

ВАПБКОК KLONGS

타 사이트에 등록하거나 상업적 이용,
수정 및 배포를 금합니다.
translated by 섭섭이

디자이너 : Martin Schlegel
일러스트 : Klemens Franz | atelier198
© Reiner Stockhausen dlp 2010
www.dlp-games.de
e-mail: info@dlp-games.de

2~4인용 게임, 10세 이상

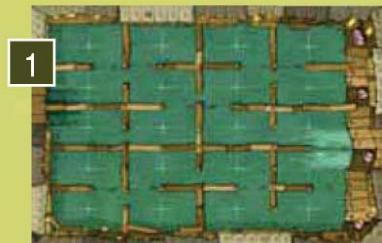
각양각색의 과일, 쌀, 생선들로 가득찬 작은 배들, 흥정하는 상인들 – 태국의 상인들이 배를 이끌고 수상(水上) 시장에 도착하면 방콕의 Klong(운하)에서 볼 수 있는 부산한 광경입니다.

"어디가 배를 댈 최적의 위치일까요?" 플레이어들은 교대로 자신의 배를 수상 시장에 댑니다. 플레이어들은 이 배들을 가장 좋은 위치에 대려고 합니다. 배의 위치에 따라 장날의 성패가 좌우되기 때문입니다. 배들이 몰리는 곳은 돈이 되는 곳이며, 그렇지 못한 곳은 빈손으로 돌아갈 것입니다.

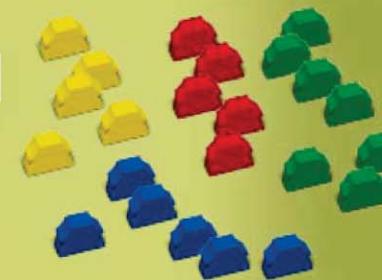
장날이 상인들의 성공에 중요한 영향을 미치지만, 재고품의 최종 점수도 중요합니다. 특정한 상품에 중점을 둔 플레이어는 상당한 성과를 거두게 될 것입니다. 모든 종류의 상품을 모으는 건 좋지 않습니다.

게임 구성물

1 게임 보드 1장



2



3 배 타일 72개



4



4 이동 카드 8장(4가지 색깔)



5 Luk Phat 마커 1개



7



6 대상인 마커 1개

8

7 특수 토큰 2개(6쪽 참조)

8 100점짜리 토큰 4개

게임의 준비

- 게임 보드를 테이블 중앙에 놓습니다.
- 배 타일을 앞면을 보지 않고 섞은 후, 게임 보드 옆에 놓습니다.
각 플레이어는 배 타일 4장을 받습니다. 이때 다른 플레이어들에게 비공개로 합니다.
- 각 플레이어는 한 가지 색깔을 선택한 후, 해당 색깔의 상인, 이동 카드 2장을 받습니다.
이것들을 자신의 앞에 놓습니다. 각 플레이어는 상인 1개를 점수 트랙의 "0"에 놓습니다.

상인의 수는 플레이어의 수에 따라 달라집니다. 2인용 게임 : 상인을 17개씩 받음. 3인용 게임 : 상인을 12개씩 받음. 4인용 게임 : 상인을 9개씩 받음. 남는 상인은 사용하지 않습니다.

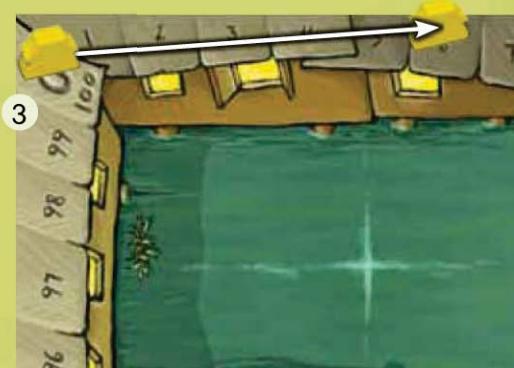
- Luk Phat 마커를 Luk Phat 트랙의 가장 아래 칸에 놓습니다.
- 대상인 마커를 보드 옆에 놓습니다.

게임의 진행

가장 어린 사람이 시작 플레이어가 되며, 이후 시계방향 순으로 진행합니다.

자신의 턴에, 플레이어는 자신의 배 타일 중 1장을 선택하여, 이동 규칙("이동" 참조)에 따라 해당 타일을 빙 수면(water space) 칸에 놓습니다. 그리고 이 플레이어는 배 타일 더미에서 타일 1장을 받습니다(손에 있는 타일은 4장).

Luk Phat  표시가 있는 배가 보드에 놓일 때마다, Luk Phat 마커를 1칸 이동합니다.
플레이어는 Luk Phat 마커가 있는 칸의 점수를 받고, 점수 트랙의 상인을 이동합니다.



예시 : 매리는 Luk Phat 표시가 있는 배를 놓았습니다. 1

시작 위치에 있는 Luk Phat 마커를 "6"으로 이동합니다. 2

매리는 6점을 받고, 점수 트랙에 있는 상인을 6칸 이동합니다. 3

Luk Phat 마커가 "장날(market day, 로 표시)"로 이동하면, 장날을 발생시킨 플레이어는 점수를 받습니다. 또한, 장날 점수 계산이 발생합니다. 소(小)장날 점수 계산과 대(大)장날 점수 계산은 거의 같습니다(차이점은 "대장날" 참조).

소장날 점수 계산 후에는 게임을 계속합니다. 대장날 점수 계산 후에는 창고 점수 계산만 발생합니다("창고 계산" 참조).

최종 점수 계산 후, 점수를 가장 많이 받은 플레이어가 게임에 승리합니다!



배

일반적으로, 배는 3가지 요소로 구성됩니다. : 상품, 상인, 등급.
상인이 있는 배는 중립 상인이 소유한 것입니다.

플레이어들은 이러한 배를 소유할 수 없습니다(오른쪽 그림 참조). 상인이 없는 배(즉, 상인이 있는 곳이 빈 칸인 배)는 아직 소유되지 않은 것입니다. 이러한 배를 놓은 플레이어는 이 배 타일에 상인을 놓아 해당 배를 소유할 수 있습니다.
플레이어가 배를 빙 수면(즉, 빈 칸)에 놓았는데, 놓을 상인이 없다면, 두 가지 중 하나를 선택할 수 있습니다. :
1. 플레이어는 해당 배를 소유하지 않든가, 2. 배에서 상인 1개를 제거하여, 이 상인을 다른 배에 놓을 수 있습니다.

각 배(도둑, 조사관, 요리기구 상점이 있는 배는 제외)의 뱃머리에는 상품이 있습니다. 상품에는 7종류(꽃, 새우, 아보카도, 파인애플, 가지, 생선, 바나나)가 있으며, 게임이 종료되었을 때의 최종 점수 계산에 중요하게 사용됩니다.

일부 배에는 바구니(0~3개)가 나와 있습니다. 이들은 해당 배의 등급을 나타내며, 점수에 중요한 요인입니다.

일부 배에는 Luk Phat 표시  가 있습니다. 이러한 배를 놓으면, Luk Phat 마커를 1칸 이동합니다. 플레이어는 이 마커를 이동한 곳에 나와 있는 점수를 받습니다. Luk Phat 마커가 특정 칸에 놓이면, 장날이 발생합니다.

게임에는 특별한 배가 존재하는데, 이러한 배에는 도둑 1, 조사관 2, 요리기구 상점 3 이 나와 있습니다.
자세한 건 "특별한 그림이 있는 배"를 참조하십시오.

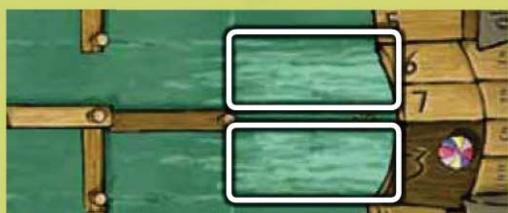


여러 가지 상품들

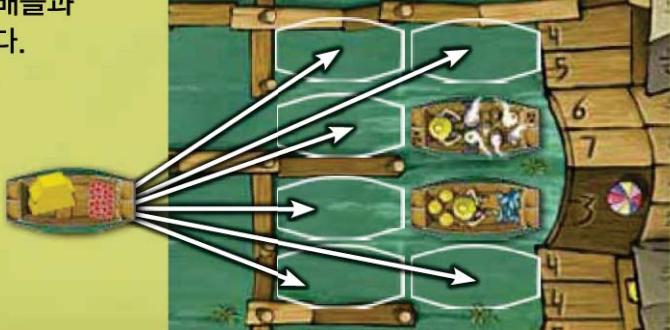


이동 규칙

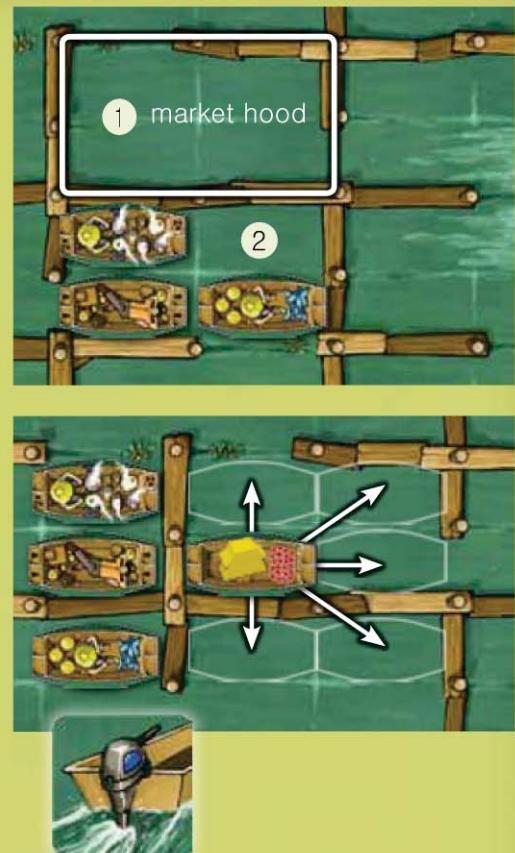
1. 첫 번째 턴에, 각 플레이어는 배를 시작 위치 중 한 곳에 놓아야 합니다. 2인용 게임이라면, 옆은 수면만 사용하고, 3~4인용 게임이라면 옆은 수면의 양 옆의 수면도 사용이 가능합니다.



2. 1번째 턴 후에 배를 놓을 때는, 이전에 놓은 배들과 옆면 혹은 대각선으로 인접하게 놓아야 합니다.
방파제는 이러한 액션을 방해할 수 없습니다.



3. 방파제는 게임 보드에 장터를 만들어 놓습니다.
장터는 4개의 수면 칸으로 구성됩니다.
장터에는 배를 3개까지만 놓을 수 있으며, 1칸은 반드시 비워둬야 합니다. 장터의 3칸에 배 3개가 놓이면, 남은 칸은 반드시 빈 칸으로 놓아야 합니다.
4. 도둑이 있는 배는 조사관의 영역에 놓을 수 없습니다("특별한 그림이 있는 배" 참조).
5. 배를 배치하면서, 각 플레이어는 이동 카드를 사용하여, 자신이 소유한 배 중 하나를 이동할 수 있습니다. 이는 게임 중 2번만 할 수 있으며, 한 턴에는 한 번만 할 수 있습니다(배를 놓기 전후).
플레이어는 사용한 이동 카드를 버리고, 자신의 배 중 하나를 인접한 칸으로 이동할 수 있습니다(양 옆 또는 대각선으로). 방파제가 이 액션을 방해할 수 없습니다. 이동한 배는 다른 배와 절대 인접할 수 없습니다.
6. 배 타일 더미에서 배 1개를 가져와 손에 배 타일이 4개가 되게 만듦으로써 플레이어의 턴은 종료됩니다.
더미에 타일이 없다면, 대장날이 발생할 때까지 배를 놓습니다.



장날(점수 계산)

Luk Phat 마커가 소장날 또는 대장날 칸으로 이동하면, 즉시 점수 계산을 합니다.

소장날 :

소장날을 발생시킨 플레이어가 먼저 점수 계산을 합니다.
모든 플레이어가 최대 2번 계산할 때까지, 시계방향 순으로 점수 계산을 진행합니다. 플레이어가 점수 계산을 할 수 없거나, 하길 원치 않는다면, 패스합니다. 첫 번째 라운드의 점수 계산시 패스했더라도, 두 번째 라운드의 점수 계산에 다시 참가할 수 있습니다.



점수 계산 : 플레이어는 대상인을 상록 지점 1에 놓습니다. 이 상록 지점은 방파제에 있으며, 항상 네 수면 칸을 연결합니다. 이때 이 네 수면 칸에 배가 있어야 하며, 4개의 배 중 하나는 점수 계산을 하려는 플레이어의 것이어야 합니다.



평가 : 상록 지점 주변에 놓인 배에 나와 있는 바구니의 수를 모두 더합니다.
이때 도둑의 배에 있는 바구니는 포함하지 않습니다. 이 수치와 각 플레이어 색깔의 상인의 수를 따로따로 곱합니다. 즉, 이들 네 칸에 배를 소유하고 있는 모든 플레이어는 점수를 받습니다.
점수 계산을 하는 플레이어만 받는 게 아닙니다.



장날(점수 계산) – 계속



예시 : 존(녹색)이 점수 계산을 합니다. 이 네 배에 있는 바구니의 수는 5개입니다.
존은 2개를 갖고 있으므로, 10점을 받습니다. 에바(빨간색)도 배 하나를 갖고 있습니다.
그녀의 일꾼은 1개이므로 5점을 받습니다.

점수 계산 후, 점수를 받은 플레이어는 자신의 배를 제거합니다. 이 배에 있는 상인은 해당 플레이어의 공급처에 놓고, 다시 사용할 수 있습니다. 제거된 배는 해당 플레이어의 앞에 놓습니다. 게임이 종료되었을 때, 이 창고에 대한 점수 계산을 할 수 있습니다("창고 계산" 참조).

도움말 : 배를 제거할 때, 이전에 배를 놓았던 칸은 빈 칸이 됩니다.

도움말 : 이동 규칙을 적용할 때(배는 양 옆 또는 대각선으로만 놓을 수 있습니다), 배가 열을 지어 놓이게 됩니다. 배를 제거할 때, 이러한 열은 끊기게 됩니다.
이때는 이동 규칙을 적용하지 않습니다.

점수 계산 2라운드가 종료된 후, 소장날이 완료됩니다. 소장날을 발생시킨 사람의 왼쪽 플레이어부터 이동 규칙에 따라 배를 놓습니다.

대장날 :

다음 차이점을 제외하곤 소장날과 대장날의 점수 계산 방법은 같습니다. :

- 소장날은 점수 계산을 발생시킨 플레이어부터 진행합니다.
대장날은 점수가 가장 적은 플레이어부터 시작합니다. 동률이 발생하면,
게임 보드에 상인이 더 적은 플레이어부터 시작합니다.
그래도 동률이 발생하면, 점수 계산을 발생시킨 플레이어의 턴과
가장 가까운 플레이어부터 시작합니다.
- 소장날은 점수 계산을 최대 2번 진행합니다. 대장날의 점수 계산은 더 이상 점수 계산이
불가능하거나, 아무도 점수 계산을 원치 않을 때까지 진행합니다.
- 소장날에는, 플레이어들이 자신의 배만 제거할 수 있었지만, 대장날에는 자신의 배 혹은 중립 배도
제거할 수 있습니다. 다른 플레이어의 배는 제거할 수 없습니다.



특별한 그림이 있는 배

특별한 그림이 있는 배는 다음과 같은 3종류가 있습니다. :

도둑, 조사관, 요리기구 상점.

도둑 :

도둑이 있는 배를 놓을 때, 플레이어는 자신이 놓은 도둑이 있는 배의 양 옆 열(즉, ━ 모양으로)에 있는 배 중 하나를 선택하여 제거할 수 있습니다. 도둑이 있는 배에는 화살표가 있습니다. 배를 선택할 때, 해당 플레이어는 다른 플레이어의 배도 제거할 수 있습니다. 조사관이 있는 배만 제거할 수 없습니다. 제거된 배에 있는 상인은 원소유자가 가져가고 다시 사용할 수 있습니다.

이후, 배를 제거한 플레이어는 두 가지 중 한 가지를 선택할 수 있습니다. :

- 제거된 배를 자신의 공급처에 놓고, 배 타일 더미에서 하나를 받습니다. 또는,
- 배 타일 하나를 받지 않고, 제거된 배 타일을 손으로 가져갑니다.

조사관 :

조사관은 자신과 세로열(즉, | 모양으로)에 있는 모든 배들은 도둑으로부터 보호합니다. 조사관이 있는 배에는 보호할 배들을 가리키는 화살표가 나와 있습니다. 이렇게 보호된 열에는 도둑이 있는 배를 놓을 수 없습니다. 보호된 열에 이미 도둑이 있는 배가 있다면, 조사관 타일을 놓은 플레이어가 도둑이 있는 배 타일을 제거합니다. 이 플레이어는 도둑을 제거하여 새로운 배 타일을 하나 받거나, 배를 받지 않고, 해당 도둑을 손으로 가져갈 수 있습니다.

특별한 경우 : 보호된 열에 도둑이 있는 배가 2개라면, 조사관을 놓은 플레이어는 도둑 2개를 모두 제거합니다. 하지만 이 플레이어는 둘 중 하나만 손으로 가져갈 수 있습니다. 남은 도둑은 제거하여 버립니다. 이 플레이어는 도둑 2개를 버리고 새로운 배 타일을 받을 수도 있습니다.

요리기구 상점 :

이 배는 점수 계산에 유용합니다. 요리기구 상점 배가 있는 곳에서 점수를 계산할 때는 2배로 계산합니다.

창고 계산(최종 점수 계산) :

대장날 점수 계산 후, 창고 계산이 발생합니다. 요리기구 상점, 도둑, 조사관 타일에는 상품이 없으므로, 이들로는 점수를 받을 수 없습니다.

각 종류의 상품에 대한 점수 계산은 다음과 같이 진행합니다. : 한 종류의 상품에 대한 첫 번째 타일은 1점, 2번째 타일은 2점, 3번째 타일은 3점...

예시 : 사라는 바나나가 있는 배 타일이 1개(1점), 생선이 있는 배 타일이 3개(6점), 꽃이 있는 배 타일은 7개(28점)가 있습니다. 사라는 점수 트랙에 있는 상인을 35칸 이동합니다.

다양한 전략

본 게임에 익숙한 플레이어들은 다음과 같이 규칙을 변형해, 운적 요소는 줄이고 다양한 전략을 구사할 수 있습니다. : 배 타일을 두 더미로 나눕니다. 1번째 더미는 상인이 있는 타일(중립 배)과 특별한 그림(도둑, 조사관, 요리기구 상점)이 있는 타일로 구성합니다. 2번째 더미는 상인이 없는 것들로 구성합니다. 이 두 더미를 각각 섞은 후, 게임 보드 옆에 놓습니다. 이 두 더미를 특수 카운터로 표시합니다. 게임을 시작하기 전에, 각 플레이어는 상인이 없는 2번째 더미에서 3개를 받고, 1번째 더미에서는 상인이 있는 타일 1개와 특별한 그림이 있는 타일 1개를 받습니다. 플레이어들은 타일을 받을 때, 어떤 더미에서 받을지 선택할 수 있습니다.

