



동영상 규칙



“전쟁은 군인들에게만 맡기기에는
너무 중요하다”

조르주 클레망소, 프랑스 정치인

“이제 전쟁은
장난감에게 맡겨라”

픽스, 바이킹 러버덕

게임 디자인 PAOLO MORI & ALESSANDRO ZUCCHINI

육지, 바다, 하늘 심지어 우주에서까지,
장난감들의 전투가 펼쳐집니다! 당신의 부대를 지휘해 승리로 이끄세요!

전투에서 승리하려면 적의 본부를 점령하거나, 상대보다 더 많은 땅을 차지해야 합니다.
전략적으로 부대를 움직이고 각기 다른 능력의 장난감 병정을 적절히 활용해 전장을 지배하세요.
장난감들과 함께 인정사정 봐주지 않는 살벌한 전투에 뛰어들 준비가 되셨습니까?

구성물



병정 타일 48개



양면 게임판 4개
(전장 8곳)



훈장 토큰 16개



받침대 2개



진영 상자 2개



참조표 1부

보관함(상자 및 트레이) ※ 구성물을 잃어버리지 않게 보관함에 넣어 보관하세요.



색약이 있더라도 병정 타일의 모양을 보고 진영 색깔을 구분하여 게임을 즐길 수 있습니다. 게임판의 목표 훈장 개수도 같은 모양으로 되어 있으며, 각 타일의 뒷면에는 진영을 나타내는 기호가 그려져 있습니다.



파랑



빨강


게임 준비

- 1** 전장 8곳 중 1곳을 선택합니다.

참고: 첫 게임이라면, 아래 그림과 같이 '성채 평원' 전장을 사용할 것을 추천합니다.

전장을 사이에 두고, 마주보며 앉습니다. 가까운 쪽이 자신의 진영입니다:  .

자신의 진영 색깔 및 달성해야 하는 목표 훈장 개수를 확인합니다.

- 2** 게임판에 표시된 훈장  기호마다 훈장 토큰 1개씩을 올려 놓습니다. 배치하고 남은 토큰은 게임 상자에 되돌려 놓습니다.

- 3** 각자 받침대를 1개씩 가져가 자기 앞에 놓습니다.

- 4** 각자 자기 색깔 병정 타일을 뒷면으로 섞어 공급처를 만듭니다.

- 5** 각자 자기 공급처에서 병정 타일 4개를 제거하여, 게임 상자에 되돌려 놓습니다. 이때 타일의 앞면을 보지 않습니다. 이 타일들은 이번 게임에서 사용하지 않습니다.

- 6** 차례를 먼저 진행할 진영을 무작위로 정합니다. 먼저 하는 진영은 병정 3개, 나중에 하는 진영은 병정 4개를 각자의 공급처에서 뽑아 자기 보관대에 혼자만 보이게 놓습니다.

- 7** 게임판 옆에 구성물을 버릴 공간을 마련해 둡니다. 이곳을 버림 더미라고 합니다.

참고: 각 병정과 전장의 효과에 충분히 익숙해질 때까지 참조표를 옆에 두고 게임을 진행하세요.

차례를 먼저 진행하는 진영은 병정을 3개만 뽑습니다.



게임 개요

먼저 차례를 갖는 진영부터 시작해, 양 진영이 번갈아 가며 차례를 진행합니다. 적 본부를 점령하거나, 목표 훈장 개수를 달성하거나, 누군가 어떠한 행동도 더는 할 수 없다면 게임이 종료됩니다.

중요: 규칙서와 참조표에 등장하는 모든 “거점”은 특별 거점을 포함해 이르는 말입니다. 본부는 거점이 **아닙니다**.

병정

병정은 종류별로 3개씩 있으며, 1부터 7 사이의 힘 수치를 갖습니다 (♣는 조커입니다).

병정 대부분이 고유한 효과를 지닙니다.



차례 진행

자기 차례에는 **2가지 행동 중 1가지**를 선택해 수행합니다.

병정 2개 뽑기 //

내 공급처에서 병정 2개를 뽑아 내 받침대에 놓습니다.

받침대에 보관할 수 있는 병정의 수는 **최대 8개**입니다. 따라서, 받침대에 병정이 이미 8개라면 이 행동을 할 수 없습니다.

참고: 공급처에 남은 병정이 1개뿐이거나, 받침대에 남은 자리가 1자리뿐이라면, 이 행동을 하면서 병정을 1개만 뽑아도 됩니다.

전장에 병정 1개 놓기 //

배치 규칙을 지키면서(다음 쪽 참고), 내 받침대의 병정 1개를 선택해 게임판 위 칸에 놓습니다.

이제부터 이 칸은 내 진영이 차지합니다.

그 다음으로, 방금 놓은 병정의 효과를 (있다면) 적용합니다. **그리고 나서**, 해당 칸이 특별 거점이라면, 거점의 효과를 적용합니다. 각 병정과 특별 거점의 효과에 대해서는 참조표를 확인하세요.

참고: 처음 몇 게임 동안은 특별 거점의 효과를 적용하지 않는 것을 추천합니다. 모든 특별 거점을 효과가 없는 일반 거점이라고 생각하고 게임을 진행하세요.

배치 규칙

전장에 병정 1개 놓기

행동을 할 때는, 반드시 아래의 배치 규칙 2가지를 지켜야 합니다.

▶ 칸

병정은 다음 칸들 중 한 곳에 놓을 수 있습니다.

- ◆ 완전히 비어 있는 거점
- ◆ 내 아무 병정이 차지하고 있는 거점
- ◆ 힘 수치가 내 병정보다 낮은 상대 병정이 차지하고 있는 거점
- ◆ 상대 본부 (내 본부에는 절대 놓을 수 없습니다.)

다른 병정이 차지하고 있는 거점의 경우, 그 위를 덮으면서 내 병정을 놓습니다. 거점 한 곳에 쌓일 수 있는 병정의 수에는 제한이 없지만, 오직 더미 맨 위에 보이는 병정만이 해당 거점을 차지하고 있는 것으로 간주합니다. 전장 위 더미는 언제든지 살펴볼 수 있지만, 놓인 순서를 바뀌서는 안 됩니다.

참고: 내 병정을 나에게 똑바로 보이게끔 놓으면 더 편합니다.

▶ 본부와의 연결

병정은 반드시 내 본부와 연결된 칸에만 놓아야 합니다. 내 본부에서부터 출발해, 연속된 길을 따라 지금 병정을 놓으려는 칸에 도착할 수 있어야 합니다. 오직 내 진영이 차지하고 있는 거점만 지나갈 수 있습니다.

중요: 완전히 비어 있는 거점과 상대 진영이 차지하고 있는 거점은 지나갈 수 없습니다. 이곳들은 내 본부와의 연결을 방해합니다.

예시:

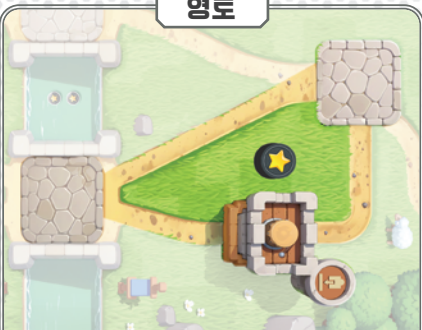
가영의 본부 ①는 이 거점 ③과 연결되어 있습니다. 가영의 병정이 차지하고 있는 거점 ②을 지나, 연속된 길 ①을 따라 이어지기 때문입니다. 따라서 가영은 이 칸에 병정을 놓을 수 있습니다.

하지만, 가영의 본부 ①는 이 거점 ⑤과 연결되어 있지 않습니다. 상대 진영이 차지하고 있는 거점 ④은 지나갈 수 없기 때문에, 길 ②이 도중에 끊깁니다. 따라서 가영은 이 칸에 병정을 놓지 못합니다.



영토 확보

영토



영토는 길과 거점으로 둘러싸인 닫힌 구역입니다.

영토를 확보하면 훈장을 얻습니다.

언제든, 영토를 둘러싸고 있는 **모든 거점을 차지한** 진영은, 그 즉시 해당 영토를 확보합니다.

영토 가운데에 있는 **훈장을 모두** 가져와 자기 받침대 옆 등, 상대도 잘 볼 수 있는 곳에 모아 둡니다. 이렇게 한번 얻은 훈장은 (상대에게 그 영토를 빼앗기더라도) 게임이 끝날 때까지 가지고 있습니다.

참고:

- ◆ 한 차례에 여러 개의 영토를 확보할 수 있습니다.
- ◆ 이미 누군가 가져가서 훈장이 없는 영토를 확보했다면, 아무것도 얻지 못합니다.

예시:

이 병정 **1**을 상대의 병정 위에 놓으면서, 가영은 영토를 확보하기 위한 마지막 거점을 차지했습니다.

즉시 영토 가운데에 놓인 훈장 3개 **2**를 모두 가져와 받침대 옆에 모아 둡니다. 가영은 목표 훈장 개수에 한 걸음 더 가까워졌습니다.



게임 종료

아래 즉시 승리 조건 2가지 중 하나라도 달성되면 게임이 즉시 끝납니다.

상대 본부 점령

상대의 본부에 자기 병정을 놓은 진영은 즉시 게임에서 승리합니다.

참고: 만약 전장에 상대의 본부가 여러 개라면, 그중 한 개만 점령해도 즉시 승리합니다.

전장별 본부



성채 평원



열대 수영장



구름 정원



용암 정글



저주받은 묘지



카리브 해



우주정거장
메탈-X



사막 참호

목표 훈장 개수 달성



전장에 표시된 **목표 훈장 개수만큼** 훈장을 모은 진영은 즉시 게임에서 승리합니다.

그 밖에, 누군가 병정을 뽑지도 놓지도 못할 때도 게임이 끝납니다. 이 경우, 각 진영이 보유한 훈장의 개수를 비교합니다. 훈장을 더 많이 보유한 쪽이 게임에서 승리합니다.

만약 개수가 같다면, 게임을 끝나게 한 쪽이 패배합니다.

게임 디자인: **Paolo Mori & Alessandro Zucchini**

일러스트: **Paul Mafayon**

도움을 주신 분들: www.rprod.com/en/toy-battle/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.

B4284

※ <토이 배틀>은 (주)아스모디코리아와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내 독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

