

# 미니빌 Minivilles DELUXE

도시에 필요한 다양한 시설을 건설하세요.  
미니빌에 꼭 필요한 랜드마크를 가장 먼저 모두 건설하는  
사람이 승리! 주사위 확률과 카드의 콤보 효과를  
잘 활용하면 효과적으로 도시를 건설할 수 있습니다.



## 게임 목적

자기 도시에 모든 랜드마크를 가장 먼저 건설하는 플레이어가 게임에서 승리합니다.

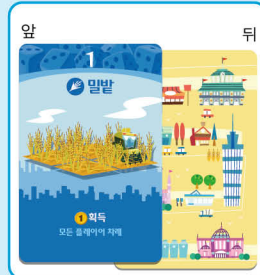
## 게임 구성물

### 기본판

랜드마크 카드 4종 총 **16장**



시작 카드 2종 총 **8장**



시설 카드 15종 총 **84장**



다이스 타워 **1개**



주사위 **4개**



코인 **60개**



### 항구 확장판

시작 카드 1종 총 **4장**  
랜드마크 카드 2종 총 **8장**  
시설 카드 10종 총 **56장**

### 그린벨리 확장판

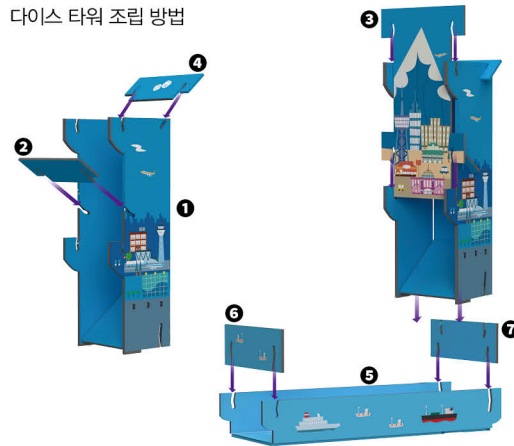
시설 카드 13종 **72장**  
휴무 토큰 **18개**



### 국제 전시장 프로모카드

시설 카드 1종 **4장**

### 다이스 타워 조립 방법



### 다이스 타워 보관 방법



기본판과 각 확장판의 카드는 카드 우측 상단에 표시된 기호에 따라 쉽게 구별할 수 있습니다.  
기본판 및 각 확장판에 포함되는 카드 목록과 설명은 기본판 및 각 확장판 게임 설명 뒷부분의 카드 설명 부분을 참고하세요.

# 미니빌 기본 게임 규칙

## I. 게임 준비

- 1 각 플레이어는 시작 카드 한세트(밀밭 1장, 빵집 1장)를 받습니다. 받은 시작 카드는 앞면이 보이게 자기 앞에 놓습니다. 이렇게 자기 앞에 놓은 카드들을 자신의 <도시>라고 부릅니다.
- 2 랜드마크 카드 1세트(기차역, 쇼핑센터, 전파탑, 놀이공원)를 받습니다. 4장 모두 뒷면(회색 면)이 보이게 자기 앞에 놓습니다.
- 3 3을 받습니다.
- 4 남은 코인을 한곳에 모아놓습니다. 이곳을 <은행>이라고 부릅니다.
- 5 15종류의 시설 카드를 번호에 따라 구분하여, 번호 순서대로 테이블 중앙에 배치합니다.
- 6 각자 주사위를 한 번씩 굴러, 가장 높은 숫자가 나온 사람이 시작 플레이어가 됩니다.



## 카드 상세 설명

### 시설

### 랜드마크

건설 완료 (앞)

공사 중 (뒤)

## II. 게임 진행

시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며, 1명씩 자기 차례를 진행합니다.  
자기 차례에는 다음 단계를 순서대로 진행합니다.

**1 주사위 굴리기** → **2 카드 활성화** → **3 건설하기**

**3 건설하기** 단계를 마치면 다음 사람이 차례를 진행합니다.

### 1 주사위 굴리기

주사위 1개를 굴립니다. 만약 랜드마크 중 <기차역>을 건설했다면, 주사위를 1개 굴릴지 2개 굴릴지 선택한 뒤에 굴립니다.

### 2 카드 활성화

굴린 주사위 눈금(주사위 2개를 굴렀다면 두 주사위 눈금의 합)과 도시에 있는 시설의 활성화 숫자가 일치하는지 확인합니다. 일치하는 시설이 있다면, 해당하는 모든 시설이 활성화됩니다. 활성화된 시설의 효과를 하나씩 처리하여 코인을 얻거나 특별한 기능을 수행할 수 있습니다. 일치하는 카드가 없다면, 즉시 **3 건설하기** 단계로 넘어갑니다.

**1 파란색 시설이나 빨간색 시설은 자기 차례가 아닐 때도 활성화 됩니다. 다른 플레이어 차례에도 주사위 눈금이 자기 건물의 활성화 숫자와 일치하는지 꼭 확인하세요.**

#### 2 시설 효과 처리 순서

시설의 효과는 **빨간색** → **초록색** 및 **파란색** → **보라색** 순서로 처리합니다.  
초록색과 파란색 시설은 원하는 순서대로 처리하면 됩니다.

#### 3 빨간색 시설

빨간색 시설은 다른 플레이어 차례에만 활성화됩니다. 주사위 눈금과 일치하는 숫자가 적힌 빨간색 시설을 가진 플레이어는 주사위를 굴린 플레이어에게 코인을 받아옵니다. 만약 빨간색 시설로 코인을 받을 플레이어가 여러 명이라면, 주사위를 굴린 플레이어의 시계 반대 방향으로 가까운 사람부터 코인을 받습니다. 이때 지금 보유한 코인으로만 지급하고, 부족한 코인은 지급하지 않습니다. 따라서, 주사위를 굴린 플레이어의 코인이 부족하면 뒷사람들은 코인을 못 받을 수 있습니다.



### 3 건설하기

자기 차례에 시설 혹은 랜드마크 중 1개를 건설할 수 있습니다. 한 차례에 여러 시설이나 랜드마크를 건설할 수는 없습니다. 건설에 필요한 비용은 카드의 좌측 하단에 표시되어 있습니다.

#### 시설 건설

필요한 비용을 내고 테이블 중앙에 있는 시설 카드 1장을 가져와 내 도시에 추가합니다. **보라색 시설은 종류별로 1개씩만** 보유할 수 있습니다. 빨간색이나 초록색, 파란색 시설은 같은 종류를 여러 개 보유할 수 있습니다.

#### 랜드마크 건설

건설 비용을 내고 자기 앞에 놓인 랜드마크 1개를 앞면이 보이게 뒤집습니다. 다음 내 차례부터 건설한 랜드마크의 효과를 사용할 수 있습니다.

## III. 게임 종료

어떤 플레이어가 랜드마크 4개를 모두 건설하면 즉시 게임이 종료되고, 해당 플레이어가 승리합니다.

#### 게임 진행 예시



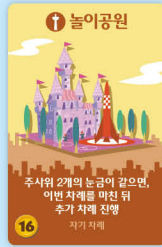
- 1 아서가 주사위를 굴러 3이 나왔습니다. 따라서, 아서가 가진 <빵집>과 가웨인과 모건이 가진 <카페>가 활성화됩니다. 시설 활성화 순서는 **빨간색 시설** → **초록색 및 파란색 시설** → **보라색 시설** 입니다. 먼저 **빨간색 시설** 효과부터 처리합니다. 가웨인과 모건이 가지고 있는 <카페> 시설의 효과를 적용합니다. **빨간색 시설** 효과는 주사위를 굴린 사람의 **시계 반대 방향**으로 더 가까운 사람부터 적용됩니다.
- 2 아서의 시계 반대 방향으로 더 가까운 모건이 가진 <카페> 2장의 효과와 <소풍센터> 효과로 인해 아서는 모건에게 4를 줍니다. 하지만 아서는 3 밖에 없기 때문에 3만 줍니다.
- 3 그리고 가웨인이 가진 <카페> 시설 효과로 인해 아서는 가웨인에게 1을 줍니다. 하지만 아서는 더 이상 코인이 없기 때문에 가웨인은 코인을 받을 수 없습니다.
- 4 **빨간색 시설** 효과는 모두 처리했습니다. 다음으로 아서는 <빵집> 효과로 인해 은행에서 1을 받습니다.

## 카드 효과 설명

### 랜드마크 효과



주사위 2개를 굴릴 수 있게 됩니다.  
주사위를 굴릴 때마다, 몇 개를 굴릴지  
선택할 수 있습니다.



주사위 2개가 같은 눈금이 나오면,  
주사위 굴리기, 시설 활성화, 건설을  
모두 진행한 다음, 추가로 내 차례를 1번  
더 진행합니다. 추가로 진행한 차례에도  
같은 눈금이 나오면, 또 다시 차례를  
진행합니다. 운이 좋다면 차례를 여러 번  
진행할 수도 있습니다.



과 아이콘이 그려진 시설로  
코인을 받을 때, 시설의 효과로 받는  
코인이 1씩 증가합니다.



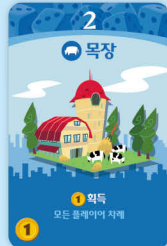
내 차례마다 주사위를 다시 굴릴 수  
있습니다.  
주사위를 2개 굴렸을 때 이 효과를  
사용하면, 다시 굴릴 때도 주사위 2개를  
굴려야 합니다. 주사위를 다시 굴리기로  
결정했다면, 이전에 나온 눈금에  
대해서는 시설이 활성화되지 않습니다.

### 파란색 시설 (각 6장씩)

주사위를 굴린 플레이어가 누구인지에 상관없이 활성화됩니다. 코인은 은행에서 가져오며, 동일한 시설을 여러 개 건설할 수 있습니다.



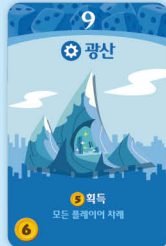
1 획득



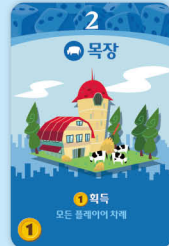
1 획득



1 획득



5 획득



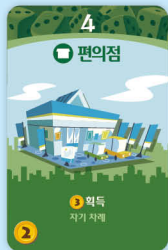
1 획득

### 초록색 시설 (각 6장씩)

내가 주사위를 굴릴 때만 활성화됩니다. 코인은 은행에서 가져오며, 동일한 시설을 여러 개 건설할 수 있습니다.



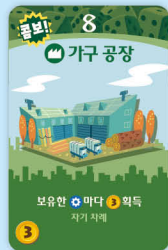
1 획득



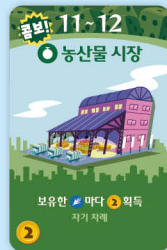
3 획득



내 시설마다  
3 획득



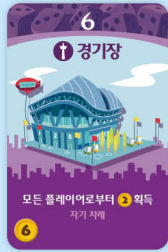
내 시설마다  
3 획득



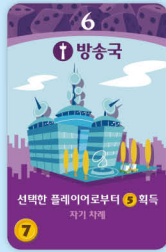
내 시설마다  
2 획득

## 🚧 보라색 시설 (각 4장씩)

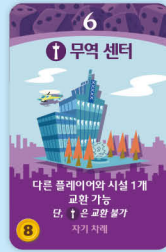
내가 주사위를 굴릴 때만 활성화됩니다. 동일한 시설을 여러 개 건설할 수 없고, 종류당 1개씩만 건설할 수 있습니다.



다른 모든 플레이어로부터 2씩 받아옵니다. 가진 코인이 없거나 부족한 플레이어로부터는 가진 만큼만 받을 수 있고, 나중에 보충하여 받을 수는 없습니다.



플레이어 한 명을 지정해서 5를 받아옵니다. <경기장>과 마찬가지로, 해당 플레이어가 가진 코인이 없거나 부족하면 가진 만큼만 받을 수 있습니다.



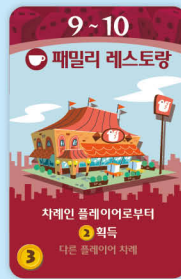
내가 가진 시설 1개와 다른 플레이어가 가진 시설 1개를 교환합니다. 저렴한 카드를 주고 비싼 카드를 가져올 수도 있습니다. 단, 1은 교환할 수 없습니다. 교환하고 싶지 않다면 교환하지 않아도 됩니다.

## 🚧 빨간색 시설 (각 6장씩)

다른 플레이어 차례에만 활성화됩니다. 주사위를 굴린 플레이어에게서 코인을 받아옵니다. 동일한 시설을 여러 개 건설할 수 있습니다.



다른 플레이어가 굴린 주사위 눈금의 합이 3이라면, 해당 플레이어에게 1을 받아옵니다.



다른 플레이어가 굴린 주사위 눈금의 합이 9 또는 10이라면, 해당 플레이어에게 2를 받아옵니다.

## 💡 콤보 효과

콤보 효과는 내가 건설한 시설에 따라 획득하는 코인 수가 증가합니다. 다양한 콤보가 가능하니 여러분만의 전략을 구사해 보세요!



### <목장> × <치즈 공장> 콤보

- 1 내 차례에 주사위 7이 나오면 <치즈 공장>이 활성화됩니다.
- 2 <치즈 공장> 효과로 내 시설마다 은행에서 3을 받습니다.
- 3 이 표시된 <목장>을 3개 보유하고 있으므로, <치즈 공장> 1장으로 9를 받을 수 있습니다.
- 4 <치즈 공장> 2개를 건설했기 때문에 총 18을 받습니다.



### <숲>, <광산> × <가구 공장> 콤보

- 1 내 차례에 주사위 8이 나오면 <가구 공장>이 활성화됩니다.
- 2 <가구 공장> 효과로 내 시설마다 은행에서 3을 받습니다.
- 3 이 표시된 <숲>을 2개, <광산>을 2개 보유하고 있으므로
- 4 <가구 공장> 1개로 12를 받습니다.

# 미니빌 항구 확장판 규칙

미니빌 항구는 미니빌 기본판과 함께,  
또는 미니빌 기본판 및 미니빌 그린벨리 확장판 모두와 함께 플레이할 수 있습니다

기본적인 게임 진행은 미니빌 기본 게임과 동일하며, 아래의 사항이 달라집니다.

## 변경 및 추가 규칙

- 1 각 플레이어는 기본판의 <밀밭>과 <빵집>, 그리고 항구 확장판의 <시청>을 자기 도시에 가지고 시작합니다.
- 2 각 플레이어는 랜드마크 6종류를 받아 뒷면(회색 면)이 보이게 놓습니다.
- 3 시작 카드와 랜드마크 카드를 제외한 모든 카드를 잘 섞어서 하나의 더미를 만듭니다.
- 4 더미에서 카드를 1장씩 공개하여 테이블 중앙에 배치합니다.
- 5 같은 카드가 나올 경우 겹쳐서 하나의 더미로 둡니다. 모두 10종류의 시설 카드가 공개될 때까지 반복합니다.
- 6 10종류의 시설 카드가 공개되면 게임을 시작합니다.

**중요**

- 게임 중에는 항상 테이블 중앙에 시설 10종류가 공개되어 있어야 합니다. 10종류 미만이라면 카드 더미에서 카드를 1장씩 공개하여 테이블 중앙에 배치합니다.
- 한 플레이어가 동일한 보라색 시설을 2개 이상 보유할 수 없습니다. 만약 테이블 중앙에 펼쳐진 보라색 시설을 모든 플레이어가 보유하고 있다면, 해당 카드를 버리고 새로운 카드를 공개하여 10종류가 되도록 만듭니다.



## 게임 승리 조건

랜드마크 6종류(본판 4종류 + 확장 2종류) 모두를 가장 먼저 건설하는 플레이어가 게임에서 승리합니다.

## 시작 카드



〈시청〉은 뒷면이 노란색인 시작 카드이며, 랜드마크가 아닙니다. 모든 사람은 〈시청〉 1장을 받아 자기 앞에 앞면으로 내려놓고 게임을 시작합니다. 건설 단계를 시작할 때, 보유한 코인이 하나도 없다면 은행에서 **1**을 받습니다.

## 랜드마크 카드



굴린 주사위 눈금의 합이 10 이상이면, 주사위 눈금의 합에 2를 더할 수 있습니다. 예를 들어, 주사위 합이 11이면 2를 더하여 13으로 적용할 수 있습니다. 원한다면 이 효과를 적용하지 않을 수도 있습니다.



내 차례에 시설이나 랜드마크를 건설하지 않으면, 은행에서 **10**을 받습니다.

## 시설 카드 (빨간색, 초록색, 파란색은 6장씩, 보라색은 4장씩)



모든 다른 플레이어로부터, 그 플레이어가 보유한 **1**을 받아옵니다.



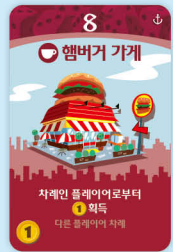
**10** 이상 보유한 모든 다른 플레이어로부터, 해당 플레이어가 보유한 코인의 절반을 내림하여 받아옵니다. **11**을 가지고 있다면 **5**를 받아옵니다.



〈항구〉를 건설한 플레이어의 〈초밥집〉만 활성화됩니다. 주사위 1을 굴린 플레이어로부터 **3**을 받아옵니다.



주사위 7을 굴린 플레이어로부터 **1**을 받아옵니다.



주사위 8을 굴린 플레이어로부터 **1**을 받아옵니다.



내가 보유한 〈꽃밭〉시설 1개마다 **1**을 획득합니다. 기본판 랜드마크인 〈쇼핑몰〉을 건설했다면, 내 〈꽃밭〉 시설 1개마다 **2**를 획득합니다.



내가 보유한 **1**을 획득합니다.



**1**을 획득합니다.



〈항구〉를 건설한 플레이어의 〈고등어잡이 배〉만 활성화됩니다. **3**을 획득합니다.



〈항구〉를 건설한 플레이어의 〈참치잡이 배〉만 활성화됩니다. 누구에게든 활성화된 〈참치잡이 배〉가 있다면, 차례인 플레이어가 주사위 2개를 다시 굴립니다. 활성화된 〈참치잡이 배〉를 보유한 플레이어들은, 자신의 〈참치잡이 배〉마다 나온 눈금만큼 코인을 획득합니다. 추가로 굴린 주사위는 시설이 활성화되지 않습니다.



## 미니빌 그린밸리 게임 규칙

미니빌 그린밸리는 미니빌 기본판과 함께,  
또는 미니빌 기본판 및 미니빌 항구 확장판 모두와 함께 플레이할 수 있습니다.

### 변경 및 추가 규칙

기본적인 게임 진행은 미니빌 기본판과 동일하며, 아래의 사항이 달라집니다.

#### • 게임 준비

- ① 시작 카드와 랜드마크 카드를 제외한 모든 카드를 잘 섞어서 하나의 더미를 만듭니다.
- ② 더미에서 카드를 1장씩 공개하여 테이블 중앙에 배치합니다.
- ③ 같은 카드가 나올 경우 겹쳐서 하나의 더미로 둡니다. 모두 10종류의 시설 카드가 공개될 때까지 반복합니다.
- ④ 10종류의 시설 카드가 공개되면 게임을 시작합니다.

#### 중요

- 게임 중에는 항상 테이블 중앙에 시설 10종류가 공개되어 있어야 합니다. 10종류 미만이라면 카드 더미에서 카드를 1장씩 공개하여 테이블 중앙에 배치합니다.
- 한 플레이어가 동일한 보라색 시설을 2개 이상 보유할 수 없습니다. 만약 테이블 중앙에 펼쳐진 보라색 시설을 모든 플레이어가 보유하고 있다면, 해당 카드를 버리고 새로운 카드를 공개하여 10종류가 되도록 만듭니다.

#### • 미니빌 그린밸리에는 새로운 시스템 '휴무'가 추가됩니다.

#### 예시

효과로 인해 어떤 시설이 휴무 중인 상태가 되면, 해당 시설 위에 휴무 토큰을 올려놓습니다. 휴무 토큰이 놓인 시설이 활성화되면 그 시설의 효과를 적용하지 않고, 놓인 휴무 토큰을 제거합니다. 해당 시설은 다음 번 활성화될 때 효과를 사용할 수 있습니다.

휴무 토큰이 부족할 때는, 대체품을 사용하거나 카드를 오른쪽으로 90도 회전시켜 표시합니다.



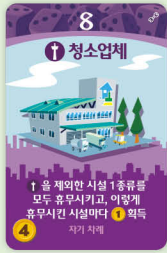
#### 중요

휴무 중이라도 카드 이름 옆의 기호는 적용됩니다. 예를 들어 7번 <포도밭>이 휴무 중이더라도, 미니빌 기본판 카드인 11~12번 <농산물 시장> 계산에 포함됩니다.

### 게임 승리 조건

가장 먼저 모든 랜드마크를 건설하는 플레이어가 게임에서 승리합니다.

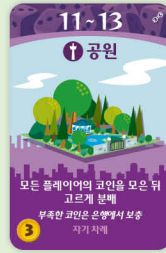
## ♣ 시설 카드 (빨간색, 초록색, 파란색은 6장씩, 보라색은 4장씩)



나를 포함한 모든 플레이어가 건설한 시설 중 1종류를 선택하여 모두 휴무 시킵니다. 이렇게 하여 휴무가 된 시설 마다 1을 획득합니다. 이전에 이미 휴무 상태였던 시설은 해당되지 않습니다.



내 차레를 마치기 전에 매번 1을 이 시설 위에 올려 놓을 수 있습니다. 이것을 '투자'라고 합니다. 이 시설이 활성화될 때, 다른 모든 플레이어로부터 각각 이 시설에 투자된 만큼 코인을 받습니다. <IT 스타트업>에 투자한 코인은 회수하거나 다른 용도로 사용할 수 없습니다.



나를 포함한 모든 플레이어의 코인을 모아 동일하게 분배합니다. 동일하게 분배할 때 부족한 코인은 은행에서 보충합니다.



주사위를 굴린 플레이어가 건설한 랜드마크가 2개 이상이라면, 5를 받아옵니다.



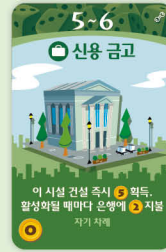
주사위를 굴린 플레이어가 건설한 랜드마크가 3개 이상이라면, 해당 플레이어가 보유한 모든 코인을 받아옵니다.



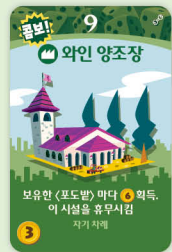
내가 건설한 랜드마크가 1개 이하라면, 2를 획득합니다.



내가 건설한 랜드마크가 있다면 반드시 뒤집어야 합니다. 내가 건설한 랜드마크가 1개, 리모델링 샵이 2개라면 우선 랜드마크 1개를 뒤집고 8을 획득합니다. 남은 리모델링 샵은 뒤집을 랜드마크가 없기 때문에 효과를 적용하지 않습니다.



이 시설 건설 즉시 5를 획득합니다. 이후 활성화 될 때마다 2를 은행에 지불해야 합니다. <이삿짐센터>나 <무역 센터>를 이용해 이 시설을 다른 플레이어에게 줄 때는, 받는 사람이 5를 획득하지 않습니다.



내가 보유한 <포도밭> 마다 6을 획득합니다(휴무 상태인 포도밭 포함). 이후 이 시설을 휴무시킵니다.



내가 보유한 시설 1개를 다른 플레이어에게 반드시 넘겨줘야 합니다. 그리고 나서 4를 획득합니다. <이삿짐센터>를 줄 수도 있습니다.



나를 포함한 모든 플레이어가 건설한 시설마다 1을 획득합니다.



내가 건설한 랜드마크가 1개 이하라면, 1을 획득합니다.



3을 획득합니다.

## ☆ 미니빌 <국제 전시장> 프로모 카드

미니빌 딜럭스에는 <국제 전시장> 시설 카드가 포함되어 있습니다.

미니빌 기본판 게임 또는 확장판과 함께 게임 진행 시, 원한다면 <국제 전시장>을 섞어서 플레이할 수 있습니다.



내 차례에 주사위 10을 굴렸다면, 보유한 시설 중 <국제 전시장> 외의 다른 시설 1가지를 선택하여 활성화할 수 있습니다. 선택한 시설을 여러 개 보유하고 있다면 모두 활성화됩니다. 파란색 시설을 선택했다라도, 다른 플레이어가 보유한 해당 시설은 활성화되지 않습니다.

이 효과를 사용했다면, <국제 전시장> 시설 카드를 테이블 중앙에 돌려놓습니다. 확장판 규칙 또는 토너먼트 규칙을 사용한다면, 이에 따라 테이블 중앙에 11종류 또는 16종류의 시설이 있게 될 수 있습니다.

## 미니빌 토너먼트 규칙

기본적인 게임 진행은 기본 규칙과 동일하며, <항구>나 <그린밸리> 확장판 규칙과 같은 식으로 게임을 준비합니다. 단, 게임의 준비 시 테이블 중앙에 10종류가 아닌 15종류의 시설로 시작하며, 테이블 중앙에는 항상 15종류의 시설 카드가 있도록 만듭니다.



# 미니빌 자주하는 질문 ?

**1** 빨간색 시설 효과로 인해 다른 플레이어에게 코인을 줘야 하는 상황입니다. 한 플레이어에게는 **2**, 또 다른 플레이어에게는 **1**을 줘야 하는데 **2**밖에 없다면 어떻게 하나요?

## 답변

빨간색 시설에 의해 코인을 줘야 하는 상황이 생기면 주사위를 굴린 사람의 시계 반대 방향으로 가까이 앉아있는 사람에게 먼저 코인을 줘야 합니다. 따라서, 주사위를 굴린 사람의 코인이 모자랄 경우, 받아야 하는 액수보다 적게 받거나 전혀 받지 못하는 사람이 생길 수 있습니다.

**2** 빨간색 시설 효과로 인해 다른 플레이어에게 코인을 줘야 하는 상황입니다. 내가 가진 돈은 없지만 초록색 시설에서 코인을 받을 수 있습니다. 그러면 초록색 시설로 먼저 코인을 받아서 빨간색 시설을 가진 사람에게 코인을 줘야 하나요?

## 답변

아닙니다. 시설은 빨간색 → 초록색 및 파란색 → 보라색 순으로 활성화됩니다. 따라서 빨간색 시설 효과를 적용할 때 내가 코인이 없다면 코인을 주지 않습니다. 이후 초록색 및 파란색 시설로 인해 코인을 얻게 되면 그 코인을 줄 필요는 없습니다.

**3** 주사위 눈금에 해당하는 시설은 모두 반드시 사용해야 하나요?

## 답변

네, 시설의 효과는 나에게 유리하든 불리하든 무조건 적용해야 합니다. 다만, <기차역>, <전파탑>, <무역 센터>, 그리고 항구 확장에 나오는 <항구> 처럼 '가능'이라는 문구가 들어가 있을 경우, 시설의 효과를 선택적으로 사용할 수 있습니다.



**4** <쇼핑센터>를 건설했습니다. 주사위 3이 나와서 다른 사람이 가지고 있는 <카페> 1장으로 인해 코인을 줘야 하는 상황입니다. **2**를 줘야 하나요?

## 답변

아닙니다. <쇼핑센터>는 내가 가진 카드 중 ☕ 아이아이콘이 있는 카드로 코인을 받아올 때 적용됩니다. 따라서 <카페>를 가지고 있는 사람이 <쇼핑센터>를 건설했다면 **2**를 줘야 하지만, 내가 <쇼핑센터>를 건설한 것과는 상관없습니다.

