

BoardM  
FACTORY



# 다이스 쓰론

천 년 동안, 매드 킹은 자신의 높은 왕좌에 앉아서 상대할 가치가 있는 도전자를 찾아왔습니다. 매 년, 그는 챔피언들의 토너먼트를 열어 영웅이라면 누구나 원하는 가장 큰 포상인 왕좌를 우승자의 상품으로 내걸었습니다.

천 번의 토너먼트 동안, 매드 킹은 절대로 패배한 적이 없었습니다. 지구상의 모든 곳에서 온 영웅들은 저마다의 이유로 절대 권력을 원합니다.

왕좌를 차지하기 위해 나설 만큼 담대한 자... 당신입니까?

본 규칙은 추후 업데이트 될 수 있습니다. 최신 버전의 규칙서는 [boardmfactory.com/dicethrone](http://boardmfactory.com/dicethrone)에서 다운 받으실 수 있습니다.

게임 규칙서  
KOR VERSION 2.4

Copyright 2023 Dice Throne Inc.  
All rights reserved worldwide.



# 다이스 쓰론

## 게임 진행 개요

다이스 쓰론은 숙련된 카드 사용과 주사위 사용으로 당신의 심장을 뛰게 하는, 빠른 속도의 게임입니다. 게임은 일련의 라운드로 이루어지며, 라운드 동안 당신은 선택한 영웅의 주사위를 세 번 까지 굴릴 수 있습니다. 주사위 아이콘 혹은 주사위의 숫자 조합을 사용하여 영웅의 능력을 활성화시켜, 상대방(들)을 공격해야 합니다.

## 승리 조건

상대방의 체력을 0으로 만들어 쓰러트리는 것입니다.

# 튜토리얼

## 규칙서를 읽는게 귀찮다면?

보드엠 공식 홈페이지를 참조하세요. 다양한 영상들이 있습니다:

<http://boardmfactory.com/dicethrone>

# 코믹북

## 다이스 쓰론의 서사가 있습니다.

아래 링크에서 디지털 코믹북을 다운받아 보세요(영문) :  
 Comic Book Issue 0 - <http://issue0.dicethrone.com>  
 Comic Book Issue 1 - <http://issue1.dicethrone.com>

2

**회피**  
좋은 상태 효과      능력 제한: 3

토른 사용 후 1-2를 굴리면 피해 회피:  
이 토른을 가진 플레이어가 피해를 받을 때, 이를 사용할 수 있다. 사용했다면 17개를 굴린다. 1-2가 나왔다면, (다른 언공 효과를 적용할 수 있다(라운드) 어떤 피해도 받지 않는다. 이 토른을 여러 번 사용해서, 한 번의 피해에 대한 방지를 여러 번 시도할 수 있다.

3

**재장전**  
좋은 상태 효과      능력 제한: 2

토른 사용으로 공격에 1개의 1/2 피해 추가:  
이 토른을 가진 플레이어가 공격한 뒤, 이를 사용해서 17개를 굴리고, 굴린 결과의 1/2만큼 피해를 추가할 수 있다 (올림). 공격 보장.

4

**넘어뜨리기**  
나쁜 상태 효과      능력 제한: 1

2를 사용하지 않으면, 공격 굴림 단계 생략:  
이 토른의 영향을 받는 플레이어가 이를 제거하려면, 자신의 공격 굴림 단계 시작 전에 2를 사용해야 한다. 그러지 않았다면, 반드시 자신의 공격 굴림 단계를 생략해야 하며, 그 후 이 토른을 제거한다.

5

**현상금**  
나쁜 상태 효과      능력 제한: 1

다가오는 공격 피해 1 및 공격자 1 획득:  
이 토른의 영향을 받는 플레이어를 공격할 때, 공격자는 임하는 피해를 1 증가시키고, 1을 획득한다.  
공격 보장. 지속.

6

**총알**

- 1 총알
- 2 총알
- 3 총알
- 4 질주
- 5 질주
- 6 명중

8

4

5 0

♥ 체력

**리볼버**

3 피해.

4 피해.

5 피해.

**현상금 사냥꾼**

현상금 1 적용.

그런 뒤, 1 망아리가 피해.

**빠른 사격**

지속효과

당신의 유지 단계 동안 재장전 1 획득.

**임피**

회피 1 획득.

5 피해.

**씩 다 쓰**

회피 1 획득, 현상금 재장전 1개를 사용  
공격자 주사위를 이 능력에



**대결**

연속 숫자 4개

상대 1명을 선택. 당신과 선택한 상대는 1개씩 굴림:  
당신의 눈이 상대의 눈 이상이면, 7 피해.  
아니면, 5 피해.

**백발백중**

넘어뜨리기 1 적용.

6 방어불가 피해.

**반사**

연속 숫자 5개

회피 2 획득.

7 피해.

**결투**

방어 굴림 1개

당신 및 당신을 공격한 플레이어는 각자 1개씩 굴림:  
당신의 눈이 상대의 눈보다 크다면, 다음 중 한 가지 선택 가능

3 피해.  
- 또는 -  
1 피해 방지 (굴림)

상대의 눈보다 크지 않다면  
1 피해



**카드 버리는 더미**  
(앞면이 보이도록)

## 게임 준비

모든 플레이어는 선택한 영웅의 구성품을 자신 앞에 놓습니다.:

- 1 영웅 보드**
- 2 영웅 시트**
- 3 토큰**
  - 상태 효과와 동로 토큰을 영웅 시트에 있는 각각의 해당하는 자리에 모아주세요.
- 4 체력 다이얼**
  - 시작 체력인 50으로 만들어 놓습니다 (1대1 기준).
- 5 콤벡 포인트 CP 다이얼**
  - 시작 CP를 2로 만들어 놓습니다.
- 6 덱**
  - 카드를 섞어서 덱을 만듭니다.
  - 덱의 맨 위에서 4(4장)을 뽑습니다. 이 4장이 손에 드는 시작 카드들입니다.
- 7 주사위**
  - 1 1개를 굴립니다. 더 높은 수가 나온 플레이어가 시작 플레이어가 되고 첫 번째 차례를 진행합니다.
- 8 추가 준비**
  - 몇몇 영웅에게는 추가 준비 단계가 있습니다. 이런 추가 준비 단계는 영웅 시트 뒷면을 확인합니다.

# 차례와 단계

시작 플레이어부터 차례를 진행합니다. 한 번의 차례는 다음과 같이 일련의 단계들로 이루어져 있습니다:

**1 유지 단계** - 유지 단계 관련 효과를 해결합니다 (보통 상태 효과나 지속 효과 **E**와 관련이 있습니다).

**2 수입 단계** - **1CP** 획득 및 덱에서 **1** 뽑기. 시작 플레이어는 첫 번째 차례의 수입 단계를 건너뛸니다.

**3 주요 단계 (1)** - **CP**를 사용해서 영웅 강화카드 또는 주요 단계카드를 사용합니다. 사용하고 싶지 않은 카드를 팔아서(=버려서), 카드당 **1CP**씩 받을 수 있습니다.

**4 공격 굴림 단계** - 주사위를 원하는 만큼 선택해서 세 번 까지 굴림 수 있습니다. 그리고 최종 결과로 활성화 조건(예시 **A** 와 **B**)을 만족하는 공격 능력 1개를 활성화합니다. 누구라도 굴림 단계 행동 카드를 사용할 수 있습니다.

**5 대상 굴림 단계** - 1대1 게임에서는 이 단계를 건너뛸니다. 3명 이상으로 게임을 진행 중이라면 11 페이지를 봅니다. 누구라도 굴림 단계 행동 카드를 사용할 수 있습니다.

**6 방어 굴림 단계** - 만약 당신의 공격 굴림 단계 동안 공격을 활성화시켰다면, 상대는 방어 능력(**H**)을 활성화시켜 주사위를 한 번 굴립니다. 원하는 플레이어는 굴림 단계 행동 카드를 사용할 수 있습니다.

**7 주요 단계 (2)** - 주요 단계(1)과 동일합니다.

**8 버리기 단계** - 손의 카드 장수가 **6**이 될 때 까지 카드를 팔아야 합니다. 판 카드 1장당 **1CP**씩 받습니다.



# 체력

- 당신의 체력이 0이 되면, 게임에서 패배합니다.
- 만약 모든 플레이어의 체력이 동시에 0이 되면, 게임은 무승부로 끝납니다 (상대보다 '더 죽는' 상태는 없습니다).
- 치유를 할 경우, 자신의 시작 체력+10보다 더 큰 체력이 되도록 치유할 수는 없습니다.



# 컴뱃(전투) 포인트 CP

- 컴뱃 포인트(이하 CP)는 주로 카드 비용을 지불하기 위해 사용됩니다.
- 최대 **15CP**까지 가지고 있을 수 있습니다. 이미 **15CP**를 가진 상태에서 CP를 받게되면, CP 다이얼을 조정하지 않습니다.
- 자신의 수입 단계가 시작할 때, 플레이어는 CP 다이얼을 돌려 **1CP**를 획득합니다.



**중요:** 시작 플레이어는 자신의 첫 번째 차례에 수입 단계를 건너뛸니다.

## 공격 능력 **A**

- 당신의 공격 굴림 단계 끝에 활성화시킬 수 있습니다.
- 공격 굴림 단계의 결과를 사용하여 능력 1개만을 활성화시킬 수 있습니다.

## 활성화 조건 **B**

공격 능력을 활성화하기 위해 필요한 최종 주사위 결과입니다.

- 공격 능력 활성화에는 대부분 특정한 주사위 아이콘 조합(**B**)이 필요합니다.



- 연속 숫자 4개 능력(**C**)에는 서로 연속된 숫자 4개 (예: 2-3-4-5)가 필요하며, 이는 점점 커지는 4개의 주사위 모양으로 표시되어 있습니다:



- 연속 숫자 5개 능력(**D**)에는 서로 연속된 숫자 5개 (예: 1-2-3-4-5)가 필요하며, 이는 점점 커지는 5개의 주사위 모양으로 표시되어 있습니다:



# 영웅 보드

**귀불버**

연속 4회  
4 피해, 5 피해.

**현상금 사냥꾼** A

현상금 2 적용.  
그런 뒤, 1 방어불가 피해.

**빠른 사격** E

지속효과  
당신의 유지 단계 동안  
재장전 2 획득.

**어찌** B

회피 2 획득.  
5 피해.

**지속 효과 E**

• 언제나 활성화 되어있으며 언제나 사용 가능합니다.

**GUNSLINGER**  
총잡이

“죽은 그놈보다 강해라.”

**씩 다 쓸어버려!** F

회피 2 획득, 현상금 2, 넘어뜨리기 1 적용, 10 피해.  
재장전 2 개를 사용하면, 그 주사위를 한 번 다시 굴릴 가능.  
주사위 반환에서 궁극기를 방지할 수 있다, 집단 궁극기가 발동되면, 이 능력에 관련된 효과는 해당 모든 상대(한 어떤 종류의 행동도 할 수 없다).

**대결** C

연속 소제 4개  
상대 1명을 선택, 당신과 선택한 상대는 1개씩 굴림:  
당신의 눈이 상대의 눈 이상이면, 7 피해.  
아니면, 5 피해.

**백발백중** G

넘어뜨리기 1 적용.  
6 방어불가 피해.

**남사** D

연속 소제 5개  
회피 2 획득.  
7 피해.

**백발백중** G

넘어뜨리기 1 적용.  
6 방어불가 피해.

**결투** H

방어 굴림 1개  
당신 및 당신을 공격한 플레이어는 각자 1개씩 굴림.  
당신의 눈이 상대의 눈보다 크다면, 다음 중 한 가지 선택 가능.  
3 피해, 또는 1 피해 방치(굴림).  
상대의 눈보다 크지 않다면, 1 피해.

**궁극기 능력 F**

영웅이 가진 가장 강력한 공격 능력입니다. 활성화 되면, 궁극기의 효과는 완전히 멈출 수 없습니다.

**중요:** 궁극기 능력이 가하는 피해나 효과는 강화의 대상이 될 수 있습니다. 하지만 감소 방지, 회피, 반응의 대상이 되거나 혹은 그 어떤 것 (예: 카드, 상태 효과, 동료, 기타 등)에 의해서라도 방해 받을 수 없습니다. 상대는 궁극기 능력이 활성화 되는 순간부터 굴림 단계가 끝날 때까지 그 어떤 행동도 할 수 없습니다. 궁극기 능력의 사용을 방지하는 유일한 방법은 능력이 활성화 되기 전에 주사위 굴림 결과를 바꾸는 것 뿐입니다.

## 능력 설명 G

- 능력이 활성화되었을 때 처리해야하는 효과들입니다.
- 능력 효과의 일부로 굴려진 주사위는 능력 활성화를 처리하는 동안 여러 번 사용될 수도 있습니다.

## 방어 능력 H

- 상대에게 공격 받을 때 활성화 됩니다.
- 만약 선택할 수 있는 방어 능력이 두가지 이상이라면, 주사위를 굴리기 전에 어느 것을 사용할지 정합니다.
- 가해지는 피해 유형이 방어 불가 피해, 부수적인 피해, 고정 피해 중 하나거나 혹은 상대방의 궁극기 능력(10 페이지의 “피해 종류”부분을 보세요) 활성화의 결과로 인한 것이라면, 방어 능력은 활성화되지 않습니다.

## 방어 주사위 I

- 방어 능력을 활성화할때 굴리는 주사위의 수입니다.
- 예를 들어, 방어 굴림 1개 는 총잡이가 자신의 방어 굴림 단계 동안 주사위 1개를 굴린다는 것을 의미합니다.
- 방어 주사위는 단 한 번 만 굴릴 수 있습니다.

# 영웅 시트

# 상태 효과

## 저주받은 금화

고유 상태 효과  
누적 제한: 5/3

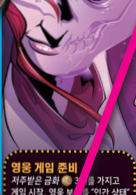
- 유지 단계에 **A** 피해 받음 (해적은 예외):
- 저주받은 금화 **A**의 영향을 받는 (해적이 아닌) 플레이어는, 자신의 유지 단계 동안 가진 저주받은 금화 1개마다 **1** 피해를 받는다.
  - 이 토큰은 지속 토큰으로, 해적 영웅 보드 능력의 결과로 이동/제거하는 경우 외에는 이동하거나 제거할 수 없다.
  - 해적은 저주받은 금화 **A**를 획득할 때마다, 이를 획득할지 말지 선택할 수 있다.
  - 저주받은 금화 **A** 토큰의 누적 제한은 해적은 5, 다른 플레이어는 3이다.



## 화약통

나쁜 상태 효과  
누적 제한: 1

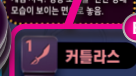
- 유지 단계에 **C** 1개 굶림, 1-2면 **3** 피해 받음, 6이면 다른 플레이어에게 토큰을 전염:
- 이 토큰의 영향을 받는 플레이어는 자신의 유지 단계 동안 **1**개를 굶린다, 1-2면 화약통 **C**이 터진다, 3-5 라면 아무 일도 일어나지 않는다. 6이면 이 화약통 **C**의 영향을 받는 플레이어가 선택한 다른 플레이어 1명에게로 이 토큰을 옮길 수 있다. 또한, 이미 화약통 **C**의 영향을 받는 플레이어가 추가로 화약통 **C**의 영향을 받으면, 가지고 있던 첫 번째 화약통 **C**이 즉시 터진다. 화약통 **C**이 터지면 이를 제거하고 별도의 방어불가 피해 **3**를 받는다.



## 부패

나쁜 상태 효과  
누적 제한: 2

- 토큰 1개마다 공격 피해 **1** 감소:
- 부패 **B** 토큰의 영향을 받는 플레이어가 공격으로 피해를 입히려 한다면, 부패 **B** 토큰 1개마다 그 피해를 **1**만큼 줄인다. 공격 보정, 지속.



## 물고 가기

나쁜 상태 효과  
누적 제한: 1

- 공격 할 때 피해를 입히지 못함:
- 물고 가기 **D**의 영향을 받는 플레이어는 자신의 공격 굴림 단계의 결과로 그 어떤 피해도 입힐 수 없다 (다른 효과는 사용 가능). 해당 굴림 단계를 마칠 때, 이 토큰을 제거한다.



## 상태 효과와 동료

- A** 영웅이 가진 상태 효과 및 동료에 관한 규칙이 나와 있습니다.

## 주사위 면 구성

- B** 영웅 주사위의 각 면이 어떻게 구성되어 있는지 나와 있습니다.

## 난이도 등급

- C** 1부터 6까지의 가치가 나와있어 해당 영웅의 운영 난이도를 나타 냅니다. 높은 난이도의 영웅 일수록 숙련자지 더 오래 걸리고, 효과적인 플레이를 위해서는 뛰어난 전략수립이 필요합니다.

## 영웅 준비

- D** 몇몇 영웅들은 게임 시작 전, 추가 준비 단계를 거쳐야 합니다.

## 규칙 상세 설명

- E** 해당 영웅에 관한 복잡한 규칙을 다른 추가 설명이 나와있습니다.



## 저주받은 해적

유지 단계: 커들라스, 1-2면 3-5 피해 받음, 6이면 다른 플레이어에게 토큰을 전염:

이 토큰의 영향을 받는 플레이어는 자신의 유지 단계 동안 1개를 굶린다, 1-2면 화약통 C이 터진다, 3-5 라면 아무 일도 일어나지 않는다. 6이면 이 화약통 C의 영향을 받는 플레이어가 선택한 다른 플레이어 1명에게로 이 토큰을 옮길 수 있다. 또한, 이미 화약통 C의 영향을 받는 플레이어가 추가로 화약통 C의 영향을 받으면, 가지고 있던 첫 번째 화약통 C이 즉시 터진다. 화약통 C이 터지면 이를 제거하고 별도의 방어불가 피해 3를 받는다.

## 물고 가기

공격 할 때 피해를 입히지 못함:

물고 가기 D의 영향을 받는 플레이어는 자신의 공격 굴림 단계의 결과로 그 어떤 피해도 입힐 수 없다 (다른 효과는 사용 가능). 해당 굴림 단계를 마칠 때, 이 토큰을 제거한다.

## 부패

부패 B 토큰의 영향을 받는 플레이어가 공격으로 피해를 입히려 한다면, 부패 B 토큰 1개마다 그 피해를 1만큼 줄인다. 공격 보정, 지속.

## 규칙 상세 설명

영웅 준비: 커들라스, 1-2면 3-5 피해 받음, 6이면 다른 플레이어에게 토큰을 전염:

이 토큰의 영향을 받는 플레이어는 자신의 유지 단계 동안 1개를 굶린다, 1-2면 화약통 C이 터진다, 3-5 라면 아무 일도 일어나지 않는다. 6이면 이 화약통 C의 영향을 받는 플레이어가 선택한 다른 플레이어 1명에게로 이 토큰을 옮길 수 있다. 또한, 이미 화약통 C의 영향을 받는 플레이어가 추가로 화약통 C의 영향을 받으면, 가지고 있던 첫 번째 화약통 C이 즉시 터진다. 화약통 C이 터지면 이를 제거하고 별도의 방어불가 피해 3를 받는다.

## 물고 가기

공격 할 때 피해를 입히지 못함:

물고 가기 D의 영향을 받는 플레이어는 자신의 공격 굴림 단계의 결과로 그 어떤 피해도 입힐 수 없다 (다른 효과는 사용 가능). 해당 굴림 단계를 마칠 때, 이 토큰을 제거한다.

## 부패

부패 B 토큰의 영향을 받는 플레이어가 공격으로 피해를 입히려 한다면, 부패 B 토큰 1개마다 그 피해를 1만큼 줄인다. 공격 보정, 지속.

모든 영웅은 각자 고유한 상태 효과 **A** 조합을 지니고 있으며, 상태 효과는 토큰을 사용해 표시합니다. 만약 게임에 들어있는 것보다 토큰이 더 필요하다면, 적당한 대체품을 찾아 사용하면 됩니다.



좋은 혹은 나쁜 상태 효과는, 획득하거나 혹은 적용되어, 스스로에게 혹은 다른 플레이어들에게 올라갈 수 있습니다. 상태 효과는 주로 카드나 공격 능력을 통해 획득되거나 적용됩니다.

만약 상태효과를 획득하거나 적용한다면, 해당하는 토큰을 영웅 시트에서 가져와 토큰을 받는 플레이어의 영웅 보드 중앙 **F**에 놓습니다. 이 상태 효과는 이제 게임 내로 "존재"하는 것으로 간주됩니다. 만약 플레이어가 쓰러지더라도, 해당 플레이어가 다른 플레이어들에게 적용한 상태 효과들은 여전히 게임 내에 존재합니다.



## 상태 효과 제거

상태 효과가 제거되면, 토큰을 원래 있던 영웅 시트의 해당 자리에 되돌려 놓습니다. 상태 효과를 특정 수 만큼 제거하게 해주는 카드나 능력을 사용하면, 토큰을 정확히 그만큼 제거합니다.

## 사용가능한 상태 효과

몇몇 상태 효과는 사용되면 제거됩니다. 별다른 언급이 없다면, 이런 상태 효과는 어느 플레이어의 차례인지, 어느 단계를 진행중인지와 상관없이 아무 때나 사용할 수 있으며, 그 효과는 즉시 처리됩니다.

## 지속 상태 효과

“지속”이라고 표시된 상태 효과는 해당 효과를 제거하는 카드나 능력이 사용되지 않는 한, 게임이 종료될 때까지 게임 내에 존재합니다.



## 누적 제한

많은 상태 효과들이 한 영웅에게 여러번 놓여 누적될 수 있습니다. 누적 제한 **G**은 특정 상태 효과가 한 영웅 보드에 최대 몇 개까지 놓일 수 있는지를 나타냅니다 (예: 어떤 상태효과와의 누적 제한이 2 라면 각 플레이어 마다 최대 2개씩이라는 뜻).

**예시(왼쪽)**: 저주받은 해적이 **화약통 F** 1개와 **부패 H** 2개를 총잡이에게 적용합니다. **부패** 상태 효과 설명에 **지속** 표시가 있으므로, 총잡이가 이것을 제거할 수 있기 전까지는 총잡이의 영웅 보드에 계속해서 남아있을 것입니다. **부패**는 누적 제한이 2 **G**여서 저주받은 해적은 총잡이에게 해당 상태 효과를 두 번 적용할 수 있습니다.

## 누적 제한 증가

어떤 플레이어의 상태 효과 누적 제한이 증가되면, 이는 그 플레이어에게만 적용됩니다. 이 증가는 게임이 끝까지 지속됩니다.

## 고유 상태 효과

이런 상태 효과들은 상태 효과에 관한 기본 규칙을 따르지 않습니다 (더 자세한 설명은 각자의 시트에 기재되어 있습니다). 고유 상태 효과들은 보통 자신만의 모양 그리고/혹은 크기의 토큰으로 되어 있습니다 **I**.



## 상태 효과 방해

만약 상태 효과가 사용되었다면, 해당 효과는 방해될 수 없습니다. 더 자세한 설명은 15페이지의 “타이밍 충돌”에 나와있습니다.

## 동료

몇몇 영웅들은 토큰, 다이얼, 혹은 다른 그 외의 구성품 등으로 구현된 동료를 가지고 있습니다. 동료는 상태 효과가 아니며, 그러므로 상태 효과를 다루는 카드나 능력 (예: **K**)의 영향을 받지 않습니다.

동료들에 관한 설명은 영웅 시트 **A**에 있습니다. 동료의 규칙이 허락하지 않는 한, 이들은 제거될 수 없으며, 옮겨질 수도, 파괴될 수도 없습니다.



## 영웅 카드

카드에는 2가지 종류가 있습니다: 영웅 강화카드, 행동 카드.

수입 단계가 되면, 당신은 덱에서 카드를 1장 뽑습니다. 만약 카드를 뽑아야 하는 상황에 덱에 더 이상 카드가 없다면, 먼저 버린 카드 더미를 섞어서 새로운 덱을 만드세요.

카드를 사용하는 데에는 **CP**(컴백 포인트)가 비용으로 들어갑니다. 이 비용은 카드의 왼쪽에 나와있습니다. 카드에 **0CP**라고 나와있으면 해당 카드는 사용하는 데 비용이 들지 않습니다.

당신은 손에 **6**보다 카드를 많이 가진 채로 **버리기** 단계를 마칠 수 없습니다. 만약 **버리기** 단계가 되었고, 손에 카드가 7장 이상이라면, **6** 이하가 되도록 카드를 팔아야 합니다. 카드를 팔려면, 카드를 버리고 CP 다이얼을 돌려 **1CP**를 받으면 됩니다 (사용할 때 필요로 하는 비용과 상관없이, 팔 때는 1장당 **1CP**만 받습니다).

카드 사용 시점은 카드 왼쪽에 아이콘으로 나와있습니다 **J**.



**K** 선택한 플레이어 1명의 상태 효과 토큰 1개 제거.

# 영웅 강화

영웅 강화 카드들은 영웅 보드의 같은 이름을 가진 칸을 연구히 업그레이드 합니다. 카드의 왼쪽에 아이콘이 그려져 있습니다.

공격 능력 강화 **A**에는 흰색 테두리, 방어 능력 강화 **B**에는 초록색 테두리, 지속 효과 강화 **C**에는 보라색 테두리가 그려져 있습니다.

영웅 강화 카드는:

- 주요 단계(1)이나 주요 단계(2)에서만 사용할 수 있습니다.
- 사용하고 나면 팔 수 없습니다.
- 골장 레벨 III으로 업그레이드 할 수 있습니다. 만약 이미 업그레이드 한 능력을 다시 업그레이드 한다면 (레벨 II에서 레벨 III로 업그레이드하는 상황 등), 이미 놓은 영웅 강화 카드를 새로운 카드로 덮습니다. 그리고 그 두 카드 비용끼리의 차이만큼을 CP로 지불하면 됩니다.



공격 능력 강화



방어 능력 강화



지속 능력 강화

## 강화 카드 사용

- 1 표시된 CP 비용 (카드 왼쪽에 표시)을 지불합니다.
- 2 영웅 보드에서 이름이 같은 (레벨은 다른) 칸을 찾아 그 위에 해당 카드를 올려놓습니다.



# 행동 카드

행동 카드(★아이콘이 그려져 있습니다)는 혜택을 제공하는 일회용 카드입니다. 행동 카드는 각자의 색상에 따라 사용할 수 있는 시점이 다릅니다.

## 행동 카드 사용

- 1 표시된 CP (카드 왼쪽에 표시) 비용을 지불합니다.
- 2 카드의 내용을 처리 한 뒤 버린 카드 더미에 사용한 카드를 놓습니다.

## 즉발 ! 행동 카드

- 빨간색 테두리와 ★이 그려져 있습니다.
- 어느 누구의 차례 중, 아무 때라도 사용할 수 있습니다 (카드 왼쪽의 ! 아이콘으로 표시).
- 특정 행동이나 능력을 방해하기 위해 사용할 수 있으며 (다른 즉발 행동 카드는 방해 불가), 해당 카드 내용은 즉시 적용합니다. 방해받은 행동이나 능력은, 즉발 행동 카드의 내용을 모두 적용한 뒤에 계속 이어나갑니다 (15페이지 "타이밍 충돌" 참조).
- 즉발 행동 카드는 방해할 수 없습니다.







## 주요 단계 행동 카드

- 파란색 테두리와 ★이 그려져 있습니다.
- 자신의 차례 중 주요 단계 (1) 혹은 주요 단계 (2)에서만 사용할 수 있습니다 (카드 왼쪽 아이콘으로도 표시).

## 굴림 단계 행동 카드

- 주황색 테두리와 ★이 그려져 있습니다.
- 공격 굴림 단계, 방어 굴림 단계, 대상 굴림 단계에서만 사용할 수 있습니다 (카드 왼쪽 아이콘으로도 표시).
- 아무 플레이어의 차례 중에도 사용할 수 있습니다.



# 효과 처리

## "1 [#] 개 굴림"

표시된 만큼의 주사위 를 한 번 굴린 뒤, 아래에 이어지는 효과를 처리합니다. 이보다 전에 굴린 주사위는 설명된 효과를 처리하기 위해 사용할 수 없습니다.

## "[아이콘으로]"

해당하는 아이콘 이 굴림 결과 중 포함되어 있다면, 표시된 혜택 을 받습니다. 하지만, 굴림 결과에 해당 아이콘이 여러번 나왔더라도, 혜택은 한 번만 받을 수 있습니다.

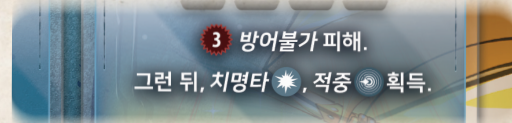


## 곱하기 기호 (예: "4x ")

[표시된 수]와 표시된 아이콘 이 나온 [주사위 개수]를 곱해 결과를 계산합니다.

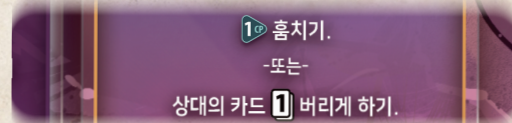
## "그런 뒤,"

'그런 뒤,' 문구가 나오는 시점에 상태 효과, 즉발 행동 카드, 굴림 단계 카드등을 사용할 수 있습니다. '그런 뒤' 다음에 나오는 효과는 그 문구 전에 나온 효과보다 나중에 해결되어야 합니다.



## "또는"

"또는"을 사이에 두고 내용이 나뉘져 있다면, 나뉜 선택지 (바로 왼쪽/바로 오른쪽) 중 하나만을 선택 할 수 있습니다. 선택지 위 아래로 한 줄 띄워져 있는 효과들은 선택지와 별개의 내용입니다.



## "흡치기"

표시된 자원을 상대방에게서 가져와 자신에게 제공합니다.

체력/ 를 흡치면, 당신의 체력/CP 다이얼을 돌려 흡친 만큼을 얻고, 상대의 다이얼을 돌려 같은 수만큼을 깎습니다.

만약 상대가 지시된 만큼 가지고 있지 않다면, 가지고 있는 만큼만 흡칠 수 있습니다.



# 피해 종류

플레이어에게 곧 할당될 피해의 현재량을 “가해지는 피해”라고 합니다. 피해에는 5가지 종류가 있습니다: 일반 피해(단순히 “피해”라고 기재), 방어불가 피해, 고정 피해, 부수적인 피해, 궁극기.

## 피해 종류별 특징

피해 종류에는 다음과 같이 여러가지 특징이 있습니다:

- **방어 가능**- 만약 상대의 공격 능력 결과로 인한 피해라면, 당신은 방어 능력을 사용할 수 있습니다.
- **회피 가능**- 카드 그리고/혹은 상태 효과를 사용해 감소, 방지, 회피, 방해할 수 있습니다.
- **보정 가능**- 공격 보정을 사용해서 바꿀 수 있습니다.
- **대상 선정 특수 규칙**- 피해를 받을 플레이어가 설명에 정해져 있습니다. 이런 피해는 누가 받을 지 정하기 위해 **대상 골림 단계**를 진행할 필요가 없습니다.

## 일반 피해

- 가장 흔한 유형의 피해이며, 숫자가 쓰인 검은색 동그라미(예: **5**)와 그 이후의 “피해”라는 문구로 표시됩니다.
- 방어, 회피, 보정할 수 있습니다.
- 대상 선정 특수 규칙을 따르지 않습니다.

## 방어 불가 피해

- 또다른 흔한 유형의 피해이며, 숫자가 쓰인 빨간색 동그라미(예: **2**)와 그 이후의 “방어불가 피해”라는 문구로 표시됩니다.
- 방어할 수 없지만, 회피는 가능합니다(카드/상태 효과등으로).
- 보정할 수 있습니다.
- 대상 선정 특수 규칙을 따르지 않습니다.

## 고정 피해

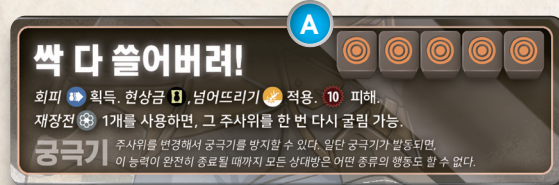
- 특수한 유형의 방어불가 피해이며, 숫자가 쓰인 빨간색 동그라미(예: **2**)와 그 이후의 “고정 피해”라는 문구로 표시됩니다.
- 방어할 수 없지만, 회피, 방지할 수 있습니다.
- 보정할 수 없습니다.
- 대상 선정 특수 규칙을 따르지 않습니다.

## 부수적인 피해

- 특수한 유형의 방어불가 피해이며, 숫자가 쓰인 빨간색 동그라미(예: **2**)와 그 이후의 “부수적인 피해”라는 문구로 표시됩니다.
- 방어할 수 없지만, 회피할 수 있습니다.
- 보정할 수 없습니다.
- 대상 선정 특수 규칙을 따릅니다(능력/카드에 명시).
- 대상을 직접 향한것이 아니므로 “공격”으로 보지 않습니다.
- 같은 편인 여러 플레이어들에게 동시에 할당되면, 할당된 피해량을 다 합친 만큼을 체력 다이얼에서 깎습니다.

## 궁극기 피해

- 특수한 유형의 방어불가 피해이며, 궁극기 능력 **A** 사용을 통해서 할당됩니다.
- 숫자가 쓰인 빨간색 동그라미(예: **2**)로 표시됩니다.
- 방어나 회피를 할 수 없습니다.
- 보정할 수 있지만, 증가만 할 수 있으며, 감소시킬 수는 없습니다.
- 대상 선정 특수 규칙을 따르지 않습니다.



충잡이의 궁극기 능력

## 피해 유형 표

	방어 가능	회피 가능	보정 가능	대상 선정 특수 규칙
일반 피해	✓	✓	✓	✗
방어불가 피해	✗	✓	✓	✗
고정 피해	✗	✓	✗	✗
부수적인 피해	✗	✓	✗	✓
궁극기 피해	✗	✗	✓	✗

## 공격 보정

공격을 보정하는 카드나 상태 효과는 "공격 보정"이라 합니다.  
공격 보정은 방어 능력이 활성화 되기 전/후에 사용할 수 있습니다.

공격 보정에 의해 더해지는 피해는 원래 발생하는 피해와 같은 유형의 피해로 간주합니다.

공격 보정은 공격(상대 하나를 대상으로 하며 최소 1 피해를 주는 공격 능력을 의미)에만 사용할 수 있습니다.

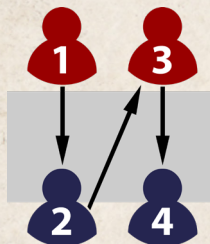


## 4인 게임

### 2대2 팀게임

4인 게임으로 진행할 때, 다음의 규칙 변경을 적용하세요:

- 2명씩 팀을 이루어 게임을 진행합니다.
- 팀원들끼리 서로 옆에 앉습니다. 서로 손에 있는 카드를 보여 전략을 구성할 것을 권장합니다.
- 주사위로 시작 플레이어를 정합니다.
- 팀 간의 차례 순서는 지그재그 방향으로 넘어갑니다.
- 팀원들은 체력 다이얼 1개를 함께 사용하며, 시작 체력은 50입니다.
- 시작 플레이어는 자신의 첫 번째 차례의 수입 단계를 건너뛸니다.
- 팀원 1명이 피해를 받으면, 받아야 하는 피해량 만큼 공유하고 있는 체력 다이얼을 돌려 표시합니다. 만약 팀원 2명이 모두 동시에 피해를 받으면, 두 팀원 모두에게 할당된 피해량을 다 합친 만큼을 체력 다이얼에서 깎습니다.
- CP 다이얼을 팀원들마다 각자 하나씩 놓고 사용합니다. 플레이어의 CP는 자신의 카드와 능력 사용에만 쓸 수 있습니다.
- 카드/상태 효과가 허락하지 않는 한, 플레이어들은 자신의 팀원에게 가해지는 피해를 줄이기 위해 끼어들 수 없습니다 (예: "이번엔 아니야!"와 같은 카드는 "선택한 플레이어 1명"이라고 명시하므로, 팀원을 상대로 사용가능).
- 플레이어들은 팀원이 피해를 받는 것을 애초에 방지하기 위해, 혹은 팀원의 주사위 결과를 더 좋게 만들게 하기 위해서 주사위 눈을 변경할 수 있습니다.



## 3인 게임

### 언택 위의 제약

3인 게임으로 진행할 때, 다음의 규칙 변경을 적용하세요:

- 모든 플레이어는 시작 체력 35를 가지고 게임을 시작합니다.
- 주사위로 시작 플레이어를 정합니다.
- 플레이어들은 시계 방향 순서대로 차례를 진행합니다.
- 현재 체력이 가장 높은 플레이어(들)를 선두라고 합니다.
- 공격할 때, 원하는 플레이어를 대상으로 선택합니다. 만약 선두를 공격하기로 하면, 추가 카드를 1장 받을 수 있습니다.
- 선두를 공격 대상으로 선택하여 카드 1을 텍에서 뽑는 것은 공격 대상을 선택하자마자 진행합니다 (다른 그 어떤 효과를 처리하기 전에).
- 당신과 더불어 현재 체력이 가장 높은 상대를 공격해도 (예: 당신과 상대가 모두 체력이 30), 여전히 보너스 카드 1을 뽑습니다.
- 만약 당신 혼자만 선두라면 (예: 당신의 체력이 나머지 둘 보다 높음), 보너스 카드를 받을 수 없습니다.

## 그 외의 게임 방식

다이스 쓰론은 6명까지 동시에 즐길 수 있는 게임입니다. 하지만, 이런 게임 모드는 참가하는 모두가 게임에 익숙해진 다음에 시도할 것을 권합니다. 숙련된 플레이어들에게는 재미있고 긴장감 있지만, 새로운 플레이어들과 함께 한다면 시간이 오래 걸릴 것입니다.

5-6인 게임(그 외 다른 게임 모드) 규칙은 다음 링크를 참조하세요.  
<http://boardmfactory.com/dicethrone>

# 세부적인 차례 진행

여기까지 왔다면 다이스 쓰른 1대1 게임을 진행하기에 충분한 만큼의 규칙을 습득했을 것입니다. 게임을 하다 궁금한 점이 생기면 이 페이지로 돌아와 해당 내용을 확인할 것을 추천합니다.



차례 중 각 단계가 어떻게 진행되는지에 대한 자세한 설명들입니다.

## 1. 유지 단계

- 1 유지 단계에 활성화되는 상태 효과 혹은 능력이 있는지 확인합니다. 그리고 해당 효과를 처리합니다 (주의: 대부분의 영웅들에게는 아마 해당 사항이 없을 것입니다).
- 2 효과가 여럿이라면, 현재 플레이어가 어떤 순서로 효과를 처리할 것인지 정합니다.
- 3 모든 피해 그리고/혹은 치유 효과들은 누적되며, 단계 끝에 동시에 적용됩니다.



## 2. 수입 단계

중요: 시작 플레이어의 첫 번째 수입 단계는 건너됩니다.

- 1 CP 다이얼을 돌려서 1CP를 획득합니다 (이미 상한선인 15CP까지 가지고 있다면, 획득하지 않습니다).
- 2 덱의 맨 위에 있는 카드 1을 뽑아서 손으로 가져옵니다. 만약 덱이 비었다면, 버린 카드 더미를 섞어서 새로운 덱을 만듭니다.



## 3. 주요 단계 (1)

아래의 행동들을 원하는 순서대로, 원하는 만큼 합니다:

- A** 카드 팔기
- 손에서 카드 1을 가져와 버린 카드 더미에 놓습니다.
  - CP 다이얼을 돌려서 1CP를 획득합니다 (모든 카드는 사용할 때 필요로 하는 비용과 상관없이, 팔 때는 1CP만 받을 수 있습니다).



- B** 주요 단계 행동카드 사용
- 카드 왼쪽에 나온 CP 비용만큼 CP 다이얼을 돌려 지불합니다.
  - 적혀있는 행동(들)을 합니다.
  - 카드를 버린 카드 더미에 놓습니다.

## C 영웅 강화카드 사용

- 카드 왼쪽에 나온 비용만큼 CP 다이얼을 돌려 지불합니다.
- 레벨 II에서 레벨 III으로 업그레이드 한다면, 두 카드 비용의 차이만큼만 지불합니다.
- 영웅 보드에서 같은 이름의 칸을 찾아 그 위에 카드를 놓습니다.



## 4. 공격 굴림 단계


이 단계동안, 아래의 세부 단계 하나가 끝나면 누구라도 굴림 단계 행동 카드를 사용할 수 있습니다.



- 1 주사위 굴리기(3회):
  - 주사위 5개를 전부 굴립니다.
  - 선택: 주사위를 원하는 만큼 선택해 다시 굴립니다.
  - 선택: 두 번째로, 주사위를 원하는 만큼 선택해 다시 굴립니다.
- 2 굴림 결과에 만족한다면 다음 중 한가지 실행:
  - 당신이 활성화하려는 공격 능력을 선언합니다 (주사위 굴림 결과가 해당 능력의 활성화 조건을 만족해야 합니다). 상대방에게 주사위 눈을 바꿀 것인지, 혹은 당신이 사용하려는 능력을 사용하게 놔둘 것인지 묻습니다.
  - 당신의 공격 능력 중 그 어떤 것도 활성화하지 않을 것임을 밝힙니다.
  - 팁: 강한 방어 능력을 가진 상대에 맞서, 약한 공격 능력을 활성화 하는 것은 언제나 권장만한 것이 아닙니다.
- 3 당신, 팀원, 상대 중 누구라도 이 시점에 당신의 주사위 눈을 바꿨다면 (예:누군가 "둘 다 원하는 대로!"를 사용), 다음 중 한가지 실행:
  - 새로운 주사위 굴림 결과에 기반하여 다른 공격 능력을 활성화 할 것을 선언합니다.
  - 공격굴림 단계의 세부 단계 중, 1로 돌아가 사용하지 않은 재굴림을 사용합니다.
- 4 공격 능력 활성화 (선택한 능력이 있을 경우):
  - 고정적이지 않은 효과들을 처리합니다 (일부 능력은 해당 효과를 전부 처리하기 위해 추가 단계를 필요로 합니다).
  - 대상을 필요로 하지 않는 효과들을 처리합니다 (예: 회피 획득, 기습 획득, 5 치유 등).

## 5. 대상 굴림 단계

만약 게임 상대가 2명 이상이라면, 먼저 대상을 정해야 합니다.

**주의:** 피해를 입히지는 않지만, 다른 플레이어에게 처리해야 하는 효과가 있는 능력을 활성화 하더라도 대상을 정해야 합니다 (예를 들어 "목표 지정"은 현상금 를 적용합니다).



### "언덕 위의 제왕" (3인) 게임

모드에서는, 그냥 단순히 공격할 상대를 선택하면 됩니다 ("언위제" 게임 모드에 대한 설명은 11페이지에 있습니다).

2대2 게임에서 방어자가 누가 될지를 정하기 위해서는:

#### 1 주사위 1개를 굴립니다.

이번 공격이 궁극기 능력이 아니라면, 이 주사위는 카드를 사용해서 변경할 수 있습니다. 주사위는 궁극기 능력이 활성화 되기 전에 변경될 수 있지만, 지금은 대상 굴림 단계이므로, 궁극기 능력은 이미 활성화 되었으며 그냥 대상을 정하기만 하면 됩니다.

#### 2 주사위 굴림 결과에 따라 피해를 할당할 방어자를 정합니다:




- 1 혹은 2 - 당신의 왼편에 있는 상대.
- 3 혹은 4 - 당신의 오른편에 있는 상대.
- 5 - 상대가 방어자를 정합니다.
- 6 - 원하는 대상을 방어자로 정합니다.

**참고:** 대상 선정에 관한 변경 규칙은 아래 링크를 참조하세요:  
<http://boardfactory.com/dicethrone>




## 6. 방어 굴림 단계

만약 활성화 플레이어의 공격 굴림 단계의 결과로 공격이 일어나면, 방어자는 방어 굴림 단계를 시작합니다.



- 1 공격 능력 중 대상을 필요로 하지만 피해와 관련이 없는 효과를 처리 합니다 (예: 회피  획득, 현상금  적용,  흡지기 등).
- 2 만약 공격 능력의 결과로 공격이 일어나고, 해당 공격의 피해 유형이 방어 가능한 피해라면, 방어자는 방어 능력을 활성화 할 수 있습니다.



**주의:** 대부분 영웅들은 방어 능력은 1개입니다. 방어 능력 2개를 가진 영웅이라면, 어떤 것을 사용할지 먼저 정해야 합니다.

- 3 방어자는 표시된 만큼의 주사위를 한 번 굴립니다 (예: 방어 굴림 1개 는 주사위 1개를 굴림을 의미).
  - 4 주사위 결과에 따라, 방어자는 피해와 관련되지 않은 모든 효과를 처리합니다 (예: 함성장치  획득, 수치심  적용,  획득 등).
  - 5 어느 플레이어에게라도 상태 효과 혹은 카드를 사용할 수 있는 마지막 기회입니다.
  - 6 마지막으로, 모든 피해, 방지, 그리고/혹은 치유 효과는 축적되어, 굴림 단계가 끝나면서 모두 동시에 적용됩니다.
- 주의:** 만약 남아있는 모든 플레이어가 동시에 체력이 0으로 깎이면, 게임은 무승부로 끝납니다.

## 7. 주요 단계(2)

주요 단계(1)과 동일합니다.

## 8. 버리기 단계

- 1 손에 있는 카드를 팔아 6장 이하가 되게 합니다.
- 2 판매한 카드 1장 당 1 씩을 받아 CP다이얼을 돌립니다 (사용 비용이 비싸다고 해서 팔았을 때 를 더 주는 것은 아닙니다).
- 3 판매한 카드들은 카드 버리는 데미에 놓습니다.



**카드 버리는 데미**  
(앞면이 보이도록)

남은 두 페이지에는 숙련된 플레이어와 토너먼트 진행을 위한 규칙이 소개됩니다. 이 규칙들을 숙지하지 않아도, 가볍게 게임을 플레이 하는 것은 가능합니다.



## 최종 피해 총량

경우에 따라서, 공격에 의해 가해지는 피해의 최종 총량을 계산하는 것은 당신의 방어 능력, 카드, 당신과 상대가 사용한 상태 효과 등에 의해 복잡해질 수 있습니다.

그럼에도, 모든 플레이어가 행동 사용을 마친 후에, 다음의 단계를 순서대로 따르면 최종 피해 총량을 쉽게 계산할 수 있습니다:

### 1. 가해지는 피해 계산

가해지는 피해는 게임 중 어느 시점에서건 당신에게 할당되기 위해 대기 중인 피해의 현재량을 의미합니다. 보통 이런 피해는 공격과 방어 능력으로부터 발생하지만, 가해지는 피해는 화염술사의 불사르기<sup>2</sup> 혹은 그림자 도둑의 독<sup>6</sup>과 같은 상태 효과로 인해 발생 할 수 있습니다.

### 2. 더하기와 빼기 (중간 계산)

이제 가해지는 피해에 적용되는 더하기와 빼기를 계산합니다. 가해지는 피해에 특정 양만큼의 더하기, 혹은 빼기(방지)를 제공하는 방어 능력, 상태 효과, 카드의 효과는 지금 이 단계에서 계산합니다. 여기서 나온 결과는 가해지는 피해의 중간 계산이라고 부릅니다.

### 3. 곱하기와 나누기 (최종 계산)

마지막으로, 가해지는 피해에 적용되는 곱하기와 나누기를 계산합니다. 카드, 상태 효과, 방어 능력이 실제로 어떤 순서로 사용되었는지와 상관없이, 모든 곱하기와 나누기는 마지막에 적용됩니다.

또한, 곱하기를 두 번 이상 계산해야 하는 경우, 각 곱하기는 2 단계에서 계산된, 원래의 가해지는 피해 중간 계산 결과를 사용하여 개별적으로 계산합니다.

가해지는 피해를 넣고 계산해야되는 그 외의 어떤 곱하기나 나누기 계산 (예:성기사의 징벌<sup>8</sup> 상태 효과)은 모두 지금 이 단계에서 진행해야 합니다.

### 야만인 VS 성기사 예시

공격과 방어 굴림 단계 동안, 야만인(공격)과 성기사(방어) 사이에서 벌어지는 일련의 게임 플레이를 예시로 소개합니다.

1. 야만인은 그의 압도 공격 능력을 사용해, 성기사에게 **18** 피해를 할당합니다.
2. 성기사는 그의 징벌<sup>8</sup> 상태 효과를 사용해, 가해지는 피해의 절반을 야만인에게 되돌려줄 것입니다.
3. 성기사는 그의 보호<sup>7</sup> 상태 효과를 사용해, 가해지는 피해의  $\frac{1}{2}$ 을 방지할 것입니다.
4. 성기사는 자신의 천상의 방어<sup>3</sup> 능력을 사용해, **3** 피해를 방지할 것입니다. 그리고 그는 보호<sup>7</sup>를 새로 획득합니다.
5. 야만인은 자신의 덤벼! 공격 보정을 사용해 뇌진탕<sup>5</sup>을 적용하고, **5**피해를 더합니다.
6. 성기사는 자신의 사면! 카드를 사용해 **3**피해를 방지할 것입니다.
7. 성기사는 새로 획득한 보호<sup>7</sup> 상태 효과도 사용해 또다시 가해지는 피해의  $\frac{1}{2}$ 을 방지할 것입니다.

### 야만인 VS 성기사 예시 (계속)

방금 많은 일이 벌어졌습니다. 이제 피해량을 계산할 차례입니다:

#### 1. 가해지는 피해 계산

야만인의 압도로 인해서 가해지는 피해는 **18**입니다 (왼쪽의 예시 1번).

#### 2. 더하기와 빼기 (중간 계산)

- 18** 가해지는 피해 (예시 1번-압도)
- **3** 피해 (예시 4번- 천상의 방어!!!)
- **5** 피해 (예시 5번-덤벼!)
- **3** 피해 (예시 6번-사면!)

**17** 가해지는 피해 (중간 계산)

#### 3. 곱하기와 나누기 (최종 계산)

각 곱셈과 나눗셈을 동시에 그리고 개별적으로 계산합니다. (다이스 쓰론의 모든 나눗셈은 반올림으로 계산):

- 예시 2(징벌<sup>8</sup>) =  $\frac{17}{2}$  (중간 계산)  $\div 2 = 9$  피해
- 예시 3(보호<sup>7</sup>) =  $\frac{17}{2}$  (중간 계산)  $\div 2 = 9$
- 예시 7(보호<sup>7</sup>) =  $\frac{17}{2}$  (중간 계산)  $\div 2 = 9$

그리고 이 모두를 중간 계산에 적용합니다:

**17** 가해지는 피해 - **9** - **9** = **-1** 가해지는 피해

보호<sup>7</sup>를 두 번 사용했기 때문에, 성기사는 모든 피해를 방지합니다, 그러므로 성기사가 받는 최종 피해량은 **0**입니다.

추가로, 성기사가 징벌<sup>8</sup>토큰을 사용했기 때문에(예시 2번), 야만인은 **9**피해를 되돌려 받을 것입니다.

## 타이밍 충돌

여러 플레이어가 상태 효과/즉발 행동 카드를 거의 동시에 사용하면 누구를 먼저 처리해야 하는지 복잡해지면, 누가 간발의 차이로 먼저 썼는 지와는 무관하게 현재 차례인 플레이어가 우선권을 가집니다 (상태 효과 토큰 사용도 즉발 행동으로 간주합니다!).

예를 들어, 만약 상대가 회피(회피) 토큰을 사용하여 당신의 공격을 회피하는 순간, 당신이 잘개! 카드(즉발 행동)를 사용하여 상대의 회피(회피)를 제거하고 싶다면, 현재 당신의 차례이기 때문에 잘개! 카드 내용을 먼저 처리합니다.

반대로, 만약 상대가 당신을 공격할 때 재장전(재장전) 토큰을 사용하려는 순간, 당신이 잘개!

카드를 사용하여 해당 토큰을 제거하려 하면, 상대는 문제 없이 재장전(재장전)을 사용할 수 있습니다 (왜냐하면 자신의 차례이기 때문입니다). 당신의 잘개! 카드가 공격자가 사용하는 해당 토큰이나 다른 토큰을 제거하기 위해 사용할 수 없습니다.

차례를 진행 중인 플레이어는 상호작용이 일어나는 동안 어떤 플레이어가 얼마나 많은 즉발 행동을 사용하고 싶어하는지와 상관없이 우선권을 가집니다.

즉발 행동으로 간주되지 않는 카드/능력은 방해 받을 수 있습니다. 예를 들어 당신이 상태 효과관개 있었는가? 카드(주요 단계)를 사용해도, 그 내용이 완전히 처리되기 전에, 상대방은 유효한 상태 효과를 사용할 수 있습니다 (예: 전술적 이점(전술적 이점), 니어라의 유대(니어라의 유대) 등).

**주의:** 3명 이상이 게임을 진행할 때, 차례를 진행 중인 플레이어가 우선권을 먼저 가지고, 차례 순서대로 나머지 플레이어들간의 우선권이 정해집니다. 모든 방해 행동을 마치고, 원래 차례를 진행 중이던 플레이어가 차례를 이어나갑니다.



## 크레딧

게임 디자인: Nate Chatellier, Manny Trembley

게임 개발: John Heidrich, Gavan Brown

제품&그래픽 디자인: Gavan Brown, Gui Landgraf, Gabriel Martin, Noah Adelman

일러스트: Manny Trembley, Nick Malara, Damien Mammoliti

규칙서 편집: Simon Rourke, Aaron Hein, John Heidrich (그 외 도움을 주신 많은 분들)

플레이 테스터: Aaron Hein, Adam Thies, Aaron Waltmann, Jonathan Herrera-Thomas, Kevin Heidrich, Jacob Thies, Rick May, Joel Smart, Darnell Malone, Nick Lem, Blake Royall, Drake Finney, and the whole Beta Team.

Special Thanks: Aaron Waltmann, Kira Anne Peavley, Aaron Hein, Adam Wyse, Paul Saxberg, Mr. Cuddington, Dan Tolczyk, Jonathan Herrera-Thomas, George Georgeadis, Brenda & Paraic Mulgrew (Knight Watch Games), Love Thy Nerd, Brett MacDonald, and to anyone we missed who has helped us make Dice Throne a success.

한글판 제작: 보드엠 팩토리

번역: 영웅-김지수 (noname), 규칙서-홍준의

수검: 보드엠 팩토리

영웅 관련 제작진은 각 영웅의 사이트에 명시되어 있습니다.

다이스 쓰론이 빛을 볼 수 있도록 제품을 구입해주신 여러분들께 가장 큰 감사를 드립니다.

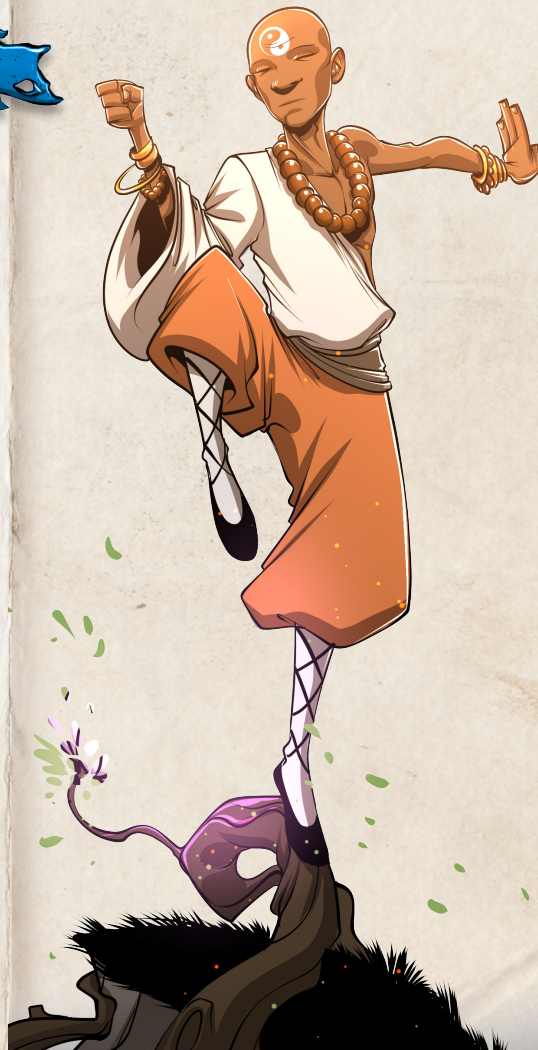
다이스 쓰론 보드엠 팩토리 페이지 (한국):

<http://boardmfactory.com/dicethron>



페이스북 다이스 쓰론 커뮤니티 (영문):

<http://community.dicethrone.com>



# 빠른 참조

**1 [#]개 굴림:** 표시된 만큼의 주사위를 굴러 나열된 효과를 처리합니다.

**[아이콘]으로:** 굴림 결과에 표시된 아이콘이 포함되어 있다면 혜택을 받습니다. 만약 굴림 결과에 해당 아이콘이 여러 번 나왔더라도, 혜택은 한 번만 받습니다.


**가해지는 피해:** 플레이어에게 곧 할당되는 피해.

**가해지는 상태 효과:** 플레이어가 곧 받을 상태 효과.

**같은 숫자 2/3/4/5개:** 주사위의 눈이 같은 숫자(아이콘이 아님) 2/3/4/5개를 나타낼 때.

**고유 상태 효과:** 각자의 시트에 설명이 기재되어 있으며, 기존의 상태 효과의 기본 규칙을 따르지 않습니다.

**고정 피해:** 공격 보정으로 바꿀 수 없는 방어불가 피해이며 방지와 회피는 가능합니다.

**공격:** 상대 하나를 대상으로 하며 최소  피해를 주는 공격 능력을 말합니다 (따라서 부수적인 피해는 공격이 아님).

**공격 보정:** 공격 그리고/혹은 공격이 입히는 피해에 효과를 추가하는 상태 효과나 카드.

**굴림 단계:** 만약 능력이 "굴림 단계의 끝에"라고 언급하면, 이 효과는 주요 단계 (2)가 시작하기 직전에 발생합니다.

**굴림 단계 행동 카드:** 공격 / 대상 / 방어 굴림 단계 동안 사용할 수 있는 행동 카드이며, 일반적인 게임플레이를 방해할 수 있습니다 (하지만 사용가능한 상태 효과나 다른 즉발 행동 카드/ 굴림 단계 행동 카드는 방해할 수 없습니다).

**굴림 시도:** 공격 혹은 방어 능력을 활성화 하기 위해 플레이어가 주사위를 굴리는 것을 의미합니다.

**공극기 능력:** 이 능력이 완전히 다 처리되기 전까지 상대는 아무것도 할 수 없습니다. 이는 공극기 능력이 입히는 피해와 효과를 감소, 방지, 방해할 수 없음을 의미하며, 이 능력의 효율을 떨어뜨리는 게임 내의 그 어떤 상태 효과도 적용되지 않음을 의미합니다. 하지만 이 능력을 강화할 수는 있습니다. 공극기 능력의 사용을 방지하는 유일한 방법은 능력이 활성화가 되기 전에 주사위 굴림 결과를 바꾸는 것 뿐입니다.

**그런 뒤:** '그런 뒤'라는 문구가 나오는 시점에 플레이어들이 즉발 행동 카드, 굴림 단계 행동 카드, 상태 효과를 사용할 수 있습니다. '그런 뒤' 이후에 나오는 문구는 반드시 '그런 뒤' 앞에 나오는 문구의 내용이 처리되고 난 뒤에 처리해야 합니다.

**누적 제한:** 같은 종류의 토큰이 (카드나 능력이 이 제한을 늘리지 않는 한) 한 영웅에게 얼마나 많이 놓일 수 있는지를 의미합니다.


**동료:** 영웅 시트를 보면 이들에게만 해당하는 설명을 확인할 수 있습니다 (7 페이지 "동료"부분 참조).

**방어불가 피해:** 플레이어들은 이 유형의 피해를 상대로 방어 능력을 활성화할 수 없습니다. 하지만 이 피해는 회피할 수 있고, 감소될 수 있고, 강화될 수 있습니다.

**방어자:** 공격의 대상으로 지정된 플레이어.

**부수적인 피해:** 대상을 지정하지 않는 피해이며, 따라서 공격으로 간주하지 않습니다. 방어불가 피해이지만, 회피 가능합니다. 보정될 수 없습니다.

**사용 가능한 상태 효과:** 사용하기 전까지 게임 내에 존재합니다.

**사용/사용된:** 상태 효과를 사용하면, 토큰을 버리고 해당하는 혜택을 받습니다. 여기에는  비용이 들어가지 않습니다. 게임을 하다가 같은 상태 효과 토큰을 다시 획득할 수 있습니다.

**연속 숫자 4개:** 연속된 숫자 4개가 나온 주사위 결과(즉, 1-2-3-4, 2-3-4-5, 3-4-5-6 중 하나)를 의미합니다.

**연속 숫자 5개:** 연속된 숫자 5개가 나온 주사위 결과(즉, 1-2-3-4-5, 2-3-4-5-6 중 하나)를 의미합니다.

**이 토큰의 영향을 받는:** 특정 (주로 나쁜) 효과의 토큰을 갖고 있는 것.

**적용:** 해당하는 상태 효과 토큰을 가져와 그걸 받는 플레이어의 영웅 보드 중앙에 놓습니다.

**주요 단계 행동 카드:** 활성화 플레이어의 주요 단계(1) 혹은 주요 단계 (2)에서 사용할 수 있는 행동 카드를 의미합니다.



**즉발행동 카드:** 아무 플레이어의 차례 중에, 어느 시점에서도 사용할 수 있습니다. 행동이나 능력을 방해하기 위해 사용할 수 있습니다 (다른 즉발 행동 카드/굴림 단계 카드/상태 효과 사용은 방해 불가).


**지속 상태 효과:** 다른 카드나 능력이 제거하기 전까지는 게임 내에 계속해서 존재합니다.

**최종 주사위 결과:** 모든 재굴림과 주사위 보정이 끝난 뒤 주사위 5개의 굴림 결과를 의미합니다.

**추가로:** "추가로" 다음에 나오는 문구는 이전에 나온 문구들의 효과를 처리하고 나서 처리합니다.



**치유:** 명시된 만큼 체력 다이얼을 돌려 체력을 늘립니다. 당신의 시작 체력+10 까지만 스스로를 치유할 수 있습니다.

**کمبت 포인트 CP:** 카드를 사용하고 영웅 보드 상의 능력을 활성화 하기 위해 사용됩니다. 플레이어들은 최대  까지 가지고 있을 수 있습니다. 자신의 차례가 시작되면  를 획득합니다 (시작 플레이어의 첫 번째 차례는 제외).

**판매:** 플레이어의 주요 단계 동안, 손에 있는 카드를 버린 카드 더미에 놓고, CP 다이얼을 돌려  를 받을 수 있습니다.

**피해 받기:** 본인이 피해를 받습니다.

**혹은:** "혹은"을 사이에 두고 나쁜 문구들은, 둘 중 하나만 선택해서 처리할 수 있습니다.

**획득:** 상태 효과에 관련이던 해당하는 상태 효과 토큰을 가져와 당신의 영웅 보드 중앙에 놓습니다. 체력이나  에 관련이던 해당하는 다이얼을 돌려 명시된 만큼의 체력이나  를 받습니다.

**휴지기:** 해당하는 자원을 상대에게서 가져와 자신의 것으로 만듭니다. 만약 상대에게 명시된 만큼이 없다면, 가지고 올 수 있는 만큼만 가지고 옵니다.



# 온라인 규칙서 변경

본 온라인 규칙서는 2024년 2월 출시된 2.3 버전에서 일부가 개선된 사항입니다. 변경 사항은 버전에 따라 아래에 명시되며 추후 제품이 리프린트 될 경우 반영됩니다.

## 에라타

### 11페이지 "공격 보정" 2번째 줄

공격 보정은 방어 능력이 활성화 되기 전에 사용할 수 있습니다.  
→ 공격 보정은 방어 능력이 활성화 되기 전/후에 사용할 수 있습니다.

### 16페이지 "빠른 참조" '고정피해' 항목

고정 피해 : 공격 보정으로 바꿀 수 없는 방어불가 피해이며 방지와 회피가 불가능합니다.  
→ 고정 피해 : 공격 보정으로 바꿀 수 없는 방어불가 피해이며 방지와 회피는 가능합니다.

## 2.4 (2024년 2월 23일 업데이트)

### 4페이지 "차례와 단계 4. 공격 굴림 단계 3번째줄"

만족하는 공격 능력 하나를 → 만족하는 공격 능력 1개를

### 15페이지 "타이밍 충돌"

전체 내용을 좀 더 '동시에 사용하는 상황에 해당하는 것'임을 강조하는 내용으로 수정. '주요 설명 풀어쓰기 버전' 문서의 '행동 처리의 방향' 항목 참조.