

Wolfgang Riedesser

AVE CAESAR

빠르게, 격렬하게, 짜릿하게! - 명성과 영광을 위한 대담한 전차 경주

아베 시저는 최대 6명이 함께 즐길 수 있는 흥미진진한 전차 경주 게임입니다. 게임 규칙은 쉽지만, 게임을 잘하는 것은 어렵습니다!

가슴 졸이는 전차 경주를 경험하세요! 위치를 확보하며 순간적인 판단으로 최선의 전략을 찾아내야 합니다!

전차를 이끌고 흠먼지 속에서 치열한 신경전을 벌이며 3바퀴를 완주한 뒤, 결승선을 최초로 넘는 사람은 누구일까요?

명성과 영광을 위한 싸움에는 양보가 없습니다. 무자비하게 달리는 것만이 명성을 쟁취하는 방법입니다.

경주 도중 상대를 바깥쪽 경로로 몰아넣고, 상대의 진로를 방해하며, 로마 제국 최고의 전차병이 되세요!

구 성 품



3장의 양면 게임 보드와 연결 부속 2개

8가지 경주 트랙을 조합할 수 있습니다.



전차 6개와 코인 6개 (6가지 색상당 1개씩)



- 100 x 6개
- 200 x 6개
- 300 x 1개
- 400 x 6개
- 600 x 1개
- 900 x 1개

변형 게임 7용 세스테르티우스 토큰 21개



트랙 선택 카드 8장



점수 토큰 75개

- 1점 x 24개
- 3점 x 18개
- 5점 x 15개
- 10점 x 12개
- 20점 x 6개



이동 카드 144장

6가지 색상의 카드 덱, 색상당 24장, 이동 수치(1~6)마다 4장씩

도움말: 카드 덱 하나에 이동 수치를 모두 합하면 84입니다. 3바퀴의 경주 동안 84의 이동 수치를 사용합니다.



변형 게임 6용 이동 카드 18장



변형 게임 2용 공격 토큰 20개

게임 준비

- ① 각자 색상을 정해 해당하는 **색상의 전차와 코인, 카드 한 더미(24장)**를 가져갑니다.



사용하지 않는 전차, 코인, 카드는 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

도움말: 6인 미만으로 게임을 하실 경우, 변형 게임 1번 "검투사들의 추격!"을 적용하면 게임을 더 흥미진진하게 즐길 수 있습니다(8쪽을 참고하세요).

- ② 첫 게임의 경주 4번은 다음 장에 이어지는 추천 트랙 사용을 권장합니다. 이후 게임부터 트랙 선택 카드를 섞고 무작위로 한 장을 뽑아서 이번 경주에 사용할 트랙을 정합니다.

- ③ 2장의 게임 보드를 조합하여 **경주 트랙**을 준비합니다. 양면 인쇄된 게임 보드 3장으로 8가지 트랙을 만들 수 있습니다. 연결 부속을 게임 보드 중간에 끼워 사용하며, 정해진 트랙을 시계 방향으로 달리며 게임을 진행합니다.

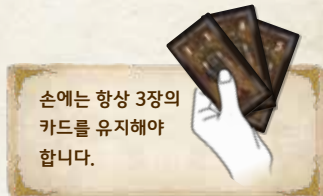
- ④ **점수 토큰**을 경주 트랙 옆에 놓습니다.

- ⑤ **시작 위치를 결정**하기 위해, 각자 카드를 섞고 무작위로 카드를 한 장 뽑습니다. 가장 높은 카드가 나온 사람이 시작 플레이어입니다. 시작 플레이어는 자신의 전차를 시작 위치 I에 놓습니다. 그 사람의 왼쪽에 앉은 사람이 자신의 전차를 시작 위치 II에 놓습니다. 그렇게 시계 방향 순서대로 각 플레이어의 시작 위치가 결정됩니다.



가장 높은 카드가 동점인 경우, 동점인 사람들끼리 시작 플레이어가 결정될 때까지 카드를 새로 뽑습니다. 시작 플레이어를 결정하면 각자의 카드를 다시 섞어서, 카드 더미를 앞면이 보이지 않게 자신 앞에 놓습니다.

- ⑥ 각자 자신의 카드 더미에서 **맨 위 3장의 카드**를 가져와, 자신만 내용을 확인합니다.



도움말: 시작 지점에 모두가 일렬로 나란히 서서 출발하는 것이 아닌, 3명씩 2열로 나뉘어 출발합니다. 따라서 2열에서 시작하는 사람들은 결승선(출발선)을 통과하려면 한 칸을 더 가야 합니다.



8가지 경주 트랙

트랙의 난이도는 다양합니다. 전차를 최단 경로로 달리면, 트랙에 따라 74에서 80의 이동 수치가 필요합니다. 이것은 트랙에 따라 이동 수치가 10에서 4의 여유분이 있음을 의미합니다. 하지만, 여유분이 부족할 수도 있기 때문에, 트랙의 모양이나 주어진 경주 상황에 맞게 지속해서 전략을 조정해야 합니다.

⇒ 게임 보드 1:

- 앞면 아레나(Arena)
- 뒷면 콘스탄티노플(Constantinople)

⇒ 게임 보드 2:

- 앞면 서커스(Circus)
- 뒷면 히퍼드롬(Hippodrom)

⇒ 게임 보드 3:

- 앞면 카르타고(Carthago)
- 뒷면 막시무스(Maximus)

아베 시저 게임을 처음으로 하는 사람이 있다면, 무작위로 트랙을 뽑지 말고 다음의 트랙으로 진행해 보세요.

순서	트랙	최단 코스 이동 수치	여분 이동 수치	최장 코스 1바퀴에 낭비되는 칸수	난이도
1	아레나-카르타고 Arena-Carthago	74	10	4	쉬움
2	히퍼드롬-콘스탄티노플 Hippodrom-Constantinople	77	7	10	어려움
3	서커스-막시무스 Circus-Maximus	79	5	8	어려움
4	히퍼드롬-카르타고 Hippodrom-Carthago	77	7	6	보통
5	아레나-막시무스 Arena-Maximus	75	9	7	쉬움
6	서커스-콘스탄티노플 Circus-Constantinople	78	6	9	어려움
7	히퍼드롬-막시무스 Hippodrom-Maximus	78	6	9	어려움
8	서커스-카르타고 Circus Carthago	78	6	5	보통

⇒ 첫 번째 경주: 아레나-카르타고 Arena-Carthago



⇒ 두 번째 경주: 아레나-막시무스 Arena-Maximus



⇒ 세 번째 경주: 히퍼드롬-카르타고 Hippodrom-Carthago



⇒ 네 번째 경주: 서커스-콘스탄티노플 Circus-Constantinople



게임 목표

아베 시저는 네 번의 경주로 진행됩니다. **한 번의 경주**는 모두가 **트랙을 3바퀴** 완주할 때까지 계속합니다. 3바퀴를 돌아서 결승선을 먼저 통과한 사람이 경주에서 승리합니다. 한 번의 경주가 끝나면, 각자 자신의 순위에 따라 점수를 얻습니다. **경주 네 번**이 끝나고, 점수가 가장 높은 사람이 게임에서 승리합니다.

게임 방법

차례 진행

시작 지점 1의 전차부터 차례를 시작하고, 시계 방향으로 진행합니다. 자신의 차례에 **반드시** 카드를 한 장 사용하고, 카드에 표시된 정확한 수의 칸을 이동해야 합니다. 비록 그것이 자신에게 불리한 경우에도 마찬가지입니다. 따라서 커브를 돌 때, 더 먼 길을 선택해야 할 수 있습니다.

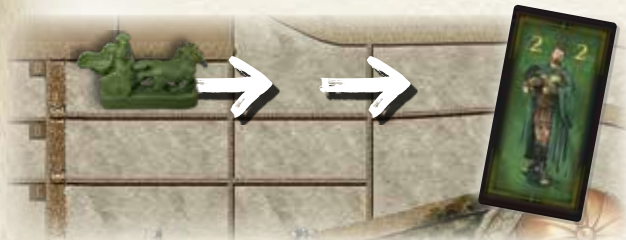
만약, 손에 든 카드 중 하나에 표시된 정확한 수의 공간을 이동할 수 없으면 차례를 잃습니다. 이때 필요하다면 다른 사람들에게 사용할 수 있는 카드가 없다는 것을 증명하기 위해, 손에 든 카드를 보여줄 수 있습니다.

카드를 썼으면, 자신의 카드 더미에서 카드 한 장을 손으로 가져와서 손에 든 카드를 다시 3장으로 채우고, 다음 사람의 차례가 됩니다.

경주 규칙

전차는 항상 한 칸에 하나만 있을 수 있습니다. 또한, 전차는 시계 방향으로만 전진할 수 있습니다.

카드를 사용해서 전차를 이동합니다. 3장의 카드 중 한 장을 선택해 앞면이 보이게 내려놓고, 카드에 적힌 이동 수치만큼 전차를 앞으로 옮깁니다. 그런 다음, 항상 손에 3장의 카드가 있도록 자신의 카드 더미에서 맨 위 카드를 가져옵니다. 그리고 시계 방향으로 다음 사람이 진행합니다.



예시: 2칸 직선 이동

차선 변경

전차는 대각선 앞칸으로 이동하여 차선을 변경할 수 있습니다. 하지만, 바로 옆 칸으로 이동할 수는 없습니다.

도움말: 전차를 이동하기 전에 코스를 주의깊게 살펴보면, 뒤따라 오는 사람들의 진로를 막을 수 있습니다. 이런 기회를 잘 살리는 것이 중요합니다.



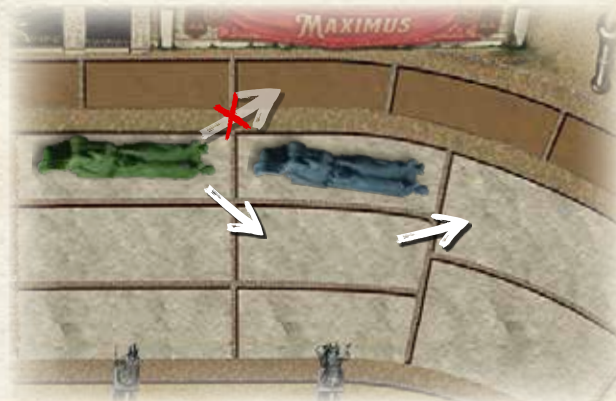
바로 옆 칸으로 이동할 수 없습니다.

벽으로 나뉜 구간

전차는 벽에 진입하기 전, 또는 벽이 끝나는 곳에서 대각선으로 이동하여 차선을 변경할 수 있지만, 벽을 뛰어넘어 차선을 변경할 수는 없습니다.



예시: 벽이 시작하기 전이나 끝난 후에 차선을 변경할 수 있습니다.



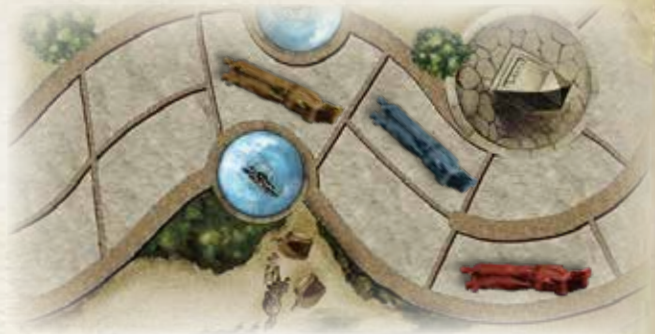
예시: 대각선 이동은 가능하지만, 벽을 통과할 수는 없습니다.

차로 감소

트랙에는 코스가 한 칸으로 합쳐지는 차로 감소 칸이 있습니다. 차로 감소 칸에 멈추는 것은, 뒤따라오는 사람들의 차례를 놓치게 만들 수 있는 좋은 방법입니다.

가로막기

다른 사람의 전차를 뛰어넘어 이동할 수 없습니다. 따라서 길이 가로막히면, 카드를 사용하지 않고 차례를 잃습니다.

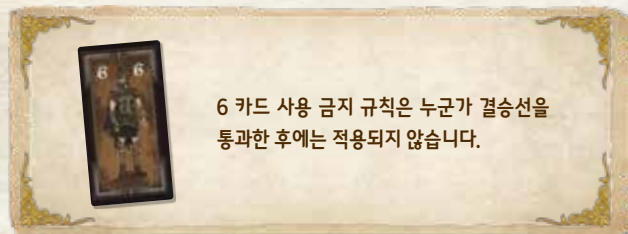


예시: 갈색 전차가 차로 감소 칸에 멈춰서, 뒤에 있는 전차들의 진로를 막았습니다.

결승선을 통과하지 못하셨나요?

만약 결승선을 통과하지 못하고 카드가 다 떨어졌다면, 그 전차는 즉시 트랙에서 제거됩니다. 이렇게 완주에 실패했다면, 이번 경주에서는 0점을 받습니다(7쪽을 참고하세요).

"6" 카드 사용 규칙



6 카드 사용 금지 규칙은 누군가 결승선을 통과한 후에는 적용되지 않습니다.

경주 출발에 6 카드 사용 금지

출발선 1열, 즉, 시작 지점 I, II, III에 있는 플레이어들은 자신의 첫 카드로 6을 낼 수 없습니다. 처음 카드로 6카드를 사용할 수 없습니다.

선두로 달릴 때 6 카드 사용 금지

선두, 또는 공동 선두인 플레이어는 6 카드를 사용할 수 없습니다. 따라서 선두 또는 공동 선두의 손에 6 카드만 3장이면, 카드를 사용할 수 없기 때문에 다른 사람에게 선두를 뺏길 때까지 차례를 건너뛰어야 합니다.



예시: 5인 게임입니다. 공동 선두인 녹색과 파란색은 6 카드를 사용할 수 없습니다.

누가 선두인지 명확하지 않은 경우?

커브 구간: 안쪽과 바깥쪽으로 돌고 있는 전차들이 선두인 경우, 누가 선두인지 명확하지 않을 때가 있습니다. 이럴 때는 커브 구간의 출구까지 칸수를 세어 선두를 구분합니다.

황제의 통로: 황제의 통로 안쪽의 전차와 바깥쪽의 전차는 황제의 통로가 끝난 첫 일반 칸부터 각 전차까지 칸수를 세어 선두를 구분합니다.

예외 상황

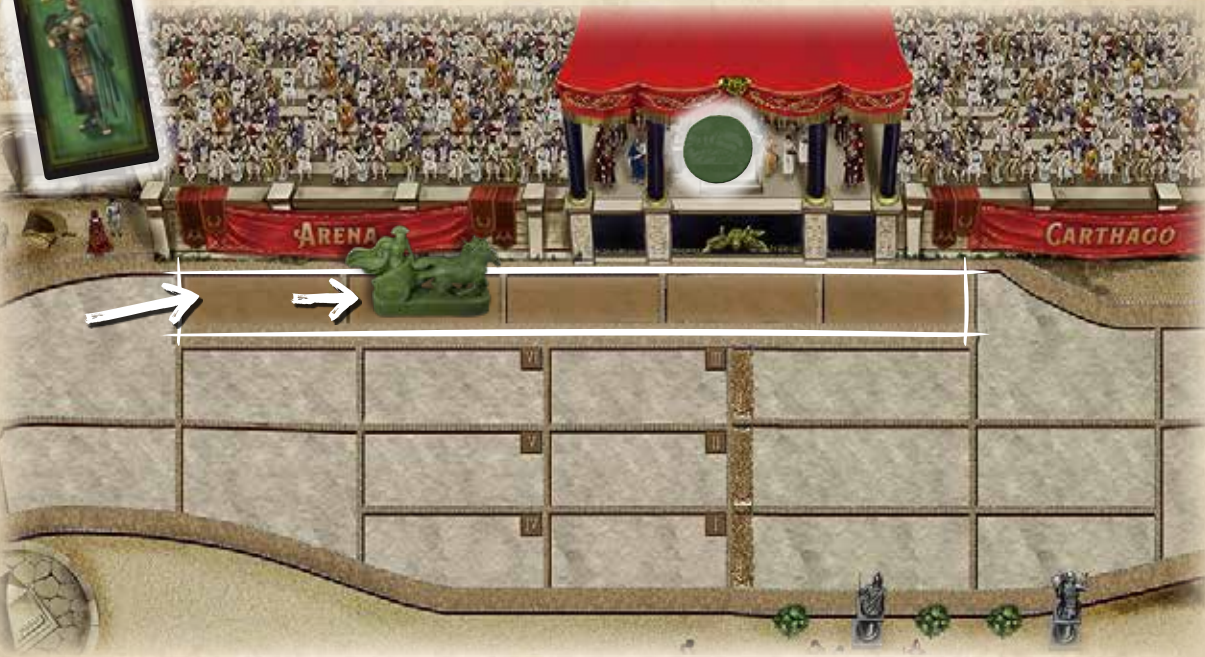
선두의 손에 6 카드만 있더라도, 다음 상황에서는 6 카드를 사용할 수 있습니다.

- ⇒ 선두가 차로 감소 칸에 있어서 경로를 가로막고 있는 경우
- ⇒ 공동 선두인 다른 사람과 같이 경로를 가로막고 있는데, 그 사람도 6 카드만 있는 경우



예시: 5인 게임입니다. 공동 선두인 녹색과 파란색의 손에 6 카드만 있으면, 둘 중에서 먼저 차례를 진행하는 사람은 6 카드를 사용할 수 있습니다.

황제의 통로



황제의 통로에서는 황실 인사인 "아베 시저!"를 외치며, 황제에게 경례합니다.

모든 플레이어는 경주의 첫 번째 또는 두 번째 바퀴를 돌면서 자신의 전차를 **황제의 통로**로 몰아야 합니다. 황제의 통로 중 한 칸에 멈추고, "아베 시저!"라고 외치며 황제의 관람석에 코인을 올려놓습니다. 인사를 한 플레이어는 다음 차례에 다시 경주로 돌아갑니다.

만약 두 번째 경주가 끝날 때까지 황제의 통로에 입장하여 코인을 올려놓지 못했다면, 황제의 분노를 사서 경주에서 실격되며, 경주를 가장 먼저 완주했다고 해도 점수를 받지 못합니다.

도움말: 황제의 통로에 진입하는 것을 잊지 마세요. 또한, 코인을 내지 않은 채, 황제의 통로를 통과하지 않도록 조심해야 합니다. 낮은 숫자의 카드가 없으면 어쩔 수 없이 통로에서 멈추지 못하는 상황이 발생할 수 있습니다.

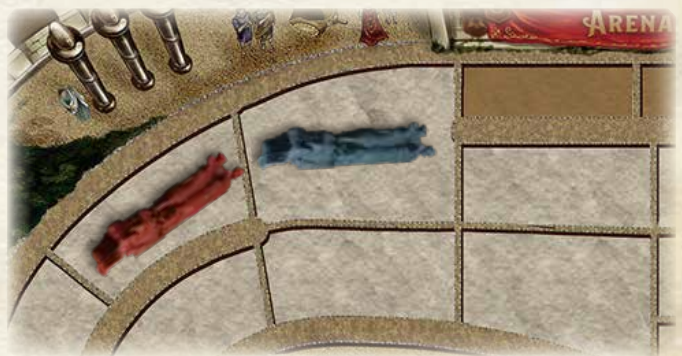
황제의 통로에 코인을 놓지 못한 사람도 해당 경주를 끝까지 합니다. 하지만, 점수를 얻을 수는 없습니다. 그 대신, 다른 사람들보다 높은 순위로 경주를 마쳐서 다른 사람들이 받을 점수를 줄일 수 있습니다.

추월 불가

여러 전차가 동시에 황제의 통로에 있을 수 있지만, 다른 전차들에 의해 갇힐 수 있습니다. 게임에서 항상 한 칸에 전차 하나만 있을 수 있고, 황제의 통로는 외길이기 때문에, 통로에 진입한 전차들은 추월할 수 없습니다.

입구 차단

만약 두 번째 바퀴에서 황제의 통로 입구를 다른 전차가 가로막고 있다면, 아직 황제의 관람석에 코인을 올려놓지 못한 사람 중에서 황제의 통로로 들어가기 원하는 사람들은 입구가 열릴 때까지 차례를 건너뛰니다.



예시: 빨간색이 2번째 바퀴에서 황제의 통로로 들어가고 싶으면, 파란색이 이동할 때까지 차례를 건너뛰니다.

황제의 통로 활용

이동하기 전에 황제의 통로 입구 경로를 주의 깊게 살펴보십시오. 숙련된 플레이어는 황제의 통로에 들어갈 생각이 없더라도, 입구 공간을 막는 것을 좋아합니다. 그리고 출구를 막는 것도 좋아합니다!

경주 종료와 게임 종료

트랙을 3바퀴 완주하고 결승선을 먼저 통과한 사람이 경주에서 승리합니다.

모두가 경주를 마치면 한 번의 경주가 끝납니다.

순위에 따라 점수 토큰을 받습니다. 황제의 통로에 코인을 놓지 못해서 실격된 사람들은 순위를 차지하지만, 점수 토큰은 받지 못합니다.

4번의 경주를 통해 가장 많은 점수를 모은 사람이 게임에서 승리합니다. 동점일 경우, 그들 중에 더 많은 경주를 승리한 사람이 승리합니다.

경주당 점수

1등	2등	3등	4등	5등	6등	완주 실패
8점	6점	4점	3점	2점	1점	0점

다음 경주

1. 자리 변경

이전 경주의 순위가 새로운 좌석 순서를 결정합니다. 승자는 항상 원래 자리에 그대로 있습니다. 다른 모든 사람은 이전 경주의 순위에 따라 자리를 바꿉니다. 2등이 승자의 왼쪽에 앉고, 그렇게 순위에 따라 시계 방향으로 앉습니다. 완주에 실패한 사람들은 마지막 순서입니다. 완주를 실패한 사람이 여러 명인 경우 탈락 지점에서 결승선까지의 거리가 짧은 순서로 출발 순서가 결정됩니다.

중요합니다: 새로운 좌석 순서가 새 경주의 출발 및 이동 순서가 됩니다.

2. 새로운 경주 트랙

모두가 새로운 좌석 위치에 앉으면, 새로운 경주 트랙을 준비합니다. 이전 경주에 사용했던 트랙 선택 카드를 게임에서 제거하고, 나머지 카드 중에서 한 장을 뽑습니다.

3. 출발 위치

이전 경주의 승자는 전차를 시작 위치 I에 놓습니다. 새로운 좌석 순서에 따라 2등은 시작 위치 II에 전차를 놓고, 시계 방향 순서로 시작 위치에 차례로 전차를 놓습니다.

4. 코인 회수

각자 황제의 관람석에서 자신의 코인을 가져와 자신 앞에 놓습니다.

5. 카드 섞기

각자 자신의 카드를 잘 섞어서 앞면이 보이지 않게 더미를 만들어 놓고, 맨 위 3장의 카드를 손으로 가져옵니다.

6. 새 경주를 시작합니다!



부 록

선택 규칙

게임을 좀 더 빠르게, 또는 전략적이거나 긴장감 넘치게 즐기고 싶은 분들을 위해 몇 가지 선택 규칙을 소개합니다. 대부분의 선택 규칙과 변형 게임은 서로 호환됩니다.

선택 규칙 1. 역동적인 점수 계산

아베 시저의 다른 버전인 "큐젯"의 점수 계산을 사용합니다.

게임 인원수	1등	2등	3등	4등	5등	6등	완주 실패
5-6	9점	6점	4점	3점	2점	1점	-1점
3-4	5점	3점	2점	1점	-	-	-1점
2	4점	3점	2점	1점	-	-	-1점

완주에 실패해서 -1점을 받을 때는 기존에 받았던 점수에서 내야 합니다. 기존에 받은 점수가 없다면, 공격 토큰을 받아서 감점을 표시합니다.

선택 규칙 2. 짧은 경주

4번의 경주가 아닌 2번 또는 3번의 경주만 진행합니다.

선택 규칙 3. 황제의 통로 입구 차단

아직 황제의 통로를 지나가지 못했는데 2바퀴째에 황제의 통로 입구가 다른 플레이어로부터 차단되면, 차례를 잃는 대신에 황제의 통로를 거치지 않고 계속 달려야 합니다. 경주가 끝날 때까지 경주에 참여하지만, 점수를 얻지 못합니다. 조심하세요! 이 사람은 잃을 것이 없습니다!

선택 규칙 4. 사치스러운 경주

카드에 숫자보다 이동할 수 있는 칸이 적더라도 반드시 카드를 사용해야 합니다. 이때는 카드의 숫자를 최대한 사용할 수 있는 코스로 가야 합니다. 사용하지 못하고 남은 숫자는 버려집니다. 한 칸도 이동할 수 없을 때만 차례를 건너뛸 수 있습니다. 이 선택 규칙을 적용하면 이동 수치가 부족해서 코스를 완주하지 못하는 상황이 자주 발생할 수 있습니다.



예시: 갈색의 가장 작은 카드는 4입니다. 4 카드를 쓰고, 두 칸을 전진합니다. 남은 이동 수치 2는 버립니다.

선택 규칙 5. 3장이 아닌 4장

손에 드는 카드를 3장이 아닌 4장의 카드로 진행할 수 있습니다. 4장 카드 옵션을 사용하면, 게임이 더 전술적으로 되며, 운 요소가 줄어듭니다.

숙련자를 위한 7가지 변형 게임

2에서 5인 게임과 숙련된 플레이어를 위한 변형 게임을 소개합니다. 변형 게임은 게임을 더 전략적이고 전술적으로 만들고, 행운 요소를 줄여서, 플레이어들이 더욱 집중하게 합니다. 대부분의 선택 규칙과 변형 게임은 서로 호환됩니다.

변형 게임 1. 검투사들의 추격!

검투사들의 출발 순서

6명 미만으로 게임을 하는 경우, 시작 지점의 나머지 칸을 검투사들의 전차로 채웁니다. 이들은 실제 플레이어를 대신하는 역할을 합니다. 따라서, 항상 6개의 전차로 경주를 시작합니다.

게임 준비

검투사들의 차례는 항상 마지막 플레이어의 다음 차례입니다. 플레이어가 사용하지 않는 색상의 카드 더미 중 하나를 검투사 카드 더미로 사용하고, 남은 모든 코인을 시작 순서대로 첫 번째 플레이어와 마지막 플레이어 사이에 배치합니다. 이는 플레이어들의 차례 이후, 검투사들의 차례를 잊지 않도록 상기시킵니다. 코인은 검투사들의 전차를 식별하는 데 도움이 됩니다.

게임 준비 예시: 4명의 플레이어 + 검투사의 전차 2대(파란색 및 노란색)



검투사의 카드 더미와 코인은 첫 번째 플레이어와 마지막 플레이어 사이에 놓입니다.

⇒ 검투사 규칙

검투사들은 마지막에 이동하기 때문에, 검투사들의 이동은 항상 시작 순서의 마지막 플레이어가 담당합니다.

검투사들은 항상 자신에게 유리하게 움직이고, 다른 플레이어에게는 불리하게 움직입니다. 누군가 검투사의 전차 위치에 대해 의견이 일치하지 않으면, 이때는 마지막 플레이어가 결정합니다.

⇒ 검투사 차례 시작

검투사들의 첫 번째 차례는 플레이어들 모두가 첫 번째 차례를 마친 직후입니다. 마지막 플레이어는 검투사 카드 더미를 섞고, 무작위로 카드를 뽑아 첫 번째 검투사를 이동합니다.

다음 카드를 뽑아, 다음 검투사를 이동시키는 방식으로 진행합니다. 카드를 사용할 수 없는 경우, 해당 검투사는 이동하지 않습니다. 그런 다음, 다음 경주를 시작할 때까지 검투사 카드 더미를 한쪽으로 치워 놓습니다. 검투사는 경주 중에 카드로 이동하지 않습니다.

⇒ 검투사 전차의 경주 중 이동: 2-4-6 규칙

검투사들은 특별한 규칙으로 이동하기 때문에, 마치 실제 플레이어를 상대하는 것처럼 경주를 박진감 넘치게 즐길 수 있습니다.

게임 중 검투사는 2-4-6 규칙에 따라 움직입니다.

- **선두: 2칸 이동.** 선두 또는 공동 선두인 검투사는 2칸 이동합니다.
- **중간: 4칸 이동.** 선두는 아니지만, 마지막 위치도 아닌 경우 검투사는 4칸 이동합니다.
- **꼴찌: 6칸 이동.** 꼴찌 또는 공동 꼴찌인 검투사는 6칸 이동합니다.
- **이동 불가:** 만약 검투사가 위의 규칙대로 정확한 칸수를 이동할 수 없다면, 그 차례에는 전혀 움직이지 않습니다.

검투사들은 가장 앞서있는 검투사부터 순서대로 이동합니다.

검투사들의 위치는 계속 변경되지만, 검투사 차례는 항상 마지막 플레이어의 다음 차례입니다. 검투사의 차례에는 가장 앞선 검투사를 먼저 이동하고, 두 번째로 앞선 검투사를 이동하는 방식으로 이동합니다. 커브 구간에서는 커브 끝까지 남은 칸이 적은 쪽이 앞선 검투사입니다. 남은 칸이 같다면 안쪽 차선의 검투사를 먼저 이동합니다.

검투사들은 황제의 통로에 들어가지 않습니다.

⇒ 순위와 점수

검투사들은 점수를 받지 않지만, 순위를 매기기 때문에, 다른 플레이어의 순위에 영향을 줍니다.

🔴 변형 게임 2. 전차 싸움

두 전차가 바퀴를 맞대고 달리면서, 채찍질하고 서로를 밀어내는 치열한 전차 싸움을 영화를 통해 보신 적이 있을 것입니다.

이 변형 게임에서는 공격 토큰을 사용합니다. 상대방에게 전차 싸움을 걸어 공격에 성공하면, 경주 점수 외에 추가로 점수를 획득할 수 있습니다. 다른 이들의 미움을 받을 수는 있겠지만, 로마 전차병이라면 이런 기회를 놓칠 수는 없습니다!

⇒ 전차 싸움 구간

벽으로 분리되지 않은 모든 칸에서 "전차 싸움"이 가능합니다.

전차 싸움을 하려면 다음의 두 조건을 만족하는 칸으로 자신의 전차를 이동해야 합니다.

- 상대방의 전차에 인접해야 합니다.
- 이동한 후, 자신의 앞쪽으로 한 칸 이상의 빈칸이 있어야 합니다.

그런 다음, 원래 규칙대로 카드 더미에서 맨 위 카드를 손으로 가져옵니다. 이제, 자신의 손에서 가장 높은 카드를 보여주어 상대방을 공격할 수 있습니다. 공격받은 사람은 자신의 손에 공격자가 보여준 것과 같거나 더 높은 카드를 가지고 있으면, 다른 사람들에게 보여줍니다. 손에 더 낮은 카드만 있다면, 이미 싸움에서 졌기 때문에 다른 사람들에게 카드를 보여줄 필요가 없습니다.

카드 숫자가 더 높은 사람이 승리합니다! **승자**는 전차를 한 칸 전진시킵니다. 보상으로 공격 토큰 1개도 받습니다. 경주가 끝나면 자신이 가진 공격 토큰 1개당 1점의 추가 점수를 얻습니다. 공격 토큰의 수량에는 제한이 없습니다. 만약 수량이 부족한 경우, 적당한 대체품을 사용합니다. **패자**는 자신의 전차를 한 칸 뒤로 옮깁니다.

양 플레이어의 첫 번째 카드의 숫자가 같으면, 두 번째로 높은 카드를 보여줍니다. 이어지는 모든 카드가 동일한 경우 이 "전차 싸움"은 무승부로 끝납니다. 전차 싸움에 사용한 카드는 다시 손으로 돌아갑니다.



예시: 노란색은 파란색 옆으로 이동하여, 전차 싸움을 시작합니다.

노란색이 이기면 노란색은 앞으로 한 칸, 파란색은 한 칸 뒤로 이동합니다. 파란색이 이기면 파란색은 앞으로 한 칸, 노란색은 한 칸 뒤로 이동합니다.

⇒ 연속 공격

공격한 사람이 전차 싸움에서 이겨서 한 칸 전진한 곳이 다른 "전차 싸움" 공간이라면, 또 공격을 할 수 있습니다. 아직 그의 차례이며 위의 설명대로 전차 싸움을 진행합니다.

⇒ 검투사와 전차 싸움

플레이어는 검투사와 "전차 싸움"을 할 수 있습니다. "4"보다 높은 카드를 보여주면 승리합니다. 승리하면 자신의 전차를 한 칸 전진시키고, 검투사의 전차는 한 칸 뒤로 이동합니다.

기억하세요:

- 전차 싸움은 지금 차례를 진행하고 있는 사람만 시도할 수 있습니다.
- 전차 싸움은 필수가 아닙니다. 전차 싸움이 가능한 칸으로 이동했더라도, 공격하지 않고 이동을 마칠 수 있습니다.
- 공격자가 양쪽 전차를 선택할 수 있는 경우, 어느 쪽 상대를 공격할지 결정해야 합니다.

변형 게임 3. 황제에게 맡긴 카드

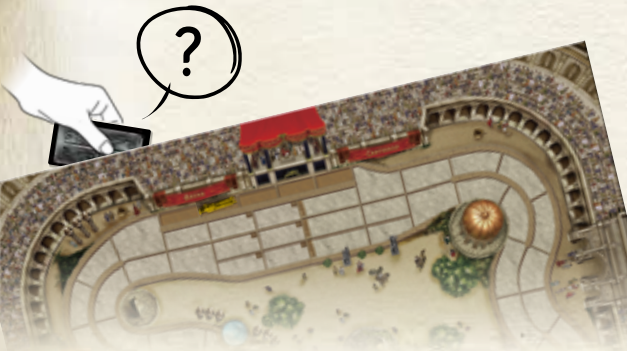
⇒ 게임 준비

이 변형 게임에서는 코인을 사용하지 않습니다. 모든 경주가 시작되기 전에, 각자 자신의 카드 더미를 섞고 맨 위의 카드 한 장을 내용을 보지 않고 가져옵니다. 그 카드를 앞면이 아래로 향하도록 하여, 자신 앞 게임 보드 아래에 반쯤 가려지게 놓습니다. 나머지 카드 더미는 원래 규칙대로 앞면이 보이지 않게 자신 앞에 놓습니다.

⇒ 맡겨 둔 카드 회수

모두가 경주 중에 황제의 통로를 통해, 자신이 내려 두었던 카드를 회수할 수 있습니다. 카드를 회수하려면 황제의 통로에서 자신의 전차를 멈춰야 합니다. 그런 다음 카드를 보충할 때, 카드 더미가 아니라 게임 보드 아래에 두었던 카드를 가져옵니다.

황제의 통로를 통과하는 것은 의무 사항이 아니며, 각자의 선택에 따라 맡겨 둔 카드를 받지 않을 수 있습니다. 이 변형 게임에서는 코인을 쓰지 않기 때문에, 이로 인해 실격되지 않습니다.



예시: 노랑은 황제의 통로로 진입하여 멈췄습니다. 자신의 앞 보드 아래 반쯤 끼워 둔 카드를 받습니다.

도움말: 노란색은 자신이 받을 카드의 가치를 모릅니다! 가치가 높은 카드라면 노란색은 카드를 얻기 위해 노력한 것이 기쁘겠지만, 그렇지 않으면 노란색은 경주를 마치지 못할 가능성이 커집니다. 낮은 가치의 카드라면 노란색은 황제의 통로에 진입하지 않는 것이 더 나았을 것입니다. 단순히 이동 수치만 낭비했고, 출구에서 막힐 위험까지 감수했습니다.



변형 게임 4.

4개의 카드 더미와 2장의 카드

도움말: 변형 게임 4와 6을 혼합해도 좋습니다.

이 변형 게임은 더 많은 전술과 집중력이 필요하며, 운 요소도 감소합니다. 전략을 잘 짚다면, 게임을 유리하게 풀어나갈 수 있습니다. 따라서 게임에서 질 경우, 단순히 운이 좋지 않았다고 말하기 어렵습니다. 기본 게임과 달리, 경주 카드 더미를 직접 구성하기 때문입니다.

모든 경주 전에 카드 더미를 4개로 나눕니다. 이동할 때마다 카드를 가져올 더미를 선택합니다.

⇒ 카드를 4개의 더미로 나누기

자신의 카드를 섞은 후, 카드를 한 장씩 확인합니다. 그런 다음 각 카드 4개의 카드 더미 중 하나에 놓습니다. 이렇게 서로 다른 4개의 카드 더미를 만듭니다. 이렇게 4개의 더미를 만들 때는 어떤 카드가 어떤 더미로 들어갔는지 나름의 방식을 정해야 합니다. 한 번 더미를 설정한 카드를 다시 볼 수 없습니다.

예시: 첫 번째 카드 더미는 "1"과 "2"로 구성될 수 있고, 두 번째 더미는 "3"만, 세 번째 더미는 "4"만, 네 번째 더미는 "5"와 "6"으로 구성될 수 있습니다.

⇒ 손에 카드는 2장만

모두가 자신의 더미 설정을 마치면, 각자 자신의 카드 더미의 맨 위 카드 2장을 선택해 게임을 시작합니다.

이제부터 카드를 사용한 다음 새로 카드를 가져올 때, 어떤 더미에서 가져올지 선택할 수 있습니다. 하지만, 카드를 가져오기 전에 카드의 숫자를 미리 볼 수는 없습니다. 따라서 자신의 움직임을 정확하게 계획하려면, 어떤 카드를 어느 더미에 설정했는지 기억하고 있어야 합니다.



예시: 빨간색은 손에 2장의 카드를 가지고 있습니다. 그는 자신의 카드를 4개의 더미로 나눴습니다. 오른쪽 끝에는 사용한 카드를 모아 놓습니다.

변형 게임 5. 2~3인 게임의 팀 경주

게임 준비

2인 게임: 각자 전차 3대로 구성된 팀을 운영합니다.

3인 게임: 각자 전차 2대로 구성된 팀을 운영합니다.

- ① 각자 선택한 2~3개의 전차와 해당 전차 색상의 카드 더미 24장, 그리고 같은 색의 코인을 가져옵니다.
- ② 시작 위치를 결정하기 위해 각자 자신의 카드 더미 하나를 섞어 무작위로 카드를 뽑습니다. 가장 높은 카드를 가진 사람이 자신의 전차를 시작 위치 I과 II에 놓습니다. 2인 게임이라면 III에도 놓고 먼저 시작합니다. 게임 진행은 시계 방향으로 돌아가며 진행됩니다.
가장 높은 카드가 동점인 경우, 동점인 사람들끼리 시작 플레이어가 결정될 때까지 카드를 새로 뽑습니다. 그리고 모두 각자의 카드를 다시 섞습니다.
- ③ 각자 자신의 카드 더미 2~3개에서, 맨 위 카드를 두 장씩 가져옵니다. 시작 위치 I에 있는 사람부터 경주를 시작합니다.

각 플레이어는 항상 손에 자신의 전차마다 카드 2장을 들고 있어야 합니다.

이동 방법

어떤 전차를 우선 이동할지 결정할 수 있습니다. 첫 번째 전차의 카드 2장 중 하나를 앞면이 보이도록 내리고 전차를 규칙에 맞게 이동합니다. 그리고 이동한 전차의 카드 더미 맨 위의 카드를 가져와서, 손에 항상 전차마다 2장의 카드가 있도록 합니다. 그런 다음 자신의 두 번째 전차를 이동하고 같은 방법으로 카드를 보충합니다. 2인 게임이라면 그다음 세 번째 말도 이동합니다. 게임은 시계 방향으로 돌아가며 다음 사람에게 차례가 넘어갑니다.



예시: 팀 1에는 화색, 파란색, 노란색의 3개의 전차가 있습니다. 전차와 같은 색상의 카드 더미가 3개 있으며, 손에 색상당 2장의 카드가 있습니다.

플레이어는 차례마다 첫 번째, 두 번째, 세 번째로 이동할 전차를 잘 선택해야 합니다. 예시 그림의 경우, 먼저 파란색으로 4칸 이동한 다음 화색으로 5칸 이동하고, 마지막으로 노란색으로 2칸 이동하는 것이 합리적입니다.

점수 계산

3바퀴를 완주하고 결승선을 먼저 통과한 전차가 경주에서 승리합니다. 경주는 모든 전차가 완주할 때까지 계속됩니다.

각 팀은 결과에 따라 모든 말에서 얻은 점수를 합산해서 점수 토큰을 받습니다. 모든 전차의 결과를 합산하여, 4번의 경주 후 가장 많은 점수를 얻은 사람이 게임에서 승리합니다.

결승선을 먼저 통과한 전차의 플레이어가 다음 경주의 시작 플레이어가 됩니다. 기본 규칙과 같이 자리를 바꿔 앉고 다음 경주를 시작합니다.

변형 게임 6. 카드 더미의 속도 선택

도움말: 변형 게임 6과 4를 혼합해도 좋습니다.

이 변형 게임에는 18장의 추가 카드가 사용됩니다. 카드 더미당 3장의 카드를 더 사용합니다. 추가된 3장의 카드는 6-6-5로 구성되어 있습니다. 전체 카드의 장수는 144장에서 162장(144장 + 18장)으로 늘어납니다.

주의: 카드 더미는 24장이 아닌 27장으로 구성되어 있습니다.

18장의 추가 카드는 숫자색이 다르기 때문에, 다른 카드와 쉽게 구별할 수 있습니다. 이 변형 게임을 하지 않을 때는 이 카드들은 사용하지 않습니다. 27장의 카드 더미를 사용하면 3바퀴의 경주에서 이동 수치가 일반적으로 84가 아닌 101이 되기 때문에 게임의 기반이 되는 전체 수학 공식의 균형을 뒤엎습니다.

자신의 카드 더미 속도 선택

모든 경주가 시작되기 전에 각자 27장의 카드를 사용하여, 아래 중 하나를 선택해 자신의 카드 더미를 구성합니다. 만약 자신의 카드 더미를 구성할 때 실수를 했다면, 경주가 끝난 후 다른 플레이어가 자신의 카드 더미를 확인할 때 실격 처리됩니다.

기본 더미	고속 더미	초고속 더미
24장의 카드 구성	22장의 카드 구성	19장의 카드 구성
6 6 6 6 5 5 5 5 4 4 4 4 3 3 3 3 2 2 2 2 1 1 1 1	6 6 6 6 6 5 5 5 5 4 4 4 4 3 3 3 2 2 2 1 1 1	6 6 6 6 6 6 5 5 5 5 5 4 4 4 3 3 2 2 1
더미 차이점: 추가 카드 3장을 사용하지 않습니다.	더미 차이점: “1”, “2”, “3” 각 1장씩 제거 추가 카드 6짜리 1장 추가	더미 차이점: “1”x3장, “2”x2장, “3”x2장, “4”x1장 제거 추가 카드 3장 전부 추가

놀랍게도 모든 카드 더미는 다양한 조합에도 불구하고, 여전히 총 84의 이동 수치가 있습니다. 따라서 동일한 기회를 보장합니다!

변형 게임 6의 수학 공식

게임이 라운드 기반이기 때문에 19장의 초고속 카드 더미를 사용하는 사람은 이론상 19번의 차례를 가진 후에 전차를 84칸 이동했을 것입니다. 24장의 기본 카드 더미를 사용하는 사람은 이론상 동일한 84칸을 이동하기 위해 24번의 차례를 가져야 합니다.

이론상 그렇습니다. 그러나 실제로 초고속 카드 더미를 사용하면, 낮은 숫자의 카드가 없어서 차례를 자주 놓치거나, 바깥쪽 커브를 돌아야 할 수 있습니다. 따라서, 카드 조합마다 난이도, 성격, 사양 및 경주 트랙의 길이, 주어진 경주 상황 및 각자의 전략 기술에 따라 장단점이 있습니다!

● 변형 게임 7. 상금이 걸린 경주

고대 로마 시대와 마찬가지로 상금 후원자인 시저가 있다고 상상해 보십시오. 시저는 6바퀴를 도는 한 번의 경주에 총 6,000 세스테르티우스를 후원합니다!

이 변형 게임은 단일 경주 또는 토너먼트로 플레이할 수 있습니다.

⇒ 게임 준비

이 변형 게임에서는 코인과 점수 토큰을 사용하지 않습니다. 대신, 변형 게임용 세스테르티우스 토큰을 사용합니다. 황제의 관람석에 정확한 상금을 올려놓습니다.

⇒ 황제의 통로

황제의 통로를 통과하면 상금이 없습니다.

각자 3바퀴를 진행하기에 적합한 이동 수치가 적힌 카드 더미를 사용하기 때문에, 6바퀴를 완주하기에는 이동 수치가 부족합니다. 게임 중, 황제의 통로로 들어가서 멈추면 자신의 카드 더미를 전부 섞어서 다시 완전한 카드 더미로 게임을 진행할 수 있습니다. 플레이어들은 각자 원하는 만큼 자주 황제의 통로를 방문하여 카드 더미를 갱신할 수 있습니다. 그러나, **조심하세요!** 황제의 통로를 지나간 바퀴에는 결승선을 통과하지 않기 때문에, 그 바퀴에 걸린 상금을 받을 수 없습니다.

게임 디자이너: Wolfgang Riedesser

그래픽 디자인: Gahyun Lee

커버와 카드 아트: Samgu Kim

제작: DiceTree Games



© DiceTree Games, 2022.
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr

© Wolfgang Riedesser 1989/2022, All rights reserved

(10401) 경기도 고양시 일산동구 호수로 646-30 신통플로스타 806호 보드피아
고객센터 031-813-9233

⇒ 상금을 모으세요!

상금은 한 바퀴당 지급됩니다. 1~5바퀴를 돌 때 결승선을 먼저 통과한 3대의 전차가 상금을 획득합니다. 마지막 바퀴의 상금은 더 많습니다.

● 1~5번째 바퀴:

1등: 400세스테르티우스

2등: 200세스테르티우스

3등: 100세스테르티우스

● 6번째 바퀴

1등: 900세스테르티우스

4등: 300세스테르티우스

2등: 600세스테르티우스

5등: 200세스테르티우스

3등: 400세스테르티우스

6등: 100세스테르티우스

경주를 완주하지 못한 사람들은 마지막 바퀴에서 상금을 받지 못합니다. 경주를 진행하는 동안 수령하지 못한 상금은 마지막 바퀴의 1등 전차가 얻습니다. 모은 상금이 가장 큰 사람이 게임에서 승리합니다.

