

Reiner Knizia's

ZZOO 뽀뽀하쥬 치키명키 Cheeky Monkey



보드게임은 가족 모두의 보약입니다.

· 게임인원 : 2~6인 · 게임연령 : 8세 이상 · 게임시간 : 15분 내외

게임 구성물

- 동물 토큰 52개 (코끼리 3 / 바다코끼리 4 / 기린 5 / 얼룩말 6 / 캥거루 7 / 멧돼지 8 / 들개 9 / 원숭이 10)
- 보너스 타일 8개 (동물당 1개)
- 가방 1개
- 설명서 1부

게임 준비

동물 토큰 전부를 가방에 넣어서 잘 흔들어 섞어주세요.

보너스 타일 8개는 동물 그림이 있는 앞면으로 두세요. 보너스 타일에 적힌 숫자는 해당 동물 토큰이 몇 개 있는지 나타내며, 획득 시 추가점수가 됩니다. 시작 플레이어를 한 명 정하세요.

게임은 시계 방향으로 진행됩니다.

게임 목적

게임을 진행하면서 여러분은 가능한 많은 동물 토큰을 모아야 합니다.

게임 방법

자신의 차례가 오면, 플레이어는 가방에서 동물 토큰 한 개를 꺼냅니다. 어떤 종류인지 확인하고 탁자 위에 두세요. 하지만 아직 그 동물을 가지게 된 것은 아닙니다.

(어떻게 하면 확실하게 가질 수 있는지 알기 위해 아래의 설명을 계속해서 봐주세요. 참고로 확실하게 얻은 토큰은 자신의 차례가 끝날 때 한 줄로 쌓아놓아야 하고 별도로 “스택”이라고 부릅니다. “스택”을 만드는 방법은 추후 자세하게 설명됩니다).

그리고 다음의 순서로 진행합니다.

1. 다른 플레이어들이 가지고 있는 “스택”(각자 자신의 앞에 한 줄로 높이 쌓아놓은 동물 토큰 더미. 누군가는 못 가진 상황일 수도 있습니다)의 맨 위를 보세요. 같은 동물이 있습니까? 다른 동물이 나타날 때까지, 같은 동물들을 모두 가져와 자신의 앞에 둡니다. 해당하는 모든 플레이어의 스택에서 가져오세요. 가져온 토큰들은 아직 자신의 스택에 쌓지 마세요.

예시 : 석진, 다영, 유라, 윤기, 은하 5명이 게임을 합니다. 석진이가 가방에서 기린을 꺼냈습니다. 그런데 다영과 유라가 가진 스택의 가장 위에 기린이 있습니다. 석진이는 우선 다영에게서 기린을 가져옵니다. 다영의 스택에서 기린이 없어지고, 다음으로 가장 위에 있는 토큰은 멧돼지라서 기린과 일치하지 않습니다. 석진이는 더 이상 다영에게서 토큰을 가져올 수 없습니다.

이어서, 석진이는 유라의 스택 맨 위에 있는 기린을 가져 옵니다. 그런데 그 밑에 있는 토큰도 기린이어서 또 한 번 유라에게서 기린을 얻었습니다. 그 밑의 동물 토큰이 얼룩말이었기 때문에, 석진이는 더 이상 유라에게서 동물 토큰을 얻지 못합니다. 이제 다른 플레이어들의 스택을 봅니다. 윤기와 은하의 스택의 가장 위쪽에는 캥거루와 얼룩말이 있습니다. 이제 더 이상 가져올 동물 토큰은 없습니다.

2. 플레이어는 이후, 다음 두 가지 중 하나의 결정을 내릴 수 있습니다.

1) 동물 토큰을 하나 더 가방에서 꺼내기 : 만약 새롭게 꺼낸 동물 토큰과 →

① 이번 차례에 자신이 꺼낸 동물 토큰 중에 같은 것이 있다면?

즉시 지금까지 얻은 모든 토큰을 가방에 넣고 아무것도 얻지 못한 채 자신의 차례를 마칩니다.

② 이번 차례에 자신이 꺼낸 동물 토큰과 같은 것이 없다면?

1의 행동을 반복합니다. 즉, 다른 플레이어의 스택의 가장 위쪽에서, 이번에 자신이 꺼낸 동물과 같은 토큰들을 받아 옵니다. 그리고 다시 한번 더 토큰을 꺼낼 것인지, 그만 꺼내고 멈출 것인지 결정

할 수 있습니다.

2) 그만 꺼내고 확정하기 : “멈추겠습니다”라고 말하고 지금까지 얻은 토큰을 자신의 소유로 확정합니다. 이번 차례에 얻은 모든 토큰을 자신의 앞에 원하는 대로 쌓아 스택을 만드세요. 만약 기존에 만들어 놓은 스택이 있다면, 그 부분은 변경할 수 없고 그 위에 쌓아야 합니다. 결과적으로, 오직 동물 하나가 스택의 맨 위에 보일 것입니다.

특별한 규칙

- 1. 동물들을 보호하라!** 이번엔 단 한 종류의 동물 토큰을 얻었다면, 그 토큰(들)은 기존 스택의 가장 아래에 쌓을 수 있습니다.
- 2. 뽀뽀하군!** 만약 가방에서 꺼낸 동물이 원숭이라면, 여러분은 두 가지 선택권을 가지게 됩니다(물론 기존에 꺼낸 원숭이가 있다면 즉시 차례 종료). 첫 번째는, 다른 플레이어로부터 원숭이 토큰을 얻는 것입니다. 방법은 다른 동물 토큰을 얻을 때와 같습니다. 두 번째는, 다른 플레이어 한 명을 지목하여, 그 플레이어의 스택의 가장 위에 있는 동물 토큰 한 개와 이번에 뽑은 원숭이 토큰을 교환합니다. 이 경우, 교환해서 새로 받은 동물이 다른 플레이어들의 스택 맨 위에 있는 동물과 일치 하더라도 뺏어올 수 없습니다. 이제 원숭이를 가지고 있지 않기 때문에, 다시 뽑기를 선택하여 원숭이를 뽑게 되면 이전에 교환했던 원숭이 토큰도 획득할 수 있겠죠! (토큰을 빼앗을 때는 미안해하지 말고 뽀뽀해져도 괜찮아요!)

게임 종료

모든 동물 토큰을 가방에서 꺼내게 되면 게임을 마칩니다.

각자 어느 동물 토큰(총 8종류)을 몇 개씩 가지고 있는지 세어봅니다.

우선, 특정 동물 토큰을 가장 많이 가지고 있는 플레이어가 그 동물의 보너스 타일을 가져갑니다. 보너스 타일에 점수가 쓰여 있습니다. (예 : 코끼리는 3점입니다)

만약 어떤 동물 토큰을 플레이어끼리 동일하게 가지고 있다면, 아무도 보너스 타일을 가져가지 못합니다. 이제 총점을 세어봅니다. 각자 가져간 동물 타일 1 장 당 1점입니다. 그리고 보너스 타일의 점수를 더합니다. (최소 3점 ~ 최대 10점)

가장 많은 점수를 얻은 사람이 우승! 동점인 경우에는, 가장 점수가 높은 보너스 타일을 갖고 있는 사람이 승리합니다.

게임을 쉽게 하고 싶은 어린이들을 위한 게임 규칙 변형

1. 보너스 타일을 사용하지 않고 게임을 해보세요.
2. 들개 토큰 9개를 (상황에 따라 8개의 멧돼지 토큰도) 사용하지 않습니다. 그리고 “뽀뽀하군!” 규칙을 사용하지 않습니다.

요약 : 자신의 차례에는 이렇게 게임 진행!

1. 가방에서 꺼낸 동물 토큰이 다른 플레이어의 스택 맨 위에 있는 동물과 같나요?

같다면 그 동물을 가져옵니다.

다르다면 가져오지 못합니다.

2. 새로 동물 토큰을 뽑을지, 여기서 멈출지 결정합니다.

새로 동물 토큰을 뽑기로 했다면, 가방에서 새로 토큰을 하나 뽑습니다.

여기서 멈추기로 했다면, 이번 차례에 획득한 동물 토큰들을 자신의 스택 위에 쌓습니다.
자신의 차례 종료

3. 새로 뽑은 동물 토큰이 이번 차례에 자신이 획득한 토큰과 같은 것이 있나요?

있다면, 실패!
이번 차례에 획득한 동물 토큰들을 모두 가방 안에 넣습니다. 자신의 차례 종료

없다면, 성공!
1번으로 돌아가 다른 플레이어들의 스택으로부터 동물 토큰을 얻을 수 있는지 찾아봅니다.

생각에 투자하세요!



생각투자 주식회사
thinksmart.co.kr

공식수입원
생각투자 주식회사

서울시 송파구 법원로 127 문정대명벨리온 302호 TEL.02-591-8841



EAGLE-GRYPHON
GAMES

Credits

Game Design: Reiner Knizia / Illustration: Val Hochberg
Graphics: Charlie Bink

© Dr. Reiner Knizia, 2017 All Rights Reserved

© FRED Distribution Inc.

www.eagle-gryphon.com