



JURASSIC PARK TRADING CARD GAME

공식 메뉴얼 북
ver 1.0



©UCS LLC AND AMBLIN

목차

게임의 설명		1
카드의 종류		2 - 3
카드의 구성요소		2 - 5
카드 배치 구역		6
게임 준비		7
게임의 흐름		8 - 9
용어 설명		10

WELCOME TO JURASSIC TCG

쥬라기 공원 트레이딩 카드게임을 소개합니다.

쥬라기 공원 트레이딩 카드게임은 2명의 플레이어가 1:1로 대결하는 전략형 트레이딩 카드 게임입니다.
플레이어는 각자 공룡 카드를 중심으로, 이벤트 카드와 인물 카드 등을 활용해
상대의 공룡과 전투를 펼칩니다.

공격을 반복해 상대의 '데미지 레벨'을 4(누적 20 데미지)까지 올리면 게임에서 승리합니다.
카드마다 고유한 공격·반격 능력과 다양한 효과가 있어, 전략적인 플레이가 가능합니다.
또한, 쥬라기 프랜차이즈의 오리지널 스토리와
특별한 디자인이 카드에 담겨 있어 몰입감을 더합니다.
다채로운 구성의 부스터 팩과 프로모션 팩을 통해 계속 확장되는,
진화형 카드게임의 매력을 경험해보세요.

THE TYPES OF CARDS **카드의 종류**



카드의 종류

쥬라기 공원 카드게임은 총 **4가지 종류의 카드**로 구성되어 있습니다.



공룡 카드 DINOSAUR CARD

쥬라기 공원 카드게임의 **전투를 주도하는 카드**입니다. 카드에 표시된 코스트를 지불하여 패에서 필드로 「출현(카드를 필드에 내는 것)」시킬 수 있습니다. 공룡 카드는 「공격」과 「반격」의 속성을 갖고 있습니다. 공격은 자신의 턴 중에서, 반격은 상대의 턴 중에서 해당 파워가 발휘됩니다. 단, **공룡 카드를 출현시킨 해당 턴에 일반적으로는 공격할 수 없습니다.**
+ 공룡의 공격 또는 반격이 0이 될 경우 쓰러집니다.



이벤트 카드 EVENT CARD

쥬라기 공원 카드게임을 **서포트하는 카드**입니다. 카드에 표시된 코스트를 지불하여 패에서 트래시로 두는 것으로 사용할 수 있습니다.



인물 카드 CHARACTER CARD

쥬라기 공원 카드게임 **서포트하는 카드**입니다.

- **메인 덱과 별개로 인물 덱에 3장까지 넣을 수 있습니다.**
- **같은 인물명의 인물 카드는 1장만** 인물 덱에 넣을 수 있습니다.
- 인물 덱은 카드를 뒷면으로 두고 자신은 언제든지 카드를 확인할 수 있으나, 상대 플레이어는 확인할 수 없습니다.
- 인물 카드는 메인 페이지에 카드에 표기된 코스트를 지불하는 것으로 인물 카드 존에 출현시킬 수 있습니다.
- 인물 카드는 어택이나 블록 할 수 없으며, 한 번 출현한 경우 인물 카드 존에 남아있게 됩니다.
- **인물 카드는 인물 카드 존에 딱 1장만 존재할 수 있습니다.** 이미 1장이 있는 상태에서 새로운 인물 카드를 출현시키는 경우에는 기존의 인물 카드를 트래시로 보내고 새로운 인물 카드를 출현시킬 수 있습니다.
- 인물 카드는 「기동」, 「출현 시」등의 효과를 가집니다. 「기동」은 자신의 메인 페이지에 효과 발동을 선언하는 것으로 발동할 수 있습니다. 「출현 시」는 인물 카드가 출현할 때 발동합니다.



영역 카드 AREA CARD

카드의 출현 및 사용을 위해 **코스트로 지불하는 카드**입니다.

각 카드마다 컬러가 지정되어 있습니다.

카드 1장당 해당 컬러의 1코스트 또는 무색 1코스트로 사용할 수 있습니다.



*영역 마커

후공 플레이어를 위해 사용되는 카드입니다.

한 턴에 한 번 영역 마커를 제거하여 **무색 코스트로 사용할 수 있습니다.**

사용 후 게임에서 제거됩니다.

CARD COMPONENTS 카드의 구성요소

공룡 카드 DINOSAUR CARD

코스트바

출현 시 필요한 코스트 정보 (컬러 구성과 수량)
+ 컬러의 영문 맨 앞 스펠링 표기 (R = RED 적색)

코스트

카드를 출현 또는 사용할 때,
필요한 영역 카드의 수

효과

게임에서 발휘하는
효과와 기능

공격

자신의 턴중에 적용되는 파워

카드 종류

카드 이름



반격

상대의 턴중에 적용되는 파워

특성

카드 넘버

카드 레어도

이벤트 카드 EVENT CARD

코스트바

출현 시 필요한 코스트 정보 (컬러 구성과 수량)
+ 컬러의 영문 맨 앞 스펠링 표기 (G = GREEN 녹색)

코스트

카드를 출현 또는 사용할 때,
필요한 영역 카드의 수

효과

게임에서 발휘하는
효과와 기능

발굴 효과

대미지를 받아 텍에서 대미지 존
으로 카드를 보낼 때,
이 효과가 있는 카드가 나올 경우
즉시 효과 발동

카드 종류

카드 이름



특성

카드 넘버

카드 레어도

인물 카드 CHARACTER CARD

코스트바

출현 시 필요한 코스트 정보 (컬러 구성과 수량)
+ 컬러의 영문 맨 앞 스펠링 표기 (P = PURPLE 자색)

코스트

카드를 출현 또는 사용할 때,
필요한 영역 카드의 수

효과

게임에서 발휘하는
효과와 기능



특성

카드 종류

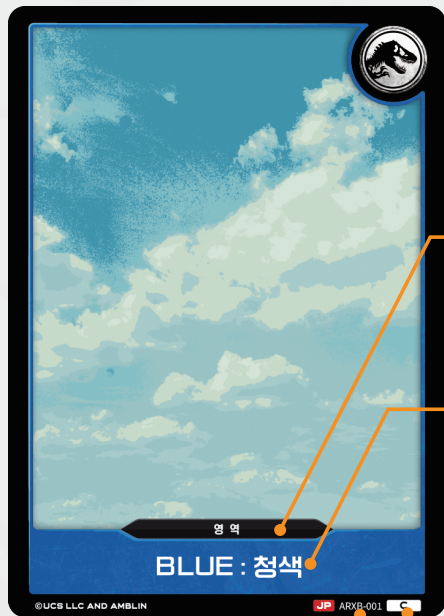
카드 이름

카드 넘버

카드 레어도

영역 카드 AREA CARD

카드를 사용하는 경우 코스트 지불에 필요한 카드



카드 종류

카드 이름

영역 카드의 컬러를 표시

카드 넘버

카드 레어도

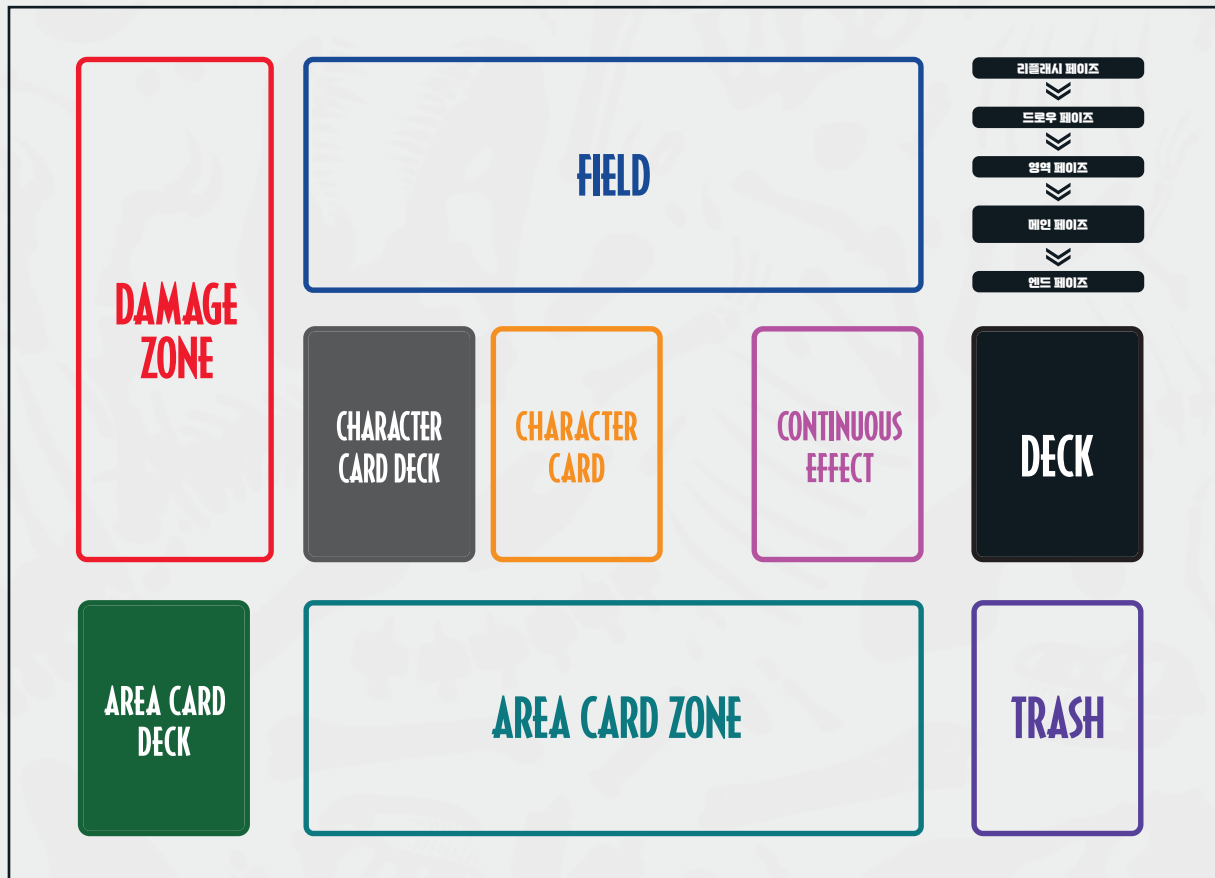
* 영역 마커



게임에서 후공 시 제공되는 베네티트 카드.
제거 시, 무색 코스트로 사용 할 수 있습니다.

한 턴당 한 번 사용 가능

GAME ZONES 카드 배치 구역



데미지 존 DAMAGE ZONE

플레이어가 받은 **데미지**를 **카운트**하는 장소입니다.
데미지를 받을 때마다, 덱 위에서 1장씩을 데미지 존에 둡니다.
데미지 존의 앞면 카드가 5장이 되면 그 중 1장을 뒷면으로 두는 것으로 플레이어에게 레벨 1이 적용 된 것을 의미합니다.
나머지 4장은 트래시로 이동합니다.

영역 카드 덱 AREA CARD DECK

영역 카드 덱을 두는 장소입니다. 게임 개시 시,
영역 카드 덱의 모든 카드를 뒷면으로 둡니다.

인물 카드 덱 CHARACTER CARD DECK

인물 카드 덱을 두는 장소입니다.

영역 카드 존 AREA CARD ZONE

영역 카드 덱에서 **영역 카드를 놓는** 장소입니다.
카드에 기재된 코스트를 지불할 때, 영역 카드 존의
영역 카드를 레스트 하는 것으로 코스트를 지불할 수 있습니다.

필드 FIELD

공통 카드를 출현시키는 장소입니다.
자신의 필드에는 **최대 5장의 공통**을 출현시킬 수 있습니다.
추가로 공통을 출현 시키고 싶은 경우,
필드에 있는 공통 카드 1장을 트래시에 두고 새로운 공통
카드를 출현시킬 수 있습니다.

지속효과 CONTINUOUS EFFECT

이벤트 카드 중 「지속」효과를 가진 카드를 출현
시키는 장소입니다.

인물 카드 CHARACTER CARD

인물 카드를 출현시키는 장소입니다.
인물 카드는 **1장만 출현**시킬 수 있습니다.

덱 DECK

메인 덱을 놓는 장소입니다.

트래시 TRASH

필드에서 쓰러진 공통이나 발동한 이벤트 카드
등을 두는 장소입니다.

SET UP 게임 준비

승리조건

상대의 '대미지 레벨'이 4에 도달하면 게임에서 승리합니다. 플레이어가 조종하는 공룡 카드로 상대에게 대미지를 입히면, 누적된 **대미지가 5에 도달할 때마다** 상대의 '대미지 레벨'이 1상승합니다. 즉, **총 20대미지를 누적시켜** 상대의 '대미지 레벨'을 4로 만들면 승리할 수 있습니다.

덱 구축

- 메인 덱 60장 (같은 카드번호의 카드는 4장까지 넣을 수 있습니다.)
- 인물 덱 3장 (동명의 인물 카드는 1장까지 넣을 수 있습니다.)
- 영역 카드 10장
- 영역 마커 2장

플레이 인원수 : 2명

게임 시작 전 & 개시 단계

1. 메인 덱(60장)을 덱(Deck)에 셔플하여 놓아 둡니다.
2. 인물 카드 덱(최대 3장)을 셔플하여 인물 카드 덱에 놓아 둡니다.
3. 영역 카드를 영역 카드 덱에 뒷면으로 놓아 둡니다.
4. 가위 바위 보 등 랜덤한 방법으로 선공 플레이어를 결정합니다.
이긴 플레이어가 선공/후공을 결정합니다.
5. **후공 플레이어는 영역 마커를 2장** 영역 카드 존에 둡니다.
6. 덱 위에서 5장을 뽑습니다. 이것이 자신의 패가 됩니다.
* 이때, 한번만 자신의 패를 모두 되돌려 덱에 넣고 셔플해 새롭게 5장을 뽑을 수 있습니다.
* 다시 뽑을지 여부는 선공 플레이어부터 결정합니다.
7. 선공 플레이어부터 게임을 시작합니다.
8. 선공 플레이어의 턴이 끝나면 후공 플레이어의 턴으로 이행하여 서로의 턴을 반복합니다.

GAME FLOW 게임의 흐름

게임은 아래의 순서대로 진행합니다.

1. 리플래시 페이지

자신의 **레스트** 상태인 모든 카드를 **스탠드** 합니다.

스탠드 & 레스트



<스탠드>



<레스트>

등장한 카드는 **세로인 '스탠드'** 상태로 놓습니다.
어택이나 블로킹 등의 행동을 하면 **가로인 '레스트'** 상태로 놓습니다.

* 레스트 상태인 카드를 스탠드 상태로 되돌리는 것을 '스탠드로 한다'
스탠드 상태인 카드를 레스트 상태로 하는 것을 '레스트로 한다'라고 칭합니다.

2. 드로우 페이지

턴 시작 시 덱 위에서 **1장**을 뽑습니다.
(선공 플레이어는 첫 턴에는 카드를 뽑지 않습니다.)

3. 영역 페이지

영역 카드 덱에서 **1장**을 골라 영역 카드 존에 배치합니다.

코스트 지불 방법

카드를 필드에 출현 또는 사용할 때, 영역 카드 존에 있는 스탠드 상태의 영역 카드를
지정된 수만큼 레스트하여 코스트를 지불합니다.



코스트 세는 방법

이 예시 카드의 경우, 적색 영역 카드를 4장, 임의의 영역 카드를 3장 레스트 하는 것으로 플레이할 수 있습니다.

4. 메인 페이지

아래 행동을 원하는 순서대로 몇 번이라도 진행할 수 있습니다.

- A. 패에서 카드에 기재된 **코스트**를 **영역 카드로 지불**하고 공룡 카드를 필드에 출현 시킵니다.
- B. 공룡 카드로 상대 **플레이어나 상대의 레스트된 공룡**에게 **어택**합니다.

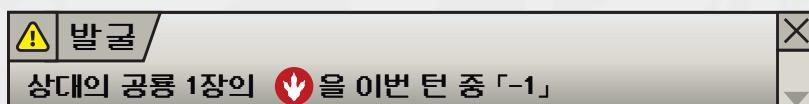
공룡 카드의 어택



1. 자신의 필드에 있는 스탠드 상태의 공룡 카드를 레스트하여, 상대 플레이어에게 직접 공격하거나 상대 필드의 레스트 상태 공룡을 대상으로 공격할 수 있습니다.
2. 어택을 당한 플레이어는 **블로커**를 가진 공룡을 레스트하고 어택의 대상을 해당 공룡으로 바꿀 수 있습니다.

블로커 (상대가 어택할 경우 이 공룡을 레스트하는 것으로 어택의 대상을 이 공룡으로 변경할 수 있다.)

3. 공룡이 어택당하면 전투가 발생하며, **공격** (🔻)과 **반격** (🔼) 수치를 비교해 전투 결과를 판정합니다.
 - 어택한 측의 공격이 어택당한 측의 반격 이상일 경우 전투에서 승리합니다. 패배한 공룡 카드는 트래시로 이동합니다.
 - 공격과 반격의 수치가 같을 경우에는 공격 받은 쪽이 트래시 됩니다.
 - 어택한 측의 공격이 어택당한 측의 반격보다 낮을 경우 아무일도 일어나지 않습니다.
 - 플레이어 공격이 성립한 경우 어택당한 플레이어는 대미지 1당 텍 위에서 카드 한 장씩을 대미지 존에 앞면으로 표시합니다.
- > 텍에서 대미지 존으로 카드를 이동하는 과정에서 **발굴** (🚧) 효과를 가진 카드가 등장할 경우, 그 효과를 즉시 발동할 수 있습니다. 어택 중인 공룡이 필드를 벗어나거나 파위가 변동될 경우 즉시 적용됩니다.
 - 예) **공격** (🔻) 3의 공룡이 어택 중 2번째 대미지에서 **발굴** (🚧) 효과로 인해 파위가 2로 변동될 경우 2대미지만 처리 됩니다. 3번째 대미지 에서 파위가 -1될 경우에는 이미 3대미지를 받았기 때문에 아무 일도 일어나지 않습니다.



- C. 패에서 카드에 기재된 **코스트**를 **지불**하고 **이벤트를 발동**합니다. (발동한 이벤트는 트래시로 이동)

5. 엔드 페이지

턴을 종료하고 상대의 턴으로 이행합니다.

KEYWORDS 용어 설명

출현 시	이 카드가 필드에 등장 시 바로 발동하는 효과
자신의 턴 종료 시	자신의 턴 종료 시 발동하는 효과
상대의 어택 시	상대가 공격했을 경우 발동 가능한 효과
쓰러졌을 때	공룡 카드가 트래시로 이동하면서 발동하는 효과
자신의 턴 중	자신의 턴 중 발생시킬 수 있는 효과
메인	이 카드의 메인이 되는 효과
턴 1회	이 공룡이 가진 효과를 자신의 턴마다 1번씩만 사용할 수 있다.
지속	카드가 지속 존에 남으며 지속적인 효과를 준다. 지속 이벤트 카드는 자신 필드에 1장 밖에 존재할 수 없다.
기동	필드에 두고 원할 때 효과 발동을 선언하여 사용
블로커	상대가 어택할 경우 이 공룡을 레스트하는 것으로 어택의 대상을 이 공룡으로 변경할 수 있다.
수중 & 공중	공룡이 가진 특성 중 하나로 전투 카드를 제한. (수중/공중 속성의 공룡끼리만 전투 가능)
기습	이 공룡은 출현한 턴에 공룡에게 어택할 수 있다.
속공	이 공룡은 출현한 턴에 플레이어 및 공룡에게 어택할 수 있다.
치명타	이 공룡이 다른 공룡과 전투한 후, 전투한 공룡과 이 공룡이 함께 트래시로 보내진다.
관통	이 효과를 가진 공룡이 전투로 공룡을 쓰러트렸을 경우, 초과된 수 만큼의 공격을 상대 플레이어에게 입힌다.
발굴	데미지를 받아 덱에서 데미지 존으로 카드를 보낼 때, 이 효과가 있는 카드가 나올 경우 즉시 효과 발동.



JURASSIC PARK TRADING CARD GAME

공식 메뉴얼 북
ver 1.0



©UCS LLC AND AMBLIN