

# HUND



세상에서 가장 똑똑한 개들이 모여 게임의 밤을 불태웁니다!

각각의 개들은 가장 강력한 개가 되거나, 장점을 갖거나, 혹은 단점을 피하려 합니다. 이제 어떤 개가 어떤 역할을 할지 지켜보면서 현명한 선택을 해야합니다.

누가 가장 멋진 개가 될까요?

# 구성품



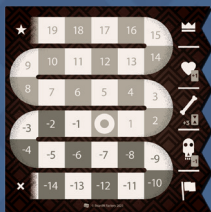
게임 카드 75장 (5종류, 1~15번)



지정 카드 15장 (1~15)



개 타일 5개 (5종류)



점수판/지정 보드 1개



플레이어 마커 5개 (5색)



시작 마커 1개



나무 디스크 5개 (5색)

## 게임 요약:

플레이어들은 트릭으로 가능한 한 많은 플러스 점수와 적은 마이너스 점수를 모아야 합니다. 그러나 게임을 시작할 때 플레이어는 어떤 슈트가 플러스 또는 마이너스 점수가 될 지 아무도 모른다는 딜레마에 직면하게 됩니다.

각 게임 라운드가 시작될 때 이 라운드의 승부를 좌우할 5장의 지정 카드 중 1장이 공개됩니다. 이 숫자를 사용하는 순간에 슈트가 트럼프, 플러스, 훈트, 마이너스, 리드가 됩니다. 따라서 슈트의 정체가 조금씩 밝혀지는 동안, 각 플레이어는 자신에게 유리한 슈트를 결정하려고, 혹은 결정된 슈트를 잘 사용하려고 노력해야 합니다. 라운드가 끝나면 점수가 점수 트랙에 기록되고, 게임이 끝났을 때 가장 점수가 앞선 플레이어가 승자가 됩니다!

쉽게 배울 수 있도록 기본 게임의 규칙을 먼저 설명합니다. 규칙서의 후반부(13페이지)에는 기본 게임에 원하는 방식으로 결합할 수 있는 두 가지 변형 게임의 규칙 설명이 있습니다.

“훈트(Hund)”는 독일어로 “개”란 뜻입니다.

주의 : 점수판/지정 보드와 모든 개 타일은 양면으로 되어 있습니다.  
편의에 따라 가로모드 혹은 세로모드로 사용할 수 있습니다.

## 기본 게임

### 준비:

75장의 게임 카드 가운데서 플레이 인원수에 따라 다음의 카드들만 필요 합니다.:

3인 : 각 슈트 (종류) 별로 1~6번까지의 카드 (총 30장)

4인 : 각 슈트 (종류) 별로 1~8번까지의 카드 (총 40장)

5인 : 각 슈트 (종류) 별로 1~10번까지의 카드 (총 50장)

\* 남은 카드들은 사용하지 않으므로 게임 상자로 되돌립니다.

사용할 게임 카드들을 섞은 뒤 플레이어들에게 똑같은 장수가 되도록 모두 나눠줍니다.

15장의 지정 카드 중에서 1~5가 쓰여진 카드만 가져오고 나머지 10장은 게임 상자로 되돌립니다. 5장의 카드를 섞은 뒤 뒷면이 보이게 더미로 만들어 중앙에 놓습니다. 맨 위 1장을 공개해서 더미 옆에 놓습니다.

각 플레이어는 플레이어 색깔을 하나 골라서 해당하는 색의 나무 디스크와 플레이어 마커(뼈모양. 자신의 색깔 표시)를 가져옵니다. 나무 디스크는 점수/지정보드 트랙의 시작 지점에 놓아서 자신의 점수를 표시하는 용도로 사용합니다.

가장 최근에 **훑트**를 해본 사람이 시작 플레이어가 되어서 시작 마커를 가져옵니다.



## 게임 진행

**훑트**는 여러 라운드에 걸쳐 진행되는 트릭 테이킹 게임입니다. 각 라운드는 열 번의 트릭으로 구성됩니다. 시작 플레이어가 자신의 손에서 선택한 카드 1장을 플레이 공간에 먼저 내려 놓습니다. 그리고 나서 시계 방향으로 다른 플레이어들도 1장씩 내려 놓습니다. 모두가 1장씩 내려 놓으면 한 번의 트릭이 끝납니다.

### 카드를 놓을 때 지켜야 할 점:

**슈트 따르기:** 내려 놓는 카드들은 제일 처음으로 내려진 카드와 같은 슈트(개의 종류)여야 합니다. 자신의 손에 해당 슈트가 없을 때만 다른 슈트 카드를 내려놓을 수 있습니다.

**트럼프:** 만약 라운드 중간에 트럼프가 지정되었다면 (다음 페이지 '1. 트럼프 지정' 참조), 플레이어는 트럼프인 슈트를 내려 놓을 수 있습니다 (단, '슈트 따르기'를 할 수 없는 경우에만). 트럼프는 다른 모든 슈트를 이깁니다. 따라서 트럼프를 내려놓은 사람은 이번 트릭에서 이깁니다. 하지만 이 경우, 트럼프는 반드시 사용해야 하는 것은 아닙니다. 손에 트럼프가 있어도 원한다면 다른 카드를 사용해도 됩니다.

모두가 카드 1장씩을 내려 놓았다면, 첫 번째로 내려진 슈트와 같은 종류의 슈트의 카드들 가운데 가장 높은 숫자를 내려 놓은 사람이 이번 트릭에서 이깁니다. 만약 내려진 카드 중 트럼프인 슈트가 있다면 이를 내려놓은 사람이 이깁니다. 트럼프인 슈트가 여러 장이라면 그 중에서 더 높은 숫자를 내려놓은 사람이 이깁니다.

트릭을 이긴 사람은 내려진 모든 카드를 자신의 앞으로 가져와서 뒷면이 보이게 더미를 만듭니다. 그리고 그 사람이 다음 트릭의 첫 번째 플레이어가 됩니다. 이런 식으로 손에 있는 모든 카드를 사용할 때까지 진행합니다.

**주의:** 라운드 중 자신이 획득한 카드들은 언제든지 확인할 수 있습니다.


## 트럼프, 플러스, 훈트, 마이너스, 리드 지정:

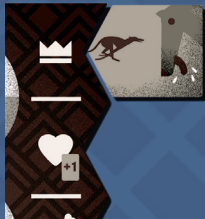
지정 보드에는 위에서부터 아래 순서로 트럼프, 플러스, 훈트, 마이너스, 리드 칸이 마련되어 있습니다:



라운드 시작에 공개된 지정 카드는 이번 라운드 동안에 어떤 슈트가 트럼프, 플러스, 훈트, 마이너스, 리드가 될 지를 결정합니다.

### I. 트럼프 지정:

공개된 지정 카드의 숫자와 같은 게임 카드가 내려지자마자, 그 카드의 슈트는 이번 라운드 동안 ‘트럼프’로 지정됩니다. 해당 슈트의 개 타일을 지정 보드의 트럼프 자리  옆에 놓아서 이를 표시합니다.



예시 : 첫 번째 게임 라운드에 공개된 지정 카드의 번호는 1입니다. 첫 플레이어가 회색 10을 내려놓고, 다음 플레이어가 회색 1을 내려 놓습니다. 지정 카드와 같은 숫자인 1이 나왔습니다. 따라서 즉시 회색 개 타일(그레이하운드)을 지정 보드의 ‘트럼프’ 칸에 놓습니다. 이제 이번 라운드의 남은 플레이 동안 회색 카드들은 트럼프 카드가 됩니다.



## II. 플러스 지정:

트럼프가 지정되고난 다음에는 점수를 얻을 수 있는 슈트가 정해집니다. 트럼프 지정과 마찬가지로 지정 카드 숫자와 같은 숫자가 나오자마자, 그 숫자 카드의 슈트는 이번 라운드의 '플러스'로 지정됩니다. 지정되자마자 해당 슈트의 개 타일을 지정 보드의 플러스 자리 ♥ 옆에 놓아서 이를 표시합니다. 이번 라운드가 끝나고 각자가 가진 카드 중 이 슈트는 장당 +1점이 됩니다.



예시: 이전 트릭을 이긴 플레이어가 핑크색 10 카드를 내려 놓으면서, 이번 트릭에서 핑크 1이 나와 핑크 카드 당 1점이 되길 기대합니다. 하지만 다음 플레이어에게는 아예 핑크색 카드가 없었기 때문에 그 대신 보라색 1을 내려 놓습니다. 보라색 개 타일(블 테리어)이 지정 보드의 플러스 자리에 놓입니다. 이제 라운드가 끝나면 보라색 카드마다 1점이 됩니다.


## III. 훈트 지정:

세번째로 지정 숫자와 같은 숫자의 카드가 놓이면, 그 카드의 슈트는 이번 라운드의 '훈트'가 됩니다. 해당 개 타일을 지정 보드의 훈트 자리 🪓 옆에 놓아서 이를 표시합니다. 이번 라운드가 끝나면 훈트인 슈트를 가장 많이 가진 사람들과 가장 적게 가진 사람들은 이에 대해 점수를 받지 못합니다. 하지만 그 외의 모든 사람들은 3점을 받습니다!


주의 : 카드가 한 장도 없는 것 역시 가장 적게 가진 것으로 간주합니다.

주의 : 한 라운드에 훈트로 얻을 수 있는 점수는 3점 뿐입니다 (가지고 있는 훈트 슈트 1장마다 3점이 아닙니다!).

#### IV. 마이너스 지정 :

네번째로 지정 숫자와 같은 숫자의 카드가 놓이면, 그 카드의 슈트는 이번 라운드의 '마이너스'가 됩니다. 해당 개 타일을 지정 보드의 마이너스 자리  옆에 놓아서 이를 표시합니다. 이번 라운드가 끝나고 각자가 가진 카드 중 이 슈트는 장당 -1점이 됩니다.

#### V. 리드 지정 :

마이너스가 지정되고 나면 남은 슈트는 한 가지 뿐입니다. 따라서 그 남은 슈트가 자동으로 '리드'가 되므로, 그 즉시 해당하는 개 타일을 지정 보드의 리드 자리  옆에 놓아서 이를 표시합니다. 이번 라운드에 리드인 카드를 가장 많이 모은 사람은 다음 라운드에 누가 첫 플레이어가 될 지를 결정합니다. 가장 많이 모은 사람이 동물이라면 가장 높은 숫자의 리드인 슈트 카드를 가진 사람으로 결정됩니다.

주의 : 한 번의 트릭 중에 현재 지정 숫자와 같은 카드가 여러 장 놓일 수 있고, 놓이는 순서대로 슈트의 특성이 지정됩니다.





## 점수 계산:

모든 플레이어가 손에 있는 카드를 내려놓으면 점수를 계산합니다. 획득한 카드들을 슈트별로 구분하면 점수 계산을 하기가 쉽습니다:

**트럼프:** 점수 계산 시에는 아무 의미가 없습니다.

**플러스:** 가지고 있는 이 슈트 카드 마다 1점입니다.

**훈트:** 이 슈트를 가장 적게 가진 플레이어와 가장 많이 가진 플레이어들은 점수를 받지 못합니다 (손에 0장이 있는 것도 가장 적게 가진 것으로 칩니다!). 하지만 그 외의 플레이어들은 각각 3점을 받습니다!

예시: 5인 게임 중 라운드가 끝난 뒤 각각 다음과 같이 훈트 슈트를 갖고 있습니다. 상호와 준의는 1장도 없습니다. 진희는 훈트 2장, 진영은 훈트 3장, 성운은 훈트 5장입니다. 상호와 준의는 가장 적게 가졌기 때문에 점수를 받을 수 없습니다. 성운은 가장 많이 가졌기 때문에 역시 점수가 없습니다. 진희와 진영만 각각 3점을 받습니다.

**마이너스:** 가지고 있는 이 슈트 카드마다 -1점입니다.

**리드:** 이 슈트를 가장 많이 가진 플레이어는 다음 라운드의 첫 플레이어를 결정합니다. 가장 많이 가진 사람이 여럿이면 가진 리드 카드 가운데 더 높은 숫자를 가진 플레이어가 됩니다. 해당 플레이어에게 시작 마커를 넘겨서 이 사람이 다음 라운드의 시작 플레이어를 결정할 것임을 표시합니다.

각각 받은 가점/감점을 점수 트랙에서 나무 디스크를 움직여 표시합니다.

## 점수 계산 예시 (4인 플레이)



상대 플레이어들의  
헌트 슈트



승주는 플러스(보라색) 카드 3장이 있으므로 3점을 받습니다.

아울러 마이너스(청록색) 카드 1장이 있으므로 -1점도 받습니다.

운이 좋게도 그는 헌트(핑크색)가 2장으로, 가장 많지도 적지도 않게 갖고 있으므로 3점을 받습니다.

**이번 라운드의 승주의 점수 : 5점**

트럼프(회색) 카드는 점수 계산 시에는 의미가 없습니다.

승주는 리드(노란색) 카드 2장을 갖고 있지만 최다 획득은 아닙니다. 최다 획득한 다른 누군가가 다음 라운드의 첫 플레이어를 결정할 것입니다.

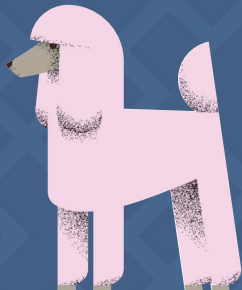
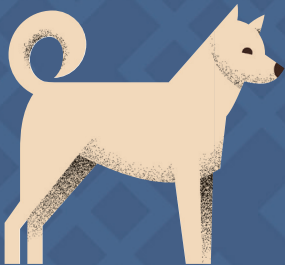
## 이어지는 라운드 :

이후로 새 라운드가 시작될 때마다 이전 라운드의 지정 카드는 치우고, 지정 카드 더미 위의 새 카드 1장을 공개합니다. 이 카드 숫자가 이번 라운드의 새 지정 숫자가 됩니다.

5개의 개 타일은 지정 보드 옆에 놓습니다. 이전 라운드의 딜러의 왼쪽 사람이 카드를 모아 섞은 뒤 모두에게 똑같은 장수를 나눠줍니다. 모두가 각자의 카드를 본 다음에, 이전 라운드에서 리드를 가장 많이 획득한 플레이어(=시작 마커를 가진 사람)가 이번 라운드 첫 트릭의 시작 플레이어가 누가 될지(본인 포함) 결정합니다. 결정된 시작 플레이어에게 시작 마커를 넘기고, 그 플레이어부터 새 라운드를 시작합니다.

## 게임 종료 :

게임은 5라운드동안 진행됩니다. 다시말해 모든 5장의 지정 카드를 한 번씩 사용하면 게임이 끝납니다. 게임이 끝나면 점수 트랙에서 가장 앞선 사람이 최종 승자가 됩니다. 동점으로 끝나는 상황이 생길 수도 있습니다.



## 2인용 규칙 :

2인 플레이 시에는 3인일 때와 마찬가지로 준비합니다 (1~6번. 모두 30장).  
카드를 나눠줄 때, 시계 방향으로 다음과 같이 나눠줍니다:



가상 플레이어



두 번째 플레이어

가상 플레이어는 언제나 딜러의 왼쪽에 있는 것으로 간주합니다.



카드 딜러

가상 플레이어의 카드는 다음과 같이 공개해 놓습니다 :

처음 5장의 카드는 뒷면이 보이게 가로로 늘어 놓습니다. 다음 5장의 카드는 뒷면으로 놓은 카드들의 위에 1장씩 공개로 덮어 놓습니다.

가상 플레이어를 세 번째 플레이어로 간주하여 일반적인 혼트 플레이와 동일하게 진행합니다:

- 처음으로 놓인 카드의 슈트는 따라가야 합니다.
- 가상 플레이어의 공개된 카드 중에 따라야 하는 슈트 카드가 1장이라면 그 카드를 사용합니다.
- 가상 플레이어의 공개된 카드 중에 따라야 하는 슈트 카드가 여러 장이라면, 그 중 가장 왼쪽에 있는 카드를 사용합니다.
- 가상 플레이어의 공개된 카드 중에 따라야 하는 슈트 카드가 없다면, 공개된 카드 중 가장 왼쪽에 있는 카드를 사용합니다.
- 한 트릭이 끝나고 난 뒤 뒷면으로 놓인 카드가 있다면, 해당 카드를 뒤집어 앞면으로 놓습니다.
- 가상 플레이어가 트릭에서 이겼다면, 다음 트릭의 첫 카드로 공개된 카드 중 가장 왼쪽에 있는 카드를 사용합니다.

점수 계산은 3인 플레이 때와 동일하게 합니다.

## 변형 규칙

### 변형 규칙 1 “더 많은 카드 사용”:

간단하게 카드 장수를 늘리는 변형 규칙입니다. 이제 지정 카드 숫자의 범위가 넓어지기 때문에 더 길고 독특한 재미의 플레이가 가능합니다.

이제 플레이어들은 어떤 카드가 어떻게 지정될지 모르는 채로 더 높은 점수의 진폭을 기대해야 합니다.

플레이 인원수에 따라 아래의 카드를 추가해 주세요.:

**3인:** 슈트별로 7~9번 카드 (총 15장 추가)

**4인:** 슈트별로 9~12번 카드 (총 20장 추가)

**5인:** 슈트별로 11~15번 카드 (총 25장 추가)

이후는 기본 게임과 동일하게 진행합니다.

### 변형 규칙 2 “지정 카드 선택”:

이 변형 규칙에서는 플레이어들이 지정 카드를 선택합니다. 따라서 게임 라운드에 걸쳐 플레이어들이 더 능동적으로 영향을 끼칩니다.

다음을 제외하고는 기본 규칙과 동일합니다.:

#### 준비 :

게임에서 사용하는 게임 카드들의 숫자에 해당되는 지정 카드를 전부 가져옵니다.

예시: 3명에서 변형규칙 1번으로 플레이할 경우 사용하는 게임 카드의 숫자가 1~9 이므로, 지정카드 1부터 9까지 9장을 가져옵니다.

사용하는 모든 지정카드를 앞면으로 해서, 모든 개 타일과 함께 테이블 중앙에 늘어놓습니다.

## 게임 진행 :

모두가 카드를 나눠 받은 뒤, 시작 플레이어 왼쪽에 앉은 사람부터 공개된 지정 카드 중 1장과 개 타일 1개를 선택합니다. 선택한 개 타일을 선택한 지정 카드 위에 올려 놓은 뒤 자신의 앞으로 가져와서 모두가 볼 수 있게 합니다. 지정 카드와 개 타일은 현재 자신이 손에 든 게임 카드와 상관없이 선택할 수 있습니다.

예시 : 첫 플레이어 왼쪽의 플레이어가 5번 지정 카드와 노란색 개 타일(치와와)를 선택했습니다. 따라서 이번 라운드 동안 노란색 5가 트럼프, 플러스, 훈트, 마이너스, 리드 중 하나를 결정할 것입니다.



이어서 시계 방향으로 다음 플레이어가 역시 지정 카드와 개 타일의 조합을 결정해서 자신의 앞으로 가져옵니다. 이런 식으로 5쌍의 지정 숫자/슈트(개) 조합이 만들어집니다.

주의 : 인원수에 따라 한 플레이어 앞에 2개의 조합이 놓일 수 있습니다.

5쌍의 조합이 만들어지면, 첫 플레이어부터 게임을 시작합니다.

## 트럼프, 플러스, 훈트, 마이너스, 리드 지정:

누군가가 만든 지정 숫자/슈트 조합에 해당하는 첫 카드가 나오자마자 해당 슈트가 이번 라운드동안 트럼프가 됩니다. 해당 개 타일을 지정 보드의 트럼프 자리에 놓고, 겹쳐 놓았던 지정 숫자 카드는 치웁니다 (이후 게임에서 사용하지 않습니다).

이런 식으로 플러스, 훈트, 마이너스, 리드가 결정됩니다.

## 이어지는 라운드:

지난 라운드에서 사용된 카드들을 포함한 모든 지정 카드와 개 타일을 다시 테이블 중앙에 놓습니다.

## 게임 종료 :

게임은 다음 조건 중 한 가지 경우라도 생기면 종료됩니다:

a) 라운드 종료 시 누군가의 점수가 점수 트랙의 ★ 칸 (19점 다음)에 도달했을 때.

또는

b) 라운드 종료 시 누군가의 점수가 점수 트랙의 ✕ 칸 (-14점 다음)에 도달했을 때.

또는

c) 플레이어들이 게임 시작 전에 합의한 만큼의 라운드가 끝났을 때 (최소 5라운드. 원한다면 더 많은 라운드를 진행할 수도 있습니다).





2013년에 이 게임의 첫 출시는, 제 개인적인 삶의 꿈이 실현되는 순간이었습니다. 그리고 지난 10년 동안 게임과 함께 믿을 수 없는 일들이 일어났고, 저의 마음은 경험하지 못한 행복들로 가득 찼습니다. 그래서 이렇게 말씀 드리고 싶네요. 멋진 꿈이 이뤄지는 것을 기대하세요!

클라우스 -게임 디자이너

게임 디자인 : Klaus Geis  
아트워크/그래픽 : Heiko Günther  
제작, 편집 : 유재혁

[BOARDMFACTORY.COM/hund](http://BOARDMFACTORY.COM/hund)



제작 보드엠 팩토리  
경기도 고양시 삼원로55, 501  
관련 제품 구입 [BoardM.CO.KR](http://BoardM.CO.KR)  
[boardmfactory.com](http://boardmfactory.com) [settler@boardm.co.kr](mailto:settler@boardm.co.kr)  
제품문의 카카오톡 '보드엠' 070-7720-0145

© 2023 BoardM Factory All rights reserved.