

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)(11) 공개번호 10-2022-0091949
(43) 공개일자 2022년07월01일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 3/00 (2006.01) A63F 3/04 (2006.01)
(52) CPC특허분류
A63F 3/00063 (2013.01)
A63F 3/04 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2020-0183190
(22) 출원일자 2020년12월24일
심사청구일자 2020년12월24일

(71) 출원인
이화여자대학교 산학협력단
서울특별시 서대문구 이화여대길 52 (대현동, 이화여자대학교)
(72) 발명자
박윤미
부산광역시 해운대구 센텀동로 25, 104동 2003호 (우동, 대우월드마크센텀아파트)
김민주
경기도 김포시 하성면 하성로656번길 22 (뒷면에 계속)
(74) 대리인
특허법인 무한

전체 청구항 수 : 총 16 항

(54) 발명의 명칭 **첼트리피케이션과 관련된 교육을 위한 보드 게임 세트****(57) 요약**

첼트리피케이션과 관련된 교육을 위한 보드 게임 세트가 개시된다. 보드 게임 세트는 건물이 지어질 수 있는 부지 별로 구분된 맵 타일들을 포함하는 맵 보드 판; 지자체 플레이어에게 할당되며, 상기 부지에 건물을 건설하는 액션을 포함한 지자체 액션을 수행하기 위하여 사용되는 지자체 액션 포인트 토큰; 임대인 플레이어에게 할당되

(뒷면에 계속)

대표도 - 도1

종류	모양
맵타일	
토큰	임대인 토큰 소상공인 토큰 지자체 토큰
돈타일	
소상공인 업종 타일	카페 펍 의류 레스토랑
안심상가 및 영커타일	안심상가 타일 영커시설 타일
프랜차이즈 타일	프랜차이즈 프랜차이즈 프랜차이즈
이벤트 카드 총 40장 & 카드 덱 4벌	
직업 참조카드 4장 (지자체 1, 임대인 1, 소상공인 2)	지자체 임대인 소상공인
마일스톤카드, 표, 엔딩북	
주사위	

며, 상기 건물을 매입하는 액션을 포함한 임대인 액션을 수행하기 위하여 사용되는 임대인 액션 포인트 토큰; 소상공인 플레이어에게 할당되며, 상기 건물에 입점하는 액션을 포함한 소상공인 액션을 수행하기 위하여 사용되는 소상공인 액션 포인트 토큰; 및 매 턴마다 상기 지자체 플레이어, 상기 임대인 플레이어, 및 상기 소상공인 플레이어가 각각 달성해야 하는 업적을 제공하는 마일 스톤 카드를 포함하고, 상기 지자체 플레이어, 상기 임대인 플레이어 및 상기 소상공인 플레이어는 각각 지자체 액션 포인트 토큰, 임대인 액션 포인트 토큰, 소상공인 액션 포인트 토큰으로 상기 업적을 달성하기 위한 액션을 수행하며, 업적 달성 정도에 따라 승부가 결정될 수 있다.

(52) CPC특허분류

A63F 2003/00066 (2013.01)

(72) 발명자

이지윤

인천광역시 계양구 효서로 377, 214동 1605호(작전
서운동, 2차현대아파트)

송승우

서울특별시 강서구 양천로66길 6, 102동 102호(등
촌동, 삼성한사랑1차아파트)

이 발명을 지원한 국가연구개발사업

과제고유번호	1415169488
과제번호	20012206
부처명	산업통상자원부
과제관리(전문)기관명	한국산업기술평가관리원
연구사업명	지식서비스산업기술개발(R&D)
연구과제명	소상공인의 공생.자생을 위한 교육.컨설팅 통합 BM 개발
기 여 율	1/1
과제수행기관명	(주)싸이트플래닝 건축사사무소
연구기간	2020.07.01 ~ 2020.12.31

명세서

청구범위

청구항 1

건물이 지어질 수 있는 부지 별로 구분된 맵 타일들을 포함하는 맵 보드 판;

지자체 플레이어에게 할당되며, 상기 부지에 건물을 건설하는 액션을 포함한 지자체 액션을 수행하기 위하여 사용되는 지자체 액션 포인트 토큰;

임대인 플레이어에게 할당되며, 상기 건물을 매입하는 액션을 포함한 임대인 액션을 수행하기 위하여 사용되는 임대인 액션 포인트 토큰;

소상공인 플레이어에게 할당되며, 상기 건물에 입점하는 액션을 포함한 소상공인 액션을 수행하기 위하여 사용되는 소상공인 액션 포인트 토큰; 및

매 턴마다 상기 지자체 플레이어, 상기 임대인 플레이어, 및 상기 소상공인 플레이어가 각각 달성해야 하는 업적을 제공하는 마일 스톤 카드;

를 포함하고,

상기 지자체 플레이어, 상기 임대인 플레이어 및 상기 소상공인 플레이어는 각각 지자체 액션 포인트 토큰, 임대인 액션 포인트 토큰, 소상공인 액션 포인트 토큰으로 상기 업적을 달성하기 위한 액션을 수행하며, 업적 달성 정도에 따라 승부가 결정되는 보드 게임 세트.

청구항 2

제1항에 있어서,

상기 지자체 액션 포인트 토큰, 임대인 액션 포인트 토큰, 소상공인 액션 포인트 토큰은,

매라운드 시작 시 상기 지자체 플레이어, 상기 임대인 플레이어 및 상기 소상공인 플레이어에게 각각 소정의 개수가 제공되고, 상기 지자체 플레이어, 상기 임대인 플레이어 및 상기 소상공인 플레이어가 액션을 수행할 때마다 수행하는 액션에 해당하는 개수의 액션 포인트 토큰이 반납되는 보드 게임 세트.

청구항 3

제1항에 있어서,

상기 부지에 건물이 활성화된 상태를 나타내기 위하여 지자체 플레이어가 상기 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치할 수 있는 지자체 토큰;

임대인이 상기 건물을 매입한 상태를 나타내기 위하여 임대인 플레이어가 상기 임대인 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치할 수 있는 임대인 토큰; 및

상기 건물에 소상공인이 입점한 상태를 나타내기 위하여 소상공인 플레이어가 상기 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치할 수 있는 소상공인 토큰

을 더 포함하는 보드 게임 세트.

청구항 4

제3항에 있어서,

상기 임대인 토큰은,

상기 임대인 플레이어가 상기 지자체 플레이어에게 상기 맵 타일에 배치된 지자체 토큰의 개수에 따라 결정된 비용을 지불한 경우, 상기 맵 타일에 배치되는 보드 게임 세트.

청구항 5

제3항에 있어서,

상기 임대인 토큰은,

상기 건물의 임대료를 상승시키고자 하는 상기 임대인 플레이어가 상기 임대인 액션 포인트 토큰을 사용한 경우, 상기 맵 타일에 추가로 배치되는 보드 게임 세트.

청구항 6

제3항에 있어서,

상기 건물에 입점한 프랜차이즈의 업종을 나타내는 프랜차이즈 타일;

을 더 포함하고,

상기 프랜차이즈 타일은,

상기 임대인 플레이어가 해당 맵 타일에 배치된 소상공인 토큰의 개수 및 맵 타일에서 발생하는 소상공인의 수입에 따라 결정된 배상을 상기 소상공인 플레이어에게 지급하고, 상기 임대인 액션 포인트 토큰을 사용한 경우, 상기 맵 타일에 배치되는 보드 게임 세트.

청구항 7

제6항에 있어서,

상기 프랜차이즈 타일은,

상기 맵 타일에 인접한 다른 맵 타일들에 배치된 소상공인 토큰들을 각각 1개씩 제거하고, 제거한 소상공인 토큰들의 개수에 대응하는 개수의 임대인 토큰들이 배치되는 보드 게임 세트.

청구항 8

제6항에 있어서,

상기 프랜차이즈 타일은,

인접한 맵 타일들 중에서 배치된 소상공인 토큰들의 개수가 기 설정된 개수 미만인 맵 타일이 존재하는 경우, 제거되는 보드 게임 세트.

청구항 9

제3항에 있어서,

상기 지자체 플레이어가 상기 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치할 수 있으며, 임대인 없이 소상공인이 입점 가능한 안심 상가 타일

을 더 포함하고,

상기 안심 상가 타일은,

상기 안심 상가 타일에 배치된 상기 지자체 토큰의 개수와 상기 소상공인 토큰의 개수 간의 차이에 따라 상기 지자체 플레이어에게 수입, 또는 지출을 제공하는 보드 게임 세트.

청구항 10

제3항에 있어서,

상기 임대인 토큰은,

상기 맵 타일에 배치된 개수에 따라 결정된 임대료를 상기 소상공인 플레이어가 상기 임대인 플레이어에게 지불하도록 하고, 상기 맵 보드판에 배치된 상기 임대인 토큰의 전체 개수에 따라 결정된 세금을 상기 임대인 플레이어가 상기 지자체 플레이어에게 지불하도록 하는 보드 게임 세트.

청구항 11

제10항에 있어서,

상기 지자체 토큰은,

상기 지자체 플레이어가 상생 협약을 위한 조건을 달성한 상태에서 상기 임대인 플레이어에게 상생 협약을 제안한 경우, 상생 협약이 체결되며 상기 맵 타일에 배치되는 보드 게임 세트.

청구항 12

제3항에 있어서,

상기 소상공인 토큰은,

상기 맵 타일에 배치된 개수에 따라 상기 소상공인 플레이어에게 매출을 제공하며,

상기 매출에 따라 결정된 인건비 및 상기 임대료를 포함한 지출이 상기 소상공인 플레이어의 소지금을 초과하는 경우, 초과된 지출에 따라 상기 맵 타일에서 제거되는 보드 게임 세트.

청구항 13

제3항에 있어서,

상기 건물에 입점한 소상공인의 업종을 나타내는 소상공인 타일;

을 더 포함하고,

상기 소상공인 타일은,

기 설정된 개수의 동일한 소상공인 타일이 인접한 맵 타일에 배치된 경우, 클러스터를 형성하여 상기 소상공인 플레이어에게 보상을 제공하는 보드 게임 세트.

청구항 14

제13항에 있어서,

상기 소상공인 타일은,

상기 소상공인 플레이어가 상기 업종에 따라 결정된 비용과 상기 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치되는 보드 게임 세트.

청구항 15

제3항에 있어서,

상기 소상공인 토큰은,

상기 소상공인 플레이어가 상기 건물에 입점한 가게의 매출을 높이거나 하는 경우, 주사위를 던진 결과 및 비용 중 적어도 하나와 상기 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 추가로 배치되는 보드 게임 세트.

청구항 16

제1항에 있어서,

상기 지자체 플레이어가 상기 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치할 수 있으며, 지자체 플레이어에게 고정 수입을 제공하는 앵커 시설 타일

을 더 포함하는 보드 게임 세트.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 본 발명은 보드 게임 세트에 관한 것으로, 보다 구체적으로는 교육을 위하여 플레이 과정에서 젠트리피케이션과 관련된 지자체, 임대인, 소상공인의 입장을 이해할 수 있도록 하는 보드 게임 세트에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 젠트리피케이션은 지역 상권을 활성화시키고 지역 경제를 긍정적으로 변화시키는 장점이 있지만, 임대료가 높아져 기존의 세입자를 축출하여 상권의 개성을 없애지게 한다는 단점이 있다.

[0003] 젠트리피케이션은 지역 경제가 활성화됨에 따라 필연적으로 수반될 수 있으므로 젠트리피케이션으로 인한 부정적 영향을 감소시켜야 한다.

[0004] 젠트리피케이션으로 인한 부정적 영향을 감소시키기 위해서는 지자체의 노력과 일반인 및 소상공인들은 현상에 대한 이해 및 대처방법을 숙지하는 것이 필요하다.

[0005] 따라서, 소상공인, 일반인들이 젠트리피케이션과 그와 관련된 지자체의 노력, 상대방의 입장을 이해하는 기회를 마련하는 방법이 요청되고 있다.

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 본 발명은 게임에 참여한 플레이어들에게 임대인, 소상공인, 지자체의 역할을 할당하고, 역할별로 서로 다른 물과 승리 조건을 부여함으로써, 플레이어들이 승리 조건을 달성하기 위한 게임 과정에서 젠트리피케이션 현상에 대한 이익 집단의 행동 및 역할을 이해할 수 있도록 하는 보드 게임 세트를 제공한다.

과제의 해결 수단

[0007] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트는 건물이 지어질 수 있는 부지 별로 구분된 맵 타일들을 포함하는 맵 보드 판; 지자체 플레이어에게 할당되며, 상기 부지에 건물을 건설하는 액션을 포함한 지자체 액션을 수행하기 위하여 사용되는 지자체 액션 포인트 토큰; 임대인 플레이어에게 할당되며, 상기 건물을 매입하는 액션을 포함한 임대인 액션을 수행하기 위하여 사용되는 임대인 액션 포인트 토큰; 소상공인 플레이어에게 할당되며, 상기 건물에 입점하는 액션을 포함한 소상공인 액션을 수행하기 위하여 사용되는 소상공인 액션 포인트 토큰; 및 매 턴마다 상기 지자체 플레이어, 상기 임대인 플레이어, 및 상기 소상공인 플레이어가 각각 달성해야 하는 업적을 제공하는 마일 스톤 카드를 포함하고, 상기 지자체 플레이어, 상기 임대인 플레이어 및 상기 소상공인 플레이어는 각각 지자체 액션 포인트 토큰, 임대인 액션 포인트 토큰, 소상공인 액션 포인트 토큰으로 상기 업적을 달성하기 위한 액션을 수행하며, 업적 달성 정도에 따라 승부가 결정될 수 있다.

[0008] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 상기 지자체 액션 포인트 토큰, 임대인 액션 포인트 토큰, 소상공인 액션 포인트 토큰은, 매라운드 시작 시 상기 지자체 플레이어, 상기 임대인 플레이어 및 상기 소상공인 플레이어에게 각각 소정의 개수가 제공되고, 상기 지자체 플레이어, 상기 임대인 플레이어 및 상기 소상공인 플레이어가 액션을 수행할 때마다 수행하는 액션에 해당하는 개수의 액션 포인트 토큰이 반납될 수 있다.

[0009] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트는 상기 부지에 건물이 활성화된 상태를 나타내기 위하여 지자체 플레이어가 상기 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치할 수 있는 지자체 토큰; 임대인이 상기 건물을 매입한 상태를 나타내기 위하여 임대인 플레이어가 상기 임대인 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치할 수 있는 임대인 토큰; 및 상기 건물에 소상공인이 입점한 상태를 나타내기 위하여 소상공인 플레이어가 상기 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치할 수 있는 소상공인 토큰을 더 포함할 수 있다.

[0010] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 임대인 토큰은, 상기 임대인 플레이어가 상기 지자체 플레이어에게 상기 맵 타일에 배치된 지자체 토큰의 개수에 따라 결정된 비용을 지불한 경우, 상기 맵 타일에 배치될 수 있다.

[0011] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 임대인 토큰은, 상기 건물의 임대료를 상승시키고자 하는 상기 임대인 플레이어가 상기 임대인 액션 포인트 토큰을 사용한 경우, 상기 맵 타일에 추가로 배치될 수 있다.

[0012] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트는 상기 건물에 입점한 프랜차이즈의 업종을 나타내는 프랜차이즈 타일;을 더 포함하고, 상기 프랜차이즈 타일은, 상기 임대인 플레이어가 해당 맵 타일에 배치된 소상공인 토큰의

개수 및 맵 타일에서 발생하는 소상공인의 수입에 따라 결정된 배상을 상기 소상공인 플레이어에게 지급하고, 상기 임대인 액션 포인트 토큰을 사용한 경우, 상기 맵 타일에 배치될 수 있다.

- [0013] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 프랜차이즈 타일은, 상기 맵 타일에 인접한 다른 맵 타일들에 배치된 소상공인 토큰들을 각각 1개씩 제거하고, 제거한 소상공인 토큰들의 개수에 대응하는 개수의 임대인 토큰들이 배치될 수 있다.
- [0014] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 프랜차이즈 타일은, 인접한 맵 타일들 중에서 배치된 소상공인 토큰들의 개수가 기 설정된 개수 미만인 맵 타일이 존재하는 경우, 제거될 수 있다.
- [0015] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트는 상기 지자체 플레이어가 상기 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치할 수 있으며, 임대인 없이 소상공인이 입점 가능한 안심 상가 타일을 더 포함하고, 상기 안심 상가 타일은, 상기 안심 상가 타일에 배치된 상기 지자체 토큰의 개수와 상기 소상공인 토큰의 개수 간의 차이에 따라 상기 지자체 플레이어에게 수입, 또는 지출을 제공할 수 있다.
- [0016] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 상기 임대인 토큰은, 상기 맵 타일에 배치된 개수에 따라 결정된 임대료를 상기 소상공인 플레이어가 상기 임대인 플레이어에게 지불하도록 하고, 상기 맵 보드판에 배치된 상기 임대인 토큰의 전체 개수에 따라 결정된 세금을 상기 임대인 플레이어가 상기 지자체 플레이어에게 지불하도록 할 수 있다.
- [0017] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 상기 지자체 토큰은, 상기 지자체 플레이어가 상기 임대인 플레이어에게 상생 협약을 제안하고, 상기 지자체 플레이어가 상생 협약을 위한 조건을 달성한 경우, 상기 맵 타일에 배치될 수 있다.
- [0018] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트는 상기 건물에 입점한 소상공인의 업종을 나타내는 소상공인 타일; 을 더 포함하고, 상기 소상공인 타일은, 기 설정된 개수의 동일한 소상공인 타일이 인접한 맵 타일에 배치된 경우, 클러스터를 형성하여 상기 소상공인 플레이어에게 보상을 제공할 수 있다.
- [0019] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 상기 소상공인 토큰은, 상기 맵 타일에 배치된 개수에 따라 상기 소상공인 플레이어에게 매출을 제공할 수 있다.
- [0020] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 상기 소상공인 타일은 상기 매출에 따라 결정된 인건비 및 상기 임대료를 포함한 지출이 상기 소상공인 플레이어의 소지금을 초과하는 경우, 초과된 지출에 따라 상기 맵 타일에서 제거될 수 있다.
- [0021] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 상기 소상공인 타일은, 상기 소상공인 플레이어가 상기 업종에 따라 결정된 비용과 상기 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치될 수 있다.
- [0022] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 상기 소상공인 토큰은, 상기 소상공인 플레이어가 상기 건물에 입점한 가게의 매출을 높이거나 하는 경우, 주사위를 던진 결과와 상기 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 추가로 배치될 수 있다.
- [0023] 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트는 상기 지자체 플레이어가 상기 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 상기 맵 타일에 배치할 수 있으며, 지자체 플레이어에게 고정 수입을 제공하는 앵커 시설 타일을 더 포함할 수 있다.

발명의 효과

- [0024] 본 발명의 일실시예에 의하면, 보드 게임에 참여한 플레이어들에게 임대인, 소상공인, 지자체의 역할을 할당하고, 역할별로 서로 다른 물과 승리 조건을 부여함으로써, 플레이어들이 승리 조건을 달성하기 위한 게임 과정에서 젠트리피케이션 현상에 대한 이익 집단들의 행동 및 역할을 이해할 수 있도록 할 수 있습니다.

도면의 간단한 설명

- [0025] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트에 포함된 구성물들 도시한 도면이다.
 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트에 포함된 토큰들의 종류 및 토큰들의 배치 일례를 도시한 도면이다.
 도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트를 사용하는 소상공인 플레이어가 맵 타일에 배치할 수 있는

타일의 일레이다.

도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 맵 타일의 상태들을 나타내는 도면이다.

도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 플레이 과정에서 생성된 클러스터의 일레이다.

도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 플레이 과정에서 프랜차이즈 타일의 배치 및 제거 과정의 일레이다.

도 7은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트를 사용하는 지자체 플레이어가 맵 타일에 배치할 수 있는 타일의 일레이다.

도 8은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트를 사용하는 소상공인 플레이어가 수행 가능한 소상공인 액션의 일레이다.

도 9는 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트를 사용하는 임대인 플레이어가 수행 가능한 임대인 액션의 일레이다.

도 10은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트를 사용하는 지자체 플레이어가 수행 가능한 지자체 액션의 일레이다.

도 11은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트에 포함된 마일 스톤 카드의 일레이다.

도 12는 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 플레이 방법을 도시한 플로우차트이다.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0026] 이하에서, 첨부된 도면을 참조하여 실시예들을 상세하게 설명한다. 그러나, 실시예들에는 다양한 변경이 가해질 수 있어서 특허출원의 권리 범위가 이러한 실시예들에 의해 제한되거나 한정되는 것은 아니다. 실시예들에 대한 모든 변경, 균등물 내지 대체물이 권리 범위에 포함되는 것으로 이해되어야 한다.
- [0027] 실시예에서 사용한 용어는 단지 설명을 목적으로 사용된 것으로, 한정하려는 의도로 해석되어서는 안된다. 단수의 표현은 문맥상 명백하게 다르게 뜻하지 않는 한, 복수의 표현을 포함한다. 본 명세서에서, "포함하다" 또는 "가지다" 등의 용어는 명세서 상에 기재된 특징, 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것이 존재함을 지정하려는 것이지, 하나 또는 그 이상의 다른 특징들이나 숫자, 단계, 동작, 구성요소, 부품 또는 이들을 조합한 것들의 존재 또는 부가 가능성을 미리 배제하지 않는 것으로 이해되어야 한다.
- [0028] 또한, 첨부 도면을 참조하여 설명함에 있어, 도면 부호에 관계없이 동일한 구성 요소는 동일한 참조부호를 부여하고 이에 대한 중복되는 설명은 생략하기로 한다. 실시예를 설명함에 있어서 관련된 공지 기술에 대한 구체적인 설명이 실시예의 요지를 불필요하게 흐릴 수 있다고 판단되는 경우 그 상세한 설명을 생략한다.
- [0029] 이하, 본 발명의 실시예를 첨부된 도면을 참조하여 상세하게 설명한다.
- [0030] 도 1은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트에 포함된 구성물들 도시한 도면이다.
- [0031] 보드 게임 세트는 맵 타일, 토큰, 액션 포인트 토큰, 돈 타일, 소상공인 업종 타일, 안심 상가 타일, 앵커 타일, 프랜차이즈 타일, 이벤트 카드, 마일 스톤 카드, 직업 참조 카드, 및 주사위를 포함할 수 있다.
- [0032] 보드 게임 세트를 플레이하는 사용자는 3명 이상이며, 각각 소상공인, 임대인, 지자체의 역할을 받아 소상공인 플레이어, 임대인 플레이어, 지자체 플레이어로 플레이할 수 있다. 또한, 사용자가 4명 이상인 경우, 복수의 사용자들이 소상공인 플레이어로 플레이할 수 있다. 사용자들은 직업 참조 카드에 기재된 룰에 따라 보드 게임을 플레이할 수 있다.
- [0033] 예를 들어, 소상공인 직업 참조카드에는 "당신은 소공자시의 소상공인입니다. 장밋빛 꿈을 안고 야심 차게 점포를 개업한 당신의 점포는 중흥무진! 각종 sns에 올라오며 사람들이 몰려듭니다. 하지만 현실은 그리 만만하지 않습니다. 건물주는 몰려드는 사람들을 보고 월세를 올리기 시작했습니다. 이게 바로 말로만 듣던 젠트리피케이션일까요? 당신은 과연 이 거리에서 살아남을 수 있을까요?"라고 소상공인 플레이어의 상황과 목적에 대한 설명이 기재될 수 있다.
- [0034] 또한, 임대인 직업 참조 카드에는 "당신은 소공자시의 임대인입니다. 자수성가를 하여 건물주가 되었죠. 자본주의 사회에서 부는 곧 선이라고 생각하는 당신! 여러분의 노고는 토지에 투자되었고 당신들의 투자는 돌려받아야

마땅합니다. 그게 자본주의니까요. 당신이 투자를 한 이유는 더 많은 부를 축적하기 위해서입니다. 정부는 당신이 부를 축적하는 것을 방해하고 있습니다. 이런 제약을 극복하고 더 많은 부를 축적하여 자본주의의 정의를 실현할 수 있을까요?"라고 소상공인 플레이어의 상황과 목적에 대한 설명이 기재될 수 있다.

[0035] 그리고, 지자체 직업 참조 카드에는 "당신은 소공자시 시의원입니다. 건물주들의 임대수익을 보장하되, 도시 전체의 특색도 너무 무너지지 않게 유지해야 하죠. 과연 당신은 모든 건물주들의 요구를 만족시킬 수 있을까요? 또 도시를 인기 있게 만들어 준 소상공인을 보호할 수 있을까요? 건물주들의 욕심은 나날이 커집니다. 이들을 회유하여 상생협약을 맺도록 유도할 수 있을까요?"라고 지자체 플레이어의 상황과 목적에 대한 설명이 기재될 수 있다.

[0036] 또한, 사용자의 직업에 따라 보드 게임 세트에 포함된 자원들이 분배될 수 있다. 예를 들어, 표 1에 도시된 바와 같이 소상공인 플레이어, 임대인 플레이어 및 지자체 플레이어에게 자원들이 분배될 수 있다. 또한, 실시예에 따라서는 표 1에 도시된 자원의 종류 및 개수가 변경될 수도 있다.

표 1

플레이어	분배자원		
	소상공인 업종 타일	소상공인 토큰	돈
소상공인	8종	5개	10원
	소상공인 플레이어는 한식집 2개를 게임 시작시 맵 타일에 올려놓는다.		
임대인	프랜차이즈 타일	임대인 토큰	돈
	15개	5개	30원
지자체	안심상가/영커시설 타일	지자체 토큰	돈
	10개	5개	10원

[0037]

[0038] 맵 보드판은 건물이 지어질 수 있는 부지 별로 구분된 맵 타일들을 포함할 수 있다. 맵 보드판은 도 1에 도시된 바와 같이 육각형 맵 타일들이 결합된 형상으로 제작될 수도 있고, 사각형 맵 타일들을 포함하는 사각형 보드의 형상으로 제작될 수도 있다.

[0039] 또한, 액션 포인트 토큰은 지자체 플레이어에게 할당되며, 부지에 건물을 건설하는 액션을 포함한 지자체 액션을 수행하기 위하여 사용되는 지자체 액션 포인트 토큰; 임대인 플레이어에게 할당되며, 건물을 매입하는 액션을 포함한 임대인 액션을 수행하기 위하여 사용되는 임대인 액션 포인트 토큰; 및 소상공인 플레이어에게 할당되며, 건물에 입점하는 액션을 포함한 소상공인 액션을 수행하기 위하여 사용되는 소상공인 액션 포인트 토큰을 포함할 수 있다.

[0040] 지자체 액션 포인트 토큰, 임대인 액션 포인트 토큰, 소상공인 액션 포인트 토큰은, 매 라운드 시작 시 지자체 플레이어, 임대인 플레이어 및 소상공인 플레이어에게 각각 소정의 개수가 제공될 수 있다. 예를 들어, 플레이어 각각에게 매 라운드당 5개의 액션 포인트 토큰이 제공될 수 있다. 또한, 지자체 플레이어, 임대인 플레이어 및 소상공인 플레이어가 액션을 수행할 때마다 수행하는 액션에 해당하는 개수의 액션 포인트 토큰이 반납될 수 있다.

[0041] 지자체 토큰은 부지에 건물이 활성화된 상태를 나타내기 위하여 지자체 플레이어가 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 맵 타일에 배치할 수 있다. 지자체 플레이어가 임대인 플레이어에게 상생 협약을 제안하고, 지자체 플레이어가 상생 협약을 위한 조건을 달성한 경우, 상생 협약을 체결하고 지자체 토큰이 맵 타일에 배치될 수 있다. 이때, 지자체 플레이어의 상생 협약을 위한 조건은, 업적을 이루지 못한 플레이어들의 마일스톤 카드가 폐기되지 않는 경우, 지자체 플레이어에게 요구되는 1,2,3단계의 모든 마일스톤 업적 달성일 수 있다. 예를 들어, 지자체의 1단계 마일스톤 업적은 "건물 9개 열기"이고, 지자체의 2단계 마일스톤 업적은 "길 하나라도 소상공인 토큰을 3개 올려놓기"이며, 지자체의 3단계 마일스톤 업적은 "안심 상가 3개 짓기"일 수 있다. 또한, 지자체 플레이어의 승리 조건에 해당하는 3단계의 마일스톤 업적은 상생 협약 3개 체결일 수 있다.

[0042] 또한, 지자체 플레이어의 상생 협약을 위한 조건은, 업적을 이루지 못한 플레이어들의 마일스톤 카드가 폐기되는 경우, 지자체 플레이어에게 요구되는 1,2,3단계의 마일스톤 업적 중 적어도 하나의 달성일 수 있다

[0043] 임대인 토큰은 임대인이 건물을 매입한 상태를 나타내기 위하여 임대인 플레이어가 임대인 액션 포인트 토큰을 사용하여 맵 타일에 배치할 수 있다. 임대인 플레이어가 지자체 플레이어에게 맵 타일에 배치된 지자체 토큰의

개수에 따라 결정된 비용을 지불한 경우, 임대인 토큰이 맵 타일에 배치될 수 있다.

- [0044] 또한, 건물의 임대료를 상승시키고자 하는 임대인 플레이어가 임대인 액션 포인트 토큰을 사용한 경우, 임대인 토큰은 맵 타일에 추가로 배치될 수도 있다.
- [0045] 임대인 토큰은, 맵 타일에 배치된 개수에 따라 결정된 임대료를 소상공인 플레이어가 임대인 플레이어에게 지불하도록 할 수 있다. 또한, 맵 보드판에 배치된 임대인 토큰의 전체 개수에 따라 결정된 세금을 임대인 플레이어가 지자체 플레이어에게 지불하도록 할 수 있다.
- [0046] 소상공인 타일은 건물에 입점한 소상공인의 업종을 나타낼 수 있다. 또한, 기 설정된 개수의 동일한 소상공인 타일이 인접한 맵 타일에 배치된 경우, 소상공인 타일이 클러스터를 형성하여 소상공인 플레이어에게 보상을 제공할 수 있다.
- [0047] 소상공인 토큰은 건물에 소상공인이 입점한 상태를 나타내기 위하여 소상공인 플레이어가 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 맵 타일에 배치할 수 있다. 소상공인 플레이어가 소상공인 타일에 나타난 업종에 따라 결정된 비용을 지불한 경우, 소상공인 토큰이 맵 타일에 배치될 수 있다. 그리고, 소상공인 토큰은 맵 타일 각각에 배치된 개수에 따라 소상공인 플레이어에게 매출을 제공할 수 있다. 또한, 매출에 따라 결정된 인건비 및 임대료를 포함한 지출이 소상공인 플레이어의 소지금을 초과하는 경우, 소상공인 토큰은 초과된 지출에 따라 맵 타일에서 제거될 수 있다.
- [0048] 그리고, 소상공인 플레이어가 건물에 입점한 가게의 매출을 높이하고자 하는 경우, 주사위를 던진 결과 및 비용 중 적어도 하나와 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 소상공인 토큰이 맵 타일에 추가로 배치될 수 있다.
- [0049] 안심 상가 타일은 지자체 플레이어가 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 맵 타일에 배치할 수 있는 타일이며, 안심 상가 타일이 배치된 맵 타일에는 임대인 없이 소상공인이 입점 가능하다. 또한, 안심 상가 타일은 안심 상가 타일에 배치된 지자체 토큰의 개수와 소상공인 토큰의 개수 간의 차이에 따라 지자체 플레이어에게 수입, 또는 지출을 제공할 수 있다. 예를 들어, 안심 상가 타일에 배치된 지자체 토큰의 개수 보다 소상공인 토큰의 개수가 적은 경우, 지자체 플레이어는 안심 상가 타일에 배치된 지자체 토큰의 개수와 소상공인 토큰의 개수 간의 차이에 따라 결정된 금액을 은행에 지불할 수 있다. 반면, 안심 상가 타일에 배치된 지자체 토큰의 개수 보다 소상공인 토큰의 개수가 많은 경우, 지자체 플레이어는 안심 상가 타일에 배치된 지자체 토큰의 개수와 소상공인 토큰의 개수 간의 차이에 따라 결정된 금액을 수입으로 받을 수 있다.
- [0050] 앵커 시설 타일은 지자체 플레이어가 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 맵 타일에 배치할 수 있으며, 지자체 플레이어에게 고정 수입을 제공할 수 있다.
- [0051] 프랜차이즈 타일은 건물에 입점한 프랜차이즈의 업종을 나타내며, 임대인 플레이어에 의하여 맵 타일에 배치될 수 있다. 임대인 플레이어가 해당 맵 타일에 배치된 소상공인 토큰의 개수 및 맵 타일에서 발생하는 소상공인의 수입에 따라 결정된 배상을 소상공인 플레이어에게 지급하고 임대인 액션 포인트 토큰을 사용한 경우, 프랜차이즈 타일이 맵 타일에 배치될 수 있다. 이때, 프랜차이즈 타일이 배치된 맵 타일에 인접한 다른 맵 타일들에 배치된 소상공인 토큰들을 각각 1개씩 제거하고, 제거한 소상공인 토큰들의 개수에 대응하는 개수의 임대인 토큰들이 프랜차이즈 타일에 배치될 수 있다.
- [0052] 또한, 프랜차이즈 타일은, 인접한 맵 타일들 중에서 배치된 소상공인 토큰들의 개수가 기 설정된 개수 미만인 맵 타일이 존재하는 경우, 제거될 수 있다.
- [0053] 돈 타일은 플레이어들이 각각 소유하고 있는 돈의량을 나타내는 타일이며, 각 라운드가 종료된 후 정산 과정에서 소유한 돈이 증가, 또는 감소할 수 있다.
- [0054] 마일 스톤 카드는 매 단계마다 지자체 플레이어, 임대인 플레이어, 및 소상공인 플레이어가 각각 달성해야 하는 업적을 제공할 수 있다.
- [0055] 지자체 플레이어, 임대인 플레이어 및 소상공인 플레이어는 각각 지자체 액션 포인트 토큰, 임대인 액션 포인트 토큰, 소상공인 액션 포인트 토큰으로 업적을 달성하기 위한 액션을 수행하며, 업적 달성 정도에 따라 승부가 결정될 수 있다.
- [0056] 도 2는 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트에 포함된 토큰들의 종류 및 토큰들의 배치 일례를 도시한 도면이다.
- [0057] 맵 타일에 배치된 토큰은 플레이어들 각각의 수입 상태를 표현할 수 있다. 예를 들어, 맵 타일에 배치된 임대인

토큰(210) 1개당 임대인 플레이어는 1원의 수입을 얻을 수 있다. 또한, 맵 타일에 배치된 지자체 토큰(220) 1개당 지자체 플레이어는 1원의 수입을 얻을 수 있다. 그리고, 맵 타일에 배치된 소상공인 토큰(230) 1개당 소상공인인 플레이어는 1원의 수입을 얻을 수 있다. 또한, 실시예에 따라 토큰이 표시하는 수입 상태가 다를 수도 있다. 다른 실시예에서는 하나의 토큰이 2원 이상의 수입을 표현할 수도 있다.

[0058] 맵 타일(211)에는 소상공인 토큰(230)이 3개 배치되어 있으므로, 소상공인 플레이어는 매출의 수입으로 3원을 획득할 수 있다. 다만, 맵 타일(211)에는 임대인 토큰(210)도 2개 배치되어 있으므로, 임대인 플레이어는 소상공인 플레이어로부터 임대료로 2원을 획득할 수 있다.

[0059] 맵 타일(221)에는 소상공인 토큰(230)이 3개 배치되어 있으므로, 소상공인 플레이어는 매출의 수입으로 3원을 획득할 수 있다. 또한, 맵 타일(221)에는 안심 상가 타일 및 지자체 토큰(220)도 2개 배치되어 있으므로, 지자체 플레이어는 소상공인 토큰(230)의 개수 3과 지자체 토큰(220)의 개수 2의 차이인 1원을 수익을 획득할 수 있다.

[0060] 맵 타일(231)에는 프랜차이즈 타일 및 임대인 토큰(210) 3개가 배치되어 있으므로, 임대인 플레이어는 프랜차이즈의 매출 수입으로 3원을 획득할 수 있다.

[0061] 도 3은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트를 사용하는 소상공인 플레이어가 맵 타일에 배치할 수 있는 타일의 일례이다.

[0062] 소상공인 타일은 도 3에 도시된 카페(310), 한식(320), 레스토랑(330), 이외에 학원, 버거, 의류, 각테일바, 펍과 같은 업종별 타일을 포함할 수 있다. 또한, 실시예에 따라서는 보드 게임 세트가 예시한 업종 이외의 업종이 표시된 소상공인 타일을 포함할 수도 있다.

[0063] 이때, 소상공인 타일은 도 3에 도시된 바와 같이 숫자가 표시된 박스(300)를 포함할 수 있다. 소상공인 타일에 포함된 박스(300)에 표시된 숫자는 해당 업종을 입점 시켰을 경우, 매 라운드에서 소상공인 플레이어가 획득할 수 있는 수입일 수 있다. 예를 들어, 도 3에 도시된 맵 타일에 임대인 토큰(210)은 2개이고, 박스(300)에 포함된 숫자는 3이므로, 소상공인 플레이어가 획득하는 수입(3원)은 임대인 플레이어에게 지출하는 임대료(2원)보다 많으므로, 카페를 유지할 수 있다.

[0064] 도 4는 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 맵 타일의 상태들을 나타내는 도면이다.

[0065] 맵 타일(410)은 아무것도 없는 빈 부지로, 소상공인 플레이어가 입점하지 못 하는 상태입니다.

[0066] 맵 타일(420)은 지자체 플레이어가 지자체 토큰(220)들을 배치하여 부지에 건물을 활성화시킨 상태입니다.

[0067] 맵 타일(430)은 임대인 플레이어가 건물을 매입하고, 임대료에 대응하는 개수의 임대인 토큰(210)들을 배치한 상태입니다. 이 상태에서 소상공인 플레이어가 맵 타일에 입점할 수 있다.

[0068] 맵 타일(440)은 맵 타일(430)에 소상공인이 입점하면서 소상공인 타일과 소상공인 토큰(230)들을 배치한 상태입니다. 이때, 소상공인 토큰(230)은 해당 건물의 매출을 의미하므로, 소상공인 토큰(230)의 개수가 맵 타일(440)에 배치된 임대인 토큰(210)의 개수 이상인 경우에만 소상공인 플레이어가 맵 타일(440)에서 상업 활동을 유지할 수 있다.

[0069] 맵 타일(450)은 지자체 플레이어가 안심 상가 타일을 배치한 후, 소상공인 플레이어가 입점한 상태이다.

[0070] 맵 타일(460)은 지자체 플레이어가 앵커 시설 타일을 배치한 상태이다.

[0071] 맵 타일(470)은 임대인 플레이어가 프랜차이즈 타일 및 임대인 토큰(210)을 배치한 상태이다.

[0072] 도 5는 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 플레이 과정에서 생성된 클러스터의 일례이다.

[0073] 소상공인 플레이어는 "클러스터" 형성을 통해 더 많은 수익을 창출할 수 있다. 이때, 클러스터는 기 설정된 개수의 동일 업종이 인접하여 입점한 상태일 수 있다. 예를 들어, 소상공인 타일의 박스(300)에 표시된 숫자, 또는 업종 별로 기 설정된 숫자의 동일 업종이 인접하여 입점한 경우, 해당 업종이 입점된 맵 타일들을 그룹화하여 클러스터로 정의할 수 있다.

[0074] 또한, 업종 별로 완벽한 클러스터를 이루기 위한 조건은 서로 상이할 수 있다. 예를 들어, 클러스터를 형성하기 위한 조건은 표 2와 같을 수 있다.

표 2

업종	클러스터 조건
카페	3
수제버거	3
의류	4
커피일바	4
레스토랑	5
펍	6
학원	클러스터 만들 수 없음
한식	클러스터 만들 수 없음

[0075]

[0076]

또한, 클러스터를 형성함에 따라 소상공인 플레이어에게 제공하는 보상도 업종에 따라 서로 다를 수 있다. 이 때, 클러스터를 형성하기 위하여 필요한 개수가 증가할수록 해당 업종의 클러스터를 형성함에 따른 보상도 증가할 수 있다.

[0077]

도 5의 케이스 1(Case 1)에 도시된 바와 같이 카페로 클러스터를 형성한 경우, 클러스터에 포함된 맵 타일 각각에 포함된 소상공인 토큰들은 개당 수입이 1에서 3으로 증가할 수 있다.

[0078]

도 5의 케이스 2(Case 2)에 도시된 바와 같이 레스토랑으로 클러스터를 형성한 경우, 레스토랑은 카페보다 클러스터를 형성하기 위하여 필요한 개수가 더 많으므로, 카페로 형성된 클러스터에 포함된 소상공인 토큰들보다 수입이 더 증가할 수 있다. 구체적으로, 클러스터에 포함된 맵 타일 각각에 포함된 소상공인 토큰들은 개당 수입이 1에서 4으로 증가할 수 있다.

[0079]

도 5의 케이스 1(Case 1), 케이스 2(Case 2)에 도시된 바와 같이 클러스터를 형성한 경우, 소상공인 플레이어는 클러스터가 인접한 길에 소상공인 토큰을 놓을 수 있다. 이때, 소상공인 플레이어는 길에 놓여진 소상공인 토큰으로 인하여 길 효과로 인한 추가적인 수입을 받을 수 있다.

[0080]

또한, 지자체 플레이어가 지자체 액션 포인트 토큰을 소모하여 지역 홍보 액션으로 길을 선택한 경우, 소상공인 플레이어는 지자체 플레이어가 선택한 길에 소상공인 토큰을 배치할 수 있다.

[0081]

도 6은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 플레이 과정에서 프랜차이즈 타일의 배치 및 제거 과정의 일례이다.

[0082]

도 6의 케이스 1(Case 1)은 임대인 플레이어가 프랜차이즈 타일을 배치하는 과정의 일례이다. 먼저, 임대인 플레이어는 맵 타일에 배치되어 있던 소상공인 토큰(230) 3개를 제거한 후, 프랜차이즈 타일(600)을 배치할 수 있다. 다음으로, 임대인 플레이어는 인접한 다른 맵 타일에서 소상공인 토큰(230)을 하나씩 제거할 수 있다. 도 6의 케이스 1에서 인접한 다른 맵 타일에 배치된 소상공인 토큰(230)의 개수는 3,4,3에서 2,3,2로 감소하였다. 그리고, 3개의 소상공인 토큰(230)을 제거하였으므로, 임대인 플레이어는 프랜차이즈 타일(600)에 3개의 임대인 토큰(210)을 배치할 수 있다. 다만, 인접한 맵 타일들 중 소상공인 토큰(230)이 배치되어 있지 않은 맵 타일에서는 아무 일도 일어나지 않을 수 있다.

[0083]

그리고, 프랜차이즈 타일(600)이 배치된 맵 타일에 인접한 다른 맵 타일들 중에서 소상공인 토큰(230)이 3개 이상 배치된 맵 타일이 없는 경우, 도 6의 케이스 2(Case 2)에 도시된 바와 같이 프랜차이즈 타일(600)이 제거될 수 있다. 이때, 프랜차이즈 타일(600)에 배치되었던 임대인 토큰(210)은 제거되지 않고 유지될 수 있다. 또한, 프랜차이즈 타일(600)을 제거하는 조건이 되는 소상공인 토큰(230)의 개수는 실시예에 따라 양의 정수 중 하나로 변경될 수 있다.

[0084]

도 7은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트를 사용하는 지자체 플레이어가 맵 타일에 배치할 수 있는 타일의 일례이다.

[0085]

안심 상가 타일은 지자체 플레이어가 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 맵 타일에 배치할 수 있는 타일이며, 안심 상가 타일이 배치된 맵 타일에는 임대인 없이 소상공인이 입점 가능하다. 이때, 안심 상가 타일의 라운드별 수입은 소상공인 토큰(220)의 개수 - 지자체 토큰(230)의 개수일 수 있다. 그리고, 수입이 0 이하일 경우, 지자체 플레이어는 차액을 은행에 지불할 수 있다. 또한, 소상공인 플레이어가 안심 상가에 입점하는 경우, 소

상공인 플레이어는 해당 맵 타일에 업종 타일을 배치하지 않을 수 있다.

- [0086] 맵 타일(710)은 안심 상가 타일에 지자체 토큰(220)이 2개, 소상공인 토큰(230)이 3개 배치된 상태이다. 따라서, 맵 타일(710)에서 소상공인 플레이어의 라운드별 수입은 소상공인 토큰의 개수에 따라 3원일 수 있다. 반면, 소상공인 토큰(220)의 개수 - 지자체 토큰(230)의 개수의 수식에 따르면 지자체 플레이어의 라운드별 수입은 1원일 수 있다.
- [0087] 맵 타일(720)은 안심 상가 타일에 지자체 토큰(220)이 2개, 소상공인 토큰(230)이 1개 배치된 상태이다. 따라서, 맵 타일(720)에서 소상공인 플레이어의 라운드별 수입은 소상공인 토큰의 개수에 따라 1원일 수 있다. 반면, 소상공인 토큰(220)의 개수 - 지자체 토큰(230)의 개수의 수식에 따르면 지자체 플레이어의 라운드별 수입은 -1원일 수 있다. 따라서, 지자체 플레이어는 1원을 은행에 지불할 수 있다.
- [0088] 앵커 시설 타일은 지자체 플레이어가 지자체 액션 포인트 토큰을 사용하여 맵 타일에 배치할 수 있으며, 지자체 플레이어에게 고정 수입을 제공할 수 있다. 예를 들어, 앵커 시설 타일이 매치된 맵 타일(730)에서 지자체 플레이어는 매 라운드마다 3원의 수익을 얻을 수 있다.
- [0089] 도 8은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트를 사용하는 소상공인 플레이어가 수행 가능한 소상공인 액션의 일례이다.
- [0090] 소상공인 플레이어는 도시 경제의 활성화를 이끄는 중요한 역할이므로, 소상공인 플레이어가 어떤 업종 타일을 어느 곳에 입점 시키느냐에 따라 게임의 첫 단추가 달라질 수 있다. 예를 들어, 소상공인 플레이어의 시작 예산은 10원일 수 있다. 이때, 소상공인 플레이어는 시작 예산에 따라 입점할 업종 및 위치를 결정할 수 있다.
- [0091] 또한, 매 라운드 종료 후, 계산되는 소상공인 플레이어의 수입은 기존 입점한 가게의 수입(업종 타일의 박스에 기재된 숫자)+맵 타일에 배치된 소상공인 토큰(230)의 개수에 따라 결정될 수 있다.
- [0092] 수입이 결정된 후, 소상공인 플레이어는 입점한 가게의 임대인 토큰(210) 수에 따라 결정된 임대료를 임대인 플레이어에게 지불할 수 있다. 또한, 총 수입 5원마다 1원씩 인건비로 은행에 지불할 수 있다. 예를 들어, 이번 라운드에서 소상공인 플레이어의 수익이 23원이고, 임대료가 10원인 경우, $23-10-4=9$ 원의 순수익이 발생할 수 있다.
- [0093] 소상공인 플레이어가 수행 가능한 소상공인 액션은 가게 입점, 경쟁력 향상, 가게 처분, 및 인건비 절감 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0094] 소상공인 플레이어가 가게 입점을 수행하고자 하는 경우, 소상공인 플레이어는 업종에 따라 결정된 비용과 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 소상공인 타일을 맵 타일에 배치할 수 있다. 예를 들어, 소상공인 플레이어는 소상공인 액션 포인트 토큰 1개를 사용하고, 매물로 나온 빈 건물에 업종 타일의 박스에 기재된 숫자의 1.5배 만큼의 돈을 은행에 지불한 후, 업종 타일에 기재된 업종으로 입점할 수 있다. 이때, 입점을 위하여 필요한 돈의 배수 및 소상공인 액션 포인트 토큰의 개수는 실시예에 따라 변경될 수 있다. 또한, 박스에 기재된 숫자의 1.5배가 소수점을 포함하는 경우, 올림 연산에 따라 입점을 위하여 필요한 돈이 결정될 수 있다.
- [0095] 예를 들어, 도 8의 810에 도시된 바와 같이 소상공인 플레이어가 한식으로 맵 타일에 입점하고자 하는 경우, 소상공인 플레이어는 한식의 업종 타일에 기재된 숫자 2의 1.5배인 3원을 지불하고 입점할 수 있다. 또한, 소상공인 플레이어가 카페로 맵 타일에 입점하고자 하는 경우, 소상공인 플레이어는 카페의 업종 타일에 기재된 숫자 3의 1.5배인 4.5의 올림 값인 5원을 지불하고 입점할 수 있다.
- [0096] 소상공인 플레이어가 경쟁력 향상으로 건물에 입점한 가게의 매출을 높이하고자 하는 경우, 소상공인 플레이어는 주사위를 던진 결과 및 비용 중 적어도 하나와 상기 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 소상공인 토큰을 맵 타일에 배치할 수 있다. 예를 들어, 소상공인 플레이어는 소상공인 액션 포인트 토큰 1개를 사용하고, 자신의 가게 중 하나를 선택한 후, 주사위를 굴릴 수 있다. 이때, 구른 주사위에서 4, 5, 6의 눈금이 나온 경우, 소상공인 플레이어는 도 8의 820에 도시된 바와 같이 해당 가게에 소상공인 토큰(230) 하나를 추가할 수 있다.
- [0097] 그리고, 소상공인 플레이어는 주사위를 던지기 전에 돈을 지불하여 경쟁력 강화를 위하여 필요한 주사위 눈금의 범위를 증가시킬 수도 있다. 예를 들어, 소상공인 플레이어는 1원을 지불하여 경쟁력 강화를 위하여 필요한 주사위 눈금의 범위를 4 내지 6에서 3 내지 6으로 증가시킬 수 있다. 이후, 소상공인 플레이어가 던진 주사위의 눈금이 3인 경우, 주사위의 눈금이 보정된 범위 안의 값이므로, 소상공인 토큰(230)을 맵 타일에 추가할 수도 있다.

- [0098] 가게 처분은 매출에 따라 결정된 인건비 및 임대료를 포함한 지출이 소상공인 플레이어의 소지금을 초과하는 경우, 수행될 수 있다. 예를 들어, 도 8의 830에 도시된 바와 같이 임대인 토큰의 개수와 소상공인 토큰의 개수가 동일한 경우, 소상공인 플레이어는 수입이 모두 임대인 플레이어에게 지급된 후, 인건비가 추가로 지불되어 적자 상태가 될 수 있다. 이때, 소상공인 플레이어는 가게 처분을 수행하여 해당 맵 타일에서 업종 타일 및 소상공인 토큰을 제거할 수 있다.
- [0099] 인건비 절감은 소상공인 플레이어가 소상공인 액션 포인트 토큰을 사용하여 수익을 발생시키는 액션이다. 예를 들어, 소상공인 플레이어가 소상공인 액션 포인트 토큰 1개를 사용하여 인건비 절감 액션을 수행한 경우, 1원의 수입을 획득할 수 있다.
- [0100] 도 9는 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트를 사용하는 임대인 플레이어가 수행 가능한 임대인 액션의 일례이다.
- [0101] 임대인 플레이어는 소공자사의 다수 건물을 보유한 큰 손이며, 상가의 존속을 취약파락하는 역할을 하게 된다. 다만, 임대인 플레이어는 은행에 이자도 내야 되고, 지자체에는 세금도 내야하는 입장이다. 예를 들어, 임대인 플레이어의 시작 예산은 30원일 수 있다.
- [0102] 매 라운드 종료 후, 계산되는 임대인 플레이어의 수입은 맵 타일에 배치된 임대인 토큰(210)의 개수에 따라 결정될 수 있다. 또한, 매 라운드 종료 후, 임대인 플레이어는 시작 예산에 따라 결정된 이자를 은행에 지급하고, 수익에 따라 결정된 세금을 지자체 플레이어에게 지급해야 한다. 예를 들어, 맵 타일에 배치된 임대인 토큰(210)들을 총합이 21개이고, 5원의 수익마다 1원의 세금이 발생하며, 이자가 10%인 경우, 임대인 플레이어의 순 수익은 $21 - 3 - 4 = 14$ 원일 수 있다.
- [0103] 임대인 플레이어가 수행 가능한 임대인 액션은 건물 매입, 임대료 상승, 임대료 동결 합의 파기, 소상공인 추출 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0104] 임대인 플레이어가 건물 매입을 수행하고자 하는 경우, 임대인 플레이어는 임대인 액션 포인트 토큰 1개를 사용하고, 주인이 없는 건물 위에 배치된 지자체 토큰의 두 배를 지자체 플레이어에게 지불하여 건물을 매입할 수 있다.
- [0105] 임대인 플레이어가 임대료 상승을 수행하고자 하는 경우, 임대인 플레이어는 임대인 액션 포인트 토큰 2개를 사용하고, 도 9의 910에 도시된 바와 같이 맵 타일에 임대인 토큰(210)을 2개 배치함으로써, 임대료를 1에서 3으로 증가시킬 수 있다. 이때, 임대료의 증가는 가능하나 임대료의 감소는 불가능할 수 있다. 다만, 실시예에 따라 임대료 증감의 룰이 변경될 수도 있다.
- [0106] 임대인 플레이어가 임대료 동결 합의 파기를 수행하고자 하는 경우, 임대인 플레이어는 임대인 액션 포인트 토큰 2개를 사용하고, 도 9의 920에 도시된 바와 같이 임대료 동결이 된 타일에 올려진 지자체 토큰(220)을 제거할 수 있다. 지자체 토큰이 제거된 맵 타일은 다음 라운드부터 임대료 상승을 수행할 수 있다.
- [0107] 임대인 플레이어가 소상공인 추출을 수행하고자 하는 경우, 임대인 플레이어는 임대인 액션 포인트 토큰 3개를 사용하고, 도 9의 930에 도시된 바와 같이 입점 중인 소상공인의 소상공인 토큰(230)을 제거함으로써, 소상공인을 추출할 수 있다. 이때, 임대인 플레이어는 맵 타일에서 발생하는 소상공인의 수익의 3배를 소상공인 플레이어에게 지급하고 내뿜은 뒤 프랜차이즈를 입점시킵니다.
- [0108] 도 9의 930에서 임대인 플레이어가 소상공인 추출을 수행하고자 하는 맵 타일에 배치되어 있던 업종 타일인 카페는 기본 수입이 3이고, 소상공인 토큰(230)은 3개 배치되어 있으므로, 해당 맵 타일에서 발생하는 소상공인 플레이어의 수익은 6일 수 있다. 따라서, 임대인 플레이어는 18원을 지불해야 소상공인을 해당 맵 타일에서 추출할 수 있다.
- [0109] 도 10은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트를 사용하는 지자체 플레이어가 수행 가능한 소상공인 액션의 일례이다.
- [0110] 지자체 플레이어는 소공자사가 경제적으로 활성화되도록 유도해야 하는 동시에, 임대료 상승이 과열되지 않게 막아야 하는 중재자 역할을 할 수 있다. 예를 들어, 지자체 플레이어의 시작 예산은 10원일 수 있다.
- [0111] 매 라운드 종료 후, 계산되는 지자체 플레이어의 수입은 임대인이 지불한 세금, 지자체 플레이어가 건설한 안심상가 타일 및 앵커시설 타일에 따라 결정될 수 있다. 또한, 지자체 플레이어는 지자체 액션 포인트 토큰을 다음 라운드로 이월할 수 있다. 이때, 지자체 플레이어는 사용하지 않은 지자체 액션 포인트 토큰이 남은 상태에

서 "패스"를 선언함으로써, 해당 라운드에서 추가적으로 액션을 수행하지 못하는 대신 사용하지 않은 지자체 액션 포인트 토큰을 다음 라운드에서 더 사용할 수 있다.

- [0112] 지자체 플레이어가 수행 가능한 지자체 액션은 재개발 사업, 빈 땅 매입, 앵커 시설 건설, 안심 상가 건설, 소상공인 보호 조례 제정, 상생 협약 체결 중 적어도 하나를 포함할 수 있다.
- [0113] 지자체 플레이어가 재개발 사업을 수행하고자 하는 경우, 지자체 플레이어는 지자체 액션 포인트 토큰 2개를 사용하고, 아직 개발되지 않은 빈 땅을 재개발하여 매매 가능한 건물을 건설할 수 있다. 이때, 지자체 플레이어는 건물의 초기 가격을 설정할 수 있다. 예를 들어, 지자체 플레이어는 도 10의 1010에 도시된 바와 같이 지자체 토큰(220)을 2개 배치하여 건물의 초기 가격을 2원으로 설정할 수 있다.
- [0114] 지자체 플레이어가 빈 땅 매입을 수행하고자 하는 경우, 지자체 플레이어는 지자체 액션 포인트 토큰 3개를 사용하고, 주인이 없는 건물을 설정 가격의 3배만큼 돈을 주고 매입할 수 있다. 이때, 설정가격은 지자체가 재개발 사업 액션을 할 때 설정한 초기 가격일 수 있다.
- [0115] 지자체 플레이어가 앵커 시설 건설을 수행하고자 하는 경우, 지자체 플레이어는 지자체 액션 포인트 토큰 2개를 사용하고, 빈 땅 매입을 통하여 매입한 건물에 앵커 시설 타일을 배치할 수 있다.
- [0116] 지자체 플레이어가 안심 상가 건설을 수행하고자 하는 경우, 지자체 플레이어는 지자체 액션 포인트 토큰 2개를 사용하고, 빈 땅 매입을 통하여 매입한 건물에 안심 상가 타일을 배치할 수 있다.
- [0117] 지자체 플레이어가 소상공인 보호 조례 제정을 수행하고자 하는 경우, 지자체 플레이어는 지자체 액션 포인트 토큰 3개를 사용하고, 소상공인의 가게 중 하나를 지목하여 도 10의 1020에 도시된 바와 같이 지자체 토큰(220)을 배치시킴으로써, 임대료를 동결시킬 수 있다. 이때, 지목된 가게는 마일스톤 카드가 오픈되기 전까지 임대료가 동결될 수 있다. 또한, 지목된 가게는 임대인이 임대료 동결 토큰 제거 액션을 수행하거나, 다음 단계로 넘어갈 때까지 임대료가 동결될 수 있다.
- [0118] 지자체 플레이어가 상생협약 제안을 수행하고자 하는 경우, 지자체 플레이어는 지자체 액션 포인트 토큰 2개를 사용하고, 임대인에게 하나의 가게에 대해 상생협약 제안을 할 수 있다. 지자체 플레이어가 상생협약을 위한 조건을 달성한 경우, 지자체 플레이어는 지자체 액션 포인트 토큰 3개를 사용하고, 도 10의 1030에 도시된 바와 같이 지자체 토큰(220) 2개를 배치시킴으로써, 상생협약 체결을 수행할 수 있다.
- [0119] 도 11은 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트에 포함된 마일 스톤 카드의 일례이다.
- [0120] 보드 게임 세트의 플레이는 게임의 진행은 마일스톤 표(1110)를 기준으로 진행될 수 있다. 이때, 마일스톤 표(1110)는 실제 센트리피케이션의 진행 과정을 함축한 표일 수 있다.
- [0121] 그리고, 마일스톤 표(1110)에는 마일스톤 카드들과 이벤트 카드들이 뒤집힌 상태로 배치될 수 있다.
- [0122] 이벤트 카드들은 각 단계에 해당하는 이벤트들이 기재되어 있으며, 처음 시작할 때는 첫 번째 단계의 이벤트 카드에만 사용할 수 있다.
- [0123] 플레이어 별로 참고해야 하는 마일스톤 카드가 서로 다를 수 있다. 예를 들어, 마일스톤 카드는 지자체 플레이어가 참고하는 지자체 카드(1111), 소상공인 플레이어가 참고하는 소상공인 카드(1112), 임대인 플레이어가 참고하는 임대인 카드(1113)로 분류될 수 있다. 이때, 플레이어가 참고해야 하는 마일스톤 카드에는 각 플레이어의 입장과 관점에서 표현된 뉴스 기사와 같은 정보와 플레이어가 수행해야 할 액션이 기재될 수 있다.
- [0124] 그리고, 플레이어 중 하나가 마일스톤 카드에 기재된 업적을 달성한 경우, 해당 마일스톤 카드를 뒤집어서 오픈한 후, 다음 단계의 마일스톤 카드에 기재된 업적을 달성하도록 할 수 있다. 이때, 업적을 이루지 못한 나머지 플레이어들의 마일스톤 카드는 폐기될 수 있다.
- [0125] 도 11의 1120는 1단계에서 소상공인 플레이어가 마일스톤 카드에 기재된 업적을 달성하고, 2단계에서는 임대인 플레이어가 마일스톤 카드에 기재된 업적을 달성한 상태일 수 있다. 이때, 이벤트 카드는 이벤트 카드는 현재 마지막으로 공개된 마일스톤 카드에 따라 어떤 이벤트 카드를 사용할지 결정될 수 있다. 예를 들어 1120와 같이 2단계 마일스톤 카드에 기재된 업적을 달성한 경우, 3단계로 게임이 넘어가며 3단계 이벤트 카드를 사용할 수 있다.
- [0126] 도 11의 1130는 3단계에서 임대인 플레이어가 마일스톤 카드에 기재된 업적을 달성하고, 4단계에서는 지자체 플레이어가 마일스톤 카드에 기재된 업적을 달성한 상태일 수 있다.

- [0127] 도 11의 1130에 도시된 바와 같이 마지막 단계의 마일스톤 카드가 오픈된 경우, 게임을 종료하고, 엔딩북에 따라 플레이어들의 점수를 계산하여 가장 점수가 높은 플레이어를 승자로 결정할 수 있다.
- [0128] 도 12는 본 발명의 일실시예에 따른 보드 게임 세트의 플레이 방법을 도시한 플로우차트이다.
- [0129] 단계(1210)에서 플레이어들에게 액션 포인트 토큰들을 할당할 수 있다. 예를 들어, 지자체 플레이어, 임대인 플레이어 및 소상공인 플레이어는 각각 5개의 지자체 액션 포인트 토큰, 임대인 액션 포인트 토큰, 및 소상공인 액션 포인트 토큰을 받을 수 있다.
- [0130] 단계(1220)에서 지자체 플레이어는 단계(1210)에서 받은 지자체 액션 포인트 토큰들을 사용하여 지자체 액션을 수행할 수 있다.
- [0131] 단계(1230)에서 임대인 플레이어는 단계(1210)에서 받은 임대인 액션 포인트 토큰들을 사용하여 임대인 액션을 수행할 수 있다.
- [0132] 단계(1240)에서 소상공인 플레이어는 단계(1210)에서 받은 소상공인 액션 포인트 토큰들을 사용하여 소상공인 액션을 수행할 수 있다.
- [0133] 단계(1250)에서 플레이어들이 모든 액션 포인트 토큰들을 소모하였는지 여부를 확인할 수 있다. 아직 사용하지 않은 액션 포인트 토큰이 있는 플레이어가 있는 경우, 모든 액션 포인트 토큰이 사용되거나, 지자체 플레이어가 지자체 액션 포인트 토큰을 이월할 때까지 단계(1220) 내지 단계(1240)을 반복 수행할 수 있다. 또한, 모든 플레이어들이 모든 액션 포인트 토큰들을 소모한 경우, 단계(1260)을 수행할 수 있다.
- [0134] 단계(1260)에서 이벤트 카드팩 위의 이벤트 카드를 공개하며 이벤트 카드에 기재된 효과를 적용할 수 있다.
- [0135] 단계(1270)에서 플레이어들의 수익을 정산할 수 있다. 이때, 소상공인 플레이어 -임대인 플레이어 -지자체 플레이어의 순서로 수입을 정산할 수 있다. 예를 들어, 표 3에 도시된 바와 같이 수익이 정산될 수 있다.

표 3

구분	소상공인	임대인	지자체
설명	일정한 소상공인 타일 및 안실상가에서 수입	소상공인 및 프랜차이즈가 일정한 타일에서 수입	안실 상가, 앵커 시설 및 임대인에게 수입
수입 & 지출	㉠카페: +3원 ㉡안실 상가: +3원 ㉢인건비:-1원	㉠카페: +2원 ㉡프랜차이즈: +3원 ㉢세금: -1원 ㉣이자: -3원	㉠안실상가: +1원 ㉡앵커시설: +3원 ㉢세금: +1원
수입 지출에 대한 설명	㉠소상공인 토큰 5-임대인 토큰 2=3 ㉡소상공인 토큰 3 ㉢ 5원당 1원 은행에 지불	㉠임대인 토큰 2, 소상공인으로부터 받음 ㉡임대인 토큰 3, 은행에서 받음 ㉢5원당 1, 임대인에게 지급 ㉣초기 자본 (30원)의 10%로 3원을 이자로 매 턴 은행에 지불	㉠소상공인 토큰 3-지자체 토큰 2 ㉡앵커시설 3 ㉢임대인으로부터 받음
정산	5원	1원	5원

- [0136]
- [0137] 단계(1280)에서 승리 조건을 달성하였는지 여부를 확인할 수 있다. 마지막 단계의 마일스톤 카드가 오픈된 경우, 승리 조건을 달성한 것으로 판단하여 게임을 종료할 수 있다. 마지막 단계의 마일스톤 카드가 오픈되지 않은 경우, 단계(1210)으로 진행하여 다음 라운드를 진행할 수 있다.
- [0138] 본 발명은 보드 게임에 참여한 플레이어들에게 임대인, 소상공인, 지자체의 역할을 할당하고, 역할별로 서로 다른 룰과 승리 조건을 부여함으로써, 플레이어들이 승리 조건을 달성하기 위한 게임 과정에서 쟁트리피케이션 현

상에 대한 이익 집단들의 행동 및 역할을 이해할 수 있도록 할 수 있습니다.

[0139] 한편, 본 발명에 따른 보드 게임 세트는 컴퓨터에서 실행될 수 있는 프로그램으로 작성되어 마그네틱 저장매체, 광학적 판독매체, 디지털 저장매체 등 다양한 기록 매체로도 구현될 수 있다.

[0140] 본 명세서에 설명된 각종 기술들의 구현들은 디지털 전자 회로조직으로, 또는 컴퓨터 하드웨어, 펌웨어, 소프트웨어로, 또는 그들의 조합들로 구현될 수 있다. 구현들은 데이터 처리 장치, 예를 들어 프로그램가능 프로세서, 컴퓨터, 또는 다수의 컴퓨터들의 동작에 의한 처리를 위해, 또는 이 동작을 제어하기 위해, 컴퓨터 프로그램 제품, 예를 들어 기계 판독가능 저장 장치(컴퓨터 판독가능 매체)에서 유형적으로 구체화된 컴퓨터 프로그램으로서 구현될 수 있다. 상술한 컴퓨터 프로그램(들)과 같은 컴퓨터 프로그램은 컴파일된 또는 인터프리트된 언어들을 포함하는 임의의 형태의 프로그래밍 언어로 기록될 수 있고, 독립형 프로그램으로서 또는 모듈, 구성요소, 서브루틴, 또는 컴퓨팅 환경에서의 사용에 적절한 다른 유닛으로서 포함하는 임의의 형태로 전개될 수 있다. 컴퓨터 프로그램은 하나의 사이트에서 하나의 컴퓨터 또는 다수의 컴퓨터들 상에서 처리되도록 또는 다수의 사이트들에 걸쳐 분배되고 통신 네트워크에 의해 상호 연결되도록 전개될 수 있다.

[0141] 컴퓨터 프로그램의 처리에 적절한 프로세서들은 예로서, 범용 및 특수 목적 마이크로프로세서들 둘 다, 및 임의의 종류의 디지털 컴퓨터의 임의의 하나 이상의 프로세서들을 포함한다. 일반적으로, 프로세서는 판독 전용 메모리 또는 랜덤 액세스 메모리 또는 둘 다로부터 명령어들 및 데이터를 수신할 것이다. 컴퓨터의 요소들은 명령어들을 실행하는 적어도 하나의 프로세서 및 명령어들 및 데이터를 저장하는 하나 이상의 메모리 장치들을 포함할 수 있다. 일반적으로, 컴퓨터는 데이터를 저장하는 하나 이상의 대량 저장 장치들, 예를 들어 자기, 자기-광 디스크들, 또는 광 디스크들을 포함할 수 있거나, 이것들로부터 데이터를 수신하거나 이것들에 데이터를 송신하거나 또는 양쪽으로 되도록 결합될 수도 있다. 컴퓨터 프로그램 명령어들 및 데이터를 구체화하는데 적절한 정보 캐리어들은 예로서 반도체 메모리 장치들, 예를 들어, 하드 디스크, 플로피 디스크 및 자기 테이프와 같은 자기 매체(Magnetic Media), CD-ROM(Compact Disk Read Only Memory), DVD(Digital Video Disk)와 같은 광 기록 매체(Optical Media), 플롭티컬 디스크(Floptical Disk)와 같은 자기-광 매체(Magneto-Optical Media), 롬(ROM, Read Only Memory), 램(RAM, Random Access Memory), 플래시 메모리, EPROM(Erasable Programmable ROM), EEPROM(Electrically Erasable Programmable ROM) 등을 포함한다. 프로세서 및 메모리는 특수 목적 논리 회로조직에 의해 보충되거나, 이에 포함될 수 있다.

[0142] 또한, 컴퓨터 판독가능 매체는 컴퓨터에 의해 액세스될 수 있는 임의의 가용매체일 수 있고, 컴퓨터 저장매체를 모두 포함할 수 있다.

[0143] 본 명세서는 다수의 특정한 구현물의 세부사항들을 포함하지만, 이들은 어떠한 발명이나 청구 가능한 것의 범위에 대해서도 제한적인 것으로서 이해되어서는 안되며, 오히려 특정한 발명의 특정한 실시형태에 특유할 수 있는 특징들에 대한 설명으로서 이해되어야 한다. 개별적인 실시형태의 문맥에서 본 명세서에 기술된 특정한 특징들은 단일 실시형태에서 조합하여 구현될 수도 있다. 반대로, 단일 실시형태의 문맥에서 기술한 다양한 특징들 역시 개별적으로 혹은 어떠한 적절한 하위 조합으로도 복수의 실시형태에서 구현 가능하다. 나아가, 특징들이 특정한 조합으로 동작하고 초기에 그와 같이 청구된 바와 같이 묘사될 수 있지만, 청구된 조합으로부터의 하나 이상의 특징들은 일부 경우에 그 조합으로부터 배제될 수 있으며, 그 청구된 조합은 하위 조합이나 하위 조합의 변형물로 변경될 수 있다.

[0144] 마찬가지로, 특정한 순서로 도면에서 동작들을 묘사하고 있지만, 이는 바람직한 결과를 얻기 위하여 도시된 그 특정한 순서나 순차적인 순서대로 그러한 동작들을 수행하여야 한다거나 모든 도시된 동작들이 수행되어야 하는 것으로 이해되어서는 안 된다. 특정한 경우, 멀티태스킹과 병렬 프로세싱이 유리할 수 있다. 또한, 상술한 실시형태의 다양한 장치 컴포넌트의 분리는 그러한 분리를 모든 실시형태에서 요구하는 것으로 이해되어서는 안되며, 설명한 프로그램 컴포넌트와 장치들은 일반적으로 단일의 소프트웨어 제품으로 함께 통합되거나 다중 소프트웨어 제품에 패키징 될 수 있다는 점을 이해하여야 한다.

[0145] 한편, 본 명세서와 도면에 개시된 본 발명의 실시 예들은 이해를 돕기 위해 특정 예를 제시한 것에 지나지 않으며, 본 발명의 범위를 한정하고자 하는 것은 아니다. 여기에 개시된 실시 예들 이외에도 본 발명의 기술적 사상에 바탕을 둔 다른 변형 예들이 실시 가능하다는 것은, 본 발명이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 자명한 것이다.

부호의 설명

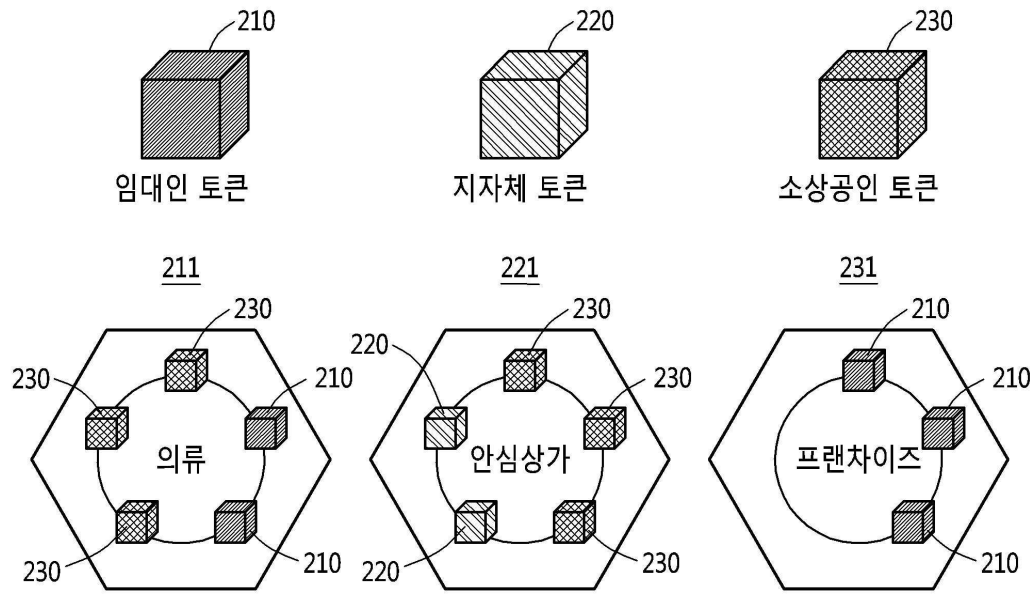
- [0146] 210: 임대인 토큰
220: 지자체 토큰
230: 소상공인 토큰

도면

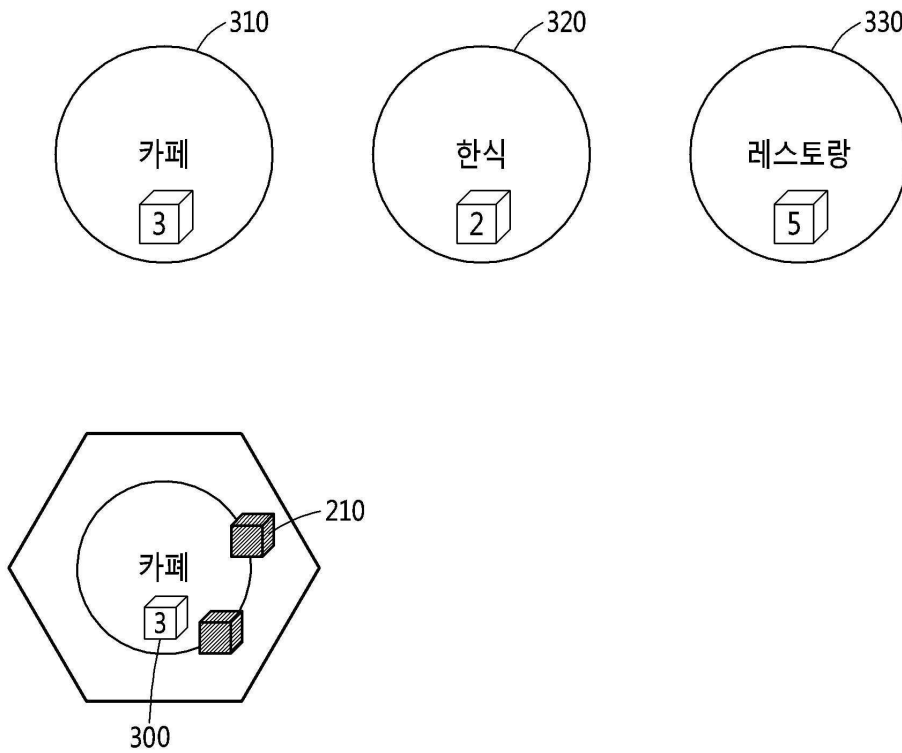
도면1

종류	모양			
맵타일				
토큰	임대인 토큰	소상공인 토큰	지자체 토큰	
돈타일				
소상공인 업종 타일				
안심상가 및 앵커타일	안심상가 타일		앵커시설 타일	
프랜차이즈 타일				
이벤트 카드 총 40장 & 카드 덱 4벌				
직업 참조카드 4장 (지자체 1, 임대인 1, 소상공인 2)				
	지자체	임대인	소상공인	
마일스톤카드, 표, 엔딩북				
주사위				

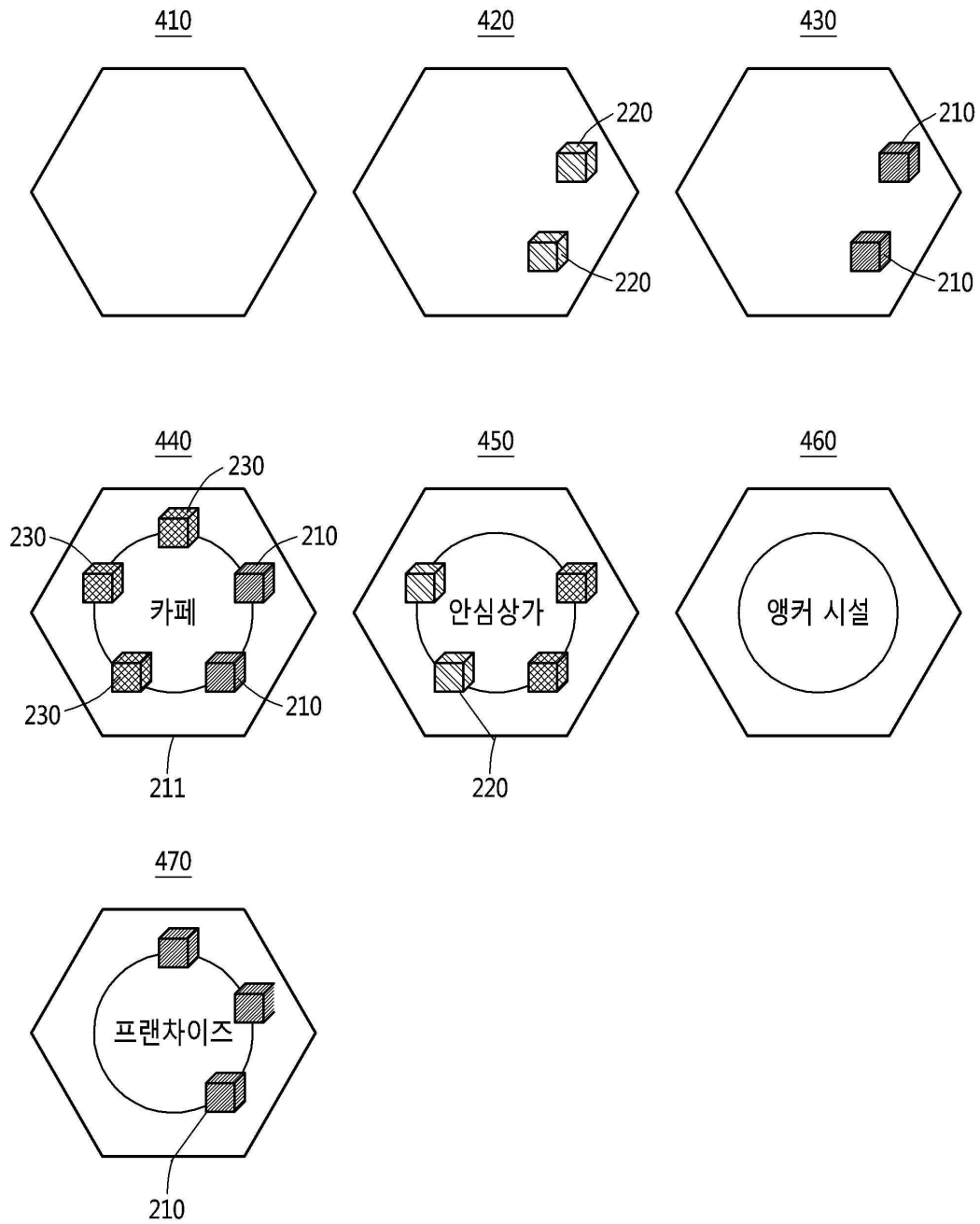
도면2



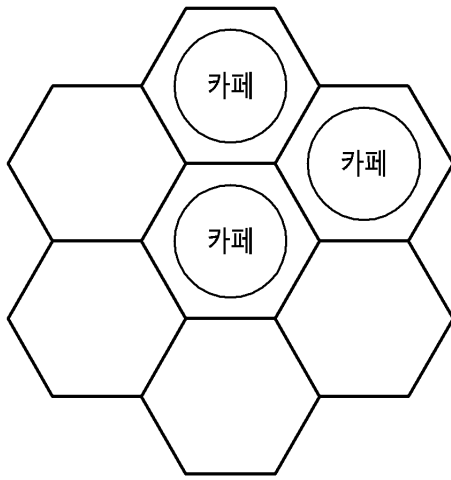
도면3



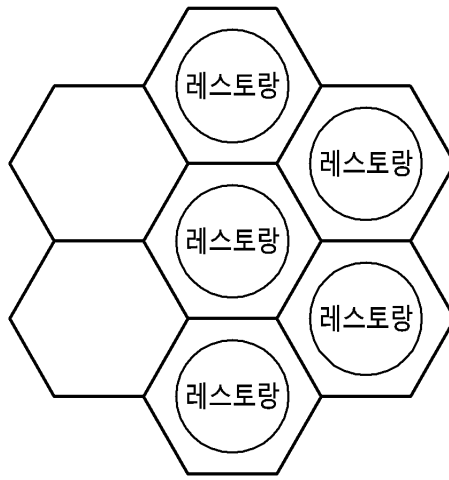
도면4



도면5

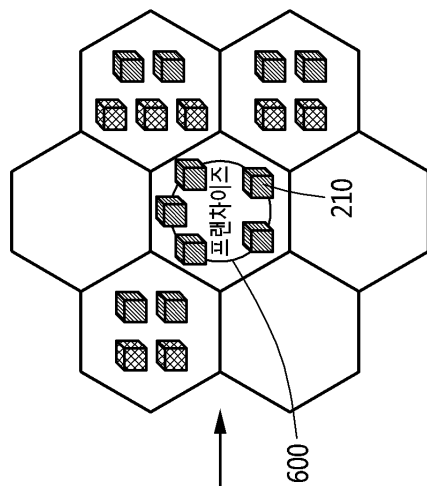


<Case 1>

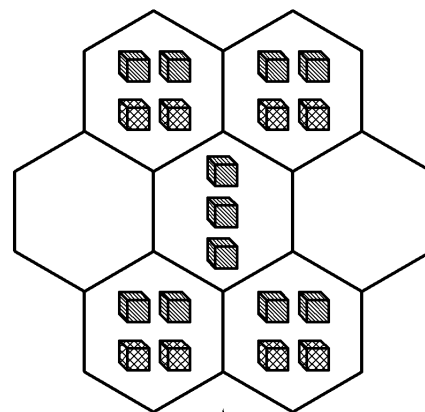


<Case 2>

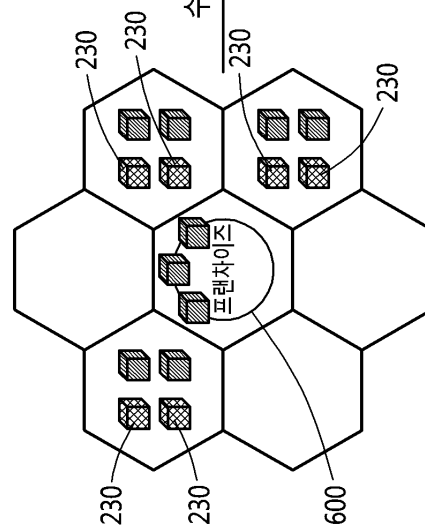
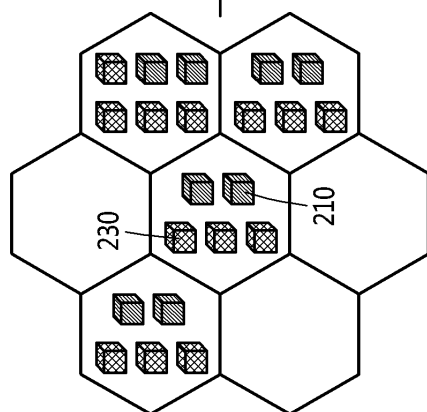
도면6



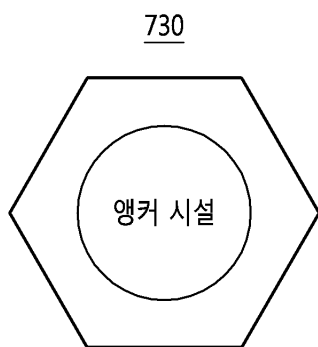
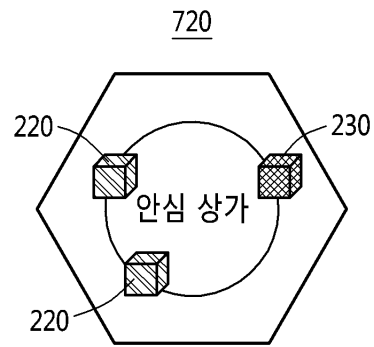
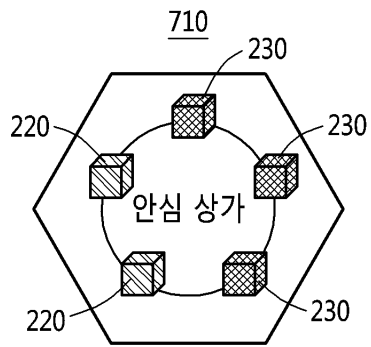
<Case 1>



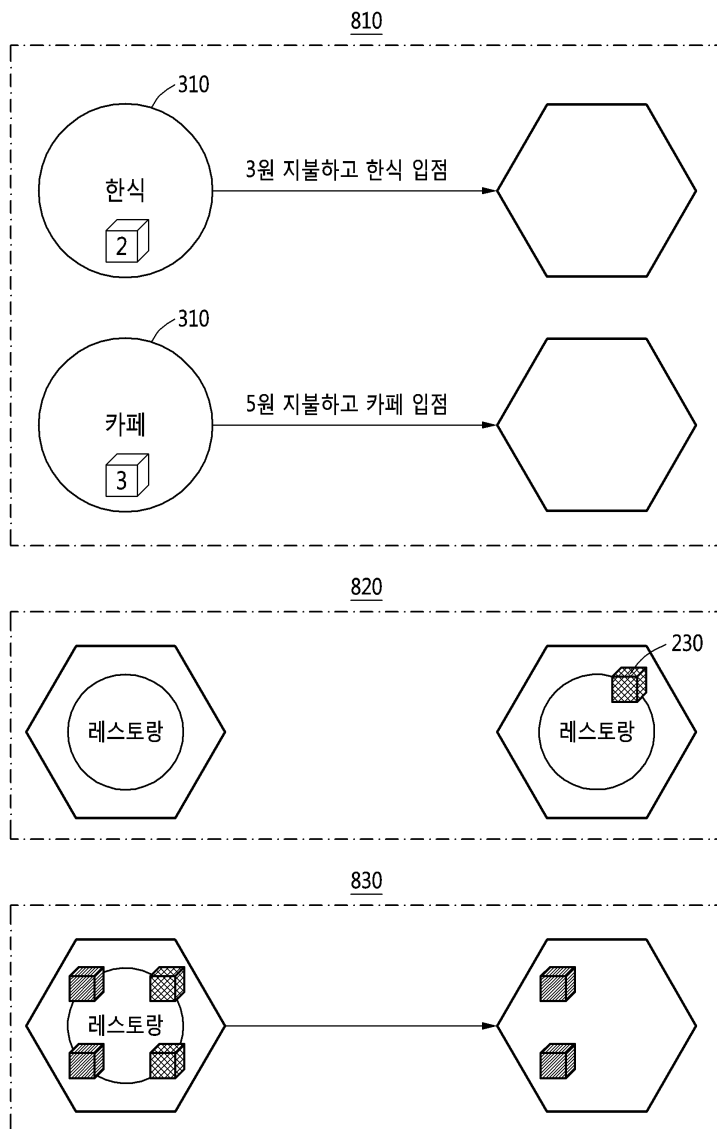
<Case 2>



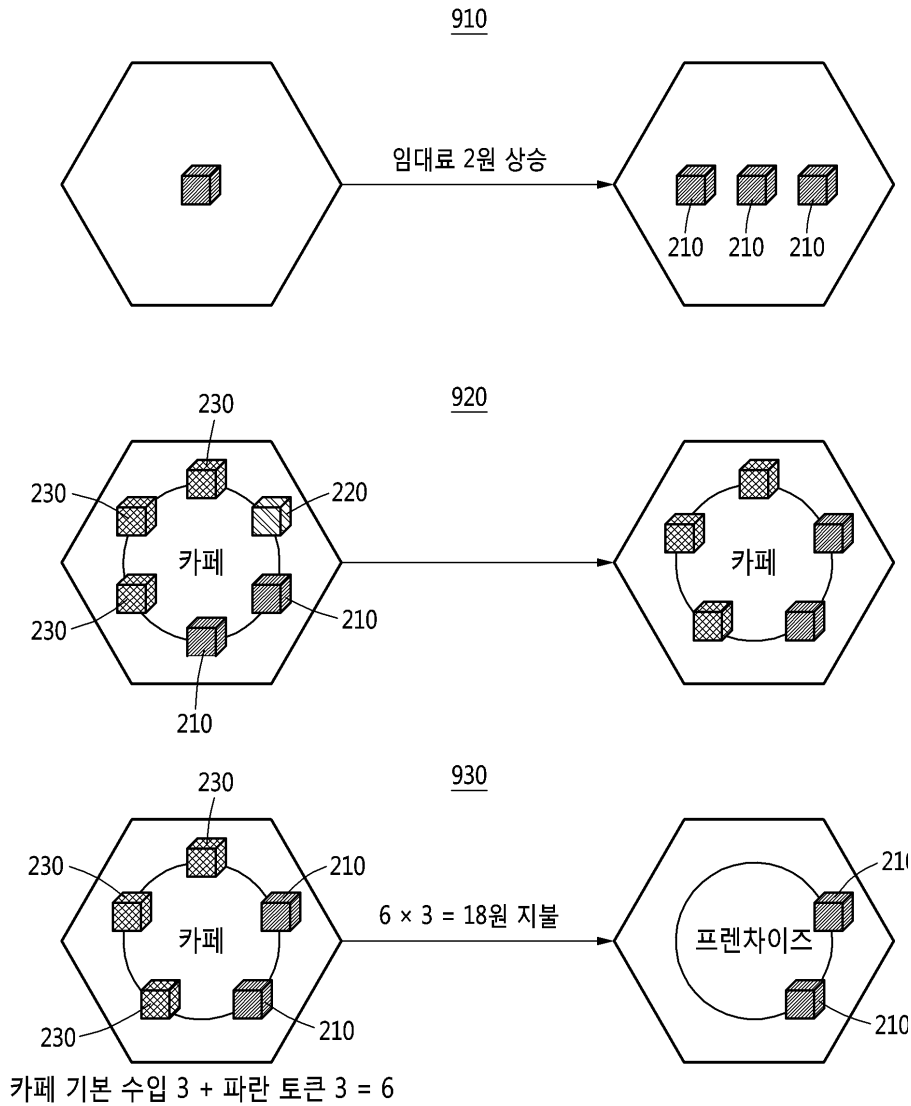
도면7



도면8

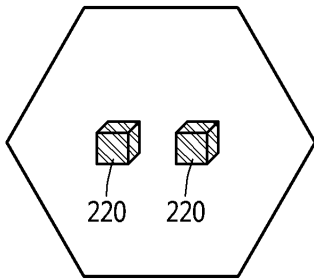


도면9

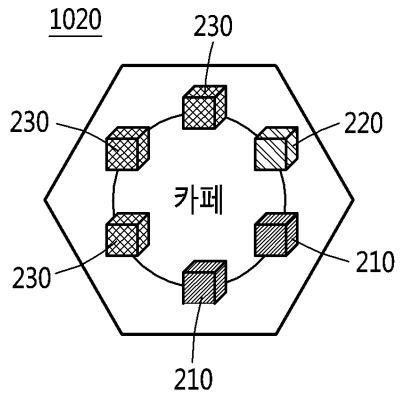


도면10

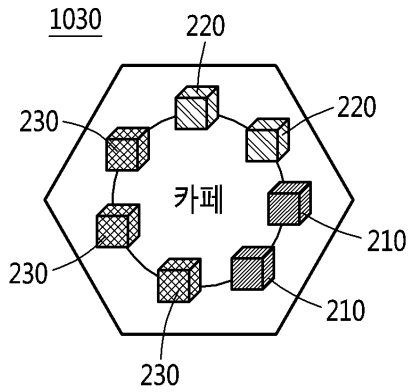
1010



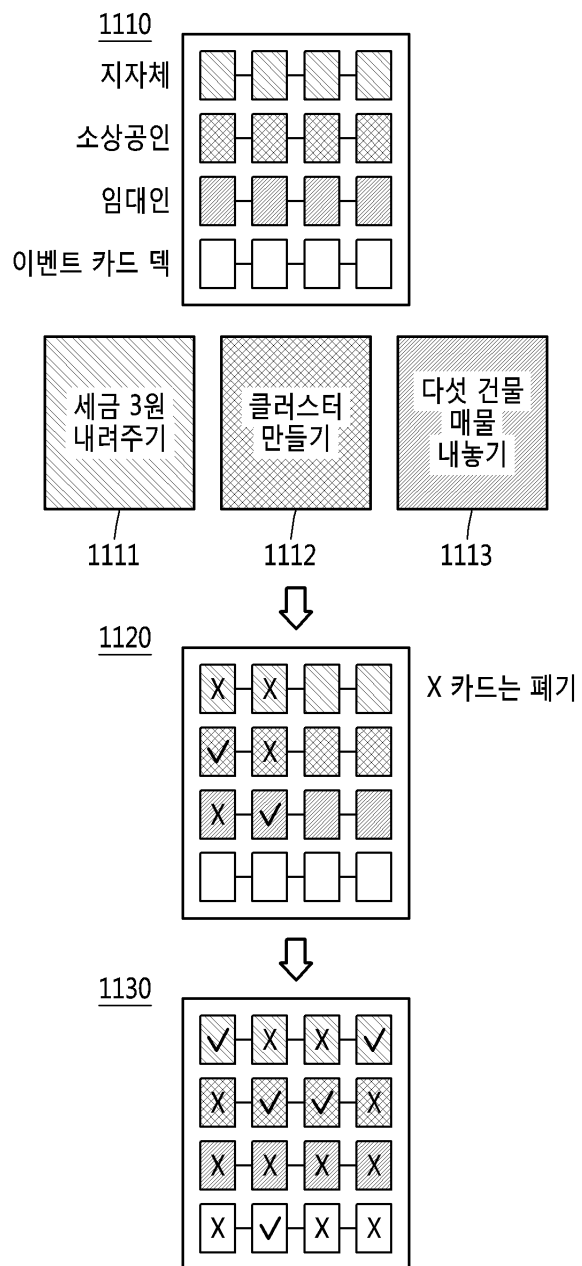
1020



1030



도면11



도면12

