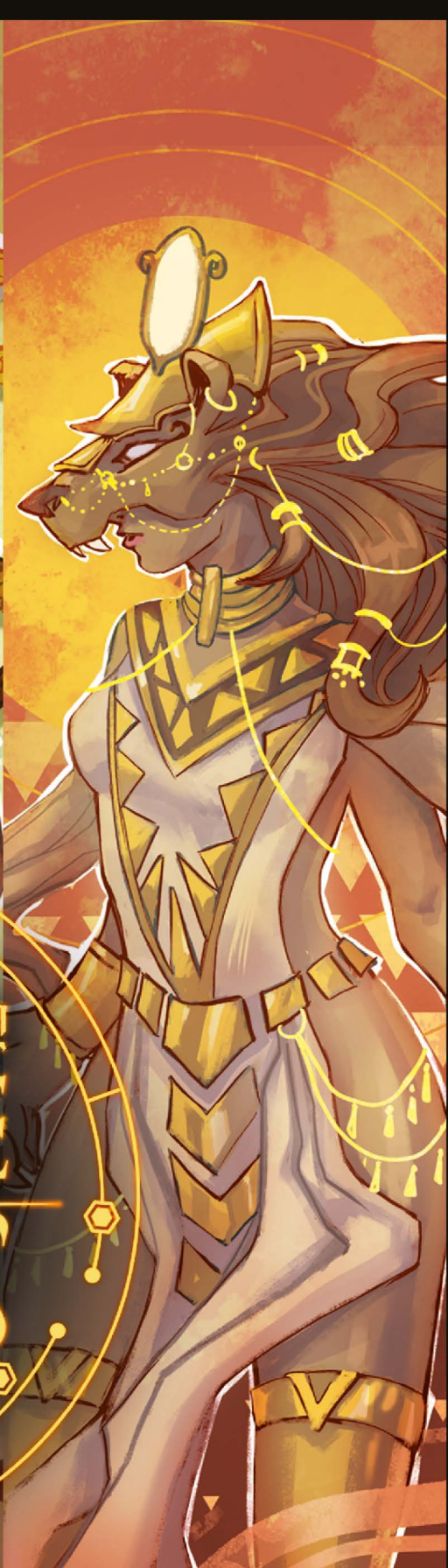
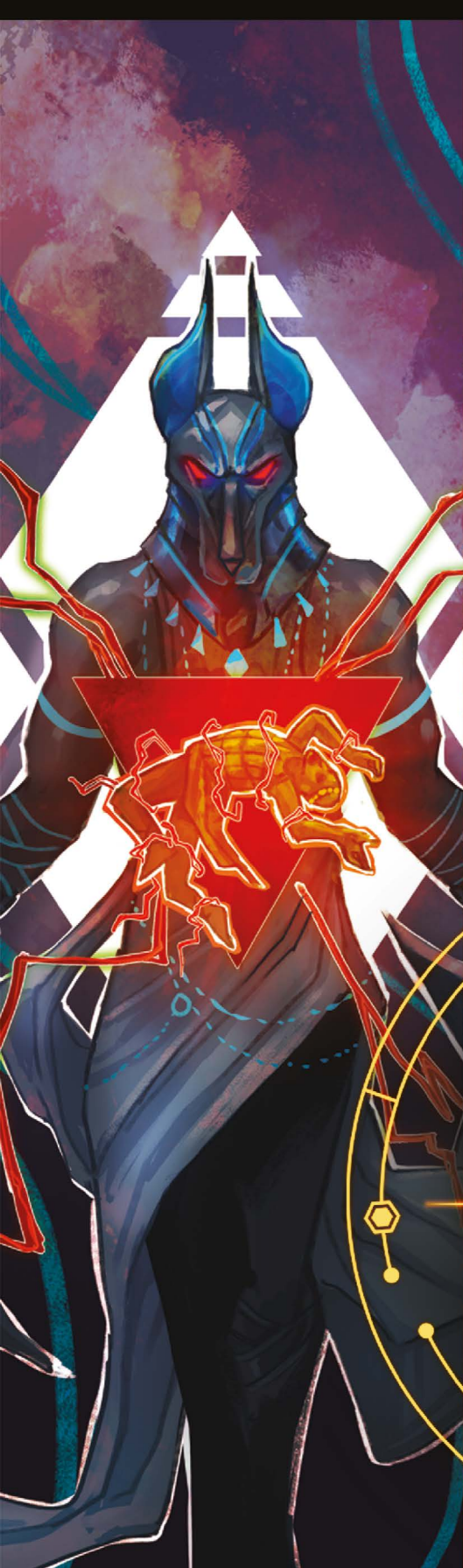




선라이즈 선셋
SUNRISE
SUNSET

나이	인원	시간
14+	2	10-30

신화에 따르면, 모든 일출과 일몰은 호루스와 세트 사이의 영원한 전쟁으로 인한 것입니다. 이 끝없는 사투에서 혼돈과 암흑의 신 세트가 호루스에게 승리하면 세상에는 어두운 밤이 찾아옵니다. 하지만 그 무한히 반복되는 복수의 순환 속에서 천공의 신 호루스가 승리하면 새로운 새벽이 밝아오며, 태초부터 이어진 낮과 밤의 순환이 계속됩니다.

이 게임에서는 호루스와 세트가 3곳의 지역에서 대립합니다. 산 자들의 세상 데슈레트, 죽은 자들의 땅 두아트, 그리고 하늘을 가로지르는 태양의 배가 그 전장이 됩니다.

게임 개요

선라이즈 섀넌은 2명의 플레이어가 지역 3곳을 점령하기 위해 경쟁하는 카드 게임입니다.

플레이어는 차례마다 카드를 1장씩 배치하며, 1라운드 동안 각자 카드 6장을 배치합니다.

배치가 끝나면 지역마다 전투력을 비교하고, 더 높은 전투력을 가진 플레이어가 지역을 점령하게 됩니다.

상대에게 먼저 피해를 3번 입힌 플레이어가 승리합니다.

게임 구성물

- 1 지역 카드 3장 (데슈레트, 태양의 배, 두아트)

신 카드 15장

- 2 일반 신 카드 13장
- 3 고유 신 카드 2장 (호루스, 세트)
- 4 피해 토큰 4개



게임 준비

- 1 세트와 호루스 카드를 섞어 각 플레이어에게 무작위로 한 장씩 나눠줍니다.
- 2 지역 카드 3장을 아래 그림처럼 테이블 중앙에 호루스의 태양 아이콘이 보이도록 배치합니다. 지역 카드의 아이콘은 시작 플레이어를 나타냅니다. 따라서 1번째 라운드에서는 호루스를 가진 플레이어부터 시작합니다.
- 3 피해 토큰은 테이블 한쪽에 모아둡니다.
- 4 일반 신 카드도 잘 섞어 테이블 한쪽에 모아둡니다.



지역 카드

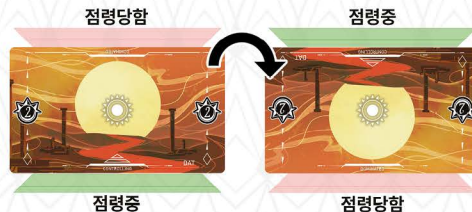
게임 중 플레이어는 지역을 점령하기 위해 카드를 사용합니다.

중앙에 배치된 지역 카드의 방향으로, 누가 지역을 점령했는지 알 수 있습니다.

게임을 시작할 때는 아무도 지역을 점령하지 않았으므로, 지역 카드를 세로로 배치해 중립 상태를 표시합니다.

각 지역의 전투에서 승리한 플레이어가 해당 지역을 점령합니다. 플레이어가 지역을 점령하면 지역 카드를 가로로 배치해, 누가 지역을 점령했는지 표시해 줍니다. 한 번 점령당한 지역은 다시는 중립 상태로 돌아가지 않습니다.

자세한 사항은 “지역의 승자 결정하기”를 참고하십시오.



지역 카드 중앙에는 호루스나 세트 카드에 표기된 대로 태양 또는 달 아이콘이 있습니다. 이는 시작 플레이어가 누구인지 나타냅니다. 게임 준비 시 모든 지역 카드를 태양 아이콘이 보이도록 배치합니다.

신 카드

- 1 전투력: 전투력은 카드가 전투에서 얼마나 강한지 표시한 것입니다. ⚔의 값은, 카드가 배치된 지역 카드의 숫자에, 해당 지역에 있는 모든 신들의 전투 능력을 적용한 후의 값입니다. (전투 능력은 아래 참고)



- 2 능력: 게임에는 2가지 능력이 있습니다.

배치 능력: 카드를 지역에 배치할 때 즉시 적용합니다.

전투 능력: “지역의 승자 결정하기” 단계에서 적용합니다.

- 3 은신 능력: 이 아이콘을 가진 카드는 은신 능력을 갖고 있습니다. 은신 능력을 가진 카드는 배치할 때, 뒷면으로 배치합니다.

진행 순서

각 라운드는 4단계로 구성됩니다.

1. 신 카드 뽑기
2. 신 카드 배치하기
3. 지역의 승자 결정하기
4. 라운드 종료

신 카드 뽑기

각 플레이어는 신 카드를 뒷면으로 5장씩 나눠 가지고, 나머지 3장은 테이블 한쪽에 더미로 놓습니다.

각자 자기 카드를 확인합니다. 시작 플레이어부터 순서대로, 원한다면 자신의 카드 1장을 앞면으로 버리고 더미에서 새로운 카드를 뽑을 수 있습니다.

그다음, 각 플레이어는 자신의 고유 신 카드 (호루스 또는 세트)를 가져옵니다. 이렇게 해서 이번 라운드에 사용할 6장의 손 패가 완성됩니다.

참고: 첫 번째 라운드에서만 호루스 카드를 가진 플레이어는, 카드를 버릴 때 앞면 대신 뒷면으로 버릴 수 있습니다. 이후 라운드에서는 항상 앞면으로 버려야만 합니다.



신 카드 배치하기

시작 플레이어부터 번갈아 가며 카드를 한 장씩 배치합니다. 서로 손에 든 카드를 모두 배치할 때까지 차례를 가집니다. 카드는 다음 순서대로 배치합니다.

1. 지역 3곳 중 원하는 지역에 카드를 자신의 쪽으로 배치합니다. 은신 능력이 있다면 뒷면으로, 없다면 앞면으로 배치합니다.
2. 플레이어마다 한 지역에 최대 2장까지 배치할 수 있습니다. 어떤 경우에도 2장보다 더 많이 배치할 수는 없습니다.
3. 배치한 카드에 배치 능력이 있다면 즉시 적용합니다. 배치 능력은 적절한 대상이 있는 경우 능력을 반드시 적용해야 합니다. 배치 능력의 대상은 어느 플레이어의 카드라도 될 수 있습니다.

지역의 승자 결정하기

양쪽 플레이어가 손에 든 카드를 모두 배치했다면, 각 지역에서 승자와 패자를 결정합니다.

항상 지역 카드에 표시된 전투력(전투 능력을 적용하기 전)이 가장 낮은 지역부터 높은 지역 순으로 승자를 결정합니다.

즉, 항상 데슈레트, 태양의 배, 두아트 순서로 진행합니다. 언제든 플레이어가 3 이상의 피해를 받으면, 게임은 즉시 종료됩니다. 아래 순서에 따라 각 지역의 승자를 결정합니다.

1. 뒷면으로 남아있는 모든 은신 카드를 앞면으로 뒤집습니다.
2. 지역에 배치된 모든 신 카드의 전투 능력을 적용합니다. 특정 카드의 능력만 선택적으로 적용할 수는 없으며, 반드시 모든 카드의 능력을 적용해야 합니다. 전투 능력은 카드를 배치한 지역에만 적용됩니다.

3. 각 플레이어는 지역에 배치한 카드의 전투력을 모두 더합니다. 의 값은, 카드가 배치된 지역 카드의 숫자에, 해당 지역에 있는 모든 신들의 전투 능력을 적용한 후의 값입니다. 의 수치가 음수가 될 수도 있으며, 이에 따라 신 카드의 전투력이 0 이하가 될 수도 있습니다.

신 카드에 이 없다면, 카드에 표기된 수치가 전투력입니다.

4. 전투력의 총합이 더 높은 플레이어가 지역에서 승리합니다.

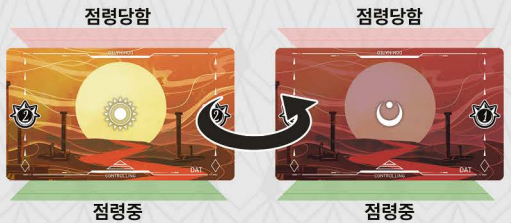
승자가 이미 해당 지역을 점령하고 있었다면, 즉시 패자에게 1의 피해를 줍니다. 패자는 피해 토큰을 하나 가져옵니다.

승자가 지역을 점령하고 있지 않았었다면, 그 지역을 점령합니다. "점령 중"이 승자 쪽, "점령당함"이 패자 쪽에 있도록 지역 카드를 회전시켜, 누가 그 지역을 점령하고 있는지 표시합니다.

양쪽 플레이어의 전투력 총합이 같다면 아무 일도 일어나지 않습니다. 지역 카드의 방향은 그대로 유지합니다. "점수 계산 예시"는 뒷면을 참고하십시오.

라운드 종료

라운드가 끝나면 모든 지역 카드를 짧은 면 쪽으로 뒤집어, 현재 방향을 유지한 채 누가 지역을 점령하고 있는지 표시합니다.



내려놓은 카드 중 호루스와 세트는 소유자의 손으로 돌아가고, 나머지 신카드는 제거합니다. 호루스나 세트가 능력으로 버려진 경우에도 소유자의 손으로 돌아옵니다.

아직 게임이 종료되지 않았다면, 모든 일반 신 카드를 잘 섞고 새로운 라운드를 시작합니다.

게임 종료

상대에게 먼저 3 이상의 피해를 주면 즉시 게임에서 승리합니다. 이는 승자를 결정해야 할 지역이 남은 경우에도 마찬가지입니다. 항상 지역 카드에 표시된 전투력(전투 능력을 적용하기 전)이 가장 낮은 지역부터 승자를 결정한다는 것을 명심하십시오.

빠른 게임

게임을 시작할 때, 서로 합의하여 승리 조건을 피해 1 또는 2로 바꿀 수 있습니다.

게임을 만든 사람들

게임 디자이너: Tomoki Motohashi
그림: Esther Sanz
그래픽 디자인: Jesús Fuentes
편집: Jesús Fuentes
규칙서: Diana Emi Motohashi, Jesús Fuentes
한국어판 제작: DiceTree Games

© 2025 Perro Loko Games. Calle Feria 42, 1º. 41003 SEVILLA

카드 목록

모든 능력은 아래의 규칙에 따라 적용됩니다.

배치 능력은 신 카드를 배치한 차례에만 적용할 수 있습니다. 배치 능력을 사용한 카드가 버려지더라도, 이미 적용된 능력을 되돌리지는 않습니다.

적절한 대상이 있다면 반드시 능력을 적용해야 합니다. 신 카드의 능력은 상대가 배치한 신 카드뿐만 아니라 자신이 배치한 신 카드에도 적용할 수도 있습니다.

적절한 대상이 없어도 신 카드를 배치할 수는 있지만, 이 경우 능력은 적용할 수 없습니다.

전투력 계산 예시

1번째 지역

지역 전투력: 2-2=0 (사자의 서 능력)

호루스 플레이어: 5+2=7

세트 플레이어: 3+4=7

결과: 무승부, 지역 카드는 같은 방향으로 유지합니다. 바스테트의 능력은 적용되지 않았습니다.

2번째 지역

지역 수치: 3 (변화 없음)

호루스 플레이어: 7+1=8

세트 플레이어: 5+4=9

결과: 세트 플레이어가 승리합니다. 오시리스의 능력은 아누비스에 의해 무효가 되었기 때문에 적용되지 않았습니다. 지역 카드를 회전시켜 세트 플레이어가 점령중임을 표시합니다.

3번째 지역

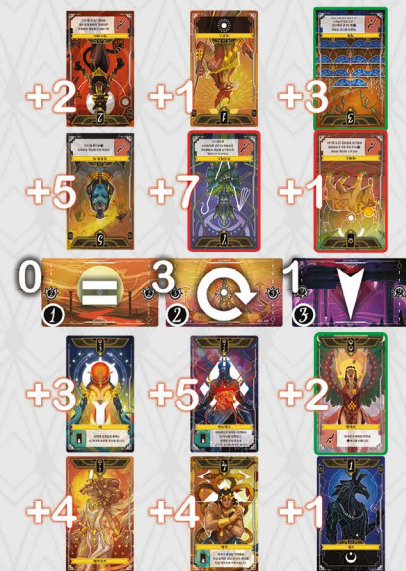
지역 수치: 6 ➤ 0+1=1 (역병의 능력이 먼저 적용한 다음, 마아트 능력 적용합니다)

호루스 플레이어: 1+3=4 (아피스의 능력은 적용되지 못했습니다)

세트 플레이어: 2+1=3

결과: 호루스 플레이어가 승리합니다.

세트 플레이어는 1의 피해를 받습니다.



은신 능력이 없는 신



아누비스: 아누비스가 배치된 지역에서 신 하나를 선택하고, 선택한 신의 은신과 전투 능력을 무효로 합니다.



아피스: 아피스가 배치된 지역의 은신이 6 이상 또는 0 이하라면 아피스의 전투력은 15가 됩니다.



아포피스: 아포피스가 배치된 지역에서 패배하면 추가로 피해를 1개 더 받습니다.



헤카: 헤카가 배치된 지역에서 은신 능력이 있는 신 카드 하나를 다른 지역으로 이동 시킵니다.



이시스: 이시스가 배치된 지역에서 은신 능력이 없는 신 하나를 버립니다. 버려진 신 카드의 소유자는 즉시 덤미에서 카드를 1장 뽑고, 그 카드를 같은 지역에 배치합니다.



마아트: 마아트가 배치된 지역의 은신에 1을 더합니다.



오시리스: 무승부가 아니라면, 오시리스가 배치된 지역에서는 전투력이 더 낮은 플레이어가 승리합니다.



역병: 역병이 배치된 지역의 은신을 0으로 바꿉니다. (모든 전투 능력에서 이 능력을 가장 먼저 적용)



라: 지역에 상관없이 원하는 신 하나의 은신을 무효로 합니다.



테프누트: 테프누트는 능력이 없습니다.

은신 능력을 가진 신



바스테트: 바스테트가 배치된 지역에서 승리하면, 상대에게 추가로 피해를 1개 더 줍니다.



일식: 일식이 배치된 지역에서 상대와의 전투력 차이가 4 이상이면 무승부가 됩니다. 이 카드의 능력은 오시리스보다 먼저 적용됩니다.



사자의 서: 사자의 서가 배치된 지역에서 은신에 2를 뺍니다.



1 세트와 호루스: 능력이 없습니다.

해설: 은신 능력이 무효가 된 카드는 앞면으로 뒤집습니다. 앞면으로 뒤집힌 카드는 은신 능력이 없는 것으로 취급합니다. 대상 카드를 180도 회전시켜 전투 능력 또한 비활성화 되었음을 표시합니다. 은신이나 전투 능력이 없는 카드도 아누비스 능력의 대상이 될 수 있습니다.

해설: 이 능력은 **역병**, **이시스**, **사자의 서**의 능력이 모두 적용된 이후의 은신을 기준으로 하여 적용합니다.

해설: 아포피스의 소유자가 아포피스를 배치한 지역에서 패배했다면, 누가 지역을 점령했든 상관없이 아포피스의 능력에 의해 피해를 1개 받습니다. 즉, 상대 플레이어가 점령하는 지역에서 패배했다면 총 2의 피해를 받게 됩니다.

해설: 앞면으로 뒤집혀 은신 능력이 무효화된 카드는 헤카의 능력 대상이 되지 않습니다. 이미 카드 2장이 배치된 지역으로는 카드를 이동시킬 수 없습니다.

해설: 새로 배치한 카드의 배치 능력은 일반적인 방식으로 즉시 적용하지만, 해당 플레이어가 차례를 가진 것은 아닙니다. 새로운 카드가 은신 카드라면 일반적인 방식으로 뒷면으로 내려놓습니다. 앞면으로 뒤집혀 은신 능력을 잃은 신 또는 이시스 자신도 능력의 대상으로 선택할 수 있습니다.

해설: 같은 지역에 **역병**이 있는 경우, **마아트**보다 **역병**의 능력을 먼저 적용합니다.

해설: 일식의 능력 또는 일반적인 방식으로 무승부가 일어났다면, 오시리스의 능력을 무시합니다.

해설: 이 카드의 능력은 **마아트**, **사자의 서**보다 먼저 적용됩니다.

해설: 대상 신 카드를 앞면으로 뒤집어 은신이 무효가 되었음을 표시합니다. 이 신은 남은 라운드 동안 은신이 없는 신으로 취급합니다.

해설: 바스테트를 배치한 플레이어는 바스테트가 있는 지역에서 승리하면 누가 그 지역을 점령하고 있었는지에 상관없이 상대에게 1의 피해를 줍니다. 즉, 자신이 점령하는 지역에서 승리했다면 총 2의 피해를 주게 됩니다.

해설: 전투력 차이가 4 이상이면, 일식을 배치한 플레이어의 전투력이 더 높은 경우에도 무승부가 됩니다.

해설: 같은 지역에 **역병**이 있는 경우, 이 카드보다 **역병**의 능력을 먼저 적용합니다.

해설: 이 카드가 **이시스**의 능력으로 버려져도 라운드가 끝나면 소유자에게 돌아옵니다.