




〈MainMatch〉 흥부와 놀부

개요


00. < 흥부와 놀부 >는 적절한  마을로 이동,  역할을 선택해  엽전을 얻는 게임입니다.


게임 진행

01. < 흥부와 놀부 >는 6라운드로 진행합니다.

02. 각 라운드는 [선택 단계]와 [판정 단계]로 구성됩니다.



그룹


03. 플레이어들은 사전에 정해진 바에 따라  그룹을 부여받습니다.

04.  그룹은 1, 2, 3, 4, 5, 6번 각 2명으로 구성됩니다.

1. 같은  그룹인 플레이어들은 동시에 턴을 진행합니다.


엽전





05. 플레이어들은 게임 시작시  엽전을 3개씩 받습니다. 다만, < 페페문방구 >의 우승자는  엽전 1개를 추가로 받습니다.

06. 게임 종료시,  엽전이 가장 많은 플레이어가 우승합니다.






마을

07. < 흥부와 놀부 >에는  윗마을과  아랫마을로 총 2개의  마을이 있습니다.
















08. 두  마을은 서로 영향을 주고받지 않습니다.

09. 매 라운드  윗마을에는  엽전 4개가 배치되며,  아랫마을에는  엽전 2개가 배치됩니다.

























역할

10. < 흥부와 놀부 >에는  흥부,  놀부,  제비,  노비로 총 4개의  역할이 존재합니다.





선택 단계

11. 각 라운드가 시작되면 6분의 여유시간을 제공합니다.
12. N라운드 [선택 단계]는 N번  그룹 플레이어들부터 순서대로 이동할  마을과  역할,  탈을 선택합니다. 각 선택 시간은 4분입니다.
 1.  탈은  흥부,  놀부,  제비,  노비 중 하나를 선택하는 것입니다.
 2.  역할과  탈은 서로 다를 수 있습니다.
 3. 이동할  마을과  탈은 같은  그룹의 선택이 모두 끝나면 바로 공개됩니다.
 4.  역할은 [선택 단계] 동안 공개되지 않습니다.

판정 단계

13. 모든 플레이어의 선택이 완료되면, 각 마을 별로 선택한  역할이 공개됩니다.
14. 모든 플레이어들의  역할이 공개되면, 다음 규칙에 따라  엽전을 배분합니다.
 1. 각  마을의  엽전은 서로 독립적으로 배분됩니다. (가넷도둑의 방식과 동일)
 2.  흥부 >  놀부인 경우,  흥부들이  엽전을 똑같이 나누어 가집니다.
 3.  흥부 <  놀부인 경우,  놀부들이  엽전을 똑같이 나누어 가집니다.
 4.  흥부 =  놀부인 경우,  제비들이  엽전을 똑같이 나누어 가집니다.
 5. 남은  엽전은  노비들이 똑같이 나누어 가집니다.
15. 선택한  역할과  탈이 서로 다름에도  엽전을 얻지 못한 플레이어들은,  엽전을 1개 잃습니다.
 1.  엽전을 가지고 있지 않은 플레이어는 아무 일도 일어나지 않습니다.

게임 종료

16. 6라운드가 종료되면 게임이 종료됩니다.
17.  엽전이 가장 많은 단 한 명의 플레이어가 우승후보가 되며,  엽전이 가장 적은 플레이어가 탈락후보가 됩니다.
18. 우승후보가 동률인 경우, 다음에 따라 우승후보 1인을 결정합니다.
 1. 게임 시작시  엽전이 더 적은 플레이어가 우세.
 2. 잃은  엽전의 수가 더 적은 플레이어가 우세.
 3. 추첨으로 결정.
19. 탈락후보가 동률인 경우, 우승후보가 탈락후보를 결정합니다.
20. 우승후보와 탈락후보는 다른 우승후보와 탈락후보를 각 1인 지목합니다.