



DICE KINGMAKER

Designed by Jinhee Han



새로운 대통령을 뽑기 위한 선거가 앞으로 8주 뒤로 다가왔습니다. 당신은 정당의 전략가로서 당신의 후보를 당선시켜야만 합니다. 다음 대통령을 만드는 킹메이커는 바로 당신입니다.

구성품

- 게임판 2개 (출력물 2쪽)
- 주사위 7개
- 미플 3개 (각각 파랑, 빨강, 회색)
- 원형 디스크 토큰 8개 (파랑 1개, 빨강 1개, 회색 6개)
- 빨강 큐브 4개
- 연필이나 볼펜 1개

※ 회색 구성품들과 빨강 큐브는 다른 색상이나 형태를 사용해도 게임 플레이에 영향을 주지 않습니다.

게임 준비

1. 출력한 게임판 2개를 테이블에 가로로 펼쳐 놓습니다.
2. **우리 후보 득표율(OUR PARTY VOTES) 트랙**의 왼쪽 끝 파란칸에 파랑 미플을 놓고, **상대 후보 득**

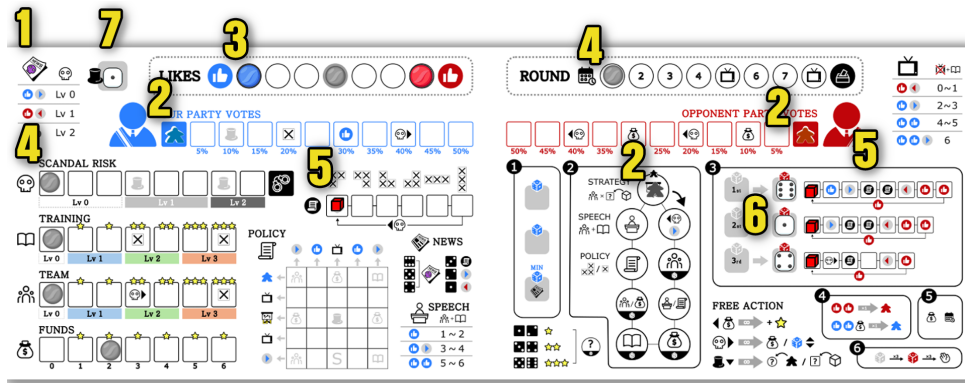
표율(OPPONENT PARTY VOTES) 트랙의 오른쪽 끝 빨간칸에 빨강 미플을 놓습니다. 이는 우리 후보와 상대 후보가 확보한 득표수를 의미합니다. 회색 미플은 행동 트랙에 미플 모양이 표시된 칸에 놓습니다. 이를 **행동 미플**이라 부릅니다.

3. **호감도 (LIKES) 트랙**에서 회색 작은 원으로 표시된 칸에 파랑 디스크(왼쪽)와 빨강 디스크(오른쪽)를 놓습니다. 그리고 트랙 중앙 회색칸에 회색 디스크를 놓습니다.
4. **스캔들 위험(SCANDAL RISK), 자금(FUNDS), 학습(TRAINING), 조직(Team) 트랙**의 회색 작은 원으로 표시된 칸에 회색 디스크를 놓습니다. 그리고 **라운드(ROUND) 트랙**의 첫번째 칸에 회색 디스크를 놓습니다.
5. **정책(POLICY) 트랙**과 **상대 정당 활동 트랙**에 큐브 모양이 표시된 칸에 빨강 큐브를 놓습니다.
6. 주사위 3개를 순서대로 굴립니다. 그 결과를 상대 정당 활동 트랙 바로 왼쪽의 **빨간색 주사위 아이콘이 그려진 칸**에 위에서 부터 순서대로 배치합니다.
7. 주사위 1개를 **영입 인사 주사위 칸**에 주사위 값 1이 보이도록 놓습니다.
8. 남은 주사위 3개를 플레이어 앞에 가져오면서 게임을 시작합니다.

※ 위의 설명은 보통 난이도 준비입니다. 다른 난이도 준비는 규칙서 뒤의 난이도 선택을 읽어주세요.

게임 목표

8주 동안의 선거 운동을 마치고, 마지막 개표가 끝났을 때, 우리 후보가 당선 되도록 해야합니다.



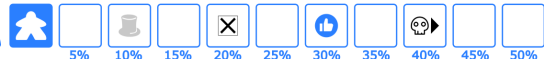
8 게임 준비



호감도 트랙



OUR PARTY VOTES



득표율 트랙

OPPONENT PARTY VOTES



호감도와 득표율

게임의 핵심 전략은 대중의 호감도를 얻어서 이를 득표율로 바꾸는 것입니다. 이를 위해서는 호감도 트랙과 득표율 트랙이 작동하는 것을 우선 이해해야 합니다.

호감도(LIKES) 트랙에는 3개의 디스크가 놓이게 됩니다. 항상 파랑 디스크는 왼쪽, 빨강 디스크는 오른쪽, 회색 디스크는 그 둘 사이 어딘가에 있어야 합니다.

파랑 디스크는 **우리 호감도**라고 부르며 우리 대통령 후보에 대한 여론의 호감도를 의미합니다. 빨강 디스크는 **상대 호감도**라고 부르며 상대 후보에 대한 호감도를 의미합니다. 회색 디스크는 **네거티브**라고 부르며 서로에 대한 공격에서 사용됩니다.

게임을 진행하면서 각 디스크는 좌우로 움직이게 됩니다. 이때 이미 다른 디스크가 있는 칸으로 이동하게 되면, 그 디스크를 이동 방향으로 한 칸 밀어내면서 이동합니다. 이 과정에서 한 번에 2개의 디스크가 밀려날 수도 있습니다. 트랙 끝에 표시된 파란색과 빨간색 칸은 트랙의 끝으로 이곳에 놓인 디스크는 더이상 밀려나지 않습니다.

본 규칙서에서 **‘호감도 전진’** 또는 **‘호감도 후퇴’**라는 용어를 사용합니다. 우리 호감도 전진은 파란 디스크가 오른쪽으로 이동, 상대 호감도 전진은 빨간 디스크가 왼쪽으로 이동한다는 뜻입니다. 후퇴는 반대입니다.

득표율(VOTES) 트랙은 양쪽 정당의 후보가 확보한 표가 얼마나 되는지를 보여줍니다. **우리 득표율**은 파란색 미플, **상대 득표율**은 빨간색 미플 아래에 표시되어 있습니다. 최종적으로 상대보다 더 많은 득표율을 확보해야 게임에서 승리합니다.

호감도 트랙과 마찬가지로 우리 득표율 전진은 파란 미플이 오른쪽으로 이동, 상대 득표율 전진은 빨간 미플이 왼쪽으로 이동한다는 것을 의미합니다.

미플이 전진하면서 아이콘이 그려진 칸에 도착하면, 해당 아이콘 효과를 즉시 처리합니다.

각 아이콘 효과는 규칙서 뒤에 아이콘 목록을 참고하세요.

게임 진행

게임은 총 8라운드를 진행하며, 각 라운드는 아래 6단계를 순서대로 진행합니다.

1. 뉴스
2. 행동하기 x 3
3. 상대 정당 활동
4. 선거 운동
5. 지출 및 날짜 체크
6. 주사위 이동

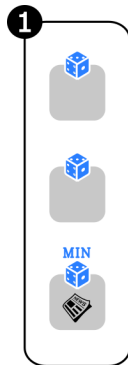
마지막 라운드가 끝나면, 개표 라운드를 진행해서 승패를 결정합니다.

1단계 : 뉴스

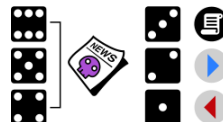
매주 여론조사 결과가 뉴스에 나오고, 사람들의 관심을 돌리는 새로운 이슈가 등장합니다. 하지만 기자들이 가장 좋아하는 것은 후보들의 스캔들입니다.

주사위 3개를 굴리고, 이를 파란 주사위 아이콘이 그려진 칸에 배치합니다.

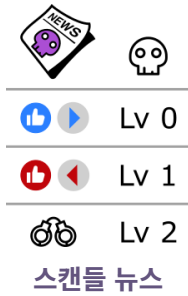
이때 **가장 낮은 값의 주사위를** 가장 아래 칸에 배치하면서, 그 값에 따라서 **뉴스 이벤트**가 즉시 발생합니다.



NEWS



- 주사위 4~6 : 스캔들 뉴스 발생
- 주사위 3 : 정책 트랙 전진
- 주사위 2 : 네거티브 오른쪽 1칸 이동
- 주사위 1 : 네거티브 왼쪽 1칸 이동



스캔들 뉴스가 발생하면 **스캔들 위험 레벨(Lv)**에 따라서 아래와 같이 효과가 발생합니다.

- Lv 0 : 우리 호감도 전진, 네거티브 오른쪽 1칸 이동
- Lv 1 : 상대 호감도 전진, 네거티브 왼쪽 1칸 이동
- Lv 2 : 게임 패배



스캔들 위험(SCANDAL RISK) 트랙은 현재 스캔들 위험 레벨(Lv)을 알려줍니다. 트랙의 디스크가 위치한 칸 하단에서 레벨을 확인할 수 있습니다.

디스크가 전진하면서 모자 아이콘 칸에 도착하면, 영입 인사칸의 주사위 값을 1 증가시키고, 해당 아이콘을 펜이나 연필로 지웁니다. 이후로는 해당 아이콘은 없는 것으로 취급합니다.

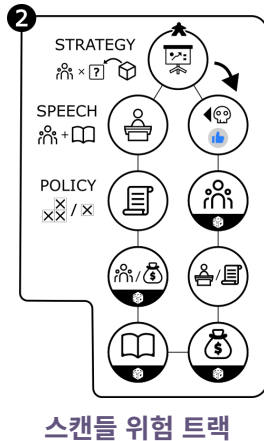
디스크가 **수갑 아이콘**이 그려진 칸에 도착하면, 즉시 게임에서 패배합니다.

2단계 : 행동하기 x3

당신은 선거를 진두지휘하는 전략가로서 선거 운동 방향을 계획해야 합니다.

게임에서 중요한 선택들이 2단계 행동하기에서 이루어집니다. 1단계에서 굴렸던 주사위 3개를 각각 사용해서 3번의 행동을 합니다. 각 주사위는 아래와 같은 순서로 사용합니다.

1. 파란 주사위 아이콘 칸에 있는 주사위 1개를 골라서, 회색 주사위 아이콘 칸 중 **가장 위에 비어있는 칸**에 놓습니다.



2. 주사위 값만큼, 행동 트랙의 **행동 미플을 시계 방향으로 이동**시킵니다.

3. 행동 미플이 도착한 칸의 행동을 합니다.

도착한 칸의 **하단에 주사위 아이콘이 있었다면**, 주사위 값에 따라서 별을 얻습니다. 별은 해당 행동을 할 때 즉시 사용되며, 사용되지 않은 별은 버려집니다.

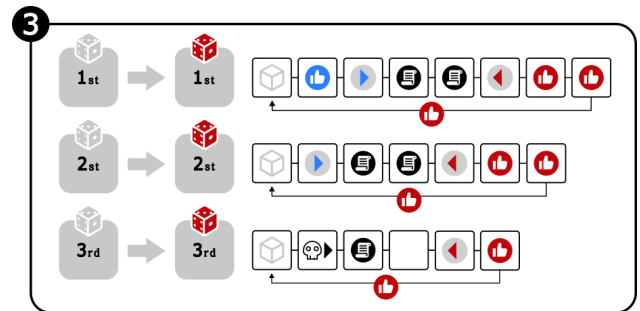
나머지 칸들은 사용한 주사위 값에 상관없이 실행되는 행동입니다.

2개의 아이콘이 함께 그려진 칸은 아이콘을 하나만 골라서 해당 행동을 합니다.

각 행동의 내용은 규칙서 후반의 행동 목록에서 확인해주세요.

3단계 : 상대 정당 활동

선거는 상대가 있는 싸움입니다. 당신이 열심히 뛰는 만큼, 상대도 뛰고 있습니다.



상대 정당 활동 트랙

3단계에서는 **빨간 주사위 칸에 놓인 주사위 값**에 따라서 상대 정당의 활동이 진행됩니다.

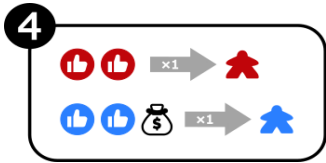
상대 정당 활동 트랙에 놓인 큐브 3개를 위쪽 트랙부터 순서대로 모두 아래 규칙으로 이동시킵니다.

1. 트랙 왼쪽에 놓인 **주사위 값만큼 오른쪽으로 이동**시킵니다.
2. 큐브가 멈춘 칸에 아이콘이 있다면, 해당 아이콘 효과를 즉시 처리합니다.
3. 맨 오른쪽 칸은 시작 칸과 화살표로 이어져 있으면, 이 화살표를 따라 이동할 때는 표시된 아이콘 효과를 즉시 처리합니다.

각 아이콘 효과는 규칙서 뒤에 아이콘 목록을 참고하세요.

4단계 : 선거 운동

인기는 표가 아닙니다. 우리 후보에 대한 호감도를 표로 만들려면 조직적인 선거 운동을 각 지역마다 해야 합니다. 당연히 돈도 들겠죠?



4단계는 호감도를 득표율로 바꾸는 단계입니다. 아래 순서대로 1번만 진행합니다.

1. 만약 **상대 호감도**가 2칸 후퇴할 수 있다면, 2칸 후퇴하고 상대 후보 득표율이 1칸 전진합니다.
2. 만약 **우리 호감도**가 2칸 후퇴할 수 있다면, 2칸 후퇴하고 추가로 자금을 1칸 후퇴하면서 우리 후보 득표율이 1칸 전진합니다.

5단계 : 지출 & 날짜 전진

선거 조직을 유지하려면 돈이 필요합니다. 돈이 부족하다구요? 그럴리가요. 정치인에게 돈을 주려는 사람이 많을텐데요?

자금 트랙을 1칸 후퇴합니다. 그리고 라운드 트랙을 1칸 전진합니다.

라운드 트랙의 디스크가 **TV 아이콘 칸**에 들어가면, 즉시 TV 토론 이벤트가 발생합니다. 이벤트를 처리한 뒤, 6단계를 진행합니다.

만약 **선거 아이콘 칸**에 들어가면, 즉시 개표 라운드를 진행하고 게임의 승패를 확인합니다.

TV 토론이벤트는 **학습 레벨(Lv)**과 정책판의 **TV 아이콘을 X표로 채운 수**를 더한 값에 따라서 효과가 결정됩니다.

0~1	1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6	7

TV 토론 이벤트

- 0~1 : 상대 호감도 1칸 전진, 네거티브 왼쪽 1칸
- 2~3 : 우리 호감도 1칸 전진, 네거티브 오른쪽 1칸
- 4~5 : 우리 호감도 2칸 전진
- 6~7 : 우리 호감도 2칸 전진, 네거티브 오른쪽 1칸

6단계 : 주사위 이동

빨간 주사위 아이콘 칸에 놓인 주사위 3개를 손으로 가져옵니다. 그리고 **회색 주사위 아이콘 칸**에 놓인 주사위 3개를 화살표를 따라서 빨간 주사위 아이콘 칸으로 이동시킵니다.

행동 목록

자금 (FUNDS) 확보



정치에는 이상도 필요하지만, 현금도 필요합니다. 재산이 탕진되기 전에 후원자를 찾는게 좋을 겁니다.

주사위로 얻을 별을 하나를 소모할 때마다 **자금 트랙이 1칸씩 전진**합니다. 가장 오른쪽 7번째 칸에서는 더이상 전진할 수 없습니다.



조직 (TEAM) 확장



선거는 개인의 결투가 아니라 전쟁입니다. 군대가 없으면 패배는 확정이지요. 유능한 인재들을 모아야 할 겁니다. 하지만 조직이 커지면 늘 문제도 생기죠.

주사위로 얻을 별을 소모하면서 **조직 트랙을 전진**합니다. 소모하는 별의 개수는 도착할 칸 위에 표시되어 있습니다. 아이콘이 그려진 칸에 도착하거나 지나갈 때, 해당 아이콘 효과를 즉시 처리합니다.

디스크가 위치한 칸 아래의 색깔에 따라서 **조직 레벨(Lv)**이 결정됩니다.



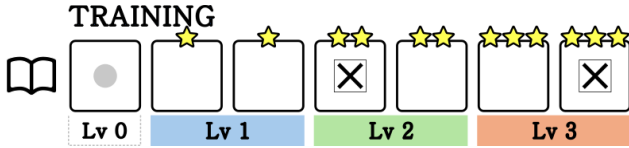
후보자 학습(TRAINING)



좋은 정치인은 태어나는 것이 아니라 만들어집니다. 물론 짧은 시간 베타치기로는 무리죠. 그러니 선거 기간 동안 '좋은 정치인으로 보이게' 해봅시다.

주사위로 얻을 별을 소모하면서 **후보자 학습 트랙**을 전진합니다. 소모하는 별의 개수는 도착할 칸 위에 표시되어 있습니다. 아이콘이 그려진 칸에 도착하거나 지나갈 때, 해당 아이콘 효과를 즉시 처리합니다.

디스크가 위치한 칸 아래의 색깔에 따라서 **학습 레벨(Lv)**이 결정됩니다.



후보자 학습 트랙

대중 연설 (SPEECH)



마이크를 잡고, 환하게 웃으며 자신감을 보여주세요. 사람들의 마음을 사로잡을 시간입니다. 그리고 공약은... 나중에 걱정하죠.

대중 연설 행동은 **조직 레벨(Lv)**과 **후보자 학습 레벨(Lv)**에 따라 아래 표와 같이 효과가 결정됩니다.

- 1~2 : 우리 호감도 1칸 전진
 - 3~4 : 우리 호감도 1칸 전진 후, 네거티브 오른쪽 1칸 이동
 - 5~6 : 우리 호감도 2칸 전진
- | SPEECH | Effect |
|---------|--------|
| 🗣️ + 🗣️ | 1 ~ 2 |
| 🗣️ + 🎮 | 3 ~ 4 |
| 🗣️ + 🗣️ | 5 ~ 6 |

만약 조직 레벨과 학습 레벨이 모두 Lv 0 라면, 대중 연설 행동으로 아무 효과도 얻을 수 없습니다.

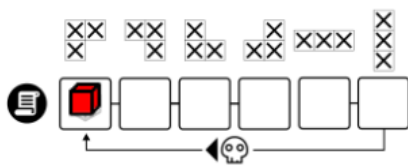
정책 (POLICY) 연구



선거에는 그럴듯한 정책이 필요합니다. 국민들이 정말로 읽지는 않을테니, 실현 가능한 것처럼 포장해봅시다. 숫자는 나중에 채워 넣으면 되지 않을까요?

정책 연구는 **5x5 정책판**을 X표로 채우면서 아이콘 효과를 얻는 행동입니다.

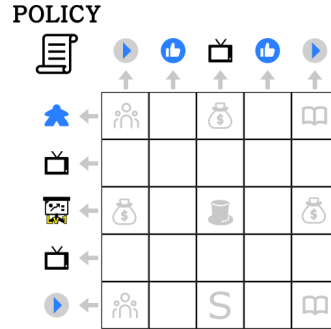
정책 연구 행동을 할 때, **3칸 채우기** 또는 **1칸 채우기**를 선택할 수 있습니다.



정책 트랙

3칸 채우기를 선택한다면, **정책 트랙**에서 **빨간 큐브**가 위치한 칸 위에 그려진 **모양**으로 칸을 채워야만 합니다. 모양을 회전하거나 뒤집을 수 없으며, 일부만 채울 수도 없습니다. 정확히 같은 모양으로 채워야 합니다.

3칸 채우기를 할 수 없거나 하고 싶지 않다면, 대신 1칸 채우기를 할 수 있습니다.



정책판

정책판에 칸을 채울 때는 다음 규칙을 모두 지켜야만 합니다.

- 칸을 채울 땐 작은 사각형에 X표시를 하면 됩니다. 한 번 채워진 칸은 다시 채워질 수 없습니다.
- 처음 정책판에 칸을 채울 때는**, 반드시 가운데 아래의 S표시 칸을 반드시 포함해서 채워야 합니다.
- 처음이 아니라면, 반드시 기존에 채워진 칸과 인접한 칸(가로 또는 세로)을 포함해서 채워야 합니다.
- 아이콘이 있는 칸을 채웠다면, 해당 아이콘 효과를 즉시 처리합니다.
- 하나의 가로줄 혹은 세로줄의 5칸을 모두 채웠을 경우, 해당 줄의 화살표가 가리키는 아이콘을 X표시하고, 해당 아이콘 효과를 즉시 처리합니다.

정책판의 모든 칸이 채워졌다면, 정책 연구 행동은 아무 효과도 얻을 수 없습니다.

전략 (STRATEGY) 회의



기자들이 퇴장하고 회의실 문이 닫히면, 이제 진짜 회의 시간입니다. 상대 정당에 실어놓은 정보원과 연락해보세요. 야합, 기록이나 녹음은 금지예요.

전략 회의는 게임판에 놓인 4개의 **빨간 큐브**를 트랙에서 원하는 칸으로 이동시킬 수 있습니다. 이동시킬 수 있는 큐브의 개수는 **조직 레벨(Lv)**만큼입니다.

예를 들어 조직 레벨이 Lv 2 라면, 상대 정당 활동 트랙에

서 2개의 큐브를 골라서 각각의 트랙에서 원하는 칸으로 이동시키거나, 또는 상대 정당 활동 트랙에서 1개 큐브를 이동시키고 정책 트랙에 있는 1개의 빨간 큐브를 이동시킬 수도 있습니다.

이때 도착한 칸의 아이콘 효과는 처리하지 않습니다.

네거티브 캠페인



정치에서 가장 효과적인 방법은 가장 더러운 방법입니다. 상대의 작은 티끌까지 찾아내서 더럽다고 주장하세요. 우리의 더러움 같은 건 금새 잊혀질 겁니다.

스캔들 위험 트랙을 1칸 후퇴하고, 호감도 트랙에서 네거티브를 1칸 오른쪽으로 이동시킵니다.

자유 행동 목록

아래 세 종류의 자유 행동은 주사위를 사용하지 않는 행동으로 원한다면 몇 번이고 할 수 있습니다.

자금 사용하기



- **(2단계에서)** 주사위로 별을 사용하는 행동을 할 때, 자금 트랙을 1칸 후퇴하고 별 1개를 추가로 얻을 수 있습니다. 여러 번 후퇴할 수 있습니다.

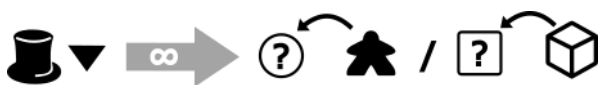
스캔들 위험 감수하기



스캔들 위험 트랙을 1칸 전진하고, 아래 2가지 중 하나의 효과를 얻을 수 있습니다.

- **(모든 단계에서)** 자금 트랙을 1칸 전진합니다.
- **(2단계에서)** 파란 주사위 칸에 놓인 주사위 하나의 값이 1 증가 또는 1 감소합니다. 6은 더 증가할 수 없고 1은 감소할 수 없습니다.

영입 인사 활용하기



영입 인사 주사위 값을 1 감소하면서, 아래 두 가지 효과 중 하나를 얻습니다. 주사위 값이 0이 되면, 영입 인사 주사위를 게임판 밖으로 빼둡니다. 나중에 주사위 값이 증가하면, 다시 주사위 칸으로 돌려놓습니다.

- **(2단계에서)** 행동 미플을 이동시킬 때, 시계 방향으로 이동시키지 않고 원하는 칸에 놓습니다.
- **(모든 단계에서)** 빨간 큐브 1개를 해당 트랙의 원하는 칸으로 이동합니다. 아이콘 효과는 처리하지 않습니다.

개표 라운드

선거 당일이 되면 당시에 할 수 있는 것은 이제 없습니다. 당신을 지지하던 사람들이 투표소에 많이 오기를 기도하세요.

개표 라운드는 **남아 있는 호감도를 득표율로 바꿉니다.** 아래 순서로 진행합니다.

1. 주사위 1개를 굴립니다. 이 주사위 값으로 얻은 별만큼 우리 호감도 토큰을 후퇴시키고, **우리 득표율**을 1칸 전진합니다.
2. 주사위 1개를 굴립니다. 이 주사위 값으로 얻은 별만큼 상대 호감도 토큰을 후퇴시키고, **상대 득표율**을 1칸 전진합니다.

만약 호감도 토큰을 **1칸도 후퇴할 수 없는 상황**이라면, 해당 후보의 득표율은 전진할 수 없습니다. 2칸 또는 3칸 후퇴해야 하는 상황에서 1칸만 후퇴할 수 있었던 경우는 득표율이 전진할 수 있습니다.

위의 개표 라운드를 반복하면서 더이상 어느 쪽도 득표율을 전진할 수 없게 되면, 개표 라운드가 끝나고 게임을 종료합니다.

게임 종료

선거법 위반 패배

게임 진행 중에 스캔들 위험 트랙이 수갑칸에 들어가면, 선거법 위반으로 즉시 게임에서 패배합니다.

1단계 뉴스에서 스캔들 이벤트가 발생할 때 스캔들 위험 레벨이 Lv 2 라면, 선거법 위반으로 즉시 게임에서 패배합니다.

개표 결과 승리

개표 라운드 결과, 우리 득표율이 상대 득표율보다 높았다면 선거에서 승리합니다.

만약 **득표율이 동일하다면**, 득표 차이가 정말 미세하다는 뜻으로 **재검표**가 필요합니다. 주사위 1개를 굴린 결과가

스캔들 위험 레벨보다 높으면, 재검표 결과 미세하게 우리 후보가 선거에서 승리합니다.

만약 승리하지 못했다면, 당신의 후보는 선거에서 패배했고, 당신은 게임에서 패배합니다.

하지만 걱정마세요. 당신이 킹 메이커가 될 기회는 5년 뒤에 또 있을 겁니다. 그때는 승리할 수 있는 후보를 잘 고르도록 합시다.

난이도 선택

게임 난이도를 조절하고 싶다면 아래의 지시에 따라 게임 준비를 변경하세요.

쉬움 난이도

- 자금 트랙을 2가 아닌, 4에서 시작합니다.
- 빨간 주사위 칸에 주사위를 놓을 때 굴리지 않고, 위에서 부터 2, 2, 2 값으로 배치합니다.

어려움 난이도

- 스캔들 위험 트랙의 디스크를 왼쪽 3번째 칸에 놓고 시작합니다.
- 빨간 주사위 칸에 주사위를 놓을 때 굴리지 않고, 6, 5, 4 값으로 원하는 순서로 배치합니다.

아이콘 효과 목록

어떤 트랙에서 디스크가 **아이콘이 그려진 칸에 도착**하거나, 정책판에서 **아이콘이 X표로 채워질 때** 각 아이콘에 따라서 아래와 같은 효과가 발생합니다.

트랙 중에서 스캔들 위험 트랙은 같은 아이콘 칸에 여러 번 도착할 수 있지만, 처음 도착했을 때만 아이콘 효과를 처리하고 아이콘을 펜으로 지웁니다.

	우리 호감도 1칸 전진
	상대 호감도 1칸 전진
	네거티브 오른쪽으로 1칸 이동
	네거티브 왼쪽으로 1칸 이동
	우리 득표율 1칸 전진
	정책 트랙 1칸 전진
	자금 트랙 1칸 전진
	조직 트랙 1칸 전진
	학습 트랙 1칸 전진
	스캔들 위험 트랙 전진 또는 후퇴
	
	영입 인사 주사위 값 1 증가
	정책판 1칸 채우기. 기존에 채워진 칸과 인접한 칸만 가능.
	전략 회의 행동하기 (단, 큐브 1개만)
	TV 토론 이벤트 발생시 효과

Rules Version 0.81 (2025.04.09)

※ 이 게임이 완성될 수 있도록 테스트와 피드백으로 창작의 열정과 아이디어의 씨앗을 제공해준 해요, 제라드, 목성의 독서가 등의 테스터 분들께 감사드립니다.