

5인장 & Samurai

작은 여관에 있는 테이블에 사무라이들이 칼, 여자, 명예에 대해 자랑하듯이 얘기하며 앉아 있다. 청주는 넘쳐났지만, 일본의 위대한 사무라이들의 갈등을 풀어주기에는 부족함이 있었다. 하인들이 이리저리 분주한 가운데 갑자기 과소한 침묵이 일반 객실을 덮쳤다. 테이블 위에는 술이 가득한 잔이 하나뿐이었다. 누가 이 마지막 술을 마실 것인가? 가장 나이가 많은 사람? 아니면 가장 위대한 사무라이? 시간은 누군가 이 컵을 향해 돌진할 때까지 무한한 것처럼 보였다. 이런 건방진! 이런 무례함은 참을 수 없을 것이다. 연장자가 칼을 뽑았다...우리는 이 용감한 사무라이가 술을 마실지, 아니면 존경할만한 자신의 동료에게 주려고 하는 것인지 결코 알 수 없을 것이다. 아무튼 상관없다. : 모든 사무라이들은 칼을 뽑고 "청주우유!" 라고 외치며 전투에 참가했다.

청주를 즐기는 더 좋은 방법은?

본 게임에서 플레이어는 광복하고 목마른 사무라이 전사로서 마지막 청주를 마시기 위해서는 무엇이든 할 것입니다. 서든 데스 라운드(가장 중요되었을 때 가장 많은 술에 취한 사무라이(게임 용어로는 청주 카운터를 가장 많이 획득한 플레이어)가 승자가 됩니다. 하지만 술을 너무 많이 마시면 칼에 대한 감각이 둔화되므로 조심해야 합니다. 술을 한잔 마실 때마다, 플레이어는 자원 하나(무기나 아이템, 혹은 개인 기술)를 소비할 수 없게 됩니다. 플레이어는 술을 너무 많이 마시면 안됩니다. 그렇지 않으면 적의 손아귀에서 무방비 상태가 될 것입니다. 하지만 술을 적당히 마시면 자신의 생명을 구할 수 있는 중요한 보너스를 획득하게 됩니다. 술을 너무 많이 마시지는 않되 자신이 현명한 전사임을 나타낼 수 있을 만큼은 마셔야 합니다. 게임이 거의 종료될 무렵, 마수가 비게 되고, 서든 데스 라운드가 시작됩니다. 적들의 공격에 굴복한 플레이어도 게임에서 제거되진 않지만 죽음에 목마른 신인 덴마의 영혼이 되어 다른 영혼들과 함께 살아 있는 것들을 공격합니다(이들의 청주를 훔치기 위해). 잔(또한 칼)을 드십시오!

게임 구성물



표시



게임의 준비

게임을 시작하기 전에, 각 플레이어는 사무라이 보드 1장을 무작위로 받아 자신의 앞에 놓습니다. 이후 시팅 타일 1개를 사무라이가 앉아 있음을 나타내는 자세 박스에 놓습니다. 남은 사무라이 보드는 이번 게임에 사용하지 않습니다. 각 플레이어는 일본도 카드 1장을 받아 자기 사무라이 보드의 방어 지역에 놓습니다(이는 휘둘러짐을 나타냄). 모든 카드를 섞은 후, 자기 사무라이의 생명 점수 4를 1장씩 카드를 받고 4장을 더 받습니다. 카드를 보지 않고, 플레이어는 핸드를 만들 카드 4장을 선택한 후, 남은 카드는 자기 보드의 생명 지역에 뒷면으로 놓습니다. 이것이 자신의 생명 점수 합계가 됩니다. 걸음 카운터 3개를 각 사무라이와 그와 인접한 두 상대방 사이에 놓습니다.

걸음 카운터는 자신과 인접한 사무라이와의 거리를 나타냅니다. 남은 카드는 더미를 만들어 테이블 중앙의 마수 옆에 놓습니다. 이것이 드로 더미가 됩니다. 마수에는 2.5가 있어야 합니다.

플레이어당 청주를 준비해 계산합니다(예를 들어, 5인용 게임이라면 $2.5 \times 5 = 12.5$, 소수점은 올림하여 13). 나이가 가장 많은 사람이 시작 플레이어가 됩니다. 다른 모든 플레이어는 존경하는 의미에서 이 플레이어의 이름 끝에 "님" 자를 붙여야 합니다.



사무라이 보드

동맹한 사무라이로서 마지막 청주를 위해 싸우는 자신을 나타냅니다.

각 사무라이 보드에 있는 것 :

- 개인 기술 설명
- 생명 점수 4 지역(자신의 최초 생명 점수를 나타냄)
- 상처 지역(데미지를 받을 때마다 이곳에 놓인 생명 점수 카드를 시계방향으로 90도만큼 회전함)

- 방어 지역 (자신이 휘두르는 무기를 놓는 곳)
- 자세 박스(게임을 시작할 때 시팅 카운터를 놓는 곳)

모든 사무라이 보드에는 자세 박스 2개가 있습니다. : 스탠딩 및 시팅. 게임을 시작할 때는 시팅 상태이며, 자세 박스에 시팅 카운터가 있는 한 계속 시팅 상태입니다. 1번째 이동 후에는 스탠딩 상태가 됩니다(자세 박스에서 시팅 카운터를 제거). 스탠딩 상태가 되면, 적어도 상대방이 숨을 쉬고 있는 상태라면, 다시 시팅 상태가 될 수 없습니다. 시팅 상태 중에, 플레이어는 특수한 거함(iaido) 액션을 사용할 수 있습니다. 보드 뒷면에는 죽어서 덴마의 영혼으로 변한 사무라이가 나와 있으며, 이는 해당 사무라이가 전투에서 제거된 후에만 사용합니다.

턴의 순서

각 턴은 4가지 페이지로 구성됩니다. :

1. 카드 사용
2. 추종자 이동 및 공격
3. 카드 2장 받기
4. 휘두름

페이지 1 : 카드 사용

플레이어는 이 페이지에 카드를 2장까지 사용할 수 있습니다. 상황에 따라, 플레이어는 액션칸 4개나 카드의 내용을 사용할 수 있습니다. 액션칸을 사용하기로 했다면, 카드의 내용은 사용할 수 없습니다(그 반대로 마찬가지).

카드

카드에는 2가지 독특한 특성이 있습니다. : 액션칸 및 카드 내용. 카드의 뒷면은 3가지(troublesome, quarrelsome, drowsy)가 있으며, 이는 자신이 제거되어 덴마의 영혼이 되었을 때 사용할 수 있습니다. 액션칸

각 카드에는 액션칸 4개가 있으며 다음과 같은 아이콘을 포함하고 있습니다. :

- 공격
- 방어
- 이동
- 드링크(청주를 획득하는 데 사용)

카드 내용

카드 내용은 4가지가 있습니다. :

1. **이벤트** : 카드의 효과를 말합니다.
2. **무기 및 아이템** : 무기 카드에는 무기의 그림과 명칭이 나와 있으며, 공격 및 방어, 걸음(타격까지의 거리)에 대한 등급이 나와 있습니다. 아이템 카드에는 아이템 효과에 대한 설명이 있으며, 아이템의 효과는 영속 혹은 활성화입니다.
3. **추종자** : 추종자와 사무라이의 하인을 나타내며, 각각에 해당하는 공격, 방어, 걸음, 이동 등급이 나와 있습니다.
4. **차단** : 이 카드는 상대방의 턴에 사용하여 그 효과를 적용합니다. 이 카드는 자기 턴에 사용한 카드의 수에 포함하지 않습니다.


액션 수행

자신의 턴에, 플레이어는 가용한 4가지 액션 중 하나를 수행할 수 있습니다. : 손에 있는 카드를 사용하여 자신이 수행하려는 액션에 해당하는 칸의 등급을 확인합니다. 사용 후에는 해당 카드를 버린 더미에 놓습니다. 4가지 액션은 다음과 같습니다. :


공격 : 이 등급은 목표물에 입힐 수 있는 데미지의 수를 말합니다. 무기를 휘두르지 않는다면, 상대방과의 거리가 한 걸음 이어야 하며, 자신이 입히는 데미지는 자신이 사용한 카드의 공격 액션칸에 나와 있습니다. 무기를 사용한다면, 나의 공격에 해당 무기 공격 등급을 추가하기 위해서는 상대방과 무기 카드에 표시된 만큼의 거리에 있어야 합니다(아래의 "카드 내용" 참조). 입힌 타격마다 목표물의 생명 점수 1점이 제거됩니다.



이동 : 이 등급은 이 카드를 사용한 플레이어가 상대방을 향해 왼쪽 혹은 오른쪽으로 이동할 수 있는 걸음의 수를 말합니다.

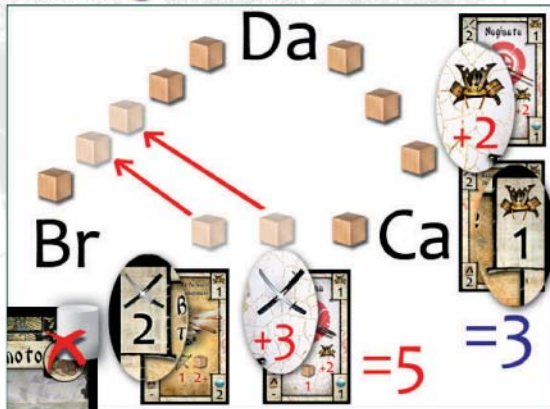


몇 단계를 이동할지 결정했다면, 자신이 이동하길 원하는 방향에 있는 걸음 카운터  를 이동하려는 숫자만큼 상대방(즉, 내가 한쪽으로 이동하게 된다면, 다른 한쪽과는 멀어지게 되는데 멀어지게 된 플레이어를 뜻함)에게로 이동합니다. 주의 : 나와 상대방 사이에 있는 걸음 카운터의 수는 최소 1개이며, 다른 플레이어의 위치를 추월할 수 없습니다.

사무라이는 절대 길을 내주지 않습니다. 자신이 이동 액션을 수행하면, 스탠딩 상태가 됩니다. : 자제 박스에서 시팅 카운터를 제거합니다. 스탠딩 상태가 되면, 다시 시팅 상태가 될 수 없습니다.

 거합 : 사무라이들은 거합술(순간적으로 칼을 뽑는 예술)에 능합니다. 자신이 시팅 상태일 때, 공격과 이동을 조합하여 하나의 액션을 만들 수 있습니다. : 자제 박스에서 시팅 카운터를 제거한 후, 카드를 사용합니다(이때 공격 액션칸의 등급만 확인). 거합 액션으로 최대 두 걸음 까지 이동할 수 있으며, 이동 후에는 위 규칙에 따라 공격합니다.

 드링킹 : "침주!" 라고 외친 후, 이 카드의 드링킹 액션칸에 나와 있는 만큼 마수에서 침주  를 받습니다. 건배!



브루노는 칼과 세 걸음 떨어져 있으며, 거합 액션을 사용해 공격하려 합니다. 브루노는 손에 있는 카드(공격 액션칸의 등급이 2)를 사용하고, 시팅 타일을 제거한 후, 칼을 향해 두 걸음 무료 이동을 합니다(칼과 브루노 사이에 있는 걸음 카운터 2개를 제거한 후, 이를 데이비드와 브루노 사이로 이동). 그리고 자신의 일본도를 사용하여 총 공격력 5(2는 액션칸으로, 3은 무기로)로 공격합니다. 칼은 나가나타를 휘두르며, 방어 액션칸 등급이 1인 카드를 사용했으므로, 방어력은 3(액션칸으로 1, 무기로 2)입니다. 칼은 타격을 2만큼(공격자 5 - 방어자 3) 받고, 생명 점수 지역에 있는 카드 2장을 상처 지역으로 이동합니다.

상대방의 턴 중, 플레이어는 손에 있는 카드 1장을 공격을 방어하는 데 사용할 수 있습니다. : 자신이 입은 데미지에서 방어 액션칸 등급을 차감합니다. 자신이 휘두르는 무기의 방어 등급을 추가할 수도 있지만, 근접전을 방어할 때만 가능합니다(원거리 공격을 방어할 때는 무기를 사용할 수 없음).

카드 내용

플레이어는 자신의 턴에 카드 내용 부분을 다음과 같이 사용할 수 있습니다.

이벤트

자신의 턴에 사용 가능하며, 카드를 사용했을 때 카드의 효과를 적용한다.

무기 및 아이템

자신의 앞에 무기 혹은 아이템을 놓습니다. : 이는 계속 게임에 두며, 이벤트 카드의 효과를 적용해서만 버릴 수 있습니다. 플레이어는 무기와 아이템을 원하는 만큼 보유할 수 있지만 동일한 아이템이나 무기를 2개 사용할 수는 없습니다.

무기

각 무기 카드에는 공격, 방어, 걸음 등급이 나와 있습니다.

그 무기가 상대방에게 효과적이려면 상대방이 걸음 등급보다 적은 거리에 있어야 합니다. 걸음 등급 옆에 있는 "+" 표시는 목표물과 최소한 해당 거리만큼 떨어져 있어야 한다는 것을 나타냅니다.

공격을 할 때, 자신이 사용한 카드의 액션칸에 나와 있는 공격 등급을 무기에 더합니다.

방어를 할 때, 자신이 사용한 카드의 액션칸에 나와 있는 방어 등급을 무기에 더합니다. 원거리 공격을 방어하는 데는 무기를 사용할 수 없습니다.

데이비드는 브루노를 공격하려 합니다. 브루노는 이전에 이동을 하여 데이비드와 다섯 걸음 떨어져 있습니다. 데이비드는 유미를 사용하여(브루노가 다섯 걸음 떨어져 있고 유미를 사용하려면 상대방이 최소한 네 걸음은 떨어져 있어야 하므로 데이비드는 유미를 사용할 수 있음), 공격 등급이 2인 카드로 공격


합니다. 브루노는 일본도를 휘두르고 있지만, 데이비드가 원거리 공격을 했으므로 일본도를 사용할 수는 없습니다. 브루노는 방어력이 2인 카드를 사용하여 타격을 1만큼 받습니다(데이비드의 액션칸 2+데이비드의 무기로 1 - 브루노의 액션칸 2). 브루노는 생명 점수 지역에 있는 카드 1장을 상처 지역으로 이동합니다.

아이템

아이템 카드에는 그 효과가 나와 있으며, 이는 "영속" 이거나 "활성화" 입니다. "영속" 인 효과는 남은 게임 동안 적용하거나 해당 카드가 제거될 때까지 적용되는 반면, "활성화" 효과는 한 번만 적용하며 자신의 턴에 비용을 지불했을 경우에만 사용이 가능합니다(비용은 "-" 표시 앞에 나와 있음).

추종자

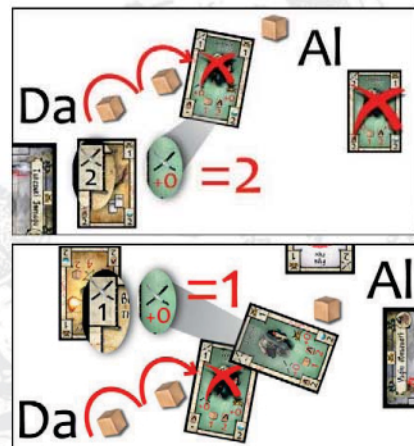
모든 사무라이는 추종자를 보유하고 있습니다. 추종자를 자기 사무라이 보드의 한쪽 면에 놓습니다(자신이 추종자를 사용하여 공격하려는 상대방에 따라). 추종자 페이즈를 시작할 때, 해당 추종자는 어느 한 방향으로 최대 두 걸음 이동하여(추종자를 걸음 카운터 2개 사이에, 그리고 카드 베이스가 자신을 향하게 놓음), 하나의 상대방 혹은 추종자로부터 한 걸음 거리에 있게 합니다. 추종자나 상대방이 이 거리에 도착하자마자, 그곳에 있던 추종자는 즉시 공격을 수행합니다. : 카드 1장을 받아 공격 액션칸 등급을 확인합니다. 이 추종자가 공격을 받을 때는 카드 1장을 받아 방어 액션칸 등급을 확인합니다.

추종자들은 주인처럼 전투 훈련을 강하게 받은 자들이 아니므로 생명 점수  는 1점입니다.

추종자는 상대방의 이동을 막기도 하지만 원거리 공격은 막을 수 없습니다. 또한, 자신의 추종자 중 하나의 뒤에서 스탠딩 상태에서 이동을 한다면, 해당 추종자를 앞으로 밀어냅니다. 해당 추종자를 사무라이 보드 옆에 놓습니다(마치 방금 추종자를 사용한 것처럼).

추종자들은 주인을 위해 자신을 희생합니다. : 타격을 받으면, 플레이어는 손에 있는 추종자를 버리고 데미지를 받지 않을 수 있습니다.

주의 : 플레이어는 사무라이와 추종자를 사용해 원거리 공격을 할 수 있습니다.



데이비드는 2번째 카드로 추종자(Follower)를 사용하여 자신의 옆에 놓고 카드 사용 페이즈를 종료합니다. 데이비드는 자신의 추종자를 활성화 하여 알버트 쪽으로 두 걸음 이동했습니다. 추종자가 상대방과 한 걸음 떨어져 있으므로 공격합니다. 데이비드는 더미의 맨 위 카드를 받아 공격 액션칸 등급이 2임을 확인합니다. 추종자의 공격력은 2(추종자의 공격력은 0으로 시작)입니다. 알버트는 손에 있는 추종자 1장을 버리고 데미지를 받지 않습니다. 데이비드는 카드 2장을 받고 자신의 턴을 종료합니다. 이제 알버트의 차례이며, 알버트는 자신의 추종자와 파이프 아이템 카드를 사용하여 데이비드에게 복수하고자 합니다. 알버트의 추종자가 활성화 되었으며, 데이비드의 추종자가 한 걸음 거리에 있기 때문에 알버트의 추종자는 이동할 필요없이 즉시 공격합니다. 알버트는 더미 맨 위의 카드를 받습니다. 공격 등급이 1인 카드입니다. 그리고 데이비드도 더미 맨 위의 카드를 받았고 액션 등급은 0입니다. 따라서 데이비드의 추종자는 타격을 1만큼 받아 제거됩니다.

상대방의 턴에 다음과 같은 것을 할 수 있습니다. :

차단

해당 카드의 효과를 적용한 후 버립니다. 빠른 반응이 가장 중요합니다. : 둘 이상의 사무라이가 손에 있는 차단을 사용했다면, 먼저 선언된 것을 먼저 적용합니다. 어떤 것이 먼저 선언되었는지 모르겠다면, 자신의 턴이 가장 가까운 사람의 것을 먼저라고 간주합니다.

알버트는 브루노와 한 걸음 거리에 있으며 시팅 상태입니다. 알버트는 거합을 사용하지 않고 공격을 할 수 있습니다. 하지만 마지막 턴에 알버트는 노다치를 휘둘렀고, 이는 두 걸음 거리에 타격을 입히며 브루노에는 사용할 수 없습니다. 알버트는 거합을 사용해 공격하기로 합니다. 그는 공격 액션칸 등급이 1인 카드를 사용합니다. 그는 시팅 타일을 제거하고 상대방으로부터 한 걸음 멀리 무료 이동이 가능합니다(알버트는 왼쪽에 있는 걸음 카운터 1개를 오른쪽, 즉 데이비드가 있는 쪽에 놓음). 그리고 노다치를 사용하여 총 공격력이 6(1은 공격 액션칸 등급으로, 5는 노다치로)인 공격을 합니다. 브루노의 손에는 차단 카드가 2장(Blurred Vision 및 Falter)입니다. 브루노가 Blurred Vision을 사용했다면, 알버트는 이동은 가능하지만 공격은 불가능합니다. 브루노가 Falter를 사용했다면 알버트의 이동은 취소할 수 있지만 알버트는 한 걸음 거리에 있으므로 노다치가 아닌 일본도로 공격이 가능합니다. 이때 알버트가 일본도를 가지고 있지 않다면 이동과 공격이 모두 불가능합니다. 어떠한 경우든 알버트의 시팅 타일은 제거되며, 남은 게임 동안 거합을 다시 사용할 수 없습니다. 브루노는 최선의 액션을 선택해야 합니다.

핸드 제한
플레이어가 손에 가지고 있는 카드가 5장 이상이라면, 반드시 4장이 되게 해야 합니다.

페이지 2 : 추종자 이동 및 공격

자신의 모든 추종자는 자동적으로 활성화 되며, 이들은 위에 설명한 규칙에 따라 이동 및 공격을 진행합니다.

페이지 3 : 카드 2장 받기

카드 2장을 받습니다. 드로 더미에 카드가 없다면, 버린 더미와 함께 섞습니다.

페이지 4 : 휘두름

플레이어는 자기 턴의 마지막 페이지에 상대방의 턴에 휘두름 무기를 선택할 수 있습니다. 선택한 무기를 자신의 사무라이 보드의 방어 지역[방어]에 놓습니다. 상대방의 턴 중에 이 무기를 상실하면, 자신이 사용 중인 무기 중 다른 것을 휘두를 수 있습니다.

일반 규칙

혼을 불사른다.
언제든지(상대방의 턴 중에도), 플레이어는 자신의 생명 점수 [생명] 더미에 있는 카드를 1장 이상 핸드에 추가할 수 있습니다. 이는 라운드당 1번만 가능하며, 카드를 추가하기 전에 정확하게 몇 장을 추가할 것인지 선언해야 합니다. 그리고 정확히 선언한 만큼만 추가해야 합니다. 이런 식으로 추가된 카드는 다시 생명 점수 더미나 상처 더미에 놓을 수 없습니다. 사무라이는 승리를 위해 혼을 불사릅니다. 플레이어는 생명 점수 더미에 있는 모든 카드를 추가할 수는 없습니다. 반드시 1장은 남겨 두어야 합니다.

청주를 마시다.
플레이어가 마수에서 청주를 획득하면, 이를 자신의 앞에 혹은 자신의 보드에 있는 카드 위에 놓습니다. 청주를 놓았다면, 청주 [청주]는 절대 이동할 수 없으며 태울 때만 제거됩니다(아래 참조). 플레이어는 자신의 사무라이 보드에 있는 무기 및 아이템에 청주 [청주]를 하나만 놓을 수 있습니다. 알코올은 기억력에 영향을 미칩니다. : 카드에 청주 [청주]를 놓으면, 플레이어는 해당 카드의 사용법을 잊어버립니다. : 따라서 해당 카드는 청주가 제거되기 전까지는 사용할 수 없습니다. 플레이어는 청주 [청주]를 생명 점수 [생명] 더미에 놓을 수 있습니다. 알코올은 통증을 없애줍니다. 청주를 생명 점수 더미에 놓았다면, 총 생명 점수가 1만큼 증가합니다. 타격을 받으면 청주 [청주]를 먼저 제거합니다. 생명 점수 더미에 청주 [청주]가 있는 한 생명 점수 더미에 있는 카드를 손에 추가할 수는 없습니다. 끝으로, 플레이어는 청주 [청주]를 사무라이 보드에 놓을 수 있지만, 이로써 해당 사무라이의 개인 기술을 사용할 수 없으며, 청주가 사무라이 보드에 있는 한, 플레이어는 술에 취한 사람처럼 말하게 됩니다.

청주를 태우다.
청주 [청주]를 태우면 언제든지 액션 하나를 수행할 수 있으며, 수행할 수 있는 액션은 다음과 같습니다. :
- 카드 1장 받기(자신의 턴 혹은 상대방의 턴 중)
혹은
- 카드 1장 사용(자신의 턴에만 가능, 2장이라는 카드 사용 제한을 초과)

이런 식으로 태운 청주 [청주]는 카드에 있는 것이어야 하며, 태우면 게임에서 완전히 제거합니다. 청주 [청주]가 있는 카드를 버리면 해당 청주는 게임에서 완전히 제거합니다.

주의 : 플레이어는 청주 [청주]가 있는 카드를 사용하기 위해 청주를 태울 수는 없습니다. 카드를 사용하려면, 해당 카드에는 반드시 청주가 없어야 합니다.

칼은 자신의 앞에 있는 Rice Bowl 아이템을 사용하여 자신의 턴을 시작합니다. 이후 칼은 드링크 액션칸 등급(2)을 사용하여 카드를 플레이 합니다. 그리고 마수에서 청주 2개를 받습니다. 1개는 생명 점수 더미에, 하나는 일본도에 놓습니다. 칼은 Rice Bowl이 필요할 때가 있을 것으로 생각하고 이를 보유하길 원하며(청주가 Rice Bowl에 있었다면 이 아이템을 사용할 수 없음), 또한 자신의 무기인 나기타타를 사용해 상대방을 공격하길 원하므로 이것도 보유하길 원합니다. 또한 칼은 청주를 사무라이 보드에 놓길 원치 않습니다. 이로 인해 개인 기술을 사용할 수 없기 때문입니다. 칼은 자신의 턴을 종료할 때, 나기타타를 휘두르고, 해당 카드를 자기 사무라이 보드의 방어 지역에 놓습니다(일본도에는 청주가 있으므로 일본도는 사용불가). 이제 데이비드의 턴이며, 그는 칼의 나기타타에 Drunken Purchase를 사용하기로 합니다. 칼은 해당 무기 카드를 버려야 하며, 대신 그곳에 일본도를 놓습니다. 데이비드는 칼을 공격하며, 칼은 일본도에 있는 청주를 태우고 새로운 카드를 받았으므로 일본도를 다시 사용할 수 있습니다. 칼은 방어 액션칸 등급이 2인 카드를 사용하여 일본도의 방어 등급에 추가합니다.

[생명] 생명 점수 및 상처
사무라이 보드의 왼쪽에는 생명 점수 [생명] 지역이 있으며, 게임을 시작할 때 이곳에 생명 점수 더미를 놓습니다. 이 오른쪽에는 상처 지역 [상처]이 있으며, 이곳은 게임을 시작할 때 비어 있습니다. 타격을 받을 때마다, 생명 점수 더미에 있는 카드를 90도 기울여 상처 더미에 놓습니다. 생명 점수 [생명]를 회복할 때마다, 상처 더미에 있는 카드를 생명 점수 더미로 이동합니다.

사무라이 제거
자신의 생명 점수 [생명] 더미에 카드가 없다면, 자신은 제거된 것이며 잔혹한 엔마의 영혼이 됩니다. 자신의 청주 [청주]를 게임에서 모두 제거하고 손에 있는 카드를 모두 버립니다. 자기 사무라이의 좌우에 있는 걸음 카운터를 확인하고, 가장 많은 쪽의 걸음 카운터 [걸음]를 모두 제거합니다(예를 들어, 자신과 왼쪽에 있는 사람 사이에 걸음 카운터 [걸음]가 5개이고, 자신과 오른쪽 사이에 있는 것은 1개라면, 왼쪽에 있는 5개를 제거). 이것이 다른 플레이어의 추종자에 영향을 미친다면, 해당 플레이어는 해당 추종자를 손으로 가져가야 합니다. 자신의 상처 더미 [상처]에 있는 카드를 뒷면으로 하여 사무라이 보드에 놓습니다(이는 나의 새로운 핸드가 됨).

주의 : 생존한 사무라이가 2명뿐이라면, 생존한 사무라이의 좌우에 있는 것 중 더 적은 쪽의 걸음 카운터 [걸음]를 그대로 둡니다. 이동은 걸음 카운터를 추가하거나 차감하는 방식으로 수행합니다.

엔마의 영혼
잔혹한 죽음의 신인 엔마는 청주에 목말라 있습니다. 사무라이가 이 소중한 술을 두고 대치하고 있는 반면, 암흑의 신은 그 근처에 숨어서 죽은 자의 영혼을 흡수해 자신의 노예로 만들려 합니다. : 엔마는 이들을 통해서만 맛있는 일본술을 마실 수 있을 것입니다. 자신이 죽으면 엔마의 영혼이 됩니다. 자신의 핸드에는 자신이 죽었을 때에 상처 더미에 있던 카드로 구성됩니다. 하지만 이 카드는 뒷면을 사용합니다. 주의 : 영혼이 사무라이가 아니며, 사무라이에 영향을 미치는 카드/기술은 영혼에는 영향을 미치지 않습니다.

- 영혼과 액션
영혼은 무기나 아이템을 사용할 수 없으며, 이들은 천상의 존재이기 때문에 테이블 주변을 이동할 수 없습니다. 또한, 영혼은 카드의 뒷면을 사용합니다. : 이들의 목적은 청주 [청주]를 훔치는 것입니다. 영혼은 한 가지 제한이 있습니다. : 이들은 드로 더미의 맨 위에 있는 카드와 동일한 카드의 뒷면만 사용할 수 있습니다. 자신의 턴에, 자신은 영혼으로써 다음과 같은 것들을 할 수 있습니다. :
1. 득의의 힘 사용
2. 드로 더미의 맨 위에 있는 카드 받기
3. 사무라이를 괴롭히거나 마수에서 청주 훔치기
영혼은 공격을 받더라도 데미지를 입지 않습니다.

- 득의
영혼은 자신의 턴을 시작할 때, 드로 더미의 맨 위에 있는 카드의 뒷면에 따라서(드로 더미는 원래 뒷면으로 놓여 있고, 해당 뒷면을 사용한다는 의미), 득의의 힘을 사용합니다.



Troublesome: 걸음 카운터 를 배치하거나 제거.



Quarrelsome: 아무 사무라이의 아무 카드에 있는 청주 하나를 받아 이를 동일한 사무라이의 다른 카드에 놓음.



Drowsy: 아무 사무라이의 손에 있는 카드 1장을 또 다른 사무라이에게 줌.

특의의 힘을 사용한 후, 드로 더미에 있는 카드 1장을 받아 손으로 가져갑니다.

- 마수에서 청주 훔치기

영혼은 마수에 있는 청주 하나를 선택해 받아 자신의 보드에 놓을 수 있습니다.

- 사무라이 괴롭히기

마수에 있는 청주를 받는 대신, 영혼은 사무라이 하나를 괴롭힐 수 있습니다. : 이를 위해 목표가 될 사무라이를 선언한 후, 자신의 손에 있는 카드를 원하는 만큼 사용합니다. 이때 사용하는 카드의 뒷면은 드로 더미의 맨 위에 있는 카드의 뒷면과 동일해야 합니다. 자신이 사용한 카드의 수가 목표물에게서 훔칠 청주 의 수를 결정합니다. 거리와 무기는 무시합니다. : 어떤 사무라이든 목표로 할 수 있습니다. 영혼들은 서로 돕습니다. : 모든 다른 영혼은 동일한 뒷면의 카드를 사용할 수 있으며, 원래 청주를 훔치던 플레이어는 다른 영혼이 사용한 카드마다 청주 를 추가로 하나 더 훔칩니다. 목표가 된 사무라이는 방어 규칙에 따라 자신을 방어할 수 있으며, 그로 인해 청주의 손실을 막을 수 있습니다. 목표가 된 사무라이는 제거될 청주 를 선택할 수 있습니다. 영혼은 훔친 청주 를 자신을 포함한 어떤 영혼의 보드에든 놓을 수 있으며, 여러 명의 영혼에게 나누어 줄 수도 있습니다. 주의 : 괴롭히기는 영혼의 특수 액션이며, 어떤 면에서든 공격으로 간주하지 않습니다.

- 숨기

사무라이는 영혼의 청주 를 상실케 하기 위해 영혼을 공격할 수 있습니다. 사무라이는 자신의 무기 카드에 나와 있는 걸음 의 수에 관계없이 언제나 영혼을 공격할 수 있습니다. 공격을 받으면, 영혼은 드로 더미의 맨 위에 있는 카드의 뒷면과 같은 카드를 사용해 데미지를 회피할 수 있습니다. 이것이 불가능하다면, 영혼은 타격마다 청주 를 하나씩 제거해야 합니다. 영혼은 서로 돕습니다. : 자신이 공격을 받았을 때, 다른 영혼이 자신이 숨는 것을 도와줄 수 있습니다(즉, 카드를 사용하여).

데이비드는 칼에 의해 제거되었습니다. 데이비드는 핸드, 아이템, 무기를 전부 버리고 상처 지역에 있는 카드를 받습니다. 자신의 턴을 시작할 때, 데이비드는 특의의 힘을 활성화 합니다. 더미의 맨 위에 있는 카드는 Quarrelsome이며, 데이비드는 이 능력을 칼에게 사용합니다. 칼의 생명 점수 더미에 있던 청주를 칼의 일본도에 놓습니다. 데이비드는 칼을 괴롭히기로 합니다. 더미의 맨 위에 있는 카드는 Drowsy이며, 데이비드의 손에 있는 Drowsy는 2장입니다. 그는 2장을 사용하여 칼을 공격하고 칼은 위키자시로 이를 방어할 수 없습니다(이미 일본도를 휘두르고 있기 때문). 게다가 일본도 위에는 방금 전에 이전한 청주가 있으므로 불가합니다. 브루노도 영혼이며, 브루노는 Drowsy 카드를 1장 사용해 데이비드를 돕습니다. 칼은 손에 있는 방어 액션칸 등급 2짜리 카드를 사용합니다. 데이비드는 칼에게서 청주 하나를 훔쳤고, 이를 손에 카드가 더 많은 브루노에게 줍니다 (이로써 브루노는 방어할 기회를 더 많이 갖게 됨). 이제 알버트의 턴이며 그는 일본도로 브루노에게 공격력 4의 공격을 가하지만, 브루노는 Drwosy 카드를 사용하여 데미지를 회피합니다. 하지만 알버트는 공격력 3의 공격을 다시 가하고, 브루노는 Drowsy 카드를 더 이상 보유하고 있지 않으므로 자신이 보유하고 있는 청주 3개를 제거해야 합니다. 그는 2개밖에 가지고 있지 않으므로 이를 모두 상실합니다.

서든 데스 라운드 및 게임의 종료

마수에 있는 마지막 청주 를 받으면, 마수를 거꾸로 놓고 서든 데스 라운드가 시작됩니다. 플레이어들은 상대방을 제거할 마지막 턴을 수행합니다. 서든 데스 라운드는 어느 한 플레이어가 마수를 거꾸로 놓은 순간부터 시작됩니다. 모든 플레이어가 마지막 턴을 수행하면, 청주 를 가장 많이 보유하고 있으며 생존한 사무라이가 승자(할복)가 됩니다. : 서든 데스 라운드가 종료되었을 때, 청주 를 가장 많이 보유하고 있는 사무라이가 둘 이상 이라면, 모두 할복 의식을 거행합니다(자결을 함). 승자 1명만 남을 때까지 서든 데스 라운드를 더 진행할 수도 있습니다.

엔마의 영혼들의 승리

모든 영혼은 팀을 이루며, 팀으로만 승리를 거둘 수 있습니다. : 서든 데스 라운드가 종료되었을 때, 모든 영혼이 보유하고 있는 청주의 수가 생존한 사무라이들이 보유하고 있는 것보다 많다면, 영혼들은 자신의 주군인 엔마를 존경하고 영혼들이 게임에 승리합니다. 주의 : 할복 규칙은 영혼에도 적용됩니다. 공지는 사후에도 사라지지 않습니다.

위치

일본은 좋은 기억을 떠올리게 하는 장소로 가득하며, 사무라이는 시시때때로 청주를 마십니다. 연기가 자욱한 여관에서 전투를 하는 게 지루하다면, 다른 곳에서 해보십시오. 게임을 시작할 때, 플레이어들은 위치 카드에 나와 있는 위치에 앉을 수 있습니다. 각 위치에는 특수 규칙이 있으며, 이는 일반 규칙을 수정할 수도 있습니다.

카드 상세설명

사무라이들은 말이 거의 없으며, 이것이 카드에 텍스트가 거의 없는 이유입니다(대부분 표시로 나타냄). 혼란을 피하기 위해, 아래에 카드의 효과에 대한 간략한 설명을 하기로 합니다. :

이벤트 카드

첫가력 던지기 : 두 걸음 이상에 있는 상대방에게 공격력 1짜리 원거리 공격을 2회 수행합니다. 서로 다른 두 사무라이를 공격할 수 있습니다.
라면 태우기 : 세 걸음 이상의 상대방에게 공격력 2의 원거리 공격을 1회 수행. 전략적 약취 : 박스에 있는 걸음 카운터 2개를 자신이 원하는 곳에 추가합니다. 면전의 주먹밥 : 네 걸음 이상에 있는 사무라이는 손에 있는 카드 중 자신이 원하는 것 2장을 버려야 합니다.
벗나무 : 카드 2장을 받습니다.
취중 구매 : 아무 사무라이의 무기 혹은 아이템 하나를 자신이 선택하여 버립니다. 소식자 : 상대방 1명의 아무 카드에 있는 청주 하나를 제거합니다. 거짓 상처 : 생명 점수 2점을 회복합니다.
포효(트림) : 청주 하나를 소비하여 두 걸음 거리에 있는 사무라이에 대해 공격력 4짜리 원거리 공격을 수행합니다.
소동 : 자신이 원하는 곳에서 걸음 카운터 2개를 제거합니다.

차단 카드

휘청거림 : 상대방의 이동(혹은 거합 이동)을 취소합니다.
희미한 시각 : 적의 공격(혹은 거합 공격)을 취소합니다.
무기 및 아이템 카드
파이프 : 청주 하나를 소비하여 다른 모든 사무라이가 카드 1장을 버리게 합니다. 샌들 : 자신의 이동에 1을 추가합니다.
임시 갑옷 : 자신의 방어력에 1을 추가합니다.
커다란 술병 : 청주 하나를 소비하여 카드 2장을 받습니다.
밥그릇 : 청주 하나를 소비하여 생명 점수 2점을 회복합니다.

Always visit www.albepavo.com for updates about Rules and more about our games!

Concept & Game Design: Matteo Santus

Artworks & Graphic design: Jocularis

Translation: Klaus Nehren

IT support: Thomas Busnè

Lead playtesters: Matteo Santus, Jocularis, Achille Crosignani, Andrea "Liga" Ligabue

Playtesters: Roberto Petrillo, Matteo "Yupa"

Ragazzetti, Luca Ricci, Flavio Mortarino, Cristian

Marazzina, Thomas Busnè, Riccardo Ferri, Massimo Scorta, Tommaso Landi, Lorenzo Tucci

Sorrentino, Lorenzo Silva, Aureliano Buonfino, Daniele Piatti, Alessandro Bragalin, Claudio "Jones"

Padovani, forum Tana dei Goblin, forum Inventori di Giochi, forum BGG, Diego, Bruno, Burtu, Sabri e Simo, Davide Scalabrino, Marco "Iz"

Valtriani, Dario Villa, Francesco "Kaiju" Pandini, Michela "Mikò" Pandini, Irene Crosignani, Elena

Paparazzo, Andrea Sacchi.



Dedicated to Gomez.

WWW.ALBEPAVO.COM

타 사이트에 등록하거나 상업적 이용, 수정 및 배포를 금합니다.
translated by 섭섭이