

DEAD

MAN'S

DRAW

데드 맨스 드로우

데드 맨스 드로우에서 플레이어들은 값어치 있는 전리품들을 포획하려는 해적이 됩니다. 하지만 조심해야 합니다. 과하게 탐욕을 부리다가는 모든 것을 잃을 수도 있습니다!

게임은 2명부터 4명까지 가능하며, 한 번 플레이 하는데 10~15분 정도 걸립니다. 덱에서 카드를 한 번에 한 장씩 뽑으면서 전리품을 모으는 것이 목표입니다. 전리품은 모두 10종류로 각기 다른 종류를 모으는 것이 고득점을 얻는 길이 됩니다.

하지만 카드를 뽑다가 같은 종류가 나오면 팡!이 터지고 그때까지 나온 카드들을 모두 잃습니다. 간단하죠?

## 구성품

- 규칙서 1부

- 전리품 카드 60장

게임에는 모두 10종류의 전리품 카드가 있습니다.

종류별로 6장의 카드가 있으며 2~7까지의 점수가 매겨져 있습니다.

단, 인어의 경우에는 4~9까지의 점수가 매겨져 있습니다.

기본 게임에서는 이 60장의 카드만 사용합니다.





**- 특수 카드 18장**

특수 카드들로 고유한 기능을 사용할 수 있습니다.

이 중 '사이렌'은 '인어 규칙'으로 플레이 할 때만 사용됩니다. (규칙 참조)



**- 추가 인어 카드 2장**

2점과 3점이 매겨진 인어 카드로

▲ 마크가 귀퉁이에 표시되어 있습니다. '인어 규칙'으로 플레이 할때만 사용됩니다. (규칙 참조)



**- 변형 규칙 카드 6장**

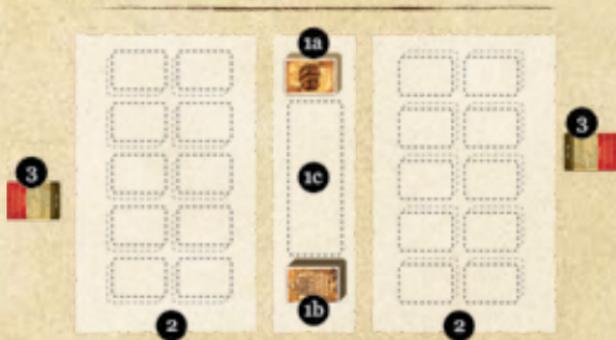
게임마다 무작위로 선택해서 달라진 게임 조건으로 플레이 할 수 있습니다.



**- 게임 요약 카드 4장**

**- 전리품 기능 참조 카드 4장**

# 준비



1. 테이블 중앙은 다음 3단계로 준비합니다

1a. 버리는 카드 더미 준비 : 60장의 전리품 카드 가운데서 종류별로 2점 카드들만 따로 빼놓습니다. 단, 인어는 4점을 뺍니다. 이렇게 뺀 카드들을 모아서 테이블 중앙의 한 쪽에 앞면이 보이게 놓습니다.

1b. 뽑는 카드 더미 준비 : 남은 50장의 카드들을 잘 섞은 뒤 테이블 중앙의 옆에 둡니다.

1c. 플레이 공간 준비 : 뽑는 카드 더미와 버리는 카드 더미 사이의 공간을 사용합니다. 이 곳에 뽑은 카드들을 놓습니다. 플레이 공간에는 10장의 카드가 놓일 공간을 확보합니다.

※ 기본 게임에서는 특수 카드, 추가 인어 카드, 변형 규칙 카드를 사용하지 않습니다.

2. 각 플레이어의 앞은 저장고라고 부릅니다. 저장고에는 모두 10 종류의 카드 세트가 놓일 수 있습니다. 각각의 세트를 종류 그룹이라고 부릅니다. 저장고에는 플레이어의 차례가 끝나고 수집된 전리품 카드가 종류별로 구분되어 쌓입니다.

3. 무작위로 선을 정합니다. (게임 요약 카드의 뒷면을 활용할 수 도 있습니다.) 필요한 사람은 요약 카드와 전리품 기능 참조 카드를 받습니다

# 게임 진행

## 카드 뽑기 :

자신의 차례가 되면 뽑는 카드 더미에서 카드를 한 장 뽑아서 플레이 공간에 놓습니다.

## 중요한 규칙:

플레이 공간에 카드가 놓일때, 반드시 해당 카드의 기능을 사용합니다. 해당 카드가 어디서부터 왔던- 뽑는 카드 더미, 버리는 카드 더미, 어떤 플레이어의 저장고 - 무조건 그 기능은 사용해야 합니다. 예외는 열쇠 카드와 상자 카드와 닷 카드입니다. 이 카드들의 기능은 차례가 끝나고 전리품을 수집할 때 발동됩니다.

## 자신있다면 계속 도전!

카드 기능 사용 후 새로운 카드를 또 뽑을 수 있습니다.

만약 새로 뽑은 카드가, 이미 플레이 공간에 있는 카드와 같은 종류라면 그 즉시 '꽝!'이 터집니다. '꽝!'이 터지면, 플레이 공간에 있는 모든 카드들 (이번에 뽑은 카드도 포함)은 버리는 카드 더미로 갑니다. '꽝!'은 터뜨린 카드가 플레이 공간에 놓이기 전에 발동됩니다. 따라서 터뜨린 카드의 기능도 발동되지 않습니다. '꽝!'이 터지면 카드를 얻을 수도 없고 차례는 즉시 끝납니다. 다만, 닷 카드가 있을 경우 예외가 적용됩니다. (기능 참조) '꽝!'이 터지지 않았다면, 해당 카드를 플레이 공간에 놓고 기능을 사용합니다. 그리고 원한다면 새로운 카드를 또 뽑을 수 있습니다. 새로운 카드를 놓을 때는 기존에 놓인 카드의 옆에 놓아서, 놓이는 카드들이 순서대로 줄을 이루도록 합니다.

이런 식으로 '꽝!'이 터질 때까지, 혹은 '수집' 행동을 할 때까지 진행합니다.



꽝!

### 수집 :

새로운 카드를 뽑는 대신 '수집'을 할 수 있습니다. 수집하기로 했다면 플레이 공간에 있는 모든 카드들을 자신의 저장고로 가져옵니다. 저장고의 카드들은 언제나 종류별로 구분해 놓습니다. 한 종류 당 여러장의 카드가 있다면 각 종류를 내림차순으로 (가장 높은 숫자가 맨 위에 있도록) 놓되, 약간씩 겹쳐서 모든 카드의 숫자가 보이도록 해놓습니다. 각 플레이어의 저장고의 카드들은 모두에게 언제나 공개되어야 합니다.

### 차례 마치기 :

플레이어의 차례는 '꽁!'이 터지거나 '수집'을 했다면 끝납니다. 차례가 끝나면 왼쪽 플레이어로 차례를 이어갑니다.

### 게임 종료 :

누군가 뽑는 더미의 마지막 카드를 뽑은 뒤 그 플레이어의 차례가 끝나면 게임은 종료됩니다. 누구라도 게임 도중 뽑는 더미에 몇 장이 남았는지 확인할 수 있습니다.

### 승리 :

각 플레이어는 자신의 저장고 카드들의 점수를 계산합니다. 각 종류별로 가장 높은 숫자만을 점수로 계산합니다. (예 : 민주에게는 인어 카드가 4,6,7 이 있습니다. 민주의 인어 점수는 7점입니다. 린에게는 인어 카드 9가 있습니다. 린의 인어 점수는 9점입니다.) 종류별 점수를 모두 합친 점수가 최종 점수입니다. 최종 점수가 가장 높은 플레이어가 승자입니다.

### 동점 :

동점일 경우에는 저장고에 있는 모든 카드의 장수가 더 많은 플레이어가 승리합니다. 장수마저도 같을 때는 공동 승자가 됩니다.

## 전리품 카드 기능



**닻 :**

'꽝!'이 터졌다해도, 이 카드 바로 전까지 놓인 카드들은 수집할 수 있습니다.

예 : 리앤의 차례. 이미 인어와 대포 카드가 놓여 있습니다. 다음 뽑은 카드는 닻 카드입니다. 그 다음 뽑은 카드가 인어 카드여서 '꽝!'이 터졌습니다. 하지만 리앤은 닻 카드 전까지 놓인 인어 카드와 대포 카드는 수집할 수 있습니다. 닻 카드와 두 번째 인어 카드는 버려집니다.



**갈고리 :**

자신의 저장고의 카드들 중 한 종류 그룹의 맨 위에 있는 카드 한 장을 플레이 공간의 다음 차례에 놓고 사용합니다.

갈고리 기능은 반드시 사용해야 하기 때문에, 놓을 수 있는 카드가 '꽝!'을 터뜨릴 수 밖에 없다 해도 반드시 해야 합니다. 이렇게 '꽝!'이 터질 경우, 자신의 저장고에서 가져간 카드도 잃습니다. 갈고리를 사용할 때 저장고에 카드가 한 장도 없다면, 이 기능은 무시합니다.



**대포 :**

상대방 저장고의 카드들 중 한 종류 그룹의 맨 위에 있는 카드를 버리는 카드 더미에 버립니다. 어느 상대방에게도 버릴 수 있는 카드가 없다면, 이 기능은 무시합니다.



### 열쇠와 상자 :

수집할 때 플레이 공간에 열쇠 카드와 상자 카드가 모두 있다면, 버리는 카드 더미를 섞은 뒤 이번에 수집하는 장수만큼의 카드를 뽑아서 가져옵니다. 버리는 카드 더미에 카드가 부족하다면 모두 가져옵니다.

예 : 기태는 플레이 공간에 있는 카드 다섯장을 수집합니다. 그 중 두 장이 열쇠와 상자입니다. 다섯장을 수집한 후, 버리는 카드 더미를 섞은 뒤 다섯장을 뽑아서 가져옵니다.



### 지도 :

버리는 카드 더미를 섞은 뒤, 그 중 세 장을 공개합니다. 공개된 세 장 중 한 장을 선택해서 플레이 공간의 다음 차레에 놓고 사용합니다. 이 기능으로 '팡!'이 터질 수 있습니다. 버리는 카드 더미에 세 장 이하가 있다면, 가능한만큼 공개합니다.



### 예언구 :

뽑는 카드 더미의 다음 카드 한 장을 공개합니다. 이 카드를 뽑을 수도 있고, 수집을 선택해서 차레를 마칠 수도 있습니다. 수집을 선택할 경우 예언구로 공개된 카드는 다시 뽑는 카드 더미 맨 위에 뒤집어 놓습니다. 예언구 카드가 뽑는 카드 더미의 마지막 카드라면, 이 기능은 무시합니다.

예 : 정희는 예언구를 사용하고 뽑는 더미 맨 위의 카드 한 장을 공개합니다. 공개된 카드를 사용할 수도 있고, 즉시 수집을 선택할 수도 있습니다. 수집을 할 경우 공개된 카드는 다시 뽑는 더미 맨 위에 뒤집어 놓습니다.



### 검 :

상대방 저장고의 카드들 중 한 종류 그룹의 맨 위에 있는 카드 한 장을 플레이 공간의 다음 차례에 놓고 사용합니다.

이때 선택하는 카드는 자신의 저장고에 없는 종류여야 합니다. 검의 기능은 반드시 사용해야 하기 때문에, 놓을 수 있는 카드가 '짱!'을 터뜨릴 수 밖에 없다 해도 반드시 해야 합니다.

예 : 준원은 검을 사용했습니다. 준원의 저장고에는 닷, 갈고리, 대포가 있습니다. 따라서 상대방의 카드들 중 닷, 갈고리, 대포는 선택할 수 없습니다.



### 크라켄 :

크라켄이 놓이면 반드시 추가로 두 장의 카드를 강제로 더 뽑아서 사용해야 합니다. 만약 크라켄 다음의 카드가 갈고리나 검이나 지도여서 각 기능으로 카드 한 장이 더 플레이 공간에 놓일 경우, 크라켄의 강제 조건 (추카 카드 두장 놓기)은 끝납니다. (다시 말해, 어떤 식으로든 크라켄 이후 두 장의 카드가 더 놓이면 됩니다.)



### 인어 :

인어는 특별한 기능이 없습니다. 하지만 점수가 2~7이 아닌, 4~9까지 있습니다.

# 특수 카드

특수 카드는 플레이어들이 게임 중 사용할 수 있는 특수 능력입니다. 게임을 준비하기 전, 각 플레이어들에게 무작위로 두 장의 특수 카드들을 나눠줍니다. 각자 받은 두 장의 카드 중 한 장을 선택하고 다른 한 장은 버립니다. 게임 중, 가능하다면 해당 특수 능력들은 반드시 사용해야 합니다.

주의 : '사이렌' 특수 카드는 변형 규칙에서만 사용합니다.



## 황금 비늘 (인어)

인어 점수 계산시 5점이 추가됩니다.



## 카사노바 (인어)

당신이 인어를 뽑으면 그 즉시 당신의 저장고로 가져옵니다. 크라켄을 뽑은 후에 나온 인어는 강제 조건을 만족시킬 수 없습니다. 이 기능을 사용할 때 인어는 그 즉시 저장고로 가기 때문입니다.



## 강탈 (열쇠/상자)

열쇠+박스로 받는 추가 보너스를 상대 플레이어 한 명의 저장고에서 가져옵니다. 강탈을 여러 플레이어에게 나눠서 할 수 없습니다. 선택한 상대 플레이어에게 충분한 수의 카드가 없을 경우 가능한 만큼만 가져옵니다. (모자른 수를 버리는 카드에서 가져오지 않습니다!)



## 보물 사냥꾼 (열쇠/상자)

열쇠+박스로 받는 보너스 카드 장수가 2배가 됩니다.



### 항해사 (지도)

지도를 사용할 때 3장이 아닌, 버리는 카드 덱의 모든 카드를 보고 그 중 1장을 결정합니다.



### 일등 포수 (대포)

공격 당하는 상대의 저장고에서 (맨 위 한 장이 아닌) 한 종류 전부를 버립니다.



### 약탈자 (대포)

대포로 파괴한 카드를 버리는 카드 더미에 버리지 않고, 당신의 저장고로 가져옵니다.



### 영험한 시선 (예언구)

카드를 공개할 때 세 장까지 공개합니다. 보고난 뒤 카드 순서를 바꿔서는 안됩니다.



### 검술가 (검)

검을 사용해서 상대의 카드를 가져올 때 아무 종류나, 다시 말해 자신에게 있는 종류라 해도 가져와서 사용할 수 있습니다.



### 구두쇠 (갈고리)

갈고리와 갈고리를 사용해서 가져온 카드는 '꽝!'이 터져도 버리지 않고 저장합니다.

예 : 대은의 차례이고 플레이 공간에는 대포가 있습니다. 갈고리를 사용하고, 이로서 인어를 가져옵니다. 그 다음 뽑은 카드가 대포입니다. '꽝!'이 터지지만, 갈고리와 인어는 저장고로 가져옵니다. 하지만 두 장의 대포는 버려집니다.



### 선장의 갈고리 (갈고리)

갈고리 기능을 두 번 연속 사용합니다.



### 안전한 항구 (닢)

'짱!'이 터졌을 때, 닢과 그 이후에 나온 카드 2장까지 보호됩니다. 닢이 나온 뒤, 그 다음 혹은 그 다음 다음 카드로 '짱!'이 터졌다면, '짱!'을 일으킨 카드는 보호받지 못합니다. (왜냐하면 '짱!'을 일으킨 카드는 플레이 공간에 들어가지 않기 때문입니다.)



### 괴물 잡아 어부 (크라켄)

당신이 뽑은 크라켄은 즉시 저장고로 갑니다. 아울러 추가 카드들을 뽑아야 하는 기능도 발동되지 않습니다.



### 괴물 조련사 (크라켄)

당신을 제외한 모든 상대방은 크라켄을 뽑았을 때 2장이 아닌, 4장을 더 뽑아야 합니다.



### 오발탄 (대포)

대포를 뽑은 상대는, 대포 기능을 사용하지 않습니다 대신 자신의 저장고에 있는 카드 중 가장 높은 숫자 하나를 버려야 합니다.



### 회피 (검)

상대가 검을 사용할 경우 반드시 크라켄을 선택해야 합니다 (검의 사용자에게 이미 크라켄이 있다해도). 만약 검의 사용 대상이 될 상대 중 누구에게도 크라켄이 없다면, 검의 기능은 발동되지 않고 버려 집니다.



## 데비 존스의 수호자

상대방이 '팡!'이 터졌을때, 그 카드들을 모두 당신의 저장고로 가져옵니다. 3~4인 플레이시에는 게임 시작시 상대 1명을 선택하고, 그 상대에게만 이 효과를 적용합니다.

## 인어 규칙

'인어 규칙'을 사용할 경우에는 준비 단계가 달라 집니다. 인어 카드 중 8,9번을 제외하고, 대신 2,3번을 넣습니다.

버리는 카드 더미는 모두 2번 카드들로 구성합니다. 그리고 기본 게임처럼 준비합니다. 만약 특수 카드를 선택할 경우 '사이렌' 카드도 함께 사용할 수 있습니다.



게임은 기본 규칙과 동일하게 진행되지만 이제는 인어에게 기능이 생깁니다.

### 인어 기능 :

이미 플레이 공간에 놓인 카드 한 장을 인어 카드 다음 자리에 놓으면서 그 기능을 다시 사용합니다.

예: 민석은 인어를 뽑아서 기능을 사용합니다. 이미 놓여진 닳과 대포 카드가 있어서 민석은 그 중 대포를 선택합니다. 대포 카드를 인어 카드 다음 자리에 놓으면서 기능을 사용해서 상대의 카드 한 장을 버립니다. 만약 닳을 선택했다면, 닳을 인어 다음 자리에 놓습니다. 닳 이전에 있는 대포와 인어 카드는 팡!에서 보호됩니다.

## 사이렌 (인어)

이 카드는 인어 규칙에서만 사용됩니다!

상대가 인어 기능을 사용할 경우, 상대가 인어 기능으로 선택한 카드를 즉시 자신의 저장고로 가져옵니다. 가져오는 카드의 기능은 사용하지 않습니다.

예 : 범준은 사이렌 카드를 사용합니다.  
민주가 인어로 검을 선택했습니다.  
민주가 선택한 검은 즉시 범준의 저장고로 갑니다. 이때 검 기능도 사용할 수 없습니다.



## 인어 규칙시 기능이 달라지는 카드

카사노바 : 인어를 저장고로 가져오는 것이 아니라, 인어로 선택한 카드를 저장고로 가져옵니다. 기능은 사용하지 않습니다.

뎃 : 사이렌이나 카사노바의 기능으로 뎃을 저장고로 가져올 경우, 뎃으로 보호받던 카드들은 (뎃이 저장고로 간 이후에도) 보호받습니다. 카드를 살짝 돌리는 방법으로 이를 표시합니다.

## 변형 규칙 사용

제품에 포함된 6종의 변형 규칙 카드를 게임마다 1장씩 선택해서 카드에 설명되어 있는 게임 조건으로 플레이를 진행할 수 있습니다.

## 파티게임 모드 (5~8인)

---

만약 두 개의 데드 맨스 드로우 게임을 함께 사용할 경우 최대 8명까지 게임을 즐길 수 있습니다. 이렇게 할 경우 게임 시작시 버리는 카드 더미에는 모두 20장이 있게 되고, 뽑는 카드 더미에는 100장의 카드가 있게 됩니다.

특수 카드를 사용할 경우 모두 섞어서 두 장씩 나눠주고 선택하게 합니다. 이 경우 두 명이 같은 특수 카드를 사용할 수 있습니다.

## 데드 맨스 드로우에 대해서

---

데드 맨스 드로우는 디지털 게임 개발사인 스타독 엔터테인먼트의 게임입니다. 보드게임 버전은 미국의 메이데이 게임즈를 통해 만들어졌고 프랑스, 일본, 체코, 러시아 버전으로도 출시 되었습니다.

PC/앱 버전은 스팀, 앱스토어, 플레이 스토어에서 다운 받을 수 있습니다.

디지털 버전의 데드 맨스 드로우는 규칙상에서 보드게임과 일부 차이가 있습니다.

예를 들어 디지털 버전은 갈고리, 검, 지도의 기능을 강제로 쓰게 하지 않습니다

프로듀서 : Ryan Bruns  
게임 디자인 : Derek Paxton, Leo Li, Chris Bray  
일러스트 : Leo Li  
박스 아트워크 / 디자인 교정 : Vincent Dutrait  
그래픽 디자인 : Allison Litchfield, Benjamin Shulman  
규칙서 : Daniel Peterson, Paula Hiatt  
플레이 테스트 : Adam Drew, London Malmrose,  
Daniel Benson, Jordon Field, Seth Hiatt, and Leo Wild.  
한글판 제작 책임 : 유재혁, 구민주, 구민석, 박기태



© 2018 BoardM Factory All rights reserved.

AS/총판 문의 - 보드엠 팩토리

070-7720-0145 settler@boardm.co.kr [boardmfactory.com](http://boardmfactory.com)



© 2015 Mayday Games, Inc.

All rights reserved.

[www.maydaygames.com](http://www.maydaygames.com)



[www.stardock.com](http://www.stardock.com)