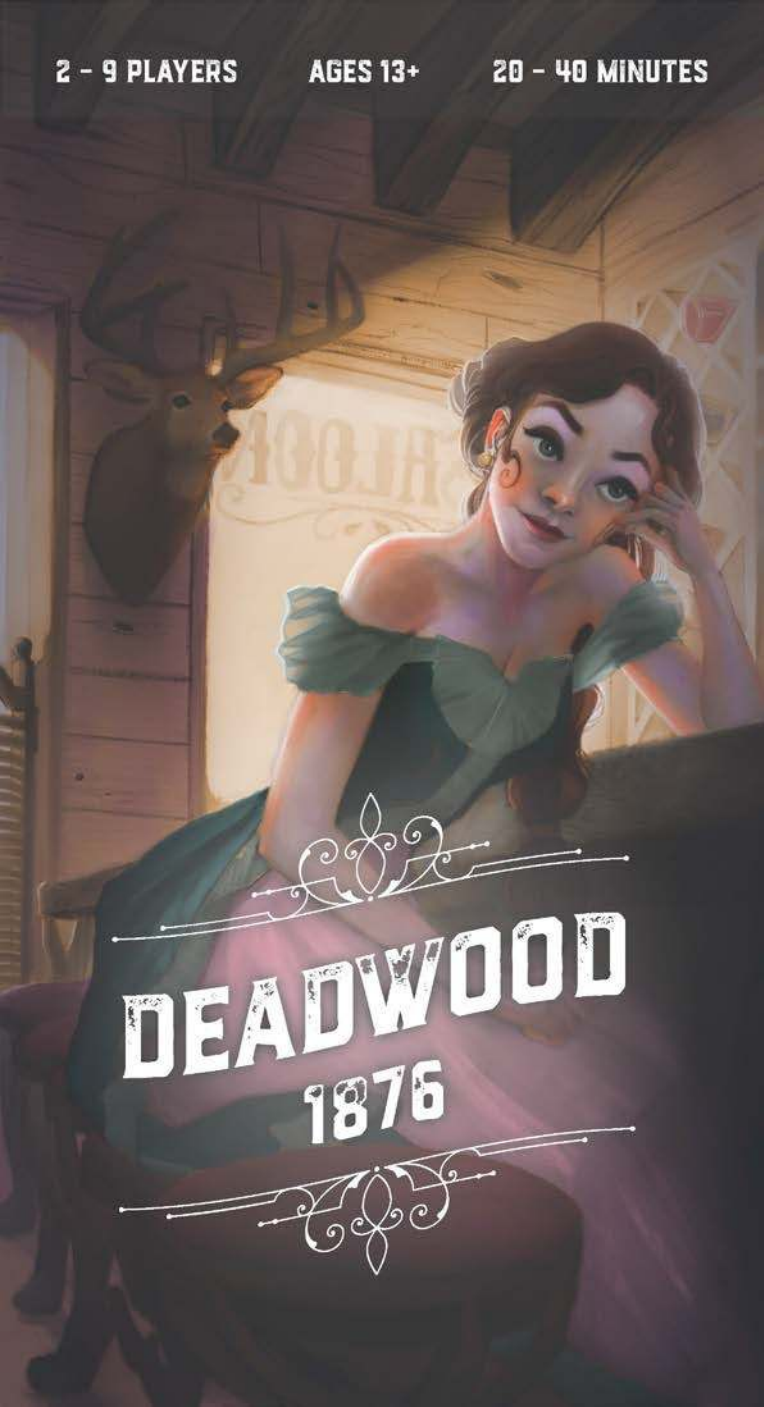


2 - 9 PLAYERS

AGES 13+

20 - 40 MINUTES

An illustration of a woman with dark hair and large eyes, wearing a green off-the-shoulder dress, sitting in a chair in a saloon. A mounted deer head is on the wall behind her. The scene is dimly lit with warm tones.

DEADWOOD

1876

OVERVIEW

여러분은 금이 있다는 사우스 다코다의 블랙 힐즈에 한 몫 챙기기 위해 동료들과 왔고, 마을의 금을 털기위한 계획을 세우며 세 곳의 장소 중 한 곳에 머무를 것 입니다.

하지만, 당신의 “동료들”이 모든 일이 끝나고 최후의 결전 때 금 전부를 챙기기 위해 몰래 무기들을 챙기고 있다는 의심이 들기 시작합니다.

여러분은 뒤통수 맞기 전에 뒤통수를 칠 준비가 되었나요?

CONTENTS



목재 장소 마커 3개



목재 별 9개



캐릭터 카드 9종



목재 주사위 10개



리넨 주머니 1개



금고 카드 25장



데드우드 카드 50장



참조 카드 2장

OBJECTIVE

Deadwood 1876에서는 손에 든 총 카드들을 사용하여 다른 플레이어들로부터 금고를 빼앗습니다.

대부분의 금고에는 뱀지, 금, Showdown 총들을 포함하고 있으며, 게임이 끝날 때쯤, 뱀지가 있는 플레이어는 추가 진행을 얻습니다.

마지막 턴이 끝나고 나면, 금을 가장 많이 갖고 있는 팀이 최후의 결전을 진행하게 되고, 팀원끼리는 금고 안의 총과 손 안의 총들로 죽을 때까지 서로 싸웁니다.

마지막까지 살아남은 사람이 승자가 됩니다.

SET UP

- 목재 장소 마커 3개를 중앙에 배치합니다.
(2~3명 플레이 할 때는 Grand Central Hotel을 제거하고 2개의 장소만 사용합니다.)
- 플레이어들은 각자의 캐릭터 카드를 선택하고, 캐릭터 카드와 일치하는 별 마커를 리넨 주머니에 담고, 사용하지 않는 마커들은 게임 상자에 보관합니다. 리넨 주머니에서 별 마커를 뽑아 차례대로 장소 마커에 배치합니다. 처음 뽑힌 말은 Gem Theatre에 배치하며, 시계방향으로 플랫폼을 바뀌가며, 인원을 배치합니다. 당신 캐릭터카드의 색과 일치하는 별이 당신을 나타냅니다.
(4명 플레이 할 때는 Grand Central Hotel에 배치하지 않으나 게임 중에 이동할 수는 있습니다.)
- 데드우드 카드 덱을 잘 섞은 후 4장의 카드를 보이지 않게 각 플레이어에게 나눠줍니다. (인원이 8~9명 일 경우 3장씩 나눠줍니다.) 나누고 남은 데드우드 카드들은 내용이 보이지 않게 뒤집어 가운데에 배치합니다.
- 금고 카드 중 앞면에 은색 테두리가 있는 5장을 찾아 게임 상자에 돌려놓습니다. 남은 금고 카드는 잘 섞어, 3장을 뽑아 앞면이 보이지 않게 가운데에 두며, 플레이어들에게 금고 카드를 2장씩 나누어줍니다. (인원이 8~9 명일 경우 가운데 두는 금고 카드를 2장으로 줄입니다.) 남은 금고 카드는 게임상자로 돌아가고 이 게임에서 사용되지 않습니다. 남은 금고 카드를 돌려놓을 때 남은 카드들의 내용을 확인하면 안됩니다.

* 숙련자 플레이로 임의의 은색 테두리의 “미스터리” 금고 카드를 4단계에서 함께 섞어 사용할 수 있습니다. 이 플레이 방법에 대해서는 페이지 12를 참조하세요.

5. 모든 플레이어는 분배 받은 2장의 금고 카드를 확인하고 그 중 한 장을 골라 가집시다. 나머지 한 장은 보이지 않게 자신의 왼쪽 플레이어에게 넘깁니다. 모든 플레이어는 오른쪽에서 받은 금고 카드를 확인하고 모든 금고카드를 섞어 자신의 앞에 일렬로 배치합니다.



HOW TO PLAY

플레이어들은 검은색 주사위를 굴려, 가장 눈금이 큰 사람이 선택 플레이어가 되며, 시계방향으로 차례를 진행합니다.

자신의 턴에 할 수 있는 일

당신의 턴에는 핸드에서 한 장의 데드우드 카드를 사용할 수 있습니다. 데드우드 카드는 두 가지 방법으로 사용 가능합니다. 카드 아래쪽에 나타나있는 스페셜 아이템으로 사용하거나  카드 위쪽에 나타나있는 총으로써 사용할 수 있습니다.

스페셜 아이템으로 사용하기로 했다면

카드에 써있는 문구대로 효과가 나타납니다.

아이템에 대한 상세한 설명은 10페이지에 나타나있으니 참조합니다.



총으로 사용하기로 했다면

총으로 강탈 또는 결투를 시행할 수 있습니다.

강탈 : 강탈은 다른 플레이어로부터 금고를 훔치려는 것입니다. 총 카드를 다른 플레이어의 금고 카드 위에 앞면이 보이게 내려놓습니다. 강탈을 시도 당한 플레이어는 방어하기 위해 한 장의 총 카드를 사용해야 합니다. 공격한 플레이어와 방어한 플레이어 모두 해당 총에 대응되는 주사위를 굴립니다. 동점일 경우 다시 굴립니다.

공격자의 주사위 눈금이 더 높았을 경우 금고를 훔치는데 성공합니다! 훔친 금고 내용을 은밀히 확인하고 가지고 있던 다른 금고 카드들과 섞어 다시 자신의 앞에 일렬로 내려놓습니다. 만약 방어자의 주사위 눈금이 더 높았다면, 금고는 그대로 두고, 카드도 섞지 않습니다.

결투 : 결투는 자신의 별 위치를 바꾸게 해줍니다. 자신의 카드를 앞면이 보이게 다른 플레이어의 캐릭터 카드 위에 올려놓습니다. 공격받은 플레이어는 방어하기 위해 총 카드를 하나 사용합니다. 공격자와 방어자 모두 동시에 해당하는 총의 주사위를 굴립니다. 동점일 경우 다시 굴립니다. 공격자가 더 높은 주사위 값이 나왔다면 당신의 별 위치와 방어자의 별 위치를 바꿉니다. 만약 같은 위치에 있는 플레이어를 공격했다면, 서로 자리를 바꾸는 게 아니라 방어에 실패한 플레이어를 원하는 곳으로 보내버릴 수 있습니다. 다만, 이미 꽂차있는 장소에는 보낼 수 없습니다. (장소마다 들어갈 수 있는 사람 수는 밑의 표를 참조하세요.) 만약 방어자가 방어에 성공한다면, 아무 일도 일어나지 않습니다.

ESTABLISHMENT CAPACITY

2 - 5 PLAYERS	2 / ESTABLISHMENT
6 - 8 PLAYERS	3 / ESTABLISHMENT
9 PLAYERS	4 / ESTABLISHMENT

각 총에는 그 총에 대응되는 주사위가 있으며, 주사위마다 눈금이 다르게 설정되어 있습니다. 메신저와 같은 강한 총을 사용하면 페퍼 박스와 같은 약한 총과 비교 했을 때 더 승리할 확률이 높습니다.

권총집 카드 : 다른 스페셜 카드와 다르게 권총집 카드는 턴 진행 중 사용하지 않고, 강탈이나 결투의 주사위 굴리기 전에 사용합니다. 공격자와 방어자가 직접 사용하는 것이 아니라, 제 3의 플레이어가 공격자 또는 방어자를 도와주기 위해 권총집 카드를 사용합니다. 도움 받는 플레이어는 자신이 사용한 주사위 값과 받은 권총집 카드의 주사위 눈금의 총 합이 주사위 눈금이 됩니다. 한 플레이어에게 여러 개의 권총집 카드를 줄 수 없습니다. 만약 한 플레이어가 여러 권총집 카드를 받으면 받는 플레이어가 어떤 카드를 사용할 지 고르고, 선택 받지 못한 카드들은 원래 주인에게 돌아갑니다.



MESSENGER



WINCHESTER



COLT



DERINGER



PEPPERBOX

매 턴이 끝날 때 마다, 공격, 방어, 권총집 등 모든 사용된 카드는 버려진 카드 더미로 돌아가며, 각 플레이어는 자신의 카드가 총 4장이 되도록 다시 채웁니다. (플레이어인원이 8~9명일 경우 3장으로 채웁니다)

데드우드 텍에서 카드가 다 떨어지면, 버려진 카드 더미를 섞어 다시 텍을 만듭니다.

매 라운드가 끝날때 마다

습격 (HEIST)

마지막 플레이어가 턴을 마칠 때마다, 습격이 시작됩니다. 가운데 배치한 금고 카드의 맨 윗 장을 열어보고 모두가 그 내용을 확인합니다. 각 플레이어는 핸드에서 총 카드 한 장을 동시에 사용하고, 그에 대응하는 주사위를 굴립니다. 가장 높은 수가 나온 플레이어가 금고 카드를 가져가고, 자신 앞에 놓여있던 금고 카드와 섞어 다시 보이지 않게 자신의 앞에 일렬로 내려놓습니다. 동점이 나올 경우 다시 굴립니다. 사용된 총들은 사용된 카드 더미로 옮겨지며, 카드를 한 장씩 뽑아 보충합니다. 그 후 다시 선 플레이어부터 다시 플레이를 시작하면 됩니다.

게임 시작 시 준비된 금고카드 3장이 마지막 턴까지 진행하면, 플레이어마다 총 4번의 턴을 진행하게 되는 것입니다.
(8~9 명의 경우 준비하는 금고카드가 2장이기 때문에 총 3번의 턴을 진행하게 됩니다.)

Tip! : 습격 시작 시기가 헷갈린다면, 처음 시작하는 플레이어와 마지막 차례인 플레이어 사이에 게임 상자를 놓아두어, 한 라운드가 끝날 때 습격해야 함을 표시할 수 있습니다.

마지막 턴이 끝나면

뱃지라운드 (BADGE ROUND)

마지막 플레이어의 마지막 턴이 끝나면, 플레이어들은 뱃지 카드를 공개하고, 뱃지 등급에 따라 순서대로 추가 한 턴을 진행합니다.



모든 뱃지가 게임에 사용되지 않을 수 있으니, 순서대로 뱃지가 나오지 않으면 바로 다음 순서로 넘어갑니다.

뱃지 라운드 후

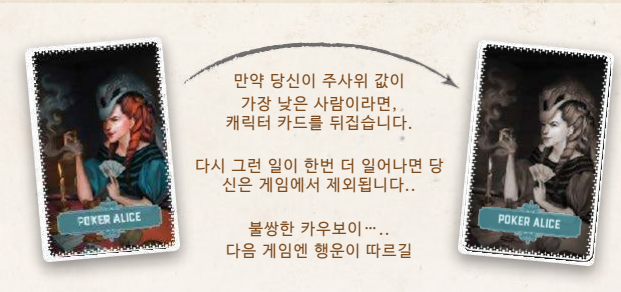
최후의 결전 & 게임 승리까지

모든 플레이어는 남은 금고를 공개합니다. 같은 장소에 있는 플레이어들은 금을 합치고, 가장 금이 많은 장소에 있는 플레이어들은 최후의 결전을 벌입니다. 최후의 결전에 제외된 플레이어는 게임에서 제외(탈락)됩니다. 다음 게임에는 행운이 따르길.. 만약 2개 이상의 장소에서 금의 총합이 같다면, 그 중 인원이 적은 쪽이 최후의 결전을 진행하고, 인원수까지 같을 경우 모두 최후의 결전을 진행합니다.

만약 당신이 유일한 진행자라면 **당신은 이겼습니다!**

만약 혼자가 아니라면, **죽을 때까지 싸워야만 합니다.**

- 죽을 때까지 싸우기 시작하면, 진행중인 각 플레이어는 동시에 핸드에서 카드 한 장을 뽑아 플레이하고, 각 총과 대응되는 총의 주사위와 추가로 Showdown 총에 대응되는 주사위도 굴립니다. 가장 낮은 숫자를 굴린 사람의 캐릭터 카드를 흑백 카드로 쪽으로 뒤집어 놓습니다. 동점이 나오면 다시 굴립니다.
- 위의 과정을 반복합니다. 흑백 카드로 돌려놓은 사람이 또 다시 주사위싸움에서 패배하게 되면, 게임에서 제외됩니다. **마지막에 남은 플레이어가 모든 금을 차지하고 게임에서 승리합니다!** 카우보이처럼 큰 소리로 "이~~~~하!" 하고 외치십시오.
- 데드우드의 카드들은 총으로만 사용될 수 있으며, 이전과 다르게 주사위를 굴린 후 카드가 보충되지 않습니다. 카드가 손에서 다 떨어질 때까지 게임이 끝나지 않았다면, 최후의 결전이 시작되었을 때, 들고있던 카드를 다시 손에 들고 결투를 이어갑니다. (그러므로 최후의 결전에서 카드를 사용할 때, 자신이 사용한 카드를 근처에 두고, 다른 사람의 카드와 서로 섞지 않도록 합니다.) 최후의 결전에서 매번 주사위를 굴릴 때마다 Showdown 총을 누적하는 걸 잊지 마세요!



데드우드 플레이를 위한 3가지 팁:

1. 습격이나 강도로 카드를 얻으면 바로 해당 카드를 다시 섞어서 배치하는 것이 좋습니다. 그렇지 않으면 금고 카드는 이전과 똑같은 배치를 하게 되겠죠? 자신이 소유한 금고 카드 내용은 언제든지, 공격 당할 때도, 확인할 수 있습니다만, 상대가 그 내용을 알아채지 않도록 주의하세요.
2. 소유한 금고 카드나 데드우드 카드의 내용을 다른 플레이어에게 들리지 않도록 주의하세요. 다만 팀원들이나 적들에게 사실 또는 거짓을 말하는 것은 가능합니다. 활발한 의사소통, 그 가운데 숨어있는 거짓말은 게임의 재미를 더해줄 것입니다.
3. 금고 소유 제한이 있다는 사실을 잊지 마세요! 만약 한 플레이어가 4번째 금고를 얻게 되면 갖고 있던 금고 중 하나는 금고가 가장 적은 플레이어에게 양도해야 합니다. (금고가 가장 적은 플레이어가 여러 명일 경우 금고 소유자가 누구에게 넘겨줄지 선택합니다.) 금고를 받은 사람은 금고 카드를 섞어도 되고 섞지 않아도 됩니다. 하지만 금고 수 제한 규칙은 벳지 라운드부터는 적용되지 않습니다.

게임을 플레이 할 준비가 다 되었군요!
게임 전략, 카드의 통계 및 확률, 추가 룰, 헛갈리는 룰 설명 등이
다음에 나와있습니다. 다 읽고 시작하셔도 되고, 지금 게임을 시작하신 후에 필요하실 때 읽으셔도 됩니다.

Note: 다만 2~3인용 플레이어에는 추가 규칙이 필요하니 14페이지를 확인해주세요.



GAMEPLAY STRATEGY TIPS

데드우드는 이기심과 팀워크 사이의 균형을 잡아야 하는 게임입니다. 팀을 위해서 좋은 카드와 벳지를 소모하고 나면 최후의 결전에서 팀원들로부터 자신의 몫을 지킬 수 없습니다. 하지만, 최후의 결전만을 위해 준비하면 금이 부족해서 최후의 결전을 할 수조차 없습니다. 만약 당신 팀원이 금에 비중을 두려고 하는 것 같지 않으면, 그 사람의 계약은 당신을 이용해서 최후의 결전으로 나아가고, 거기서 당신 총을 빼앗으려는 것이겠죠. 그렇기에 같은 팀원이라도 팀원을 공격하거나, 오해하게 만들거나, 모함하거나, 버리는 등의 조치가 필요합니다.

모두가 제한된 턴이 있기 때문에, 동료들과 소통하거나, 다른 플레이어의 판단을 통해 유추하여 현재 상황에 대한 파악이 필요합니다. 만약 우리 팀이 금을 많이 갖고 있지 않다면, 말 카드나 결투를 통해 자신의 주둔지에 금을 쌓도록 노력해서 최후의 결전으로 갈 수 있는 기회를 열어야 합니다. 금이 많아 보이는 플레이어는 자신의 주둔지로 오도록 독려해야 하며, 음흉한 기회를 엿보고 있는 플레이어는 주둔지에서 떠나도록 속여야 합니다. 데드우드는 기억력 게임이 아니므로 펜이나 핸드폰 등으로 금고의 위치나 내용 등을 메모하면서 하셔도 됩니다.

자신의 핸드의 총 관리도
상당히 중요합니다.
매 공격 또는 방어 때마다
가장 좋은 총으로만 대응
하면, 결국 손에는 약한
총만 남게 되고, 정말로 중요한
순간에 불리해집니다.

가끔은 핸드에 더 좋은 카드를 위해
금고 카드를 잃는
것도 충분히 할
만한 행동입니다.



CARD DETAILS

(카드 내용이 혼란스러울 시 읽으세요)

벤티들 : 자신의 벤티 차례가 돌아오기전에 다른 사람이 당신의 벤티 카드를 털어갔다면? 후 ... 안됐군요. 하지만 이제 그 카드는 다른 사람의 소유 입니다. 한 사람이 여러 개의 벤티를 소유하고 있을 시 여러 턴을 진행합니다. 위의 데드우드를 위한 3가지 팀 중 3번째 팀에 따르면 금고 제한은 벤티라운드 시작과 함께 사라집니다. 벤티 라운드 동안은 카드를 사용 후 다시 보호합니다. 이미 차례가 지나 효과가 없어진 벤티는 공격할 수 없습니다.



더스터 : 더스터 카드를 버린 후 4장의 데드우드 카드를 뽑습니다. 이제 당신 핸드는 7장이 될 것입니다. 당신의 턴이 끝날 때 다시 4장으로 맞춰 골라 버리면 됩니다. 다 버리셨으면 다음 플레이어의 턴이 시작됩니다. (8~9명의 플레이어의 경우 더스터 카드 사용시 핸드에 6장이 되며, 핸드를 3장으로 맞추시면 됩니다.)



권총집 : 공격자 또는 수비수 카드 (한 카드로 두 명에게 동시 적용은 안됩니다.) 주요 공격자 또는 수비수가 아닌 사람이 플레이 할 수 있습니다. 그러므로 자신의 차례나 상대 공격자 에게는 줄 수는 없습니다.

권총집과 메인 무기의 주사위 굴리기는 동시에 진행되며, 주사위를 이미 굴린 플레이어에게는 권총집을 줄 수 없습니다. (예를 들어 공격자가 성질이 급해, 이미 주사위를 굴렸을 경우, 방어자에게 권총집을 주는 것은 가능하지만 이미 주사위를 굴린 공격자에게 주는 것이 불가능 하다는 뜻입니다.) 만약, 까다롭게 게임을 진행하고 싶다면, 공격자, 수비수, 권총집 공격자, 권총집 방어자 순서로 플레이하십시오. 권총집은 라운드 진행동안 계속 유지됩니다.

공격자 플레이어에게 여러 개의 권총집이 주어지면 그는 어떤 권총집을 사용할 지 선택하고 다른 권총집은 원래 소유자에게 반환합니다. 하나의 권총집을 받으면 수령인은 반드시 사용해야 합니다. 권총집은 **습격**이나 **마지막 결전**에서 사용할 수 없습니다.



말 : 말 카드는 당신의 별 마커를 비어있는 장소로 옮깁니다. (장소의 제한 인원수에 관해서는 5페이지를 보십시오.) "말 도둑" 규칙을 사용하는 게 아니라면, 말의 색은 아무 상관 없습니다



Showdown Guns: 예를 들면 만약 영미가 콜트 데드우드 카드를 사용했고, 윈체스터 총이 Showdown 총으로 금고에 있다면, 콜트와 윈체스터 주사위 둘 다 최후의 결전에서 사용합니다. 그 후 데린저 총을 사용하면, 윈체스터는 최후의 결전 내 사용되므로, 데린저와 윈체스터 주사위를 둘다 사용합니다. Showdown guns는 최후의 결전에서 만 사용합니다.



키우보이 모지 : 보고 싶은 2장의 금고 카드의 내용을 확인합니다. 같은 사람에게서 2장을 고를 필요는 없습니다. 확인 한 후, 동일한 위치에 내려야 합니다. 그리고, 카드 내용을 확인하는 과정에서 다른 사람에게 보이지 않도록 주의합니다. 습격에 사용될 예정인 가운데 위치한 카드나 게임에서 제외한 카드는 선택하여 그 내용을 확인할 수 없습니다.



STATS

ODDS OF WINNING SHOOTOUT					
ODDS OF THIS DIE WINNING	1	2	3	4	5
1	50%	33%	19%	7%	3%
2	67%	50%	31%	14%	7%
3	81%	69%	50%	31%	18%
4	93%	86%	69%	50%	31%
5	97%	93%	82%	69%	50%

통계들

- 데드우드카드 50장 (총은 종류당 10개)
- 말 카드 10장
- 더스터 카드 12장
- 모자 카드 13장
- 권총집 15장
- 금고카드 25장
- 벤티 5개
- 미스터리 금고 5개
- 총 7개
- 금 8개

OPTIONAL ADVANCED RULES

만약 데드우드 게임에 익숙해진 플레이어들은 변형 룰을 적용해서 플레이 해보시길 바랍니다!

미스터리 금고들 : 셋업의 4번째 단계에서 임의의 장수의 은 테두리 금고 카드를 섞습니다. 미스터리 금고 카드를 소지한 플레이어는 벤티 라운드 종료 직후, 즉 모든 금고카드가 공개되기 전에 그 카드를 공개하고 효과를 적용합니다. 만약 여러 장의 미스터리 금고카드가 공개됐다면 가나다 순서대로 적용합니다. (단도, 폭탄, 플레잉카드) 미스터리 금고 카드에 관한 자세한 설명은 아래에 나옵니다.



루트비어 : 소유자는 최후의 결전 중 가장 좋은 Showdown 총을 사용할 수 있습니다. Showdown 총이 하나도 없거나, 소유자가 최후의 결전에 참여하지 못할 경우 루트비어는 아무런 효과를 내지 않습니다. 루트비어가 단도를 제거하지는 않습니다.



현금 : 현금의 소유자는 본인이 가장 많이 가진 주돈지에 주돈하고 있지 않더라도 최후의 결전에 참여합니다. 물론 금을 가장 많이 소유한 주돈지의 플레이어도 최후의 결전에 참여합니다. 현금카드 소지자가 소지하고 있는 금 카드도 팀원의 금 합계에 합산됩니다. 2인 플레이일 경우 플레이어 2명과 제 3의 플레이어 모두가 현금카드 효과 때문에 모두 최후의 결전에 참여하게 될 시, 제 3의 플레이어를 제외하고 실제 플레이어인 2명만 서로 결투를 벌입니다.



단도 : 벤티 라운드 직후 즉시 공개하며, 공개 시 두 가지 중 한가지로 사용할 수 있습니다. 당신의 골드 값에 1을 빼고 추가 페퍼박스 Showdown 총으로 사용하거나, 골드 값에 1을 더하는 대신 “마이너스” 페퍼박스를 떠안습니다. “마이너스” 페퍼박스 총이란 매번 최후의 결전에서 주사위를 굴릴때마다 (동점일 경우에도) 페퍼박스 주사위를 굴린 후, 그 값을 당신의 주사위 총합에서 차감합니다.



폭발물 : 벤티 라운드 직후 즉시 공개하며, 공개 시 폭발물의 소유자는 공개되지 않은 금고 카드 중 1개를 골라 게임에서 제외합니다. 제외되는 금고 카드의 내용을 확인하여 모든 플레이어에게 공개합니다.



플레잉카드 : 벤티 라운드 직후 즉시 공개하며, 공개 시 플레잉 카드의 주인은 핸드에서 1장의 총을 골라 주사위를 굴립니다. 그 후 빨간색 주사위를 하나 굴립니다. 그 눈값이 0 또는 1이라면, 처음 굴린 주사위 값만큼 자신의 골드 값에서 제외합니다. 만약 빨간 주사위 값이 2 또는 3이라면, 처음 굴린 주사위 값을 자신의 골드 값에 더합니다. 플레잉카드를 사용한 후, 방금 총으로 사용한 카드는 버린 후 텍에서 1장 보충합니다.

“평화-지양” 팀 승리 룰 : 최후의 결전에 참가한 플레이어 중 아무도 Showdown gun을 갖고있지 않다면, 최후의 결전에 참여한 모든 플레이어가 승리합니다. 만약 한명이라도 Showdown 총을 가져왔다면 평상시와 같이 진행합니다. 루트비어에 의해 Showdown 총이 취소되었다면 그것은 비무장으로 간주합니다.

“균등 분배” 팀 승리 룰 : 6~9명의 플레이어가 있을 때만 적용 가능한 룰입니다. 만약 최후의 결전에 참여한 사람들이 최소한 1개 이상의 금을 들고 왔다면, 최후의 결전에 진출한 모든 플레이어가 승리합니다. 만약 한명이라도 금을 가져오지 못했거나, 금의 총합이 음수라면, 평상시와 같이 결전을 진행합니다.

말 탄 도둑 : 만약 당신이 흰색 말카드를 소유하고 있다면, 공격자가 강도질을 위해 총을 내려놓은 즉시 말 카드를 사용할 수 있습니다. 이 경우 당신은 “말 탄 도둑”이 되며, 말 카드 위에 그려진 총의 주사위를 굴립니다. 만약, 말탄 도둑의 주사위 값이 공격자나 방어자의 주사위 값보다 높다면, 공격자가 노리던 금고 카드는 말 카드를 사용한 사람에게 돌아갑니다. 최고점 자가 여러 명일 경우 다시 굴립니다. 말 탄 도둑은 권총집카드를 받을 수도 줄 수도 없습니다. 이렇게 얻어진 금고 카드는 일반적인 룰에 영향을 받습니다. (받은 직후 섞어서 다시 둘 것, 금고 카드 제한인 3장에 걸릴 것) 말 카드는 사용 후 버려지고 새 카드를 뽑습니다. 여러 명의 플레이어가 말 도둑으로서 참여할 수 있지만, 이미 공격자나 방어자가 주사위를 굴린 경우 말 도둑은 참여하지 못합니다. 어떤 색의 말 카드든 간에 원래 목적으로도 사용할 수 있습니다. 말 도둑 룰은 2~3인일 경우 적용할 수 없고, 벤티 라운드 이전에만 사용할 수 있습니다.

2-3 PLAYER RULE ADJUSTMENTS

(기본 룰을 숙지한 후 읽으시길 바랍니다)

2~3명의 플레이를 위해 일단 기본 룰에 따라 게임을 준비하되, 주둔지 플랫폼을 2개만 사용합니다. 기본 룰로 플레이 하되 아래의 지시사항을 적용하시면 됩니다.

1. 습격 전 두 라운드를 진행합니다. 즉, 4번의 습격을 마칠 때까지 각자 8번의 턴을 갖게 됩니다.
2. 카우보이 모자로 2장의 금고 카드를 보지 않고 1장만 봅니다.
3. 권총집은 자신의 턴에만 쓸 수 있는 카드로 변경됩니다. 권총집을 자신의 턴에 사용하면, 자신 또는 다른 플레이어의 금고에 권총집을 붙여둡니다. 권총집을 붙여둔 금고가 공격받을 때, 방어자는 권총집도 함께 사용하여 방어할 수 있게 됩니다. 그 후 권총집은 버려집니다. 한 개의 금고에 한 개의 권총집만 붙일 수 있으며, 권총집이 붙은 금고는 금고 카드를 섞을 때, 섞지 않고 그대로 그 위치에 둡니다. 권총집은 자신 또는 다른 사람의 캐릭터 카드에 붙일 수도 있으며, 캐릭터가 결투를 신청 받았을 때 방어를 돕습니다.

2인 플레이를 위한 적용 룰 제 3의 플레이어

게임을 시작하기 전 검은 주사위를 굴리고, 가장 높은 눈이 나온 사람이 자신의 장소에 별 마커를 하나 배치합니다. 이 별 마커는 제 3의 플레이어이며, 캐릭터 카드 1장과 금고 카드 2장을 배치합니다. 제 3의 플레이어는 턴을 진행하지 않지만, 금고 카드를 카우보이 모자를 사용해서 열람하거나, 강도로써 공격할 수 있습니다. 또한, 결투를 신청해서 위치를 옮기게 할 수도 있습니다. 만약 제 3의 플레이어가 공격 당하면, 나머지 한 플레이어가 제 3의 플레이어 역할을 해주며, 자신의 손에 있는 카드를 사용해 방어합니다.

방어 역할을 해주는 플레이어는 금고 내용을 몰라도 반드시 방어자 역할을 수행해주어야 합니다. 2~3인 플레이어 역할의 권총집 사용법에 따라 제 3의 플레이어의 금고나 캐릭터 카드에 권총집을 부착하는 것도 가능합니다.

부착된 권총집 카드는 제 3의 플레이어가 강도나 결투 신청을 받아 방어자가 역할을 수행할 때 방어를 도와주는 역할로 사용될 것입니다. 뱃지 라운드 동안 제 3의 플레이어가 소유한 금고 안의 뱃지나 특별한 아이템들 (단도, 폭발물, 플레잉 카드 등)은 공개되지 않으며 아무런 효과를 내지 않습니다. 금고 수 제한 법칙 또한 제 3의 플레이어에게 적용되기 때문에 뱃지 라운드에는 3개의 금고를 갖고 있게 됩니다.

2인 플레이시 최후의 결투

만약 플레이어가 최후의 결투로 나아간 유일한 사람이라면, 당신이 승리하게 됩니다. 하지만, 다른 플레이어와 같이 진행하게 된다면, 기본 룰에 따라 죽을 때까지 싸우세요. 만약 제 3의 플레이어와 최후의 결투를 치른다면, 다른 플레이어가 제 3의 플레이어의 역할을 해줍니다. 다른 플레이어는 자신의 손에 있는 카드를 사용하고, 제 3의 플레이어의 금고 안에 Showdown guns가 있다면 함께 사용합니다. 최후의 결투에 참여하지 못하지만 역할만 대신 해주고 있는 플레이어 금고 안의 Showdown guns는 사용하지 않습니다. 만약 제 3의 플레이어 역할을 해주는 다른 플레이어가 승리한다면, 그 역할을 해준 플레이어의 승리입니다! 만약 제 3의 플레이어 혼자 최후의 결투에 나아갔다면, 플레이어 2명 다 일주일 동안 데드우드를 플레이 할 수 없습니다!

DEADWOOD HISTORY & BIOS

데드우드의 역사

1875년 말, 사우스 다코다의 블랙 힐즈에 커다란 금 광맥이 발견되었습니다. 1876년 초부터 그 소문은 빠르게 퍼져가고 미국 원주민의 땅에 불법적으로 정착하는 사람들이 급증하며, 데드우드라는 마을이 탄생하게 되었습니다. 마을에 많은 광부, 도박꾼, 무법자, 매춘부, 사업가 등이 모여 금새 인구는 5천명에 이르게됩니다. 마을은 자신의 금을 챙기려고(또는 훔치려고) 혈안이된 사람들만 모여, 무법이 판을 치게 됩니다. 그 덕분에 데드우드는 서부의 전설이 생겨나고, 또 사라진 악명 높은 마을이 되었습니다. 그 지역에서 발견된 금의 양은 당시로부터 125년 동안 유통된 세계 금의 총 양중 10%를 차지합니다.



엘 스웨어렌젠 - 사업가, 31세

스웨어렌젠은 데드우드의 1876년 5월에 도착하여, The Cricket(더 크리켓)이라는 야의 도박장을 엽니다. 그 후, Gem Theatre(젬 씨어터)이라는 악명높은 라운지 바이자, 댄싱홀, 사창가를 만듭니다. 스웨어렌젠은 밤마다 거대한 부를 축적했고, 합법적이지 않은 사업들이 당국에 걸리지 않게 뇌물도 주곤했습니다. 1899년 Gem Theatre는 불타 없어졌고, 스웨어렌젠은 영영 데드우드를 떠났습니다.



캘러미티 제인 - 카우걸, 24세

서부의 가장 유명한 인물 중 한명인 마사 “캘러미티 제인” 카나리는 스토리 텔러로써 빌 와일드 웨스트쇼에 자신의 전설적인 동상을 세웠습니다. 제인은 남성처럼 옷을 입고, 인디언들과 소규모 점전에 종종 참여했으며, 알코올 중독으로 널리 알려져 있습니다. 또한, 가난하거나 아픈 사람들에게 관대한 것으로 기억되고 있습니다. 제인은 와일드 빌과 친한 친구였으며, 1876년에 그와 함께 데드우드로 도착하였습니다.



키티 리로이 - 시격수, 26세

키티는 서부지역을 유랑하며 급변하고 거친 삶을 살다가 1876년 데드우드에 정착했습니다. 키티는 댄서, 사격수, 카드게임 딜러 등의 일을 하였고, 몰리 존슨과 일하다가 나중에는 그녀의 사창가를 차리게 되었습니다. 27살때까지 키티는 5번의 결혼을 하였고, 3번째 남편을 쏘죽였다고 알려져 있습니다. 그에 대한 업보인지, 키티의 5번째 남편은 그녀의 많은 애인에 대한 질투심에 눈이 멀어 1877년에 키티를 살해했습니다.



몰리 존슨 - 매춘부, 24세

몰리는 데드우드에서 유명한 사창가를 하나 운영하고 있었습니다. 가게에서 일하는 3명의 금발머리 여성들이 유명해지면서, 몰리는 “금발의 여왕”이라고 불렸습니다. 몰리는 그녀의 애교로 손님들을 가게로 불러들이는 것으로 알려졌고, 종종 “블랙 힐스 개척자”라는 일간지의 가십 칼럼에 오르기도 했습니다. 그런 인기에도 불구하고 몰리는 데드우드에서 가장 웅장한 시설인 Bella Union Theatre에서 일하고 있던 코메디언과 결혼한 상태였습니다.



포커 엘릭스 - 도박꾼, 25세

엘릭스의 첫번째 남편이 죽은 후, 엘릭스 아이버스는 생활을 유지하기위해 포커에 발을 들였습니다. 엘릭스의 훌륭한 카드 카운팅 실력과 확률 계산은 곧 서부시대의 도박 테이블들을 점령하였고, 생전에 거의 3백만 달러의 돈을 벌게 됩니다.

그렇게 탄 돈은 최신 패션과 아름다운 옷을 포커 테이블에서 피우는 시가 등으로 몰쓸듯 소비되었습니다. 그녀는 나중에 살롱 하나를 사우스 다코다에 열었고, 그곳에서 생을 마감할 때까지 살았습니다.



목사 H.W. 스미스 - 목사, 49세

미국 내전을 위해 싸우면서 스미스는 미국 북동부에서 대부분의 삶을 보낸 후, 1876년에 데드우드에 설교의 부름을 받습니다. 스미스는 매주 일요일 Main street에서 말씀을 전하면서 마을에서 유명해집니다. 1876년 8월 문에 다음과 같은 메모를 남겼습니다. “Crook City에 설교하러 갑니다, 신께서 원하신다면 3시에 돌아오겠습니다.” 그는 그 길로 떠나던 중 알 수 없는 자에게 심장을 총에 맞아 사망하게 됩니다.



세스 불록 - 보안관, 27세

1876년 세스가 데드우드에 도착한 바로 그 다음날, 와일드 빌 히콕은 사살되었습니다. 무법 속에서 안정을 간절히 원하던 데드우드 마을에서는 세스를 보안관으로 차출하는데 아무런 이견이 없었고, 그는 그렇게 데드우드의 첫번째 보안관이 됩니다. 세스는 그의 삶동안 옐로스톤 국립공원을 창립하는 것을 도왔으며, 보안관으로써 일했으며, 테디 루즈벨트와 좋은 친구였습니다. 루즈벨트는 다음과 같이 얘기했습니다. “세스 불록은 진정한 서부인이며, 가장 바람직한 개척자였다.”



솔로몬 스타크 - 시장, 36세

솔로몬은 독일에서 온 이민자로, 세스 불록과 함께 데드우드에 철물점을 차리면 돈 벌 기회가 있을 것 같아, 그곳으로 여행해 왔습니다. 그는 평생 독신이었었고, 데드 우드 마을 의회에 봉사하는 데에 그의 삶을 바쳐, 나중에는 시장이 되었습니다. 솔로몬은 또한 사우스 다코다의 상원의원으로도 선출되었습니다. 솔로몬과 세스는 함께 Bullock 호텔을 마을에 설립하였고, 지금까지 그 호텔은 운영되고 있습니다.



와일드 빌 히콕 - 개척자, 39세

와일드 빌은 역사상 서부시대의 가장 유명한 인물 중 하나로, 스카우트, 스파이, 보안관, 총잡이, 도박꾼, 배우, 수송 대장 등의 활동을 했습니다. 그는 유명한 총격전들의 주인공 중 하나이며, 내전에서도 싸웠었습니다. 또한, 미국의 유명한 쇼 중 하나였던 Buffalo Bill Cody에서 연기했습니다. 와일드 빌은 포커에서 패배해, 분노에 찬 사람이 그를 뒤에서 사살당했는데, 그 때 빌의 손에는 A 페어와 8 페어가 들려있었고, 이 패가 데드 맨즈 핸드(Dead man's hand)라고 알려지게 됩니다.

PACKING & SLEEVING INSTRUCTIONS

카드에 프로텍터를 사용할 때, Mayday Hames에서 나온 56 * 87 mm 미국 표준 규격 프로텍터를 사용할 예정이라면, 박스 안에 tuck box를 없애면 모든 부속품이 다 들어갈 것입니다. 만약 프리미엄 프로텍터를 사용한다면 25장의 금고 카드에만 싸우는 것을 추천 드립니다. 그렇게 하시면 부속품이 다 들어갈 것입니다. 일단 목재 마커는 리넨 가방 안에 넣고 책의 가장 상단 부분에 넣습니다. 그 후, 목재 원판을 가운데에 놓고, 카드들은 책 아랫부분에 넣습니다. 남은 카드들을 우드 원판 위에 올린 후, 맨 위에 롤 북을 올립니다.

CREDITS

규칙과 게임 플레이 : 트레비스 한콕
일러스트레이션 : 사라 킬
그래픽 디자인 : 홀리 한콕

감사합니다!

Playtester와 Kickstarter 후원자 모든 분들께

한글화

번역 : 백구슬 (마르 - 자보게월)
편집 : 이현 (산책 - 자보게월)



이 한글화 매뉴얼의 무단 배포를
삼가해 주시기 바랍니다.
수정 요청 및 피드백은 자보게월로...

THE DARK CITIES SERIES

데드우드 1876은 Dark Cities 시리즈 중 하나입니다!

각각의 게임은 자석으로 된 책에 포장되어 나왔고, 역사 속 한 도시에 배경으로 만들어졌으며, 게임 내에 어둡고, 비밀스럽고 미스터리 한 요소들이 포함되어 있습니다. 고된 노력 끝에 다음 시리즈도 거의 준비가 되었습니다. www.facadegames.com에 방문하여 Dark Cities Series에 대한 더 많은 정보와 당신의 수집품들을 위한 정보를 얻으실 수 있습니다.

