



파러웨이 규칙서

Johannes goupy & Corentin Lebrat • Maxime morin



안개의 바다 너머, 조화로운 자연이 다스리는 평화로운 안식처, 신비의 대륙 알룰라가 있습니다. 자연의 균형이 섬의 풍경을 끊임없이 진화시켜, 땅은 주기적으로 움직이고, 뒤틀리고, 다시 만들어지기 때문에 지도를 만들려는 시도는 불가능합니다. 알룰라를 알 수 있는 유일한 방법은 계속 걸으면서 직접 지도를 만드는 것입니다. 끊임없이 변하는 이 세계를 여행하며 경이로움을 발견하세요. 알룰라의 주민들을 만나 그 비밀을 찾고 다른 경쟁자보다 더 많은 명성을 얻으세요.

CATCH UP
GAMES

BoardM
FACTORY

알룰라에 대해

대륙

알룰라는 야생동물, 식물, 심지어 바위까지도 서로 균형을 이루는 대륙입니다. 이 낯선 땅에는 오키코, 우두, 골드로그 등 세 종의 독특하고 귀한 존재들이 출현하여 주변 자연을 번성시켰습니다. 이 야생의 땅 한가운데에 영원히 정착할 수 있는 사람은 드뭅니다.



알룰라의 주민들



알룰라 대륙의 주민들은 다양한 배경을 가지고 있습니다. 일부는 그곳에서 태어났고, 다른 일부는 여행자 출신으로 풍요로운 해안을 발견한 후 정착했습니다. 이 광활한 부지는 모두 땅을 존중하고 자원을 합리적으로 사용하여 무병장수를 보장합니다. 섬의 균형을 유지하기 위해 주민들은 각자의 처소에서 맡은 땅을 지키고 있습니다. 이들은 탐험가들을 따뜻하게 맞이하는데, 이는 다른 대륙과 소통할 수 있는 좋은 방법이며 오키코, 골드로그, 우두에 대해 이야기하는 것을 좋아하기 때문입니다.

계절과 생물계

알룰라에서 발견할 수 있는 네 가지 생물계는 각각 다른 계절 리듬을 가지고 있습니다. 바람의 변화에 따라 또는 산사태가 만드는데는 충돌에 따라 지역 전체가 변화합니다.



순환을 시작하기 위해 끝없는 강이 땅에 물을 주고 꽃봉오리를 풍성하게 엮니다. 알룰라에는 물이 없어도 흐릅니다. 동굴 도시는 더운 여름에 주민들을 보호하고, 버섯 숲과 귀귀한 가을 공기는 땅이 잠시 쉬어야 할 때 모습을 드러냅니다. 이윽고 바위가 드러나는 사막의 겨울이 오면 이 기상학적 순환이 끝납니다.



우두

상서로운 돌 - 광물의 왕국

이 침묵의 수호자는 중력과 기압의 영향을 받지 않고 공중에 떠 있으며, 다양한 모양으로 발견할 수 있습니다. 튼튼하고 변하지 않는 이들은 어딘가에 나타나 한 동안 그 자리에 머물다가 섬의 다른 곳으로 이동합니다. 알룰라의 세 가지의 종 중 가장 흔한 이 바위는 구멍이 뚫려 있으며 구멍을 통해 따뜻한 빛을 발산하는데, 여기에 다가가면 사악한 눈으로부터 보호하고 행운을 가져다준다고 합니다.

오키코

위풍당당한 키메라 - 동물의 왕국

섭리의 뜻으로 생겨난 숭고한 이 천상의 생명체는 독특하지만, 무소부재의 주권적 선물을 품고 있습니다. 알룰라의 여러 야생 지역에서 볼 수 있으며, 접근하는 모든 생명체에게 축복을 내립니다. 오키코는 특히 숲과 강을 좋아합니다. 주민들은 오키코가 내뿜는 공기가 식물이 번성할 수 있는 작은 입자들로 가득 차 있다고 믿습니다.



골드로그

진정 효과가 있는 영경귀 - 식물의 왕국

이 황금 영경귀는 대륙이 원산지로 연약하고 섬세한 종입니다. 이 종은 가장 희귀하며 주로 버섯 숲에서 볼 수 있습니다. 독특하게 생긴 화관은 이슬을 모아 재생력을 가득 담습니다. 이 신성한 물은 치유의 미약으로, 이슬을 마시거나 상처에 바르는 것으로 질병이나 심지어 죽음을 막았다고 합니다.



구성품

지역 카드 68장



성소 카드 45장



명성(점수) 시트 1권



게임의 개요와 목표

파라퀘이에서 플레이어들은 **왼쪽에서 오른쪽 방향으로 8장의 카드**를 놓아야 합니다.

이 카드들은 대륙을 탐험하는 방법을 나타냅니다. 각 카드를 지역 카드라 부르며, 이 카드들로 섬이 제공하는 경이로움을 발견하고 섬 주민들을 만나게 됩니다. 주민들은 특정 자원을 찾고 있으며 이를 위해 섬을 탐험해 달라고 요청합니다.

각 지역을 탐험하려면 정해진 시간이 필요합니다. 탐험을 빨리 끝내면 다음 단계에 대한 선택의 폭이 넓어집니다. 하지만 천천히 탐험하면 성소를 발견할 수 있으며, 성소에서는 명성(=점수)과 보너스를 추가로 획득할 수 있어 이후의 탐험에 도움을 줍니다.

게임이 끝나면, 도착지에서 역순으로 시작 지점까지 돌아가면서, 각 주민의 요청을 만족시킬 때마다 명성을 얻습니다. 이 계산은 카드를 배치한 순서와 반대-오른쪽에서 **왼쪽으로 진행**됩니다. 가장 많은 명성을 얻은 플레이어가 승리합니다.



게임 준비



- 1** 지역 카드를 섞어 각 플레이어에게 3장씩 비공개로 나눠줍니다. 각 플레이어는 받은 카드를 자신만 봅니다. 지역 카드 더미를 뒷면이 위로 오게 해서 테이블 중앙에 놓습니다.
- 2** 더미에서 플레이어 수에 1을 더한 만큼의 카드를 공개해서 늘어놓습니다. 예를 들어, 5명이 플레이하는 경우, 6장의 카드를 공개합니다.
- 3** 성소 카드를 모두 섞은 뒤 뒷면이 위로 오게 해서 지역 카드 더미 옆에 더미로 놓습니다.

숙련자 변형 규칙

각 플레이어에게 지역 카드를 3장 대신 5장을 나눠줍니다.

각 플레이어는 게임 시작 전에 받은 5장 중 3장을 선택하고, 나머지 2장은 비공개로 버립니다.

모두가 버린 카드를 지역 카드 더미에 섞은 다음, 인원수에 따라 카드를 공개 합니다.

이 변형 규칙은 파르웨이를 한 번 이상 플레이한 적이 있는 이들에게 권합니다.

지역

각 지역 카드는 생물들의 군계를 나타내며, 배경 색깔이나 띠에 표시된 패턴으로 식별할 수 있습니다. 각 차례에 지역 카드를 1장씩 플레이합니다.



탐험 시간은 이 지역을 탐험하는 데 필요한 시간을 나타냅니다.

각 카드에는 1에서 68까지의 고유한 번호가 있습니다 (게임 내에 같은 번호의 카드는 없습니다).

탐험은 낮 ☀️ 혹은 밤 🌙에 진행할 수 있습니다. 이는 특정 목표와 관련이 있습니다.



일부 카드에는 더 좋은 성소로 가는 데 선택의 여지를 주는 단서가 있습니다.



카드에 그려진 주민들은 여러분에게 게임 종료 시 명성을 주는 목표를 알려줍니다.

목표들의 다양한 유형은 별도 포함된 참조 사이트에 안내되어 있습니다.





지역에는 광물계(우두 스톤), 동물계(오키코 키메라), 식물계(골드로그 영경귀)의 경이로운 자원들이 있습니다. 이들은 목표 달성에 유리하며 탐험가에게 귀중한 자원입니다. 자원 하나로 여러 목표의 조건을 충족할 수 있고, 명성 계산 시 대상이 되기도 합니다. 스톤은 키메라보다 더 흔하고, 키메라는 영경귀보다 더 흔합니다.



일부 목표에는 해당 명성을 얻기 위해 충족해야 하는 전제 조건이 있습니다. 전제 조건 충족 여부는 게임 종료 시 명성을 계산할 때 확인합니다. 지역 및/또는 성소 카드에서 필요한 자원을 모아야 합니다.

성소

성소는 게임 중에 찾을 수 있습니다. 획득한 성소는 자신의 플레이 영역에 놓습니다.

카드 상단에는 게임 중 (단서)
또는 게임 종료 시 (자원, 밤 탐험)
영향을 주는 보너스가 있습니다.



일부 성소 하단에는 추가 명성을 얻을 수 있는 별도 목표가 있습니다.



일부 성소는 지역의 유형(색깔)을 갖고 있습니다. 이런 성소는 특정 목표의 명성을 계산할 때 해당 유형의 지역으로 계산합니다.

게임 진행

게임은 8라운드로 진행됩니다. 각 라운드는 3단계로 구성됩니다:

1



지역 탐험

2



성소 찾기

3



탐험 마치기

게임은 8라운드 후에 끝납니다. 가장 많은 명성을 얻은 플레이어가 승리합니다(게임 종료 참조).

1



지역 탐험

모든 플레이어는 동시에 자신의 손에서 카드 1장을 골라 뒷면으로 자신의 앞에 놓습니다. 그런 다음 모두 자신이 선택한 카드를 동시에 공개하고, 공개한 카드는 바로 전 라운드에 놓은 지역 카드의 오른쪽에 놓습니다.



참고

일렬로 놓는 것이 좋지만, 테이블의 크기에 따라 다른 형태(예를 들어 4x2)로 놓을 수도 있습니다. 중요한 것은 카드를 어떤 순서로 플레이했는지 구분해야 한다는 것입니다.

2 지역 탐험

전 라운드에 놓은 지역 카드보다 왼쪽 위의 숫자(탐험 시간)가 더 높은 카드를 놓은 모든 플레이어는 성소 카드를 1장 받습니다.



성소 카드를 받는 플레이어의 앞에 놓인 카드들에 단서 아이콘이 있다면, 단서 1개당 성소 카드 1장을 더 가져옵니다. 이때 이미 놓인 지역 카드나 성소 카드, 이번에 놓는 지역 카드에 표시된 모든 단서 아이콘을 셉니다.



범찬은 방금 49번 카드를 내려놓았습니다. 이 카드의 탐험 시간이 이전 라운드에 내려 놓은 카드(15)보다 길기 때문에, 성소 카드를 받습니다. 모든 카드(지역 + 성소)에 단서 아이콘이 3개 있으므로, 총 4장을 뽑습니다.



참고

플레이어는 다음 단계(탐험 마지기) 때, 이번에 받은 모든 성소 카드 중에서 1장만 선택해서 자신의 플레이 영역에 놓게 됩니다.

참고

첫 라운드에는 누구의 앞에도 미리 놓인 지역카드가 없으므로, 아무도 성소를 획득할 수 없습니다.

3 탐험 마치고

이 단계는 이번 라운드의 1단계에서 가장 짧은 탐험 시간 카드를 놓은 플레이어부터 차례로 진행합니다.

가장 낮은 값을 놓은 플레이어가 먼저 시작하고, 다음은 두 번째로 낮은 플레이어가 차례를... 이렇게 모든 플레이어가 마칠 때까지 계속 진행합니다.

자신의 차례가 되면, 먼저 테이블 중앙에 공개되어 있는 지역 카드 중에서 1장을 선택해서 손으로 가져옵니다. 그러면 손에 있는 카드가 다시 3장이 됩니다.

전 단계에서 받은 성소 카드를 자신의 플레이 영역에 공개해서 내려 놓습니다. 전 단계에서 성소 카드를 여러 장 받았다면, 1장만 선택해서 내려 놓습니다. 그런 다음, 손에 남은 성소 카드를 무작위로 성소 카드 더미 맨 아래에 놓습니다. 내려 놓은 성소 카드에 표시된 아이콘 및 조건들은 명성 계산 시 혜택을 줍니다.



참고

지역 카드를 가져가도 빈자리를 새 카드로 채우지 않으며, 그 때문에 마지막 차례로 갈수록 선택의 여지가 점점 줄어듭니다.

8번째(마지막) 라운드에서는 새 지역 카드를 받지 않습니다 (다음 라운드가 없으므로). 하지만, 전 단계에서 성소 카드를 1장 이상 받았다면 이 단계에서 성소 카드를 선택 후 놓을 수 있습니다.

모든 플레이어가 자신의 차례를 마치면, **테이블 중앙에 남은 지역 카드 1장을 게임에서 제거합니다.**

그런 다음, 플레이어 수+1 만큼 새로운 지역 카드들을 테이블 중앙에 공개합니다. 그리고 나서, 새 라운드를 시작합니다. 만약 이번이 8라운드라면 게임 종료이고 명성을 계산합니다.



게임 종료

8라운드 후 모두의 앞에 지역 카드 8장이 있으면 게임이 끝납니다. 각자의 명성을 계산합니다.

쉬운 명성 계산을 위해 자신의 모든 지역 카드를 뒤집습니다 (순서가 바뀌지 않게 합니다). 성소 카드들은 뒤집지 않습니다.

가장 오른쪽에 있는 (다시 말해 8라운드에 놓은) 카드부터 시작하여 자신의 지역 카드를 역순으로 한 번에 1장씩 공개하고 명성을 계산합니다.

첫 카드 명성 계산이 끝나면, 다음 왼쪽의 카드 공개 후 해당 명성 계산...이런 식으로 가장 왼쪽의 지역 카드의 명성 계산까지 진행합니다.



각 지역 카드마다, **앞면으로 놓인 모든 지역 카드(해당 카드 자신도 포함)와 모든 성소가 주는 조건들을 따져서 해당 카드로 얻는 명성을 계산합니다.** 명성 시트에 획득한 명성을 기록합니다.



계산을 마친 지역 카드는 계속 **앞면으로** 놓고, 이후 공개되는 카드의 명성 계산 시에도 **고려합니다.**

성소
모든 지역 카드를 계산이 끝나면, **성소 카드의 명성을 계산 및 합산합니다.**



성소 명성 합을 시트 해당 칸에 기록합니다

각 플레이어의 모든 명성을 더합니다.
가장 높은 플레이어가 승리합니다.
1위가 동점일 경우, 그 중에서 탐험 시간이 가장 짧은 지역 카드를 가진 플레이어가 승리합니다.

크레딧



게임 디자인: **JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT** 아트워크: **MAXIME MORIN**

아트 디렉션/레이아웃: **BENJAMIN TREILHOU** 프로젝트 매니저: **CLÉMENT MILKER**

프로덕션 매니저: **BENOÎT STELLA (SYNERGY GAMES)**

출판: **CATCHUP GAMES** 유통: **BLACKROCK GAMES**

한글판 제작: **보드엠 팩토리**

