

## 게임의 소개

미지의 산 속 깊은 곳에 엄청난 양의 금덩이가 숨겨져 있습니다. 이는 수 천년간 그대로 남아 있었죠.

당신과 모험가 친구들은 이 위험한 산을 탐험

하려 합니다. 화려한 금빛으로 장식된 돌을 발견 하게 되면, 당신은 곡괭이, 랜턴을 비롯한 다른 공구를 챙겨 지하광산의 출토에 들어갑니다. 땅을 파는 동안, 곡괭이가 반짝이는 무언가에 부딪힙니다! 자신이 무얼 발견했는지 알게 되자 마자, 엄청난 부자가 되는 자신을 상상합니다. - 즉, 당신의 친구들(또는 적)은 금을 발견하지

못한 것이지요.

자신의 화려한 운명을 위해, 당신은 금덩이를 충분히 모아 광산 전체를 매입하여 소유권을 주장하려 합니다. - 따라서 그곳에 있는 모든 금은 당신 것입니다. 하지만 다른 광부들을 조심 하십시오. : 그들도 당신만큼이나 탐욕스럽고, 당신을 방해하기 위해 끊임없이 달릴 것입니다!

## 게임의 목적

### 1. 부자가 되어라!

필요한 만큼 금덩이를 모아 다른 플레이어들보다 먼저 광산에서 나오십시오. 금덩이는 금 채굴실에서 찾을 수 있으며, 금 채굴실은 광산 터널을 채굴하면서 발견할 수 있습니다.

### 2. 탐욕스러워져라!

다른 사람들이 부자가 되는 것을 방해하십시오!

### 필요한 금덩이의 수 :

- 2인용 게임 : 10개
- 3~4인용 게임 : 7개
- 5~6인용 게임 : 6개

## 게임의 준비

1. 광산 입구 타일을 앞면으로 하여 테이블 중앙에 놓습니다.



2. 남은 타일을 잘 섞습니다.

3. 광업 개발 페이지에 사용할 타일 20개를 더미를 만들어 앞면이 보이지 않게 놓습니다.

4. 남은 타일을 하나 이상의 더미를 만들어 앞면이 보이지 않게 놓습니다.



5. 각 플레이어는 광부를 1개씩 받습니다.

6. 각 플레이어는 금 챌린지 토큰 3개와 박쥐 챌린지 토큰 3개를 받습니다.



7. 각 플레이어는 주사위를 굴러 시작 플레이어 (주사위 눈금이 가장 높은 사람)를 정합니다.

## 게임 구성물

게임 타일 100개 :



금덩이 28개



주사위 2개



금 챌린지 토큰 18개



광부 6개



(빨간색, 녹색, 파란색, 노란색, 검은색, 흰색)

박쥐 챌린지 토큰 19개



## 게임 요약

### I. 광산 개발

타일 20개 놓기

### II. 광산 생산

각 턴마다 반복 :

#### A. 광부 이동

다음 중 한 가지 수행 :

1. 타일 1개 놓기 & 이동
2. 주사위 굴림 & 이동
3. 비밀통로 횡단

#### B. 광부 액션

다음 둘 중 하나 혹은 둘 다 수행 :

1. 금덩이 모으기
2. 챌린지 개시

## 게임의 진행

게임은 두 페이지로 구성됩니다. : 광산 개발과 광산 생산.

광산 개발 중, 광산의 최초 터널을 팝니다. 시작 플레이어부터 시계 방향 순으로, 플레이어들은 교대로 광산 개발 타일을 놓습니다 (한 턴에, 플레이어당 1개). 타일은 다음과 같은 타일 배치 규칙("타일 배치" 참조)에 따라 놓아야 합니다. 타일을 놓을 수 없다면, 해당 타일을 아무 더미에나 놓고, 다른 타일을 놓습니다.

타일 20개를 모두 놓았다면, 광부들은 광산 생산 페이지에 금을 찾기 위해 광산으로 내려갈 준비가 된 것입니다.

광산 생산 페이지를 시작할 때, 각 플레이어는 자신의 광부를 광산 입구 타일의 사다리에 놓습니다. 그리고 광부 중 한 명이 추잡한 부자가 될 때까지("게임의 승리" 참조), 시계방향 순으로 자신의 턴 ("턴" 참조)을 수행합니다.

# 턴

한 턴은 다음 두 페이지로 구성됩니다. :

## 1. 광부 이동

다음 중 한 가지를 수행합니다. :

- 채굴 및 1칸 이동  
타일 1개를 놓고, 터널을 따라 1칸 이동합니다("타일 놓기" 와 "이동" 참조).
- 주사위 굴림 & 이동  
주사위 1개를 굴린 후, 주사위 눈금만큼 터널을 따라 이동합니다("이동" 참조). 원한다면, 주사위 눈금보다 적게 이동할 수 있습니다.
- 비밀통로 횡단  
주사위 2개를 굴린 후, 같은 숫자 2개 혹은 주사위 눈금의 합이 7이라면, 비밀통로 1개를 통과합니다. 또는 낮은 숫자의 주사위 눈금만큼 터널을 따라 이동합니다("비밀통로" 참조).
- 패스 :  
타일 놓기와 이동을 수행하지 않습니다.

## 2. 광부 액션

광부 이동이 완료된 후, 다음 중 하나 혹은 두 가지 모두를 수행합니다. :

- 금덩이 모으기  
("금덩이 모으기" 참조)
- 챌린지 개시  
("챌린지" 참조)

# 타일 배치

광산에서의 채굴은 광산 터널을 나타내는 타일을 배치하여 수행합니다. 플레이어는 더미에서 타일 1개를 받아 해당 타일을 알맞게 배치합니다.

타일이 놓을 수 있는 것이라면, 플레이어가 해당 타일을 원치 않아도 반드시 놓아야 합니다.

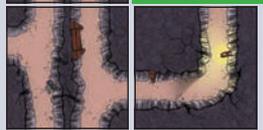
타일이 놓을 수 없는 것이라면, 해당 타일을 아무 더미에나 놓고, 다른 타일을 받습니다.

타일을 놓을 때, 다른 플레이어들은 타일 배치에 약간의 조언도 가능합니다.

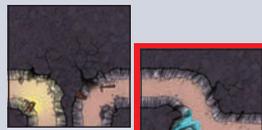
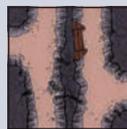
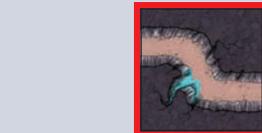
### 타일 배치 방법 :

- 각 타일은 하나 이상의 기존 타일과 인접하게 놓아야 합니다.  
- 모서리에 놓거나 두 타일의 중간에 놓는 것 불가.

#### 올바른 배치

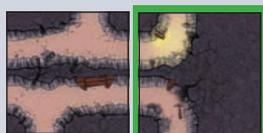


#### 잘못된 배치

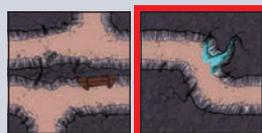


- 각 타일은 인접한 타일과 터널이 정확하게 연결되게 놓아야 합니다. - 터널이 없는 면은 서로 인접하게 놓을 수 있음 ("맞는 배치" 의 아래 그림).

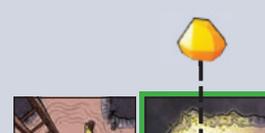
#### 올바른 배치



#### 잘못된 배치



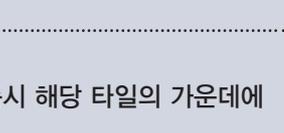
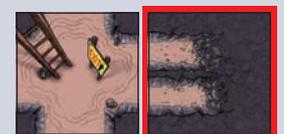
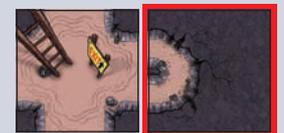
#### 올바른 배치



금 채굴실 타일을 놓는다면, 즉시 해당 타일의 가운데에 금덩이 1개를 놓습니다.



#### 잘못된 배치



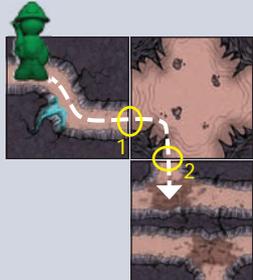
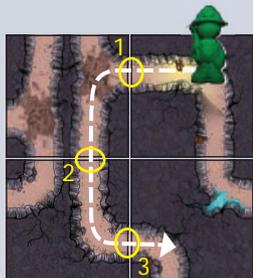
동굴 타일에는 배치와 관련된 제한은 없습니다.

## 이동

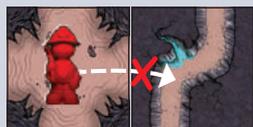
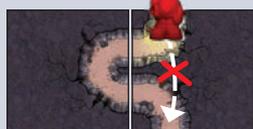
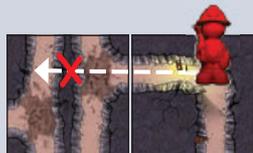
광부를 이동하려면, 플레이어는 현재 타일의 현재 위치에서 터널 1개를 선택해, 인접한 타일의 같은 터널을 따라 이동합니다. 이동은 해당 턴에 허용된 만큼만 가능합니다.

- 광부는 같은 타일에 있는 터널이더라도, 연결되지 않은 터널을 점프할 수 없습니다.
- 광부는 광부를 통과해 이동할 수 있습니다.
- 광부는 언제든지 광산 입구 타일을 통과해 이동할 수 있습니다. 광산에서 탈출은 게임 종료시에만 발생합니다. - "게임의 승리" 참조.
- 광부는 동굴 타일을 통과해 이동할 수 있습니다. 이때 계속 이동을 하기 위한 통로가 인접해 있어야 합니다.

### 올바른 이동



### 잘못된 이동



## 비밀통로



광산에는 물이 깎아내려서 자연적으로 발생한 틈이 존재하는데, 이들을 비밀통로라 합니다. 비밀통로는 여러 터널을 함께 연결하고 있습니다. 이러한 비밀통로가 있는 타일은 15개이며, 이러한 타일에는 물웅덩이가 있는 커다란 틈이 나와 있습니다. 보통 비밀통로는 물에 잠겨 있지만, 가끔은 수위가 낮아져 광부가 안전하게 들어갈 수 있는 곳도 있습니다.

플레이어가 턴을 시작할 때, 자신의 광부가 비밀통로 입구에 있다면, 광부 이동 페이지의 일부 액션으로 비밀통로를 통과해 이동할 수 있습니다.

이동 전에, 플레이어는 주사위 2개를 굴려서 비밀통로가 안전한지 확인해야 합니다.

주사위 2개가 같은 숫자가 나오거나 눈금의 합이 7이라면, 수위가 충분히 낮은 것이며, 광부는 비밀통로를 통과해 다른 비밀통로의 입구로 이동할 수 있습니다.

그렇지 않다면, 광부는 두 주사위 눈금 중 낮은 것만큼 일반적인 이동을 할 수 있습니다("이동" 참조). 또는 이동을 하지 않을 수 있습니다.

## 금덩이 모으기



금 채굴실 타일을 놓자마자, 해당 타일의 가운데에 금덩이를 놓습니다("타일 배치" 참조).

금 채굴실 타일에서 금덩이를 모으려면, 플레이어의 턴이 종료될 때("턴" 참조), 해당 플레이어의 광부가 반드시 금 채굴실 타일에 있어야 합니다. 플레이어는 해당 타일에 있는 금덩이를 받아 자신의 앞에 놓습니다.

금 채굴실 타일에서 금덩이를 제거 하면(받으면), 금 챌린지의 결과에 따른 금덩이 배치("챌린지" 참조) 외에는 더 이상 해당 타일에 금덩이를 놓을 수 없습니다.

## 챌린지

엄청난 양의 금덩이를 모으는 것은 모든 광부들의 꿈이기 때문에, 광부들은 자신의 탐욕을 채우기 위해 어디든지 갑니다. 챌린지란 다른 광부들에 대해 보복을 하거나 우위를 점하는 것을 뜻합니다.

이를 위한 첫 번째 방법은 광부가 다른 광부의 이동을 막고, 금덩이 훔치기를 시도하는 것입니다. 이를 금 챌린지라고 합니다. 다른 한 방법은 박쥐를 다른 광부에게 보내 그의 현재 위치를 추적하는 것입니다. 이를 박쥐 챌린지라고 합니다.

각 플레이어는 금 챌린지 토큰 3개, 박쥐 챌린지 토큰 3개를 갖고 게임을 시작하며, 이들은 광부 액션 페이지에 사용합니다("턴" 참조). 한 턴에 챌린지를 하나만 사용할 수 있습니다. 이러한 챌린지는 두 플레이어와 관련됩니다.



하나의 챌린지는 다음과 같은 단계로 구성됩니다. :

- 현재 플레이어(공격자)는 방어자 한 명을 선택합니다. (즉, 챌린지를 당할 사람)
- 공격자는 어떤 챌린지냐에 따라 금 챌린지 토큰 / 박쥐 챌린지 토큰을 버립니다.
- 공격자와 방어자는 주사위 1개를 3번 연속하여 굴립니다.
- 주사위 눈금을 비교해 3판 2승을 거둔 사람이 챌린지에 승리합니다. - 동률시 공격자 승리.
- 주사위 눈금에 따라 받는 것은 아래를 참조하십시오. (금 챌린지 및 박쥐 챌린지)

## 금 챌린지

금 챌린지를 사용한 광부(공격자)는 다른 광부(방어자)의 금 훔치기를 시도할 수 있습니다. 이를 위해, 방어자가 이에 응하며 분쟁이 발생합니다. 이 챌린지의 승자는 상대방의 금덩이 1개를 훔칩니다. 광산의 어두운 곳에서는 공격자가 유리합니다(공격자의 기습).

챌린지의 승자는 패자의 금덩이 1개를 받아, 금덩이가 없고 이번 챌린지에 관련된 플레이어의 광부가 없는, 금 채굴실 타일에 놓습니다. 이 금덩이는 일반적인 방법으로 누구든 받을 수 있습니다("금덩이 모으기" 참조). 승자가 공격자라면, 주사위 1개를 굴려 해당 눈금만큼 이동할 수 있습니다("이동" 참조). 이 플레이어가 금 채굴실에 도착했고, 그곳에 금덩이가 있다면, 해당 금덩이를 받습니다.

금덩이를 다른 광부가 있는 금 채굴실에 놓았다면, 이 광부를 가진 플레이어는 자신의 턴 중 해당 금덩이를 일반적인 방법으로 받아야 합니다("턴" 및 "금덩이 모으기" 참조).

금 챌린지는 공격자와 방어자가 같은 타일의 같은 통로에 있을 경우에만 발생합니다. 또한 금덩이를 최소한 1개 갖고 있는 경우에만 금 챌린지가 발생합니다.

챌린지 참조표	금 챌린지 	박쥐 챌린지 
목적	다른 플레이어의 금덩이 1개 훔침	다른 플레이어 강제로 이동
필요조건	최소한 금덩이 1개와 금 채굴지 토큰 1개 있어야 함	최소한 박쥐 챌린지 토큰 1개 있어야 함
시작 지점	방어자와 같은 타일 및 통로에 위치	광산의 어디서나 가능
시작 시점	한 턴의 광부 액션 페이지(광부 이동 페이지 완료 후)	
시작 기제	방어자 선택 및 토큰 1개 버림	
결정	주사위를 3번 굴림, 셋 중 2개가 더 높은 경우 승리(동률시 공격자 승리)	
승자의 액션	패자의 금덩이 1개를 챌린지에 관련된 플레이어의 광부가 없고, 금덩이가 없는 채굴실에 놓음	주사위 1개를 굴린 후, 눈금만큼 패자의 광부를 어떤 방향으로든 이동(이동 규칙에 따라)
승자 보너스	주사위 1개를 굴림. 눈금만큼 이동하여 금덩이 받음(금 채굴실에 도착한 경우)	보너스 없음

## 박쥐 챌린지

박쥐는 광산 곳곳에 있으며, 모든 타일의 그림자에 숨어 있습니다. 박쥐 챌린지를 발생시킨 광부(공격자)는 한 무리의 박쥐를 다른 광부(방어자)에게 보냅니다. 이러한 박쥐들은 자신들이 향하고 있는 방어자를 공격하거나, 자신의 잠을 깨운 공격자를 공격합니다. 이 챌린지의 패자는 박쥐의 공격을 받게 되고, 자신의 현재 위치에서 후퇴해야 합니다. 공격자는 박쥐의 공격 가능성을 예측할 수 있고, 박쥐를 피할 수도 있기 때문에 방어자보다 유리합니다.

이 챌린지의 승자는 주사위 1개를 굴린 후, 눈금만큼 패자의 광부를 어떤 방향으로든 이동할 수 있습니다. 이때 이동을 일반적인 이동 규칙을 따릅니다.

박쥐는 비밀통로를 통해서만 갈 수 있는 터널을 포함해 어떤 터널에든 갈 수 있으므로, 박쥐 챌린지는 광산에 있는 어떤 광부에게든 수행할 수 있습니다.

## 게임의 승리

한 광부가 필요한 만큼의 금덩이를 모으면, 해당 플레이어는 광산 밖으로 나와 해당 광산을 매입해 소유권을 주장합니다. 광부는 광산 입구 타일에 있는 사다리를 통해 광산에서 나옵니다. 필요한 만큼의 금덩이를 가지고 광산을 첫 번째로 빠져 나온 사람이 승자가 됩니다!

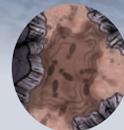
## 변형 규칙

기본 게임의 규칙을 익혔다면, 여러분은 변형 규칙을 사용하여 게임을 하고 싶을 수도 있습니다. 일부 변형 규칙을 여기서 소개하도록 합니다. 아니면, 자신만의 변형 규칙을 만들어 보십시오. 가능성은 무한합니다!

Gold Mine의 다른 팬들과 함께 공유하고 싶은 변형 규칙이 있거나, 변형 규칙을 만들 예정이라면, 아래 사이트를 방문해주시오.

[www.StratusGames.com](http://www.StratusGames.com)

## 진흙 구덩이



광산 터널 타일 12개에는 하나 이상의 진흙 구덩이가 있습니다. 진흙 구덩이는 광부들이 해당 구덩이에 다음 턴까지 빠지게 함으로써, 광부들의 이동을 방해합니다. 한 턴의 광부 이동 페이지, 혹은 박쥐 챌린지에서 패함으로 인한 이동 중, 광부는 반드시 진흙 구덩이에 들어가면 이동을 멈춰야 하며, 이 광부는 다음 턴부터 이동이 가능합니다.

## 타일 5개 전략

2~4인용 게임에서는 진흙 구덩이 규칙 필요.

게임을 준비할 때, 각 플레이어는 동굴 타일 1개, 비밀통로가 있는 광산 터널 2개, 진흙 구덩이가 있는 광산 터널 2개를 받습니다. 이러한 타일은 공개하여 놓습니다. 플레이어들은 더미에서 타일을 받아 사용하지 않고 이러한 타일 중 하나를 사용할 수 있습니다.

## 동맹

4 또는 6인용 게임

게임을 시작하기 전에, 플레이어들은 2명씩 팀을 이룹니다. 같은 팀에 속한 플레이어들은 함께 앉습니다. 각 팀은 팀원끼리 협력하여 금덩이를 모읍니다(4인용 게임 : 팀당 금덩이 12개, 6인용 게임 : 팀당 금덩이 8개). 필요한 만큼의 금덩이를 모으면, 양 플레이어들은 둘 다 광산 입구에 도착해야 하며, 함께 승리합니다. 같은 타일과 통로에 있는 팀원들은 광부 액션 페이지에 서로 금덩이를 주고 받을 수 있습니다. 이는 금 챌린지에 중요한 의미를 갖습니다. 팀원끼리는 챌린지 할 수 없습니다.

디자이너 : Chris James

그래픽 디자인 & 일러스트 : Andy Kurzen

테스트 플레이어들에게 특별히 감사드립니다. : Melanie James, R. Swann, S. Swann, Andy Kurzen, Dave Omer, Amber Omer, Benjamin Howe, Shalla DeSpain, AJ DeSpain, Emily James, Rodney James, Ben Pearson, Ashlee Pearson, Marlene Wellard, Alan Wellard, Melvin Tays, Charri Tays, M. Daniel Tays, Floyd James, Mary James, Randon Walters, Callie Walters, Kevin Johnston, Sean Tunell, Erin Tunell, Trevor James

Stratus Games LLC  
7014 E. Golf Links Rd. #265  
Tucson, AZ 85730  
info@StratusGames.com

