



# 신비아파트

고스트볼



어둠의 퇴마사

호러 트레이딩 카드 게임

# 캐릭터 카드



## 1. 명칭

캐릭터 카드의 이름입니다.

## 2. 속성

캐릭터의 계열별 속성을 나타냅니다. 속성은 <인간>, <퇴마사>, <하이고스트>로 나누어 집니다.



인간



퇴마사



하이고스트

## 3. 레벨

캐릭터의 레어도에 따른 레벨입니다.

## 4. 효과

캐릭터의 고유 기술이나 추가효과 등을 설명합니다.

## 5. 전투력

캐릭터가 가지고 있는 기본 전투력입니다.

## 6. 마나

마나는 소환 가능한 고스트의 마법력을 나타냅니다.



# 고스트 카드



1.명칭

고스트 카드의 이름입니다.

2.속성

캐릭터의 계열별 속성을 나타냅니다. 속성은 <선귀>, <악귀>, <몬스터>로 나뉘어 집니다.



선귀



악귀



몬스터

3.레벨

고스트의 레어도에 따른 레벨입니다.

4.효과

고스트 카드의 효과에 대한 설명입니다.

5.전투력

고스트가 가지고 있는 전투력입니다.

6.마나

고스트 카드의 마법력을 나타냅니다. 캐릭터 카드의 마나와 깊은 관련이 있습니다.

# 마법 카드



1.명칭

마법 카드의 이름입니다.

2.종류

마법 카드의 종류를 나타냅니다. 속성은 <세피르>, <부적>, <아이템>, <요술>로 나누어 집니다.



세피르



부적



아이템



요술

3.레벨

마법카드의 레어도에 따른 레벨입니다.

4.효과

마법카드의 효과와 발동시기를 설명합니다.

5.적용  
캐릭터  
속성

세트 가능한 캐릭터의 속성을 나타냅니다.



인간



퇴마사



하이고스트

# 게임 방법

## [ 준비물 ]

카드 덱



카드 덱

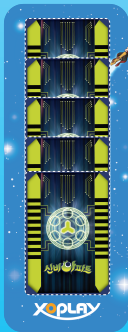


## 게임 필드

- ▶ 개별 플레이어의 덱 (30장 이상)
- ▶ 게임의 편의를 위해 패키지에 포함된 게임 필드 사용 가능

## [ 게임 준비 ]

- 1 서로의 덱을 각자 섞은 다음 상대방에게 넘겨줘 또 한번 섞습니다. 이것을 셔플 (Shuffle) 이라고 합니다.
- 2 라이프 포인트(Life Point) 표시용으로 덱의 맨 위 카드 7장 (라이프 포인트의 개수로 게임시간을 조절할 수 있습니다) 을 뒷면으로 한 채 왼쪽 필드에 둡니다. 이것을 스코어카드 (Score Card)라고 합니다.
- 3 각자의 덱의 맨 위에서부터 8장을 손으로 가져옵니다.
- 4 이제 <가위, 바위, 보>로 순서를 정한 뒤 신비아파트 호러트레이딩 카드게임을 시작합니다.



## [ 게임 진행 ]

### 1 턴 시작

자신의 턴에서 카드 1장을 꺼냅니다. 이것을 "드로우 (Draw)"라고 합니다.

매 턴의 시작 시에는 휴식 상태로 되어 있는 카드들을 모두 원래 상태로 돌려놓습니다.



휴식 상태



### 2 메인 단계

#### 캐릭터 카드 세트

손 패에 있는 캐릭터 중 하나를 필드에 세트 할 수 있습니다. 이 경우 세트할 수 있는 캐릭터 카드 수의 제한은 없으나, 필드에 있는 캐릭터 마나의 총합이 20보다 클 수는 없습니다.

#### 마법 카드 세트



자신의 메인 단계에 한 장의 마법 카드를 세트 할 수 있으며, 한 캐릭터당 최대 1장의 마법카드를 세트 할 수 있습니다.

마법 카드에 표시된 아이콘과 같은 속성을 가진 캐릭터 카드에만 세트 할 수 있으며 마법 카드에 표시된 속성과 다른 속성의 캐릭터 카드에는 세트 할 수 없습니다.

### 3 전투 단계

자신의 턴에서 전투를 원할 경우 상대 플레이어를 공격함으로써 전투가 개시됩니다. 단, 상대 필드에 캐릭터 카드가 없을 때는 전투를 할 수 없습니다.

#### 공격 스텝 ▶▶

강림으로  
공격!



공격 플레이어



공격하는 플레이어가 공격할 캐릭터 카드를 선택합니다.  
공격 시 선택한 캐릭터 이름을 말하며 공격 선언을 합니다.

#### ◀◀ 방어 스텝

주비로  
방어!



방어 플레이어



방어하는 플레이어가 방어할 캐릭터 카드를 선택합니다.  
방어 시 선택한 캐릭터 이름을 말하며 방어 선언을 합니다.

방어에 참여한 캐릭터 카드는 휴식 상태가 아닐 경우,  
계속해서 방어에 참여 할 수 있습니다.



〈공격 스텝〉과 〈방어 스텝〉이 끝나고 〈격돌 스텝〉이 시작되면 **고스트 카드**를 사용할 수 있습니다. 고스트 카드는 다음과 같은 룰로 사용됩니다.

단, 방어하는 플레이어가 방어할 캐릭터를 선택하지 않을 경우 그대로 공격 플레이어가 승리합니다.

### 1) 고스트 소환 순서

전투에 참가한 두 캐릭터 카드의 전투력을 비교하여 **전투력이 낮은 쪽이 먼저 고스트 카드를 소환**하는 것을 원칙으로 합니다.

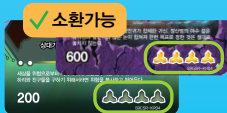
전투력이 같은 경우 공격자가 먼저 소환합니다.

단, 전략에 따라 고스트 카드를 소환하지 않을 수 있습니다.

### 2) 고스트 소환 규칙

전투 중인 캐릭터 카드의 **마나의 개수 이하의 마법력을 가진 고스트 카드 1장**을 플레이어의 손 패에서 골라 소환하는 것을 원칙으로 합니다.

ex. 고스트 카드의 마법력이 3일 경우 캐릭터 카드의 마나도 30여야 소환가능



### (3) 마법 카드의 발동

마법 카드는 **매 전투에서 반복 사용**이 가능하며 개별 카드의 효과에 따라 적절한 타이밍에 발동할 수 있습니다. 캐릭터 카드가 탭 상태 (휴식상태)일 경우에는 사용할 수 없으며, 캐릭터 카드가 필드에서 사라질 경우 구천으로 보냅니다.

### (4) 효과 발동

전투 중인 카드가 특수한 효과를 발동하면 다른 플레이어는 그것을 막기 위한 효과를 발동할 수 있습니다.

그러한 상황을 연출하기 위해 어떠한 효과든 **나중에 발동한 효과일수록 먼저 발동**하게 됩니다.

이러한 하나의 효과 처리를 [효과 그룹]이라고 부릅니다. 하나의 [효과 그룹]이 처리가 되면 다시 [효과 그룹]을 만드는 것이 가능합니다.

#### ex1) 준비 공격 ▶ ◀ 최강림 방어

준비가 [식원귀] 고스트 카드로 공격을 하려합니다.

마법 카드  
창공의 퇴마검  
발동!



[최강림]의 카드 "상대가 소환하는 고스트가 악귀일 경우 무조건 구천으로 보낸다." 효과로 인해 [증오의 포식자 식원귀] 고스트가 구천으로 가게되고, [창공의 퇴마검]의 카드 "강림 캐릭터 카드에 장착 시 전투력 $\times 2$ " 효과로 인해 전투력이 상승해서, 준비의 공격은 무효가 됩니다. 준비는 패배했기 때문에 탭됩니다.

이렇게 하나의 [효과 그룹]이 처리 되었으며 이제 다른 효과를 통해 새로운 [효과 그룹]이 생길 수 있습니다.

ex2) 구두리 공격 ▶ ◀ 최강림 방어

두리가 [탈안귀의 안경] 마법 카드를 사용하여 소환 고스트의 전투력을 증가 시키려 합니다. 마법 카드 [탈안귀의 안경]의 효과는 "탈안귀를 소환하면 전투력 +200"입니다.

마법 카드  
탈안귀의 안경  
발동!



고스트 카드  
탈안귀 소환!

두리가 [탈안귀의 안경] 마법 카드를 사용하여 효과를 발동한 상태로 전투력 300의 [붉은 눈의 수집가 탈안귀] 고스트를 소환해 전투력이 1300이 증가하여 4300이 되었습니다.

마법 카드  
발동!



방어하는 최강림은  
[귀도현의 부적]을  
사용했습니다.

[귀도현의 부적] 마법 카드로 인해 "전투 시 상대의 마법 카드 효과를 무효로 한다."는 특수 효과를 가지고 있습니다. 이 경우에 두리가 발동한 [탈안귀의 안경] 마법 카드의 효과는 없어지게 되어 [붉은 눈의 수집가 탈안귀]의 전투력은 다시 원래대로 1300이 됩니다.



#### 4 승패 결정

전투 중인 캐릭터 카드와 소환 고스트의 전투력의 합을 비교하여 합산 전투력이 높은 쪽이 승리합니다.

양 플레이어 모두 소환하지 않게 되면 그 상태에서 전투력을 비교하여 승패를 결정 짓습니다.

#### 5 정리 단계

##### 휴식상태

전투 종료 후 양측에서 사용된 모든 고스트 카드는 구원으로 보내며, 승리한 캐릭터 카드는 그대로 두고, 패배한 캐릭터 카드는 휴식상태가 되어 왼쪽으로 90°를 돌려 놓습니다. 이것을 탭(Tap)이라고 합니다.

만약 공격측과 방어측의 전투력의 합이 똑같다면 무승부가 되어 전투에 참가한 캐릭터 카드는 모두 휴식 상태가 되어 탭(Tap)해 둡니다.



패배한 캐릭터 카드



휴식 상태

##### 라이프 포인트(Life Point) 공격

공격 플레이어가 공격할 캐릭터 카드를 선택하였는데, 전투에 참가할 방어 캐릭터 카드가 없을 경우, 공격 플레이어는 방어 플레이어의 라이프 포인트를 직접 공격하여 스코어카드 1매를 구원으로 보냅니다.



**고스트볼 Z** 카드를 합체하여  
새로운 귀신을 소환하라!



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

© XOPLAY © CJ ENM