

Royal Turf

오 재 원/Bliss4u (jaewonoh@flyasiana.com)

게임 개요

게임은 3번의 경주로 구성되어 집니다. 각 경주에서는 총 7 마리의 말이 경쟁하게 됩니다. 3번의 경주가 모두 끝난 뒤에, 가장 많은 돈을 획득하는 사람이 승자가 됩니다.

게임 구성물

보드 : 경주트랙과 배당금 표, 7군데의 베팅 지역으로 구성되어 집니다.

말 7 마리 (회색, 하얀색, 베이지색, 카라멜색, 붉은 갈색, 어두운 갈색, 검은색)

말 카드 21 장 (각 7마리 말 당 3 장)

베팅 칩 24 개 (색깔 당 4 개씩-숫자 0, 1, 1, 2 로 구성)

색깔 카드 6 장 (플레이어 표시용)

페이스 칩 1 개 (두개의 채찍이 그려져 있는 사각형 칩)

6 면체 주사위 1 개 (3 면은 말 머리가 그려져 있고, 나머지는 각각 말 기수의 모자, 안장, 편자 그림으로 구성)

돈 (50 파운드 12장, 100 파운드 26장, 500 파운드 12장)

게임의 준비

보드를 탁자 가운데 펼쳐놓고, 7마리의 말과 21장의 말 카드를 옆에 놓습니다. 이 때 말 카드는 잘 섞어 놓아야 합니다. 각 플레이어는 자신의 색깔을 결정하여 색깔 카드를 자신 앞에 놓아 다들 무슨 색의 플레이어인지 알기 쉽게 합니다. 그리고 자신의 색깔에 맞는 베팅 칩을 3개 가져옵니다 : 숫자 1 짜리 칩 두개와 2 짜리 칩 한 개 (숫자 0 짜리 칩은 를 마지막 부분에서 설명되어질 변형 게임에만 사용되어 집니다).

사용되지 않는 색깔 카드와 베팅 칩은 박스 안으로 치워 놓습니다. 마지막으로 주사위와 페이스 칩, 돈 들을 보드 옆에 놓으면 준비는 완료됩니다.

게임의 진행

총 3 번의 레이스는 각각 다음의 단계를 거쳐 진행됩니다 :

1. 준비 : 말들과 페이스 칩, 각 말 당 1 장의 말 카드가 보드에 놓여집니다.
2. 베팅 : 플레이어들은 자기의 3 가지 베팅칩을 3 라운드에 걸쳐 베팅하게 됩니다.
3. 경주 : 1등부터 3등까지의 말이 결정될 때 까지 경주를 하게 됩니다.
4. 배당 : 베팅에 따라 배당을 받습니다.

1. 준비

준비 단계는 앞으로 행해질 3번의 경주에 동일하게 적용됩니다.

- 1) 페이스 칩은 트랙 위 18번째 칸에 놓습니다.
- 2) 7 마리의 말과 말 카드는 다음과 같은 과정을 거쳐 놓습니다 : 21장의 섞어 놓은 말 카드를 맨 위에서 뽑아 보드의 해당 말 베팅 지역 위에 놓습니다. 그리고 해당 말을 출발/도착선(회색으로 그어져 있습니다) 뒤의 33번 칸에 놓습니다. 그리고는 말 카드를 또 뽑습니다. 똑같이 보드의 해당 지역 위에 놓고, 해당 말을 32번 칸에 놓습니다. 이런 식으로 7 마리의 말이 27번 칸부터 33번 칸 까지 다 놓여지게 됩니다.

주의) 카드를 뽑다 보면 이미 놓여진 말 카드가 또 나올 수 있습니다. 이 카드들은 다음 경주를 위해 잠시 옆으로 치워둡니다. 왜냐하면 21장의 말 카드는 7장씩 3번의 경주에 사용지게 됩니다.

2. 베팅

첫 경주에서는 베팅을 시작할 플레이어를 랜덤하게 결정합니다. 시작 플레이어는 자신의 베팅 칩 중 하나를 7군데의 베팅 지역 중 한군데에 숫자가 보이도록 놓습니다. 당연히 이 플레이어는 지금 베팅한 말이 경주에서 3등 안으로 들어오도록 최선을 다할 것입니다.

시계 방향으로 모든 플레이어들이 차례대로 베팅을 동일한 방법으로 합니다. 플레이어당 3개의 베팅 칩이 있으므로 베팅은 3 라운드에 걸쳐 진행됩니다.

주의) 플레이어의 3번의 베팅은 각각 다른 3마리의 말에 걸려야 합니다. 하지만 1 마리에 걸리는 베팅은 플레이어 까리 중복 될 수 있습니다.

3. 경주

베팅을 시작한 플레이어부터 주사위를 굴려 경주를 진행합니다. 주사위를 굴린 플레이어는 그 결과에 맞추어 어떠한 말이라도 말 카드에 나와있는 정보에 따라 움직일 수 있습니다. 움직여진 말에 해당하는 말 카드는 말이 한번 움직였다는 것을 나타내기 위해 잠시 옆으로 치워지게 됩니다 : 따라서 모든 말이 한번씩 공평하게 움직일 때 까지 그 말은 다시 움직이지 못하게 됩니다(매뉴얼 그림 3을 보시면 Albino와 Red Fox가 움직였습니다).

이와 같은 방법으로, 시계 방향으로 플레이어들은 주사위를 굴리고 말을 움직입니다. 모

든 말들이 한번씩 움직인 후, 잠시 치워졌던 7장의 카드들은 다시 베틱 지역 위로 배치합니다. 다음 순서의 플레이어는 굴린 주사위에 따라 임의대로 아무 말이나 움직일 수 있습니다.

플레이어의 턴에는 말을 꼭 움직여야 합니다. 하지만 트랙 위의 한 공간에는 1마리의 말만 있을 수 있습니다. 따라서 말을 움직였을 때 다른 말이 차지하고 있는 공간으로 이동하게 된다면 이 공간 전에 있는 첫번째 비어있는 공간으로 이동하게 됩니다 (매뉴얼 4페이지 그림을 보면 Albino가 6칸 움직여야 함에도 불구하고 4칸만 가게 됩니다). 따라서 극단적인 경우에는 말이 아예 움직일 수 없게 될 지도 모릅니다 : 이러한 경우에도 말은 움직인 것으로 간주되어 말 카드는 치워집니다.

트랙 위 18번째 칸을 1등으로 통과하는 말은 선도마(先導馬)로 간주되어 베틱 당 100 파운드씩 추가로 받게 됩니다. 이를 잊지 않도록, 트랙 위 18번째 칸에 놓여있던 페이스 칩을 해당 말의 베틱 지역 위에 놓습니다.

1등으로 도착선을 통과한 말은 배당표 왼쪽에 있는 “1등” 표식 위에 두고 해당 말 카드를 게임에서 뺍니다. 2등, 3등의 말도 같은 방식으로 처리합니다. 3등까지 말이 결정되면, 경주는 끝이 나고, 7등 말을 배당표 오른쪽에 있는 “7등” 표식 위에 놓습니다.

4. 배 당

배당표에 따라서 배당금을 지급합니다. 배당표의 가로줄은 각 말에 걸쳐있는 베틱의 합을 의미합니다. 세로줄은 해당 말에 지급되어질 배당금을 의미합니다. 여기의 배당금은 숫자 1 칩에 해당되는 금액이므로, 숫자 2 칩을 건 플레이어는 이 금액의 두배를 받게 됩니다.

선도마에 대한 배당금도 지급됩니다. 숫자 1 칩을 건 플레이어는 100 파운드씩, 숫자 2 칩을 건 플레이어는 200 파운드씩을 받습니다.

7등말에 베틱했던 플레이어는 숫자 1 칩인 경우 100파운드씩, 숫자 2 칩인 경우 200 파운드씩 은행에 지불합니다. 가지고 있는 돈이 이에 모자랄 경우, 가지고 있는 모든 돈을 다 지불합니다.

마지막 세번째 경주에서는 모든 배당금과 지불할 돈이 2배가 됩니다. 세번째 경주가 끝나게 되면, 가장 많은 돈을 가지고 있는 플레이어가 승자가 됩니다.

다음 경주를 위한 준비(첫번째, 두번째 경주가 끝난 후의 준비)

모든 베팅 칩을 플레이어에게 돌려주고, 사용되었던 7장의 말 카드를 게임에서 뺀 후, 남아있는 말 카드(첫번째 경주 후에는 14장, 두번째 경주 후에는 7장이 됩니다)를 가지고 똑 같은 방법으로 다시 경주를 준비 합니다. 가장 많은 돈을 가지고 있는 플레이어가 베팅을 시작합니다(동률이 있을 경우에는 임의로 결정합니다).

변형 게임

변형 게임은 2-4명의 플레이어가 플레이 시 추천됩니다. 모든 룰은 같이 적용되지만, 각자 자기 색깔의 숫자 0 에 해당하는 베팅 칩을 하나씩 더 받습니다. 따라서 베팅도 4 라운드로 진행됩니다. 이 숫자 0 베팅 칩은 블러핑을 위해 요긴하게 사용됩니다(배당금은 없습니다). 이 때 모든 베팅 칩은 숫자가 보이지 않도록 뒤집어 놓여지며, 경주 마지막에 공개됩니다. 플레이어의 베팅 칩들은 경주 중에 아무때라도 자기만 확인 할 수 있습니다.