

EPIGO

한글 규칙서

게임의 목적

EPIGO는 전략 게임으로서, 상대방의 움직임을 예측하는 것이 승리의 열쇠이다. 플레이어의 목적은 상대방의 자손 타일 중 3개를 점령하는 것이다. 이는 자손 타일을 보드 밖으로 밀어냄으로써 가능하다. 기본 게임은 2인용이며 약 15~30분이 소요된다.

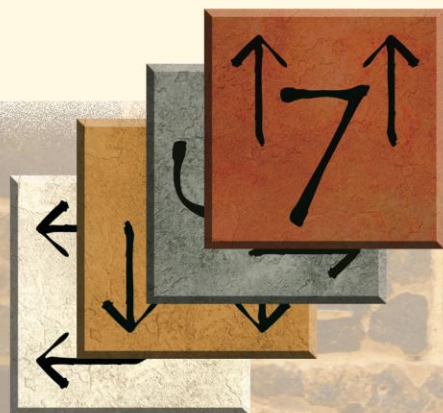
게임 구성물

본 게임은 게임 보드와 숫자 타일 4세트로 구성된다. 각 세트는 색깔이 다르다. 한 세트는 타일 16개로 구성된다. : 자손 8개와 순서 8개. 한 색깔의 세트에는 빈 자손 타일 1개와 빈 순서 타일 1개가 포함된다. 이는 상실되거나 손상된 타일을 교체하려는 것이다. 본 규칙서 외에 다양한 방법으로 게임하는 데 도움을 줄 변형 규칙서가 있다.



자손

자손은 보드에 속하는 작은 타일을 말한다. 각 자손 세트는 1부터 7까지 숫자가 적힌 타일 7개와 X가 적힌 타일 1개로 구성된다.



순서

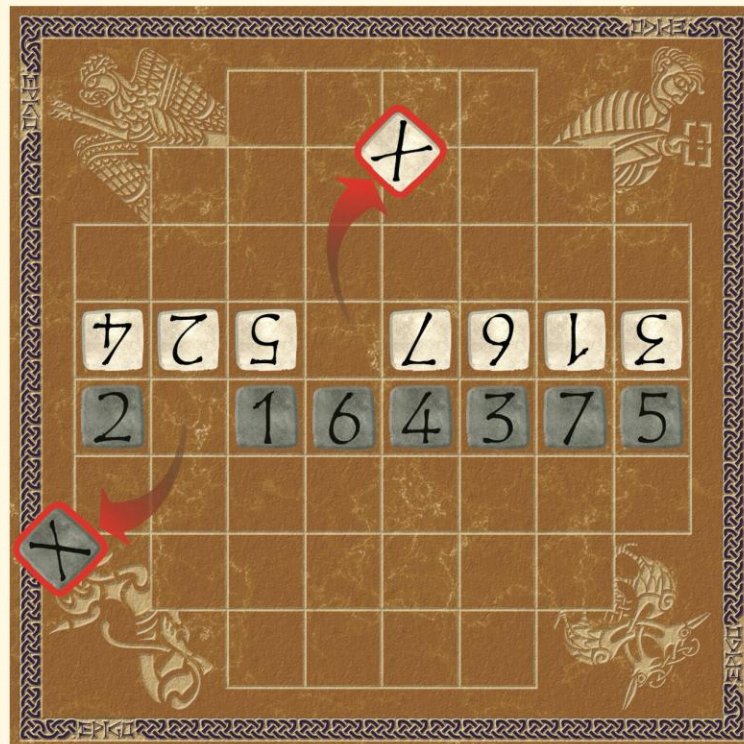
순서는 손에 가지고 있으며, 이는 자손 타일을 이동하는 데 사용된다. 각 순서 타일에는 자손 타일과 동일한 숫자와 색깔이 나와 있다. 순서 타일의 숫자를 통해 우선순위(또는 그에 해당하는 자손 타일을 언제 이동하는지)를 알 수 있다. 우선순위가 가장 높은 것은 7이며, 가장 낮은 것은 1이다. 플레이어들은 각 턴에 순서 타일 중 3개를 선택하여 사용한다. 화살표는 자손이 이동할 방향을 가리킨다.

주의 : SLAM! 순서 타일은 변형 규칙을 사용할 때만 사용된다.

배치

각 플레이어는 한 색깔의 세트를 선택한다. 자손 타일을 뒷면으로 하여 보드의 가운데 열에 배치할 순서를 결정한다. 양 플레이어가 보드에 자손 타일 배치를 완료하면, 타일을 모두 뒤집는다. X라고 표시된 타일을 제거한다. 이로써 자손 타일 열에 빈칸이 생긴다. 이제 배치는 완료된 것이다.

오른쪽 그림은 배치의 예시를 보여준다. 자손 타일을 모두 뒤집었을 때, X라고 적힌 자손 타일은 보드에서 제거한다.



턴의 단계

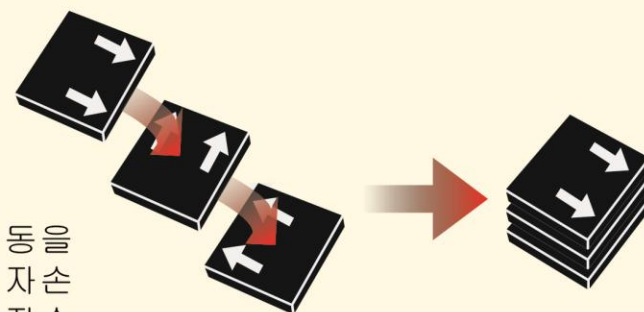
모든 턴은 계획 단계로 시작하여 액션 단계로 종료된다.

계획 단계

플레이어들은 턴마다 자손 타일 3개만 이동할 수 있다. 계획 단계 중, 이동할 자손 타일 3개를 결정한다. 그리고 각 자손 타일을 이동할 방향과 순서를 결정한다. 이에 대한 선택을 했다면, 순서 타일을 더미로 만들어 고정시킨 후, 자신의 앞에 배치한다.

순서 타일 더미에서, 가장 위의 타일은 1번째 이동을, 2번째 것은 2번째 이동을, 3번째 것은 마지막 이동을 나타낸다. 각 순서 타일의 화살표는 자신의 자손 타일을 이동할 방향을 가리킨다. 반드시 이 방향으로만 이동해야 한다. 자손 타일은 상하좌우 4방향으로만 이동할 수 있다(대각선 불가).

순서 타일 더미는 비공개로 만든다. 상대방보다 순서 타일 더미를 먼저 만들었다면, 사용하지 않는 순서 타일로 더미의 맨 위에 있는 순서 타일을 가릴 수 있다. 양 플레이어가 준비가 되었다면, 액션 단계를 진행한다.

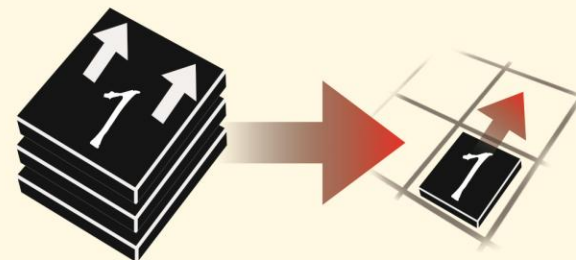


액션 단계

이제 자기 순서 타일 더미의 가장 위에 있는 타일을 공개한다. 우선순위가 더 높은(7이 가장 높고 1이 가장 낮음) 순서 타일은 그에 해당하는 자손 타일을 화살표 방향으로 1칸 이동한다.

1번째 자손 타일의 이동 후, 우선순위가 낮은 플레이어의 순서 타일이 이동한다. 순서 타일이 보드에 없는 자손 타일을 가리킨다면, 이동은 할 수 없다. 양 플레이어가 공개한 순서 타일의 숫자가 동일하다면, 양 플레이어 모두 이동이 불가하다. 다음은 자손 타일이 이동하는 방법을 설명한 것이다.

이후, 각 플레이어는 더미의 2번째 순서 타일을 공개한다. 마찬가지로 우선순위가 더 높은 사람이 먼저 자손 타일을 이동한다. 이 과정을 3번째 순서 타일에 대해서도 그대로 진행한다. 액션 단계 종료 시, 손에 있는 순서 타일을 모두 되돌려 놓는다.



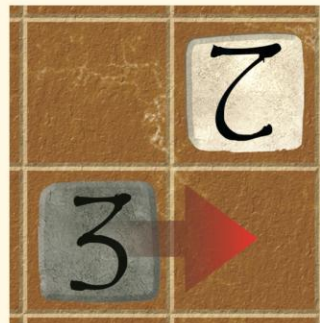
이동 규칙

순서 타일에 나와 있는 자손 타일을 이동할 때마다, 순서 타일에 나와 있는 방향으로 1칸 슬라이드 하거나 밀기 시도를 할 수 있다. - 자신의 자손이 막혀 있지 않는 한.

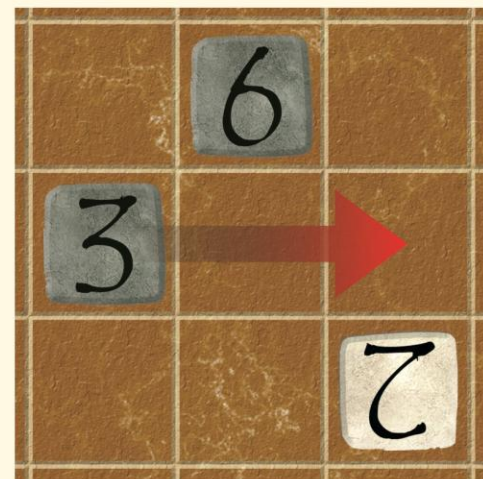
슬라이드

자손이 빈칸으로 이동한다면, 해당 이동은 슬라이드라 한다.

슈퍼 슬라이드 : 자손이 빈칸으로 이동했는데 그 빈칸과 인접한 곳에 상대방의 자손 타일이 하나도 없다면, 동일한 방향으로 1칸 더 이동할 수 있다. 모서리가 닿게 타일이 있다면, 이는 포함하지 않는다.



슬라이드



슈퍼 슬라이드

밀기

자신의 자손 타일이 이동하려는 칸에 또 다른 자손이 있다면, 나의 자손이 해당 칸에 있는 자손을 밀 수 있다. 하지만 밀기는 방어될 수 있다.

자신의 자손이 성공적으로 밀었다면, 순서 타일에 나와 있는 방향으로 1칸 이동한다. 그곳에 있던 자손도 그 방향으로 1칸 이동한다. 이로써 자손 타일이 보드 밖으로 밀려날 수 있다.



밀기 전



밀기 후

방어

밀기가 방어되었는지 여부를 결정하려면, 해당 열에 있는 자기 자손 타일의 수와 상대방 자손 타일의 수를 계산한다. 이동하려는 자손 타일부터, 빈칸이나 보드 가장자리까지 계산한다. 이를 계산하는 과정에서 상대방 자손 타일의 수가 내 자손 타일의 수보다 많다면, 해당 밀기는 방어된다. 이러한 경우, 나의 자손 타일은 이동하지 못한다. 나의 자손 타일이 밀기를 방어할 수는 없다.

다음 페이지에서는 밀기에 대한 예시가 여러 가지 나와 있다.

주의 : 자손 타일의 숫자는 밀기에 영향을 미치지 않는다. 1이 7을 밀 수도 있다.

자손 타일 점령 : 자손 타일이 보드 밖으로 슬라이드 하거나 밀려나면, 해당 자손 타일은 상대방이 점령합니다. 상대방의 자손 타일 3개를 먼저 점령하는 사람이 게임에 승리한다.

무승부 : 양 플레이어가 무승부를 원할 수도 있다. 한 플레이어는 각 턴의 계획 단계 중 상대방에게 무승부를 제의할 수 있다.



방어됨

예시

이 예시는 자손 타일의 밀기와 자손 타일이 방어되는 것을 설명한다.



예시 1 : 회색 3은 오른쪽으로 이동하려 한다. 흰색 자손 타일의 수가 흰색보다 많지 않으므로, 회색 3은 빈칸 쪽으로 타일을 밀 수 있다.



예시 2 : 회색 5가 오른쪽으로 이동하려 한다. 회색 5부터 타일의 수를 계산하면, 흰색 5에서 멈춰야 한다. 흰색 자손 타일의 수가 회색보다 많기 때문이다. 회색 5는 방어되고, 이번 턴에 이동할 수 없다. 나머지 회색 자손 타일(6, 7, 2)은 계산하지 않는다.



예시 3 : 회색 2가 왼쪽으로 이동하려 한다. 회색 2부터 타일의 수를 계산하면, 흰색보다 회색의 수가 많다. 회색 2는 흰색 4를 보드 밖으로 밀어낸다. 회색은 흰색 4를 점령한다. 이것이 회색이 점령한 3번째 자손 타일이라면, 회색이 게임에 승리한다.



예시 4 : 회색 4가 왼쪽으로 이동하려 한다. 흰색 자손 타일의 수는 3개이고 회색은 2개이므로 이 이동은 방어된다. 이번 턴에는 왼쪽으로 이동할 수 없다.



예시 5 : 회색 6이 오른쪽으로 이동하려 한다. 흰색 3은 관계없다. 회색 자손 타일의 수가 흰색보다 많으므로 회색 6은 타일을 오른쪽으로 밀어낸다. 흰색 3은 이동하지 않는다.

자주 하는 질문

질문 : 어떤 순서 타일에 해당하는 자손 타일이 보드 밖으로 밀려난 후에 해당 순서 타일을 사용할 수 있나?

답변 : 가능하다. 상대방의 이동을 취소하는 데 순서 타일을 사용할 수 있다.

질문 : 의도하지 않게 나의 자손 타일을 보드 밖으로 슬라이드 하거나 밀어낼 수 있나?

답변 : 가능하다. 상대방은 그와 동시에 자손 타일 하나를 점령하게 된다!

질문 : 상대방이 먼저 이동했고, 그 결과 나의 3번째 자손 타일을 점령했다. 나의 다음 순서 타일이 상대방의 3번째 자손 타일을 점령했다. 누가 승리하나?

답변 : 상대방이 승리한다. 어느 한 플레이어가 3번째 자손 타일을 점령하자마자, 게임은 즉시 종료된다. 상대방의 자손 타일을 보드 밖으로 밀어낼 기회가 없다.

Credits

KOREAN TRANSLATION: Yang-seop Jeon

Game Design: Chris Gosselin & Chris Kreuter

Game Development: Eli Hamblet & Gabe Schwartz

Editing: Jane & JoAnn Schaffer, Auren Pope

Special Thanks To: Keith Brockett, Dagmar Franke, Alexandra Kreuter, Matt Kreuter, Mike O'Hara

About the Art: Many of the graphic elements on the box and in the rulebook are inspired by the Ishtar Gate, which was the eighth gate into the ancient city of Babylon. The Babylonians built the gate in 575 BC, and until the 6th Century AD it was considered one of the seven wonders of the world. If the Babylonians hadn't been so busy building wonders, we're sure they would have enjoyed playing Epigo immensely.

