

드래곤의 황금 (Dragon's Gold)

Bruno Faidutti / Descartes Editeur, 2000
3-6명 / 30분

내용물

- 드래곤 카드 18장, 시장 카드 1장
- 마법 카드 17장 (확장 규칙)
- 보물 넣어둘 주머니 1개
- 보물을 가릴 병풍 겹 점수 요약표 6개
- 용병 카드 24장 (4장씩 6가지 색)
- (나무로 만든) 보물 126개 (은 35개 / 금 20개 / 붉은 마법 물건 16개 / 다섯 가지 보석으로 파란 사파이어, 초록빛 에메랄드, 보랏빛 자수정, 노란 호박 12개씩, 흰 다이아몬드 6개 / 검은 다이아몬드 1개)
- 60초 모래시계 1개
- 규칙설명서

드래곤 슬레이어 한 조는 기사 2명, 도둑 1명과 마법사 1명으로 이루어지고, 당신은 이들을 통제한다. 드래곤 살육자가 다 그렇듯 이들 목표는 단 하나, 멋진 마법 물건과 보물을 잔뜩 얻는 것이다. 사실 드래곤을 죽이는 건 식은 죽 먹기다. 가장 힘든 일은 연기가 걷히고 드래곤이 죽은 뒤에 찾아온다. 바로 전리품을 어떻게 나눌 것인가 하는 문제!

* 참고 : 다른 글췌은 확장 규칙을 나타내는데, 처음 할 때는 기본 규칙을 배우기 위해 무시해도 된다. 확장 규칙은 기본 규칙을 익힌 다음에 쓰자.

준비하기 -----

- 1) 같은 색으로 용병 카드를 4장씩 받아 자기 앞에 한 줄로 놓는다. 점수 요약표 겹 병풍 1개를 받는데, 나중에 나눠 가진 보물은 이 병풍 뒤에 숨긴다.
- 2) 드래곤 카드를 섞어 탁자 가운데에 앞면이 보이지 않게 놓아둔다. 이건 드래곤 카드 더미다.
- 3) 맨 위 드래곤 카드 4장을 뽑아 앞면이 보이게 가운데에 한 줄로 놓는다. 이건 용병들이 처음으로 공격할 드래곤이다.
- 4) 보물을 모두 천 주머니 안에 넣는다. 보지 않고 주머니에서 보물을 꺼내 펼쳐진 드래곤 카드 위에 올려놓는데, 이 때 드래곤 카드 왼쪽 아래에 적힌 숫자만큼 놓는다.
- 5) 시장 카드는 남아 있는 드래곤 카드 더미의 정확히 가운데에 집어넣는다. 다시 말해, 드

래곤 카드 더미에서 7번째와 8번째 카드 사이에 집어넣는다.

- 5a) **확장 규칙** : 마법 카드를 섞어 각자 /장씩 앞면이 보이지 않게 받는다. 받은 다음에는 자기 카드를 볼 수 있다. 남은 카드는 앞면이 보이지 않게 드래곤 카드 더미 옆에 두어 마법 물건 카드 더미를 만든다.
- 6) 선을 정해 그 사람부터 시작한다.

드래곤 카드

- **드래곤의 힘** (드래곤 카드 위쪽 가운데의 숫자) - 그 드래곤을 죽이는 데 필요한 용병들의 공격력 (합)
- **드래곤의 알려진 보물** (아래 왼쪽의 숫자) - 드래곤의 알려진 보물 개수로 그 카드가 펼쳐질 때 놓이는 보물 개수다.
- **드래곤의 감춰진 보물** (아래 오른쪽 숫자) - 드래곤의 감춰진 보물 개수로 그 드래곤이 죽고 난 뒤 놓이는 보물 개수다.

드래곤 카드 더미가 다 떨어지지 않는 한, 탁자 가운데엔 언제나 드래곤 카드가 4장 놓여 있어야 한다. 이건 용병들이 공격할 드래곤이다. 죽은 드래곤은 놀이에서 빼버리고 드래곤 카드 더미에서 튼튼한 드래곤을 새로 가져와 보충한다.

드래곤 카드 위쪽 가운데에 그 드래곤의 힘을 나타내는 숫자가 있다.

아래쪽에 있는 숫자들은 그 드래곤이 보물을 몇 개나 갖고 있는지 나타낸다. 드래곤이 가진 보물은 두 가지로 나뉜다.

첫째, 알려진 것으로, 드래곤 카드가 펼쳐지마자 주머니에서 꺼내 그 위에 올려놓은 보물의 개수이다. 아래 왼쪽 숫자가 이것이다.

둘째, 감춰진 것으로, 드래곤이 죽을 때까지 어떤 보물인지 알 수 없다. 드래곤이 죽자마자 아래 오른쪽에 적힌 숫자만큼 주머니에서 보물을 꺼내 그 위에 올려놓는다. 그 뒤에 보물을 어떻게 나눌지 협상을 시작한다.

드래곤 카드 위에 놓이는 보물은 모두 주머니에서 무작위로 꺼낸다.

용병 카드

용병 카드는 모두 4장씩 받는다. 용병 카드에는 왼쪽 위에 공격력을 나타내는 숫자가 있다. 도둑과 마법사는 특별한 힘을 갖고 있다. (이에 대해서는 아래 보물을 분배하는 부분에서 구체적으로 설명한다.)

시작할 때 모두 용병 카드 4장을 자기 앞에 앞

면이 보이게 내려놓는다. 이 펼쳐진 용병들이 드래곤을 죽이는 데 쓰인다. 드래곤이 죽고 나면 거기에 쓰인 용병들은 다시 주인에게 돌아오고(♯) 카드를 뒤집어 놓는다. 자기 차례가 됐을 때 앞면이 보이게 깔린 용병이 하나도 없어서 드래곤과 싸우려 갈 수 없다면, 뒤집혀 있던 용병 카드를 모두 펼치고 애네들을 다시 드래곤을 잡는 데 쓴다.

♯ 마법 카드를 써서 용병 카드를 주인에게 돌려 보낼 수도 있다.

시작해 보자

선을 정한다. 차례는 시계 방향으로 돌아간다.

자기 차례가 돌아오면 공격받기 쉬운 드래곤을 죽이려 하는 게 당연한 일. 드래곤 한 마리가 죽자마자, 그 드래곤의 감춰진 보물을 더 보태서 이제 보물이 완전히 공개된다. 한 사람에게 고용된 용병들끼리 그 드래곤을 죽였다면 보물은 모두 그 사람이 가져간다. 여러 사람 소속의 용병들이 함께 죽였다면, 그 드래곤을 죽이는 데 애쓴 사람들 모두의 동의 하에 보물을 나눠야 한다. 그것도 제한된 시간 안에.

드래곤 공격하기

자기 차례가 되면 드래곤 4마리 중 1마리를 공격한다. 이미 다른 용병이 그 드래곤을 공격하고 있더라도 상관없이 아무 드래곤이나 공격할 수 있다.

공격하고 있다는 걸 나타내기 위해 이번엔 쓰려는 용병 카드를, 공격하는 드래곤 카드 밑에 앞면이 보이게 놓는다. 드래곤을 공격하는 용병 카드들은 겹쳐두어, 드래곤의 힘은 물론 용병들의 공격력(합)을 볼 수 있게 한다.

용병 카드가 드래곤 밑에 놓일 때마다 현재 그 드래곤을 공격하고 있는 용병들의 공격력을 더해서 드래곤의 힘과 비교한다.

· 공격력의 합이 드래곤의 힘보다 작으면 아무 일도 일어나지 않는다. 드래곤은 여전히 살아있고 용병들은 드래곤과 계속해서 싸운다. 그리고 다음 사람 차례가 된다.

· 공격력의 합이 드래곤의 힘보다 같거나 크면 드래곤이 죽는다. 사람들은 이제 감춰진 보물까지 채워서 나눠 갖는다.

보물 나누기

일단 드래곤이 죽으면 카드 오른쪽 아래 숫자만큼 감춰진 보물을 더한다.

· 한 사람에게 고용된 용병들끼리 그 드래곤을

죽였다면, 보물은 모두 그 사람이 가져가 병풍 뒤에 숨긴다.

· 여러 명에게 고용된 용병들이 함께 죽였다면, 모래 시계를 뒤집는다.

모래 시계를 뒤집자마자 곧바로, 드래곤을 죽이는 데 애쓴 사람들 모두 보물을 어떻게 나눠 가질지 협상한다.

· 60초 안에 정확히 어떻게 나눠 가질지에 대해 모두 동의한다면, 각자 동의한 대로 보물을 가져간다.

협상 규칙 : 보물 분배를 협상할 때는 다음 세 가지를 주의해야 한다.

i) 협상은 정확해야 하고 운 같은 것에 의존해선 안 된다. 예를 들어, 주사위를 굴러거나 동전을 던져 누가 얼마를 가져갈지 정할 수 없다. 또한 무작위로 보물을 나눠도 안 되고, 정확하게 누구에게 얼마 하는 식으로 나눠야 한다.

ii) 보물은 모두 나눠 가져야 한다. 버리는 게 있으면 안 된다.

iii) 지금 손에 들어온 보물을 나누는 것 외 다른 것에 대해서는 동의하지 않아도 된다. 특히, 나중에 보물을 어떻게 나누겠다 하는 것에 대해서는 동의하지 않아도 된다.

· 보물 분배에 대해 결론짓기 전에 모래시계가 다하고 나면, 그 보물은 놀이에서 빼버리고 아무도 갖지 못한다. (보물을 주머니에 다시 넣는 게 아니라 상자에 넣어둔다.)

마법사와 도둑과 협상하기

드래곤을 죽이는 데 마법사가 1명 이상 있었다면 : 마법사는 붉은 마법 물건에 대해 우선권을 갖는다. 따라서 마법사가 1명만 있다면, 협상에 들어가기 전에 그 마법사의 주인이 붉은 마법 물건을 다 가져간다. 협상에 실패하더라도 상관없이 이 마법사가 마법 물건을 가져간다. 만약 드래곤을 죽이는 데 참여한 마법사가 여럿이라면 다른 때와 마찬가지로 붉은 마법 물건도 협상을 통해 다른 보물과 함께 나눠 갖는다.

확장 규칙 : 마법사가 갖는 대신, 붉은 마법 물건을 언제나 다른 보물과 함께 협상 대상으로 한다 (앞서의 규칙은 무시). 전리품을 나누는 과정에서 마법사를 가진 사람이 붉은 마법 물건을 갖게 됐다면, 그 사람은 또 마법 카드 더미 맨 위 카드 1장을 가져간다. 드래곤을 죽이는 데 마법사를 쓰지 않은 사람이 붉은 마법 물건을 갖게 됐다면, 그 사람은 마법 카드를 가져가지 않는다. 마법 카드는 한 번 쓰고 나

면 바로 버린다. 마법 카드 더미가 다 떨어지면 버린 것들을 섞어서 다시 마법 카드 더미를 만든다.

드래곤을 죽이는 데 도둑이 1명 이상 있었다면 : 그 도둑의 주인은 이번 드래곤을 죽이는 데 참여한 다른 사람들 중 어느 한 명에게서 병풍 뒤에 숨긴 보물 하나를 무작위로 훔쳐온다. 도둑이 여럿 있으면, 그 드래곤을 공격한 순서대로 (도둑 카드가 놓인 순서대로) 도둑질을 한다. 보물을 나누는 데 의견일치를 보았든 말았든 상관없이, 도둑질은 협상 마지막에 한다.

확장 규칙 : 마법 카드를 쓸 때, 붉은 마법 물건을 훔치는 도둑은 마법 카드를 뽑지 않는다.

드래곤을 죽이는 데 어느 한 사람의 도둑과 마법사가 함께 있었다면 : 이 때는 마법사가 도둑을 돕는다. 다시 말해, 무작위로 뽑는 게 아니라 병풍 뒤를 보고 보물을 골라 훔쳐올 수 있다.

보물을 나누고 난 뒤

- 드래곤을 죽이는 데 쓴 용병을 가져와서 뒤집어 놓는다.
- 그 드래곤 카드는 놀이에서 뺀다 (상자에 넣는다).
- 드래곤 카드 더미에서 새 드래곤을 1장 가져와 펼치고 주머니에서 알려진 보물 개수 (왼쪽 아래 숫자)만큼 꺼내와 그 위에 올려놓는다.
- 다음 사람부터 차례대로 드래곤을 공격하기 위해 용병을 보낸다.

시장

일곱 번째 드래곤이 나오면 카드 더미 위에 시장 카드가 나오고 장이 선다. 모래시계를 뒤집어 1분 동안 장이 서는데, 사람들은 보물을 자유롭게 바꿀 수 있다. 보물을 바꾸기만 하고 마법 카드는 새로 뽑지 않는다. 자기 병풍 뒤에 감춘 보물이 무엇인지 꼭 보여줄 필요는 없지만 필요하면 보여줘도 된다. 시장이 파하고 나면 시장 카드는 놀이에서 빼버리고 예전처럼 진행한다.

끝내기 -----

주머니에서 마지막 보물을 꺼내면 끝날 때가 거의 다 됐다. 그때부터는 이미 펼쳐진 드래곤만 공격할 수 있다. 드래곤이 죽어도 이제는 새 드래곤 카드를 깔지 않는다. 게다가 보물도 더 꺼낼 게 없기 때문에, 드래곤 카드를 펼칠 때 놓았던 보물만 가지고 나눠야 한다.

마지막 드래곤을 죽이면 끝나고, 보물은 모두

나누어졌다. (무슨 소리야?)

다 끝나면, 각자 숨겨두었던 보물을 꺼내서 점수를 따진다. 점수가 가장 높은 사람이 이긴다. 동점이면 동점인 사람 모두 이긴 것이다.

보물에 대한 점수 (기본 규칙)

- a) 은은 하나에 1점
- b) 금은 하나에 3점
- c) 붉은 마법 물건은 하나에 1점
- d) 검은 다이아몬드는 7점
- e) 그 밖의 다섯 가지 색 보물 (녹색, 파랑, 보라, 노랑, 하양인 보석)에 대해서는, 그 색깔을 가장 많이 가진 사람이 (3명이 했으면) 15점, (4~5명이면) 12점, (6명이면) 10점 받는다. 개수가 같은 사람이 여럿이면 그 사람들 모두 그 점수를 받는다.

보물에 대한 점수 (확장 규칙)

- a) 은은 하나에 1점
- b) 금은 하나에 3점
- c) 붉은 마법 물건은 하나에 1점
- d) 검은 다이아몬드는 15점. 하지만 검은 다이아몬드는 저주를 받아서, 그걸 가진 사람은 아래 e)라 f)에 대한 점수는 받지 못한다. 검은 다이아몬드를 가진 사람이 어느 한 색깔인 보석을 가장 많이 가졌다면 (동점은 제외), 그 색깔인 보석에 대해선 아무도 점수를 받지 못한다. 만약 가장 많이 가진 그 보석 개수가 다른 사람과 같다면, 아래 설명한 대로 점수를 반씩 둘이서 나눠 갖는다.
- e) 그 밖의 다섯 가지 색의 보물 (녹색, 파랑, 보라, 노랑, 하양인 보석)에 대해서는, 그 색깔을 가장 많이 가진 사람이 (3명이 했으면) 12점, (4~5명이면) 10점, (6명이면) 8점 받는다. 개수가 같은 사람이 둘이면 반씩 (6, 5, 4점) 점수를 받는다. 그런 사람이 셋 이상이라면, 아무도 점수를 받지 못한다.
- f) 그 다섯 가지 보석을 적어도 하나씩 모두 갖고 있는 사람은 5점을 받는다.

[질문] 뒤집혀 있는 내 용병 카드들을 정확히 언제 다시 뒤집죠?

[답] 자기 차례가 됐는데 쓸 수 있도록 펼쳐진 용병 카드가 없으면, 그때 용병 카드들을 뒤집습니다.

[질문] 자기 차례가 돌아왔는데 낼 수 있는 용병 카드가 없으면 어떻게 하죠?

[답] 낼 수 있는 용병 카드가 생길 때까지 쉬어야 합니다.

[질문] 기본 규칙에서는 언제 마법 카드를 쓰나요?

[답] 마법 카드는 확장 규칙에서만 쓰입니다.

[질문] 내 마법사는 마법 카드를 몇 장이나 가져오나요?

[답] 보물 분배 과정에서 자기 주인이 가져온 붉은 마법 물건 개수만큼 마법 카드를 가져와야 합니다.

[질문] 확장 규칙에서 다섯 가지 보석 조합에 대한 점수는 한 번만 받나요 아니면 다섯 보석 조합마다 받나요?

[답] 원래는 다섯 가지 보석을 적어도 하나씩 가진 사람에게 주는 보너스 점수 5점은 한 번만 주려는 게 만든이의 의도였습니다. 하지만 다섯 가지 보석의 조합 각각에 대해 5점씩 점수를 받고 싶어해도 됩니다. 그러면 다섯 가지 보석을 2개씩 갖고 있는 사람은 10점을 받게 되겠죠. 이 보너스는 가장 많이 갖고 있는 어느 한 가지 보석에 대해 받는 점수와는 별개입니다. 시작하기 전에 이 다섯 가지 보석에 대해 어떤 식으로 점수를 줄 것인지 미리 정해 두어야 합니다.

마법 카드 해설 -----

보이지 않는 손 (Invisible Hand) : 이 카드는 비밀로 한다. 드래곤 카드에서 보물들을 몰래 훔쳐올 수 있다. 들기면 이 카드를 보여준 뒤 버린다. 들리기 전에 훔쳐온 보물은 돌려주지 않아도 된다.

불덩이 (Fireball) : 이 카드는 자기 마법사를 낼 때 쓴다. 이제 마법사는 공격력 4로 드래곤을 공격할 수 있다 (다른 마법 카드로 공격력을 더 올릴 수 있다). 드래곤이 즉시 죽지 않으면, 뒤에도 이 마법을 잊지 않도록 이 카드를 마법사 옆에 둔다.

+1 검 (+1 Sword) : 이 카드는 자기 용병을 낼 때 쓴다. 그 용병은 공격력이 1 더해져 드래곤을 공격한다. 드래곤이 죽지 않으면, 뒤에도 이 마법을 잊지 않도록 이 카드를 그 용병 옆에 둔다.

허약 가루 (Powder of Weakness) : 이 카드는 드래곤의 힘과 정확히 같은 크기의 힘으로 드래곤을 무찌르는 용병을 다른 사람이 낼 때 쓴다. 드래곤의 힘을 1만큼 올린다. 뒤에도 이 마법을 잊지 않도록 이 카드를 드래곤 옆에 둔다.

악취 구름 (Stinking Cloud) : 이 카드는 다른 사람이 용병을 낼 때 쓴다. 그 사람은 자기 용병을 가져다 반드시 다른 드래곤에 내야 한다.

혼돈 부적 (Amulet of Chaos) : 이 카드는 다른 사람이 내게서 보물을 훔쳐갈 때 쓴다. 어떤 보물을 훔쳐갈지 내가 고른다.

벨벳 장갑 (Velvet Glove) : 이 카드는 자기 도둑이 다른 사람 병풍 뒤에서 보물을 훔쳐올 때 쓴다. 하나를 가져오는 대신 무작위로 보물 2개를 훔쳐온다.

소환 반지 (Ring of Recall) : 이 카드는 자기 차례가 돌아와 시작할 때 쓴다. 뒤집혀 있는 자기 용병을 모두 앞면으로 뒤집는다.

바꿔치기 거울 (Mirror of Exchanging) : 이 카드는 두 사람의 차례 사이에 쓴다. 어느 한 드래곤의 보물 3개를 다른 드래곤의 보물 3개와 바꿔친다.

진공관 (Vacuum Tube) : 이 카드는 두 사람의 차례 사이에 쓴다. 어느 한 드래곤의 보물 2개를 다른 드래곤의 보물 2개와 바꾼다.

공중부양 가루 (Powder of Levitation) : 이 카드는 두 사람의 차례 사이에 쓴다. 용병들은 제자리에 그대로 두고 드래곤 2마리와 그에 딸린 보물을 서로 바꾼다. 적에게 즉시 죽게 되는 곳으로는 드래곤을 옮길 수 없다.

시장을 여는 종 (Market Bell) : 이 카드는 두 사람의 차례 사이에 쓴다. 곧바로 장이 서고 시장에 대한 보통 규칙을 그대로 따른다.

망원경 (Spyglass of Seeing) : 이 카드는 보물을 협상하기 바로 전에 쓴다. 주머니에서 보물 5개를 꺼내어 2개를 골라 나눠야 할 보물에 더한다. 나머지 3개는 다시 주머니에 넣는다.

재생 가루 (Powder of Renewal) : 이 카드는 보물을 협상하기 바로 전에 쓴다. 나눠 가질 보물 중 일부를 고른다. 이걸 주머니에 집어넣고 무작위로 같은 개수만큼 다시 꺼내온다.

뒤죽박죽 반지 (Ring of Confusion) : 이 카드는 설령 자신은 참여하지 않았더라도, 사람들이 보물을 나누는 데 동의해서 막 결론을 내렸을 때 쓴다. 보물을 나누는 두 사람의 내용물을 서로 바꾼다.

긴 팔 (Long Arms) : 이 카드는 자신은 참여하지 않은 보물 협상이 끝난 뒤에 쓴다. 자기 도둑이 자기 앞에 펼쳐져 있다면, 그 협상에 참여한 사람들 중 어느 한 명에게서 보물 하나를 무작위로 훔쳐올 수 있다.

끈끈이 장갑 (Glove of Holding) : 이 카드는 보물을 나누는 결과로 마법 카드를 막 뽑으려 할 때 쓴다. 1장 대신 3장을 뽑는다.