

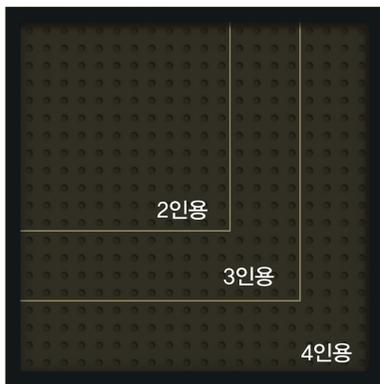
# 블록버스터 Block Buster

A mind twisting game

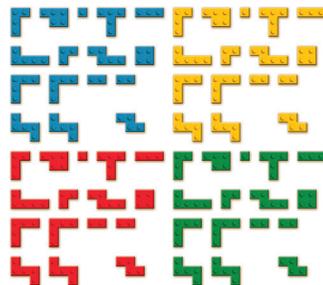
## 게임 목표

포인트 칩(해, 별, 달, 지구, 바람)을 가장 많이 획득하는 사람이 승리합니다. 포인트 칩을 얻기 위해서는 지능적이고 전략적인 사고가 필요합니다. 자, 이제 한 번 블록버스터의 세계로 빠져볼까요?

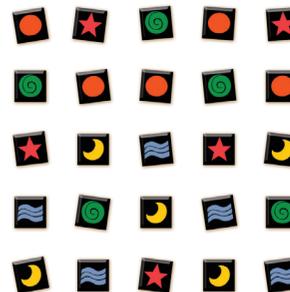
## 게임 구성



게임 보드판



게임블록 64개  
(4색 각 16개)



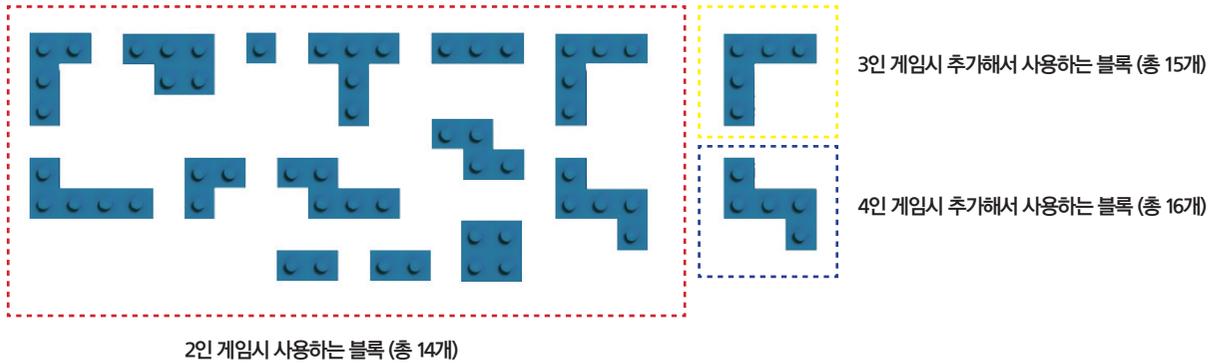
포인트 칩 25개  
(5종 각 5개)



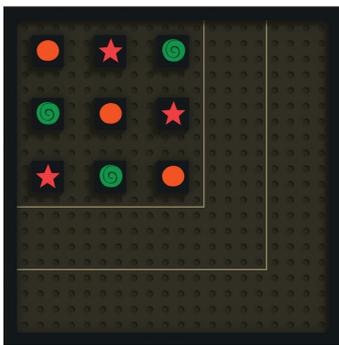
별점토큰 20개

## 게임 준비

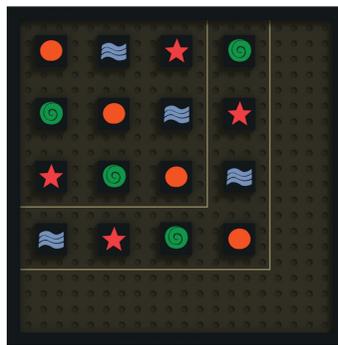
1. 게임 보드판을 테이블 중앙에 놓고, 각자 자신이 원하는 한 가지 색깔의 게임블록을 골라 가져갑니다.  
(아래 그림과 같이 2인 게임에서는 14개, 3인 게임에서는 15개, 4인 게임에서는 16개의 게임블록을 사용합니다.)



2. 아래와 같이 포인트 칩을 게임 보드판 위에 놓습니다.  
(게임에 익숙해지면 포인트 칩 위치에 무작위로 올려놓아도 됩니다.)



2인 게임시 포인트 칩 배치



3인 게임시 포인트 칩 배치



4인 게임시 포인트 칩 배치

3. 나이가 어린 사람부터 게임을 먼저 시작합니다. (또는 가위바위보로 순서를 정합니다.)

## 게임 진행

첫 번째 플레이어는 게임판에서 자신이 원하는 곳에 첫 번째 게임블록을 놓을 수 있습니다. (단, 게임판에 표시된 게임 인원수에 따른 경계선을 넘으면 안 됩니다.)

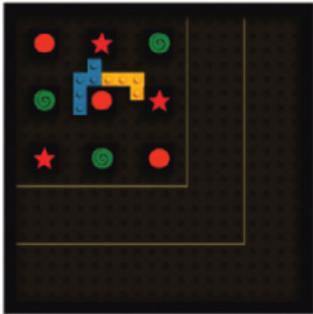


그림 <1>

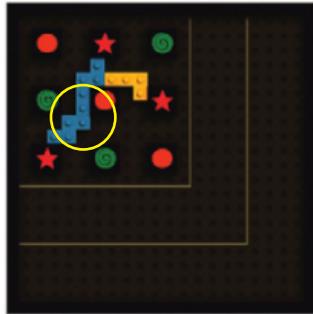


그림 <2>

그리고 시계 방향 순으로 돌아가며 게임블록을 하나씩 놓으며 게임을 진행합니다. 두 번째 게임블록을 놓을 때는 이미 놓여 있는 자신의 게임블록과 블록의 한 면이 맞닿아야 합니다. 왼쪽 그림<1>을 보면 파란색 플레이어가 블록을 먼저 놓고 다음에 노란색 플레이어가 자신의 블록을 놓았습니다. 파란색 플레이어가 두 번째 블록을 놓을 때는 그림<2>와 같이 이미 놓인 블록에 맞닿게 블록을 내려놓아야 합니다.

## 게임의 세 가지 규칙

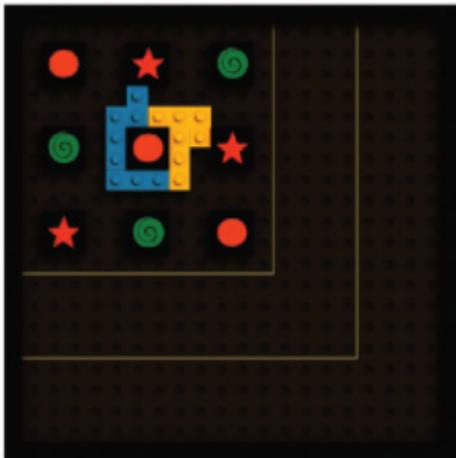


그림 <3>

### 1. 둘러싸라!

포인트 칩을 게임블록으로 다른 사람보다 많이 둘러싸야 그 포인트 칩을 획득할 수 있습니다. 각 포인트 칩은 게임블록을 놓을 수 있도록 12개의 작은 구멍으로 둘러싸여 있습니다. 각 플레이어는 포인트 칩을 획득하기 위해 자신의 게임블록으로 더 많은 구멍을 차지해야 합니다. 왼쪽의 그림<3>을 보면 포인트 칩 둘레에 파란색 플레이어가 7개의 구멍을, 노란색 플레이어가 5개의 구멍을 차지하고 있습니다. 결과적으로 이 포인트 칩은 더 많은 구멍을 차지한 파란색 플레이어가 획득하게 됩니다. (포인트 칩은 게임 중에는 놓아두었다가 게임이 끝나고 점수를 계산할 때 가져갑니다.)

만약 구멍을 차지한 숫자가 같다면 아무도 그 포인트 칩을 가져가지 못합니다. 그리고 게임의 마지막에는 구멍을 1개라도 더 많이 차지한 플레이어가 포인트 칩을 획득합니다.

## 2 점프하라!

상대의 게임블록에 막혀 더 이상 자신의 게임블록을 맞닿게 연결할 수 없다면 벌점토콘을 가져오면서 자신의 게임블록으로부터 떨어진 곳에 점프하여 게임블록을 놓을 수 있습니다. (상대의 게임블록에 막혀있지 않더라도 전략상 점프하는 것도 가능합니다.)

오른쪽 그림<4>를 보면 노란색 게임블록이 파란색 게임블록에 둘러싸여 더 이상 맞닿게 놓을 곳이 없습니다. 노란색 플레이어는 그림 <4 ①>과 같이 파란색 게임블록을 한 칸 점프하여 자신의 게임블록을 놓을 수 있습니다. 혹은 <그림 4 ②>처럼 두 칸 점프하는 것도 가능합니다. 1칸 점프할 때마다 벌점토콘 1개를 받아야 합니다. 그림 <4 ②>처럼 2칸 점프하면 벌점토콘 2개를 받습니다. 점프는 한 번에 최대 5칸까지 가능하며, 게임이 끝난 후에 벌점토콘은 1개당 -1점으로 계산합니다. 상대가 벌점토콘을 많이 받도록 상대의 게임블록을 연결하는 길을 차단하는 것도 전략상 매우 유리합니다.



그림 <4>

## 3. 게임블록을 남기지 마라!

어느 플레이어가 게임블록을 더 놓을 곳이 없을 때는 통과(PASS)라고 외칩니다. 그러면 다음 차례의 플레이어가 게임을 진행합니다. 모든 플레이어가 더 이상 게임블록을 놓을 곳이 없거나 자신의 게임블록을 다 사용했을 때, 게임이 종료됩니다. 이때 각 플레이어는 자신이 사용하지 못한 게임블록 하나당 -1점의 감점을 받습니다. (게임블록의 모양에 상관없이 1개당 -1점입니다.) 감점을 받지 않기 위해서는 게임블록을 남기지 말아야 합니다.

## 게임 종료 (점수계산)

게임이 끝나면 점수를 계산합니다. 같은 종류의 포인트 칩(해, 별, 달, 지구, 바람)을 더 많이 모을수록 더 높은 점수를 받습니다. 포인트 칩 1개를 획득했다면 3점, 같은 종류의 포인트 칩은 2개 7점, 3개 12점, 4개 18점, 5개 25점을 받습니다. 각각 다른 종류를 하나씩 획득했다면 1개당 3점으로만 계산합니다. 같은 종류의 포인트 칩을 많이 모을수록 높은 점수를 얻을 수 있습니다. 그리고 벌점토콘은 1개당 -1점, 남은 게임블록은 1개당 -1점을 받습니다. 가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 게임의 승자가 됩니다.



상품명 블록버스터 **사용연령** 6세 이상 **제조사** (주)이토이즈 **판매처** 생각투자 주식회사 (thinksmart.co.kr)  
생각투자 주식회사 서울시 송파구 법원로 127 문정대명벨리온 302호 **전화** 02.591.8841 **팩스** 02.594.8841