

CookieRun BRAVERSE

쿠키런 카드 게임

쿠키런 카드 게임이란?

쿠키런 세계관을 집대성한
2인용 대전 카드 게임입니다.



쿠키 카드와 아이템, 트랩, 스테이지 카드를 사용하여
상대 쿠키를 기절시키고 상대의 브레이크 에리어를
LEVEL 10으로 만들어서 승리하는 것이 목표인 게임입니다.

© Devsisters Corp. All Rights Reserved.

카드의 종류



쿠키 카드

공격이나 스킬을 사용하여 상대의 쿠키와 배틀하는 카드

- 이름**
- 레벨**
- HP**
쿠키의 체력. 표기된 수만큼 덱에서 카드를 쿠키의 아래에 뒷면으로 놓는다.
- 스킬**
쿠키가 가지고 있는 특별한 능력.
- 코스트**
공격이나 스킬을 사용하기 위한 비용.
* ○ ○ ○ 미믹스 코스트 : 모든 컬러 타입으로 사용할 수 있는 코스트.
- 효과**
공격이나 스킬의 특수한 효과.
- 카드 정보**
레귤레이션마크 / 카드 넘버 / 레어리티
- 컬러 타입 마크**
* 두 가지의 형태가 있으며 같은 컬러로 취급합니다.



필드에 대해서



덱에 대해서

쿠키런 카드 게임에서는 아래와 같은 준비가 필요합니다.

- 쿠키, 아이템, 트랩, 스테이지 카드 합계가 60장으로 구축된 덱.
- 덱을 구축할 때는 여러 컬러 타입을 모두 사용할 수 있습니다.
- 같은 카드 넘버의 카드는 최대 4장까지 넣을 수 있습니다.
- FLIP 카드는 최대 16장까지 넣을 수 있습니다.
- 반드시 쿠키 카드가 1장 이상 포함되어야 합니다.



승리 조건



게임 플레이 중 다음의 조건 중 하나가 발생하면 나의 승리가 됩니다.

- 상대의 브레이크 에리어에 놓인 쿠키 카드의 LEVEL 합이 10 이상이 되었을 경우.
- 상대의 배틀 에리어에 쿠키 카드가 없고 상대가 패에서 내려놓을 수 있는 쿠키 카드가 없을 경우.

게임 준비

게임의 준비는 아래의 순서로 진행합니다.

1. 덱을 섞어 지정된 장소에 놓습니다.
2. 가위바위보를 하여 이긴 플레이어가 선공이나 후공을 선택합니다.
3. 덱에서 패로 6장 뽑습니다.
4. 각 플레이어는 1번 패를 전부 덱으로 되돌리고 섞어 덱에서 새롭게 패를 6장 뽑을 수 있습니다. 이를 멀리건이라고 합니다.
※ 선공 플레이어부터 ④의 행동을 진행합니다.
5. 각 플레이어는 자신의 패에서 쿠키 카드 1장을 뒷면으로 배틀 에리어에 내려놓습니다.
※ 이때, 패에 쿠키 카드가 없는 플레이어는 패를 공개하고 전부 덱으로 되돌립니다. 그 후 다시 카드 6장을 뽑습니다. 대전 상대는 덱에서 카드를 1장 뽑을 수 있습니다. 이 행동을 패에 쿠키가 있는 상태가 될 때까지 반복합니다.
6. 각 플레이어는 뒷면으로 있는 배틀 에리어의 쿠키 카드를 앞면으로 뒤집고 쿠키 카드에 표기된 HP 수만큼 쿠키 카드의 아래에 덱 위에 서부터 카드를 1장씩 순서대로 내려놓습니다.
※ 이때, 가장 먼저 내려놓은 카드가 가장 아래로 가도록 합니다.
※ 이때, 쿠키 카드의 [등장시] 스킬은 발동할 수 없습니다.
7. 선공 플레이어부터 게임을 시작합니다!

게임의 흐름

게임은 아래의 순서로 진행됩니다.

1 액티브 페이지

자신의 [레스트] 상태 카드를 전부 [액티브]로 합니다.

2 드로우 페이지

덱의 위에서부터 2장 패로 가져옵니다.

- ※ 선공의 첫 턴에는 덱에서 카드를 뽑을 수 없습니다.
- ※ 덱이 0장이 된 경우 [리프레이시]를 진행합니다.



[리프레이시]란?

덱이 0장이 되면 해당 플레이어는 트래시에서 LV.1 이상의 쿠키 카드 1장을 선택해서 자신의 브레이크 에리어에 놓습니다. 그 후, 자신의 트래시의 모든 카드를 섞고 덱에 놓습니다. 효과나 대미지 처리 도중 이라면 [리프레이시] 후 다시 처리를 계속합니다.

3 서포트 페이지

자신의 패에서 원하는 카드를 1장 [액티브]로 서포트 에리어에 놓을 수 있습니다.

4 메인 페이지

게임의 메인인 되는 페이지입니다. 메인 페이지는 A~C의 행동을 가능하면 원하는 순서대로 원하는 만큼 실행할 수 있습니다.

- A 카드 플레이
 - 쿠키의 등장
 - 스테이지의 사용
 - 아이템/트랩의 발동

B 카드의 효과 발동

C 배틀

- ※ 선공의 첫 턴에는 공격할 수 없습니다.
- ※ 메인 페이지 종료를 선언하면 ⑤ 엔드 페이지로 진행됩니다.

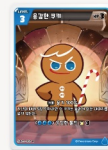
5 엔드 페이지

엔드 페이지는 턴 종료 시 발동하는 효과 등이 있다면 발동하고 처리합니다. 그 후, 턴이 교대됩니다.

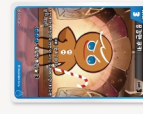
엔드 페이지는 아래의 순서대로 진행합니다.

1. 자신은 턴 종료 시 발동하는 효과가 있으면 효과를 발동하여 처리해야 합니다.
2. 상대방은 턴 종료 시 발동하는 효과가 있으면 효과를 발동하여 처리해야 합니다.
3. 자신은 [이 턴 중] 등의 기한이 지정된 효과를 취소합니다.
4. 상대방은 [이 턴 중] 등의 기한이 지정된 효과를 취소합니다.
5. 턴을 교대합니다.

1 액티브 상태 - 레스트 상태

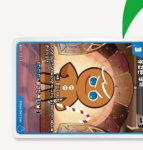


● 액티브 상태

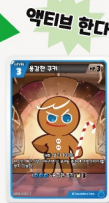


● 레스트 상태

2 레스트 상태 - 액티브 상태



● 레스트 상태



● 액티브 상태

● Active



● Rest



액티브 상태와 레스트 상태

쿠키 카드를 등장시키거나 스테이지 카드를 사용할 때는 통상적으로 세로로 서 있는 형태인 [액티브]로 내려놓습니다. 쿠키가 공격하거나 스테이지 효과를 사용하였을 경우 가로로 누워있는 형태인 [레스트]가 됩니다.

1 메인 페이지 ① 카드 플레이

쿠키의 등장

패에서 쿠키 카드를 배틀 에리어에 등장시킬 수 있습니다. 쿠키 카드는 최대 2장까지 등장할 수 있습니다. 단, 배틀을 시작할 때는 뒷면으로 1장만 내려놓을 수 있습니다.

※ 쿠키의 등장 시에는 서포트 에리어에서 코스트를 [레스트]하지 않습니다.

스테이지의 사용

패에서 스테이지 카드를 스테이지 에리어에 [액티브]로 내려놓습니다.

※ 이미 스테이지 에리어에 카드가 있다면 그 카드를 트래시에 놓습니다. 그 후, 새로운 스테이지를 사용할 수 있습니다.

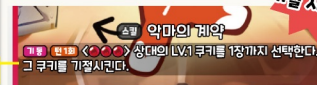
아이템/트랩의 발동

패에서 아이템/트랩 카드를 서포트 에리어에 있는 카드를 [레스트]하여 발동할 수 있습니다. 발동한 카드는 트래시에 놓습니다. 단, 트랩 카드는 상대가 공격을 선언했을 때 사용할 수 있습니다.

2 메인 페이지 ② 카드의 효과 발동



쿠키, 스테이지 카드의 효과를 발동합니다.



상대의 쿠키를 기절 시킨다!

액티브에서



서포트 에리어

레스트한다



트래시 에리어

코스트를 지불하는 방법

쿠키의 [공격], [스킬]을 발동하거나 스테이지, 아이템, 트랩을 사용할 때 코스트가 필요한 경우, 서포트 에리어에 [액티브]된 카드를 표기된 컬러 타입 수만큼 [레스트]하여 코스트를 지불합니다.

3 메인 페이지 ③ 배틀

- 자신의 배틀 에리어에 있는 [액티브] 상태의 쿠키 카드를 [레스트]하고 상대의 배틀 에리어에 있는 쿠키 카드를 공격할 수 있습니다.
※ 상대의 쿠키가 [액티브] 상태 또는 [레스트] 상태여도 공격할 수 있습니다.
- 공격할 때는 공격하는 쿠키 카드를 [액티브] 상태에서 [레스트]하고 [공격]에 표기된 코스트 수만큼 서포트 에리어에서 표기된 수만큼 [레스트]하여 코스트를 지불하고 공격할 수 있습니다.
- 이때, 공격받는 플레이어는 트랩을 사용할 수 있으며, 카드에 표기된 코스트 수만큼 서포트 에리어에서 [레스트]하고 효과를 발동시킬 수 있습니다.
- 대미지를 받은 쿠키는 그 대미지만큼 HP로 사용한 카드를 가장 위에 놓인 순서대로 1장씩 앞면으로 뒤집고 트래시에 놓습니다.
- 이때, HP에서 FLIP 카드가 뒤집혔을 때, 그 FLIP의 효과를 발동할 수 있습니다.
※ FLIP 효과 발동은 1장씩 진행합니다. 대미지를 받는 도중이라도 효과 처리를 진행합니다.
- HP가 0장이 된 쿠키 카드는 기절하며 자신의 브레이크 에리어에 앞면으로 듭니다.
- 자신의 쿠키 카드가 기절했다면 패에서 쿠키 카드를 1장 배틀 에리어에 등장시킬 수 있습니다.
※ 이때, 등장시킨 쿠키 카드가 가진 [등장시] 효과를 사용할 수 있으며, 표기된 코스트 수만큼 서포트 에리어에서 [레스트]해야 합니다.