

## 플레이 설정

### 1. 왕국 제작

- (1) 기본설정
- (2) 왕국을 위협하는 내·외부적 불안요소 3
- (3) 왕국 내의 장소
  - 참가자 당 돌아가면서 한 군데씩 (두 바퀴)

### 2. 인물 제작

- (1) 역할: 권력/통찰/여론
- (2) 인적사항: 신원, 직업 등
  - 왕국에 어떤 식으로든 말려들어야 함
  - 좋은 싫든 떠날 수 없는 이유가 있어야 함
- (3) 장소: 주로 있는 곳 2군데
- (4) 기대/불안: 왕국의 과업이나 장래 관련
  - 특정 인물을 포함하면 안 됨
- (5) 문제: 실제 일에 방해를 받아야 함
- (6) 관계: 원편 인물과의 관계 설정
  - 개인적, 공적, 친밀, 적대 등 구체적으로

## 플레이 순서

1. 갈림길 등장
2. 장면
3. 반응
  - (2~3 중 역할 변경, 도전, 전복 가능)
4. 카드 진행
  - 기본적으로 갈림길 표시
  - 대신 위기 (위기상황) 혹은 시간 경과 (시간끝기) 표시 가능
5. 카드 결말
6. 시계 방향으로 다음 참가자

## 갈림길 등장

1. 단답형으로 답할 수 있는 질문. “왕국은 ...할 것인가?”
  - ※ 왕국이 하는 선택이지 왕국에 벌어지는 일이 아님
  - 왕국은 야만인의 땅을 침공할 것인가? (○)
  - 왕국은 야만인들에게 멸망당할 것인가? (×)
  - ※ 특정 인물이 들어가면 안 됨
2. 다른 참가자들과 협의 후 결정
3. 왜 이 갈림길에 들어섰는지 묘사

## 장면

1. 갈림길을 소리내어 읽고 자기 역할을 말한다.
2. 어디에서, 누가, 무엇을 하고 있는지 정한다.
3. 인물이 갈림길을 어떻게 생각하고 이야기하는지 서술
4. 역할 수행
5. 추가로 역할 변경, 도전, 전복 가능

## 반응

- 장면에 반응하여 다른 인물이 무엇을 보거나 생각하거나 행동하는지 짧고 간단하게 서술
- 역할 수행/역할 변경/도전/전복 중 1 가능

## 역할 수행

- 통찰: 갈림길 선택지 밑에 선택지 실현시 발생할 결과와 인물 이름 기입
- 권력: 인물에 대해 권력 행사. 갈림길 선택지 밑에 선택지 실현시 착수할 명령 및 대상 인물 이름 기입 (별표\*로 통찰과 구분)
- 여론: 왕국의 상황을 어떻게 생각하는지 서술하고 왕국의 안정 여부에 따라 위기 1 표시·삭제

## 역할 변경

- 바꾸는 이유 선언 후 서술(인물 의사와 무관)
- 대가 지불: 명성, 재산 등
- 갈림길 카드에 통찰, 명령이 있다면 인물 이름 삭제
- 제한: 최소 한 장면은 이전 역할을 수행한 후 가능

- 이번 장면에 이미 이전 역할 수행했다면 이번 장면에 새 역할 수행 불가

## 도전

- 선언: 어떤 행동, 통찰, 정책에 도전하는지
- 서술: 어떻게 막으려 하는지
- ※ 통찰/정책 책임자 이름을 지웠을 경우 자동 성공
- 방어자의 반응
  - 성공: 통찰/정책 삭제, 여론이 표시한 위기 삭제
  - 실패
  - 조건부 성공: 추가 조건 충족시 성공

## 전복

- 자기 인물 역할을 방어자 역할로 변경
- 서술: 방어자 역할수행을 막고 역할에서 끌어내리는 과정
- 방어자 반응
  - 성공: 방어자의 현재 역할 박탈
  - 조건부 성공: 조건 미이행시 전복 실패, 도전자 역할 변경도 취소
- 성공 효과
  - 전복당한 인물의 통찰/정책 중 원하는 것 삭제
  - 통찰/정책 책임자 이름 삭제
  - 전복당한 인물은 새 역할로 변경 (대가지불X)
- 맞대결: 도전자와 방어자가 같은 역할일 경우
  - 도전자와 방어자가 교대로 각 단계 진행

## 갈림길 해소

※ 개입해서 역할 변경/도전/전복 가능, 개입은 한 인물 당 1회만.

### 1. 놀이를 끝낼지 결정

### 2. 갈림길 및 관련 통찰과 정책 낭독

### 3. 권력의 결정

- 선택지 중 어느 쪽을 선택할 지 최종 결정
- 2인 이상: 투표
- 교착 상태: 투표가 비기거나 권력이 없을 때
  - 결말 중지하고 권력 빈칸 2개 추가
  - 각 여론 인물은 위기 표시·삭제 가능
  - 다시 일반 플레이로 돌아감

### 4. 권력의 명령

- 채택된 선택지 이하의 자기 명령 실행여부
- 취소한다면 취소 이유, 실행한다면 실행 과정
- 책임자 없는 명령은 자동 실행
- 모순되는 명령은 둘다 취소

### 5. 통찰의 예측

- 채택된 선택지 이하의 본인 예측 실현여부
- 책임자 없는 예측은 자동 실현
- 자신의 예측 실현되는 모습 목격 서술
- 이번 갈림길에 예측을 하지 않은 통찰 인물은 지금 해서 바로 실현
- 모순된 통찰 처리

- 책임자 없는 예측은 틀렸다
- 책임자가 틀렸다고 인정하면 틀렸다
- 도전당한 예측은 틀렸다
- 아무도 물려서지 않고 도전·전복도 없다면 다 틀렸다

- 통찰 인물이 없을 경우: 모두 손가락 1개/2개 동시에 들어올림

- 모두 동수: 아무일 없다
- 손가락 합계가 짝수: 작은 사건
- 손가락 합계가 홀수: 큰 사건
- 갈림길 등장시킨 참가자 우측 참가자가 나쁜 사건 설정

### 6. 여론의 반응

- 인물 반응 서술
- 위기 카드에 표시 혹은 표시 삭제 가능
- 상충: 왕국의 분열. 분열된 여론 1인마다 위기 표시
- 여론이 없을 경우: 손가락 1개/2개 동시에
  - 모두 동수: 불만 없다
  - 손가락 합계가 짝수: 불만. 위기 1칸 표시
  - 손가락 합계가 홀수: 대불만. 위기 2칸 표시

### 7. 기대/불안 변경 가능

### 8. 시간 경과 +1 표시

### 9. 위기나 시간 경과 완료시 해당 결말

- 위기 → 시간 경과

### 10. 왕국이 어떻게 되었는지 서술

## 위기 카드 해소

### 1. 놀이를 끝낼지 결정

### 2. 당면한 위기 결정

- 마지막으로 위기 표시한 참가자가 모든 참가자 동의 얻어서

### 3. 각 인물 입장에서 위기의 모습 하나씩 묘사

### 4. 각 인물의 위기 대응 서술

- 왕국을 구하거나, 파괴하거나, 탈출하거나
- 탈출을 막으려고 도전 가능
- 탈출 성공한 인물은 은퇴

### 5. 왕국 존속 여부 투표

- 엄지손가락 위로: 존속
- 엄지손가락 아래로: 파괴 (탈출 시도한 인물은 무조건)
- 손 펼침: 중립

### 6. 동점일 경우

- 위기 카드 빈칸 + 2, 플레이 계속
- 탈출한 인물 참가자는 새로운 인물 제작

### 7. (플레이 계속시) 인물 교체 가능

- 옛 인물이 어떻게 되었는지 묘사
- 허락을 얻어 다른 참가자의 이전 인물을 계승 가능

### 8. 새로운 위기 카드

### 9. 플레이 재개

## 시간 경과 카드 결말

### 1. 플레이 끝낼지 결정

### 2. 시간 경과 단위 결정

### 3. 인물 교체 가능

### 4. 인물의 여생 묘사

### 5. 기대/불안 변경 가능

### 6. 위기 소강 여부 투표

- 손가락 (0~5개) 펴서 위기 몇 칸 지울지 결정
- 가장 적은 수만큼 위기 삭제

### 7. (플레이 계속시) 새로운 인물 등장

### 8. 새로운 시간 경과 카드

### 9. 플레이 재개