차례

2-4명 · 캐릭터 6명 · 스킬 22종 · 애장품 12종

1. 구성품과 게임 준비 2-4

내 캐릭터 · 시작 자원 · 카드 편성

2. 내 차례와 도시 5-8

주사위 · 소유와 성장 · 통행료 · 인수

3. 다른 길과 카드 9-11

황금·블랙라인 · 카드 보충 · 능력

4. 목표와 게임 종료 12-14

공개 목표 · 감옥 · 파산 · 정산

5. 특수 칸과 보드 15-20

추첨 · 돈 · 송아지 · 미니배틀 · 보드

도시를 모으고, 기회를 만드세요

v1.5 실물 시험 규칙을 정리했습니다. 2-4명, 10라운드로 진행합니다. 외형은 기존 시안을 유지하고 네 특수 칸 표기를 반영했습니다. 실물 테스트 전입니다.

상자 안을 살펴보세요

보드와 말을 펼치고, 카드 종류와 표식을 구분해요.



기존 외형 복원 시안 · 실제 제작 사진 아님 · 카드 더미는 연출 소품입니다.



캐릭터 말 6종

도시 보드 · 주사위 2개
캐릭터 말 6종 · 카드 168장
돈 · 소유·단계·사용 표식
인수권 · 조종 · 금·은 토큰

게임을 준비해요

모든 도시는 중립 1단계, 라운드는 1에서 시작해요.

1. 캐릭터와 특성을 골라요

캐릭터는 서로 겹치지 않게 1명씩! 주사위 특성도 1종 고릅니다. 캐릭터와 특성은 편성 점수에 포함하지 않아요.





2. 각자 시작 자원을 받아요

30,000, 인수권 2개, 조종 토큰 2개를 받아요. 균형 특성은 조종 토큰 3개로 시작해요. 말은 출발에 놓습니다.

3만

3. 목표와 개인 덱을 준비해요

공개 목표 6장 중 3장을 무작위로 펼쳐요. 스킬과 애장품은 다음 쪽대로 편성합니다. 고유 스킬·구조금은 아직 사용하지 않은 상태로 표시해요.

주사위가 가장 큰 사람이 선, 동점이면 다시 굴려요. 이후 시계 방향. 송아지는 미점령, 미니배틀 판돈은 1,000으로 시작해요.

카드를 편성해요

장수와 포인트를 함께 지켜요. 모든 캐릭터가 모든 카드를 고를 수 있어요.

스킬: 서로 다른 9장 / 18점 이하

같은 ID는 내 덱에 두 번 넣지 않아요. 다른 사람과 같은 카드를 선택하는 것은 괜찮습니다.

일반	희귀	영웅	전설
1점	2점	3점	5점

예: 일반 3장 + 희귀 3장 + 영웅 3장 = 9장, 18점

애장품: 서로 다른 3개 / 6점 이하

애장품 점수는 스킬과 따로 계산해요. 남은 점수를 다른 항목으로 옮기거나 코인으로 바꾸지 않습니다.

스킬 9장은 공개해서 편성을 확인한 뒤 섞어요. 무작위 3장이 시작 손패, 남은 6장은 개인 보충 더미입니다. 시작 뽑기는 보충 능력을 발동시키지 않아요.

내 차례는 이렇게

첫 굴림 전에 준비하고, 이동과 도착 효과를 차례로 처리해요.

1. 고유 스킬, 그다음 카드

고유 스킬을 쓴다면 먼저 사용해요. 그다음 손패에서 스킬카드를 최대 1장 씁니다. 둘 다 쓰지 않아도 돼요.

2. 주사위 2개를 굴려요

눈의 합만큼 이동해요. 조종 토큰 1개로 주사위 하나를 +1 또는 -1 할 수 있어요. 눈은 1-6, 굴림당 한 번입니다.

3. 길을 따라 말을 옮겨요

본선에서는 마지막 도착 칸만 처리해요. 황금·블랙라인은 들어가는 모든 칸을 순서대로 처리합니다.

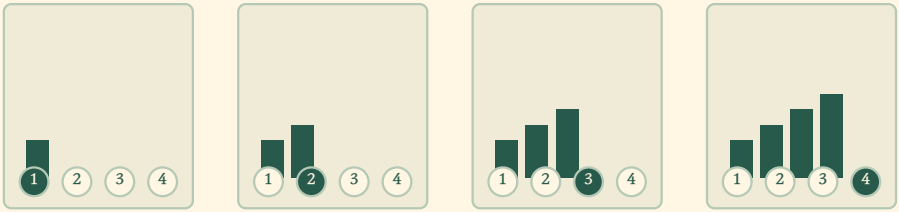
4. 도착 효과, 더블 확인

도시나 특수 칸의 효과를 처리해요. 자연 더블이면 다시 굴리되, 새 고유 스킬이나 스킬카드는 사용하지 않아요.

자연 더블은 조종 전의 두 눈이 같은 경우예요. 세 번째 연속 더블은 13쪽을 확인하세요.

도시를 얻고 키워요

정상적으로 출발을 지나면 내가 가진 모든 도시가 성장해요.



1단계 2단계 3단계 4단계

빈 도시에 도착하면

무료로 내 도시가 돼요. 소유 표식을 놓고, 이미 올라가 있던 중립 도시의 단계는 그대로 유지합니다.

출발을 정상 통과하거나 도착하면

내 도시를 모두 1단계 올려요. 최고 4단계입니다. 초기 배치·순간이동·강제이동·역방향 이동은 출발 성장을 주지 않아요.

내 차례에 내 도시에 도착하면 3,000을 내고 1단계 증축할 수 있어요. 최고 4단계가 랜드마크입니다. 출발 통과에는 별도 현금 보상이 없어요.

통행료를 계산해요

상대 도시에 도착하면 도시 단계와 효과를 먼저 확인하세요.

1단계	2단계	3단계	4단계
1,000	2,000	4,000	6,000

계산하는 순서

기본료 → 레온 보정 → 총 배수(최대 ×4) → 24,000 상한 → 방패핀 절반(1,000 단위 올림) → 유리 할인

같은 문자 도시 3곳은 독점 ×2, 조명 ×2, 송아지는 ×2 또는 ×4. 서로 곱하되 총 ×4가 한도예요. 같은 임시 조명끼리는 중복하지 않아요.

계산 예시

(4,000 + 1,000) × 4 ÷ 2 - 1,000 = 9,000

도시를 인수해요

기본 인수는 통행료를 낸 다음 선택합니다.

통행료 지불 → 인수 선언 → 상대 방어 → 인수권 사용

성공하면 소유자만 바뀌어요

인수권 1개를 반납하고 내 소유 표식으로 바꿔요. 도시 단계는 그대로 유지합니다.

방어에 막히면

인수권은 사용하지 않아요. 이미 지불한 통행료는 돌려받지 않습니다. 기본 인수는 내 차례에 내 말이 도착했을 때 선택해요.

임시계약은 카드 자체의 예외예요. 첫 상대 도시를 통행료와 인수권 없이 인수하며, 방어되면 통행료는 정상 지불해요. 인수권 사용 능력은 발동하지 않습니다.



황금과 블랙라인

갈림길을 떠날 때 도전할지 선택해요. 도전은 한 차례에 한 번입니다.



4-6: 황금



1-3: 블랙

판정 전에 황금 입장권을 반납하면 황금으로 확정해요. 이 판정에는 조종·더블·주사위 특성을 적용하지 않아요.

G1 +3,000	B1 -3,000
G2 카드 +1	B2 손패 -1
G3 도시 +1단계	B3 도시 -1단계
G4 +5,000	B4 -5,000

지나가는 칸도 즉시 처리해요. G4/B4 다음은 미니배틀(05), 그다음 조종 칸입니다. 미니배틀은 멈춰야 발동해요. 출발을 건너뛰므로 성장도 없어요. 대상이 없을 때는 19쪽을 보세요.

카드와 애장품을 써요

손패는 최대 3장, 스킬은 첫 굴림 전에 최대 1장입니다.







개인 손패와 보충 더미

사용한 스킬은 개인 사용 더미로 보내요. 짝수 라운드 시작에 생존자 모두 1장씩 보충합니다. 보충·회수 후 3장을 넘으면 초과분을 골라 버려요. 더미가 비어도 다시 섞지 않아요.

애장품은 조건을 보고 선택

같은 사건에 같은 애장품은 한 번만 발동해요. 사용할 때 남은 횟수 표식을 먼저 치웁니다. 실제 효과와 횟수는 각 카드 문구를 따르세요.

유효한 대상이 없으면 카드를 쓸 수 없어요. 상대 방어에 막혀도 쓴 카드는 돌아오지 않습니다. 일반 스킬카드는 상대 차례에 반응으로 낼 수 없어요.

여섯 명의 승부사

상시는 조건을 만족할 때, 고유 스킬은 게임당 한 번 사용해요.



리아

이동을 설계해요



세나

도시를 키워요



유리

통행료를 줄여요



태오

더블을 노려요



이안

손패를 운용해요



레온

도시를 인수해요

고유 스킬은 보통 굴리기 전에 사용하고 사용 표시를 뒤집어요. 유리의 반응 방어 등 예외는 캐릭터 카드 문구를 따릅니다. 각성은 시작 전에 합의한 선택 규칙이에요.

공개 목표를 먼저 달성해요

목표 6장 중 3장만 공개하고, 달성한 목표는 새로 채우지 않아요.

1 도시 개척자

서로 다른 구역 도시 3곳

2 도시의 장인

4단계 도시 1곳

3 두 번째 완주

정상 출발 통과 두 번

4 계약의 달인

인수에 두 번 성공

5 구역의 첫발

같은 구역 도시 2곳

6 위기 탈출

구조금으로 통행료 완납

보상은 황금 입장권

최초 달성자가 목표와 입장권 1장을 받아요. 입장권은 최대 1장이고, 이미 있으면 대신 3,000을 받아요.

동시에 달성하면 현재 차례자부터 시계 방향으로 우선해요. 짝수 라운드 시작에는 현금이 단독으로 가장 적은 사람에게 조종 토큰 1개를 지원합니다(상한 3).

더블, 감옥, 구조금

통행료를 내기 어려워도 바로 끝나는 것은 아니에요.

세 번째 연속 더블이면

해당 굴림의 보너스보다 먼저 감옥으로 가고 차례를 끝내요. 자연 더블은 조종 전 두 눈으로 확인합니다.

다음 내 차례에 나오려면

3,000을 내면 정상 진행해요. 내지 않으면 카드·고유·조종·이동 보정·특성·더블 없이 주사위 1개 눈 그대로 이동합니다.

통행료가 부족하면 구조금

방어·비상금 효과를 먼저 처리해요. 그래도 부족하면 게임당 한 번 10,000을 빌릴 수 있어요. 채무는 12,000으로 기록합니다.

내 첫 굴림 전에 12,000을 내고 상환할 수 있어요. 갚아도 구조금 사용 횟수는 돌아오지 않습니다. 감옥에서 다른 효과로 벗어나면 감옥 상태는 해제돼요.

라운드를 마치면

자금과 도시를 확인하고 다음 라운드를 준비해요.

1. 라운드 끝의 정리

조명·보호 표식을 치우고 라운드를 1 올려요. 짝수 라운드 시작에는 카드 보충과 단독 최저 자금 지원을 처리해요.

2. 그래도 통행료를 못 내면

남은 현금을 상대에게 모두 주고 파산해요. 말·카드·애장품은 제거하고 도시는 중립으로 돌리되 단계는 유지합니다. 통행료 외 강제 납부는 가진 만큼만 내요.

3. 마지막 생존자 또는 최종 정산

한 명만 남으면 즉시 승리! 10라운드가 끝나면 현금에서 미상환 채무 12,000을 빼고 비교해요. 동점은 도시 수, 도시 단계 합, 공동 승리 순서입니다.

송아지 소유자가 파산하면 소유권은 중앙에 돌려놓고 성장 단계는 유지해요. 게임 종료 시 미상환 채무를 빼면 음수가 될 수도 있어요.

무작위 효과를 추첨해요

카드가 고르라고 하면 직접 고르고, 무작위라고 할 때만 추첨해요.

1. 효과에 맞는 후보를 골라요

실물 보드를 보고 전체 도시·내 도시·상대 도시·빈 도시 중 카드에 맞는 후보만 넣어요. 후보가 없다면 추첨하지 않아요.

2. 후보마다 같은 확률로 추첨

휴대폰 추첨 도우미는 후보 중 하나를 뽑는 보조 수단이에요. 코인이나 도시 소유를 계속 입력할 필요는 없습니다.

3. 결과를 실물 보드에 적용

나온 도시로 실제 말을 옮겨요. 출발 통과, 도착 효과, 방어 가능 여부는 사용한 카드와 규칙대로 처리합니다.

예: S09 직행 승차는 원하는 내 도시를 직접 고르는 카드입니다. 무작위로 뽑지 않아요. 도우미는 여운게임즈 홈페이지의 월드 시티 자료에서 열 수 있어요.

돈과 선택 성장 규칙

카드에 적힌 1코인은 금액 1,000입니다.

1,000	5,000	10,000

조각 수가 아니라 금액을 세어요

5코인은 5,000짜리 한 개예요. 은행에서 같은 금액으로 언제든 교환할 수 있어요. 돈이 모자라면 여분을 쓰거나 기록합니다. 은행의 게임상 잔액은 무한이에요.

선택 모드는 시작 전에 합의해요

정상 출발 두 번째 통과에 각성하면 상시 능력만 바꾸고 고유 횟수는 회복하지 않아요. 정상 출발 통과 때 3,000으로 애장품 하나의 남은 횟수를 +1 할 수 있어요.

애장품 강화는 각 장착당 게임에서 한 번, 출발 통과 한 번에 하나만 가능합니다. 첫 판에는 선택 성장 모드 없이 시작하는 것을 권합니다.

황금 송아지를 차지해요

황금 송아지 칸은 정확히 도착했을 때만 발동해요.

첫 방문 ×2 → 두 번째부터 ×4

도착자가 소유권을 가져와요

같은 사람의 재방문도 단계를 올려요. 다른 사람이 도착하면 소유권이 넘어가고, 이전 소유자는 즉시 효과를 잃습니다. 지나가기만 하면 아무 일도 없어요.

내 모든 도시의 통행료에 적용

소유한 모든 도시가 송아지의 배수를 받아요. 독점이나 조명과 곱해도 총 배수는 ×4까지, 통행료는 최대 24,000까지입니다.

소유자가 파산하면 토큰은 중앙으로 돌아가지만 송아지 단계는 유지해요. 다음 방문자가 유지된 단계를 기준으로 가져갑니다.

미니배틀: 금일까, 은일까?

정확히 도착한 사람이 상대 한 명을 골라 대결해요.





숨기고, 맞히고, 공개해요

도착자가 금·은 중 하나를 몰래 내고 남은 토큰도 가려요. 상대가 금·은을 말하면 공개! 맞히면 도착자가 상대에게, 틀리면 상대가 도착자에게 판돈을 줍니다.

판돈 1,000 → 2,000 → 4,000 → 8,000

대결을 마칠 때마다 한 단계 올라가며 최고 8,000입니다. 실제 판돈은 표시 금액과 두 사람의 현금, 셋 중 가장 작은 금액이에요.

누군가 현금이 0이면 건너뛰고 판돈도 유지해요. 구조금·파산은 적용하지 않아요. 지나가기와 위치만 교환하는 효과는 대결을 일으키지 않습니다.

특수 칸과 카드 예외

카드의 기본 문구와 아래 실물 규칙을 함께 확인해요.

카드 · 세금 · 조종 · 환승

카드 칸은 개인 더미에서 1장, 세금은 은행에 3,000, 조종은 토큰 +1(최대 3). 환승은 2,000을 내고 반대 환승으로 순간이동을 선택해요. 환승을 연속 발동하지 않아요.

라인에서 대상이 없으면

G2의 개인 더미가 비면 +2,000, G3에 올릴 도시가 없으면 +3,000. B2에 버릴 손패가 없거나 B3에 내릴 도시가 없으면 -2,000입니다. 도시는 최소 1단계예요.

S21 비상 탈출과 반응 방어

S21은 합류 05로 위치만 옮기므로 미니배틀·출발 성장·건너뛴 라인이 발동하지 않아요. 유리와 유리 나침반은 같은 이동에 중복 소비하지 않습니다.

S22 공동 배당은 나 8,000 / 다른 생존자 각 3,000. 강제 납부는 가진 현금까지만 내고, 이동 효과를 모두 처리한 뒤 원래 차례로 돌아와요.

첫 판 전에 확인하세요

기존 외형을 유지하고 네 특수 칸의 표기를 반영했어요.

외형은 기존 시안을 기준으로

두꺼운 흰색 타일과 마름모로 꺾이는 길, 장식 코인과 기존 SD 캐릭터가 기준입니다. 2쪽의 구성품 이미지는 제작 예상 모습이며 실제 제품 사진은 아닙니다.

규칙과 최종 도안을 구분해요

돈 세 종류, 감옥, 황금 송아지, 미니배틀의 시험 규칙은 유지합니다. 감옥·출발/은행·송아지·미니배틀 표기는 반영했습니다. 정확한 연결과 치수, 인쇄 도안은 기존 외형에 맞춰 조정 중입니다.

기존 카드 51종과 인쇄 규격 63×88mm는 유지합니다. 카드의 '대기실'은 감옥이며, 금액은 1코인=1,000으로 읽어요. 설명용 도형은 실제 토큰 제작 도안이 아닙니다.

준비 3-4쪽 · 차례 5쪽 · 통행료 7쪽 · 라인 9쪽
감옥·구조금 13쪽 · 종료 14쪽 · 송아지 17쪽 · 미니배틀 18쪽
실물 플레이 테스트 전이므로 수치와 세부 판정은 조정될 수 있어요.