월드 시티 · 영웅



리아

캐릭터 · 이동 설계

상시 출발 통과 시 조종 토큰 +1(최대 3).

고유 (게임당 1회) 굴리기 전, 이번 이동 거리를 2~12 중 선택한다. 주사위를 굴리지 않아 자연 더블 효과는 없다.

각성 출발 통과 조종 토큰 +2.

캐릭터 1명 선택 · C01

월드 시티 · 영웅



세나

캐릭터 · 도시 성장

상시 출발 통과 시 내 도시 1곳을 추가로 1단계 성장시킨다.

고유 (게임당 1회) 굴리기 전 내 도시 1곳을 지정한다. 이번 라운드가 끝날 때까지 그 도시 통행료 ×2.

각성 서로 다른 내 도시 최대 2곳에 추가 성장.

캐릭터 1명 선택 · C02

월드 시티 · 영웅



유리

캐릭터 · 방어

상시 내가 내는 최종 통행료에서 1,000 할인한다. 최소 0.

고유 (게임당 1회) 나를 강제로 옮기거나 내 도시를 인수하는 효과 1회를 무효화한다. 상대 차례에도 사용 가능.

각성 통행료 2,000 할인.

캐릭터 1명 선택 · C03

월드 시티 · 영웅



태오

캐릭터 · 더블과 증축

상시 자연 더블이 나오면 은행에서 3,000을 받는다. 내 차례에 1회.

고유 (게임당 1회) 굴리기 전 내 도시 모두 1단계 성장한다. 최대 4단계.

각성 자연 더블 보상 4,000.

캐릭터 1명 선택 · C04

월드 시티 · 영웅



이안

캐릭터 · 카드 조합

상시 보충으로 개인 더미에서 카드를 뽑을 때 위 2장 중 1장을 선택한다. 나머지는 맨 아래에 둔다.

고유 (게임당 1회) 굴리기 전 사용한 내 스킬카드 1장을 손으로 회수한다. 손패 상한 3장을 적용한다.

각성 위 3장 중 1장 선택.

캐릭터 1명 선택 · C05

월드 시티 · 영웅



레온

캐릭터 · 통행료와 인수

상시 내 도시의 기본 통행료 +1,000. 배율을 적용하기 전에 더한다.

고유 (게임당 1회) 굴리기 전 인수권 2개를 받는다.

각성 기본 통행료 +2,000.

캐릭터 1명 선택 · C06

월드 시티 · 일반



한 칸의 차이

이동

굴리기 전

이번 차례의 첫 주사위 이동 거리를 +1 또는 -1. 최소 1칸.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S01

월드 시티 · 일반



한 칸의 차이

이동

굴리기 전

이번 차례의 첫 주사위 이동 거리를 +1 또는 -1. 최소 1칸.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S01

월드 시티 · 일반



한 칸의 차이

이동

굴리기 전

이번 차례의 첫 주사위 이동 거리를 +1 또는 -1. 최소 1칸.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S01


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 · 일반 · 1점



한 칸의 차이

이동

굴리기 전

이번 차례의 첫 주사위 이동 거리를 +1 또는 -1. 최소 1칸.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S01

월드 시티 · 영웅 · 3점



자리 바꾸기

교란

굴리기 전

상대 1명과 내 말의 위치를 바꾼다. 양쪽 모두 칸 효과 없이 위치만 바꾼 뒤 정상적으로 굴린다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S02

월드 시티 · 영웅 · 3점



자리 바꾸기

교란

굴리기 전

상대 1명과 내 말의 위치를 바꾼다. 양쪽 모두 칸 효과 없이 위치만 바꾼 뒤 정상적으로 굴린다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S02

월드 시티 · 영웅 · 3점



자리 바꾸기

교란

굴리기 전

상대 1명과 내 말의 위치를 바꾼다. 양쪽 모두 칸 효과 없이 위치만 바꾼 뒤 정상적으로 굴린다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S02

월드 시티 · 영웅 · 3점



자리 바꾸기

교란

굴리기 전

상대 1명과 내 말의 위치를 바꾼다. 양쪽 모두 칸 효과 없이 위치만 바꾼 뒤 정상적으로 굴린다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S02

월드 시티 · 전설 · 5점



임시계약

인수

굴리기 전

이번 차례 처음 도착하는 상대 도시 1곳을 통행료와 인수권 없이 인수한다. 보호 또는 방어로 인수가 막히면 통행료는 정상적으로 낸다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S03

월드 시티 · 전설 · 5점



임시계약

인수

굴리기 전

이번 차례 처음 도착하는 상대 도시 1곳을 통행료와 인수권 없이 인수한다. 보호 또는 방어로 인수가 막히면 통행료는 정상적으로 낸다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S03

월드 시티 · 전설 · 5점



임시계약

인수

굴리기 전

이번 차례 처음 도착하는 상대 도시 1곳을 통행료와 인수권 없이 인수한다. 보호 또는 방어로 인수가 막히면 통행료는 정상적으로 낸다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S03

월드 시티 · 전설 · 5점



임시계약

인수

굴리기 전

이번 차례 처음 도착하는 상대 도시 1곳을 통행료와 인수권 없이 인수한다. 보호 또는 방어로 인수가 막히면 통행료는 정상적으로 낸다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S03


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 희귀 2점



안전 통행

방어

굴리기 전

이번 차례 처음 내는 통행료를 0으로 만든다. 이후 인수 선택 가능.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S04

월드 시티 희귀 2점



안전 통행

방어

굴리기 전

이번 차례 처음 내는 통행료를 0으로 만든다. 이후 인수 선택 가능.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S04

월드 시티 희귀 2점



안전 통행

방어

굴리기 전

이번 차례 처음 내는 통행료를 0으로 만든다. 이후 인수 선택 가능.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S04

월드 시티 희귀 2점



안전 통행

방어

굴리기 전

이번 차례 처음 내는 통행료를 0으로 만든다. 이후 인수 선택 가능.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S04

월드 시티 희귀 2점



계약 보호

방어

굴리기 전

내 도시 1곳에 보호 표식을 놓는다. 이번 라운드 종료까지 그 도시를 인수할 수 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S05

월드 시티 희귀 2점



계약 보호

방어

굴리기 전

내 도시 1곳에 보호 표식을 놓는다. 이번 라운드 종료까지 그 도시를 인수할 수 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S05

월드 시티 희귀 2점



계약 보호

방어

굴리기 전

내 도시 1곳에 보호 표식을 놓는다. 이번 라운드 종료까지 그 도시를 인수할 수 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S05

월드 시티 희귀 2점



계약 보호

방어

굴리기 전

내 도시 1곳에 보호 표식을 놓는다. 이번 라운드 종료까지 그 도시를 인수할 수 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S05

월드 시티 일반 1점



예비 자금

보급

굴리기 전

은행에서 5,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S06


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 · 일반 · 1점



예비 자금

보급

굴리기 전

은행에서 5,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S06

월드 시티 · 일반 · 1점



예비 자금

보급

굴리기 전

은행에서 5,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S06

월드 시티 · 일반 · 1점



예비 자금

보급

굴리기 전

은행에서 5,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S06

월드 시티 · 영웅 · 3점



초대의 신호

이동·공격

굴리기 전

현재 내가 서 있는 내 도시로, 본선 진행방향 6칸 이내 앞의 상대 1명을 데려온다. 상대는 도착 효과와 통행료를 처리한다. 라인 위 상대는 대상 불가.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S07

월드 시티 · 영웅 · 3점



초대의 신호

이동·공격

굴리기 전

현재 내가 서 있는 내 도시로, 본선 진행방향 6칸 이내 앞의 상대 1명을 데려온다. 상대는 도착 효과와 통행료를 처리한다. 라인 위 상대는 대상 불가.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S07

월드 시티 · 영웅 · 3점



초대의 신호

이동·공격

굴리기 전

현재 내가 서 있는 내 도시로, 본선 진행방향 6칸 이내 앞의 상대 1명을 데려온다. 상대는 도착 효과와 통행료를 처리한다. 라인 위 상대는 대상 불가.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S07

월드 시티 · 영웅 · 3점



초대의 신호

이동·공격

굴리기 전

현재 내가 서 있는 내 도시로, 본선 진행방향 6칸 이내 앞의 상대 1명을 데려온다. 상대는 도착 효과와 통행료를 처리한다. 라인 위 상대는 대상 불가.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S07

월드 시티 · 영웅 · 3점



후퇴 지시

이동·공격

굴리기 전

본선 위 상대 1명을 본선 역방향으로 2칸 옮긴 뒤 도착 효과를 처리한다. 출발 통과 성장은 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S08

월드 시티 · 영웅 · 3점



후퇴 지시

이동·공격

굴리기 전

본선 위 상대 1명을 본선 역방향으로 2칸 옮긴 뒤 도착 효과를 처리한다. 출발 통과 성장은 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 · S08


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 · 영웅 · 3점



후퇴 지시

이동·공격

굴리기 전

본선 위 상대 1명을 본선 역방향으로 2칸 옮긴 뒤 도착 효과를 처리한다. 출발 통과 성장은 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S08

월드 시티 · 영웅 · 3점



후퇴 지시

이동·공격

굴리기 전

본선 위 상대 1명을 본선 역방향으로 2칸 옮긴 뒤 도착 효과를 처리한다. 출발 통과 성장은 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S08

월드 시티 · 희귀 · 2점



직행 승차

이동

굴리기 전

이번 첫 주사위 굴림 대신 내 도시 1곳으로 즉시이동하고 도착 효과를 처리한다. 출발 통과 성장은 없고 추가 굴림도 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S09

월드 시티 · 희귀 · 2점



직행 승차

이동

굴리기 전

이번 첫 주사위 굴림 대신 내 도시 1곳으로 즉시이동하고 도착 효과를 처리한다. 출발 통과 성장은 없고 추가 굴림도 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S09

월드 시티 · 희귀 · 2점



직행 승차

이동

굴리기 전

이번 첫 주사위 굴림 대신 내 도시 1곳으로 즉시이동하고 도착 효과를 처리한다. 출발 통과 성장은 없고 추가 굴림도 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S09

월드 시티 · 희귀 · 2점



직행 승차

이동

굴리기 전

이번 첫 주사위 굴림 대신 내 도시 1곳으로 즉시이동하고 도착 효과를 처리한다. 출발 통과 성장은 없고 추가 굴림도 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S09

월드 시티 · 영웅 · 3점



두 배의 조명

강화

굴리기 전

이번 라운드 종료까지 내 도시 1곳의 통행료 ×2. 같은 도시의 임시 ×2 효과와 중복하지 않는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S10

월드 시티 · 영웅 · 3점



두 배의 조명

강화

굴리기 전

이번 라운드 종료까지 내 도시 1곳의 통행료 ×2. 같은 도시의 임시 ×2 효과와 중복하지 않는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S10

월드 시티 · 영웅 · 3점



두 배의 조명

강화

굴리기 전

이번 라운드 종료까지 내 도시 1곳의 통행료 ×2. 같은 도시의 임시 ×2 효과와 중복하지 않는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S10


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 영웅 3점



두 배의 조명

강화

굴리기 전

이번 라운드 종료까지 내 도시 1곳의 통행료 ×2. 같은 도시의 임시 ×2 효과와 중복하지 않는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S10

월드 시티 희귀 2점



구역 교란

견제

굴리기 전

상대 도시 1곳을 1단계 낮춘다. 최소 1단계.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S11

월드 시티 희귀 2점



구역 교란

견제

굴리기 전

상대 도시 1곳을 1단계 낮춘다. 최소 1단계.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S11

월드 시티 희귀 2점



구역 교란

견제

굴리기 전

상대 도시 1곳을 1단계 낮춘다. 최소 1단계.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S11

월드 시티 희귀 2점



구역 교란

견제

굴리기 전

상대 도시 1곳을 1단계 낮춘다. 최소 1단계.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S11

월드 시티 일반 1점



긴급 증축

강화

굴리기 전

내 도시 1곳을 1단계 성장시킨다. 최대 4단계.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S12

월드 시티 일반 1점



긴급 증축

강화

굴리기 전

내 도시 1곳을 1단계 성장시킨다. 최대 4단계.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S12

월드 시티 일반 1점



긴급 증축

강화

굴리기 전

내 도시 1곳을 1단계 성장시킨다. 최대 4단계.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S12

월드 시티 일반 1점



긴급 증축

강화

굴리기 전

내 도시 1곳을 1단계 성장시킨다. 최대 4단계.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S12


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 희귀 2점



계약 회수

인수

굴리기 전

인수권 1개를 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S13

월드 시티 희귀 2점



계약 회수

인수

굴리기 전

인수권 1개를 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S13

월드 시티 희귀 2점



계약 회수

인수

굴리기 전

인수권 1개를 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S13

월드 시티 희귀 2점



계약 회수

인수

굴리기 전

인수권 1개를 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S13

월드 시티 일반 1점



세금 고지

견제

굴리기 전

상대 1명이 은행에 3,000을 낸다. 부족하면 가진 만큼만 내며, 이 효과만으로 파산하지 않는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S14

월드 시티 일반 1점



세금 고지

견제

굴리기 전

상대 1명이 은행에 3,000을 낸다. 부족하면 가진 만큼만 내며, 이 효과만으로 파산하지 않는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S14

월드 시티 일반 1점



세금 고지

견제

굴리기 전

상대 1명이 은행에 3,000을 낸다. 부족하면 가진 만큼만 내며, 이 효과만으로 파산하지 않는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S14

월드 시티 일반 1점



세금 고지

견제

굴리기 전

상대 1명이 은행에 3,000을 낸다. 부족하면 가진 만큼만 내며, 이 효과만으로 파산하지 않는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S14

월드 시티 희귀 2점



거래 재개

견제

굴리기 전

상대 도시 1곳의 보호 표식을 제거한다. 그 외 임시 통행료 배율은 유지한다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S15


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 희귀 2점



거래 재개

견제

굴리기 전

상대 도시 1곳의 보호 표식을 제거한다. 그 외 임시 통행료 배율은 유지한다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S15

월드 시티 희귀 2점



거래 재개

견제

굴리기 전

상대 도시 1곳의 보호 표식을 제거한다. 그 외 임시 통행료 배율은 유지한다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S15

월드 시티 희귀 2점



거래 재개

견제

굴리기 전

상대 도시 1곳의 보호 표식을 제거한다. 그 외 임시 통행료 배율은 유지한다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S15

월드 시티 일반 1점



뒷문 통행

이동

굴리기 전

이번 첫 주사위 이동을 본선 역방향으로 한다. 출발 성장은 없다. 황금·블랙라인 위에서는 사용할 수 없고 역방향으로 라인에 들어갈 수 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S16

월드 시티 일반 1점



뒷문 통행

이동

굴리기 전

이번 첫 주사위 이동을 본선 역방향으로 한다. 출발 성장은 없다. 황금·블랙라인 위에서는 사용할 수 없고 역방향으로 라인에 들어갈 수 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S16

월드 시티 일반 1점



뒷문 통행

이동

굴리기 전

이번 첫 주사위 이동을 본선 역방향으로 한다. 출발 성장은 없다. 황금·블랙라인 위에서는 사용할 수 없고 역방향으로 라인에 들어갈 수 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S16

월드 시티 일반 1점



뒷문 통행

이동

굴리기 전

이번 첫 주사위 이동을 본선 역방향으로 한다. 출발 성장은 없다. 황금·블랙라인 위에서는 사용할 수 없고 역방향으로 라인에 들어갈 수 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S16

월드 시티 영웅 3점



계획 수정

보급

굴리기 전

손의 다른 카드 1장을 개인 더미 맨 아래에 넣고 2장을 보충한다. 남은 더미가 부족하면 가능한 만큼만 뽑는다. 손패 상한 3장 적용.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S17

월드 시티 영웅 3점



계획 수정

보급

굴리기 전

손의 다른 카드 1장을 개인 더미 맨 아래에 넣고 2장을 보충한다. 남은 더미가 부족하면 가능한 만큼만 뽑는다. 손패 상한 3장 적용.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S17


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 영웅 3점



계획 수정

보급

굴리기 전

손의 다른 카드 1장을 개인 더미 맨 아래에 넣고 2장을 보충한다. 남은 더미가 부족하면 가능한 만큼만 뽑는다. 손패 상한 3장 적용.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S17

월드 시티 영웅 3점



계획 수정

보급

굴리기 전

손의 다른 카드 1장을 개인 더미 맨 아래에 넣고 2장을 보충한다. 남은 더미가 부족하면 가능한 만큼만 뽑는다. 손패 상한 3장 적용.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S17

월드 시티 희귀 2점



영업권 정리

보급

굴리기 전

내 도시 1곳을 중립으로 돌리고 은행에서 6,000을 받는다. 도시 단계는 유지한다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S18

월드 시티 희귀 2점



영업권 정리

보급

굴리기 전

내 도시 1곳을 중립으로 돌리고 은행에서 6,000을 받는다. 도시 단계는 유지한다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S18

월드 시티 희귀 2점



영업권 정리

보급

굴리기 전

내 도시 1곳을 중립으로 돌리고 은행에서 6,000을 받는다. 도시 단계는 유지한다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S18

월드 시티 희귀 2점



영업권 정리

보급

굴리기 전

내 도시 1곳을 중립으로 돌리고 은행에서 6,000을 받는다. 도시 단계는 유지한다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S18

월드 시티 희귀 2점



황금 초대장

라인

굴리기 전

황금 입장권 1장을 받는다. 입장권은 손패 밖에 공개하며 최대 1장. 이미 있으면 대신 3,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S19

월드 시티 희귀 2점



황금 초대장

라인

굴리기 전

황금 입장권 1장을 받는다. 입장권은 손패 밖에 공개하며 최대 1장. 이미 있으면 대신 3,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S19

월드 시티 희귀 2점



황금 초대장

라인

굴리기 전

황금 입장권 1장을 받는다. 입장권은 손패 밖에 공개하며 최대 1장. 이미 있으면 대신 3,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S19


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 희귀



2점

황금 초대장

라인

굴리기 전

황금 입장권 1장을 받는다. 입장권은 손패 밖에 공개하며 최대 1장. 이미 있으면 대신 3,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S19

월드 시티 전설



5점

검은 초대

라인·공격

굴리기 전

본선 위 상대 1명을 고난로드 입구 B1로 옮긴다. 입구에서 돈을 잃지 않으며 이후 라인 굴림은 주사위 1개. 출발 성장은 없다. 유리 또는 유리 나침반으로 막을 수 있다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S20

월드 시티 전설



5점

검은 초대

라인·공격

굴리기 전

본선 위 상대 1명을 고난로드 입구 B1로 옮긴다. 입구에서 돈을 잃지 않으며 이후 라인 굴림은 주사위 1개. 출발 성장은 없다. 유리 또는 유리 나침반으로 막을 수 있다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S20

월드 시티 전설



5점

검은 초대

라인·공격

굴리기 전

본선 위 상대 1명을 고난로드 입구 B1로 옮긴다. 입구에서 돈을 잃지 않으며 이후 라인 굴림은 주사위 1개. 출발 성장은 없다. 유리 또는 유리 나침반으로 막을 수 있다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S20

월드 시티 전설



5점

검은 초대

라인·공격

굴리기 전

본선 위 상대 1명을 고난로드 입구 B1로 옮긴다. 입구에서 돈을 잃지 않으며 이후 라인 굴림은 주사위 1개. 출발 성장은 없다. 유리 또는 유리 나침반으로 막을 수 있다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S20

월드 시티 희귀



2점

비상 탈출

라인·방어

굴리기 전

내 말이 황금·블랙라인 위에 있으면 05 합류로 옮긴 뒤 정상적으로 굴린다. 건너뛴 라인 효과와 출발 성장은 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S21

월드 시티 희귀



2점

비상 탈출

라인·방어

굴리기 전

내 말이 황금·블랙라인 위에 있으면 05 합류로 옮긴 뒤 정상적으로 굴린다. 건너뛴 라인 효과와 출발 성장은 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S21

월드 시티 희귀



2점

비상 탈출

라인·방어

굴리기 전

내 말이 황금·블랙라인 위에 있으면 05 합류로 옮긴 뒤 정상적으로 굴린다. 건너뛴 라인 효과와 출발 성장은 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S21

월드 시티 희귀



2점

비상 탈출

라인·방어

굴리기 전

내 말이 황금·블랙라인 위에 있으면 05 합류로 옮긴 뒤 정상적으로 굴린다. 건너뛴 라인 효과와 출발 성장은 없다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S21


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 일반 1점



공동 배당

보급

굴리기 전

은행에서 나는 8,000, 다른 생존 플레이어는 각각 3,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S22

월드 시티 일반 1점



공동 배당

보급

굴리기 전

은행에서 나는 8,000, 다른 생존 플레이어는 각각 3,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S22

월드 시티 일반 1점



공동 배당

보급

굴리기 전

은행에서 나는 8,000, 다른 생존 플레이어는 각각 3,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S22

월드 시티 일반 1점



공동 배당

보급

굴리기 전

은행에서 나는 8,000, 다른 생존 플레이어는 각각 3,000을 받는다.

내 차례 · 스킬카드 최대 1장 S22

월드 시티 일반 1점



접힌 항로도

애장품

게임당 기본 2회

이동 직전 이동 거리를 +1 또는 -1. 최소 1칸. 즉시이동에는 적용하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I01

월드 시티 일반 1점



접힌 항로도

애장품

게임당 기본 2회

이동 직전 이동 거리를 +1 또는 -1. 최소 1칸. 즉시이동에는 적용하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I01

월드 시티 일반 1점



접힌 항로도

애장품

게임당 기본 2회

이동 직전 이동 거리를 +1 또는 -1. 최소 1칸. 즉시이동에는 적용하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I01

월드 시티 일반 1점



접힌 항로도

애장품

게임당 기본 2회

이동 직전 이동 거리를 +1 또는 -1. 최소 1칸. 즉시이동에는 적용하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I01

월드 시티 희귀 2점



은빛 방패핀

애장품

게임당 기본 2회

통행료 지불 직전, 배율까지 계산한 통행료를 절반으로 줄인다. 1,000 단위 올림.

애장품 예산 · 합계 6점 I02


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 희귀 2점



은빛 방패핀

애장품

게임당 기본 2회

통행료 지불 직전, 배율까지 계산한 통행료를 절반으로 줄인다. 1,000 단위 올림.

애장품 예산 · 합계 6점 I02

월드 시티 희귀 2점



은빛 방패핀

애장품

게임당 기본 2회

통행료 지불 직전, 배율까지 계산한 통행료를 절반으로 줄인다. 1,000 단위 올림.

애장품 예산 · 합계 6점 I02

월드 시티 희귀 2점



은빛 방패핀

애장품

게임당 기본 2회

통행료 지불 직전, 배율까지 계산한 통행료를 절반으로 줄인다. 1,000 단위 올림.

애장품 예산 · 합계 6점 I02

월드 시티 일반 1점



행운의 나사

애장품

게임당 기본 3회

자연 더블이 나오면 은행에서 2,000을 받는다. 같은 차례에도 남은 횟수만큼 발동 가능.

애장품 예산 · 합계 6점 I03

월드 시티 일반 1점



행운의 나사

애장품

게임당 기본 3회

자연 더블이 나오면 은행에서 2,000을 받는다. 같은 차례에도 남은 횟수만큼 발동 가능.

애장품 예산 · 합계 6점 I03

월드 시티 일반 1점



행운의 나사

애장품

게임당 기본 3회

자연 더블이 나오면 은행에서 2,000을 받는다. 같은 차례에도 남은 횟수만큼 발동 가능.

애장품 예산 · 합계 6점 I03

월드 시티 일반 1점



행운의 나사

애장품

게임당 기본 3회

자연 더블이 나오면 은행에서 2,000을 받는다. 같은 차례에도 남은 횟수만큼 발동 가능.

애장품 예산 · 합계 6점 I03

월드 시티 영웅 3점



황혼의 계약인

애장품

게임당 기본 1회

인수권을 사용해 인수에 성공한 직후 인수권 1개를 돌려받는다. 무료 인수에는 발동하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I04

월드 시티 영웅 3점



황혼의 계약인

애장품

게임당 기본 1회

인수권을 사용해 인수에 성공한 직후 인수권 1개를 돌려받는다. 무료 인수에는 발동하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I04


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 영웅 3점



황혼의 계약인

애장품

게임당 기본 1회

인수권을 사용해 인수에 성공한 직후 인수권 1개를 돌려받는다. 무료 인수에는 발동하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I04

월드 시티 영웅 3점



황혼의 계약인

애장품

게임당 기본 1회

인수권을 사용해 인수에 성공한 직후 인수권 1개를 돌려받는다. 무료 인수에는 발동하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I04

월드 시티 영웅 3점



유리 나침반

애장품

게임당 기본 2회

상대 효과로 내 말이 이동하기 직전 그 이동을 막는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I05

월드 시티 영웅 3점



유리 나침반

애장품

게임당 기본 2회

상대 효과로 내 말이 이동하기 직전 그 이동을 막는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I05

월드 시티 영웅 3점



유리 나침반

애장품

게임당 기본 2회

상대 효과로 내 말이 이동하기 직전 그 이동을 막는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I05

월드 시티 영웅 3점



유리 나침반

애장품

게임당 기본 2회

상대 효과로 내 말이 이동하기 직전 그 이동을 막는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I05

월드 시티 희귀 2점



기억의 책갈피

애장품

게임당 기본 2회

내 스킬카드를 사용한 뒤 개인 더미에서 1장을 보충한다. 보충 효과라 이안의 능력 적용.

애장품 예산 · 합계 6점 I06

월드 시티 희귀 2점



기억의 책갈피

애장품

게임당 기본 2회

내 스킬카드를 사용한 뒤 개인 더미에서 1장을 보충한다. 보충 효과라 이안의 능력 적용.

애장품 예산 · 합계 6점 I06

월드 시티 희귀 2점



기억의 책갈피

애장품

게임당 기본 2회

내 스킬카드를 사용한 뒤 개인 더미에서 1장을 보충한다. 보충 효과라 이안의 능력 적용.

애장품 예산 · 합계 6점 I06


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 희귀



2점

기억의 책갈피

애장품

게임당 기본 2회

내 스킬카드를 사용한 뒤 개인 더미에서 1장을 보충한다. 보충 효과라 이안의 능력 적용.

애장품 예산 · 합계 6점 106

월드 시티 일반



1점

환승표

애장품

게임당 기본 2회

환승 또는 나루의 2,000 비용을 0으로 만든다. 황금·블랙라인 도전에는 사용하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 107

월드 시티 일반



1점

환승표

애장품

게임당 기본 2회

환승 또는 나루의 2,000 비용을 0으로 만든다. 황금·블랙라인 도전에는 사용하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 107

월드 시티 일반



1점

환승표

애장품

게임당 기본 2회

환승 또는 나루의 2,000 비용을 0으로 만든다. 황금·블랙라인 도전에는 사용하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 107

월드 시티 일반



1점

환승표

애장품

게임당 기본 2회

환승 또는 나루의 2,000 비용을 0으로 만든다. 황금·블랙라인 도전에는 사용하지 않는다.

애장품 예산 · 합계 6점 107

월드 시티 희귀



2점

비상금 지갑

애장품

게임당 기본 1회

통행료를 전부 낼 수 없을 때, 구조금 사용 전에 은행에서 8,000을 받는다.

애장품 예산 · 합계 6점 108

월드 시티 희귀



2점

비상금 지갑

애장품

게임당 기본 1회

통행료를 전부 낼 수 없을 때, 구조금 사용 전에 은행에서 8,000을 받는다.

애장품 예산 · 합계 6점 108

월드 시티 희귀



2점

비상금 지갑

애장품

게임당 기본 1회

통행료를 전부 낼 수 없을 때, 구조금 사용 전에 은행에서 8,000을 받는다.

애장품 예산 · 합계 6점 108

월드 시티 희귀



2점

비상금 지갑

애장품

게임당 기본 1회

통행료를 전부 낼 수 없을 때, 구조금 사용 전에 은행에서 8,000을 받는다.

애장품 예산 · 합계 6점 108


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 · 희귀 · 2점



도시의 인장

애장품

게임당 기본 2회

빈 도시를 최초로 점령한 직후 그 도시를 1단계 성장시킨다. 최대 4단계.

애장품 예산 · 합계 6점 · I09

월드 시티 · 희귀 · 2점



도시의 인장

애장품

게임당 기본 2회

빈 도시를 최초로 점령한 직후 그 도시를 1단계 성장시킨다. 최대 4단계.

애장품 예산 · 합계 6점 · I09

월드 시티 · 희귀 · 2점



도시의 인장

애장품

게임당 기본 2회

빈 도시를 최초로 점령한 직후 그 도시를 1단계 성장시킨다. 최대 4단계.

애장품 예산 · 합계 6점 · I09

월드 시티 · 희귀 · 2점



도시의 인장

애장품

게임당 기본 2회

빈 도시를 최초로 점령한 직후 그 도시를 1단계 성장시킨다. 최대 4단계.

애장품 예산 · 합계 6점 · I09

월드 시티 · 영웅 · 3점



정밀 태엽

애장품

게임당 기본 2회

조종 토큰을 사용한 직후 그 토큰 1개를 돌려받는다. 같은 굴림에 다시 조종할 수는 없다.

애장품 예산 · 합계 6점 · I10

월드 시티 · 영웅 · 3점



정밀 태엽

애장품

게임당 기본 2회

조종 토큰을 사용한 직후 그 토큰 1개를 돌려받는다. 같은 굴림에 다시 조종할 수는 없다.

애장품 예산 · 합계 6점 · I10

월드 시티 · 영웅 · 3점



정밀 태엽

애장품

게임당 기본 2회

조종 토큰을 사용한 직후 그 토큰 1개를 돌려받는다. 같은 굴림에 다시 조종할 수는 없다.

애장품 예산 · 합계 6점 · I10

월드 시티 · 영웅 · 3점



정밀 태엽

애장품

게임당 기본 2회

조종 토큰을 사용한 직후 그 토큰 1개를 돌려받는다. 같은 굴림에 다시 조종할 수는 없다.

애장품 예산 · 합계 6점 · I10

월드 시티 · 일반 · 1점



응원 리본

애장품

게임당 기본 2회

상대에게 통행료를 1,000 이상 받은 직후 은행에서 2,000을 추가로 받는다.

애장품 예산 · 합계 6점 · I11


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 일반 1점



응원 리본

애장품

게임당 기본 2회

상대에게 통행료를 1,000 이상 받은 직후 은행에서 2,000을 추가로 받는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I11

월드 시티 일반 1점



응원 리본

애장품

게임당 기본 2회

상대에게 통행료를 1,000 이상 받은 직후 은행에서 2,000을 추가로 받는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I11

월드 시티 일반 1점



응원 리본

애장품

게임당 기본 2회

상대에게 통행료를 1,000 이상 받은 직후 은행에서 2,000을 추가로 받는다.

애장품 예산 · 합계 6점 I11

월드 시티 희귀 2점



납세 증서

애장품

게임당 기본 3회

세금 칸에서 낼 비용을 2,000 줄인다. 최소 0.

애장품 예산 · 합계 6점 I12

월드 시티 희귀 2점



납세 증서

애장품

게임당 기본 3회

세금 칸에서 낼 비용을 2,000 줄인다. 최소 0.

애장품 예산 · 합계 6점 I12

월드 시티 희귀 2점



납세 증서

애장품

게임당 기본 3회

세금 칸에서 낼 비용을 2,000 줄인다. 최소 0.

애장품 예산 · 합계 6점 I12

월드 시티 희귀 2점



납세 증서

애장품

게임당 기본 3회

세금 칸에서 낼 비용을 2,000 줄인다. 최소 0.

애장품 예산 · 합계 6점 I12

월드 시티 일반



균형

주사위 특성

특성

시작 조종 토큰을 1개 더 받는다. 총 3개로 시작한다.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D01

월드 시티 일반



균형

주사위 특성

특성

시작 조종 토큰을 1개 더 받는다. 총 3개로 시작한다.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D01


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 일반



균형

주사위 특성

특성

시작 조종 토큰을 1개 더 받는다. 총 3개로 시작한다.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D01

월드 시티 일반



균형

주사위 특성

특성

시작 조종 토큰을 1개 더 받는다. 총 3개로 시작한다.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D01

월드 시티 일반



돌파

주사위 특성

특성

조종 전 자연 합이 10 이상이고 그 이동으로 내 도시에 도착하면 도시 +1단계. 내 차례 1회, 최대 4단계.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D02

월드 시티 일반



돌파

주사위 특성

특성

조종 전 자연 합이 10 이상이고 그 이동으로 내 도시에 도착하면 도시 +1단계. 내 차례 1회, 최대 4단계.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D02

월드 시티 일반



돌파

주사위 특성

특성

조종 전 자연 합이 10 이상이고 그 이동으로 내 도시에 도착하면 도시 +1단계. 내 차례 1회, 최대 4단계.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D02

월드 시티 일반



돌파

주사위 특성

특성

조종 전 자연 합이 10 이상이고 그 이동으로 내 도시에 도착하면 도시 +1단계. 내 차례 1회, 최대 4단계.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D02

월드 시티 일반



안정

주사위 특성

특성

조종 전 자연 합이 4 이하면 은행에서 2,000을 받는다. 내 차례 1회.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D03

월드 시티 일반



안정

주사위 특성

특성

조종 전 자연 합이 4 이하면 은행에서 2,000을 받는다. 내 차례 1회.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D03

월드 시티 일반



안정

주사위 특성

특성

조종 전 자연 합이 4 이하면 은행에서 2,000을 받는다. 내 차례 1회.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D03


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 일반



안정

주사위 특성

특성

조종 전 자연 합이 4 이하면 은행에서 2,000을 받는다. 내 차례 1회.

공통

자연 눈은 조종 전 눈이다. 감옥 무료 탈출과 라인 진입 판정에는 적용하지 않는다. 합·더블 조건은 라인의 1개 굴림에도 적용하지 않는다.

공용 규칙 카드 D03

월드 시티 공용



내 차례 순서

요약

진행

고유 스킬 → 스킬카드 1장 → 주사위 → 조종 선택 → 이동 → 도착. 본선 2개 / 라인 1개. 자연 더블이면 추가 굴림. 3연속 더블은 감옥.

도시

빈 도시 점령 / 내 도시 3,000 증축 / 상대 도시 통행료 후 인수. 정상 출발 통과 시 내 도시 모두 +1단계.

공용 규칙 카드 Q01

월드 시티 공용



내 차례 순서

요약

진행

고유 스킬 → 스킬카드 1장 → 주사위 → 조종 선택 → 이동 → 도착. 본선 2개 / 라인 1개. 자연 더블이면 추가 굴림. 3연속 더블은 감옥.

도시

빈 도시 점령 / 내 도시 3,000 증축 / 상대 도시 통행료 후 인수. 정상 출발 통과 시 내 도시 모두 +1단계.

공용 규칙 카드 Q01

월드 시티 공용



내 차례 순서

요약

진행

고유 스킬 → 스킬카드 1장 → 주사위 → 조종 선택 → 이동 → 도착. 본선 2개 / 라인 1개. 자연 더블이면 추가 굴림. 3연속 더블은 감옥.

도시

빈 도시 점령 / 내 도시 3,000 증축 / 상대 도시 통행료 후 인수. 정상 출발 통과 시 내 도시 모두 +1단계.

공용 규칙 카드 Q01

월드 시티 공용



내 차례 순서

요약

진행

고유 스킬 → 스킬카드 1장 → 주사위 → 조종 선택 → 이동 → 도착. 본선 2개 / 라인 1개. 자연 더블이면 추가 굴림. 3연속 더블은 감옥.

도시

빈 도시 점령 / 내 도시 3,000 증축 / 상대 도시 통행료 후 인수. 정상 출발 통과 시 내 도시 모두 +1단계.

공용 규칙 카드 Q01

월드 시티 공용



도시 개척자

공개 목표

먼저 달성하면

서로 다른 구역의 도시를 3곳 이상 소유한다.

보상

황금 입장권 1장. 이미 입장권이 있으면 3,000. 이 목표는 달성한 사람이 가져가고 새 목표를 보충하지 않는다.

공용 규칙 카드 M01

월드 시티 공용



도시의 장인

공개 목표

먼저 달성하면

4단계 도시를 1곳 이상 소유한다.

보상

황금 입장권 1장. 이미 입장권이 있으면 3,000. 이 목표는 달성한 사람이 가져가고 새 목표를 보충하지 않는다.

공용 규칙 카드 M02

월드 시티 공용



두 번째 완주

공개 목표

먼저 달성하면

정상 전진으로 출발을 두 번째 통과한다.

보상

황금 입장권 1장. 이미 입장권이 있으면 3,000. 이 목표는 달성한 사람이 가져가고 새 목표를 보충하지 않는다.

공용 규칙 카드 M03

월드 시티 공용



계약의 달인

공개 목표

먼저 달성하면

인수에 두 번 성공한다. 성공 때마다 표식으로 센다.

보상

황금 입장권 1장. 이미 입장권이 있으면 3,000. 이 목표는 달성한 사람이 가져가고 새 목표를 보충하지 않는다.

공용 규칙 카드 M04


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티 공용



구역의 첫발

공개 목표

먼저 달성하면

같은 구역 도시를 2곳 이상 소유한다.

보상

황금 입장권 1장. 이미 입장권이 있으면 3,000. 이 목표는 달성한 사람이 가져가고 새 목표를 보충하지 않는다.

공용 규칙 카드 M05

월드 시티 공용



위기 탈출

공개 목표

먼저 달성하면

구조금을 받고 부족했던 통행료를 끝까지 지불한다.

보상

황금 입장권 1장. 이미 입장권이 있으면 3,000. 이 목표는 달성한 사람이 가져가고 새 목표를 보충하지 않는다.

공용 규칙 카드 M06

월드 시티 공용



황금 입장권

입장권

갈림길에서 사용

라인을 선택하기 전에 이 카드를 은행에 반납한다. 판정 주사위를 굴리지 않고 황금라인으로 들어간다.

주의

본선의 정방향 갈림길에서만 사용한다. 판정 결과를 본 뒤 바꿀 수 없다. 같은 차례 라인 도전은 1회다.

공용 규칙 카드 T01

월드 시티 공용



황금 입장권

입장권

갈림길에서 사용

라인을 선택하기 전에 이 카드를 은행에 반납한다. 판정 주사위를 굴리지 않고 황금라인으로 들어간다.

주의

본선의 정방향 갈림길에서만 사용한다. 판정 결과를 본 뒤 바꿀 수 없다. 같은 차례 라인 도전은 1회다.

공용 규칙 카드 T01

월드 시티 공용



황금 입장권

입장권

갈림길에서 사용

라인을 선택하기 전에 이 카드를 은행에 반납한다. 판정 주사위를 굴리지 않고 황금라인으로 들어간다.

주의

본선의 정방향 갈림길에서만 사용한다. 판정 결과를 본 뒤 바꿀 수 없다. 같은 차례 라인 도전은 1회다.

공용 규칙 카드 T01

월드 시티 공용



황금 입장권

입장권

갈림길에서 사용

라인을 선택하기 전에 이 카드를 은행에 반납한다. 판정 주사위를 굴리지 않고 황금라인으로 들어간다.

주의

본선의 정방향 갈림길에서만 사용한다. 판정 결과를 본 뒤 바꿀 수 없다. 같은 차례 라인 도전은 1회다.

공용 규칙 카드 T01


월드 시티
WORLD CITY

월드 시티
WORLD CITY

월드 시티
WORLD CITY

월드 시티
WORLD CITY

월드 시티
WORLD CITY

월드 시티
WORLD CITY