



10+



2-5



45min.

BURROWS

터널, 순무, 관광객을 다룬 게임
Jeb Havens 作

밝고 화려한 털 색깔로 유명한 땅다람쥐의 서식지, Gopher Gulch에 오신 것을 환영합니다! 땅다람쥐의 까다로운 식성 덕택에 우리 지역의 땅다람쥐는 자신의 털 색깔을 빨간색, 보라색, 주황색 등으로 물들였지요. 이 광경은 정말 믿기 어려운 것이지만, 매 시즌마다 여러분과 같은 흥분한 관광객들을 많이 접하지요. 우리들의 작은 습털같은 친구들을 보기 위해 오죠! 다채로운 땅다람쥐 목장주가 상점에 땅다람쥐를 진열해 놓고 여러분이 보러 오신 것을 정확하게 보여줄 것입니다.

Gopher Gulch에 오신 것을 환영합니다. 다음에 또 오세요!

이 팸플릿은 Gopher Gulch 관광국에서 만들었습니다. GG 관광국은 우리 마을의 어떤 땅다람쥐 목장주도 제휴하지 않았습니다. 불편하신 점이 있다면 직접 목장주에게 문의하시기 바랍니다.

게임 개관



플레이어들은 Gopher Gulch 마을의 땅다람쥐 목장주이며, 각 플레이어는 모든 종류의 땅다람쥐의 이목을 끌기 위해 다람쥐 굴을 파야 합니다. 모든 타일의 균형을 이루는 게 중요합니다. 세 가지 색깔의 굴을 만들어 다람쥐 굴을 만드십시오.

다른 플레이어보다 큰 특정 색깔의 굴을 완성하십시오, 그러면 땅다람쥐는 여러분의 굴로 이동합니다. ; 이 땅다람쥐들은 더 큰 굴에 현혹되기 전까지 계속 이 굴에 있을 것입니다! 돌아다니는 땅다람쥐의 수는 충분치 않으므로, 세 가지 종류의 땅다람쥐를 한 번에 관리할 수는 없을 것입니다.

가끔 관광버스가 도착하면, 관광객들은 자신들의 관광 스케줄에 따라 특정 종류의 땅다람쥐를 보러 할 것입니다. 여러분의 농장에 그러한 특정 땅다람쥐가 없다면, 관광객의 불만을 사게 될 것입니다. 관광 시즌이 종료되었을 때, 불만을 가장 적게 받은 목장주가 승리합니다!

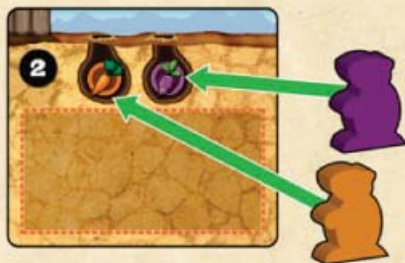
게임 구성물 및 게임의 준비



- 1** 1~5까지 숫자가 쓰인 목장 보드가 있습니다. 각 번호의 목장 보드를 해당 순번의 플레이어에게 주어 모든 플레이어가 목장 보드를 받게 합니다. 남은 보드는 사용하지 않습니다.



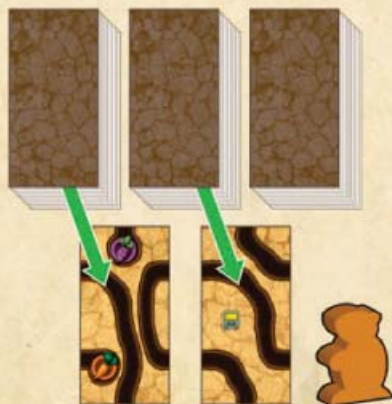
- 2** 땅다람쥐는 12개가 있습니다. 각 목장 보드에 땅다람쥐는 2~3개 놓아 어떤 땅다람쥐가 해당 목장에 서식하는지 표시합니다. 각 플레이어는 자신의 보드에 나와 있는 땅다람쥐를 알맞은 굴에 놓습니다. 빨간색은 빨간색(무) 굴에 서식합니다. 주황색은 주황색(당근) 굴에 서식합니다. 보라색은 보라색(순무) 굴에 서식합니다. 남은 땅다람쥐는 사용하지 않습니다. 각 색깔의 땅다람쥐의 수는 현재 게임에 참여한 플레이어보다 1개 적습니다.



* 2인용 게임에서는 1번 플레이어의 보드에 있는 주황색(당근) 굴에는 땅다람쥐를 놓지 않습니다. ; 오른쪽 그림과 같은 표시로 알 수 있습니다.



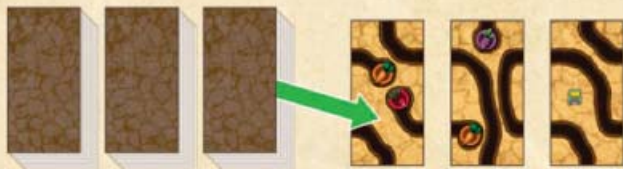
- 3** 굴 타일 80개가 있습니다. 이들을 잘 섞어 앞면이 보이지 않게 몇 개의 더미를 만듭니다. 아무 더미에서나 2개를 뒤집어 뽑는 공급처를 만듭니다.



턴의 진행



먼저, 아무 더미에서나 굴 타일 1개를 뒤집고 해당 타일을 뽑는 공급처에 놓아 공급처의 타일이 3개가 되도록 합니다.

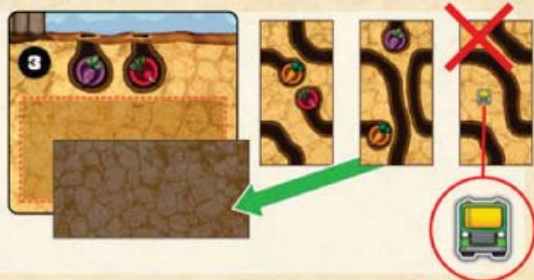


다음, 플레이어는 가) 타일 보유하기, 나) 굴 건설하기 중 한 가지를 선택해야 합니다.

가) 타일 보유하기

뽑는 공급처에서 앞면이 보이는 굴 타일 1개를 선택해 자신의 목장 보드의 보유한 공간에 앞면이 보이지 않게 놓습니다(왜 타일을 보유하는가? 보유한 타일은 나중에 사용할 수 있으며, 이로써 플레이어는 굴을 건설할 때 1개가 아닌 2개의 굴 타일을 사용할 수 있습니다.). 플레이어는 관광버스 표시가 있는 타일은 보유할 수 없습니다. 플레이어는 한 번에 하나의 타일만 보유할 수 있습니다. 타일 보유하기로 자신의 턴은 완전히 끝납니다. 이제 다음 사람이 플레이합니다.

예시 : 3번 플레이어는 타일을 보유하려 합니다. 그녀는 관광버스 표시가 있는 타일은 가져올 수 없으므로, 다른 타일 2개 중 1개를 선택하여 앞면이 보이지 않게 자신의 목장 보드의 보유한 공간에 놓습니다.



나) 굴 건설하기

뽑는 공급처에서 앞면이 보이는 굴 타일 1개를 선택해 자신의 굴에 추가합니다 (각 플레이어는 다른 사람의 굴과 연결되지 않게 자신의 굴을 건설합니다.). 굴 타일은 해당 타일이 현재 자신의 굴과 직각이 되고, 다른 타일과 겹치지 않고, 파인 굴이 연결되는 한, 어떤 위치든, 어떤 방향으로든 놓을 수 있습니다 (플레이어가 아무것도 건설할 수 없다면, 자신이 원하는 위치에 타일을 1개 놓아 새로운 굴을 건설하면 됩니다.). ; 이후에 놓는 타일을 이 타일과 연결할 수 있을 것입니다.)

예시 : 몇 턴이 지나고, 1번 플레이어는 건설하기로 합니다. 그는 뽑는 공급처에서 타일을 선택해 자신이 원하는 방향으로 회전해 자신의 현재 굴과 연결되게 놓습니다. 오른쪽 그림을 보면, 여러 가지 방법 중 가능한 방법은 2가지가 있습니다. ; 모든 타일은 모든 다른 타일과 연결되어야 하기 때문에, 타일을 놓을 수 있는 방법은 여러 가지가 있습니다.



보유한 타일 사용

플레이어가 자신의 목장 보드에 보유한 타일이 있다면, 기본적으로 놓는 타일 1개에 추가로 보유한 타일을 1개 더 사용하여 굴을 연결할 수 있습니다 (사용 순서 관계 없음). 플레이어는 완성된 굴로 인해 땅다람쥐가 이동할지를 알아보기 전, 그리고 가능한 경우라면 관광버스를 이동하기 전에 타일 2개를 반드시 먼저 놓아야 합니다(아래 그림 참조).

예시 : 2번 플레이어는 보유한 타일을 사용하려 합니다. 그는 이 타일을 자신의 굴에 연결하고, 뽑는 공급처에서 타일 1개를 선택해 굴에 연결합니다.



굴 완성하기

플레이어가 자신의 턴에 양 끝에 같은 표시가 있는 굴을 닫힌 굴로써 완성하려면, 완성된 굴이 있어야 하며, 그 속으로 들어갈 땅다람쥐가 있는지 확인해야 합니다 (아래의 "땅다람쥐 이동" 참조). 두 표시가 일치하지 않게 연결하는 굴 타일을 사용하는 것도 가능하지만, 이는 완성된 굴이 아닙니다.



예시 : 오른쪽 예시에서, 2번 플레이어는 양 끝에 무가 있는 닫힌 긴 굴을 만들어서 완성된 굴을 만들었습니다! 그는 또한 한쪽에는 당근이, 다른 한쪽에는 순무가 있는 짧은 굴도 완성했습니다. ; 표시가 일치하지 않으므로, 이는 완성된 굴이 아닙니다.



한 턴에 2개 이상의 굴을 완성하는 것도 가능합니다. 자신이 원하는 순서대로 각 새롭게 완성된 굴로 땅다람쥐가 이동하는지 확인합니다.

땅다람쥐 이동

자신이 완성한 각 굴마다, 플레이어는 그 굴에 상응하는 땅다람쥐가 굴 안으로 이동할지 확인해야 합니다. 굴의 길이는 터널 부분으로 계산합니다. 이 부분을 계산할 때, 표시가 있는 곳을 시작으로 타일 경계를 하나씩 지나칠 때마다 1을 더해 반대편 표시가 있는 곳까지 계산합니다. 플레이어의 목장 보드에 있는 시작 굴 타일은 길이를 1로 간주합니다.

예시 : 목장 보드에 있는 굴은 길이가 1입니다. 오른쪽 그림에서 당근 굴은 길이가 3, 순무 굴은 길이가 2, 무 굴의 길이는 5입니다. 무 굴의 두 부분(2, 4)은 비록 같은 타일에 있지만 서로 다른 부분으로 계산합니다.



- 자신의 굴 중 하나에 해당 색깔의 땅다람쥐가 이미 서식하고 있는데 새로운 굴의 길이가 더 길다면, 해당 땅다람쥐를 긴 굴로 이동합니다. (더 짧다면, 이동하지 않습니다.)



예시 : 2번 플레이어는 자신의 목장 보드에 있는 순무 굴(길이 1)에 보라색 땅다람쥐를 기르고 있습니다. 자신의 턴에, 그는 길이 2짜리 순무 굴을 완성했습니다. 새로운 굴이 더 길기 때문에, 보라색 땅다람쥐는 새로운 길이 2짜리 굴로 이동합니다.

- 자신의 굴 중 하나에 해당 색깔의 땅다람쥐가 서식하지 않는다면, 상대방들은 모두 기르고 있다는 의미입니다. 해당 땅다람쥐가 서식하고 있는 상대방의 굴의 길이를 확인합니다. 해당 색깔의 땅다람쥐가 있는 상대방의 굴 중 가장 짧은 것보다 자신의 것이 더 길다면, 해당 땅다람쥐를 자신의 굴로 이동합니다(더 짧다면, 이동할 수 없습니다. 만약 자신의 것이 더 긴데, 가장 짧은 상대방의 굴이 2개 이상이라면, 둘 중 자신이 원하는 것을 선택할 수 있습니다.).

예시 : 위 그림에 나온 2번 플레이어의 턴이 끝난 후, 3번 플레이어는 자신의 턴에 길이 3짜리 순무 굴을 완성했습니다. 그녀는 보라색 땅다람쥐를 기르지 않고 있기 때문에, 다른 플레이어의 굴을 확인합니다. 1번 플레이어는 길이 4짜리 굴에, 2번 플레이어는 길이 2짜리 굴에 보라색 땅다람쥐를 기르고 있습니다. 따라서 가장 짧은 굴(2번 플레이어의 것)에 있는 보라색 땅다람쥐가 3번 플레이어의 굴로 이동합니다.



2번 플레이어의 굴

3번 플레이어의 굴



1번의 굴

관광버스 표시

이동 가능한 땅다람쥐를 이동시키고 난 후, 방금 사용한 타일에 관광버스 표시가 있다면, 관광버스를 한 칸 Gopher Gulch 쪽(오른쪽)으로 이동합니다. 이는 다음 관광객이 도착했음을 의미하여, 여행 일정표의 다음 단계의 점수를 계산하게 됩니다(아래의 "여행 일정표 계산" 참조).



예시 : 관광버스 표시가 있는 타일이 사용되었습니다. 버스를 한 칸 오른쪽으로 이동합니다. 이는 버스가 Gopher Gulch에 도착한 것을 의미하며, 이제 점수를 계산해봅시다!

여행 일정표 계산

관광버스가 버스 트랙의 Gopher Gulch에 도착하면, 여행 일정표의 가장 왼쪽에 있는 "단계"를 계산합니다 (각 "단계"는 여행 일정표의 각 행을 의미하며 각 행에는 여행 일정표가 1~3개 있을 수 있습니다. 각 일정표에 대한 점수를 따로 계산합니다. ; 이때 순서는 관계없습니다.).



앞에서 본 3인용
여행 일정표 배치 예시의
1, 2, 3단계

각 일정표에는 땅다람쥐의 색깔이 나와 있는데, 이는 관광객들이 가장 보고 싶어하는 땅다람쥐의 색깔입니다. 이 일정표를 자신의 굴 또는 목장에 해당 색깔의 땅다람쥐를 기르지 않는 플레이어에게 줍니다. 각 일정표에는 불만 표시가 1~3개 있는데, 이는 실망한 관광객들에게 플레이어가 받는 불만의 수를 나타냅니다. 플레이어들은 자신의 목장 보드 근처에 일정표를 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

예시 : 관광버스가 Gopher Gulch에 도착했으므로, 여행 일정표를 계산합니다. 몇 라운드를 진행했고, 본 규칙서의 앞에 나와 있는 3인용 게임의 여행 일정표 예시 중 9번째 것을 계산합니다. 이 일정표에는 주황색 땅다람쥐가 있으며, 주황색 땅다람쥐가 없는 사람은 이 일정표(불만 1개)를 받습니다. 또 다른 일정표에는 빨간색 땅다람쥐가 있으며, 역시 빨간색 땅다람쥐가 없는 사람은 이 일정표(불만 2개)를 받습니다.



현재 단계의 모든 일정표를 계산하고, 관광버스를 다시 "START"에 놓은 후 게임을 계속합니다.



여행 일정표의 앞 행에는 빈 일정표가 1~2개 있습니다. 빈 일정표는 관광객들이 특정한 색깔의 땅다람쥐를 보고 싶어하는 게 아니라 땅다람쥐만 보면 된다는 것을 의미합니다. 빈 일정표는 계산할 때 아무에게도 주지 않으며, 박스에 넣습니다.

점수 계산 예시

앞 페이지에서 본 3인용 게임 9번째 단계의 일정표를 계산합니다. 이 단계에는 일정표가 2개입니다. 어떤 순서로 계산하든 관계없습니다.



1번 플레이어의 굴



2번 플레이어의 굴



3번
플레이어의
목장



먼저 주황색(불만 1개)을 계산합니다. 주황색 땅다람쥐가 없는 사람은 3번입니다. 그녀는 이 일정표를 받고 자신의 목장 보드 옆에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 다음으로 빨간색(불만 2개)을 계산합니다. 빨간색 땅다람쥐가 없는 사람은 1번입니다(3번 플레이어는 목장 보드의 시작 굴에 빨간색이 있습니다.). 따라서 1번이 이 일정표를 받아 목장 보드 옆에 앞면이 보이지 않게 놓습니다. 일정표에 대한 계산이 끝났으므로, 관광버스를 1칸 이동합니다. 그리고 게임을 계속합니다.



3번은
이것을
받습니다.

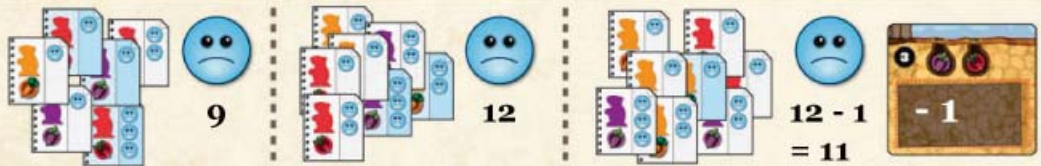


1번은
이것을
받습니다.

게임의 승리



여행 일정표의 마지막 단계를 계산하자마자, 모든 플레이어는 자신의 목장 보드 옆에 놓은 여행 일정표의 불만 표시의 수를 계산합니다. 목장 보드에 타일이 남은 사람은 타일마다 1점을 불만 지수에서 뺍니다. 불만 지수가 가장 낮은 사람이 승리합니다. 동물이 발생하면, 다음 턴이 가장 먼저 돌아오는 사람이 승리합니다.



예시 : 게임이 종료되었을 때, 1번 플레이어는 불만 지수가 9, 2번 플레이어는 12, 3번 플레이어도 12입니다. 3번 플레이어는 목장 보드에 타일이 1개 있으므로 1점을 빼고 불만 지수가 11이 되었습니다. 하지만 게임에 승리하기에는 역부족입니다. 1번 플레이어가 불만 지수 9로 승리했습니다!

CREDITS AND THANKS ★★★★★

Burrows Game Design by: Jeb Havens
Graphic Design and Rules Editing by: Joshua Cappel
Special thanks to all of the playtesters at Cyberlore,
Maxis, and The Havens Cove.



Published by Z-Man Games Inc.
64 Prince Road, Mahopac, NY 10541
For comments, questions, suggestions,
please contact zman@zmangames.com
www.zmangames.com