동점이라면, 용의 레벨이 더 높은 플레이어가 승리합니다. 용의 레벨도 같다면 남은 동전의 개수가 많은 플레이어가 승리합니다. 동전의 개수도 같다면 승리의 기쁨을 함께 누리세요.

