



THE
DOME

RULE BOOK

새로운 시대를 준비하세요

들은 미래세계를 배경으로 한 2~4인용 대전 카드게임입니다. 전 세계에서 일어난 핵폭발은 모든 것을 파괴했습니다. 이로 인한 방사능오염은 얼마 안 되는 생존자들의 생활영역을 대도시에 설치된 거대한 돔 내부로 한정되었습니다. 절망적인 상황 속에서 만능입자 C-입자의 발견은 모든 것을 뛰어넘기에 충분했습니다. 특정 자질을 띠는 것으로 그 어느 물질로도 변하는 C-입자는 흥미를, 강함을, 심지어는 음식마저 대체했습니다. 그 음식을 먹으며 살아남은 사람들의 목재도 이미 C-입자의 잉여에 불과합니다. 여러분은 이런 C-입자를 자유롭게 다루는 미래의 크래커, 뉴로스내치가 되어 적대 뉴로스내치의 대결을 펼치게 됩니다. 화려한 액션으로 승기를 잡을 수도 있고, 프로그램을 설치하여 자산을 강화하는 것도 가능합니다. 필요하면 서버를 크래킹해서 원하는 기능을 강탈할 수도 있습니다. 그러나 당신의 목적은 언제나 하나입니다. 그건 바로 상대를 무릎 꿇리고 끝까지 살아남는 것입니다.

* 이 규칙서는 두 뉴로스내치의 대결을 기본으로 설명할 것입니다. 3명 혹은 4명을 위한 게임 규칙은 기본 규칙을 정독하신 후 마스터마인드 규칙을 참고하시기 바랍니다.

[게임 구성물]

개인보드 : 4장
리아 벡트릭 구축역 : 카드 31장
제리 넷버스 구축역 : 카드 31장
멜로우 요태곤 구축역 : 카드 31장
오딧 수 구축역 : 카드 31장
시스템 덱 : 카드 20장
마스터마인드역 : 카드 8장
캐릭터 마커 : 16개
에너지토큰 : 8개
본 룰북 : 1개

THE DOME

[게임 구성물 설명]

개인보드



1-방화벽
이 영역은 플레이어의 남은 내구도를 의미합니다. 방화벽은 총 3층으로 구성되어 있습니다.

2-캐릭터 영역
이 영역은 캐릭터 카드를 놓는 곳입니다.

3-액션 트랙
이 영역은 현재 남은 액션물 표시입니다. 각 플레이어는 자신의 차례에 3 액션포인트를 받으며 이를 소비하여 이전처럼 행동을 할 수 있게 됩니다.

4-리소스들
게임 중에 사용되는 자원의 리소스를 보관하는 곳입니다. 리소스들은 적색, 청색, 황색으로 나누어져 있습니다.

캐릭터카드



1-캐릭터 마크

캐릭터 고유 의 식별 마크입니다. 각 캐릭터는 자신의 마크가 그려진 카드 혹은 증첩 마크가 그려진 카드만을 사용할 수 있습니다.

2-캐릭터 이름

캐릭터의 이름입니다.

3-초기면드

이 캐릭터가 게임 시작시에 드로우하는 카드의 수를 뜻합니다.

4-효과창

이 캐릭터가 가진 효과를 표시하는 공간입니다.

5-카드번호

이 카드의 고유한 번호를 뜻합니다.

6-리소스를 제한

이 캐릭터가 각각의 리소스에 보유할 수 있는 리소스 수의 한계를 뜻합니다.

7-초기 리소스

게임 시작시에 미리 갖고 시작하는 리소스의 색깔별 정수를 뜻합니다.

8-색구성 제한

이 캐릭터의 덱을 구성할 때 지켜야 하는 속성별 카드 상수를 뜻합니다.

9-데미티유를 표시

피해를 받아 방파벽 한 층을 통과할 때 발생하는 효과를 뜻합니다.

일반카드



1-카드 비용

카드를 사용하는데 필요한 비용입니다. 안에 있는 숫자는 소비 비용 뒷숫자는 조건비용이라고 부릅니다.

2-카드 속성

카드의 속성입니다. 카드의 속성은 적색, 청색, 황색 3가지로 나뉩니다.

3-카드 종류

카드의 종류를 뜻합니다. 카드의 종류에는 역선, 프로그래밍, 제어 3가지가 있습니다.

4-카드등급

이 카드의 등급을 뜻합니다. 등급은 현재 캐릭터고유카드 혹은 증첩 카드로 나뉘고 그 성능에 따라 골드, 그린, 그레이로 나뉩니다.

5-카드 이름

카드의 이름을 뜻합니다.

6-효과창

이 카드가 가진 효과를 표시하는 공간입니다.

7-카드번호

이 카드의 고유한 번호를 뜻합니다.

시스템카드

자동공격시스템

기동·올바리아를 1명 선제하여 1자를 쓴다.

1-카드 이름
카드의 이름을 뜻합니다.

2-카드 종류
시스템이 플레이어에게 획득될 뒤 있는 종류를 뜻합니다. 액션과 프로그램 2가지가 있습니다.

3-효과창
이 카드가 가진 효과를 표시하는 공간입니다.

4-카드번호
이 카드의 고유한 번호를 뜻합니다.

5-보안도
보안트랙이 몇 칸인지를 표시합니다.

6-보안트랙
플레이어가 시스템카드를 획득하기 위해 크래킹하여 풀어야 하는 장애물을 뜻합니다. 왼쪽에서 오른쪽으로 진행하여 각 칸은 적색, 황색 혹은 황색으로 되어있습니다.

마스터마인드 카드

당신의 보드에 놓인 카드들
중에서 최대 3장까지 당신의 액션
입니다. 당신의 액션입니다.

1-소비해야하는 에너지로
이 마스터마인드 카드의 강한 효과를 사용하는데 필요한
에너지로권의 수를 뜻합니다.

2-일한 효과창
마스터마인드 카드를 사용했을 때 얻는 효과를 표시합니다.

당신의 보드에 놓인 카드들
중에서 최대 7장까지 당신의 액션
입니다. 당신의 액션입니다.

3-강한 효과창
마스터마인드 카드를 사용했을 때 에너지로권을 소비하면 얻을
수 있는 효과입니다.

캐릭터 마커

캐릭터 마커는 게임 중 이런저런 수치를 표시하는데 사용합니
다. 게임 중에는 그림이 같은 마커 4개를 사용하여 4개 중 2개
는 크래킹 마커로써 시스템 카드를 크래킹할 때 사용합니다.
나이지 중 하나는 방화벽에 올려놓아 내구도 체크에, 나머지는
액션 트랙에 올려놓아 현재 사용한 액션의 숫자를 표시하는
데 씁니다.



[기본틀]

이 게임은 기본적으로는 아래 규칙대로 진행합니다. 하지만 만약 카드요소가 게임규칙과 충돌하는 일이 생긴다면 그때는 게임규칙 대신 카드요소를 올바른 것으로 보고 우선 적용합니다.

[용어설명]

용어설명에서는 게임 중에 사용하는 다양한 용어들을 설명하고 있습니다. 순서대로 읽어서도 되지만 바로 게임준비로 넘어간 뒤 읽으면서 필요한 부분만 참조하셔도 됩니다.

1. 덱

'덱'은 게임에 사용되는 카드를 넣어놓은 카드더미를 의미합니다. 이 게임에서는 서로 각자가 30장으로 만들어진 자신의 덱을 사용하게 됩니다. 덱은 항상 뒤집어 놓습니다. 또한 덱의 내용을 알아 순서는 누구도 확인할 수 없습니다. 단 덱이 몇 장 남아있는지는 누구라도 확인할 수 있습니다. 이때 덱에서 카드의 순서를 바꾸어서는 안 됩니다.

2. 드로우

'드로우'라는 것은 덱에서 카드를 뽑는 것을 뜻합니다. 만약 카드를 2장 드로우한다고 하면 자신의 덱 제일 위에서부터 카드를 2장 뽑아 손 쪽에 넣으면 됩니다. 만약 드로우를 할 때 덱에 남아있는 카드 수가 드로우해야 할 카드 수보다 부족하면 패배합니다.

3. 리소스

'리소스'는 게임에서 쓰이는 자원입니다. 주로 카드를 사용할 때 비용을 지불하기 위해 쓰입니다. 리소스에는 적액, 청석, 황석 3가지 종류가 있습니다. 리소스는 개인보드의 리소스를 밑에 카드를 덮면으로 뒤집어 놓아서 현재 개수를 표시합니다. 적액 리소스를 밑에 카드가 2장 있다면 이는 적액 리소스가 2개 있음을 뜻합니다. 리소스의 개수는 항상 누구라도 확인할 수 있습니다. 하지만 리소스의 앞면은 리소스를 할당된 본인만 확인할 수 있으며 당연히 상대의 리소스가 무슨 카드인지도 확인할 수 없습니다.

4. 리소스할당

'리소스할당' 혹은 '리소스를 할당'은 카드를 리소스를 밑에 내려놓아 리소스를 확보하는 행위를 뜻합니다. 리소스로 할당되는 카드는 비록 앞면으로 놓여있었다 하더라도 할당되는 즉시 뒷면으로 뒤집힙니다. 나중에 놓이는 리소스는 기존에 놓인 리소스를 2/3정도 가리도록 내려놓아 어느 리소스가 나중에 놓였는지 알 수 있어야 합니다. 리소스가 할당된 순서는 바꿀 수 없습니다.

5. 개인영역

개인영역은 각 플레이어가 자신의 카드를 내려놓는 곳을 뜻합니다. 개인영역에는 자신이 설치한 프로그램, 제어 등이 놓입니다. 각 플레이어는 서로의 개인영역을 가지고 있으며 자신의 카드를 상대의 개인 영역에 설치할 수는 없습니다. 프로그램이나 제어를 선택하여 효과를 발휘하는 카드들은 기본적으로 상대 혹은 자신의 개인영역에 설치되어 있는 카드를 선택하여 발휘합니다.

6. 보이드

각각의 플레이어는 자신의 덱 밑에 '보이드'라고 하는 영역을 가집니다. 게임 중 제거되거나 버려진 카드는 카드 주인의 보이드에 놓입니다. 보이드에 놓이는 카드는 전부 앞면으로 놓입니다. 보이드에 카드가 2장 이상 놓이면 나중에 놓인 카드를 기존에 놓인 카드 위에 얹어 하나의 덱으로 만듭니다. 만약 2장 이상이 동시에 놓이엔 카드 주인이 놓이는 순서를 정합니다. 보이드에 놓여있는 카드는 언제나 누구나 원한다면 내용을 확인할 수 있습니다. 단 내용을 확인할 때 얹어있는 카드의 순서를 바꾸어서는 안 됩니다.

7. 소모상태

일반적으로 프로그램은 개인영역에 세로로 놓입니다. 단 기동요소를 쓰거나 카드를 소모상태로 만드는 효과가 대상이 되면 프로그램은 소모상태가 됩니다. 소모상태가 되면 카드를 시계방향으로 90도 돌려 놓입니다. 소모상태가 된 카드는 소모상태가 해제될 때까지 기동요소를 사용하거나 소모할 수 없게 됩니다.

[게임준비]

이 게임을 즐기기 위해서는 각 플레이어가 각각 자신의 개인보드와 캐릭터 마커, 그리고 미리 만들어진 턱을 준비해야 합니다. 첫 게임이라면 개인보드와 캐릭터 마커를 판에서 떼어낸 뒤, 턱은 아미 구성되어 있는 구축 턱을 사용하시기 바랍니다. (첫 게임에서는 양 플레이어가 서로 리아 백드럭 구축 턱과 제리 넷버스 구축 턱을 사용하기를 권합니다.)

위의 준비물이 전부 갖춰졌다면 아래의 순서대로 준비하세요.

1. 각 플레이어는 개인보드를 자신의 앞에 내려놓습니다.
2. 시스템 턱을 잘 섞어서 서로 손이 닿는 곳에 놓습니다. 그 뒤 시스템 턱에서 카드를 4장 공개하여 그 옆에 놓아놓습니다. 이렇게 시스템카드가 공개된 공간을 중앙서버라고 부릅니다.
3. 각 플레이어는 자신의 캐릭터카드를 개인보드의 캐릭터 영역에 압연으로 놓습니다. 그 뒤 턱을 잘 섞어서 개인보드 오른쪽에 놓습니다.
4. 각 플레이어는 자신의 캐릭터 마커를 4개 준비합니다. 캐릭터 마커는 캐릭터카드에 그려진 캐릭터 고유 마크와 동일한 모양의 것을 사용합니다. 캐릭터 마커 중 하나는 개인보드의 방화벽 가장 좌측 상단에 위치한 칸 위에 올려놓습니다. 이 마커를 내구도 마커라고 부릅니다. 또 하나는 역년 트랙커의 3번 칸 위에 올려놓습니다. 이를 역년 마커라고 합니다. 나머지 두 캐릭터 마커는 자신의 캐릭터 카드 위에 올려놓습니다. 이때 둘 중 하나는 뒤집습니다. 뒤집지 않은 마커를 주 크래킹 마커, 뒤집은 측은 보조 크래킹 마커라고 부릅니다. 크래킹 마커를 지칭할 때는 이 둘을 모두 뜻합니다.
5. 자신의 캐릭터 카드에 쓰인 초기핸드만큼 카드를 드로우합니다. 그 중에서 카드를 골라 자신의 초기 리소스에 맞게 리소스풀에 할당합니다.
6. 선을 정합니다. 선은 무작위로 정합니다. 가위바위보 혹은 동전던지기를 권합니다. 선이 정해지면 선은 자신의 역년 마커를 2번 칸으로 옮깁니다. 이는 선은 첫 턱에 한해 행동을 2번만 할 수 있음을 뜻합니다. 후공 플레이어는 턱에서 카드를 1장 드로우합니다.

[게임진행]

게임은 선부터 돌아가면서 순서대로 자신의 턱을 진행합니다. 턱은 기본적으로 (턴의 시작)-(행동단계)-(정리단계)-(턴의 종료)로 이루어져 있습니다.

[턴의 시작]

턴이 시작될 때 적용되는 효과를 가진 카드의 효과를 처리합니다. 효과가 둘 이상 있다면 원하는 순서대로 하나씩 처리합니다. 단 말 플레이어가 모두 턱의 시작 때에 처리할 효과를 가진 경우 턱을 진행하는 플레이어부터 번갈아가면서 자신의 효과를 하나씩 처리합니다. 효과 처리가 다 끝나면 턱의 시작이 끝납니다.

[행동단계]

플레이어는 액션포인트를 1개 소비하는 것으로 '다운로드행동', '리소스할당행동', '설치행동', '크래킹행동' 중 하나를 할 수 있습니다. (행동단계에 할 수 있는 행동들 참조) 한 행동단계에 한한다면 액션포인트를 여러 번 소비하여 같은 행동을 여러 번 할 수 있습니다. 이와에 프로그래밍 카드의 '기동' 등 액션포인트가 필요없는 자유행동을 할 수도 있습니다. 할 수 있는 일을 다 하거나 행동단계 종료로 선언하면 행동단계가 끝납니다. 행동단계가 끝나면 플레이어는 액션트래커의 액션마커를 3번 칸에 놓습니다. 이는 액션포인트를 3개 가지고 있음을 뜻합니다.

[정리단계]

소모상대인 자신의 카드의 소모상태를 전부 해제합니다. 소모상태는 전부 동시에 해제되고, 해제되면 다시 새로로 세웁니다. 정리단계는 처리해야할 효과, 상황이 전부 처리되면 끝납니다.

[턴의 종료]

턴의 종료 때에 처리되는 효과를 전부 처리합니다. 효과가 전부 처리되면 턱의 종료가 끝납니다.

[행동단계에 할 수 있는 행동들]

행동단계에는 액션포인트를 1개 소비하여 여러 행동들을 할 수 있습니다.
액션포인트를 소비하면 액션이커를 1칸 내어서 현재 가지고 있는 액션포인트의 수를 표시합니다.

1. 다운로드 행동

- 액에서 카드를 2장까지 드로우합니다. 드로우는 1장씩 진행합니다.
1장을 드로우하고 무슨 카드를 드로우했는지 확인하고 원한다면 1장을 더 드로우할 수 있습니다.

2. 리소스할당행동

- 손에 든 카드를 2장까지 골라 리소스풀에 할당합니다.
할당할 때는 카드를 뒤집어서 리소스를 할에 내려놓습니다. 이때 한 리소스풀에 카드를 2장 모두 할당해도 되고 두 곳에 1장씩 할당해도 됩니다. 물론 카드를 1장만 할당해도 됩니다. 단 캐리커가 가진 리소스를 제한하더라도 리소스를 할당할 수는 없습니다. 한 곳에 2장을 할당할 때 놓이는 순서는 할당하는 사람이 결정합니다. 상대 플레이어는 당신이 할당한 카드의 입면을 볼 수 없습니다.

3. 설치행동

- 손에 든 카드를 사용하기 위해 자신의 개인영역에 내려놓는 것을 뜻합니다.
다음은 프로그램과 액션을 설치하는 과정입니다.
(제어의 경우에는 설치과정이 프로그램이나 액션과는 다르기에 추후 별도로 설명합니다.)

1) 손에서 설치하고자하는 카드를 공개하여 개인영역에 놓습니다.

2) 이때 상대는 카드를 설치할 때 공개할 수 있는 제어를 공개할 수 있습니다.

3) 2)에서 설치가 무효화되지 않았다면 카드의 비용을 지불합니다. 카드의 비용지불은 카드의 속성에 해당하는 리소스풀에서 지불합니다. 비용은 언제나 $[X/Y]$ 형태를 씁니다.
먼저 Y는 조건비용이라고 합니다. 이는 해당 속성의 리소스풀에 리소스가 최소 Y개 이상 있어야함을 뜻합니다. X는 소비비용으로 그 Y개 이상 있는 리소스를 위해서부터 X장 제거해야함을 뜻합니다. 즉 특정 속성에 비용이 $[2/3]$ 인 카드가 있다면 현재 리소스가 3개 이상 있어야하고 떨어져있는 리소스 중에서 위해서부터 2장을 제거해야합니다. 만약 비용지불을 하기에 리소스가 부족하다면 설치는 실패하고, 실패한 카드는 제거됩니다.

4) 비용지불에도 성공한다면 설치는 성공합니다. 효력은 프로그램이나 액션이냐에 따라 바뀝니다.

- 프로그램: 프로그램은 설치하면 우선 개인영역에 영구히 놓입니다. 그 뒤 당신은 설치한 카드의 자동효과 혹은 자동효과를 사용할 수 있게 됩니다.

- 액션: 액션은 설치하면 우선 효과창에 적힌 효과를 적용합니다. 적용이 무사히 끝나면 액션의 속성에 해당하는 리소스풀에 뒷면으로 할당합니다. 만약 리소스를 제한이 이미 가득 있다면 할당되지 못하고 제거됩니다.

- 제어: 제어는 뒷면으로 할아두고 조건이 달성됐을 때 공개하여 사용하는 일종의 함정 같은 카드입니다. 제어의 설치는 국어 단순합니다. 액션포인트를 1개 소비하여 개인영역에 뒤집어두면 됩니다. 이것만으로 설치는 끝입니다. 제어의 설치에는 비용지불이 필요 없습니다. 단 공개하여 사용하는 과정이 특이합니다. 과정은 다음과 같습니다.

1) 제어를 공개합니다. 이때 제어의 효과창에 적힌 '이 제어는 ---한 때에 공개할 수 있다.'란 공개조건을 충족시켜야 합니다. 조건을 충족시키지 못한 제어는 제거됩니다.

2) 비용을 지불합니다. 비용지불은 프로그램이나 액션과 동일하게 진행됩니다.

3) 효과를 적용합니다.

4) 효과 적용이 끝나면 제어도 위의 '액션처럼 동일한 속성의 리소스풀로 할당합니다.

* 제어는 설치할 때만 액션포인트가 사용되어, 할당시에는 액션포인트가 소비되지 않습니다.

4. 크래징행동

크래징행동은 크래징마커를 사용하여 중앙서버에 위치한 시스템의 보인트랙에 침투하는 것을 뜻합니다. 크래징행동은 다음과 같은 순서로 진행됩니다.

1) 크래징선언

크래징행동을 선언합니다. 크래징을 선언할 때는 적색, 황색, 황색 중 어느 색으로 침투할지도 같이 선언합니다.

2) 크래징아커회수

원한다면 시스템카드에 놓인 자신의 크래징마커를 캐릭터카드 위로 옮깁니다. 이는 강제가 아니라면 가능하다면 하지 않는 편이 좋습니다.

3) 크래징포인트 생산

침투하기로 한 색깔의 리소스를 몇 개나 가지고 있는지 확인합니다. 가지고 있는 리소스만큼 크래징 포인트가 생산됩니다. 예를 들어 적색 리소스를 선언했을 때 적색리소스가 3장 놓여있다면 적색 크래징 포인트가 3 생산됩니다. 이때 리소스는 소비되지 않습니다.

4) 크래징마커 이동

크래징 마커를 이동합니다. 현재 가지고 있는 크래징 마커의 다음 칸(오른쪽 칸)을 확인합니다. 다음 칸의 색이 현재 가진 크래징포인트의 색과 일치한다면 그 크래징마커를 다음 칸으로 이동할 수 있습니다. 이 때 1칸 이동할 때마다 크래징포인트를 1 소비합니다. 크래징포인트가 0이 되면 더 이상 이동할 수 없게 됩니다. 크래징마커는 가능하다면 여러 개를 움직일 수도 있습니다. 만약 크래징포인트가 3 있다면 1개를 3칸 움직여도 되고 2개를 각각 2칸, 1칸씩 움직여도 됩니다. 캐릭터 카드는 언제나 시스템카드 보인트랙의 가장 왼쪽 첫 번째 칸과 연결된 것으로 취급합니다. 단 이미 주크래징마커(컬러마커)가 올라가 있는 시스템에는 새로운 크래징마커가 외부에서 진입하는 것이 불가능합니다. 사용하지 못하고 남은 크래징포인트는 버려집니다.

* 크래징한료

크래징한료는 크래징마커가 보인트랙 가장 오른쪽 칸에 도착하면 즉시 크래징한료가 발생합니다. 이는 크래징행동이 종료될 때 발생하는 것이 아니라 도중에 발생하게 됩니다. 크래징한료가 발생하면 크래징을 완료한 크래징마커의 주인은 즉시 그 시스템카드를 자신의 개인영역으로 가져와 설치합니다. 설치 중 비용지불은 패스되고 위에 놓여있던 크래징마커는 모두 주인의 캐릭터카드로 돌아갑니다. 프로그램카드는 일반 프로그램카드와 같이 개인영역에 남고 액션카드는 효과를 적용한 뒤 제거됩니다. 제거된 시스템은 시스템 덕 옆에 존재하는 공간인 시스템 보이드에 알아놓습니다. 그리고 시스템 카드가 다시 4장이 되도록 시스템 카드 밖에서 카드를 새로 오른쪽으로 옮깁니다.

5. 자유행동

자유행동은 액션포인트를 소비하지 않는 행동입니다. 대표적으로 프로그램의 기동효과 사용이 있습니다. 프로그램의 기동효과를 사용하면 프로그램을 소모합니다. 이것 외에 제어를 공개하는 것도 액션포인트를 소비하지 않습니다. 왜냐하면 설치할 때 이미 소비했기 때문입니다.

[게임의 종료]

게임은 어느 플레이어의 내구도가 0이 되거나 색이 부족해지면 끝납니다. 종료조건을 만족시킨 플레이어의 상대 플레이어가 승리합니다.

[기타 사항]

* 피해

승리조건은 일반적으로 피해를 주는 것으로 달성합니다. 피해는 플레이어 피해와 역 피해 2가지가 있습니다.

1. 역 피해

역에 피해를 줍니다. 역이 피해를 받으면 역은 피해를 받은 만큼 카드를 역 위에서부터 1장씩 제거합니다. 만약 2피해를 역이 받는다면 역 제일 위에 놓인 카드를 2장 제거하여 보이드에 놓습니다.

2. 플레이어 피해

플레이어에게 직접 피해를 주어 내구도를 깎습니다. 피해를 받은 플레이어는 개인보드 상의 내구도 마커를 피해를 받은 수만큼 오른쪽으로 옮깁니다. 만약 내구도 마커가 마지막 칸을 지나 오른쪽으로 나가버리면 바로 아랫줄의 가장 왼쪽 칸에 놓습니다. 일단 이렇게 이해를 내려오면 피해를 전부 처리한 것으로 취급 되어 내구도 마커는 이동을 멈춥니다. 만약 마지막 줄의 가장 오른쪽 칸을 넘어가면 내구도가 0이 되어 패배합니다.

! 일단 아랫줄로 넘어간 내구도 마커는 플레이어가 카드 등의 효과로 인해 '회복'하더라도 다시 원상으로 올라가지 않습니다.

* 데이터유출

내구도 마커가 방위벽의 오른쪽을 넘어가 아랫줄로 넘어간다면 데이터유출이 발생합니다. 데이터유출이 발생하면 캐릭터 카드에 적힌 데이터유출 값을 확인합니다. 첫 번째 데이터유출이라면 위쪽 데이터 유출 값을, 두 번째 데이터유출이라면 아래쪽 데이터유출을 확인합니다. 데이터유출값은 X/Y 형태로 구성되어 있습니다. 이는 카드를 Y장 드로우하고 그 드로우한 카드 중 X장의 카드만 남기고 버린다는 것을 뜻합니다. 즉 2/4인 경우에는 4장을 드로우하고 그중 2장을 버리면 됩니다.

* 중앙서버

중앙서버에는 언제나 시스템카드 4장이 놓여있어야 합니다. 누군가가 크래킹완료하여 시스템카드를 획득했다면 즉시 시스템 역 제일 위에 놓인 카드를 공개하여 중앙서버에 놓습니다. 만약 시스템 역이 부족하다면 시스템보이드를 설치해서 새로운 역을 만듭니다.

* 비용표시

게임 효과장에서 비용은 [1/1]의 형태로 표현됩니다. [1/2]는 2의 조건비용과 1의 소비비용을 뜻합니다. 이러한 표시는 효과장에서 [1/1]을 지불이라는 텍스트 혹은 기동[1/1]의 형태로 나타냅니다. 이러한 비용을 지불할 때는 효과가 표기된 카드의 속성과 동일한 색상의 리소스를 지불하면 됩니다.

* 비용의 합인과 증가

게임 중에는 카드의 효과로 다른 카드의 비용이 줄어들거나 늘어나는 일이 있습니다. 이러한 효과는 효과상에 [±1/±1]의 형태로 나타냅니다. 가령 '다음에 설치하는 카드의 비용을 [-1/-2]한다.'라는 효과가 적용되면 다음에 설치하는 카드는 조건비용이 2, 소비비용이 1 합인합니다. 반대로 +부호인 효과가 적용되면 비용이 증가합니다.

* 기동효과의 사용

기동효과는 기동효과를 가진 프로그램을 소모상태로 하여 사용하는 효과입니다. 소모된 카드는 정리단계에 회수되기 때문에 기본적으로 한 번에 한 번만 사용할 수 있습니다. 간혹 기동효과는 사용하는에 있어서 비용을 요구할 때가 있습니다. 이때는 기동[1/1]의 형태로 표기되어 있습니다.

* 프로그램의 중복설치불가

'애드온'이라는 키워드가 있는 한 같은 프로그램을 한 개인 영역에 2장 이상 설치할 수 없습니다. 만약 한 플레이어가 어떠한 효과로 같은 프로그램을 2장 이상 조종하게 되면 그 플레이어는 그 중 1장을 골라 제거해야 합니다. 제거된 카드는 소유자의 보이드로 돌아갑니다.

마스터마인드 규칙

동 안에 새로운 위협에 당했습니다. 한 뉴로스내처가 갑자기 강력한 힘을 얻어 복주한 것입니다. 그는 자신을 마스터마인드라고 칭하고 있습니다. 마스터마인드를 정당한 뉴로스내처가 혼자 당해서는 것은 불가능합니다. 이번 함어해야 할 때입니다.

마스터마인드 규칙은 3명 혹은 4명이 게임을 즐기기 위해 만들어진 규칙입니다. 마스터마인드 규칙에서는 플레이어가 1명이 마스터마인드가 되어 다른 플레이어들과 싸우게 합니다. 마스터마인드는 가능한 가장 게임에 익숙한 플레이어가 될기를 권합니다.

[게임준비]

1. 각 플레이어는 자신의 개인보드와 액, 캐릭터 마커를 준비합니다. 또한 중앙에는 시스템 액과 중앙사버를 준비합니다.
2. 마스터마인드를 정합니다. 마스터마인드는 자원하거나 지명해도 되어 무작위로 골라도 됩니다.
3. 마스터마인드는 마스터마인드 액을 준비합니다. 우선 이벤트 카드를 액 앞에 뒤집어 놓습니다. 그 뒤에 나머지 마스터마인드 카드를 섞어서 뒤집은 상태로 올립니다. 이를 마스터마인드 액이라고 부릅니다. 마스터마인드 카드를 액 앞에 적당히 놓습니다.
4. 각 플레이어는 초기현도만큼 카드를 받고 초기 리소스만큼 카드를 할당합니다.
5. 모든 플레이어는 액션마커를 액션드래커의 3번 칸 위에 놓습니다.

[게임진행]

게임은 마스터마인드부터 시계방향으로 돌아가면서 시작합니다. 마스터마인드의 턴은 일반플레이어와 달리 턴의 시작과 행동단계 사이에 마스터마인드 단계가 새로 생깁니다.

[마스터마인드 단계]

마스터마인드 단계에 마스터마인드는 우선 마스터마인드 카드를 1장 뽑습니다. 그 뒤 플레이어수에 따라 에너지리코론을 획득합니다. 3명이면 1개 4명이면 2개를 얻습니다. 획득한 에너지리코론은 캐릭터 위에 올려 놓습니다. 에너지리코론은 최대 8개까지 사용할 수 있고 이를 초과하여 얻을 수 없습니다.

[마스터마인드 카드]

마스터마인드 카드는 마스터마인드의 힘이 근원입니다. 마스터마인드 카드는 액션소비 없이 자신의 행동단계에 원하는 만큼 쓸 수 있습니다. 사용한 마스터마인드 카드는 마스터마인드 액의 마스터마인드 보이드 영역에 합면으로 놓습니다. 마스터마인드 보이드도 언체본 내용물을 확인할 수 있지만, 순서를 바꾸어선 안 됩니다. 마스터마인드 카드는 정리 단계에 4장 이상 들고 있다면 3장만 남기고 버려야 합니다.

* 강한 효과

마스터마인드 카드는 사용하면 뒤쪽 효과창에 적힌 약한효과를 적용합니다. 하지만 카드 중앙에 적힌 숫자만큼 에너지리코론을 버리면 아래 효과창에 적힌 강한 능력을 대신 사용할 수 있습니다.

[무력화]

마스터마인드 규칙에서 마스터마인드가 아닌 플레이어가 제조건을 충족시키면 게임이 끝나는 대신 그 플레이어가 무력화됩니다. 무력화가 된 플레이어는 손 패와 액, 보이드를 모두 잘 섞은 뒤 액에서 카드를 3장 뽑습니다. 이후 그 플레이어는 자신의 차례에 액션포인트를 1개만 사용할 수 있게 됩니다.

[데이터유출]

마스터마인드는 다른 플레이어의 데이터를 흡수하여 강해집니다. 다른 플레이어에게서 데이터유출이 발생하면 마스터마인드는 에너지리코론을 1개 획득합니다.

[게임의 종료]

마스터마인드 자신이 제조건에 충족되거나 다른 모든 플레이어가 무력화되면 게임이 끝납니다. 전자의 경우에는 마스터마인드를 제외한 모든 플레이어가, 후자라면 마스터마인드가 이깁니다.

[맥의 구성]

동-동일 오브 뉴로스테커스는 기본적으로 구축맥을 제공합니다.
하지만 게임에 익숙해지면 각각 맥의 카드를 섞어서 자신만의 맥을 만드는 것도 가능합니다.
맥은 다음 규칙에 기초하여 구성되어야 합니다.

1. 맥은 반드시 30장으로 만들어져야 합니다.
2. 맥과는 별개로 캐릭터카드를 1장 준비해야 합니다.
3. 맥에는 캐릭터카드의 고유마크와 종탑마크를 제외한 마크가 포함된 카드를 넣을 수 없습니다.
4. 골드(노랑태두리) 등급은 1장, 그린(녹색태두리)은 2장, 그레이(회색태두리)는 3장까지 넣을 수 있습니다.
5. 카드 일러스트와 캐릭터 일러스트가 동일할 필요는 없습니다.
6. 맥의 속성별 카드 수는 캐릭터카드 속 맥구성 제한 보다 1장 많거나 1장 적게만 넣을 수 있습니다.
맥구성 제한이 10/10/10 이라면 11/9/10 혹은 10/10/10, 9/10/11 같은 식으로 맥을 구성할 수 있습니다.



[만든 사람들]

총괄기획 : 김건희 Gary Kim

게임개발 : 황소양 Hope, S. Hwang

일러스트 : May29 (최봉균, 이강호, 최민희)

* 이하는 the DOME의 출사를 위해 많은 도움을 주신 분들입니다.

이동혁, 임동진, 김병욱, 서승구, 김성록, 김기웅, 양종은, 서동진, 배남규, 권병철(Roaster Key), 박봉진, 윤창현, 이만희, 이종운, 이종윤(Lee Vivian), 김도형, 조한승, 고봉석, 강성웅, 재미공작소(이세예)

* 그 외 특별히 도움을 주신 분들입니다.

게임테스트 : 한국보드게임개발자모임(KBDA)

제작업찬 : '보드엠', '보드팩토리', '잡콘에듀', '부루마블 서잇사'

출판편집 : 이성광(디자이너저널)



THE DOME