

REGALITY vs. RELIGION : REVOLUTION

~ Regality vs. Religion : Revolution ~



Game design: Seiji Kanai and Hayato Kisaragi
Illustrations: Noboru Sugiura
번역자 : bena3 (oheuns@naver.com) © 2010 ONE DRAW



스토리

어느 시대나 권력은 사람들을 매혹한다. 나라를 다스리는 현명한 임금도, 하나님의 가르침을 설파하는 성직자도 이 유혹에서 벗어날 수 없다. 평화가 오래 지속되던 어떤 국가에서 국왕과 교황에게 속삭임의 목소리가 들려왔다. "백성을 다스리는 것은 오로지 1명이다. 그리고 당신이야말로 이 나라를 다스리기에 충분하다." 라고.

그들은 나라의 실권을 장악하기 위해 국토의 지배를 둘러싼 조용한 전쟁을 시작했다. 임금이 앞세운 것은 용맹한 장군과 가련한 공주들. 교황이 앞세운 것은 교활한 추기경과 고귀한 성녀들. 그리고 나라 각지에 흩어져 있는 다양한 신분, 다양한 목적을 가진 이들이 그 싸움에 들어가고 눈을 빛내고 있다. 광대한 국토 전체를 둘러싼 권력 투쟁은 과연 어떤 결말을 맞이할 것인가.

게임 소개

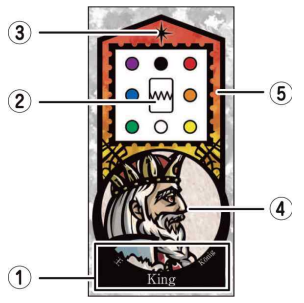
플레이어는 "왕권" 또는 "종교" 라는 진영에 속하는 인물(캐릭터)들을 조종하여 국가의 실권을 장악하기 위해 세력 다툼을 합니다. 국토를 나타내는 9칸으로 이루어진 보드판에 번갈아 가며 캐릭터를 두고, 모든 칸이 가득 찰 때 자신의 아군(지배 지역)이 많은 플레이어가 승자가 되는 매우 단순한 게임입니다. 캐릭터는 각각 능력을 가지고 있습니다. 카리스마로 상대 진영의 캐릭터를 자기 진영으로 끌어들이고, 음모와 전투, 마법 등을 사용하여 다른 캐릭터를 세력 다툼에서 제외시킬 수 있습니다. 어떤 캐릭터를 언제 어떻게 사용할지를 상대의 전술에 맞게 잘 생각하지 않으면 안됩니다. 또한 게임에는 독특하고 강력한 능력을 가진 중립 캐릭터들이 존재합니다. 플레이어들은 그들의 힘을 빌릴 수 있고, 어느 타이밍에 사용할지가 매우 중요합니다. 게임마다 바뀌는 중립 캐릭터의 존재는 게임을 더 풍부하게 해주는 요소입니다.

캐릭터의 정보는 게임을 시작할 때 모두 공개합니다. 당신은 상대 플레이어의 영토의 대부분을 지배 할 수 있을까요?

내용물

- 게임 타일 32장(공백 1장)
- 룰북 2장 (일본어 / 영어 각 1매)
- 게임 보드 1개
- ※ 공백은 예비 타일입니다.

게임 타일



① **명칭**
이 타일의 명칭입니다.

② **능력 아이콘**
이 타일이 가지는 효과를 나타내는 아이콘입니다. 자세한 내용은 "타일 목록"을 참조하십시오.

③ **능력 타입 아이콘**
타일이 가지는 능력의 "액티브 능력" 또는 "패시브 능력"의 여부를 나타내는 아이콘입니다. 자세한 내용은 "아이콘 설명"을 참조하십시오.

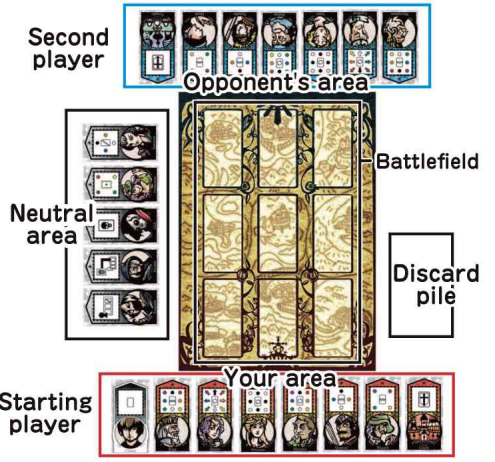
④ **그림**
캐릭터의 이미지입니다.

⑤ **특성**
타일의 색깔이 타일이 속한 세력이 표시됩니다. 빨강은 "왕권 세력" 파랑은 "종교 세력" 검정은 "중립 세력"입니다.

게임 준비

※ 처음 할 경우 아래에서 설명되는 옵션 규칙 "올드 스타일"을 추천합니다.

- ① 플레이어는 마주보고 앉습니다.
- ② 게임 보드를 각 플레이어의 앞에 오도록 펼칩니다.
- ③ 빨간색 "왕권 세력" 타일 7장을 1명의 플레이어가 받고, 파란색 "종교 세력" 타일 7장을 다른 플레이어가 받습니다. (능력은 양쪽 진영이 동일합니다.) 서로 그 타일을 자신의 앞에 공개하여 놓습니다.
- ④ 검정색 "중립 세력" 타일 17장 중 "시민" 타일을 제외한 16 개의 타일을 잘 섞어 그 중 5장을 뽑아 공개합니다. 남은 타일은 게임에서 사용되지 않습니다.
- ⑤ 가위바위보 등으로 선공을 결정합니다.
- ⑥ 선공 플레이어는 "시민" 타일을 받습니다. 이상 게임 준비가 완료됩니다.



게임 시작

먼저 선공 플레이어의 차례입니다. "시민" 타일을 원하는 칸에 냅니다.

Right side up (ally)	Upside down (enemy)
※ 타일을 낼 때 정위치(자신 이보고 올바른 방향)에 놓으십시오.	※ 정위치 타일은 자신의 아군을 역위치 타일은 적을 나타냅니다.

그 후 다음 플레이어의 차례입니다. 중립 세력 타일이나 자신의 타일 중 1개를 선택하여 정위치로 원하는 칸에 냅니다. 이미 타일이 놓여있는 칸에는 타일을 낼 수 없습니다.

낸 타일에 따라 다양한 효과가 발동됩니다. 효과의 내용은 아래의 "타일 목록"을 참조하십시오. 효과가 처리가 완료되면 선공 플레이어의 차례가 됩니다. 선공 플레이어도 역시 자신의 타일 또는 중립 세력 타일을 1개 선택, 정위치로 원하는 칸에 냅니다. 이렇게 교대로 차례를 가집니다.



게임이 종료될 때까지 반복합니다.

게임 종료

타일 효과를 처리한 후, 모든 영토가 채워져 있는 경우 게임이 종료됩니다. 아군이 많은 플레이어의 승리입니다.

Your opponent 예 :이 경우, 자신의 승리입니다.



중요 : 다른 8칸의 영토에 타일이 있는 경우, 마지막 칸에 낸 타일로 [파괴] 효과를 발동 시키려고 해도 그 효과는 발동하지 않습니다.
중요 : 타일을 내야 할 때, 낼 수 있는 자신의 타일이나 중립 세력 타일이 없다면 그 플레이어는 지게 됩니다.

3번 중 먼저 2번 승리한 플레이어가 승자가 됩니다. 게임 후 자신의 타일은 게임 시작시의 상태로 되돌립니다. 게임에 한 번 사용한 "시민" 이 아닌 중립 타일은 다시 사용되지 않고 사용하지 않았던 중립 타일 중에서 5장을 선택합니다. 그리고 게임에 패배한 플레이어가 선공을 잡고 시작합니다.

아이콘 설명

능력 타입 아이콘 내용
Look here 타일에 있는 능력은 크게 "액티브 능력"과 "패시브 능력" 으로 구분됩니다. 해당 타일이 어떤 능력을 가지고 있는지를 나타내는 아이콘이 표시됩니다.

* "액티브 능력"은 타일을 낸 후 발동할 수 있습니다. 발동을 할 것인지 말 것인지는 선택사항입니다.

* "패시브 능력"은 타일을 낸 순간부터 효과가 지속됩니다.

※ 모든 능력은 전장에 배치될 때 발동됩니다. 보드를 제외한 공간에서는 능력이 발동되지 않습니다.

* 능력 아이콘

[파괴] 아이콘
* [파괴]는 타일을 뒤집습니다. 타일이 뒤집어진 플레이어는 단계가 시작되면 뒤집어진 타일은 제거하고 시작합니다. 아군의 타일을 지정 할 수도 있습니다.

※ 뒤집어진 타일은 효과를 받지 않습니다. 또한 그 위에 새로운 타일을 놓을 수 없습니다.
중요 : 다른 8칸 영역에 타일이 있는 경우, 마지막 칸에 낸 타일로 [파괴] 효과를 발동 시키려고 해도 그 효과는 발동하지 않습니다.



[반전] 아이콘

* [반전]은 타일을 180도 회전하는 것입니다. 적 타일을 아군으로 하고, 아군의 타일을 적으로 만듭니다.

* 여러 개의 타일을 [반전]하는 능력을 발동한 경우, 대상이 된 타일 모두를 [반전] 하십시오. 효과의 영향을 받지 않는 타일이 있다면, 그것을 제외하고 무조건 모두[반전] 됩니다.



[추방] 아이콘

* [추방]은 타일을 제거하는 것입니다. 즉시 제거해주시시오. 적, 아군의 타일을 모두【추방】할 수 있습니다.



[방패] 아이콘

* [방패] 아이콘이 있는 타일은 모든 효과를 받지 않습니다. 하지만 "해적"의 효과로는 [파괴]됩니다.



아군 아이콘

* 아군 세력은 자신이 볼 때 정위치에 놓여있는 타일입니다.
• 상대 세력의 타일도 자신이 볼 때 정위치인 경우는 아군입니다. 반대로, 자신의 세력이 역위치라면 적이 됩니다.



장소 아이콘

* 아이콘 왼쪽 사람이 흰 경우는 자신의 장소, 검은 경우는 상대의 장소입니다.

기타 아이콘과 효과에 대해서는 "타일 목록"

효과 대상의 선택에 관하여

● ● ● * 효과를 발동하는 경우 아이콘 주위에 "○"색상 중 1색상을 선택하여 그 색상 방향에 있는 타일에 효과를 적용합니다.
● ○ ●
● ○ ●

○ ● ○ * 동일한 색깔의 "○"가 여러 방향에 있는 경우, 그 방향에 있는 타일 전체가 효과의 대상이 됩니다. 왼쪽 그림의 경우, 검정을 선택하면 상하좌우 4영역, 흰색을 선택하는 경우 대각선 4영역이 적용됩니다.

↖ ↑ ↗ * "○"대신 "↑"의 경우, 선택한 방향에 있는 타일 전체가 효과의 대상이 됩니다.
← □ →
↙ ↓ ↘

옵션 규칙

일반적인 플레이 이외의 플레이도 제공합니다.

※ **중립 타일이 부족한 경우, 사용된 타일을 뒤집어 플레이 다시 사용하십시오.**

승리 조건 옵션

* 포인트 시스템

사전에 몇 게임을 할지 결정하는 옵션입니다. 각 게임이 끝날 때, 플레이어는 자신의 아군의 타일 개수를 점수로 기록합니다. 규정한 횟수의 게임을 플레이 한 후 각 게임의 점수를 합산하여 높은 편이 승자가 됩니다. 이 규칙은 결과적으로 무승부가 될 가능성이 있습니다.

※ "사신"효과로 지거나 타일을 낼 수 없어서 지는 경우에는 얻는 점수는 0점이 됩니다.

게임 시스템 옵션

* 올드 스타일

"시민"을 제외한 중립 타일을 사용하지 않고 게임을 하는 옵션입니다.

* 랜덤

중립 타일을 가운데에 배치하지 않는 옵션입니다. 그 대신 무작위로 2장씩 선택하여 그것을 자신의 자리에 둔 상태에서 게임을 시작합니다.

* 시크릿 랜덤

중립 타일을 가운데에 배치하지 않는 옵션입니다. 그 대신 무작위로 2장씩 선택해, 그것을 모르는 상태로 자신의 자리에 뒷면이 위로 오게 해서 게임을 시작합니다.

* 드래프트

중립 타일을 무작위로 5장을 펼칩니다. 먼저 선공 플레이어가 타일 1장을 가져갑니다. 그런 후에 다음 플레이어가 마찬가지로 1장을 가져갑니다. 다시 선공 플레이어가 1장을 선택하여 가져가고 나머지 2장을 다음 플레이어가 받습니다. 각 플레이어는 받은 타일을 공개 상태로 게임을 시작합니다.

* 비밀 드래프트

중립 타일을 비밀리에 받는 옵션입니다. 먼저 가운데에 중립 타일을 두지 않고 게임 준비를 종료합니다. 선공 플레이어는 뒷면이 보이는 중립 타일 4장을 비밀리에 받고, 상대가 모르게 1장을 선택하고 나머지를 상대방에게 줍니다. 다음 플레이어는 받은 타일 중 상대가 모르게 1장을 선택하고 나머지는 치워 둡니다. 그런 후에 그 플레이어는 다시 중립 타일더미에서 비공개로 4장을 가져와 1장을 선택하고 나머지를 상대방에게 전달합니다. 선공 플레이어는 1장을 선택하고 나머지는 치워 둡니다. 각각 선택한 중립 타일은 공개하지 않고 게임을 시작합니다.

타일 목록

왕 (King) / 교황 (Hierophant)

이 타일 주위 8영역 중에 있는 타일 1개를 [파괴]합니다.

왕비 (Queen) / 추기경 (Cardinal)

이 타일의 가로 세로 대각선 중 1개의 방향에 존재하는 타일을 모두 [반전]합니다.

공주 (Princess) / 성녀 (Saint)

이 타일의 가로 세로 4영역, 또는 대각선 4영역에 있는 타일을 모두 [반전]합니다.

장관 (Minister) / 주교 (Bishop)

이 타일의 가로 세로 4영역 중에 있는 타일 1개를 [파괴]합니다.

장군 (General) / 성기사 (Paladin)

이 타일의 대각선 4영역 중에 있는 타일 1개를 [파괴]합니다.

마술사 (Wizard) / 수도사 (Monk)

이 타일은 모든 효과를 받지 않습니다.

성 (Castle) / 신전 (Temple)

(효력은 없습니다.)

사무라이 (Samurai)

이 타일의 가로 세로 4영역 중에 있는 타일 1개를 【추방】합니다.

닌자 (Ninja)

이 타일의 대각선 4영역 중에 있는 타일 1개를【추방】합니다.

음악사인 (Bard)

이 타일의 가로 세로 4영역 중에 있는 타일 1개의 액티브 효과를 다시 발동시킵니다.

퍼포먼스 (Performer)

이 타일의 대각선 4영역 중에 있는 타일 1개의 액티브 효과를 다시 발동시킵니다.

샤먼 (Shaman)

이 타일의 가로 세로 4칸에 놓인 타일은 그 타일의 액티브 효과를 발동할 수 없습니다.

소서러 (Sorceress)

이 타일의 대각선 4영역에 놓인 타일은 그 타일의 액티브 효과를 발동할 수 없습니다.

현자 (Sage)

이 타일 옆에 놓인 타일은 모든 효과를 받지 않습니다. ([방패] 효과)

마녀 (Witch)

전장에 있는 아군의 타일 1장을 사용하지 않은 상태로 자신의 자리로 가져옵니다.

점쟁이 (Fortuneteller)

이 타일의 위와 그 좌우에 있는 타일을 모두 [반전]합니다.

요정 (Fairy)

전장에 있는 타일 1개를 다른 하나의 빈 영역으로 이동합니다.

암살자 (Assassin)

상대방의 사용하지 않은 타일 1개를 【추방】합니다.

은둔자 (Hermit)

버려진 타일 1개를 자신의 사용되지 않은 것처럼 가져옵니다.

해적 (Pirate)

이 타일 주위 8영역 중 하나에 존재하는 [방패] 아이콘 타일 1개의 효과를 무시하고 [파괴]합니다.

용 (Dragon)

이 타일 주위 8영역에 존재하는 타일을 모두 [반전]합니다.

타워 (Tower)

이 타일은 전장에 있는 아군의 타일 1 장에 겹쳐 놓습니다. (겹치지 않고 따로 둘 수 없습니다.)

아래에 놓인 타일은 모든 효과를 잃게 됩니다. 이 타일은 모든 효과를 받지 않습니다.

사신 (Death)

게임 종료 시, 이 타일이 아군인 플레이어는 패배한다.