가제 ‘길드워’ 보드게임 아이디어 정리

1. 준비물
2. 플레이 준비
3. 컴포넌트 설명
4. 플레이 방식
5. 게임 종료조건
6. 게임 승리 조건
7. 준비물
   1. 미션 댁 (15장 예정)
   2. 자원 댁 (30장 1대 1, 3명 이상 플레이시 동일한 댁 1나 더 준비)
   3. 직업 카드 10장
   4. 토큰 n장
8. 플레이 준비
   1. 미션 댁과 자원 댁, 직업 카드를 각각 따로 섞는다.
   2. 각 플레이어는 직업 카드를 한 장씩 뽑아 가진다.( 다른 플레이어에게 공개 금지 )
   3. 게임의 참가자는 서로 5장의 카드를 자원 댁에서 뽑아 손 패에 가진다.
   4. 미션 댁에서 5장의 카드를 뽑아 중앙에 차례로 놓는다.
9. 컴포넌트 설명
   1. 자원 카드
      1. 숫자 범위 1~6, 모양 범주 5개의 카드로 구성됨
      2. 자원 카드에 적힌 번호에 해당하는 효과가 정리되어 있음
      3. 자원 카드에 적힌 숫자 또는 그려진 모양으로 조합해 미션 카드에 적힌 미션을 클리어 한다.
      4. 5개의 모양 중 특수 문양의 카드는 기존에 적힌 카드 효과보다 효능이 증가된 특수 효과를 사용할 수 있다. ( 둘 중 하나를 선택해 사용가능)
   2. 미션 카드
      1. 모든 플레이어가 클리어 할 수 있는 공용 미션이 적혀 있다.
      2. 미션 카드를 플레이어가 가져 갔을 때 얻을 수 있는 승점 포인트가 적혀 있다.
   3. 직업카드
      1. 해당 직업카드를 가진 개인만 클리어할 수 있는 개인 미션이 적혀 있다.
      2. 직업카드 마다 각각의 게임에 활용할 수 있는 특수 능력이 있다.
10. 플레이 방식
    1. 플레이어는 각각 자신의 턴에 손 패의 카드를 한장 자신의 필드에 내려 놓는 것으로 턴을 시작한다.
    2. 플레이어는 내려놓는 카드의 효과를 무조건 사용해야 한다.
    3. 카드 한장을 내려 놓은 후 효과를 발동 -> 자원댁에서 카드 한장 가져감
    4. 결과적으로 플레이어 손패는 5장으로 고정된다.
    5. 자신의 플레이어 필드의 카드에 놓여진 카드를 조합해 앞에 놓여진 미션을 클리어 할 조합을 만든다.
    6. 먼저 미션을 성공한 플레이어가 미션 카드를 가져 가며, 동시에 미션클리어에 사용되었던 필드에 놓여진 카드는 게임에서 사라진다.
    7. 플레이어 필드에 놓을 수 있는 카드의 개수는 5장이 최대이다.
    8. 5장을 모두 필드에 놓았을 때 성공한 미션이 없는 경우 해당 필드는 강재로 청소되어 자원댁으로 돌아 간다.
    9. 플레이어는 자신의 손패 카드를 내려놓는 행동을 대신해 필드를 청소 할 수 있다.
    10. I 번째 행위를 했을 경우 해당 턴에는 자원댁에서 카드 한장을 가져 오지 않는다. (휴식)
    11. 개인 미션 클리어시 자신의 직업을 공개하고 미션 클리어에 사용되었던 필드를 청소 한다.
    12. 일부 직업 카드에 직업 카드를 미리 공개하고 플레이를 시작하는 카드도 있다.
11. 게임 종료 조건
    1. 먼저 미션 0개를 클리어한 플레이어가 나온 경우 해당 플레이어를 기준으로 나머지 플레이어에게 마지막으로 미션을 클리어할 기회를 준 후 게임을 종료한다.
    2. A.가 성립되지 않고 계속 게임이 진행되어 더 이상 가져갈 자원 카드가 없는 경우 거기서 게임은 종료한다.
    3. 일부 미션에 특수하게 게임의 종료 조건이 미션으로 작성된 카드가 있다.
12. 게임 승리 조건
    1. 게임 종료 이후 각 플레이어는 자신이 클이어한 미션 카드에 적힌 승점을 모두 합해 결과를 보여 준다.
    2. 해당 게임에서 승점이 가장 높은 플레이어가 승리하게 된다.
    3. 직업 카드에서 승점 계산 시 영향을 주는 효과가 적혀 있는 경우가 있다.
    4. 특수한 미션 카드에 게임의 승리조건이 미션으로 적혀있는 경우가 있다.
    5. 다 회차 플레이의 경우 토큰을 활용해 승자는 2개를 가지고 먼저 승리 토큰을 4개 모으는 플레이어가 우승하게 된다.
    6. 승점을 비교해 승자를 한명 뽑고 플레이어 끼리 투표를 통해 해당 게임의 MVP를 뽑는다. MVP 는 승점 토큰을 1장 얻는다.
    7. MVP 선정 시 자신 이외의 다른 플레이어를 만 지목할 수 있다.

##20.06.06\_추가 내용##

1. 컴포넌트
   1. 미션 카드에 작성 될 미션을 정한다.
   2. 미션의 난이도를 별로 3단계로 분류한다.
   3. 초급, 중급, 고급 단계로 분류된 미션카드는 각 단계 별로 5종류로 구성된다.
   4. 초급 미션은 종류별로 5장씩
   5. 중급 미션은 종류별로 3장씩
   6. 고급 미션은 종류별로 1장씩
   7. 총 미션 카드는 총 45장으로 구성되어 게임에 활용된다.
   8. 미션 난이도 등급별로 세부적 점수를 설정한다.   
      EX) 초급 미션은 10점대, 중급 20점대, 고급 30점대
2. 게임 종료 특수 조건
   1. 미션 카드와 별개로 6카드를 5장 필드에 놓았을때 게임에서 승리하도록 6카드에 효과 추가
   2. 6카드 5장과 미션카드 1장이 모두 필드에 놓일 확률은 매우 극히 낮다고 판단함
   3. 6카드를 견재하고 활용하는 것을 게임에 재미를 줄것이라 판단해 미션카드를 제외하고 6카드의 특수효과로 넣는다.
3. 추가된 게임 종료 조건
   1. 덱을 모두 소진하면 게임 라운드 종료 ( 조합에 실패하여 파기된 카드는 개인무덤으로 보내진다.)
   2. 덱을 모두 소진한 턴에 플레이어는 마지막 한턴을 진행할 수 있다. ( 모든 플레이어가 손패에 카드가 4장이 될때 까지 플레이)
4. 추가된 승리 조건
   1. 획득한 미션카드에 적힌 점수를 합산해 가장 높은 점수를 획득한 플레이어가 해당 라운드에 승리한다.
5. 다회차 플레이를 위한 승점 코인 제도
   1. 한 라운드에 우승자는 승점 코인 2개를 획득한다.
   2. 해당 라운드에 2등은 승점 코인을 1개 획득한다.
   3. 만약 최고 점수가 동점인 플레이어가 2명인 경우 승점코인 2개를 하나씩 나눠서 갖는다.
   4. 만약 최고점수가 동점인 플레이어가 3명 이상인 경우 점수를 지급하지 않고 다음 라운드에 획득할 코인 개수가 두배가 된다. ( 중첩 가능 )
   5. (1안)미션 점수가 2등이 둘 이상인 경우 2등에게 지급될 승점 코인은 없다.
   6. (2안)2등인 플레이어가 3이하인 경우 2등에게 모든 승점 코인을 지급한다.
6. 필드 추가
   1. 플레이어 마다 개인 무덤을 가진다.
   2. 플레이어 필드에서 파기된 카드는 플레이어 개인 무덤에 저장된다.
7. 직업 카드 추가
   1. 개인무덤을 활용한 직업카드
   2. 미션카드를 활용한 직업카드
8. 미션 성공 조건
   1. 미션을 클리어할 수 있는 조건을 완성하더라고 무조건 적으로 미션을 클리어 하는 것이 아니라 유저의 선택에 의해 미션 카드 한장을 가져갈 수 있도록한다.
9. 고, 스톱 제도
   1. 게임의 종료조건 중 미션 3장을 가지면 종료되는 조건을 일부 수정한다.
      1. 미션 카드 3장을 가진 플레이어가 게임을 종료할지 정할 수 있다.
      2. 종료를 할지 말지 정할수 있는 조건은 미션카드를 획득했을 때 가능하며 3장의 미션 카드를 획득했을 때부터 가능
10. 국뽕을 테마로 코리아 보드게임즈에 출품

##20.06.12\_토의내용##