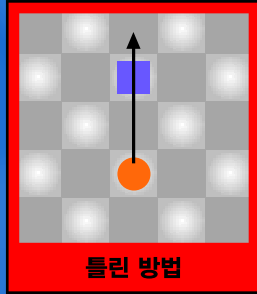
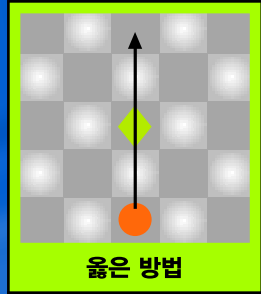


## 확장 게임 :

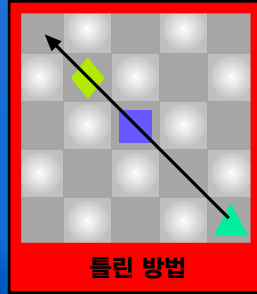
더욱 다양하고 도전적인 규칙들로 재미있는 게임을 즐겨보세요.

### 긴 거리 점프

점프의 규칙을 한 칸이 아니라 대칭점으로 맞은편에 넘어갈 수 있도록 규칙을 바꿀 수 있습니다. 예를 들어 두 칸 앞에 게임말을 뛰어 넘을 수 있고 도착점 역시 대칭방향으로 두 칸 너머에 도착할 수 있습니다. 맞은편에 공간에 다른 게임 말이 막혀있는 경우를 제외한다면 비어있는 곳으로 얼마든지 점프를 할 수 있습니다.



대칭으로 점프하지 않았습니다. 2칸 너머 있는 게임말을 뛰어넘으면 반대편도 2칸을 가야됩니다.



점프하려는 방향에 다른 게임말이 가로막고 있습니다.

### 원 보내기

만약 당신이 다른 사람의 원을 뛰어 넘으려 한다면 그 원을 집어 시작라인 아무 칸에나 보낼 수 있습니다. 원은 같은색 다른 말들이 다 시작라인을 빠져나가기 전 까지 또는 같은색 다른 말들이 목표라인에 다 도착하기 전까지는 움직일 수 없습니다.

### 목표 라인 정하기

게임말은 점프하는 동안 목표라인에 들어가거나 나오거나, 목표라인을 따라 점프할 수 있습니다. 그러나 목표라인에 도착을 한 뒤에는 더 이상 움직일 수 없습니다. 이 규칙을 적용함으로써 게임할 때 좀더 신중하게 마지막 말의 도착 자리를 계획해야 됩니다. 좀더 확장해서 위에 원 보내기 규칙과 함께 목표라인 정하기 규칙을 같이 적용할 수도 있습니다.

게임에 대한 문의는 (주) 에듀카코리아로 연락주세요. 고객센터 : 031)592-4541  
 게임에 대한 A/S는 에듀카코리아 정품에 한 합니다. 홈페이지 : www.educa.co.kr

© Educational Insights, Inc., Rancho Dominguez, CA 90220 (USA). Learning Resources, Ltd., King's Lynn, Norfolk (UK). Conforms to ASTM F 963. All rights reserved. Made in China. Please retain this information.

**TELL EDUCATIONAL INSIGHTS:** We welcome your comments or questions about our products or service.

**CALL:** (800) 995-4436 (U.S. & Canada) or +44 (0)1553 762276 (U.K. & Europe)

OR VISIT OUR WEBSITE: [www.EducationalInsights.com](http://www.EducationalInsights.com)

Licensed from Glacier Games Co.



# TRAVERSE



온가족이 즐기는 업그레이드 체커게임 **트래버스**

### 게임 구성 :

게임보드, 입체도형 게임말 32개 (4색, 4도형 :사각형, 다이아몬드, 원, 삼각형), 게임설명서.

### 게임목표 :

가장 먼저 자기의 게임말을 반대편으로 옮겨야 됩니다.

### 게임준비 :

4가지 색 게임말 중 한 색을 정하고 게임판 가장자리 안내판에 따라 도형모양을 정렬해 놓습니다. (아래 그림 참고)

게임준비를 위해 게임말을 놓는 규칙은 다음과 같습니다.

- 시작 줄에 어떤 순서로 게임말을 놓아도 상관 없습니다.
- 게임판에서 가장자리에 있는 코너 영역에는 게임말을 놓지 않습니다.
- 다이아몬드와 삼각형은 꼭지점이 앞을 향하도록 놓아주세요.



**시작라인**  
 이곳에서 시작하는 주황색 말을 가진 사람이라면 목표지점은 맞은편 연두색 라인이 됩니다.

**경고 :**  
 본 제품은 삼킬 위험이있으니 만 3세이하 어린이의 사용을 금합니다.

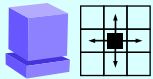


## 게임 방법 :

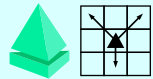
자기 순서가 되면 게임말을 목표라인으로 옮기기 위해 움직입니다.

각 도형의 모양에 따라 게임보드 판에서 움직이는 방향이 다릅니다. (게임판 가장자리 안내도 참고)  
모든 게임말은 모양의 방향에 따라 앞으로 전진을 하거나 뒤로 후진을 할 수 있습니다

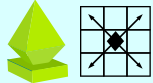
### 도형별 움직이는 방향



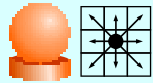
사각형은 가로나 세로로만 움직일 수 있습니다.



삼각형은 앞으로는 대각선 방향으로 뒤로는 직선으로만 움직일 수 있습니다.



다이아몬드는 대각선으로만 움직일 수 있습니다.



원은 모든 방향으로 다 움직일 수 있습니다

## 게임말 움직이는 규칙 :

- 출발하지 않은 게임말은 출발선 중 다른 칸으로 이동할 수 있습니다. (단 게임판에 진입하지 않은 경우에만)
- 반대편에 다른 사람의 말이 있습니다
- 다른 말을 뛰어넘지도 않았기 때문에 두 칸을 갈 수도 없습니다.
- 삼각형이 갈 수 있는 진행 방향이 아닙니다.
- 점프중 방향을 바꿀 수 없습니다.
- 두개의 말을 한꺼번에 뛰어 넘을 수 없습니다.
- 한 턴에 한번만 움직일 수 있습니다

## 점핑 하기 :

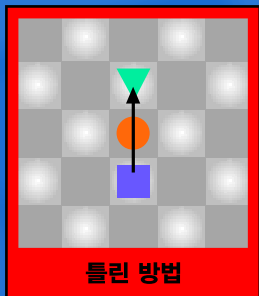
게임말을 움직일 때 다른 사람의 게임말 위로 점핑을 하여 더 빨리 멀리 움직일 수 있습니다.  
점핑을 할 때는 점핑당한 게임말을 뺏거나, 원래 자리로 보내지는 않습니다.  
점핑은 여러분의 게임말을 목표라인으로 좀더 빨리 보내기 위해 하는 것입니다.

### 싱글점프

- 싱글점프는 오직 진행 가능한 방향에 있는 다른사람의 게임말을 한번 뛰어 넘는 것을 말합니다.
- 싱글점프를 시도 할 때는 게임말이 움직일 수 있는 방향으로만 점핑이 가능합니다.
- 점프를 시도한 후에는 더 이상 다른 칸으로 움직일 수 없습니다.



뛰는 방법



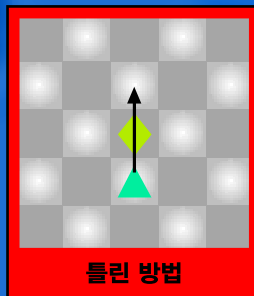
틀린 방법

반대편에 다른 사람의 말이 있습니다.



틀린 방법

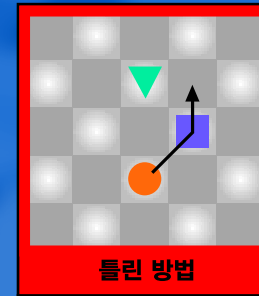
다른말을 뛰어넘지도 않았고, 두칸을 갈 수도 없습니다.



틀린 방법

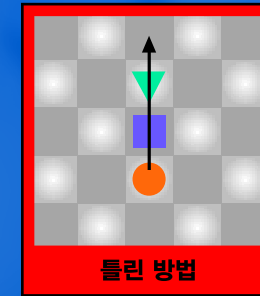
삼각형이 갈 수 있는 진행 방향이 아닙니다.

## 틀린 방법 예시



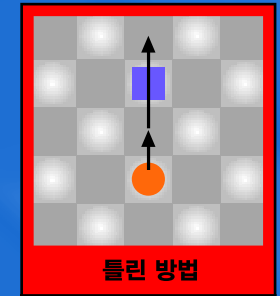
틀린 방법

점프중 방향을 바꿀 수 없습니다.



틀린 방법

두개의 말을 한꺼번에 뛰어넘을 수 없습니다.



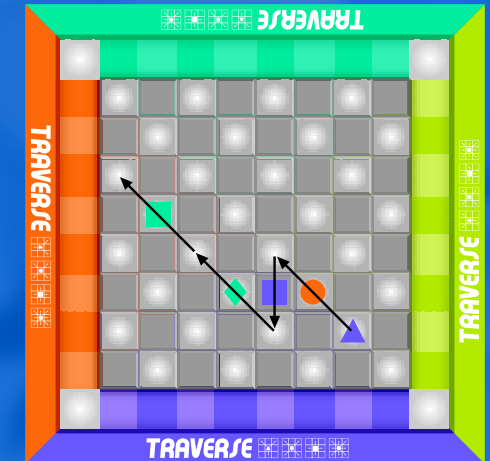
틀린 방법

한턴에 한번만 움직일 수 있습니다.

## 점프 시리즈

싱글 점프를 연결해서 점프 시리즈를 시도할 수 있습니다. 점프의 규칙은 싱글점프와 같습니다. 점프들을 연속할 때는 이전 점프에 의해 착지한 지점을 기준으로 점프방향을 정하게 됩니다.  
싱글점프와 마찬가지로 점프가 끝나면 더 이상 다른 칸으로 움직일 수 없습니다. 오른쪽 예시 그림을 참고해 주세요.

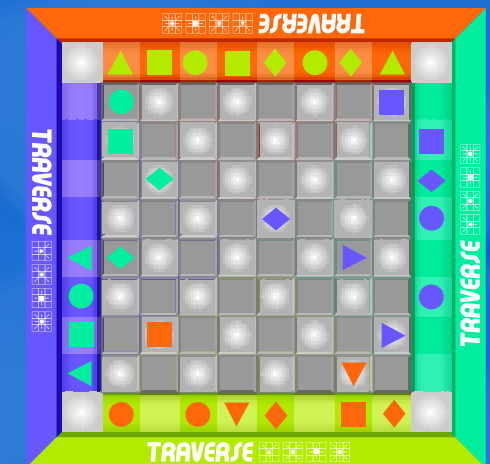
점프 시리즈를 시도하는 동안 그 게임말은 일시적으로 어떤 시작라인 위에 놓여지거나, 코너칸으로 갈 수 있습니다. 이때만 게임말이 시작라인으로 돌아가거나 코너칸 위를 지나는 유일한 기회입니다.



## 게임 승리 :

가장 먼저 목표라인에 자기 말을 다 옮겨놓으면 게임에서 승리합니다. (코너는 제외)

**주의 :** 이 게임에는 무승부가 없습니다. 상대방의 마지막 게임말이 목표점에 들어오지 못하도록 반복해서 막는 행위는 허용되지 않습니다. 만약 반복해서 막는 행위를 할 경우 게임은 끝이 나고 마지막 게임말로 들어오려고 했던 사람이 깨끗하게 승리하도록 규칙을 정합니다.



초록색 승리!