



CODE 777

- 게임 설명서 -

Alex Randolph

Robert Abbott

게임 구성품



게임 준비

- ❶ 각자 받침대 하나와 개인 보드 1장, 펜 1개를 받아서 자신의 앞에 놓습니다.
- ❷ 이때, 받침대에 타일을 놓는 부분을 다른 사람들 쪽을 향해 놓습니다.
- ❸ 질문 카드 23장을 잘 섞고, 내용이 보이지 않게 더미를 만들어 놓습니다.
- ❹ 타일은 앞면이 보이지 않게 모두 잘 섞고, 질문 카드 더미와 함께 테이블 가운데에 놓습니다.
- ❺ 그런 다음, 각자 타일을 3개씩 집어서 자신의 왼쪽에 있는 사람의 받침대에 놓습니다. 절대로 그 사람이 자기 앞에 있는 받침대의 타일을 보게 해서는 안됩니다. 그러면 각자 자신의 받침대에 있는 숫자는 보지 못하고, 상대방들의 숫자는 모두 보게 됩니다.



게임의 목표

게임의 목표는 자신의 받침대에 있는 숫자를 가능한 한 빨리 맞추는 것입니다. 질문 카드로 얻은 정보를 이용해서 자신의 받침대에 있는 숫자를 추리하세요.

게임 방법

무작위로 시작 플레이어를 정하고, 시계 방향으로 진행합니다. 시작 플레이어는 질문 카드 더미의 맨 윗장을 펼쳐서 숫자를 보고, 모두가 들을 수 있도록 질문과 답을 크게 알려줍니다. 질문은 개인 보드에 표시되어 있습니다. 질문에 대한 답은 자신의 받침대가 아니라, 자신이 보고 있는 숫자들에 대해서 해야 합니다. 몇 가지 예를 들어보겠습니다.

예시 1



16 파랑(=)7과 다른 색깔(△, ♥)7 중에서 어느 것이 더 많이 보입니까?

라는 질문에는 다음과 같은 답변이 올 수 있습니다.



“파란색이 더 많습니다.”



“다른 색깔이 더 많습니다.”



“같습니다.”

마지막 답변은 파랑 7과 다른 색깔인 7의 개수가 같거나, 아예 7이 하나도 없는 경우에 “같다”고 대답하게 됩니다.

각 색깔이 몇 개씩 있는지는 말해서는 안됩니다. 질문의 내용에만 답변해야 합니다.

예시 2



상대방들의 받침대에 1과 2, 5가 전혀 없는 경우, “하나도 보이지 않는 숫자는 몇 개입니까?”라는 질문을 받으면 “셋”이라고 답변을 합니다. 어떤 숫자가 보이지 않는지 말해서는 안됩니다.

질문을 읽고 답한 사람을 제외한 모두는 답변을 듣고 약간의 정보를 얻습니다.

답변을 끝낸 질문 카드는 버린 카드 더미에 놓습니다. 질문 카드를 전부 다 사용하면 버린 카드를 섞어서 다시 사용합니다. 게임을 진행하다가 자신의 받침대에 있는 놓인 숫자 3개를 모두 알아냈다고 생각하면 언제든 정답에 도전할 수 있습니다. 정답에 도전하면 정답일 것 같은 숫자를 말합니다. 숫자만 맞으면 되고, 색깔은 말할 필요가 없습니다. 만약 두 명 이상이 동시에 정답에 도전하면 질문 카드를 읽은 사람의 오른쪽 사람부터 시작해서 시계 반대 방향으로 답을 말합니다.



정답을 맞힌 사람은 점수 코인 1개를 얻습니다. 숫자 3개를 모두 맞춰야 정답이며, 틀린 숫자를 말하면 점수 코인을 얻을 수 없습니다.



정답이거나 오답이거나, 도전한 사람의 받침대에 있던 타일은 모두 버립니다.

버려진 타일들은 따로 모아 두고, 새 타일 3개를 받습니다. 이때, 새 타일을 받는 사람이 타일의 내용을 볼 수 없도록 주의하세요.



정답을 맞히면 자신의 받침대에 있던 타일을 볼 수 있습니다. 색깔은 모른 채, 숫자만 알았던 사람은 자신의 개인 보드에 자신이 가지고 있었던 타일을 정확히 표시할 수 있게 됩니다.



정답을 맞히지 못하면 자신의 타일을 볼 수 없습니다. 오답으로 인한 보상은 전혀 얻지 못하고, 새로운 타일을 받아야 합니다.

물론 어느 경우에도 정답에 도전한 사람은 받침대에 새로운 타일을 채우기 때문에, 다른 사람들은 약간의 정보를 더 얻게 됩니다.

새 타일 더미 만들기

누군가의 받침대에 3개의 타일을 다시 놓아야 할 때, 새 타일이 하나밖에 남지 않았다면 즉시 그 타일과 버렸던 타일을 모두 다시 섞습니다. 그런 다음 3개를 뽑아서 받침대에 놓습니다.



다시 섞이기 전에 마지막 타일 한 개는 누구도 보지 못했기 때문에, 아무도 게임에 있는 모든 타일에 대한 확실한 정보를 직접 얻을 수는 없습니다. 따라서 완벽에 가까운 추리만 가능합니다.

참고하세요

타일에 그려진 색깔과 아이콘은 항상 일정합니다. 모든 녹색 숫자에는 [●]가 찍혀 있고, 노란색 숫자는 전부 [▲]가 그려져 있습니다. 아이콘은 색약인 분들의 편의를 위한 것일 뿐, 다른 특별한 기능은 없습니다.



게임 종료



코인 3개를 먼저 얻는 사람이 승리합니다.

도움말



개인 보드에는 이 게임에서 사용되는 숫자와 색깔이 표로 전부 나와 있습니다.

자신의 받침대에 확실히 없는 숫자는 표에서 지웁니다. 게임을 시작할 때 상대방들의 받침대에 있는 타일은 자신의 받침대에 있을 수 없기 때문에, 해당 숫자를 표시합니다.

게임을 진행하면서 추리를 통해서 자신의 받침대에 없다고 추리한 숫자는 혼동되지 않도록 앞서 했던 것과 다른 모양으로 지워서 표시합니다.

자신의 받침대에 어떤 숫자가 있을 것이라고 확신이 들면 또 다른 모양으로 표시합니다.

2-3인 게임

3명이 게임을 할 때도 받침대는 4개를 사용합니다. 플레이어가 없는 받침대의 타일은 모두가 볼 수 있습니다. 누군가 정답을 맞힐 때마다 이 받침대를 새 타일로 교체합니다.

2인 게임에서도 받침대 4개를 사용합니다. 누군가 정답을 맞힐 때마다 플레이어가 없는 받침대 중 하나를 새 타일로 교체합니다.

변형 규칙

게임을 좀 더 어렵게 하려면 다음의 변형 규칙을 사용합니다.

타일이 4개나 7개가 남았을 때, 버려진 타일들과 전부 섞습니다. 확실한 정보를 알 수 없는 타일이 기본 규칙에서는 한 개지만, 4개나 7개가 되면 게임이 훨씬 더 어려워집니다.



© DiceTree Games
October 2018
www.dicetreegames.com
www.boardpia.co.kr