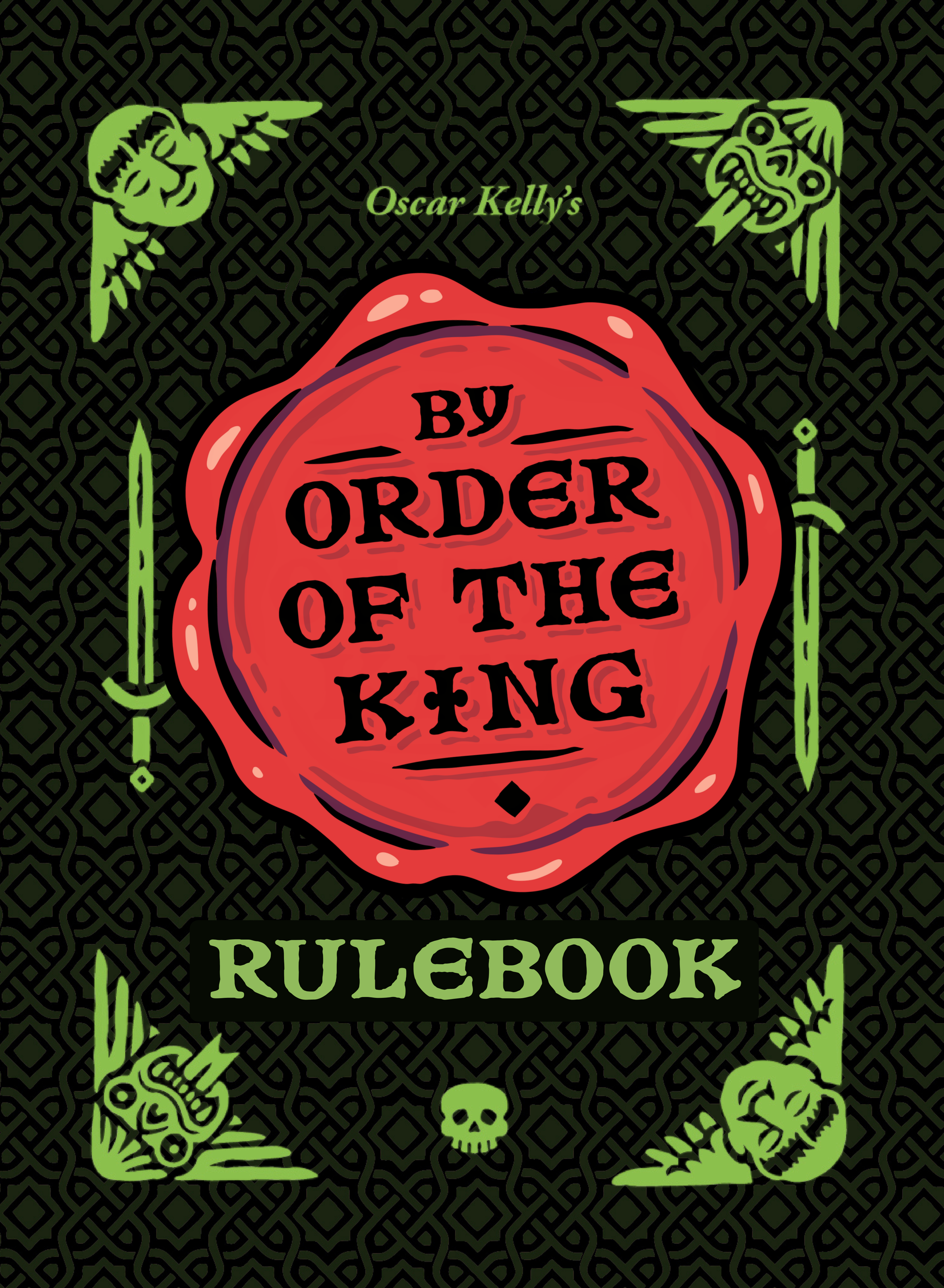




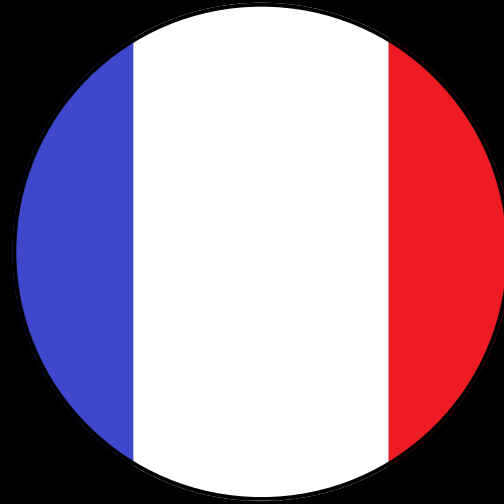
Oscar Kelly's

BY
**ORDER
OF THE
KING**

RULEBOOK

LANGUAGES

English • Deutsch • Français • Svenska



SCAN ME

Includes Extra Rule Clarifications

목차

1 언어	13 행동
2 소개	16 처형!
4 게임 구성물	19 보상
5 게임 목표	21 리플레이!
6 게임 준비	22 크레딧

개요

편집증에 사로잡힌 왕은 미쳐버렸습니다.

가장 가까운 측근들 사이에 음모자들이 숨어 있으며, 왕은 이제 그 누구도 믿을 수 없습니다.

왕의 명령에 따라 왕궁의 모든 이들에게 사형 선고가 내려졌습니다.

하지만 음모자들은 교활합니다!

사보타주 세력은 사면장(Pardon)과 그 밖의 강력한 밀수품을 처형대 안으로 몰래 반입했습니다.

만약 왕실이 사면받은 귀족을 처형하는 모습이 목격된다면, 왕국은 격렬한 반란에 휩싸일 것입니다. 이는 반란군이 권력을 장악할 절호의 기회가 될 것입니다!

죄수들 중 일부는 여전히 왕에게 충성을 다하고 있으며, 죽은 동료들이 남긴 부를 함께 나누게 됩니다.

하지만 그들의 목숨 역시 위태롭습니다!

사보타주 세력과 마찬가지로, 그들 역시 자신을 살리기 위해 협상하고, 속이고, 거짓말해야 합니다!

왕국의 운명은 충성스럽지만 탐욕스러운 처형인(Executioner)의 손에 달려 있습니다!

처형할 때마다 처형인은 더 많은 부와 보상을 얻습니다.

하지만 단 한 번의 치명적인 실수로 왕실 자체가 파멸할 수도 있습니다.

처형인은 어떤 죄수를 처형하고, 어떤 죄수를 살려둘지 신중하게 결정해야 합니다.

그렇지 않으면 자신의 목이 찬탈자의 왕좌 앞에 굴러다니는 신세가 될지도 모릅니다!

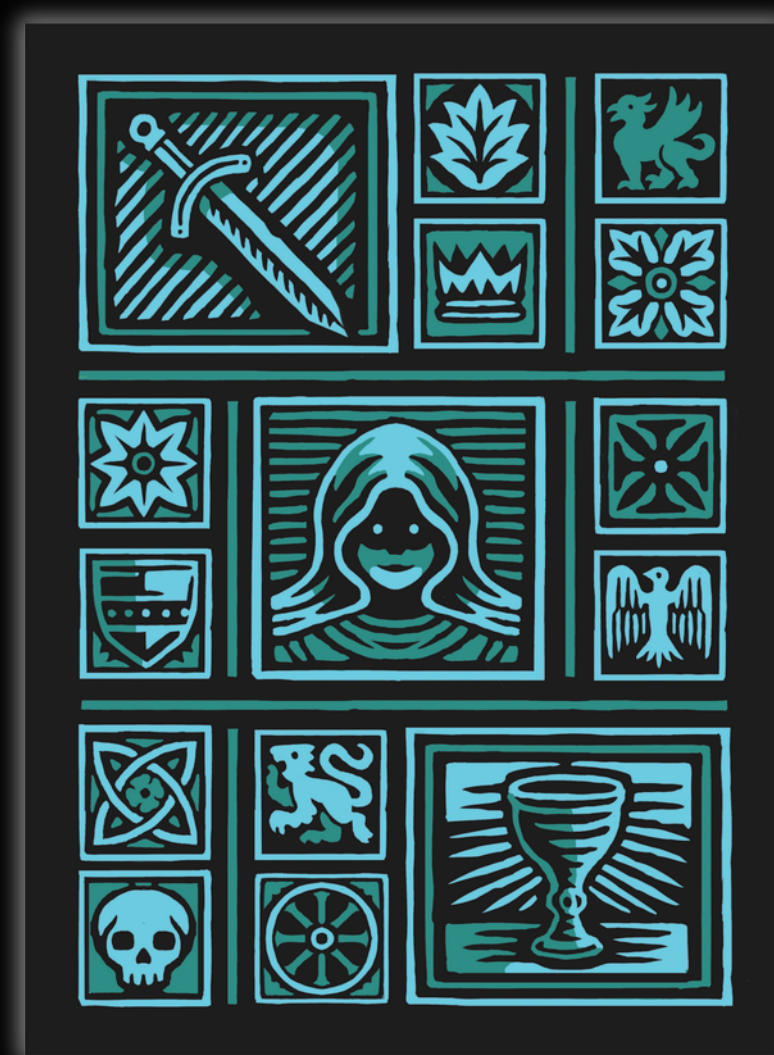
게임 구성물



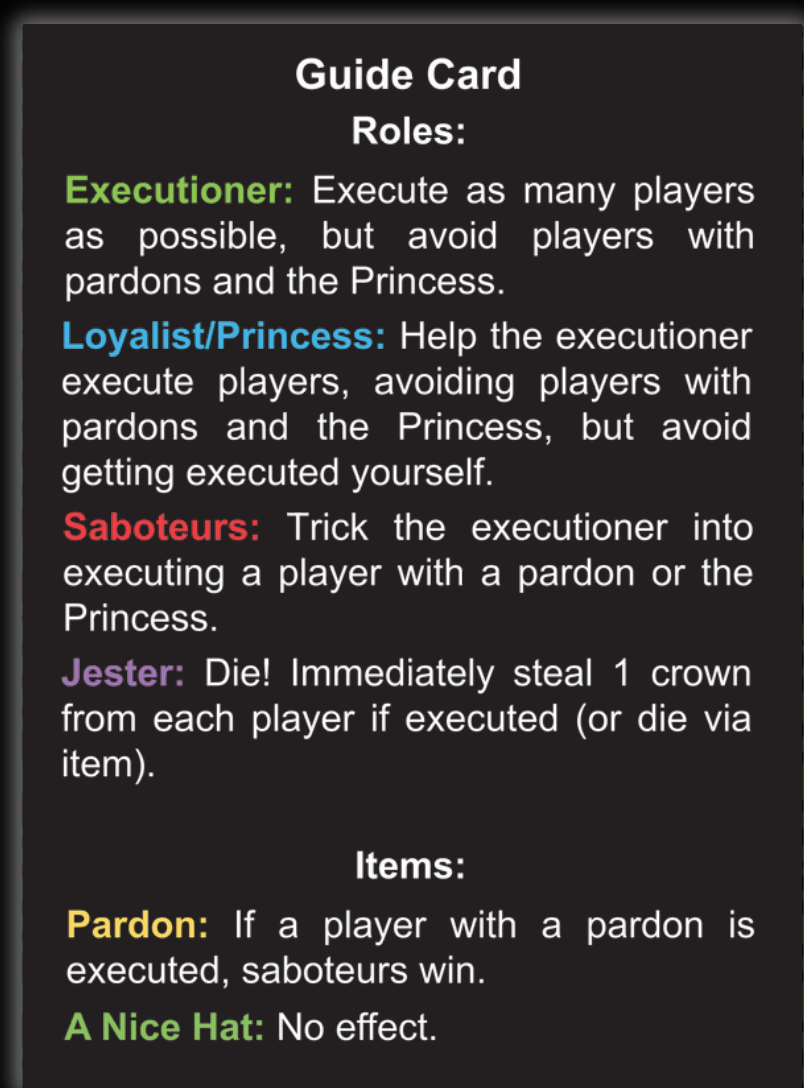
처형대 카드*14



아이템 카드*13



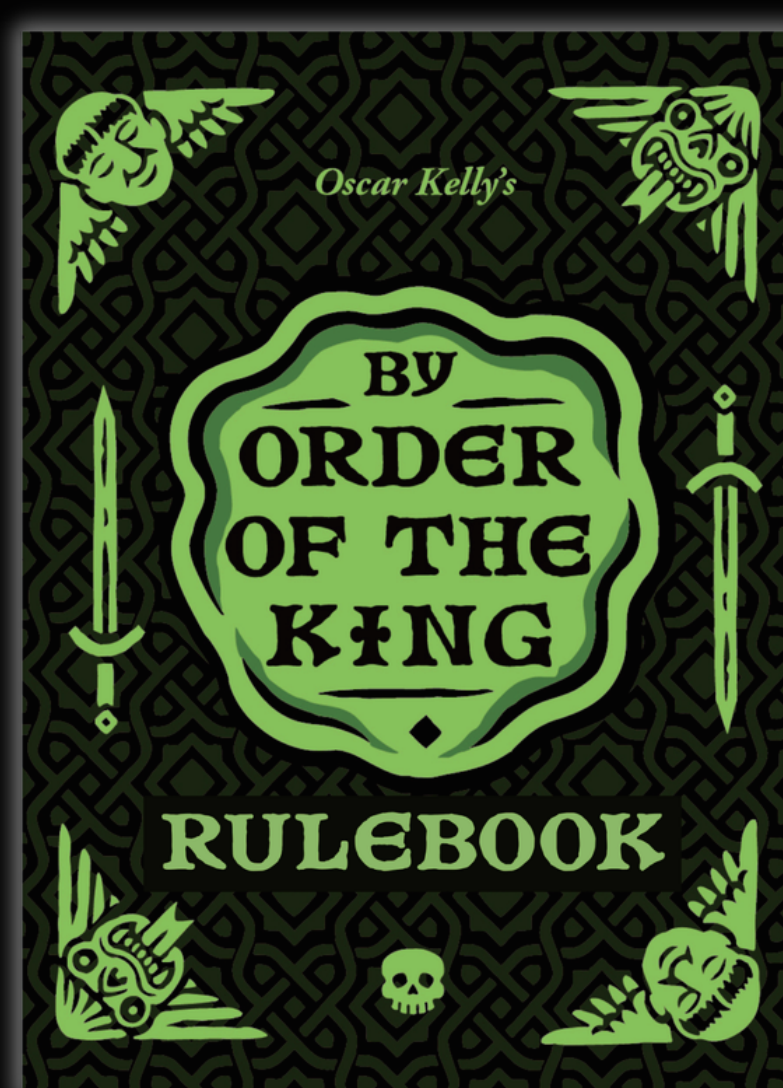
역할 카드*10



가이드 카드*8



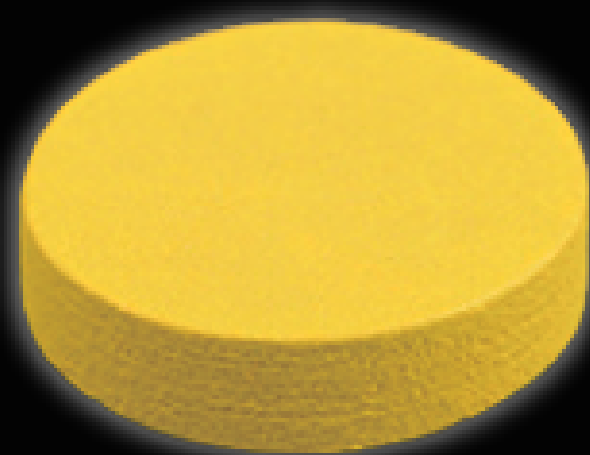
처형인 카드



룰북



보석*20



코인*20



카드 스탠드

게임 목표

처형인은 각 플레이어가 어떤 아이템을 가지고 있는지 추리하여, 가능한 한 많은 플레이어를 처형해야 합니다.

강력한 아이템을 가진 플레이어, 특히 사면장(Pardon)을 가진 플레이어는 처형하지 않도록 주의해야 합니다.

죄수 중에는 충성파(Loyalist)가 있습니다. 충성파는 살아남아야 하며, 이를 위해 필요하다면 거짓말을 할 수도 있습니다. 동시에 처형인이 사면장을 가진 플레이어를 죽이지 않도록 도와야 합니다.

충성파 중에는 공주(Princess)도 있습니다. 공주는 반드시 살아남아야 합니다. 그렇지 않으면 모두가 왕의 분노를 사게 됩니다!

사보타주 세력(Saboteur)은 사면장을 가진 죄수 또는 공주를 처형하도록 유도하여 왕의 명성을 실추시키려 합니다. 왕실의 명예를 더럽히고 반란을 정당화하는 것이 그들의 목표입니다!

마지막으로 광대(Jester)는 그저 죽음이라는 자비를 바라는 슬픈 광대입니다!

1. 게임 준비

첫 번째 게임을 시작할 때, 각 플레이어에게 다음을 나누어 줍니다.

가이드 카드 1장 / 코인 2개 / 보석 1개

가이드 카드는 게임 중 언제든지 확인할 수 있으며, 역할과 아이템에 대한 유용한 정보를 담고 있습니다.



그다음, 「처형인(Executioner)」카드 1장을 따로 준비합니다.

처형인 카드를 카드 스탠드에 꽂은 뒤, 사회적 추리 게임을 가장 많이 플레이해 본 플레이어에게 줍니다. 나머지 플레이어는 모두 죄수입니다!



남은 카드를 다음 3개의 덱으로 나눈 뒤, 각 덱을 잘 섞습니다.

처형대 Gallows / **역할** Role / **아이템** Item

- 처형대 카드 덱은 처형인에게 줍니다.
- 역할 카드를 플레이어 수만큼 뽑습니다.
- 아이템 카드를 플레이어 수만큼 뽑습니다.

뽑은 카드를 앞면이 보이게 테이블에 펼쳐 놓습니다. 이 카드들이 이번 게임에서 사용되는 활성 카드입니다.

아이템 카드 중에는 반드시 사면장(Pardon)이 최소 1장 있어야 합니다. 사면장이 없다면, 마지막으로 뽑은 아이템 카드를 사면장으로 교체합니다.



소수 인원으로 플레이할 경우 게임이 성립하지 않는 조합이 나올 수 있습니다. 따라서 다음 아이템 중 최소 1개가 반드시 포함되어야 합니다.

- 멋진 모자(A Nice Hat)
- 황금 성배(Golden Chalice)
- 치즈(Cheese)
- 더미(Dummy)

어느 것도 없다면, 처형인은 원하는 아이템 1장을 제외하고 해당 아이템 중 하나가 나올 때까지 새로운 아이템을 뽑을 수 있습니다

역할 카드와 아이템 카드를 각각 따로 섞은 뒤, 각 플레이어에게 무작위로 역할 카드 1장과 아이템 카드 1장씩 나누어 줍니다.

처형인은 역할 카드나 아이템 카드를 받지 않습니다.

남은 역할 카드 1장은 버립니다.

남은 아이템 카드 1장은 테이블 중앙에 뒷면이 보이도록 놓고, 이 카드를 「중앙 카드」라고 합니다.

역할 카드

- 죄수들은 자신의 역할 카드를 게임이 끝날 때까지 언제든지 확인할 수 있습니다.
- 역할 카드는 게임 중 어떤 경우에도 교환할 수 없습니다.

아이템 카드

- 죄수들은 처음 아이템 카드를 확인한 뒤, 자신의 앞에 뒷면이 보이도록 뒤집어 놓습니다.
- 그 이후에는 다시 확인할 수 없습니다.

게임 준비 예시

(4인 플레이)

4인 게임에서는 다음 조건을 충족해야 합니다.
사면장(Pardon)이 최소 1장,
아래 아이템 중 최소 1장

- 멋진 모자(A Nice Hat)
- 황금 성배(Golden Chalice)
- 치즈(Cheese)
- 더미(Dummy)



준비가 끝난 후 남은 덱은
한쪽에 치워 둡니다.

덱을 섞은 후, 카드를 뽑아 모두가 볼 수 있도록 배치합니다.



PARDON

If a player with a Pardon is executed, saboteurs win.

Good leverage or good sabotage.



A NICE HAT

No effect...

...but you look good!



JESTER

Die!

Immediately steal 1 crown from each player (including the Executioner) if you die.



PRINCESS

Help the Executioner eliminate other players and avoid pardons but if you die, saboteurs win!



집행자에게 교수대(Gallows) 덱을 줍니다.

게임 준비 예시

카드를 잘 섞은 뒤 플레이어들에게 나누어 줍니다.
카드를 나누어 주거나 자신의 카드를 확인하는
동안에는 항상 카드가 다른 사람에게 보이지
않도록 합니다.



숨은 카드는 뒷면이 보이도록 놓고,
남은 역할 카드는 공개하지 않은 채 버립니다.

자신의 카드를 확인한 후에는 아이템 카드를 자신의 앞에 뒷면이 보이도록 놓습니다.
 그 이후에는 '엿보기(Peek)' 행동을 하지 않는 한 아이템 카드를 다시 확인할 수 없습니다.



역할 카드와 가이드 카드는 손에 들고 있으며, 언제든지 확인할 수 있습니다.



2. 행동

이 단계에서 처형인은 플레이어들의 행동을 관찰하여 죄수들이 어떤 카드를 가지고 있는지 추리해야 합니다. 처형인은 언제든지 게임을 멈추고 가차 없는 심문을 할 수 있습니다.

총성파는 처형인을 도와야 하지만, 처형을 피하기 위해 사면장과 같은 강력한 아이템을 가지고 있다고 주장할 수도 있습니다.

사보타주 세력은 사면장을 가지고 있다고 생각되는 플레이어나 공주를 처형하도록 유도해야 합니다!

단, 플레이어는 언제든지 거짓말할 수 있습니다!



1. 처형대 카드 뽑기

처형인은 처형대 덱에서 카드를 1장 뽑아 모든 플레이어에게 공개합니다.

이 카드는 특별한 사건을 발생시키며, 별도의 지시가 없다면 즉시 그 효과가 적용됩니다.

주의:

카드에 특정 플레이어를 ‘선택’하라는 지시가 있을 경우, 처형인은 항상 선택 대상에서 제외됩니다.

2. 행동하기

처형인은 모든 죄수가 행동을 수행하는 순서를 결정합니다. 각 죄수는 다음 중 하나를 수행합니다.

- 원하는 아이템 카드 2장을 서로 교환합니다.
- 원하는 아이템 카드 1장을 엿봅니다.

세부 규칙

자신의 아이템 카드를 다른 아이템 카드와 교환할 수 있습니다.

또는 자신의 것이 아닌 아이템 카드 2장을 서로 교환하거나, 중앙 카드를 엿보거나 교환할 수 있습니다. 자신의 아이템 카드도 엿볼 수 있습니다.

교환하는 아이템 카드는 **교환하기 전에 확인할 수 없습니다**. 게임이 진행되는 동안 카드는 계속 뒷면이 보이는 상태로 유지합니다.

3. 새로운 처형대 카드 뽑기

모든 죄수가 행동을 한 번씩 수행하면, 처형인은 두 번째 처형대 카드를 뽑아 공개합니다.

이 카드는 또 다른 특별한 사건 또는 규칙을 발생시킵니다.

게임 진행 예시

첫 번째 처형대 카드를 공개한 후, 처형인은 플레이어 1에게 행동을 하도록 지시합니다.

플레이어 1은 자신의 아이템 카드를 플레이어 2의 아이템 카드와 (확인 없이) 교환합니다.

다음으로 처형인은 플레이어 2를 선택합니다. 플레이어 2는 자신이 새로 받은 카드를 엿보고, 그것이 사면장이라고 주장합니다.

마지막으로 플레이어 3이 플레이어 2와 카드를 교환합니다.

이제 플레이어 1은 자신이 어떤 아이템을 가지고 있는지 모릅니다.

플레이어 3은 자신이 사면장을 가지고 있다고 생각합니다.

플레이어 2는 자신의 아이템은 모르지만, 플레이어 1의 카드가 무엇인지는 알고 있습니다.

두 번째 처형대 카드의 효과로 플레이어 1은 추가 행동을 1회 할 수 있게 되었습니다. 플레이어 1은 자신의 아이템을 종알 카드와 교환하기로 합니다.

플레이어 2를 제외하고, 테이블의 그 누구도 종알 카드를 알 수 없습니다. 현재 종알 카드는 플레이어 2가 가지고 있던 카드이기 때문입니다.

3. 처형

이제 처형인은 최소 1명의 죄수를 반드시 처형해야 합니다! 처형인은 언제든지 처형을 멈출 수 있지만, 더 많은 플레이어를 처형할수록 더 큰 보상을 얻습니다.

하지만 사면장 또는 공주 카드를 가진 플레이어가 처형이나 아이템의 효과로 사망하면, 게임은 즉시 종료되며 사보타주 세력의 승리가 됩니다!

때로는 플레이어가 처형을 당하고도 살아남을 수 있습니다. 이렇게 살아남은 플레이어는 처형을 피해 달아났기 때문에 다시 처형할 수 없습니다.



처형은 '처형 제스처'를 해야만 완료됩니다.

한쪽 손바닥을 펼친 상태에서 다른 손으로 칼로 내려치듯 손날을 내리치는 동작을 합니다.

마치 단두대가 목을 향해 떨어지는 것처럼 표현하면 됩니다!

처형되어 죽은 플레이어는
왕관 1개를 잃고, 게임이 끝날 때까지
조용히 있어야 합니다.



죽은 플레이어는 자신의 아이템을
공개합니다. 단, 자신이 공주 또는 광대였다면
역할 카드도 함께 공개합니다.

처형 예시 1

처형인이 한 플레이어를 향해 손날을 내리쳐 그
플레이어를 처형합니다.

해당 플레이어는 자신이 광대나 공주가 아니며,
멋진 모자를 가지고 있었다는 것을 공개하며 왕관
1개를 잃습니다.

처형인은 두 번째 플레이어를 처형합니다.

두 번째 플레이어는 자신이 광대(Jester)였음을
공개하고, 모든 플레이어에게서 왕관 1개(코인
1개)씩 빼앗습니다.

처형인은 여기서 처형을 멈추고 왕관 1개를 얻을
수도 있었지만, 세 번째 플레이어를 처형합니다.

세 번째 플레이어는 자신이 사면장을 가지고
있었다는 것을 공개합니다. 따라서 게임은 즉시
종료됩니다. 살아남은 모든 사보타주 세력은 왕관
3개(보석 1개)를 받습니다. 처형인과 살아남은
충성파는 아무것도 받지 못합니다.

처형 예시 2

처형인은 플레이어 1을 처형하기로 합니다.

플레이어 1에게는 방패가 있어, 자신의 옆에 있는 플레이어를 대신 처형할 수 있습니다.

플레이어 1은 플레이어 2를 처형합니다. 플레이어 2는 더미를 가지고 있었습니다. 더미의 효과에 따라 플레이어 2는 실제로 살아남았지만, 이 아이템은 '죽은 플레이어 1명'으로 계산됩니다.

처형인은 게임에 사면장이 2장 있다는 것을 기억하고 있었기 때문에 더 이상 플레이어를 처형하지 않기로 합니다.

따라서 그중 한 장은 종알에 있고, 다른 한 장은 플레이어 3이 가지고 있을 것이라고 판단합니다.

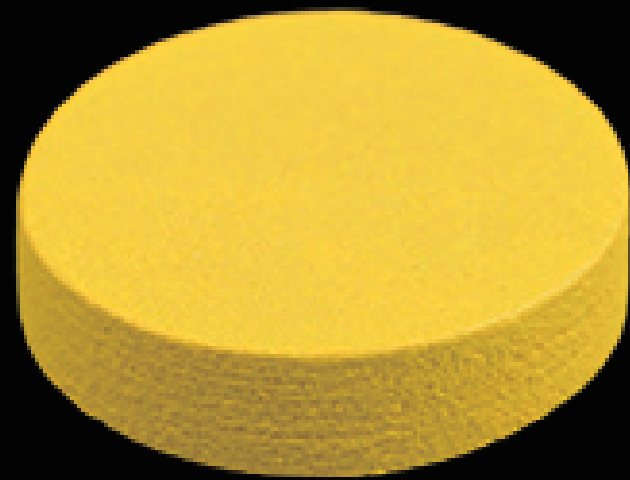
플레이어 1과 플레이어 2는 모두 총성파였습니다.

두 사람은 성공적으로 '죽은 플레이어' 1명을 만들어냈으므로 각각 왕관 1개를 얻습니다. 처형인 역시 왕관 1개를 얻습니다.

플레이어 3은 사보타주 세력이므로 아무것도 얻지 못합니다.

4. 보상

처형인이 처형한 플레이어의 수에 만족하거나, 사면장 또는 공주를 가진 플레이어를 처형했다면 게임이 종료되고 보상을 분배합니다.



= 왕관 1개



= 왕관 3개

보물창고 (Treasury)

게임에서 사용하지 않는 보석과 코인은 '보물창고'에 보관합니다.

보물창고는 게임 중 언제든지 플레이어가 구성물을 가져가거나 돌려놓을 수 있도록 따로 모아 놓은 보물 더미입니다.

별도의 지시가 없다면, 모든 보상은 보물창고에서 가져옵니다.

또한 플레이어가 사망하면서 돈을 잃는 경우, 잃은 코인은 보물창고에 돌려놓습니다.

죽은 플레이어: 처형으로 사망한 경우뿐만 아니라
아이템의 효과로 사망한 경우도 포함합니다.

- 처형인(Executioner)

죽은 플레이어 1명당 왕관 1개를 받습니다.
단, 사면장 또는 공주를 가진 플레이어가
사망했다면 보상은 0입니다.
광대는 죽은 플레이어로 계산하지 않습니다.

- 충성파/공주(Loyalist/Princess)

살아남았다면 처형인과 동일한 보상을 받습니다.
즉, 죽은 플레이어 1명당 왕관 1개를 받습니다.
단, 사면장 또는 공주를 가진 플레이어가
사망했다면 보상은 0입니다.

- 사보타주 세력(Saboteurs)

살아남았다면, 사면장 또는 공주를 가진
플레이어가 사망한 경우 왕관 3개를 받습니다.

- 광대(Jester)

죽으세요!

자신이 죽으면 즉시 모든 플레이어로부터 왕관
1개씩 빼앗습니다. 처형인도 포함됩니다.
만약 어떤 플레이어가 왕관을 0개 가지고
있다면, 대신 보물창고에서 왕관 1개를
가져옵니다.

5. 다시 플레이하기!

게임이 끝난 후에도 플레이어들은 자신이 가지고 있는 왕관과 보석을 그대로 보유합니다.

게임 중 왕관을 잃었든 얻었든, 게임이 끝난 뒤에도 그 상태를 유지합니다.

처형인은 다음 게임의 처형인 역할을 맡을 플레이어를 선택합니다.

선택된 플레이어가 처형인 카드를 가져갑니다.

원하는 만큼 게임을 반복한 뒤, 가장 많은 왕관을 가진 플레이어가 최종 승자입니다!

게임을 즐기는 방법으로는 다음을 추천합니다.

- 모든 플레이어가 한 번씩 처형인이 될 때까지 플레이하기
- 보물창고가 모두 비워질 때까지 플레이하기
- 또는 원하는 만큼 자유롭게 플레이하기

우리가 여러분의 보스는 아니니까요!

CREDITS

Game Designer: *Oscar Kelly*

Game Designer: *James Middleton*

Illustrator: *Johnny Greenteeth*

TikTok Marketing: *Sara Axelsson*

Primary Game Testers: *Sara Axelsson, Kelly Ta, Sean Wade, James Sharkey, Aoife Supple, Delia Manser, Johan Sultan Sjöqvist, & Olof Sultan Sjöqvist.*

There are many more who volunteered their time as game testers and for that we are very grateful.

This project would not have been possible without our supporters on Kickstarter, to whom we we are deeply thankful.



Oscar Kelly (Game Designer)
James Middleton (Game Designer)
Johnny Greenteeth (Illustrator)

© Loosejaw Games LTD
All Rights Reserved.

LOOSE  AW GAMES