

게임 설명서



7+



2~4



30'



행복한바오밥은 플레이어가  
가장 많은 동양을 찾아주세요.  
[www.zappytoobab.com](http://www.zappytoobab.com)

# 드랍 더 네트

선장님 네트주세요!



EHAIL

Sylvain Aublin



# 드람 더 네트

나는 스웬이 넘치는 어부!  
 바다로 나가면 신이 나지요  
 우리가 잡은 물고긴 신선♪  
 부러워하는 다른 어부들의 시선  
**요! 선장님~ 비트, 아니 드람 더 네트!**



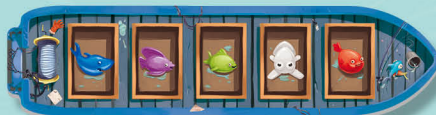
## I. 게임 구성물



물고기 60마리 (5가지 종류, 각 12마리)



네트 4개



보트 4개



물고기 가격 토큰 20개  
 (5가지 종류, 각 4개)



낚시대 1개



점수 표시 토큰 4개



시장 보드 1개



## II. 게임 목적

선 플레이어가 이번 라운드에 사용할 네트를 정합니다. 모든 플레이어가 그 네트를 사용하여 한 차례씩 물고기를 잡고, 잡은 물고기 중 원하는 한 종류의 가격을 올립니다. 총 4라운드를 진행한 뒤, 즉 4종류 네트로 모두가 한 번씩 물고기를 잡으면 게임이 끝납니다. 시장 보드에 표시된 가격에 따라 물고기 점수를 계산하고, 싱싱한 물고기 점수를 더한 총 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

## III. 게임 준비

- 1 넓은 공간에 물고기를 적절히 퍼뜨려 놓습니다. 물고기가 놓인 공간을 '바다'라고 부릅니다.
- 2 원하는 색의 **보트** 1개를 골라 자기 앞에 놓습니다.
- 3 바다 바깥쪽에 **시장 보드**를 놓습니다. 시장 보드 옆에 **물고기 가격 토큰**을 모아 놓습니다.
- 4 시장 보드 근처에 **점수 표시 토큰**을 놓습니다.
- 5 최근에 바다에 다녀온 사람이 선 플레이어가 됩니다. **낙숫대와 네트 4개**를 가까운 곳에 놓습니다.

**참고** 표면이 매끄러운 테이블이나 바닥이 플레이하기에 좋습니다.



## IV. 게임 진행

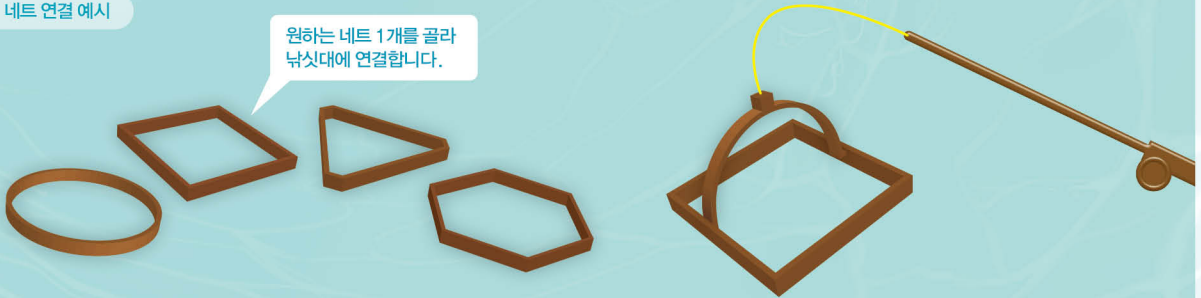
선 플레이어는 4가지 모양의 네트 중 1개를 선택하여 낚싯대에 연결합니다. 이번 라운드에는 선 플레이어가 선택한 네트만 사용하여 모든 플레이어가 한 번씩 물고기를 잡습니다. 모든 플레이어가 한 번씩 차례를 진행하고 나면, 다른 네트로 교체한 뒤 새로운 라운드를 진행합니다.

각 라운드는 선 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가면서 한 번씩 차례를 진행합니다. 자기 차례가 되면, 다음 행동을 순서대로 진행합니다.

🎣 물고기 옮기기 → 🎣 물고기 잡기 → 🎣 물고기 가격 올리기

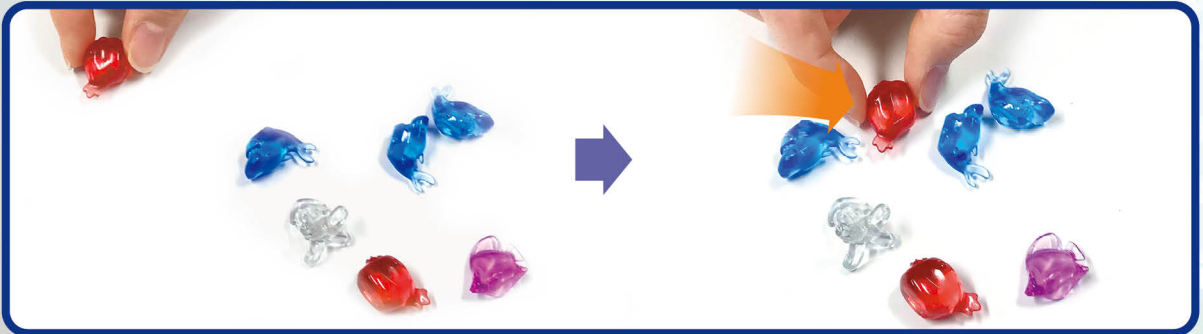
네트 연결 예시

원하는 네트 1개를 골라 낚싯대에 연결합니다.



### 🎣 물고기 옮기기

물고기 1마리를 선택하여, 플레이어가 물고기를 더 쉽게, 더 많이 잡을 수 있도록 옮깁니다. 옮길 때 다른 물고기를 건드리지 않도록 조심하세요.



## 2 물고기 잡기

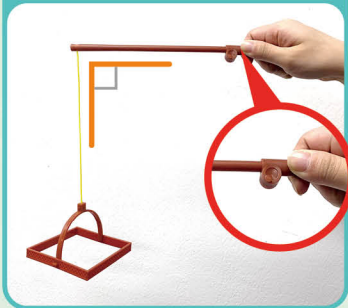
선 플레이어부터 차례대로 낚시대에 연결된 네트로 물고기를 잡습니다.  
물고기 잡는 방법은 다음과 같습니다.

### 물고기 잡는 방법

- 1 **네트 내리기**: 낚시대와 끈이 수직이 되도록 잡습니다. 조심스럽게 네트를 내려 물고기를 네트 안에 가둡니다. 이때, 네트 안쪽이나 바깥쪽에 물고기가 닿지 않아야 합니다.
- 2 **네트 끌고오기**: 물고기를 네트 안에 가뒀다면, 낚시대를 네트에 걸어서 자기 보트 앞으로 끌고 옵니다. 이때, 네트 밖에 있는 물고기에 네트가 닿으면 안됩니다.

**참고** 게임에 익숙하다면 숙련자 규칙을 적용할 수 있습니다. 일부 플레이어에게만 숙련자 규칙을 적용하여 핸디캡을 줄 수도 있습니다.

### 네트 내리기



### 네트 끌고오기



다른 물고기에 닿지 않고, 무사히 자기 보트로 네트를 끌고오면 **물고기 잡기 성공**입니다.  
즉시 **3 물고기 가격 올리기** 단계를 진행합니다.

### 물고기 잡기 실패

물고기를 잡는 도중, 다음 2가지 경우 중 1가지라도 해당된다면 **물고기 잡기 실패**입니다.

- 1 **네트 내리기 도중, 네트 안쪽 또는 바깥쪽에 물고기가 닿았을 때**
- 2 **네트 끌고오기 도중, 네트 밖에 있는 물고기에 닿았을 때**

물고기 잡기에 실패하면, 네트 안에 있는 물고기 중 **1마리만 자기 보트로 가져옵니다.** 그리고 네트 안에 남은 물고기 중 2마리까지 원하는 위치로 옮깁니다. 다른 물고기는 그대로 두고, 즉시 차례를 마칩니다.  
(물고기 잡기 실패 시 **3 물고기 가격 올리기** 단계를 진행하지 않습니다.)

## B 물고기 가격 올리기

- 1 네트 안에 있는 물고기 중 1종류를 선택합니다. 해당하는 물고기 가격 토큰 1개를 시장 보드 위에 놓습니다. 물고기 가격 토큰은 시장 보드의 **X2** 칸부터 차례대로 해당하는 칸에 놓습니다.
- 2 그런 뒤 네트 안에 있는 물고기 중 1마리를 선택하여, 바다의 원하는 곳에 돌려놓습니다.
- 3 네트 안에 남은 물고기를 종류별로 구분해, 자기 보트 위에 모두 올려 놓습니다.

**주의** 물고기를 1마리만 잡은 경우, 물고기 가격 토큰을 시장 보드에 놓지 않고, 물고기를 바다에 돌려놓지도 않습니다. 잡은 물고기 1마리를 보트에 올려놓고 차례를 마칩니다.

물고기 가격 올리기 예시



**참고** 시장 보드의 **X5** 칸까지 물고기 가격 토큰이 놓인 경우, 그 물고기 종류는 선택할 수 없습니다. 선택할 수 있는 물고기 종류가 없다면, 물고기 가격 토큰을 올려놓지 않습니다

## V 라운드 종료

모든 플레이어가 자기 차례를 한 번씩 진행했다면 한 라운드가 종료됩니다. 선 플레이어의 왼쪽에 있는 플레이어가 다음 라운드의 선 플레이어가 됩니다.

새로운 선 플레이어는 이전 라운드에 사용한 네트를 상자에 넣어놓고, 아직 게임에서 사용하지 않은 네트 중 1개를 골라 낚시대에 연결하여 다음 라운드를 진행합니다.

## VI. 게임 종료

총 4라운드를 진행한 후 게임이 종료됩니다. 게임이 끝나면, **잡은 물고기 점수**와 **싱싱한 물고기 보너스 점수**를 계산합니다. 시장 보드 가장 왼쪽에 있는 파란색 물고기부터 시작하여, 물고기 종류별로 다음과 같이 점수를 계산합니다.



## 1️⃣ 잡은 물고기 점수

- 1 종류별 잡은 물고기 점수는 다음과 같이 계산합니다.  
(자기가 잡은 해당 종류 물고기 수) X (시장 보드의 해당 종류 물고기 가격)
- 2 얻은 점수를 점수 표시 토큰으로 시장 보드 테두리에 표시합니다.

## 2️⃣ 싱싱한 물고기 보너스 점수

잡은 물고기 점수를 계산하고 나면, 방금 점수를 계산한 물고기 종류에 대해 “**싱싱한 물고기 보너스 점수**”를 계산합니다.

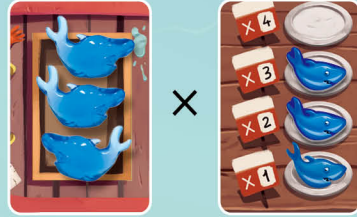
- 1 자기가 잡은 파란색 물고기를 모두 손에 들고 테이블에 살짝 던집니다.
- 2 똑바로 서 있는 물고기가 싱싱한 물고기입니다. 싱싱한 물고기 1마리당 보너스 점수 2점을 받습니다.
- 3 얻은 점수를 점수 표시 토큰으로 시장 보드 테두리에 표시합니다.

같은 방법으로, **파란색** ➔ **보라색** ➔ **초록색** ➔ **하얀색** ➔ **빨간색** 순서로 차례대로 점수를 계산합니다.

점수 계산이 모두 끝난 뒤, 최종 점수가 가장 높은 플레이어가 승리합니다.

동점일 경우 물고기를 가장 많이 잡은 플레이어가 승리합니다. 이마저도 같은 경우, 승리의 기쁨을 함께 누리세요.

### 잡은 물고기 점수 예시

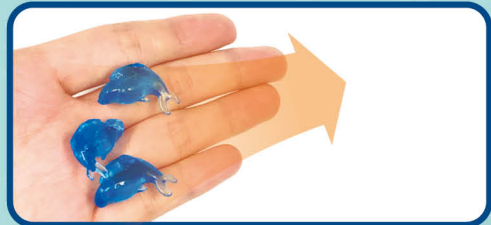


3마리

3점

파란색 물고기 : 3마리 x 3점 = 9점

### 싱싱한 물고기 예시



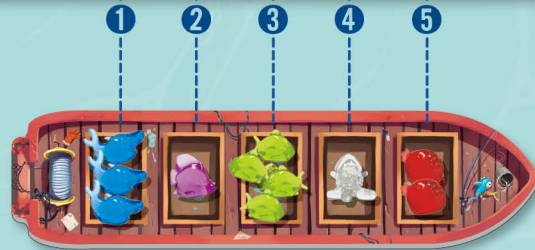
자기가 잡은 파란색 물고기를 모두 손에 들고  
테이블에 살짝 던집니다.  
싱싱한 물고기 보너스 점수 4점을 받습니다.

점수 계산 예시



- ① 파란색 물고기 : 3마리 x 3점 = **9점** + 보너스 점수**4점** = **13점**
- ② 보라색 물고기 : 1마리 x 2점 = **2점** + 보너스 점수**0점** = **2점**
- ③ 초록색 물고기 : 4마리 x 1점 = **4점** + 보너스 점수**2점** = **6점**
- ④ 흰색 물고기 : 1마리 x 5점 = **5점** + 보너스 점수**2점** = **7점**
- ⑤ 빨간색 물고기 : 2마리 x 3점 = **6점** + 보너스 점수**0점** = **6점**

총점 **34점**



게임 정리 예시



사진과 같이 구성물을  
게임 상자에 담아 보관합니다.



Credits

EHAIL  
Sylvain Aublin  
Ian Parovel  
www.happybaobab.com