



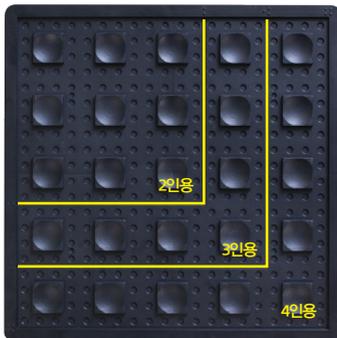
블록버스터 Block Buster

A MIND STRATEGY GAME

게임목표

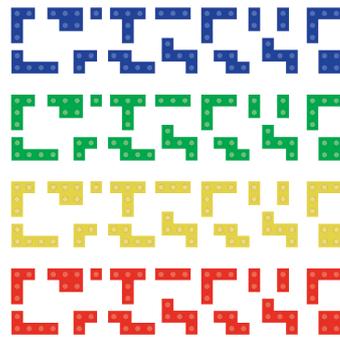
5종류의 포인트칩(해, 별, 달, 지구, 바람)을 많이 모아 점수가 높은 사람이 승리합니다. 포인트칩을 얻기 위해서는 지능적이고 전략적인 사고가 필요합니다.

게임구성물



게임판

플레이 하는 인원에 따라 선으로 사용하는 영역을 구분해 놓았습니다.



게임블록 64개
(4색 / 각 16개)



포인트칩 25개
(5종 / 각 5개)



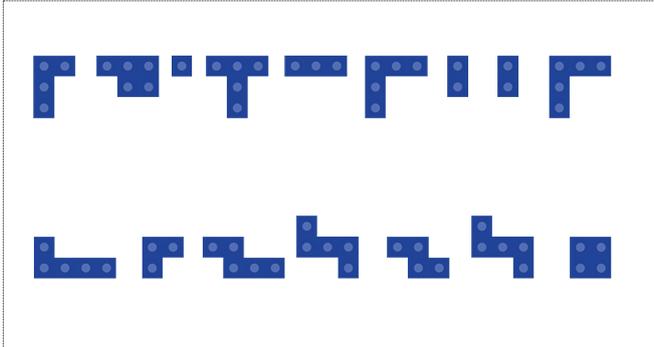
별점 토큰 14개

(-1점 8개, -2점 4개, -5점 2개)

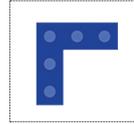
*필요에 따라 교환하면서 사용하세요

게임준비

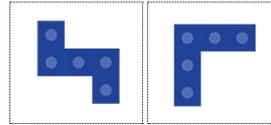
1. 게임판을 테이블 중앙에 놓고, 각자 원하는 한 가지 색깔의 블록을 가져갑니다. 게임 인원에 따라 사용하는 블록(4색깔)은 아래와 같습니다.



4인 게임 시 사용하는 블록 (4색 각 16개 전부 사용)

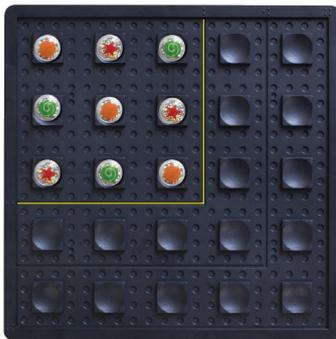


3인 게임 시 제거되는 블록 1개
(각 15개만 사용)

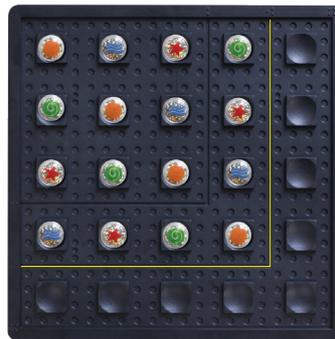


2인 게임 시 제거되는 블록 2개
(각 14개만 사용)

2. 인원 수에 맞는 포인트칩의 종류와 개수를 게임판 위에 랜덤으로 올려 놓습니다. (게임에 익숙하지 않은 플레이어는 아래 그림과 같이 배치해주세요)



2인 게임 시 포인트 칩
(3종을 골라 3개씩 놓습니다.)



3인 게임 시 포인트 칩
(4종을 골라 4개씩 놓습니다.)



4인 게임 시 포인트 칩
(5종 5개씩)

3. 나이가 어린 사람부터 게임을 먼저 시작합니다. (또는 가위 바위 보로 순서를 정합니다.)

게임방법

첫 번째 플레이어는 자신이 원하는 곳에 자신의 블록을 놓을 수 있습니다. (단, 게임판에 표시된 게임 인원수에 따른 경계선을 넘으면 안 됩니다.) 그리고 시계 방향 순으로 돌아가며 게임 블록을 하나씩 놓으며 게임을 진행합니다. 모든 플레이어가 한 번씩 블록을 내려놓은 후, 자신의 두 번째 게임블록을 놓을 때는 이미 놓여 있는 자신의 게임블록과 새로운 블록의 한 면이 맞닿아야 합니다.

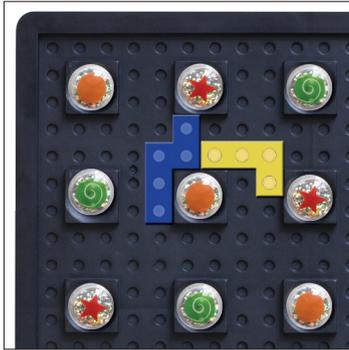


그림 ①

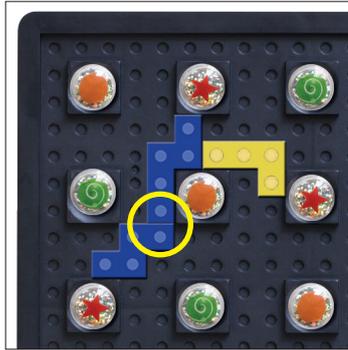


그림 ②

예시) 그림 ①을 보면 파란색 플레이어가 블록을 먼저 놓고 다음에 노란색 플레이어가 자신의 블록을 놓았습니다. 파란색 플레이어가 두 번째 블록을 놓을 때는 그림 ②와 같이 이미 놓은 자신의 블록과 한 면이 맞닿게 내려놓아야 합니다.

게임승리를 위한 전략!

1. 포워

포인트칩은 게임블록을 놓을 수 있는 12개의 작은 점으로 둘러싸여 있습니다. 게임 종료 시, 이 12개의 점을 자신의 블록으로 가장 많이 점령한 플레이어가 해당 포인트칩을 획득합니다.

예시) 그림 ③을 보면 포인트칩 둘레에 파란색 플레이어가 6개의 점을, 노란색 플레이어가 4개의 점을 차지하고 있습니다. 결과적으로 이 포인트칩은 더 많은 점을 차지한 파란색 플레이어가 게임 종료 시 획득합니다.

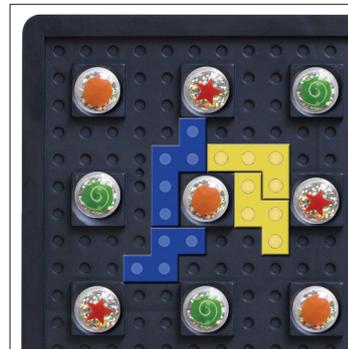


그림 ③
(파란색 블록이 포인트칩 획득!)



그림 ③ - 1
(파란색 블록이 포인트칩 획득!)

만약, 점을 차지한 숫자가 같다면 아무도 그 포인트 칩을 가져가지 못합니다.

2. 점프

전략상 자신의 게임블록을 점프하여 맞닿지 않게 놓을 수 있습니다.

자신의 게임블록으로부터 최대 5칸(점) 떨어진 곳에 게임블록을 놓을 수 있습니다. 하지만, 이 경우에는 건너편 점 1개 당 -1점의 벌점토큰을 가져가야 합니다. (상대의 게임블록에 막혀있는 경우에도 점프를 할 수 있습니다.)

그림 ④를 보면 노란색 게임블록이 파란색 게임블록에 둘러싸여 맞닿게 놓을 곳이 없습니다. 노란색 플레이어는 그림 ④의 (1)과 같이 파란색 게임블록을 한 칸 '점프'하여 자신의 게임블록을 놓을 수 있지만, 벌점 -1점을 받습니다. 혹은 그림 ④의 (2)처럼 두 칸 점프하는 것도 가능합니다. 이 경우, 벌점 -2점을 받습니다. 상황에 따라서 이 전략이 더 좋은 전략일 수도 있습니다.

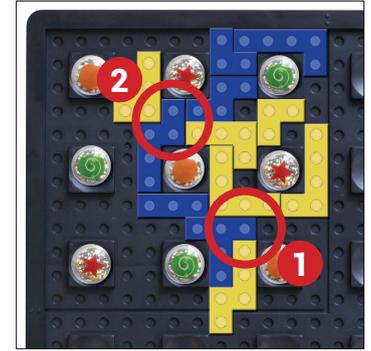


그림 ④

3. 블록사용

플레이어는 자신의 색깔블록을 내려놓을 때 큰 블록부터 내려 놓는 것이 유리합니다. 게임이 진행될수록 블록을 내려놓을 공간이 줄어들기 때문입니다. 게임블록을 더 놓을 곳이 없을 때는 “통과”(PASS)라고 말합니다. 그러면 해당 플레이어는 더 이상 이번 게임에서는 자신의 차례를 진행할 수 없습니다. 각 플레이어는 게임 종료 시 자신이 사용하지 못한 게임블록 하나당 -1점의 감점을 받습니다. (모양은 상관 없습니다.)

※ 게임에서 승리하기 위해서는 같은 종류의 포인트 칩을 많이 모아야 합니다.

게임종료

플레이어 중 자신의 게임블록을 다 사용하거나, 모든 플레이어가 더 이상 게임블록을 놓을 곳이 없어서 “통과”를 선언하였을 경우, 게임이 종료됩니다. 같은 종류의 포인트칩(해, 별, 달, 지구, 바람)을 더 많이 모을 수록 더 높은 점수를 받습니다.

같은 종류의 포인트 칩이 · 1개 : 3점 · 2개 : 7점 · 3개 : 12점 · 4개 : 18점 · 5개 : 25점

벌점은 해당 토큰에 쓰여진 점수와 남은 게임블록 1개당 -1점으로 하여, 포인트칩으로 얻은 점수와 함께 계산합니다. 가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 게임의 승자가 됩니다.



상품명 블록버스터 사용연령 7세 이상 제조 · 판매원 생각투자 주식회사 (thinksmart.co.kr)

생각투자 주식회사 서울시 송파구 법원로 127 문정대명벨리온 302호 전화 02.591.8841 팩스 02.594.8841