

라본젤

동화 보난자

Uwe Rosenberg의 카드 게임

게임 개요와 구성

“라본젤”은 클래식 카드게임인 “보난자”(1997년 Amigo에서 출판)의 변형이다. 이 게임은 확장판이 아니고 독립게임이며, 98장의 콩 카드, 11장의 마법 카드, 그리고 1장의 카드 더미 회전 체크 카드로 구성되어 있다. 기본적으로 보난자의 규칙을 따르되 몇 가지 추가 규칙으로 보충하여 진행한다. 추가된 내용은, 특정 콩을 경작할 때, 서로를 공격하거나, 서로 마법을 주고받기는 등의 추가적인 대체 행동이 가능해졌다는 점이다. “라본젤”의 규칙들은 “보난자”의 규칙을 이미 알고 있다는 점을 전제하에 쓰여졌다. 이 “라본젤”규칙 뒤에는 “보난자” 규칙의 편집판이 같이 있다.

보난자와의 비교 / 게임 준비

두 가지 예외를 제외하면 “보난자”의 모든 규칙을 그대로 적용한다. 1. 항구적인 “제3의 콩밭”을 구매할 수 없다는 점과, 2. 4~5인 게임에서 카드 더미는 4회 회전한다는 점이다.



마법 카드를 잘 섞어서, 각 참가자들에게 카드 면을 아래로 하여 한 장씩 나누어준다. 이 마법 카드는 각자 처음 배우는 마법을 의미한다. 게임 진행을 하다보면, 추가로 마법 카드를 획득할 수 있다. 나머지 마법카드들은 카드 면을 아래로 하여, 더미로 만들어 둔다. 시작 참가자는 카운트 다운으로 결정한다. 먼저 “10 콩 금화의 가치를 지닌 마법카드를 가진 사람”을 찾는다. 아무도 없는 경우, “9 콩 금화”를 찾으며, 해당하는 사람을 찾을 때까지 이 과정을 계속한다. 해당하는 마법카드를 소유한 사람은, 마법카드를 다른 이들에게 보여주고, 게임을 시작한다. 다른 사람들은 마법 카드를 자신의 앞에 내용이 보이지 않도록 내려놓는다.

콩 카드 더미는 잘 섞어서, 회전 체크 카드 위에, 카드 면을 아래로 하여 놓는다. (좌측 그림 참조) 첫 번째 카드 더미가 다 떨어지면, 버린 카드 더미의 카드를 잘 섞어서 회전 체크 카드 위에 놓되, “두 번째 카드 더미”라는 글씨가 보이도록 해서 놓는다. “세 번째 카드 더미”, “네 번째 카드 더미”는 각각 세 번째, 네 번째 카드 더미를 만들어 놓을 때 보이게끔 하면 된다.

“보난자”에서 각자의 차례는 4단계로 구성되지만, “라본젤”에서는 “마법 단계”라고 이름붙여진 1½단계가 추가된다. “손에 있는 카드를 내려 놓기”인 제1단계와 “거래와 기부”인 제2단계 사이에 시행한다.

마법 단계의 대체 행동

기본적으로 마법 단계에는 다음의 2가지 대체 행동을 할 수 있다.

- A. 현재 진행자가 밭에 경작하고 있는 콩의 유형에 따라 마법 효과가 발생한다.
- B. 현재 진행자가 손에 들고 있는 마법 콩을 사용함으로써, 마법 카드를 활성화시킨다.

A. 콩 종류와 그 마법 효과들

전체 7종류의 콩 가운데, 5종류가 마법 효과를 가지고 있다.: 자신의 차례인 참가자는, 현재 경작중인 콩의 종류에 따라 대체 행동을 할 수 있으며, 이를 위해 콩밭을 수확할 필요는 없다. 콩 종류에 따른 마법 효과는 콩 카드 하단에 적혀있고, 더 자세한 내용은 아래를 기술되어 있다.

예시) 멍희는 백색 콩과 마법 콩을 경작중이다. 마법 단계에서, 그녀는 현자 콩(Wise Bean)과 마법사 콩(Magic Bean)의 마법 효과를 각각 한 번씩 사용할 수 있다. 그리고 이제 상배의 차례이다. 그는 약탈 콩(Pluck Bean)과 마법사 콩을 경작중이다. 제1단계에서 그는 첫 카드인 이해 콩(Understand Bean)을 반드시 내려놓아야만 한다. 그는 약탈 콩을 수확하면서 이해 콩을 심었다. 그리고 제1단계를 끝냈다. 불행히도 그는 마법을 사용할 수 없게 되었다. 왜냐하면, 제1단계에서 약탈 콩을 수확했기 때문에 제1½단계에서는 약탈 콩의 마법을 사용할 수 없다. 이해 콩은 아무런 마법 효과가 없다.

B. 손에 들고 있는 마법 콩을 사용하기

현재 자기 차례를 진행하고 있는 참가자는 자기 손에 들고 있는 마법사 콩을 원하

는 만큼 몇 장이든, 또한 어떤 형태로든 사용할 수 있다. 사용한 마법사 콩은 버린 카드 더미에 놓는다. 이 마법사 콩을 사용하면, 자신이 소유한 마법 카드 가운데 하나를 활성화시킨다. 소유한 마법 카드 가운데 하나를 선택하여 뒤집어 공개하면 활성화를 뜻한다. 마법 주문의 활성화는 마법 물약을 준비하는 것과 같다. 마법 물약은 자신의 차례 중 언제라도 마실 수 있다. 즉, 활성화된 마법 카드는 자신의 차례 중 언제라도 한번만 사용할 수 있다. (마법 카드에 적힌 내용을 실행하는 것) 사용한 마법 카드는 다시 카드 면이 아래로 가도록 뒤집어 놓는다. 자신의 차례를 종료할 때는 모든 활성화된 마법 카드를 다시 뒤집어 놓는다. 사용한 마법 물약은 그 효과까지 잃는 것은 아니다. (사용한 카드를 아예 버리는 것이 아니고, 다시 사용할 수도 있다는 의미 - 역자 주)

콩들의 마법 효과

약탈 콩, Pluck Bean(英), Pflückbohnen(獨) (게임 내 총 9장): 이 콩을 경작중인 사람은 다른 사람의 손에서 맨 뒤에 있는 카드 한 장을 뽑아올 수 있다. 뽑아온 카드가 어떤 콩인지를 모두에게 공개한다. 뺏은 콩 카드는 바로 심거나, 또는 자신의 손에 가지고 있을 수 있다. (손에 든 카드열의 맨 뒤에 붙이는 것은 기본 - 역자 주) 물론, 빼앗아온 새로운 콩 카드를 심기 위해 기존의 콩 카드들을 즉시 수확하는 것도 가능하다. 만일 빼앗아온 콩 카드를 새로운 콩밭에 심었다면, 이번 단계에 그 콩의 마법 효과를 사용할 수도 있다. 만일 빼앗아온 콩 카드를 기존의 콩밭에 추가로 심었다면, 기존 콩밭의 마법 효과 사용 가능성에는 변화가 없다. 예시) 명희는 약탈 콩을 경작중이며, 상대방부터 약탈 콩 카드를 빼앗아왔다. 명희는 기존의 약탈 콩밭을 수확하고, 새로이 빈 밭이 된 곳에 빼앗아온 약탈 콩 카드를 심었다. 이제 그녀는 다시 상대방의 콩을 훔쳐올 수 있게 되었다. (영문설명서에는 약탈 콩을 Pluck Bean이라 하였고, 한글화 자료에는 Pick Bean이라고 되어있다. 약탈이라는 본래적 의미에는 전자가 더 맞다고 판단하여 본 설명서에도 이를 따랐으나, 상대방부터 “뽑아온다”는 의미에서 후자 또한 나름대로 타당하다고 본다. 아울러, 카드 한글화에는 약탈 콩의 효과를 상대방의 카드를 임의로 뽑아올 수 있는 것처럼 묘사하고 있으나, 영문설명서에는 맨 뒷 카드로 한정하고 있으므로 주의하기 바란다. - 역자 주)

이해 콩, Understand Bean(英), Kapbohnen(獨) (게임 내 총 11장): 이해 콩은 아무런 마법 효과도 가지고 있지 않다. 그러므로, 마법 단계 시 해당 참가자에게 아무런 마법 효과를 제공하지 않는다. 그러나 이해 콩은 다음과 같은 이점이 있다.

최소한 2장 이상의 이해 콩을 수확하는 경우, 마법 카드 더미에서 새로운 마법 카드 한 장을 가져와 카드 내용을 본 후, 자신의 마법카드들과 함께 카드 면을 아래로 하여 내려놓는다. 이 카드들은 최초로 사용하기 전까지 비공개를 유지할 수 있다. 만일 마법 카드 더미가 모두 바닥나면, 이해 콩으로 습득할 수 있는 새로운 주문은 이제 없어진 셈이다. 3장 이상의 이해콩을 수확하는 경우, 마법 카드 뿐만 아니라, 1~3 본탈러를 추가로 거두게 된다. 비노미터(*Beanometer: Bean + Barometer*로서, 콩 카드 하단의 그려진, 수확 콩 카드 수와 수익의 상관관계 도표를 의미 - 역자 주)를 참조할 것.

(영문 설명서에는 *Cape Bean*이라고 되어있으며, “*Capendo Bean*”을 줄여서 쓴 형태라고 설명하고 있다. 그리고 그 의미는 “*Understanding Bean*”이라고 소개하고 있으니, 이해 콩이라고 번역하는 것도 타당하다고 본다. -역자 주)

평민 콩, Common Bean(英), Gemeine Bohnen(獨) (게임 내 총 13장): 4장 이상의 평민 콩을 경작중인 사람은, 상대방의 본탈러들을 잘 섞어서 무작위로 한 장씩 뒤집는다. 공개된 카드들 가운데 가장 높은 숫자의 카드들은 소유주에게 돌아가고, 나머지는 버린 카드 더미에 버려진다. 본탈러를 하나도 갖지 못한 사람들은 평민 콩의 마법 효과가 미치지 않는다.

예시) 명희와 상배는 본탈러가 공주 콩으로 밝혀졌다.(숫자 17) 태희는 이해 콩이었다.(숫자 11) 오직 태희만-본탈러가 이해 콩이었던- 해당 카드를 버려야만 한다.

(영문설명서에는 이 콩을 *Beastly Bean*이라고 소개했지만, 카드 한글화 자료에는 *Common Bean*, 즉 평민 콩이라고 되어있다. 카드의 일러스트로 미루어보면, 전자가 더 설득력이 있으나, fairy tale에서의 평민의 모습을 상상하면, 후자도 나름대로의 설득력을 가지고 있다고 판단한다. - 역자 주)

현자 콩, Wise Bean(英), Weisse Bohnen(獨) (게임 내 총 14장): 현자 콩을 경작중인 사람은 카드 더미에서 새 카드를 하나 뽑아 자신의 손에 더할 수 있다. 4장 이상의 현자 콩을 경작 중일 경우, 새 카드를 즉시 심을 수도 있다. 만일 새 카드를 비어있는 콩밭에 심는 경우, 그 콩에 대한 마법 효과를 즉시 사용할 수도 있다. (전술(前述)한 약탈 콩의 경우와 동일) 하지만, 이미 심어져 있는 콩밭에 추가하는 경우, 새로이 발생하는 효과는 없다.

예시) 명희는 현자 콩을 수확하고, 약탈 콩을 심었고, 그 마법 효과를 즉시 사용하기로 한다. 그녀는 상배의 손에 있는 카드 가운데 하나를 훔쳐왔는데, 그 콩 역시 약탈 콩이었다. 그녀는 이미 심어져 있는 약탈 콩밭에 훔쳐온 카드를 심었다. 즉,

이번 차례에는 더 이상 약탈 콩의 마법 효과를 사용할 수 없다는 의미이다.

(영문설명서에는 이 콩을 White Bean이라고 설명하고 있다. 독일어 원문의 의미에 따르면 백색 콩이 맞겠으나, 일러스트와 카드 내용으로 미루어 카드 한글화 자료에 있는 Wise Bean, 즉 현자 콩이 더 적합하다고 판단된다. 현자의 흰 색 수염을 떠올리자. - 역자 주)

마법사 콩, Magic Bean(英), Zauberbohnen(獨) (게임 내 총 15장): 마법 콩을 경작중인 사람은 자신 소유의 마법 카드 한 장을 내용이 보이게끔 공개함으로써, 마법 주문을 활성화시킬 수 있다. 4장 이상의 마법사 콩을 경작중인 경우, 2장의 마법 카드를 활성화 시키는 것이 가능하다. 활성화된 마법 주문은 대체 행동 B와 동일하며(해당 부분 참조), 해당 참가자의 이번 차례에 언제라도 한번 사용이 가능하다.

(영문설명서와 한글화 자료가 일치한다. 다만, Magic Bean을 “마법 콩”이라 하지 않고, “마법사 콩”이라 한 것은 조금 의아하다. 마법사를 의미하는 단어가 독어(Magier)나 영어(Magician) 표현이 없으며, 카드 내용으로 봐서 “마법 콩”이라는 역어(譯語)가 더 적절할 것 같으나, 아마도 일러스트 때문에 “마법사 콩”이 된 것 같다. - 역자 주)

공주 콩, Princess Bean(英), Prinzessbohnen(獨) (게임 내 총 17장): 공주 콩은 마법 효과가 없다. 대신에 게임 내 17장이나 있음에도 불구하고, 아주 좋은 비노미터(Beano-meter)를 가지고 있다.(우측 참조) 그 이유는 다음 콩의 마법 효과에서 자세히 설명한다.



무력 콩, Sword Bean(英), Schwertbohnen(獨) (게임 내 총 19장): 무력 콩을 경작 중인 사람은 다른 사람 한 명을 지목하여 공격할 수 있다. 지목된 사람은 본탈러들을 잘 섞어야만 한다. 지목된 사람은, 그 순간부터 공격이 완료될 때까지, 그 어떤 콩밭도 수확할 수 없다. 공격자는 상대방의 본탈러 가운데 하나를 무작위로 뽑아 공개한다. 그리고 그 카드의 종류에 따라 다음과 같은 효과가 발생한다.

공주 콩인 경우: 해당 본탈러는 공격자의 것이 된다. 라본젤은 풀려났다! 본탈러는 오직 공주 콩인 경우에만 소유주를 바꾸며, 이 경우 공격은 종료된다.

무력 콩인 경우: 해당 본탈러는 여전히 방어자의 소유로 남는다. 이제 반격이 시

작된다. 방어자가 공격자를 공격하며, 일반 무력 콩의 마법 효과와 동일하게, 공격자의 본탈러로부터 한 장을 뽑아서 공개한다. (방어자의 콩밭에 무력 콩이 심어져 있지 않더라도 가능하다.) 공격자 역시 방어자의 반격동안에는 콩밭은 수확할 수 없다. 반격은 재반격을 이끌어 낼 수도 있다. (반격에 의해 또다시 무력 콩이 나온 경우 콩/방이 역전되어 공격이 재개된다.)

약탈 콩인 경우: 해당 본탈러는 여전히 방어자의 소유로 남는다. 방어자는 공격자의 손에서 맨 뒤에 있는 카드를 빼앗아 와서 어떤 카드인지 공개한다. 그리고, 손에 있는 카드 무리의 맨 뒤에 붙이거나, 바로 심을 수 있다. - 하지만, 이 경우 새로이 심은 카드의 마법 효과를 사용하는 것은 허락되지 아니 한다. 이후, 공격은 종료된다.

마법사 콩인 경우: 해당 본탈러는 여전히 방어자의 소유로 남는다. 공격자는 자신 소유의 마법 카드 한 장을 활성화시킬 수 있다. 만일 방어자의 반격을 통해 마법사 콩이 나온 경우, 방어자(반격만을 따진다면 공격자)에게 그 효과가 귀속되며, 그의 마법 카드가 활성화된다. 그리고, (현재 자기 차례가 아니고 공격자의 차례이므로) 자기 차례가 끝이 나가거나, 마법 주문을 사용하기 전까지 마법 카드는 비활성화로 돌아가지 않는다. (주목: 이러한 방식에 의해, 자기 차례를 시작하기도 전에 마법카드가 활성화되어 있거나, 자기 차례의 제1단계를 하기 이전에 마법 효과를 사용하는 것도 가능하다.) 이후, 공격은 종료된다.

이해 콩, 평민 콩, 현자 콩인 경우: 아무 일도 발생하지 않는다. 해당 본탈러는 여전히 방어자의 소유로 남으며, 공격은 끝이 난다.

마법 카드

마법 카드들은 마법 단계(제1 $\frac{1}{2}$ 단계)에 활성화된다. 활성화된 각 마법 카드들은 참가자의 차례동안 언제라도 딱 한번만 사용할 수가 있다. 카드 하단의 문구는 게임이 끝났을 때, 해당 마법 카드가 얼마의 가치를 가지는지를 나타내고 있다.

공격 주문, Aggression Spell(英), Angriffszauber(獨) (가치: 1본페니): ① 마법 단계에서 평민 콩의 마법 효과를 사용하려면, 최소한 한 장의 평민 콩만 경작하고 있어도 된다. ② 마법 단계에서 무력 콩으로 상대를 공격하고자 한다면, 상대방으로부터 2장의 본페니를 뽑아서, 한 장을 선택할 수 있다. 나머지 한 장은 방어자에게 돌려준다.

공격 주문은 해당 참가자의 공밭에 평민 공이나, 무력 공이 심어져 있는 경우에만 사용할 수 있다. 이 주문은 각 활성화마다 1회만 이용이 가능하며, 무력 공이나 평민 공 가운데 한 가지만 선택하여 적용할 수 있다. (하지만, “마법 카드의 강”이라는 마법 카드의 사용예시를 참조) 만일 (무력 공으로 공격해서) 2장의 본페니가 모두 무력 공이나, 평민 공으로 나왔다면, 둘 중에 하나를 선택해야만 한다. 둘 다 거부하는 것은 허용되지 아니한다. 공격 주문은 한 턴에 여러 번 활성화할 수도 있다.

콩밭 주문, Bean Field Spell(英), Bohnenfeldzauber(獨) (가치: 1본페니): 자기 차례의 경작 단계(제3단계)에서 제3의 콩밭을 이용할 수 있다. 주의! 3개의 콩밭 가운데 하나라도 수확하는 즉시, 다시 2개의 콩밭만 이용할 수 있다.

예시) 명희는 약탈 공 2장과 마법사 공 2장을 경작중이다. 그녀는 손에 있는 첫 카드인 무력 공을 제3의 콩밭에 심으려고 한다. 불행히도 이 방법으로는 그것이 불가능하다. 왜냐하면 마법 카드의 활성화는 마법 단계에만 가능하기 때문이다. 그녀는 약탈 공을 수확했고, 그 자리에 무력 공을 심었다. 이어지는 마법 단계에서 그는 “콩밭 주문”을 활성화시켰다. 그녀는 2장의 카드를 더미에서 뽑았는데, 무력 공과 공주 공이었다. 그녀는 경작 단계에서 둘 다 심기로 했다. 공주 공은, 콩밭 주문에 의해, 제3의 콩밭에 심어진다. 돌아오는 다음 차례까지 그녀는 추가 경작을 하지 못했다. 이제 그녀는 손에 있는 첫 카드인 이해 공을 심어야만 한다. 불행히도 그녀는 마법사 공과 무력 공 둘 다 수확해야만 한다. 왜냐하면, 공주 공은 보호되며(콩밭에 한 장의 카드만 있기 때문에) 제3의 콩밭은 항구적인 것이 아니기 때문이다.

마법 카드 교환, Magic Card Exchange(英), Zauberkartentausch(獨) (가치: 2본페니): 이 카드를 다른 사람에게 주고, 그 사람에게서 임의의 마법 카드를 한 장 가져온다. 가져온 카드는 앞면이 보이거나 또는 뒷면이 보이도록 하여 자신의 앞에 놓는다. 앞면이 보이도록 놓을 경우 그 마법은 활성화된 것이며, 뒷면이 보이도록 놓는다고 해서 대신 다른 마법 카드를 활성화시킬 수 있는 것은 아니다.

트레이드 마법, Commerce Charm(英), Handelzauber(獨) (가치: 3본페니): 거래 단계(제2단계를 시작할 때, 보통 공개하는 2장의 카드 옆에 즉시 세 번째 카드를 공개할 수 있다. 이 카드는 경작단계(제3단계)시 반드시 심을 필요 없이, 버린 카드 더미에 놓아도 상관없다. 이 마법 시전자는 2장의 카드를 카드 더미에서 공개한 뒤, 세 번째 카드의 공개 여부를 결정할 수 있다.

(영문설명서에 따르면, [상업주문]이라고 번역해야 하나, 카드 한글화 자료의 [트레이드 마법] 역시 크게 의미에서 벗어난 해석은 아니라고 본다. - 역자 주)

마법 카드의 강, Magical Card River(英), Magischer Kartenfluss(獨) (가치: 4본페니): 손에 들고 있는 카드를, 앞쪽부터 순서대로, 원하는 만큼 쓸 수 있다. 특별한 경우: 마법 단계에 이 마법을 사용한 경우, 즉시 이 마법의 효과를 누림으로써, 필요한 경우 새로이 카드들을 쓸 수 있다.

마법 카드의 강은 모든 단계에서 사용할 수 있다. “순서대로”라는 말은 손 안에 든 카드를 내려놓는 행동을 할 때, 오직 [마법 카드 사용(제1½단계)]과 [콩밭 수확] 외에는 다른 행동을 할 수 없다는 의미이다. 그 카드들을 거래의 대상으로 삼거나(제2단계), 또한 거래를 통해 입수한 공을 심을 수도 없다.(제3단계) 만일 여기서 약탈 공의 마법 효과를 사용할 수 있는 경우, 그 마법 효과 역시 빈 콩 밭에 심을 때에만 추가적인 효과가 발생한다.

예시) 상배는 현재 마법단계이다. 그는 “마법 카드의 강” 카드를 활성화시키고, 즉시 그 마법 효과를 사용했다. 그는 손에 세 장의 무력 공 카드가 순서대로 있다. 그는 첫 번째 무력 공 카드를 빈 콩 밭에 심고, 무력 공의 마법 효과를 사용한다. 그는 아직 마법 단계이기 때문에 이것이 가능하다. 그는 무력 공을 수확하고, 손에 있는 다음 무력 공을 콩밭에 심었다. 그리고 무력 공의 마법 효과를 또 사용했다. 다시 무력 공을 수확한 후, 손에 있는 마지막 무력 공을 심으면서, 다시 한 번 무력 공의 마법 효과를 사용했다. 그는 이번에 3회의 무력 공 공격을 감행한 것이다.

참고 주문, Deck Spell(英), Stapelzauber(獨) (가치: 5본페니): 거래 단계(제2단계)시, 버린 카드 더미의 맨 위에 있는 카드를 한 장 가져와서, 일반적으로 공개하는 2장의 카드와 함께 거래의 대상-거래, 기부, 경작 중 하나-으로 삼을 수 있다. 공교롭게도, 만일 누군가가 손에 있는 마법사 공 카드를 사용하면서, 참고 마법을 활성화시킨다면, 버린 카드 더미의 맨 위 카드는 항상 마법사 공일 수밖에 없다. 이 마법사 공이 아닌 다른 공을 가져오고 싶다면, 반드시 다른 공을 수확해야만 한다.

예시) 지금 명희의 차례이다. 명희는 2장의 약탈 공과 2장의 마법 공을 경작중이며, 참고 마법을 활성화시켰다. 명희는 무력 공과 마법사 공을 카드 더미에서 공개했고, 버린 카드 더미의 맨 위에는 공주 공이 놓여있다. 상배는 명희에게 “마법사 공을 줄테니, 약탈 공을 달라.”라고 했다. 하지만, 명희의 손에는 약탈 공이 없다. 그녀는 경작 중인 약탈 공을 수확했고, 버린 카드 더미에 놓았다. 이제, 버린

카드 더미 맨 위에 있는 카드는 약탈 공이 되었고, 그걸 가져와서 상배의 마법사 공과 교환할 수 있다.

공을 유혹, Enchantment of the Beans(英), Verzauberung der Bohnen(獨) (가치: 6본페니): 경작 단계(제3단계)시, 한 개의 공이 심겨진 아무 공밭이라도 두 번째 공을 심을 수 있다. (첫 번째 공과 두 번째 공이 서로 달라도 상관없이 없다는 의미 - 역자 주) 이 경우, 심어져 있던 첫 번째 공은 두 번째 공에 의해 유혹 당함으로써, 즉시 두 번째 공으로 바뀐다. 수확 단계에서 만일 본페니를 받게 된다면, 유혹 당한 첫 번째 공은 본페니로 받을 수 없다.

다른 참가자를 유혹, Enchantment of the Fellow Players(英), Verzauberung der Mitspieler(獨) (가치: 7본페니): 이 주문을 사용하면, 모든 다른 참가자들은 즉시 자신의 손에 있는 첫 번째 공을 심어야만 한다. 당사자도 원한다면, 심을 수 있다. **예시)** 명희는 다른 참가자들을 유혹했다. 모든 참가자들은 그들의 손에서 첫 번째 공 카드를 현재 있는 공밭에 내려놓은 상태이며, 아무도 아직은 수확하려 하지 않을 공밭들이었다. 명희는 그들을 괴롭히려고 한다. 어떤 결과가 나올 것인가!: 모든 다른 참가자들의 손에 있는 첫 번째 카드들은 현재 자기 앞에 있는 공밭과 맞지 않는 다른 공이었다. 이렇게 된 경우, 이 주문은 말할 필요도 없이 명희에게 이득을 가져다 준 것이다.

재배열 주문, Relocation Spell(英), Umsteckzauber(獨) (가치: 8본페니): 이 주문을 사용하면, 현재 자신의 손에 있는 카드들의 순서를 재배열 할 수 있다. 이 주문의 효과는 제4단계에서 새로운 카드들을 다 받고 난 이후에 사용할 수도 있다. 카드를 받자마자 차례가 종료된다고 보지 않기 때문이다.

손에 든 카드 주문, Hand Cards Spell(英), Handkartenzauber(獨) (가치: 9본페니): 만약 거래 단계(제2단계)에서 다른 참가자들과 거래를 하지 않고 끝낸다면, 당신의 차례를 끝낼 때 3장이 아니라 5장의 카드를 손에 보충 받게 된다. 거래 단계에서 2장의 카드는 반드시 공개되어야 한다. 그리고 공 거래에 관한 논의는 할 수 있으며, 카드 교환만 없다면 자신의 차례를 끝낼 때 5장을 가져갈 수 있다.

행운 주문, Luck Spell(英), Zufallszauber(獨) (가치: 10본페니): 마법카드 더미의 맨 위에 있는 카드를 활성화시킨다! 자신의 차례를 끝낼 때 해당 카드는 더미로

되돌려서 잘 섞는다. 특별한 경우: 만일 [마법카드 교환]카드를 뽑고 사용한 경우, 해당 카드를 더미로 되돌리는 것이 아니라, 교환된 카드를 되돌린다.

만일 마법 카드 더미에 카드가 다 떨어진 경우, 불행히도 행운 주문은 더 이상 아무런 효과를 발생시키지 않는다.

특수한 경우의 예시) 명희는 행운 주문을 활성화시켰다. 그녀는 [마법카드 교환]카드를 뽑았고, 이를 통해 상배의 마법 카드 하나와 교환을 했다. 그녀는 상배의 [공격 주문]카드를 가져갔고, 이를 사용했다. 명희는 자신의 차례를 끝낼 때, [공격 주문]카드를 마법 카드 더미로 되돌려서 잘 섞는다. (이는 카드의 사용여부와 상관없다.) [마법카드 교환]카드는 상배의 손에 있고, [행운 주문]카드는 명희의 손에 남아 있다.

게임의 종료와 승자 결정

3인 게임의 경우, 카드 더미가 세 차례 바닥나면 게임은 끝이 난다. 4~5인 게임의 경우 네 차례 바닥나면 종료. 가장 많은 본탈러를 획득한 사람이 승리자가 된다. 마법 카드는 하단에 기록된 본페니만큼의 가치를 가진다. (100 본페니 = 1 본탈러): 만일 본탈러에서 동률이 될 경우 본페니가 많은 사람이 이긴다.

Credits

Uwe Rosenberg는 그의 카드게임인 “보난자”의 스타일로 “라본젤”을 만들었다. 그는 게임 테스트에 응해준 모든 이들에게 감사를 전한다. 카드 뽑기의 큰 줄기는 Marcel-André Casasola Merkle에게서 나왔고, 공 캐릭터는 Björn Pertoft의 일러스트에 기초했으며, 그의 우정 어린 허락을 받아 사용되었다. 아울러 AMIGO社에도 진심으로 감사를 표한다.

한글 번역 및 편집: Josh Beckett
(2006/05/22)

(보난자 기본판의 규칙들은 편의상 생략하였습니다. - 역자)

