

맨덤의 던전

왕이 다스리는 곳(Kingdom)이 아닌, 시민들의 땅. 이 곳을 '맨덤(Mandom)'이라 부릅니다. 맨덤은 던전의 몬스터들에게 위협받고 있고, 누군가 이들을 무찔러야 합니다. 하지만 던전으로 들어가길 수 있도록 허락된 자는 오직 한 명 뿐. 선택된 용사가 가져갈 수 있는 무기들도 많지 않습니다. 과연 누가 던전을 정복하고 승자가 될 수 있을까요?



[맨덤의 던전]은 운과 약간의 전략, 그리고 플레이어간의 눈치 보기가 어우러진 재미난 게임입니다. 두 명부터 네 명까지 짧은 시간 동안 함께할 수 있습니다.

구성품

용사 타일 (1개) : 던전으로 들어가게 될 용사를 나타냅니다. 기본적으로 3의 체력 (HP)을 갖고 있으며, 다른 아이템들과는 달리 제거할 수 없습니다.

아이템 타일 (6개) : 횃불, 성배, 창, 용사의 검, 갑옷, 방패로 구성되어 있습니다. 몬스터들에 대항할 수 있게 해줍니다.

몬스터 카드 (13장) : 8종류의 몬스터들이 있으며, 종류별로 한 장 혹은 두 장씩 들어 있습니다. 각 몬스터 카드에는 공격 수치가 숫자로 표시되어 있고, 그 밑으로 이 몬스터를 무찌를 수 있는 아이템이 표시되어 있습니다.

요약 카드 (4장) : 각 몬스터 카드의 종류, 공격 수치, 대응 무기들이 요약되어 있습니다. 뒷면은 붉은색으로 되어 있어서, 붉은색 면으로 뒤집음으로서 던전에서 한 번 실패했음을 표시합니다.

성공 토큰 (4개) : 던전에서 성공했음을 표시합니다. 이 토큰을 가져온 플레이어가 또 한 번 성공하면 게임의 승자가 됩니다.



게임 준비

- 13장의 몬스터 카드를 잘 섞어서 하나의 덱을 만든 뒤 뒤집어 놓습니다.
- 용사 타일, 아이템 타일, 몬스터 카드 덱을 테이블 중앙에 놓습니다. 아울러 선택된 몬스터 카드들을 놓을 수 있는 '던전' 공간도 준비해 놓습니다.
- 플레이어들은 요약 카드를 한 장씩 반아서 흰색면이 보이게 자신의 앞에 놓습니다. 인원수만큼 성공 토큰을 테이블 중앙에 놓습니다. 2,3명이 플레이 할 경우 남은 요약 카드와 성공 토큰들은 게임에서 사용하지 않습니다.
- 먼저 시작할 플레이어를 정합니다.

게임 준비 예시



게임 요약 및 목표

라운드마다 플레이어들은 던전에 들어갈 용사 한 명을 결정합니다. 그 용사가 던전에서 살아남으면 성공입니다. 만약 어떤 플레이어가 던전에서 두 번 성공할 경우 즉시 게임에서 승리합니다. 하지만 던전에 들어간 용사가 살아남지 못할 경우 실패이며, 두 번 실패할 경우 게임에서 패배합니다. 만약 한 명을 제외한 모든 플레이어들이 패배할 경우, 남은 플레이어가 즉시 승리합니다.

게임 진행

첫 플레이어는 다음 3가지 행동 중 한 가지를 합니다. 그리고 시계방향으로 다음 플레이어가 3가지 행동 중 한 가지를 합니다. 이렇게 진행하다가 한 명을 제외한 모든 플레이어가 패스를 하면 남은 플레이어가 던전에 도전합니다. 던전으로의 도전이 끝나면 새로운 라운드가 시작됩니다.

1. 몬스터 카드를 볼 경우

몬스터 카드 덱의 맨 위 카드를 자신만 보고나서 아래 두 가지 경우 중 하나를 선택합니다

1-A. 몬스터를 던전에 넣기

확정한 몬스터 카드를 던전 자리에 뒤집어 놓습니다. 이미 던전에 놓인 카드들이 있을 경우 약간 엇갈리게 겹쳐 놓아서 던전에 총 몇 장이 있는지 알 수 있게 해줍니다.

1-B. 몬스터 제거하기

확정한 몬스터 카드를 자신의 앞에 비공개로 내려 놓습니다. 그리고 즉시 아이템 타일 중 하나를 골라서 자신의 앞으로 가져옵니다. 이렇게 자신의 앞에 놓인 카드와 타일은 다음 라운드까지 사용되지 않습니다. 가져온 아이템 타일은 다른 이들도 볼 수 있으나, 몬스터 카드는 오직 가져온 사람만 다시 볼 수 있습니다. 이렇게 가져온 몬스터 카드와 아이템은 제거된 것으로 간주합니다. 주의 : 용사 타일은 가져올 수 없습니다.

2. 패스

몬스터 카드를 보기 전에 패스를 선언할 수 있습니다. 패스를 하면 아무 행동도 하지 않고 즉시 다음 플레이어의 차례가 됩니다. 패스를 하면 다음 라운드까지는 게임에서 빠지고, 던전에도 들어가지 않습니다. 다른 누군가가 던전으로의 도전을 마친 후, 새로운 라운드가 시작되었을때 다시 게임에 참여합니다.

주의 : 만약 몬스터 카드 덱이 다 떨어졌다면 이후로 플레이어들은 오로지 패스만 할 수 있습니다.

플레이어들 중 한 명만 남기고 모두 패스했을 경우, 남은 한 명은 이번 라운드의 '용사'가 되어 던전에 들어가야 합니다. 즉시 던전으로의 도전이 시작됩니다.

던전으로의 도전

'용사'는 현재 남은 아이템, 다시말해 제거되지 않은 아이템들을 가지고 던전으로 들어갑니다. 던전에 비공개로 쌓여있는 카드들이 던전 안에 있는 몬스터들입니다. 만약 남은 아이템 중 '용사의 검'이 있다면, 들어가기 전 용사는 하나의 몬스터 이름을 지명합니다. (아이템 설명 참조) 몬스터 카드를 하나씩 차례로 공개합니다. 공개할 때마다 현재 용사가 갖고 있는 아이템 중 해당 몬스터를 무찌를 수 있는 아이템이 있는지 확인합니다. 아이템이 있다면 해당 몬스터를 물리친 것입니다. 대응되는 아이템이 없다면, 용사는 몬스터에게 피해를 입은 것으로, 현재 HP에서 해당 몬스터 카드의 숫자만큼을 뺍니다.

무기 아이템은 던전에 있는 동안 몇 번이라도 사용할 수 있습니다. (아이템 설명 참조)

주의 1: '해골전사'는 횃불과 성배 중 하나만 갖고 있어도 무찌를 수 있습니다.

주의 2: '골렘'과 '마왕'은 무찌를 수 있는 대응 무기가 없습니다.

던전 도전의 결과는 두 가지 중 하나입니다.

1. 성공 : 던전의 모든 몬스터들이 공개된 이후에도 용사의 체력(HP)이 남아 있다면 그는 도전에 성공한 것입니다. 즉시 성공 타일 한 개를 얻습니다. 이미 성공 타일 한 개가 있는 플레이어가 또 성공했다면, 그는 즉시 게임의 승자가 됩니다.
2. 실패 : 만약 던전의 몬스터들에 의해, 용사의 체력이 0 이하가 된다면 그는 도전에 실패한 것입니다. 그 용사는 자신의 요약카드를 빨간 면으로 뒤집습니다. 이미 요약 카드가 빨간 면인-다시 말해 한 번 실패했던 플레이어가 또 실패했다면, 그는 즉시 게임의 패자가 됩니다.

새로운 라운드

던전으로의 도전이 끝나면 게임 시작때와 같이 준비를 한 뒤, 던전에 도전했던 플레이어부터 새로운 라운드를 시작합니다. 플레이어중에 패자(던전에서 두 번 실패)가 있다면 더 이상 게임에 참여할 수 없습니다. 이전 라운드에서 던전에 도전했던 플레이어가 패자가 되었다면 다음 순서의 플레이어부터 시작합니다.

게임 종료

만약 누군가 성공을 두 번 달성하면 그의 승리로 게임은 끝납니다. 혹은 한 명의 플레이어만 남기고 모두 패배할 경우에도, 남은 플레이어의 승리로 게임은 끝납니다.

아이템 설명

방어구 (2종류)

'방패'와 '갑옷'은 방어구로 던전에 들어 갈 때 용사의 체력을 더해줍니다. 하지만 한 번 소진된 체력은 다시 회복되지 않습니다.

무기 (4종류)

나머지 아이템들은 무기입니다. '횃불', '성배', '창'은 지정된 몬스터들을 무찌릅니다. '용사의 검'을 갖고 있을 경우 던전에 들어가기 전 한 종류의 몬스터 이름을 말합니다. ('골렘'이나 '마왕'도 지명할 수 있습니다) 이번 도전에서 지명한 몬스터가 등장할 경우, 용사의 검으로 그 몬스터를 무찌를 수 있습니다. 무기 아이템들은 갖고 있는 동안 계속 사용할 수 있습니다.

제품문의 : settler@boardm.co.kr / 070-8867-0145

한글판 2판 : 2015년 6월

게임 디자인, 개발 : Masato Uesugi / Oink Games

일러스트 : Hisanori Hiraoka

제작 : 보드엠 팩토리 BoardM Factory

한글판 번역/편집 : 유재혁

한글판 제작 진행 : 구민주

Special Thanks to Gary Kim

© 2013 Oink Games Inc, http://oinkgms.com

© 2015 BoardM Factory, http://boardm.co.kr

http://boardmfactory.com



주의 사항

- 작은 부품을 삼키면 질식할 위험이 있으니 절대 입에 넣지 마십시오.
- 3세 이하의 어린이의 손에 닿지 않도록 하십시오.