

OFFICIAL RULEBOOK

삼국전

三國戰

공식 규칙서

STRATEGY BOARD GAME



2-4
PLAYERS

15+
AGES

60-150
MINUTES

OFFICIAL RULEBOOK

삼국전

三 國 戰

천하를 놓고 겨루는 여덟 군주

군웅이 일어나고, 새로운 시대가 열린다.

2-4
PLAYERS

15+
AGES

60-150
MINUTES

CONTENTS 차례

01	천하를 향하여	2	11	회의 · 전개	22
02	구성품	4	12	전투 ① 충돌과 출전	24
03	카드 읽는 법	6	13	전투 ② 공개와 전략 공방	26
04	지도 읽는 법	8	14	전투 ③ 승패와 결산	28
05	게임 준비	10	15	전투 예시 — 합포 전투	30
06	게임의 흐름	12	16	군주	32
07	행군	14	17	관직과 승점	34
08	점령 · 집결	16	18	승리와 패배	35
09	징병 · 징세	18	19	전략 카드 일람	36
10	등용 · 탐색	20	20	용어 · 질문 · 첫 게임	38
			—	빠른 참조	뒤표지



01 THE REALM

천하를 향하여 天下

한 왕조가 저물고, 천하는 여덟 지역으로 갈라졌습니다. 당신은 여덟 군주 가운데 한 사람이 되어 수도를 세우고, 군단을 움직여 성을 빼앗고, 천하의 인재를 불러 모읍니다.

전장에서는 장수를 전열과 후열에 세우고 책략을 겨루어 승부를 가릅니다.

게임의 목표 · 둘 중 하나를 먼저 이루면 승리

왕도 王道

승점 10점 이상

지역을 평정해 관직을 차지하면 승점을 얻습니다. 10점에 달하는 순간 승리를 선언합니다.

패도 霸道

모든 적 수도 함락

다른 모든 세력의 수도를 무너뜨려 멸망시키면 천하는 당신의 것입니다.

이 규칙서 읽는 법 · 게임 중에는 뒤표지의 빠른 참조를 펼쳐 두세요

기초 2-13쪽

구성품 · 카드 · 지도 · 준비

행동 14-23쪽

9가지 행동을 하나씩

전투 24-31쪽

충돌부터 결산 · 예시

찾아보기 32-40쪽

군주 · 관직 · 카드 · 용어



세 개의 축



영토 지도

군단을 움직여 성과 요충지를 점령합니다. 성은 금전을, 한 지역의 성 전부는 관직을 가져다줍니다.



인재 장수

주점에서 장수를 등용합니다. 전투에 나서 싸우는 것은 오직 장수뿐입니다.



책략 전략

회의에서 전략 카드를 사고, 지도와 전장에서 판세를 뒤집습니다.

한눈에 보는 흐름

내 차례

9가지 행동을 원하는 순서로

충돌하면

그 자리에서 전투

차례 종료

자택의 장수가 손패로

다음 사람

시계 방향으로 차례가 넘어감

내 차례에는 군주 카드에 그려진 행동을 금전이 허락하는 만큼 실행합니다. 적 군단과 같은 칸에서 부딪히면 그 자리에서 전투가 벌어지고, 할 일을 마치면 차례를 넘깁니다.



02 COMPONENTS

구성품 構成

1	지도	1장	60 × 60 cm · 네 번에 전장 인쇄
2	군주 카드	8장	군주마다 1장 · 개인 판 · 뒷면은 행동 가이드
3	장수 카드	100장	조위 · 동오 · 촉한 · 군웅 각 25장
4	전략 카드	60장	41종 · 전투 33종 · 전술 8종
5	관직 카드	10장	승점을 주는 관직
6	군단 피규어	20개	4색 × 5개
7	수도 피규어	4개	4색 × 1개 · 성 모양
8	점령 토큰	160개	4색 × 40개
9	오수전	80개	금전 · 철 재질

카드 총 178장 · 군단 피규어 20개 · 수도 피규어 4개 · 오수전 80개 · 점령 토큰 160개

처음 상자를 처음 열었다면 카드를 종류별(장수 4진영 · 전략 · 관직 · 군주)로, 피규어와 토큰을 색별로 나누어 두세요. 게임 준비가 훨씬 빨라집니다.

색상 · 한 세력의 구성



■ 파랑 토큰 파랑 ●

■ 빨강 토큰 빨강 ●

■ 초록 토큰 초록 ●

■ 갈색 토큰 노랑 ●

세력마다 한 가지 색의 **군단 피규어 5개**, **수도 피규어 1개**, **점령 토큰 40개**를 씁니다. 갈색 세력의 점령 토큰은 노란색입니다.

군단 피규어



지도 위의 군대입니다. 모양은 다섯 가지이지만 **능력은 모두 같습니다**. 한 칸에는 군단 하나만 설 수 있습니다.



오수전 · 금전

게임의 돈입니다. 오수전 1개가 금전 1입니다. 모든 금전은 금고에서 나오고 금고로 돌아갑니다. 한 사람이 가질 수 있는 금전은 **20**까지입니다.

03 CARDS

카드 읽는 법 牌

장수는 싸우고, 전략은 판을 흔들고, 관직은 승점을 줍니다. 먼저 카드에 적힌 숫자와 글자를 읽는 법을 익히세요.

◆ 장수 카드 將帥



실제 크기 63 × 88 mm

- 1 **코스트**
등용할 때 내는 금전이자, 전투에 출전시킬 때 합산하는 값입니다.
- 2 **이름**
같은 이름의 장수는 한 장뿐입니다.
- 3 **특성 태그**
진영 태그 1개와 특성 태그 1~2개. 전략 카드의 발동 조건과 군주 효과가 이 태그를 봅니다.
- 4 **공격력**
전열에 섰을 때 전투력이 됩니다.
- 5 **수비력**
후열에 섰을 때 전투력이 됩니다.

진영 — 카드 뒷면으로 구분합니다



조위
25장



동오
25장



촉한
25장



군웅
25장

특성 태그 8종 군사 도독 용장 궁병 기병 창병 충의 야망

진영도 특성으로 칩니다. 「조위 3」은 조위 태그를 가진 장수 3장을 뜻합니다.

◆ 전략 카드 戰略



전투 카드 33종



전술 카드 8종

- 1 **코스트**
회의에서 살 때 내는 금전.
- 2 **발동 조건**
내 전장에 이 특성의 장수가 표시된 수 이상 있어야 합니다.
「용장 3」 = 용장 3장.
- 3 **[전투] 태그**
전투 중에만 쓰는 카드입니다.
- 4 **이름**
- 5 **효과**
카드를 쓰면 곧바로 적용됩니다.
- 6 **보충 설명**
효과를 처리할 때의 세부 규칙.

전투 카드

[전투] 태그가 있는 카드입니다. 전투의 전략 공방 단계에서, 자기 턴에 1장씩 씁니다(27쪽). 전투가 아닐 때는 쓸 수 없습니다. 군주 카드 뒷면 「행동 가이드」의 **병법**이 이 카드입니다.

전술 카드

태그가 없는 카드입니다. 내 차례에 전개 행동으로 씁니다(23쪽). 전투 중에는 쓸 수 없습니다.

◆ 관직 카드 官職



- 1 **관직 이름**
- 2 **승점**
이 관직이 주는 승점. 승점은 관직으로만 얻습니다.
- 3 **획득 조건**
조건을 만족하는 순간 가져옵니다.
- 4 **관직 설명**
- 5 **반납**
조건을 잃으면 곧바로 제자리에 돌려놓습니다.

관직 10종의 조건과 승점은 34쪽에 있습니다. 군주 카드는 12쪽에서 설명합니다.

04 THE MAP

지도 읽는 법 地圖

지도는 육각형 칸으로 이루어져 있습니다. 군단은 이웃한 칸으로 한 칸씩 움직이며, 칸마다 성·요충지·빈 칸 중 하나입니다.



성

붉은 성. 행군으로 지나가면 점령되고, 징세 수입이 됩니다. 수도는 붉은 성에만 세웁니다.



주부

푸른 성. 성의 한 종류로, 징병 거점이 되고 황제 관직의 조건이 됩니다. 지도에 6곳.



빈 칸

아무것도 없는 땅. 지나가거나 머물 수 있지만 점령할 수 없습니다.

요충지

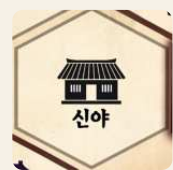
검은 아이콘의 칸. 점령하려면 금전 2가 들고, 수비측에 전투력 +2를 줍니다(26쪽). 징세에는 포함되지 않습니다.



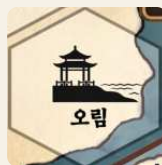
요새



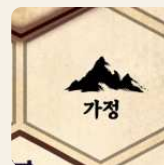
관문



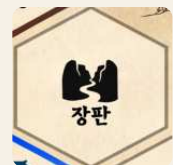
마을



항구



산



협곡



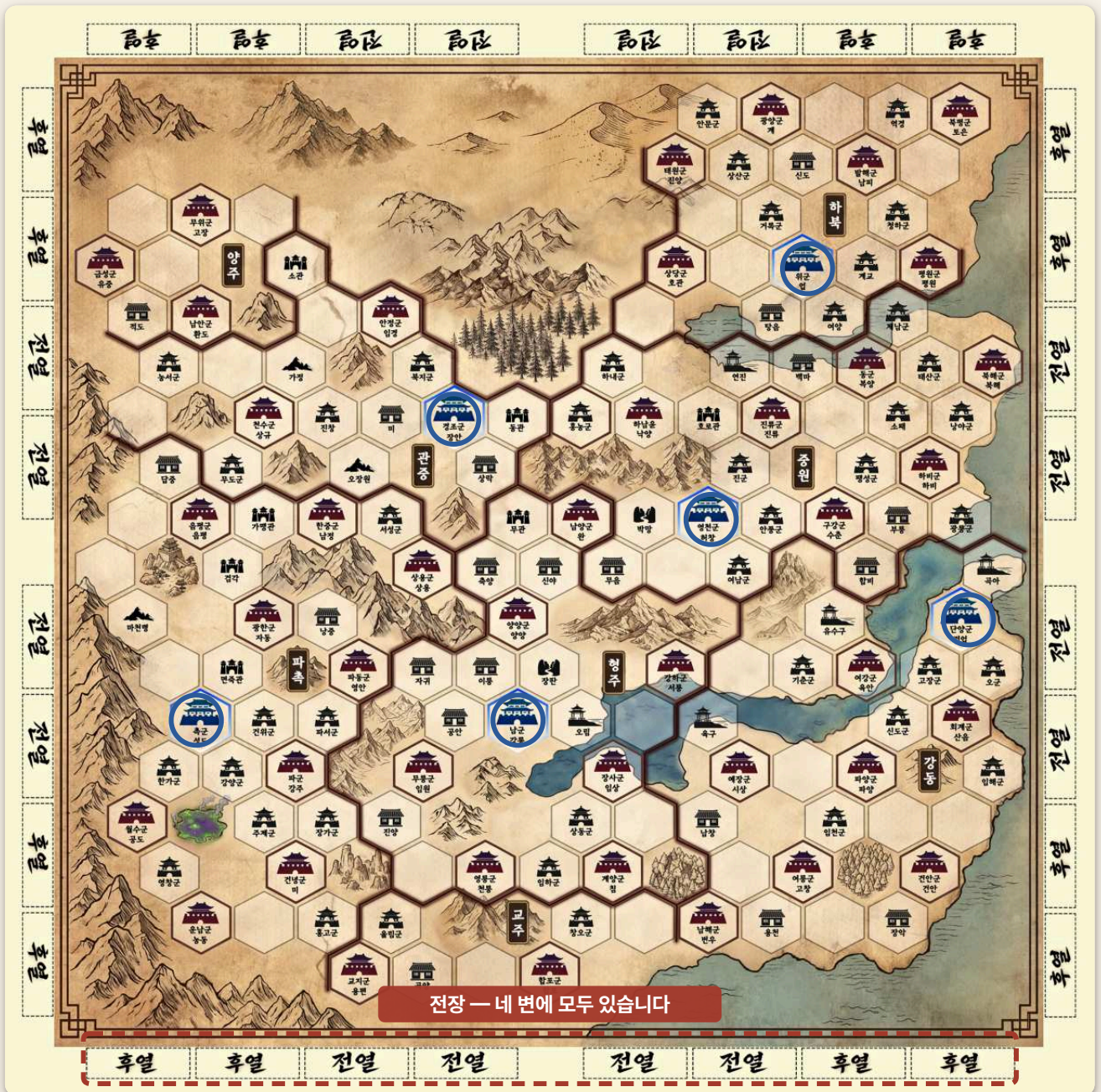
이동할 수 있는 곳

군단은 칸이 그려진 곳으로만 움직입니다. 칸이 없는 강·호수·산맥·바다는 지나갈 수 없습니다. 테두리가 맞닿은 두 칸이 이웃한 칸입니다.



칸 수 세기

이웃한 칸이 1칸입니다. 행군은 칸을 하나씩 밟으며 셉니다. 집결과 수도 사이의 거리는 길과 상관없이 가장 짧은 칸 수로 셉니다.



여덟 지역

붉은 경계선이 지역을 나눕니다. 한 지역의 성을 모두 점령하면 그 지역의 관직을 얻습니다. 푸른 원은 주부 6곳입니다.

전장

지도의 네 변에 인쇄되어 있습니다. 전투가 벌어지면 각자 자기 자리와 가까운 쪽 4칸에 장수 카드를 놓습니다(24쪽).

지역	성	주부	관직	승점
해북	7	업	삼공	2
중원	7	허창	대사마	2
관중	3	장안	상국	1
양주	3	—	주목	1
파촉	10	성도	왕	4
형주	8	강릉	승상	3
강동	8	건업	대도독	3
교주	2	—	주자사	1

05 SETUP

게임 준비 準備



공용 준비

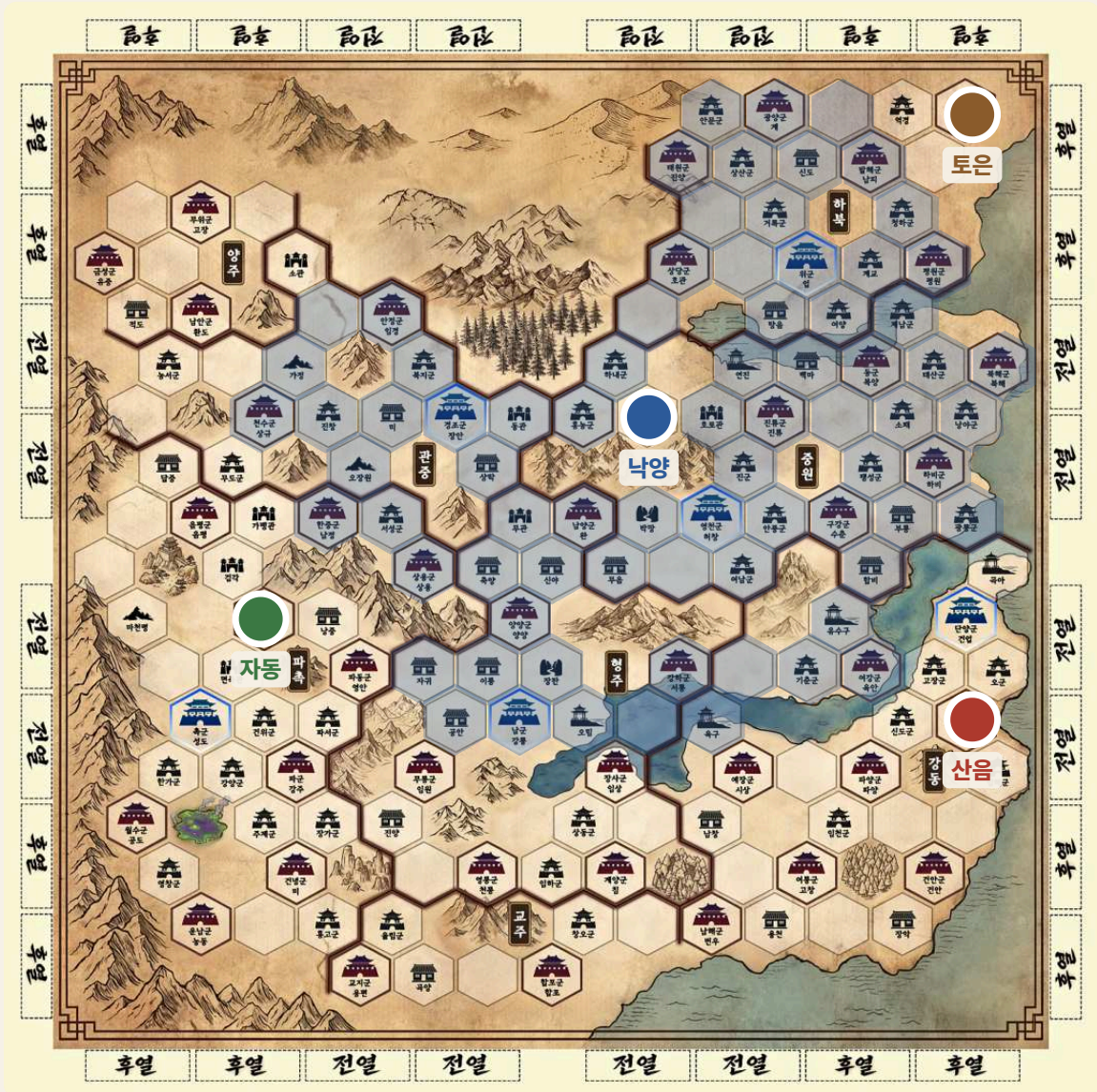
- ① 지도를 가운데에 펼칩니다. 각 플레이어는 지도의 한 번 앞에 앉습니다.
- ② 장수 카드를 진영별 네 더미로 나누어 각각 섞고 뒷면으로 놓습니다. 더미마다 위에서 3장씩 앞면으로 펼쳐 **주점**을 만듭니다(모두 12장).
- ③ 전략 카드 60장을 섞어 **전략 더미**를 만듭니다.
- ④ 관직 카드 10장을 앞면으로 펼쳐 둡니다.
- ⑤ 오수전을 모두 모아 **금고**를 만듭니다.

플레이어 준비

- ⑥ 가위바위보 등으로 **1번 플레이어**를 정합니다. 차례는 1번부터 시계 방향으로 돌아갑니다.
- ⑦ 1번 플레이어부터 차례대로 다음을 합니다.
 - ◆ **군주 카드** 1장과 **색**을 고르고, 그 색의 군단 5개·수도 피규어·점령 토큰 40개를 가져옵니다.
 - ◆ **수도**로 삼을 성을 골라(11쪽) 수도 피규어와 군단 1개를 놓습니다.
 - ◆ 금고에서 **금전 20**을 받습니다.
- ⑧ 남은 군주 카드는 상자에 넣습니다. 1번 플레이어의 차례로 게임을 시작합니다.

◆ 수도 정하기 首都

- ◆ 붉은 성만 고를 수 있습니다. 주부와 요충지, 빈 칸은 안 됩니다.
- ◆ 이미 정해진 다른 수도와 **7칸 이상** 떨어져야 합니다. 6칸 이내에는 둘 수 없습니다.
- ◆ 수도는 **내 성**으로 칩니다. 점령 토큰은 놓지 않습니다.
- ◆ 수도를 잃으면 게임에서 탈락합니다. 지키기 좋은 곳을 고르세요.



예 4인 게임의 예: 파랑 낙양 · 초록 자동 · 빨강 산음 · 갈색 토은. 서로 8칸 이상 떨어져 있습니다. 파랑게 칠한 칸 (낙양에서 6칸 이내)에는 다른 수도를 둘 수 없습니다.

거리 칸 수는 길과 상관없이 가장 짧은 칸 수로 셉니다(8쪽). 강이나 산으로 막힌 칸도 거리에 들어갑니다.

수도 고르는 요령

주부 가까이

주부를 점령하면 수도 말고도 징병할 곳이 생깁니다(18쪽).

지역을 노리기 좋게

한 지역의 성을 모두 차지하면 관직과 승점을 얻습니다(34쪽).

요충지를 방패로

성 옆의 요충지를 점령해 두면 그 성을 지킬 때 수비측 전투력 +2(26쪽).

06 FLOW OF PLAY

게임의 흐름 流

1번 플레이어부터 시계 방향으로 한 사람씩 차례를 가집니다. 누군가 승리할 때까지 차례는 계속 돌아갑니다.

◆ 군주 카드 — 나의 판 君主



1

효과

위: 효과 발동 조건(사명). 아래: 효과.
조건을 만족하는 동안에만 효과가 적용됩니다(32쪽).

2

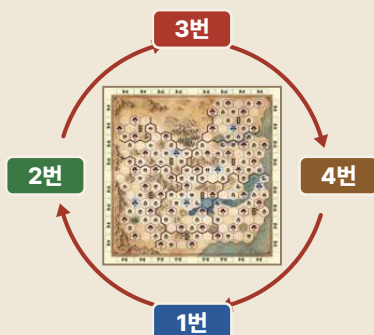
행동

내 차례에 할 수 있는 9가지 행동과 드는 금전(N = 코스트). 자세한 규칙은 카드 뒷면의 「행동 가이드」에 있습니다.

3

자택 슬롯

전투를 치른 장수가 쉬는 자리. 자택의 장수는 출전할 수 없고, 차례가 끝나면 손패로 돌아옵니다.



자리와 차례 순서

- ◆ 각 플레이어는 지도의 **한 변 앞에** 앉습니다.
- ◆ 차례는 1번 플레이어부터 **시계 방향으로**, 내 **왼쪽** 사람에게 넘어갑니다.
- ◆ 전투 때는 각자 자기 자리와 **가까운 전장** 4칸을 씁니다(24쪽).

◆ 내 차례

군주 카드의 행동을 원하는 순서로, 원하는 만큼 실행합니다. 행동마다 한 차례에 쓸 수 있는 횟수와 드는 금전이 정해져 있습니다. 할 일을 모두 마치면 「차례 종료」를 선언합니다.

행동	비용	한 차례에	내용	쪽
 01 징병	금전 3	1회	수도·주부에 군단 1개 배치	18
 02 행군	무료	군단마다 2칸	이동 · 지나간 성 점령 · 충돌 시 전투	14
 03 집결	금전 1	군단마다 1회	3칸 이내 내 성·요충지로 즉시 이동	17
 04 점령	요충지 2	제한 없음	멈춘 요충지를 차지(성은 행군 중 자동)	16
 05 등용	장수 코스트	제한 없음	주점의 장수를 손패로	20
 06 탐색	무료	1회	주점 한 진영을 새로 펼침	21
 07 회의	카드 코스트	1회	전략 카드 3장 중 원하는 만큼 구매	22
 08 전개	무료	제한 없음	손패의 전술 카드 사용	23
 09 징세	무료	1회	점령한 성 1개당 금전 1 (최대 10)	19

행동 번호는 군주 카드 뒷면의 「행동 가이드」와 같습니다. 카드와 행동 가이드의 '턴'은 이 규칙서의 '차례'입니다(전투의 1~4턴은 제외).

◆ 차례 종료

- 모든 플레이어가 자기 자택의 장수를 손패로 되가져옵니다.
- 소지 제한을 넘은 플레이어는 넘는 만큼 반납합니다.
장수는 그 진영 더미 맨 아래, 전략 카드는 전략 더미 맨 아래, 금전은 금고로.
- 왼쪽 플레이어의 차례가 시작됩니다.

소지 제한

10

장수
손패 + 자택

5

전략 카드
손패

20

금전
오수전

제한은 언제나 적용됩니다. 제한을 넘기는 등용·구매는 할 수 없고, 금전은 20을 넘겨 받을 수 없습니다.

한 차례의 예

					✓
징병	행군	점령	등용	징세	종료
수도에 군단	지나간 성 점령	요충지	코스트 4 장수	성 6개	차례 종료
-3		-2	-4	+6	
17	17	15	11	17	17

동전은 행동 뒤 남은 금전입니다. 먼저 쓰고 마지막에 징세해서 20을 넘기지 않았습니다.

07 MARCH

행군 行軍

군단 하나를 이웃한 칸으로 옮깁니다. 군단마다 한 차례에 **최대 2칸**까지 움직일 수 있습니다.

- ◆ 한 칸에는 **군단 하나만** 설 수 있습니다. 내 군단이 있는 칸은 들어갈 수도, 지나갈 수도 없습니다.
- ◆ 이동은 **나누어** 해도 됩니다. 1칸 움직이고 다른 행동을 한 뒤, 남은 1칸을 움직일 수 있습니다.
- ◆ 이번 차례에 징병한 군단은 움직일 수 없습니다.
- ◆ 지나가거나 멈춘 **성은 자동으로 점령**됩니다. 적의 성이면 토큰을 바꿔 놓습니다(16쪽).
- ◆ 적의 **요충지**는 지나가거나 멈추면 적 토큰을 치웁니다. 점령은 멈춰서 금전 2.



A 기본 이동. 자귀를 떠나 이릉을 거쳐 장판까지 2칸을 움직였습니다. 이릉과 장판은 요충지라 지나가도 점령되지 않습니다.



- B 아군 차단.** 이릉에 초록 군단이 있어 지나갈 수 없습니다. 공안을 돌아 강릉으로 2칸을 움직였고, 성인 강릉은 도착하면서 초록의 것이 됩니다.



- C 충돌.** 강릉(성)을 지나며 점령하고, 빨강 군단이 있는 오림에 들어가는 순간 멈춰 그 자리에서 전투가 벌어집니다.

행군 한눈에

가려는 칸		들어가기	지나서 계속 이동
빈 칸	아무 일도 없습니다.	○	○
성	지나가기만 해도 점령. 적의 수도면 함락.	○	○
요충지	적 토큰은 지나가며 파괴. 점령은 멈춰서 금전 2.	○	○
내 군단이 있는 칸	한 칸에는 군단 하나만 설 수 있습니다.	×	×
적 군단이 있는 칸	들어가는 순간 멈추고 전투(24쪽). 들어간 쪽이 공격측.	○ 즉시 전투	이기면 ○
칸이 없는 곳	강 · 호수 · 산맥 · 바다	×	×

08 CAPTURE & RALLY

점령 · 집결 占領 · 集結

04 점령

성은 행군으로 지나가거나 멈추기만 해도 내 것이 됩니다. 요충지는 군단이 멈춘 칸에서 점령 행동으로 차지합니다.

성 · 자동

비용 없음. 적 토큰이 있으면 치우고 내 토큰을 놓습니다.

요충지 · 점령 행동 ²

금전 2를 내고 내 토큰을 놓습니다. 적 요충지는 지나가거나 멈추기만 해도 적 토큰을 치웁니다(파괴).

- ◆ 적 군단이 있는 칸은 전투에서 이겨야 차지합니다(29쪽).
- ◆ 적 군단이 없는 적의 수도는 지나가기만 해도 함락됩니다(35쪽).
- ◆ 집결이나 이호경식으로 옮긴 군단은 점령하지 않습니다.
- ◆ 빈 칸은 점령할 수 없습니다. 점령한 칸은 군단이 떠나도 내 것입니다.



예 양양(성)은 행군하며 점령, 장판(요충지)은 금전 2로 점령했습니다. 이릉에 멈춘 군단도 금전 2면 점령합니다.

03 집결

금전 1을 내고, 내 군단 하나를 **3칸 이내**에 있는 **내 성이나 요충지**로 곧바로 옮깁니다.

- ◆ 도착할 칸에 군단이 없어야 합니다.
- ◆ 길이 막혀 있어도 됩니다. 칸 수는 가장 짧은 거리로 셉니다(8쪽).
- ◆ 군단마다 한 차례에 1번. 행군과는 별개이므로, 집결한 군단도 남은 행군을 할 수 있습니다.
- ◆ 이번 차례에 징병한 군단은 집결할 수 없습니다.

	행군	집결
비용	없음	금전 1
거리	군단마다 2칸, 한 칸씩	3칸 이내, 곧바로
길	막히면 돌아가야 함	상관없음
도착할 곳	아군 군단이 없는 칸 (적 군단이면 전투)	군단이 없는 내 성 · 요충지
한 차례에	군단마다 2칸까지	군단마다 1번

TIP 집결은 적이 다가올 때 수도나 주부를 지키는 가장 빠른 방법입니다. 금전 1을 늘 남겨 두세요.



예 신야의 파랑 군단이 금전 1로 3칸 떨어진 강릉에 집결했습니다. 완·무읍(파란 점)도 가능, 서릉은 군단이 있어 불가.

09 징세

내가 점령한 **성의 수만큼** 금전을 받습니다. 수도와 주부도 성으로 셉니다. 요충지는 세지 않습니다.

- ◆ 한 번에 최대 **10**. 한 차례에 1번.
- ◆ 가진 금전은 20을 넘을 수 없습니다. 넘는 만큼은 받지 못합니다.



징세 예 · 초록 세력

수도	자동	1
주부	성도	1
성	상용 · 영안 · 강주	3
요충지	검각 · 파서군	0

받는 금전

+5

점선으로 표시한 요충지는 점령했어도 징세에 들어가지 않습니다.

징세 계산

성 5개

수도 1 + 주부 1 + 성 3

+5

성 13개

10을 넘으면 10까지

+10

금전 16 · 성 7개

20까지만 받습니다

+4

TIP 금전을 먼저 쓰고 나서 징세하면 20 제한에 막히지 않습니다. 행동 순서를 활용하세요.

금전의 흐름

들어오는 금전



징세 · 성 1개당 1

+1~10



적 수도 함락 · 그 세력의 금전

+



나가는 금전



징병

-3



집결

-1



요충지 점령

-2



등용 · 포로 등용

-코스트



회의 · 전략 카드

-코스트

10 RECRUIT GENERALS

등용 · 탐색 登用 · 探索

◆ 주점 酒店

장수를 구하는 곳입니다. **진영별 장수 더미** 넷과, 더미 옆에
앞면으로 펼친 **장수 3장씩**(모두 12장)으로 이루어집니다.

- ◆ 한 차례에 여러 번 할 수 있습니다. 손패와 자택을 합쳐 장수는 **10장**까지입니다.
- ◆ 빈자리는 채우지 않습니다. 새 장수는 탐색으로만 나옵니다.
- ◆ 손패의 장수는 다른 플레이어에게 보여 주지 않습니다.

05 등용

주점의 장수 1장을 골라 **코스트만큼 금전**을 내고 손패로
가져옵니다.



06 탐색

진영 하나를 고릅니다. 그 줄에 남은 장수를 해당 진영 더미 맨 아래에 넣고, 더미 위에서 3장을 새로 펼칩니다.

- ◆ 한 차례에 1번, 한 진영만.
- ◆ 비용은 없습니다.

촉한 진영을 고릅니다. 등용으로 한 자리가 비어 있습니다.



남은 장수를 촉한 더미 맨 아래에 넣습니다.



더미 위에서 3장을 새로 펼칩니다.



TIP 원하는 장수가 없거나 등용으로 주점이 비었다면 탐색으로 새 인재를 부르세요. 탐색한 뒤 바로 등용할 수도 있습니다.

무료 등용

삼고초려(전술 카드)를 쓰면 주점의 장수 1장을 금전 없이 등용합니다.

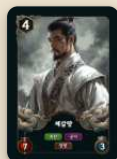
등용과 탐색의 예

시작

9

금전 9

>



등용
제갈량
코스트 4
-4 5

>



탐색
촉한 줄을
새로 펼침
무료 5

>



등용
방통
코스트 3
-3 2

등용은 한 차례에 여러 번 할 수 있습니다. 탐색은 1번뿐이지만 비용이 들지 않습니다. 동전은 행동 뒤 남은 금전입니다.

11 COUNCIL & DEPLOY

회의 · 전개 會議 · 展開

07 회의

전략 더미에서 **3장**을 뽑아 봅니다. 원하는 카드를 **코스트만큼 금전**을 내고 사서 손패에 둡니다. 사지 않은 카드는 더미 맨 아래에 넣습니다.

- ◆ 한 차례에 1번. 여러 장을 사도 됩니다.
- ◆ 전략 카드는 **5장**까지 가질 수 있습니다.
- ◆ 손패의 전략 카드는 다른 플레이어에게 보여 주지 않습니다.

쓴 카드

사용한 전략 카드는 게임에서 **제외**합니다(상자에 넣습니다). 더미가 떨어지면 더 이상 회의를 할 수 없습니다.

전략 더미

3장을 뽑아 원하는 만큼 구매



예 금전 6을 내고 봉시진(3)과 미인계(3)를 샀습니다. 사지 않은 천리행은 전략 더미 맨 아래에 넣습니다.

08 전개

손패의 **전술 카드**(태그 없는 카드)를 사용합니다. 효과를 처리한 뒤 그 카드는 게임에서 제외합니다.

- ◆ 한 차례에 여러 장을 써도 됩니다.
- ◆ [전투] 태그가 있는 카드는 전개로 쓸 수 없습니다. 전투의 전략 공방에서만 씁니다(27쪽).

전술 카드 8종

**적중작적** ③

다른 플레이어가 점령한 성이나 요충지를 최대 2개 골라 파괴합니다 (토른 제거). 수도는 고를 수 없습니다.

**심모원려** ③

플레이어 한 명의 손패에서 전략 카드 2장을 골라 확인하고, 그중 1장을 파괴합니다. 파괴한 카드는 게임에서 제외합니다.

**삼고초려** ③

주점에서 고른 장수를 금전 없이 가져옵니다.

**이호경식** ③

다른 플레이어의 군단 1개를 최대 2칸 옮깁니다. 적 군단과 만나면 전투가 벌어지고, 옮겨진 쪽이 공격측입니다. 옮겨진 군단은 점령하지 않습니다.

**권모술수** ③

장수가 6장 이상인 플레이어 한 명의 손패에서, 뒷면인 채로 장수 1장을 골라 빼앗습니다.

**음참마속** ①

내 손패나 자택의 장수 1장을 파괴합니다. 이번 차례 내 전투 1번에서 전투력 +(그 장수 코스트 + 2).

**병귀신속** ①

이번 차례 내 전투 1번에서 양쪽 모두 전략 카드를 쓸 수 없습니다.

**천리행** ②

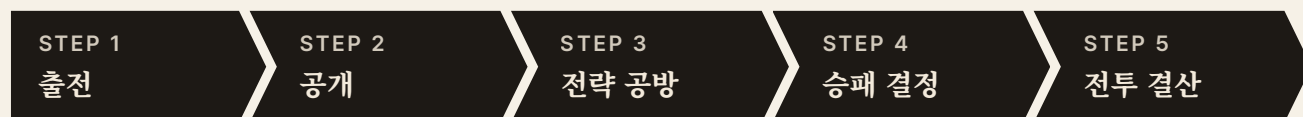
이번 차례에 움직이지 않은 내 군단 1개가 이번 차례 최대 4칸 이동합니다.

12 BATTLE I

충돌과 출전 戰鬪

적 군단이 있는 칸에 들어가면 그 자리에서 전투가 벌어집니다. 전투는 군단이 아니라 **장수**가 치릅니다.

전투의 흐름



◆ 공격측과 수비측

들어간 쪽이 **공격측**(선공), 원래 있던 쪽이 **수비측**(후공)입니다.
공격측이 먼저 출전하고, 전략 공방도 먼저 합니다.

◆ 전장 戰場

지도 네 번에 인쇄된 칸입니다. 두 플레이어는 각자 **자기 자리와 가까운 4칸**을 씁니다. 마주 앉지 않았어도 자기에 가까운 쪽을 쓰면 됩니다.



충돌 합포 — 파랑 군단이 초록 군단이 있는 칸에 들어갔습니다. 들어간 파랑이 공격측, 기다리던 초록이 수비측입니다.



공격측 — 뒷면으로 출전

수비측 — 뒷면으로 출전

전열 前列 · 2칸

이곳의 장수는 공격력이 전투력이 됩니다.

후열 後列 · 2칸

이곳의 장수는 수비력이 전투력이 됩니다.

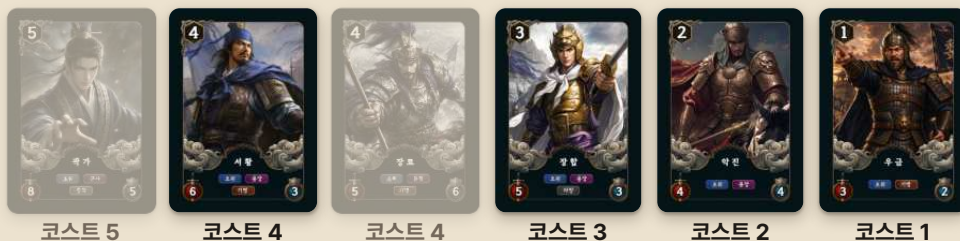
◆ 1. 출전 出戰

공격측이 먼저, 이어서 수비측이 손패의 장수를 자기 전장 칸에 뒷면으로 놓습니다.

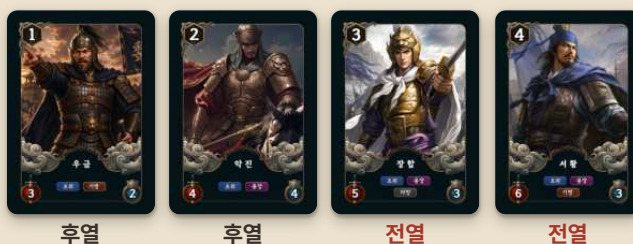
- ◆ **1장 이상 4장 이하.** 두 쪽 모두 반드시 1장 이상 출전해야 하며, 퇴각할 수 없습니다.
- ◆ 출전한 장수의 **코스트 합은 10 이하**여야 합니다(군주 효과로 달라질 수 있습니다). 칸은 비워 두어도 됩니다.
- ◆ **자택**에 있는 장수는 출전할 수 없습니다.
- ◆ 출전시킬 장수가 한 장도 없는 쪽은 전투 없이 **패배**합니다. 둘 다 없으면 수비측이 이깁니다.

출전 예

손패



전장



손패 6장 가운데 우금 1 · 악진 2 · 장합 3 · 서황 4를 골라 코스트 합 10을 맞췄습니다. 곽가(5)를 넣으려면 다른 장수를 빼야 합니다. 공격력이 높은 장합·서황은 전열에, 우금·악진은 후열에 뒷면으로 놓습니다.

13 BATTLE II

공개와 전략 공방 策略

◆ 2. 공개 公開

양쪽이 모두 출전을 마치면 모든 장수를 앞면으로 뒤집고, 각자 전투력을 계산합니다.

전투력

전열 장수의 공격력 + 후열 장수의 수비력

+ 요충지 보너스(수비측) + 전략 카드 효과



전열 · 서황

6 + 6
공격력 수비력



후열 · 방통

◆ 요충지 보너스

다음 중 하나에 해당하면 수비측 전투력 +2. 보너스는 하나만 받습니다.



요충지에서 수비

전투가 수비측이 점령한
요충지에서 벌어질 때



성에서 수비

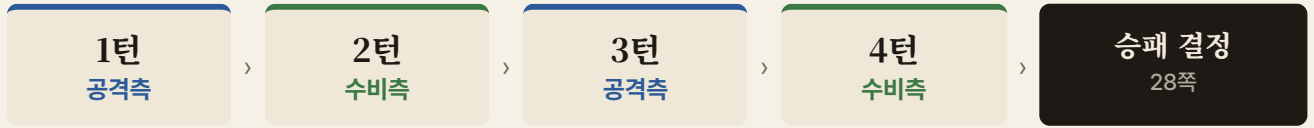
전투가 성에서 벌어지고, 그
성과 이웃한 칸에 수비측이
점령한 요충지가 있을 때

자리는 고정

한 번 놓은 장수의 자리는 전투가 끝날 때까지 바뀌지 않습니다. 자리를 옮기거나 새로 출전시키는 것은 전략 카드의 효과로만 할 수 있습니다(경천동지·허허실실·난세간웅 등).

◆ 3. 전략 공방

공격측부터 번갈아 모두 4턴을 진행합니다. 자기 턴에는 [전투] 카드 1장을 쓰거나 「턴 종료」를 선언합니다.



- ◆ 발동 조건: 내 전장에 그 특성의 장수가 표시된 수 이상 있어야 합니다(「용장 3」 = 용장 3장).
- ◆ 효과는 곧바로 적용되고, 쓴 카드는 게임에서 제외합니다.
- ◆ 앞 턴에 쉬어도 다음 자기 턴에는 카드를 쓸 수 있습니다.

발동 조건 확인

봉시진
조건 **용장 3**

우금
기병

악진
용장

장합
용장 야망

서황
용장 기병

3 / 3
발동 가능

상태이상

동요	공격력이 전투력에 계산되지 않습니다.
혼란	수비력이 전투력에 계산되지 않습니다.
화상	특성이 사라집니다(조건·효과에서 제외). 진영을 포함한 태그 1개당 공격력·수비력 -2(0 미만 없음).
공황	공격력과 수비력을 맞바꿉니다.



1턴 · 공격측 봉시진

2턴 · 수비측 파죽지세

예 공개된 전장 옆에 공격측과 수비측이 전략 카드를 한 장씩 썼습니다. 이 전투는 30쪽의 예시에서 끝까지 따라갑니다.

14 BATTLE III

승패와 결산 決算

◆ 4. 승패 결정

4번째 턴이 끝나면 양쪽의 최종 전투력을 비교합니다.

전투력이 높은 쪽

승리

전투력이 같으면

수비측 승리

7점 이상 차이로 이기면

대승 大勝

대승을 거두면 패배측은 결정권을 받지 못하고, 승리측 장수는 자택에 가지 않고 곧바로 손패로 돌아옵니다.

◆ 5. 전투 결산

전장의 장수는 모두 포로가 됩니다. 양쪽은 결정권을 받아 상대 장수를 처단하는 데 쓰고, 승리측은 상대 장수 1장을 등용할 수도 있습니다.

승리측 결정권

**전장에 남은 내 장수의
코스트 합**

결산을 시작할 때 계산합니다.

패배측 결정권

**전장에 남은 내 장수의
코스트 합 ÷ 2 (버림)**

결산을 시작할 때 승리측 결정권과 함께 정합니다.

승리측이 누구를 처단해도 줄지 않습니다.

- ◆ 전투 중 파괴된 장수는 결정권에 넣지 않습니다.
- ◆ 코스트는 카드에 인쇄된 원래 값으로 셉니다. 군주 효과로 줄어든 코스트는 쓰지 않습니다.
- ◆ 대승이면 패배측 결정권은 0입니다.

결산 한눈에

승리측 결정권

전장 코스트 합

패배측 결정권

전장 코스트 합 ÷ 2

등용 · 처단

승리측 먼저

처단

패배측

자택 · 정리

장수 · 군단 · 영토

보통 승리

25 : 20

- ◆ 차이 5 — 7 미만
- ◆ 패배측도 결정권(전장 코스트 합 ÷ 2)으로 처단
- ◆ 살아남은 승리측 장수는 자택으로

대승

27 : 18

- ◆ 차이 9 — 7 이상
- ◆ 패배측 결정권 0, 처단할 수 없음
- ◆ 승리측 장수는 곧바로 손패로. 이번 차례에 다시 출전할 수 있습니다.

◆ 결정권 쓰기

- 1 승리측부터 상대 장수를 한 장씩 골라, 그 장수의 코스트만큼 결정권을 쓰고 **등용** 또는 **처단**합니다. 코스트가 남은 결정권보다 큰 장수는 고를 수 없습니다.
- 2 승리측이 마치면 패배측이 자기 **결정권**(결산을 시작할 때 정한 값)으로 승리측 장수를 **처단**합니다(28쪽). 패배측은 등용할 수 없습니다.
- 3 쓰지 않은 결정권은 사라집니다.

등용 登用

- ◆ 결정권 - 그 장수의 코스트
- ◆ 금전 - 그 장수의 코스트
- ◆ 내 장수가 됩니다. **전투마다 1장만**.
- ◆ 장수 소지 제한 10장 안에서.

처단 處斷

- ◆ 결정권 - 그 장수의 코스트
- ◆ 그 장수는 **게임에서 제외**됩니다.
- ◆ 결정권이 남은 한 여러 장을 처단할 수 있습니다.

◆ 전투 뒤 정리

- 1 살아남은 장수는 각자의 **자택**으로 갑니다. 등용한 장수도 등용한 쪽의 자택으로 갑니다. 대승을 거둔 승리측 장수는 곧바로 손패로 돌아갑니다.
- 2 **패배한 군단**을 지도에서 치웁니다(주인에게 돌려줍니다).
- 3 공격측이 이겼다면 그 칸으로 들어갑니다. **성**이면 내 토큰을 놓습니다(적 토큰은 치웁니다). **요충지**면 적 토큰을 치우고, 금전 2를 내면 내 토큰을 놓습니다. 적의 수도였다면 함락입니다(35쪽).
- 4 승리한 공격측 군단은 이동할 칸이 남아 있으면 행군을 이어 갈 수 있습니다.

자택

자택의 장수는 **그 차례가 끝날 때까지** 다시 출전할 수 없습니다. 누구의 차례든 끝나면 모든 플레이어가 자택의 장수를 손패로 되가져옵니다.

장수가 가는 곳

누구의 장수	결산 결과	가는 곳
패배측 장수	등용됨	승리측 자택
	처단됨	게임에서 제외 (상자로)
	남음	패배측 자택
승리측 장수	처단됨	게임에서 제외 (상자로)
	남음	승리측 자택 · 대승이면 손패

15 EXAMPLE

전투 예시 — 합포 전투 合浦

파랑 세력의 군단이 초록 세력이 지키는 합포(성)로 들어갔습니다. 파랑이 공격측, 초록이 수비측입니다.

공격측 · 파랑

공개 시 전투력 17



후열
2
수비 · 코스트 1



후열
4
수비 · 코스트 2



전열
5
공격 · 코스트 3



전열
6
공격 · 코스트 4

수비측 · 초록

공개 시 전투력 20



전열
7
공격 · 코스트 4



전열
4
공격 · 코스트 2



후열
6
수비 · 코스트 3



후열
3
수비 · 코스트 1

- 출전** — 파랑이 먼저 후열에 우금·악진, 전열에 장합·서황을 뒷면으로 놓습니다(코스트 1 + 2 + 3 + 4 = 10). 이어서 초록이 전열에 제갈량·주창, 후열에 방통·마량을 놓습니다(코스트 10).
- 공개** — 모두 앞면으로 뒤집습니다. 파랑: 수비력 2 + 4, 공격력 5 + 6 = 17. 초록: 공격력 7 + 4, 수비력 6 + 3 = 20.

요충지 보너스?

합포와 이웃한 요충지는 창오군뿐인데, 초록이 점령하지 않았습니다. 보너스는 없습니다. 초록이 창오군을 점령하고 있었다면 수비측은 +2를 받습니다.

3 전략 공방 — 파랑부터 번갈아 4턴을 진행합니다.

효과	파랑 : 초록
1턴 봉시진 (조건 용장 3: 악진·장합·서황). 전열 장수 공격력 +4 → 장합 9, 서황 10.	25 : 20
2턴 파죽지세 (조건 창병 3: 제갈량·주창·마량). 전투력 +5, 파랑은 이번 전투에서 더 이상 전략 카드를 쓸 수 없습니다.	25 : 25
3턴 파죽지세 때문에 카드를 쓸 수 없습니다.	25 : 25
4턴 「턴 종료」를 선언합니다.	25 : 25

- 4 승패 결정** — 25 : 25 동점이므로 **수비측 초록이 승리**합니다. 차이가 7 미만이라 대승은 아닙니다.
- 5 결정권** — 결산을 시작할 때 초록(승리)은 $4 + 2 + 3 + 1 = 10$, 파랑(패배)은 $(1 + 2 + 3 + 4) \div 2 = 5$ 로 정합니다. 초록은 서황을 **등용**(결정권 4, 금전 4)하고 장합(3)·악진(2)·우금(1)을 **처단**해 10을 모두 씁니다.
- 6 파랑의 결산** — 파랑은 결정권 5로 제갈량(4)과 마량(1)을 **처단**합니다. 초록이 무엇을 처단했든 5는 줄지 않습니다.

파랑 · 패배

처단

처단

처단

등용 → 초록 자택

초록 · 승리

처단

자택

자택

처단

살아남은 주창·방통과 등용한 서황은 초록의 자택으로 갑니다. 패배한 파랑 군단은 지도에서 치우고, 합포는 초록의 성으로 남습니다.

이 전투에서 배울 점

- ◆ 동점이면 수비측이 이깁니다. 공격측은 확실히 앞서야 합니다.
- ◆ 파죽지세처럼 상대의 남은 전략을 막는 카드는 쓰는 순간 판이 굳습니다. 2턴에 쓰면 공격측의 3턴을 봉쇄합니다.
- ◆ 진 쪽도 반격합니다. 패배측 결정권은 결산을 시작할 때 정해지므로, 반격을 막으려면 7점 차 대승이 필요합니다.

16 LORDS

군주 君主

군주마다 **효과 발동 조건**(사명)과 **효과**가 있습니다. 조건을 만족하는 동안에만 효과가 적용되고, 조건을 잃으면 효과도 멈춥니다.

조조 위무제

효과 발동 조건: 중원의 모든 성(7개) 점령

효과: 코스트 2 이하의 [조위] 특정 보유 장수는 전장에 코스트 제한 [10]을 무시하고 배치 가능

행동: 징세, 징병, 행군, 집결, 등용, 탐색, 회의, 점령, 전개

자택 슬롯

조조 위무제

발동 조건 중원의 모든 성(7개) 점령

효과 코스트 2 이하의 [조위] 장수는 코스트 제한 10을 무시하고 출전합니다.

조예 위명제

효과 발동 조건: 주부 3개 점령

효과: 자신의 전장 출전 코스트 제한이 10 → 13으로 변경

행동: 징세, 징병, 행군, 집결, 등용, 탐색, 회의, 점령, 전개

자택 슬롯

조예 위명제

발동 조건 주부 3개 점령

효과 내 출전 코스트 제한이 10에서 13으로 늘어납니다.

유비 소열제

효과 발동 조건: 임의의 성 7개 점령

효과: 코스트 2 이하의 [촉한] 특정 보유 장수는 전장에 코스트 제한 [10]을 무시하고 출전 가능

행동: 징세, 징병, 행군, 집결, 등용, 탐색, 회의, 점령, 전개

자택 슬롯

유비 소열제

발동 조건 아무 성이나 7개 점령

효과 코스트 2 이하의 [촉한] 장수는 코스트 제한 10을 무시하고 출전합니다.

유선 재상정치

효과 발동 조건: 파촉의 모든 성과 천수,남안 점령

효과: [군사] 특정 보유 장수는 전장 출전시 코스트 1 감소

행동: 징세, 징병, 행군, 집결, 등용, 탐색, 회의, 점령, 전개

자택 슬롯

유선 재상정치

발동 조건 파촉의 모든 성과 천수,남안 점령

효과 [군사] 장수는 출전할 때 코스트가 1 줄어듭니다.



손책 소패왕

발동 조건 강동의 모든 성(8개) 점령

효과 코스트 2 이하의 [동오] 장수는 코스트 제한 10을 무시하고 출전합니다.



손권 좌단동남

발동 조건 강동의 모든 성과 형주의 성 4개 점령

효과 [도독] 장수는 출전할 때 코스트가 1 줄어듭니다.



원소 사세삼공

발동 조건 하북의 모든 성(7개) 점령

효과 코스트 2 이하의 [군웅] 장수는 코스트 제한 10을 무시하고 출전합니다.



동탁 폭군

발동 조건 장안을 포함해 아무 성이나 12개 점령

효과 [용장] 장수는 출전할 때 코스트가 1 줄어듭니다.

코스트 제한 무시 · 조조 · 유비 · 손책 · 원소

그 장수의 코스트는 출전 코스트 합에 넣지 않습니다.
 그래도 출전은 **4장까지**입니다.

예 · 조조의 효과

$$5 + 4 + 2 + 2 = 9$$

코스트 2인 [조위] 장수 2장은 합에서 빠집니다. 효과가 없으면 합 13이라 4장을 모두 낼 수 없습니다.

코스트 감소 · 유선 · 손권 · 동탁

출전 코스트 합을 계산할 때만 줄어듭니다. 등용 비용과 결정권은 **원래 코스트**로 셉니다.

예 · 손권의 효과

$$43 + 43 + 32 + 2 = 10$$

[도독] 장수 3장이 1씩 줄어 합 13이 10이 됩니다. 4장 모두 출전할 수 있습니다.

17 OFFICES

관직과 승점 官職



관직 카드는 앞면으로 펼쳐 두고, 조건을 만족하는 **즉시** 가져옵니다. 조건을 잃으면 곧바로 제자리에 돌려놓습니다. 대장군만은 한 번 얻으면 끝까지 가집니다.

관직	획득 조건	승점	
주자사	교주의 모든 성 (2)	1	조건을 잃으면 반납
주목	양주의 모든 성 (3)	1	조건을 잃으면 반납
상국	관중의 모든 성 (3)	1	조건을 잃으면 반납
삼공	하북의 모든 성 (7)	2	조건을 잃으면 반납
대사마	중원의 모든 성 (7)	2	조건을 잃으면 반납
대도독	강동의 모든 성 (8)	3	조건을 잃으면 반납
승상	형주의 모든 성 (8)	3	조건을 잃으면 반납
왕	파촉의 모든 성 (10)	4	조건을 잃으면 반납
황제	주부 4개 이상	2	조건을 잃으면 반납
대장군	적 수도를 처음으로 함락	1	영구

승점은 관직으로만 얻습니다. 모든 관직의 승점을 더하면 20점입니다. 한 관직은 한 사람만 가질 수 있습니다.

18 VICTORY

승리와 패배 勝敗

왕도 王道

승점이 **10점 이상**이 되는 즉시 승리를 선언합니다.

패도 霸道

다른 모든 세력이 **멸망**하면 승리합니다.



수도 함락

- ◆ 적이 내 수도를 점령하면 나는 **탈락**합니다. 내 점령 토큰과 군단을 모두 치우고, 관직을 모두 반납합니다.
- ◆ 함락한 플레이어는 내 **금전·장수·전략 카드**를 무료로 가져갑니다(종류별 소지 제한까지). 남은 장수·전략 카드는 각 더미 맨 아래로, 금전은 금고로 갑니다.
- ◆ 함락된 수도는 함락한 플레이어의 성이 됩니다. 수도 피규어를 치우고 토큰을 놓습니다. 게임에서 처음 적 수도를 함락한 사람은 **대장군**을 얻습니다.

항복

수도를 뺀 모든 점령 토큰과, 모든 군단을 치우고 관직을 반납합니다. 금전·장수·전략 카드는 남습니다. 3인 이상이면 더 이상 플레이하지 않고, 그 수도를 점령한 사람이 자원을 가져갑니다. 2인이면 상대가 즉시 승리합니다.

진행 불가

장수가 모두 차단되어 더 이상 장수를 얻을 수 없다면, 장수를 1장이라도 가진 플레이어가 승리합니다.

19

STRATEGY CARDS

전략 카드 일람 一覽

카드에 인쇄된 문구를 기준으로 정리했습니다. 동전 숫자는 코스트, 오른쪽은 카드 번호와 매수입니다.

동요 공격력 계산 안 됨 · 혼란 수비력 계산 안 됨 · 화상 특성 무효, 태그(진영 포함) 1개당 공·수 -2 · 공황 공격력↔수비력



양좌지제 ② **조위 3**

101 · 2장

코스트 4 이하 적 장수 1장에게 [동요] 부여.



난세간웅 ③ **조건 없음**

102 · 1장

손패의 조위 장수 1장을 내 전장의 빈 칸에 출전. 그 장수는 코스트 제한 10을 무시합니다.



당기입단 ② **동오 3**

103 · 2장

코스트 4 이하 적 장수 1장에게 [화상] 부여.



강동지주 ③ **조건 없음**

104 · 1장

손패의 동오 장수 1장을 내 전장의 빈 칸에 출전. 코스트 제한 10을 무시합니다.



북정중원 ② **촉한 3**

105 · 2장

코스트 4 이하 적 장수 1장에게 [혼란] 부여.



한실부흥 ③ **조건 없음**

106 · 1장

손패의 촉한 장수 1장을 내 전장의 빈 칸에 출전. 코스트 제한 10을 무시합니다.



대현량사 ② **군웅 3**

107 · 2장

적 장수 1장에게 [공황] 부여.



천하이강 ③ **조건 없음**

108 · 1장

손패의 군웅 장수 1장을 내 전장의 빈 칸에 출전. 코스트 제한 10을 무시합니다.



적벽염상 ③ **도독 3**

109 · 2장

적 장수 2장에게 [화상] 부여.



요원지화 ② **도독 2**

110 · 1장

적 장수 1장에게 [화상] 부여.



금낭묘계 ① **도독 1**

111 · 1장

모든 아군의 상태이상을 풀고, 이번 전투 동안 상태이상에 걸리지 않습니다. 아군 전투력 +3.



경천동지 ③ **군사 3**

112 · 2장

적 전장의 장수 전부를 내가 원하는 칸으로 다시 배열합니다.



기문팔진 ② **군사 2**

113 · 1장

적 장수 2장에게 [공황] 부여.



탄금주적 ① **군사 1**

114 · 1장

적 장수 1장에게 [공황] 부여.



연환지계 ② **조건 없음**

115 · 1장

이번 전투에서 내가 다음에 쓰는 전략 카드는 특성 조건 없이 발동합니다.



봉시진 ③ **용장 3**

116 · 2장

전열의 모든 아군 장수 공격력 +4.



일기당천 ② **용장 2**

117 · 1장

아군 장수 1장 공격력 +5.



함진영 ① **용장 1**

118 · 1장

[기병]·[창병]·[궁병] 중 하나를 골라 모든 아군 장수에게 부여합니다. 화상 상태 장수는 제외.



난공불락 ③ **궁병 3**

119 · 2장

후열의 모든 아군은 공격력과 수비력을 모두 전투력으로 계산합니다.



고군분투 ② **궁병 2**

120 · 1장

코스트 4 이하 적 1장에게 [공황] 또는 [화상] 중 하나를 부여.



안행진 ① **궁병 1** 121 · 1장
궁병 아군 1장당 전투력 +1. 궁병 아군이 4장이면 전투력 4 추가.



후방교란 ③ **기병 3** 122 · 2장
적 후열의 공격력 5 이하 장수 1장을 파괴합니다.



종횡무진 ② **기병 2** 123 · 1장
코스트 4 이하 적 1장에게 [혼란] 또는 [동요] 중 하나를 부여.



추행진 ① **기병 1** 124 · 1장
기병 아군 1장당 전투력 +1. 기병 아군이 4장이면 전투력 4 추가.



파죽지세 ③ **창병 3** 125 · 2장
이번 전투에서 상대는 더 이상 전략 카드를 쓸 수 없습니다. 아군 전투력 +5.



방원진 ② **창병 2** 126 · 1장
후열의 모든 아군 장수 수비력 +3.



어린진 ① **창병 1** 127 · 1장
창병 아군 1장당 전투력 +1. 창병 아군이 4장이면 전투력 4 추가.



칠군수몰 ③ **충의 3** 128 · 2장
모든 적 장수에게 [혼란] 부여.



정군참장 ② **충의 2** 129 · 1장
전열의 적 장수 1장 공격력 -5. 이로써 공격력이 0 이하가 되면 파괴합니다.



고육지계 ① **충의 1** 130 · 1장
아군 장수 1장을 파괴하고, 그 장수의 공격력·수비력 중 높은 값의 2배만큼 적 전투력을 줄입니다(0 미만 없음).



미인계 ③ **야망 3** 131 · 2장
적 전장의 장수 1장을 내 손패로 가져옵니다. 그 장수는 다음 전투에 바로 출전할 수 있습니다.



원문사극 ② **야망 2** 132 · 1장
코스트 4 이하 적 장수 1장을 적의 손패로 되돌립니다. 그 장수는 다음 전투에 바로 출전할 수 있습니다.



허허실실 ① **야망 1** 133 · 1장
아군 장수를 모두 손패로 거두고, 원하는 만큼 다시 출전시킵니다(1장 이상). 걸려 있던 감소·상태이상은 풀립니다.



적중작적 ③ **전술** 134 · 2장
다른 플레이어의 성·요충지를 최대 2개 파괴합니다 (토큰 제거). 수도는 고를 수 없습니다.



심모원려 ③ **전술** 135 · 2장
한 플레이어의 손패에서 전략 카드 2장을 골라 확인하고 1장을 파괴합니다(게임에서 제외).



삼고초려 ③ **전술** 136 · 2장
주점에서 고른 장수를 무료로 가져옵니다.



이호경식 ③ **전술** 137 · 2장
다른 플레이어의 군단 1개를 최대 2칸 옮깁니다. 적 군단과 만나면 전투, 옮겨진 쪽이 공격측입니다.



권모술수 ③ **전술** 138 · 1장
장수가 6장 이상인 플레이어의 손패에서 뒷면인 채로 장수 1장을 골라 빼앗습니다.



음참마속 ① **전술** 139 · 2장
내 손패·자택의 장수 1장을 파괴하고, 이번 차례 내 전투 1번에서 전투력 +(코스트 + 2).



병귀신속 ① **전술** 140 · 2장
이번 차례 내 전투 1번에서 양쪽 모두 전략 카드를 쓸 수 없습니다.



천리행 ② **전술** 141 · 2장
이번 차례에 움직이지 않은 내 군단 1개가 최대 4칸 이동합니다.

전투 카드 33종 45장 · 전술 카드 8종 15장 · 모두 41종 60장

20 GLOSSARY

용어 정리 用語

군단

지도 위의 말(피규어). 색마다 5개, 한 칸에 하나.

수도

게임을 시작한 성. 잃으면 탈락합니다.

지역

붉은 경계선으로 나뉜 8구역. 성을 모두 가지면 관직.

성

붉은 성 아이콘의 칸. 행군으로 지나가면 점령, 징세 수입.

주부

푸른 성 아이콘의 칸(6곳). 징병 거점, 황제의 조건.

요충지

검은 아이콘의 칸. 점령 금전 2, 수비측 +2.

빈 칸

아이콘이 없는 칸. 점령할 수 없습니다.

점령 토큰

내가 점령한 칸에 놓는 색 토큰.

파괴

적 토큰을 치우는 것. 카드는 게임에서 제외.

충돌

적 군단이 있는 칸에 들어간 상태. 곧바로 전투.

공격측 · 수비측

들어간 쪽(선공)과 원래 있던 쪽(후공).

전장

지도 네 변의 칸. 각자 가까운 4칸을 씁니다.

전투력

전열 공격력 + 후열 수비력 + 보너스·효과.

대승

7점 이상 차이로 이김. 패배측 결정권 0.

결정권

포로를 등용·처단하는 값. 결산 시작 때 각자 전장 코스트 합으로 정합니다(패배측은 절반).

처단

포로를 게임에서 제외하는 것.

손패

손에 든 카드. 카드 홀더의 카드도 손패.

자택

군주 카드의 자택 슬롯. 전투를 치른 장수가 쉬는 곳.

주점

진영별 장수 더미 4개와 펼친 장수 12장.

금고

쓰지 않는 오수전을 모아 두는 곳.

코스트

장수·전략 카드의 값. 등용·구매 비용, 출전 제한 기준.

특성

장수 카드의 태그. 진영도 특성입니다.

발동 조건

전투 카드를 쓰려면 내 전장에 필요한 특성과 장수 수.

상태이상

동요·혼란·화상·공황. 전투가 끝나면 사라짐.

효과 발동 조건

군주 효과가 켜지는 조건(사명).

행동 가이드

군주 카드 뒷면의 9가지 행동 안내(01~09).

차례 · 턴

한 플레이어가 행동하는 시간. 카드의 '턴'은 차례(전투의 1~4턴 제외).

병법 · 전술

병법은 전투 카드, 전술은 태그 없는 전략 카드.

관직 · 승점

조건을 만족하면 얻는 카드와 점수. 10점이면 승리.

◆ 자주 묻는 질문 FAQ

Q 행군 중에 적 군단이 있는 칸을 지나갈 수 있나요?

A 아니요. 적 군단이 있는 칸에 들어가는 순간 이동을 멈추고 전투합니다.

Q 한 군단이 한 차례에 두 번 싸울 수 있나요?

A 네. 공격측으로 이긴 뒤 이동할 칸이 남아 있으면 다른 적 군단에게 다시 들어갈 수 있습니다. 다만 대승이 아니었다면 방금 싸운 장수는 자택에 있어 출전할 수 없습니다.

Q 수비측이 이기면 수비측 군단은 어떻게 되나요?

A 제자리에 그대로 있습니다. 패배한 공격측 군단만 지도에서 치웁니다.

Q 출전할 장수가 한 장도 없으면요?

A 전투 없이 패배합니다. 양쪽 모두 없으면 수비측이 이깁니다 (25쪽).

Q 적 군단이 없는 적 수도를 지나가면요?

A 그 순간 함락됩니다. 멈추지 않고 지나가기만 해도 마찬가지입니다. 수도는 군단으로 지키세요.

Q 군단이 없는 적의 성을 지나가면요?

A 전투 없이 내 성이 됩니다. 적 토큰을 치우고 내 토큰을 놓습니다(16쪽).

Q 이호경식으로 옮겨진 군단도 점령하나요?

A 아니요. 행군이 아니므로 지나간 성을 점령하지 않고, 적 요충지도 파괴하지 않습니다.

Q 집결 거리는 어떻게 세나요?

A 칸이 그려지지 않은 강이나 산도 건너서, 가장 짧은 거리로 셉니다. 길이 막혀 있어도 됩니다.

Q 결정권보다 코스트가 큰 포로는 어떻게 되나요?

A 고를 수 없습니다. 결산이 끝나면 원래 주인의 자택으로 돌아갑니다(대승한 승리측 장수는 손패로).

Q 포로를 등용하면 언제부터 쓸 수 있나요?

A 등용한 장수는 내 자택으로 가므로, 지금 차례가 끝난 뒤부터 출전할 수 있습니다.

Q 금전이 18인데 징세로 5를 받으면?

A 20까지만 받습니다. 나머지 3은 받지 못합니다.

Q 장수가 이미 10장이면 등용할 수 없나요?

A 네. 손패와 자택을 합쳐 10장을 넘기는 등용은 할 수 없습니다. 전투 결산의 등용도 마찬가지입니다.

Q 전략 카드가 4장인데 회의에서 3장을 다 살 수 있나요?

A 아니요. 손패의 전략 카드는 5장까지라 1장만 살 수 있습니다. 사지 않은 카드는 더미 맨 아래로 갑니다.

Q 관직을 두 사람이 동시에 가질 수 있나요?

A 아니요. 조건을 만족한 사람이 가져가고, 그 사람이 조건을 잃으면 반납합니다. 그 뒤 조건을 만족한 사람이 가져갑니다.

Q 군주 효과의 조건을 잃으면요?

A 효과가 곧바로 멈춥니다. 다시 조건을 만족하면 다시 적용됩니다.

Q 전략 더미가 떨어지면요?

A 회의로 더 이상 카드를 뽑을 수 없습니다. 쓴 전략 카드는 게임에서 제외되므로 더미로 돌아오지 않습니다.

Q 내 차례가 아닐 때도 전략 카드를 쓰나요?

A 전투 카드는 내가 수비측일 때도 전략 공방에서 씁니다. 전술 카드는 내 차례에 전개로만 씁니다.

Q 주점의 진영 더미가 떨어지면요?

A 탐색할 때 더미에 남은 만큼만 펼칩니다. 더미가 비면 그 진영의 주점은 더 채워지지 않습니다.

Q 종립 요충지에서 금전 2를 내지 않으면요?

A 아무 일도 일어나지 않습니다. 파괴는 적의 토큰을 치우는 것입니다.

Q 요충지 보너스는 공격측도 받나요?

A 아니요. 수비측만 받습니다. 두 조건에 모두 해당해도 +2 하나만 받습니다(26쪽).

Q 상태이상과 능력치 증감은 언제 사라지나요?

A 전투가 끝나면 모두 사라집니다. 장수는 카드에 인쇄된 능력치로 돌아갑니다.

Q 공격측이 이긴 칸이 빈 칸이면요?

A 공격측 군단이 그 칸으로 들어갑니다. 점령할 것은 없습니다.

◆ 첫 게임을 위한 조언

01 수도부터 지키세요

수도를 잃으면 모든 것을 잃습니다. 수도 근처에 군단 하나는 남겨 두고, 집결할 금전 1을 늘 챙기세요.

02 먼저 쓰고, 나중에 걷으세요

금전은 20을 넘을 수 없습니다. 등용·징병으로 먼저 쓰고 징세하면 한 푼도 버리지 않습니다.

03 지역 하나를 끝까지

관직은 지역의 성을 모두 가져야 얻습니다. 여러 지역에 흩어지기보다 한 지역을 먼저 평정하세요.

04 전열과 후열을 나누세요

공격력이 높은 장수는 전열에, 수비력이 높은 장수는 후열에. 같은 장수도 자리에 따라 힘이 달라집니다.

05 특성을 맞추세요

전투 카드는 특성 조건이 있습니다. 가진 전략 카드에 맞는 특성의 장수를 모아 두세요.

06 요충지로 방어하세요

성 옆의 요충지 하나가 수비측 전투력 +2가 됩니다. 동점이면 수비측이 이긴다는 것도 잊지 마세요.

◆ 첫 게임 추천 구성

처음이라면 아래처럼 정해 보세요. 수도끼리 모두 8칸 이상 떨어져 있고, 위치는 11쪽 지도에 있습니다.

인원	■ 파랑	■ 초록	■ 빨강	■ 갈색
2인	조조 · 낙양	—	손권 · 산음	—
3인	조조 · 낙양	유비 · 자동	손권 · 산음	—
4인	조조 · 낙양	유비 · 자동	손권 · 산음	원소 · 토은

삼국전

삼국전 三國戰 공식 규칙서 · 게임 제작 STAYMAX STUDIO



이 규칙서의 이미지는 실제 구성품의 3D 모델로 제작했습니다. 구성품의 색상과 마감은 실제 제품과 다를 수 있습니다.

© 2026 STAYMAX STUDIO. All rights reserved.

빠른 참조

내 차례 · 원하는 순서로



징병 금전 3 · 1회
수도·주부에 군단 1개 배치



행군 무료 · 군단마다 2칸
이동 · 지나간 성 점령 · 충돌 시 전투



집결 금전 1 · 군단마다 1회
3칸 이내 내 성·요충지로 즉시 이동



점령 요충지 2 · 제한 없음
멈춘 요충지를 차지(성은 행군 중 자동)



등용 장수 코스트 · 제한 없음
주점의 장수를 손패로



탐색 무료 · 1회
주점 한 진영을 새로 펼침



회의 카드 코스트 · 1회
전략 카드 3장 중 원하는 만큼 구매



전개 무료 · 제한 없음
손패의 전술 카드 사용



징세 무료 · 1회
점령한 성 1개당 금전 1 (최대 10)

차례 종료

모든 플레이어가 자택의 장수를 손패로 되가져옵니다. 소지 제한을 넘은 플레이어는 넘는 만큼 반납합니다.

10
장수

5
전략 카드

20
금전

승리

왕도

승점 10점 이상
(관직으로만 얻음)

패도

다른 모든 세력의
수도 함락

내 수도를 잃으면 탈락합니다. 수도에는 늘 군단을 두세요.

점령 · 요충지

성: 행군으로 지나가거나 멈추면 자동 점령
요충지: 멈춰서 금전 2 · 적 요충지는 지나가면 파괴
수비측 요충지, 또는 그 이웃 성에서 싸우면 수비측 +2

상태 이상 · 전투가 끝나면 사라짐

동요

공격력이 전투력에 들어가지 않음

혼란

수비력이 전투력에 들어가지 않음

화상

특성 없음 · 태그 1개당 공격력·수비력 -2

공황

공격력과 수비력을 맞바꿈

전투 · 적 군단이 있는 칸에 들어가면

STEP 1

출전

공격측 → 수비측,
뒷면으로 1~4장
코스트 합 10 이하

STEP 2

공개

전열 = 공격력
후열 = 수비력

STEP 3

전략 공방

공 → 수 → 공 → 수
턴마다 전투 카드 1장

STEP 4

승패

높은 쪽 승리 · 동점은
수비측
7점 이상 차이 = 대승

STEP 5

결산

결정권 = 자기 전장
코스트 합
(패배측은 ÷ 2,
대승이면 0)
승리측부터 등용·처단