



게임 규칙 영상을
확인해 보세요!

가문의 왕관

오랜 기간 전쟁을 치른 가문들은 이제 하나의 왕국을 건설할 때가 되었다고 생각했습니다.

하지만 어느 가문이 처음으로 왕관을 써야 할까요?

이를 가릴 치열하고 비열한 경쟁이 펼쳐집니다! 왕좌를 차지할 준비가 되셨습니까?

4라운드 동안 필요한 용병을 모집하고, 다른 가문에 복면 강도를 보내면서 동시에 우리 가문의 영향력을 높이고, 때로는 신비로운 마법의 힘으로 다른 귀족들이 루비를 잃게 만들며 마지막 순간에 왕좌에 올라야 합니다!

구성물



용병 카드
×55



사건 카드
×7



카드 슬리브*
×32



보관함
×7



게임판
×1



모집 비용 타일
×6



초상화 말
×5



가보 타일
×5



루비 토큰
×60



동전 토큰
×30



복면 강도 토큰
×25



마술 주사위
×1

*파손 시 교체하여 사용할 수 있도록 여분 슬리브가 포함되어 있습니다.



색깔 구분이 어려운 분들을 위해 개인 구성물에는 서로 다른 모양의 문장이 표시되어 있습니다.



게임 준비

개인 구성물 준비

- 1 각자 원하는 **가문**  하나를 고르고, 그 가문의 문장이 표시된 **보관함**과 **카드 슬리브 5장**을 가져와 자기 앞에 놓습니다.
- 2 각자 자기 가문의 **가보 타일**과 **루비 토큰 10개**를 가져와 자기 보관함 안에 넣어 둡니다.
게임 도중 보관함에 든 구성물의 개수는 공개하지 않습니다.

공용 구성물 준비 (테이블 가운데에 준비해 두세요)

- 3 복면 강도 토큰, 동전 토큰, 루비 토큰이 들어 있는 **토큰 보관함**을 놓습니다.
- 4 게임판을 놓고, '1', '3', '5' **모집 비용 타일**을 왼쪽부터 숫자 오름차순이 되도록 게임판의 비용 트랙 왼편에 밀어 놓습니다.
'0' **모집 비용 타일**은 근처에 모아 놓습니다.
- 5 게임판 위쪽에 **궁정 광장**을 만듭니다.
 - ◆ **용병 카드**를 카드에 표시된 단계 (1, 2, 3, 4, 5) 별로 나누어 각각 더미를 만듭니다.
 - ◆ **1단계:** 카드 효과별로 나누어 세 더미를 만듭니다. 각 더미를 게임판의  표시 위쪽에 앞면이 보이도록 한 줄로 놓습니다.
 - ◆ **2-5 단계:** 카드를 단계별로 구분해 섞어 더미를 만든 뒤, 게임판의  표시 위쪽에 단계에 맞게 뒷면이 보이도록 놓습니다. 그다음 각 더미에서 2장씩 뽑아 그 카드 더미 아래쪽에 앞면으로 펼쳐 둡니다.
- 6 **시작 사건 카드 2장**  을 뒷면으로 놓아 **공유 카드 더미**를 만들어 둡니다.
- 7 **남은 사건 카드**는 한쪽에 뒷면이 보이도록 더미를 만들어 둡니다.

첫 번째 게임이라면, 게임을 준비할 때 **중립 카드 슬리브** (문장이 없는 슬리브) 7장을 모든 사건 카드에 끼우세요.





8 이번 게임에서 사용하는 가문의 초상화 말을 가져와 무작위 순서로 게임판의 갤러리 칸에 놓습니다.
 ★이 그려진 칸부터 시작해 왼쪽 방향으로 한 개씩 놓으면 됩니다.



영향력
 갤러리는 각 플레이어의 영향력을 나타냅니다. 초상화 말이 오른쪽에 있을수록 영향력이 높고, 왼쪽에 있을수록 낮습니다.

9 아래 표를 참고해, 자기 영향력에 따라 토큰 보관함에 동전 토큰을 가져와 자기 보관함에 넣어 둡니다.

영향력이 가장 높음	영향력이 가장 낮음	나머지
3개	5개	4개

10 마지막으로 토큰 보관함 근처에 마술 주사위를 놓아 둡니다.

예시:
 당신은 토끼 백작입니다. 토끼 초상화 말이 갤러리에서 가장 오른쪽에 있으므로 게임을 시작할 때 동전 토큰 3개를 받습니다.

게임 진행

게임은 4라운드 동안 진행되며, 각 라운드는 3단계(모집, 공개, 라운드 종료)로 나뉩니다.

4라운드가 끝났을 때 보관함에 루비 토큰이 가장 많은 플레이어가 승리합니다.

1. 모집

영향력이 가장 높은 플레이어부터 영향력 순으로(갤러리의 맨 오른쪽부터 왼쪽 방향으로) 궁정 광장에서 용병을 모집합니다. 모집은 아래 순서대로 진행합니다.

- 1 모집 비용 타일이 있는 카드 열에서 용병 카드 하나를 고릅니다. 공개된 카드 또는 카드 더미 맨 위 카드를 고를 수 있습니다.
- 2 고른 용병의 모집 비용만큼 동전 토큰을 지불합니다. 이때 원한다면 비용의 일부 또는 전부를 동전 토큰 대신 루비 토큰으로 지불할 수 있습니다. 지불한 토큰은 토큰 보관함에 놓습니다.
- 3 고른 용병 카드를 가져와 자기 카드 슬리브를 끼웁니다. 이제 그 카드는 자기 가문에 속한 카드가 됩니다. 이제 그 카드를 공유 카드 더미에 뒷면으로 추가합니다. 카드 더미 맨 위 카드를 골랐다면, 카드의 내용을 자신만 확인한 후 카드 슬리브를 끼워 공유 카드 더미에 뒷면으로 추가합니다.

모든 플레이어가 모집 단계를 마친 뒤, 카드 더미에서 새로운 카드를 뽑아 카드 열의 빈칸을 채웁니다. 카드 더미가 바닥났다면, 그 카드 더미 아래쪽 빈칸은 채우지 않습니다.

중요: 1라운드에는 모집 단계를 총 두 번 진행합니다!

예시:

- 1 당신은 1라운드 모집 단계에 모집 비용이 5인 용병 카드를 골랐습니다.



- 2 가진 동전 토큰이 5개보다 적기 때문에 동전 토큰 3개와 루비 토큰 2개를 토큰 보관함으로 지불합니다.



- 3 고른 용병 카드를 가져와 자기 카드 슬리브에 끼워 넣은 후, 공유 카드 더미에 뒷면으로 추가합니다.



2. 공개

이제 공유 카드 더미를 뒷면인 채로 잘 섞은 뒤 맨 위 카드를 공개하고, 공개한 카드의 효과를 즉시 적용합니다. 공유 카드 더미가 바닥날 때까지 카드를 한 장씩 공개하며 효과를 적용하면 됩니다.

- ◆ 용병 카드가 공개된 경우, 그 용병 카드를 모집한 플레이어가 효과를 적용합니다.
- ◆ 사건 카드가 공개된 경우, 모든 플레이어가 효과를 적용합니다.

용병과 마술 주사위 효과

 토큰 보관함에서 **루비 토큰 1개**를 가져와 자기 보관함에 놓습니다.

 다른 플레이어 한 명을 고릅니다. 그 플레이어는 토큰 보관함에서 **복면 강도 토큰 1개**를 가져와 자기 앞에 놓습니다.

 다른 플레이어 한 명을 고릅니다. 그 플레이어는 자기 보관함에 있는 **루비 토큰 1개**를 토큰 보관함으로 되돌립니다.

 **마술 주사위**를 한 번 굴린 뒤 결과에 따라 효과를 적용합니다.

 토큰 보관함에서 **동전 토큰 1개**를 가져와 자기 보관함에 놓습니다.

 원하는 **초상화 말**을 골라 원하는 방향으로 다음 빈칸까지 **이동**합니다. (아래 예시 참고)

1단계 카드에는 두 가지 효과가 / 기호로 구분되어 있습니다. 이 카드들은 라운드마다 효과를 적용할 때 둘 중 하나만 골라 적용합니다.

예시:

① 공유 카드 더미에서 당신의 용병 카드가 공개되었습니다. 카드의 효과로 갤러리에서 초상화 말을 두 번 이동할 수 있습니다.

② 먼저 첫 번째 이동으로 펭귄 자작의 초상화 말을 왼쪽 빈칸으로 이동합니다.

③ 두 번째 이동으로는 당신의 토끼 백작 초상화 말을 오른쪽 빈칸으로 이동합니다. 이제 당신의 영향력이 악어 후작보다 높아졌습니다.



사건 효과

도난



자기 앞에 복면 강도 토큰이 가장 많은 플레이어(동물이라면 그 사람들 모두)는 **루비 토큰 2개**를 토큰 보관함으로 되돌립니다. 자기 앞에 놓인 모든 복면 강도 토큰도 함께 되돌립니다.

뇌물



영향력 순서대로 각자 **원하는 만큼 동전 토큰**(또는 루비 토큰)을 지불하고 그만큼 자기 앞에 놓인 복면 강도 토큰을 토큰 보관함으로 되돌릴 수 있습니다.

신비로운 도움의 손길



가장 영향력이 낮은 플레이어는 마술 주사위를 한 번 굴린 뒤 결과에 따라 효과를 적용합니다.

마술사 용병



영향력 순서대로 각자 **동전 토큰 1개**(또는 루비 토큰 1개)를 지불하고, 마술 주사위를 한 번씩 굴릴 수 있습니다. 결과에 따라 즉시 효과를 적용합니다.

스캔들



갤러리에 놓인 초상화 말의 위치에 따라 각자 **루비 토큰 2, 1, 0개**를 토큰 보관함으로 되돌립니다. (아래 예시 참고)

언제든지 동전 토큰 대신 루비 토큰을 지불할 수 있습니다. 하지만 그 반대로는 지불할 수 없습니다!

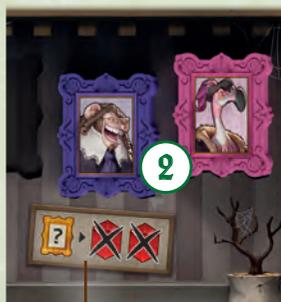


예시:

① '스캔들' 사건 카드가 공개되었습니다.



② 원숭이 남작과 홍학 공작의 초상화 말은 갤러리의 왼쪽 구역에 있습니다. 두 플레이어는 루비 토큰을 2개씩 잃습니다.



③ 펭귄 자작의 초상화 말은 갤러리의 가운데 구역에 있습니다. 펭귄 자작은 루비 토큰 1개를 잃습니다.



④ 악어 후작과 당신의 토끼 백작 초상화 말은 갤러리의 오른쪽 구역에 있습니다. 두 플레이어는 루비를 잃지 않습니다.



플레이어들이 잃게 될 루비 토큰의 개수

가보 타일

보관함에 남은 루비 토큰이 없는데 루비 토큰을 토큰 보관함으로 되돌려야 하는 경우, 가보 타일이 남아있는지 여부에 따라 아래와 같이 처리합니다.

아직 가보 타일을 가지고 있는 경우

자신의 가보 타일을 판매한다고 모두에게 알린 뒤 보관함에서 꺼내 자기 앞에 놓습니다. (가보 타일은 게임 중 되찾을 수 없습니다.)

그다음 토큰 보관함에서 루비 토큰 10개를 가져와 보관함에 넣어 둡니다. 아직 지불해야 하는 루비 토큰이 남아있다면 마저 지불한 뒤 게임을 계속합니다.



이미 가보 타일을 판매한 경우

즉시 게임에서 탈락합니다.

게임에서 탈락했음을 모두에게 알린 뒤, 자기 초상화 말을 갤러리에서 제거하고 자기 앞에 놓인 모든 복면 강도 토큰을 토큰 보관함으로 되돌립니다.

남은 사람들끼리 이번 라운드를 마저 진행한 뒤 게임을 종료합니다. 공개 단계에 탈락한 플레이어의 카드가 공개되었다면 그 카드의 효과는 적용하지 않습니다.

예시:

- 당신은 루비 토큰 1개를 지불해야 하지만, 보관함에 루비 토큰이 남아 있지 않습니다.



- 가보 타일을 판매한다고 알린 뒤 가보 타일을 꺼내고, 루비 토큰 10개를 가져와 보관함에 넣어 둡니다.



- 루비 토큰 1개를 마저 지불합니다. 보관함에 루비 토큰 9개를 가진 채로 게임을 계속합니다.



3. 라운드 종료

아래와 같이 라운드 종료 단계를 진행하고 다음 라운드를 준비합니다.

- ◆ 공개 단계에 공개한 공유 카드 더미를 다시 뒷면으로 뒤집어 놓습니다.
- ◆ 새로 사건 카드 1장을 뒷면으로 뽑아, 내용을 보지 않고 공유 카드 더미에 뒷면으로 추가합니다.
- ◆ 게임판의 비용 트랙 왼편에 '0' 모집 비용 타일을 밀어 넣습니다. 이제 기존 용병 카드의 모집 비용이 달라지고, 새로운 용병 카드를 모집할 수 있게 됩니다.

4라운드를 마칠 때는 라운드 종료 단계를 진행하지 않고 바로 게임 종료 단계로 넘어갑니다.



게임 종료

4라운드가 끝나면 게임을 종료합니다. 또는 누군가 탈락했다면 그 라운드까지만 진행한 뒤 게임을 종료합니다.

아래 내용에 따라 마지막으로 루비 토큰을 가져오거나 토큰 보관함으로 되돌립니다.

- ◆ 영향력이 가장 높은 플레이어는 루비 토큰 1개를 획득합니다.
- ◆ 동전 토큰이 가장 많은 플레이어(동물이라면 그 사람들 모두)는 루비 토큰 1개를 획득합니다.
- ◆ 복면 강도 토큰이 가장 많은 플레이어(동물이라면 그 사람들 모두)는 루비 토큰 1개를 토큰 보관함으로 되돌립니다.

마지막으로, 각자 보관함에 남은 루비 토큰의 개수를 공개합니다. 팔지 않고 남은 가보 타일은 루비 토큰 10개로 계산합니다.

루비 토큰이 가장 많은 플레이어가 게임에서 승리하여 새로운 왕국의 첫 번째 왕관을 쓰게 됩니다.
동물이라면, 그중 영향력이 더 높은 플레이어가 승리합니다.

예시:

- 1라운드의 라운드 종료 단계에 '0' 모집 비용 타일을 비용 트랙 왼편에 밀어 넣습니다.



- 2라운드에는 용병 모집 비용이 달라지게 됩니다.



게임 디자이너: Maxime Rambourg

일러스트: Paul Mafayon

기타 제작진 및 특별히 감사드리는 분들: www.rprod.com/en/for-a-crown/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium • www.rprod.com

이 게임의 콘텐츠는 개인적으로 즐기는 용도로만 사용할 수 있습니다.

