

# 미니빌 Minivilles 2

미니빌에 다시 돌아오신 것을 환영합니다!

미니빌 2에서는 새로워진 카드 기능과 변화한 규칙을 통해 더욱 흥미진진한 게임을 즐길 수 있습니다!



# I. 게임 준비

- 1 카드 뒷면에 따라 **랜드마크**, **1-6** 시설, **7-12** 시설로 구분합니다. 구분한 카드를 각각 잘 섞은 뒤, 더미를 만들어 **1-6** 시설 더미를 가장 위에, **7-12** 시설을 그 아래 공간에, **랜드마크** 더미를 가장 아래 공간에 구분하여 쌓아 놓습니다.
- 2 각 카드 더미에서 카드를 펼쳐서, 해당 카드 더미 오른쪽에 앞면이 보이게 1줄로 놓아서 공급처를 만듭니다. 각 카드 더미마다 5종류의 카드가 공개될 때까지 계속해서 펼칩니다. 중복되는 카드가 공개되면 한 더미로 쌓아 놓습니다.
- 3 각 플레이어는 **5**씩 받습니다. 나머지 코인은 은행을 만들어 모아 놓습니다.
- 4 모두 주사위 2개씩을 굴려서 눈금의 합이 가장 높은 플레이어가 시작 플레이어가 됩니다.
- 5 **게임 준비 라운드**를 총 3번 수행합니다(다음 페이지 참고).

1-6 시설 카드  
46장

1



7-12 시설 카드  
40장

2



랜드마크 카드  
20장

3



1 2  
**밀밭**



1 획득  
모든 플레이어 차례

2  
**포도밭**



1 획득  
모든 플레이어 차례

1  
**초밥집**



2 주사위를 굴린 플레이어로부터  
3 획득  
다른 플레이어 차례

6  
**꽃집**



1 보유안 마다 3 획득  
자기 차례

3  
**카페**



1 주사위를 굴린 플레이어로부터  
2 획득  
다른 플레이어 차례

7  
**경기장**



3 모든 플레이어로부터  
자기 차례 획득

8  
**가구 공장**



4 보유안 마다 2 획득  
자기 차례

8 9  
**백화점**



3 10 이상 보유한 모든 플레이어로부터  
코인 절반을 내림하여 획득  
자기 차례

8  
**햄버거 가게**



1 주사위를 굴린 플레이어로부터  
3 획득  
다른 플레이어 차례

9  
**와인 양조장**



3 보유안 마다 1 획득  
자기 차례

로켓 기지



45 38 25  
게임에서 승리  
건설한 플레이어만

놀이공원



12 16 22  
주사위 2개의 눈금이 같으면,  
추가 차례 진행  
공유 가능 / 자기 차례

국회 의사당



12 16 22  
주사위 2개를 굴렸을 때, 코인을  
획득하지 못한다면 3 획득  
공유 가능 / 자기 차례

최고급 레스토랑



10 14 22  
모든 플레이어로부터 3 획득  
건설한 플레이어만

신용 금고



10 모든 1 건설 비용 3 감소  
존재면 1 가이 게임 때 건설 가능  
건설한 플레이어만

일반 초록색, 빨간색, 파란색 시설은 5장, 보라색과 콤보 시설은 3장씩 들어있습니다. 랜드마크는 1장씩 들어있습니다.

4



주사위 4개

3



코인 60개

10



코인 10개

5



코인 20개

1



코인 30개

2

## 게임 준비 라운드

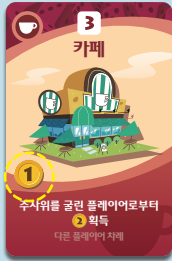
게임 준비 라운드마다, 각 플레이어는 코인을 사용하여 시설을 1개씩 건설할 수 있습니다.

- 시작 플레이어부터 시작하여 시계 방향으로 돌아가며 진행합니다.
- 시설을 건설할 때는 건설 비용만큼의 코인을 사용해야 합니다.  
지불한 동전은 은행에 돌려놓고, 건설한 카드는 자기 앞에 앞면으로 놓습니다.
- 시설을 건설한 뒤, 카드를 가져온 줄에 여전히 5종류의 카드가 있는지 확인합니다. 그렇지 않다면 5종류가 될 때까지 해당 카드 더미에서 카드를 펼칩니다.

**참고** 항상 **랜드마크**, **1-6** 시설, **7-12** 시설마다 각각 5종류의 카드가 공개되어 있어야 합니다.

각 플레이어는 라운드마다 시설을 1개씩만 건설할 수 있습니다(즉, 준비 라운드가 끝나면 최대 3개의 시설을 가지고 게임을 시작합니다). 건설할 수 있는 시설이 없거나, 건설하고 싶지 않다면 패스할 수 있습니다.

**예시** 게임 준비 라운드 동안 토미는 카페 **1**, 꽃밭 **2**, 꽃집 **1**을 건설했습니다.



**5**에서 **4**을 사용하여 **1**이 남았습니다.

### 시설 카드와 랜드마크 카드

#### 시설

시설 종류 기호



활성화 숫자

이름

건설 비용

효과

#### 랜드마크

랜드마크 기호



이름

건설 비용

랜드마크 효과  
활성화 시기

효과

## II. 게임 진행

시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며 차례를 진행합니다. 각 차례는 다음과 같이 세 단계로 구성됩니다.

- 1 주사위 굴리기** 자기 차례인 플레이어가 주사위를 굴립니다.
- 2 수입 받기** 주사위 굴림 결과에 따라, 해당하는 시설의 효과를 활성화합니다.
- 3 건설** 자기 차례인 플레이어는 시설이나 랜드마크 중 1개를 건설할 수 있습니다.

어떤 플레이어가 자신의 세 번째 랜드마크를 건설하면 즉시 게임이 종료됩니다.  
랜드마크 3개를 먼저 건설한 플레이어가 승리합니다.

### 1 주사위 굴리기

주사위를 1번 굴립니다. 이때 주사위 1개 또는 2개를 굴릴 수 있습니다.

**중요** 주사위 2개를 굴렸다면, 나온 주사위 눈금 2개를 더한 숫자를 확인합니다.

### 2 수입 받기

모든 플레이어는 자기 차례가 아니더라도, 차례인 플레이어의 주사위 굴림 결과에 따라 시설에서 수입을 얻을 수 있습니다. 각 시설에는 활성화 숫자가 있어, 플레이어의 **주사위 굴림 결과와 활성화 숫자가 일치하는 모든 시설이 활성화**됩니다. 단, 시설 유형에 따라 활성화되는 시기와 순서가 조금씩 다릅니다.



## 시설 유형

4가지 유형의 시설이 있습니다. 유형별로 활성화되는 시기와 수입 획득 방식이 다릅니다.



**파란색 시설**  
모든 플레이어의 차례에 활성화됩니다.

② 획득  
모든 플레이어 차례



**초록색 시설**  
자기 차례에만 활성화됩니다.

② 획득  
자기 차례



**빨간색 시설**  
다른 플레이어 차례에만 활성화됩니다.

① 획득  
주사위를 굴린 플레이어로부터  
다른 플레이어 차례



**보라색 시설**  
자기 차례에만 활성화됩니다.

③ 획득  
시설 1개를 다른 플레이어의 시설과 교환  
①은 교환 불가  
자기 차례

## 활성화 순서

주사위를 굴렀을 때, 여러 유형의 시설이 동시에 활성화될 수도 있습니다.  
이때에는 다음 유형 순서대로 활성화됩니다.

1. 빨간색 시설 ➡ 2. 파란색과 초록색 시설 ➡ 3. 보라색 시설 ➡ 4. 랜드마크

**참고** 같은 시설을 여러 개 가졌다면, 각각의 시설이 모두 활성화됩니다.  
같은 색깔 시설끼리는 원하는 순서대로 활성화할 수 있습니다.

예시



## 다른 플레이어에게 코인을 지불해야 할 때

다른 플레이어에게 코인을 지불해야 하는데 가진 코인이 부족하다면, 지금 보유한 만큼만 지불하고 나머지는 무시합니다. 부족한 코인을 은행에서 보충하지는 않습니다.

**중요** 시설을 활성화할 때는 반드시 순서대로 활성화해야 합니다!

빨간색 카드가 가장 먼저 활성화되기 때문에, 빨간색 카드로 인해 다른 다른 플레이어에게 코인을 지불해야 한다면, 이는 다른 시설에서 수입을 얻기 전에 이루어집니다.

예시

- 1 가웨인은 "3"을 굴렸습니다.
- 2 모건의 카페가 활성화되어, 가웨인은 모건에게 2를 지불해야 합니다.
- 3 가웨인은 지금 가진 코인이 없기 때문에, 모건은 카페로 인한 코인을 받지 못합니다.
- 4 그 뒤 가웨인은 빵집을 활성화하여 은행에서 2를 받습니다.



## 동시에 코인을 지불해야 할 때

동시에 여러 플레이어에게 코인을 지불해야 할 때는, 시계 반대 방향으로 돌아가며 지불합니다. 즉, 코인을 지불해야 할 플레이어 중, 시계 반대 방향으로 가장 가까이에 있는 플레이어에게 필요한 만큼의 코인을 먼저 지불하고, 아직 코인이 남았다면 그다음 플레이어에게 지불합니다.

### 예시

- 1 가웨인이 "3"을 굴렸습니다. 다른 플레이어에게 총 6을 지불해야 하지만, 3밖에 없습니다.
- 2 시계 반대 방향으로 가장 가까운 플레이어는 아서입니다. 아서는 카페 1개를 가지고 있기 때문에, 가웨인은 아서에게 2를 지불해야 합니다.
- 3 그다음 플레이어는 모건입니다. 모건은 카페 2개를 가지고 있기 때문에 4를 받아야 하지만, 가웨인에게는 1밖에 없기 때문에 1만 받습니다.



## 3 건설

**중요** 이 단계를 시작할 때, 가진 코인이 하나도 없다면 은행에서 1코인을 받습니다.

이 단계에는 공급처에 보이는 시설이나 랜드마크 중 1개를 건설할 수 있습니다. 카드에 표시된 건설 비용만큼의 코인을 소비해야 합니다.

## 시설 건설하기

시설을 건설하려면, 건설하려는 시설의 건설 비용을 은행에 지불해야 합니다. 해당 시설 카드를 가져와서 자기 도시에 앞면이 보이게 놓습니다.

- \* 활성화 숫자 순서대로 도시에 있는 시설을 정리합니다. (예: 가장 왼쪽에는 초밥집, 맨 오른쪽에는 광산 등)
- \* 같은 카드를 여러 장 가진 경우, 몇 장인지 쉽게 알 수 있도록 겹쳐 놓습니다.

### 예시

모건은 와인 양조장을 건설하려 합니다. 은행에 3을 지불합니다.

포도밭 2개와 사과밭 1개를 가지고 있으므로, 이제부터 와인 양조장이 활성화되면 은행에서 3 X 3 = 9를 얻습니다.

## 🔧 랜드마크 건설하기

랜드마크를 건설하려면, 건설하려는 랜드마크의 건설 비용을 은행에 지불해야 합니다. 해당 랜드마크 카드를 가져와서 자기 도시에 앞면이 보이게 놓습니다.

↑ 랜드마크에는 3개의 건설 비용이 표시되어 있습니다. 자신의 첫 번째 랜드마크를 건설할 때는 가장 왼쪽에 표시된 비용, 두 번째, 랜드마크를 건설할 때는 가운데에 표시된 비용, 세 번째 랜드마크를 건설할 때는 오른쪽에 표시된 비용을 지불해야 합니다.

↑ 랜드마크의 효과는 다음과 같이 구분됩니다.

- 랜드마크 카드 왼쪽 아래에 표시된 기호에 따라, 해당 랜드마크의 효과를 언제 적용하는지 알 수 있습니다.
  - ⚡: 건설 즉시 1회만 활성화되는 효과
  - ∞: 게임 내내 지속되며, 조건에 해당될 때마다 활성화되는 효과
- '공유 기능'을 가진 랜드마크의 경우, 모든 플레이어에게 효과가 적용됩니다. 카드에 따라 자기 차례 또는 모든 플레이어 차례에 적용됩니다.

예시

모건이 놀이공원을 건설하려 합니다. 모건의 두 번째 랜드마크이므로 16을 지불합니다.

놀이공원  
 ↑  
 12 16 22  
 주사위 2개의 눈금이 같으면, 추가 차례 진행  
 ∞ 공유 기능 / 자기 차례

모건이 놀이공원을 건설했으므로, 이제부터 주사위를 굴려서 같은 눈금이 나온 모든 플레이어는 추가 차례를 진행합니다.

## 🚢 공급처 보충

시설이나 랜드마크를 건설한 뒤, 카드를 가져온 줄에 5종류의 카드가 있는지 확인합니다.

5종류 미만이라면, 5종류가 될 때까지 해당하는 카드 더미에서 카드를 공개합니다.

**참고** 드물지만 카드 더미에 공개할 카드가 없을 수도 있습니다. 이런 경우 해당 줄에는 더 이상 카드를 보충할 수 없습니다.

## III. 게임 종료

어떤 플레이어가 자신의 세 번째 랜드마크를 건설하면 즉시 게임이 종료됩니다.

랜드마크 3개를 먼저 건설한 플레이어가 승리합니다.





# 카드 추가 설명



놀이공원이 건설된 상태에서 주사위 2개를 굴려 같은 눈금이 나왔고, 그 차례에 전파탑을 건설하더라도 추가 차례는 1번만 진행합니다(2번 진행하지 않습니다).

놀이공원이 건설된 상태에서 주사위 2개를 굴려 같은 눈금이 나왔고, 그 차례에 전파탑을 건설하더라도 추가 차례는 1번만 진행합니다(2번 진행하지 않습니다).

무역 센터의 효과는 원한다면 사용하지 않을 수 있습니다. 효과를 해결할 때, 무역 센터 자체를 교환할 시설로 선택할 수 있습니다.

시설로 코인 획득 1 추가 획득  
공유 가능

시설로 코인 획득 시, 1 추가 획득  
공유 가능

시설로 코인 획득 1 추가 획득  
공유 가능

시설로 코인 획득 시, 1 추가 획득  
공유 가능

시설 유형에 따라 추가로 코인을 획득하는 랜드마크의 효과는, 해당하는 시설 유형의 각 카드마다 적용됩니다. 예를 들어, 농산물 시장이 건설되어 있다면, 옥수수밭 2개가 활성화되었을 때 받는 코인은  $3 \times 2 = 6$ 에서  $3 \times 2 + 1 \times 2 = 8$ 로 증가합니다.

국회 의사당의 효과는 주사위 2개를 굴렸을 때, 어떠한 방법으로도 코인을 획득하지 못한 경우에만 적용됩니다.

이삿짐센터의 효과는 반드시 적용해야 합니다. 일단 이번 차례의 주사위 굴림으로 인한 모든 효과를 해결하고 나서, 원하는 시설 1개를 오른쪽 플레이어에게 넘겨줍니다.

### 미니빌2 프로모 카드

주사위 1개를 굴렸을 때, 코인을 획득하지 못했다면 2 획득  
공유 가능 / 자기 차례

주사위 눈금의 합이 6 이상이면 1 획득  
공유 가능 / 자기 차례

랜드마크 2개를 건설한 모든 플레이어로부터 1 획득  
건설한 플레이어만

미니빌2 프로모 카드는 랜드마크 카드 3종으로 구성되어 있으며, 카드 오른쪽 아래에 ☆기호가 표시되어 있습니다. 게임을 준비할 때, 원한다면 랜드마크 카드 더미에 섞어서 사용할 수 있습니다.

