

CUPHEAD

FAST ROLLING DICE GAME



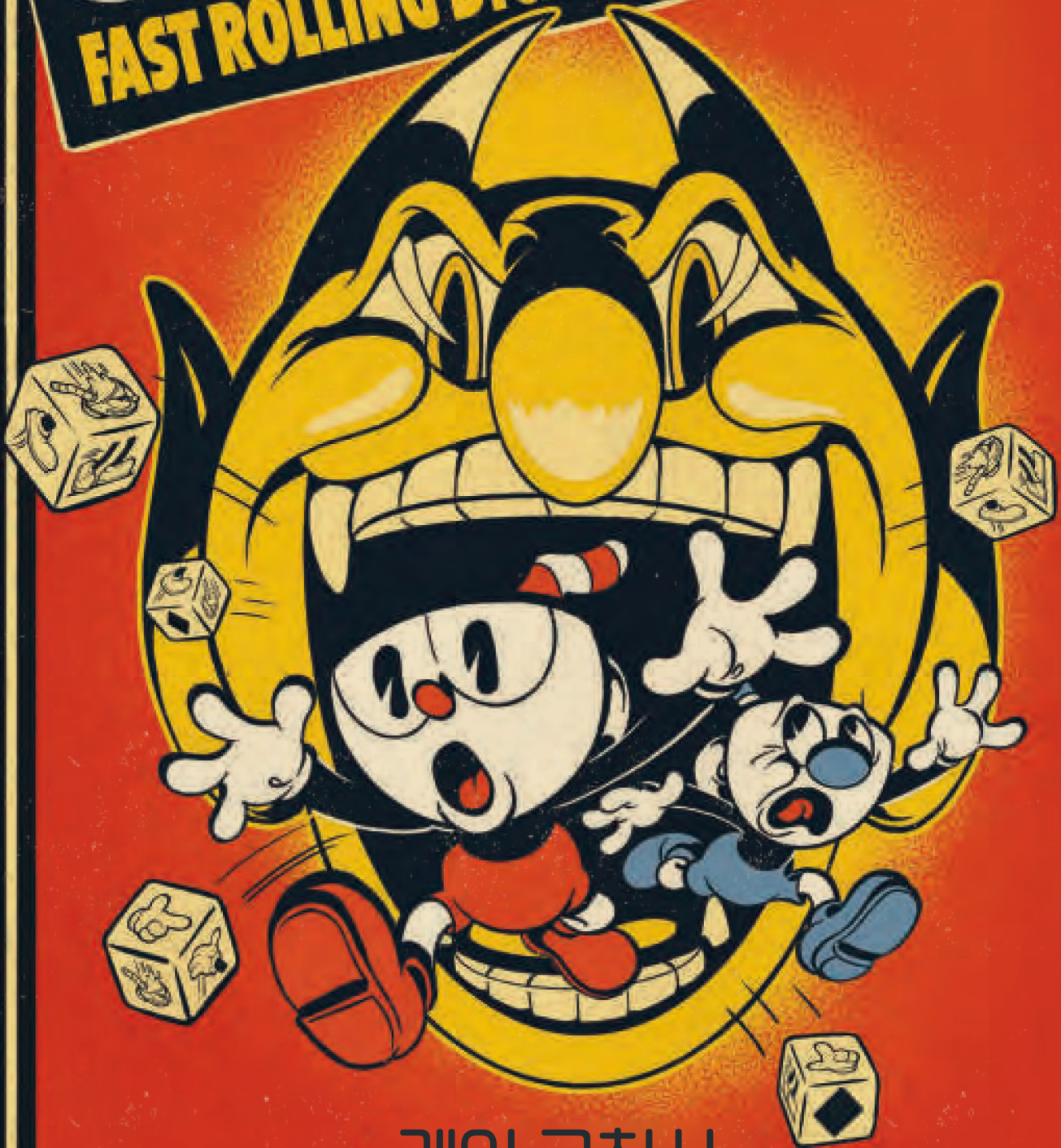
12+



1-4



20 Min.



게임 규칙서

개요

컵헤드와 머그맨은 이번에 정말 큰 곤경에 처했습니다! 악마와의 내기를 실패한 형제는 이제 악마에게 영혼 계약서를 가져오기 위한 여행을 떠날 수밖에 없습니다. 주전자 장로와 챌리스 양이 1명에서 4명의 플레이어들이 펼치는 8번의 독특한 보스 전투에 참여합니다. 각 전투 덱은 별도의 상자로 포장되어 있고, 이전의 모든 적들을 격파해야 상자를 해금할 수 있습니다. 포크린드의 잡화점 카드는 플레이어들이 마지막 전투에 대비할 수 있도록 무기와 능력을 강화시킬 수 있도록 도움을 줍니다. 동시에 진행되는 빠른 속도의 플레이와 해금 가능한 구성물 그리고 성과 평가 시스템은 숙련된 플레이어들에게 점점 더 많은 도전 요소를 제공합니다.

구성물



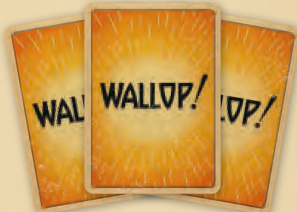
플레이어 보드 4개 (컵헤드, 머그맨, 챌리스 양 그리고 주전자 장로)



액션 주사위 20개



강화 액션 주사위 4개



Wallop 카드 24장



보스 보드 1개



보스 체력 다이얼 1개

체력 토큰 16개



패링 토큰 12개



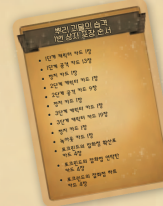
동전 토큰 40개



시간 토큰 5개



턱 박스 안에 들어있는 보스 덱 8개



표지 카드



캐릭터 카드



공격 카드



정지 카드



녹아웃 카드



포크린드의 잡화점 카드



초필살기 카드가 4장씩 들어있는 봉투 4개



저장 시트 1부



플라스틱 보스 거치대 1개



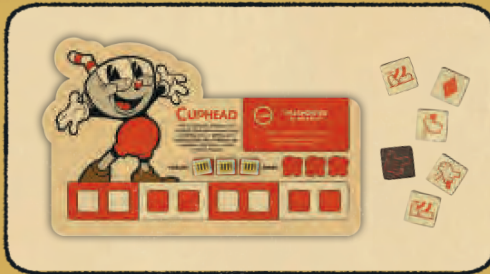
상자 #7에 들어있는 주사위와 말 1개



무료 타이머와 점수 앱을 다운로드하세요



준비



각 플레이어는 캐릭터를 고르고 해당하는 플레이어 보드, 액션 주사위 6개 (일반 5개와 강화 1개) 그리고 체력 토큰 3개를 가져옵니다. 체력 토큰을 플레이어 보드의 표시된 칸에 놓습니다.



플레이 공간 한쪽에 패링, 시간, 동전 토큰을 쌓아 공급처를 만들어 놓습니다. 플레이 공간 중앙에 보스 보드를 놓습니다. Wallop 카드를 섞어 보스 보드 옆의 표시된 공간에 놓습니다.

보스 덱 준비

1. 플레이하려고 하는 보스 덱을 고릅니다. 이번이 첫 게임이라면 상자 #1로 시작합니다. 이 보스를 성공적으로 격파했다면 다시 싸울지 혹은 다음 상자로 넘어갈지 정할 수 있습니다.



2. 선택한 보스 상자를 열고 모든 카드를 꺼냅니다. 카드를 섞지 않고, 표시 카드가 위로 오도록 덱을 테이블에 놓습니다.



3. 표시 카드를 덱에서 제거하고 추가적인 규칙이 적혀 있는지 확인합니다. 일부 보스 덱은 기본적인 규칙에 추가로 적용되는 새로운 규칙과 플레이 패턴을 소개합니다.

4. 다음으로 보스 캐릭터 카드를 덱에서 꺼내고 제공된 거치대를 사용해 세워 놓습니다. 거치한 보스 캐릭터 카드는 보스 보드 위쪽 홈에 놓습니다.



플레이어 수에 따라 보스의 시작 체력이 달라집니다. 보스 카드에는 4개의 체력이 표시되어 있습니다. 가장 적은 체력은 1인 게임에서 사용하고, 플레이어가 추가될 때마다 다음으로 큰 체력을 사용합니다. 보스 체력 다이얼을 플레이어 수에 맞는 체력으로 준비하고, 보스 보드 옆에 놓습니다.



5. 다음으로, 덱에서 '1단계' 공격 카드를 가져옵니다. 킹 다이스 카드에 도달하면 멈추고, 남은 덱을 한쪽으로 치워 놓습니다.



1단계 공격 카드를 섞어 보스 전투의 첫 단계에서 사용할 뽑을 더미를 만듭니다. 이 카드들을 보스 더미 옆의 'draw'로 표시된 공간에 놓습니다.

자신이 10, 15, 20초 타이머 중 어떤 것을 사용할지 모두와 의논합니다. 짧은 타이머를 사용하면 보너스 점수를 얻어 높은 등급을 받을 수 있지만 게임을 더 어렵게 만듭니다.

Cuphead: Fast Rolling Dice Game 타이머와 점수 앱을 다운로드하세요.



게임하는 법

각 라운드마다 보스가 플레이어들에게 공격을 시도합니다. 플레이어들은 자신의 주사위를 굴려 공격을 피하고 보스에게 공격을 가해야 합니다. 각 라운드에는 아래 순서에 따라 모든 플레이어들이 동시에 플레이합니다.

1. 공격 카드 공개
2. 라운드 타이머 준비와 시작
3. 주사위 굴림과 배치
4. 보스 공격 카드 해결
5. 공격 카드 초기화

1. 공격 카드 공개

보스 덱 위의 공격 카드 3장을 공개하고, 카드를 뽑은 순서에 따라 보스 보드의 빈 칸에 놓습니다. 공개된 카드들 중 1장 이상이 Wallop 이미지가 그려진 카드라면 네 번째 카드를 추가로 공개합니다.



보스 공격 카드는 플레이어들이 보스의 공격을 피하기 위해 놓아야 하는 액션 아이콘들이 표시되어 있습니다. 각 공격을 피하는 데에는 1개 혹은 2개의 액션이 필요합니다. 플레이어들은 필요한 아이콘을 얻기 위해 빠르게 자신의 주사위를 굴리고 아래 순서에 따라 자신의 플레이어 보드에 배치해야 합니다.



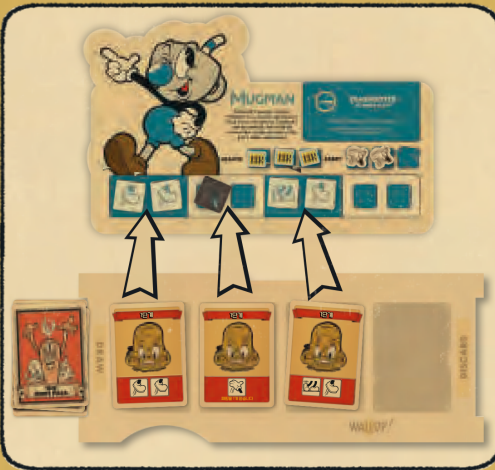
2. 라운드 타이머 준비와 시작

Cuphead: Fast Rolling Dice Game를 스마트 기기에 설치했다면, 메시지에 따라 타이머를 10, 15, 20초 중 하나로 설정합니다. 보스 전투의 모든 라운드에서 처음 설정한 시간을 사용해야 합니다. 또는, 원하는 타이머를 사용해 10, 15, 20초 중 하나로 설정할 수도 있습니다. 마찬가지로 보스 덱 전체에서 동일한 시간을 사용해야 합니다.

3. 주사위 굴림과 배치

주사위 굴림: 타이머가 시작되자마자 플레이어들은 동시에 자신의 주사위를 굴립니다. 플레이어는 자신의 주사위를 원하는 개수만큼 빠르게 다시 굴릴 수 있습니다. 주사위를 굴리거나 재굴림할 때, 자신의 플레이어 보드에 배치하지 않은 모든 주사위를 굴려야 합니다. 그러므로 주사위는 플레이어 보드에 배치되어 있거나 아직 주사위 풀에 남아 있어야 합니다.

주사위 배치: 주사위 굴림 후, 플레이어는 자신의 플레이어 보드에 주사위를 원하는 만큼 배치할 수 있습니다. 플레이어 보드의 주사위 칸 한 쌍은 1장의 공격 카드에 해당합니다. 만약 공격 카드가 3장만 있다면, 4번째 주사위 칸 한 쌍은 사용하지 않습니다.



아래 규칙에 따라 주사위를 배치합니다.

- 플레이어는 플레이어 보드에 주사위를 배치할 때, 왼쪽 공격 카드부터 배치해야 합니다.
- 플레이어 보드에 주사위를 할당했다면, 주사위를 이동시키거나 바꿀 수 없습니다.
- 플레이어가 다음 카드로 넘어가 주사위를 배치했다면 이전 카드로 돌아가 주사위를 추가로 배치할 수 없습니다.
- 플레이어들은 1번의 굴림에서 주사위를 원하는 만큼 배치할 수 있습니다. 플레이어가 운이 좋아 첫 번째 굴림에서 필요한 액션 아이콘이 모두 나왔다면 아이콘들을 즉시 모든 카드에 배치할 수 있습니다.
- 주사위 액션 2개가 필요한 공격 카드 1장을 위해 플레이어들은 1번 혹은 여러 번의 굴림에서 주사위 2개를 가져와 배치할 수 있습니다. 다음 카드로 넘어가기 전에 필요한 모든 아이콘을 배치했다면, 굳이 카드의 특정한 칸에 주사위를 배치할 필요는 없습니다.

플레이어들은 어려운 카드를 건너뛸 수 있습니다. 이것은 첫 번째 카드에 필요한 아이콘을 굴리지 못할 것 같지만 두 번째나 세 번째 카드를 달성할 수 있다면 도움이 될 수 있습니다. 첫 번째 카드에서 피해를 입을 것을 받아들이고 넘어가는 것이 모든 카드에서 피해를 받을 위험이 있는 것보다 나은 선택일 수도 있습니다!

자세한 내용은 8페이지에 있는 "보스 공격 카드 해결"을 보세요.

보스 공격: 단순히 공격을 피하는 것만으로는 보스에게 피해를 입히지 못합니다!

공격하려면 플레이어들은 남은 주사위에 그려진 '숫' 아이콘을 배치해야 합니다. 빈 주사위 칸이 있다면, 플레이어 보드에 공격 카드를 피하기 위해 배치한 주사위와 함께 추가 주사위를 배치할 수 있습니다. 액션 2개가 필요한 공격 카드는, 피하기 위해서 주사위 칸 2개가 필요하기 때문에 숫 주사위를 배치할 수 없습니다.

숫 액션은 해당하는 공격 카드를 성공적으로 피했을 때에만 효과가 있습니다. 플레이어가 카드에 공격 액션을 배치했지만 시간이 다 되어 필요한 액션 아이콘을 배치하지 못했거나 혹은 잘못된 액션을 배치했다면 공격 액션은 보스에게 피해를 입히지 않습니다.

플레이어는 다음 굴림에서 필요한 액션을 얻기를 바라고 먼저 공격 카드에 숫 액션을 배치할 수도 있습니다. 하지만 주사위 풀에 남아 있는 주사위를 줄이게 됩니다!

일부 보스 공격 카드는 숫 아이콘이 필요합니다. 이것은 플레이어가 숫으로 공격을 피한다는 것을 의미합니다. 이것은 플레이어가 공격으로부터 피해를 입지 않게 해주지만 보스에게도 피해를 입히지는 않습니다.



예를 들어 플레이어는 해당 아이콘만 그려진 공격 카드를 피하려면 '숙이기' 아이콘이 필요합니다. 두 번째 주사위 칸은 '숫' 카드를 배치하는 데에 사용할 수 있습니다. 플레이어는 다음 보스 공격 카드로 넘어가 주사위를 배치하기 전에 '숫' 아이콘을 배치해야 하는 것을 명심하세요. 다음 카드로 넘어갔다면 이전 카드로 돌아가 플레이어 보드의 빈 칸에 숫 주사위를 배치할 수 없습니다.



강화 공격: 각 무기는 강화 주사위로 공격할 때 사용할 수 있는 특별한 강화 공격 능력을 가지고 있습니다. 이러한 능력들은 플레이어 보드나 플레이어들이 게임에서 접하게 될 무기 카드에 쓰여 있습니다. 시작 무기인 장난감 총은 '메가블래스트'라는 강화 공격을 가지고 있습니다. 보스를 공격할 때 강화 주사위를 사용하면, 메가블래스트는 1피해 대신에 2피해를 입힙니다. 보스의 공격을 피하는 데에 강화 주사위를 사용하지 않고 공격하는 데에 사용하는 것은 더 많은 피해를 줄 수 있는 것을 의미하지만, 위험할 수도 있습니다.

Wallop: 공격 카드에 Wallop 이미지가 있다면 보스는 피해를 입히지 않습니다. 플레이어 보드의 이 칸에 주사위를 배치하지 않거나 잘못된 주사위를 배치하더라도 아무런 영향이 없습니다. 하지만 이 공간에 아이콘을 배치하면 공격 카드를 해결한 후 플레이어가 Wallop 카드를 뿜을 수 있습니다. 자세한 내용은 11페이지에 있는 Wallop 카드를 보세요.

플레이어가 Wallop 카드를 얻기 위해 추가 공격 카드에도 배치하기로 했다면, 보스를 공격하는 아이콘도 배치할 수 있습니다. 플레이어가 이 추가 공격 카드에 배치하고 싶지 않다면, 플레이어 보드 위의 해당하는 칸을 건너뛰면 되는 것을 기억하세요.



패링 액션: 일부 공격 카드는 패링 토큰을 얻을 기회를 제공합니다. 플레이어가 이 공격들을 피하면, 공격 카드를 모두 해결한 후 패링 토큰을 얻습니다. 각 플레이어는 플레이어 보드에 패링 토큰을 3개까지 저장할 수 있습니다.

플레이어는 패링 토큰 1개를 소비해 모든 체력을 소진한 다른 플레이어를 부활시킬 수 있습니다 (8페이지의 '모든 체력 소진'을 보세요). 패링 토큰은 포크런드의 잡화점 카드와 초월실기 카드에서 쓰인 대로 특정한 능력을 위해 사용할 수도 있습니다.

Wallop 이미지가 있는

공격 카드가 공개되었다면,

이번 라운드에 네 번째 공격 카드가

공개되는 것을 명심하세요.

Wallop 카드에 주사위를 배치한다면,

남은 보스 공격 카드에 배치할 주사위가

적어지게 됩니다.

4. 보스 공격 카드 해결

타이머가 끝난 후, 모든 플레이어는 일반적인 규칙에 따라 마지막으로 굴린 주사위를 배치할 수 있습니다. 그 후, 플레이어들은 동시에 왼쪽부터 보스 공격 카드를 해결합니다. 모든 플레이어가 한 카드를 해결한 후 다음 카드로 넘어갑니다.

- 플레이어가 자신의 플레이어 보드에 공격을 피하기 위해 올바른 주사위를 배치했다면 피해를 받지 않습니다. 필요한 주사위를 배치하지 못했거나 혹은 잘못된 주사위를 배치했다면 그 카드에서 1피해 (주사위가 몇 개인지 관계 없이)를 받습니다. 자신의 플레이어 보드에서 체력 토큰을 제거해 피해를 받은 것을 표시합니다.
- 공격 카드에 하나의 아이콘만 있고, 올바른 주사위를 배치했고, 숫이 아닌 두 번째 불필요한 주사위를 배치하지 않았다면, 플레이어는 올바른 주사위를 사용했으므로 공격을 피할 수 있습니다.
- 플레이어가 공격을 피하고 그 공격 카드에 숫 아이콘을 배치했다면, 보스 체력 다이얼을 사용해 보스에게 피해를 준 것을 표시합니다. 일반 공격은 1피해를 입히지만 강화 주사위나 강화 무기, Wallop 카드, 부적이나 초필살기를 사용해 피해의 양을 증가시킬 수 있습니다.

5. 공격 카드 초기화

보스가 체력이 남았다면, 현재 공격 카드들을 버리는 데미로 이동시키고 1단계로 돌아가 새로운 차례를 진행합니다.

- 플레이어가 보스 덱의 공격 카드를 모두 소모했지만 보스를 격파하지 못했다면, 이번 단계에서 버린 보스 공격 카드들을 모두 섞어 새로운 뿔을 더미를 만들고 싸움을 이어 나갑니다. 싸움이 끝난 후, 최종 등급 계산에 사용하기 위해 시간 토큰을 가져와야 합니다.
- 보스의 체력이 더 이상 남아있지 않다면, 9페이지의 "보스 격파"로 넘어갑니다.

모든 체력 소진

한 플레이어가 자신의 모든 체력을 소진했다면, 자신의 플레이어 보드에 있는 패링 토큰을 버려야 합니다. 그 플레이어를 부활시키기 위해 팀원들이 이전에 얻은 패링 토큰을 소비할 수 있습니다. 부활한 플레이어는 체력 1개를 가지고 게임으로 돌아와 다음 라운드에 시작될 때 다시 참여합니다. 부활한 플레이어는 그 라운드에서 보스 카드를 해결할 때 체력을 잃지 않고, 패링 토큰이나 Wallop 카드를 얻을 수 없습니다. 부활한 플레이어는 다음 주사위 굴림 단계부터 다시 참여합니다.

한 플레이어가 모든 체력을 소진했고 팀원들이 부활시킬 수 없다면, 게임이 종료되고 플레이어들은 패배합니다.

모든 플레이어들의 체력 소진

- 모든 Wallop 카드와 패링 토큰을 버립니다.
- 보스 전투의 1단계부터 다시 시작합니다.
- 이전에 해금한 보스를 플레이할지 혹은 같은 보스에 재도전할지 선택할 수 있고, 무기나 장비를 구매했다면 다시 플레이하기 전에 변경할 수 있습니다.
- 모든 플레이어는 최대 체력으로 전투를 시작합니다.

보스 격파

보스의 체력이 0으로 줄어들면, 보스 카드와 그 단계의 공격 카드를 한쪽으로 치워 놓습니다. 이것은 공격 카드를 해결한 후 보스를 격파했다면 즉시 처리합니다. 이번 라운드에 해결하지 않은 나머지 공격 카드가 플레이어에게 입혔을 모든 피해와 플레이어가 받을 수 있었던 패링 토큰이나 Wallop 카드같은 보상은 모두 무시합니다.

다음 단계를 시작합니다. 준비 단계 때에 한쪽에 치워놓았던 보스 덱 위의 킹 다이스 '정지 카드'를 제거합니다.

- 다음 단계의 보스 카드를 거치대를 사용해 세워 놓습니다.
- 보스 체력 다이얼을 보스의 체력과 일치하는 숫자로 설정합니다.
- 덱 위에서 새로운 단계의 보스 공격 카드를 가져옵니다. 킹 다이스 정지 카드에 도달하면 멈춥니다.
- 새로운 단계의 공격 카드를 섞고, 위에서 카드 3장을 공개하고 (Wallop 카드가 공개되었다면 4장), 공격을 계속합니다.
- 단계 사이에서는 체력을 회복하지 않지만 이전 단계에서 얻은 패링 토큰이나 Wallop 카드는 유지합니다.

녹아웃!



킹 다이스 정지 카드를 제거하면 녹아웃 카드를 공개합니다. 플레이어들은 보스 전투의 마지막 단계를 완료하고 성공적으로 보스를 격파합니다. 녹아웃 카드는 각 플레이어가 승리 보상으로 얻을 수 있는 동전을 표시합니다. 저장 시트에 쓰인 대로 이전에 보스를 격파했었던 경우, 플레이어들은 보스를 다시 격파할 때 동전 1개만 얻을 수 있습니다.



포크린드의 잡화점

플레이어들은 각 덱 안에서 플레이어가 동전을 사용해 장비를 구매할 수 있는 포크린드의 잡화점 카드를 찾을 수 있습니다. 플레이어들은 플레이어 보드의 '장난감 중' 칸 위에 무기 카드 1장을 올려놓아 장착할 수 있습니다. 플레이어는 이전에 얻은 초필살기 1장과 부적 1장을 골라 장착할 수 있습니다 (11페이지의 '초필살기와 부적'을 보세요). 무기, 부적, 그리고 초필살기는 보스 전투를 시작하기 전에 장착해야 하고, 전투 도중에는 절대로 바꿀 수 없습니다.

플레이어는 게임 도중 해금되는 추가적인 강화를 위해 동전을 소비하지 않고 유지할 수 있습니다. 구매하지 않은 업그레이드 카드는 포크린드의 잡화점 덱을 만들어 한쪽으로 치워 놓습니다. 한 번 해금된 아이템은 나중에 구매할 수 있도록 유지합니다. 비용이 0인 아이템은 즉시 가져와 사용할 수 있지만, 일부 카드는 얻기 위해 먼저 다른 카드를 구매할 필요가 있습니다.

플레이어들은 구매한 무기와 아이템을 저장 시트에 기록해야 합니다. 자세한 내용은 10페이지의 '저장 시트'를 확인하세요.



결과

녹아웃 후, 플레이어들은 점수 앱의 도구를 이용해 성과에 따른 등급을 확인합니다. 앱의 녹아웃 버튼을 누른 후 몇 가지 질문에 답변하면 최종 등급을 확인할 수 있습니다. 또는 규칙서 뒷면의 표를 사용하여 점수를 직접 계산할 수도 있습니다. 앱을 사용하지 않고 플레이어들의 등급을 확인하려면 모든 플레이어들을 합산하여 아래 점수에 따라 계산합니다.

남은 체력 토큰당 **10점**
남은 패링 토큰당 **5점**
모든 플레이어의 사용되지 않은 Wallop 카드당 **5점**
받은 시간 토큰당 **-10점**
타이머 보너스 **0-20점**
(20초 = 0, 15초 = +10, 10초 = +20).

총 점수를 계산한 후, 뒷면의 결과 표를 사용하여 플레이어 수에 따른 최종 등급을 확인합니다. 플레이어들은 '저장 시트'에 진행 상황을 저장할 수 있습니다. 이 페이지 아래에 있는 '저장 시트' 내용을 확인하세요.

다음 단계

플레이어들은 등급을 올리기 위해 강화된 장비를 사용하여 이미 격파한 보스에 재도전할 수 있습니다.

또한 보스를 격파한 후, 플레이어들은 다음 보스로 진행해 다음 숫자의 보스 텍을 열고 그 안에 포함된 추가적인 규칙을 확인할 수 있습니다.

저장 시트

플레이어들은 전투 사이에 게임 진행 상황을 저장할 수 있습니다. 그렇게 한다면 각 플레이어들은 저장 시트를 가져오거나, 혹은 이전에 사용한 저장 시트를 이어서 사용합니다.

플레이어
이곳에 이름을 쓰세요.

장비 카드
자신이 수집한 무기, 부적, 초필살기 카드의 이름을 쓰세요.

등급 트래커
보스를 해금할 때, 잠금 아이콘에 동그라미를 그리고, 각 보스에서 받은 등급에도 동그라미를 그리세요. 등급이 올랐다면 기존 기록에 빗금을 긋고 새로운 기록을 표시하세요.

저장 시트

플레이어: _____

캐릭터: _____

장비 카드	동전
1	A A A B B B C C C D D D F
2	A A A B B B C C C D D D F
3	A A A B B B C C C D D D F
4	A A A B B B C C C D D D F
5	A A A B B B C C C D D D F
6	A A A B B B C C C D D D F
7	A A A B B B C C C D D D F
8	A A A B B B C C C D D D F
비고: _____	

캐릭터
누구로 플레이했나요?

동전
사용하지 않고 가지고 있는 동전을 기록하세요.

비고
이 칸은 선호하는 아이템 조합을 기록하는 데에 사용하세요.

추가 규칙

1인 게임

1인 게임을 플레이할 때는 기존 규칙들을 모두 따르지만 약간의 차이가 있습니다.

- 라운드 사이 (공격 카드를 해결하고 새로운 카드를 공개하기 전)에 플레이어는 패링 토큰 2개를 소비해 체력 1개를 얻을 수 있습니다.
- 플레이어가 모든 체력을 소진했고 패링 토큰 3개를 가지고 있다면, 패링 토큰 3개와 이번 라운드에 남아있는 공격 카드를 모두 버립니다. 플레이어는 체력 1개를 가지고 전투로 돌아와 다음 라운드를 시작합니다.

Wallop 카드

Wallop 카드는 얻은 즉시 사용하거나 나중에 사용할 수 있습니다. 일부 Wallop 카드는 주사위 아이콘이 그려져 있습니다. 각 공격 카드를 해결할 때 카드와 일치하는 주사위가 없는 플레이어에 대해 이런 Wallop 카드를 사용할 수 있습니다. 숫 아이콘이 그려진 Wallop 카드는 보스 공격 카드 단계를 해결할 때 숫 주사위를 배치할 수 있는 빈 칸이 있다면 사용하여 보스에게 피해를 입힐 수 있습니다. 이것은 일반적인 (강화가 아닌) 액션 주사위와 동일한 방식으로 피해를 입히며, 숫에 사용하는 무기, 부적, 혹은 초필살기가 있다면 효과를 적용합니다. 다른 Wallop 카드는 체력을 회복하거나, 시간 토큰을 제거하거나, 혹은 패링 토큰을 제공합니다.



Wallop 카드는 사용한 후 버립니다. 공급처가 다 떨어졌다면, 버린 카드 더미를 섞어 새로운 뿔을 더미를 만듭니다. 사용하지 않은 Wallop 카드는 보스 전투가 끝난 후 플레이어들이 추가적인 점수를 얻게 해줍니다 (10페이지의 '결과'를 보세요).

초필살기와 부적



게임에는 4개의 초필살기 봉투가 들어 있습니다. 이것들은 봉투 바깥에 쓰인 조건들이 충족되었을 때에만 열 수 있습니다. 각 플레이어들은 1장의 초필살기를 장착할 수 있고, 전투의 1단계를 시작하기 전에 골라야 합니다. 초필살기는 전투 도중에 바꿀 수 없습니다.



부적은 포크랜드의 잡화점이 공개된 후 구매할 수 있습니다. 각 플레이어들은 1장의 부적만 장착할 수 있고, 전투의 1단계를 시작하기 전에 골라야 합니다. 부적은 전투 도중에 바꿀 수 없습니다.

보스 텍을 초기화 하는 법

보스 텍을 초기화하기 위해 보스 규칙 카드에 표시된 대로 카드를 위에서 아래로 정렬합니다.

- 각 단계의 보스 공격 카드를 무작위로 정렬합니다.
- 같은 캐릭터로 여정을 계속하려 한다면, 공개된 포크랜드의 잡화점 카드는 한쪽으로 치워 놓습니다. 플레이어는 전투 사이에 동전을 충분히 가지고 있다면 공개된 포크랜드 잡화점에서 아이템을 구매할 수 있습니다. 아이템을 구매했다면 플레이어는 전투를 시작하기 전에 그 카드를 저장하고 장착할 수 있습니다.
- 전체 게임을 완전히 초기화하고 싶다면, 보스 규칙 카드에 표시된 대로 포크랜드의 잡화점 카드를 보스 텍으로 되돌립니다.
- 12페이지에 뿌리 괴물의 습격 텍을 초기화하는 이미지 예시가 나와 있습니다.

뿌리 괴물의 습격 초기화



결과

점수 종류	각	등급	1인	2인	3인	4인
체력	10	A+	55	100	160	220
패링	5	A	50	95	150-155	200-215
남은		A-	45	90	140-145	180-195
Wallop 카드	5	B+	40	85	130-135	160-175
시간 토큰	-10	B	35	80	115-125	135-155
		B-	30	75	95-110	110-130
		C+	25	70	75-90	85-105
		C	20	60-65	55-70	60-80
		C-	15	50-55	35-50	35-55
		D+	10	40-45	20-30	20-30
		D	5	30-35	10-15	10-15
		D-	0	20-25	5	5
		F	0 미만	15 이하	0	0

시간 보너스

20초: +0

15초: +10

15초: +20

크레딧:

게임 디자인: Pat Marino, 일러스트: Stephen deStefano, 그래픽 디자인: Ian Clarke, Sam Barlin

한국어 번역/편집: Ch Yu(<https://rigmarole.blog>)

Cuphead™ and StudioMDHR™ are trademarks and/or registered trademarks of StudioMDHR Entertainment Inc. throughout the world.
USAOPOLY is a trademark of USAopoly, Inc. Designed and manufactured by USAOPOLY, Inc. 5999 Avenida Encinas, Suite 150,
Carlsbad, CA 92008. MADE IN CHINA. Colors and parts may vary from those pictured.

WARNING: Choking Hazard - Contains small parts. Not intended for children under 36 months.