♠ ♥ ♦ ♣

마이티 MIGHTY

1970년대 대학가에서 시작된 한국의 5인 카드게임 · **2 : 3 숨은 팀** · 한 판 약 10분, 여러 판 합계로 승부

1 준비

- 트럼프 52장 + **조커 1장 = 53장**, 5명
- 한 사람에 **10장**씩, 남은 **3장은 바닥**에 엎어 둔다
- 점수 카드는 **A·K·Q·J·10** 각 1점, 모두 **20점**

2 목표

- 공약을 가장 높게 부른 사람이 **주공**
- 주공 + 몰래 정한 **프렌드** = 여당 2명, 나머지 3명 = 야당
- 여당이 따낸 점수 ≥ 공약 → **여당 승**, 아니면 **야당 승**

3 한 판의 흐름

① 공약
"스페이드 14!"처럼 **기루다(으뜸 문양)**와 점수(13~20)를 부른다. 더 높게 못 부르면 패스. 같은 점수면 노기루가 이긴다.

② 교환
주공이 바닥 3장을 가져가 13장 중 필요 없는 3장을 버린다. 기루다를 바꾸면 공약이 올라간다.

③ 프렌드
주공이 카드 한 장을 부른다 ("마이티 프렌드"). 그 카드를 가진 사람이 같은 편. **카드가 나올 때까지 아무도 모른다.**

④ 10트릭
선이 낸 문양을 있으면 꼭 따라 낸다. 없으면 아무 카드나. 가장 센 카드를 낸 사람이 가져가고 다음 선이 된다.

⑤ 계산
여당이 딴 점수 카드를 센다. 주공이 버린 바닥 카드 점수도 여당 몫.

4 카드 서열

마이티	조커	기루다	선이 낸 문양	나머지
♠A 기루다가 ♠면 ♦A	마이티 빼고 다 이긴다	A › K › ⋯ › 2	A › K › ⋯ › 2	힘 없음

마이티와 조커는 문양을 따라야 할 때도 언제든 낼 수 있다.

5 조커 · 조커콜

- 조커로 선을 잡으면 **원하는 문양을 선언**한다
- **첫 트릭과 마지막 트릭**에서 조커는 힘이 없다
- **조커콜**: ♣3으로 선을 잡으며 "조커콜!" (기루다가 ♣면 ♠3) → 조커를 가진 사람은 **반드시 조커를 내고**, 그 조커는 힘이 없다
- 첫 트릭에는 기루다로 선을 잡지 않는다

6 프렌드 · 딜미스

- 프렌드는 **카드 지정**이 기본 (보통 마이티)
- **초구 프렌드**: 첫 트릭을 이긴 사람이 프렌드
- **노프렌드**: 프렌드 없이 주공 혼자 1 : 4
- 점수 카드가 하나도 없는 패는 **딜미스** → 다시 돌린다

7 점수 계산

n판을 해서 합계가 가장 높은 사람이 이긴다

기본 점수 = **| 여당이 딴 점수 − 공약 | + 1**

이긴 쪽은 +, 진 쪽은 − · **주공은 ×2**, 프렌드와 야당은 ×1

배수(겹치면 곱함): **노기루 ×2** · **노프렌드 ×2** · **런 ×2**(여당 20점 전부) · **백런 ×2**(야당 10점 이상)

예시	기본	주공	프렌드	야당 각자
공약 14, 여당 16점 → 성공	3	+6	+3	−3
공약 15, 여당 12점 → 실패	4	−8	−4	+4
노프렌드 공약 15, 16점 → 성공	2	+8	-	−4

✎ 우리 모임 규칙

마이티는 모임마다 조금씩 다르다. 시작 전에 맞춰 적어 두자

최소 공약	13	조커콜 카드	♣3
기루다 바꾸면	+1 / 노기루 +2	첫 트릭 기루다 선	금지
백런 기준	야당 10점 이상	딜미스 기준	점수 카드 0장
몇 판 할지	5판	기타	

★ 처음이라면

프렌드를 모를 땐 야당처럼 · 점수 카드는 우리 편이 이기는 트릭에 · 상대 조커는 조커콜로

마음껏 인쇄·복사·공유하세요 · 밑줄 위 회색 값은 흔히 쓰는 예시이며, 모임에 맞게 고쳐 쓰면 됩니다