



TIGER & DRAGON

게임 설명서

게임의 목적

여러분들은 쿵후의 달인입니다. 「타이거」 유파 (파란 패)와 「드래곤」 유파 (빨간 패)를 사용해 다른 사람에게 공격을 몰아칠 수 있고, 다른 사람의 공격을 막아내면 반대로 공격을 가할 수 있습니다.

『타이거 & 드래곤』은 인기있는 전통 게임 『고이타』의 혈통을 잇는 패 (牌) 게임입니다. 손패를 내면서 가장 먼저 「나는 것」을 목표로 합니다. 다른 사람의 「공격」패에 맞서 같은 패를 내는 것으로 「수비」할 수 있고, 수비한 사람이 다시 「공격」을 가합니다. 그렇게 해서 **자신의 손패를 가장 먼저 다 내면 「나는 것」**이 되고, 난 패 (마지막에 낸 패)에 따라 점수 칩을 받습니다.

게임을 반복해 **점수 칩을 10개 모은 사람이 최종 승리합니다!**

내용물

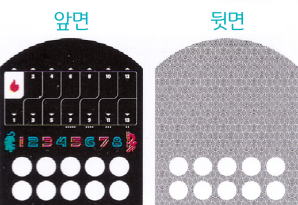
● 타이거 드래곤 패 38개



홀수는 빨강, 짝수는 파랑

각각의 패는 쓰여있는 숫자만큼 있습니다.

● 개인 보드 5개



● 전장 카드 10장



● 점수 칩 50개

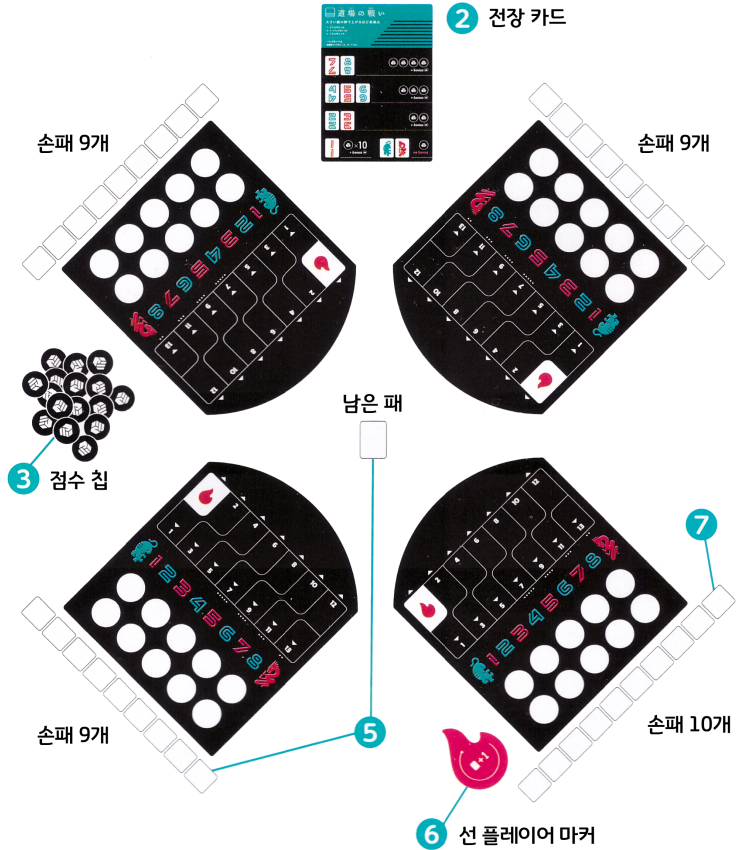


● 선 플레이어 마커 1개



● 설명서(이 책) 1장

게임의 준비



- 모두 개인 보드를 1개 받아 자신의 앞에 놓습니다.
- 전장 카드를 뒷면인 채로 1장 골라 앞면으로 놓습니다.

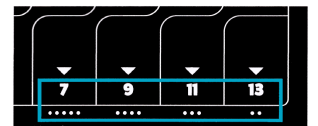
게임을 처음 할 때에는 기본적인 규칙이 있는 「도장의 싸움」을 고르는 것을 추천합니다.

다른 전장 카드는 사용하지 않으므로 상자에 넣어둡니다.

- 점수 칩을 모두의 손이 닿는 곳에 놓습니다.
- 모든 칩을 테이블 중앙에 뒷면으로 두고 잘 섞습니다.

- 모두 플레이하는 인원수에 맞는 개수의 패를 뒷면인 채로 가져옵니다. 가져온 패는 자기만 앞면을 볼 수 있도록 앞에 세워놓습니다 (이것을 「손패」라고 부릅니다). 남은 패는 뒷면인 채로 놓아둡니다.

플레이 인원수	5인	4인	3인	2인
가져온 패의 개수	7개	9개	11개	13개



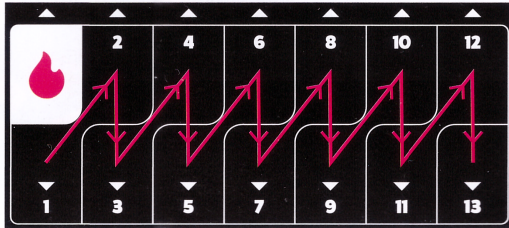
플레이하는 인원수에 맞는 개수의 패는 개인 보드에도 기재되어있습니다

- 가위바위보 등으로 처음 패를 낼 사람(선 플레이어)를 정합니다. 그 사람은 선 플레이어 마커를 받습니다.
- 선 플레이어는 남은 패 중에서 1개를 추가로 가져와 손패에 추가합니다 (까먹기 쉬우므로 주의!).

게임의 흐름

『타이거 & 드래곤』은 「공격」과 「수비」를 반복하며 진행되는 게임입니다. 게임은 선 플레이어의 「공격」부터 시작해 시계 방향 순서대로 진행됩니다. 가장 먼저 손패를 모두 내는 것을 목표로 합니다.

이 게임에서는 패를 반드시 손패에서 1개씩 내야 합니다. 내는 곳에 아래 그림처럼 자신의 개인 보드의 숫자가 작은 부분부터 큰 부분까지 순서대로 내면 됩니다.



공격

손패에서 원하는 패를 1개 골라 앞면으로 「공격 열」에 「공격 패」로 냅니다. 이 행동을 「공격」이라고 부릅니다.

선 플레이어가 최초로 하는 공격만 예외적으로 선 플레이어 마커 아이콘이 그려져 있는 칸에 냅니다 (다른 플레이어가 이 칸에 패를 내는 일은 없습니다).



수비

공격 패가 나왔다면, 왼쪽 사람은 공격 패와 같은 숫자의 패를 가지고 있는지 확인합니다. 가지고 있다면 그 패를 1개 앞면으로 「수비 열」에 「수비 패」로 내는 것이 가능합니다. 이 행동을 「수비」라고 부릅니다.

가지고 있지 않다면 「패스」를 하고, 다음 왼쪽 사람이 「수비」나 「패스」를 합니다. 이것을 누군가가 수비할 때까지 반복합니다. 누군가가 수비했다면 수비한 사람이 이어서 원하는 패를 내며 「공격」합니다.

※ 수비할 수 있는 패를 가지고 있을 때, 전략적으로 「일부러 패스」하는 것도 가능합니다.

오의패

이 게임에서는 숫자가 없는 「오의패」 두 종류가 1개씩 있습니다. 오의패는 수비에 사용한다면 강력하지만 공격에는 그 반대가 되어 약해집니다. 되도록 수비하는 데에 사용합니다.



타이거 오의

• 짝수 공격 패(2, 4, 6, 8)를 전부 수비할 수 있지만, 짝수 패에 전부 수비당합니다.

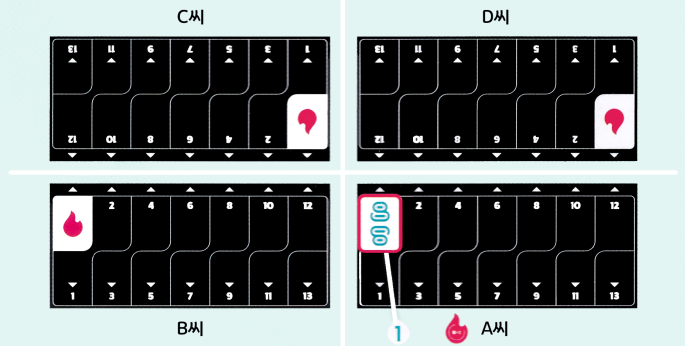


드래곤 오의

• 홀수 공격 패(1, 3, 5, 7)를 전부 수비할 수 있지만, 홀수 패에 전부 수비당합니다.

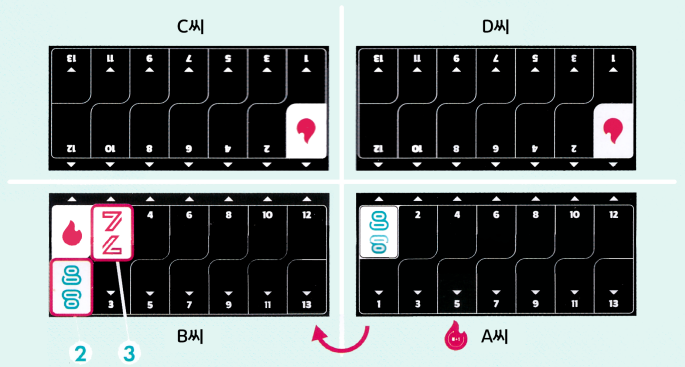
예: 게임의 흐름

1 선 플레이어 A씨는 「8」을 공격 패로 냅니다.



2 왼쪽의 B씨는 「8」을 가지고 있었으므로, 수비 패로 냅니다.

3 B씨가 수비 패를 냈으므로 이어서 공격합니다. B씨는 「7」을 공격 패로 냅니다.

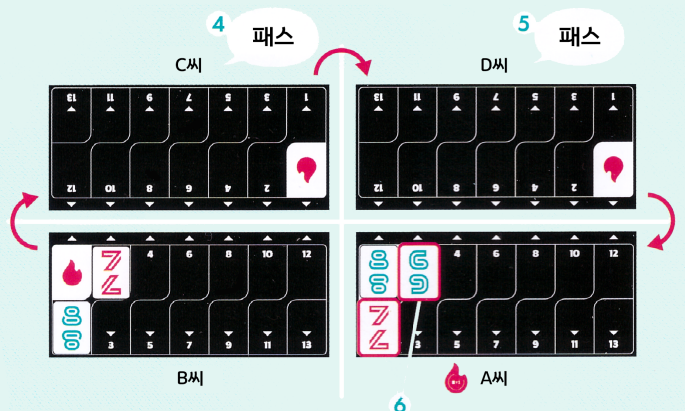


4 왼쪽의 C씨는 「7」을 가지고 있었지만, 일부러 내지 않고 패스했습니다. 그 다음 사람이 수비할지 패스할지를

5 왼쪽의 D씨 또한 「7」을 내지 않고 패스했습니다.

6 그 다음 A씨는 「7」을 가지고 있었으므로 수비 패로 냅니다. 수비했으므로 이어서 공격합니다. 공격 패로 「6」을 냅니다.

위의 흐름으로 공격과 수비를 반복해나갑니다.



한 바퀴 보너스

자신의 공격 패를 아무도 수비하지 못하고 모두 패스를 해 다시 자신의 차례가 됐다면, 「한 바퀴 보너스」가 발생합니다!

한 바퀴 보너스가 발생한 사람은 일반적인 수비 대신 **원하는 패 1개를 뒷면으로 수비 열에 넣습니다.**

그 후는 일반적인 흐름대로 돌아옵니다. 즉, 그 사람은 계속해서 원하는 패로 「공격」합니다.

한 바퀴 보너스가 발생한 사람이 난 경우 그 사람은 **게임 종료 시에 한 바퀴 보너스의 수 (자신이 뒷면으로 낸 패의 개수) x 1개의 점수 칩을 추가로 받습니다** (나지 않은 사람은 아무것도 받지 않는 것에 주의!).

게임의 종료

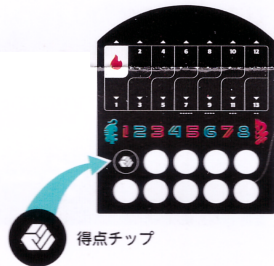
게임 중, 손패에 마지막 1개가 남았을 때는 「리치!」를 선언합니다.

※선언하지 않아도 패널티는 없습니다만, 선언하는 것이 긴박감이 전해져서 더 재밌어지기 때문에 강하게 추천합니다!

누군가의 손패가 다 떨어졌다면 즉시 그 사람이 「나는 것」으로 게임이 종료됩니다.

난 사람은 전장 카드를 확인하고 난 패 (마지막에 낸 패)에 해당하는 점수 칩을 받습니다.

그 때 **한 바퀴 보너스의 수 (자신이 뒷면으로 낸 패의 개수) x 1개의 점수 칩을 추가로 받습니다!**



받은 점수 칩은 자신의 개인 보드의 구멍에 끼워 놓습니다.

※나지 않은 사람은 보너스를 포함해, 점수 칩을 1개도 받지 않습니다.
※2인 플레이 시에는 1바퀴 보너스 점수가 없습니다! (뒷면으로 패를 내는 것은 합니까)

난 패 (마지막에 낸 패)에는 한 바퀴 보너스가 발생하지 않습니다!
마지막 패만은 반드시 앞면으로 넣습니다 (까먹기 쉬우므로 주의!).

그 후, 다음 게임을 새롭게 시작합니다.

모든 패를 잘 섞어 손패를 새로 받고 선 플레이어 마커를 왼쪽 사람에게 넘깁니다.

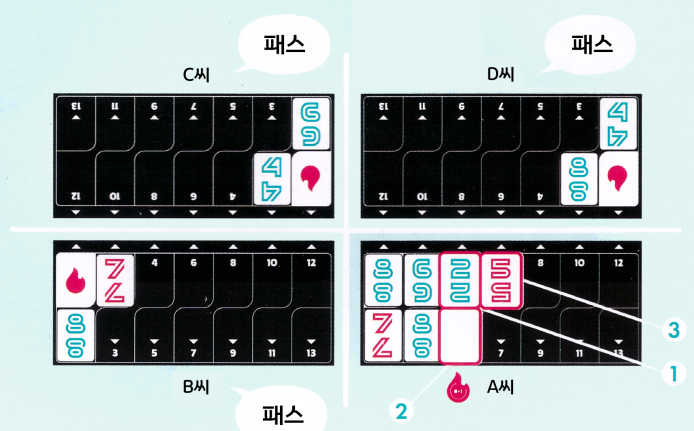
※선 플레이어는 남은 패를 1개 받으므로 손패가 1개 더 많은 것을 까먹지 마세요!

이렇게 게임을 반복해 **점수 칩을 10개 (이상) 모든 사람이 최종 승리합니다!**

게임에 익숙해졌다면 「도장의 싸움」 이외의 전장 카드도 사용해 보세요. 강한 전략이 바뀌기 때문에 몇 번이라도 즐길 수 있습니다.
전장 카드를 자주 바꾸지 않고 게임 시작부터 최종 승리가 정해질 때까지 1종류만 사용하는 것을 추천합니다.

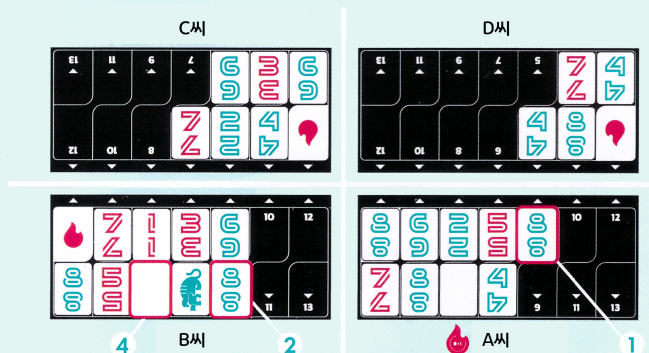
예: 한 바퀴 보너스

- 1 A씨는 「2」로 공격했지만 모든 사람이 패스했습니다.
- 2 A씨는 「한 바퀴 보너스」의 패를 뒷면으로 냈습니다. 무슨 숫자를 냈는지는 A씨만 알고 있습니다.
- 3 A씨는 계속해서 공격을 합니다.



예: 게임의 종료

- 1 A씨가 「8」로 공격했습니다.
- 2 B씨는 마지막 손패인 「8」로 수비해 났습니다.
- 3 B씨는 전장 카드를 확인하고 이번에 난 패인 「8」에 해당하는 개수의 점수 칩을 받았습니 (이번에는 4개).
- 4 「한 바퀴 보너스」도 확인합니다. 자신의 보드에는 뒷면인 패가 1개 있으므로, B씨는 추가로 점수 칩을 1개 받았습니



게임의 요령

남은 패를 센다

이 게임은 **패에 쓰여있는 숫자 = 패의 개수**입니다. 즉, 기본적으로 **작은 숫자일수록 강한 패**입니다 (수비당할 가능성이 적습니다). 다만, 개수가 많은 패라도 계속해서 보드에 놓인다면 **남은 개수가 적어지므로 강한 패로 바뀝니다**. 이런 특징을 이용해 공격 패를 고려하고 자신의 손패가 강해지도록 잘 생각합시다.

뒷면인 패를 의식한다

남은 패는 그 게임 중에 나오지않기 때문에, 반대로 중요한 요소입니다. 특정 패가 나오지 않거나 혹은 나온 개수가 극단적으로 적다면 남은 패에 묻혀있을지도 모릅니다. 자신이 뒤쳐지고 있을 때에는 내고싶지 않은 패가 묻혀있다고 생각하고 과감하게 공격 해봅시다.

또, 1바퀴 보너스로 뒷면으로 낸 패는 자신만 내용을 알고있으므로, 정보량의 측면에서 유리합니다. 예를 들어 **오의패를 묻는다면 다른 사람은 계속 그 오의패를 경계하며 싸워야하기** 때문에 자신은 유리하게 행동할 수 있습니다.

일부러 패스를 한다

수비할 수 있을 때에 **일부러 패스하는 전략**이 있습니다. 예를 들어 드래곤 오의가 이미 나와있는 상태에서, 자신이 「3」을 2장 가지고 있고, 다른 사람이 「3」으로 공격했습니다. 거기서 일부러 패스한다면 자신이 가진 2장의 「3」은 아무도 수비할 수 없는 패이므로, 공격할 때 쓰면 확실하게 2연속 공격을 할 수 있는 강력한 패가 됩니다. 단, 「3」이외의 패로 수비하지 않는다면 공격할 수 없고, 애초에 패스를 할수록 다른 사람이 날 가능성이 커집니다. 과하게 전략을 생각한 나머지 다른 사람이 나지 않도록 주의합시다.

그 외에도 **오의패를 일부러 사용하지 않고 갖고있는 것으로** 다른 사람에게 대담한 공격을 하지 못하도록 하는 전략도 있습니다.

원안: 노자와 구니히토 (아크라이트)
게임 디자인: 하시모토 아쓰시 (아크라이트)
그래픽 디자인: 사사키 준, 고마츠자키 리에 (오잉크게임즈)
편집: 고토 쇼, 노자와 구니히토, 가리야 게이지 (아크라이트)
인쇄: Longshore Limited

제작협력: 이나가키 게이코, 하시모토 나오키, 가네코 도모히로, 링샤오준, 테스트 플레이 참가자 여러분 (순서 무관, 경칭 생략)

발행 · 발매원: 주식회사 아크라이트
〒101-0052 도쿄도 지요다구 간다오가와마치 1-2 후운도 빌딩 2층
한국어 번역 · 편집: Ch Yu(<https://rigmarole.blog>)



@ArclightGames



타이거 & 드래곤
상품 패키지



*이 게임은 픽션입니다. 실재하는 인물, 단체, 사건과는 일절 관계가 없습니다.

© 2021 Arclight, Inc.

Ver. 1.0

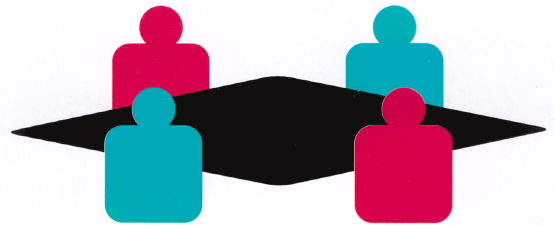
팀전 규칙 (4인 전용)

이 규칙에서는 4인이 2vs2로 나뉘어 대전합니다. 동료와의 연계 요소가 더해져 더 재밌어지지만, 게임의 이해도가 필요합니다. 게임에 익숙하지 않은 사람은 일단 기본 규칙 (개인전)으로 즐기는 것을 추천합니다.

아래에는 기본 규칙과의 차이만 기재되어 있습니다.

팀 결정

게임을 시작하기 전에 적당한 방법으로 2인씩 팀으로 나누고 번갈아 앉습니다.



최종 우승은 15개

점수 칩은 팀끼리 공유합니다. 세기 쉽도록 팀 중 한 명에게 칩을 맡깁니다. 팀전에서는 15개 (이상) 모은 팀이 최종 승리합니다!

팀전의 요령

아군의 공격은 패스가 기본

팀전에서는 **아군의 공격은 패스하는 것이 기본 전략**입니다. 같은 팀이 난다면 이기기 때문에 아군이 공격하고 있을 때에는 그것을 막을 필요는 없습니다 (패스하는 편이 1바퀴 보너스를 유발시키기 쉽습니다!). 단, 자신이 수비해서 날 수 있을 때는 수비합시다.

반대로, 상대 팀의 연계로 단번에 승부가 결정날 수도 있기 때문에 **상대 팀의 공격은 적극적으로 수비합시다**.

아군의 손패를 예상한다

팀전에서는 아군이 낸 패를 보고 손패를 예상하는 것이 중요합니다. 예를 들어 아군이 처음 공격 패로 「7」을 냈다면, 그것은 「7」을 많이 가지고 있다는 메시지일 수도 있습니다. 보통 「7」은 개수가 많기 때문에 수비하기 쉬운 약한 패입니다. 그러나, 자신과 아군이 7을 독점한다면 이야기는 달라지고, 강력한 「7 공격」이 될 수 있습니다. 이런 식으로 **아군의 패에 들어있는 메시지를 의식한다면** 팀전을 보다 즐겁게 할 수 있습니다.