

사보타지

딜러스

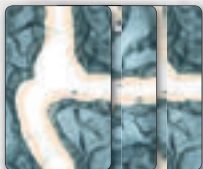


사보타지 기본판

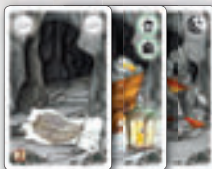
게임 인원: 3~10명 / 게임 시간: 약 30분 / 게임 연령: 8세 이상
사보타지를 처음 하신다면 기본판부터 하시는 것을 추천합니다.

게임 내용물

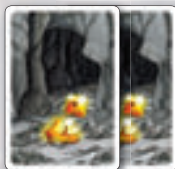
굴 카드 44장



행동 카드 27장



금 카드 28장



역할 카드 11장



광부 7장 / 방해꾼 4장

주의: 카드 아래쪽에 **2** 표시가 있는 카드는 모두 사보타지 2 카드로 기본판에서는 사용하지 않습니다.

게임 안내

플레이어는 광부 팀 또는 방해꾼 팀의 일원이 됩니다. 광부들은 보물을 찾아 산 속 깊숙이 굴을 뚫고, 방해꾼들은 광부들을 방해합니다. 보물이 있는 곳까지 굴을 뚫는데 성공하면 광부들은 금을 얻고, 방해꾼들은 빈손으로 돌아가야 합니다. 하지만 광부들이 실패한다면 방해꾼들이 금을 얻습니다. 같은 편끼리 협력해야 보상을 얻을 수 있습니다. 하지만 끝나기 전까지는 누가 광부고 누가 방해꾼인지 알 수 없습니다. 세 번의 라운드를 마친 뒤에 가장 많은 금을 모은 사람이 승리합니다.

게임 준비

카드를 굴 카드, 행동 카드, 금 카드, 역할 카드로 나눕니다. 역할 카드는 게임에 참여한 인원에 따라 아래와 같이 준비하고 남은 역할 카드는 상자에 넣습니다.

- 3명일 때: 방해꾼 1장, 광부 3장
- 4명일 때: 방해꾼 1장, 광부 4장
- 5명일 때: 방해꾼 2장, 광부 4장
- 6명일 때: 방해꾼 2장, 광부 5장
- 7명일 때: 방해꾼 3장, 광부 5장
- 8명일 때: 방해꾼 3장, 광부 6장
- 9명일 때: 방해꾼 3장, 광부 7장
- 10명일 때: 모든 역할 카드 사용(방해꾼 4장, 광부 7장)

게임에 참여한 인원에 따라 준비한 역할 카드를 섞고 모두가 1장씩 나눠 가집니다. 각자 받은 역할 카드를 보고, 뒷면이 보이게 자기 앞에 내려놓아, 다른 사람이 자신의 역할 카드를 볼 수 없게 합니다. 남은 역할 카드 1장은 라운드가 끝날 때까지 옆에 치워두고 아무도 내용을 보지 않도록 합니다.

굴 카드 44장 중 입구와 사다리가 그려진 시작 카드 1장과 뒷면 색깔이 다른 3장의 목적지 카드를 골라냅니다. 목적지 카드 중 1장에는 보물이 그려져 있고 나머지 2장에는 돌이 그려져 있습니다. 3장의 목적지 카드를 섞어서 아래 그림처럼 카드 1장 간격으로 뒷면이 보이게 놓습니다. 게임이 진행되면서 시작 카드와 목적지 카드 사이에 굴이 만들어질 것입니다. 그 굴은 아래 그림의 가로 9장, 세로 5장 범위를 벗어날 수도 있습니다.

남은 굴 카드와 행동 카드 40장을 모아서 섞고 모두가 인원에 따라 다음과 같이 나눠 갖습니다.

3~5명일 때: 각자 6장씩

6~7명일 때: 각자 5장씩

8~10명일 때: 각자 4장씩

나머지 굴 카드와 행동 카드를 모아서 잘 섞습니다. 뒷면이 보이게 쌓아 카드 더미를 만들고 모두가 집기 쉬운 곳에 놓습니다.



굴 카드는 섞어서 뒷면이 보이게 쌓아 남은 역할 카드 1장과 함께 옆에 치워둡니다. 가장 어린 사람부터 자기 차례를 진행하고, 그 다음부터는 왼쪽 방향으로 돌아가며 차례를 이어갑니다.

라운드 진행

자기 차례에는 반드시 다음 세 가지 행동 중 하나를 해야 합니다.

- **굴 카드 놓기:** 굴 카드를 1장 내서 통로를 연결합니다.
- **행동 카드 놓기:** 행동 카드 1장을 누군가의 앞에 놓습니다.
- **카드 버리기:** 카드 1장을 앞면이 보이지 않게 버립니다.

카드를 내거나 버린 뒤에는 카드 더미 맨 위 카드를 손으로 가져옵니다.

주의: 카드 더미가 다 떨어진 뒤에는 카드를 1장 내거나 버린 뒤에 카드를 받지 않고 차례를 마칩니다.

굴 카드 놓기



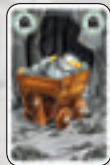
굴 카드가 한 장씩 놓이면서 목적지 카드까지 가는 통로가 만들어집니다. 굴 카드를 연결할 때는 이전에 놓인 굴 카드에 이어지도록 놓아야 하고, 굴 카드의 각 면의 통로는 항상 자연스럽게 이어져야 합니다. 굴 카드는 항상 세로 방향으로 놓아야 하며, 가로 방향으로 놓을 수는 없습니다.(왼쪽 그림 참조) 광부들은 시작 카드부터 목적지 카드까지 연결하는 통로를 만들어야 하고, 방해꾼들은 통로가 목적지 카드까지 이어지지 않도록 방해해야 합니다. 하지만 너무 티나게 행동하여 정체가 일찍 타르나면 불리해질 수 있습니다.

행동 카드 놓기

행동 카드는 자신이나 다른 사람의 앞에 앞면이 보이게 놓습니다. 행동 카드를 통해 다른 사람이 통로를 놓지 못하게 방해할 수도 있고, 이미 놓인 통로를 제거할 수도 있으며, 목적지 카드의 정보를 얻을 수도 있습니다.



왼쪽 그림과 같은 부서진 도구 카드가 자기 앞에 놓여져 있는 사람은 자기 차례에 '굴 카드 놓기'를 할 수 없습니다. '굴 카드 놓기'가 아닌 다른 행동은 할 수 있습니다. 같은 종류의 부서진 도구 카드가 한 사람 앞에 2장 이상 놓일 수 없습니다. 따라서 한 사람 앞에는 부서진 도구 카드가 종류별로 1장씩 최대 3장까지만 놓일 수 있습니다. 자기 차례 시작 때 부서진 도구 카드가 1장도 없는 사람만 '굴 카드 놓기' 행동을 할 수 있습니다.



왼쪽 그림과 같은 수리 카드를 쓰면 부서진 도구 카드를 없앨 수 있습니다. 자기 앞의 부서진 도구를 없애기 위해 쓸 수도 있고, 다른 사람의 부서진 도구를 없애기 위해 쓸 수도 있습니다. 사용한 수리 카드는 부서진 도구 카드 1장과 함께 버립니다. 이때 부서진 도구 카드와 수리 카드는 같은 종류여야만 합니다. 예를 들어 플레이어의 앞에 부서진 수레 카드가 놓여 있다면 수레가 그려진 수리 카드를 써야만 제거할 수 있습니다.



왼쪽 그림의 카드들도 수리 카드입니다. 이 카드들에는 도구가 두 가지씩 그려져 있으며 표시된 종류의 부서진 도구 카드 하나를 없앨 수 있습니다. 1장으로 두 가지 도구 모두를 수리할 수는 없습니다.

주의: 수리 카드는 해당 종류의 부서진 도구 카드가 누군가에게 놓여졌을 때만 사용할 수 있습니다.



왼쪽 그림의 카드는 낙석 카드입니다. 낙석 카드를 쓸 때는 먼저 낙석 카드를 자기 앞에 내려놓은 다음 시작 카드와 목적지 카드를 제외하고 테이블에 놓인 굴 카드 중 원하는 카드 1장을 골라 낙석 카드와 함께 버립니다. 방해꾼은 낙석 카드를 이용하여 마지막 카드로 가는 통로가 이어지지 않도록 할 수 있고 광부는 막다른 길을 없어서 통로가 다시 잘 연결되도록 할 수 있습니다. 낙석 카드로 인해 통로 중간에 빈 공간이 생길 수 있으며 나중에 연결되는 카드가 다시 놓여질 수 있습니다.



왼쪽 그림의 카드는 지도 카드입니다. 이 카드를 쓴 사람은 3장의 목적지 카드 중 1장을 조심스럽게 혼자 보고 제자리에 돌려 놓은 뒤 지도 카드는 버립니다. 목적지 카드 3장 중 진짜 보물이 있는 카드는 1장 뿐이기에 목적지 카드의 정보를 보면 이 목적지 방향으로 굴을 뚫고 나가는 것이 의미가 있는 것인지 알게 됩니다.

카드 버리기

낼 수 있는 카드가 없거나 카드를 내고 싶지 않을 때, 손에서 카드 1장을 앞면이 보이지 않게 버리고 차례를 마칠 수 있습니다. 버려진 카드 더미에는 앞면이 보이게 버려진 카드와 뒷면이 보이게 버려진 카드가 같이 있을 수 있습니다. 라운드 후반이 되면 손에 아무 카드도 없는 경우가 있을 수 있습니다. 이런 경우 자기 차례가 되면 아무 것도 하지 않고 바로 차례를 마칩니다.

라운드 종료

뒷면 상태의
목적지 카드



누군가 통로 카드를 놓아서 통로가 목적지 카드에 도달했다면 즉시 이 목적지 카드를 펼칩니다.

— 목적지 카드에 보물이 그려져 있다면 라운드가 끝납니다. — 목적지 카드에 돌이 그려져 있다면 라운드를 계속 진행합니다. 앞면으로 펼친 목적지 카드는 원래 있던 자리에 주변 통로와 자연스럽게 이어지게 놓습니다.



보물이 있는
목적지 카드



주의: 목적지 카드 주변의 통로 연결 상태에 따라 목적지 카드를 주변 통로에 자연스럽게 연결할 수 없는 경우가 있습니다. 이때는 예외적으로 통로가 연결되지 않아도 그대로 놓을 수 있습니다.

카드 더미가 모두 떨어지고 모두의 손에 남은 카드가 하나도 남지 않게 되어도 라운드가 끝납니다. 라운드가 끝나면 모두의 역할 카드를 공개합니다. 누가 광부였고 누가 방해꾼이었을까요?

금덩이 배분

시작 카드에서 보물이 있는 목적지 카드를 잇는 통로가 만들어지면 그 라운드는 광부들이 이깁니다. 게임에 참여한 인원만큼의 금 카드를 준비합니다.(예를 들어 5명이 게임을 한다면 5장을 준비하세요.) 그 다음 가장 마지막 길 카드를 놓은 광부가 이 금 카드 중 1장을 가지고 오른쪽 광부에게 넘깁니다.(이때 방해꾼 역할의 사람이 오른쪽 사람이라면 건너 뛰고 오른쪽 방향으로 가장 가까운 광부 역할의 사람에게 넘깁니다.) 카드를 넘겨 받은 광부도 이 중 1장을 가지고 나머지를 오른쪽 다음 광부에게 넘깁니다. 이런 식으로 준비된 금 카드가 다 떨어질 때까지 금 카드를 나눕니다. 이 과정에서 금 카드를 다른 사람보다 더 받는 사람이 나올 수 있습니다.

주의: 10명이 게임을 할 때 광부가 승리했다면 금 카드를 9장만 준비하여 금을 나눕니다. 3~4명이 게임을 할 때는 방해꾼이 한 명도 없을 수 있습니다. 이때 광부들이 실패했다면 아무도 금을 받을 수 없습니다.

시작 카드에서 보물이 있는 목적지 카드를 잇는 통로가 만들어지지 않고 라운드가 끝났다면 그 라운드는 방해꾼들이 이깁니다. 방해꾼들이 승리했을 때 방해꾼이 1명 뿐이라면 그 사람은 금덩이 4개 분량의 금 카드를 받습니다. 방해꾼이 승리했을 때 방해꾼이 2~3명이라면 방해꾼들은 금덩이 3개 분량의 금 카드를 받습니다. 방해꾼이 승리했을 때 방해꾼이 4명이라면 방해꾼들은 금덩이 2개 분량의 금 카드를 받습니다.

라운드가 끝나고 금덩이 배분이 끝나면 각자의 금 카드는 다른 사람이 볼 수 없게 숨깁니다.

새 라운드 시작

금덩이 배분이 끝나면 새 라운드를 시작합니다. 게임을 처음 시작할 때처럼 시작 카드와 목적지 카드를 놓습니다. 역할 카드를 카드를 모아서(치위 돈 카드까지) 섞고 다시 나눕니다. 굴 카드와 행동 카드를 모아 잘 섞고서 정해진 장수대로 나누고 나머지는 한 더미로 쌓아 둡니다. 이전 라운드에 가져간 금 카드는 각자 보관합니다. 남은 금 카드는 한 더미로 쌓아 둡니다. 이전 라운드에서 가장 마지막에 했던 사람의 왼쪽 사람부터 새 라운드를 시작합니다.

게임 종료

세 번의 라운드를 마치면 게임이 끝납니다. 각자 모은 금 카드에 그려진 금덩이 개수를 셉니다. 금덩이를 가장 많이 모은 사람이 승리합니다. 동점일 경우에는 공동 우승입니다.