

원시부족 (Clans)

Leo Colovini
 Venice Connection, Rio Grande Games, 2002
 2-4명 / 30분

1. 배경

우리 먼 조상이 오랫동안 적은 수로 무리를 만들어 다니며 살아남기 위해 애썼던 선사 시대가 배경이다. 선사 시대 사람들은 큰 무리를 이루는 게 더 안전하고 살아가는 데 힘이 덜 든다는 걸 깨닫고, 결국 첫 번째 마을을 세우게 되었다.

2. 내용물

- 놀이판 1개. 네 가지 색깔로 구분되는 지역 60개로 나뉘어 있다. 이것은 크게 열두 지방으로 나뉘고 한 지방에는 지역이 5개씩 있다. 열두 지방은 강과 호숫가와 판 가장자리로 경계가 구분되는데 열두 지방을 구분하는 일은 준비 단계에서만 필요하다. 지역 60개에는 숲 (진한 초록), 산 (짙빛), 스텝 (황갈색), 목초지 (밝은 초록), 이렇게 네 가지가 있다. 판에는 이것 외에 다섯 시대를 나타내는 흐름도와 점수 기록을 위한 60칸짜리 트랙이 오른쪽에 그려져 있다.
- 오두막 60개 (다섯 색 12개씩)
- 비밀 부족 카드 5개 (다섯 가지 색깔)
- 점수 말 5개 (다섯 가지 색깔)
- 마을 딱지 12개
- 규칙서
 (1쪽 그림 설명 : 왼쪽 위에 숲, 산, 스텝 그리고 목초지 2개로 이뤄진 지역 5개가 있음. 그 아래 오두막 60개. 그 아래 점수 표시용 말 5개. 오른쪽 위에 마을 딱지. 그 아래 부족 카드 5개)

3. 준비하기

- 한 지역에 하나씩 다음 규칙에 따라 판 전체에 오두막 60개를 배치한다. 먼저 서로 다른 색 오두막 5개를 한 묶음으로 해서 모두 12묶음을 만들고, 한 지방에 한 묶음씩 배치한다. 그리고 오두막 5개를 그 지방의 다섯 지역에 하나씩 무작위로 배치한다. 이렇게 하면 다섯 색을 전체에 고르게 배치할 수 있다.
- 부족 카드 5개를 섞어 앞면이 보이지 않게 1장씩 나눠준다. 자기가 받은 부족 카드가 어떤 색인지 다른 사람이 모르게 해야 한다. 남은 카드는 앞면이 보이지 않게 상자에 넣어둔다.
- 마을 딱지 12개를, 다섯 시대를 나타내는 흐름도의 빈칸에 하나씩 놓는다.
- 점수 말 5개를 점수 트랙 출발점 아래에 둔다.

4. 진행 방법

사람 수에 관계없이 언제나 다섯 가지 부족이 모두 쓰인다. 부족은 빨강, 파랑, 초록, 노랑, 까망, 이 다섯 색깔로 구분된다. 각자 남에게 비밀로 하고 있는 (부족 카드 색깔인) 자기 부족이 큰 점수를 얻게 해야 한다.

4.1. 시작하기

첫 번째로 할 사람을 제비뽑기로 정한다. 차례는 시계 방향으로 돌아간다.

4.2. 옮기기

자기 차례가 되면 오두막을 옮기는데, 한 지역에 있는 오두막을 몽땅 이웃한 다른 지역으로 옮긴다. 단, 비어 있는 지역으로는 옮길 수 없다. 이렇게 해서 어떤 지역은 텅 비게 되고 또 다른 지역엔 오두막이 늘어난다. 하지만 이미 오두막이 7개 이상인 지역에선 다른 지역으로 오두막을 옮길 수 없다. 하지만 다른 지역의 오두막을 오두막이 7개 이상인 지역으로 옮길 순 있다. 드물긴 하지만 이웃한 두 지역이 모두 오두막을 7개 이상 포함하고 있다면, 오두막 숫자가 적은 쪽을 큰 쪽으로 옮길 수 있다. 만약 두 지역의 오두막 숫자가 같다면 어느 쪽을 옮길 것인지는 옮기는 사람이 정한다.

예시) (2쪽 왼쪽 그림을 볼 것) 이 경우 1번 지역의 오두막을 옮길 수 있는 지역은 두 곳뿐이다. 이웃한 다른 두 지역은 모두 비어 있기 때문이다. 2번 지역에는 이미 오두막이 7개 있기 때문에 2번 지역의 오두막은 다른 지역으로 옮길 수 없다.

주의) 강으로 나뉜 두 지역은 이웃한 것으로 본다. 하지만 호수로 나누어진 두 지역은 이웃한 게 아니다.

4.3. 마을

오두막을 옮겨서, 오두막을 1개 이상 포함한 지역이 비어 있는 지역이나 판 가장자리로 둘러싸이게 되면, 그 지역에 마을이 세워진 것이다. 마을이 세워지면 그 마을을 만든 사람은 시대 흐름도에서 다음 번 마을 딱지를 가져온다 (제일 먼저는 첫 번째 시대 첫 번째 칸, 두 번째는 두 번째 칸에서 가져오는 등등 차례대로 가져옴). 가져온 마을 딱지는 자기 앞에 둔다 (다 끝나고 나서 마을 딱지 1개당 1점 받음). 그리고 마을의 값어치를 계산해 그만큼 점수 트랙에서 점수 말을 옮긴다.

예시) (2쪽 오른쪽 그림을 볼 것) 2번 지역의 오두막을 1번이나 3번 지역으로 옮기면 1번 지역에 마을이 세워진다. 초록색 동그라미가 그려진 지역은 모두 비어 있으므로 2번 지역의 오두막은 초록색 동그라미가 그려진 지역으로는 옮길 수 없다.

4.4. 싸움

대개는 (다른 색 오두막으로 표시되는) 다른 부족들 끼리도 사이 좋게 지낸다. 하지만 마을이 세워졌을 때 한 마을에 다섯 색이 모두 있게 되면 싸움이 일어난다. 이런 경우 그 마을이 (세워지기 전이 아니라) 세워지고 나서 오두막이 1개뿐인 색깔을 모두 제거한다.

예시) (3쪽 왼쪽 그림을 볼 것) 지금 막 세워진 오두막 9개짜리 마을에는 까망 4개, 빨강 2개, 초록 1개, 노랑 1개 그리고 파랑 1개가 있다. 다섯 가지 색이 모두 있으므로 오두막이 1개만 있는 초록과 노랑과 파랑을 뺀다. 그럼 이 마을은 오두막 6개짜리로 줄어든다.

4.5. 시대

이 놀이는 다섯 시대에 걸쳐 진행된다. 처음 네 시대엔 시대마다 마을을 세우기에 좋은 지역과 나쁜 지역이 하나씩 있다. 시대 흐름도에서 왼쪽은 마을을 세우기에 좋은 지역을, 오른쪽은 나쁜 지역을 나타낸다.

다섯 번째 시대에서는 모든 지역이 마을을 세우기에 좋다.

좋은 지역에 마을이 세워지면 거기 포함된 부족들은 보너스 점수를 받는다. 나쁜 지역에 마을이 세워지면 마을은 파괴되고 거기 포함된 부족들은 아예 점수를 받지 못한다.

시대마다 세울 수 있는 마을의 수는 그 시대의 마을 딱지 개수와 같다 (예를 들어 첫 번째 시대에는 4개, 두 번째 시대에는 3개 등).

한 시대의 마을 딱지를 모두 가져가고 나면 그 시대가 끝나고 다음 시대가 시작된다.

한번에 마을을 2개 이상 세우게 되면 그 사람은 어떤 마을이 먼저 세워지고 어떤 마을이 나중에 세워졌는지 정해야 한다. 이걸 특히 한 시대가 끝나고 다음 시대가 시작되는 지점에서 마을이 세워졌을 경우 중요하다. 만약 한번에 마지막 마을인 12번째 마을과 다른 마을을 세우게 됐다면 어느 마을이 12번째 마을인지 정해야 한다. 12번째 마을로는 5점을 보너스로 받지만 함께 세워진 나머지 마을에 대해선 점수를 받지 못한다.

마을의 값어치

마을이 세워지면 (싸움이 있고 난 뒤) 그 마을에 있는 오두막 수가 그 마을의 기본 값어치다. 마을의 값어치를 따지는 덴 세 가지 경우가 있다.

1) 좋은 지역도 아니고 나쁜 지역도 아닌 중립 지역에 마을이 세워진 경우, 기본 값이 그대로 마을의 값어치다.

2) 그 시대의 (왼쪽에 표시된) 좋은 지역에 마을이 세워진 경우, 기본 값에 그 시대의 보너스를 합한 게 마을의 값어치다. 보너스는 뒷시대로 갈수록 커진다.

3) 그 시대의 (오른쪽에 표시된) 나쁜 지역에 마을이 세워진 경우, 마을은 파괴된다. 마을의 값어치는 0이며 오두막은 모두 제거한다.

예시) (3쪽 위 왼쪽 그림을 볼 것) 세 번째 시대에서는 스텝이 마을을 세우기에 좋은 지역이다. 따라서 스텝에 세워진 마을에 있는 부족은 보너스로 3점을 받는다. (오른쪽 그림) 두 번째 시대에서는 목초지가 마을을 세우기에 나쁜 지역이다. 따라서 여기 세워진 마을의 값어치는 0이다.

마을의 값어치를 계산한 뒤 그 마을에 있는 부족 색깔에 해당하는 점수 말을 점수 트랙에서 옮긴다. 이때 그 색깔의 오두막 수와는 상관없이 마을의 값어치만큼 옮긴다. 한 마을에 자기 오두막이 더 많다고 해서 더 큰 이득이 있는 건 아니다.

예시) (3쪽 아래 그림을 볼 것) 1번 마을에 오두막이 5개 (파랑 3개, 노랑 1개, 빨강 1개) 있다. 이 마을은 첫 번째 시대에 숲에 세워졌는데 이 시대에서 숲은 마을을 세우기에 좋은 지역이다. 따라서 이 마을은 오두막 개수로 인한 기본 값 5점에 보너스 1점을 더해 6점만큼 값어치를 갖는다. 이제 파랑, 빨강, 노랑인 점수 말을 각각 6칸씩 앞으로 옮긴다.

5. 끝내기

12번째 마을이 세워지고 점수를 기록하면 곧바로 놀이가 끝난다. 어느 지역에 세워지든 이 12번째 마지막

마을은 보너스로 5점을 받는다. 12번째 마을이 세워지기도 전에 더 이상 오두막을 옮길 수 없는 상황이 올 수도 있다. 이런 경우엔 그 즉시 놀이가 끝난다.

이제 각자 자기가 갖고 있는 비밀 부족 카드가 어떤 색인지 공개한다. 공개되지 않은 색은 점수 트랙에서 말을 뺀다. 그리고 자기가 갖고 있는 마을 딱지 개수만큼 자기 말을 점수 트랙에서 앞으로 옮긴다. 점수가 가장 많은 사람이 이긴다.

6. 전략

- 되도록, 특히 초반엔 자기 색을 감추도록 한다. 자기 색깔을 너무 티 나게 좋은 쪽으로 옮기지 않도록 한다. 다른 사람이 오두막을 어떻게 옮기는지 잘 살펴 상대가 어떤 색인지 알아내도록 한다. 상대가 자기 색을 밝히게끔 상황을 꾸밀 수도 있다 (예를 들어 다음 사람이 어떤 오두막 1개를 옮겨 마을을 세울지 세우지 않을지 선택할 수밖에 없게끔 만들 수도 있다).
- 상대의 색을 알아내기란 쉽지 않다. 하지만 적어도 상대가 어떤 색이 아닌지는 알 수 있고 그렇게 해서 색을 하나씩 지워나가 상대의 색을 알아낼 수 있다. 사람 수가 적을수록 이 점이 더 중요해진다.
- 특히 마지막 점수 계산에서 보너스 점수를 더 얻을 수 있기 때문에 마을을 세우는 건 매우 중요하다.
- 자기 오두막이 더 많이 흩어져 있을수록 마을의 일부분이 될 가능성이 커진다. 반면 상대의 오두막은 되도록 몇몇 지역에만 모이게 해야 한다. 다섯 색깔이 모두 있는 지역에 주의해야 한다. 값어치가 높은 마을에는 자기 오두막을 1개만 갖고 있어도 큰 점수를 얻을 수 있지만 만약 그 마을에 다섯 색깔이 모두 있다면 점수는 하나도 얻을 수 없다. 한 가지 색 오두막을 멀리 떨어뜨리고 나머지 색 오두막은 되도록 많이 모이게 한다.
- 자기 오두막이 있는 마을이 나쁜 지역에 세워지지 않도록 하고, 자기 오두막이 없는 마을은 나쁜 지역에 세워지도록 한다.
- 오두막이 7개 이상인 마을은 더 이상 옮길 수 없다는 걸 기억하라.
- 시대 흐름도를 잊지 마라. 시대는 계속 바뀌고 좋은 지역과 나쁜 지역도 계속 바뀐다. 만약 한 번 이동으로 마을을 세울 수 있다면 그 시대에 마을을 세우도록 한다. 그래야 나에겐 유리하고 상대는 불리해진다. 만약 아주 위험한 마을이 세워질 것 같다면 그 마을이 나쁜 지역에 세워지도록 시대를 바꿔야 할 것이다.
- 한번에 두 마을을 세우는 건 특히 두 시대가 만나는 지점에서 큰 이득이다. 어떤 마을이 이전 시대에 세워지고 어떤 마을이 다음 시대에 세워진 것인지 정할 수 있기 때문이다. 그런 좋은 기회가 상대에게 넘어가지 않도록 하고 상대가 그런 기회를 내게 넘겨주게끔 한다.
- 마지막 마을은 언제나 매우 중요하다. 가장 큰 보너스를 주기 때문이기도 하지만 그와 함께 놀이도 끝나므로 아직 세워지지 않은 마을은 모두 파괴되기 때문이다.