

Kabale und Fiebe

각각의 게임 참가자들은 목적 카드를 달성함으로써 득점을 하기 위한 이 경쟁 속에서, 동일한 우군 조합을 가지고 게임에 입한다. 참가자들은 자신의 권력을 키우기 위해, 연금술사, 펜싱의 달인, 왕들과 왕비, 그 밖에 많은 인물들을 고용할 수 있다. 그들은 또한, 거형뱅이, 마법사, 마녀, 매국노, 심지어는 3종사까지 고용하여 자신의 권력을 보강할 수 있으며, 그들의 특수 능력은 다양한 목표 카드에의 경쟁 결과에 영향을 끼칠 수 있을 것이다.

왕들은 가장 강대한 권력을 지녔지만, 특수 능력이 아무 것도 없다! 그러므로, 참가자들은, 자신이 고용할 권력자 동지들을 신중하게 선택해야 할 것이다. 게임은, 다양한 목적 카드를 수행하는 각각의 회전(round)을 6회전 이상 진행하는 것으로 구성되어 있다. 각 목표 카드는 정해진 가치를 지니고 있으며, 달성한 목표 카드 가치의 합이 가장 높은 참가자가 승리한다. 하지만, 참가자들은 6개 영역 모두의 목표 카드를 달성함으로써 점수를 2배로 만들 수도 있고, 추가 카드를 통해 감점을 당할 수도 있다. 계획수립은 치명적결과를 야기할 수 있다!

구성물

- 6가지 참가자 색상으로 이루어진, 150장의 영향력 카드(우군)



이름 특수 능력 뒷면의 그림은 게임 중에 아무런 기능이 없다.

- 36장의 목표 카드. 각각의 영역(연금술, 펜싱, 농업, 상업, 종교, 그리고 음악)마다 6장의 카드들이(이들은 각각 1, 2, 3, 3, 4, 그리고 5점의 가치를 지녔다.)



준비

각 참가자들은 한 가지 색상의 25장의 영향력 카드(우군) 조합을 받는다. 각자 자신의 카드 조합을 잘 섞어서 자신의 게임 영역(탁자의 자기 앞 공간)에, 앞면이 보이지 않도록 쌓아둔다. 여기서 3장을 뽑아 손에 들고 게임을 시작하며, 다른 참가자들이 볼 수 없도록 관리한다.

그 다음, 36장의 목표 카드를 잘 섞어서 참가자에게 6장씩 나누어주고, 이를 앞면이 보이지 않도록 하여 각각 놓아둔다. (예컨대, 3인 게임에서는 18장을 쓰며, 5개의 목표 카드 더미를 만들고, 5인 게임에서는 30장, 5개의 더미를 만든다.)

남은 목표 카드들은 상자로 되돌린다. 이것들은 이번 게임에서 사용하지 않는다.

게임 진행

게임은 6회전 이상 진행된다. 매 회전 시작할 때마다, 각각의 목표 카드 더미의 맨 윗 카드를 뒤집어서 보인다. (1인 당 1장. (예: 4인 게임의 경우 4장) 각각의 목표 카드 아래에 참가자들이 영향력 카드를 놓을 공간을 만들어 둔다.



게임을 시작하는 참가자를 지정하고, 그가 게임을 시작한다.:

- 참가자들은 자신의 차례에 반드시 영향력 카드 한 장을 앞면이 보이지 않도록 하여 원하는 열에 놓아야만 한다. 만일 이번엔 놓는 카드 위에 이전에 놓인(뒤집힌 상태로) 카드가 있다면, 그 카드(직전에 놓인)를, 카드의 색상에 관계없이, 앞면이 보이도록 뒤집는다. 만일 해당 카드에 특수 능력이 있다면, 해당 능력을 즉시, 또는 이번 회전이 끝났을 때 실행한다. 실행 시기는 해당 능력에 따라 결정한다. (4~6쪽 참고)

- 그런 다음, 자신의 카드 더미에서 카드를 한 장 뽑아온다. 만일 카드 더미가 다 떨어졌다면, 버린 카드들을 잘 섞어서 다시 카드 더미를 만든다.

- 차례를 마친 참가자의 다음 사람(시계 방향 순서)이 차례를 진행한다.

게임은 이와 같은 방식으로 해당 회전을 마칠 때까지 계속된다.

한 회전의 종료

한 회전은 모든 목표 카드를 완수하였을 때 끝이 난다. 한 목표 카드는, 목표 카드 아래 놓여있는 영향력 카드의 개수가 목표 카드에 적힌 숫자 이상이 될 경우에 완수할 수 있다. (뒤 예제 참조) 참가자들은 이미 완수된 목표 카드 아래에도 영향력 카드를 놓을 수 있다. 따라서, 모든 목표 카드를 완수하는 건 생각보다 오랜 시간이 걸릴 수도 있다. 목표 카드들을 모두 완수하는 즉시 해당 회전이 종료된다. 앞면이 보이지 않도록 놓인 모든 카드들을 뒤집는다. 하지만, 즉시 시행하는 행동들은 할 수 없다. 이미 늦은 상황이다. (제4쪽 참조)

이제 목표 카드들을 분배한다. 각 열은 각각 독립된 것으로 간주한다. 각 열에서 영향력 카드들의 숫자의 합이 가장 많은 참가자가 해당 열의 목표 카드를 획득한다. 최다 득점자가 복수인 경우, 그 가운데 목표 카드로부터 가장 가까이에 카드를 놓은 참가자가 목표 카드를 획득한다.

각 참가자들은 획득한 목표 카드들을 가져와서 자기 앞에 뒤집어놓는다. 목표 카드들을 모두 분배하고 나면, 각 참가자들은 자신이 사용한 영향력 카드들을 회수해서 자신의 버린 카드 더미에 놓는다.

그런 다음, 다음 회전을 위해 정해진 개수만큼 목표 카드를 펼쳐놓는다. 새로운 회전을 시작하고, 바로 직전 회전에서 마지막으로 진행했던 사람의 왼쪽 사람부터 게임을 진행한다.

목표 카드 분배의 예 1:

파란색과 흰색 참가자가 최다 영향력 점수에서 동률(16)이다. 파란색 카드가 흰색 카드보다 목표 카드에 더 가까이에 있으므로, 파란색이 목표 카드를 획득한다.

목표 카드 분배의 예 2:

흰색 마법사가 특수능력을 사용하여 파란색 왕을 제거했다. 그 결과 흰색이 목표 카드를 획득한다.



특정 능력은 우측의 예와 같이, 목표 카드를 획득할 사람을 바꾸기도 한다. 모든 특수 능력은 5~6쪽에 기술되어 있다.

게임의 종료

6번째 회전이 끝나고 모든 목표 카드를 분배하고 나면 게임은 끝이 난다. 각 참가자들은 자신이 획득한 목표 카드의 점수를 계산한다. 여기에는 두 가지 가능성이 있다:

- 획득한 모든 목표 카드의 수치를 합산 (민수의 경우)

- 만일 6가지 분야 전부에서 목표 카드들을 획득한 경우, 다음과 같이 할 수 있다.: 6장의 카드에 적힌 숫자를 모두 합한 수에 2를 곱한다. 이 숫자에서 나머지 목표 카드 1장 당 1점씩을 뺀다. (유석과 상옥의 경우)

가장 많은 점수를 획득한 사람이 게임에서 승리한다.

최종 점수 계산의 예

상옥	3	2	2	3	1	2	= 13 13 x 2 = 26
민수	4	3			4	4	= 20
유석	1	4	(5 3)	2	2	1	= 15 15 x 2 = 30 30 - 1 = 29

영향력 카드들

영향력 카드에는 3가지 유형이 있다.

- 오직 숫자만 적혀있는 카드들.
 - 숫자도 적혀있고, 회전 진행 중에 어떤 행동들을 야기할 수 있는 카드들.
 - 숫자도 적혀있고, 목표 카드의 분배 시 어떤 행동을 야기할 수 있는 카드들.
- 각각의 카드(숫자 또는 행동)들은 오직 놓여있는 열에만 영향을 미친다!

1) 숫자만 적혀있는 카드들.

왕 | 왕은 20의 가치를 지닌다.



여왕 | 여왕은 16의 가치를 지닌다.



줄리엣 | 줄리엣은 14의 가치를 지닌다.



연금술사, 검술선생, 영주, 상인, 추기경, 서경시인 | 이 카드들은 두 종류의 숫자가 적혀있다. 높은 숫자인 12는 해당 열의 목표카드를 향한 것인데, 목표카드의 상경과 해당 카드의 상경이 일치할 경우 12의 가치를 가진다. 만일 두 상경이 서로 다른 경우 낮은 숫자인 8의 가치를 가진다. 이것은 특수 능력이 아니다. (5페이지의 [살총사] 참조)

2) 숫자도 적혀있고, 회전 진행 중에 어떤 행동들을 야기할 수 있는 카드들.

다른 카드를 아래에 놓음으로써 이 카드가 뒤집히면, 즉시 효력을 발휘한다.

회전이 끝나서 카드가 뒤집혀진 경우에는 아무런 효력이 발생하지 않는다.

함해사 | 회전 중에 뒤집혀진 경우, 함해사는 우측 열 한 칸 이동한다.(화살표 방향) 만일 이 카드가 맨 우측 열에 있었다면, 가장 왼쪽 열로 이동한다. 이동한 열의 맨 가장 아래쪽에, 앞면이 보이지 않도록 뒤집어서 놓는다. 그런 다음, 그 위의 카드가 있다면, 일반적인 방법과 마찬가지로 뒤집어 보인다. 이는 함해사가 새로운 열로 이동할 때마다 같은 방식으로 효력이 발생한다.

암살자 | 암살자를 놓음으로써 뒤집혀지는 카드는 즉시 버린 카드 더미에 놓는다. 암살자는 앞면이 보이도록 해당 열에 낡는다. 만일 다른 카드가 앞면이 보이는 암살자 아래 놓인다고 해도 암살자는 이에 대해서 아무런 효력을 발생하지 않는다.

폭풍 | 폭풍 카드가 뒤집히면, 아직 목표카드의 수치에 영향력 카드의 합이 도달하지 못했다 하더라도, 목표 카드는 완수된 것으로 간주한다. 해당 열에는 더 이상 카드들 놓지 않아도 된다.

투명 망토



투명 망토가 뒤집히면, 이 카드의 소유자는 즉시, 자신의 손에서 카드 한 장을 선택하여, 앞면이 보이지 않도록 망토 아래에 놓고, 새로운 카드 한 장을 뽑아서 자신의 손에 추가한다. 망토 아래 놓인 카드는 해당 회전이 끝날 때까지 앞면을 공개하지 않은 채 낚는다. 만일 이 카드가 목표 카드 분배에 영향을 주는 카드라면, 회전이 끝난 후, 특수 능력을 실행한다.

배신자



배신자가 뒤집히면, 이 카드의 소유자는 배신자가 위치한 열의 목표 카드와 다른 열의 목표 카드를 서로 맞바꿀 수 있다. 만일 목표 카드의 교환 결과 모든 목표 카드가 완수되었다면, 즉시 해당 회전이 종료된다.

3) 숫자도 적혀있고, 목표 카드의 분배 시, 어떤 행동을 야기할 수 있는 카드들.

이 카드들의 특수 능력들은, 모든 목표 카드들이 완수되어 회전이 끝나고, 목표 카드를 분배하기 전에 효력을 발휘한다. 각 카드들의 능력은 해당 열에만 국한된다. 아래 다섯 카드들은 규칙서에 기재된 순서대로 우선 적용된다.

1. 살충사



해당 열에 남아있는 모든 특수 능력 카드의 효력이 사라진다. 이들 카드들은 적혀있는 숫자의 가치만을 가진다. 이 경우 도플갱어는 아무런 가치를 갖지 못한다.

2. 마법사



해당 열에 10이상의 가치를 가진 카드들은 모두 제거된다. 왕, 여왕, 졸리엣 등과 연금술사, 검술선생 등(목표카드의 상징과 부합하는 경우)이, 이에 해당한다. 항해사, 배신자, 왕자, 은둔자, 드래곤과 도플갱어(지목된 카드에 따라)도 역시 해당한다. 투명 망토 아래 있던 카드에도 영향을 미친다. 만일 2명 이상의 마법사가 동일한 열에 위치할 경우, 이들은 서로를 중화시키기 때문에, 해당 열에는 마법사의 효과가 발생하지 않는다.

3. 마녀



해당 열에 9이하의 가치를 가진 카드들은 모두 제거된다. 마녀 자신은 이 효과에서 예외이다. 마녀가 제거하는 카드들은: 연금술사와 검술선생 등(목표 카드의 상징과 부합하지 않는 경우)과 폭풍, 투명 망토, 마법사, 시종, 작은 거인, 로미오, 거지와 도플갱어(지목된 카드에 따라) 등이 있다. 투명 망토 아래 있던 카드에도 영향을 미친다. 만일 2명 이상의 마녀가 동일한 열에 위치할 경우, 이들은 서로를 중화시키기 때문에, 해당 열에는 마녀의 효과가 발생하지 않는다.

4. 왕자와 시종



두 카드가 모두 동일한 색상이고, 동일한 열에 있을 경우, 이들의 소유자는 자동으로 해당 열의 목표 카드를 획득하게 된다. 복수의 참가자가 이에 해당하는 경우, 목표 카드에 가장 가까이에 있는 카드(왕자든 시종이든 상관없이)의 소유자가 목표 카드를 획득한다.

은둔자



이 열의 모든 다른 카드들은, 누구의 소유인지를 막론하고, 모두 1씩 가치가 감소한다.

작은 거인



이 열의 모든 다른 카드들은, 누구의 소유인지를 막론하고, 모두 3씩 가치가 증가한다.

도플갱어



도플갱어는 해당 열의 바로 아래에 놓이는 카드의 가치를 갖는다. 만일 도플갱어 아래의 카드가 사라지면, 그 아래의 카드를 갖는 식으로 계속 된다. 만일 도플갱어 아래 아무런 카드가 없을 경우, 도플갱어는 아무런 가치를 갖지 못한다. 도플갱어 아래 다시 도플갱어가 올 경우, 그 아래에 오는 카드의 가치를, 아래쪽의 도플갱어가 갖게 되고, 다시 그 위의 도플갱어도 같은 가치를 갖게 된다. 만일 아래쪽의 도플갱어가 아무런 가치를 갖지 못하면, 그 위의 도플갱어도 마찬가지로 아무런 가치를 갖지 못한다. 도플갱어는 아래 카드의 가치만을 복제할 뿐, 특수 능력까지 복제하는 것은 아니다.

드래곤



드래곤은 해당 열의 다른 사람들의 카드 가치를 2씩 감소시킨다. 드래곤의 소유자는 이 영향을 받지 않는다. 만일 복수의 드래곤이 동일한 열에 위치한다면, 각 드래곤이 모두 다른 사람의 카드 가치를 2씩 감소시킨다. 카드 가치는 0 미만으로 감소되지 않는다.

로미오



로미오는 5의 가치를 가진다. 하지만, 로미오가 동일한 열에 동일한 색상의 졸리엣과 함께 있다면, 로미오의 가치는 15가 된다.

거지



거지가 있는 열에서, 가장 합계가 낮은 사람이 목표 카드를 획득한다. 최저 합계인 사람이 복수인 경우, 목표 카드에서 가장 먼 곳에 카드를 놓은 사람이 목표 카드를 획득한다. 해당 열에 카드가 없는 사람이거나, 아무런 가치가 없는 도플갱어만을 가지고 있는 사람은, 목표 카드 분배에 참여할 수 없으므로, 열령 영향력 카드의 합이 0이라 할지라도 목표 카드를 획득할 수 없다.

만일 해당 열에 투명 망토만 놓은 사람이 있다면, 그는 최저 합계인 0이 된다.

국문 번역 및 편집: Josh Beckett(liebell@hotmail.com)

2007/12/27



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH Verlag und Autor bedanken sich für die intensive Testarbeit bei folgenden Mitspielern:
Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15
80809 München
Dieter Hornung, Gregor Abraham, Hannes Wildner, Karl-Heinz Schmiel, Tom Hilgert, Isabelle Klöfer, Sarah Klöfer, Elisabeth Klöfer und Leonardo Chavez-Weyand.
E-Mail: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY