



## 드본 (Dvonn)

Kris Burm / Don & Co, Rio Grande Games  
2명

2인용 깊프 (GIPF) 프로젝트 네 번째 드본.

말을 쌓아 올리고, 상대방 말을 지배하고, 무엇보다도 빨간 드본 말과의 연결이 끊기지 않도록 해야 해. 그러지 못하면 판 위에서 내 말들이 갑자기 사라지는 걸 보게 될걸. 상대가 어떻게 하는지 유심히 살피라구. 자기가 하는 것도 마찬가지야. 수를 놓쳤다고? 어머나, 그럼 전혀 놓고 싶지 않은 곳에 말을 놓게 될걸. 그리고 나면 곧 어이없는 일이 벌어질 거야.

### 내용물

- 구멍 뚫린 흰 말 23개
- 구멍 뚫린 검은 말 23개
- 구멍 뚫린 빨간 드본 말 3개
- 드본판 1개
- 규칙 설명서

### 목표

말을 쌓아올려 되도록 말을 많이 지배하고 자기 말이 계속해서 빨간 드본 말과 연결되어 있게 해야 한다. 더 이상 말을 옮길 수 없게 됐을 때, 말을 더 많이 지배하고 있는 사람이 이긴다.

### 준비하기

1. 선을 정한다. 선은 드본 말 2개와 흰 말 23개를 갖고, 다음 사람은 드본 말 1개와 검은 말 23개를 갖는다.
2. 두 사람 사이에 가로로 판을 펴서 두 사람 모두 앞에 9개 지점이 보이게 한다.  
(5쪽 그림을 볼 것. 쌓기 쉽도록 움푹 파인 쪽이 위로 오게 말을 쌓는다.)

### 1단계 : 말 놓기

1. 비어 있는 판 위에서 시작한다. 차례로 돌아가면서 한번에 말 1개씩 판 위에 놓는다. 먼저 드본 말부터 놓고 그 뒤에 자기 말을 놓기 시작한다.

- 하양 : 첫 번째 드본 말
- 까망 : 두 번째 드본 말
- 하양 : 세 번째 드본 말
- 까망 : 첫 번째 검은 말
- 하양 : 첫 번째 흰 말
- 까망 : 두 번째 검은 말
- 등등

2. 말은 아무 제한 없이 빈칸 아무데나 놓을 수 있다.
3. 말을 판 위에 다 놓고 나면 더 이상 빈칸은 남지 않는다. 이제 1단계가 끝났다.

### 2단계 : 말 쌓기

1. **중요:** 1단계를 먼저 시작한 사람이 2단계도 먼저 시작한다. 그러니까 하양이 1단계에서 마지막 흰 말을 놓은 뒤 바로 2단계를 시작한다. 그 뒤로는 서로 돌아가며 차례대로 한다. (1단계에서 판 위에 자기 말을 먼저 놓는 건 까망이기 때문에 2단계에서는 하양이 자기 말을 먼저 움직인다.)
2. 자기 차례가 되면 말을 1개 움직이거나 아니면 더미를 1개 움직여야 한다. 자기 것만 움직일 수 있다. 말이 2개 이상 쌓여 있는 더미에서는 맨 위 말이 그 더미의 색 (주인)을 결정한다.
3. 말 1개는 아무 방향으로나 1칸 움직일 수 있다. 단, 빈칸으로는 갈 수 없다. 즉, 색깔에 관계없이 다른 말이나 다른 더미가 있는 칸으로만 갈 수 있다.
4. 더미는 통째로 움직여야 하며 더미를 이루는 말의 개수만큼 움직일 수 있다. 색깔에 관계없이 3개짜리 더미는 정확히 3칸 움직여야 한다. 더미도 아무 방향으로나 움직일 수 있긴 하지만, 직선으로만 갈 수 있다.
5. 빈칸으로는 갈 수 없지만 빈칸을 1칸 이상 건너뛴 순 있다. 그리고 빈칸이었든 아니든 상관없이 지나간 칸은 모두 세어야 한다. (그림 1을 볼 것)

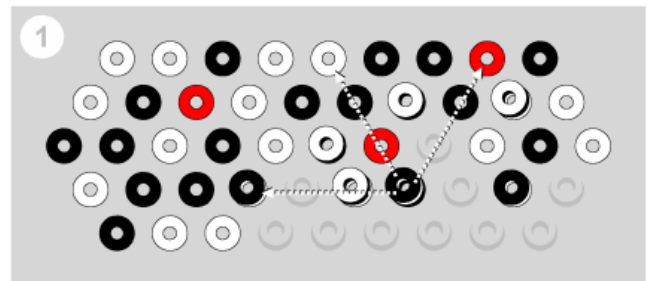


그림 1. 그림의 더미는 화살표 방향으로 3칸 갈 수 있다.

6. **주의:** 여섯 면이 모두 포위된 말이나 더미는 움직일 수 없다. 그렇기 때문에 처음 시작할 때는 가장 자리에 있는 말만 움직일 수 있다. 가장 자리에 있지 않은 말은 완전히 포위되어 있는 한 언제까지나 그 자리에 있을 수밖에 없다. (그림 2를 볼 것)

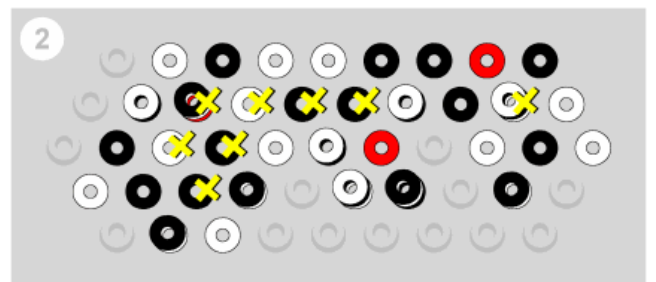


그림 2. X로 표시한 말과 더미는 여섯 면이 모두 포위되어 있으므로 움직일 수 없다.

7. 드본 말은 혼자서는 움직일 수 없다. 하지만 다른 말이나 더미가 드본 말 위로 올 수는 있다. 드본 말이 어떤 더미의 일부가 되면, 드본 말을 포함하고 있는 더미를 움직이는 건 아무런 문제가 되지 않는다. 단, 앞에서 말했듯이 그 더미의 주인만이 움직일 수 있다.
8. 더 이상 아무것도 움직일 수 없는 상태가 아니라면 자기 차례를 그냥 통과할 수는 없다.

### 말 없애기

1. 처음부터 끝까지 말이나 더미는 적어도 드본 말 1개와 연결되어 있어야 한다. 드본 말과 직접 연결되어도 좋고 다른 말을 통해서 연결되어도 좋다. 하여튼 드본 말 1개 이상과 연결되어 있어야 한다. 드본 말과 연결이 끊어지게 된 말이나 더미는 그 즉시 판에서 제거한다.

주의: 단 한 수에 한꺼번에 많은 말이 사라지는 수도 있다. (그림 3을 볼 것)

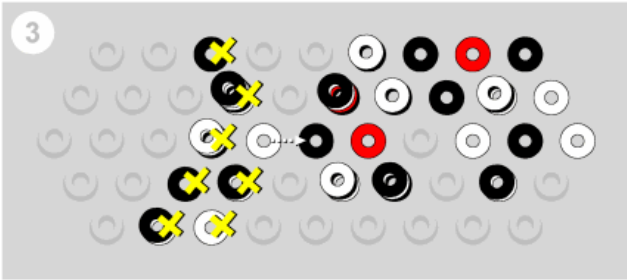


그림 3. 하양이 화살표처럼 움직이면 왼쪽에 있는 말들은 드본 말과의 연결이 끊어진다. 이 말들은 판에서 제거한다.

2. 제거된 말은 더 이상 쓰이지 않는다. 말이나 더미를 고립시키는 수를 누가 뒀는지는 중요하지 않다. 끝날 때가 가까워질수록 특히 더 주의해야 한다. 자기 차례를 그냥 통과할 수는 없기 때문에 어쩌면 자기 말이나 더미가 고립되도록 움직여야 할지도 모른다. (그림 4를 볼 것)

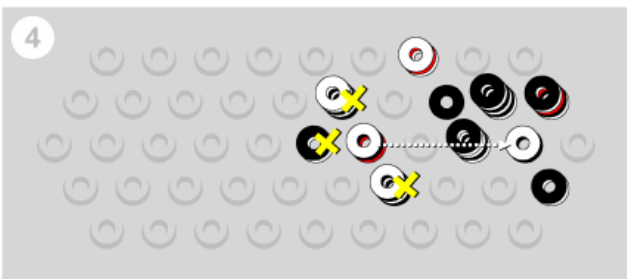


그림 4. 끝날 때가 다 되었다. 하양 차례인데, 하양이 움직일 수 있는 건 딱 한 더미밖에 없다. 움직이지 않을 수도 없고 선택의 여지가 없다. 따라서 X로 표시한 말들은 모두 제거된다.

3. 드본 말 3개는 설령 고립되더라도 끝까지 판 위에 남는다. 드본 말은 스스로와 연결된 것으로 여기기

때문이다.

### 끝내기

1. 말이나 더미를 움직일 수 있는 한은 계속 진행해야 한다. 설령 한 명이 더 이상 움직일 수 없게 되더라도 다른 한 명은 자기도 더 이상 움직일 수 없게 될 때까지 계속 해야 한다. 드물긴 하지만 앞서 통과를 선언한 사람이 뒤에 다시 움직일 수 있는 기회를 얻게 되면 그때는 예전처럼 다시 말이나 더미를 움직여야 한다. 자기 말(들)이 완전히 둘러싸였을 때 이런 일이 일어날 수도 있다.
2. 마지막 이동이 있을 뒀 놀이가 끝난다. 이제 자기가 주인인 더미 (꼭대기 말이 자기 것인 더미)를 모두 하나로 쌓는다. 색깔에 관계없이 더미가 더 높은 사람이 이긴다.
3. 더미의 높이가 같다면 비긴다.

주의 : 더미의 높이가 같거나 1개밖에 차이 나지 않는다면 개수를 세어보기 바란다. 제조과정상 두께가 조금씩 다를 수도 있으니까.

### 도움말

1. 1단계 : 판 위에 말을 놓을 때 가장자리에 넉넉히 놓고 드본 말과 가깝게 놓는다. 자기 말을 가깝게 너무 많이 두지 않는다.
2. 2단계 : 움직일 때 상대방 말 위에 내 말을 올려두어서 상대방 말을 무력화한다. 무력화된 말은 사로잡힌 것이나 다름없다. 물론 상대방이 그걸 움직일 수는 없게 되지만 여전히 판 위에 남는다.
3. 되도록 많은 자기 말이 움직일 수 있는 상태에 있도록 한다. 더미가 높아질수록 움직이기 힘들어진다는 것을 새겨둘 것.
4. 상대방이 드본 말을 지배하고 있을 때는 주의해야 한다. 드본 말을 어디로 가져갈 수 있는지 내 말이 몇 개나 제거될 위험에 처했는지 살펴야 한다. 너무도 위험한 상황이라면 차라리 더미를 더 높이 쌓아서 움직일 수 없게 고정해 버리는 게 낫다.
5. 마지막 이동이 제일 중요하다. 마무리 될 즈음에서 움직일 수 있는 말이 더 많은 사람이 결국에는 이길 때가 많다. 그러니까 나보다 상대방이 먼저 통과를 선언하게 만들어야 한다.