Order Please? (임시룰북)

|  |
| --- |
| 하나의 상점, 두 명의 상인 |

던전과 대도시 사이의 오래된 상점이 매물로 올라왔습니다. 어릴 때부터 친했던 가난한 두 상인은 이 기회를 놓칠 수 없어 자신들이 가진 재산을 합쳐 상점을 구입하였습니다. 공동명의의 상점이지만 매출은 각자의 수완에 따라 배분하기로 한 두 상인은 자수성가를 이루기 위해 용사와 모험가, 그리고 마물들에게도 물건을 팔기 시작합니다.

|  |
| --- |
| 목표 |

<Order Please?>는 용사와 모험가, 마물들에게 상품을 판매하여 승리점수를 경쟁하는 게임입니다. 잡화점에 찾아온 손님들을 관찰하여 당신에게 가장 이득이 될 수 있는 손님을 선별해 상대보다 먼저 상품을 전달하세요. 먼저 상품을 전달했다면 그 손님은 당신의 승리점수가 될 것입니다.

게임이 끝나면 각자 자신이 소유한 손님카드에 있는 승리점수를 계산 후, 비교해 더 높은 승리점수를 얻은 플레이어가 승리합니다.

|  |
| --- |
| 내용물 |

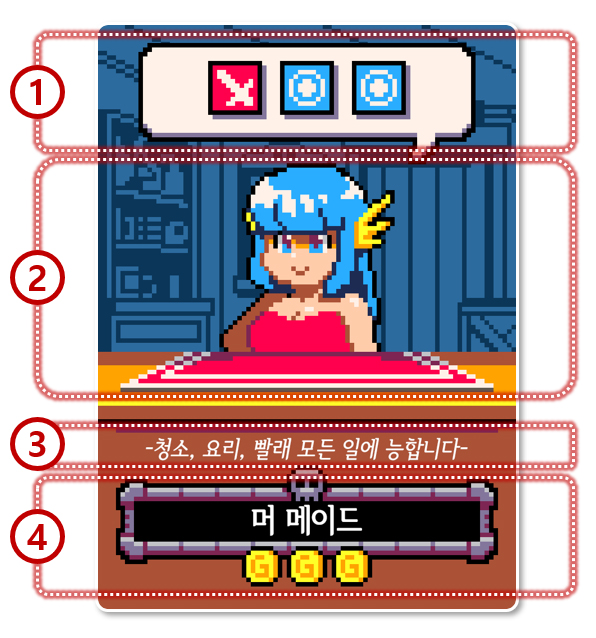
손님카드 30장  
사건카드 10장  
상인카드 5장  
상품카드 36장

* *무기카드 12장*
* *방어구카드 12장*
* *물약카드 12장*

|  |
| --- |
| 카드설명 |

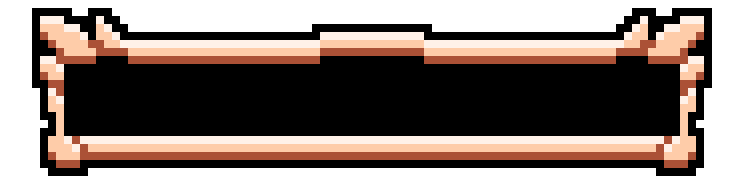
게임에 이용되는 카드에는 많은 정보가 함축되어 담겨 있습니다. 내용은 아래와 같습니다.

손님카드



1. 손님카드가 원하는 상품 목록입니다. 아이콘으로 표시되며 종류는 아래와 같습니다.
   1. 무기
      * 
      * 무기카드를 뜻합니다. 붉은색 배경의 칼로 표시됩니다.
   2. 방어구
      * 
      * 방어구카드를 뜻합니다. 푸른색 배경의 방패로 표시됩니다.
   3. 물약
      * 
      * 물약카드를 뜻합니다. 녹색 배경의 물약으로 표시됩니다.
   4. 아무거나
      * 
      * 가끔 손님들은 충동구매를 할 때가 있습니다. 무기, 방어구, 물약카드 중 당신이 원하는 것을 판매할 수 있습니다.
2. 손님의 이미지입니다. 게임 진행에 영향을 주지 않습니다.
3. 손님의 설정과 이야기입니다. 게임 진행에 영향을 주지 않습니다.
4. 손님카드의 세부정보를 보여줍니다. 속성과 이름, 점수를 보여주며 내용은 아래와 같습니다.
   1. 속성

손님카드는 4개의 속성으로 구분됩니다. 속성은 게임을 마치고 점수계산 시, 추가 승리점수에 영향을 주는 요소입니다.

* + - 
    - 고위 마족 속성을 나타내는 테두리입니다. 마물 중에서도 유명한 마물만 이 테두리로 표시됩니다.
    - 
    - VIP를 나타내는 테두리입니다. 세계관 내에서 중요한 인물을 뜻합니다.
    - 
    - 용사를 나타내는 테두리입니다. 잡화점의 주요 단골 고객입니다.
    - 
    - 무속성을 나타내는 테두리입니다.
  1. 이름
     + 손님의 이름입니다.
  2. 점수
     + 해당 손님카드의 가치를 나타냅니다. 금화로 표현되며 게임이 끝난 후 승리점수 계산에 이용됩니다.

사건카드 (작성 중)

상인카드 (작성 중)

상품카드 (작성 중)

|  |
| --- |
| 준비 |

게임 시작 전, 아래와 같이 게임을 준비합니다.

1. 두 플레이어가 마주앉습니다.
2. 두 플레이어 사이에 5개의 [손님덱]을 배치합니다.
   1. 손님덱 구성 방법
      1. 손님카드 30장을 보이지 않게 뒤집은 상태로 잘 섞어 하나의 뭉치로 만듭니다.
      2. 사건카드 10장을 보이지 않게 뒤집은 상태로 잘 섞어 하나의 뭉치로 만듭니다.
      3. 손님카드 뭉치에서 두 장을 뽑아 뒷면으로 바닥에 놓습니다.
      4. 사건카드 뭉치에서 한 장을 뽑아 이전에 내려놓은 두 장의 손님카드 위에 뒷면으로 내려놓습니다.
      5. 다시 손님카드 뭉치에서 위에서 두 장을 뽑아 이전에 내려놓은 사건카드 위에 뒷면으로 내려놓습니다.
      6. 다시 사건카드 뭉치에서 한 장을 뽑아 이전에 내려놓은 손님카드 위에 뒷면으로 내려놓습니다.
      7. 마지막으로 손님카드 뭉치에서 두 장을 뽑아 이전에 내려놓은 사건카드 위에 뒷면으로 내려놓습니다.
      8. 이렇게 손님카드 6장, 사건카드 2장이 2장-1장으로 반복하여 쌓인 덱을 [손님덱]으로 정의합니다.
      9. 3번부터 반복하며 5개의 [손님덱]을 제작합니다.
3. 무기카드, 방어구카드, 물약카드를 모두 모아 뒤집은 상태로 잘 섞어 하나의 뭉치로 만듭니다. 이 카드뭉치를 [상품카드 뭉치]로 정의합니다. 상품카드 뭉치는 손님덱의 가장 오른쪽에 배치합니다.
4. 두 플레이어는 상품카드 뭉치의 위에서부터 5장씩 뽑아 자신의 손에 넣습니다.
5. 가장 최근에 온/오프라인에서 무엇이든 구매했던 플레이어부터 게임을 시작합니다.

|  |
| --- |
| 진행 |

게임은 두 플레이어가 번갈아가며 자신의 **차례**를 진행하며 이루어집니다. 한 번의 **차례**는 아래 순서로 진행됩니다.

1. 상품등록
2. 주문확인
3. 상품판매
4. 사건
5. 상품매입
6. 차례종료

상품등록

상품등록 단계는 손에 들고 있는 상품카드를 손님에게 전달하는 단계로 아래와 같은 조건으로 상품카드를 전달할 수 있습니다.

* 동일한 상품카드만 내려놓을 수 있음
* 동일한 상품카드라면 손에서 원하는 만큼 내려놓을 수 있음
* 손님이 원하지 않는 상품카드는 그 손님에게 내려놓을 수 없음

플레이어와 손님카드 사이의 빈 공간을 ‘판매대’로 정의합니다. 플레이어는 손에 들고 있는 상품카드를 자신과 손님카드 사이의 판매대에 놓음으로써 상품등록을 진행할 수 있습니다. 다른 플레이어의 인지를 위해서 상품카드를 놓을 때 손님카드와 열을 맞춰서 배치를 부탁드립니다.

주문확인

상품등록 단계를 모두 마쳤다면 현재 테이블에 놓인 카드들을 보며 ‘원하는 상품을 모두 얻은 손님’이 있는지 확인합니다. 손님의 상품획득 룰은 아래와 같습니다.

* 손님카드의 위/아래에 있는 상품을 합산해서 계산하지 않습니다. 예를 들어 무기카드 3장을 원하는 손님의 위에 무기카드가 2장, 아래에 무기카드가 1장 있어도 손님은 자신의 주문을 만족한 상태가 아닙니다.
* 손님이 원하는 상품을 먼저 배치하여 만족시킨 플레이어가 그 손님의 주문을 완료한 것으로 정의합니다.

위 조건에 해당하는 손님이 있다면 상품판매 단계를 진행합니다. 그렇지 않은 경우 차례종료 단계로 넘어갑니다.

상품판매

원하는 상품을 얻은 손님카드는 그 상품을 판매한 플레이어가 소유하게 됩니다. 이 행동은 아래와 같은 순서로 진행됩니다.

1. 해당 손님에게 상품 판매 조건을 만족했다는 것을 상대 플레이어에게 알립니다.
2. 당신이 해당 손님에게 배치했던 상품카드를 모두 뒤집어 ‘버림카드 뭉치’에 놓습니다.
3. 해당 손님카드를 가져가 당신의 앞에 앞면으로 놓습니다.

사건

상품판매 단계가 끝나고 그 손님덱에 카드가 남아 있다면 사건 단계를 진행합니다. 사건 단계는 다음카드의 종류에 따라 아래와 같이 진행합니다.

1. 다음 카드가 손님카드인 경우
   1. 손님카드를 뒤집어 모두가 볼 수 있도록 합니다.
   2. 그 손님 카드가 원하는 상품 목록을 확인 후, 그 손님의 판매대에 원하지 않는 상품카드가 배치되어 있다면 상품카드의 주인은 그 카드들을 자신의 손으로 가져갑니다.
      1. 예시
         1. 무기카드 2장이 배치되어 있던 판매대에 무기카드를 1장만 원하는 손님이 공개되면 무기카드 2장을 배치했던 플레이어는 한 장을 자신의 손으로 다시 가져간다.
         2. 무기카드 2장이 배치되어 있던 판매대에 무기카드를 원하지 않는 손님이 공개되면 무기카드 2장을 배치했던 플레이어는 두 장을 모두 자신의 손으로 다시 가져간다.
         3. 무기카드 2장이 배치되어 있던 판매대에 무기카드는 원하지 않지만 ‘아무거나’를 1장 원하는 손님이 공개되면 무기카드 2장을 배치했던 플레이어는 두 장을 모두 자신의 손으로 가져가거나, 한 장만 가져갈 수 있다.
         4. 무기카드 2장이 배치되어 있던 판매대에 무기카드는 원하지 않지만 ‘아무거나’를 2장 이상 원하는 손님이 공개되면 무기카드를 2장 배치했던 플레이어는 두 장 모두 자신의 손으로 가져가거나, 한 장을 판매대에 남기고 다른 한 장만 가져가거나, 두 장 모두 판매대에 유지시킬 수 있다.
2. 다음 카드가 사건카드인 경우
   1. 사건카드를 뒤집어 모두가 볼 수 있도록 합니다.
   2. 사건카드에 쓰인 내용을 확인 후, 내용에 따라 사건을 진행합니다.
   3. 이번 차례에 사건카드를 두 장 이상 공개해야 하는 경우, 모든 사건을 동시에 진행하지 않고 한 장씩 공개하며 사건을 진행합니다.
   4. 사건 진행이 끝나면 그 사건카드를 버림카드 뭉치 옆에 앞면이 보이도록 놓습니다.
   5. 그 사건카드가 있던 손님덱의 가장 위 카드가 손님카드임을 확인하고 위의 ‘다음 카드가 손님카드인 경우’ 절차에 따라 진행합니다.

상품매입

상품매입 단계는 손에 들고 있는 상품카드를 보충하는 단계로 아래와 같은 조건일 때만 단계를 진행합니다.

* 손에 들고 있는 카드가 5장 미만인 경우

위 조건을 만족했다면, 상품카드 뭉치에서 자신의 손에 든 카드가 5장이 될 때까지 카드를 뽑습니다.

차례종료

위 단계들을 진행함에 있어 오류나 실수한 부분이 있었는지 확인 후, 자신의 차례를 종료합니다.

|  |
| --- |
| 게임종료 |

5개의 손님덱 중 한 곳의 카드가 모두 사용되면, 그 다음 차례 플레이어까지 차례를 진행 후 게임을 종료합니다. 플레이어는 각자 가진 손님카드와 사건카드의 승리점수를 계산하여 비교하고, 승리점수가 높은 플레이어가 게임에서 승리합니다. 점수계산 규칙은 아래와 같습니다.

* 기본점수
  + 보유한 손님카드들의 하단에 그려져 있는 금화의 수를 셉니다. 이 금화의 수를 ‘기본점수’로 정의합니다.
* 추가점수
  + 아래 규칙에 따라 추가점수를 계산합니다
    - 속성에 따른 추가점수
      * 무속성을 제외한 같은 속성을 가진 손님카드를 n장 모은 경우 추가점수를 부여합니다. 아래 규칙은 중첩되지 않습니다.
        + 같은 속성이 2장 > 추가점수 1점
        + 같은 속성이 3장 > 추가점수 2점
        + 같은 속성이 4장 > 추가점수 3점
        + 같은 속성이 5장 > 추가점수 4점
    - 사건카드에 따른 추가점수
      * 일부 사건카드는 발생 시점에 플레이어가 소유권을 가지게 됩니다. 이런 사건카드를 가지고 있는 경우 해당 사건카드의 내용에 따라 추가점수를 부여합니다.
    - 상인 특성에 따른 추가점수
      * (추가 예정)
* 승리점수
  + 기본점수와 추가점수를 합친 수치가 자신의 승리점수입니다.