

ALEX CUTLER

게임 설명서

10+

2~4

60-90'



행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

익스팬시티

EXPANCITY



행복한
바오밥

멋진 도시 '익스팬시티'에 오신 것을 환영합니다! 도시 기획 전문가인 여러분이 하실 일은 한 가지입니다.
 알토란 같은 구역을 찾고 멋진 빌딩을 지어서, 경쟁자들을 제치고 최고의 도시 기획자 타이틀을 차지하는 겁니다!
 여러분이 원하는 대로 한 구역 한 구역씩 도시를 멋지게 키우고 넓혀 보세요. 시간은 충분하니까요.
 조심스럽게 계획을 짜고 치밀하게 구역을 기획하세요.
 상상 못 한 재미가 익스팬시티에서 기다리고 있습니다!

I. 게임 구성물



빨간색 빌딩 56개



노란색 빌딩 56개



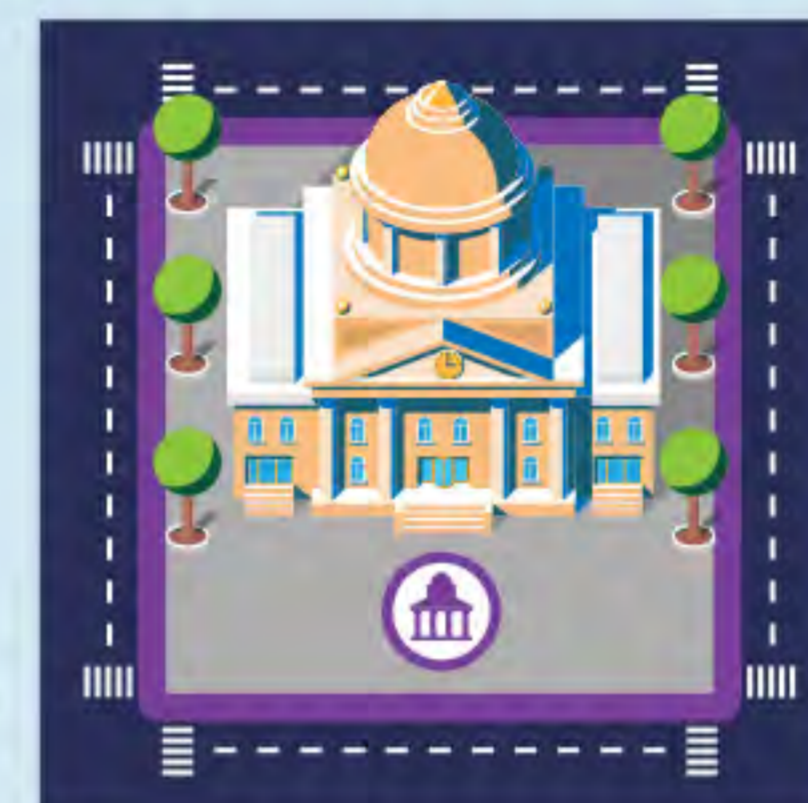
하늘색 빌딩 56개



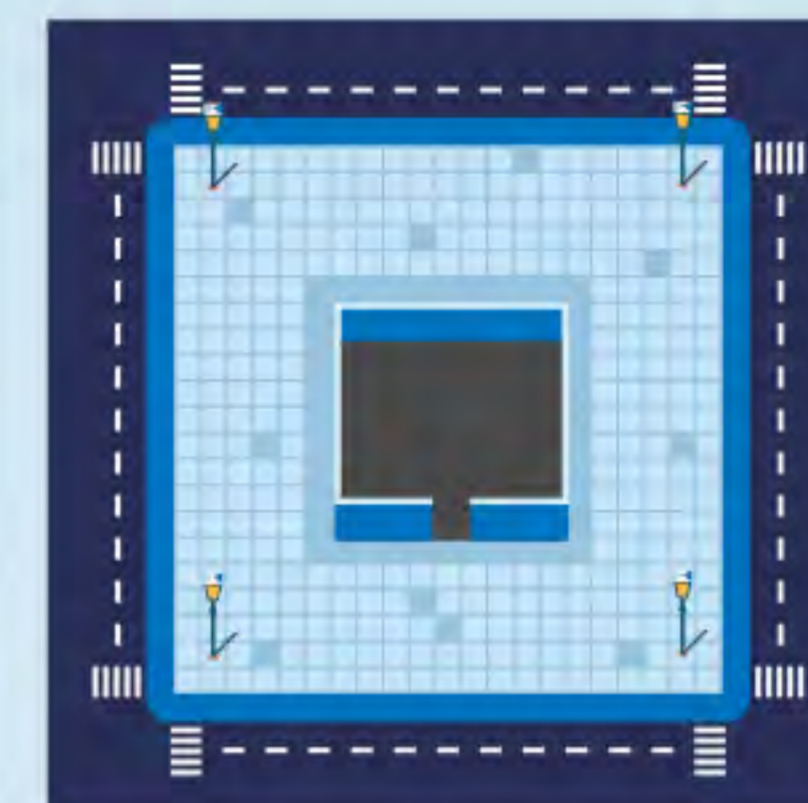
청록색 빌딩 56개



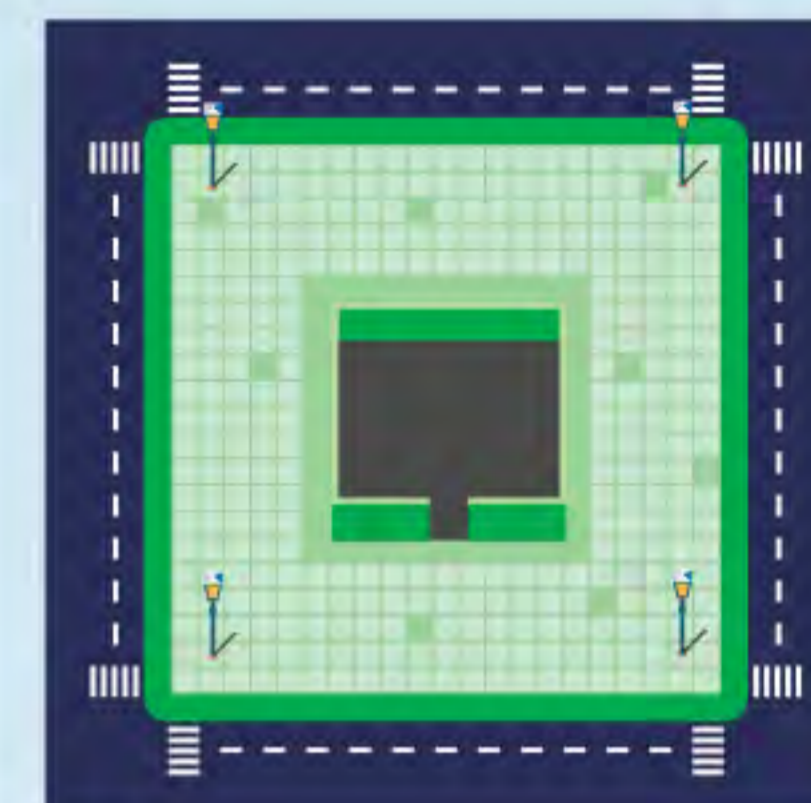
타일 주머니 1개



시청 타일 1장
(시작 타일)



상업 구역 타일 20장



주거 구역 타일 20장



주거형 빌딩 지붕 20개



상업형 빌딩 지붕 20개
(둥근 것 10개, 뾰족한 것 10개)



계약 카드 50장



목표 카드 6장



요약 카드 4장 (양면)



점수판 1개

★ 특수 타일

특수 타일 수량



특수 타일 20장

- 성당 2장
- 경찰서 2장
- 학교 2장
- 병원 1장
- 공원 6장
- 와인바 2장
- 은행 2장
- 쇼핑몰 2장
- 경기장 1장

예시- 경기장

특수 타일의 테두리는 빨간색입니다.
 특수 타일은 상하좌우로 인접한 빌딩들의 점수 계산에 영향을 줍니다.
 예를 들어, 경기장 에 인접한 주거형 빌딩에는 점수 -1이, 상업형 빌딩에는 점수 +2가 적용됩니다.
 (이 추가 점수는 빌딩의 각 층에 적용됩니다.)



II. 게임의 준비



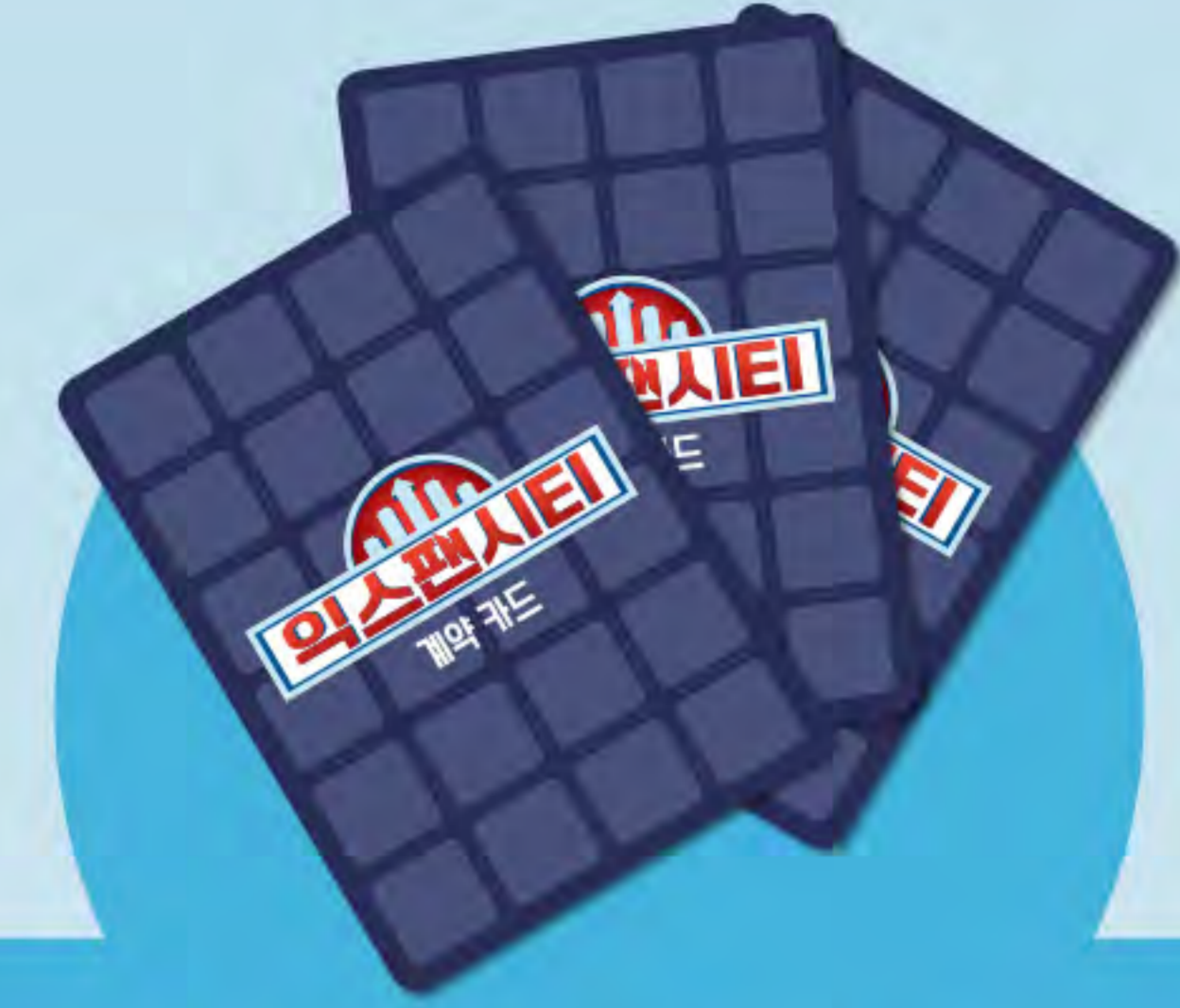
플레이어들은 각자 자기 색깔을 하나씩 고릅니다. 모든 플레이어의 빌딩 블록을 테이블 한곳에 모아두고 이곳을 창고라고 부릅니다.

1



지붕 40개 (주거형 빌딩 지붕과 상업형 빌딩 지붕)를 모두가 쉽게 접근할 수 있는 위치에 모아둡니다.

2



계약 카드를 모두 섞은 뒤, 더미를 만들어 뒷면이 보이도록 놓습니다. 모두가 쉽게 접근할 수 있는 위치에 둡니다.

3



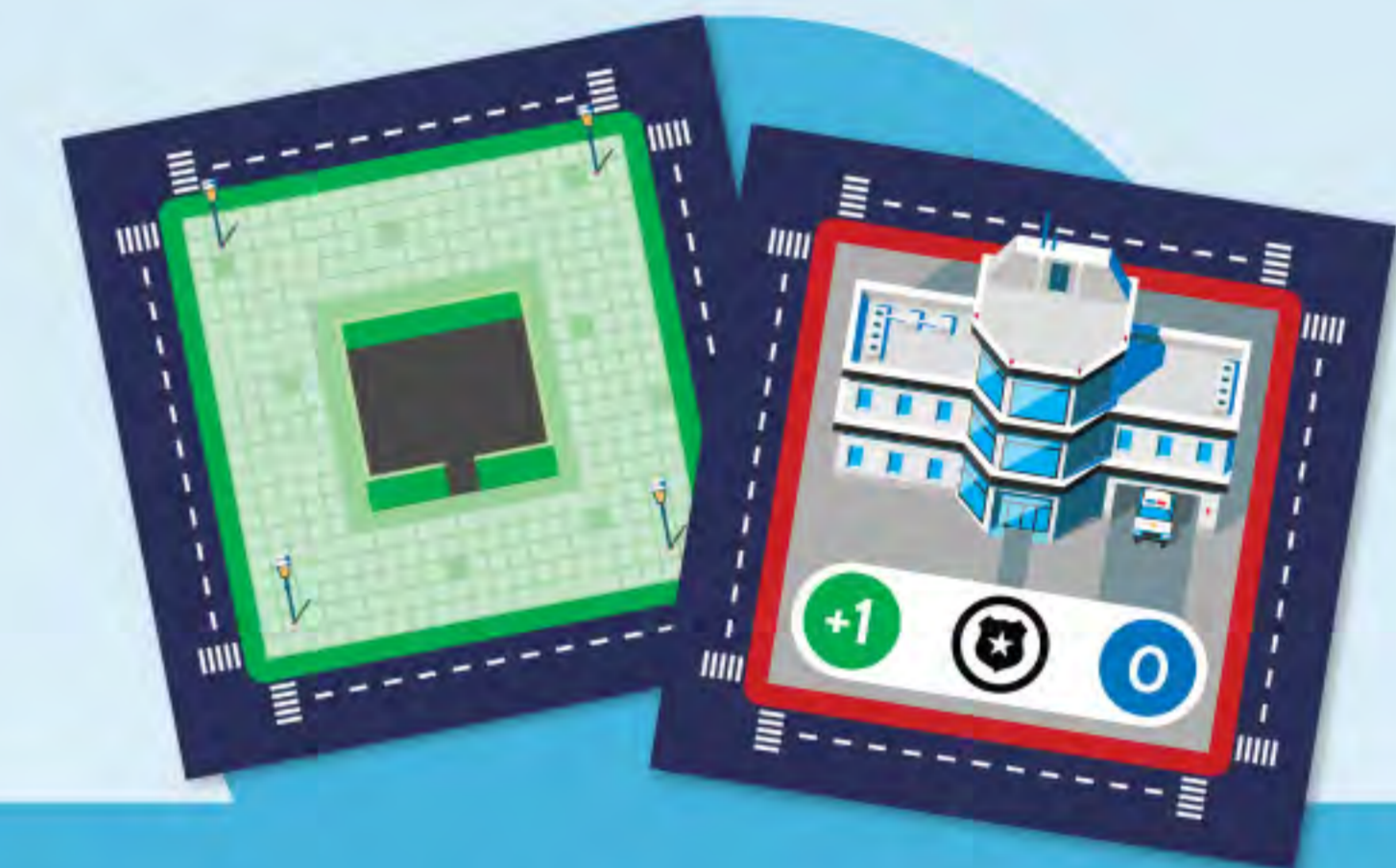
점수판을 창고 근처에 놓습니다. 시청 타일을 테이블 중앙에 놓습니다.

4



나머지 타일 60장을 타일 주머니에 넣고 섞습니다.

5



플레이어들은 타일 주머니에서 각자 타일 2장씩 무작위로 뽑아 가져갑니다. 가져간 타일 앞면을 다른 플레이어들에게 보여주면 안 됩니다.

6



각자 자신의 빌딩 블록 1개씩을 점수판 윗부분에 놓습니다. 각자의 블록 6개씩을 가져와서 자기 앞에 놓고 이곳을 공급처라고 부릅니다. 나머지 블록은 각자의 창고에 둡니다.

7



목표 카드를 모두 섞고 그중 3장을 무작위로 뽑아 앞면으로 펼쳐 둡니다. 나머지는 사용하지 않으니 상자에 되돌려 놓습니다.

8



각자 요약 카드를 1장씩 가집니다. 요약 카드의 한쪽 면에는 차례 구성과 타일 수량이, 반대쪽 면에는 건축 규정이 나와 있습니다.

9

III. 게임의 진행

지난주에 가장 높은 빌딩에 있었던 사람이 시작 플레이어가 됩니다. 자기 차례가 되면 1~5단계를 순서대로 진행하고, 5단계까지 끝냈으면 왼쪽 플레이어에게 차례를 넘깁니다.

1단계: 구역 타일 1장 놓기

자기 손에 있는 타일 2장 중 1장을 골라 테이블에 놓습니다. 이때 반드시 기존 타일 중 최소 1장과 인접해야 합니다. 시청 타일에 인접해도 됩니다. (타일이 인접한 것은 다른 타일과 한 번이 맞닿은 것을 의미합니다. 즉, 꼭짓점만 닿도록 놓는 건 안 됩니다.)



2단계: 건설하기 (행동 3회)

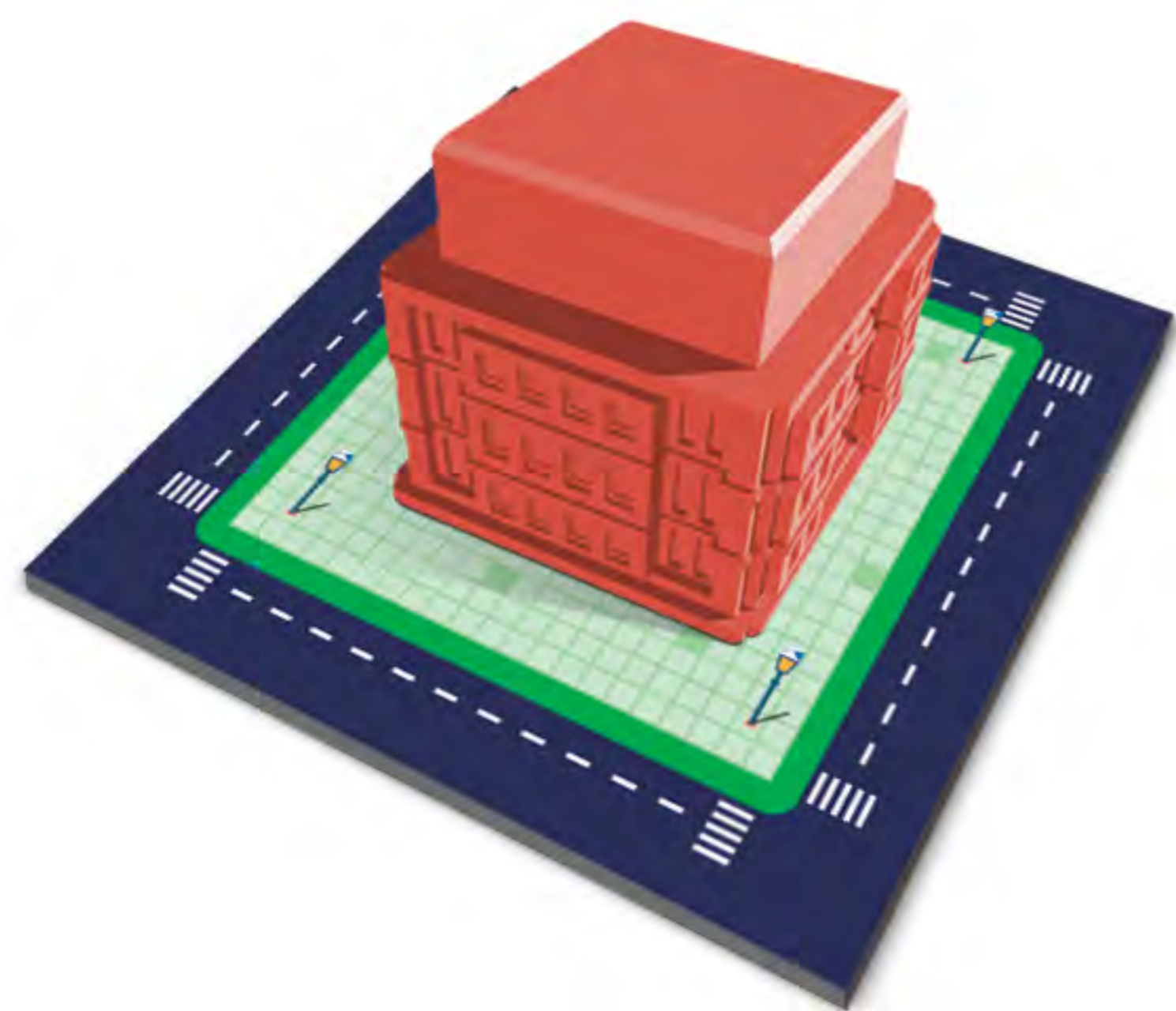
이 단계에는 정확히 행동 3회를 수행해야 합니다. 빌딩 건축과 자재 확보 행동을 어떤 식으로 조합해도 상관없습니다.

예 빌딩 건축을 하고 자재 확보를 한 뒤 다시 빌딩 건축을 합니다.

A) 빌딩 건축

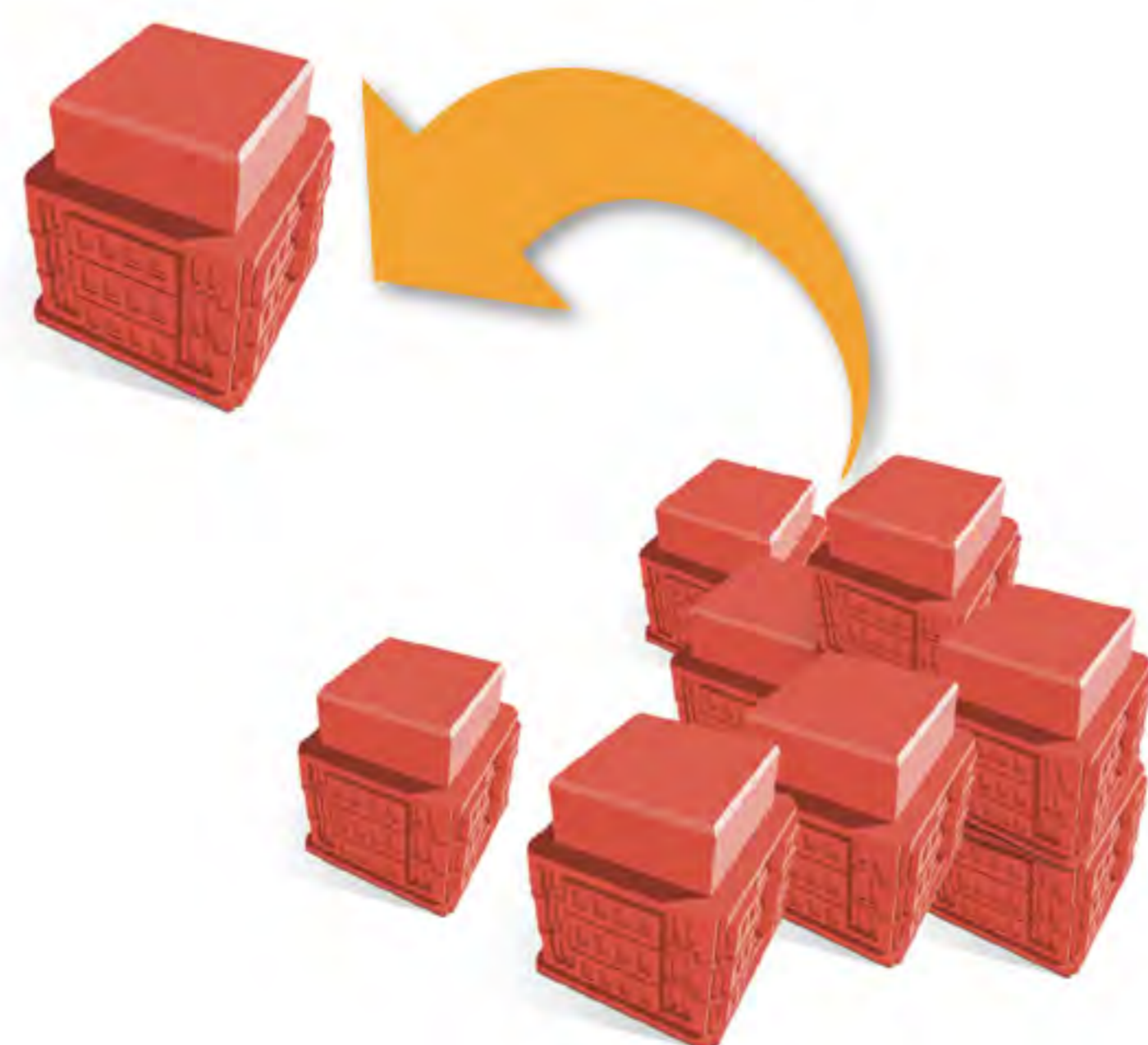
공급처에서 자기 빌딩 블록 1개를 가져와서, 비어있는 주거/상업 구역 타일 위 또는 자신의 기존 빌딩 위에 놓습니다.

이때 반드시 건축 규정을 따라야 합니다. (5쪽 참고)



B) 자재 확보

자신의 빌딩 블록 1개를 창고에서 공급처로 옮깁니다. 만약 행동 횟수가 남아있다면 이 블록을 바로 '빌딩 건축'에 사용해도 됩니다.



3단계: 빌딩 완성하기

2단계에서 행동 3번을 모두 마쳤다면, 이제 자기 빌딩에 지붕을 얹어 완성할 수 있습니다. 지붕을 얹을 빌딩의 수는 마음대로 정해도 되지만, 반드시 도시의 층수 제한 규정에 맞는 빌딩에만 지붕을 얹을 수 있습니다. (5쪽 '건축 규정' 참고).



중요

1단계: 구역 타일 1장 놓기와 **3단계: 빌딩 완성하기**는 **2단계**에 수행하는 행동 3회에 포함되지 않습니다!

자신의 빌딩을 완성할 때마다, 그 빌딩의 층수와 인접한 특수 타일을 토대로 빌딩의 점수를 계산합니다(6쪽 '빌딩 완성 & 계약 카드' 참고). 이렇게 얻은 점수만큼 점수판에서 자기 블록을

전진시킵니다. 빌딩 완성을 끝낸 뒤에는 이번 차례에 완성한 자기 빌딩 수만큼 새로운 계약 카드를 가져옵니다. 계약 카드 2장을 뽑아서 그중 1장은 골라서 가지고 나머지 1장은 더미 맨 아래에 넣습니다. 이것을 이번 차례에 완성한 자기 빌딩 수만큼 반복합니다. 어떤 계약 카드를 가져왔는지는 공개하지 않습니다.

4단계: 계약 완수하기 (선택 사항)

만약 자신의 계약 카드 중에서 조건이 충족된 카드가 있다면(이번 차례에 뽑은 카드와 다른 플레이어 차례에 조건을 충족한 카드도 포함), 그 계약 카드를 공개하고 해당 점수를 점수판에 기록합니다. 혹시 깜빡하고 조건이 충족된 카드를 공개하지 못했어도 불이익은 없습니다. 다음 자기 차례에 공개하면 됩니다.

5단계: 구역 타일 보충하기

타일 주머니에서 타일 2장을 무작위로 뽑고 그중 1장만 골라서 손에 듭니다. 나머지 1장은 다시 타일 주머니에 넣습니다.

도시의 시 의회에는 빌딩 건설에 관련된 규정이 있습니다! 한 사람이 한 번에 지을 수 있는 빌딩은 몇 채인지, 빌딩은 최고 몇 층까지 지을 수 있는지, 완성된 빌딩의 점수는 어떻게 계산하는지 등이 정해져 있습니다.

건축 규정

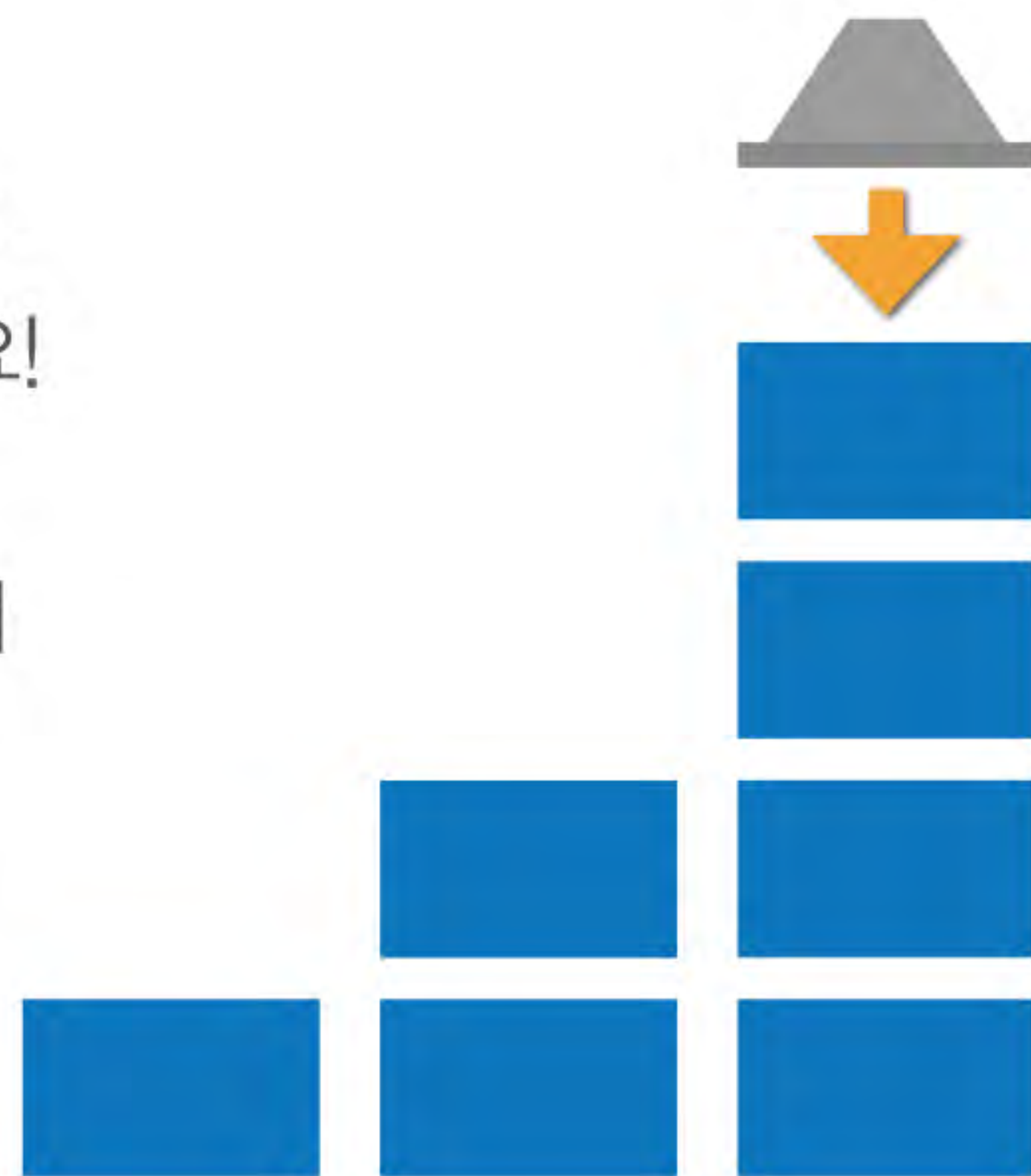
새로운 빌딩 건설

새 빌딩은 상업 구역 타일과 주거 구역 타일 위에만 지을 수 있습니다. 시청 타일이나 특수 타일 위에는 빌딩을 지을 수 없습니다. 각 타일 위에는 1명만 빌딩을 지을 수 있습니다. 어떤 상업/주거 구역 타일에 누군가가 첫 블록을 놓았다면, 그 타일 위에는 다른 플레이어들이 자기 블록을 놓을 수 없습니다. 게임을 하는 동안, 미완성 빌딩(지붕이 없는 빌딩)은 각 플레이어가 최대 3채까지만 소유할 수 있습니다. (시 의회에서는 빌딩을 완성하지도 않고 무책임하게 공사를 남발하는 기획자를 싫어합니다!) 따라서 이미 빌딩 3채를 건설 중인 플레이어는 새로운 빌딩을 짓기 시작할 수 없습니다.

중요

건설 중인 빌딩은

플레이어마다 3채까지만 소유할 수 있습니다. 전문 도시기획자들도 깜빡하기 쉬운 부분이니 주의하세요! 빌딩을 완성할 수 있는 시점은 자기 차례가 끝날 때입니다. 따라서 만약 다음 차례에 새로운 빌딩을 짓고 싶다면, 반드시 이번 차례에 지붕을 얹어서 완성되지 않은 빌딩 수를 줄여야 합니다.



자기 빌딩에 새로운 블록(층) 추가

빌딩을 짓는 데는 시간이 걸립니다! 자기 차례에는 빌딩마다 1층씩만 올릴 수 있습니다.

예를 들어 한 빌딩에 블록 3개를 한꺼번에 올릴 수는 없습니다.

2단계: 건설하기 단계에 할 수 있는 행동 3회로 빌딩 3채에 각각 블록 하나씩을 올리는 것은 가능합니다. 빌딩을 올릴 수 있는 최대 층수는, '현재 완성된 자신의 해당 종류 빌딩 중 가장 높은 빌딩'보다 딱 1층 더 높은 층수입니다.

(시 의회에서는 여러분이 높은 빌딩을 짓기 전에 먼저 기본적인 빌딩을 지을 능력이 있는지를 증명하길 원합니다.)



주거형 빌딩과 상업형 빌딩은 서로 다른 종류로 취급하며 층수 제한 규칙도 다릅니다. 각 빌딩 종류에 대한 자세한 내용은 다음과 같습니다

주거형 빌딩

주거형 빌딩은 반드시 1~3층으로만 지어야 합니다. (3층이 최고층입니다.) 그래서 처음에는 자신의 1층 주거형 빌딩을 짓고 그 차례에 바로 지붕을 얹어야 합니다. 그래야 다음에 자신의 다른 주거형 빌딩을 2층으로 올릴 수 있습니다. 마찬가지로 2층 주거형 빌딩을 완성해야만 3층 주거형 빌딩을 지을 자격이 생깁니다. (낮은 층수 빌딩은 언제든지 지을 수 있습니다.)

참조 자신의 첫 주거형 빌딩은 블록을 놓자마자 최대 층수가 됩니다. 그것을 바로 완성하면 계약 카드를 일찍 얻을 수 있고, 다음 차례에는 더 높은 빌딩을 완성할 수 있습니다.

상업형 빌딩

상업형 빌딩은 약간 복잡합니다.

완성하려면 최소 4층은 되어야 하기 때문입니다. 따라서 처음 몇 차례 동안에는 4층이 되기 전까지 한 차례에 한 층씩 1층-2층-3층을 쌓아두어야 합니다. 즉, 상업형 빌딩은 1~4층까지는 '완성한 빌딩보다 딱 1층 더 높은 층수' 제한에 영향받지 않습니다. 한 플레이어가 미완성 상업형 빌딩 3채를 소유할 수도 있고, 그 3채가 서로 층수가 달라도 됩니다. 다만 4층 상업형 빌딩을 완성하기 전에는 5층을 올릴 수 없습니다.

4층 상업형 빌딩을 완성한 플레이어는 5층 상업형 빌딩을 지을 수 있고, 5층 상업형 빌딩을 완성하면 6층 상업형 빌딩을 지을 수 있습니다. 상업형 빌딩에는 최고층 제한이 없습니다!

주거형/상업형 빌딩의 층수 제한을 정리하면 아래 표와 같습니다.

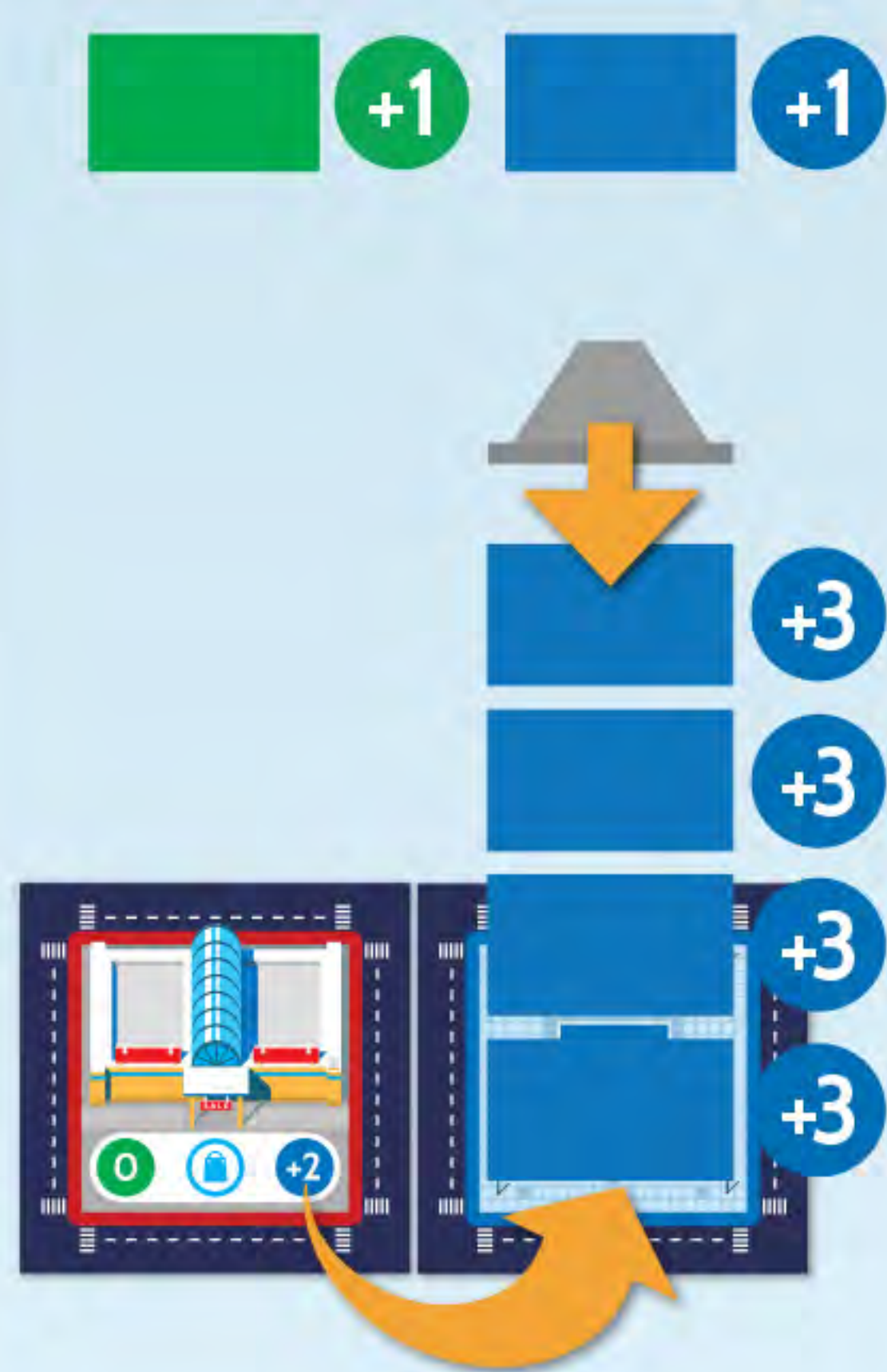
	최소 층수	최대 층수
주거형 빌딩	1	3
상업형 빌딩	4	∞

시 의회는 플레이어가 빌딩을 완성하면 특별한 계약을 맺을 기회를 줍니다.

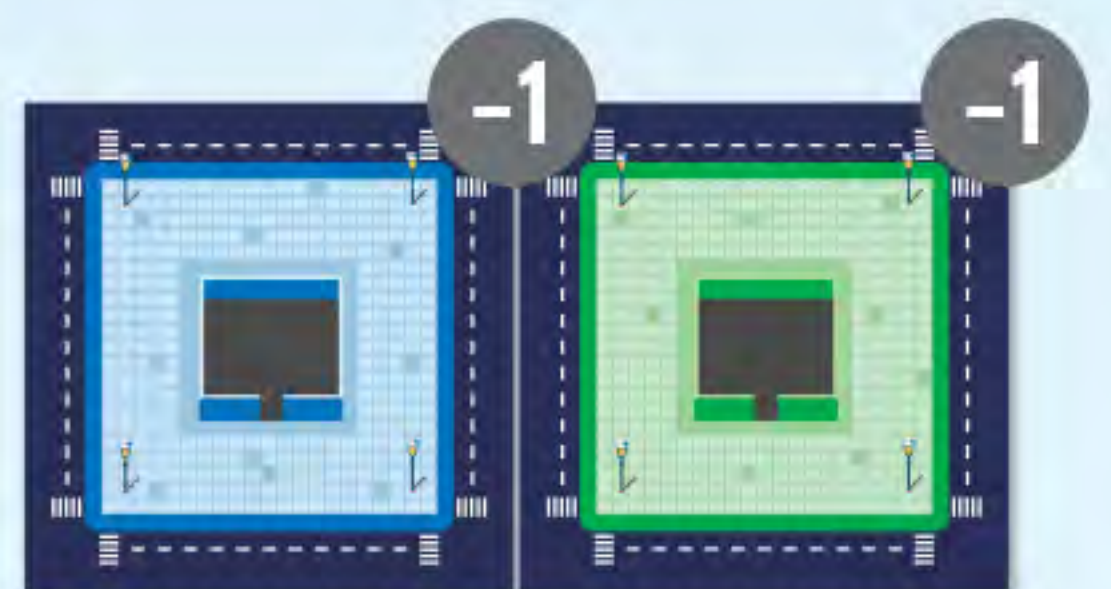
빌딩 완성 & 계약 카드

자신이 건설 중인 빌딩이 충분히 만족스럽고 건축 규정도 어기지 않았다면, 그 빌딩에 지붕을 얹어 완성할 수 있습니다. 주거형 빌딩을 완성하려면 납작한 지붕을 얹고, 상업형 빌딩을 완성하려면 둥근 지붕이나 뾰족한 지붕 중에서 원하는 것을 얹습니다.

지붕을 얹어 빌딩을 완성하면, 다음 규칙에 따라 즉시 그 빌딩의 점수를 계산합니다.



빌딩 각 층의 기본 점수는 1점입니다. 해당 빌딩에 인접한 모든 특수 타일들의 점수를 적용합니다. (파란 동그라미는 상업형 빌딩에, 녹색 동그라미는 주거형 빌딩에 적용됩니다.) 특수 타일의 점수는 건물의 각 층마다 적용합니다. 예를 들어 쇼핑몰(상업형 건물에 +2점)에 인접한 4층 상업형 빌딩을 완성했다면, 각 층은 3점으로 계산합니다(기본 1점 + 쇼핑몰 2점).



비어있는 주거/상업 구역 타일을 공터라고 합니다. 공터에 인접한 빌딩에는 층마다 -1점이 적용됩니다.

특수 타일 점수를 모두 적용한 뒤, 그 값에 빌딩의 층수를 곱하여 최종 빌딩 점수를 계산합니다. 예를 들어, 한 층에 3점인 4층짜리 상업형 빌딩의 점수는 12점입니다.



한번 계산이 끝난 빌딩 점수는 절대 변하지 않습니다. 나중에 다른 특수 타일이나 공터가 그 빌딩 옆에 새롭게 놓이더라도, 이미 완성된 빌딩의 점수에는 절대 영향을 주지 못합니다.

12

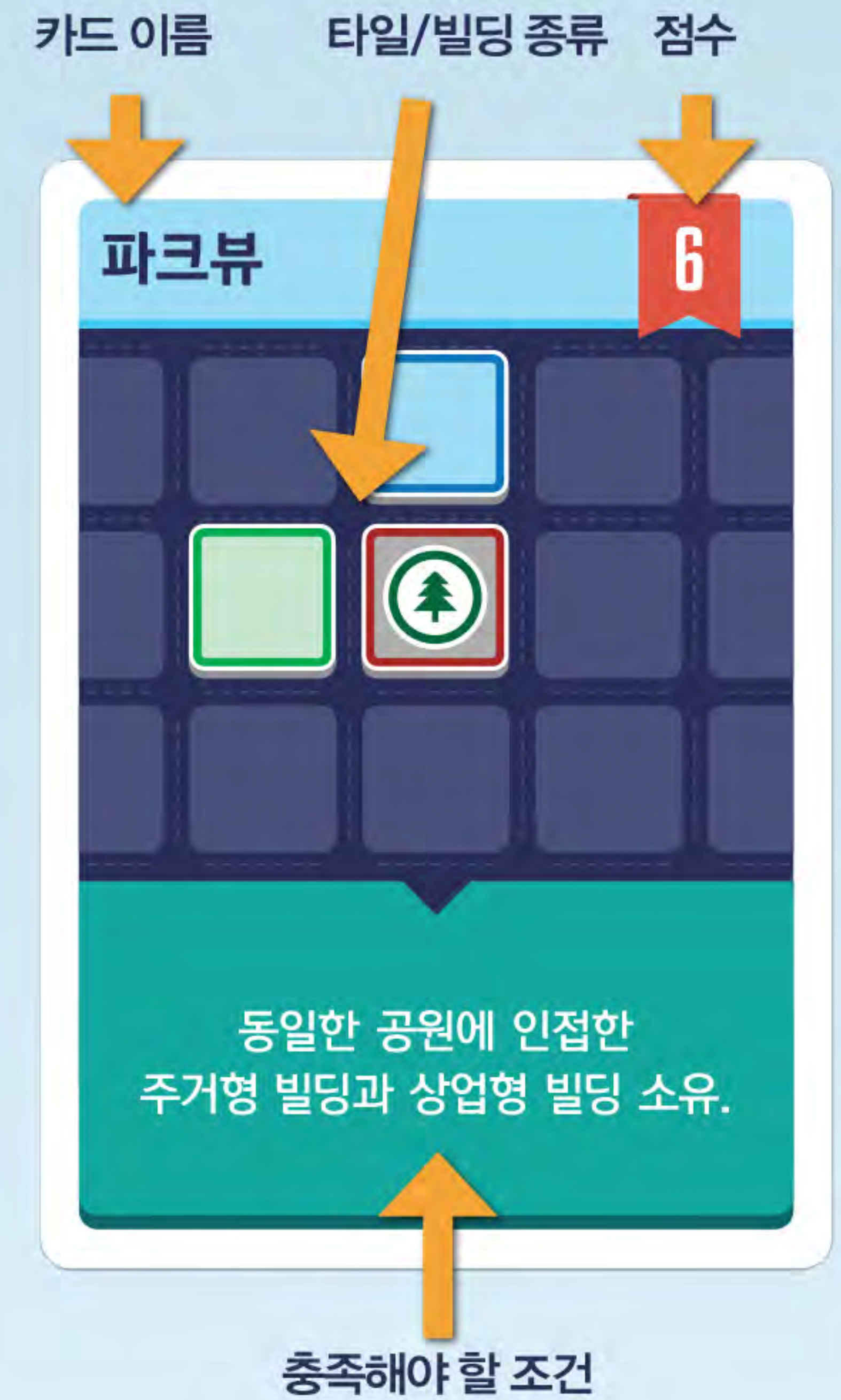
점수 계산 공식

$$\frac{(\text{기본 1점} + \text{인접한 특수 타일 점수} - \text{인접한 공터의 수}) \times \text{층수}}{=} \text{빌딩 점수}$$

계약 카드

계약 카드는 게임 중에 달성할 수 있는 각자의 비밀 목표입니다. 자신의 차례 중 **4단계: 계약 완수하기** 단계에, 가지고 있던 계약 카드 중 조건을 충족한 카드들을 공개하고 해당 점수를 획득할 수 있습니다.

자기 손에 들 수 있는 계약 카드 수에는 제한이 없으며, 계약 카드를 게임 끝날 때까지 완수하지 못해도 불이익은 없습니다. 대부분의 계약 카드에는 도시를 구성하는 다양한 요소가 들어갑니다. 예를 들자면 '와인바 옆에 6층 상업형 빌딩을 완성하기'가 있습니다. 각 요소가 어떤 순서로 충족되는지는 전혀 상관이 없습니다. 빌딩을 완성해서 점수를 계산한 이후에 계약 카드의 조건이 충족되는 것도 가능합니다. 계약 카드에 빌딩의 층수가 적혀 있다면, 정확히 그 층수의 빌딩이 있어야 조건을 충족합니다.



계약 용어 설명

내 소유 빌딩	자기 색깔 빌딩. (완성/미완성 여부는 무관)
완성	지붕을 얹어서 점수를 계산한 빌딩. (계약 조건 충족을 위한 모든 완성된 빌딩은 자기 소유의 빌딩이어야 함.)
인접	다른 타일과 한 번이 붙어있는 상태.
일렬로 이어지기	위에서 볼 때 가로 또는 세로로 여러 빌딩이 한 줄로 이어진 형태
1층 / 2층 / 3층 / ...	빌딩의 층수.
2×2 (또는) 3×3	테이블 중앙에 타일/빌딩이 2×2 또는 3×3 모양으로 형성된 것. (타일 사이의 빈 구역도 포함)

차례 예시



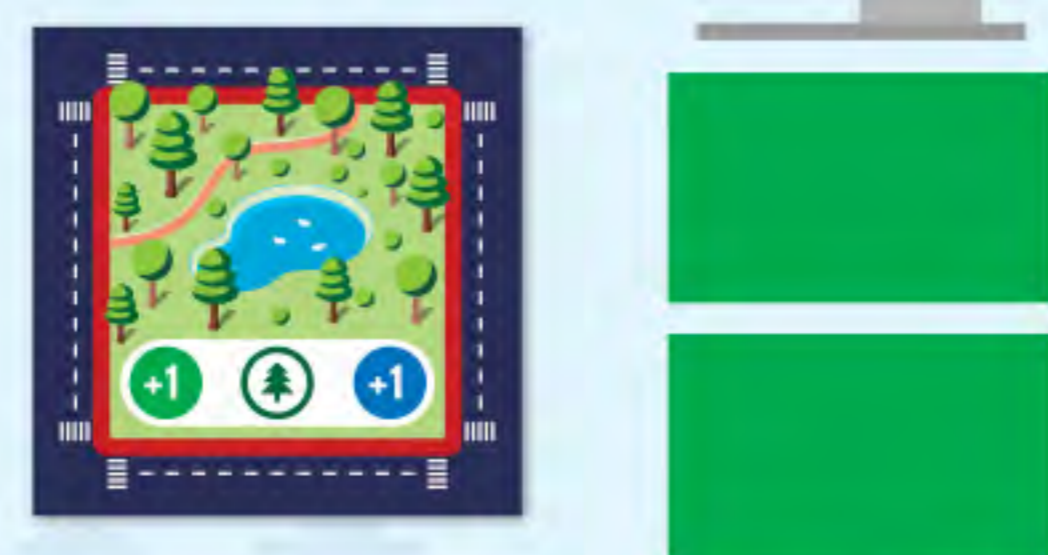
메리(빨간색 플레이어)가 익스팬시티 게임을 하고 있습니다. 이제 메리가 어떻게 점수 낼 기회를 찾아내는지 알아보도록 하겠습니다. 메리는 공원 타일을 놓으면서 자기 차례를 시작합니다. 공원 타일은 인접한 빌딩에 +1점을 줍니다. (오른쪽에 있는 메리의 상업형 빌딩은 이미 완성하여 점수 계산을 했기 때문에 영향을 받지 않습니다.)

이제 메리는 행동 3회를 수행합니다.

- 1 공급처에서 자기 블록 1개를 가져와 자신의 미완성 주거형 빌딩에 올립니다.
- 2 자기 블록 1개를 자기 창고에서 공급처로 옮깁니다.
- 3 공급처에서 자기 블록 1개를 가져와, 자신의 미완성 상업형 빌딩에 올립니다.

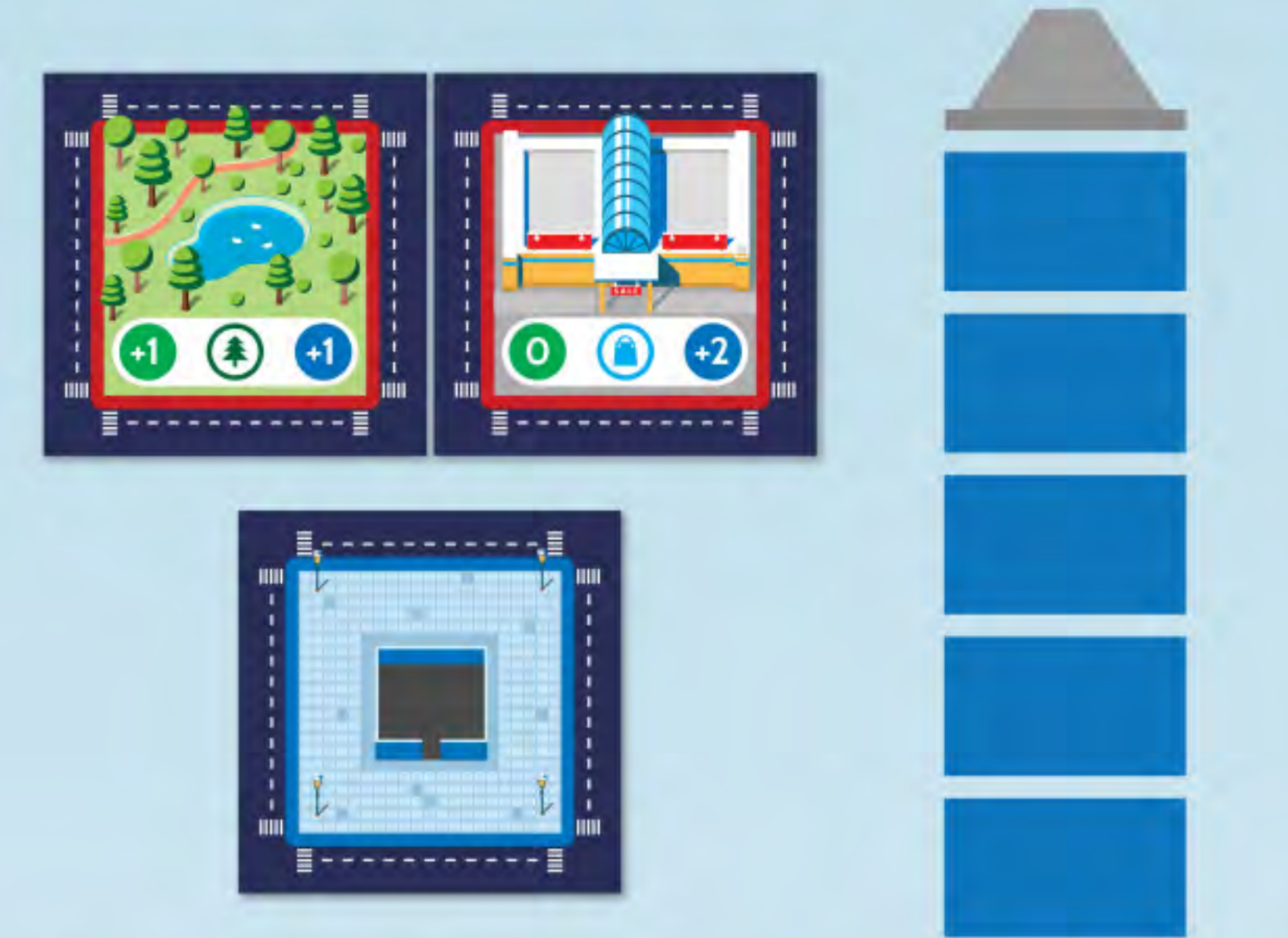


행동 3회가 모두 끝났습니다. 이제 메리는 자기 빌딩을 원하는 수만큼 완성할 수 있습니다. 메리는 자신의 2층짜리 주거형 빌딩에 지붕을 얹어 완성하고 4점을 얻습니다. 방금 놓은 공원 타일로 인해 각 층에 점수를 추가합니다. 빌딩 위쪽에 있는 쇼핑물 타일은 주거형 빌딩에는 영향을 미치지 않습니다.



(기본 1점 + 공원 1점) × 2층 = 4

다음으로 메리는 가운데에 있는 자신의 최고층 상업형 빌딩에 지붕을 얹습니다. 이 빌딩 옆에는 공터가 있어서 점수가 깎이지만, 공원과 쇼핑물 덕에 15점을 얻을 수 있습니다. 메리의 마지막 미완성 빌딩(왼쪽 위의 상업형 빌딩)은 완성할 수 있는 최소 층수인 4층이 안 되므로, 더 이상 완성할 빌딩이 없습니다. 메리는 이번 차례에 완성한 빌딩마다 계약 카드를 받습니다. 2장을 뽑아 1장을 가지고 나머지는 더미 아래쪽에 넣습니다. 이것을 완성한 빌딩 수만큼 수행합니다(총 2번).



(기본 1점 + 공원 1점 + 쇼핑물 2점 - 공터 1점) × 5층 = 15



운이 좋네요! 방금 메리가 가져온 계약 카드 중 1장은 벌써 조건이 충족되었습니다. (같은 공원에 인접한 상업형 빌딩과 주거형 빌딩을 하나씩 소유하기) 메리는 이 계약 카드를 공개하고 곧바로 점수를 얻습니다. 마지막으로 메리는 타일 주머니에서 타일 2장을 뽑아서 1장을 골라서 가지고 남은 1장은 주머니에 넣습니다. 메리의 차례가 끝납니다.

IV. 게임의 종료

플레이어들의 손에 있는 타일을 포함해 모든 타일이 테이블에 놓이면, 그 플레이어의 차례가 끝난 뒤 게임이 끝납니다.



모든 플레이어는 테이블에 펼쳐진 목표 카드를 살펴보고 누가 각 카드의 점수를 받을지 확인합니다. 목표마다 공동 1등이 있다면 해당 플레이어들이 그 점수를 똑같이 나누어 받습니다. 최종 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다!

승자는 이제 자리에 편히 앉아서 다른 패배자들이 고질라처럼 도시를 부수는 걸 지켜보면 됩니다. 뒷정리는 부순 사람들이 알아서 할 겁니다.



CREDITS

- ★ **게임 디자인:** Alex Cutler
- ★ **게임 공동 디자인:** Matt Fantastic and Alex Graffeo-Cohen
- ★ **일러스트, 로고, 커버 디자인:** Coen Pohl
- ★ **개발:** Peter Vaughan
- ★ **생산:** Shari Spiro, AdMagic
- ★ **헌정:** To my father, John, who taught me to love games from an early age and has always supported my creative endeavors.
- ★ **플레이 테스트:** Ralph Anderson, Oliver Augustin, Matt Aycok, Dahiana Baez, Mike Belsole, Larry Bogucki, Mike Boucher, Orson Bradford, Jimmy Brewer, Olivia Clemmons, John Cutler, Astrid Dalmady, Laura Daniels, Ben de Leiris, Ari Erlbaum, Don Eskridge, Camber Freese, McKenna Freese, Meia Freese, Olivia Graffeo-Cohen, Katie Gudmundsen, Christine Haley, Grace Heusner, Taylor Jones, Trevor Kelly, Rory Lamond, Brian Leet, Kevin Leonard, Gordon LeVasseur, Jonathan Levinsohn, Rachel Lim, Trish Loter, Erin McDonald, Martin Louis Meyers, Jason Miceli, Andrew Moncada, Joe Murolo, Brandon Patton, Lianna Percy, Matt Plourde, James Pyland, Mason Rabinowitz, Gabriel Ratti-Angulo, Heather Richardson, Paul Rink, Tamar Roomian, Artie Rothenberg, Adam Roy, Emily Schmidt, Lisa Scott, Matt Scott, Garrett Sendlewski, Emily Shaw, Tim Shaw, Zev Shlasinger, Greg Slusher, Christian Strain, Daniel Strain, Julie Strain, David Super, Matt Snyder, Justin Thomas, Sean Wagoner, Matt Walker, Adam Watts, Tiffany Wayne, James Wood, Jackie Yantachka, Daniel Yen

- ★ **감사한 분들:**
 - Let's Make Games: Vermont
 - The New Haven Game Makers Guild
 - Elm City Games
 - Moy Shin Hung (Prototype Art)
 - Angel Tanos (Prototype Art)
 - Tim Humphrey (Prototype 3D Printing)
 - Christian Strain (3D Building Models)
 - Wes Straub (Rules and Other Graphic Work)



© Breaking Games. All Rights Reserved. Made in China by AdMagic.
Breaking Games LLC - 125 Main Street, Netcong, NJ, USA 07857



www.happybaobab.com