



## BY MARTIN SCHLEGEL

3~5인용 게임 12세 이상

플로리다 최남단에 위치한 Key West는 한 마디로 아름다운 푸른 바다, 열대 기후, 광란의 나이트클럽이라 할 수 있습니다. 자연 그대로의 삶을 즐기려는 사람들에게는 낙원과도 같은 곳이라 할 수 있습니다. 또한 이곳은 바다와 Bar 이외에도 어니스트 헤밍웨이가 매료된 곳으로 유명합니다. 이곳에 와보시는 건 어떨까요? 호텔로 큰 돈을 벌 수도 있지만, 반드시 다리 하나를 놓아 관광객, 예술가, 사업가들을 비롯한 각 분야의 사람들이 이곳으로 올 수 있게 해야 합니다. 농장과 시가 공장으로 엄청난 이익을 볼 수도 있죠. 모험가들은 바다에 매료되어 가라앉은 난파선에서 보물을 찾기 위해 바다 속을 탐험하기도 합니다.

**하지만 우리네 삶처럼, 모든 것을 원하는 사람은 결코 목적을 달성할 수 없습니다. 그렇다고 너무 상심하진 마세요. 전문가처럼 편안하게 앉아 계획해보세요.**

# 게임 구성물

다이빙 타일 40개 :



뒷면



해면 동물 15개, 3~7짜리 3개씩



보물 15개, 각 종류당 5개씩



난파선 10개

키 웨스트 타일 42개



뒷면



타일 예시

주사위 3개



수확 타일 27개 :



뒷면



각 종류당 9개

시작 플레이어 마커



(게임 시작 전 조립)

커버 타일 6개



(사용하지 않는 칸에 놓음)

키 웨스트 달러 70개 :



뒷면



30개

20개

10개

10개

각 플레이어 색깔에 해당하는 구성물 :

- 농장, 시가 공장, 호텔에 사용할 원형 마커 11개
- 액션 트랙에 사용할 액션 마커(큐브) 6개
- 승점 트랙에 놓을 마커 1개
- 시가 트랙에 놓을 마커 1개

승점 트랙에 사용할 마커



게임 보드 1장

본 규칙서 1부

시가 트랙에 사용할 마커



# 게임의 준비

보드를 테이블 중앙에 놓습니다. 키 웨스트 타일 42개를 앞면을 보지 않고 섞은 후, 7개의 더미를 만듭니다(더미당 6개). 이를 보드 옆에 놓습니다. 다이빙 타일을 앞면을 보지 않고 섞은 후, 40군데의 다이빙 지역(보드의 좌상단과 우하단)에 무작위로 놓습니다. 1달러 9개와 2달러 3개를 앞면을 보지 않고 섞은 후, 이들 중 3개를 "Key Largo Cut" 에, 4개를 "Long Key" 에, 5개를 "Seven Miles Bridge" 에 놓습니다. 주사위 3개를 각 군도에 놓습니다. 수확 타일을 게임 보드 옆에 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

각 플레이어는 20달러를 받습니다. : 1달러짜리 3개와 2달러, 5달러, 10달러짜리 각 1개씩. 플레이어들이 원한다면, 자신의 소지금을 비공개로 해도 됩니다. 남은 돈은 게임 보드 옆에 놓습니다.

각 플레이어는 자기 색깔의 원형 나무 마커 11개와 액션 마커 6개를 받습니다. 각자의 승점 마커를 승점 트랙의 시작 위치에 (로고 위에) 놓고, 시가 마커는 시가 트랙의 첫 번째 칸에 놓습니다.

어니스트 헤밍웨이와 가장 닮은 사람이 등대를 받고 시작 플레이어가 됩니다.



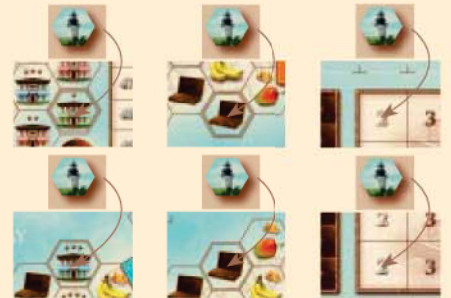
플레이어의 수에 따라 사용하는 호텔, 공장, 배의 묘지 칸이 달라집니다.

5인용 게임이라면, 제한이 없습니다. 모든 칸을 사용합니다.

4인용 게임이라면, 등대 타일로 3칸을 가립니다. : "Upper Keys" 에 있는 별 1개짜리 호텔, "Lower Keys" 에 있는 시가 공장 1개, 배의 묘지의 "2".

3인용 게임이라면, 4인용 게임의 변화에 추가적으로 "Middle Key" 에 있는 별 3개짜리 호텔, "Lower Keys" 에 있는 공장 1개, 배의 묘지 "2".

이와 같이 가려야 할 호텔, 시가 공장, 배의 묘지의 각 칸은 쉽게 찾을 수 있습니다.



## 게임의 개관

플레이어들은 8라운드 동안 공장을 매입하여 시가를 생산하고, 호텔과 농장을 경영합니다. 이로써 섬의 주인이 될 수 있습니다. 플레이어들은 해면 동물, 보물, 난파선을 찾으러 바다로 나갑니다. 또한 다리를 놓아 호텔로 연결하는 게 유용하지만 다리는 아직 완성되지 않았습니다.

## 게임의 진행

각 라운드는 두 페이지로 구성됩니다. : 일반적인 경매 페이지 후, 각 플레이어의 액션 수행.

### 1. 경매 페이지

각 라운드를 시작할 때, 키 웨스트 타일 더미(1~7)에서 타일 6개를 받습니다. 타일 선택 순서를 결정하기 위해 각 플레이어는 입찰하려는 금액(키 웨스트 달러)을 손에 칩니다(0달러도 가능). 모두 준비가 완료되면, 각 플레이어는 입찰액을 공개합니다. 가장 적은 금액을 입찰한 사람이 시작 플레이어 마커를 받습니다. 그리고 자신이 입찰한 금액만큼을 가장 높은 금액을 입찰한

플레이어에게서 받습니다. 이때 지불하는 플레이어는 자신의 입찰액에서 지불하고, 남은 금액은 갖고 있습니다. 다른 플레이어들은 모두 자신의 입찰액을 그대로 갖고 있습니다. 동물이 발생하면(최고 입찰액 / 최저 입찰액에서), 이번 페이지를 시작 할 때, 시작 플레이어였던 사람이 지불하고, 이런 사람이 없다면, 시계방향 순으로 계산하여 시작 플레이어와 가장 가까운 플레이어가 지불합니다.

예시 : 마르셀은 8, 마틴은 12, 마르코는 9, 호르스트는 16달러를 입찰했습니다. 호르스트가 가장 높은 금액을 입찰했고, 그가 가장 먼저 키 웨스트 타일을 선택합니다. 마르셀은 가장 적은 금액을 입찰했으므로 호르스트에게서 8달러를 받습니다. 또한 마르셀은 다음 액션 페이지에 시작 플레이어가 됩니다. 마틴과 마르코는 입찰액을 그대로 갖고 있습니다.

가장 적은 금액을 입찰한 플레이어는 타일을 선택할 수 없습니다. 가장 높은 금액을 입찰한 사람은 타일 6개 중 2개를 받아 자신 앞에 놓습니다. 이후의 타일 분배는 플레이어의 수에 따라 달라집니다.

3인용 게임 : 두 번째로 높은 금액을 입찰한 사람이 타일 2개를 받습니다.

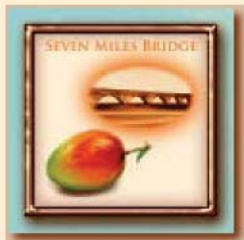
4인용 게임 : 두 번째와 세 번째로 높은 금액을 입찰한 사람이 타일을 1개씩 받습니다.

5인용 게임 : 4인용 게임처럼 타일을 분배하고, 네 번째로 높은 금액을 입찰한 사람은 공급처에서 8달러를 받습니다.

남은 타일 2개는 버립니다. 이 타일은 마지막 라운드에 사용합니다.

위 예시에서, 호르스트는 먼저 타일 2개를 선택합니다. 그리고 마틴과 마르코는 1개씩 선택합니다. 마르셀은 타일을 받지 못합니다. 남은 타일 2개는 버립니다.

## 키 웨스트 타일 상세설명



### 다리와 농장

나와 있는 이름의 다리를 건설하고(또는) 이 타일을 해당 다리의 주식으로 간주합니다(이 그림에선 Seven Miles). 그리고 타일에 나와 있는 농장을 받습니다(이 그림에선 망고).



### 다리과 수확 타일

나와 있는 이름의 다리를 건설하고(또는) 이 타일을 해당 다리의 주식으로 간주합니다. (이 그림에선 Key Largo Cut) 그리고 수확 타일 2개를 공개합니다.



### 다리

나와 있는 이름의 다리를 건설하고(또는) 이 타일을 해당 다리의 주식으로 간주합니다(이 그림에선 Key Largo Cut).



### 농장

나와 있는 종류의 농장 2개를 받습니다(이 그림에선 바나나와 오렌지).



### 수용력 +1

다이빙 할 때의 수용력(받을 수 있는 타일의 수)이 1만큼 증가합니다.



### 다이빙 +1 & 수확 타일

플레이어는 추가로 다이빙을 한 번 더 하고, 수확 타일 2개를 공개합니다.



### 다이빙 +1 & 농장

플레이어는 추가로 다이빙을 한 번 더 하고, 나와 있는 종류의 농장을 받습니다. (이 그림에선 오렌지)



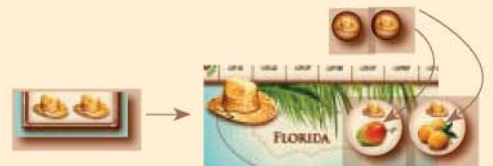
### 다이빙 +1

다이빙을 한 번 더 수행합니다.

"다이빙 +1" 과 "수용력 +1" 은 그 효과를 즉시 적용하지 않고, 액션 페이지 때 적용합니다(아래 참조). 다리 타일과 이러한 종류의 타일은 게임이 끝날 때까지 그 효과가 적용됩니다. 다른 종류의 타일은 그 효과를 즉시 적용하고, 다음 플레이어가 타일을 선택하기 전에, 게임에서 제거합니다.

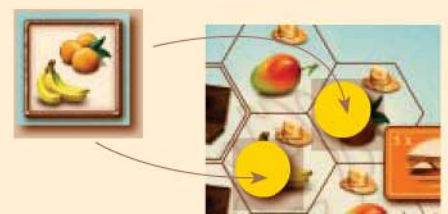
### 수확 타일

플레이어는 공급처에서 무작위로 수확 타일 2개를 가져와 본토("Florida" 라고 쓰여 있는 곳)에 앞면으로 놓습니다.



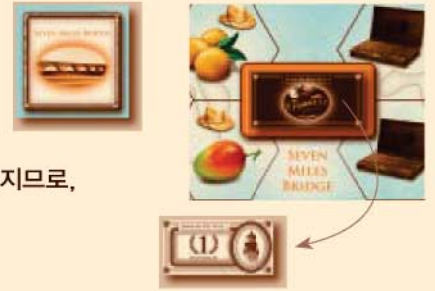
### 농장 받기

농장 타일은 3종류입니다. : 바나나, 망고, 오렌지. 이 타일을 받을 때, 플레이어는 자신의 원형 마커 1개를 이러한 종류의 빈 농장 칸에 놓습니다. (놓을 칸 선택 가능). 일부 타일에는 두 종류가 나와 있습니다. 이러한 경우, 플레이어는 농장 2개를 받습니다. 자신의 원형 마커를 놓으려는 농장 위치에 이미 마커가 있다면, 해당 농장에 있는 마커를 제거하고 자신의 것을 놓습니다. 이렇게 제거된 마커는 원소유자가 가져갑니다.



## 다리 건설 및 주식 받기

각 다리를 완성하기 전에 3 / 4 / 5 단계가 필요합니다. 각 단계는 해당 다리에 키 웨스트 달러 마커로 표시되어 있습니다. 이곳에는 다리 건설에 참여한 사람들이 받을 보상도 나와 있습니다. 플레이어가 다리 타일을 받으면, 그곳에 놓여 있는 달러 마커 중 하나를 받습니다(남아 있다면). 다리에 있는 달러 마커가 모두 없어지면, 그 즉시 다리가 완성됩니다. 플레이어가 갖고 있는 주식이 많아질수록, 이익(승점)도 많아지므로, 다리 타일 자체도 받을 수 있습니다(아래의 "두 다리의 주식 계산" 참조).



## II. 액션 페이지

액션 페이지는 시작 플레이어부터 시계방향 순으로 진행합니다. 플레이어는 자기 차례에 액션을 선택하고, 액션 트랙에 마커를 놓아 다시는 그 액션을 선택할 수 없음을 표시합니다. 이 플레이어의 다음 사람들은 이 액션을 선택할 수 있습니다. 각 플레이어는 매 턴마다 액션 마커 2개를 놓습니다. 각 액션 - 이중 액션 "호텔 매입 및 관리" 포함 - 비용은 액션 마커 1개입니다. "액션 반복"의 비용은 액션 마커 2개입니다.

예시 : 헨리는 보물을 찾고, 호텔을 매입하려 합니다. 그는 "다이빙 및 호텔 매입"에 액션 마커를 놓습니다.

### 액션 상세설명 (보드에 나와 있는 액션을 왼쪽부터 설명)

#### 다이빙

플레이어는 보물 타일을 3개까지 탐색하고 1개를 받습니다. 플레이어가 보물 1개를 찾으면, 해당 보물을 받을지, 아니면 제자리에 놓고 다른 것을 찾을지 결정해야 합니다. 보물을 받으면 액션이 종료됩니다. 받은 타일은 비공개로 가져옵니다.

예시 : 젊은 타일 1개를 발견했지만, 제자리에 놓습니다. 다른 것을 찾고 그것을 받기로 합니다. 이로써 다이빙 액션은 종료되고, 3번째 타일은 탐색할 수 없습니다.

경매 페이지에 받은 키 웨스트 타일로 다이빙 액션을 변화시킬 수 있습니다. :

다이빙 +1 : 다이빙 액션 중, 플레이어는 4번째 타일까지 탐색할 수 있습니다. 이 타일을 2개 갖고 있다면, 5번째 타일까지 탐색할 수 있습니다(3개면 6번째 까지).

수용력 +1 : 보물 타일을 2개까지 받을 수 있습니다(이 타일을 2개 갖고 있다면 3개까지 받을 수 있음).

타일은 어떻게 되나?

- 해면 동물은 즉시 달러로 바꿉니다. 이때 받는 달러는 타일에 나와 있는 해면 동물의 수입입니다. 오른쪽 그림의 타일은 5달러짜리입니다.
- 난파선은 즉시 배의 묘지에 놓고, 해당 칸의 숫자만큼 승점을 받습니다. 난파선은 가장 낮은 숫자의 빈 칸에 놓습니다. 오른쪽 그림의 경우 승점 3점을 받습니다.
- 보물 타일을 받았다면, 게임 종료시까지 해당 타일을 자신의 앞에 놓습니다. 게임 종료시 이 타일로 승점을 받습니다("게임의 종료" 참조).

#### 호텔 매입

플레이어는 5달러를 지불하고, 자신의 원형 마커를 빈 칸에 놓아 호텔 1개를 매입합니다. 모든 칸에 원형 마커가 있다면, 다른 플레이어의 마커를 제거하고 그곳에 자신의 것을 놓습니다. 이때 제거한 마커의 소유자에게 8달러를 지불하고, 해당 마커는 원소유자가 가져갑니다.

#### 호텔 매입 및 관리

두 액션이 가능합니다. 플레이어는 두 액션을 모두 수행하거나 하나만 수행할 수도 있습니다. "호텔 매입"은 위에서 설명했습니다. "관리"란 해당 플레이어가 소유한 호텔(Florida와 하나 이상의 다리에 의해 연결되어 있는 것)로 이익을 얻는 것을 말합니다. 이 액션은 두 단계로 구성되는데, 첫 번째는 주사위를 굴리는 것입니다. 플레이어가 호텔을 보유하고 있는 군도마다 주사위 1개를 굴립니다(최대 3개). 굴리는 주사위 개수를 결정할 때는 호텔이 본토와 연결되어 있지 않아도 됩니다. 주사위를 굴린 후, 가장 높은 눈금을 이익 계산에 사용합니다. 다음은 실제 보유한 호텔의 수를 계산합니다. 이익에 포함할 호텔의 수를 계산할 때, 각 군도는 반드시 다리로 연결되어 있어야 합니다. 연결되어 있지 않다면, 해당 군도에 있는 호텔은 이익 계산에 사용할 수 없습니다. 가장 높은 주사위 눈금이, 해당 플레이어가 보유한 호텔마다 받을 수 있는 돈이 됩니다. 5달러마다 승점 1점으로 계산하여 이를 승점 트랙에 표시합니다. 남은 금액은 공급처에서 받습니다.

예시 : 폴린은 "Upper Keys"에 호텔 3개가 있으며, 다른 두 군도에 호텔을 하나씩 갖고 있습니다. "Cut Key Largo"와 "Long Key" 다리가 완성되었습니다. 폴린은 모든 섬에 호텔을 갖고 있기 때문에, 주사위 3개를 굴리고, 1, 2, 4가 나왔습니다. 따라서 4를 계산에 사용합니다. 폴린은 실제로는 호텔 4개를 관리하고 있습니다("Seven Miles Bridge"는 아직 완성되지 않았으므로 "Lower Keys"에 있는 호텔은 포함하지 않음) 결과적으로 폴린은 16달러를 받으므로, 승점 3점과 1달러를 받습니다.



### 공장 매입, 시가 굴림

두 액션이 가능하며, 플레이어는 두 액션을 모두 수행하거나 하나만 수행할 수도 있습니다.

**공장 매입** : 플레이어는 원형 마커 1개를 빈 시가 공장 칸에 놓고, 5달러를 공급처에 지불합니다. 모든 시가 공장 칸에 마커가 있다면, 다른 플레이어의 마커를 제거하고, 자신의 마커를 놓은 후, 제거된 마커의 소유자에게 8달러를 지불합니다. 제거된 마커는 원소유자가 가져갑니다.

**시가 굴림** : 시가 생산은 호텔 계산과 비슷하지만 본토와 연결될 필요는 없습니다. 모든 공장은 시가를 생산합니다. 자기가 시가 공장을 소유하고 있는 군도마다, 주사위 1개를 굴립니다. 가장 높은 굴림을 계산에 사용합니다. 플레이어가 소유하고 있는 시가 공장마다 주사위 눈금만큼 생산합니다. 이 점수를 해당 플레이어의 시가 트랙에 기록합니다. 트랙은 40점까지이므로 남은 건 버립니다.

예시 : 해리는 "Lower Keys" 에 시가 공장이 2개, "Upper Keys" 에는 1개가 있으므로 주사위 2개를 굴립니다. 그는 2와 5를 굴렸습니다. 그의 시가 공장에서는 시가를 5씩 생산합니다. 그는 시가 트랙에 있는 마커를 15칸 이동합니다. - 40점 초과할 수 없음.

시가는 승점이 아닙니다. 시가 점수는 마케팅 액션 때 승점이 됩니다.



### 공장 매입, 시가 마케팅

두 액션이 가능하며, 플레이어는 두 액션을 모두 수행하거나 하나만 수행할 수도 있습니다. 공장 매입은 위에서 설명했습니다. 마케팅 액션을 선택했다면, 플레이어는 시가 점수와 승점을 5:1로 교환할 수 있습니다. 플레이어는 자신의 시가 점수를 낮추고, 그에 해당하는 승점을 받습니다. 남은 시가 점수는 그대로 트랙에 기록해둡니다.

예시 : 험프레이는 시가 점수가 38점입니다. 그는 시가 마케팅 액션으로 승점 7점을 받고, 시가 트랙의 마커를 3에 놓습니다.



### 시가 굴림, 8달러 받기

두 액션이 가능하며, 플레이어는 두 액션을 모두 수행하거나 하나만 수행할 수도 있습니다. 플레이어는 위의 "시가 굴림" 에서 설명한 대로 시가를 생산하고(또는) 공급처에서 8달러를 받습니다.



### 두 다리의 주식 계산

다리는 완성되었을 때, 수익을 창출하며, 이때 다리는 본토와 연결되어 있어야 합니다. 예를 들어, "Long Key" 는 완성되었는데 "Key Largo Cut" 은 완성되지 않았다면, 수익을 얻을 수 없습니다. 다리도 완성되고, 본토와 연결되어 있다면, 플레이어는 최대 두 다리의 주식으로 점수를 받습니다(세 다리에 대한 주식을 모두 갖고 있는 경우에도). 이 액션을 선택한 플레이어는 이러한 다리에 해당하는 타일당 승점 1점을 받습니다.

예시 : 트루먼은 "Key Largo Cut" 타일 3개, "Seven Miles Bridge" 타일 2개가 있습니다. "Key Largo Cut" 은 완성 되었으므로, 이 타일로 승점을 받습니다. "Seven Miles Bridge" 도 완성되었지만, "Long Key" 는 아직 완성되지 않아 본토와 연결되지 않았으므로, 이 타일로는 점수를 받을 수 없습니다. 트루먼은 3점만 받습니다.



### 두 농장에서 수확

농장에서 수확을 하려면, 일꾼이 필요합니다. 일꾼들은 본토에서 기다리고 있습니다. 세 가지 농장(오렌지, 바나나, 망고) 중에서, 플레이어는 두 종류의 농장을 선택하여 수확합니다. 수확한 농장마다, 플레이어는 본토에서 해당 수확 타일을 가져와 자기 앞에 놓습니다. 타일이 부족하다면, 받을 수 있는 만큼만 받습니다.

예시 : 마르타는 바나나 농장 1개, 망고 농장 2개, 오렌지 농장 3개가 있습니다. 한 액션으로 두 농장에서만 수확할 수 있습니다. 마르타가 바나나와 오렌지를 선택했다면, 본토에서 바나나 수확 타일 1개와 오렌지 수확 타일 3개를 받습니다. 본토에 오렌지 수확 타일 2개와 바나나 수확 타일 1개만 있다면, 세 번째 오렌지는 받을 수 없습니다.



### 액션 반복

플레이어는 자신의 액션 마커가 있는 칸의 액션을 수행할 수 있습니다. 이 액션을 수행하려면 액션 마커 2개가 필요하며, 이 액션으로 액션 페이지는 종료됩니다. 액션 반복을 수행하면 액션 반복은 다시 수행할 수 없습니다.

예시 : 어니스트는 시가 산업에 중점을 두고 있지만 "공장 매입, 시가 굴림" 액션은 이미 수행했습니다. 그는 "액션 반복" 을 수행하기로 합니다. 이 액션으로 그는 공장 하나를 더 매입하고 자신의 시가 공장에서 시가를 생산할 수 있습니다. 그는 액션 마커 2개를 "액션 반복" 에 놓습니다. 이로써 그는 "액션 반복" 을 수행할 수 없게 되었습니다.



## 라운드의 종료 - 주인 결정하기

모든 플레이어가 액션 마커 2개를 사용했다면, 각 군도의 주인을 결정합니다. 주인이란 각 군도에 가장 많은 원형 마커를 갖고 있는 사람을 말합니다. 군도의 주인이 되면 승점 2점을 받습니다. 동물이 발생하면, 동물인 사람들은 모두 승점 1점씩 받습니다.

예시 : "Lower Keys" 에 파란색 마커는 3개, 빨간색 마커는 2개, 녹색 마커는 1개입니다. 이 군도에서는 파란색이 주인이고, 그가 승점 2점을 받습니다.



## 다음 라운드의 시작

하나의 더미에서 키 웨스트 타일 6개를 공개합니다. 3, 6라운드가 종료되면, 액션 트랙의 액션 마커를 모두 제거합니다. 이제 모든 액션은 다시 수행할 수 있습니다. 7라운드가 종료되면, 버린 키 웨스트 타일 중 14개를 섞은 후, 이중 6개를 공개하여 8라운드를 시작합니다. 8라운드가 종료되면, 최종 점수를 계산합니다. 다음 라운드는 경매 페이지로부터 시작합니다.

## 게임의 종료

8라운드가 종료된 후, 게임이 끝나고 최종 점수를 계산합니다. 승점이 가장 높은 사람이 승리합니다.

## 최종 점수 계산

### 수확 타일

각 종류의 과일별로 승점을 따로 계산합니다. 한 종류의 1번째 타일은 1점, 2번째는 2점, 3번째는 3점, 4번째는 4점이며, 5번째 타일부터는 1점입니다. 예시 : 찰리는 수확 타일이 11개입니다. : 오렌지 2개, 바나나 4개, 망고 5개. 오렌지는 3점, 바나나는 10점, 망고는 11점입니다. 찰리는 수확 타일로 24점을 받습니다.

### 보물

수확 타일처럼, 각 종류의 보물은 승점을 따로 계산합니다. 한 종류의 1번째 타일은 1점, 2번째 타일은 2점, 3번째 타일은 3점, 4번째 타일은 4점이며, 5번째 타일부터는 1점입니다. 예시 : 그레고리는 보물 상자가 3개, 마스크가 2개, 꽃병이 1개입니다. 보물 상자로는 6점, 마스크로는 3점, 꽃병으로는 1점을 받습니다. 그레고리의 보물 점수는 10점입니다.

### 호텔

호텔의 점수는 본토와의 연결 여부에 따라 달라집니다. 각 플레이어는 본토와 연결되어 있는 자기 호텔들의 별수를 계산합니다. 별이 가장 많은 사람은 승점 8점을 받고, 2번째로 많은 사람은 4점을 받습니다. 가장 많은 사람들이 2명 이상이면, 동물인 플레이어들은 6점씩 받고, 2번째로 많은 사람은 승점을 받지 못합니다. 2번째로 많은 사람이 2명 이상이라면, 동물인 플레이어들은 2점씩 받습니다.

예시 : "Cut Ley Largo" 와 "Long Key" 가 완성되었습니다.

"Upper Keys" 와 "Middle Keys" 에 있는 호텔의 별수를 계산합니다.

파란색은 9개, 녹색은 5개, 빨간색은 3개입니다. 빨간색은 운이 없습니다. "Seven Miles Bridge" 가 완성되지 않았으므로, "Lower Keys" 에 있는 호텔 2개의 별수는 계산하지 않습니다. 파란색은 8점, 녹색은 4점을 받습니다.



### 키 웨스트 달러

돈도 승점이 됩니다. 5달러당 1점입니다. 남은 건 버립니다.

## 특별한 경우

Q. 플레이어가 원형 마커를 놓아야 하는데, 공급처에 원형 마커가 없으면 어떻게 되나요?

A. 보드에 있는 것을 사용하거나, 원형 마커를 놓지 않을 수 있습니다.

Q. 플레이어가 과일을 수확하고, 농장에서 자신의 원형 마커를 제거한 후, 호텔을 매입하는 데 사용할 수 있나요?

A. 네. 액션의 수행 순서는 전적으로 플레이어가 결정합니다.

Q. 플레이어가 보물 타일을 본 후, 해당 타일을 제자리에 도로 놓고, 다른 것을 찾았는데 같은 것을 탐색했습니다. 이 경우, 첫 번째 것을 받을 수 있나요?

A. 네, 플레이어는 탐색을 3개까지 할 수 있으며, 같은 타일을 탐색할 수도 있습니다.

Q. 게임이 종료되었을 때, 자신의 타일에서 해면 동물이나 난파선을 발견하면 어떻게 되나요?

A. 운이 정말 없는 것입니다.

Q. 4인용 게임에서, 10번째 난파선을 탐색하면 어떻게 되나요?

A. 배의 묘지의 모든 칸에는 난파선이 있을 것이므로, 해당 플레이어는 아무것도 할 수 없습니다.  
3인용 게임시 9번째 난파선을 탐색한 경우도 같습니다.

Q. 플레이어가 돈을 받아야 하는데 공급처에 돈이 없다면 어떻게 되나요?

A. 정말 운이 없는 것입니다. 돈을 받을 수 없습니다.



## 감사합니다.

디자이너와 출판사는 여러 번 테스트 플레이를 하며, 제안과 조언을 해준 분들께 감사를 드립니다. : Antje, Anton, Aruna, Axel, Barbara, Brigitte, Carsten, both Dirks, Erika, Ina, Jan, Marcel, Marco, Matthias, both Michaels, Nils, Patrick, Thomas, Ulli, Volker, Werner, Wolf, Wolfgang, h@ll 9000.

Game by Martin Schlegel

Artwork and graphics: Cosimo Tassone (cosi.creativo@googlemail.com)

© 2010 Horst Rokitte - Ideen für Spiele - Adolf-Färber-Straße 7 - 57413 Finnentrop - GERMANY

[www.spiele-idee.de](http://www.spiele-idee.de)

All Rights Reserved.

If you have suggestions, questions or critiques, please write to [info@spiele-idee.de](mailto:info@spiele-idee.de)

English translation by Rick Heli

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

  
spiele-idee.de