

# Bird of Happiness

버드·오브·해피니스



게임을 통해 새로운 카드를 조금씩 손에 넣으면서 자신의 카드뭉치(갑판)를 생각한대로 강하게 만들어 가는, 텍Kir빌딩·타입의 카드게임입니다. 귀여운 새들을 모으는 간단한 룰로 전략적이면서도 아이와 어른 모두 즐겁게 놀 수 있습니다. 2~5인 플레이용, 솔로(1인)플레이용 둘 있음.

3살 미만의 아이에게는 절대로 주지 마세요.

## 게임목적

플레이어는 행운의 새를 모읍니다.

새들은 네잎클로버로 유인할 수 있습니다.

네잎클로버 중에서는 특별한 힘을 갖고 있는 클로버도 있습니다.

또 새들 중에서도 플레이어를 도와주는 특별한 새들이 있습니다.

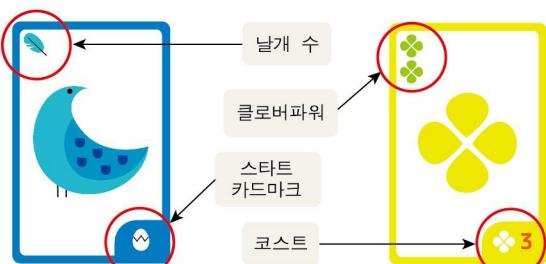
네잎클로버의 힘과 새들의 도움을 잘 이용해 누구보다도 많은 행운의 새를 모아 행복해지세요.

## 세트 내용

- 스타트 카드: 20장 (카드의 오른쪽 밑에 스타트 카드 마크가 있습니다.)  
네잎클로버 x15장, 1행운의 새 x3장, 빨간 행운의 새 x2장
- 게임 카드: 30장 (카드의 오른쪽 밑에 코스트 표시가 있습니다.)  
네잎클로버 x5장, 황금 네잎클로버 x5장, 1행운의 새 x5장,  
2행운의 새 x5장, 빨간 행운의 새 x5장, 검은 행운의 새 x5장
- 룰 설명서 (본서)

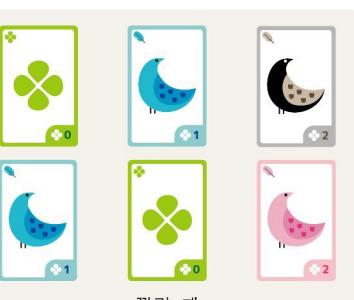


## 카드 보는 법



## 게임준비 (1~5인 플레이 공통)

전체 게임카드(30장)을 뒷면 인 채로 잘 섞고, 겹쳐서 중앙에 놓습니다 (이것을『쌓아놓은 패』라고 부릅니다). 그리고 나서 쌓아놓은 패의 위에서부터 6장을 뒤집어 앞면으로 두고 쌓아놓은 패 근처에 잘 보이도록 깔아놓습니다 (이것을『깔린 패』라 부릅니다).



## 게임 순서 (2~5인 플레이용)

### 1. 플레이어 순서결정

가장 최근에 새를 본 (혹은 제일 어린) 플레이어가 제 1플레이어가 됩니다. 다음은 시계방향으로 제2~제5플레이어가 됩니다.

### 2. 갑판 준비

스타트 카드(20장)을 다음과 같이 각각 4장씩 나눕니다.

제1・2・3 플레이어용 … 1행운의 새 x1장, 네잎클로버 x3장

제4・5 플레이어용 … 빨간 행운의 새 x1장, 네잎클로버 x3장

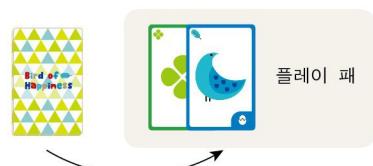


각 플레이어는 자신의 스타트 카드4장을 받아 뒷면 인 채로 잘 섞어 자기 앞에 겹쳐서 놓습니다 (이것을 각 플레이어의『갑판』이라고 부릅니다). 남은 스타트 카드는 게임에는 사용하지 않습니다.

### 3. 플레이 진행방법

3-1. 제 1플레이어부터 게임을 시작합니다.

3-2. 플레이어는 자신의 갑판 제일 위에 있는 카드를 1장만 뒤집어 옆에 깔아놓습니다 (이것을 그 플레이어의『플레이 패』라고 부릅니다).



3-3. 이때 뒤집혀진 카드의 종류에 따라 다음과 같은 효과가 발생합니다.

「네잎클로버」「황금 네잎클로버」: 아무것도 없습니다.

「1행운의 새」「2행운의 새」: 아무것도 없습니다.

「빨간 행운의 새」: 『3-2.』에 돌아가서, 한 장 더 카드를 뒤집어주세요.

「검은 행운의 새」: 본인 외의 모든 플레이어는 자신의 모든 플레이 패를 갑판에 정리해서 뒤집고 뒷면인 채로 잘 섞어 새로운 갑판으로써 자신의 앞에 겹쳐 놓습니다. 플레이 패가 1장도 없는 플레이어는 갑판을 섞거나 안 섞어도 상관없습니다. 본인은 아무것도 행하지 않습니다.

3-4. 다음으로, 2개의 액션 중 하나를 골라 실행합니다.

a. 아무것도 하지 않은 채 「다음」이라고 말하고 자신의 차례를 끝냅니다.

b. 자신의 플레이 패에 모아진 모든 클로버 파워를 계산하고 그 수 이하의 코스트 카드를 깔린 패에서 1장만 손에 넣는 것이 가능합니다. 그 다음, 손에 넣은 카드와 자신의 모든 플레이 카드를 갑판에 뒤집어 정리한 후, 뒷면 인 채로 잘 섞어 새로운 갑판으로써 이용합니다.

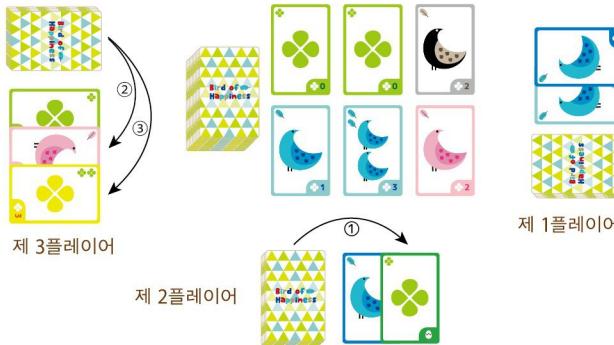
**[주의]** 플레이 패에 클로버파워가 30 이상 모여있는 경우에는 「a.」의 액션을 고르는 것이 안되고, 반드시 「b.」의 액션을 실행하지 않으면 안됩니다.

3-5. 깔린 패가 6장이 안 되는 경우에는 6장이 될 수 있도록 쌓아놓은 패의 제일 위에서부터 카드를 보충해주세요.

쌓아놓은 패가 없는 경우에는 아무것도 할 수 없습니다.

3-6. 다음 플레이어의 순서가 되고 「3-2.」에 돌아갑니다.

### 3인 플레이의 예



①제2플레이어가 갑판에서 뒤집은 카드는 「네잎클로버」였습니다.  
이걸로 플레이 패에는 합계1의 클로버 파워가 모아져 있어 깔린 패에 있는 코스트0의 「네잎클로버」 혹은 코스트1의 「1행운의 새」를 손에 넣는 것이 가능합니다. 하지만 제2플레이어는 클로버 파워를 좀 더 모으기 위해서 여기서는 카드를 취하지 않고 「다음」이라 말하고 자신의 순서를 끝냈습니다.

②제3플레이어가 갑판에서 뒤집은 카드는 빨간 행운의 새였습니다.

③「빨간 행운의 새」의 효과로 한번 더 1장의 카드를 뒤집어 「황금 네잎클로버」가 나왔습니다. 이걸로 플레이 패에는 합계 3의 클로버파워가 모아졌으므로 반드시 깔린 패로부터 카드를 손에 넣지 않으면 안됩니다. 제3플레이어는 깔린 패로부터 코스트3의 「2행운의 새」를 취해, 모든 플레이 패와 함께 갑판에 되돌려 놓고 뒤집은 채로 잘 섞어 새로운 갑판으로써 사용하고 자신의 순서를 끝냅니다.

### 게임 종료와 승패 (2A5인 플레이용)

쌓아놓은 패가 없어지고 깔린 패에 행운의 새가 1마리도 없게 되면 게임은 종료됩니다. 각 플레이어는 자신의 모든 카드(갑판과 깔린 패)에 있는 행운의 새의 날개 수를 세고, 합계 날개수가 제일 많은 플레이어가 승리하게 됩니다. 만약 날개수가 같은 경우에는 행운의 새 카드(1행운의 새, 2행운의 새, 빨간 행운의 새, 검은 행운의 새)의 합계 장수가 제일 많은 플레이어가 승리하게 됩니다.

### 게임의 순서 (1인 플레이용)

#### 1. 갑판과 운명 패의 준비

스타트 카드 중에서 네잎클로버 x3장과 1행운의 새 x1장을 꺼내어 그 4장을 정리해 뒷면 인 채로 잘 섞고 겹쳐서 놓습니다(이것을『갑판』이라고 부릅니다). 남은16장의 스타트 카드는 「운명패」가 됩니다. 그 전부를 (16장) 뒷면 인 채로 정리하고 잘 섞은 후 한쪽에 겹쳐놓습니다(이것을 운명 패의 산이라고 부릅니다).

#### 2. 플레이 진행방법

2-1. 갑판의 제일 위에 있는 카드를 1장만 뒤집어 옆에 쌓아놓습니다(이것을『플레이 패』라고 부릅니다).

2-2. 이때 뒤집어진 카드의 종류에 의해 다음의 효과가 발생합니다.

「네잎클로버」「황금 네잎클로버」: 아무것도 없습니다.

「1행운의 새」「2행운의 새」: 아무것도 없습니다.

「빨간 행운의 새」: 「2-1.」에 돌아가, 다시1번 이어서 카드를 뒤집습니다.

「검은 행운의 새」: 현재 앞면인 운명 패 중에 「네잎클로버」를 2장까지 운명 패의 산의 제일 낮은 곳에 돌려놓는 것이 가능합니다.

2-3. 다음으로 2개의 액션 중 하나를 골라 실행합니다.

a. 아무것도 하지 않고 「2-4.」로 나아갑니다.

b. 자신의 플레이 패에 모아진 모든 클로버 파워를 합하고 그 수 이하의 코스트 값을 갖는 카드를 깔린 패로부터 1장만 손에 넣는 것이 가능합니다. 그 다음, 손에 넣은 카드와 자신의 모든 플레이 패를 갑판에 돌려놓고 정리해서 뒷면 인 채로 잘 섞어 새로운 갑판으로써 사용합니다.

**【주의】** 플레이 패에 클로버파워가 3이상 모여있는 경우에는 「a.」의 액션을 선택하는 것은 불가능하고 반드시 「b.」의 액션을 실행하지 않으면 안됩니다.

2-4. 깔린 패가 6장이 안 되는 경우에는 6장이 될 수 있도록 쌓아놓은 패의 제일 위에서부터 카드를 보충해주세요. 쌓아진 카드가 없는 경우에는 아무것도 진행되지 않습니다.

2-5. 운명 패의 산 제일 위의 카드를 1장만 뒤집어 옆에 놓습니다.

「네잎클로버」: 아무것도 없습니다.

「1행운의 새」「빨간 행운의 새」: 자신의 모든 플레이 패를 갑판에 정리해서 돌려놓고 뒷면 인 채로 잘 섞고 새로운 갑판으로서 사용해야 합니다.

2-6. 운명 패의 산이 없어졌다면 깔린 패를 전부 게임에서 없애고 (옆에 놔둡니다) 쌓아놓은 패의 위에서부터 6장을 새로 뒤집어 깔린 패로 사용합니다. 쌓아놓은 패가 5장 이하인 경우에는 그 전부를 깔린 패로 사용합니다. 마지막으로 모든 운명 패를 모아서 뒷면 인 채로 두고 잘 섞어 새로운 운명 패의 산으로 사용합니다.

2-7. 「2-1.」으로 돌아가 게임을 이어갑니다.

### 게임의 종료와 승패 (1인플레이용)

쌓아놓은 패가 없어지고 깔린 패에 행운의 새가 한 장도 없을 때 게임은 종료됩니다. 자신의 모든 카드(갑판과 깔린 패)중에 있는 행운의 새의 날개 수를 세어 함께 날개 수에 의해 행운의 순위가 결정됩니다.

21날개이상	...	행운랭킹	★★★★★
19날개• 20날개	...	행운랭킹	★★★★
17날개• 18날개	...	행운랭킹	★★★
15날개• 16날개	...	행운랭킹	★★
14날개이하	...	행운랭킹	★

### 카드해설

#### 네잎클로버: 코스트0, 클로버 파워1

코스트가 0이기 때문에 언제든 손에 넣는 것이 가능합니다. 갑판에 있는 클로버 카드가 적다고 생각되면 바로 뽑아듭시다.

#### 황금 네잎클로버: 코스트3, 클로버 파워2

코스트가 3으로 높아 뽑기 어렵지만 한번 뽑아버리면 꽤 도움이 됩니다. 다만, 이 카드를 얼마나 뽑아도 이기는 것은 불가능합니다.

#### 1행운의 새: 코스트1, 날개 수1

코스트는 1이며 1날개 분의 순수운 카드. 다만 게임 초반에 너무 많이 뽑아버리면 클로버 카드가 나오기 힘들어지기 때문에 조심해야 합니다.

#### 2행운의 새: 코스트3, 날개 수2

코스트는 3인데 2날개 분이라서 1행운의 새와 비교하면 손해를 보는 것처럼 생각될지도 모르지만, 1회 액션으로 2날개 분을 취하는 실제로는 이득이 되는 카드입니다.

#### 빨간 행운의 새: 코스트2, 날개 수1, +특수효과

1장을 더 뒤집는다는 것은 갑판의 매수를 늘리지 않고 날개 수만이 늘어난다 라고 말할 수 있습니다. 또, 빨간 행운의 새가 연속되면 카드를 계속 뒤집을 수 있게 됩니다.

#### 검은 행운의 새: 코스트2, 날개 수1, +특수효과

2A5인 플레이 일 때: 다른 플레이어가 모으고 있는 클로버 파워를 0으로 돌릴 수 있는 강력한 카드. 반대로 다른 플레이어가 꺼내서 사용한다면 조심하시길.

1인 플레이 일 때: 운명의 산의 장수를 늘려서 시간을 벌기를 할 수 있습니다.

### 룰 문의처



발매원: 아마토게임즈  
<http://www.yamatogames.com>  
contact@yamatogames.com

© 2016 YAMATO GAMES / Made in Japan  
Game design by Tetsuya Iida, Illustration & Design by Mika Iida

#### Special Thanks

Azusa Saito, Shingo Nagano, Yurika Komatsu,  
and my family, Momoka, Shunya and Yasuko.