



Red-Black War

Copyright 2022. @Hermann-Hesse . All rights reserved.

트릭 테이킹 계열 4인용 카드 게임.

준비물

병력 카드 21장 4벌(빨간색, 분홍색, 검은색, 회색) (84장), 상황 카드 6장, 충분한 전리품 토큰, '맹주의 깃발' 토큰, '권토중래의 나팔' 토큰

게임 시작 전

중앙에 충분한 전리품 토큰을 놔둔다. 네 색깔의 K 카드를 엮어 둔 뒤 임의로 선택하는 방식으로 왕국의 색깔을 정한다. 이 색깔에 맞게 병력 카드 1벌(21장)씩 나누어준다. 상황 카드 6장을 섞어서 엮어둔다. 처음에 블랙 왕국에게 '맹주의 깃발' 토큰을 준다. 해당 플레이어가 첫 진행자가 된다.

게임 요약

각 플레이어는 왕국의 왕이 되어 전쟁을 지휘한다. 전쟁은 총 21번의 전투 (21라운드)로 이루어진다. 각 전투는 두 왕국씩 동맹을 이루어 2대2로 진행된다. 초기에는 레드 왕국과 핑크 왕국이 동맹, 블랙 왕국과 그레이 왕국이 동맹이다.

전투는 각 왕국이 아직 투입하지 않은 병력 카드를 1장씩 내 진행한다. 카드는 뒷면으로 내 보이지 않게 한 뒤, 한 번에 4장을 뒤집어 동시에 공개한다. 이 때, 기본적으로 카드의 공격력 합이 큰 동맹이 그 전투를 승리하게 된다.

승리 동맹에 속한 왕국은 그 전투에 걸린 만큼의 전리품을 얻게 된다. 공격력 합이 동일하다면 그 전투는 비기게 되며, 그 전투에 걸린 전리품은 다음 전투로 넘어가게 된다. 또한, 승리 동맹에서 공격력이 더 적은 카드를 낸 왕국은, 동맹 지원을 담당하면서 (공격에 사용하지 않은 체력으로) 전리품을 추가로 1개 더 얻게 된다. 승리 동맹의 두 카드가 공격력이 동일하다면 전리품이 추가로 주어지지 않는다.

- 가령, 1번째와 2번째 전투에서 무승부가 나고, 3번째 전투에서 한 동맹이 8과 9, 다른 동맹이 3과 11을 냈다고 하자. 그러면 해당 전투에 걸린 전리품이 3개이므로, 9를 낸 왕국은 전투에서 전리품 3개를 얻게 된다. 8을 낸 왕국은 추가로 1개를 더 얻으므로 전리품 4개를 얻는다.

한 왕국이 추가 전리품을 얻을 때마다(전투의 승패가 정해지고 동맹 안에서 공격력의 차이가 발생) 그 왕국에게 ‘맹주의 깃발’의 소유권이 이동한다. 그러한 왕국이 없을 경우 해당 전투에서 ‘맹주의 깃발’의 소유권은 바뀌지 않는다. ‘맹주의 깃발’을 가진 왕국이 해당 전투의 진행자가 된다.

이미 낸 병력 카드는 계속 앞면 공개 상태를 유지한다. 즉, 매 전투가 시작되기 전, 상대 왕국들의 가용 병력(전투에 낼 수 있는 카드 종류)를 쉽게 알 수 있다.

21번의 전투에서 21개의 병력 카드를 모두 사용하면 전쟁이 종료된다. 전쟁이 끝난 후, 왕국의 순위는 전리품의 개수대로 정한다. 즉, 전리품을 가장 많이 얻은 왕국이 최종 승전 왕국이 된다. 전리품 개수에 동점이 발생할 경우 마지막(21번째) 전투에서 더 많은 전리품을 얻은 왕국이 더 순위가 높다(타이브레이킹).

- 마지막 전투 전리품을 따져도 순위가 정해지지 않을 수 있다(주로 마지막 전투에서 비긴 경우). 그 경우 맹주의 깃발을 든 자가 동점자 간의 순위를 원하는 대로 정한다.

게임에서 대화는 어떤 종류이든 마음대로 할 수 있다. 귓속말의 허용 여부는 합의에 따른다. 단, 동맹이라도 내는 카드를 직접적으로 보는 것은 금지한다. 가령, ‘J를 낸다’는 말은 자유롭게 할 수 있지만, 실제로 동맹에게 J 카드를 보여주고 이를 즉시 내는 등 카드가 타 왕국에 공개되는 것은 금지한다.

병력 카드

1~18의 기본 카드 18장과 J~K의 고위 카드 3장이 존재한다. 기본 카드는 각각 이등병부터 중장까지의 계급이 부여되어 있다. J 카드는 합참의장, Q 카드는 왕비, K 카드는 왕에 대응한다. 기본적으로 기본 카드의 공격력은 그 카드의 번호와 같다. 가령 일등병 카드의 공격력은 2이다. 일부 기본 카드(1, 4, 7, 10, 13, 16)는 특이사항이 있는데, 이에 따라 공격력이 달라질 수 있다.

- 아래에서 4(병장)은 5번째 전투부터 완전히 하사처럼 취급된다. 가령 5번째 전투에서 동맹에서 1과 4가 나오게 되면, 이등병 카드의 공격력은 11이 아닌 1이 된다.
- 아래에서 16(준장)의 특이사항은 다른 특이사항 이후에 발동된다. 가령 5번째 전투에서 동맹에서 4와 16이 나오게 되면, 병장 카드의 공격력은 20이 아닌 21이 된다. 10번째 전투에서 동맹에서 13과 16이 나오게 되면, 소령 카드의 공격력은 16이 된다. 소위 카드도 특이사항 조건을 모두 만족한다면 공격력이 21이 된다.

J의 공격력은 0, Q의 공격력은 음의 무한대, K의 공격력은 무한대이다. 단, J를 내면 ‘퇴각’ 명령이 발동되어, 해당 전투에 Q나 K가 없다면 전투를 무조건 무승부로 만든다. 해당 전투에 걸린 전리품 역시 다음 전투로 넘어간다. Q와 K가 한 동맹에 동시에 있다면, K가 더 강한 힘을 가지므로, 동맹의 공격력 합은 무한대가 된다.

- 동일한 무한대 사이에는 대소가 없다. (가령, 한 동맹에서 Q와 K, 다른 동맹에서 18과 K를 냈을 때, 양쪽의 공격력은 동일하게 무한대이므로 비기게 된다. 한 동맹에서 2와 Q,

다른 동맹에서 18과 Q를 냈을 때도 비긴다.)

J와 K 카드를 낸 경우, 해당 전투의 결과가 정해진 뒤 '결단'을 할 수 있다. 결단은 그 카드를 낸 전투에서 해당 종류 카드가 유일할 때만 발동할 수 있다. 즉 한 전투에 J 두 개 이상이 나온다면, 그 전투에서 J의 결단(대전투)을 아무도 사용할 수 없다. 결단은 원하지 않을 경우 내리지 않아도 된다.

- J의 퇴각은 해당 전투에 Q나 K가 없을 때만 (무조건) 발동되지만, 그와 달리 J의 결단은 Q나 K가 있어도 다른 J만 없다면 발동할 수 있다.
- 한 전투에서 J와 K 모두 결단을 발동할 수 있다면, J의 결단(대전투)의 발동을 먼저 결정한다. K를 낸 왕국은 J의 결단을 본 후 그 결정에 따라 결단(외교)을 내릴 수 있다.
- 전투의 비김으로 인하여 전투에 걸린 전리품이 여러 개더라도, J의 결단은 전리품 1개에만 적용된다. 가령, 첫 번째~네 번째 전투를 모두 비긴 상태에서, 네 번째 전투에서 J의 결단(대전투)이 발동되어 전리품이 3배가 되었다고 하자. 그렇다면 다섯 번째 전투에 걸린 전리품은 $(4+1)*3=15$ 개가 아니라 $4+1*3=7$ 개이다.

기본 카드

- 1 이등병 (특이사항: 에이스 신병. 동맹이 낸 카드의 공격력이 1~4라면 공격력 11로 취급)
- 2 일등병
- 3 상등병
- 4 병장 (특이사항: 임기제부사관. 5번째 전투부터는 하사가 되어 공격력 5로 취급)
- 5 하사
- 6 중사
- 7 상사 (특이사항: 최강 보급. 동맹이 낸 카드도 7이면 공격력 24로 취급)
- 8 원사
- 9 준위
- 10 소위 (특이사항: 신임 소위. 7~9를 이미 낸 상태라면 입지가 밀려 공격력 5로 취급)
- 11 중위
- 12 대위
- 13 소령 (특이사항: 연령정년. 10번째 전투부터는 전역한 민간인이 되어 공격력 0으로 취급)
- 14 중령

- 15 대령
- 16 준장 (특이사항: 별의 순간. 5~10번째 전투에 내면 그 전투 동맹국의 카드의 공격력 +16)
- 17 소장
- 18 중장

고위 카드

- J (Joint Chiefs of Staff) 합참의장(대장) (결단: 대전투. 다음 전투에 걸린 전리품을 2배 혹은 3배로 할 수 있다. 마지막 전투에서는 효과가 없다.)
- Q (Queen) 왕비
- K (King) 왕 (결단: 외교. 다음 전투부터의 동맹을 원하는 대로 바꿀 수 있다. 첫 두 전투 나 마지막 두 전투에서는 효과가 없다.)

상황 카드

상황 카드 6장을 잘 섞어 엮어 둔다. 그리고 7번째와 14번째 전투가 시작되기 전에 카드를 공개하여 그 효과를 적용한다. 즉, 공개되지 않은 네 개의 카드는 해당 게임에서 사용되지 않는다.

- 노블레스 오블리주. 해당 카드가 공개되기 전까지 사용된 고위 카드 개수만큼 전리품을 가져간다. 단 K가 사용된 경우 전리품을 2개 가져간다. 가령, J, Q, K를 모두 사용한 왕국은 4개의 전리품을 즉시 가져간다.
- 고속 진급. 해당 카드 이후 모든 왕국의 10~16 카드의 공격력이 2씩, 17 카드의 공격력이 1 증가한다. 이후 10(소위)와 13(소령)의 특이사항은 무시된다. (11(중위) 역시 소령의 특이사항을 적용하지 않는다.) 16(준장)은 특이사항을 적용할 수 없으며, 14(중령)이 대신 준장의 특이사항을 적용한다.
- 권토중래. 해당 카드가 공개될 때 가장 적은 전리품을 가지고 있는 왕국에게 '권토중래의 나팔' 토큰을 1개 준다. 해당 왕국은 이후 마지막 전투를 제외한 어떤 전투에서든지 한 번 이 토큰을 사용할 수 있다. 전투에서 카드가 모두 공개된 후, 토큰의 사용을 결정할 수 있다. 토큰을 사용하면 해당 왕국의 동맹의 공격력에 +20이 된 것으로 취급한다. (각 카드의 공격력은 변하지 않으므로 추가 전리품의 계산은 원래대로 하면 된다.) 가장 적은 전리품을 가진 왕국이 여러 개일 경우 '맹주의 깃발'을 든 자가 그 중 토큰을 가져갈 왕국을 정한다.
- 전격전. 18번째 전투가 마지막 전투가 된다. J의 결단은 18번째 전투에서 효과가 없다. K의 결단은 17번째, 18번째 전투에서 효과가 없다.

- 패권. 카드가 공개될 때 맹주의 깃발을 든 자는 원하는 왕국 하나를 선택해 전리품 하나를 즉시 가져온다. 단, 선택한 왕국이 전리품이 없다면 가져올 수 없다.
- 병력 재배치. 각 왕국은 지금까지 사용한 병력 카드 중 두 장을 손패로 다시 가져오고, 이와 다른 두 장을 공개하여 내려놓아야 한다. 이 내려놓은 두 장은 이미 사용한 것으로 취급된다. 카드는 반드시 바꾸어야 한다. 병력을 재배치하는 순서는 ‘맹주의 깃발’을 든 자가 정한다.

플레이 카드 버전

1(이등병)~10(소위), J, Q, K 총 13장만 사용한다. 즉 총 52장(4벌)이 필요하다. 블랙 왕국은 스페이드, 그레이 왕국은 클로버, 레드 왕국은 하트, 핑크 왕국은 다이아몬드에 대응한다. 즉 최초에 스페이드 K를 뽑은 사람이 ‘맹주의 깃발’을 들게 된다. 전투는 13번만 수행한다. 상황 카드는 사용하지 않으며, 7번째 전투가 시작되기 전에 ‘패권’을 자동으로 적용한다.

확장판: 경제 전쟁

추가 준비물

충분한 코인, 4개의 추가 상황 카드(총 10개), 미사일 토큰, 불멸의 금화 토큰 2개

게임 시작 전 추가사항

충분한 코인을 준비하여 중앙에 놓는다. 게임이 시작할 때 각 플레이어는 코인 7개씩을 가진다. 4개의 상황 카드가 추가된다(총 10개).

확장된 룰

코인은 게임이 모두 끝나고 전리품의 개수를 정산할 때 2개당 전리품 1개로 바꿀 수 있다. 코인은 마지막 전투가 시작되기 전 어느 때나 거래에 사용할 수 있으나, 거래의 정직성은 룰 상으로 보장되지 않는다. 마지막 전투를 위한 카드를 내려놓은 후에는 코인의 이동이 금지된다.

상황카드는 7번째, 10번째, 14번째 전투 전에 한 장씩 공개한다. 나머지 7장의 상황 카드는 게임에서 발동되지 않는다.

3번째 전투에서 이긴 동맹의 왕국은 불멸의 금화 토큰을 1개씩 가진다. 이 토큰은 전쟁이 끝난 후 코인 1개로 취급된다. 그러나 코인과 달리 양도할 수 없으며, 경제 제재 시에도 산입하지 않는다. (즉 게임이 끝나는 시점에만 유효하다.)

Q(왕비) 카드는 ‘왕비의 탐욕’이라는 능력을 가지게 된다.

병력 카드 변경점

- 왕비의 탐욕: 해당 전투에서 Q가 유일할 경우 발동된다 (결단과 같다). 다른 병력들이 전투에 몰두하는 동안 코인 3개를 중앙에서 몰래 가져온다.

추가 상황 카드

- 경제 제재. 카드가 공개된 즉시 ‘맹주의 깃발’을 든 자는 왕국을 하나 선택해 가지고 있는 코인을 절반으로 줄인다. 홀수인 경우 버림한다. (코인 5개가 있었을 경우 2개가 된다.)
- 신무기. 카드가 공개되면 ‘맹주의 깃발’을 든 자는 코인 2개를 중앙에 제출하고 ‘미사일 토큰’을 가져간다. 해당 왕국이 코인 2개가 없다면 이 카드는 효과가 없다. 코인 2개 이상이 있다면 반드시 코인을 내고 토큰을 가져가야 한다. 미사일 토큰을 가진 왕은 이후 전투 중 하나에서, 모두 병력 카드를 내려놓은 뒤 토큰 사용을 선언할 수 있다. 선언 이후 전투에 사용할 병력 카드 교체는 불가능하며 즉시 내려놓은 카드를 공개한다. 미사일 토큰을 사용하면 해당 전투에서 자신의 동맹의 공격력 +15로 취급된다. (각 카드의 공격력은 변하지 않으므로 추가 전리품의 계산은 원래대로 하면 된다.) 미사일 토큰은 마지막 전투에서 효과가 없다.
- 첩보. 카드가 공개된 즉시 ‘맹주의 깃발’을 든 자는 다른 왕국을 하나 선택한다. 해당 왕국에 코인 1개를 낸 뒤, 그 왕국의 아직 내지 않은 카드 하나를 선택해 자신의 스파이로 만든다. ‘맹주의 깃발’을 든 자가 코인이 없다면 첩보는 발동되지 않지만, 코인이 있다면 반드시 발동해야 한다. 스파이가 된 카드가 나온 전투에서 해당 카드는 첩보를 발동한 왕국의 동맹의 공격력으로 취급된다. (가령, 레드 팀의 11이 블랙 팀의 스파이가 되었다고 하자. 이후 레드-핑크, 블랙-그레이가 동맹인 전투에서, 레드가 11, 핑크가 18, 블랙이 3, 그레이가 5를 냈다고 하자. 그 때 레드-핑크 동맹의 공격력은 18, 블랙-그레이 동맹의 공격력은 $11+3+5=19$ 가 되므로 블랙-그레이 동맹이 이긴다. 이 때 블랙이 3, 그레이가 5이므로 블랙이 전리품을 추가 획득한다. 블랙의 공격력에 11이 더해져 14로 취급되는 것이 아니다.) 첩보를 당한 왕국의 동맹국이 낸 카드가 1, 7, 16인 경우 특이사항을 발동하지 못한다(공격력이 오르지 않는다). 여기서 첩보를 당한 동맹이 이길 경우, 추가 전리품은 카드의 공격력대로 지급한다. (레드 팀의 11이 블랙 팀의 스파이가 되었다고 하자. 8번째 전투에서 레드-핑크, 블랙-그레이가 동맹일 때, 레드가 11, 핑크가 16, 블랙이 2, 그레이가 2를 냈다고 하자. 그러면 레드-핑크 동맹의 공격력은 16, 블랙-그레이 동맹의 공격력은 $11+2+2=15$ 가 되므로 레드-핑크 동맹이 이긴다. 레드가 11로 핑크의 16보다 작으므로 추가 전리품을 획득한다.) 스파이가 된 카드는 병력 재배치를 이용해 내려놓을 수 없으며, 이에 따라 (전격전이 발동되지 않는다면) 전쟁이 끝나기 전 반드시 사용하게 된다.
- 기축통화국. 이 카드가 공개된 후부터 세 전투 동안, 전투가 시작되기 전 ‘맹주의 깃발’을 든 자가 코인 1개를 발행한다(중앙에서 가져간다). 만약 이 카드가 7번째 전투 전에 뽑혔

다면, 즉시 ‘맹주의 깃발’을 든 자가 코인 1개를 가져가고, 7, 8번째 전투 후(=8, 9번째 전투 전)에도 그 때의 ‘맹주의 깃발’을 든 자가 코인 1개씩을 가져간다.