



UNICORN OVERLORD

CARDGAME

RULE BOOK




게임 개요

이 게임은 2~4인용 덱 구축형 대전 카드 게임입니다.
자신의 덱(카드 모치)을 강화해 나가며 총 5라운드의 전투에서 가장 많은 명성치(승점)를 획득한 플레이어가 승리합니다.

내용물

설명서(본지)×1
카드×239



-  전력치 마커(적색 큐브)×4
-  선택 마커(무색 큐브)×4
-  선 플레이어 마커×1

배치도(별지)



전력치



게임 준비

먼저 카드 앞면 아래쪽에 적힌 카드 종류에 따라 카드를 나뉘둡니다.



흰색 칸에 '(開始時)'('시작 시')라고 적힌 카드는 다른 유닛, 아이템, 영지와는 구분해서 놓아둡니다.



배치도(별지)를 보면서 대응하는 번호의 위치에 카드를 배치합니다.



1 명성 카드

위에서부터 1라운드→2라운드… 순으로 앞면이 보이도록 카드를 겹쳐서 배치합니다. 최종 라운드 보너스는 모두 맨 아래에 오도록 겹쳐서 배치합니다.



2 작열 카드

앞면이 보이도록 겹쳐서 배치합니다.



3 저주 카드

앞면이 보이도록 겹쳐서 배치합니다.



7 크리티컬 카드

모두 잘 섞어 뒷면이 보이도록 배치한 후, 가장 위에 있는 카드를 뒤집어 크리티컬 조건의 위치에 앞면이 보이도록 배치합니다.



4 유닛 카드

모두 잘 섞어 뒷면이 보이도록 배치합니다.



5 아이템 카드

모두 잘 섞어 뒷면이 보이도록 배치합니다.



6 영지 카드

모두 잘 섞어 뒷면이 보이도록 배치합니다.


8 구매 구역

유닛, 아이템, 영지 각 카드 몽치의 카드를 맨 위에서부터 3장 획득해 구매 구역(카드를 획득하는 곳)에 배치합니다. 배치된 카드는 카드 몽치에서 멀수록 오래된 카드, 가까울수록 새로운 카드로 취급합니다.



여기서부터는 각 플레이어의 카드 배치 구역을 준비합니다.

9 전력치 카드

앞면이 보이게 배치하고  전력치 마커를 근처에 둡니다. 전력치를 획득할 때마다 전력치 마커를 이동시킵니다.
수치가 25를 넘으면 뒷면을 사용합니다.

앞면					뒷면				
1	2	3	4	5	26	27	28	29	30
6	7	8	9	10	31	32	33	34	35
11	12	13	14	15	36	37	38	39	40
16	17	18	19	20	41	42	43	44	45
21	22	23	24	25	46	47	48	49	50

앞면

뒷면

전력치가 50, 100을 넘을 때는 전력치 마커의 50, 100의 면을 위로 두어 그 수치만큼 가산되었다고 간주하여 사용합니다.

예시

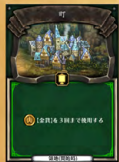
전력치가 62일 경우, 50의 면을 위로 하여 12의 위에 둡니다.



시작 시 텍 만들기

각 플레이어는 유닛 카드 뭉치 4의 카드를 맨 위에서부터 3장 획득해 모든 플레이어에게 공개합니다. 그 카드를 (시작 시) 유닛, 아이템 카드와 합쳐서 섞고, 시작 시 텍으로 11에 뒷면이 보이도록 겹쳐서 배치합니다.

선택 규칙에 따른 변경도 가능(p16)



10 마을 카드

각 플레이어는 (시작 시) 카드 뭉치 속에서 마을 카드를 1장씩 받아 영지 구역의 1열에 배치합니다.

각 플레이어는 아래 그림처럼 시작 시 카드 7장을 받습니다.



게임 진행

이 게임은 자신의 장에 내놓은 카드의 파워 등에 따라 전력을 획득하며, 라운드 종료 시에 가장 큰 전력을 획득한 플레이어 1명이 명성을 얻습니다. 이를 5라운드 반복한 후 명성치 합계가 가장 큰 플레이어가 게임의 승자가 됩니다.



명성치

1위인 플레이어는
가장 위에 있는
명성 카드를 획득

1위



6

12

4

9

선 플레이어 결정

공평한 방법으로 선 플레이어를 결정하고

선 플레이어 마커를 받습니다.

선 플레이어부터 시계방향으로 플레이어 1, 2, 3, 4가 됩니다.(4인 플레이일 경우)

선 플레이어는 매 라운드마다 왼쪽 옆에 있는 플레이어로 바뀝니다.

라운드 진행



드로우 단계

모든 플레이어는 자신의 턴에 있는 카드를 맨 위에서부터 5장 뽑아 손에 겁니다.
(최종 라운드만 5장이 아닌 6장의 카드를 뽑습니다.)



※덱의 카드가 모자랄 경우

드로우 단계 및 [드로우] 효과가 발생했음에도 덱에서 카드를 뽑지 못하게 되었을 때는 버린 패를 모두 섞어 **11** 턴으로 재구축합니다. 예를 들어 덱에 카드가 3장밖에 없는데 카드를 5장 뽑아야 한다면 덱에서 카드를 3장 뽑은 후, 버린 패를 섞어 덱으로 만든 후에 남은 2장을 뽑습니다.

영지 단계

신 플레이어부터 순서대로 자신의 영지 구역에 둔 카드의 영지 단계 효과를 임의의 순서로 사용할 수 있습니다.

영지 카드의 효과에는 영지 단계 효과와 영구 지속 효과, 2종류가 있습니다.

영지 단계 효과



각 영지 단계마다 딱 1번씩 사용할 수 있는 효과입니다.

영구 지속 효과



이 효과는 게임 내내 적용됩니다.



2가지 효과를 모두 가진 카드도 존재합니다.

영지 단계 예시

②

鎮地(開拓地)

①

鎮地

③

鎮地

④

鎮地

① 플레이어 1은 숲의 영지 단계 효과를 사용하여 손에 쥔 패 2장을 버리고 2장을 [드로우]

② 마을의 영지 단계 효과로 [금화]를 3회 사용 (금화 사용 방법은 p14로)

③ 사막의 효과를 사용하지 않기로 선택

※보루는 영구 지속 효과이므로 이 단계에서는 효과를 사용하지 않습니다.

↓

원편 플레이어

카드의 효과에는 [금화] [드로우] [제외]

[저주] [작열] [크리티컬]

이상 6종류의 아이콘으로 표시된 효과도 있습니다. →p13 참조

전투 단계

손에 쥔 패로 카드를 배치하여 전력치를 경쟁하는 단계입니다.

1

모든 플레이어는 손에 쥔 패에서 5장의 카드를 골라, 전투 구역의 1~5열에 뒷면이 보이게 배치합니다. (최종 라운드만 6열까지 배치합니다.)



2

모든 플레이어의 배치가 끝나면 손에 남은 패를 모두 앞면이 보이도록 버리는 패에 둡니다.



3

선 플레이어의 1열 카드를 뒤집어 카드를 처리합니다. 이어서 시계 방향으로 플레이어 2~4도 같은 방법으로 1열 카드를 처리하고, 전원이 카드를 처리하면 2열 이후의 카드도 같은 방법으로 처리합니다.



카드 처리에 대해서는 p9로

유닛 카드 처리

유닛 카드를 낸 경우, 다음 순서로 카드를 처리합니다.

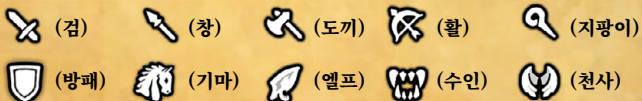
①카드의 효과

카드를 내면 그 카드의 효과가 적용됩니다.
(여러 효과가 있을 경우, 위에서부터 순서대로 모든 효과를 적용합니다.)

②파워

이 카드의 파워만큼 전력치를 상승시킵니다.

③병종 보너스



위와 같이 총 10종류의 병종이 있습니다. 영지 구역과 전투 구역에 이미 낸 카드에 표시된 병종 아이콘의 수만큼 전력치를 상승시킵니다.



※병종 보너스는 파워로 취급하지 않습니다.
반드시 파워로 전력치를 상승시킨 후에 병종 보너스로 전력치를 상승시키세요.

아이템 카드 처리

아이템 카드에는 파워와 병종
아이콘이 없습니다.
카드의 효과만 적용합니다.



- ① 강철 검의 효과로, 이후에 내는 유닛의 파워가 +3
- ② 허스칼의 파워 2
같은 열에 낸 보루의 효과로 파워가 5로
- ③ 파이터의 파워 2
강철 검의 효과로 파워가 5로
- ④ [금화]를 사용
- ⑤ 머시너리의 파워 3
머시너리 자신의 효과와 강철 검의 효과로 파워가 8로
- ⑥ 파이터로 이미 을 1개 냈으므로 병종 보너스가 1
이로 인해 플레이어 1의 전력치는 총 19.


결과 단계

1 크리티컬 카드의 처리

모든 플레이어는 크리티컬 조건을 확인합니다.
조건을 1가지 충족시켰다면 1장, 2가지 충족시켰다면 2장의 크리티컬 카드를 획득합니다.

【크리티컬 카드 획득】

크리티컬 카드 봉치의 가장 위에 있는 카드를 자신의 획득 크리티컬 카드 위치에 뒷면이 보이게 둡니다.

(카드의  [크리티컬] 효과로 획득한 크리티컬 카드도 이곳에 배치합니다.)

모든 플레이어가 획득한 크리티컬 카드를 모두 공개하고, 그 합계치만큼 전력치를 획득합니다.

2 1 3 → + 6



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

※크리티컬 카드를 뽑을 수 없게 된 경우

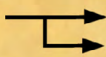
크리티컬 조건으로 배치된 맨 위의 카드를 남기고, 그 아래에 있는 카드를 모두 섞은 후, 크리티컬 카드 봉치로 재구성합니다.



크리티컬 카드



크리티컬 조건



전력치



획득한 크리티컬 카드

2 라운드의 승패

가장 전력치가 큰 플레이어가 그 라운드의 승자가 되며, 명성 카드를 위에서부터 1장 획득합니다.

명성 카드는 라운드 1~2가 1점, 라운드 3~5가 2점이 되도록 배열되어 있습니다.



※가장 전력치가 큰 플레이어가 2명 이상일 경우

가장 늦게 시작한 플레이어가 승자가 됩니다.

(예를 들어 플레이어 2와 플레이어 4가 동점이라면 플레이어 4가 승자가 됩니다.)

종료 단계

다음 라운드로 가기 위한 단계입니다.

- 크리티컬 카드는 매 종료 단계마다 리셋됩니다.
전원의 크리티컬 카드를 모두 크리티컬 조건 카드 위에 겹쳐서 올려놓고, 크리티컬 카드 문치를 1장 뒤집어서 다음 라운드의 크리티컬 조건으로 삼습니다.



- 전투 구역에 배치된 카드를 모두 각자의 버리는 패에 둡니다.



- 전력치 카드 위에 있는 전력치 마커를 모두 카드 위에서 제거합니다.
- 선 플레이어 마커를 왼편에 있는 플레이어에게로 옮기고 다음 라운드를 시작합니다.

최종 라운드의 규칙

최종 라운드에는 다음 2가지 규칙이 적용됩니다.

- 라운드 시작 시에 턱에서 뽑는 카드와 전투 구역에 배치 가능한 카드가 5장이 아닌 6장으로 바뀝니다.



- 5라운드(최종 라운드)에서는 5라운드의 명성 카드를 획득한 후, 2위 플레이어와의 전력치 차이 10당 1장의 명성 카드를 추가로 획득합니다.(최종 라운드 보너스)



게임의 결판

최종 라운드 종료 시에 가장 많은 명성치를 얻은 플레이어가 이 게임의 승자가 됩니다.

※가장 많은 명성치를 얻은 플레이어가 2명 이상인 경우

가장 많은 명성을 얻은 플레이어 중에서 최종 라운드의 전력치가 가장 큰 플레이어가 승자가 됩니다.

이때도 전력치가 동점일 경우에는 라운드의 승패(p11)와 마찬가지로 가장 늦게 시작한 플레이어가 승자가 됩니다.

아이콘 효과의 내용

일부 카드의 효과는 아이콘으로 생략되어 표시되어 있습니다.



[드로우] 덱에서 가장 위에 있는 카드를 1장, 손에 낀 패에 추가합니다.



[제외] 카드를 앞면이 보이도록 제외 구역에 배치합니다. 유닛, 아이템, 영지, 각각 대응한 위치에 둡니다.



[저주] 저주 카드 뭉치에서 1장을 뽑아 덱 가장 위에 뒷면이 보이게 둡니다. 이 카드는 제외될 때 저주 카드 뭉치로 되돌려 놓습니다.



[작열] 작열 카드 뭉치에서 1장을 뽑아 영지 카드 위에 두고, 영지 카드의 효과와 병종 아이콘을 무효로 합니다.



작열 카드는 영지 단계 종료 시에 작열 카드 뭉치로 되돌려 놓습니다. 1장의 영지 카드에 여러 장의 작열 카드가 동시에 올라가 있다면, 영지 단계 종료 시 가장 위에 있는 카드 1장만 작열 카드 뭉치에 되돌려 놓습니다.



[크리티컬]

크리티컬 카드 뭉치에서 1장을 획득하여 획득 크리티컬 카드 위치에 뒷면이 보이도록 배치합니다. (결과 단계까지 카드를 확인할 수 없습니다.)



크리티컬 카드



전력치

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25



획득한 크리티컬 카드



【금화】 이 효과는

- 1. 카드 구매 → p14
- 2. 버리는 패 [제외] → p15
- 3. 구매 구역 갱신 → p15

의 선택지 중에서 하나를 선택하여 사용할 수 있습니다.

※어느 효과도 사용하지 않는 선택도 가능합니다.



1. 카드 구매

구매 구역에서 카드를 1장 골라 획득합니다.

그 카드가 유닛이나 아이템이라면 손에 쥔 패에 추가합니다.

영지 카드라면 자신의 영지 구역에 있는 카드를 왼쪽에서부터 재배치 후 그 끝에 배치합니다.



2. 남은 카드는 이미 배치된 카드를 오래된 카드 쪽으로 재배치 후, 새로운 카드 쪽에 배치합니다.

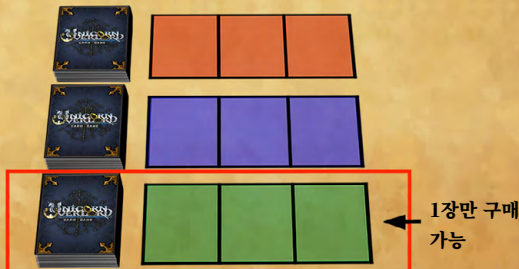


3. 카드 뭉치에서 카드를 뒤집어 빈 공간에 배치합니다.



주의

영지 카드에 한하여, 구매 가능한 매수는 1라운드당 1장입니다.



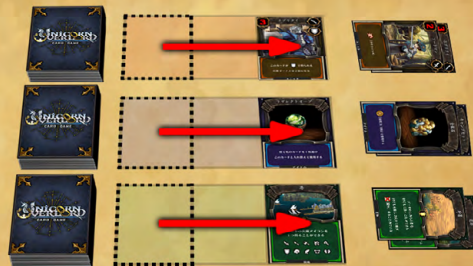


2. 버리는 패 [제외]

자신의 버리는 패에 둔 카드를 1장 골라 [제외]합니다.

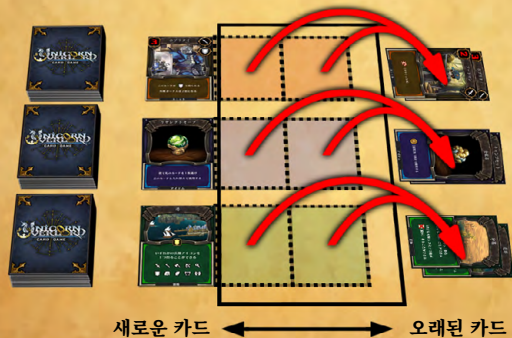


2. 남은 카드는, 이미 배치된 카드를 오래된 카드 쪽으로 재배치 후, 새로운 카드 쪽에 배치합니다.



3. 구매 구역 갱신

1. 구매 구역의 카드를 오래된 것부터 2장씩 [제외]합니다.



3. 카드 뭉치에서 카드를 뒤집어 빈 공간에 배치합니다.



선택 규칙


게임에 숙련된 플레이어를 위한 규칙입니다.

시작 시 텍 만들기(p4)를 다음 내용으로 변경하면 임의의 텍을 편성하기 쉬워집니다.



① 유닛 카드 문치에서 1장의 카드를 획득하여 모든 플레이어에게 공개합니다.

② 플레이어 번호가 큰 순으로(4인 플레이일 경우, 플레이어 4→3→2→1의 순서) 구매 구역의 유닛 혹은 아이템을 1장 획득하고, 일반 플레이에서 카드를 구매할 때와 마찬가지로 구매 구역의 카드를 보충합니다. 이를 2번 반복합니다.

③ ①②에서 획득한 카드 3장을 (시작 시) 유닛, 아이템 카드와 합쳐서 섞고, 시작 시 텍으로  에 뒷면이 보이도록 겹쳐서 배치합니다.

상세규칙

일부 카드로 인해 발생하는 특수한 효과의 처리입니다.
문제가 발생했을 때 확인하시는 것을 추천합니다.

선택 마커



병종 아이콘을 선택하는 효과를 사용할 때, 선택 마커를 올려 선택 중인 병종 아이콘을 표시해둘 수 있습니다. 선택 마커는 선택한 병종을 알기 쉽도록 표시하기 위한 마커입니다. 선택 마커가 모자랄 때는 대응품을 사용해도 좋습니다.

이데아의 손거울



이데아의 손거울로 전술 지도서의 효과를 사용할 수도 있습니다. 이 경우, 선택 마커를 전술 지도서에 추가로 올려둘 수 있습니다.

가시나무 숲



사막



덱의 카드를 확인하는 효과나 덱에서 카드를 버리는 효과 등은 카드를 뽑는 효과가 아니므로 덱의 매수가 부족해도 버리는 패를 섞어서 덱에 되돌릴 수 없습니다.

덱의 카드를 확인하는 효과를 사용한 후에는 원래 순서대로 덱에 되돌려 줍니다.

촌락



이 효과는  의 원래 효과인

- 카드 구매
- 버리는 패 [제외]
- 구매 구역 갱신

와는 별개로 4번째 선택지를 추가하는 효과입니다. 본래 효과와 동시에 사용할 수 있는 효과는 아닙니다.

저주



작열



저주, 작열 카드는 매수가 부족하면 더 이상 사용할 수 없습니다. 예를 들어 1장이 남았을 때 2장의 저주를 사용할 경우에는 임의로 대상을 1명 선택해 사용하시기 바랍니다.

크리티컬 카드



머시너리



코르누의 성회



크리티컬 카드나 머시너리의 효과로 사용 수를 참조할 경우, 실제 효과를 사용한 만 참조합니다. 이미 낸 코르누의 성회로 이외의 효과를 선택한 경우에는 을 사용한 것으로 간주하지 않습니다.

페더 실드



흑철 방패



악마의 족쇄



신기루의 대항방패



도적의 망토



'자신이 다음 열의 카드를 앞면으로 뒤집을 때까지'라고 쓰여진 효과를 마지막 열에서 사용하여, 전투 단계 마지막까지 효과를 적용하는 것도 가능합니다.

망원 수정



캠프 세트



유적



작열



망원 수정은 자신의 영지 카드의 순서를 바꿀 때, 자신의 모든 영지 카드의 장소를 몇 번이든 바꿀 수 있습니다. 작열 카드가 올려진 영지 카드를 다른 카드와 바꿀 때는 작열 카드를 그 열에 남긴 채로 바꿀 수 있습니다.

카드 문치의 내용 확인

자신이나 다른 플레이어를 포함한 게임 진행 중, 카드 문치를 확인할 때는 언제나 다음 규칙을 적용합니다.

- 뒷면이 보이게 겹쳐서 배치된 카드 문치는 매수만 확인할 수 있으며, 내용은 확인할 수 없습니다.
- 앞면이 보이게 겹쳐서 배치된 카드 문치 및 버리는 때는 언제나 내용을 확인할 수 있습니다.



게임 디자인
만화

Yukitsuna Maeda
Sho Matsumoto

©ATLUS ©SEGA All rights reserved.