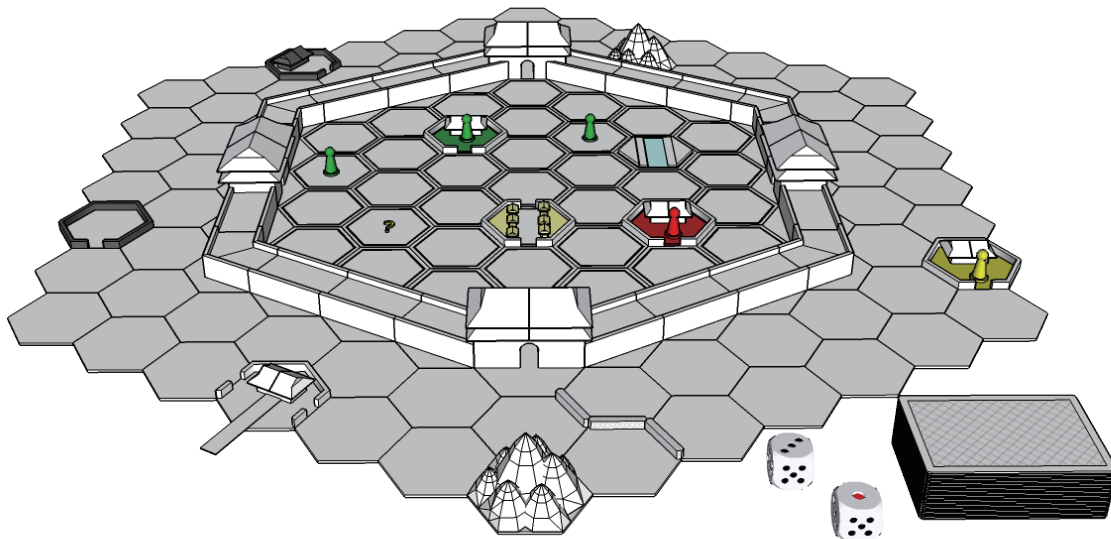


보드 게임 <추노>



게임 시나리오

최대감네 노비들이 앙심을 품고 도망 갔습니다. 최대감은 바로 관청에 신고했고, 관군들은 도망 노비를 잡기 위한 추적을 시작합니다. 최대감은 절차가 복잡한 관군들이 미덥지 못해 사실 추노꾼에게도 의뢰하게 됩니다. 관군들은 사실 추노꾼들을 불법으로 규정하고 단속 중이었던 탓에 추노꾼들은 조용히 정체를 숨기고 도성으로 들어오게 되는데...

노비

노비는 최대감집에서 시작한다.
관청을 습격 노비문서를 탈취해야한다.
노비문서는 하나다. 노비문서가 없는 노비가 노비문서를 가진 노비를 잡으면 노비문서를 넘겨받을 수 있다.
시장에서 돈을 구해야한다.
빨래터에서 옷을 훔쳐야 도성을 벗어날 수 있다.
노비문서와 옷, 돈 모두를 가진 노비가 항구에 도착하여 배를 타면 승리.

관군에게 붙잡히면 감옥에, 추노꾼에게 잡히면 최대감 집에 감금된다.

감옥과 최대감 집을 습격해 갇혀 있던 다른 노비를 구할 수 있다.
다른 노비를 구하면 그 노비가 가진 것(옷을 제외한 돈, 노비문서, 행운카드 등) 중 하나를 뺏을 수 있다.

훈련소에서 무기를 취득하면 추노꾼을 잡을 수 있다.관군에게 잡혔을 경우, 1회 탈출할 수 있다. 무기는 일회용이다.

추노꾼

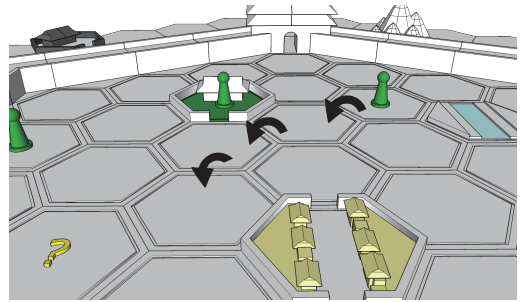
추노꾼은 도성 외곽에서 추노꾼 집에서 출발한다.
1차 목적지는 최대감 집이다. 도착 이후부터 노비를 잡을 수 있다.
도성을 자유롭게 오간다.
무장 노비에게 잡힐 경우 집에서 다시 시작. 1턴 쉬다. 두번째 잡히면 패배.
관군에게 잡힐 경우, 감옥으로 간다. 1턴 쉬고 다시 나올 수 있다. 두번째 잡히면 패배.
노비를 모두 잡고 최대감 집에 도착하면 승리

관군

관군은 관청에서 출발한다. 먼저 최대감택에 도착해야한다. 다음으로 훈련소에서 무기를 지급받으면 이때부터 노비와 추노꾼을 잡을 수 있게 된다.
도성을 자유롭게 오간다.
4대문 필드에 들어서면 다음 턴에 양옆 문으로 한번에 이동 할 수 있다.
노비 모두를 잡으면 승리.

게임의 시작

플레이어 카드를 뽑는다.
도성 내부 필드는 관군 카드를 뽑은 플레이어가 무작위로 섞어 반시계방향으로 깔 수 있다.
추노꾼 카드를 뽑은 플레이어는 도성 외곽의 지형지물을 설치할 수 있다. 6개 방향에 각 하나씩을 둘 수 있으며 건물 옆에 건물을 둘 순 없다.
노비1이 가장 먼저 시작한다. 노비2->노비3->관군->추노꾼 순으로 시작한다.
주사위는 두개를 던진다. 큰 수에서 작은 수를 뺀만큼 움직인다.
6개의 방향으로 어디든 이동 가능하다.



주사위의 수가 5와 1이 나온 경우, 4칸을 이동한다.

지형

건물을 입구의 방향으로만 출입이 가능하다.
빨래터의 입구는 따로 없다.

빈 필드

자유롭게 오갈 수 있다.

최대감 집

노비의 출발지
추노꾼에게 잡히면
이곳에 감금된다.

관청

관군의 출발지
노비문서가 보관되어
있다.

시장

돈을 얻을 수 있다.

빨래터

옷을 구할 수 있다.

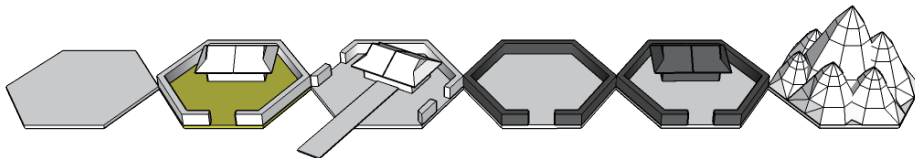
행운카드

카드를 뽑는다.

도성 안



도성 밖



빈 필드

자유롭게 오갈 수 있다.

추노꾼 집

추노꾼의 출발지
무장노비에게 당하면
이곳에서 다시 시작

항구

노비의 최종 목적지

감옥

잡힌 노비가 감금된다.

훈련소

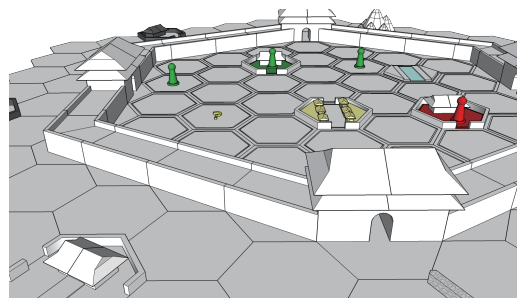
관군의 2차 목적지.
노비는 무기를 얻는다.

산

지나갈 수 없다.

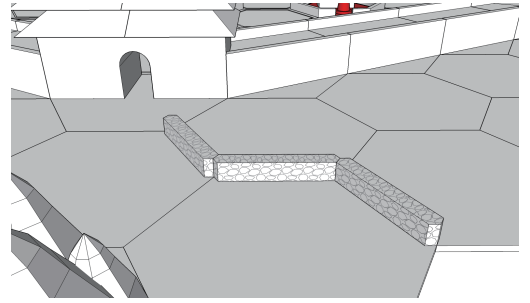
문과 도성 필드

플레이어들의 이동에 제한을 둔다.
노비는 옷이 있어야 도성 밖으로 이동 할 수 있다.
모든 플레이어들은 문을 통해서만 도성의 안과 밖을 왕래할 수 있다.
관군은 성곽을 따라 한번에 대문과 대문을 이동할 수 있다.



행운 카드

특정 방향으로 강제 이동한다.
원하는 곳에 벽을 세워 이동을 제한한다.
벽을 부술 망치를 얻을 수 있다. 노비는 망치를 무기로도 사용가능하다.



벽 - 이동을 제한한다.