



동영상 규칙



“전쟁은 군인들에게만 맡기기에  
너무 중요하다”

조르주 클레망소, 프랑스 정치인

“이제 전쟁은  
장난감에게 맡겨라”

픽스, 바이킹 러버덕

# 도이 배틀

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



반침대 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.



## 게임판 명칭:

- A** 본부
- B** 목표 훈장 개수
- C** 거점
- D** 특별 거점
- E** 길

# 게임 개요

먼저 차례를 갖는 진영부터 시작해, 양 진영이 번갈아가며 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 바꿔서는 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:

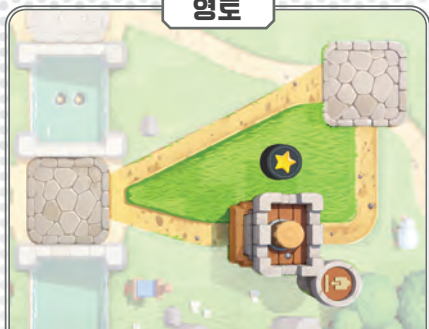
가영의 본부 1은 이 거점 3과 연결되어 있습니다. 가영의 병정이 차지하고 있는 거점 2을 지나, 연속된 길 A를 따라 이어지기 때문입니다. 따라서 가영은 이 칸에 병정을 놓을 수 있습니다.

하지만, 가영의 본부 1은 이 거점 5과 연결되어 있지 않습니다. 상대 진영이 차지하고 있는 거점 4은 지나갈 수 없기 때문에, 길 B이 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



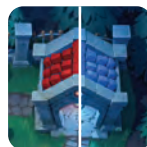
열대 수영장



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](http://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](http://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.

