



레지사이드



규칙 비디오 등
각종 자료를 찾으세요!

게임의 목표

레지사이드에서 참가자들은 힘을 합쳐 12명의 강력한 적들을 물리쳐야 합니다. 자기 차례가 되면 손에서 카드를 내려놓아서 적을 공격합니다. 카드의 공격력이 적의 남은 체력 이상이라면 그 적을 물리칩니다. 마지막 왕을 무찌르면 게임은 참가자들의 승리로 끝납니다. 하지만 조심하세요! 차례마다 적들도 역공합니다. 이때 받는 피해를 막기 위해 손에서 카드를 사용해야 하고, 누구라도 그 역공을 막지 못하면 모두가 패배합니다.

준비

킹(K) 4장을 섞어서 테이블 위에 뒷면이 보이도록 놓습니다. 다음 퀸(Q) 4장을 섞어서 킹의 더미 위에 똑같이 쌓아 놓습니다. 다음 잭(J) 4장도 동일하게 합니다. 이렇게 모아놓은 1개의 덱(12장)을 궁전 덱이라고 부릅니다.

궁전 덱을 테이블 중앙에 놓은 뒤, 맨 위의 카드 1장(잭)을 공개해서 궁전 덱 옆에 놓습니다. 이것이 바로 현재의 적이 됩니다.

모든 슈트(문양)의 2~10번 카드와 호위 동물 카드(A), 여기에 플레이하는 참가자 수에 따라 사용하는 수만큼의 광대 카드를 섞습니다 (3페이지 표 참조). 이를 여관 덱이라고 부릅니다. 여관 덱을 테이블 위 모든 이의 손이 닿을 수 있는 곳에 둡니다.

※ 주의: 슈트별 카드 장수는 4장입니다. 별도 구매한 프로모 등이 포함된 경우는 해당 사용 방법에 따라 대체하거나 추가하세요 (웹사이트 참조).

게임 중 버려지는 카드는 여관 덱 바로 옆에 버리는 더미를 만들어 앞면이 보이도록 쌓아둡니다.

플레이 인원수에 따라 최대 손패 장수만큼의 카드를 나누어 줍니다.

참가자 수	사용 광대 장수	최대 손패 장수
1	0	8
2	0	7
3	1	6
4	2	5

최근에 반란을 일으킨(!) 적이 있는 사람부터 게임을 시작합니다.

게임 방법

자신의 차례가 되면 손에서 카드를 내려놓아서 현재의 적에게 피해를 줍니다. 내려놓은 카드의 숫자가 피해의 정도를 표시합니다. 한편 내려놓은 카드의 슈트(문양)은 특별한 능력을 발동시킵니다.

각 차례는 4단계로 구성됩니다 :

1단계 - 카드를 내려놓거나 패스

2단계 - 슈트 능력 발동

3단계 - 현재의 적에게 피해를 주고 확인

4단계 - 현재의 적으로부터 피해 받기

1단계

카드를 내려놓거나 패스.

손에서 카드 1장을 선택해서 자신의 앞에 내려놓습니다. 내려놓은 카드의 숫자는 적에게 주는 피해를 의미합니다. 예를 들어 하트 7을 내려놓았다면, 7의 피해를 줍니다. 참가자는 카드를 내려놓는 대신, 패스할 수도 있습니다 (9페이지 '패스' 참조).

2단계

슈트 능력 발동.

카드를 사용하면 적에게 피해를 주는 것 외에도 내려놓은 카드의 슈트 능력을 사용합니다. 슈트가 빨간색일 경우 카드를 내려놓는 즉시 발동하며, 슈트가 검은색일 경우 다음 단계에서 발동합니다.

하트

버리는 더미로부터 회복: 버리는 더미의 카드들을 모두 섞은 뒤 이번 에 사용한 카드의 숫자만큼을 여관 덱 아래로 옮깁니다 (이때 옮기는 카드를 보면 안 됩니다!). 그리고 나서, 남은 카드를 앞면이 보이도록 해서 버리는 더미 자리에 놓습니다.

다이아몬드

카드 뽑기: 현재 차례인 참가자는 여관 덱에서 카드 1장을 뽑습니다. 시계 방향으로 다음 자리에 앉은 참가자가 또 1장을 뽑습니다. 이렇게 이번에 사용한 카드의 숫자만큼의 장수를 뽑을 때까지 계속 진행합니다. 손에 있는 카드 장수가 최대 손패 장수만큼이 된 참가자는 더 뽑지 않고 건너뛩니다. 참가자들은 손에 최대 손패 장수 이상의 카드를 가질 수 없습니다. 따라서 모두가 최대 손패 장수만큼 손에 있다면 뽑기를 멈춥니다. 만약 여관 덱이 떨어져서 더 이상 카드를 뽑을 수 없어도 특별한 불이익은 없습니다.

클로버

이중 공격: 3단계 때 적에게 주는 피해가 2배가 됩니다. 예를 들어 클로버 8을 냈다면, 피해는 16이 됩니다.

스페이드

적의 공격력 감소: 4단계 때 적으로부터 받는 피해를 감소시킵니다. 스페이드의 숫자만큼 적의 공격력이 감소하며, 이렇게 감소한 공격력은 이후로도 계속 유지됩니다 (모든 참가자들 차례에도 동일). 참가자들이 스페이드를 쓸 때마다 추가로 감소하며, 이는 그 적을 물리칠 때까지 유지됩니다.

슈트 능력은 반드시 사용해야 합니다. 사용하지 않다고 능력 사용을 그냥 넘길 수 없습니다.

3단계

적에게 피해를 준 뒤, 해당 적을 물리쳤는지 확인.

적	공격력	체력
잭	10	20
퀸	15	30
킹	20	40

이번에 사용한 카드의 숫자만큼의 피해를 적에게 줍니다. 이번 공격을 포함해서 지금까지 참가자들이 입힌 피해의 총합이 적의 체력과 같거나 큰지를 확인합니다. 예를 들어, 현재의 적이 잭이고, 첫 참가자가 9의 피해를 줬습니다. 그리고 나서, 다음 참가자가 자신의 차례에 12의 피해를 줬다면, 지금까지 누적된 피해의 총합은 21이 되므로 현재 적(잭)은 쓰러집니다.

만약 적을 물리쳤다면, 다음 단계를 따릅니다 :

(i) 물리친 적을 버리는 더미에 놓습니다. 만약 적의 체력과 누적된 피해가 정확히 같다면, 버리는 더미가 아닌 여관 덱의 맨 위에 뒷면으로 놓습니다.

(ii) 지금까지 참가자들이 그 적을 공격하는데 사용한 모든 카드를 버리는 더미에 놓습니다.

(iii) 궁전 덱 맨 위의 카드 1장을 공개합니다.

(iv) 방금 적을 물리친 참가자는 4단계를 진행하지 않고 새로 공개된 적에 대항해서, 다시 1단계부터 차례를 진행합니다 (4단계를 진행하는 것이 아니므로 다음 사람으로 차례가 넘어가지 않습니다).

4단계

적으로부터 피해 받기.

만약 적이 쓰러지지 않았다면, 그 적은 현재 참가자에게 자신의 현재 공격력만큼 피해를 줍니다. 이때 그 적의 현재 공격력은 지금까지 참가자들이 사용한 스페이드 때문에 감소한 공격력입니다.

현재 참가자는 적의 현재 공격력만큼 혹은 그 이상이 되도록 손에서 1장 이상의 카드를 공개하고 버리는 더미에 놓습니다 (여러 장일 경우에는 공개한 카드들의 숫자 합으로 따집니다). 이때 호위 동물 (A)은 숫자 1로 간주합니다. 광대는 0으로 간주합니다. 만약 현재 참가자가 받는 피해만큼의 카드들을 낼 수 없다면, 그 참가자는 죽고 모든 참가자는 게임에서 패배합니다. 피해 이상의 카드를 낸 뒤 손에 카드가 1장도 없어도 상관없습니다.

피해를 받은 뒤에는 시계 방향으로 다음 자리에 앉은 참가자가 차례를 1단계부터 시작합니다.

호위 동물

1단계에서, 호위 동물(A) 카드 1장을 사용할 수 있습니다. 하지만 (광대를 제외한) 다른 카드 1장과 함께 사용도 가능합니다. 호위 동물은 공격력을 1로 간주해서, 함께 사용한 카드의 숫자에 더해지고, 사용한 동물의 슈트 능력도 발동됩니다. 예를 들어, 클로버 호위 동물을 다이아몬드 8과 함께 사용했다면, 숫자 총합은 9가 되고 클로버와 다이아몬드의 슈트 능력 모두가 발동됩니다. 따라서 카드 9장을 뽑고, 적에게 피해 18을 줍니다. 만약 하트와 다이아몬드의 능력이 동시에 발동된다면, 하트의 능력(회복)부터 적용하고 다음에 다이아몬드(뽑기)를 적용합니다. 호위 동물을 다른 슈트의 호위 동물 1장과 함께 사용하는 것도 가능합니다. 호위 동물의 슈트와, 함께 사용한 카드의 슈트가 같다면, 그냥 해당 슈트의 능력을 한 번만 적용합니다.

콤보

1단계에서, 카드 1장을 사용하는 대신 같은 숫자의 카드를 2장 혹은 3장 혹은 4장까지 함께 사용할 수 있습니다. 다만 이때 사용한 카드들의 숫자 총합이 10 이하여야 합니다. 이런 콤보에는 호위 동물 카드를 더할 수 없습니다. 또 호위 동물들만으로 3장 이상의 콤보를 할 수는 없습니다 (호위 동물은 2장만 함께 사용할 수 있습니다). 따라서 참가자가 콤보를 사용할 수 있는 방법에는 2장 (2, 3, 4, 5) 혹은 3장 (2, 3) 혹은 4장 (2)의 경우가 있습니다.

콤보로 카드를 여러 장 사용하면, 적에게 사용한 카드들의 숫자 합만큼 피해를 주고 슈트들의 능력도 모두 적용합니다. 예를 들어, 다이아몬드 3, 스페이드 3, 클로버 3을 사용했다면, 9장의 카드를 뽑고, 적의 전투력을 9 감소시키고, 18의 피해로 공격합니다. 만약 하트와 다이아몬드의 능력이 동시에 발동된다면, 하트의 능력(회복)부터 적용하고 다음에 다이아몬드(뽑기)를 적용합니다.

무적 상태

슈트의 능력은 같은 슈트를 가진 적에 대해서는 사용할 수 없습니다. 예를 들어 다이아몬드 잭에 대항해서 다이아몬드 카드를 사용했다면, 공격력만 적용해서 피해를 주되 (다이아몬드의 슈트 능력인) 카드 뽑기는 하지 않습니다. 광대 카드를 사용하면 이런 적의 무적 상태를 무효화 시킬 수 있습니다 (아래 참조).

광대 사용하기

1단계에서, 카드를 사용할 때 광대 카드를 사용할 수 있습니다 (단독으로만 사용).

광대의 공격력은 0입니다. 하지만 광대의 능력은 현재 적의 무적 상태를 무효화시킵니다. 다시 말해 적의 슈트가 없는 것으로 간주해, 이제부터 그 적에 대해 해당 슈트 능력을 발동시킬 수 있습니다. 광대를 사용한 뒤에는 3단계, 4단계를 건너뛩니다. 그리고 나서, 광대를 사용한 참가자가 선택한 참가자의 차례로 건너뛩니다.

광대를 사용한 뒤에는, 통상적인 대화 규칙(10페이지의 '대화' 참조)을 잠시 어길 수 있습니다. 다른 참가자들은 다음 차례가 되고자 하는 (혹은 되기 싫어하는) 의견을 내비칠 수 있습니다. 이때 소통은 이 정도로 합니다. "내가 좋은 패가 있어", "다음 차례는 내가 하는 게 좋을 거 같아" 등. 여전히 카드의 내용을 공개해서는 안 됩니다.

만약 스페이드의 적에게 광대를 사용했다면, 광대 이전에 사용했던 스페이드 카드들의 숫자만큼을 적용해서 적의 공격력을 감소시킵니다. 하지만, 광대 이전에 사용했던 클로버 카드들의 능력을 뒤늦게 적용해서 공격력을 2배로 할 수는 없습니다.

적 카드가 손에 들어왔다면

적의 카드가 손에 들어올 경우, 잭(J)은 10으로, 퀸(Q)은 15로, 킹(K)은 20으로 간주합니다. 이 수치들은 적을 공격할 때 사용하거나, 피해를 받아서 카드를 버릴 때 사용합니다. 슈트 능력은 일반적인 방법처럼 적용합니다.

패스

1단계에서, 카드를 사용하는 대신 패스하는 것이 더 나을 수도 있습니다. 패스를 하려면 '패스'를 외친 뒤, 2~3단계를 건너 뛰어 곧장 4단계로 갑니다 (적으로부터 피해 받기). 만약 다른 모든 참가자가 연속으로 패스를 한 상태라면, 더 이상 패스할 수 없습니다. 예를 들어, 3명이 진행 중 2명이 연속으로 패스했다면, 세번째 참가자는 더 이상 패스를 할 수 없습니다.

대화

참가자들은 자기 손에 있는 카드의 내용을 알려주거나 어떤 카드를 내라는 식의 대화를 할 수 없습니다. 하지만 손에 남은 카드의 장수 처럼 공개된 정보를 취합한 의견은 말할 수 있습니다.

나눌 수 있는 대화의 예는 다음과 같습니다: “난 손에 카드가 2장 있어”, “여관 데크에 카드가 3장뿐이야”.

나눠서는 안 되는 대화의 예는 다음과 같습니다: “나한테 클로버 10 이 있어”, “누가 다이아몬드 좀 빨리 내줘!”, “혹시 하트 있으면 사용해줘. 내가 다음에 도움을 줄게”, “적을 지금 죽이지 마, 내가 처리하게 해줘” 등.

광대를 사용한 다음에는 참가자들 사이의 대화 규칙에 잠시 예외가 생깁니다. 다음 참가자가 차례를 시작하기 전까지, 참가자들은 다음 차례가 되고자 하는 (혹은 되기 싫어하는) 의견을 내비칠 수 있습니다.

이때 가능한 대화는 이 정도입니다. “내가 좋은 패가 있어”, “다음 차례는 내가 하는 게 좋을 거 같아” 등. 여전히 카드의 내용을 공개해서는 안 됩니다.

게임 종료

게임은 마지막 왕(K)을 물리치거나 어떤 참가자가 적으로부터 피해를 받은 뒤에 낼 카드가 부족해서 죽으면 끝납니다. 아울러 어떤 참가자가 카드를 사용할 수 없거나 패스조차 할 수 없는 상황이 되어도 참가자들의 패배로 끝납니다.

1인용 게임

다음 규칙을 따라서 혼자서 플레이 할 수도 있습니다 :
일반적인 방법처럼 게임을 준비합니다. 이때 광대 카드 2장은 따로 옆에 공개해서 빼놓습니다. 최대 손패 장수는 8장입니다. 게임은 일반적인 방법처럼 진행합니다. 한 차례가 끝나면 다시 새로운 차례를 진행합니다. 게임 중 광대 카드 1장을 뒤집어서 다음과 같은 새 능력을 사용할 수 있습니다 -손에 있는 카드 모두를 버리고 다시 8장을 뽑습니다. 다이아몬드에 무적인 적과 상대 중이라 해도 이 능력은 사용할 수 있습니다. 2장의 광대 카드를 공개로 놓고 시작하므로, 이 능력은 게임 중 딱 두 번 사용할 수 있습니다. 다른 용도로 능력을 사용하는 것이기 때문에 광대를 뒤집는다 해도 적의 무적 상태를 무효화 할 수는 없습니다. 광대의 새 능력은 1단계 시작 시 카드를 사용하기 전에, 혹은 4단계 시작 시 적으로부터 피해를 받기 바로 전에 사용할 수도 있습니다.

광대 2장을 사용하고 승리했다면 = 동메달

광대 1장을 사용하고 승리했다면 = 은메달

광대 0장을 사용하고 승리했다면 = 금메달



레지사이드 전용 무료 앱을 다운 받으세요.

*** REGICIDE COMPANION으로 검색**

디자이너
Paul Abrahams
Luke Badger
Andy Richdale

아트워크
Sketchgoblin

한글판 제작
보드엠 팩토리



구성품 : 52장 카드 덱, 광대 카드 2장,
안내 카드 1장, 규칙서 1부



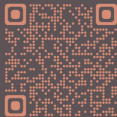
1-4



5-20



10+



게임 하는 법