

월터 뮤러

당나귀 더비



2-5인용 | 9세 이상 | 20분 가량

5마리의 당나귀가 더비 (경주) 를 펼칩니다. 플레이어들은 결승선에 먼저 다다를 3마리의 당나귀를 가능한 빨리 예상해야 합니다. 맞는 예상 (베팅) 을 빨리 한 플레이어에게는 그에 맞는 점수가 주어집니다.
3마리의 당나귀가 결승선을 통과하고 나면, 점수가 제일 큰 사람이 승리 합니다.

내용물

게임 보드 1개
당나귀 말 5개
주사위 1개 (눈 1부터 5까지, 나머지 1면은 빈 칸)
베팅 마커 15개
캐릭터 카드 5장

게임 준비



플레이어의 수와 관계 없이, 5마리의 당나귀 말 모두를 보드 위 출발선에 놓습니다.

각 플레이어들은 1장의 캐릭터 카드와 같은 색 3개의 베팅 마커를 받아 자기 앞에 놓습니다.
차례대로 플레이합니다. 첫번째 플레이할 사람을 정하고, 그 플레이어가 주사위를 갖습니다.

게임 진행

'베팅 라운드'와 '경주 라운드'를 번갈아 가며 진행합니다.

첫번째 플레이어부터 차례대로, 1등 할 것 같은 당나귀를 정하여 베팅할 수 있습니다. 아직 정할 생각이 없다면, 베팅 마커를 베팅 칸에 놓지 않고 보유하고 있으면 됩니다.

베팅 라운드

각 플레이어는, 한 라운드에서 1개의 베팅 마커만 사용할 수 있습니다. 게임 보드에 각 당나귀를 위한 5줄 (5색) 의 베팅 칸이 있습니다. 베팅을 할 때는, 해당 줄에서 베팅 마커가 없는 가장 높은 칸에 베팅 마커를 놓으면 됩니다. 따라서, 어떤 한 당나귀에 대해서 첫번째로 베팅을 하였다면, 그 베팅 마커는 'WIN' 칸에 놓이게 됩니다.



예시) 유솔은 녹색 당나귀를 선택하였습니다. 회색 당나귀가 3등 안에 들 것 (1, 2, 3등)으로 예측하였습니다. 시몬 (파란색) 이 이미 회색 당나귀를 선택하여 베팅 마커를 (맨 위의) 'WIN' 칸에 놓았기 때문에, 유솔은 회색 줄에서 시몬 밑의 칸에 마커를 놓았습니다

베팅 칸 1칸에는 1개의 베팅 마커만 놓일 수 있습니다.

만약 어떤 베팅 줄의 5개의 베팅 칸이 모두 베팅 마커로 채워졌다 면, 이제 그 당나귀에 대해서는 베팅할 수 없습니다.

게임 진행 중에, 1개의 당나귀에 대해서 2개 이상의 (같은 색의) 베팅 마커를 놓을 수도 있습니다.

베팅 마커를 한 번 놓았으면 이동하거나 바꿀 수 없습니다.

1등 당나귀가 결승선을 통과한 다음에는 베팅할 수 없습니다.

경주 라운드 시작!

첫번째 베팅 라운드가 끝난 뒤, - 모든 플레이어가 자신의

베팅 마커 1개씩을 놓을 기회를 가진 뒤, - 당나귀들이 경주를 시작합니다.

시작 플레이어 (베팅을 제일 먼저 한 플레이어) 가 주사위를 굴리고, 당나귀 말을 1개 (원하는 대로) 선택하여 주사위 눈 만큼 앞으로 보냅니다. 주사위에 빈 칸이 나왔다면, 당나귀 말은 전진할 수 없습니다. 이후 같은 방식으로, 같은 플레이어가 또 주사위를 굴리고, 또 다른 당나귀 말 1개를 선택하여 주사위 눈만큼 앞으로 보냅니다. 이런 방식으로 모든 5마리의 당나귀를 앞으로 보내면 됩니다.

중요합니다! 주사위를 굴린 후, 바로 한 당나귀를 선택하여 앞으로 보내야 합니다. 그 뒤, 다시 주사위를 굴립니다.

다음 베팅 라운드

현재 플레이어가 주사위를 굴리고 당나귀를 움직이는 동안, 그 다음 플레이어 (다음 주사위를 굴릴 플레이어) 는 베팅을 (마커 1개만) 할 수 있습니다. 그 이후 차례대로 베팅의 기회를 갖습니다. (베팅을 하지 않아도 됩니다.)

힌트

베팅을 하지 않은 채, 베팅 마커를 너무 오랫동안 보유하고 있다면, 각 베팅 줄의 높은 칸들은 이미 다른 플레이어들이 차지할 가능성이 높아집니다.

베팅을 일찍 할 수록 점수가 높기 때문에, 베팅을 할 좋은 타이밍을 놓치지 마세요

다음 경주 라운드

모든 플레이어들이 베팅을 할 기회를 가진 뒤, 다시 경주 라운드가 진행됩니다. 다음 플레이어는 위와 같이 모든 5마리의 당나귀를 앞으로 보내면 됩니다.



이미 움직인 당나귀를 기억하기 위해, 트랙 위에서 움직인 당나귀는 아직 움직이지 않은 당나귀와 구분해서 둡니다.

게임 진행 중에, 당나귀는 매 번 자리가 바뀌게 됩니다.

게임 진행

1등 당나귀가 결승선을 통과할 때까지, 플레이어들은 베팅 라운드와 경주 라운드를 번갈아 진행하게 됩니다. 1등 당나귀가 결승선을 통과하면, 플레이어들은 더 이상 베팅할 수 없습니다. 이제부터는 경주 라운드 (주사위를 굴리는 것) 만 할 수 있습니다. 예를 들어 1-2개의 당나귀가 결승선을 통과하고 나면, 플레이어는 4-3번만 주사위를 굴릴 수 있습니다.

게임 종료

3번째 당나귀가 결승선을 통과하면 게임이 즉시 종료됩니다. 결승선을 통과만 했다면 됩니다. 결승선을 지나 남는 주사위 눈의 수는 등수와 관련이 없습니다. 결승선을 통과한 당나귀들은 각 등수에 따라서 시상대에 오릅니다.

점수 계산

게임이 종료되면, 1, 2, 3등 당나귀들의 베팅 줄에 놓인 모든 베팅 마커들을 모두 그 순서 그대로 시상대의 점수 칸으로 옮깁니다. 점수 칸의 숫자는 해당 베팅 마커가 받는 점수를 의미합니다. 자신의 색의 베팅 마커의 점수를 모두 합하여, 가장 큰 점수를 받은 플레이어가 승리합니다.

점수 계산 (예시)



회색 당나귀가 승리 하였습니다. 빨간색이 2등, 갈색이 3등을 하였습니다.

플레이어들은 게임 중에 그림과 같이 베팅을 하였습니다.



유슬 (녹색) 은 74점, 시몬 (파란색) 은 55점입니다. 존 (보라색) 은 30점, 에일린 (분홍색) 은 42점을 받습니다.

다리 베리언트



경주 트랙의 한 칸은 다리입니다. 다리를 사용하는 변형 규칙을 게임에 적용해 보세요.

만약 어느 한 당나귀가 다리 칸에 멈추게 되면, 그 당나귀는 한 차례 쉬어야 합니다. 다음의 경주 라운드에서 플레이어는 다리 위에서 쉬고 있는 당나귀에 대해서는 주사위를 굴리지 않고, 그 당나귀를 이동할 수 없습니다. (다리 칸에 멈춘 당나귀가 여러 마리라면, 그 당나귀들 모두에 대해서 위와 같이 합니다.)

한 차례를 쉬고 난 다음의 라운드에서, 플레이어가 주사위를 굴려서 빙 칸이 나왔는데 이를 다리 위에 있었던 당나귀에 배정한다면, 그 당나귀는 (지금의 라운드 뿐 아니라), 다음의 라운드에 또 한 차례 쉬어야 합니다.