

데이브레이크

규칙서





04 소개

14 게임 준비

18 게임 방법

글로벌 단계

지역 단계

배출 단계

위기 단계

성장 단계

게임 종료

잊지 마세요

34 선택 규칙

도전 카드

변형 게임 준비

36 데이브레이크에 관하여

만든 사람들

40 참조표

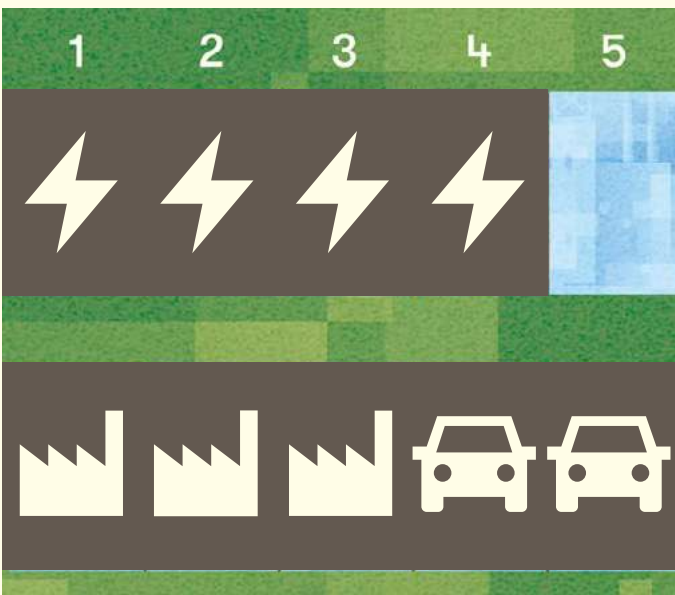
데이브레이크는
서로의 힘을 모아
기후변화를 막는
협력 게임입니다



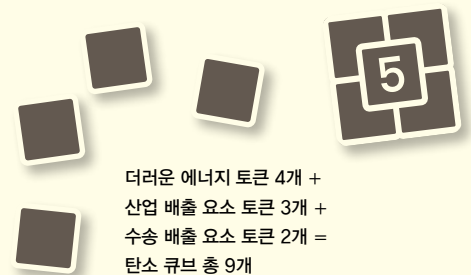


데이브레이크는
온난화가 진행되고 있는 지구에서
인류가 살아남을 수 있도록,
놀라운 기술을 발전시키고
복원력이 강한 사회를 구축해 나가는
게임입니다.

여러분은 각자 미국, 중국, 유럽,
다수세계라는 세계의 주요 지역
4개 중 하나를 이끌어 나갑니다.
여러분의 목표는 모두 같습니다.
지구온난화로 인해 인류가
돌이킬 수 없는 피해를 입기 전에,
탄소 배출량을 감소하는 것입니다.



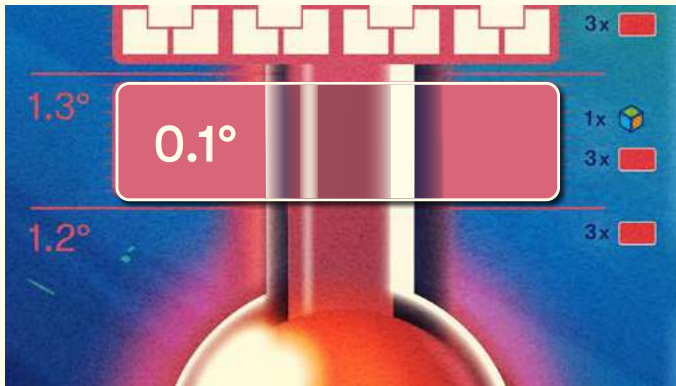
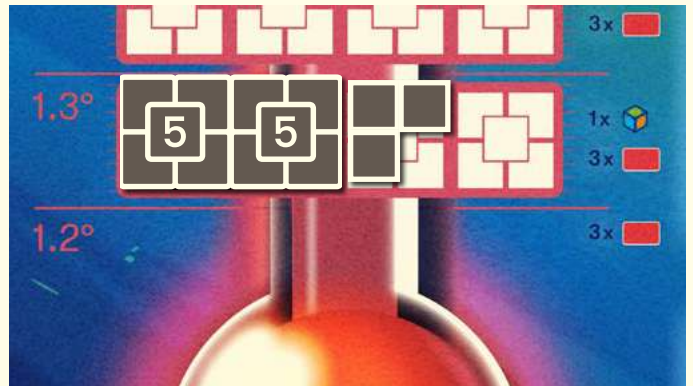
게임 시작 시점에는
여러분 모두가 각자 개인판에 올려진
더러운 에너지 토큰과
여러 배출 요소 토큰으로 인해
막대한 양의 탄소 큐브를
배출하고 있습니다.





이렇게 배출된 탄소 큐브 중 일부는 나무 토큰이나 바다 토큰이 흡수하기 때문에 부정적인 영향이 없습니다.

하지만 세계 주요 지역 넷 모두 지구가 흡수할 수 있는 양보다 턱없이 많은 탄소를 배출하고 있습니다. 흡수 한계를 초과한 탄소 큐브는 지구 평균 온도의 상승을 표시하는 온도계에 놓입니다.



온도계의 한 줄이 탄소 큐브로 가득 차면, 온도 타일 1개가 추가되면서 지구 평균 온도가 섭씨 0.1도만큼 상승합니다. 온도계에 온도 타일이 8개 놓이면 여러분 모두 게임에서 패배합니다.

여러분은 온도계에 놓인 온도 타일 수만큼 기후변화 주사위를 굴려야 합니다. 기후변화 주사위는 지구가 생태계적 티핑 포인트를 향하고 있음을 나타내며, 이 티핑 포인트를 지나게 되면 이상기후 현상으로 인해 게임이 점점 더 어려워집니다.





폭풍 전원

0.1° **당 +** 

온도계에 놓인 온도 타일 1개당
각자 공동체 위기 토큰을 1개씩 가져갑니다.

 **보유한**  **당 1개씩 감소**

1.415

지구의 평균 온도가 올라갈수록 더 많은 위기 카드를 가져와서 효과를 적용해야 하며, 이는 기후변화로 인해 인류가 겪을 다양한 피해를 나타냅니다.

위기 카드의 효과는 여러분의 공동체를 위협합니다. 단 한 명이라도 공동체 위기 토큰을 12개 이상 보유하면 여러분 모두 패배합니다.



기후변화가 불러오는 다양한 위기로부터 공동체를 지키려면 사회 복원력, 생태계 복원력, 인프라 복원력을 키워야 합니다. 복원력 토큰이 많을수록 위기 카드가 주는 피해를 줄일 수 있습니다.



승리 조건

드로다운에 도달 시, 즉 전체 탄소 배출량보다 흡수량이 더 높으면, 게임에서 승리할 수 있습니다. 카드를 사용해서 더러운 에너지와 배출 요소들을 제거하고, 대신 청정에너지를 추가해서 에너지 수요를 충족시키세요.

세계 주요 지역마다 자기만의 고유한 지역 프로젝트 카드 5장을 가지고 게임을 시작합니다. 예를 들어 중국은 게임 시작 시 아래에 보이는 것과 같은 지역 프로젝트를 가지고 게임을 시작합니다.

여러분은 매 라운드마다 독특한 효과를 가진 수많은 카드가 쌓여 있는 덱에서 카드를 가져와서 사용합니다. 손에 든 카드를 플레이 영역에 놓인 다른 카드 더미 앞에 놓거나 뒤에 꽂아서 강력한 콤보를 만들 수 있습니다.

더러운 에너지와
배출 요소들을 제거하세요



← 청정에너지를 공급해서
에너지 수요를 충족시키세요

청정 발전소 •

→ 당 +

1.205

더러운 전기 단계적 퇴출 •

→ 당

1.206

배출 저감 기술 R

당 맨 위 2 확

그중 또는 제거

제한
라운드당 1번



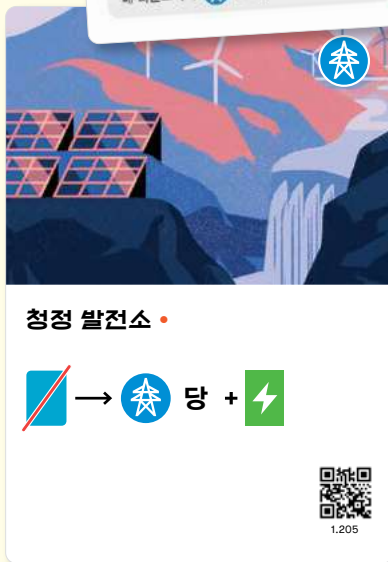
카드를 사용하는 3가지 방법

1. 더미 맨 앞에 프로젝트 카드를 놓으면 그 프로젝트의 효과를 사용할 수 있게 됩니다. 예를 들어 **장거리 송전**을 놓으면 매 라운드마다 그 더미에 있는 파란색 전력망 태그 수만큼 그 효과를 활성화할 수 있습니다. 그러나 **장거리 송전**을 **청정 발전소** 앞에 놓으면 2번 활성화할 수 있겠죠. 효과를 활성화할 때는 그 더미에 있는 다른 모든 태그까지 참조합니다!



더미 맨
앞에
놓기

더미 뒤에
꽂기



2. 더미 뒤에 카드를 꽂아서 더미 맨 앞에 놓인 프로젝트 카드의 효과를 더 강력하게 만들 수도 있습니다. 예를 들어 **나무 농장** 카드를 **더러운 전기 단계적 퇴출** 카드 뒤에 꽂으면 더미에 분홍색 규정 태그가 2개나 있으니 **더러운 전기 단계적 퇴출** 효과로 더러운 에너지 토큰을 1개 대신 2개 제거할 수 있습니다.
3. 카드 1장을 버리면서 특정 프로젝트 카드를 활성화하는 것도 가능합니다. 예를 들어 손에 든 **시멘트 대체 원료**를 버리면서 **기후위기 대응 자원봉사자**를 활성화하면 원하는 복원력 토큰 1개를 얻을 수 있습니다. **기후위기 대응 자원봉사자**는 활성화 횟수에 제한이 없으므로, 원하는 만큼 카드를 버리면서 효과를 계속 활성화할 수 있습니다.



태그를 모아서 강력한 콤보를 만들어보세요



← 카드마다 태그가 1~3개 있습니다.

이 카드 더미에 장려금 태그가 많을수록, 마이크로그리드를 활성화할 때 더 많은 인프라 복원력 토큰을 가져옵니다.

고속 철도를 이 더미 뒤에 꽂아서 엄청난 인프라 복원력 엔진을 구축할까요? 아니면 이 더미의 인프라 태그를 활용하기 위해 더미 맨 앞에 놓아서 수송 배출 요소를 제거할까요?

이러한 순간순간의 선택과 결정은 <데이브레이크>의 핵심 요소 중 하나입니다.





게임 준비

게임판 준비

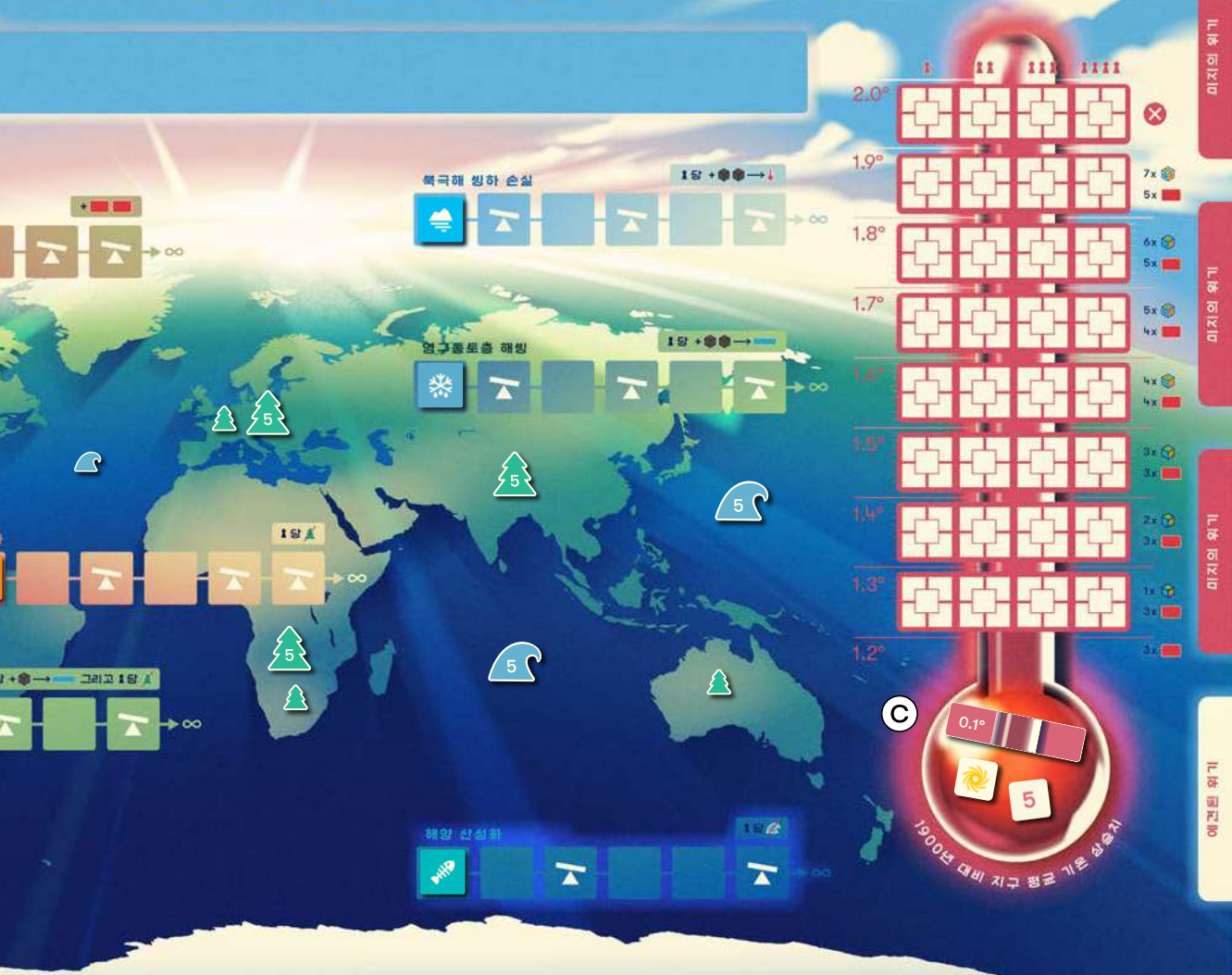
- A. 라운드 마커를 시계 면이 보이도록 라운드 트랙의 “1” 칸에 놓습니다.
- B. 기후변화 토큰 6개를 해당하는 시작 위치에 놓습니다.
- C. 온도 타일, 기후변화 주사위, 지구공학 주사위를 온도계의 구부 위에 놓습니다.
- D. 오른쪽 표를 참조해서 나무 토큰과 바다 토큰을 해당하는 개수만큼 게임판에 놓습니다. 토큰을 지도의 어느 곳에 놓을지는 자유롭게 정해도 됩니다.
- E. 나머지 토큰은 트레이에 넣어서 게임판 근처에 모아둡니다. 이곳이 공급처입니다.

카드 준비

- F. 글로벌 프로젝트 카드를 잘 섞어서 덱을 만들어 뒷면이 보이도록 게임판 옆에 놓습니다.
- G. 위기 카드를 잘 섞어서 덱을 만들어 뒷면이 보이도록 게임판 옆에 놓습니다.
- H. 지역 프로젝트 카드를 잘 섞어서 덱을 만들어 뒷면이 보이도록 게임판 옆에 놓습니다.
- I. 처음으로 게임을 즐길 때는 도전 카드를 사용하지 않는 것을 권장합니다. 이에 관한 자세한 내용은 35쪽을 참조하세요.

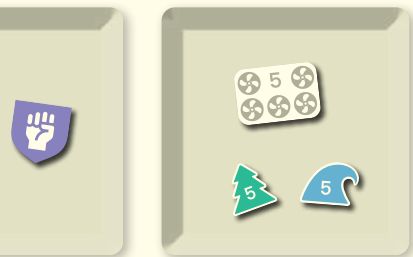


데이브레이크



인원수	나무 토큰	바다 토큰
4	24	16
3	16	12
2	11	7
1	6	4

도움말: 게임을 편하게 진행하려면 가급적 5개짜리 나무/바다 토큰을 사용하는 것이 좋습니다.

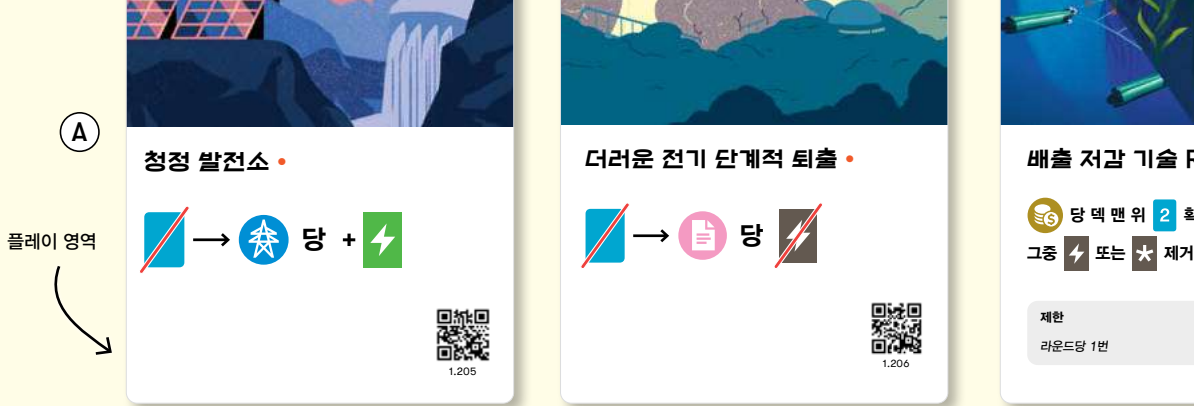


(H)



(I)





플레이 영역



세계 주요 지역 선택

인원수에 따라 아래 표에 적힌 세계 주요 지역의 개인판 및 참조 카드를 가져옵니다. 플레이어끼리 논의하여, 각자 이렇게 준비한 세계 주요 지역을 하나씩 골라서 해당하는 개인판과 참조 카드를 가져옵니다.

인원수	세계 주요 지역
4	전부
3	다수세계, 유럽, 미국
2	중국, 미국
1	아무거나(참조 카드 확인)

혼자서 게임을 즐길 경우, 모든 텍에서 왼쪽과 같은 아이콘이 표시된 카드를 제거하고 무시합니다.

개인판 준비

각자의 개인판을 연결해서 조립합니다.

- A. 각자 자기 세계 주요 지역에 해당하는 시작 지역 프로젝트 카드 5장을 가져옵니다. 각각의 시작 지역 프로젝트 카드 뒷면에는 해당 세계 주요 지역의 이름이 적혀있습니다. 가져온 시작 지역 프로젝트 카드를 위쪽의 예시처럼 자기 개인판 위에 앞면으로 놓아 플레이 영역을 만듭니다. 사용하지 않는 시작 프로젝트 카드는 게임 상자에 되돌려놓습니다.
- B. 각자 자기 참조 카드에 명시된 숫자의 위치에 에너지 수요 토큰을 놓습니다.



R&D •

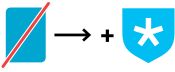
확인해서
하는 카드 전부 획득



1.208



기후위기 대응 자원봉사자 •



1.207



녹색 기술 수출 •

자기 개인판에 놓인 ⚡ 또는
⚡⚡ 를 다른 플레이어 1명에게 줌

제한
매 라운드마다 ⚡ 당 1번



1.209



- C. 각자 자기 참조 카드에 명시된 만큼 더러운 에너지 토큰, 청정에너지 토큰, 배출 요소 토큰을 가져와 해당하는 가로줄에 놓습니다.
- D. 각자 자기 참조 카드에 명시된 만큼의 복원력 토큰을 가져와서 해당하는 영역에 놓습니다.
- E. 각자 자기 참조 카드에 명시된 만큼의 공동체 위기 토큰을 가져와서 해당하는 영역에 놓습니다.
- F. 연장판은 일단 게임 상자에 넣어둡니다. 연장판은 에너지 토큰이나 에너지 수요가 30개를 넘어설 경우 사용합니다.



구성물 목록

전체 구성물 목록은 36쪽을 참조하세요.

게임 방법

<데이브레이크>는 다 함께 승리하거나 패배할 때까지, 최대 6라운드에 걸쳐 진행되는 게임입니다. 차례 구분은 따로 없으며, 모두가 동시에 게임을 진행합니다. 한 라운드는 5개의 단계로 이루어져 있습니다.

글로벌 단계

플레이어들은 국제 회담을 개최하여 예견된 위기 카드에 관해 논의하고, 추진할 글로벌 프로젝트 카드 1장을 정합니다.

지역 단계

플레이어들은 지역 프로젝트 카드를 가져오고 다양한 방식으로 사용해서, 각자의 개인판에 놓인 더러운 에너지와 배출 요소를 제거하고, 청정 에너지와 복원력을 확보하며, 다른 플레이어를 지원합니다.

배출 단계

이번 라운드에 플레이어 모두가 배출한 탄소 큐브를 합한 뒤, 가능한 만큼 흡수시키고, 나머지를 온도계에 놓습니다.

위기 단계

기후변화 주사위와 위기 카드의 효과를 적용합니다. 이는 기후변화가 지구의 다양한 공동체에 끼치는 악영향을 나타냅니다.

성장 단계

승리 조건을 충족했는지 확인하고, 아직 승리 조건을 충족하지 않았다면 각자 에너지 수요를 늘립니다.

글로벌 단계

플레이어들은 국제 회담을 개최하여 예견된 위기 카드에 관해 논의하고, 추진할 글로벌 프로젝트 카드 1장을 정합니다.

위기 카드 놓기

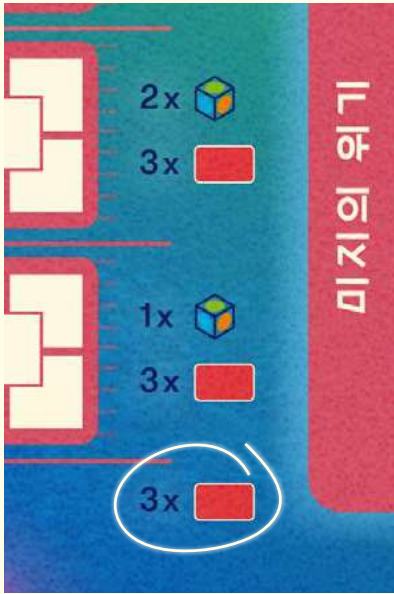
게임판에 놓인 온도 타일 수에 따라 놓아야 하는 위기 카드 수가 결정되며, 이에 관한 내용은 온도 계의 오른쪽에 표시되어 있습니다. 해당하는 만큼 위기 카드를 가져와서 1장은 예견된 위기 영역에 앞면으로 놓고, 나머지 위기 카드들은 미지의 위기 영역에 뒷면으로 놓습니다. 놓일 수 있는 위기 카드의 수에는 제한이 없으므로, 위기 카드를 4장보다 많이 가져와야 한다면 게임판에 주어진 영역 위쪽으로 계속해서 놓으세요.

위기 카드의 효과를 적용하는 방식에 관한 자세한 내용은 29쪽을 참조하세요.

글로벌 프로젝트 선택하기

글로벌 프로젝트 덱에서 카드를 2장 펼쳐서 공개합니다. 다 함께 논의하여, 펼쳐진 2장 중 추진할 카드 1장을 선택해 게임판 왼쪽에 있는 빈 글로벌 프로젝트 영역 중 가장 위쪽에 놓습니다. 선택하지 않은 카드는 덱 옆에 놓아서 글로벌 프로젝트 버림 더미를 만듭니다.

글로벌 프로젝트 카드의 조건이 충족되면, 그 카드가 활성화되어 모든 플레이어에게 그 효과가 적용됩니다.



첫 번째 라운드에는 위기 카드를 총 3장 가져와서 1장은 앞면(예견된 위기), 나머지 2장은 뒷면(미지의 위기)이 보이도록 놓습니다. 지구의 평균 온도가 올라갈수록 가져오는 위기 카드 수가 늘어납니다.

프로젝트 이름



효과

조건

글로벌 프로젝트 카드는 최대 4장까지 추진할 수 있습니다. 글로벌 프로젝트 영역에 이미 카드가 4장 놓여 있는데 새로운 글로벌 프로젝트를 추진하려 한다면, 기존에 놓여 있던 글로벌 프로젝트 카드 중 1장을 버려야 합니다(활성화하기 위해 그 뒤에 꽂힌 카드까지 함께). 원한다면 특정 라운드에 새로운 글로벌 프로젝트 카드를 추진하지 않기로 할 수 있습니다.

지역 단계

플레이어들은 지역 프로젝트 카드를 가져오고 다양한 방식으로 사용해서, 각자의 개인판에 놓인 더러운 에너지와 배출 요소를 제거하고, 청정에너지와 복원력을 확보하며, 다른 플레이어를 지원합니다.

지역 프로젝트 카드 가져오기

각자 지역 프로젝트 덱에서 카드를 5장씩 가져와서 손에 듭니다. 손에 든 카드는 모두에게 공개되는 정보이므로, 규칙서 내에서는 손에 든 카드라고 설명하지만 실제로는 자기 개인판 아래에 앞면으로 늘어놓는 것이 좋습니다. 손에 들 수 있는 카드 수에는 제한이 없습니다.

플레이어들은 언제든지 서로의 손에 든 카드나 플레이 영역에 놓인 카드, 버려진 카드를 자유롭게 살피고, 이에 관해 자유롭게 논의할 수 있습니다. 하지만 뒷면으로 놓인 덱의 내용을 살피는 없습니다.

지역 프로젝트 카드를 더 가져와야 하는데 지역 프로젝트 카드 덱이 다 떨어졌다면, 지역 프로젝트 카드 버림 더미를 뒤집고, 섞어서, 새로운 덱을 만들고 마저 가져옵니다.

참고: 특정 글로벌 및 지역 프로젝트 카드에는 매 라운드마다 가져오는 카드 수를 늘리는 효과가 있기도 합니다. 또한, 공동체 위기 토큰을 4개 이상 보유하고 있으면 가져오는 카드 수가 줄어들기도 합니다.



손에 든 카드

지역 단계에서는 3가지 행동을 수행할 수 있으며, 이 행동들을 원하는 순서로 원하는 만큼 반복할 수 있습니다.



- 지역 프로젝트 활성화
- 지역 프로젝트 추진
- 카드 지원

지역 프로젝트 활성화

플레이 영역에 놓인 각각의 지역 프로젝트 카드의 이름 아래에는 그 카드의 효과가 적혀있습니다. 일반적으로 지역 프로젝트 카드의 효과는 자기 개인판에만 적용됩니다. 예를 들어 왼쪽 예시에 보이는 청정 발전소의 효과는 “내 손에 든 카드 1장을 버리고, 이 카드가 놓인 더미의 전력망 태그 수만큼 청정에너지 토큰을 가져옵니다.”입니다.

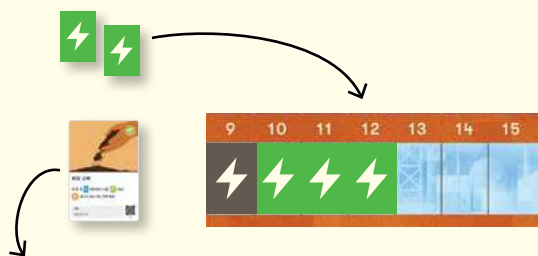
다로 명시되어 있지 않은 한, 조건이 충족되어 있고 활성화 비용을 지불하기만 한다면 지역 프로젝트를 원하는 만큼 반복해서 활성화할 수 있습니다. 비용은 자기 손에 든 다른 카드를 버리는 것을 통해 지불되는 경우가 많습니다.

지역 프로젝트 카드에는 각 카드 우측 상단에 보이는 태그를 사용하는 효과가 자주 등장합니다. 태그를 사용하는 지역 프로젝트 카드 효과를 활성화하면, 그 카드 자신의 태그만 사용하는 것이 아니라, 그 카드가 놓인 더미의 모든 해당 태그를 사용합니다.

즉, 한 더미에 같은 태그를 여러 개 모으면, 지역 프로젝트 카드의 효과를 더욱 증폭시킬 수 있습니다!

예: 개인판에 놓인 지역 프로젝트 카드 더미의 예시입니다. 효과를 활성화할 때 더미에 있는 모든 태그를 참조한다는 것을 잊지 마세요.

도움말: 각 카드에는 그 카드의 테마와 효과를 더 자세히 설명하는 웹페이지로 이어지는 QR 코드가 실려 있습니다.



예: 가민은 더미 맨 위에 놓인 청정 발전소 효과를 활성화하려 합니다. 일단 손에서 필요 없을 것 같은 카드 1장을 버려서 활성화 비용을 지불합니다. 청정 발전소 카드가 놓인 더미의 전력망 태그 1개당 청정에너지 토큰 1개를 가져오는 효과이기 때문에, 가민은 청정에너지 토큰 2개를 공급처에서 가져옵니다. 그리고 나서, 가민은 가져온 토큰을 자기 개인판의 해당하는 영역에 놓습니다.

지역 프로젝트 추진

자기 플레이 영역에 놓인 카드 더미 중 하나를 골라 손에 든 카드 1장을 그 더미의 맨 앞에 놓습니다. 이 규칙서 전반에 걸쳐 등장하는 예시처럼, 더미 뒤쪽에 놓인 카드의 태그가 잘 보이도록 살짝 어긋나게 겹쳐 놓으세요.

더미 맨 앞에 놓인 카드의 효과만 활성화할 수 있기 때문에, 어떤 카드를 덮으면서 놓을지 신중히 선택하는 것이 좋습니다. 다만 새로 추진한 프로젝트 카드는 즉시 활성화할 수 있기 때문에, 영리한 플레이어라면 기존 카드를 활성화하고 나서, 새로운 카드로 그 카드를 덮고, 이렇게 덮인 기존 카드의 태그까지 활용해서 새로운 카드의 효과를 증폭해 활성화할 수도 있겠죠!

카드 지원

지역 프로젝트 카드는 다른 카드 뒤에 꽂아서 다른 지역/글로벌 프로젝트 카드를 지원하거나, 위기 카드의 효과를 감소시키는 용도로도 활용할 수 있습니다.

지역 프로젝트 지원하기

손에 든 카드 1장을 자기 플레이 영역에 놓인 카드 더미 중 하나의 뒤쪽에 꽂습니다. 이를 통해 해당 더미에 태그를 추가하여 기존 지역 프로젝트 카드의 효과를 더욱 증폭시킬 수 있습니다.

글로벌 프로젝트 카드 지원하기

손에 든 카드 1장을 글로벌 프로젝트 카드 중 1장의 뒤에 꽂아서 조건을 충족시키는 데에 기여합니다. 글로벌 프로젝트 카드의 조건이 충족되면, 글로벌 프로젝트 토큰을 활성화 면이 보이도록 놓아서 효과가 활성화되었음을 표시할 수 있습니다.

위기 카드 효과 감소시키기

위기 카드 중 일부는 특정 지역 프로젝트 카드를



예: 가민은 시민의회 카드를 놓아서 기후위기 대응 자원봉사자 시작 지역 프로젝트 카드를 덮습니다. 새로 놓은 카드를 이번 라운드에 활성화하면 이 더미에 있는 사회 태그 하나당 1개씩, 총 2개의 사회 복원력 토큰을 가져올 수 있습니다. 하지만 덮어버린 기후위기 대응 자원봉사자 카드는 더 이상 활성화할 수 없습니다.



예: 가민은 시민의회 프로젝트의 효과를 활성화하기 전에 먼저, 사회 태그가 있는 카드 1장을 그 카드 더미 뒤쪽에 꽂아서 시민의회 프로젝트를 지원합니다. 이제 이 더미에 사회 태그가 총 3개 있으니, 가민은 매 라운드마다 사회 복원력 토큰을 3개씩 가져올 수 있습니다.

활성화



예: 나영은 조세 피난처 규제 글로벌 프로젝트 카드 뒤에 규정 태그가 있는 카드 1장을 꽂습니다. 하지만 이것만으로는 활성화 조건을 충족할 수 없었기에, 다른 플레이어에게도 이 글로벌 프로젝트 카드를 지원할 것을 요청합니다.



예: 가민은 석유 업계의 부주의의 위기 카드 뒤에 인프라 태그가 있는 카드 1장을 꽂습니다. 이를 통해 플레이어들은 이 위기 카드의 부정적 효과를 무시할 수 있습니다.



예: 다솔은 제로 에너지 건축물 카드를 활성화할 경우 에너지 수요를 늘리면서 건물 배출 요소 토큰을 제거할 수 있습니다. 이 효과는 매 라운드마다 이 데미에 있는 혁신 태그 수만큼 활성화할 수 있으므로, 몇 번 활성화했는지 표시하기 위해서 활성화할 때마다 카드 위에 탄소 큐브를 놓습니다. 카드에 올려놓은 탄소 큐브는 지역 단계가 끝날 때 공급처에 되돌려놓습니다.

꽂는 것을 통해 효과를 감소시킬 수 있습니다. 손에 든 카드 중에 위기 카드에 명시된 조건에 해당하는 카드가 있다면, 그 카드를 해당 위기 카드 뒤에 꽂을 수 있습니다. 미지의 위기 카드 뒤에는 카드를 꽂을 수 없습니다.

지역 프로젝트 활성화 횟수 표시

몇몇 카드는 라운드마다 활성화 가능한 횟수가 제한되어 있기도 합니다. 이런 카드는 활성화할 때마다 (왼쪽 아래 예시처럼) 그 카드 위에 탄소 큐브를 놓으면 자기가 해당 카드를 몇 번 활성화했는지 쉽게 확인할 수 있습니다.

이렇게 탄소 큐브를 놓는 것은 단순히 활성화 횟수를 표시하는 것만이 목적이며, 게임에는 달리 아무런 영향도 미치지 않습니다.

지역 단계 종료

모든 플레이어가 지역 단계를 마쳐도 되겠다고 판단했다면, 배출 단계로 넘어갑니다.

배출 단계

이번 라운드에 플레이어 모두가 배출한 탄소 큐브를 합한 뒤, 가능한 만큼 흡수시키고, 나머지를 온도계에 놓습니다.

에너지 수요 확인

각자 자기 개인판을 보고 자신이 에너지 수요를 충족했는지 확인합니다. 수요를 충족하려면, 오른쪽 예시 그림에 보이는 것처럼 자신이 보유한 더러운 에너지와 청정에너지의 합이 현재 에너지 수요 이상이어야 합니다.

에너지 수요를 충족하지 못한 플레이어는 그 차이만큼 공동체 위기 토큰을 가져와야 합니다(30쪽 참조).

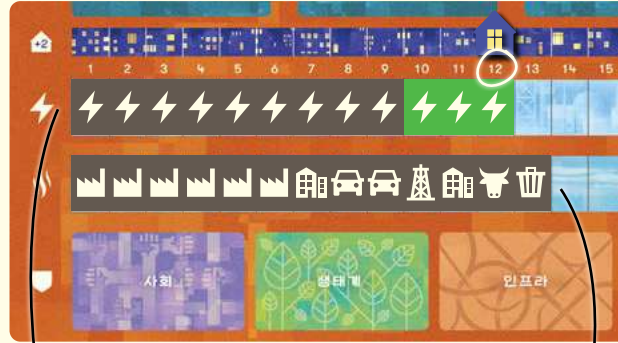
탄소 배출

각자 자기 개인판에 놓인 더러운 에너지 토큰과 배출 요소 토큰의 개수를 더하고, 그만큼의 탄소 큐브를 공급처에서 가져와 게임판의 최근 배출량 영역에 놓습니다.

청정에너지가 충분해서 에너지 수요를 더 효율적으로 충족할 수 있더라도, 반드시 개인판에 놓인 모든 더러운 에너지 토큰을 개수로서 세어야 합니다. 현재 에너지 수요보다 더 많은 청정에너지를 공급하고 있다고 해서 직접적으로 이익이 되는 요소는 없습니다.

더러운 에너지를 제거하는 것은 분명 탄소 배출량을 줄이는 효과적인 방법 중 하나지만, 충분한 양의 청정에너지로 대체해서 수요를 충족시켜야 한다는 점도 잊지 마세요!

더러운 에너지 토큰 9개와 청정에너지 토큰 3개로 에너지 수요 12개를 충족했습니다.



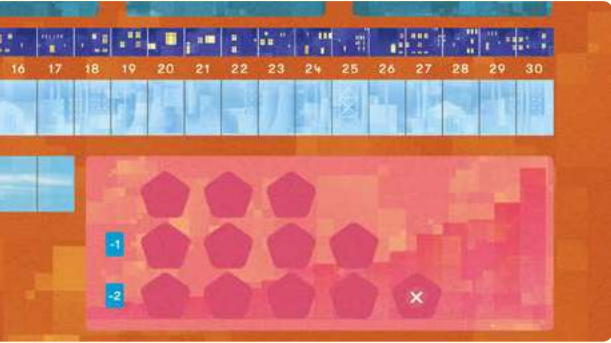
이번 라운드에 중국은 더러운 에너지 토큰 9개 + 배출 요소 토큰 13개 = 총 22개의 탄소 큐브를 배출했습니다.



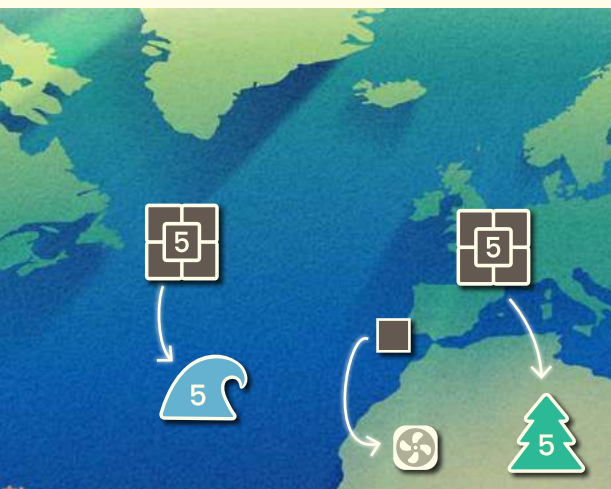
탄소 흡수

게임판에 놓인 나무, 바다, 직접공기포집(DAC) 토큰의 수만큼 최근 배출량 영역에서 탄소 큐브를 제거합니다. 직접공기포집(DAC) 토큰은 특정 지역 프로젝트 카드를 통해 게임판에 놓을 수 있으며, 탄소를 흡수하는 면에서 나무 토큰이나 바다 토큰과 정확히 동일하게 기능합니다.

이렇게 제거된(흡수된) 탄소 큐브는 모두 공급처에 되돌려놓습니다. 흡수된 탄소 큐브는 온도의 상승에 영향을 미치지 않습니다.



도움말: 최근 배출량 영역에 놓인 탄소 큐브를 게임판에 놓인 나무 토큰과 바다 토큰에 일대일로 대응시켜서 옮겨놓으면 탄소 큐브가 얼마나 흡수되는지 빠르게 확인할 수 있습니다.



드로다운에 도달했나요?

드로다운

탄소를 흡수하고 나서 최근 배출량 영역에 남은 탄소 큐브가 1개도 없고, 아직 탄소 흡수에 기여하지 않은 나무나 바다, 또는 직접공기포집(DAC) 토큰이 남아 있다면, 여러분은 마침내 **드로다운**이란 중요한 이정표에 도달한 것입니다.

흡수할 수 있는 만큼의 탄소를 마저 흡수합니다. 다만, 이때는 최근 배출량 영역이 아니라 온도계에 놓인 탄소 큐브를 제거합니다.

이렇게 탄소 큐브를 제거하는 것으로 인해 이어지는 위기 단계를 무사히 넘기는 것이 수월해질 수도 있습니다. 온도계에서 탄소 큐브를 충분히 제거하면 그 아래의 온도 타일을 탄소 큐브로 전환하는 것도 가능하니 참고하세요.

라운드 마커를 드로다운 면으로 뒤집습니다. 이제 바로 다음으로 이어지는 위기 단계만 마지막으로 무사히 넘기면 게임에서 승리합니다.



온도계 조절

최근 배출량 영역에 남아 있는 탄소 큐브를 온도계로 옮겨 놓습니다. 1개짜리 탄소 큐브는 작은 네모 1칸을 차지하고, 5개짜리 탄소 큐브는 큰 네모 1칸을 차지합니다. 온도계를 아래에서 위 순서로, 같은 가로줄 내에서는 왼쪽부터 오른쪽 순서로 채워 넣으세요.

이때, 각 가로줄마다 인원수에 해당하는 큰 네모 수만큼만 탄소 큐브를 채웁니다. 즉, 4인 게임의 경우 한 가로줄의 큰 네모 4칸을 모두 채우고 나면 다음 가로줄로 넘어갑니다. 1인 게임의 경우, 큰 네모 1칸만 채워져도 다음 가로줄로 넘어갑니다.

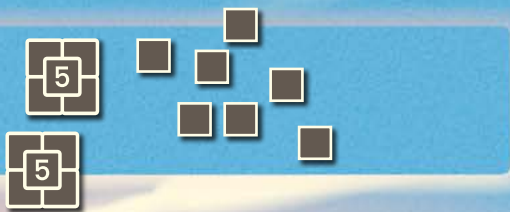
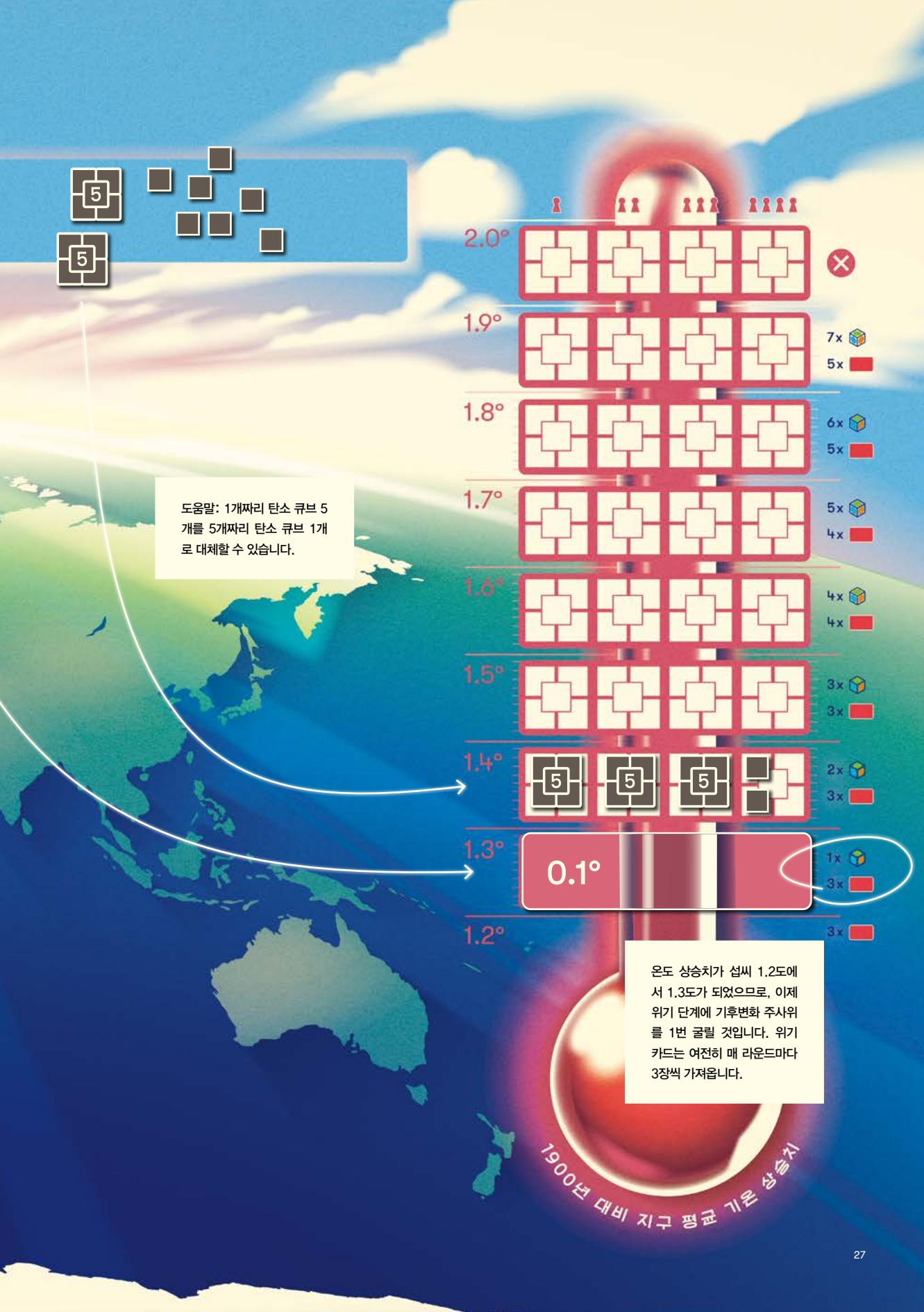
가로줄 하나가 탄소 큐브로 완전히 채워지고 나면, 그 줄에 놓인 탄소 큐브를 모두 공급처에 되돌려놓고, 대신 그 줄에 온도 타일 1개를 놓습니다.

온도계에 놓이는 각각의 온도 타일은 지구 평균 온도가 섭씨 0.1도씩 상승하는 것을 나타내며, 온도계에 놓인 온도 타일 수에 따라 기후변화 주사위를 굴려야 하는 횟수, 그리고 적용할 위기 카드의 수와 그 효과의 심각성이 달라집니다.

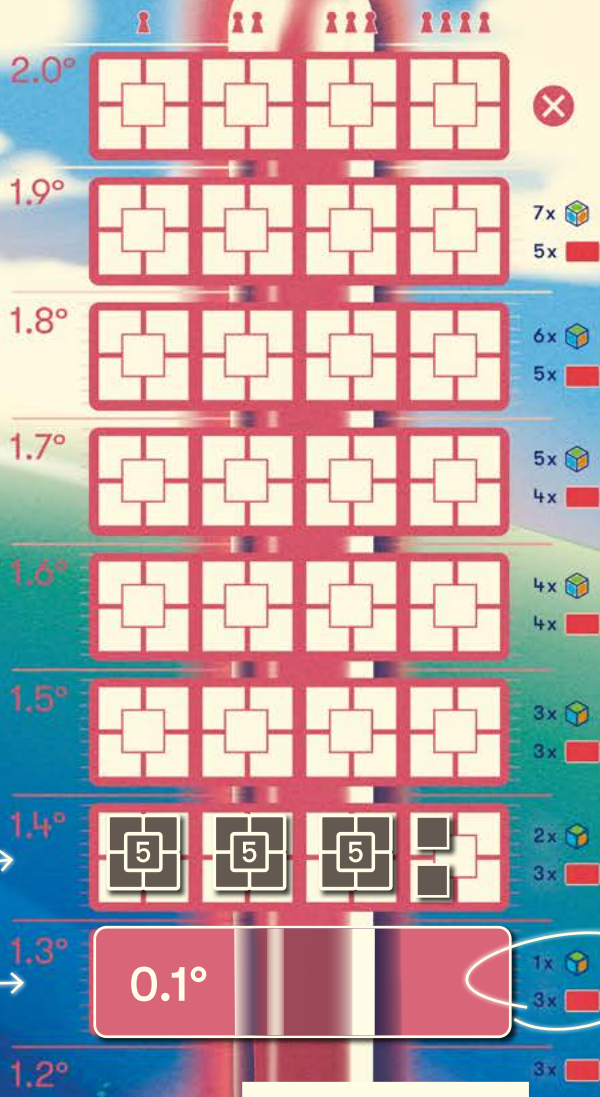


4인 게임에서는 탄소 큐브 20개가 온도 타일 1개와 같습니다.

온도계에 온도 타일을 놓을 때, 그 줄에 표시된 위기 카드 수가 이번 라운드의 글로벌 단계에 놓았던 위기 카드 수보다 많아지는 경우가 있습니다(예를 들어 지구 평균 온도 상승치가 섭씨 1.5도에서 1.6도로 올라가면, 놓아야 할 위기 카드가 3장에서 4장으로 늘어납니다). 이런 경우에는 늘어난 수에 맞춰서 즉시 위기 카드를 추가로 가져와서 뒷면으로 놓아야 합니다. 이렇게 가져온 위기 카드의 효과 역시 이번 라운드의 위기 단계에 적용됩니다. 온도계가 섭씨 2도에 도달하면(즉, 온도 타일이 8개째 온도계에 놓이면), 게임에서 패배합니다.



도움말: 1개짜리 탄소 큐브 5개를 5개짜리 탄소 큐브 1개로 대체할 수 있습니다.



온도 상승치가 섭씨 1.2도에서 1.3도가 되었으므로, 이제 위기 단계에 기후변화 주사위를 1번 굴릴 것입니다. 위기 카드는 여전히 매 라운드마다 3장씩 가져옵니다.

1900년 대비 지구 평균 기온 상승치

위기 단계

기후변화 주사위와 위기 카드의 효과를 적용합니다. 이는 기후변화가 지구의 다양한 공동체에 끼치는 악영향을 나타냅니다.





기후변화 주사위 굴림


온도계에 놓인 온도 타일 수만큼 기후변화 주사위를 굴립니다. 주사위를 한 번 굴릴 때마다, 결과값에 해당하는 기후변화 토큰을 트랙에서 1칸 전진시킵니다. 기후변화 토큰이 티핑 포인트 아이콘이 그려진 칸에 도달하면, 해당 트랙 위쪽에 적힌 효과를 적용합니다.


기후변화 효과로 인해 온도 타일이 1개 추가됐다면, 기후변화 주사위를 추가로 1번 더 굴려야 합니다.

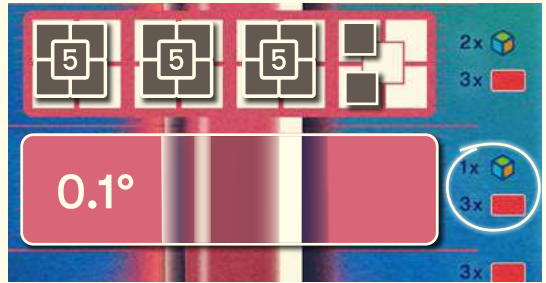
기후변화 토큰이 트랙의 마지막 칸에 도달했다면, 트랙에 무한대 기호로 표시해 둔 것처럼, 이제부터 주사위에서 해당 결과값이 나올 때마다 티핑 포인트 칸에 도달한 것처럼 취급하여 효과를 적용합니다.

기후변화 효과

-  **날씨 패턴의 극적인 변화:** 위기 카드 2장을 추가로 놓습니다.
-  **사막화:** 플레이어 1명당 나무 토큰을 1개씩 제거합니다.
-  **아마존 삼림 파괴:** 최근 배출량 영역에 플레이어 1명당 탄소 큐브를 1개씩 놓고, 플레이어 1명당 나무 토큰을 1개씩 제거합니다.
-  **북극해 빙하 손실:** 온도계에 플레이어 1명당 탄소 큐브를 2개씩 놓습니다.

 **영구동토층 해빙:** 최근 배출량 영역에 플레이어 1명당 탄소 큐브를 2개씩 놓습니다.

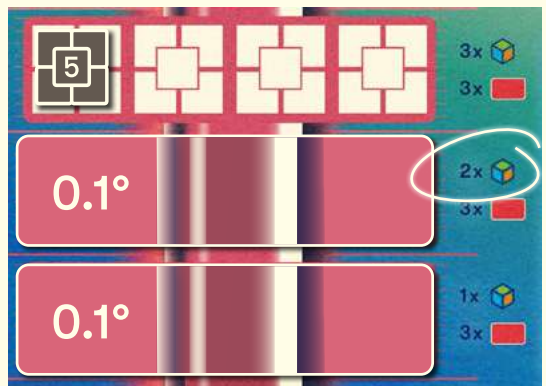
 **해양 산성화:** 플레이어 1명당 바다 토큰을 1개씩 제거합니다.



예: 온도계에 온도 타일 1개가 놓여 있으므로 기후변화 주사위를 1번 굴립니다.



기후변화 주사위의 결과값은 북극해 빙하 손실입니다. 따라서 해당 토큰을 1칸 전진시킵니다. 도달한 칸이 티핑 포인트 칸이므로, 북극해 빙하 손실 효과로 인해 플레이어 1명당 탄소 큐브를 2개씩 온도계에 놓아야 합니다.



4인 게임을 진행 중이므로 탄소 큐브 8개를 온도계에 놓습니다. 이로 인해 온도계에서 1줄이 다 채워졌습니다. 이제 온도 타일이 2개째 놓여 있으므로 이번 라운드에 기후변화 주사위를 추가로 1번 더 굴려야 합니다.

위기 카드 효과 적용

위기 영역에 놓여 있는 모든 위기 카드들의 효과를 적용합니다. 예견된 위기 카드부터 시작해서 아래에서 위 순서로 카드를 하나하나 적용합니다.

위기 영역에 놓인 위기 카드 수가 가장 높은 줄에 놓인 온도 타일의 오른쪽에 명시된 카드 수보다 많은 경우에도, 위기 영역에 놓인 모든 위기 카드의 효과를 적용해야 합니다.

1. 위기 카드를 공개합니다(미공개 상태라면).



2. 어떤 주요 지역이 영향을 받는지 확인합니다. 위기 카드 중에는 플레이어 전원에게 적용되는 카드가 있는 반면, 특정 조건에 해당하는 플레이어에게만 적용되는 카드도 있습니다. 특정 조건에 해당하는 플레이어가 여럿이라면, 그 플레이어들 모두 지구공학 주사위를 1번씩 굴립니다. 가장 낮은 결과값이 나온 플레이어가 1명만 표적이 됩니다. 필요하다면 정해질 때까지 주사위를 반복해서 굴립니다.

3. 효과를 읽습니다. 위기 카드의 효과 중에는 복원력 토큰을 보유하고 있으면 완화할 수 있는 효과도 있습니다. 위기 카드의 표적이 된 플레이어가 카드에 명시된 복원력 토큰을 보유하고 있다면, 보유한 해당 복원력 토큰 수만큼 효과가 완화됩니다. 이때 복원력 토큰으로 인해 효과가 완화된 것은 복원력 토큰을 보유한 플레이어 본인뿐이며, 다른 플레이어는 대상이 아닙니다. 이렇게 효과 완화에 사용된 복원력 토큰은 버려지지 않습니다.

위기 카드의 효과 중에는 지역 단계 동안 특정 태그가 있는 카드를 뒤에 꽂으면 완화되거나 완전히 무효화되는 효과도 있습니다. 이렇게 꽂은 카드는 (해당 위기 카드에 명시된 것처럼) 표적이 되는 모든 플레이어에게 적용될 효과를 완화해 줍니다.

4. 표적이 된 각각의 플레이어에게 효과를 적용합니다.

5. 위기 카드, 그리고 그 카드 뒤에 꽂힌 지역 프로젝트 카드를 모두 버립니다.

공동체 위기 토큰 놓기

위기 카드 효과로 인해 공동체 위기 토큰을 놓게 되는 경우가 자주 있습니다. 그렇게 될 경우, 공동체 위기 토큰을 가져와서 자기 개인판의 해당 영역에 놓습니다.

이때 위쪽 줄, 가운데 줄, 아래쪽 줄 순서로, 그리고 같은 줄 내에서는 왼쪽에서 오른쪽 순으로 놓습니다.

가져오는 카드 수 감소

공동체 위기 토큰을 4~7개 보유하고 있는 플레이어는 매 라운드의 지역 단계 동안 지역 프로젝트 카드를 1장 적게 가져옵니다. 공동체 위기 토큰을 8~11개 보유하고 있는 플레이어는 지역 프로젝트 카드를 2장 적게 가져옵니다.

복원력 토큰, 나무 토큰, 바다 토큰 제거

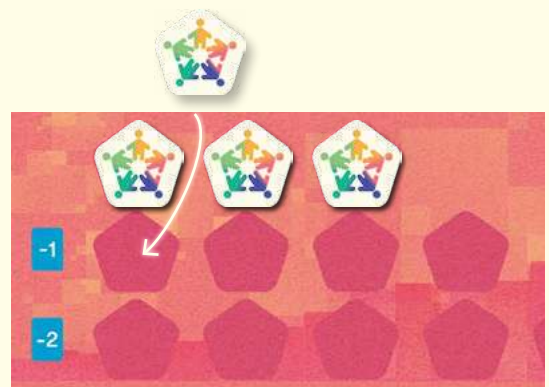
위기 카드나 기후변화의 효과로 복원력 토큰, 나무 토큰, 바다 토큰을 제거하는 경우, 해당 토큰을 공급처에 되돌려놓습니다.

누군가가 복원력 토큰을 제거해야 하는데 그 플레이어가 해당 복원력 토큰을 보유하고 있지 않은 경우, 그 플레이어는 모자란 복원력 토큰 수만큼 공동체 위기 토큰을 가져옵니다.

나무 토큰이나 바다 토큰을 제거해야 하는데 해당 토큰이 게임판에 남아 있지 않은 경우, 모든 플레이어가 모자란 나무/바다 토큰 수만큼 공동체 위기 토큰을 각각 가져옵니다.

위기로 인한 카드 버림

위기 카드의 효과로 인해 지역 프로젝트 카드를 버릴 경우, 손에 든 카드나 플레이 영역에 놓인 카드를 버립니다. 플레이 영역에서 버릴 경우에는 맨 앞에 놓인 카드를 포함해, 원하는 더미에 놓인 원하는 카드를 버릴 수 있습니다. 더미 맨 앞에 놓인 카드를 버릴 경우, 바로 뒤에 놓인 프로젝트 카드가 이제부터 활성화 가능한 상태가 됩니다.



공동체 위기 토큰은 위에서 아래로, 왼쪽에서 오른쪽 순으로 놓습니다.



공동체 위기 토큰이 4개째 놓였다면, 이제 매 라운드마다 카드를 1장 적게 가져옵니다.

미지의 위기

미지의 위기

미지의 위기

예견된 위기



5

매 라운드마다 적용하는 위기 카드의 수에는 제한이 없습니다. 배출 단계에 온도 타일이 추가되거나 하는 등의 이유로 위기 카드를 더 놓아야 한다면, 추가 위기 카드를 그만큼 가져와서 나머지 위기 카드의 위쪽에 뒷면으로 놓습니다.

4

지구의 평균 온도가 더 올라가서 4번째 위기 카드를 놓아야 하는 상황이 되었다면, 위기 카드 1장을 추가로 가져와서 이 미지의 위기 영역에 뒷면으로 놓아야 했을 것입니다.

3

마지막으로 공개된 위기 카드는 폭풍입니다. 이 카드의 효과도 모든 플레이어에게 적용됩니다. 각자 온도 타일 수만큼 공동체 위기 토큰을 가져와야 하지만, 인프라 복원력 토큰을 보유하고 있는 플레이어는 그만큼 공동체 위기 토큰을 적게 가져갈 것입니다. 모든 플레이어가 복원력 토큰을 1개씩 보유하고 있지만, 온도 타일은 2개가 놓여 있기 때문에, 각자 공동체 위기 토큰을 1개씩 가져와 자기 개인판에 놓습니다.

2

다음으로 공개된 위기 카드는 세계 금융 위기입니다. 이 카드의 효과는 모든 플레이어에게 적용되며, 미지의 위기 카드였기에 효과를 완화할 수도 없었습니다. 다음 라운드의 지역 단계에 모든 플레이어가 카드를 1장 적게 가져갑니다.

1

첫 번째 위기 카드는 석유 산업으로 인한 오염입니다. 이 카드는 글로벌 단계 동안 예견된 위기 영역에 놓였으며, 따라서 플레이어들이 효과를 확인하고 이에 대비할 수 있었습니다. 이 카드의 효과는 인프라 복원력이 가장 낮은 플레이어 한 명으로 하여금 생태계 복원력 토큰 2개를 제거하도록 하지만, 지역 단계에 가면서 이 위기 카드 뒤에 규정 태그가 있는 카드를 1장 꽃아서 효과를 무효화했습니다.

성장 단계

승리 조건을 충족했는지 확인하고, 아직 승리 조건을 충족하지 않았다면 각자 에너지 수요를 늘립니다.

승리 조건 확인

드로다운

이 시점에서 라운드 마커가 드로다운 면으로 놓여 있다면 게임에서 승리합니다! 그렇지 않다면...

라운드 전진

라운드 마커를 라운드 트랙의 다음 칸으로 전진 시킵니다. 플레이 영역에 놓인 카드와 손에 든 카드는 다음 라운드로 넘어가더라도 계속 유지됩니다.

6번째 라운드가 끝날 때까지 게임에서 승리하지 못했다면, 모든 플레이어가 게임에서 패배합니다!

에너지 수요 증가

각자 자기 참조 카드에 적힌 숫자만큼 개인판에서 에너지 수요 토큰을 오른쪽으로 옮깁니다.

기본적으로 미국과 유럽은 매 라운드마다 에너지 수요가 1개씩 증가하며, 중국은 2개씩, 다수세계는 3개씩 증가합니다. 1인 게임에서는 에너지 수요가 2개씩 증가합니다.

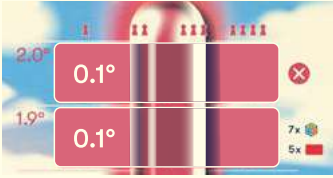


예: 중국은 개인판 왼쪽 위 아이콘에 표시된 것처럼 에너지 수요가 2개 증가하므로 토큰을 12에서 14로 옮깁니다.

게임 종료

배출 단계에 드로다운에 도달했으며(25쪽 참조), 다음으로 찾아오는 마지막 위기 단계 한 번 까지 무사히 살아남으면 게임에서 승리합니다.

아래의 조건 중 하나라도 달성되면 모든 플레이어가 게임에서 패배합니다:



온도계가 섭씨 2도에 도달 (온도계에 온도 타일 8개가 놓임)



플레이어 중 1명이라도 공동체 위기 토큰을 12개 이상 보유함

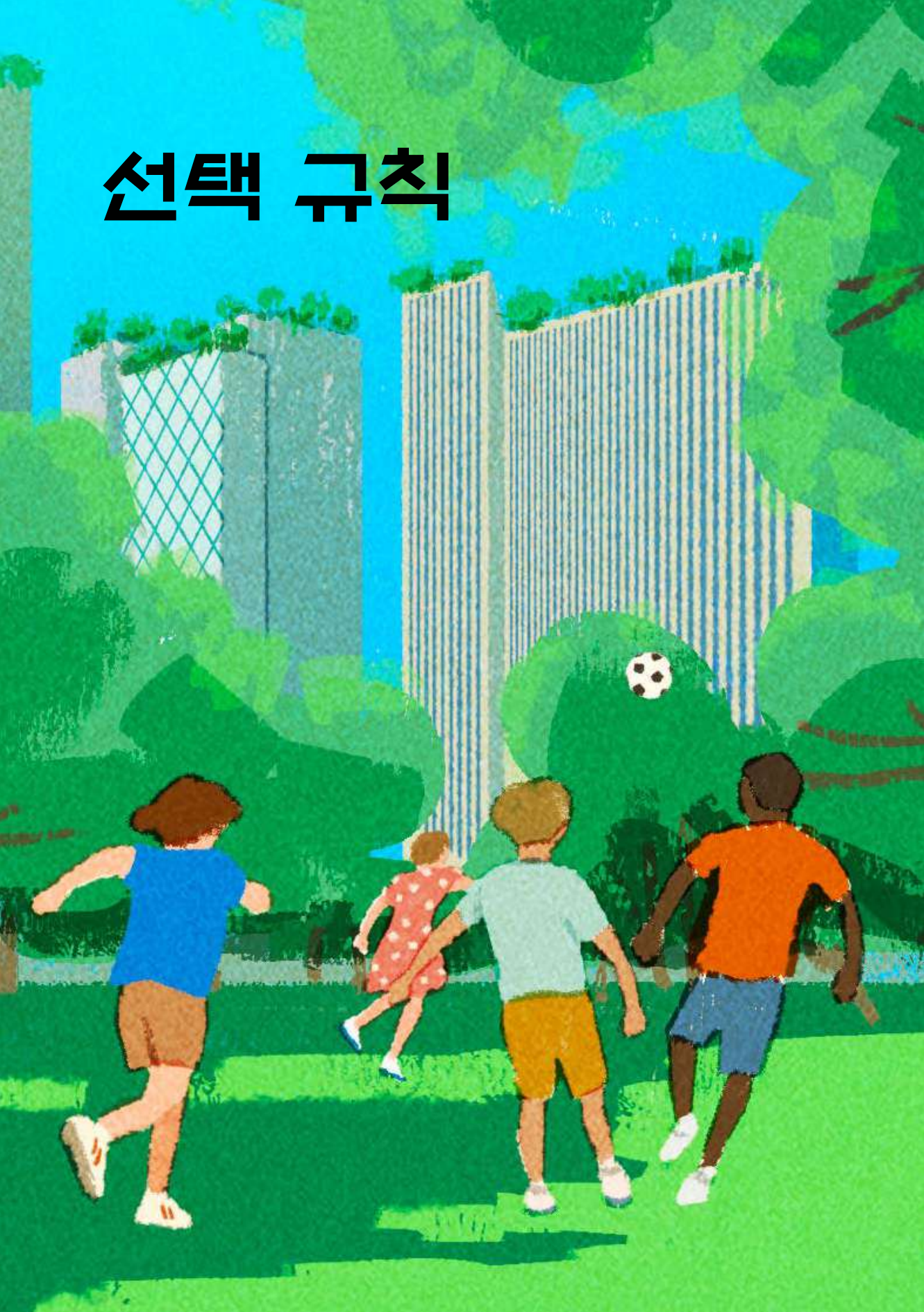


6번째 라운드가 끝날 때까지 게임에서 승리하지 못함

잊지 마세요

- 새로운 지역 프로젝트를 추진하려면, 플레이 영역의 더미 중 하나를 골라 카드를 그 더미 맨 앞에 놓아야 합니다.
- 지역 프로젝트의 조건은 그 카드의 효과를 활성화할 때만 필요한 조건입니다. 그 카드를 추진하거나 다른 용도로 사용하는 것은 여전히 가능합니다.
- 카드에 있는 태그는 그 카드 자신의 조건을 충족하는 데에 활용될 수 있습니다.
- 따로 명시되지 않은 한, 같은 지역 프로젝트의 효과를 여러 번 활성화할 수 있습니다.
- 지역 프로젝트의 효과를 활성화한 다음, 그 카드 앞에 다른 카드를 놓고, 그 카드의 태그까지 활용해 새로 놓인 카드의 효과를 활성화할 수 있습니다.
- 비용을 지불할 수만 있다면, 지역 단계 동안 행동을 무제한으로 수행할 수 있습니다.
- 손에 들 수 있는 카드 수에 제한은 없습니다. 또한, 손에 든 카드는 다음 라운드로 넘어갈 때도 그대로 유지합니다.
- 공동체를 안전하게 보호하려면, 복원력 토큰을 종류별로 온도계에 놓인 온도 타일 수만큼 보유하고 있는 것이 좋습니다.
- 각자의 플레이 영역에는 카드 더미가 최대 5개까지 놓일 수 있습니다. 한 더미에 놓일 수 있는 카드 수에는 제한이 없습니다.
- 특정 라운드에 온도 타일이 놓이는 것으로 인해, 그 라운드 동안 기후변화 주사위를 추가로 굴리거나, 위기 카드를 추가로 가져와서 효과를 적용하는 일이 발생할 수 있습니다.
- 예견된 위기 카드에 지속 효과가 있다면, 그 효과는 위기 단계가 되기 전까지는 적용되지 않습니다.

선택 규칙



도전 카드

더욱 도전적인 게임, 혹은 좀 더 편하게 즐길 수 있는 게임, 아니면 평소와는 다른 게임을 즐기고 싶으신가요? 도전 카드를 사용하면 게임의 난이도를 조절하거나, 특수한 규칙을 추가한 색다른 게임을 경험할 수 있습니다.

각각의 도전 카드에는 모든 플레이어에게 영향을 미치는 규칙, 또는 특정 플레이어에게만 영향을 미치는 규칙이 적혀 있습니다.

게임을 더 어렵게 즐기려면, 빨간색 마이너스 그룹 카드 1장을 펼쳐서 지시에 따르거나, 빨간색 마이너스 개인 카드를 각자 1장씩 가져갑니다. 게임을 더 쉽게 즐기려면, 빨간색 대신 초록색 플러스 카드를 마찬가지로 방식으로 사용합니다. 색다른 게임을 원한다면, 회색 물음표 카드를 마찬가지로 방식으로 사용하면 됩니다.

물론, 여러분이 원하는 방식으로 자유롭게 도전 카드를 선택해서 사용해도 무방합니다.



게임을 더 어렵게 만들며, 모든 플레이어에게 적용됩니다.



게임을 더 어렵게 만들며, 플레이어 1명에게만 적용됩니다.



게임을 더 쉽게 만들며, 모든 플레이어에게 적용됩니다.



게임을 더 쉽게 만들며, 플레이어 1명에게만 적용됩니다.



게임 방식에 변주를 주며, 모든 플레이어에게 적용됩니다.

변형 게임 준비

2~3인 게임의 경우, 사용하는 세계 주요 지역을 아래와 같이 바꿔서 게임 난이도를 조절할 수 있습니다.

인원수	난이도	세계 주요 지역				나무 토큰	바다 토큰	
		다수세계	중국	유럽	미국			
4	표준	다수세계	중국	유럽	미국	24	16	
	초급		중국	유럽	미국	15	10	
3	표준	다수세계		유럽	미국	16	12	
	상급	다수세계	중국		미국	19	14	
		다수세계	중국	유럽		20	14	
	2	초급			유럽	미국	8	5
표준			중국		미국	11	7	
			중국	유럽		11	8	
상급		다수세계				미국	12	9
		다수세계			유럽		13	9
최상급		다수세계	중국				16	11
1	표준	1인				6	4	

<데이브레이크>에 관하여

<데이브레이크>는 <윙스팬>, <테라포밍 마스>, <레이스 포 더 갤럭시>와 같은 게임에 대한 저희의 사랑에서 영감을 받은 게임입니다. 기후변화라는 장르로 게임을 디자인하여, 인류가 생존하는 것에서 그치지 않고 앞으로 번성해 나갈 세계를 탈탄소화하는 과정을 희망적인 관점에서 그리고자 했습니다.

<데이브레이크>에는 플라스틱이나 유해 물질이 포함된 섬유가 일절 사용되지 않았으며, 100% FSC 인증된 나무나 종이 제품만 사용되었습니다. 지속 가능성에 관한 저희의 집념은 daybreakgame.org에서 더 자세히 확인하실 수 있습니다.

감사의 말씀

게임 개선을 위해 피드백과 도움을 아끼지 않은 분들에게 감사 인사를 전합니다: Julie Arrighi, Carina Bachofen, Elizabeth Bagley, Marco Contiero, Erin Coughlan de Perez, Martha Dillon, Declan Finney, Solomon Goldstein-Rose, Sabine Harrer, Sanne Hogesteeger, Peter Irvine, Justin Jacobson, Bettina Koelle, Laurie Laybourn-Langton, Amy Lee, Janot Mendler de Suarez, Bill McKibben, Ruth Meza, Oliver Morton, Andy Parker, Kate Raworth, Sayanti Sengupta, Andrew Sheerin, Pablo Suarez, Kevin Taylor, Mark Turner.

Matteo는 이 게임의 탄생에 영감을 준 Dhri, Giulia, Hwa Young, Martha에게 감사 인사를 전하며, 또한 Matt란 멋진 협력자와 게임을 만들 수 있던 것에 감사를 표합니다. 특히 별난 아

이디어를 가진 자신을 아낌없이 지원해준 부모님 Renato와 Nadia, 그리고 사랑하는 Aimee에게 깊은 감사 말씀을 드립니다.

Matt는 Matteo처럼 열정적이고 건실한 디자이너와 함께 게임을 만들 수 있었던 것에 감사를 표하며, 항상 자신을 지원해 준 Donna에게 감사를 표합니다.

구성물

판
게임판 1개
개인판 4개 (각각 2조각으로 구성)
연장판 2개

카드
지역 프로젝트 카드 133장
시작 지역 프로젝트 카드 25장
위기 카드 48장
글로벌 프로젝트 카드 24장
도전 카드 42장
참조 카드 9장

종이 토큰
1개짜리 더러운 에너지/청정에너지 토큰 60개
5개짜리 더러운 에너지/청정에너지 토큰 14개
1개짜리 복원력 토큰 48개
5개짜리 복원력 토큰 12개
배출 요소 토큰 69개
공동체 위기 토큰 48개
온도 타일 10개

목재 토큰
1개짜리 탄소 큐브 40개
5개짜리 탄소 "큐브(토큰)" 20개
기후변화 토큰 6개
라운드 마커 1개
글로벌 프로젝트 토큰 4개
에너지 수요 토큰 4개
1개짜리 직접공기포집(DAC) 토큰 8개
5개짜리 직접공기포집(DAC) 토큰 1개
1개짜리 나무 토큰 8개
5개짜리 나무 토큰 5개
1개짜리 바다 토큰 8개
5개짜리 바다 토큰 3개

주사위
기후변화 주사위 1개
지구공학 주사위 1개

기타
본 규칙서 1부
트레이 4개
보관함(상자) ※ 구성물을 잃어버리지 않도록 보관함에 넣어 보관하세요.

플레이 테스터

Erin Adams, Max Albrecht, Sarah Ali, Joaquin Almirante, Jeff Anderson, Joanne Andrade, Livio Andreatta, Arianna Andreatta, Ilda Andreatti, Anica Araneta, Julie Arrighi, Lluisa Astruc, Carolyn Aubry, Carina Bachofen, Peter Baeck, Steven Baer, Justin Bagley, Elizabeth Bagley, Alex Barker, Aleks Berditchevskaia, Bindu Bhandari, Francesco Binetti, Emma Bird, Vincent Bizouard, Naoise Boyle, Rachel Briscoe, Victoria Brood, Bob Burgoyne, Attila Buzas, David Cairns, Seb Casalotti, Kiran Casseeram, Berto Catapang, Stefano Cecere, Emiliano Cenizo, Aindri Chakraborty, Pip Chalmers, Leslie Chan, Vasant Chari, Natalia Ciobanu, Terence Co, Matthew Cohen, Joshua Cortez, Erin de Perez Coughlan, Dominic Crapuchettes, Alessandra Crema, Jennifer Cromwell, Gabor Cseh, Henry Cylkowski, Rob Daviau, Alice Davies, Tammy Dayton, Selena Dhanak, Martha Dillon, Nico Disseldorp, Artur Donaldson, Anna Drenan, Alen Drino, Jiamei Du, Laura Dudek, Rebecca Dugard, Shannon Earle, Patrick Earle, Dan Egnor, Patrick Ellen, Drew Engelson, Sadie Engelson, Pasquale Facchini, Anum Farhan, Kim Farrell, Riccardo Fassone, Pia Faustino, Helena Fazeli, Lia Filippi, Declan Finney, Heidi Fischer, Emily Franzini, Carey Friedman, Johannes Friedrich, Lidija Garner, Jonathan Garner, Chloe Buckley Germaine, Nina Gillespie, Arpana Giritharan, Dom Glennon, Francisco Gomez, Anoshmisa Gonye, Stephanie Gounaris-Shannon, Natalie Gounaris-Shannon, Owen Grafham, Molly Grear, Darren Green, Darryl Green, Will Groom, Anirudh Gupta, Alicja Głowicka, Jonas Haefele, Colin Haine, Philip Haine, Kira Haine, Liam Hardy, Elizabeth Hargrave, Sabine Harrer, Zach Harris, Grit Hartung, Tamar Hazon, Beth Heile, Logan Herbort, Jack Hickish, Timothy Hoffman, Sanne Hogesteeger, Kim Hofflod, Nicole Hoye, Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Vici Händel Daphne, Peter Irvine, Ashley Jackson, Amy Jackson-Bruce, Justin Jacobson, Dan Jeans, Phoebe Jekielek, Charise Johnson, Akhila Kallakuri, Imandeep Kaur, Tomo Kihara, Anthony Frizzera Kingsley, John Knoerzer, Bettina Koelle, David Krantz, David Kreiss-Tomkins, Yuki Kumagai, Ha Lam, Ollie Lamb, Trish Lantzner, Laurie Laybourn-Langton, Chris Lazenby, Tina Le-Thornburgh, Anna Leacock, Colleen Leacock, Donna Leacock, Amy Lee, Shang Lee Lun, Alexandra Lee, Tom Lehmann, Daniel Leonardi, Nisha Ligon, Nina Ligon, Evan Livo, Diogo Lopes, Oisín Aodha Mac, Lizzy Mace, Kieran Mackey, Scott Mackey, Jiah Margallo, Shawn Martin, Chloe Mashiter, Gonzalo Kumike Matías, Jules Macatangay Matthew, Geoffrey McCormick, Amy McFie, Lily McCraith, Renato Menapace, Janot de Suarez Mendler, Diana Monova, James Morgan, Oliver Morton, Alexander Moseley, Jessie Muhlin, Siew Neo, Sam Nixon, Anjora Noronha, Laetitia Nuss Anne, Matthew O'Malley, Sarah O'Malley, Savia Palate, Janice Pang, Massimiliano Panizza, Andrew Parker, Tappan Parker, Kathy Peach, Tom Peele, Maayan Pendler, Jon Perry, Magnus Persson, Patrizia Pisetta, Matt Quintanilla, Lavina Ranjan, Evan Raskob, Lia Ravelo, Ludi Rebet, Alan Rees, Eleonora Ridido, Elisa Ridido, Jessica Roberts, Laura Robleto, Francesco Sedda Rugerfred, Smita S. Shyama S. V., Menka Sanghvi, Laura Santamaria, Reed Schuler, Sayanti Sengupta, Meera Shah, Bez Shahriari, Amit Sharma, Jake Sharpe, Andrew Sheerin, Suzannah Sherman, Phil Sherwin-Nicholls, Kayode Shonibare-Lewis, Soleil Silva, Dan Sirbu, Marek Sison, Marissa Smith, Clare Smyllie, Amy Solder, Kirsten Sorton, Monica Stephens, Ben Stevens, Matt Stevens, Pablo Suarez, Kevin Taylor, Diya Taylor, Shruti Thombare, Jordan Thompson, Anthony Thornton, Henry Throp, Greg Tilley, Emiliano Tolotti, Graziano Tolve, Lisa Towell, Antonios Triantafyllakis, Kyle Turakhia, Mark Turner, Ana Ulin, Esohe Uwadiae, Kasper van der Vaart, Nadia Valentini, Laura Valentini, Mauro Vanetti, Miklos Vecsei, Alethea Villaa, Tina Duedahl Visgaard, Guru Vishwas, Peter Vogel, Paul Wake, Phil Walker-Harding, Natalie Walsh, Eleanor Warr, Wolfgang Warsch, Tabea Weihmann, Kristin Welch, Kerry Whittaker, Douglas Wilson, Paul Wilson, Shannon Woo, James Wood, Magda Wrona, Dale Yu, Chihang Yuan, Anze Zadel, Fabio Zanini, Yiran Zhou.





만든 사람들

게임 디자인

Matt Leacock & Matteo Menapace

크리에이티브 디렉터

Alex Hague

게임 개발

Alex Hague & Justin Vickers

그래픽 디자인

Kristen Leach

웹사이트 개발

Robert Xu

지속 가능성 컨설턴트

Ruth Meza

운영

James Nathan Spencer

표지 일러스트

Mads Berg

일러스트

Ojima Abalaka, Mads Berg, Denis Freitas, HifuMiyo, Kento Iida, Jia-yi Zoe Liu, Johan Papin, Rui Ricardo, Son of Alan, Wenjia Tang, Edward Tuckwell, Xuetong Wang, Holly Warburton

아이콘 디자인

Schultzschtz, Mads Berg

영상

Friends 'n Allies

제작사

CMYK

제조사

Strom Mfg

한국어판 번역 및 편집

번역: 안준희

교정: 신윤문

편집: 김세훈

파트너 단체

Adrienne Arsht-Rockefeller Foundation Resilience Center, Project Drawdown, Red Cross Red Crescent Climate Centre



※ <데이브레이크>는 (주)아스모디코리아와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10

전화: 031-965-7455













팩스: 031-965-7466

www.koreaboardgames.com

B4278

참조표




태그

-  전력 (27%)
-  생태계 (18%)
-  전력망 (10%)
-  인프라 (17%)
-  태양광 (8%)
-  규정 (23%)
-  풍력 (8%)
-  장려금 (20%)
-  원자력 (5%)
-  혁신 (11%)
-  사회 (25%)
-  지구공학 (7%)

배출 요소

-  수송
-  연료 추출
-  산업
-  폐기물
-  농업
-  아무 종류
-  건물



에너지

-  더러운 에너지
-  에너지 수요
-  청정에너지

게임 준비

인원수	나무 토큰	바다 토큰	세계 주요 지역
4	24	16	전부
3	16	12	다수세계, 유럽, 미국
2	11	7	중국, 미국
1	6	4	아무거나 (참조 카드 확인)







복원력

-  사회
-  인프라
-  생태계
-  아무 종류

기타

-  나무, 토양
-  공동체 위기
-  바다, 습지
-  1인 게임 시 제외
-  직접공기포집
-  플레이어
-  탄소
-  온도계
-  온도 타일
-  최근 배출량 영역
-  기후변화 주사위
-  지구공학 주사위
-  글로벌 프로젝트 카드
-  위기 카드
-  지역 프로젝트 카드
-  도전 카드

기후변화 효과

-  날씨 패턴의 극적인 변화: 위기 카드 2장을 추가로 놓습니다.
-  사막화: 플레이어 1명당 나무 토큰을 1개씩 제거합니다.
-  해양 산성화: 플레이어 1명당 바다 토큰을 1개씩 제거합니다.
-  영구동토층 해빙: 최근 배출량 영역에 플레이어가 1명당 탄소 큐브를 2개씩 놓습니다.
-  북극해 빙하 손실: 온도계에 플레이어가 1명당 탄소 큐브를 2개씩 놓습니다.
-  아마존 삼림 파괴: 최근 배출량 영역에 플레이어가 1명당 탄소 큐브를 1개씩 놓고, 플레이어가 1명당 나무 토큰을 1개씩 제거합니다.