
서클로라
Circlora
Guardians of Balance
규칙서

Story

숲은 깎여 나가고, 강은 더럽혀지고, 공기마저 탁해졌다.

한때 작은 짐승이나 쫓던 인간들이, 이제는 화약과 대포를 다루며 드래곤마저 쓰러뜨릴 힘을 갖게 되었다.

상처를 입고 우리 숲에 내려앉은 드래곤도 분명 인간들에게 공격받았을 것이다.

그 드래곤을 토벌하기 위해 또 다른 인간 무리가 숲에 들어온 지도 벌써 닷새가 지났다.

인간들은 자신들에게 아무런 해도 끼치지 않은 드래곤을 죽여야만 직성이 풀리는 모양이다.

그들은 우리가 만들어 낸 안개와 나무에 가로막히면서도 여전히 진군하고 있다.

이 숲이 우리의 영역이라는 사실조차 잊은 채, 자신들의 욕망을 밀어붙이려 하고 있다.

골렘을 움직여 더 방해한다면, 인간들은 이 숲을 불태워 버릴지도 모른다.

태고부터 지켜 온 숲을 잃는 것은 괴로운 일이다.

하지만 지금 골렘을 움직이지 않아도 머지않아 숲은 사라질 것이라 말하는 정령도 있다.

인간들을 보고 있으면 틀린 말도 아닌 것 같다.

우리는 상처 입은 존재를 치유한다.

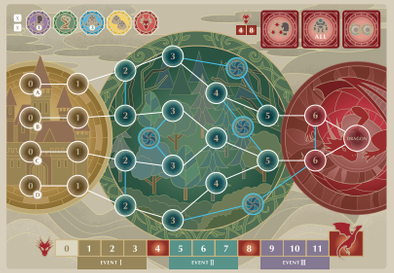
숲의 동물도, 인간도, 그리고 드래곤도.

드래곤은 반드시 살아남아야 한다.

드래곤이 살아남는다면 인간들의 세력 확장은 늦어지고, 세계 어딘가의 숲은 지켜낼 수 있을 것이다.

결단의 순간이 다가오고 있다.

구성물



■게임판: 1개



■행동판: 1개



■서클 마커: 3개



■소환 토큰: 5개



■드래곤 마커: 1개



■나무 말: 2개



■인간 타일: 6장



■정령 카드: 6장



■크리스탈: 5개



■주사위: 6개



■이벤트 카드: 12장



■인간 말: 6개



■골렘 말: 5개



■정예 골렘 말: 1개



■행동 토큰: 8개



■드래곤 타일: 3장



■시작 플레이어 마커: 1개



■피해량 큐브: 8개

게임 준비



1. **게임판**을 테이블 중앙에 놓습니다. 일반 모드에서는 밝은 면(앞면), 숙련자 모드에서는 어두운 면(뒷면)이 보이도록 놓습니다.
2. **크리스탈 5개**를 게임판의 표시된 자리에 놓습니다.
3. **드래곤 타일 3장**을 빨간색 면이 보이도록 게임판의 표시된 자리에 놓습니다.
4. **드래곤 마커**를 드래곤 에너지 트랙의 0번 칸에 놓습니다.
5. **이벤트 카드**를 Ⅰ / Ⅱ / Ⅲ 묶음별로 모아 각각 뒷면으로 섞고, 묶음마다 **무작위**로 **3장씩** 게임판 아래 알맞은 자리에 **뒷면**으로 놓습니다.
   남은 이벤트 카드 3장은 사용하지 않으므로, 앞면을 확인하지 않고 상자에 되돌려 놓습니다.
6. **게임판의 소환 지점**( ) 중 **원하는 2곳**에 **소환 토큰**을 배치합니다. 골렘(정예 골렘을 포함한)과 소환 지점은 **일반 모드에서는 4개**, **숙련자 모드에서는 5개**를 사용합니다. 나머지 소환 토큰과 **나무 말, 골렘 말, 정예 골렘 말**은 게임판 근처에 둡니다.
7. **행동판**을 게임판 근처에 놓습니다.
8. 행동판의 서클(원형)마다 맨 왼쪽 칸에 **서클 마커**를 각각 1개씩 놓습니다. (왼쪽 예시 그림을 참고해 주세요.)
9. **인간 타일 6장**을 밝은 면(Lv.1)이 보이도록 놓습니다. 인간 타일에 그려진 **인간과 같은 색깔 주사위**를 타일마다 1개씩 놓습니다.
   피해량 큐브 8개는 인간 타일 근처에 둡니다.
10. KNIGHT(기사) **말**과 함께 사용될 원하는 **인간 말 1개**를 고릅니다.
    게임판의 0번 칸 중 A에는 기사 말을, B에는 방금 고른 말을 놓습니다.
11. 각 플레이어는 **정령 카드 6장** 중 **원하는 카드 1장**을 가져와 자기 앞에 놓습니다.
12. 각 플레이어는 인원수에 따라 정해진 개수만큼 **행동 토큰**을 가져와 자기 앞에 놓습니다. (아래 표를 참고해 주세요.)



※ 1인 게임에서는, 혼자서 3장의 정령 카드와 3종류의 행동 토큰을 사용해도 됩니다.

13. 가장 최근에 모험을 한 사람이 시작 플레이어가 됩니다. 그 사람이 시작 플레이어 마커를 가져가며, 게임을 시작합니다.

게임 목표

이 게임에서 플레이어들은 숲의 정령이 되어 서로 협력하며, 드래곤의 목숨을 노리는 인간들의 진격을 저지합니다.
드래곤이 에너지를 모아 무사히 날아오르게 하는 것이 목표입니다.

게임 종료

이 협력 게임에서는 모든 플레이어가 함께 승리하거나 함께 패배합니다.

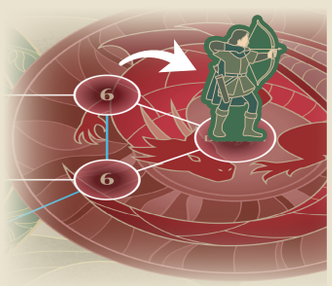
[승리 조건] **드래곤 에너지 트랙의 맨 오른쪽 칸에 드래곤 마커가 도달하면,** 모든 플레이어는 승리하며 게임이 종료됩니다.

[패배 조건] 위 승리 조건이 달성되기 전에 **게임판의 맨 오른쪽 칸**(DRAGON이라고 표시된)**에 인간 말이 하나라도 도달**하면, 모든 플레이어는 게임이 종료됩니다.

승리



패배



게임 진행

플레이어들은 아래의 세 단계를 반복하며 게임을 진행합니다.

1 플레이어 행동 단계

시작 플레이어 마커를 가진 플레이어부터 시계 방향 순서대로 차례를 진행합니다. 각자 자기 차례가 되면 행동을 **1번** 수행합니다.

2 인간 행동 단계

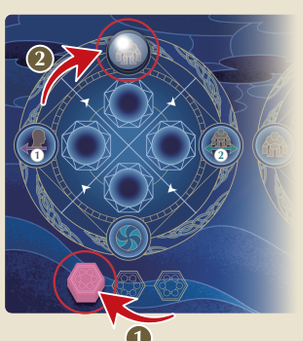
게임판에 **세워진** 인간 말(행동 가능)에 대응되는 색깔 주사위를 모두 굴립니다. 나온 주사위 눈에 따라 인간의 행동이 결정됩니다. 어떤 행동을 할지는 해당 인간 타일에 적혀 있습니다. 인간 타일에 가장 낮은 [No.]가 적힌 인간 말부터 행동을 수행합니다.

3 정리 단계

눕혀진 인간 말(행동 불가능)에 해당하는 인간 타일에 놓인 피해량 큐브를 모두 제거하고, 인간 말을 세웁니다. 모든 인간 말을 행동 가능 상태로 되돌립니다. 각 플레이어는 소비한 행동 토큰을 자기 앞으로 다시 가져옵니다. 시작 플레이어 마커를 시계 방향으로 다음 플레이어에게 넘깁니다.

플레이어 행동

라운드가 시작되면 시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 행동을 1번씩 수행합니다.
(행동에 대해 서로 상의해도 되지만, 현재 차례인 플레이어의 의견을 존중해 주세요.)
플레이어 행동을 수행하는 방법은 다음과 같습니다. 먼저, **행동판의 서클 3개 중 원하는 서클을 선택**합니다. **행동 토큰**을 서클 아래쪽 칸에 놓습니다(❶). 그런 다음 해당 서클의 **서클 마커를 시계 방향으로 한 칸 옮깁니다.** 그리고 즉시 그 칸의 행동을 수행합니다(❷).
각 서클에는 행동 칸 4개와, 소비한 행동 토큰을 놓는 칸 3개가 있습니다. 그렇기에 한 라운드 안에서 서클 마커가 서클을 한 바퀴 도는 일은 없습니다.
모든 플레이어가 행동 토큰 6개 전부를 소비하면 플레이어 행동 단계가 끝납니다.



행동판의 서클에는 수행할 수 있는 행동이 아이콘으로 표시되어 있으며 아래와 같습니다.



[소환진 생성]
소환 토큰 1개를 게임판의
소환 지점 중 원하는 곳에 배치합니다.





[골렘 소환]
골렘 1개를 소환 토큰이 배치된 칸
중 원하는 곳에 놓습니다.
(같은 칸에 여러 개의 골렘을 놓을 수도 있습니다.)





[골렘 이동]
아무 골렘을 **합계 2칸**까지 이동시킵니다.
(골렘 말 2개를 각각 1칸씩 이동시켜도 됩니다.)





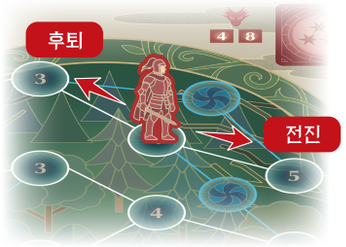
[바람의 밀어내기]
아무 인간 말 1개를 **시작 위치 방향으로**
1칸 후퇴시킵니다. (행동 가능 여부와 상관없이 선택 가능.
단, 인간이 0번 칸에 있을 때는 효과 없음.)

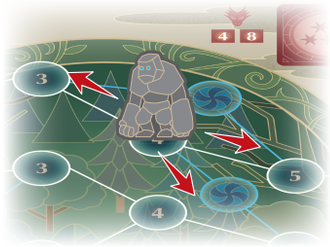


[용의 각성]
드래곤 에너지 트랙에서
드래곤 마커를 1칸 전진시킵니다.
(9쪽 참고)

말의 이동 규칙

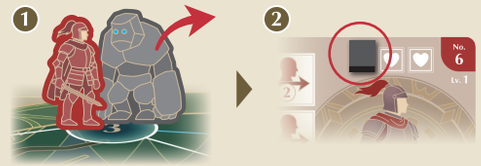
인간은 흰색 선을 따라 이동합니다. 전진할 때는 드래곤 방향으로, 후퇴할 때는 시작 위치(드래곤에게서 멀어지는) 방향으로 이동합니다.
골렘은 흰색 선과 파란색 선을 따라 어느 방향으로든 자유롭게 이동할 수 있습니다.



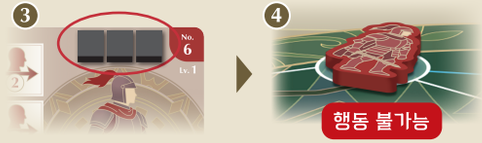


전투

골렘 말과 행동 가능한 인간 말이 같은 칸에 놓이면 즉시 전투가 발생합니다.
전투가 발생하면 골렘은 인간에게 **피해 1**을 주고 게임판에서 제거됩니다(1).
인간이 피해를 받으면, 피해량 큐브를 받은 피해만큼 해당 인간 타일의 표시된 자리에 놓습니다(2).



이렇게 놓은 피해량 큐브로 칸이 가득 찼다면(3), 해당 인간은 행동이 불가능합니다. 따라서 행동 불가능 상태를 표시하기 위해 인간 말을 눕혀 놓습니다(4). 행동이 불가능한 인간은 다음 정리 단계에서 다시 행동 가능한 상태가 될 때까지 행동할 수 없습니다.



하나의 칸에 여러 개의 말(인간, 골렘, 나무)을 놓을 수 있습니다. 골렘 말은 다른 골렘 말, 인간 말, 나무 말(12쪽 참고)이 있는 칸에도 놓을 수 있지만, 행동 가능한 인간 말과 같은 칸에 놓인 골렘 말은 전투로 인해 즉시 제거됩니다.
인간 말이 2개 이상 있는 칸에서 골렘과 전투가 발생했다면, 인간 말 중 1개를 골라 피해를 줍니다.
행동이 불가능한 인간과 골렘이 같은 칸에 있다면, 정리 단계 직후 전투가 발생합니다.

드래곤 에너지 증가에 따른 효과 처리

이벤트 카드 효과 처리

드래곤 마커가 드래곤 에너지 트랙의 이벤트 칸에 도달할 때마다, 해당 이벤트 카드 더미에서 1장을 뽑아 공개하고, 그 카드에 표시된 효과를 처리합니다.



이벤트 카드는 플레이어에게 **불리한 효과**를 제공합니다. 이벤트 카드 효과는 아이콘으로 표시되어 있으며, 아래와 같습니다.



[인간 부대]
행동 가능한 모든 인간의 주사위를 굴리고,
나온 결과에 따라 행동을 수행합니다.



[소환진 붕괴]
게임판에 배치된 아무 소환 토큰 1개를 제거합니다.



[강해지는 인간]
게임판에 놓인 LV.1 인간에 대응되는 색깔 주사위를 모두 굴립니다.
가장 높은 눈이 나온 인간의 레벨을 올립니다(인간 타일을 뒤집습니다).
(가장 높은 눈이 같을 경우, 그중 가장 [No.]가 낮은 인간을 선택합니다.)



[골렘 제거]
아무 골렘 1개를 게임판에서 제거합니다.



[일제 진격]
행동 가능한 모든 인간 말을
각각 1칸씩 전진시킵니다.

드래곤 타일 효과 처리

드래곤 마커가 드래곤 에너지 트랙의 4번, 8번 칸에 도달했을 때, 드래곤 타일 중 1장을 골라 효과를 처리할 수 있습니다. 드래곤 타일은 플레이어에게 **유리한 효과**를 제공합니다. 각 드래곤 타일은 게임 중에 딱 한 번씩만 사용할 수 있습니다. (따라서 드래곤 타일 중 남은 하나는 게임에서 사용되지 않습니다.) 효과를 처리한 드래곤 타일은 이번 게임에 다시 사용할 수 없다는 것을 나타내기 위해, 뒷면으로 뒤집어 표시를 해 둡니다.
드래곤 타일 효과는 아이콘으로 표시되어 있으며, 아래와 같습니다.





[용의 분노]
인간에게 **합계 3의 피해**를 줍니다.
여러 인간에게 나누어 주거나 한 인간에게
전부 줄 수 있습니다.



[골렘 대소환]
게임판에 배치된 **모든** 소환 토큰에
골렘을 1개씩 놓습니다.



[정령의 가호]
서로 다른 크리스탈 행동 **두 개**를 골라 수행합니다. (다음 페이지 참고)
아직 획득하지 않은 크리스탈 행동도 선택할 수 있습니다.

드래곤 마커가 드래곤 에너지 트랙의 마지막 칸에 도달하면 드래곤이 무사히 날아오릅니다!
즉시 모든 플레이어가 함께 승리하며 게임이 종료됩니다.



크리스탈 행동

인간 행동으로 여러 개의 주사위를 굴렸을 때, 같은 눈이 2개 이상 나오면 플레이어는 **크리스탈 1개**를 획득합니다. (만약 2, 2, 3, 3처럼 두 쌍으로 나와도 크리스탈은 1개만 획득합니다.) 적용되는 주사위는 아래의 같습니다.



- 인간의 행동을 결정할 때
- 레벨을 올릴 인간을 결정할 때
- 게임판에 새로 등장할 인간을 결정할 때



크리스탈을 획득한 경우, 즉시 게임판 위쪽에 놓인 크리스탈 중 1개를 골라 **원하는 서클 안쪽 칸**에 놓습니다. 이후 모든 플레이어는 해당 행동 칸을 사용할 때, 기존 행동과 크리스탈 행동 중 **하나를 골라** 수행할 수 있습니다.
크리스탈 행동은 아이콘으로 표시되어 있으며, 아래와 같습니다.



[바람의 밀어내기]
아무 인간 말 1개를 **1칸 후퇴**시킵니다.



[대지의 부름]
골렘을 **총 2개**까지 소환 토큰이 배치된 칸
중 원하는 곳에 놓습니다.
(같은 칸에 여러 개의 골렘을 놓을 수도 있습니다.)



[대지의 발걸음]
아무 골렘을 **합계 3칸**까지 이동시킵니다.
(골렘 말 2개를 2칸+1칸,
골렘 말 3개를 각각 1칸씩 이동시켜도 됩니다.)



[용의 각성]
드래곤 에너지 트랙에서
드래곤 마커를 **1칸 전진**시킵니다.



[숲의 장벽]
인간 말이 놓여 있지 않은 칸에 **나무 1개**를 놓습니다.
(다음 페이지 참고)

나무

나무는 인간을 공격할 수 없지만, 인간의 이동을 방해할 수는 있습니다.
나무 말은 게임판의 맨 오른쪽 칸에도 놓을 수 있습니다.
인간이 **세워진 나무**가 있는 칸으로 이동하면 **그 나무를 눕히고** 인간의 이동을 취소합니다.
인간이 **눕혀진 나무**가 있는 칸으로 이동하면 **그 나무를 게임판에서 제거하고** 인간의 이동을 취소합니다.

※ 나무 효과는 인간이 후퇴할 때도 동일하게 적용됩니다. 그러므로 인간 말과 드래곤 칸 사이에 놓는 것을 권장합니다.



나무



위의 예시 그림처럼 인간 말이 나무 말이 놓인 칸으로 이동하기 위해서는, 총 3번의 전진 행동이 필요합니다.
나무는 게임판에 최대 2개까지 놓을 수 있습니다. 같은 칸에 나무 2개를 놓아도 됩니다.

인간 부대

인간 말은 일반 모드에서는 최대 4개, 숙련자 모드에서는 최대 5개까지 게임판에 등장합니다.



SPEARMAN 창병

체력과 기동력을 두루
갖추고 있습니다.



SCOUT 정찰병

서클에 영향을 주어
플레이어의 계획을
흐트러뜨립니다.



CAVALRYMAN 기병

길잡이 역할을 하며,
모든 인간 부대의 진격을
더 빠르게 할 수 있습니다.



ARCHER 궁수

멀리 떨어진 골렘을 공격할
수 있습니다.



CLERIC 클레릭

피해 입은 인간을
회복시킬 수 있습니다.



KNIGHT 기사

방어력이 높으며,
임무를 확실히 완수하기 위해
지원군을 부릅니다.

주사위 눈에 대응되는 행동은 인간 타일에 아이콘으로 표시되어 있으며, 아래와 같습니다.



[단독 전진]
해당 인간 말을 X칸 전진시킵니다.



[일제 진격]
행동 가능한 모든 인간 말을 각각 1칸씩 전진시킵니다.



[범위 공격]
해당 인간 말로부터 X칸 이내에 있는
모든 골렘을 게임판에서 제거합니다.
(소환 토큰 위에 있는 골렘도 제거됩니다.)



[지원군 호출]
게임판에 아직 등장하지 않은 인간에 대응되는
색깔 주사위를 모두 굴립니다. 가장 높은 눈이 나온 인간을
게임판의 0번 칸에 놓습니다.
(가장 높은 눈이 같을 경우, 그중 [No.]가 가장 낮은 인간을 선택합니다.)
(놓는 위치는 처음에는 C, 이후 D-E 순서입니다.)



[회복]
행동 가능한 모든 인간의
피해량 큐브를 각각 1개씩 제거합니다.



[방해]
행동판의 모든 서클에서 서클 마커를 시계 방향으로
각각 한 칸씩 옮깁니다.
(행동 칸의 행동은 수행하지 않습니다.)

정령 카드

시작 플레이어는 모든 플레이어에게 **자신의 정령 능력과 같은 능력을 제공**합니다. (즉, 시작 플레이어의 정령 능력을 전원이 함께 공유합니다.)
각 플레이어는 **자기 차례에 그 능력을 1번** 사용할 수 있습니다. 정령 카드의 고유 능력은 아이콘으로 표시되어 있으며, 아래와 같습니다.



SYLPH 실프

골렘을 이동시킬 때, **추가로 2칸**까지 **더** 이동할 수 있습니다.
(골렘 말 2개를 각각 1칸씩 이동시켜도 됩니다.)



SALAMANDER 샐러맨더

차례에 1번, 골렘과 전투가 발생했을 때, 골렘은 인간에게 **합계 2의 피해**를 줄 수 있습니다.
2개의 인간 말이 같은 칸에 있다면 각각 피해 1씩 줄 수 있습니다.
(인간 행동 단계 때 벌어진 전투는 플레이어의 차례가 아니므로 이 능력을 사용할 수 없습니다.)



UNDINE 운디네

주사위를 굴린 다음, 원한다면 **모든 주사위를 다시 굴릴 수 있습니다.**
(인간 행동 단계에 굴리는 주사위는 플레이어의 차례가 아니므로 이 능력을 사용할 수 없습니다.)



GNOME 노움

골렘을 소환할 때 기본 골렘 대신 **정예 골렘**을 놓을 수 있습니다.
정예 골렘은 다른 골렘과 마찬가지로 누구나 이동시킬 수 있으며, 전투를 한 번 마치고 나면 게임판에서 제거됩니다. 정예 골렘은 전투 시 인간에게 **합계 2의 피해**를 줄 수 있습니다.
2개의 인간 말이 같은 칸에 있다면 각각 피해 1씩 줄 수 있습니다.
단, 샐러맨더의 능력과 중복해서 사용할 수 없습니다. (최대 피해량 2까지)



정예 골렘



LUMINA 루미나

게임판에 배치된 아무 소환 토큰 1개를 **원하는 다른 소환 지점**( )으로 옮깁니다.
이때 소환 토큰만 옮기며, 그 소환 토큰에 골렘이 놓여 있었더라도 골렘은 함께 이동하지 않습니다.



SHADE 셰이드

행동을 수행하기 전, 게임판에 배치된 아무 **소환 토큰 1개를 제거**해서
원하는 **크리스탈 행동 중 하나**를 골라 수행합니다. **단, [용의 각성]은 고를 수 없습니다.**
이후 원래의 행동을 수행합니다.

Another Story

지원군이 오지 않는다.

숲 깊숙한 곳에 부상당한 드래곤이 숨어 있다는 정보는 확실하다.

놈이 상처를 회복하기 전에 쓰러뜨려야 한다. 그것이 임무의 성패를 좌우한다는 사실은 잘 알고 있다.

우리 기사단이 주력이 되어 궁병단의 지원을 받으며 숲으로 달려온 지도 벌써 닷새가 지났다.

그런데 뭔가 이상하다.

분명 앞으로 나아가고 있는데도, 갑자기 짙은 안개에 휩싸이고 정신을 차려 보면 한참 전에 지나온 길로 되돌아와 있다.

다시 앞으로 나아가면 본래 없었던 나무들이 길을 가로막고 있다.

기이한 현상이 계속되고, 급기야 「거인의 그림자를 봤다」는 소문까지 퍼지면서 부대의 사기는 급속히 떨어지고 있다.

이런 상황에서 지원군을 요청한 단장의 판단은 적절했다.

하지만 어제 도착해야 했을 지원군이 아직도 오지 않는다.

분명 뭔가 잘못됐다.

서둘러야 한다.

지난해 산 너머 마을은 드래곤의 불길에 완전히 불타 버렸다. 아직 재건할 기약조차 없다.

고생만 하며 살아온 내 여동생이 다음 달에 결혼한다. 신랑은 조금 미덥지 못한 기사지만, 여동생을 진심으로 아껴 준다.

기사로서, 그리고 오빠로서 여동생의 행복을 드래곤의 불길로부터 지켜야 한다.

얼마나 신속하게 움직이느냐가 이번 작전의 성패를 가른다.

지원군이 올 것이라 믿고, 우리는 서둘러 앞으로 나아가야 한다.

플레이어 여러분께

서클로라를 플레이해 주셔서 감사합니다.

이 규칙은 여러분이 즐겁게 플레이하시길 바라며 만들었지만 자유롭게 바꾸셔도 괜찮습니다.

새로운 승리 조건이나 정령 효과, 크리스탈 효과처럼 게임을 더 재미있게 만들 아이디어가

있다면 자유롭게 시도해 보세요. 그리고 좋은 아이디어를 발견했다면 꼭 알려 주세요!

Yoshihiro Yanagida X: @TottoTottino



TottoTottino

Game Design : Yoshihiro Yanagida (Totto Tottino)
Artwork : Masaya Nishihara (SORAGAME STUDIO)
Korean Proofreader: Connect Games
2026©TottoTottino