

게임 준비

1. 킹스 랜딩: 35장의 인물 카드와 바리스 카드를 모두 함께 섞습니다. 그런 다음, 테이블 가운데에 가로 6장, 세로 6장으로 카드를 펼쳐 놓습니다. 이것이 킹스 랜딩입니다. 각자 자기 앞에 카드를 놓을 공간을 확보해 놓습니다. 이 공간을 각자의 “영역”이라고 합니다.
2. 깃발: 킹스 랜딩 근처에 깃발 토큰들을 놓습니다.
3. 조력자 카드: 조력자 카드를 잘 섞어서 카드 더미를 만듭니다. 제일 위의 6장을 앞면이 보이도록 펼쳐 놓고, 그 옆에 카드 더미를 놓습니다.
4. 시작 플레이어: 가장 어린 사람이 게임을 시작합니다.

게임 방법

시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 각자 차례를 진행합니다. 자기 차례에 바리스 카드를 움직이는데, 방향과 가문 하나를 말합니다. 방향은 바리스 카드를 움직일 방향이며, 가문은 가지고 오려는 인물 카드가 속한 가문입니다.

바리스는 수직 수평의 4방향 중 한 쪽으로만 움직일 수 있습니다. 즉, 위, 아래, 오른쪽, 왼쪽으로만 움직일 수 있고, 대각선으로는 움직이지 못합니다. 바리스는 항상 일직선상의 어딘가로 이동해야 하는데, 그 자리는 미리 말했던 가문의 인물 카드가 있는 곳이어야 합니다. 각각의 인물 카드는 킹스 랜딩의 일곱 가문 중에 하나에 속해 있습니다. 카드의 배경 색깔과 왼쪽 윗부분에 가문 고유의 문장으로 그 인물이 어느 가문 사람인지 알 수 있습니다.

방향과 가문을 말한 다음, 바리스를 그 방향에 있는 그 가문의 마지막 인물 카드가 있는 곳으로 옮깁니다. 그 사이에 있는 다른 인물 카드와 빈 칸은 무시합니다. 바리스가 멈춘 곳의 인물 카드와, 방금 지나쳐온 해당 가문 카드를 모두 가져옵니다. 이렇게 킹스 랜딩에서 가져온 카드는 자기 영역에 놓습니다. 차례를 끝내면서, 자신이 가지고 있는 가문의 인물 수가 다른 사람들보다 같거나 많다면, 해당 가문의 깃발 토큰을 가져와서 영역에 놓습니다.

시계방향으로 돌아가며 게임이 끝날 때까지 바리스를 움직이고, 인물 카드와 가문의 깃발 토큰을 모읍니다. 바리스의 이동 방향에 인물 카드가 없어서 바리스가 움직이지 못하는 순간, 즉시 게임이 끝납니다.

조력자 카드

앞면이 보이게 펼쳐놓은 6장의 조력자 카드는 이번 게임에 사용할 수 있는 조력자들입니다. 조력자들은 자신이 지지하는 사람이 핸드 오브 더 킹의 이름을 얻길 원하는 사람들을 나타냅니다. 각 조력자는 고유의 능력이 있으며, 카드를 가져가는 사람이 그 능력을 씁니다. 게임을 진행하는 동안, 게임을 시작할 때 펼쳐던 6장의 카드만 사용합니다.

조력자 카드 가져오기

킹스 랜딩에서 어떤 가문의 마지막 카드를 가져가는 사람은 사용할 수 있는 조력자 중에서 한 장을 선택한 뒤, 즉시 그 카드에 적힌 지시를 따릅니다. 조력자 카드의 능력을 적용한 뒤에, 카드에 다른 언급이 없는 한, 조력자 카드를 버립니다.

만약, 조력자 카드의 능력으로 다른 가문의 마지막 인물 카드를 다시 가져오게 되면, 다시 새로운 조력자 카드를 선택하고 능력을 사용합니다.

차례 진행

1. 바리스를 네 방향 중의 한 방향으로 움직입니다
 - ❖ 바리스를 아래쪽으로 움직이면 타르가르엔, 스타크 또는 라니스터를 가져올 수 있습니다.
 - ❖ 바리스를 위쪽으로 움직이면 라니스터 또는 티렐을 가져올 수 있습니다.
 - ❖ 바리스를 왼쪽으로 움직이면 스타크 또는 바라테온을 가져올 수 있습니다.
 - ❖ 오른쪽에는 인물 카드가 없기 때문에, 바리스를 그 방향으로 움직일 수 없습니다.

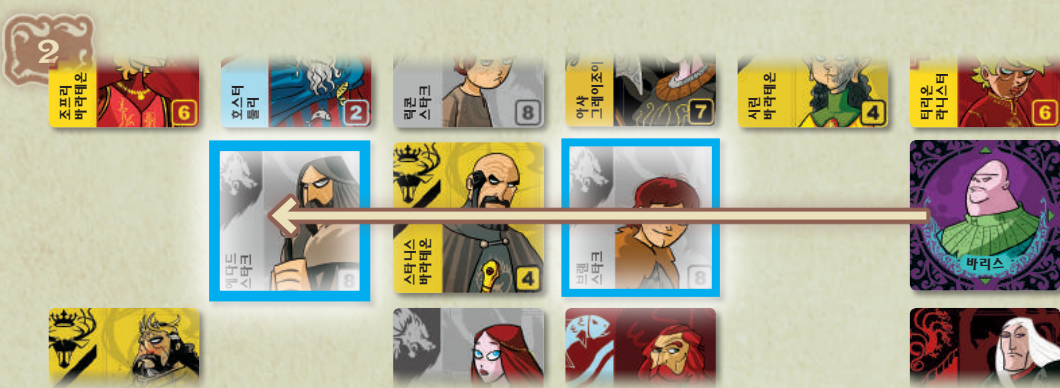
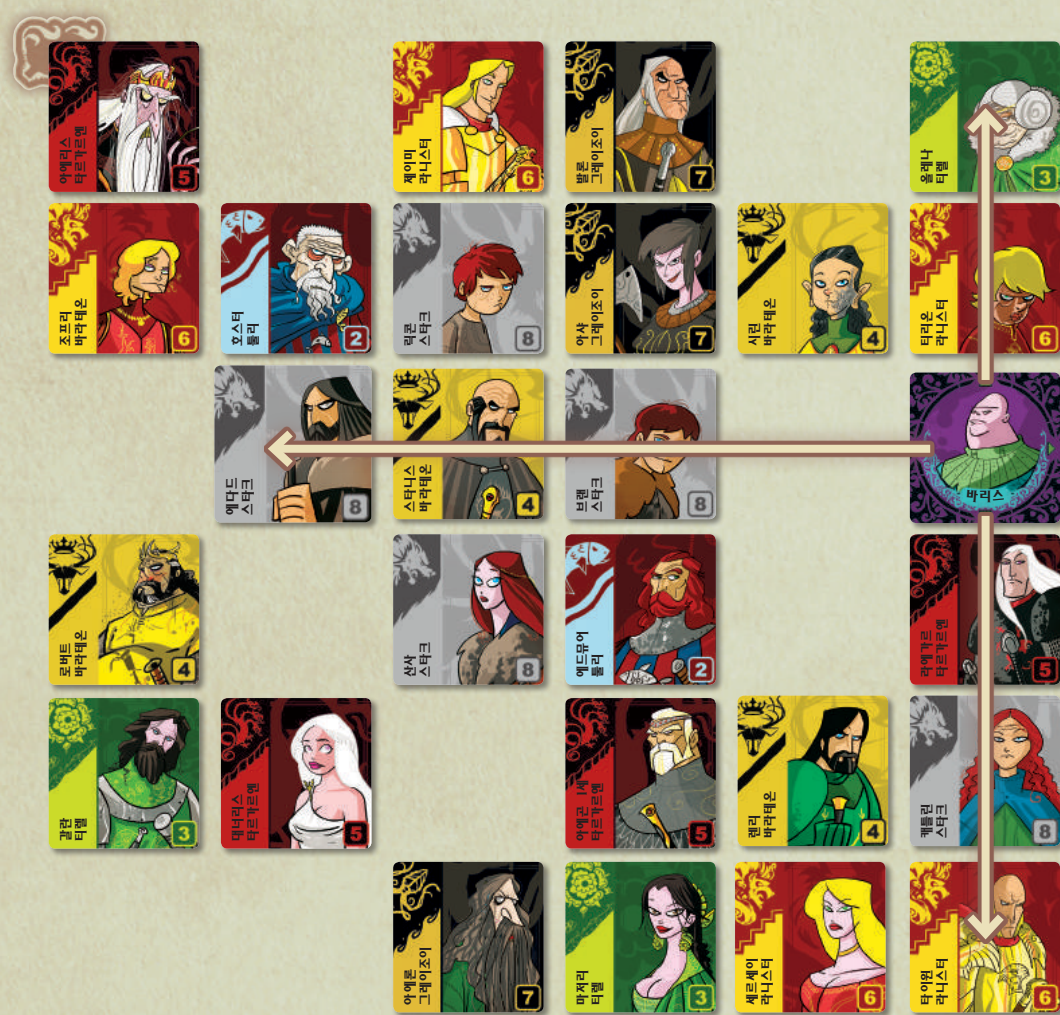
상현이의 차례입니다. 상현이는 바리스를 왼쪽으로 움직이고 스타크 가문을 가져오기로 합니다.

2. 상현이는 바리스를 집어서 가장 멀리 떨어진 스타크 카드(에다드 스타크) 자리에 놓습니다. 에다드 스타크 카드 뿐만 아니라, 지나왔던 다른 스타크 카드(브랜 스타크)도 가져옵니다.

3. 상현이는 가져온 두 장의 스타크 카드를 자기 영역에 놓습니다. 킹스 랜딩에서 그 두 장의 카드가 있던 자리는 빈 곳으로 남습니다.

마지막으로, 상현이는 자기가 가진 스타크 카드 장수를 다른 사람들과 비교합니다. 가장 많이 가진 사람과 같거나 더 많이 가지고 있으면 스타크 깃발 토큰을 가져옵니다.

상현이의 왼쪽 사람 차례입니다. 같은 방식으로 킹스 랜딩에서 바리스 카드를 움직입니다.



인물 카드의 오른쪽 아래에는 가문에 따라 특정 숫자가 표시되어 있습니다.

- ❖ 스타크 가문의 인물 카드는 여덟 장입니다.
- ❖ 그레이조이 가문의 인물 카드는 일곱 장입니다.
- ❖ 라니스터 가문의 인물 카드는 여섯 장입니다.
- ❖ 타르가르엔 가문의 인물 카드는 다섯 장입니다.
- ❖ 바라테온 가문의 인물 카드는 네 장입니다.
- ❖ 티렐 가문의 인물 카드는 세 장입니다.
- ❖ 툴리 가문의 인물 카드는 두 장입니다.



인물 카드의 오른쪽 아래에 표시되어 있는 숫자가 라니스터 가문의 인물 카드 숫자입니다.

인물 카드를 없애거나 빼앗기

대부분의 조력자 카드의 능력은 인물 카드를 없애거나 가져오는 것입니다. 누군가 어떤 인물 카드를 가져가면, 그 카드를 자신의 영역에 놓습니다. 인물 카드를 없애는 경우, 그 카드를 게임에서 제거합니다. 만약, 어떤 가문의 마지막 인물을 없앴다면 조력자 카드를 가져올 수 없습니다. 주의하세요! 세이, 존 스노우, 겐드리는 없애거나 빼앗을 수 없습니다.

예시: 상현이는 자기 차례에 티렐 가문의 마지막 인물 카드인 마저리 티렐을 가져왔습니다. 상현이는 사용할 수 있는 조력자 중에서 호도르를 선택했습니다. 즉시 호도르의 능력을 써서, 킹스 랜딩에 있는 브랜 스타크를 가져왔습니다. 마침 브랜 스타크가 킹스 랜딩의 마지막 스타크 카드였습니다.

상현이는 즉시 다른 조력자 카드를 또 선택합니다. 이번에는 브론을 골랐습니다. 브론의 능력으로 티리온 라니스터를 가져올 수 있습니다. 다른 사람의 영역에 있던 티리온 라니스터를 가져와서, 자기 영역에 놓습니다.

조력자 카드를 사용한 결과, 여러 명이 어떤 가문의 인물 카드 장수가 같아지면, 조력자 카드를 사용한 사람이 누가 깃발 토큰을 가져갈 지 정합니다.

게임 종료

규칙에 맞게 바리스 카드를 움직일 수 없으면 즉시 게임이 끝납니다. 킹스 랜딩에 남은 인물 카드와 남은 조력자 카드는 버립니다.

각자 자기 영역의 깃발 토큰을 셉니다. 깃발 토큰이 가장 많은 사람이 게임에서 승리합니다. 동률인 경우, 인물 카드 숫자가 더 많은 가문의 깃발 토큰을 가진 사람이 이깁니다.

예시: 게임이 끝났을 때, 상현이는 라니스터, 티렐, 그레이조이의 깃발 토큰을 가지고 있고, 상현이는 타르가르엔, 툴리, 바라테온 가문의 깃발 토큰을 가지고 있었습니다. 둘 다 깃발 토큰이 세 개씩으로 가장 많지만, 인물 카드가 더 많은 그레이조이(7장) 깃발 토큰을 가지고 있는 상현이가 이겼습니다.

변형 규칙

핸드 오브 더 킹을 좀 더 고난도로 즐기고 싶은 분들은 다음의 변형 규칙을 적용해 보세요.

4인 팀플레이

이 변형 규칙은 2인씩 팀을 이뤄서 경쟁하는 방식입니다.

팀을 이룬 두 사람이 서로 맞은 편에 앉습니다. 일반 게임 규칙처럼 게임을 진행합니다. 그런 다음, 게임이 끝나면 같은 팀끼리 획득한 깃발 토큰이 전부 몇 개인지 셉니다. 깃발 토큰을 더 많이 획득한 팀이 승리합니다.

참고하세요: 일반 게임 규칙과 마찬가지로, 같은 팀 사이에서도 깃발 토큰이 오갈 수 있습니다.

세 눈의 까마귀

게임을 좀 더 비밀스럽고 모략을 꾸미는 분위기로 즐기고 싶다면 세 눈의 까마귀 토큰을 사용합니다. 이 토큰을 이용해서 게임을 진행하는 동안 비밀스러운 작전을 짤 수 있습니다. 세 눈의 까마귀 토큰을 사용하는 경우, 서로 공개적으로 말을 할 수 없습니다. 같은 편이나 경쟁 관계의 상대와 이야기하고 싶다면 까마귀 토큰을 사용해야 합니다!

세 눈의 까마귀 규칙은 3인이나 4인 게임에서만 사용할 수 있습니다. 방법은 다음과 같습니다:

3인 게임

3인 게임은 서로 깃발 토큰을 더 차지하려고 노력하는 경쟁 방식입니다. 게임을 준비할 때, 각자 세 눈의 까마귀 토큰을 하나씩 받아서 자기 영역에 놓습니다.

자기 차례를 시작할 때, 상대방 한 명을 정하고 세 눈의 까마귀 토큰을 사용할 수 있습니다. 사용한 까마귀 토큰을 버리고, 두 사람은 잠시 테이블을 떠나서 비밀 회담을 가질 수 있습니다. 1분을 넘어서는 안되며, 돌아오면 차례를 진행하던 사람은 원래 규칙대로 바리스를 움직이며 게임을 속행합니다.

세 눈의 까마귀 규칙을 적용하면 각자 결정은 독자적으로 해야 합니다. 세 눈의 까마귀 토큰을 사용하지 않으면 서로 대화를 하거나 계획을 논의할 수 없습니다.

4인 게임

4인 게임은 2인씩 팀을 이뤄서 경쟁하는 팀플레이로 진행합니다. 팀을 이룬 두 사람이 서로 맞은 편에 앉습니다. 게임을 준비할 때, 각자 세 눈의 까마귀 토큰을 하나씩 받아서 자기 영역에 놓습니다.

자기 차례를 시작할 때, 세 눈의 까마귀 토큰을 사용할 수 있습니다. 사용한 까마귀 토큰을 버리고, 같은 팀 사람과 잠시 테이블을 떠나서 비밀 회담을 가질 수 있습니다. 1분을 넘어서는 안되며, 돌아오면 차례를 진행하던 사람은 원래 규칙대로 바리스를 움직이며 게임을 속행합니다.

세 눈의 까마귀 규칙을 적용하면 각자 결정은 독자적으로 해야 합니다. 세 눈의 까마귀 토큰을 사용하지 않으면 같은 팀끼리(또는 상대방과) 대화를 하거나 계획을 논의할 수 없습니다.

참고하세요: 일반 게임 규칙과 마찬가지로, 같은 팀 사이에서도 깃발 토큰이 오갈 수 있습니다.

만든 사람들

게임 디자인: Bruno Cathala

프로듀서: Molly Glover

카드 그림: Mihajlo Dimitrievski

미술 감독: Andy Christensen

그래픽 디자인: Michael Silsby

그래픽 디자인 감독: Brian Schomburg

인쇄 기술: Adam Baker

생산 조정: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren, and Johanna Whiting

생산 관리: Jason Beaudoin and Megan Duehn

라이선스 조정: Amanda Greenhart

라이선스 관리: Simone Elliott

보드 게임 관리: James Kniffen

창작 감독: Andrew Navaro

게임 제작 디자인: Corey Konieczka

제작 감독: Michael Hurley

발행인: Christian T. Petersen

플레이 테스터: François Blanc, Shaun Boyke, Maël Cathala, Kara Centell-Dunk, Sébastien Gaspard, Nick Glover, Grace Holdinghaus, Jessikah Holmes, Tim Huckelbery, Nathan Karpinski, Mercier's family, Gary Storkamp, Jason Walden, and Britty Ukestad

한글판 제작: DiceTree Games

© 2016 Fantasy Flight Games & George R.R. Martin. © 2016 DiceTree Games
이 게임에 사용된 이름, 설명, 묘사는 작가 George R.R. Martin 이 저작권을 소유한 저작물에서 파생되었으며, 무단 전재 및 재배포를 금지합니다. George R.R. Martin 이 저작권을 소유한 A Game of Thrones과 Fantasy Flight Supply는 Fantasy Flight Games의 트레이드 마크입니다. Fantasy Flight Games 와 FFG 로고는 Fantasy Flight Games의 등록 상표이며, 저작권의 보호를 받습니다. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. 실제 구성품은 표지와 다를 수 있습니다. Made in China. 이 제품은 완구가 아니며, 13세 이하 어린이의 사용을 제한합니다.



웨스테로스 대륙의 명망 있는 가문들이 호화로운 시합과 연회에 참석하기 위해 킹스 랜딩에 모였습니다. 왕과 왕실에 경의를 표하기 위해 웨스테로스 사람들은 대륙 각지에서 출발하여, 왕의 측근, 즉 핸드 오브 더 킹이 되기를 바라면서 아득한 여정을 견뎌왔습니다.

왕의 선택을 받기 위해서는 우선, 저명한 가문들의 지지를 얻어야 합니다. 정보꾼 바리스를 고용하여 귀족들 사이에 침투시켜서, 내 이름을 그들에게 각인시키는 것이 중요합니다. 그래야 귀족들을 내가 짠 정치 판에 끌어들이고, 지지를 이끌어낼 수 있습니다. 핸드 오브 더 킹의 이름을 얻고자 한다면 웨스테로스의 저명한 가문들 사이에 내 힘과 영향력을 퍼뜨려야 합니다.

게임 구성물

