

게임 설명서



8+



2~4



20min



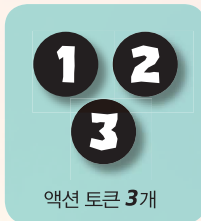
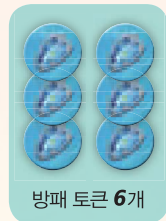
행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상상을 확인하세요.
www.happybaobab.com

BATTLEFOLD

배틀폴드

아레나에서 펼쳐지는 용사들의 전투!
용사들의 특수 능력을 활용해 나만의 전략을 만들어 보세요.
정확한 판단력과 빠른 손을 가진 용사만이 마지막까지 살아남게 됩니다.

1. 게임 구성물



캐릭터 소개

전사



공격 범위 부분

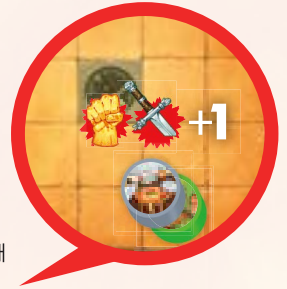
전사는 상하좌우 1칸 또는 자신과 같은 칸에 있는 캐릭터중 1명을 공격합니다.

기본 이동 1

기본 공격 1

특수 능력

자신과 같은 칸에 있는 캐릭터를 공격할 때 공격력 +1



마법사



공격 범위 부분

마법사는 대각선에 있는 캐릭터 모두를 공격합니다.

기본 이동 1

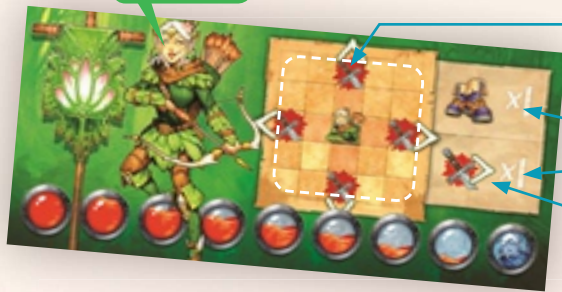
기본 공격 1

특수 능력

다른 캐릭터에게 데미지를 주면, 내 생명력을 1 회복합니다. 상대방이 방패를 사용해서 데미지를 받지 않았다면, 이 능력으로 생명력을 회복할 수 없습니다.

중요 공격을 맞힌 상대의 수나 내 공격력에 관계없이 항상 생명력 회복 수치는 1입니다.

궁수



공격 범위 부분

궁수는 직선상으로 두 칸 떨어져 있는 캐릭터중 1명을 공격합니다.

기본 이동 1

기본 공격 1

특수 능력

데미지를 준 상대를 공격 방향으로 1칸 밀어냅니다. 상대방이 방패를 사용해서 데미지를 받지 않았다면, 이 능력으로 밀려나지 않습니다.



암살자



공격 범위 부분

암살자는 대각선 1칸에 있는 캐릭터중 1명을 공격합니다.

기본 이동 1

기본 공격 1

특수 능력

방패의 데미지를 받지 않습니다.



II. 게임의 목적

배틀 카드를 보고 카드에 표시된 아이콘이 보이도록 모두가 동시에 손수건을 접습니다. 각 아이콘은 서로 다른 능력을 가지고 있습니다. 아이콘 능력과 캐릭터 능력을 사용해서 상대방을 물리쳐야 합니다. 마지막까지 살아남는 플레이어가 승리합니다.

III. 게임의 준비

- 1 게임판을 테이블 가운데에 둡니다. 이때 게임판의 양쪽 면 중 원하는 면을 사용합니다.
- 2 가장 나이가 어린 플레이어부터 자신의 캐릭터를 선택합니다.
- 3 각자 자신이 선택한 캐릭터의 보드와 손수건을 가져옵니다.
- 4 각자 자신의 캐릭터 말을 아래 예시와 같이 배치합니다.
- 5 각자 체력 토큰을 캐릭터 보드 체력 표시 구간 맨 왼쪽에 올려둡니다.
- 6 배틀 카드와 아이템 카드를 각각 잘 섞고 더미를 만들어 둡니다.
- 7 방패 토큰은 한쪽에 모아둡니다.
- 8 액션 토큰은 플레이어 수보다 1개 적게 사용합니다.

오른쪽 예시를 보고 플레이어 수에 알맞는 토큰을 사용하세요.



게임의 진행

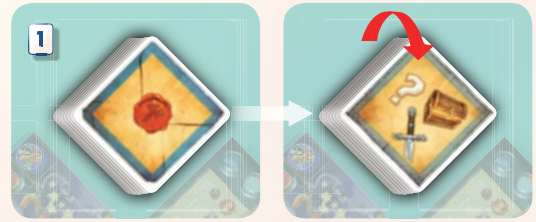
배틀 오더 단계

이 단계에서는 이번 라운드에 누가 먼저 어떻게 행동을 할지를 정하게 됩니다.

- 1 “하나, 둘, 셋!”을 외치면서 배틀 카드 더미에서 1장을 공개합니다. 공개할 때는 배틀 카드 더미 맨 위에 올려놓으면 됩니다.
- 2 배틀 카드를 잘 보고 모두가 동시에 손수건을 접어, 배틀 카드에 있는 아이콘만 남도록 해야 합니다.
 - 1 배틀 카드의 ? 는 어떤 아이콘이든 괜찮다는 의미입니다.
 - 2 완성된 손수건의 아이콘 위치와 배틀 카드 아이콘의 위치는 정확히 일치하지 않아도 됩니다. 단, **아이콘 4개가 그려진 배틀 카드는 반드시 정사각형으로 접어야** 합니다.
 - 3 손수건을 접을 때, 반드시 가로나 세로로 그려진 선을 따라서만 접을 수 있습니다.
- 3 손수건을 다 접은 플레이어는 재빨리 액션 토큰을 집어웁니다. 액션 토큰은 원하는 번호를 가져오면 됩니다. 가장 먼저 손수건을 접었다더라도 1번이 아닌 다른 번호의 액션 토큰을 가져올 수 있습니다.
- 4 액션 토큰이 모두 사라지면 배틀 오더 단계가 끝납니다.

중요 손수건의 아이콘 배치는 양면이 동일하다는 점을 활용하세요.

중요 액션 토큰은 플레이어 수보다 하나 적으므로, 손수건을 가장 늦게 접은 플레이어는 액션 토큰을 가지지 못하게 됩니다.



배틀 단계


배틀 오더 단계가 끝나면, 1번 액션 토큰을 가진 플레이어부터 배틀을 시작합니다. 배틀은 아래의 순서대로 진행합니다.

- 접은 손수건의 아이콘과 배틀 카드에 표시된 아이콘이 일치하는지 확인합니다. 만약 일치하지 않는다면 이번 라운드에서는 아무 것도 할 수 없으며, 자신의 차례를 패스해야 합니다.
- 일치한다면 이번에 접은 손수건에 표시된 아이콘과 자신의 캐릭터 보드에 표시된 아이콘, 그리고 캐릭터의 특수 능력을 사용할 수 있습니다.

어떤 아이콘을 먼저 사용할 지는 자신이 유리한 방향으로 정하면 됩니다. 기본적으로 각 캐릭터마다 캐릭터 보드에 이동과 공격 아이콘이 각각 1개씩 있습니다.

- 1번 액션 토큰을 가진 플레이어가 배틀 단계를 마치면 2번 액션 토큰을 가진 플레이어가 배틀 단계를 진행합니다.
- 액션 토큰을 가져가지 못한 플레이어는 마지막 순서로 배틀 단계를 진행하게 되며, 손수건의 아이콘을 사용할 수 없습니다. 즉, 자신의 캐릭터 보드에 표시된 아이콘과 캐릭터 특수 능력만 사용합니다.

1 이동

내가 가진  수만큼 움직일 수 있습니다. 이동은 여러 번에 걸쳐서 나누어 이동할 수 있습니다. 즉 이동 후 다른 행동을 하고 다시 이동할 수 있습니다. 아래 그림의 예시를 참조해주세요.

중요 대각선으로 움직일 수는 없습니다.


중요 이동 횟수가 남아 있더라도 움직이고 싶지 않다면 이동을 포기할 수도 있습니다.



2 공격



내가 가진 **수만큼의 공격력으로 상대를 공격할 수 있습니다.**

- 내 캐릭터의 공격 범위 안의 캐릭터 1명을 선택해서, 내 공격력만큼 데미지를 줍니다. 단, 마법사는 공격 범위 안의 모든 적을 공격합니다.
- 공격할 때는, 한 번에 자신의 모든 공격력을 사용해야 합니다.  처럼 나누어서 공격할 수 없습니다.
- 공격을 받아 체력이 모두 떨어진 플레이어는 **고스트**가 되어서 플레이를 계속 진행합니다.
자세한 내용은 8페이지의 '고스트 규칙'을 참조해주세요.

중요 게임판의 ,  위에서 공격할 때는 공격력이 1 증가합니다.

3 아이템




아이템 카드 더미에서 카드를 1장 가져옵니다.

- 가져온 카드는 남에게 보여주지 않으며, 지금 바로 사용하거나, 다음에 사용할 수 있습니다.
- 모든 아이템은 1회용이며, 사용 후 버립니다. 아이템 카드 더미가 떨어지면 잘 섞어서 다시 사용합니다.
- 자신의 배틀 단계에 언제든지 장수 제한 없이 아이템 카드를 사용 할 수 있습니다.

4 방패



더미에서 방패 토큰을 1개 가져옵니다.

- 상대방에게 공격을 받을 때 방패 토큰을 원하는 만큼 사용하여 개당 1씩 데미지를 줄일 수 있습니다.
- 사용한 방패 토큰은 더미로 되돌려 놓습니다.
- 방패 토큰을 사용해서  의 데미지를 막을 수 없습니다. 만약 방패로 마법사의 공격을 전부 막았다면, 마법사는 생명력을 회복할 수 없습니다. 마찬가지로, 궁수의 공격을 전부 막았다면 한 칸 뒤로 밀려나지 않습니다.
- 방패 토큰을 가져와야 하는데 방패 토큰 더미가 모두 떨어진 경우, 다른 플레이어의 방패 토큰을 가져올 수 있습니다.

5 생명력 포션



생명력을 1 회복합니다.

- 생명력이 가득 차 있을 때 사용하면 아무런 일도 일어나지 않습니다.

6 함정








생명력이 1 감소합니다. 만약 고스트일 경우 소울이 1 감소합니다.

- 함정으로 생명력이 다 떨어질 위기에 처했어도, 함정을 사용하기 전에 마지막 상대를 물리친다면 게임에서 승리할 수 있습니다. 이는 아이콘을 내가 원하는 순서로 사용할 수 있기 때문입니다.

모두가 배틀 단계를 마치면, 모든 액션 토큰을 반납하고 공개한 배틀 카드를 버립니다. 배틀 카드 더미가 떨어지면 잘 섞어서 다시 더미를 만들어 사용합니다. 같은 방법으로 다음 라운드를 진행합니다.

전사 플레이어의 배틀 단계 예시

1 이번 라운드에 공개된 배틀 카드를 보고, 전사 플레이어는 아래와 같이 손수건을 접었습니다. 그리고 1번 액션 토큰을 가져왔습니다.



2 기본 이동과 기본 공격을 포함하여, 전사 플레이어는 현재  2개,  1개,  1개,  1개,  1개를 가지고 있습니다.

아이콘을 사용할 때는 자신에게 유리한 순서로 사용할 수 있습니다.

3 전사 플레이어는 아래와 같은 순서로 아이콘을 사용하기로 하였습니다.

A 먼저 방패 토큰을 1개 받습니다.


B 그 후 더미에서 아이템 카드를 1장 받습니다.

C 받은 아이템 카드를 즉시 사용합니다. 아직  을 사용하지 않았으므로, 이것을  로 바꿔 공격력을 1 높입니다.

D 왼쪽으로 1칸 이동합니다.

E 왼쪽에 위치한 궁수를 공격력 2로 공격합니다.

F 남은  1개를 사용해서 아래쪽으로 움직입니다.





G 아이콘으로  을  로 바꾸었으므로,  으로 생명력을 잃지 않습니다.



생명력이 다 떨어지면...

생명력이 다 떨어진 플레이어는 즉시 고스트로 변신합니다.

1 고스트로 변신

- 고스트로 변한 플레이어는 자신의 캐릭터 보드와 캐릭터 말을 뒤집습니다.
- 고스트가 된 플레이어는 이번 라운드의 배틀 단계를 건너뛸니다.
- 고스트는 , ,  을 사용할 수 없습니다. 따라서, 고스트가 되면 즉시 가지고 있는 아이템 카드 및 방패를 모두 버립니다.
- 고스트가 되면 캐릭터의 기본 능력이 변경됩니다. 기존에는 이동과 공격이 각각 1씩 있지만 고스트는 이동 1만 기본 능력으로 사용할 수 있습니다.
- 고스트가 되면 캐릭터의 특수 능력이 사라지며, 공격 범위도 일부 변경됩니다. 뒤집은 자신의 캐릭터 보드를 참고하세요.
- 고스트도  으로 소울을 잃습니다.

2 고스트의 공격

- 고스트도 다음 라운드부터 다른 플레이어들과 함께 게임에 참여합니다.
- 고스트는 살아있는 캐릭터만 공격할 수 있습니다. **공격한 데미지 양만큼 자신의 소울을 회복**합니다. 이때 공격당한 캐릭터는 생명력을 잃지 않습니다.
- 고스트의 공격은 방패로 막을 수 있습니다. 고스트의 공격을 방패로 막게 되면 **고스트가 회복하는 소울의 양은 사용한 방패만큼 줄어듭니다.**
- 고스트는 다른 플레이어 및 다른 고스트로부터 공격을 받지 않습니다.

3 고스트의 승리

- 소울을 모두 회복한 고스트는 부활하며 게임에서 즉시 승리합니다.

고스트 캐릭터 보드 설명



공격 범위 : 고스트의 공격범위는 기존 캐릭터와 같습니다. 단, 특수능력을 잃기 때문에 전사의 경우 더이상 같은 칸에 있는 캐릭터를 공격할 수 없습니다.

기본 이동 1

기본 공격 1 이 사라지며, 방패와 생명력 포션, 아이템을 사용할 수 없게 됩니다.

고스트 시작 위치

고스트 부활 위치

V. 게임의 종료

다른 플레이어를 모두 고스트로 만들어 최후의 1인이 되면 승리합니다. 또는 고스트인 상태에서 소울을 모두 회복하면 즉시 승리합니다.

● 추가 규칙 - 팀전

이 규칙은 4명의 플레이어가 2대2로 팀전을 진행할 수 있는 규칙입니다.

- 2인 1조로 팀을 정하고, 같은 팀끼리 나란히 앉습니다. 그리고 플레이할 캐릭터를 고릅니다.
- 같은 팀 캐릭터는 생명력을 공유하며, 팀전 규칙에서 고스트 규칙은 적용하지 않습니다. 즉 팀원 중 어느 한 명의 생명력이 다 떨어져도 고스트가 되지 않으며, 생명력이 없는 플레이어가 공격을 받으면 다른 팀원의 생명력을 줄입니다. 모든 팀원의 생명력이 다 떨어지면, 그 팀은 패배하고 상대 팀이 승리합니다.
- 같은 팀을 공격할 수 없습니다. 마법사의 공격 범위 안에 같은 팀원이 있어도, 같은 팀은 데미지를 받지 않습니다.
- 같은 팀원이라도 아이템 카드를 공유하지 않습니다. 단, 서로 아이템 카드를 보여주고 전략을 상의할 수는 있습니다.
- 나머지 규칙은 개인전과 동일합니다.

● 추가 규칙 - 라스트 맨 스탠딩

이 규칙에서는 고스트 규칙을 적용하지 않습니다. 오로지 최후의 1인이 될 수 있도록 전력을 다해 살아남아야 합니다!

- 어떤 플레이어의 생명력이 다 떨어진다면, 그 플레이어는 즉시 자신의 캐릭터 말을 게임판에서 제거합니다.
- 그 캐릭터가 가지고 있는 아이템 카드를 모두 버리고, 방패 토큰도 데미로 돌려놓습니다.
- 플레이어가 1명 줄었으므로, 액션 토큰 중 가장 큰 번호를 게임에서 제거합니다.
- 나머지 규칙은 모두 동일합니다. 마지막까지 살아남은 플레이어가 게임에서 승리합니다.

팀전 규칙 준비 예시



아이템 카드



이번 라운드에
내 공격력이 1 상승합니다.





이번 라운드에
1칸 더 이동할 수 있습니다.





내 생명력을 1 회복합니다.

중요 팀전에서는, 같은 팀 캐릭터의 생명력 1을 회복할 수 있습니다.





내 손수건의  1개를
 처럼 사용할 수 있습니다.



내 손수건의  1개를
 처럼 사용할 수 있습니다.

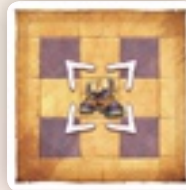


내 손수건의  1개를
 처럼 사용할 수 있습니다.



내가 공격한 상대는
이번 라운드에 이동할 수 없습니다.

중요 마법사가 이 아이템을 사용하고 2명 이상을 동시에 공격했다면, 공격당한 모두가 이번 라운드에 움직일 수 없습니다.



원하는 대각선 방향으로
1칸 이동합니다.



내가 공격한 상대를
원하는 방향으로 1칸 움직입니다.

중요 마법사가 이 아이템을 사용하고 2명 이상을 동시에 공격했다면, 공격당한 플레이어를 각각 1칸씩 움직입니다.

또는 생명력 1을 회복합니다.

중요 팀전에서는, 같은 팀 캐릭터의 생명력 1을 회복할 수 있습니다.



원하는 플레이어 2명의
자리를 바꿉니다.
또는 생명력 1을 회복합니다.

중요 팀전에서는, 같은 팀 캐릭터의 생명력 1을 회복할 수 있습니다.