



Slime Dungeon

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

3~6인용 게임

게임 규칙

중앙에 공개된 몬스터 카드를 모아놓는 몬스터 큐와 카드를 잘 섞어 얹어놓은 덱이 있다. 노란색 공격력 토큰, 빨간색 생명력 토큰, 초록색 마법력 토큰, 흰색 수수께끼 토큰이 충분히 존재한다. 수수께끼 토큰은 필요에 따라 임의의 토큰으로 사용할 수 있다,

플레이어는 시작할 때 덱에서 3장만큼의 카드와, 공격력 토큰 3개, 생명력 토큰 5개, 마법력 토큰 3개를 가져간다,

플레이어는 돌아가면서 몬스터 큐에 있는 몬스터들과 전투를 진행한다. 전투는 몬스터와 플레이어가 번갈아 가며 턴을 진행하는 것으로 이루어진다. 몬스터의 턴에, 큐에 있는 몬스터는 돌아가면서 한 번씩 플레이어를 공격한다. 몬스터 위에 티커를 올려놓아 공격 순서가 될 몬스터를 표시한다. 큐에 있는 몬스터가 모두 공격한 후에는 처음 몬스터로 되돌아가 반복된다. 몬스터가 공격하면 플레이어는 그 몬스터의 공격력만큼 생명력이 깎인다. 생명력이 잠시라도 0 이하가 된 플레이어는 즉시 탈락한다.

최초에 몬스터 큐에는 불멸의 슬라임(1/무한대)이 존재하며, 생명력이 무한하기 때문에 절대 큐에서 제거되지 않는다. 즉, 큐에 몬스터가 없어 몬스터의 턴이 오지 않는 일은 없다. 맨 처음에 티커는 불멸의 슬라임 위에 놓는다.

플레이어의 턴에 할 수 있는 행동은 다음 중 하나이다.

- 강화. 공격력, 생명력, 마법력 토큰을 1개씩 가져오거나, 수수께끼 토큰과 마법력 토큰을 1개씩 가져온다. 각 전투에서 최대 한 번만 강화할 수 있다. 플레이어의 최대 토큰은 합쳐서 15개까지만 가능하며, 그를 초과할 시 즉시 초과한 만큼의 토큰을 반납하여야 한다,
- 퇴각. 아무 행동도 하지 않고 다음 플레이어에게 전투를 넘길 수 있다. 이 때 카드가 3개보다 적다면 덱에서 받아 4개를 채운 뒤 원하는 1개를 버린다.
- 카드 내기. 가지고 있는 카드를 낸다. 몬스터 카드일 경우 소환하기 위해 몬스터 공격력의 절반만큼의 공격력 토큰(홀수일 경우 버림)과 1개의 마법력 토큰을 제출한다. (단, 카드에 쓰인 추가 사항이 존재하면 그 만큼의 토큰을 제출한다.) 효과 카드더라도 마법력

토큰을 사용하라고 되어 있는 경우 그만큼 소모해야 한다. 마법력 토큰이 부족한 경우 카드를 낼 수 없다.

- 전략 변경. 카드 1개를 즉시 덱에서 받은 후, 확인하여 1장을 즉시 버린다.
- 공격. 몬스터 한 개를 선택해 가지고 있는 공격력 토큰만큼 공격한다. 몬스터의 생명력은 그만큼 감소한다. 몬스터의 현 생명력 이상으로 공격할 경우 몬스터가 처치되어 큐에서 제거된다. 공격을 여러 몬스터에 나누어 할 수 없다. 전략적으로 공격력의 일부만 사용하는 것은 불가능하며, 가진 공격력을 전부 사용한다.

몬스터 카드

총 26장이다. (공격력/생명력)

- 소 슬라임(1/1) * 2
- 중 슬라임(2/2) * 4
- 대 슬라임(3/3) * 4
- 왕 슬라임(5/3) * 1
- 방패 슬라임(2/5) * 3
- 강철 방패 슬라임(2/7) * 2
- 치유 슬라임(2/4, 회복) * 2
- 맹독 슬라임(1/4, 중독) * 2
- 맹장 슬라임(현 생명력/5) * 2
- 불굴 슬라임(현 생명력/4, 연타) * 2
- 돌격 슬라임(3/1, 돌진) * 2

몬스터에 붙어 있는 추가 효과는 다음과 같다.

- 회복. 매 전투가 새로 시작할 때마다 생명력이 1 증가한다. 생명력 토큰을 올려 표시한다.
- 중독. 공격력 토큰을 즉시 1개 반납한다. 전투가 끝나고 퇴각할 때 다시 토큰을 가져온다. 중독은 중복될 수 있다.
- 연타. 턴에 2번 공격한다.
- 돌진. 추가될 때 덱의 가장 왼쪽에 추가된다. (즉 전투에서 제일 먼저 싸운다.)

효과 카드

총 13장씩 2벌, 26장이다. 마법력 토큰을 보유하고 있어야 하는 경우 (보유), N개 사용해야 하는 경우 (소모 N)으로 표시한다. 마법력 토큰 조건이 만족되지 않는 경우 카드를 낼 수 없다.

- 강화 방해(보유). 다음 플레이어는 전투에서 강화 행동을 할 수 없다.
- 지진(소모 1). 몬스터 큐에 있는 몬스터의 순서를 바꿀 수 있다. 이 때 티커는 몬스터와 같이 이동한다. 이후 티커가 있는 몬스터부터 시작한다.
- 만용(보유). 다음 플레이어는 첫번째 혹은 두번째 턴에 퇴각할 수 없다.
- 방패. 방어도 2짜리 방패. (생명력 토큰과 똑같지만 토큰 개수에 포함되지 않는다. 생명력 토큰에 우선하여 소모된다.)
- 강철 방패. 방어도 4짜리 방패.
- 몬스터 강화(소모 1). 몬스터 하나의 공격력을 원하는 만큼 (최대 3) 증가시킨다. 단, 그 만큼의 자신의 공격력 토큰을 소모해야 한다. 몬스터 카드에 공격력 토큰을 올려 표시한다.
- 몬스터 회복(소모 1). 몬스터 하나의 생명력을 원하는 만큼 (최대 3) 증가시킨다. 몬스터 카드에 생명력 토큰을 올려 표시한다.
- 회복 물약(보유). 생명력 토큰을 즉시 3 얻는다. 해당 전투에서 중독되어 있다면 즉시 중독을 해제한다.
- 직접 공격. 다른 플레이어에게 공격력 최대 2로 직접 공격할 수 있다. (단, 공격력 토큰이 그만큼 있어야 한다.)
- 전략 격변(보유). 카드 3장을 즉시 드로우. 그 후 3장을 즉시 버린다. 마법력 토큰을 보유하고 있어야 사용 가능.
- 시간 정지(소모 N). 원하는 만큼의 마법력 토큰 N개를 즉시 낸다 (최소 1개). 이 카드를 사용한 후부터 몬스터의 턴을 N번 넘긴다. 그 동안 티커는 이동하지 않는다. 해당 전투에만 적용된다.
- 변형술(보유). 자신의 토큰의 종류를 최대 5개까지 마음대로 바꾼다. (단, 수수께끼 토큰은 불가능)
- 몬스터 처치(소모 1). 큐에 있는 원하는 몬스터 1개를 즉시 죽인다.