



2 ~ 4인 / 8세 이상 / 30분 내외

구성물

· 카드 64장, 와일드 카드 2장 · 설명서

목표

바닥에 놓여진 카드에 새로운 카드들을 내려놓아 **한 줄**을 만들면서 점수를 얻어갑니다. 가장 많은 점수를 만들면 이깁니다!

각각의 카드는 색, 모양, 숫자가 조금씩 다릅니다. 카드를 나란히 내려놓아 최소 2장부터 최대 4장까지 구성되는 **한 줄**을 만들 수 있습니다. 카드를 내려놓을 때는 각 카드들이 공통점이나 차이점을 가지고 있는지 잘 살펴야 합니다. 간단히 요약하면, 줄을 구성하는 카드들은 색과 모양과 숫자 중 각각의 요소가 일치하거나 완전히 달라야 합니다.

게임 준비

점수의 기록을 위해 연필과 종이를 준비합니다. (스마트폰의 메모 기능도 좋아요!)
각 참가자들은 카드 1장씩을 뽑아 가장 숫자가

높은 사람부터 시작 (중점이라면 새로 뽑으세요)합니다. 카드를 다시 합쳐서 잘 섞은 다음, 각 참가자마다 4장씩 뒷면으로 나누어 갑니다. 참가자는 자기 손에 있는 카드는 혼자만 봅니다. 남은 카드는 더미를 만들어 쌓아둡니다. 카드 더미의 가장 위에 있는 카드를 뒤집어 가운데에 공개합니다. 그 카드가 바로 **시작 카드**입니다.

게임 방법

이제 시작 카드 한 장만 보입니다. 시작하는 참가자는 여기에 카드들을 이어 놓아서 줄을 만들 수 있습니다. 카드들은 기존의 카드들과 연결되도록 놓아야 하며, 같은 한 줄로 놓여야 합니다. 다만 누군가가 같은 줄에만 카드를 놓는다고 하더라도, 결과적으로 새로운 줄이 만들어질 때도 있습니다.

카드들은 조건에만 부합하면 놓을 때 어떤 특정한 순서가 필요하지도 않고, 서로 인접해서 놓을 필요도 없습니다. 즉, 자기 차례에는 한 줄을 새롭게 만들거나, 이미 있는 줄의 양 끝을 연장시킬 수 있는 것입니다.

한 줄의 길이는 최대 카드 4장입니다. 만약, 놓여진 카드 사이에 공간이 있다면 한 줄로 인정하지 않습니다. 또한 그 사이에 다른 카드를 놓아 채울 수도 없습니다.

카드 4장으로 구성된 한 줄을 일컬어, **묶음 (lot)** 이라고 합니다. 묶음을 완성하여 만들게 되면 추가 점수를 받습니다.



자기 차례에는 이렇게 하세요.

카드를 최소 1장부터 최대 4장을 한 줄로 이미 내려진 카드에 연결되도록 내려 놓습니다. 결과적으로는, 아마도 새로운 줄이 만들어지거나 기존의 줄이 연장될 것입니다. 카드를 내려 놓았다면 다시 손에 든 카드가 4장이 되도록 카드 더미에서 가져오세요.

또는

패스를 외치고 갖고 있는 카드의 일부 혹은 전부를 카드 더미의 가장 아래쪽에 놓고, 그만큼의 카드를 카드 더미에서 가져옵니다. (패스를 외치고 카드 교환을 하지 않아도 됩니다) 행동이 끝나면 점수 계산 후, 시계 방향으로 차례를 진행하세요.

점수 계산

참가자의 차례가 끝날 때마다, 점수 계산을 합니다.

이번 차례에 길이가 연장된 줄과, 새롭게 만들어진 줄에 있는 모든 카드들의 숫자를 더하세요. 만약, 어떤 카드가 각 줄 모두에 해당된다면 중복 계산하고, 하나의 묶음이 만들어 졌다면, 만들어진 묶음 한 번 당 전체 점수에서 두 배로 계산합니다. 또한, 이번 차례에 손에 있던 4장의 카드를 모두 사용했다면 역시 전체 점수에 서 두 배로 계산합니다.

카드 더미의 카드를 모두 사용한 상태에서, 누군가 참가자 한 명이 손에 들고 있던 카드를 전부 사용하면 게임이 종료됩니다. 게임을 종료

시킨 참가자의 이번 차례 동안의 점수는 두 배가 됩니다.

가장 높은 점수를 받은 사람이 이깁니다!

카드를 내리기 어렵나요? 세 가지를 체크해보세요.

아이오타에는 완전히 똑같은 카드가 없습니다. 즉, **우선 2장의 카드만 있다면 무조건 하나의 줄**을 만들 수 있습니다. 하지만 그 줄에 3번째 혹은 4번째로 내려놓을 카드들은 반드시 처음 2장의 카드와 이뤄진 구성 조건을 만족시켜야 합니다.

그러므로, 어떤 줄에 3번째 카드를 놓을 때는 해당하는 줄의 구성을 보고 스스로 체크해봅시다.

1. 각 카드들의 색이 전부 같거나, 아니면 전부 다른가?
2. 각 카드들의 모양이 전부 같거나, 아니면 전부 다른가?
3. 각 카드의 숫자들이 전부 같거나, 아니면 전부 다른가?

만약, 이 세 가지의 질문에 단 하나라도 '아니오'라는 답이 나온다면, 카드를 놓을 수가 없습니다. 물론 4번째 카드를 내려서 묶음을 만들고 할 때도 같은 방법으로 스스로 체크할 수 있습니다.



묶음 예시



각 카드가 전부 같은 색
각 카드가 전부 다른 모양
각 카드가 전부 같은 숫자



각 카드가 전부 같은 색
각 카드가 전부 같은 모양
각 카드가 전부 다른 숫자



각 카드가 전부 같은 색
각 카드가 전부 다른 모양
각 카드가 전부 다른 숫자



각 카드가 전부 다른 색
각 카드가 전부 같은 모양
각 카드가 전부 같은 숫자



각 카드가 전부 다른 색
각 카드가 전부 다른 모양
각 카드가 전부 같은 숫자



각 카드가 전부 다른 색
각 카드가 전부 같은 모양
각 카드가 전부 다른 숫자



각 카드가 전부 다른 색
각 카드가 전부 다른 모양
각 카드가 전부 다른 숫자

와일드 카드

와일드 카드는 어느 카드라도 대신해서 사용할 수 있습니다. 하지만 점수는 0점이죠. 대신 **재사용**이 가능합니다. 누군가의 차례를 시작하기 전 참가자 아무라도 상관없이, 놓여져 있는 와일드 카드 대신 조건에 맞는 다른 카드를 교환해서 손으로 가져갈 수 있습니다. (점수를 재계산해서 획득하지는 않습니다)

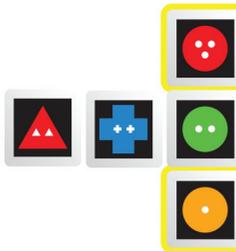
와일드 카드 한 장은 각 카드의 조건을 대신해서 사용할 수 있지만, 어떤 특정한 하나의 조건을 만족하고 있다고 간주됩니다. 즉, 한 줄을 만들 때 특정 카드를 대신해서 사용할 수 있지만, 사용되고 나서 어떤 자리에 있을 때는 조건에 맞는 바로 **그 카드** 처럼 사용해야 한다는 것입니다.

플레이 예시

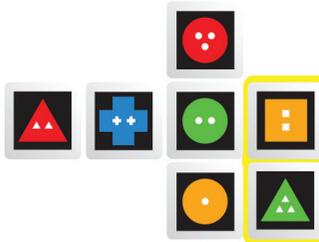


시작카드

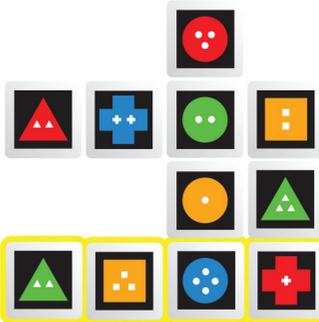
첫 번째 차례 2장의 카드가 놓여졌습니다. 같은 숫자, 다른 색, 다른 모양입니다. 그 줄에 있는 카드들의 숫자를 모두 더해, **6점**입니다.



두 번째 차례 2장의 카드가 놓여졌습니다. 새롭게 세로 방향으로 3장의 카드로 만들어진 줄이 생겼습니다. 같은 모양, 다른 색, 다른 숫자입니다. 카드들이 놓여질 때는 무조건 한 줄로만 놓여져야 하기에 문제가 없습니다. **6점**입니다.



세 번째 차례 2장의 카드가 놓여졌습니다. 노랑 네모 2카드가 하나의 묶음을 만들었습니다. 또한 새롭게 2개의 줄이 만들어졌습니다. 가로 줄 2개로 12점입니다(8+4). 또한 세로 줄로부터 5점을 득점합니다. 총 17점입니다. 그런데 묶음이 만들어졌기에, 전체 점수의 두 배를 획득합니다. **34점**입니다.



네 번째 차례 4장의 카드가 놓여졌습니다. 그리고 두 개의 묶음이 만들어졌습니다. 각각의 묶음점수는 10점씩이군요. 두 번째 세로 줄 점수는 6점이니까, 종합하면 26점입니다. 첫 번째 묶음이 총 점수를 2배로 만듭니다. 두 번째 묶음으로 또 한 번 점수가 2배 늘어납니다. 게다가 카드 4장을 전부 사용했으니 다시 한번 2배를 곱해야겠죠. **208점**입니다!