



·FIRST·
GIANTS

퍼스트 자이언트


부록

비행 종

공룡과 관련된 매체에 자주 등장하는 익룡은 흔히 공룡이라는 오해를 받곤 하지만, 사실 그저 날아다니는 파충류일 뿐입니다. 공룡이 진화하여 지금의 새가 된 것과 달리, 익룡의 계보는 오늘날까지 이어지지는 못했습니다.



1 아누로그나투스

아누로그나투스는 이름은 "개구리 턱"을 의미하는 그리스어 ANOUPA (ΓΝΑΘΟΣ)에서 유래했습니다.




나를 포함한 누군가가 기호가 있는 카드를 가져갈 때마다 (이 카드 포함) 호박석 1개를 획득합니다.

이 카드를 가져갈 때 다른 플레이어들에게 알려 효과를 보유하고 있는지 확인하도록 만드세요.






1 네미콜로프테루스

현재까지 파악된 가장 작은 "성체" 익룡입니다. 다만 발견된 화석이 실제로는 미성숙 개체였을 가능성이 있습니다.

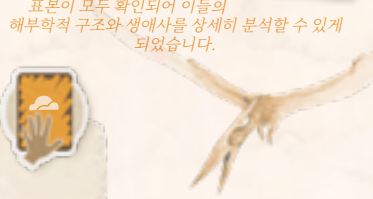


이 카드를 가져간 차례에 한 번, 호박석 2개를 획득합니다.






3 프테라노돈

프테라노돈 화석 표본은 다른 어떤 익룡보다도 많이 발견되었습니다. 다양한 아종과 연령대의 암수 표본이 모두 확인되어 이들의 해부학적 구조와 생애사를 상세히 분석할 수 있게 되었습니다.



내가 비행 카드를 가져갈 때마다 (이 카드 포함) 호박석 2개를 획득합니다.

3 타나토스드라곤

타나토스드라곤의 날개 길이는 약 9미터였던 것으로 추정됩니다.




내가 비행 카드를 가져갈 때마다 (이 카드 포함) 1점을 획득합니다.







2 디모르포돈

디모르포돈은 아마 장거리 비행은 하지 못했을 것이며, 주로 나무를 타고 오르거나 짧게 나는 데 의존했을 것입니다. 이는 오늘날의 도요타조, 딱따구리와 비슷합니다.



이 카드를 가져간 차례에 한 번, 내 연구실에 있는 비행 카드 1장당 (이 카드 포함) 호박석 1개를 획득합니다.

2 탈라소드로메우스

탈라소드로메우스의 뼈가 채운 조 절, 종 식별, 성적 과시 목적과 같은 기능을 했을 거라는 가설이 제시되었으나, 실제로는 여러 기능을 수행했을 가능성이 높습니다.



이 카드를 가져간 차례에 한 번, 호박석 3개와 1점을 획득합니다.





3 케찰코아틀루스

케찰코아틀루스는 너무 거대했기에, 날지 못했을 것이라 여겨졌던 때가 있었습니다.




이 카드를 가져간 차례에 한 번, 호박석 3개를 사용해 2점을 획득할 수 있습니다. 이 효과는 내 연구실에 있는 비행 카드 장수만큼(이 카드 포함) 반복해서 수행할 수 있습니다.

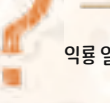







? 익룡 알



익룡 알은 세트에 놓았을 때 원하는 크기로 간주할 수 있는 만능 비행 카드입니다. 전시실에 놓으려면 호박석 2개를 사용해야 합니다.


초식 종

뼈 전쟁이라고도 불리는 공룡 화석 전쟁은 미국의 도금 시대에 벌어진 치열하고 무자비한 화석 발굴 경쟁을 의미합니다. 이 시대에는 에드워드 드링커 코프(필라델피아 자연과학 아카데미 소속)와 오스니얼 찰스 마시(에일대학교 피바디 자연사 박물관 소속)라는 두 저명한 고생물학자 사이의 격렬한 경쟁이 있었습니다.

두 사람은 경쟁에서 이기기 위해 뇌물 제공, 절도, 심지어는 화석 파괴까지 감행하는 비윤리적 수단을 동원했습니다. 또한 학술지를 통해 인신공격을 가하며 서로를 깎아내리고 연구 자금 지원을 방해하려 했습니다.



1 마이크로케라투스

백악기에는 종자 식물이 드물었기 때문에 마이크로케라투스는 날카로운 각룡류 부리를 이용해 주로 양치식물, 소철, 침엽수의 잎이나 파늘잎을 뜯어먹었을 것입니다.




나를 포함해 누군가가 기호 있는 카드를 가져갈 때마다 (이 카드 포함) 1점을 획득합니다.

이 카드를 가져갈 때 다른 플레이어들에게 알려 효과를 보유하고 있는지 확인하도록 만드세요.





1 프스타코사우루스

수백 점의 화석이 발견된 덕에, 프스타코사우루스는 암컷과 수컷, 그리고 유체부리 성체까지의 모습이 모두 알려진 공룡입니다. 최근 연구에 따르면 이 공룡은 등이 길고 배가 얇은 '대비 색채'를 띠었으며 다리에는 줄무늬와 반점 같은 '교란색' 무늬가 있었을 가능성이 크다고 합니다.




이 카드를 가져간 차례에 한 번, 1점을 획득합니다.






3 디플로도쿠스

디플로도쿠스는 쥐라기 말기에 오늘날의 북미 중서부 지역에 살았으며, 아파토사우루스, 바로사우루스, 브라키오사우루스, 브론토사우루스, 카마라사우루스 같은 거대한 용각류 공룡들과 함께 서식했습니다.




내가 초식 카드를 가져갈 때마다 (이 카드 포함) 호박석 2개를 획득합니다.






3 스테고사우루스

스테고사우루스의 골침(가시 꼬리)은 포식자로부터 자신을 보호하기 위해 사용되었을 가능성이 가장 높다는 것이 중론입니다. 만화가 케리 라슨은 1982년, 자신의 만화 <더 파사이드>에서 농담 삼아 "Thagomizer" (골침)이라는 단어를 만들었고, 이후 점차 스테고사우루스 꼬리에 있는 네 개의 가시 배열을 일컫는 공식 명칭으로 자리잡았습니다.




내가 초식 카드를 가져갈 때마다 (이 카드 포함) 1점을 획득합니다.







2 파키케팔로사우루스

오랫동안 학자들은 파키케팔로사우루스의 서로 다른 두 개골 형태가 네 가지 다른 종을 나타낸다고 생각했습니다. 그러나 사실 이러한 형태 차이는 파키케팔로사우루스의 성장 단계에 따른 변화 때문임이 밝혀졌습니다.




이 카드를 가져간 차례에 한 번, 내 연구실에 있는 카드 2장당 (이 카드 포함) 1점을 획득합니다. 카드의 종과 크기는 상관없으며, 카드가 흡수 장이라면, 남은 1장으로는 점수를 얻지 않습니다.








2 크라이튼사우루스

크라이튼사우루스라는 이름은 공룡을 소재로 한 소설 <쥬라기 공원>의 작가 마이클 크라이튼의 이름을 따서 지어졌습니다.




이 카드를 가져간 차례에 한 번, 2점과 호박석 1개를 획득합니다.








3 트리케라톱스

최초로 발견된 트리케라톱스 화석은 거대한 뿔 두 개뿐이었습니다. 이를 분석한 한 고생물학자는 플라이오세 들소의 한 종류일 것이라 추측했습니다.



이 카드를 가져간 차례에 한 번, 내 연구실에 있는 초식 카드 1장당 (이 카드 포함) 1점을 획득합니다.

? 초식 공룡 알

초식 공룡 알은 세트에 놓았을 때 원하는 크기로 간주할 수 있는 만능 초식 카드입니다. 전시장에 놓으려면 호박석 2개를 사용해야 합니다.





육식 종

다코타랍토르와 같이 다른 종의 화석을 잘못 사용해 분류한 공룡은 "사라집니다". 이렇게 의문스러운 종을 '의문종(nomen dubium)'이라고 부릅니다.

1

콤포스그나투스



콤포스그나투스의 친족 중 하나인 시노사우롭테릭스는 숨털로 덮여 있었고, 또 다른 친척인 유라베나토르는 깃털과 비늘을 모두 가지고 있었던 것으로 보입니다. 이는 같은 종에 속해 있더라도 서로 다른 형태의 깃털을 가질 수 있음을 시사합니다.



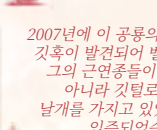
나를 포함해 누군가가 기호가 있는 카드를 가져갈 때마다(이 카드 포함) 내 연구실에 있는 화석을 전시실에 놓을 수 있습니다(비용은 지불합니다). 이 효과로 전시실에 놓을 카드로 이 카드를 고를 수 있습니다.



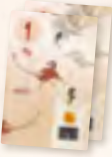
이 카드를 가져갈 때 다른 플레이어들에게 알려 효과를 보유하고 있는지 확인하도록 만드세요.

1

벨로키랍토르



2007년에 이 공룡의 척골 화석에서 깃털이 발견되어 벨로키랍토르와 그의 근연종들이 모두 숨털이 아니라 깃털로 이루어진 날개를 가지고 있었다는 사실이 입증되었습니다.

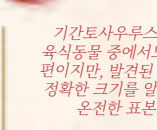


이 카드를 가져간 차례에 한 번, 호박석 1개를 획득하며, 내 연구실에 있는 화석을 전시실에 놓을 수 있습니다(비용은 지불합니다). 이 효과로 전시실에 놓을 카드로 이 카드를 고를 수 있습니다.

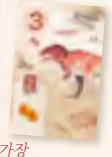


3

기간토사우루스



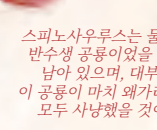
기간토사우루스는 알려진 육상 육식동물 중에서도 상당히 거대한 편이지만, 발견된 화석이 불완전해 정확한 크기를 알기는 어렵습니다. 가장 온전한 표본을 기준으로 한 추정 길이는 12~13m입니다.



내가 육식 카드를 가져갈 때마다(이 카드 포함) 호박석 2개를 획득합니다.

3

스피노사우루스



스피노사우루스는 물 근처에서 서식하는 반수생 공룡이었을 것이라는 증거가 남아 있으며, 대부분의 학자들은 이 공룡이 마치 왜가리처럼 육상 및 수생 생물을 모두 사냥했을 것이라 보고 있습니다.



내가 육식 카드를 가져갈 때마다(이 카드 포함) 1점을 획득합니다.

2

딜로포사우루스

딜로포사우루스의 완모식표본은 지금까지 발견된 동물 중에서도 병리학적 흔적이 매우 많이 확인된 사례입니다. 이는 이 개체가 상당히 강인했음을 보여줍니다.



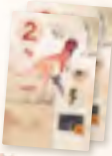
이 카드를 가져간 차례에 한 번, 모든 비용을 지불하고 화석을 2개까지 전시실에 놓을 수 있습니다. 화석 2개를 놓을 경우 두 카드의 종이 같아야 합니다. 이 효과로 전시실에 놓을 카드로 이 카드를 고를 수 있습니다.



2

카르노타우루스

카르노타우루스는 이마뼈 위에 뿔 한 쌍이 있는 유일한 육식성 이족보행 동물로 알려져 있습니다. 이 뿔을 오늘날의 숫양과 비슷한 방식으로 활용했을 것으로 추정됩니다.



이 카드를 가져간 차례에 한 번, 비용을 지불하지 않고 화석 1개를 전시실에 놓을 수 있습니다. 이 효과로 전시실에 놓을 카드로 이 카드를 고를 수 있습니다.

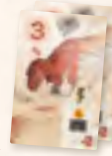


3

티라노사우루스



2013년에 '트리스'라는 이름의 티라노사우루스 화석이 발견되기 전까지는 28세로 추정되는 '수'라는 티라노사우루스 화석이 가장 오래 산 것으로 여겨졌습니다. 트리스는 35살에 죽은 것으로 확인되었습니다.



이 카드를 가져간 차례에 한 번, 내 연구실에 있는 육식 카드 1장당(이 카드 포함) 호박석 1개를 획득하고, 화석 1개를 전시실에 놓을 수 있습니다(비용은 지불합니다). 이 효과로 전시실에 놓을 카드로 이 카드를 고를 수 있습니다.



?

육식 공룡 알

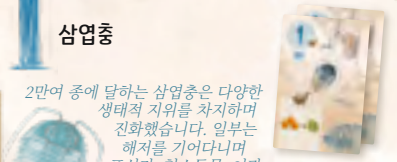


육식 공룡 알은 세트에 놓았을 때 원하는 크기로 간주할 수 있는 만능 육식 카드입니다. 전시실에 놓으려면 호박석 2개를 사용해야 합니다.

해양 종

생명은 바다에서 처음 탄생했지만 결국 이들은 육지로 올라와 이를 차지했으며, 진화의 역사에서 중요한 한 걸음이 되었습니다. 그러나 역설적이게도 일부 육상 동물은 다시 바다로 들어가 수백만 년에 걸쳐 점차 수생 환경에 적응했습니다. 마치 고래가 발굽이 있는 포유류에서 진화한 것처럼, 해양 생활을 한 어룡, 플레시오사우루스, 모사사우루스 같은 생물들의 조상은 육상 생물이었습니다.



1 삼엽충



2만여 종에 달하는 삼엽충은 다양한 생태적 지위를 차지하며 진화했습니다. 일부는 해저를 기어다니며 포식자, 청소동물, 여과 섭식자로 살아갔고, 일부는 헤엄치며 플랑크톤을 섭취하며 살아갔습니다.

나를 포함해 누군가가 기호가 있는 카드를 가져갈 때마다(이 카드 포함) 호박석 3개를 사용해 2점을 획득할 수 있습니다.

이 카드를 가져갈 때 다른 플레이어들에게 알려 효과를 보유하고 있는지 확인하도록 만드세요.

1 암모나이트



암모나이트는 존재한 기간이 짧아 특정 지질시대와 뚜렷이 대응하는 훌륭한 표주박석입니다. 각 종의 존속 기간이 백만 년 미만이며, 이를 통해 암석층의 연대를 쉽게 측정할 수 있습니다.

이 카드를 가져간 차례에 한 번, 내 연구실에 있는 종마다(이 카드 포함) 호박석 1개를 획득합니다.

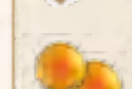



3 엘라스모사우루스

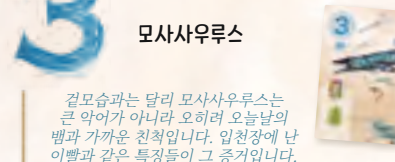


이 파충류를 처음 복원할 때는 머리를 꼬리 끝에 잘못 놓았었다. 고생물학자들이 곧바로 이 오류를 수정했습니다.

내 연구실에 없던 종 카드를 가져갈 때마다 호박석 2개를 획득합니다. 엘라스모사우루스를 가져갈 때 내 연구실에 해양 카드가 없었다면 호박석 2개를 획득합니다.






3 모사사우루스

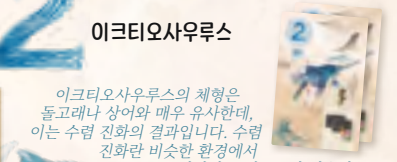


길모습과는 달리 모사사우루스는 큰 악어가 아니라 오히려 오늘날의 뱀과 가까운 친척입니다. 입천장에 난 이빨과 같은 특징들이 그 증거입니다.

내 연구실에 없던 종 카드를 가져갈 때마다 1점을 획득합니다. 모사사우루스를 가져갈 때 내 연구실에 해양 카드가 없었다면 1점을 획득합니다.


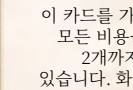



2 이크티오사우루스

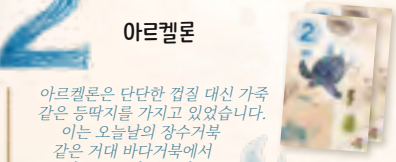


이크티오사우루스의 체형은 돌고래나 상어와 매우 유사한데, 이는 수렴 진화의 결과입니다. 수렴 진화란 비슷한 환경에서 살아가는 생물들이 비슷한 신체 구조를 갖게 되는 진화 메커니즘을 의미합니다.

이 카드를 가져간 차례에 한 번, 모든 비용을 지불하고 화석을 2개까지 전시실에 놓을 수 있습니다. 화석 2개를 놓을 경우 두 카드의 종이 달라야 합니다. 이 효과로 전시실에 놓을 카드로 이 카드를 고를 수 있습니다.

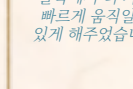
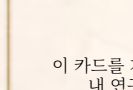



2 아르켈론

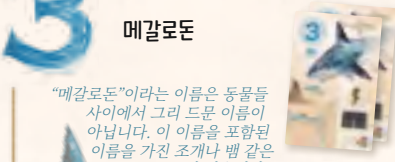


아르켈론은 단단한 껍질 대신 가죽 같은 등딱지를 가지고 있었습니다. 이는 오늘날의 정수거북 같은 거대 바다거북에서 공통적으로 보이는 특성으로, 물속에서 더 가볍고 빠르게 움직일 수 있게 해주었습니다.

이 카드를 가져간 차례에 한 번, 내 연구실에 있는 종 1종당(이 카드 포함) 1점을 획득합니다.


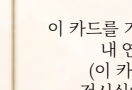



3 메갈로돈




“메갈로돈”이라는 이름은 동물들 사이에서 그리 드문 이름이 아닙니다. 이 이름을 포함한 이름을 가진 조개나 뱀 같은 동물들이 있습니다.

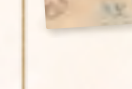
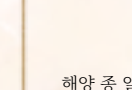
이 카드를 가져간 차례에 한 번, 내 연구실에 있는 종마다(이 카드 포함) 화석 1개를 전시실에 놓을 수 있습니다(비용은 지불합니다). 이 효과로 전시실에 놓을 카드로 이 카드를 고를 수 있습니다.

? 해양 종 알



해양 종 알은 세트에 놓았을 때 원하는 크기로 간주할 수 있는 만능 해양 카드입니다. 전시실에 놓으려면 호박석 2개를 사용해야 합니다.

포유류

약 6,600만 년 전, 지구상에 존재하던 동식물 중의 75%가 멸종했으며, 비조류 공룡을 제외한 모든 공룡이 사라졌습니다. 이 사건을 '백악기-팔레오기 멸종'이라고 부르며, 특히 수많은 진화 기회를 얻은 포유류는 다양화를 이룰 수 있었습니다.

1 브라질로돈




나를 포함해 누군가가 기호가 있는 카드를 가져갈 때마다(이 카드 포함) 비용을 지불하고 화석 1개를 전시실에 놓거나 1점을 획득할 수 있습니다. 이 효과로 전시실에 놓을 카드로 이 카드를 고를 수 있습니다. 추가로, 이 효과를 적용할 때마다 다른 플레이어들은 호박석을 1개씩 획득합니다.

이 카드를 가져갈 때 다른 플레이어들에게 알려 효과를 보유하고 있는지 확인하도록 만드세요.



1 주머니늑대




주머니늑대는 흔히 테즈메이니아호랑이 또는 테즈메이니아늑대라는 이름으로 알려져 있습니다. 가장 오래된 주머니늑대의 화석은 약 2백만 년 전의 것으로 알려져 있습니다.

이 카드를 가져간 차례에 한 번, 호박석 3개를 획득합니다. 추가로, 다른 플레이어들은 호박석을 1개씩 획득합니다.



3 아르시노이테리움




내가 포유류 카드를 가져갈 때마다(이 카드 포함) 호박석 2개를 획득합니다.



3 메가테리움




메가테리움은 인류가 사냥하여 멸종했다는 증거가 남아 있습니다.

내가 포유류 카드를 가져갈 때마다(이 카드 포함) 1점을 획득합니다.





2 스밀로돈




이 카드를 가져간 차례에 한 번, 모든 비용을 지불하고 화석을 2개까지 전시실에 놓을 수 있습니다. 이 효과로 전시실에 놓을 카드로 이 카드를 고를 수 있습니다. 추가로, 다른 플레이어들은 각각 2점씩 얻습니다.




2 글립토돈


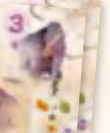



글립토돈은 매우 유연한 갑옷으로 덮인 꼬리를 무기로 사용했을 것입니다. 특히 다른 글립토돈과 영역 다툼이나 짝짓기 경쟁을 하기 위해 활용했을 가능성이 큼니다.

이 카드를 가져간 차례에 한 번, 3점을 획득합니다. 추가로, 다른 플레이어들은 호박석을 1개씩 획득합니다.




3 매머드






매머드와 아시아코끼리는 이 둘과 아프리카코끼리 사이보다 더 가까운 친척 관계입니다.

이 카드를 가져온 차례에 한 번, 호박석 2개를 사용해 2점을 획득할 수 있습니다. 이 효과는 내 연구실에 있는 포유류 카드 장수만큼(이 카드 포함) 반복해서 수행할 수 있습니다. 추가로, 다른 플레이어들은 내 연구실에 있는 포유류 카드 장수만큼 호박석 1개를 획득합니다. (내 효과 적용 횟수와 무관하게 1번만 적용)




? 포유류 알

오리너구리와 가시두더지 같은 일부 포유류는 단공류, 즉 알을 낳는 포유류입니다. 백악기 초기의 스테로포돈과 테이놀로포스 같은 종의 화석 증거는 선사 시대 초기 포유류 사이에서는 알을 낳는 것이 더 흔했음을 보여줍니다.

포유류 알은 세트에 놓았을 때 원하는 크기로 간주할 수 있는 만능 포유류 카드입니다. 전시실에 놓으려면 호박석 2개를 사용해야 합니다.



BRETT GILBERT

제가 어떻게 게임 디자이너가 되었을까요? 영국 시골에서 나고 자랐고, 수학과 패턴에 익숙한 머리를 가진 저는, 단순히 무언가를 하는 삶보다는 만드는 삶을 선택했습니다. 아니, 적어도 무언가를 이해하고 정리하는 삶을 택한 거죠. 그게 바로 디자인입니다. 그리고 게임 디자인은 다른 사람들이 참여할 수 있는 무언가를 창조하려 애쓰면서, 그들이 결코 묻지 않을 질문에 대한 답을 어떤 식으로든 즐길 수 있게 하는 도전입니다. 그런데 여기까지 입으신 여러분에게 제가 되묻고 싶은 게 있습니다. 규칙서를 다 읽고 나서 '읽을 게 더 필요한데! 나는 규칙서를 읽는 게 좋아!'라고 생각하셨나요? 이제 이 부록을 내려놓고 게임을 즐겨보세요. 그리고 감히 권유해보건대, 마음에 들지 않는 부분을 바꿔보세요. 스스로의 질문에 답해 보세요. 그것이 새로운 무언가의 시작이 될지도 모릅니다.



MATTHEW DUNSTAN

저는 호주에 사는 보드게임 디자이너이자 전직 과학자입니다. 지금까지 어린이 게임, 전략적인 패밀리 게임, 서사적인 게임 등 다양한 장르의 게임을 50개 이상 디자인했으며, 집에서 직접 인쇄해 즐기는 게임을 전문으로 하는 '포스트마크 게임즈 Postmark Games'의 공동 창립자이기도 합니다. 또한 입자가속기의 일종인 싱크로트론의 운영이나 영화 박물관, '방 탈출' 테마를 가진 교육용 보드게임을 설계하기도 했습니다. 제가 디자인한 게임들은 전 세계에서 주목을 받았으며, 2022년에는 프랑스 올해의 아동 게임상(As d'Or)을 수상하고 독일 올해의 게임상(Spiel des Jahres)과 올해의 전문가 게임상(Kennerspiel des Jahres)에도 세 차례나 후보에 올랐습니다.

JESSICA COGNARD

(자연주의적 삽화)

저는 어렸을 때부터 한 순간도 쉬지 않고 그림을 그려왔습니다. 순수미술 학교에서 공부한 뒤 자연주의적 삽화를 중심으로 다양한 분야의 삽화를 탐구해 왔습니다. 제 작업은 호기심 어린 시선과 이야기를 전하고자 하는 열망에서 비롯되며, 종종 현장에서 즉석 스케치를 하곤 합니다. 주로 수채화와 연필을 사용하고, 때로는 디지털 기법을 곁들이기도 합니다.



MAUD CHALMEL

(표지 그림)

2005년 광고 대행사에서 근무를 시작한 후 시각 커뮤니케이션 분야에서 프리랜서로 활동했습니다. 어른들이 흔히 말하는 '제대로 된 직업'이었죠. 하지만 저는 꾸준히 방향을 바꿔 보드게임 일러스트를 그리게 되었습니다. 특히 2018년 앙리 케르마렉의 'Sigill'을 작업하는 것이 큰 전환점이 되었죠. 2022년 게임 일러스트레이터 협회 Charter of Ludic Illustrator를 공동 설립하면서 손으로 그린 픽토그램을 제작해 공동체를 하나로 묶고, 무엇보다도 이 문화적 대상이 인간적인 가치를 보존하는 것을 목표로 삼았습니다.

카드 65장



발굴 현장 게임판 4개



마커 20개



박물관 게임판 5개



뉴스 토큰 8개



세트 토큰 33개



호박색 80개



점수 토큰 84개



시작 플레이어 토큰 1개



DISTRIBUTED BY ASMODEE KOREA LIMITED.
www.asmodee.co.kr

'퍼스트 자이언트 First Giants'는 Space Cowboys와 ㈜아스모디코리아의 계약에 따라 출시된 공식 한국어판으로, 무단 복제 및 도용 시 민형사상의 처벌을 받을 수 있습니다.

SPACE Cowboys / Asmodee Group,
18 rue Jacqueline Auriol,
Quartier Villarois - BP 40119,
78041 Guyancourt, France
© 2026 SPACE Cowboys.
All rights reserved.



www.spacecowboys.fr

