월드 시티

선택 디자인 전체 구성 · 그림으로 보는 실물 보드게임

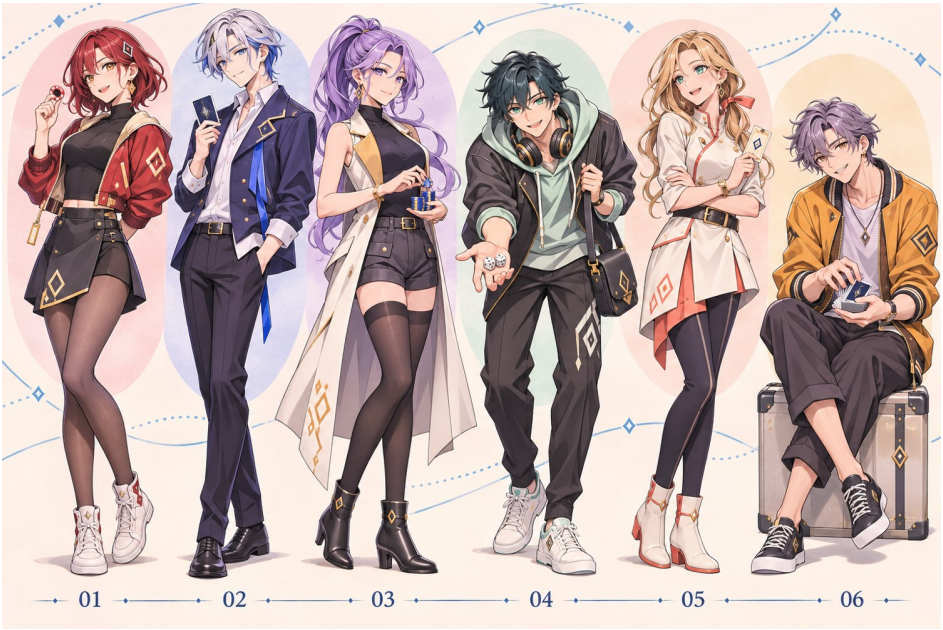


새 일반 캐릭터 6인과 귀여운 SD 6인으로 맞춘 디자인입니다. 게임 규칙은 현재 v1.9를 유지합니다.

51종 카드 / 4인용 168장 / 63 × 88mm

보드·박스 사진은 실물 예상 시안입니다. 인쇄용 카드는 시험 제작본이며, 보드의 최종 칸 수와 이동 화살표는 제작 도면에서 별도로 확정해야 합니다.

여섯 명의 승부사



외형은 새 디자인을 적용하고, 이름과 능력은 기존 캐릭터에 연결했습니다.

이름	외형	기존 역할
리아	붉은 단발	이동 설계
레온	은발	통행료와 인수
세나	라벤더 포니테일	도시 성장
태오	청록 머리 · 헤드폰	더블과 증축
유리	금발 · 흰 코트	방어
이안	라일락 머리 · 노란 재킷	카드 조합

테이블 위의 작은 승부사



말은 캐릭터 그림을 인쇄한 평면 스탠드에 투명 집게 받침을 끼우는 방식입니다. 선택한 큰 눈과 표정, 의상을 그대로 사용합니다.

코인과 상태 표식



세 종류의 화폐, 네 쌍의 금·은 선택 토큰, 네 가지 플레이어 색과 상태 표식으로 구성합니다.

박스와 구성품



일반 일러스트는 박스와 카드에, SD 일러스트는 말에 사용합니다. 남색·초록색·금색으로 전체를 연결합니다.

새 디자인 카드 51종



카드의 효과·등급·편성 점수와 수량은 유지하고, 선택한 일러스트 중심 디자인을 51종에 모두 적용했습니다.

등급은 오른쪽 위, 편성 점수는 별도 마름모에 표시됩니다. 사용 시점과 효과 문장은 밝은 영역에서 읽습니다.

캐릭터 6종 · 스킬 22종 · 애장품 12종 · 특성 및 공용 11종. 실제 카드 크기는 63 × 88mm 입니다.

시작 준비



1. 서로 다른 캐릭터 1명과 주사위 특성 1종을 선택합니다.

2. 스킬 9종을 18점 이하, 애장품 3종을 6점 이하로 편성합니다.

3. 스킬 9장을 섞어 3장을 손에 들고, 나머지 6장은 개인 더미로 둡니다.

4. 각자 30,000, 인수권 2개, 조종 2개를 받습니다. 균형 특성은 조종 3개입니다.

5. 목표 6장 중 3장을 공개하고 모두 출발에 놓습니다. 황금 송아지는 미점령, 미니배틀은 ×1로 시작합니다.

내 차례는 이 순서로



순서	할 일
① 굴리기 전	고유 스킬 → 스킬카드 최대 1장
② 굴림	본선에서는 2개 / 라인에서는 1개
③ 조종	굴림당 토큰 1개로 주사위 하나 ±1
④ 이동	정해진 방향으로 칸을 셉니다.
⑤ 도착	도착한 칸의 효과를 처리합니다.

자연 더블이면 추가로 굴립니다. 세 번째 연속 자연 더블은 감옥으로 갑니다. 라인의 주사위 1개에는 더블이 없습니다.

정상 전진으로 출발을 통과하거나 도착하면 내 도시 모두 +1단계. 순간이동·강제이동·역이동에는 출발 성장이 없습니다.

도시와 통행료



도시 단계	기본료	×2	×4
1단계	1,000	2,000	4,000
2단계	2,000	4,000	8,000
3단계	4,000	8,000	16,000
4단계	6,000	12,000	24,000

빈 도시는 무료로 점령합니다. 내 도시에서는 3,000을 내고 +1단계 증축할 수 있습니다. 상대 도시에서는 통행료를 낸 뒤 인수권 1개로 인수를 선택합니다.

독점·조명·송아지를 곱하되 총 배수는 ×4까지입니다. 레온의 가산금을 먼저 더하고, 최종 24,000 상한 → 방패핀 → 유리 할인 순으로 계산합니다.

16,000 = 10,000 코인 1개 + 5,000 코인 1개 + 1,000 코인 1개.

행운로드와 고난로드

정확히 도착한 칸만 발동합니다. 지나간 모든 칸을 처리하지 않습니다. 라인에서 굴릴 때는 주사위 1개입니다.

황금라인	도착 효과
G1 행운로드	입구. 별도 현금 보상 없음.
G2 복권 당첨	은행에서 15,000을 받습니다.
G3 인수권 획득	인수권 +1. 이 칸으로는 보유 3개까지.
G4 도시 정복	빈 도시를 추첨해 이동하고 무료 4단계로 점령합니다.

블랙라인	도착 효과
B1 고난로드	입구. 정액 손실 없음.
B2 국세청 이동	기존 세금 칸으로 이동해 3,000 납부.
B3 기부천사	내 도시와 상대를 추첨해 도시 양도. 단계 유지.
B4 토네이도	상대 도시를 추첨해 이동하고 통행료 처리.

갈림길에서 도전하면 4~6은 황금, 1~3은 블랙입니다. 황금 입장권은 판정 전에 사용합니다. 길은 G1→G4 / B1→B4 후 기존 05 합류로 이어집니다.

미니배틀 · 모두 함께 선택

① 비밀 선택	② 함께 공개	③ 정산
출제자가 금·은 하나를 가립니다. 다른 사람도 예상한 것을 가립니다.	모두 결정한 뒤 함께 공개합니다. 쓰지 않은 토큰도 가립니다.	정답: 출제자에게 기본 판돈 받기. 오답: 출제자에게 기본 판돈 2배 내기.

기본 판돈 = 1,000 × 현재 배수

진행 횟수	1	2	3	4	5	6	7 이후
배수	×1	×2	×4	×8	×16	×32	×64

정산이 끝날 때마다 다음 배수를 두 배로 올립니다. 도시 통행료의 24,000 상한은 미니배틀에 적용되지 않습니다.

예: ×2에서 한 명 정답, 한 명 오답이면 오답자가 4,000을 출제자에게 냅니다. 출제자는 정답자에게 2,000을 주고 2,000을 가집니다.

오답자 지불을 먼저 모은 다음 정답자에게 지급합니다. 부족할 때의 구조금과 분배·파산 순서는 뒤의 상세 규칙 7절을 따릅니다.

송아지 · 감옥 · 게임 끝

황금 송아지

도착하면 소유권을 가져갑니다. 첫 방문 ×2, 두 번째부터 ×4. 현재 소유자의 모든 도시 통행료에 적용합니다. 다른 사람이 도착하면 소유권이 바뀝니다.

감옥

도착한 차례를 끝냅니다. 다음 차례 3,000을 내고 정상 진행하거나, 무료로 주사위 1개 눈만큼 이동합니다. 무료 탈출에는 카드·고유·조종·보정·특성이 적용되지 않습니다.

승리

마지막 생존자가 즉시 승리합니다. 10라운드가 끝나면 현금에서 미상환 채무 12,000을 뺀 금액을 비교합니다. 동점은 도시 수 → 도시 단계 합 → 공동 승리입니다.

카드 등급은 편성 비용입니다

일반 1점 / 희귀 2점 / 영웅 3점 / 전설 5점. 스킬 18점과 애장품 6점은 별도 예산입니다. 높은 등급을 많이 넣으면 다른 카드의 선택 폭이 줄어듭니다.

상세 규칙 · v1.9 유지

앞부분은 그림 요약입니다. 애매한 상황과 세부 예외는 아래의 현재 규칙을 따릅니다. 다음 원문은 디자인 변경 전과 동일한 v1.9입니다.

1. 돈과 구성

화폐는 1,000 / 5,000 / 10,000 세 종류입니다. 카드에 적힌 1코인은 금액 1,000입니다.

카드의 숫자를 곱해 환산하며, 실제 코인 조각 수로 세지 않습니다. 5코인=5,000 한 개.

은행에서 언제든 같은 금액으로 교환할 수 있습니다. 은행 잔액은 게임상 무한입니다.

시제품 코인이 모자라면 같은 세 액면가의 여분을 사용하거나 금액을 기록합니다.

2~4명. 10라운드. 각자 30,000, 인수권 2개, 조종 토큰 2개(균형 특성은 3개).

말 6종 중 서로 다른 캐릭터 선택. 4인용 카드 168장, 카드 규격 63×88mm.

보드 본선 28칸(도시 18), 황금 4칸, 블랙 4칸. 실물 보드 400×400mm, 칸 38×38mm.

시제품은 도시 칸 아래의 1·2·3·4에 플레이어 색 표식을 놓아 소유자와 단계를 함께 표시합니다.

4단계가 랜드마크입니다. 건물 네 개를 반드시 별도 구매해 쌓는 규칙은 아닙니다.

공용 주사위 2개와 20~25mm 집게 받침을 별도로 준비합니다. 미니배틀용 동일 뒷면 금·은 선택 토큰은 4쌍(총 8개)입니다.

2. 카드 편성·준비

스킬: 서로 다른 9장, 합계 18점 이하. 애장품: 서로 다른 3개, 합계 6점 이하.

일반 1점 / 희귀 2점 / 영웅 3점 / 전설 5점. 두 예산은 서로 넘겨 쓰지 않습니다.

캐릭터 1명과 주사위 특성 1종은 별도 선택, 점수 제외. 다른 사람과 같은 스킬 선택 가능.

모든 캐릭터가 모든 스킬과 애장품을 사용합니다. 일러스트 인물은 장착 제한이 아닙니다.

스킬 9장을 공개해 확인 후 섞어서 무작위 3장. 남은 6장은 개인 보충 더미. 시작 뽑기는 보충 아님.

애장품 옆에 카드의 기본 사용 횟수만큼 작은 표식. 고유 능력 사용 시 캐릭터 옆에 표시합니다.

빈 도시 전부 중립 1단계. 목표 6장 중 무작위 3장 공개. 모두 출발, 라운드 1.

송아지는 미점령, 미니배틀 배수 ×1(기본 판돈 1,000). 선은 주사위 큰 눈, 동점 재굴림. 이후 시계방향.

3. 내 차례

굴림 전 고유 스킬 → 스킬카드 최대 1장 → 주사위 2개 → 조종 선택 → 이동 → 도착 효과.

자연 더블이면 추가 굴림. 새 고유 스킬·카드는 첫 굴림 전만 사용합니다. 유리 반응 방어는 예외.

조종은 굴림당 토큰 1개로 주사위 하나를 ±1(1~6). 자연 더블 판정은 조종 전 눈입니다.

조종 토큰 최대 3개. 한 차례 세 번째 연속 더블은 보너스보다 먼저 감옥으로, 차례 종료.

정상 전진으로 출발을 통과하거나 도착하면 내 도시 전부 +1단계, 최고 4.

처음 배치·순간이동·강제이동·역이동에는 출발 성장 없음. 출발은 별도 현금 보상 없음.

전원이 한 차례를 마치면 라운드 종료. 짝수 라운드 시작에 생존자 모두 1장 보충.

짝수 라운드 시작 단독 현금 최저 플레이어는 조종 +1, 상한 3. 공동 최저는 지원 없음.

4. 도시와 통행료

빈 도시: 무료로 소유 표식 놓기, 기존 단계 유지. 내 도시: 3,000을 내고 +1단계 선택.

상대 도시: 통행료 지불 → 인수 선언 → 상대 방어 → 인수권 1개 소모 → 소유자 변경. 단계 유지.

인수와 유료 증축은 현재 차례 플레이어의 말만 허용. 타인 차례에 이동된 말은 도착 효과만 처리.

인수가 방어되면 인수권은 쓰지 않고, 이미 낸 통행료는 돌려받지 않습니다.

단계별 기본료: 1,000 / 2,000 / 4,000 / 6,000. 같은 문자 A~F의 세 도시를 소유하면 독점 ×2.

임시 조명 ×2, 황금 송아지 ×2 또는 ×4. 서로 다른 효과는 곱하되 총 배수는 ×4까지만.

같은 도시의 임시 ×2끼리는 중복하지 않습니다. 송아지 하나를 두 번 적용하지 않습니다.

계산 순서: 기본료 → 레온 +1,000(각성 +2,000) → 총 배수 → 24,000 상한 → 방패핀 → 유리 할인.

방패핀 절반은 1,000 단위 올림. 예: 3,000→2,000. 유리 할인 1,000/각성 2,000, 최소 0.

안전 통행은 첫 지불을 0으로 합니다. 0이어도 인수할 수 있습니다. 모든 돈은 정수 1,000 단위.

예: 일반 3단계 + 독점 + 송아지 ×2 = 4,000×4=16,000. 코인 10,000+5,000+1,000으로 지불.

5. 감옥

감옥 도착 또는 세 번째 자연 더블이면 현재 차례 종료. 남의 차례에 잡혀가면 그 말만 감옥 상태.

다음 내 차례에 3,000을 내면 평소처럼 진행합니다. 안 내면 주사위 1개 눈 그대로 이동합니다.

무료 탈출에는 카드·고유 스킬·조종·이동 보정·주사위 특성·더블 보너스가 없습니다.

다른 효과로 감옥 밖에 나가면 상태 해제. 기존 카드의 '대기실'은 이 보드의 감옥입니다.

이는 장시간 쉬는 일을 줄이기 위한 이 게임의 실물용 규칙이며 원작 그대로의 탈출 규칙이 아닙니다.

6. 황금 송아지

도착할 때마다 소유권 토큰을 가져갑니다. 처음 방문은 ×2, 두 번째부터 ×4(최고).

같은 사람의 재방문도 단계 상승. 다른 사람이 오면 기존 소유자는 즉시 효과를 잃습니다.

송아지 소유자는 모든 내 도시 통행료에 해당 배수 적용. 전체 ×4/24,000 상한은 그대로 적용.

지나가기만 하면 발동 안 함. 소유자가 파산하면 소유권은 중앙으로, 성장 단계는 유지.

다음 방문자가 유지된 단계를 기준으로 가져갑니다. 송아지 단계는 게임 중 초기화하지 않습니다.

7. 미니배틀 · 기본맵 방식의 전원 금·은 맞히기

도착자가 출제자, 다른 생존 플레이어 전원이 맞히는 사람입니다. 상대 한 명만 고르던 규칙은 폐기합니다.

각자 동일한 뒷면의 금·은 선택 토큰 한 쌍을 사용합니다. 최대 4인용으로 금 4개/은 4개, 합계 8개를 준비합니다.

출제자가 먼저 금 또는 은 하나를 가려 놓습니다. 다른 사람들도 각자 예상한 면을 가려 놓고 모두 선택한 뒤 동시에 공개합니다.

사용하지 않은 토큰도 가려 선택을 알아볼 수 없게 합니다. 선택은 공개 직전까지 비밀이며 모두 확정한 뒤 바꿀 수 없습니다.

정답자: 출제자에게서 이번 기본 판돈을 받습니다. 오답자: 출제자에게 이번 기본 판돈의 2배를 냅니다.

실물판 기본 판돈은 1,000 × 배수입니다. 최초 ×1, 미니배틀 정산 완료 뒤 다음 대결의 배수를 두 배로 올립니다.

배수 단계: ×1 → ×2 → ×4 → ×8 → ×16 → ×32 → ×64. ×64 이후에는 유지합니다.

예: 배수 ×2이면 기본 판돈 2,000. 정답자는 2,000을 받고 오답자는 4,000을 냅니다.

예: 출제자 외 두 사람 중 한 명 정답/한 명 오답이면, 오답자가 낸 4,000 중 2,000은 정답자에게 가고 출제자가 2,000을 가집니다.

이전의 8,000 상한, 둘의 현금 중 최솟값으로 판돈 축소, 현금 0이면 대결 생략 규칙은 사용하지 않습니다.

통행료의 ×4/24,000 상한은 도시 통행료에만 적용되므로 미니배틀에는 적용하지 않습니다.

[실물 정산 절차]

먼저 모든 오답자가 출제자에게 지불합니다. 그다음 출제자가 모든 정답자에게 지불합니다.

부족하면 기존의 게임당 1회 구조금 10,000/채무 12,000을 선택할 수 있습니다. 기존 사용 여부를 공유하며 새 구조 기회를 주지 않습니다.

오답자가 구조금 후에도 부족하면 가진 돈을 출제자에게 전부 주고 파산 대기 처리합니다.

출제자는 오답자에게 받은 돈까지 합친 뒤 정답자에게 지불합니다. 이 수입을 받기 전에 중간 파산 판정을 하지 않습니다.

출제자가 구조금 후에도 정답자 전원에게 줄 돈이 부족하면, 출제자 왼쪽의 정답자부터 시계방향으로 1,000씩 나눠 지급합니다.

각 정답자가 약속된 판돈을 받으면 분배에서 제외합니다. 가진 돈이 없어질 때까지 반복한 뒤 출제자를 파산 대기 처리합니다.

파산 대기자는 이번 미니배틀의 자기 정산이 끝난 뒤 함께 제거하며, 전부 정산한 뒤 최종 생존자 승리 여부를 확인합니다.

미니배틀에는 도시 통행료 할인/면제 카드가 적용되지 않습니다. 효과 문구가 미니배틀을 명시한 경우만 예외입니다.

지나가면 발동하지 않습니다. 강제 이동으로 정확히 도착하면 발동하되 위치만 교환한 경우는 발동하지 않습니다.

[원작과 실물판 구분]

전원 참여, 금·은 선택, 정답/오답에 따른 돈 이동, 반복 대결의 배수 증가는 기본맵 자료를 따릅니다.

원작의 오답 지불량은 캐릭터 미니배틀 공격력에 따라 달라질 수 있습니다. 이 실물판은 해당 능력치가 없어 오답 2배로 통일합니다.

원작 자료의 최대 배수는 64와 128로 차이가 있습니다. 이 실물 시험판은 64를 채택했으며 최신 원작 공통 수치라고 단정하지 않습니다.

기본금 1,000, 동시 정산 순서, 잔금 분배, 기존 구조금 연결은 실물에서 처리하기 위한 적용 규칙입니다.

8. 황금라인과 블랙라인 · 기본맵 특수 효과 적용

각 길은 입구 1칸과 효과 3칸입니다. 기존의 네 칸 보상/손실 목록과 지나가는 모든 칸 발동 규칙을 폐기합니다.

이동을 끝내고 정확히 도착한 칸의 효과만 처리합니다. 지나가는 칸에서는 보상이나 불이익을 받지 않습니다.

라인 위에서 주사위를 굴릴 때는 주사위 1개를 사용합니다. 자연 더블과 추가 굴림은 발생하지 않습니다.

라인에 들어가기 전에 이미 굴린 주사위의 남은 이동 수는 버리지 않습니다. 해당 이동은 끝까지 센 뒤 도착 효과만 처리합니다.

조종 토큰은 기존처럼 굴린 주사위 하나에 ±1(1~6) 적용할 수 있습니다. 주사위 2개의 합/자연 더블을 요구하는 특성은 한 개 굴림에 적용하지 않습니다.

카드나 고유 능력이 주사위를 굴리지 않고 이동 거리를 정하는 경우에는 그 문구를 따릅니다.

[진입·합류: 기존 실물판의 카드 호환 방식 유지]

갈림길에서 다음 한 칸을 셀 때 본선/도전을 선택합니다. 멈췄다면 다음 차례 떠날 때 선택합니다.

도전 판정은 추가 주사위 1개: 4~6 황금 / 1~3 블랙. 조종·더블·특성은 이 판정에 적용하지 않습니다.

입장권을 판정 전에 반납하면 황금 확정. 결과를 본 뒤 사용 불가. 자발적 도전은 차례당 한 번입니다.

G1/B1 입구도 이동 1칸입니다. 길은 G1→G2→G3→G4 또는 B1→B2→B3→B4 순서로 진행하고, 다음 한 칸은 기존 합류 05(미니배틀)입니다.

현재 실물판의 진입 추첨·입장권·합류 방식은 유지한 부분이며, 원작 기본맵의 경로 전체를 그대로 복제한 것은 아닙니다.

최종 제작 도면에는 위 순서를 별도 화살표로 표시해야 합니다. 실물 예상 이미지의 배치만으로 이동 방향을 판정하지 않습니다.

역이동으로 라인 진입 불가. 강제 이동으로 효과 칸에 도착하면 해당 효과만 처리. 위치만 교환하면 발동 없음.

[황금라인 / 행운로드]

G1 행운로드 입구: 해당 길로 진입합니다. 현금·카드 등의 추가 보상은 없습니다.

G2 복권 당첨: 은행에서 15,000을 받습니다. 시작 자금 30,000의 절반을 고정 지급하며 현재 현금의 절반이 아닙니다.

G3 인수권 획득: 인수권 +1. 이 칸의 보상은 보유량 3개까지만 늘립니다. 이미 3개 이상이면 받지 않습니다.

다른 기존 카드/능력으로 3개를 넘긴 인수권을 이 칸 때문에 버리지 않습니다. 다른 카드의 지급량은 변경하지 않습니다.

G4 도시 정복: 현재 소유자가 없는 도시 중 한 곳을 균등 추첨해 즉시 이동하고, 무료로 내 소유 4단계 랜드마크로 만듭니다.

파산 후 중립이 된 도시도 후보입니다. 빈 도시가 없으면 효과 없이 현재 칸에 머뭅니다. 추첨 결과를 마음대로 다시 뽑지 않습니다.

이 정복에는 인수권을 쓰지 않으며 출발 성장이나 추가 유료 증축을 발동하지 않습니다. 목표 달성은 정상적으로 확인합니다.

[블랙라인 / 고난로드]

B1 고난로드 입구: 해당 길로 진입합니다. 기존 -3,000은 없습니다. 이후 라인에서 한 개 주사위를 쓰는 상태가 됩니다.

B2 국세청 이동: 기존 본선의 세금 칸으로 즉시 이동하고, 그 칸의 기존 세금 3,000을 냅니다. 추가로 두 번 과세하지 않습니다.

B3 기부천사: 내 도시 한 곳과 생존 상대 한 명을 각각 균등 추첨해 그 도시의 소유권을 상대에게 넘깁니다.

내 말은 이동하지 않고 도시 단계는 유지합니다. 소유 도시 또는 생존 상대가 없으면 효과 없음. 기존 보호 효과로 막히면 다시 추첨하지 않습니다.

B4 토네이도: 상대 소유 도시 전체를 후보로 한 곳을 균등 추첨해 내 말을 즉시 이동시키고 정상 통행료를 처리합니다.

상대 도시가 없으면 현재 칸에 머뭅니다. 현재 차례 플레이어의 말이라면 통행료 지불 후 기존 인수 규칙을 적용할 수 있습니다.

국세청/토네이도/도시 정복의 순간이동은 출발을 지나친 것으로 세지 않습니다. 블랙길 자체의 기존 정액 손실/버리기/단계 하락은 없습니다.

토네이도 때문에 도착한 상대 도시의 통행료 부족은 기존 통행료 파산 규칙을 적용합니다.

[기존 카드와의 판정]

S20 검은 초대의 B1은 새 고난로드 입구입니다. 'B1 불이익 처리'는 고난로드 진입 상태를 뜻하며 삭제된 -3,000을 추가 적용하지 않습니다.

S19 황금 초대장, T01 황금 입장권, 목표 보상은 기존 진입 추첨을 확정 황금으로 바꾸는 용도를 유지합니다.

S21 비상 탈출은 기존처럼 합류 05로 위치만 옮긴 뒤 정상 굴림. 미니배틀·건너뛴 칸·출발 성장 발동 없음.

G3의 추가 획득 제한과 S20의 입구 판정 외에 다른 51종 카드의 원문/등급/편성 포인트는 수정하지 않습니다.

9. 나머지 특수 칸과 카드

카드 칸: 개인 더미 1장 보충. 세금: 은행에 3,000. 조종: 토큰 +1, 최고 3.

환승 A/B: 2,000을 내고 반대 환승으로 순간이동 선택. 도착 환승을 연속 발동하지 않음.

카드·환승표의 기존 문구는 유지. S09 직행 승차는 내가 원하는 내 도시 선택이지 무작위가 아닙니다.

추첨 도우미는 후보 추첨 보조 도구입니다. 무작위 효과나 선 플레이어 추첨에만 사용합니다.

사용 카드는 개인 사용 더미. 손패 최대3, 보충·회수 직후 초과분 선택해서 버림. 빈 더미 재혼합 없음.

유효 대상 없으면 사용 불가. 상대 방어로 막혀도 사용한 카드는 버립니다. 스킬카드는 반응 사용 불가.

유리와 유리 나침반은 같은 이동에 중복 소비하지 않습니다. 같은 애장품은 한 사건당 1회, 발동 선택.

애장품 횟수 표식을 먼저 제거합니다. 새 이동이 발생하면 도착 효과까지 처리한 뒤 원래 차례 복귀.

S03 임시계약은 첫 상대 도시에서 막혀도 소진. 성공 시 도시 단계 유지, 추가 성장 없음.

S03은 인수권을 쓰지 않아 '황혼의 계약인'이 발동하지 않습니다.

S22 공동 배당: 나 8,000 / 다른 생존자 각 3,000. 등급은 추가 통행료 배율이 아닙니다.

10. 목표·파산·승리

공개 목표를 처음 달성하면 가져가고 보충 안 함. 보상은 황금 입장권1, 이미 있으면 3,000.

입장권은 손패 밖 공개, 최대1. 동시 달성은 현재 차례자부터 진행 순서. 여러 목표 동시 획득 가능.

완주·인수 횟수는 메모 또는 여분 표식으로 기록합니다.

통행료 부족: 방어·비상금 처리 후 게임당1회 구조금10,000, 채무12,000을 기록할 수 있습니다. 이 구조 기회는 미니배틀과 공유합니다.

그래도 부족하면 가진 현금을 수취인에게 모두 주고 파산. 말/카드/토큰 제거, 도시는 중립, 단계 유지.

세금·카드 강제 납부는 가진 만큼만 내며 단독으로 파산시키지 않습니다. 토네이도 이후 통행료와 미니배틀 정산 부족은 해당 파산 규칙을 따릅니다.

자기 첫 굴림 전 12,000으로 채무 상환 가능. 상환해도 구조금 재사용 불가.

마지막 생존자는 즉시 승리. 10라운드 종료 시 현금 - 미상환 채무(12,000) 비교, 음수 가능.

동점은 도시 수 → 도시 단계 합 → 공동 승리.

11. 선택 성장 모드

시작 전 모두 동의한 경우만. 정상 출발 두 번째 통과 시 각성, 상시 능력 교체, 고유 횟수 회복 없음.

정상 출발 통과 시 3,000으로 장착 애장품 하나 강화 선택. 각 장착 게임당1회, 한 통과에1개.

강화는 남은 횟수+1. 처음 플레이는 이 선택 모드 없이 권장합니다.

12. 확인한 참고 자료와 적용 범위

유튜브 풍월량 '미니배틀 심리전의 달인 - 주사위의 신 하이라이트'

https://www.youtube.com/watch?v=mUWm_sSHgO8

실제 금·은 선택 화면과 방문 때 판돈 2배 안내를 확인했습니다.

유튜브 랩해도돼 '1등강탈+지원금수거... GAME OF DICE'

https://www.youtube.com/watch?v=1sf2gvtClWw

영상 자막에서 송아지 소유권 탈취와 통행료 상호작용을 보조 확인했습니다.

Joycity 개발자 인터뷰(인벤, 2015-10-16)

https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=144805

미니게임 동전 심리전, 송아지의 보유 도시 통행료 상승, 출발 통과 시 건물 성장의 역사적 설명.

Joycity 공식 진행 안내

https://joycity.oqupie.com/portals/369/articles/7922

주사위·스킬 순서와 세 번 연속 더블 시 감옥 참고.

역사적 버전 및 영상 사례를 참고했습니다. 최신 모바일 게임의 모든 맵·수치·스킬을 복제한 규칙이 아닙니다.

이 12절은 이전 참고 기록입니다. 미니배틀의 이전 1/2/4/8천 상한과 현금 한도는 v1.9의 7절로 대체되었습니다. 감옥과 송아지·통행료의 기존 수치는 유지합니다.

13. 이번 확인 출처와 적용 범위 · 2026-11-17

가. 원작 기본맵의 입구와 세 가지 황금 효과: Game of Dice Wikia, Fortune Road

https://game-of-dice.fandom.com/wiki/Fortune_Road

나. 블랙길 세 효과, 시작금 절반 복권, 한 개 주사위 등: 주사위의 신 설명 보존본

https://seore.org/raw/%EC%A3%BC%EC%82%AC%EC%9C%84%EC%9D%98%20%EC%8B%A0

다. 미니배틀 전원 참여와 배수: Game of Dice Wikia, Minibattle

https://game-of-dice.fandom.com/wiki/Minibattle

라. 개발진 인터뷰의 금·은 맞히기와 배수 설명(2015-10-16): 인벤

https://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=144805

원작 안내는 맵/시기에 따라 차이가 있습니다. 첨부한 초기 기본맵을 참고했으며 최신 앱 전체 규칙을 그대로 이식했다고 주장하지 않습니다.

특수칸의 이름·효과 구조는 위 자료에 기반합니다. 기부 대상의 구체적 추첨 순서, 공용 구조금/파산 정산, 기존 진입 추첨과 입장권 호환은 이 실물판의 적용 결정입니다.

실제 제작 전에는 기존 28칸 규칙 지도에 국세청(세금) 위치와 양 길의 진입/출구 화살표를 확정해야 합니다. 이번 목업은 해당 제작 도면을 대신하지 않습니다.