

# 동물왕 와일드사파리

## BOTSWANA



2-5 인 / 8세 이상 / 게임 시간 : 20 ~ 30 분 내외

### 게임 구성물

· 동물 모형 25개 (코끼리, 코뿔소, 사자, 표범, 얼룩말 각 5개) · 카드 30장 (각 동물별로 6장 \_ 숫자 0부터 5까지)

### 게임 준비

① 카드를 잘 섞고, 게임 플레이 인원에 따라 다음과 같이 카드를 제외시킵니다. (2인 또는 4인 : 카드 2장 제외 · 3인 : 카드 3장 제외 · 5인 : 모든 카드 사용) ② 모든 참가자들에게 같은 장수의 카드를 나눠주고, 참가자들은 받은 카드들을 자신만 볼 수 있도록 하여 손에 듭니다. ③ 동물 모형들을 종류별로 다섯 무리로 분류한 다음, 손에 닿는 가까운 거리에 둡니다. 가장 어린 참가자가 먼저 시작하고, 시계 방향으로 진행합니다.

### 게임방법

자신의 차례가 되면 손에 들고 있는 동물 카드 중 한 장을 내고 아무 동물 한 마리를 가져 옵니다. ※ 주의! 낸 카드와 같은 종류의 동물을 가져오지 않아도 됩니다. 원하는 동물을 고르면 됩니다. 카드를 낼 때에는 같은 종류의 카드 위로 쌓습니다. 아래의 예와 같이 모든 게임 참가자가 지금까지 어떤 동물 카드들을 내려 놓았는지 잘 볼 수 있도록 하세요. 그래서 각 카드 더미마다 가장 마지막으로 내려진 카드가 무엇인지 분명히 알 수 있도록 해야 합니다.



돌아가면서 자기 차례를 진행하다가, 어느 동물 한 종의 카드 6장 모두 내려지면 해당 라운드 게임의 마무리 단계를 진행합니다(아래의 예처럼, 6장의 코끼리 카드가 모두 내려지면 라운드가 종료됩니다). 마지막으로 카드를 낸 사람이 원하는 동물 모형 하나를 가져간 후, 점수 계산을 합니다. 각 동물의 점수는 해당 동물 카드 더미의 가장 위에 있는 카드의 숫자와 같습니다. (아래의 예에서, 코끼리 한 마리의 가치는 5점입니다.) 아무 카드도 내려지지 않은 동물은 "0"점입니다. 마지막으로, 모든 참가자들은 현재 자신이 득점한 기록을 메모하거나 잊지 않도록 기억해 둡니다.



**예시** 6장의 코끼리 카드가 내려졌습니다. 그 즉시 라운드가 종료됩니다. 코끼리 한 마리는 5점의 가치를 가집니다. 그래서 코뿔소는 0점, 사자는 3점, 표범은 1점, 얼룩말은 4점입니다.

점수 계산이 끝나면 가져간 모든 동물들을 종류별로 다시 모읍니다. 이번 라운드에 제외했던 카드가 있다면 함께 모아서 다시 섞고, 인원별 조건에 따라 카드를 제외합니다. 이후의 차례는 각 라운드 별 진행 방법과 동일 합니다. 게임에 참여한 인원 수만큼의 라운드를 진행해서 모든 참가자들이 각 라운드마다 가장 먼저 시작할 기회를 한 번씩 얻게 하세요.

게임에 참여한 인원 수 만큼의 라운드를 진행하여(예 : 4인이면 4라운드), 가장 높은 점수를 받은 참가자가 승리합니다.



CREDITS  
 Design: Dr. Reiner Knizia, © 2010, All Rights Reserved  
 Theme and development: Rick Soued  
 Art and graphics by Charlie Bink and Pixel Productions Inc

