



# 부루마불/게임 방법

최근 수정 시각: 2024-04-16 00:00:23

분류: 부루마불

↑ 상위 문서: 부루마불

부루마불 관련 자료			
시리즈	주요 카드	게임 방법	모노폴리와의 차이점

## 목차

1. 개요
2. 건물
  - 2.1. 별장
  - 2.2. 빌딩
  - 2.3. 호텔
3. 특수 룰
  - 3.1. 팀전
  - 3.2. 서울 3번에 걸쳐서 사기
  - 3.3. 건물 건설
  - 3.4. 토지 매입
  - 3.5. 독점 특수승리
  - 3.6. 우주여행 제약룰
  - 3.7. 황금열쇠 보상 증가
  - 3.8. 우대권의 사용 범위 확대
  - 3.9. 대출 관련
  - 3.10. 사회복지기금 정률제
  - 3.11. 유지비의 사회복지기금화
  - 3.12. 거지왕게임
  - 3.13. [모 아니면 도](#)
  - 3.14. 금액 룰 (화폐 룰)
  - 3.15. [은행장 룰](#)
  - 3.16. 특수능력
  - 3.17. 벌금제
  - 3.18. 은행에 돈이 부족할 경우
  - 3.19. 은행장의 특권
  - 3.20. 더블 제한
  - 3.21. 증서를 미리 가지고 시작하기
  - 3.22. [서든 데스](#)
  - 3.23. [패자부활](#)

# 1.개요

공식 설명서는 ⇨ [공식블로그](#) 파일로 받아볼 수 있다. 비교적 최신 규칙 기준으로 정리하면 다음과 같다. 참고로 공식적인 룰이지만, 무조건 이 룰대로 하라는게 정답은 아니니, 만약 특수룰을 정하고싶다면, 부루마불을 플레이하는 인원끼리 자유롭게 룰을 정하자.

- 게임 준비
  - 말판을 펴고 주위에 둘러앉아 황금열쇠 카드를 지정된 칸에 뒤집어 두고 출발지에 말을 둔다.
  - 각자 지폐를 공평하게 나눠가진다. 3~4인 기준으로 1인당 50만원권 4장, <sup>[1]</sup> 10만원권 10장, 5만원권 이하 5장씩이며, <sup>[2]</sup> 2인은 이의 2배로 받는다.
- 기본 진행방식(전반)
  - 선을 정하고 시계방향으로 진행한다. <sup>[3]</sup> 만약 선이 원한다면 반시계방향으로 진행해도 된다.
  - 자신의 순서에 주사위 2개를 던져 나온 수의 합 만큼의 칸을 보드판의 진행방향으로 나아간다.
  - 두 개의 주사위가 같은 숫자로 나오면 이를 더블이라고 하며, 더블이 나왔다면, 한 번 더 주사위를 굴릴 기회를 얻게 된다.
  - 한 바퀴를 돌아 출발지를 지나갈 때는 은행에서 월급으로 20만원을 받는다.
  - 도착한 칸을 자신의 소유로 만들기위해선 그 칸의 증서 금액만큼 은행에 지불해야 한다. 이미 먼저 도착한 사람이 구입한 뒤면 살 수 없다. 구매되어져있는 땅에 도착했을시 의 내용은 후술되어어있는 내용을 참조, 참고로 증서 구입을 포기할 경우 모노폴리에서는 경매에 부쳐지지만 부루마불에서는 그냥 빈 땅으로 남아서 다른 사람이 도착하면 바로 살 수 있게 된다.
  - 증서가 5~6장 남았을 때는 선택사항으로, 플레이어의 합의 하에 남은 증서를 경매한 후 희망자가 은행에 지불하고 구입한다. 한 증서를 여러 사람이 희망하면 주사위를 굴려 많은 숫자가 나온 사람에게 우선권이 있다.
- 땅 증서를 1개이상 가지고있는경우(후반)
  - 자신이 가진 증서의 땅은 건물을 지을 수 있다. 자신이 가지고 있는 증서에 적혀진 금액대로 은행에 지불하고 건물을 세우면 된다.
  - 구매할 수 있는 칸마다 통행료가 존재하는데, 각 플레이어는 다른 플레이어가 소유하고 있는 곳에 멈추면 증서에 적혀진 통행료를 즉시 그 땅의 소유자에게 지불해야 한다.
  - 자신의 차례가 오면 주사위를 던지기전, 건물을 건설하거나 혹은 땅을 매각할 수 있다.
  - 건물을 지을 필요가 없는 곳은 통행료를 일정 턴이 지난 이후부터 받을 수 있다.
  - 지불해야 할 통행료가 모자랄 경우 땅이나 건물을 매각하거나, 증서를 상대방에게 인계할 수 있다. 증서 인계 시 통행료보다 대지료가 비싸도 거스름돈을 받을 수는 없다. <sup>[4]</sup>

- 돈이 부족하다면 은행에서 대출할 수 있다. 단, 게임 중 단 한 번만 대출이 가능하며, 다른 플레이어 한 사람의 동의가 있을 경우에 100만원 한도로 가능하다, 그리고 대출 받은 돈을 3턴 안에 상환해야 한다.
- 지불할 능력이 전혀 없을 때에는 파산한다.<sup>[5]</sup>
- 게임 종료 시 가장 많은 재산<sup>[6]</sup>을 가진 사람이 승리한다.

여기까지가 오디너리 게임(정식 놀이)의 기본적인 틀이다. 그리고 규칙서에서는 옵션 게임으로 플레이어당 백만원을 추가로 배분한 뒤 전반전을 생략하고 바로 증서 구입만 한 뒤 후반전부터 시작하는 방법도 설명하고 있다. (신판 설명서에서만 나오는 규칙이라 오해하는 경우도 있으나, 최소한 90년대 버전에서부터 있었던 단축 게임 룰이다.) 이 경우 각 플레이어가 자신의 턴 순서대로 구입할 증서를 고르되, 정방향으로 1회 돌아간 후 역방향으로 다시 1회 돌기를 반복한다. 즉 1-2-3-4-4-3-2-1 순서로 돌아가며 원하는 증서를 골라 구입하여 증서가 모두 팔린 뒤 게임을 시작한다. 다만 이 규칙을 쓰느니 보통 전후반전 구별 없이 처음부터 땅 구입과 건물 건설을 모두 허용하는 변형룰을 쓰는 경우가 많다. 선호도에 따라 번갈아가며 땅을 고를 수 있는 규칙상 운에 의한 쏠림이 덜 일어나고 전략성이 강화되지 않을까 기대해볼수도 있지만 어차피 땅값 따라 죽 늘어선 게임판 배치상 선택 순서는 거의 일정하고, 결국 각 플레이어의 땅이 순번대로 번갈아가며 늘어설 뿐이다.

## 2. 건물

건물의 종류로는 별장, 빌딩, 호텔 3종류가 있다. 색상은 빨강, 노랑, 파랑이나 간혹 바뀔 때도 있다.<sup>[7]</sup> 이 게임의 진정한 핵심은 건물을 짓는 데 있다. 건물이 없는 땅은 통행료가 없다시피 하지만 비싼 건물을 지을수록 수익률이 기하급수적으로 늘어난다.

원래 정식 규칙에 따르면 전후반으로 나뉘며 전반에는 땅만 살 수 있고 건물은 지을 수 없다. 하지만 룰을 자세히 모르거나 알아도 번거롭고 흐름도 끊겨서 무시하고 하는 경우가 많다.

그리고 후반에 건물을 지을 때는 반드시 그 땅에 오지 않아도 자기 차례라면 자금사정이 허락하는 한 자기 땅 아무 곳이나 건물을 지을 수 있다. 이렇게 하는 사람들이 드물어서 그렇지. **그리고 이렇게 해야 '포오드 작전'이 의미가 있는 것이다.** 그런데 이걸 너도나도 포오드 작전을 쓰기 시작하면 밸런스가 붕괴되기 쉬워진다.

- 즉, 전반전에는 자기 말이 도착한 위치의 땅만 살 수 있는 데 비해 후반전에는 자기 말이 어디 있건 자기 턴은 모든 자기 땅에 어디든 건물을 짓거나 팔 수 있는 것. 제작사 공식 전략인 포오드 작전이나 링컨 작전이 이래야 성립 가능한 것이, 이런 작전은 결국 '언제 걸릴지 모르는 땅 여기저기에 별장이나 흩어 지어놓기보다는 다른 플레이어(특히 집중적으로 견제하고 공격해야 할 상대)의 말이 지나가는 앞길(2~12칸)에 뚝뚝한 호텔 몇개를 배치해서 걸리기 쉽게 만드는 것이 효율적이다'라는 이야기인데, 자기 땅의 건물을 자유롭게 전략적으로 재배치할수 없이 말이 도착한 위치에서만 건물을 살 수 있다면 주사위 운이 말도 안 되게 좋지 않은 한 매번 '상대가 걸릴만한 곳'에 건물을 배치하는 것은 불가능하다. 건물의 자유로운 전략적 재배치가 가능하다는 것을 전제로 성립하는 작전인 것. 그리고 이런 오리지널 룰에 따라 진행하면 일단 **이론적으로는** 상당한 전략성도 기대할 수 있다. 예를 들어 부루마블 플레이 중 흔히 발생하는 상황이 후반에 들어갈수록 한 플레이어가 1위로 두각을 드러내기 시작하면 다른 플레이어들이 손을 잡고 견제하는 상황인데, 이런 경우 다른 플레이어 2~3명이 손을 잡고 견제 대상인 1위 앞에만 호텔을 깔아놓으면 1위가 완전히 독주하지 못하도록 견제하는 것도 충분히 가능한 것.

하지만 이는 어디까지나 입마불이고, 실제로 이 규칙에 따라 진행하는 사람은 드물다. 다른 무엇보다도 큰 문제가... 각 지역별로 건물 가격이 다른 규칙상 매 턴마다 건물을 팔아 다른 지역에 새로 지을 경우 일일이 계산하는 것이 번거롭고 게임의 템포가 한 없이 늘어지게 된다. 게다가 기본 규칙상 한 지역에 지을 수 있는 건물은 호텔 1개가 최대인데, 어지간한 게임이면 진행하면서 건물 지을 수 있는 땅에는 웬만하면 호텔 1개씩은 다 박고 지나가는 것이 일반적이다.(호텔도 못 지을 정도로 가난해진 판은 보통 망한 판으로 간주된다.) 따라서 굳이 일삼아 재배치할 이유도 없는 것. 결국 포드+링컨작전을 굳이 써먹으려면 한 지역에 호텔 여러채 등 건물을 갯수제한 없이 지을 수 있게 하고(이렇게 해야 한 지역에 자본을 집중하여 재배치할 **필요**가 생길 뿐 아니라, 땅값 비싼 지역에 호텔을 몰아지어놓으면 어지간한 1위 플레이어도 일단 걸리면 땅을 팔지 않고는 건디기 힘든 피해를 입힐 수 있는 전략적 변동성도 생기는 것), 너무 시간을 잡아먹지 않도록 재배치 횟수를 제한하는 등의 하우스룰이 필요한데, 굳이 이렇게까지 하고 싶은 사람이 얼마나 될지는...  
[8]

건물은 하나의 대지에 하나밖에 지을 수 없다. 유일한 예외는 별장으로, 신판 기준 별장 1채 - 별장 2채 - 빌딩 - 호텔 순의 위력을 자랑한다.<sup>[9][10]</sup>

신나는 우주여행에서는 우주 기지로 변경되며 세계여행과는 달리 몇 개를 짓느냐에 따라 달라지지만 크게 변경된 사항은 아니므로 자세한 설명은 생략하기로 한다. 딜럭스판의 규칙서에 따르면 한 바퀴 도는 동안 최대 4개의 기지를 지을 수 있다. 말에 기지 4개를 끼우고 거기서 하나씩 빼서 짓는 것이다. 지구로 돌아오면 다시 4개를 채워서 떠난다. 그리고 기지는 자기가 소유하는 곳에 꼭 도착하지 않고 지나쳐도 지을 수 있다. 단, 저가형에서는 최대 4개라는 말은 언급이 없고 지나치는 곳도 지을 수 있다는 것은 언급하고 있다. 한 행성에 완성된 기지를 만드려면 적어도 4바퀴는 돌아야 한다.<sup>[11]</sup>

그런데 우주여행에서의 기지는 조금 웃기는 부분이 있는 것이 1편에서는 별장과 호텔이 엄청난 수익률 차이가 있어 다들 호텔만 지었던 것과는 달리 행성 하나에 기지 4개가 건설되면 완성된 기지로 취급되는데 완성되지 않은 기지와 통행료 수익률이 큰 차이가 나지 않는다. 그런 주제에 텔레파시와 뉴런의 골짜기 카드에서 지게 되는 디메리트는 어마어마해서 아무도 기지를 완성시키려 들지 않는다.

## 2.1. 별장

**단독주택** 형태를 띠고 있으며 짓는 비용이 싼 대신 수익률도 미미하다. 하다 못해 다른 건물들은 땅 보다 무조건 비싼데 별장은 오히려 더 싸기 때문에 큰 손해다.<sup>[12]</sup> 자본이 취약한 상황이거나 동일건물 숫자제한이 있는 룰에서 빌딩과 호텔이 지어진 상태가 아니면 거의 짓지 않는다. 보통 땅을 사고도 별장 지을 돈밖에 없는 상황이면 '불쌍해요' 라는 주위의 시선을 느낄 수 있다. 대지료나 다름 없을 정도로 수익률이 미미하다 못해 거의 없어 별장을 게임에서 제외하고, 남아도는 별장 컴포넌트를 빌딩이나 호텔로 취급하여 게임을 하는 경우가 종종 있다. 컴포넌트 숫자도 많은 편이라 모자란 빌딩과 호텔 숫자를 채우기에 딱이다.

## 2.2. 빌딩

**직사각형** 형태의 건물로 옥상에 헬리포트가 있다. **63빌딩**과 색, 모양이 유사하다. 건설비도 중간, 수익률도 중간. 단, 도시에 따라 호텔보다 수익률이 좋을 때도 있다. 상대적으로 안정성이 크기 때문에 자본이 떨어져가는 중반에 선호되는 건물. 가장 적게 들어있기 때문에 아래의 건물 무제한 룰을 적용시키면 부족해지는 건물. 여담으로 빌딩도 쌓을 수 있으나 조금 잘 쓰러진다.

## 2.3. 호텔

삼각 날개 형태의 건물 **테트라포드?**<sup>[13]</sup>로 옥상에 헬리포트가 있다. 건설비가 무지막대하여 후반 도시의 호텔의 경우에는 어지간한 중소 도시 2개급을 초월하는 가격을 자랑한다. 단, 수익률 또한 거의 100%에 달하는 전형적인 "하이 리스크 하이 리턴". 여담으로 호텔을 쌓을 수 있다.

## 3. 특수 룰

오리지널 부루마불의 룰을 약간 변형하여 좀 더 밸런스가 맞거나 혹은 박진감 있는 게임을 할 수 있다. 사실 오리지널 부루마불의 룰은 밸런스상 **시망**이기 때문에 부루마불을 진득하게 플레이한 사람들이라면 나름대로 정한 변형 룰을 사용하는 경우가 많다. 게다가 규칙서의 설명이 제대로 되어있지 않다보니 그것을 해석하는 과정에서 사람들마다 다른 룰이 적용되기도 한다. 즉, 설명이 부실해서 규칙을 오해해서 생긴 애러플이나, 규칙서 서술에 중의성이 있거나 규칙서에 아예 없어서 임의로 정한 내용이 아예 변형룰이 되어 버린 것.

### 3.1. 팀전

너무 간단한 특수 룰이다. 원래 부루마불 룰은 개인전이 원칙이지만 이를 2:2 혹은 3:3으로 편을 먹고 게임하는 것이다. 룰 적용도 간단하다. 첫번째는 서로 팀을 맺은 플레이어끼리 자산을 합치고 자신의 말을 진행시키면 끝. 이룰은 생각해보면, 한 명이 말을 여러개 가지는 1:1 부루마불과 같다. 그렇기때문에 모두의 마블처럼 팀자산을 합치지않고, 상대팀 전원이 파산하거나, 게임 종료시 가장 많은 자산을 들고있는 플레이어가 속한 팀이 이기는 방식도 쓸수 있다. 게임이 중반이나 후반으로 치달으면 1~2인이 독주하기 때문에 생존을 위해 하위 플레이어들끼리 연합하여 팀을 짜서 대항하는 경우가 흔하다.

### 3.2. 서울 3번에 걸쳐서 사기

서울 증서 뒷면에서 확인 가능한 공식적인 룰이다. 일단 상세 사항에 대한 합의가 된다면 초반에 서울을 구입한 사람이 상당히 유리해지는 것을 막을 수 있다. 서울은 200만원이라는, 초반은 물론이고 후반에도 결코 낮지 않은 통행료를 가지고 있으며, 전후반을 구별하는 오리지널 룰이든, 차근차근 땅과 건물을 사는 보편적인 룰이든 막심한 파괴력을 가지고 있다. 고로 3번 걸쳐 사기는 서울의 막강한 파괴력을 낮추기 위해 제시된 룰이라고 할 수 있다.

다만, 돈을 3번에 걸쳐 지불한다는 거야 당연하지만 이 3번을 언제/어떻게 나누어 지불한다는 건지 도통 알 수가 없기 때문에 논란이 발생할 여지가 있다. 보통 '언제' 는 자신의 턴에서 세어 3턴 동안 돈을 나누어 지불해야 한다 / 이후 서울에 2번 더 방문하면서 돈을 지불해야 한다. / 개인이 각자 '자신의 서울 도착 횟수' 를 세고, 먼저 3번 도착해 3번 돈을 지불한 사람이 가져간다 중 하나로 귀결되고, '어떻게' 는 정석대로 30.30.40으로 나눠 낸다 / 원한다면 침만 발라놓고 다른 사람이 내 다른 땅을 밟아 돈이 많아졌을 때 왕창 지불할 수 있다 중 하나로 귀결된다. '언제' 조건을 A B C, '어떻게' 조건을 a b로 놓는다면, Aa, Ab, Ba, Bb, Ca, Cb의 조합이 있을 수 있으니 편한대로 골라서 사용하자. A는 적당한 억제력을 가지고 있으나 여전히 서울이 최강의 땅으로 남게는 해주고, B는 서울의 파괴력을 상당히 떨어뜨리며, C는 B와 비슷하면서도 전략성이 크게 추가된다.

### 3.3. 건물 건설

일단 어떤 땅에 도착해야만 그 땅에 건물을 지을 수 있다는 변형 룰이 있다. 다들 이게 원래 룰로 알고 있지만 실제로는 변형 룰이다.

원칙적으로는 별장을 제외하면 대지당 하나의 건물만 지을 수 있지만<sup>[14]</sup> 여러채의 건물을 지을 수 있도록 허용하기도 한다. 이 경우 대체로 임대료는 두 임대료를 **합산**하는 계산방식을 따른다. 참고로 이렇게 하면 2별장 + 빌딩은 호텔과 건설비는 같은데 효율은 더 좋게 되기 때문에 투자에 신중을 요하게 된다. 한 번에 한 채씩 짓고 별장1, 별장2, 빌딩, 호텔 순서대로 짓고 1개만 지으며(별장은 2까지) 더 비싼 호텔로 교체하는 경우 차액은 은행으로부터 정산받는다. 현실에 적용하면 빌딩을 철거한 후 호텔을 지어야 하기 때문에 맨땅에 호텔을 짓는것보다 더 많은 돈이 들어가겠지만 그냥 넘어가자

그 외의 변형 룰로는 처음에는 땅만 구입이 가능하며 그 땅에 자신이 말이 다시 멈췄을 때 별장1, 그 다음에 별장2, 빌딩, 마지막으로 호텔을 구매하는 업그레이드의 개념을 적용하는 방법이 있다.(이하 업그레이드 룰로 칭한다.) 게임 속도는 확 느려지지만 밸런스 면에서 굉장히 나아지며, 전략성도 늘어난다. 다만 서울의 파괴력은 훨씬 강해지는데 다른 땅들은 총 4번이나 들러야 호텔을 지을 수 있는 반면 서울은 구매만 해놓으면 추가로 들릴 필요가 없어 간편하기 때문. 그래서 서울 구매와 관련된 룰도 손보는 것이 좋다. 물론 그런 것 없아서 울아 모든 것을 지배하는 게임으로도 만들 수 있다 템포를 빠르게 하기 위해 땅을 살때 별장까지 한 번에 살 수 있도록 하는 경우도 있으며, 이 경우 다음에 도착했을 때 바로 빌딩으로 넘어갈 수 있게 한다.

그 다음으로는 **모바일 모두의마블**에서 신의손맵부터 적용된 건물건설 규칙을 적용하는건데, 땅을 매입하는 순간 별장, 빌딩, 호텔을 한 번에 지을 수도 있게 하는 룰이다. 이 룰이 적용된다면 게임 속도가 무시무시하게 빨라지게 되며, 서울의 파괴력도 크게 떨어지게 된다. 또한 자산관리의 중요성도 매우 커지는데, 초반에 값이 싼 땅에 호텔까지 짓겠다고 자산을 평평 써 낭비했다가 대도시를 살 돈이 없어 선공으로 플레이해도 지는 경우가 생긴다. 황금열쇠의 가치도 극변하는데, 반액대매출의 파괴력은 낮아지지만 **방범비, 수리비, 정기종합소득세** 삼형제의 파괴력은 높아진다. 마지막으로 게임 속도가 빠른 만큼 초반의 변수 창출 가능성이 커졌는데, 오리지널 룰이나 업그레이드 룰에서는 첫 주사위가 10이어서 무인도에 들어가도 이후 주사위에 따라 역전의 여지가 있긴 하지만 만약 이 룰에서 첫 턴, 첫 주사위에 10이 나오고 무인도에 도착했다면, 다른 플레이어들의 스노우볼에 결국 그대로 무인도에 나온 이후부터 별다른 변수가 없는 이상 파산될 확률이 엄청나게 높아질것이다.

토지에 건물을 무제한으로 지어도 되는, 어마무시한 룰도 있다. 예를 들면 런던에 호텔 4개를 지으면 600만 원을 지불해야 한다. 이 경우 첫 도착 시점부터 호텔을 지을 수 있도록 하

는 것이 보통이며 호텔 개수가 모자라 빌딩을 뒤집어서 호텔 취급하는 경우도 생긴다. 당연하지만 업그레이드 룰처럼 한 번 도착할 때마다 호텔 하나씩 짓는 것이 보통이다. 서울은 최 종보스가 되기보단 다른 죽음의 땅을 건설할 자금 조달원이 되고 타이페이나 홍콩처럼 거들떠도 보지 않던 땅들도 호텔 여러개만 지으면 황금열쇠 찬스로 가치가 떡상할 수 있다.

### 3.4. 토지 매입

상대 땅에 들어가 통행료를 낸 뒤, 일정 금액을 지불해 그 땅을 매입할 수 있도록 하는 룰이다. 모노폴리처럼 상대와 협상을 해서 합의적인 매입을 할 수도 있고, 땅값+건물값의 2배를 내면 강제로 매입할 수 있도록 하는 모두의 마블의 인수 시스템을 넣어도 가능하다. 어차피 별장 빌딩 호텔이 모두 완성돼서 통행료가 올라가면 어지간히 부자가 아닌 이상 땅을 매입 하는 건 불가능해지기에 이 변형 룰이 위력을 발휘하는 것은 중반부에 특정 지역 토지 독점을 시도하는 경우다. 특히 인수룰의 경우 우대권까지 써서 결정적인 한 방을 날릴 수 있으며, 아래의 독점 특수승리 규칙을 넣는다면 더욱 재밌어진다.

### 3.5. 독점 특수승리

모두의 마블의 트리플, 라인, 관광지독점(독점승리)시스템을 차용한 룰로, 똑같은 컬러의 모든 땅을 독점하면 승리하는 조건을 추가한다. 즉, 한 줄을 통째로 독점(모마로 따지면 라인 독점)하거나 탈것+한국땅(모마로 따지면 관광지 독점)을 모두 소유하면 승리가 된다. 아무도 신경쓰지 않던 첫 번째 라인의 중요성이 크게 올라가며, 위의 토지 매입 특수룰과 함께 쓰 면 게임의 전략성이 크게 늘어난다.

### 3.6. 우주여행 제약룰

게임의 밸런스상 콜롬비아호를 소유한 유저가 상당히 유리해지는 면이 있기 때문에 콜롬비아호를 소유한 사람이 다른 사람이 콜롬비아호를 이용함에 대한 요금을 받거나 혹은 자신이 콜롬비아호를 이용할 경우 횡수를 카운트하며 이 횡수가 일정 횡수(보통 5회 또는 10회)에 도달할 경우 콜롬비아호를 씨앗은행에 반환하는 룰이다. 게임이 약간 복잡해지지만 위 업 그레йд 룰과 같이 밸런스면에서 상당한 개선을 볼 수 있다. 또 다른 경우로는 콜롬비아호의 통행료를 인상하는 대신에<sup>[15]</sup> 콜롬비아호의 소유주가 되었든 아니든 상관없이 우주여행 시 이용료를 은행에 지불하게 하는 경우도 있다. 이 경우 이용료도 추가로 30만원 정도로 늘리는 경우가 있다.

### 3.7. 황금열쇠 보상 증가

말 그대로 황금열쇠의 보상을 늘린다. 보통 5배 정도로 늘려서 복권 당첨금이나 노벨상 등이 좀 유의미한 효과를 발휘하도록 한다. 추가로 벌칙도 늘리는 경우가 있는데 이건 5배로 늘 리면 판이 터지기 때문에 보통 2배 정도만 늘린다. 2배만 해도 반액대매출이 땅을 2개나 날려버리고 정기종합소득세로 순식간에 땅부자에서 알거지가 된다.



### 3.8. 우대권의 사용 범위 확대

통행료 면제 용도로 사용되는 우대권을 <신나는 우주여행>에 나오는 '천사의 빛' 처럼 모든 상황에서 사용 가능하게 하는 룰이다. 즉, 황금열쇠를 잘못 뽑아서 벌칙금이 발생할 경우에도 우대권으로 때울 수 있고 사회복지기금도 우대권으로 대신 낼 수 있다. 심지어 반액대매출도 우대권으로 방어할 수 있다. 또한 무인도에서 탈출하는 '무전기' 역시 우대권으로 사용하는 경우도 있다. 다만 우대권의 적용범위를 늘리면 다수의 땅을 확보하고 앞서가는 플레이어는 어떤 상황에서도 완전히 승기를 굳혀버릴 정도로 유리해지므로 룰 적용에 유의해야 한다.

### 3.9. 대출 관련

정식 룰에도 대출에 관한 내용은 있으나 조건을 변형해서 쓰는 경우이다. 대표적으로는 이자 개념을 적용시키는 것으로 상환 전까지 월급에서 일정 금액을 떼어가는 방법 등이 있다. 대출이 보통 운없이 초반에 서울 걸린 플레이어가 살기위해 은행에 빌다가 나오는 것이기에 한도를 200으로 늘리는 경우가 많다. 그 이상 한도를 올리면 이자 계산도 복잡해지고 극 후반부에 대출로 위험한 땅을 넘긴 뒤 다른 플레이어가 자기 땅에 도착하면 그걸로 대출을 갚는 악순환이 반복돼서 게임이 지루해진다.

여기서 또 변형된 룰로 담보대출이 있다. 이쪽은 말 그대로 자신이 소유한 땅 중 하나를 골라서 그 땅을 담보로 대출을 받는다. 대출 시점에서 그 땅이 갖는 가치(토지+건물 구입대금)를 기준으로 금액을 정해서 대출을 받게 되며 담보로 잡힌 땅은 매각할 수 없다. 반액대매출이 나오더라도 담보로 잡힌 땅은 매각 대상에서 제외된다. 그리고 일반대출과 달리 부도가 나더라도 플레이어가 탈락하는 게 아니라 담보로 잡힌 땅을 몰수당한다.<sup>[16]</sup> 담보대출은 원래 부루마블에는 없는 것이지만 모노폴리에는 매우 활성화되어 있다.

시험 플레이 시에 사용되었던 담보대출 룰은 다음과 같다.

- 한도는 담보로 잡힌 땅이 대출 시점에서 갖는 가치의 80%로 하되 1만원 단위 미만은 버린다.
- 대출 시점에서 갖는 가치가 20만원 미만인 땅은 담보 부동산으로 선택할 수 없다.
- 변제기한 내에 변제하지 못할 경우 그 즉시 담보로 잡힌 땅을 몰수한다.

예를 들어 별장 2개와 빌딩과 호텔을 지은 뉴욕을 담보로 대출을 받게 되면 그 가치는 235만원<sup>[17]</sup>이므로 한도 235만원의 80%인 188만원이 된다. 정식 룰의 대출 한도인 100만원에 비하면 88만원 더 빌릴 수 있어서 좋긴 하지만 갚는 데 실패하면 알뜰없이 뉴욕을 빼앗겨야 한다. 이러한 점에서 담보대출은 모험성이 크다. 어차피 한도는 최대치이기에 반액 대출 방지용으로 최소한의 금액만을 담보 대출한다면 최고의 방어 카드가 될 수 있다.

~~다만 계산이 귀찮아서 보통 안쓰인다~~

## 3.10. 사회복지기금 정률제

말 그대로 사회복지기금 강탈을 정액제가 아니라 가지고 있는 돈에 비례해서 강탈하는 것. 당연히 강탈당하는 플레이어의 돈이 많을수록 적립되는 돈도 많아지기 때문에 불쌍한 처지에 놓인 플레이어는 갑부인 플레이어가 사회복지기금을 강탈당하고 자신이 그걸 꿀꺽하기를 기원하게 된다. ~~소득 재분배~~ 하빔 실제로 "부루마불 98" 이라는 윈도우판 부루마불이 이 방식을 채택하고 있다. 여기서 가지고 있는 돈의 1할을 강탈한다. 게임의 장기화와 이에 따라 거지 플레이어가 **희망고문**을 당하게 되는 원인.

오프라인 부루마불에선 잘 안 쓰일 가능성이 높다. 계산하기 귀찮으니까. 그냥 가진 현금을 기준으로 한 비율로는 별 의미가 없다. 땅이 많고 현금이 적은 경우도 흔하니까. 그렇다고 가진 땅을 다 계산하자니 귀찮다. 누구도 은행을 안하려는 부루마불의 특징상 그 토지를 계산하고 비례를 정한다는 자체가 귀찮은 일로 치부되기 때문.

또는 가지고 있는 건물의 종류에 따른 기금액 \* 갯수 으로 정하는 경우도 있다. 호텔은 2만원, 빌딩은 1만원, 별장은 5천원 <sup>[18]</sup>

참고로 원류인 모노폴리의 경우 구판에서는 소득세가 '10% 또는 200\$' 식으로 정액.정률 혼합 방식으로 되어 있었다. 상술한 이유로 계산이 귀찮고 또 어떤 것을 적용해야 하는지 애매해서 갑론을박이 벌어지는 경우도 있기도 하다 보니 2008년 개정판에서 정률제를 폐지하고 200\$ 정액제로 전환했다.

## 3.11. 유지비의 사회복지기금화

즉, 종합정기소득세, 방법비, 건물 수리비 이 세 가지로 인해 지출되는 돈을 사회복지기금으로 적립 시키는 룰. 이 역시 거지 플레이어의 희망고문을 촉진시키는 잔혹한 룰이다(...) 실제로 플레이해보면 사회복지기금 정률제 혹은 사회복지기금 10배에 이 룰을 중복적용 시키면 어느 순간 플레이어 4명이 들고 있는 현금보다 사회복지기금에 쌓인 돈이 더 많아지는 경우까지 나타난다. 크리곤 모두가 사회복지기금 수령차 혹은 우주여행 칸을 노리게 된다

## 3.12. 거지왕게임

일반적인 룰이 남을 파산시키는 거였다면 반대로 먼저 파산한 사람이 이기는 룰이다. 빠른 게임을 하기 위해서 하기도 하는데 은근히 파산하기도 힘들다. 대표적인 파산 방법으로 땅만 투기하고 팔아서 돈 날리기<sup>[19]</sup> 콜롬비아호 타고 남이 산 땅에 꼬라박기, 최대한 벌금과 사회보장기금에 현금하기 방법이 있다. 재미있는 점은 땅 안 사고 버티는 건 오히려 파산하기 더 힘들다.<sup>[20]</sup>

## 3.13. 모 아니면 도

어린이용 게임에 존재하는 도박성 룰. 운만 좋다면 거지를 탈출하고 쾌감까지 얻는 일석이조를 만들 수 있다. 말 그대로 부루마불의 화폐로 부호와 빅 **게임**을 한다. **잔존 금액이 40만원 이하인 사람이 현 시점의 부호에게 결투를 신청한다.** 이때 선택은 받아들여도 좋고 안 받아들여도 된다. **그 반대의 상황일 경우도 상관 없으나 계산이 달라진다.** 선택할 게임은 부호가 원하는 게임을 하거나 플레이어들의 다수결에 따라 선택권을 정한다. 대가 계산은 플레이어들의 합의에 따라 바꿀 수 있으며 시험 플레이시에 사용되었던 배율은 다음과 같다.

- 부호가 거지에게
  - 거지 승 : 부호의 자산 30%를 획득한다.
  - 거지 패 : 토지 두 개를 잃는다. 내줄 토지는 선택 가능하며 토지가 없을 경우 탈락한다.
- 거지가 부호에게
  - 거지 승 : 부호의 자산 **60%**와 토지 두 개를 획득한다. 서울을 제외한 토지를 선택할 수 있다.
  - 거지 패 : 게임에서 탈락하고 내건 조건에 따른다. **이때 부호는 거지에게 다른 조건을 내거는 대가로 다시 한 번 기회를 줄 수 있다.**

땅놀이 게임이기 때문에 부호는 화폐를 잃더라도 땅만 많이 갖고 있다면 금방 부활이 가능하다. 또한 거지는 부호에게 따낸 돈과 땅으로 회생의 기회를 노릴 수 있기에 내기 게임에서 진행을 더욱 타이트하게 만드는 장치로 활용할 수 있다.

부호가 거지에게 결투를 신청하는 것은 간단한 여흥으로 받아들일 수 있으나 거지가 부호에게 결투를 신청하기 위해선 그에 따른 대가로 부호와 거지 간의 합의하에 **게임 밖**에 적용되는 무언가를 걸어야 한다. 즉 이 경우는 아무 조건 없는 게임에서는 별 의미를 가지지 못하기에 판 자체가 내기 게임인 상태에서 추가 옵션을 다는 방식으로 이용된다.

물론 정상적인 사람이 정상적인 게임에서 거지가 결투를 신청할 일은 당연히 없을 것이다. 결투에서 이겼을 때 얻는 이득이 고작 게임을 더 오래 플레이할 수 있다는 것이 전부이기 때문. <sup>[21]</sup> 부호 입장에서든 나머지 사람들이 눈 뜨고 파산할 수밖에 없을 정도의 일방적인 상황이 아닐 경우, 자칫하면 역전의 빌미가 될 수 있는 결투를 신청할 이유가 없다. 즉 부호가 거지에게 결투를 신청한다는 것은 '어차피 내가 이길 게임인데 여기에서 끝나면 재미없으니 게임을 오래 끌어서 능욕이나 해야 겠다.'라는 의미밖에 안 된다. 결국 이 규칙은 전혀 의미가 없는 관광용 특수규칙에 불과하므로 '그냥 이런 것도 있다.' 정도로만 생각하는 것이 좋다.

### 3.14. 금액 룰 (화폐 룰)

부루마불에서 1천원권과 5천원권의 쓰임새가 너무 없는 것을 반영하여 생긴 룰이다. 실제로 저 2개 권종이 쓰일 상황은 상대방의 건물이 없는 땅에 걸려서 대지사용료를 줘야할 상황 <sup>[22]</sup>, 혹은 생일축하금을 줄 때 정도. 부루마불에 **스웨덴 반올림**을 도입한 룰이라고도 할 수 있다. 이로써 계산을 빠르게 하고 후딱후딱 넘길 수 있는 룰을 완성했다. 부루마불 룰 자체가 영성한 편인 데다가 가격의 아다리가 맞아야 되는 게임도 아니므로 별 상관이 없었다.

**1천원권만 삭제시에는 5와 0을 제외한 수를 반올림한다.** 예로 2만 7천원짜리 별장을 지을 때는 올림을 해서 3만원. 1천원권과 5천원권 둘 다 삭제시에는 무조건 만원 채워서 올려 받는다. 예로 생일축하 1천원은 **1만원**으로 10배 뺄튀기. <sup>[23]</sup> 그런 식으로 받아내도 큰 타격은 없고 (오히려 밸런스 면에서 이게 더 낫다.), 취급 종류도 적어져서 플레이가 편해진다. 역

으로 대지이용료를 무효화하는 룰도 존재한다. 제작자는 돈 계산을 잘하는 어린이를 만들고자 일부러 대지료를 천 원 단위까지 나오게 했다고 이야기했지만 현실은... 귀차니즘의 승리.

이때 놀아나는 1,000원권을 1000배나 되는 **100만원권**으로 사용하는 룰을 정하기도 한다. 1,000원단위를 거스르기 귀찮으며 또한 플레이 인원이 많아 50만원권이 모자라게 되는 경우가 빈번한 경우 사용한다. 또한 모든 금액을 10분의 1로 줄여서 계산하는 룰도 있다. 이 역시 잔돈 때문에 발생하는 경우. 대신 ~~게임 시간이 길어진다~~

### 3.15. 은행장 룰

돈 계산이 귀찮거나 플레이어의 숫자가 맞지 않거나 4명 이상일 때 한 명에게는 은행장을 맡겨서 돈, 토지 증서관리나 월급지급 등을 담당하게 된다. 혹은 플레이어 중 한 명이 은행장을 겸임하는 대신에 인센티브를 주는 룰도 가끔 있다. 물론 귀찮기만 하고 직접 게임에 참여할 수는 없기 때문에 아무도 안 하려고 하기 때문에 돌아가면서 맡게 된다. [아주 가끔 여기서 인생 한 방이 터지는 광경을 관망하는 것 자체를 즐기려고 자처하는 플레이어도 있다.](#)

어떻게 보면 잉여스러운 역할이지만 사실 은행장이 있고 없고에 따라 게임 속도에 큰 영향을 준다. 플레이어가 일일이 증서찾고 돈 계산하고 등등을 따로 하기보다 행정통합시스템마냥 은행장이 앞서서 처리해주면 (즉, 모두의 마블에서 CPU역할) 굉장히 긴박한 게임진행도 가능하다. 단, 그 효과는 은행장의 도구 관리능력 혹은 계산능력에 따라 달렸다. 반대로 은행장이 계산을 자주 틀리거나 ~~밑장빼기를~~ ~~쓰거나~~ 게임규칙에 어두울 경우 특하면 진행이 막히거나 말다툼이 터지는 역효과도 난다.

공식을 자체가 빈약하고 변칙률이 흔하게 적용되는 부루마블 특성상 규칙 적용이 애매한 상황에서는 룰에 익숙한 사람이 맡아서 판단을 내리는 역할을 맡기도 한다. 물론 규칙도 제대로 모르면서 아는 척하면 플레이어들에게 망신당할 수도 있으니 초보면 은행장 맡았을 때 암전히 게임 보조나 제대로 하자. 은행장 성향에 따라서는 게임 도중에 개입해 돈을 뿌리거나, 재산 교환 등의 이벤트를 벌이기도 한다. 단, 은행장이 게임 판도를 바꿀 정도로 심각하게 개입하다 보면 싸움이 벌어질 수도 있으니 적당히 개입하자.

### 3.16. 특수능력

각 플레이어가 게임 시작전에 정해둔 능력들을 제비뽑기 등으로 나눠가지고 플레이하는 룰이다. 보통 게임 중 딱 한 번 특수한 능력을 발휘하는 액티브 능력을 주로 정해두는 경우가 많고 밸런스 조절만 잘 한다면, 모두의마블에 나온 능력을 액티브로 활용할 수 있고, 패시브 능력도 넣을 수 있다. 이하는 여러가지 예시들.

패시브<sup>[24]</sup>

- 복지센터로 오는 사회복지기금을 자신 소유의 자금으로 만든다.
- 출발지에 들어올때, 받는 월급이 30만원이 된다.

- 원한다면 황금열쇠를 받지 않고 넘길 수 있다.
- 정확히 '시작' 칸에 도착한 경우 원하는 자기 토지에 건물을 하나 세울 수 있다. <sup>[25]</sup>
- (대출 룰과 병행) 은행대출 한도가 1.5배가 되고 이자를 내지 않는다.
- 무인도에 갇히지 않는다. or 무인도에 도착했을시, 다음 턴에 바로 무인도를 탈출하고, 주사위를 던진다.
- 더블이 나왔을 때 원한다면 주사위를 한 번 더 던지지 않고 턴을 넘길 수 있다.

#### 액티브<sup>[26]</sup>

- 자신이 주사위를 굴리는 턴에, 원하는 황금열쇠 칸으로 순간 이동한다.
- 자신이 주사위를 굴리는 턴에, 주사위를 굴리지 않는대신 1~3 중 선택한 만큼 앞으로 이동한다.
- 자신이 주사위를 굴려, 상대방의 땅에 도착해 통행료를 지불해야 할 경우, 통행료가 반값이 된다.
- 자신이 주사위를 굴리는 턴에, 주사위를 굴리기전 자신이 지정한 토지의 건물 하나를 파괴한다.
- 자신이 주사위를 굴려, 황금열쇠칸에 도착해, 황금열쇠를 받았는데 불리한 것이 나왔을 경우 이행하지 않고 넘길 수 있다.

이하는 게임을 파괴할만한 강력한 특수능력이다.

(이 하의 능력들은, 다 액티브 능력이다.)

- 자신의 턴을 2번 진행한다.
- 자신이 지정한 플레이어가 다음턴에 낼 통행료를 2배로 만든다.
- 자신이 지정한 플레이어에게 반액대매출을 시전한다.
- 자신이 지정한 플레이어를 앞 뒤로 1~2칸 옮긴다.
- (토지 매입 룰과 병행) 자신이 지정한 상대 토지의 매입가격이 절반이 된다.
- (토지 매입 룰과 병행) 자신이 지정한 토지는 영구적으로 자신의 것이 되어 상대의 매입과 반액대매출로부터 보호된다.

## 3.17. 벌금제

플레이어가 게임을 방해하거나, 규칙을 위반하거나, 꼼수 쓰다가 적발되었을 경우 부루마불 돈으로 벌금을 물리는 룰이다. 규칙 위반 때문에 괜히 분쟁 일어나는 것을 막는 데 좋다. 벌금 액수는 가볍게 몇천 원부터 몇백만 원까지 플레이어들이 알아서 정하면 된다.

### 3.18. 은행에 돈이 부족할 경우

게임이 장기전이 될 경우, 은행에 현금이 부족해지는 경우가 생기는데, 이때 종이 돈을 만들거나 할 경우 시간이 오래 걸리므로 플레이어들에게 돈을 뜯어내는 방식이다. 방법은 천차만별인데, 대표적인 방법이 토지, 건물 제외 현금의 일정 비율을 은행에 내놓도록 하는 것. 아니면 가위바위보, 주사위 굴리기 등을 통하여 한 사람한테 몰빵해서 현금을 모조리 털어가는 방법도 있다. 만약 이 규칙을 적용하게 되면 은행에 돈이 얼마 남지 않았을 때 플레이어들이 토지와 건물을 마구잡이로 사들인다. 그러면 역으로 건물이 부족해진다. 반대로 0을 하나씩 더 붙여 화폐 가치를 변경하고 자산가치를 초과한만큼 종이지폐를 회수하는 경우도 있다. 예를 들어 플레이어가 가진 돈이 1천만원이라 할때, 기존 50만원권 지폐 1장당 실제 가치를 500만원으로 선언한 후, 50만원권 종이지폐 2장으로 1천만원을 통치고 나머지 지폐는 은행이 회수하여 게임에 활용하는 방식.

### 3.19. 은행장의 특권

만약 자신이 은행장인 경우, **법카**를 쓸 수 있는 막강적인 룰도 있다. 하지만 법카를 계속 쓸 수록 게임이 끝이 안 나기 때문에 상대방이 싫어한다. 그 외에 꿀찌 플레이어에게 추가 대출을 해 주거나 치명적인 상황에서 연명시킬 수 있는 권리를 공식적으로 주는 경우도 있다.

그리고 은행장이 수고비로 천원을 청구하기도 하는데, 은근 짜증난다.

### 3.20. 더블 제한

더블이 나왔을 때 주사위를 한 번 더 던지는 기회를 한 턴당 한 번 내지는 두 번으로 제한하는 룰이다. 초반에 오리지널처럼 더블이 계속 나와서 주사위를 한 번 더 던질 기회를 연속으로 받을 경우 다른 플레이어가 너무 불리해질 가능성이 높으므로 제한을 두는 것.

다만, 후반전으로 가면 증서의 대부분을 플레이어가 이미 구입한 상태인지라<sup>[27]</sup> 더블이 나온다고 마냥 좋은 것만은 아니기에, 더블 제한을 전반전에만 적용하기도 한다.

참고로 원류인 모노폴리의 경우 더블 제한이 아예 정식 룰인데, 모노폴리는 한 턴에 더블이 세 번 나오는 즉시 감옥으로 끌려간다. 이를 부루마불에 적용하면, 한 턴에 더블이 세 번 나오면 즉시 무인도로 강제 이동하도록 할 수 있다. 이 경우 황금열쇠와 마찬가지로 원래 위치에 관계없이 출발 월급을 받지 못한다.

## 3.21. 증서를 미리 가지고 시작하기

초반 밸런스 유지를 위해 각 플레이어가 증서를 미리 가진 상태로 시작한다. 다음과 같이 할 수 있다.

플레이어는 구매 가능한 토지 중 한국의 관광지와 탈것을 제외한, 건물을 지을 수 있는 23곳의 증서 중 1인당 4장(2-4인 공통) 또는 5장(3인의 경우) 또는 7장(2인의 경우)을 미리 가지고 시작한다. 23곳을 완전 무작위로 뽑게 되면 한 플레이어에게 비싼 증서들이 몰빵되어 유리해지거나 반대로 싼 증서들이 몰빵되어 불리해지므로, 다음과 같이 구간별로 나눠서 뽑는다.

- 제1라인의 타이페이, 홍콩, 마닐라, 싱가포르, 카이로, 이스탄불 중 추천해서 1곳의 증서를 각 플레이어에게 배분한다. 2인이 참가할 경우 앞의 3곳(타이페이, 홍콩, 마닐라)과 뒤의 3곳(싱가포르, 카이로, 이스탄불)으로 나눠서 앞뒤로 한 장씩 두 장을 추천한다. 귀찮으면 그냥 3-4인과 동일하게 6곳을 하나로 묶어서 한 장씩만 추천해도 된다.
- 제2라인의 아테네, 코펜하겐, 스톡홀름, 취리히, 베를린, 몬트리올 중 추천해서 1곳의 증서를 각 플레이어에게 배분한다. 2인이 참가할 경우 1라인과 같다.
- 제3라인의 부에노스아이레스, 상파울루, 시드니, 하와이, 리스본, 마드리드 중 추천해서 1곳의 증서를 각 플레이어에게 배분한다. 역시 2인이 참가할 경우 1라인과 같다.
- 제4라인은 조금 다르다. 도쿄, 파리, 로마, 런던, 뉴욕 중 플레이어 수만큼 한꺼번에 추천한 뒤 1-3라인에서 뽑힌 증서의 총액이 낮은 순서대로 서울과 가장 가까이 위치한 땅을 배분한다. 증서 총액이 같은 경우 제3라인에서 뽑힌 증서 중 서울에서 먼 쪽의 증서를 받은 플레이어에게 우선권을 부여한다.
  - 만약 이게 귀찮으면 1-3라인과 동일하게 그냥 무작위로 추천한다. 단, 2인이 참가할 경우에도 그냥 1장씩만 추천한다.
- 3인이 할 경우 1-3라인에서 각 라인당 1장씩 3장을 추가로 추천한다. 그리고 먼저 뽑힌 증서 4장의 총액이 가장 낮은 플레이어가 3라인에서 추가로 뽑힌 1장을 갖고 그 다음 2라인-1라인 순서로 추가 증서 1장을 갖는다. 증서 총액 계산이 귀찮으면 4라인 증서 중 서울에서 먼 땅의 증서를 받은 순서대로 3라인-2라인-1라인 이렇게 배분하거나 그냥 주사위를 던져서 정해도 된다. 이마저도 귀찮으면 아예 이걸 생략하고 셋 다 4장씩 가진 상태로 시작해도 된다.

각 플레이어는 초기 현금에서 미리 가지고 시작하는 증서 값만큼 차감한 상태로 시작한다. 예를 들어, 초기 현금이 3백만원이고 추천 결과 카이로, 스톡홀름, 상파울루, 런던의 증서를 미리 가지고 시작하는 플레이어의 경우 10만(카이로)+16만(스톡홀름)+24만(상파울루)+35만(런던)=85만원을 차감해서 215만원을 가지고 시작한다.

다음은 4인 플레이에서 이 규칙을 적용한 예제이다. 초기 현금은 3백만원이라고 가정.

1-4라인 추천 결과				
라인	1P	2P	3P	4P
제1라인	싱가포르 (10만원)	이스탄불 (12만원)	카이로 (12만원)	홍콩 (8만원)

제2라인	코펜하겐 (16만원)	취리히 (18만원)	몬트리올 (20만원)	베를린 (18만원)
제3라인	마드리드 (28만원)	상파울루 (24만원)	시드니 (24만원)	부에노스 (22만원)
제4라인 (선추첨)	도쿄, 파리, 로마, 뉴욕 (서울에서 거리가 먼 순서대로 나열)			
4라인 분배				
1-3라인 합계 (순위)	54만원 (2위)	54만원 (3위)	56만원 (1위)	48만원 (4위)
제4라인	파리 (32만원)	로마 (32만원)	도쿄 (30만원)	뉴욕 (35만원)
1-4라인 합계	86만원	86만원	86만원	83만원
초기 현금 (차감 후)	214만원	214만원	214만원	217만원

## 3.22. 서든 데스

일반적인 승리 조건은 일정 시간 또는 일정 턴이 지났을 때 가장 많은 재산을 가지고 있거나 한 명을 제외한 모든 플레이어가 파산했을 때로 하는데, 이 둘을 합친 것이다. 게임이 너무 길어진다고 싶을 때 적용하면 좋은 룰로, 일정 시간 또는 일정 턴이 지났을 때 파산하지 않고 남아있는 플레이어 중 재산이 가장 적은 플레이어 1인이 자동으로 탈락한다. 한 번만 적용할 수도 있고 계속 적용할 수도 있는데, 계속 적용할 경우 서든 데스가 발동한 시점에서 서든 데스를 다시 적용할 시간 또는 턴을 정해놓고 그 시간 또는 턴이 지나면 또다시 서든 데스가 발동한다.

재산 계산이 귀찮을 경우, 서든 데스 발동시 현금이 가장 적은 플레이어를 탈락시키는 방식으로 바꿀 수도 있다.

또 다른 방법으로는 서든 데스 발동시 일정 액수의 현금을 몰수해 가는 방법이 있다. 게임이 길어져서 은행장이 서든 데스를 발동하게 되면 그 시점에서 남아있는 플레이어들에게 각자 같은 액수의 현금을 몰수해 간다. 몰수당할 현금이 부족할 경우 땅을 팔아야 하며 땅을 다 팔아도 현금이 부족하면 그대로 파산 처리된다.



또 다른 방법으로는 4인 플레이시 모노폴리 밀리어네어(Monopoly Millionaire)처럼 한 사람이 파산하면 그 즉시 보유 현금이 가장 많은 사람을 승자로 해서 게임을 끝내는 것으로 정하는 방법도 있다.

### 3.23. 패자부활

3-4인이 참가하고 전반전과 후반전으로 나눌 경우 적용할 수 있는 룰로, 단 한 번 패자부활을 할 수 있는 룰이다.

우선 전반전은 모든 인원이 참가하고, 후반전으로 들어가게 되면 각 플레이어가 가진 현금을 비교해서 현금을 가장 적게 보유한 플레이어가 죽는다. 보유 현금이 공동 최하위인 플레이어가 있으면 해당 플레이어 간에 구입한 증서 총액을 비교해서 총액이 더 낮은 플레이어가 죽는다. 죽은 플레이어는 보유한 현금과 증서를 은행에 반납하지 않으며, 나머지 플레이어는 죽은 플레이어가 구입한 증서의 대지에 닿으면 죽은 플레이어에게 대지료를 지불한다. 쉽게 말해 무인도에 무기한 감금된 것과 같은 효과라고 보면 된다. 그리고 나머지 플레이어 중 먼저 파산한 플레이어가 나오면 죽은 플레이어와 패자부활전을 진행한다. 저 앞의 '모 아니면 도'와 같은 방식으로 진행하며, 죽은 플레이어가 승리하면 가지고 있던 현금과 증서를 그대로 가진 채로 부활한다. 반면 먼저 파산한 플레이어가 승리하면 죽은 플레이어가 가지고 있던 현금과 증서를 넘겨받고 부활한다. 단, 부족한 대금은 차감하지 않는다. 어느 쪽이든 부활한 플레이어는 출발 칸에서 시작하며, 출발하기 전 은행으로부터 소정의 지원금을 받고 지원금 한도 내에서 소유자가 없는 증서를 미리 구입하거나(단, 서울은 미리 구입할 수 없다.) 건물을 미리 지어놓을 수 있다.

만약 서울을 가진 플레이어가 죽으면 오히려 부활하는 플레이어가 유리해지는 문제가 있다. 이 밸런스 문제는 서울을 가진 플레이어는 죽을 수 없게 하거나, 아니면 죽기 전에 서울을 강제로 매각하는 식으로 해서 해결할 수 있다.

과워링크 **광고**

광고등록



#### 내차시세바로확인 국민내차팔기

[nationsellcar.co.kr](https://nationsellcar.co.kr)

내차시세조회 · 현금당일지급 · 무료빠른견적 · 무료출장방문

간편한 내차시세 1분견적+전국상사 경매입찰, 최대300만원UP+당일현금, 무료출장



#### 비싸게내차팔기 SK다이렉트카

[skdirect.kr](https://skdirect.kr)

내차시세조회 · 현금당일지급 · 무료빠른견적 · 무료출장방문

전국 1000여개 매입업체 비교견적, 최대300만원UP+당일현금지급, 무료출장방문



#### 신축빌라매매 라라하우스에서!

[라라하우스.com](https://larahouse.com)

역세권빌라 · 낮은입주금 · 신혼부부추천 · 잔여세대특가  
생초, 디딤돌, 신생아 대출 80%, 1금융대출 저금리, 적은입주금, 실매물 건축주직분양

[1] 3장인 것도 있다.

[2] 293~243만원

[3] 보통 선을 정하는 방식은 가위바위보or주사위를 던져 높은수가 선이 되는 방식.

[4] 거스름돈을 받고싶다면 그렇게 물을 정하면 된다.

[5] 파산되었을시 무조건 최하순위로 고정된다, 여러명이 파산됐다면 먼저 파산된 순으로 하순위를 받게된다.

[6] 가지고 있는돈 + 가지고 있는 도시를 모두 판 돈 - 빚

[7] 신판 중형에서는 모두 노란색이다.

[8] 모노폴리에서는 이 작전은 손해가 커서 하지 않는다. 일단 건물을 그 땅에 오지 않아도 지을 수 있는 것은 마찬가지지만 같은 색 독점이 필요하고, 건물을 팔 때는 건설비의 반액만 받을 수 있기 때문이다.

[9] 두 개나 세 개 등을 주장하는 경우도 있는데, 이는 분명히 잘못된 것이다. 구판 5000원 짜리에서는 건물을 사면 건물 모형이 아닌, 해당 땅 칸의 네모난 칸에 딱 맞는 작은 종이크드를 주었는데, 이것을 그 위에 올려놓는 방식으로 진행되었다는 것과 대지료/임대료 지불 방식에서도 그러한 차이를 보인다. 막말로 건물을 여러개 짓는게 가능하다면 그 누구도 자금을 엄청나게 많이 주는 게임이 아니라면 호텔을 올리지 않을 것이다.

[10] 그런데 규칙서에 몇 개까지 가능하다는 말이 처음부터 없었다. 굳이 말하자면 규칙서 및 땅문서에 나온 통행료 액수가 별장 1채, 별장 2채, 빌딩, 호텔이 있는 경우 4가지뿐이고 이 이상 지을 경우 통행료를 산정할 공식같은걸 알려주지 않는 점, 또 위에서 서술된 컴포넌트 크기등을 통해 한 땅에 건물은 별장 1~2개, 또는 빌딩이나 호텔 하나만 짓는 것이 옳지 않을 규칙일 것으로 추정하는 것. 그나마도 한 종류만 가능한지 여러 종류가 가능한지도 안 나와 있다. 다만 어차피 통행료 산정 기준은 일정하기 때문에(그런데 별장 2개의 가격이 별장 1개 가격의 2배가 아니란 점에서 산정이 안 일정하다 볼 수 있다) 하우스를(?)로 건물 개수 제한이 없는 플레이를 하더라도 큰 무리는 없다. 결국 부루마블 규칙도 거의 민속놀이 수준으로 하는 사람마다 제멋대로인 것. 구비놀이도 아닌 제작자가 명확히 알려진 게임이 저런 식이라는 건 상당한 문제다.

[11] 4바퀴면 별 것 아니라고 생각할 수도 있지만 지구를 4번 지나치고 행성을 구입했다면 기지 완성때까지 적어도 7바퀴를 돌아야 한다는 이야기이며 더욱이 행성이 5개 이상인 경우에는 1바퀴를 돌아도 모든 행성에 기지를 건설할 수 없게 된다. 그리고 행성에 기지 1~2개 건설된 것으로는 통행료가 미미하기 때문에 게임의 유불리를 바꿀 힘이 없다. 거기에 헬리콥터 때문에 지구에서 기지를 보충받지 못 하는 경우도 있다.

[12] 예를 들어 땅값이 가장 싼 타이페이의 경우 별장을 하나만 지었을 경우 별장 건설비는 5만원인데 별장 1채의 통행료가 겨우 1만원이라 상대가 5번 달아야 별장 1채 건설비를 회수할 수 있으며, 별장 2채의 통행료는 3만원으로 오르지만 그래봤자 상대가 4번 달아야 손익분기점을 넘긴다. 심지어 땅값이 가장 비싼 런던/뉴욕에서도 별장 하나만으로는(건설비 20만원, 통행료 17만원) 2번 달아야 손익분기점을 넘기며 증서값(35만원)까지 고려하면 4번 달아야 손익분기점을 넘긴다.

[13] 엘시티, 웨스틴 조선호텔의 건물과 모양이 매우 유사하다.

[14] 규칙서에는 관련 내용이 명시되지 않았으므로 사실은 무엇이 원칙이고 무엇이 변형인지 불명확.

[15] 통상적으로 콜롬비아호의 가격이 45만원이니 55만원으로 통행료를 인상하는 경우가 많다. 원래 콜롬비아호의 통행료는 40만원.

[16] 물론 실제 민법에서의 저당이나 양도담보, 가등기담보 같은 담보물권처럼 제3취득자와 물상대위의 법리를 이용해서 타인에게 매각이 가능하게 하거나 반액대매출시 반액은 채권자가 가지고 남은 채무는 일반대출로 전환하는 등 여러 변형이 가능하다.

[17] 구입비 기준 뉴욕 35만+별장 20만\*2+빌딩 60만+호텔 100만

[18] 예시 : 호텔 6개, 빌딩 10개, 별장 2개 ( $2*6=12$ 만원,  $1*10=10$ 만원,  $0.5*2=1$ 만원 총 23만원 사회복지기금 납부

[19] 건물과 마찬가지로 다시 그 땅에 들어가야 팔 수 있는 룰을 적용한다.

[20] 생각이 얕은 친구가 있을때 필승 전략으로, 시작하자마자 대출 최대로 지르고 땅을 조~~~~금 사서 대출 못 갚을 만큼 해놓고 버티면 된다.

[21] 실제로 돈이 부족해서 땅을 팔아야 하는 상황에 몰렸을 때 승산이 없다는 판단이 서면 땅을 팔아서 대금을 낼 여력이 남아있더라도 파산 선언하고 물러나는 경우가 보통이다.

[22] 출발라인에 있는 땅의 경우, 별장을 지었어도 천원단위 거래가 생기긴 한다.

[23] 1만원으로 뺨튀기는 실제로 현재 황금열쇠의 생일축하 카드 금액이 1만원으로 버프되면서 반영되었다.

[24] 게임중 계속 사용할 수 있는 능력.

[25] 이 능력은 모두의마블의 출발지에 정확히 도착했을시 자기 토지에 건물을 하나 세울 수 있는 기능과 완전히 같다.

[26] 게임중 원할때 딱 한번 사용할 수 있는 능력.

[27] 하지만 후반전도 어느 정도 진행하다 보면 거지 플레이어가 증서를 가진 채로 파산하거나 파산을 면하기 위해 증서를 팔아버려서 빈 땅이 드문드문 생겨나기도 한다. 아니면 황금열쇠에서 반액대매출이 떴서 알짜배기 땅의 증서가 한 장 풀리기도 한다.



이 저작물은 [CC BY-NC-SA 2.0 KR](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/kr/)에 따라 이용할 수 있습니다. (단, 라이선스가 명시된 일부 문서 및 삽화 제외)  
기여하신 문서의 저작권은 각 기여자에게 있으며, 각 기여자는 기여하신 부분의 저작권을 갖습니다.

나무위키는 백과사전이 아니며 검증되지 않았거나, 편향적이거나, 잘못된 서술이 있을 수 있습니다.

나무위키는 위키위키입니다. 여러분이 직접 문서를 고칠 수 있으며, 다른 사람의 의견을 원할 경우 직접 토론을 발제할 수 있습니다.