



Pick-a-Polar Bear

A game by Torsten Landsvogt

Graphics designed by Ari Wong @ Jolly Thinkers

Product Development: Arthur Au @ Jolly Thinkers

Players: 1-5

Age: from 5 years

The Nanuks are determined - they don't want to become sitting "bears" due to global warming. Sourcing a supply of canned fish may be a way to survive the diminishing sea ice. At least it gives them a very good reason to travel all the way from the North Pole to Germany, and party up with their doggie friends there!

Eng



게임구성

96장의 폴라베어카드 (32장의 다른 그림 카드, 총 3세트)

9장의 스페셜카드 (홀드백카드 1장, 보너스카드 8장)

5장의 -2점 카드 (뒷면 -4점)

게임설명서

기본게임

게임준비 (1~5명이 함께 할 수 있습니다.)

기본게임에서는 96장의 폴라베어카드만 사용합니다. 스페셜카드와 점수카드는 박스에 보관합니다.

- 96장의 폴라베어카드를 잘 섞습니다.
- 게임 참가자 중 한 사람이 카드 한 장씩 (캡틴카드라고 합니다.)을 그림이 보이지 않게 나눠줍니다. 참가자들은 게임 시작전에 그림을 보면 안됩니다.
- 폴라베어카드를 테이블 중앙에 5줄 6행으로 그림이 보이게 배치합니다.

참가자들은 동시에 “피카풀라!” 라고 외치고 첫 라운드를 시작합니다.

게임방법

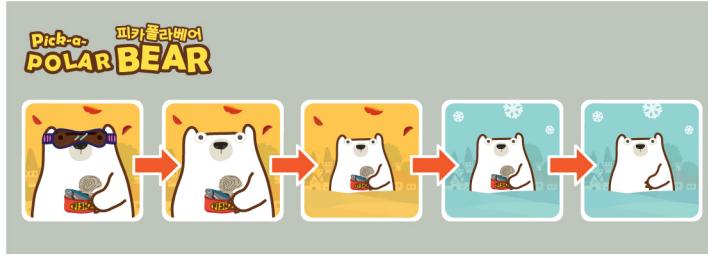
카드 가져가기(Picking members)

자신의 카드를 한 손에 쥐고, 중앙에 놓여있는 카드 중 조건이 맞는 카드를 찾아 가져옵니다. 카드를 가져 오려면, 아래와 같은 조건에 해당되어야 합니다.

자신의 카드 더미 맨 위의 카드와 한 가지 조건만 다른 경우

자신의 카드 더미 맨 위의 카드와 조건이 같은 경우(동일한 경우)

다음의 그림을 보면,



각 카드에 나와있는 다섯가지 조건

- 크기가 다름
- 위로 들고 있는 오른팔이 있음/없음
- 고글을 쓰고 있음/안쓰고있음
- 생선통조림이 있음/없음
- 배경이 다름 (가을과 겨울)

참가자는 조건이 맞는 카드를 찾아 자신의 캡틴카드 위에 겹쳐 높습니다.

자신이 모은 카드 더미 가장 위에 놓인 카드와 조건이 맞는 또 다른 카드를 찾습니다. 이렇게 카드 찾아 모으기를 반복합니다.

참가자 중 누구라도 더 이상 조건에 맞는 카드를 찾을수 없다고 생각되면 “피카풀라!” 라고 외칩니다.

모두가 카드 찾기를 멈춘 후, “피카풀라” 를 외친 참가자의 카드와 남아있는 카드를 비교하여, 조건에 맞는 카드가 더 이상 없는지 참가자 모두가 함께 확인합니다.

카드 확인하기

우선, 가장 먼저 “피카풀라” 를 외치고 게임을 멈춘 참가자의 카드를 확인합니다.

- 바닥에 남아있는 카드 중에 더 이상 조건에 맞아 찾아야 할 카드가 없는지 확인합니다.
- 만약, “피카풀라” 를 외친 참가자가 맞다면, 바닥에 남은 카드 1장을 보너스로 받습니다.
- 그러나 한 장이라도 더 찾을 수 있다면, 모든 카드를 잃게 됩니다.

나머지 참가자들도 자신이 찾아서 획득한 카드가 모두 조건에 맞게 찾았는지 확인합니다. 맨 위의 카드와 오직 한 조건만 다르거나, 모두 같은 경우만 획득한 카드를 얻을 수 있습니다. 만약 틀렸다면 모든 카드를 잃게 되고 점수를 얻을 수 없습니다.

2라운드

1라운드를 종료하고 카드 확인이 끝난 후, 다시 1라운드 게임 방식과 동일한 방법으로 게임을 플레이 합니다. (카드 한장씩을 나누어 갖고, 바닥에 30장의 카드를 펼쳐 놓은 후, “피카풀라” 라는 신호에 맞추어 자신의 카드를 확인하며 조건에 맞는 카드를 찾아 모읍니다.)

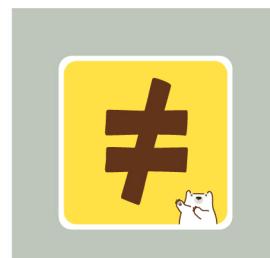
점수 계산과 게임 종료

일반적인 경우, 2~3라운드를 게임을 진행하고 카드 숫자를 세어 카드 합이 가장 많은 참가자가 승리합니다.

업그레이드 게임률

기본게임을 마스터 하고 나면, 스페셜카드를 추가해서 더욱 재미있는 업그레이드 게임을 즐길 수 있습니다.

업그레이드 게임 1. 1위를 달리고 있는 사람 방해하기



첫 번째 라운드 이후에 <홀드백카드>를 가져옵니다. 앞선 라운드에서 가장 많은 카드를 모아 1위를 한 참가자가 <홀드백카드>를 받아서 자신의 앞자리에 카드가 보이게 올려 놓습니다. 이 참가자는 이번 라운드에서는 그림이 완전히 똑같은 카드는 찾을 수 없습니다. 똑같은 그림이 아닌 조건이 하나만 틀린 그림만 찾아야 합니다.

만약 똑같은 카드를 찾았다면, 캡틴카드를 포함해 이번 라운드에 모았던 모든 카드를 잃게 됩니다.

만약 한 라운드에서 가장 많은 카드를 모은 플레이어가 한 명 이상이라면, 다음 라운드에서는 <홀드백카드>는 아무도 받지 않습니다.

이전 게임에서 어느 플레이어가 일등을 했었는지 기억한다면, 그 플레이어가 <홀드백카드>를 가지고 첫 라운드부터 사용할 수도 있습니다.

업그레이드 게임 2. 아주아주 즐거운 게임!

게임을 시작하기 전, 폴라베어카드와 보너스카드 8장을 모두 같이 잘 섞습니다. 참가자 중 한 사람이 캡틴카드를 한 장씩 나누어주고, 남은 멤버카드를 한 장씩 테이블 위에 그림이 보이게 내려놓습니다. 멤버카드를 한 장씩 계속해서 테이블에 내려놓을 때 보너스카드 뒷면이 나오면 보너스리운드가 시작됩니다. (이때 바닥에 걸린 멤버카드는 최소 10장 이상이 되어야 합니다. 10장 이상이 깔리지 않은 상태에서 보너스카드가 나오게 되면 그 보너스카드는 제거하고 계속 진행합니다.)

보너스카드가 나오면 그 즉시 보너스카드를 뒤집어 조건을 확인하고, 테이블에 놓인 멤버카드 중에서 그 보너스카드의 2가지 조건과 일치하는 카드가 몇 장인지 눈으로 찾아 정답을 외칩니다.

Example:

보너스카드의 2가지 조건이 <고글을 쓰고 있고, 오른팔을 들고 있는>가 나왔습니다. 플레이어는 “3!”이라고 외칠 수 있습니다. 아래의 멤버카드 중에 <고글을 쓰고 있고, 오른팔을 들고 있는> 멤버카드가 3장이 놓여져 있네요.

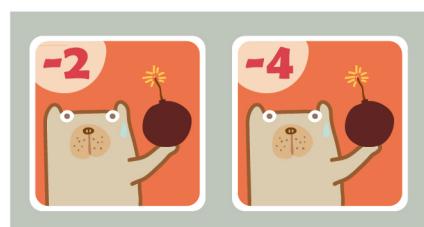


만약, 보너스카드가 캡틴카드와 멤버카드를 나누어주는 도중, 10장 이상이 안되었는데 보너스카드가 나오면 그 카드는 게임에서 제외하고 계속 진행합니다.



보너스카드는 정답을 외친 플레이어가 가져갑니다. 정답을 맞힌 사람이 없다면 그 보너스카드는 게임에서 제외합니다.
보너스카드는 +2점의 추가점수가 됩니다.
만약, 동시에 정답을 맞춘 사람이 한 명 이상이라면, 각자 2점의 보너스점수를 받을 수 있습니다.

2점의 보너스점수는 보너스카드 1장을 가져가거나, 이전 라운드에서 사용하고 버려진 카드 2장을 가져와 대신합니다. 카드가 충분하지 않다면 카드더미에서 2장을 가져가거나, 테이블에 있는 카드중에서 2장을 가져갑니다.



틀린 답을 외친 플레이어는 자신의 카드에서 2장을 잃게됩니다. 가지고 있는 카드가 2장을 잃기로 모자르다면 -2점 카드를 그 플레이어 앞에 내려놓습니다. (-2점의 카드 뒷면은 -4점입니다. 필요시에 뒤집어서 사용할 수도 있습니다.)

테이블에 멤버카드가 30장이 되면, 기본 게임룰대로 게임을 진행합니다. 게임이 종료되면 보너스카드와 마이너스카드, 그리고 모든 멤버카드를 모두 합쳐 점수가 가장 많은 사람이 승자가 됩니다.

보너스카드

보너스카드의 그림



폴라베어카드 중에 다음과 같은 조건의 카드를 찾으세요!

배경은 가을, 그리고 생선통조림



배경은 겨울, 그리고 생선통조림



고글을 쓰고 있고,
오른팔을 들고 있는



배경은 가을,
그리고 고글을 쓰고 있는



배경은 겨울,
그리고 고글을 쓰고 있는



고글을 쓰고 있고, 생선통조림



배경은 가을,
그리고 오른팔을 들고 있는



배경은 겨울,
그리고 오른팔을 들고 있는

혼자서도 할 수 있어요!

혼자하는 게임에서는 마이너스 점수가 많나도록 게임을 합니다. 32개의 카드를 8장씩 4열을 만들어 배열해 놓고, 카드를 찾아 모으기 시작합니다. 쉬운 게임으로는 한가지 조건이나 똑같은 카드를 모우고, 더 이상 모을 카드가 없으면 나중에 계산하고 카드를 32개로 채웁니다. 3라운드 게임을 진행하고 점수를 계산합니다. 혼자할 때에는 스피드보다는 정확하게 조건에 맞는 카드를 찾아 모으는 과정이 중요합니다.



Published by
Jolly Thinkers' Learning Centre Ltd.
14/F, Capricorn Centre, 155 Sai Yeung Choi St. North,
Mongkok, Kln., Hong Kong.

©2013 Jolly Thinkers' Learning Centre Ltd.
All Rights Reserved.



생각에 투자하세요~
공식수입원 생각투자 주식회사 (thinksmart.co.kr)
서울시 서초구 서초대로 25길 77 부림빌딩 2층
전화 02.591.8841 팩스 02.594.8841