

KORYŎ™

고려

 p2

 p8

 p14



Livret de règles





Un jeu de **Gary Kim**
Illustrations de **Stéphane Gantiez**
Design de **Ian Parovel**
Traduction d'**Alexandre Figuière** et les équipes
Happy Baobab et **Moonster Games ASIA**

Koryŏ est un jeu pour **2 à 4 joueurs**, à partir de **14 ans**.
La durée d'une partie est d'environ **15 minutes**.

Koryŏ se déroule dans un univers uchronique politico-steampunk enraciné dans les terres historiques de la Grande Corée du 10^e siècle.

But du jeu :

Dans **Koryŏ**, les joueurs vont jouer des cartes « personnages » et « événements » pendant 8 tours afin de construire leurs diverses influences. À la fin de la partie, le joueur ayant le plus d'influence est déclaré vainqueur.

Matériel de jeu :

- **45** cartes « personnages »
- **10** cartes « événements »
- **8** cartes « saisons »
- **8** jetons « point de victoire »
- **1** jeton « 1^{er} joueur »
- **1** livret de règles

Préparation du jeu :

- Mélangez les 45 cartes « personnages » et les 10 cartes « événements » ensemble. Placez ce paquet au milieu de la table.
- Triez par ordre croissant les 8 cartes « saisons » de 1 à 8, puis placez la pile ainsi constituée au centre de la table, faces cachées, le numéro 1 se trouvant donc sur le dessus et le 8 tout en bas.
- Placez les 8 jetons « Point de Victoire » également au centre de la table.
- Choisissez au hasard un premier joueur. Il prend le jeton « 1^{er} joueur ».



2



Ronde de jeu :

Au cours d'une ronde, tous les joueurs vont jouer à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur avec le jeton « 1^{er} joueur », les quatre phases qui composent la ronde. Lorsque c'est fait, la ronde est terminée.



Au début de la ronde de jeu, retournez la carte « saison » du sommet de la pile, elle indique les informations pour la phase de distribution et pour la phase de fin de tour. À la fin de la 8^e ronde la partie est finie.



La ronde de jeu se décompose en quatre phases successives.

Phase de fin de tour



Phase de distribution : Chaque joueur reçoit un nombre de cartes correspondant au chiffre indiqué sur la carte « saison » de la ronde en cours. Pendant cette phase, si un joueur a la majorité des « Broadcasters » (numéro 8), il reçoit une carte supplémentaire.



Phase d'ordres : Chaque joueur, dans l'ordre de la ronde et en commençant par le « 1^{er} joueur », va jouer autant de cartes de sa main qu'il le souhaite, les posant devant lui, faces cachées. Il doit choisir UNIQUEMENT des cartes identiques, personnages ou événements. Par exemple, il ne pourra jouer que des personnages « Banquiers » (numéro 6) ou encore que des événements « Barbares ». Durant cette phase, si un joueur a la majorité des « Armateurs » (numéro 5), il peut choisir de poser normalement plusieurs cartes identiques, ou bien de ne jouer que deux cartes, celles-ci pouvant être différentes (comme par exemple, un « Banquier » et un « Barbare », ou encore un « Marchand » et un « Espion »).

ATTENTION : Toutes les cartes non jouées sont ensuite défaussées et remélangées dans le paquet central. Aucune carte n'est conservée en main à la fin de cette phase.



Phase principale : Chaque joueur, dans l'ordre de la ronde et en commençant par le « 1^{er} joueur », dévoile les cartes placées faces cachées devant lui à la phase précédente. Il peut résoudre les effets de ses cartes majoritaires déjà en jeu à tout moment : avant, pendant ou après avoir dévoilé et placé ses cartes cachées. Si les cartes arrivant en jeu lui donnent une nouvelle majorité, il peut aussi les résoudre pendant son tour. Dans tous les cas, le joueur gère ses effets et pouvoirs comme il le désire pendant son tour de jeu. **NOTA :** les effets se déclenchent pendant le tour d'un joueur, s'il est majoritaire, sont : les « Banquiers » (numéro 6), les « Prêtres » (numéro 4), les « Espions » (numéro 2) et indirectement « l'Omniscient » (numéro 1).



IV Phase de fin de tour : Chaque joueur, dans l'ordre de la ronde et en commençant par le « 1^{er} joueur », vérifie que le nombre de cartes posées devant lui ne dépasse pas le maximum autorisé par la carte « saison » de la ronde en cours. Si un joueur a trop de cartes, il doit en défausser autant que nécessaire. Mais attention, SEULS les personnages peuvent être ainsi défaussés. Il est interdit de se séparer d'évènements par ce biais. Seuls les « Prêtres » (numéro 4) permettent de retirer une carte événement posée (« Barbares » ou « Lobbying »). Durant cette phase, si un joueur a la majorité des « Sénateurs » (numéro 3), il augmente de 2 le nombre de cartes maximum qu'il peut conserver devant lui.

Ceci fait, le jeton « 1^{er} joueur » passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre et une nouvelle ronde commence. A la fin de la 8^e ronde, la partie s'arrête et l'on procède au décompte des points d'influence de chaque joueur.

Fin de partie et comptage des points :

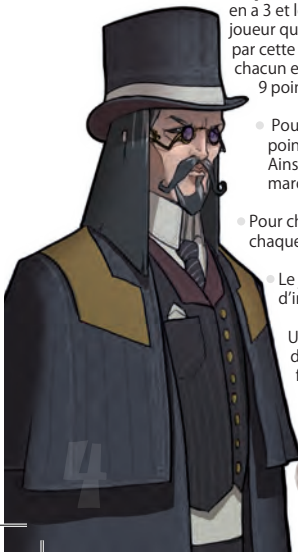
- Lorsque la partie s'arrête, les joueurs calculent leurs points d'influence.
- Pour chaque famille de personnage, le joueur ayant devant lui la majorité des cartes jouées de cette famille, marque autant de points d'influence que la valeur de cette famille. En cas d'égalité, personne ne marque de point. **ATTENTION :** le pouvoir de « l'Omniscient » (numéro 1) ne fonctionne que pour les pouvoirs pendant les rondes. Il est inopérant pour trancher les égalités lors du décompte des points.

Exemple : un premier joueur possède 2 « Marchands », un deuxième en a 3 et le troisième joueur en a joué 4. C'est uniquement ce dernier joueur qui, majoritaire, marquera les 9 points d'influence apportés par cette famille. Si le deuxième et le troisième joueur avaient chacun eu 3 « Marchands », alors personne n'aurait marqué les 9 points d'influence correspondant, tous étant à égalité.

- Pour chaque événement en jeu devant lui, chaque joueur perd un point d'influence (il marque donc « moins un point (-1) d'influence »). Ainsi, avec 3 « Barbares » et 1 « Lobbying » dans son jeu, un joueur marquera « moins quatre points d'influence » (-4).
- Pour chaque jeton « Point de Victoire » en sa possession, chaque joueur marque un point d'influence supplémentaire.

Le joueur avec le plus de points d'influence remporte la partie.

Un score final de trente (30) et plus vous catapultera au sommet de la hiérarchie de **Koryō**. A l'inverse, un score négatif vous fera rentrer dans le cercle très fermé de certains testeurs du **Koryō** qui ont réalisé cet exploit à plusieurs reprises !



Description des personnages et évènements du jeu :



MARCHAND (9 cartes en jeu) :

Le « Marchand » n'a aucun pouvoir spécial, si ce n'est celui de rapporter 9 points d'influence à la fin de la partie.



BROADCASTER (8 cartes en jeu) :

Le « Broadcaster » permet, si vous avez la majorité d'entre eux, de piocher une carte de plus pendant la phase de distribution.



GARDIEN (7 cartes en jeu) :

Tant que vous avez la majorité des « Gardiens », ceux-ci vous protègent contre l'évènement « Barbares ». Aucun joueur ne peut alors vous détruire une carte (voir usage du « Barbare » ci-dessous).



BANQUIER (6 cartes en jeu) :

Vous gagnez un jeton « Point de Victoire » pendant votre tour si vous avez la majorité des « Banquiers ». Attention, il n'y a que 8 points de victoire disponibles dans le jeu. Lorsqu'il n'y en a plus, plus personne ne peut gagner de nouveau point de victoire.



ARMATEUR (5 cartes en jeu) :

Pendant la phase d'ordre, si vous avez la majorité des « Armateurs », vous pouvez choisir de jouer 2 cartes différentes (comme par exemple, un « Marchand » et un « Espion »), au lieu d'un nombre quelconque de cartes identiques (comme par exemple 5 « Marchands » ou 3 « Barbares »).



PRÊTRE (4 cartes en jeu) :

Pendant votre tour, si vous avez la majorité des « Prêtres », vous pouvez choisir de détruire une carte évènement en jeu devant vous.





SÉNATEUR (3 cartes en jeu) :

Pendant la phase de fin de tour, si vous avez la majorité des « Sénateurs », le nombre de cartes maximum que vous pouvez conserver devant vous à la fin de la ronde est augmenté de 2.



ESPION (2 cartes en jeu) :

Les « Espions » ont deux pouvoirs, chacun nécessitant qu'une condition préalable soit remplie pour se déclencher, en plus de la condition de majorité.

Pouvoir 1 : Pendant votre tour, si vous avez la majorité des « Espions » vous pouvez voler à un autre joueur un jeton « Point de Victoire ». **ATTENTION :** Si aucun joueur ne possède de jeton, ce pouvoir ne peut être utilisé.

Pouvoir 2 : Les Espions vous protègent contre l'évènement « Lobbying ». Ainsi tant que vous avez la majorité d'entre eux, vous ne pouvez pas être la cible de l'évènement « Lobbying ». Lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs, si vous jouez vous-même l'évènement « Lobbying », vous êtes obligé de cibler deux joueurs adverses.

ATTENTION : Ce pouvoir ne peut être activé si vous contrôlez au moins un « Gardien » (numéro 7). Sa seule présence, même sans en avoir la majorité, vous empêche d'utiliser ce pouvoir.



L'OMNISCIENT (1 seule carte en jeu) :

Le pouvoir de « l'Omniscent » est permanent, il vous permet de gagner toutes les égalités sur tous les pouvoirs, tout le temps. Donc par exemple si 3 joueurs ont chacun 2 « Gardiens » devant eux, mais qu'un de ces trois joueurs a également « l'Omniscent », il gagne alors la protection contre les « Barbares », au détriment de ses adversaires.

RAPPEL : Ce pouvoir est inopérant au moment du décompte final des points d'influence.



ÉVÈNEMENTS :

Chaque carte événement ne fonctionne qu'une fois : au moment où vous la jouez. Pour jouer un événement, vous le posez devant vous avec les autres personnages. En effet, ces cartes événements comptent pour le nombre maximum de cartes autorisées lors de la phase de fin de tour. Un événement ne peut être défaussé pendant la phase de fin de tour. Il ne peut qu'être détruit par les « Prêtres ». Chaque événement fait perdre 1 point d'influence à la fin de la partie.



BARBARES (-1) (6 cartes en jeu)

Lorsque vous jouez un « Barbare » vous pouvez détruire une carte personnage chez un autre joueur. Attention cependant, si ce joueur a la majorité des « Gardiens », il ne peut être ciblé par cet événement.



LOBBYING (-1) (4 cartes en jeu)

Lorsque vous jouez un « Lobbying », vous pouvez échanger deux cartes personnages (vous ne pouvez pas échanger des cartes événements) entre deux joueurs (vous y compris). Attention cependant, si un joueur a la majorité des « Espions » (sans avoir de « Gardiens » dans son jeu), il ne peut être ciblé par cet événement.

Remerciements :

Gary Kim, Donghoon Lee, Jade Yoo, K.J. LEE, Dave Choi, Visionary, Wednesday Games, Happy Baobab, Ian Parovel, Stéphane Gantiez, Moonster Games Asia & Moonster Games France, Jules Verne, Hongdae by night, 고기구이, Korean Airlines, 미미네 and Coke Zero !





A game designed by **Gary Kim**
Artwork by **Stéphane Gantiez**
Graphic design by **Ian Parovel**
Translation by **Alexandre Figuière** (english version) and **the Happy Baobab** et **Moonster Games ASIA teams** (korean version)

Koryŏ is a game for **2 to 4 players**, aged **14 and up**.
Game duration is around **15 minutes**.

Koryŏ takes place in an uchronic and politico-steampunk universe, rooted in the lands of 10th-century Great Korea.

Game Objective:

In **Koryŏ**, players will play « Character » and « Event » cards during 8 turns so as to build their influence with the nine governing political « Families ». At the end of the game, the player having gained the greatest influence wins the game.

Game Material:

- **45** « Character » cards of 9 different « Families »
- **10** « Event » cards
- **8** « Season » cards
- **8** « Victory Point » tokens
- **1** « 1st Player » token
- This rulebook

Game Preparation:

- Shuffle the 45 « Character » cards with the 10 « Event » cards and place the cards in a pile, face down, at the center of the table.
- Sort the 8 « Season » cards in ascending order from 1 to 8 and place them in a pile face down, at the center of the table, number 1 being on top and number 8 being the last.
- Place the 8 « Victory Point » tokens beside the card piles.
- Randomly choose the player who will go first and hand him the « 1st Player » token.



Game Rounds:

A game round is divided into four different phases. Each one will be played by all players, clockwise and starting with the « 1st Player ». Once it is done, the game round is finished.



At the beginning of the round, reveal the top card of the « Season » draw pile. On it are indicated the number of cards to be dealt to each player for the round, and the maximum number of cards authorized in front of each player at the end of the fourth phase of the round. When the 8th round is complete, the game is over.



The four phases that follow are played  turns, by all players.

Round Ending Phase



Card Distribution Phase: Each player is dealt a number of cards corresponding to the number printed on the « Season » card of the current round. If a player has the majority of « Broadcasters » (#8) in front of him, he gets one additional card.



Order Phase: Each player, playing in turn clockwise and starting with the « 1st Player », places face down in front of him as many cards as he wishes. All the cards played must be identical, whether a « Character » or an « Event ». For example, he may only play « Bankers » (character #6) or « Barbarians » (event), but not both.

If a player has the majority of « Ship Owners » (#5) in front of him, he may, during this phase, play two cards of different types instead of as many as he wants of the same type (normal play). For example, he could play one "Banker" (#6) and one "Barbarian" (event), or one "Broadcaster" (#8) and one "Spy" (#2).

ATTENTION: All the cards that are not played are discarded and reshuffled in the draw pile for the next round. No card is kept in hand from one round to the next.



Action Phase: Each player, playing in turn clockwise and starting with the « 1st Player », reveals the cards he just played. He may resolve the effects of the cards he has a majority of at any time during his turn, either before, after or while revealing his newly played cards. In any case, during his Action Phase, the player is free to handle the way he wants the powers he is entitled to by his cards. NOTE: The effects that may be triggered during the Action Phase of a player, provided he has a majority of the corresponding cards, are: the "Bankers" (#6), "Priests" (#4), the "Spies" (#2) and the "Omniscient" (#1).





Round Ending Phase: Each player, playing in turn clockwise and starting with the « 1st Player », checks that the number of cards placed in front of him does not exceed the maximum number authorized by the current “Season” card. If a player has too many cards, he must discard enough to comply with the requirement. Be careful though! ONLY “Character” cards may be discarded. It is forbidden to discard « Event » cards (“Barbarians” or “Lobbying”) in this manner. The only way to get rid of them is to use the power of the « Priests » (#4). If a player has the majority of « Senators » (#3) in front of him, he may, during this phase, keep as many as two (2) additional cards in front of him.

ATTENTION: All the cards that are discarded are reshuffled in the draw pile for the next round.

Once done, the current game round comes to an end and the « 1st Player » token is passed onto the next player, going clockwise. A new round may then begin. At the end of the 8th round, the game is over and Influence Points are scored.



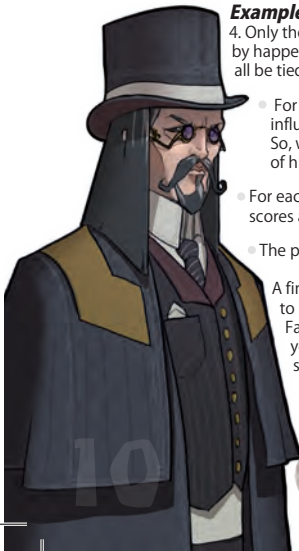
End of Play and Scoring:

- When the game is over, players need to score the Influence Points.
- For each « Family », the player having a majority of cards placed in front of him scores as many Influence Points as the « Family » value. In case of a tie for the number of cards, no one scores. **WARNING:** the power of the « Omniscient » (#1) only works during game rounds, not during the scoring phase. Hence, ties remain and no point is scored for the corresponding « Family ».

Example: a player has 2 « Merchants », another has 3 of them and a third has 4. Only the latter will score the 9 Influence Points of the « Merchant » family. If by happenstance, the three of them had 3 « Merchants » instead, they would all be tied and no Influence Point would be scored for the « Merchant » family.

- For each « Event » card in front of him, a player loses one (1) influence point (he thus scores minus one (-1) influence point). So, with 3 “Barbarians” and 1 “Lobbying” cards in play in front of him, a player loses as many as 4 Influence Points!
- For each « Victory Point » token he owns, a player scores an additional Influence Point.
- The player with the greatest influence wins the game.

A final score of thirty (30) will ensure your name to be written in golden letters on the Hall of Fame! On the opposite, a negative score will open you the doors of the Wall of Shame, a very select group some of Koryō’s play testers have made their own!



Description of the 9 families of “Character” and of the 2 types of “Event”:



MERCHANT (9 cards in play – Value of 9 Influence Points):
The « Merchant » has no special power. But it is worth 9 Influence Points to the one player having the majority of them at the end of the game.



BROADCASTER (8 cards in play – Value of 8 Influence Points):
The « Broadcaster » allows the player having a majority of it at the Card Distribution Phase to get one card more than the number allowed for the active season.



GUARDIAN (7 cards in play – Value of 7 Influence Points):
As long as a player has the majority of « Guardians » in front of him, he may not be the target of a « Barbarian » event (see below for how « Barbarian » events work). He is protected against anyone willing to destroy one of his « Character » cards.



BANKER (6 cards in play – Value of 6 Influence Points):
If a player has the majority of « Bankers » during his turn, he may take a « Victory Point » token. But be careful! There are only 8 such tokens in play. So, when none is left, the Bank is empty and the power of the « Banker » becomes ineffective.



SHIP OWNER (5 cards in play – Value of 5 Influence Points) :
During the Order Phase, if a player has the majority of « Ship Owners » in front of him, he may decide to play 2 cards of 2 different types (e.g. a « Merchant » and a « Spy ») instead of playing any given number of cards of the same type (e.g. 5 « Merchants » or 3 « Barbarians »).



PRIEST (4 cards in play – Value of 4 Influence Points):
During his turn, if a player has the majority of « Priests » in play, he may destroy one of his « Event » cards (« Barbarian » or « Lobbying »).





SENATOR (3 cards in play – Value of 3 Influence Points):
During the Ending Phase of a Game round, if a player has the majority of « Senators », the maximum number of cards he may keep is increased by 2.



SPY (2 cards in play – Value of 2 Influence Points):
The « Spies » have two distinct powers, each one requiring some conditions to be met in order to be available (in addition to the normal « majority » condition).

Power 1: During his turn, if a player has the majority of « Spies », he may steal a « Victory Point » token from another player (not from the Bank!). Note: If no player has a token, this power is inoperative.

Power 2: The « Spies » also protect against the « Lobbying » events (like the « Guardians » against the « Barbarians »). BUT this protection is not available if the player has at least one « Guardian » (#7) in play. No majority is needed, just one « Guardian »! When so protected, the player may not be targeted by any « Lobbying » event, even if he is the one playing it. Hence, in a 3-4 player game, the player having the majority of « Spies » and playing a « Lobbying » event must target 2 different opponent players.



THE OMNISCIENT (1 unique card in play – Value of 1 unique Influence Point):
The power of the « Omniscient » is permanent. In case of a tie for the majority on any given family, the player controlling the « Omniscient » wins the tie and may use the corresponding power. So, if 3 players have 2 « Guardians » in play, but one also controls the « Omniscient », then he is the one protected from the « Barbarian » event. Not the others.

WARNING: This power does not break ties for scoring Influence Points during the final scoring phase. It is applicable only during the rounds.



EVENTS:

Each « Event » card only works once: when played. When revealed during the Action Phase, the « Event » card is placed alongside the other cards in front of the player who played it and its effect is immediately applied. During the Ending Phase, the « Event » cards will count against the maximum number of cards authorized for the season. Remember that no « Event » card may be discarded as a result of having too many cards in play! Only the power of the "Priests" (#4) can do it. Each « Event » card present in front of a player at the end of the game costs him 1 Influence Point (i.e. he scores -1 per « Event » card he controls).



BARBARIANS (6 cards in play - Value of (-1) Influence Point)

When a « Barbarian » is played, the player may destroy a « Character » card of an opponent. Be careful when applying the effect of the « Barbarian »: the player controlling a majority of « Guardians » (#7) may not be targeted.



LOBBYING (4 cards in play - Value of (-1) Influence Point)

When a « Lobbying » event card is played, the player may swap 2 « Character » cards between two different players (himself included). No « Character » card may be swapped however with the player (including himself) who controls the majority of « Spies » (#2) (with no « Guardian » in front of him). This player may not be targeted by this event.

Special Thanks:

Gary Kim, Donghoon Lee, Jade Yoo, K.J. LEE, Dave Choi, Visionary, Wednesday Games, Happy Baobab, Ian Parovel, Stéphane Gantiez, Moonster Games Asia & Moonster Games France, Jules Verne, Hongdae by night, 고기구이, Korean Airlines, 미미네 and Coke Zero !



KORYŎ

고려

게임디자이너 : 김건희

일러스트 : Stéphane Gantiez

그래픽디자인 Ian Parovel

Translation by **Alexandre Figuière** (english version) and
the Happy Baobab and **Moonster Games ASIA** teams (korean version)

게임인원 : 2~4인용

대상연령 : 13세 이상

게임시간 : 15분 내외

본 게임 '고려'는 10세기 한반도의 통일 국가인 고려 시대를 기반으로,
스팀펑크 세계관을 도입한 가상의 시대를 게임 배경으로 삼고 있습니다.

[게임 요약]

플레이어들은 매 라운드마다 캐릭터 카드와 이벤트 카드를 사용하여 9종류의
캐릭터에 대한 지배력을 가지기 위해 노력합니다. 총 8라운드를 진행하면
게임이 종료되고, 이 때 가장 높은 점수를 획득한 플레이어가 승리합니다.

[게임 구성물]

- 45장의 캐릭터 카드(9종류)
- 10장의 이벤트 카드(2종류)
- 8장의 라운드 카드
- 8개의 승점 토큰(각1점)
- 1개의 선 마커
- 게임설명서

[게임 준비]

- 45장의 캐릭터 카드와 10장의 이벤트 카드를 모두 섞은 뒤,
뒤집어서 테이블 중앙에 쌓아 둡니다.
- 8장의 라운드 카드를 8번부터 1번까지 역순으로 정렬한 후 뒤집어서 쌓아 둡니다.
첫 라운드 카드를 열었을 때 1라운드 카드부터 먼저 나오면 됩니다.
- 8개의 승점 토큰은 따로 모아 둡니다.
- 선을 정한 후, 선 마커를 가져옵니다.



14



[게임 진행]

각 라운드는 4단계로 구성되어 있습니다. 선부터 차례대로 모든 플레이어들이 4 단계를 진행하면 한 라운드가 종료 됩니다.



새로운 라운드를 시작할 때 마다 라운드 카드 1장을 엽니다. 라운드 카드에는 해당 라운드마다 각 플레이어들에게 나눠 줄 카드 장수(Draw)와, 라운드 종료 시 각 플레이어 앞에 내려 놓을 수 있는 카드의 최대 장수(Limit)가 적혀 있습니다. 8번째 마지막 라운드를 진행하면 게임이 종료됩니다.

한 라운드는 아래와 같이 4단계로 이루어지며, 선부터 시계방향으로 모든 플레이어가 4 단계를 진행합니다.

라운드 번호

나눠 줄 카드 장수(Draw)



리미트(Limit) 숫자

I

첫 번째 단계 : '카드 가져오기(Draw)' - 해당 라운드 카드에 적혀 있는 장수만큼 각자 카드를 받습니다.

중요) '카드 가져오기' 단계에서 8번 '정보원' 카드의 지배력(Majority)을 가진 플레이어가 있다면, 그 사람은 카드 1장을 더 받습니다.

중요) 지배력(majority)이란? : 자기 앞에 내려놓은 1~9번 캐릭터 카드 중 어떤 특정 번호를 내가 가장 많이 내려놓았다면, 그 캐릭터 카드의 지배력을 내가 행사할 수 있습니다. 동시에 여러 개의 지배력을 행사할 수 있습니다. 다양한 번호 카드의 지배력을 차지해야 승리할 수 있습니다.

중요) 지배력 행사할까? : 1~8번의 캐릭터 카드 하단부에 보면 지배력을 가진 사람이 언제 되는 효과가 적혀 있습니다. 9번 카드는 지배력의 효과가 없습니다.

II

두 번째 단계 : '카드 선택 하기' - 카드를 받은 후 '한 종류'의 카드를 원하는 만큼 선택해서 자기 앞에 뒷면이 보이게 내려놓습니다. 동일한 번호의 캐릭터 카드 1종류를 선택하거나, 혹은 동일한 종류의 이벤트 카드 1종류를 선택해야 합니다. 이벤트 카드인 야만인과 로비스트 카드는 다른 종류로 취급합니다. 예를 들어 내 손에 은행가와 야만인 카드가 있다면 은행가(6번 캐릭터 카드)를 선택해도 되고 야만인(이벤트 카드)을 선택해도 되지만 은행가와 야만인 카드를 섞어서 선택할 수는 없습니다.

중요) 만약 5번 '선주' 카드의 지배력을 가지고 있는 플레이어가 있다면, 서로 다른 종류의 카드를 각 한 장씩(총 2장) 내려놓을 수도 있습니다. 5번 카드의 지배력 기능을 활용하지 않고 한 종류의 카드만 선택해도 됩니다.

중요) 카드를 선택한 후 남은 카드는 즉시 모두 버립니다. 버린 카드들은 다음 라운드에 사용합니다.

III

세 번째 단계 : '카드 사용하기 및 지배력 체크' - 선부터 선택한 카드를 사용합니다. 만약 지금 사용하는 카드와 동일한 카드가 내 앞에 이미 놓여 있다면 거기에 더 해서 내려놓습니다. 선택한 카드를 모두 내려놓았다면 즉시 지배력을 체크합니다. 각 플레이어 앞에 내려놓은 카드들과 비교합니다. 내가 지배력을 행사할 수 있는 캐릭터 카드가 있다면 즉시 실행합니다.

중요) 사용한 카드가 이벤트 카드라면 즉시 실행합니다. 각 카드의 기능을 사용하는 순서는 플레이어가 원하는 대로 정할 수 있습니다.

신이 '카드 사용하기 및 지배력 체크' 단계를 마치면 그 다음 플레이어가 카드를 사용하고 지배력을 체크합니다. 이런 식으로 모든 플레이어가 각자의 차례를 진행합니다.

중요) 이번 단계에 6번 '은행가', 4번 '사제', 2번 '첩자', 1번 '초능력자' 카드의 지배력 여부를 잊지 말고 잘 확인합니다.



IV

네 번째 단계 : '리미트(Limit) 체크' - 선부터 차례대로 해당 라운드 카드에 적혀 있는 리미트(Limit)를 체크합니다. 리미트(Limit)란 해당 라운드에 내 앞에 내려 놓을 수 있는 카드의 한도를 말합니다. 해당 라운드에서 허락하는 리미트(Limit)보다 더 많은 카드가 자기 앞에 놓여 있다면 카드를 버려야 합니다. 이 때 주의할 점은 캐릭터 카드만 버릴 수 있고, 이벤트 카드는 버릴 수 없습니다. 이벤트 카드를 버릴 수 있는 유일한 방법은 4번 '사제' 카드의 지배력으로 제거하는 것입니다. 만약 3번 정치가의 지배력을 가지고 있다면 카드 장수 제한(Limit)이 2장 늘어납니다. [주의사항] 이 때 버린 카드들도 다음 라운드에 사용합니다.

네 번째 단계가 종료되면 라운드가 끝나고 선 마커는 다음 플레이어에게 넘깁니다. 새로운 라운드 카드를 공개한 뒤, 새로 바뀐 선부터 시작합니다. 이렇게 총 8번의 라운드 진행 후 게임이 종료되고 승점을 계산하여 승자를 가릅니다.

[점수 계산 방법]

- 게임 종료 후 지배력을 가지고 있는 캐릭터 카드의 번호가 내 점수가 됩니다. 그리고 이벤트 카드의 마이너스 점수를 더해 최종 점수를 계산합니다. 만약 각 번호(캐릭터) 별로 같은 장수를 가지고 있다면 그 누구도 지배력을 가지지 않습니다. **중요** 게임 종료 시 1번 카드의 지배력을 가지고 있다 해도 1번 카드의 기능이 점수 계산에는 적용되지 않습니다.

[점수 계산의 예] 게임 종료 시 9번 카드를 세 명의 플레이어가 각각 2장, 3장, 4장 가지고 있다면 4장을 가진 플레이어만 9점을 얻고 나머지 플레이어는 점수를 얻지 못합니다. 만약 세 명의 플레이어가 9번 카드를 각자 3장씩 가지고 있었다면 아무도 점수를 얻지 못합니다.

- 이벤트 카드는 지배력의 여부와 상관없이 무조건 각 장당 -1점으로 계산합니다. 예를 들어 게임 종료 시 만약 3장의 '아만인' 카드와 1장의 '로비스트' 카드를 가지고 있다면 4점을 감점합니다.
- 가지고 있는 승점 토큰은 한 개 당 1점으로 계산합니다.

최종 점수가 30점 이상이라면 명예의 전당에 이름을 올릴 만 합니다. 반대로 최종 점수가 마이너스라면, 쥐구멍을 찾아볼 것을 권합니다. 게임 테스트가 진행되는 동안 몇몇 게임 테스터들도 마이너스 점수를 받았답니다!



9종류의 캐릭터 카드와 2종류의 이벤트 카드 소개

#번호 / 캐릭터 이름 (총 장수, 게임 종료 시 점수)



#9 상인 (9장, 9점)

상인은 게임 종료 시 점수가 높은 대신 별도의 지배력 기능은 없습니다.



#8 정보원 (8장, 8점)

정보원 캐릭터 카드의 지배력을 확보했다면, 카드를 받을 때(Draw) 라운드 카드에 나와 있는 장수보다 1장을 더 받습니다.



#7 수호자 (7장, 7점)

수호자 캐릭터 카드의 지배력을 확보했다면, 아만인 이벤트 카드의 공격을 막을 수 있습니다.



#6 은행가 (6장, 6점)

은행가 캐릭터 카드의 지배력을 확보했다면, 승점 토큰을 1개를 즉시 받습니다. 8개의 승점 토큰이 다 떨어졌다면 더 이상 받을 수 없습니다.



#5 선주 (5장, 5점)

선주 캐릭터 카드의 지배력을 확보했다면, 한 종류의 카드를 내려놓는 대신 서로 다른 종류의 카드를 각 한 장씩(총 2장) 내려놓을 수 있습니다. 캐릭터 카드와 이벤트 카드를 각 한 장씩 함께 내려놓는 것도 가능합니다.



#4 사제 (4장, 4점)

사제 캐릭터 카드의 지배력을 확보했다면, 자기 앞에 놓여 있는 이벤트 카드 1장을 버릴 수 있습니다.





#3 정치가 (3장, 3점)

정치가 캐릭터 카드의 지배력을 확보했다면, 카드 장수 제한(Limit)이 2장 늘어납니다.



#2 스파이 (2장, 2점)

첩자는 두 가지 기능을 가지고 있습니다.

기능 1 : 스파이 캐릭터 카드의 지배력을 확보했다면, 다른 플레이어가 가지고 있는 승점 토큰 1개를 즉시 훔쳐올 수 있습니다. 반드시 다른 플레이어가 소유하고 있는 승점 토큰을 훔쳐야 합니다. 만약 아무도 승점 토큰을 갖고 있지 않다면 훔쳐올 수 없습니다.

기능 2 : '로비스트' 이벤트 카드의 공격을 막을 수 있습니다.

단, 7번 수호자 카드가 한 장도 없을 경우에만 이 기능을 사용할 수 있습니다. 7번 카드의 지배력 소유 여부와 상관없이 자기 앞에 7번 카드가 단 한 장이라도 놓여 있다면 '로비스트' 캐릭터 카드의 공격을 막을 수 없습니다.



#1 초능력자 (1장, 1점)

초능력자 카드의 지배력 기능은 타이 브레이커(Tie-breaker)입니다. 예를 들어 두 명의 플레이어가 7번 '수호자' 카드를 각 3장씩 가지고 있고 그 중 한 명이 1번 '초능력자' 카드를 가지고 있다면, 그 플레이어는 7번 '수호자' 카드의 지배력을 가지게 됩니다.

[주의사항] 점수 계산시에는 1번 '초능력자' 카드의 기능을 적용하지 않습니다. 게임 중 캐릭터 카드의 지배력 기능을 체크할 때만 적용됩니다.



이벤트 카드

이벤트 카드는 캐릭터 카드들과는 달리 1회용입니다. 그리고 한 번 내려놓으면 버릴 수 없으며, 각 라운드에 리미트(Limit) 체크 시 카드 장수에 포함됩니다. 초과된 카드를 버릴 때, 이벤트 카드는 버릴 수 없다는 것을 꼭 기억하십시오!
단, 4번 '사제' 카드의 지배력을 가지면 각 라운드에 이벤트 카드 1장을 버릴 수 있습니다.
게임 종료 시 이벤트 카드는 장당 -1점으로 계산합니다.



야만인 (6장, -1점)

야만인 이벤트 카드 사용 시 다른 플레이어 앞에 놓인 카드를 제거할 수 있습니다. 예를 들어 야만인 2장을 내려놓았다면, 한 플레이어의 카드 2장을 제거하거나, 두 플레이어의 카드를 각 1장씩 제거할 수 있습니다. 7번 수호자 캐릭터 카드의 지배력을 가지고 있는 플레이어는 공격할 수 없습니다.



로비스트 (4장, -1점)

로비스트 이벤트 카드를 사용할 경우 사용한 장수 만큼 바닥에 내려놓은 카드들끼리 서로 교환할 수 있습니다. 나와 다른 플레이어 사이 교환도 가능 하며, 다른 플레이어 끼리도 교환시킬 수 도 있습니다. 2번 스파이 캐릭터 카드의 지배력을 가지고 있고 7번 수호자 카드를 1장도 내려놓지 않은 플레이어가 있다면 그 사람은 로비스트 카드로 공격할 수 없습니다.

Special Thanks:

에마뉴엘 이하 모든 몬스터게임즈 관계자 여러분,
 (주)맥파이/웬즈데이게임즈 이동훈 대표님,
 (주)행복한바오밥/몬스터게임 아시아 이근정 대표님,
 매뉴얼 교정 해 주신 보드엠 유재혁 대표님,
 그리고 플레이테스트 해 주신 수요모임 멤버 및 KBDA 멤버 여러분
 모두 감사합니다!

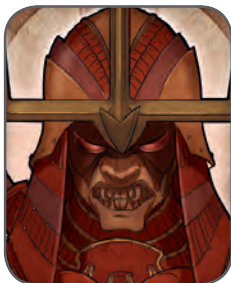
Gary Kim, Donghoon Lee, Jade Yoo, K.J. LEE, Dave Choi, Visionary,
 Wednesday Games, Happy Baobab, Ian Parovel, Stéphane Gantiez,
 Moonster Games Asia & Moonster Games France, Jules Verne,
 Hongdae by night, 고기구이, Korean Airlines, 미미네 and Coke Zero !





KORYŬ

고려



20

