DUNGEON RUN

번역 : 뱅뱅뱅

이 세계, 이사리아는 수 백년에 걸쳐
혼란의 전쟁이 계속되고 있습니다.
모든 것은 소환석이 원인입니다.
이 마법의 돌을 가진 사람은 강력한 군단을
소환하는 힘을 가지는 강대한 마술사가 됩니다.
때문에, 이 귀중한 돌이 지구를 구할 수 있는
유일한 유물입니다.

크라브라스(Kravlas) 유적 지하에, 몬스터를 소환하는 힘을 가진 암흑의 존재가 지배하는 던전이 있다는 소문이 퍼지고 있습니다. 틀림없이 이것은 전설의 소환석에 관한 것입니다! 용감한 모험자들은, 그 어둠의 존재와 싸워 소환석을 얻기위해 이 지하 감옥으로 향하고 있습니다. 어떤 이는 주인의 부탁으로 어떤 이는 신민의 안전을 위해서, 그리고 또 다른 이는 신이 되려고 이 돌을 찾고 있습니다. 각자 이유가 무엇이던 긴장을 늦출 수 없는 동맹 아래 모두 지하 던전으로 들어갔습니다.

이 끔찍한 던전에는 에테르에서 태어난 것 같은 수 많은 사악함이 숨어 있습니다. 또한 알 수 없는 정교한 함정도 있습니다. 물론 여기를 거처로 하고 있는 잔인한 존재도 있습니다. 그러나 용기만 있다면 이 던전은 생각만큼 힘겨운 곳이 아닙니다!
이 유적이 가진 마법력은 벽이나 바닥에 스며들어 있으며, 공포를 이겨낸 모험가는 지금까지 생각지도 못한 새로운 힘을 손에 넣게 될 것입니다.

그래도 던전은 회랑 곳곳에 위험이 도사리고 있는 무서운 장소입니다. 결국 소환석을 손에 넣을 때가 다가올 수록 그들의 동맹은 점점 그 결속이 약해지게 될 것입니다.

내용물

- 룰 북 1권
- 영웅말 8개
- 영웅 카드 8장
- 던전의 보스 카드 4장
- 던전 타일 26개
- 특수 능력 카드 80장
- 조우 카드 38장
- 보물 카드 22장
- 아티팩트 카드 4장
- 요약 카드 4장
- 부상 마커 40개
- 훈련 마커 24개
- 주사위 20개
- 스타트 플레이어 토큰 1개

처음 상자를 열 때 :

1. 모든 카드와 말을 박스에서 꺼내십시오.
2. 던전 타일과 마커를 펀칭하여 분리합니다.
3. 쓰레기를 버리거나 재활용 합니다.

게임의 목적

"던전 런" 은 1 ~ 4인용 게임이며, 플레이어는 이사리아의 한 세력의 영웅이 됩니다. 게임에서 플레이어는 최종 목표인 소환석을 찾으면서, 던전을 교묘하게 이동하기 위해 전략과 기술을 사용합니다. 플레이어를 견제하기 위해 협상술을 구사하여 다른 플레이어와 동맹을 맺어 봅시다. 몬스터를 사냥하여 던전의 보스를 잡는 데 도움이 되는 보물들을 획득합시다. 그러나 보스를 쓰러뜨려도 싸움은 아직 끝나지 않습니다 - 다음은 플레이어끼리 싸우게 될 것입니다! "던전 런"의 우승자가 되기 위해 소환석을 가지고 던전을 나가거나 다른 플레이어 전원을 쓰러뜨려야 합니다. 던전은 당신의 앞에 있습니다.

걷거나 - 뛰어라!

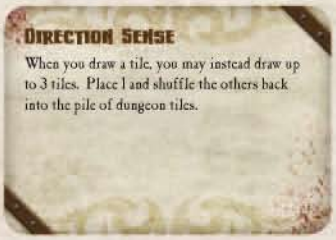
영웅 카드의 설명

각 플레이어는 1 명의 영웅입니다. 그 특징은 영웅 카드에 나와 있습니다.

1. 영웅의 이름
2. 영웅의 칭호
3. 종족 : 영웅의 종족은 던전에서 조우한 다른 영웅, 보물, 몬스터와의 관계에 영향을 줄 수 있습니다.
4. 단련 : 던전을 탐색하는 동안, 영웅이 어떤 보물 / 아티팩트 카드를 착용할 수 있는지 결정하기 위해 사용합니다.
5. 근력 : 영웅의 체력을 보여줍니다. 주로 칼 같은 전통적인 무기에 의한 공격시 사용합니다.
6. 마력 : 영웅의 마력을 보여줍니다. 주로 전투의 주문 시전과 던전의 마법적인 요소와 관련될 때 사용합니다.
7. 기술 : 특별한 훈련을 필요로 하는 행동을 실행하는 능력을 보여줍니다. 주로 함정의 해제나 몬스터에게서 도주시 사용합니다.
8. 생명력 : 얼마만큼의 부상을 견딜 수 있는지 나타냅니다.
9. 특수 능력 : 각 영웅에게만 적용되는 특별한 규칙입니다. 그들은 특수 능력을 하나 이상 가지고 있습니다.
10. 소환 능력 : 일반 특수 능력처럼 기능하지만, 소환석을 가지고 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

특수 능력 카드

적을 쓰러 뜨리면서 영웅은 강해져 갑니다. 또한, 영웅은 친구에게서 승리를 가로채기 위한 새로운 특수 능력도 얻게 됩니다. 특수 능력 카드가 영웅 카드 옆에 놓여지면 그 영웅에 추가 특수 능력이 부여됩니다. 이 특수 능력은 각 영웅 카드에 적혀있는 것과 마찬가지로 기능하고 영웅은 다양한 새로운 특수 능력을 얻을 수 있습니다. 각 영웅은 자신의 특수 능력 카드 덱이 있습니다.



보물 / 아티팩트 카드 설명

던전에서 많은 보물을 찾을 수 있습니다. 보물은 영웅을 더 강하게 하지만, 영웅은 단련을 쌓고있는 보물 밖에 사용할 수 없습니다. 아티팩트 카드는 보물 카드와 동일하게 기능하지만, 보물 카드 덱에는 포함되지 않습니다.

1. 보물의 이름
2. 장비 부분 : 그 보물을 장비했을 때 채워 슬롯을 보여줍니다.
3. 마력 부여 : 여기에 [마력 부여]라고 적혀있는 보물은 마법 물품으로 간주됩니다.
4. 단련 표시 : 여기에 표시된 단련을 쌓고있는 영웅만이 그 보물을 장착할 수 있습니다. 그렇지 않으면 그 카

드는 전리품 보관소에 저장됩니다. 일부 보물은 복수의 단련에 대응하고 있습니다. 표시된 단련 중 하나를 쌓고 있는 한, 영웅은 그 보물을 장비할 수 있습니다.

5. 특수 능력 : 장비한 영웅에게 주어진 능력을 보여줍니다. 이 특수 능력은 각 영웅 카드에 적혀하는 것과 마찬가지로 기능합니다.

이것은 아티팩트 카드입니다. 보물 카드와 같은 표시 형식으로 배경만 다르고, 뒷면에는 [보물]이 아니라 [아티팩트]라고 쓰여져 있습니다.

조우 카드

던전을 탐험하는 동안, 영웅은 여러 몬스터에게 습격 당하고, 교묘한 함정에 의해 탐색이 지연되고, 조력을 바라는 방랑자도 만날 것입니다. 이러한 이벤트는 조우 카드에 따라 달라집니다. 조우 카드는 몬스터, 함정, 방랑자 카드로 구성됩니다.

몬스터 카드의 설명

1. 몬스터 이름 : 희귀 몬스터는 고유 이름도 가지고 있습니다.
2. 종류 : 몬스터는 인간형, 언데드, 짐승, 마법 생물의 4 종류로 나뉘어 있습니다. 특정의 특수 능력은 각각 특정 종류의 몬스터에게 영향을줍니다.
3. 공격력 : 몬스터 공격시 굴리는 주사위 수를 보여줍니다. 많을수록 몬스터에게 공격 당하기 쉬워집니다.
4. 파워 : 몬스터의 공격시 파워에 표시된 항목에 하나와 일치하면 목표에 대한 명중으로 간주합니다.
5. 방어력 : 영웅이 몬스터를 공격했을 때, 그림의 수치보다 높거나 같은 값이 나와야 합니다.
6. 도주치 : 이 몬스터에게서 도주시, 그림의 보여진 값 이상의 수치가 나와야 합니다.
7. 생명력 : 쓰러지기까지 몇 개의 부상 마커를 받을 수 있는지를 보여줍니다.
8. 특수 능력 : 영웅과 마찬가지로 각 몬스터는 다른 몬스터와는 다른 특수 능력을 하나 이상 가지고 있습니다.

함정카드의 설명

1. 함정 이름
2. 해제 조건 : 그 함정을 해제하기 위해 영웅의 어떤 능력치를 사용해야 하는지 표시합니다. 또한 함정 해제에 있어 성공이 몇 개 필요한지 보여줍니다.
3. 데미지 : 해제되지 않은 함정은 영웅에게 피해를 주게 되고, 특별한 추가 데미지가 있을 수도 있습니다.

방랑자 카드 설명

1. 이름
2. 특수 규칙 : 각 방랑자는 어떻게 만나게 되는지를 나타내는 특수 규칙을 가지고 있습니다.

던전 타일

던전 타일은 영웅이 이동하게 되는 던전을 나타냅니다. [던전 입구] 와 [보스의 은신처]는 던전의 시작 지점과 종료 지점으로 붉은 색으로 나타냅니다. 일반 던전 타일은 회색이고 특수 던전 타일은 녹색입니다.

일반 던전 타일을 둘 때 영웅은 그 타일에 무엇이 있는지 확인하기 위해 주사위를 1개 던집니다.

1. 보물 값 : 여기에 나와있는 눈이 나온 경우 보물 카드를 1장 뽑습니다.
2. 조우 값 : 여기에 나와있는 눈이 나온 경우 조우 카드를 1장 뽑습니다.
3. 방 출구 : 영웅은 이 출구를 통해 이동합니다.

특수 던전 타일을 둘 때, 플레이어는 일반 타일처럼 주사위를 굴리지 않습니다. 대신 타일에 쓰여있는 규칙에 따릅니다.

1. 타일 이름
2. 규칙 설명 : 각 특수 던전 타일은 규칙을 가지고 있습니다. 룰 북의 맨 뒷장을 참조하십시오. 게임을 신속하게 하기 위해 타일에 규칙의 개요가 적혀 있습니다.
3. 방 출구 : 영웅은 이 출구를 통해 이동합니다.

게임의 준비

[던전 런] 을 시작하기 위해 내용물을 꺼내고 다음 단계를 수행합니다.

1. 던전 타일 준비 :

a. 던전 입구 타일을 테이블 중앙에 놓고 보스의 은신처 타일은 한쪽에 잘 놓습니다. 보스 카드 4장을 잘 섞고 비공개로 1장을 뽑아 보스의 은신처 타일 아래에 놓습니다. 이것이 게임의 보스입니다. 나머지 보스 카드는 비공개상태로 게임에서 제거합니다.

b. 타일을 일반 던전 타일(회색)과 특수 던전 타일(녹색)로 나눕니다. 일반 던전 타일을 잘 섞고 "플레이 인원수 X 4장"을 뽑아 뒷면이 위로오게하여 덱을 만듭니다. 특수 던전 타일도 마찬가지로 잘 섞고 "플레이 인원수 X 2장"을 뽑아 뒷면이 위로하여 덱을 만듭니다. 나머지 던전 타일은 비공개 상태로 게임에서 제거합니다. 만들어진 2개의 타일 덱을 함께 잘 섞어 던전 타일 덱을 만듭니다.

2. 덱과 스택 준비 :

a. 조우 카드를 잘 섞어 뒷면이 위로오게 덱을 만들어 던전 타일 덱 옆에 놓습니다. 보물 카드도 마찬가지로 준비합니다.

b. 아티팩트 카드 4장을 그 옆에두고 그 옆에는 훈련 마커와 부상 마커를 스택하여 둡니다.

3. 시작 플레이어의 결정 :

a. 각 플레이어는 요약 카드 1장을 받고 주사위를 1개 굴립니다 (같은 눈이 나오면 재굴림).
가장 높은 숫자가 나온 플레이어는 시작 플레이어 마커를 받습니다.

4. 플레이 준비 :

a. 시작 플레이어는 영웅 카드를 잘 섞어 각 플레이어에게 무작위로 나눠줍니다. 플레이어는 영웅 카드를 공개하고 각각 해당 특수 능력 카드 10장을 받습니다. 각 플레이어는 특수 능력 카드를 잘 섞어 뒷면이 위로오게 덱을 만들어 영웅 카드 옆에 놓습니다.

b. 각 플레이어는 특수 능력 카드를 2장을 뽑고 그 중 1장을 선택하여 영웅 카드 옆에 앞면이 보이게 놓습니다. 다른 카드는 특수 능력 카드 덱 옆에 버립니다.
c. 각 플레이어는 영웅 말을 던전 입구 타일 위에 놓습니다.
d. 나머지 영웅 카드와 해당 특수 능력 카드, 영웅 말은 게임에서 제거합니다.

플레이 준비의 예

이제 준비가 되었습니다!

특수 능력

특수 능력은 영웅과 몬스터가 일반적인 규칙을 따르지 않아도 되는 특별한 능력입니다. 각 영웅은 각각 특수 능력을 가지고 있습니다. 영웅은 게임 중 추가로 특수 능력 카드를 얻고, 몬스터와 적대되는 영웅을 쓰러뜨리기 위한 힘을 얻게됩니다! 각 몬스터는 하나 이상의 특수 능력을 가지고 있고 그것이 그 몬스터의 특징이라고 할 수 있습니다. 특수 능력이 규칙과 맞지 않는 경우 특수 능력의 규칙을 우선시합니다. 각 영웅은 독자적인 소환 능력도 가지고 있습니다. 이 특수 능력은 그 영웅이 [소환석] 아티팩트 카드를 장비하고 있을 때만 효과를 발휘합니다.

플레이어의 차례

시작 플레이어가 먼저 플레이 하고, 시계 방향 순서로 플레이합니다. 각 플레이어는 임의의 순서로 영웅 액션을 2번 실행할 수 있고, 그 후에 다음 플레이어의 차례가 됩니다. 차례를 한 번씩 가지고 시작 플레이어로 다시 차례가 돌아오면 몬스터의 차례가 됩니다. 그 후, 시작 플레이어는 시작 플레이어 마커를 왼쪽에 있는 플레이어에게 주고 새로운 라운드를 시작합니다.

영웅 액션

플레이어가 수행할 수 있는 액션은 6가지가 있습니다.

- 이동
- 도주
- 전투
- 장비
- 탐색
- 성장

자신의 차례에 같은 액션을 두 번 선택할 수도 있습니다.

특별한 액션에 대한 주의 : 특수 능력과 보물 카드가 영웅에게 특별한 액션을 부여할 수 있습니다. 이러한 액션은 위의 6가지 이외의 액션으로 선택 가능하지만, 차례 중 선택할 수 있는 2액션 중 1개로 계산합니다.

이 동

몬스터가 존재하는 타일에 있을 때, 영웅은 [이동] 액션을 선택할 수 없습니다. 몬스터는 영웅을 그냥 통과시킬 만큼 착하지 않습니다.

영웅은 현재 타일에서 다른 타일로 이동할 수 있습니다. 영웅은 현재 타일의 출구 중 하나를 선택하고 그쪽으로 이동합니다. 그 출구에 다른 타일이 인접한 경우, 영웅 말을 이동하여 그 타일에 놓습니다. 선택한 출구에 타일이 인접해 있지 않은 경우, 새로운 타일을 하나 뽑아 그 출구에 인접시키고 그 위에 영웅 말을 놓습니다. 타일의 배치에는 다음의 규칙에 따릅니다.

던전 타일 배치

던전 타일은 일반적으로 회색과 녹색의 2종류가 있습니다. 특수 타일은 각각 특별한 규칙을 가지고 있습니다.

잘못된 타일 배치의 예

올바른 타일 배치의 예

타일을 놓을 때 출구를 막으면 안됩니다(위 예제). 타일을 어떻게 돌려 놓아도 모든 출구를 다른 출구에 연결 할 수 없는 경우 타일을 버리고 새로운 타일을 뽑습니다. 그래도 플레이어가 선택한 출구에 연결할 타일이 없는 경우, 영웅은 이동할 수 없으며 그 차례에 1액션을 잃게 되는 것입니다. 영웅이 1액션을 끝냈을 때, 버려진 타일을 타일 덱과 잘 섞습니다.

특수 던전 타일이 뽑히면 쓰여져 있는 규칙을 읽고 그 지시에 따릅니다. 각 특수 던전 타일에 대한 자세한 내용은 이 룰 북의 맨 뒤에 적혀 있습니다.

일반 던전 타일은 특수 규칙을 가지고 있지 않지만, 보물 값과 조우 값을 가지고 있습니다. 일반 던전 타일을 놓을 때, 영웅은 주사위를 1개 굴립니다.

- 나온 눈이 보물 값과 같으면, 영웅은 보물 카드를 1장 뽑아 비공개 상태로 타일에 놓습니다.
- 나온 눈이 조우 값과 같으면, 영웅은 조우 카드를 1장 뽑아 앞면이 보이게 타일에 놓습니다.
- 나온 눈이 보물 값과 실전 값 모두 일치하는 경우에는 앞면이 보이게 놓는 조우 카드 아래에 보물 카드를 비공개로 놓습니다.

영웅이 일반 던전 타일을 놓을 때 주사위를 굴리는 것이지, 그 타일로 이동할 때마다 굴리는 것은 아닙니다.

뽑힌 조우 카드가 방랑자 카드였을 경우, 영웅은 그 카드의 텍스트를 보고 그 방랑자와 관련될지의 여부를 결정해야 합니다. 조우 카드가 몬스터 또는 함정이면, 영웅은 그 카드에 즉시 대응해야 합니다(아래의 [전투], [함정 해제] 참조).

도 주

[도주]는 [이동]과 비슷하지만, 영웅이 몬스터와 같은 타일에 있는 경우에만 시도할 수 있습니다. 영웅은 자신의 기술과 동일한 수의 주사위를 굴립니다. 몬스터 카드의 도주치 이상의 눈이 1개라도 나오면, 영웅은 도주에 성공합니다. 영웅은 현재 타일의 출구를 하나 선택하고 [이동]을 실행한 것과 같이 영웅 말을 이동합니다. [도망]에 의해 새로운 타일이 놓인 경우도 위의 타일 배치 규칙을 따릅니다.

[이동]한 영웅에 영향을 주는 특수 능력이나 규칙은, [도주]한 영웅에게는 영향을 주지 않습니다. 두 액션은 비슷하지만 다른

것이기 때문입니다. [도주]에 실패하면 그 영웅과 같은 타일에 있던 몬스터는 즉시 프리 공격(아래)을 합니다.

전 투

몬스터와의 전투는 [던전 런]의 중요한 요소의 하나입니다. 몬스터 카드가 놓여져있는 던전 타일에 있는 영웅은, 그 몬스터와 전투를 선언할 수 있습니다. 마찬가지로 새로운 몬스터 카드를 뽑을 때, 영웅은 즉시 그 몬스터와 싸워야 합니다

-이 [즉시 전투]는 의무사항으로, 영웅 차례의 2액션 중 1개로 계산하지 않습니다. 특별한 규칙에 의해 영웅이 몬스터를 공격 할 수 없는 경우, 그 몬스터는 프리 공격을 수행합니다. 마찬가지로 영웅이 몬스터가 있는 타일에서 차례를 마치고 그 차례 중에 [전투]액션을 하지 않은 경우 몬스터는 프리 공격을 합니다.

전투는 3페이즈에 걸쳐 진행됩니다.
영웅 / 몬스터가 [프리 공격]의 조건을 충족하고 있다면 그 것은 [전투] 액션으로 간주되지 않습니다. 영웅 / 몬스터는 공격을 위해 주사위를 굴리지만, 방어측의 영웅 / 몬스터는 주사위를 굴릴 수 없습니다.

페이즈 1 : 몬스터의 공격

몬스터가 공격에 먼저 반응합니다. 시작 플레이어는 그 몬스터의 공격력과 동일한 수의 주사위를 굴립니다. 몬스터의 파워에 나와있는 눈이 나온 주사위를 영웅에 대한 잠재적인 명중으로 간주하고 옆에 빼놓습니다. 다른 주사위는 아무런 효과도 가지지 않습니다.

페이즈 2 : 영웅의 공격

다음은 영웅이 공격합니다. 영웅은 근력 또는 마력 중 하나(일반적으로 큰 것)를 선택하고 그 값과 동일한 수의 주사위를 굴립니다. 일부 보물, 아티팩트, 특수 능력 카드가 주사위의 수를 늘려줄 수 있고, 주사위의 수는 많을수록 좋습니다!

페이즈 3 : 데미지 해결

영웅은 몬스터의 잠재적인 명중을 블록하고 몬스터에게 공격을 합니다.

블록

던져진 주사위의 눈이 블록하는 잠재적인 명중 눈과 일치하면, 영웅은 그 주사위를 잠재적인 명중 블록을 위해 사용할 수 있습니다. 예를 들어 몬스터의 잠재적인 명중에 2의 눈의 주사위가 1개 있는 경우, 영웅은 2의 눈이 나온 주사위 1개를 블록에 사용할 수 있습니다.

명중 또는 블록

몬스터의 방어력 이상의 눈이 나온 주사위는 몬스터에 대한 명중 또는 잠재적인 명중 블록으로 사용할 수 있습니다.

해결

주사위를 블록을 위해 사용하면, 영웅은 그 주사위를 제거하고 그 후에 몬스터의 잠재적인 명중 주사위를 1개 제거합니다.

요약 : 명중 블록

블록 불가
나온 눈이 몬스터의 방어력 미만으로, 잠재적인 명중의 어떤 눈과도 일치하지 않는 주사위

블록만 가능
나온 눈이 잠재적인 명중 중 일치하는 것이 있지만, 몬스터의 방어력 미만인 주사위

블록 또는 명중에 사용 가능
나온 눈이 몬스터의 방어력 이상인 주사위

잠재적인 명중의 어느 주사위를 블록 할지를 정하고, 영웅은 블록하지 않은 명중 주사위 1개당 부상 마커 1개를 받고 영웅 카드 위에 놓습니다.

그 후, 몬스터에게 가해진 명중 주사위 1개당 부상 마커 1개를 몬스터 카드 위에 놓습니다.

모든 부상 마커를 카드에 둔 뒤, 패배 여부를 결정합니다. 몬스터 카드에 생명력 이상의 부상 마커가 놓여져 있는 경우, 그 몬스터는 패배하게 되고 카드는 공격한 영웅의 전리품 보관소로 가게됩니다. 영웅 카드에 생명력 이상의 부상 마커가 놓여지게 되면 그 영웅은 패배합니다(아래 참조). 영웅과 몬스터가 동시에 패배하는 경우도 있습니다.

전투에서 살아남은 영웅 / 몬스터는 받은 부상 마커를 유지합니다. 점점 살아남기가 힘들어 질것입니다.

[전투] 액션 예제

드워프 보물 사냥꾼인 도루간은 슬라임이 있는 타일에서 차례를 시작하였고, 이 몬스터와 전투를 하게 됩니다. 슬라임의 공격값은 2이므로, 시작 플레이어는 주사위를 2개 굴립니다. 주사위는 1과 3이었습니다. 슬라임의 파워는 3,4,5이므로, 주사위 3,4,5만 영웅에게 명중한 것으로 간주합니다. 시작 플레이어는 3이 나온 주사위를 도루간에게의 잠재적인 명중으로 옆에 놓습니다. 다음은 도루간이 공격합니다. 도루간은 마력보다 높은 근력을 사용하여 주사위를 5개 굴립니다. 나온 눈은 1,3,4,5,5 입니다.

슬라임의 방어력은 5+ 이므로 도루간은 슬라임에게의 잠재적인 명중 2개를 얻었습니다. 도루간은 주사위 눈이 3인 주사위를 블록! 슬라임의 3의 눈이었던 잠재적인 명중 주사위를 블록합니다. 이는 슬라임의 방어력을 넘지는 않지만 슬라임의 잠재적인 명중을 블록할 수는 있습니다. 남은 5의 눈이 나온 주사위 2개는 슬라임에게 명중으로 간주되기 때문에 슬라임은 부상 마커 2개를 카드 위에 놓게됩니다. 이 슬라임은 부상당했지만, 아직 살아있습니다. 앞으로, 도루간은 [도망] 또는 [전투]를 할 수 있습니다. 물론 다른 영웅이 갑자기 나타나 부상당한 슬라임을 먼저 죽일지도 모릅니다. 악랄한 놈!

영웅 대 영웅

영웅은 같은 타일에 있는 다른 영웅과 전투를 할 수 있습니다. 이것은 위험한 도박으로 잘 판단해야 합니다. 영웅 대 영웅 전투는 몬스터가 없는 타일에서만 할 수 있습니다. 몬스터는 친구보다 더 위험하니까요.

영웅 간의 전투는 대 몬스터 전투와 마찬가지로 수행되지만 몇 가지 다른 점이 있습니다. 각 영웅은 근력 또는 마력을 선택하고 그 값과 동일한 수의 주사위를 굴립니다. 적에게 주사위를 다시 굴리게 할 수 있는 특수 능력을 가진 영웅은 이 시점에서 그렇게 할 수 있습니다. 그 후, 방어측의 영웅은 나온 눈이 4이상인 주사위를 잠재적인 명중으로 옆에 놓습니다. 공격측의 영웅도 마찬가지로 하지만 나온 눈이 4이상인 주사위를 명중이 아닌 블록으로 사용할 수 있습니다. 즉, 공격을 시작한 영웅은 블록 할 수 있지만, 방어측은 할 수 없습니다! 영웅들 중 하나가 갑옷을 가지고 있다면, 갑옷에 의해 주사위를 굴리고 최종적으로 각 영웅은 자신이 받은 명중과 동일한 수의 부상 마커를 받게됩니다.

장 비

영웅은 장비를 변경하거나, 다른 영웅과 교환 할 수 있습니다. 이 액션을 한 영웅은 장비하고 있는 보물 / 아티팩트 카드를 변경할 수 있습니다. 1회의 [장비]액션으로 영웅은 임의의 보물 / 아티팩트 카드를 추가로 장착하거나 제거, 전리품 보관소에 있는 것으로 교체 할 수 있습니다. 또한 [장비] 액션을 선택하여 영웅과 같은 타일에 있는 다른 영웅과 보물, 아티팩트, 또는 조우 카드를 교환할 수 있습니다. 이 경우에는 서로 교환에 동의해야 합니다. 교환을 위한 별도의 액션은 필요하지 않습니다 - 영웅은 1액션으로 다른 영웅 1사람과만 교환할 수 있지만, 장비 교체 등을 마치고도 교환을 할 수 있습니다. 같은 던전 타일에 몬스터 카드가 있는 경우, 영웅은 [장비] 액션을 한 번만 할 수 있습니다. 몬스터는 영웅이 몸치장 하는 것을 바라보는 취미는 없습니다.

보물 / 아티팩트 카드는 앞면이 보이게 영웅 카드 옆에 놓여져 있는 경우에 장비된 것으로 간주됩니다. 장비하고 있는 동안, 영웅은 그 카드의 모든 효과를 사용할 수 있습니다. 각 카드에 표시된 단련과 영웅 카드에 표시된 단련이 일치하는 경우에만 그 보물 / 아티팩트 카드를 장비할 수 있습니다. 적절한 단련을 받지 않은 경우, 영웅은 그 카드를 전리품 보관소에 둘 수 밖에 없습니다. 장비할 수 없는 카드는 소유자에 어떤 특수 능력 / 보너스도 제공하지 않습니다.

보물 / 아티팩트 카드의 지정 위치로 각 영웅은 왼손, 오른손, 머리, 몸에 [슬롯]을 가지고 있습니다. 각 슬롯에는 1장의 카드만 장착 할 수 있습니다. 어느 슬롯에 장착하는지는 각 보물 / 아티팩트 카드에 나와 있습니다. 일부 보물 카드는 장비하는 슬롯이 표시되지 않습니다. 그런 보물은 얼마든지 장비할 수 있습니다.

탐 색

주변에 보물이 있으면, 그것을 손에 넣고 싶어집니다! 보물 / 아티팩트 카드가 있고, 몬스터 카드가 없는 타일에 있는 영웅은 [탐색] 액션을 선택 할 수 있습니다. 영웅은 그 타일의 모든 보물 / 아티팩트 카드를 공개하고 그것을 획득합니다. 플레이어는 어느 카드를 즉시 영웅 카드 옆에 앞면이 보이게 두고(장비한다) 어느 카드를 전리품 보관소에 둘 것인가를 결정합니다. 앞에서 설명한 것처럼 카드를 장착하기 위해서는 그 카드가 요구하는 단련과 영웅의 단련이 같아야 합니다.

성 장

영웅은 던전에서의 경험으로 더 강하고, 더 영리하게 될 수 있습니다. 이 마력으로 가득 찬 던전에서는 경이적인 수준까지 성장할 수 있습니다! [성장] 액션은 전리품 보관소에서 임의의 조우 카드 2장을 버리고 영웅 카드에 훈련 마커를 1개 놓습니다. 각 훈련 마커는 영웅의 능력치 중 1개를 1만큼 증가시킵니다. 하지만 생명력을 상승시킬 수는 없습니다. 또한 영웅은 특수 능력 카드를 2장 뽑아 1장을 선택하여 영웅 카드 옆에 두고, 남은 1장은 버립니다. 특수 능력 카드 덱이 바닥 난 경우, 영웅은 특수 능력 카드를 뽑을 수 없게 됩니다.

주의 : [성장] 액션에서 던전의 보스 카드는 조우 카드 2장으로 간주합니다.

프리 액션

다음은 게임 중 다양한 시점에서 실행할 수 있는 프리 액션의 예입니다. 프리 액션은 영웅의 차례 중에 할 수 있는 2액션에 포함되지 않습니다.

- 해제 : 함정 카드를 뽑은 직후.
- 지원 : 같은 타일에 있는 다른 영웅이 [전투] [해제] [도주] 액션을 수행할 때(선택).
- 방해 : 같은 타일에 있는 다른 영웅이 [전투] [해제] [도주] 액션을 수행할 때(선택).
- 회복 : 함정의 해제, 몬스터의 처치, 다른 영웅의 지원에 성공한 뒤(선택).
- 소환 : 게임의 최종 단계에서 소환석을 가지고 있는 경우 (선택 - [게임의 마지막 단계] 참조).

함정 해제

앞에서 설명한 바와 같이, 함정 카드를 뽑은 영웅은 즉시 해제를 시도해야 합니다. 각 함정 카드는 해제하는데 사용할 수 있는 능력치가 나와 있습니다. 영웅은 그 능력치와 동일한 수의 주사위를 던지고 4이상의 눈을 성공으로 간주합니다. 성공한 주사위 수가 함정 카드에 표시된 숫자 이상이면, 영웅은 함정 해제 성공하게 되고, 함정 카드를 전리품 보관소에 놓습니다. 성공한 주사위 수가 부족하면 함정은 발동되고 해당 결과를 해결합니다. 각 함정은 영웅이 받는 부상 마커의 수를 나타내는 데미지와 특별한 데미지, 특수 효과를 가지고 있습니다. 해제되지 않은 함정은, 그 효과를 해결한 뒤 버립니다. 함정에 의해 영웅이 생명력 이상의 부상 마커를 받게 되는 경우 그 영웅은 패배합니다(아래 참조).

지원 : 다른 영웅의 차례에 프리 액션

던전 탐험은 영웅이 혼자 해결하기가 매우 어려운 경우도 있습니다. 다른 영웅과 같은 타일에 있는 영웅은 [전투], [해제], [도주] 액션 수행시에 도움을 요청 할 수 있습니다. 영웅은 서로 마음이 맞지 않는다면 꼭 지원하지 않아도 됩니다. 지원은 주사위를 굴리기 전에 선언해야 합니다. 지원을 하는 영웅은 근력 또는 마력을 선택합니다(이 때 특수 능력과 보물 / 아티팩트 카드에 의한 수정치는 적용되지 않습니다). 지원을 받는 영웅은 그 값의 절반(소수점이하는 버림하고 최소 1개의 주사위)만큼의 주사위를 추가로 굴릴 수 있습니다. 자신이 전투하고 있는 상대나 방해(아래)하고 있는 상대는 지원할 수 없습니다.

방해 : 다른 영웅의 차례에 프리 액션

다른 영웅과 같은 타일에 있는 영웅은, 상대의 [전투], [해제], [도주] 액션을 방해 할 수 있습니다. 방해는 주사위를 굴리기 전에 선언해야 합니다. 방해받은 영웅은 해당 액션에 대해 방해를 선언한 영웅 1명마다 주사위를 1개 줄입니다. 하지만 방해를 받은 영웅이 도주, 함정 해제, 몬스터에게 공격 명중을 성공시켰을 경우 방해한 각 영웅은 부상 마커를 1개씩 받습니다. 자신이 전투하고 있는 상대나 원조하고 있는 상대는 방해할 수 없습니다. 방해되는 영웅은 최소 1개의 주사위를 굴릴 수 있습니다.

회복 : 프리 액션

몬스터의 타도, 함정 해제, 다른 영웅의 지원에 성공한 영웅은 즉시 회복할 수 있습니다. 영웅 카드에서 부상 마커를 1개 제거합니다. 이 프리 액션은 선택 사항이지만 잊지말고 하는 것이 좋습니다! 주의 : 전투에서 진 영웅은 회복할 수 없습니다.

성 장

몬스터가 영웅에 의해서 쓰러졌을때, 그 몬스터는 사망하게 되고, 영웅은 그 카드를 전리품 보관소에 놓습니다. 몬스터가 전투 이외의 이유로 사망했을때도 사망을 일으키는 원인이 된 플레이어의 전리품 보관소로 가져갑니다.

게임의 마지막 단계(아래)에 들어가기 전에 영웅이 패배하면 그 영웅은 기절하게 되고 차례의 나머지 액션을 잃게 됩니다. 그 영웅의 말을 쓰러뜨려서 기절을 표시하고, 영웅 카드의 부상 마커 개수를 생명력의 절반(소수점이하는 버림)만큼 남기고 모두 제거합니다. 기절한 영웅은 자신이 있는 타일에 보물 / 아티팩트 카드를 1장 공개한 상태로 둡니다. 기절한 영웅이 함정에 의해 불리한 효과를 받고 있는 경우 함정 카드는 버리게 됩니다. 기절한 영웅은 전투나 어떤 특수 능력의 표적이 되지 않습니다. 또한 다른 영웅을 지원 / 방해하거나, 다른 영웅과 교환할 수도 없습니다. 다음 차례가 오면 기절한 영웅의 말을 세워 놓습니다. 이 영웅은 기절에서는 깨어났지만 이 차례를 또 잃어야 합니다.

전리품 보관소

각 영웅은 영웅 카드 옆에 자신의 전리품 보관소를 가지고 있습니다. 영웅은 처치한 몬스터, 해제한 함정, 장비하지 않은 보물 / 아티팩트 카드를 뒷면이 위로 오게하여 전리품 보관소에 놓습니다. 전리품 보관소에 있는 카드는 여러 가지 방법으로 사용할 수 있습니다.

보스와 보스의 은신처

던전 타일 덱에서 마지막 타일이 두어질 때, 현재 영웅의 액션이 모두 끝난 후에 보스의 은신처 타일이 배치됩니다.

보스의 은신처는 항상 하나 이상의 출구를 막지 않게 하여, 던전 입구에서 가장 먼 타일에 배치됩니다.
보스의 은신처가 출구를 막아 버리는 경우, 그 다음으로 먼 타일에 배치됩니다. 보스의 은신처를 둘 장소가 여러 곳인 경우, 어디에 둘 것인가는 시작 플레이어가 결정합니다. 보스의 은신처가 배치되면 던전의 보스 카드를 공개하고 보스의 은신처 타일에 공개하여 놓습니다.

던전의 보스 카드도 몬스터 카드처럼 취급하며, 특수 능력, 보물, 아티팩트의 효과를 고려할 때에는 몬스터 카드 1장으로 셉니다. 던전의 보스를 쓰러뜨리면 그 영웅은 던전의 보스 카드를 다른 몬스터처럼 전리품 보관소에 놓고 즉시 [소환석] 아티팩트 카드를 보스의 은신처 타일 위에 놓습니다.

몬스터의 배회

각 영웅이 한 번씩 차례를 가지면, 영웅과 같은 타일에 있지 않은 모든 몬스터는 배회합니다. 시작 플레이어는 배회하는 몬스터를 임의의 순서로 인접한 타일로 이동시킵니다. 몬스터는 이미 다른 몬스터가 있는 타일이나 특별 규칙에 의해 진입이 금지된 타일로는 들어 갈 수 없습니다. 몬스터는 가능하다면 꼭 배회해야 합니다. 따라서 자신의 영웅이 있는 타일 외에 이동할 수 있는 타일이 없는 경우에도 시작 플레이어는 몬스터를 이동시켜야 합니다. 유형이 [짐승]이 아닌 몬스터가 배회할 때, 그 몬스터 카드 아래에 있는 보물 / 아티팩트 카드도 같이 이동하게 됩니다. 방랑자가 있는 타일에 몬스터가 들어간 경우 방랑자 카드는 버립니다. 기절한 영웅과 같은 타일에 있는 몬스터도 배회합니다.

던전의 보스도 배회하게 되지만, 소환석의 힘에 의해 텔레포트 합니다! 배회하는 던전의 보스는 그 아래에 있는 보물 / 아티팩트 카드 및 기타 관련된 카드와 함께 몬스터가 없는 모든 던전 타일로 이동할 수 있습니다.

주사위의 재굴림

주사위를 재굴림 하는(또는 강제로 재굴림을 지정하는) 특수 능력과 아이템이 많이 있습니다. 주사위를 다시 굴리는 복수의 수단이 있다고 해도, 영웅은 1액션에 한 번만 재굴림을 할 수 있습니다. 마찬가지로 강제로 재굴림을 하게 하는 것도 1액션에 한 번만 할 수 있습니다. 경우에 따라 주사위를 재굴림 하였지만, 다른 영웅에 의해 강제로 재굴림 하게 되는 경우도 있게 됩니다(또는 그 반대). 1명의 영웅이 1액션 중에 2회 이상 주사위를 수정하는 것 이외의 상황들은 가능하다는 것입니다. 여러 영웅이 주사위의 수정이 요구 상황이라면, 누가 먼저 다시 주사위를 굴릴지는 시작 플레이어가 결정합니다.

게임의 마지막 단계

보스가 죽었고, 누군가가 소환석을 가지고 있습니다. 그러면 그 영웅이 보스가 됩니다!

던전의 보스가 쓰러지면 소환석을 사용할 수 있게 됩니다. 어느 영웅이 [소환석] 아티팩트 카드를 획득했을 때, 게임의 마지막 단계가 시작됩니다! 마지막 단계가 시작된 후에 생명치가 바닥나는 영웅(현재 기절하고 있는 영웅은 제외)은 사망하게 되고, 게임에서 탈락합니다. 또한 소환석을 장비하고 있는 영웅은 라운드를 시작할 때 시작 플레이어 토큰을 받습니다 -소환석을 장비하고 있는 한, 게임의 종료시까지 시작 플레이어가 됩니다.

최종 단계에서 영웅으로부터의 도주

서로의 대립이 격화되면서 마지막 단계에서는 다른 영웅과 같은 타일에 있는 영웅은 [이동] 액션을 선택할 수 없습니다. 다른 영웅과 함께있는 타일을 벗어나기 위해 [도주] 액션을 선택해야 합니다. 4이상의 눈을 성공으로 간주합니다. 몬스터에게서의 도주와는 다르게 다른 영웅으로부터의 도주에 실패하면 프리 공격이 이루어지지 않습니다. 최종 단계에서 몬스터 및 다른 영웅과 같은 타일에 있는 경우, 그 영웅의 도주 성공 여부를 결정하기 위해 몬스터의 도주치를 사용합니다.

최종 단계에서 패배한 영웅

최종 단계에서 패배하면 영웅은 사망하게 돼고, 게임에서 탈락합니다. 그 영웅이 장비하고 있거나 전리품 보관소에 있던 모든 보물 / 아티팩트 카드는 영웅이 사망한 타일에 앞면이 보이게 놓입니다. 다른 영웅에 의해 패배한 경우 승리한 영웅은 패배한 영웅의 보물 / 아티팩트 카드 일부(또는 전부)를 획득하고 [탐색] 액션 처럼 즉시 장비 하거나 전리품 보관소에 둘 수 있습니다. 사망한 영웅이 가지고 있던 모든 조우 카드와 마커는 버리고 영웅 말, 영웅 카드, 특수 능력 카드는 제거됩니다.

소환석 소유

[소환석] 아티팩트 카드를 장비하고 있는 영웅은 이제 강력한 소환사의 힘을 가지고 있습니다! 이 영웅은 소환 능력을 사용할 수 있습니다. 또한 소환석 소유자는 조우 카드 덱을 지배하고 새로운 [소환] 액션을 수행할 수 있습니다.

소환 : 프리 액션

[소환] 액션은 차례 중 할 수 있는 2액션으로 계산하지는 않지만, 차례 중 제일 처음 수행해야 합니다. 영웅은 조우 카드를 뽑고, 그 카드가 몬스터 카드라면 임의의 던전 타일(이미 몬스터가 있는 타일은 불가)에 놓습니다. 그 타일에 영웅이 있다해도 전투와 자유 공격은 발생하지 않습니다. 다른 조우 카드는 버립니다. 조우 카드 덱이 바닥나면 [소환] 액션을 수행할 수 없습니다.

승 리

[소환석] 아티팩트 카드를 소유한 영웅이 던전 입구 타일에서 차례를 종료하거나, 던전에서 살아남은 유일한 영웅이 된 경우, 그 영웅은 게임에서 승리하게 됩니다.

[던전 런] 솔리테어

[던전 런]은 몇 가지 중요한 규칙을 변경하여 혼자서도 플레이 할 수 있습니다. 솔리테어 게임에서 영웅은 던전에서의 생존 기술을 시도하고 그 후에 점수를 계산합니다. 규칙의 변경 사항은 다음과 같습니다.

1. 특수 능력 카드는 사용하지 않습니다. 게임 시작과 [성장] 액션 선택시 카드를 받지 않습니다.
2. 다른 영웅에 관하여 언급되는 몬스터 / 영웅의 특수 능력은 무시합니다.
3. 생명점이 다 떨어진 영웅은 즉시 사망하고, 기절하는 룰은 무시됩니다.
4. 던전의 보스를 처치하면 영웅은 즉시 게임에서 승리 합니다.

[던전 런] 솔리테어에서 승리(또는 패배) 한 영웅은 다음 지침에 따라 점수 계산을 합니다.

- 장비하고 있거나 전리품 보관소에 있는 보물 : 각 100점
- 장비하고 있거나 전리품 보관소에 있는 아티팩트 : 각 200점
- 전리품 보관소에 있는 조우 카드 : 각 100점
- 전리품 보관소에 있는 던전의 보스 카드 : 300점
- 영웅 카드에 있는 훈련 마커 : 각 300점
- 영웅이 살아남은 경우 : 300점

5, 6인 플레이

[던전 런]은 5,6명도 즐길 수 있습니다. 상자 안에 있는 모든 타일을 사용하여 던전 타일 덱을 만들고 친구들을 혼내줄 준비를 하십시오. 또는 [던전 런]을 또 하나 사서 그 타일을 혼합합니다. 5,6인 플레이시 다음 규칙이 추가됩니다.

- 조우 카드 덱이 바닥나면 버려진 조우 카드를 다시 섞어 새로운 덱을 만듭니다.

용어

인접 : 출구를 공유하는 두 개의 타일은 인접한 것으로 간주된다.

공격 주사위 : 공격하여 몬스터 / 영웅에게 명중 수를 결정하기 위해 굴려진 주사위.

기본 능력치 : 일부 특수 능력은 영웅의 기본 능력치에 대해 언급하고 있다. 이것은 영웅 카드에 기록되어 있는 것을 가리키며, 훈련 마커와 다른 특수 능력에 의한 것은 포함하지 않는다.

패배 : 생명력 이상의 부상 마커가 카드에 두어졌을 때, 몬스터 / 영웅은 패배했다고 한다. 게임의 마지막 단계 전에 패배한 영웅은 기절한다. 마지막 단계가 진행될 때 패배한 영웅은 사망한다. 몬스터는 항상 사망한다.

프리 공격 : 각 전투에는 2종류의 공격이 있다. 몬스터 / 영웅이 프리 공격을 할 경우, 상대 몬스터 / 영웅은 반격을 위해 주사위를 굴릴 수 없다.

사망 : 몬스터가 사망했을 때, 그 카드는 영웅의 전리품 보관소에 놓인다. 영웅이 사망했을 때(게임의 마지막 단계 동안에만), 영웅은 게임에서 제거되고 탈락 처리된다.

기절 : 게임의 마지막 단계 전에 패배했을 때, 영웅은 기절한다.

선택 규칙

기본 규칙은, 게임의 마지막 단계 전에 패배한 영웅은 플레이를 계속할 수 있습니다. 이 점을 주의하여 디자인 하였습니다. 모든 플레이어가 게임 시작 전에 동의하면 이 선택 규칙을 사용할 수 있습니다. 영웅이 게임의 마지막 단계 전에 패배했을 때, 다른 모든 플레이어는 투표를 하게 됩니다. 모든 플레이어가 엄지를 아래로 내리면 패배한 영웅은 사망, 게임에서 탈락합니다. 다른 플레이어들 중 적어도 1명이 엄지손가락을 위로하면 패배한 영웅은 기본 룰과 같게 기절로 판정합니다. 자신의 생명점도 적다면 판단을 잘 해야 하는 가혹한 처분의 기회입니다.

CREDITS

Game Designer: Mr. Bistro

Producer: Colby Dauch

Editor: Chris Dupuis

Card Illustrator: Sergi Marcet

Tile Illustrator: John Ariosa

Sculptor: Chad Hoverter

Graphic Designer: David Richards

Master of the West Virginian Clog Dance: Spoon Dupuis

Lead Playtesters: Thomas Calder, Chris Dupuis, David Glassbrenner, Stephen Glassbrenner, Anthony Imholte, Chris McMahon

Special thanks to Lauren Wanveer for her loving support.

Special thanks to Anthony Imholte for saving the designer from a grizzly bear attack in 1997.

Special thanks to Malechi whose graphic design efforts helped make the web-published version of Dungeon Run better than it was.

번역 : 뱅뱅뱅

특수 던전 타일의 규칙

오래된 다리

이 타일에 진입했을 때, 영웅은 오래된 다리를 건너려고 해야한다. 기술과 동일한 수의 주사위를 굴린다. 주사위가 모두 1이면, 영웅은 흔들거리는 다리에서 떨어지게 되고 부상 마커를 10개 받는다. 모두 1이 아닌경우 영웅은 안전하게 다리를 건넌다.

저주받은 돌

이 타일 및 인접 타일에 있는 영웅은 영웅의 특수 능력을 사용할 수 없다.

거 처

타일에 진입했을 때, 이 타일에 조우 카드가 놓여 있지 않은 경우, 새로운 조우가 발생하는지 여부를 판단하기 위해 주사위를 굴린다.

마법진

강력한 마법진은 타일에 있는 몬스터를 구속하지만, 보호도 한다. 이 타일이 최초로 공개될 때, 조우 카드를 1장 뽑아 타일에 둔다. 이 타일에 있는 몬스터에 대해서는 지원을 받은 영웅만 전투를 할 수 있다. 이 타일의 몬스터는 배회하지 않는다. 던전의 보스는 마법진에 의해 구속되지 않고 정상적으로 배회 할 수있다.

도서관

특별한 규칙으로, 영웅은 책을 조사할 수 있다. 주사위를 1개 굴리고 주사위의 눈이 1이면 나쁜 책들이 영웅의 체력을 빼앗는다. 영웅 카드에 부상 마커를 1개 둔다. 주사위의 눈이 4이상이면, 영웅이 던전의 역사가 기록된 서적을 찾은 것이다. 영웅은 던전 보스 카드를 몰래 볼 수 있다.

쇠창살이 떨어지는 출구

영웅은 보통의 수단으로 이 타일에서 나갈 수 없다. 이 타일에서 나오려면, 영웅은 [이동] 액션을 선택하고 근력과 동일한 수의 주사위를 굴려야 한다. 4이상의 눈이 1개라도 나와야 이동할 수 있다. 1개도 나오지 않으면 영웅은 부상 마커를 1개 받는다. 몬스터는 이 방에서 배회 할 수 없다. 던전의 보스는 정상적으로 배회 할 수있다.

지하 운하

이 타일에 진입할 때, 영웅은 운하를 뛰어 넘어야 한다. 근력과 동일한 수의 주사위를 굴린다. 4이상의 눈이 2개 이상 나온 경우, 영웅은 안전하게 건너편에 착지한다. [재능]의 단련을 쌓은 영웅은 근력 대신 기술을 사용할 수 있다. 착지에 실패하면, 영웅 카드에 부상 마커를 2개 놓는다.

우 물

이 타일이 최초로 공개될 때, 조우 카드를 1장 뽑아 타일에 둔다. 이 타일 위에 몬스터가 없는 경우, 영웅은 특별한 액션으로 보물 카드를 1장 버리고(우물에 던진다), 주사위를 1개 굴릴 수 있다. 주사위의 눈이 3이상 이면, 영웅은 [우물 정령의 검] 아티팩트 카드를 획득한다. 이미 누군가가 가지고 있거나 타일에 놓여져 있는 경우에는 주사위를 굴리지 않는다.