

GOD ~~OF~~ WAR®

THE CARD GAME



규칙서



목 차

소개	2
개요	2
구성품	3
준비	4
장면	6
목표	6
게임 방법	6
준비 단계	6
활성화 단계	6
영웅 활성화	6
◆ 이동	7
◆ 행동 카드 사용	7
» 행동 카드	7
» 공격	8
◆ 분노 능력 사용	8
◆ 상호 작용	8
장면 활성화	9
◆ 쓰러짐	9
추가 장면 활성화 단계	10
업그레이드 단계	10
뒤집는 조건	11
퀘스트 달성	12
체력 트랙 카드	13
파괴 수정	13
1인 플레이 모드	13
카드 수 제한	13
영웅들	14
크레딧	15
요약	16

소 개

미래를 볼 수 있고 운명을 관할하는 신화의 여신 노르니르는 라그나로크의 씨앗이 뿌리 내렸음을 깨달았습니다. 다가오는 파멸을 관통할 길을 찾길 바라며, 이 여신들은 운명의 샘 안에서 이뤄질 수 있는 수많은 미래의 시간대를 보았습니다. 각 노르니르는 라그나로크에 묶인 주인공들을 선택해 그들의 시선을 통해 이 주인공들의 선택과 행동을 운용합니다. 신들과 필멸자들의 운명이 위기에 다다른 이때, 가능한 미래들을 해쳐 나가며 마지막 때에 생존할 방법을 찾는 길이 여러분들에게 달려 있습니다.



게임은 사람들이 할 수 있는 본질적인 체험들 중 하나입니다. 하지만 시간이 지남에 따라 게임이 줄 수 있는 의미들의 폭은 아직 이해하기 어렵거나 아예 잊혀지기도 합니다.

비디오 게임은 끝없는 창조성으로 제 마음을 열었었습니다. 무언가를 입력 했을 때 반응을 하는 디지털 점들이 나타나는 스크린을 보았던 그 순간은 가히 혁신적이었던 기억이 납니다.

하지만 제가, 많은 사람들이 무난하게 재밌다고 여기는 수많은 것들에 대한 진부함을 느껴서 그로부터 단절되었던 시절, 저에게 커뮤니티와 소통에 대한 감성을 불러일으켜준 것은 테이블탑 게임들이었습니다. 저는 이런 테이블탑 게임들을 통해서 관심사를 공유할 수 있는 이들을 만났습니다.

이 게임들은 단지 주말에 레포츠나 파티에 관심이 없는 변방의 모임 멤버들을 모으는 역할만 한 것이 아니었습니다. 이 게임들은 제 인생가운데서 생생히 기억에 남은 위대한 이야기들... 영웅들, 괴물들, 승리, 팀워크, 사랑, 패배같은 것들을 창조할 수 있는 중심지 역할을 해주었습니다.

게임이 제 삶을 구원하진 않았지만, 저는 게임을 통해 불가능하다 생각했던 인생의 여정의 투영을 볼 수 있었습니다.

코리 밸로그
창작 총괄 담당. 산타 모니카 스튜디오

개 요

갓 오브 워 : 카드 게임은 1명에서 4명까지 진행할 수 있는 게임으로, 여러분은 노르니르의 지시에 따라 라그나로크를 막을 영웅들을 운용합니다. 여정 속에서 다양한 사건들과 적과의 전투가 묘사된 장면 카드들로 구성되는 고유의 퀘스트들을 합심하여 해쳐 나가며 궁극의 최종보스와 대결해야 합니다. 게임에서 승리하면 플레이어들은 운명의 지도를 따라 생존의 방법을 찾고 라그나로크 가운데서 살아남게 됩니다. 패배한다면 노르니르는 오직 파멸로 이르는 길만 보게 될 것입니다.

구성품



영웅 캐릭터 타일 6개
플라스틱 스탠드 6개



기절 토큰 6개

프레이야 토큰 2개



죽음 토큰 10개

카드 수 제한 토큰
12개



적 주사위 1개



법용 토큰 20개



분노 표시 토큰 5개



선 플레이어 토큰
1개



부상 토큰 44개 (3종류)



장면 카드 92장
(10개 장면)



앞면

헬 하 일



앞면

흐 래 졸 리 어



영웅 대시보드 5장

퀘스트 카드 6장

최종 보스 카드 4장

시작 카드 70장
(영웅 당 14장)



행동 카드 158장

기절 카드 10장



독 카드 10장



파괴 수정 카드
10장



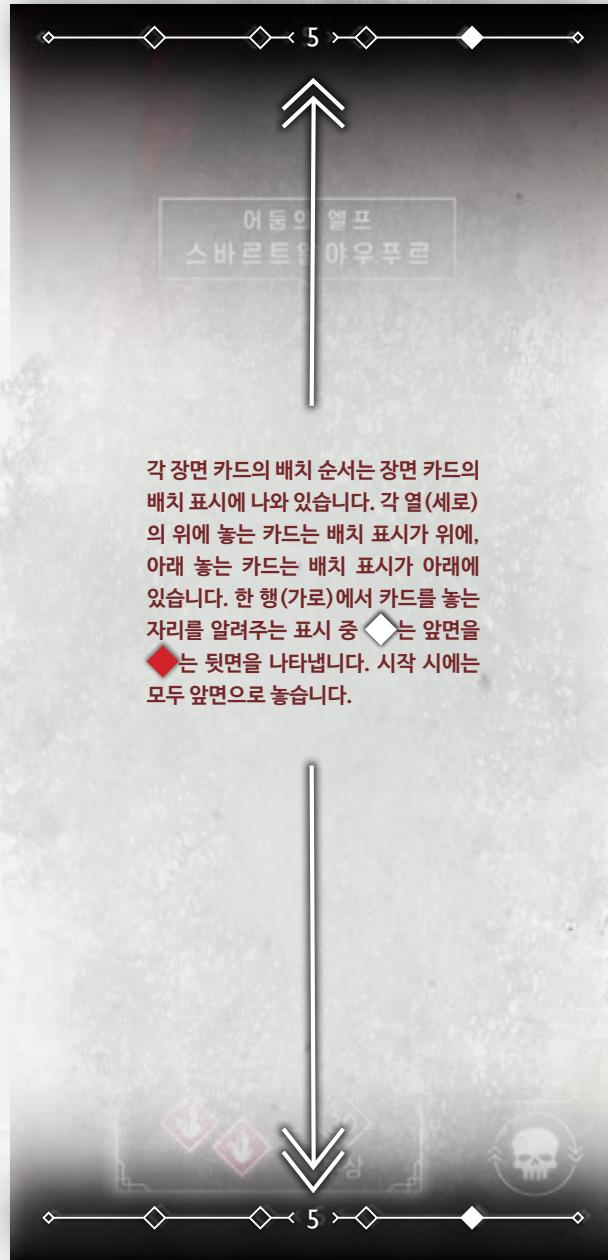
준비

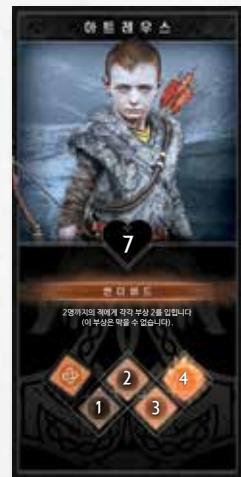
- 각 플레이어는 영웅 1명을 정해서 그 영웅의 대시보드와 시작 카드와 캐릭터 타일을 가져옵니다. 캐릭터 타일은 플라스틱 스탠드에 끼웁니다. 선택하지 않은 영웅의 대시보드, 시작 카드, 캐릭터 타일은 박스로 되돌립니다.
주의 : 크레토스, 아트레우스, 미미르의 대시보드는 양면으로 되어 있고 한 쪽 면은 1인 모드입니다. 1인 플레이 모드에 대해서는 13페이지를 참조하세요.
- 각 플레이어는 각자의 시작 카드들을 잘 섞어 자신의 대시 보드 근처에 뒷면에 보이도록 덱을 만듭니다.
- 각 플레이어는 분노 표시 토큰을 대시 보드의 분노 트랙 “0”자리에 놓습니다.
주의 : 프레이야를 선택한 플레이어는 프레이야 토큰도 가져옵니다.
- 퀘스트 카드들을 모두 섞은 뒤 3장을 뽑아 역삼각형 (위에 2장, 아래 1장) 형태로 앞면이 보이게 놓습니다.
- 아래에 놓은 퀘스트 카드의 번호에 해당되는 장면 카드들을 모두 가져와서 다음과 같이 배치합니다 :
 - 위쪽 행(가로)은 장면 카드 중 상단에 배치 표시가 있는 카드들만 사용해서 왼쪽에서 오른쪽으로 ◇ 표시가 있는 위치에 맞춰 배치합니다.
 - 아래쪽 행은 장면 카드 중 하단에 배치 표시가 있는 카드들만 사용해서 같은 방법으로 배치합니다.
- 최종 보스 카드들을 섞은 뒤 3장을 뽑아서, 4.에서 (역삼각형 형태로) 배치한 퀘스트 카드 중 윗 줄 위에 가로로 앞면이 보이게 배치합니다. 선택하지 않은 퀘스트 카드들과 보스 카드들을 모두 박스로 되돌립니다.
- 업그레이드 카드들을 모두 섞은 뒤 장면 카드 옆에 뒷면이 보이게 덱으로 놓습니다.
- 기절 카드, 독 카드, 파괴 수정 카드는 각자 덱을 만들어 앞면이 보이게 놓습니다.
- 부상, 기절, 죽음, 카드 수 제한, 범용 토큰들은 따로 각각 더미를 만들어 놓습니다.
- 적 주사위도 근처에 놓습니다.
- ‘갓 오브 워’ 비디오 게임을 가장 최근에 플레이 한 사람이 선 플레이어 토큰을 가져와서 선 플레이어가 됩니다. 선 플레이어는 배치된 장면 카드들 중 한 열(세로)을 선택해서 그 열의 아래에 자신의 영웅 캐릭터 타일을 세웁니다. (카드 위에 놓는 것이 아닙니다.) 시계 방향 순서로 다른 플레이어들도 똑같이 합니다. 한 열의 아래에는 캐릭터 타일이 2개까지 있을 수 있고, 2개가 놓인 열의 캐릭터 타일들은 장면 카드를 바라보는 시점에서 앞에 1개, 뒤에 1개의 형태로 배치합니다. (7페이지 그림 참조)
주의 : 만약 첫 게임일 경우 퀘스트 1번인 “여행자들”을 추천합니다. 이때 캐릭터 타일은 장면 카드 맨 왼쪽 열부터 오른쪽으로 1개씩 놓습니다.

이제 시작할 준비가 되었습니다!

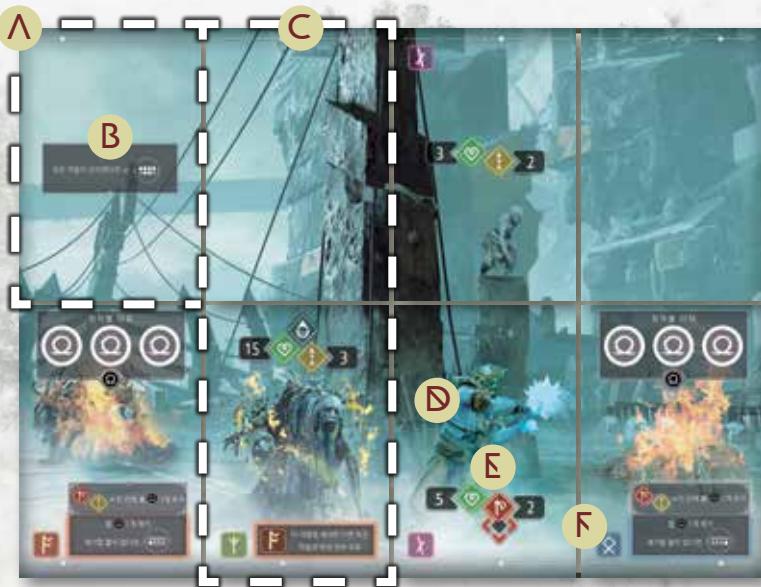
알아두세요! 각 장면 카드에는 여러 가지 돌발상황들이 담겨 있습니다. 가급적 첫 게임에서는 카드 내용을 보지 말고 진행할 것을 권합니다. 만약 장면 카드의 처리 방법에 의문점이 생길 경우 게임 진행중이라도 공식 FAQ를 참조하시면 더 수월한 진행이 가능합니다!

boardmfactory.com/god-of-war





장면



A. 장면 카드

B. 뒤집는 조건

C. 열(세로)

D. 적

E. 적의 상태

F. 룬

게임 진행 동안 영웅들은 여정 가운데 다양한 도전, 적과의 전투, 장면에 표시된 방해들을 헤쳐 나갑니다. 영웅들의 행동들을 통해 장면의 카드들이 뒤집히면서 상황이 바뀌고 그에 따라 새로운 사건과 괴물들이 등장하게 됩니다.

목표

갓 오브 워 : 카드 게임은 협력게임입니다. 플레이어들은 모두 함께 승리하거나 패배합니다. 게임에서 승리하려면 플레이어들은 퀘스트 2개를 성공하고 최종 보스 1명을 물리쳐야 합니다. 어느 순간이든 영웅들이 모두 쓰러지거나 퀘스트의 패배 조건이 충족되면 플레이어들은 모두 패배합니다.

게임 방법

게임은 여러 라운드의 연속으로 구성됩니다. 각 라운드는 4단계로 진행됩니다:

1. 준비
2. 활성화
 - ◆ 영웅 활성화
 - ◆ 장면 활성화
3. 추가 장면 활성화
4. 업그레이드

1. 준비 단계

모든 플레이어들은 각자의 덱에서 카드 수 제한(가질 수 있는 카드 장수 제한)만큼 카드를 뽑습니다. 시작 시에는 7장입니다. 게임 중 카드를 뽑아야 하는데 텍이 소진되면, 버린 카드 더미의 카드들을 잘 섞어서 새로 덱을 만든 뒤 모자란 만큼 추가로 뽑습니다. 게임 중 어떤 효과에 의해서 플레이어의 카드 수 제한이 늘어나거나 줄어들 수 있습니다(13페이지 참조).

2. 활성화 단계

이 단계는 게임의 주요한 부분으로 플레이어들은 장면 카드의 상호 작용을 발동시키거나 적들과 싸우고 퀘스트 목표를 달성하도록 합니다. 아울러 이 단계에서 적들도 주인공을 방해합니다.

선 플레이어부터 시계방향 순서로 활성화 단계를 진행합니다. 하나의 활성화 단계는 2가지 순서로 처리합니다:

- ◆ 영웅 활성화
- ◆ 장면 활성화

영웅 활성화

영웅들은 다음 항목을 원하는 순서대로, 원하는 횟수만큼(단 이동은 예외) 진행합니다:

- ◆ 이동
- ◆ 행동 카드 사용
- ◆ 분노 능력 사용
- ◆ 상호 작용

이동

이동으로 영웅은 빈 자리가 최소 하나가 있는, 원하는 다른 열(세로)로 옮길 수 있습니다. 각 열은 두 개의 자리로 나뉘어 있습니다. 하나는 앞자리로 각 열의 아래에 있는 장면 카드와 인접한 자리입니다. 다른 하나는 뒷자리로 앞자리에 있는 영웅의 바로 뒤입니다. 동료(다른 영웅)가 이미 있는 열로 이동할 경우, 이동하는 영웅은 그 열의 앞 자리에 있을지, 뒷자리에 있을지를 선택해야 합니다. 앞 자리에 있는 영웅은 해당 열을 향해 적들이 공격 했을 때 부상을 우선적으로 받습니다. (9페이지 참조) 만약 한 열에 영웅이 한 명만 있다면, 그 영웅은 무조건 앞자리에 있는 상태입니다.

중요 : 미미르는 특정 칸을 차지하지 않는 것으로 간주합니다(14페이지 참조).

이동은 영웅 활성화 단계의 아무 때나 할 수 있지만, 한 차례에 딱 한 번만 가능합니다.

다른 열로 가는 대신, 같은 열에 있는 다른 영웅과 앞/뒷자리를 바꾸는 것도 이동으로 할 수 있습니다.



예시 : 크레토스는 인접한 오른쪽 열로 이동하려 하지만, 그 열에는 프레이야와 브록이 있기 때문에 빈 자리가 없습니다. 따라서 크레토스는 맨 오른쪽 열로 이동합니다. 해당 열에는 아르테우스가 있습니다. 아르테우스 플레이어와 상의를 한 후 크레토스는 해당 열의 앞자리에 위치하고 아트레우스는 뒷자리로 갑니다. 크레토스의 뒤에 있던 신드리는 자동으로 앞자리에 위치하게 됩니다.

행동 카드 사용

플레이어는 자신의 차례 동안 원하는 만큼 자신의 행동 카드들을 사용할 수 있습니다. (아래 참조) 각 행동을 사용한 후에 해당 카드들은 모두 그 플레이어의 버린 카드 더미에 놓습니다. 플레이어는 자신의 카드를 사용할 때 가진 카드들의 현황들을 다른 플레이어들에게 밝히고 사용 방법이나 순서를 자유로이 토론할 수 있습니다.

◆ 행동 카드

행동 카드에는 5가지 종류가 있습니다. 근접 공격 카드 (빨간색), 원거리 공격 카드 (노란색), 방어 카드 (파란색), 특수 카드(보라색), 숫자 카드 (검은색). 일부 카드는 여러 종류를 한데 갖고 있습니다(예를 들어 근접 공격 + 숫자). 여러 종류가 섞인 카드를 사용할 경우 어떤 용도로 사용할 것인지를 선언해야 합니다.

, , 는 1번에 1장씩 사용합니다. 이런 카드를 사용할 때는 추가 숫자가 필요합니다. 추가 숫자는 숫자 카드에 표시되어 있어서, 여러 장의 숫자카드를 한 번에 사용할 수도 있습니다. 일부 카드는 행동 아이콘과 숫자가 함께 표시되어 있기도 합니다. 이런 카드는 단독으로 사용할 수도 있고, 여기에 숫자 카드들을 더해서 사용할 수도 있습니다. 사용한 카드의 힘은 바로 이 숫자들의 총합이 됩니다. 따라서 각 , , 카드들은 기본으로 추가 표시된 숫자가 없는 이상, 해당 카드만을 사용할 수 없습니다 (단, 어떤 조합이든 행동 아이콘이 있는 카드는 단 1장만 사용해야 합니다).

과 카드는 자신의 영웅 활성화 단계 때 사용하는 반면, 방어 카드는 자신 및 다른 플레이어들의 장면 활성화 단계 때 사용합니다 (9페이지 참조). 특수 카드들은 다른 플레이어의 차례에도 사용할 수 있습니다.



공격

적을 공격하려면 영웅은 목표가 되는 적과 같은 열에 있어야 합니다(앞/뒷자리는 상관 없습니다).

◆ 공격은 해당 열의 아래에 있는 적을 목표로 합니다. ◆ 공격은 해당 열의 위 혹은 아래에 있는 적을 목표로 합니다.

공격을 한 후에, 해당 플레이어는 적 주사위를 굴려서 적이 얼마큼의 공격을 막을 수 있는지 판정합니다. 공격 수치와 적 주사위의 눈의 숫자의 차이가 해당 적에게 입힌 부상을 의미합니다. 그만큼의 부상 토큰을 적 카드 위에 놓아서 해당 적이 받은 부상을 표시합니다. 부상은 누적됩니다. 따라서 새롭게 가해지는 부상은 이전에 이미 놓여진 부상에 더해집니다. 이렇게 쌓인 부상은 해당 적이 죽거나, 다른 게임 효과에 의해 제거될 때까지 계속 남아 있습니다. 만약 어떤 적에게 누적된 부상이 그 적의 체력 ◆ (장면 카드들 중 해당 적의 상태에 표시) 이상이 되면 그 적은 죽습니다.

만약 죽은 적이 있는 카드에 ◆ 표시가 있다면, 뒤집는 효과가 발동됩니다 (11페이지 참조). 이런 표시가 없다면 죽음 토큰 1개를 해당 적 위에 올려놓고 이 적이 죽었음을 표시합니다. 죽은 적은 더 이상 행동 활성화를 하지 않습니다. 적을 물리치는 것은 퀘스트 달성을 위한 중요한 부분 중 하나입니다 (12페이지의 퀘스트 달성 참조).



예시 : 크레토스는 ◆ 와 ◆ +3을 사용해서 자신이 있는 열의 적을 공격합니다. ◆
공격이기 때문에 크레토스는 아랫 카드나 위 카드에 있는 적 중 아무나 공격할 수 있습니다. 크레토스는 위 카드에 있는 적을 공격하기로 하고 적 주사위를 굴립니다. 결과는 ② 가 나왔기 때문에 차이만큼 부상 1 토큰을 한 개 올려 놓습니다. 크레토스에게는 아직 행동 카드가 있어서 다시 한번 공격을 하기로 합니다. 이번에는 ◆ +1/ ◆ +1 카드와 ◆ +2 카드를 사용합니다. 방금 전에 공격한 적을 다시 공격하기로 하고 첫 번째 카드에서는 ◆ +1 부분을 사용합니다. 따라서 공격 수치는 3입니다. 적 주사위 결과는 ① 이 나왔고 부상 3을 해당 적에게 더 올립니다.

방어구

일부 적들에게는 방어구가 있습니다. 이런 적들은 자신의 방어구가 파괴되기 전까지는 부상을 입지 않습니다. 방어구를 파괴하려면 영웅들은 한 번의 공격으로 방어구의 방어수치 이상의 공격을 해야 합니다. 방어구를 공격할 경우 적 주사위는 굴리지 않습니다. 방어구가 파괴되면 범용 토큰 1개를 놓아서 방어구가 파괴되었고 이후의 공격에서 해당 적이 부상을 입을 수 있음을 표시합니다.

중요 : 만약 하나의 적이 방어구를 2개 이상 가졌다면, 파괴 순서는 반드시 방어 수치가 높은 방어구에서 낮은 방어구 순서로 파괴해야 합니다.

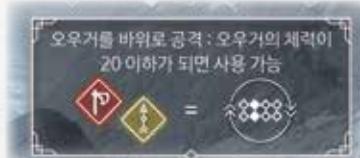
분노 능력 사용

각 영웅들에게는 독특한 위력을 발휘하는 분노 능력이 있습니다. 어떤 영웅이 공격을 시도할 때마다 (혹은 ◆ 마크가 있는 카드를 사용할 때마다) 영웅의 분노를 1올립니다 (이때 부상을 입혔는지의 여부는 상관하지 않습니다). 분노의 정도는 영웅의 대시 보드 위의 분노 트랙에서 분노 표시 토큰 ◆ 이 있는 위치로 결정됩니다. 만약 분노 표시 토큰이 트랙의 마지막 자리에 다다르면, 이 영웅은 분노 능력을 사용할 수 있습니다. 자신의 차례 중 아무 때에나 그 영웅은 대시 보드에 설명된 자신의 분노 능력을 사용한 뒤 분노 트랙을 “0” 자리로 옮깁니다 (14페이지 참조).



예시 : 이전의 예시에서 크레토스의 두 차례 공격때마다 분노가 1씩 올라갔습니다. 그 결과 “3”에 있던 분노가 마지막 자리인 “5”에 다다랐고 스파르탄의 분노를 사용할 준비가 되었습니다. 그는 이 분노를 곧장 사용하기로 합니다. 이제 크레토스의 다음 공격에 추가로 부상 3을 더하고, 갖고 있던 부상 중 3은 즉시 치유합니다. 크레토스의 분노 표시 토큰을 “0” 자리로 옮깁니다.

상호 작용



일부 장면 카드에는 상호 작용 지점이라는 독특한 항목이 있습니다. 이 지점에서의 행동으로 목표 달성을 도움이 되거나, 공격 보너스를 얻거나, 적을 공격하거나, 장면 카드를 뒤집는 등의 효과가 생깁니다. 각 지점에는 발동을 위한 요구 조건이 있습니다. 해당 카드의 열에 있는 영웅은 요구 조건에 해당하는 카드를 버려서 그 지점의 효과를 발동시킵니다. 상호 작용에 쓰인 카드는 영웅의 분노를 증가시키지 않습니다.

예시 : 프레이야는 현재 그녀가 있는 열의 위 카드에 있는 상호 작용을 발동시키기로 합니다. 현재 오우거에게 남은 체력이 180이므로 프레이야가  와  카드를 버리면 해당 상호 작용을 발동시킬 수 있습니다. 그 결과 해당 장면 카드가 뒤집힙니다.

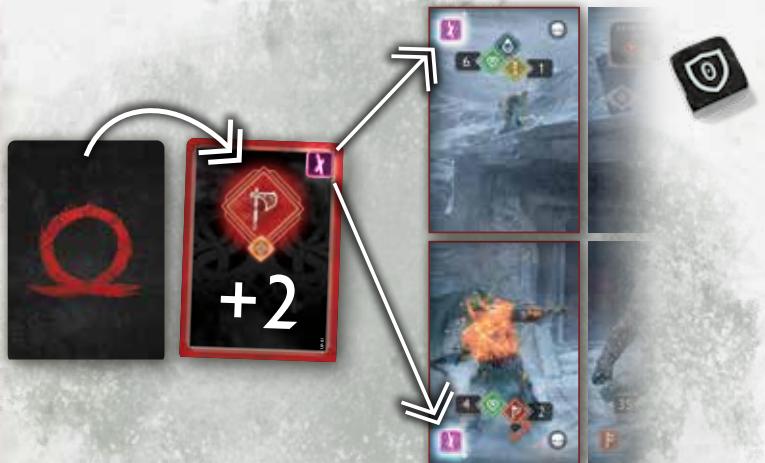


장면 활성화



어떤 영웅이 자신의 차례를 마치면, 업그레이드 텍 맨 위의 카드 1장을 뒤집어 공개합니다. 이 카드를 통해 장면들이 활성화됩니다. 공개된 카드를 장면 카드들 옆에 놓습니다. 이 카드는 라운드가 끝난 후에 업그레이드 단계에서 획득할 수 있으며, 영웅의 텍을 보강 시킵니다. 하지만 그 전에 방금 공개한 업그레이드 카드의 오른쪽 위의 룬이 무엇인지 확인하고, 장면 카드 중에서 해당 룬이 표시된 장면들을 모두 활성화시킵니다.

현재 장면 카드들 중 해당 룬 표시가 있는 카드가 여러 장이라면, 윗줄부터 왼쪽에서 오른쪽으로, 다음엔 아랫줄의 왼쪽에서 오른쪽 순서로 활성화시킵니다.



예시 : 프레이야가 자신의 차례를 마치고 장면 활성화를 합니다. 공개한 업그레이드 카드에는  룬이 있습니다. 그녀는 장면 카드 중 해당 룬이 있는 카드를 점검합니다. 2장의 카드에 해당 룬이 그려져 있습니다. 먼저 위쪽 맨 왼쪽의 카드를 먼저 활성화시키고, 다음 아래쪽 맨 왼쪽의 카드를 활성화시킵니다. 각 카드마다 각각 적 1명이 활성화됩니다.

어떤 룬이 활성화 되었고 어떤 장면 카드가 활성화 되었는가에 따라, 장면 활성화에서 다양한 결과가 일어납니다. 적들이 공격을 할 수 있고, 일부 규칙이 추가되거나 변경될 수 있습니다. 장면 카드에 있는 요소들이 반응하거나, 아래에 장면 카드가 뒤집힐 수도 있습니다. 룬이 활성화되면 해당 룬이 있는 카드의 적의 상태, 혹은 해당 룬이 들어있는 글 상자(테두리가 해당 룬의 색상임)의 내용을 살립니다. 해당 룬이 있는 카드의 적이 활성화되면 그 적은 공격을 합니다. 이때 같은 카드의 글 상자 밖에 적이 있다면 특별한 설명이 없는 한, 상자 안의 룬은 적의 공격을 발동하지 않습니다. 활성화된 적의 상태를 확인하면 적이 어떤 식으로 공격하는지 알 수 있습니다:



 공격 방식 :  근접

 근거리 공격은 해당 열, 혹은 바로 왼쪽 열이나 오른쪽 열을 공격합니다. 공격 아이콘 밑에 공격할 방향이 표시되어 있습니다.

 공격력

 공격 방식 :  원거리. 이 공격은 현재 열에서 가장 멀리 떨어진 영웅을 목표로 합니다. 만약에 가장 멀리 있는 영웅까지의 거리가 동일하다면 해당 플레이어들이 선택합니다.

 적의 능력

공격 목표가 되는 열에 영웅이 여럿 있다면, 오직 앞에 있는 영웅만 공격 당합니다.

영웅들은 공격을 받을 때 방어 카드와 숫자 카드들을 사용해서 자신을 보호할 수 있습니다. 적의 공격 수치와 자신이 사용한 방어 카드/숫자 카드의 방어 수치만큼의 차이가 영웅이 받을 부상을 나타냅니다. 받은 부상만큼의 부상 토큰을 영웅의 대시 보드에 놓아서 얼마큼의 부상을 입었는지 표시합니다. 일부 공격은 해당 장면 카드에 명시된 추가 효과를 발동하기도 합니다. 이때 영웅이 공격을 완전히 막고 부상을 입지 않는다면, 장면 카드에 명시된 공격 효과도 발동하지 못합니다.

쓰러짐



어떤 영웅에게 누적된 부상이 그의 체력보다 크거나 같으면 그 영웅은 쓰러집니다.

쓰러진 영웅의 캐릭터 타일을 장면 카드에서 제거하고, 쓰러졌다는 표시로 해당 영웅의 대시보드에 캐릭터 타일을 눌러 놓습니다. 해당 영웅은 이번 퀘스트를 마치기 전에는 복귀하지 않습니다. (하지만 남은 플레이어들이 퀘스트를 달성하면 다음 퀘스트에서 복귀합니다.)

쓰러진 영웅은 :

- ◆ 장면에서 자리를 차지하지 않습니다.
- ◆ 영웅 활성화 단계를 진행하지 않습니다 (따라서 이동이나 공격도 못합니다). 하지만 쓰러진 영웅도 장면 활성화 단계는 진행합니다 (다시 말해 업그레이드 카드 1장을 공개하고 해당 룬의 장면 카드들을 모두 활성화시킵니다).

중요 : 모든 영웅들이 쓰러지면, 게임에서 패배합니다!



예시 : 업그레이드 카드를 공개했더니 룬이 나왔고, 가장 왼쪽의 위/아래 카드들이 활성화 됩니다. 위 카드의 적이 공격 수치 1로 원거리 공격을 하고, 목표는 가장 멀리 떨어진 열의 앞에 있는 크레토스가 됩니다. 크레토스는 +1 카드를 사용해서 모든 부상을 막습니다. 다음 아래 카드에 있는 적이 공격 수치 2로 근접 공격을 합니다. 목표는 해당 열의 앞에 있는 신드리와, 인접한 오른쪽 열의 앞에 있는 프레이야입니다. 프레이야는 +1 +2를 사용해서 이 공격을 막아냅니다. 하지만 신드리에게는 카드가 없기 때문에 부상 2를 받습니다. 그 결과 체력이 0이 되어 신드리는 쓰러집니다. 신드리의 캐릭터 타일을 장면 카드에서 제거해서 대시보드 위로 옮깁니다. 신드리는 이 퀘스트가 끝날 때까지는 영웅 활성화를 할 수 없습니다. 하지만 다음 퀘스트에서는 다시 참가할 수 있습니다. 단, 신드리가 쓰러졌다 해도 그의 영웅 활성화가 끝나고 하던 장면 활성화는 여전히 해야 합니다.

기절과 독

일부 게임 효과를 통해 영웅은 적을 기절 시킬 수 있습니다. 기절을 시킬 수 있는 카드가 별도로 명시되어 있으며, 반드시 이 기능이 있는 와 가동반된 공격을 해야 합니다. 이 공격으로 적에게 부상을 입히지 못해도, 기절 효과는 발동됩니다.



기절 토큰 1개를 공격받은 적 카드 위에 놓습니다. 기절한 적-다시 말해 기절 토큰이 있는 적이 활성화될 경우, 그 적의 기절 토큰 1개를 제거하고 활성화 진행을 하지 않습니다.



만약 적이 표시가 있는 공격을 할 경우, 목표가 된 영웅들이 부상을 입는다면 그 영웅들은 반드시 각각 기절 카드 1장을 갖고 와서 각자의 텍 맨 위에 뒷면으로 놓습니다. 이후의 활성화에서 손에 기절 카드가 들어올 경우 이 카드는 특별한 용도 없이 버려야 하며, 해당 영웅은 부상 1을 받습니다.



만약 적이 표시가 있는 공격을 할 경우, 목표가 된 영웅들이 부상을 입는다면 그 영웅들은 반드시 각각 독 카드 1장을 갖고 와서 각자의 텍 맨 위에 뒷면으로 놓습니다. 이후의 활성화에서 손에 독 카드가 들어올 경우 이 카드는 특별한 용도 없이 버려야 하며, 해당 영웅은 부상 1을 받습니다. 그리고 자신의 텍에서 즉시 새로운 카드 1장을 뽑습니다.

중요 : 브록과 신드리를 플레이하는 플레이어어의 경우 독으로 받는 부상을 누구에게 줄 것인지 직접 정합니다.

현재 퀘스트가 끝나면, 다음 퀘스트로 가기 전에 각자의 텍에서 기절 카드와 독 카드를 제거합니다. 퀘스트 중에는 업그레이드 단계에서 버릴 수 있습니다 (아래 참조).

중요 : 적이 공격했을 때, 영웅에게 부상을 입히지 못했다면 기절과 독 카드도 해당 영웅의 텍에 추가하지 않습니다.

3. 추가 장면 활성화 단계

모든 플레이어들이 각자의 활성화 단계를 마치면, 추가 장면 활성화 단계를 진행합니다. 업그레이드 텍 맨 위의 카드 1장을 공개하고 해당 카드의 룬과 일치하는 장면들을 활성화시킵니다.

4. 업그레이드 단계

추가 장면 활성화 단계가 끝나면 업그레이드 단계를 진행합니다.

먼저 모든 플레이어들은 손에 있는 카드들을 버립니다.

그리고 선 플레이어부터 시계 방향으로 (쓰러진 플레이어도 포함) 지금까지 공개된 업그레이드 카드 중에서 1장씩을 골라서 자신의 텍 맨 위에 놓습니다. 이때 누가 어떤 카드를 가져갈 것인지는 자유로이 상의할 수 있습니다. 만약 의견이 상충할 경우 선 플레이어가 결정합니다.

만약 카드를 가져가지 않길 원한다면 대신에 버리는 더미에 있는 자신의 카드 중 하나를 완전히 제거할 수 있습니다. 제거된 카드는 게임 상자로 되돌린 뒤 이후로는 사용하지 않습니다. 이때 상태 카드(독이나 기절) 혹은 파괴 수정(13페이지 참조) 카드를 제거하는 것도 가능합니다. 이런 카드들은 제거할 때 해당 덱으로 되돌립니다.

선택하지 않은 업그레이드 카드들은 모아서 섞은 뒤 뒷면이 보이게 해서 업그레이드 덱 맨 밑으로 넣습니다.

중요 : 업그레이드 카드에 있는 룬은 처음에 공개되었을 때만 활동이 되고 이후로는 아무 효과도 없습니다 (따라서 플레이어가 해당 카드를 사용한다고 해서 해당 룬의 장면이 활성화 되지 않습니다).

마지막으로 선 플레이어 토큰을 시계 방향으로 다음 플레이어에게 넘기고 새로운 라운드를 시작합니다.



예시 : 모든 영웅들이 각자의 활성화를 모두 마친 뒤 추가 장면 활성화까지도 끝나면 업그레이드 단계가 됩니다. 4인이 플레이하고 있을 경우 5장의 업그레이드 카드가 공개되어서 그 중 선택할 수 있습니다. 플레이어들은 어떤 카드를 누가 가져가야 할지 상의합니다. 프레이어는 특수 카드 1장을, 크레토스는 +4 카드 1장을, 아트레우스는 원거리 공격 카드 1장을 가져와서 각자의 덱 맨 위에 놓습니다. 브룩과 신드리 플레이어는 새로운 카드를 가져오는 대신 버리는 카드 더미에 있는 카드 1장을 제거하기로 합니다. 버리는 카드 더미를 살펴본 뒤 선택한 1장을 게임 상자로 되돌립니다. 선택하지 않은 업그레이드 카드 2장은 업그레이드 덱 맨 아래에 뒷면이 위로 가게 놓습니다. 선 플레이어 토큰을 아트레우스에서 브룩과 신드리 플레이어에게 넘기고 새로운 라운드를 시작합니다.

뒤집는 조건



일부 장면 카드에는 뒤집는 조건이 표시되어 있습니다. 장면 카드의 뒤집는 조건이 충족되면, 해당 카드를 뒷면이 보이도록 뒤집습니다.

이때 카드의 위치는 바꾸지 않습니다. 장면 카드를 뒤집더라도 그 위에 있던 부상 토큰은 장면 카드를 뒤집은 뒤에 다시 그 자리에 놓습니다. 부상 토큰 외의 토큰들을 제거합니다.



이와 같은 표시에서는 조건이 충족될 때 어떤 카드들을 뒤집어야 할지 표시됩니다. 이때 해당 카드들을 함께 뒤집습니다. ◇은 각 장면 카드와, 장면에서의 그 위치를 나타냅니다. 흰색 ◇과 빨간색 ◇ 마름모 표시는 뒤집는 카드의 현재 상태를 의미합니다. 가운데가 빨간색 ◇ 마름모는 해당 카드는 뒤집지 않습니다. 빨간색 마름모 표시 ◇는 해당 카드의 뒷면을 나타냅니다.



이 카드에 있는 적이 죽으면 뒤집습니다.



이 카드에 있는 적이 해당 방식의 공격을 하면 뒤집습니다.

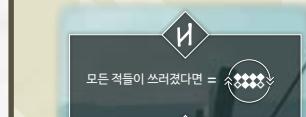


이 카드에 있는 적의 방어구가 파괴되면 뒤집습니다.



장면 활성화 단계에서 해당되는 룬이 나오면 뒤집습니다.

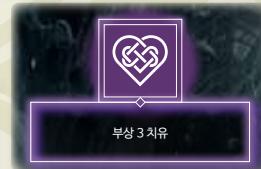
장면의 몇 가지 사항들



지시 상자는 장면에 적용되는 특별한 규칙들을 설명합니다. 일부는 특정 적과 연결됩니다.



이 공간에는 범용 토큰 을 저장할 수 있습니다. 범용 토큰은 장면에 따라 다양한 용도로 사용됩니다.



장면 카드를 뒤집었을 때 새롭게 공개된 면에는 때로는 보상이 있습니다. 뒤집는 조건을 활동시킨 영웅은 해당 지시 상자에 명시된 대로 보상을 받습니다.



퀘스트 달성

앞면

퀘스트 제목

끝없는 층위의 왕국, 불꽃을 만드는 마법이 없는 곳, 이 곳으로 온 불명예를 입은 맘자들 중, 누구도 돌아갈 수 없습니다. 헬하임을 떠나려고 버려진 맘자의 배를 이용하는 것은 무모한 일입니다. 하지만 운명의 우물, 누군가 이를 시도하고 있음을 보여주고 있습니다...

특별 규칙

❖❖❖ 의 해답 자리에 (◎)(=불)을 각각 3개씩 넣으시오.

승리 조건

장면의 모든 적들을 무찌릅니다.

패배 조건

장작불 더미(토끼이 있는 자리)가 깨진 뒤, 해당 푸니 활성화 되면 패배합니다.

뒷면

종료 조건

헬하임을 향해 가는 것이 정상적인 선택은 아닙니다. 하지만 헬하임을 무너뜨리다면 그곳의 세력을 점점 더 커져서 미드가르드까지도 위협할 것입니다.

방해 조건

첫 라운드 시작 전에, 모든 플레이어들은 가장 값이 큰 ◀+▶ 카드를 텍에서 제거합니다.

퀘스트를 달성하기 위해서는 퀘스트 카드에 명시된 승리 조건을 충족해야 합니다.

퀘스트의 승리 조건이 충족되면, 진행 중인 장면 카드들을 즉시 모두 제거하고, 쓰러진 영웅들을 비롯해 모든 영웅들의 부상 토큰을 제거합니다 (쓰러진 영웅들은 다음 퀘스트에 참가합니다). 그리고 모든 영웅들의 카드 데ck에 있는 기절, 둑, 파괴 수정 카드들을 제거합니다. 또 영웅의 분노를 “0”으로 다시 맞춥니다.

또 그때까지 공개된 업그레이드 카드들도 모두 제거 합니다. 따라서 퀘스트를 완료하면 현재 공개된 업그레이드 카드들은 나눠가질 수 없습니다.

첫 번째 퀘스트를 달성했다면, 플레이어들은 역삼각형 윗줄에 있는 2장의 퀘스트 중 어떤 퀘스트를 활성화할 것인지 정합니다. 결정했다면 해당 장면 카드들을 준비합니다. 아울러 해당 퀘스트의 특별 규칙과 승리/패배 조건도 확인합니다. 그리고나서, 선택하지 않은 퀘스트를 뒤집어 뒷면의 방해 조건을 확인합니다. 선택하지 않은 카드의 방해 조건은 두 번째 퀘스트에서만 적용합니다. 그러나, 행동 카드에 덱에서 특정 카드를 제거하는 등, 남은 게임에 계속 영향을 주는 영구 효과들도 있습니다. 두 번째 퀘스트를 달성하면, 플레이어들은 역삼각형 맨 위의 3장의 최종

보스 카드 중 1장을 선택합니다. 선택한 최종 보스 카드에 해당하는 장면 카드들을 준비합니다. 그 다음 선택하지 않은 최종 보스 카드 2장을 뒤집어서 뒷면의 방해 조건들을 확인한 후 적용합니다.

그 후 이 최종 보스를 무찌르면 플레이어들은 승리합니다!



예시 : 영웅들은 성공적으로 첫 번째 퀘스트를 달성했고 새로운 퀘스트로 이동하려 합니다. 영우들에게는 '알프하임'으로의 모험이나 '여행자들'과의 대결을 선택할 수 있습니다. 상의 끝에 플레이어들은 '여행자들' 퀘스트를 선택합니다. 해당하는 장면 "1" 카드들을 가져와서 배치하고 승리 조건을 확인합니다(이 퀘스트에는 특별 규칙과 패배 조건이 없습니다). 그리고나서 선택하지 않은 카드인 '알프하임'을 뒤집어서 해당 방해 조건("모든 플레이어들은 텍에 독 카드 1장을 섞습니다")을 실행합니다.



체력 표시 카드

일부 장면의 경우, 이 그려진 카드로 특정 적의 체력을 표시합니다. 이 아이콘은 이 적을 공격할 수 있는 공격 지점을 의미합니다. 일반적인 적과는 달리, 부상 토큰을 이 카드 위에 올려 놓는 것으로 현재 체력을 표시합니다.

파괴 수정

파괴 수정은 장면에서 다양한 방법으로 획득할 수 있습니다. 파괴 수정 카드는 적과의 공격이나 퀘스트 달성에서 유용하게 사용할 수 있습니다. 를 획득하면 영웅은 반드시 이 카드를 자신의 덱 맨 위에 올려 놓습니다. 파괴 수정은 퀘스트가 끝났을 때 제거하거나, 혹은 업그레이드 단계에만 제거할 수 있습니다 (10 페이지 참조).

1인 플레이 모드

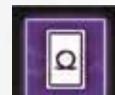
크레토스, 아트레우스, 미미르의 대시보드 뒷면에는 1인 플레이 모드 버전이 표시되어 있습니다. 혼자서 플레이할 때는 일부 예외를 제외하고 일반적인 규칙과 동일합니다 :

당신이 운용할 영웅은 반드시 크레토스여야 합니다. 대시보드의 뒷면(1인 플레이 모드)을 사용하고 캐릭터 타일도 크레토스만 사용합니다. 그리고 아트레우스와 미미르를 함께 동료로 사용합니다. 아트레우스와 미미르의 대시보드 뒷면(1인 플레이 모드)이 보이게 나란히 놓습니다. 아트레우스와 미미르는 캐릭터 타일을 사용하지 않는다는 점을 잊지마세요.

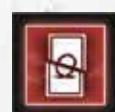
미미르와 아트레우스에게는 각각 선택 가능한 두 가지 고유의 능력들이 있습니다. 이 능력들은 퀘스트 당 한 번만 사용할 수 있습니다. 단, 크레토스의 분노로 퀘스트 중 재사용이 가능해질 수 있습니다. 미미르와 아트레우스의 고유 능력 사용 여부는 범용 토큰을 사용해서 표시합니다.

카드 수 제한

모든 플레이어들은 게임 시작 시 손에 드는 카드 장수가 7장입니다. 게임이 진행되면서 특정 효과에 의해 손에 들 수 있는 카드의 장수는 늘어나거나 줄어듭니다. 이때 늘어나거나 줄어든 카드 수 제한은 다음 양면 토큰을 통해서 표시합니다. 이 토큰들은 퀘스트를 달성하고 다음 퀘스트 시작 전에 제거합니다:



: 카드 수 제한이 1장 늘었음을 의미합니다.



: 카드 수 제한이 1장 줄었음을 의미합니다.

영웅들

크레토스



크레토스는 '스파르탄의 분노'를 통해서 공격 성공의 유무에 관계없이 다음 공격을 강화시키고 자신을 치유할 수 있습니다. 스파르탄의 분노로 강해지는 공격력은 이어지는 라운드에서 크레토스의 첫 번째 차례에서도 적용 가능합니다.

솔로 모드 : 일반적인 플레이와 같이 스파르탄의 분노는 그의 다음 공격을 강화하고 자신을 치유합니다. 그 외에도 미미르와 아트레우스의 능력을 재사용할 수 있게 해주는 효과도 있습니다.

미미르



몸이 없이 머리만 있는 캐릭터라는 점에서 미미르는 분명 유별난 영웅입니다. 라운드가 시작할 때마다 미미르를 어떤 동료에게 붙일지 결정합니다. 선택된 동료는 운반자가 됩니다. 미미르의 캐릭터 타일은 운반자 캐릭터 타일 옆에 놓습니다. 미미르는 각 열에서 자리를 차지하지 않음을 잊지 마세요. 운반자가 이동할 때마다 미미르도 따라갑니다. 이번 라운드의 운반자가 다음 라운드에서도 계속 운반자 역할을 할 수 있습니다. 미미르는 운반자가 입는 부상을 대신 입을 수 있습니다. 공격을 여러 번 받을 경우 미미르가 대신 부상을 입을지의 여부는 각 공격마다 결정합니다.

미미르는 차례 진행을 하지 않습니다. 하지만 활성화 단계 동안 업그레이드 카드는 뽑습니다 (다시 말해 영웅 활성화는 건너뛰되, 장면 활성화는 합니다). 미미르는 적을 공격할 수 없습니다. 하지만 장면의 상호 작용은 할 수 있습니다. 마지막으로 운반자가 쓰러질 경우 미미르는 현재 있는 자리에 그대로 있으면서 다음 라운드의 시작까지 기다립니다.

아트레우스



아트레우스의 '썬더버드'는 적 주사위로 방어를 할 수 없기 때문에 체력이 약한 적들에게 효과적입니다. 썬더버드는 효과로 부상을 입히는 것이고 공격이 아니기 때문에 일반적인 공격과 조합해서 사용할 수 없음을 유의하세요.

솔로 모드 : 아트레우스의 첫 번째 능력은 원거리 공격 및 기절 효과를 주거나 공격 수치에 +3을 합니다. 두 번째 능력은 장면에 있는 아무 적 2명에게 원거리 공격을 하거나(부상은 동일하게 입힙니다) 방어 +1을 줍니다.



프레이야



프레이야의 ‘고대 마법’을 사용하면 어떤 영웅에게 가해지는 모든 부상을 취소시킬 수 있습니다. 이는 무척 강력한 능력으로 적절한 때에 사용하면 승패를 가늠할 수 있습니다. 이 능력을 부여하는 토큰은 동시에 2개만 사용할 수 있습니다. 프레이야 역시 이 토큰을 사용할 수 있습니다.

브록과 신드리



훌드라 형제인 브록과 신드리는 캐릭터 타일은 2개지만 한 명의 플레이어가 운용합니다. 매 라운드마다 브록과 신드리를 각각 한 번씩 이동시킬 수 있습니다. 두 형제의 캐릭터 타일은 일반적인 캐릭터 타일처럼 각 열의 한 칸을 차지합니다. 플레이어는 자신이 사용하는 카드를 브록이나 신드리 누구에게나 사용할 수 있습니다. 두 명의 캐릭터지만 카드 수 제한은 플레이어의 기준으로 따집니다. 행동 카드 1장 혹은 여러 카드 조합을 사용할 때 플레이어는 이 카드를 사용하는 이가 브록인지 신드리인지를 먼저 말해야 합니다. 그리고 해당 카드를 사용한 영웅만 그의 분노를 올릴 수 있습니다(+ 카드가 있는 카드를 사용했을 경우만). 브록의 ‘장비 보강’ 능력은 자신이나 신드리에게 +3을 줍니다. 신드리의 ‘무기 강화’ 능력은 자신이나 브록에게 +3을 줍니다.

둘 중 하나가 쓰러지면 다른 한 명으로 계속 게임을 진행합니다.

크레딧

LEAD GAME DESIGN

Alex Olteanu

GAME DESIGN

Fel Barros

SOLO PLAYER RULES

Jordy Adan

LEAD DEVELOPMENT

Fabio Hirsch

DEVELOPMENT

Marco Portugal

LEAD PRODUCTION

Guilherme Goulart and Isadora Leite

PRODUCTION

Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Aaron Lurie, and Safuan Tay

ART

Santa Monica Studios

LEAD GRAPHIC DESIGN

Gabriel Burghi

GRAPHIC DESIGN

Max Duarte and Júlia Ferrari

WRITING

Eric Kelley

LICENSING

Geoff Skinner

ART DIRECTOR

Mathieu Harlaut

GAME DESIGN DIRECTOR

Eric M. Lang

PUBLISHER

David Preti

PLAYTESTERS

Guilherme Andreo, Fábio Atássio, Beatriz Atienza, Gabriel Barbério, Beatriz Breim, Fernando Costa, Felipe Galeno, Guilherme Gil, Henrique Gil, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Gabriel Nepomuceno, Flávio Oota, Caio Quinta, Euclides Ribeiro, Daniel Rosini, Rodrigo Sonnesso, and Roberto Toledo

© 2020 CMON Global Limited, all rights reserved. God of War™

© 2020 Sony Interactive Entertainment LLC.

© 2020 BoardM Factory, all rights reserved.

God of War is a trademark of Sony Interactive Entertainment America LLC and of Sony Interactive Entertainment Europe. Manufactured under license from Sony Interactive Entertainment America LLC and Sony Interactive Entertainment Europe. CMON logo is trademark of CMON Global Limited.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Actual components may vary from those shown. Made in China.

한글판 제작
보드엠 팩토리

수검
김지수 (Noname) 외

제품 유통/AS 문의 : 070-7720-0145 help@boardm.co.kr boardm.co.kr



