

# 벨룬컵

Stephen Glenn

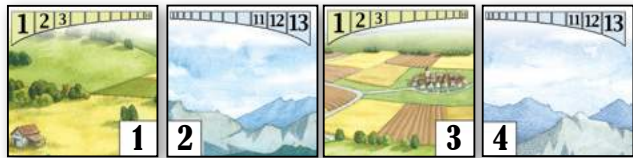
## 게임 목표

게임을 진행하며 더 많은 우승 상품을 모아, 같은 색의 트로피를 받는 것이 게임의 목표입니다.  
총 5개의 트로피 중에 3개의 트로피를 먼저 가져간 사람이 승리합니다.

## 게임 구성품

### ● 대회장 타일 4개

각 타일의 한쪽 면은 평지이고,  
반대쪽 면은 산악지형입니다.



### ● 트로피 카드 5장

5가지 색깔의 트로피가 있으며, 각 트로피  
카드들에 적혀있는 숫자는 트로피를 얻어오는데  
필요한 우승 상품의 개수를 나타냅니다.



### ● 열기구 카드 45장

빨간색 13장, 노란색 11장, 녹색 9장, 파란색 7장,  
회색 5장. 높은 숫자의 카드는 산악지형에서 유리  
하고, 낮은 숫자의 카드는 평지에서 유리합니다.



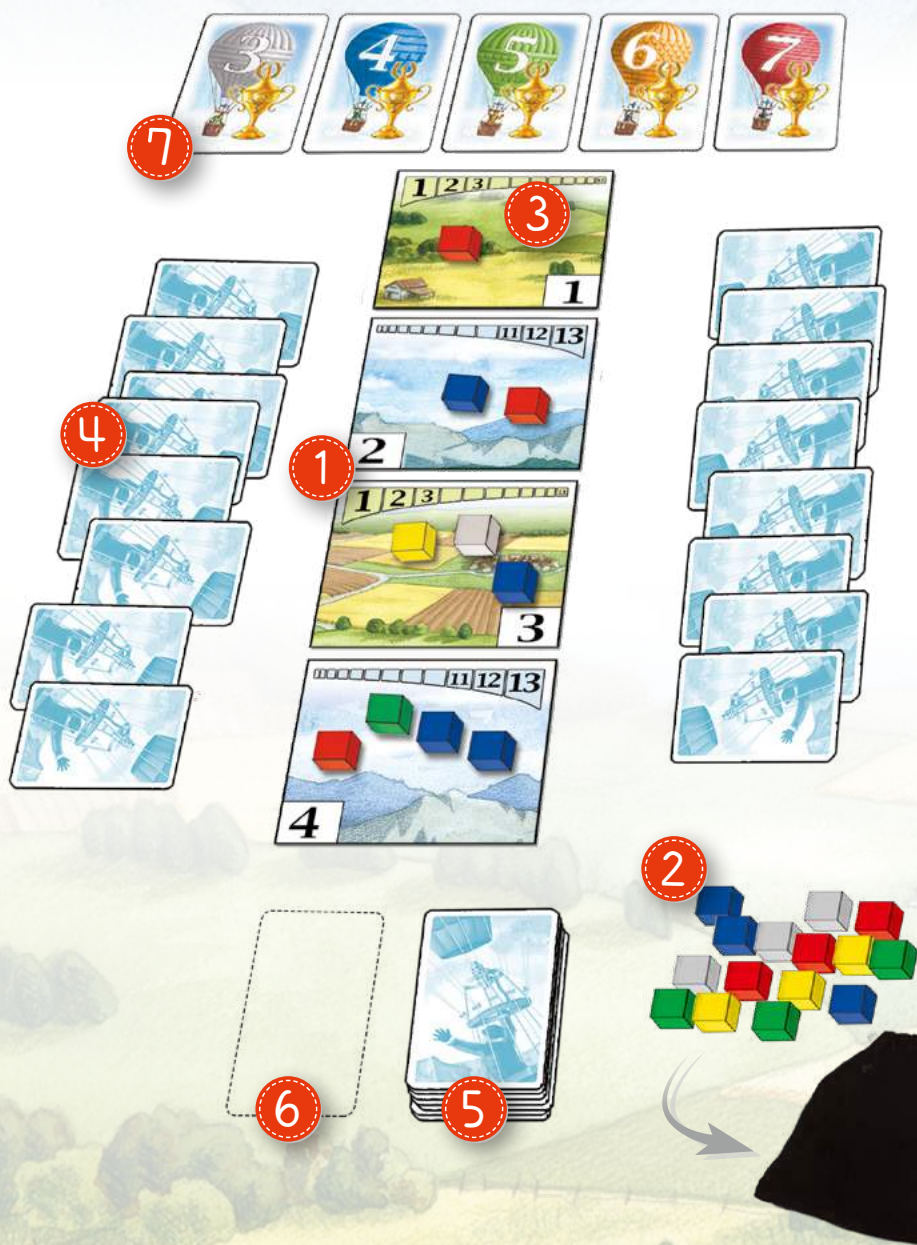
### ● 우승 상품 45개

 빨간색 13개
  노란색 11개
  녹색 9개
  파란색 7개
  회색 5개

### ● 주머니 1개



# 게임 준비





## ● 대회장 타일 만들기

- 1 대회장 타일 4개를 두 사람 사이에 그림과 같이 순서에 맞게, 한 줄로 배치합니다.
- 2 우승 상품 45개를 주머니에 담고 섞어 놓습니다.
- 3 대회장 타일에 적힌 숫자와 같은 수의 우승 상품을 주머니에서 무작위로 뽑아 대회장 각 타일 위에 놓습니다. 1번 타일에는 1개의 우승 상품을 놓고, 2번 타일에는 2개, 3번에는 3개, 4번에는 4개의 우승 상품을 올려놓습니다.

**주의:** 만약 회색 큐브 3개가 같은 대회장 타일 위에 놓인 경우, 다시 주머니에 넣고 우승 상품을 새로 뽑습니다.

- 4 열기구 카드를 뒤집어 잘 섞은 후, 각자 8장씩 나누어 받습니다.  
나누어 받은 열기구 카드를 손에 들고 확인한 후, 상대방은 내용을 볼 수 없도록 합니다.
- 5 나머지 열기구 카드는 대회장 옆에 내용이 보이지 않게 뒤집어 더미를 만들어 놓습니다.
- 6 그 옆에 카드를 버리는 공간을 마련해 놓습니다.
- 7 트로피 카드 5장은 게임 보드 옆에 펼쳐놓습니다.
- 8 임의의 방법으로 시작 플레이어를 결정합니다.

# 게임 진행

시작 플레이어부터 자신의 카드 1장을 사용하고, 뽑아오는 카드 더미에서 카드 1장을 가져오는 것으로 턴을 종료합니다.

## 1. 카드 사용하기

대회장 타일 위에 놓인 **우승 상품**의 개수는 대회장 타일 **양쪽**에 놓는 열기구 카드 수를 표시합니다.

### 우승 상품 1개

대회장 타일 양쪽에 열기구 카드를 1장씩 놓습니다.

### 우승 상품 2개

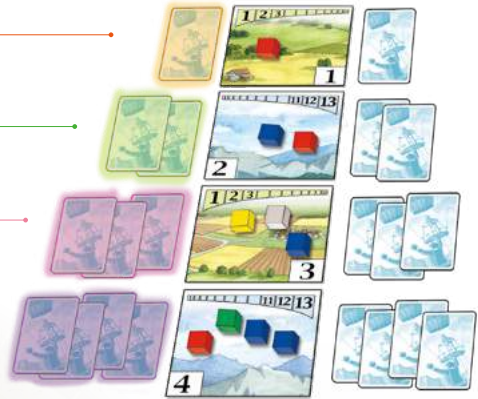
대회장 타일 양쪽에 열기구 카드를 2장씩 놓습니다.

### 우승 상품 3개

대회장 타일 양쪽에 열기구 카드를 3장씩 놓습니다.

### 우승 상품 4개

대회장 타일 양쪽에 열기구 카드를 4장씩 놓습니다.



대회장 타일 위에 놓인 **우승 상품**의 색깔은 대회장 타일 **양쪽**에 놓는 열기구 카드의 색깔을 나타냅니다.



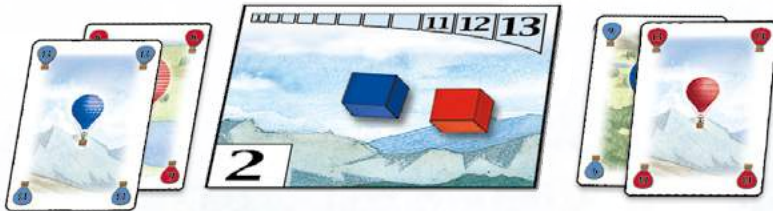
예시: 4번 대회장 타일에는 파란색 2개, 노란색 1개, 빨간색 1개의 우승 상품들이 놓여있습니다.

따라서 4번 대회장 양쪽에는 파란색 열기구 카드 2장, 노란색 열기구 카드 1장, 빨간색 열기구 카드 1장을 놓아야 합니다.

- 카드를 놓을 때는 이미 놓은 카드의 숫자나 색상을 쉽게 볼 수 있어야 하므로, 카드를 완전히 가리지 않도록 일부만 겹쳐서 놓습니다.
- 열기구 카드를 내려놓을 때는 자신의 진영 또는 상대방 진영에 자유롭게 놓을 수 있습니다.
- 자신의 사용할 수 있는 열기구 카드가 단 1장뿐인 경우, 그 카드가 상대방에게 유리하더라도 반드시 그 카드를 사용해야 합니다. 자신의 턴에 사용할 수 있는 열기구 카드가 있다면 반드시 카드 1장을 사용해야 합니다.
- 만약 자신이 가진 열기구 카드 8장 모두에서 사용할 수 있는 카드가 없는 경우, 상대방에게 자신이 가진 모든 카드를 보여주고 사용할 수 없음을 확인시켜줍니다. 그다음 자신의 열기구 카드 중 최대 4장까지 버리는 카드 더미에 버리고, 뽑아오는 카드 더미에서 동일한 수의 카드를 가져옵니다. 이렇게 교환한 카드에서 사용할 수 있는 카드가 있다면 반드시 그 카드를 사용해야 합니다. 만약 교환한 카드에서도 사용할 수 있는 카드가 없다면, 자신의 모든 카드를 다시 상대방에게 확인시켜주고 턴이 종료됩니다.

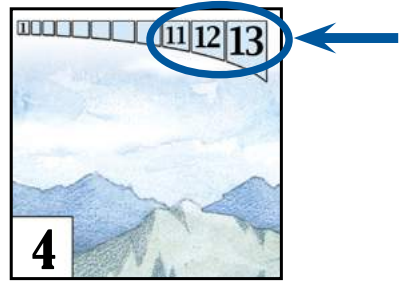
## 2. 점수 계산

대회장 타일 양쪽에 모두 우승 상품 수 만큼의 카드들이 놓였다면, 그 대회장에서 점수 계산을 하고 승자가 우승 상품을 모두 가져갑니다.

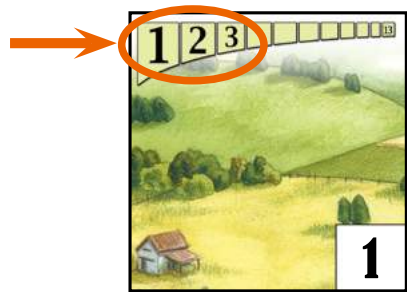


예시: 2번 대회장 타일에서 양쪽에 모두 우승 상품과 동일한 열기구 카드가 2장씩 놓였으므로 즉시 점수 계산을 합니다.

- 만약 대회장이 **산악지형**이면 자신의 진형에 놓은 열기구 카드의 숫자 합이 더 **높은** 사람이 해당 대회장에 놓인 우승 상품들을 모두 가져갑니다.



- 만약 대회장이 **평지**라면 자신의 진형에 놓은 열기구 카드의 숫자 합이 더 **낮은** 사람이 해당 대회장에 놓인 우승 상품들을 모두 가져갑니다.



- 만약 양쪽 진영에 놓은 열기구 카드의 숫자 합이 같은 경우에는 그 대회장 타일에 마지막으로 카드를 놓은 사람이 승리합니다. 즉, 양쪽 진영중 누구의 진영에 카드를 사용했는지와 관계없이 마지막 열기구 카드를 놓은 사람이 해당 대회장의 모든 우승 상품을 가져갑니다.
- 대회장에서 승리한 사람은 우승 상품들을 가져와 자신 앞에 놓고, 대회장 타일을 뒤집어 평지는 산이 되고, 산은 평지가 되도록 놓습니다.
- 결과가 난 대회장 양쪽에 놓았던 모든 열기구 카드들은 버리는 카드 더미에 놓습니다.
- 새로 뒤집힌 대회장 타일에 해당하는 수 만큼의 우승 상품을 주머니에서 뽑아 놓습니다.  
**주의:** 만약 화석 큐브 3개가 같은 대회장 타일 위에 놓인 경우, 다시 주머니에 넣고 우승 상품을 새로 뽑습니다.
- 승자는 5가지 트로피들 중에서 어느 하나를 가져갈 수 있을 만큼의 우승 상품을 획득하였는가를 확인하고 충분한 수량의 우승 상품을 획득했다면 해당 트로피를 가져옵니다.
- 방금 전 대회장에서 진 플레이어가 시작 플레이어가 되어 게임을 계속 진행합니다.

### 3. 트로피 카드

대회장의 승부를 가린 후, 승자는 이번에 얻은 상품들과 기존에 모아둔 상품들을 합한 개 수가 트로피를 받을 수 있는 조건에 해당하는지 확인합니다.



| 트로피     | 트로피를 얻어올 수 있는 우승 상품 수 |
|---------|-----------------------|
| 회색 트로피  | 회색 상품 3개              |
| 파란색 트로피 | 파란색 상품 4개             |
| 녹색 트로피  | 녹색 상품 5개              |
| 노란색 트로피 | 노란색 상품 6개             |
| 빨간색 트로피 | 빨간색 상품 7개             |

- 만약 한 장 이상의 트로피 카드를 가져올 수 있는 조건에 해당한다면, 해당 트로피의 색상과 숫자에 해당하는 상품들을 버리고 해당 트로피 카드를 가져옵니다. 버린 상품들은 다시 사용하지 않음으로, 주머니가 아닌 게임 상자에 넣어 놓습니다. 한번 가져온 트로피 카드는 상대방에게 빼앗기지 않습니다.
- 이미 트로피 소유자가 결정된 색깔의 상품도 계속 사용할 수 있습니다.  
이미 소유자가 결정된 색깔의 상품 3개마다 다른 색상 상품 1개로 간주해 트로피를 가져올 수 있습니다.  
자신의 턴에 이와 같은 교환을 여러 번 할 수도 있습니다.
- 트로피 소유자가 아직 결정되지 않은 색깔의 상품은 교환에 사용할 수 없으며, 자신이 이미 특정 색상 트로피의 상품을 충분히 가진 상태에서, 다른 색상의 상품을 3대 1로 대신 지불 할 수는 없습니다.  
이말은 해당 트로피와 일치하는 색상의 상품이 우선 사용된다는 의미입니다.

**예시:** 노란색 트로피의 소유자가 이미 결정되었습니다.

도현이는 하나의 대회장에서 승리했고, 가지고 있는 우승 상품들을 확인하니 4개의 녹색 상품과 3개의 노란색 상품을 갖고 있습니다. 녹색 트로피를 얻기 위해서는 5개의 녹색 상품이 필요하지만, 4개의 녹색 상품과 3개의 노란색 상품을 모두 반납하고 녹색 트로피 카드를 획득했습니다. 어떤 대회장의 승패가 가려지고, 승자가 가져갈 수 있는 모든 트로피 카드를 가져간 후, 만약 패한 사람도 3대 1 교환을 통해 가져갈 수 있는 트로피가 있는 경우 가져갈 수 있습니다.

**참고:** 누군가 대회장에서 승리했고, 3대 1 교환을 한다면 트로피 카드를 가져올 수 있지만, 자신에게 더 유리한 순간에 사용하기 위해 교환을 하지 않을 수 있습니다. 하지만 너무 오래 기다리다가 상대방에게 트로피를 빼앗길 수 있다는 것을 잊지 마세요.

## 4. 주머니에 우승 상품이 부족한 경우

게임 종료가 가까워지면 어떤 대회장의 승패가 결정되고, 타일이 뒤집히면서 새로 놓을 상품의 수가 모자란 경우가 있습니다. 즉, 주머니에 남은 우승 상품의 수가 대회장에 적힌 수보다 적은 경우인데, 이런 경우엔 해당 대회장 타일을 게임에서 제거하고 게임을 진행합니다.

## 변형 규칙

특정 대회장의 자신의 진영에 카드가 모두 놓인 상태에서만, 해당 대회장의 상대방 진영에 카드를 놓을 수 있는 변형 규칙을 사용할 수 있습니다. 이 규칙으로 게임을 할 경우, 자신의 진영에 예상치 못한 순간에 카드가 놓이는 일이 없기 때문에, 조금 더 쉽게 게임을 할 수 있습니다. 하지만, 게임의 승패가 카드 운에 더 치우칠 수 있습니다. 이 규칙은 게임 디자이너가 처음 벌룬컵을 개발했을 때 적용했던 규칙입니다.

## 게임 종료

누군가 3개의 트로피 카드를 얻으면, 즉시 게임이 종료되고 3개의 트로피를 얻은 사람이 게임에서 승리합니다.

아주 드문 경우로, 1개 이상의 트로피 카드를 누구도 가져갈 수 없는 상황이 발생할 수 있습니다.

이런 상황으로 인해 누구도 3개의 트로피를 모을 수 없는 상황이 발생한다면 게임은 비긴 것으로 간주합니다.

게임 개발자와 출판사는 테스트 플레이에 참여해 주신 분들과 규칙을 검토해 주신 많은 분들께 감사의 말씀을 전합니다. 게임 개발자는 특히 Dave Bernazzani, Jennifer Bernazzani, Ben Baldanza, Marcia Baldanza 그리고 Dominik Crapuchettes에게 감사의 뜻을 전합니다.

디자이너: Stephen Glenn

일러스트: Jürgen Zimmermann

제작사: 다이스트리 게임즈



© DiceTree Games  
January 2020  
www.DiceTreeGames.com