



Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne Solo Variant

(협력하여 플레이할 수도 있습니다)

구성물과 준비

이 1인용 변형 규칙을 플레이하기 위해서는 **카르카손 기본 게임**이 필요합니다.

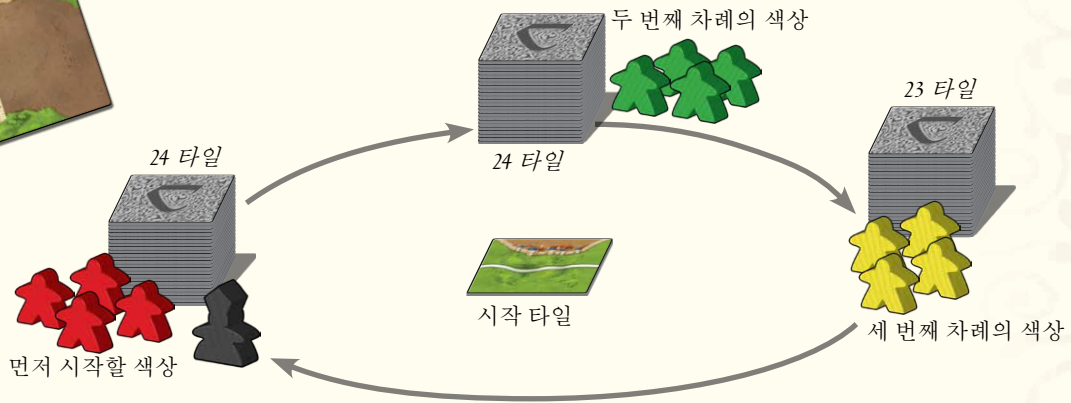
3가지 색상을 정하고 각각 **4개씩의 미플**을 사용합니다. 매 차례마다 당신은 각기 다른 색을 시계방향으로 플레이해야하므로 턴 순서를 헷갈리지 않도록 다음 준비 과정을 거치세요.

한 색상의 **미플**을 **왼쪽**에, 다른 색상의 **미플**을 **가운데**에 그리고 나머지 색상의 **미플**을 **오른쪽**에 놓으세요.

모든 타일을 잘 섞고 각 색상의 미플 옆에 1/3씩 뒷면으로 쌓아놓으세요(2 색상은 24개씩, 1색상은 23개의 타일입니다).

옵션: (선택하지 않은 색의) 수도원장을 가져와 먼저 시작할 색상 옆에 놓으세요. 이번 차례가 지나면 수도원장은 시계 방향으로 다음 색상으로 이동하고 다음 차례에 사용해야하는 색상을 보여줍니다. 어떤 차례 때는 점수 계산을 하기 위해 시간이 오래 걸릴 수 있기 때문에, 현재 차례를 기억하는 데에 도움이 됩니다.

계속해서, 게임 상자에서 이번 게임에 사용된 3가지 색상의 미플을 1개씩 더 꺼내어 **점수판**에 놓습니다. 먼저 시작할 색상은 1점 칸에, 두 번째 차례의 색상은 2점 칸에 그리고 세 번째 차례의 색상은 3점 칸에 놓습니다.



게임 진행과 게임의 목표

매 차례마다 당신은 세 가지 색상들을 번갈아가며 플레이하며 가능한 한 많은 점수를 획득하도록 노력합니다. 게임이 끝날 때까지 각 차례마다 아래의 행동들을 수행합니다. 게임이 끝난 뒤, 점수판에서 가장 점수가 낮은 색상의 점수가 당신의 점수입니다. 그러므로 각 색상의 점수를 균등하게 획득하는 것이 좋습니다.

1. 타일 놓기

현재 차례에서 사용하는 색상의 더미에서 타일을 뽑아 일반적인 규칙에 따라 배치합니다.

2. 미플 놓기

타일을 배치한 후, 일반적인 규칙과는 다르게 가능하다면 **무조건** 미플을 배치해야 합니다. 따라서 타일에 **비어있는 부분**이 있다면 꼭 미플을 놓아야합니다.



지금은 **초록**의 차례입니다. 타일을 놓습니다. 당신은 성, 왼쪽 도로 그리고 아래쪽 도로에 놓을 수 있습니다. 오른쪽 도로는 이미 미플이 있습니다.

타일에 **2개 이상의 비어있는 부분**이 있다면 당신은 미플을 배치할 장소를 결정할 수 있습니다.



지금은 **초록**의 차례입니다. 타일을 놓습니다. 도로는 이미 **빨강**이 있기 때문에 이번 차례에는 미플을 놓지 않습니다.

하지만 미플을 **농부로** 놓는 것은 불가능합니다.



주의: 타일에 비어있는 부분이 있지만, 해당 색상의 미플이 남아있지 않아 미플을 배치하지 못 하는 경우 게임이 종료됩니다(가능한 득점 후).

3. 점수 계산하기

만약, 타일들의 한 부분이 완성된다면 점수를 얻습니다.

- 만약 완성된 부분에 **1가지** 색상의 미플만 존재하는 경우 해당 색상만 점수를 얻습니다. 단, 점수판에서 점수가 가장 낮은 경우에만 점수를 획득할 수 있습니다.
- 만약 완성된 부분에 **2가지 이상의 색상**이 존재하고 개수가 같은 경우 모든 색상은 점수를 얻습니다. 단, 그 중 적어도 **1가지의 색상**이 점수가 가장 낮은 경우에만 모든 색상이 점수를 획득할 수 있습니다. **1개 이상의 색상이 점수가 가장 낮은 경우도 동일합니다.** 예를 들어 점수 계산 전에, 2가지 색상의 미플이 가장 적은 점수를 가지고 있거나 모든 미플이 같은 점수 칸에 있는 것도 동일하게 적용됩니다.



초록의 차례에서 당신은 **빨강**의 도로를 완성시킵니다(그리고 미플을 수 도원에 놓습니다). 현재 **빨강**이 가장 점수가 낮기 때문에 빨강은 점수판의 미플을 3칸 전진시킵니다.



빨강과 **초록**의 성이 완성되었습니다. 현재 **빨강**이 가장 점수가 낮기 때문에 **빨강**과 **초록**의 미플을 점수판에서 각각 8칸 전진시킵니다.

한 번에 **2개 이상의 부분**을 완성시키면 각 부분은 개별적으로 점수를 획득합니다. 앞서 언급한 규칙에 따라 차례차례 점수를 매깁니다. 어떤 부분을 먼저 점수를 매길지 결정할 수 있습니다.



이 타일은 3개 구역을 완성시킵니다. **노랑**의 도로(3점), **초록**의 성(4점) 그리고 **빨강**의 도로(4점)입니다.

0 점수 계산 전에, **노랑**이 가장 점수가 낮기 때문에 **1** **노랑**의 계산을 먼저 합니다. **2** 다음 **빨강**의 계산을 합니다. 왜냐하면 이제 **빨강**의 점수가 가장 낮아졌기 때문입니다. **3** 그리고 **초록**의 계산을 합니다. 만약 당신이 다른 순서로 점수를 획득했다면, 모든 색상의 점수를 얻진 못했을 것입니다.

팁: 해당 색상의 미플이 점수가 제일 낮지 않은 경우라도 타일의 부분을 완성시킬 수 있습니다. 이 경우 점수를 받지는 않지만 미플을 다시 회수할 수 있으므로, 게임이 강제로 종료되는 것을 막을 수 있습니다.

게임 종료와 최종 점수 계산

게임은 다음과 같은 경우에 종료됩니다.

A) 미플을 배치해야하는데, **할 수 없는 경우**

또는

B) **마지막 타일**이 배치된 경우

두 경우 모두 일반적인 최종 점수 계산을 하지 않고 다른 방식으로 채점합니다. 당신은 타일 위에 있는 미플 1개당 **2점씩** 획득합니다. 이 점수 또한 각 색상의 미플이 가장 적은 점수를 갖는 경우에만 점수를 받을 수 있습니다. 여기서도 점수를 획득할 순서를 정할 수 있습니다.



© 2020
Hans im Glück
Verlags-GmbH



당신의 최고 점수는 몇 점인가요? 페이스북이나 인스타그램으로 알려주세요!

<https://www.facebook.com/Brettspiele> | https://www.instagram.com/hig_spiele/

옵션

만약 이 1인용 규칙이 너무 어렵거나 너무 쉽다면 다음 옵션을 추가해보세요.

- 각 색상 미판을 더 많이 쓰면 쉬워집니다.
- 1가지 색상의 미판을 추가해 4가지 색상으로 게임을 진행해보세요. 이렇게 하면 타일을 더 쉽게 배치할 수 있습니다(점수도 더 많이 받죠). 그러나 색상 별 점수 계획을 생각하는 것이 어려워질 것입니다.
- 색상당 3개의 미판만 사용할 수도 있습니다. 어떤 식으로 진행되는지는 직접 확인해보세요.
- 물론 당신은 다른 확장의 타일과 토큰들을 추가할 수도 있습니다.
- 특수한 효과가 있는 미판과 타일을 추가할 수도 있지만, 저희도 해보지 않았기 때문에 직접 위험을 무릅쓰고 도전하셔야 합니다!

한국어 번역: Ch Yu

<https://Rigmarole.blog>

