

게임 방법

인원:2~4명

1. 자신의 캐릭터를 선택한다
2. 턴 순서를 정한다
3. 자기 차례가 되면
 - 3-1 주사위를 던진다
 - 3-2 도착한 칸의 장애물 효과를 받는다
 - 3-3 자신의 캐릭터 스킬을 사용할 수 있다
4. 상점에 도착하면 지금까지 모은 골드로 아이템을 살 수 있다, 상점에서는 스킬 사용이 불가하지만 상대의 모든 스킬이 무시된다
5. 사망 시 자신이 마지막으로 지난 상점이나 리스폰 지점에서 부활한다, 부활 후 자기 턴이 돌아올 때 까지는 무적이다
6. 가장 먼저 골인 지점에 들어간 플레이어가 승리한다. 2~4등은 킬 수가 많은 순서대로 가려진다.

게임 설명

■ 개요

턴 순서대로 주사위를 던져 골인 지점에 가장 빨리 들어가면 승리하는 보드게임 형식과 아이템을 구매해 성장하고 스킬을 사용해 상대를 공격할 수 있는 RPG 형식을 결합한 게임

■ 보드판

보드판의 예시(왼쪽 상단에서 오른쪽으로 진행, 시작지점 바로 아래 칸이 골인지점이다)



주사위를 던져 나온 숫자에 따라 이동하며 도착한 칸의 효과를 받는다. 칸의 종류는 3종류가 있다

1. 골드 지급(각 칸 별로 받는 골드가 정해져 있음)
2. 장애물
3. 상점

■ 장애물

- ## 1. 이로운 장애물

예시:



- 모든 스킬 대기시간 초기화



- 상대의 스킬이나 해로운 장애물을 1회 무시하는 방어막 지급

2. 해로운 장애물

예시:



- 체력 -10



- 속박 1턴(다음 턴에 주사위를 던질 수 없음)



- 골드 -60 후 상대에게 나눠 줌

3. 게임의 판도를 바꿀 수 있는 장애물

예시:



- 원하는 상대 1명을 앞뒤 5칸 이내의 칸으로 즉시 강제 이동



- 가장 가까운 플레이어와 즉시 위치 교환

4. 랜덤 장애물

예시:



도착 시 다음 6개 중 하나의 효과를 랜덤으로 받는다

1. 100골드 지급
2. 골드 2배로
3. 신속 2턴
4. 체력 절반으로
5. 골드 절반 몰수
6. 체력 -50, 다음 턴에 한번 더

■ 상점

- 주사위를 던졌을 때 상점에 도착하거나 상점을 지나칠 수 있는 숫자가 나오면 상점에 멈춰야 한다
- 상점에 도착하면 지금까지 모은 골드로 아이템을 구매할 수 있음
- 상점에 있는 동안은 무적임
- 상점에 도착한 턴에는 스킬 사용 불가

■ 캐릭터

게임 시작 시 플레이어 한 명당 하나의 캐릭터를 선택할 수 있음(중복선택 가능). 각 캐릭터마다 3개의 스킬이 있으며 아이템 구매를 통해 스킬을 더 강력하게 만들 수 있다

■ 기본 공격

두 플레이어가 같은 칸에 도착 시 서로 자동으로 기본 공격을 한다.

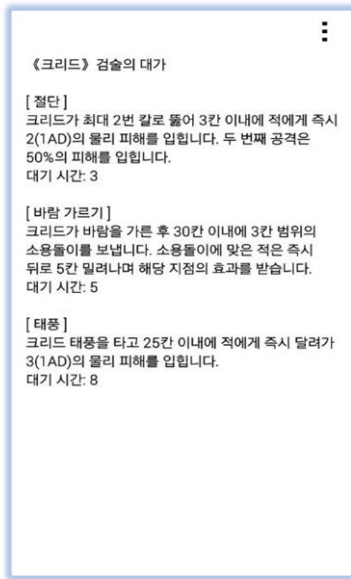
플레이어 A가 플레이어 B가 있는 칸 도착 시 A가 B를 먼저 공격 후 B도 A 공격, 데미지는 각 플레이어의 공격력과 같음.

■ 캐릭터 스킬

자신의 턴에 주사위를 던진 후 사용할 수 있음

각 캐릭터에게는 3개의 고유의 스킬이 있음

캐릭터 예시:



■ 대기 시간- 스킬을 사용 후 일정 턴이 지난 후에 다시 사용 가능

■ 사정거리- 일정 범위 내의 상대에게만 스킬 사용 가능

■ [절단],[태풍]은 targeting 스킬

■ [바람 가르기]는 non-targeting 스킬

■ 처음 시작시에는 첫번째 스킬만 사용 가능, 일정 지점을 지나면 2번째와 3번째 스킬도 사용 가능하다

■ 스킬의 종류

● 공격형 스킬- 상대를 방해하거나 처치해서 상대의 승리를 막는 스킬

1. Targeting 스킬: 사정거리 내에 원하는 상대를 선택해 즉시 피해를 줌
2. Non-targeting 스킬: 사정거리 내에 일정 크기의 투사체를 발사함. 다음 턴에 상대가 그 투사체가 있는 칸에 도착하면 피해를 입는다

● 방어형 스킬- 상대의 스킬이나 장애물을 피하거나 그 피해를 줄인다

■ 사망

상대의 스킬이나 장애물에 의해 체력이 0 이하가 되면 사망한다. 사망 시 자신이 마지막으로 지난 상점 혹은 정해진 부활 지점에서 즉시 부활한다(상점에서 부활 시 아이템구매 가능), 부활 후 자기 턴이 돌아올 때 까지는 무적이다

■ 킬

상대가 나의 기본 공격이나 스킬을 맞고 사망 시 킬 포인트가 1 오르며
일정량의 골드가 지급된다

■ 어시스트

나의 기본 공격이나 스킬을 맞고 피해를 입은 상대가 3턴 이내에 사망 시
어시스트로 인정되고 일정량의 골드가 지급된다(킬 시 받는 골드보단 적
음)

■ 상태 효과

- 신속: 다음 턴에 나온 주사위 숫자에 2를 더한다
- 둔화: 다음 턴에 나온 주사위 숫자에서 2를 뺀다(-1이면 뒤로 1칸)
- 속박: 다음 턴에 주사위를 던질 수 없다
- 침묵: 다음 턴에 스킬을 사용할 수 없다
- 실명: 다음 턴에 기본공격을 할 수 없다

예시: 둔화 2턴- 다음 2턴 동안 주사위 숫자 -2