8+ 2-4 30'

BURN RATE™ 번레이트

여러분은 큰 꿈을 안고 벤처 기업을 설립했습니다. 그러나, 한 가지 문제가 있습니다. 여러분이 야심차게 시작한 사업은 사실 망하기 딱 좋은 아이템이라는 거죠.
그럼에도 불구하고, 여러분은 회사를 경영해 나가야 합니다. 직원들을 고용해서 회사를 운영하고, (쓸모없는) 프로젝트를 완성하세요. 새로운 투자자를 모집하는 것도 잊지 말아야 합니다. 그렇지 않으면, 직원들의 급여를 주지 못해 파산하고 말 테니까요!
한편, 경쟁 회사들에는 더욱더 쓸모없는 프로젝트를 넘겨주고, 필요 없는 직원을 고용하게 만들어 그들의 자본을 갉아먹으세요. 유능한 직원은 오히려 이쪽으로 데려오면 좋겠죠.
다른 회사가 먼저 파산할 때까지 악착같이 버티세요. 마지막까지 살아남은 회사의 주인이 게임에서 승리합니다!

번 레이트는 2002년 닷컴기업 붐을 테마로 발매된 게임으로, 당시에는 쓸모없다고 생각한 발상들이 지금은 실제로 구현되었거나, 심지어 큰 성공을 거두기도 했습니다.

만두게임즈는 2020년 실상에 맞춰 쓸모없는 프로젝트들을 새롭게 구성했으며, 2002년 버전의 Bad Idea 카드 10장도 함께 수록했습니다.

2002년 버전의 카드들은 기존 카드를 대체해서 사용하거나, 또는 기존 카드와 합쳐서 사용할 수 있습니다. 번 레이트를 예전에 즐겨보셨던 분들이라면, 과연 과거의 아이디어들이 정말 쓸모없는 프로젝트들이었는지 비교해보는 것도 큰 재미일 것입니다!

게임 준비 및 구성물

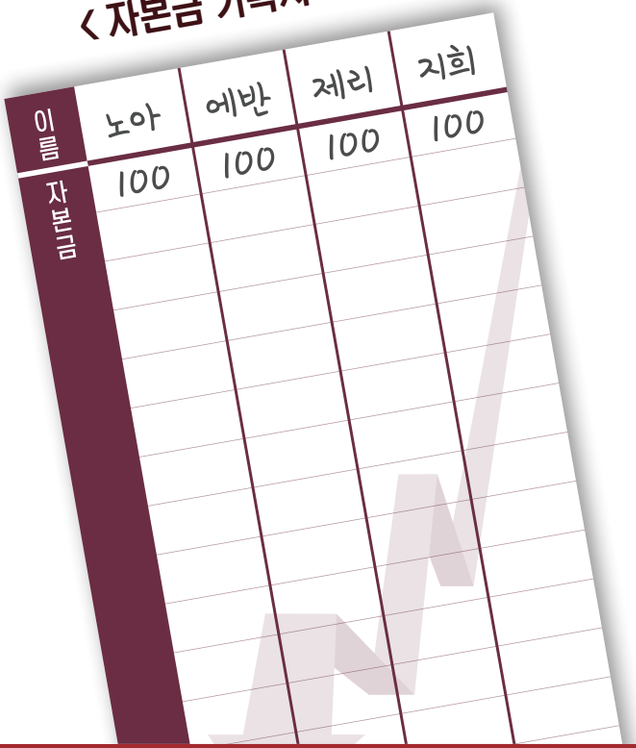
1. **<직원 카드>**를 부서별로 나누어 더미를 만듭니다.
2. 각 더미를 잘 섞어 테이블 가운데에 뒷면이 보이도록 나란히 놓습니다.
   부서가 4종류이므로, 더미도 4개가 됩니다.
3. 각 더미의 맨 위 카드를 앞면으로 펼칩니다.
   이 더미들은 회사가 고용할 수 있는 직원들을 나타냅니다.
4. **<경영 카드>**를 모두 잘 섞어 더미를 만든 뒤, 테이블 가운데에 뒷면이 보이도록 놓습니다.
5. <프리랜서 카드> 더미를 테이블 한쪽에 앞면이 보이도록 놓습니다.
6. 각자 자본금으로 100을 가지고 시작합니다. **<자본금 기록지>**에
   각 회사 대표(플레이어)의 이름을 적은 뒤, 그 아래에 100을 적습니다.
7. 회사 생활을 가장 오래한 사람이 시작 플레이어가 됩니다.
8. 시작 플레이어부터 **창업 멤버를 고용**하고, **고용한 직원을 배치**합니다. 다음 페이지 참조 ▶
9. 각자 경영 카드를 6장씩 받습니다. 이제 게임을 시작할 준비가 되었습니다!

< 직원 카드 40장 >

< 경영 카드 102장 >

< 프리랜서 카드 15장 >

< 자본금 기록지 1부 >



▶ 창업 멤버 고용

시작 플레이어부터, 직원 카드 더미에 펼쳐진 4명의 직원 중 한 명을 고용합니다. 고용한 직원은 자기 앞으로 가져오며, 해당 더미에서 즉시 새로운 카드를 펼칩니다. 시계 방향으로 다음 사람은, 같은 방법으로 직원 한 명을 고용합니다. 이런 식으로, 모두 직원을 4명씩 고용할 때까지 반복합니다.

▶ 직원 배치

고용한 직원들은 모두 **부서별**로 나누어 배치합니다. **개발자**들은 개발팀 더미에 놓지 않고, 따로 모아 둡니다.

같은 부서에 직원이 여러 명 있다면, **업무 능력이 가장 높은 직원**을 맨 위에 놓습니다. 맨 위에 놓은 직원은 해당 부서의 팀장이 됩니다. 팀장 아래로, 나머지 직원을 급여만 보이도록 겹쳐 놓습니다. 이렇게 아래에 놓인 직원은 일하지 않습니다. 단, **급여**는 계속 지급해야 합니다.

〈부사장〉은 업무 능력과 관계없이 항상 맨 위에 놓습니다.

중요: 같은 부서에 부사장이 2명 있을 수 없습니다. 즉, 이미 부사장이 있는 부서에는 새로운 부사장을 고용할 수 없습니다.

예시: 제리가 게임 중 고용한 직원들입니다.

카드 상세

직원 카드 / 프리랜서 카드

직원 카드는 4종류의 부서로 나뉘며, 직원마다 업무 능력과 급여가 다릅니다.

업무 능력은
0부터 3까지 있으며,
숫자가 높을수록 더 많은
경영 카드를 사용할 수 있습니다.

직원 급여는
1부터 2까지 있으며,
자기 차례마다 이 직원에게
숫자만큼의 급여를 지급해야 합니다.

개발팀의 개발자들은 회사가 진행하는
쓸모없는 프로젝트의 개발을 담당합니다.

쓸모없는 프로젝트는 업무 능력이 아닌
개발자 인원수를 필요로 합니다. 따라서
개발자는 업무 능력이 표시되어 있지 않습니다.

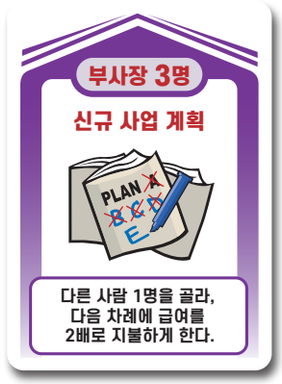
쓸모없는 프로젝트에서 필요로 하는
인원수보다 개발자가 부족하다면, 그 대신
급여가 높은 **프리랜서**와 계약해야 합니다.

경영 카드

경영 카드는 다른 회사에 사용하는 '**공격**' 카드와 그렇지 않은 '**일반**' 카드로 나뉘어 집니다. 공격 카드는 카드 배경의 윗부분이 뾰족하며, 숫자가 빨간색으로 표시되어 있으므로 쉽게 구분할 수 있습니다. 각 경영 카드에는 색깔과 숫자가 있습니다. 색깔은 부서, 숫자는 조건을 나타냅니다.

일반 카드를 사용할 때는,
자기 직원 중 해당 부서 팀장의
업무 능력이 사용하려는 카드의
숫자 이상이어야 합니다.

공격 카드를 사용할 때는,
공격받는 사람의 직원 중
해당 부서 팀장의 업무 능력이
사용하려는 카드의
숫자 이하여야 합니다.



〈부사장〉 전용 카드를 사용할 때는,
자기 또는 공격 받는 사람의 회사가 보유한
부사장이 카드의 숫자 이상이어야 합니다.
(업무 능력은 중요하지 않습니다.)

부사장들이 여럿 모이면 예상치 못한 기획이 탄생하거나, 파벌 싸움이 벌어지곤 합니다. 경영 카드 중에는 어떤 부서에도 속하지 않은 보라색 '부사장 전용' 카드 4장이 있습니다.

참고: 조건이 **0≤**인 일반 카드는 사용하기 위한 조건이 따로 없습니다. 즉, 해당 부서의 직원이 없어도 사용할 수 있습니다.

중요: 부서의 업무 능력은 오직 팀장의 업무 능력으로 결정됩니다. **팀원**(팀장 아래에 놓인 직원)이 몇 명이든, 그들은 일하지 않는다는 것을 유의하세요.

중요: 부사장을 대상으로 월급도둑 카드나 헤드헌팅 카드를 사용할 때는, 해당 카드가 2장 필요하다는 것을 잊지 마세요. (물론, 2장 모두 사용 조건을 만족해야 합니다.)

게임 진행

게임은 시작 플레이어부터 시계 방향 순서대로 진행합니다. 자기 차례가 되면, 다음 4가지 단계를 순서대로 진행합니다.

1. **경영 카드 사용 / 버리기**
2. **프리랜서 계약 / 해지**
3. **급여 지급**
4. **카드 보충**

1. 경영 카드 사용 / 버리기

가지고 있는 경영 카드 6장 중 최대 4장까지, 원하는 순서로 사용할 수 있습니다. 또는, 이번 차례에 경영 카드를 하나도 사용하지 않기로 하고, 가지고 있는 경영 카드를 최대 4장까지 버릴 수 있습니다.

중요: 경영 카드 일부를 사용하고 일부를 버릴 수 없다는 점에 유의하세요.
(예: 경영 카드 2장을 사용하고 2장 버리기 등)

쓸모없는 프로젝트를 제외한 모든 카드는, 사용하고 난 뒤 버린 카드 더미에 놓습니다. 어떤 이유로든 해고한 직원은, 해당 부서의 더미 맨 아래에 놓습니다.

쓸모없는 프로젝트를 받은 사람은, 개발 종료 카드로 제거할 때까지 그 카드를 계속 자기 앞에 놓아야 합니다.

예시 1: 일반 카드 사용하기

제리는 조건이 **2≤**인 고용 카드를 사용하려고 합니다. 고용 카드는 파란색이므로, 인사팀의 업무 능력이 **2** 이상이어야 합니다. 마침 제리의 인사팀 업무 능력은 **2**입니다. 제리는 고용 카드를 사용해서 직원 카드 더미에서 새로운 직원을 고용합니다.

예시 2: 공격 카드 사용하기

제리는 조건이 ≤1인 쓸모없는 프로젝트 카드를 에반에게 사용하려고 합니다. 쓸모없는 프로젝트 카드는 노란색이므로, 에반의 영업팀 업무 능력이 **1** 이하여야 합니다. 하지만 에반의 영업팀 업무 능력은 **2**이므로, 제리는 이 카드를 에반에게 사용할 수 없습니다. 영업팀 업무 능력이 더 낮은 사람을 찾아봐야겠죠.

예시 3: 조건 없는 카드 사용하기

제리는 개발팀 직원을 아무도 고용하지 않았습니다. 하지만, 조건이 **0**≤인 개발 종료 카드는 사용할 수 있습니다.

2. 프리랜서 계약 / 해지

내 앞에 쓸모없는 프로젝트 카드가 놓여있다면, 그 프로젝트에 개발자를 배치해야 합니다.
- 고용한 개발자가 있다면, 쓸모없는 프로젝트 카드에 적힌 숫자만큼 자기 개발자를 배치합니다.
- 개발자가 모자란다면, 프리랜서 카드를 더미에서 가져와 모자란 만큼 배치합니다.

프리랜서는 부족한 개발자 대신 프로젝트 개발을 맡아줍니다. 단, 더 많은 급여를 지급해야 합니다.

프리랜서는 해고 카드로 버릴 수 없으며, 다음 두 가지 방법으로 버릴 수 있습니다.
- 개발 종료 카드를 사용해 쓸모없는 프로젝트 카드를 버리는 경우
- 개발자를 새로 고용하는 경우 (프리랜서 카드를 고용한 개발자로 대체합니다.)

쓸모없는 프로젝트 카드가 여러 장 있다면, 개발자와 프리랜서의 배치를 언제든 자유롭게 바꿀 수 있습니다.

참고: 드문 경우지만, 프리랜서 카드가 모자란다면 다른 방법으로 표시하세요.

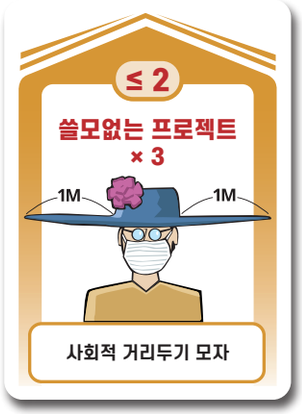
2002년 발매되었던
번 레이트 한글판의 카드들

예시:

에반은 자기 차례에 제리에게 쓸모없는 프로젝트 카드 2장 – 사회적 거리두기 모자(×3)와 홀로그램 가발(×1) – 을 줬습니다. 제리 차례가 되었습니다. 제리는 이 쓸모없는 프로젝트를 진행하기 위해 개발자 4명이 필요합니다. 그래서 **1. 경영 카드 사용 / 버리기** 단계에 고용 카드를 사용해 개발자를 2명 고용했지만, 여전히 2명이 부족하므로 **2. 프리랜서 계약 / 해지** 단계에 프리랜서를 2명 데려와야만 합니다.

쓸모없는 프로젝트 × 1
개발자가 1명 필요합니다.

제리는 고용한 개발자 2명 중 1명을 배치합니다.



쓸모없는 프로젝트 × 3
개발자가 3명 필요합니다.

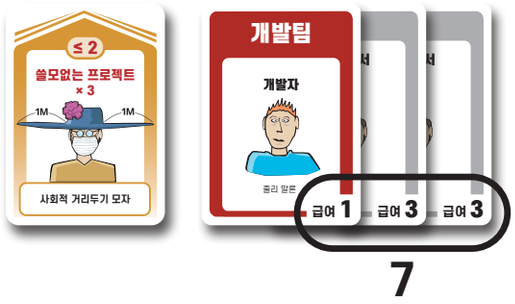
현재 남은 개발자가 1명 뿐이기 때문에, 프리랜서를 2명 데려와야 합니다.

제리가 개발자와 프리랜서들에게 지급하는 급여를 줄이고 싶다면 개발 종료 카드를 사용해서 쓸모없는 프로젝트 카드를 버리거나, 또는 급여가 높은 프리랜서를 대체할 개발자를 더 많이 고용해야 합니다.

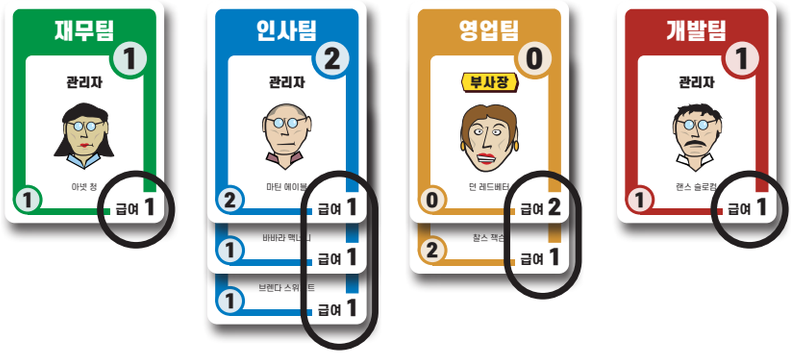
3. 급여 지급

각자 고용한 모든 직원 및 프리랜서의 급여를
모두 더한 뒤, 자기 자본금에서 차감합니다.
그 숫자를 자본금 기록지에 새로 적어
현재 자본금을 표시합니다.

중요: 팀장 아래에 놓인 직원의 급여도
지급해야 합니다.



7



+ 1 + 3 + 3 + 1 = 15

만약 누군가 자본금이 '0' 이하로 내려갔다면,
그 회사는 **파산**합니다.

가지고 있는 모든 경영 카드를 버리고,
고용한 직원은 각각 해당하는 부서의
더미 아래에 무작위 순서로 되돌려 놓습니다.

13-15=
-2

4. 카드 보충

손에 든 카드가 6장이 되도록 경영 카드 더미에서 새로운 카드를 뽑습니다.

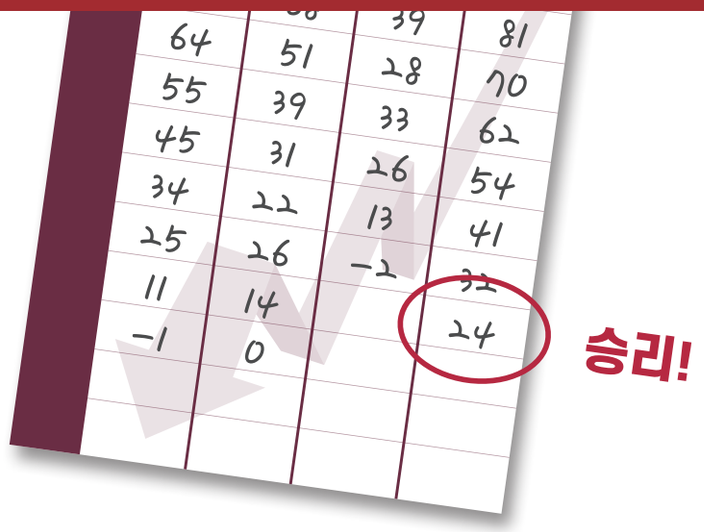
경영 카드 더미가 다 떨어지면, 버린 카드 더미를 섞어 새로운 경영 카드 더미를 만듭니다.

시계 방향으로 다음 사람이 자기 차례를 진행합니다.

게임 종료

단 하나의 회사만 남기고 모두 파산하면
게임을 종료합니다.

살아남은 마지막 회사의 주인이 게임에서
승리합니다.



BURN RATE 번 레이트란?

기업이 보유한 현금이 줄어드는 속도,
혹은 비율을 말하는 경제 용어입니다.

각종 경비, 인건비 등의 지출 때문에
현금이 다 타서 없어지기(Cash burn) 전까지,
즉 기업이 파산하기 전까지 얼마나 버틸 수 있는지
가늠할 수 있는 지표가 됩니다.

특히 신생기업은 번 레이트를 파악하여,
투자금을 회수하기 전에 초기 자본금이
고갈되지 않도록 주의해야합니다.

게임 개발: Rich Koehler

일러스트: Jim Massey

2020년 쓸모없는 프로젝트 일러스트: HAMI

그래픽 디자인: Agsty Im

번역: 박준영

Copyright © 2002 Cool Studio, LLC. All rights reserved.
Distributed by Mandoo Games. 2020

‘Burn Rate™ 번레이트’는 Cool Studio와 만두게임즈의 계약에 의해 출판된 공식 한국어판으로 무단복제 및 도용은 민형사상의 처벌을 받을 수 있습니다.

게임에 관한 문의는 홈페이지의 Contact를 통해 보내주십시오.
www.mandoogames.com