

빠른 나무늘보

2-5명의 게으른 나무늘보들을 위한 프리드만 프리제의 빠르게 진행되는 레이싱 게임

나무늘보 레이싱 이야기

여러분들은 끌어안고 싶고, 게으르고, 그리고 음.. 늘어지는 나무늘보입니다.

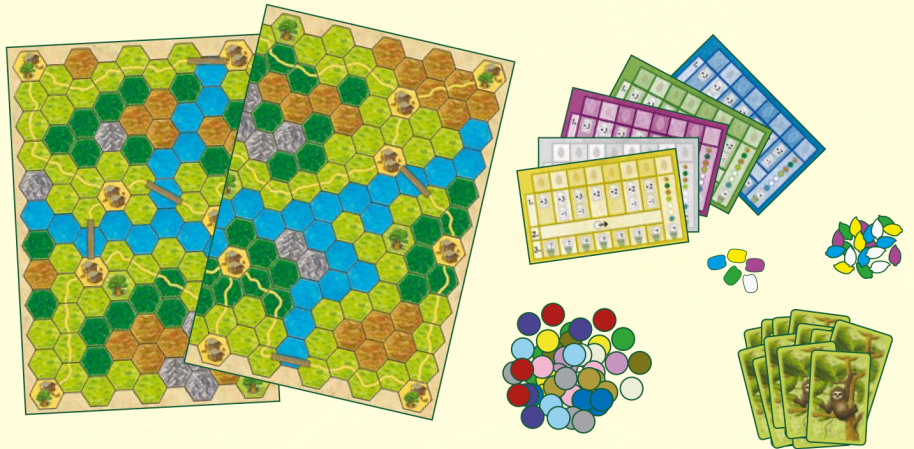
모든 동물들(사람을 포함해)은 휴가를 얻는 것을 좋아하기 때문에 시골의 휴양지에서 머무르는 중입니다. 다른 동물들이 휴양지에서 뛰놀고 있는 동안, 당연하게도, 여러분들 나무늘보는 나무늘보들이 사랑하는 나무에 둘러모여 있습니다. 당신도 다른 동물들처럼 주변을 산책하고, 맛있는 나뭇잎을 따러 휴양지를 돌아다니면 좋겠지만, 직접 뛰어다니기에는 너무 귀찮습니다. 다른 동물들은 즐겁게 놀고 있고, 당신도 그러고 싶지만... 당신은 너무 게으릅니다.

그런데 문득 당신들은 좋은 생각이 났습니다. 다른 동물들이 당신을 끌게 시키면 주변을 돌아다닐 수 있을 것이라는 생각말이죠. 다른 동물들은 힘이 넘치기 때문에 당신들을 기꺼이 끌고 다닐 수 있습니다. 왜냐하면 다른 동물들은 게으르지 않거든요! 과연 당신들 중 누가 제일 먼저 휴양지를 모두 산책하고 승리할 수 있을까요? 당신들은 야심만만합니다. 게으를 뿐이죠!

게임 구성물

빠른 나무늘보에는 이런 구성물이 있습니다.

- 두 부분으로 나뉘고 양면인 거대한 게임 보드
- 나무늘보 보드 5개 (나무늘보당 1개씩)
- 목재 나무늘보 5개 (나무늘보당 1개씩)
- 목재 나뭇잎 45개 (나무늘보당 9개씩)
- 동물 디스크 34개 (동물 12종)
- 카드 120장 (동물 12종당 10장씩)
- 스티커 1장 (동물 토큰과 목재 나무늘보 용)
- 게임 개요 시트지 1장
- 이 규칙서



나무늘보 레이싱에 대하여

빠른 나무늘보는 고전적인 운송 및 배달 시스템이 주가 되는 레이싱 게임입니다. 단, 여러분 자신이 운송되는 화물이라는 것만 빼면 말이죠. 여러분들은 게임 내내 동물들에게 끌려다니며 운송되지만, 절대로 스스로 움직이지는 않습니다!

여러분은 항상 동물 12종 중 6종을 가지고 게임을 진행하며, 두 부분으로 나뉘고 양면인 거대한 게임 보드를 4가지 방법으로 조합할 수 있습니다. 차례에는 각 동물의 앞면 카드 데미에서 2-3장의 카드를 뽑은 후, 한 종의 동물 카드를 원하는 만큼 내려놓습니다. 개미들이 사슬처럼 당신을 끌고 가거나, 코끼리가 코로 당신을 던져가며 운송하는 것과 같이 각 동물 종은 서로 다른 움직임과 상호작용을 제공합니다.

빠른 나무늘보는 "직접 공격(take that)" 메커니즘 없이, 플레이어 간의 상호작용을 통해서만 진행되므로 무작위 요소가 전혀 없는 게임입니다. 단, 자신이 사용하기 위해 상대방의 눈앞에서 동물을 낚아채오는 경우가 일부 있습니다.

각 레이싱은 여러분이 다른 나무늘보보다 더 빠르게 다른 나무에 도착하기 위한 여러 가지 새로운 도전이 될 것입니다. 각 동물의 수많은 시작 위치가 있는 256가지의 서로 다른 조합을 즐겨보세요.

첫 게임에 앞서

첫 게임을 하기 전에 목재 토큰과 디스크를 준비합니다. 나무늘보 스티커를 나무늘보 토큰의 양쪽 면에 붙이고, 동물 스티커를 동물 디스크의 한쪽 면에 붙입니다.

각 동물 종의 카드와 디스크는 서로 다른 지퍼백에 넣습니다.

독수리 1x 하늘색		돌고래 1x 파란색		산양 2x 상아색		개미 10x 빨간색		초록 나무늘보
코끼리 2x 회색		유니콘 1x 분홍색		오랑우탄 6x 갈색		기린 2x 노란색		보라 나무늘보
사람 1x 밝은 분홍색		당나귀 1x 밝은 갈색		악어 2x 초록색		토끼 3x 보라색		노랑 나무늘보
								파랑 나무늘보
								하양 나무늘보

첫 게임을 위한 준비 & 몇 가지 기본적인 사항

1.

게은 나무늘보 습성을 버리고 **빠른 나무늘보**에서 레이싱을 시작하려면 몇 가지 게임 구성물 준비를 해야 합니다.

오른쪽 큰 그림에서 보이는 것처럼, 두 부분으로 된 게임 보드를 테이블 위에 놓고, 나무늘보 보드와 나무늘보를 자신의 앞에 놓습니다.

2.

첫 게임에서는 특정 동물 6종을 사용하세요.

당나귀 (디스크 3개), **유니콘** (디스크 1개), **악어** (디스크 2개), **코끼리** (디스크 2개), **독수리** (디스크 1개) 그리고 **개미** (디스크 10개)를 사용해 게임을 진행하세요.

오른쪽 큰 그림에서 보이는 것처럼, 게임 보드의 각 동물의 시작 위치에 **동물 디스크**를 놓습니다.



다른 동물 6종을 사용하는 방법과 게임 보드를 다르게 조합하는 방법에 대해서는 신경쓰지 마세요.

빠른 나무늘보 첫 게임을 마친 후 자세한 설명을 볼 수 있습니다.

5.

잠시 후 레이싱이 시작될 때 누가 먼저 출발할지 **시작 나무늘보**를 결정합니다.

하지만 레이싱이 시작되기 전에 모든 나무늘보는 자신의 **시작 나무**를 선택해야 합니다. 시작 나무가 정해진 후 그 나무에 있는 자신의 나뭇잎을 얻게 됩니다.

마지막 차례의 나무늘보가 먼저 시작 나무를 선택합니다 (차례가 늦을수록 다른 나무늘보보다 뒤쳐질 수 있기 때문에, 공평하게 하기 위해 마지막 차례의 나무늘보가 먼저 선택하는 것입니다). 계속하여 다른 나무늘보들도 차례가 늦은 순서대로 빈 나무를 하나씩 선택합니다.

선택한 나무에 나무늘보 토큰을 놓고, 그 나무에 있는 나뭇잎을 가져와 당신의 나무늘보 보드의 가장 왼쪽 칸에 놓습니다.

손에 카드가 없는 채로 게임을 시작합니다!

6.

다음 페이지에서 자세한 규칙을 설명하기 전에, 몇 가지 기본적인 사항을 알려드리겠습니다.

레이싱이 진행되는 도중, **당신은 절대로 직접 움직이지 않습니다**. 당신은 나무에 매달려서 나무 칸에 있는 나뭇잎을 얻고자 겨우 움직이는 게은 나무늘보입니다...

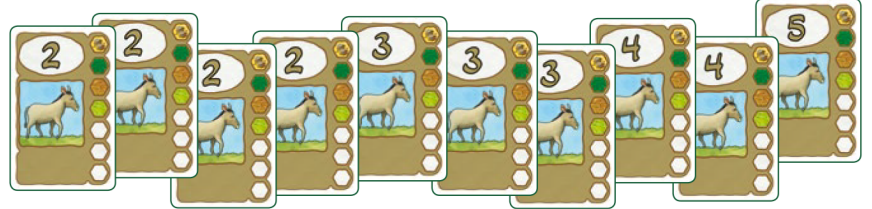
대신, 당신은 주변을 돌아다니기 위해 동물을 이용합니다. 게임 보드에서 동물 디스크를 이동시키기 위해서는 동물 6종의 카드를 모아서 내야 합니다. 게임이 시작할 때는 낮은 가치의 카드만 얻을 수 있기 때문에, 동물이 느립니다. 더미에서 카드를 한 장씩 가져가기 시작하면 카드의 가치가 점점 증가하기 때문에, 동물이 빨라집니다.

하지만 처음으로 카드 10장을 가져간 후에는 동물이 다시 급격히 느려집니다. 한 동물 카드를 모두 낸 후, 그 카드들을 다시 처음 상태처럼 오름차순으로 하여 앞면으로 쌓습니다. 그러므로 당신은 게임을 진행하며 카드 더미를 섞는 것이 아니라 단순히 순환시키는 것입니다.

3.

동물 6종은 각자의 카드 10장으로 이루어진 카드 더미로 구성되어 있습니다. 각 더미는 모든 카드를 앞면으로 하여 낮은 카드부터 높은 카드 순서대로 오게 쌓습니다.

예시: 당나귀 카드는 아래 그림처럼 쌓습니다.



가장 위의 카드 ...

... 가장 아래의 카드

모든 동물 카드는 당나귀와 동일한 숫자 카드로 구성되어 있지 않습니다.

하지만 카드 10장으로 이루어진 것은 같습니다!

4.

당신은 나무늘보이므로, **나뭇잎**을 모으는 것에만 관심을 가집니다.

레이싱에 참가하는 각 나무늘보의 나뭇잎을 게임 보드 위 **9개의 나무**에 하나씩 모두 올려놓습니다.



오른쪽 큰 그림에서는 나무늘보 3명이 참가할 때의 준비 모습을 보여줍니다!



7.

게임 보드에는 일곱 가지 종류의 지형이 있습니다.

각각 휴양지, 숲, 언덕, 평지, 산, 강, 다리입니다. 각 동물은 카드에 표시된 것처럼 특정 종류의 지형으로만 이동할 수 있습니다. 휴양지를 연결하는 노란색 길은 사람에게만 효과가 있기 때문에 다른 동물들은 그것을 무시합니다!

나무늘보로써, 당신에게 가장 중요한 칸은 휴양지, 숲, 평지 칸에 있는 나무입니다.



8.

당신의 **나무늘보 보드**에서는 당신이 할 수 있는 행동을 볼 수 있습니다.

가장 오른쪽 나뭇잎 아래의 세로줄에서 카드를 몇 장 뽑을 수 있는지, 차례가 끝날 때 손에 몇 장까지 가지고 있을 수 있는지 확인할 수 있습니다.

다음 나뭇잎을 얻을 때마다, 나뭇잎의 가치는 더 "낮아집니다". 카드를 적게 뽑아야 하고, 그 중 한 장은 버려야 하고... 갈수록 손에 가지고 있을 수 있는 카드가 적어집니다.

하지만 다른 나무늘보들이 추가로 8개의 나뭇잎을 얻기 전에 당신이 먼저 모두 얻어야 게임에서 승리하기 때문에, 나뭇잎을 얻는 것은 좋은 것이라는 것을 명심하세요.

게임하는 법

가장 중요한 점: 이 레이싱에서 당신은 나무늘보이므로, 우리가 "당신"이라고 할 때는 항상 나무늘보 토큰을 의미하는 것입니다. 여러분들을 운송하는 모든 동물들 (그리고 사람)에게만 "동물"이라는 용어를 사용합니다.

그리고, 로널드를 소개하죠. 다음 페이지에서 볼 수 있겠지만, 만약 로널드가 규칙을 이해했다면 모두가 이해할 수 있을 겁니다. 다년간의 경험으로 말씀드리는 것이니 한 번 믿어보세요!

"로널드, 그리고 여러분. 질문해줘서 고마워요."

자, 그러면 시작해 봅시다!

각자 시작할 나무를 선택합니다. 그 나무에 있는 나뭇잎을 얻고, 레이싱을 시작합니다.

시작 나무늘보부터 시작하여, 시계 방향으로 차례를 갖게 됩니다.

게임 보드 위에는 각 나무늘보들의 나뭇잎이 8개씩 있습니다. 당신은 이 레이싱에서 당신의 나뭇잎 중 7개만 얻으면 되기 때문에, 나뭇잎 중 하나를 얻지 않아도 레이싱에서 승리할 수 있습니다! 나무에서 나무로 이동하는 최적의 경로를 찾고 게임 보드에 있는 "거의" 모든 지역을 방문해보세요.

당신은 동물들에게 끌려다니기 때문에, 동물들의 위치를 확실하게 염두에 두고 있어야 합니다. 다른 나무늘보가 이동하기 위해 당신이 이용하려는 동물을 이용한다면, 이 "바보 같은" 동물들은 그렇게 이동할 것이기 때문에, 당신이 필요로 하는 곳에 있지 않을 수도 있고, 계획했던 대로 움직이지 않을 수도 있습니다...

당신의 차례에는 아래 3가지 단계를 순서대로 진행합니다.

1. 새로운 카드를 서로 다른 동물 더미에서 뽑기 (필수)

"그래, 로널드, 무조건 해야 해. 카드가 많은 것은 무조건 좋지 않기 때문에, 이걸 패스할 이유도 전혀 없고."

2. 동물이 데리고 가게 하기 (선택)

"그래, 로널드, 이걸 패스할 수 있어. 그래도 이게 레이싱에서 이길 수 있는 유일한 방법이기 때문에, 대체로 하게 될거야."

3. 손 제한 확인하기 (필수)

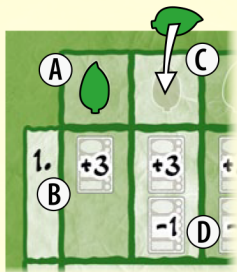
"로널드, 이 단계도 무조건 해야 해. 카드가 많은 것은 무조건 좋지 않기 때문에 카드를 버리고 싶지 않았지만, 버려야 한다면 규칙에 따라야 해."

당신들 중 8번째 나뭇잎을 얻은 사람이 있다면, 모든 나무늘보가 같은 횟수만큼 차례를 진행할 수 있도록 현재 라운드까지 진행합니다. 그 후 승자가 정해졌다면, 잠깐 쉬도록 하세요.

당신의 차례

당신의 나무늘보 보드는 당신이 카드를 몇 장 뽑을 수 있는지, 동물이 당신을 데리고 갈 수 있는지, 그리고 차례가 끝날 때에 몇 장까지 가지고 있을 수 있는지 보여줍니다. 가장 오른쪽 나뭇잎 아래에 있는 세로줄이 당신의 현재 상태입니다.

1. 새로운 카드를 서로 다른 동물 더미에서 뽑기



나뭇잎을 가지고 첫 차례를 시작할 때, 당신의 나무늘보 보드의 첫 번째 세로줄을 확인합니다 (A). 첫 번째 줄은 카드를 몇 장 뽑을 수 있는지 보여줍니다. 게임이 시작할 때는 3장을 뽑을 수 있습니다 (B).

동물 6종 더미의 가장 위에 있는 카드 3장을 뽑습니다. 그 카드들을 손으로 가져옵니다. 2장 이상의 카드를 하나의 동물 더미에서 뽑을 수는 없습니다. 그리고 카드 더미를 확인해볼 수도

없습니다. 항상 카드 더미에서 가장 위에 있는 카드만 볼 수 있습니다.

"아니, 로널드, 당나귀 2장을 뽑을 수는 없어. '다른 동물'이라는건 서로 다른 동물 종을 말하는거야!"

두 번째 나뭇잎을 얻은 후(두 번째뿐만 아니라 세 번째나 여섯 번째에도) (C), 손으로 카드를 가져오고, 손에서 카드를 1장 선택해 버려야 합니다 (D). 버린 카드는 해당하는 동물 더미 가장 아래에 앞면으로 하여 놓습니다. 그 카드는 나중에 다시 뽑을 수 있게 됩니다.

"그래, 로널드, 카드를 무조건 버려야 해. 그리고 당신의 나무늘보 보드에 표시된 것처럼 카드를 단순히 적게 뽑는 건 안 돼. 동물 더미가 순환해야 하기 때문에, 뽑은 후 버리는 것과는 차이가 있다 말이지."

예시: 보라 나무늘보는 나뭇잎 2개를 가지고 있습니다. 차례를 시작할 때, 카드 3장을 뽑습니다. 당나귀 1장, 악어 1장, 그리고 독수리 1장을 뽑아 손으로 가져옵니다. 그 후 카드 1장을 버려야 하기 때문에, 이미 손에 가지고 있었던 유니콘 1장을 선택합니다.

2. 동물이 데리고 가게 하기

이제 당신은 맛있는 나뭇잎을 얻으려 동물이 당신을 다른 나무로 데리고 가도록 합니다. 당신의 나무늘보 보드의 두 번째 행은 이것을 나타냅니다 (A). 이 단계는 선택 행동이기 때문에, 패스할 수 있다는 걸 기억하세요. 그렇게 했다면, 바로 3 단계로 넘어갑시다!

패스하지 않았다면 동물 1종의 카드를 원하는 만큼 내고 낸 카드의 이동 포인트를 모두 더합니다. 그 동물의 이동 포인트를 모두 더한 만큼 동물 디스크 1개를 이동시킵니다.

"그래, 로널드, 보통 손에 여러 종류의 동물을 가지고 있겠지만 카드를 낼 때에는 동물 1종의 카드만 낼 수 있어. 그리고 특정 동물 종의 디스크가 여러 개 있더라도 (예: 당나귀 디스크 3개), 그 디스크 중 1개를 선택해서 이동시켜야 해."

이동 포인트를 더했을 때 10포인트 이상이 되는 경우가 있습니다. 그 경우, 차례 동안 동물 디스크는 10칸 이상을 이동할 수 있게 됩니다. 궁극적으로 이 게임은 레이싱 게임이므로, 이런 식으로 동물이 10칸씩 미친 듯 움직이더라도 당신들 나무늘보에게는 문제가 없다는 말이지요.

기본적으로는 아래 규칙대로 동물 디스크를 이동시킵니다.

a) 원하는 동물 디스크를 이동시킬 수 있습니다. 개인 동물이라는 것은 없습니다!

"아니, 로널드, 너가 계속 코끼리 카드를 냈다고 하더라도 다른 나무늘보들이 코끼리를 이동시킬 수 없다는 건 아냐."

b) 동물을 1포인트당 1칸 이동시킬 수 있습니다. 인접한 6개의 칸 중 하나로 이동시킬 수 있지만, 카드에 표시된 종류의 지형으로만 이동시켜야 합니다. 카드에 다리가 표시된 동물은 다리로 직접 연결된 지형에서만 다리를 건널 수 있습니다! 그리고 사람만 휴양지를 연결하는 노란색 길을 이용할 수 있습니다.



예시: 유니콘은 휴양지, 언덕, 형지, 산 그리고 다리로 이동할 수 있습니다.

c) 이동 포인트를 소모하기 위해 같은 칸에서 동물을 앞뒤로 이동시킬 수 있습니다. 동물을 다른 동물 디스크가 놓여있는 칸을 통과해 이동시킬 수도 있지만 (당연히 이동 포인트는 소모합니다), 그 칸에서 멈출 수는 없습니다. 동물은 나뭇잎이 있는 나무 칸에서 멈출 수 있습니다.

이동이 끝난 후, 동물 디스크 2개가 같은 칸에 있을 수 없습니다. 당신은 나무늘보이기 때문에, 이 제한을 무시할 수 있습니다. 각 칸에는 동물 디스크 1개와 나무늘보 여럿이 있을 수 있습니다.

d) 동물이 이동할 때, 동물이 있는 칸이나 동물에 인접한 칸에 있는 당신을 데리고 갈 수 있습니다. 인접한 칸은 동물이 일반적으로 이용할 수 없는 종류의 지형이라도 상관없습니다! 당신을 데리고 가는 것은 추가적인 이동 포인트가 필요하지 않습니다. 만약 동물이 강 위에 있는 다리를 건너고 있다면, 당신이 다리 혹은 다리로 직접 연결된 두 개의 칸에 있어야 데리고 갈 수 있습니다!

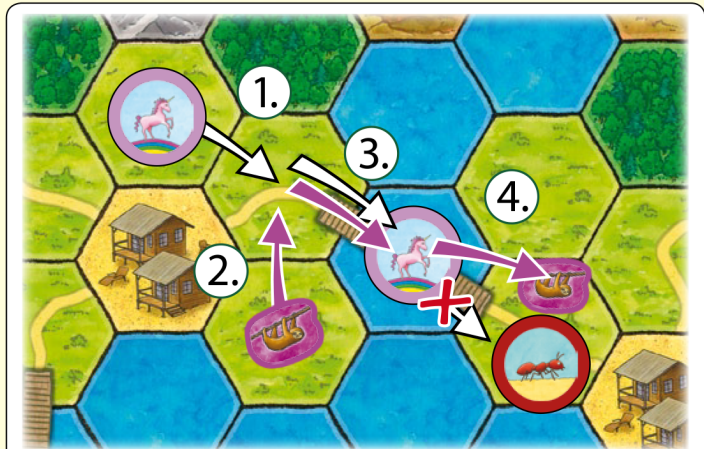
e) 동물이 당신을 데리고 출발한 후 당신이 이동 포인트를 모두 소모한 경우, 혹은 일찍 내리고 싶다면 동물을 멈추게 합니다. 둘 중 하나의 경우에만 동물이 멈춥니다!

f) 이동이 끝난 후, 당신은 해당 칸이나 인접한 칸 중 당신이 원하는 칸을 선택해야 합니다. 동물이 그 칸에 당신을 내려놓습니다. 당신을 데리고 갈 때와 마찬가지로, 내려놓을 때 또한 추가적인 이동 포인트가 필요하지 않습니다! 결론적으로, 당신은 다른 나무늘보가 이동하는 것을 막기 위해 동물에게 계속 매달려있을 수는 없습니다. 동물이 강 위에 있는 다리를 건너던 중 멈췄다면, 당신은 다리 혹은 다리로 직접 연결된 두 개의 칸에서 내려야 합니다.

g) 당신의 나무늘보 보드에 표시된 것처럼, 당신은 휴양지, 숲, 언덕, 평지, 그리고 다리에 있을 수 있습니다. 당신은 절대로 산이나 강에서 내리고 싶지 않을 겁니다. 동물은 이런 종류의 지형을 건너며 당신을 데리고 다닐 수 있지만, 그곳에 내려놓을 수는 없습니다!



"로널드, 너가 수영을 할 줄 알거나 희박한 공기 속에서 숨을 쉴 수 있더라도, 난 나무늘보라서 강이나 산에 내리기 싫어해야지."



예시: 보라 나무늘보가 유니콘을 3포인트만큼 사용합니다. 유니콘은 1칸을 이동한 후 ① 나무늘보를 데리고 갑니다 ② 유니콘은 나무늘보를 데리고 다리를 건넵니다 ③ 다리 다음 칸에는 이미 개미가 있으므로, 마지막 포인트를 사용해 다리를 지나 다음 칸으로 갈 수 없습니다. 따라서, 유니콘은 다리 위에서 이동을 끝내고, 이미 개미가 있는 다리와 인접한 칸에 나무늘보를 내려놓습니다 ④.

h) 동물이 당신을 나무 칸에서 데리고 갈 때 혹은 당신을 데리고 나무 칸으로 들어갈 때에 동물이 당신을 데리고 계속해서 이동하고 있는 중이더라도 당신은 "이동하는 중"에 나뭇잎을 얻습니다. 동물이 당신을 나무 칸에 내려놓는다면, 당신은 당연히 나뭇잎을 얻습니다.

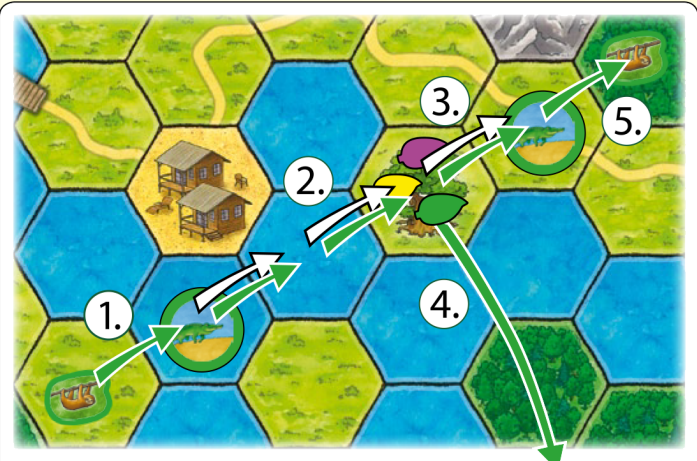
얻은 나뭇잎은 즉시 당신의 나무늘보 보드의 가장 왼쪽 빈 칸에 놓습니다.

i) 소모할 수 있는 이동 포인트가 남아있더라도, 동물이 당신을 내려놓는다면 동물과 당신은 즉시 이동하는 것을 멈춰야 합니다. 남은 이동 포인트는 모두 사라집니다.

j) 이 단계가 끝난 후, 낸 카드들은 해당하는 동물 덤미 가장 아래에 오름차순으로

하여 앞면으로 놓습니다. 그 후 다음 나무늘보가 차례를 진행합니다!

이것들이 당신이 레이싱을 하기 위해 알아야할 기본적인 사항입니다.



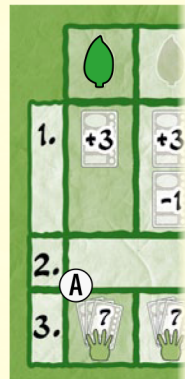
예시: 초록 나무늘보가 악어를 3포인트만큼 사용합니다. 악어는 나무늘보를 데리고 ① 나무늘보까지 이동합니다 ② 악어가 한 칸을 더 데리고 가기 전 ③, 나무늘보는 "이동하는 중"에 나뭇잎을 얻습니다 ④. 그 후, 악어는 나무늘보를 숲에 내려놓습니다 ⑤.

중요한 점: 당연하게도, 모든 동물들은 각자 특수한 능력이 있습니다. 이런 특수 능력은 기본적인 규칙과 상충될 수 있지만, 특수 능력이 더 우선됩니다!

"그래, 로널드, 항상 특수 능력이 우선이야. 동물들은 너가 레이싱에서 앞서고 싶다면 하고 싶은 것을 하게 해주거든."

첫 게임을 하기 위해, "동물 12종" 챕터에서 이번 레이싱에 사용하는 동물 6종의 특수 능력을 확인해보세요.

3. 손 제한 확인하기



이 단계는 정말 간단합니다. 손에 너무 많은 카드를 가지고 있는지 확인하면 됩니다.

가장 오른쪽 나뭇잎 아래에 있는 세로줄을 확인합니다. 세로줄의 세 번째 행에서 손 제한을 볼 수 있습니다. 처음 몇 번의 차례 동안에는 한 두 개의 나뭇잎만 가지고 있기 때문에, 손에 카드 7장을 가지고 있을 수 있습니다 (A).

손 제한보다 많은 카드를 가지고 있다면, 초과하는 만큼 손에서 카드를 버려야 합니다. 버려야 하는 카드를 선택하고, 해당하는 동물 덤미의 가장 아래에 앞면으로 하여 놓습니다. 같은 동물 카드 여러 장을 버려야 한다면, 해당하는 동물 덤미의 가장 아래에 오름차순으로 하여 앞면으로 놓습니다.

당신의 차례의 두 번째 단계 동안 추가로 나뭇잎을 얻었다면, 손 제한이 바뀔 수 있습니다!

레이싱 승리

만약 당신이 여덟 번째 나뭇잎을 얻었다면, 일단 차례를 모두 진행합니다. 매우 드문 경우지만, 당신이 나무늘보처럼 게으르게 행동하지 않고 다른 동물들처럼 열심히 레이싱을 했다면, 9개의 나뭇잎을 모두 얻었을 수도 있습니다.

다른 나무늘보는 모든 나무늘보가 같은 횟수만큼 차례를 진행할 수 있도록 계속해서 시계 방향 순서대로 해당 라운드를 진행합니다.

당신을 포함한 나무늘보 중 나뭇잎을 가장 많이 가진 나무늘보가 레이싱에서 승리합니다.

가장 많은 나뭇잎을 가진 나무늘보가 여럿인 경우, 그 나무늘보들 중 손에 가지고 있는 이동 포인트가 높은 나무늘보가 승리합니다. 손에 가지고 있는 모든 동물 카드의 숫자를 더하면 됩니다.

여전히 동점이라면... 여러분들은 거기까지 신경쓰기에는 너무 게으르죠. 나뭇잎을 모으느라 고생했으니 조금 쉽시다.

다음에 진행할 게임을 준비하는 방법

첫 게임을 마쳤다면, 당신은 **빠른 나무늘보**의 기본적인 사항을 모두 익혔습니다. 다음 게임을 할 때는 게임 준비 단계에 몇 가지 간단한 변경 사항을 적용해보세요.

- **다른 게임 보드:** 게임 보드 두 부분을 뒤집어가며 게임 보드를 조합하는 방법 4가지 중 1가지를 선택합니다.
- **다른 동물 카드:** 아래 6가지 쌍을 참고해, 각 쌍에서 동물을 1종씩 선택합니다 (동물 6종으로 만들 수 있는 64가지의 조합 중 하나가 나오게 됩니다).



게임을 몇 번 해보았다면 원하는 동물 6종을 직접 선택해서 해보세요. **주의:** 하지만 그렇게 하면 특정 종류의 지형에 접근할 수 없는 등의 이유로 인해 이상하거나 어려운 게임이 만들어질 수 있습니다!

동물 디스크 시작 칸 변경: 모든 동물 디스크를 해당하는 카드 더미 옆에 놓아 공급처를 만듭니다. 차례가 늦은 순서대로 선택한 나무에 나무늘보 토큰을 놓을 때, 여러 라운드에 걸쳐 게임 보드에 동물 디스크를 놓게 됩니다.

첫 라운드에는 시작 나무를 선택하고 나무늘보 토큰을 놓은 후, 게임 보드의 원하는 칸에 원하는 동물 디스크 하나를 놓습니다. 두 번째 라운드부터 동일한 방법으로 모든 동물 디스크를 놓을 때까지, 차례당 동물 디스크를 하나씩 놓습니다. 모든 사람이 동일한 개수의 디스크를 놓지 않는 것이 보통입니다. 동물 디스크를 놓을 때에는 각 동물이 있을 수 있는 지형에만 놓아야 한다는 것을 기억하세요 (동물 카드를 확인해보세요).

"이봐, 로널드가 레이싱이 시작되면 동물들이 시작 나무에서 널 데리고 갈 걸 생각해봐. 너무 많은 동물 디스크를 시작 나무에 가깝게 놓으면 안 된다고!"

모두 놓아야 레이싱이 시작됩니다. 시작 나무늘보가 첫 번째 차례를 진행합니다!

12종의 동물들

자, 이제 12종의 동물들이 가지고 있는 서로 다른 능력에 대해 알아보시다. 모든 동물의 자세한 목록과 카드 가치가 적혀 있는 게임 개요 시트지에서 내용을 확인할 수 있습니다. 점선을 따라 게임 개요 시트지를 자르면 6개의 카드로 나뉩니다. 테이블 위에 동물 6종을 이용한 64가지의 조합에 모두 대응되도록 카드를 올려놓을 수 있습니다.

따로 언급되지 않은 경우, 차례에 동물 1종의 카드를 냈다면 그 동물의 디스크를 1개만 이동시킬 수 있습니다.



당나귀 (디스크 3개) - 밝은 갈색
당나귀는 고집이 세고, 강으로 가고 싶지 않아 합니다. 당나귀는 휴양지, 숲, 언덕, 평지로 이동합니다. 그러므로, 당나귀는 절대 강을 건너지 않고 레이싱이 시작할 때 있었던 땅에 계속 있습니다.
"로널드, 당나귀는 다리를 못 건너다는 걸 기억해!"



토끼 (디스크 3개) - 보라색
토끼는 평지에서 가장 빠른 동물입니다. 토끼 카드를 낼 때 장수와 상관 없이, 총 이동 포인트에 2포인트를 더합니다. 토끼는 평지로만 이동합니다.

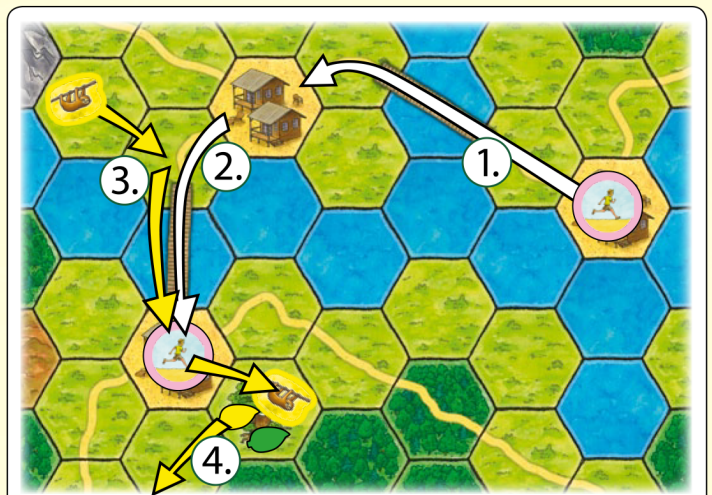


유니콘 (디스크 1개) - 분홍색
유니콘은 특이해서, 항상 눈에 띄고 싶어 합니다. 따라서, 유니콘은 절대 숲에 숨지 않습니다. 그리고 또, 너무 자기 마음대로 움직이기 때문에, 먼 거리를 달리지도 않습니다. 유니콘은 휴양지, 언덕, 평지, 그리고 산으로 이동합니다. 유니콘은 강에 있는 다리를 건널 수 있습니다! 차례에 유니콘을 이동시킬 때 한 번에 카드 1장만 낼 수 있습니다.



사람 (디스크 1개) - 밝은 분홍색
사람에게는 휴양지에 있는 것이 가장 편안한 휴가가 되겠죠... 그리고 사람은 '뛰어서 자연을 즐기자'라고 생각하고 있습니다. 사람은 3 이동 포인트를 소모하여 휴양지에서 다른 휴양지로 이어지는 노란색 길을 따라 중간에 멈추지 않고 이동합니다. *"그래, 로널드, 심지어 다리에 노란색 길이 연결되어 있지 않더라도, 사람은 다리를 통과하여 바로 휴양지로 달려가지."*

사람은 당신이 같은 칸이나 인접한 칸에 있거나, 혹은 길이 그려진 평지 칸이나 그 칸에 인접한 칸에 있을 때 데리고 갈 수 있습니다. 그리고 당신을 휴양지 칸이나 인접한 칸에 내려놓습니다.

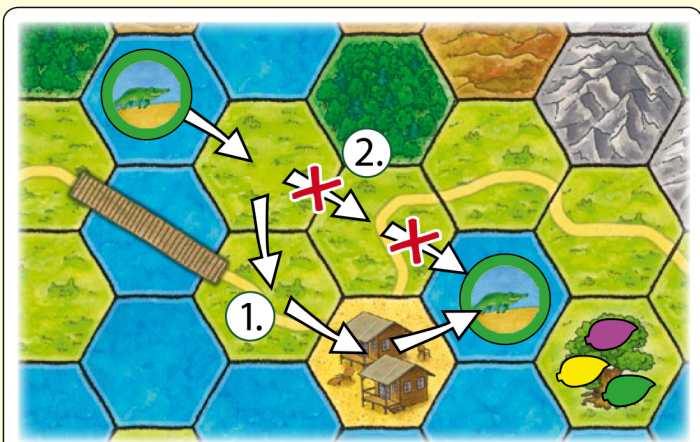


예시: 노랑 나무늘보가 사람을 6포인트만큼 사용합니다. 3포인트를 소모해 첫 번째 휴양지로 향하는 길을 따라 이동하고 ①, 남은 3포인트를 소모해 두 번째 휴양지로 이동합니다 ②. 두 번째 길을 이동하던 중, 사람은 나무늘보를 데리고 갑니다 ③. 휴양지에 멈춘 후, 사람은 나무늘보를 나무 칸에 내려놓습니다. 행복한 나무늘보는 나뭇잎을 얻습니다 ④.



악어 (디스크 2개) - 초록색
악어는 수영을 잘하지만, 강둑을 따라서만 이동합니다. 악어 카드를 낼 때 장수와 상관 없이, 총 이동 포인트에 1포인트를 더합니다. 악어는 강, 그리고 강과 직접 인접한 강둑으로 이동합니다. 강둑은 휴양지, 숲, 그리고 평지로 구성되어 있습니다. 다리로 직접 연결된 지형에서만 다리를 건널 수 있지만, 악어는 다리 칸으로 이동할 때 이 제한을 무시합니다.

악어는 내륙 지역 방향 경계 (강보다 인쪽에 있는 칸으로 향하는 방향)를 넘어갈 수 없습니다.



예시: 악어가 반도의 반대편으로 가는 가장 짧은 길은 4칸을 이동하는 것입니다(1). 강에 인접하지 않은 내륙 지역 방향으로 갈 수 없기 때문에, 악어는 직선 방향으로 이동할 수 없고 강 칸을 따라 이동합니다(2).



돌고래 (디스크 1개) - 파란색

돌고래는 바다에서 가장 빠른 동물입니다. 하지만 안타깝게도, 돌고래는 강까지만 갈 수 있습니다.

돌고래는 강으로 이동합니다. 따라서, 악어와 마찬가지로 다리 칸으로 이동할 때의 제한을 무시합니다.

모든 나무 칸은 땅에 있기 때문에, 돌고래가 데리고 가던 도중 나뭇잎을 얻을 수는 없습니다.



코끼리 (디스크 2개) - 회색

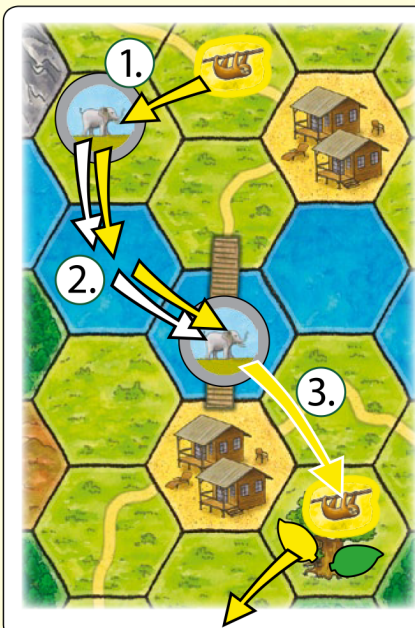
코끼리는 몸집이 크기 때문에 쉽게 강을 건널 수 있습니다. 그리고 코끼리는 강한 코를 이용해, 당신을 몇 칸 밖으로 던질 수 있습니다.

코끼리 카드를 낼 때 장수와 상관없이, 총 이동 포인트에서 1포인트를 뺍니다.

코끼리는 평지와 강으로 이동합니다. 따라서, 악어와 마찬가지로 다리 칸으로 이동할 때의 제한을 무시합니다.

코끼리는 이동을 끝낸 후, 코를 이용해 당신을 최대 3칸까지 던지고 당신은 그 거리를 날아갑니다. 정확하게 말하자면, 당신을 코끼리가 있는 칸과 최대 3칸 거리의 칸 중 하나에 내려놓는 것입니다! 코끼리는 산을 가로질러 던질 수는 없지만, 곡선을 그리며 던질 수는 있습니다.

나무 칸을 가로질러 날아간다면, 나뭇잎을 얻을 수 없습니다! 땅 위에 있을 때에만 나뭇잎을 얻을 수 있습니다. 하지만 나무 칸에 떨어졌다면, 나뭇잎을 얻을 수 있습니다.



예시: 노란 나무늘보가 코끼리를 3포인트만큼 사용합니다(1을 빼야 하므로 최종적으로 2 이동 포인트입니다).

코끼리는 나무늘보를 데리고 (1) 다리의 제한을 무시하며 강으로 2칸 이동합니다(2).

코끼리는 이동을 끝낸 후, 나무늘보를 나무 칸으로 2칸 던집니다. 행복한 나무늘보는 나뭇잎을 얻습니다(3). 나무늘보를 3칸 던진다면, 나무 칸 위를 지나 날아가게 되므로 나뭇잎을 얻을 수 없습니다.

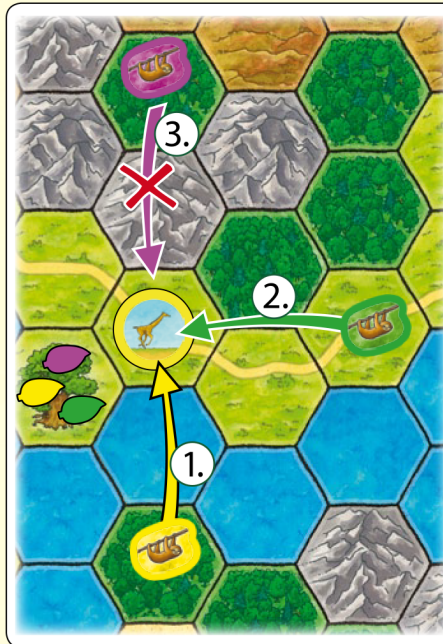


기린 (디스크 2개) - 노란색

기린은 목이 길다는 장점이 있습니다.

기린은 평지와 강으로 이동합니다. 따라서 악어와 마찬가지로 다리 칸으로 이동할 때의 제한을 무시합니다.

기린은 긴 목을 이용해 2칸 떨어져 있는 당신을 데리고 가거나 내려놓을 수 있습니다. 정확하게 말하자면, 기린이 있는 칸으로부터 2칸 이내의 거리라면 목을 이용할 수 있습니다. 기린은 산을 가로질러 데리러 오거나 내려놓을 수는 없지만, 곡선을 그릴 수는 있습니다. 기린이 당신을 나무 칸 위로 지나가게 한다면, 나뭇잎을 얻을 수 없습니다.



예시: 차례 동안, 기린이 강 건너편에 있는 노랑 나무늘보를 데리고 올 수 있고 (1), 초록 나무늘보도 곡선을 그리며 데리고 올 수 있습니다(2).

보라 나무늘보도 동일하게 2칸 떨어져 있지만, 산을 가로질러 목을 뻗을 수 없으므로 보라 나무늘보는 데리고 올 수 없습니다(3).



독수리 (디스크 1개) - 하늘색

독수리는 택시 같습니다. 정말로요! 독수리를 부르면, 당신이 아무리 멀리 있더라도 당신을 데리러 갑니다.

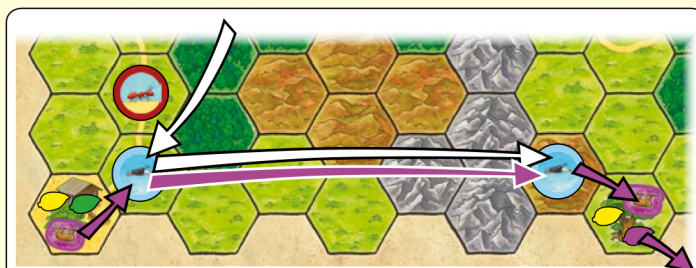
다른 동물들이 땅 위를 걷는 것과는 다르게, 독수리는 날아서 이동합니다. 독수리가 땅에 내려올 때(그리고 아무도 데리고 다니지 않을 때는) 휴양지, 숲, 언덕, 평지, 산, 그리고 다리에 내려옵니다.

독수리는 모든 종류의 지형을 가로질러 날아갈 수 있습니다!

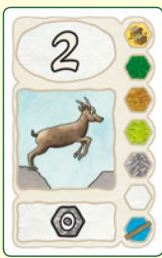
독수리를 이용하려면 적어도 6 이동 포인트를 사용해야 합니다. 그 후 독수리 디스크가 어디 있는지와 상관없이, 당신이 있는 칸이나 그 칸에 인접한 칸으로 독수리가 이동합니다. 그 칸에 다른 동물이 있더라도 이동합니다. 그 후, 독수리는 당신을 데리고 갑니다.

독수리는 다른 동물이 없는 칸에 내려가기 위해 당신을 데리고 6칸을 가로질러 날아 갑니다. 그 후, 그 칸이나 그 칸에 인접한 칸에 당신을 내려놓습니다.

나무 칸을 가로질러 날아간다면, 나뭇잎을 얻을 수 없습니다! 땅 위에 있을 때에만 나뭇잎을 얻을 수 있습니다. 하지만 독수리가 나무 칸으로 내려간 후, 당신을 나무 칸에 내려놓았거나, 혹은 나무 칸에 인접한 칸에 내려 놓았다면, 나뭇잎을 얻을 수 있습니다.



예시: 보라 나무늘보가 독수리를 6포인트만큼 사용합니다. 독수리는 게임 보드를 가로질러 나무늘보에 인접한 칸으로 날아옵니다(1). 독수리는 나무늘보를 데리고 나무 칸에 인접한 칸으로 날아갑니다(2). 그 후, 나무늘보를 나무 칸에 내려놓고, 나무늘보는 나뭇잎을 얻습니다(3).



산양 (디스크 2개) - 상아색

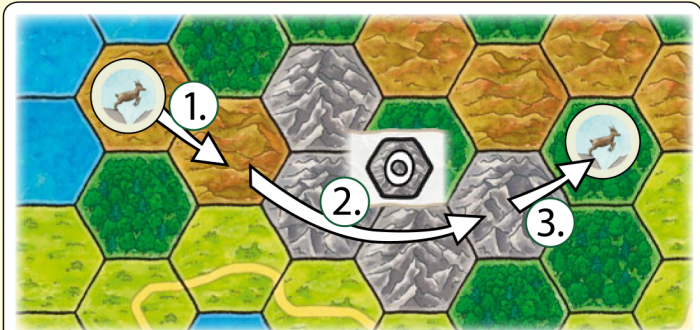
산양은 산 타기의 장입니다. 산양이 산 위로 올라가는 것은 식은 죽 먹기라고 할 수 있죠.

산양은 휴양지, 숲, 언덕, 평지, 산으로 이동합니다. 그리고 산양은 강을 건너기 위해 다리를 통해 이동합니다!

산양은 산으로 들어가거나 산에서 이동하는 데에 0 이동 포인트를 소모합니다.

하지만 마지막 이동 포인트를 소모한 후 인접한 산으로 이동할 수는 없습니다.

"로널드, 아무리 산에서 이동하는 데에 이동 포인트를 소모하지 않는다고 하더라도, 모든 이동 포인트를 소모했다면 그 자리에서 멈춰야한다고."



예시: 산양은 산 옆에 있는 언덕으로 이동하는 데에 1포인트를 소모합니다 ①. 그 후, 산 칸으로 들어가고 가장 오른쪽의 다른 산 칸까지 이동하는 데에 0포인트를 사용합니다 ②. 마지막으로, 인접한 숲 칸으로 이동하는 데에 1포인트를 소모합니다 ③.



개미 (디스크 10개) - 빨간색

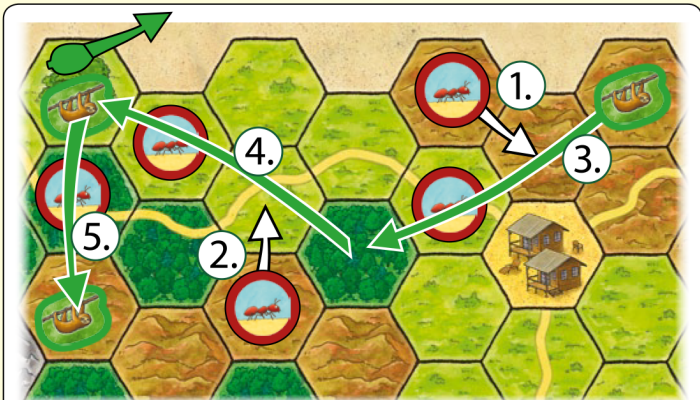
개미는 하나의 집단으로 움직입니다. 처음에는 사슬처럼 자신들을 연결하고, 다음에는 당신을 한 번에 나를 것입니다.

먼저 개미를 이동시킵니다. 대부분의 다른 동물들과는 다르게, 개미가 당신을 데리고 가기 전에 먼저 원하는 만큼의 개미를 이동시킵니다.

개미는 휴양지, 숲, 언덕, 평지로 이동합니다. 그리고 개미는 강을 건너기 위해 다리를 통해 이동합니다!

1 이동 포인트를 소모해 개미 1개를 1칸 이동시킬 수 있습니다.

다음으로, 개미가 당신을 데리고 갑니다. 개미는 이동을 끝낸 후, 1 이동 포인트를 소모해 사슬처럼 이어진 개미가 당신을 데리고, 개미가 있는 칸 혹은 사슬에 인접한 칸까지 데리고 갈 수 있습니다. 따라서 당신이 소모할 이동 포인트가 있고, 여러 개의 개미나 사슬처럼 이어진 개미가 서로의 근처에 있다면, 이렇게 한 번에 당신을 나를 수 있습니다. 개미는 이것을 한 차례에 한 번만 할 수 있기 때문에, 같은 개미를 한 차례에 두 번 사용할 수는 없습니다.



예시: 초록 나무늘보가 개미를 5포인트만큼 사용합니다. 처음 2포인트로는 개미 두 개를 1칸씩 이동시킵니다 ① & ②. 그리고 1포인트씩 총 2포인트를 사용하여, 두 개의 사슬처럼 이어진 개미가 나무늘보를 나무로 이동시킵니다 ③ & ④. 마지막으로, 남은 1포인트를 사용해 나무늘보를 언덕 아래로 나릅니다 ⑤.



오랑우탄 (디스크 6개) - 갈색

오랑우탄은 길고 강한 팔을 가지고 있습니다. 오랑우탄이 적당한 장소에 있거나 한다면, 당신을 저 멀리 던질 수 있습니다.

먼저 오랑우탄을 이동시킵니다. 대부분의 다른 동물들과는 다르게,

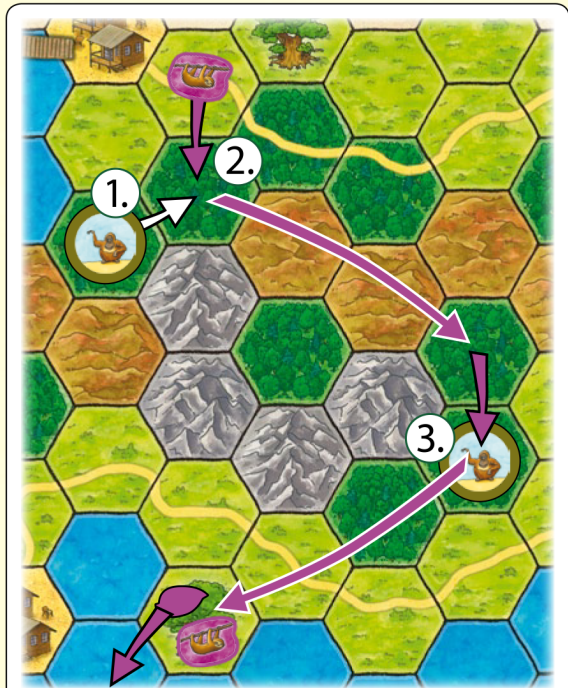
오랑우탄이 당신을 데리고 가기 전, 먼저 원하는 만큼 오랑우탄을 이동시킵니다.

오랑우탄은 숲과 언덕으로 이동합니다.

1 이동 포인트를 소모해, 오랑우탄 1개를 1칸 이동시킬 수 있습니다.

다음으로 오랑우탄이 당신을 던집니다. 오랑우탄은 이동을 끝낸 후, 2 이동 포인트를 소모해 오랑우탄이 당신을 3칸까지 던지고, 당신은 그 거리를 날아갑니다. 정확하게 말하자면, 오랑우탄은 당신을 오랑우탄이 있는 칸과 최대 3칸 거리의 칸 중 하나에 내려놓는 것입니다! 오랑우탄은 산을 가로질러 던질 수는 없지만, 곡선을 그리며 던질 수는 있습니다.

나무 칸을 가로질러 날아간다면, 나뭇잎을 얻을 수 없습니다! 땅 위에 있을 때에만 나뭇잎을 얻을 수 있습니다. 하지만 나무 칸에 떨어졌다면, 나뭇잎을 얻을 수 있습니다.



예시: 보라 나무늘보가 오랑우탄을 6포인트만큼 사용합니다. 1포인트를 사용하여, 오랑우탄을 1칸 이동시킵니다 ①.

그 후 2포인트를 사용하여, 나무늘보를 다른 오랑우탄에 인접한 칸으로 3칸 던집니다 ②.

나머지 2포인트를 사용하여, 그 오랑우탄이 나무늘보를 나무 칸으로 3칸 던집니다. 행복한 나무늘보는 나뭇잎을 얻습니다 ③.

이동이 모두 끝났고, 6 이동 포인트를 모두 소모하지 않았습니다.

작가: Friedemann Friese
 그래픽 & 디자인: Harald Lieske
 생산: Henning Kröpke
 Copyright 2021, 2F-Spiele, Bremen/Germany
 한국어 번역/편집: Ch Yu (<https://rigmarole.blog>)

2F-Spiele
 Fedelhöfen 64
 D-28203 Bremen
 www.2f-spiele.de

