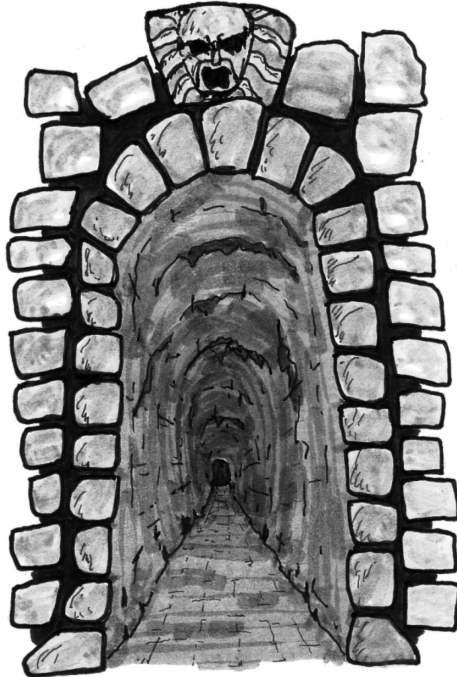


# 던전 솔리테어

## 네 왕의 무덤



### A FANTASY CARD GAME

WRITTEN & ILLUSTRATED BY MATTHEW LOWES

Translated by Dan

Revised Edition

Copyright © 2015 Matthew Lowes

All Rights Reserved

ML

[matthewlowes.com](http://matthewlowes.com)

# 던전 솔리테어

## 네 왕의 무덤

### 소개

네 왕의 무덤은 한 명의 플레이어를 위한 판타지 어드벤처 카드 게임입니다. 어두운 던전을 탐험하며 매 차례마다 괴물을 물리치고, 함정을 해제하고, 문을 엽니다. 보물을 수집하고, 기술을 습득하고, 마법을 사용하기도 합니다. 하지만 죽음은 너무 오래 남아있는 자들을 기다리고 있습니다. 햇불이 모두 타버리면 당신은 던전에서 영원히 사라지게 될 겁니다. 이 게임의 목적은 고대 왕 4명의 무덤에서 가능한 한 많은 보물을 모으고 살아서 빠져나오는 것입니다.

던전 깊숙한 곳에서 올라갈 때는 오른쪽에서 왼쪽으로 탐색 밀 줄에서 진행하며, 돌아서는 곳은 제외하고 탐색 줄을 거꾸로 따라갑니다. 이 줄을 후퇴라고 합니다. 던전 구역 아래 줄에는 왼쪽에서 오른쪽 순으로 버려진 카드 칸과 히트 포인트 패와 보물, 무덤 비축품, 기술 카드, 마술 두루마리 등을 모아두는 핸드 칸이 있습니다.

### 카드

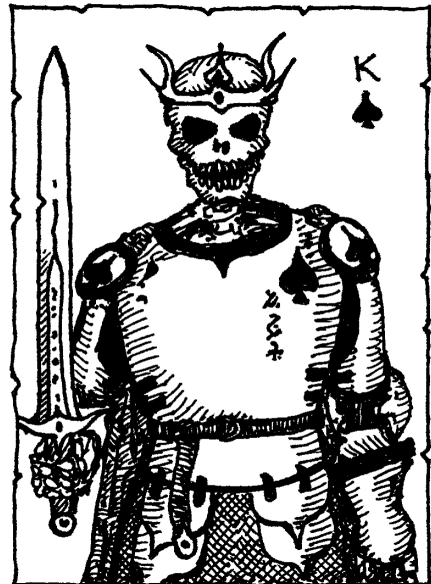
2-10 스페이드	괴물
2-10 다이아몬드	함정/보물
2-10 클로버	잠긴 문
스페이드 잭	광폭화
다이아몬드 잭	장치 해제
클로버 잭	록픽
하트 잭	공격 회피
퀸	신성한 호의
킹	무덤 비축품
에이스	햇불
조커	빛의 두루마리
2-10 하트	히트 포인트

### 준비

52개의 플레이 카드와 1개의 조커로 구성된 기본 덱을 사용합니다. 2-10 하트를 뽑아서 순서대로 앞면으로 쌓습니다. 이것이 당신의 히트 포인트 덱입니다. 나머지 덱은 섞어서 뒷면으로 놓고 게임할 준비를 합니다.

### 스프레드

스프레드는 게임의 표준 배치입니다. 스프레드 상단에는 햇불(A)을 놓는 영역이 있습니다. 스프레드의 중간에는 던전 지역이 있고요. 던전으로 내려가는 건 왼쪽에서 오른쪽으로 진행됩니다. 이 줄을 탐색이라고 합니다.



# 조우&보물

게임은 차례로 나뉘집니다. 매 차례마다 던전 구역에 카드를 놓습니다. 차례는 당신이 넓은 던전을 탐험할 때의 조우를 나타냅니다. 차례 동안 카드를 하나씩 뽑아서 해당 구역에 쌓으세요. 차례가 끝나면 다음 차례로 넘어가기 전에 이 카드들을 모아서 뒤집으세요. 각각의 차례는 조우 카드가 나타날 때까지 카드를 뽑는 것으로 시작합니다.

스페이드, 다이아몬드, 클로버의 2-10은 나타나는 시기에 따라 조우 카드나 행동 카드를 모두 나타냅니다. 차례에서 가장 먼저 등장하는 것은 조우 카드입니다. 그 뒤에 나오는 것은 행동 카드입니다. 조우에서 이기려면 행동 카드의 숫자가 조우 카드의 숫자와 같거나 더 커야 합니다. 조우 카드에서는 모양이 어떤 종류의 조우인지를 결정합니다. 스페이드는 괴물이고, 다이아몬드는 보물 속에 숨겨진 함정, 클로버는 잠긴 문입니다. 행동 카드는 조우 카드와 비교하는 숫자 부분만이 중요합니다.

차례 동안, 당신은 조우가 해결될 때까지 카드를 뽑아야 합니다. 모든 햇불(A)은 즉시 던전 구역 위에 두고, 기술(J)이 나올 때마다 핸드 칸에 두세요. 신성한 호의(Q)는 어떤 조우라도 자동으로 이기게 해줍니다. 그게 조우 카드가 나오기 전에 나왔다면, 조우 카드가 나올 때까지 카드를 계속 뽑고 차례를 종료하십시오. 무덤 비추품(K)과 빛의 두루마리(Jk)는 나와도 보물로서 구역에 남아 있습니다. 또 다른 카드를 뽑으세요. 조우 카드와 같은 모양의 기술(J)은 핸드 칸에서 탐색 칸에 놓으면 조우에서 이길 수 있게 됩니다.

조우는 다양한 방법으로 해결할 수 있습니다. 괴물, 함정, 잠긴 문 등의 규칙을 따라 각각의 조우를 해결하세요. 차례가 끝났을 때 조우에서 이겼다면 보물 카드를 핸드 칸으로 옮길 수 있습니다. 보물은 조우나 행동 카드에서 나오는 다이아몬드(2~10♦)와 무덤 비추품(K), 빛의 두루마리(Jk) 등입니다. 차례를 표시하기 위해 남은 카드는 뒷면으로 두세요. 남은 카드가 모두 보물이라고 해도 차례를 표시하기 위해 카드 한 장은 남겨두어야 합니다.

타버린 햇불

〈탐색〉

차례 1    차례 2

차례 7/ 돌아서는 곳

〈후퇴〉

현재 차례  
\*잠긴 문  
\*빛의 두루마리  
\*신성한 호의

현재 히트 포인트    잃은 히트 포인트

핸드  
\*준비된 기술  
\*보물  
\*무덤 비추품

## 핸드



핸드 칸은 기술(J), 보물(2~10♦), 묘지 부속품(K), 빛의 두루마리(Jk) 등을 모아두는 곳입니다. 핸드 칸은 던전 구역 오른쪽 아래에 있고, 카드들은 그 칸에 앞면으로 놓여집니다. 기술, 보물, 빛의 두루마리를 핸드 칸에서 사용해 다양한 효과를 얻을 수 있습니다. 던전에서 살아 남으면 보물, 묘지 부속품, 두루마리 등을 추가해 점수를 매길 수 있습니다.

## 햇불

덱의 에이스는 햇불의 공급을 나타냅니다. 나온다는 것은 햇불을 다 태웠다는 것이죠. 나올 때마다 던전 구역 위에 카드를 앞면으로 놓으세요. 네 번째 햇불이 놓이면 당신은 어두운 던전 속에서 영원히 길을 잃습니다.

빛의 두루마리: 조커는 빛의 두루마리입니다. 그게 나오면 차례가 끝날 때 두루마리를 보물로서 수집할 수 있습니다. 네 번째 햇불이 나타난다면 즉시 햇불 구역에 두루마리 카드를 놓고 햇불 카드는 덱 바닥에 놓으세요. 두루마리는 한 번만 사용할 수 있습니다. 카드가 소진되서 4번째 햇불이 다시 나온다면, 영원히 길을 잃습니다.

## 탐색

던전 구역의 왼쪽 상단 모서리에 있는 덱에서 카드를 뽑아 게임을 시작하세요. 탐색의 첫 번째 차례입니다. 조우 카드가 아닐 경우 조우가 나타날 때까지 카드를 뽑으세요. 나왔다면 그게 해결될 때까지 카드를 뽑고, 차례를 마칩니다. 다음 차례는 첫 번째 차례의 바로 오른쪽에서 진행됩니다. 탐색은 던전으로 점점 더 깊이 들어가는 것을 나타냅니다. 돌아서서 후퇴하기 전까지 왼쪽에서 오른쪽으로 가면서 게임을 하세요.

## 히트 포인트

2-10 하트를 순서대로 쌓아서, 하트 10을 제일 위에 두고 던전 구역 아래에 앞면으로 놓으세요. 그게 당신의 히트 포인트 덱입니다. 괴물이나 함정에 의해 피해를 입었을 때, 그 피해와 동일한 수 만큼의 히트 포인트 카드를 뒤집어서 덱 옆에 뒷면으로 놓습니다. 피해는 항상 괴물이나 함정 카드의 숫자에서 패배한 행동 카드의 숫자를 빼서 계산합니다. 하트 2가 뒤집히면 당신은 죽고 게임에서도 집니다.

## 기술

잭은 다양한 기술을 상징합니다. 잭이 나타나면 바로 쓸 수도 있고 나중에 쓰게 핸드 칸에 놓을 수도 있습니다. 광폭화(J♠)는 그 어떤 괴물도 물리치고, 장치 해제(J♦)는 모든 함정을 무력화하며, 락픽(J♣)은 어떤 문이라도 엽니다. 공격 회피(J♥)는 피해를 입었을 때 그걸 피할 수 있습니다. 각각의 기술은 한 번만 쓸 수 있습니다.

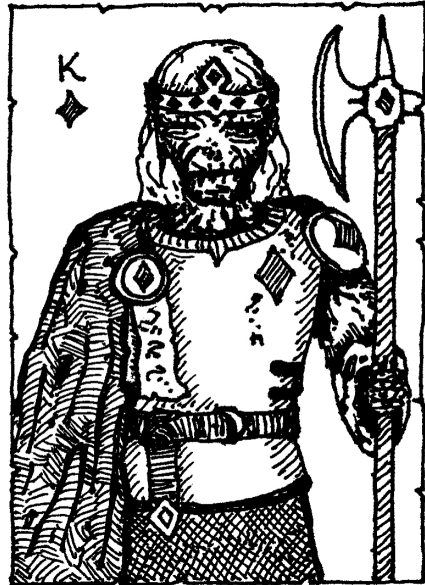
## 신성한 호의

퀸은 여신의 신성한 호의입니다. 나타나면 차례의 어떤 조우에서도 승리합니다. 조우 카드가 나오기 전에 나타나는 경우, 조우가 나와도 자동으로 승리합니다. 한 차례에 신성한 호의가 두 번 나타난다면, 그 조우에서 특별한 축복을 받는 것 외에 추가적인 혜택은 없습니다. 신성한 호의는 오직 한 번만 나타날 수 있고, 차례가 끝나면 뒷면으로 합쳐집니다.

# 괴물

조우에서 스페이드 2-10은 수호 괴물입니다. 행동 카드의 숫자가 괴물 카드의 숫자와 같거나 크면 괴물을 물리칩니다. 행동 카드의 숫자가 괴물보다 적을 경우, 괴물 카드에서 행동 카드의 숫자를 뺀 만큼의 피해를 입습니다. 조우에서 이기기 위해서는 높은 수의 행동 카드나 신성한 호의나 광폭화(J♠)가 나와야 괴물을 물리칠 수 있습니다. 괴물을 물리쳤다면, 보물을 얻고 차례를 끝내세요.

보물 떨어뜨리기: 괴물을 이길 수 없다고 생각한다면, 핸드 칸에 있는 보물 카드를 떨어뜨리고 탈출할 수 있는 기회가 한 번 주어집니다. 괴물들은 보물을 사랑하기에 쉽게 산만해져서 도망칠 기회를 줍니다. 괴물과의 조우 동안, 당신은 카드를 뽑는 대신 언제든지 보물을 해당 차례에 놓을 수 있지만, 만약 카드를 뽑는다면 그 효과는 즉시 나타납니다. 떨어뜨리는 보물 카드는 괴물의 숫자와 같거나 더 커야 합니다(킹은 10, 조커는 6). 이렇게 하면 조우는 해결되지만, 당신은 떨어뜨린 보물을 잃고, 이 차례에 보물을 수집할 수 없습니다.



# 함정

조우에서 다이아몬드 2-10은 보물 함정입니다. 신성한 호의나, 장치 해제(J♦), 높은 수의 행동 카드로 함정을 통과할 수 있는 기회가 한 번 주어집니다. 함정을 통과하면 차례는 끝나고 그 카드를 보물로서 모을 수 있습니다. 그러나 남은 카드가 보물 뿐일 경우에는 차례를 표시하기 위해 보물 하나를 남겨두어야 한다는 사실을 기억하세요. 함정을 통과하지 못하면 함정의 숫자에서 행동 카드의 숫자를 뺀 것과 같은 수 만큼의 피해를 입습니다. 차례는 끝나고, 보물을 모을 수 없습니다. 보물은 전부 나머지 카드들과 섞여서 뒷면으로 놓여져야 합니다.

버려진 카드: 버려진 카드 칸은 던전 구역 아래의 왼쪽에 만들어집니다. 버려진 카드에 햇불이 있다면 바로 햇불 구역에 놓으세요. 그 후 버려진 카드들을 뒷면으로 놓습니다. 일단 버려지면, 이 카드들은 분실되어 사용할 수 없게 됩니다. 차례는 끝납니다. 문이 닫힌 채로 있으면 보물을 수집할 수 없습니다. 어떤 보물이 나타나더라도 남은 차례 동안 칸에 뒷면으로 놓여집니다.

# 문

조우에서 클로버 2-10는 잠긴 문입니다. 신성한 호의나, 락픽(J♣), 높은 수의 행동 카드로 그런 문을 열 수 있는 기회가 한 번 주어집니다. 문이 열리면 차례는 끝나고 보물을 모을 수 있습니다. 나온 행동 카드가 작아도, 락픽이 있다면 즉시 사용해서 문을 열 수 있습니다. 락픽이 없다면 문의 숫자에서 행동 카드의 숫자를 뺀 것과 동일한 수 만큼의 카드를 텍에서 버려야 합니다.

# 후퇴

탐색을 계속하면서 왼쪽에서 오른쪽으로 더 깊이 들어가지만, 살아남기를 바란다면 어느 순간 돌아서서 후퇴해야 합니다. 일단 새로운 탐색 차례가 시작되면 완료되어야 하지만, 당신은 차례가 완료된 후에 돌아설지 말지 선택할 수 있습니다. 다음 차례의 첫 카드를 뽑기 전에 후퇴할 것인지 탐색 차례를 또 진행할지 선택해야 합니다. 후퇴의 첫 차례는 탐색 줄 끝에서 두번째 칸 아래에서 진행됩니다. 돌아서는 곳 아래에는 카드를 두지 않습니다. 후퇴 차례는 탐색 차례와 같은 방식으로 진행되지만 탐색 줄 아래에서 반대로, 즉 오른쪽에서 왼쪽으로 진행됩니다. 어둠 속에서 죽거나 길을 잃지 않고 처음 탐색 줄 바로 아래 줄의 차례를 완료하면, 당신은 살아서 던전을 빠져나온 것입니다.

## 특점

턴전에서 살아서 나왔다면 핸드 칸에 있는 보물을 모두 합치세요. 킹은 각각 10의 가치가 있습니다. 다이아몬드 2-10은 적힌 숫자만큼의 가치가 있습니다. 핸드 칸에 남아있는 '빛의 두루마리'는 6의 가치가 있습니다. 가장 높은 점수는 100점입니다. 총점은 두 수를 이런 식으로 나눠서 표시하세요: 킹의 수/전체 점수. 킹 네 장을 모두 얻고 살아남았다면 점수에 관계없이 승리한 것입니다. 총점에 100을 곱하여 보물 값을 금화로 계산하십시오.

## 경쟁적인 게임

점수를 노리며 게임을 하면, 여러 가지 과제가 있습니다. 시작하려면 가능한 한 많은 보물을 가지고 살아남기 위해 단순히 게임을 하면 됩니다. 곧 네 개의 무덤 부속품을 모두 찾아내어 게임에서 이기고 싶을 것입니다. 결코 쉬운 일이 아닙니다. 이 게임은 대부분의 솔리테어 게임처럼 운에 좌우되고, 카드를 제대로 사용해도 이길 수 있는 건 가끔 뿐입니다. 추가적인 도전을 원할 경우, 3, 5, 10회의 게임 동안의 총점을 기록하세요. 비록 당신이 현재의 게임에서 모든 무덤 부속품을 수집하거나 높은 점수를 얻을 수 없더라도 살아남을 수 있는 동기를 제공할 겁니다.

당신이 도박꾼이라면 다른 사람을 상대로 1점당 돈을 받고 게임할 수도 있습니다. 총점이 높은 사람이 승리합니다. 승자의 점수에서 패자의 점수를 빼서 얼마를 줄지를 결정하세요. 그러나 패자가 킹 네 개를 모두 가지고 있다면 돈을 낼 필요가 없어집니다. 판돈은 당신이 정하되, 너무 심하게 하지는 마세요.

## 서술 게임

턴전 솔리테어는 일반적인 카드 게임으로 플레이 할 수 있지만, 게임이 만들어내는 서사를 상상할 때 가장 즐거울 겁니다. 전설적인 네 왕의 무덤 입구에서 있는 스스로를 상상해 보세요. 당신의 턴전을 탐색할 때, 주위에 펼쳐져 있는 턴전의 어두운 미로를 상상하고 각각의 전투, 각각의 독화살이나 떨어지면 죽는 함정이나 창살이 달렸거나 단단한 나무로 된 문들을 상상하세요. 행동 카드를 뽑을 때 그 일을 시각화하세요. 옛 무덤을 보고 경이로움을 느끼고, 여신의 신성한 호의에 기뻐하세요. 기술을 습득하고 이를 잘 활용해서 만족감을 느껴보세요. 구석구석의 위협과 죽음의 위협, 그리고 마지막 햇불이 꺼질 때의 적나라한 공포를 느껴보세요. 이 모든 것을 상상해 보세요. 그리고 보물을 얼마나 찾았는지와 관계없이 살아서 나온다면, 기쁨이 당신의 것이 될 것입니다.



# 턴전 솔리테어 공략

## 이기는 게임의 예시

다음의 설명은 턴전 솔리테어, 네 왕의 무덤의 이기는 게임의 예시입니다. 대부분의 상황을 다루고 있으며 게임을 어떻게 하는지에 대한 좋은 본보기를 제공하죠. 공략을 읽을 때 카드를 어디에 놓아야 하는지에 대한 지침으로 규칙의 스프레드 그림을 참조하십시오. 핸드 칸에서 사용된다는 말이 없는 한, 모든 카드는 텍 위에서 사용됩니다.

게임을 하고 싶다면 하트 2-10을 따로 빼서 하트 10이 제일 위로 오게 순서대로 쌓은 후 앞면으로 탁자 위에 놓습니다. 그런 다음 텍을 다음과 같이 쌓습니다. 위에서 아래로: 5♦, 3♠, Q♣, J♠, 9♣, A♦, 3♣, 2♦, 4♠, 8♠, 10♠, 9♠, K♠, A♥, 5♠, J♥, 3♦, K♦, 4♠, J♣, 6♠, 5♣, K♣, Q♣, 7♠, 2♠, 8♠, J♦, A♠, A♠, 8♣, Q♦, 6♠, 10♦, K♥, 6♣, 9♠, 2♣, 7♣, 4♠, 10♣, J♣, 7♦, Q♥.

## 게임

차례 1: 탐색을 시작합니다. 5♦을 뽑아 턴전 구역의 왼쪽 상단 모서리에 놓습니다. 보물 함정 조우 카드(2~10♦)가 나왔습니다. 통과하거나 피해를 입어야 합니다. 카드를 뽑았지만 3♠이 나왔습니다. 조우 카드의 숫자와 같지도 않고 크지도 않습니다. 따라서 5에서 3을 뺀 2점의 피해를 입습니다. 히트 포인트 카드를 2장 뒤집습니다. 현재 제 히트 포인트 텍은 8♥입니다. 함정을 통과할 수 있는 기회는 단 한 번뿐이니 차례는 끝납니다. 조우에서 이기지 못했기 때문에 전 5♦을 보물로서 모을 수 없습니다. 그 대신 저는 차례를 표시하기 위해 두 장의 카드를 뒷면으로 뒤집습니다.

차례 2: 차례 1의 바로 오른쪽에서, 저는 Q♣를 뽑습니다. 여신이 저에게 미소를 지어주는군요! 이제 조우에서 승리할 수 있다는 것을 알지만, 아직 조우 카드가 나오지 않았기 때문에 그게 나타날 때까지 카드를 더 뽑습니다. 가장 먼저 뽑은 카드는 J♠, 광폭화 기술 카드입니다. 그 기술 카드를 핸드 칸에 앞면으로 놓습니다. 다음에 뽑은 것은 9♠입니다. 잠긴 문 조우 카드(2-10♣)군요.

전 이미 여신의 은총을 뽑았기에 문을 쉽게 열고, 차례가 끝납니다. 보물이 있다면 수집할 수 있지만, 보물이 없기 때문에 Q♣과 9♣ 카드를 뒷면으로 뒤집어서 차례를 표시합니다.

차례 3: 3번째 차례가 시작되자 전 A♦를 뽑습니다. 핏볼 하나가 타버린겁니다! 전 A♦를 턴전 구역 위에 올려놓고 다른 카드를 뽑습니다. 또 다른 잠긴 문 조우 카드(2-10♣)인 3♣이군요. 이제 전 행동 카드를 뽑아서 문을 열려고 하지만, 2♦가 나와서 문을 열 수가 없게 됩니다. 행동 카드로 잠긴 문을 열 수 있는 기회는 단 한 번 뿐입니다. 락픽 카드가 없으므로 카드를 버려야 합니다. 3에서 2를 빼면 1, 즉 카드 한 장을 텍 위에서 버려야 합니다. 4♦가 나왔군요. 만약 에이스가 나왔다면, 턴전 구역 위에 타버린 핏볼로서 놔야 하겠죠. 대신, 전 4♦를 뒷면으로 뒤집어서 버리는 카드 칸에 놓습니다. 차례가 끝납니다. 문을 열지 못했기 때문에 2♦을 보물로서 모을 수 없습니다. 남은 카드들을 뒷면으로 뒤집어서 차례를 표시합니다.

차례 4: 이번엔 8♦을 뽑았습니다. 또다른 보물 함정 카드지요. 높은 숫자의 카드지만 저는 장치 해제 기술(J♦)을 가지고 있지 않습니다. 따라서 좋은 행동 카드가 나오기를 바래야 합니다. 10♠가 나왔습니다! 전 함정을 우회해서 보물을 모을 수 있습니다. 차례가 끝납니다. 8♦을 보물로서 제 핸드 칸 위에 앞면으로 놓습니다. 그 후 10♠를 뒷면으로 뒤집어서 차례를 표시합니다.

차례 5: 9♠을 뽑습니다. 정말 강한 괴물(2-10♣)입니다! 10이 많이 나오지는 않았지만, 모험을 하고 싶지 않습니다. 그러므로 핸드 칸에 있는 광폭화(J♠)를 9♠ 위에 놔서 괴물을 물리칩니다. 만약 다른 높은 숫자의 스페이드 조우 카드가 나온다면 곤경에 처하겠지만, 차례는 끝납니다. 괴물에게는 보물이 없고 기술 카드는 한 번만 쓸 수 있기 때문에 9♠과 J♠를 뒷면으로 뒤집어서 차례를 표시합니다. 그 후 턴전 안으로 더 깊이 들어갑니다.

차례 6: K♠를 뽑았군요. 네 왕들의 무덤 비축품 중 하나를 발견한 겁니다! 쉽게 이기기를 바라며 저는 A♥을 뽑습니다. 햇불이 또 다 타버렸군요. 그것을 던전 구역 위에 올려놓습니다. 쉬운 조우가 나오기를 바라며, 5♠을 뽑습니다. 이길 수 있는 괴물 같습니다. 보물, 8♦을 떨어뜨리고 괴물을 피해 도망칠 수도 있지만, 그렇게 하면 무덤 비축품과 이미 가지고 있는 보물을 잃어버리게 됩니다. 그래서 텍에서 다른 카드를 뽑습니다. J♥가 나왔습니다. 공격 회피 기술이군요. 그걸 핸드 칸에 옮겨 놓습니다. 다시 카드를 뽑자 3♦이 나옵니다. 괴물이 절 공격해서 피해를 입습니다. 5에서 3을 빼서, 두 개의 히트 포인트 카드를 뒤집습니다. 이제 제 히트 포인트 텍은 6♥이 되고 전투는 계속됩니다. 다음으로 뽑은 카드는 K♦, 또다른 무덤 비축품입니다! 전투가 점점 치열해지고 있습니다! 다음에 뽑은 카드는 4♠입니다. 괴물이 또 저를 공격하는군요. 공격 회피 기술 카드(J♥)를 버려진 히트 포인트 더미 위에서 놓고 피해를 무시할 수 있지만, 그럴 가치가 없기에 그냥 피해를 입습니다. 이제 제 히트 포인트는 5♥가 되고, 전투는 계속됩니다. 다음으로 뽑은 것은 빛의 두루마리, 조커입니다! 그건 보물로서 차례에 머무릅니다. 마침내 6♦을 뽑은 건 괴물을 죽입니다. 정말 서사적인 전투였고 이제 빼앗을 만한 대단한 보물을 얻었습니다. 3♦, 6♠, Jk, K♠ 및 K♦를 모아서 핸드 칸에 놓습니다. 그리고 나머지 카드들을 뒤집어서 차례를 표시합니다. 빛의 두루마리가 있기에 더 이상 햇불을 걱정하지 않아도 되지만, 사용하지 않는다면 6점의 가치가 있습니다.

[이 시점에서, 전 후퇴할 생각을 했습니다. 막 힘든 싸움을 겪었고, 많은 것을 약탈했거든요. 하지만 제 초기 차례는 짧았기에, 카드는 아직도 꽤 많습니다. 던전 어딘가에 여전히 두 개의 무덤 비축품이 있고요. 모험에 대한 열망으로, 전 돌아서기 전에 한 번 더 모험하기로 결심했습니다.]

차례 7: 차례 6의 오른쪽에서 다시 한번 탐색합니다. 첫 번째로 뽑은 카드는 5♠, 잠긴 문입니다. 그 후에 뽑은 건 K♠, 또다른 무덤 비축품이군요! 하지만 핸드 칸에 록픽 기술 카드(J♠)가 없기에, 전 좋은 행동 카드가 나오길 바라며 텍에서 카드를 뽑습니다. Q♠군요. 여신은 다시 저에게 미소를 지어주었고, 세 번째 무덤 비축품은 제 것이 됩니다! K♠를 핸드 칸에 앞면으로 놓고, 나머지 카드들은 뒷면으로 뒤집어서 차례를 표시합니다.

[이제 전 정말로 돌아서서 살아나가려고 노력하기로 했습니다. 세 개의 무덤 비축품을 가지고 있는 저는 아직도 던전에서 다른 비축품을 찾기를 원했습니다. 문제가 생기면 공격 회피(J♥) 기술을 쓰면 되고, 남은 햇불 두 개가 다 타버리면 빛의 두루마리(Jk)를 쓰면 되니까요.]

차례 8: 후퇴하기 시작하면서, 저는 차례 6을 나타내는 카드 더미 아래 칸에서 8번째 차례를 시작합니다. 뽑힌 카드는 7♠, 괴물이군요. 높은 숫자의 행동 카드나 신의 은총을 바라며 다시 카드를 뽑습니다. 하지만 이런, 2♠가 나왔군요. 제 히트 포인트는 5♥입니다. 이 피해를 입는다면 전 죽고 게임은 끝나겠죠. 그래서 핸드 칸에 있던 공격 회피 카드(J♥)를, 제 버려진 히트 포인트 카드 더미에 뒷면으로 놓습니다. 그래서 공격으로 인한 어떠한 피해도 입지 않습니다. 하지만 전투는 계속되고 있고, 던전을 벗어나려만 아직 멀었습니다. 핸드 칸에 있던 8♠를 차례 칸 위로 떨어뜨리기로 합니다. 금이 달그락거리는 소리와 반짝이는 보석들이 그 무서운 괴물의 눈을 사로잡는 그 순간 전 달려서 도망칩니다! 보물을 떨어뜨려서 궁지를 벗어난 겁니다. 차례가 끝났습니다. 전 8♠를 잃고 나머지 카드들과 함께 뒷면으로 뒤집어야 합니다.

차례 9: 이번에 뽑은 건 8♠이군요. 또 강한 괴물이라니 좋지 않습니다! 전 아주 간절하게 카드를 뽑습니다. J♦, '함정 해제' 기술 카드가 나왔군요. 그 카드를 핸드 칸으로 옮깁니다. 그 다음에 뽑은 카드는 A♠, 타버린 햇불입니다. 던전 구역 위에 앞면으로 둡니다. 그 후에 나온 것은 A♠, 제 마지막 햇불이 꺼졌습니다! 빛의 두루마리(Jk)가 없었다면 전 영원히 던전에서 길을 잃었을 겁니다. 게임이 끝나고, 괴물들에게 죽임을 당하거나... 그들 중 하나가 되었겠죠. 운 좋게도, 전 두루마리를 가지고 있기에 그걸 핸드 칸에서 던전 구역 위로 옮기고 텍 밑바닥에 A♠를 놓습니다. 하지만 저에게는 아직도 상대해야 할 괴물이 남아있었습니다. 이기거나 죽거나입니다. 소중한 무덤 비축품과 떨어지기 싫은 전 다시 카드를 뽑습니다. 8♠이 나와서, 괴물은 죽었습니다! 차례가 끝나고, 8♠과 8♠을 뒷면으로 뒤집어서 차례를 표시합니다.

차례 10: 아직 살아있는 저는 Q♦를 뽑습니다. 마침내 여신의 미소짓는 얼굴을 다시 보게 되었군요. 하지만 아직 조우가 나오지 않았기에, 카드를 또 뽑습니다. 6♠입니다. 이 괴물은 여신의 얼굴을 두려워하며, 어둠 속으로 도망칩니다. 그 두 카드를 뒷면으로 뒤집어서 차례를 표시합니다.



차례 11: 첫 번째로 뽑은 카드는 사악한 보물 함정인 10♦입니다. 하지만 저는 장치 해제 기술 카드(J♦)를 가지고 있기 때문에 바로 그걸 핸드 칸에서 차례 칸으로 옮깁니다. 조우에서 승리한 저는 10♦을 보물로서 모아 핸드 칸에 둡니다. J♦는 뒷면으로 뒤집어서 차례를 표시합니다.

차례 12: 마지막 무덤 비축품인, K♥을 뽑았습니다! 아직 빛이 보이지는 않지만, 이길 수 있을거 같습니다. 다음에 뽑은 카드는, 잠긴 문 카드인 6♣입니다. 행동 카드를 뽑아서 열 기회가 한 번 주어집니다. 저는 9♦을 뽑아서 문을 여는데 성공합니다. 풍부한 보물이 그 뒤에 놓여 있군요. 저는 K♥와 9♦를 제 핸드 칸으로 옮깁니다. 그리고 6♣을 뒷면으로 뒤집어서 차례를 표시합니다.

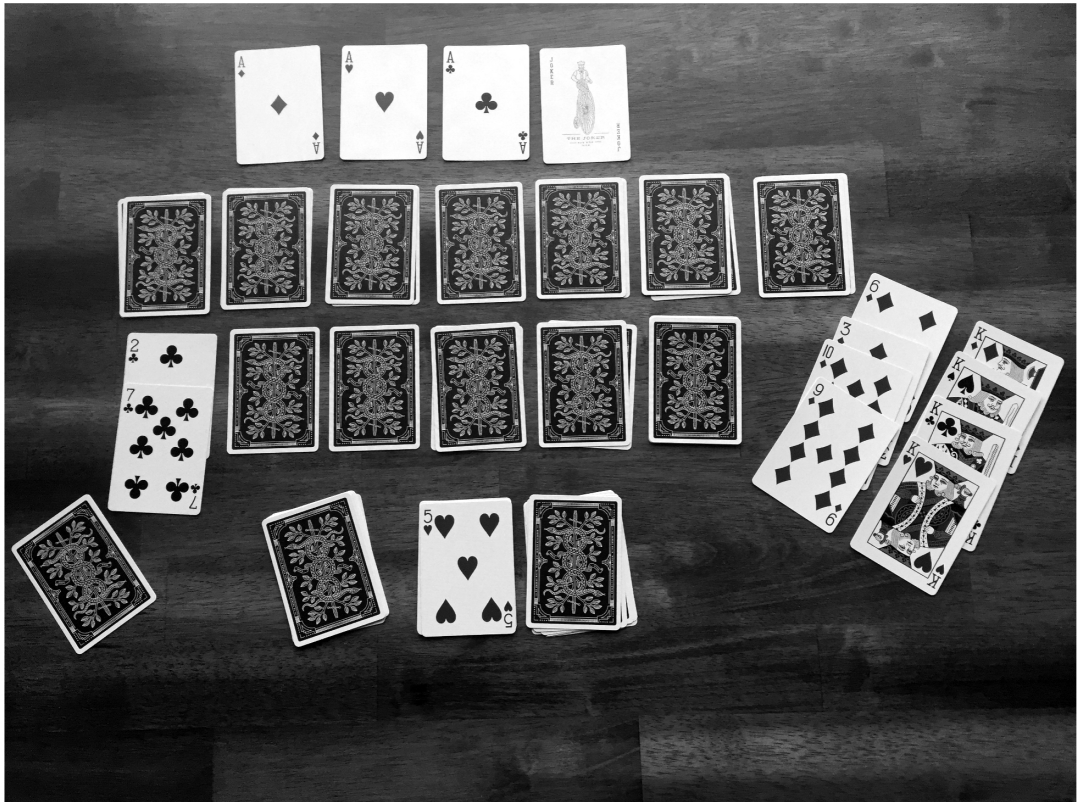
차례 13: 거의 다 왔습니다. 이 차례 동안 살아 남기만 하면 됩니다. 뽑은 카드는 2♣, 잠긴 문입니다. 정말 운이 좋군요! 저는 어깨를 툭툭 치고는 7♣를 뽑아서 문을 활짝 열었습니다. 그 너머에는 짧은 길이 있는데, 끝에 빛이 보입니다. 어두운 던전에서 빠져나올 길을 찾은 겁니다. 그리고 전 게임에서 이겼습니다!

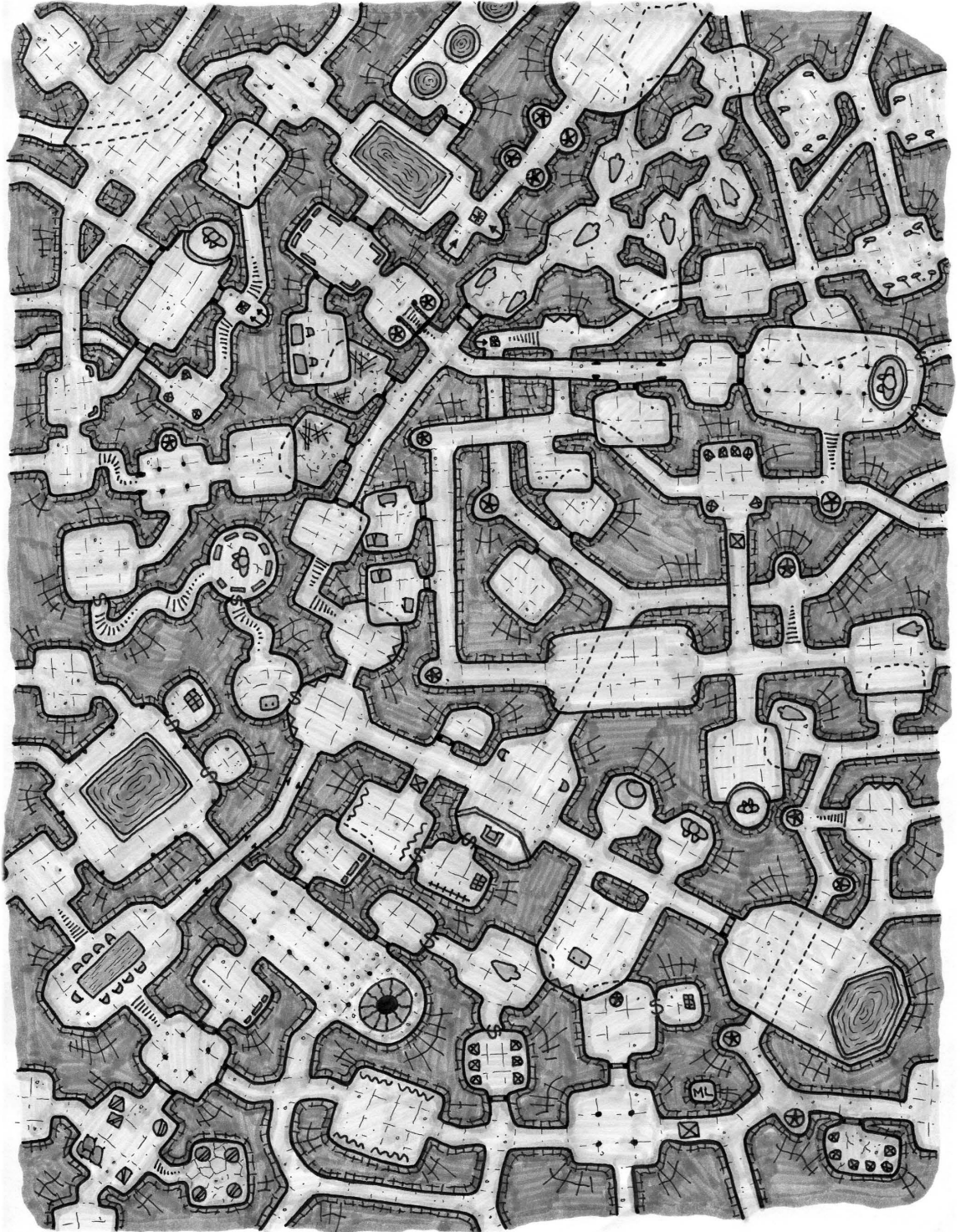
득점: 핸드 칸에 있는 보물을 세어보니 전 네 개의 킹과 68점을 얻었습니다. 제 점수를 4/68라고 기록합니다.

## 최종 의견

이 공략에서 게임의 대부분의 상황을 다뤘습니다. 락픽 기술 카드(J♣)를 얻거나 사용한 적이 없죠. 행동 카드를 뽑아서 문을 열기 전이나 후에 잠긴 문을 열기 위해 쓸 수 있습니다. 한 차례에 보물 카드만 나왔다면, 하나를 남겨두어야 했을 겁니다. 만약 텍이 바다나서 4번째 에이스를 뽑았다면, 전 영원히 길을 잃었을거고요. 만약 제가 죽거나 어둠 속에서 길을 잃었더라면, 게임은 끝났을 것이고, 손에 얼마나 많은 보물이 있었든 상관없이 점수는 0점이 되었을 겁니다.

던전 솔리테어, 네 왕의 무덤의 규칙에 관해 궁금한 점이 있다면 [matthewlowes.com/contact](http://matthewlowes.com/contact)로 연락 주십시오. 게임을 즐기세요. 모든 모험에 행운이 있기를 빕니다!





# 던전 솔리테어

## 영혼의 미궁



*written by Matthew Lowes & illustrated by Josephe Vandel*

[matthewlowes.com/games](http://matthewlowes.com/games)에서 더 많은 걸 알아보세요

ML  
**matthewlowes.com**  
*/games*

Download rules, variations, and other materials.  
Follow future developments, and explore more fiction & games.