

# 항해



2



20'



14+

항해는 두 명이 플레이할 수 있는 협력 트릭 테이킹 게임입니다. 플레이어들은 서로 힘을 합쳐 목표를 달성해야 합니다. 카드의 조합에 따라 배를 움직이거나 크라켄을 처치할 수 있습니다.

## 구성품

카드 40장: A 게임 카드 27장, B 해적 카드 6장, C 크라켄 카드 1장, D 참조 카드 6장.

보드 7개: E 항해 보드 5개, F 크라켄 보드 1개, G 플레이 보드 1개.

표시 구성품 5개: H 크라켄 미플 1개, I 트릭 큐브 2개, J 라운드 디스크 1개, K 배 미플 1개.

토큰 27개: L 출발 1개, M 도착 1개, N 섬 12개, O 크라켄 9개, P 태풍 4개. Q 시나리오 1부.

게임 자료 및 FAQ는 공식 홈페이지 참조.



## 준비

- 플레이어 2명 사이에 항해 보드를 조합해서 길게 만들어 놓습니다. 플레이 보드와 크라켄 보드를 완성한 항해 보드의 양 끝에 놓습니다.
- 원하는 시나리오 1개를 정하고 해당 시나리오대로 토컨을 배치합니다.
- 각 플레이어는 해적 카드를 1장씩 선택합니다. 해적마다 특수한 능력을 줍니다.
- 크라켄 보드의 시작 칸(아래쪽 '3')에 크라켄 미플을 놓습니다. 플레이 보드의 양쪽 트릭 트랙의 0 자리에 트릭 큐브를 1개씩 놓습니다. 플레이보드 중앙의 라운드 트랙 1 자리에 라운드 디스크를 놓습니다.
- 시작 토컨 위에 배 미플을 놓습니다.
- 숫자가 1, 2인 게임 카드를 모두 (총 6장) 섞어서 크라켄 더미를 만들어 앞면으로 크라켄 보드 아래쪽에 놓습니다. 크라켄 카드를 크라켄 더미의 맨 밑에 넣습니다.
- 남은 카드(숫자 3-9)를 모두 섞어 만든 플레이어 더미를 뒷면으로 플레이 보드 옆에 놓습니다.



## 게임 진행

라운드와 라운드 사이에는 서로 자유롭게 대화할 수 있습니다. 하지만 일단 카드를 나눠 받은 뒤에는 그 라운드의 마지막 트릭을 내려 놓을 때까지는 대화할 수 없습니다. 게임은 최대 5라운드로 진행되지만, 그 전에 끝날 수도 있습니다.

## 카드 나눠주기와 교환하기

각 라운드마다, 플레이어 더미에서 각자 9장씩 받습니다. 각 플레이어는 받은 카드를 모두 확인한 뒤, 1장씩을 동시에 교환합니다.

## 트릭 플레이

각 라운드는 여러 차례의 "트릭"으로 구성됩니다. 트릭이란 각 플레이어가 1장씩 내려 놓는 것을 의미합니다.

현재 라운드 디스크가 자기 쪽에 더 가까운 칸에 있는 플레이어부터 이번 라운드의 첫 트릭을 시작합니다. 이후 트릭부터는 이전 트릭을 이긴 플레이어가 첫 카드를 내는 식으로 진행합니다.

먼저 진행하는 플레이어가 손에서 카드 1장을 공개 해서 내려 놓으면, 해당 카드를 본 뒤 상대 플레이어가 역시 손에서 1장을 공개로 내려 놓습니다. 먼저 내려 놓은 카드의 색깔을 리드 슈트라고 합니다. 이어서 상대가 내려놓는 카드는 리드 슈트와 같은 색깔이어야 합니다. 리드 슈트와 같은 색깔이 없을 때만, 다른 색을 내려 놓을 수 있습니다. 내려진 2장의 카드 중 리드 슈트 색깔이며 더 큰 숫자를 낸 플레이어가 트릭에서 이깁니다. 이긴 플레이어의 트릭 큐브를 1칸 전진

하고, 내려진 카드 2장을 모두 버립니다. 버린 카드 더미와 크라켄 더미는 언제든지 살펴볼 수 있습니다 (크라켄 더미의 순서는 바꾸면 안됩니다).

## 행동

만약 내려 놓은 카드 2장의 아이콘이 오른쪽에 설명된 조합 중 하나라면 해당 행동을 합니다.

## 크라켄의 공격

크라켄이 배에 피해를 한 번 입힐 때마다 크라켄 더미 맨 위의 카드 1장을 버리는 더미로 옮깁니다.

크라켄 카드를 버려야 한다면, 버리는 대신 다시 크라켄 더미 맨 아래에 넣습니다. 그런 후, 크라켄 보드의 미풍을 시계 방향으로 한 칸 옮깁니다.

크라켄 더미에 남은 카드가 크라켄 카드 뿐이면 플레이어들은 패배합니다.

## 라운드 종료

누군가 트릭을 네 번 이기면 그 라운드는 끝납니다. 그 뒤 크라켄 미풍이 현재 위치한 칸의 숫자만큼 크라켄이 배에 피해를 입힙니다 ('3'이면 세 번). 그 뒤, 라운드 트릭 디스크를 한 칸 전진합니다. 각자의 트릭 큐브는 0 자리로 옮깁니다. 플레이어 더미와 버린 카드 더미, 플레이어들의 손에 남은 카드를 모두 섞어 다음 라운드를 위한 플레이어 카드 더미를 만듭니다.

## 행동 목록



트릭을 이긴 플레이어 방향으로 배를 한 칸 전진 시킵니다.





트릭을 이긴 플레이어 방향으로 배를 한 칸 전진시킵니다. 크라켄이 배에 피해를 한 번 줍니다 (전진을 하지 못해도 피해는 받습니다).



트릭을 이긴 플레이어 방향으로 배를 한 칸 전진시킵니다. 크라켄이 배에 피해를 두 번 줍니다 (전진을 하지 못한 경우라도 피해는 받습니다).



이번 트릭에 사용한 (   ) 카드를 버리지 않고 크라켄 더미의 맨 아래에 넣습니다. 이것이 크라켄에게 피해를 주는 방법입니다.



배를 중앙 방향으로 한 칸 전진시킵니다.



플레이어 더미 맨 위의 카드 1장을 뒤집은 뒤, 아이콘에 따라 '발포 행동'을 적용합니다 (4페이지). 그런 후, 공개한 카드를 버린 카드 더미에 놓습니다. 플레이어 더미에 카드가 없다면, 이 행동은 효력이 없습니다.

**그 외 다른  
아이콘 조합:**

아무 행동도 하지 않습니다. 승자에 따라 트릭 큐브는 전진시킵니다. 피해도 입지 않습니다.



## 발포 행동



트릭을 이긴 플레이어 방향으로 배를 한 칸 전진시킵니다.



이 카드를 크라켄 더미 맨 아래에 넣습니다.



배를 중앙 방향으로 한 칸 전진시킵니다.



카드 1장을 더 뒤집습니다.



## 크레딧

디자인: Akiyama Koryo, Kozu Yusei

일러스트: Weberson Santiago

그래픽 디자인: Anca Gavril, Daniel Profiri

개발: Taylor Reiner

3D 아트: Filip Gavril

## 항해 도중 만나는 위험들

### A 섬



배는 섬이 있는 칸으로 들어 갈 수 없습니다. 다음 칸이 섬이라면 움직이지 않고 현재 칸에 머무릅니다.

### B 크라켄



만약 크라켄이 있는 칸으로 가면 크라켄이 배에 피해를 한 번 입힙니다.

### C 미지의 영역

배가 항해 보드의 바깥으로 나가야 하면 더 움직이지 않고 그 자리에 머무릅니다.

## 승리

배가 도착 토큰이 있는 칸 중 한 군데라도 도착하면 그 즉시 게임에서 승리합니다.

## 패배

다음 경우 중 한 가지라도 일어나면 게임에서 패배합니다:

- 5라운드가 끝날 경우.
- 라운드 2가 끝났는데 첫 번째 태풍이 있는 칸을 지나가지 못한 경우.
- 라운드 4가 끝났는데 두 번째 태풍이 있는 칸을 지나가지 못한 경우.
- 크라켄 더미에 크라켄 카드만 남았을 경우.
- 크라켄 미플이 크라켄 보드 트랙의 마지막 칸(죽음)에 도착하는 경우.

만약 승리 조건과 패배 조건이 동시에 달성되면 승리합니다.