



위너스 서클 설명서

Reiner Knizia

지난 백 년간 기념비적인 기록을 달성한 경주마들이 경기장 한 곳에 모였습니다. 여기에서의 경주로, 역대 최고의 경주마는 누구인지를 결정할 것입니다. 각 시대를 대표하는 경주마들이 출발선에 선 순간, 경마 팬들은 자기가 좋아하는 말이 유례없는 영예를 쟁취하도록 기수와 말을 응원할 것입니다. 경마 팬들은 어떤 보상을 얻을 수 있을까요? 거액의 배당금은 말할 것도 없고, 우승마를 맞췄다는 환희를 맛보게 될 것입니다.

게임 목표

위너스 서클은 세 번의 경주로 이루어집니다. 플레이어들은 경주마다 7마리의 경주마에 돈을 걸어서, 자신이 응원하는 말에 박차를 가하고, 다른 말의 기수의 주의를 흐트러뜨립니다. 세 번의 경주가 끝나고, 배당금을 가장 많이 획득한 사람이 게임에서 승리합니다.

게임 구성물

● 게임 보드 1개

경주 트랙과 배당표, 7군데의 베팅 구역이 있습니다.

● 말 피규어 7개



● 플레이어 표시 타일 6개 (플레이어 표시용)



● 베팅 칩 24개

(색깔당 4개씩: 0, 1, 1, 2)



● 페이스 칩 1개



● 말 카드 28장



● 로얄 터프 카드 21장 (변형 규칙에서만 사용합니다.)



● 동전 50개



● 주사위 1개

(말 머리 3면, 기수 모자 1면, 안장 1면, 편자 1면)



게임 준비



1



100



3



1 테이블 가운데에 게임 보드를 펼쳐 놓고, 그 옆에 말 7개와 주사위, 페이스 칩, 동전을 놓습니다.

2 말 카드 28장을 잘 섞어서, 앞면이 보이지 않도록 카드 터미를 만들어 놓습니다.

3 각자 색깔을 하나 선택하고, 해당하는 색깔의 플레이어 표시 카드를 자기 앞에 놓습니다. 자기 색깔의 베팅 칩 중에서 1, 1, 2만 가져옵니다.

사용하지 않는 색깔의 카드와 베팅 칩은 박스에 치워 놓습니다.

참고: 베팅 칩 중 0은 변형 규칙에서 사용합니다. 설명서 마지막의 변형 규칙을 참고하세요.

게임 방법

경주는 아래의 네 단계로 이루어지며, 총 세 번의 경주를 하게 됩니다.

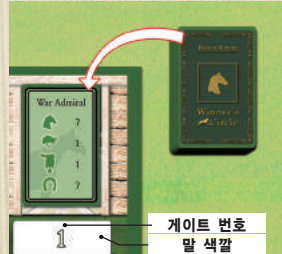
1. 경주 준비

어떤 말이 어느 게이트에서 출발하는지 확인합니다.

경주 트랙의 18번 칸에 페이스 칩을 놓습니다.

7마리 말의 시작 지점을 다음의 방법으로 정합니다:

말 카드 더미에서 맨 위의 카드를 한 장 펼쳐서, 제일 오른쪽 1번 게이트에 놓습니다. 그런 다음, 해당 게이트 색깔의 말을 회색 출발선 바로 뒤인 36번 칸에 놓습니다. 다음 말 카드를 2번 게이트에 놓고, 2번 색깔의 말을 35번 칸에 놓습니다. 이런 식으로 36~30번 칸에 7개의 말을 하나씩 놓습니다.



참고: 경주마의 특성을 고려한 세팅으로 게임을 즐기려면, 설명서 마지막의 로얄 터프 규칙을 참고하세요.

2. 베팅

말들의 능력치를 참고하여, 원하는 말에 베팅합니다.

첫 번째 경주는 베팅을 시작하는 사람을 임의로 정합니다. 베팅을 시작하는 사람부터 7곳의 베팅 구역 중 한 곳에, 그림과 같이 숫자가 보이도록 베팅 칩을 놓습니다. 베팅의 의미는 베팅한 말이 이번 경주에서 3위 안에 들어온다고 예측하는 것입니다. 시작한 사람의 시계 방향 순서로 베팅 칩을 놓습니다. 이런 방식으로 각자 3번씩 돌아가며 베팅 칩을 놓습니다.

주의: 자신의 베팅 칩을 한 곳에 여러 개 놓을 수 없습니다. 따라서, 각자 3마리의 말에 베팅을 하게 됩니다.

이미 다른 사람이 베팅한 곳에도 자신의 베팅 칩을 놓을 수 있습니다.

두 번째와 세 번째 경주를 할 때는 돈이 가장 많은 사람이 베팅을 시작합니다. 돈이 가장 많은 사람이 여럿이면 그 사람들 중에서 임의로 뽑습니다.

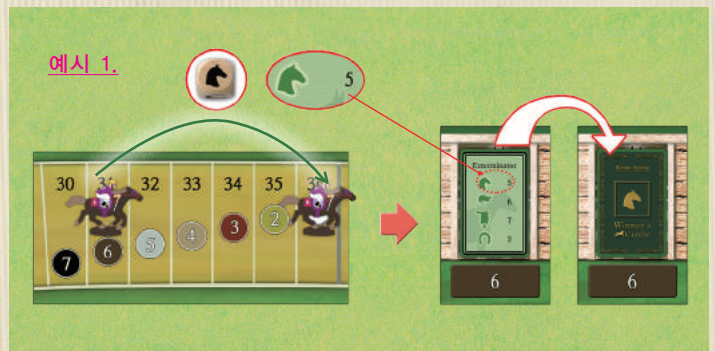


3. 경주 진행

주사위를 굴려서 원하는 말을 움직입니다.

이번 경주의 베팅을 시작한 사람부터 주사위를 굴립니다. 원하는 말 하나를 선택해서 그 말 카드에 표시된 4개의 그림 중, 주사위 결과에 해당하는 그림의 숫자만큼 말을 전진시킵니다. (카드가 놓인 게이트의 색깔과 움직이는 말의 색깔은 항상 같습니다.) 그런 다음, 이동을 했다는 표시로 해당 말 카드를 뒤집습니다. 이 말은 다른 말들이 이동하기 전까지 다시 이동할 수 없습니다. (예시 1을 참고하세요.)

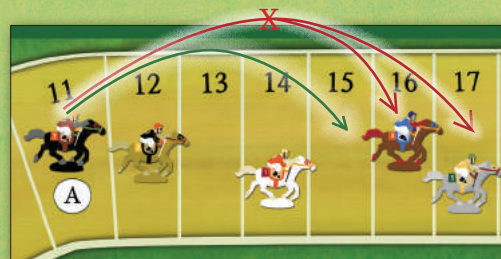
같은 방식으로 시계 방향 순서로 차례를 진행합니다. 주사위를 굴리고, 말 카드가 앞면으로 놓인 말 중 하나를 주사위 결과에 따라 이동한 후, 말 카드를 뒤집습니다. 모든 말이 한 번씩 이동하면, 말 카드를 모두 다시 앞면으로 돌려 놓습니다.



자신의 차례에는 반드시 이동시킬 말을 하나 골라야 합니다. 카드가 앞면인 말 중에서 골라야 하며, 차례를 패스할 수는 없습니다. 그러나, 경주 트랙의 한 칸에는 한 마리만 있을 수 있습니다. 이동을 마친 칸에 다른 말이 이미 있었다면 방금 움직인 말을 한 칸 뒤로 후퇴시킵니다. 그 칸에도 이미 다른 말이 있다면, 다시 한 칸 후퇴시킵니다. (예시 2를 참고하세요.)

어떤 말의 앞쪽 칸에 모두 다른 말이 있어서, 그 말을 이동시켜도 제자리에서 움직이지 못하는 경우가 있습니다. 이 경우에도 해당 말을 이동시킬 말로 선택할 수 있으며, 정상적으로 전진했을 때와 마찬가지로 말 카드를 뒤집습니다.

예시 2.



A말이 6칸을 전진합니다. 이동하는 말은 이미 말이 놓인 칸에서 멈출 수 없습니다. 16번과 17번 칸에는 다른 말이 있기 때문에, 결과적으로 A말은 4칸만 전진한 채 15번 칸에서 멈춰야 합니다.

처음으로 18번 칸에 도착하거나 그 칸을 지나친 말은 베팅당 배당금이 100 오릅니다. 표시를 위해 페이스 칩을 해당 말의 베팅 칸에 놓습니다.

어떤 말이 결승점을 통과하면, 그 즉시 해당 말 카드를 제거합니다. 결승점을 처음으로 통과한 말(Win)을 배당표 옆에 있는 **1** 칸에 놓습니다. 두 번째(Place)와 세 번째(Show)로 결승점을 통과한 말도 각각 **2** 칸과 **3** 칸에 놓습니다. 3등 말이 결승점을 통과하면 경주가 끝납니다. 이 때, 꼴찌인 말을 배당표 옆의 **7** 칸에 놓습니다. 이제, 배당금을 나눌 차례입니다!

* 경마에서 1등 말을 Win, 2등은 Place, 3등은 Show라고 합니다.

4. 배당금 지급

좋은 성적을 거둔 말에게 베팅한 사람들은 상금에 환호하고, 그렇지 못한 사람들은 마권을 찢으며 안타까워 합니다.

게임 보드의 배당표에는 얼마의 상금을 얻는지 표시가 되어 있습니다. 우선, 1, 2, 3등 말에 걸린 베팅 칩에 표시된 숫자를 각각 더합니다. **1** 짜리 칩당 1베팅, **2** 짜리 칩은 2베팅으로 셉니다. 배당표의 가로줄에서 말의 등수(Win, Place, Show)를 확인하고, 세로줄에서 해당 말에 걸린 베팅 칩 숫자의 합을 확인합니다. 그렇게 확인한 칸의 금액이 그 말의 베팅당 받는 상금입니다. **1** 짜리 칩을 놓은 사람은 그 말의 상금 칸 금액을 받고, **2** 짜리 칩을 놓은 사람은 두 배의 금액을 받습니다.

페이스 칩을 획득한 말이 3등 안에 들었다면, 이 말에 베팅한 사람들은 추가 상금을 받습니다. **1** 짜리 칩을 걸었다면 100, **2** 짜리 칩을 걸었다면 200을 받습니다.

꼴찌 말(**7** 칸에 있는 말)에 칩을 베팅한 사람은 벌금을 지불합니다. **1** 짜리 칩을 놓은 사람은 100, **2** 짜리 칩을 놓은 사람은 200을 내야 합니다. 지불할 벌금이 모자라는 사람은 가지고 있는 만큼 지불합니다.

중요합니다! 세 번째 경주에서는 상금과 벌금이 모두 2배입니다.

각자의 베팅 칩을 회수하고, 사용한 말 카드 7장을 제거합니다. 첫 번째나 두 번째 경주가 끝난 경우라면, 게임 방법 1번 경주 준비 설명으로 돌아가서, 다음 경주를 준비합니다.

세 번째 경주의 배당금 지급이 끝나고, 돈이 가장 많은 사람이 승리합니다.

예시 3.

	1	2	3	4	5
Win	500	350	250	200	150
Place	350	250	200	150	100
Show	250	200	150	100	100

- 1 Win:** 도연이는 이 말에 **2** 짜리 칩(=2베팅)을 걸었습니다. 다른 사람들은 이 말에 아무도 베팅을 하지 않았기 때문에, 이 말의 상금 칸은 두 번째 칸입니다.

→ 도연이는 700을 받습니다. (2 x 350)

- 2 Place:** 나영이는 **2** 짜리 칩을 걸었고, 도연이와 서진이는 각각 **1** 짜리 칩을 걸었습니다. 이 말의 상금 칸은 4번째 칸입니다.

→ 나영이는 300을 받고,
도연이와 서진이는 각각 150을 받습니다.

- 3 Show:** 서진이는 **1** 짜리 칩을 걸었고, 다른 사람들은 베팅을 하지 않았습니다. 이 말의 상금 칸은 첫 번째 칸입니다.

→ 서진이는 250을 받습니다.

- 100 페이스 칩:** 두 번째로 들어온 말이 페이스 칩을 획득했습니다. 이 말에 베팅한 사람들은 추가로 상금을 받습니다.

→ 나영이는 추가 200을 받고,
도연이와 서진이는 각각 추가 100씩 받습니다.

- 7** 서진이는 이 말에 **2** 짜리 칩을 걸었고, 서연이는 **1** 짜리 칩을 걸었습니다. 이 말에 베팅한 사람들은 벌금을 내야 합니다.

→ 서진이는 200, 서연이는 100을 냅니다.

변형 규칙

비공개 베팅

이 변형 규칙은 2~4인 게임에 추천합니다. 기본 규칙에 다음의 예외 사항을 적용합니다.

각자 자기 색깔의 베팅 칩 4개(0, 1, 1, 2)를 모두 받습니다. 4번에 걸쳐서 베팅을 하는데, 이 때 칩의 숫자가 보이지 않도록 놓습니다. (자신이 베팅한 칩은 언제든지 확인할 수 있습니다.) 해당 경주가 끝날 때까지 칩의 숫자는 공개하지 않습니다. 경주가 끝나면 모든 칩을 공개합니다. **0** 칩은 배당금에 아무 효과도 미치지 않으며, 단순히 속임수로 사용합니다.

로얄 터프

위너스 서클의 초판인 로얄 터프를 좋아하는 분들을 위해 다음의 변형 규칙을 추천합니다. 말 카드 28장 대신, 로얄 터프 카드 21장을 사용합니다. 로얄 터프 카드 터미의 제일 윗장을 펼쳐서, 카드 색깔과 같은 게이트에 놓습니다. 해당 게이트와 같은 색깔의 말을 36번 칸에 놓고, 지금 배치한 카드와 같은 색깔의 카드를 모두 제거합니다. 그렇게 1-7의 게이트에 서로 다른 7장의 카드를 골고루 하나씩 놓습니다. 제거했던 카드는 다시 잘 섞어서 터미를 만들어 놓습니다.

혼잡한 경주

경주 트랙의 한 칸에 여러 말이 있을 수 있습니다. 모든 말이 같은 출발선에서 시작합니다. (36번 칸)

배당 규칙 변경

배당금을 지급할 때 아래의 규칙을 적용합니다. 배당표에서 배당금을 정할 때, 칩의 숫자를 더해서 정하지 않고, 칩의 개수를 더해서 정합니다. 따라서, **2** 짜리 칩을 걸어도 1번 칸의 배당금을 받을 수 있습니다. **주의:** 이 규칙과 비공개 베팅 규칙을 함께 적용하면, 0짜리 칩도 칩의 개수에 포함합니다. 단, 배당금 분배는 마찬가지로 이루어집니다. 즉, **1** 짜리 칩을 건 사람은 배당금 칸의 상금을 받고, **2** 짜리 칩을 건 사람은 두 배를 받지만 **0** 짜리 칩을 건 사람은 상금을 받지 못합니다.

© Boardpia Co.,Ltd., 2016.
© Dr. Reiner Knizia, 2016.
All rights reserved.

Designer: Dr. Reiner Knizia
Editing & Graphic design:
Dicetreegames
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr

